

## 都道府県スリーヒントクイズをつくろう

4年

社会

単元名

わたしたちの都道府県  
～日本地図を広げて～

## 単元について

本単元では、自分たちの都道府県の形や位置を確認したり、47都道府県の名称や位置、各地の違いを捉えることを目指す。地図帳などの資料を用いながら情報を集めた都道府県の特徴をもとに、まなっぷを使ってクイズをつくる過程で、都道府県について意欲的に調べ、今後の学習にいかそうとする態度や情報を正しく読み取り活用する能力を育む。

## 単元の目標

## 【知識及び技能】

- ・自分たちが住む都道府県の形や位置、47都道府県の名称や位置を地図帳等を活用して調べ、各地の違いを理解することができる。

## 【思考力、判断力、表現力】

- ・都道府県の地形や位置等から特徴的な地形などを導き、スリーヒントクイズをつくることができる。

## 【学びに向かう力、人間性】

- ・都道府県について意欲的に調べようとしたり、それらの名称と位置などを確かめ、今後の学習にいかそうとする。

## 単元の指導計画（全3時間）

一次

時

学習内容

①

- ★都道府県の位置や形
- ・地図帳やまなっぷを使って自分たちが住む都道府県の位置や形などを捉える。
  - ・他の都道府県の特産物や祭り、観光地などを捉える。

【本時】②

- ★都道府県スリーヒントクイズをつくる
- ・地図帳などを活用して情報を集め、スリーヒントを用意する。
  - ・まなっぷを使ってクイズを作成する。

③

- ★クイズ大会
- ・作成したクイズを出し合う。

## 本時の学習活動

## 本時の目標

- ・各都道府県の地理上の違いなどに視点をあてながら情報を集め、特徴を考え、表現するとともに、それらへの理解を深める。

## 本時の流れ

区分	学習活動と内容とブロック例 (予想される児童の反応)	指導上の留意点・支援と実行例 (教職員の活動)
導入 五分	1 本時のめあてを知る ・教職員が提示するクイズをがどこの都道府県かを考える。	・まなっぷを使ったスリーヒントクイズを例示する。
<b>まなっぷを使って都道府県スリーヒントクイズをつくろう</b>		
展開 三五分	2 クイズの準備をする ・担当する都道府県を決める。 ・地図帳などを使って都道府県について調べ、スリーヒントを用意する。 ・写真を使いたい場合は写真をまなっぷに登録する。 <b>熊本県の場合の例</b> ヒント① 地方区分 「九州地方にある。」 ヒント② となり合う都道府県 「福岡県や大分県ととなり合っている。」 ヒント③ 特徴的な地形 「阿蘇山がある。」  3 まなっぷでスリーヒントクイズをつくる ・ヒントに関係する地点に登録する。 <b>地点登録の例</b> 「九州地方にある」→九州地方の真ん中あたり 「福岡県や大分県ととなり合う」→熊本県内のどこか 「阿蘇山がある」→阿蘇山  ・ヒントごとにブロックを組む <b>ヒント①「九州地方にある」の例</b> ・イベント「〇〇キーがおされた時」ブロックで「1」キーを選ぶ。 ・地図の種類や中心を設定する。 ・九州地方全体が見えるようにズームを設定する。 ・まなっぷをおいて、ヒントを喋らせる。	※くじ引きなどで決めてもよい。  ・ヒントの作り方を提示する <b>【ヒント例】</b> ヒント① 地方区分 ヒント② となり合う都道府県 ヒント③ 特徴的な地形  ※上記以外にも様々なヒントが考えられる <b>【例】</b> 面積が1番広い/せまい、県庁所在地、特産物や祭り、観光地など
		まなっぷにヒントを喋らせたり、写真を表示してクイズを作ろう。
		ヒントごとにイベントブロックを変えると、出題するときに好きなタイミングでヒントを出せるね。



ヒント②「福岡県や大分県ととなり合っている」の例

- ・イベント「〇〇キーがおされた時」ブロックで「2」キーを選ぶ。
- ・中心やズームを設定する。
- ・まにゃっぷをおいて、ヒントを喋らせる。



ヒント③「阿蘇山がある」の例

- ・イベント「〇〇キーがおされた時」ブロックで「3」キーを選ぶ。
- ・中心やズームを設定する。
- ・写真を表示する。
- ・まにゃっぷをおいて、ヒントを喋らせる。



・答えを表示するブロックを組む。

### 答え「熊本県」の例

・色塗りパレットを開いて県の範囲に色を付ける。  
(熊本県は分かれていたため2つの色塗りを作成)



・イベント「〇〇キーがおされた時」ブロックで「4」キーを選ぶ。

・中心を設定し、県全体が見えるようズームを設定する。

・色塗りを点滅表示する。

・まにゃつぷをおいて、答えを喋らせる。



・都道府県が離れている時はかたまりごとに色塗りを保存する。



※色塗りや点滅表示は使わなくてもいい。



※教職員が事前にブロックを組んだ作品を共有してもいい。

【先生】

①作品一覧で「ダウンロード」ボタンをタップ



②共有フォルダなどに保存する。

【児童】

①作品一覧の「アップロード」ボタンをタップ



②共有フォルダからファイルを選ぶ

ま  
と  
め  
  
五  
分

4 次時の見通しをもつ  
・ヒント1から順に実行し、クイズを出す練習をする。  
・より見やすくなるよう修正する。

クイズを出すときは「地点ピン」ボタンをタップして地点  
ピンを見せない設定にしておこう。

答えを表示するときは「止める」ボタンを押してリセット  
しておこう。

「地点ピン」ボタン→  「止める」ボタン→ 

プログラム例・実行例

①【1キーを押した時】

ヒント①

ヒント②

②【3キーを押した時】

ヒント③

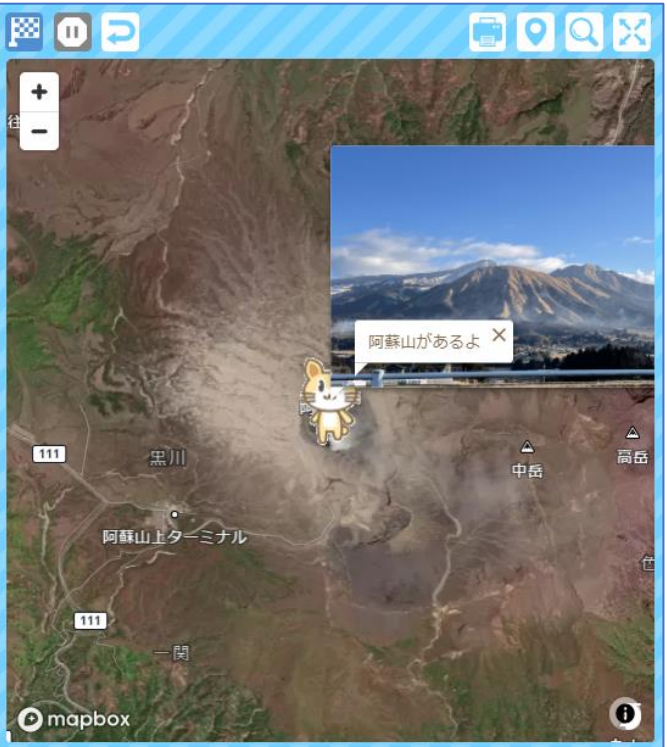
```

3 キーが押された時
  中心を 阿蘇山 に変える
  ズームを 13 に変える
  阿蘇山 を 阿蘇山 に表示する
  歩くまにやっぶ を 阿蘇山 に置く
  阿蘇山があるよ をキャラクターに喋らせる
  
```

答え

```

4 キーが押された時
  中心を 熊本県中心 に変える
  ズームを 7 に変える
  3 目録り返す
    全て を表示する
    0.5 秒待つ
    隠す
    0.5 秒待つ
  全て を表示する
  歩くまにやっぶ を 熊本県中心 に置く
  正解は「熊本県」だよ! をキャラクターに喋らせる
  
```



準備物

- 教職員：タブレット(PC)、(まなぶで事前にプログラムを組んだもの)
- 児童：地図帳、タブレット(PC)