



はかせからのミッション 2

小学校パソコンクラブ向けプログラミング学習 ワークシート



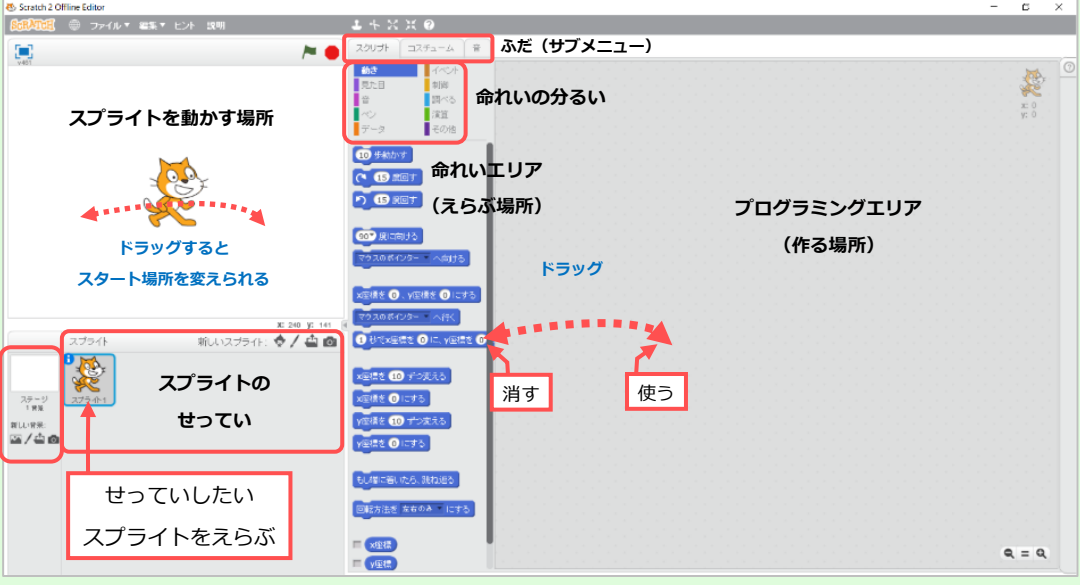




「スクラッチを知ろう 2」

学年 組 名前

※このワークシートは、スクラッチ2.0をインターネットからパソコンにコピーして使う「オフラインエディター」の画面で説明しています。

物にさわると場面が変わるプログラムを作ろう！

【ミッション1】スプライトをえらんで、場所と大きさをきめよう

ねらい	分るい	やり方	画面
スクラッチをひらく	デスクトップ	Scratch 2 をダブルクリック	 <p>画面が英語の場合は、メニューの  をクリックし、「日本語」か「にほんご」を選ぶ</p>
メモ	画面そうさのかくにん	 <p>メニュー</p> <p>スプライトを動かす場所</p> <p>ドラッグするとスタート場所を変えられる</p> <p>命れいの分るい</p> <p>命れいエリア (えらぶ場所)</p> <p>プログラミングエリア (作る場所)</p> <p>ドラッグ</p> <p>消す</p> <p>使う</p> <p>はいけいのせってい</p> <p>スプライトのせってい</p> <p>せっていしたいスプライトをえらぶ</p>	
使わないネコを消す	切り取り	メニューの  をクリック	
主人公をえらぶ (スプライト1)	新しいスプライト	スプライトを動かす場所のネコの上でクリック  をクリック	

ねらい	分るい	やり方	画面
(つづき)		<p>すきなスプライトをえらぶ</p> <p>[OK] をクリック</p>	 <p>スプライト 1 (Bear2)</p> <p>メモ 主人公なので、人や生き物をえらぶといいよ！</p>
<p>さわる物をえらぶ (スプライト2)</p> <p>(スプライト3)</p>	<p>スプライトのせってい</p>	<p>新しいスプライトの  をクリック</p> <p>すきなスプライトをえらぶ</p>	 <p>スプライト 3 (Balloon1)</p> <p>スプライト 2 (Buildings)</p> <p>メモ このあと、スプライト 2 にさわるとちがう場面へ、スプライト 3 にさわるともとの場面にもどるせっていをするよ。</p>
場所をきめる		<p>右の画面のようにスプライトをドラッグ</p>	
大きさをかえる		<p>スプライト 1 (Bear 2 など) をえらぶ</p> <p>メニューの  をクリックし、スプライト1のイラストの上で数回クリック</p> <p>大きさが小さくなる</p> <p>同じようにしてスプライト2とスプライト3を小さくする</p>	 <p>けす 大きく 小さく</p> <p>キャラクターをけしたいときや大きさをかえたいときは、このボタンをえらんでから、スプライトをクリック</p> <p>メモ スプライトをふやしていくと、それぞれに対してプログラミングやすがたを変えることができるよ。いまは何に対してのせってい画面が出ているのかを知っておくことはとても大事！</p> <p>キャラクターの数だけボタンがふえていく</p> <p>スプライトをクリックするとボタンのまわりに青わくがついて、そのスプライトのせってい画面になるよ</p>

【ミッション2】主人公が動く角度をせっていしよう



ねらい	分るい	やり方	画面
スプライト1がななめに動くようにする	<div>イベント</div> <div>動き</div> <div>制御</div> <div>動き</div>	<p>スプライト1 (Bear 2 など) をえらぶ</p> <p>がクリックされたとき をプログラミングエリアの好きな場所にドラッグ</p> <p>90 度に向ける を がクリックされたとき につなげて「90」をクリックして「75」にする</p> <p>ずっと を 75 度に向ける につなげる</p> <p>10 歩動かす もし端に着いたら、跳ね返る</p> <p>回転方法を 左右のみ にする を</p> <p>ずっと にはさみこむ</p>	 <p>ををクリックして動かしてみよう</p> <p>動きを止める時は、 をクリック</p>

【ミッション3】場面をえらぼう

ねらい	分るい	やり方	画面
1つ目のはいけいをえらぶ	背景 (はいけい)	<p>画面左下の新しい背景の をクリック</p> <p>屋外 をクリックし、好きな背景(metro1など)をえらぶ</p> <p>[OK] をクリック</p>	  <p>metro1</p>

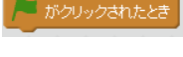
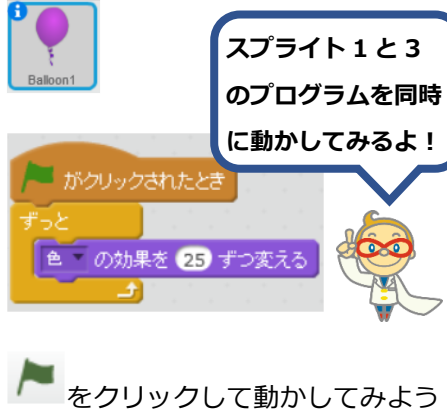
ねらい	分るい	やり方	画面
2つ目のはいけいをえらぶ		画面左下の新しい背景の  をクリック  ををクリックし、好きな背景(hallなど)をえらぶ [OK] をクリック	
<div>  はいけいのせってい画面について [背景] をクリックすると、はいけいのせってい画面が出る。 [背景] のふだをえらぶと、はいけいにかざりつけなどをする事ができるよ。 <div>読みこんだはいけいからえらぶ</div> <div>見終わったら、スプライト1 (Bear2 など) をえらんでおこう。</div> </div> 			

【ミッション4】主人公が物にさわると場面が変わるようにしよう

ねらい	分るい	やり方	画面
いつも1つ目のはいけいで始まるようにする	見たい	スプライト1 (Bear 2 など) の [スクリプト] のふだをえらぶ 背景を 背景1 ▾ にする を がクリックされたとき の下にドラッグし、▼から1つ目のはいけい (metro1など) をえらぶ	
スプライト1 がスプライト2 にさわるとはいけいかわる	制御 調べる	もし なら を 回転方法を 左右のみ ▾ にする につなげる マウスのポインター ▾ に触れた を もし なら の にかさねておく マウスのポインター ▾ に触れた の▼からスプライト2 (Buildingsなど) をえらぶ	

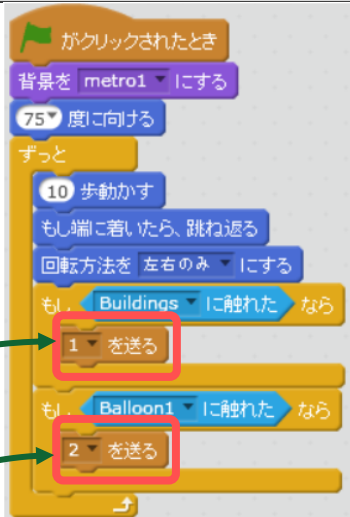

ねらい	分るい	やり方	画面
(つづき) スプライト1がスプライト3にさわるとはいけいがある	見た目 制御 調べる 見た目	<p>背景を 背景1 にする を  にはさみこみ、の▼から2つ目のはいけい (hallなど) をえらぶ</p> <p> を1つ目の  の下につなげる</p> <p> を  の  にかさねておく</p> <p> の▼からスプライト3 (Balloon1など) をえらぶ</p> <p>背景を 背景1 にする を  にはさみこみ、の▼から1つ目のはいけい (metro1など) をえらぶ</p>	 <p>旗をクリックして動かしてみよう</p> <p>動きを止める時は、 をクリック</p>

【ミッション5】スプライトの色を少しずつ変えてみよう

ねらい	分るい	やり方	画面
スプライト3の色の効果をかえる	イベント 制御 見た目	<p>スプライト3 (Balloon 1 など) をえらぶ</p> <p> をプログラミングエリアの好きな場所にドラッグ</p> <p> を  につなげる</p> <p> を  につなげる</p> <p>にはさみこむ</p>	 <p>スプライト1と3のプログラムを同時に動かしてみよう！</p> <p>旗をクリックして動かしてみよう</p>

【応用ミッション6】はいけいのへん化に「命れいを送る」「命れいを受け取る」を使ってみよう

ねらい	分るい	やり方	画面
はいけいをかえる 命れいをはずす		<p>スプライト1 (Bear 2 など) をえらぶ</p> <p>背景を hall にする と 背景を metro1 にする</p> <p>をドラッグして、ブロックから外してプログラミングエリアにおく</p>	

ねらい	分るい	やり方	画面
「～を送る」「～を受け取る」にかえる	イベント	<p>メッセージ1 ▼ を送る を</p> <p>もし Buildings ▼ に触れた なら</p> <p>もし Balloon1 ▼ に触れた なら</p> <p>に、それぞれ</p> <p>れはさみこむ</p> <p>1つ目の▼をクリックし、 新しいメッセージ... をえらぶ メッセージ名を「1」と入力 して [OK]</p> <p>2つ目の▼をクリックし、 新しいメッセージ... をえらぶ メッセージ名を「2」と入力 して [OK]</p>	
	イベント	<p>メッセージ1 ▼ を受け取ったとき を</p> <p>背景を hall ▼ にする と</p> <p>背景を metro1 ▼ にする の上にドラッグ</p> <p>1つ目の▼をクリックし、「1」をえらぶ</p> <p>2つ目の▼をクリックし、「2」をえらぶ</p>	 <p>をクリックして動かしてみよう</p>



「～を送る」「～を受け取る」を使うと、いろいろなことができてべんりだよ！



はかせからのミッション2 **コンプリート!!!**
時間があったら、命れいを自由に追かしたり、かえてみよう！