
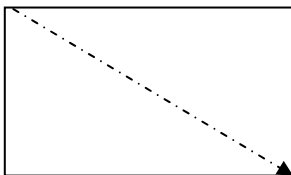
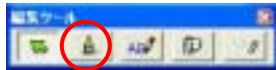


学校区分	学年	教科	領 域
小学校	5 年	総合的な学習	発表する力
学期	授業時期		単元の総時
- - -	- - -		1 時間 ~
単元名			
ユニバーサルデザイン / 人にやさしいデザインを見つけよう			
単元の目標			
身の回りのユニバーサルデザインに気づく。 しらべてきたことをまとめ、発表して話し合う。			
学習活動			
身の回りのユニバーサルデザインを取材し、1 枚の資料にまとめる。			
活動の流れ			
<p>わいわいレコーダー【ユニバーサルデザイン】には、ユニバーサルデザインを見つける場所として「学校、道、家、公園、駅、公民館、店」を記入しています。</p> <p>先生の準備（ユニバーサルデザインを見つけてほしい場所を変更したいとき）</p> <p>1．わいわいレコーダー【ユニバーサルデザイン】ボードを起動し、「書く」ボタンをクリックしてから、文字の上をクリック ダブルクリックします。</p> <p>「テキストツール」が表示されたら、文字を訂正します。</p> <p>3．「テキストツール」の「登録」ボタンをクリックして、貼り付けます。</p> <p>1．児童は、取材してきた写真や事柄をわいわいレコーダーの上書き込みます。</p> <p>【文字】</p> <p>a．「書く」ボタンをクリックして、編集ツールの「AB」ボタン（下図参照）をクリックします。</p>  <p>b．わいわいレコーダー（白紙）上にマウスを移動し、ドラッグして文字を書く場所を作ります。</p>  <p>c．取材してきた事柄を書きます。</p> <p>d．入力後ツール内の「登録」ボタンをクリックすると、画面内に文字が確定され、</p>			

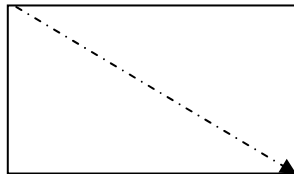
参加者の間でリアルタイムに閲覧できるようになります。

【写真・お絵かき】

- a. 「書く」ボタンをクリックして、編集ツールの「刷毛」ボタン（下図参照）をクリックします。



- b. わいわいレコーダー（白紙）上にマウスを移動し、ドラッグして写真を貼る（イラストを描く）場所を作ります。



- c. 写真 : お絵かきツール内の「画像」ボタンから写真を選びます。  
イラスト : お絵かきツールを使って絵を描きます。
- d. 作業後ツール内の「登録」ボタンをクリックすると、画面内に写真やお絵かきが確定され、参加者の間でリアルタイムに閲覧できるようになります。

2. 全員の書き込みを見て話し合います。

ボードの注意点

ロックの解除をすれば、お絵かきツールで色、罫線の数などを変更できます。

ロックの解除は、ロックされている箇所の上で右クリックし、メニューの中から「ロックの解除」を行います。

完全にロックしている部分	画面中央文字、文字の背景枠
位置をロックしている部分	文字（家、店、公民館、駅、公園、道、学校）、文字の背景枠
ボードサイズ	A3 - 横