

SCRATCH【第5回】

~10月10日(木)~

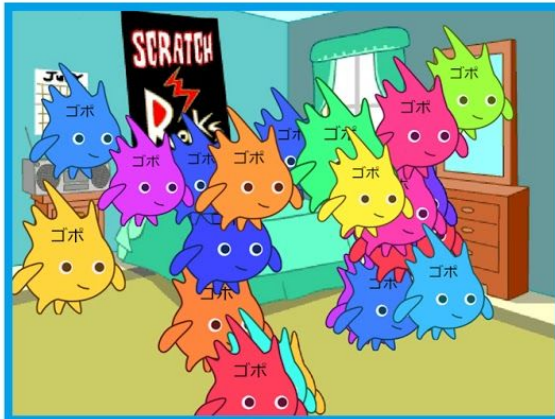


松田小学校/寄小学校
オリジナルテキスト



ステップ1：前回の復習！本物を見つけ出せ！編

1：本物を見つけ出せ！



偽物のクローンをたくさん作り、その中から本物を見つけるというゲームだったね！

キャラクターが出てくる場所や色は「乱数」というランダムに取り出せるブロックを使ったね！

2：乱数の確認



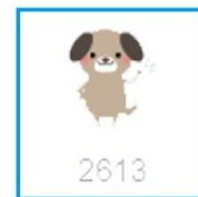
これは「偽物」のSpriteに使われていたブロックの一部だよ！
乱数ブロックそれぞれがどういった意味なのかみんなで確認しよう！

ステップ2：タイピングゲーム準備編！

- 1：今日のイメージを確認！下の完成イメージのように、
動物が出すお題を**タイピングするプログラミング**を作るよ！
こまめに保存をして万が一の時にそなえよう！

↓『完成イメージ』↓

↓スプライト↓



- 2：ステージ背景の選択

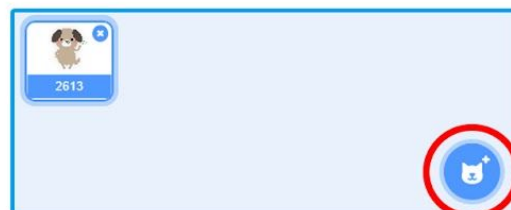
まずは下の「イメージ1」の赤丸を選択して**好きな背景**を選ぼう！

- 3：動物の先生を設定

「イメージ2」の赤丸を選択して**好きな動物**を選ぼう！

↓イメージ2↓

イメージ1→





ステップ3：動物の先生のプログラム！

- 1：まずは最初と最後のをセリフのプログラミング！
緑のはたを押したら、下のセリフを言うように設定しよう
①「一緒にタイピングの練習をしよう！」
②「よくできました」どちらも2秒ずつに設定してね



下のブロックを組み合わせてね



次のページからこの①と②の間に、
色々なブロックを足してくよ！

2：変数とリストを作る！

右図の赤丸を選択して下の2つを作ってね

①変数には「問題」「TIME」
「のこりの問題の数」

②リストには「スポーツ」

- 3：オリジナルの問題リストを作る！
今回はオリジナルの問題を作るよ！
タイピングのお題は好きなものを考えてね
次のページに問題リストを書こう！



例) スポーツ
サッカー、野球、バレー
例) 食べ物
カレー、寿司、ラーメン



左の赤丸+ボタンを押して、問題を追加しよう！
お題は10個くらい作ると面白くなるよ
※お題に合った言葉を選んでね！



オリジナルの問題リスト

お題を決めよう！

くだもの

お題にそった問題を 2 個書いてみよう！

① りんご ⑥

② もも ⑦

③ ぶどう

④ ばなな

⑤ いちご



～ローマ字表～

問題 (MONDAI)	スタート (SUTA-TO)
問題の中身 (MONDAI NO NAKAMI)	のこりの問題の数 (NOKORINO MONDAI NO KAZU)
もう一回やるときは「緑の旗」を押してね (MOUIKKAIYARUTOKIHA「MIDORINOHATA」WO,OSITENE)	
一緒にタイピングの練習をしよう (ISSYONITAIPINGUNO,RENSYU UWOSIYOU)	
と入力してみよう (TO,NYUURYOKUSITEMIYOU)	よく出来ました♪ (YOKUDEKIMASITA,ONPU)
かかった時間は (KAKATTAZIKANHA)	秒だったよ (BYOUDATTAYO)



4：変数とリストの合わせ技！

問題の中身はランダムに表示させたいので、乱数にする
「変数（問題）」に「リスト（スポーツ）」を、くっつけたいので、
下のブロックを組み合わせよう！
リストの「random」は「RANDAMU（ランダム）」と打ち変換しよう！

変数→ リスト→

※今回使う変数とリストについてプチ解説

テレビで例えると、変数がテレビ、リストがチャンネル、
上に当てはめると、テレビのチャンネルをランダムで決めるよ

写真アルバムで例えると、変数がアルバム、リストが写真、
上に当てはめると、アルバムの中からランダムで写真を選ぶよ

※身近なもので、今回使う変数とリストの関係を見つけよう

変数とリストが理解出来たら次に行こう♪



5：問題を出す、その答えがあってるかのプログラミング 上のブロックを組み合わせてね！

ポイント1：4で組み合わせたブロックも使うよ

ポイント2：ブロックができたなら紫ブロックの間に入れよう！

ヒント1：緑のブロックの左側には問題のブロックが入るよ

ヒント2：「聞いて待つ」は「入力されるまで待つ」という意味

攻略方法1：まずは問題を出そう！

攻略方法2：問題とタイピングしたのが合うまで繰り返そう！

攻略方法3：それをランダムな質問にして、5回繰り返そう！

6：タイマーを作ろう！

下のイメージの中に赤丸があるタイマーを表示させるよ



スタート! を送る

上はヒント2
下は攻略方法2

スタート! を受け取ったとき

1 秒待つ

ずっと

TIME を 1 ずつ変える

問題 = 0

このスクリプトを止める

もし なら

ポイント：1秒たつごとに「TIME(タイム)」
を1秒ずつ増やす

ヒント1：変数で「TIME」を作る！

ヒント2：「スタートを送る」を前の作業
で作ったタイピングのプログラミング
の中のどこかに追加する

攻略方法1：ヒント1、2の作業を最初に行う

攻略方法2：残った8つを組み合わせる

7：ゲームをクリアした時に、かかった時間を言おう！

下のブロックを組み合わせたら、前の作業で作った
タイピングのプログラミングの最後に付け加えよう！

TIME と 3 秒言う

かかった時間は と 秒だったよ！

もう一回やる時は『緑の旗』を押してね！ と言う

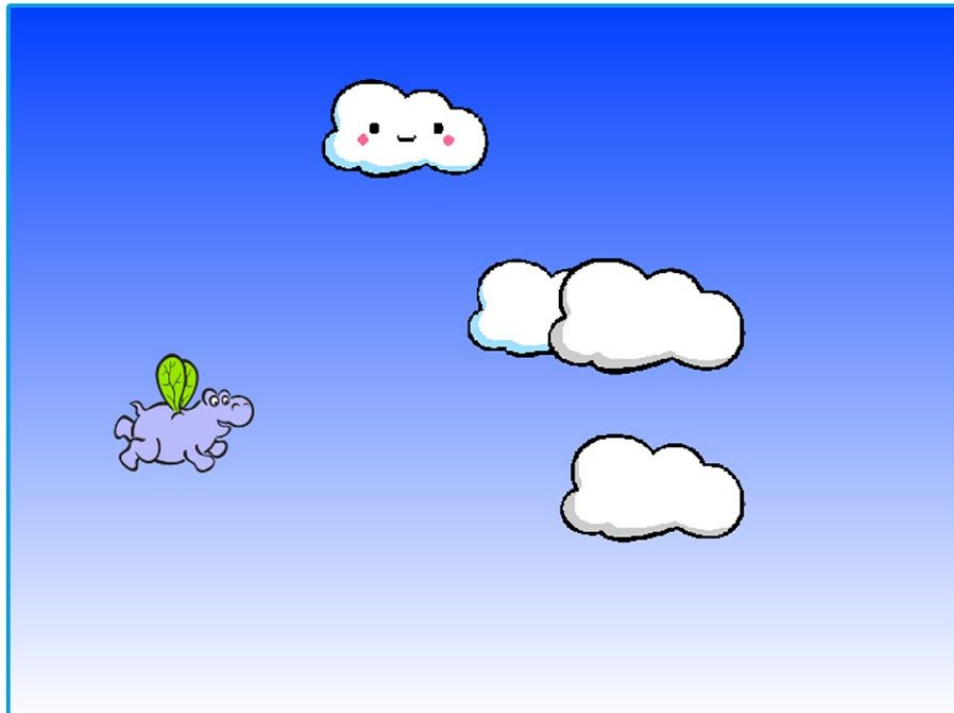




みんなできたかな～？

ステップ4：次回予告！かばくんのぼうけん編

1：次回行うプログラムの紹介！



かばくさんが
雲に当たらないように
進んでいくよ！

「=」（イコール）や、
「<」（不等号）等を使った
プログラムを学んでいくよ！

【5回目先生用テキスト】



ステップ1：前回の復習！ランニングにゃー編

まずは、前回の復習からしていきましょう！

前回は本物を見つけ出せ！というゲームを作ったね。

偽物のクローンをたくさん作り、その中から本物を見つけるというゲームだったね。キャラクターが出てくる場所や色は「乱数」というランダムに取り出せるブロックを使ったね！

それでは乱数の確認をしてみよう。

これは「偽物」のスプライトに使われていたブロックの一部だよ！

X座標を-210から210までの乱数、Y座標を-150から150までの乱数にするのブロックをみてみよう。

X座標を-210から210までの乱数、ってどう意味か分かる人ー？

（答えが出なければ）答えは、X座標（横）の-210から210までの間でランダムに数字がひとつ選ばれるということだよ。

-210から210の中には-100や0、50、200等の数字も入っているよ。

なんとなく乱数については思い出せたかな？

