

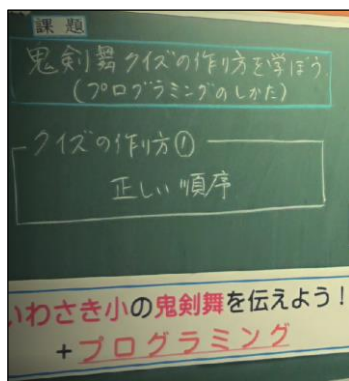
18 問題を焦点化し、ゴールを明確に持ち、シミュレーションや試行等を行いながら問題解決のための情報活用の計画を立て、調整ながら実行することができる。

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	総合的な学習の 時間
		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】

伝統芸能を下級生に引き継ぐという問題を解決するために、情報や情報機器などを活用する計画を立てました。踊りの動きを教える前に、まずクイズを作って下級生に解いてもらい、踊りをよく理解してから引き継ぐという見通しを持ちました。

Scratch で作成したプログラムを何度も修正、改善しながらクイズを作成し、問題を解決することができました。



<課題を立てます>



<フローチャートの理解>



<試行錯誤しながらのクイズづくり>



出典：総合教育センター発行「プログラパック」