

## ジュニア・プログラミング検定 entry 模擬試験 実施マニュアル

### レッスン前の準備

#### 1. 受験者の使用するパソコンの決定

受験者ごとに使用するパソコンを決めておく。

#### 2. 試験データの準備

##### (1) 素材ファイルのコピー

受験者のパソコンのデスクトップ、または受験者が取得可能なネットワーク上に次の 2 つのファイルが入ったフォルダーをコピーしておく。

- ① 04S\_かいとう\_××.sb2
- ② 04S\_おてほんムービー.mp4（再生できるか確認する）

##### (2) 解答ファイルの名前の変更

04S\_かいとう\_××.sb2 のファイル名を、該当パソコンを使用する受験者の名前を追加する。

例：04s\_かいとう\_山田一郎.sb2

##### (3) Scratch はサインアウトしておく。受講者がいつもの習慣でサインインをした場合はサインアウトさせる。

### レッスン開始後

#### 1. チャレンジ前説明

- (1) 「これから、ジュニア・プログラミング検定 entry の模擬試験を実施します。」
- (2) 「えんぴつ、消しゴム以外の物はしまってください。」 <受験者が指定の座席に着席していることを確認する。>
- (3) 「これから試験の注意事項をお伝えします。」
  - ① 「試験のはじめとおわりの合図は先生がお知らせします。試験時間は 30 分です。」
  - ② 「試験に使用するパソコンで、インターネットを見たり、試験に関係のないデータを見たりすることは禁止です。」
  - ③ 「試験中にパソコンが動かなくなった場合は、すぐに手をあげてください。」
  - ④ 「先生は問題の内容の質問には答えられません。みなさん自分の力で取り組んでください。」
  - ⑤ 「問題用紙にみえにくいところがあったら、手を挙げて教えてください。」
  - ⑥ 「問題用紙は試験が終わったら、先生が集めます。」
  - ⑦ 「Scratch はサインインしてはいけません。もしサインインをしていたら、いますぐサインアウトをしてください。なお、サインインをしていないので試験中はバックパックの使用はできません。また自動的にスクリプトの保存がされないため、こまめにファイルの上書き保存を行ってください」 <上書き保存の方法が不安な場合は、練習を行う。>
  - ⑧ 「試験で作ったデータを Scratch のホームページにアップロードしたり、「共有」してはいけません。」

#### 〔素材ファイルの確認〕

- (4) 「試験で使うデータの確認を行います。みなさんのパソコンの画面に、自分の名前が付いた「04S\_かいとう.sb2」というファイルはありますか？」
- (5) インターネットの Scratch から、「作る」→「ファイル」→「手元のコンピュータからアップロード」を選択し、「04S\_かいとう.sb2」を開いてください。」 <全員が正しく開けていることを確認する。メンターが支援してもよい>

#### 〔問題用紙の配布〕

- (6) 「これから問題用紙を配ります。」 <裏返しで問題用紙を配布する>

(7)「はじめに、問題用紙に名前を書きます。」

(8)「問題用紙の最後のページを開いてください。会場コード、受験番号、名前を書く欄があります。今日は名前だけをえんぴつで書いてください。」 <全員が正しく記入していることを確認する>

〔お手本ムービーの視聴〕

<パソコンの画面をデスクトップに切り替えさせる>

(9)「次にお手本ムービー（ファイル名：「04S\_おてほんムービー.mp4」）をみましょう。お手本ムービーはこれからみなさんがつくるプログラムの完成例です。みなさんが、正しく問題を解くと、このムービーのようなものができあがります。

それでは、お手本ムービーをクリックして、お手本を見てください。」

（お手本ムービーの視聴回数は、2 回程度とする）

(10)「みなさん、見終わりましたか？」 <全員が見終わったことを確認する>

(11)「お手本ムービーは、試験中に自由に見ても大丈夫です。」

<プログラミング画面と、ムービーの画面の切り替えを何回か練習させる>

## 2. 試験の実施

(1)「それでは、これから模擬試験を始めます。終了時刻は〇時〇分です。」

「問題用紙の問題文を読んで、Scratch でお手本ムービーのようなプログラムをつくってください」

## 3. 経過時間、残り時間の連絡

(1)「10 分が経過しました。残り時間は 20 分です。」（ファイルの上書き保存を促す。メンターが補助してもよい）

(2)「20 分が経過しました。残り時間は 10 分です。」（ファイルの上書き保存を促す。メンターが補助してもよい）

(3)「残り時間は 3 分です。」

## 4. 試験の終了

（試験終了時刻）

(1)「終わりの時間になりました。パソコンから手を離してください。」

（全受験者の手がマウス、キーボードから離れたことを確認する。）

(2)「プログラムをファイルに保存します。Scratch から、「ファイル」→「手元のコンピュータにダウンロード」を選択し、ファイル名は変更せずにファイルを上書き保存してください。」 <メンターが必要に応じてデータ保存を代行する>

(3)試験問題の用紙を回収します。

(4)「以上で、ジュニア・プログラミング検定 entry の模擬試験 を終了します。お疲れ様でした。」

## レッスン終了後

回収した問題用紙と、パソコンに上書き保存した解答ファイルを別途保管する。

以上