

第4学年 外国語活動「This is my favorite place.」

目的地への道順を分解し、道案内をする。

1 単元について

■目標

- 相手意識をもって、道を尋ねたり、道案内をしたりしようとする。
- "Where is the~?"を使って道を尋ねたり、"Go straight."や"Turn right(left)."
を使って、目的地への行き方を伝えたりする。
- 動きや方向を示す表現や日本語のカタカナ表現との違いに気付く。

■プログラミング教育の視点

- 目的地への道順を分解して、試行錯誤しながら道案内の指示を考え、意図した通りに道案内をすることができる。
- コンピュータに意図した処理を行わせるために必要なプログラミング的思考の基礎を、操作活動を通して身に付けさせる。

2 指導計画

時間	主な学習活動	プログラミング教育の視点に立った留意点
1	<ul style="list-style-type: none">●校内の教室名の英語の言い方を知る。●「ミッシングゲーム」をする。	
2	<ul style="list-style-type: none">●「ミッシングゲーム」をする。●"Go, straight." "Turn right(left)."の言い方を知る。●「言うこと一緒、やること反対ゲーム」をする。	<ul style="list-style-type: none">○"Go, straight." "Turn right." "Turn left."の3種類を組み合わせることを知らせる。○意図する道案内をするための組み合わせを試行錯誤しながら考えさせる。○実際に指示通りに動いてみて、指示が正しかったか、意図した通りの指示だったか確かめさせ、改善をさせる。
3	<ul style="list-style-type: none">●「サイモンゲーム」をする。●「ポインティングゲーム」をする。●「ソビーゴブロック」を使って、地図上で道案内をするための組み合わせを考える。	
4 (本時)	<ul style="list-style-type: none">●「サイモンゲーム」をする。●道案内のデモンストレーションをする。●教室で宝探しゲームをする。	
5	<ul style="list-style-type: none">●「ミッシングゲーム」をする。●「サイモンゲーム」をする。●学校の地図を使って道案内ゲームをする。	<ul style="list-style-type: none">○活動を通して、意図する動きを考えるには細かい要素に分解し組み合わせることが必要であることに気付かせる。

3 本時について

■目標

- "Go straight."や"Turn right(left)."
を使って、相手意識をもって目的地へ道案内する。

■プログラミング教育の視点

- プログラミング的思考を働かせ、目的地への道順を分解して考え、道案内の指示を出し、意図した通りに誘導することができる。

4 本時の流れ（4／5）

	●主な学習活動 C：予想される児童の反応	○支援・留意点 ☆教科等の評価（評価方法） ★プログラミング教育の視点に関わる評価（評価方法）
導入	●挨拶をする。 T:Good afternoon,everyone. C:Good afternoon. T:Let's start English class. ・Hello song を歌う。	○絵カードを用いながら、天気や曜日の表現の復習も行う。
展開	●Warm-up をする。 ・「サイモンゲーム」をする。 T:Simon says,turn right. （児童は体を右に向ける。） T:Simon says,go straight. （児童はその場で足踏みする。） T:Turn left. （教師が"Simon says"と言わない場合は動かない。）	○ゲームの途中で英語表現を復唱させることで、確実に表現を身に付けられるようにする。 ○慣れてきたら、児童に指示を出させる。
	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center; margin: 10px auto; width: fit-content;">自分の宝物の場所に友達を英語で案内しよう。</div> ●教室名を確認する。 ・地図上の教室名の言い方を確認する。 ●宝探しゲームをする。 （1）宝物を隠す場所を決め、地図に行く道筋を書き入れる。 （2）道筋の指示コマンドを書き入れる。 （3）トリオで宝探しをする。 C1:Turn left. C2:Turn left. C1:Go straight. C2:Go straight. C1:Goal! C2:This is the lunch room. C1:Yes,good job.	○宝探しゲームの地図に出てくる教室名 library,entrance,arts and crafts room,gym, school nurse's office,music room,lunch room, playground,restroom,school principal's room, science room,computer room, cooking room, classroom,school office,teacher's office ○混雑しないようにグループごとスタート地点を変える。 ★自分が決めた宝物の場所を説明するために、必要な指示をどのように出せばよいか分解して考えている。（ワークシート） ○行き先を尋ねて、その場所に案内してもらう 本来の会話では、"Where is ~?"などの質問から始まることを知る必要があるため、本時の活動に慣れ親しんでから次時で扱う。 ○3人それぞれの役割は、 ① 自分のワークシートの指示コマンドを基に道案内をする ② 実際に道案内に従って動く ③ 役割①が書いた地図通りに、役割②が動いているかを確認する 3人で役割を交代しながら順番にゲームを行う。 2周目は通行止めがある地図を用いて行う。 ☆道案内の表現を用いて案内したり、相手の行きたい場所を聞き取ったりしている。（行動観察）
まとめ	●振り返りをする。 ・振り返りカードを書く。 ●挨拶をする。 T:That's all for today. Stand up. Thank you. C:Thank you.	○本時の活動を振り返り、振り返りカードに記入する。 ○次時への見通しをもつ。

