

単元名 Let's go to the zoo. (東京書籍)

本時8 / 8時間

本時のねらい

育成を目指すプログラミング的思考

学校周辺の地図を使って、おすすめの場所を英語で道案内できる。
(知・技)



目的に応じて、要素の組合せを作る。

Stage2

本時のねらいとプログラミング的思考との関連性

本時の学習では、プログラミング的思考の中の組合せの思考を取り入れ、地図を使っておすすめの場所を英語で道案内をするために、Turn right.や Go straight.などの表現の組合せを作る活動に取り組む。Scratch を使って道案内の表現を組み合わせたたり、ペアで道案内の表現を使った対話を繰り返したりする活動を通して、本時のねらいを効果的に達成できる。

学習ツール

Viscuit

Scratch

スライド

スプレッドシート

無

プログラミング的思考に関する活動の流れ
(展開を想定)

●教師の発問・指示

◇指導上の留意点

※学習ツールを使用する際の留意点

導入

1 本時の課題を確認する。

キャラクター「ティゴ丸」を、スタートからゴールへ到着させよう。

◇導入で、基本的な語彙や表現を確認することが望ましい。

◇ [授業スライド p. 3 ~ p. 30]

2 Scratch の操作方法を確認する。

※Scratch データを読み込ませる。

◇ [補助資料]、[授業スライド p. 31 ~ p. 39]

児童用の Scratch の操作方法を確認する。

※Scratch に不慣れな場合、基本的な機器操作の確認の時間を確保する。

展開

3 ペアになって英語で道案内をした後、Scratch を操作し、英語の道案内が正しかったかどうか確認する。

●「2人1組で活動をしましょう。」

Aさん：スタートとゴールを決めて英語で道を聞く。

Bさん：英語で道を案内する。

Aさん：Bさんの案内を聞いて、Scratch のブロックを並べる。

●「正解したら、A と B の役割と場所を変えてやってみます。うまくいかない時は、原因を考えましょう。」

◇うまくいかない原因を、子供たちの中から引き出せるよう発問する。

【予想される児童の反応】

「英語の道案内が間違っている」

「ブロックの組合せが間違っている」

「そのどちらも間違っている」

4 学校周辺の地図を使って、英語で道案内をする。

みなさんのおすすめの場所はどこですか？
先生（または友達）に教えてください。
おすすめの理由も考えよう。

◇児童のやりとりを観察し、Scratch で学習した表現では説明できなかった内容を、クラス全体で共有する。
例) 地域によっては、区画では表せない場所がある。そのような時は、「この道をずっとまっすぐ行ってください。」 “Go down/along this road.” 等の表現を提示する。

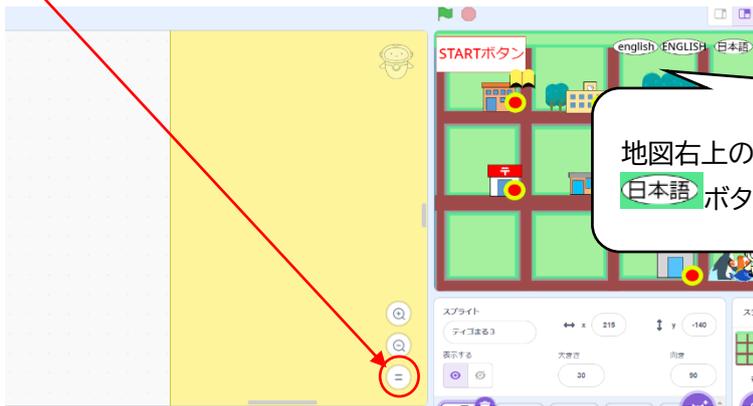
◇理由を述べる際、I can ~. を提示する。

◇児童の実態に応じて、学習形態をペアにして、おすすめの場所を相談して考えさせる。

終末

【Scratch の使い方】

(1)  のボタンを押す



地図右上の  ボタンを押すと建物の英語名が、
 ボタンを押すと、日本語名が現れます。

(2) 緑の旗  マークを押す

(3) 出発地を英語で入力し、



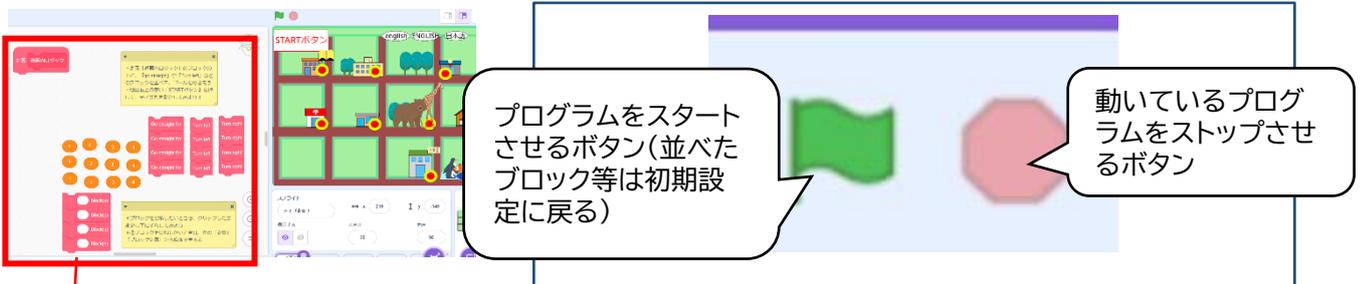
チェックボタンを押す

(4) 目的地を英語で入力し、

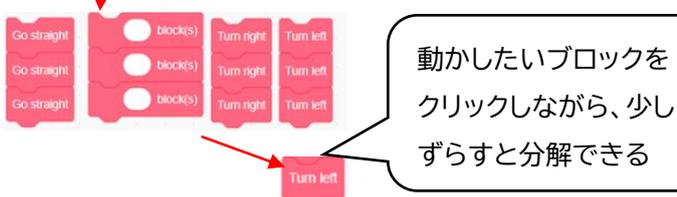


チェックボタンを押す

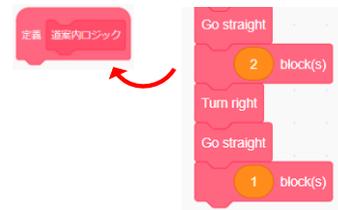
(5) 道順に沿ってブロックを並べる



(6) 必要なブロックを分解し、



(7) 定義「道案内ロジック」につなげる



(8) ブロックをつなげたら、地図左上のスタートボタン  を押すと、キャラクターが指示どおりに動く

を押すと、キャラクターが

Name:

“Let’s go to the zoo.”

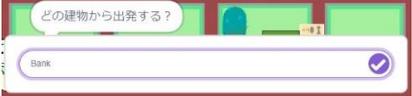
道案内の表現

右を向く	Turn right.
左を向く	Turn left.
まっすぐ進む	Go straight.
～マス	for ~ block(s)
ちょっと	for a little bit

建物の名前

学校	school
駅	station
図書館	library
銀行	bank
公民館	community center
交番	police box
動物園	zoo
水族館	aquarium

ペアワークの進め方

Aさん(ティゴ丸役 )	Bさん
<p>①緑の旗をおす .</p> <p>②Bさんに英語でスタートとゴールを言う。 ●わたしは今(銀行)にいます。 I'm at (the bank) now. ●(交番)はどこですか? Where is (the police box)?</p> <p>③Scratch に、スタートを英語で入力し、   ←ボタンをおす</p> <p>④ゴールを英語で入力し、   ←ボタンをおす</p> <p>⑤Bさんの道案内を聞いて、Scratch のブロックを順番にならべていきます。 </p> <p>⑥START ボタンをおして、ティゴ丸を動かします。 </p> <p>⑦ティゴ丸がゴールに到着したら成功です。AとBの役わりを交代しましょう。 どう着しない時は、 ●英語の案内や、 ●ブロックのならべ方がまちがっています。 2人で協力してゴールまでたどり着きましょう!</p>	<p>①Aさんが緑の旗  をおしたかどうか、いっしょに確にんしましょう。</p> <p>②Aさんの言うスタートとゴールをよく聞きましょう。</p> <p>③Aさんが、スタートを Scratch に入力するので、いっしょに確にんしましょう。</p> <p>④Aさんが、ゴールを Scratch に入力するので、いっしょに確にんしましょう。</p> <p>⑤Aさんがゴールに到着できるように、英語で道案内をします。 あなたの案内に合わせて、Aさんは Scratch のブロックをならべていくので、いっしょに確にんしましょう。</p> <p>⑥Aさんがまちがって  をおさないように、いっしょに確にんします(旗をおしたときは、スタートとゴールを再度入力します)。</p> <p>⑦ティゴ丸がゴールに到着したら成功です。AとBの役わりを交代しましょう。 どう着しない時は、 ●英語の案内や、 ●ブロックのならべ方がまちがっています。 2人で協力してゴールまでたどり着きましょう!</p>