

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）	<input type="radio"/> 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				
資質・能力	<input type="radio"/> A 知識及び技能				想定される学習内容	<input type="radio"/> 基本的な操作等					
	<input type="radio"/> B 思考力・判断力・表現力等					<input type="radio"/> 問題解決・探究における情報活用					
	<input type="radio"/> C 学びに向かう力・人間性等					<input type="radio"/> プログラミング					
						<input type="radio"/> 情報モラル・情報セキュリティ					

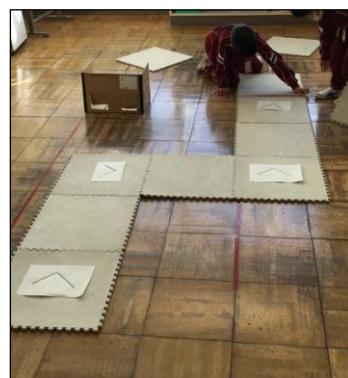
【授業の概要】

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>

