

ジュニア・プログラミング検定～Scratch部門～ Gold 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。	2	
		1	「旗が押されたとき」ブロックに、『「終了判定」を「0」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」）。	(+1)	
		2	「旗が押されたとき」ブロックに、『「SCORE」を「0」にする』ブロックが連結されている。	(+1)	
小計				2	
2	1		「ロケット」のコードが指示通りに設定されている。	15	
		1	『「ゲームスタート」を受け取ったとき』ブロックに、《『「敵」に触れた』または『「敵の弾」に触れた』』まで待つ》ブロックが連結されている。	(+3)	
		2	小項目「1」のあとに、『「終了判定」を「1」にする』ブロックが配置されている。	(+1)	
		3	小項目「2」のあとに、『「ゲームオーバー」を送る』ブロックが配置されている。	(+1)	
		4	小項目「3」のあとに、「ずっと」繰り返すブロックが配置され、「隠す」、『「0.1」秒待つ』、「表示する」、『「0.1」秒待つ』ブロックが配置されている（『「0.1」秒待つ』ブロックが交互に配置されること）。	(+3)	
		5	「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。	(+1)	
		6	小項目「5」の繰り返すブロックの中に、[もし『「スペース」キーが押された』なら]ブロックが配置されている。	(+3)	
		7	小項目「6」の判定するブロックの中に、『「ロケットの弾」のクローンを作る』、『「0.4」秒待つ』ブロックの順に配置されている。	(+3)	
小計				15	
3	1		「ロケットの弾」のコードが指示通りに設定されている。	14	
		1	「クローンされたとき」ブロックに、『「pop」の音を鳴らす』ブロックが連結されている。	(+2)	
		2	小項目「1」のあとに、《X座標を[『「ロケット」の「X座標」]+「20」]、Y座標を『「ロケット」の「Y座標」』にする》ブロックが配置されている（Ver.2《X座標を[『「X座標」(「ロケット」)]+「20」]、Y座標を『「Y座標」(「ロケット」)]にする》）。	(+4)	
		3	小項目「2」のあとに、「表示する」ブロックが配置されている。	(+1)	
		4	小項目「3」のあとに、[『「端」に触れた』まで繰り返す]ブロックが配置され、その中に『X座標を「7」ずつ変える』ブロックが配置されている。	(+3)	
		5	小項目「4」のあとに、「このクローンを削除する」ブロックが配置されている。	(+1)	
		6	『「着弾」を受け取ったとき』ブロックに、[もし『「敵」に触れた』なら]ブロックが連結され、その中に「このクローンを削除する」ブロックが配置されている。	(+3)	
小計				14	
4	1		「敵」のコードが指示通りに設定されている。	33	
		1	『「ゲームスタート」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配置されている。	(+1)	
		2	小項目「1」の繰り返すブロックの中に、[『「1」から「5」までの乱数』秒待つ]ブロックが配置されている。	(+2)	
		3	小項目「2」のあとに、[『「1」から「5」までの乱数』回繰り返す]ブロックが配置され、その中に『「自分自身」のクローンを作る』、『「0.3」秒待つ』ブロックが配置されている。	(+3)	
		4	「クローンされたとき」ブロックに、[X座標を「240」、Y座標を『「-180」から「180」までの乱数』にする]ブロックが連結されている。	(+2)	
		5	小項目「4」のあとに、「表示する」ブロックが配置されている。	(+1)	
		6	小項目「5」のあとに、[『「X座標」<「-239」』まで繰り返す]ブロックが配置されている。	(+2)	
		7	小項目「6」の繰り返すブロックの中に、《もし[「X座標」>『「ロケット」の「X座標」]]なら》を判定するブロックが配置されている（Ver.2《もし[「X座標」>『「X座標」(「ロケット」)]]]なら》ブロック）。	(+2)	
		8	小項目「7」の判定が真の場合、『「ロケット」へ向ける』ブロックが配置されている。	(+1)	
		9	小項目「7」の判定が偽の場合、『「-90」度に向ける』ブロックが配置されている。	(+1)	
		10	小項目「7」の判定するブロックのあとに、『「3」歩動かす』ブロックが配置されている。	(+1)	
		11	小項目「10」のあとに、[もし『「ロケットの弾」に触れた』なら]ブロックが配置され、その中に『「boing」の音を鳴らす』ブロックが配置されている。	(+2)	
		12	小項目「11」の音を鳴らすブロックのあとに、[もし『「終了判定」=「0」]]なら]ブロックが配置され、その中に『「SCORE」を「5」ずつ変える』ブロックが配置されている。	(+2)	
		13	小項目「12」の判定するブロックのあとに、『「着弾」を送って待つ』、「このクローンを削除する」ブロックの順に配置されている。	(+2)	
		14	小項目「6」の繰り返すブロックのあとに、「このクローンを削除する」ブロックが配置されている。	(+1)	
		15	「クローンされたとき」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)	
		16	小項目「15」の繰り返すブロックの中に、《もし[「X座標」>『「ロケット」の「X座標」]]なら》ブロックが配置されている（Ver.2《もし[「X座標」>『「X座標」(「ロケット」)]]]なら》ブロック）。	(+3)	
		17	小項目「16」の判定するブロックの中に、『「敵_X」を「X座標」にする』、『「敵_Y」を「Y座標」にする』ブロックが配置されている。	(+2)	
		18	小項目「17」のあとに、『「敵の弾」のクローンを作る』、[『「0.5」から「2」までの乱数』秒待つ]ブロックの順に配置されている。	(+3)	
小計				33	

大項目	中項目	小項目	チェック項目	配点	得点
5	1		「敵の弾」のコードが修正（追加・変更・削除）されている（次のとおりブロックが配置されている）。	5	
		1	「クローンされたとき」ブロックに、以下が連結されている。 ・『X座標を「敵_X」、Y座標を「敵_Y」にする』ブロック（変更） ※『「敵」の「X座標」』、『「敵」の「Y座標」』ブロック（Ver.2『「X座標」（「敵」）』、『「Y座標」（「敵」）』ブロック）（削除）	(+2)	
		2	小項目「1」のあとに、以下が配置されている。 ・『「ロケット」へ向ける』ブロック（追加） ・「表示する」ブロック。 ※『「-90」度に向ける』ブロック（削除）	(+1)	
		3	小項目「2」のあとに、以下が配置されている（a、bは順序）。 a. [『「端」に触れた』まで繰り返す] ブロック（追加） ●『「5」歩動かす』ブロック b. 「このクローンを削除する」ブロック ※『「20」回繰り返す』ブロック（削除）	(+2)	
	2		「星」のコードが修正（追加・変更・削除）されている（次のとおりブロックが配置されている）。	9	
		1	「旗が押されたとき」ブロックに、以下が連結されている。 ・「ずっと」繰り返すブロック（追加） ●『「星」のクローンを作る』ブロック ●『「1」秒待つ』ブロック（追加）	(+2)	
		2	「クローンされたとき」ブロックに、以下が連結されている。 ・X座標を [『「-240」から「240」までの乱数』、Y座標を [『「-180」から「180」までの乱数』にする] ブロック（変更）	(+2)	
		3	小項目「2」のあとに、以下が配置されている。 ・『「最背面」へ移動する』ブロック（Ver.『「999」層下げる』ブロック）（追加） ・「表示する」ブロック	(+2)	
		4	小項目「3」のあとに、以下が配置されている。 ・ [『「X座標」<「-239」』まで繰り返す] ブロック（追加） ●『x座標を「-1」ずつ変える』ブロック（変更） ・「このクローンを削除する」ブロック（移動） ※「ずっと」ブロック（削除）	(+3)	
			小計	14	
6	1		ステージや各スプライトが問題の意図するとおりに動作する。	12	
		1	ステージが意図どおり動作する。	(+2)	
		2	ロケットが意図どおり動作する。	(+2)	
		3	ロケットの弾が意図どおり動作する。	(+2)	
		4	敵が意図どおり動作する。	(+2)	
		5	敵の弾が意図どおり動作する。	(+2)	
		6	星が意図どおり動作する。	(+2)	
			小計	12	
6	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	
計				100	