

教育者向けガイド

着せ替え遊び

本書は、Scratchを用いた60分間のワークショップを計画し指導する際の教育者向けのガイドです。ワークショップで参加者に”着せ替え遊び”のデザインとコーディングを体験してもらいます。



ワークショップの概要

推奨の60分のワークショップ用のアジェンダは次のとおりです。



想像する

10分間

最初に、参加者全員を集めてテーマを紹介します。そしてアイデアを引き出します。



創作する

40分間

次に、参加者が各々のペースで”着せ替え遊び”を創作できるよう、手助けします。



共有する

10分間

最後に、皆んなを集めて共有と振り返りを行います。

ワークショップの準備

ワークショップ用のチェックリストを使って準備します。

□ チュートリアルの事前確認

”着せ替え遊び”のチュートリアルは、参加者にプロジェクトの作り方を教えています。ワークショップ前に、チュートリアルを確認して最初の数ステップを試しておきます。

scratch.mit.edu/fashion



□ アクティビティカードの準備

”着せ替え遊び”のカードを数セット準備し、ワークショップ中に参加者が利用できるようにします。

scratch.mit.edu/fashion/cards



□ 参加者のScratchアカウントの確認

参加者は、scratch.mit.eduで自分のScratchアカウントを登録できます。教師用アカウントがある場合、教師が生徒用アカウントを設定できます。

教師用アカウントの申請: scratch.mit.edu/educators

□ コンピュータ/ラップトップのセットアップ

参加者が一人または二人で作業できるようにコンピュータを揃えておきます。

□ プロジェクター/大型モニター付きコンピュータのセットアップ

サンプルを見せたり、スタート方法を説明するのに、プロジェクターを1台使えるようにしておきます。

想像する



まず参加者を集めてテーマを紹介します。そしてプロジェクトのアイデアを引き出します。

ウォーミングアップ: ラフスケッチ

参加者に、紙とペンでイメージした帽子をスケッチするために1～2分の時間を取りましょう。そのスケッチは、目立つ帽子、他愛ないパーティー帽、便利な発明品になるかもしれません。

その帽子をいつかぶるつもりですか？

参加者にスケッチした帽子を隣の参加者に見せるよう促しましょう。

アイデアとインスピレーション

アイデアを引き出すため、ファッションゲームのプロジェクトのサンプルを紹介しましょう。

”Fashion Studio”で、いくつかのサンプルが見つかります。

Fashion Studio

Projects (9)

Comments (0)

Curators

Activity



Fashion Dani Fashion
by 21bretzA



Dani Fashion
by Unicorn87093



Dress up Bun-bun
by LillyMoon15

scratch.mit.edu/studios/1424746 を参照して下さい。

最初のステップのデモ



チュートリアル最初の数ステップを実演してみせます。そうすることによって参加者はどうやって始めたらいいのかわかるようになります。

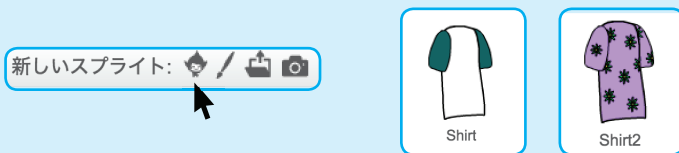
Scratchで、“作る”をクリックします。
スプライトライブラリーから“Dani”を選びます。



“Dani”に何かお話しさせます。

スペース キーが押されたとき
みなさん、こんにちは！ と 2 秒言う

洋服のアイテムを追加します。



クリックしたら、洋服の色が変化するようにします。

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

創作する



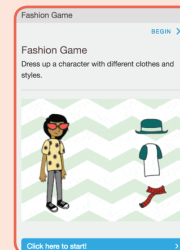
参加者が、“着せ替え遊び”のプロジェクトをデザインできるようにサポートします。

問いかけで始めます。
始めるにあたり参加者に質問します。

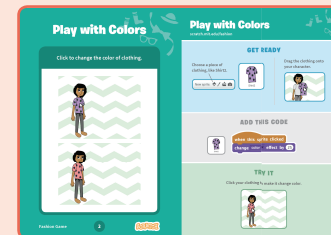
どんな色の物を身に付けて
みたいですか？

最初に追加する洋服の
アイテムは何ですか？

教材を与えます。
入門用の教材の選択肢を示します。



手順に沿って進めたい参加
者向けのオンラインチュート
リアル:
scratch.mit.edu/fashion



いろいろと探究しながら進めたい
参加者向けのアクティビティ
カード:
scratch.mit.edu/fashion/cards

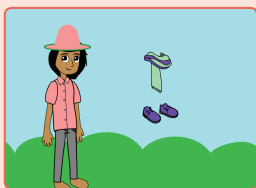
開始のためのアイデアを思い付かせます。

- “Dani”や他のキャラクターを選
びましょう。
- 洋服のスタイルを替えてみましょう。
- 何かおしゃべりさせましょう。
- 身に着ける物を追加しましょう。
- 洋服のアイテムを選びましょう。
- 背景を選びましょう。



さらにトライさせます。

- 身に着ける物を所定の場所に動かしてみましょう。
- 緑の旗ボタンを押したら、身に着ける物の位置を元に戻してみましょう。
- 自分自身のキャラクターや身に着ける物を描いてみましょう。



自分仕様にカスタマイズするのを手助けします。

参加者に、自分の個性的なスタイルや興味をもとに、プロジェクトをカスタマイズするよう勧めて下さい。
あらゆるプロジェクトは異なっているものです！

- ドレスアップしたいのは、どんなキャラクターですか？
- どんなスタイルをしていますか？



共有する準備をします。

プロジェクトの説明や貢献した人を追加するには、「プロジェクトページ参照」ボタンをクリックしましょう。

このビデオは、Scratchウェブサイトプロジェクトを共有する方法を紹介しています。

vimeo.com/llk/share



共有する

バーチャル・ファッションショーを開催しましょう。
参加者にお互いのファッションゲームを見せ合うよう促します。

ディスカッションできるような質問をします。

あなたが作ったプロジェクトの何が一番好きですか？

最も難しかったのは何ですか？

もっと時間があったら、何を追加または変更しますか？

次なるステップは？

参加者は、様々なアイデアとコンセプトを活用して、プロジェクトを創作できます。以下の2つの「着せ替え遊び」プロジェクトのバリエーションを参加者に示します。



歴史的なファッション

歴史の中で特定の時間と場所のファッションを研究し、そのスタイルに基づいたファッションゲームを作りましょう。サンプルのプロジェクトを見つけるために、Scratch上で「historical fashion」で検索してみましょう。



靴をデザインする

服装全体に着目したゲームの代わりに、小さな所にズームして、シューズ、帽子、ネックレス、Tシャツやネイルアートをデザインできるゲームを作ってみましょう。