

第5学年 外国語活動「Where is the treasure?」 プログラミングを通して英語での道案内の仕方を知よう

1 単元について

■目標

- 物の位置を尋ねたり答えたりする表現を、聞いたり言ったりすることができる。また、簡単な語句を書き写すことができる。
- 道案内で、場所を尋ねたり答えたり、簡単な語句を推測しながら読んだりする。
- 他者に配慮しながら、場所を尋ねたり道案内をしたりしようとする。

■プログラミング教育の視点

- 意図する一連の活動を実現するには、どのような動きの組み合わせが必要であるのか、一つ一つの動きに対応したカードを、どのように組み合わせたらいいのかを考える。
- 児童同士の関わり合いの中で、問題解決させる。

2 指導計画

時間	主な学習活動	プログラミング教育の視点に立った留意点
1 2	<ul style="list-style-type: none"> ●英語での位置の表し方を知り、表現を聞いたり言ったりする。 ●"on" "in" "under" "by"の表現を聞いたり言ったりする。 	
3 4	<ul style="list-style-type: none"> ●英語での位置の表し方を考え、表現する。 ●"on" "in" "under" "by"の表現を使って、位置を言う。 	
5 (本時) 6	<ul style="list-style-type: none"> ●公共施設の言い方を聞いたり言ったりする。 ●"Go straight." "Turn right." "Turn left"を使って、道案内をする。 	○プログラミングロボットを地図上の目的地に到着させるためには、どのような命令が必要かを、見通しをもって考えさせる。
7 8	<ul style="list-style-type: none"> ●"Go straight." "Turn right." "Turn left"などの指示を出す。 ●"Go straight." "Turn right." "Turn left"などの指示を聞き取る。 	

3 本時について

■目標

- 公共施設の言い方を聞いたり、言ったりすることができる。
- 「Go straight」「Turn right」「Turn left」を使って、道案内をしようとする。

■プログラミング教育の視点

- 自分が意図した活動を行わせるためには、どのような命令が必要か見通しをもって考え、試行錯誤しながら目的を達成しようとする。

4 本時の流れ

	●主な学習活動	○支援・留意点 ☆教科等の評価（評価方法） ★プログラミング教育の視点に関わる評価（評価方法）
導入	1 はじめの挨拶をする。 Hello, Mr.~ I am fine, thank you. How are you? 2 前時の復習をする。 3 ゲームをする。 自分で英語の指示に従って動いてみる。 フラッシュカードで場所の名前を言う。	○笑顔で気楽な雰囲気をつくり挨拶をする。 Hello, everyone. How are you today? I'm□□, thank you. ○「Go straight」「Go backward」 「Turn right」「Turn left」 教師の指示と同じことを英語で言いながら、実際に動く。自分で指示を選び、英語で言いながら動く。 ○施設のカードを提示する。
	めあて 英語で道を聞いたり、答えたりできるようにしよう。	
展開1	4 プログラミングロボットを使って、道案内の練習をする。	○ゲーム形式で楽しい雰囲気の中で行う。 ○一人は目的地までの案内をロボットにプログラミングする。 ○指示を出す順番をワークシートに記入させ、見通しを立てられるようにする。 ○ロボットの動きに合わせて、「Go straight」「Turn right」「Turn left」を発音する。 ○児童が自ら問題を解決できるようにする。 ○目的地まで行けた児童には、他の行き方も探してみるよう声かけをする。 ★ロボットを意図する場所へ動かすには、必要な手順があることを理解している。
展開2	5 ペアで学区の地図を使って道案内をする。	○代表児童に前に出させてお手本とさせる。 ○身近な地域の地図を使い、説明しやすいようにさせる。 ○地図の施設に点を打っておき、説明しやすくさせる。
まとめ	6 本時の学習を振り返る。 7 終わりの挨拶をする。	○分かったこと、気付いたことを発表する。 ○終わりの挨拶をする。 That's all for today. Good-bye, everyone. See you next time.