



日商プログラミング検定 ENTRYの試験内容について

日商プログラミング検定研究会委員
株式会社TENTO 代表取締役社長 竹林 暁



検定試験の形式

- オンライン
- 時間は**30分**
- すべてが選択問題（四択）
- その場でスクリプトを組み上げる問題はない



検定試験の合格者イメージ

- Scratchに関する総合的な知識を持っている
- プログラミングを用い問題解決することができる
- オンラインコミュニケーション能力がある



検定試験の内容

1. Scratchの機能についての出題
 - 開発環境についての出題
 - サイトの機能に関する出題
2. 文法・アルゴリズムに関する出題



1. Scratchの機能についての出題 - 開発環境

- 用語・名称に関する出題

スプライト、ステージ、ブロック、スクリプトなど

- ツールに関する出題

ペイントエディタ、サウンドエディタ、スクリプトエリア、発表モード、バックパックなど

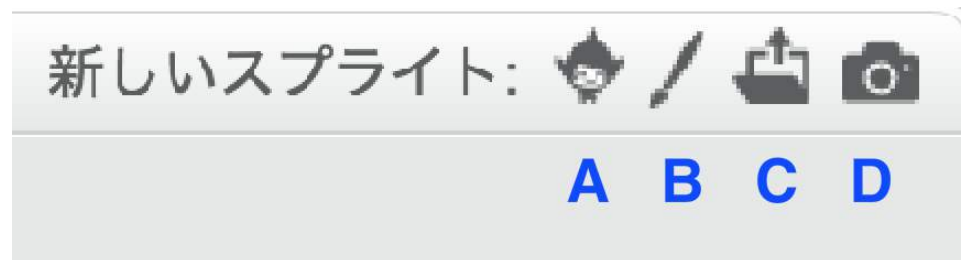
- 操作に関する出題

ブロックの付け外し、ブロックの実行、スプライトの移動（ドラッグできる等）、
ブロックの複製、スプライトの複製、ブロックの削除など



出題例1

自分の用意した画像で新しいスプライトを作成する場合（ ）のアイコンをクリックする



- ①A ②B ③C ④D



出題例2

スプライトを複製することについて適切なものはどれか

- ①スプライトを複製するとそのスプライトのスクリプトも含め複製される
- ②スプライトの複製はできない
- ③スプライトの複製はできるがスクリプトは無くなる
- ④スプライトを複製するブロックがある



1. Scratchの機能についての出題 - サイトの機能に関する問題

- SNS機能に関する問題
- スタジオに関する問題
- フォーラムに関する問題

※とくにSNSやリミックスに関するネットリテラシー的なことがらが出題される。



出題例3

Scratchのサイトでプロジェクトを共有するとそのプロジェクトはどうなるか

- ①誰からも見えるようになり、スクリプトも見ることが出来る
- ②誰からも見えるようになるが、ステージだけでスクリプトは見れない
- ③他の人と同時に一つのプロジェクトを作ったり操作できるようになる
- ④自分をフォローしている特定の人だけに見えるようになる



出題例4

プロジェクトにコメントを書き込む時はどのようなことに気をつけるべきか

- ①相手に敬意を示し様々な人が見ることを意識する
- ②目立つように記号をなどを使い綺麗に飾る
- ③相手に負けないように強い言葉を使う
- ④コメントは誰でも見られるのでなるべく書かないようにする



2. 文法・アルゴリズムに関する出題

- CS（コンピュータサイエンス）の基礎的な出題
- アルゴリズムに関する出題
- ブロックの働きに関する出題
- スプライトの動きに関する出題
- ペンに関する出題

※実際の典型的なScratch作例に基づいた内容が出題されます。



出題例5

図のスク립トを実行するとどのような図形が描かれるか

- ①正三角形
- ②正方形
- ③正六角形
- ④猫





出題例6

スペースキーが押されたら
ニャーの音が鳴るようにしたい。
ただしスペースキーを押
しっぱなしにしても一度だけ
音になることとする。空欄A
に入るスクリプトはどれか。



- ①
- ②
- ③
- ④



試験対策として

- 実際の作品作成経験を積む。
- 他の人の作品を見て、リミックスする。
- SNS機能を使ってみる。