



キャンディを無事に届けよう！

AI活用



先生向け

このチャレンジについて：

「ハロウィン・キャンディ・カーゴ」は、Scratchとスマートトレインの拡張機能を活用したプログラミング学習です。生徒は、あらかじめ用意されたプログラムのバグ（間違い）を見つけて修正して、電車が港から町までハロウィンキャンディをうまく運べるようにします。

対象学年：

小学2年生～中学2年生程度

2種類の難易度に応じたプログラムから選べます

- ・プログラム1（初級）：バグが少なく、小学2～4年生むけ
- ・プログラム2（中級～上級）：バグが多く、小学5年生以上向け

実施方法（2通り）：

1. プログラムをダウンロードして読み込む
→ 時間を短縮でき、すぐに修正に取り組めます。
2. プログラムを印刷し、Scratch上で再現しながら修正する
→ より深い理解につながります。ブロックの意味の確認にも最適です。

事前知識：

この活動ではScratchを使いますが、基本操作がわかっているだけでOKです。プログラムはすでに用意されているので、何が間違っているか・足りないかを見つけて直すだけ。そのため、intelinoでのプログラミングが初めてでも問題なく参加できます。

年齢

小学2年生～中学2年生

時間

それぞれ
30分

グループ

1グループ
最大3人

事前知識

Scratchの基本的な使い方を
知っているとスムーズです。

用意するもの

- ・スマートトレインセット
- ・授業用プリント
- ・パソコン
- ・ハサミ

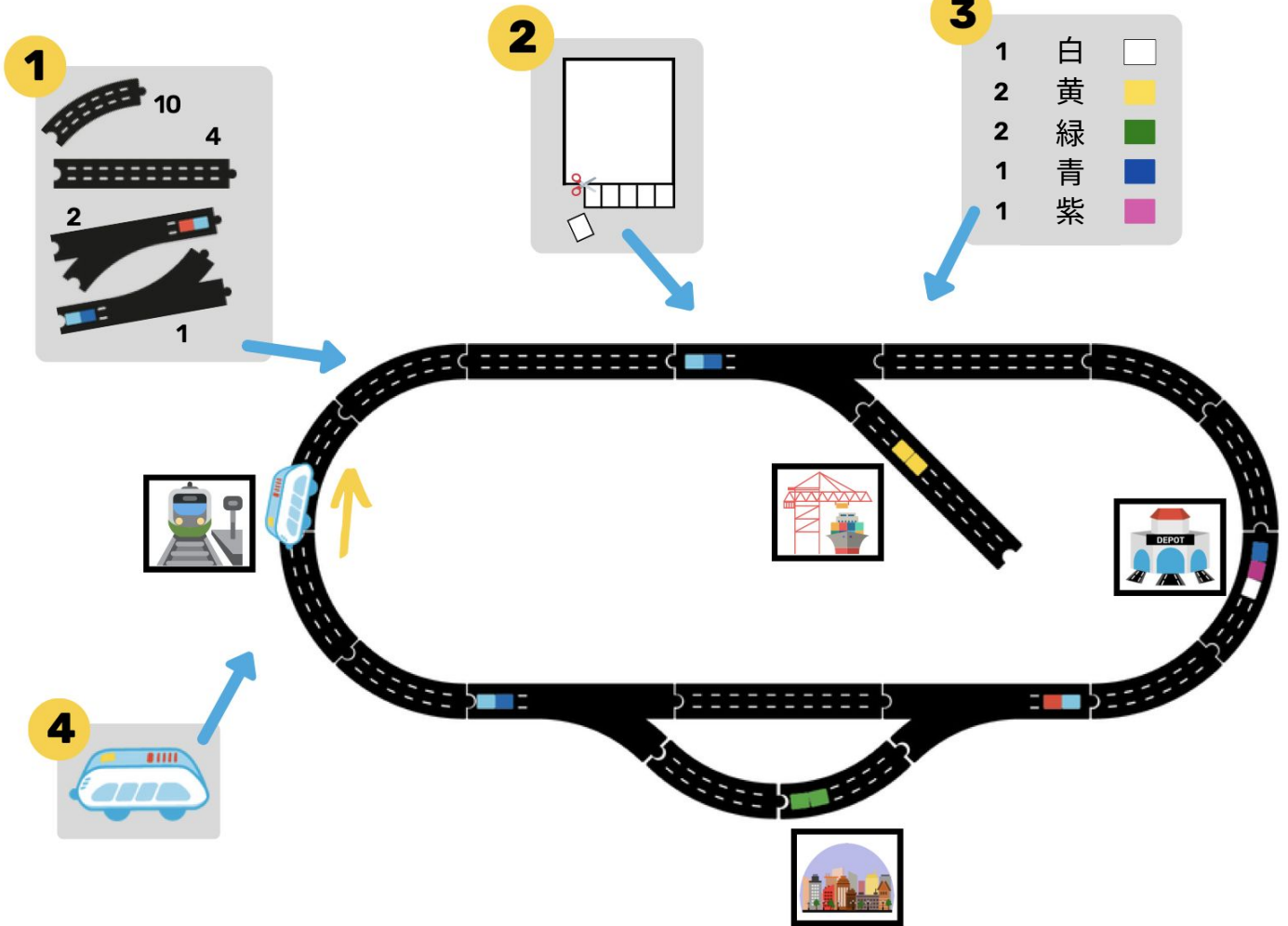


名前



ハロウィン！

電車をプログラミングして、キャンディを港から町まで届けよう！
「トリック・オア・トリート」のために頑張ろう！





プログラムを直して、ハロウィンを守ろう！

キャンディを町に運ぶためのプログラムを作ったんだけど、ちゃんと動かない！
一緒に直してくれる？



やることリスト:

1. Google Chromeで、このサイトのScratchを開く。
👉 [Scratchの使い方を開く](#)
2. スマートトレインの電源をオンにする。
3. 「スマートトレイン1台目」を追加して、本体へ接続する。
4. プログラムを読み込もう。
(または、次のページを参考に自分でブロックを組み立ててもOK)
 - ◆ 7～9歳向け (かんたん)
→ プログラム1 ([ダウンロードはこちら](#))
 - ◆ 10歳以上 (ちょっとむずかしい)
→ プログラム2 ([ダウンロードはこちら](#))
5. 電車がスケジュールどおりに動くように、プログラムを直そう。



スケジュール	
	駅からスタート
	キャンディを乗せるために 港で2秒止まる
	キャンディを降ろすために 町で2秒止まる
	車庫で止まろう



かんたんに
直せるよ！

プログラム1

かんたんハロウィン.sb3

7～9歳向け



マトレイン



少し難しい
だよ！

プログラム2

むずかしいハロウィン.sb3

10歳～向け



マトレイン

が押されたとき



前進 ▾ に 40 cm/秒 で走行



次の分岐で 左 ▾ へ進む



列車が 黄 (3) ▾ を検知したとき



停止

2 秒待つ



前進 ▾ に 40 cm/秒 で走行



青 (4) ▾ を検知したとき



停止



マトレイン

が押されたとき



前進 ▾ に 40 cm/秒 で走行



次の分岐で 右 ▾ へ進む



列車が 黄 (3) ▾ を検知したとき



停止

2 秒待つ



前進 ▾ に 40 cm/秒 で走行



次の分岐で 右 ▾ へ進む



列車が 緑 (2) ▾ を検知したとき



2 秒間走行を一時停止



青 (4) ▾ を検知したとき



停止