|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 授業展開例No.10 | | 学年 | ４ | 教科 | 社会 | 本時 | ？／？ | 実施月 | ２ |
| 単　元 | 特色ある地域と人々のくらし | | | | | | | | |
| 本時の目標 | | 愛知県内の市町村の特産品や特徴を理解することができる | | | | | | | |
| 使用ソフトウェア | | ＜ビジュアルプログラミング＞　スクラッチ | | | | | | | |
| プログラミング的思考力との関連 | | | | | ヒントを出す順を論理的に考える | | | | |

展開

|  |  |
| --- | --- |
|  | 学　　習　　活　　動　　　　　　　　※教師の支援　◆思考ツールの活用　☆評　価 |
| 15  30  40 | ◆マインドマップを利用してヒントの材料を考える。  市町村クイズをつくろう    　○クイズのヒントを出す順番を考えよう  ◆正解ではなかった場合の分岐をフローチャートにしてワークシートを作成する。  　・最初に限られてくるヒントを出すと答えがすぐにわかっちゃう  　・ヒントを出す順番が大切だね  ※ヒントの順番を簡単に入れ替えられるようにホワイトボードと小さな短冊状のホワイトボードを用意する。  プログラミングをしてみよう  　・答えを入力して、正解か不正解か判断させよう  　・正解、不正解のときのコメントをそれぞれ表示  　　させよう  ※イメージしやすくするために教師が豊橋市の例を示す。    ※市町村の場所を示す地図を示す方法も知らせる。  ※条件分岐の流れをプログラミングできるようにするために、フローチャートで確認しながら進めるとよいことを助言する。  ○みんなのクイズを解き合おう  　・みんなでクイズを出し合うと楽しいね  　・もっとクイズを作りたいな  　○振り返りをしよう  ☆市町村の特徴をふまえたクイズを意欲的に作ることができたか（作品・様子）  step |