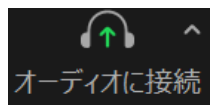




MathPub(マスパブ) プログラミング教室(きょうしつ)

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。



もんだいせいせいすると...

問題: リストをつかったプログラムをつくります。

- (1) 今日は木曜日です。
200日後は何曜日ですか？

解答: リストをつかったプログラムをつくります。

- (1) 今日は木曜日です。
200日後は月曜日です。

ロジック記述 (自動変換)

ライブラリ datetime を読み込む

Pythonコード

```
today = datetime.date.today().weekday()+1
```

変数 days_after を次の値にセットする。 200

変数 wd_list を次の値にセットする。 以下の要素からなるリスト

“月曜日”
“火曜日”
“水曜日”
“木曜日”
“金曜日”
“土曜日”
“日曜日”

変数 after を次の値にセットする。 days_after + today 割る 7 の余り

変数 wd_today を次の値にセットする。 リスト wd_list から取得した要素 最初からの順番: today

変数 wd_after を次の値にセットする。 リスト wd_list から取得した要素 最初からの順番: after

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



もんだいせいせいすると...

問題: リストをつかったプログラムをつくります。

- (1) 今日は木曜日です。
200日後は何曜日ですか？

解答: リストをつかったプログラムをつくります。

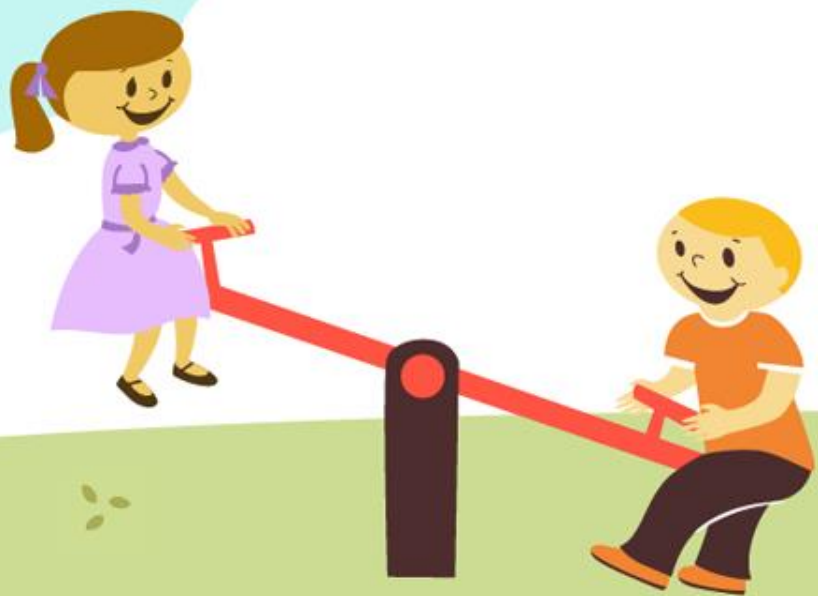
- (1) 今日は木曜日です。
200日後は月曜日です。

みなさん、どうでしたか？



10かいめ・11かいめ

- ・ プログラムをつくる



今日(きょう)やることは

- 第10回、第11回の2回かけて、プログラムを完成(かんせい)、アレンジしてください。
- 第12回はプログラム発表会をおこないます！

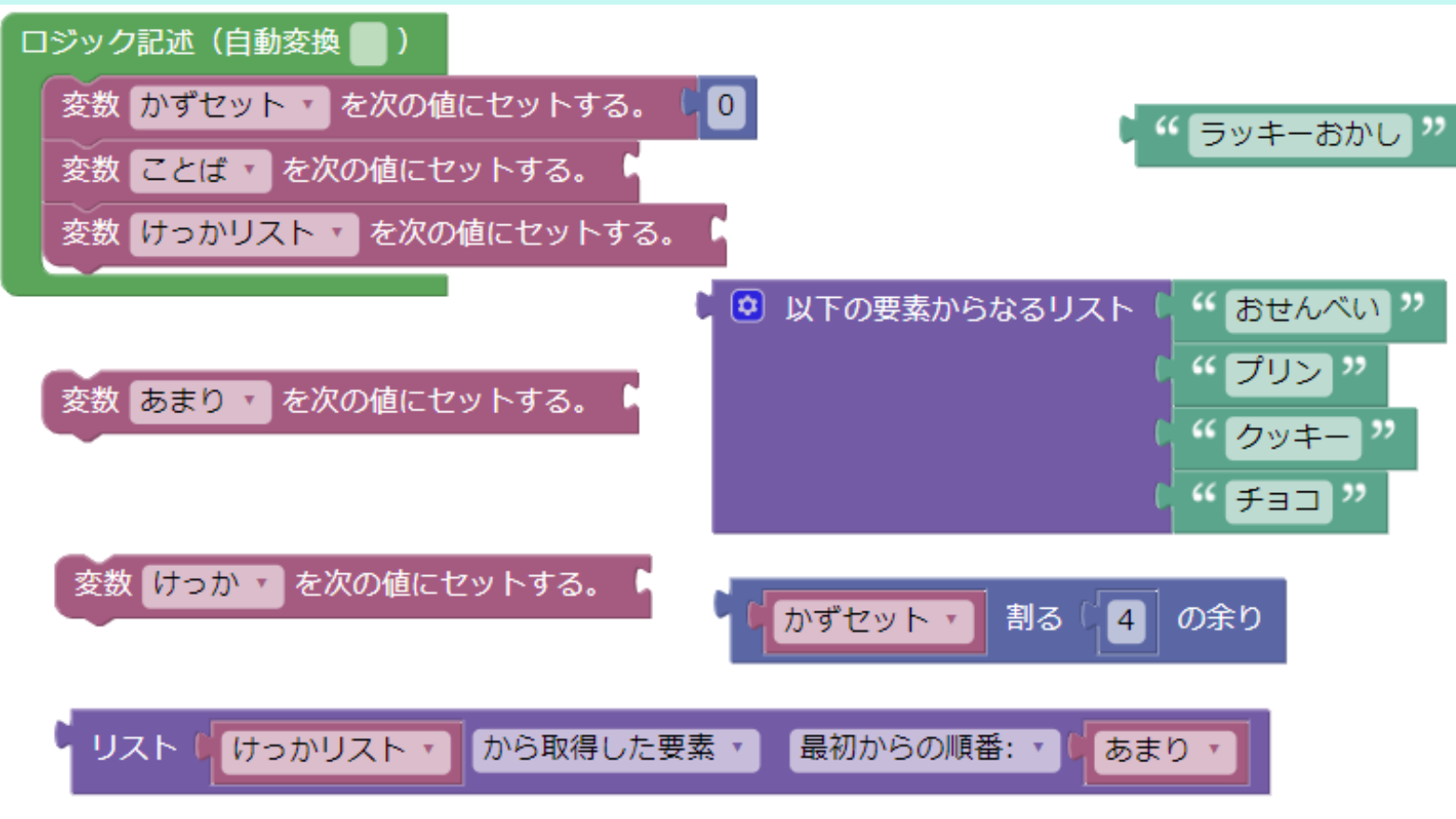


プログラムをつくろう うらない

問題文(もんだいぶん)	解答文(かいとうぶん)
あなたへの{ことば}は...	あなたへの{ことば}は... {けっか}です！



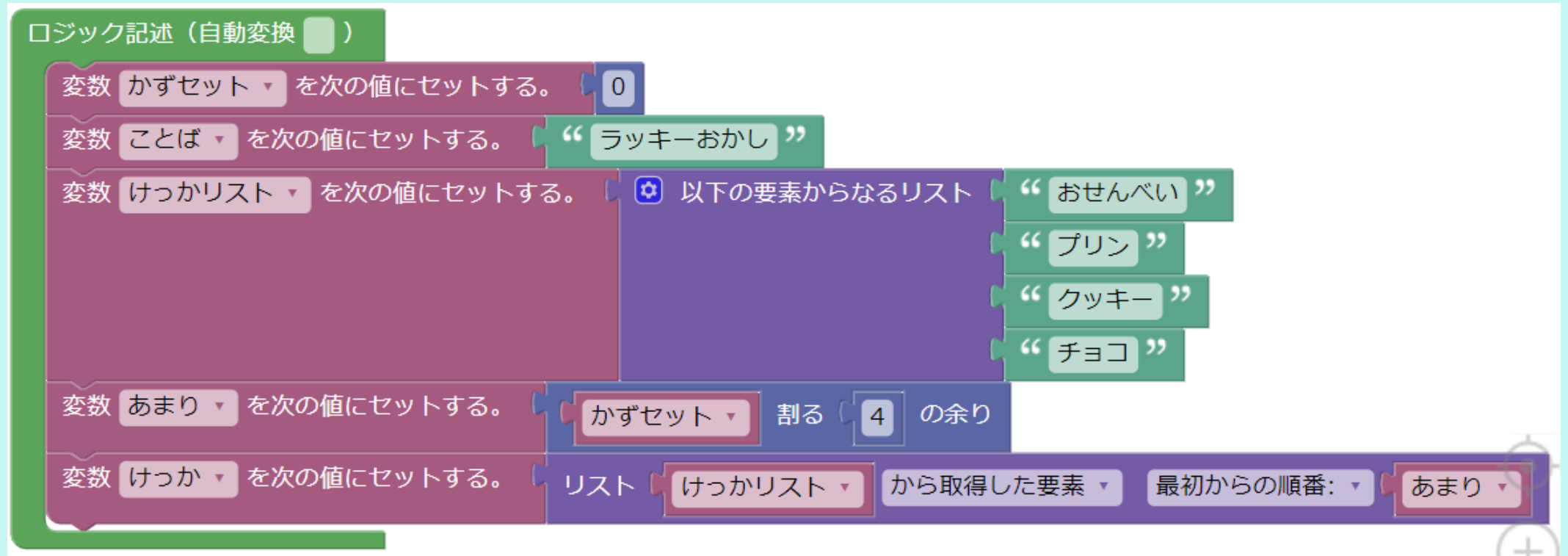
プログラムをつくろう うらない



- ブロックがバラバラになっています。
- プログラムを完成(かんせい)させるために数(かず)をかきかえたり変更(へんこう)したりしてください。



プログラムをつくろう うらない



- こんな形になれば、とりあえず動きます。
- このままではつまらないので、アレンジしてください。



プログラムをつくろう うらない

たとえば1をセットすると...

ロジック記述（自動変換 ☐）

変数 かずセット 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。

“ラッキーおかし”

変数 けっかリスト を次の値にセットする。

以下の要素からなるリスト

“おせんべい”

“プリン”

“クッキー”

“チョコ”

1
2
3
4

変数 あまり を次の値にセットする。

かずセット

割る

4

の余り

変数 けっか を次の値にセットする。

リスト

けっかリスト

から取得した要素

最初からの順番:

あまり

{けっか}に「おせんべい」がセットされます！



プログラムをつくろう うらない

たとえば3をセットすると...

ロジック記述（自動変換 ☐）

変数 かずセット 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。

“ラッキーおかし”

変数 けっかリスト を次の値にセットする。

以下の要素からなるリスト

“おせんべい”

“プリン”

“クッキー”

“チョコ”

1
2
3
4

変数 あまり を次の値にセットする。

かずセット

割る

4

の余り

変数 けっか を次の値にセットする。

リスト

けっかリスト

から取得した要素

最初からの順番:

あまり

{けっか}に「クッキー」がセットされます！



プログラムをつくろう うらない

たとえば13をセットすると...

ロジック記述（自動変換 ☐）

変数 かずセット 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。

“ラッキーおかし”

変数 けっかリスト を次の値にセットする。

以下の要素からなるリスト

“おせんべい”

“プリン”

“クッキー”

“チョコ”

1
2
3
4

変数 あまり を次の値にセットする。

かずセット

割る

4

の余り

変数 けっか を次の値にセットする。

リスト

けっかリスト

から取得した要素

最初からの順番:

あまり

13÷4の
あまり
...1

{けっか}に「おせんべい」がセットされます！



プログラムをつくろう うらない アレンジ



1. {かずセット}にランダムな数をセットする

2. {ことば}をかえる

3. {けっかりリスト}のなかみをかえる。

{あまり}のわる数も変えよう

4. {けっかりリスト}のなかみをふやす。

5. {けっか}に☆を追加（つか）する。



プログラムをつくろう うらない

ロジック記述（自動変換 ☐ ）

変数 かずセット を次の値にセットする。 **1 から 20 の間の 整数**

変数 ことば を次の値にセットする。 “ラッキーおかし”

変数 けっかリスト を次の値にセットする。 **以下の要素からなるリスト**

- “おせんべい”
- “プリン”
- “クッキー”
- “チョコ”

変数 あまり を次の値にセットする。 **かずセット** 割る **4** の余り

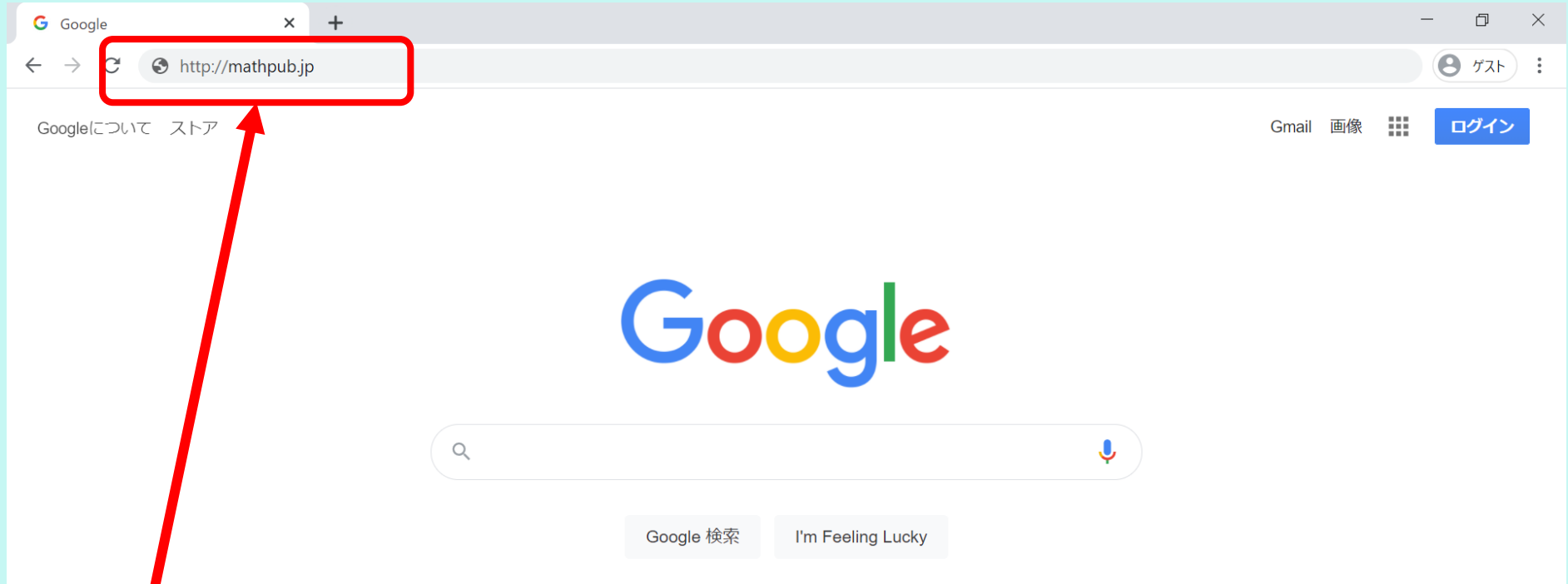
変数 けっか を次の値にセットする。 リスト **けっかリスト** から取得した要素 最初からの順番: **あまり**

・ アレンジしてみよう！

ランダムな数（かず）で結果（けっか）がかわるようにしましょう！



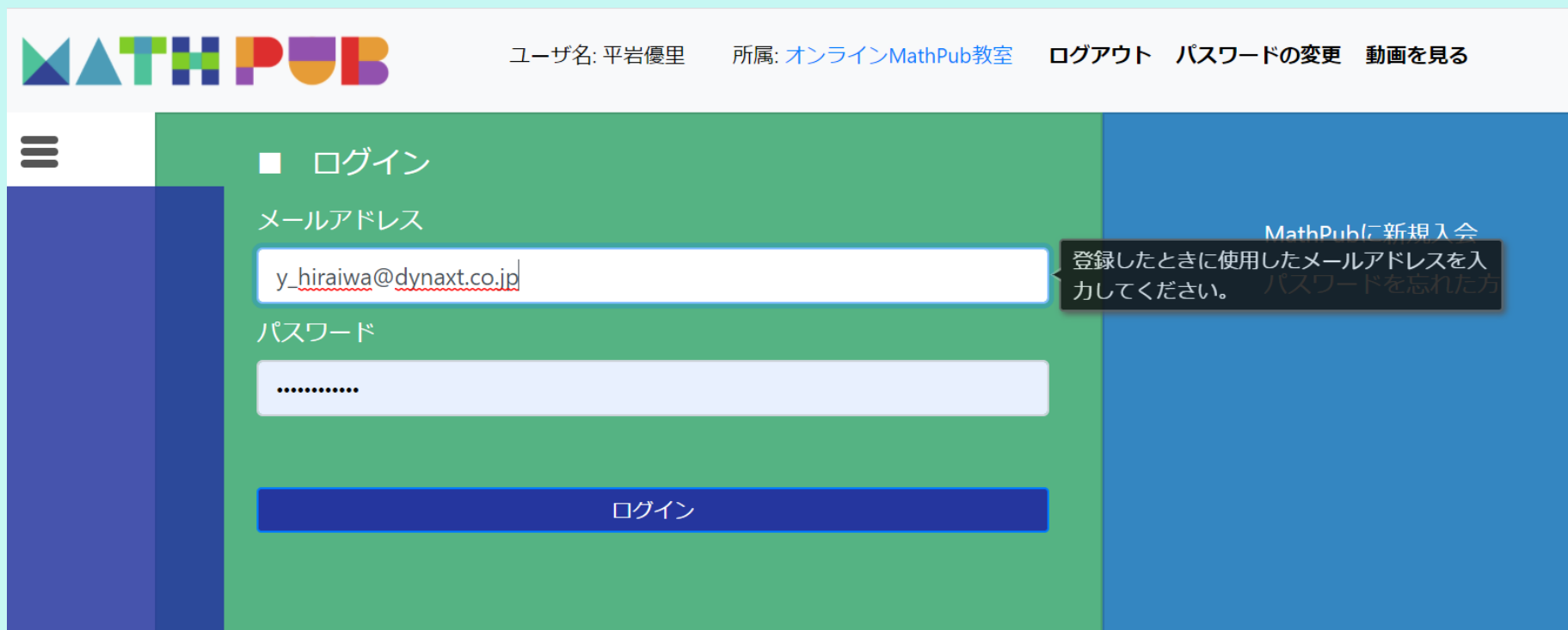
① MathPub (ますぱぶ) をブラウザでひらく



- <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



- 「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

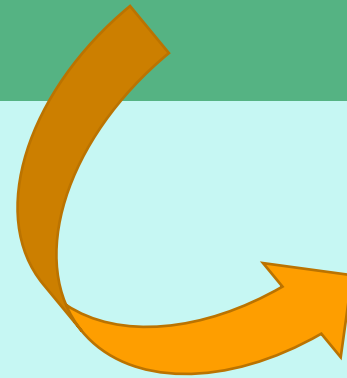
新規作成

対象

検索したい教材の共有範囲を選択します。

自分(回答)

タイトル



検索



③「教材(きょうざい)」をさがす

「プログラムをつくろう うらない」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。



The screenshot shows the MATH PUB interface. At the top, there is a logo for MATH PUB and links for 'ログアウト' (Logout) and 'パスワードの変更' (Change Password). Below the logo, there is a navigation bar with a hamburger menu icon and four tabs: '教材編集' (Lesson Edit), '問題編集' (Problem Edit), '解答編集' (Answer Edit), and 'プログラム編集' (Program Edit). The '教材編集' tab is selected. The main content area has a yellow sidebar on the left. The right side contains a form with three fields: '教材タイトル' (Lesson Title) with a red '必須' (Required) label, '校種' (School Type) with a red '必須' label, and '学年' (Grade) with a red '必須' label. The values entered are 'プログラミングのきほん②じょうけい', '小学校', and '1年' respectively. To the right of the form are two blue buttons: 'コピー' (Copy) and '回答開始' (Answer Start). A large yellow arrow points upwards towards the '回答開始' button.

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

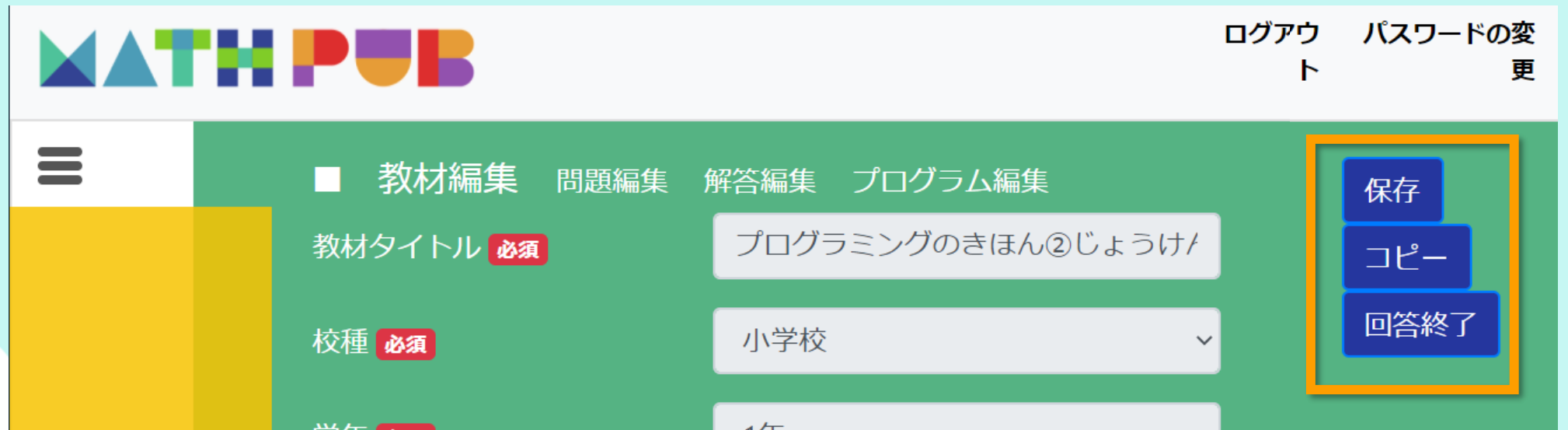
学年 必須 1年

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/

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、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

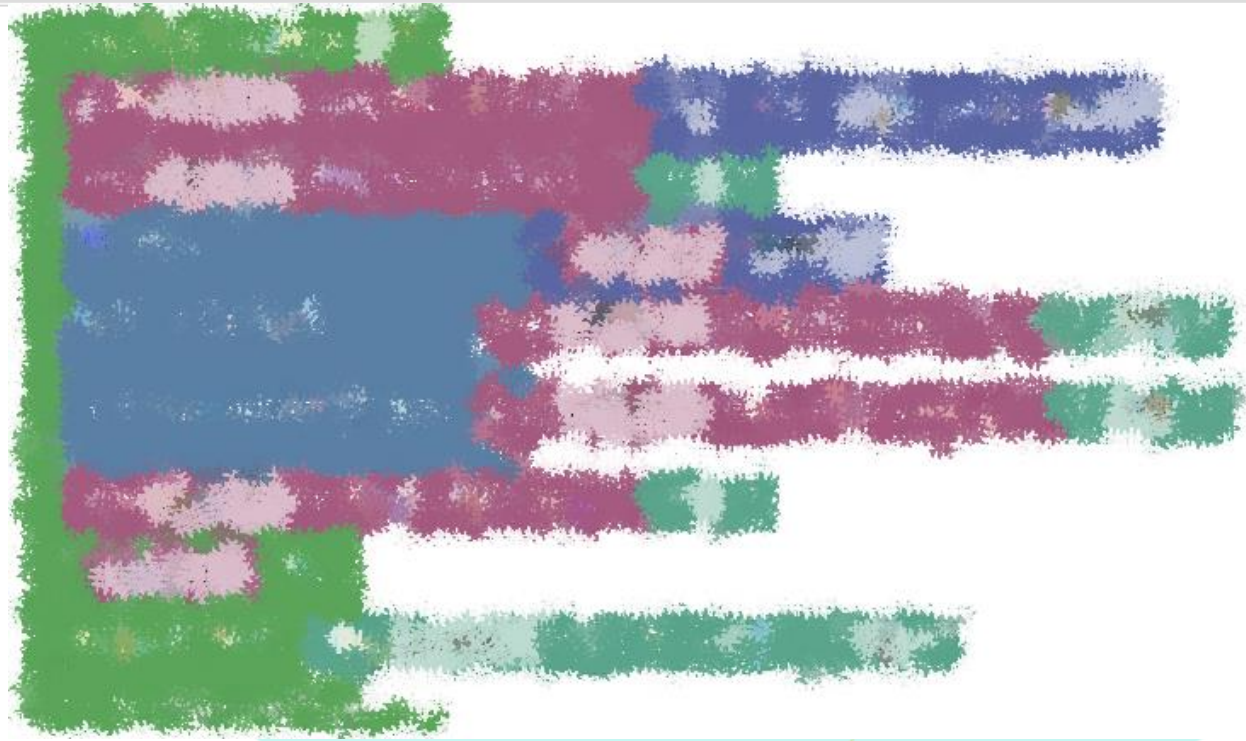
もし～なら等の条件

繰り返しの命令

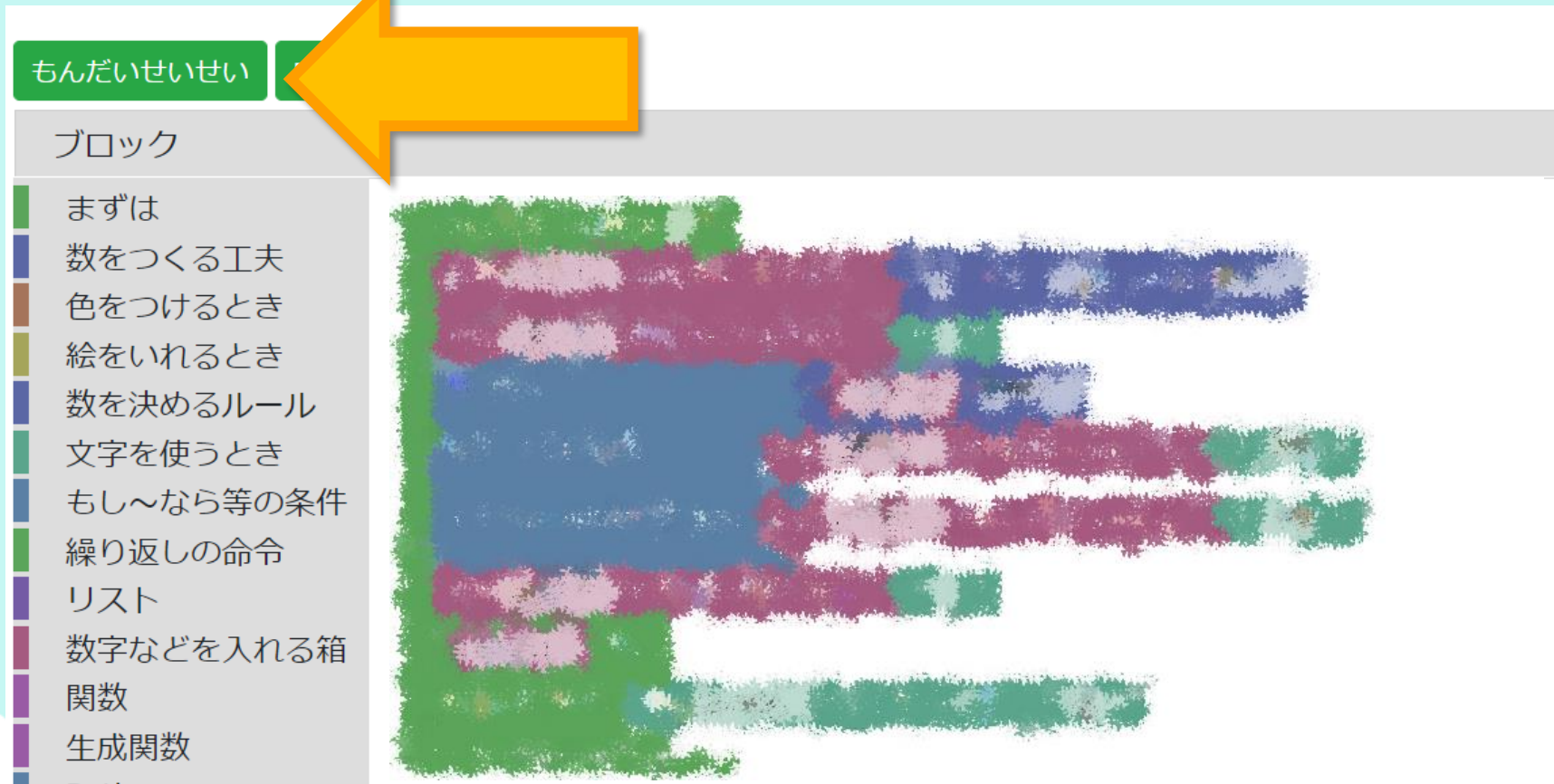
リスト

数字などを入れる箱

関数



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 をタップ、またはクリック



プログラムをつくろう うらない

ロジック記述（自動変換 ☐ ）

変数 かずセット を次の値にセットする。 1 から 20 の間の 整数

変数 ことば を次の値にセットする。 “ラッキーカラー”

変数 けっかリスト を次の値にセットする。 以下の要素からなるリスト

- “赤”
- “黄色”
- “青”
- “緑”

変数 あまり を次の値にセットする。 かずセット を 4 で割る 4 の余り

変数 けっか を次の値にセットする。 リスト けっかリスト から取得した要素 最初からの順番: あまり

・ アレンジしてみよう！

{ことば}や{けっかリスト}をかえてみましょう！



プログラムをつくろう うらない

ロジック記述（自動変換 ☐ ）

変数 かずセット を次の値にセットする。 1 から 100 の間の 整数

変数 ことば を次の値にセットする。 “ おすすめよごはん ”

変数 けっかリスト を次の値にセットする。 以下の要素からなるリスト

- “ オムライス ”
- “ ハンバーグ ”
- “ ラーメン ”
- “ 焼肉 ”
- “ 親子丼 ”
- “ エビチリ ”

変数 あまり を次の値にセットする。 かずセット を 6 で割る 6 の余り

変数 けっか を次の値にセットする。 リスト けっかリスト から取得した要素 最初からの順番: あまり

項目（こうもく）がいくつなのかにあわせて...

・ アレンジしてみよう！

{ことば}や{けっかリスト}をかえてみましょう！

{あまり}のわる数も変えよう



リストの内容をふやしたい・へらしたいときは

ロジック記述（自動変換 ☐ ）

変数 かず を次の値にセットする。 1 から 4 の間の 整数

変数 ことば

変数 けっかし

項目

リスト

項目

項目

項目

項目

以下要素からなるリスト

- “おせんべい”
- “プリン”
- “クッキー”
- “チョコ”

リスト けっかしリスト から取得した要素 最初からの順番: かず



プログラムをつくろう うらない

ロジック記述（自動変換 ☐ ）

変数 かずセット を次の値にセットする。 1 から 100 の間の 整数

変数 ことば を次の値にセットする。 “ラッキーおかし”

変数 けっかリスト を次の値にセットする。 以下の要素からなるリスト

- “おせんべい”
- “プリン”
- “クッキー”
- “チョコ”
- “ポテトチップス”
- “どら焼き”

変数 あまり を次の値にセットする。 かずセット を 6 で割る 6 の余り

変数 けっか を次の値にセットする。 リスト けっかリスト から取得した要素 最初からの順番: あまり

あまり 回、
以下を繰り返す: 項目 けっか ヘテキストを追加 “☆”

{けっか}に{あまり}回、「☆」を追加します。

・ アレンジしてみよう！



プログラムをつくろう うらない

問題:うらないをします

(1) あなたへのおすすめよるごはんは...

- ☆が追加されて、
おすすめ度みたいになります！

解答:うらないをします

(1) あなたへのおすすめよるごはんは...

ハンバーグ：☆☆です！

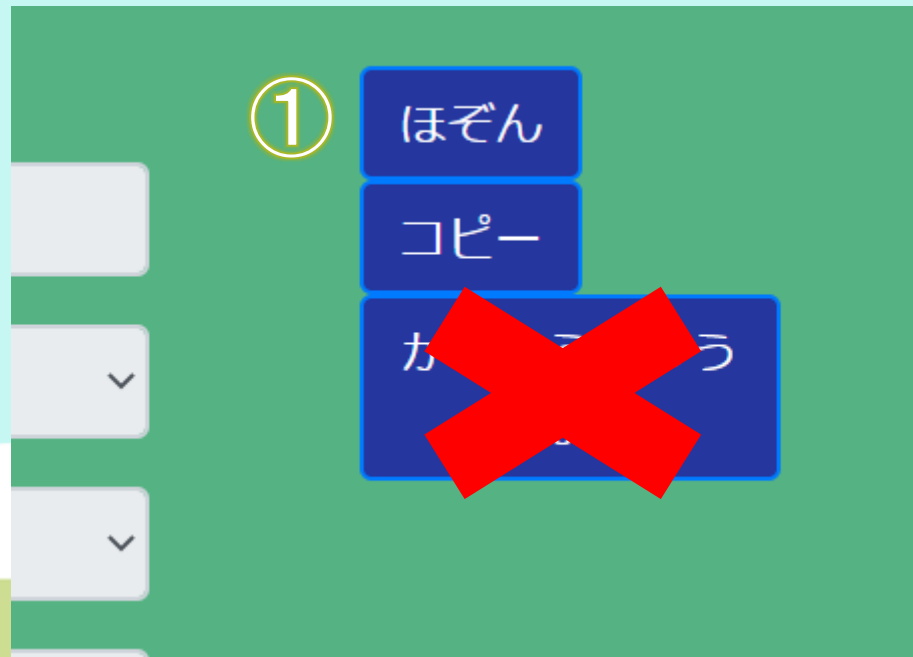


⑦ 保存(ほぞん)

さいごに、

① 「保存(ほぞん)」 ボタンをタップ

「回答終了(かいとうしゅうりょう)」 はしない！！



今日はここまで

また次回もよろしくおねがいします！

