

どうぶつに すうじ をおぼえてもらいます。



2



3



4

おぼえたすうじを けいさん するといくつになるでしょう。



+



=

5

(1)



+



=

(2)



+



=

(3)



-



=

どうぶつに すうじ をおぼえてもらいます。



2



3



4

おぼえたすうじを けいさん するといくつになるでしょう。

(1)



+



=

6

(2 + 4)

(2)



+



=

7

(4 + 3)

(3)



-



=

2

(4 - 2)

変数 (へんすう) とは

プログラムの中で、すうじや、もじをきおくしておく、
はこ のようなもの

