

生き物の並び順を答えよう

テーマ なんばんめ

時数

1～2

難易度

☆☆☆



Sotaとはじめる
ブロックプログラミング

生き物を「お客さん」と見立てたイラスト画像を画面に表示して、Sotaが「まえから〇にん」「まえから〇にんめ」「まえから」「うしろから」などの問題を出して、子供たちが生き物を答えるというゲームをします。答え合わせは子供たちで行いながら、Sotaとの会話を楽しみます。

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

順序数と集合数の違いを理解し、「なんばんめ」や「なんにん」を言葉と図を結びつけて表現することができる。

● 使うもの

・Sota(本体)

・Sotaとはじめるフローチャート

・イラスト画像★

・ワークシート★

・プログラム完成例★

★は[Sota授業案データ]フォルダの[算1_なんばんめ]フォルダにあります。

イラスト画像

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

【さんずう】生きもののじゅんばんをこたえよう

年 ぐみ 名まえ

ぜんいんミッション「〇ばんめ」の生きものは？

くだものやさんに ならんでいる 生きもののイラストを見て Sotaくんがクイズを出します。みんなでこたえて こたえあわせをしましょう。どんなブロックをつかうか Sota くんのことばをどうするかを じゅうにかんがえて かきましょう。

【つかうブロック】

No	やること	つかうブロックのばんごう	Sotaくんのことばやうごき	人
1	スタート	①	(見本)「ぼくのクイズにこたえてね」	
2	話す	② ③	(見本)「まえから2ばんめのいきものは？」	
3	話す			
4	聞く			こたえる
5	おわり			

まどめ 気づいたことやおもったこと

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

【さんずう】生きもののじゅんばんをこたえよう

年 ぐみ 名まえ

ついかミッション「〇ばんめまで」の生きものは？

ぜんいんミッションの しつもんをかえます。「まえから〇ばんめまでが くだものをもらえるよ。」「くだものがもらえるいきものは？」にします。どんなブロックをつかうか Sota くんのことばをどうするかを じゅうにかんがえて かきましょう。

【ぜんいんミッションのみほん】

【使うブロック】

No	やること	ブロックのばんごう	つかうブロックのばんごう	Sotaくんのことばやうごき	人
1	話す	①	① ②	(見本)「まえから3ばんめまでが、くだものをもらえるよ」	
2	話す	②	① ②	(見本)「くだものがもらえるいきものは？」	
3	動きをする	③		(見本)両手を上げる	

まどめ 気づいたことやおもったこと

● 授業（本時）の流れ

1	導入 ⇒「まえから○にん」と「まえから○にんめ」についての考え方を振り返る。	
2	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。	
3	全員ミッション ⇒プログラム「「○なんばんめ」の生きものは？」を作る。	難易度 ☆☆☆
4	追加ミッション ⇒プログラム「「○なんばんめまで」の生きものは？」を作る。	難易度 ☆☆☆
5	まとめ ⇒どのようなキーワードをしっかりと聞くと、問題を当てることができるか話し合う。	

1 導入 「まえから○にん」は？

教科書や前時で使った教材を使って、振り返ります。
「まえから○にん」のときは、○にんぜんいんをさします。

「まえから○にんめ」は？

教科書や前時で使った教材を使って、振り返ります。
「まえから○にんめ」のときは、ひとりだけをさします。

2 準備や練習 ワークシートで流れを考える（プログラム完成例で流れを学ぶ）

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

3 全員ミッション 「○ばんめ」の生きものは？

プログラム完成例：なんばんめ_ぜんいん.stbc
イラスト画像：[国3_なんばんめ]フォルダ

あらかじめ用意してある、イラスト画像を画面に表示します。プログラム完成例をそのまま使うと便利です。
「まえから2ばんめのいきものは？」という質問です。

Sotaが言葉を話すには、「～を日本語で話す」を、Sotaが言葉を聞くには、「日本語を聞く」を使います。
Sotaは正解/不正解を言いません。答え合わせは、子供たちで行いながら、Sotaとの会話を楽しめます。

ねらい	分類	画面
①プログラムをはじめる。	ソータ 文章	① スタート
②やることを伝える。		② “ ぼくのクイズにこたえてね ” を 日本語 で話す
③質問する。		③ “ まえから2ばんめのいきものは？ ” を 日本語 で話す
④答えを聞く。		④ 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。
【試してみよう】 うまく出来たら、問いかけを「うしろから」「右から」「左から」などに 変えてみる。		

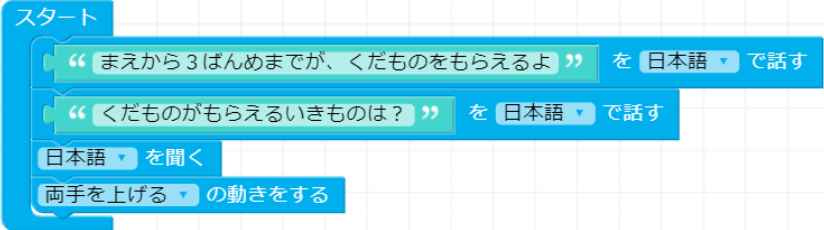
「〇ばんめまで」の生きものは？

プログラム完成例：なんばんめ_つか.stbc

全員ミッションの質問を変えるだけのミッションです。プログラム完成例をそのまま使うと便利です。

「まえから3ばんめまでが、くだものをもらえるよ。」「くだものがもらえるいきものは？」という質問です。

Sotaは正解/不正解を言いません。答え合わせは、子供たちで行いながら、Sotaとの会話を楽しめます。

ねらい	分類	画面
質問する。	ソータ	
答えを聞く。	文章	
動きをして 終わる。		
動かしてみよう。		
【試してみよう】うまく出来たら、問いかけを「うしろから」「右から」「左から」などに変えてみる。		

「どこから」と、「なんばんめ」や「なんばんめまで」をしっかり聞くと、どんな問題でも当てることができるということに気づいたかどうか話し合う。