

6年生社会科(2学期) 三英傑クイズを作ろう 学習のイメージ

1. 学習の展開

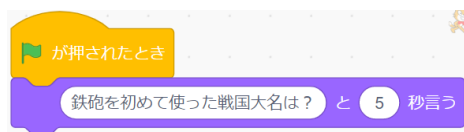
(1) 三英傑について整理し、クイズを作る(8分)

- 三英傑とは誰のことか?→織田信長・豊臣秀吉・徳川家康
- 三英傑についてのクイズをそれぞれ考える
- 配布されたプログラムを開く



(2) ボタンを押して答えるクイズを作る

- ねこが問題を出題するプログラムを作る(3分)
 - 「〇〇と〇秒言う」ブロックを使いねこが問題を出すプログラムを作る【ねこのプログラム】

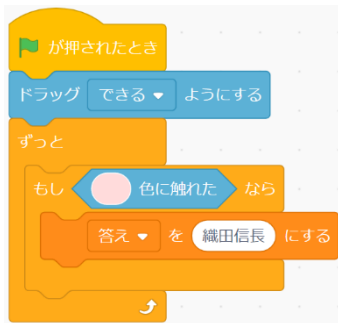


- ひよこがボタンを押して問題に答えるプログラムを作る(26分)
 - 「答え」という変数を作る(2分)



- ひよこをドラッグで動かせるようにする（1分）
- ひよこが織田信長のボタンの色に触れると、「答え」が織田信長になるようにする（3分）

【ひよこのプログラム】



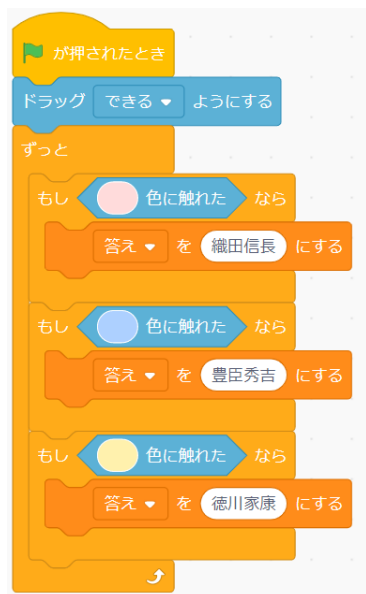
【実行画面】



※色はスポイト機能を使って指定する

- 「豊臣秀吉」「徳川家康」のボタンでも同じ動きができるようにする（5分）

【ひよこのプログラム】



- 正解なら「正解!」、不正解なら「不正解・・・」とねこが言うようにする (15分)

【ねこのプログラム】



- (発展) 同様のプログラムを続けてつなげ、問題文と答えを変えることで複数のクイズを出せるようにする (3分)
- 周りの生徒が作ったクイズで遊んだり、教室全体でクイズを共有することで、三英傑についての知識を深める (5分)

2. 授業の進行調整

(1)ではクイズの作成とファイルを展開時間も合わせて8分程度で学習を行う。このとき、Scratchの操作に慣れていない学級など、プログラミングの部分について重点的に指導したい場合は、クイズを事前の授業で作成してもよい。

(2)ではねこがクイズを出す部分は3分程度で作成する。ひよこがボタンを押して答える部分は10分程度、正解・不正解の部分については15分程度で作成することを想定している。クイズを増やす部分は、学習が早く終わった生徒を対象に指導を行う発展部分である。また、他の生徒のクイズについては、周りの生徒が作ったクイズを実際に触ったり、モニターを用いたりして、5分程度で共有する。