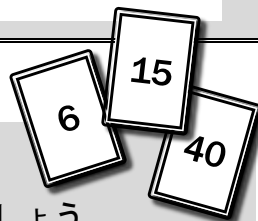


1 偶数と奇数 教科書79ページ～80ページ

めあて 数の法則を見つけだそう。

問題1

1から40のカードを、あたりとはずれに分けています。
あたり、はずれには、それぞれどんな数が集まっているか調べましょう。




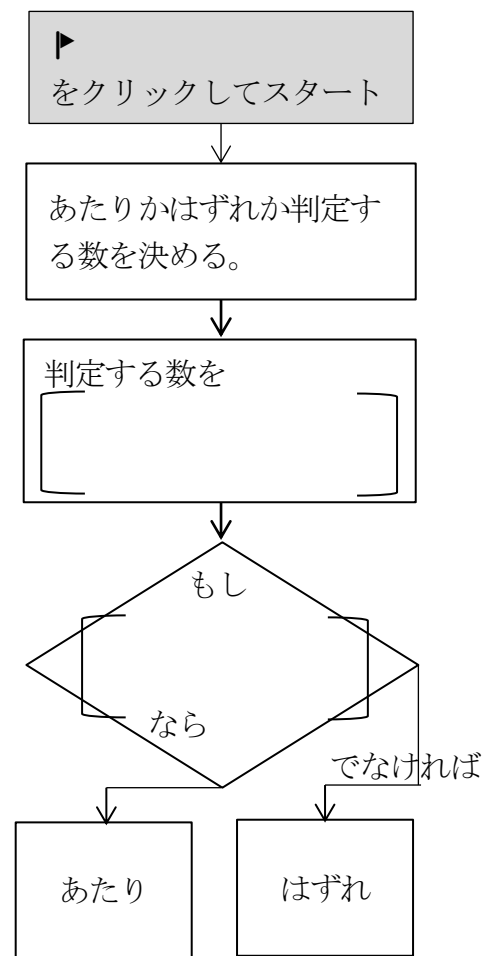
1 どんな数字でも、あたりかはずれか教えてくれるプログラムをつくりましょう。

プログラムづくりのヒント 1

あたりか、はずれかを判断する考え方の順序を確認しましょう。
たしか、あたりも、はずれも、
() でわってみるよね？

プログラムづくりのヒント 2

次の命れいを使うみたいだよ。
 は形をよく見よう。
4年生で使った命令もあるね。



2 つくったプログラムに、次の整数を入力し、あたりとはずれに分けましょう。

1、2、3、4、5、6、19、20、28、35、40、
124、443、1372、6342、
122222227、そのほかの好きな数

あたり	
はずれ	

3 調べた結果から、あたりとはずれにどのような法則があるのか、まとめましょう。

あたりは、
これを _____ と言います。
はずれは
これを _____ と言います。

自分のまわりに目をむけてみよう

わたしは生活の中で、

というときに、数の法則を見つけ出そうとしたことがあります。

5年 組 番 名前

／学習日 月 日()

はってんかだい
プログラムの発展課題1 (教科書82ページ)

どんな数でも3の倍数かどうか調べてくれるプログラムをつくってみよう。

プログラムづくりのヒント **1**
あたりかはずれかを調べるプログラムを利用できないかな？

プログラムづくりのヒント **2**
3の倍数かどうかを調べるには、
入力した数をどうしたら確かめることができるかな？

はってんかだい
プログラムの発展課題2 (教科書80ページ)

どんな数を入れても偶数(もしくは奇数)にしてしまうプログラムをつくってみよう。

プログラムづくりのヒント **1**
かけざんをする命令はこれだよ。



プログラムづくりのヒント **2**
たしざんをする命令はこれだよ。



はってんかだい
プログラムの発展課題3 (教科書80ページ)

どんな数を入れても偶数と奇数を表す式にしてくれるプログラムをつくってみよう。

プログラムづくりのヒント **1**
わりざんをする命令はこれだよ。



プログラムづくりのヒント **2**
ひきざんをする命令はこれだよ。



できたプログラムはいんさつして、ワークシートの右がわにはり、どんな命れいなのかせつめいを書きましょう。

いんさつしたプログラムをここにはりましょう。

左のプログラムがどんなじゅんじょで計算の命れいを実行するプログラムなのか、図や言葉を使って、せつめいしてください。

Blank area for pasting the program and drawing/description.

5年 組 番 名前

/学習日 月 日()