



カンタン操作のプログラミングアイコン。

直感的に操作できるプログラミングアイコンがレゴ® WeDo 2.0の最大の特徴です。

分類①

動作アイコン (モーターブロック)



モーター出力ブロック

モーターのパワーを0~10まで設定できます。例：「4」4のパワーでモーターを回す。



モーター On 時間ブロック

設定した数値の間だけモーターを回します。例：「3」モーターを3秒間回す。



モーター Off ブロック

モーターの回転を止めます。



モーター左回転ブロック

モーターを左回転させる。アイコンをタップすると逆回転に変わります。



モーター右回転ブロック

モーターを右回転させる。アイコンをタップすると逆回転に変わります。

分類②

LEDアイコン (LEDブロック)



ライトブロック

スマートハブのLEDライトの色を変更できます。(0~10の指定の値で色を変更)

分類③

音声アイコン (サウンドブロック)



サウンドを再生

サウンドを再生します。(0~28の指定の値でサウンドを選択) 0は自分で録音したサウンドの再生ができます。



カンタン操作のプログラミングアイコン。

直感的に操作できるプログラミングアイコンがレゴ® WeDo 2.0の最大の特徴です。

分類④

ディスプレイアイコン (表示ブロック)



ディスプレイ表示ブロック

写真を表示します。(0~28の指定の値で写真を選択) 0で自分で撮影した写真の表示ができます。



表示ブロック

入力した数字またはテキストをディスプレイエリアに表示します。



足し算ブロック

指定した数値をディスプレイ上で足していきます。ブロックをタップすると引き算→掛け算→割り算とブロックが変わります。



引き算ブロック

指定した数値をディスプレイ上で引いていきます。ブロックをタップすると掛け算→割り算→足し算とブロックが変わります。



掛け算ブロック

指定した数値をディスプレイ上で掛け算していきます。ブロックをタップすると割り算→足し算→引き算とブロックが変わります。



割り算ブロック

指定した数値をディスプレイ上で割っていきます。ブロックをタップすると足し算→引き算→掛け算とブロックが変わります。



ディスプレイオフブロック

表示しているディスプレイを閉じます。ブロックをタップすると画面のサイズを変更できます。



全画面表示

表示しているディスプレイサイズを変更します。タップすると画面のサイズを変更できます。

分類⑤

入力アイコン① (モーションセンサー)



距離の変更

「センサーの前で物の動きを感知したら」という条件を入力するアイコンです。



モーションセンサー入力

センサーが感知した距離(数値)をプログラムに入力します。



距離の変化-近づく

「センサーに物が近づいたら」という条件を入力するアイコンです。



距離の変化-遠くなる

「センサーから物が離れたら」という条件を入力するアイコンです。



カンタン操作のプログラミングアイコン。

直感的に操作できるプログラミングアイコンがレゴ® WeDo 2.0の最大の特徴です。

分類⑥

入力アイコン② (チルトセンサー)



その他のかたむき

「チルトセンサーがいずれかの方向に動いたら」という条件を入力するアイコンです。



あちら方向のかたむき

「センサーがあちら方向にかたむいたら」という条件を入力するアイコンです。



こちら方向のかたむき

「センサーがこちら方向にかたむいたら」という条件を入力するアイコンです。



下方向のかたむき

「センサーが下方向にかたむいたら」という条件を入力するアイコンです。



上方向のかたむき

「センサーが上方向にかたむいたら」という条件を入力するアイコンです。



水平ブロック/チルトセンサー入力

「センサーが水平になったら」という条件、またはセンサーが感知した数値を入力します。

分類⑦

入力アイコン③ (入力ブロック)



数字入力

数字をプログラミングブロックに入力します。例：繰り返しの回数、モーターパワー設定など



テキスト入力

テキストをプログラミングブロックに入力します。



サウンドセンサー入力

デバイスの收音機能を活用しサウンドセンサーを使用できます。



ディスプレイ入力

ディスプレイエリアに表示する数字を入力します。



ランダム入力

ランダムの数値を入力します。(乱数)



ふきだしブロック

プログラムにコメントを残します。プログラミングブロックではありません。



カンタン操作のプログラミングアイコン。

直感的に操作できるプログラミングアイコンがレゴ® WeDo 2.0の最大の特徴です。

分類⑧

条件アイコン (フローブロック)



スタートブロック
プログラムをスタートさせるためのスタートブロック。



キー操作スタートブロック
複数のプログラムを同時にスタートさせるためのスタートブロック。



メッセージ送信ブロック
作成したプログラミングの続きをメッセージ受信スタートブロックに送信します。(数値かテキストの入力アイコンを付けて固定の送信メッセージとします)



メッセージ受信スタートブロック
メッセージ送信ブロックからメッセージを受信し続きのプログラムをスタートします。(数値かテキストの入力アイコンを付けて固定の受信メッセージとします)



待機ブロック
プログラムに何か待つように指示します。時間やセンサー使用した入力が必要です。例：1秒まったら.../物が近づいたら...



反復ブロック
作成したプログラミングを囲うことで動作を繰り返します。繰り返す回数を数値で入力することで繰り返す回数を制御できます。

POINT

メッセージ送受信ブロックの使用方法

条件分岐

1. プログラムをスタートします。
2. モーションセンサーによる条件をメッセージで送信します。
3. 条件①：もしセンサーの数値が8の場合、モーターを左回り。
条件②：もしセンサーの数値が5の場合、モーター右回り

