|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 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 |
| 153040 | ◆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 |