

---

---

# Mentor's selection

Ver.202312

---

---



たのすけ。  
@coderTanosuke

# introduction

プログラミング、数学に関する本を気ままに紹介します  
インターネットでの情報収集(検索)は便利です  
とはいえ...

まとまった知識を体系的に得るための手段としての書籍

もまた素晴らしいものです  
あわせて、活用していきましょう



# 今月のラインナップ

1. ユウと魔法のプログラミング・ノート
2. Scratchで遊んでわかる！ 中学数学
3. はじめての "文字で打ちこむ" プログラミングの本

# ユウと魔法のプログラミング・ノート



著者;鳥井 雪

絵;鶴谷 香央理

監修;打浪 文子

発行年月日;2023年05月15日

ISBN;978-4-8144-0029-4

定価;2,200円

発行;オライリー・キッズ

<https://www.oreilly.co.jp/books/9784814400294/>

# ユウと魔法のプログラミング・ノート



## 【あらすじ】

主人公の小学生 ユウ (You=あなた のことかも?) は  
親にちいさなロボット **ミニオ** を買ってもらうが、  
うまく使うことができない

そこで、ともだちに相談すると、**魔法のノート**  
を教えてもらう

魔法のノートの助けを借りながらミニオにお願いする  
⇒ **プログラミング**

## 【ポイント】

- ・プログラミングの基本的な考え方がわかる
- ・上から順に実行、条件分岐、繰り返し
- ・変数、関数 (返り値)

**プログラミングの世界の“=” の意味を説明  
変数の役割、変数と値の関係 (変数に値を結びつける)**

# Scratchで遊んでわかる！ 中学数学



著者; 岡田 延昭・五十嵐 康伸

発行年月日; 2023年12月4日

ISBN; 978-4-8144-0035-5

定価; 2,530円

発行; オライリー・ジャパン

<https://www.ohmsha.co.jp/book/9784814400355/>

# Scratchで遊んでわかる！ 中学数学



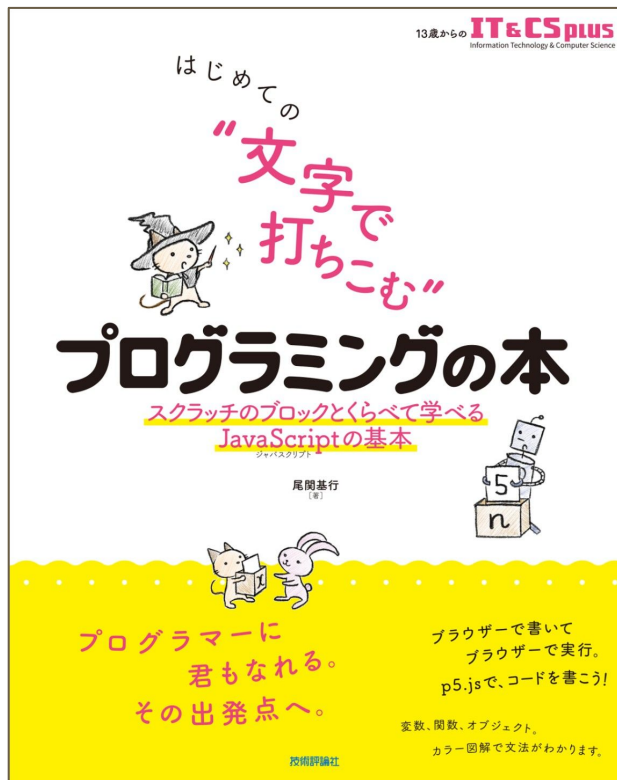
Scratch は、ゲームだけじゃないyo！

中学数学に登場する

**方程式、グラフ、シミュレーション(数値実験)**  
を Scratch の上で再現(モデル化)する

方程式の値の変化とグラフの変化の関係  
感覚的(視覚的)に捉える  
ゲーム感覚で数学と戯れる(数学で遊ぶ)

# はじめての”文字で打ちこむ”プログラミングの本



著者;尾関 基行

発行年月日;2023年9月25日

ISBN;978-4-8144-0035-5

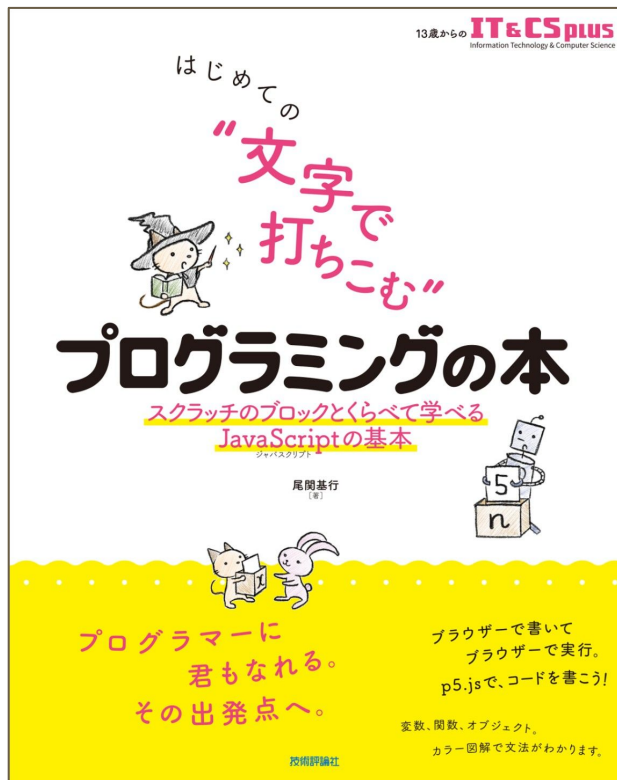
定価;2,530円

発行;技術評論社

<https://gihyo.jp/book/2023/978-4-297-13713-7>



# はじめての”文字で打ちこむ”プログラミングの本



ブロックを並べるプログラミング



文字を入力するプログラミング

Scratch

ほしい機能のブロックを探して、ブロックを並べる

JavaScript(文字で打ちこむ)

文字(命令)を入力して、ほしい機能をつくる

Scratch と JavaScript を比較しながら、  
文字入力でのプログラミングへの橋渡しとなる