

# 都道府県 -意図した活動を実現するための手順をつくる-

B

## 実践概要

都道府県の地理的環境や自然条件、産業、特産物などの特徴を組み合わせることで都道府県を見付けるプログラムの作成を通して、47都道府県の名称と位置を確かめ、その確実な習得を図る。

## 使用教材（製品名）・ICT環境（OS名等）

「Dr.シンブラー」ゼッターリンクス  
 「Power Point」マイクロソフト  
 「児童用デスクトップPC（Windows）」

## 本時の流れ

	主な学習活動	○指導上の留意点 ★評価内容等
導入	<ul style="list-style-type: none"> <li>●都道府県の位置や形、地理的環境の特色を地図帳で見付ける。</li> <li>●担当する都道府県を決める。</li> <li>●都道府県の産業や特産品、魅力などを地図帳、図書室の本、インターネットで調べる。</li> </ul>	<p>○自分が暮らしている街に愛着をもつことと同様、各地方で暮らす人々も同じように土地への誇りや愛情をもっていることを想像させる。</p> <p>○インターネットの情報は信頼できないものもあるため、複数のサイトや図書資料などと併用して調べることを意識させる。</p>
展開	<ul style="list-style-type: none"> <li>●都道府県クイズの設計図の2問目までをノートで作成する。</li> <li>●PCを使って2問目までを作成する。</li> <li>●PCを使って都道府県クイズの3問目以降を友達と協力しながら作成する。</li> </ul>	<p>○「Power Point」のハイパーリンクが、身近な生活の中にあるコンピュータで活用されていることに気づき、その仕組みに関心をもてるようにする。</p> <p>★ハイパーリンクを活用し、紹介する内容をクイズの回答によって変えるなど、条件分岐を生かした発表内容を作成している。【フ】</p>
まとめ	<ul style="list-style-type: none"> <li>●作成した都道府県クイズを、学年合同で発表し合い、解き合う。</li> </ul>	<p>★47都道府県の地理的環境の特色について、人々の生活との関連を踏まえて理解している。【知】</p>

## ここに注目！（本事例のポイント）



都道府県の魅力を伝えるための情報を選び、クイズのスライドとそのハイパーリンク先のスライドの順番や組み合わせを考えさせた。



ペアで1台のPCを使い、一人が入力作業をしている間、もう一人はアドバイザーとなった。クイズに使われている文章や挿入画像の改善点などを伝えていくことで、対話的な学びが生まれた。

I 情報教育

理論編

実践事例

カリキュラム例

理論編

実践事例編

カリキュラム例

II 小学校プログラミング教育

III 情報モラル教育