

# 指導案

---

## アクティビティ名

『KIDSのビブリオバトル!』

## このアクティビティの概要

『KIDSのビブリオバトル!』は、書評を通したコミュニケーションゲーム『ビブリオバトル』をボタン一つで誰でも簡単に、公式ルールに則って進行できるデジタル教材です。このゲームを通して子どもたちは「読解力」「相手に伝わるよう語る力」「傾聴スキル」を獲得していくことができます。読書を通じて様々な情報・教養を取得し、それらを共有する体験によって“人とつながる力”を育みます。

舞台は近未来の世界。ビブリオヒーローを目指す少年 F1 と、謎の青年ヒロのアテンドで、参加者はビブリオバトルを実践します。発表参加者が読んで面白いと思った本を持って集まり、順番に一人5分間で本を紹介します。その後、それぞれの発表の後に参加者全員でその発表に関するディスカッションを2～3分行い、全ての発表が終了した後に「どの本が一番読みたくなったか？」を基準とした投票を参加者全員一票で行い、最多票を集めた『チャンプ本』を決定します。

## このアクティビティのねらい

### ◎ 「読書」を通して「人間」とつながる力

『KIDSのビブリオバトル!』は、人と情報を共有し、読書の楽しさを体験することができる教材です。読書をするると様々な世界や知識と触れ合い、吸収することができます。そして、その感動や知識を人と共有する場が設定されることで、さらなる読書体験へとつなげます。私たちは、この「共有」→「新しい情報の取得」の流れのくり返しが、子どもたちが将来対面する世界に対峙する力になればと考えています。5Gの普及などによって社会全体のデジタルシフトが進み、多くの情報が取得可能になった現代、そして2020年から始まったコロナ禍といったような様々な社会状況の変化を乗り越えるための力も備わるのではないのでしょうか。この教材は、「読書」を通して「人間」とつながる力を育むことを目的としています。

## アクティビティの展開例

45分×2コマ（90分間+途中休憩10分）実施の例

発表参加者が4名、ビブリオバトル（発表5分、質疑応答2分）の場合

経過時間 (分)	1コマ目の内容
00:00	<b>アクティビティ開始、内容説明（5分）</b> ※KIDSのビブリオバトル！の簡単な説明などを行います。
00:05	<b>教材に発表参加者の名前と本の名前を入力（10分）</b>
00:15	<b>アニメ教材「ルール学習アニメ」を観る（20分）</b> ルール学習アニメ1～5を再生します。5はルールのまとめとなっています。 ※観ないように設定することもできます。
00:35	<b>発表参加者による本のプレゼンと質疑応答（1人目）（7分）</b>
00:42	<b>バッファ（3分）</b> ※指導者からのまとめがあればその時間とします。進行にあたり、途中で解説をはさんだりできるように少し時間の余白を残しておきます。
00:45	<b>1コマ目終了、休憩（10分）</b>
経過時間 (分)	2コマ目の内容
00:55	<b>発表参加者による本のプレゼンと質疑応答（2人目）（7分）</b>
01:02	<b>発表参加者による本のプレゼンと質疑応答（3人目）（7分）</b>
01:09	<b>発表参加者による本のプレゼンと質疑応答（4人目）（7分）</b>
01:16	<b>投票、チャンプ本の発表（10分）</b>
01:26	<b>まとめ（4分）</b>
01:30	<b>アクティビティ終了</b>

# 安全配慮について

---

## 安全配慮について

- ・大きめの机や椅子の移動にあたっては、参加者の怪我の無いように配慮し実施します。
- ・この教材は1台のタブレットやパソコンを複数人で使用しますので、新型コロナウイルス感染症対策として、あらかじめ手指の消毒などを行って実施してください。

## アクティビティを行う環境（お部屋）について

普段の教室や自宅などで実施できます。また、ビブリオバトルを実施するグループが複数できる場合は、それぞれ間隔をとることのできるような少し広めのお部屋がよいでしょう。

## 準備物について

教材がダウンロードされたタブレット・パソコンのほかに、ビブリオバトルを実施するグループごとに机や椅子がいくつかあるとよいでしょう。その際、机や椅子等は、軽くて動かしやすいものがおすすめです。必要に応じて、「各種資料ダウンロード」のコーナーにある投票用紙や筆記用具などを準備します。

