

小学生プログラミング講座

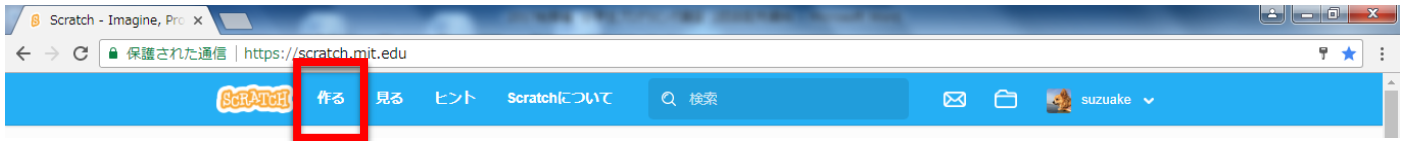
第 3 回目



名前：

1. Scratch にアクセス

- ① ブラウザーを起動し、検索キーワード「Scratch」で画面検索してみよう。
- ② Scratch にサインインしよう。
- ③ 「作る」を選択しよう。



2. 追いかけてこのゲームを作ろう！

次ページ以降、手順にそって、みんなで一緒につくっていこう。

「小学生プログラミング講座」最終日に挑戦する「ジュニア・プログラミング検定」の練習問題になっているので、出題方法にもなれてくださいね！

追いかっこゲームを作ろう！



今回は、ジュニア・プログラミング検定を意識した出題形式となっています。
がんばって課題をクリアしてください。



【問題】

お手本ムービーを見て、「待て！タコス」プログラムを作りましょう。

また、問題の最後では、自由にスプライトやスクリプトを増やし、動きを説明してください。

《プログラムテーマ：逃げるタコスをネコが追いかけて食べる》

【前提】

- ・お手本ムービーを見て同じ動きのプログラムを作成してください。
- ・今回は学習目的のため、指定されている「必ず使うブロック」を使ってプログラミングしてください。

1. 下にかかれた動きに合うように Scratch プログラムを作ってみよう！

【素材の準備】

- ・背景を「blue sky」にする。
- ・スプライト「cat1」を削除し、「Cat1 Flying」「Taco」を追加する。

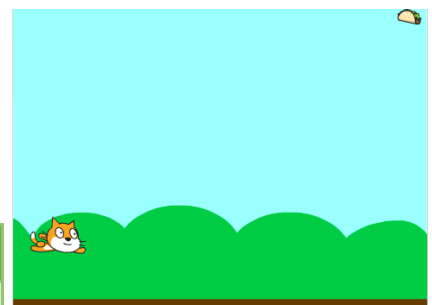
【ネコの動き】

① 旗がクリックされたときの動き（はじめの設定）。

- ・大きさが「60%」になる。
- ・X座標が「-180」、Y座標が「-90」になる。
- ・回転方法が左右のみになる。

必ず使うブロック（設定値は問題にあわせる）

回転方法を 左右のみ にする x座標を 0 、y座標を 0 にする 大きさを 100 % にする

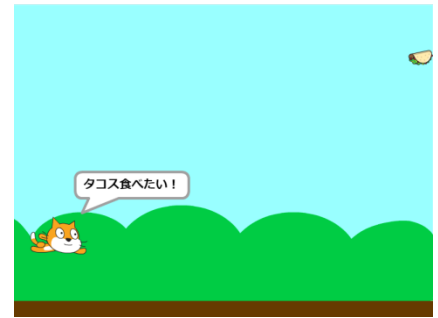


② ①の後の動き

- ・「タコス食べたい!」と1秒言う。

必ず使うブロック（設定値は問題にあわせる）

Hello! と 2 秒言う



③ ②の後の動き（追いかけるの始まり）

- ・タコスに触れるまで3秒ごとに「まで～」と1秒言いながら飛び続ける。
- ・ステージの端に着いたら、跳ね返る。

必ず使うブロック（設定値は問題にあわせる）

10 歩動かす Hello! と 2 秒言う 1 秒待つ もし端に着いたら、跳ね返る



④ タコスに触れた時の動き（追いかけてこの終わり）

- ・「やった!」と言う（セリフは消えない）。
- ・動きが止まる。

必ず使うブロック（設定値は問題にあわせる）

Hello! と言う



【タコスの動き】

① 旗がクリックされたときの動き（はじめの設定）

- ・大きさが「60」%になる。
- ・X座標が「180」、Y座標が「120」になる。
- ・ステージに表示される。

必ず使うブロック（設定値は問題にあわせる）

回転方法を 左右のみ にする 大きさを 100 % にする 表示する



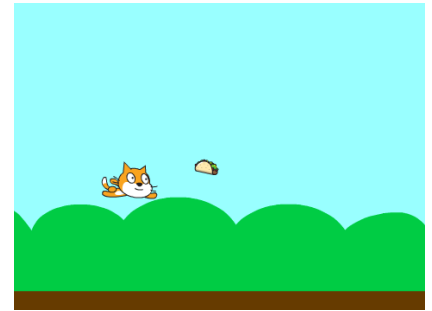
- ② ①の後の動き（追いかけてゲームの始まり）。
- ・ネコに触れるまで、マウスポインターの位置へ動き続ける。

必ず使うブロック（設定値は問題にあわせる）

マウスのポインター ▾ へ行く

マウスのポインター ▾ に触れた

まで繰り返す



- ③ ネコに触れた時の動き（メッセージ「追いつく」を使う）。

- ・タコスの動きが止まる。
- ・ステージから消える。

必ず使うブロック（設定値は問題にあわせる）

隠す

メッセージ1 ▾ を送る

すべて ▾ を止める



— 問題は以上です。 —

3. オリジナル作品を制作しよう！「このストーリーの続きを考えよう！」

完成したおいかけっこのゲームを「コピーを保存」して、オリジナルの方にプログラムを追加していこう。
おいかけっこでタコスを得るまでのプログラムはそのまま。ゲットした後のプログラムを考えるよ。
どんなストーリーにするか考えてから、作り始めようね。

（最後）授業の終わりには…

必ずサインアウトしてから、ブラウザーを閉じて、シャットダウンしよう。

画面イメージ



メモ

[illegible]

メモ