

## まちの魅力 PR 大作戦

学年	小学校3～6年生 ※5、6年生で行う場合には、PR内容をより多面的・具体的に取り扱う
教科等	総合的な学習の時間
単元例	地域をつなぐ情報と私たち（情報）
教育課程区分	A. 学習指導要領で例示された教科単元等
教材タイプ	ビジュアル言語
使用教材	Scratch
利用機器	Scratch2.0（オフライン）、パソコン(モニタ利用時にはタッチパネル搭載のパソコンが必要)

### 学習活動の概要

#### ●単元や題材などの目標

近年、多くの観光客が訪れる状況をもとに、安心してまちの魅力に触れてもらうことができるための案内の方法を考えることで、まちの一員としての自覚をもって自分とまちとの関わりを深めていくことができるようにすることを目指している。

#### ●単元や題材などの学習内容

本題材は、学習指導要領第3の2（9）の「第1章総則の第3の1の（3）のイに掲げるプログラミングを体験しながら論理的思考力を身に付けるための学習活動を行う場合には、プログラミングを体験することが、探究的な学習の過程に適切に位置付くようにすること。」に基づき指導するものである。

1次においては、子ども達が生活する「まち」に焦点をあて課題を設定し、「まち」の魅力を考え、自分たちがお勧めするスポットを整理し、プログラミングを活用した情報発信の方法を用いて、案内表示を作成する。

2次においては、駅に案内表示を設置するとともに、案内表示の利用状況について情報を収集する。収集した利用状況の情報に基づき、案内表示の効果について検証するとともに案内表示の改良を行う。

3次においては、1、2次において学習したプログラミングによる「まち」の魅力の発信方法を踏まえ、プログラミングに関わらず、観光案内において工夫している取組について、商業施設や駅等の担当者にインタビューを行い、子ども達自身が、まちの一員として魅力ある「まち」づくりに寄与できることをまとめ、発表する。

#### ●プログラミング体験の関連

総合的な学習の時間において、プログラミング体験を取り入れた学習活動を展開していく上では、探究的な学習の過程に適切に位置付けるとともに、探究的な学習において論理的思考力を育成し、コンピュータの動きをよりよい人生や社会づくりにいかそうとする態度を涵養することが重要である。

使用する学習ツールに関しても、プログラミングを学ぶために作られたものだけでなく、「課題の設定」や「情報の整理・分析」等、探究的な学習に活用可能なものであり、できるだけ操作の習得に時間がかからないものが望ましい。本時の学習では、「自分たちがお勧めするスポットをタッチパネル式の案内表示で魅力的に発信することができないか」という課題を設定し、「情報の収集」において、身近な生活にコンピュータやプログラミングが活用されているこ

とに気付くとともに、「まち」の魅力を発信することに寄与していることに気付かせる。

その上で、「整理・分析」において、プログラミングによる情報発信の方法を体験しながら、子ども達自身が意図する情報発信の方法を写真や動画、説明文等の順序及び動作を組み立てて、プログラミングによる案内表示を作成する。この Scratch を活用したプログラミングを体験する学習においては、具体的には、例えば、写真や動画、説明文等を自分が意図した順番やタイミング等で一連の動きとして表現するためには、一つ一つの個別の動きをつなげたものであることが分かることや、一つ一つの個別の動きには、それらに対応する命令が必要であることが分かる。また、例えば、外国人や高齢者、子どもなど、案内表示による情報発信の方法を対象によって変えるためには、条件を設定することで命令を分岐させる必要があることを理解させることができる。さらには、作成した案内表示を「まとめ・表現」において発表し、他の子ども達から良かった点や改善点を教えてもらうことで、改善すべき点を踏まえた案内表示を作成するには、コンピュータに意図した処理をどのように改善すれば、意図した一連の動きに近づくかを試行錯誤する学習にもつながる。

このように、「整理・分析」においてプログラミングを体験する学習を取り入れることにより、探究的な学習を深めるとともに、自分が意図する情報発信の方法を論理的に思考する学習となることが期待できる。

次	時	主な学習活動
1	1 ～ 15	<ul style="list-style-type: none"> <li>● まちの中に、観光客等の姿を多く目にするようになってきた。まちの魅力を考え、まちの中で魅力的に情報発信をしているものについて考えてみる。 <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 人気のある観光スポット、や公共交通機関においてタッチパネル式の案内表示が効果的な情報発信に寄与していることに気付かせる</li> </ul> </li> </ul> <p>【課題の設定】（1～3時）</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 「まちの魅力を効果的に発信しているものにはどのようなものがあるか」をテーマに意見交換を行い、「自分たちがお勧めするスポットをタッチパネル式の案内表示で魅力的に発信することができないか」という課題を設定する。</li> <li>● 自分たちが伝えたいお勧めポイントを独自の案内で行うために必要なことを考える <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 様々な国からの観光客も来ているので、文字とピクトグラムを使った案内がよい</li> <li>・ 移動にのんびりできないので、選んでもらったお勧めスポットの、特徴、移動方法、移動時間などについて、瞬時に必要な情報を伝えることができるようにするとよい</li> </ul> </li> </ul> <p>【情報の収集】（4～8時）</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 実際にタッチパネル式の案内表示を見に行き、それぞれの情報がどのような順序で表示されるようになっているのかについて確かめる</li> <li>● 自分たちが伝えたい情報を、タッチパネル式案内のように表示させるためのプログラミングの方法について、ゲストティーチャー等からの話をもとに知る。 <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 情報と、それらに与える命令を考えることができれば、実現することができることがわかった</li> <li>・ 自分たちの案内表示ができたなら、条件付きで駅においてもらえることになった</li> </ul> </li> </ul> <p>【整理・分析】（9～12時）</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 自分たちが集めた情報を整理しながら、ビジュアルプログラミングソフトを用いて、案内の試作品をつくる。</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>・ ①「ピクトグラム（お勧めスポット、お勧めグルメ、お勧め体験等）」、②「説明」、③「アクセス（移動方法や所要時間、運賃等）」、④「その他（営業時間、注意点など）」を整理してみよう</li> <li>・ 利用想定者の目的に応じて、最適な情報をお届けできるように条件分岐していく等の工夫を論理的に設計し、プログラムしていくことが求められる</li> </ul> <p>【まとめ・表現】（13～15時）</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 制作グループごとの試作品について互いに紹介し合い、よさや改善点を明らかにして、必要な修正を加える</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">この試作品を使って、伝えたい情報を効果的に発信することができるだろうか。</div>
2	16 ～26	<p>【課題の設定】（16時）</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● モニタの方に実際に使ってもらい感想をいただくことで、試作品の完成度を高めよう</li> <li>・ 紹介先の方々、家族など身近な人、駅の案内表示の担当の方、プログラムを教えてくれた人、実際の観光客などから幅広く感想をもらいたい</li> </ul> <p>【情報の収集】（17～20時）</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● モニタの方に実際に使って感想をいただき、試作品の改良に必要な情報を集める</li> </ul> <p>【整理・分析】（21～24時）</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 改良を加える <ul style="list-style-type: none"> <li>・ ピクトグラムの中には、うまく伝わりにくいものがあった</li> <li>・ 紹介先の人からは、「こんな情報も載せてほしい」や、「注意点もしっかり伝えてほしい」などの要望をいただいた</li> <li>・ トイレやごみ箱の有無、マナーなどに関する情報も加えると、安心してもらえる</li> <li>・ 目印になるものの写真や、お店のロゴマーク、HPアドレスも紹介できるとよい</li> <li>・ 文字の大きさや、テーマに合わせた色やフォントも工夫したほうがよい</li> </ul> </li> </ul> <p>【情報の収集】（25～26時）</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 改良した試作品を再び使っていただき、修正を加えて完成させる</li> </ul> <p>【まとめ・表現】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 期間限定で案内表示を駅においていただく。あわせて、その間、利用状況についてもデータを取る</li> </ul>
3	27 ～35	<p>【課題設定】（27～28時）</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 案内板の効果について検証する <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 使用感アンケート、立ち寄った人数、お店等に来た人数などをもとに、どのくらい効果があったのかを考えよう</li> <li>・ 予想よりも効果が少なかったため、伝えたいことを伝えるというのは簡単なことではないことがわかった</li> </ul> </li> </ul> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">伝えたい情報をもっと効果的に伝えていくためにはどんなことが必要なのだろうか</div> <p>【情報収集】（29～30時）</p>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 駅の担当者から、観光案内の際に工夫している取組について話を聞く <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 自分自身が訪問先の人々の思いや願いを含めたまちの魅力をよく知っておくこと</li> <li>・ 情報端末に不慣れな人もいますので、多様な人に直接対応するスタッフを常駐</li> <li>・ 案内板の設置場所、設置台数、情報の更新などに配慮</li> <li>・ 観光地と協力したサービス、割引クーポンの発行、携帯できるパンフの発行</li> <li>・ 改善に役立つアンケートを作成し活用</li> </ul> </li> </ul> <p>【整理・分析】（31～32時）</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 駅担当者からの情報をいくつかのポイントに整理し、自分たちの取組の成果と課題を分析する <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 駅では得られない情報を発信できたことは成果</li> <li>・ 紹介先の人と観光客をつなぐ「人」の存在がとても大切</li> <li>・ 情報端末を活用するに当たっては、情報の正確さや新しさ、使いやすさなどが重要</li> </ul> </li> </ul> <p>【まとめ・表現】（33～35時）</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● これからの自分ができるようになりたいことについてまとめ、表現する <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 今後、まちの一員として自分ができるようになりたいことについて、新聞やレポート、報告書、プレゼンテーションなど、適切な方法で表現する</li> </ul> </li> </ul>
--	--