

プログラミング
3

かさねて つくろう

がつ にち

1 イー^{まる}は 3^{さん}まいの かみを かさねて、かざりをつくりました。どの じゅんばんで かみを かさねて つくったでしょうか。□に ○を かきましょう。

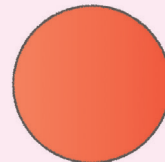
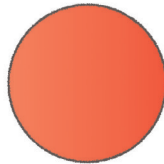
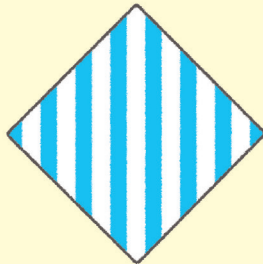
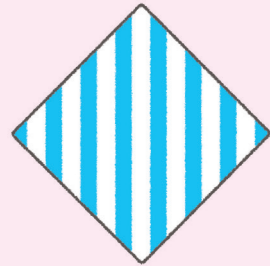
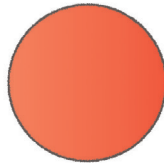
かざり



◇, ●, ☆ の
かみを かさねて
かざりを つくったよ。

いちばん した

いちばん うえ



ぶりと
つぎのプリントにつづく →

Z会 × ちびむすドリル

入学前の今だからこそ身に付けたい
思考力を養う問題がいっぱい!



取り組みやすい
レベル設定で
「できた!」を実感



充実の保護者向け解説で
お子さまのほめ方、
声のかけ方がわかる!



Z会の本

おうちのかたへ 学習のねらい

- 「順序」の概念を通して、プログラミング的思考の素地を養う。

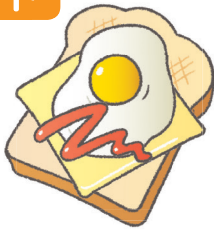
情報整理力

論理的判断力

試行錯誤力

2 ミルマリは あさごはんにとーストをつくりました。
どの じゅんばんで かさねて つくったでしょう。に
まる○をかきましょう。

とースと
トースト



いちばん したに
あるのは なにかな？

	いちばん した				いちばん うえ		
<input type="checkbox"/>		→		→		→	
<input type="checkbox"/>		→		→		→	
<input type="checkbox"/>		→		→		→	

Z会 × ちびむすドリル

入学前の今だからこそ身に付けたい
思考力を養う問題がいっぱい！



取り組みやすい
レベル設定で
「できた！」を実感



充実の保護者向け解説で
お子さまのほめ方、
声のかけ方がわかる！



Z会の本