

## 都道府県 三択問題を作ろう

学年	教科	単元名	指導時期
4年	国語	漢字の広場③ 送りがなのつけ方・「都道府県名に用いる漢字」	9月中旬 (「はじめてのプログラミング」終了後)

### ▶活動の概要

新学習指導要領では、漢字指導の充実の観点から、児童の日常生活及び将来の社会生活、国語科以外の各教科等の学習における必要性を踏まえ、都道府県名に用いる漢字が『学年別漢字配当表』に加えられた。

本単元では、社会科第4学年における都道府県の名称と位置に関連付け、国語科でも都道府県名を扱うことで、児童が都道府県に触れる機会を増やす意義があると考えます。

漢字の「読み」と「書き」については、「書き」の方が習得に時間がかかるという実態を考慮し、書きの指導は2学年間という時間をかけて、確実に書き、使えるようにすることとしている。また、漢字の「読み」については、当該学年に配当されている漢字の音読みや訓読みができるようにすることとしている。そのことから、プログラミングを通して学習の範囲が広がることで、都道府県の漢字の読みを理解して、漢字に触れる機会が増えることで、読みや書きが定着することをねらいとしている。

### ▶単元のねらい

- ・ 前学年や当該学年で配当されている漢字を文や文章の中で使っている。（〔知識及び技能〕(1)エ）
- ・ 「書くこと」において、自分の考えとそれを支える理由や事例との関係を明確にして、書き表し方を工夫している。（〔思考力、判断力、表現力等〕Bウ）
- ・ 積極的に前学年や当該学年で配当されている漢字を使い、学習課題に沿って、教科書の絵の中の言葉を使って文を書こうとしている。

### ▶単元構成(指導時数：6時間)

時		学習内容
一次	1～2	○漢字の広場 ③ 送りがなのつけ方 送り仮名は、漢字の読みや意味をはっきりさせるはたらきをもつことを理解し、漢字を正しく使う。
	3	○都道府県名に用いる漢字 都道府県名に用いる漢字などを使って文を書く。 ※ここで47都道府県が被らないように選択して文を作り、プログラミングの授業で活用。都道府県が重複しないように例文を作る。
	4～5	○漢字の広場 ③ 三年生で学んだ漢字 絵を見て想像したことをもとに、3年生で学んだ漢字などを使って文を書く。
二次	1	○プログラミング（本時） ○三択問題発表会

▶本時のねらい

○「初めてのプログラミング」で学んだことを生かして、正しい都道府県の漢字の読みを選択する三択問題をプログラミングしたり、問題を解いたりすることで、都道府県の正しい文字を理解できる。

▶授業準備

- 1人1台PC
- ワークシート
- Scratch テンプレート
- ローマ字表（実態に応じて）

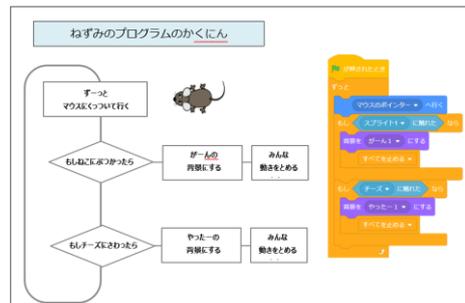
▶授業の流れ

段階	学習活動(◎), 発問(●), 反応例(・) 手立てや留意点(*), プログラミング教育の要点(◇)	授業の様子 スライド
導入 5分	<p>◎本時の学習課題を確認する</p> <p>●それでは、今日の学習を進めていきます。 今日の学習課題は</p> <div style="border: 1px solid blue; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>都道府県 三択（さんたく）問題を作って、正しい読み方確かめよう。</p> </div> <p>●みなさんは、これまで都道府県の漢字について学んできました。今日は、都道府県を正しく読むことができるか、確かめるためのプログラミングを行います。</p> <p>●授業の後半に、プログラムの発表会を行い、みんなで読み合います。</p> <p>◎完成したプログラムのサンプルを見て、作品作りのイメージをもつ。</p> <p>●では、完成されたものを見てみましょう。 * 沖縄県のサンプルプログラムを見せる。 (実際の操作で見せます)</p> <p>●この都道府県の読み方はなんて読みますか。 ・おきなわけん！</p> <p>●それでは正解か確かめてみましょう。 * ねこを「おきなわ」につけて、正解の画面を出す。</p> <p>●みなさん大正解！では、このプログラムの動きを見てみましょう。</p> <p>① ねこが「マウスポインター」にずーっとついて行く ② ねこが「おきなわ」の文字に「触れた」ら、正解の背景に変わりました。</p> <p>●この動きって、何かに似ていませんか。 ・ねずみのプログラムに似ている！</p>	 

\*はじめてのプログラミングで作成した  
ねずみのプログラムの命令のワークシートを配布

◎「はじめてのプログラミング」の振り返り

\*どのような命令を行ったか確認する



●スライドを見ながら、ねずみのプログラム（命令文）を確認して見ましょう。

①まず一番上にあるのが「旗が押されたとき」でした。

旗は何の役割がありましたか。（スライド2）

- ・スタートボタン

②ねずみが「ずっと」やっていることは何ですか？

- ・「マウスポインターへ行く」（スライド3）

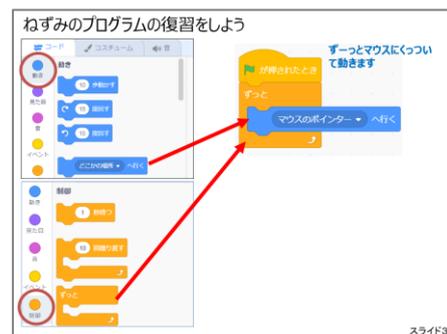
\*「～へ行く」との違いを確認する。

③（スライド4）

「もし・チーズに触れたら・背景をせいこうにする」

「もし・sprite1に触れたら・背景をしっぱいにする」

\*命令文の場所や色の関連づけを確かめる。



◎プログラムを一緒に作る。

展  
開

●都道府県三択問題を作ります。

（先生が手順を示して、児童が操作します。）

37  
分

①Scratch を開きます。

②「ファイル」「コンピュータから読み込み」を選んで、

「よみがなクイズ」ファイルを選択し、開きます。

これで準備はできました。

（スライド7）

●作成するクイズの都道府県の背景画像を取り込みます。

①画面右下の背景を選ぶボタンにカーソルを合わせて上にずらし、背景をアップロードを選択します。

②「★地図画像」フォルダ内に保存してある都道府県の画像から、自分の作成する都道府県の画像を選びます。



●クイズの正解と不正解で表示させる背景を選びます。

①同じように正解の時に表示させる背景を「せいかい1～4」の中から選んでいれましょう。

②失敗のときの背景を「しっばい1～4」の中から選んでいれましょう。



●クイズの三択の回答の都道府県名の答えを入力します。

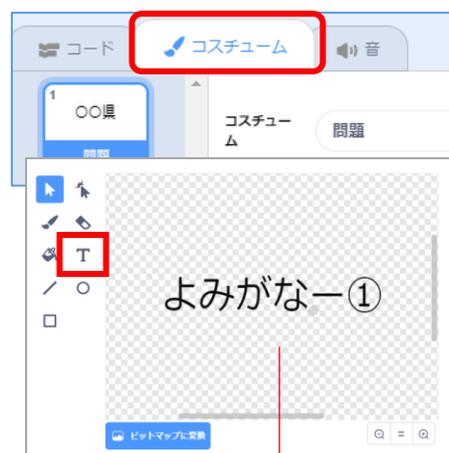
①こたえ1のスプライトを選びます。

②コスチュームタブをクリックします。

④文字入力アイコンの「T」を選択し、よみがな①の文字をクイズの回答の文字に変更します。

\*どの場所に正答を置いてもよいことを伝える。

\*④の文字の消し方、漢字切り替えも押さえておく。



●それでは、こたえ1を入力しましょう。

\*こたえ1の入力方法だけを確認して、こたえ2と3の入力は児童に考えさせる。

\*入力が終わった児童は、操作に困っている児童に助言するよう声をかける。



●「こたえ1」の入力が終わった人は、「こたえ2・3」も入力してみましょう。



◎ねこのプログラムを作成する。

●これから、ねこのプログラムを作成していきます。

①スプライトのねこを選択します。

②コードタブを選びます。

これで、ねこのプログラミングの準備ができました。

●ねこの動きを確かめます。

●それでは、ネズミのプログラムを参考にプログラミングしましょう。今から15分間とります。

◇教師が説明せず、これまで学習したことをもとに、自力で試行錯誤することで、プログラミング的思考を育てる。

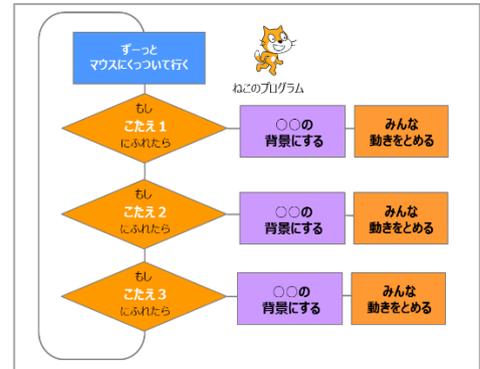
\*早く作業が終わった児童への指示

\*なかなかできない児童への支援

◎三択問題発表会

●発表会の準備をします。完成したプログラムを最大化します。問題を解き終わったら、ワークシートの右側に正しい読み方を書きます。

●今から三択問題発表会を始めます。一つでも多く問題を解くこと、そして大事なのは、解き終わった後に次の人のために旗ボタンを押しておくことを忘れないようにしましょう。



### さんたく 都道府県 三択問題 発表会

①問題をといたら、正しい読み方を右の表に書きます。

②問題をといたら、次の人のために  
をおします。

スライド10

ま ◎本時のまとめをする（スライド11）

と ●みなさん、正しい読み方はできましたか。振り返ってみ  
め ましょう。

3 ◎本時のふりかえりをワークシートに書く

分 \*数人発表させて、漢字を活用していこうとする意識を共有化する。

まとめ

さんたく  
都道府県 三択問題を作って、  
正しい読み方を確かめよう。

ふりかえりをしよう

スライド7

### ▶実践のポイント

○学びの継続のために

本授業は、4年生1学期「はじめてのプログラミング」に次ぐ授業として計画されている。内容も1学期はプログラミング的思考や技能につながるスキルとして条件分岐を、今回の授業では条件分岐に加えて、3年生で学んだローマ字入力を活用したプログラミング上での文字入力ができるように構成した。そして3学期には社会科として行う計画で、プログラミング的思考や技能につながるスキルとして新たに画像の活用が加えられている。「はじめてのプログラミング」で芽生えた学習意欲の継続、教科でのプログラミング教育の展開を考え、本授業を行うことは大切なことと考える。

#### ○プログラミング的思考を深めるために

本単元では、社会科の第4学年における「都道府県の名称と位置」に関連付け、国語科でも都道府県名を扱うことで、児童が都道府県に触れる機会を増やすことを意図している。授業の流れは、児童が迷うことなくプログラミングを組むことができるように、教師主導となる。クラスの実態に応じて、導入の「はじめてのプログラミング」の復習部分を削除したり、展開のスライドに合わせた説明を部分的に「ヒントカード」に替えたりすることで、児童が意図する動きをさせるために、どのような組み合わせをしたらよいか考えるプログラミング的思考につながる時間を確保することができる。

#### ○教科として活かす

本授業の最後に「三択問題発表会」がある。47都道府県が漢字表記してあるワークシートを片手に、児童が他の児童が作った三択問題を解き、正しい読み方を書いていく。47都道府県すべてを埋めようと積極的に取り組む児童や、正しい読み方をしていなかったことに気づく児童もいた。意欲的に都道府県名を読んでいこうとする態度が多く見られた。本単元の3時間目に、都道府県名を使って文を作成したが、今回のプログラミングの正解画面を印刷し作成した文を書き加えることで、教室教示やノートに貼るなどして学習の足跡を残すことができる。

#### ▶実践を終えて

今回は1学期で体験した「はじめてのプログラミング」を、教科におけるプログラミング学習に展開する最初の授業である。新学習指導要領の内容に合わせて、柏市プログラミングスタンダードカリキュラムが作成されている。そのことを踏まえて、段階的なプログラミング的思考や技能につながるスキルの中でできることとして取り組んだ。そして、プログラミングを使うことで教科の学びに向かう積極的な態度が見られたことが成果として考えられる。