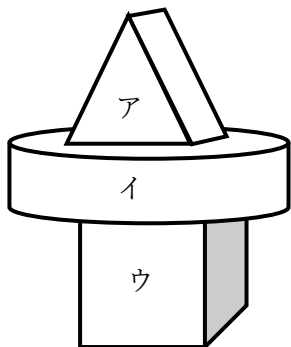


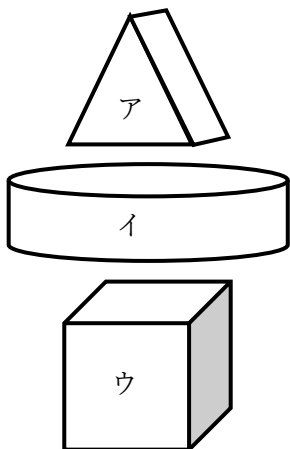
しょうい プログラミング教育ドリル

じゅんじょ 順序1

1 ア～ウの箱で できた家があります。

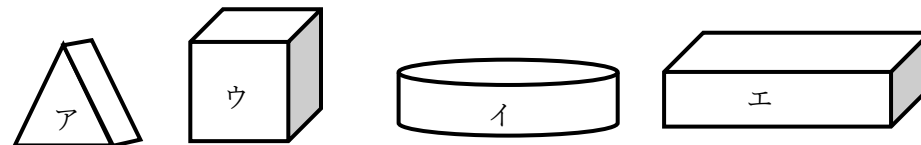


はこ
箱がたおれないように上から一つずつとっていきます。どの順番で
とれば いいですか。



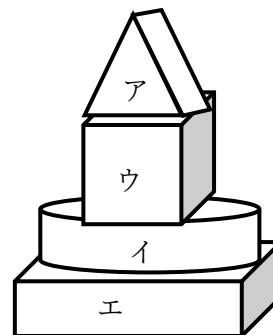
(→ →)

2 ア～エの箱で できた家があります。



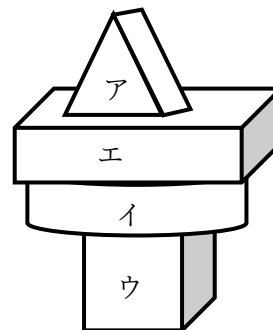
はこ
箱がたおれないように上から一つずつとっていきます。どの順番で
とれば いいですか。

①



(→ →)

②



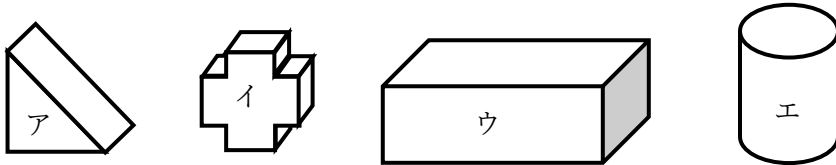
(→ →)

しょうい プログラミング教育ドリル

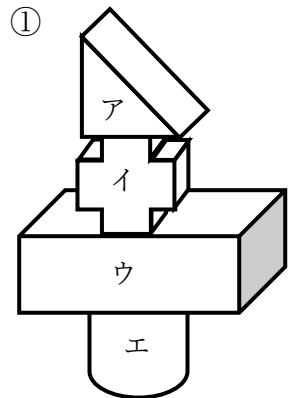
じゅんじょ 順序2

ねん 年
くみ 組
なまえ 名前

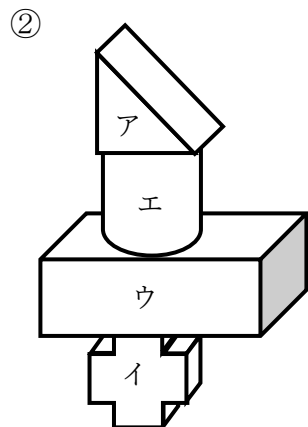
1 ア～エの箱で家をつくります。



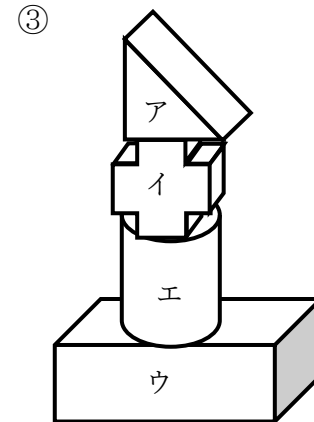
はこ した
箱を下から一つずつつんでいきます。どの順 番 でつめばいいですか。



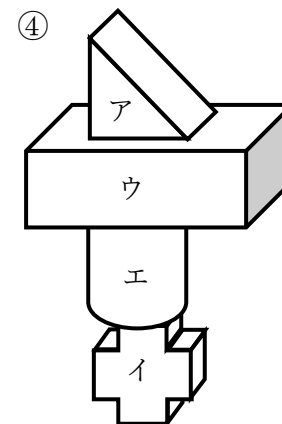
(→ →)



(→ →)



(→ →)

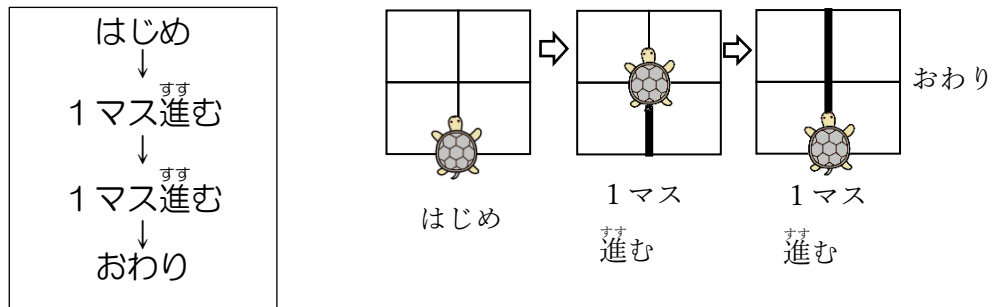


(→ →)

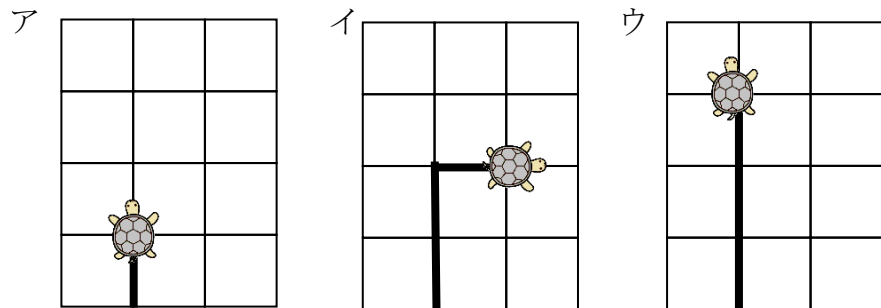
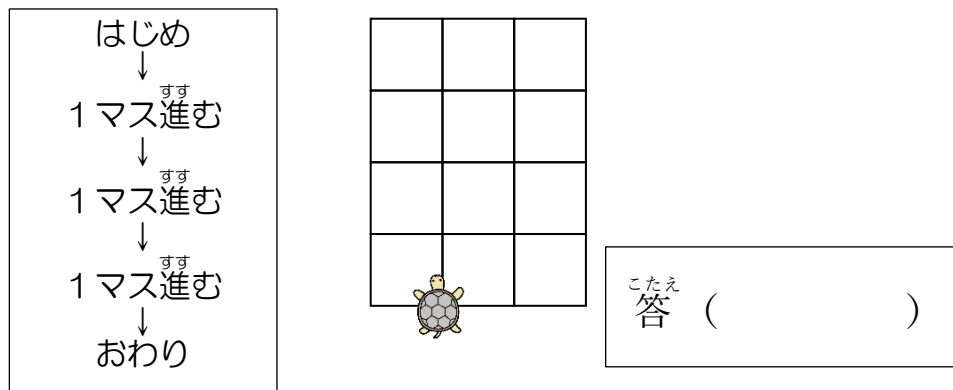
しょうい プログラミング教育ドリル

じゅんじょ 順序3—①

1 カメを動かして線を書きます。カメは命令した順番で動きます。

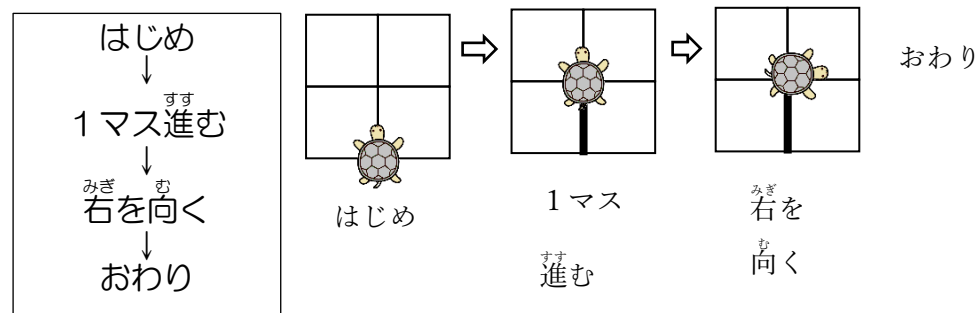


つぎ 次のように命令した時、どんな線になりますか。

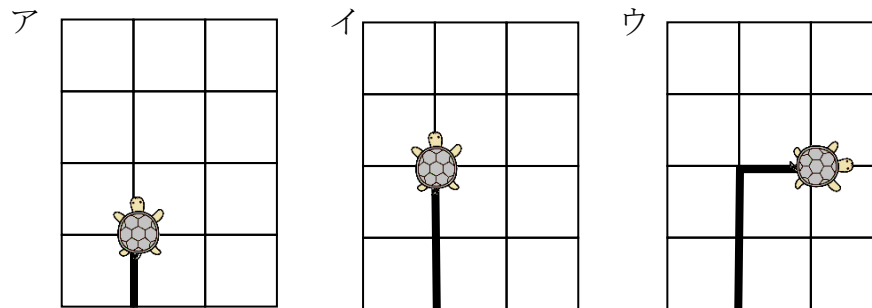
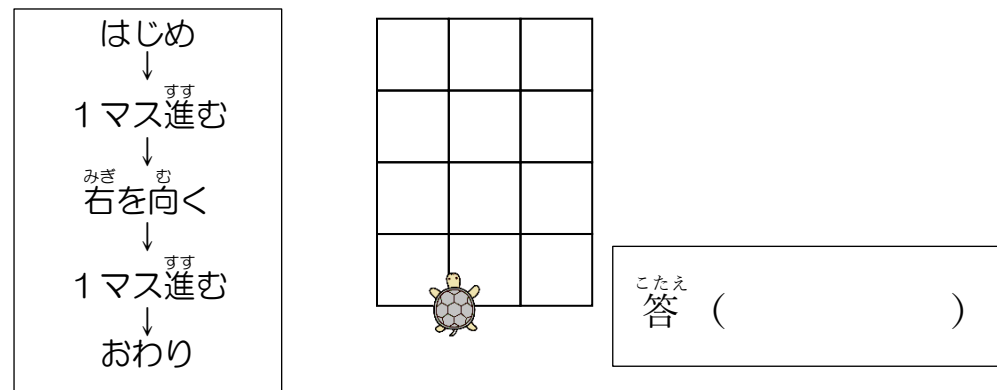


ねん 年 くみ 組 なまえ 名前

2 カメを動かして線を書きます。カメは命令した順番で動きます。



つぎ 次のように命令した時、どんな線になりますか。

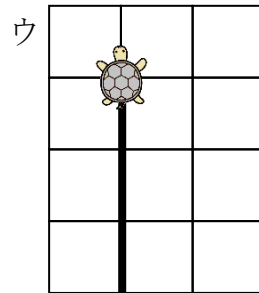
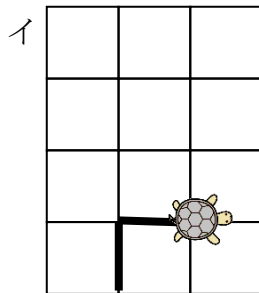
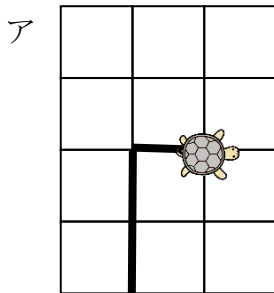
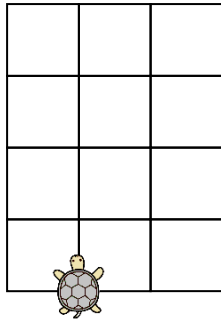
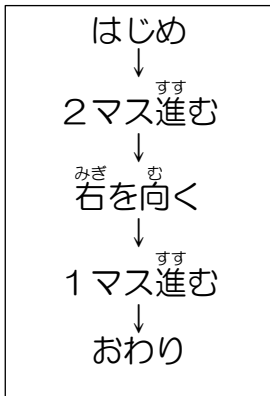


しょうい プログラミング教育ドリル

じゅんじょ 順序3-②

1 カメを動かして線を書きます。カメは命令した順番で動きます。

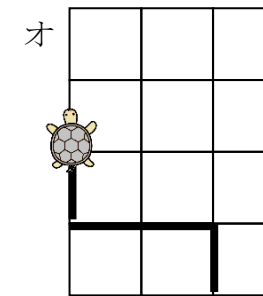
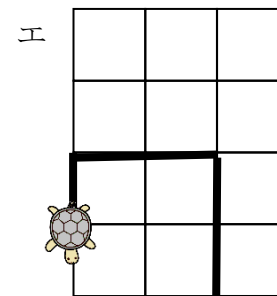
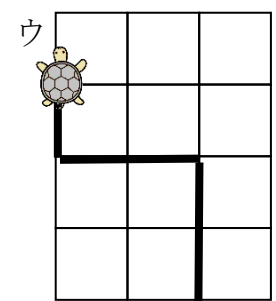
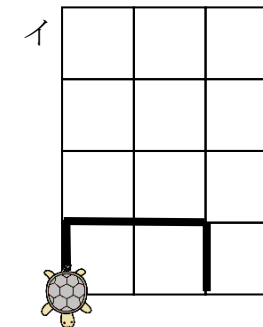
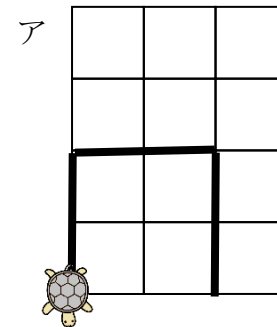
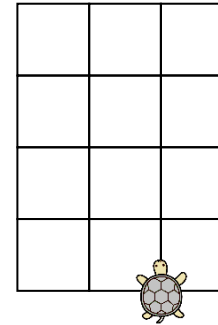
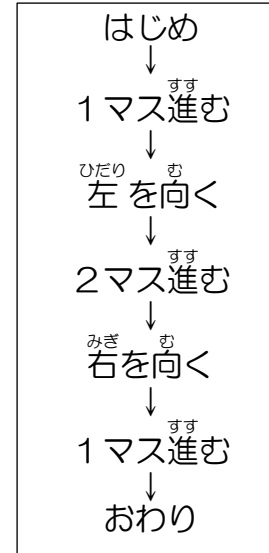
①次のように命令した時、どんな線になりますか。



こたえ
答 ()

ねん 年
くみ 組
なまえ 名前

②次のように命令した時、どんな線になりますか。



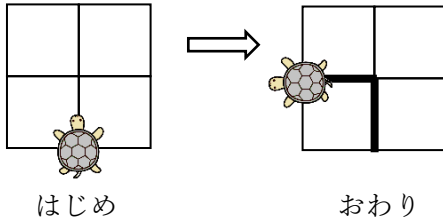
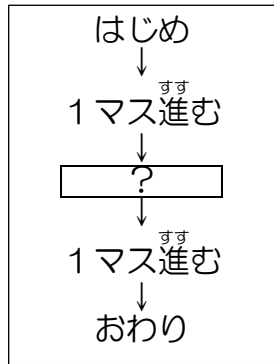
こたえ
答 ()

しょうい プログラミング教育ドリル

じゅんじょ 順序3-③

1 カメを動かして下のような線を書きました。

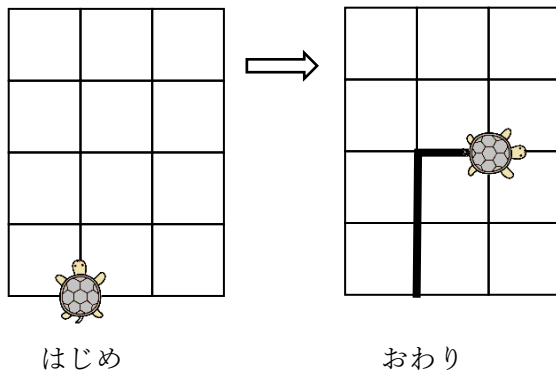
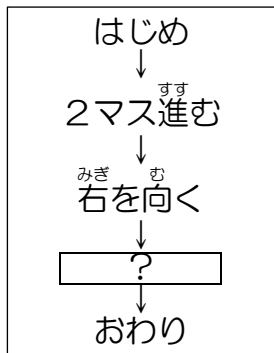
①次の ? に入る命令はどれですか。



- ア 1マスすす
イ 右を向く
ウ 左を向く

こたえ
答 ()

②次の ? に入る命令はどれですか。

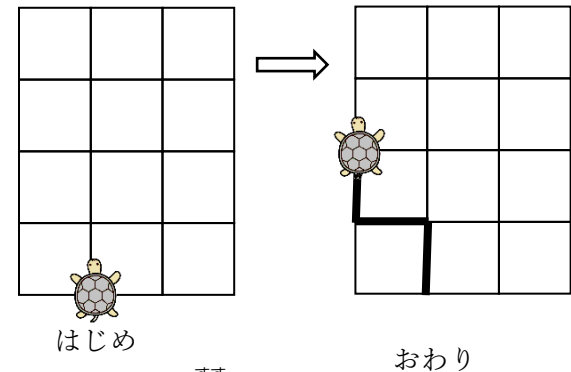
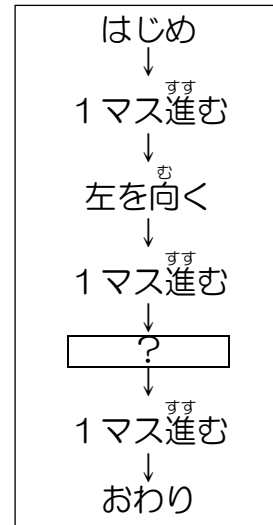


- ア 1マスすす
イ 右を向く
ウ 左を向く

こたえ
答 ()

ねん 年
くみ 組
なまえ 名前

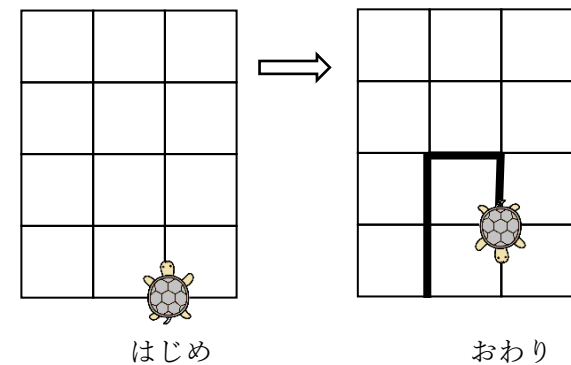
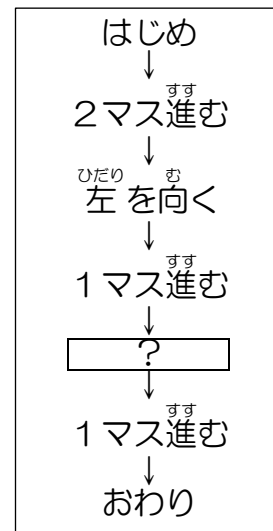
③次の ? に入る命令はどれですか。



- ア 1マスすす
イ 右を向く
ウ 左を向く

こたえ
答 ()

④次の ? に入る命令はどれですか。



- ア 1マスすす
イ 右を向く
ウ 左を向く

こたえ
答 ()

きょういく プログラミング教育ドリル

かえ くり返し1ー①

1 メモの順番通りに○と△を左からならべていきます。

- ・○を書く
- ・△を書く
- ・□が、いっぱいになるまでくり返す

--	--	--	--	--	--	--	--	--



○	△	○	△	○	△	○	△	○
---	---	---	---	---	---	---	---	---

① 次のメモの順番でならべると、どうなりますか

- ・○を書く
- ・△を書く
- ・×を書く
- ・□が、いっぱいになるまでくり返す

--	--	--	--	--	--	--	--	--



--	--	--	--	--	--	--	--	--

ねん 年
くみ 組
なまえ 名前

② 次のメモの順番でならべると、どうなりますか

- ・△を書く
- ・○を書く
- ・×を書く
- ・□が、いっぱいになるまでくり返す

--	--	--	--	--	--	--	--	--



--	--	--	--	--	--	--	--	--

③ 次のメモの順番でならべると、どうなりますか

- ・×を書く
- ・△を書く
- ・○を書く
- ・+を書く
- ・□が、いっぱいになるまでくり返す

--	--	--	--	--	--	--	--	--



--	--	--	--	--	--	--	--	--

きょういく プログラミング教育ドリル

かえ くり返し1-②

1 メモの順^{じゅんばん}番^{どお}通りにくだものを左^{ひだり}からならべていきます。

- ・めろんを1個^こ置^おく
- ・バナナを1個^こ置^おく

メモを3回^{かい}くり返^{かえ}すと下^{した}のようになります。



①次^{つぎ}のメモの順^{じゅんばん}番^{どお}でなれます。

- ・めろんを2個^こ置^おく
- ・バナナを2個^こ置^おく

こたえ
答 ()

メモを2回^{かい}くり返^{かえ}すと[?]には何^{なに}が入^{はい}りますか。



②次^{つぎ}のメモの順^{じゅんばん}番^{どお}でなれます。

- ・めろんを 1個^こ置^おく
- ・ばななを 2個^こ置^おく

こたえ
答 ()

メモを3回^{かい}くり返^{かえ}すと[?]には何^{なに}が入^{はい}りますか。



ねん 年 くみ 組 なまえ 名前

③次^{つぎ}のメモの順^{じゅんばん}番^{どお}でなれます。

- ・めろんを1個^こ置^おく
- ・バナナを1個^こ置^おく
- ・リンゴを1個^こ置^おく

こたえ
答 ()

メモを3回^{かい}くり返^{かえ}すと[?]には何^{なに}が入^{はい}りますか。



④次^{つぎ}のメモの順^{じゅんばん}番^{どお}でなれます。

- ・めろんを1個^こ置^おく
- ・バナナを2個^こ置^おく
- ・リンゴを1個^こ置^おく

こたえ
答 ()

メモを2回^{かい}くり返^{かえ}すと[?]には何^{なに}が入^{はい}りますか。



プログラミング教育ドリル

かえ くり返し1-③

1 メモの順番通りに○と△を左からならべていきます。

- ・○を1個書く
- ・△を1個書く

メモを3回くり返すと下のようになります。



① 次のメモの順番でなれます。

- ・○を2個書く
- ・△を2個書く

メモを2回くり返すとどんな順番になりますか。下の□に書きましょう。

--	--	--	--	--	--	--	--

② 次のメモの順番でなれます。

- ・○を1個書く
- ・△を2個書く

メモを2回くり返すとどんな順番になりますか。下の□に書きましょう。

--	--	--	--	--	--	--	--	--

ねん 年 くみ 組 なまえ 名前

③ 次のメモの順番でなれます。

- ・○を1個書く
- ・△を2個書く
- ・×を1個書く

メモを2回くり返すとどんな順番になりますか。下の□に書きましょう。

--	--	--	--	--	--	--	--

④ 次のメモの順番でなれます。

- ・○を1個書く
- ・△を1個書く
- ・○を1個書く

メモを3回くり返すとどんな順番になりますか。下の□に書きましょう。

--	--	--	--	--	--	--	--	--

しょうい プログラミング教育ドリル

かい くり返し1ー④

1 メモに書かれた順番でくり返しなりました。



うえ
ず
上の図は



を4回くり返した。

ものです。

①次の図は、どのメモを何回くり返したのですか。



ア  を4回くり返した。

イ  を5回くり返した。

ウ  を6回くり返した。

こたえ
答 ()

②次の図は、どのメモを何回くり返したのですか。



ア  を3回くり返した。

イ  を4回くり返した。

ウ  を5回くり返した。

こたえ
答 ()

ねん 年
くみ 組
なまえ 名前

③次の図は、どのメモを何回くり返したのですか。



ア  を3回くり返した。

イ  を4回くり返した。

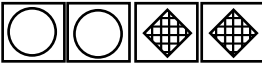
ウ  を5回くり返した。

こたえ
答 ()

④次の図は、どのメモを何回くり返したのですか。



ア  を3回くり返した。

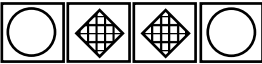
イ  を4回くり返した。

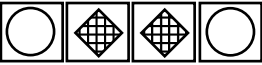
ウ  を5回くり返した。

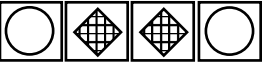
こたえ
答 ()

⑤次の図は、どのメモを何回くり返したのですか。



ア  を3回くり返した。

イ  を4回くり返した。

ウ  を5回くり返した。

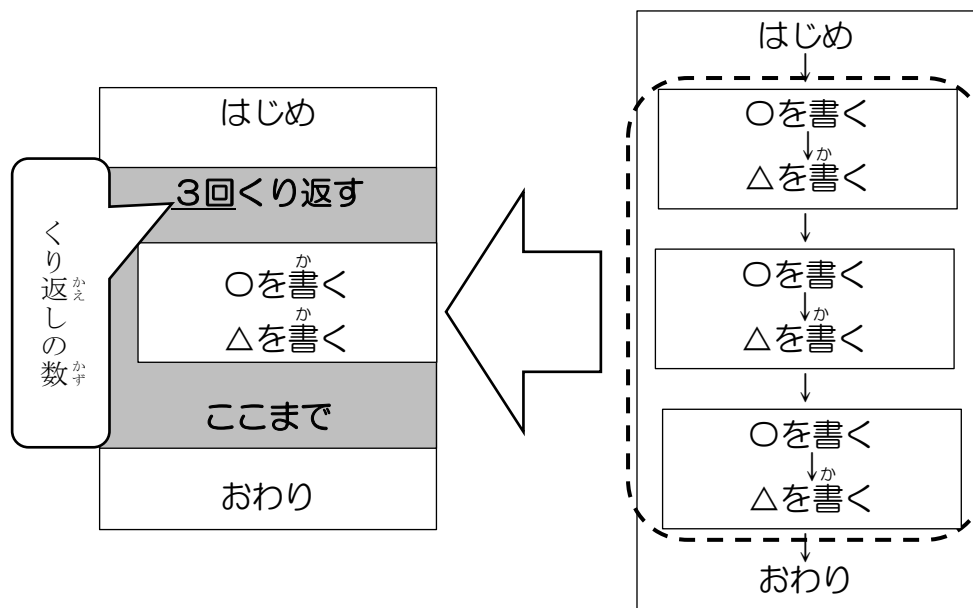
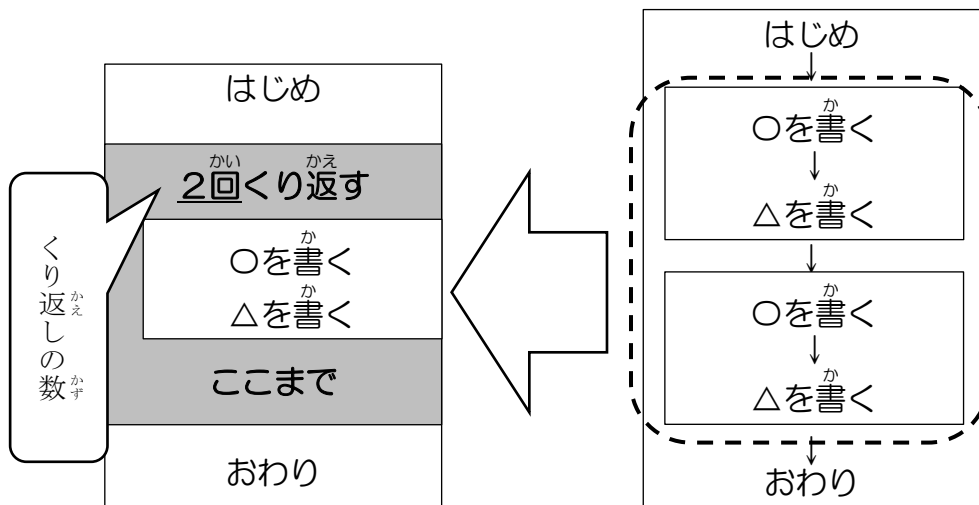
こたえ
答 ()

プログラミング教育ドリル

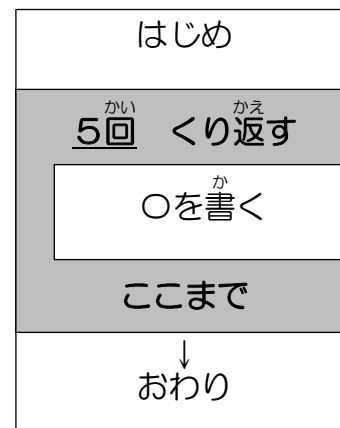
かえ くり返し2ー①

ねん 年 くみ 組 なまえ 名前

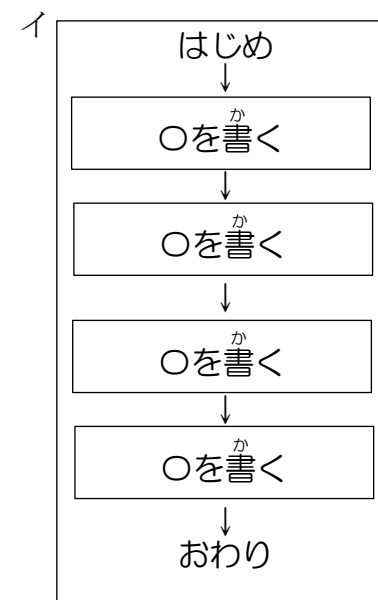
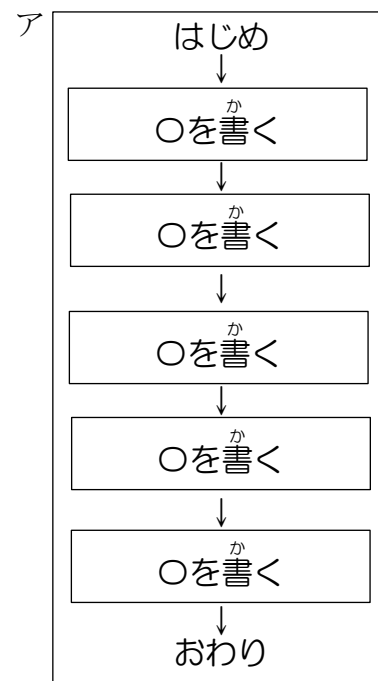
◎ 同じことを何回かくり返すために、命令を短くしました。



① 次の命令は、どの命令を短くしたものですか。



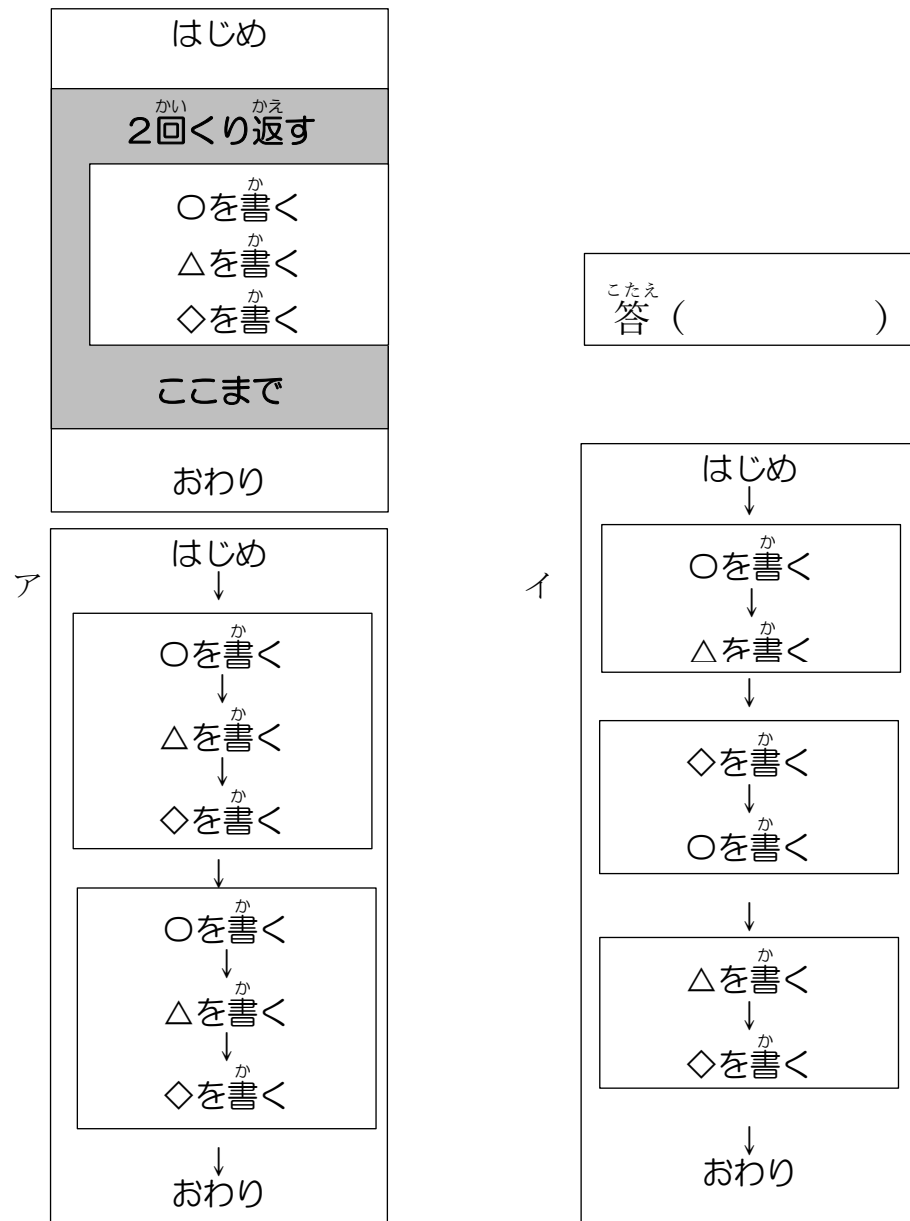
こたえ 答 ()



プログラミング教育ドリル

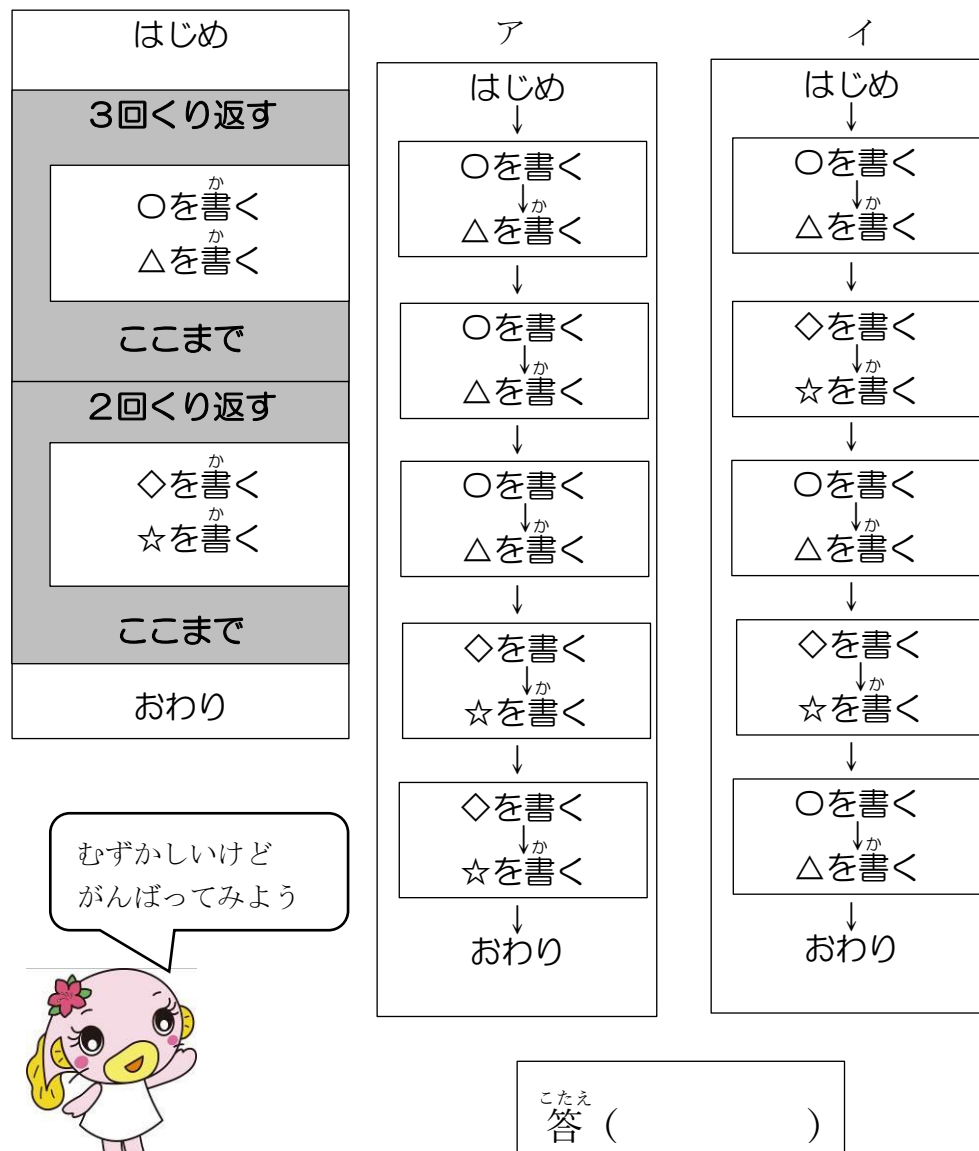
かえ くり返し2-②

つぎ めいれい めいれい みじか
① 次の命令は、どの命令を 短く したものですか。



ねん 年
くみ 組
なまえ 名前

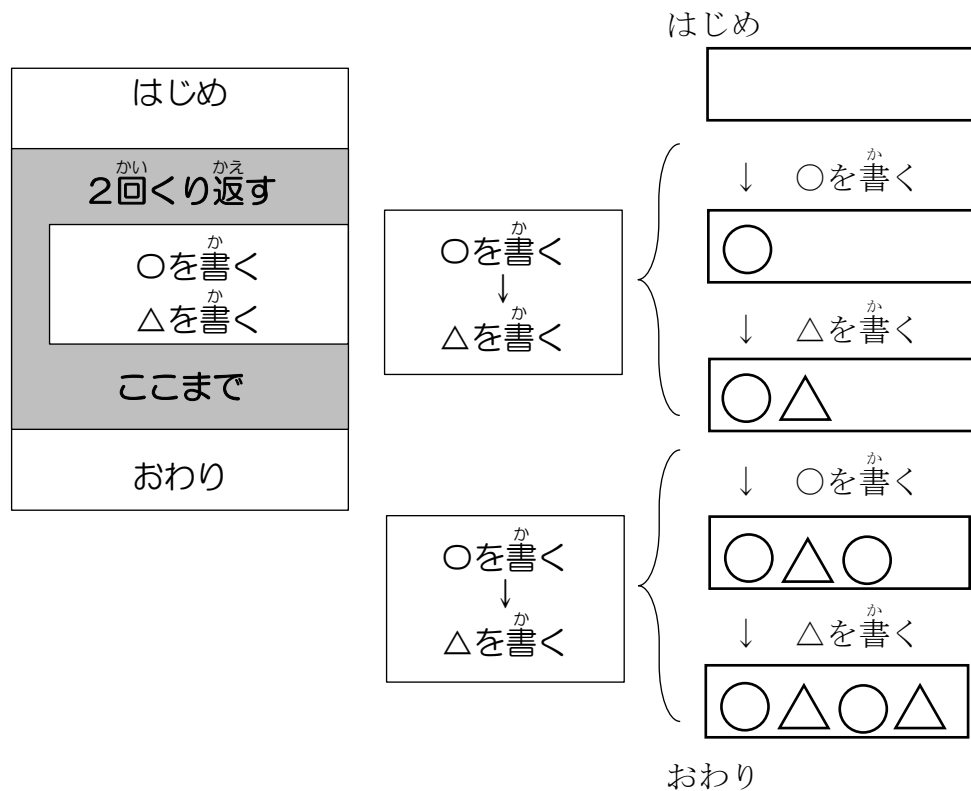
つぎ めいれい めいれい みじか
② 次の命令は、どの命令を 短く したものですか。



プログラミング教育ドリル

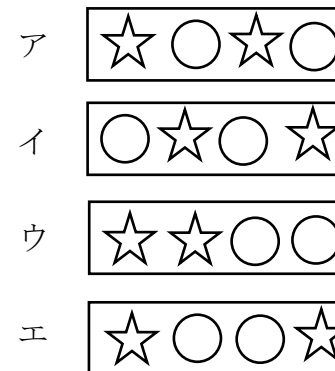
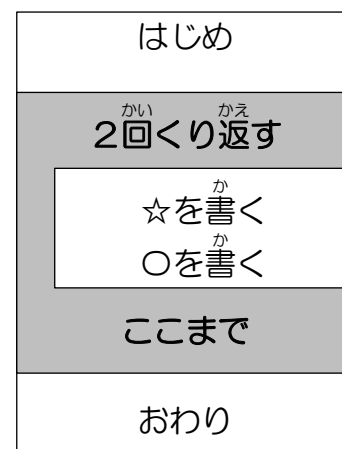
かえ くり返し2-③

1 色々な形を命令の順番に左からならべます。



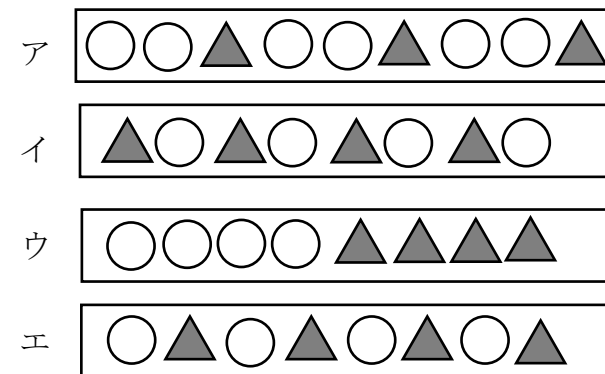
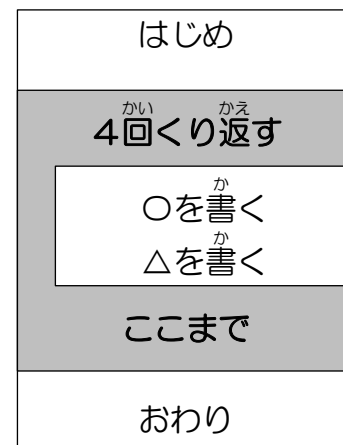
ねん 年 くみ 組 なまえ 名前

① 次のように命令したときは、どのようにならびますか。



こたえ 答 ()

② 次のように命令したときは、どのようにならびますか。



こたえ 答 ()

しょうい プログラミング教育ドリル

かん くり返し2-④

① 次のように命令したときは、どのように並びますか。

はじめ
3回くり返す
○を書く △を書く ◇を書く
ここまで
おわり

ア ○◇△○◇△○◇△

イ ○△◇○△◇

ウ ○△◇○△◇○△◇

エ ○○○△△△◇◇◇

こたえ
答 ()

② 次のように命令したときは、どのように並びますか。

はじめ
3回くり返す
○を書く △を書く ○を書く
ここまで
おわり

ア ○△○△○△○△

イ ○○△○△△○△

ウ ○△△○△△○△△

エ ○△○○△○○△○

こたえ
答 ()

ねん 年
くみ 組
なまえ 名前

③ 次のように命令したときは、どのように並びますか。

はじめ
3回くり返す
○を書く △を書く
ここまで
2回くり返す
◇を書く ☆を書く
ここまで
おわり

むずかしいけど
がんばってみよう



こたえ
答 ()

ア ○△○△○△◇☆◇☆

イ ○△◇☆○△◇☆

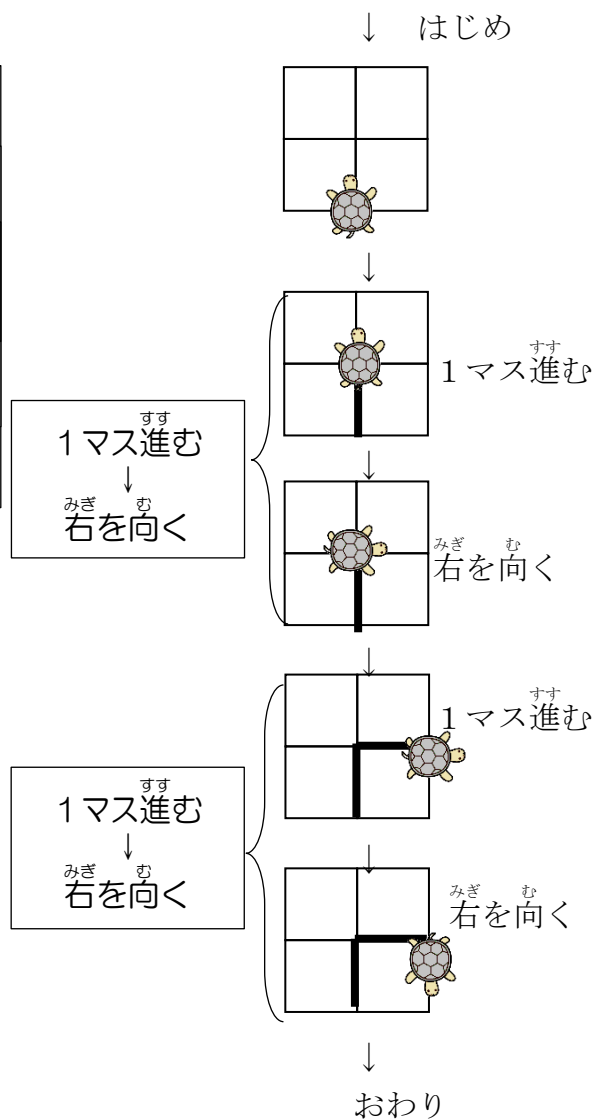
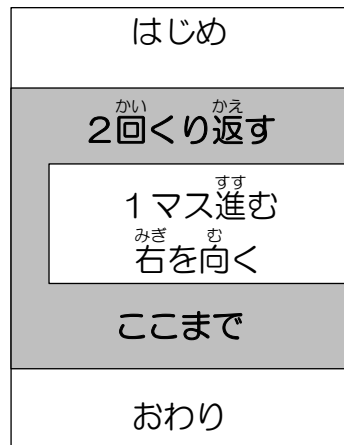
ウ ○○○△△△◇◇☆☆

エ ○△○△◇☆◇☆◇☆

きょういく プログラミング教育ドリル

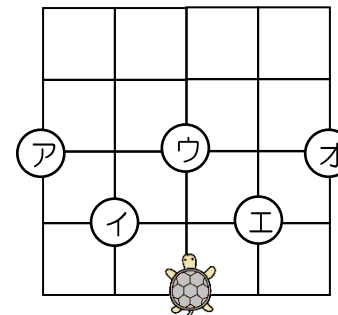
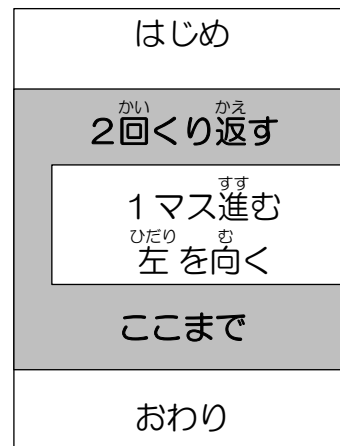
かえ くり返し2-②

1 カメを動かして線を書きます。カメは命令した順番で動きます。



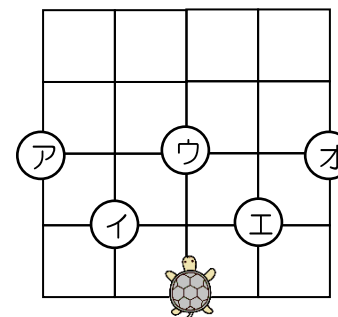
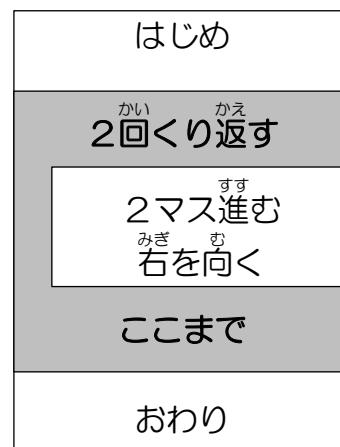
ねん 年 くみ 組 なまえ 名前

① 次のように命令した時は、どこに行きますか。



こたえ
答 ()

② 次のように命令した時は、どこに行きますか。



こたえ
答 ()

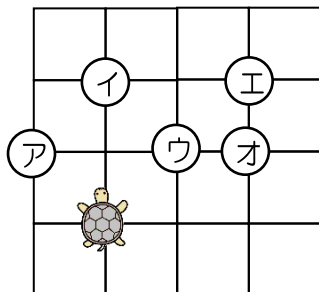
プログラミング教育ドリル

かえ くり返し2-③

ねん 年 くみ 組 なまえ 名前

① 次のように命令した時は、どこに行きますか。

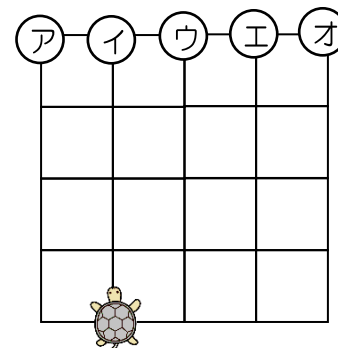
はじめ
2回くり返す
2マス進む 右を向く
ここまで
おわり



こたえ 答 ()

③ 次のように命令した時は、どこに行きますか。

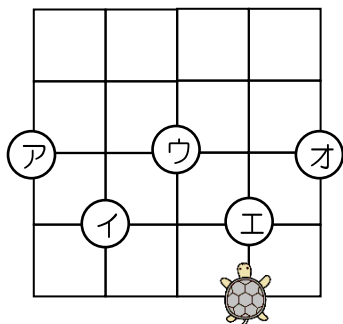
はじめ
2回くり返す
2マス進む 右を向く 1マス進む 左を向く
ここまで
おわり



こたえ 答 ()

② 次のように命令した時は、どこに行きますか。

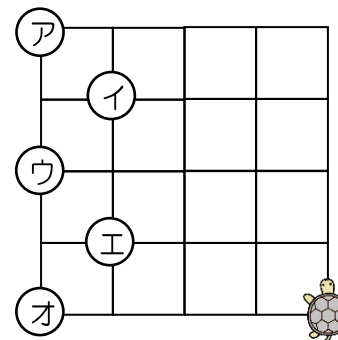
はじめ
2回くり返す
2マス進む 左を向く 1マス進む
ここまで
おわり



こたえ 答 ()

④ 次のように命令した時は、どこに行きますか。

はじめ
2回くり返す
1マス進む 左を向く 2マス進む 右を向く
ここまで
おわり



こたえ 答 ()

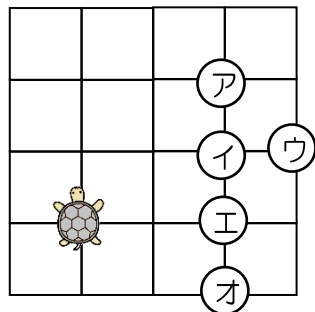
しょうい プログラミング教育ドリル

かい くり返し2-④

ねん 年 くみ 組 なまえ 名前

① 次のように命令した時は、どこに行きますか。

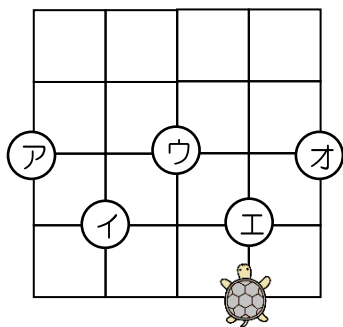
はじめ
かい かい 3回くり返す
すす 2マス進む みぎ む 右を向く
ここまで
おわり



こたえ
答 ()

② 次のように命令した時は、どこに行きますか。

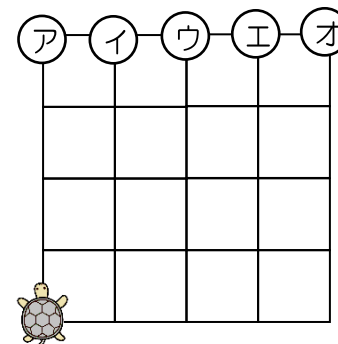
はじめ
かい かい 2回くり返す
すす 2マス進む ひだり む 左を向く すす 1マス進む
ここまで
おわり



こたえ
答 ()

③ 次のように命令した時は、どこに行きますか。

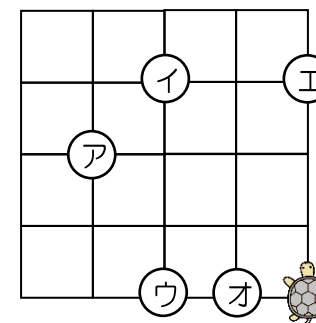
はじめ
かい かい 4回くり返す
すす 1マス進む みぎ む 右を向く すす 1マス進む ひだり む 左を向く
ここまで
おわり



こたえ
答 ()

④ 次のように命令した時は、どこに行きますか。

はじめ
かい かい 3回くり返す
すす 3マス進む ひだり む 左を向く すす 2マス進む ひだり む 左を向く
ここまで
↓ おわり



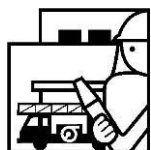
こたえ
答 ()

きょういく プログラミング教育ドリル

ぶんき1-①

①なまりんが、おさんぽをしています。 ^わ分かれ道を^{みち}右に進んで^{みぎ}
いくとア～エのどこにつきますか。^{すす}

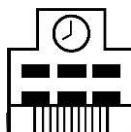
ア ^{しょうぼうしよ}消防署



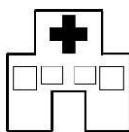
イ ^{けいさつしよ}けいさつしよ



ウ ^{がっこう}学校



エ ^{びょういん}病院



こたえ
答 ()

ねん 年
くみ 組
なまえ 名前

②さいしよの^わ分かれ道を^{みち}右に進み、次の分かれ道を^{みぎ}左に進むと^{すす}
ア～エのどこにつきますか。^{ひだり}

ア ^{えき}駅



イ ^{じょう}スキー場



ウ ^{じょう}キャンプ場



エ つりぼり

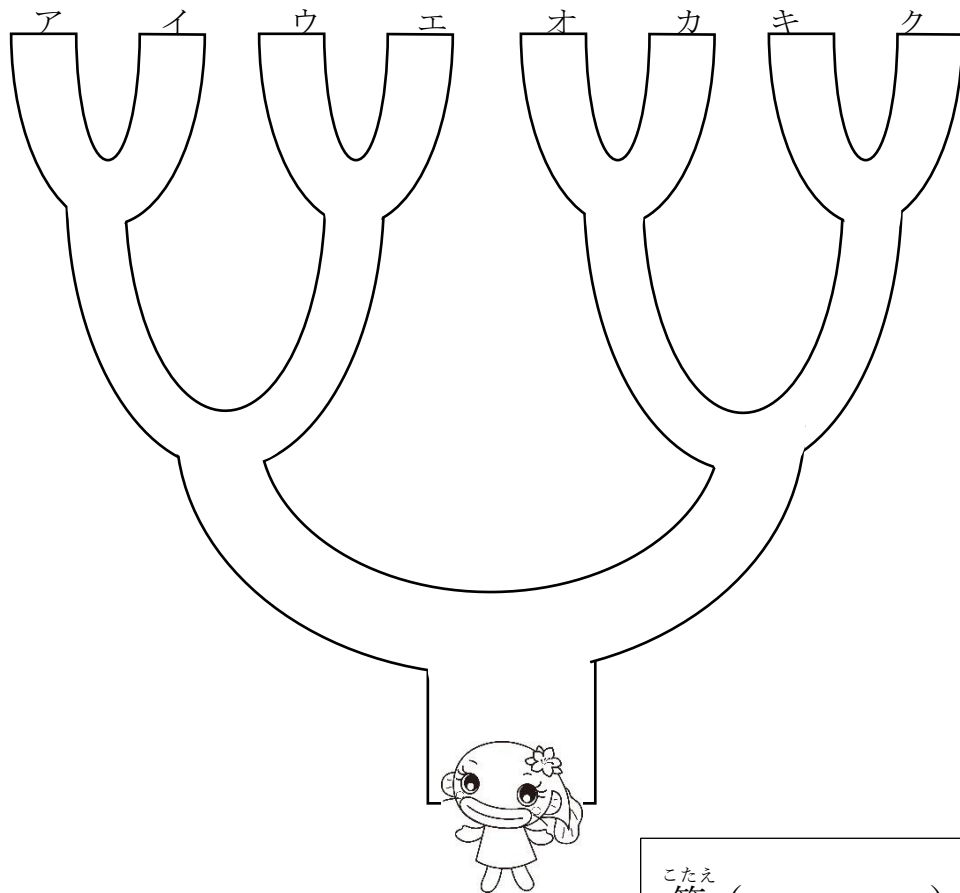


こたえ
答 ()

しょうい プログラミング教育ドリル

ぶんき1-②

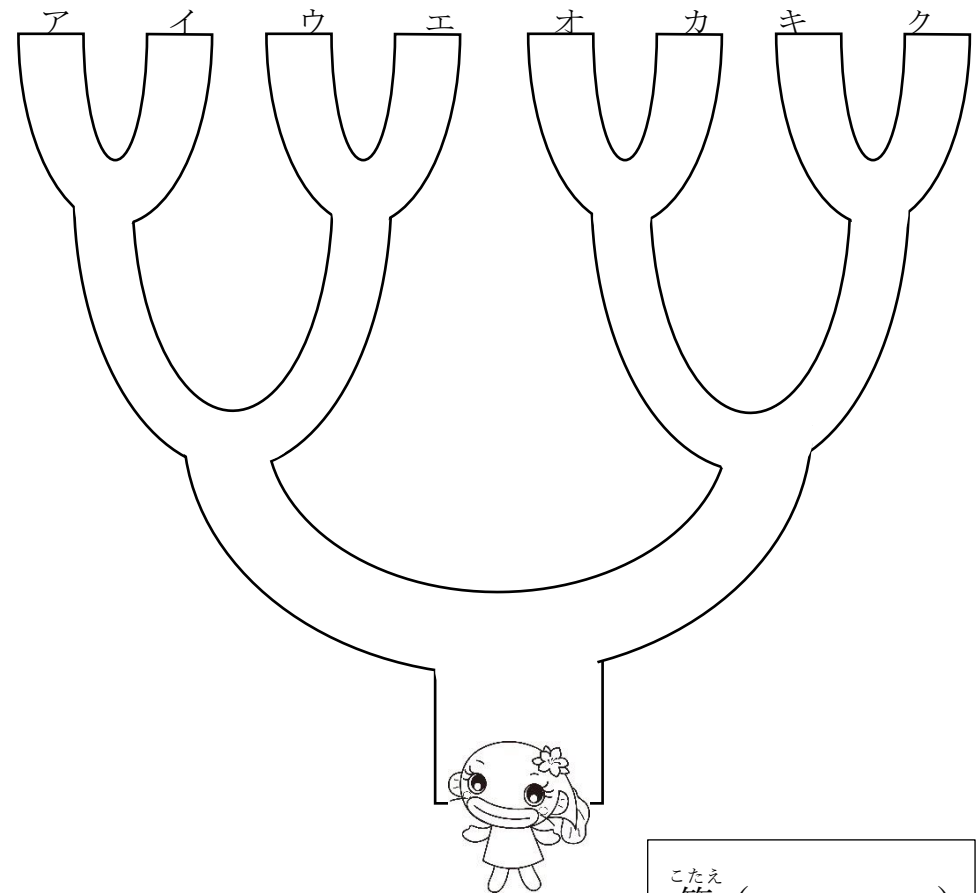
さいしょ わ みち みぎ すす つぎ わ みち ひだり すす
 ①最初の分かれ道を右に進み、次の分かれ道を左に進み、さらに、
つぎ わ みち ひだり すす
 次の分かれ道を左に進むとア～クのどこにつきますか。



こたえ
 答 ()

ねん くみ なまえ
 年 組 名前

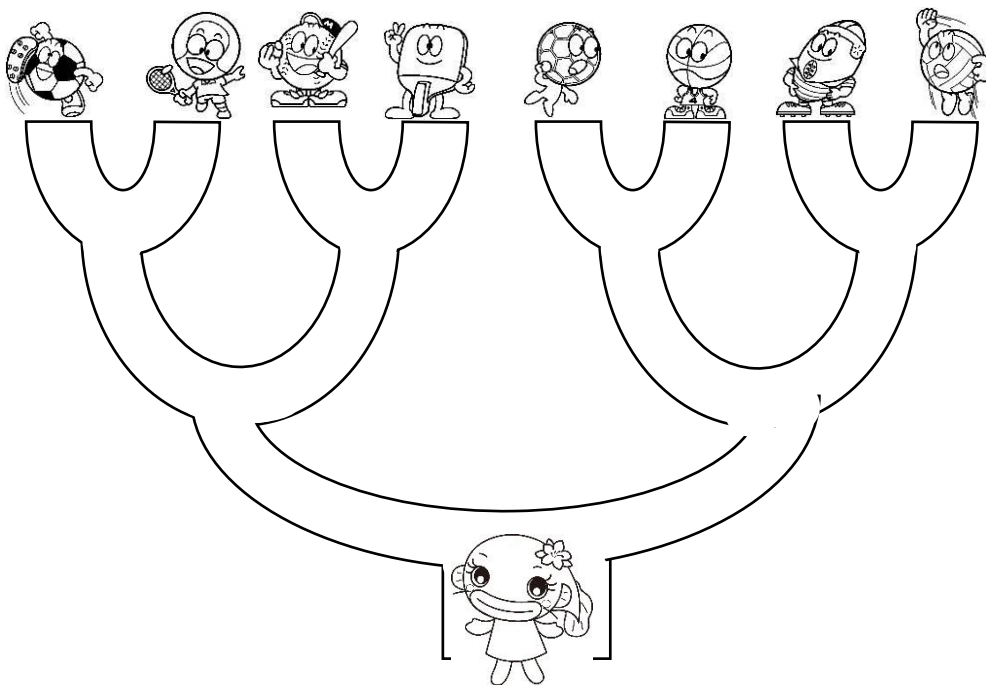
さいしょ わ みち ひだり すす つぎ わ みち ひだり すす
 ②最初の分かれ道を左に進み、次の分かれ道を左に進み、さらに、
つぎ わ みち みぎ すす
 次の分かれ道を右に進むとア～クのどこにつきますか。



こたえ
 答 ()

1 ^わ分かれ道を進むと色々なスポーツをすることができます。

サッカー テニス ^{やきゅう}野球 たつきゅう ハンドボール パス케 ラグビー バレー



① ^{やきゅう}野球をするには、どのように進めばよいですか。

- ア ^{みぎ}右→^{みぎ}右→^{ひだり}左 イ ^{ひだり}左→^{みぎ}右→^{ひだり}左
- ウ ^{ひだり}左→^{ひだり}左→^{みぎ}右 エ ^{みぎ}右→^{ひだり}左→^{みぎ}右

こたえ
答 ()

ねん 年 くみ 組 なまえ 名前

② テニスをするには、どのように進めばよいですか。

- ア ^{みぎ}右→^{みぎ}右→^{ひだり}左 イ ^{ひだり}左→^{みぎ}右→^{ひだり}左
- ウ ^{ひだり}左→^{ひだり}左→^{みぎ}右 エ ^{みぎ}右→^{ひだり}左→^{みぎ}右

こたえ
答 ()

③ ラグビーをするには、どのように進めばよいですか。

- ア ^{みぎ}右→^{みぎ}右→^{ひだり}左 イ ^{ひだり}左→^{みぎ}右→^{ひだり}左
- ウ ^{ひだり}左→^{ひだり}左→^{みぎ}右 エ ^{みぎ}右→^{ひだり}左→^{みぎ}右

こたえ
答 ()

④ バス케をするには、どのように進めばよいですか。

- ア ^{みぎ}右→^{みぎ}右→^{ひだり}左 イ ^{ひだり}左→^{みぎ}右→^{ひだり}左
- ウ ^{ひだり}左→^{ひだり}左→^{みぎ}右 エ ^{みぎ}右→^{ひだり}左→^{みぎ}右

こたえ
答 ()

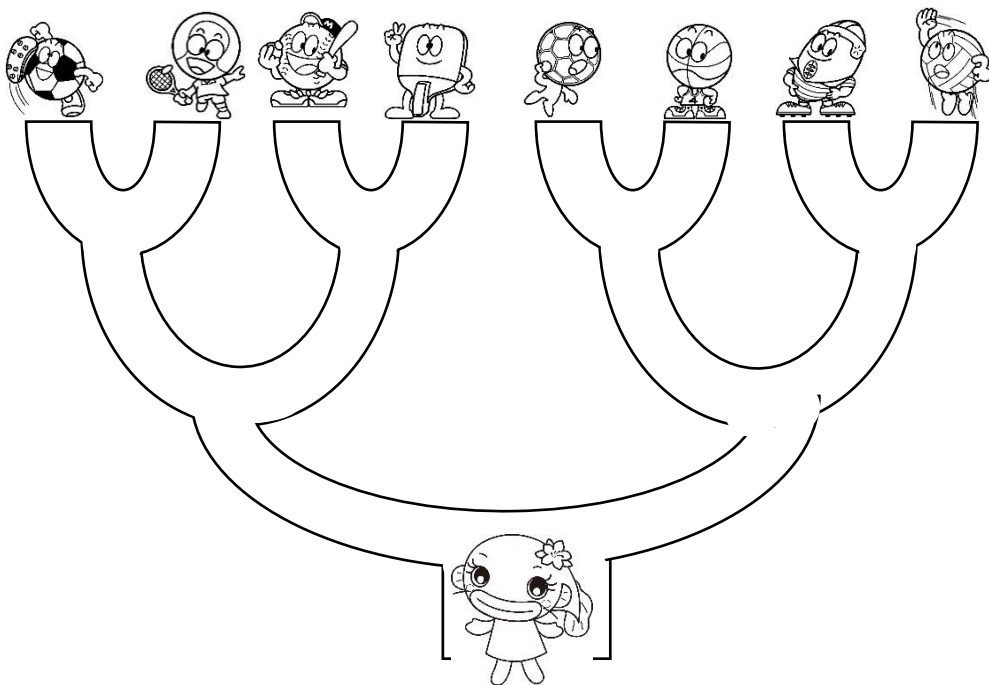
しょうい プログラミング教育ドリル

ぶんき1ー④

1 行く場所をくじで下ののように決めました。

○・・・右 △・・・左

サッカー テニス やきゅう たつきゅう ハンドボール バスケット ラグビー バレー



① 「△、○、○」と、ひいた時のスポーツは、何ですか。

こたえ
答 ()

ねん 年 くみ 組 なまえ 名前

② 「○、○、○」と、ひいた時のスポーツは、何ですか。

こたえ
答 ()

③ 「○、△、△」と、ひいた時のスポーツは、何ですか。

こたえ
答 ()

④ 「△、△、△」と、ひいた時のスポーツは、何ですか。

こたえ
答 ()

⑤ 「△、○、△」と、ひいた時のスポーツは、何ですか。

こたえ
答 ()

⑥ 「○、△、○」と、ひいた時のスポーツは、何ですか。

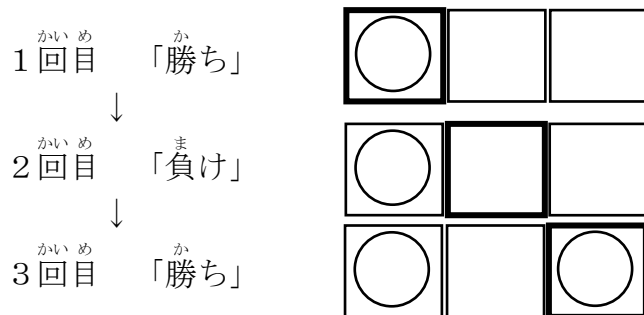
こたえ
答 ()

しょうい プログラミング教育ドリル

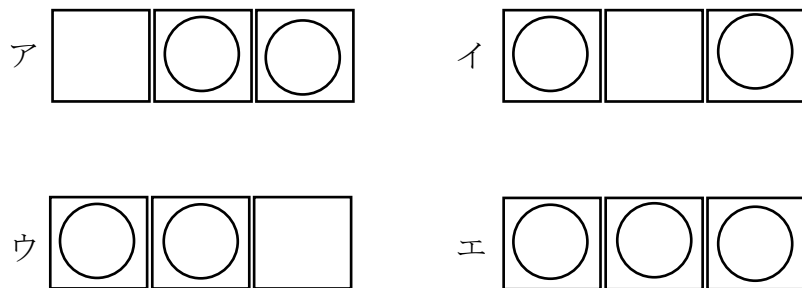
ぶんき2ー①

ねん 年 くみ 組 なまえ 名前

- 1 じゃんけんをして勝ったら□に○を書き、負けたら何も書かないようにします。

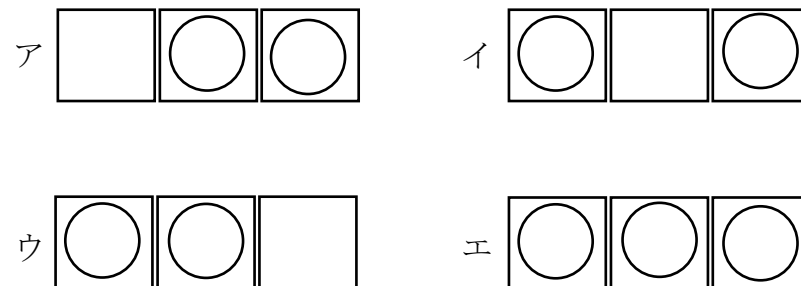


- ① 「勝ち」、「勝ち」、「負け」の時は、どのようになりますか。



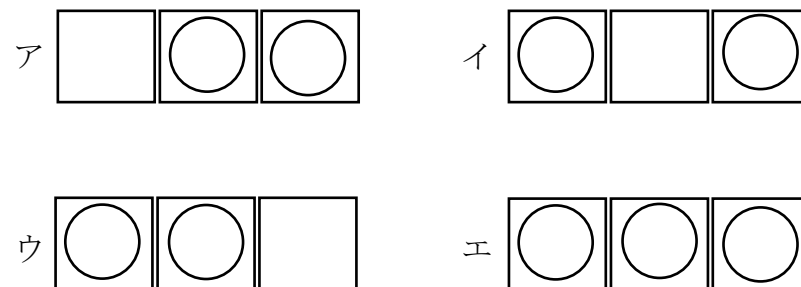
こたえ
答 ()

- ② 「勝ち」、「負け」、「負け」の時は、どのようになりますか。



こたえ
答 ()

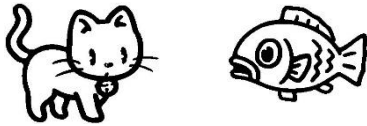
- ③ 「負け」、「勝ち」、「負け」の時は、どのようになりますか。



こたえ
答 ()

1 ペットにえさをあげます。

ねこには、^{さかな}魚をあげます。



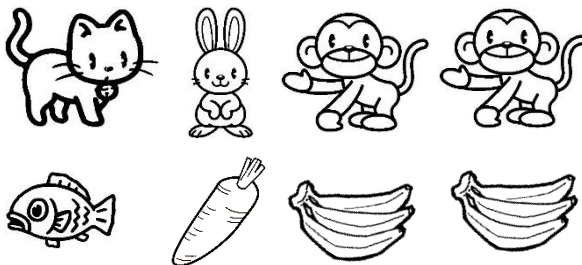
さるには、バナナをあげます。



うさぎには、にんじんをあげます。

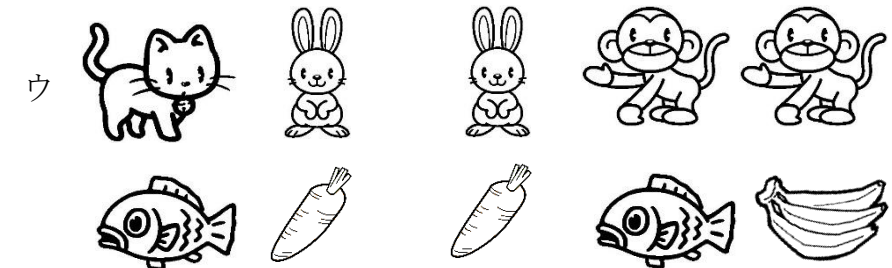
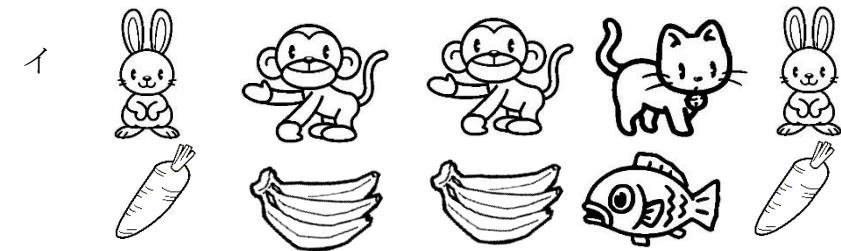
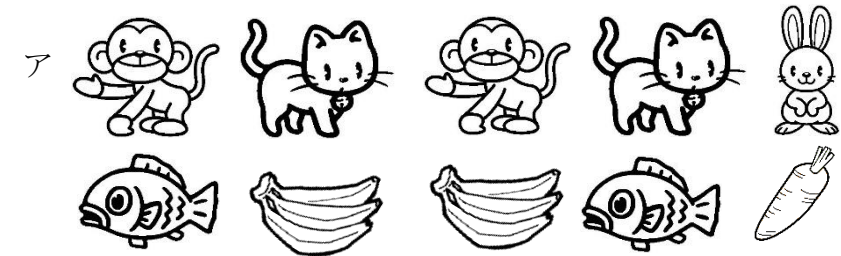


^{ただ}正しくえさをあげると、^{した}下のようになります。



ねん 年 くみ 組 なまえ 名前

① 次のペットの時、えさのあげかたで正しいのは、どれですか。

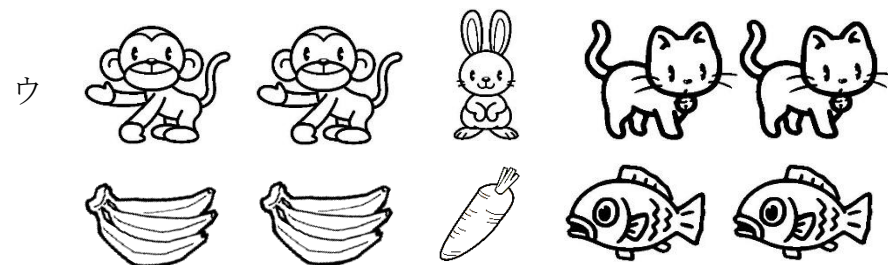
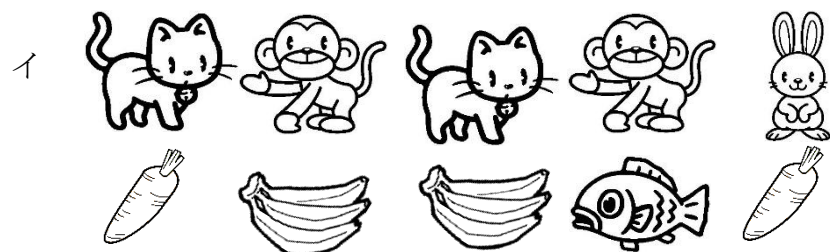
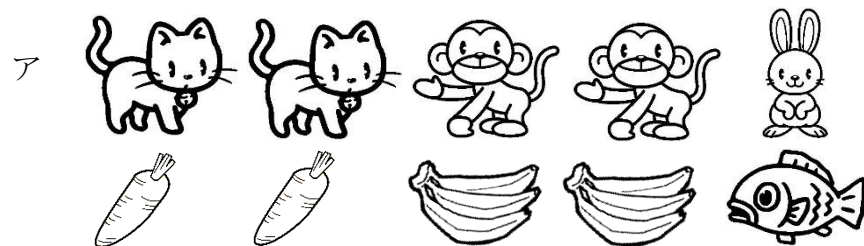


こたえ
答 ()

きょういく
プログラミング教育ドリル

ぶんき3-②

① 次のペットの時、えさのあげかたで正しいのは、どれですか。



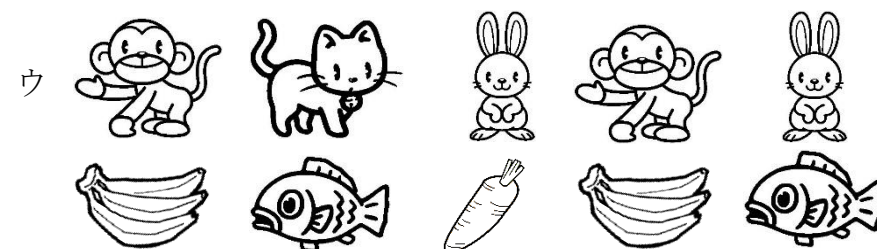
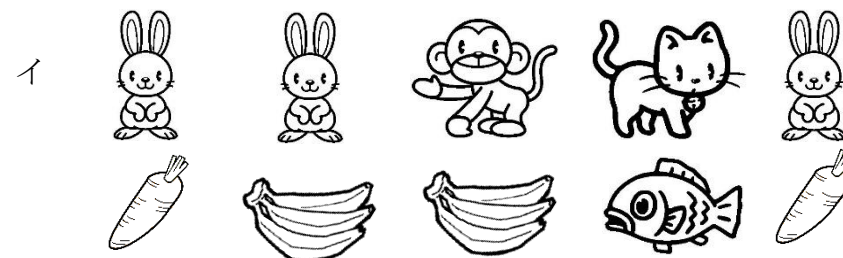
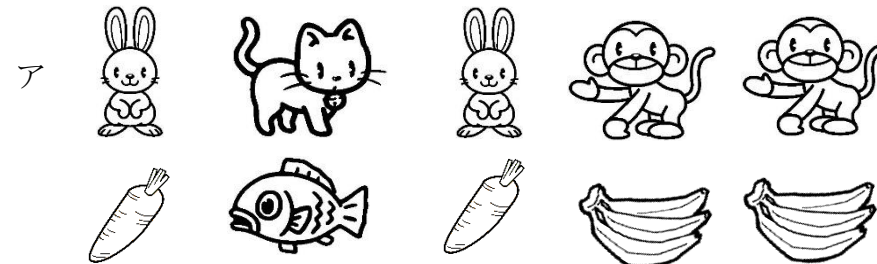
こたえ
答 ()

ねん
年

くみ
組

なまえ
名前

② 次のペットの時、えさのあげかたで正しいのは、どれですか。



こたえ
答 ()

- 1 くじをひいて○なら1を書きます。△なら2を書きます。
☆なら3を書きます。◇なら4を書きます。

1回目	「○」	1			
↓					
2回目	「☆」	1	3		
↓					
3回目	「◇」	1	3	4	
↓					
4回目	「△」	1	3	4	2

- ①くじの順番が ○、○、☆、◇の時は、どのようにになりますか。
下の □に 数字を 書きましょう。

--	--	--	--

- ②くじの順番が ☆、◇、☆、○の時は、どのようにになりますか。
下の □に 数字を 書きましょう。

--	--	--	--

ねん 年
くみ 組
なまえ 名前

- ③くじの順番が△、◇、○、☆の時は、どのようにになりますか。

下の □に 数字を 書きましょう。

--	--	--	--

- ④くじの順番が◇、○、☆、△の時は、どのようにになりますか。

下の □に 数字を 書きましょう。

--	--	--	--

- ⑤くじの順番が △、◇、△、◇の時は、どのようにになりますか。

下の □に 数字を 書きましょう。

--	--	--	--

- ⑥くじの順番が ☆、△、△、☆の時は、どのようにになりますか。

下の □に 数字を 書きましょう。

--	--	--	--

プログラミング教育ドリル

ぶんき4ー②

- 1 くじをひいて○なら1を書きます。△なら2を書きます。
☆なら3を書きます。◇なら4を書きます。○、△、☆、◇以外
なら5を書きます。

- ①くじの順番が ○、♪、◇、☆の時は、どのようにになりますか。
下の □に 数字を 書きましょう。

--	--	--	--

- ②くじの順番が △、◇、⊕、♡の時は、どのようにになりますか。
下の □に 数字を 書きましょう。

--	--	--	--

- ③くじの順番が ⊕、△、⊕、○の時は、どのようにになりますか。
下の □に 数字を 書きましょう。

--	--	--	--

- ④くじの順番が ☆、♡、⊕、☆の時は、どのようにになりますか。
下の □に 数字を 書きましょう。

--	--	--	--

ねん ぐみ なまえ
年 組 名前

- ⑤くじの順番が ☆、○、◇、⊕の時は、どのようにになりますか。
下の □に 数字を 書きましょう。

--	--	--	--

- ⑥くじの順番が △、♡、☆、♡の時は、どのようにになりますか。
下の □に 数字を 書きましょう。

--	--	--	--

- ⑦くじの順番が ♡、○、△、⊕の時は、どのようにになりますか。
下の □に 数字を 書きましょう。

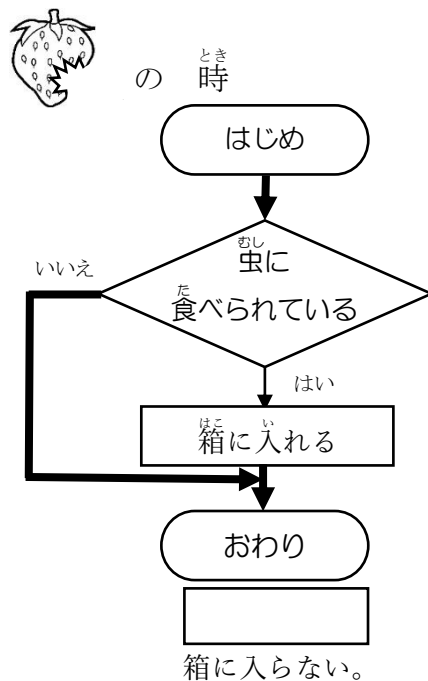
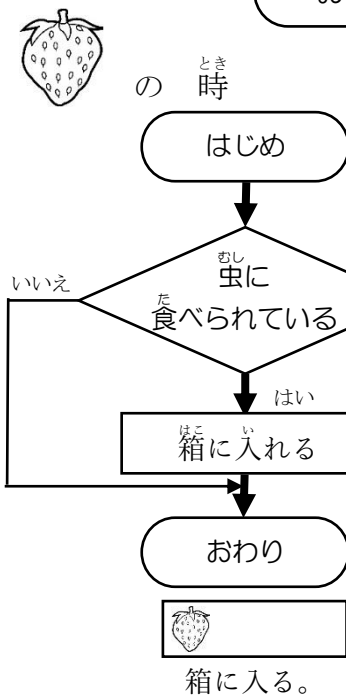
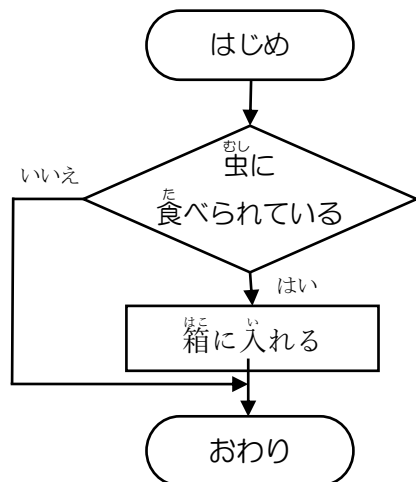
--	--	--	--

- ⑧くじの順番が ♡、⊕、♡、⊕の時は、どのようにになりますか。
下の □に 数字を 書きましょう。

--	--	--	--

1 いちごが あります。

つぎ めいれい とお
次の命令の通りに、いちごをわけていきます。



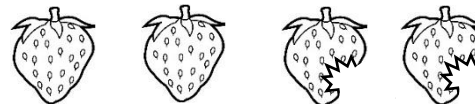
ねん 年 くみ 組 なまえ 名前

①いちごが下ののように4つあります。箱に入るいちごをまるでかこみ
ましょう。また箱に入るいちごの数を書きましょう。



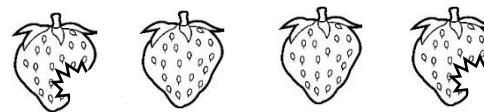
こたえ
答 ()

②いちごが下ののように4つあります。箱に入るいちごをまるでかこみ
ましょう。また箱に入るいちごの数を書きましょう。



こたえ
答 ()

③いちごが下ののように4つあります。箱に入るいちごをまるでかこみ
ましょう。また箱に入るいちごの数を書きましょう。

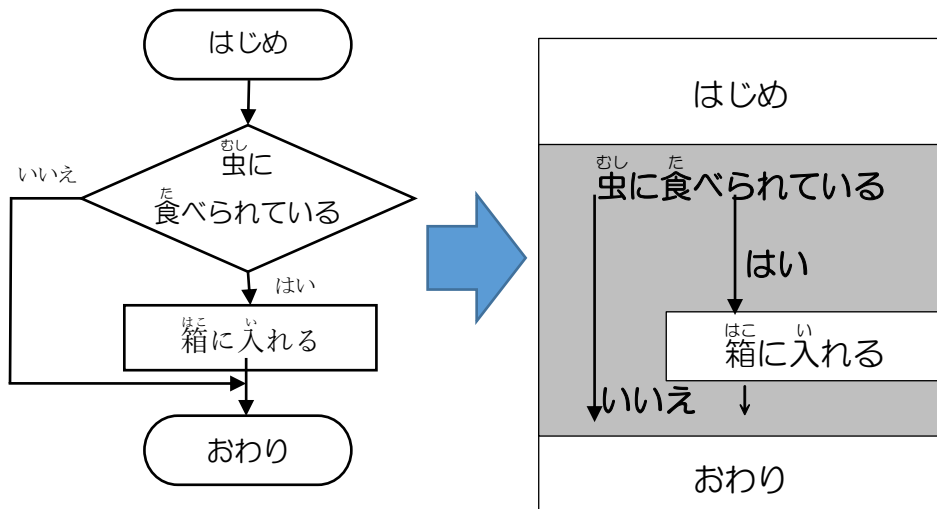


こたえ
答 ()

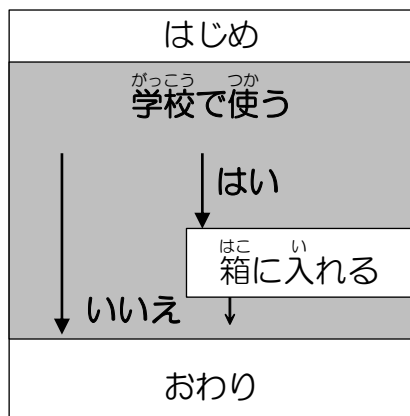
プログラミング教育ドリル

ぶんき5-②

めいれい した かんたん
命令を下のように簡単にしました。



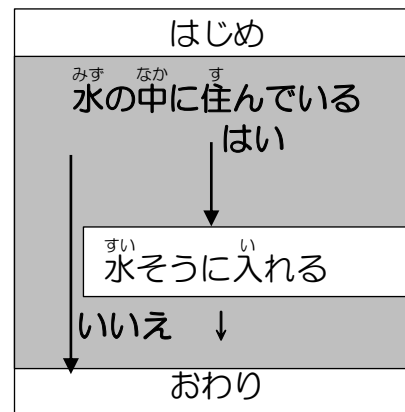
1 つぎ めいれい ただ ほう
次の命令のとき、どうなりますか。正しい方を○でかこみましょう。



- ①ノート (入れる ・ 入れない)
- ②えん筆 (入れる ・ 入れない)
- ③ゲーム (入れる ・ 入れない)
- ④ねこ (入れる ・ 入れない)
- ⑤筆箱 (入れる ・ 入れない)

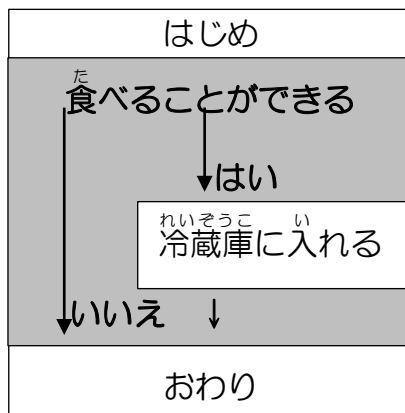
ねん 年
くみ 組
なまえ 名前

2 つぎ めいれい ただ ほう
次の命令のとき、どうなりますか。正しい方を○でかこみましょう。



- ①めだか (入れる ・ 入れない)
- ②ねこ (入れる ・ 入れない)
- ③うさぎ (入れる ・ 入れない)
- ④金魚 (入れる ・ 入れない)
- ⑤まぐろ (入れる ・ 入れない)

3 つぎ めいれい ただ ほう
次の命令のとき、どうなりますか。正しい方を○でかこみましょう。

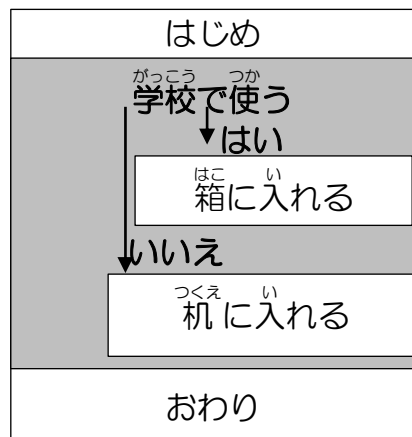


- ①石 (入れる ・ 入れない)
- ②ごはん (入れる ・ 入れない)
- ③パン (入れる ・ 入れない)
- ④なべ (入れる ・ 入れない)
- ⑤机 (入れる ・ 入れない)

プログラミング教育ドリル

ぶんき5ー②

めいれい ふ
命令を増やしました。



めいれい わ した
命令どおりに分けると、下のようになります。

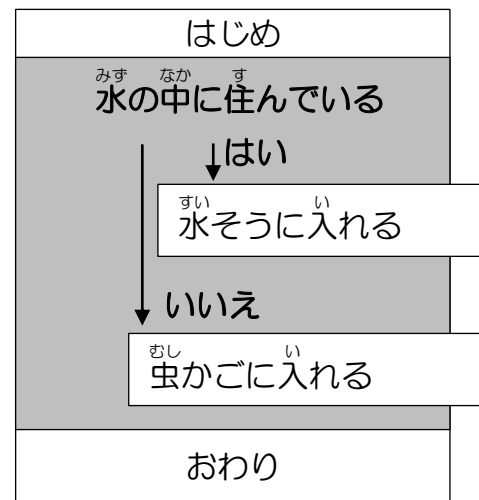
- ・ノートは学校で使うので箱に入れます。
- ・ゲームは学校で使わないので机に入れます。

1 つぎ ばあい い
次の場合は、どこに入れますか。

- ① ノート (箱 ・ 机)
- ② えん筆 (箱 ・ 机)
- ③ ゲーム (箱 ・ 机)
- ④ ねこ (箱 ・ 机)
- ⑤ 筆箱 (箱 ・ 机)
- ⑥ 教科書 (箱 ・ 机)

ねん くみ なまえ
年 組 名前

2 つぎ めいれい とき
次の命令の時は、どうなりますか。

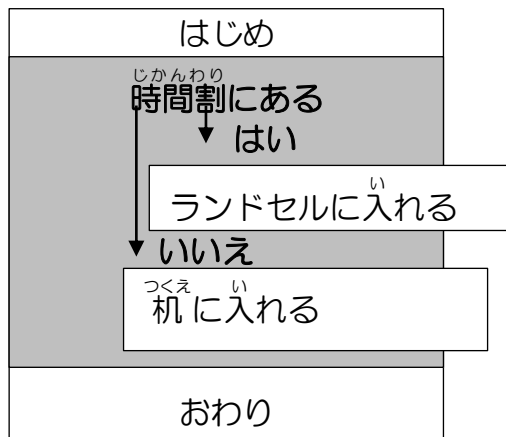


- ① ざりがに (水そう ・ 虫かご)
- ② かぶと虫 (水そう ・ 虫かご)
- ③ ちょうちょ (水そう ・ 虫かご)
- ④ めだか (水そう ・ 虫かご)
- ⑤ 金魚 (水そう ・ 虫かご)
- ⑥ かまきり (水そう ・ 虫かご)
- ⑦ まぐろ (水そう ・ 虫かご)

プログラミング教育ドリル

ぶんき5-③

1 つぎ めいれい とし
次の命令の時はどうなりますか。



じかんわり 時間割	
1	こくご 国語
2	たいいく 体育
3	せいかつか 生活科
4	せいかつか 生活科
5	どうとく 道徳

① ① 道徳 (ランドセル ・ つくえ 机)

② ② 音楽 (ランドセル ・ つくえ 机)

③ ③ 生活科 (ランドセル ・ つくえ 机)

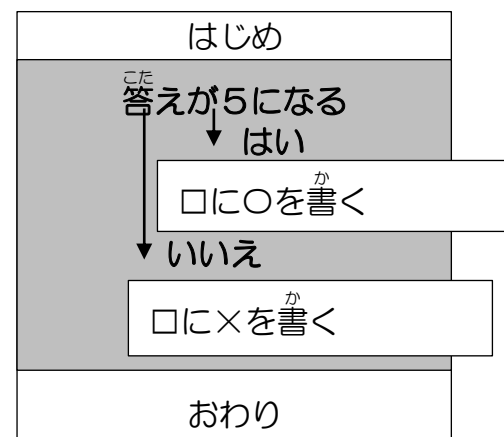
④ ④ 体育 (ランドセル ・ つくえ 机)

⑤ ⑤ 算数 (ランドセル ・ つくえ 机)

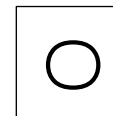
⑥ ⑥ 国語 (ランドセル ・ つくえ 机)

⑦ ⑦ 図工 (ランドセル ・ つくえ 机)

2 つぎ めいれい とし
次の命令の時は、どうなりますか。



れい 例) 1 + 4



① 1 + 5

⑥ 6 - 1

② 2 + 3

⑦ 9 - 4

③ 3 + 3

⑧ 7 - 3

④ 4 + 1

⑨ 10 - 5

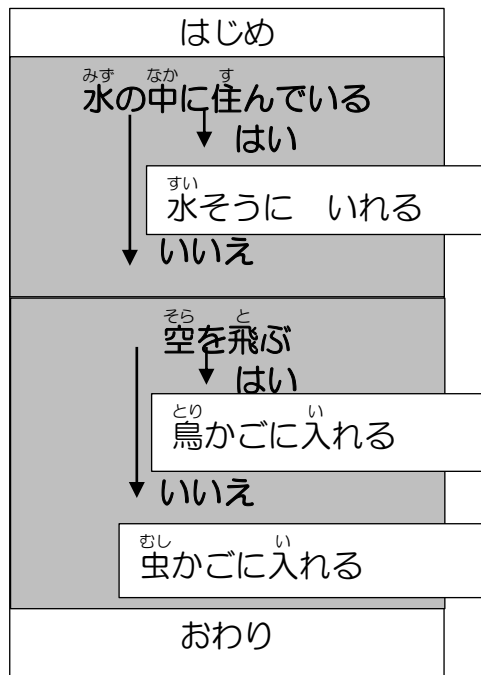
⑤ 3 + 2

⑩ 8 - 3

きょういく プログラミング教育ドリル

ぶんき5-④

1 つぎ めいれい とし
次の命令の時は、どうなりますか。



むずかしいけど
がんばってみよう



① かまきり (すい 水そう ・ とり 鳥かご ・ むし 虫かご)

② からす (すい 水そう ・ とり 鳥かご ・ むし 虫かご)

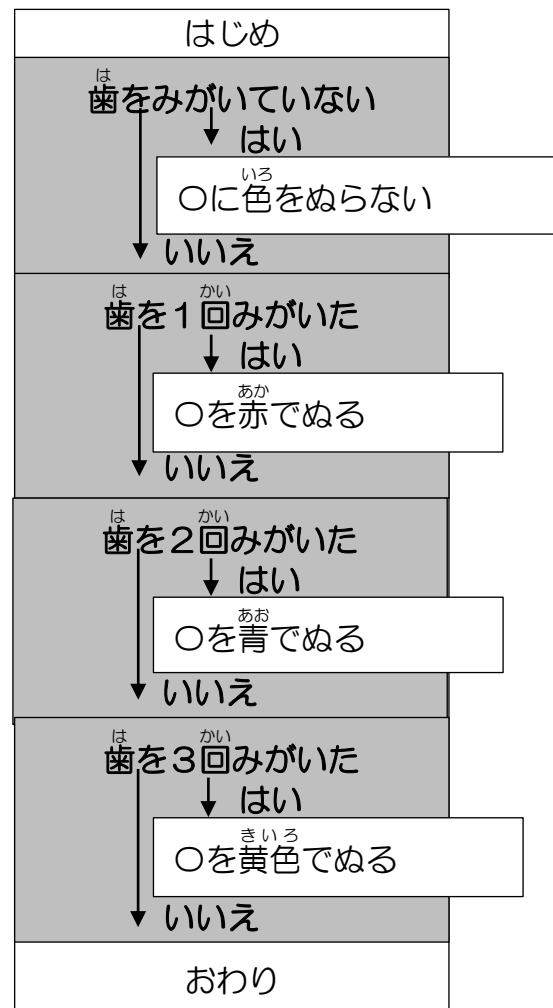
③ めだか (すい 水そう ・ とり 鳥かご ・ むし 虫かご)

④ とんぼ (すい 水そう ・ とり 鳥かご ・ むし 虫かご)

⑤ てんとう虫 (すい 水そう ・ とり 鳥かご ・ むし 虫かご)

ねん 年 くみ 組 なまえ 名前

2 つぎ めいれい とし
次の命令の時は、どうなりますか。



① かい
3回
みがいたよ



② かい
1回
みがいたよ



③ かい
2回
みがいたよ

