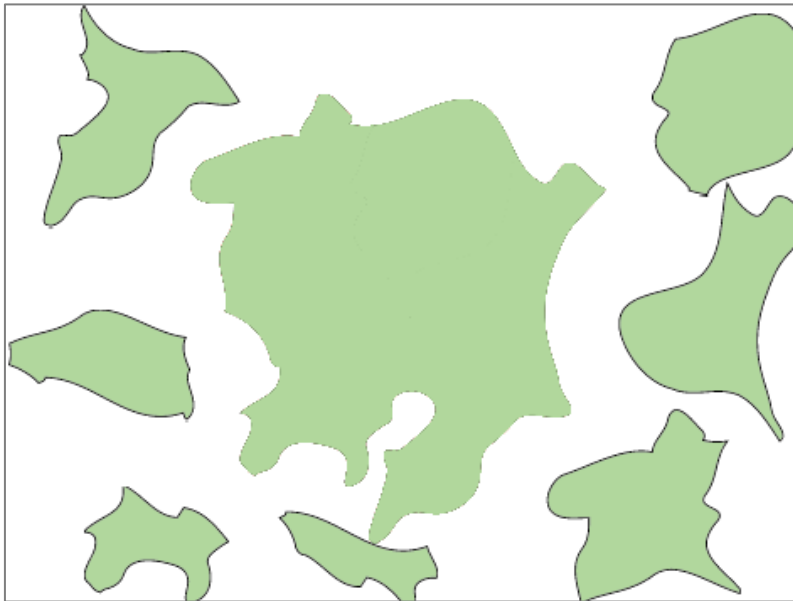


ちず  
日本の地図をおぼえよう！  
とどうふけん  
都道府県パズル



<このプロジェクトは?>

- 日本の地方区分「北海道地方」「東北地方」「関東地方」「中部地方」「近畿地方」「中国地方」「四国地方」「九州地方」ごとに、都道府県のパズルを作ろう。
- 都道府県をクリックしたら、パズルのようにマウスで動かして、地図にはめるよ。

がくしゅう  
<学習のポイント>

- 都道府県の名前と位置をおぼえよう。

## <基本> <sup>かんせい</sup>完成イメージ (例: <sup>かんとう</sup>関東地方)



<sup>とどうふけん</sup>都道府県のピースをクリックすると、「都道府県の名前は？」と質問されるので、答える。  
正解したら、地図までマウスで<sup>いどう</sup>移動させる。

<sup>そざい</sup>素材は用意しているので、リミックスしよう！

## (基本 1) <sup>とどうふけん</sup>都道府県の<sup>そざい</sup>素材プロジェクトをリミックスしよう

<https://scratch.mit.edu/projects/955358662/>

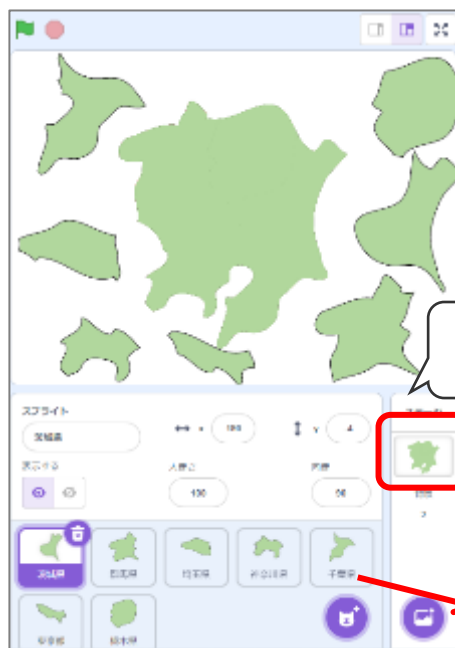


<sup>はいけい</sup>背景には「日本地図」と7つの地方がある。

47 都道府県+<sup>さどがしま</sup>佐渡島 (新潟県)、<sup>にいがた</sup>淡路島 (兵庫県) がある。



## (基本2) 地方をえらぶ (例：<sup>かんとう</sup>関東地方)



「背景」から「<sup>かんとう</sup>関東地方」をえらぶ。

**ポイント**

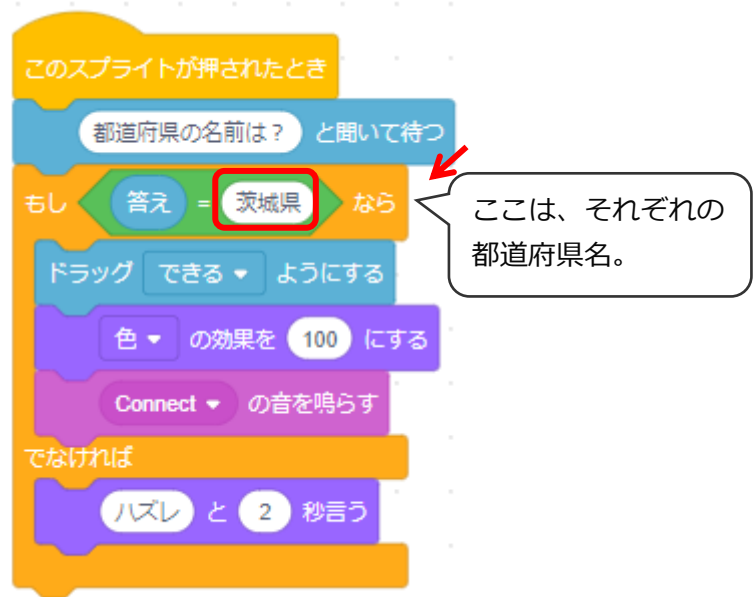
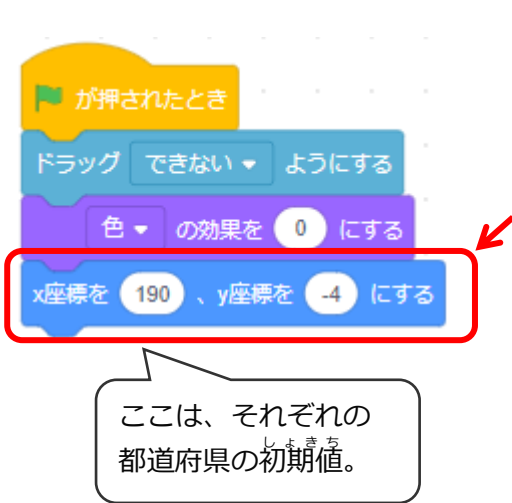
<sup>かんとう</sup>関東地方以外の<sup>とどうふけん</sup>都道府県は<sup>さくじょ</sup>削除する。

背景の<sup>ちようせい</sup>大きさを調整して、都道府県がピッタリはまるようにする。

※都道府県の大きさはそのまま！



## (基本 3) プログラム



## ＜応用＞ 完成イメージ

都道府県の中からランダムに 5 つピースがでるので、地図にはめよう！



クリックすると、都道府県のピースがでてくる。



## (応用 1) 都道府県の素材をリミックスする

<https://scratch.mit.edu/projects/961357859/>



## (応用 2) プログラム (すべての都道府県のピースをはめる版)

コスチュームの <sup>じゅんばん</sup>順番にすべての都道府県がでるパターン

The image displays the Scratch code editor with three scripts and a screenshot of the game interface.

- Script 1:** 'が押されたとき' (When green flag clicked) block containing:
  - 'x座標を -56、y座標を 84 にする' (Set x coordinate to -56, y coordinate to 84)
  - '色 の効果を 0 にする' (Set color effect to 0)
  - 'コスチュームを スタート にする' (Set costume to Start)
- Script 2:** 'このSpriteが押されたとき' (When this sprite clicked) block containing:
  - 'ドラッグ できる ようにする' (Make draggable)
  - '次のコスチュームにする' (Next costume)
  - 'コスチュームの 名前 と言う' (Say name of costume)
  - '自分自身 のクローンを作る' (Create clone of self)
- Script 3:** 'クローンされたとき' (When cloned) block containing:
  - '最前面へ移動する' (Move to front)
  - '色 の効果を 100 にする' (Set color effect to 100)

The interface screenshot shows a 'スタート' (Start) button with a green flag icon and a 'クリックしてスタート' (Click to start) callout. A speech bubble explains: '緑の旗をクリックすると、「スタート」のコスチューム。' (Clicking the green flag changes to the 'Start' costume).

A second speech bubble explains the cloning logic: 'クリックすると、都道府県のピースが表示されるので、地図までドラッグしてはめる。' (Clicking shows the prefecture pieces, so drag them to the map to fit). Below this is a callout for '長崎県' (Nagasaki Prefecture) with a small map icon.

A third speech bubble explains the color effect: '地図と同じ色だと、わかりにくいので、色を変える。' (Since it's the same color as the map, it's hard to see, so change the color).

# (応用3) プログラム (5ピースだけはめる版)

## ランダムに5問だけ問題がでるパターン

このスクリプトは、旗が押されたときに実行される。以下のブロックが示すように、変数「問題数」を1にし、出題された都道府県リストのすべてを削除する。また、x座標を-72、y座標を49にし、色の効果を0にし、コスチュームを「スタート」にし、「問題は5問です」と2秒言う。

変数作成ウィンドウでは、「問題数」という変数を作成し、初期値を1にする。また、「出題された都道府県リスト」というリストを作成する。

このスクリプトは、このスプライトが押されたときに実行される。ポップの音を鳴らす。乱数を2から48までの乱数にする。ドラッグできるようにする。もし問題数が5より大きくなれば、終わりと3秒言う。

変数「乱数」をつくる。

出題は5問。

都道府県を重複させないプログラム。  
(例) 1問目に東京都がでて、2問目でも東京都がでないようにする。

都道府県のコスチューム番号をリストに追加する。

(例) 2問目は愛知県  
1問目、2問目...

出題された都道府県リスト

愛知県	1	4
-----	---	---

## (応用4) 完成プログラム (5ピースだけはめる版)

```
が押されたとき
  問題数 を 1 にする
  出題された都道府県リスト のすべてを削除する
  x座標を -72、y座標を 49 にする
  色 の効果を 0 にする
  コスチュームを スタート にする
  問題は5問です と 2秒言う
```

```
クローンされたとき
  端前面 へ移動する
  色 の効果を 100 にする
```

```
このスプライトが押されたとき
  ポップ の音を鳴らす
  乱数 を 2 から 48 までの乱数 にする
  ドラッグ できる ようにする
  もし 問題数 > 5 なら
    終わり と 3秒言う
  でなければ
    出題された都道府県リスト に 乱数 が含まれる ではない まで繰り返す
    乱数 を 2 から 48 までの乱数 にする
    乱数 を 出題された都道府県リスト に追加する
    コスチュームを 乱数 にする
    問題数 と 問題は と コスチュームの 名前 と言う
    自分自身 のクローンを作る
    問題数 を 1 ずつ変える
```