

SDGs ゴール 14 「海の豊かさを守ろう」

クイズ「このゴミは何ごみ？」



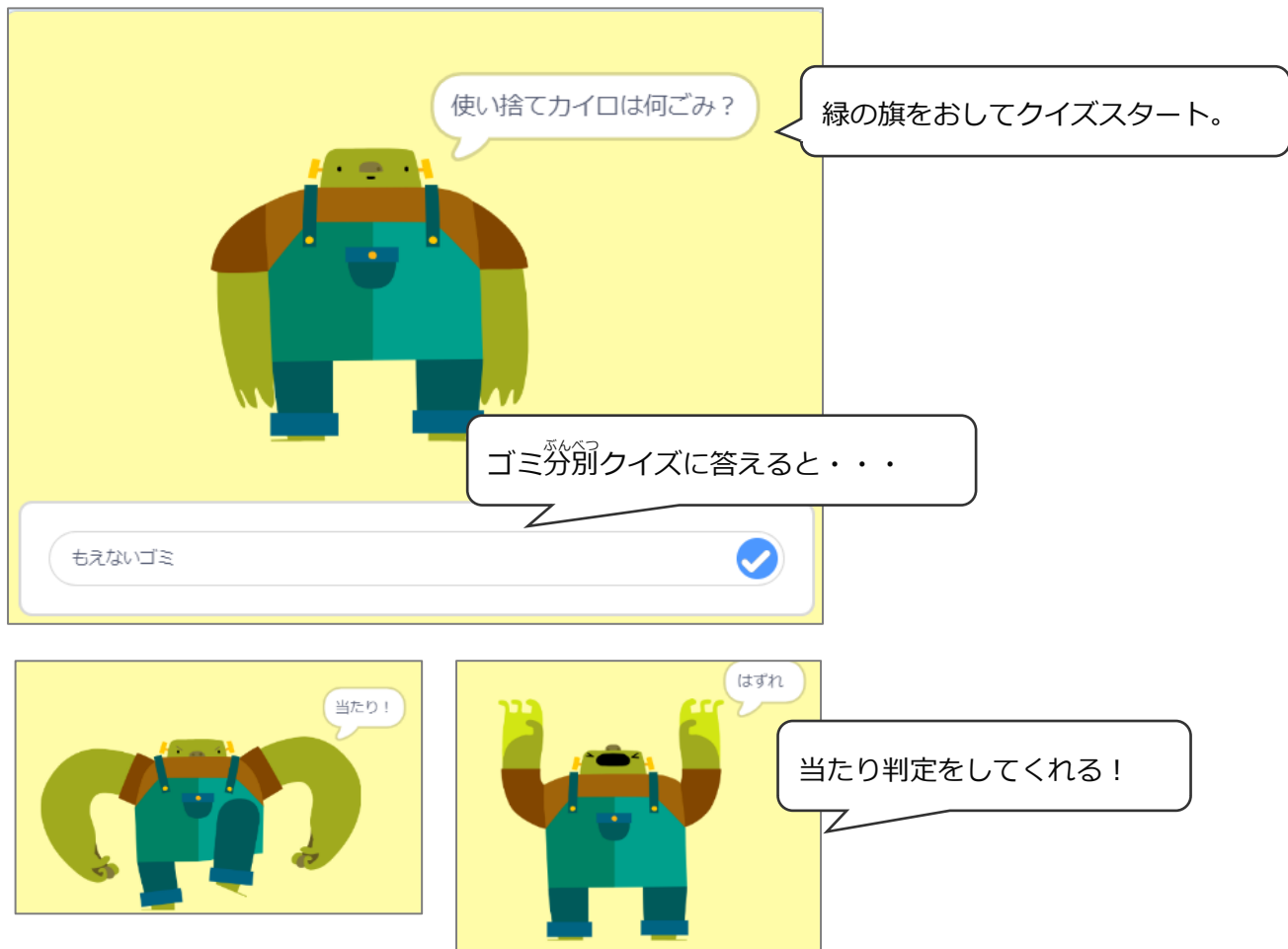
<このプロジェクトは?>

- はじめに、ゴミ^{ぶんべつ}分別のクイズを考えよう。自分の住んでいる^す地域の^{ちいき}ゴミ分別ルールにしたがって、^{もんだい}問題を作ろう。
(^{ちいき}地域によってルールが^{ちが}違います。)
- ^{みどり}緑の^{はた}旗をおすと、クイズがスタートするよ。
- ^{もんだい}問題がでたら、^{こた}答えを入力しよう。当たり、はずれの^{はんてい}判定ができるよ。

<学習のポイント>

- SDGs ゴール 14 「海の^{ゆた}豊かさを^{まも}守ろう」をテーマに、自分たちが^く取り組めることは何かを考えよう。
- 問題と答えをしまう「リスト」について学ぼう。

かんせい ＜基本＞完成イメージ



＜準備＞住んでいる地域のゴミ分別ルールを調べよう

- 役所のホームページから、ゴミ分別ルールのあるページをさがす。
- どんな種類の分別があるか調べる（例：燃えるゴミ、金属ゴミ、粗大ごみ）
- クイズを作る。ひっかけ問題を作ると盛り上がるよ！
「ゴミ分別でよくある質問」ページなどを参考にする。

(基本 1) クイズを出すスプライトをえらぶ

ねこは削除

ボタンをクリックして、「スプライトライブラリ」を開く。

スプライトを選ぶ

Frank

今回は、フランクがクイズを出すよ!

コード コスチューム 音

あたり

「クイズを出す時」「当たりの時」「はずれの時」のコスチュームに、名前をつける。

ふつう 186 x 172

あたり 308 x 167

はずれ 201 x 216

塗りつぶし 枠線 0

新しいリスト

新しいリスト名: 問題

すべてのスプライト用 このスプライトのみ

キャンセル OK

(基本 2) 2つのリスト「問題」「答え」をつくる

変数を作る

変数

変数 を 0 にする

変数 を 1 ずつ変える

変数 変数 を表示する

変数 変数 を隠す

リストを作る

ブロック定義

ブロックを作る

新しいリスト

新しいリスト名:

問題

すべてのスプライト用 このスプライトのみ

キャンセル OK

「問題」と「答え」の2つのリストを作る。
※「変数」は1つのモノをしまう箱。
※「リスト」は、たくさんのモノをしまう箱。

(基本3) リストにクイズの「問題」と「答え」を入れる

が押されたとき

問題 ▾ のすべてを削除する

答え ▾ のすべてを削除する

リストを初期化。
最初にリストを空にする。

使い捨てカイロは何ごみ? を 問題 ▾ に追加する

紅茶のティーバックは何ごみ? を 問題 ▾ に追加する

トイレトペーパーのしんは何ごみ? を 問題 ▾ に追加する

もえないゴミ を 答え ▾ に追加する

もえるゴミ を 答え ▾ に追加する

資源ごみ を 答え ▾ に追加する

問題を追加する。今回3問だが、何問でもOK。

答えを追加する。問題と同じ順番にすること!

問題	答え
1 使い捨てカイロは何ごみ?	1 もえないゴミ
2 紅茶のティーバックは何ごみ?	2 もえるゴミ
3 トイレトペーパーのしんは...	3 資源ごみ

長さ 3 = 長さ 3 =

ステージに問題と答えが見えてしまう・・・
そんな時は、このチェックをはずそう。

変数を作る

なん番目? 変数

なん番目? ▾ を 0 にする

なん番目? ▾ を 1 ずつ変える

変数 なん番目? ▾ を表示する

変数 なん番目? ▾ を隠す

リストを作る

答え

問題

なにが を 答え ▾ に追加する

(基本4) クイズを出して答える ⇒ 「〜と聞いて待つ」ブロック

The image shows a Scratch script on the left and a character interface on the right. The script starts with a 'when green flag clicked' event, followed by clearing questions and answers. It then adds three questions to a list: '使い捨てカイロは何ごみ?', '紅茶のティーバックは何ごみ?', and 'トイレトペーパーのしんは何ごみ?'. It also adds three answers to another list: 'もえないゴミ', 'もえるゴミ', and '資源ごみ'. The character's costume is set to 'fufu'. A speech bubble says: 「もえるゴミ」「もえないゴミ」「資源ごみ」のどれかを入力しよう. A 'wait 5 seconds' block follows. A 'repeat 3 times' loop contains: 'wait for question 1', 'if answer 1 equals answer 1', then 'set costume to atari' and 'say atari! for 3 seconds', or 'set costume toはずれ' and 'sayはずれ for 3 seconds'.

が押されたとき

問題 のすべてを削除する

答え のすべてを削除する

使い捨てカイロは何ごみ? を 問題 に追加する

紅茶のティーバックは何ごみ? を 問題 に追加する

トイレトペーパーのしんは何ごみ? を 問題 に追加する

もえないゴミ を 答え に追加する

もえるゴミ を 答え に追加する

資源ごみ を 答え に追加する

コスチュームを ふつ にする

「もえるゴミ」「もえないゴミ」「資源ごみ」のどれかを入力しよう と 5 秒待つ

3 回繰り返す

問題 の 1 番目 と聞いて待つ

もし 答え = 答え の 1 番目 なら

コスチュームを あたり にする

当たり! と 3 秒言う

でなければ

コスチュームを はずれ にする

はずれ と 3 秒言う

「もえるゴミ」「もえないゴミ」「資源ごみ」のどれかを入力しよう

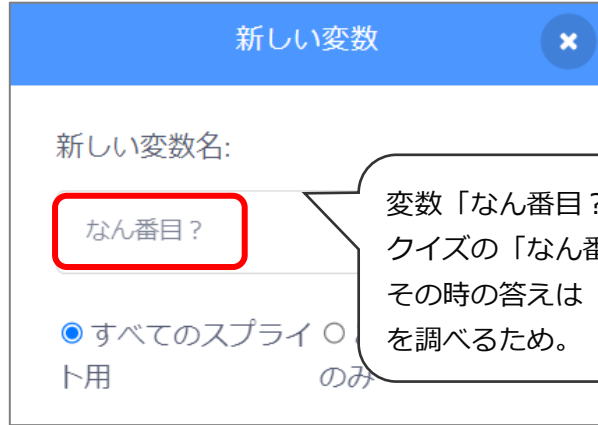
「問題」の1番目「^す使い捨てカイロは何ごみ?」〜と聞いて待つ。
答えを入力したら、その^{あたい}値は **答え** に入る。

【答え合わせのプログラム】
もし、リスト「答え」の1番目の^{あたい}値が、入力した答えと同じなら、「当たり」、そうでなければ「はずれ」。

<問題発生!>

このプログラムだと、クイズが1問しか出せない!!

(基本4) ^{へんすう}変数で、クイズをたくさん出せるようにする ^{かんせい}(完成)



ここは、^{へんこ}変更なし。

【重要】 ^{へんすう}変数「なん番目?」は「1」からスタート

1番目、2番目、3番目と3回繰り返す。

【重要】 1番目、2番目、3番目と、1ずつ増えていく。