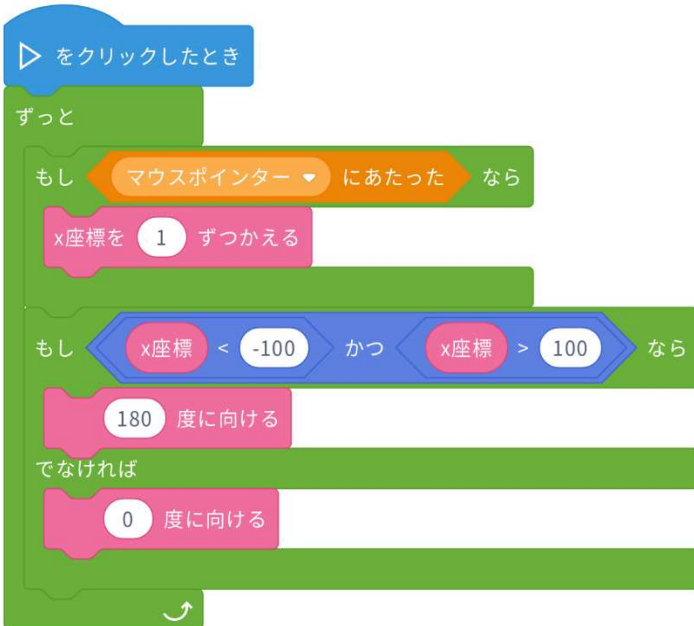


Q1. 動画を見て、同じ動きをするブロックをえらんでください。

<https://youtu.be/zzBBpPEAMU4>

①



①のScratchスクリプトは、以下のように構成されています。

- ▶ をクリックしたとき
- ずっとループ:
 - もし マウスポインター にあたって なら
 - x座標を 1 ずつかえる
 - もし $x座標 < -100$ かつ $x座標 > 100$ なら
 - 180 度に向ける
 - でなければ
 - 0 度に向ける

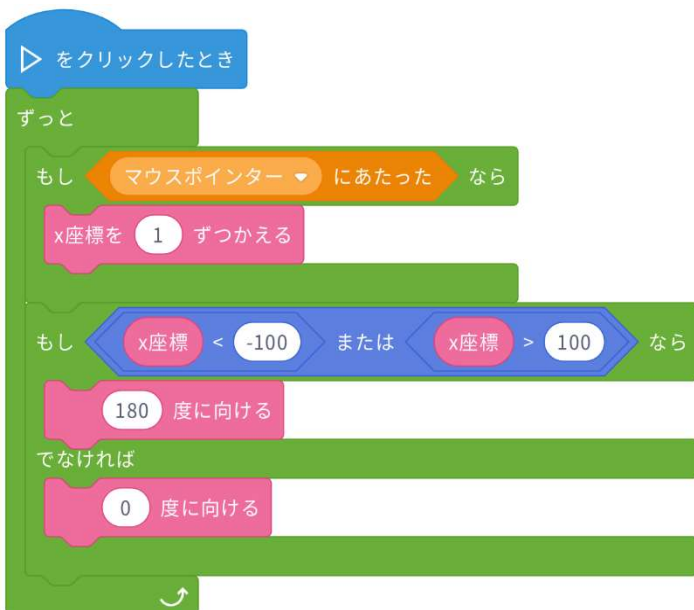
②



②のScratchスクリプトは、以下のように構成されています。

- ▶ をクリックしたとき
- ずっとループ:
 - もし マウスポインター にあたって でない なら
 - x座標を 1 ずつかえる
 - もし $x座標 < -100$ または $x座標 > 100$ なら
 - 180 度に向ける
 - でなければ
 - 0 度に向ける

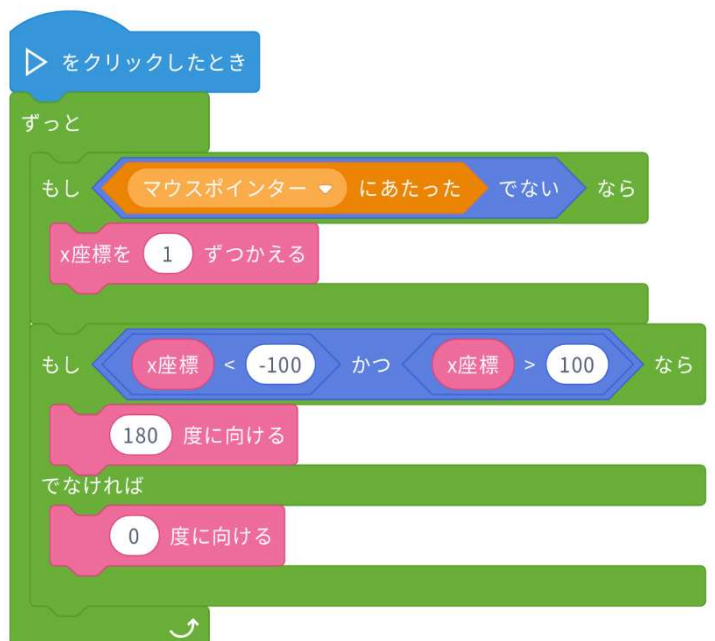
③



③のScratchスクリプトは、以下のように構成されています。

- ▶ をクリックしたとき
- ずっとループ:
 - もし マウスポインター にあたって なら
 - x座標を 1 ずつかえる
 - もし $x座標 < -100$ または $x座標 > 100$ なら
 - 180 度に向ける
 - でなければ
 - 0 度に向ける

④



④のScratchスクリプトは、以下のように構成されています。

- ▶ をクリックしたとき
- ずっとループ:
 - もし マウスポインター にあたって でない なら
 - x座標を 1 ずつかえる
 - もし $x座標 < -100$ かつ $x座標 > 100$ なら
 - 180 度に向ける
 - でなければ
 - 0 度に向ける

Q2. 動画を見て、同じ動きをするブロックをえらんでください。

<https://youtu.be/wc7xoYGjaCs>

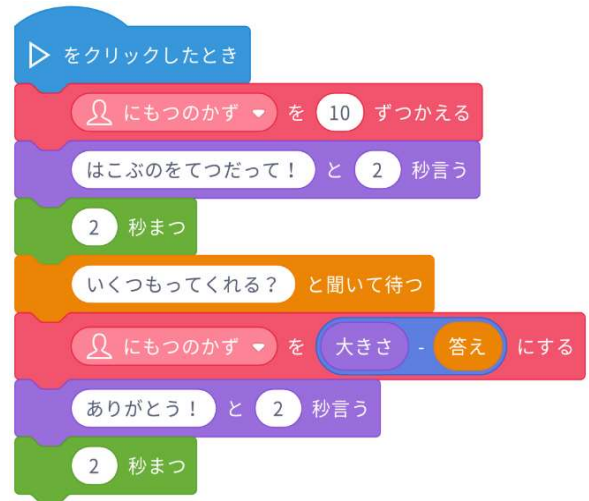
①



①のScratchスクリプトは、以下のように構成されています:

- をクリックしたとき
- にもつのかず を 10 ずつかえる
- はこぶのをてつだって! と 2 秒言う
- 2 秒まつ
- いくつもってくれる? と聞いて待つ
- にもつのかず を にもつのかず - 答え にする
- ありがとう! と 2 秒言う
- 2 秒まつ

②



②のScratchスクリプトは、以下のように構成されています:

- をクリックしたとき
- にもつのかず を 10 ずつかえる
- はこぶのをてつだって! と 2 秒言う
- 2 秒まつ
- いくつもってくれる? と聞いて待つ
- にもつのかず を 大きさ - 答え にする
- ありがとう! と 2 秒言う
- 2 秒まつ


③



③のScratchスクリプトは、以下のように構成されています:

- をクリックしたとき
- にもつのかず を 10 にする
- はこぶのをてつだって! と 2 秒言う
- 2 秒まつ
- いくつもってくれる? と聞いて待つ
- にもつのかず を 大きさ - 答え にする
- ありがとう! と 2 秒言う
- 2 秒まつ

④



④のScratchスクリプトは、以下のように構成されています:

- をクリックしたとき
- にもつのかず を 10 にする
- はこぶのをてつだって! と 2 秒言う
- 2 秒まつ
- いくつもってくれる? と聞いて待つ
- にもつのかず を にもつのかず - 答え にする
- ありがとう! と 2 秒言う
- 2 秒まつ

Q3. 動画を見て、同じ動きをするブロックを組んでください。

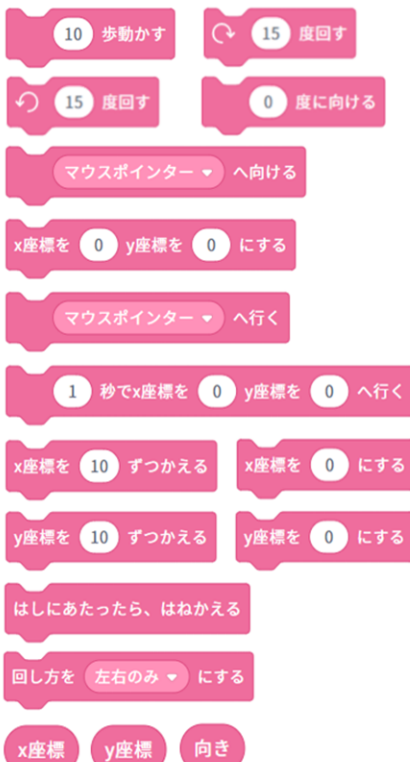
<https://youtu.be/ObCHsK6Pc1o>

使用可能なブロック

● イベント



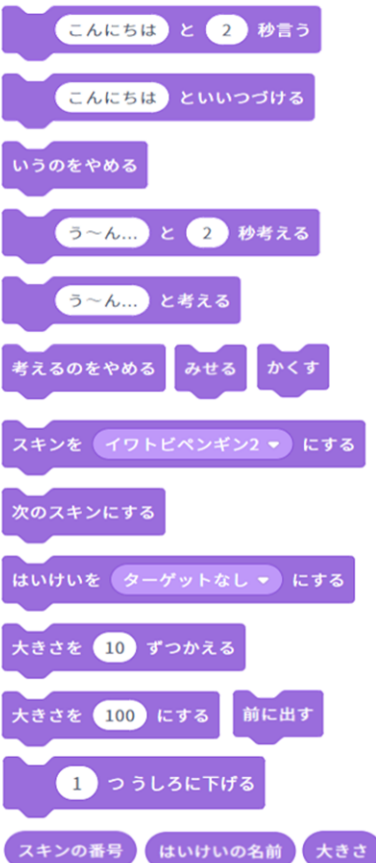
● 動き



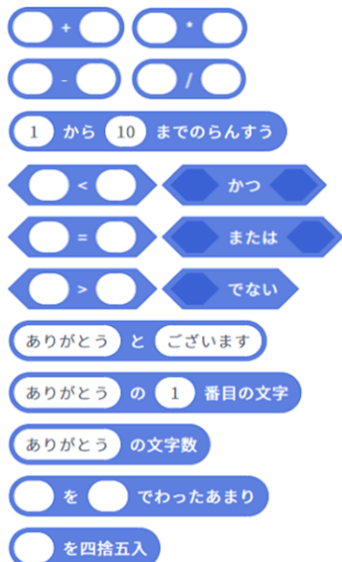
● せいぎょ



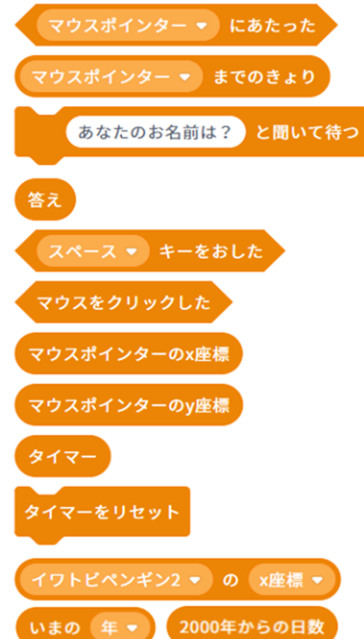
● 見た目



● けいさん



● 調べる



● 変数



以上で問題は終了です。次ページより解答となります。

Q1. ②



Scratch code for Q1. It starts with a blue 'when clicked' block. A green 'forever' loop contains a green 'while mouse pointer is over' block. Inside this loop, there is a pink 'set x coordinate to 1' block. Below the loop, there is a blue 'if x coordinate is less than -100 or greater than 100' block. If true, it has a pink 'turn 180 degrees' block. If false, it has a pink 'turn 0 degrees' block. The code ends with a green arrow.

Q2. ④



Scratch code for Q2. It starts with a blue 'when clicked' block. A red 'set volume to 10' block is followed by a purple 'say "はこぶのをてつだって!" for 2 seconds' block. A green 'wait 2 seconds' block follows. An orange 'ask "いくつもってくれる?" and wait' block is next. A red 'set volume to (answer) - 10' block is followed by a purple 'say "ありがとう!" for 2 seconds' block. Finally, a green 'wait 2 seconds' block is at the end.

Q3. 解答例



Scratch code for Q3. It starts with a blue 'when clicked' block. A pink 'set y coordinate to 0' block is followed by a green 'repeat 10 times' loop. Inside the loop, there is a pink 'set x coordinate to 10' block. Below the loop, there is another green 'repeat 10 times' loop. Inside this loop, there is a pink 'set y coordinate to 10' block. The code ends with a green arrow.