

Welcome to Hachijo.

B



実践概要

英語による道案内を考える際に、ロボットプログラミングを活用して、順序立てて考えることができるようにする。

使用教材（製品名）・ICT環境（OS名等）

- ・「ソビーゴブロック」ワイズインテグレーション
- ・「八丈島オリジナル町地図とコマンド掲示物」ワイズインテグレーションと共同制作

本時の流れ

	主な学習活動	○指導上の留意点 ★評価内容等
導入	<ul style="list-style-type: none"> ●既習の英単語や英語表現の振り返りをする。 ●本時の目標を確認する。  <p>「ブロックを用いて、英語による道案内をしたり、行き方を聞いたりしよう。」</p>	<p>○既習の英語表現に慣れ親しむようにする。</p> <p>○以下のブロックの役割と英語表現を確認し、掲示する。</p>  <p>Go straight Turn right Turn left Keep going</p>
展開	<ul style="list-style-type: none"> ●担任や ALT に尋ねられた場所について、英語で道案内を行う。 ●ペアで「ソビーゴブロック」を用いて、道案内をする。 <ul style="list-style-type: none"> ・簡易的な八丈島の地図を用いる。 ●昇降口に移動し、ALT に「地域のそば屋までの道案内」をする。 <ul style="list-style-type: none"> ・説明に使用する英語表現を知る。 ・身振り手振りの有効性を知る。 	<p>○目的に応じて、最適なものを選択することができるようにする。</p> <p>○主として英語を活用するが、日本語でも補足説明する。</p> <p>○実在するお店を想定することで、伝える使命感を味わえるようにする。</p> <p>○既習の表現以外にどのような言葉が必要なのか関心をもたせる。</p> <p>★英語を活用し、進んで関わろうとしている。【主】</p>
まとめ	<ul style="list-style-type: none"> ●プログラミングタイム <ul style="list-style-type: none"> ・学習の振り返りを行う。 ・本時で扱ったプログラミング的思考を用いた現実場面を想起させる。 	<p>○プログラムの利便性や実際の道案内に関する気付き等に触れている感想を取り上げ、全体で共有する。</p>

ここに注目！（本事例のポイント）



「ソビーゴブロック」を用いて、目的地までどういった順番で案内すればよいかを考えさせた。思考を可視化できたことで自信がもたせることができた。



これまでも八丈島を案内する練習をしてきたため、緊張しつつも試行錯誤しながら、外国の人に英語を使って道を案内することができた。