

Q1. 動画と同じ動きをするプログラムを以下の①～④の中から選んでください。

<https://www.youtube.com/watch?v=tzo9PSVIR-w>

①



①のプログラムは、緑の旗をクリックしたときに、大きさを200にする、50歩動かす、90度回すの順に実行される。

②



②のプログラムは、緑の旗をクリックしたときに、90度回す、大きさを200にする、50歩動かすの順に実行される。

③



③のプログラムは、緑の旗をクリックしたときに、90度回す、1秒まつ、大きさを200にする、1秒まつ、50歩動かすの順に実行される。

④



④のプログラムは、緑の旗をクリックしたときに、大きさを200にする、1秒まつ、50歩動かす、1秒まつ、90度回すの順に実行される。

Q2. 動画と同じ動きをするプログラムを以下の①～④の中から選んでください。

<https://www.youtube.com/watch?v=nBdm9pXltqo>

①

```
whenClicked:whenClicked (green flag) clicked
loop forever
  wait 1 seconds
  turn 30 degrees
  increase size by 20
  wait 1 seconds
```

②

```
whenClicked:whenClicked (green flag) clicked
turn 30 degrees
wait 1 seconds
increase size by 20
wait 1 seconds
```

③

```
whenClicked:whenClicked (green flag) clicked
wait 1 seconds
turn 30 degrees
increase size by 20
wait 1 seconds
```

④

```
whenClicked:whenClicked (green flag) clicked
loop forever
  turn 30 degrees
  wait 1 seconds
  increase size by 20
  wait 1 seconds
```

Q3. 動画と同じ動きをするプログラムを以下の①～④の中から選んでください。

<https://www.youtube.com/watch?v=VbWopMVVkh4>

①

Scratch script 1: A green flag icon with the text "をクリックしたとき" (When clicked) is connected to an orange "ずっと" (Forever) loop block. Inside the loop, there is a blue "もし" (If) block with the condition "マウスポインター▼ にあたって" (When mouse pointer clicks). The "なら" (Then) part of the "もし" block contains two purple "歩動かす" (Move) blocks: the first is set to "1" and the second is set to "5". The "ずっと" loop block has a small arrow icon at the bottom right.

②

Scratch script 2: A green flag icon with the text "をクリックしたとき" (When clicked) is connected to an orange "ずっと" (Forever) loop block. Inside the loop, there is a blue "もし" (If) block with the condition "マウスポインター▼ にあたって" (When mouse pointer clicks). The "なら" (Then) part of the "もし" block contains one purple "歩動かす" (Move) block set to "1". The "ずっと" loop block has a small arrow icon at the bottom right.

③

Scratch script 3: An orange "ずっと" (Forever) loop block. Inside the loop, there is a blue "もし" (If) block with the condition "マウスポインター▼ にあたって" (When mouse pointer clicks). The "なら" (Then) part of the "もし" block contains one purple "歩動かす" (Move) block set to "1". The "ずっと" loop block has a small arrow icon at the bottom right.

④

Scratch script 4: An orange "ずっと" (Forever) loop block. Inside the loop, there is a blue "もし" (If) block with the condition "マウスポインター▼ にあたって" (When mouse pointer clicks). The "なら" (Then) part of the "もし" block contains two purple "歩動かす" (Move) blocks: the first is set to "1" and the second is set to "5". The "ずっと" loop block has a small arrow icon at the bottom right.

Q4. 動画と同じ動きをするプログラムを以下の①～④の中から選んでください。

<https://www.youtube.com/watch?v=RT1U0V0JPrM>

①



ををクリックしたとき

1 秒まつ

ずっと

5 歩動かす

5 歩動かす

↑

②



ををクリックしたとき

1 秒まつ

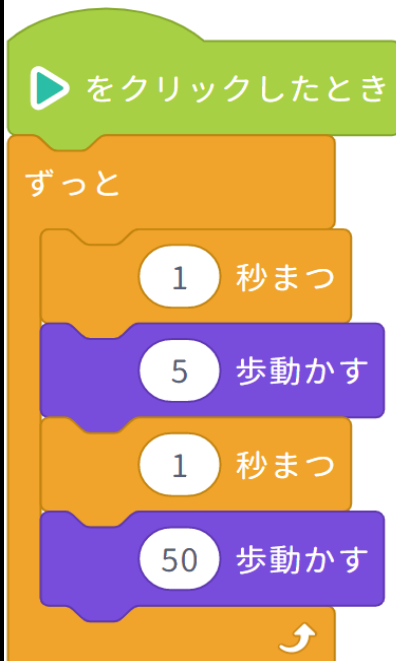
ずっと

5 歩動かす

50 歩動かす

↑

③



ををクリックしたとき

ずっと

1 秒まつ

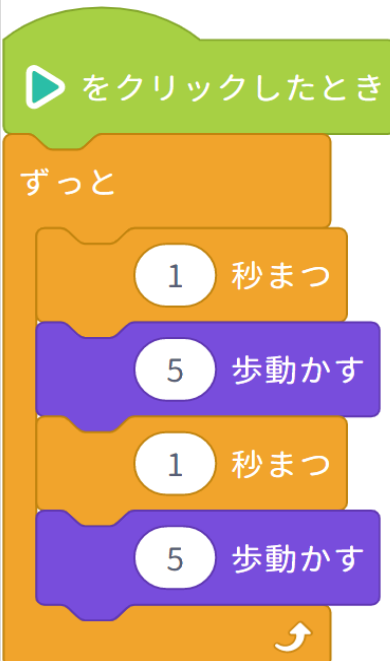
5 歩動かす

1 秒まつ

50 歩動かす

↑

④



ををクリックしたとき

ずっと

1 秒まつ

5 歩動かす

1 秒まつ

5 歩動かす

↑

Q5. 動画と同じ動きをするプログラムを以下の①～④の中から選んでください。

<https://www.youtube.com/watch?v=-eD7cjxn4qk>

①

Scratch script 1: When clicked, loop forever. Inside the loop: move 3 steps, if mouse pointer hits, move 10 steps.

②

Scratch script 2: When clicked, loop forever. Inside the loop: move 1 step, if mouse pointer hits, move 3 steps.

③

Scratch script 3: When clicked, loop forever. Inside the loop: move 3 steps, if mouse pointer hits, move 1 step.

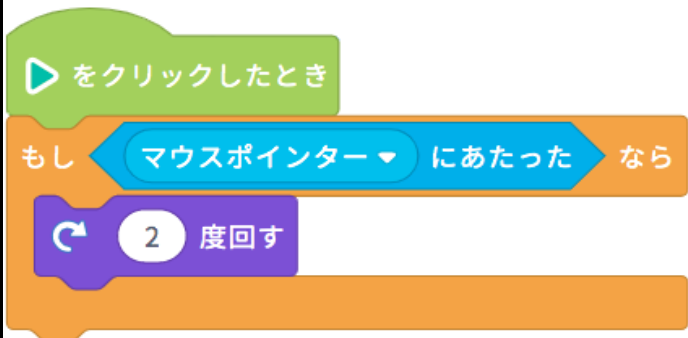
④

Scratch script 4: When clicked, loop forever. Inside the loop: move 3 steps, if mouse pointer hits, move 10 steps.

Q6. 動画と同じ動きをするプログラムを以下の①～④の中から選んでください。

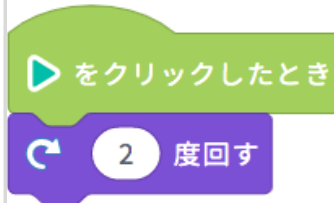
<https://www.youtube.com/watch?v=7aoXbSOGfMA>

①



①のプログラムは、緑の旗をクリックしたときに、もしマウスポインターに当たったならば、2度回すという条件付きのループ構造になっている。

②



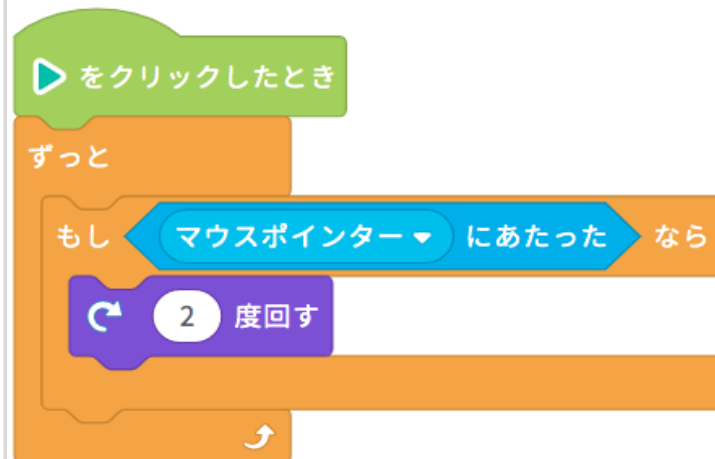
②のプログラムは、緑の旗をクリックしたときに、2度回すという単純なループ構造になっている。

③



③のプログラムは、緑の旗をクリックしたときに、ずっとループの中に2度回すという単純なループ構造になっている。

④



④のプログラムは、緑の旗をクリックしたときに、ずっとループの中に、もしマウスポインターに当たったならば2度回すという条件付きのループ構造になっている。

Q7. 動画と同じ動きをするプログラムを以下の①～④の中から選んでください。

https://www.youtube.com/watch?v=JQg1n6_G6js

①

Scratch script for option 1:

- When clicked (green flag) → Set rotation to 0 degrees.
- Forever loop:
 - If mouse pointer clicked → Rotate 3 degrees.
 - Else → Rotate 1 degree.

②

Scratch script for option 2:

- When clicked (green flag) → Forever loop:
 - If mouse pointer clicked → Rotate 3 degrees.
 - Else → Rotate 1 degree.

③

Scratch script for option 3:

- When clicked (green flag) → Forever loop:
 - If mouse pointer clicked → Rotate 1 degree.
 - Else → Rotate 3 degrees.

④

Scratch script for option 4:

- When clicked (green flag) → Set rotation to 0 degrees.
- Forever loop:
 - If mouse pointer clicked → Rotate 1 degree.
 - Else → Rotate 3 degrees.

Q8. 動画と同じ動きをするプログラムを以下の①～④の中から選んでください。

https://www.youtube.com/watch?v=r_HWzvvzCCm8

①

Scratch script 1: When clicked, loop forever. If mouse pointer clicked, set size to 100. Otherwise, set size to 200.

②

Scratch script 2: When clicked, loop forever. If mouse pointer clicked, set size to 100.

③

Scratch script 3: When clicked, loop forever. If mouse pointer clicked, set size to 200.

④

Scratch script 4: When clicked, loop forever. If mouse pointer clicked, set size to 200. Otherwise, set size to 100.

Q9. 動画と同じ動きをするプログラムを以下の①～④の中から選んでください。

<https://www.youtube.com/watch?v=Uviihn1GVb4>

①

Scratch code block 1: A green flag clicked block followed by a loop block containing a 'when clicked' block, a 'change size by 1' block, and a 'repeat' block with '1' and 'forever'.

②

Scratch code block 2: A green flag clicked block followed by a loop block containing a 'when clicked' block, a 'wait 2 seconds' block, a 'set size to 100' block, and a 'stop all' block.

③

Scratch code block 3: A green flag clicked block followed by a loop block containing a 'when clicked' block, a 'change size by 1' block, a 'wait 2 seconds' block, a 'set size to 100' block, and a 'stop all' block.

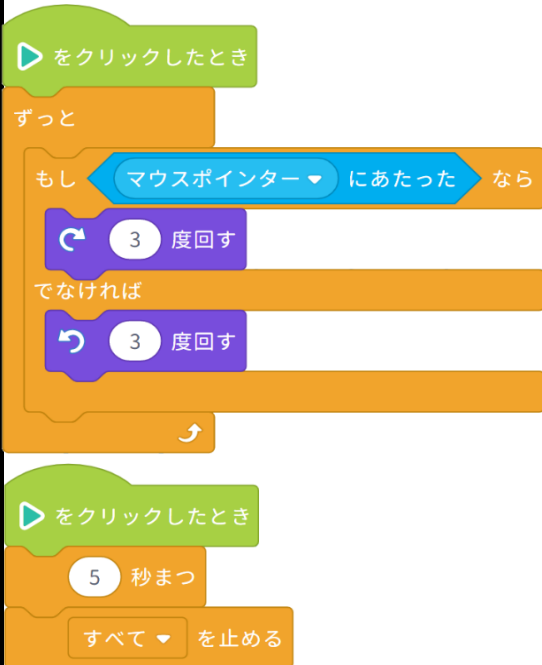
④

Scratch code block 4: A green flag clicked block followed by a 'set size to 100' block, a loop block containing a 'when clicked' block, a 'change size by 1' block, and a 'stop all' block.

Q10. 動画と同じ動きをするプログラムを以下の①～④の中から選んでください。

<https://www.youtube.com/watch?v=xPiAAudoyII>

①



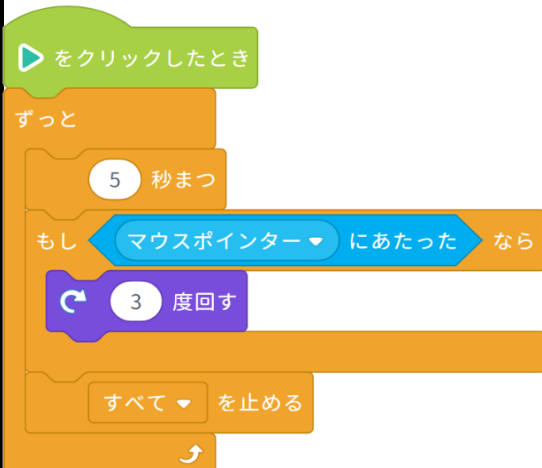
①のプログラムは、2つの「をクリックしたとき」イベントで構成されています。最初のイベントには「ずっと」ループがあり、その中に「もし マウスポインターに当たった なら」条件付きブロックがあります。この条件付きブロックには「3 度回す」ブロックが2つあり、それぞれ「でなければ」ブロックで接続されています。2番目のイベントには「5 秒まつ」ブロックと「すべてを止める」ブロックが直列で配置されています。

②



②のプログラムは、最初の「をクリックしたとき」イベントには「ずっと」ループがあり、その中に「もし マウスポインターに当たった なら」条件付きブロックがあります。この条件付きブロックには「3 度回す」ブロックが2つあり、それぞれ「でなければ」ブロックで接続されています。また、「5 秒まつ」ブロックが「もし」ブロックの直前に配置されています。2番目のイベントには「すべてを止める」ブロックが配置されています。

③



③のプログラムは、最初の「をクリックしたとき」イベントには「5 秒まつ」ブロックと「ずっと」ループがあります。この「ずっと」ループには「もし マウスポインターに当たった なら」条件付きブロックがあり、その中に「3 度回す」ブロックが配置されています。2番目のイベントには「すべてを止める」ブロックが配置されています。

④



④のプログラムは、最初の「をクリックしたとき」イベントには「ずっと」ループがあり、その中に「もし マウスポインターに当たった なら」条件付きブロックがあります。この条件付きブロックには「3 度回す」ブロックが配置されています。2番目のイベントには「5 秒まつ」ブロックと「すべてを止める」ブロックが直列で配置されています。

Q11. 動画と同じ動きをするプログラムを以下の①～④の中から選んでください。

<https://www.youtube.com/watch?v=N80cj0ICnUU>

①



①のプログラムは、緑の旗をクリックしたときに、まず0度回す、次に1秒待つ、その後ずっとループして2度回すという動作を行います。

②



②のプログラムは、緑の旗をクリックしたときに、まず0度に向ける、次に1秒待つ、その後ずっとループして2度回すという動作を行います。

③



③のプログラムは、緑の旗をクリックしたときに、まず0度に向ける、その後ずっとループして2度回すという動作を行います。

④



④のプログラムは、緑の旗をクリックしたときに、まず0度回す、その後ずっとループして2度回すという動作を行います。

Q12. 動画と同じ動きをするプログラムを以下の①～④の中から選んでください。

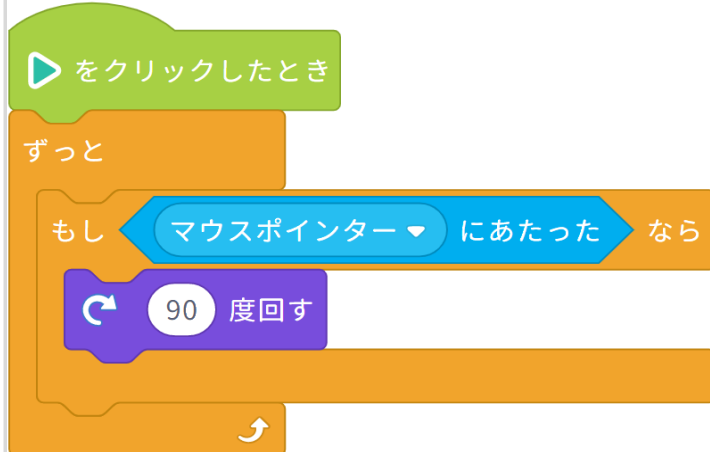
<https://www.youtube.com/watch?v=r4qc1EkHrsI>

①



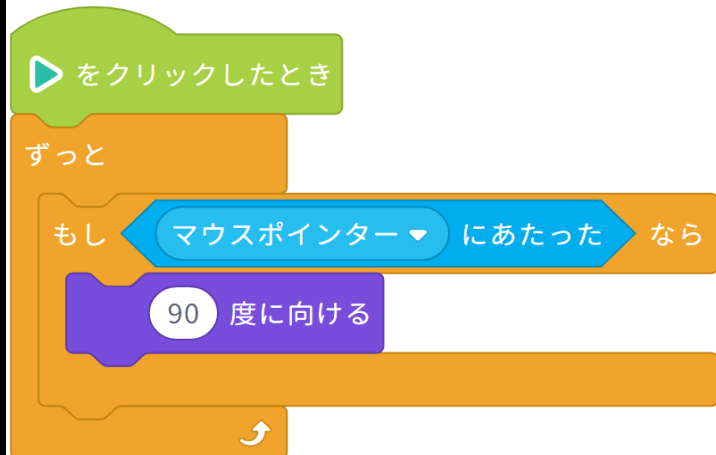
When clicked, loop forever with a 90-degree turn block.

②



When clicked, loop forever with an if-then loop containing a mouse pointer click and a 90-degree turn block.

③



When clicked, loop forever with an if-then loop containing a 90-degree turn block.

④



When clicked, loop forever with a 90-degree turn block.

Q13. 動画と同じ動きをするプログラムを以下の①～④の中から選んでください。

<https://www.youtube.com/watch?v=efmwqxtJz4E>

①



①のScratchスクリプトは、以下のように構成されています：
1. 緑の旗をクリックしたとき
2. 3秒まつ
3. ずっとループブロック：
 - 大きさを1ずつかえる
 - マウスポインターをへ向ける
 - すべてを止める

②



②のScratchスクリプトは、以下のように構成されています：
1. 緑の旗をクリックしたとき
2. ずっとループブロック：
 - 大きさを1ずつかえる
3. 緑の旗をクリックしたとき
4. 3秒まつ
5. 180度に向ける
6. すべてを止める

③



③のScratchスクリプトは、以下のように構成されています：
1. 緑の旗をクリックしたとき
2. 3秒まつ
3. ずっとループブロック：
 - 大きさを1ずつかえる
 - 180度に向ける
 - すべてを止める

④



④のScratchスクリプトは、以下のように構成されています：
1. 緑の旗をクリックしたとき
2. ずっとループブロック：
 - 大きさを1ずつかえる
3. 緑の旗をクリックしたとき
4. 3秒まつ
5. マウスポインターをへ向ける
6. すべてを止める

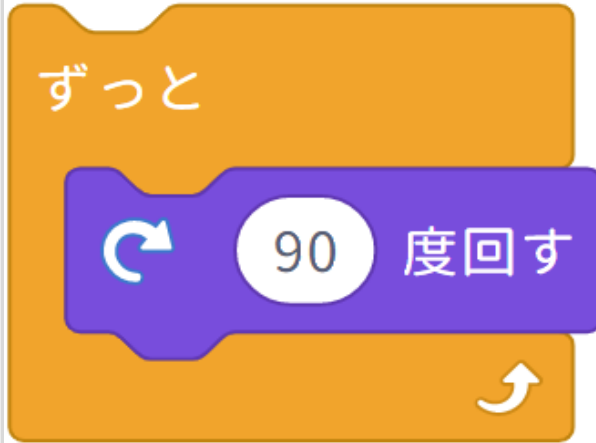
Q14. 動画と同じ動きをするプログラムを以下の①～④の中から選んでください。

<https://www.youtube.com/watch?v=hJf5viASPbw>

①



②



③



④



Q15. 動画と同じ動きをするプログラムを以下の①～④の中から選んでください。

<https://www.youtube.com/watch?v=CDUjr2g0WbE>

①



①

をクリックしたとき

0 度に向ける

ずっと

1 度回す

↑

②



②

をクリックしたとき

0 度に向ける

ずっと

1 度回す

↑

③



③

をクリックしたとき

ずっと

1 度回す

↑

④



④

をクリックしたとき

ずっと

1 度回す

↑

Q16. 動画と同じ動きをするプログラムを以下の①～④の中から選んでください。

<https://www.youtube.com/watch?v=GbDiuURqR5Y>

①



```
whenClicked()
loopForever
  wait(1)
  rotate(30)
```

②



```
whenClicked()
rotate(180)
loopForever
  wait(1)
  rotate(30)
```

③



```
whenClicked()
rotate(180)
loopForever
  wait(1)
  rotate(30)
```

④



```
whenClicked()
loopForever
  wait(1)
  rotate(30)
```


Q17. 動画と同じ動きをするプログラムを以下の①～④の中から選んでください。

<https://www.youtube.com/watch?v=4hkr7tt00VA>

①



①

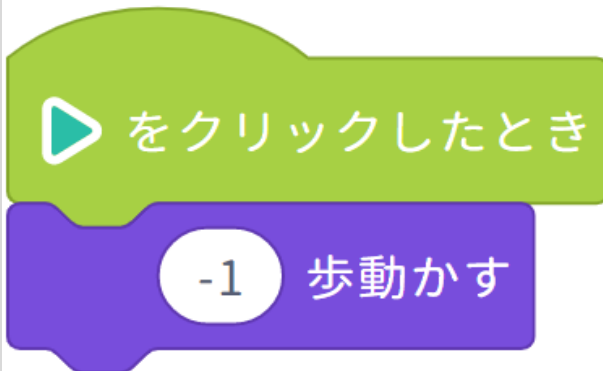
をクリックしたとき

ずっと

-1 歩動かす

↑

②

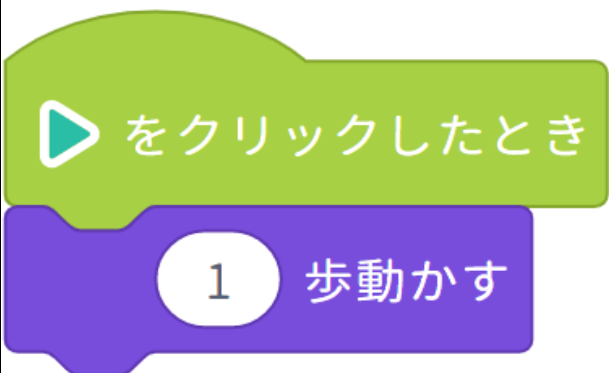


②

をクリックしたとき

-1 歩動かす

③



③

をクリックしたとき

1 歩動かす

④



④

をクリックしたとき

ずっと

1 歩動かす

↑

Q18. 動画と同じ動きをするプログラムを以下の①～④の中から選んでください。

<https://www.youtube.com/watch?v=urYD9YY-7Ls>

①



②



③



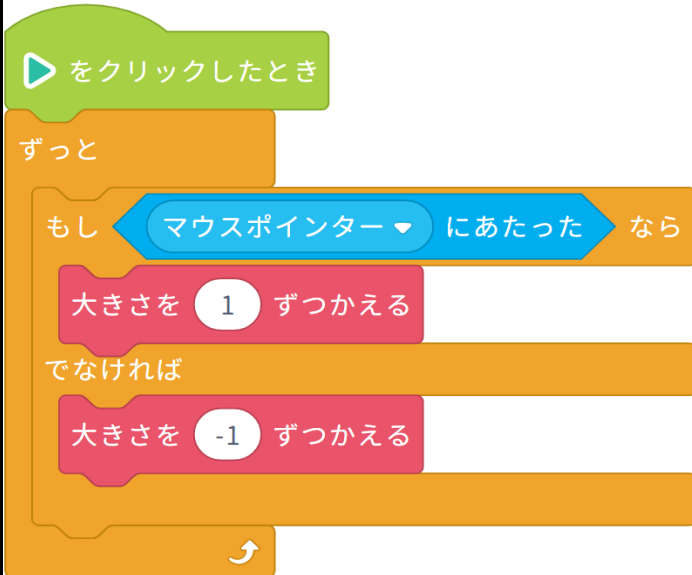
④



Q19. 動画と同じ動きをするプログラムを以下の①～④の中から選んでください。


<https://www.youtube.com/watch?v=0TZRBwUonvw>

①



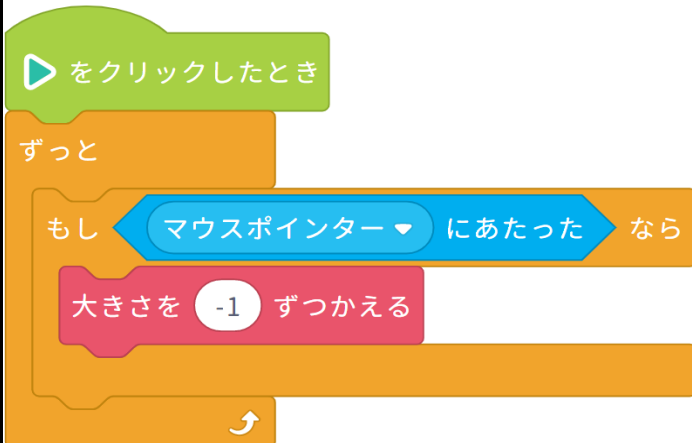
```
whenClicked:
  loop:
    if mouseOver:
      increase size by 1
    else:
      decrease size by -1
```

②



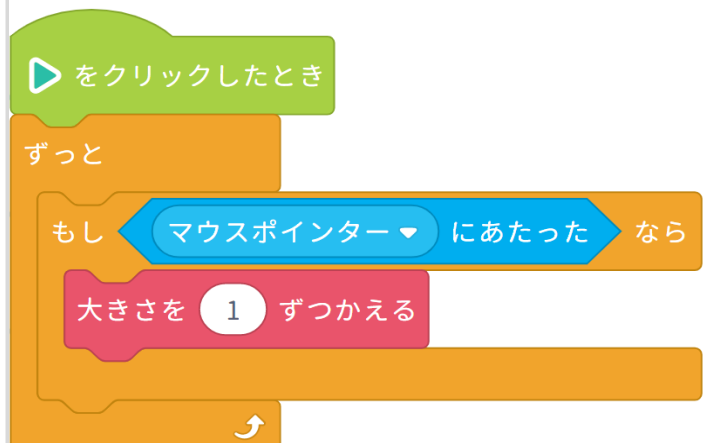
```
whenClicked:
  loop:
    if mouseOver:
      decrease size by -1
    else:
      increase size by 1
```

③



```
whenClicked:
  loop:
    if mouseOver:
      decrease size by -1
```

④



```
whenClicked:
  loop:
    if mouseOver:
      increase size by 1
```

Q20. 動画と同じ動きをするプログラムを以下の①～④の中から選んでください。

<https://www.youtube.com/watch?v=SR8wHrThAsQ>

①



①のプログラムは、緑の旗をクリックしたときに、ずっとループブロックの中に、1歩動かす、2秒まつ、そしてすべてを止めるという3つのブロックが連続して実行される。

②



②のプログラムは、緑の旗をクリックしたときに、ずっとループブロックの中に1歩動かすブロックが実行され、その後、もう一度緑の旗をクリックしたときに2秒まつとすべてを止めるブロックが実行される。

③



③のプログラムは、緑の旗をクリックしたときに、ずっとループブロックの中に-1歩動かすブロックが実行され、その後、もう一度緑の旗をクリックしたときに2秒まつとすべてを止めるブロックが実行される。

④



④のプログラムは、緑の旗をクリックしたときに、ずっとループブロックの中に-1歩動かす、2秒まつ、そしてすべてを止めるという3つのブロックが連続して実行される。

以上で問題は終了です。次ページより解答となります。

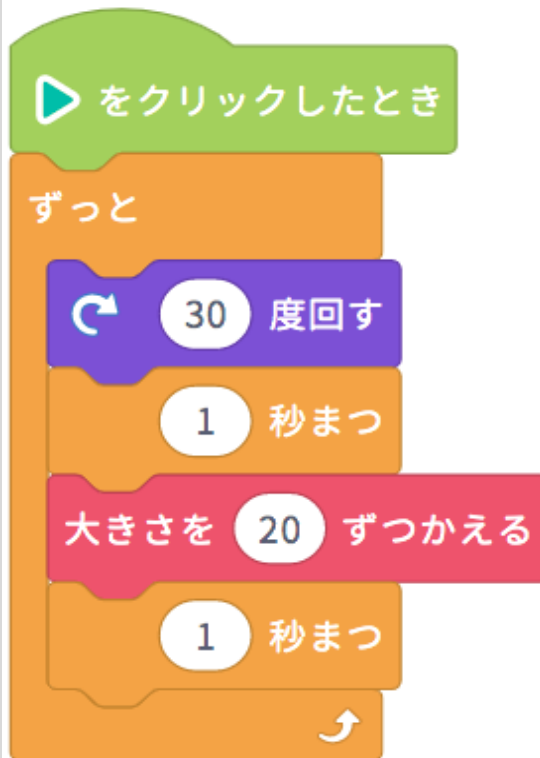
Q1. ③



Scratch code for Q1:

- When clicked (green flag)
- Turn 90 degrees
- Wait 1 second
- Set size to 200
- Wait 1 second
- Move 50 steps

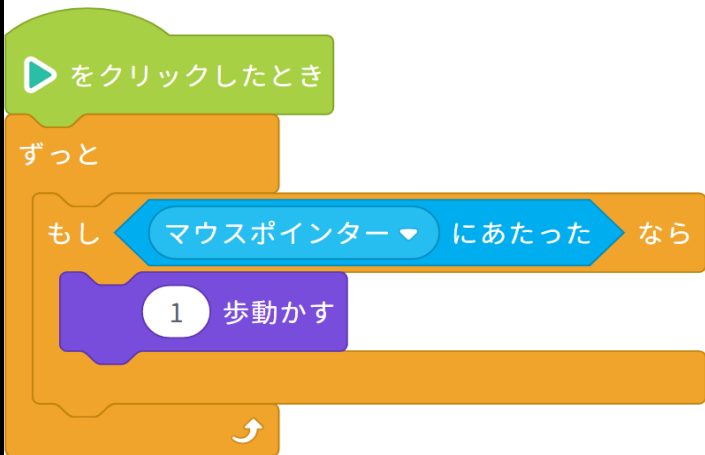
Q2. ④



Scratch code for Q2:

- When clicked (green flag)
- Forever loop:
 - Turn 30 degrees
 - Wait 1 second
 - Decrease size by 20
 - Wait 1 second

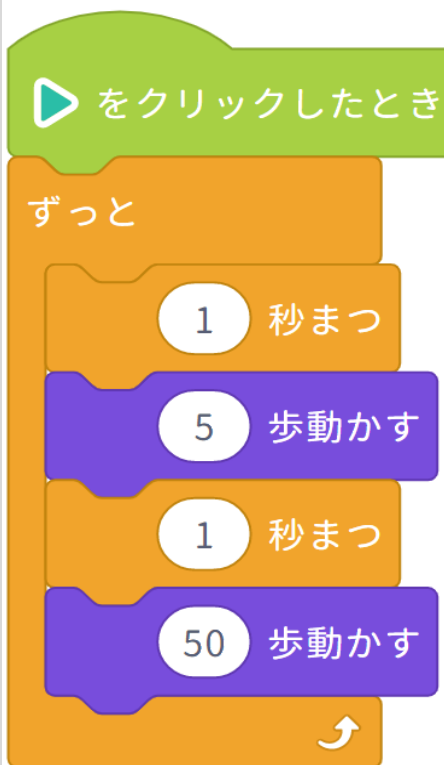
Q3. ②



Scratch code for Q3:

- When clicked (green flag)
- Forever loop:
 - When mouse pointer clicks (if condition)
 - Move 1 step

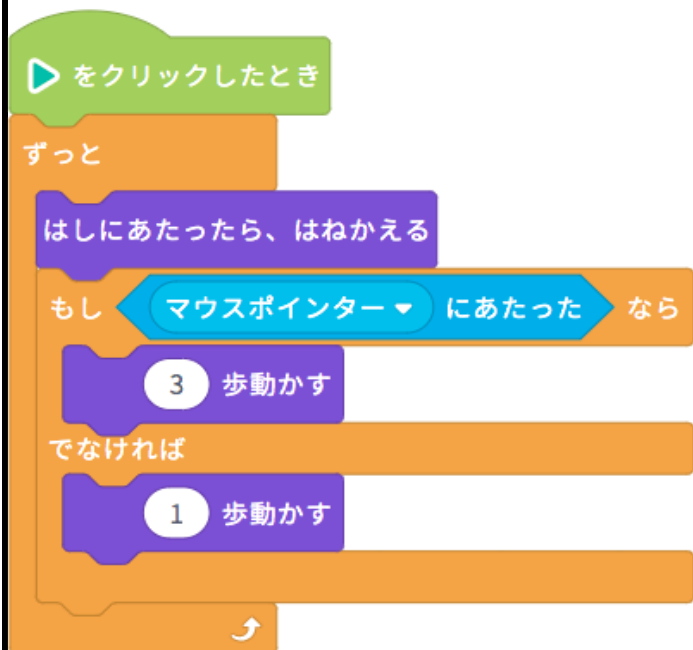
Q4. ③



Scratch code for Q4:

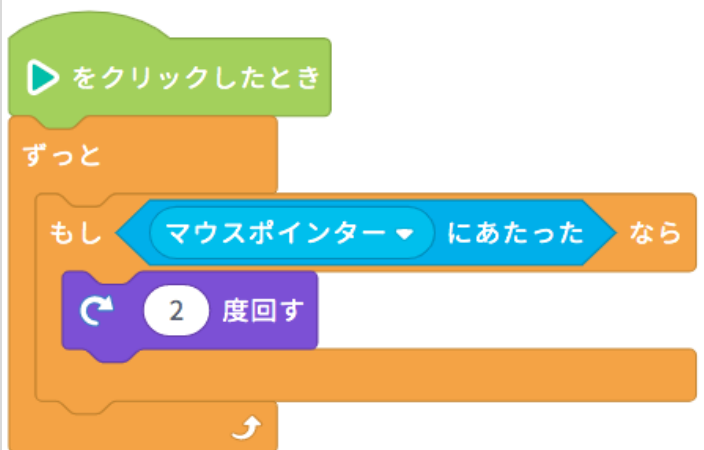
- When clicked (green flag)
- Forever loop:
 - Wait 1 second
 - Move 5 steps
 - Wait 1 second
 - Move 50 steps

Q5. ②



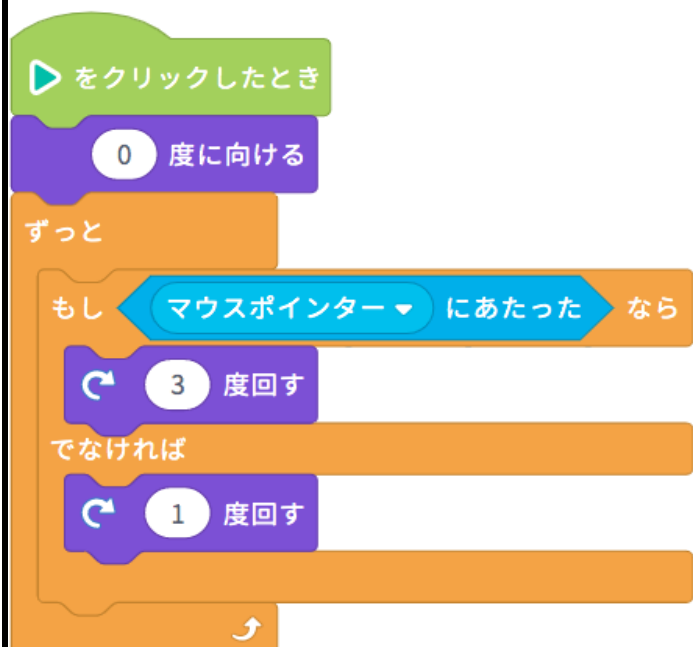
Scratch code for Q5. The code starts with a green flag clicked event block. It then enters a 'forever' loop. Inside the loop, there is a purple block 'もし はしにあたったら、はねかえる' (If hit the edge, bounce back). Below that is another 'もし' block: 'もし マウスポインターに当たった なら' (If mouse pointer hits). This block contains two '歩動かす' (Move) blocks: '3 歩動かす' (Move 3 steps) and '1 歩動かす' (Move 1 step). The code ends with a 'つづいて' (Continue) arrow.

Q6. ④



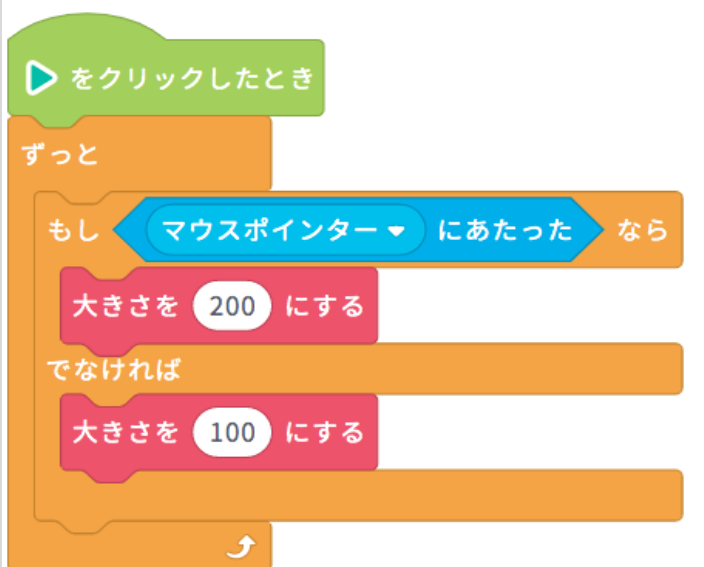
Scratch code for Q6. The code starts with a green flag clicked event block. It then enters a 'forever' loop. Inside the loop, there is a 'もし' block: 'もし マウスポインターに当たった なら' (If mouse pointer hits). This block contains a '2 度回す' (Repeat 2 times) block. The code ends with a 'つづいて' (Continue) arrow.

Q7. ①



Scratch code for Q7. The code starts with a green flag clicked event block. It then enters a 'forever' loop. Inside the loop, there is a purple block '0 度に向ける' (Turn 0 degrees). Below that is another 'forever' loop. Inside this loop, there is a 'もし' block: 'もし マウスポインターに当たった なら' (If mouse pointer hits). This block contains a '3 度回す' (Repeat 3 times) block. Below that is another 'もし' block: 'もし マウスポインターに当たった なら' (If mouse pointer hits). This block contains a '1 度回す' (Repeat 1 time) block. The code ends with a 'つづいて' (Continue) arrow.

Q8. ④



Scratch code for Q8. The code starts with a green flag clicked event block. It then enters a 'forever' loop. Inside the loop, there is a 'もし' block: 'もし マウスポインターに当たった なら' (If mouse pointer hits). This block contains a pink block '大きさを 200 にする' (Set size to 200). Below that is another 'もし' block: 'もし マウスポインターに当たった なら' (If mouse pointer hits). This block contains a pink block '大きさを 100 にする' (Set size to 100). The code ends with a 'つづいて' (Continue) arrow.

Q9. ②

Scratch code for Q9. ②:

- When clicked (green flag)
- Forever loop (orange):
 - Increase size by 1 (pink)
- When clicked (green flag)
- Wait 2 seconds (orange)
- Set size to 100 (pink)
- Stop all (orange)

Q10. ①

Scratch code for Q10. ①:

- When clicked (green flag)
- Forever loop (orange):
 - If mouse pointer clicked (blue):
 - Repeat 3 times (purple):
 - Repeat 3 times (purple):
- When clicked (green flag)
- Wait 5 seconds (orange)
- Stop all (orange)

Q11. ②

Scratch code for Q11. ②:

- When clicked (green flag)
- Turn 0 degrees (purple)
- Wait 1 second (orange)
- Forever loop (orange):
 - Repeat 2 times (purple):

Q12. ③

Scratch code for Q12. ③:

- When clicked (green flag)
- Forever loop (orange):
 - If mouse pointer clicked (blue):
 - Turn 90 degrees (purple)

Q13. ②

Scratch code for Q13. It consists of two event blocks: "when clicked" (green) and "when green flag clicked" (orange). The first "when clicked" block is followed by a "forever" loop (orange) containing a "change size by 1" block (pink). The second "when green flag clicked" block is followed by a "wait 3 seconds" block (orange), a "turn 180 degrees" block (purple), and a "stop all" block (orange).

Q14. ④

Scratch code for Q14. It consists of two event blocks: "when clicked" (green) and "when green flag clicked" (orange). The "when clicked" block is followed by a "turn 180 degrees" block (purple).

Q15. ②

Scratch code for Q15. It consists of two event blocks: "when clicked" (green) and "when green flag clicked" (orange). The "when clicked" block is followed by a "turn 0 degrees" block (purple). The "when green flag clicked" block is followed by a "forever" loop (orange) containing a "turn 1 degree" block (purple).

Q16. ③

Scratch code for Q16. It consists of two event blocks: "when clicked" (green) and "when green flag clicked" (orange). The "when clicked" block is followed by a "turn 180 degrees" block (purple). The "when green flag clicked" block is followed by a "forever" loop (orange) containing a "wait 1 second" block (orange) and a "turn 30 degrees" block (purple).

Q17. ①

Scratch code for Q17: A green 'when clicked' block is connected to an orange 'forever' loop. Inside the loop is a purple 'step 1' block.

Q18. ③

Scratch code for Q18: A green 'when clicked' block is connected to a pink 'set size to 300' block, followed by an orange 'forever' loop. Inside the loop is a pink 'change size by -1' block.

Q19. ②

Scratch code for Q19: A green 'when clicked' block is connected to an orange 'forever' loop. Inside the loop is a blue 'if mouse pointer is over' block. The 'if' block has two branches: one with a pink 'change size by -1' block, and another with a pink 'change size by 1' block.

Q20. ③

Scratch code for Q20: A green 'when clicked' block is connected to an orange 'forever' loop. Inside the loop is a purple 'step 1' block. Below the loop is another green 'when clicked' block connected to an orange 'wait 2 seconds' block, followed by an orange 'stop all' block.