

ジュニア・プログラミング検定～Scratch部門～ Bronze サンプル問題（Ver.2.0 3.0共通） 採点基準例

※ 部分点は適用しないこと。

※ <> で括られた記述は、そのブロックの正誤や位置を問わない。<> 以降のブロックについて採点。

※ 詳細の表記「コード」は、Ver.2では「スクリプト」となる。

※ 漢字とひらがなの違い、文字列の過不足、半角全角の違いは不正解とする。

大項目	中項目	小項目	チェック項目	配点	得点
1	1		ステージのコードが指示通りに設定されている。	7	
		1	「旗が押されたとき」ブロックに、『音量を「50」%にする』ブロックが連結されている（Ver.2「旗がクリックされたとき」）。	(+2)	
		2	小項目「1」のあとに、「ずっと」繰り返すブロックが配置され、その中に『終わるまで「BGM」の音を鳴らす』ブロックが設定されている。	(+3)	
		3	ステージが問題の意図するとおりに動作する。	(+2)	
小計				7	
2	1		犬のコードが指示通りに設定されている。	83	
		1	「旗が押されたとき」ブロックに、『「周」を「0」にする』ブロックが連結されている。	(+2)	
		2	「旗が押されたとき」ブロックに、『「チェックポイント」を「0」にする』ブロックが連結されている。	(+2)	
		3	「旗が押されたとき」ブロックに、『「移動量」を「5」にする』ブロックが連結されている。	(+2)	
		4	「旗が押されたとき」ブロックに、『大きさを「30」%にする』ブロックが連結されている。	(+2)	
		5	「旗が押されたとき」ブロックに、『X座標を「-50」、Y座標を「-110」にする』ブロックが連結されている。	(+3)	
		6	「旗が押されたとき」ブロックに、『「90」度に向ける』ブロックが連結されている。	(+2)	
		7	「旗が押されたとき」ブロックに、『回転方法を「左右のみ」にする』ブロックが連結されている。	(+2)	
		8	小項目「7」のあとに、『「スタート!!」と「2」秒言う』ブロックが配置されている。	(+2)	
		9	「旗が押されたとき」ブロックに、「ずっと」繰り返すブロックが連結されている。	(+2)	
		10	<小項目「9」の繰り返すブロックの中に>、[もし『「上向き矢印」キーが押された』なら]を判定するブロックが配置されている。	(+3)	
		11	小項目「10」の判定するブロックの中に、『「0」度に向ける』、『「移動量」歩動かす』ブロックの順に配置されている。	(+3)	
		12	<小項目「9」の繰り返すブロックの中に>、[もし『「下向き矢印」キーが押された』なら]を判定するブロックが配置されている。	(+3)	
		13	小項目「12」の判定するブロックの中に、『「180」度に向ける』、『「移動量」歩動かす』ブロックの順に配置されている。	(+3)	
		14	<小項目「9」の繰り返すブロックの中に>、[もし『「左向き矢印」キーが押された』なら]を判定するブロックが配置されている。	(+3)	
		15	小項目「14」の判定するブロックの中に、『「-90」度に向ける』、『「移動量」歩動かす』ブロックの順に配置されている。	(+3)	
		16	<小項目「9」の繰り返すブロックの中に>、[もし『「右向き矢印」キーが押された』なら]を判定するブロックが配置されている。	(+3)	
		17	小項目「16」の判定するブロックの中に、『「90」度に向ける』、『「移動量」歩動かす』ブロックの順に配置されている。	(+3)	
		18	「旗が押されたとき」ブロックに、「ずっと」繰り返すブロックが連結されている。	(+2)	
		19	<小項目「18」の繰り返すブロックの中に>、[もし『「どれかの」キーが押された』なら]を判定するブロックが配置されている。	(+3)	
		20	小項目「19」の判定するブロックの中に、「次のコスチュームにする」、『「0.1」秒待つ』ブロックの順に配置されている。	(+3)	
		21	「旗が押されたとき」ブロックに、「ずっと」繰り返すブロックが連結されている。	(+2)	
		22	<小項目「21」の繰り返すブロックの中に>、[『「緑」色に触れた』まで待つ]ブロックが配置されている（『緑』色はステージの草の色）。	(+3)	
		23	小項目「22」のあとに『「移動量」を「-3」ずつ変える』ブロックが配置されている。	(+2)	
		24	小項目「23」のあとに（[『「緑」色に触れた』ではない]まで待つ）ブロックが配置されている（『緑』色はステージの草の色）。	(+3)	
		25	小項目「24」のあとに『「移動量」を「3」ずつ変える』ブロックが配置されている。	(+2)	
		26	「旗が押されたとき」ブロックに、[『「周」＝「5」]まで繰り返す]ブロックが連結されている。	(+3)	
		27	<小項目「26」の繰り返すブロックの中に>、[もし『「黒」色に触れた』なら]を判定するブロックが配置されている（『黒』色はチェックポイントのラインの色）。	(+3)	
		28	小項目「27」の判定するブロックの中に、『「チェックポイント」を「1」にする』ブロックが配置されている。	(+3)	
		29	<小項目「26」の繰り返すブロックの中に>、《もし[『「チェックポイント」＝「1」]かつ『「黄」色に触れた』]なら]を判定するブロックが配置されている（『黄』色はスタートラインの色）。	(+3)	
		30	小項目「29」の判定するブロックの中に、『「周」を「1」ずつ変える』、『「チェックポイント」を「0」にする』ブロックが配置されている。	(+3)	
		31	小項目「26」のあとに『「ゴール!!」と「2」秒言う』、「すべてを止める」ブロックの順に配置されている。	(+3)	
32	犬が問題の意図するとおりに動作する。	(+2)			
小計				83	
3	1		アレンジの説明が記載され、説明のとおりアレンジが動作する。	10	
		1	コードが新たに追加され、そのコードが動作する。または、スプライトが追加され、そのスプライトに作ったコードが動作する（ここでは、アレンジの動作の説明に対応しているかは採点対象とせず、追加したコードが動作すれば加点とする。スプライトやコードのコピーと思われる場合も、コードが動作すれば加点とする）。  ※ただし、以下の場合は0点とする。 ・追加したコードが、イベントブロックに繋がっておらず、そのままでは動作しない。 ・元々あるブロックの数値や文字列を変えただけで、ブロックが追加されていない。 ・スプライトやコスチューム、背景などを追加しただけで、コードがない（例：りんごのスプライトのみを加えた）。	(+4)	
		2	アレンジの動作の説明が、文章や絵で記載されている（ここでは、アレンジのコードに対応しているかは採点対象とせず、追加の動作が説明されていれば加点とする）。  ※ただし、以下の場合は0点とする。 ・問題文にあるアレンジの記入例と同じ説明しか書かれていない。 ・スプライトやコスチューム、背景などを追加しただけの説明となっており、動作の説明となっていない（例：「りんごを取ると大きくなる」は加点とするが、「りんごを追加した」は0点）。	(+4)	
		3	小項目「1」と「2」が正しくできていて、その動作と説明が対応している（小項目「1」と「2」のどちらかができていない場合、0点）。	(+2)	
小計				10	
合計				100	