MathPub(マスパブ)
プログラミング教室【しっかり】

株式会社DynaxT(かぶしきがいしゃ だいなっくす・てぃ)

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。

１かいめ

- つくってみる

今日の目的　「プログラムを作ってみる」

1. MathPubのしくみをおもいだす
2. MathPubで作業（さぎょう）する
3. かんがえてみる

MathPubをおもいだす

つまり…

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

{なまえ}と名付けられた男の子。

{なまえ}を
「ももたろう」に
チェンジ！！

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。 “ ももたろう ”

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。

オリジナルのプログラムをかんがえる

たとえば「うらないプログラム」のときは…

どんな「結果（けっか）」にしようかな…

問題:うらないをします

(1)　あなたへのラッキーおかしは…

解答:うらないをします

(1)　あなたへのラッキーおかしは…

チョコです！

オリジナルのプログラムをかんがえる

たとえば「うらないプログラム」のときは…

プログラムの中でかえられるようにしたい

問題:うらないをします

(1)　あなたへのラッキーおかしは…

解答:うらないをします

(1)　あなたへのラッキーおかしは…

チョコです！

オリジナルのプログラムをかんがえる

たとえば「うらないプログラム」のときは…

変数{ことば}と変数{けっか}にしよう！

あなたへの{ことば}は…

{けっか}です！

MathPubのしくみ（プログラムをかんがえる）

■ 教材編集　問題編集　解答編集　プログラム編集

保存

教材タイトル 必須　プログラムを設計する

校種 必須　小学校

学年 必須　5年

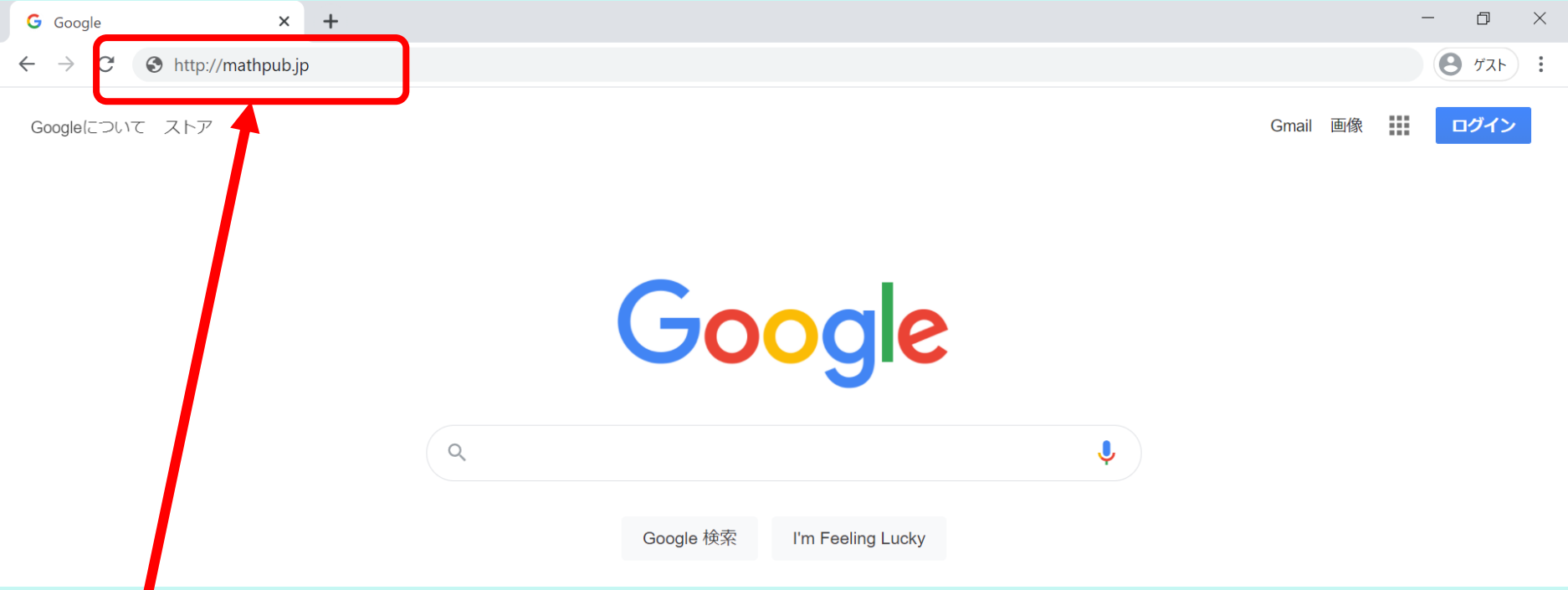
言語 必須　日本語

用途

必須

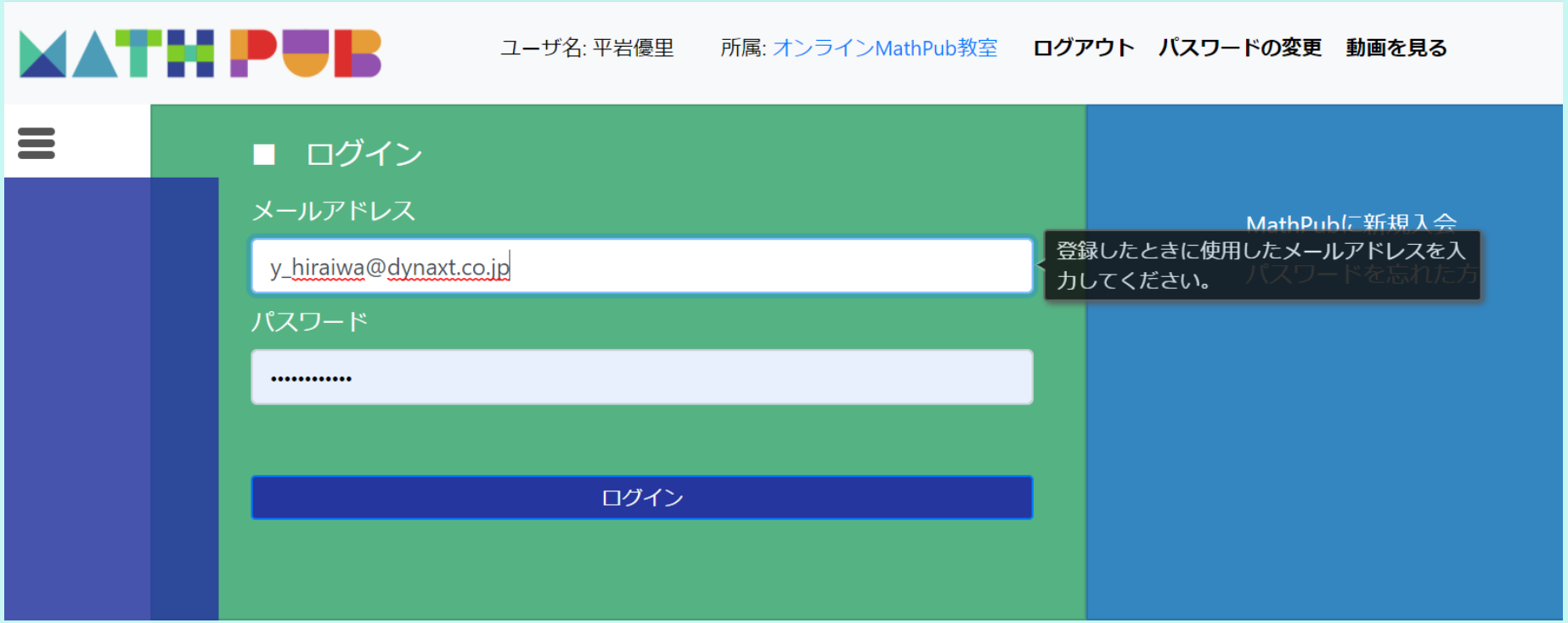
このマークのところ
ぜんぶに入力出来たら
保存！！

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



- 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

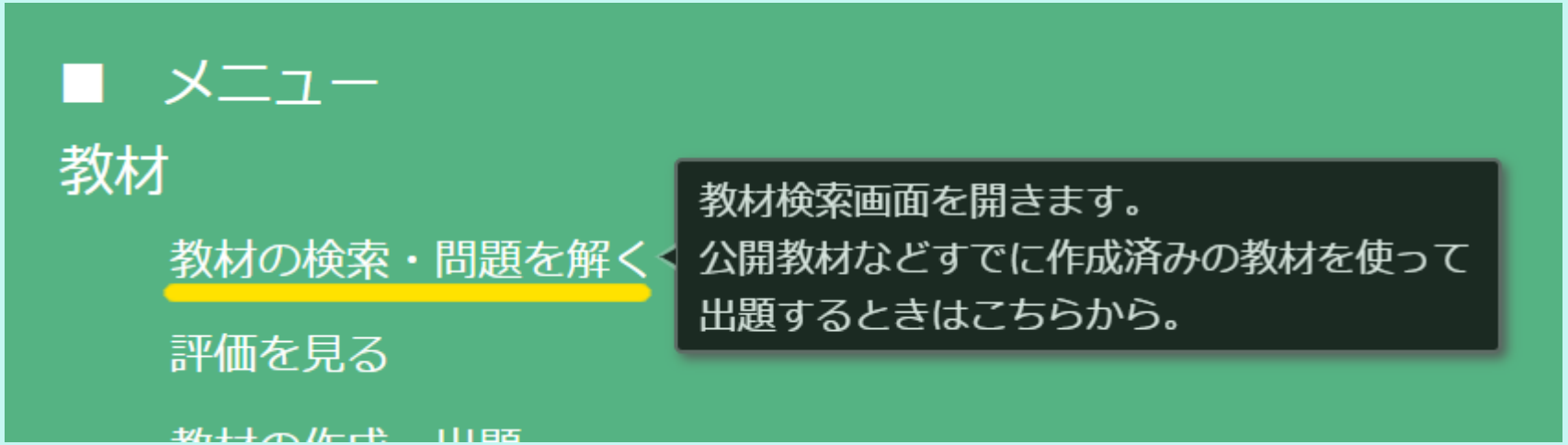
- 「21BOOO_S」をクリックしてください。

メニュー画面

ログインは
できましたか？

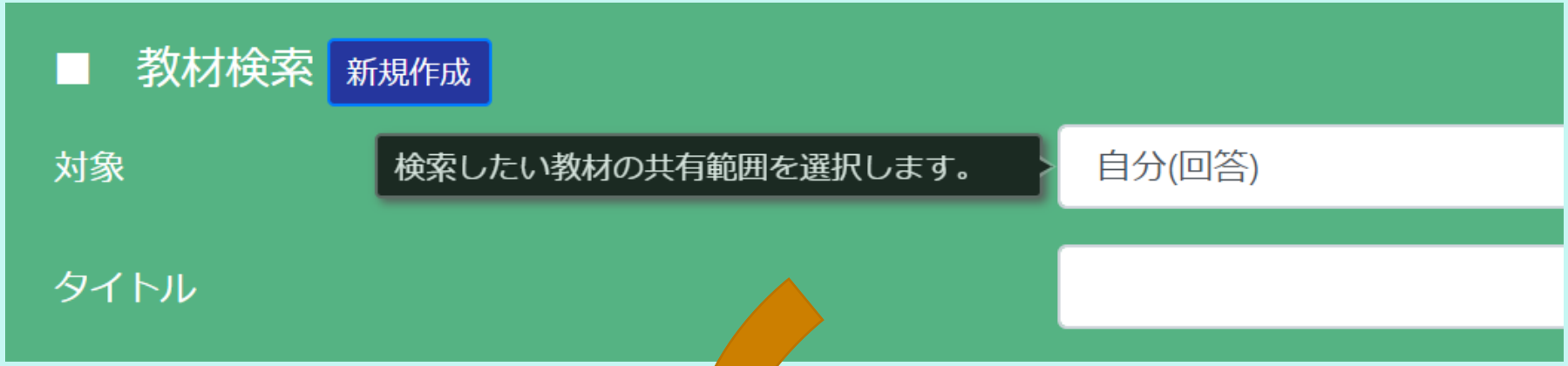
③「教材（きょうざい）」をさがす

まずは「教材の検索・問題を解く」をタップ



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

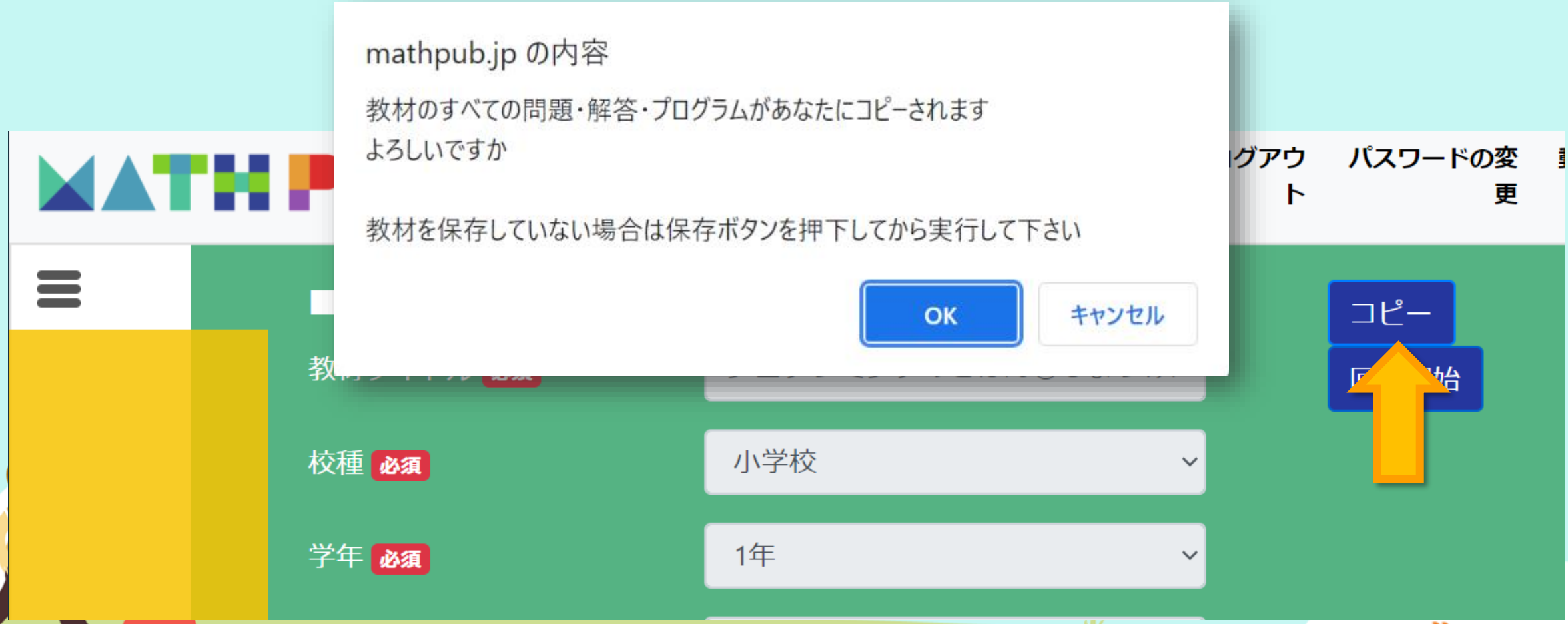
「プログラムをつくる①」をえらぶ

④ コピー！

「コピー」ボタンをタップします。

④ コピー！

メッセージがでたら「OK」とタップします。



④ コピー！

コピーが出来たら、保存（ほぞん）しましょう。

プログラムをつくる①

問題文、解答文、プログラムを見てみよう

問題文と解答文はこんなかんじ。
つかっている変数は
A、B、C　の３つ

問題文 必須

問題文をここに書きます。
変数Aの値は{A}、
変数Bの値は{B}、
A + B = ？

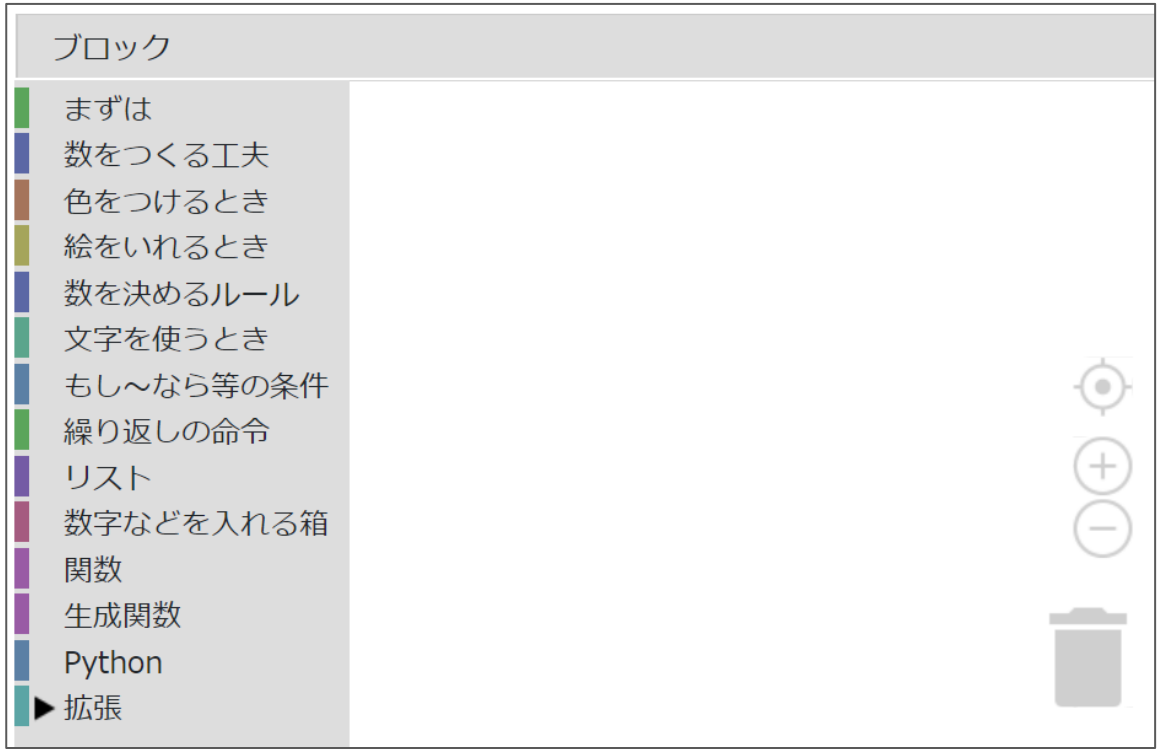
解答文 必須

解答文をここに書きます。
変数Aの値は{A}、
変数Bの値は{B}、
A + B = {C}

プログラムをつくる①

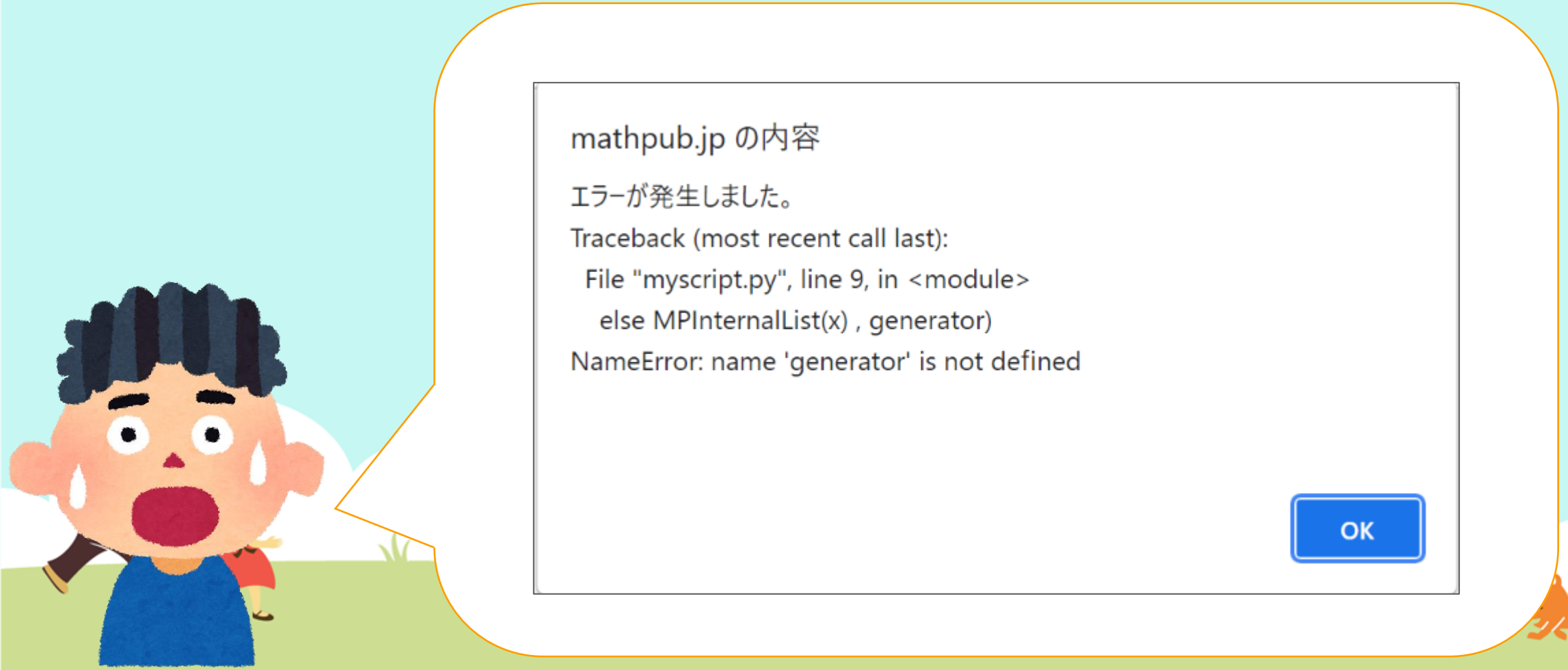
問題文、解答文、プログラムを見てみよう

プログラムは・・・なにもない！



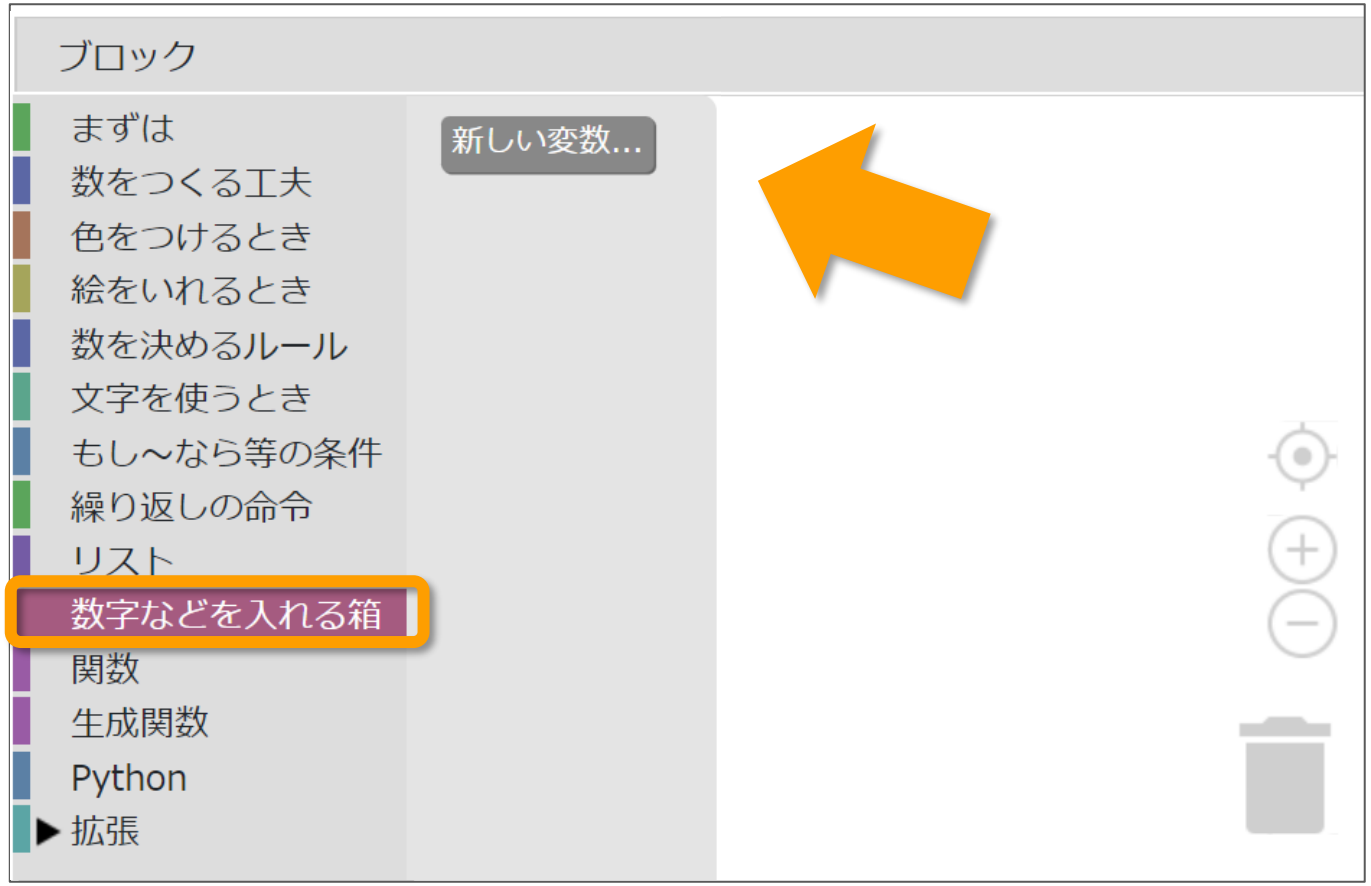
プログラムをつくる①

問題生成 をおしてみるとエラーが！！



プログラムをつくる①

プログラムの「数字などを入れる箱」から
変数A、B、Cのブロックを追加（ついか）しよう

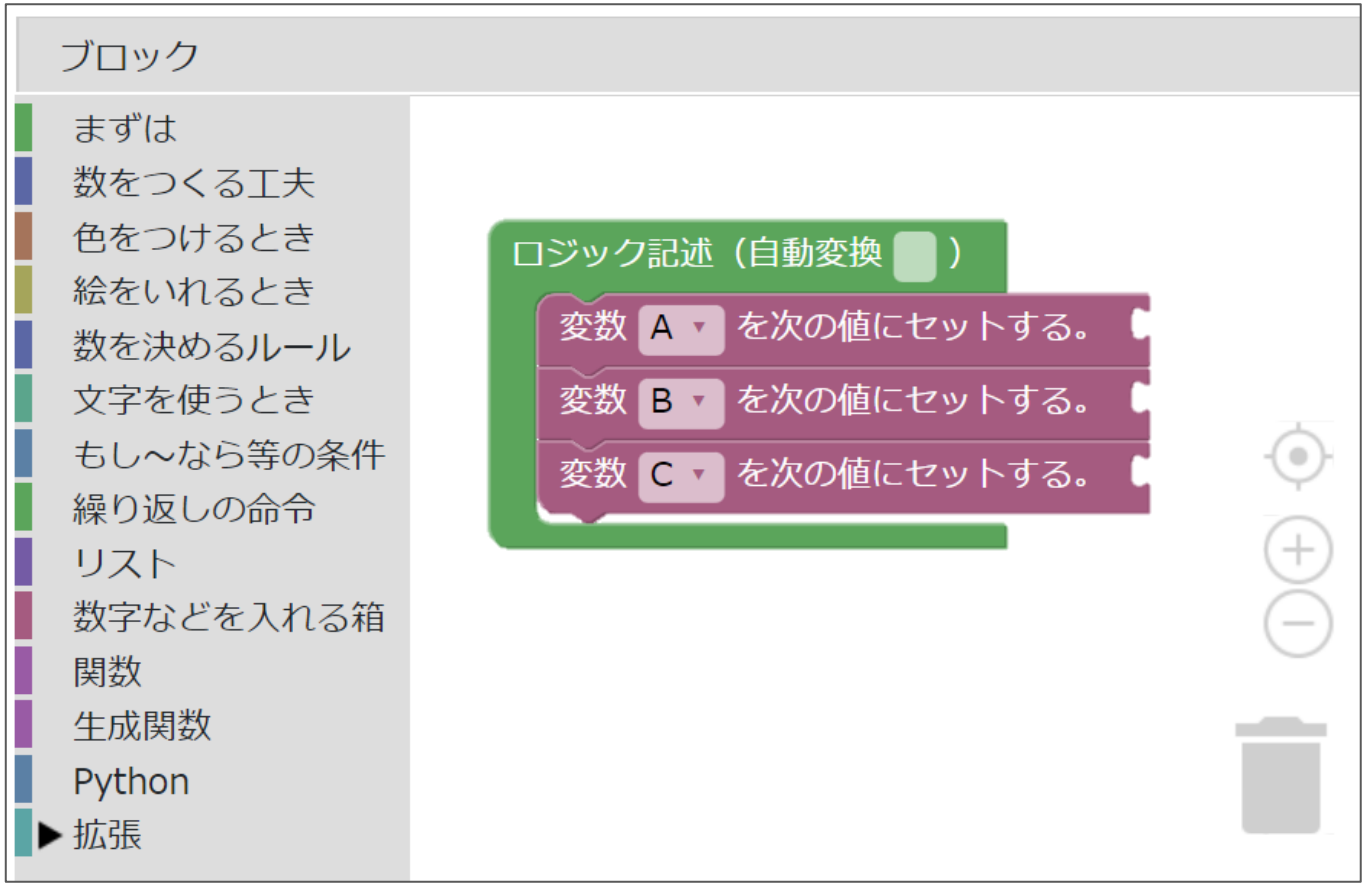


プログラムをつくる①

プログラムの「数字などを入れる箱」から
変数A、B、Cのブロックを追加（ついか）しよう

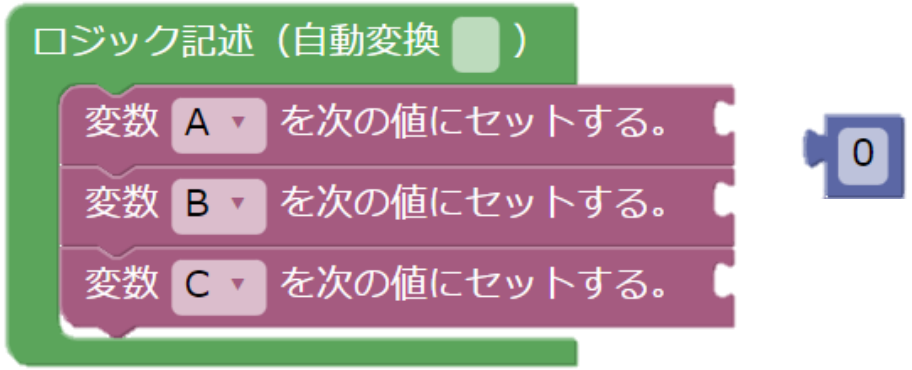
プログラムをつくる①

プログラムの「数字などを入れる箱」から
変数A、B、Cのブロックを追加（ついか）しよう



プログラムをつくる①

プログラムに変数A、B、Cの値をセットしよう



問題文 必須

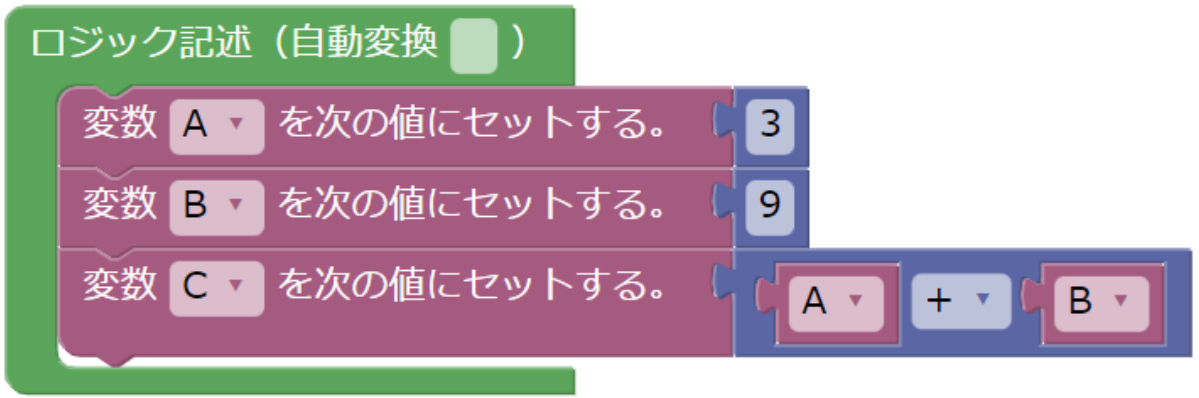
問題文をここに書きます。
変数Aの値は{A}、
変数Bの値は{B}、
A + B = ？

解答文 必須

解答文をここに書きます。
変数Aの値は{A}、
変数Bの値は{B}、
A + B = {C}

プログラムをつくる①

エラーもでなくなりました！



問題:プログラムを作成します。

(1)　問題文をここに書きます。
変数Aの値は3、
変数Bの値は9、
A + B = ？

解答:プログラムを作成します。

(1)　解答文をここに書きます。
変数Aの値は3、
変数Bの値は9、
A + B = 12

考えてみよう

問題文・解答文の「A＋B」を
「A－B」、「A × B」、「A ÷ B」のどれかにかきかえて
保存しましょう。

問題:プログラムを作成します。

(1)　問題文をここに書きます。
変数Aの値は0、
変数Bの値は0、
?

解答:プログラムを作成します。

(1)　解答文をここに書きます。
変数Aの値は0、
変数Bの値は0、
?

⑤ 保存！

さいごにかならず、保存（ほぞん）しましょう。

今日(きょう)はここまで

また次回！