

答え

5・6年の

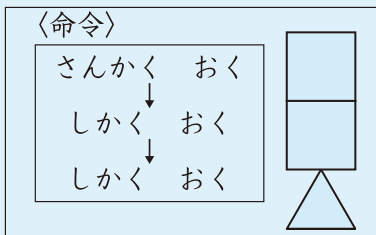


楽しいプログラミング

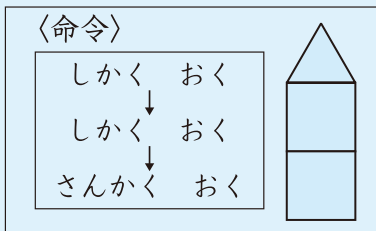
1 順序 ①

- ① ㊦
- ② ㊦
- ③ ㊵
- ④ ㊦
- ⑤ ㊵左 ㊵右 ㊵ハート

考え方 コンピュータは命令を1つずつ順番に実行しています。これを「順次しよ理」といいます。順次しよ理はプログラムの基本的な動きの1つです。コンピュータは、先にかかれたプログラム(命令)から順に実行します。例えば、次のように置く図形の種類は同じでも、命令する順番がちがうと、コンピュータはちがう動きをします。



「さんかく おく」の命令の順番を変えると…

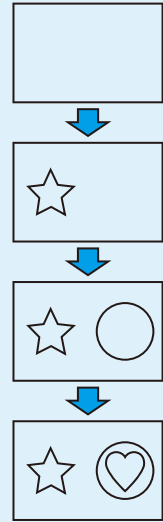


この問題では、手順にしたがって画用紙に絵をかくことをとおして、順次しよ理について考えます。

- ① 1から3までの手順どおりに図形をかくと、かくことのできる絵を選たくしの中から選びましょう。わかりにくければ、紙の余白に手順どおりに図形をかいて考えましょう。

- ⑤ 完成した絵を見て、画用紙に絵をかくための手順を考えます。ことばや数をあてはめたあとに、完成した絵のとおりにかくことができるか試してみましょう。もし考えた手順で同じ絵をかくことができなければ、どこでまちがえてしまったのか考えてみましょう。

問題文のとおり画用紙に絵をかくと次のようにかくことができます。



新興出版社 × ちびむすドリル Special コラボ

ドリルの王様

楽しく取り組めるから長続きする!
各種検定試験、また学習指導要領にも対応!



ドリルの王様

or 教科書ぴったりにトレーニング

検索

ドリルの王様
公式サイトは
こちら



予習復習に便利な
教科書ぴったりに
トレーニング
公式サイトはこちら



答え

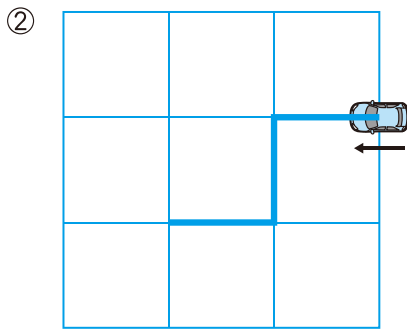
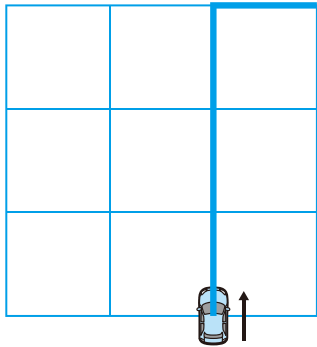
5・6年の



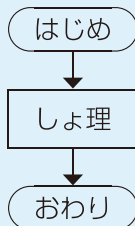
楽しいプログラミング

順序 ③

- 1 ㊦
- 2 ①



考え方 フローチャートはプログラムのしよ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、しよ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。



この問題では、フローチャートで示されたとおりにロボットを動かすことをとおして、順次しよ理について考えます。

① 車のロボットは長方形で囲まれた命令を上から下へ順に実行していきます。「1マス進む」「左を向く」「1マス進む」「1マス進む」を順に実行すると、ロボットは答えと同じ線をかきます。「左を向く」命令は、向きが変わるだけで、マスは移動しないことに注意しましょう。

② ①フローチャートで示された手順のとおりに線をかきましょう。「右を向く」命令はロボットの向きが変わるだけで、マスは移動しません。

新興出版社 × ちびむすドリル Special コラボ

ドリルの王様

楽しく取り組めるから長続きする！
各種検定試験、また学習指導要領にも対応！



ドリルの王様

or 教科書ぴったりにトレーニング

検索

ドリルの王様
公式サイトは
こちら



予習復習に便利な
教科書ぴったり
トレーニング
公式サイトはこちら



答え

5・6年の



楽しいプログラミング



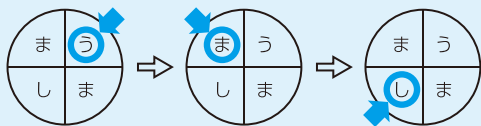
5 くり返し ①

- 1 うま、しまうま
- 2 ①しか
②もも
③かもしか
- 3 ①あかおに
②あおあお
③かに
- 4 ①むし
②けしごむ

考え方 コンピュータは同じ命令をくり返し実行することを得意としています。複数の命令を一つのみとまりとしてくり返し実行することを「反復しよ理」といいます。反復しよ理も順次しよ理と同じくプログラムの基本的な動きの一つです。

この問題では、「矢印が示した文字を読む」「指定された数だけ矢印の位置を動かす」といった動きを一つのみとまりとして、決められた回数くり返すことで、反復しよ理について考えます。

- 1 はじめに矢印が示している文字を読みます（「う」）。次にかぎの数だけ矢印を右回りに動かします。今回のかぎは「3」なので、右に3つ進むと「ま」です。また、右に3つ進むと「し」です。これを空らんがうまるまでくり返します。

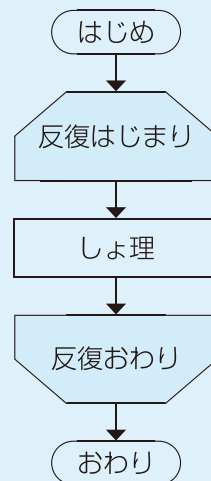


6 くり返し ②

- 1 エ
- 2 ①ツ
②サ
③オ

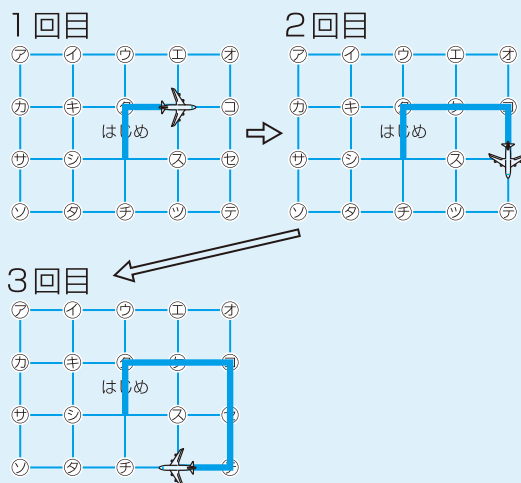
考え方

フローチャートでは反復を行うしよ理を「反復はじまり」と「反復おわり」ではさむことで、くり返して実行するしよ理のはん囲を表します。「反復はじまり」や「反復おわり」の中には、くり返す条件やくり返す回数をかきます。



今回の問題ではフローチャートで示されたとおりに、ひこうきのロボットの動きを考えることをとおして、反復しよ理について考えます。

- 2 ①くり返す内容と回数を確にんしましょう。今回は「1マス進む→右を向く→1マス進む」を3回くり返します。



わかりにくければ、それぞれの命令でロボットはどこまで動くのか、指でたどりながら考えてみましょう。

新興出版社 × ちびむすドリル Special コラボ

ドリルの王様

楽しく取り組めるから長続きする！
各種検定試験、また学習指導要領にも対応！



ドリルの王様

or 教科書ぴったりにトレーニング

検索

ドリルの王様
公式サイトは
こちら



予習復習に便利な
教科書ぴったりに
トレーニング
公式サイトはこちら



答え

5・6年の



楽しいプログラミング

7 分岐 ①

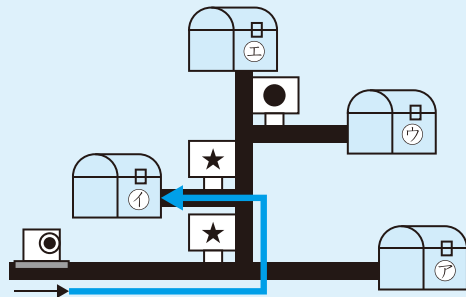
1 ウ

2 ①イ ②エ ③ア ④ウ

考え方 コンピュータは条件によって、実行するしよ理（動き）を変えることができます。これを「分岐しよ理」といいます。分岐しよ理も順次しよ理、反復しよ理と同じく、プログラムの基本的な動きの1つです。

今回の問題では、かん板にかかれた絵によってロボットの動きが変わることをとおして、分岐しよ理について考えます。

2 ① ロボットは、かん板に「★」がかかれていたら曲がります。次のルートでロボットが動くとき、次のように進むので①のたからものを見つけることができます。



12 変数 ①

1 ① ロボット1号 ア

ロボット2号 イ

ロボット3号 ア

② ロボット1号 ア

ロボット2号 ア

ロボット3号 イ

2 ロボット1号 8

ロボット2号 8

ロボット3号 8

3 ロボット1号 9

ロボット2号 8

ロボット3号 8

考え方 プログラミングで重要な考え方の1つに「変数」があります。変数はプログラムで使用する値を一時的に覚えておくことができ、必要ときに値を使ったり、値によってしよ理を変えようするとき等に使われます。1つの変数に覚えておくことができるのは1つの値だけです。

今回の問題では、ロボットが最後に伝えられたことばを覚えることを通して、「変数の値を1つだけ入れることができる」ことや、「値を入れると、入っていた値は、新しい値で上がりされる」という変数のしくみについて考えます。

1 ① ロボット1号の覚えていることばは「こんにちは」です。ロボット2号が覚えていることばは「ハロー」です。ロボット1号が覚えていることばをロボット3号に覚えるように命令したので、ロボット3号は「こんにちは」を覚えます。

新興出版社 × ちびむすドリル Special コラボ

ドリルの王様

楽しく取り組めるから長続きする！
各種検定試験、また学習指導要領にも対応！



ドリルの王様

or

教科書ぴったりトレーニング

検索

ドリルの王様
公式サイトは
こちら



予習復習に便利な
教科書ぴったり
トレーニング
公式サイトはこちら

