



はかせからのミッション3

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

「スイミーの一場面を作ろう」









学年 組 名前

※このワークシートは、スクラッチ3.0をインターネット上で使う「スクラッチ オンライン」の画面で説明しています。


物語「スイミー」の一つの場面を作ってみよう

スイミーの「大きな魚に小さな魚が食べられてしまう」場面をプログラミングしてみましょう。





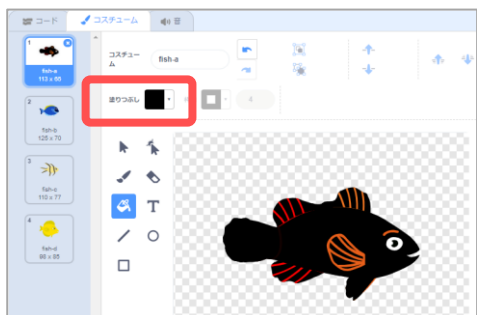
【ミッション1】魚をえらぼう

ねらい	分るい	やり方	画面
スクラッチをひらく		スクラッチのメニューから 作る をクリック	
ネコを消して、大きな魚をえらぶ	スプライトのせい	 スプライト1の 動物 をクリックし、Shark2をえらぶ どこかのすみにおく	  
小さな魚をえらぶ	スプライト2	画面右下の  をクリック Fishをえらぶ 大きさを「50」くらいにする	 

【ミッション2】大きな魚が小さな魚にふれると消えるようにしよう

ねらい	分るい	やり方	画面
<p>小さな魚をずっと動かす</p> <p>かべにあたったらもどる</p> <p>大きな魚にふれると消える</p>	<p>イベント</p> <p>制御 (せいぎょ)</p> <p>動き</p> <p>制御</p> <p>見た目</p>	<p>[Fish] の [コード] のふだをえらぶ</p> <p>が押されたとき</p> <p>をスクリプトエリアにドラッグ</p> <p>ずっと</p> <p>をつなげる</p> <p>10 歩動かす</p> <p>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</p> <p>を ずっと にはさみこむ</p> <p>もし なら</p> <p>を 回転方法を 左右のみ にする につなげる</p> <p>マウスのポインター に触れた を の に重ねる</p> <p>マウスのポインター に触れた のマから</p> <p>Shark2をえらぶ</p> <p>隠す</p> <p>もし Shark 2 に触れた なら</p> <p>を にはさみこむ</p>	 <p>が押されたとき</p> <p>ずっと</p> <p>10 歩動かす</p> <p>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</p> <p>もし Shark 2 に触れた なら</p> <p>隠す</p>
<p>はじめは小さな魚が出ている</p>	<p>見た目</p>	<p>表示する</p> <p>を が押されたとき の下にドラッグ</p> <p>をクリックして動かしてみよう</p> <p>大きな魚をドラッグして小さな魚に近づける</p> <p>動きを止める時は、 をクリック</p>	<p>が押されたとき</p> <p>表示する</p> <p>ずっと</p> <p>10 歩動かす</p> <p>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</p> <p>もし Shark 2 に触れた なら</p> <p>隠す</p>

【ミッション3】たくさんの赤い小さな魚とスイミーをつくろう

ねらい	分るい	やり方	画面
小さな魚を赤くする	スプライト2 コスチューム	<p>[Fish] の [コスチューム] のふだをえらぶ [塗りつぶし]の▽をクリックし、赤にする</p> <p> をクリックし、右のように赤くぬりつぶす</p>	 
小さな魚をたくさん作る	複製	<p>[Fish] を右クリック（または長くおす） [複製] をえらぶ 1ぴきだけコピーされる</p> <p>コピーされた小さな魚をドラッグして好きな場所におく</p> <p>同じようにして小さな魚を9ひきくらい作る</p>	 
スイミーを作る	スプライト10 コスチューム	<p>最後にコピーした小さな魚 [Fish9] をクリック [コスチューム] のふだをクリック 右のように黒くぬりつぶす</p>	 


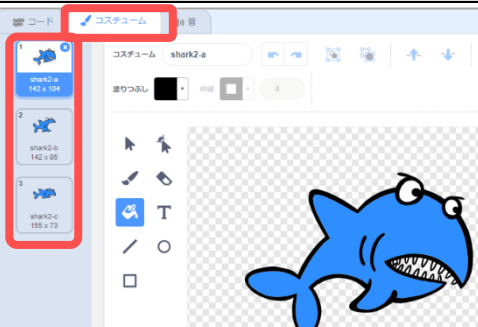
【ミッション4】 スイミーは消えないようにしましょう

ねらい	分るい	やり方	画面
スイミーは消さない	スプライト10 	<p>[Fish9] の [コード] をクリック</p> <p>もし  なら</p> <p>をはずしてけす</p> <p> スタブをつかうとスプライトと いっしょにスクリプトもコピーさ れるね</p> 	

【ミッション5】 海の背景（はいけい）にしよう

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>画面右下の  をクリック</p> <p> をクリックし、はいけい(Underwater1など)をえらぶ</p>	  <p>Underwater1</p>






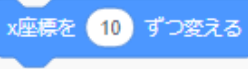







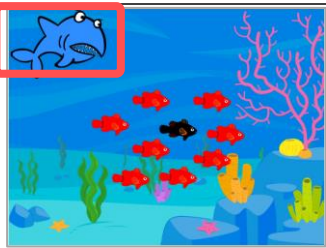

【ミッション6】 大きな魚の口をパクパクさせよう

ねらい	分るい	やり方	画面
大きな魚 のコスチ ュームをかえる	スプライト1 コスチ ューム	<p>[Shark2] の[コスチューム] のふだをえらぶ</p> <p>いくつかのコスチュームが用意されていることをかくにん</p>	 

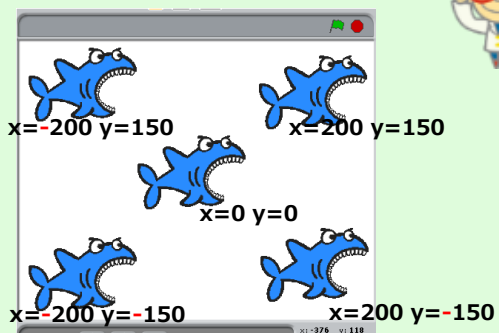
ねらい	分るい	やり方	画面
大きな魚のコスチュームをかえる	 イベント  制御  見た目  制御	<p>[Shark2] の[コード]のふだをえらぶ</p> <p> が押されたとき をプログラミングエリアにドラッグ</p> <p> ずっと をつなげる</p> <p> 次のコスチュームにする を</p> <p> ずっと の中にはさみこむ</p> <p> 1 秒待つ を</p> <p> 次のコスチュームにする に つなげる</p>	<div>  が押されたとき  ずっと  次のコスチュームにする  1 秒待つ </div> <div>  <p>「待つ」をいれることで、コスチュームの着せかえに間をおくことができるよ。</p> </div> <div>  </div> <div>  <p>はかせからのミッション3</p> <p>クリア！！</p> <p>時間があったら、追加ミッションに進もう！</p> </div>

【追加ミッション】自分のあいずで大きな魚を自由に動かそう

ねらい	分るい	やり方	画面
<p>↑キーをおすと上に動く</p> <p>↓キーをおすと下に動く</p>	 制御  動き  制御  動き	<p>[Shark2] の[コード]のふだをえらぶ</p> <p> スペース キーが押されたとき をスクリプトエリアにドラッグし、▽から「上向き矢印」をえらぶ</p> <p> y座標を 10 ずつ変える をつなげる</p> <p> スペース キーが押されたとき をスクリプトエリアにドラッグし、▽から「下向き矢印」をえらぶ</p> <p> y座標を 10 ずつ変える をつなげ、「10」を「-10」にかえる</p>	<div>  が押されたとき  ずっと  次のコスチュームにする  1 秒待つ </div> <div>  上向き矢印 キーが押されたとき  y座標を 10 ずつ変える </div> <div>  下向き矢印 キーが押されたとき  y座標を -10 ずつ変える </div>

ねらい	分るい	やり方	画面
→キーをおすと右に動く ←キーをおすと左に動く	 制御  動き  制御  動き	 を スクリプトエリアにドラッグし、 ▽から「右向き矢印」をえらぶ  をつなげる  をスク リプトエリアにドラッグし、 ▽から「左向き矢印」をえらぶ  をつなげ、 「10」を「-10」にかえる	
はじめに 大きな魚 が左上に いるよう にする	 動き 	大きな魚を左上においておく  を  の下につなげる	 

xとyの数字の組み合わせでキャラクターの場所を決めることができるよ。



↑ ↓ → ← キーをおしてみよう



はかせからのミッション3 **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！