

2019 年度コラボミュージアム作品づくりコンテスト

小学校・中学校部門 アピールシート

2020 年 1 月 21 日

所属名 : 東京都 渋谷区立代々木山谷小学校

実践学年組: 6年 1組・2組

氏名: 細川卓郎

教科	総合的な学習の時間
実践期間	2019年 10月21日 ~ 2020年1月18日
実践タイトル (35文字以内) 日光の魅力を伝えよう	
実践の目的 6年生が8月に体験した日光移動教室を振り返り、5年生に向けて「日光の魅力」を伝えるための報告会を開く。報告会では、プログラミングソフト・Scratch3.0で作成した「デジタル観光マップ」を資料に用いて、5年生とマップの操作を通じた対話的な交流をしながら日光の魅力を伝える。課題設定からグルーピング、基本的なプログラミングの指導、グループ同士の交流による助言と改善、活動のふり振り返りまでをコラボノートで作成した学習シートにまとめることで、児童の作成データのバックアップを兼ねつつ、継続した指導と評価ができるようにした。	
実践のポイント・工夫 新学習指導要領で取り上げられている「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るための学習活動」の実践としてこの学習活動を計画した。渋谷区では高学年にプログラミングを体験させるためのソフトウェアとしてScratch3.0を導入している。このソフト自体には相互で交流できる要素がないため、児童が作成したデータ同士を関連付けるためにコラボノートを活用した。「課題設定」「グループ分け」「基本的な資料の作成」「中間報告」「振り返り」の各場面でコラボノートのシートを作成し、付箋の色分けやコメント機能などを活用した上で継続した指導ができるようにした。	
実践内容 (簡単に) 課題設定とグルーピング・・・寄せ書きテンプレートを活用し、日光で感じた魅力を4色のデジタルふせんで分類させ、課題別グループを作成し、それぞれの地図をダウンロードさせた。 基本的なプログラミングの指導・・・範例のデータを貼り付けて、基本的な操作について理解させた。作業の進捗状況が分かるように名前付きの付箋を移動させて全体で共有した。 グループ同士の交流による助言と改善・・・作成したデータは別の寄せ書き用テンプレート上を貼り付けて保存させた。データをダウンロードして閲覧したり、コメントで助言を送り合えるようにした。 活動のふり振り返り…報告会で5年生と6年生が交流した後は各クラスの寄せ書きシートに感想を書かせ、お互いに感想を見合えるようにした。6年生は5年生の感想も参考にしながら、自身の報告を振り返ることができるようにした。	

(コラボノート)を使用してよかった点を教えてください。

コラボノート上にワークシートをまとめているので、学習状況の把握から評価までが一元化でき、児童も授業者も学習活動が進めやすかった。グルーピングでは、その場でふせんの色の偏りからを把握でき、調整が容易であった。マップ作りでは進捗状況を名前付きふせんで可視化することで、黒板に貼るネームプレートと同じように全体で共有でき、早く課題を終えた児童が補助に行くなど、協働的に制作する姿が見られた。ファイルをコラボノート上で保存してあるので、安心してバックアップをとることができた。

自由記述欄

Scratch3.0 はインストール後に起動してからデータのファイル (拡張子 sb3) を読み込むことでガイドマップを開くことができます。

<https://scratch.mit.edu/projects/editor/?tutorial=getStarted>

実践記録の概要 (単元略案)

※コラボノートを活用した場面だけではなく、全体の学習の流れとコラボノートをどの場面でもどのように活用したか記載してください。

	主な学習活動と内容	○指導上の留意点●評価	コラボノートの活用
課題設定 2時間	1. 日光報告会を開くことを知り、学習課題を決める。 (1) オリエンテーションで概要をつかむ。 ・5年生に、「日光の魅力」を発信する。 ・紹介する時には、「観光ガイドマップ」を使う。 ・観光ガイドマップは、Scrath3.0 で作成する。 (2) 学習計画を立てる。	○授業者の作った作例を見せながら、ガイドマップを使った伝え方の利点に気付かせる。 ○5年生と日程を調整しておく。	
情報収集 4時間	2. 日光高原学園を終えて感じた「日光の魅力」を振り返り、場所ごとにグループ分けをする。 【グループ (訪れた場所)】 ・日光東照宮 ・ホテル ・湯の湖周辺 ・中禅寺湖 ・戦場ヶ原	○魅力を考える際には、自分達の住む街・代々木とも比較させる。 ◇体験活動を通して栃木県日光市の自然・歴史・産業・伝統等の素晴らしさに気付いている。 (知識・技能)	■コラボノートの寄せ書きテンプレートを基に「日光の魅力とは？」のページを作成し、付箋の色によるグループ分けを進める。 ■前時のコラボノートに貼った色別の付箋に、考えた魅力を書かせる。

<p>情報収集 3時間</p>	<p>3.Scrath3.0を使ったプログラミングの方法を知り、観光ガイドマップを作成する。</p> <p>①地図の画像を手に入れ、基本的な動作を確認する。</p> <p>②対象物に触れると背景を切り替えるプログラミングを組み立てる。</p> <p>③切り替える背景の写真や、魅力を伝えるために必要な情報を集める。</p>	<p>○ガイドマップを相互評価、他者評価してもらうことにより、情報を創造し、発信・伝達するよさをとらえさせる。</p> <p>◇設定した課題を解決するために見通しをもって情報収集したり、整理・分析したりし、自分にもできることがあることを理解している。(知識・技能)</p> <p>◇目的をもって、日光の魅力をより深く知るための課題を設定し、他者と協働して解決しようとしている。(主体的に学習に取り組む態度)</p>	<p>■寄せ書きページの中央に地図の画像をファイル形式で貼り付け、ダウンロードさせる。</p> <p>■新しいページに基本となるガイドマップのファイルと進捗状況状況を表す表、名前入りのふせんを貼り付けておく。ふせんを移動させて最終的な進捗状況を表すことで、早く課題を終えた児童に協力するように声掛けをする。</p>
<p>整理分析 3時間 (本時)</p>	<p>④基本的なガイドマップを作成する。</p> <p>④魅力を伝えやすくするために工夫できる個所を考え、自分なりの観光ガイドマップを作る。</p> <p>⑤グループ同士で動作を確認し合い、より魅力が伝わりやすいものへと助言・改善する。</p>	<p>○ペア学習を通して、有用なプログラムのアイデアなどを共有させる。</p> <p>◇5年生に魅力を伝えやすいデジタル観光マップを作成するために、すすんで助言し合っている。(主体的に学習に取り組む態度)</p>	<p>■新しい寄せ書きページに、自分の作成したガイドマップのファイルを貼り付けてバックアップ用のページとする。グループ同士で動作を確認し合った後は、ファイルにコメントで助言を書き合うよう声をかける。</p>
<p>まとめ・表現 2時間</p>	<p>4. 観光ガイドマップを使って、日光の魅力を発信する。</p> <p>(1) できあがった観光ガイドマップを使い、5年生に日光の魅力を紹介する。</p> <p>【会場：体育館】</p> <p>(2) 5年生から感想や意見をもらう。</p> <p>(3) 学習のふり返しをする</p>	<p>○ポスターセッションのように会場を目的別のグループに分け、5年生が自由に移動できるようにする。</p> <p>◇学習を通して考えたことや思いをもとに、自分達の住む街を見直そうとしている。(主体的に学習に取り組む態度)</p>	<p>■寄せ書きシートに振り返りを書かせる。シートには5年1組から6年2組までの4クラス分を載せて、お互いに読み合うことができるようにする。</p>

第6学年 総合的な学習の時間 学習指導案

令和元年12月4日(水) 第5校時 13:45~14:30

渋谷区立代々木山谷小学校 6年1組33名

場所 6年1組教室

指導者 細川 卓郎

研究主題

児童の情報活用能力を育む取り組みの充実
～渋谷区モデルのICT活用を通して～

1 単元名 日光の魅力・発見!

2 単元の目標

- ・日光の自然・歴史・産業・伝統等のすばらしさに関心をもち、テーマを深めたり絞ったりしていく中で自分に合った調べ方で情報を集め、取捨選択し、見通しをもって追究することができる。
- ・課題解決のために収集した情報を、正確さや有用さにより判断し、読み手を意識した処理をして、「観光ガイドマップ」として表現することができる。
- ・新たな情報や自分の感想や意見を付け加えて創造した情報を発信・伝達することができる。

3 児童の実態

本学級の児童はこれまでに、目的や意図に応じて自分の考えを書くことに関して、自分の所属する委員会活動に関するお知らせやお願いを伝える意見文をまとめる学習をしてきている。また、総合的な学習において、調べたことをレポートや新聞、パンフレットとしてまとめる学習も経験してきている。それらの学習を通して、意見文や説明文の基本的な構成である、話題提示、事例、まとめ・むすびという構成で文章を組み立てれば、自分の考えが読み手に伝わる文章を書くことができることをとらえてきている。

そのような組み立て方による文章の書き方を活用して、学習や行事等の感想を書いたり、レポートを書いたりする活動を折に触れて行ってきた。活動を継続することで、文章を書くことに苦手意識をもっていた児童も、目的に応じ、書く必要のある事柄を事例として選び、その事例を通して自分の考えを伝えることができるようになってきている。しかし、自分の考えを伝え合う活動となると、用意された原稿をそのまま読むことに終始してしまい、自分の言葉を使って対話的なやり取りをすることができる児童には大きな能力差がある。

技能的な面では、本校は2年前には渋谷区ICT教育モデル校に指定され、区内小中学校に先駆けしてLTE回線のタブレット端末が児童一人一人に貸与された。そのため、6年生の児童もプログラミング学習ソフト「Scratch」や、協働学習支援ソフト「コラボノート」にも4年生の頃から触れており、難なく操作することができる。また、ほぼすべての児童が大人と同程度の速さでタイピングによる文字入力を行うことができる。

4年生の総合的な学習の時間では、地域安全マップを作成し、学区に潜む防犯上危険な場所について学習し、実際にフィールドワークを通して地図にまとめることができた。また、他の学年にも通学路の危険な所について啓発していくために、Scratchを活用したタッチ式クイズを作成し、3年生の児童に説明会を開いた。その際には、グループ内で児童同士がアイデアを出し合いながら、タッチの際に音で知らせたり、画面上に解説文を付け加えたりといった創意工夫をする姿が見られた。

今年度の年7月29日から31日にかけて実施された日光高原学園では、事前学習のパンフレットづくりやグループ活動、史跡の見学など、様々な場面で児童が意欲的に行動していた。

日光高原学園を通して感じたこと、学んだことは、「日光の魅力」として、来年訪れる5年生に発信していきたい。また、その時に発表者と受け手が密なコミュニケーションをとることで、日光の魅力を生き生きと伝えられるようにしたい。

4 単元について

前文部省（当時）初等中等教育局教科調査官小森茂氏は、伝え合う力を育てるために「五つの言語意識」（ア相手意識 イ目的意識 ウ場面・状況意識 エ方法・技能意識 オ評価意識）を提唱している。書く力を育てるための手だてとしては観光パンフレット作りを計画してきたが、伝え合う力を伸ばすための手だても必要であると考えた。

そこで、上記のアイウを中心に意識させながら、来年度同じ体験をする5年生に向けての日光高原学園の報告会を開くことにした。また、その際に使用する資料については、PowerPoint の様に一方的に伝えるだけのプレゼンテーションソフトではなく、情報を受ける側にも操作があり、双方向でやり取りが生まれる資料を使えるようにするために、Scratch のプログラミング機能で画面をタッチしながら解説ができる「観光ガイドマップ」を活用することにした。

「観光ガイドマップ」作りにあたっては、5年生への相手意識をもたせたいうえで、実際の日光高原学園で、調べ学習では得られなかった情報や、実際にその場所を訪れての自分の感想や意見を付け加え、自分独自のものとして完成させていくようにする。報告会で5年生に見せる前には、学級内で推敲する時間も設ける。チェックポイントを共有し、快適な操作性や、わかりやすい表現内容への改善に向けて相互で助言し合う時間をとることで、6年生同士で伝え合いの活動ができるようにする。単元の最後にはガイドマップを読んだ5年生からも感想や意見をもらい、学習をまとめていきたい。

5 研究主題にせまるための手立て

○プログラミングソフトを活用した発表資料作り

- ・日光の魅力を伝えるために、画面を挟んで5年生と6年生が1対1の交流することができる。
- ・用意された原稿を話すだけの説明と違い、状況に応じて5年生が質問を投げかけ、その場で思考判断をしながら6年生が回答するという対話的なやりとりが生まれる。
- ・資料作成の際にプログラミング的な思考力が養われる。また、資料を推敲する際に友達同士でも双方向のやり取りが生まれ、対話を通して協働的な学びの場が生まれる。

○学び合い

- ・ペアやグループ、学級全体など多様な話し合いの場を設定することにより、多様な考えを出し合うことができるようにする。情報の共有が促進される。
- ・学び合いがより深まるよう、話し合いの視点を焦点化できるようにする。

○振り返り

- ・授業のはじめにめあてを確認し、終末には今日の学習を振り返る時間を取る。次の学習でしたいことを考えることで、学習の見通しや思いをもち、主体的に動いていくことができるようにする。

6 単元の評価規準

ア 知識・技能	イ 思考・判断・表現	ウ 主体的に学習に取り組む態度
<p>① 体験活動を通して栃木県日光市の自然・歴史・産業・伝統等の素晴らしさに気付いている。</p> <p>② 設定した課題を解決するために見通しをもって情報収集したり、整理・分析したりし、自分にもできることがあることを理解している。</p>	<p>① 今までの活動を振り返りながら課題を決定している。</p> <p>② 課題の解決に向けて行動しようとしている。</p> <p>③ 相手や目的に応じて分かりやすくまとめ、表現している。</p>	<p>① 目的をもって、日光の魅力をより深く知るための課題を設定し、他者と協働して解決しようとしている。</p> <p>② 5年生に魅力を伝えやすいデジタル観光マップを作成するために、すすんで助言し合っている。</p> <p>③ 学習を通して考えたことや思いをもとに、自分達の住む街を見直そうとしている。</p>

7 研究主題にせまるための手立て

○プログラミングソフトとタブレット端末を活用した発表資料（観光ガイドマップ）作り

- ・日光の魅力を伝えるために、画面を挟んで5年生と6年生が1対1の交流することができる。
- ・用意された原稿を話すだけの説明と違い、状況に応じて5年生が質問を投げかけ、その場で思考判断をしながら6年生が回答するという対話的なやりとりが生まれる。
- ・資料作成の際に論理的な思考力が養われる。また、内容を読み合う際に友達同士でも双方向の助言ややり取りが生まれ、対話を通して協働的な学びの場が生まれる。

○学び合い

- ・ペアやグループ、学級全体など多様な話し合いの場を設定することにより、多様な考えを出し合うことができるようにする。学び合いがより深まるよう、話し合いの視点を焦点化できるようにする。

○振り返り

- ・授業のはじめにめあてを確認し、終末には今日の学習を振り返る時間を取る。次の学習でしたいことを考えることで、学習の見通しや思いをもち、主体的に動いていくことができるようにする。
- ・協働学習支援ソフト「コラボノート」を効果的に活用することで、感想や意見を瞬時に共有したり、学習課題の分布状況を把握しやすくしたりする。

8 指導計画（全25時間）

	主な学習活動と内容	○指導上の留意点●評価
課題設定 ① 1時間	<p>1. 日光高原学園のねらいや計画を知り、学習課題を決める。</p> <p>(1) 事前説明会に参加し、目的地やねらい、日程を理解する。</p> <p>(2) 学習計画を立て、見通しをもつ。</p> <p>【学習の大まかな流れ】</p> <p>① 見学場所について調べる課題をもつ。</p> <p>② 自分たちが活用する「観光パンフレット」を分担して作る。</p> <p>③ グループや係を決定する。</p> <p>④ 日光高原学園で実際に見学・取材し、さらに情報を集める。</p> <p>⑤ さらに集めた情報や実際に見学しての感想をつけ加え、「観光パンフレット」を完成させる。(夏休みの宿題)</p>	<p>○しおりを参考にさせる。</p> <p>○学習計画の流れを表に示す。</p> <p>○手書きによる表現を希望</p> <p>する児童には画用紙を、タブレットによる表現を希望する児童にはコラボノートの新聞形式を選択させる。</p> <p>◇イ-①</p>
情報収集 4時間	<p>2. パンフレットづくりについて知る。</p> <p>(1) 作成する目的や伝える相手について考える。</p> <p>(2) 実際の観光パンフレットや新聞を集めて、構成や材料の選び方、写真や図の使い方の工夫を理解する。</p>	<p>○国語の既習事項を確認する。</p> <p>◇ア-②</p> <p>◇イ-②</p>
	<p>3. 日光高原学園の見学場所についての資料を集め、見学場所について理解する。</p> <p>(1) 日光高原学園の見学場所についての資料を分担して収集する。</p> <p>【予想される資料】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ パンフレット ・ 旅行ガイド ・ 地図 ・ ウェブ検索 <p>(2) 収集した資料に目を通し、整理して目的に合うものを選び、選んだ資料をくわしく調べ、分担した見学場所について理解する。</p>	<p>○目的にあった資料の探し方を指導する。</p> <p>○日光高原学園の目的や、パンフレットづくりのねらいから集めた資料や資料の中の必要な部分を取捨選択するようにさせる。</p> <p>◇ア-②</p> <p>◇イ-②</p>

<p>整理分析 10時間</p>	<p>4. 「観光パンフレット」を作成する。</p> <p>(1) 国語の教科書で、割付の仕方を振り返り、これまでに収集した資料をもとに、「日光高原学園パンフレット」の本文ページを作成する</p> <p>(2) 「日光高原学園パンフレット説明会」を行い、見学場所について調べたことを説明するとともに、見直しポイントを使ってガイドマップをよりよくするための意見を交換し、修正する。</p> <p>見直しポイント：写真の、文章量、引用文、分かりやすさ</p>	<p>○ 自分たちが使いやすい内容と順序を検討するようにさせる。</p> <p>○ 著作物の学習利用について指導する。</p> <p>○ 写真、図、地図、年表など、必要な情報を入れて作成するようにさせる。</p> <p>○ 必要な内容を入れ、事実と意見を区別して書かせる。</p> <p>◇ア-②</p>
	<p>5. グループで日光高原学園コースを話し合い決定し、日光高原学園で調べたことを追加し、観光パンフレットを完成させる計画を立て、取材する。</p> <p>(1) 日光高原学園での取材計画を立てる。</p> <p>(2) 日光高原学園に行き、取材計画に沿って情報を収集する。 (学校行事・社会科として)</p> <p>【予想される取材方法】</p> <p>・ 写真 ・ パンフレット ・ メモ ・ インタビュー</p> <p>(3) 日光高原学園で実際に見学・取材し、さらに情報を集める。</p>	<p>○ つくる目的や見てほしい相手を明確にさせるように話し合いをさせる。</p> <p>○ これまでの国語や総合の学習で身につけたことを活用して取材するようにさせる。</p> <p>○ 事前調べたことにつけ加ええる情報や自分の感想、意見をメモさせる。</p> <p>◇ウ-①</p>
<p>まとめ・表現 (夏休みの課題)</p>	<p>6. さらに集めた情報や実際に見学しての感想をつけ加え、観光パンフレットを完成させる。</p>	<p>○ 出来上がった観光パンフレットは廊下に掲示する。</p> <p>◇イ-③</p>

	主な学習活動と内容	○指導上の留意点●評価
課題設定 ② 2時間	<p>7. 日光報告会を開くことを知り、学習課題を決める。</p> <p>(1) オリエンテーションで概要をつかむ。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・5年生に、「日光の魅力」を発信する。 ・紹介する時には、「観光ガイドマップ」を使う。 ・観光ガイドマップは、Scrath3.0で作成する。 <p>(2) 学習計画を立てる。</p> <p>【学習の大まかな流れ】</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 見学を終えて感じた「日光の魅力」について振り返る。 ② 魅力を伝える場面ごとにグループ分けする。 ③ 「観光ガイドマップ」の作り方を確かめる。 ④ 観光ガイドマップを作成し、グループ内やグループ同士でプログラムの内容を助言し合う。 ⑤ 報告会で5年生に日光の魅力を発信する 	<p>○授業者の作った作例を見せながら、ガイドマップを使った伝え方の利点に気付かせる。</p> <p>○コラボノートの寄せ書きページを活用し、「日光の魅力とは？」というページを作成しておく。</p> <p>○5年生と日程を調整しておく。</p>
	<p>8. 日光高原学園を終えて感じた「日光の魅力」を振り返り、場所ごとにグループ分けをする。</p> <p>【グループ（訪れた場所）】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・日光東照宮 ・釜屋旅館 ・湯の湖周辺 ・戦場ヶ原 ・中禅寺湖 	<p>○魅力を考える際には、自分達の住む街・代々木とも比較させる。</p> <p>○前時のコラボノートに貼った色別の付箋に、考えた魅力を書かせる。</p> <p>◇ア-①</p>
情報収集 3時間	<p>9. Scrath3.0を使ったプログラミングの方法を知り、観光ガイドマップを作成する。</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 地図の画像を手に入れ、基本的な動作を確認する。 ② 対象物に触れると背景を切り替えるプログラミングを組み立てる。 ③ 切り替える背景の写真や、魅力を伝えるために必要な情報を集める。 	<p>○ガイドマップを相互評価、他者評価してもらうことにより、情報を創造し、発信・伝達するよさをとらえさせる。</p> <p>◇ア-②</p> <p>◇ウ-①</p>
整理分析 3時間 (本時)	<ol style="list-style-type: none"> ④ 基本的なガイドマップを作成する。 ⑤ 魅力を伝えやすくするために工夫できる個所を考え、自分なりの観光ガイドマップを作る。 ⑤ グループ同士で動作を確かめ合い、より魅力が伝わりやすいものへと助言・改善する。 	<p>○ペア学習を通して、有用なプログラムのアイデアなどを共有させる。</p> <p>◇ア-②</p> <p>◇ウ-②</p>

<p>まとめ・表現 2時間</p>	<p>10. 観光ガイドマップを使って、日光の魅力を発信する。</p> <p>(1) できあがった観光ガイドマップを使い、5年生に日光の魅力を紹介する。</p> <p>【会場：体育館】</p> <div data-bbox="363 517 906 976" style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <p style="text-align: center;">(舞台)</p> <div style="display: flex; justify-content: space-between; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">東照宮</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">釜屋旅館</div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-between; align-items: center; margin-top: 20px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">中禅寺湖</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">戦場ヶ原</div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-between; align-items: center; margin-top: 20px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">湯の湖</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">出入口</div> </div> </div> <p>(2) 5年生から感想や意見をもらう。</p> <p>(3) 学習のふり返しをする</p> <p>・代々木にも、代々木らしい魅力はあるのだろうか？</p>	<p>○報告会までに事前に作成した観光パンフレットを5年生教室前の廊下に再度掲示し、5年生に読んでもらうことで、興味のある場所を決めさせておく。</p> <p>○ポスターセッションのように会場を目的別のグループに分け、5年生が自由に移動できるようにする。</p> <p>○タブレットの画面を挟みながら、基本的には1対1で紹介する。</p> <p>◇ウ-③</p>
-----------------------	---	---

9 本時の展開（第22時／25）

(1) 目標：友達同士の助言をもとに、デジタル観光マップを完成させることができる。

(2) 展開

<p>学習活動 児童・生徒の反応</p>	<p>◆評価規準（評価場面）◇支援 ▽ICT（タブレット）活用のねらい</p>
<p>(1) グループごとに日光を紹介するデジタル観光マップの進み具合を確認する。 【確認事項】 ①開始から終了までプログラムに間違いがないか ②マップの情報は正しく相手に伝わるか ③読んだ5年生が質問したくなる 「対話のスイッチ」があるか</p> <p>(2) グループ同士でデジタル観光マップを見合い、確認事項をもとにお互いに助言し合う。（1回目） 【グループ（予定）】 A：日光東照宮 B：中禅寺湖・戦場ヶ原 C：奥日光・湯の湖 D：湯守釜屋（宿舎）</p> <p>(3) グループ同士でデジタル観光マップを見合い、確認事項をもとにお互いに助言し合う。（2回目）</p> <p>(4) 他のグループから指摘されたポイントを整理する。</p> <p>(5) デジタル観光マップのプログラムを修正する。 【修正点】 ・キャラクターを操作しやすくする ・キャラクター操作ではなく画面タッチ方式にする ・画面が切り替わる時間を変更する ・文章の表現を分かりやすくする など</p> <p>(6) 修正箇所を確認し、動かしてみる。</p> <p>(7) コラボノートに感想をまとめる。 ・今回の目標の反省、前回から進んだこと ・次回の目標</p>	<p>◇デジタル観光マップの基本的なデザインは、地図上の特定の場所をクリックすると画面が変わり、文字や写真などの情報が表示されるものとする。何の地図にするか、どんなデザインにするかは児童に決めさせて、班を編成しておく</p> <p>◇切り替わった画面の中に、相手の興味を引く言葉や問いかけ（対話のスイッチ）を入れているか確認させる。</p> <p>▽Scratch で作成した観光マップを使うことで、聞き手がマップを操作しながら必要な情報を聞き出すことができ、相互の対話が活発になる。</p> <p>◇マップ調べた情報をすべて書くのではなく、相手の興味を引く言葉を表示させ、その後は5年生が6年生に質問し、活発に対話が生まれるようにする。これを「対話のスイッチ」と呼び、児童と授業者で共通理解できるようにする。</p> <p>◇グループ同士で見合い、客観的に作品が評価されることで、観光マップを修正しやすくする。</p> <p>◇修正点が出たら、グループ内で役割を分担してから修正の作業に取り組ませる。</p> <p>◇表面的なことに気が向きがちなグループには、修正箇所について優先順位を決めさせる。</p> <p>◆ウ-②5年生に魅力を伝えやすいデジタル観光マップを作成するために、すすんで助言し合っている。（話し合い）</p>