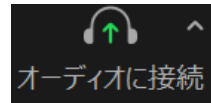




MathPub(マスパブ) プログラミング教室(きょうしつ)

株式会社DynaxT(かぶしきがいしゃ だいなつくす・てい)

音楽を流しています。

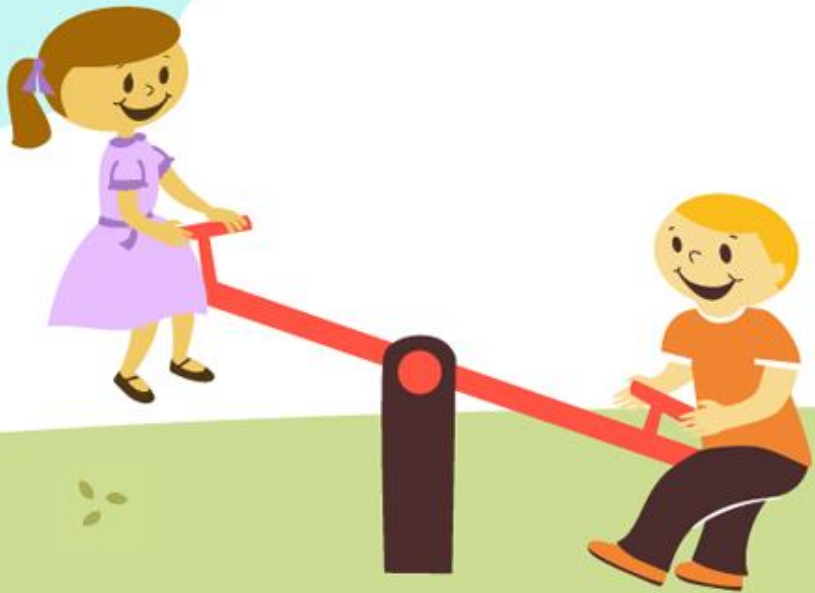


なにも聞こえない方は「オーディオに接続」から
「インターネットを使用した通話」、
「Wi-Fiまたは携帯のデータ」をえらんでください。



1 かいいめ

- ログイン、そうさについて

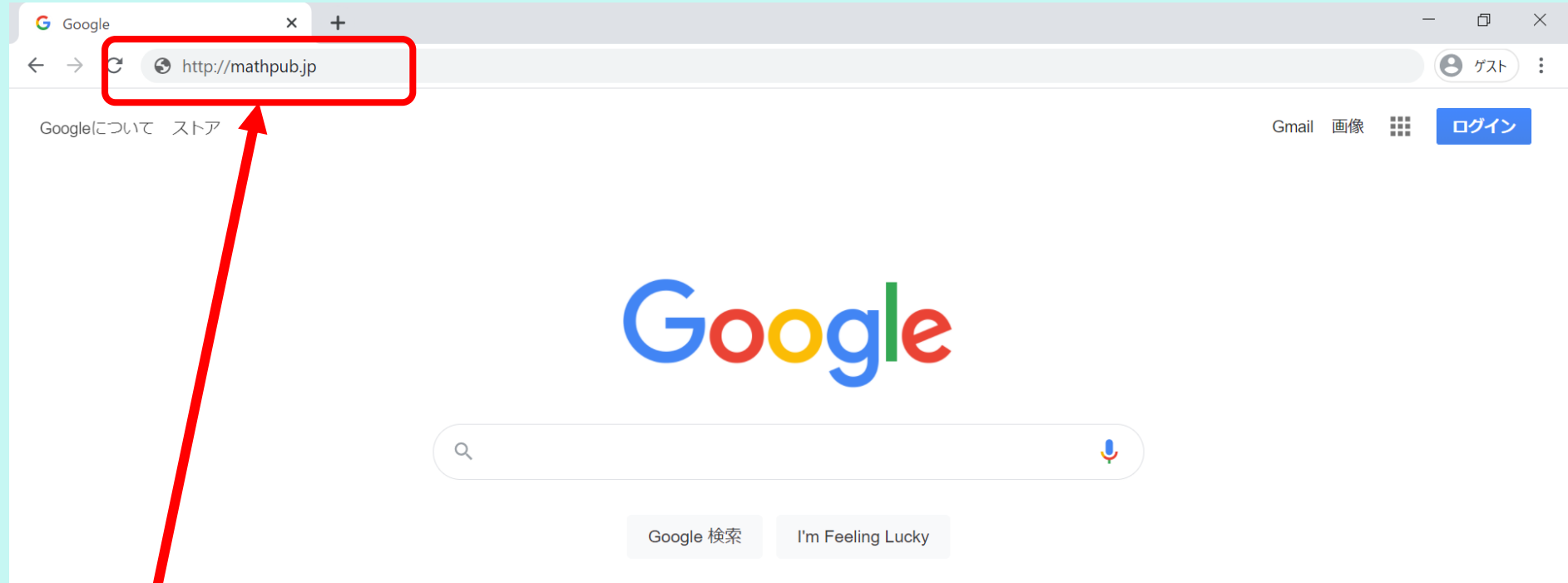


今日の目的「MathPub（ますぱぶ）をつかいこなす」

1. MathPub（ますぱぶ）をブラウザでひらく
2. ログインする
3. 「教材（きょうざい）」をさがす
4. 回答開始！
5. ブロックをうごかす
6. 問題生成！
7. 保存（ほぞん）、回答終了！



1. MathPub (ますぱぶ) をブラウザでひらく



- <https://mathpub.jp/> と入力(にゅうりょく)します。



2. ログインする

MATH PUB

ユーザ名: 平岩優里 所属: オンラインMathPub教室 ログアウト パスワードの変更 動画を見る

■ ログイン

メールアドレス

y_hiraiwa@dynaxt.co.jp

パスワード

.....

ログイン

MathPubに新規入会

登録したときに使用したメールアドレスを入力してください。パスワードを忘れた方

- メールアドレスとパスワードを入力(にゅうりょく)して「ログイン」をクリックします。



2. ログインする



MATH PUB

ユーザ名: ログアウト パスワードの変更

☰

■ 所属選択

所属一覧

- MathDub
- 21B000_0

- 「21B000_0」をクリックしてください。





■ メニュー

きょうざい

きょうざいのけんさく・もんだいをとく

ひょうかをみる

きょうざいのさくせい

ていがくねんむけきょうざい

ていがくねんむけきょうざいけんさく

ていがくねんむけしゅつだい

ユーザかんり

ユーザしょぞくせんたく

QRコードはっこう

そのた

おしらせへんしゅう

イベントぼしゅうかんり

メニュー画面
ログインは
できましたか？



3. 「教材(きょうざい)」をさがす

「プログラミングのきほん①」
という教材(きょうざい)をつかいます。

まずは「教材の検索・問題を解く」をタップ

■ メニュー

教材

教材の検索・問題を解く

評価を見る

教材の作成 出題

教材検索画面を開きます。

公開教材などすでに作成済みの教材を使って
出題するときはこちらから。



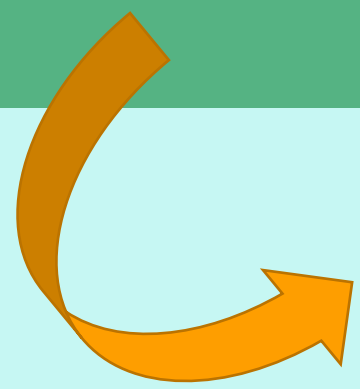
3. 「教材(きょうざい)」をさがす

「対象(たいしょう)」に「自分(回答)」をえらんで、検索(けんさく)

■ 教材検索 新規作成

対象 検索したい教材の共有範囲を選択します。

タイトル



検索



3. 「教材(きょうざい)」をさがす

「プログラミングのきほん① ももたろう」をタップ

言語

学習指導案あり

検

教材一覧

タイトル	領域	単元名	ねらい	使用されている字句	言語	所有者
プログラミングのきほん①ちくじしより					日本語	おためし
プログラミングのきほん①ちくじしより					日本語	おためし
プログラミングのきほん②じょうけんぶんき					日本語	おためし



4. 回答開始！

こんな画面(がめん)が表示(ひょうじ)されたらOK！
「回答開始(かいとうかいし)」ボタンをタップします。

「回答(かいとう)を開始(かいし)します」とでたら
「OK」とタップします。

MATH PUB

ログアウト パスワードの変更

☰

■ 教材編集 問題編集 解答編集 プログラム編集

教材タイトル **必須** プログラミングのきほん②じょうけ

校種 **必須** 小学校

学年 **必須** 1年

コピー

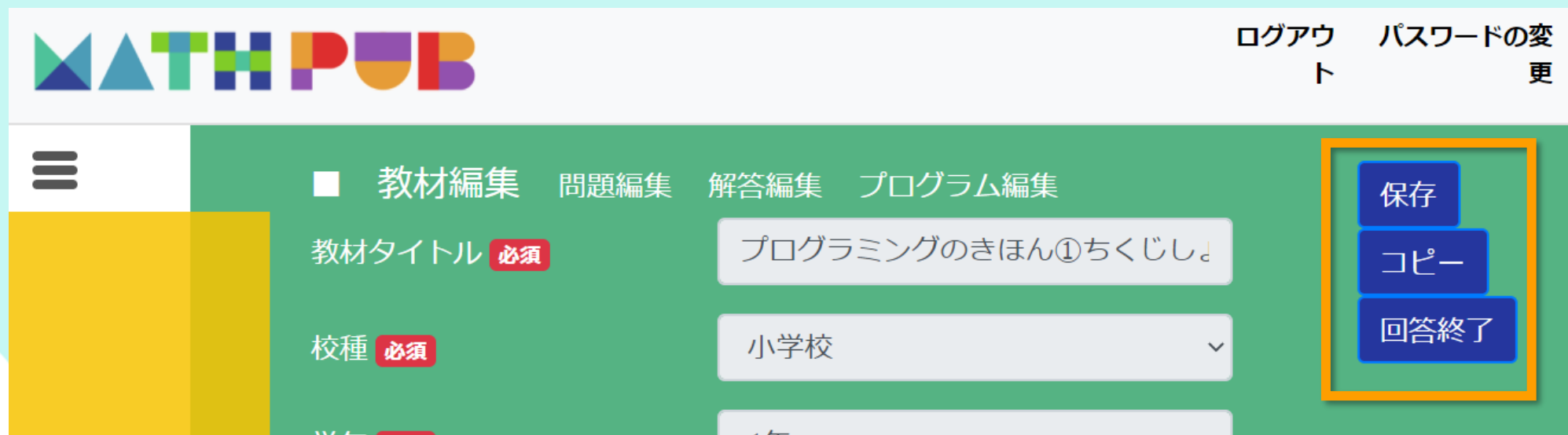
回答開始



4. 回答開始！

「回答開始(かいとうかいし)」ボタン が

「回答終了(かいとうしゅうりょう)」ボタン に
変わっていればOKです。



MATH PUB

ログアウト パスワードの変更

≡

■ 教材編集 問題編集 解答編集 プログラム編集

教材タイトル **必須** プログラミングのきほん①ちくじし

校種 **必須** 小学校

学年 **必須** 1年

保存
コピー
回答終了



5. ブロックをうごかす 好きな名前にかきかえてみましょう

問題生成

Python表示

ブロック

まずは

数をつくる工夫

色をつけるとき

絵をいれるとき

数を決めるルール

文字を使うとき

もし~なら等の条件

繰り返しの命令

リスト

数字などを入れる箱

関数

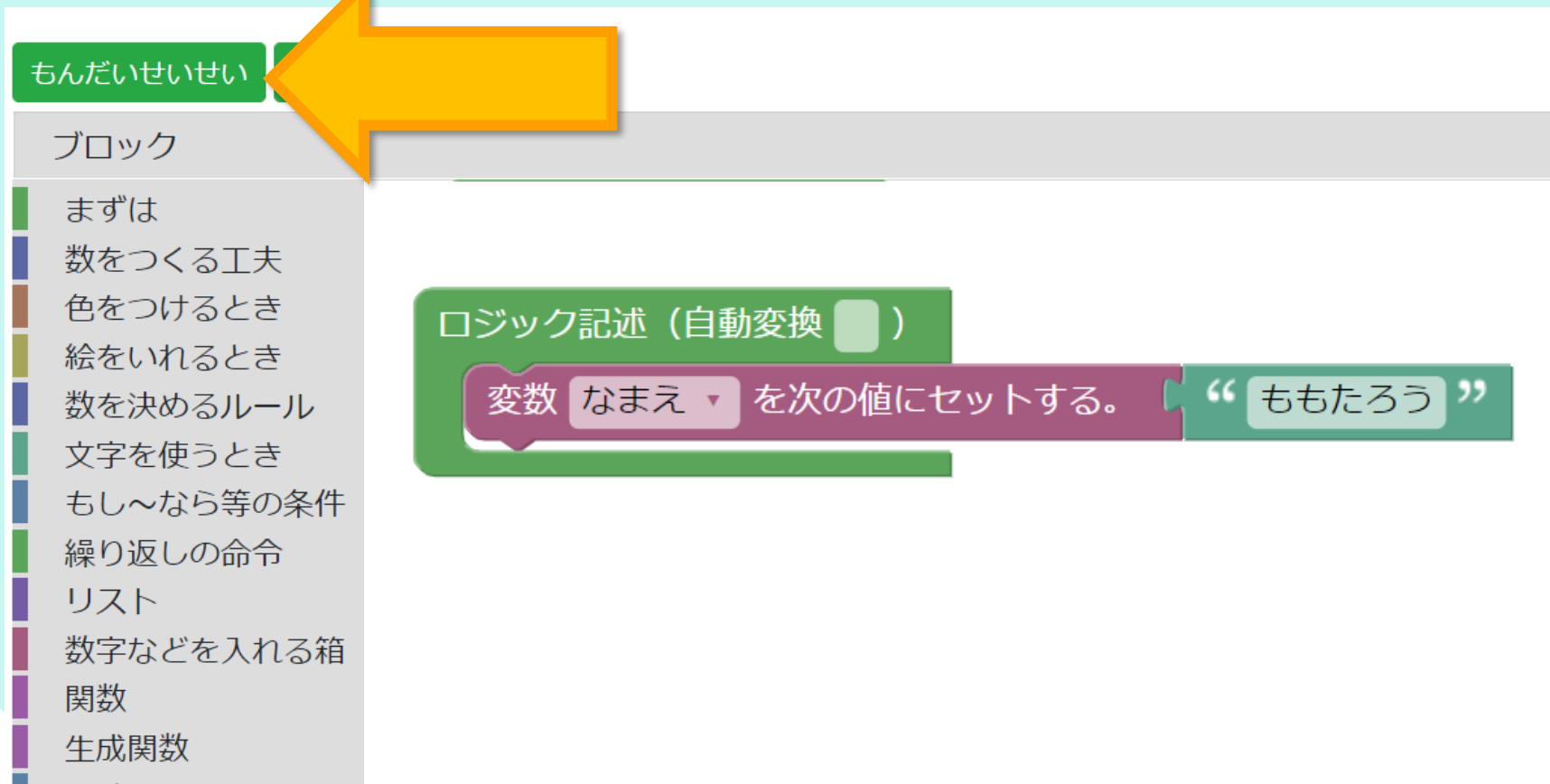
ロジック記述 (自動変換)

変数 **なまえ** を次の値にセットする。

“ももたろう”



6. 問題生成！ 「もんだいせいせい」ボタンをおす



もんだいせいせい

ブロック

- まずは
- 数をつくる工夫
- 色をつけるとき
- 絵をいれるとき
- 数を決めるルール
- 文字を使うとき
- もし～なら等の条件
- 繰り返しの命令
- リスト
- 数字などを入れる箱
- 関数
- 生成関数

ロジック記述 (自動変換)

変数 なまえ を次の値にセットする。 “ももたろう”

変数なまえの値（あたい）をかきかえたら、
もんだいせいせいをタップ、またはクリック



問題:桃太郎

- (1) 昔々、あるところにおじいさんとおばあさんが住んでいました。
おじいさんは山へしばかりに、おばあさんは川で洗濯に。

ある日、おばあさんは川で大きな桃をひろい、家に持って帰りました。
桃を食べようとして割ってみるとなんと中から男の子が。

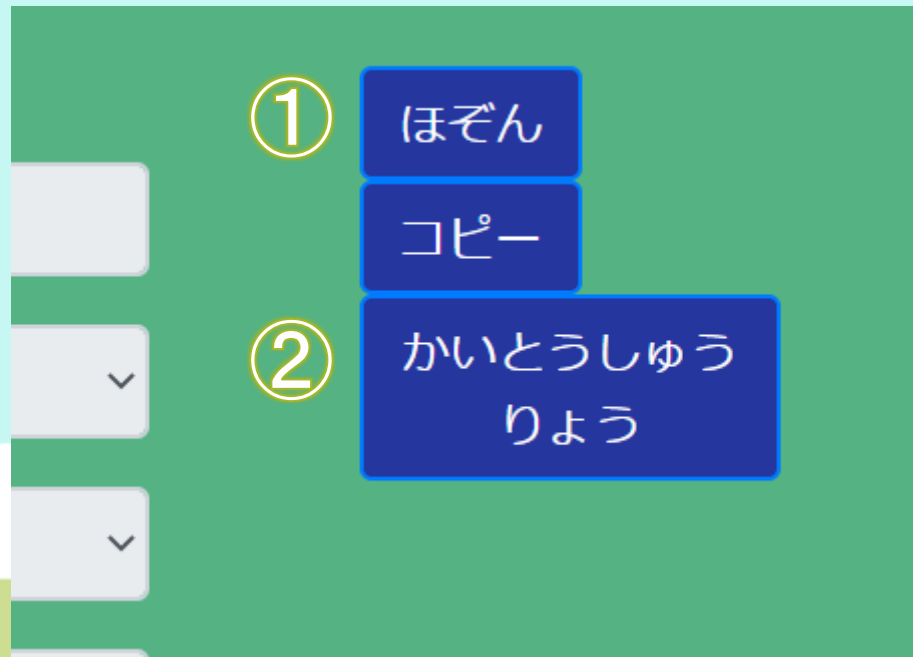
ももたろうと名付けられた男の子。
大切に育てられ、すくすく大きく育ったある日、鬼が島の悪いオニのうわさを聞いて、鬼退治に出かけることになりました。
途中、犬、猿、キジに会い、きび団子をあげておともにしました。

鬼が島についたももたろうは、鬼と対決。



7. 保存(ほぞん)、回答終了！ さいごに、

- ① 「保存(ほぞん)」 ボタンをタップ
- ② 「回答終了(かいとうしゅうりょう)」 ボタンをタップ



A colorful illustration of a girl and a boy playing on a seesaw in a park. The girl, on the left, has brown hair in a ponytail and is wearing a purple dress. The boy, on the right, has blonde hair and is wearing an orange shirt and dark pants. They are both smiling. The seesaw is red with a black base. The background features a light blue sky with large white clouds and a green grassy hill with small yellow flowers.

今日はここまで

また次回もよろしくおねがいします！