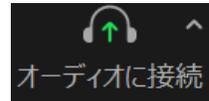




MathPub(マスパブ) プログラミング教室(きょうしつ)

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。



MathPubプログラミング教室

前回のこたえ

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。

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。

“ もじ ”

変数 C を次の値にセットする。

A + B

数ブロック
じゃなくて、
文字ブロックで
「5」をセット！
これなら
エラーにならない

もんだいせいせい

- (1) 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。

みなさん、どうでしたか？



前回のこたえ

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。

“ もじ ”

変数 C を次の値にセットする。

A + B

数ブロック
じゃなくて、
文字ブロックで
「5」をセット！
これなら
エラーにならない

もんだいせいせい

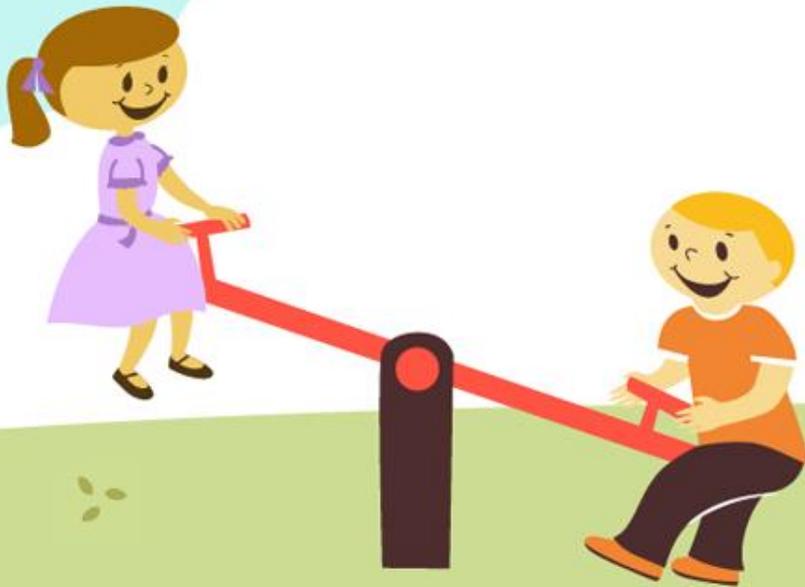
- (1) A という名前の箱には 5
B という名前の箱には もじが入っています。
この2つを足し合わせると、5もじです。

みなさん、どうでしたか？



3かいめ

- 条件分岐(じょうけんぶんき)



今日の目的

「条件分岐(じょうけんぶんき)ブロックをつかいこなす」

1. 条件分岐 (じょうけんぶんき) について話をきく
2. MathPubで作業 (さぎょう) する
3. かんがえてみる



今日の目的 「条件分岐(じょうけん)

1. 条件分岐
話をきく

- 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

3. かんがえてみる

- 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!



条件分岐(じょうけんぶんき)ってなに？

「○○にあてはまるときは～～する」というように
コンピュータのうごきを制御(せいぎょ)できます。

○○を条件(じょうけん)、
～～を処理(しゅり)と呼びます。

分岐(ぶんき)は
わかれみち
という意味(いみ)だよ



条件分岐(じょうけんぶんぎ)ってなに？

「もし、ハンバーガーが食べたいなら、
ハンバーガー屋さんに行く。」



条件分岐(じょうけんぶんぎ)ってなに？

条件

「もし、ハンバーガーが食べたいなら、

処理

ハンバーガー屋さんに行く。」



条件分岐(じょうけんぶんき)ってなに？

「もし、ハンバーガーが食べたいなら、
ハンバーガー屋さんに行く。

そうでなければ、うどん屋さんに行く。」



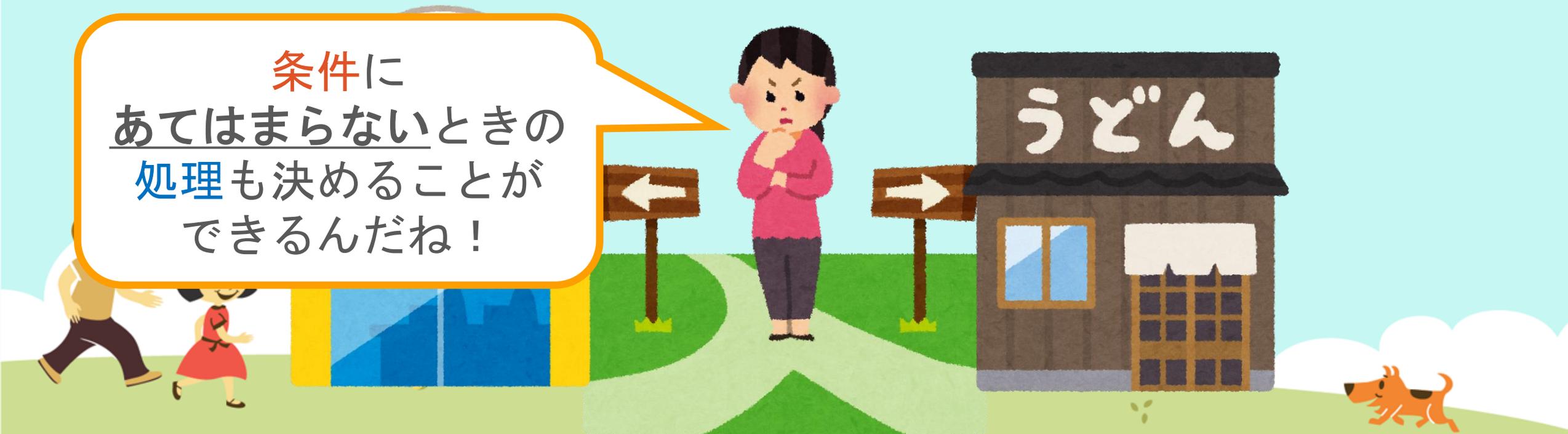
条件分岐(じょうけんぶんぎ)ってなに？

「もし、ハンバーガーが食べたいなら、
ハンバーガー屋さんに行く。

これも処理

そうでなければ、うどん屋さんに行く。」

条件に
あてはまらないときの
処理も決めることが
できるんだね！



条件分岐(じょうけんぶんぎ)ってなに？ ブロックだとこんなかんじ

条件

「Aの値がBの値より大きかったら」

もし、

なら、次を実行する:

そうでなければ次を実行する:

変数 C を次の値にセットする。 A

変数 C を次の値にセットする。 B

処理

「CにAの値をセット」

あてはまらなかったときの処理
「CにBの値をセット」



MathPubで条件分岐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。

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 B を次の値にセットする。

変数 C を次の値にセットする。 0

変数 ことば を次の値にセットする。 “大きい”

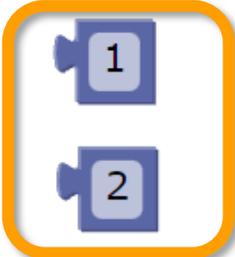
もし、

なら、次を実行する:

変数 C を次の値にセットする。 A

そうでなければ次を実行する:

変数 C を次の値にセットする。 B

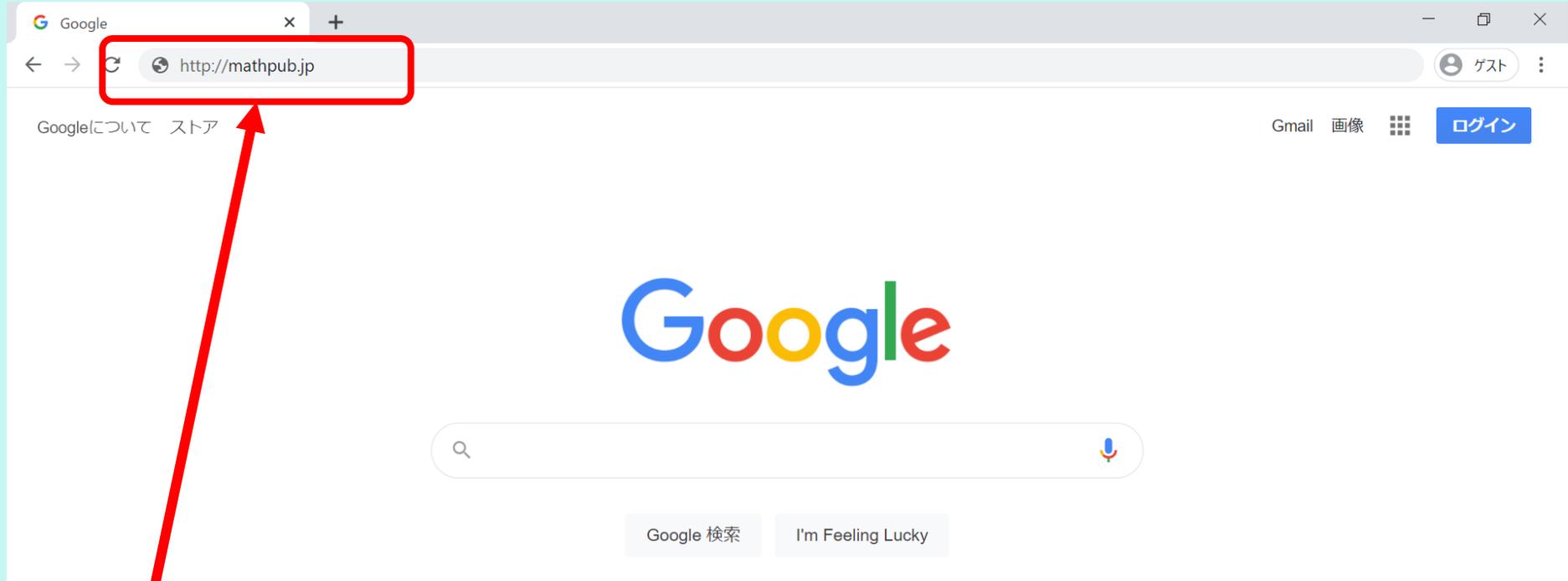


数ブロック

条件分岐
ブロック



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
- 22A000**

- 「22A0000」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

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

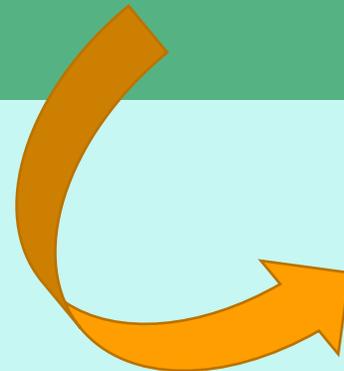
「対象(たいしょう)」に「自分(回答)」をえらんで、検索(けんさく)

■ 教材検索 [新規作成](#)

対象

タイトル

検索したい教材の共有範囲を選択します。



③「教材(きょうざい)」をさがす

「プログラミングのきほん③」をえらぶ

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

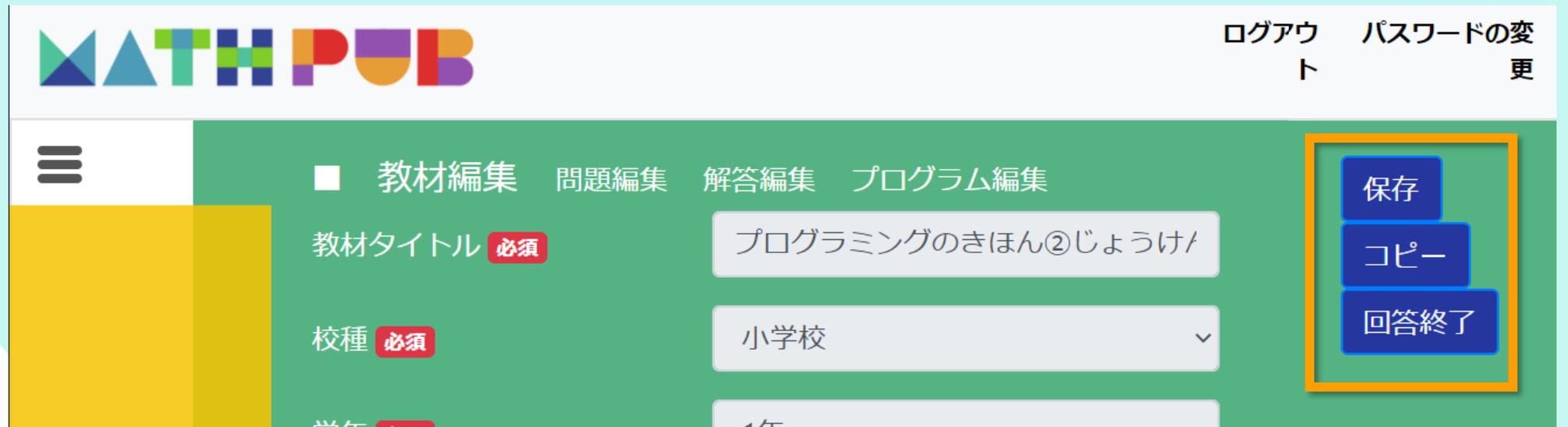
コピー

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②じょうけい

校種 **必須** 小学校

学年 **必須** 1年

保存
コピー
回答終了



問題文と解答文

問題文（もんだいぶん）

変数Aには {A}

変数Bには {B} がはいつています。

どちらが {ことば} ですか。

解答文（かいとうぶん）

変数Aには {A}

変数Bには {B} がはいつています。

{ことば} のは {C} です。



⑤ ブロックをうごかす、かきかえる

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 A を次の値にセットする。

変数 B を次の値にセットする。

変数 C を次の値にセットする。

変数 ことば を次の値にセットする。

もし、

なら、次を実行する:

そうでなければ次を実行する:

変数 C を次の値にセットする。

変数 C を次の値にセットする。

1

2

0

“ 大きい ”

A

>

B

A

B



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)

1

2

変数 A を次の値にセットする。

変数 B を次の値にセットする。

変数 C を次の値にセットする。 0

変数 ことば を次の値にセットする。 “大きい”

もし、

なら、次を実行する: 変数 C を次の値にセットする。 A

そうでなければ次を実行する: 変数 C を次の値にセットする。 B

もんだいせいせい をタップ、またはクリック



考えてみよう

AとBの数をかえたり、文字でくらべてみたり
してみよう。

「あ」と「い」って

どちらが
大きいんだろう？



もっと

考えてみよう

変数Aには 10
変数Bには 2 がはいつています。
小さいのは 2 です。

Aの値とBの値を
くらべて、
小さいほうを
Cにセットしたい

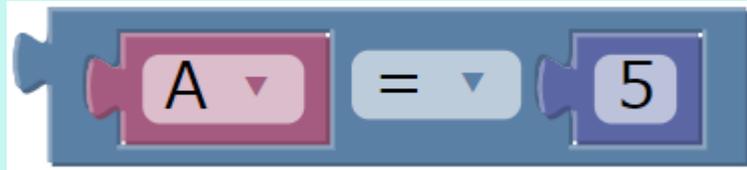
もんだいせいせい をしたら、

こんな結果（けっか）にしたいけど、
プログラムのどこを変えたらいいだろう？



条件(じょうけん)の種類(しゅるい)

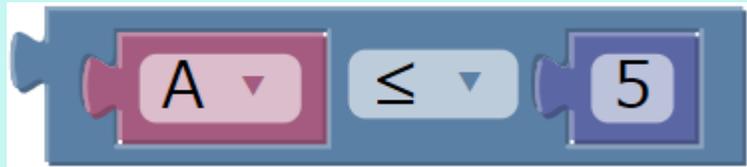
等号・不等号(とうごう・ふとうごう)の意味(いみ)をおぼえよう！



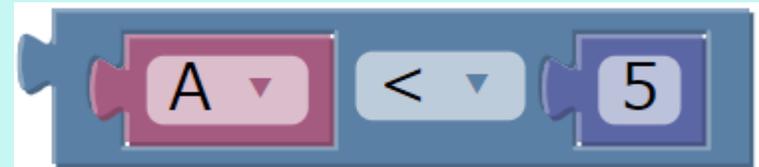
Aは5とひとしい



Aは5とひとしくない



Aは5以下(いか)



Aは5より小さい



Aは5以上(いじょう)



Aは5より大きい

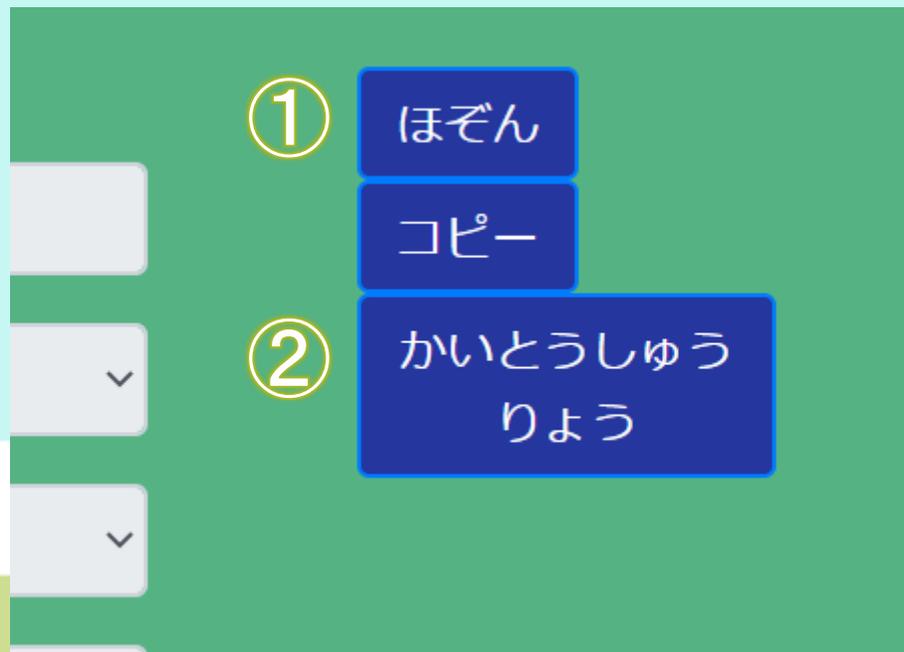


⑦ 保存(ほぞん)、回答終了！

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！