

外国語活動学習指導案

大阪市立茨田東小学校

指導者 小谷 穂乃茄

1. 日時 令和2年1月31日(金) 第5校時(13:50~14:35)
2. 学年・組 第5学年1組 在籍25名(男子10名, 女子15名)
3. 場所 講堂
4. 単元名 Program9「Where is the treasure?」(We Can 1 Unit 7)
5. 単元の目標

- ・進んで、場所を尋ねたり道案内をしたりしようとする。(コミュニケーション)
- ・道案内やものの位置を尋ねたり答えたりする表現に慣れ親しむ。また、簡単な語句を書き写すことや、文字の音に慣れ親しむ。(慣れ親しみ)
- ・日本語と英語とでは、建物の表し方が違うことに気づく。(気づき)

6. 言語材料

表現: Where is the treasure? Go straight (for two blocks). Turn [right/left]. Let's treasure hunt! Stop.
My treasure is ~. Goal! It's [on/in/under/by] (the box).

単語: 身の回りのもの (cap, pencil, watch, cup, eraser)

施設・建物 (bookstore, convenience store, police station, hospital, library, station, fire station,
gas station, post office, supermarket, department store, park, school, flower shop)

ゲームに使う単語 (treasure, block, corner)

場所を表す単語 (on, in, under, by)

7. 評価規準

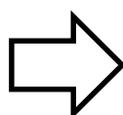
コミュニケーションへの関心・意欲・態度	進んで、場所を尋ねたり道案内をしたりしようとしている。
外国語への慣れ親しみ	道案内や、ものの位置を尋ねたり答えたりする表現に慣れ親しんでいる。また、簡単な語句を書き写すことや、文字の音に慣れ親しんでいる。
言語や文化に関する気づき	日本語と英語とでは、建物の表し方が違うことに気づいている。

8. 小学校段階のプログラミングに関する学習活動の分類

B 学習指導要領に例示されていないが、学習指導要領に示される各教科等の内容を指導する中で実施するもの

9. 内容の関連

第5学年
We Can 1 Unit7
「Where is the treasure?」



第6学年
Hi, Friends! 2 Lesson4
「Turn right.」

10. 指導にあたって

(1) 児童観

本学級の児童は、外国語活動において、ウォームアップで行うジングル歌唱やゲームに主体的に声を出しながら、楽しく授業に参加している様子が多く見受けられる。これまで、誕生日（月の言い方）や学校生活で必要な語句（教科などの言い方）を知り、そして、1日の生活や自分の行ってみたい国や地域について伝え合うなど、自分や友だちができることを聞いたり言ったりする活動を行った。しかし、まだ外国語に対して苦手意識を持つ児童もおり、スピーチやペアトークになるとうまく話すことのできていない児童もいる。

プログラミング学習に関しては、これまで、第4学年では、Switched On Computing (Unit 2.1) を用いて、宇宙船の操作をした。社会科のまとめとして、都道府県の問題をつくる過程の中でそれぞれが試行錯誤をしながら楽しく活動してきた。また、第5学年の1学期に出前授業でも Pepper (SoftBank Robotics) のプログラミングを行っている。児童がプログラミングしたものを Pepper と接続することで、実際に Pepper がプログラミングされた通りに目が光ったり、腕が上下に動いたりした。児童は、自分たちがプログラミングしたものが実際に目の前で形となって現れる喜びもあり、どの児童も主体的に、協力しながらプログラミング学習の活動を行っていた。授業後に取ったアンケートでも 80%以上の児童がプログラミングの授業が楽しいと回答している。

(2) 教材観

本教材は、宝探しをする活動を通して、英語で道案内をすることができるようになるとともに、mBot (ケニス株式会社, STEM 教育ロボット教材) にプログラミングして実際に道案内をして、自分の宝物を他者に紹介することを主な学習活動としている。プログラミングソフト上で mBot を動かしたい方向へ簡単な英語でプログラミングをすることにより、英語で道案内する表現に慣れ親しめる教材である。

児童は、宝物をただ探すだけでなく、他の児童に隠された宝物を同じ班の児童と一緒に協力しながら mBot に道案内通りプログラミングし探していく。さらに、自分たちがプログラミングした mBot が見つけた宝物を他の児童に紹介する。このように、外国語活動とプログラミング学習を融合することにより、外国語の言語活動に対して苦手意識があり抵抗のある児童も mBot というロボットを通じて、興味・関心を持って、意欲的に外国語活動に取り組むことができる。また、プログラミング学習の中で、mBot を操作し、地図上で実際に動かす活動を通して、論理的思考力や創造力を養うことができる。

したがって、mBot は、外国語活動の目標である「外国語による聞くこと、読むこと、話すこと、書くことの言語活動を通して、コミュニケーションを図る基礎となる資質・能力を育成する」活動を主体的にするのに適した教材である。

(3) 指導観

指導にあたっては、主に次の3点に取り組む。

- ① 単元の始めには、道案内に使う「Go straight.」「Turn [right/left].」などの表現について慣れ親しませるために、体を動かしながら道案内を行い、表現の意味や使い方を理解しやすくする。
- ② 単元を通じて、「宝探し」の場面を設定し、宝探しを実際に行うまで、友だちに自分の宝物を秘密にすることで自身の宝物を紹介したいという意欲を喚起する。
- ③ 単元の終わりには、今まで紙面上で行っていた「宝探し」を実際に講堂で mBot を用いて行うことで、英語での道案内の表現方法を確実なものにできるようにする。

学習を行う中で、道案内が間違っていたり、プログラムが間違っていたとしても、その度に同じ班の児童と話し合いながら、デバッグ操作を行うことで互いに協力しようとする態度も育んでいきたい。

児童の実態を考慮して、道案内の表現では「at the (first) corner」という指示の表現は取り扱わず、「for (one)

block」のみを用いることとする。また、外国語に苦手意識がありスピーチがうまくできない児童に対する手立てとして、ヒントカードを使い、道案内やスピーチに参加できるようにする。

11. 指導計画 全9時間（外国語：4時間 総合的な学習の時間：5時間）（本時9時間目）

次	時	学習活動
I	1	位置関係を表す語句に慣れ親しむために、映像資料を見て、いろいろな場所にあるものを見つける。
	2	ある物の場所や位置関係を表す表現を理解するために、Three Hint Quiz を通していろいろな場所にあるものを見つける。
	3	部屋の中にある物を見て、その物がどこにあるのかをペアの人に説明することで、位置関係を表す表現を実際に使う。
II	4	建物の言い方や道案内の表現に慣れ親しむために、道案内の音声を聞き、どこに行くのかを推測する。
	5	教科書に載っている地図を使って、ペアの人に道案内をして目的地を推測し、道案内の表現を実際に使う。
	6	道案内の音声を聞いて、教科書に載っている宝探しの地図を鉛筆でなぞりながら、宝物を見つけ、ペアでそれぞれの宝物までの道案内をする。
III	7	自分自身の宝物は何かについて考え、宝物をワークシートに書く。
	8・9（本時）	前時で決めた自分の宝物を地図上のどこかに隠し、道案内をして見つける。

12. 本時の学習

(1) 目標

- ・宝物の場所を尋ねたり答えたりして伝えあうと共に、他者に配慮しながら宝物や宝物がある場所について説明しようとする。（外国語によるコミュニケーションへの関心・意欲・態度）
- ・スタート位置から宝物を置いた場所までを道案内通りにプログラミングすることができる。（プログラミング学習）

(2) 本時の展開

	学習活動	指導者の支援	◎評価〈方法〉 準備物
グ リ ー テ ィ ン グ	① はじめの挨拶をする。	・全体に挨拶した後、個別に数名の児童に挨拶をする。	
	<p>指導者：Let's start English class. Today's leaders, come on. 日 直：Stand up, please. How are you? 児 童：I'm (fine / good / hungry / sleepy). 日 直：Good! Sit down, please. 指導者：Thank you. OK. Next three questions. No.1 How's the weather today? 児 童：It's (sunny / cloudy / rainy / snowy) today. 指導者：No.2 What day is it? 児 童：It's Friday. 指導者：No.3 What's the date today? 児 童：It's January thirty first. 指導者：Excellent!</p>		

② 音声を聞いて、宝探しで使う語句を一緒に言う。	・ 講堂のホワイトボードに貼った縮小版の地図と紙面の mBot を使って、指導者の宝物探しを聞き、宝探しで必要となる語句を一緒に言わせる。	縮小版の地図と紙面の mBot をホワイトボードに貼る
--------------------------	---	-----------------------------

ウ
オ
ー
ム
ア
ッ
プ

指導者 : What's this?
 児 童 : It's a box.
 指導者 : (箱を振る。) Kotani *sensei's* treasure is in this box. It's secret.
 Please close your eyes. ("Mountain"に宝箱を隠す。)
 Let's say together. Where is the treasure?
 児 童 : Where is the treasure?
 指導者 : Kotani *sensei's* treasure is by the mountain.
 Look at this map. The mountain is here.
 Let's say together. Let's go for a treasure hunt!
 児 童 : Let's go for a treasure hunt!
 指導者 : Go straight for one block. (紙面の mBot を 1 ブロック前に動かす)
 児 童 : Go straight for one block.
 指導者 : Turn left. (紙面の mBot を左に向ける)
 児 童 : Turn left.
 指導者 : Go straight for four blocks. (紙面の mBot を 4 ブロック前に動かす)
 児 童 : Go straight for four blocks.
 指導者 : Turn right. (紙面の mBot を右に向ける)
 児 童 : Turn right.
 指導者 : Go straight for two blocks. (紙面の mBot を 2 ブロック前に動かす)
 児 童 : Go straight for two blocks.
 指導者 : Turn left. (紙面の mBot を左に向ける)
 児 童 : Turn left.
 指導者 : Go straight for two blocks. (紙面の mBot を 2 ブロック前に動かす)
 児 童 : Go straight for two blocks.
 指導者 : Turn left. (紙面の mBot を左に向ける)
 児 童 : Turn left.
 指導者 : Go straight for three blocks. (紙面の mBot を 3 ブロック前に動かす)
 児 童 : Go straight for three blocks.
 指導者 : Goal!
 児 童 : Goal!
 児 童 : What's your treasure?
 指導者 : My treasure is my birthday present's message.
 Thank you.
 児 童 : Good job, *Sensei!*

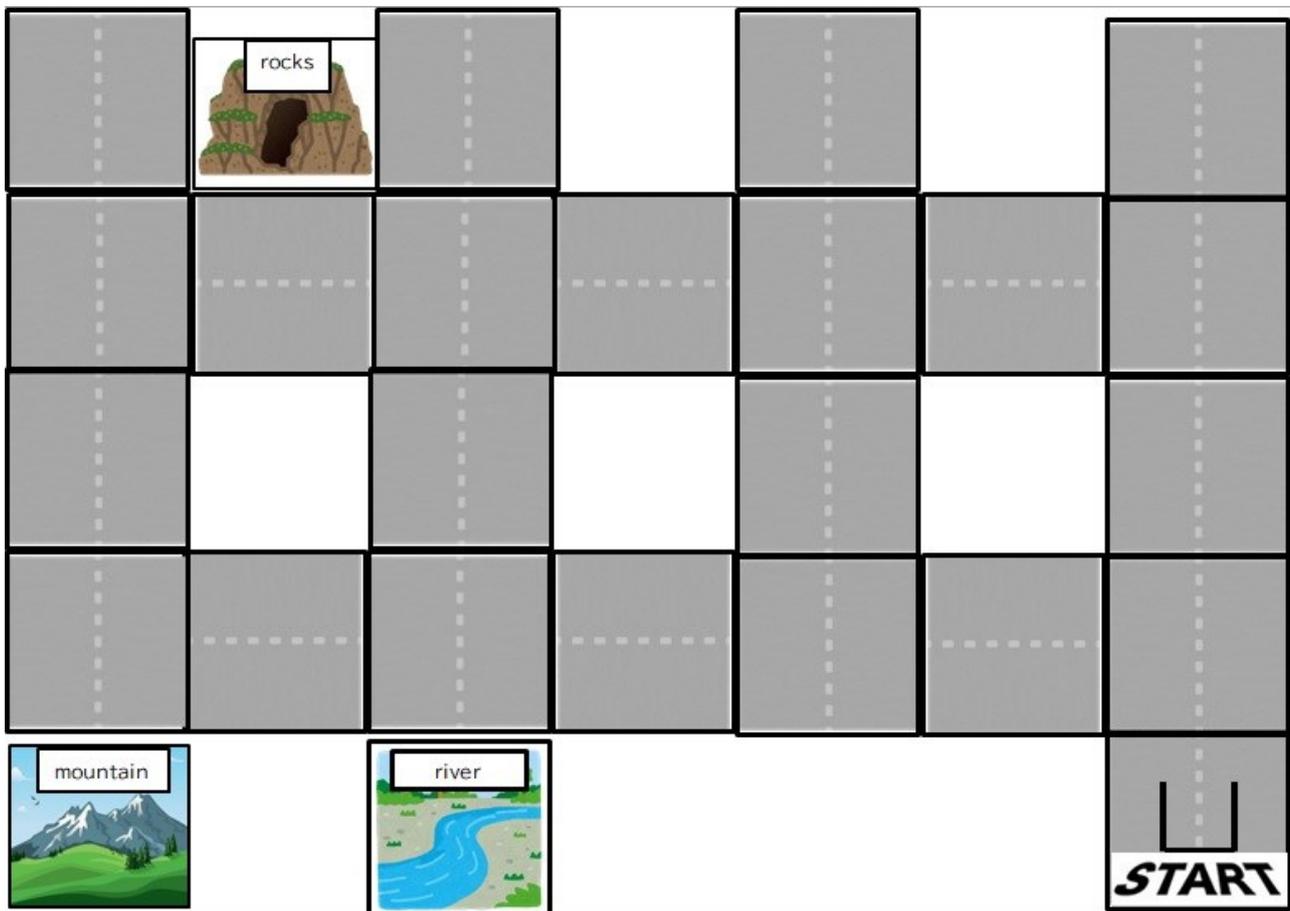
アクティビティ	<p>③ 宝物を地図上に隠し、mBot を使って、宝探しをする。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・ 3 人 1 組になり、No.1 から No.3 まで決めさせる（ビブスの色ごとに色分けをする）。 ・プログラミングが上手いかなければ、最初に戻り、どこが間違っていたのかを考えさせ、再度プログラミングをさせる。 ・ mBot が道案内通りの場所に到着し、宝箱を見つけたら、No.2 の人が正解であれば「That's right!」「Good job!」など、コミュニ 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 進んで宝物のある場所まで道案内しようとしている。〈行動観察〉 ・ ヒントカードが必要な児童は、ヒントカードを見ながら、アクティビティをする。
	<p>指 導 者 : Now, it's your turn. Are you ready? Let's go for a treasure hunt! 【やりとりの例】 児童 1…宝探しをする人（宝物を紹介する人） 児童 2…道案内をする人 児童 3…児童 1 と協力しプログラミングをする人 児 童 2 : (児童 1 の宝物を隠す場所を決め、宝物を隠す。) Your treasure is (in the river /on the mountain /under the rocks). 児童 1,2,3 : Let's go for a treasure hunt! 児 童 2 : Go straight for one block. 児 童 1,3 : Go straight for one block. (「Go straight.」のブロックを 1 つプログラムする。) 児 童 2 : Turn left. 児 童 1,3 : Turn left. (「Turn left.」のブロックを 1 つプログラムする。) 児 童 2 : Go straight for four blocks. 児 童 1,3 : Go straight for four blocks. (「Go straight.」のブロックを 1 つプログラムし、 繰り返すブロックを使い、4 回繰り返す。) 児 童 2 : Turn left. 児 童 1,3 : Turn left. (「Turn left.」のブロックを 1 つプログラムする。) 児 童 2 : Go straight for one block. 児 童 1,3 : Go straight for one block. (「Go straight.」のブロックを 1 つプログラムする。) 児 童 2 : Goal! Good job.</p>		
	<p>④ 宝物を見つけたら、宝物を他の 2 人に紹介する。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・ 宝物を宝箱から取り出し、No.1 の人が「My treasure is ○○.」と他の 2 人に紹介さ 	
<p>児童 2,3 : What's your treasure? 児 童 1 : My treasure is _____. Thank you. 児童 2,3 : Nice.</p>			
<p>⑤ 全体に宝探しと宝物紹介を発表する。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・ 前時で発表していない班の宝探しの道案内と自分の宝物について発表をさせる。 		

リ フ レ ク シ ョ ン	⑥ 本時の振り返りをする。	・本時のねらいに照らして、児童を称賛する。	
	⑦ 終わりの挨拶をする。	指導者：That's all for today. Today's leaders come on. 日 直：Stand up ,please. Good bye. 児 童：Good bye.	

《板書（ホワイトボード）》

<p>1/31(Fri)</p> <p>Today's Goal</p> <p>宝探しをプログラミングしてみよう。</p>	<p>Today's Lesson</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Greeting 2. Program practice 3. Program (Treasure hunt) 4. Speech
--	--

〈資料〉



Untitled

背景 Panda mBot

- LEDバ...
- ライト...
- 動き
- センサー
- イベント
- 制御
- 演算
- 変数
- プロッ...

定義 Go straight.
1 秒待つ
前向きに 72 %の速さで 1 秒動かす

定義 Turn left.
1 秒待つ
左向きに 30 %の速さで 0.9 秒動かす

定義 Stop.
動きを止める

定義 Turn right.
1 秒待つ
右向きに 30 %の速さで 0.9 秒動かす

Untitled

背景 Panda mBot

ブロック定義

ブロックを作る

- LEDバ...
- ライト...
- 動き
- センサー
- イベント
- 制御
- 演算
- 変数
- プロッ...

が押されたとき

Go straight.

Turn left.

4 回繰り返す

Go straight.

Turn left.

Go straight.

オン オフ

拡張機能