

作品名	豊の計算機
作者	安平町立追分小学校 2年 猪瀬 豊（いのせ ゆた）
作品説明	① Python から calc.py を実行する ② 好きな数字を 10 個入力する ③ 1=足し算、2=引き算、3=掛け算、4=割り算 を選択すると、計算結果が表示される
作者 コメント	1年生の時スクラッチをやったので、2年生になったから Python にちょうせんしました。英語を入力するのがむずかし かったです。自分でうった文字がまちがいなく、きちんと計算 できた時嬉しかったです。

```
C:\WINDOWS\system32\cmd.exe

D:\sandbox\sampleSource>python calc.py
一つ目の数字を入力してください: 1
二つ目の数字を入力してください: 2
三つ目の数字を入力してください: 3
四つ目の数字を入力してください: 4
五つ目の数字を入力してください: 5
六つ目の数字を入力してください: 6
七つ目の数字を入力してください: 7
八つ目の数字を入力してください: 8
九つ目の数字を入力してください: 9
十つ目の数字を入力してください: 10
1: + 2: - 3: * 4: / : 1
55.0
```

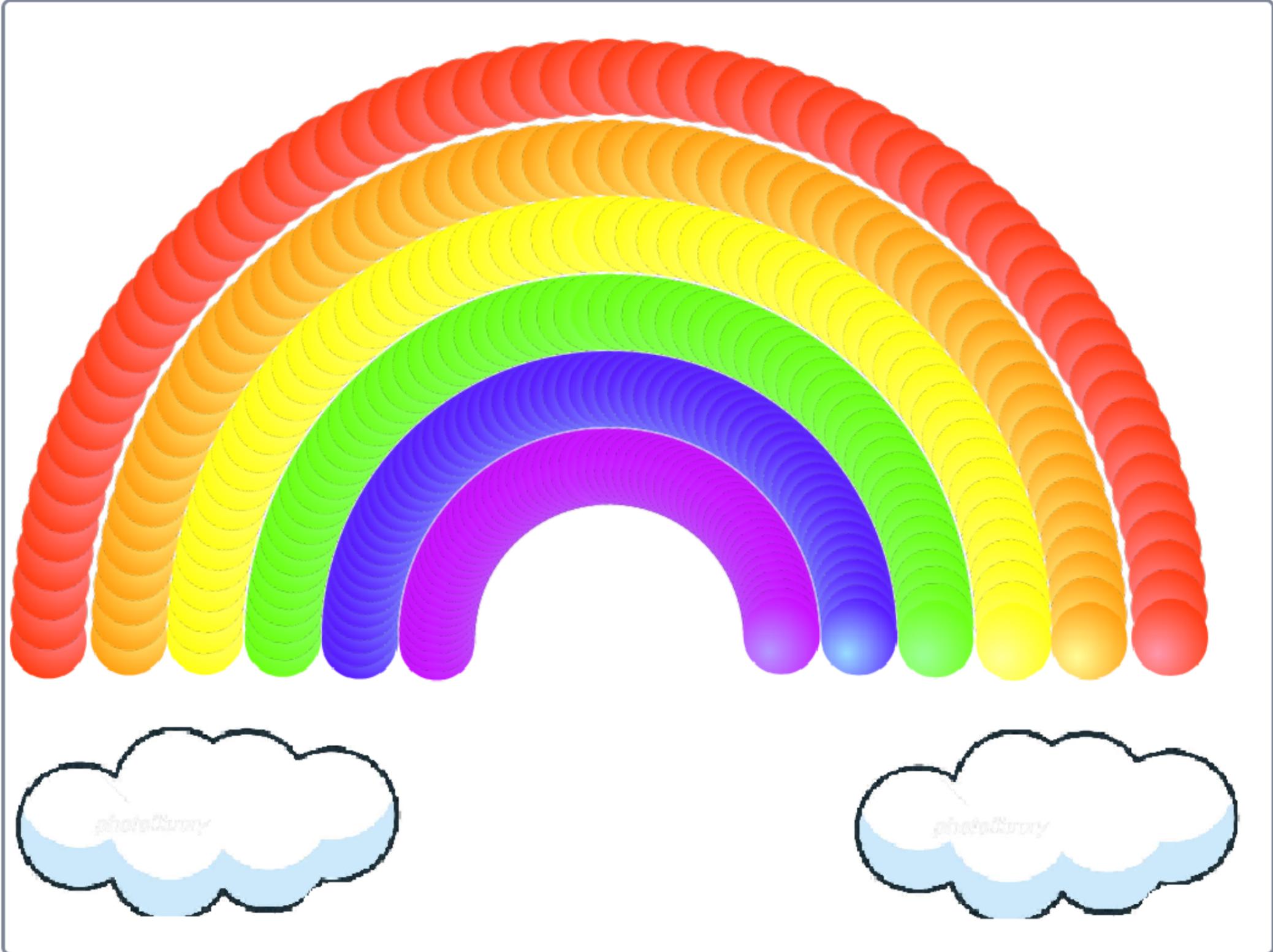
```
D:\sandbox\sampleSource>python calc.py
一つ目の数字を入力してください: 1
二つ目の数字を入力してください: 2
三つ目の数字を入力してください: 3
四つ目の数字を入力してください: 4
五つ目の数字を入力してください: 5
六つ目の数字を入力してください: 6
七つ目の数字を入力してください: 7
八つ目の数字を入力してください: 8
九つ目の数字を入力してください: 9
十つ目の数字を入力してください: 10
1: + 2: - 3: * 4: / : 3
3628800.0

D:\sandbox\sampleSource>
```

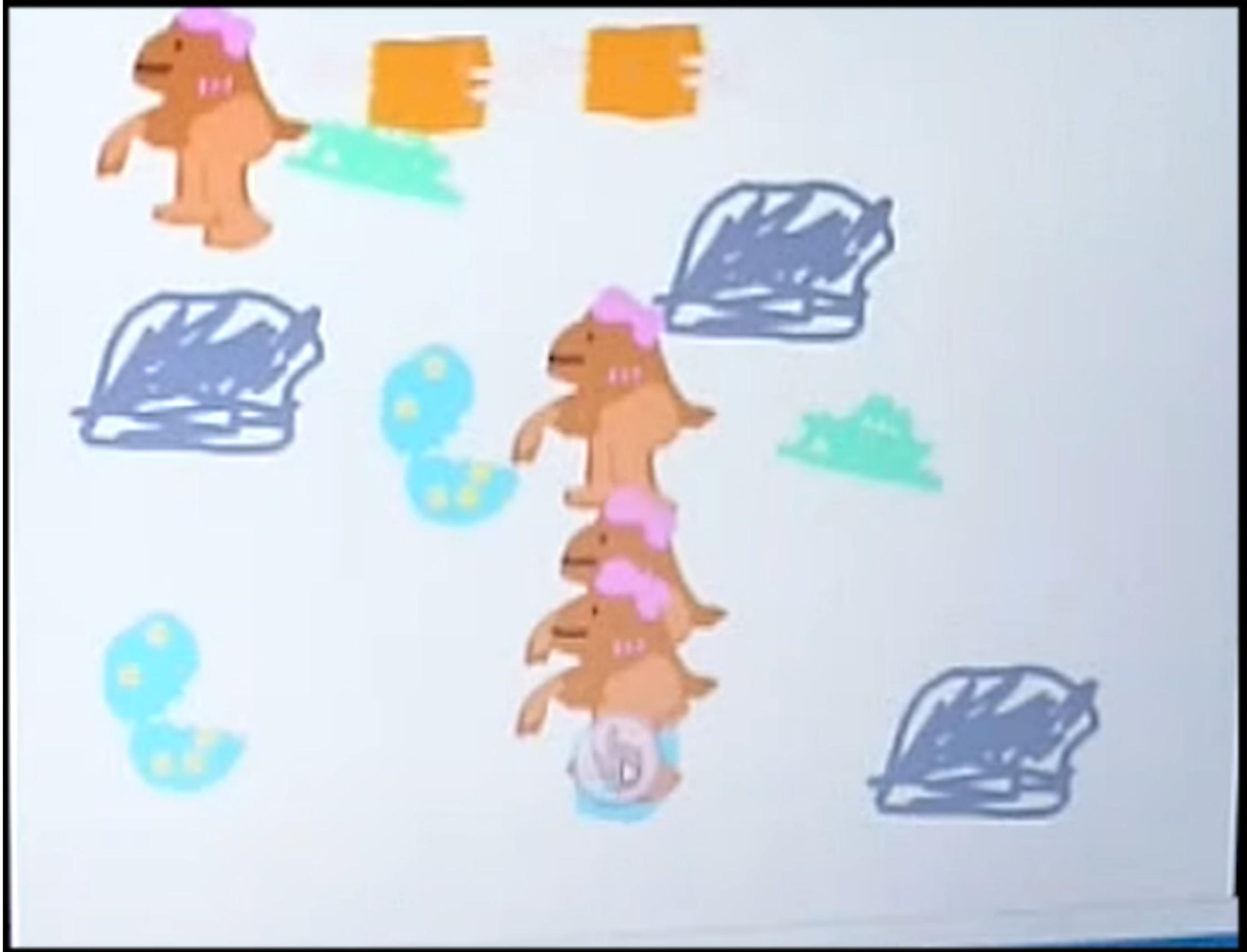
```
calc.py - sampleSource - Visual Studio Code

calc.py
calc.py > ...
1 a = input("一つ目の数字を入力してください: ")
2 b = input("二つ目の数字を入力してください: ")
3 c = input("三つ目の数字を入力してください: ")
4 d = input("四つ目の数字を入力してください: ")
5 e = input("五つ目の数字を入力してください: ")
6 f = input("六つ目の数字を入力してください: ")
7 g = input("七つ目の数字を入力してください: ")
8 h = input("八つ目の数字を入力してください: ")
9 i = input("九つ目の数字を入力してください: ")
10 j = input("十つ目の数字を入力してください: ")
11 k = input("1: + 2: - 3: * 4: / : ")
12
13
14 if k == "1":
15     print(float(a) + float(b) + float(c) + float(d) + float(e) + float(f) +
16
17 if k == "2":
18     print(float(a) - float(b) - float(c) - float(d) - float(e) - float(f) -
19
20 if k == "3":
21     print(float(a) * float(b) * float(c) * float(d) * float(e) * float(f) *
22
23 if k == "4":
24     print(float(a) / float(b) / float(c) / float(d) / float(e) / float(f) /
25
```

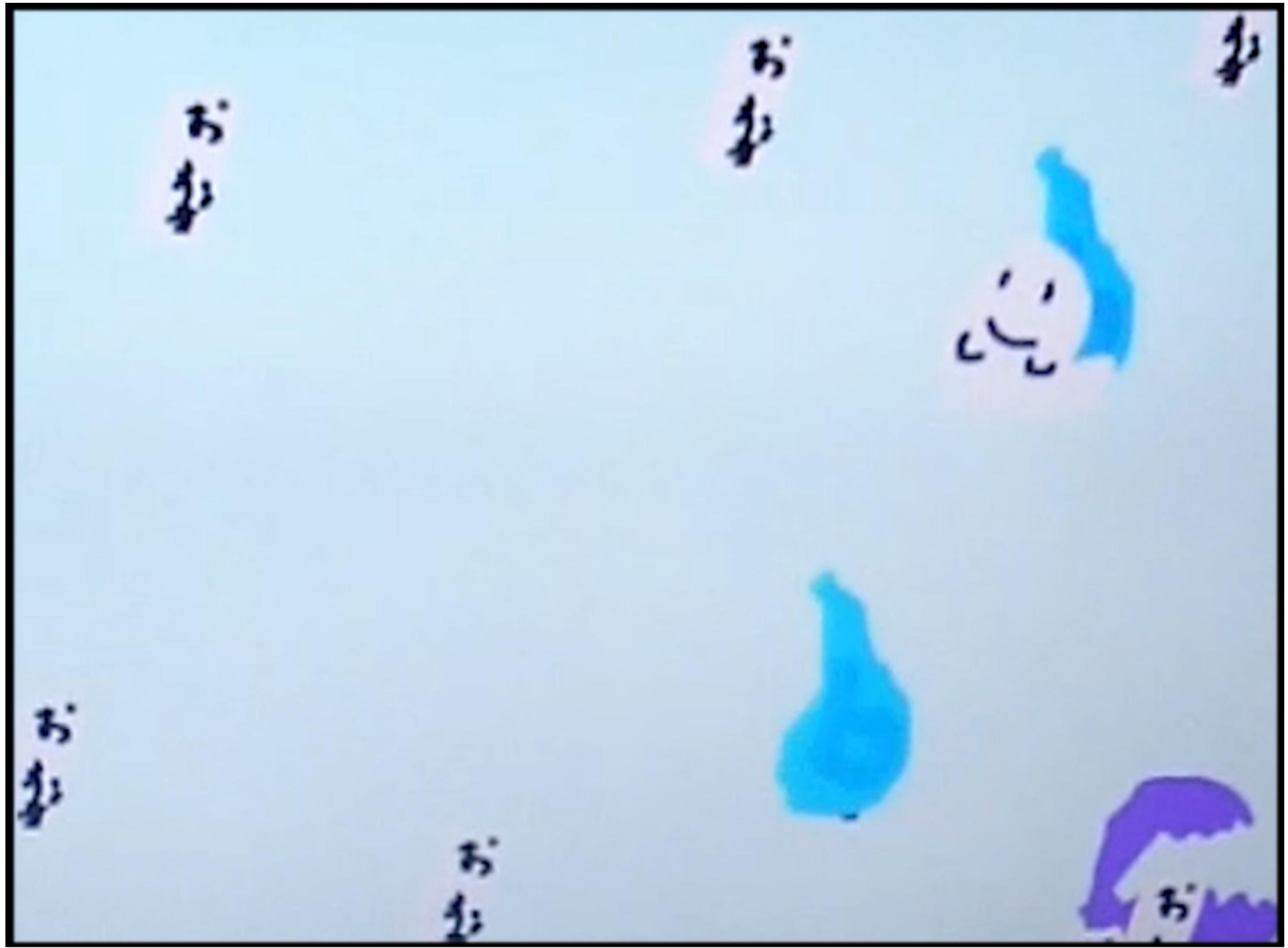
作品名	RAINBOW
作者	札幌市立中の島小学校 2年 黒川 千紘（くろかわ ちひろ）
作品説明	下矢印を押して虹をつくる。 スペースキーを押して雲があらわれる。 上矢印を押してリセット。
作者 コメント	Coder Dojo 札幌でつくりました。 クローンとおばけを使って工夫しました。



作品名	たまごが割れたら
作者	石狩市立聚富小学校 5年
作品説明	たまごをクリックすると恐竜が生まれ、上に流れている「肉」を食べに行きます。 腹ペコの恐竜が肉を食べるというストーリーです。 (Viscuit で作成)
作者 コメント	割れたたまごをクリックすると、もう一度たまごが元に戻り、恐竜を何匹でも出すことができるようにしました。



作品名	たまごが割れたら
作者	石狩市立聚富小学校 5年
作品説明	たまごをクリックするとお化けが生まれ、お化けはお札にさわると火の玉になってしまう…というストーリーです。 (Viscuit で作成)
作者 コメント	お化けやお札ががゆらゆら漂うイメージを出すために、プログラムを何度も見直してスピードや動きの方向を調整していました。



作品名	頭文字ファイト
作者	帯広市立光南小学校 3年 野村 一護（のむら いちご）
作品説明	英単語の頭文字を使ったゲームです。 [補足説明] ← ↑ →キーを押して敵を倒す。 経験値を貯めるとレベルが上がり、レベル 1～6 をクリアすると複数のボス戦に挑戦できる。
作者 コメント	バトルゲームを作りたいと思い、頭文字を使った少し勉強できる新しいタイプのゲームを作ってみました。



自分レベル

3

敵体力

242

経験値

2278



自分体力

44

B

作品名	石狩を紹介しよう！
作者	石狩市立緑苑台小学校 4年 1組、2組（計63名）
作品説明	4年生の総合的な学習の時間で「まちの魅力を伝えるコンテンツをつくろう」という目標に向かい作成しました。 初めて Scratch に触れる児童ばかりでしたが、石狩市について学んだことを思い出しながら、それをどのようにすると楽しく伝えられるのか、それぞれに工夫を凝らした作品を考え、形にしました。
作者 コメント	推薦作品に作者のコメントを記載しています。 デスクトップの index.htm をご参照ください。



これは、ハマナスです。この花は、一日しかさきません。石狩の有名な花です。

