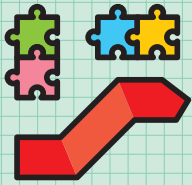


楽しみながらプログラミングスキルを身につけよう!



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

出題例

サーティファイ情報処理能力認定委員会 主催

4級

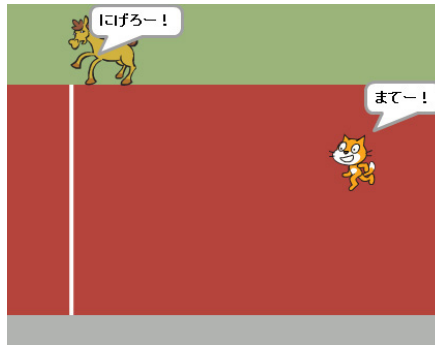
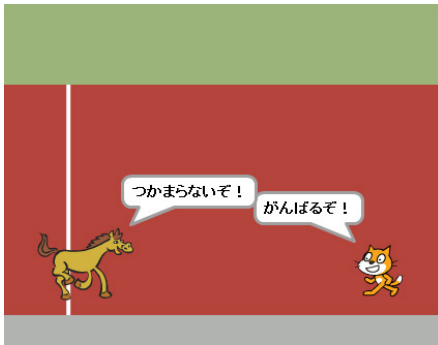
## Entry級の出題例「馬と猫の追いかっこ」

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

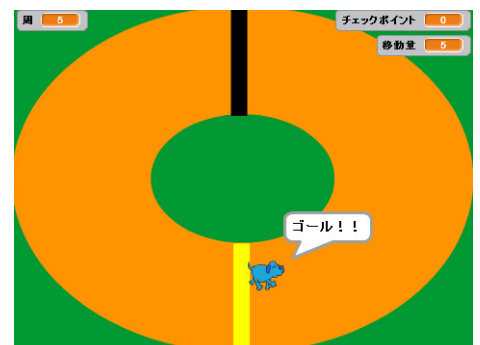
## Bronze級の出題例「犬のマラソングーム」

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



## 2級

### Silver級の出題例「ロケットの足し算クイズ」

Silver(2級)では、複数の制御ブロックや入れ子構造などを使って、キー入力やマウス操作と演算を組み合わせた複雑なスクリプトをつくります。試験時間は40分です。

#### ルール

- 足し算の問題をランダムで出す
- 足し算に正解すると、ロケットが上に飛ぶ
- 残り時間が0になった時点で正解の数(点数)を出す

動画で  
見てみる



## 1級

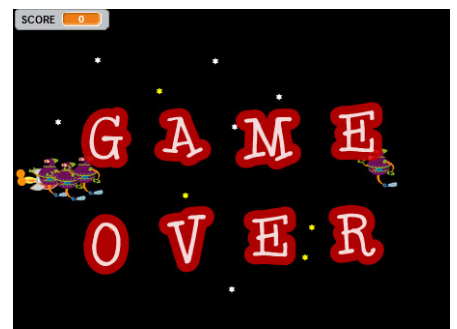
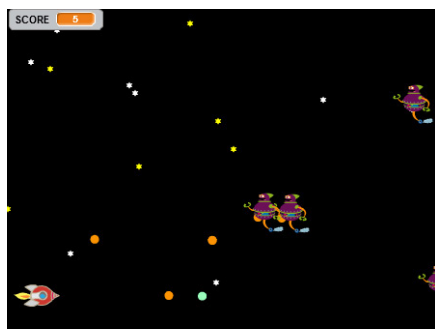
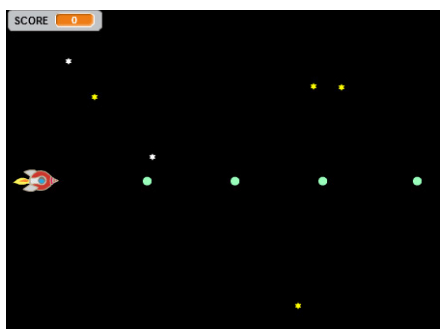
### Gold級の出題例「シューティングゲーム」

Gold(1級)では、クローンやリストのブロック、新しいブロックなどを使って、様々なスプライトを連動させたスクリプトをつくります。試験時間は50分です。

#### ルール

- 敵がランダムであらわれて弾を出す
- ロケットから出た弾に敵が当たると、敵が消える
- 敵を倒した数だけ得点(SCORE)が増える
- ロケットに敵や敵の弾が当たると「GAMEOVER」となる

動画で  
見てみる



### ジュニア・プログラミング検定公式テキスト

全級種に対応した練習問題を掲載。受験前の腕試しに挑戦してみよう!  
全国の書店やオンラインショップ等で販売しています。  
定価:2,750円(本体 2,500円) B5変型判 239ページ  
発行:FOM出版 ISBN:978-4-86510-392-2

試し読み  
してみる

