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 だいなっくす・てい)

音楽を流しています。

■**▼**■ オーディオに接続

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。



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!

10

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

G Google	× +			- 0 ×
← → C S http://math	ub.jp			8 771
Googleについて ストア			Gm	ail 画像 🏭 ログイン
		Joogle		
	٩		Ŷ	
	Gr	oogle 検索 I'm Feeling Lucky		
https://	/mathpub.jp/	と入力(にゅ	うりょく)	します。
\$	2-			
		35		36.

2. ロク	「インす	3				
		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			Math	₽ub/ご新祖入会	
	y <u>hiraiwa</u> @dynaxt. パスワード	<u>co.jp</u>		登録したときに使用したメ カしてください。	ニールアドレスを入 フードを忘れた方	
		ログイン				
• メール 「ログ	アドレス イン」を	とパスワー クリックし	-ドを入力(に ノます。	ゆうりょく)	して	
\$		22	200	1		





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



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)



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

			+	1J 201				
			東父	· 亦 切				
	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	しょり					日本語	おためし
	プログラミングのきほん①ちくじ	しょり					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
	V	20	N.C.					





5. ブロックをうごかす す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。 " ちもたろう "
L	\$	

6. 問題生成! 「もんだいせいせい」ボタンをおす





問題:桃太即

決。

 (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





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



今日はここまで

1

また次回もよろしくおねがいします!

...

1