

## 4年生 社会科 徳島クイズを作ろう 学習のイメージ

### 1. 学習の展開

#### (1) 徳島クイズを考える (10分)

- 徳島について習った知識を整理する
- 思い出した知識をもとにクイズを考える

#### (2) クイズのプログラムを考える (5分)

- クイズのしくみを整理する
  - はじめに出題者が問題を出す
  - 回答者が回答する
  - もし回答が正解なら「正かい!」という  
そうでなければ「不正かい・・・」という
- クイズのプログラムに使いそうなブロックをさがす
  - 出題者が問題を出し、回答する  
→ 「〇〇と聞いて待つ」というブロックが使える
  - 正解なら正かい!、不正解なら不正かい!という  
→ 「〇〇と言う」というブロックが使える  
「もし〇〇なら、でなければ」というブロックが使える

#### (3) 徳島クイズを作る (30分)

- クイズのプログラムを作る (10分)
  - (2)で挙げたブロックを組み合わせてプログラムを作る
  - もし〇〇ならの中身は、答え = \*\* (クイズの答え) とすることで  
もし答えが合っていれば、という条件にすることができる

【クイズのプログラム】



- クイズの問題数を増やす（5分）

- 1問目のプログラムに続けて2問目のプログラムを作る
- 右クリックでプログラムを複製できるので、その機能を使っても良い

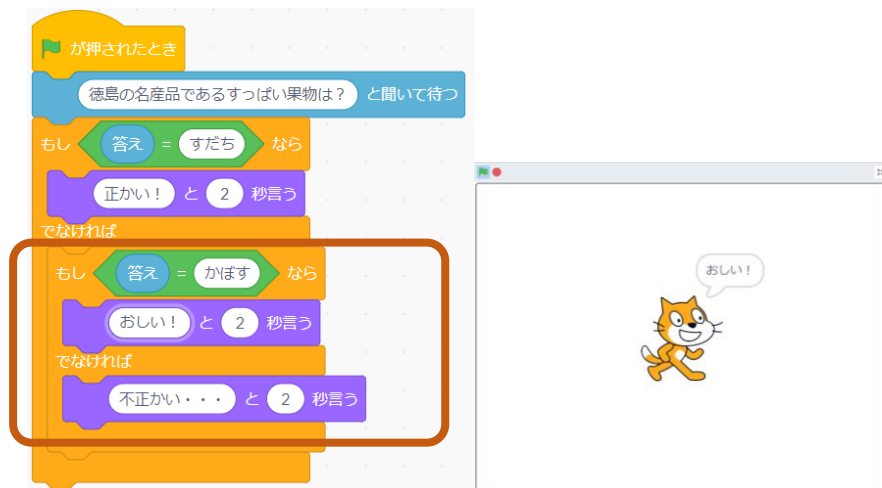
【問題数を増やす】



- 「おいしい!」と返ってくるプログラムを作る（5分）

- おいしい答えの場合は、単なる不正解ではなく「おいしい!」というようにする
- 「でなければ」の中にもう一つ「もし〇〇なら、でなければ」をはさんで、惜しい答えならおいしい、そうでなければ不正解として扱うようなプログラムを作る

【惜しい答えにおいしい!と返すプログラム】



- 他の児童と作品を見せ合ったり、モニターに作品を写したりして、どんなプログラムを作ったのか共有する（5分）

## 2. 時間配分の目安

(1)では10分程度で徳島県についてのクイズを考える。Scratchの操作に慣れていない学級など、プログラミングの指導を重点的に行いたい場合は、事前に社会の授業などでクイズを作ってもよい。

(2)は5分程度でクイズに必要なブロックが何かを考える。この授業は事前に全学年向け「Scratchでお話ロボットを作ろう」を実施していることを想定しているため、「〇〇と聞いて待つ」のブロックについてはすぐに候補として挙がることを前提としている。もしこの授業を単体で実施する場合などは、適切なフォロー（「“調べる”のブロックが使えるそうだね」といった声掛けなど）を行うことが望ましい。

(3)では実際にプログラミングを行い、クイズを作成する。他の生徒の作品を共有する時間も含めて30分程度で実施することを想定している。端末の操作やScratchの操作に慣れている学年の場合、変数を使って正解数を数え、クイズが終わったら正解数を発表するプログラムを追加しても良い。なお、端末への入力の習熟度や機材によって(3)の難易度は変わってくるので、日本語でのフリック入力等、普段の授業で使っている使いやすい入力方法で授業を行うことが望ましい。