



A-I-I

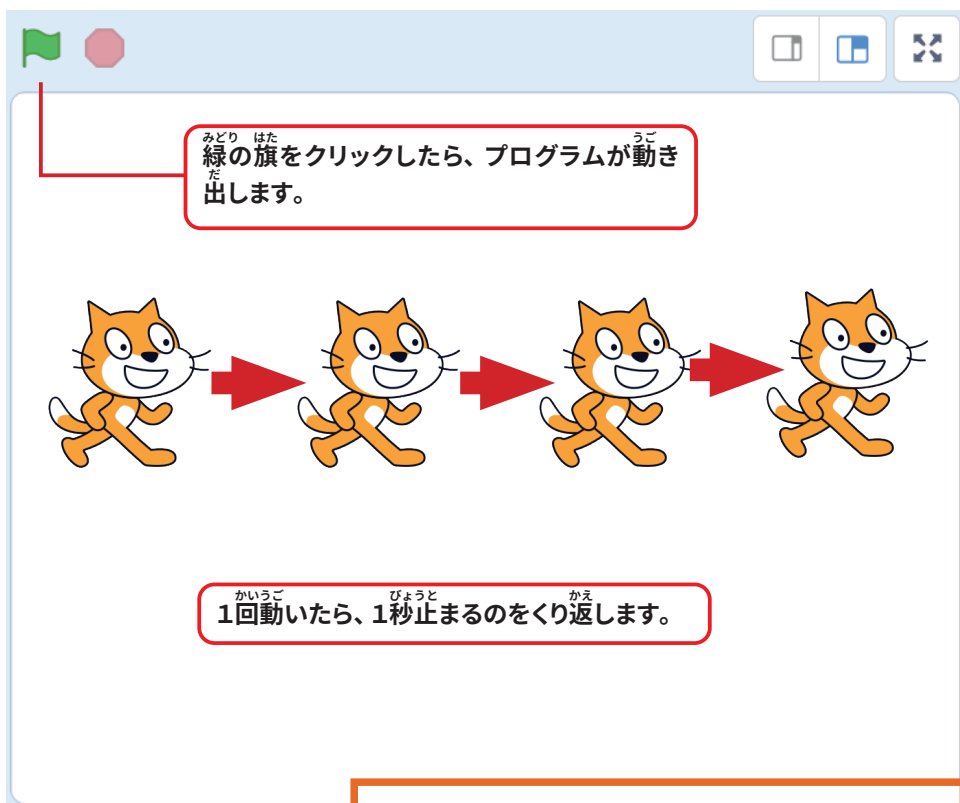
かいうご
ネコを3回動かそう

名前



① ネコを3回、右に動かすプログラムを作ります。

② このプログラムを作って動かしましょう。



QR コードのリンク先より
動画にてプログラムの動き
を見る事ができます。



ブロック同士が、はなれないようにしましょう。

[10歩動かす]と[1秒待つ]のブロックを
順番にくっつけます。

ヒント

オレンジ色のブロックは[制御]から
取り出します。



青色のブロックは[動き]から取り出
します。





A-1-2

む か うご
向きを変えて動かそう

名前



① ネコが上に動いた後、右に動きます。

② このプログラムを作って動かしましょう。

みどり はた
緑の旗をクリックしたら、プログラムが動き出します。

かいうご びょうと かえ
1回動いたら、1秒止まるのをくり返します。

QR コードのリンク先より
動画にてプログラムの動き
を見る事ができます。

が押されたとき

0 度に向ける

1 秒待つ

100 歩動かす

1 秒待つ

90 度に向ける

1 秒待つ

100 歩動かす

ヒント

すうじ
数字をクリックすると向きを変える
ことができます。

うえ む
ネコを上に向けます。

みぎ む
ネコを右に向けます。



A-1-3

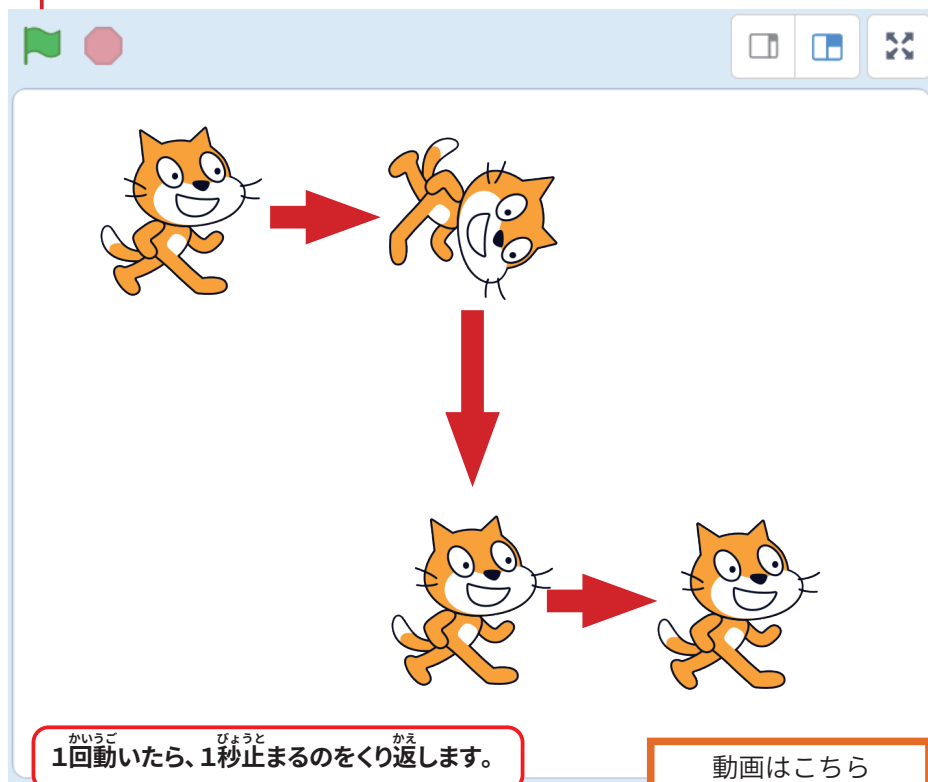
ジグザグに動かそう

名前



① ネコを下の矢印の通り、動かしてみよう。

みどり はた 緑の旗をクリックしたら、プログラムが動き出します。

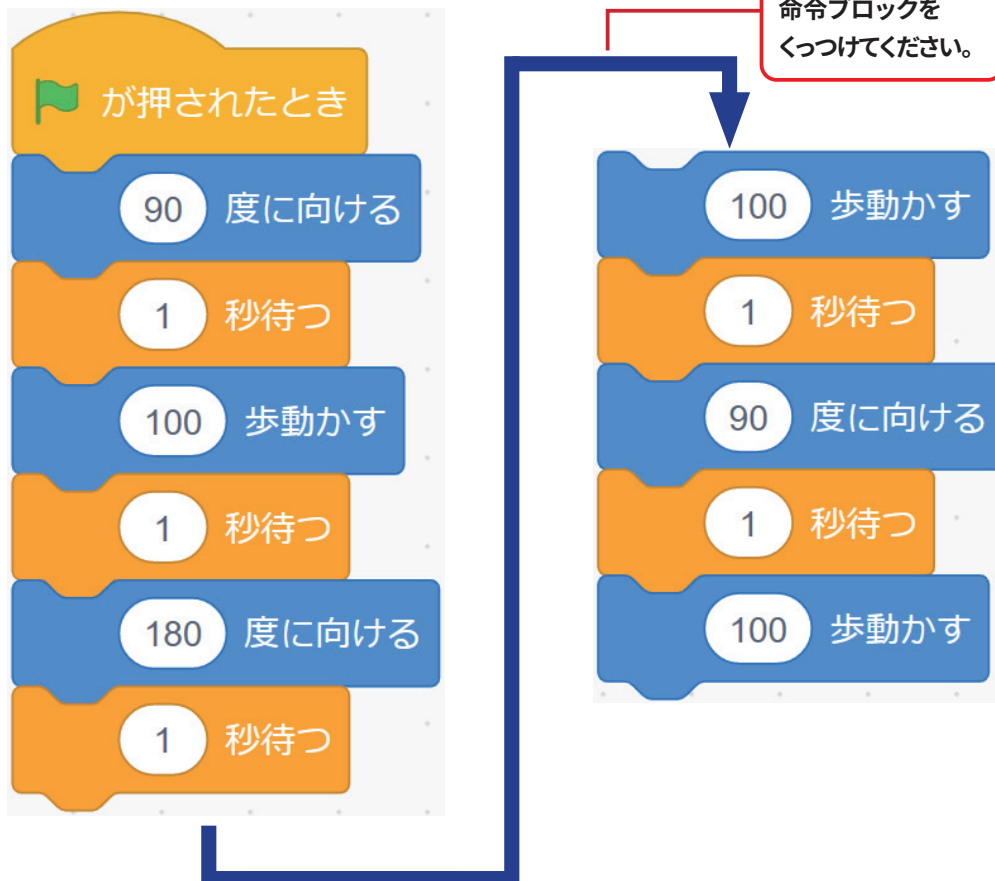


動画はこちら



② このプログラムを作って動かしましょう。

命令ブロックをくっつけてください。



む 向きを変えてからすす 進む処理を順番に繋がます。



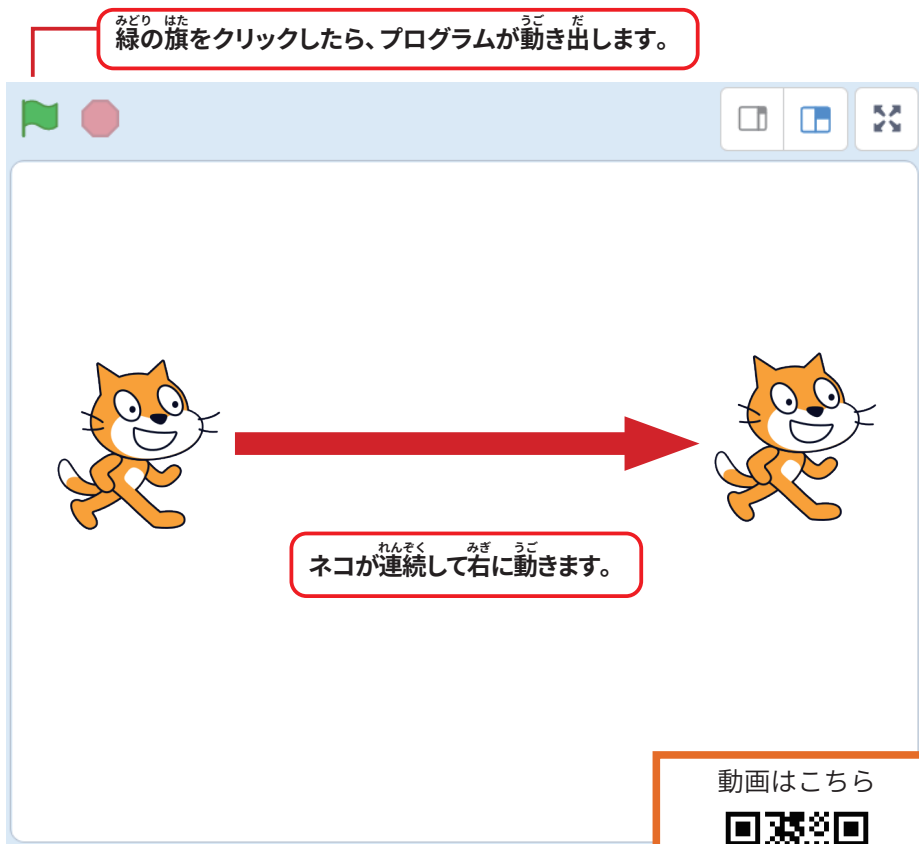
A-I-4

ネコをくり返して動かそう

名前



① ネコをくり返して動かします。



動画はこちら



② このプログラムを作って動かしましょう。

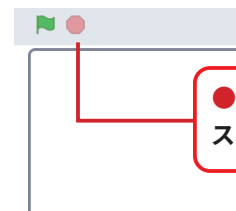


ネコを右に向けます。

[10歩動かす]をくり返します。

ヒント

[ずっと]の命令ブロックは●のボタンを押すまで止まりません。



● でプログラムを
ストップします。



A-1-5

ネコを左右に動かそう

名前



① ネコを左右に連続して動かします。

みどり はた 緑の旗をクリックしたら、プログラムが動き出します。



動画はこちら



② このプログラムを作って動かしましょう。



ネコを右に向けます。

がめん はし 画面の端にふれたら、むきをはんてん 向きを反転させます。

レベルアップ プログラムを改造しよう

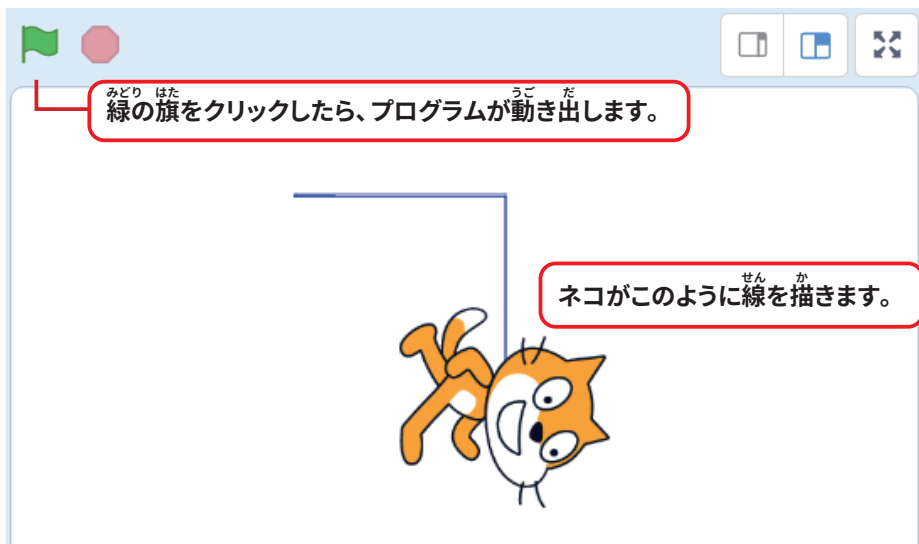


スタートした時に、向きを45度
にしてみよう。

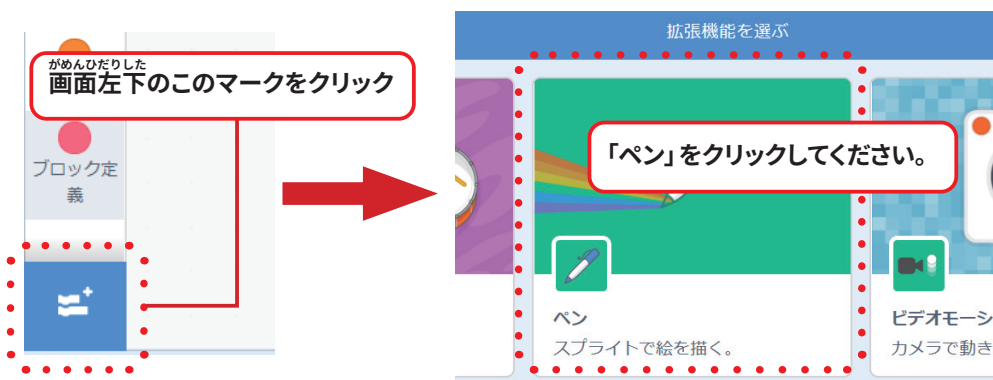
すうじ 数字をクリックすると、向きを
えら 選ぶことができます。



① ネコを動かして線を描きます。



② ペン機能を取り出します。



③ このプログラムを作って動かしましょう。



がめん せん け
画面の線を消してお
きます。

お
ペンを下ろすと、線を引ながら
動かすことができます。

みぎ む
右に向けてから動かします。

した む
下に向けてから動かします。

さいご
最後にペンを上げておきます。ペン
を上げると、動いても線を引かなく
なります。

動画はこちら





A-1-7

ペンを使って四角形を描こう

名前



① ペンを下したあと、動かして四角形を描きます。

② このプログラムを作って動かしましょう。

みどり はた 緑の旗をクリックしたら、プログラムが動き出します。

みぎまわ せん か 右回りに線を描きます。

動画はこちら

つづ 続けてブロックを組み立ててください。

ひだり む 左に向けて動かします。

うへ む 上に向けて動かします。

した む 下に向けて動かします。

みぎ む 右に向けて動かします。

```

    旗が押されたとき
    全部消す
    ペンを下ろす
    90 度に向ける
    100 歩動かす
    1 秒待つ
    180 度に向ける
    100 歩動かす
    1 秒待つ
    0 度に向ける
    100 歩動かす
    ペンを上げる
    1 秒待つ
    -90 度に向ける
    100 歩動かす
    1 秒待つ
  
```



A-1-8

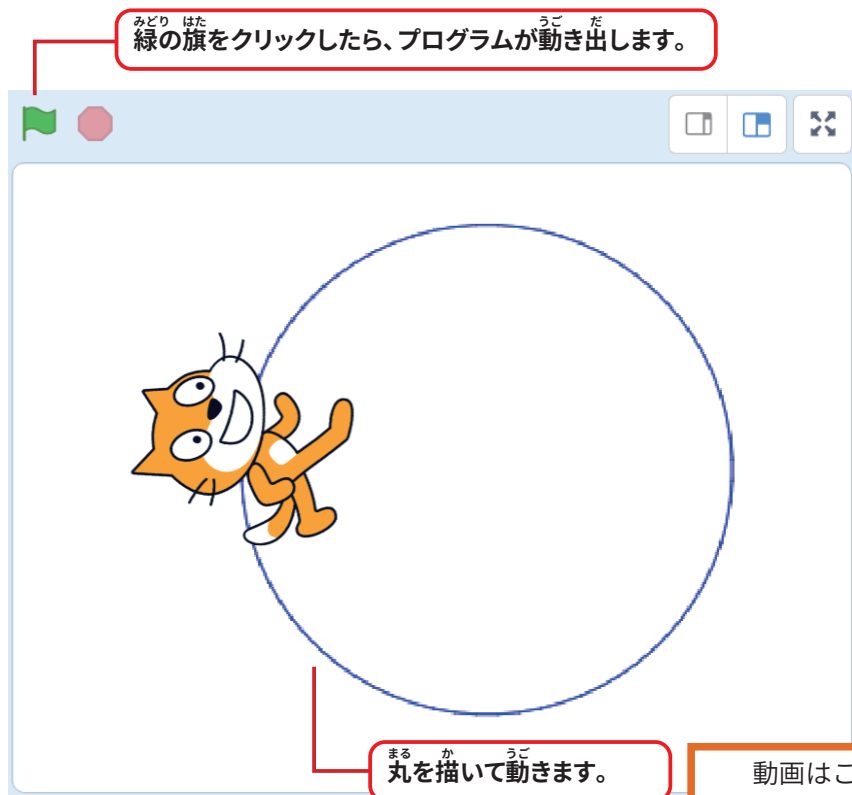
ペンを使って丸を描こう

名前



① ペンを下したあと、動かして丸を描きます。

② このプログラムを作って動かしましょう。



まえ すす すこ かいてん かえ
「前に進む」「少し回転」をくり返す
ことで、丸の形を作ります。

動画はこちら



うご ほすう か
レベルアップ 動かす歩数を変えてみよう

ほうご ほすう か まる おお
10歩動かすの歩数を5や20など変えたら、丸の大きさはどうなるでしょう？



A-1-9

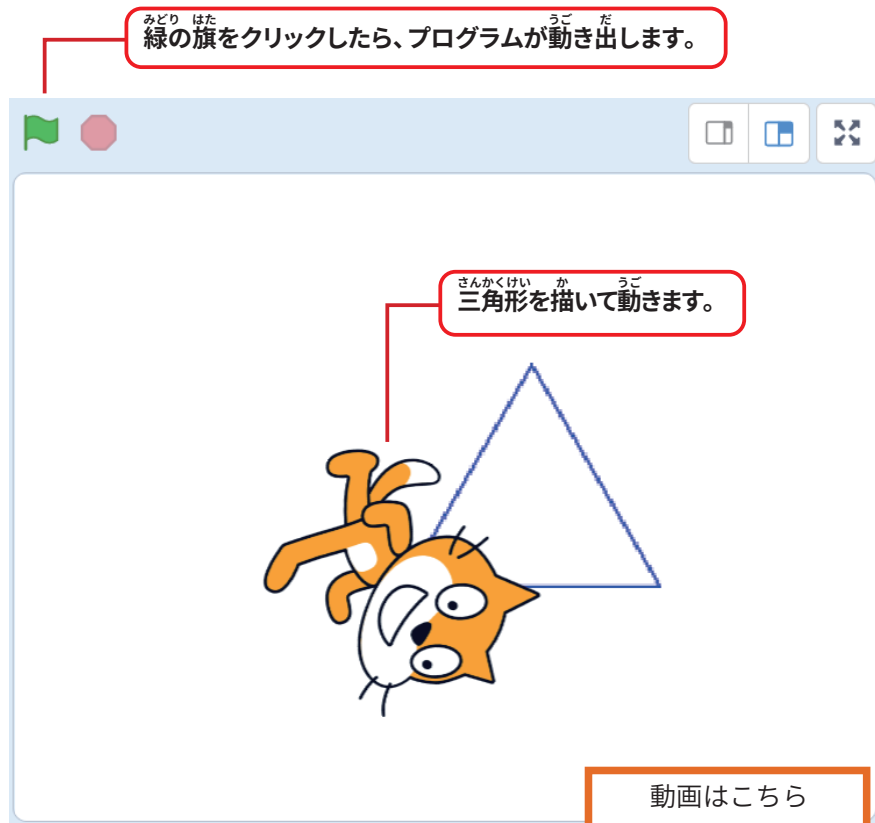
ペンを使って三角形を描こう

名前



① ペンを下したあと、動かして三角形を描きます。

② このプログラムを作って動かしましょう。



動画はこちら



続けてブロックを組み立ててください。

左上に向けて100歩動かします。



右に向けて100歩動かします。

左下に向けて100歩動かします。



- ① ネコを回転させながら移動します。
端にふれたら跳ね返るようにしてください。

緑の旗をクリックしたら、プログラムが動き出します。



点線のように、端に触れたら跳ね返りながら移動します。

動画はこちら



- ② このプログラムを作って動かしましょう。



「前に進む」「少し回転」をくり返して丸の形に進みます。

画面の端に触れたら跳ね返るようにします。

ヒント

動き出した時の向きを決めたい場合、【〇度に向ける】命令ブロックを使いましょう。





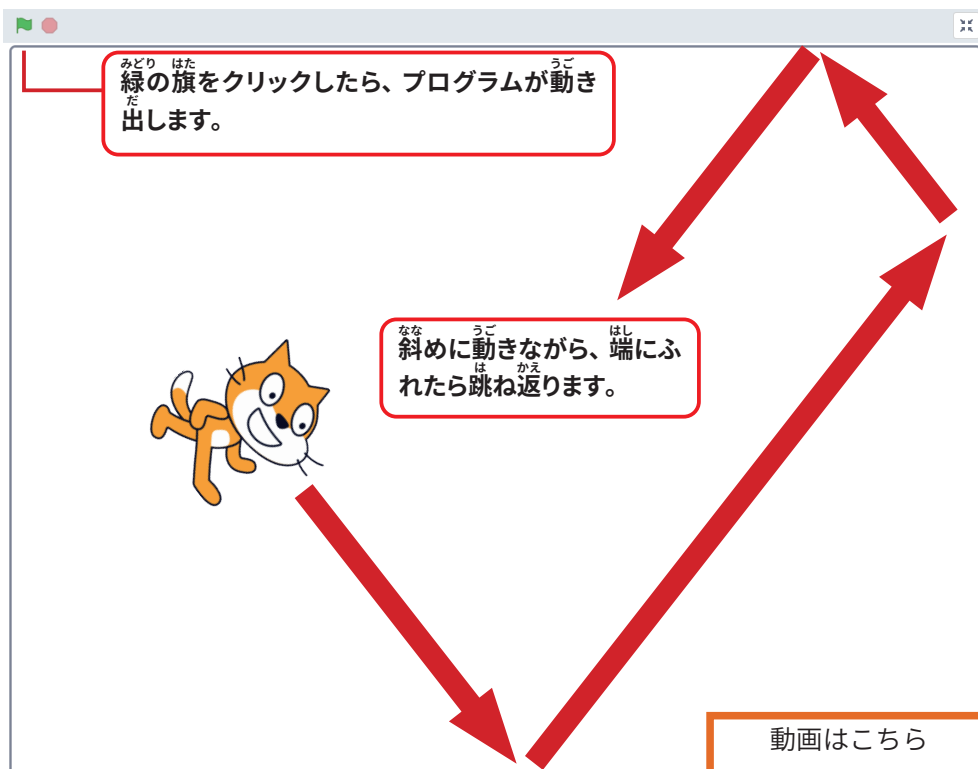
B-I-I

ネコを斜めに動かそう

名前



- ① ネコが斜めに進み、端に触れたら跳ね返るプログラムを作りましょう。



- ② 答えは下記ようになります。



まず斜め(右下)にネコを向けます。
150度以外の数値でも問題ありません。

向いている方向に動かし、端にふれたら跳ね返るようにします。これを繰り返します。

解答例なので、異なるプログラムでも同じ動きをしていれば問題ありません。

ポイント

[ずっと]の中に、[150度に向ける]を入れない様に注意してください。

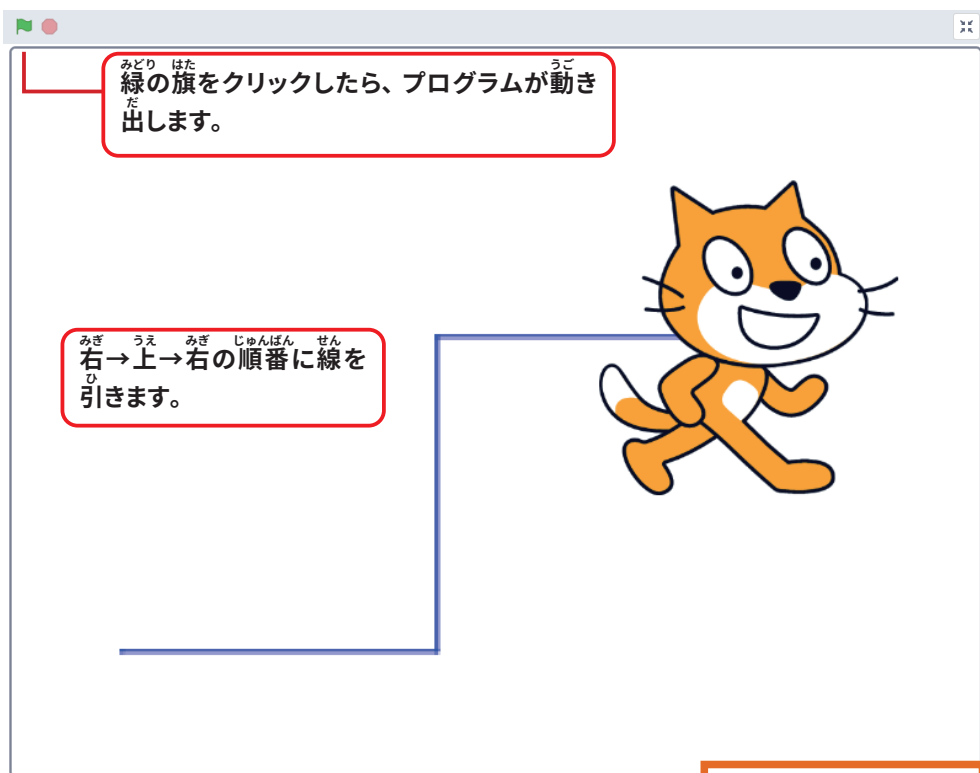
練習問題なので、できるだけ右側の答えを見ないで作ってみましょう。

動画はこちら





① ペンの機能を使って下の線を引きましょう。



動画はこちら



練習問題なので、できるだけ右側の答えを見ないで作ってみましょう。

② 答えは下記のようになります。



一旦、画面を消しておき、ペンを下してから動かします。

右 (90度) に向けてから動かします。

上 (0度) に向けてから動かします。

右 (90度) に向けてから動かします。

解答例なので、異なるプログラムでも同じ動きをしていれば問題ありません。

ポイント

プログラムスタート時点で、画面を消しておくようにしましょう。



B-1-3

ジグザグに線を引けるかな 2

名前



① ペンの機能を使って下の線を引きましょう。



れんしゅうもんだい 練習問題なので、できるだけ右側の
こた み 答えを見ないで作ってみましょう。

動画はこちら



② 答えは下記のようになります。



いったん がめん け 一旦、画面を消しておき、ペンを下してから動き出します。

みぎうえ ど む 右上 (45度) に向けてから動かします。

みぎした ど む 右下 (135度) に向けてから動かします。

みぎうえ ど む 右上 (45度) に向けてから動かします。

かいどうれい 解答例なので、異なるプログラ
ムでも同じ動きをしていれば
もんだい 問題ありません。

ポイント

うご ど 動く度に [1秒待つ] を入れてもいいです。



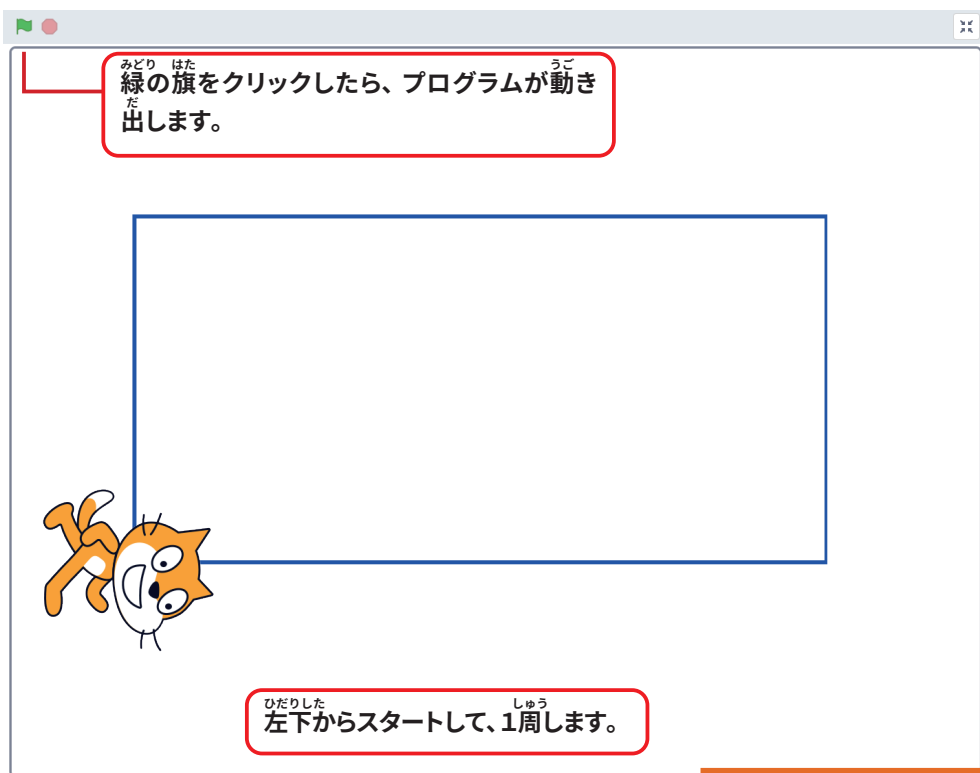
B-1-4

この図形が描けるかな！

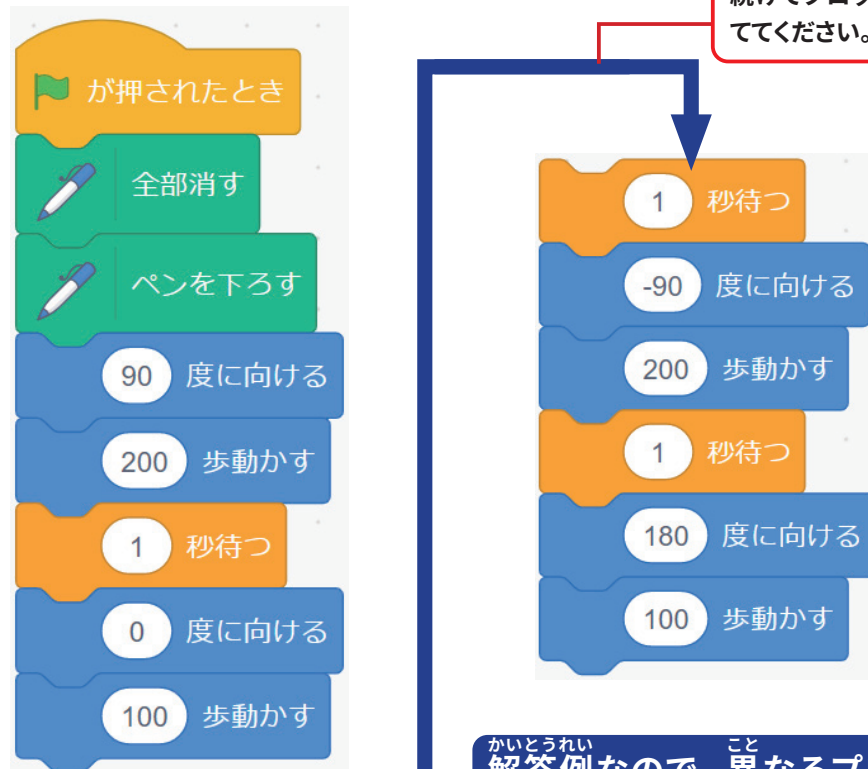
名前



① ペンの機能を使って下の図（長方形）を描きましょう。



② 答えは下記のようになります。



続けてブロックを組み立ててください。

解答例なので、異なるプログラムでも同じ動きをしていれば問題ありません。

練習問題なので、できるだけ右側の答えを見ないで作ってみましょう。

動画はこちら



ポイント

[○度に向ける] で向きを決めてから動かします。



B-1-5

この図形が描けるかな 2

名前



① ペンの機能を使って下の図（縦線2本）を描きましょ
う。

みどり はた
緑の旗をクリックしたら、プログラムが動き
だします。

ひだり せん みぎ せん はな か
左の線と、右の線は離して描きます。

② 答えは下記のようになります。

が押されたとき

全部消す

ペンを下ろす

180 度に向ける

100 歩動かす

1 秒待つ

ペンを上げる

90 度に向ける

100 歩動かす

つづ
続けてブロックを組み立
ててください。

1 秒待つ

ペンを下ろす

0 度に向ける

100 歩動かす

かいとうれい
解答例なので、異なるプログラ
ムでも同じ動きをしていれば
もんだい
問題ありません。

れんしゅうもんだい
練習問題なので、できるだけ右側の
こた
答えを見ないで作ってみましょう。

動画はこちら



ポイント

ペンを上げている間は、線は描かれません。



A-2-1

ニャーと鳴こう

名前



① ネコがニャーと音を鳴らします。

みどり はた
緑の旗をクリックしたら、プログラムが動き出します。



びょう
1秒おきにニャーと鳴きます。

動画はこちら



② このプログラムを作って動かしましょう。



ニャーの音が鳴ります。

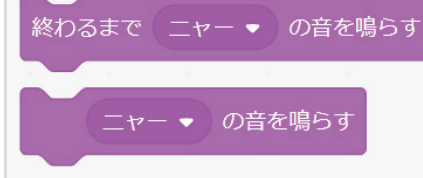
ニャーの後、1秒待ちます。

ヒント

[ニャーの音を鳴らす]の
命令ブロックは[音]から
取り出します。

見た目

音



【音】をクリック



① ネコのおと ふ音を増やします。

1 おと ふ音ををクリックします。

2 おと つか 音の追加のボタンをクリックします。

3 Dog1をさがしてクリックしましょう。

② えら おと ふ こと かくにん 選んだ音が増えている事を確認しましょう。

おと ふ こと かくにん 音が増えている事を確認してください。

動画はこちら

③ このプログラムをつく うご 作って動かしましょう。

が押されたとき

ずっと

Dog1 の音を鳴らす

1 秒待つ

▽をクリックして、増やした音を選んでください。



① ネコが歩くアニメーションをします。

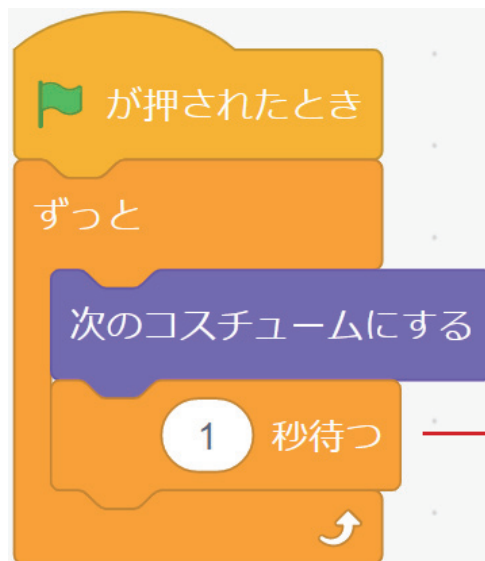
みどり はた 緑の旗をクリックしたら、プログラムが動き出します。



動画はこちら



② このプログラムを作って動かしましょう。



コスチュームを変えます。

コスチュームを変えた後、1秒待ちます。

ヒント

「次のコスチュームにする」のブロックは「見た目」から取り出します。

動き

見た目

音

【見た目】をクリック

コスチュームを コスチューム2 にする

次のコスチュームにする

背景を 背景1 にする



A-2-4

コスチュームを増やそう

名前



① コスチュームを増やします。

① コスチュームをクリックします。

② コスチュームを選ぶボタンをクリックします。

③好きなコスチュームをたくさん選択しましょう。

動画はこちら

② 選んだコスチュームが増えている事を確認しましょう。

コスチュームが増えている事を確認してください。

③ このプログラムを作って動かしましょう。

が押されたとき

ずっと

次のコスチュームにする

1 秒待つ

ネコのコスチュームの後に、選んだコスチュームが表示されれば成功です。



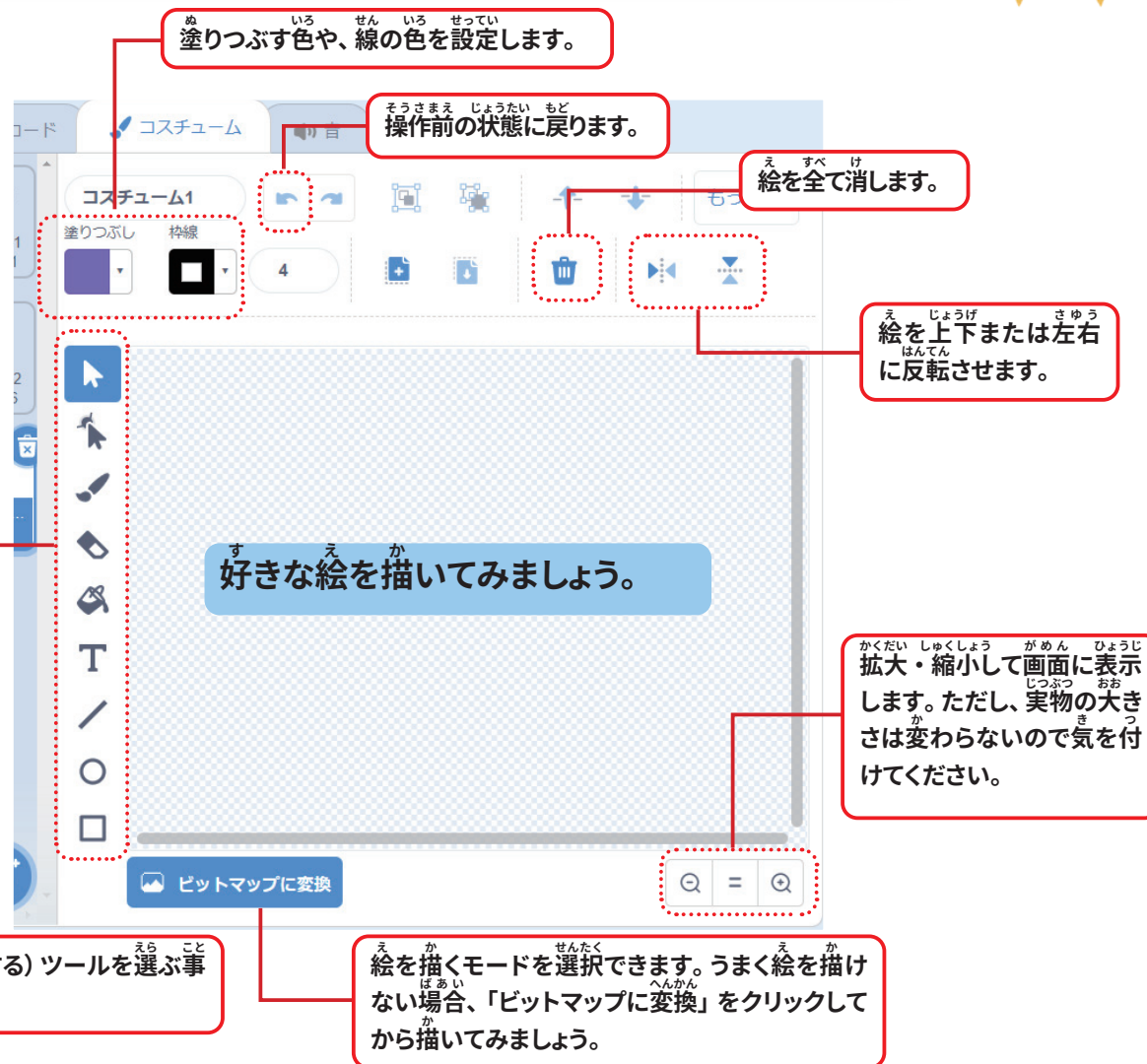
A-2-5

コスチュームを描いてみよう

名前



① コスチュームを自分で描いた絵にしよう。





① スプライトを矢印キーで動かします。

② このプログラムを作って動かしましょう。

それぞれの矢印キーのほうこうに動かします。

動画はこちら

① ▽をクリックして、矢印キーを選びましょう。

<p>上向き矢印 ▾ キーが押されたとき</p> <p>0 度に向ける</p> <p>10 歩動かす</p>	<p>下向き矢印 ▾ キーが押されたとき</p> <p>180 度に向ける</p> <p>10 歩動かす</p>
<p>左向き矢印 ▾ キーが押されたとき</p> <p>-90 度に向ける</p> <p>10 歩動かす</p>	<p>右向き矢印 ▾ キーが押されたとき</p> <p>90 度に向ける</p> <p>10 歩動かす</p>

② それぞれ動かしたいほうこうに向けて
うごからスプライトを動かします。



A-2-7

矢印で音を鳴らそう

名前



① 矢印によって色々な音を出そう。

② 音を増やしてからプログラムを作って動かしましょう。

それぞれの矢印キーの方向に音を設定して鳴らします。
() は音の名前です。



モ～
(Mow)



ワン！
(Dog1)




プルル
(Oops)



ニャ～

動画はこちら



① ▽をクリックして、矢印キーを選びましょう。

上向き矢印 ▾ キーが押されたとき

Moo ▾ の音を鳴らす

下向き矢印 ▾ キーが押されたとき

Dog1 ▾ の音を鳴らす

左向き矢印 ▾ キーが押されたとき

Oops ▾ の音を鳴らす

右向き矢印 ▾ キーが押されたとき

ニャー ▾ の音を鳴らす

② それぞれ鳴らしたい音を設定しましょう。



A-2-8

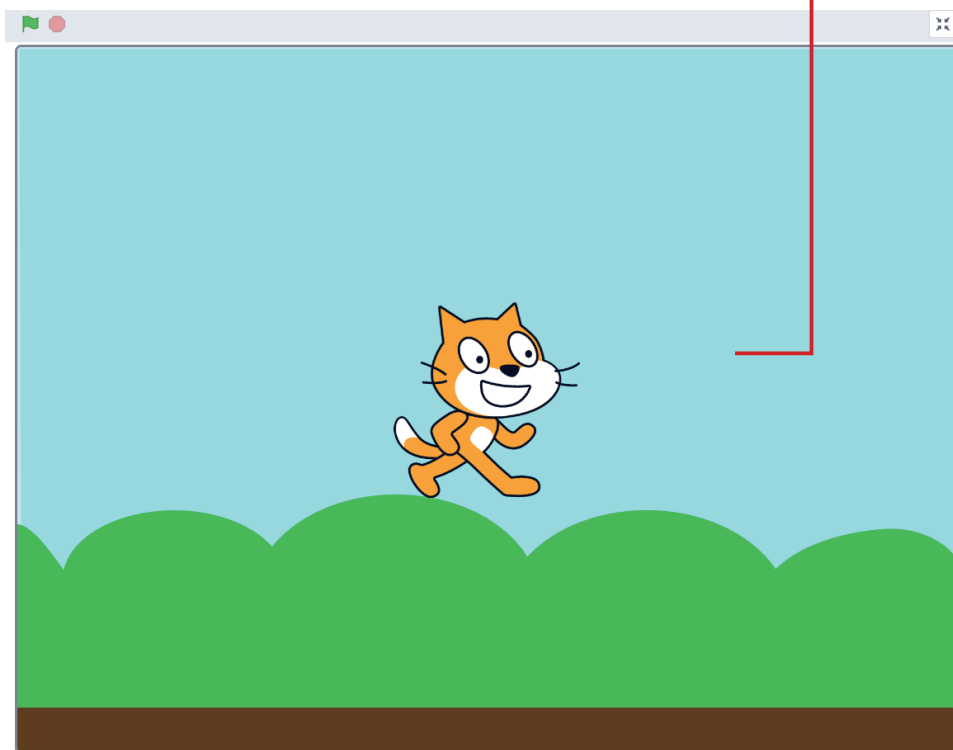
はいけい え か
背景の絵を変えよう

名前



① 背景を好きな絵に変えましょう。

うし え せってい
スプライトの後ろの絵を設定します。

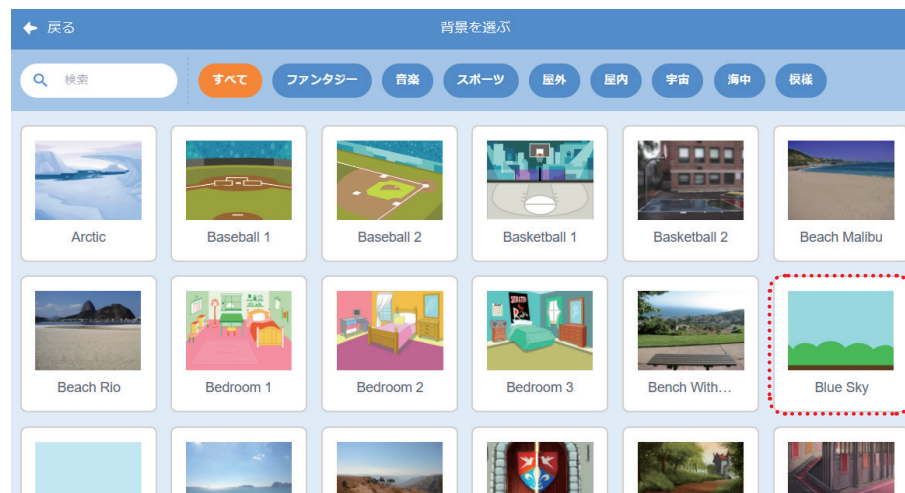


② ステージの背景を選びましょう。

はいけい えら
「背景を選ぶ」をクリックしてください。



はいけい せんたくがめん
背景の選択画面が
ひょうじ
表示されるので、好き
な絵をクリックしま
しょう。





A-2-9

マウスポインターを追いかけてよう

名前



① ネコをマウスポインターに向かって動かします。

② このプログラムを作って動かしましょう。



動画はこちら



マウスポインターの方向にネコを向けます。

マウスポインターに向けた状態になっているのでそのまま10歩動かします。

ヒント

[マウスのポインターへ向ける]の命令ブロックは[動き]から取り出します。

【動き】をクリック





A-2-10

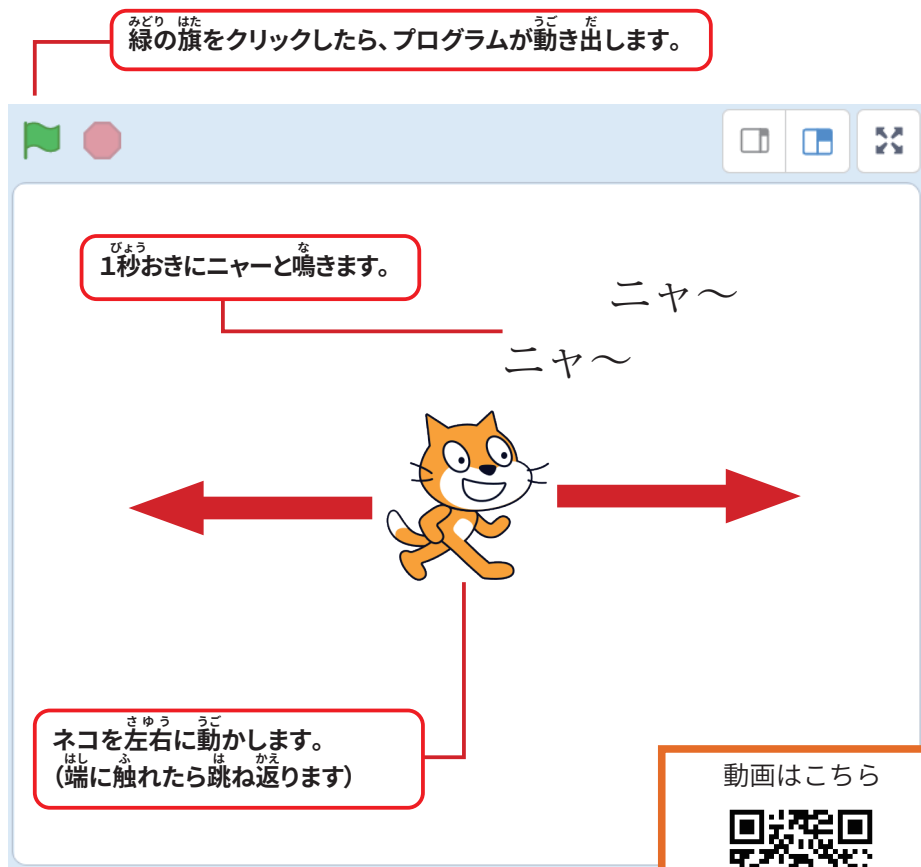
移動しながらニャーと鳴こう

名前



① 左右に移動しながらニャーと鳴きます。

② このプログラムを作って動かしましょう。



ニャーと鳴いてから1秒待つ処理を繰り返します。

向いている方向に移動し、端に触れたら跳ね返ります。

ヒント

プログラムを動かすキッカケとなる命令ブロックについて、2個以上用意されている場合、同時に動かす事ができます。



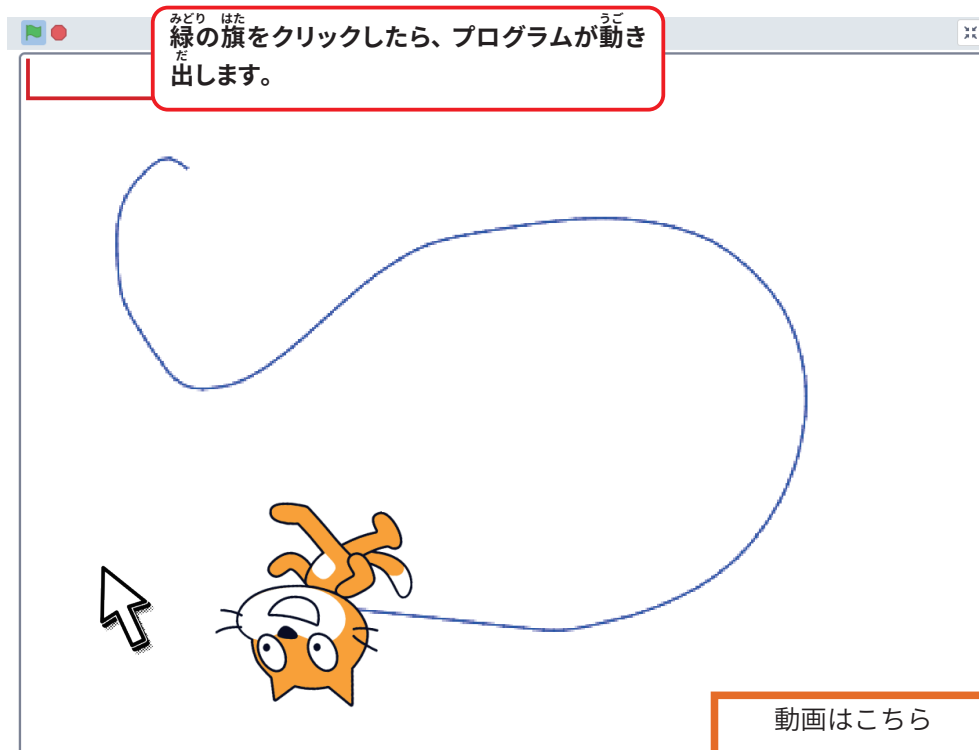
B-2-1

マウスで線を引きこう

名前



- ① ネコをマウスポインターに向けて追いかけて線を引きましょう。

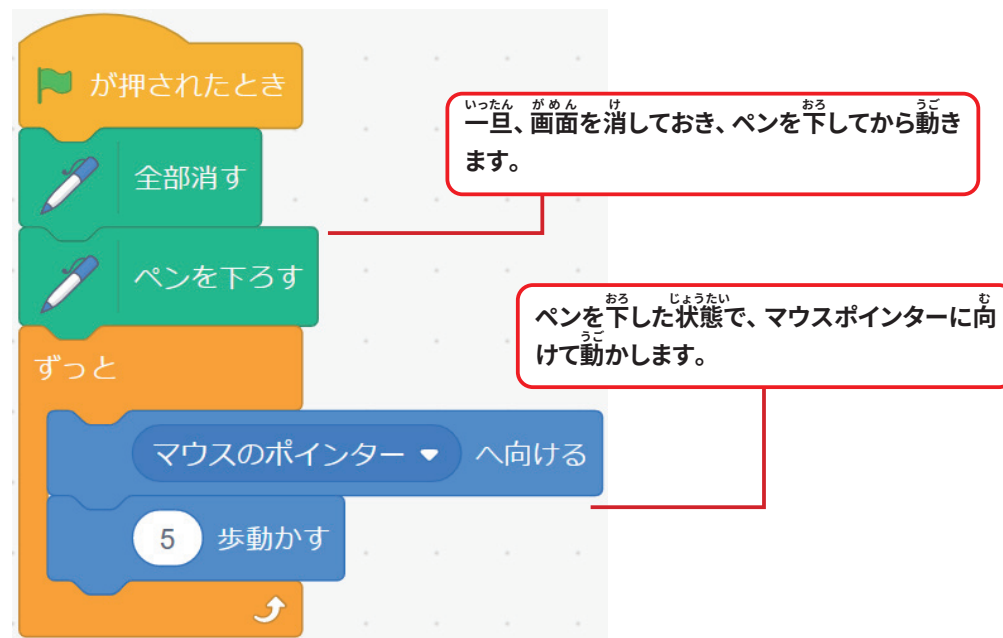


練習問題なので、できるだけ右側の答えを見ないで作ってみましょう。

動画はこちら



- ② 答えは下記のようになります。



解答例なので、異なるプログラムでも同じ動きをしていれば問題ありません。

ポイント

[マウスポインターへ行く] の命令を使っても良いでしょう。



- ① スペースキーを押すたびに、絵が変わるアニメーションを作ります。

スペースキーを押すたびに、コスチュームが次々と変わります。

コスチュームは好きな絵を使ってください。

れんしゅうもんだい
練習問題なので、できるだけ右側の
こたえを見ないで作ってみましょう。

動画はこちら



- ② 答えは下記のようにになります。



コスチュームを必要なだけ増やしましょう。
もし増やし方が分からなければA-2-4をもう
いちどかくにん
一度確認してください。

スペース ▼ キーが押されたとき

次のコスチュームにする

プログラムは、スペースキーを押すたびにコスチュームを次に変えます。

かいどうれい
解答例なので、異なるコス
チュームやプログラムでも
おなうご
同じ動きをしていれば問題
ありません。

ポイント

使わないコスチュームは、「×」で消しておきましょう。



クリックしたら
消せます。



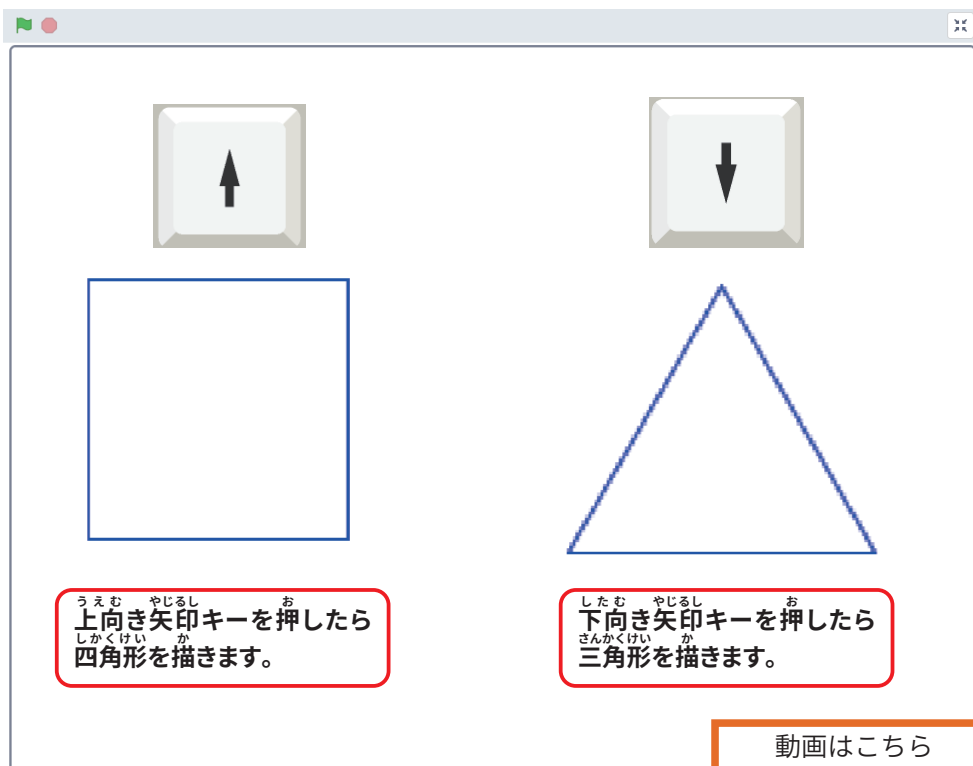
B-2-3

キーによって違う図形を描こう

名前



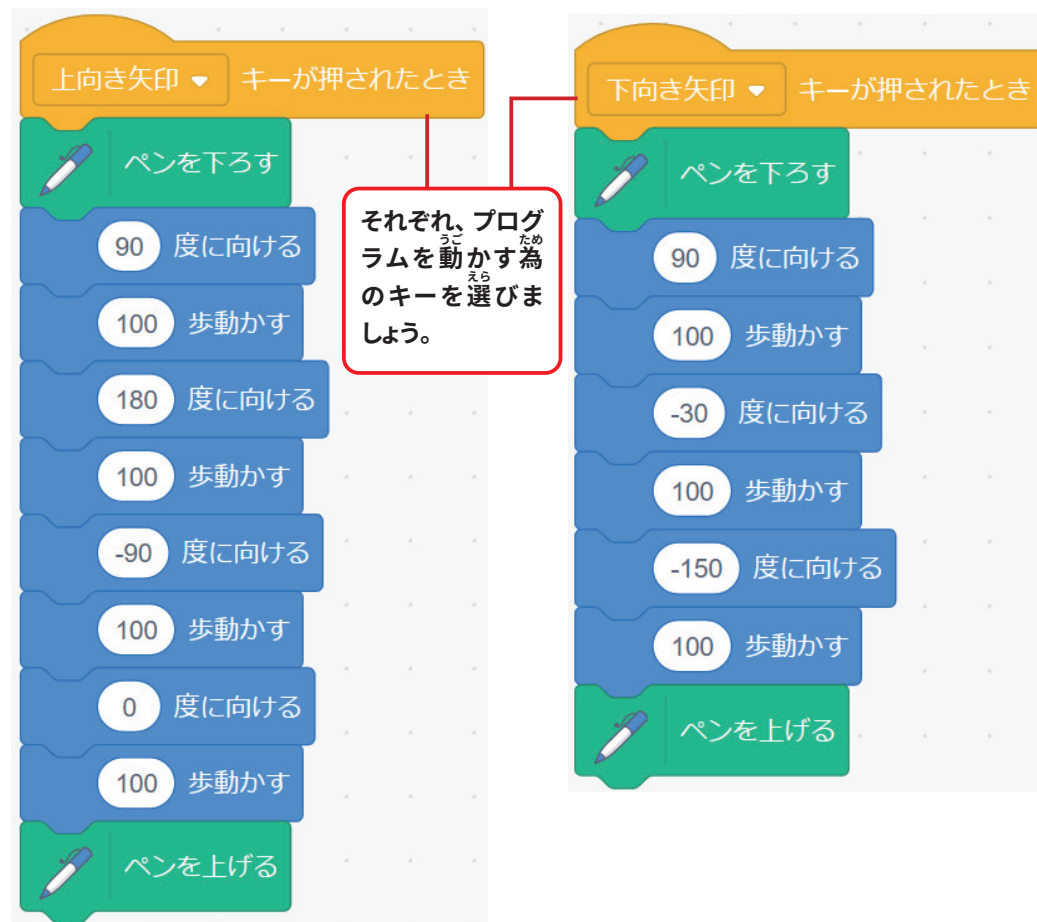
- ① 上向き矢印キー (↑) を押すと四角形を、
下向き矢印キー (↓) を押すと三角形を描きましょう。



動画はこちら



- ② 答えは下記ようになります。



それぞれの図形の描き方が分からない場合、A-1-7またはA-1-9を参考にしましょう。

練習問題なので、できるだけ右側の答えを見ないで作ってみましょう。



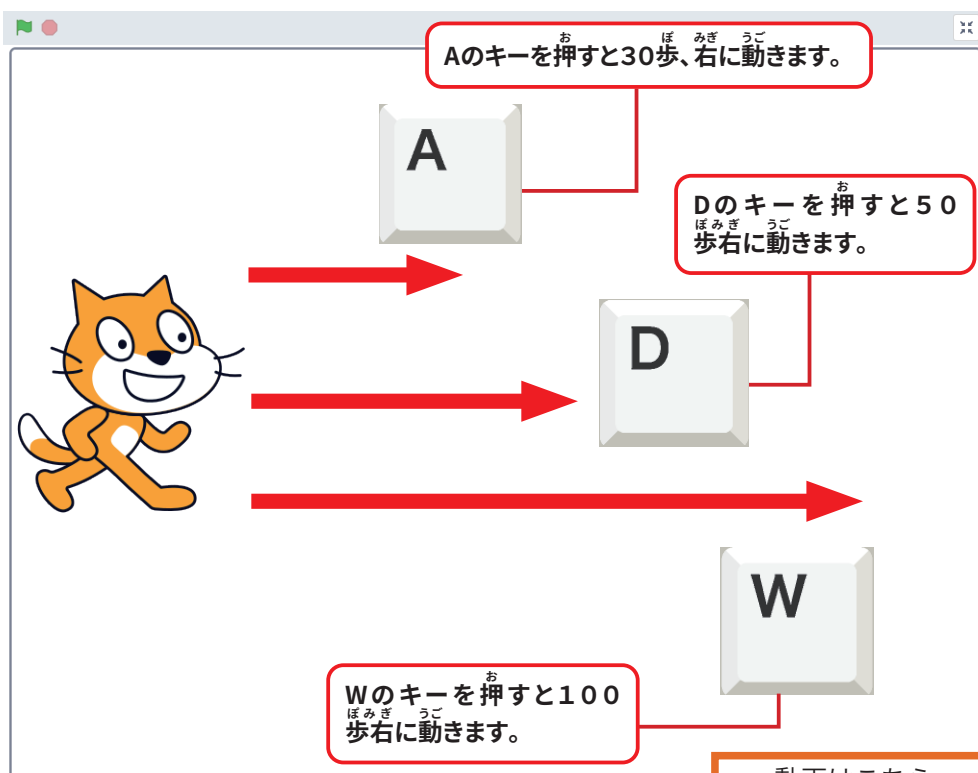
B-2-4

動かす距離をキーによって変えよう

名前



- ① A、D、W のそれぞれのキーによって、動かす距離を変えましょう。



動画はこちら



- ② 答えは下記ようになります。



それぞれのキーの種類に応じて動かす歩数を変えています。

解答例なので、異なるプログラムでも同じ動きをしていれば問題ありません。

ポイント

一回に動かす距離は、歩数で設定しましょう。

練習問題なので、できるだけ右側の答えを見ないで作ってみましょう。



B-2-5

はいけい か うご
背景を変えながら、ネコを動かそう

名前



① ネコを左右に動かしながら、背景を1秒おきに変えます。



② 答えは下記のようになります。



ネコを左右に動かす為のプログラムです。
端に着いたら跳ね返る様におきます。

ネコが左右に動くプログラムと同じイベント
(緑の旗が押されたとき) にしておきます。

背景を変えた後、1秒待つ処理を繰り返します。

解答例なので、異なるプログラムでも同じ動きをしていれば問題ありません。

れんしゅうもんだい
練習問題なので、できるだけ右側の
こた み づく
答えを見ないで作ってみましょう。

動画はこちら



ポイント

プログラムを動かすキッカケとなるイベントが同じであれば、同時に動かす事ができます。



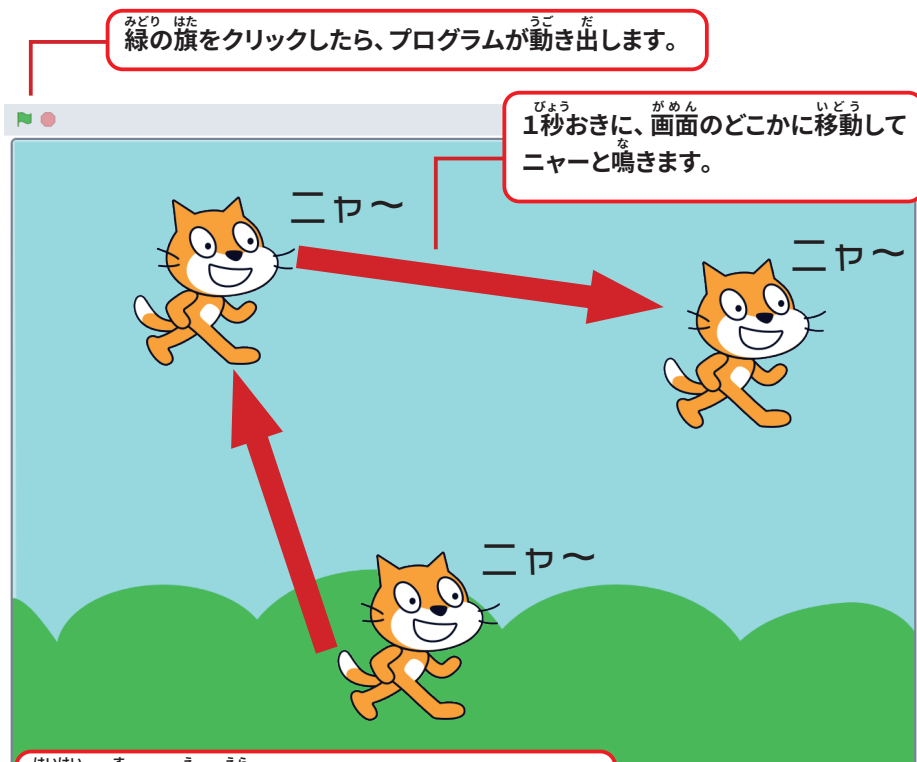
A-3-1

ランダムに移動しよう

名前



① 1秒おきに画面のどこかに移動します。



緑の旗をクリックしたら、プログラムが動き出します。

1秒おきに、画面のどこかに移動してニャーと鳴きます。

背景は好きな絵を選びましょう
(選び方が分からない人は、A-2-8を見直そう)

動画はこちら



② このプログラムを作って動かしましょう。



画面のどこかにランダムで移動します。

移動すると同時にニャーと鳴きます。

ヒント

[どこかの場所へ行く]の命令ブロックは[動き]から取り出します。

【動き】をクリック





- ① 「こんにちは」と言ってから、右に移動して「うーん」と考えます。

みどり はた 緑の旗をクリックしたら、プログラムが動き出します。

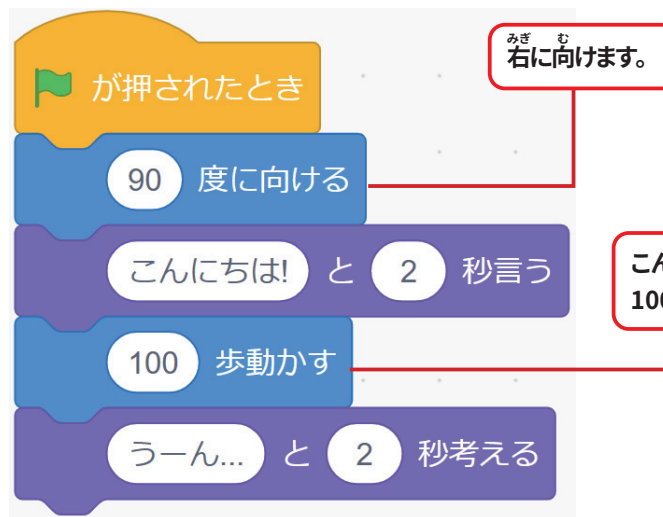


はいけい す え えら 背景は好きな絵を選びましょう
(選び方が分からない人は、A-2-8を見直そう)

動画はこちら



- ② このプログラムを作って動かしましょう。



みぎ む 右に向けます。

こんにちは!と言ってから
100歩動かし。

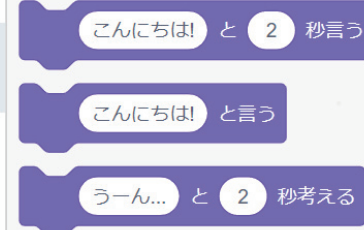
ヒント

[こんにちは!と2秒言う]
[うーん ... と2秒考える]
のブロックは [見た目]
から取り出します。

【見た目】をクリック



見た目





A-3-3

スタンプを使おう

名前



① スタンプを押しながら移動します。

みどり はた 緑の旗をクリックしたら、プログラムが動き出します。

こうご 交互にコスチュームを変えて
スタンプします。

さいご 最後の1体はスタンプではなく本体です。

はいけい す 背景は好きな絵を選びましょう
(選び方が分からない人は、A-2-8を見直そう)

動画はこちら



② このプログラムを作って動かしましょう。

が押されたとき

全部消す

90 度に向ける

スタンプ

100 歩動かす

次のコスチュームにする

スタンプ

100 歩動かす

次のコスチュームにする

スタンプ

100 歩動かす

次のコスチュームにする

スタートしてから、まず画面の線
やスタンプを消しておきます。

みぎ む 右に向けておきます。

スタンプで、その時のコスチュームの
絵を画面に残すことができます。

スタンプしてから右に進んでコス
チュームを変えます。



A-3-4

スタンプとペンを組合そう

名前



① スタンプを押しながら線を引きます。

② このプログラムを作って動かしましょう。

みどり はた 緑の旗をクリックしたら、プログラムが動き出します。

ひだりした ① 左下からスタートします。

む か と き ③ 向きを変える時にスタンプを押します。

すす ② 進むときは線を引きます。

動画はこちら

が押されたとき

全部消す

ペンを下ろす

90 度に向ける

スタンプ

150 歩動かす

0 度に向ける

スタンプ

150 歩動かす

-90 度に向ける

スタンプ

150 歩動かす

180 度に向ける

ペンを上げる

スタートしてから、まず画面の線やスタンプを消しておきます。

線を引ながら移動するのでペンを下します。

右に向けて、スタンプを押してから移動します。

上に向けて、スタンプを押してから移動します。

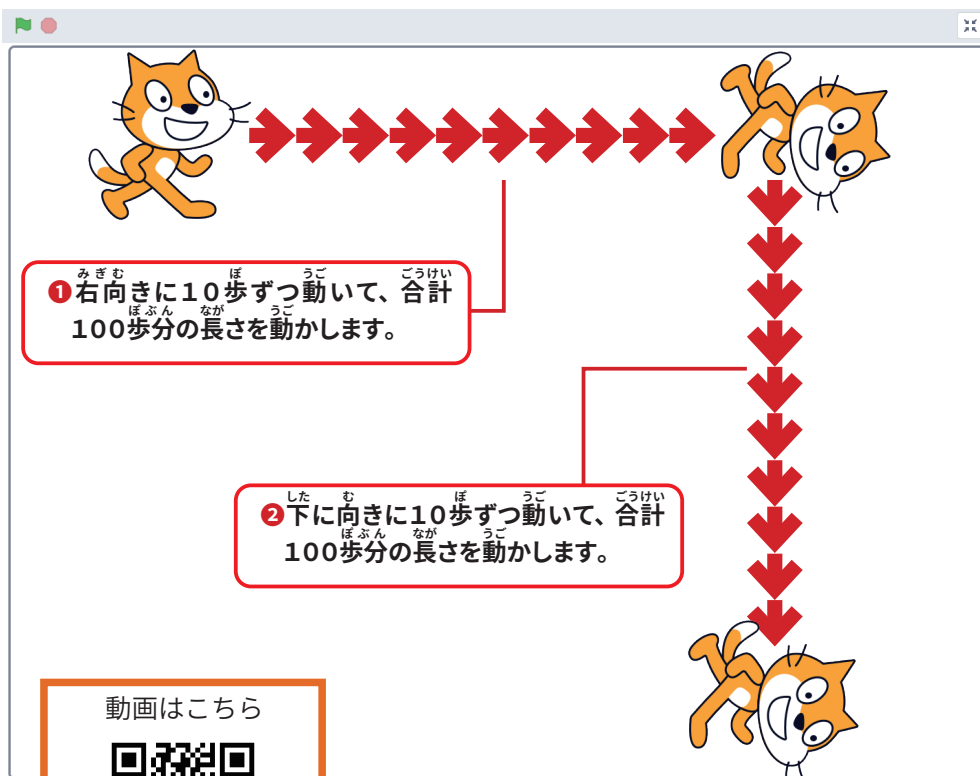
左に向けて、スタンプを押してから移動します。

最後にペンを上げておきます。



① この動きを作りましょう。

緑の旗をクリックしたら、プログラムが動き出します。



動画はこちら



② このプログラムを作って動かしましょう。



みぎむ 右向きにします。

10歩進む命令ブロックを10回繰り返すので、合計100歩だけ右に進む事になります。

したむき 下向きにします。

10歩進む命令ブロックを10回繰り返すので、合計100歩だけ下に進む事になります。



① この動きを作しましょう。

みどり はた うご だ
緑の旗をクリックしたら、プログラムが動き出します。

しこ おお みぎ
① 少しずつ大きくなしながら右にうごきます。

しこ ちい みぎ
② 少しずつ小さくしながら右にうごきます。

動画はこちら

② このプログラムを作って動かしましょう。

が押されたとき

大きさを 100 %にする

90 度に向ける

10 回繰り返す

10 歩動かす

大きさを 5 ずつ変える

10 回繰り返す

10 歩動かす

大きさを -5 ずつ変える

おお もと もと
大きさを元に戻しておきます。

うご み め おお
動きながら見た目を大きくしています。

うご み め ちい
動きながら見た目を小さくしています。



A-3-7 ネコをジャンプさせよう

名前



① 上向き矢印キーを押すとジャンプします。



② このプログラムを作って動かしましょう。

上向き矢印
キーが押されたとき

回転方法を 左右のみ にする

0 度に向ける

10 回繰り返す

10 歩動かす

180 度に向ける

10 回繰り返す

10 歩動かす

上向き矢印キーが押されたときにプログラムが動き始めます。

上または下に進むときの見た目を左右のみにしておきます。

上方方向に向けてから10歩ずつ動かします。

下方方向に向けてから10歩ずつ動かします。

ヒント

この 命令ブロックを使うと、見た目の向きが左右のみとなります。ただし、内部的には向きが存在しており、動かす場合は設定した方向の向きに移動します。



A-3-8 | ボールをバウンドさせよう

名前



① ボールが跳ね返りながら右にうごきます。

みどり はた 緑の旗をクリックしたら、プログラムが動き出します。



動画はこちら



② このプログラムを作って動かしましょう。



コスチュームをボールに変えておこう。
(コスチュームの換え方が分からない人は、A-2-4を見直そう)

ボールは真上に動き出すため、上に向けて置きます。

「10度回す→10歩進む」を18回くり返します。

ボールは真上に動き出すため、上に向けて置きます。

「10度回す→10歩進む」を18回くり返します。



A-3-9

点線を描こう／ペンの太さを変えよう | 名前



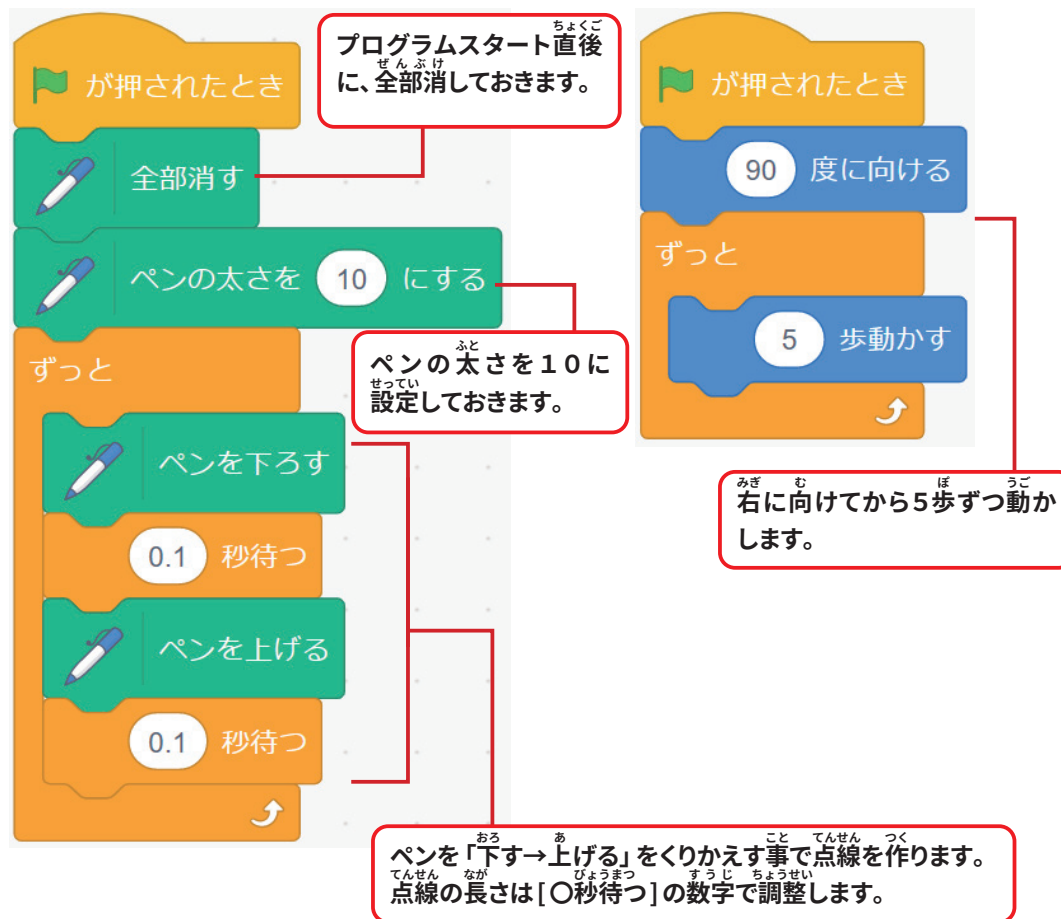
① ペンを使って点線を描きましょう。



動画はこちら



② このプログラムを作って動かしましょう。





A-3-10

いろ か うご
色を変えながら動かそう

名前



① ペンを使って、色を変えながら右に移動します。

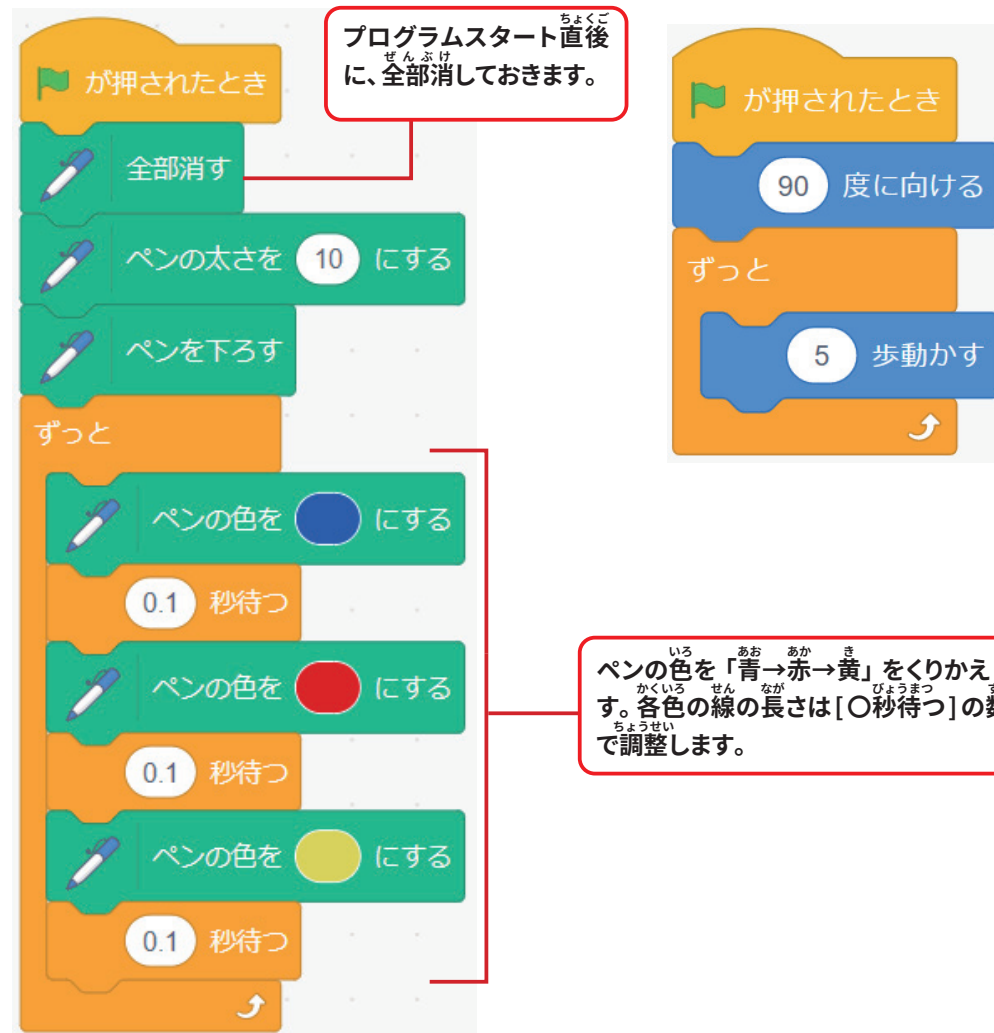
みどり はた
緑の旗をクリックしたら、プログラムが動き出します。



動画はこちら



② このプログラムを作って動かしましょう。



プログラムスタート直後に、全部消しておきます。

ペンの色を「青→赤→黄」をくりかえします。各色の線の長さは[〇秒待つ]の数字で調整します。



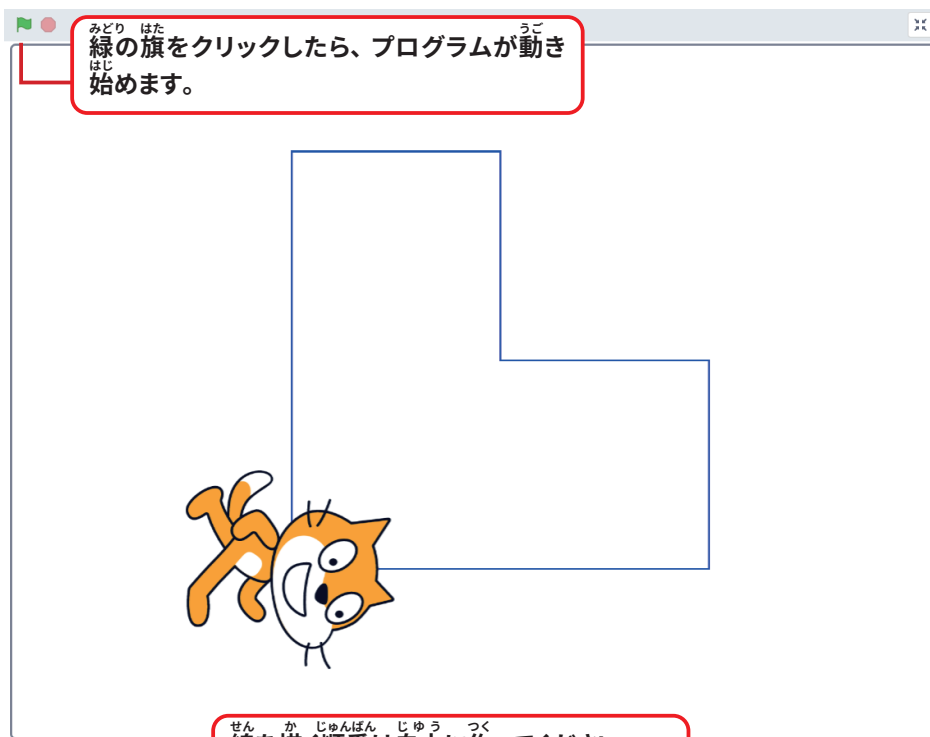
B-3-1

この図形が描けるかな3

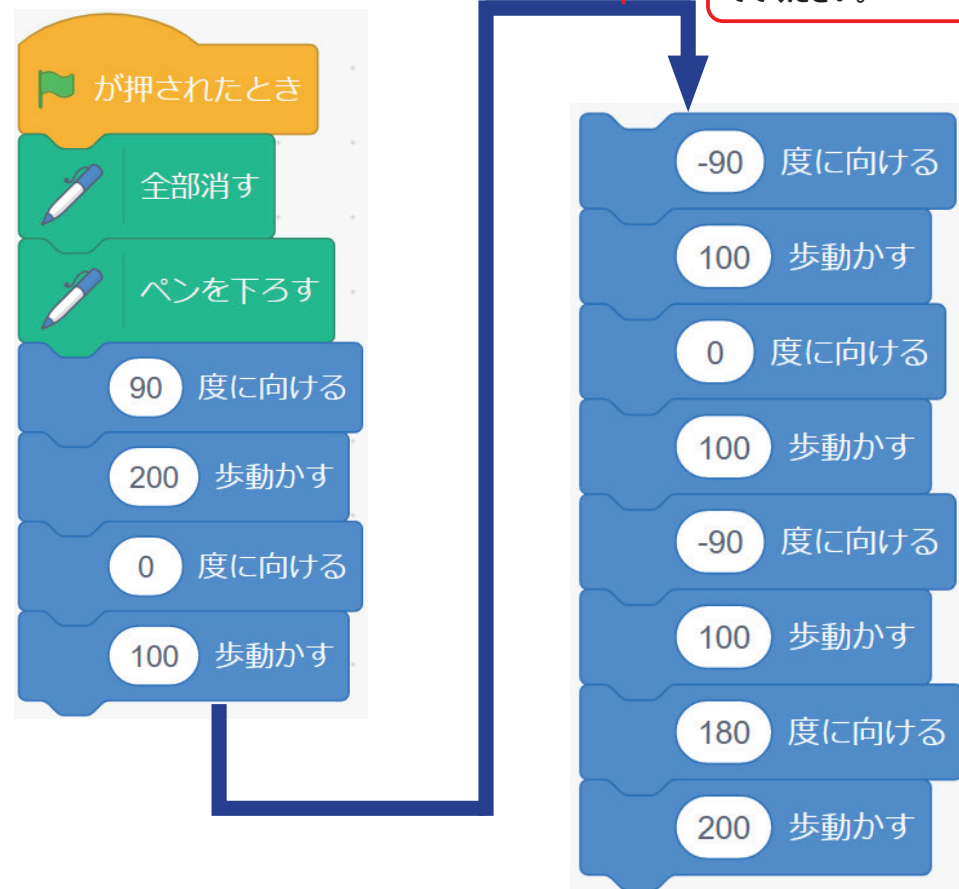
名前



① ペンの機能を使って、この図形を描きましょう。



② 答えは下記のようになります。



練習問題なので、できるだけ右側の答えを見ないで作ってみましょう。

動画はこちら



解答例なので、異なるプログラムでも同じ結果になれば問題ありません。



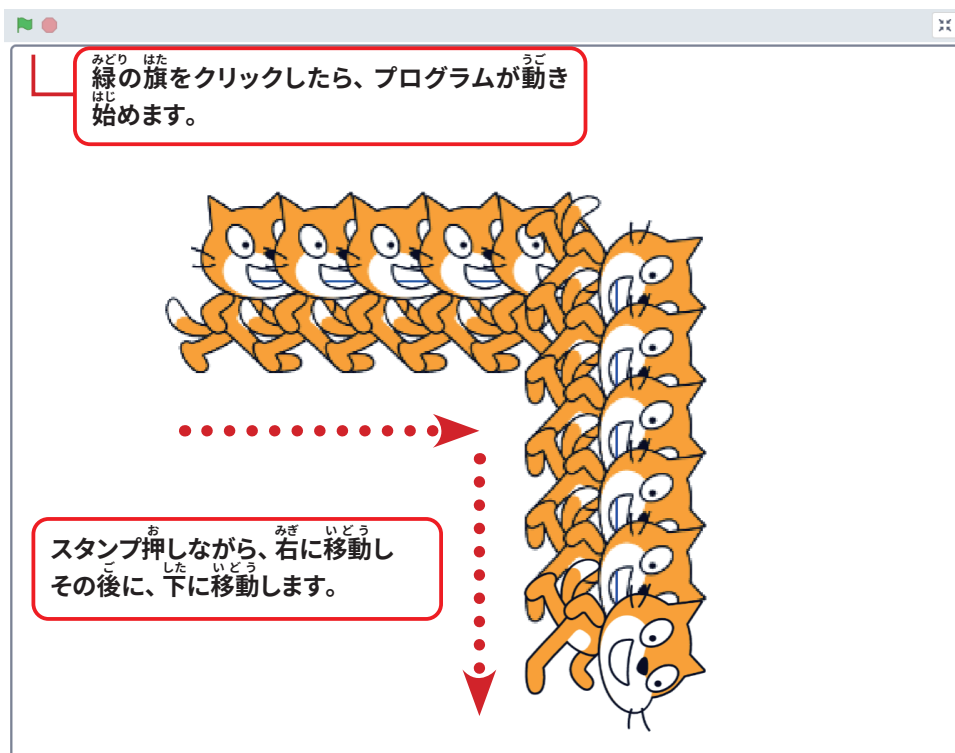
B-3-2

スタンプを使った問題！

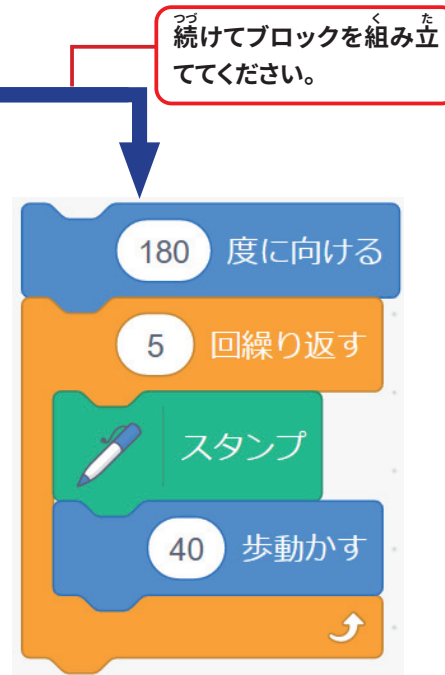
名前



① スタンプを使って、下記のような絵を作しましょう。



② 答えは下記ようになります。



解答例なので、異なるプログラムでも同じ動きをしていれば問題ありません。

れんしゅうもんだい 練習問題なので、できるだけ右側の 答えを見ないで作ってみましょう。

動画はこちら



ポイント

- ・スタンプを押しながら動く処理は「ずっと」を使わない様に注意しましょう。
- ・向きを決めてから動くようにしましょう。



B-3-3

ネコを操作できるようにしよう

名前



- ① ネコを矢印キーで左右で移動できるようにし、スペースキーを押すとジャンプします。

- ② 答えは下記のようになります。



練習問題なので、できるだけ右側の答えを見ないで作ってみましょう。

動画はこちら



解答例なので、異なるプログラムでも同じ動きをしていれば問題ありません。

ジャンプの仕組みが理解出来なければ、A-3-7をもう一度確認しましょう。



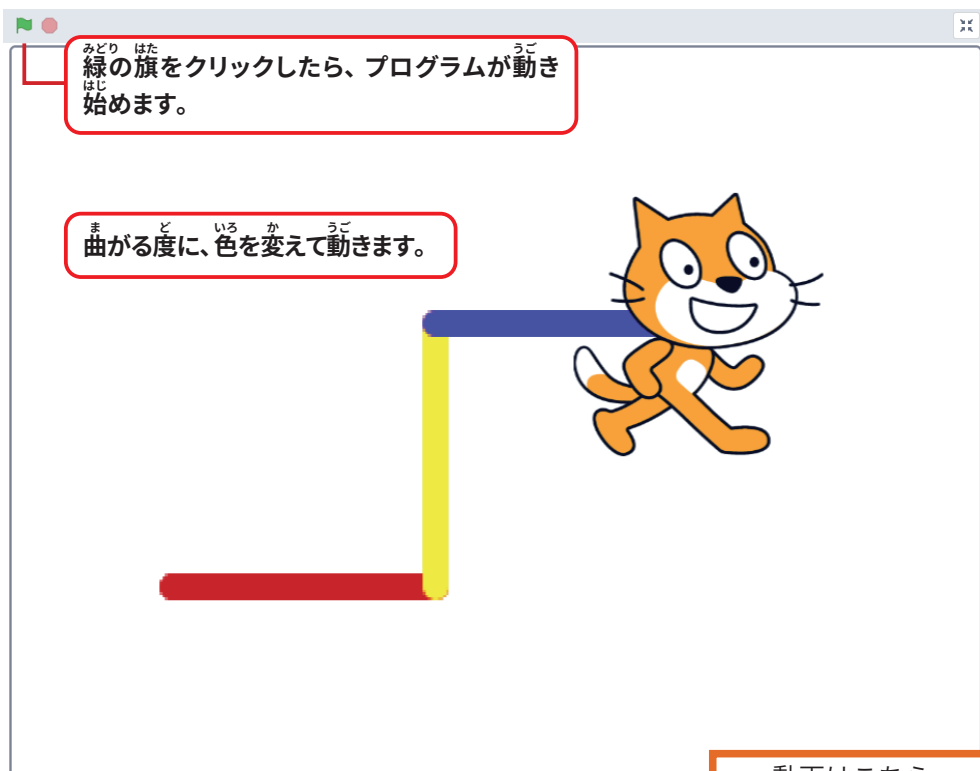
B-3-4

この図形が描けるかな?4

名前



① ペン機能を使ってこの図形を描いてみよう。



練習問題なので、できるだけ右側の答えを見ないで作ってみましょう。

動画はこちら



② 答えは下記のようにになります。



続けてブロックを組み立ててください。



ポイント

それぞれの方向に動かす前に、色を設定しておきましょう。



B-3-5

スタンプを使った問題2

名前



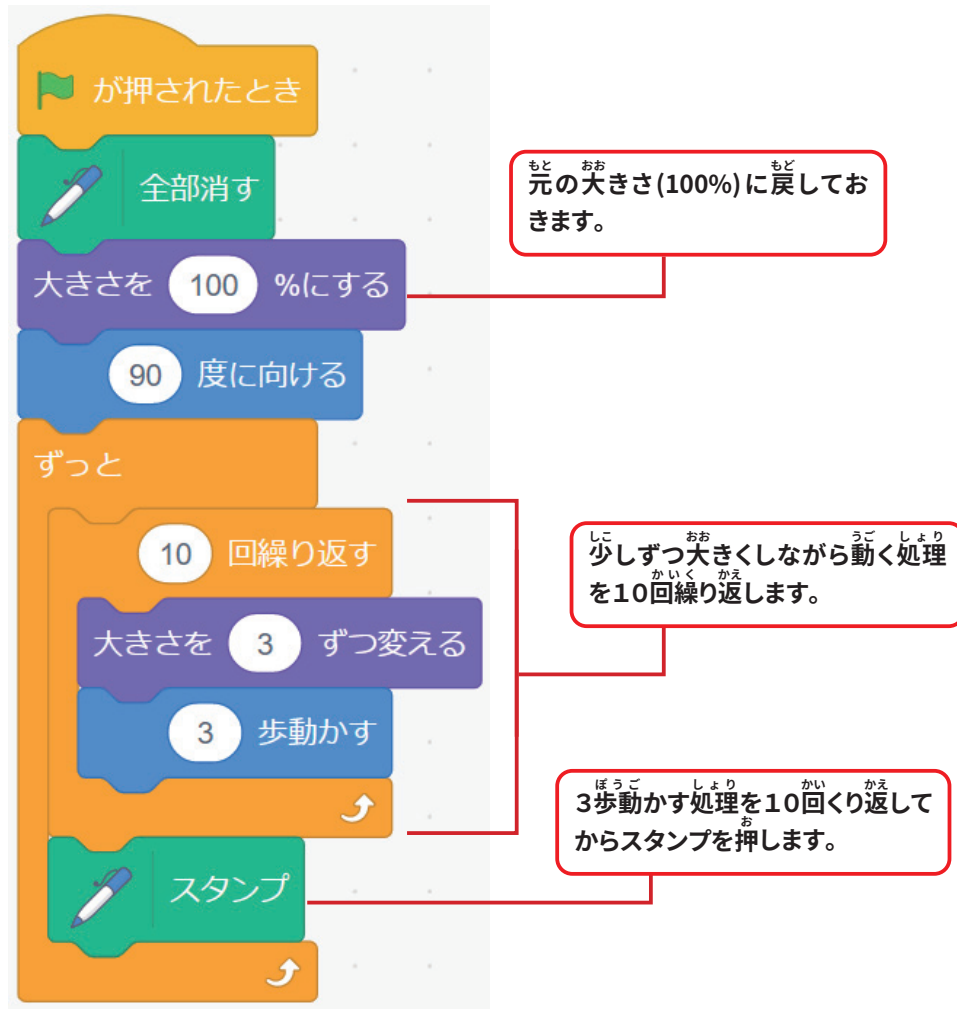
① スタンプを使って、下記のような絵を作しましょう。

② 答えは下記ようになります。



れんしゅうもんだい
練習問題なので、できるだけ右側の
こた み 答えを見ないで作ってみましょう。

動画はこちら





B-3-6

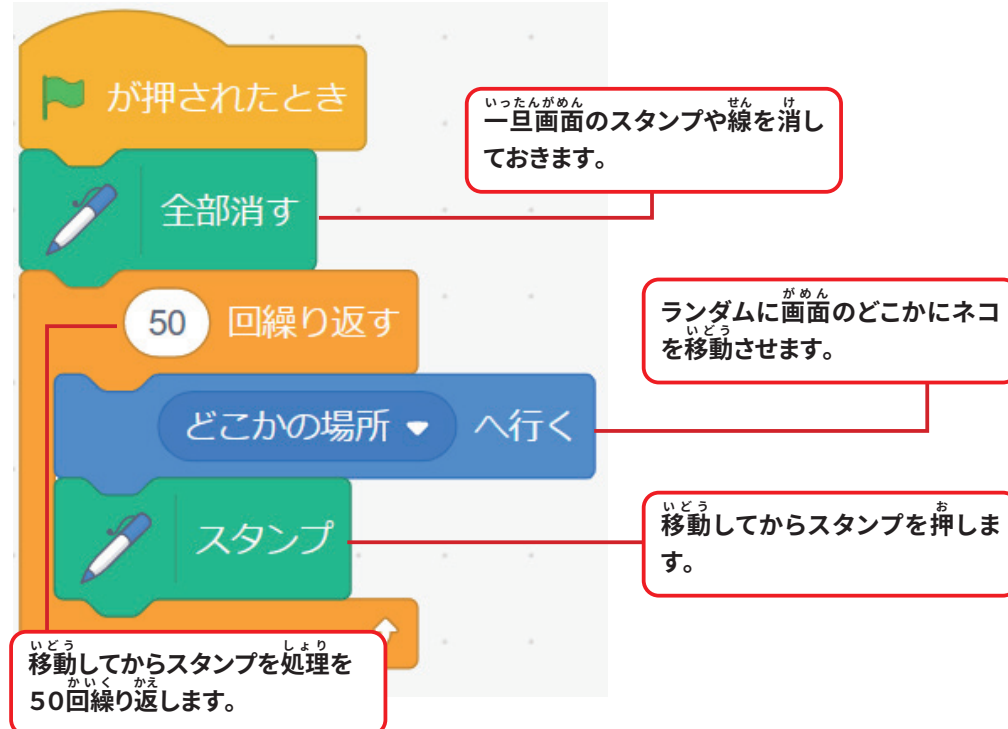
スタンプを使った問題 3

名前



① ランダムに画面に移動してスタンプを押しましょう。

② 答えは下記のようになります。



がめん 画面のどこかに移動する命令ブロックは、これをめいれい 使しましょう。これを「うご 動き」のカテゴリに入っています。



動画はこちら



かいどうれい 解答例なので、こと 異なるプログラムでも同じ動きをしていれば問題ありません。



B-3-7

スタンプを使った問題4

名前



① ネコを並べてスタンプを押そう。

みどり はた 緑の旗をクリックしたら、プログラムが動きはじ 始めます。

ネコのスタンプを2列に並べて押します

ネコのコスチュームを使う場合、横方向には80歩、縦方向には100歩動かすと重ならずスタンプが押せます。

動画はこちら



② 答えは下記のようになります。

が押されたとき

全部消す

4 回繰り返す

80 歩動かす

スタンプ

2列目に移動しています。

180 度に向ける

100 歩動かす

-90 度に向ける

320 歩動かす

90 度に向ける

4 回繰り返す

80 歩動かす

スタンプ

1列目のスタンプを動かしながら押しています。

2列目のスタンプを動かしながら押しています。



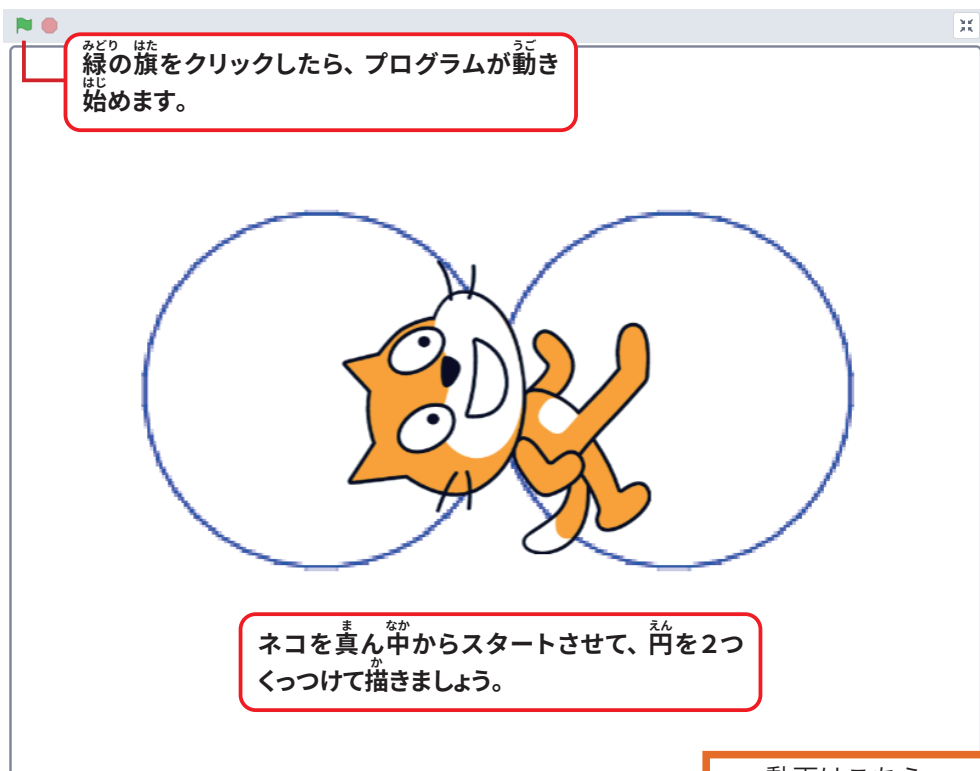
B-3-8

この図形が描けるかな?5

名前



① ペン機能を使ってこの図形を描いてみよう。



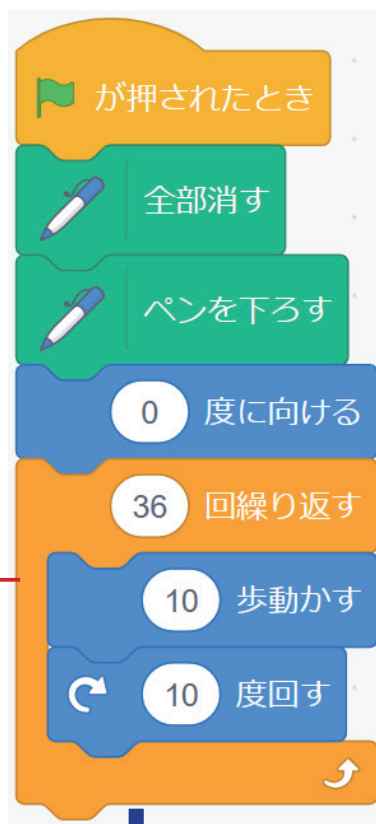
ヒント

10度ずつ回転する場合、36回繰り返すと1周します。

動画はこちら



② 答えは下記のようになります。



右側の円を描いています。

続けてブロックを組み立ててください。



左側の円を描いています。回転する矢印の方向に注意しましょう。

解答例なので、異なるプログラムでも同じ動きをしていれば問題ありません。



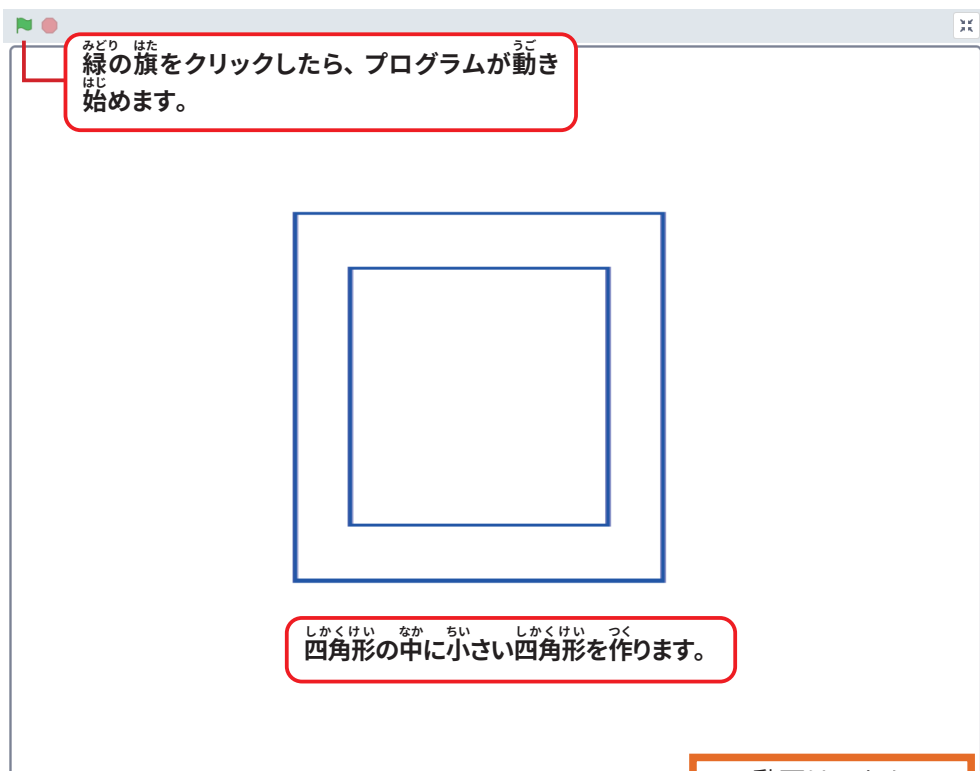
B-3-9

この図形が描けるかな？ 6

名前



① ペン機能を使ってこの図形を描いてみよう。



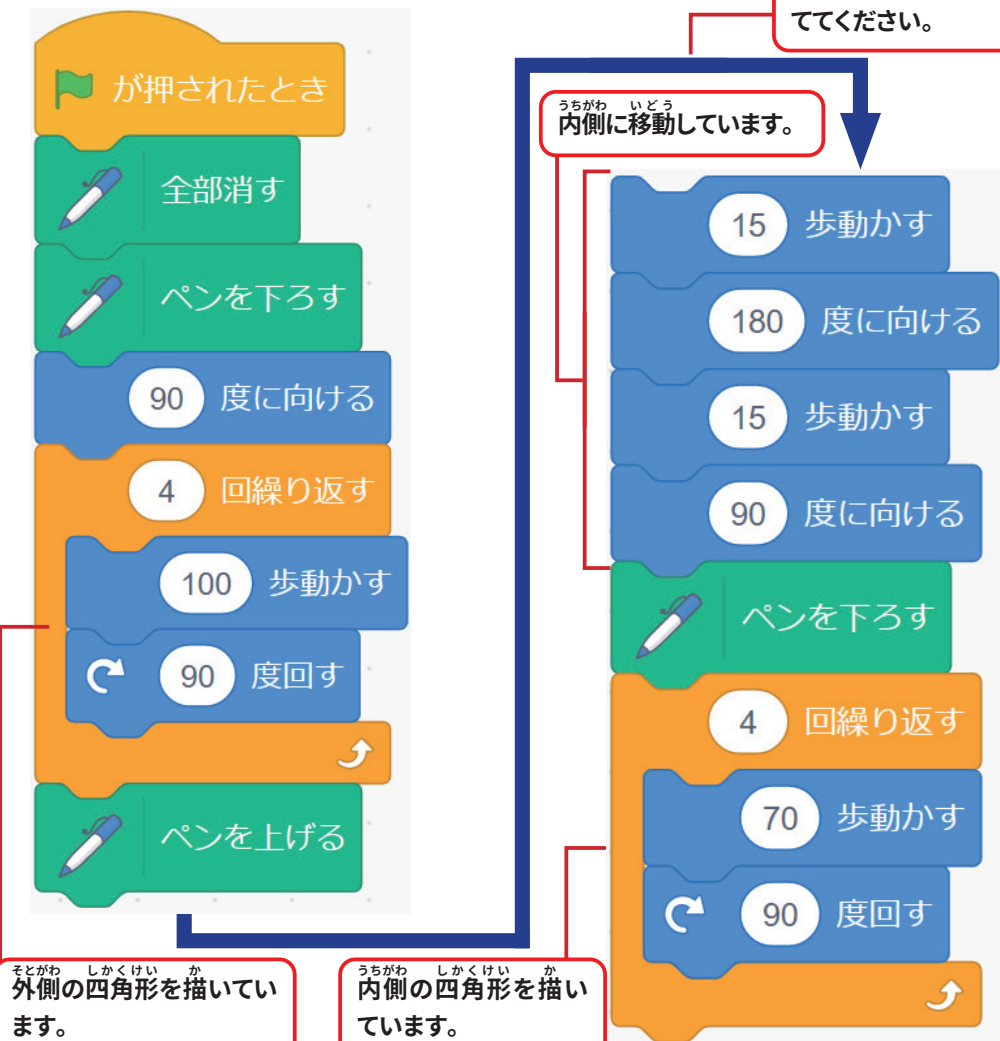
ヒント

1つ目の四角形を描いた後、2つ目の四角形を描く場所まで移動する際、ペンを上げて移動しましょう。

動画はこちら



② 答えは下記のようになります。



続けてブロックを組み立ててください。

内側に移動しています。

外側の四角形を描いています。

内側の四角形を描いています。



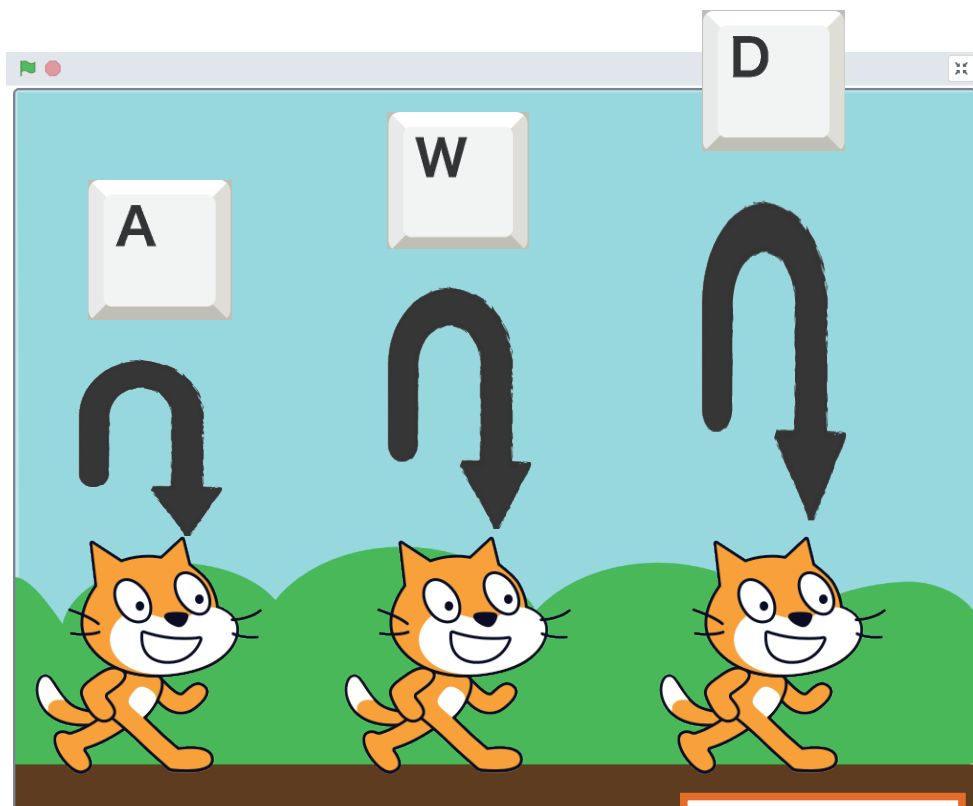
B-3-10 | キーによってジャンプ力を変えよう

名前



① キーによってジャンプする高さを変えましょう。

② 答えは下記のようになります。



動画はこちら



a ▼ キーが押されたとき	w ▼ キーが押されたとき	d ▼ キーが押されたとき
回転方法を 左右のみ ▼ にする	回転方法を 左右のみ ▼ にする	回転方法を 左右のみ ▼ にする
0 度に向ける	0 度に向ける	0 度に向ける
5 回繰り返す	10 回繰り返す	15 回繰り返す
10 歩動かす	10 歩動かす	10 歩動かす
180 度に向ける	180 度に向ける	180 度に向ける
5 回繰り返す	10 回繰り返す	15 回繰り返す
10 歩動かす	10 歩動かす	10 歩動かす

繰り返す回数によって高さを変化させています。

ポイント

繰り返す回数は同じで、動かす歩数を変えて調整しても良いでしょう。



解答例なので、異なるプログラムでも同じ動きをしていれば問題ありません。