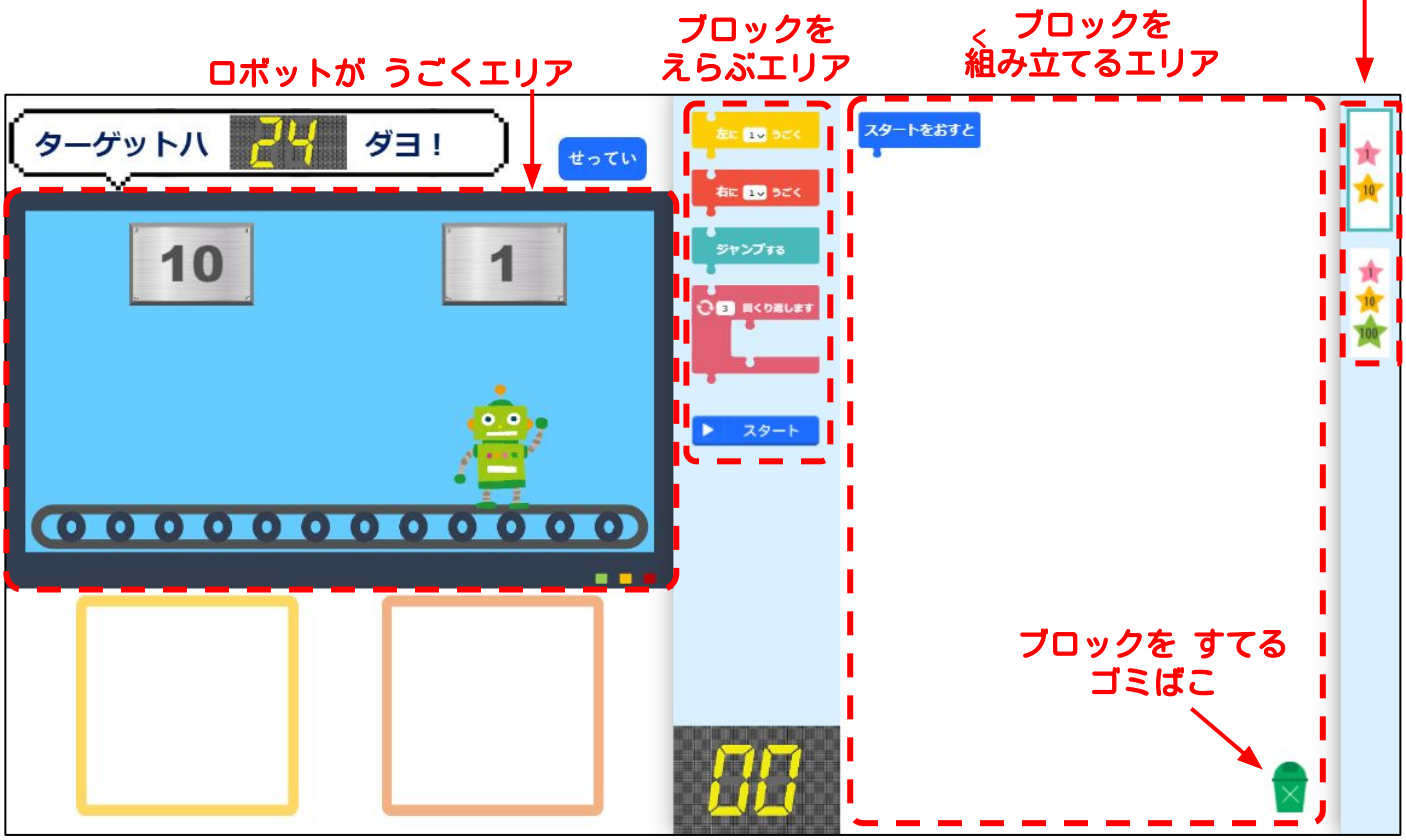
小学算数 プログラミングきょうざい
2年 つかい方

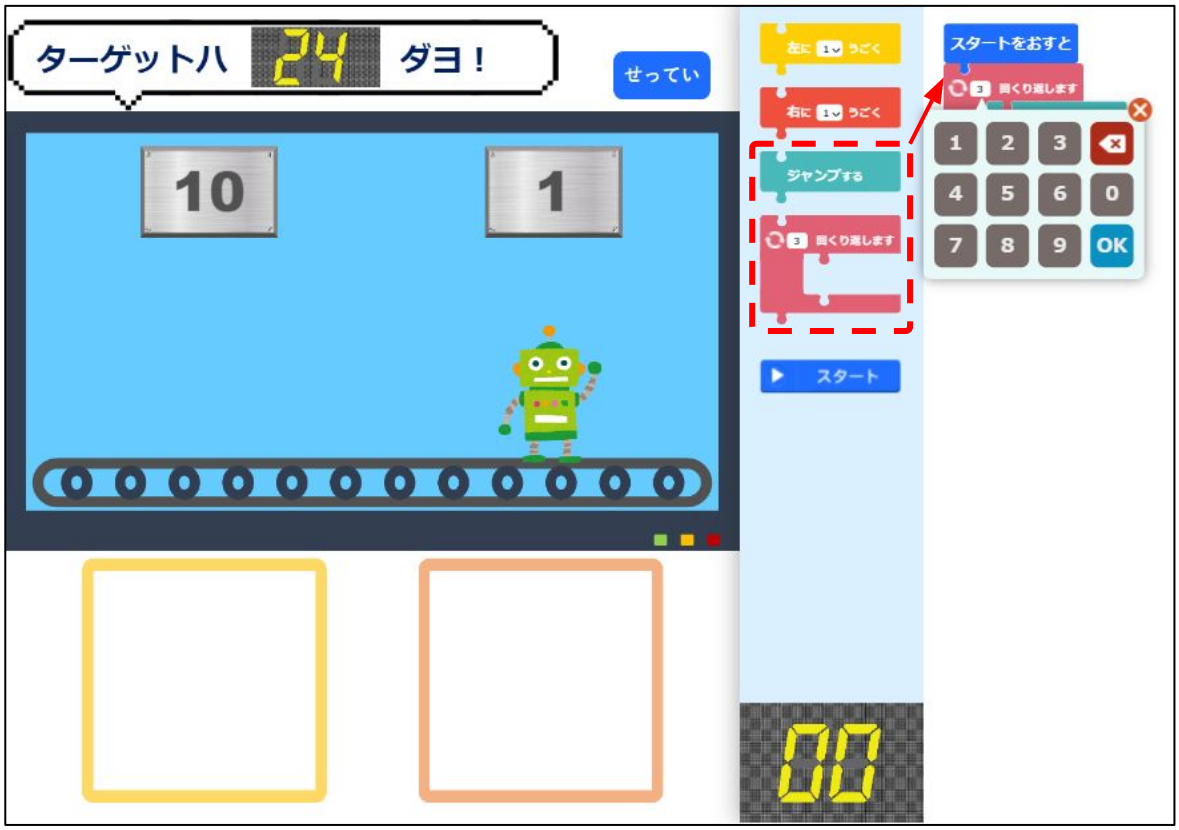
ターゲットの 数を きめて、ロボットを うごかして ★を あつめましょう。

1 **★1★10（2けたの 数）、★1★10★100（3けたの 数）の どちらかを えらびます。**（下の 図では、★1★10を えらんでいます。）

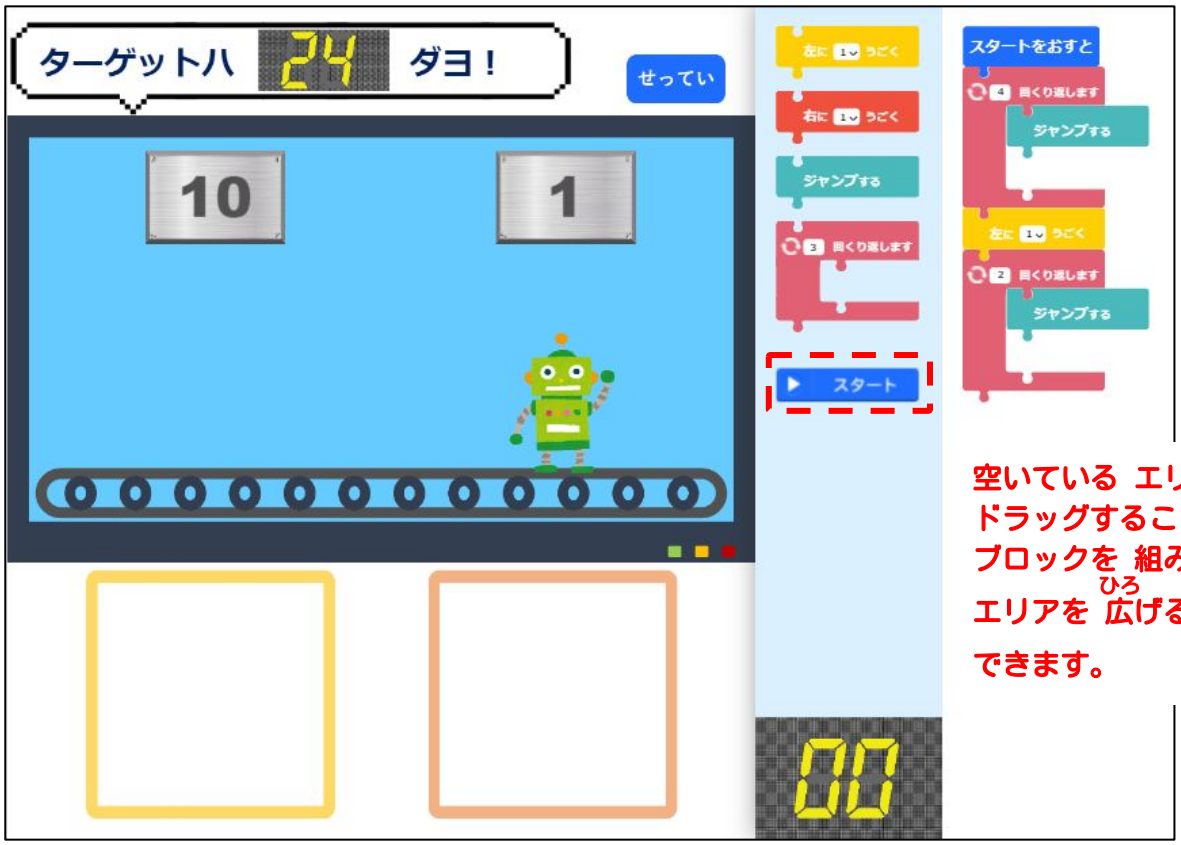


2 **「せってい」を おして、ターゲットの 数を きめます。**
（はじめは「24」に なっていますが、「じぶんで きめる！」を えらぶと、すきな 数に かえることも できます。）

3 ブロックを うごかして、ロボットが ★を あつめて 24を つくる うごき方（プログラム）を 組んでいきます。ブロックの 中の 数を クリックすることで、数を かえることも できます。

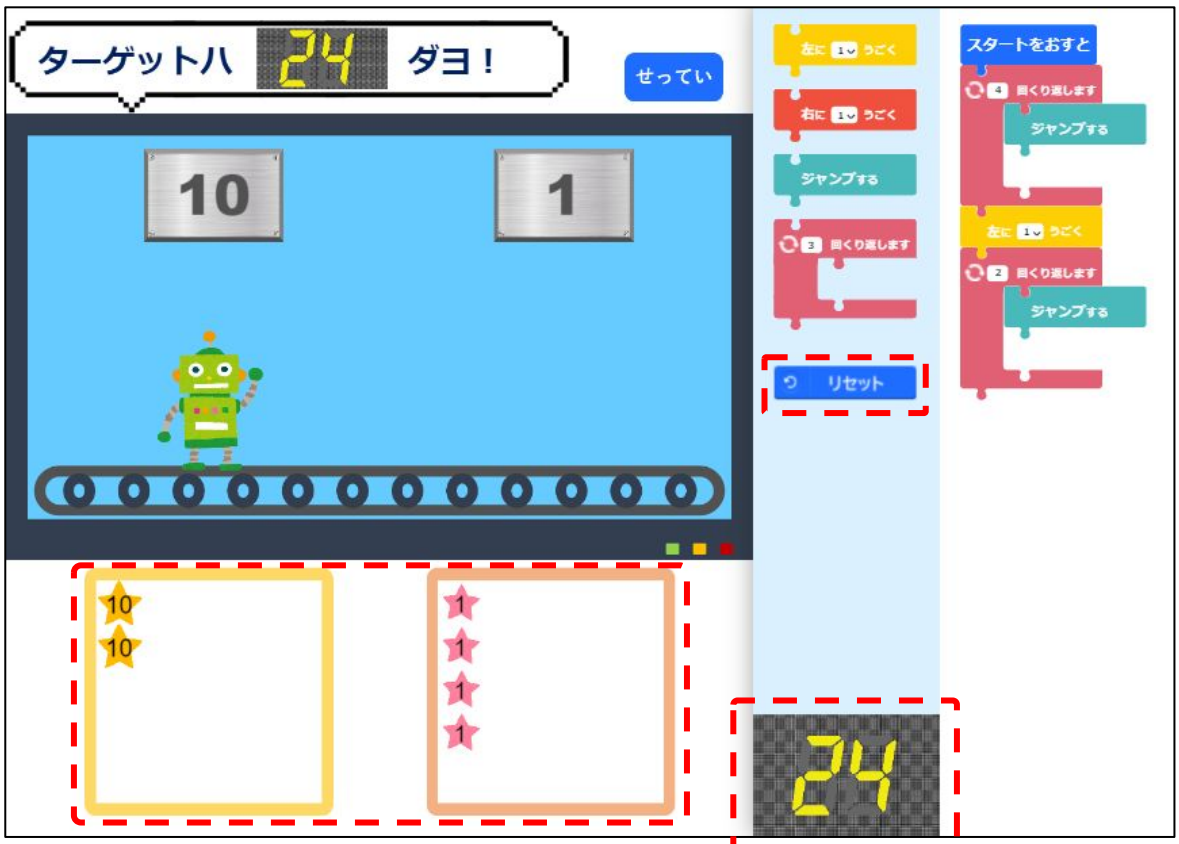


4 ブロックを 組み立てて、「スタート」ボタンを おすと、組み立てた しじの とおりに ロボットが うごきはじめます。



空いている エリアを ドラッグすることで ブロックを 組み立てる エリアを 広(ひろ)げることが できます。

5 プログラムを 実行(じっこう)しおわったら、あつめた 数が 数えられます。
ロボットが ★を あつめて ターゲットの 数を つくることが できたら、せいかいです。
うまくいかなかったら、ブロックを 組み立て直(なお)して もう1回(かい) チャレンジしましょう。
「リセット」ボタンを おすと、ロボットが もとの ばしょに もどります。



あつめた数 ★の ひょうじエリア

あつめた数の
ひょうじエリア