

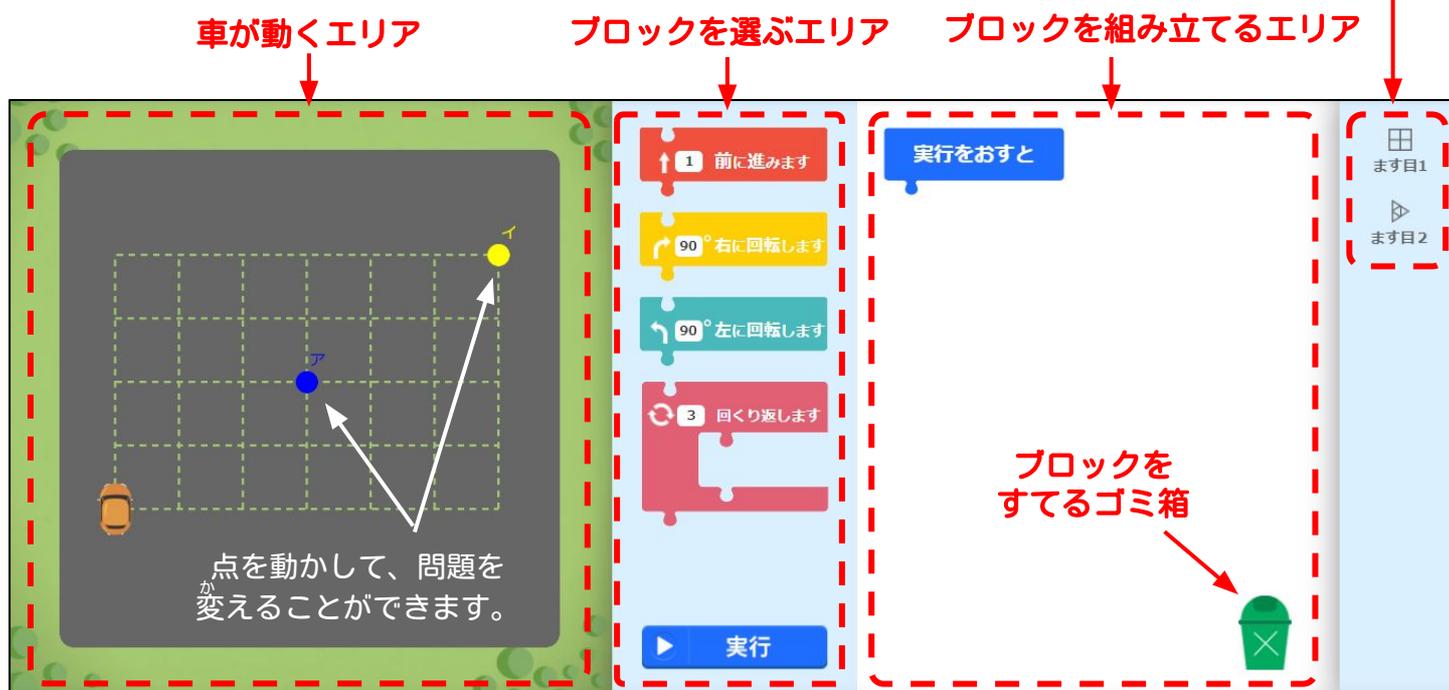
〈小学算数 プログラミング教材 4年〉 使い方

もくてきち

目的地までの行き方

点アを^{えら}って、点イまでの行き方を考えるコンテンツです。

- 1 まずは目1（四角形）、目2（三角形）のどちらかを選びます。
 （下図では、例として目1を選んであります。）



- 2 ブロックを動かして、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、数を変えることもできます。



3 ブロックを組み立てて、「実行」ボタンをおすと、組み立てたとおりに車が動きはじめます。

↑ 1 前に進みます

↷ 90° 右に回転します

↶ 90° 左に回転します

🔄 3 回くり返します

実行をおすと

↑ 2 前に進みます

↷ 90° 右に回転します

↑ 6 前に進みます

↶ 90° 左に回転します

↑ 2 前に進みます

実行

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げることができます。

4 点線をなぞって点ア→点イと行けたら正かいです。うまくいかなかったら、どこをまちがえてしまったのか考えながら、ブロックを組み直します。「リセット」ボタンをおすと、車もとの場所にもどります。

↑ 1 前に進みます

↷ 90° 右に回転します

↶ 90° 左に回転します

🔄 3 回くり返します

実行をおすと

↑ 2 前に進みます

↷ 90° 右に回転します

↑ 6 前に進みます

↶ 90° 左に回転します

↑ 2 前に進みます

リセット