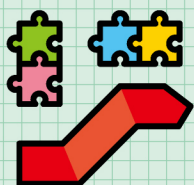


楽しみながらプログラミングスキルを身につけよう!



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

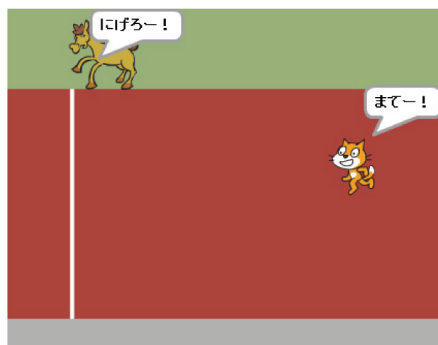
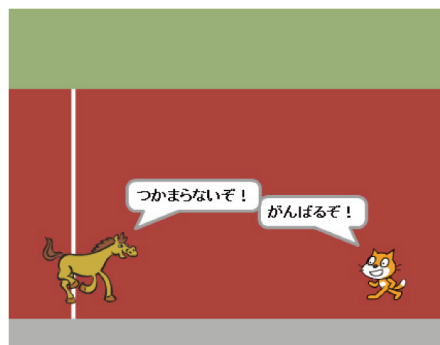
Entry級の出題例「馬と猫の追いかっこ」

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

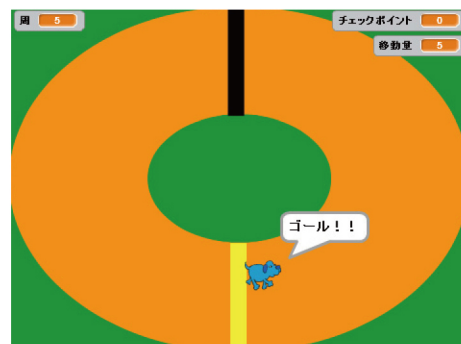
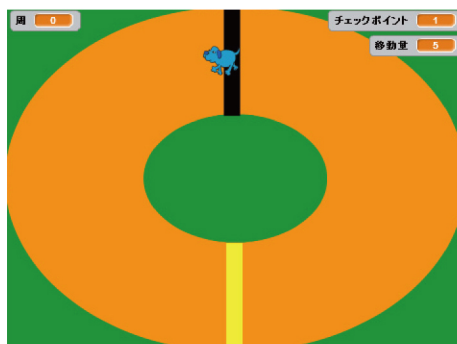
Bronze級の出題例「犬のマラソンゲーム」

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



2級

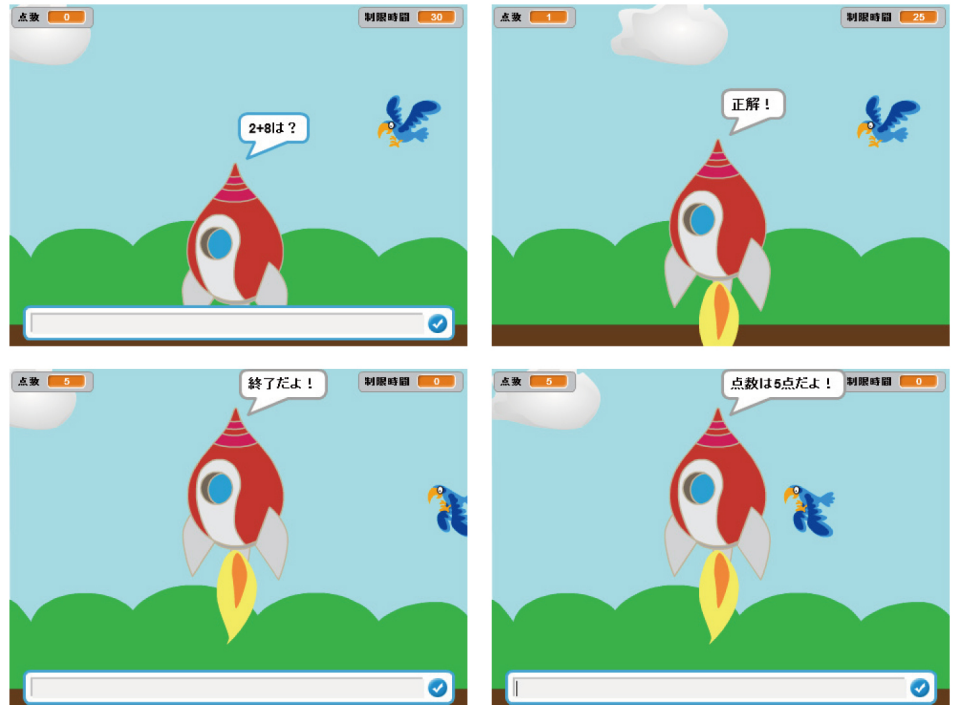
Silver級の出題例「ロケットの足し算クイズ」

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れます。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れます。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

