

国立情報学研究所

研究成果発表・一般公開

オープンハウス

2022.6.3 FRI - 6.4 SAT 参加無料

2022



キューベットの
ロボット



ビットくん



モンタくん



CODEMONKEY
コードモンキー



マタタポット

コンピュータを使わずに、プログラミング的思考について学ぶあそび場です。アナログからデジタルのつながりを体感しながら、初めてでも楽しみながら学べるオンラインワークショップを、情報犬ビットくんと一緒に楽しんでね！

- ① 九九サイコロに挑戦するビットくん
▶ <https://www.nii.ac.jp/csp/try/1.html> からダウンロードして作ってね
- ② ビットくんとプログラミングダンス ▶ 2ページ
- ③ モンキーマップの上のロボットのキューベットを動かそう ▶ 3ページ
- ④ プログラミング学習ゲームコードモンキーにチャレンジしよう ▶ 6ページ

ビットくんとプログラミングダンス



めいれい



プログラミング体操 モンキーマット

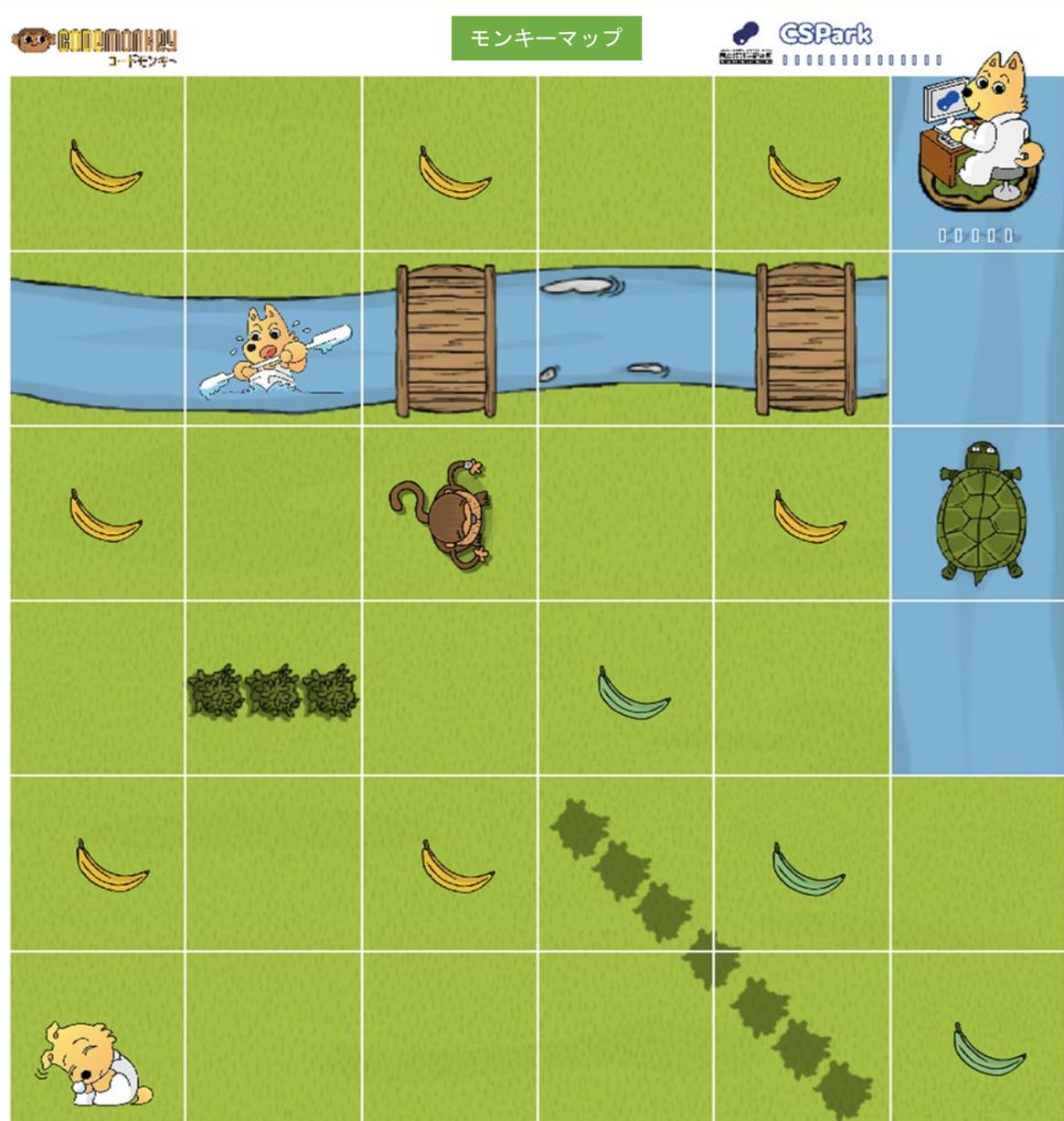
code monkey コードモンキー CSPark j21 Corporation

step 1	step -1	turn left	turn right
□□□□ □□	□□□□ □□□□ □□	たーん れふと	□□□ □□□
□□□ □□□□□□	□□□ □□□□□□□□	ひだりをむく	□□□□ □□

- ① おんがくに合わせて レッツダンス！
きほんの うごきと
色とめいれいコードを おぼえよう
- ② モンキーマットでプログラミング！
にんげんロボットはどこへいくのかな？
どんなめいれいを出せばいいかな？

このマップは、豊橋技術科学大学の高嶋孝明教授が考案したものを、ジャパン・トゥエンティワン 株式会社 より提供を受けて、国立情報学研究所が配布しています

モンキーマップの上のキュベットを うごかそう



木のロボットキュベット



めいれいボード



step 1
すてっぶ わん



step -1
すてっぶ まいなすわん



turn right
たーんらいと



turn left
たーんれ ふと

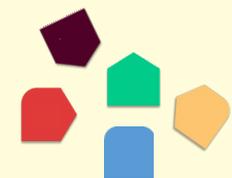


このめいれい
じっこうする



めいれいブロック

ロボットのキュベットをもっていない人は、次のページのモンキーマップの上をうごくおさるのモンタくんと、めいれいブロックを切り取って、いっしょにかんがえようね！

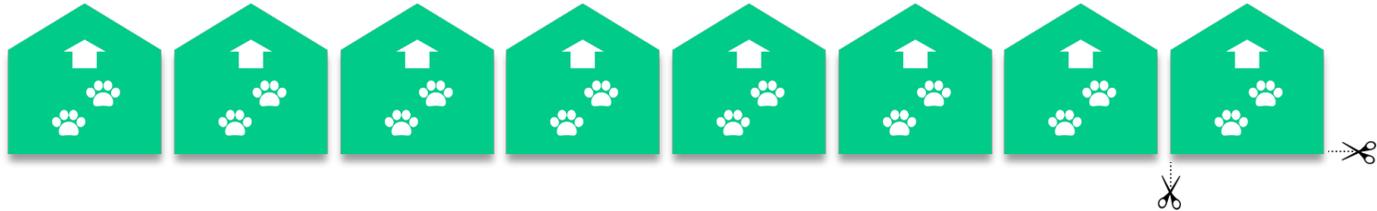


モンタくんをうごかすめいれいブロック (切り取ってね)

step 1

すてっぷ わん

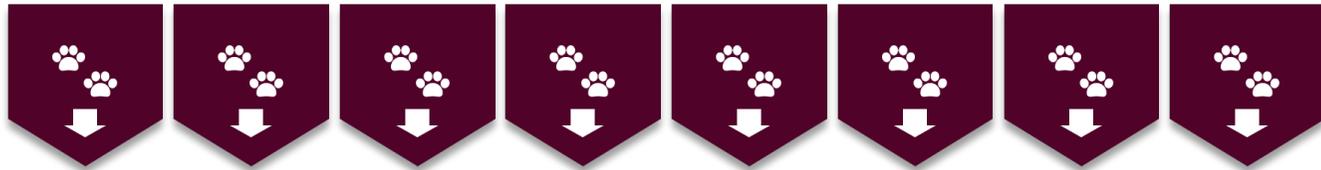
1歩まえにすすむ



step -1

すてっぷ まいなすわん

1歩うしろにさがる



turn right

たーん らいと

右をむく



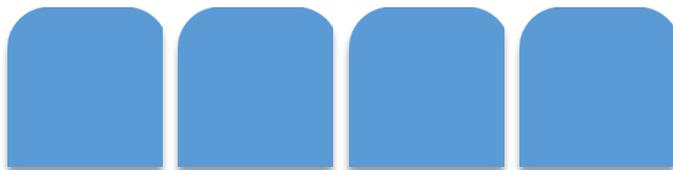
turn left

たーん れふと

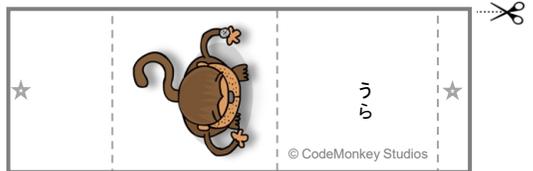
左をむく



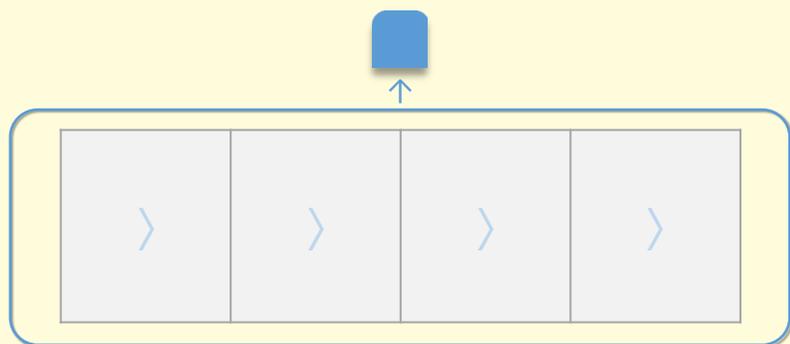
きめられた
めいれいを
じっこうする



マップの上をうごく
モンタくんも作ってね



--- 山折り
★ 貼り合わせる



プログラミング学習ゲーム コードモンキー



モンキーマップで「考え方」を練習したあとは、さあ、みんなで「コードモンキー」を使って、プログラミングを楽しみましょう！
オンライン参加のひとは、先生が操作する画面を、みんなで見ながら一緒に考えて、モンタくんにプログラムの命令をあたえて動かします。
終わったあとで、おもしろそう！自分でやってみたいと思った人は、以下を参考にして自由に楽しんでください。
インターネットにつながったPCやタブレットがあれば、無料で体験できます。

コードモンキーの公式サイト
codemonkey.jp

そのほかにも、無料で楽しめる教材がそろっています
codemonkey.jp/hour-of-code



無料体験開始

最初の30面までが無料体験できます。

どこまで進んだかをセーブしておいて、次から続きをプレイしたい人は、無料アカウントを登録してください。

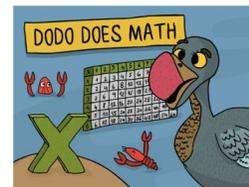
→ [無料アカウント登録](#)



コードモンキーJr.
未就学児～ ブロック言語



ビーバーアチーバー
小1～ ブロック言語



ドードーの算数
小2～ CoffeeScript



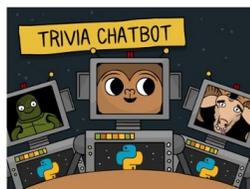
コードの冒険
小2～ CoffeeScript



ゲームビルダー
小6～ CoffeeScript



バナナ・テイルズ
小6～ Python



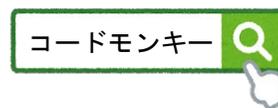
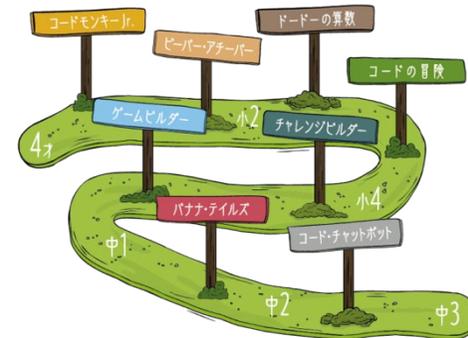
コード・チャットボット
小6～ Python



ムーンランダー
小6～ CoffeeScript



スペースアドベンチャー
小2～ CoffeeScript



1のだん	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----

10のだん	10	20	30	40		60	70		90	100		120
-------	----	----	----	----	--	----	----	--	----	-----	--	-----

11のだん	11	22	33		55	66		88	99		121	132
-------	----	----	----	--	----	----	--	----	----	--	-----	-----

あいているところの かずは なにかな？ おなじ かずだけ くりかえし ふえているね !?

5のだん	5	10	15	20		30	35	40		50	55	
------	---	----	----	----	--	----	----	----	--	----	----	--

2のだん	2	4		8	10	12		16	18		22	24
------	---	---	--	---	----	----	--	----	----	--	----	----

7のだん	7	14	21		35	42	49		63	70		84
------	---	----	----	--	----	----	----	--	----	----	--	----



ビットくん お面



ビットくん

© National Institute of Informatics

△
頭の大きさに合わせて連結した輪ゴムを、はさみこんで折り返し
ステーブル または セロハンテープで止める。

△



© CodeMonkey Studios

CODEMONKEY
コードモンキー

モンタくん

△
頭の大きさに合わせて連結した輪ゴムを、はさみこんで折り返し
ステープル または セロハンテープで止める。

△