学習指導案3

社会科 4年生

私たちの県のまちづくり

指導の流れ

① 対象地域を調べる

-1.自分の都道府県の地図を航空地図、標高地図等も合わせて確認し、 川や山、市などの場所を調べる。

-2.自分の県の地形の様子、土地利用について調べる。

-3.自分の県のまちの農業や漁業について調べる。

-4.自分の県のまちの工業がさかんな地域を調べる。

-5.自分の件のまちの観光がさかんな地域を調べる。

- ② 集めた情報をまとめる
 - -1.白地図上に、集めた情報(主な平野や河川、山、農業・漁業・工業がさかんなエリアや、 主な交通網)をまとめる。

128ページ~

18ページ~

東京書籍

教育出版

日本文教出版 6ページ~

- -2.地図を航空写真、標高地図に切り替えてみて、集めた情報との関連性を考え、 県の特色について話し合う。
 - 例)各産業と交通網の関連性。空港や港と高速道路の位置関係から、各産業の結びつきに気づく

-3.考えたこと、気づいたことをどのように発表すると伝わりやすいのかを考えて、 地図に表す。

③ 描いたものを説明する機会を与える

-1.表した地図を相互に関連付けて、土地利用やそれらの特色を説明する。 -2.プログラミング教材を使って表したものを説明する。

【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(①-1、②-2)、集めた情報を地図にまとめる(②-1、②-3)、 交通網(道路経路)の確認と表現(②-1)、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、航空写真・標高地図の切り替え、

目印・凡例・テキスト・写真や動画を置く、

地図に色を塗って土地利用を表現する、道路経路を表現する

先生の事前準備

教具 : 地図・カメラ・パソコン

■児童に配布する地図を印刷し、人口が多い地域、農業がさかんな地域、工業がさかんな地域、 有名な観光地など何を書き込むのかを決めておく。

■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、可能なら県の職員や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 4年生「私たちの県のまちづくり」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:ブ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 ブログラム組み方例」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})
この例の通りにプ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、地図が 標高地図に切り替わる ・その後スペースキーを押すと、地図上に目印と凡例が表示される	方位コンバスを表示 ①「大きさを○○×○○にする」を置き、○○の中に数字を入力してサイズを指定する。 ②「○○(左上)に表示する」を置き、ブルダウンから方位コンバスを置く場所を選択する。 ※上記のブロックは全て「方位コンバスを表示」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。	 ※ が押されたとき ① () 大きさを 40 × 40 にする ② () た上 ▼ に表示する 	
 ・1秒後にテキストが表示される ・1秒後にお絵描きが表示される ・1秒後に道路経路が表示される ・1秒後に写真が表示される ・10秒後に動画が再生される 	スケールを表示 ①「大きさを○○×○○にする」を置き、○○の中に数字を入力してサイズを指定する。 ②「○○ (左下) に表示する」を置き、ブ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。	 ※ が用されたとき ① か 大きさを 120 × ④ にする ② か た下・に表示する 	100 m
 ※ が押されたとき ◆ 大きさを 40 × 40 にする ◆ 左上 ▼ に表示する ◆ 大きさを 120 × 40 にする ◆ 広野 ▼ に表示する 	 地図の種類を変更 ①「種類を○○(白地図)に変更する」を置き、プルダウンから地図の種類を選択する。 (航空地図や標高地図に切り替えていただくことで、様々な観点で地域の様子を知ることが出来ます。) ※上記のブロックは「地図」ジャンルの中にあります。 	10 ##017.25	нин нин ната н
 	 目印を置く(災害関連記号、地図記号等) ①「○○を○○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) ②「大きさを○○×○○にする」を置き、任意の数学を入力してアイコンのサイズを指定する。 ※上記のプロックは全て「目印を置く」ジャンルの中にあります。 ※②のプロックを使わない場合は、初期設定の内容にて実行されます。 <応用編> 「制御」ジャンルの「○○回繰り返す」や「○○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。 	① ② ② ② ② ③ ③ ③ ③ ③ ③ ③ ③ ③ ③ ③ ③ ③	
大きさを 10 × 10 にする 配置を 構査3 ・ にする フォントを ゴシック ・ にする 文字色を に設定する 文字サイズを 10 ・ に設定する 20万! を ボイント2 ・ に表示する	 凡例を表示 ①「大きさを○○×○○にする」を置き、○○の中に数字を入力してサイズを指定する。 ②「○○を○○(左下)に表示する」を置き、ブ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、初期設定の内容にて実行されます。 	рай инность рай инность Д Д. Алас (100 > 00) 1076 Д Д. Алас (100 > 00) 1076 Д Д. Д	
 1 800つ おえかき1・ を表示する 1 800つ ● を ● にする ● たまる □ ・ にする ● 単現を 実験 ・ にする ● ポイント2 ・ から ● 自動車 ・ で ポイント3 ・ まで経路に沿って線を引く 	 テキストを置く ①「大きさを○×○○にする」を置き、○○の中に数字を入力してサイズを指定する。 ②「配置を○○(横書き)にする」を置き、ブ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○○(ゴシック)にする」を置き、ブルダウンからフォントを選択する。 ④「文字色を○○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○○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「○を○○に設定する」を置き、表示させたいテキストを1つ目の○○に入力し、2つめの○○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。 	 ※ が得されたとき ▲ 大きさを × にする ② AURE RED - こする ③ フォントを ゴジック・こずる ④ ス字色を に設まする ⑤ 文字サイズを D・に設まする ⑥ 危険目 を ・ ここのする 	
1 おねつ 大きさを 100 × 60 にする 6 ポイント4 ・ に表示する 1 おねつ 1 おねつ 1 音量を 50 ・ にする MVL3064.MP4 ・ を再生する	 お絵描き表示 ①「○○を表示する」を置き、ブルダウンから表示するお絵描きを指定する。 (事前にお絵描きパレットを使い、お絵描きを作成しておく必要があります。 お絵描きの方法は利用手順書のP4「メイン画面の説明の③」を参照) 	 ※ が押されたとき ① ご を表示する 	
	 線を経路に沿って引く ①「色を○○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○○にする」を置き、ブルダウンから線の太さを選択する。 ③「種類を○○にする」を置き、ブルダウンから線の種類を選択する。 ④「○○から」を置き、○○の中に任意の地点を指定する。 ⑤「○○(徒歩)で○○まで経路に沿って線を引く」を置き、ブルダウンから「自動車」を選択する。 	第 ##P3れたと3 ① にする ② 太32 2 - 」にする	

