

状態や気持ちを伝えよう

テーマ ごきげんいかが？

時数

1～2

難易度

★★★



Sotaとはじめる
ブロックプログラミング

Sotaの感情表現の動きを見たあとに、その感情表現を英語で話します。

まだ、子供たちは英語を書くことを学習していないため、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させます。

本時のめあて

ロボットと一緒に、状態や感情を表す語や表現に楽しく慣れ親しむ。

● 使うもの

・Sota（本体） ・Sotaとはじめるフローチャート ・ワークシート★ ・プログラム完成例★

★は[Sota授業案データ]フォルダの[英3_気持ち]フォルダにあります。

全員ミッションのワークシート

Sotaとはじめるブロックプログラミング ワークシート

【えい語】状態や気持ちを伝えよう

年 組 名 前



全員ミッション Sotaくんの気持ちをいっしょに言ってみよう

Sotaくんの感情表現の動きを見たあとに、Sotaくんと一緒にその感情表現をえい語で言います。
Sotaくんの言葉や動きを自由に考えて書きましょう。

【使うブロック】



No	やること	ブロックの番号	Sotaくんの言葉や動きなど	人
1	スタート	①	(見本) "ぼくの気持ちをえい語で言ってみよう"	
2	話す	② ③		
3	動きをする		(見本) "嬉しい"	
4	話す		(見本) "I am happy" を英語で話す	
5	おわり			

Sotaくんが話したえい語と自分が答えたえい語をくらべてみましょう。



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

Sotaとはじめるブロックプログラミング ワークシート

【えい語】状態や気持ちを伝えよう

学 年 組 名 前



追加ミッション Sotaくんの今の気持ちをあてよう

Sotaくんの感情表現の動きを見たあとに、その気持ちをえい語で言います。
Sotaくんが正しく聞き取れたらプログラムを終わりにし、聞き取れなかったら繰り返すようにします。全員ミッションで作ったプログラムのどこにどんなブロックを入れるか、Sotaくんの言葉や動きをどうするかを自由に考えて書きましょう。

【全員ミッションの見本】



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	聞く	1	①	英語を聞く	答える
2	繰り返す: 終わる条件 聞こえた言葉 = "〇〇"	1	② ③ ④ ⑤	(見本) "I am happy" ならば終わる	
3	話す	繰り返すの中		(見本) "What?" を英語で話す	
4	聞く			英語を聞く	答える
5	全員ミッションの ブロック	2の言葉		(見本) "OK" を英語で話す	
6	動きをする	3		(見本) ガッツポーズ	



まとめ 気づいたことや思ったこと

● 授業（本時）の流れ


1	導入 ⇒ これまでに学んだ状態や感情表現について振り返る。	
2	準備や練習 ⇒ プログラムの流れを考えたり（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「Sota くんの気持ちをいっしょに言ってみよう」を作る。	難易度 ☆☆☆
4	追加ミッション ⇒ プログラム「Sota くんの今の気持ちをあてよう」を作る。	難易度 ☆☆☆
5	まとめ ⇒ 今日体験したことについて話し合う。	

1	導入	これまでに学んだ状態や感情表現について振り返る
2	準備や練習	ワークシートで流れを考える（プログラム完成例で流れを学ぶ） ソフトウェアを起動して操作の練習する

Sota くん の 気持ち を いっしょ に 言っ て み よ う

プログラム完成例: 気持ち_全員.stfc

Sotaの感情表現の動きを見たあとに、Sotaと一緒にその感情表現を英語で言ってみましょう。
プログラム完成例を使います。

ねらい	分類	画面
①プログラムをはじめる。 ②やることを伝える。 ③気持ちがわかる動きをする。 ④動きを英語で話す。	ソータ 文章	① スタート ② “ ぼくの気持ちをえい語で言ってね ” を 日本語 で話す ③ 嬉しい の動きをする ④ “ I am happy. ” を 英語 で話す
動かしてみよう。		・Sotaの目がオレンジ色の時に実行する。 ・プログラムは自動的に終わる。(Sotaの目の色はオレンジ色)

【試してみよう】 うまく動いたら、Sotaの動きを他のものに変えてみる。



【例1】「考える」の動きをする。 → 「I am thinking.」

【例2】「ひらめく」の動きをする。 → 「Good idea.」 など

【例3】「泣く」の動きをする。 → 「I am sad.」

Sotaの感情表現の動きを見たあとに、その気持ちを英語で言います。Sotaがうまく聞き取れたらプログラムを終わりにし、うまく聞き取れなか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。プログラム完成例を使います。

ねらい	分類	画面
<p>答えを聞く。</p> <p>もし、聞こえた言葉が正しくなかったら、もう一度聞く。</p> <p>聞こえた言葉が正しかったら正解の言葉を言って、プログラムを終わる。</p>	<p>ソータ</p> <p>くり返し</p> <p>じょうけん</p> <p>文章</p>	
動かしてみよう。		<ul style="list-style-type: none"> ・Sotaの目がオレンジ色の時に実行する。 ・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。) ・聞こえた言葉が正しく聞こえたらプログラムは自動的に終わる。(Sotaの目の色はオレンジ色) ・聞こえた言葉が正しく聞こえなかったらプログラムを繰り返す。

【試してみよう】 うまく動いたら、Sotaの動きを他のものに変えてみよう。