

第5学年 外国語 道案内

- ・プログラミングを取り入れた学習
- ・使用するもの
「LINE entry (ラインエントリー)」

(「英語 ふりがなしシート」を配付する。)

今日は、ラインエントリーというソフトを使って、プログラミングを取り入れて「道案内」の学習を進めています。

<次のスライドへ>

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。

Today's goal は、「プログラミングを使って、道案内ができるようになろう。」です。

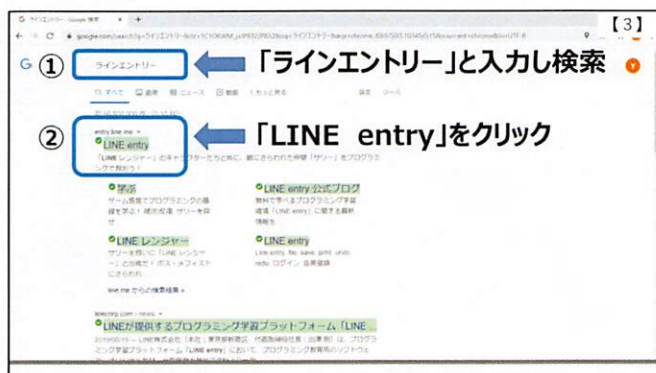
今日の日付と、今日のめあて、Today's goal を記入してください。

(児童が記入する時間を少し確保する。)

学習を始める前に、ラインエントリーを画面に立ち上げておきたいと思います。

インターネットのブラウザを起動させてください。

<次のスライドへ>



インターネットのブラウザが起動したら、「ラインエントリー」と入力して検索してください。

検索結果がでたら、<クリック> 「LINE entry」をクリックしてください。

<次のスライドへ>



LINE entry のサイトが開いたら、「ワークスペース」をクリックしてください。

<次のスライドへ>



右上にある「ファイル読み込みのマーク」をクリックしてください。

<次のスライドへ>



「オフライン作品を読み込む」をクリックし、コンピュータにある「ブラウンを道案内 児童用4」のファイルを読み込んでください。

<次のスライドへ>



ファイルを読み込んで、この画面が出たら OK です。

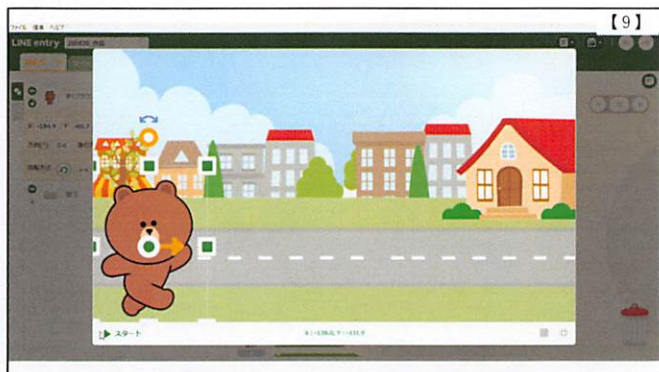
のちほど、ラインエントリーの使い方を説明するので、この画面が表示されたら、パソコンから手をはなしてください。
さわっていけない部分をさわってしまうと、設定が変わってしまうので、次の指示があるまでは、パソコンにはさわらないでください。

<次のスライドへ>



これから、「アメリカから観光にきたブラウン」の動画を流します。
ブラウンがどのような状況になっているのか、考えながら見てください。

<次のスライドへ>



(動画視聴)

(視聴後) ブラウンは、どのような状況になっていますか？

(児童：「宝物をなくした」「助けてほしい」と言っている。)

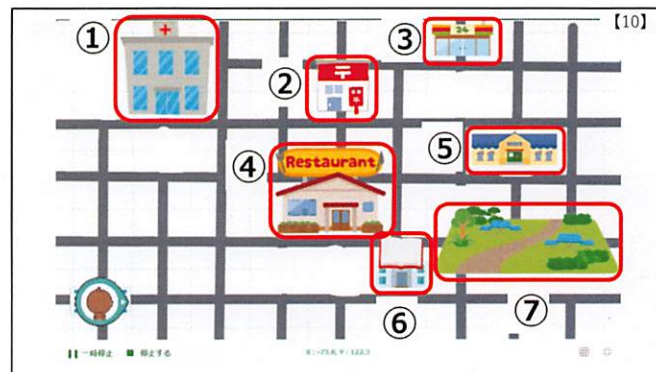
そうですね。

実は、「アメリカから観光にきたブラウンですが、7か所のスポットをまわって帰ろうとしたときに、大切な宝物を落としてしまったことに気づいたようです。しかし、今まで行った場所への道がわからなく、困ってしまい、あわてて交番に駆け込んだようです。」

みなさんは、警察官として、ブラウンを道案内して助けてください。

それでは、ブラウンが行った7か所の場所について確認します。

<次のスライドへ>



この地図に示されている7つの場所が、ブラウンが行った場所です。それでは、確認します。

<クリック> ①は、何？ (児童：病院・hospital) hospital

<クリック> ②は？ (児童：郵便局・post office) post office

<クリック> ③は？ (児童：コンビニ・convenience store) convenience store

<クリック> ④は？ (児童：レストラン・restaurant) restaurant

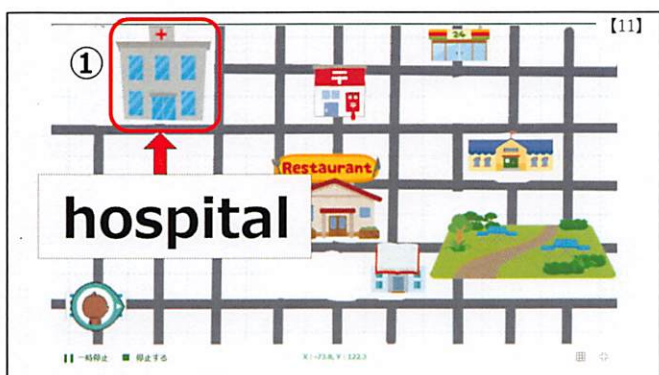
<クリック> ⑤は？ (児童：学校・school) school

<クリック> ⑥は？ (児童：図書館・library) library

<クリック> ⑦は？ (児童：公園・park) park

それでは、単語の練習をしましょう。

<次のスライドへ>



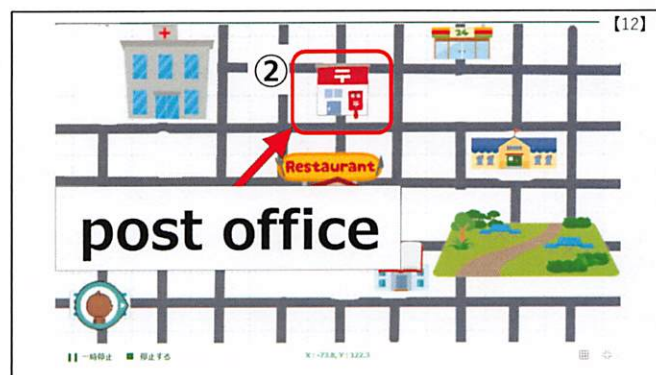
Repeat after me. <クリック>

Hospital. (児童：hospital)

What's This? (児童：hospital)

What's This? (児童：hospital)

<次のスライドへ>



Repeat after me. <クリック>

Post office. (児童：post office)

What's This? (児童：post office)

What's This? (児童：post office)

<次のスライドへ>

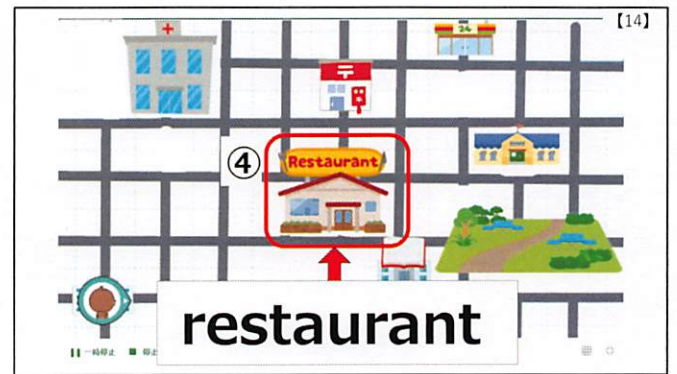


Repeat after me. <クリック>
Convenience store. (児童：convenience store)

What's This? (児童：convenience store)

What's This? (児童：convenience store)

<次のスライドへ>

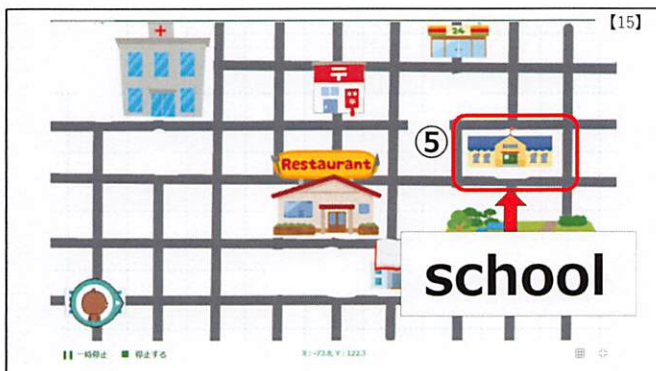


Repeat after me. <クリック>
Restaurant. (児童：restaurant)

What's This? (児童：restaurant)

What's This? (児童：restaurant)

<次のスライドへ>

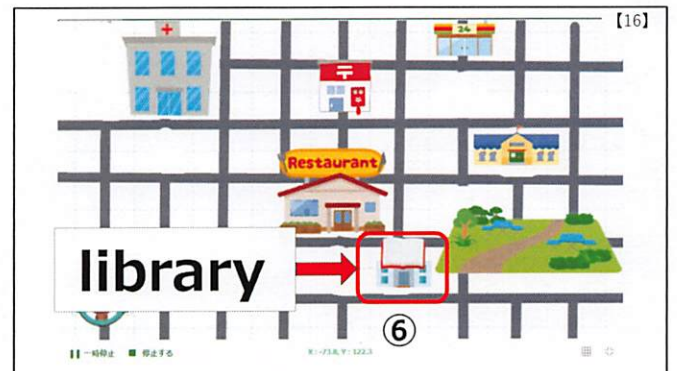


Repeat after me. <クリック>
School. (児童：school)

What's This? (児童：school)

What's This? (児童：school)

<次のスライドへ>



Repeat after me. <クリック>
Library. (児童：library)

What's This? (児童：library)

What's This? (児童：library)

<次のスライドへ>

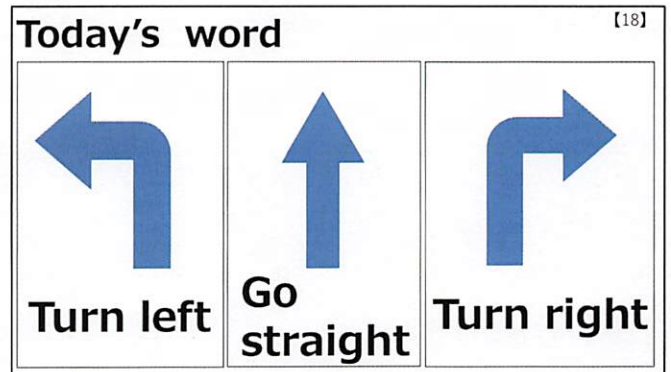


Repeat after me. <クリック>
Park. (児童: park)

What's This? (児童: park)

What's This? (児童: park)

Good! <次のスライドへ>



その他に、ブラウンを道案内する時に使う「Today's word」を確認します。
<クリック> Turn left.

Repeat after me. Turn left. (児童: Turn left) Turn left. (児童: Turn left)

<クリック> Go straight.

Repeat after me. Go straight. (児童: Go straight) Go straight. (児童: Go straight)

<クリック> Turn right.

Repeat after me. Turn right. (児童: Turn right) Turn right. (児童: Turn right)

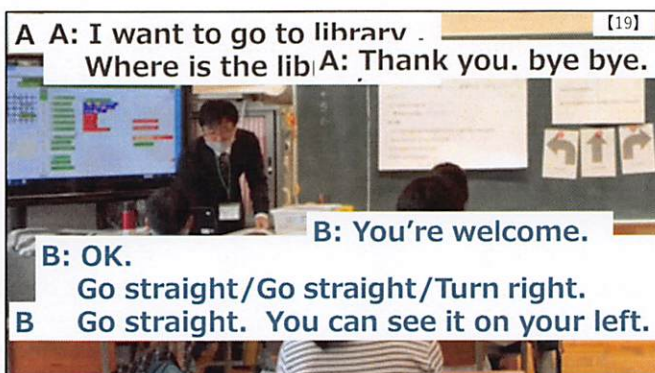
Good!

それでは、今日の「道案内」で使う「会話」のデモンストレーションを見ます。

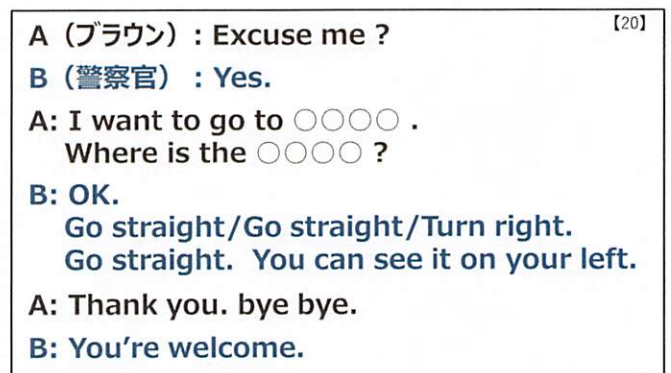
一人で、ブラウンと警察官の二役をしていますが、みなさんがやるときは、役割を分担して行います。

それでは、見てみましょう。

<次のスライドへ>



(動画視聴)



会話文についても練習します。Aがブラウン、Bが警察官ですね。ブラウンは、図書館 (library) への行き方を聞いていましたね。それでは始めます。Repeat after me.

Aブラウン: Excuse me? (児童: Excuse me?)

B警察官: Yes. (児童: Yes.)

Aブラウン: I want to go to library. (児童: I want to go to library.)

Where is the library? (児童: Where is the library?)

B警察官: OK. (児童: OK.)

Go straight/Go straight/turn right. (児童: Go straight/Go straight/Turn right.)

Go straight. (児童: Go straight.)

You can see it on your left. (児童: You can see it on your left.)

Aブラウン: Thank you. Bye bye. (児童: Thank you. Bye bye.)

B警察官: You're welcome. (児童: You're welcome.)

※役割を分担して、会話文を何度か練習する。

(例) ・廊下側と窓側 ・男女別 ・奇数と偶数 ・ペアで練習する。等
<次のスライドへ>

NHK for school 映像教材(エイゴビート)

「ここを右に曲がる」

3 : 1 3 ~ 3 : 3 5 を視聴！

https://www2.nhk.or.jp/school/movie/bangumi.cgi?das_id=D0005140239_00000#in=193&out=215

次に、NHK for school のエイゴビートの映像を、見たいと思います。
進行方向に対して、「Turn right」「Go straight」「Turn left」を表現
しているので、そこに注目して、見てください。

<URLをクリック>

※NHK for school の Webブラウザが立ち上がったなら、動画画面を拡大し、
動画を再生し、約 2.0 秒の動画を視聴する。

※視聴後、スライドにもどる。

※サイトにうまくつながらなければ、この部分はカットする。

<次のスライドへ>



それでは、コンピュータを使っているプログラミングの仕方を確認します。

<クリック> まず、コンピュータを操作するとき、①の部分には、触らないように、注意してください。設定が変わると、うまく動作しなくなってしまいます。

<クリック> ②のところが、「シーン1」になっていることを確認してください。「シーン1」が表示されていない人は、「シーン1」をクリックして、表示してください。

<クリック> ③のところの「関数」をクリックしてください。

<次のスライドへ>



シーン1は、練習です。全員で操作の仕方を確認しながら、進めていきます。
<クリック> ブラウンを学校まで道案内するためのプログラムを作ります。
<クリック> この、赤で囲っている部分のブロックには、触らないでください。プログラムは、この下で作っていきます。
<クリック> 「go straight」などのブロックを移動させて、プログラムを作っていきます。

それでは、学校まで行くためのプログラムを作ってください。
(プログラムを作る時間を確保する)

<次のスライドへ>



<クリック> ここが、画面の拡大・縮小ボタンです。

<クリック> ここが、プログラムの実行ボタンになります。

それでは、ブラウンが学校まで道案内するプログラムができれば、実行ボタンを押して、試してください。
うまく道案内ができなかったら、修正してください。
うまく道案内ができれば、セリフを声に出して言いながら、道案内をしてください。

(児童が活動する時間を確保した後)

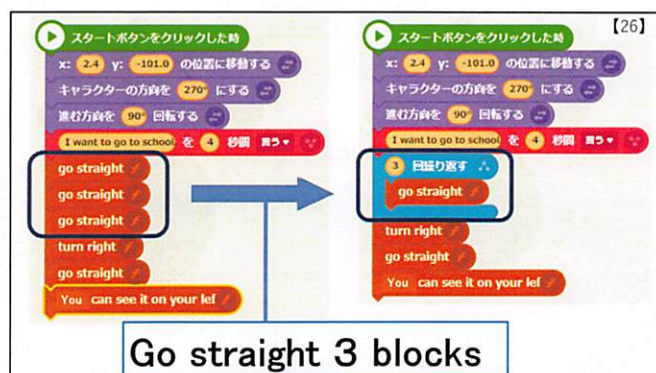
それでは、プログラムと道案内を確認します。
<次のスライドへ>



(動画視聴) ※セリフに合わせて、道案内のセリフを声に出して言う。

(動画視聴後) 今の道案内のプログラムは、画面の右側にあるようなプログラムです。

<次のスライドへ>



<クリック> 「go straight」を3回繰り返すことを、英語では<クリック>「Go straight 3 blocks」と表現します。

これをプログラムで表すと、<クリック>「くり返しブロック」を使って、表すことができます。
「go straight」を何回もくり返すような場面では、この表し方を使うのもよいと思います。
やれる人はやってみてください。

<次のスライドへ>



<クリック> それでは、「シーン2」をクリックして、「シーン2」を開いてください。

<次のスライドへ>

【ナビゲーションを作って、道案内をする】^[28]

- ① ペアで、目的地を1つ決める (ペア)
- ② 目的地までのプログラムを組む (個)
- ③ セリフに合わせ、声を出して練習 (個)
- ④ 画面を示し、道案内をする (ペア)
- ⑤ 役割を交代 (ペア)
- ⑥ 他の人とやってみる

シーン2では、道案内のためのナビゲーションを作って、ペアで道案内をします。

- ① まず、ペアで目的地を1つ決めてください。
- ② 決まったら、スタート地点から目的地までのプログラムを組んでください。
- ③ プログラムができたなら、セリフに合わせて、声を出して練習をしてください。
- ④ 2人とも完成したら、ブラウンと警察官になって、画面を示しながら、道案内をしてください。
- ⑤ 終わったら、役割を交代してやってください。
- ⑥ ペアでの道案内が終わったら、他の人とやってみてください。

それでは、始めましょう。(活動する時間を確保する)

<次のスライドへ>

【29】

学習のまとめ

それでは、全員で確認します。

※代表者をあらかじめ決めておく。

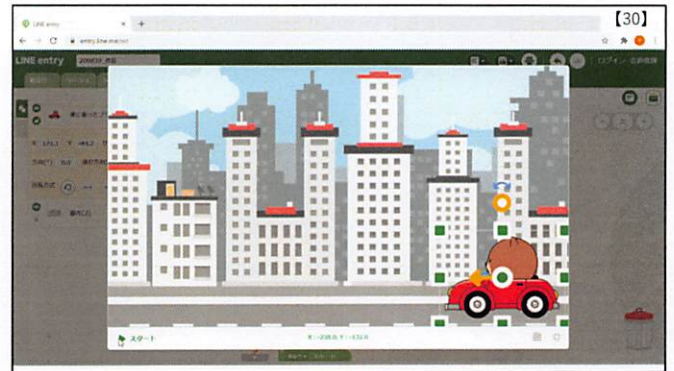
※代表者の画面を大きな画面に映して、ブラウンは先生、警察官は代表者というように役割を決めて、見本を示す。

※時間があれば、代表者の部分を全員で行ってみる。

※さらに、時間があれば、ペアを変えて、もう一度道案内の練習をする。その際、新たな目的地を決めてやってもよいし、もう一度同じ目的地でやってもよいことを伝える。

<活動を終了し、次のエンディングのスライドへ>

【30】



(エンディングの動画を見る)

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.

道案内の学習はここまでです。今日の学習をふり返って、「ふり返りシート」に記入してください。

(ふり返り後、終了！)