

デジタル観光マップで、5年生に日光の魅力を伝えよう！



ファイル名：日光の案内マップ.sb3 サイズ：2.47 MB



ファイル名：日光の案内マップ きほん.sb3 サイズ：76 KB

ダウンロードして、スクラッチで開いてみよう

基本的な手順

①キャラクターを上下左右に動かす	
②背景となる地図を選ぶ	
③キャラクターが触れることで背景を切り替えるための「アイコン」を置く	
④背景を切り替えるための写真を設定する	



このあとはどんなことを
プログラミングすればいい？

1番 ○○○○  文が長く、読むのが大変だから切れるところは切りたい。	2番 ○○○○  眠り猫のアイコンができた。まだクイズができていない。	3番 ○○○○  動きを変えたクリックするとその方向に進む	4番 ○○○○  背景を切り替えるのをまだ全部できていないから早く切り替えられるようにしたい	5番 ○○○○  ちょっと重い	6番 ○○○○ 	7番 ○○○○  作業が遅くてまだ全然終わっていないので、次の時間にやり方を見ながらやりたい	
8番 ○○○○ ・魅力を伝えるコーナーがまだできてない。 	9番 ○○○○  背景が変わって猫がしゃべった後にクイズを出したい	10番 ○○○○  一つ正しく、動かないので、動きはできたので、操作が正しくできるか、抜けてるところはないかチェックしたいです。	11番 ○○○○  背景が切り替わった後戻るまでの時間をもっと長くする。	12番 ○○○○  保存したと思って開いたら、データが多少、消えていた。しっかり保存しようと思った。	13番 ○○○○  スペースキーを押したらすべて消えるようにしようと思ったが、時間がなかったため、次回やろうと思う。	14番 ○○○○  猫がしゃべる時間が短かったから長くしたい。	
15番 ○○○○  切り替えができていたのにできなくなってしまったので次の時に直す直す	16番 ○○○○  背景が切り替わったときにアイコンを消す。こちらからまだ説明していない問題を出して、それを考えてもらってから、答えを出す。	<p>①グループ内でタブレットを交換する。 ②よりわかりやすく確実に魅力を伝えるために、工夫できる点を伝え合う。 ③自分の寄せ書き欄に振り返り・反省を書く。</p>				17番 ○○○○  ←完成 ハイキングコースの魅力がよく伝わるように、写真や説明をわかりやすくした。戦場ヶ原の写真は、実際に行ったものを使い親近感みたいなのがわくようにした。	18番 ○○○○  猫が話すことが短すぎるのもう少し長くしようと思った。
19番 ○○○○  クイズをやったので二つは、入れたい。	20番 ○○○○  アイコンに触れたときに写真を切り替えた後の吹き出しを読む時間も考えて止まる時間を考えたい	<p>プログラミングに関する悩み事はこちらにコメント(名前を忘れずに)</p>				21番 ○○○○  三猿のデータが消えたのですぐ作り直したい。アイコンをふやす！	22番 ○○○○  まだ背景を切り替わってもしゃべらないからしゃべらせたい
23番 ○○○○  まだクイズを入れていないのでクイズも4つくらい作りたかった	24番 ○○○○  画面の切り替えをする	25番 ○○○○	26番 ○○○○  クイズコーナーが完成して、文も変えたので完成した。	27番 ○○○○  アイコンを隠す方法を教えてもらったので次回はそれをできるようにしたい。	28番 ○○○○	29番 ○○○○  まだ黄色い球に当たったら写真を切り替えるようにしてないから切り替えられるようにしたい	
30番 ○○○○ クイズをつくっていないのでくりくりしたい	31番 ○○○○  クイズのプログラミングがすべて完成した。余裕があれば五重塔の紹介を試みたい。	32番 ○○○○	33番 ○○○○  もう一つアイコンを付ける。クイズを追加する。言葉を使う時のプログラミングの数字が全角でなせうましくないかわからないまま、時間を使ってしまったので今度からうましくないときはまず、全角になっていないか確かめようと思いました。	34番	35番	36番 細川卓郎  同じグループの〇〇さん、〇〇さんの意見を聞いて、吹き出しの内容をもっと興味を引く言葉に変えようと思った。切り替わった画面からさらに画面を切り替えたい。	

1番 ○○○○ 対話のスイッチが不十分で時間が余ってしまった。「ここはあんよの湯。温かかった。」を「場所ごとに温度が違う…!？」みたいな興味を引き立たせるような文章にする	2番 ○○○○	3番 ○○○○ バクとは何ぞやということアイコンに触れて説明が終わった後にスタート位置に戻らなければならない	4番 ○○○○ 光徳牧場の写真を牛の写真にして牛がいると勘違いされたからソフトクリームの写真に変えたい猫が話す文章が「ここは○○」と抽象的過ぎたからもっと相手が興味を持つようなことばにしたい	5番 ○○○○ アイコンの紛らわしい物があったから消し、5年が目しそうな言葉を出した(例:秘密、なんでだろう)や質問しそうな事をあらかじめ調べておく。	6番 ○○○○ 写真と言葉の時間が短かったから言葉を読む時間と写真を見る時間を長くした	7番 ○○○○ キャラクターがしゃべる言葉が少なすぎるから、あと1文ぐらい文を付け足す
8番 ○○○○ ○○では…と気になるようなことをかくこと。説明を少し増やすこと。	9番 ○○○○ クイズを入れた方がいいと言われた。対話のスイッチを増やしたい	10番 ○○○○ 文の筋を考慮しておく。やってもらってひきつけられるような文だと分かったのでそこから詳しくわかりやすく伝えられるよう考えたい。あと事実しか言ってない感じだったので先生の言っていた通り生々しいことも伝える。プログラミングは、シンプルなのでクイズを付けるもし間に合わなくても画像などを見せて声で伝える。	11番 ○○○○ 言葉を表示する時間が長すぎたからそこを短く直す。また、対話のスイッチがない文章もいくつかあったからその文を質問したくなるような文に直す。	12番 ○○○○ 背景が切り替わる時の画像について指摘された。写真を探して画像を変える。また対話のスイッチがないから、興味を持つような言葉を入れたい。	13番 ○○○○ クイズに使う画像をあらかじめ用意しておいた方が良かった。(しっかりやっても三分以上かかるかもしれない。)クイズの解説をもっと詳しくしたいと思う。	14番 ○○○○
15番 ○○○○ 光徳牧場のアイスの説明に対話のスイッチが不十分だったからどういう味だったかを引き出す分に直す。	16番 ○○○○ ・説明の内容を一言でまとめた例:遊覧船では外に出られる ・興味を持つような内容に変えた例:華厳の滝付近にはある秘密が…	<ul style="list-style-type: none"> ・本番までにできること ・お客さん(5年のふりをした6年1組)に指摘されたこと ・対話のスイッチが不十分だった文章 ・プログラミングを修正するところ 			17番 ○○○○ 説明の文を五年生が疑問に思うような文に変える。光徳牧場の説明に対話のスイッチがなかった。	18番 ○○○○ リハーサルをしてお客さんに猫の吹き出しができる時間が短いと言われたので出るじかんを3秒から5秒にプログラミングを修正したい。
19番 ○○○○	20番 ○○○○ あまり正確な数字で説明することができなかった。吹き出しの文章の量に差があった。				21番 ○○○○ ・クイズが簡単過ぎる(5年生でも) ・眠り猫の説明は少し話しすぎ	22番 ○○○○
23番 ○○○○ 説明も入れる。せりふが途中でできていたことや3.4階から1.2階にもどれないこと。薬師の湯に対話のスイッチがないこと。セリフを2段にする方がいいと思う。	24番 ○○○○ スクラッチの説明(対話のスイッチ)が少し具体的過ぎた。	25番 ○○○○	26番 ○○○○ 対話のスイッチが不十分な文章があったので変える。クイズで間違っても次の問題にいくようにする。	27番 ○○○○	28番 ○○○○	29番 ○○○○ 5年生に興味を持たせる文章にする
30番 ○○○○ 薬師の湯についての説明では対話のスイッチが全くなかったのでつくる。相手がどんな質問をするか、どんなふうに戻すかを考える	31番 ○○○○ 対話のスイッチが不十分だったので、抽象的・五年生が質問するような説明を書く。クイズが短かったので、もう一問付け足す。	32番 ○○○○ プログラミングがほかの人と比べすくなかった。	33番 ○○○○ クイズの問題を線で引いて書いていたので、「T」を使いたい。すべてのアイコンに三回触れると、クイズのアイコンが出るようにしたい。	34番	35番	36番

1番 ○○○○ 途中途中で説明を入れて三分間話せたと思う。質問されるように「穴」を作っておいて見事に質問された。画像を見せながら説明できたので五年生にはあんよの湯に入ってもらって温度差を感じてほしい。	2番 ○○○○ タブレットと資料を2つ使って何とか説明できました。うなずいてくれた子などがいて分かってくれたのだなと思いました。	3番 ○○○○	4番 ○○○○	5番 ○○○○ 「なんでだろう？」という文を入れたらそれがヒットして、対話のスイッチが良く出来た。質問も結構でた	6番 ○○○○ 石鳥居の「ある秘密がある石鳥居です。」という説明が良かった。対話のスイッチのポイントになった。最後にそれに説いての質問が多かった	7番 ○○○○	
8番 ○○○○ 説明するとき説明される側に興味を持たずことがあまりできなかった。そのため質問が少なかった。5年には、スキドーやヘルヴェリンの強風のすごさを体験してほしい。	9番 ○○○○ アイスクリームが食べられると聞いたら喜んでた。かぼちゃ豆腐を食べてほしい	10番 ○○○○ 質問は多めにできていて、よかったと思うでも、体験したことが少なかった。もっと『これを調べてみるといい』以外にも実話を話せるとよかった	11番 ○○○○ 対話のスイッチを自分では作らつもりでもあまり触れられないことがあった。でも、会話が途切れることがあまりなかったから良かった	12番 ○○○○	13番 ○○○○ かぼちゃ豆腐の話をしたらみんな笑ってくれた。沈黙の時間は全くなかった。操作もうまくいったので問題点はなかった。来年のかぼちゃ豆腐が美味しいのかまづいのか実際に味わってもらいたい。班のメンバーとはぐれないような工夫をしてほしい。	14番 ○○○○	
15番 ○○○○	16番 ○○○○ 雨が降って濡れた苦い経験があるため、余分に靴下などを持ってきたらもっと楽に	<h2 style="text-align: center;">日光報告会 振り返り (6年1組)</h2> <ul style="list-style-type: none"> ・ 5年生に日光の魅力伝えることができたか。(自分の説明・質問の応答・資料の内容) ・ 5年生に日光でどんな体験をしてほしいか。 				17番 ○○○○ 戦場ヶ原の名前の由来を説明していて、男体山と赤城山の神、どっちが勝ったのか。という質問をされた。勝敗が分からなくて、その場で調べたため、5年生を待たせてしまった。5年生には、私が最も印象に残っている、華厳の滝の迫力を体験してほしい。	18番 ○○○○ 今回の日光報告会は、前やったりハーサルの時より対話できた。画像を見せながら発表したら5年生が分かりやすそうにしていたからよかったと思う。5年生に日光で代々木では絶対にできない東照宮見学や温泉を体験してほしい
19番 ○○○○ 発表できたけど声が小さくて大きくした方がよかった。	20番 ○○○○ とても自分的にはうまくいった。質問もたくさんしてくれて、7対3という割合に近い説明ができた。5年生には特に華厳の滝の迫力をきちんと感じてほしいと思った。					21番 ○○○○ 伝えることが出来た。対話のスイッチも上手く出来ていたと思う。自分的にはとても良い報告会になった。	22番 ○○○○
23番 ○○○○ 温泉に含まれる硫黄のことやご飯を食べる所で食べる食べ物のことを教えることができた。	24番 ○○○○ 日光の魅力や戦場ヶ原のことをすべて教えずに5年生に教えることができた					25番 ○○○○	26番 ○○○○ 華厳の滝のことは説明できたが、遊覧船や日光自然博物館のことについてはうまく説明ができなかった。しかも直前にプログラムがおかしくなってしまって、全然うまくいかなかった。
30番 ○○○○ 最初のプログラムだったら質問が全くでない状態になりそうだったが少し工夫を加えたことによってしつもんしたいことができ相手にもっと知りたいという気持ちにさせて日光の魅力伝えることができた	31番 ○○○○ 5年生に日光東照宮の姿・ヤスクラッチをみせて、説明をしたり、問題を投げかけたりした。5年生には、疑問に思ったことを実際に見てほしい。	32番 ○○○○	33番 ○○○○ 源泉の仕組みなどをよく伝えられたと思う。5年生には日光の硫黄のとけた温泉に仕組みを思い出しながら入ってほしい	34番	35番	36番	

日光報告会 振り返り (5年1組)

6年生の報告を聞いて、さらに詳しく調べてみたいことや分からなかったことをもとに、自分の学習課題（日光で調べたいこと）を考えてみましょう。
6年生になったら、この振り返りに書いたことをもとに学習を進めていきます。

1番 ○○○○

かぼちゃ豆腐のこと

2番 ○○○○

戦場ヶ原でどのような戦い
がおこったのか調べてみた
い。

3番 ○○○○

日光で動物や植物などに触れ
られるみたいなのでたのしみ
です。

4番

欠席

5番 ○○○○

僕は、聞いた中でまだ行っていな
い温泉が楽しみだなと思いま
した。硫黄のにおいというものをか
いでみたいです。あとそのお風呂
が何性なのかも気になります。

6番 ○○○○

戦場ヶ原には、珍しい植物があると
聞いたので、それがどんなものか調
べてみたい。

7番 ○○○○

戦場ヶ原のことを聞いて、とても興味を
持ったので、深く調べてみたい。南瓜豆腐
は本当に不味いのか調べてみたい。

8番 ○○○○

6年生に色々教えてくれました。
その中で、詳しく調べたいの
は、「源泉」の変化です。

9番 ○○○○

どの班もわかりやすくおしえてくれま
した。そして一番興味を持ったのは、みず
うみ グループです。さびたお金を源泉
につけるときれいになると聞いたのでそ
のことをもっと詳しく知りたいです。

10番 ○○○○

戦場ヶ原の神話について調べてみた
い。また近くにある植物や動物の事
も調べてみたい。

11番 ○○○○

色々にな人に教えてもらいま
した。中でも泊まった旅館に
ついて教えてくれた人がわか
りやすかったです。

12番 ○○○○

戦場ヶ原では昔、戦った伝説がある
ことを知りました。とてもすごいこ
とだと思いました。びっくりしたの
は、源泉はちょっと臭いにおいとい
うのがびっくりしました。

13番 ○○○○

戦場ヶ原で戦った伝説があるから調べ
てみたい。
湯は温度によってちがくなるから調べ
てみたい。

14番 ○○○○

スズメと猫の神社を紹介してくれま
した。猫はねてるからスズメは猫の
後ろで遊んでいました。これは平和
という意味を表しています。とても
面白いかったです。

33番 ○○○○

戦場ヶ原には、350種類の植物
があると聞いたので、どんな植物
があるのかをしらべたい。

16番 ○○○○

日光東照宮の三猿の話が一番心に残りました。
色んな三猿があってびっくりしました。
特に、見ざる、聞かざる、言わざるの三猿が面白
かったです。
また、眠り猫も面白いと思いました。
ななめから見ると、猫が怒ってるように見えたり、
6年生が面白い話をいろいろしてくれました。
眠り猫についてもっと詳しく調べたいです。

17番

欠席

18番 ○○○○

戦場ヶ原の話聞いて、もっと調べ
てみたくなった(神様の話につい
て)。みんな優しく教えてくれた。

19番

転出

20番 ○○○○

眠り猫は、ななめから見るといか
くしているように見えると教えて
くれました。眠り猫のことを調べ
てみたいです。

21番 ○○○○

どのグループもわかりやすく教えてくれ
てうれしかったです。特に気になったのが、
いろは坂という坂です。その坂は、48回
カーブがあるけれど、景色を見ていればよ
われないと聞いたので、本当かどうか調べて
みたいと思いました。

22番 ○○○○

日光のサルはなぜ八匹も描かれてい
るのか調べてみたい。

23番 ○○○○

私は6年生の日光東照宮の説明を聞いてび
っくりしました。それは江戸幕府代将軍の徳
川家康のお墓だったことです。ちなみに徳
川家光も日光東照宮にお墓があるそう
です。あと日光東照宮で有名なみざる・し
わざる・きかざるがいるそうです。かぼ
ちゃ豆腐も美味しそうでした。このよう
にいっぱい楽しそうなことが知れたので
日光東照宮が楽しみです！

24番 ○○○○

男体山が噴火して湖ができ
るのを不思議って思いま
した。男体山と噴火してでき
た湖について、もっと調べ
てみたいと思いました。

25番 ○○○

いっぱい書きすぎてあまり聞けなかつたけ
どみんなとても分かりやすかったです。特
に興味を持ったのは、光徳牧場で、アイス
屋があり、アイスクリームが食べられると
いうことです。アイスクリームは、すきな
ので嬉しいです。ほかにも、中禅寺湖で滝
などが見れるとても聞いたので楽しみです。

26番

転出

27番

欠席

28番 ○○○○

ぼくは、1組の教室にいた人しか、見てないけど、す
ごくみんな分かりやすかったです。
牧場で、アイスが食べられるみたいなので、そういう
ところもすごいとおもいました。
鹿やリスも見られると、聞いたのででんたが楽し
みです。

29番 ○○○○

戦場ヶ原の伝説などをもっと詳しく
調べたいと思いました。

30番 ○○○○

湯の湖は晴れているときはとてもき
れいと聞いたけど雨が降った時は、
濁って汚くなるから晴れているとき
の湯の湖を見てみたい。

31番 ○○○○

どのグループもとても分かりやすく教えてくださ
ったので、プログラミングを使った説明でも楽しみな
がら聞きました。また、私たちのときの南瓜豆腐は
美味しいのが楽しみになりましたし、「南瓜豆腐」
という食べものにも興味があったので、もっと詳
しく調べたいな。と思いました。そして、戦場ヶ原の
伝説も面白かったのもっと知りたいと思いま
した。

32番

欠席