

1 単元名 道案内「Where is your treasure?」

2 単元について

本単元では、道案内に使う表現と位置をあらわす言葉について理解を深め、英語で道案内ができるようにすることが目的である。プログラミングを用いることで、一度、自分の考えを整理することができ、自信をもって道案内に臨むことができる。また、実際にプログラムを組むことで、自分の道案内が正しいものなのか画面で確認できることも、児童の学習を深めることにつながっていく。

3 教科学習とプログラミング教育の関連

平成29年3月に告示された小学校学習指導要領の「第1章 総則」の「第3 教育課程の実施と学習評価」の「1 主体的・対話的で深い学びの実現に向けた授業改善」の(3)のイに、以下のような記述がある。

イ 児童がプログラミングを体験しながら、コンピュータに意図した処理を行わせるために必要な論理的思考力を身に付けるための学習活動

また、「第10節 外国語」の「第2 各言語の目標及び内容等」英語の「3 指導計画の作成と内容の取扱い」の(2)のオに、以下のような記述がある。

オ 児童が身に付けるべき資質・能力や児童の実態、教材の内容などに応じて、視聴覚教材やコンピュータ、情報通信ネットワーク、教育機器などを有効活用し、児童の興味・関心をより高め、指導の効率化や言語活動の更なる充実を図るようにすること。

本時は、この内容を受け、コンピュータを活用して主体的な学びを促し、プログラミング的思考を働かせて学習に取り組み、道案内に必要なフレーズを定着させるために、LINE entryというソフトを使って授業を展開する。LINE entryを用いる理由は、学習の展開の中でプログラミングを行う場面において、練習と本番に分ける必要があり、その切り替えがLINE entryのシーンを使って行うことで円滑に行えるからである。

Go straight、turn right[left]の表現を使って、目的地までのルートを考える。道順を考え、道案内の表現を使い、実際に試してみるという活動を通して、思考錯誤のプロセスを英語表現とともに学ぶことができる。それにより、プログラミング的思考の順次と反復を学ぶことができる。

4 単元の目標

〔知識及び技能〕

- ・建物や物がある場所、道案内の言い方を理解したり、単語を書き写したりできるようにする。

〔思考力、判断力、表現力等〕

- ・目的の場所への道案内をすることができるようにする。

〔学びに向かう力、人間性等〕

- ・他者に配慮しながら、目的の場所へ道案内をする学習活動に主体的に取り組む態度を育てる。

5 評価規準

	知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
<p>聞くこと(イ)</p> <p>道案内や行きたい場所についての話を聞いて、理解することができる。</p>	<p><知識></p> <ul style="list-style-type: none"> ・身の回りのものを表す語句や、Where is ～? Go straight. Turn right [left]. などの表現について理解している。 <p><技能></p> <ul style="list-style-type: none"> ・建物の場所について、Where is ～? Go straight. Turn right [left]. などの表現を用いた道案内や行きたい場所についての話を聞き取る技能を身に付けている。 	<ul style="list-style-type: none"> ・登場人物などが行きたい場所を理解するために、建物の場所について話しているのを聞いて、その概要を捉えている。 	<ul style="list-style-type: none"> ・登場人物などが行きたい場所を理解するために、建物の場所について、簡単な語句や基本的な表現を用いた道案内などを聞こうとしている。
<p>読むこと(イ)</p> <p>道案内に必要な表現を推測</p>	<p><知識></p> <ul style="list-style-type: none"> ・Go straight. Turn right [left]. You can see ～. などの表現や、身近な単語の文字と音について理 	<ul style="list-style-type: none"> ・道案内をするために、目的の場所について書かれた簡単な語句や基本的な表現を、 	<ul style="list-style-type: none"> ・道案内をするために、目的の場所について書かれた簡単な語句や基本的な表現を、

しながら読んだり、身近な単語の音を聞き分けたりすることができる。	解している。 ＜技能＞ ・道案内に必要な表現や、身近な単語の文字と音を識別したり、その読み方を発音したりする技能を身に付けている。	推測しながら声に出して読んでいる。	推測しながら声に出して読もうとしている。
話すこと（やり取り）（ウ） 目的の場所への行き方について、伝え合することができる。	＜知識＞ ・身の回りのものを表す語句や、Where is ～? Go straight. Turn right [left]. などの表現について理解している。 ＜技能＞ ・建物や物、目的の場所について、Where is ～? Go straight. Turn right [left]. などの表現を用いて道案内をし合う技能を身に付けている。	・建物や物、目的の場所を案内するために、簡単な語句や基本的な表現を用いて、伝え合っている。	・建物や物、目的の場所を案内するために、簡単な語句や基本的な表現を用いて、伝え合おうとしている。
話すこと（発表）（イ） 目的の場所へ案内したり、発表したりすることができる。	＜知識＞ ・身の回りのものを表す語句や、Where is ～? Go straight. Turn right [left]. などの表現について理解している。 ＜技能＞ ・目的の場所について、Where is ～? Go straight. Turn right [left]. などの表現を用いて道案内をしたり、発表したりする技能を身に付けている。	・目的の場所について、簡単な語句や基本的な表現を用いて発表している。 ・道順を整理して、道案内のプログラムを作ることができる。	・目的の場所について、簡単な語句や基本的な表現を用いて発表しようとしている。 ・道順を整理して、道案内のプログラムを進んで作ろうとしている。
書くこと（ア） 例を参考にしながら、身近な単語を4線上に書き写すことができる。	＜知識＞ ・活字体の小文字や単語の書き方のルールについて理解している。 ＜技能＞ ・身近な単語を、4線上に正しく書き写す技能を身に付けている。		・身近な単語を4線の正しい位置に書き写そうとしている。

※ 評価規準は、開隆堂出版「https://www.kairyudo.co.jp/contents/01_sho/2020/eigo/top_eigo.htm」の「ルーブリック」＞「5年」＞「Lesson 5」を参考にして作成しています。

6 学習指導計画（全8時間のうち1時間、プログラミングを取り入れた学習活動を位置づける）

時	主 な 学 習 活 動	評 価
本時	<ul style="list-style-type: none"> ・LINE entry を用いて、道案内のプログラムを組む。 ・プログラムした画面を見ながら、目的地までの道案内をする。 	<ul style="list-style-type: none"> ・道順を整理して、道案内のプログラムを作ることができる。【思考・判断・表現】 ・目的の場所までの道案内について、聞いたり、答えたりすることができる。【思考・判断・表現】

※ 外国語の学習での既習事項（道案内についての語句や表記を読むことができる）を活用し、本時の学習（プログラミング）に取り組む。

7 プログラミングに関する既習事項と本単元で使用するソフトウェア

（1）プログラミングに関する既習事項

- ・モデルプラン2…「Hour of Code（古典的な迷路）」、「Scratch の基本的な使い方」

（2）本単元で使用するソフトウェア

- ・LINE entry <https://entry.line.me/>
- ・「LINE entry」は、放送大学、千葉大学とLINE 等により共同で開発したもの。LINE が、これまでに情報モラル教育で培ってきた経験やノウハウ、学校現場、教育機関との協力体制などを最大限活用し、2020 年度からの小学校プログラミング教育必修化に向けて、子供たちへの学びはもちろん、教員も使いやすいという視点で開発されたものである。コンテンツはすべて無料で提供されていて、学校だけでなく家庭での自主学習でも活用できる。

(3) 事前の準備

- ・必要なもの…インターネットにつながるコンピュータ（児童数）、大画面 TV
- ・児童用のコンピュータで、LINE entry を起動し、児童用のファイル「ブラウンを道案内 児童用 4」を読む込むことができるか、事前に確かめておく。
- ・LINE entry は、オフライン版もある。オフライン版を使用する場合は、コンピュータにダウンロードして使えるかどうか、事前に確認しておく。
- ・LINE entry のファイル「ブラウンを道案内 児童用 4」を児童用のコンピュータのデスクトップにはりつけておく。
- ・ブロックを用いてプログラミングを行い、キャラクターを操作するという主要部分については Scratch とほぼ同様の操作・機能であるので、児童が使用するファイルを事前に作成しておけば Scratch でも同様の授業実践が可能である。

8 本時

(1) 目標

- 目的の場所までの道案内について、聞いたり、答えたりすることができる。〔思考力、判断力、表現力等〕
- 道順を整理して、道案内のプログラムを作ることができる。〔思考力、判断力、表現力等〕

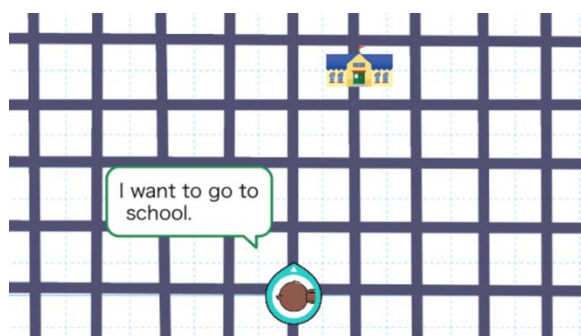
(2) 展開

時配	学 習 活 動	指導上の留意点（○支援 ◆評価）
導入 7分	<p>1 学習課題を把握する。 スライド【1】～【2】 Today's goal</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>プログラミングを使って、道案内ができるようになる。</p> </div> <p>2 LINE entry を起動する。 【3】～【7】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・コンピュータを起動する。 ・LINE entry を起動し、「ブラウンを道案内 児童用 4」のファイルを読み込む。 <p>3 今日の学習内容を確認する。 【8】～【18】 オープニング アメリカから観光に来たブラウン。7か所のスポットをまわって、帰ろうとしたとき、大切な宝物を落としたことに気づく。しかし、今まで行った場所への道が分かりません。慌てて交番に駆け込むブラウン。皆さん、警察官としてブラウンを道案内して助けよう！</p> <ul style="list-style-type: none"> ・単語の読み方の確認をする。 <p>4 道案内のやり方を確認する。 【19】～【21】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・動画を視聴して道案内の方法を確認する。 ・これから行う道案内のやり方を確認する。 <p>A:Excuse me? B:Yes. A:I want to go to ○○○○. post office/hospital/school/park/ convenience store/restaurant/library Where is the ○○○○? B:OK. (You are here now.) Go straight/Go straight/Turn right. Go straight. You can see it on your left. A:Thank you,bye bye. B:You're welcome.</p>	<p>○「英語ふりかえりシート」を配付する。 ○Today's goal を確認後、記入させる。</p> <p>○LINE entry を起動させ「ブラウンを道案内 児童用 4」のファイルを読み込ませる。 ○ファイルを読み込んだら、コンピュータから手を離し、コンピュータに触らないように指示する。(設定が変わるのを防ぐため)</p> <p>○オープニングの動画を映す。</p> <p>○ナビゲーション画面を作り、画面で地図を示しながら説明することを伝える。</p> <p>○ホワイトボードにやり取りと単語を提示する。 (単語と go straight / turn right left / blocks)</p> <p>○デモンストレーションを行う。</p> <p>○TTで役割演技をできない場合は、NHK映像教材「エイゴビート」の『ここを右に曲がる』を3:13から3:35までを視聴し、道案内の方法を確認する。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>https://www2.nhk.or.jp/school/movie/bangumi.cgi?das_id=D000514023900000#in=193&out=215</p> </div> <p>○繰り返し練習し、スムーズなやりとりができるようにする。 ○やりとりは表情や話し方、動作等も意識するようにアドバイスする。</p>

展開
30分

5 プログラムの仕方を知る。【22】～【25】

- ・シーン①を開く



- ・全員で同じプログラムを組む



6 繰り返しの部分を考える。【26】

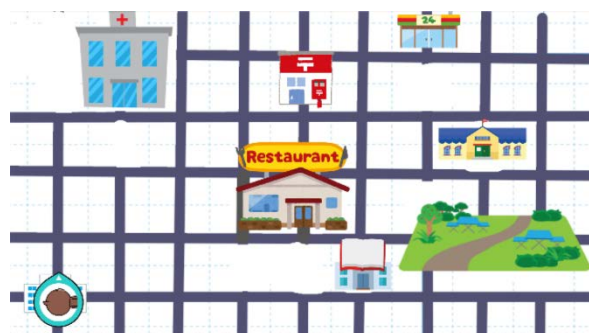
- ・Go straight が複数回続く部分を繰り返しを使って直す。



- ・英語で「Go straight ○ blocks」の言い方を学ぶ。

7 ナビゲーションを作って、道案内をする。【27】～【28】

- ・シーン②を開く



○操作方法の確認をする。

○机間指導しながら困っている児童をフォローする。

○どこを向いているのか方向を確認する。

○分からないときは、周囲の人と相談するように促す。

○大画面に表示して全員で確認する。

○繰り返しの方法を確認する。

○机間指導しながら困っている児童をフォローする。

○繰り返しのブロックを使う良さに触れ、どちらの方法で行ってもよいことを伝える。

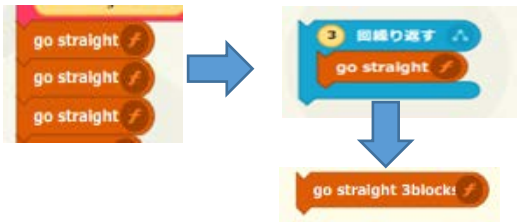
○関数「Go straight ○blocks」も使用してもよいことを伝える。

○案内する際は、声に出しながら説明するようにする。

○道案内のやりとりを画面を見ながら言えるように練習する。

	<ul style="list-style-type: none"> ・ペア学習 <ul style="list-style-type: none"> ①お互いに目的地を決める。 ②スタート地点から目的地までのプログラムを組む ③練習した道案内のやり取りで、画面で示しながら道案内をする。 ④役割を交代する ・ペアで終わった児童は違う人で行う。(先生を含む) 	<p>○ペアで終わった児童は違う人で行う。(先生を含む)</p> <p>◆道順を整理して、道案内のプログラムを作ることができたか。【思考・判断・表現】</p>
まとめ 8分	<p>8 本時の学習を振り返る。【29】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・代表者が大きな画面を使ってデモンストレーションを行う。 ・全員で代表者が紹介した道案内をする。 ・ペアを変えてもう一度道案内をする。 <p>・エンディングを見る。【30】 みなさん、ありがとう。おかげで無事宝物が見つかったよ！ Thank you for cooperation.The end</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ふり返しシートを記入する。 	<p>○代表者と先生で手本を示す。</p> <p>○代表者は、机間指導の際にあらかじめ決めておく。</p> <p>○全員で確認する際は、大画面にプログラムを映して、声を出して行うようにする。</p> <p>○大きな画面を見ながら全員で行う。</p> <p>○時間があれば、ペアを変えて、もう一度道案内を行うようにする。その際、新たな目的地を決めて行ってもよいし、もう一度同じ目的地で行ってもよいことを伝える。</p> <p>◆目的の場所までの道案内について、聞いたり、答えたりすることができたか。【思考・判断・表現】</p> <p>○ふり返しシートを活用して、学習のふり返しを行うよう指示する。</p>

(3) 板書計画

<p>Where is your treasure?</p> <p>Today's goal プログラミングを使って、道案内ができるようになろう。</p> <p>A:I want to go to ○○○○. post office/hospital/school/park/ convenience store/restaurant/library Where is the ○○○○? B:OK. (You are here now.) Go straight/go straight/turn right.Go straight. You can see it on your left. A:Thank you. Bye bye. B:You're welcome.</p>	<p>今日の単語 post office/hospital/school/park/ convenience store/restaurant/library</p> <p>on/in/under/by go straight/turn right left/○blocks</p> 
---	--