

ダウンロードとアップロードの方法

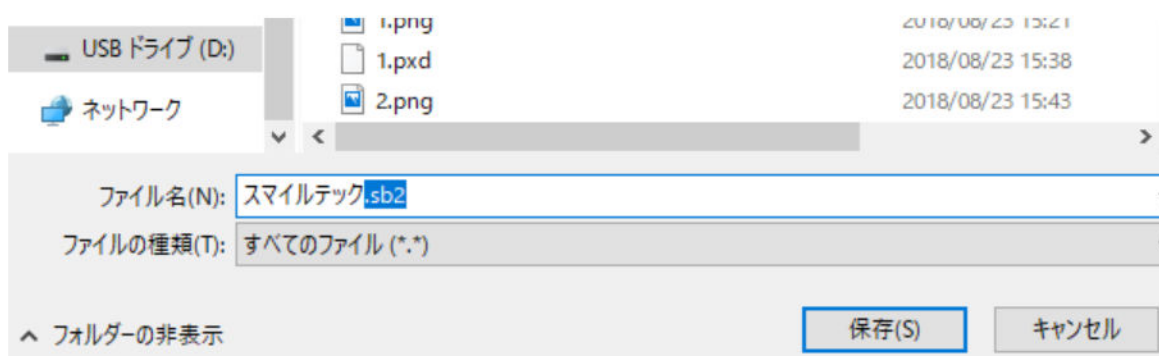
【ダウンロード手順】

- ①スクラッチ上の「ファイル」
- ②「手元のコンピューターにダウンロード」
- ③保存先をUSBに選択し、名前を付けて保存



※NECは拡張子をしっかり付けて保存しないと、次回開けなくなるので注意しよう！

※拡張子は、「.sb2」



【アップロード手順】

- ①スクラッチ上の「ファイル」
- ②「手元のコンピューターからアップロード」
- ③開きたいファイルを選択し、「開く」

ランニングにゃー！

使用するサイト：<https://scratch.mit.edu>

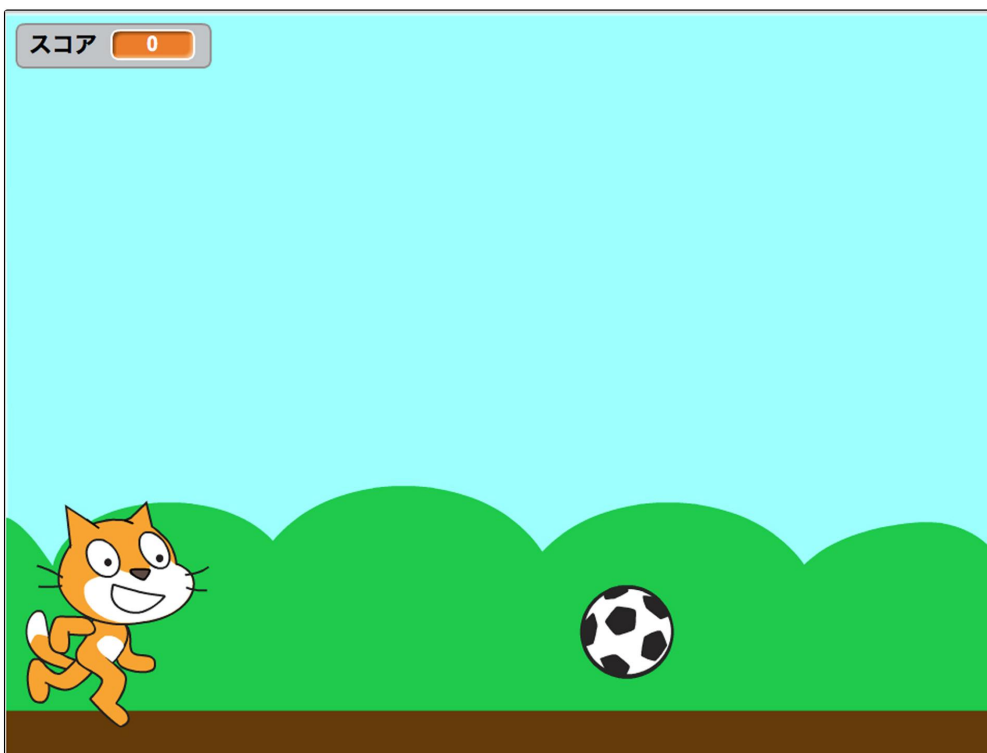


ステップ1：画像素材の準備編！

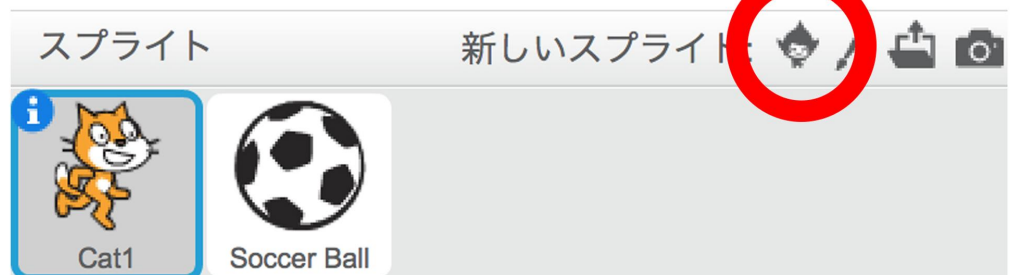
1、今日のイメージ確認！左下の完成イメージのように、
猫がボールを避けるとポイントが増えるよ！

「完成イメージ」 ↓

「イメージ1」 ↓



「イメージ2」



2、ステージ背景の設定

まずは右上の「イメージ1」の赤丸を選択して背景を選ぼう！
※ 背景は好きなものを選んでね！

3、デザイン設定

「イメージ2」の赤丸を選択してイメージ素材を用意しよう！

ランニングにゃー！



ステップ1：画像素材の準備編！

4、数種類のボールを用意しよう！

ポイントは1つのスプライトに、
複数のボールを用意するところだよ！

※ コスチュームを選択してから赤丸から追加してね！



5、変数を用意しよう！

今回しようする変数は、

「スコア」(SUKOA)



ランニングにゃー！



ステップ2：プログラミング編！

- 1、ベースになる猫のプログラミングをしよう！
今回は「もし～なら」の勉強をするよ！

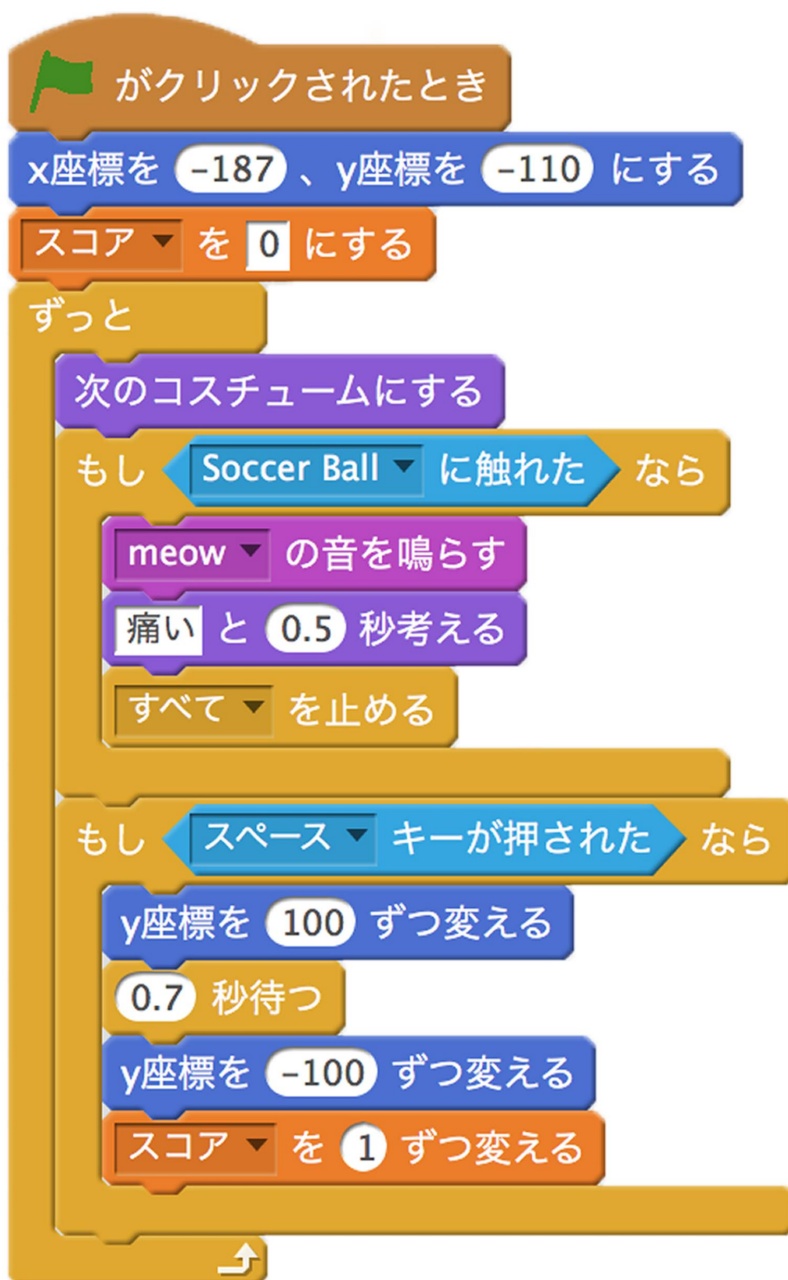


ここのY座標で、
ボールが出てくる
位置を決めるよ！

いたいのスペル
「ITAI」

今回は0.7秒ジャンプ
するに設定したけど、
ジャンプする時間は
自由に決めていいよ！

今回はジャンプしたら
スコアが増えてくよ！
何回ジャンプできるかな？



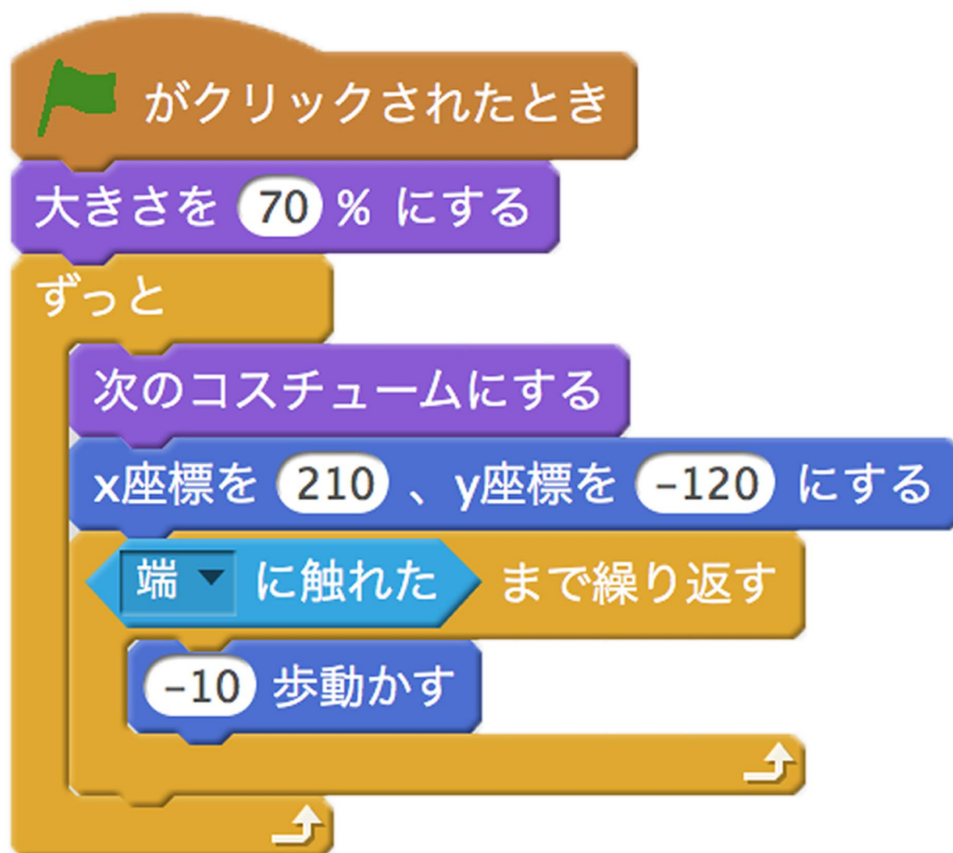
ランニングにゃー！



ステップ2：プログラミング編！

- 1、ベースになるボールのプログラミングをしよう
今回は「～まで繰り返す」の勉強をするよ！

ボールが右から左に流れて、端に触れたら、
また新しいボールが出てくるプログラムをするよ！
その際に新しいボールになるよう変化させてみよう！



Soccer Ball

ここまで出てきたら次からは応用編をやってみよう！
どこまで出来るかチャレンジして見てね♪

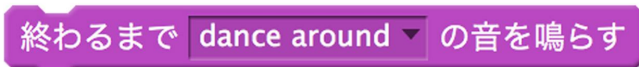
ランニングにゃー



ステップ3：応用編！

ミッション1：背景に音楽を加えてみよう！

下のブロックを使ってね！



ステップ4：上級編！

ここまできたら、今日の最後の復習！

今までやったプログラムを全部消してから、

次のページをみてね！

消す前に、今のプログラムを見て理解しておこう！

背景、ボール、猫の画像は消さなくても大丈夫だよ！

ランニングにゃー！



ステップ4：最終プログラミング編！

1、ベースになる猫のプログラミングを思い出して、
今回は「もし～なら」の勉強をするよ！



ここのY座標で、
ボールが出てくる
位置を決めるよ！

がクリックされたとき

x座標を **-187**、y座標を **-110** にする

スコア を **0** にする

ずっと

次のコスチュームにする

いたいのスペル
「ITAI」

Soccer Ball に触れた

もし なら

meow の音を鳴らす

今回は0.7秒ジャンプ
するに設定したけど、
ジャンプする時間は
自由に決めていいよ！

痛い と **0.5** 秒考える

すべて を止める

今回はジャンプしたら
スコアが増えてくよ！
何回ジャンプできるかな？

スペース キーが押された

0.7 秒待つ

y座標を **100** ずつ変える

もし なら

y座標を **-100** ずつ変える

スコア を **1** ずつ変える

ランニングにゃー！



ステップ4：最終プログラミング編！

- 1、ベースになるボールのプログラミングを思い出してみよう！
今回は「～まで繰り返す」の勉強をするよ！

ボールが右から左に流れて、端に触れたら、
また新しいボールが出てくるプログラムをするよ！
その際に新しいボールになるよう変化させてみよう！



Soccer Ball

次のコスチュームにする



がクリックされたとき

まで繰り返す

x座標を 210 、y座標を -120 にする

大きさを 70 % にする

ずっと

-10 歩動かす

端 に触れた

大変よくできました♪

ここまで出てきたら今回のプログラムはマスター！

・ ベースになる猫のプログラミングをしてみよう！

【先生用】

まず2個目の青いブロックで猫の位置を決めますよー！

【確認】

x座標y座標覚えてるかな？体を動かしつつ確認します。

(子供たちと同じ向きを向いて手で上下左右指差し確認する * 図1)

おぼてえたかな？

xとyは今回も使うのでしっかりと確認してください！

わからなかったら近くの人に確認してみよう！

そして次！

新しいブロックが出てきます。

・ 「もし～なら」です！

・ もし～ならは例えると

みんな雨が降ってきたらどうする？

傘をさす

他にはもし電車に乗りたかったら？

駅に行く、切符を買うなど

もし～ならしたいことを黄色のブロック内に入れます！

少しわかったかな？

ここまで大丈夫ですか？

今回は最後にもう一つ確認したいことがあります。

それはジャンプです！

ジャンプのプログラミングはしたと思いますが

みんな覚えていますか？

たての軸はyなので、yをどうするかがポイントになってきます。

今回の場合この

「もしスペースキーが押されたなら」(* 図2)

の下に続いているものがジャンプのプログラミングになります！

yを増やしてから少し待って、yを減らす。

これでジャンプのようになったと思います。(見本を見せる)

そしたら今お話ししたところを踏まえて作ってみましょう！

どうぞ！【10分】

終わった後に

そしたらみんなスペースキーを押してみてください！（全体確認）

上に上がって少し止まり、そのあと降りてくるのが確認できたと思います！

得点も変わりましたね！

图1

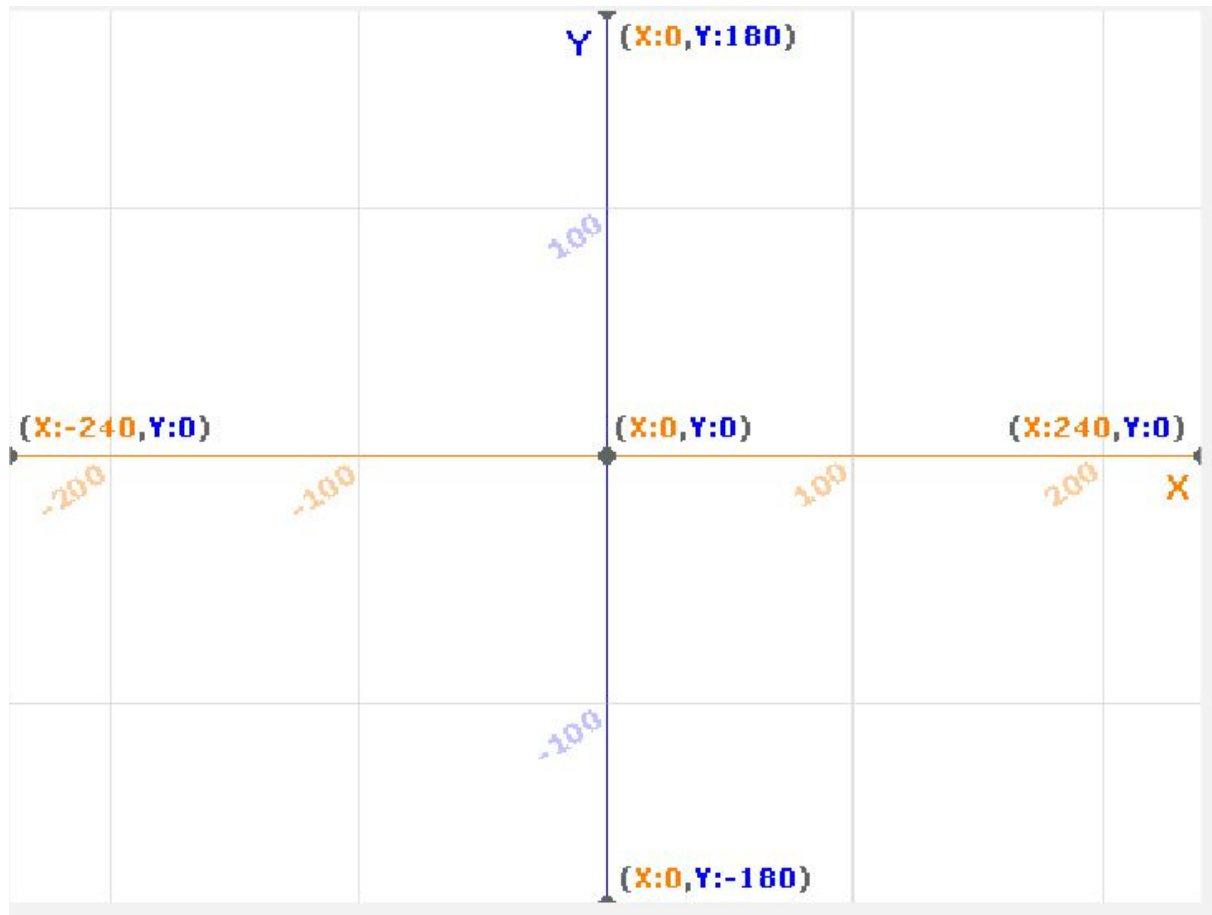


図2


ランニングにゃー！

ステップ2：プログラミング編！



1、ベースになる猫のプログラミングをしよう！

今回は「もし～なら」の勉強をするよ！

*重要なポイントは「もし～なら」の  の所です。

いたいのスペル
「I T A I」

今回は0.7秒ジャンプ
するに設定したけど、
ジャンプする時間は
自由に決めていいよ！

今回はジャンプしたら
スコアが増えてくよ！
ジャンプしまくれば？！



*ジャンプのプログラミングの  は前回したので
質問しても大丈夫です！