

第4学年 プログラミング教育実践事例

社会科

「わたしたちの県」

～Scrachを使って、

都道府県クイズを作ろう～

(東温市導入教材活用)

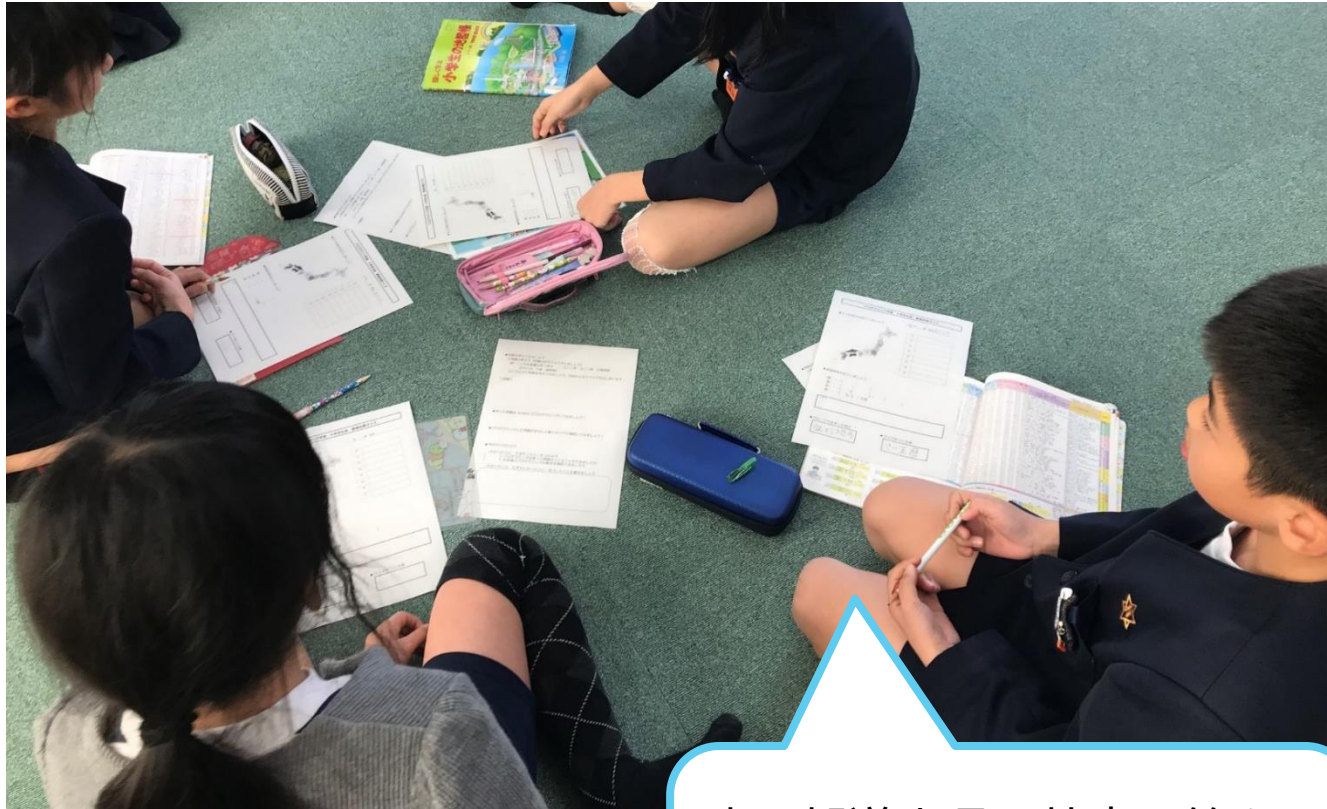
学習のねらい

**Scratchを使った都道府県クイズ
づくりを通して、都道府県の特徴
を理解する。**

学習の流れ

- ① めあての確認
- ② グループで選んだ都道府県の特産物等を調べ、クイズを作る。(グループ)
- ③ Scratchを立ち上げ、例題のクイズを体験し、操作方法を理解する。(個人)
- ④ グループで都道府県クイズのプログラミングを行う。(グループ)
- ⑤ グループごとに出題する。
- ⑥ 学習のふり返りをする。

都道府県について地図帳を使って調べる。



班で都道府県の特産品等を調べ、クイズを考えてワークシートに書き込む。

◆問題を考えてみましょう

※問題の考え方（問題の作り方は工夫しましょう）

例) ○○の生産量の多い県は・・・①△△県 ②□□県 ③福岡県
正かいは、③番（福岡県）

というように問題を考えてみましょう。次回みんなでクイズを出しあいます。

<問題>

◆作った問題を Scratch でプログラミングしてみましょう！

◆プログラミングした問題がきちんと動くかペアで確認してみましょう！

◆今日のふりかえり

- ・わかったこと、できたことに○をつけよう
() プログラミングを使って問題をつくることができましたか
() お友達のプログラミングの動きを確認できましたか

- ・わかったこと、むずかしかったこと、気づいたことを書きましょう

グループで都道府県のプログラミングを行う。

11 Scratchでプログラミングしよう

2-1
むらさき色のブロックに
1つ目の選択肢を入力しよう

2-2
1つ目の選択肢が
「せいがい」か「まちがえ」か、
クリックしてえらぼう

この時は「1」を
せんたくしててね

1～3のどの番号
に正解の問題文を入
れるかを考える。さ
らに、正解・不正解
に応じた反応（音な
ど）が出るように、
プログラミングして
いく。

グループで都道府県のプログラミングを行う。

グループで作成したことで、クイズの出し方の手順を教え合い、確認しながら、協力して問題作りに取り組む姿が見られた。



この番号（間違い）を押すと、×の印がでるようにするには…

不正解はどんな選択肢にしようかな。

各グループで出題し、クイズに挑戦

発表、操作などの役割分担をグループで協力して行った。



すだちの生産量が一番なのはどの県でしょう。

まるでテレビのクイズ番組を見ているような盛り上がりを見せる子ども達。

成果

- ワークシートに問題を書かせてからScratchでのプログラミングを行ったことで、どのような手順で問題を作ればよいのかが理解しやすかった。また、Scratchでクイズを出題することで、「都道府県のことをもっと調べて、クイズを作ってみたい」という意見が多く出るなど、児童の学習意欲の高まりが見られた。

課題

- タイピングがローマ字入力なので、操作に時間がかかる児童が多くいた。また、4人グループにすると操作できにくい児童が出たため、2、3名の班編成がよいように感じた。