

カードを作ろう
1. 点線で切ろう
2. カードを半分に折ろう
3. 裏をのりで貼ろう

ものがたり 物語を作ろう カード



キャラクターを選んで、
おしゃべりさせて、
物語を生き生きとさせよう

scratch.mit.edu/story

SCRATCH

ものがたり 物語を作ろう カード

1番め
あと
はじ
じゅんじょ
き
ほか
ため
物語を作ろう
カードから始めて、
後は順序を気にせず他のカードを試そう：

- 物語を始めよう
- キャラクターを登場させよう
- おしゃべりさせよう
- 場面を変えよう
- 滑るように動かそう
- 場面に登場させよう
- インタラクティブにしよう
- 声を追加しよう
- ボタンをクリックしよう

scratch.mit.edu/story

SCRATCH

カードを作ろう
1. 点線で切ろう
2. カードを半分に折ろう
3. 裏をのりで貼ろう

物語を始めよう

ばめん えら
場面を選んでキャラクターを紹介しよう。



物語を作ろう

1

SCRATCH

物語を始めよう

scratch.mit.edu/story

準備しよう

新しい背景:
/ /

はいけい
えら
背景を選ぼう。



pathway

準備しよう

キャラクターを選ぼう。
新しいスプライト: / /



Abby

このコードを足してみよう



Abby

がクリックされたとき

背景を pathway にする

この庭には何があるのかしら? と言う

キャラクターにおしゃべりして
ほしいことを打ち込もう。

試してみよう

はた
緑の旗をクリックして
実行してみよう。



カードを作ろう
1. 点線で切ろう
2. カードを半分に折ろう
3. 裏をのりで貼ろう

キャラクターを登場させよう

ばめんあたらとうじょう
場面に新しいキャラクターを登場させよう。



ものがたり
物語を作ろう

2

SCRATCH

キャラクターを登場させよう

scratch.mit.edu/story

準備しよう

キャラクターを選ぼう。

新しいスプライト:



音タブをクリックしよう。

新しい音:

つぎ
次に fairydust のような
サウンドを選ぼう。

このコードを足してみよう

スクリプトタブをクリックしよう。

```
がクリックされたとき  
隠す  
3秒待つ  
fairydust の音を鳴らす  
表示する
```

試してみよう

みどり
緑の旗をクリックして
はた
実行してみよう。



カードを作ろう
1. 点線で切ろう
2. カードを半分に折ろう
3. 裏をのりで貼ろう

おしゃべりさせよう

ふたり
二人のキャラクターにおしゃべりさせよう。



ものがたり
物語を作ろう

3

SCRATCH

おしゃべりさせよう

scratch.mit.edu/story

準備しよう

キャラクターを2つ選ぼう。

新しいスプライト: / /



Fish2

Crab

このコードを足してみよう



がクリックされたとき
Pearlちゃんを見かけた? と 2 秒言う
彼女が見つからないの。と言う
メッセージ1 を送る

メッセージを送ろう。



メッセージ1 を受け取ったとき
うん、見かけたよ！ついでおいで！と言う

メッセージを受け取ったら、
このキャラクターに
何をするのか教えよう。

試してみよう

緑の旗をクリックして
実行してみよう。



ヒント

メッセージ1 を送る
メッセージ1
新しいメッセージ...

ドロップダウンメニューをクリックして
新しいメッセージを追加できるよ。

場面を変えよう

はいきい　か　なに　お
背景を変えて、何かを起こそう。



ものたり
物語を作ろう

4

SCRATCH

場面を変えよう

scratch.mit.edu/story

準備しよう

新しい背景:

はいきい
背景を2つ
えら
選ぼう。



winter



desert

キャラクターを選ぼう。

新しいスプライト: ♡ / □



Tera

このコードを足してみよう



がクリックされたとき

背景を winter ▾ にする

ブルブル！ここ寒いよ！と 2 秒言う

太陽が沈んじゃった。と 2 秒言う

1 秒待つ

背景を desert ▾ にする

キャラクターに
おしゃべりしてほしい
ことを打ち込もう。

はいきい　か　なに　お
背景が変わったら、何かを起こそう。

背景が desert ▾ になったとき

アハ、こっちがいいね！と 2 秒言う

試してみよう

みどり　はた
緑の旗をクリックして
じっこう
実行してみよう。



滑るように動かそう

スクリーンの中で
キャラクターを滑るように動かそう。



ものがたり
物語を作ろう

5

SCRATCH

滑るように動かそう

scratch.mit.edu/story

準備しよう

新しい背景:

背景を選ぼう。



キャラクターを選ぼう。

新しいスプライト:



このコードを足してみよう



がクリックされたとき
120° 度に向ける
x座標を -190 、y座標を 60 にする
1 秒でx座標を -20 に、y座標を -170 に変える
90° 度に向ける

スタート位置にセットしよう。
他の所に滑るように動かそう。

ヒント

スプライトを好みの場所にドラッグした後、「x,y座標を～にする」ブロックか、「～秒でx,y座標を～に変える」ブロックを追加しよう。



スプライトをドラッグすると、
ブロックパレットのx, y座標が
自動的に入るよ。

カードを作ろう
1. 点線で切ろう
2. カードを半分に折ろう
3. 裏をのりで貼ろう

場面に登場させよう

あたら
はいきい
か
背景を変えて、
とうじょう
新しいキャラクターを登場させよう。



ものがたり
つく
物語を作ろう

6

SCRATCH

場面に登場させよう

scratch.mit.edu/story

準備しよう

新しい背景:

はいきい
背景を2つ
えら
選ぼう。

bedroom2

winter

キャラクターを選ぼう。

新しいスプライト:



このコードを足してみよう



ステージのサムネイル
新しい背景:
[camera icon]

クリックしよう。



Bear1

隠す

さいしょ
最初は隠そう。

がクリックされたとき

背景を bedroom2 ▾ にする

6 秒待つ

背景を winter ▾ にする

この場面にしよう。



Bear1

隠す

さいしょ
最初は隠そう。

背景が winter ▾ になったとき

表示する

こんにちは! と 2 秒言う

この場面に登場させよう。

試してみよう

みどり
はた
緑の旗をクリックして
実行してみよう。



インタラクティブにしよう

スプライトをクリックして、何か起こう。



ものがたり
物語を作ろう

インタラクティブにしよう

scratch.mit.edu/story

準備しよう

スプライトを選ぼう。

新しいスプライト:



タブをクリックしよう。

新しい音:



次に音のライブラリーから音を選ぼう。

このコードを足してみよう

スクリプト タブをクリックしよう。

このスプライトがクリックされたとき
fairydust の音を鳴らす
10回繰り返す
色 の効果を 25 ずつ変える

音を選択しよう。

メニューからいろいろな効果を選ぼう。

試してみよう

スプライトをクリックして実行してみよう。

ヒント



効果をクリアするには、停止ボタンをクリックするよ。

カードを作ろう
1. 点線で切ろう
2. カードを半分に折ろう
3. 裏をのりで貼ろう

声を追加しよう

声を録音して

キャラクターにおしゃべりさせよう。



ものがたり
物語を作ろう

8

SCRATCH

声を追加しよう

scratch.mit.edu/story

準備しよう

キャラクターを選ぼう。

新しいスプライト:



Devin

音タブをクリックしよう。

新しい音:

このアイコンを
クリックしよう。
(マイクが必要で、
初めて使うときは
警告画面が出るよ)



クリックして声を
録音しよう。

このコードを足してみよう

スクリプトタブをクリックしよう。

がクリックされたとき

音を鳴らす

私達のショーに、ようこそ、おいで下さいました。と 2 秒言う

試してみよう

緑の旗をクリックして
実行してみよう。



ボタンをクリックしよう

ボタンをクリックして、場面を変えよう。



ものたり
物語を作ろう

9

SCRATCH

ボタンをクリックしよう

scratch.mit.edu/story

準備しよう

新しい背景:



はいせい
背景を2つ
えら
選ぼう。

atom playground

basketball-court-a

Arrow1 のようなボタン用の スプライトを選ぼう。

新しいスプライト:



Arrow1

このコードを足してみよう



このスプライトがクリックされたとき

背景を 次の背景 ▾ にする

隠す

3秒待つ

表示する

メニューから次の
背景を選択しよう。

ボタンを表示するまでの
待ち時間を入力しよう。

試してみよう

ボタンをクリックして実行してみよう。

ヒント

最初の場面には、このスクリプトを追加しよう。
それから緑の旗をクリックするよ。

がクリックされたとき

背景を atom playground ▾ にする

隠す

3秒待つ

表示する