

ぶんき
分岐④

がつ
月

にち
日

ねん
年

くみ
組

なまえ
名前

てん
点

① ロボットは命令どおりにうごきます。

ロボットはまっすぐ^{すす}進みます

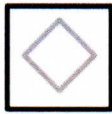
ロボットは絵がらを見て、方向を変えます



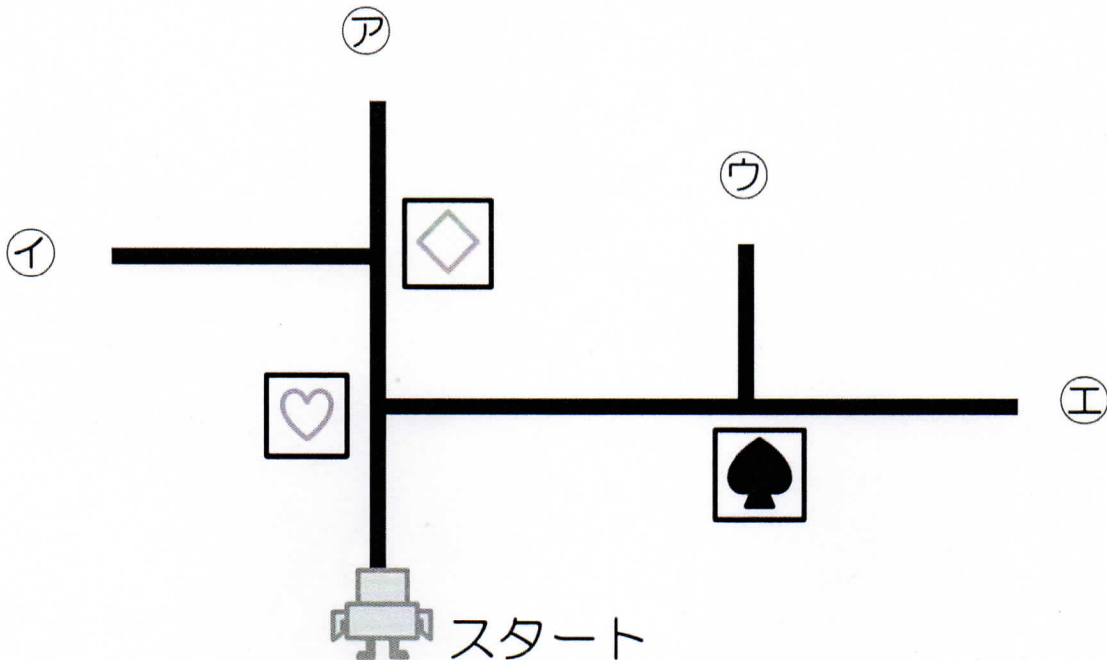
右に方向を変えます



左に方向を変えます



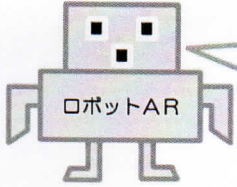
そのまままっすぐを進みます



ロボットはどこにつきますか？

こたえ

()



ぶんき
分岐④

がつ
月

にち
日

ねん
年

くみ
組

なまえ
名前

てん
点

① ロボットは命令どおりにうごきます。

ロボットはまっすぐ^{すす}進みます

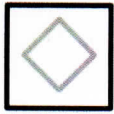
ロボットは絵がらを見て、方向を変えます



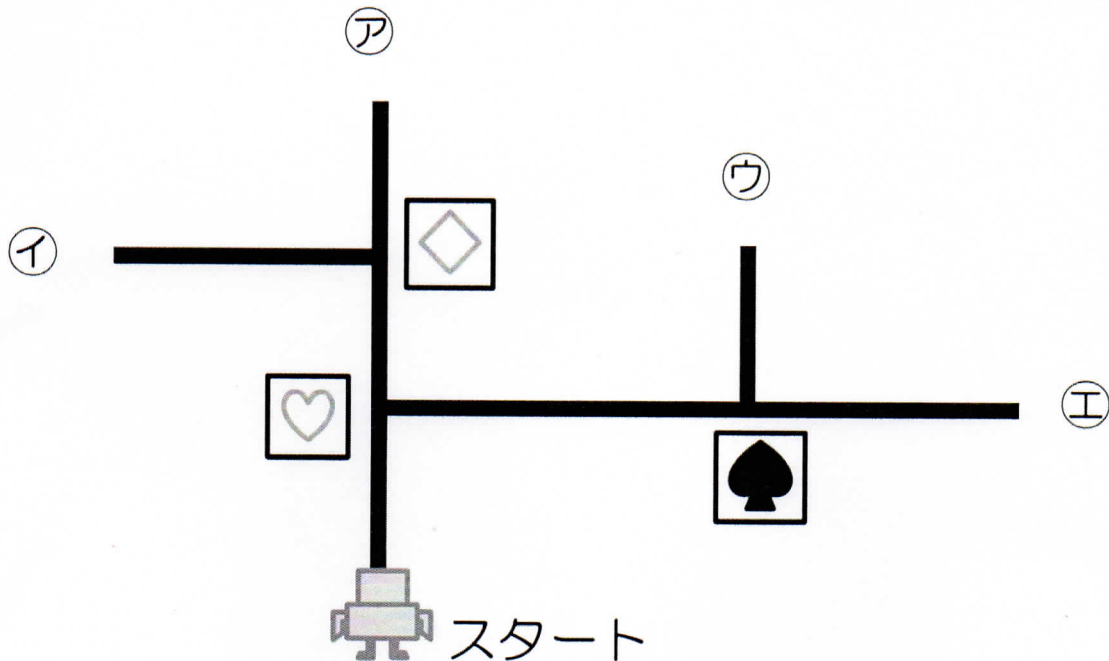
右に方向を変えます



左に方向を変えます



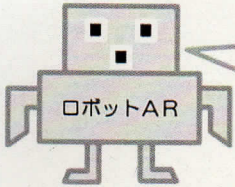
そのまままっすぐを進みます



ロボットはどこにつきますか？

こたえ

(ウ)



へんすう
変数②

がつ
月

にち
日

ねん
年

くみ
組

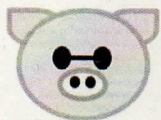
なまえ
名前

てん
点

① どうぶつシールで さんすう ゲームを します。

ゲームのルール

どうぶつシールを 2まい とります。



は 数は 10 になります



は 数は 20 になります



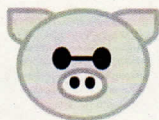
は 数は 30 になります

どうぶつシールで計算しましょう

①



+



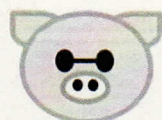
こたえ

()

②



-



こたえ

()

③



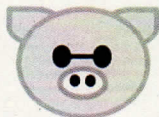
-



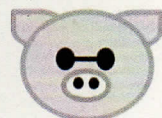
こたえ

()

④



*



こたえ

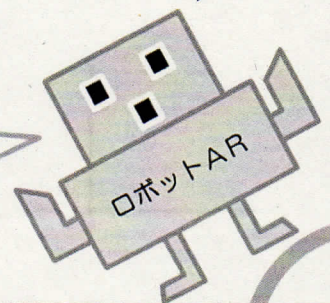
()

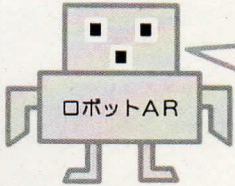
じつは

ロボットの かけざんは ^{かける} × をつかわないで

アスタリスク

* という きごうを つかうんだ





へんすう
変数②

が
月

に
日

ねん
年

くみ
組

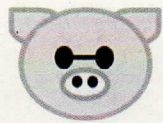
なまえ
名前

てん
点

① どうぶつシールで さんすう ゲームを します。

ゲームのルール

どうぶつシールを 2まい とります。



は 数は 10 になります



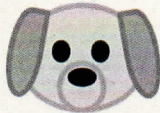
は 数は 20 になります



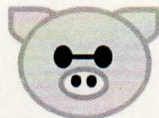
は 数は 30 になります

どうぶつシールで計算しましょう

①



+



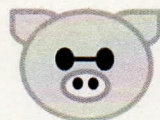
こたえ

(30)

②



-



こたえ

(20)

③



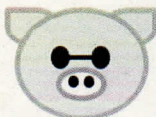
-



こたえ

(0)

④



*



こたえ

(100)

じつは

ロボットの かけざんは ^{かける} × をつかわないで
アスタリスク
* という きごうを つかうんだ

