



プログラミング じゅんじょ①～③ こたえ

月 日



じゅんじょ ①

- 1 ①エ→ア→イ→ウ
②イ→エ→ア→ウ
③ア→イ→エ→ウ
- 2 ①ア→ウ→イ→エ
②エ→ウ→ア→イ
③イ→エ→ア→ウ



おうちの方へ つみきを1つずつ積んでいく手順を考えるを通して、順次処理について考えます。

- 1 じゅんじょ①では、上から1つずつつみきを取っていく手順を考えましたが、この問題では、つみきを1つずつ積んでいく手順を考えます。一番下にあるつみきがどれか、その次のつみきがどれかということを順に指を指しながら考えましょう。
- 2 同じ形でも色の違うつみきがあります。間違えないように気をつけましょう。

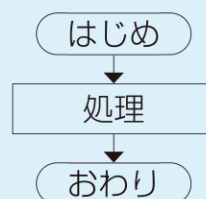


じゅんじょ ②

- 1 ウ
- 2 ①エ
②イ



おうちの方へ フローチャートはプログラムの処理の流れを表した図です。フローチャートでは、はじまりとおわりを  で表し、処理の内容を長方形で表します。プログラムの流れは上から下へとかきます。



フローチャートで示された通りにカードに絵をかくていくことを通して、順次処理について考えます。

- 1 長方形の中にかかれた内容を上から順におこないます。上から順に絵をかくていくと、どのような絵をかくことができるか考えてみましょう。



じゅんじょ ③

- 1 ウ
- 2 イ



おうちの方へ フローチャートで示された通りにロボットを動かしたときのロボットの軌跡を考えます。

- 1 「1マス すすむ」の命令をフローチャートの通りに実行するとロボットはどこまで動くのか、マスの上でロボットの動きを指でたどりながら考えましょう。
- 2 「左を むく」という命令では、ロボットの向きが変わり、マスは移動しないことに気をつけましょう。