学習指導案１

社会科 3年生 火事からまちを守る	東京書籍　94ページ～ 教育出版　94ページ～ 日本文教出版　92ページ～

指導の流れ

①　対象地域を調べる
-1.白地図を印刷する
-2.町の様子を観察して、火事への備えと思われる施設を見つける。
-3.児童が確認した施設などをカメラで写真・動画におさめる。
(例)消防施設・防火槽・消火栓など
道路の幅や標識を確認しておくと、火災時に関係車両が入って来れるかなどの問題に気付ける。

②　集めた情報をまとめる
-1.地図上に、児童が歩いた経路を表現する。
-2.地図上に、集めた情報(消防施設など)をまとめる。
※地図上にわかりやすく表現するため、地図記号を用いることも指導する。

③　描いたものを説明する機会を与える
消防施設は、どこに、何が、どれくらいあったのかを説明する。
道路の幅はどうだったか、標識はどのようなものがあったか、関係する人は見られたか。
※児童に問いや知りたいことが生じたかどうかを確認する。

【プログラミング教材の活用について】
使うシーン：白地図の印刷（①-1）、撮影した写真・動画や画像を取込む（①-3）、
歩いた経路や集めた情報を地図にまとめる（②-1、②-2）、発表（③）
プログラムを組む内容（次のページ以降で使い方を説明します）
：方位コンパスやスケールを表示、地図上に線を引く、キャラクターを動かす、
目印・凡例・テキスト・写真や動画を置く

事前準備

教具　：　地図・カメラ・パソコン

■児童が安全に地域を散策できるように、経路やそれらの安全性、移動時間を確認する。
■児童がまとめる情報について、施設の管理者である消防署や消防団に確認をとる。
■児童に配布する地図を印刷し、経路を描きこむ。
■児童にプログラミング教材を使用して情報をまとめさせる場合、機器や教材の操作能力を確める。
■児童にまとめたものを説明させる際に、可能なら消防署や消防団関係者、地域の人と事前に打ち合わせをした上でゲスト・ティーチャーに呼び、意見や感想を述べてもらう。

社会科　3年生「火事からまちを守る」プログラミング教材活用の流れ

<table>
<tr><th>A：プログラムの組み方例</th><th>B：ステップ別　プログラム組み方例
（「A：プログラムの組み方例」を各ステップに分解して詳細を説明）</th><th>C：ブロックの組合せ方例
（「B：ステップ別　プログラム組み方例」に沿ってブロックを組合せた結果）</th><th>D：実行後の画面の例
（「C：ブロックの組合せ方例」を実行した結果）</th></tr>
<tr><td rowspan="10">この例の通りにブロックを組み合わせると、地図上で以下の動きが発生します。

・旗アイコンを押すと方位コンパスとスケールが表示される

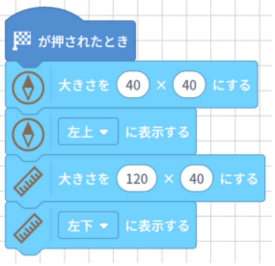
・その後スペースキーを押すと、地図上に線が引かれてキャラクターが線の上を歩く

・1秒後に目印と凡例が表示される

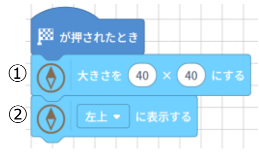
・1秒後にテキストが表示される

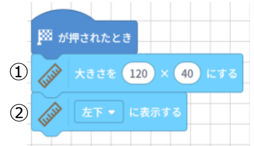
・1秒後に写真が表示される

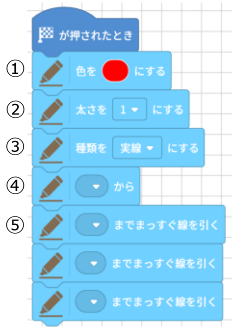
・10秒後に動画が再生される

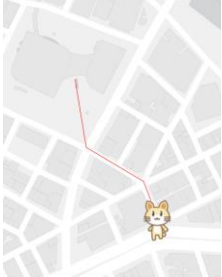


</td>
<td>方位コンパスを表示
①「大きさを〇〇×〇〇にする」を置き、〇〇の中に数字を入力してサイズを指定する。
②「〇〇（左上）に表示する」を置き、プルダウンから方位コンパスを置く場所を選択する。

※上記のブロックは全て「方位コンパスを表示」ジャンルの中にあります。
※①のブロックを使わない場合は、初期設定のサイズにて実行されます。</td>
<td>
</td>
<td></td></tr>
<tr><td>スケールを表示
①「大きさを〇〇×〇〇にする」を置き、〇〇の中に数字を入力してサイズを指定する。
②「〇〇（左下）に表示する」を置き、プルダウンからスケールを置く場所を選択する。

※上記のブロックは全て「スケールを表示」ジャンルの中にあります。
※①のブロックを使わない場合は、初期設定のサイズにて実行されます。</td>
<td>
</td>
<td>
</td></tr>
<tr><td>線を引く
①「色を〇〇にする」を置き、赤色部分をクリックして色を指定する。
②「太さを〇〇にする」を置き、プルダウンから線の太さを選択する。
③「種類を〇〇にする」を置き、プルダウンから線の種類を選択する。
④「〇〇から」を置き、〇〇の中に任意の地点を指定する。
（任意の地点の指定方法は利用手順書のP5「位置の指定」「地点の登録」を参照）
⑤「〇〇までまっすぐ線を引く」を置き、〇〇の中に任意の地点を指定する。
（歩いたルート等を表現出来るまで、⑤のブロックを複数個繰り返し置く。）

※上記のブロックは全て「線を引く」ジャンルの中にあります。
※①～③のブロックを使わない場合は、初期設定の色、線の太さ、線の種類にて実行されます。</td>
<td>
</td>
<td> </td></tr>
<tr><td>キャラクターを動かす
①「〇〇を〇〇に置く」を置き、プルダウンから徒歩・自転車・自動車のいずれかを選択する。
また、キャラクターが動き始める任意の地点を指定する。
（任意の地点の指定方法は利用手順書のP5「位置の指定」「地点の登録」を参照）
②「速度を〇〇にする」を置き、キャラクターの動くスピードをプルダウンから選択する。
③「〇〇までまっすぐ移動する」を置き、〇〇の中に任意の地点を指定する。
（キャラクターを移動させたいルートを表現出来るまで、③のブロックを複数個繰り返し置く。）

※上記のブロックは全て「キャラクターを動かす」ジャンルの中にあります。
※②のブロックを使わない場合は、初期設定の速さにて実行されます。</td>
<td>
</td>
<td></td></tr>
<tr><td>目印を置く（災害関連記号、地図記号等）
①「大きさを〇〇×〇〇にする」を置き、任意の数字を入力してアイコンのサイズを指定する。
②「〇〇を〇〇に表示する」を置き、空欄の中に「目印」ジャンル内の任意の目印を当て込む。
また、目印を置く任意の地点を指定する。
（任意の地点の指定方法は利用手順書のP5「位置の指定」「地点の登録」を参照）

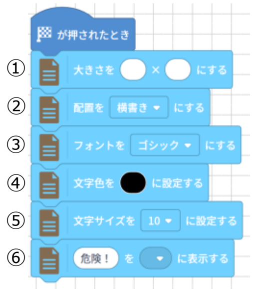
※上記のブロックは全て「目印を置く」ジャンルの中にあります。
※②のブロックを使わない場合は、初期設定のサイズにて実行されます。

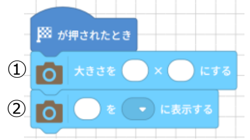
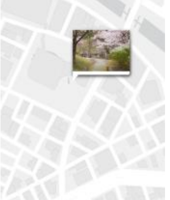
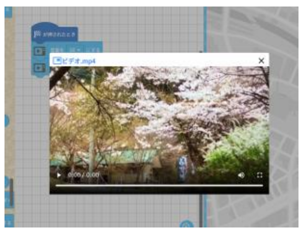
<応用編>
「制御」ジャンルの「〇〇回繰り返す」や「〇〇秒待つ」、「目印を置く」ジャンルの「隠す」と「表示する」を右の図のように組み合わせることで、目印の表示と非表示を繰り返し、点滅させて目立たせることができます。</td>
<td>

<応用編>

</td>
<td> </td></tr>
<tr><td>凡例を表示
①「大きさを〇〇×〇〇にする」を置き、〇〇の中に数字を入力してサイズを指定する。
②「〇〇を〇〇（左下）に表示する」を置き、プルダウンから表示させる凡例と、
表示させる場所を選択する。
（表示させたい凡例を全て表示させるまで、②のブロックを複数個繰り返し置く。）

※上記のブロックは全て「凡例を表示」ジャンルの中にあります。
※①のブロックを使わない場合は、初期設定のサイズにて実行されます。</td>
<td>
</td>
<td>
</td></tr>
<tr><td>テキストを置く
①「大きさを〇〇×〇〇にする」を置き、〇〇の中に数字を入力してサイズを指定する。
②「配置を〇〇（横書き）にする」を置き、プルダウンから横書きか縦書きかを選択する。
③「フォントを〇〇（ゴシック）にする」を置き、プルダウンからフォントを選択する。
④「文字色を〇〇に設定する」を置き、黒色部分をクリックして色を指定する。
⑤「文字サイズを〇〇に設定する」を置き、プルダウンから文字サイズを選択する。
⑥「〇〇を〇〇に表示する」を置き、表示させたいテキストを1つ目の〇〇に入力し、
2つめの〇〇の中に任意の地点を指定する。
（任意の地点の指定方法は利用手順書のP5「位置の指定」「地点の登録」を参照）

※上記のブロックは全て「テキストを置く」ジャンルの中にあります。
※①～⑤のブロックを使わない場合は、初期設定のサイズ、配置、フォント、文字色、
文字サイズにて実行されます。</td>
<td>
</td>
<td>
</td></tr>
<tr><td>写真を置く
①「大きさを〇〇×〇〇にする」を置き、〇〇の中に数字を入力してサイズを指定する。
②「〇〇を〇〇に表示する」を置き、表示させたい写真を「写真」ジャンルから1つ目の〇〇に当て込み、
2つめの〇〇の中に任意の地点を指定する。
（任意の地点の指定方法は利用手順書のP5「位置の指定」「地点の登録」を参照）
（事前に写真を登録しておく必要があります。）

※①のブロックを使わない場合は、初期設定のサイズにて実行されます。</td>
<td>
</td>
<td></td></tr>
<tr><td>動画を再生
①「音量を〇〇にする」にするを置き、プルダウンから音量を指定する。
②「〇〇を再生する」を置き、プルダウンから再生する動画を選択する。
（事前に動画を登録しておく必要があります。）</td>
<td>
</td>
<td></td></tr>
</table>