

地図を見ながら道案内をしよう

テーマ 道案内をしよう!

時数

1~2

難易度

★★★



Sotaとはじめる
ブロックプログラミング

画面に地図を表示して、Sota が英語で場所を聞きます。それに対して、英語で道案内をします。地図の場所は、身のまわりによくある地図記号が表示されていますので、一緒に地図記号も振り返ることができます。さらにおすすめの場所を聞かれたら、それに対しても英語で道案内をします。子供たちが英語を書くことに慣れていない場合は、プログラム完成例を開いて、そのまま実行させたり、部分的に変えさせたりすることもできます。

本時のめあて

方向や動きを指示する表現や“What’s here? / Here is ~.”の英語表現に慣れ親しむ。
英語を使っの道案内に関心を持ち、相手に目的地を教えたり道案内をしたりする。

● 使うもの

- ・Sota (本体)
- ・Sota とはじめるブロックプログラミング
- ・地図画像 ★
- ・プログラム完成例 ★
- ・ワークシート ★

★は[Sota 授業案データ]フォルダの[英5-6_道案内]フォルダにあります。

地図画像 (9種類)	地図記号の英語		
	郵便 (ゆうびん) 局 post office	病院 hospital	図書館 library
	おんせん hot spring	神社 shrine	交番 police box
	公園 park	レストラン restaurant	駅 station

全員ミッションのワークシート

Sotoとほじめるブロックプログラミング ワークシート

[英語] 地図を見ながら道案内をしよう

____ 学年 ____ 組 名前 ____

全員ミッション 学校のまわりの地図記号を答えよう

画面に身のまわりによくある地図記号が入った地図を表示します。Sotaくんが英語で場所を聞きまですので、英語で道案内をします。どんなブロックを使って、Sotaくんが話す言葉や動きを自由に考えて書きましょう。

【地図画像】

【使うブロック】

① スタート ② 日本語で話す ③ 日本語で聞く ④ 日本語で聞く ⑤ 手を振る(バイバイ)の動きをする

No	やること	ブロックの番号	Sotaくんの言葉や動き	人
1	スタート	①		
2	話す	②	(見本) "Where is the post office?" を英語で話す	
3	聞く	③	英語を聞く	答える
4	話す	④	(見本) "Thank you" を英語で話す	
5	動きをする	⑤	(見本) 手を振る(バイバイ)"	
6	おわり			

まとめ 気づいたことや思ったこと

追加ミッションのワークシート

Sotoとほじめるブロックプログラミング ワークシート

[英語] 地図を見ながら道案内をしよう

____ 学年 ____ 組 名前 ____

追加ミッション おすすめの場所を教えよう

全員ミッションの質問を「おすすめ場所」に変えます。もし「Goodbye」と聞こえたらプログラムを終わりにし、それ以外の言葉だったらくり返します。全員ミッションで作ったプログラムのどこを変えるか、どんなブロックを使うか、Sotaくんが話す言葉や動きを自由に考えて書きましょう。

【全員ミッションの見本】

【使うブロック】

① 日本語で聞く ② 日本語で聞く ③ 日本語で聞く ④ 日本語で聞く ⑤ 日本語で聞く ⑥ 日本語で聞く ⑦ 手を振る(バイバイ)の動きをする

No	やること	ブロックの場所	ブロックの番号	Sotaくんの言葉や動き	人
1	話す	①	⑤	(見本) "Hello"	
2	聞く	①	①	英語を聞く	答える
3	繰り返す: 終わる条件 聞こえた言葉 = "〇〇"	②	② ③ ④ ⑤	(見本) "Goodbye" ならば終わる	
4	全員ミッションのブロック	②を繰り返すの中に入れる ③の言葉		(見本) "Where is the post office?" 英語を聞く "Thank you" 手を振る(バイバイ)	
5	話す	④		(見本) "Is there a good place?"	
6	聞く	④		(見本) "Where is it?" を英語で話す	
7	動きをする	繰り返すの下		英語を聞く (見本) 嬉しい	答える

● 授業（本時）の流れ

- 1 **導入**
⇒ 動作をつけて楽しく歌わせたりしながら、道案内に使える英単語を振り返る。
- 2 **準備や練習**
⇒ プログラミングの流れを考えたり(確認したり)、ブロックの使い方を練習する。
- 3 **全員ミッション**
⇒ プログラム「道案内をしよう」を作る。 難易度 ★★★
- 4 **追加ミッション**
⇒ プログラム「おすすめ場所を教えよう」を作る。 難易度 ★★★
- 5 **まとめ**
⇒ 友だちの英語を使おうとする姿勢でよかったところについて話し合う。


- 1 **導入** **道案内に使える英単語を振りかえる**
 - 表現 : Where is ~? Go straight. Turn right. など
 - 単語 : school police box hospital post office fire station park store restaurant train station turn right left go straight stop please など

- 2 **準備や練習** **ワークシートで流れを考える(確認する)**
ソフトウェアを起動してブロックを置いたり/消したり練習する

あらかじめ用意してある、身のまわりによくある地図記号が表示された地図を画面に表示します。
Sotaが場所を英語で聞きますので、Sotaに英語で道案内をします。

ねらい	分類	画面
①プログラムをはじめる。 ②郵便局の場所を聞く。 ③道案内を聞く。 ④お礼を言う。 ⑤動きをする。	ソータ 文章	
動かしてみよう。		<ul style="list-style-type: none"> ・画像読みこみをしておく。 ・Sotaの目がオレンジ色の時に実行する。 ・(必要に応じて)画像拡大する。 ・Sotaの目が水色の時に話かける。 ・Sotaに聞こえた言葉は「聞こえた言葉エリア」に表示される。(画像拡大中は見えない。) ・プログラムは自動的に終わる。(Sotaの目の色はオレンジ色) ・画像の大きさを戻す。
【試してみよう】 うまく動いたら、場所を「図書館」「病院」などに変えてみる。		

全員ミッションの質問を「おすすめの場所」に変えます。もし「Goodbye」と聞こえたらプログラムを終わりにし、それ以外の言葉だったら繰り返します。条件にあてはまるまで繰り返すには、「繰り返す:終わる条件」を使います。

ねらい	分類	画面
あいさつをする。 おすすめの場所があるか聞く。 答えを聞く。 その場所がどこかを聞く。 道案内を聞く。 お礼を言って、動きをする。 動かしてみよう。	じょうけん 文章	
「Goodbye.」と言われたら、プログラムを終わる。 動かしてみよう。	くり返し ソータ 文章 じょうけん	