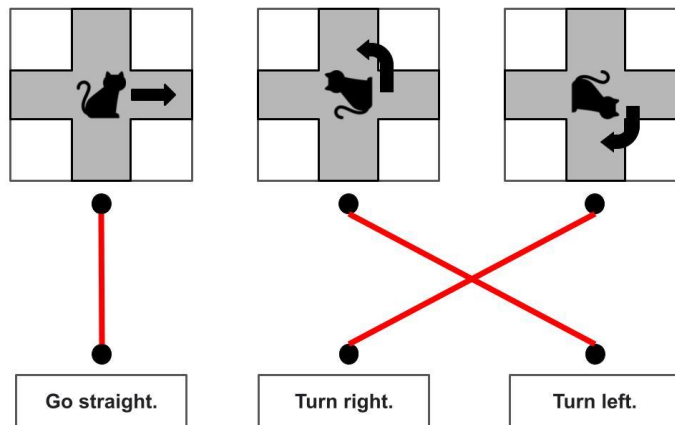


英語科 プログラミングと英語で道案内をしよう 学習のイメージ

1. 学習の展開

(1) 英語で道案内しよう (10分)

- 図の中でねこが「Where is Police Station?」と言っているのを確認し、ねこが交番に行きたがっていることを確認する
- 道案内に使うことばを、ねこの動きと結びつけて確認する



(2) プログラミングでねこを道案内しよう (35分)

- Scratch のファイルを開く (2分)

【配布用 Scratch ファイル】



- Go straight / Turn right / Turn left を使ってねこを自由に動かす（5分）
- ねこを Police Station まで道案内するプログラムを作る（10分）
【ねこを Police Station まで道案内するプログラム】



- ねこを他の建物に案内するプログラムを作る（10分）
- 教室内でペアを作り、道案内役・ねこ役に分かれて道案内クイズを行う。（8分）

ねこ係：「Where is ○○？」と連れて行ってほしい建物を言う

道案内係：プログラミングで道案内する

ねこ係：正解していたら「Thank you」、間違っていたら「Wrong Answer」と言う

2. 時間配分の目安

(1)では、道案内に使う表現や建物の名前を10分程度で確認する。配布資料のページを使って確認しても、常に使用している教材を使って確認してもよい。

(2)では、Scratch を使ってねこを道案内する。配布用 Scratch ファイルには Go straight. / Turn right. / Turn left. の3種類のブロックがすでに用意されているので、このブロックをつないでねこを動かすことにより、道案内を行う。冒頭、5分程度でそれぞれのブロックの扱いに慣れる。その後、10分程度で Police Station まで道案内するプログラムを作る。このとき、班ごとにめざす建物を変えても良い。また、10分程度で自由に道案内を行ない、目的地までねこを連れていくためにどんなルートを通ればいいのか、そのためにはどんなブロックを使えばいいかを考える。また、目的地を2つ準備し、Police Station を通ってから Bank に行く、など難しいルートに挑戦させてもよい。操作に十分に慣れたら、教室内でペアを作り、道案内クイズを行う。道案内役・ねこ役は交代してどちらも行うようにする。