

生産物から都道府県を考えよう

テーマ わたしたちの生活と食料生産

時数 1~2

難易度

☆☆☆



Sotaとはじめる
フローチャート

授業で学んだ食料生産物の中から興味を持ったものを1つ選び、その生産量に該当する都道府県名を当てるクイズを作ります。答える人は、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、ヒントの数を増やしたり、正解・不正解によって、Sota の反応が変わったりするようにします。

本時のめあて

ロボットと意思通りのコミュニケーションをとることにより、プログラミングの基本的な考え方である「じょうけん」を学ながら、我が国の食料生産に関心を持ち、食卓に並ぶ食材の生産地について意欲的に調べたり考えたりしようとする。

● 使うもの

- ・Sota (本体)
- ・Sota とはじめるフローチャート
- ・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[社5_生産物]フォルダにあります。

全員ミッションのワークシート

Sotaとはじめるフローチャート ワークシート

[社会] 生産物から都道府県を考えよう

____ 学年 ____ 組 ____ 名前 ____

全員ミッション 生産量トップの都道府県名を当ててもらおう

これまでに学んだ食料生産物の中から興味を持ったものを1つ選び、その生産量が1位の都道府県名を当てるクイズを作ります。

じょうけん1

はじめ

① 話す 「りんごが一番どれる県は？」

② 聞く 「青森県」と聞こえたら

③ じょうけん

④ 動く+話す 「青森県」と聞こえなかったら

⑤ 話す 「ざんねんと言う」

正解と言う

おわり

「じょうけん」は、決められた言葉によって、次の命令をふり分けます。

Sotaくんの言葉や動きを自由に考えて書きましょう。

No	やること	Sotaくんの言葉や動き
①	話す	(見本)「りんごが一番どれる県はどこ？」
②	聞く	
③	じょうけん	(見本)「青森県」
④	動く+話す	動く (見本) うれしい 話す (見本) 「せいかい、ふじが有名だね」
⑤	話す	(見本) 「ざんねん、もう一回やってみよう」
まとめ 気づいたことや思ったこと		

追加ミッションのワークシート

Sotaとはじめるフローチャート ワークシート

[社会] 生産物から都道府県を考えよう

____ 学年 ____ 組 ____ 名前 ____

追加ミッション 生産量トップ3の都道府県名を当ててもらおう

食料生産物の中から興味を持ったものを1つ選び、その生産量が1位から3位までのいずれかの都道府県名を当てるクイズを作ります。

じょうけん2

はじめ

① 話す 「米作りがさかんな都道府県ベスト3は？」

② 聞く

③ じょうけん

④ 動く+話す

⑤ じょうけん

⑥ 動く+話す

⑦ じょうけん

⑧ 動く+話す

⑨ 話す

Sotaくんの言葉や動きを自由に考えて書きましょう。

No	やること	Sotaくんの言葉や動き
①	話す	(見本)「米作りがさかんな都道府県ベスト3はどこ？」
②	聞く	
③	じょうけん	(見本)「新潟県」
④	動く+話す	動く (見本)両手を上げる 話す (見本)「1位だよ、おめでとう」
⑤	じょうけん	(見本)「北海道」
⑥	動く+話す	動く (見本)右手を上げる 話す (見本)「2位だよ」
⑦	じょうけん	(見本)「山形県」
⑧	動く+話す	動く (見本)左手を上げる 話す (見本)「3位だよ」
⑨	話す	(見本)「ざんねん、3位までに入らないよ」

● 授業（本時）の流れ

1	導入 ⇒ これまでに学んだ都道府県別の生産量について振り返る。	
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「生産量トップの都道府県名を当ててもらおう」を作る。	難易度 ★★★
4	追加ミッション ⇒ プログラム「生産量トップスリーの都道府県名を当ててもらおう」を作る。	難易度 ★★★
5	まとめ ⇒ 都道府県ごとに様々な生産物があることに興味を持ち、理解を深める。	

1 導入 これまでに学んだ都道府県別の生産量について振り返る

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

3 全員ミッション 生産量トップの都道府県名を当ててもらおう

プログラム完成例: 生産物_全員.stf2

これまでに学んだ食料生産物の中から興味を持ったものを1つ選び、その生産量は1位の都道府県名を当てるクイズを作ります。Sotaに問題を出させて、みんなに答えてもらいます。

ねらい	分類	画面
じょうけんが1つの流れを学ぶ。	スタート画面のメニューボタン	じょうけん1
①質問する。	①話す	
②答えを聞く。	②聞く	
③もし正解ならば、	③じょうけん 正解を入力	
④うれしい動きと話をする。	④の から 「話す+動く」を選び、 一段目に動き 二段目に言葉	
⑤不正解ならば、残念な話をする。	⑤の から 「話す」を選ぶ	
動かしてみよう。		<ul style="list-style-type: none"> ・Sotaの目がオレンジ色の時に実行する。 ・Sotaの目が水色の時に話かける。 ・クイズに正解したらプログラムは自動的に終わる。(Sotaの目の色はオレンジ色) ・不正解だったら、繰り返す。

生産量トップスリーの都道府県名を当ててもらおう

プログラム完成例:生産物_追加.stf2

全員ミッションで選んだ生産物あるいはそれ以外の生産物から1つ選び、その生産高が1位から3位までのいずれかの都道府県名を当てるクイズを作ります。

Sotaに問題を出させて、クラスみんなに答えてもらいます。

ねらい	分類	画面
じょうけんが2つの流れを学ぶ。	スタート画面のメニューボタン	じょうけん2
①質問する。 ②答えを聞く。 ③もし、1位を答えたら、 ④おめでとうの動きと順位を教える。 ⑤～⑧同じようにして2位と3位も設定する。 ⑨設定した3つの条件以外なら、残念な話をする。	①話す ②聞く ③じょうけん 正解を入力 ④動く+話す 一段目に動き 二段目に言葉 ⑥と⑧のから 「話す+動く」を選び、 一段目に動き 二段目に言葉 ⑨のから 「話す」を選ぶ	
動かしてみよう。		<ul style="list-style-type: none"> ・Sotaの目がオレンジ色の時に実行する。 ・Sotaの目が水色の時に話かける。 ・クイズに正解したら（ベストスリーのどれかを答えたら）自動的に終わる。（Sotaの目の色はオレンジ色） ・クイズに不正解だったら（ベストスリーに入らない答えなら）、プログラムを繰り返す。

各都道府県の特徴について話し合う。