3 使用者の働きかけと応答 （第 2 時）

＿＿＿ 年 ＿＿＿ 組 ＿＿＿ 番　氏名 ＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿　参加コード ＿＿＿＿＿＿＿＿

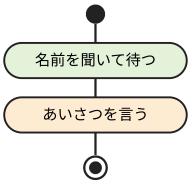
今日のめあて 使用者の **働きかけ（入力）** を受け取って、**応答（出力）** を返すプログラムを作る。

▶ レッスンで練習しよう　「チャットをつくろう」の **レッスン 1**（手順を図にしよう）→ **レッスン 2**（データとイベント）　終わった □

1. 入力と出力のブロック

はたらき	ブロック	説明
入力（働きかけ）	「○○」と聞いて待つ	画面に入力らんを出して、使用者が書くのを**待つ**
入力（働きかけ）	答え	使用者が入力した**文字が入っている**
処理	変数「○○」を（答え）にする	入力された文字に**名前をつけて覚えておく**
出力（応答）	「○○」と言う	ふきだしで**画面に表示する**

2. 課題②：名前を聞いてあいさつするプログラム

① 実際の動きから	② アクティビティ図	③ スモウルビーのプログラム
ア スタートボタンが押される **イ**「なまえは なんですか？」と聞いて待つ **ウ**「こんにちは、」と（答え）をつなげて言う → **入力**は イ、**出力**は ウ の部分。	 緑＝入力、橙＝出力で色分けした。	 このとおりに組み立てよう。

課題②　上のプログラムを作って動かす。作品名を **02_あいさつ** にして保存する。

3. ルビー（Ruby）で見てみよう

「ルビー」タブを開くと、同じプログラムが文字で書かれています。

```
when_flag_clicked do
  ask("なまえは なんですか？")
  say("こんにちは、" + answer)
end
```

乱数・タイマーも便利（レッスン 2）
乱数＝毎回ちがう数（おみくじ）／**タイマー**＝時間をはかる（使いすぎ対策）



★ ブロックと Ruby を見比べて、どのブロックがどの行になっているか線で結んでみよう。気づいたことを書こう。

課題③　**応答をもっと親切にする**――「言う」の内容を工夫する（例：時こくを足す、2 回言う、聞き返す）。工夫した点を下に書く。

教員用メモ｜3 ページ
・つまずきの定番は **「答え」を使わず入力らんの文字をそのまま打ってしまう**こと。「答え」は**丸い形のブロック**で、他のブロックの**中に入れる**と説明する。
・Ruby は**読ませるだけ**でよい。書かせるのは Lv3 のチュートリアルや、意欲のある生徒の発展課題として扱う。
・「+」で文字をつなげられる（"こんにちは、" + answer）。数と文字の足し算の違いに触れると発展的。

https://smalruby.app ／ この教材は **CC0 1.0（パブリックドメイン）** です。自由にコピー・改変・配布できます（出典表示は不要）