



ヒントカードをつかい、クイズをつくろう

なまえ： _____

1. みつけてみよう

「みじかな ばしょ からみつけたこと」 を書いてみよう

ばしょ
みつけたこと

ばしょ
みつけたこと

ばしょ
みつけたこと

ばしょ
みつけたこと

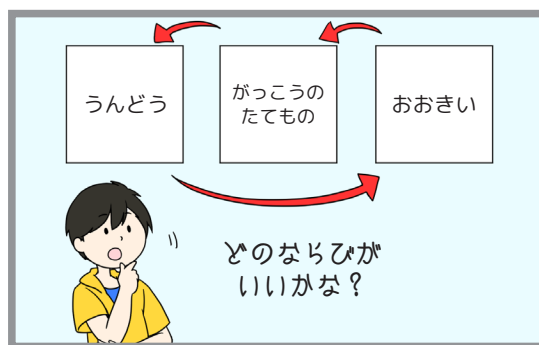
2. つくってみよう

ふせん紙に、ヒントカードを3つ、つくってみよう

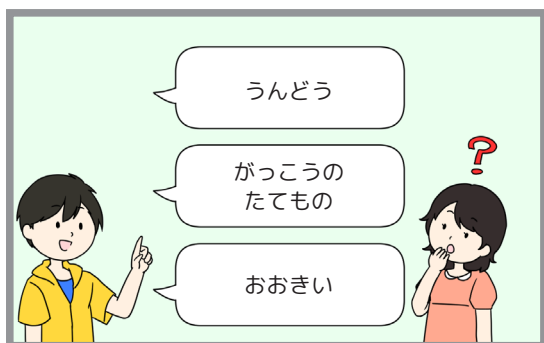
① ふせん紙にヒントをかく



② じゅんばんかんを考える



③ クイズを出してみる



④ たしかめてみる



3. やってみよう スリーヒントクイズをつくってみよう

ヒント1	ヒント2	ヒント3
------	------	------

こたえ	
-----	--

4. 確かめてみよう もっと（むずかしく／かんたんに）するために、ヒントカードのじゅんばんをかえたり、^{ことば}言葉をかえたりしてみよう

ヒント1	ヒント2	ヒント3
------	------	------

こたえ	
-----	--

! スキルのポイント

- ・ 3つのヒントカードのじゅんばんで、きちんとクイズになっていたか、かくにんしてみよう。
- ・ もっとかんたんなクイズやむずかしいクイズにするには、どうしたらいいか、みんなで^{かんが}考えてみよう。

情報活用能力としてのねらい	活用できる教科や学習活動
<p>C4:問題解決の手順</p> <ul style="list-style-type: none"> 問題解決の手順を組み立てることができる。 (関連) A7,8、B1~6 	<p>生活1年「がっこうたんけん」 <他学年> 音楽2年「音楽をつくろう」</p>

1年 生活「がっこうたんけん」

学習活動	準備物・留意点等
<p>1. みつけてみよう</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>身近な環境の中から、そこにあるものや役割について、みつけてみよう</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> 実際の場所へ移動し、探検することで気付かせる。 	<ul style="list-style-type: none"> 自分が興味を持った場所などへ移動・探検することで、そこにあるものやその役割について考えさせる。
<p>2. つくってみよう</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>ふせん紙をつかい、3つのヒントカードを作る</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> 役割等の中で、ヒントになる言葉を考えさせる。 	<ul style="list-style-type: none"> 抽象度の高いヒントから次第に具体的な（より詳しい）ヒントになるよう、答えに誘導する順番を考えさせる。 ヒントカードは3番目で答えが分かるようにする。 (準備物) ふせん紙、ワークシート ※タブレット端末等を活用してもよい
<p>3. やってみよう</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>スリーヒントクイズをつくろう</p> </div>	<ul style="list-style-type: none"> ヒントカードは決めた順番どおりに出してみることが意識させる。
<p>4. 確かめてみよう</p> <ul style="list-style-type: none"> 実際に、相手にクイズを出してみる。 代表者に、クラス全体に向けて発表させる。 もっと簡単に、または複雑にするために、ヒントカードの順番を変えたり、ヒントとなる言葉を変えたりする。 	<ul style="list-style-type: none"> 3つのヒントが、抽象から具体へと事象を分解して、きちんとクイズになっているかを確認させる。 順番どおりでない場合には、ヒントカードを見直すなど行わせる。



必要となるICT機器

- ・タブレット端末（教師用、児童用）
- ・実物投影機
- ・大型提示装置（発表時に使用）

※上記の機器がなくても実施可能です



機器活用のポイント

- ・児童の発達段階を考慮し、ICT機器を使わずに、ふせん紙とワークシートを活用することで、低学年でも取り組みやすいようにする。
- ・また、児童の考えを全体で共有させるために、教師がタブレット端末を持ち歩きながら、児童が作成したワークシートを撮影し、大型提示装置で全体で共有するなどの、教師側でのICT活用が想定される。

・児童の気づきを、場所などの内容を分けて整理させ、みつけた特徴を言葉で表現させる。

・イラスト図を示しながら、児童に学習活動の内容をイメージさせるよう、ポイントを絞って理解させる。

・問題の解決には必要な手順や順番があることに、3つのヒントとクイズを通じて気付かせるように配慮する。

・クイズに解答する相手を意識させることで、順番を変えたり、表現を変えたりするように指導する。

プログラミング

ヒントカードをつかい、クイズをつくろう

1. みつけてみよう 「みじかなばしょからみつけたこと」を書いてみよう

ばしょ みつけたこと ひろい・そと・た いいくの時間	ばしょ きょうしつ みつけたこと 授業をうける所・学 校の中・机がある
ばしょ ろうか みつけたこと ながい・まっす ぐ・学校の中	ばしょ りかしつ みつけたこと 実験・特別な教室・ 学校

2. つくってみよう ふせん紙に、ヒントカードを3つ、つくってみよう

①ふせん紙にヒントをかく

②じゅんばんを考える

③クイズを出してみる

④たしかめてみる

40

3. やってみよう スリーヒントクイズをつくってみよう

ヒント1 ヒント2 ヒント3

こたえ

4. 確かめてみよう もっと（むずかしく/かんたんに）するために、ヒントカードのじゅんばんをかえたり、言葉をかえたりしてみよう

ヒント1 ヒント2 ヒント3

こたえ

① スキルのポイント

- ・3つのヒントカードのじゅんばんで、きちんとクイズになっていたか、かくにんしてみよう。
- ・もっとかんたんなクイズやむずかしいクイズにするには、どうしたらいいか、みんなで考えてみよう。

41

アドバイザーのコメント

プログラミング的思考としては、物事を大きく捉えて、その下位概念がどのように構成されているか分解して捉えます。本来は、プログラミングなので抽象度の高い命令（指示）がどのような具体的な行為で構成されているかを考えるものですが、ここでは低学年対象ということで、「よりくわしく」表現することで、1つの答えに特定できる、という考え方に気付かせるようにしています。