

第5学年 プログラミング教育実践事例

外国語活動

「Where is the treasure ?」

～プログラミング教材Scratchを使って、
英語で道案内をしよう～

(東温市導入教材活用)



学習のねらい

- Scratchで道案内の命令をするプログラミング活動を通して、英語での道案内の言い方を理解することができる。



学習の流れ

- ➡ ① 学習のめあて
- ➡ ② 既習事項の確認
- ➡ ③ 学校から病院へ行く道案内に必要な命令を考える。
- ➡ ④ ペアで道案内をし合う。
- ➡ ⑤ 振り返り

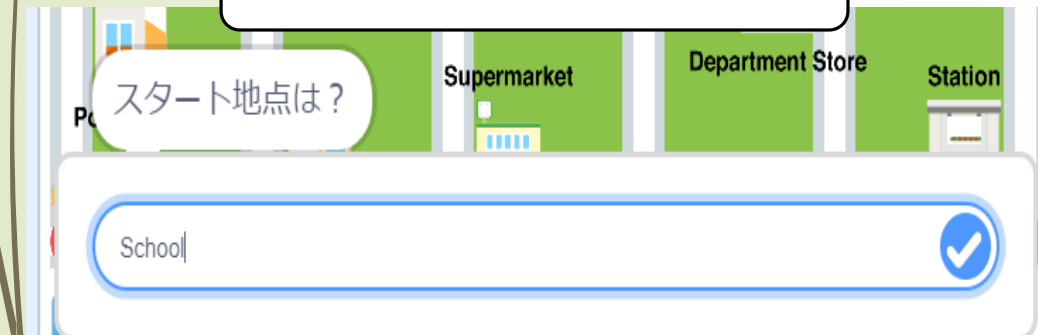


既習事項の確認

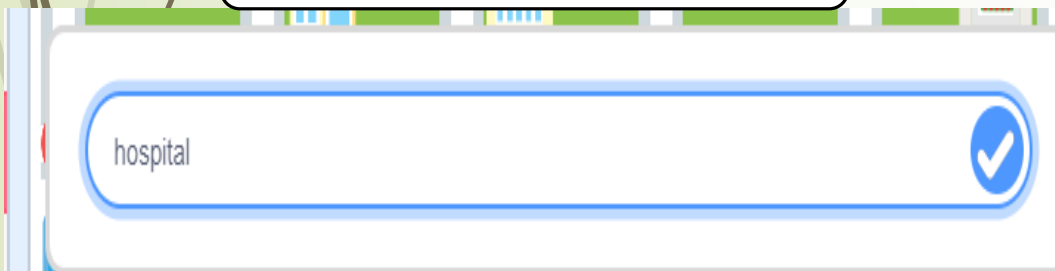
- それぞれの建物の英語での言い方を確認する。
supermarket. department store.
fire station. bookstore.
- 英語での道案内の仕方を確認する。
Go straight. Turn right. Turn left.
You can see it on your right.

学校から病院へ行く道案内に必要な命令を考える。

スタート地点の入力



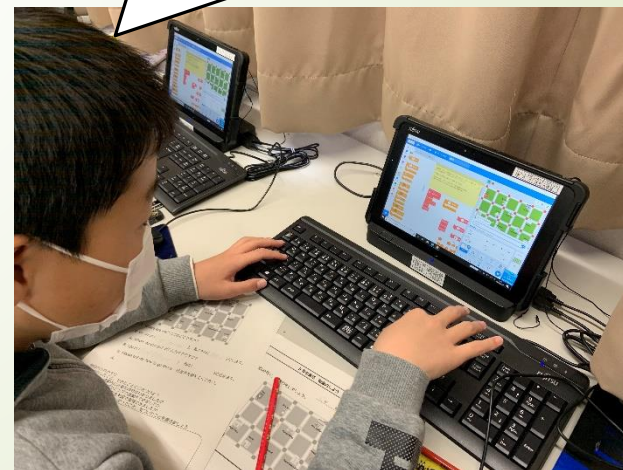
ゴール地点の入力



このアイコンを目的地まで案内するプログラムを考える。



「Go straight.」や「Turn left.」、「Turn right.」のブロックを組み合わせ、プログラムを作ります。



ペアで道案内を考える。

- ▶ 自分たちで出発地点と目的地を決めて、ペアで会話を
する。

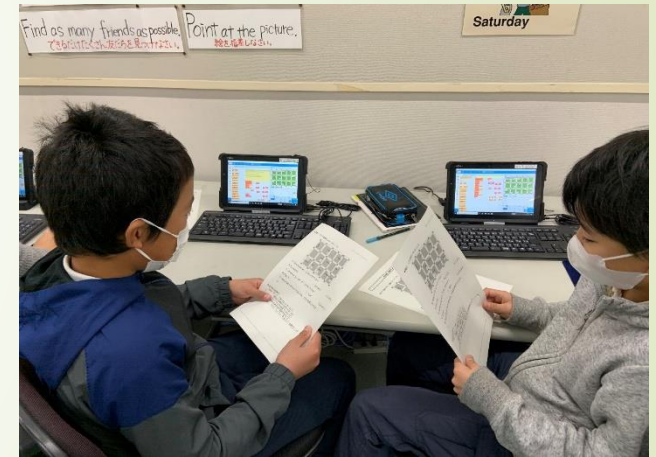
(例)

A: Hello. Where is the ~ ?

B: Go straight. Turn right. Go straight.
You can see it on your left.

A: Thank you. Bye.

- ▶ 会話した内容をプログラミングして、正しく道案内で
きているかを確認する。



成果

- ▶ コンピュータを使って英語に触れることは、児童にとって新鮮な活動であり、学習意欲を高めることにつながった。
- ▶ 道案内の行程をプログラミングすることは、プログラミング的思考の一つである順次処理の力を高めることにつながる。既習内容である建物の英語での名称、道案内の仕方等の理解を深めるとともに、プログラミング的思考を育むことができた。

課題

- ➡ 道案内の場合、その道順は多様にある。その中で、どれが最短であり、分かりやすいものであるかを考えることは、筋道を立てて考える力や効率よく考える力といった汎用的な力を高めることにつながる。プログラムを組む上でも、シンプルで分かりやすいことが大切である。そのため、組んだプログラムが最善のものなのかを吟味する時間を設けることで、上述の力をより一層高めることができる。と考える。