

地図記号を知ろう

テーマ 学校のまわりのようす

時数 1~2

難易度

★★★



Sotaとはじめる
ブロックプログラミング

地図などを見ながら学校のまわりを歩いたときのことを振り返った後、地図記号クイズをします。画面に地図記号を表示して、Sota についている音センサー（マイク）に向かって答えを言います。

次に、地図記号の数を増やしたり、正解・不正解によって、Sota の反応が変わるようにします。子供たちが入力に慣れていない場合は、プログラム完成例を開いて、そのまま実行させたり、部分的に変えさせたりすることもできます。

本時のめあて

学校のまわりの様子に関心を持ち、観察、調査し、地図などを活用して意欲的に調べ、白地図にまとめる。地域の土地利用、主な公共施設などの場所や働き、交通の様子などの身近な地域の地理的環境について理解する。

● 使うもの

- ・Sota (本体)
- ・Sota とはじめるブロックプログラミング
- ・地図記号画像 ★
- ・プログラム完成例 ★
- ・ワークシート ★

★は[Sota 授業案データ]フォルダの[社3_地図記号]フォルダにあります。

地図記号画像 (9種類)

スライド1	スライド2	スライド3	スライド4	スライド5
(小中) 学校	郵便 (ゆうびん) 局	交番	病院	神社
スライド6	スライド7	スライド8	スライド9	
寺	警察署 (けいさつしょ)	消防署 (しょうぼうしょ)	図書館	

全員ミッションのワークシート

Sotaとはじめるブロックプログラミング ワークシート

【社会】 地図記号を知ろう

年 組 名 前 _____

全員ミッション 学校のまわりの地図記号を答えよう

画面に地図記号を出して、クイズをします。
どんなブロックを使うか、Sotaくんの言葉をどうするかなどを自由に考えて書きましょう。

【地図記号】9こ

25x25px	25x25px	25x25px	25x25px	25x25px
文	⊕	X	⊕	⊕
卍	⊗	Y	田	

【使うブロック】

- スタート
- 音を日本語で聞く
- 44音
- 写真-イラストの次のページを表示する
- 日本語を聞く

No	やること	ブロックの番号	Sotaくんの言葉や動きなど	人
1	スタート	①	(見本)"なんの地図記号か答えてね"	
2	話す	② ③		
3	聞く			答える
4	イラストを表示する		(見本)次のページ	
5	聞く			答える
6	おわり			

【使うブロック】

- スタート
- 音を日本語で聞く
- 44音
- 写真-イラストの次のページを表示する
- 日本語を聞く

【全員ミッションの見本】

- スタート
- 日本語を聞く
- 日本語を聞く
- 日本語を聞く
- 聞こえた言葉
- 44音
- 音を日本語で聞く

【使うブロック】

- 写真-イラストの次のページを表示する
- 123
- 聞こえた言葉
- 44音
- 聞こえた言葉
- 44音
- 音を日本語で聞く
- 日本語を聞く

追加ミッションのワークシート

Sotaとはじめるブロックプログラミング ワークシート

【社会】 地図記号を知ろう

年 組 名 前 _____

追加ミッション 答えを聞き分けて「正しい」か「もう一度」を言おう

答えが合っているか合っていないかによって、Sotaくんの言葉をかえましょう。
正しいか聞こえるまで問題をくり返します。どんなブロックを使うか、Sotaくんの言葉をどうするかを自由に考えて書きましょう。

【全員ミッションの見本】

- スタート
- 日本語を聞く
- 日本語を聞く
- 日本語を聞く
- 聞こえた言葉
- 44音
- 音を日本語で聞く

【使うブロック】

- 写真-イラストの次のページを表示する
- 123
- 聞こえた言葉
- 44音
- 聞こえた言葉
- 44音
- 音を日本語で聞く
- 日本語を聞く

No	やること	ブロックの場所	ブロックの番号	Sotaくんの言葉や動きなど	人
1	イラストを表示する		① ②	1ページ目	
2	繰り返す: 終わる条件 聞こえた言葉 = "〇〇"		③ ④ ⑤ ⑥	(見本)"学校"ならば終わる	
3	話す	繰り返すの中		(見本)"もう一度答えてね"	
4	聞く				答える
5	話す	繰り返すの下		(見本)"正解"	
6	繰り返す: 終わる条件 聞こえた言葉 = "〇〇"		③	(見本)"郵便局"ならば終わる	
7	話す	2つ目の繰り返すの中		(見本)"もう一度答えてね"	
8	聞く				答える
9	話す	2つ目の繰り返すの下		(見本)"正解。終わりだよ"	

● 授業（本時）の流れ

- 導入**
⇒学校のまわりの地図を見て歩いたときのことを振り返り、地図に載っている地図記号について話し合う。
- 準備や練習**
⇒プログラミングの流れを考えたり(確認したり)、ブロックの使い方を練習する。
- 全員ミッション** 難易度 ★★★
⇒プログラム「学校のまわりの地図記号を答えよう」を作る。
- 追加ミッション** 難易度 ★★★
⇒プログラム「答えを聞き分けて「正解」「もう一度」と言おう」を作る。
- まとめ**
⇒自分たちのまわりにある建物の地図記号に興味を持って理解する。

1 **導入** 学校のまわりの地図を見て、歩いたときのことを振り返る

地図にのっている地図記号で知っているものがあるか考える

2 **準備や練習** ワークシートで流れを考える(確認する)

ソフトウェアを起動してブロックを置いたり/消したり練習する

学校のまわりの地図記号を答えよう

プログラム完成例:地図記号_全員.stbc

地図記号画像:[問題]フォルダ

あらかじめ用意してある、地図記号が表示された画像を画面に表示します。
Sotaがクイズの説明をしてから、Sotaが答えを聞きます。もう一問出します。

ねらい	分類	画面
①プログラムを始める。 ②やることを伝える。 ③答えを聞く。 ④次の地図記号を表示する。 ⑤答えを聞く。	ソータ 文章 写真・イラスト	① スタート ② “ なんの地図記号か教えてね ” を 日本語 で話す ③ 日本語 を聞く ④ 写真・イラストの 次のページ を表示する ⑤ 日本語 を聞く
動かしてみよう。		<ul style="list-style-type: none"> ・画像読みこみをしておく。 ・Sotaの目がオレンジ色の時に実行する。 ・(必要に応じて)画像拡大する。 ・Sotaの目が水色の時に話かける。 ・Sotaに聞こえた言葉は「聞こえた言葉エリア」に表示される。(画像拡大中は見えない。) ・プログラムは自動的に終わる。(Sotaの目の色はオレンジ色) ・画像の大きさを戻す。

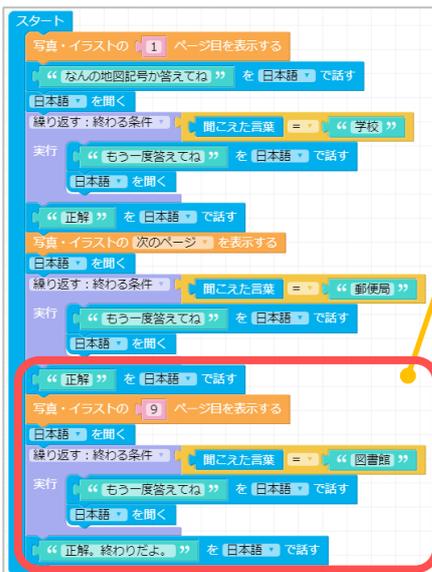
答えが正解か不正解かによって、Sotaの言葉を変えてみましょう。

正解が聞こえるまで問題を繰り返します。正解して問題が終わったら終わりの言葉を言います。

ねらい	分類	画面
最初に1つめの地図記号(学校)を表示する。	写真・イラスト 計算	
もし、答えが不正解ならば、もう一度聞く。	くり返し じょうけん ソータ 文章	
「学校」と答えたら、「正解」という。	文章 ソータ	
次の地図記号(郵便局)を表示する。 1ページ目と同じようにして命令を追加する。		
終わりの言葉「終わりだよ」を言う。		
動かしてみよう。		

【追加ミッションがクリアしたら】自由に問題を増やしてみる。

ページを指定した場合(例:9ページを表示)



拡大図



覚えたことやその他の地図記号について話し合う。