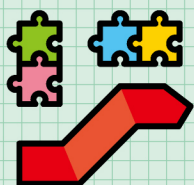


楽しみながらプログラミングスキルを身につけよう!



未来を動かす、チカラになる。

Scratch部門

ジュニア・プログラミング検定

サーティファイ情報処理能力認定委員会 主催

出題例

4級

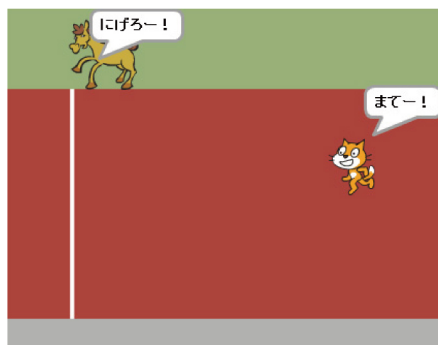
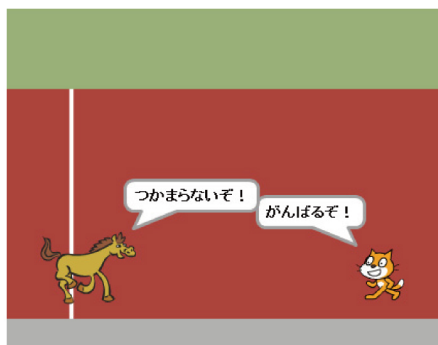
Entry級の出題例「馬と猫の追いかっこ」

Entry(4級)では、制御やイベントなどのブロックを使って、動きや見た目の変化を中心とした簡単なスクリプトをつくります。試験時間は30分です。

ルール

- 馬と猫を一定の速度と向きで動かす
- 馬と猫が触れるとセリフが出る
- 画面の枠で向きを反転させる

動画で
見てみる



3級

Bronze級の出題例「犬のマラソンゲーム」

Bronze(3級)では、変数や演算、音、ペンなどのブロックを使って、キー入力やマウス操作などに反応する簡単なスクリプトをつくります。試験時間は40分です。

ルール

- 緑の領域に触れると速度が落ちるようにする
- 黒と黄色のチェックポイントを通過した時に1周と判定させる
- コースを5週するとゴールとなる

動画で
見てみる

