

1

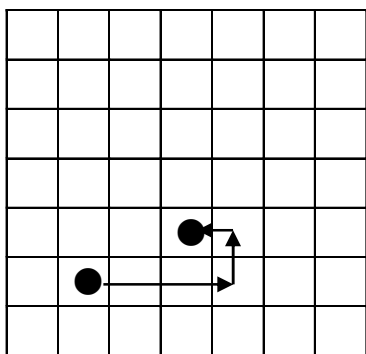
CDE 次の hakken. の法則を読んで問題を解きなさい。

プログラミングを体験しよう(1)hakken. の法則 ★学習内容 プログラミングを体験しよう(1)

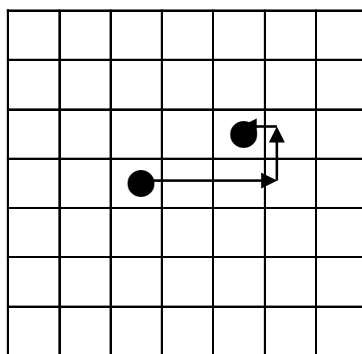
例題 右の □ 内のことができるコンピューターを使って、コンピューターに指示を出し、●を移動させます。①～②の●はどこに移動するでしょう。

- ① 右に3コマ進む
- ② 上に1コマ進む
- ③ ひだりに1マス進む

①



②



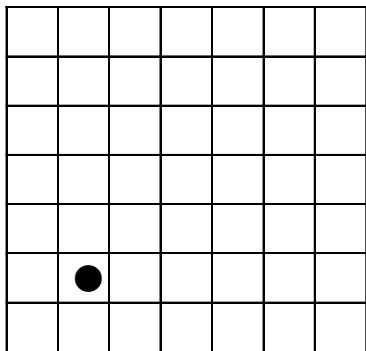
2 右の □ 内のことができるコンピューターを使って、コンピューターに指示を出し、●を移動させます。

CDE

①～②の●はどこに移動するでしょう。

- ① 右に3コマ進む
- ② 上に1コマ進む
- ③ ひだりに1マス進む

①



②

