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。

■ I ■ 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。

2かいめ ・変数(へんすう)について

...

1

1

1

:-

今日の目的「変数(へんすう)ブロックをつかいこなす」

1. 変数(へんすう)について話をきく

2. MathPubで作業(さぎょう)する

11

>

3. かんがえてみる

今日の目的「変数(へ、 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!

2. MathPubで作業(さぎょう)する



変数(へんすう)ってなに? 前回の「ももたろう」を思い出してみると・・・

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。

{なまえ}と名付けられた男の子。



変数(へんすう)ってなに? 前回の「ももたろう」を思い出してみると・・・

ももたろうと名付けられた男の子。 ももたろうと名 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。 {なまえ}が ももたろうになってる!! ロジック記述(日期スル 13 変数 なまえ を次の値にセットする。 ももたろう " 66 | 11







変数(へんすう)ってなに? 変数には1つ1つ 名前がついていて、 です。 ぼくの名前は つかうときは 名前でよびだします。 を次の値にセットする。 変数 A 🔹 ここが変数の名前 10 >-12



変数(へんすう)ってなに?



MathPubで変数ブロックをつかってみよう! 今回はこんなブロックをつかいます。



① MathPub(ますぱぶ)をブラウザでひらく

G Google ×	+		– 0 ×
\leftrightarrow \rightarrow C S http://mathpuk	jp		e 721 :
Googleについて ストア			Gmail 画像 詳 ログイン
	G	ogle	
	٩	Ļ	
	Google 検索	ž I'm Feeling Lucky	
https://	mathpub.jp/と	入力(にゅうりょ	く)します。
N	2-	W.	
			24,0

		グインす	-2			
		PTR	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				
		y_hiraiwa@dynaxt.c	eip		MathPu 登録したときに使用したメー, 力してください。	bに新規入会 ルアドレスを入 一ドを忘れた方
		パスワード				
			ログイン			
	• メール	アドレスと	- パスワー	-ドを入力(に	ゆうりょく)し	して
R		イン」を	ノリックし	ン よ り 。		
	•		20	35	1	





③「教材(きょうざい)」をさがす 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②」をえらぶ

	0113-2					
	東文米小					
言語						
学習指導案あり						
<u> 教</u> はオ 厚气						
我们 見						
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					日木迺	+>+
						92/SQ
プログラミングのきほん①ちくじしょり					日本語	おため
プログラミングのきほん①ちくじしょり プログラミングのきほん②じょうけんぶんき	_	_			日本語日本語	おため
プログラミングのきほん①ちくじしょり プログラミングのきほん②じょうけんぶんき	<u> </u>				日本語日本語	おたび
プログラミングのきほん①ちくじしょり プログラミングのきほん②じょうけんぶんき	-				日本語日本語	おたび
プログラミングのきほん①ちくじしょり プログラミングのきほん②じょうけんぶんき	-				日本語日本語	おため
プログラミングのきほん①ちくじしょり プログラミングのきほん②じょうけんぶんき	-				日本語日本語	おたる
プログラミングのきほん①ちくじしょり プログラミングのきほん②じょうけんぶんき	4				日本語日本語	おため







問題文(もんだいぶん)

A という名前の箱には {A} B という名前の箱には {B}が入っています。 この2つを足し合わせると、<mark>{C</mark>}です。



A という名前の箱には {A} B という名前の箱には {B}が入っています。 この2つを足し合わせると、 {C}です。 いろいろかえてみましょう!

⑤ ブロックをうごかす、かきかえる

問題	連成 Python表示		
フ	゙ロック		
	まずは 数をつくる工夫 色をつけるとき 会をいれるとき 数を決めるルール 文字を使うとき ちし~なら等の条件 乗り返しの命令 リスト	 ロジック記述(自動変換) 変数 A * を次の値にセットする。 変数 C * を次の値にセットする。 (A * + *) B * 	
	周数		

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	ロジック記述(自動変換) 変数 A を次の値にセットする。(5) 変数 B を次の値にセットする。(4) 変数 C を次の値にセットする。(4) (A T + T B T)
数字などを入れる箱 関数 生成関数 	
	をダッノ、またはクリック ・



考えてみよう

3

10

 $\mathbf{\Lambda}$

1



32

1

数と文字でたしざんすると…

>

考えてみよう



OK

11

数をつかうときのブロックと 文字をつかうときのブロックで計算はできないんだね...

2-





A という名前の箱には 5
 B という名前の箱には もじが入っています。
 この2つを足し合わせると、5もじです。



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!

...

11