

# 今日から始める ICT活用実践 CanvaとViscuit

ーツールを子どもたちの味方にー

大阪府立西浦支援学校

樋井 一宏



# 自己紹介

大阪府立西浦支援学校 中学部  
樋井 一宏（ひのい かずひろ）

教員歴：15年（知的障がい特別支援学校）

免許：中学校・高等学校国語 特別支援学校（知・肢・病）

特別支援学校で使える教材やアプリ、情報発信サイト

「ダッシュユニンの特別支援教材室」管理人

<https://dashnin-kyouzaiko.com>

趣味：旅行、温泉、デニム

#特別支援教育が特別じゃなくなる日を



# 今日のねらい

- Canvaを使って校務や授業でどんなことができるか知る  
(生成AIの注意点について知る)
- プログラミングアプリやiPad標準アプリを使った授業実践について知る
- 実際に使って、自分にとって最適な使い方を考える

人によって「最適」は違う。使ってみないとわからない

# 今日の予定

1、Canvaを使ってどんなことができる

\*使用前の注意点

①おすすすめ機能を使った授業紹介

②校務で何ができる？

2、おすすすめアプリを使った授業実践

①プログラミング「Viscuit」

②Keynote

③iMovie

3、まとめ

# 1、Canvaを使ってどんなことができるか？

- オンライン上で使えるデザインツール（無料）
  - テンプレートが豊富で、おしゃれなデザインがすぐに作れる
  - 素材が豊富で利用規約を守れば著作権侵害の心配も少ない
  - 大阪府の教員・児童生徒たちは教育版（Pro）が無料で使える。
  - 共同編集機能がめちゃくちゃ授業と相性◎
- ＊ただし、「ねらい」をはっきりさせて使用する必要がある

# \*使用前の注意事項

- 生成AI 知っていますか？使ったことはありますか？
- 文部科学省から2024年12月「初等中等教育段階における生成AIの利活用に関するガイドライン」  
([https://www.mext.go.jp/content/20241226-mxt\\_shuukyo02-000030823\\_001.pdf](https://www.mext.go.jp/content/20241226-mxt_shuukyo02-000030823_001.pdf))

# 生成AIって？

生成 AI は、あたかも人間と自然に会話しているかのような応答や、情報の収集・整理・分析結果等 の出力が可能であり、文章の素案作成やイメージの生成、語学学習における利活用、プログラミングコードの生成、ブレインストーミングの壁打ち相手としての利活用、既存のサービスへの生成 AI の機能の 搭載など、様々な利活用が広がっている

（引用元：文部科学省2024「初等中等教育段階における生成AIの利活用に関するガイドライン」p.5）

- プロンプト（命令文）を入力すると、  
文章や画像、スライド、音楽、プログラミングなど  
いろいろなことをやってくれる。

# 気をつけることは？

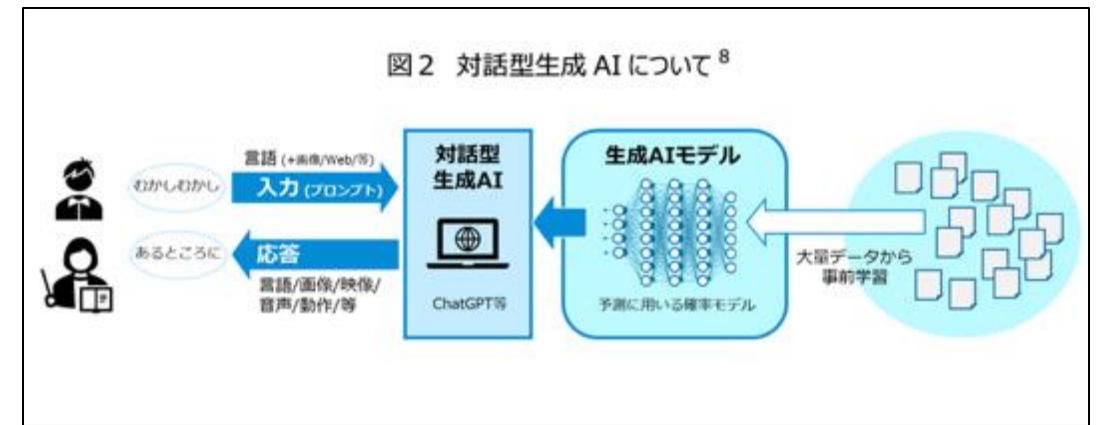
- 新しい技術なので、できることが日進月歩。

一方で、トラブルも日進月歩

＊個人情報、著作権、間違いを含む

- 僕が気をつけていること

- ① 個人情報は絶対入れない
- ② 著作権（あやしいと思ったら使わない）
- ③ 学校の機密情報も絶対入れない
- ④ 絶対そのまま使わない



(引用元：文部科学省2024「初等中等教育段階における生成AIの利活用に関するガイドライン」p.6)



# 大切なことは

AI 利用の基本原則として、「AI の利用は、憲法及び国際的な規範の保障する基本的人権を侵すものであってはならない。AI は、人々の能力を拡張し、多様な人々の多様な幸せの追求を可能とするために開発され、社会に展開され、活用されるべきである。」という「人間中心の原則」がある。これは学校現場においても同様であり、生成 AI と人間との関係を対立的に捉えたり、必要以上に不安に思ったりするのではなく、生成 AI は使い方によって人間の能力を補助、拡張し、可能性を広げてくれる有用な道具にもなり得るものと捉えるべきである。その上で、生成 AI の出力はあくまでも「参考の一つである」「最適解とは限らない」ことを認識するとともに、リスクや懸念を踏まえつつ、最後は人間が判断し、生成 AI の出力結果を踏まえた成果物に自ら責任を持つという基本姿勢が重要である。

(引用元：文部科学省2024「初等中等教育段階における生成AIの利活用に関するガイドライン」p. 7)


- 最後は人間が判断する。
- 人間がAIを使う
- AIは万能では無いけれど役に立つ

# 授業実践例①

## タブレットの使い方の約束を考えよう

- ワークシートの雛形を人数分用意（名前の頭文字）  
デザインはCanva
- 教員の記入例
- 友だちの良いところを相互参照
- お互いに見合うことで  
「約束」を守る意識

生徒名：



### iPad私の約束

わたしはこう使う？  
著作権気を付ける！  
時間を守る！  
IPADを落とさないように！  
授業に関係ない事しない！  
勝手にアプリ入れない！  
アプリを消さない！  
音量を守る！  
うるさすぎない！

なんでその約束？  
ルールを守らないと、IPADが出来なくなる！  
周りの生徒や先生にも迷惑がかかる！  
危険な事とかが起こるかも知れない？  
音量の音が高かったら、下げる！

# 授業実践例②

## 生成AIについて考えよう

- ワークシートの雛形を作成
  - テキストボックスの色で何に取り  
り組むか明示
- \* デザインはCanva
- 友だちの意見の相互参照OK
- \* 書き始めが難しい子にとって◎
- 良い意見から学びを深める
- 発言が難しい生徒にとって◎

**AIについて考えよう**

もう、人が絵を描くのはムダ？

**私の意見**  
無駄ではないけど必要ないかもしれない

**理由**  
筆を動かして紙に人や物を生み出すのは人類が持つ力の一つ、でもAIの方が命令さえすれば的確に人が描くより早く描ける、でもそうしてどんどんAI任せにすればいずれ人類は墮落して滅びると思う

人が描く良いところ  
感情がこもる

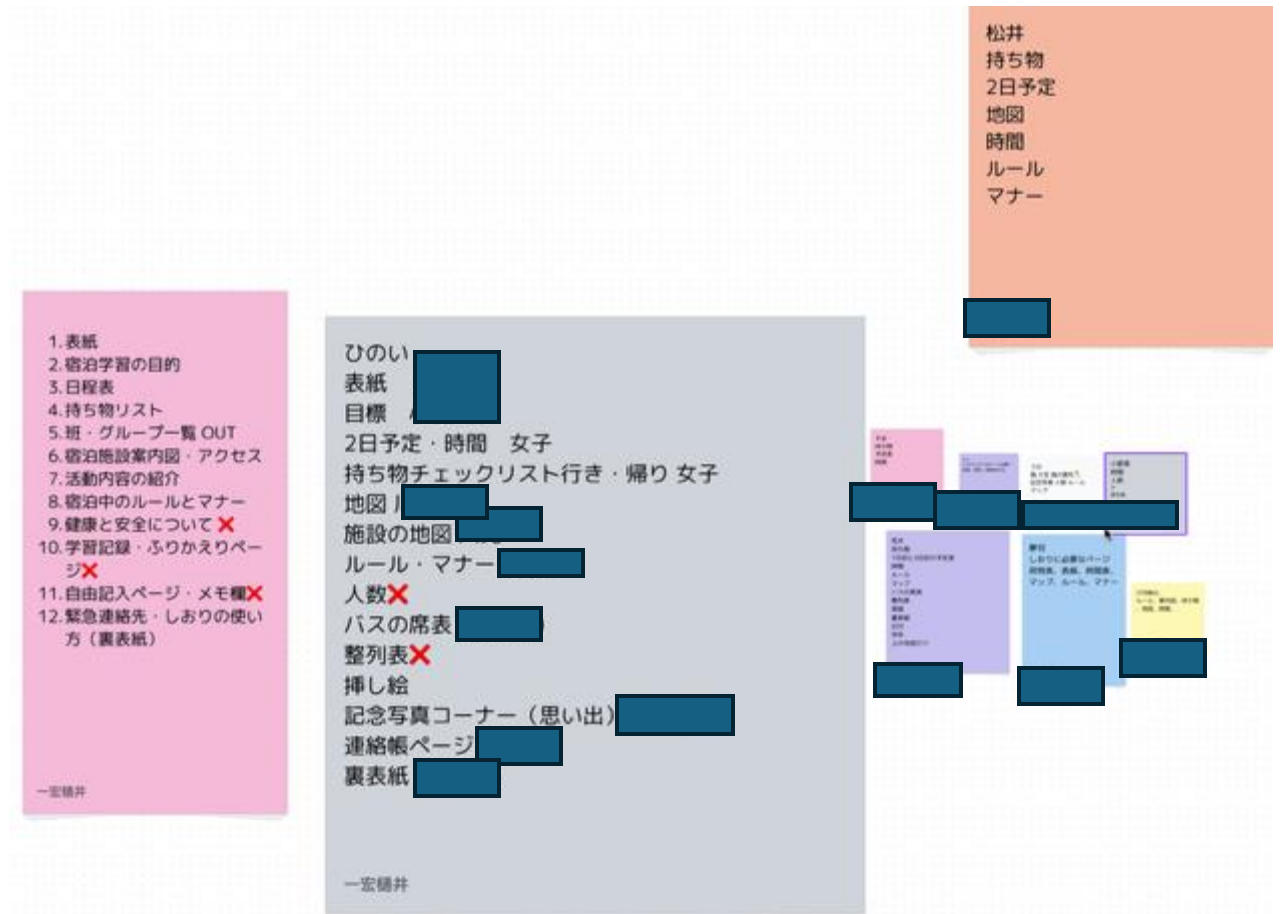
AIが描く良いところ  
命令さえすれば的確に早く美しい絵が描ける

**私の結論**  
AIに任せきりにしても楽しくない、やりがいを感じない  
参考にするのは有りかも

# 授業実践例③

## しおりづくりのアイデアを出し合おう

- ホワイトボードと付箋
- 最初は教員が人数分付箋を用意
- 慣れてくれば生徒自身が入力
- 常に自分の担当を自分で確認可能
- 相互参照OK



# 授業実践例④

## にしうらしえんマルシェCMづくり

- 動画の企画は共同編集
- 著作権の心配も少ない
- 一方で使いやすさや自分の作りたいものによってはKeynoteも

西浦マルシェかみこう  
売っているもの

はがき100えん、ぽちぶくろ3まい300えん、  
メッセージカード3まい100えん、



# ちょっと待って、共同編集

- 確かに共同編集は便利
- 書き出しの苦手な生徒にとっては、友だちの意見が参考に

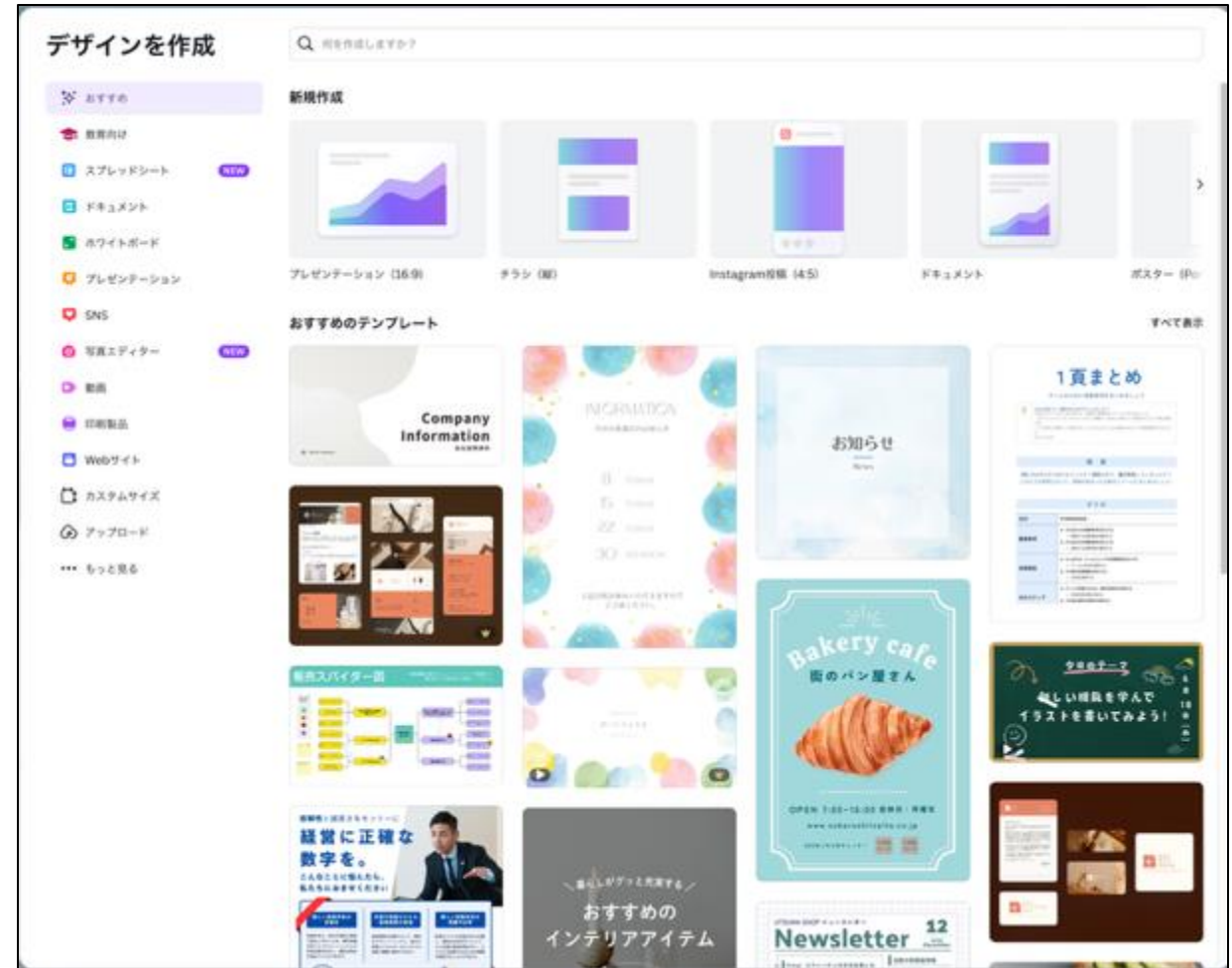
でも！！

- じっくり自分の意見を考えて欲しい時  
(道徳「いいこと悪いことはどう決まる？」)
- 他の人に意見を見られたくない場合
- そんな時はあえて不便でもKeynoteなどで
- 事前に他の人と一緒に考える（作る）活動であること、いい意見を取り入れる（真似する）ことで学べることを伝え、了解を取る



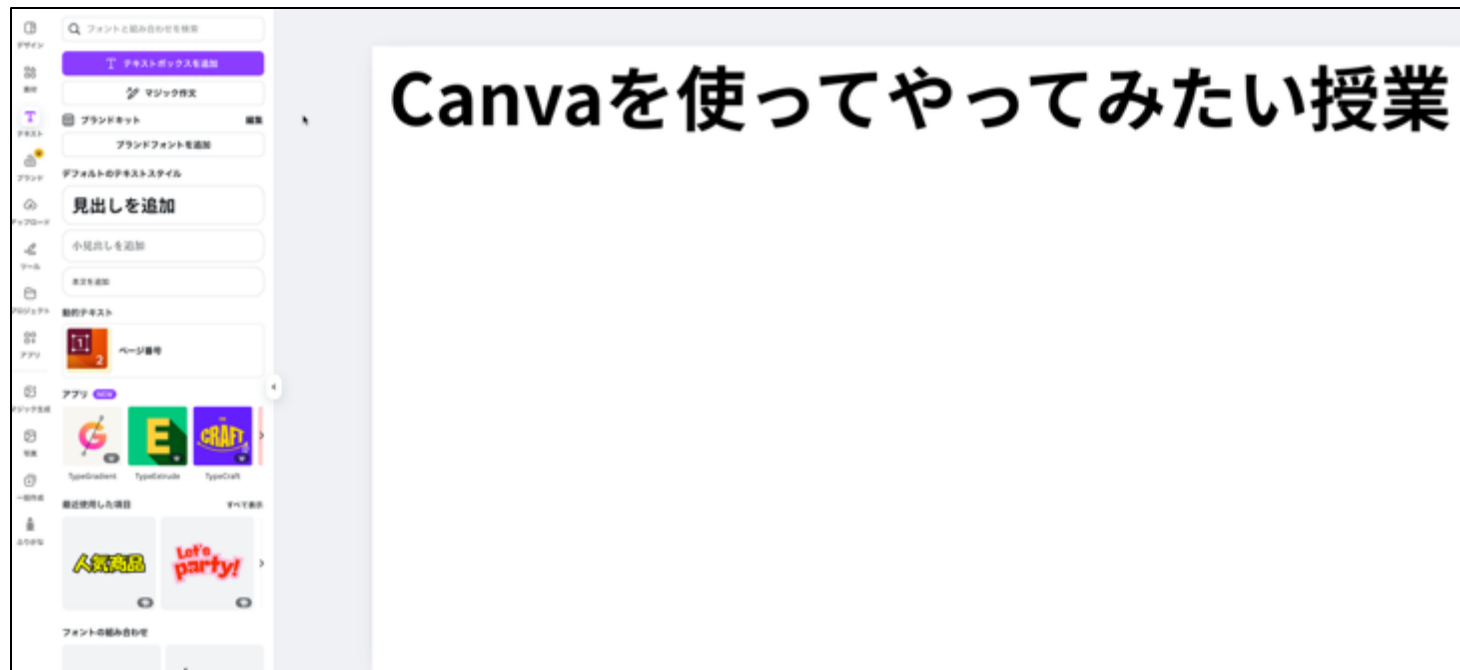
# 実際に使ってみよう

- Canvaを検索
- Googleアカウント (@e.osakamanabi.jp) でログイン
- 左にある作成をタップ
- 左にある「デザイン」をタップして選ぶ
- イラストや図形は「素材」
- 「テキスト」からはおしゃれなデザインもUDフォントも
- マジック生成はAIが使える



# 実際にやってみよう

- テーマは「Canva」でやってみたい授業
- コメントもつけられます





# こちらにアクセス

- シート①

[https://www.canva.com/design/DAGpvHvF2oc/78vivFXHmsNAHJcd8CIzyA/edit?utm\\_content=DAGpvHvF2oc&utm\\_campaign=designshare&utm\\_medium=link2&utm\\_source=sharebutton](https://www.canva.com/design/DAGpvHvF2oc/78vivFXHmsNAHJcd8CIzyA/edit?utm_content=DAGpvHvF2oc&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton)

- シート②

[https://www.canva.com/design/DAGuCJpjPis/WtZDrn354oRAsnl6Aho6zw/edit?utm\\_content=DAGuCJpjPis&utm\\_campaign=designshare&utm\\_medium=link2&utm\\_source=sharebutton](https://www.canva.com/design/DAGuCJpjPis/WtZDrn354oRAsnl6Aho6zw/edit?utm_content=DAGuCJpjPis&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton)

- シート③

[https://www.canva.com/design/DAGuCL\\_ARtY/8SQoZkHGc4\\_sMYGsEPuUxA/edit?utm\\_content=DAGuCL\\_ARtY&utm\\_campaign=designshare&utm\\_medium=link2&utm\\_source=sharebutton](https://www.canva.com/design/DAGuCL_ARtY/8SQoZkHGc4_sMYGsEPuUxA/edit?utm_content=DAGuCL_ARtY&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton)

- シート④

[https://www.canva.com/design/DAGuCKYpWEk/VKhhhcRdValcDPE0c9f3KQ/edit?utm\\_content=DAGuCKYpWEk&utm\\_campaign=designshare&utm\\_medium=link2&utm\\_source=sharebutton](https://www.canva.com/design/DAGuCKYpWEk/VKhhhcRdValcDPE0c9f3KQ/edit?utm_content=DAGuCKYpWEk&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton)



# 校務で使うなら・・・

- デザインが優秀 著作権も心配が少ない

- 学校行事のポスター
- 学級通信
- 会議のアイデア出し
- HPのデザイン
- 公式SNSのサムネイル
- 研修資料

＊僕も使っていない機能がたくさん・・・  
自分にとって最適な使い方を

# 今日の予定

## 2、おすすめアプリを使った授業実践

①プログラミング「Viscuit」

②Keynote

③iMovie

## 3、まとめ

## 2、おすすめアプリを使った授業実践

### ①プログラミングアプリ「Viscuit」

<https://www.viscuit.com>



文字言語を使わないプログラミング  
直感的に理解しやすい。

YouTubeを使った学び方を学ぶこともできる

### ②Keynote・iMovie

iPad標準アプリ。

複雑なことはできませんが・・・やっぱり純正は強い

# ①プログラミングアプリ「Viscuit」

- プログラミング・・・難しそう、特別支援学校で何やるの？必要？
- 学習指導要領に

児童がプログラミングを体験しながら、コンピュータに意図した処理を行わせるために必要な論理的思考力を身に付けさせるための学習活動

特別支援学校 小学部・中学部学習指導要領p.70

\*下線は発表者による

あくまで、「論理的思考力」を身に付けさせることが目的  
プログラマーを養成することではない

# なぜ、プログラミング？

- プログラミングは、コンピュータに意図した処理をさせるための命令。
- 解決したい問題に対して、適切に命令する必要がある。
- 支援学校で行うスモールステップの考え方と親和性が高い

例：【目的】手を洗う（綺麗にする）

【工程】蛇口を捻る→手を濡らす→石鹸をつける・・・  
→手をタオルで拭く

この考え方ができるようになるための練習

# でも・・・プログラミング言語は難しい

- 語彙の理解、座標の理解など課題がある
- そこで「Viscuit」難しい言語は使わず単純な「メガネ」というプログラミング言語を使う
- 左から右に変わる
- 直感的な操作



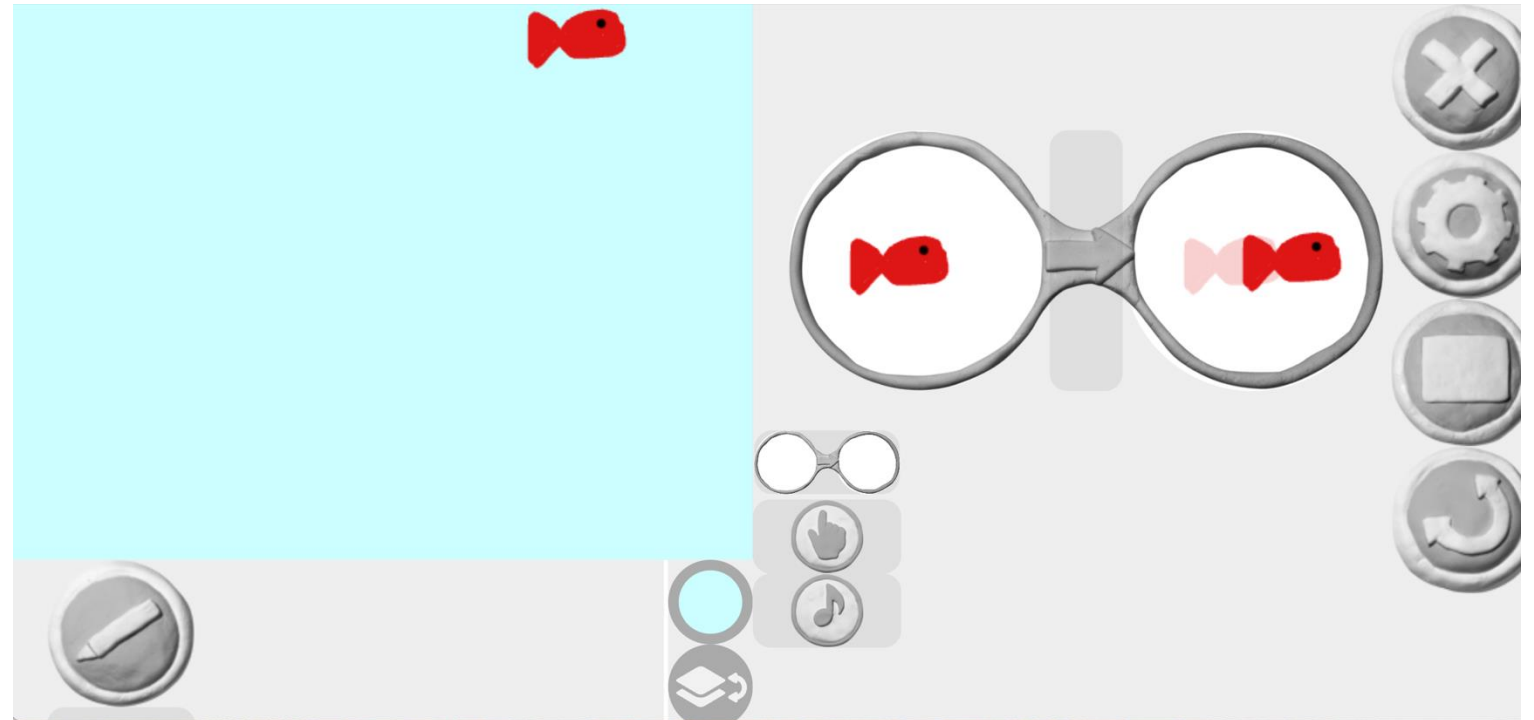


# 例えば、魚が泳ぐ

- 意味は

「止まっていた魚」が「右にズレる（泳ぐ）」

動く方向はズレの方向  
速さはズレの大きさ  
座標も数量も不要



# 大切なこと

- 論理的思考を育てることが目的
- 目的が明確であること
- プログラミングの意味を理解できること（適当にやったらできたは×）
- そのために、先に命令を考える（ワークシートなど）
- 左の絵を動かさないこと
- やってみて、修正が必要であれば、ワークシートに戻ってやり直す

# 生徒の実態

知的障がい特別支援学校 中学部3年生  
課題別学習グループ 4 展開中 最軽度グループの生徒12人  
日常会話 簡単な口頭指示の理解が可能

学習意欲が高く 規範意識も高い  
知的好奇心も旺盛  
活動によっては自信が持てず消極的になってしまうことも  
手指の巧緻性に課題のある生徒も

対象授業：自立活動・道徳（各週1コマ＊50分）

# 使用環境

GIGAスクール 端末 iPad (Apple) 一人一台  
Apple Pencil 学部に10本（必要に応じて貸し出し）  
各教室にWi-Fiルーター

ビスケツト研究授業支援制度活用

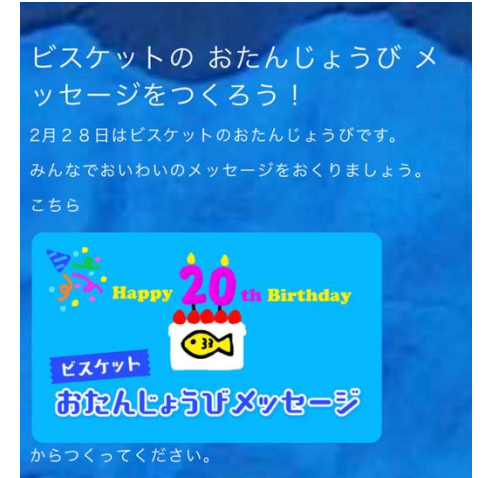
# 本時までの取り組み



動画を見ながら作品作り

1年生からViscuitを使用  
2年生の3月には  
Viscuit H.P.で募集の  
お題「おたんじょうびメッセージ」  
作成・投稿も経験した。

各自の理解度に応じて作品作りを経験してきた  
基本的な操作（めがねの仕組み・タッチ）は全員可能



作品テーマと投稿画面

# 本実践のねらい

- ・ Viscuitを使うことで自身の思考を可視化する。
- ・ これまで身につけたViscuitのスキルを活用し、他グループ・他学年・他学部の子童、生徒を楽しませる。
- ・ 自分が学んだことを他学年の生徒に教える経験を通して学びを深める。
- ・ 相手を意識した表現を行う

Viscuitをツールにコミュニケーション

# 単元計画

- I グループの友だちを喜ばせよう（2時間）
  - ・ 作戦会議（1時間） ・ 上映会（1時間）
- 小学部の友だちを喜ばせよう（4時間）
  - ・ 作戦会議（1時間） ・ 上映会（1時間）
  - ・ 作戦会議2（1時間） ・ 体験会（1時間）
- 中学部1年生に教えてあげよう（1時間）
- PTA夏祭りに展示しよう

# I グループの友だちを喜ばせよう①

## 作戦会議

テーマ「楽しい」「リラックスできる」「喜ばせる」

- ・ 同じクラスの I グループの生徒を思い浮かべ  
好きなものなどを共有
- ・ 「リラックス」や「楽しい」「嬉しい」から  
イメージされるものを出し合う
- ・ 試しに作成してみる

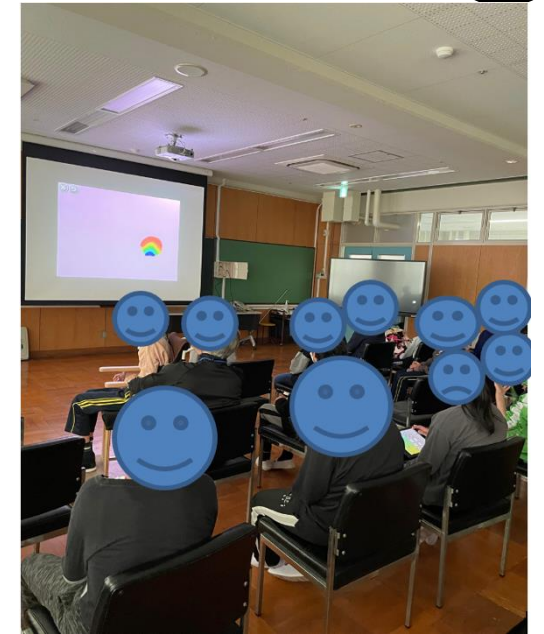


# I グループの友だちを喜ばせよう②

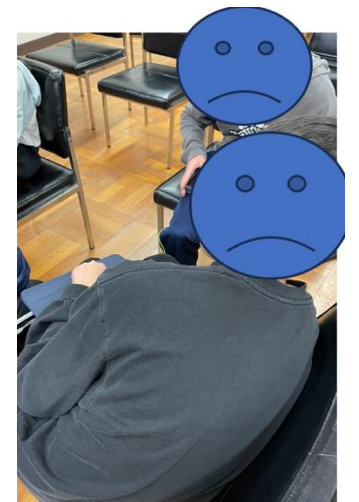
## 上映会

- ・ 個人またはペアで作品制作  
\* Apple Pencilを使う生徒も

- ・ 特別教室のスクリーン、TVモニターに  
作品を投影



上映会の様子



共同制作の様子



作品例



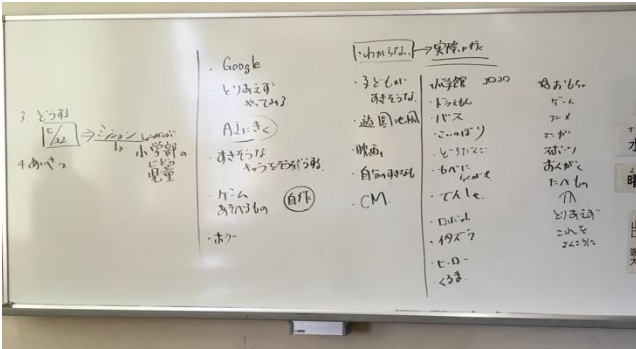
個人制作

# 小学部の友だちを喜ばせよう①ー1

## 作戦会議

テーマ「楽しい」「喜ばせる」

- ・身近な小学生の好きなものをイメージし共有
- ・小学部の教室に調査に行く
- ・AIに聞いてみる＊自分たちの意見の確認
- ・試しに作成してみる



作戦会議の結果

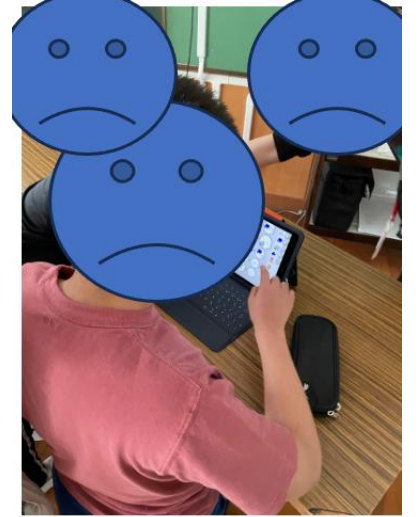
# 小学部の友だちを喜ばせよう①ー2

上映会  
小4～小6（33名）



上映会の様子

- ・ 個人またはペアで作品制作
- \*Apple Pencilを使う生徒も



小学部児童に説明する様子

- ・ 特別教室のスクリーン、TVモニターに作品を投影
- ・ 児童から質問され丁寧に教えてあげたり、体験をさせてあげる様子も
- ・ 児童の反応を見てその場で改変する生徒も

# 小学部の友だちを喜ばせよう②ー1

## 作戦会議

前回の上映からどうすればもっと楽しめるかを考える

→「みんなに遊んでもらえる」

＊タッチで遊べるアニメーションを楽しんでいた様子から

# 小学部の友だちを喜ばせよう②ー2

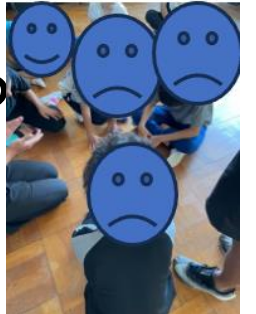
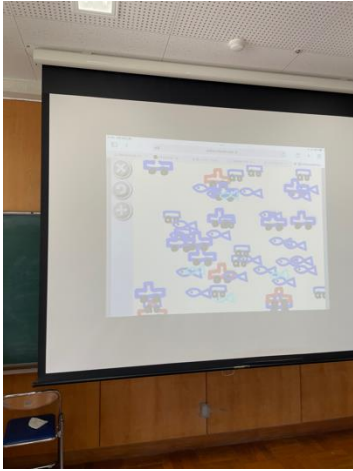
## 体験会

小4～小6（27名）

- ・ 特別教室のスクリーン、TVモニターに作品を投影
- ・ 生徒たちが児童に遊び方を説明し遊んでもらう



- ・ 児童の興味にあったゲームやアニメーション
- ・ 説明し遊んでもらい、喜んでいる様子を見て自信を持つことができた生徒
- ・ その場で難易度を調整し、より楽しんでもらえる工夫をした生徒

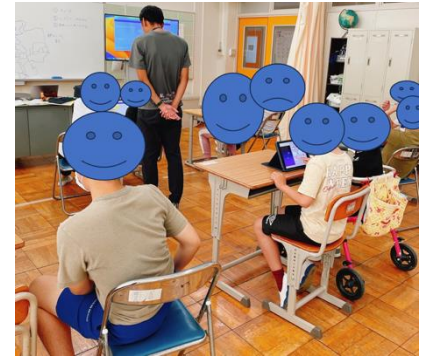




# 中学部1年生に教えてあげよう

これまでの自分たちの制作経験を活かして、  
下級生に教えてあげながら、共に作品作りを行う

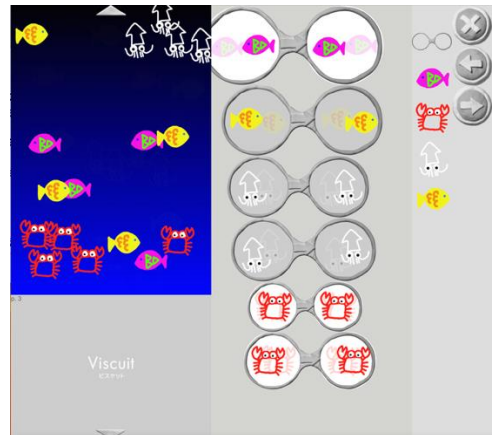
上映会に来てくれた中1生徒（ⅢG）



基本的な操作（絵を描く・動かす・速さを変える）  
を教員が説明



中3、中1生徒がペアでやってみる（ビスケットの基本）  
中3生徒が教えてあげる姿が見られた。



# 夢のテーマパークを作ろう

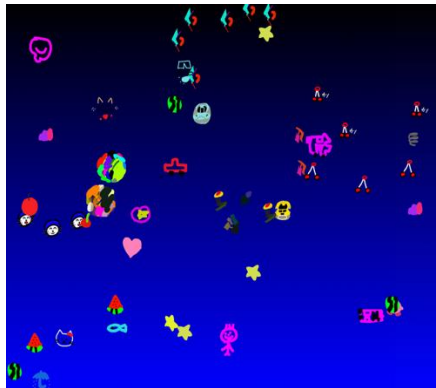
中3・中1ペアで「夢のテーマパーク」をテーマに作品作り

- ・交代で絵を描いて動かす生徒たち
- ・中1生徒の絵を動かしてあげる中3生徒
- ・中1生徒の好きなものを描いてあげる中3生徒

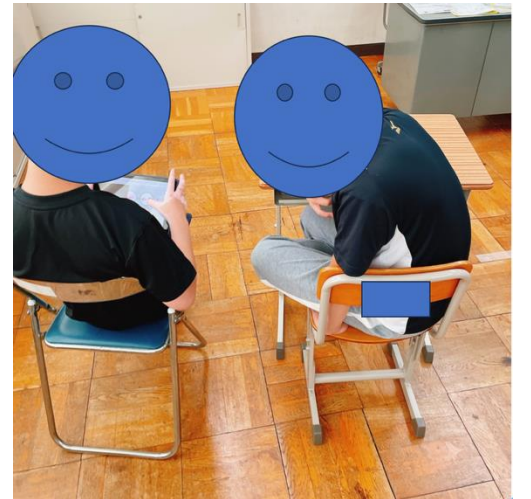
それぞれの形で共同制作を行なった



最後は全員の作品を集めてモニターに表示

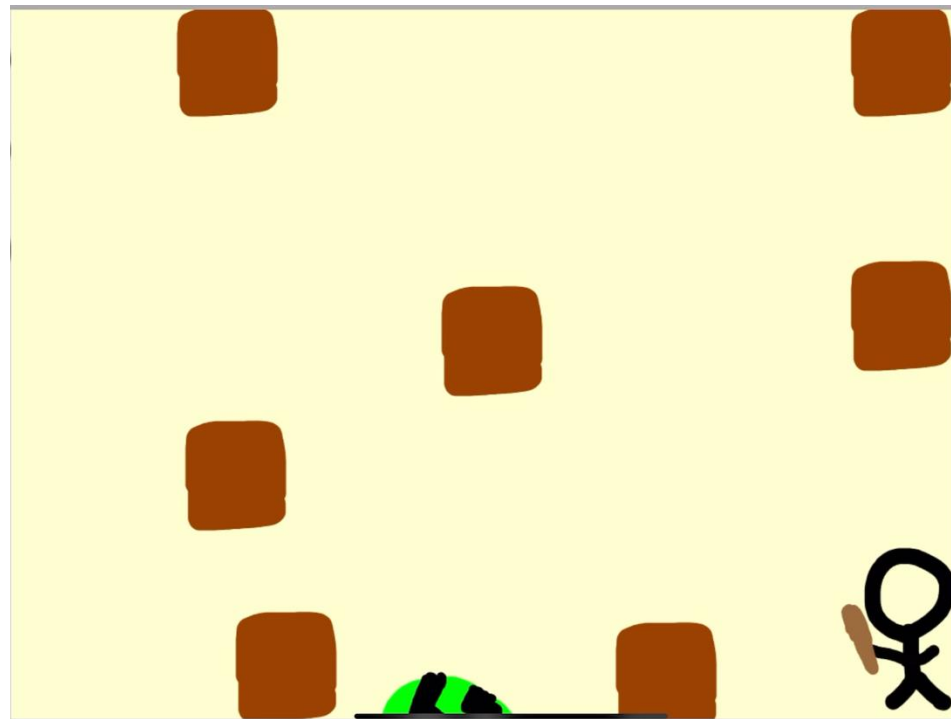


(＊これは有料版  
または研究支援事業を活用)



# PTA夏祭り

「夏・夏祭り」をテーマに  
アニメーション・ゲームを制作、展示  
多くの人を対象に作品作りを行なった

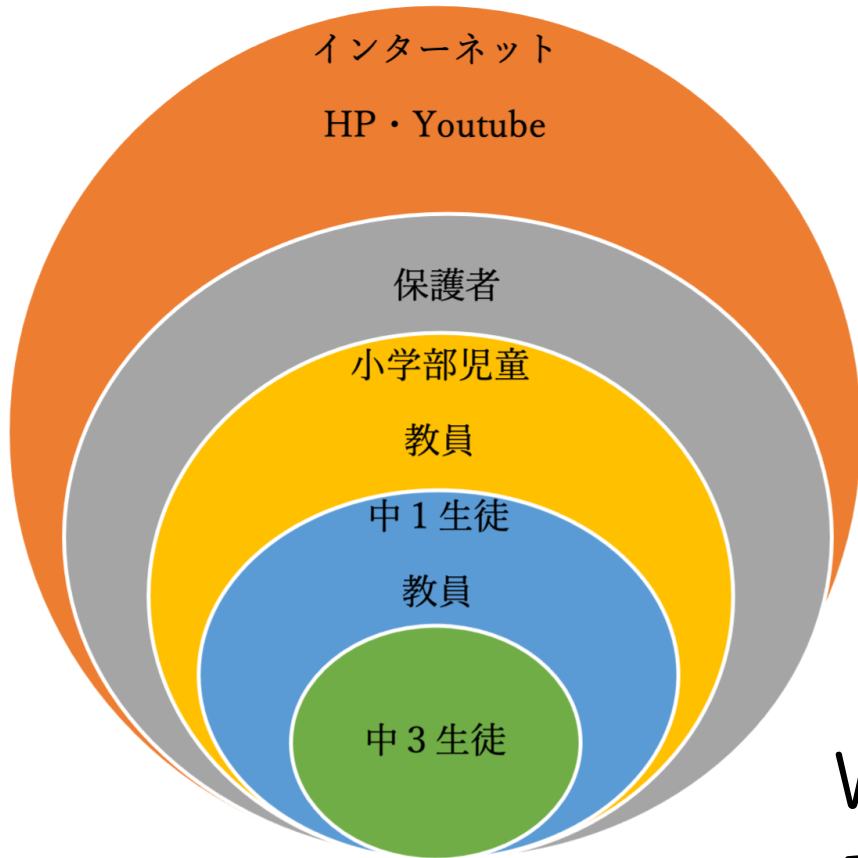




# 成果

- ・ 作戦会議、上映会を通じて相手を意識した表現活動を行うことができた
- ・ 誰かを喜ばせる経験が自信につながった
- ・ 他学年の生徒に教えることでこれまでの学びを深めることができた
- ・ インターネットを通じて学ぶこと、発信できることを学ぶことができた

Viscuitをツールにコミュニケーションが生まれ広がった



# どんな力が育てられるか？

- 目的（課題）達成までに必要な工程を考える
- 自分の考えを言語化する（メガネの並びが思考の可視化）
- 「メガネ」という共通言語を使ってコミュニケーション
- 作品を発表する機会を設けることで、目的を意識した表現について考えることができる。
- 自分の作品が誰かを喜ばせる経験で自己肯定感を高める
- プログラミング「言語」をコミュニケーションツールに

# やってみよう！！

- 実際にやってみましょう
- QRコードからアクセスまたは「Viscuit」と検索
- スクロールして「やってみる」をタップ
- 「おもちゃばこ」をタップ



あたらしいビスケットであそぶ



※前のバージョン  
※もっと前のバージョン（緊急用）

- テーマは「水族館」いろんな海の生き物を描いて動かしてみましよう

# 学び方を学ぶ

- HPをスクロールすると  
「あそびかた動画」や  
「本を読みながらあそぶ」  
ここには  
公式YouTubeの解説動画が  
ぜひ、見ながらいろんな  
使い方を試してみてください

子どもたちも習熟度に違いが出てくるので、  
それぞれのペースで学ぶことができます。

## あそび方動画

基本のあそび方や、こんなこともできるんだ！を知ることができる動画。見ながら一緒にあそんでみよう！

## 本を読みながらあそぶ

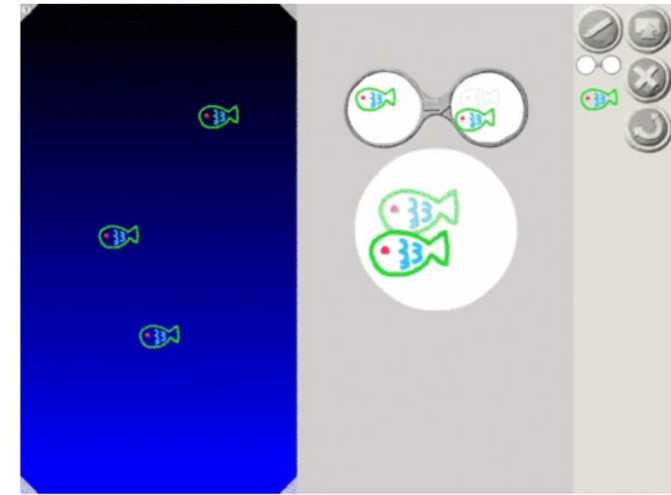
ビスケットの入門書「ビスケットであそぼう」が発売されました！22のたのしいあそびが掲載されています。本を片手にあそんでみてね。

## アプリであそぶ

ビスケットで作られた作品がたくさん集まったアプリで遊んでみよう！アプリでは作品のメガネ（プログラム）も見ることができるよ。

## ワークショップ・イベントに参加する

みんなと一緒にプログラミング体験しよう！



## ②Keynote

- iPad標準のプレゼンテーションアプリ
- 写真（動画）と文字でまとめることができる
- アニメーション機能で作る楽しさ
- 「絵日記」「観察記録」「調べ学習のまとめ」
- おーいお茶新俳句大賞



# おいお茶新俳句大賞

- 子ども達もよく知っている飲み物 興味をもちやすい。
- 1年を通じて、活動できる（伝統文化について知る。季節の変化）
- 応募要項を調べる
- 自分で応募する（学校応募もできるけれど、あえて個人で）
- 自分も社会に参加出来る実感。
- 個人情報などの経験的学習にも



## ③iMovie

- 学校公式 YouTubeを活用しよう
- ①中学部紹介動画を作ろう
- ②高等部の販売学習を宣伝しよう
- ③10周年記念動画を作ろう！！



# 生徒の実態

- 知的障がい特別支援学校 中学部 1年生 7人
- 課題別学習グループ 4 展開中 支援レベル最軽度
- 学習指導要領 中学部 1～2 段階を目標とする生徒
- 規範意識が高く、学習意欲も高い生徒たち
- コミュニケーションが苦手で自信がない生徒も
- 日常会話が可能で小学校低学年～高学年の漢字の読み書きが可能。四則計算ができる生徒
- 本校小学部、地域の小学校の支援学級から進学してきた生徒が在籍
- タブレット型端末の使用経験にばらつきがある



# 授業の概要

- 本校開催の「にしうらしえんマルシェ」（地域向け販売学習）
    - \* 高等部生徒が作った製品（野菜、お皿、巾着など）を  
高等部生徒が販売
  - 「にしうらしえんマルシェ」のチラシ・CMを中学部生徒がプログラミングで制作
- チラシ、CM→相手（買う人）を意識したコミュニケーション

プログラミング的思考を活用し、自分の考えや意図を可視化  
→他の場面のコミュニケーションに活かすことができるのでは？

# 対象とした授業

- 自立活動（1コマ50分/週）

- 6 コミュニケーション

- (5) 状況に応じたコミュニケーションに関する事

- 道徳（1コマ50分/週）

- B 主として人との関わりに関する事

- 9 相互理解・寛容

- C 主として集団や社会との関わりに関する事

- 13 勤労

# 授業のねらい

- 目的に応じた適切なコミュニケーションについて考えることができる。・・・プログラミング的思考を活用
- 自分の得意なこと（表現方法）を知る
- 高等部の活動を知り、将来への見通しを持つ
- 地域とのつながりを感じる
- 自分の考えを伝え、他者の考えからも学ぶ

# 単元計画

全 6 時間

- チラシを見てみよう（1 時間）・・・自立活動
- インタビューをしよう（2 時間）・・・自立活動、道徳
- チラシを作ってみよう（1 時間）・・・自立活動
- CMを作ってみよう（1 時間）・・・自立活動
- ふりかえり（1 時間）・・・自立活動

# 単元に入る前に

- Canva 「iPadを使う約束を考えよう」
- Keynote 「GWの思い出をスライドショーにまとめよう」
- Viscuit 「描いた絵を動かそう メガネの仕組み」



Canva：約束とコメント

基本的な操作を経験し、学習した。

○「プログラミング」についても  
学習を行なった。



Keynote：G.W.の思い出




Viscuit：描いた絵を動かそう

# チラシを見てみよう

- 近隣店舗、身近なお店のチラシを検索し、
- 「買いたくなる」工夫を探す。
- 「わかりにくい」ポイントを探す
- 各自がCanvaに書き込み、意見を共有

フォントの大きさ、イラストの役割、適切な情報量に気づくことができた。

 が買いたくなるのは  
ポイント


もじとすうじがちいさい✕  
全部が分かりにくい✕  
すうじがおおきい○  
しゃしんやイラストがあると分かりやすい○  
イチオシ○  
かんけいないことを書かない✕

 が買いたくなるのは？？？

ポイント  
小さい✕  
細かい！！  
見なそう  
コープ


コーナン  
写真が多い  
値段が分から  
ない

YAMADA  
値段が多いのか安いのかわからん

 が買いたくなるのは？

ポイント  
背景を見やすく  
オススメを作る  
文字を見やすく

ポイント  
がぞうがみにくい  
ポイント  
ごちゃごちゃしてみにくい



# インタビューしてみよう①質問を考える

- 「チラシ」を作るために、必要な情報は何か？
- 前時の内容を元に考える。
- 個人で考えCanvaで共有

値段、商品といった情報、おすすめ商品、お買い得商品といった  
アピールポイント が必要であると気づくことができた。

インタビューで何を聞く？

名前

ねだんをきく  
なにをつくっ  
てるかきく。  
オススメをき  
く。



インタビューで何を聞く？

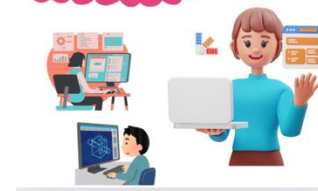
名前：

①？

インタビューで何を聞く？

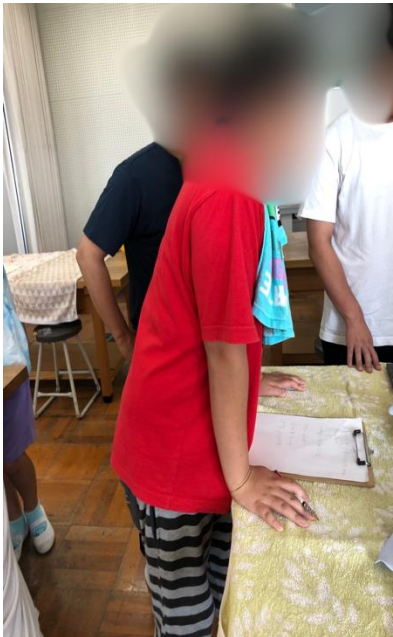
名前：[redacted]  
なにをきく  
大人気聞きたい  
みんなが好きな物聞きたい  
(作ってるや買ってる)

大人気!



インタビューしてみよう②  
実際に聞いてみよう

- インタビューで気をつけること（授業の邪魔をしない、丁寧な言葉遣い、挨拶、お礼）を確認し、インタビューへ
- 前時のプリントを印刷して、メモをとる

[illegible]

はちす	さんまいぞ 100円	ハッピコーン 200円	
ポテグロ 100円	ミニマオン チャク [マグネ] 100円	ハッピー 100円	カレー 0円 [クマヨン] 100円
メロステイン [コパチ 200円]	[コップ] 200円	小マナサ 150円	マザート 100円 100円
コナン 100円			クン チュウ 100円
ミニズ カニ レタス			



# チラシを作ってみよう

- 前時のインタビュー内容を共有
- 自分の得意な方法を「Canva」「Keynote」から選ぶ
- 「買いたくなる」
- 「わかりにくい」に気をつける
- 自分のチラシのポイントを  
Canvaにメモしておく

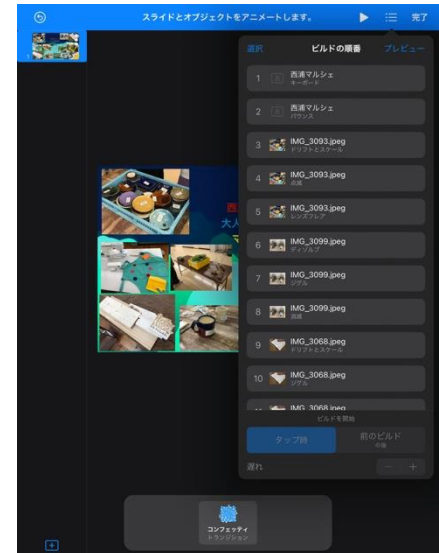
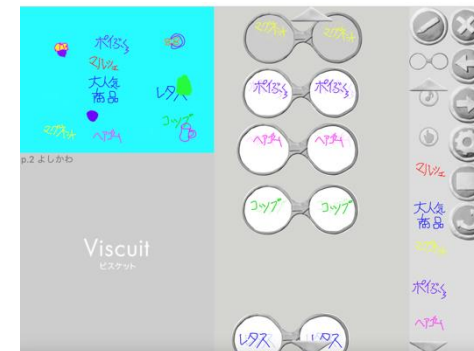
文字の大きさ、写真の量、色合いなど  
意識した



# CMを作ってみよう

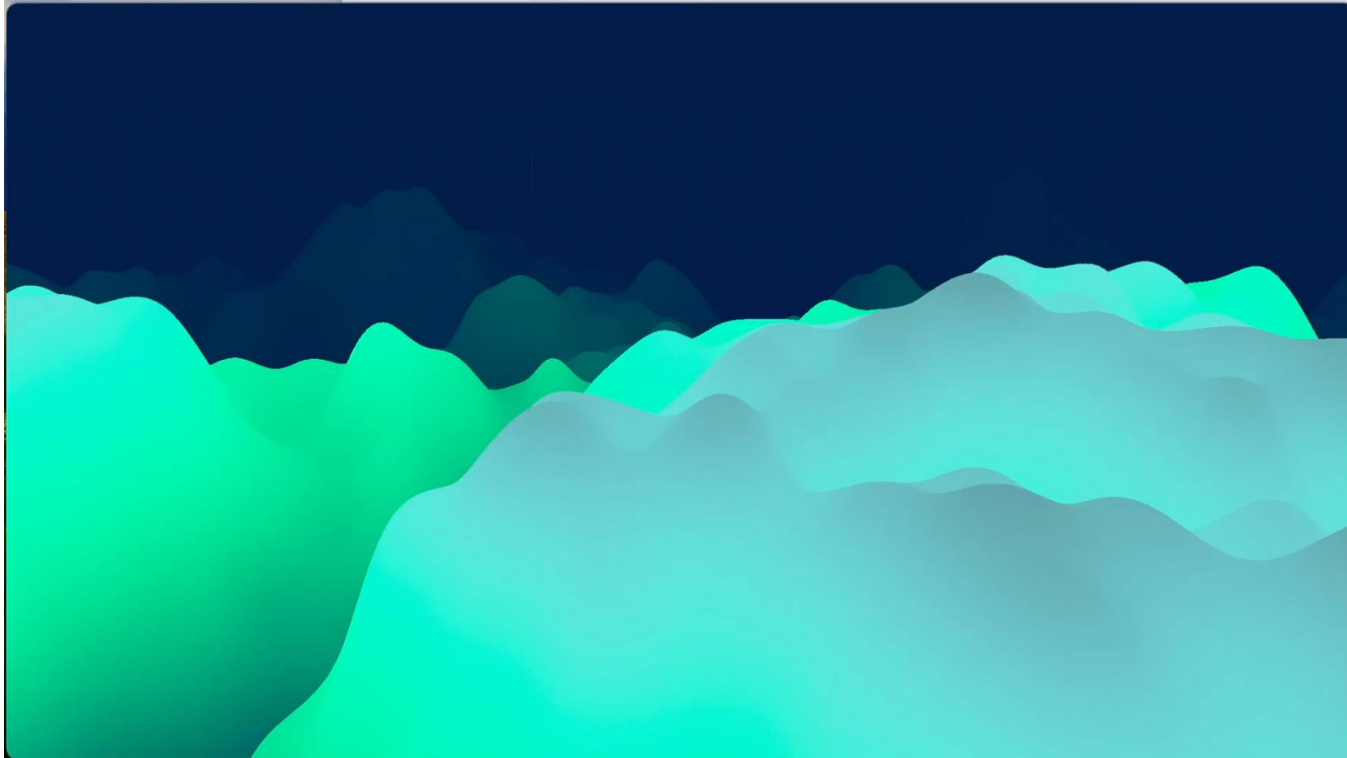
- 前時のチラシを元に「より伝わる」CMをプログラミングで作ろう。
- 自分の得意を活かして「Keynote」または「Viscuit」を選択
- Keynoteのアニメーション、Viscuitのメガネを見ながら、

「なぜこの順番？」 「なぜこの命令？」を考える。  
「伝える」という課題、プログラミングで解決



# CMを作ってみよう

- どのような工夫をしたいか→プログラミング→動作の確認  
→修正→確認



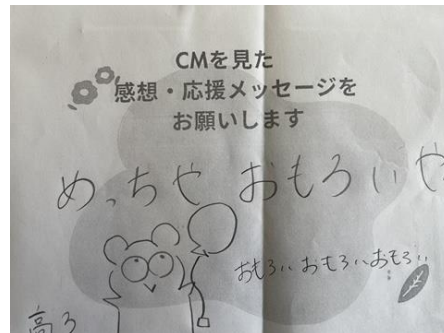
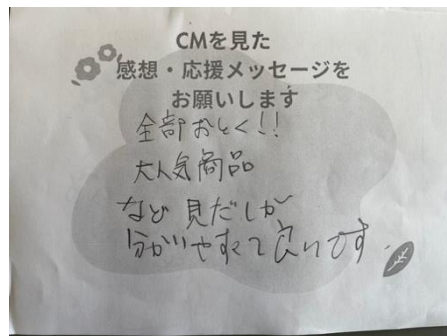
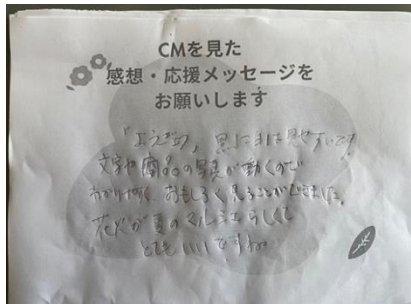
伝えるための  
ここがポイント  
背景のデザイン  
文字の並びかた  
動く向き

伝えるための  
ここがポイント  
私は、文字の大きさが  
ポイントだと思います  
後は、イラストや、  
アニメーションにも、  
はやすさをこだわりました

生徒が作った作品を  
集めてつなぎ合わせて  
完成

# 「にしうらしえんマルシェ」 当日の様子

- 地域の方、保護者、児童・生徒、教員が立ち止まってCMを見た
- その様子を生徒たちは嬉しそうに見ていた。
- 多くの方が感想シートに感想を記入
- 伝え方の工夫に気づいた感想や  
商品に興味を持ったとの感想など  
目的を達成できた






# ふりかえり

- 感想シートを共有
- これまでの活動をふりかえり、感想をCanvaに記入

**CM 伝えるための工夫**



**かんそう**  
自分で、CMを、  
作って楽しかった  
どんなところが、  
楽しいかというど、  
.....  
全体が楽しかった

**伝えるための  
ここがポイント**  
私は、文字の大きさが  
ポイントだと思います  
後は、イラストや、  
アニメーションにも、  
はやすさをこだわりました

むずかしかったのは？  
文字を大きくするのが  
難しかったです、  
他には、イラストが  
とても難しかったです。

次に作るなら？  
もっと文字を大きくす  
るようにしたいなっ  
と思います。



**CM 伝えるための工夫**



**かんそう**  
楽しかった

**伝えるための  
ここがポイント**  
背景のデザイン  
文字の並びかた  
動く向き

むずかしかったのは？  
絵の大きさ  
文字の配置  
文字が見やすい

次に作るなら？  
並べ方  
おすすめのいち



**CM 伝えるための工夫**



**かんそう**  
やりがいがあった  
たのしかった

**伝えるための  
ここがポイント**  
買う人が見やすいよう  
に字の大きさをさえる

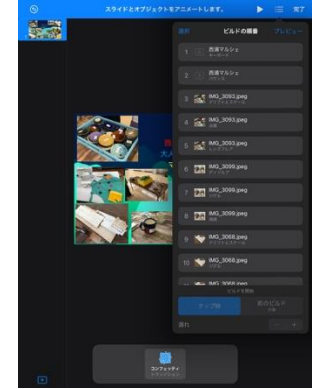
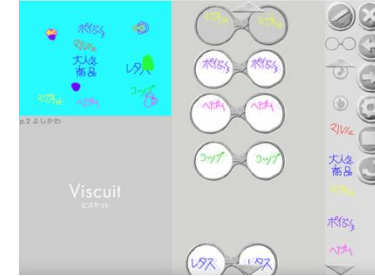
むずかしかったのは？  
CMのハイケイのいろをえら  
ぶのがむずかしかった

次に作るなら？  
食べ物のかわいい  
CMを作りたい



# ふりかえり

- 自分の作ったプログラムを見ながら、工夫したポイントを言語化



Keynoteのアニメーション、Viscuitのメガネを見ながら言語化

- 「話し言葉」に置き換えると？

フォント：声の大きさ

アニメーションのスピード：話す速さ

アニメーションの順：話す順番

対応させることができることに気づいた発言

# 成果と課題

- 目的、相手を明確にすることで、効果的なコミュニケーションについて考えることができた
- プログラミングを活用したことで、自分の考えを可視化することができ、言語化することに繋がった。
- アプリ選択の場面では、自身の得意・不得意に気づき、選択することができた。
- 適切なコミュニケーションについて考え、他の場面に置き換えて考えることもできた。

# 成果と課題

- 日常生活場面で実際に活かすことができるかは、今後継続して評価が必要
- 今回はコミュニケーションに焦点を絞ったが、他の思考や行動の場面でもプログラミング的思考が有効であるか
- 社会とのつながり、表現、創造を大切にした実践を継続していきたい。



# 実施上のポイント

## 「思考の可視化」

自分の考えをプログラミングの並びで可視化  
「意見交流」「説明」「ふりかえり」に活用

## 「できた・わかったを支える支援ツール」

プログラミングをスクリーンショットで  
意図通り動かせたかを確認

## 「協働する学びの環境設定」

『CM制作』という共通の目標を持ち、合作する  
Canvaでの意見共有、学び合い プログラミングを共通言語に

# 実施上のポイント

## 「苦手を補い過度な失敗をしない配慮」

- ・ 単元前にアプリの基本的な操作の習得
- ・ 得意なツールの選択

## 「生活に資する・つながる活動」

- ・ 高等部の授業を見ることで、自分の進路の見通し
- ・ 地域の方を含めたフィードバックを自信に
- ・ CMという表現と話すことの共通点を探す

# まとめ

- ICT機器や生成AIを使わない生活は難しい
- なぜ、使うか？ハッピーに生きるため
- 苦手や嫌いを補い、好きや得意に注力する
- 人によって得意・不得意、好き嫌いは違う
- その人にとって最適な使い方を見つける

特別支援教育×ICT

と

ICT×特別支援教育

自分はどちらが得意か考える。自分にとって個別最適な使い方を


ありがとう  
ございました



よろしければ

ICT作品コンテスト  
参加しませんか？





ICT作品コンテスト募集サイト  
<https://sites.google.com/view/sigse-ictcontest2>

**【募集部門】**

★児童生徒部門★  
※応募資格：特別支援学校、特別支援学級に在籍または特別支援教育を受けている児童・生徒

チャレンジ  
児童生徒が主体となって制作した作品

サポートトライ  
教職員等の支援を受けながら児童生徒が制作に関わった作品

★教職員授業実践部門★  
※応募資格：特別支援教育に携わる教職員（特別支援学校、特別支援学級、小中学校、高等学校、大学、教育委員会、教育センター等）

★学生教材制作部門★  
※応募資格：特別支援教育について学ぶ大学生、大学院生

**【募集期間】**  
2025年  
7月1日（火）応募開始！  
9月30日（火）応募メ切

**【表彰式】**  
12月13日（土）

会場  
株式会社内田洋行 新川本社  
ユビキタス共創広場CANVAS東京  
〒104-8282 東京都中央区新川2-4-7



<https://sites.google.com/view/sigse-ictcontest2?pli=1>

写真、動画、作曲、ポスター、プログラミング、AI、AR・VR、視線入力など、ICTを活用した創造的な作品をジャンルを問わず幅広くご応募ください。児童生徒部門では、自由な発想とICTの力を活かした取り組みをお待ちしております。教職員授業実践部門・学生教材制作部門では、教材や授業の工夫・特色について、所定の応募フォーマットにご記入ください。すべての応募者に表彰があります。詳細は募集サイトをご覧ください。第1回の様子や応募手続きのほか、実行委員が制作した作品サンプルや保護者向け同意書など、参考資料も掲載しております。

主催：日本教育工学会JSET SIG-SE（特別支援教育）  
実行委員：水内 豊和（島根県立大学）/ 山崎 智仁（山口県立大学）/ 立石 力斗（近畿大学九州短期大学）ほか  
協賛：株式会社内田洋行

お問い合わせ  
[sigse.ictcontest@gmail.com](mailto:sigse.ictcontest@gmail.com)