

物語にはどんな動物が出てくるんだろう?

CODAPの操作(そうさ)手順



●基本(きほん)的な使い方は「初めてのCODAP」にあります。 https://stats-steam.net/CODAP/index.html

ペズミ

② 表の大きさを変える

■ *保存のファイル #保存です	Version 2.0 (0621) 「 ¹ 日本語 +	
₩ 277 ₩ 2547- ₩ 742. CO	S C = = 0	
E #80+0##		
cases (109 7 - 9)		
素引 タイトル 物語の機能 動物 動物のよび名 動物の結末 禄 せいかく		
1 馬をうら、イソップ ウマ 高 どちらとも言え、主役 すなおな 1 MDDA 2015月0 ねっての ねっての どちらとも言え 主役 すなおな		/
3 20日本 6月28日 ガライ アラビブ とびちになん いか おびとひなん		
4 しかあど、客児養治 シカ 単 どちらとも言え、わき役 おろかな		
5 した切う 日本世話 スズメ 桜 どちらとも言え、わき伎 切い実な 5 の美から 10本世話 クタカ ジ展高路 どちらとも言え、わき伎 切い実な 5 の美から 10本世紀 10本世紀 10本世紀 10本世 10本世 10本世 10本世 10本世 10本世 10本世 10本世		
7 ゼロひき、宮沢間治 ダヌキ 服の子 どちらとも言え、わき役 せい実な		
● ヤロひき、室戸開治 →コ 三毛器 どちらとも言え」わき役 いじわるな		
9 よだから、副同説的 ヨダカ よだか どちらとも言え、主使 ずなおな 10 しのめ イソップ ライオン 勝子 どちひとも言え 主使 いしちあた		
11 系をうら、イソップ ロバ 各ば どちらとも言え、主殺 なまけ者な		
12 いなばの。日本目語 ワニ 和唐 どちらとも言え、わき役 いじわらな		
13 おく知き。グジム キツキ 古狐 どちらとも言え、注反 おらかな 14 くまと思 イッップ タマ 影 どちらとも言え、注反 おらかな		
16 A(48a, 77)A A-3 B 25562632, 588 802.004		
16 ざんぐう。宮沢間治 半コ 山田 ざちらとち言え。主役 いじっぱりな		
17 らんのじ」 別月間市 ネコ 勝気 どちかとも言え、わき後 おろから	三マ 未保存のファイル 未保存です	Version 2.0 (0621) ⁵⁹ 日本語 •
19 ねとのじ、第四間治 ネコ 展開 どちらとも言え、わき役 やさしい		
20 いなかの。イソップ ネズミ 田舎のネズミ どちらとち言え、王敏 さん般な		() († 19. line (†
21 いなかの。イソップ ネズミ 町のネズミ どちらとも言え、主要 やさしい 22 おけてだ 日本部長 みズミ わずみ どちらとも言え、主要 やさしい	表 グラフ 地図 スライダー 電卓 テキスト プラグイン	戻す 夜元する タイトル オプション ヘルプ
28 どんぐち。 宮沢間治 リス りず どちらとち言え、わき役 せっかちな	目物語の中の動物	
24 大と肉 イソップ イヌ 大 パッドエンド 主役 よくぼうな	cases (109 データ)	
	案引 タイトル 物語の種類 動物 動物のよび	
	1 Epine 4797 DT E	
	2 セロひき。 宮沢夏治 カッコウ かっこう 前面	
	3 うら鼻た 日本冒括 カメ 亀	
	4 しかおど… 宮沢賢治 シカ 商 ▶ したがわ 日本単純 コズイ キ	
	B UKW9- 日本目的 XXX 単 G 文福茶紙 日本目話 タヌキ 文福茶油	
	7 セロひき_ 宮沢巽治 タヌキ 屋の子	
	8 セロひき_ 宮沢間治 ネコ 三毛猫	
	9 よだかの。 宮沢賢治 ヨダカ よだか 10 1.1.00 イループ ライオン 単子	
	11 Second 1997 DK St	
羗(ハ大きるは日田に迎える)	12 いなばの_ 日本冒話 ワニ 和譲	
	13 おく様き。 グリム キツネ 古狐	
	14 くまと思。イソップ クマ 用 15 おく様夫 グリム ネコ 助	
し とかぐまます し	16 どんぐり_ 宮沢賢治 ネコ 山嶺	
	17 ねこのじ. 宮沢巽治 ネコ 第3匹	
	18 ねこのじ。 宮沢賢治 ネコ か水猫 19 わこのじ、 宮沢開油 ネコ 単間	
	20 いなかの_ イソップ ネズミ 田舎のネズ:	
	21 いなかの。 イソップ ネズミ 町のネズミ	
	22 おじすび. 日本音話 ネズミ ねずみ *	
	•	
	Ŧ	

③ グラフを作る



④ ドットプロットを作る



リトルスタジオインク株式会社



●イソップのみのグラフを作る











4



リトルスタジオインク株式会社



⑥ 棒グラフを使って動物ごとの登場回数をみる



リトルスタジオインク株式会社





⑦ 物語の種類ごとに登場する動物をみる



動物が登場しない物語のデータを非表示にする

E		物語の	の中の動物			A		
		cases (.	109 データ)		0.	•		
ų	動物	動物のよび名	動物の結末	1	せいかく	÷.		
	ウマ	馬	どちらとも	之言	市を恋雨			
	カッコウ	かっこう	どちらとも_	-110	的之友文			
	カメ	亀	どちらとも	Fit width to content				
	シカ	鹿	どちらとも	属性	属性の情報を編集する			
	スズメ	雀	どちらとも	= = =	ゴた毎年オス			
	タヌキ	文福茶釜	どちらとも	れを棚来9 る				
	タヌキ	狸の子	どちらとも	式を	注削除する(個	[は保たれる]		
	ネコ	三毛猫	どちらとも	再て	パランダムにし	ます		
	ヨダカ	よだか	どちらとも	Q 16	目間にかだまるス			
	ライオン	獅子	どちらとも	94/10	和に並び皆える	,		
	ロバ	ろば	どちらとも	降順	順に並び替える	, ,		
	ワニ	和邇	どちらとも	属性	属性を非表示にする			
	キツネ	古狐	どちらとも	12 M				
	クマ	熊	どちらとも_	周性を削除9る				
	ネコ	猫	どちらとも	わき役	すな	6		
	ネコ	山猫	どちらとも	主役	いじ	2		
	ネコ	猫3匹	どちらとも	わき役	おろ	120		
	ネコ	かま猫	どちらとも	主役	せっ	E4		
	ネコ	黒猫	どちらとも	わき役	やさ			
	ネズミ	田舎のネズミ	どちらとも	主役	きん			
	ネズミ	町のネズミ	どちらとも	主役	やさ			



(2)「役」属性が「なし」になって いるデータ範囲(はんい)をすべて 選択します。

	物語の中の動物					割の中の動物						A
cases (109 データ) 🚯						cases (109 データ)					0	. 0
索引	タイトル	物語の種類	動物	動物のよび名		索引	タイトル	物語の種類	動物	動物のよび名	動物	****
1	こぶとり	日本昔話				14	わがまま	グリム				_
2	ゆきおん	日本昔話				15	たびにで	グリム				्ण
3	かさじぞ	日本昔話			· •••	16	王様の耳	イソップ				
4	ラブンツ	グリム				17	北風と太	イソップ				0
5	ヘンゼル	グリム				18	金のおの	イソップ			-	
6	シンデレ	グリム				19	3本のは	イソッノ				
7	ホレのお	グリム				20	さんか飲	<u>呂</u> 八夏冶 111834				<u>, </u>
8	びゃくし	グリム		Shift+-	-をおしな:	がら、	連続し	て開始				
9	つぐみの	グリム		いるデー	タの最初の	と最後	をクリ	ツ賢治				
10	白雪ひめ	グリム		クすると	、まとめ「	て選択・	できま	す。賢治				
11	ルンペル	グリム				25	シクナル	呂까賢治				
12	千びき皮	グリム			-	26	ざしきわ	宫沢贤治				
13	星の銀か	グリム				27	ビジテリ	宫沢賢诒				
14	わがまま	グリム			-	28	一休さん	日本昔語				
15	たびにで	グリム				29	いっすん	日本昔話				
16	王様の耳	イソップ			- 1	30	牛わか丸	日本昔話				
17	北風と太	イソップ			-	31	天の羽ご…	日本昔話				
18	金のおの	イソップ				12	かぐやひ	日本首話			-	
19	3本のぼ	イソップ			-	33	耳なしは	日本首話			. V.	
20	ぎんが鉄	宮沢賢治				34	enoa	西八貞石	7910	1.505	Å	







リトルスタジオインク株式会社





● ドットプロットと集計表にする

積み上げ棒グラフだと項目(こうもく) が多すぎて見づらいので



(10)「物語の種類」属性を横軸にした ドットプロットを新しく作り、縦軸に 「動物」属性をドラッグします。





⑧物語の種類ごとに動物の結末をみる





リトルスタジオインク株式会社





⑨ 動物ごとの結末をみる

データ表から (1)「動物」属性を横軸にドラッグ (2)「動物の結末」属性を縦軸にドラッグ















動物の性格ごとの 積み上げ棒グラフの完 成です。



