

18 体験や活動から疑問を持ち、解決の手順を見通したり分解したりして、どのような手順の組合せが必要かを考えて実行することができる。

校種（学年）	○	小学校第 1 学年・第 2 学年		小学校第 3 学年・第 4 学年		小学校第 5 学年・第 6 学年	教科等	課外活動
		中学校		高等学校		特別支援学校		
資質・能力		A 知識及び技能			想定される学習内容	○	基本的な操作等	
	○	B 思考力・判断力・表現力等				○	問題解決・探究における情報活用	
		C 学びに向かう力・人間性等				○	プログラミング	
							情報モラル・情報セキュリティ	

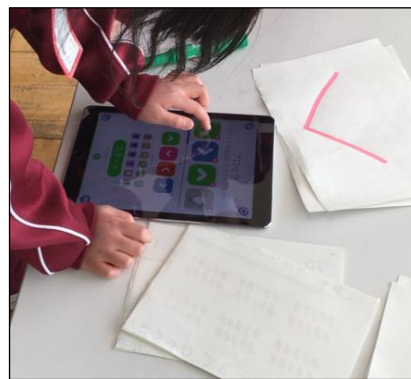
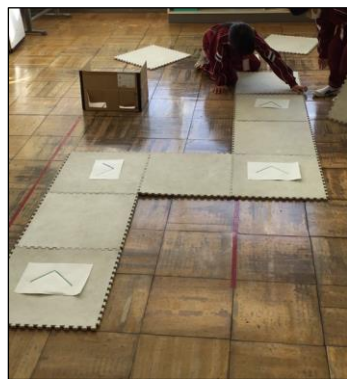
【授業の概要】

プログラミング教材（スフィロ）を自由に動かした後、思った通りに道をたどらせるにはどうすればよいかについて考えました。ねらいを達成するためには、どのような命令が必要か、それをどんな順番に組み合わせればよいかを試行錯誤しました。

考え付いた命令を iPad に入力して、思った通りにスフィロを動かすことができました。



<スフィロにたどらせたい道を作ります>



<道をたどらせるためには、どのような命令をどう組み合わせればよいかを考えます>

