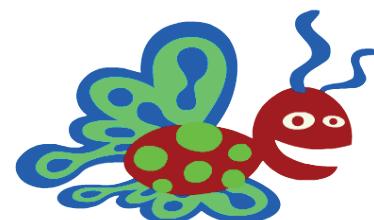


# 色を変えよう

スペースキーを押してスプライトの色を変えよう



<http://scratch.mit.edu>

1

SCRATCH

カードを作る



1. カードを半分に折る



2. 裏面にのりをつける



3. 点線に沿ってカードを切る

# 色を変えよう

準備をする

新しいスプライト:



スプライトをライブラリーから選択

または、新しいスプライトを描く

コードを試す

スペース ▾ キーが押されたとき

色 ▾ の効果を 25 ずつ変える

実行する

スペースキーを押して色を変える

ヒント

メニューから違う色を選択できます

色 ▾ の効果を 25 ずつ変える

または、違う数を入力し、スペースキーを再度押します

ストップを押してリセットします



# ビートに合わせて動かそう

ドラムのビートに合わせてダンスを始める



<http://scratch.mit.edu>

2

SCRATCH

# ビートに合わせて動かそう

準備をする

新しいスプライト:

ダンサーを選択するか、他の画像を選択する

コードを試す

```
[flag]がクリックされたとき
  [ずっと]
    [30 歩動かす]
    [1▼ のドラムを 0.5 拍鳴らす]
    [-30 歩動かす]
    [2▼ のドラムを 0.5 拍鳴らす]
```

回数を入力

ドラムの音を選択

実行する



フラッグをクリックしスタート

カードを作る



1.カードを半分に折る



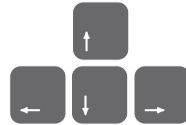
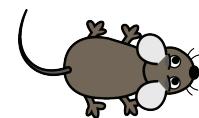
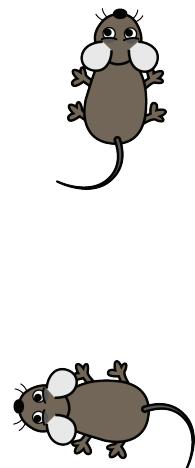
2.裏面にのりをつける



3.点線に沿ってカードを切る

# キーで動かそう

矢印キーでスプライトを動かす



<http://scratch.mit.edu>

3

SCRATCH

# キーで動かそう

コードを試す

上向き矢印 ▾ キーが押されたとき

0 度に向ける

10 歩動かす

左向き矢印 ▾ キーが押されたとき

-90 度に向ける

10 歩動かす

右向き矢印 ▾ キーが押されたとき

90 度に向ける

10 歩動かす

下向き矢印 ▾ キーが押されたとき

180 度に向ける

10 歩動かす



実行する

矢印キーを押して動かそう

スプライトが逆さまになっている?  
回転方法を変更することができるよ

ヒント

回転方法を 左右のみ ▾ にすす  
左右のみ  
回転しない  
自由に回転

カードを作る



1.カードを半分に折る



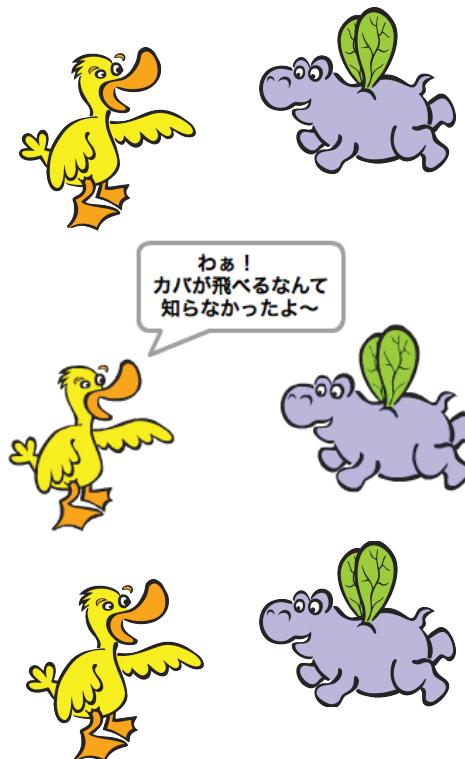
2.裏面にのりをつける



3.点線に沿ってカードを切る

# おしゃべりをさせよう

スプライトに何のおしゃべりをさせたい?



<http://scratch.mit.edu>

4

SCRATCH

カードを作る



1.カードを半分に折る



2.裏面にのりをつける



3.点線に沿ってカードを切る

# おしゃべりをさせよう

わあ!

準備をする

新しいスプライト: /

スプライトを選択

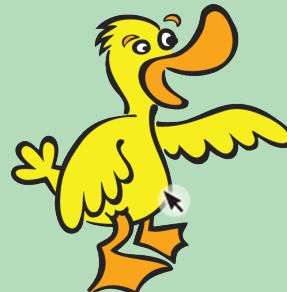
コードを試す

このスプライトがクリックされたとき

わあ!カバが飛べるなんて知らなかったよ~ と ② 秒言う

ここに言葉を入力

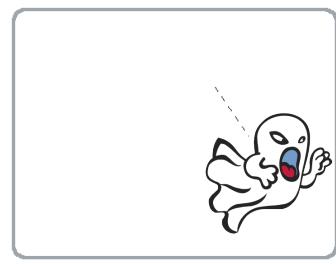
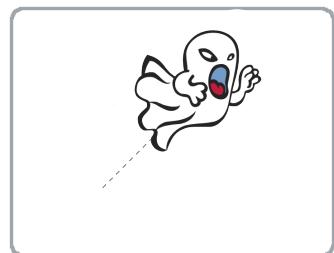
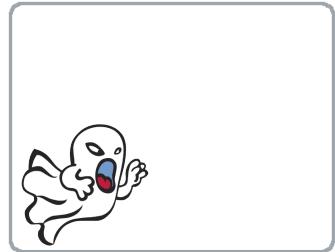
実行する



スプライトをクリックしてスタート

# 滑らせよう

一点から他点へスムーズに動かす



<http://scratch.mit.edu>

5

SCRATCH

カードを作る



1.カードを半分に折る



2.裏面にのりをつける



3.点線に沿ってカードを切る

# 滑らせよう

準備をする

新しいスプライト: /

コスチュームを選択するか、新しいスプライトを描く

コードを試す

がクリックされたとき

- ① 秒でx座標を **20** に、y座標を **80** に変える
- ② 秒でx座標を **10** に、y座標を **-20** に変える
- ③ 秒でx座標を **-110** に、y座標を **-100** に変える

どれくらい長く

水平方向

垂直方向



フラッグをクリックしスタート

実行する

スプライトのxy座標を知るには:



xy座標が表示されます

i をクリック

Ghost2  
x: -87 y: 27 向き: 90°   
回転の種類: ●  
プレイヤーでドラッグできるか: ■  
表示する:

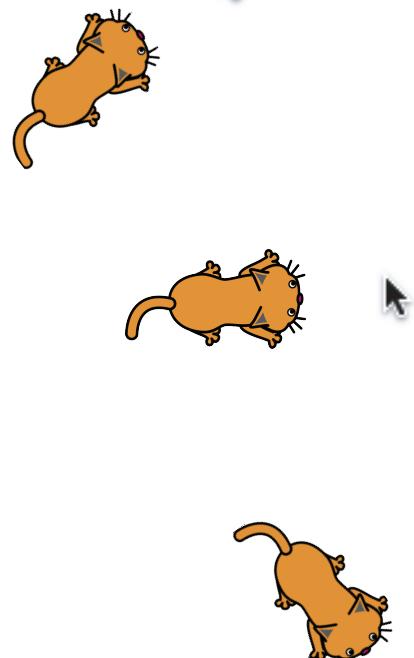
x:-240 y: 180	*	x: 240 y: 180
x:-240 y: -180	*	x: 240 y: -180
x: 0 y: 0	*	x: 240 y: 180

ステージにxy座標が表示されます

ヒント

# マウスを追いかげよう

マウスのポインターを追いかける



<http://scratch.mit.edu>

6

SCRATCH

# マウスを追いかげよう

準備をする

新しいスプライト: 🐱 / 🎨 📸

猫を選択するか、他のスプライトを選ぶ

コードを試す

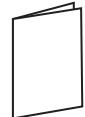
```
【旗】がクリックされたとき  
ずっと  
  mouse-pointer へ向ける  
  ③ 歩動かす
```

実行する



フラッグをクリックしスタート

カードを作る



1. カードを半分に折る



2. 裏面にのりをつける



3. 点線に沿ってカードを切る

# リリストダンス

音楽を鳴らしボディーツイストをする



<http://scratch.mit.edu>

7

SCRATCH

# リリストダンス

準備をする

新しいスプライト:

ダンスをする人の画像を選択



新しい音:



音を選択するか、新しい音を録音する  
音は短めに！

コードを試す

d キーが押されたとき

human beatbox2 の音を鳴らす

渦巻き の効果を 100 にする

0.5 秒待つ

渦巻き の効果を 0 にする

0.5 秒待つ

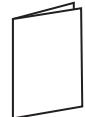
メニューから渦巻きを選択

実行する



キーを押してスタート

カードを作る



1.カードを半分に折る



2.裏面にのりをつける



3.点線に沿ってカードを切る

# 渦巻きで遊ぼう

マウスを動かして写真に渦巻きを作ろう

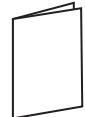


<http://scratch.mit.edu>

8

SCRATCH

カードを作る



1.カードを半分に折る



2.裏面にのりをつける



3.点線に沿ってカードを切る

# 渦巻きで遊ぼう



準備をする

新しいスプライト: 🐿️ / 📸 / 📸

リスを選択すか、他の写真を選ぶ

コードを試す

【旗】がクリックされたとき  
ずっと  
渦巻き の効果を マウスのx座標 にする

マウスのx座標を挿入

メニューから渦巻きを選ぶ

実行する



フラッグをクリックしスタート

ヒント

X: 213 y: -180  
新しいスプライト: 🐿️ / 📸 / 📸

マウスを動かす度に数値がどのように変化するか見てみよう

# アニメーション

シンプルなアニメーションを作ろう



<http://scratch.mit.edu>

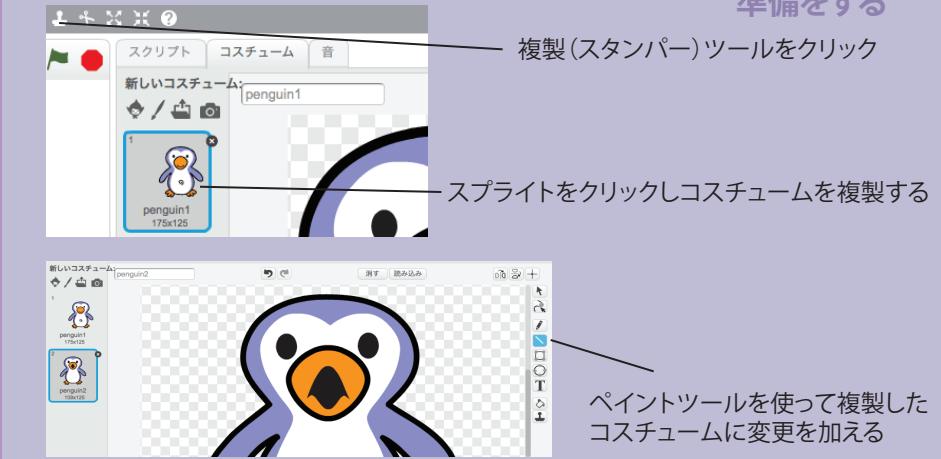
9

SCRATCH

# アニメーション



準備をする



コードを試す

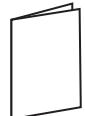


実行する



フラッグをクリックしスタート

カードを作る



1.カードを半分に折る



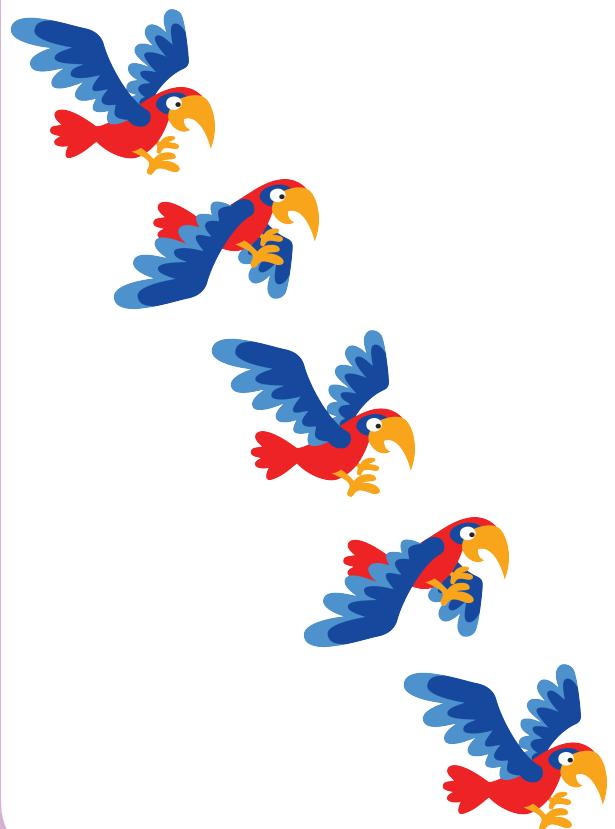
2.裏面にのりをつける



3.点線に沿ってカードを切る

# 動画をつくろう

キャラクターが動く動画を作ろう



<http://scratch.mit.edu>

10

SCRATCH

カードを作る



1. カードを半分に折る



2. 裏面にのりをつける



3. 点線に沿ってカードを切る

# 動画をつくろう



準備をする

新しいスプライト:

クリックしてスプライトライブラリーを開く  
2つ以上のコスチュームがあるスプライトを選択

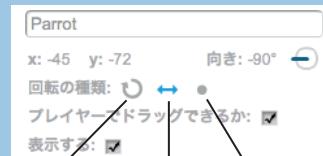
コードを試す

```
【旗】がクリックされたとき
  ずっと
    次のコスチュームにする
    0.2 秒待つ
    10 歩動かす
    もし端に着いたら、跳ね返る
```

スプライトが逆さまになっている?  
回軛方法を変更することができるよ



●をクリック



自由に回転

左右のみ

回転しない

ヒント

# サプライズボタン

オリジナルのボタンを作ろう

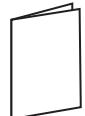


<http://scratch.mit.edu>

11

SCRATCH

カードを作る



1. カードを半分に折る



2. 裏面にのりをつける



3. 点線に沿ってカードを切る

# サプライズボタン



準備をする

新しいスプライト: / /

ドラムを選択(『もの』カテゴリーにあるよ)



ドラムボタン  
x: -149 y: -114 向き: 90°  
回転の種類: ↔

info icon をクリック

スプライトの名前の変更ができるよ

コードを試す

このスプライトがクリックされたとき

色 の効果を 25 ずつ変える

1 から 18 までの乱数 のドラムを 0.25 拍鳴らす

色 の効果を -25 ずつ変える

乱数のブロックを挿入



実行する

スプライトをクリックし、何が起こる(聞こえる)か試してみよう

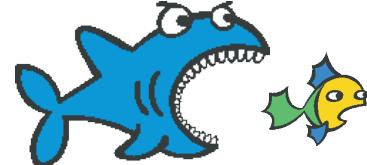
# 点数を記録しよう

スコアボードをゲームに追加する

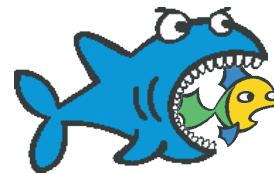
Shark: スコア 0



Shark: スコア 0



Shark: スコア 1

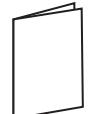


<http://scratch.mit.edu>

12

SCRATCH

カードを作る



1. カードを半分に折る



2. 裏面にのりをつける



3. 点線に沿ってカードを切る

# 点数を記録しよう

Shark: スコア 1



準備をする

データを選択  
『変数を作る』をクリック



変数名に『スコア』を入力し  
『OK』をクリック

コードを試す



プレダウンリストから追いかけるスプライトを選択

スコアを1づつ増やす



実行する  
フラッグをクリックしスタート