

ジュニア・プログラミング検定～Scratch部門～ Silver 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。	5	
		1	「旗が押されたとき」ブロックに、『音量を「30」%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』ブロックが配置されている。	(+3)	
小計				5	
2	1		ロケットのコードが指示通りに設定されている。	62	
		1	「旗が押されたとき」ブロックに、『「制限時間」を「30」にする』ブロックが連結されている。	(+2)	
		2	小項目「1」のあとに、[『「制限時間」＝「0」』まで繰り返す]ブロックが配置され、その中に[『「1」秒待つ』『「制限時間」を「-1」ずつ変える』ブロックの順に配置されている。	(+3)	
		3	小項目「2」の繰り返すブロックのあとに、『「終了判定」を「1」にする』ブロックが配置されている。	(+2)	
		4	小項目「3」のあとに、『「終了だよ!」と「2」秒言う』ブロックが配置されている。	(+2)	
		5	小項目「4」のあとに、[『「点数は」と「●●」と「点だよ!」』と「2」秒言う]ブロックが配置されている（●●は採点対象としない）。	(+3)	
		6	小項目「5」の●●に、変数「点数」ブロックが配置されている。	(+2)	
		7	小項目「6」のあとに、「すべてを止める」ブロックが配置されている。	(+2)	
		8	「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。	(+2)	
		9	「旗が押されたとき」ブロックに、『「点数」を「0」にする』ブロックが連結されている。	(+2)	
		10	「旗が押されたとき」ブロックに、『コスチュームを「spaceship-1」にする』ブロックが連結されている。	(+2)	
		11	「旗が押されたとき」ブロックに、『X座標を「0」、Y座標を「-90」にする』ブロックが連結されている。	(+2)	
		12	小項目「11」のあとに、[『「終了判定」＝「1」』まで繰り返す]ブロックが配置されている。	(+3)	
		13	<小項目「12」の繰り返すブロックの中に>、[「数1」を『「1」から「9」までの乱数』にする]、[「数2」を『「1」から「9」までの乱数』にする]ブロックが配置されている。	(+3)	
		14	小項目「13」のあとに、『「●●」と聞いて待つ]ブロックが配置されている（●●は採点対象としない）。	(+2)	
		15	小項目「14」の●●に、『「数1」と「+」と「数2」と「は?」]ブロックが設定されている。	(+4)	
		16	小項目「15」のあとに、[もし『「終了判定」＝「0」]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、[もし[「答え」＝『「数1」＋「数2」]]]なら]を判定するブロックが配置されている。	(+4)	
		18	小項目「17」の判定が真の場合、『「正解!」と「0.5」秒言う』、『「点数」を「1」ずつ変える]ブロックの順に配置されている。	(+3)	
		19	小項目「18」のあとに、[もし『「点数」＝「1」]なら]を判定するブロックが配置され、その中に[『「点火」を送る]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あとに、『「5」回繰り返す]ブロックが配置され、その中に[『「5」歩動かす]ブロックが配置されている。	(+3)	
		21	小項目「17」の判定が偽の場合、『「不正解」と「0.5」秒言う]ブロックが配置されている。	(+2)	
		22	『「点火」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)	
		23	小項目「22」の繰り返すブロックの中に、『コスチューム「●●」にする』、『「0.1」秒待つ]ブロックが2組交互に配置されている（●●は採点対象としない）。	(+3)	
		24	小項目「23」の『コスチュームを「●●」にする』の「●●」に、コスチューム「spaceship-2」、「spaceship-3」がそれぞれ指定されている。	(+3)	
小計				62	
3	1		雲のコードが修正されている（次のとおりブロックが配置されている）。	8	
		1	『旗が押されたとき]ブロックのあとに、以下が設定されている。 ・『「90」度に向ける]ブロック（変更） ・『「最背面」へ移動する]ブロック（追加）（Ver.2『「999」層下げる]ブロック） ・「表示する」ブロック	(+2)	
		2	小項目「1」のあとに、以下が設定されている（a、bは順序）。 ・「ずっと」ブロック a.『「1」歩動かす]ブロック b. [もし『「X座標」>「240」]]なら]ブロック（追加） ・『X座標を「-240」にする]ブロック（追加）	(+3)	
	2	3	『旗が押されたとき]ブロックのあとに、以下が設定されている。 ・「ずっと」ブロック（追加） ● [大きさを『「-5」から「5」までの乱数]ずつ変える]ブロック（追加） ●『「0.5」秒待つ]ブロック（追加） ※ [大きさを「90」%にする]、『「10」回繰り返す]ブロック（削除）	(+3)	
			鳥のコードが修正されている（次のとおりブロックが配置されている）。	7	
		1	『旗が押されたとき]ブロックのあとに、以下が設定されている。 ・『「-90」度に向ける]ブロック（変更） ・『「最背面」へ移動する]ブロック（追加）（Ver.2『「999」層下げる]ブロック） ・「表示する」ブロック	(+2)	
		2	小項目「1」のあとに、以下が設定されている（a、bは順序）。 ・「ずっと」ブロック a.『「3」歩動かす]ブロック b. [もし『「X座標」<「-240」]]なら]ブロック（追加） ・『X座標を「240」にする]ブロック（追加）	(+3)	
		3	『旗が押されたとき]ブロックのあとに、以下が設定されている。 ・「ずっと」ブロック（追加） ● [次のコスチュームにする]ブロック ●『「0.1」秒待つ]ブロック	(+2)	
		小計			

大項目	中項目	小項目	チェック項目	配点	得点
4	1		各スプライトが問題の意図するとおりに動作する。	8	
		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	雲が意図どおり動作する。	(+2)	
		4	鳥が意図どおり動作する。	(+2)	
小計				8	
5	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	
合計				100	