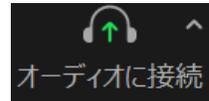




# MathPub(マスパブ) プログラミング教室(きょうしつ)

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。 10

変数 B を次の値にセットする。 2

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。 “ 小さい ”

もし、

A < B

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

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。

みなさん、どうでしたか？

# MathPubプログラミング教室

## 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。 10

変数 B を次の値にセットする。 2

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。 “ 小さい ”

もし、

A < B

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

変数Aには 10

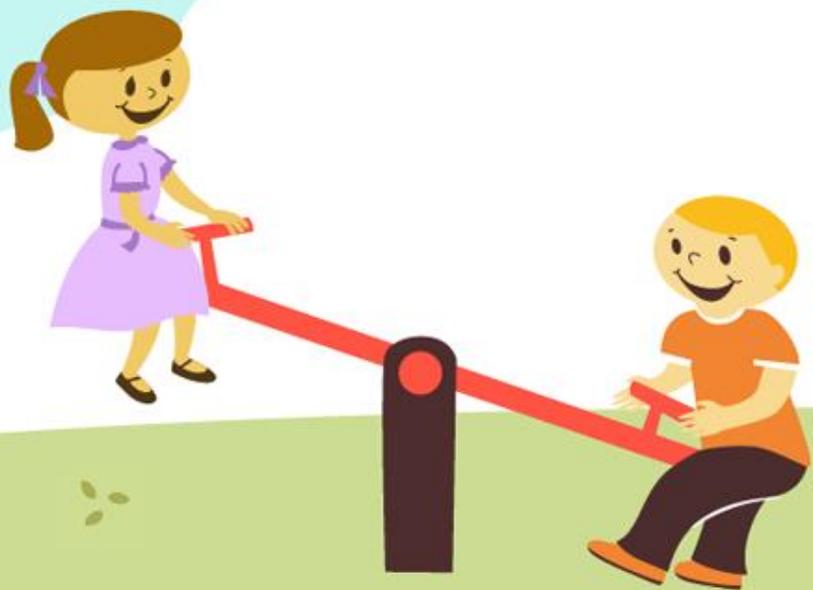
変数Bには 2 がはいつています。

小さいのは 2 です。

みなさん、どうでしたか？

# 4かいめ

- くりかえし1



## 今日の目的

「くりかえしブロックをつかいこなす」

1. くりかえしについて話をきく
2. MathPubで作業（さぎょう）する
3. かんがえてみる



「くりかえし」とは  
コンピューターは、  
おなじことをくりかえすのが得意（とくい）です。

トクイ デス



「くりかえし」とは  
プログラムでの命令のしかた には、  
いくつか種類（しゅるい）があります。



アリマス。



「くりかえし」とは

今回つかうのは、

「処理」を「回数」回 くりかえす

というものです。

回数 ▾ 回、

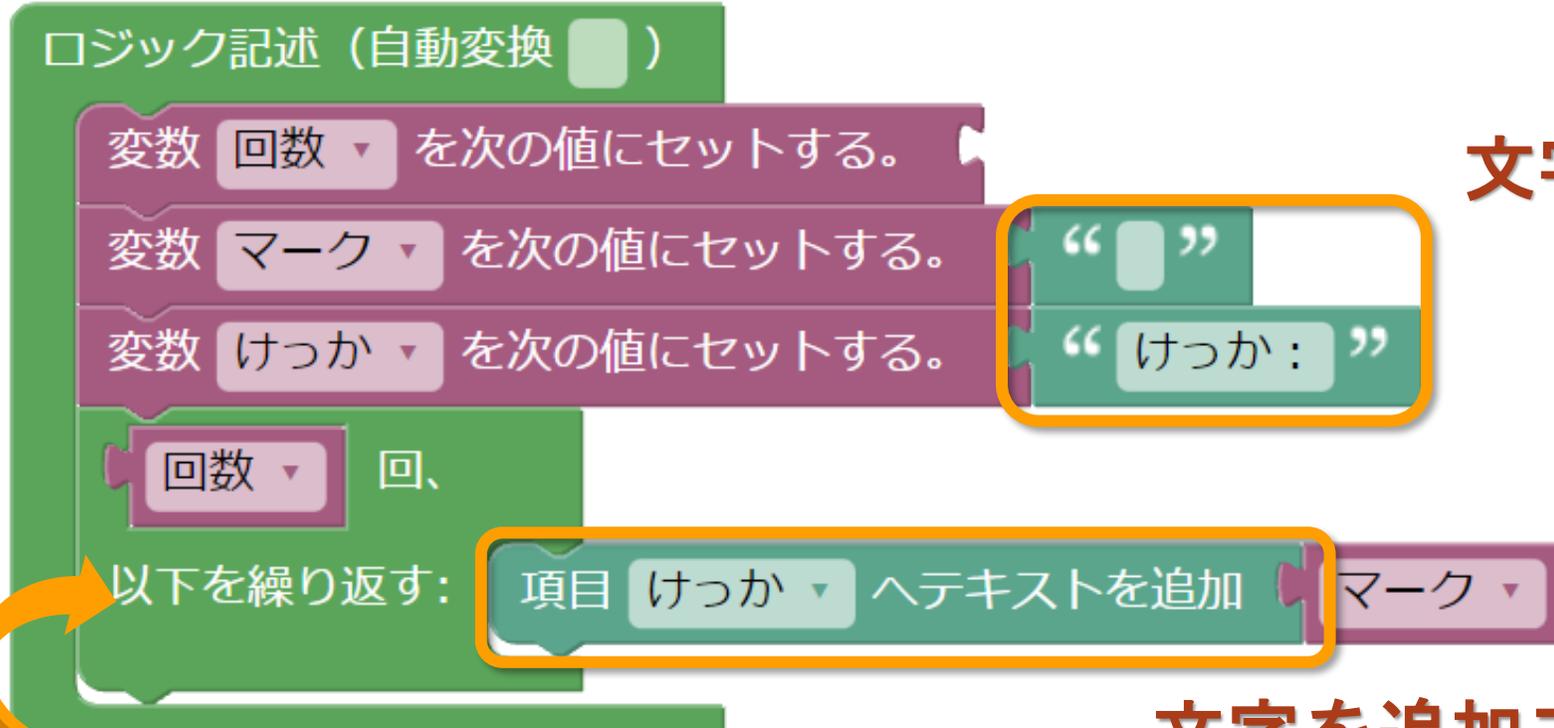
以下を繰り返す:

ここに処理（しより）をセット

処理 = やってもらいたいこと



MathPubでくりかえしブロックをつかってみよう！  
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 **回数** を次の値にセットする。
- 変数 **マーク** を次の値にセットする。
- 変数 **けっか** を次の値にセットする。

**回数** 回、

以下を繰り返す:

- 項目 **けっか** ヘテキストを追加 **マーク**

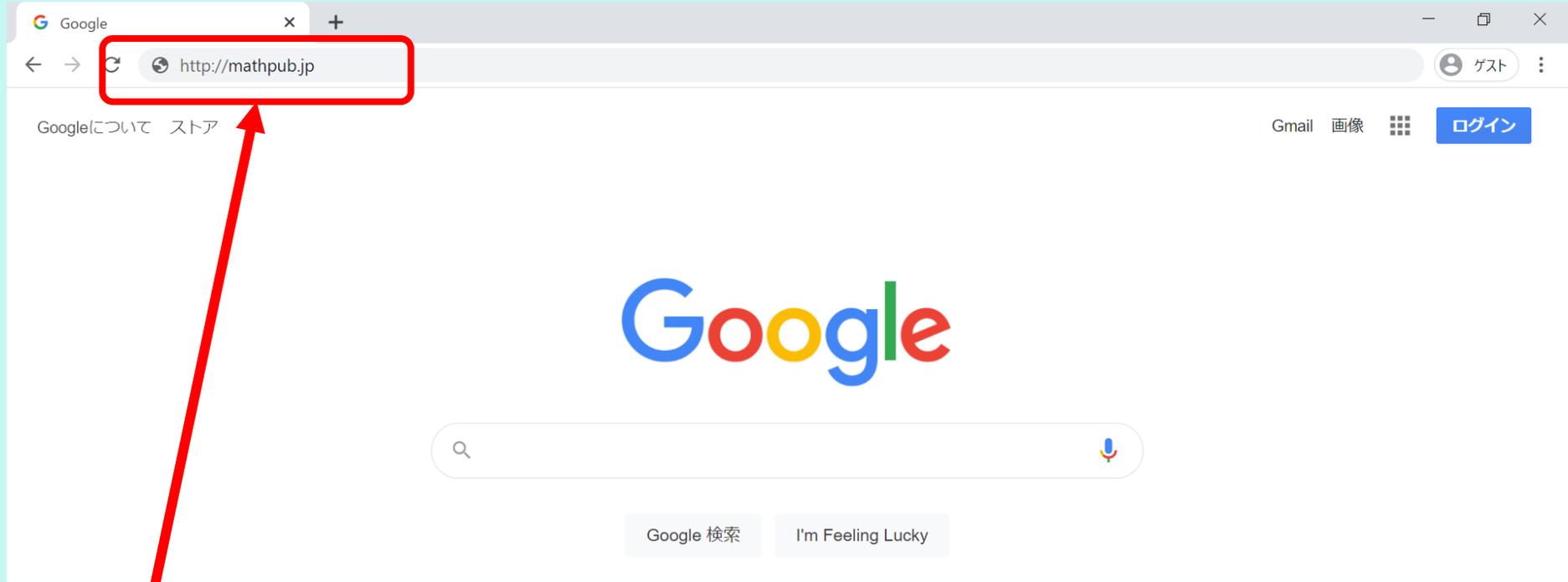
文字ブロック

文字を追加ブロック

くりかえしブロック



# 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**

- 「22A000」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

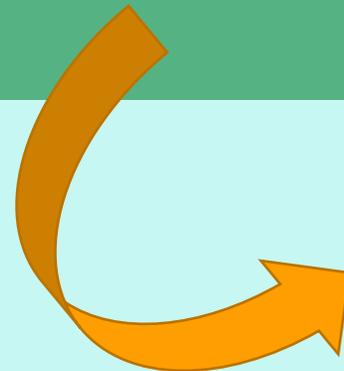
「対象(たいしょう)」に「自分(回答)」をえらんで、検索(けんさく)

■ 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。



[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④」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

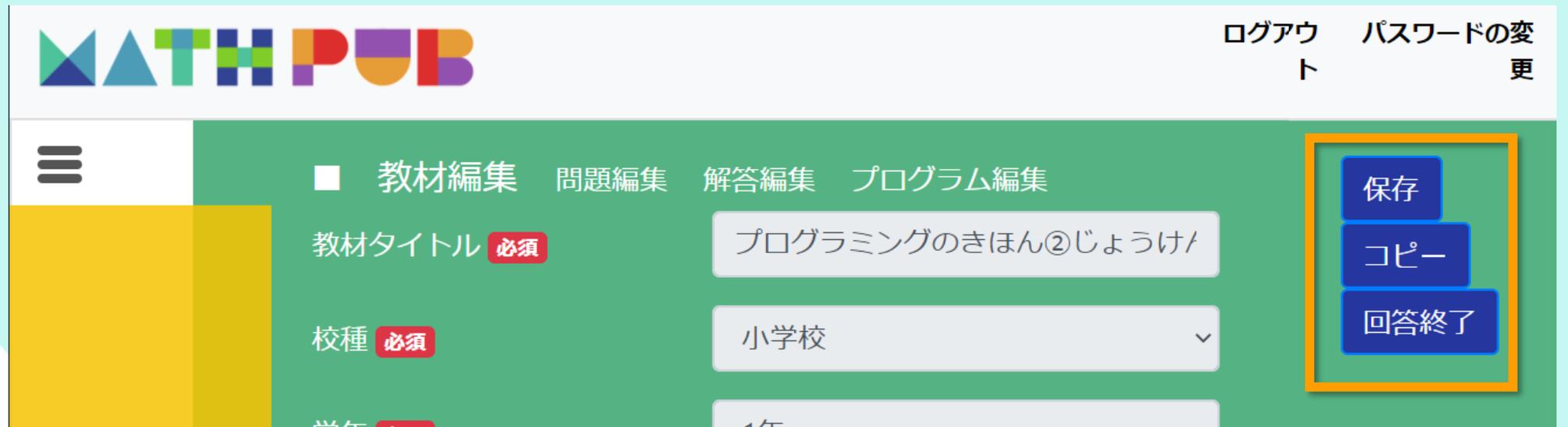
コピー

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）

これから{回数}回、  
{マーク}をかきます。

解答文（かいとうぶん）

{けっか}



## 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 **回数** を次の値にセットする。

変数 **マーク** を次の値にセットする。

“ ”

変数 **けっか** を次の値にセットする。

“ けっか: ”

**回数** 回、

以下を繰り返す:

項目 **けっか** ヘテキストを追加

**マーク**



## 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 回数 を次の値にセットする。

変数 マーク を次の値にセットする。 “ ”

変数 けっか を次の値にセットする。 “ けっか： ”

回数 回、

以下を繰り返す: 項目 けっか ヘテキストを追加 マーク

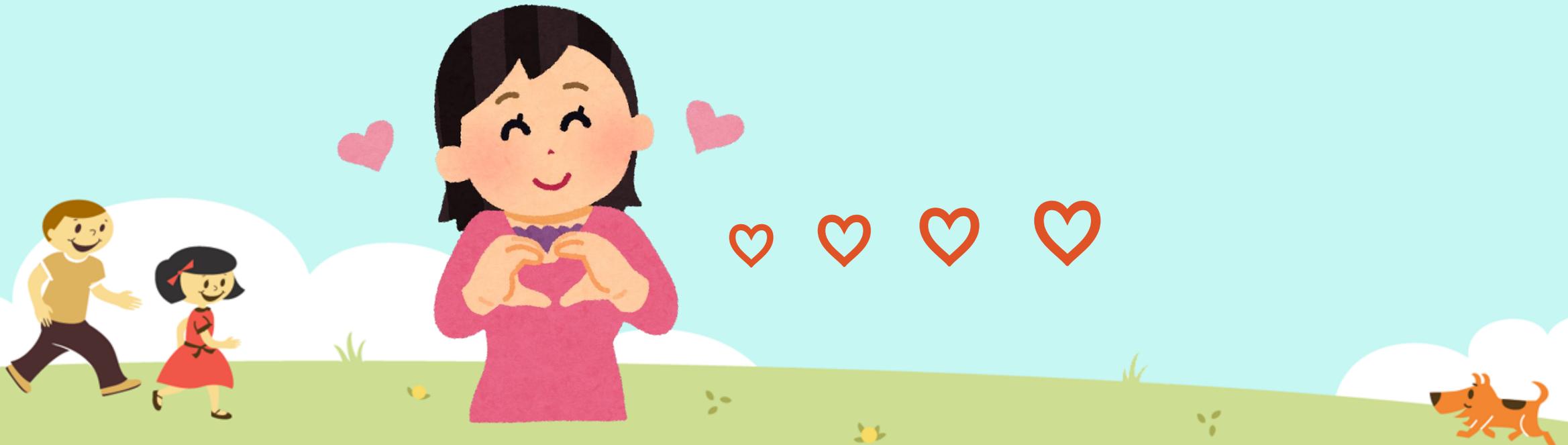
もんだいせいせい をタップ、またはクリック



考えてみよう

回数の数をかえたり、

マークの文字・絵文字をかえたりしてみよう。



もっと

考えてみよう

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  
Python  
拡張



1 から 4 までで、ランダムな数を  
コンピューターが決めます。  
※1,4はかきかえられます。

回数を ランダムな数 にしたい。

このブロックはどこにあるだろう？

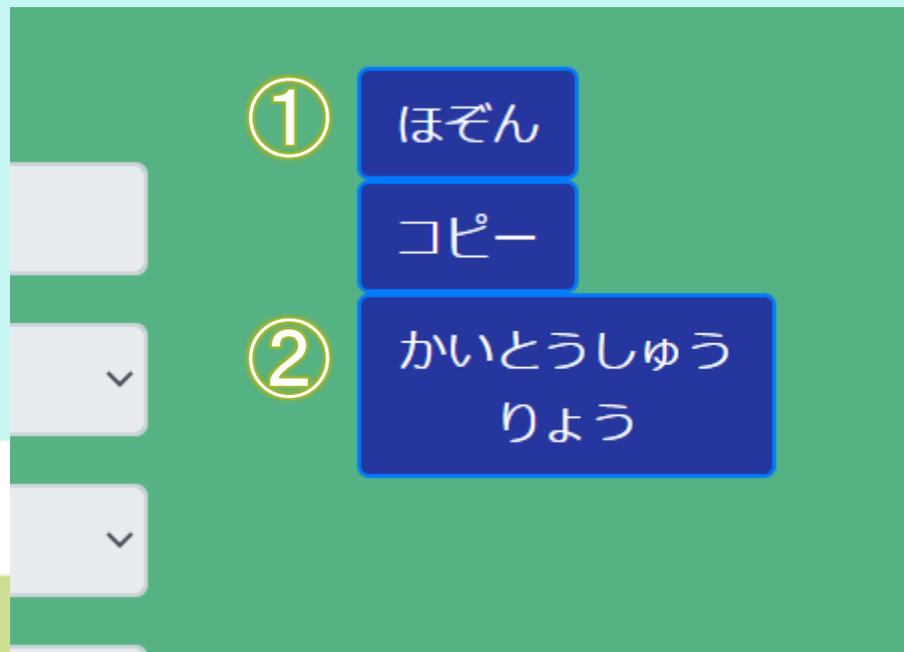


## ⑦ 保存(ほぞん)、回答終了！

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！