

学習指導案 2

社会科 3年生 事故や事件から守る人	東京書籍	108ページ～
	教育出版	112ページ～
	日本文教出版	106ページ～

指導の流れ

① 対象地域を調べる

-1.どのような場所があぶないか話し合いをする。

-2.学校の近くの交番や警察署がどこにあるのか地図で調べる。

-3.地域の白地図を印刷する。

-4.交番や警察署を訪問し、警察官に安全を守るためにどのような働きをしているのかを聞く。

-5.地図を見ながら身近な場所のどこで事件、事故が起こったのかを警察に教えてもらう。

-6.取材した様子などをカメラで写真・動画におさめる。

(ポイント)どこでいつどのような人が事件や事故に巻き込まれたのかを聞いて、
地図上に表現することで、児童は自分事として考えるきっかけになる。

② 集めた情報をまとめる

-1.地図上で、事件や事故があった場所を確認する。

-2.どのようにまとめるのかクラスメイトと話し合う。

-3.地図上に、集めた情報(警察のコメントや写真など)をまとめる。

③ 描いたものを説明する機会を与える

-1.事件や事故がどこで起きていて、それはどのような場所なのかを考える
集めた情報をもとに、事件や事故が起こらないために何を気を付ける必要があるか、
また起きた時に、どのような行動をすればいいのかをクラスメイト話し合う。

-2.地域の人たちにどのように伝えればよいかを話し合って、地図に表す。

【プログラミング教材の活用について】

使うシーン：地図で確認（①-2、②-1）白地図の印刷（①-3）、
撮影した写真・動画や画像を取込む（①-6）、
歩いた経路や集めた情報を地図にまとめる（②-3）、発表③-2

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

■応用

安全マップを作って、発表をする

先生の事前準備

教具 ： 地図・カメラ・パソコン

■児童がまとめる情報について、地域の実態に合っているかを確認する。

■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認る。

■児童にまとめたものを説明させる際に、可能なら警察官、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「事故や事件から守る人」プログラミング教材活用の流れ

A：プログラムの組み方例	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）	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）	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）
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	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。 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。 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。 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。 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。 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。 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。 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。 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。）		