




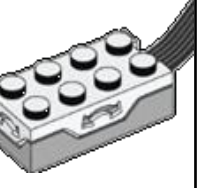
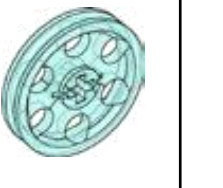
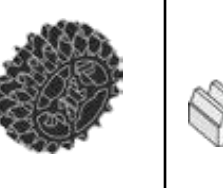
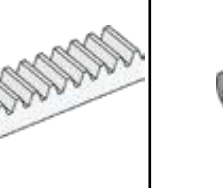
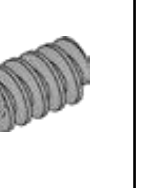
(きを つけること)

- あいずが あるまで はじめては いけません。
- じかんは 40ぶん です。
- はじまったら じゅけんばんごうと なまえを かいて ください。
- こたえは えんぴつで はっきり ていねいに かきま しょう。
- まちがった ところは けしゴムで きれいに けして から かきなおしましょう。
- こたえは きめられた ところに かきましょう。
- もんだいは うらまで あります。わからないところは とばして おわりまで やりましょう。
- くみたてと じつぎの もんだいが あります。 くみたては くみたてしよをみて つくりましょう。
- くみたてと じつぎは かんせいしたら てを あげて ください。
- トイレに いきたくなったり ぐあいが わるくなったら てを あげてください。

ちしきもんだい
知識問題

1

(あ) したの①～⑧の WeDo2.0のパーツのせつめいとして **あてはまる** (完答10点)
ものを ア～コの中から それぞれ1つえらび こたえましょう。
ただし ア～コの中から ふたつ どれにもあてはまらないものがあります。
(①はこたえかたの れいです。)


①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧
							
ア							

- ア. スマートハブとよばれ タブレットやパソコンと せつぞくして つかう。
- イ. ラックギアとよばれ ちからのむきを かえることができる。
- ウ. スマートハブに せつぞくして でんきをながすと かいてんする。
- エ. カムとよばれ うんどうのむきを かえることができる。
- オ. ゴムやベルトを つかって ちからを つたえることができる。
- カ. かたむきや ゆれを けんちすることができる。
- キ. おおきいギアで ちいさいギアをまわすと かいてんのはやさが おそくなる。
- ク. おおきいギアと かみあうようにして ギアボックスにいれて つかう。
- ケ. うごくものを けんちすることができる。
- コ. ベベルギアとよばれ ほかのギアと ななめにかみあう。


(い) ①と②のモデルを くらべたときに **よりおおくの 8ポッチブロックを** (10点)
つかっているのは どちらでしょうか? すうじでこたえましょう。
(つかわれている ブロックは すべて8ポッチブロックです)

①


よこから



うえから

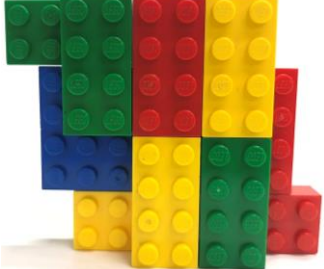


したから

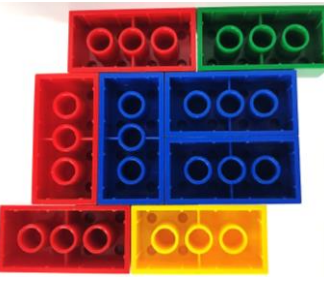


②


うえから



したから



よこから



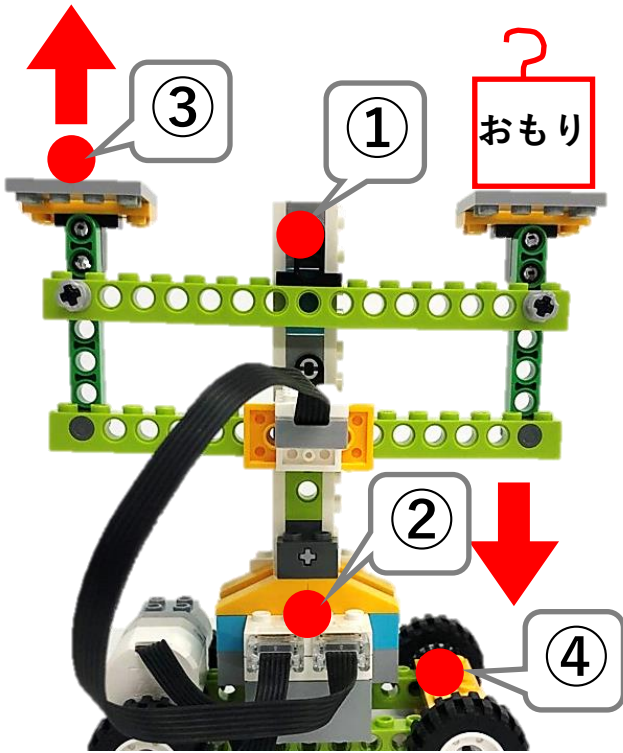
こたえ

くみた もんだい
組立て問題

2 くみたてしよをみて ぜんぶおなじように くみたててください。 (30点)
くみたてしよは べつのかみに なっています。

くみたてしよのパーツが ないばあいは ちがうパーツをつかうことができます。

できたら てをあげて せんせいに みせて ください。



(あ) このモデルに つかわれている **センサーのなまえ** を カタカナでかきましょう。

ちしきもんだい
※知識問題
(5点)

こたえ

(い) しゃしんのように てんびんの みぎのおさらにおもりをのせると みぎにかたむきました。

このとき **してんとさようてん**は どこでしょう？
①～④のなかから それぞれ1つえらんで すうじでこたえましょう。

ちしきもんだい
※知識問題
かんとうてん
(完答5点)

してん： さようてん：

じっぎもんだい
実技問題

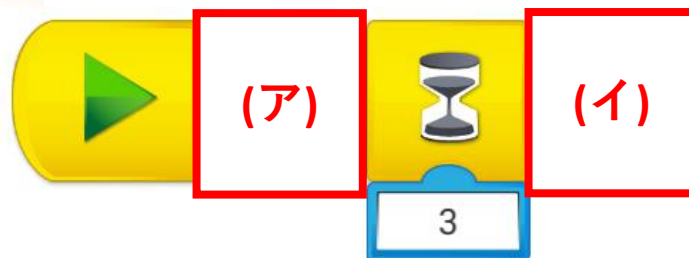
3 くみたてたモデルをプログラムでうごかします。
じっさいにプログラムをつくってたしかめてもかまいません。

モデルのかお(め)が てまえがわをむくように モデルをおいてください。



(あ) みぎに3びょうすすんでいしする プログラムをつくり ます。(ア)(イ)には どのプログラムブロックをつかいますか？ ①～④のなかから それぞれ1つえらんで すうじでこたえましょう。

かんとうてん
(完答10点)



こたえ：(ア)： (イ)：



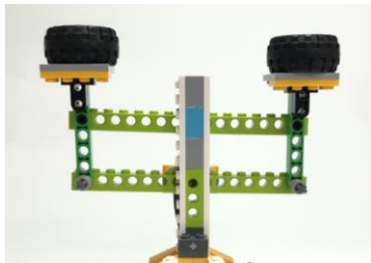
うらの もんだいにすすんで ください。モデルは こわさないで ください。

(い) ひだりにかたむいたら 1ばんのおとがなりつづけ つりあったらおとがとまる
 プログラムをつくります。(ウ)(エ)にはどのプログラムブロックをつかいますか？
 ①～⑥のなかから それぞれ1つえらんで すうじでこたえましよう。
 てんびんのじょうたいは したのしゃしんのじょうたいとします。 (完答10点)

ひだりにかたむいている



つりあっている



みぎにかたむいている



こたえ(ウ): _____ (エ): _____

(う) スタートご つぎの①②③のうごきを くりかえす プログラムをつくります。
 ①つりあっているときは くるまはとまりつづける
 ②みぎにかたむいているときは くるまはみぎに すすみつづける
 ③ひだりにかたむいているときは くるまはひだりに すすみつづける。
 (オ)(カ)(キ)(ク)の のなかにはいる すうじやもじを こたえましよう。

(完答10点)



こたえ(オ): _____ (カ): _____ (キ): _____ (ク): _____

(え) つぎのプログラムをつくり せんせいに うごきを みせてください。 (10点)

てんびんが つりあったじょうたいで プログラムをスタートします。
 スタートご ライトをけして(0ばん) とまりつづけます。みぎにかたむいたら
 あかいろのライト(9ばん)を ひからせて みぎに1びょうすすみ ていしする。

これで もんだいは おわりです。