

総務省プログラミング教育プロジェクト

滋賀大学教育学部附属小学校

小学生プログラミング講座第3回目
8月25日（金） 10：30～12：30

今日の授業

- 10:30～10:40 はじめに
- 10:40～11:20 Scratchの基礎を学ぼう③
- 11:20～12:20 自由制作（途中休憩10分）
- 12:20～12:30 まとめ

★配布物 「小学生プログラミング講座第3回目」

Scratchを学ぼう②

マウスのポインター ▼ へ向ける

マウスのポインター ▼ へ行く

大きさを 100 % にする

表示する

隠す

まで繰り返す

すべて ▼ を止める

色に触れた

色が 色に触れた

マウスのポインター ▼ に触れた

今日使うブロック





Scratchを学ぼう②

大きさ変更、表示/非表示のブロックの使い方

大きさを 100 % にする

スプライトの元の大きさを100%として、指定した大きさにする

表示する

スプライトをステージに表示する

隠す

スプライトをステージから消す



Scratchを学ぼう②

「マウスのポインターへ向ける・行く」ブロックの使い方

マウスのポインター ▼ へ向ける

スプライトをマウスポインターの方向に向ける

マウスのポインター ▼ へ行く

スプライトをマウスポインターの場所に移動する



Scratchを学ぼう②

制御のブロックの使い方



条件に合うまで繰り返す



すべてのスプライトのすべてのスクリプトの実行を止める



Scratchを学ぼう②

条件を指定するブロックの使い方

■ 色に触れた

スプライトが指定した色に触れた時

■ 色が ■ 色に触れた

スプライトの指定した色が指定した色に触れた時

マウスのポインター ▼ に触れた

スプライトがマウスポインターに触れた時



Scratchを学ぼう②

お手本ムービーをもう一度見よう！

みんなが作ったプログラムと同じ動き
をしているかな？

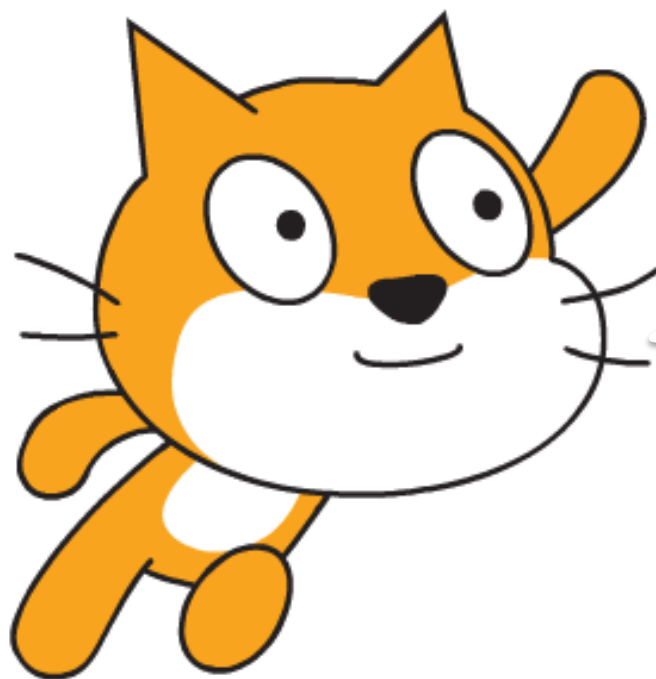
ちがっているところがあったら、修正し
よう！



Scratchを学ぼう

習ったことを使って
続きのストーリーを作ろう！

次回の講座について



次回の講座は
8月25日(金)
午前13時半～です！