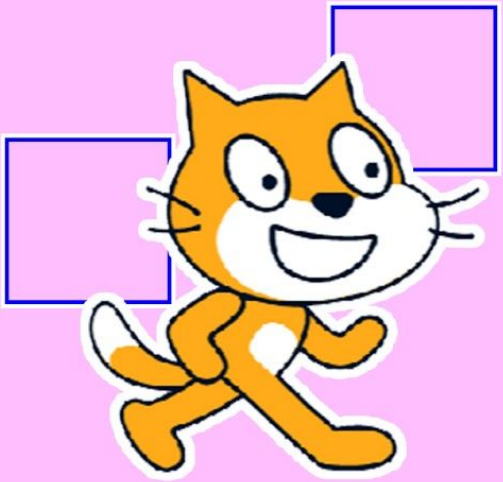
SCRATCH【第2回】

~6月27日(木)~



松田小学校/寄小学校

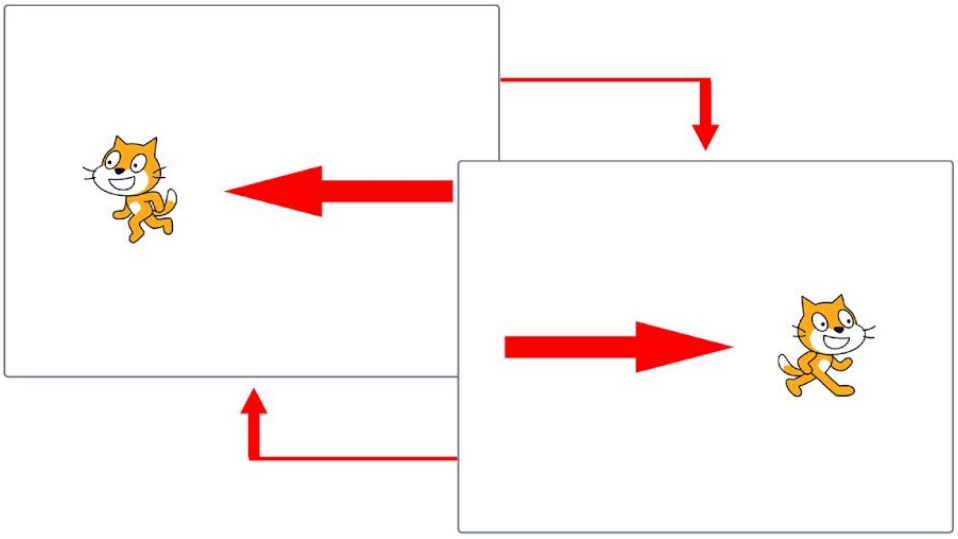
オリジナルテキスト

SMILE TECH
キッズプログラミング

ステップ1：スクラッチ基礎！復習編

1.前回の復習をしよう！

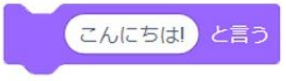
ここにあるブロックに2つブロックを追加して
猫が横に走り続けるプログラミングを作ろう！



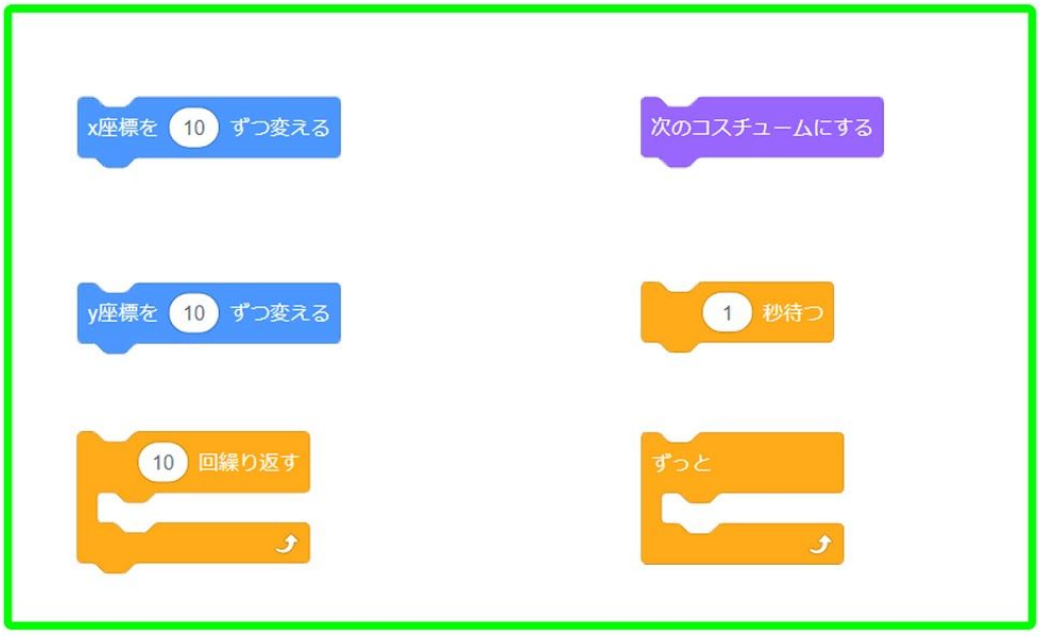
ステップ2：ブロックを動かそう編！

1：まずは下のブロックを組んでみよう！
組めたらはたをおしてどう動くのかみてみよう！

左のブロックが組めたら、
↓このブロックもいれてみよう！



2：自由にブロックを組んでみよう！
下に参考ブロックがあるよ！そのほかのブロックも試してみよう！
中の数字も自由に変えてどう変わるのかみてみよう♪



ステップ３：スクラッチ基礎２！図形制作編

１.円の形に動いてほしいときは1歩動いて1度回す

Q：1歩の数字を変えると何が変わる？

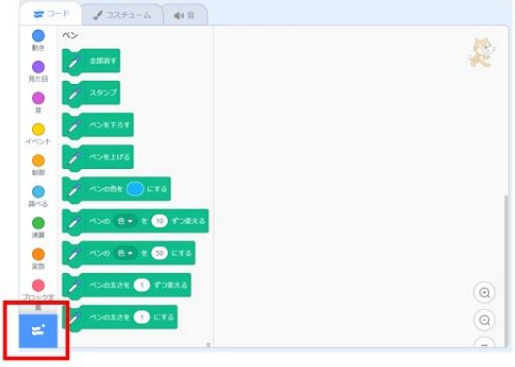
A：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

Q：1度回すの数字を変えると何が変わる？

A：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

ステップ４：『ペン』の機能を使って
猫に円を描いてもらおう！

１.拡張機能のボタンを押して
『ペン』を出そう！

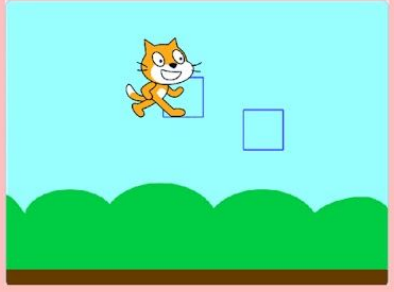


↑このブロックを
旗が押されたときの下に
入れるだけで
円が描けるよ！

ステップ５：スクラッチ基礎！図形編

１.四角形は前に進んで90度曲がるを4回繰り返す！

A：50歩を一気に進む時



B：10歩ずつを5回繰り返す時

同じ四角形でも、2種類のやり方があるよ！
どちらの方がゆっくり動いたのかな？

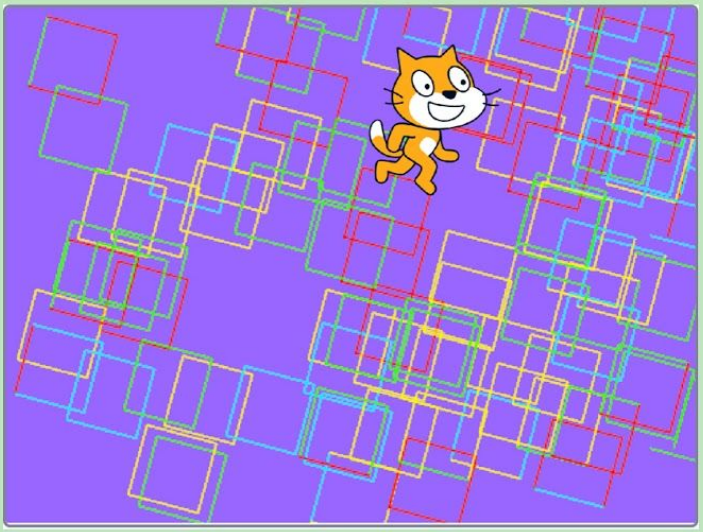
２.四角形の経験を踏まえて、他のも書いてみよう！

Q：六角形のときは？
A：前に進んで＿＿＿＿＿＿度曲がるを＿＿＿＿＿回繰り返す！
Q：三角形のときは？
A：前に進んで＿＿＿＿＿＿度曲がるを＿＿＿＿＿回繰り返す！
Q：十角形のときは？
A：前に進んで＿＿＿＿＿＿度曲がるを＿＿＿＿＿回繰り返す！

ステップ６：スクラッチ基礎！自由制作編

１.自由に猫を動かして図形を描いたり、線を描いたりしよう！

正方形をたくさんいろいろな場所に書いてみよう！



Q：不規則な動きで線を猫に描いてもらうにはどんな
　　プログラミングをすればいいんだろう？

A：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

Q：線の色が変わるようにするにはどうすればいいんだろう？

A：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

Q：マウスで絵を描くためにはどうすればいいんだろう？

A：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

ステップ7：次回予告！ランニングにゃー編

1.次回行うプログラミングの紹介！

【ランニングにゃー】

「Soccer Ball」→
サッカーボール

走る猫がスペースキーを押すと
ジャンプしてボールを
よけて『スコア』を増やしていくゲームだよ♪
変数やif文を使うプログラミングになっているよ！

【2回目先生用テキスト】

ステップ２：ブロックを動かそう編！

ここまで理解出来たら次はブロックを組んで遊んでもらいたいと思います。
まずはスクリプトエリアをキレイにしましょう。
（全員が同じペースで進めるように統制を取りながら）
キレイにできたら【１】の４つのブロックを組んでみよう。
このスプライトが押されたとき、大きさを10ずつ変える、ニャーの音を鳴らす、色の効果を25ずつ変える、の４つのブロックだよ。
（少し待つ）
じゃあブロックが組めたら旗を押してみよう！どんな動きをするかな？
（色々な反応に応える）
そしたら次は、こんにちはと言う、というブロックも入れてみよう！
言葉はこんにちはじゃなくてもなんでもいいよ♪
（ここまではある程度全員が同じペースで）

ここからはみんなには自由にブロックを組んでもらいたいと思います。
緑の枠の中には、使ったら面白そうなブロックたちを用意しておいたよ。
何を使うのか困ったら使ってみてね♪
もちろんそれ以外のブロックをつかってもOKだよ！
それではどうぞ！♪
（ぐるぐる回り色々な反応に応える）