プログラミング入門(2)

ITビジネス科 特別授業 2025/05/14

応用編

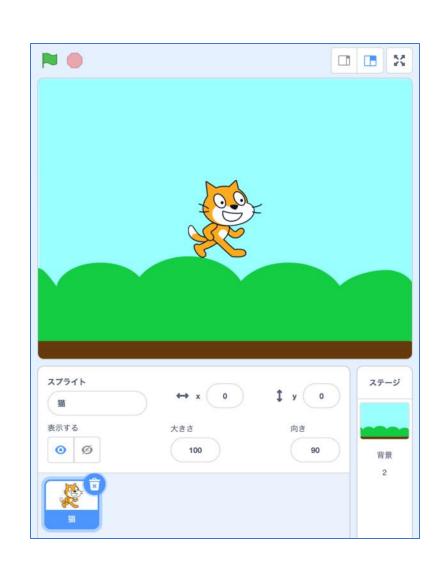
紙芝居

紙芝居

新たな表現の第一歩

準備

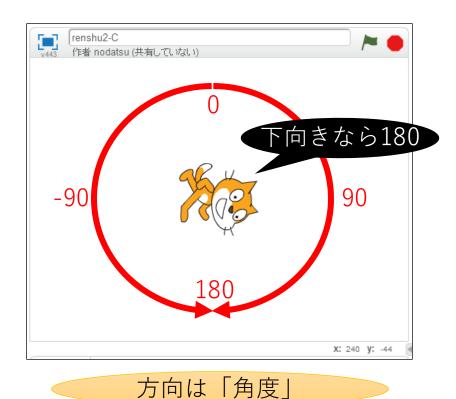
• 背景と猫



※Scratchの位置と方向

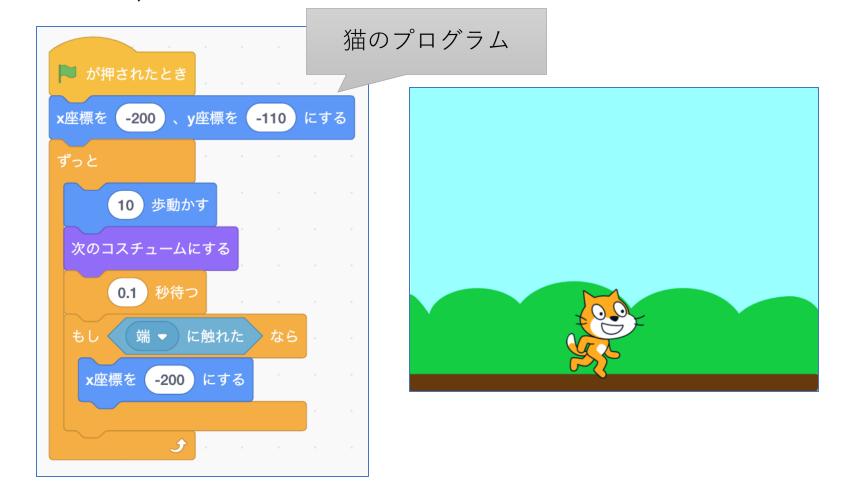
スプライトの位置と方向





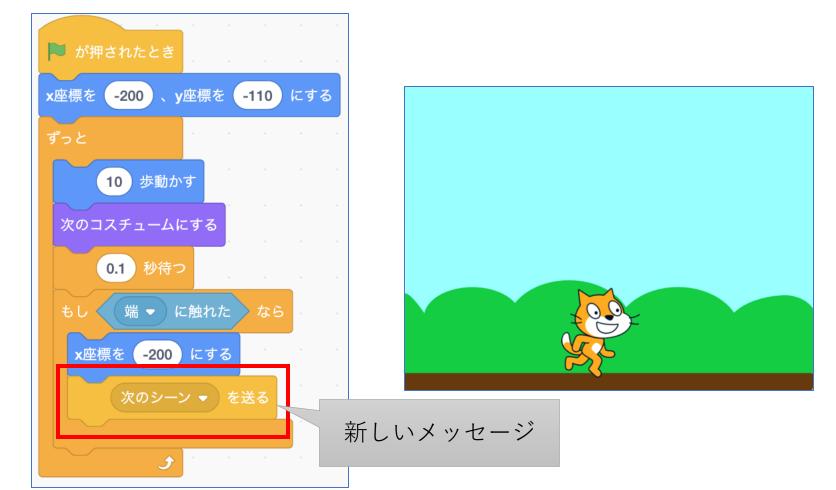
基本動作

• 猫(スプライト)を歩かせる



シーンの切り替え(トリガー)

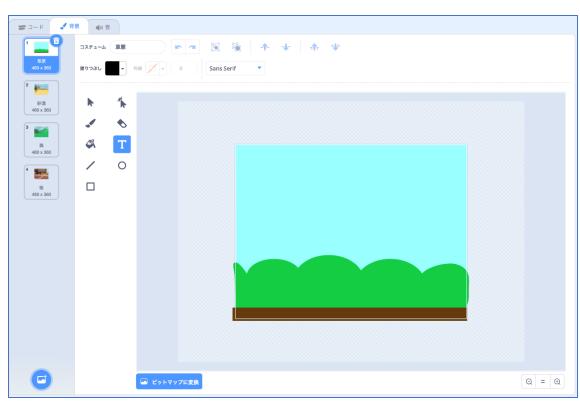
メッセージを送る



シーンの切り替え(背景)

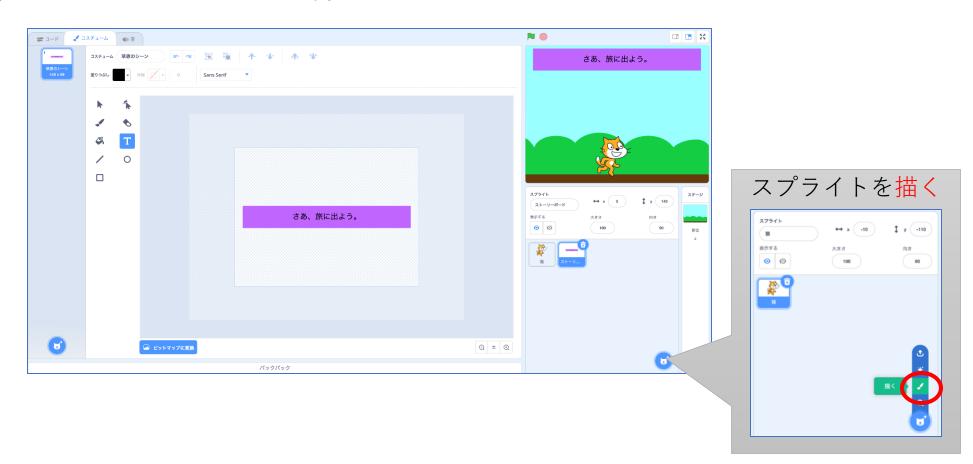
• 背景の変更





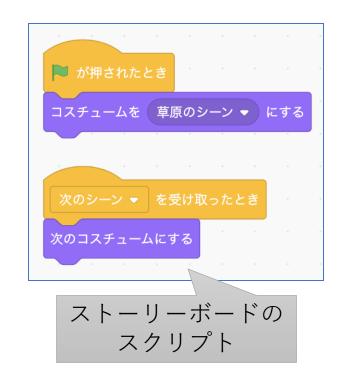
ストーリーボード

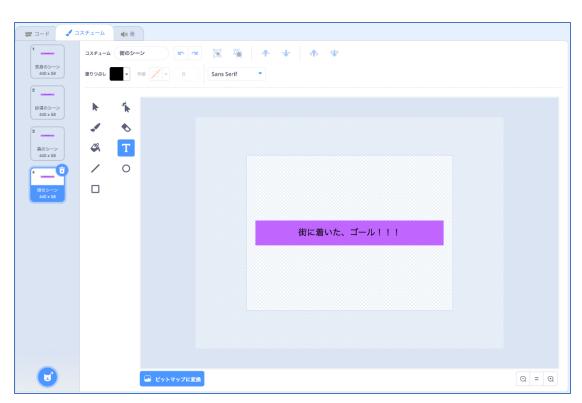
• 新しいスプライトの作成



シーンの切り替え (ストーリーボード)

• ナレーションの変更





自分のストーリーを作ろう

- 新しいストーリー
 - スプライト = 登場人物
 - 背景 = シーン
 - ストーリーボード = 物語
- 追加要素
 - 脇役(キャスト)
 - 舞台効果(大道具)
 - アイテム(小道具)
 - BGM、オープニング、エンディング

開発コミュニティに参加しよう!

プロジェクトの共有 スタジオ登録

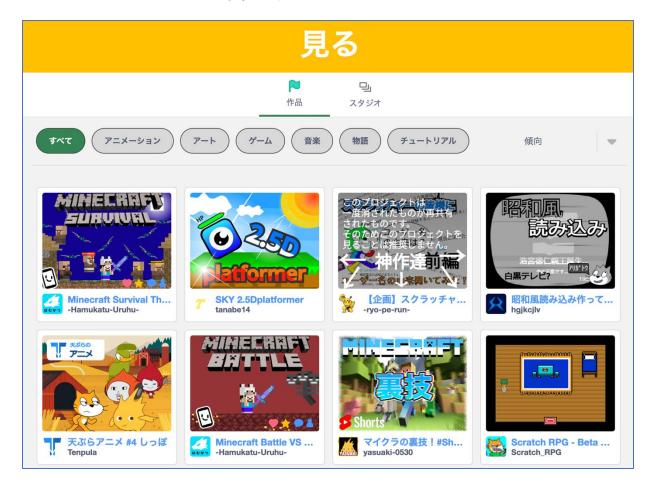
共有しよう!

• プロジェクトページ



見る!

• 世界中のプログラマーの作品



スタジオ登録しよう!

スタジオ機能 キュレーター タブ 作る 見る アイデア Scratchについて 〇 検索 青森山田高校ITビジネ **☞** プロジェクト (0) 📗 コメント ③ 活動内容 ス科2025年度3年生 スタジオをフォロー このスタジオのキュレーターに招待されました。 マネージャー 招待を受ける nodatsu スタジオの所有者 2025 青森山田高校ITビジネス科特別授業 キュレーター のスタジオです。 特別授業用スタジオのキュレーターになる