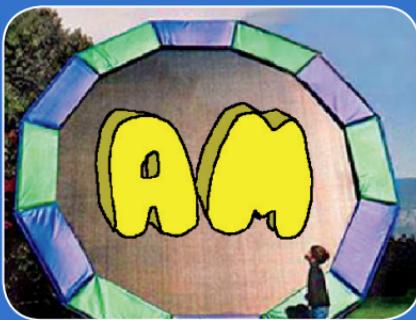


なまえ うご  
名前を動かそう  
カード



あなたの名前やお気に入りの  
ことば きじ うご  
言葉の文字を動かそう

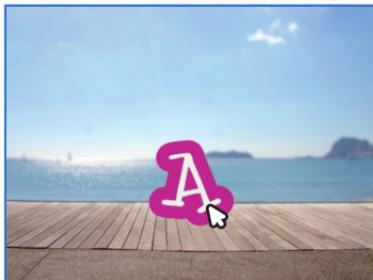
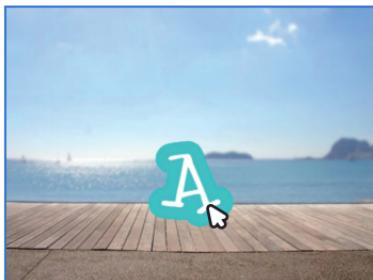
# なまえうご 名前を動かそう カード

じゅんばんきため  
順序を気にせずカードを試そう：

- 色を変えよう
- 回転させよう
- 音を鳴らそう
- 踊らせよう
- サイズを変えよう
- キーで変化させよう
- あちこちに動かそう

# いろか 色を変えよう

もじお  
文字を押したら  
いろか  
色が変わるようにしよう



名前を動かそう

1

ScRATCH

# いろか 色を変えよう

scratch.mit.edu



## じゅんび 準備しよう



スプライトを選ぼう  
えら  
もじ  
えら  
クリックして文字を選ぼう



背景を選ぼう  
はい  
えら  
えら  
う



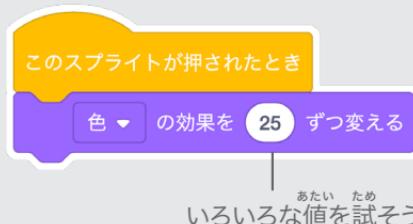
物

ファッショ

文字

文字のスプライトだけにするには、  
文字カテゴリーをクリックしよう

## このコードを加えよう



あたいため  
いろいろな値を試そう

## ため 試してみよう



文字を押してみよう

# かいてん 回転させよう

もじお  
文字を押して、回転させよう



名前を動かそう

2

ScRATCH

# かいてん 回転させよう

scratch.mit.edu



## じゅんび 準備しよう



えら  
スプライトを選ぶ  
をクリックしよう



もじ  
文字カテゴリーを  
クリックしよう



もじ  
えら  
文字を選ぼう

## くわ このコードを加えよう



あたいため  
いろいろな値を試そう

## ため 試してみよう

もじ  
お  
文字を押してみよう



## ヒント

このブロックをクリックするとスプライトの向きが元に戻るよ



# おと な 音を鳴らそう

もじ お  
文字を押して、音を鳴らそう



▷)



名前を動かそう

3

SCRATCH

# おとな 音を鳴らそう

scratch.mit.edu



## じゅんび 準備しよう



えら  
スプライトを選ぶ  
をクリックしよう



もじ  
文字カテゴリーを  
クリックしよう



もじ  
えら  
文字を選ぼう



はいき  
えら  
背景を選ぼう



おと  
音タブをクリックして、



おと  
えら  
音を選ぼう

## このコードを加えよう



コードタブをクリックしよう

このスプライトが押されたとき

終わるまで **Guitar Strum** の音を鳴らす

メニューから音を選択しよう

## ため 試してみよう

もじ  
お  
文字を押してみよう



# おど 踊らせよう

もじ おど  
リズムにあわせて文字を踊らせよう



名前を動かそう

# 踊らせよう

scratch.mit.edu



## じゅんび 準備しよう



はい えら  
背景を選ぼう



Spotlight



えら  
スプライトを選ぶを  
もじ えら  
クリックして文字を選ぼう



ひだりした かくちょうきのう ついか  
左下の拡張機能を追加  
ボタンをクリックしよう



つぎ おんがく  
次に音楽をクリックして  
おんがくよう ついか  
音楽用のブロックを追加しよう

## このコードを加えよう

はんたい うご  
反対に動かすには  
ふ あたい い  
負の値を入れよう



メニューからいろいろなドラム  
せんたく  
を選択できるよ

## ため 試してみよう

もじ お  
文字を押してみよう



# サイズを変えよう

もじ おお 文字を大きくしたり、小さくしてみよう ちい



# サイズを変えよう

scratch.mit.edu



## じゅんび 準備しよう



スプライトを選ぶ  
えらぶ  
をクリックしよう



文字カテゴリーを  
もじ  
クリックしよう



文字を選ぼう  
もじ  
えらぶ

## このコードを加えよう



——サイズを小さくするには  
ちい  
ふ あたい  
負の値を入れよう  
い

## ため 試してみよう

文字を押してみよう  
もじ  
お



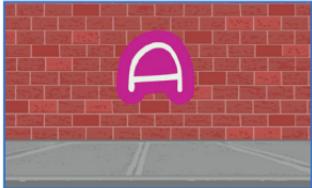
## ヒント

このブロックをクリックする文字のサイズが元に戻るよ  
もじ  
もと もど

大きさを [100] %にする

# キーで変化させよう

お もじ へんか  
キーを押して、文字を変化させよう



# キーで変化させよう

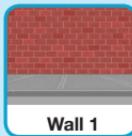
scratch.mit.edu



## じゅんび 準備しよう



はいけい  
えら  
背景を選び  
う



Wall 1



スプライトを  
えら  
もじ  
えら  
を選ぶを  
クリックして文字を選ぼう



## このコードを加えよう



いろいろな値を  
あたい  
ため  
試そう

## ため 試してみよう



スペースキーを押してみよう

## ヒント



メニューからいろいろなキーが選べるよ

# あちこちに動かそう

ところ ある所から別の所に、  
べつ もじ 文字をスムーズに動かそう



# あちこちに動かそう

scratch.mit.edu



## じゅんび 準備しよう



はい えら  
背景を選ぼう



Jurassic



えら  
スプライトを選ぶを  
もじ えら  
クリックして文字を選ぼう



## このコードを加えよう

このスプライトが押されたとき

- 1 秒でx座標を 10 に、y座標を 100 に変える
- 1 秒でx座標を 40 に、y座標を -130 に変える
- 1 秒でx座標を 10 に、y座標を 100 に変える

あたい ため  
いろいろな値を試そう

## ため 試してみよう

もじ お  
文字を押してスタートさせよう



## ヒント

いどう ざひょう ざひょう へんか  
スプライトを移動すると、x 座標と y 座標が変化する  
のがわかるよ

ざひょう さゆう いち しめ  
x 座標は、左右の位置を示しているよ  
ざひょう じょうげ いち しめ  
y 座標は、上下の位置を示しているよ



x 座標が 40, y 座標が -130

# キャラクターを動かそう カード



アニメーションにして  
キャラクターを生き生きとさせよう

# キャラクターを動かそう カード

じゅんばん さ ため  
順番を気にせずカードを試そう：

- 矢印キーで動かそう
- ジャンプさせよう
- ポーズを変えよう
- 滑るように動かそう
- 歩くアニメーション
- 飛ぶアニメーション
- 話すアニメーション
- アニメを描こう

# やじるし 矢印キーで動かそう

やじるし つか  
矢印キーを使って、  
キャラクターを動き回らせよう



キャラクターを動かそう

1

SCRATCH

やじるし

# 矢印キーで動かそう

scratch.mit.edu

## じゅんび 準備しよう



はいきえら  
背景を選ぼう



Soccer 2



キャラクター  
えら  
を選ぼう



Pico Walking

## x 座標を変える

キャラクターを左右に動かそう

```
when green flag is clicked
  if green key is pressed
    change [x v] by (10)
```

```
when green flag is clicked
  if left arrow key is pressed
    change [x v] by (-10)
```

ひだり うご  
左に動かすには負の値にしよう

## y 座標を変える

キャラクターを上下に動かそう

```
when green flag is clicked
  if up arrow key is pressed
    change [y v] by (10)
```

```
when green flag is clicked
  if down arrow key is pressed
    change [y v] by (-10)
```

した うご  
下に動かすには負の値にしよう

## ため 試してみよう



キーボードの矢印キーを押して、キャラクターを  
動き回らせよう

# ジャンプさせよう

キーを押して上下にジャンプさせよう



キャラクターを動かそう

2

SCRATCH

# ジャンプさせよう

scratch.mit.edu

## じゅんび 準備しよう



はいけい  
えら  
背景を選ぼう



キャラクター  
えら  
を選ぼう



Giga Walking

## このコードを加えよう



Giga Walking



たか  
ジャンプする高さを入れよう

もと  
元に戻すには負の値にしよう

## ため 試してみよう



キーボードのスペースキーを押してみよう

# ポーズを変えよう

キーを押したら  
キャラクターを動くようにしよう



キャラクターを動かそう

# ポーズを変えよう

scratch.mit.edu

## じゅんび 準備しよう

“Max”のようにコスチュームが複数のキャラクターを選ぼう



スプライトライブラリーのスプライトの上にマウスを動かして、他のコスチュームがあるかどうか調べよう

コスチューム



コスチュームタブをクリックして、スプライトの全てのコスチュームを見てみよう

## このコードを加えよう

コード

コードタブをクリックしよう



コスチュームを選択しよう

別のコスチュームを選択しよう

## ため 試してみよう



キーボードのスペースキーを押してみよう

# すべ うご 滑るよう<sup>う</sup> に動か<sup>そ</sup>う

スプライトをある地点からある地点に  
すべ  
うご  
滑るよう<sup>う</sup>  
に動か<sup>そ</sup>う



キャラクターを動か<sup>そ</sup>う

4

SCRATCH

# 滑るように動かそう

scratch.mit.edu

## じゅんび 準備しよう



はいきい  
えら  
背景を選ぼう



キャラクター  
えら  
を選ぼう



## このコードを加えよう



が押されたとき

x座標を -160 、y座標を -130 にする

1 秒でx座標を -40 に、y座標を 10 に変える

1 秒でx座標を 140 に、y座標を 80 に変える

スタート地点をセットしよう

中間地点をセットしよう

終点をセットしよう

## ため 試してみよう

はた お じっこう  
旗を押して実行してみよう —



## ヒント

動き

x座標を -40 、y座標を 10 にする

1 秒でどこかの場所へ

見た目

1 秒でx座標を -40 に、y座標を 80 に変える

スプライトをドラッグすると、  
ブロックパレットのx座標とy座標が  
変わるよ

# ある 歩くアニメーション

ある  
キャラクターを  
歩かせたり、走らせたりしよう



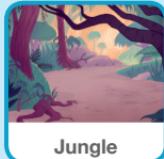
# 歩くアニメーション

scratch.mit.edu

## じゅんび 準備しよう



はいきいえら  
背景を選ぼう



Jungle



ある  
歩いたり走ったりする  
スプライトを選ぼう

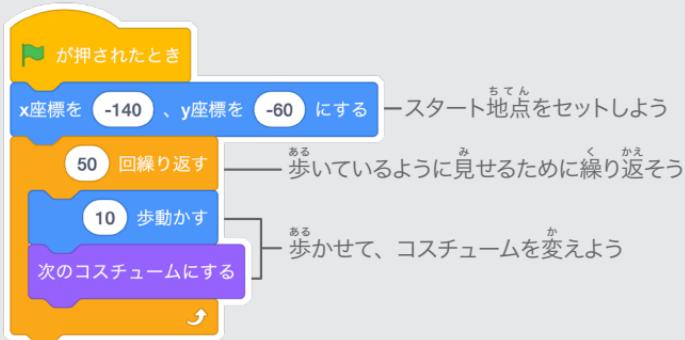


Unicorn Running

## このコードを加えよう



Unicorn Running



## ため 試してみよう



はたおじっこう  
旗を押して実行してみよう

## ヒント



アニメーションをゆっくり動かしたい場合は、  
"～回繰り返す" の内側に "～秒待つ" を加  
てみよう

# と 飛ぶアニメーション

キャラクターがステージを横切るように、  
は  
羽ばたかせよう



キャラクターを動かそう

# と 飛ぶアニメーション

scratch.mit.edu

## じゅんび 準備しよう



はいきいえら  
背景を選ぼう



Canyon



"Parrot" や他の飛ぶ  
スプライトを選ぼう



Parrot

## くわ このコードを加えよう

### よこぎ スクリーンを横切る

ちでん  
スタート地点をセットしよう

が押されたとき  
x座標を **-170** 、y座標を **120** にする  
1 秒でx座標を **150** に、y座標を **50** に変える

しゅうてん  
終点をセットしよう

### は 羽ばたかせる

が押されたとき

5 回繰り返す

コスチュームを **parrot-a** にする

0.1 秒待つ

コスチュームを **parrot-b** にする

0.1 秒待つ

せんたく  
コスチュームを選択しよう

せんたく  
別のコスチュームを選択しよう

## ため 試してみよう

はたおじっこう  
旗を押して実行してみよう —



# はな 話すアニメーション

キャラクターにお話しさせよう



⇒)

キャラクターを動かそう

# はな 話すアニメーション

scratch.mit.edu

## じゅんび 準備しよう



"Penguin2" を選ぼう



コスチュームタブをクリックして、

ペンギンの他のコスチュームを見てみよう

コード

コードタブをクリックしよう



キャラクターにお話しさせたい  
ことをタイプしよう

が押されたとき

Chirp の音を鳴らす

コスチュームを penguin2-b にする

0.3 秒待つ

コスチュームを penguin2-a にする

コスチュームを選択しよう

別のコスチュームを選択しよう

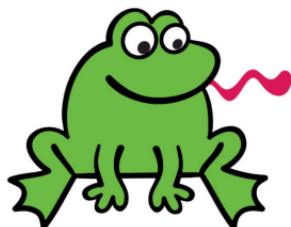
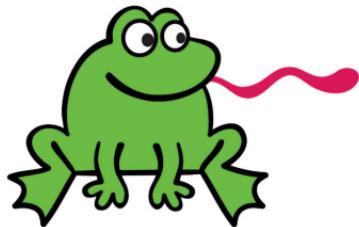
## ため 試してみよう

はな  
旗を押して実行してみよう



# アニメを描こう

スプライトのコスチュームを編集して  
あなたの独自のアニメを作ろう



キャラクターを動かそう

# アニメを描こう

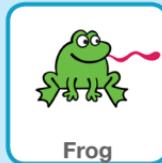
scratch.mit.edu



## じゅんび 準備しよう



キャラクター  
を選ぼう



Frog



コスチュームタブをクリックしよう



コスチュームの上で右クリック（Macはctrlを押しながらクリック）して、複製しよう

すると、同じコスチュームが2つになるよ

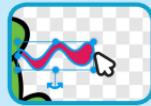
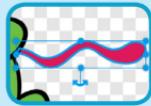


複製したコスチュームを選択して編集しよう

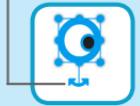


選択ツールをクリックしよう

コスチュームの一部を選択して、縮めたり、伸ばしたりしてみよう



ハンドルをドラッグして、選択したオブジェクトを回転させよう



## このコードを加えよう



コードタブをクリックしよう

このスプライトが押されたとき

次のコスチュームにする

0.5 秒待つ

次のコスチュームにする

"次のコスチュームにする"を使って、キャラクターを動かそう

## 試してみよう



旗を押して実行してみよう

# ついせき 追跡ゲーム カード



ついせき  
キャラクターを追跡してポイントを  
あ  
上げるゲームを作ろう

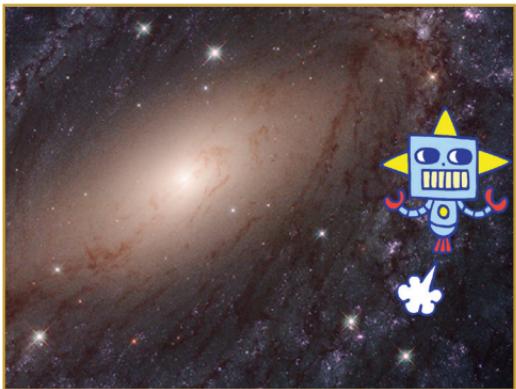
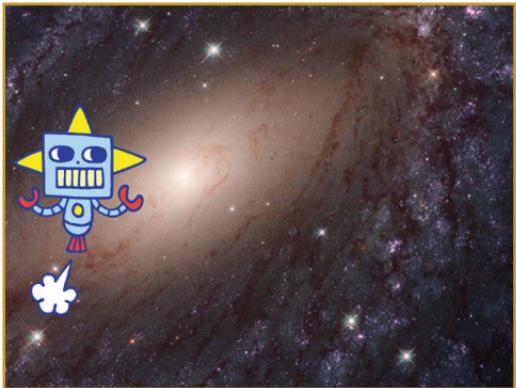
# ついせき 追跡ゲーム カード

じゅんばん  
この順番でカードを使おう：

- さ ゆう うご  
**1. 左右に動かそう**
- じょう げ うご  
**2. 上下に動かそう**
- ほし お  
**3. 星を追いかけよう**
- おと な  
**4. 音を鳴らそう**
- 5. スコアをつけよう**
- 6. レベルアップ！**
- しょう り  
**7. 勝利のメッセージ**

# さ ゆ う う ご 左右に動かそう

や じるし お さ ゆう うご  
矢印キーを押して左右に動かそう



# さ ゆ う う ご 左右に動かそう

scratch.mit.edu



## じゅんび 準備しよう



はいせい えら  
背景を選ぼう



せんたく  
キャラクターを選択しよう



## このコードを加えよう



みぎ む や じるし せんたく  
右向き矢印を選択しよう

右向き矢印 ▾ キーが押されたとき

x座標を 10 ずつ変える

ひだり ゆ じるし せんたく  
左向き矢印を選択しよう

左向き矢印 ▾ キーが押されたとき

x座標を -10 ずつ変える

ひだり う さ ふ あたい い  
左に動かすには負の値を入れよう

## ため 試してみよう

やじるし お  
矢印キーを押そう



## ヒント

ひだり う さ ふ あたい  
左に動かすには負の値にしよう

x座標を -10 ずつ変える

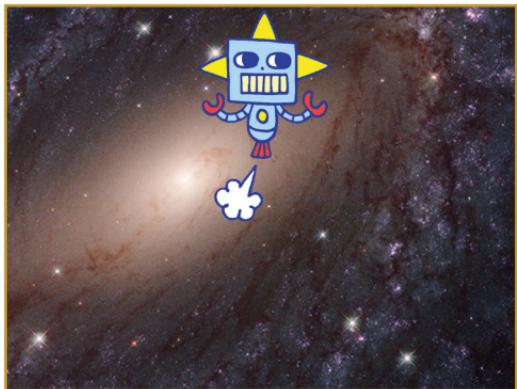


みぎ う さ せい あたい  
右に動かすには正の値にしよう

x座標を 10 ずつ変える

# 上下に動かそう

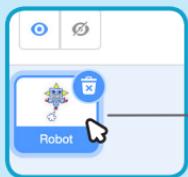
矢印キーを押して上下に動かそう



# じょう げ うご 上下に動かそう

scratch.mit.edu

## じゅんび 準備しよう



キャラクターをクリック  
して選択しよう

## このコードを加えよう



うわ む や じるし せんたく  
上向き矢印を選択しよう

上向き矢印 ▾ キーが押されたとき  
y座標を 10 ずつ変える

“y 座標を～ずつ変える”  
を使って上に動かそう

した む や じるし せんたく  
下向き矢印を選択しよう

下向き矢印 ▾ キーが押されたとき  
y座標を -10 ずつ変える

した うさ ふ あたい い  
下に動かすには負の値を入れよう

## ため 試してみよう

や じるし お  
矢印キーを押そう



## ヒント

y 座標はステージの上下の位置を示しているよ



y座標を 10 ずつ変える

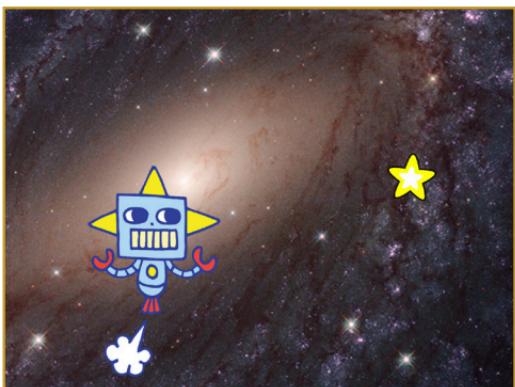
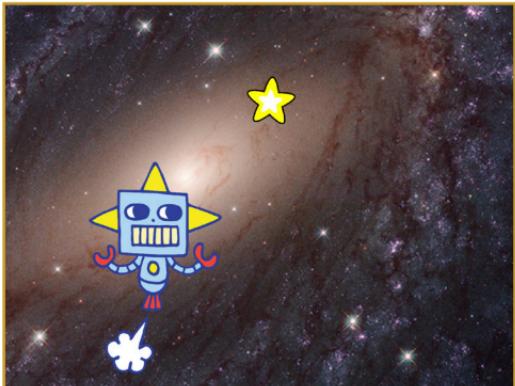
うえ うさ せい あたい  
上に動かすには正の値にしよう

y座標を -10 ずつ変える

した うさ ふ あたい  
下に動かすには負の値にしよう

# ほし 星を追いかけよう

お  
追いかけるスプライトを加えよう



# ほし お 星を追いかけよう

scratch.mit.edu



## じゅんび 準備しよう



“Star” のような  
お 追いかけ  
えら するスプライトを選ぼう

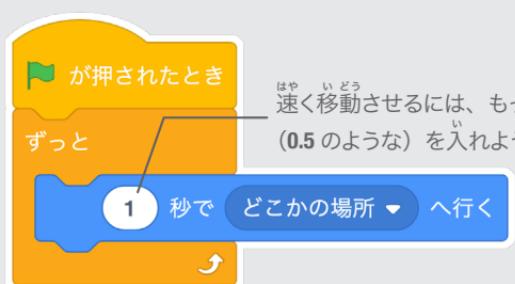


Star

## このコードを加えよう



Star



## ため 試してみよう

はた お じっこう 旗を押して実行してみよう → [ ] ボタン → と 止めるボタンをクリックして  
ストップさせよう

# おとな 音を鳴らそう

ほし ふ  
キャラクターが星に触れたら  
おと な  
音を鳴らそう

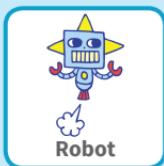


# おとな 音を鳴らそう

scratch.mit.edu



## じゅんび 準備しよう



"Robot" をクリックして  
選択しよう



おと 音タブをクリックしよう



おと 音ライブラリーから  
おと えら "Collect" のような音を選ぼう

## このコードを加えよう



コードタブをクリックしよう



メニューから好きな  
おと せんたく 音を選ぼう



"もし～なら" に  
おと ふ "Star に触れた" を  
く組み込もう



## ため 試してみよう

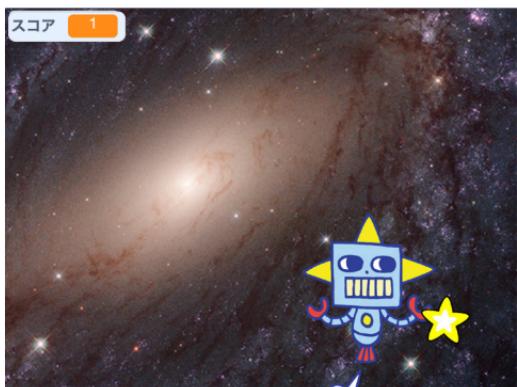
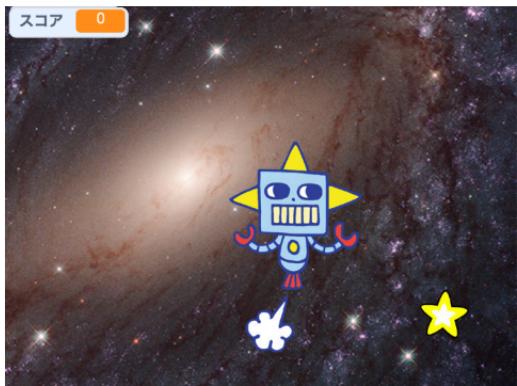
はた お じっこい 旗を押して実行してみよう



# スコアをつけよう

ほし ふ

星に触れたらポイントをあげよう



# スコアをつけよう

scratch.mit.edu



## じゅんび 準備しよう

変数をクリックしよう

変数を作るボタンを  
クリックしよう

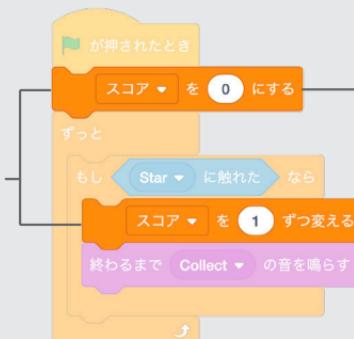


変数の名前を "スコア" にして、  
OK をクリックしよう

## このブロックを加えよう



メニューから "スコア"  
を選択しよう



このブロックを加えて  
"スコア" をリセットしよう

このブロックを加えて  
"スコア" を加算しよう

## ヒント



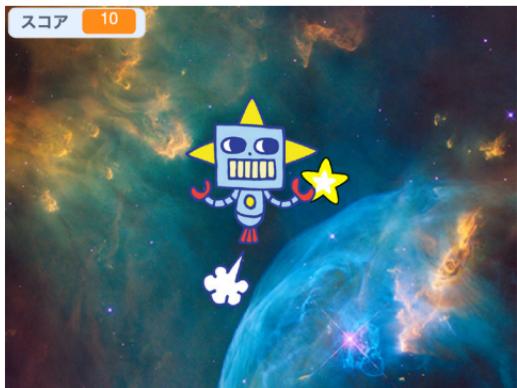
"～を～にする" を使って "スコア" をゼロにリセットしよう



"～を～ずつ変える" を使って "スコア" を加算しそう

# レベルアップ!

つぎ  
次のレベルへ



# レベルアップ！

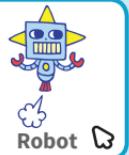
scratch.mit.edu



## じゅんび 準備しよう



“Nebula” のような  
ふたつめのはいけいえら  
2つ目の背景を選ぼう



“Robot” のスプライトを選択しよう

## このコードを加えよう



えんざん 演算カテゴリーの等号プロッ  
とうごう クに “スコア” を組み込もう

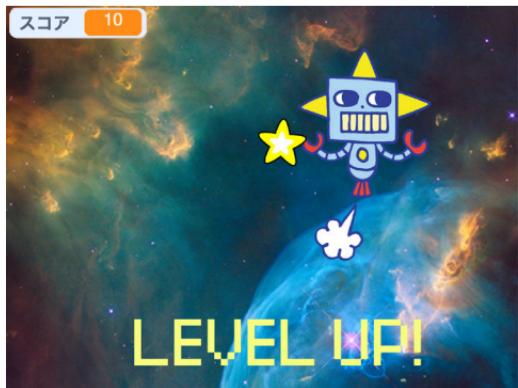
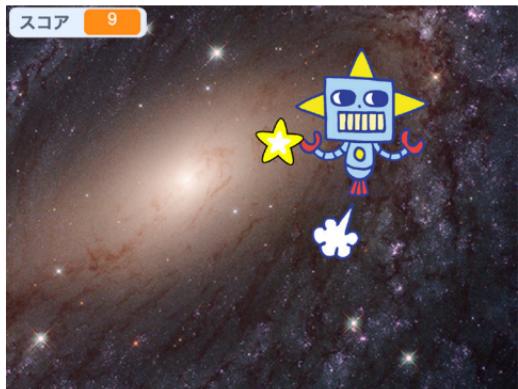


## ため 試してみよう

旗を押してゲームを始めよう

# 勝利のメッセージ

次のレベルになつたら  
メッセージを表示しよう



しょ う り

# 勝利のメッセージ

scratch.mit.edu



## じゅんび 準備しよう



えが  
描くのアイコンをクリックして  
あたら  
新しいスプライトを描こう

もじ  
文字ツールを使って "LEVEL UP!"  
か  
のようなメッセージを書こう



もじ  
文字の色、大きさ、形を変更で  
かたち  
きるよ

## このコードを加えよう



旗が押されたとき

隠す

さいしょ  
最初はメッセージを隠そう

背景が Nebula になったとき

表示する

ひょうじ  
メッセージを表示しよう

2 秒待つ

隠す

つぎ  
よう  
はいけい  
えら  
次のレベル用の背景を選ぼう

## ため 試してみよう

はな  
旗を押してプレイしよう

# おんがく 音楽を作ろう カード



が つ ま え ら お と く わ  
楽器を選んで音を加え、  
キーオ おんがく えんそう  
キーを押して音楽を演奏しよう

# おんがくつく 音楽を作ろう カード

じゅんじょ き ため  
順序を気にせずカードを試そう：

- ドラムを鳴らそう
- リズムを作ろう
- ドラムを動かそう
- メロディを作ろう
- 和音を奏でよう
- おどろきの音
- ビートボックスの音
- 録音しよう
- 曲を演奏しよう

# ドラムを鳴らそう

キーを押してドラムを鳴らそう

△)



音楽を作ろう

1

SCRATCH

# な ドラムを鳴らそう

scratch.mit.edu

## じゅんび 準備しよう



はいきい  
えら  
背景を選ぼう



Theater 2



えら  
ドラムを選ぼう



Drum

## くわ このコードを加えよう



す  
メニューから好きな音  
おと  
えら  
を選ぼう

## ため 試してみよう



お  
キーボードのスペースキーを押してみよう

# リズムを作ろう

おと　く　かえ　な  
ドラムの音を繰り返し鳴らそう

♪)



♪)



♪)



# リズムを作ろう

scratch.mit.edu

## じゅんび 準備しよう



はいきいえら  
背景を選ぼう



Theater 2



おんがく  
音楽カテゴリーから  
えら  
ドラムを選ぼう



Drum Tabla

ダンス

音楽

スポーツ

おんがく  
音楽のスプライトだけにするには、画面の  
うえ  
おんがく  
上にある音楽カテゴリーをクリックしよう

## このコードを加えよう



くり  
繰り返したい回数を入れよう

かんかくため  
いろいろな間隔を試してリズムを  
か  
変えてみよう

## ため 試してみよう



お  
キーボードのスペースキーを押してみよう

# ドラムを動かそう

き  
コスチュームを切りかえて、ドラムを動かそう



□)



# ドラムを動かそう

scratch.mit.edu



ドラムを  
選ぼう



## じゅんび 準備しよう

### ☛ コスチューム

コスチュームタブを  
クリックしてコスチューム  
を見てみよう

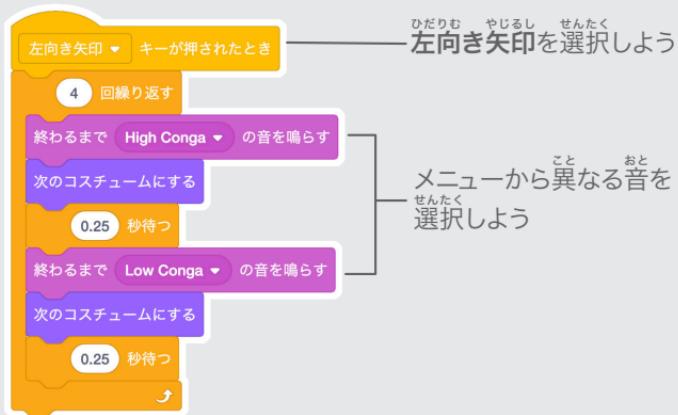
ペイントツールを使って色  
を変えることもできるよ



## このコードを加えよう

### ☛ コード

コードタブをクリックしよう



ひだりむ やじるし せんたく  
**左向き矢印を選択しよう**

メニューから異なる音を  
こと おと  
せんたく 選択しよう

## ため 試してみよう

ひだりむ やじるし お  
キーボードの左向き矢印キーを押してみよう

# メロディを作ろう

れんぞく ねいろ な  
連続した音色を鳴らそう

口)



# メロディを作ろう

scratch.mit.edu

## じゅんび 準備しよう



"Saxophon" や  
ほか がつきえら  
他の楽器を選ぼう



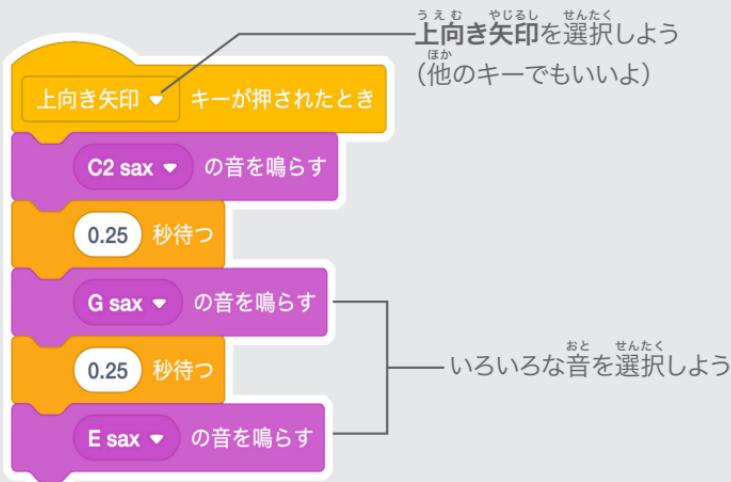
ダンス

音楽

スポーツ

おんがく  
音楽のスプライトだけにするには、  
がめん うえ おんがく  
画面の上にある音楽カテゴリーを  
ほか やじるし せんたく  
クリックしよう

## このコードを加えよう



## ため 試してみよう



キーボードの上向き矢印キーを押してみよう

わおん

かな

# 和音を奏でよう

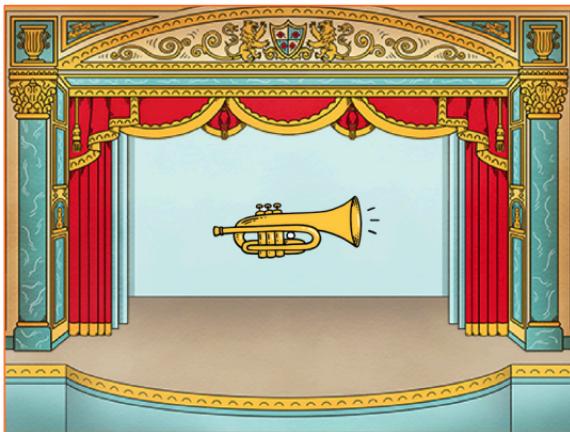
いじょう おと どうじ

ひとつ以上の音を同時に

な わおん かな

鳴らして和音を奏でよう

♪)



わ お ん か な

# 和音を奏でよう

scratch.mit.edu

## じゅんび 準備しよう



"Trumpet" のような  
がっき えら  
楽器を選ぼう



Trumpet

ダンス

音楽

スポーツ

おんがく  
音楽のスプライトだけにするには、  
おんがく うえ  
画面の上にある音楽カテゴリーを  
おんがく  
クリックしよう

## くわ このコードを加えよう

下向き矢印を選択しよう  
(他のキーでもいいよ)

下向き矢印  
キーが押されたとき

F trumpet の音を鳴らす

A trumpet の音を鳴らす

C2 trumpet の音を鳴らす

いろいろな音を選択しよう

## ため 試してみよう



キーボードの下向き矢印キーを押してみよう

## ヒント

つか  
使うと、音を同時に鳴らせるよ



つか  
使うと、音を順番に鳴らせるよ

# おどろきの音

リストの音をランダムに鳴らしてみよう

□)



□)



□)



# おどろきの音

scratch.mit.edu

## じゅんび 準備しよう



"Guitar" のような  
がっさりとした  
楽器を選ぼう



おと  
音タブをクリックして楽器に含ま  
がっさりした  
れる音の数を調べよう

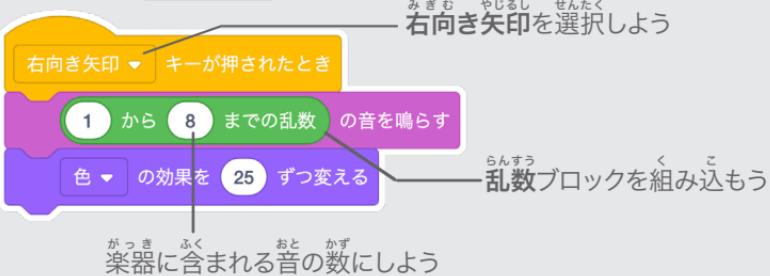


## このコードを加えよう



コードタブをクリックしよう

右向き矢印を選択しよう



## ため 試してみよう



キーボードの右向き矢印キーを押してみよう

# ビートボックスの音

いろいろなボーカルの音を鳴らしてみよう

♪)



# ビートボックスの音

scratch.mit.edu

## じゅんび 準備しよう



"Microphone" の  
スプライトを選ぼう



音

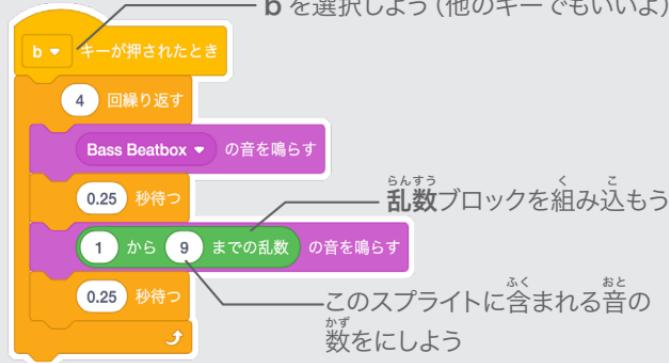
音タブをクリックして "Microphone" に含  
まれる音の数を調べよう

## このコードを加えよう

コード

コードタブをクリックしよう

b を選択しよう (他のキーでもいいよ)



## ため 試してみよう

B

キーボードの B キーを押してスタートさせてみよう

ろく おん

# 録音しよう

じぶん おと つく  
自分で音を作りなさい

□)



# ろくおん 録音しよう

scratch.mit.edu

## じゅんび 準備しよう



はいきい  
えら  
背景を選ぼう



Beach Malibu



えら  
スプライトを選ぼう



Beachball



おと  
音タブをクリックして、

ポップアップメニューから  
録音するを選択しよう



録音する



ろくおん  
録音するボタンをクリック  
みじか おと ろくおん  
して短い音を録音しよう

## くわ このコードを加えよう



コードタブをクリックしよう

c を選択しよう (他のキーでもいいよ)

キーが押されたとき

recording1 の音を鳴らす

## ため 試してみよう



キーボードの C キーを押してスタートさせてしてみよう

# きょく えんそう 曲を演奏しよう

きょく く かえ えんそう  
曲を繰り返し演奏して  
バックグランド・ミュージックにしよう

□)



きょく えんそう

# 曲を演奏しよう

scratch.mit.edu

## じゅんび 準備しよう



"Speaker" のような  
スピライトを選ぼう



Speaker



音タブをクリックしよう



ループカテゴリーから  
"Drum Jam" のような  
音を選ぼう

すべて

動物

効果

ループ

ループの音だけにするには、画面の上の  
ループカテゴリーをクリックしよう

## このコードを加えよう



コードタブをクリックしよう



メニューから好みの音を  
選択しよう

## ため 試してみよう

はた お おんがく  
旗を押して音楽をスタートさせよう



# ものがたり 物語を作ろう カード



とうじょうじんぶつ　えら  
登場人物を選んで、おしゃべりさせて、  
ものがたり　い　い  
物語を生き生きとさせよう

# もののがたり つく 物語を作ろうカード

ばんめ はじ  
1番目のカードから始めて、

あと じゅんじょ き ほか ため  
後は順序を気にせず他のカードを試そう：

もののがたり はじ

- 物語を始めよう

- おしゃべりを始めよう

はいきいか

- 背景を変えよう

とうじょうじんぶつ

- 登場人物をクリックしよう

じぶん こえ ついか

- 自分の声を追加しよう

すべ うごか

- 滑るように動かそう

ばめん とうじょう

- 場面に登場させよう

とうじょうじんぶつ へんとう

- 登場人物に返答しよう

ばめん ついか

- 場面を追加しよう

# もの がたり はじ 物語を始めよう

ば めん えら とうじょうじんぶつ  
場面を選んで登場人物におしゃべりさせよう



物語を作ろう

1

SCRATCH

# ものがたり はじ 物語を始めよう

## じゅんび 準備しよう



はいせい えら  
背景を選ぼう



Witch House



とうじょうじんぶつ えら  
登場人物を選ぼう

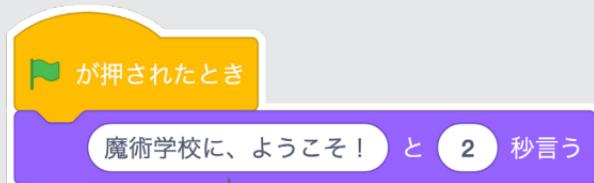


Wizard

## このコードを加えよう



Wizard



とうじょうじんぶつ  
登場人物におしゃべりして欲しいことを入れよう

## ため 試してみよう

はた お じっこう  
旗を押して実行してみよう



# おしゃべりを始めよう

ふたり とうじょうじんぶつ  
二人の登場人物におしゃべりさせよう



# はじ おしゃべりを始めよう

scratch.mit.edu

## じゅんび 準備しよう



"Witch" と "Elf" のような、  
とうじょううじんぶつ  
登場人物を 2 つ選ぼう



Witch



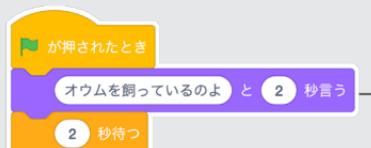
Elf

## このコードを加えよう

とうじょううじんぶつ  
それぞれの登場人物のサムネイルをクリックしてコードを加えよう



Witch



Elf



とうじょううじんぶつ  
それぞれの登場人物にお  
しゃべりして欲しいことを  
タイプしよう

## TIP



コスチューム

とうじょううじんぶつ む も カ  
登場人物が向かい合うよう、向きを変えるにはコスチューム  
タブをクリックして左右反転ボタンをクリックしよう



# は い け い か 背景を 変えよう

は い け い べつ は い け い か  
背景を別の背景に 変えよう



# はいきい か 背景を変えよう

scratch.mit.edu

## じゅんび 準備しよう



とうじょうじんぶつ えら  
登場人物を選ぼう



Elf



はいきい えら  
背景を2つ選ぼう



Witch House



Mountain

## このコードを加えよう



さいしょ だ はいきい えら  
最初に出す背景を選ぼう

ばんめ だ はいきい えら  
2番目に出す背景を選ぼう

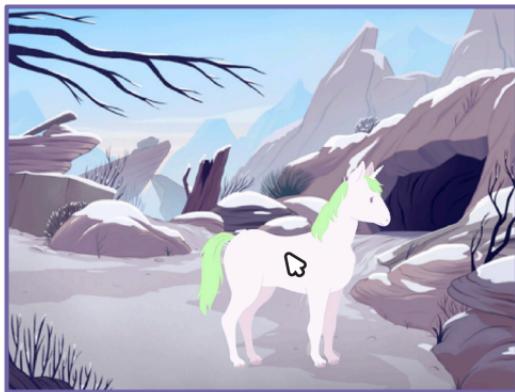
## ため 試してみよう

はた お じっこう  
旗を押して実行してみよう

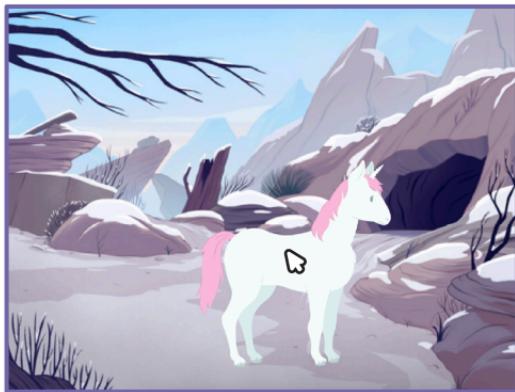


# とうじょうじんぶつ 登場人物をクリックしよう

ものがたり  
物語をインタラクティブにしよう



□)



とうじょうじんぶつ

# 登場人物をクリックしよう

scratch.mit.edu

## じゅんび 準備しよう



はいけい  
えら  
背景を選ぼう



Mountain



キャラクターを選ぼう



Unicorn

## このコードを加えよう



Unicorn



いろいろな効果が選択  
できるよ

メニューから音を選択しよう

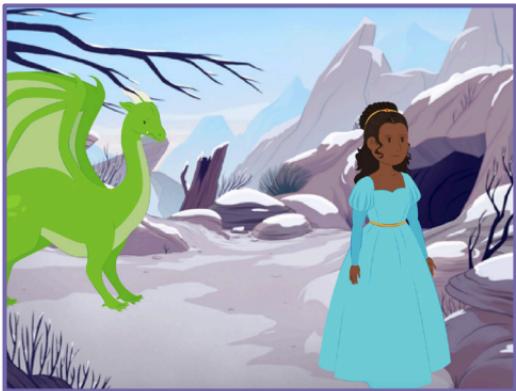
## ため 試してみよう

お  
キャラクターを押してみよう



# じぶん こえ ついが 自分の声を追加しよう

じぶん こえ ろくおん  
**自分の声を録音して**  
とうじょうじんぶつ はな  
**登場人物にお話しさせよう**



# じぶん こえ ついが 自分の声を追加しよう

scratch.mit.edu

## じゅんび 準備しよう



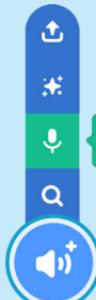
えら  
スプライトを選ぼう



Princess



おと  
音タブをクリックしよう



録音する

えら  
ポップアップメニューから  
ろくおん  
録音するを選ぼう

ろくおん  
録音するボタンをクリック  
しよう



ろくおん  
録音が終了したらほそん  
保存ボ  
タンをクリックしよう

## このコードを加えよう



コードタブをクリックしよう



Princess

じぶん ろくおん  
メニューから自分の録音

("recording1" のような)  
せんたく  
を選択しよう



## ため 試してみよう

はた お  
旗を押して実行してみよう



# すべ うご 滑るように動かそう

ふたい  
舞台でキャラクターを  
すべ  
うご  
滑るように動かそう



すべ

# 滑るように動かそう

scratch.mit.edu

## じゅんび 準備しよう



はいきい  
背景を選ぼう



Mountain



キャラクターを選ぼう



Owl

## このコードを加えよう



さいしょ とうじょう いち  
最初に登場させる位置をセットしよう

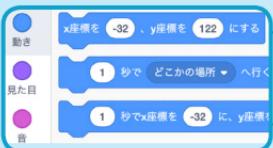
キャラクターを滑るようにゆっくりと動かそう

## ため 試してみよう

はた お じっこう  
旗を押して実行してみよう



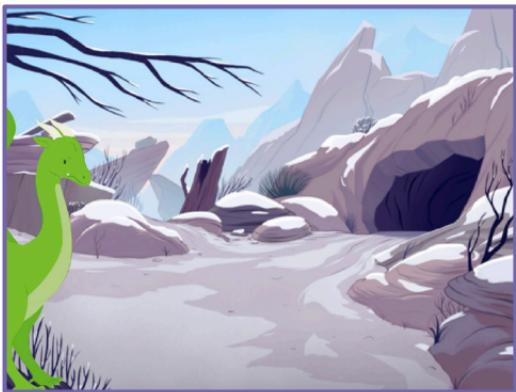
## ヒント



スプライトをドラッグすると、ブロックパレットのx座標とy座標の値が自動的にか  
変わるよ

ば めん とうじょう  
場面に登場させよう

ば めん とうじょう  
キャラクターを場面に登場させよう



# ばめん とうじょう 場面に登場させよう

scratch.mit.edu

## じゅんび 準備しよう



はいきい  
えら  
背景を選ぼう



Mountain



えら  
キャラクターを選ぼう



Dragon

## このコードを加えよう



あたい か すべて はや か  
値を変えて滑る速さを変えよう

ちい あたい おお あたい  
小さな値や大きな値になると、  
おお か  
スプライトの大きさを変えられるよ

## ヒント



# とうじょうじんぶつ へんとう 登場人物に返答しよう

とうじょうじんぶつ べつ とうじょうじんぶつ  
登場人物と別の登場人物との  
かいわ  
会話をコーディネートしよう



# とうじょうじんぶつ 登場人物に返答しよう

scratch.mit.edu

## じゅんび 準備しよう



はいきい  
えら  
背景を選ぼう



Mountain



とうじょうじんぶつ  
登場人物を  
えら  
2人選ぼう



Goblin



Princess

## このコードを加えよう

それぞれの登場人物のサムネイルをクリックしてコードを加えよう



Goblin



メッセージを送ろう

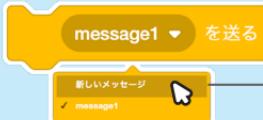


Princess



メッセージを受け取ったときに  
何をするのか、この登場人物に  
教えて

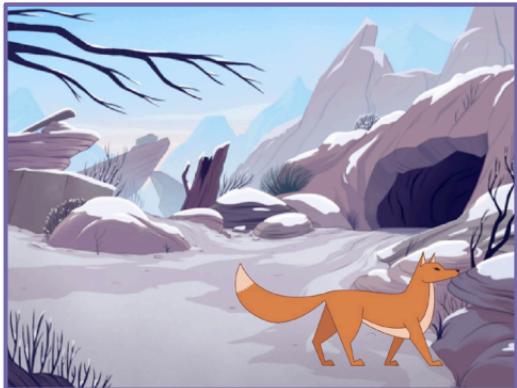
## ヒント



あたら  
メニューの新しいメッセージをクリック  
するとメッセージを追加できるよ

# ば めん つい か 場面を追加しよう

はいけい  
**いろいろな背景やキャラクターで**  
ふくすう ば めん さくせい  
**複数の場面を作成しよう**



# ば めん つい か 場面を追加しよう

scratch.mit.edu

## じゅんび 準備しよう



はいきい  
背景を 2 つ選ぼう



Witch House



Mountain



キャラクターを選ぼう



Fox

## このコードを加えよう



Fox



はいきいめい せんたく  
メニューから背景名を選択しよう

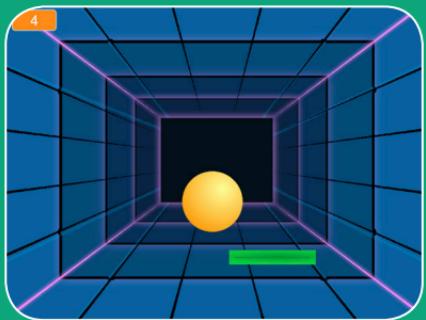


## ため 試してみよう

はた お じごう  
旗を押して実行してみよう



# ピンポンゲーム カード



ボールがバウンドするゲームを作つて  
勝利のポイントを獲得しよう！

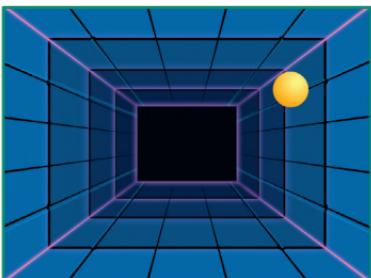
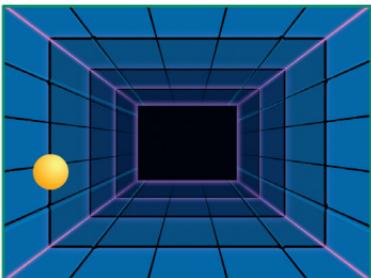
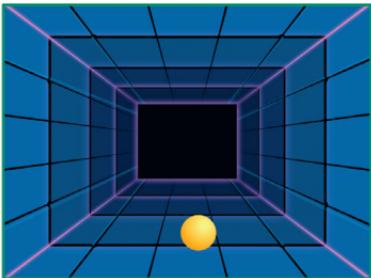
# ピンポンゲーム カード

じゅんばん  
この順番でカードを使おう：

1. 周りでバウンドさせよう
2. パドルを動かそう
3. パドルで跳ね返そう
4. ゲームオーバー
5. スコアをつけよう
6. ゲームに勝ったとき

# まわ 周りでバウンドさせよう

なか  
うご  
ステージの中でボールを動かそう



まわ

# 周りでバウンドさせよう

scratch.mit.edu

## じゅんび 準備しよう



はいせい えら  
背景を選ぼう



Neon Tunnel



えら  
ボールを選ぼう



Ball

## このコードを加えよう



Ball



はや うご おお あたい  
速く動かすには大きな値  
にしよう

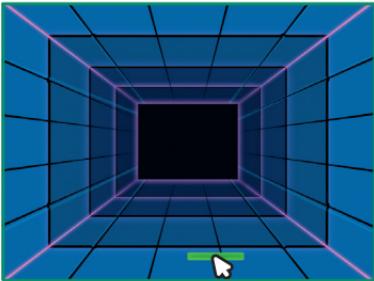
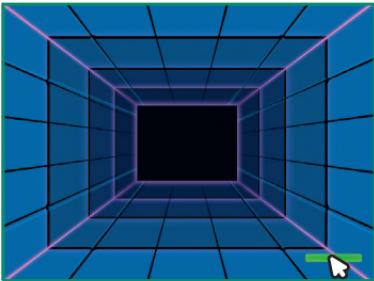
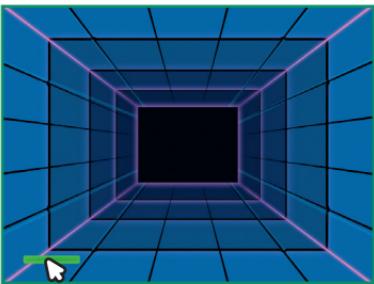
## ため 試してみよう

はた お じっこう  
旗を押して実行してみよう



# パドルを動かそう

マウスポインターを動かしてパドルを操ろう



# パドルを動かそう

scratch.mit.edu

## じゅんび 準備しよう

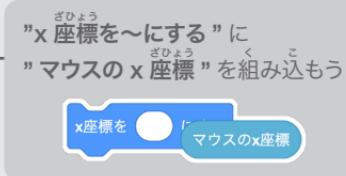


"Paddle" のような、ボールを  
う　かえ　えら　ぼう  
打ち返すスプライトを選ぼう



パドルをドラッグして  
ステージの下に移動しよう

## このコードを加えよう



## ため 試してみよう

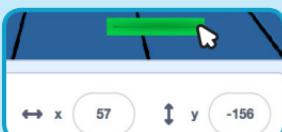
はた　お　じっこう  
旗を押して実行してみよう



マウスピントー   
うさ　うさ  
を動かしてパドルを動かしてみよう

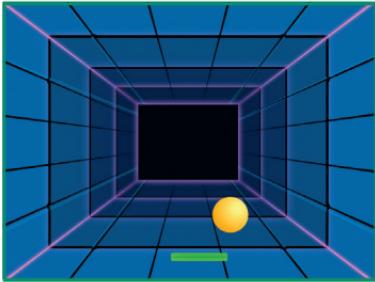
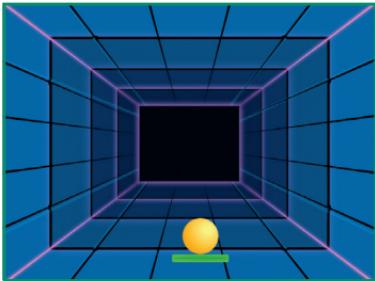
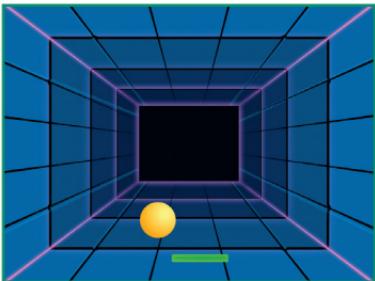
## ヒント

じょう  
ステージ上のパドルをマウスピントーで動  
さひょう　へん　か  
かすと、x 座標が変化するのがわかるよ



# は かえ パドルで跳ね返そう

は  
かえ  
ボールをパドルで跳ね返そう

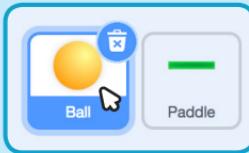


# は がえ パドルで跳ね返そう

scratch.mit.edu

## じゅんび 準備しよう

"Ball" をクリックして  
スプライトを選ぼう



## このコードを加えよう

ボールのスプライトに、この新しいブロックを加えよう



The image shows a Scratch script attached to the "Ball" sprite. The script consists of the following blocks:

- When green flag is clicked
- Forever
- If **Paddle** **with touch** **then**
- If **170** **から** **190** **までの乱数** **度回す**
- $15 \times$  **歩動かす**
- $0.5 \text{ 秒待つ}$
- End if
- End forever

Annotations in Japanese explain the code:

- メニューから "Paddle" を選択しよう (Select "Paddle" from the menu)
- "~から~までの乱数" を "~度回す" に組み込んで、170 から 190 までにしよう (Combine "~from~to~random number" with "~loop~" and set it to 170 to 190)

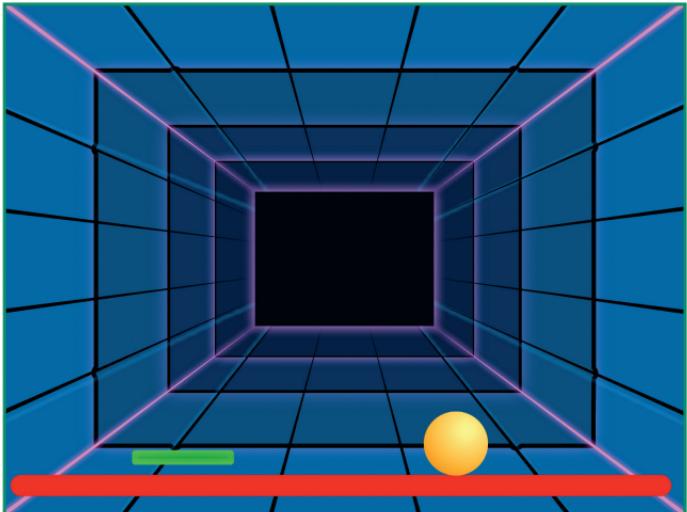
## ため 試してみよう

旗を押して実行してみよう



# ゲームオーバー

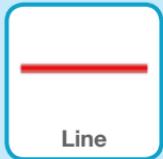
あか  
ボールが赤いラインに当たったら  
お  
ゲームを終わりにしよう



# ゲームオーバー

scratch.mit.edu

## じゅんび 準備しよう

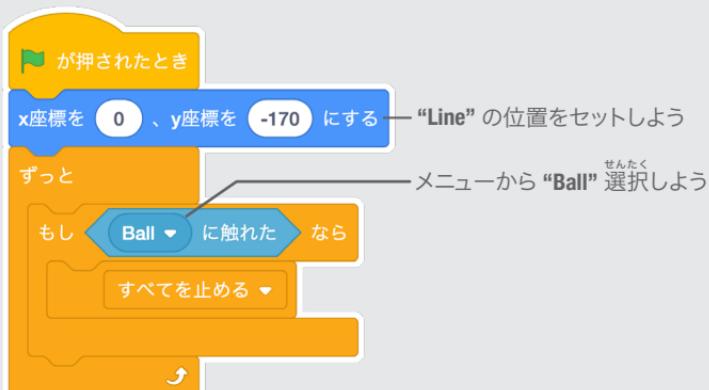


“Line”のスプライトを選ぼう



“Line”のスプライトをドラッグしてステージの床に移動しよう

## このコードを加えよう



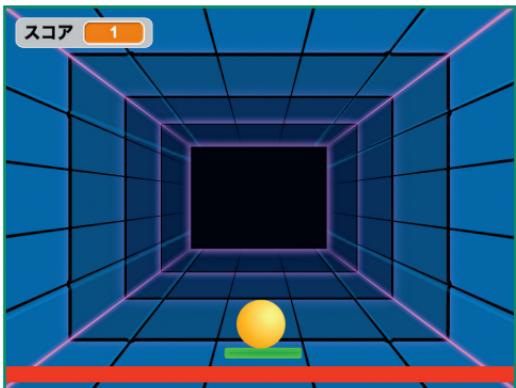
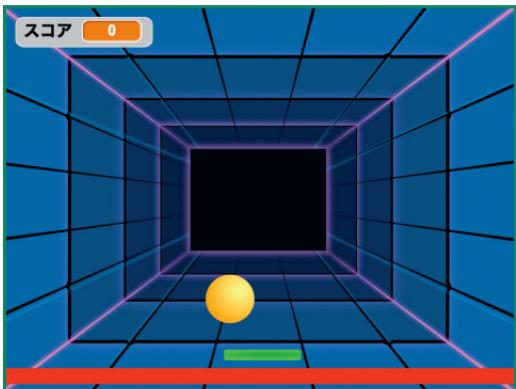
## ため 試してみよう

はた お じっこう  
旗を押して実行してみよう



# スコアをつけよう

パドルでボールを打ち返すたびに  
スコアを加えよう



# スコアをつけよう

scratch.mit.edu

## じゅんび 準備しよう

へんすう  
変数をクリックしよう

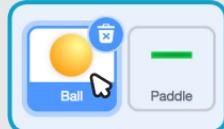
へんすう  
変数を作るボタンを

クリックしよう

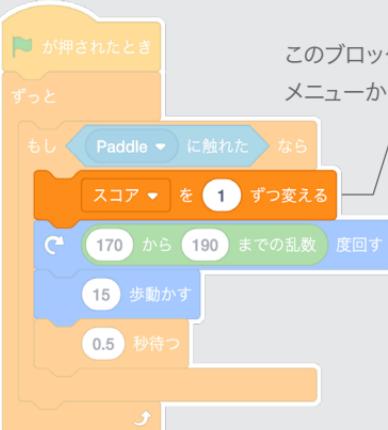


へんすう なまえ  
変数の名前を "スコア" にして、  
OK をクリックしよう

"Ball" をクリックして  
選択しよう



## このコードを加えよう



このブロックを加えて、  
メニューから "スコア" を選択しよう



～を0にするを使って、  
"スコア" をリセットしよう

メニューから "スコア" を選択しよう

# ゲームに勝ったとき

き  
決めたスコアになつたら、  
しょうり  
勝利のひょうじ  
メッセージを表示しよう！



# ゲームに勝ったとき

scratch.mit.edu

## じゅんび 準備しよう



えが  
描くのアイコンをクリックして  
あたら  
新しいスプライトを描こう

テキストツールを使って、"YOU WON!" のような  
メッセージを書こう



いろ  
おお  
へんこう  
フォントの色、大きさ、スタイルを変更できるよ

## このコードを加えよう

### コード

コードタブをクリックしよう



ゲームに勝つのに必要な  
スコアを入れよう



演算カテゴリーの等号ブロック  
に "スコア" ブロックを組み込  
もう

## ため 試してみよう

はた  
旗を押して実行してみよう



か  
勝つのに必要なスコアになるまで  
プレイしよう!

# さあ、踊ろう カード



ミュージックとダンスの振り付けを  
組み合わせたダンスシーンの  
アニメーションをデザインしよう

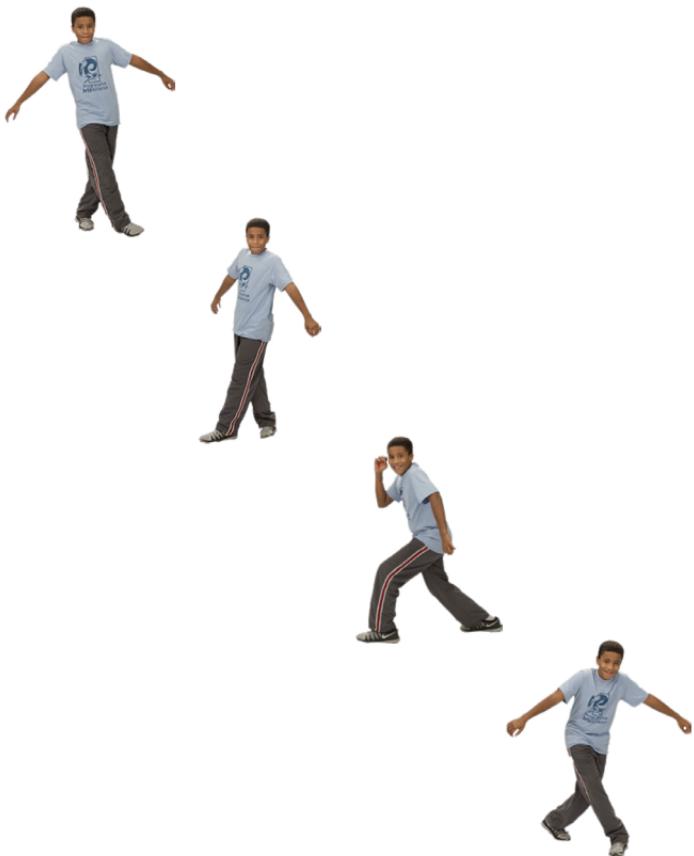
# さあ、踊ろうカード

じゅんばん き ため  
順番を気にせずカードを試そう：

- ダンスの振り付け
- ダンスを繰り返そう
- ミュージックを流そう
- かわりばんこ
- スタート位置
- シャドウの効果
- インタラクティブなダンス
- 色の効果
- 跡を残そう

# ダンスの振り付け

ダンスのアニメーションを作ろう



さあ、踊ろう

1

SCRATCH

# ダンスの振り付け

scratch.mit.edu



## じゅんび 準備しよう



ダンサーを選ぼう



Ten80 Dance



コストーム

コストームタブをクリックして、いろいろなダンスの振り付けを確認しよう

ファンタジー

ダンス

音楽

ダンスのスプライトだけにするには、画面の上のダンスカテゴリーをクリックしよう

## た コードを足してみよう

コード

コードタブをクリックしよう



Ten80 Dance

振りと振りの間に  
あいだ  
間隔を入れよう



さまざまなダンスの  
振り付けを選択しよう

## ため 試してみよう

旗を押して動かしてみよう



# ダンスを繰り返そう

つづ  
ひと続きのダンスステップを繰り返そう



さあ、踊ろう

2

SCRATCH

# ダンスを繰り返そう♪

scratch.mit.edu



## じゅんび 準備しよう



スプライトを選ぶを  
クリックしよう

ファンタジー ダンス

ダンスカテゴリーを  
クリックしよう



Ten80 Dance  
ダンサーを選ぼう

## このコードを加えよう



ひと続きのダンスを組むよ  
うに”～回繰り返す”を  
加えよう



## ため 試してみよう

はたおじっこう  
旗を押して実行してみよう



# ミュージックを流そう

うた　く　かえ　えんそう  
歌を繰り返し演奏しよう



さあ、踊ろう

ミュージックを流そう

[scratch.mit.edu](http://scratch.mit.edu)

## じゅんび 準備しよう

音

**おと  
音**タブをクリックしよう



はいけい えら  
背景を選ぼう



## Concert



## ループカテゴリーから うたえら 歌を選ぼう

このコードを加えよう

三一

## コードタブをクリックしよう



うた く かえ かいすう  
歌を繰り返す回数を入れよう

## が押されたとき

## 10 回繰り返す

終わるまで

Dance Celebrate

えんそう しゅうりょう まえ つぎ  
使うと演奏が終了する前に次の  
の章を鳴らす

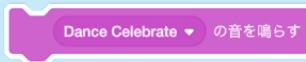
おと 章が鳴ってしまうよ。

## ヒント

かなら  
必ず

終わるまで Dance Celebrate の音を鳴らす

つか  
を使おう。



えんそう しゅうりょう まえ つぎ おと な  
を使うと演奏が終了する前に次の音が鳴ってしまうよ。

# かわりばんこ♪



かわりばんこにダンスするように  
ダンサーをコーディネートしよう



さあ、踊ろう

4

ScRATCH

# かわりばんこ

scratch.mit.edu



## じゅんび 準備しよう



ダンスカテゴリーから  
ダンサーを 2 人選ぼう



## このコードを加えよう



が押されたとき  
コスチュームを `anina top L step` にする  
0.3 秒待つ  
コスチュームを `anina top R step` にする  
0.3 秒待つ  
コスチュームを `anina stance` にする  
`message1` を送る ————— メッセージを送ろう



`message1` を受け取ったとき ————— メッセージを受け取ったとき  
私が踊る番だよ！ と 1 秒言う  
4 回繰り返す  
次のコスチュームにする  
0.3 秒待つ

なに う と  
何をするのか、このダンサー  
おし に教えよう

## ため 試してみよう

はた お じっこう  
旗を押して実行してみよう



# スタート位置♪



ダンサーたちにスタート位置を教えよう



さあ、踊ろう

5

SCRATCH

# スタート位置

scratch.mit.edu



## 準備しよう



スプライトを選ぶ  
をクリックしよう

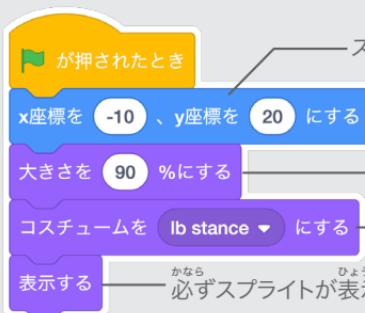
ンタジー ダンス

ダンスカテゴリーを  
クリックしよう



ダンサーを選ぼう

## このコードを加えよう



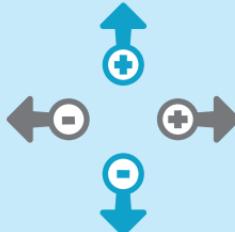
スプライトにスタート位置を教えよう

スプライトの大きさを調整しよう

最初のコスチュームを選択しよう

必ずスプライトが表示されるようにしよう

## ヒント



x座標を  、y座標を  にする を使ってスプライトの位置を指定しよう

x座標はステージの左右の位置を示しているよ

y座標はステージの上下の位置を示しているよ

# シャドウの効果



ダンスのシルエットを作ろう



さあ、踊ろう

# こうか シャドウの効果

scratch.mit.edu



## じゅんび 準備しよう



スプライトを  
えら  
を選ぶを  
クリックしよう



ダンスカテゴリーを  
クリックしよう



えら  
ダンサーを選ぼう

## このコードを加えよう

メニューから "明るさ" を選択しよう



あか  
明るさを -100 にしてスプライトを  
まくら  
真っ暗にしよう



## ため 試してみよう

はた  
お  
旗を押して実行してみよう



と  
止めるボタンをクリックして  
ストップさせよう

# インタラクティブなダンス♪

キーを押して  
ダンスの動きを変えよう



さあ、踊ろう

# インタラクティブなダンス

scratch.mit.edu

## じゅんび 準備しよう



スプライトを選ぶを  
クリックしよう

ンタジー

ダンス



Jouvi Dance

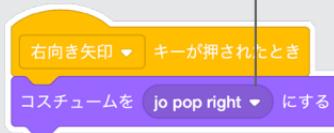
ダンサーを選ぼう

## このコードを加えよう

それぞれのダンスの動きのために異  
なるキーを選択しよう



メニューからダンスの動きを選択しよう



## ため 試してみよう



キーボードの矢印キーを押してみよう

# いろ こう か 色の効果



はいけい いろ か  
背景の色を変えよう



さあ、踊ろう

# いろこうか 色の効果

scratch.mit.edu



## じゅんび 準備しよう



はいせい えら  
背景を選ぼう



Spotlight

## このコードを加えよう くわ



Spotlight



あたいため  
いろいろな値を試してみよう

## ため 試してみよう

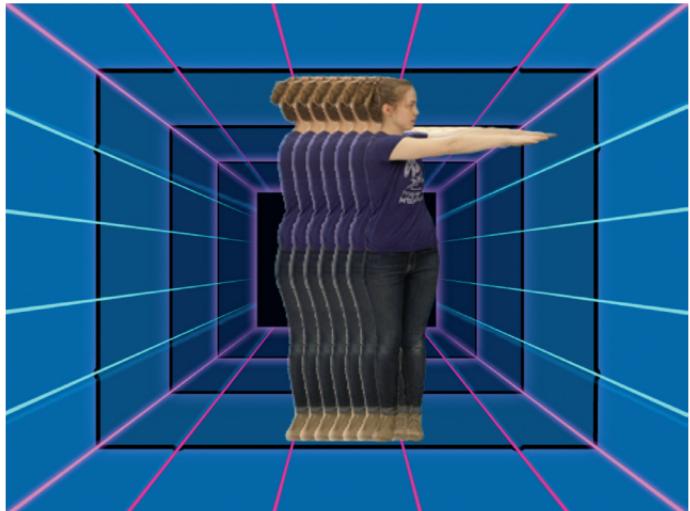
はたおじっこう  
旗を押して実行してみよう



あと  
の二  
**跡を残そう**



うご  
あと  
**ダンサーの動きの跡をスタンプしよう**



さあ、踊ろう

# あとあと 跡を残そう

scratch.mit.edu



## じゅんび 準備しよう



ダンスカテゴリーから  
えら  
ダンサーを選ぼう



かくちょううきのう  
ついか  
拡張機能を追加ボタンをクリックして、次に  
ペンをクリックしてブロックを追加しよう  
つぎ  
ついか

## このコードを加えよう



繰り返す回数を入れよう

ステージに、このスプライトの  
がぞう  
お  
画像のスタンプを押そう

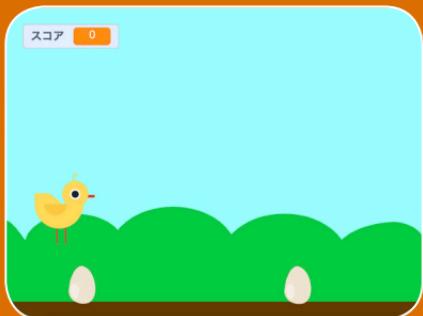
すべてのスタンプを消そう

## ため 試してみよう

はた  
旗を押して実行してみよう



# ジャンピングゲーム カード



キャラクターに動く障害物を  
飛び越えさせよう

# ジャンピングゲーム カード

じゅんばん  
この順番でカードを使おう：

1. ジャンプ

2. スタート位置につこう

3. 動く障害物

4. 音を加えよう

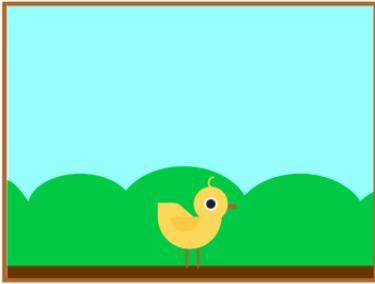
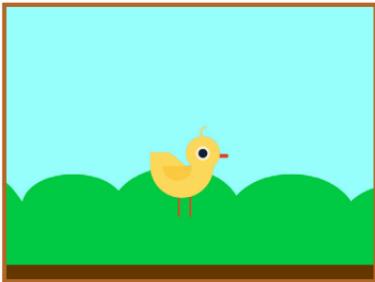
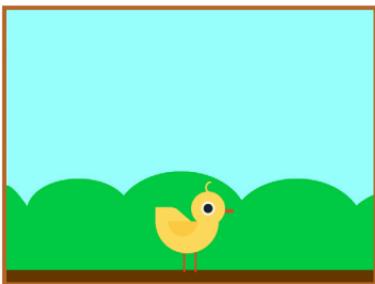
5. ゲームオーバー

6. 障害物を追加しよう

7. スコアをつけよう

# ジャンプ

キャラクターをジャンプさせよう



## じゅんび 準備しよう



はいきい  
背景を選ぼう



Blue Sky

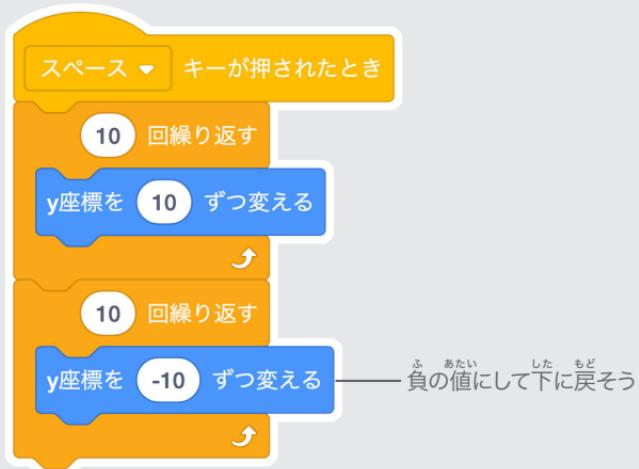


“Chick”のような  
キャラクターを選ぼう



Chick

## このコードを加えよう



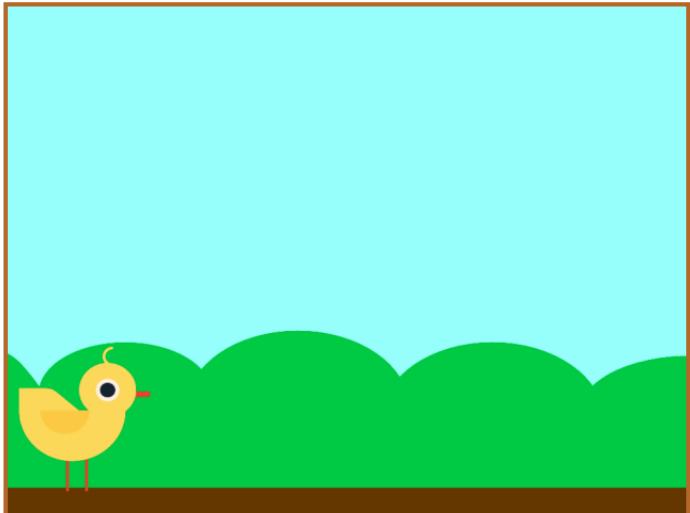
## ため 試してみよう



キーボードのスペースキーを押してみよう

# スタート位置につこう

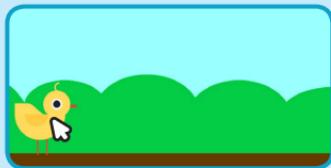
スプライトのスタート位置を  
セットしよう



# い　ち スタート位置につこう

scratch.mit.edu

## じゅんび 準備しよう



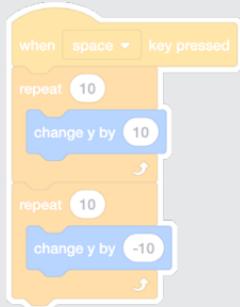
この い　ぱ　しょ  
好み場所にキャラクターをドラッグ  
しよう



うご  
キャラクターを動かすと、  
ざひょう  
ブロックパレットの x 座標と  
ざひょう あたい か  
y 座標の値が変わるよ

ざひょう  
この “x 座標を～、y 座標を～にする” を使うと、  
この い　ち  
キャラクターを好みの位置にセットできるよ

## くわ このコードを加えよう



い　ち  
スタート位置をセットします  
あたい こと い　ぱ　あい  
(値は異なる場合があります)

## ヒント

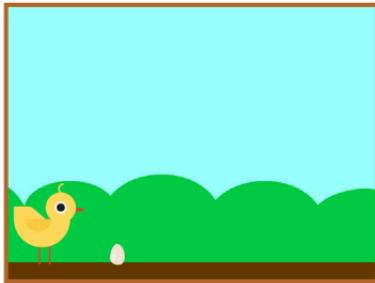
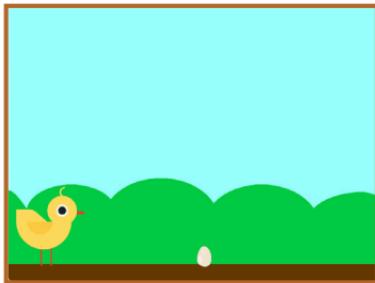
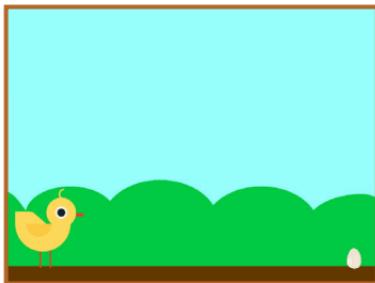


ちい あたい おお あたい  
小さな値や大きな値にして、スプライトの大きさを変えてみよう



# うご 動く障害物

しょうがいぶつ  
障害物をステージ上を移動させよう



# うご 動く障害物

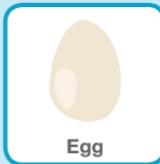
scratch.mit.edu



## じゅんび 準備しよう



“Egg” のような障害物になる  
スプライトを選ぼう



## このコードを加えよう



## ため 試してみよう

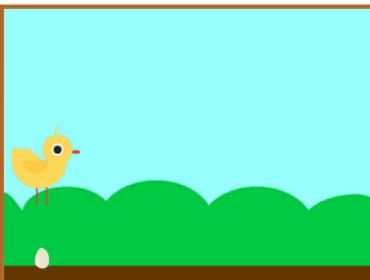
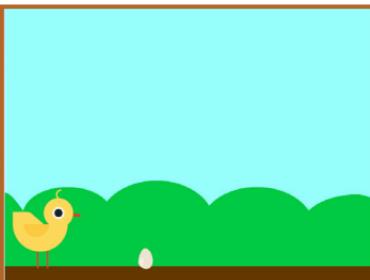
はた お じっこう  
旗を押して実行  
してみよう



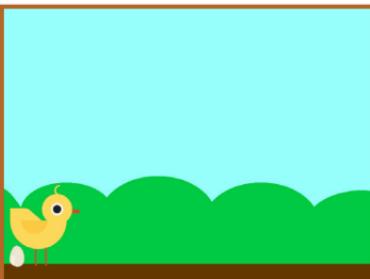
キーボードのスペーキー  
を押してみよう

# おとくわ 音を加えよう

スプライトがジャンプしたら  
おとな  
音を鳴らそう



④)



# おとくわ 音を加えよう

scratch.mit.edu



## じゅんび 準備しよう

“Chick”をクリックしてスプライトを選択しよう



## このコードを加えよう



“～の音を鳴らす”を加えて、  
音を選択しよう

旗が押されたとき

x座標を -180 、y座標を -120 にする

## ため 試してみよう

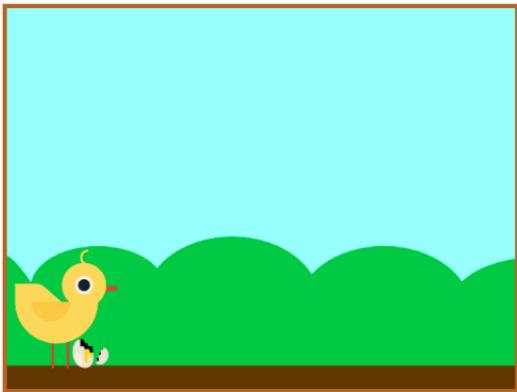
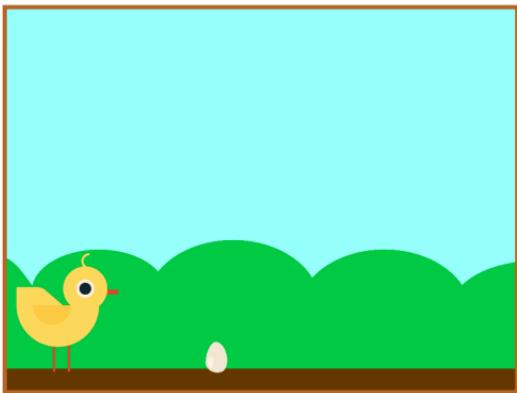
はたおじっこう  
旗を押して実行  
してみよう



キーボードのスペースキー  
を押してみよう

# ゲームオーバー

たまご　ふ  
スプライトが卵に触れたら  
と  
ゲームを止めよう



# ゲームオーバー

scratch.mit.edu

せんたく  
"Egg" をクリックして選択しよう



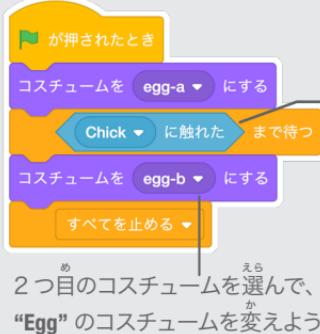
## じゅんび 準備しよう

コスチュームタブを  
クリックして "Egg"  
のコスチュームを  
かくにん  
確認しよう



## このコードを加えよう

コードタブをクリックしてコードを加えよう



"~に触れた" を組み込んで、  
メニューから "Chick" を選択しよう



## ため 試してみよう

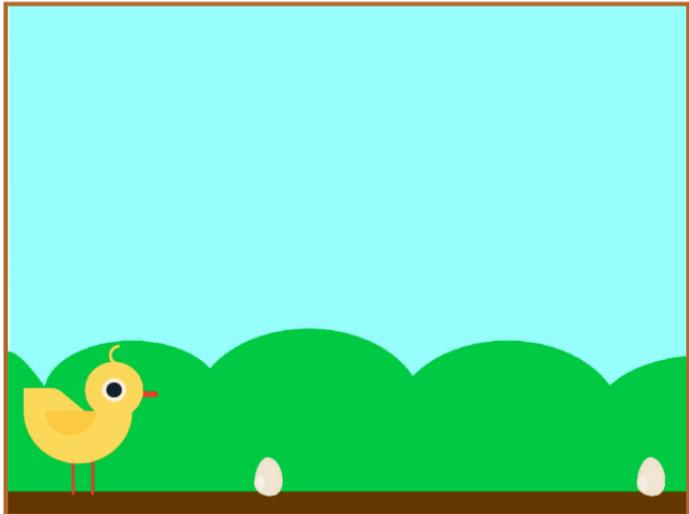
はた  
旗を押して実行  
してみよう



キーボードのスペースキー  
を押そう

# しょうがいぶつ つい か 障害物を追加しよう

しょうがいぶつ つい か  
もっと障害物を追加して  
むずか  
ゲームをもっと難しくしよう



しょうがいぶつ

つい か

# 障害物を追加しよう

scratch.mit.edu

## じゅんび 準備しよう

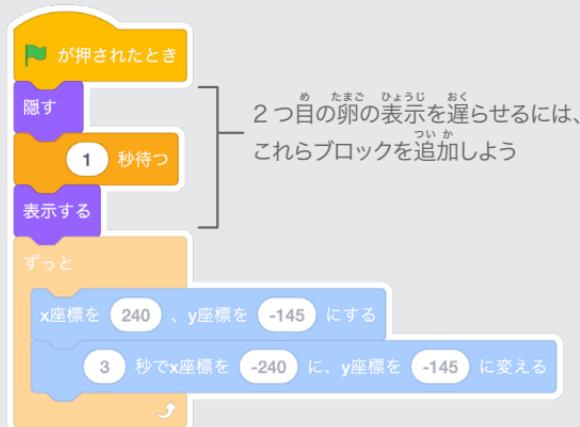


“Egg”をコピーするには右クリック (Mac  
は お  
ctrl を押しながらクリック) して  
ふくせい せんたく  
複製を選択しよう



“Egg2”をクリックして選択しよう

## このコードを加えよう



2つ目の卵の表示を遅らせるには、  
これらブロックを追加しよう

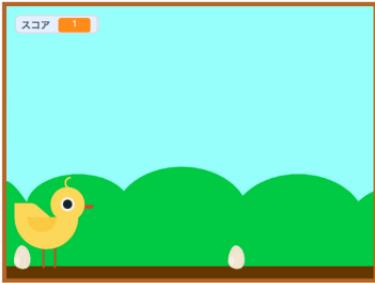
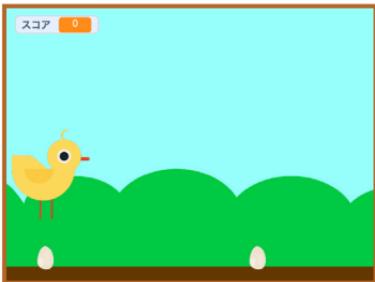
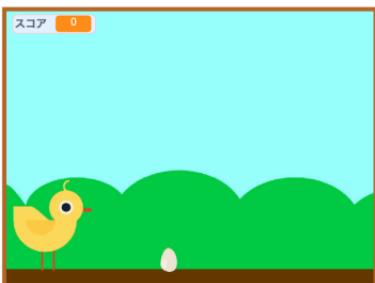
## ため 試してみよう

はた お うさ  
旗を押して動かしてみよう



# スコアをつけよう

たまごとこ  
スプライトが、卵を飛び越すたびに、  
ふ  
スコアを1ポイント増やそう



# スコアをつけよう

scratch.mit.edu

## じゅんび 準備しよう

へんすう  
変数をクリックしよう

へんすう つく  
変数を作るボタンを

クリックしよう



へんすう なまえ  
変数の名前を "スコア" にして、  
OK をクリックしよう

## このコードを加えよう

“Chick” のスプライトをクリックして、2つのブロックを加えよう



“～を～にする” を加えて、  
メニューから “スコア” を  
選択しよう



“～を～ずつ変える” を加えて、  
メニューから “スコア” を  
選択しよう

## ため 試してみよう

たまご と こ  
卵を飛び超えて、スコアを増やそう！



# バーチャルペット カード



たべて、の  
あそ  
飲んで、遊べる  
つく  
インタラクティブなペットを作ろう



# バーチャルペット カード

じゅんばん  
この順番でカードを使おう：

1. ペットを紹介しよう  
しおかい
2. ペットに動きをつけよう  
うご
3. ごはんをあげよう
4. お水をあげよう  
みず
5. ペットは何を話すのかな?  
なに　はな
6. 遊びの時間だよ  
あそ　じかん
7. お腹が空いた?  
なか　す

# ペットを紹介しよう

えら  
ペットを選んで、あいさつさせよう



# ペットを紹介しよう

scratch.mit.edu

## じゅんび 準備しよう



“Garden Rock” のよう  
な背景を選ぼう



Garden Rock



“Monkey” のようなスライ  
トを選んでペットにしよう



複数のコスチュームがあるスプラ  
イトを選ぼう



スライドライブラリーのスpla  
イトにマウスを動かすと他のコス  
チュームがあるかを確かめられるよ

## このコードを加えよう

ステージ上の好みの場所にペットを動かそう



ペットの立つ位置をセットしよう  
(値は異なるかもしれません)

ペットにお話させたいことを入れよう

## ため 試してみよう

旗を押して動かしてみよう



# ペットに動きをつけよう

ペットを生き生きとさせよう



□)



□)



# ペットに動きをつけよう

scratch.mit.edu

## じゅんび 準備しよう

コスチューム

コスチュームタブをクリックして、  
ペットのコスチュームを確認しよう



## このコードを加えよう

コード

コードタブをクリックしてコードを加えよう



このスプライトが押されたとき

Chee Chee ▾ の音を鳴らす

4 回繰り返す

コスチュームを monkey-a ▾ にする

0.2 秒待つ

コスチュームを monkey-b ▾ にする

0.2 秒待つ

コスチュームを選択しよう

ほか他のコスチュームを選択  
せんたくしよう

## ため 試してみよう

ペットを押してみよう



# ごはんをあげよう

た　もの  
食べ物をクリックして、ごはんをあげよう



# ごはんをあげよう

scratch.mit.edu

## じゅんび 準備しよう



音タブをクリックしよう



Monkey



音ライブラリーから "Chomp"  
のような音を選ぼう



"Bananas" のような食べ物  
のスプライトを選ぼう



Bananas

## このコードを加えよう



コードタブをクリックしよう



Bananas

メッセージ1 ▾ を送る

新しいメッセージ

新しいメッセージを選んで  
"ごはん" と名前をつけよう

このスプライトが押されたとき

最前面 ▾ へ移動する

ごはん ▾ を送る

"ごはん" のメッセージを送ろう

ペットを選択しよう



Monkey

メニューから "ごはん" を選択しよう



メニューから "Bananas" を選択しよう

もと ところ もど  
元いた所に戻そう

## ため 試してみよう

たべ もの お  
食べ物を押してみよう



# みす お水をあげよう

みす  
ペットにお水をあげよう



みす  
お水をあげよう  
scratch.mit.edu

じゅんび  
準備しよう



“Glass Water” のような飲み物のスプライトを選ぼう



くわ  
このコードを加えよう



このスプライトが押されたとき  
最前面 ▾ へ移動する  
ドリンク ▾ を送る  
1 秒待つ → "ドリンク" のメッセージを送ろう  
から 空のコップのコスチュームにしよう  
コスチュームを glass water-b ▾ にする  
Water Drop ▾ の音を鳴らす  
1 秒待つ  
コスチュームを glass water-a ▾ にする  
みず いっぱい 水で一杯のコップのコチュームにしよう

メッセージを受け取ったら、ペットが何をするのか教えてあげよう



メニューから "ドリンク" を選択しよう  
ドリンク ▾ を受け取ったとき  
せんたく メニューから "Glass Water" を選択しよう  
1 秒で Glass Water ▾ へ行く  
1 秒待つ  
1 秒で x座標を -50 に、y座標を 60 に変える  
もと ところ もど 元いた所に戻そう

ため  
試してみよう

ドリンクを押してスタートさせてみよう



# なに はな ペットは何を話すのかな？

はな えら  
さあ、ペットに話すことを選ばせよう



# なに はな ペットは何を話すのかな？

scratch.mit.edu

## じゅんび 準備しよう

へんすう  
変数をクリックしよう

へんすう つく  
変数を作るボタンを  
クリックしよう



へんすう なまえ せんたく  
変数の名前を”選択”にして、  
OKをクリックしよう

## くわ このコードを加えよう

Monkey

選択 = 1

演算カテゴリーの等号ブロックに”選択”ブロックを組み込もう



らんすう こ  
乱数ブロックを組み込もう

はな ほ  
ペットにお話してほしいことを入れよう

## ため 試してみよう

お なに はな かんさつ  
ペットを押して何を話すのか観察してみよう



# あそ 遊びの時間だよ

あそ  
ペットをボールで遊ばせよう



# 遊びの時間だよ

scratch.mit.edu

## じゅんび 準備しよう



“Ball”のようなスプライトを  
えら  
選ぼう



## このコードを加えよう



このスプライトが押されたとき

最前面 ▾ へ移動する

遊びぼう ▾ を送る

“遊びぼう”のメッセージを送ろう

Monkey ▾ に触れたまで待つ

メニューから “Monkey” を

選択しよう

Boing ▾ の音を鳴らす

10 回繰り返す

y座標を -5 ずつ変える

ボールを下に動かすには負の値  
にしよう

10 回繰り返す

y座標を 5 ずつ変える

ボールを上に動かすには正の値  
にしよう

“～まで待つ”に  
“～に触れた”を組み込もう



遊びぼう ▾ を受け取ったとき

1 秒で Ball ▾ へ行く

メニューから “遊びぼう”を選択しよう

1 秒待つ

メニューから “Ball” を選択しよう

1 秒で y座標を -50 に、y座標を 60 に変える

## ため 試してみよう

ボールを押してみよう



# なかす お腹が空いた？

なかすぐあいみまも  
ペットのお腹の空き具合を見守ろう



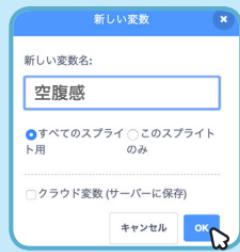
# なかす お腹が空いた？

scratch.mit.edu

## じゅんび 準備しよう

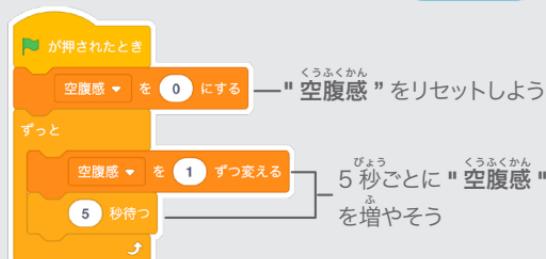
へんすう  
変数をクリックしよう

へんすう つく  
変数を作るボタン  
をクリックしよう



へんすう なまえ くうふくかん  
変数の名前を "空腹感" にして、  
OK をクリックしよう

## くわ このコードを加えよう



Monkey

メニューから "ごはん" を選択  
しよう



"ごはん" のメッセージを受け  
取ったら、"空腹感" を減らすた  
めに負の値にしよう

## ため 試してみよう

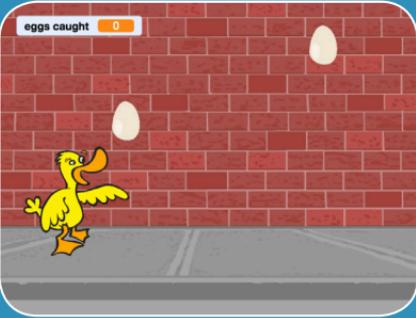
はた お じっこう  
旗を押して実行してみよう



ため もの お  
食べ物を押してみよう



# キャッチゲーム カード



から落ちてくる物をキャッチする  
ゲームを作ろう

# キャッチゲーム カード

じゅんばん  
この順番でカードを使おう：

1. 上の方に配置しよう
2. 落下させよう
3. キャッチするものを動かそう
4. キャッチしよう
5. スコアをつけよう
6. ボーナスポイント
7. あなたの勝ち!

うえ ほう はい ち  
上方に配置しよう

てんじょう  
ステージの天井の  
ばしょ  
ランダムな場所からスタートさせよう



キヤッチカード

1

ScRATCH

うえ ほう はい ち

# 上方に配置しよう

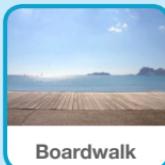
scratch.mit.edu



## じゅんび 準備しよう



“Boardwalk” のような  
背景を選ぼう



Boardwalk



“Apple” のような  
スプライトを選ぼう



Apple

## このコードを加えよう



180 にしてステージの  
上方に配置しよう

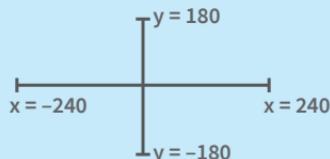
## ため 試してみよう

旗を押して実行してみよう



## ヒント

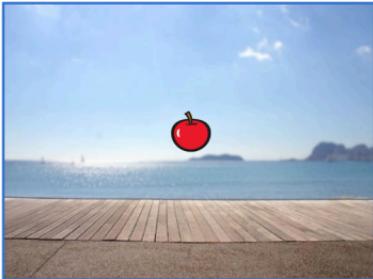
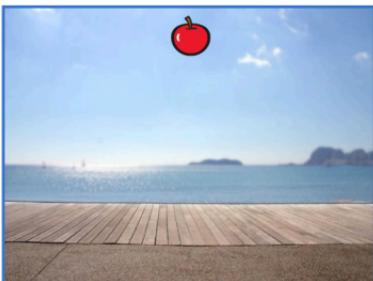
y 座標はステージの上下の位置を示しているよ



# 落ら下っさせよう



スプライトを落ら下っさせよう

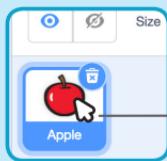


# 落<sup>おち</sup>下<sup>さ</sup>せよう

scratch.mit.edu



## じゅんび 準備しよう



“Apple”をクリックして選択しよう

## このコードを加えよう

ひと前のカードのコードはそのままにして、この2つ目のブロックを加えよう



演算カテゴリーの比較用の  
ブロックに “y 座標” を組み込もう



落下させるには負の値を入れよう

ステージの床に近いかどうかをチェックしよう

ステージの上方に戻そう

## ため 試してみよう

旗を押して実行してみよう



止めるボタンを押してストップさせよう

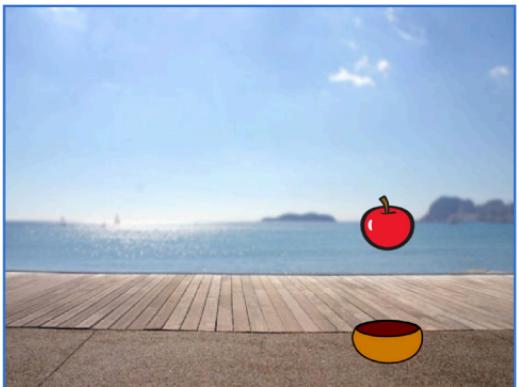
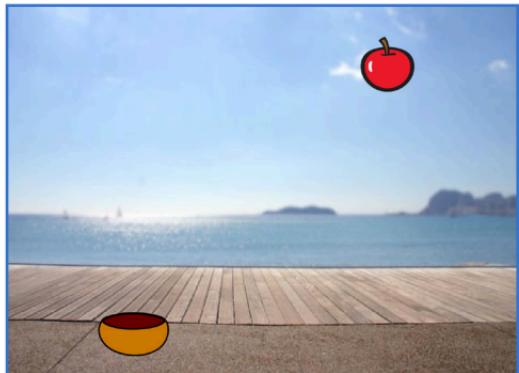
## ヒント

上下させるには、  
y座標を [ ] ずつ変える

つか  
使おう

# キヤツチするものを動かそう

やじるし  
矢印キーを押して、  
さゆう うさ  
キヤツチするものを左右に動かそう



# うご キヤッチするものを動かそう

scratch.mit.edu

## じゅんび 準備しよう



“Bowl” のような  
う　受けるものを選ぼう  
えら　う



Bowl



ステージの床に  
ゆか  
“Bowl” をドラッグ  
しよう

## くわ このコードを加えよう



Bowl



## ため 試してみよう

はた　お　じっこう  
旗を押して実行してみよう——

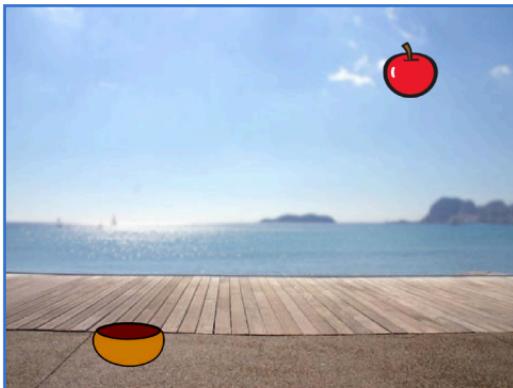


やじるし　お  
矢印キーを押してキヤッチする  
うご　う　もの動かそう



# キャッチしよう

お落ちてくるスプライトをキャッチしよう



□)



キャッチカード

4

ScRATCH

# キヤッヂしよう

scratch.mit.edu



## じゅんび 準備しよう

"Apple" をクリック  
せんたく  
して選択しよう



## このコードを加えよう



メニューから "Bowl" を選択しよう

サウンドを選ぼう

## ヒント



いろいろなサウンドを  
追加したい場合、音タブ  
をクリックしよう



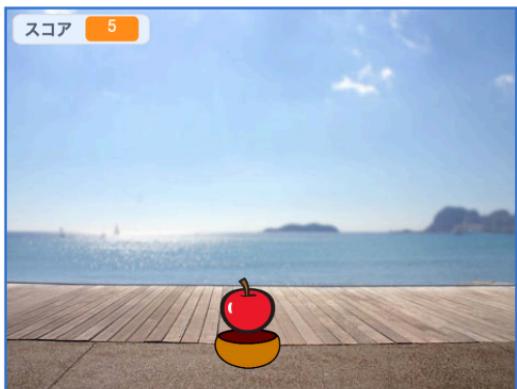
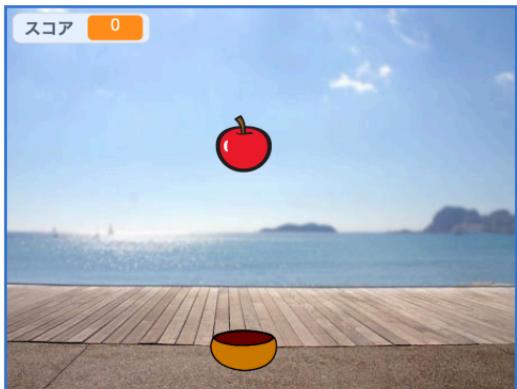
おと  
音ライブラリーから  
サウンドを選ぼう



もっとブロックを追加した  
い場合、コードタブをク  
リックしよう

# スコアをつけよう

らっか  
落下しているスプライトを  
キャッチするたびに、スコアを加えよう



# スコアをつけよう

scratch.mit.edu



## じゅんび 準備しよう

へんすう  
変数をクリックしよう

へんすう つく  
変数を作るボタンを  
クリックしよう

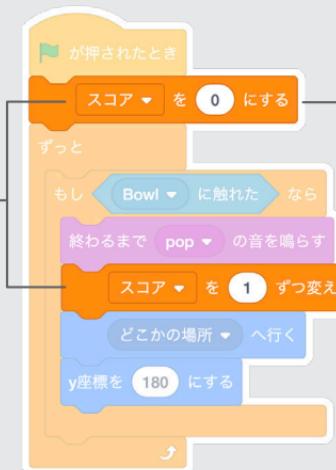


へんすう なまえ  
変数の名前を"スコア"  
にして、OKをクリック  
しよう

## このコードを加えよう

あたら  
2つの新しいブロックをコードに加えよう

メニューから "スコア"  
を選択しよう



このブロックを加えて  
"スコア"をリセットしよう

このブロックを加えて  
"スコア"を加算しよう

## ため 試してみよう

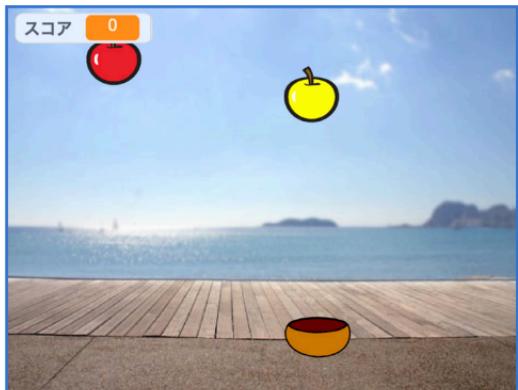


はた お じっこう  
旗を押して実行してみよう

リンゴをキャッチしてスコアを獲得しよう

# ボーナスポイント

きいろ  
黄色のスプライトをキャッチしたら、  
かくとく  
ボーナスポイントを獲得するようにしよう



# ボーナスポイント

scratch.mit.edu



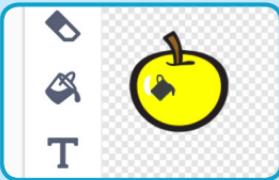
## じゅんび 準備しよう

スプライトを複製するには、右クリック  
(Mac: **ctrl** を押しながらクリック) して、



複製を選択しよう

コスチュームタブをクリックしよう



ペイントツールを使ってボーナススプライト  
の見た目を変えられるよ

## このコードを加えよう

コード

コードタブをクリックしよう



ボーナススプライトをキャッチしたときのスコアを入れよう

## ため 試してみよう

ボーナススプライトをキャッチしてスコアを増やそう!

# あなたの勝ち！

か　てん  
勝ち点のスコアを獲得したら、  
かくとく  
しょうり  
勝利のひょうじ  
メッセージを表示しよう！



# あなたの勝ち！

scratch.mit.edu



## じゅんび 準備しよう



描くのアイコンをクリックして  
あたら新しいスプライトを描こう

テキストツールを使って、  
”YOU WIN!(あなたの勝ち)” のような  
メッセージを描こう

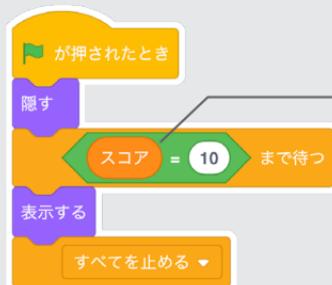


フォントの色、大きさ、スタイルを  
変更できるよ

## このコードを加えよう



コードタブをクリックしよう



変数カテゴリーの”スコア”  
プロックを組み込もう

## ため 試してみよう

旗を押して実行してみよう



勝ち点のスコアになるまでプレイしよう！

# ビデオモーションセンサー カード



ビデオモーションセンサーを使って  
インタラクティブなプロジェクトを作ろう

# ビデオモーションセンサー カード

じゅんじょ き ため  
順序を気にせずカードを試そう：

- かわい  
• ネコを可愛がろう
- アニメーション
- ふうせん はじ  
• 風船を弾こう
- つく  
• エアードラムを作ろう
- に まわ  
• 逃げ回ろう
- プレイボール
- ぼうけん はじ  
• 冒険を始めよう

# かわい ネコを可愛がろう

ネコに触れたら、  
ネコがニャーと鳴くようにしよう



□)



# かわい ネコを可愛がろう

scratch.mit.edu



## じゅんび 準備しよう



ひだりした かくちょうきのう ついか  
左下の拡張機能を追加  
ボタンをクリックしよう



ビデオモーションセンサーを選んで  
えら  
よう ついか  
ビデオ用のブロックを追加しよう

## このコードを加えよう



スプライトの動きを検知  
とき  
した時にスタートするよ

1から100の値にして、  
あたい  
かんど ちょうせい  
感度を調整しよう

1にすると少しの動きに反応し、  
すこ うご はんのう  
100にすると激しい動きでないと反応しません  
はげ うご はんのう

## ため 試してみよう

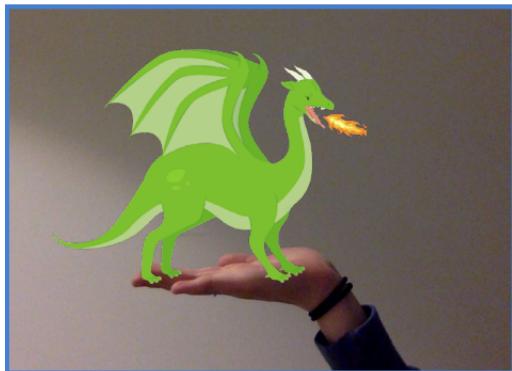
て うご かわい  
手を動かしてネコを可愛いってあげよう！



# アニメーション



てつか  
手を使ってスプライトに生命を吹き込もう



# アニメーション

scratch.mit.edu



## じゅんび 準備しよう



ひだりした かくちょうきのう つい か  
左下の拡張機能を追加  
ボタンをクリックして  
ビデオモーションセンサーを選ぼう



ビデオモーションセンサー  
（カメラで動きを検知する。）



アニメーションにする  
スプライトを選ぼう



ふくすう  
コスチュームが複数あるスプ  
ライトを選んでおこう



スプライトライブラリーのス  
プライト上にマウスを動して、  
他のコスチュームがあるかど  
うか調べよう

## このコードを加えよう



せんたく  
コスチュームを選択  
しよう

べつ  
別のコスチュームを  
選択しよう

## ため 試してみよう

て つか  
手を使ってスプライトをアニメーションにしよう！



# ふうせん はじ 風船を弾こう



ゆび つか ふうせん はじ  
指を使って風船を弾こう



# ふうせん はじ 風船を弾こう

scratch.mit.edu



## じゅんび 準備しよう



ひだりした かくちょうきのう ついか  
左下の拡張機能を追加ボタンを  
クリックしてビデオモーションセ  
ンサーを選ぼう



"Balloon1" のようなスプライトを  
選ぼう

## このコードを加えよう



おお あたい はんのう  
大きな値になると反応しにくく  
なるよ

## ため 試してみよう

ふうせん ゆび はじ  
風船を指で弾いてみよう！



# エアードラムを作ろう

おと  
だ  
音を出すスプライトを使って  
つく  
エアードラムを作ろう



# エアードラムを作ろう

scratch.mit.edu



## じゅんび 準備しよう



ひだりした かくちょうきのう つい か  
左下の拡張機能を追加ボタン  
をクリックしてビデオモーション  
センサーを選ぼう



"Drum" と "Drum-cymbal" の  
ような楽器を 2 つ選ぼう

## このコードを加えよう

それぞれの楽器をクリックしてコードを加えよう



```
video motion when size changes by 100% [10] do
  size to 100% [of this costume]
  size change by 20 [size] [each step]
  sound [High Tom v] [forever]
  wait [0.1 sec]
  size change by -20 [size] [each step]
```

ふ あたい もと おお もど  
負の値にして元の大きさに戻そう

```
video motion when costume changes to [drum-cymbal-a v] do
  sound [crash cymbal v] [forever]
  wait [0.1 sec]
  costume to [drum-cymbal-b v]
```

べつ 別のコスチュームを選択しよう

## ため 試してみよう

て うさ 手を動かしてエアードラムを演奏しよう！



# にまわ 逃げ回ろう

つか  
スプライトに捕まらないよう  
にまわ  
逃げ回ろう



# にまわ 逃げ回ろう

scratch.mit.edu



## じゅんび 準備しよう



ひだりした かくちょうきのう つい か  
左下の拡張機能を追加  
ボタンをクリックして  
ビデオモーションセン  
サーを選ぼう



"Ocean" のような背景  
を選ぼう



"Jellyfish" のような  
スプライトを選ぼう

## このコードを加えよう



あたいい  
0 から 100 の値を入れてみよう  
(0 だとはっきりした画像に、  
100 だと透明な画像になります)



## ため 試してみよう

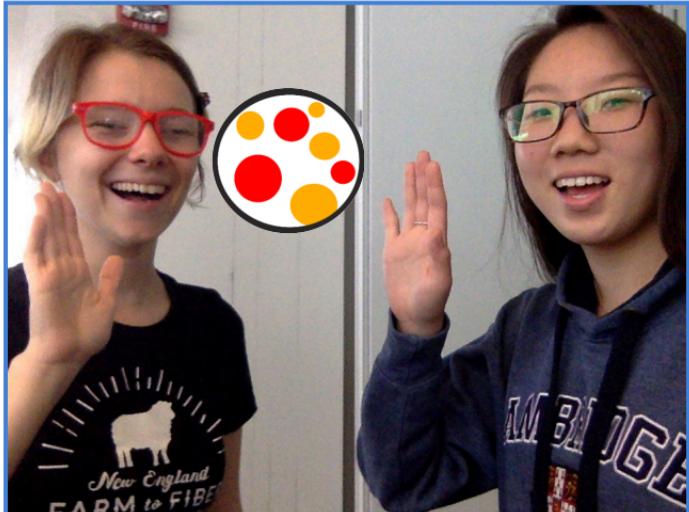
つか  
クラゲに捕まらないよう逃げ回ろう





# プレイボール

からだつか  
身體を使って画面上で  
いどう  
スプライトを移動させよう



# プレイボール

scratch.mit.edu



## じゅんび 準備しよう

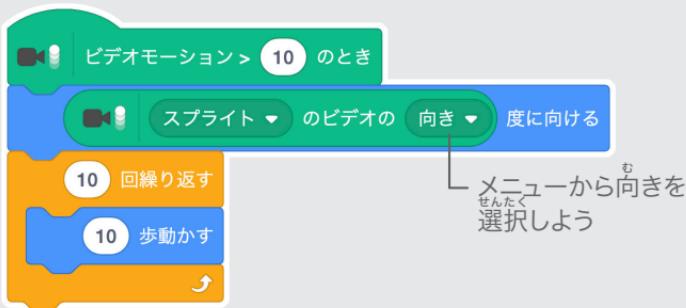


ひだりした かくちょうきのう ついか  
左下の拡張機能を追加ボタンを  
クリックしてビデオモーションセ  
ンサーを選ぼう



"Beachball" のようなスプライト  
を選ぼう

## このコードを加えよう



## ため 試してみよう

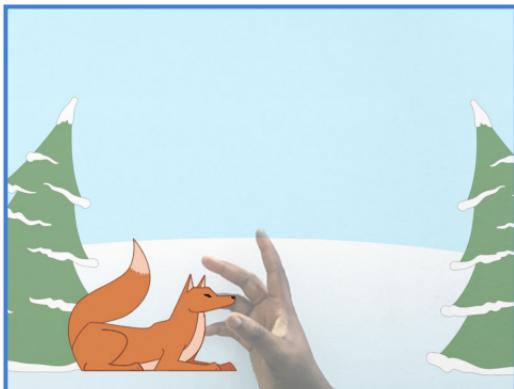


てつか  
ともだち  
がめん  
ふたり  
あそ  
手を使って画面のあちこちにビーチボールをトスしてみよう  
お友達と二人で遊んでみよう！

# ぼうけん はじ 冒険を始めよう



て うご  
手で動かせるインタラクティブな  
ものがたり つく  
物語を作ろう



# ぼうけん はじ 冒険を始めよう

scratch.mit.edu



## じゅんび 準備しよう



ひだりした かくちょうきのう ついか  
左下の拡張機能を追加ボタンをクリックして



ビデオモーションセンサー  
カードを選ぼう



はいいけい そら  
背景を選ぼう



スプライト  
を選ぼう

コスチューム

コスチュームタブをクリックして他のコスチュームを確認しよう



## このコードを加えよう

コード

コードタブをクリックしよう

スプライトのビデオのモーション

”スプライトのビデオのモーション”を演算カテゴリーの”～>～”の中に組み込もう

旗が押されたとき

x座標を -160 、y座標を -100 にする

スタートさせる位置をセットしよう

コスチュームを fox-c にする

コスチュームを選択しよう

スプライトのビデオのモーション > 20 まで待つ

別のコスチュームを選択しよう

1 秒でx座標を 0 に、y座標を -50 に変える

さあ、探検だ！ と 2 秒言う

スプライトを動かす位置を

セットしよう

## ため 試してみよう

はた あと て ふ お  
旗をクリックした後、手を振ってキツネを起こしてあげよう！