

プログラミング教育を取り入れた授業デザイン

5年	教科等	単元名	道案内をしよう	2 / 2
----	-----	-----	---------	-------

<p>☆ 本時のねらい</p> <p>ある物の場所や位置関係をとらえて、目的の場所への道順の言い方を理解する。道案内に付随する建物や場所の英単語を理解する。</p>
<p>○ ICT活用及び「学びあい学習」のポイント</p> <p>Scratch を用いて英語で道案内をする命令をプログラムし、ペア活動で道を尋ねる役と道案内をする役を交代して伝わるかどうか確かめる。</p>
<p>● 関連するプログラミング的思考</p> <p>道案内の内容をプログラミングして実行することで、その命令が正しいかどうか確かめていく。また、最小限の命令で目的地に辿り着けるように修正する。</p>

展開	時間	児童・生徒の思考と学習活動の流れ	教師の支援（・）と評価（☆） （○ICT・学びあい ●プログラミング）
問題の発見	3分	<p>1 道案内に必要な言葉を整理する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ turn light , turn left の言い方を使うんだっとな。 ・ 交差点を過ぎても直進するときの言い方は？ <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 5px;"> <p>学習問題 Scratch で道案内をしよう。</p> </div>	<ul style="list-style-type: none"> ・ 道案内に必要な言い方を復習する。 ・ 「Go straight 3blocks.」など block の概念を伝える。 ・ 必要に応じてスクリーンメニューで操作方法を提示する。
追究	35分	<p>2 学校から病院までを道案内する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 行き方は自由なのかな。 <p>3 英文のプログラムを使って道案内をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 英語だとなかなか読めないな。 ・ blocks を使ってプログラムしてみよう。 <p>4 ペアで道案内し合う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 次は Flower shop まで案内してみよう。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ ワークシートを配布し、ペアと案内の道順を確認できるようにする。 ・ 文字を読むことができるように提示したり、パソコン上で読みを確認したりする。 ・ 最短距離で案内するよう伝える。 ● Scratch を用いてプログラミングする。 ○ ペアで英会話を通じて道案内を行い、紙面上で確認し合う。
解決	7分	<p>5 今日の活動をふりかえる。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 5px;"> <p>ゴール 最小限の英文で道を案内することができた。</p> </div> <p>6 感想を伝え合う。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ☆ 最小限のプログラムで道案内をすることができたか。 ☆ ペアと会話しながら正しく道を案内することができたか。

<p>★ 成果と課題及び改善点</p> <p>成果 プログラミングと英語を関連させながら学習を進めることができた。</p> <p>課題 Scratch の操作に慣れていないため、誤入力した後どのように元の画面に戻すとよいか分からない児童が複数見られた。</p>

授業の様子



Scratch 画面

