

# 小学生プログラミング講座

## 第 1 回目

名前：



## 1. Scratch にアクセス

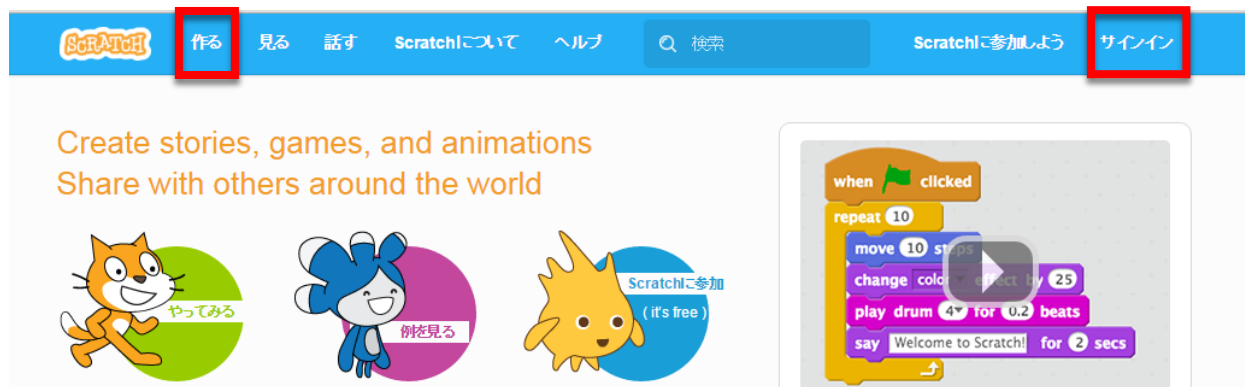
- ① ブラウザーを起動し、検索キーワード「Scratch」で画面検索してみよう。  
「Scratch」と英語で入力してね！



- ② サインイン

Scratch を始めるときは、まず「サインイン」をしよう。

- ③ 「作る」を選択しよう。



- ④ Scratch 画面説明



## 2. Scratchブロック操作

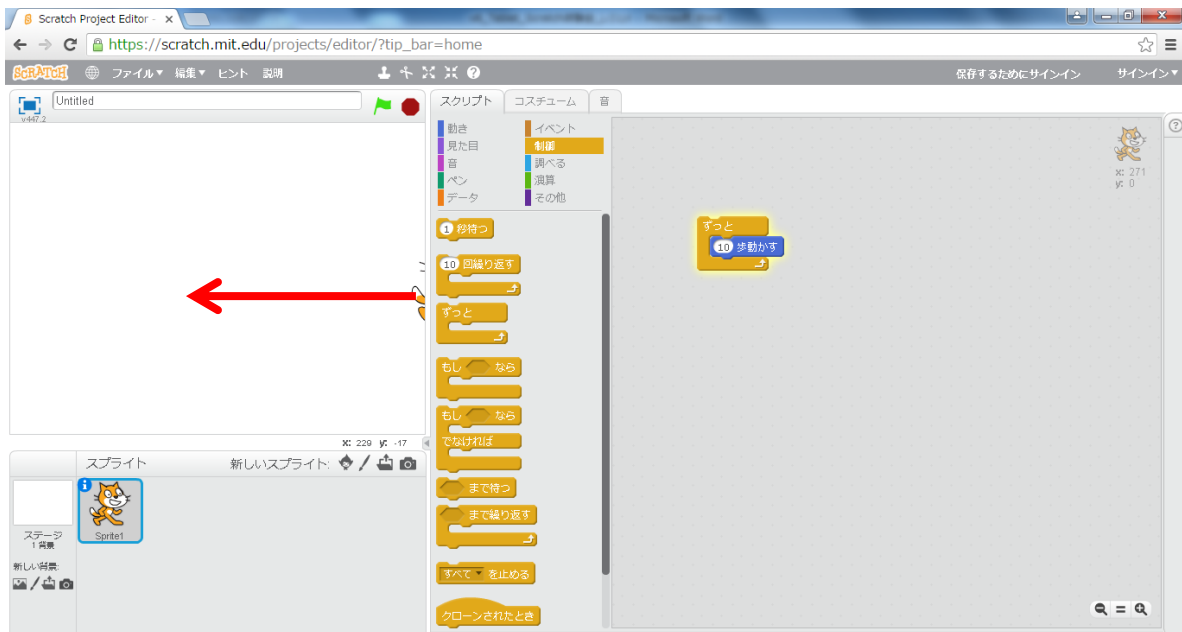
- ① ブロックをスクリプトエリアに置いてクリックしてみよう。Scratch Catは何歩動くかな？



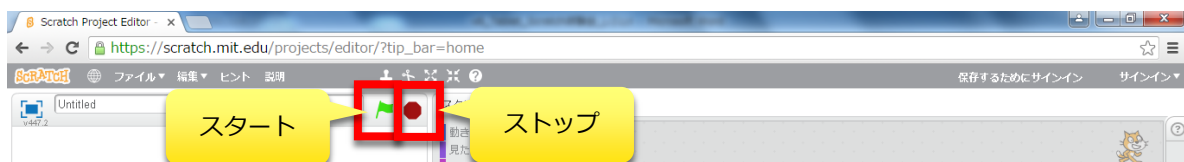
- ② 同じブロックをたくさんつなげるのは大変。繰り返しの時に便利なブロックがあるよ。どれだろう？



- ③ Scratch Catが右端まで到達したら、しっぽの部分を左方向へドラッグ&ドロップしよう。



- ④ スタート・ストップボタンについて  
プログラムをストップさせたい時にはストップボタンをクリックしよう。



スタートボタンをクリックしたら、プログラムがスタートするにはどうしたらよいだろう？



### 3. Scratch Cat を歩かせよう！

- ① Scratch Cat が端に行ったら自分で折り返してくるようになるにはどうしたらよいだろう？



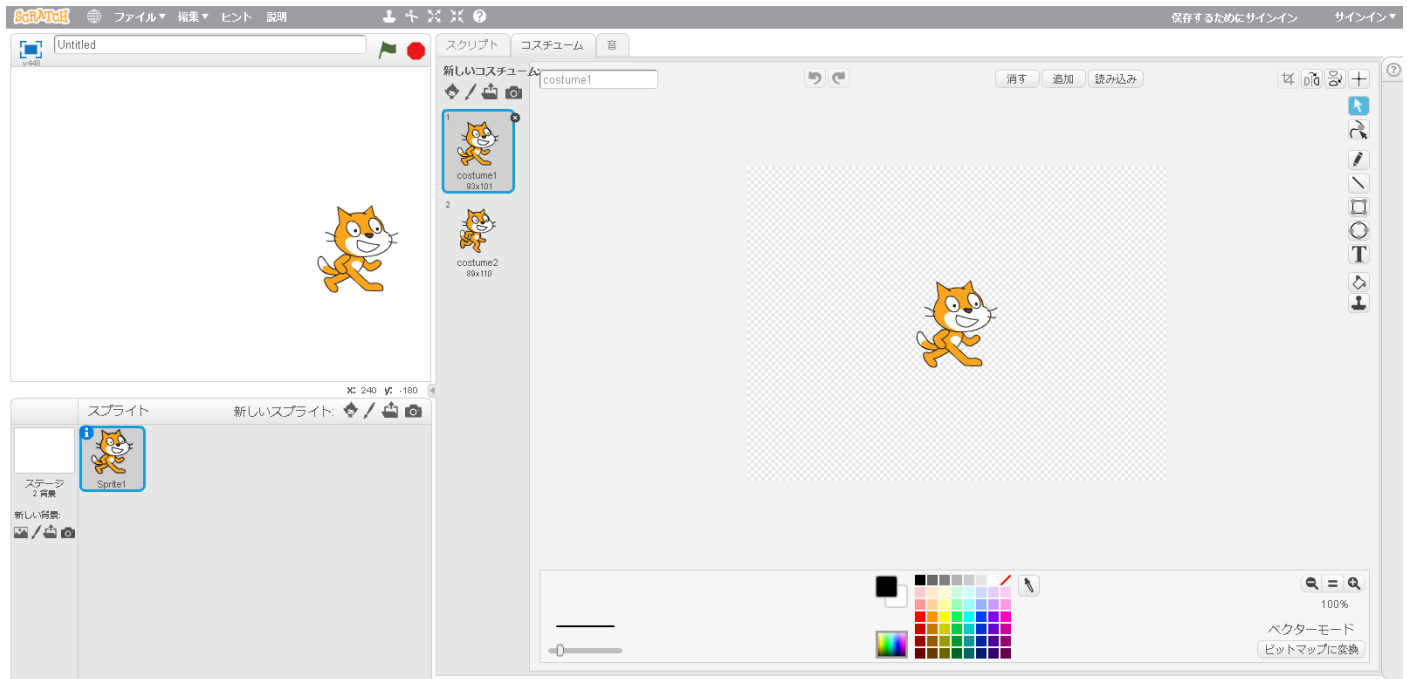
「もし端に着いたら、跳ね返る」ブロックを使う。でも、これでは逆さまになっておかしいね。

- ② 折り返してきたときに逆さまにならないようにするにはどうしたらよいだろう？



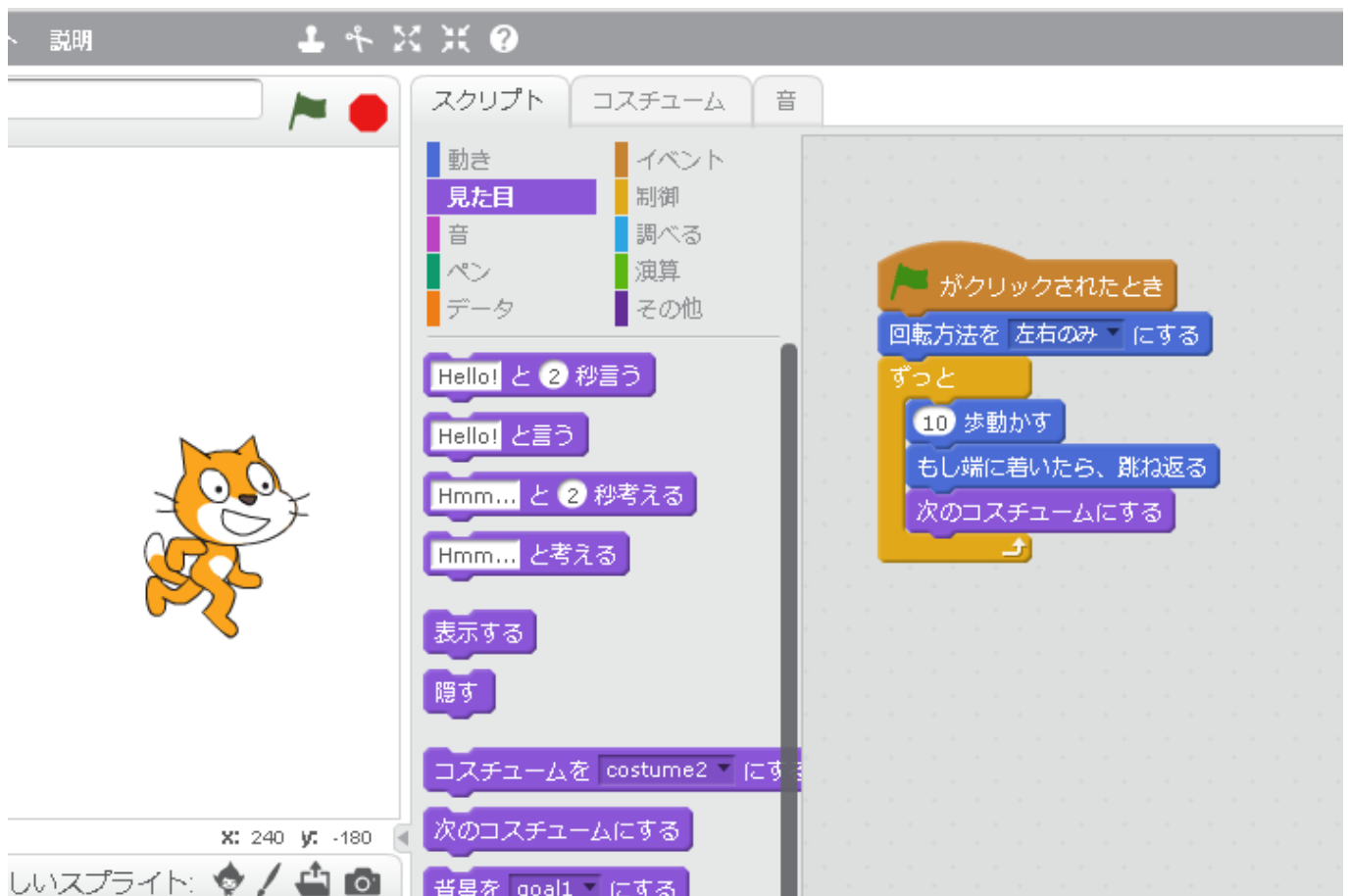
「回転方法を左右のみにする」ブロックを使う。

### ③ Scratch Cat がもっと歩いているみたいにするにはどうしたらよいだろう？



コスチュームの「Costume1」「Costume2」が交互に現れると歩いているみたいになるね。

コスチューム（見た目）が「Costume1」⇒「Costume2」⇒「Costume1」⇒「Costume2」⇒…  
となるにはどうしたらよいだろう？



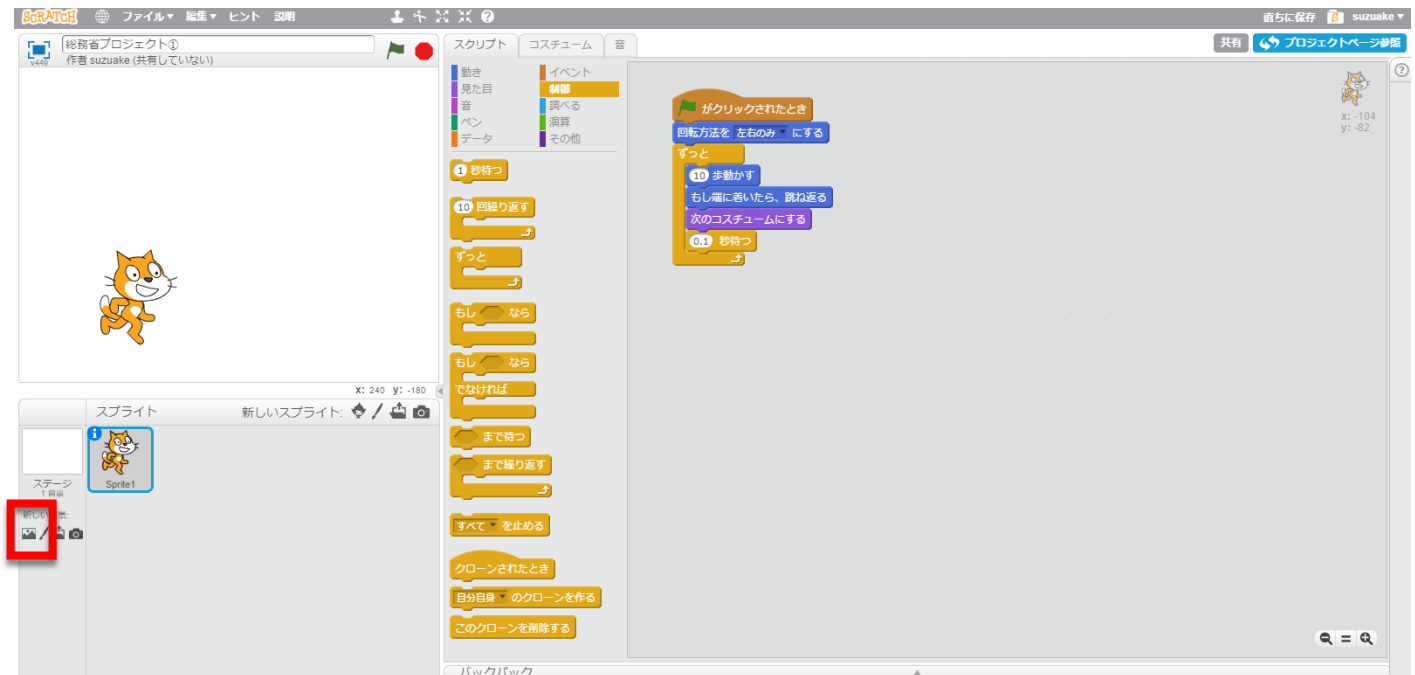
「次のコスチュームにする」ブロックを使う。

④ Scratch Cat の動きが速すぎるね。もう少しゆっくりできないかな？

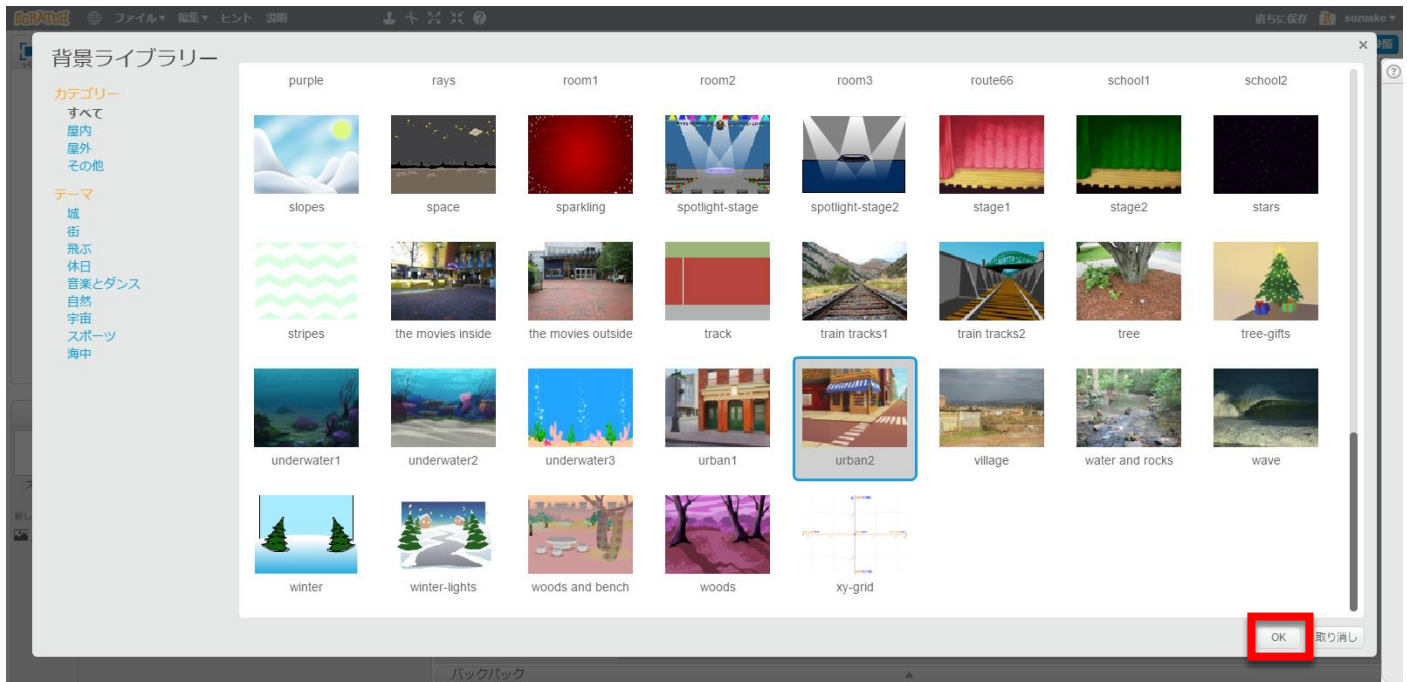


「1 秒待つ」ブロックを使う。何秒が丁度よいかな？

## 4. 背景を設定しよう



好きな背景を選んだら「OK」をクリック



## 5. Scratch を自由に操作しよう！

「コピーを保存」して、もう1つ同じプログラムを作ろう。1つのプログラムはそのまま取っておいて、もう1つのプログラムを使って自由にプログラミングしてみよう。

どんな作品ができたかな？作品の見せ合いっこをして、お友達の作品も参考にしてみよう。

## 6. 授業の終わりには…

必ずサインアウトをしてから、ブラウザーを閉じて、シャットダウンをしよう。

メ毛

©2017 STAR Programming SCHOOL. All Rights Reserved.