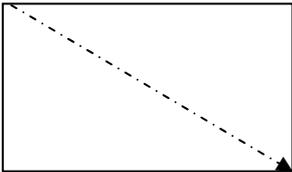


| 学校区分   | 学年    | 教科     | 領域    |
|--|-------|--------|-------|
| 小学校  | 5年    | 総合的な学習 | 発表する力 |
| 学期   | 授業時期  | 単元の総時  |       |
| - - -  | - - - | 1時間～   |       |
| 単元名  |       |        |       |
| ユニバーサルデザイン / 人にやさしいデザインを見つけよう  |       |        |       |
| 単元の目標  |       |        |       |
| 身の回りのユニバーサルデザインに気づく。<br>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>  |       |        |       |

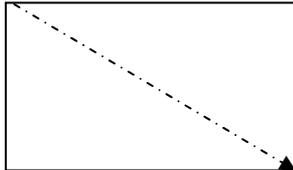
参加者の間でリアルタイムに閲覧できるようになります。

【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                       |