

屋内活動

プログラム名(コース名)	ピクトグラムを探せ！ ※団体主導			
概要	館内のピクトグラムを探す。			
ねらい	ピクトグラムを見つける楽しさと、定められた時間内にゴールする緊迫感等を体験する。 活動を通し、ピクトグラムがどのような場所でのどのような意図で設置されているかを学ぶ。			
条件	対象	小学生以上	人数(指導者人数)	~100人程度(2人以上)
	活動時間	60分~80分	活動時期	通年
	活動場所	館内	費用	不要
	下見	不要	活動名簿提出	不要
持ち物・準備	(個人) 筆記用具 (貸出) グループ数分の地図、解答用紙、バインダー			
安全上の留意点 (対策方法)	迷子(グループ行動の徹底) 転倒によるけが(階段等危険箇所で押さない、走らない、足元に注意する等の指導) 害虫(ムカデ等が出たら速やかに立ち去り、事務室に連絡するよう指導)			
活動内容(手順)				
<p>事前①指導者の配置の決定：研修生への説明、巡視指導、本部</p> <p>②グループ編成：4~6人程度のグループ編成</p> <p>③実施方法の決定：活動内容や時間、休憩時間の設定</p> <p>④研修生への事前指導：「概要」「ねらい」「安全上の留意点」等を指導、持ち物を確認</p>				
<p>活動前①打合せ：事務室前で所員と団体責任者・担当指導者にて実施</p> <p>確認事項：人数、健康状態、貸出備品</p>				
<p>活動指①指導：指導者より</p> <p>ルール説明</p> <p>②活動開始：グループごとに行動</p> <p>③確認事項：人数、健康状態</p> <p>④振り返り：活動の感想を発表、結果発表</p> <p>⑤片付け：備品の返却</p> <p>⑥報告：所員へ活動終了と、研修生の健康状態を報告</p>				

〈その他〉

- ・グループ内で相談等する場合は、他の班の通行や他団体の活動の迷惑にならない場所で行う。
- ・宿泊室や研修室内には設置していないため、立ち入らないようにする。
- ・ルールの決定について
 - ①ゲームの標準時間(40~60分)を設定する。タイムオーバーの際にペナルティー等を付けてもよい。
 - ②順位の付け方を決定する。(全問正解だった際の時間差等)

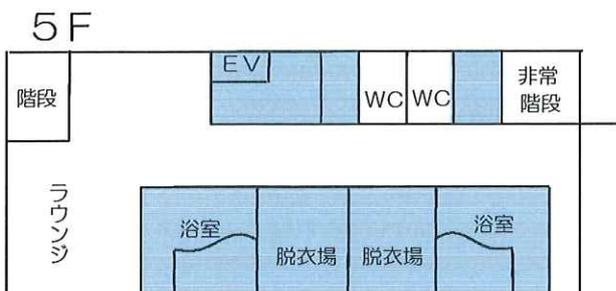
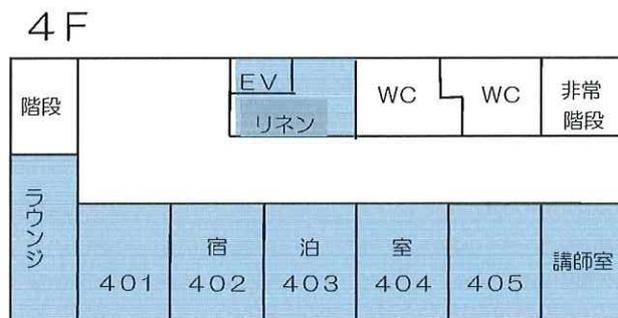
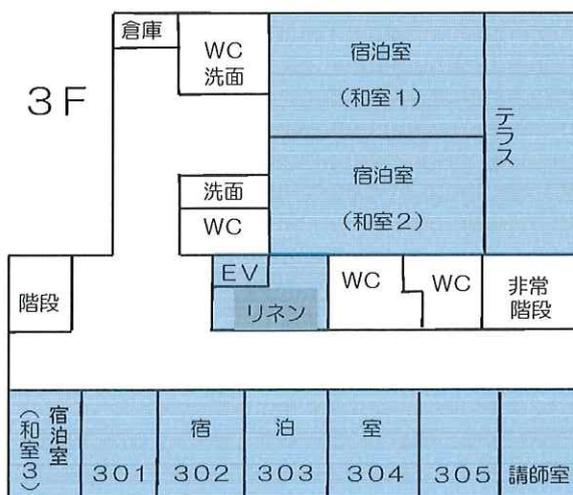
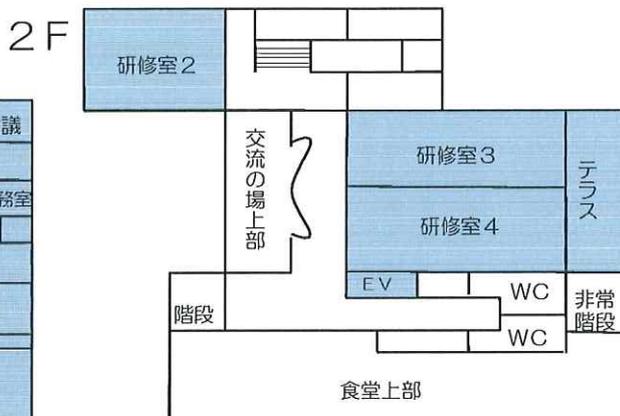
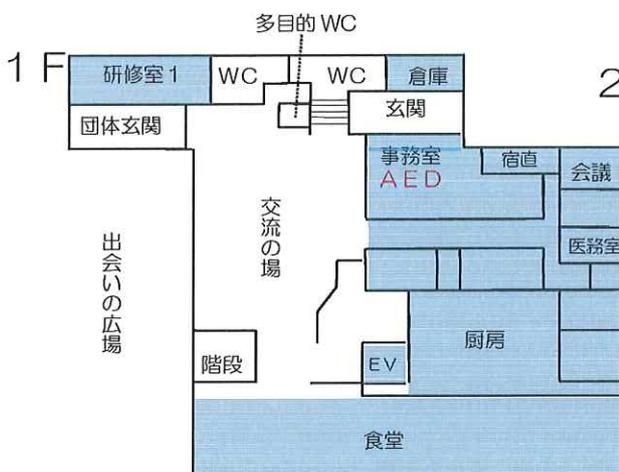
_____ 班

班のみんなの名前

さが ちず ピクトグラムを探せ！（地図）

ちゅういじこう 注意事項

- 館内でワークシートを解こう
- 青い場所に入らないよ
- ※青い場所にあるピクトグラムは数えないよ！
- 階段を使って活動しよう
- ※非常階段は避難でつかおう



ピクトグラムって？

ピクトグラムとは、言葉が通じなくても**全世界の人に伝えたいこと**が伝わるように、**文字を使わず、絵や図などで表された記号**のことです。



～ピクトグラムの歴史～

1964年に東京オリンピックがひらかれるとき、その時の日本は標識や案内の多くが日本語だけで作られていました。オリンピックで日本に来る外国人が困らないように、「だれが見てもわかるマークを作ろう！」として、その時、東京オリンピックのデザイン専門委員会委員長だった勝美勝さんによってピクトグラムが作られました。つまり**日本発祥**なんですね。

ピクトグラムには**著作権がないため、世界中のみんなが自由に使えることも世界に広まっていった理由**のひとつですね。

まめちしき

じつは、ピクトグラムは「**アイソタイプ**」というものがもととなったといわれています。アイソタイプとは、昔、オーストリアで戦争のせいで教育を受けられなかった人や、言葉がわからない移民（移り住んできた人）が、経済を学ぶためにグラフを絵で表したものです。