



ミッション	概要	ねらい・教育効果	プログラミングの基本3原則			プログラミング的思考					
			順次処理	条件分岐	繰り返し	分解	組み合わせ	一般化	抽象化	シミュレーション	
1 道路を作って走らせよう	toio で自動車の動きを再現したり、toio が走るコース（道路）を作ってみたりする遊び。	ねらい	★ ★★				★ ★★				★ ★★
		教育効果									
2 スポーツをしよう	toio でスポーツの動きを再現したり、競い合ったりする遊び。	ねらい	★	★ ★★		★★				★ ★★	
		教育効果									
3 海のいきものとおそぼう	海の生物をつかって toio で動かし、さらには魚釣りをするなど、海を題材にした遊び。	ねらい	★		★ ★★		★★	★ ★★			
		教育効果									
4 時計をつくろう	toio で時計の針の動きや音楽作り、仕掛け時計の仕掛けを再現する遊び。	ねらい	★ ★★	★	★	★★		★			★ ★★
		教育効果									
5 遊園地の乗り物をつくろう	toio で遊園地のアトラクション等の動きを再現したり、アトラクションの機構の一部を再現したりする遊び。	ねらい	★	★ ★★	★★		★			★★	★ ★★
		教育効果									
6 おもちゃ工場でおそぼう	おもちゃが作られている工場を想定し、ベルトコンベアの上でおもちゃを組み立てるなど、工場内の工程を toio で再現する遊び。	ねらい	★ ★★	★ ★★	★ ★★	★★	★	★ ★★			
		教育効果									
7 お祭り	toio で山車をひいて巡回。山車の大きさや重さを考慮しながら進むスピードや方向を調整し、規定ルートをうまく巡回する遊び。	ねらい	★ ★★		★★	★★				★ ★★	★
		教育効果									
8 お寿司屋さん	お寿司屋さん職業体験。一点の時間内に上に載せるネタを選んで toio（シャリ）に載せる時限ゲーム。（載せるオーダーは親や先生、子ども同士で出し合う）。	ねらい	★★	★ ★★	★★	★		★ ★★			★★
		教育効果									
9 動物園	動物や生き物（絵や折り紙でつくる）をイメージした動きをキューブで表現する遊び。	ねらい	★	★	★ ★★		★★	★			★ ★★
		教育効果									
10 芸術家のアトリエ	独創的な軌跡が生まれるようにキューブを芸術家に見立てて絵を描かせる遊び。	ねらい	★ ★★	★ ★★	★★		★★	★		★ ★★	
		教育効果									
11 アイスショー	キューブをフィギュアスケート選手にみたくて、リンクの上で曲に合わせた toio の動きを考える遊び。	ねらい	★★	★ ★★	★ ★★	★		★ ★★			★★
		教育効果									
12 消防署	街の出動要請に従って緊急レスキュー隊を出動させる遊び。火事現場への消防車の他、救急車も出動させる。緊急度にあわせてスピードを選択させる。帰りはゆっくりなど。	ねらい	★ ★★	★ ★★	★ ★★	★★		★ ★★		★	★★
		教育効果									