基礎知識

ステップ０：SCRATCHの予習をしよう！

ドットインストール
https://dotinstall.com/lessons/basic_scratch_v3/36601

↑上記のサイトでSCRATCHの予習をしよう！

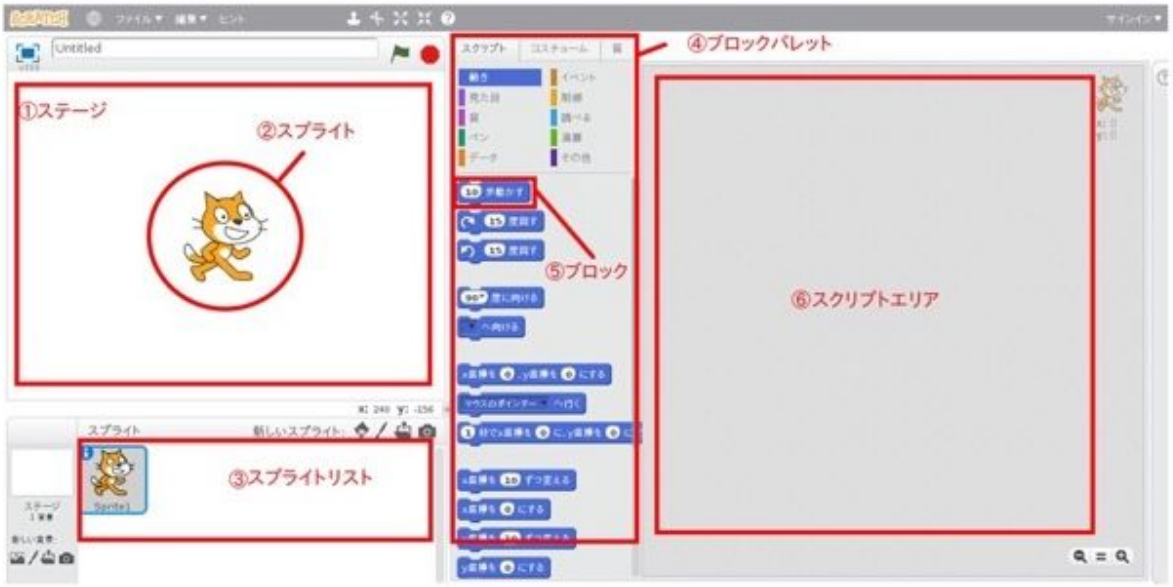
赤い四角の次へボタンから次に進めるよ！
19まで続くよ！頑張ってみよう！

基礎知識

使用するサイト：https://scratch.mit.edu

ステップ１：スクラッチ基礎！猫を動かそう編！

１、まずはスクラッチの画面説明から！
下の図をみて、それぞれの名前を覚えてね。



２、下のブロックを全部見つけてスクリプトエリアに移そう！
ポイントは**それぞれのブロックが色分けされている**ところだよ！

右の図のように、左から右に、
マウスで引っ張ると移動できるよ！

基礎知識

使用するサイト：https://scratch.mit.edu

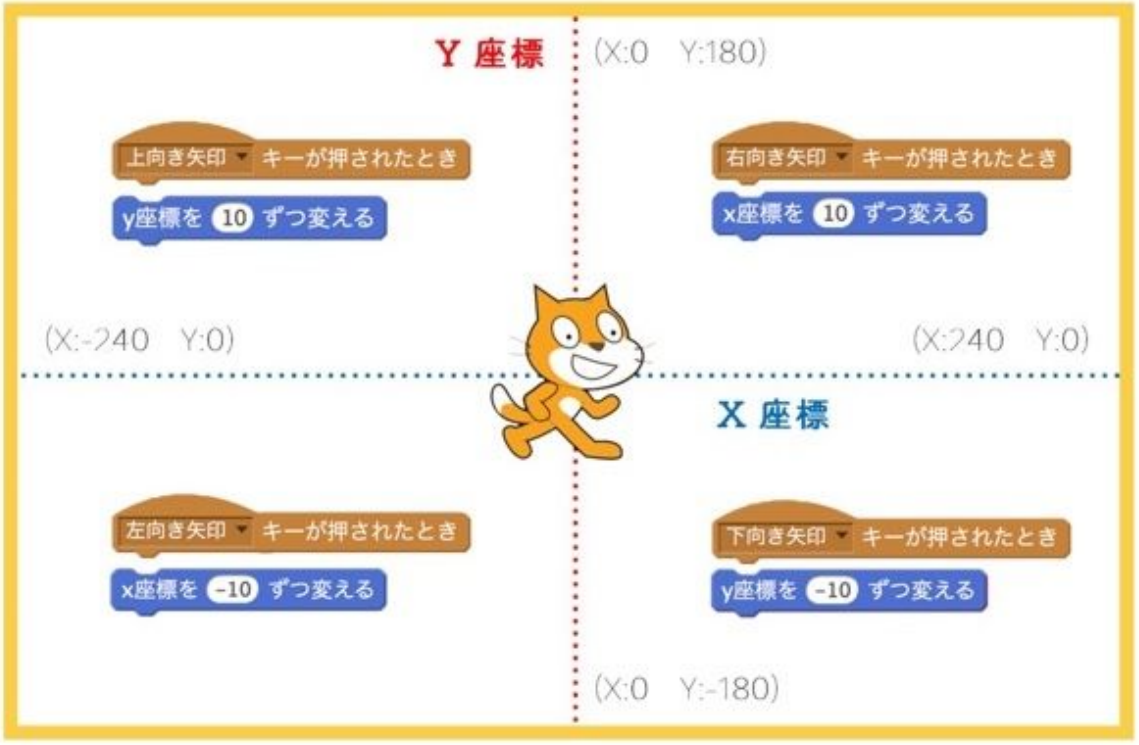
ステップ２：スクラッチ基礎！コントロール編

ステップ１でプログラミングしたブロックを、
ブロックパレットに戻してスクリプトエリアを綺麗にしよう。

１、矢印キーを利用して、猫を上下左右に動かす設定をしよう！
下の図の中にあるブロックを組み合わせると出来るよ！

ヒント１　：　**スペース**の部分を**上下左右**に変更しよう！
ヒント２　：　上下左右で**４つのパーツが必要**になるよ！
ヒント３　：　X軸（右左）とY軸（上下）を覚えよう！
ヒント４　：　次のコスチュームにするも入れてみよう♪

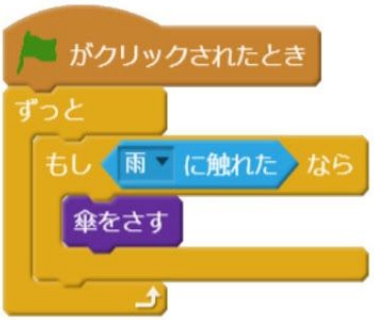
上矢印↑を押すと上に、下矢印↓を押すと下に動いたかな？
右矢印→を押すと右に、左矢印←を押すと左に動いたかな？



基礎知識

ステップ3:if文（もし～なら）のりかいしよう！

1、もし～ならをおぼえよう！



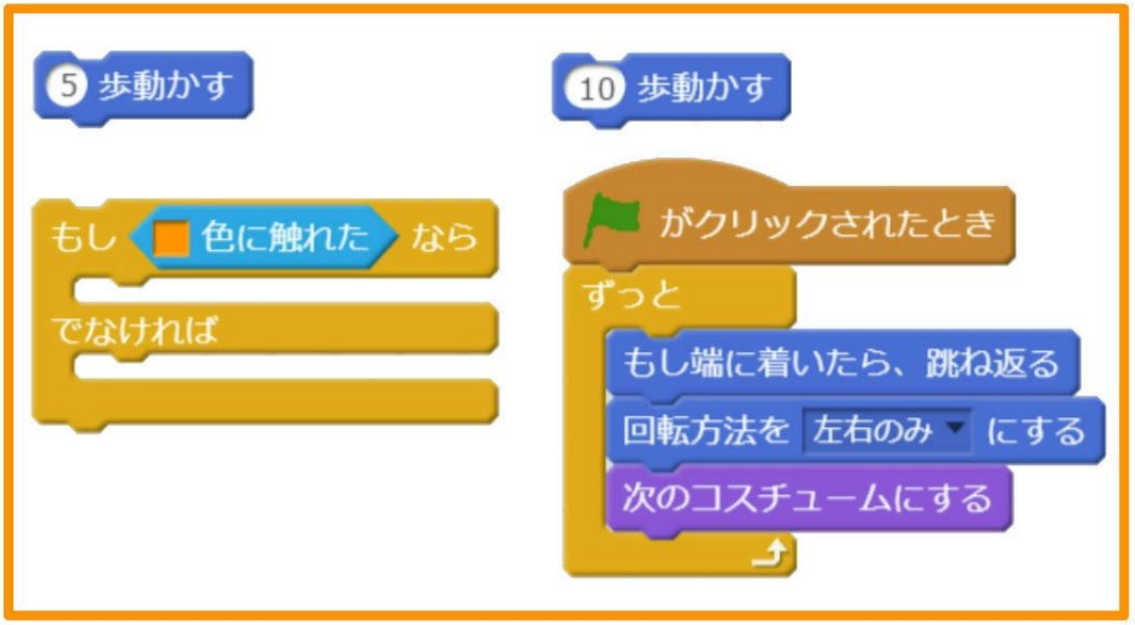
もし「雨が降った」なら
（傘をさす）
の場合「」の中のことが
起きときに
（）は実行されるよ！

下のブロックとステップ1で
作ったプログラミングを使って動かしてみよう！

基礎知識

ステップ 4:　もし～なら〇〇
でなければ〇〇をまなぼう！

もしオレンジに触れている（触れたなら）早く動く
触れていないなら（触れたでなければ）ゆっくり動く
ようにプログラミングしよう！



ミッション

if文を使ってプログラミングしてみよう！

①_____色に触れたら

②_____に触れたら

③_____キーが押されたら

基礎知識

ステップ５:変数とリストの使い方をりかいしよう！

1-1　変数とは

変数とは「色々な値（基本的には数）
を入れておく箱」になります！

1-2　変数を使ってみよう！

※中学校で習うX、Yと
似ている考え方だよ！

スクリプトからデータ、
さらには「変数を作る」
を押して作っていきます！

「変数を作る」を押したら
新しい変数というのが
出でくるんだ。

※基本的に変数名は何でもいいんだ！
今回はわかりやすくするために「スコア」にするよ

基礎知識

今回はスコアという変数を作ってみよう！

上のように「スコア（SUKOA）」
と打てたら「OK」を押そう！

左のようにブロックが
出てきたら正解だよ！

基礎知識

まずは猫に
このプログラミングを作ってみよう！

これだけだとスコアは増えるしかないね…
0に戻したいときはどうすればいいんだろう？

ミッション

・スコアを0にしてみよう！

難問！！

・「残り時間」という変数を作ってゲーム開始
30秒後に終わるよう設定してみよう！！

基礎知識

2-1　リストとは

一つの変数の中に、複数の変数を入れることが出来る箱だよ！
つまり複数の変数を一つのかたまりとして扱うことができるよ！
たくさんの変数を使うときはこっちを使おう！

2-2　リストを使ってみよう！

スクリプトからデータ、
さらには「リストを作る」
を押して作っていきます！

「リストを作る」を押したら
新しいリストというのが
出てくるよ！

基礎知識

今回は「おみくじ」というリストを作ってみよう！

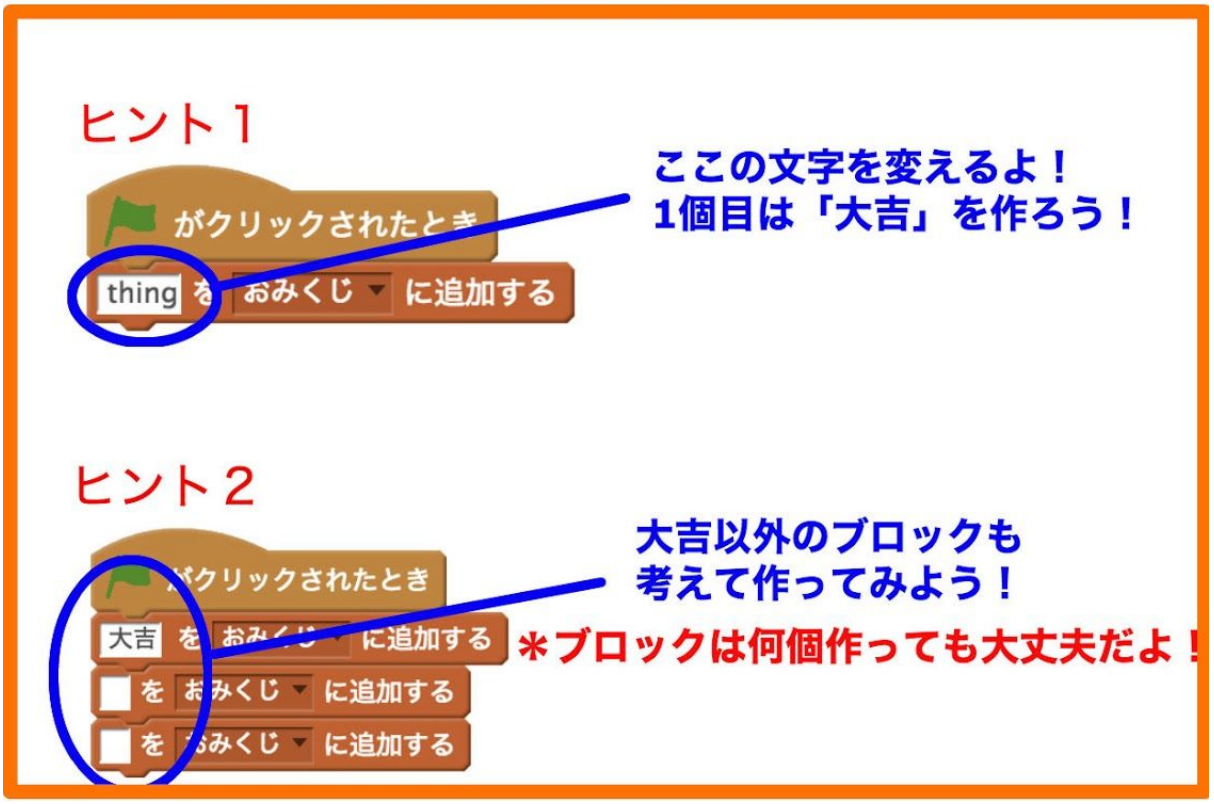
上のように「おみくじ（OMIKUZI）」
と打てたら「OK」を 押そう！

左の
と同じのが出
てきていたら
正解だよ！

基礎知識

次は猫に
このプログラミングをしてみよう！

ミッション！
今からおみくじを作ってもらうよ！
ヒントを見ながらおみくじに必要
なブロックを出してみよう！



基礎知識

みんなは何個のおみくじ考えられたかな？
今回僕は5個のおみくじを使うよ！

左のようにおみくじのブロックができていればミッションクリア！

次は緑のはたを押してみよう！

基礎知識

左のように出てきたら正解！
緑のはたを押してもまだ何も
起こらないよ！
次のミッションでおみくじが
できるようにしてみよう！

ミッション!
おみくじで出た「～吉」を猫に
言ってもらいます！
ここで必要なブロックを下の
赤いわくから１つ選んでみてください！

*正解は次のページにあるよ！

基礎知識

正解は… Hmm... と 2 秒考える だよ！

次は Hello! と 2 秒言う と 乱数 番目 (おみくじ) を使って乱数（ランダム）でおみくじがでるようにしよう！

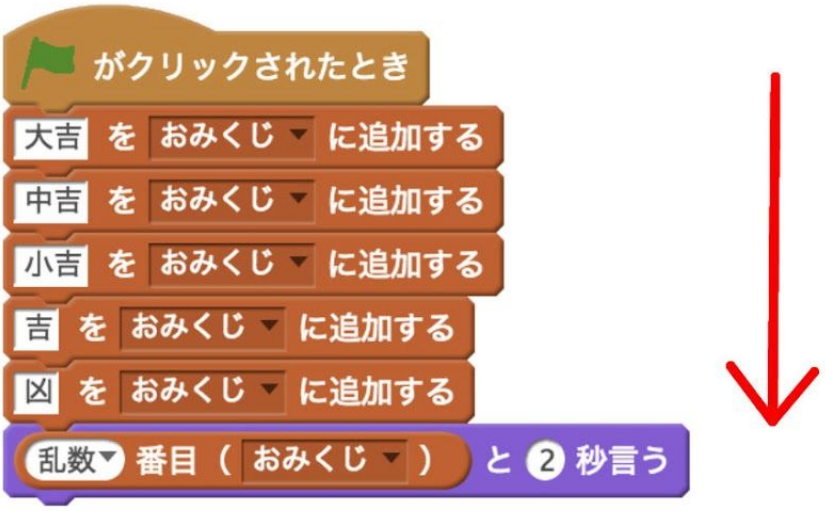
完成図

乱数 番目 (おみくじ) と 2 秒言う

出来た人は 乱数 番目 (おみくじ) と 2 秒言う をどこにいれたら正解のプログラムになるか試してみよう！
大吉が出た人は次のミッションに挑戦だ！

基礎知識

答え(例)



最後に！

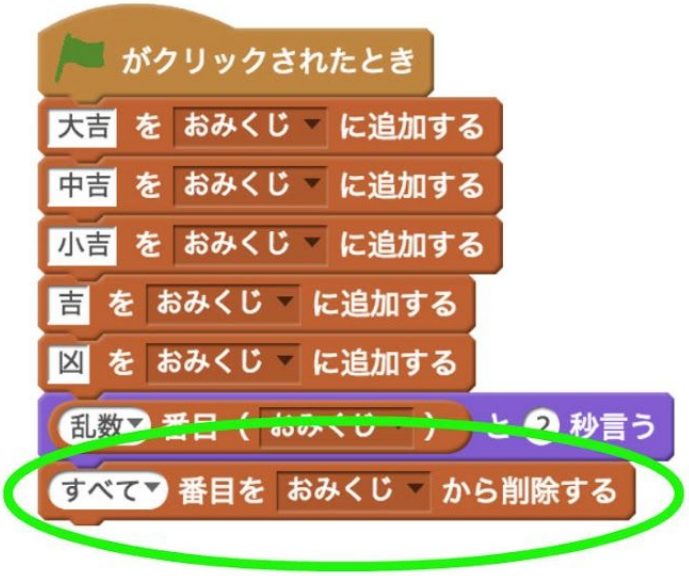
はたを何度も押すとリストの
中身増えて行くよ！
1回押すたびにどんどん
増えて行くんだ！
見てみよう！

最終ミッション！＊難問＊

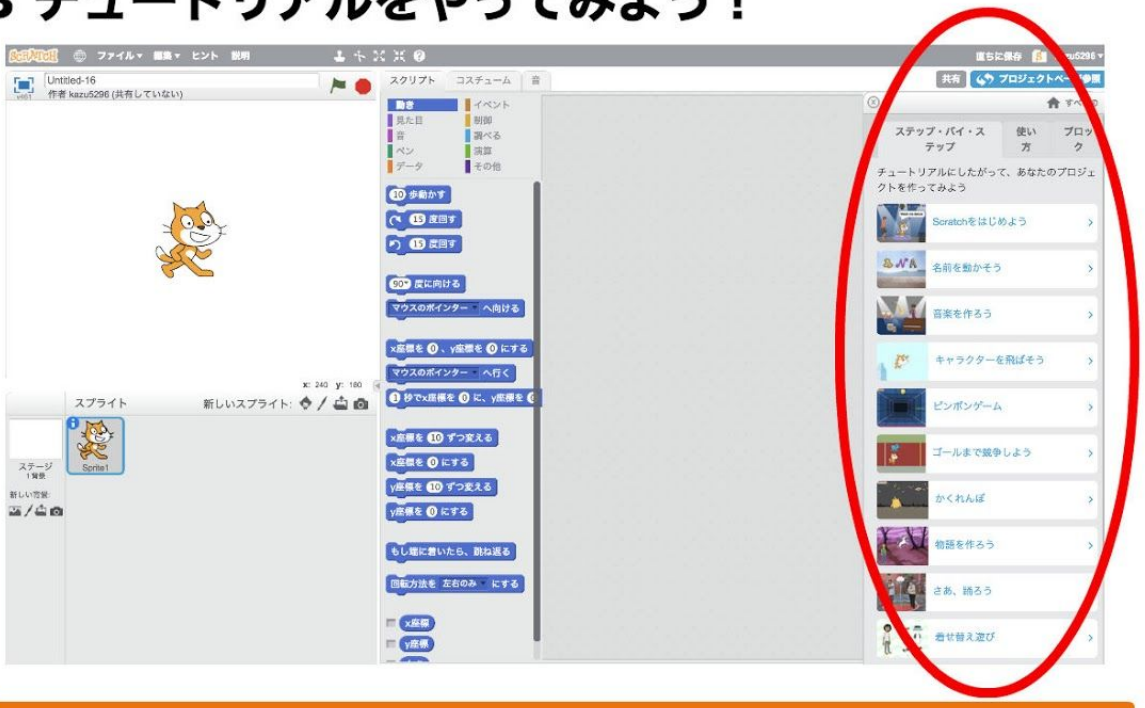
はたを押すたびにリストの中身が増えて行きます！
ふえないように1回おみくじひくたびにリセットできるよう
プログラムしてみよう！

基礎知識

答え（例）



3 チュートリアルをやってみよう！



作りたいゲームを押すと作り方のヒント出るよ！
実際に作ってみよう！

基礎知識

ステップ６：定義を学ぼう！

定義とは…

何回も同じプログラミング動作を
そのたびに作るのは面倒だね…
それなら一つのまとまったブロックにしちゃおう！

というときに使われるブロックだよ！

まずは定義の作り方！

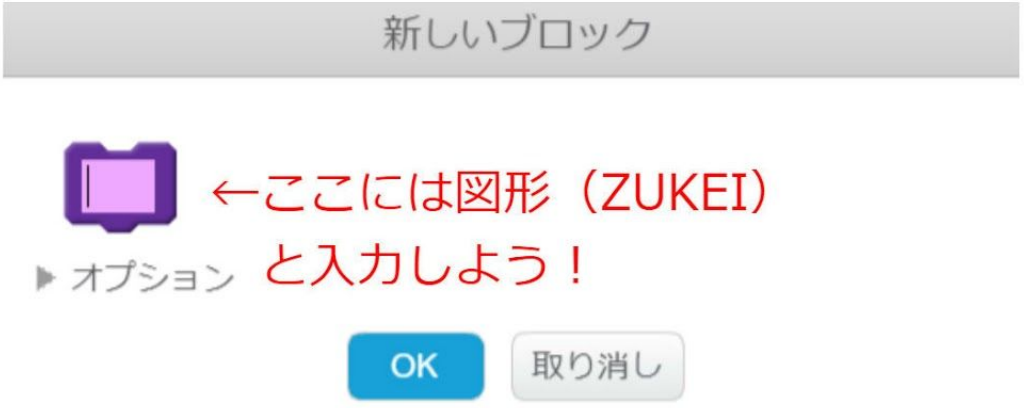
その１ 定義ブロックの作り方

その他にある
「ブロックを作る」
から定義は作るよ！

基礎知識

定義の作り方！
その２　定義ブロックの作り方

ブロックを作るを押したら変数の時のように
新しいブロックというのが出てくるよ！



図形と入力して
「OK」を押し、
この二つのブロックが
出ていれば
正解です！

基礎知識

定義の作り方！

その３　定義の中身を作ろう！

定義は中身を作らないと
何もないのと同じだよ！
ブロックに意味を持たせるために、
今から定義ブロックの中身を作るよ！

まずは、下のブロックを見てみよう！

基礎知識

定義の作り方！
その４　定義の中身を作ろう！

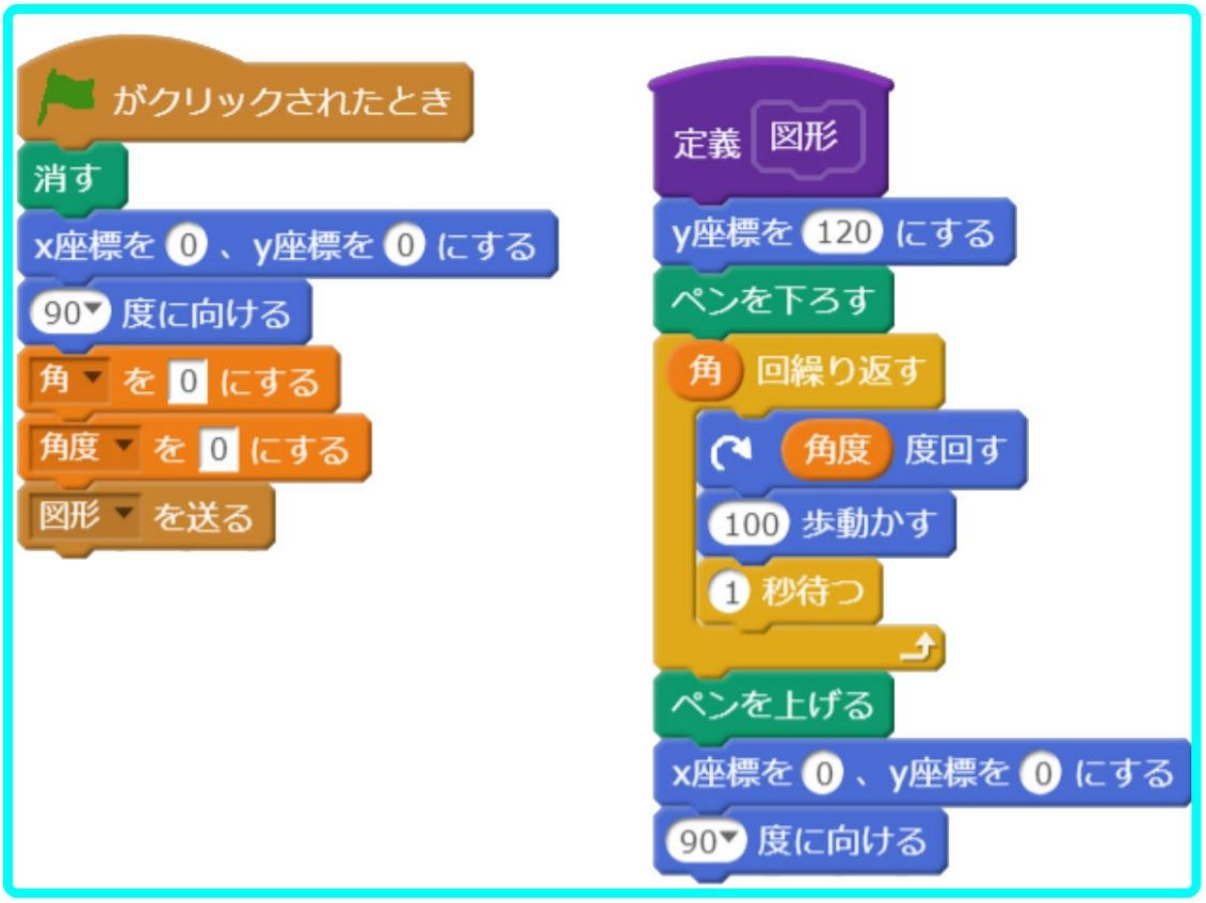
前のページにある大きな定義ブロックの下に
たくさんブロックたちがつながっているね。
あの形でまとめておくと
次からは
↓この左下のブロックだけで済むよ！

右にあるブロックたちの動きが
左のブロック一つで済むようになるよ！

基礎知識

定義の作り方！
その５　図形を描いてくれる定義を作ろう！

ミッション　下にあるブロックたちを作ってみよう！



基礎知識

このブロックたちも作ってみよう！

ミッション

空白になっている
「角」と「角度」を考えてみよう！