

学習指導案 5

社会科+総合学習

6年生

地方自治

東京書籍（政治・国際編）	38ページ～
教育出版	32ページ～
日本文教出版	28ページ～

指導の流れ

- ① 対象地域を調べる
 - 1.身近にある公的な施設を探し、それぞれの社会的な意義を確認する。
(例)市役所、警察署、消防署、公民館、図書館、裁判所など
 - 2.自治体のホームページなどを参照する。
- ② 集めた情報をまとめる
 - 1.地図上に、集めた情報（施設の位置・種類）をまとめる。
 - 2.地域には生活を豊かにするための施設がたくさんあることを確認する。
税金が使われていることを理解するきっかけを得る。
※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を指導する。
- ③ 情報をもとにそれぞれの施設が住民のどのような願いを実現するために建てられているのか税金や政治の仕組みがどのように関係しているのかをクラスメイトで話し合う。
※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：集めた情報を地図にまとめる（②-1）、地図で確認（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、目印・凡例・テキスト・写真や動画を置く

<以下+α 総合的な学習の時間を活用して>

- ④ 学校の周りを歩いてみて、人々が安全に豊かに暮らしていくためにここにあったらいいな、ここをこうしたほうがいいなと思うものを探してくる
- ⑤ 政治の仕組みを体験させるために、いずれか一つのグループの案を採用し税金を使うという設定のもと、児童に投票させる。
変わる前と後でどう変化するのかを魅力的に表現する工夫を試行錯誤する。

先生の事前準備

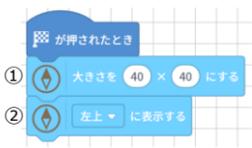
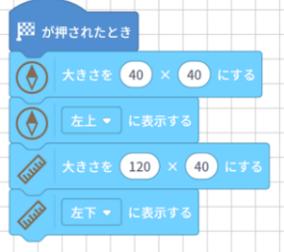
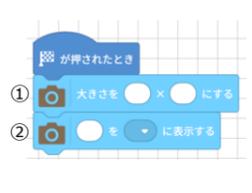
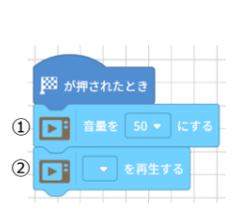
教具：地図・カメラ・パソコン

- 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する。
- 児童にまとめたものをもとにグループ討論させるために、
可能なら地域の公民館の人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。

※総合学習の時間では

- 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。
- 児童に配布する地図を印刷し、経路を描きこむ。

社会科 6年生「地方自治」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)
<p>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。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・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 	<p>方位コンパスを表示</p> <ol style="list-style-type: none"> 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。 <p>※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。</p>		
	<p>スケールを表示</p> <ol style="list-style-type: none"> 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。 <p>※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。</p>		
	<p>目印を置く(災害関連記号、地図記号等)</p> <ol style="list-style-type: none"> 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) <p>※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。</p> <p><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。</p>	<p><応用編></p> 	
	<p>凡例を表示</p> <ol style="list-style-type: none"> 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。) <p>※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。</p>		
	<p>テキストを置く</p> <ol style="list-style-type: none"> 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) <p>※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。</p>		
	<p>写真を置く</p> <ol style="list-style-type: none"> 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。) <p>※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。</p>		
	<p>動画を再生</p> <ol style="list-style-type: none"> 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。) 		