

ジュニア・プログラミング検定～Scratch部門～ Entry 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		ねこのコードが指示通りに設定されている。	46		
		1	「旗が押されたとき」ブロックに、『大きさを「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」）。	(+3)		
		2	「旗が押されたとき」ブロックに、『コスチュームを「cat-a」にする』ブロックが連結されている。	(+3)		
		3	「旗が押されたとき」ブロックに、『X座標を「150」、Y座標を「-80」にする』ブロックが連結されている。	(+4)		
		4	「旗が押されたとき」ブロックに、『「-120」度に向ける』ブロックが連結されている（Ver.2「240」度）。	(+3)		
		5	「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。	(+3)		
		6	小項目「5」のあとに、『「がんばるぞ!」と「1」秒言う』ブロックが配置されている。	(+2)		
		7	小項目「6」のあとに、『「スタート」を送る』ブロックが配置されている。	(+2)		
		8	小項目「7」のあとに、『「馬」に触れた』まで繰り返す』ブロックが配置されている。	(+5)		
		9	小項目「8」の繰り返すブロックの中に、『「まてー!」と言う』ブロックが配置されている。	(+2)		
		10	小項目「8」の繰り返すブロックの中に、『「5」歩動かす』ブロックが配置されている。	(+3)		
		11	小項目「8」の繰り返すブロックの中に、『もし端に着いたら、跳ね返る』ブロックが配置されている。	(+2)		
		12	小項目「8」のあとに、『「つかまえた!」と言う』ブロックが配置されている。	(+2)		
		13	小項目「8」のあとに、「スプライトの他のスクリプトを止める」ブロックが配置されている。	(+3)		
		14	『「スタート」を受け取ったとき』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)		
		15	小項目「14」の繰り返すブロックの中に、「次のコスチュームにする」、「『0.5』秒待つ」ブロックが配置されている。	(+3)		
			16	ねこが問題の意図するとおりに動作する。	(+4)	
小計				46		
2	1		馬のコードが指示通りに設定されている。	44		
		1	「旗が押されたとき」ブロックに、『大きさを「50」%にする』ブロックが連結されている。	(+3)		
		2	「旗が押されたとき」ブロックに、『コスチュームを「horse-a」にする』ブロックが連結されている。	(+3)		
		3	「旗が押されたとき」ブロックに、『X座標を「-120」、Y座標を「-80」にする』ブロックが連結されている。	(+4)		
		4	「旗が押されたとき」ブロックに、『「40」度に向ける』ブロックが連結されている。	(+3)		
		5	「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。	(+3)		
		6	小項目「5」のあとに、『「つかまらないぞ!」と「1」秒言う』ブロックが配置されている。	(+2)		
		7	『「スタート」を受け取ったとき』ブロックに、『「ねこ」に触れた』まで繰り返す』ブロックが連結されている。	(+5)		
		8	小項目「7」の繰り返すブロックの中に、『「にげろー!」と言う』ブロックが配置されている。	(+2)		
		9	小項目「7」の繰り返すブロックの中に、『「5」歩動かす』ブロックが配置されている。	(+3)		
		10	小項目「7」の繰り返すブロックの中に、『もし端に着いたら、跳ね返る』ブロックが配置されている。	(+2)		
		11	小項目「7」のあとに、『「くやしいー!」と言う』ブロックが配置されている。	(+2)		
		12	小項目「7」のあとに、「スプライトの他のスクリプトを止める」ブロックが配置されている。	(+3)		
		13	『「スタート」を受け取ったとき』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)		
		14	小項目「13」の繰り返すブロックの中に、「次のコスチュームにする」、「『0.5』秒待つ」ブロックが配置されている。	(+3)		
			15	馬が問題の意図するとおりに動作する。	(+4)	
		小計				44
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）。	(+4)		
			※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）。			
		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）。	(+4)		
			※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）。			
	3	小項目「1」と小項目「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」と小項目「2」のどちらかができていない場合、0点）。	(+2)			
小計				10		
合計				100		