

画面をタッチすると、タッチしたところの紹介が出てくるというマップや電光掲示板などを見たことはありませんか？この仕組みは、情報量が多くても、必要な分だけを、それを求めている人に届けることができるものです。今や、大型ショッピングモールの案内板や、駅の情報、オリンピックでの活用や、ショッップの商品検索などなどあらゆるところで、活用されている技術で、今後ますます発展していきます。

実際にどのように活用されているかは、動画をご覧ください。

この仕組みは、コンピューターにプログラミングをして作られています。そして、学校でも、同じような仕組みであれば、簡単に作成することができます。簡単につくることができるからこそ、つくる上で以下の3つのことを考えることが重要になってきます。

- ・何を伝えるのか
- ・誰に伝えるのか
- ・どんなふうに伝えるのか

例えば、この仕組みを使うことで、以下のようなことが可能になります。

- ・部屋の中にあるものの紹介
- ・施設内で、誰もが使いやすくなっているところの紹介
- ・地域を紹介するマップ
- ・登下校中や学校内の防犯マップ
- ・地域の災害マップとして避難所などの表示
- ・修学旅行の事前調査
- ・選んだところの星座の名前を表示させる

などなど、多くのところで活用することができます。

しかし、「この仕組みなら、パワーポイントのスライドでいいじゃないか。」「プログラミングでスクラッチを活用する必要もないじゃないか。」という意見を聞きます。この仕組みを単なる発表ツールとして捉えると、実際にはそうかもしれません。パワーポイントや模造紙に書くことと変わらないかもしれないですし、そちらの方が今までと同じで簡単です。

ただ、冒頭お話したように、今、世の中にあるデジタルマップや、電子掲示板は、パワーポイントや模造紙では作られてはいません。コンピューターにプログラミングをすることで実現されています。「実際に世の中で使われているものがプログラミングで作られていて、自分たちも同じ仕組みを使い作ることができる」というところを体感できることが、この仕組みをスクラッチで、もちろん、そういったものは、今回使用するスクラッチでは作られていませんが、プログラミングで行う意味の一つだと考えています。

「クリックすると、そこの紹介がされる」という機能ですが、色々な授業や学びの場面で活用できるものと考えています。使い倒してください。

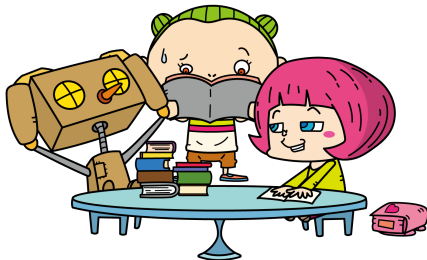


この活動は、グループで行うことを前提として作られています。もちろん、個人の活動でも使用できますが、このページでは、スコラムを活用したグループ活動についての内容です。

○コミュニケーションについて

グループでどんな内容を話させたいかを考えることが大事！

会話を**する** ▶ **つくる**



・どんな工夫をすれば、意識してもらえるような地図をつくることができるかを考える

・この地図はだれのためのもので、だれに存在を知ってもらったり、使ってもらいたいかを考える

会話を**させる**



子どもたちにどんな内容のことを話し合ってもらいたいかを考えて、それができる展開をする。

完成形のイメージをもち、どうやってそこまで作り上げるかを話をしながら協力することができたか

○試行錯誤（トライアンドエラー）について

目に見える形で作った過程を残すことが大事！

プログラムの履歴を残したり、別名で残して開発順に番号を振るなどして、あとで振り返ることができるようにすることを意識してください。

○スコラムの目的

**だれのために作るものかを意識させ、
そのためにどんな工夫をすればいいか考えることが大事！**

この仕組みを地図として利用する場合は、特に意識してもらえるような授業設計をお願いします。だれのためのもので、これをみて・知って・使ってどうなって欲しいのかも考えます。