

## 第4学年 外国語活動学習指導案

研究主題 たがいを認め合い、ともに学び、高め合う子どもの育成  
～論理的思考の育成を中心として～

### 1 単元名 This is my favorite place. お気に入りの場所を紹介しよう(Let's Try! Unit8)

教育課程区分	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
教材タイプ	ビジュアルプログラミング言語(Scratch)
使用教材等	Scratch、タブレット型端末(iPad)、大型モニター、校内マップ(教師用・児童用)

### 2 単元設定の理由

- 本学級の児童(男子10名、女子8名)は明るく活発であり、学習に対して前向きに取り組む子が多い。外国語活動では、担任やALTと一緒に簡単な語句や基本的な表現を繰り返し練習しながら、それらを使い、友達や担任、ALTに対して自分の考えや気持ちを伝え合う活動に親しんできた。また、歌やチャンツなどに取り組むときには、リズムや速さを変えながら、何度も繰り返し声に出し、表現に慣れ親しんでいる様子も見られた。そして、自分の考えや気持ちを伝えるため、習得した表現を用いて、友達や担任、ALTと積極的に関わり、伝え合おうとする児童も多い。しかし、一方で他者とのコミュニケーションに消極的な児童も見られる。その背景には、コミュニケーションを図る前の段階において、コミュニケーションに必要な語句や基本的な表現の習得が十分になされておらず、自信がないことが原因の一つとして考えられる。また、友達や教師に伝えたい・聞いてみたいという相手意識や、何のために伝えるのかという目的意識が十分に高まっていないまま、他者と関わろうとしてしまうことも原因として考えられる。

#### <プログラミング教育の視点から>

プログラミング教育の点では、これまで mBot を用いたプログラミング体験を行ってきた。前進や後進、右折・左折のブロック(命令)を組み合わせながら、自分が意図した動きになるように試行錯誤する経験を積んでいる。mBlock というビジュアルプログラミング言語を用いて、自分の意図した動きをプログラミングし、実際に mBot がその通りに動いた時の喜びや何度も試行錯誤する楽しさなどを感じることができた。

- 本単元は、校内のお気に入りの場所を紹介したり、案内したりする表現に慣れ親しむことをねらいとしている。クラスの友達に自分のお気に入りの場所や理由を伝え合ったり、案内したりする活動を通して、コミュニケーションを図ることの楽しさや友達の考えや思いに気付くことができるようになることを期待している。そのためには、教室名やお気に入りの理由、道案内などの簡単な語句や基本的な表現の仕方を習得することが大切である。またお気に入りの場所を案内する際、話し手は相手に正確に伝えることを意識し、聞き手の理解の状況を確認しながら話すこと、聞き手は自身の理解を確かめたり、自身が理解していることを相手に伝えたりしながら聞こうとすることが必要となってくる。本単元の道案内の場面でも、相手意識と目的意識を大切にしながら道案内に取り組ませたい。また、自分が気に入った場所を理由とともに紹介し合うことで、自分たちの学校のよさを再確認する機会にもしたい。

<プログラミング教育の視点から>

本単元は、ビジュアルプログラミング言語(Scratch)を用いて、「Go straight.」、「Turn left.」、「Turn right.」などの表現(ブロック)を組み合わせながら、自分のお気に入りの場所までの道案内を考えることでプログラミング的思考を養うことをねらいとしている。児童は、表現(ブロック)を組み合わせ、実際にスクリプトを動かしながら、目的地にたどりつくプログラムになっているか試行錯誤するなかで、「Go straight.」を何度も重ねるのではなく、「繰り返し」というブロックを使い、分かりやすく、効率の良いプログラムする方法があることに気付き、プログラミング的思考を高めていくことができると思う。

○ そこで、指導にあたっては、次の点に留意したい。

- ・児童にとって親しみのある場所である岩田小学校の教室や場所を用いることで、お気に入りの場所やその理由を伝えたいという思いを高めることができるようにする。
- ・お気に入りの場所が同じ者同士がペアとなり、お気に入りの場所までの案内の仕方(プログラムの組み合わせ方)を一緒に考えたり、お気に入りの理由を伝え合ったりすることで、自信をもって案内できるようにする。
- ・お気に入りの場所や道案内の仕方を友達同士で話し合ったり、他のペアと紹介し合ったりすることを通して、自他の考えや思いの共通点や相違点に気付いたりできるようにする。
- ・友達を案内する際には、自分たちが考えたプログラムを見ながら、「Go straight.」、「Turn left.」、「Turn right.」などの表現を用い、案内される側に伝えさせることで、道案内の表現に慣れ親しませたい。また、案内される側はマップ上で、相手ペアの道案内を聞き取りながら駒を動かし、相手のお気に入りの場所を見つけることで楽しみながら活動できるようにしたい。
- ・道案内し合う際には、互いの理解を確認(「OK.」「Stop.」「One more time.」)したり、相手を気遣ったり(「Good.」「Thank you.」)する表現にも触れながら、相手を意識した道案内に取り組めるようにしたい。

<プログラミング教育の視点から>

自分達が考えた道順がきちんと目的の場所までたどり着くプログラムになっているかどうか、Scratch上でスクリプトを動かしながら確かめ、プログラムを修正する時間をしっかり確保する。

### 3 目標

- (1)世界と日本の学校生活の共通点や相違点を通して、多様な考え方があることに気付くとともに、教室名の言い方や道案内の仕方に慣れ親しむ。【知・技】
- (2)自分が気に入っている校内の場所に案内したり、その場所について伝え合ったりする。【思・判・表】
- (3)相手に配慮しながら、自分が気に入っている場所について伝え合おうとする。  
【主体的に学習に取り組む態度】
- (4)案内の表現を組み合わせ、自分のお気に入りの場所まで正しく案内する。【プログラミング】

<言語材料>

- ・Go straight. Turn(right/left). Stop. This is (the music room). This is my favorite place. Why? I like (music)
- ・場所(classroom, restroom, [science/music/arts and crafts/computer/cooking]room, [school nurse's/school principal's/teachers']office, entrance, library, gym, playground)
- [既出]挨拶, 曜日, スポーツ, Do you like(blue)? Yes, I do./No, I don't. turn, right, left, lunch, school

#### 4 評価規準

ア知識・技能	イ思考・判断・表現	ウ主体的に学習に取り組む態度
①校内の場所や教室の言い方を理解している。 ②道案内やお気に入りの場所を伝えるための表現の仕方に慣れ親しんでいる。	①お気に入りの場所に案内したり、その理由について伝え合ったりしている。	①相手に配慮しながら、自分のお気に入りの場所について伝え合おうとしている。 ②相手に配慮しながら、自分のお気に入りの場所に案内しようとしている。
プログラミング学習		
①スタート地点からお気に入りの場所までの道順を理解し、命令(プログラム)を組み合わせることができる。	①お気に入りの場所の行き方について、表現を組み合わせ案内している。	①友達と試行錯誤しながらお気に入りの場所までの道順を考え、プログラムを組み立てようとしている。

#### 5 指導計画と評価(総時数5時間)

次	時	○学習活動・内容 ☆プログラミング教育の視点	単元の評価規準との関連と評価方法
第一次	1	○岩田小学校内の教室名等の言い方に慣れ親しむ。 ・語句(classroom,library,Rabbit hut etc.)の習得	アー①(発言、観察、記述)
	2	○お気に入りの場所と理由について伝え合う。 ・お気に入りの場所を伝え合うために必要な表現の習得 This is my favorite place,the (教室名).I like ~.(理由) My favorite place is (教室名). I like ~.(理由)	アー②(発言、観察、記述) ウー①(発言、観察、記述)
第二次	3	○道案内の仕方を練習する。 ・道案内の仕方の習得 Let's go together. Stop.Return please. Here it is. Go straight. Turn[right/left]. OK. That's right. Once more,please. One more time,please.	アー①(発言、観察、記述) アー②(発言、観察、記述)
	4 (本時)	○ペアでお気に入りの場所への道順(ナビ)を考え、相手を案内する。 ☆Scratch を用いて、共通表現「Go straight.」「Turn right.」「Turn left.」を組み合わせ、自分達が紹介したいお気に入りの場所までたどり着くプログラムを作る。 ・相手に配慮した道案内の仕方 ・お気に入りの場所を伝え合う際のコミュニケーション OK. Thank you. etc.	アー②(発言、観察、記述) イー①(発言、観察、記述) ウー①,②,① (発言、観察、記述)
第三次	5	○ALT に岩田小学校のお気に入りの場所を案内し、お気に入りの理由を伝える。 ・誰にでも伝わる共通の英語表現とプログラムへの気付き	イー①(発言、観察、記述) ウー①(発言、観察、記述)

6 本時案（4時間目／全5時間）

- (1)主眼 道案内に必要な英語の定型(ブロック)を組み合わせて、案内プログラムを作成し、相手に配慮しながら道案内する活動を通して、お気に入りの場所やお気に入りの理由について伝え合うことができる。
- (2)準備 校舎マップ(掲示用と児童操作用)、駒(人形)…地図の上を動かすもの  
タブレット端末(iPad)、大型テレビ
- (3)展開

学習活動・内容	○指導上の留意点 ◇評価 ☆プログラミング的思考を育むための手立て
<p>1 <u>Warm-up(10分)</u> 教室名やお気に入りの場所、道案内の表現の仕方の練習をする。 ・教室名と案内するための表現 Go straight.Turn[right/left]. etc.</p> <p>2 <u>Introduction(5分)</u> 学習の見通しをもつ。 ・Scratch 上の案内プログラム</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;">めあて:自分たちのお気に入りの場所まで案内しよう。</div> <p>3 <u>Practice(10分)</u> お気に入りの場所が同じペアで Scratch 上のブロックを組み合わせて、道案内の仕方を考え、案内プログラムを作成する。 ・お気に入りの場所までの道順 ・「Go straight.」「Turn right.」「Turn left.」のブロックの組み合わせ</p> <p>4 <u>Activity(15分)</u> 作ったプログラムを見ながらペア同士で道案内し、紹介する。</p> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>【道案内の行い方】 案内する側…プログラムを見ながら声で指示を出す。 案内される側…校舎マップ上で駒(人形)を動かす。 答え合わせとして Scratch で作ったプログラムを実行し、お気に入りの理由を伝える。</p> </div> <p>・お気に入りの場所までの道案内 ・お気に入りの場所への新たな道順 ・相手の行動に応じた英語表現 Return please. Here it is. etc. ・お気に入りの場所を伝え合う際のコミュニケーション Good. Thank you. etc. ・「繰り返し」の活用と表現の仕方 例「Go straight.3 times」</p> <p>5 <u>Reflection(5分)</u> 本時のまとめをする。</p>	<p>○絵カードや Let's Chant に合わせて発音練習することで、音声からそれぞれの語句や表現の仕方を身に付けられるようにする。</p> <p>○担任と ALT がペアになり、お気に入りの場所までの案内の仕方を例示することにより、本時の活動への見通しがもてるようにする。</p> <p>○担任は Scratch で作ったプログラムを見ながら、Go straight.Turn[right/left]と指示を出す。ALT はそれを聞きながら、駒を動かし、お気に入りの場所を見つける。</p> <p>☆Scratch を起動させ、教室などを配置したマップ上でスタートからお気に入りの場所までたどり着くプログラムを考えさせる。 【組合わせ】 ☆作ったプログラムで実際に目的地までたどり着けるかどうか確かめたり、ブロックの組み合わせを修正したりする時間を確保する。 【デバッグ】</p> <p>○案内する側は Scratch 上で作ったプログラムを見ながら、「Go straight.」「Turn right.」「Turn left.」など指示を出し、案内できるようにする。案内される側は、指示を聞きながら、校舎マップ上の駒(人形)を動かし、目的地を見つけることができるようにする。</p> <p>☆「Go straight.」を何度も重ねるよりも「繰り返し○回」というブロックを使えば、分かりやすく効率が良いことに気付かせる。 【デバッグ】</p> <p>○ALT は道案内やお気に入り場所の紹介に困っているペアの個別指導に当たる。</p> <p>☆プログラムが間違っていた場合は、どのブロック(指示)が間違っていたか、個別に指導したり、ペアで話し合わせたりして修正できるようにする。【デバッグ】</p> <p>○繰り返しのプログラムなど効率の良いプログラムを考えているペアや相手に配慮しながら道案内できていたペア等を取り上げ、全体場で発表させ、良さを共有する。</p> <p>◇相手の表情や行動などから表現の仕方を工夫し、表現を組み合わせて道案内できたか。(発言、観察、ワークシート)</p>

(資料) 道案内のやり取り (A と B のペアでやり取りを行う)

A: Let's go together.

Go straight. Turn [right/left]. / Go straight, Otimes.

OK. / Stop. / Return please. /

(目的地へ着いたら)

Here it is. What place is this?

B: It' the (教室・場所名)?

A: That's right. / No, it isn't. (Scratch のプログラムを見せて、答え合わせ)

My favorite place is (教室・場所名). I like ...。

B: I see. / Good. / Thank you.

【学校案内マップ】

