

# みんなで YouTuber になってカレーライスをつくろう！

ー デジタルコンテンツの作成から活用までの学びの展開 ー

山口県立宇部総合支援学校 教諭 北川 正史

キーワード：YouTube, PowerPoint, Google フォーム, 動画編集, 1人1台端末

## 実践の概要

コロナ禍による、調理実習などの自粛状況下において、知的障害のある生徒たちが調理に関する活動を、安全かつ自分たちの力でやるための取り組みである。本実践でのポイントは、生徒たちの動画編集と YouTube の利用、そして Google フォーム上での結果の共有である。

### 1. 目的・目標

生徒たちにとって調理実習は、とても楽しみにしている活動の一つである。しかし、新型コロナウイルス感染症の感染リスクが高いため調理実習は、自粛あるいは、制限を設けて実施せざるを得ない状況である。このような状況下「おうち時間」を楽しむ活動として、家庭での調理などが推奨されているが、知的障害がある子どもたちにとって、通常のレシピなどを使用して調理することは容易なことではないと予想される。そこで、知的障害のある子どもたちが自分たちの力で調理ができること、さらに高度情報化社会にマッチした多様な学びを得ることができることを目的に本実践に取り組んだ。

本実践については、職業・家庭の調理や情報、国語科の表現活動など複数の教科学習の要素を含んでいるので生活単元学習の授業として取り組んだ。さらに、本取り組みにあたり生徒たちの新しい時代の学びとして、デジタルコンテンツの「制作と配信」「活用と共有」というテーマを掲げ実践にあたった。

### 2. 実践内容

本実践は、1クラス（生徒6名）の活動で動画レシピを編集し、それを学年生徒（30名）に向け YouTube で配信し、さらにその結果を Google フォームのアンケートで共有する取り組みである。

## 2.1 動画制作と配信について

### (1) 動画制作について

動画については、生徒自身で調理ができるようにするため、簡潔でわかりやすい「約1分の時短レシピ」にすることを目標に制作した（調理動画は校内では調理不可なので教師が自宅で撮影したものを使用）。また、調理内容については「刃物は使わない」「生ものは使わない（缶詰）」「市販されているものを活用する（パック詰め下ゆで野菜）」この3点を工夫し制作にあたった。

【参考】工程：「お湯を沸かす」→「ルーを溶かす」→「缶詰と下ゆで野菜を入れる」→「10分煮る」

生徒たちの編集作業にあたっては、通常の動画編集ソフトでは、タイムラインやテロップの操作方法が複雑であり、操作方法の取得に時間を要することが考えられるので、知的障害のある生徒が容易に使用でき、今後の発表学習などへの活用にも期待できることを考慮し、Microsoft PowerPoint（以下PP）を使用して、動画制作を行った。また、データについては、各種端末で編集できる利便性や、今後スタンダードになることが確実であることからクラウドへ保存し作業を行った。

### ①動画制作 I と工夫点

動画制作の第1段階として、動画の基となるスライドの制作を行った。ここでの工夫は、iPad版PPを使用したことで、使い慣れた50音キーボードでの入力や指先の操作でのオブジェクトの配置などができることを可能にしたことである（写真1）。



写真1 iPad版使用の様子

#### 【本時の学習内容】

●指導目標/デジタルコンテンツの制作から活用までの流れを体験することを通して、情報活用に対する意欲を育む。

●評価/

#### 【知識・技能】

- ・タブレットを使用して文字入力できたか。
- ・オブジェクトの配置やスライドショーの操作ができたか。
- ・QRコードを読み取ることができたか。

#### 【思考力・判断力・表現力】

- ・生徒同士のやりとりから行動することができたか。
- ・コンテンツ作成のアイデアの提案ができたか。
- ・QRコードが使用されているものについて発表できたか。

#### 【学びに向かう力。人間性等】

- ・文字入力や画像等の編集に興味・関心を示したか。
- ・YouTubeの利用について考えることができたか。
- ・QRコードなどについて仲間同士で話すなど、情報技術への意識の芽生えが見られたか。

#### 【指導略案】

●単元指導計画（全体時間3時間）

(1)PowerPoint を使った動画編集（2時間）

(2) QRコードを使ってみよう（1時間）

●学習の展開 令和2年7月（3/3時間）

学習活動	生徒の活動	指導上の留意点
○iPad版PowerPointを使ってみよう。	○文字入力やオブジェクトの配置について学習する。	○PC版使用経験があるので、利便性を中心に説明し、実践を大切にする。
○動画を作ってみよう。	○文字入力やオブジェクトを配置する。(iPad) ○動画形式で保存する。(PC)	○協働への意識付けを行う。 ○PC版の利便性等を説明する。
○QRコードを使ってみよう。	○生活の中での利用等を考える。 ○読み取り実践をする。	○自由に意見できるようにする。 ○全員ができるようにする。

## ②動画制作Ⅱと工夫点

第2段階として、スライドショーを実行・記録し動画として保存する作業を行った。ここでの工夫は、PC版PPを使用したことで、大きな画面で音を聞きながらマウス操作ができ、タイミングよくスライドを進めていけるようにしたことである(写真2)。



写真2 PC版使用の様子

### (2)情報配信について

制作した動画の情報配信の方法として、YouTubeを利用した。YouTubeを利用した理由は『スマホやタブレット、PCなど閲覧方法が手軽で幅広いこと』『アップロードも容易であり、公開方法などの選択ができること』『子どもたちの憧れの職業であるYouTuber気分を味わうことができるなどのブランド力があること』以上3点である。なお、YouTubeへのアップロードに際しては限定公開として、URLを知るもののみが閲覧できるようにした。

## 2.2 コンテンツの活用と共有について

1人1台端末時代を意識し、動画リンクをQRコード化して生徒へ周知した他、Googleフォームを利用し今後スタンダードとなっていくクラウドを利用した学習も体験できるようにした。なお、生徒たちには宿題としてではなく、自主的なチャレンジ企画の取り組みとして紹介した。

### (1)QRコードに関する学習について

教科書QRコードコンテンツがスタートし、1人1台端末時代において重要な役割を果たすことが考えられるQRコードに触れるために、動画URL及びアンケートURLをQRコード化して配布した。さらに、QRコードについて少人数で体験型の授業を行い、使用方法などについての学習も行った(写真3)。



写真3 QRコード体験の様子

### (2)Googleフォームについて

1人1台端末時代では、クラウドベースがスタンダードになってくる。そこで、クラウド及び、視覚的な選択肢などのユニバーサルなコンテンツに触れる体験をするためにGoogleフォームでのアンケートを実施した。また、その結果を他の生徒と共有し、活動に生かすことができるようにもした(写真4)。



写真4 缶詰の選択画面

## 3. 成果

### (1)アンケート結果より

アンケートについては以下の5項目について行った。

- [1] あなたは？(なしでもOK)
- [2] カレーの味は？
- [3] 使ったかんづめは何ですか？
- [4] だれと食べましたか？
- [5] またつくってみたいですか？

そのうち3項目の結果は以下のようになった(図1)。

(回答数13:生徒4/教職員9)

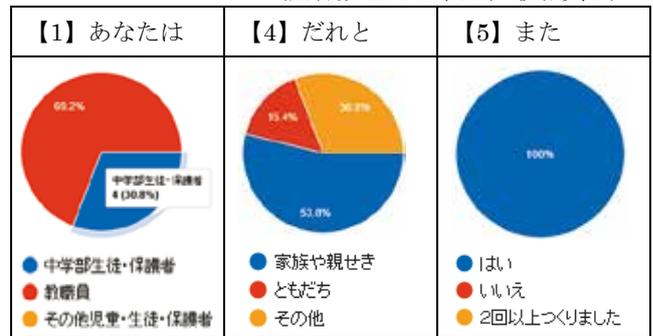


図1 3項目のアンケート結果

生徒の回答数は4であったが、自主参加の企画であることや施設入所生徒、障害について考慮すると、一定の成果があったと考えられる。また、ICTの普及面から教職員の参加も評価できる。さらに、家族との絆づくりや「おうち時間」の過ごし方についても成果があったと考えられる。

### (2)動画編集中の生徒たちの様子より

編集の際には生徒たちが自主的に役割分担を行っていた。また、手指の細かい作業が苦手な生徒や読みの苦手な生徒に対しての入力の補助などを自然に行う場面も見られた。中でも一番印象的であったのは、出来上がりの画像にテロップを入れる際に「できあがり！」で6文字になるから6人でやろうと取り組んでいた場面であった。以上のような様子から「協働的な学び」としての成果もあったと考えられる(写真5)。



写真5 協働的な学びの様子

## 4. 今後に向けて

これからの1人1台端末時代、臨時休業などの想定外の状況にも対応できるよう、日頃より教師・生徒共々デジタルコンテンツに慣れておく必要があると考える。そのために、学習プリントやお知らせなどにQRコードを添付し身近なものにしておくことや、動画コンテンツを利用した学習なども行っていきたい。さらに、生徒が主体となってリクエスト給食のアンケートをGoogleフォームで作成し実施するなど、現在の活動をデジタル化していく取り組みを個人としてだけでなく、組織として取り組んでいけるように先導していきたい。