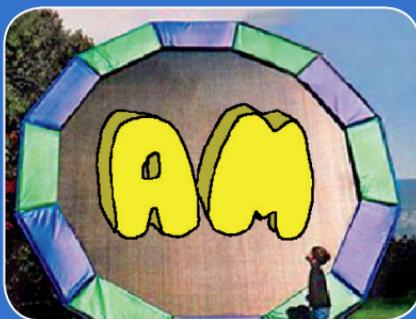


なまえ うご
名前を動かそう
カード



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

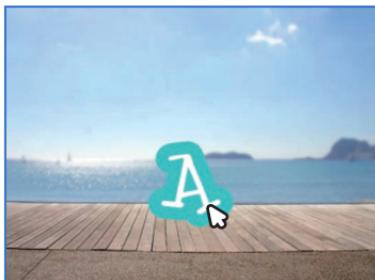
なまえうご 名前を動かそう カード

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



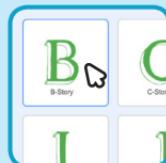
じゅんび 準備しよう



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 いき
背景を選ぼう



Spotlight



スプライトを選び
もじ
えらぶ
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
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

ン 文字

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

このスプライトが押されたとき

15 回繰り返す

大きさを 10 ずつ変える

15 回繰り返す

大きさを -10 ずつ変える

——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



はいせい
えら
背景を選ぼう



Jurassic



えら
もじ
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



G

Block-G

M

Block-M

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
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
x 座標は、左右の位置を示しているよ
ざひょう
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

せかい そうぞう 世界を想像しよう カード



なん せかい そうぞう
何でもできちゃう世界を想像しよう

せかい そうそう
世界を想像しよう
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：

- ・おしゃべりさせよう
- ・飛び回らせよう
- ・左右に動かそう
- ・上下に動かそう
- ・コスチュームを変えよう
- ・滑るように動かそう
- ・拡大したり縮小しよう
- ・場面を変えよう
- ・音を加えよう

おしゃべりさせよう

スプライトにおしゃべりさせよう



...ができるたらと想像しよう



おしゃべりさせよう

scratch.mit.edu



じゅんび 準備しよう



スプライト1

おしゃべりさせたいスプライトを選ぼう

このコードを加えよう



おしゃべりさせたいことをタイプしよう

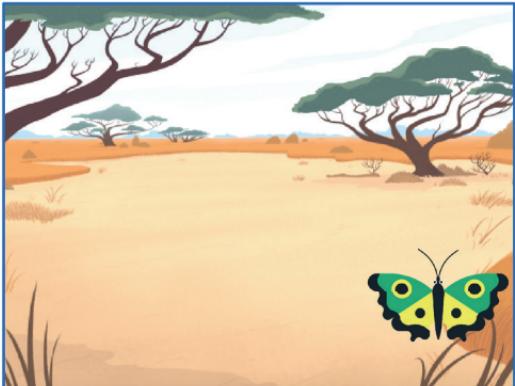
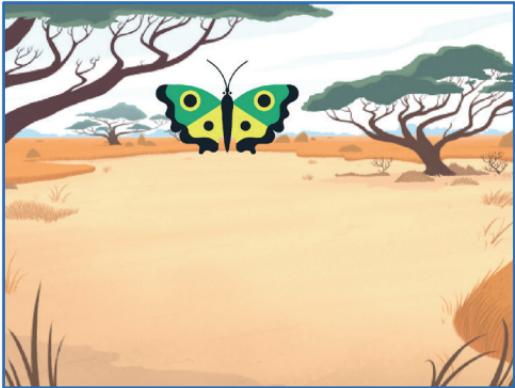
ため 試してみよう

はた お じっこう
旗を押して実行してみよう—



とまわ 飛び回らせよう

スペースキーを押してすべ
うごかそう



とまわ 飛び回らせよう

scratch.mit.edu



じゅんび 準備しよう



えら
スプライトを選ぼう



Butterfly 2



はいきい
えら
背景を選ぼう



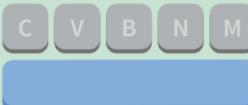
Savanna

くわ このコードを加えよう



”どこかの場所”を選択するとキーを押すたびに行く
場所が変わるよ

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

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



えら
スプライトを選ぼう



Ben



はいきい
えら
背景を選ぼう



Playing Field

このコードを加えよう

"**x** 座標を~ずつ変える" を使って、キャラクターを端から端に動かそう



右向き矢印 ▾ キーが押されたとき

x座標を 10 ずつ変える



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 うご 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



キーボードの右矢印キーや左矢印キーを押してみよう

じょうげ 上下に動かそう

やじるし お じょうげ うご
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



えら
スプライトを選ぼう



Hedgehog



えら
背景を選ぼう



Woods and Bench

このコードを加えよう

"y 座標を~ずつ変える" を使って、キャラクターを上下に動かそう



Hedgehog



した うご ふ あたい い
下に動かすには負の値を入れよう

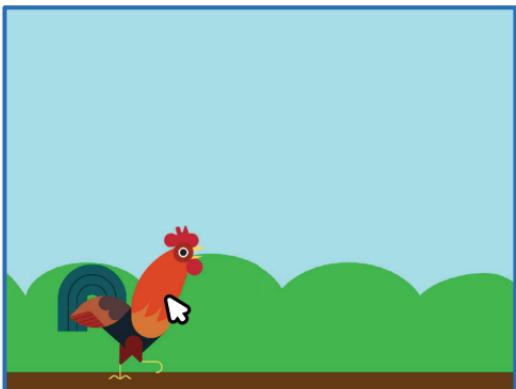
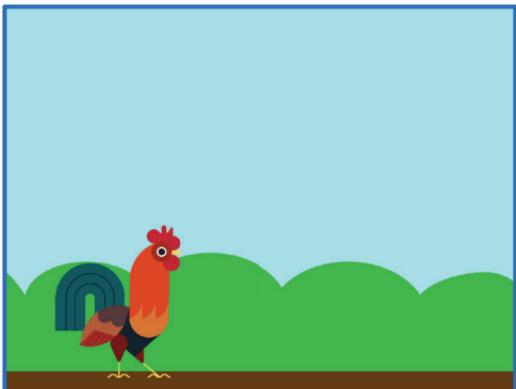
ため 試してみよう



うえやじるし したやじるし お
キーボードの上矢印キーや下矢印キーを押してみよう

コスチュームを変えよう

スプライトに動きをつけよう



か コスチュームを変えよう

scratch.mit.edu



じゅんび 準備しよう



えら
スプライトを選ぼう



Rooster



はいきい
えら
背景を選ぼう

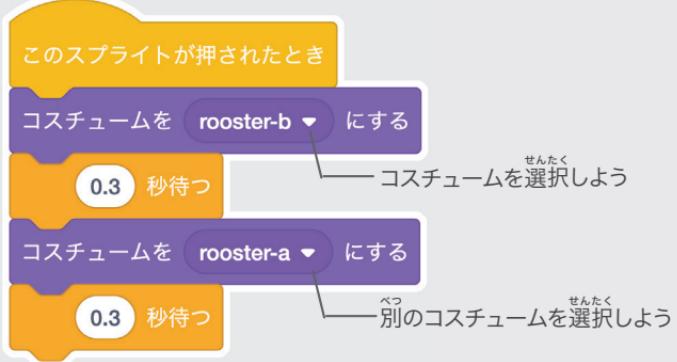


Blue Sky

このコードを加えよう



Rooster



```
when green flag is clicked
  [switch costume v to rooster-b for (0.3 sec)
  [switch costume v to rooster-a for (0.3 sec)]]
```

このスプライトが押されたとき

コスチュームを rooster-b にする

0.3 秒待つ

コスチュームを rooster-a にする

0.3 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



スプライトを押してみよう

すべ うご 滑るよう^くに動かそう

ちてん べつ ちてん
スプライトのある地点から別の地点に
すべ うご
滑るよう^くに動かそう



すべ 滑るよう に動かそう

scratch.mit.edu



じゅんび 準備しよう



えら
スプライトを選ぼう



えら
はいき
背景を選ぼう



このコードを加えよう



が押されたとき / スタート地点をセットしよう

x座標を 0 、y座標を 0 にする

1 秒でx座標を -180 に、y座標を -100 に変える

別の地点をセットしよう

ため 試してみよう

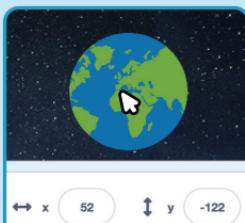
はた お じっこう
旗を押して実行してみよう —



ヒント

いどう
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
x 座標は、左右の位置を示しているよ
ざひょう
y 座標は、上下の位置を示しているよ



x 座標が 52、y 座標が -122

かくだい しゅくしょう 拡大したり縮小しよう

お
スプライトを押したら
おお
大きさが変わるようにしよう



かくだい しゅくしょう 拡大したり縮小しよう

scratch.mit.edu



じゅんび 準備しよう



えら
スプライトを選ぼう



はいけい えら
背景を選ぼう



このコードを加えよう



Drums Tabla



ため 試してみよう



お
スプライトを押してみよう

ばめんか 場面を変えよう

はいけい き か ばめん か
背景を切り変えて場面を変えよう



ばめんか 場面を変えよう

scratch.mit.edu



じゅんび 準備しよう



はいけい
背景を2つ選ぼう



Savanna



Metro



えら
スプライトを選ぼう

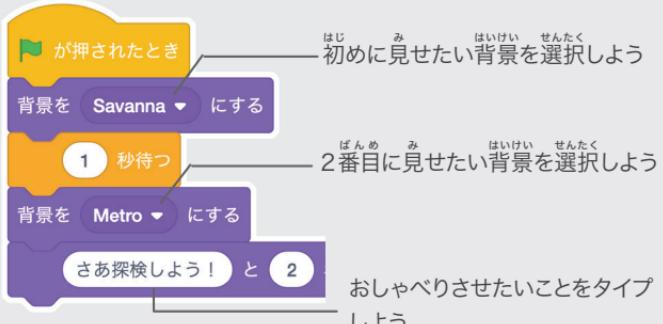


Avery

このコードを加えよう



Avery



ため 試してみよう

はた
旗を押して実行してみよう —



おとくわ 音を加えよう

あなたの声やいろいろな音を加えよう



□)

こんにちは、みんな！



おと くわ 音を加えよう

scratch.mit.edu



じゅんび 準備しよう



スプライトを選ぼう



Champ99



音タブをクリックして、

音を
録音するを選択しよう

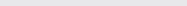


録音する

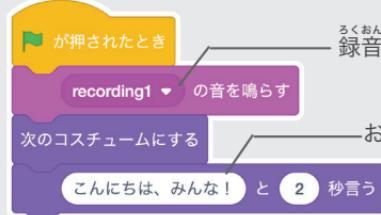
あるいは、
音を
選ぼう

赤い録音するボタンをクリックして、
声や
いろいろな音を録音しよう

録音機能が使えない場合は、ライブラリー
の音を選ぼう



コードタブをクリックしよう



録音した音を選択しよう

おしゃべりさせたいことをタイプしよう

ため

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

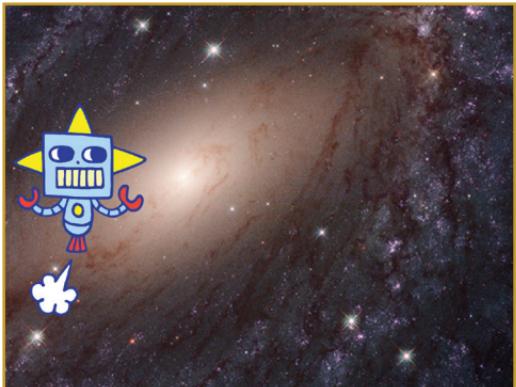
ついせき 追跡ゲーム カード

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



くわ 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

ひだりむ や 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

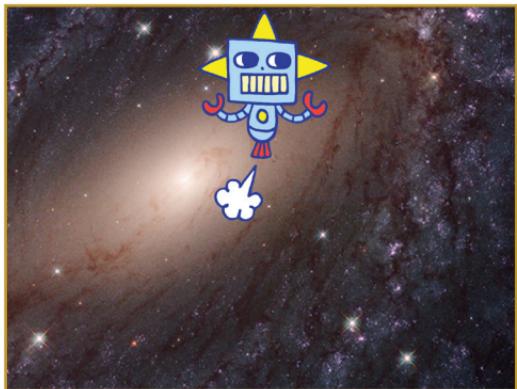


みぎ うさ せい あたい
右に動かすには正の値にしよう

x座標を 10 ずつ変える

上下に動かそう

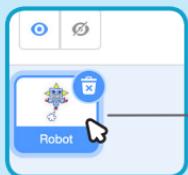
矢印キーを押して上下に動かそう



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

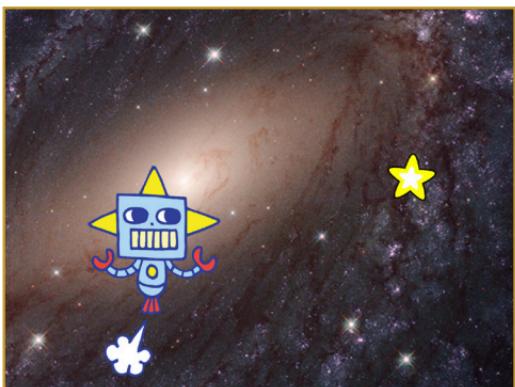
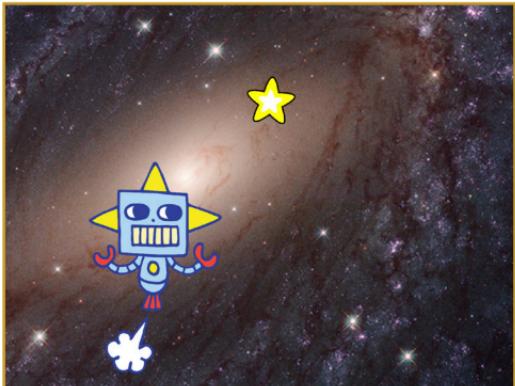
うえ うさ せい あたい
上に動かすには正の値にしよう

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

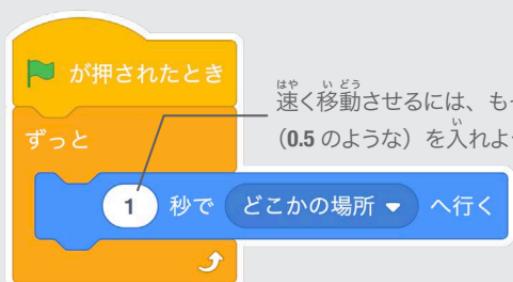


Star

このコードを加えよう



Star



はや い どう
速く移動させるには、もっと小さな数
ちい
(0.5のような) 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 → [] → 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

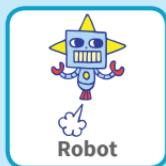
ほし ふ
キャラクターが星に触れたら
おと な
音を鳴らそう



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
せんたく
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

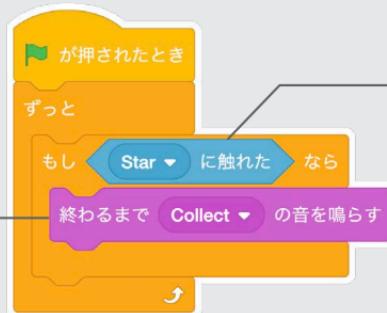
このコードを加えよう



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

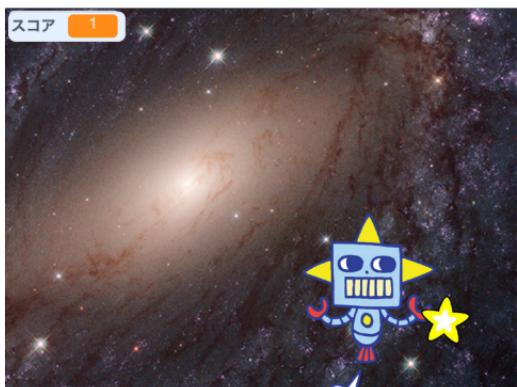
はた お じっこい
旗を押して実行してみよう



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

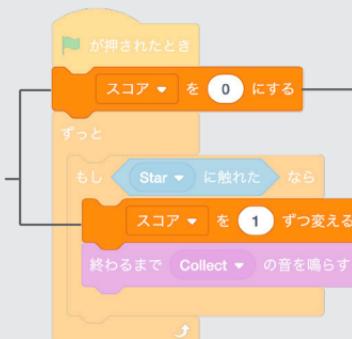


変数の名前を "スコア" にして、
OK をクリックしよう

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



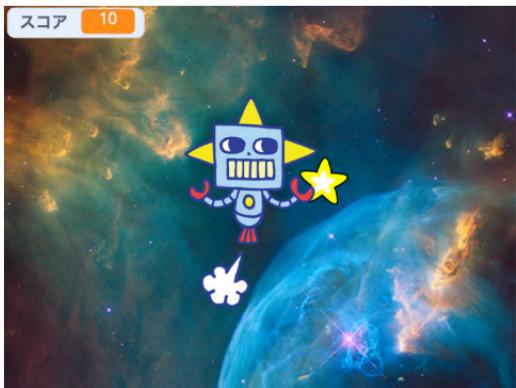
"～を～にする" を使って "スコア" をゼロにリセットしよう



"～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！

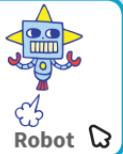
scratch.mit.edu



じゅんび 準備しよう

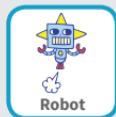


"Nebula" のような
ふたつめのはいけい
えら
2つ目の背景を選ぼう



"Robot" のスプライトを選択しよう
せんたく

このコードを加えよう



さいしょ
はいけい
えら
最初の背景を選ぼう

き
はいけい
えら
切りかえる背景を選ぼう



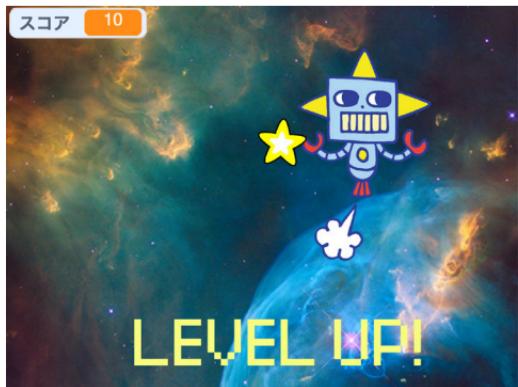
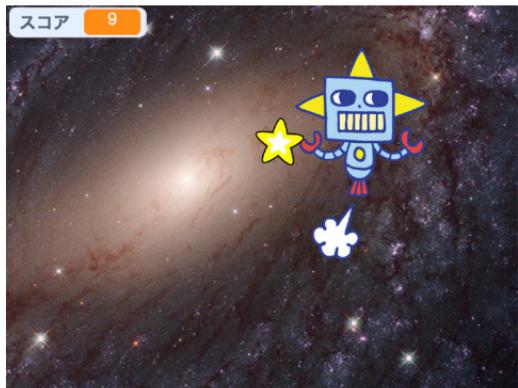
おと
えら
音を選ぼう

ため 試してみよう



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!"
つか
か
のようなメッセージを書こう



もじ
いろ
おお
かたち
へんこう
文字の色、大きさ、形を変更で
きるよ

このコードを加えよう



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

つぎ
よう
はいけい
えら
次のレベル用の背景を選ぼう

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

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



はいせい
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
みてみよう

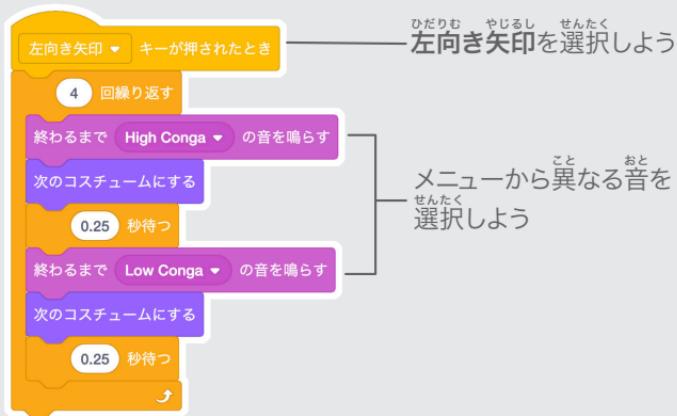
ペイントツールを使って色
を変えることもできるよ



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

こと おと
メニューから異なる音を
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



Saxophone

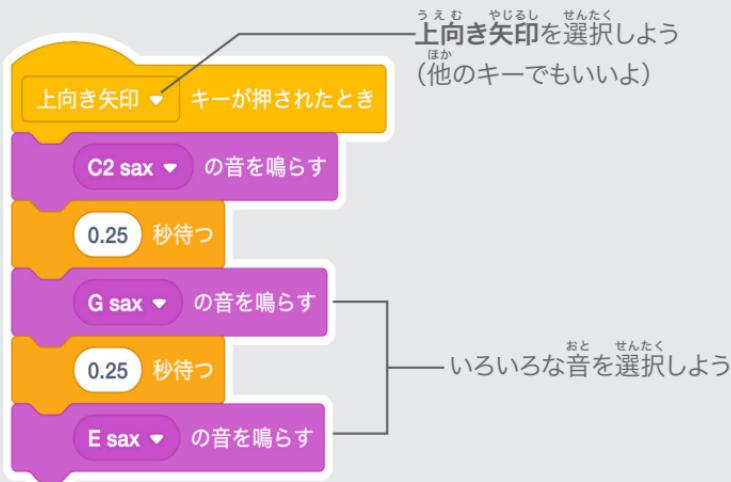
ダンス

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
画面の上にある音楽カテゴリーを
ほか おんがく
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

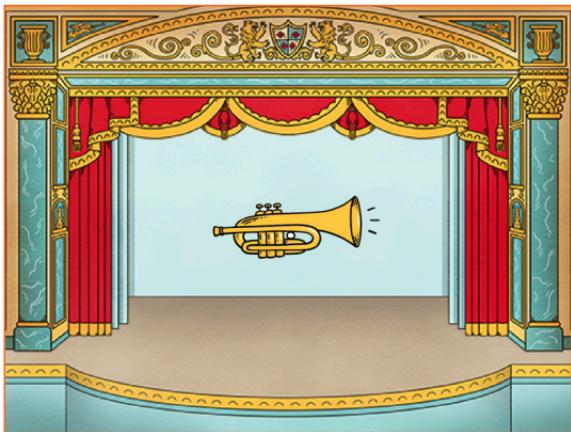
いじょう おと どうじ

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)

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

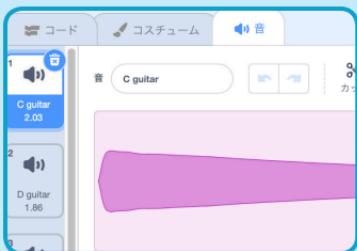
じゅんび 準備しよう



"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

みぎむ やじるし せんたく
右向き矢印を選択しよう



らんすう ブロックを組み込もう

がっさりした
楽器に含まれる音の数にしよう

ため 試してみよう



みぎむ やじるし お
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

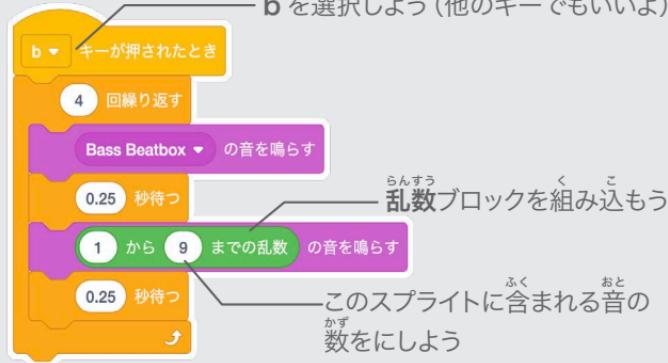
音タブをクリックして "Microphone" に含
まれる音の数を調べよう

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



おと
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 ——

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
背景を選ぼう



Soccer 2



キャラクター
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

右向き矢印 ▾ キーが押されたとき

x座標を 10 ずつ変える

```
when green flag is clicked
  if [right arrow key] then
    change x by (10)
```

左向き矢印 ▾ キーが押されたとき

x座標を -10 ずつ変える

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

ひだり うさ ふ あたい
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

上向き矢印 ▾ キーが押されたとき

y座標を 10 ずつ変える

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

下向き矢印 ▾ キーが押されたとき

y座標を -10 ずつ変える

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

した うさ ふ あたい
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



はいせい
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

```
スケッチ [スペース v] キーが押されたとき
  y座標を (60) ずつ変える
  (0.3) 秒待つ
  y座標を (-60) ずつ変える
```

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

か 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

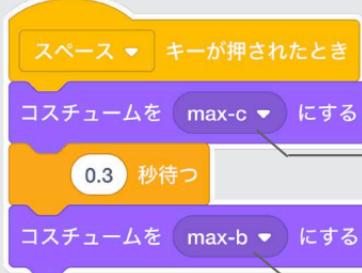


コスチュームタブをクリックして、スプライトの全てのコスチュームを見てみよう

くわ 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^う に動か^そう

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^う
に動か^そう



キャラクターを動か^そう

4

SCRATCH

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
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
1 秒でx座標を -40 に、y座標を
```

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



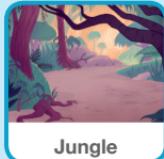
歩くアニメーション

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　はし
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



スタート地点をsettしよう

ある　み　く　かえ
歩いているように見せるために繰り返そう

ある　歩かせて、コスチュームを変えよう

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

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

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、
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



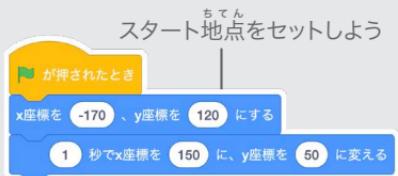
"Parrot" や他の飛ぶ
えら
スプライトを選ぼう



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

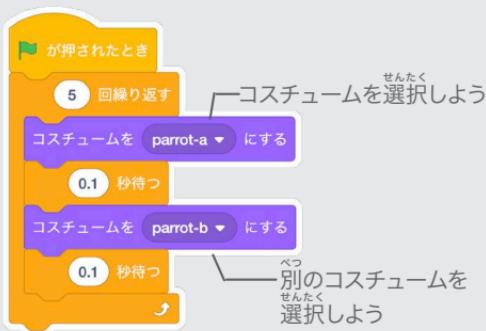


ちてん
スタート地点をセットしよう

1 秒でx座標を 、y座標を にする

しゅうてん
終点をセットしよう

は 羽ばたかせる



せんたく
コスチュームを選択しよう

が押されたとき

5 回繰り返す

コスチュームを にする

0.1 秒待つ

コスチュームを にする

0.1 秒待つ

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

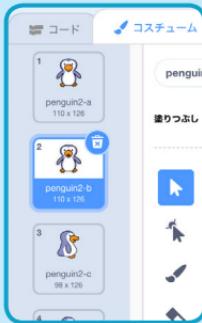
じゅんび 準備しよう



"Penguin2" を選ぼう



Penguin 2



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

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



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

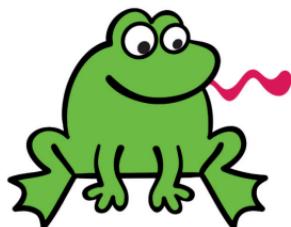
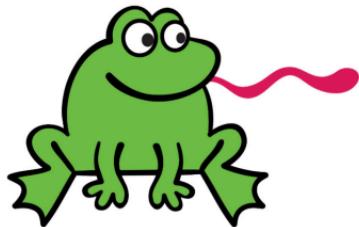
ため 試してみよう

はた 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

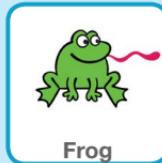
scratch.mit.edu



じゅんび 準備しよう



キャラクター
を選ぼう



コスチュームタブをクリックしよう

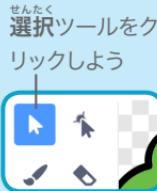


コスチュームの上で右クリック
(Mac は **ctrl** を押しながらクリック)
して、複製しよう

すると、同じコスチュームが 2 つ
になるよ

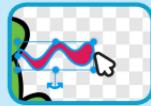
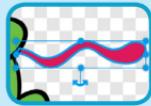


複製したコスチュームを選択し
て編集しよう

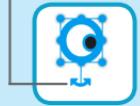


選択ツールをク
リックしよう

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

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 物語を作ろうカード

1番目のカードから始めて、はじ
はじめ

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 けい 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

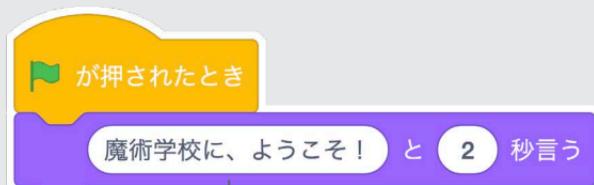


Wizard

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
ほ
タイプしよう

TIP



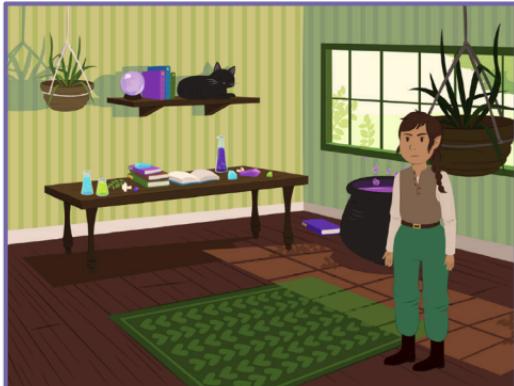
コスチューム

とうじょううじんぶつ む も も
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



はいきい えら
背景を2つ選ぼう



くわ 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

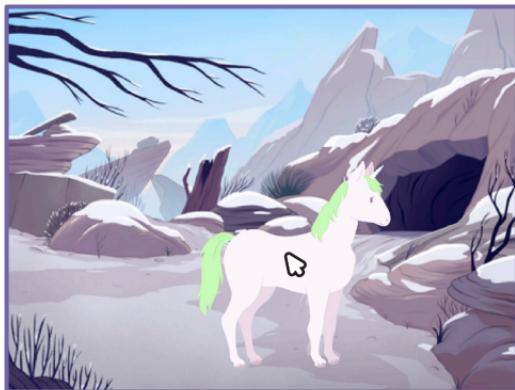
ため 試してみよう

はた お じっこう
旗を押して実行してみよう

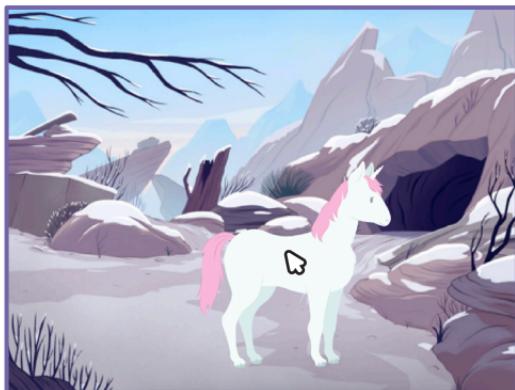


とうじょうじんぶつ 登場人物をクリックしよう

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



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

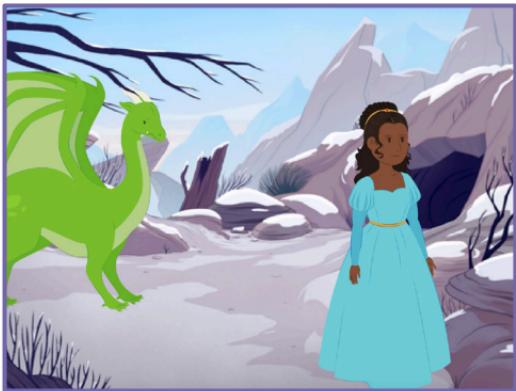
ため 試してみよう

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

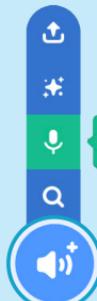


Princess



音

おと
音タブをクリックしよう



録音する

ポップアップメニューから
えら
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

コードタブをクリックしよう



Princess



recording1

の音を鳴らす

さあ、行きましょう！ と 2 秒言う

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 じっこ
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



が押されたとき

x座標を **-180** 、y座標を **140** にする

1 秒でx座標を **-30** に、y座標を **50** に変える

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



動き

x座標を **-32** 、y座標を **122** にする

1 秒で **どこかの場所** ▾ へ行く

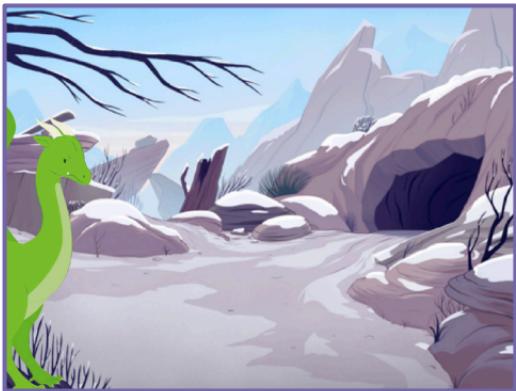
見た目

1 秒でx座標を **-32** に、y座標を **122** にする

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



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

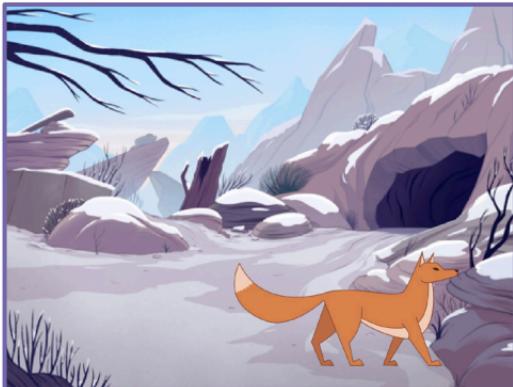
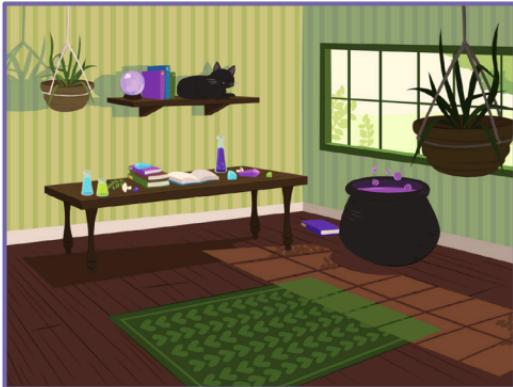
ヒント



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



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

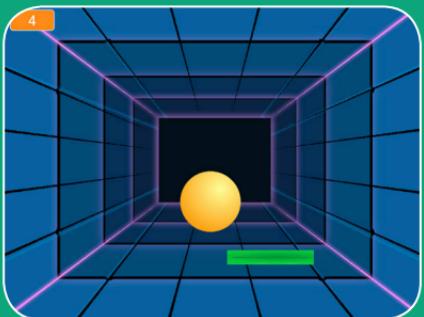


ため 試してみよう

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つくり
勝利のポイントを獲得しよう！

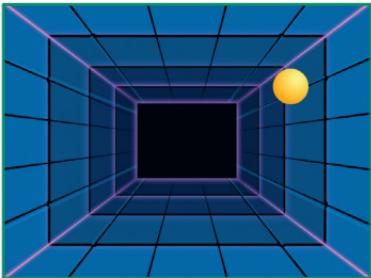
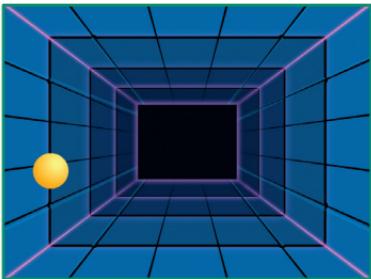
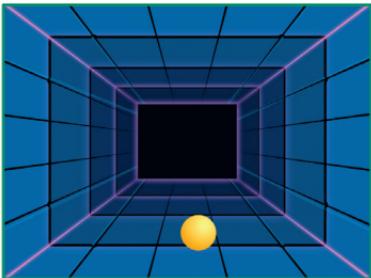
ピンポンゲーム カード

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

くわ 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

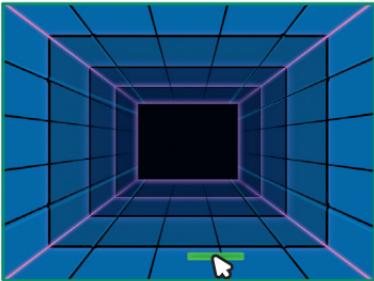
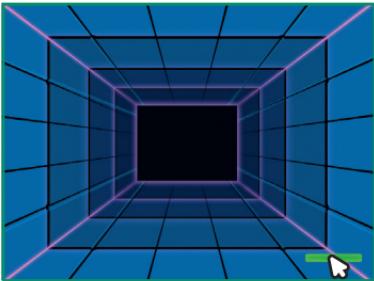
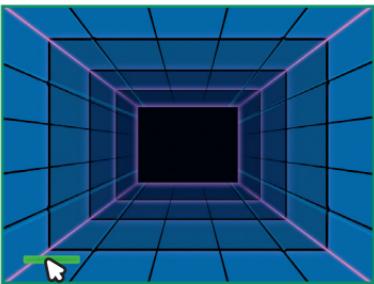
ため 試してみよう

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

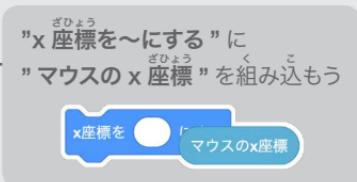
じゅんび 準備しよう



"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

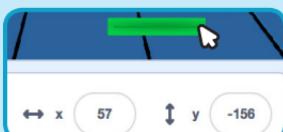
はた　お　じっこう
旗を押して実行してみよう



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

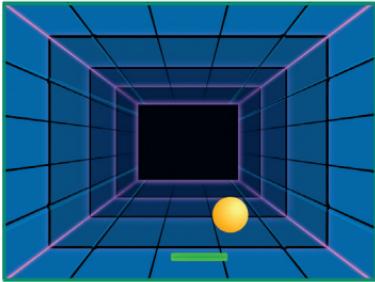
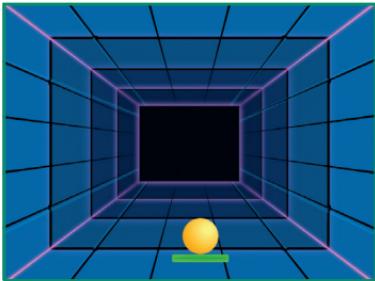
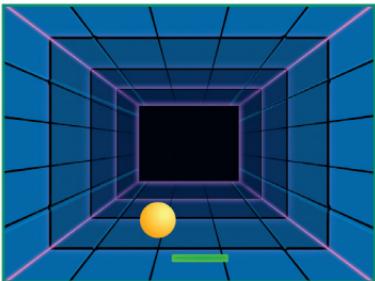
ヒント

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

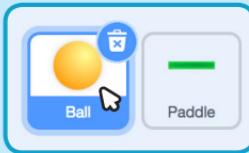


は がえ パドルで跳ね返そう

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 script consists of the following blocks:

- 【ずっと】 (Forever loop)
- 【もし Paddle に触れたなら】 (If Touched by Paddle)
- 【170 から 190 までの乱数 度回す】 (Change (170 to 190) by [Random] blocks)
- 【15 歩動かす】 (Move (15) steps)
- 【0.5 秒待つ】 (Wait (0.5) seconds)
- 【度回す】 (Repeat)
- 【170 から 190 までの乱数】 (Change (170 to 190) by [Random] blocks)

Additional text on the right side of the script area:

メニューから "Paddle" を選択しよう

"～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

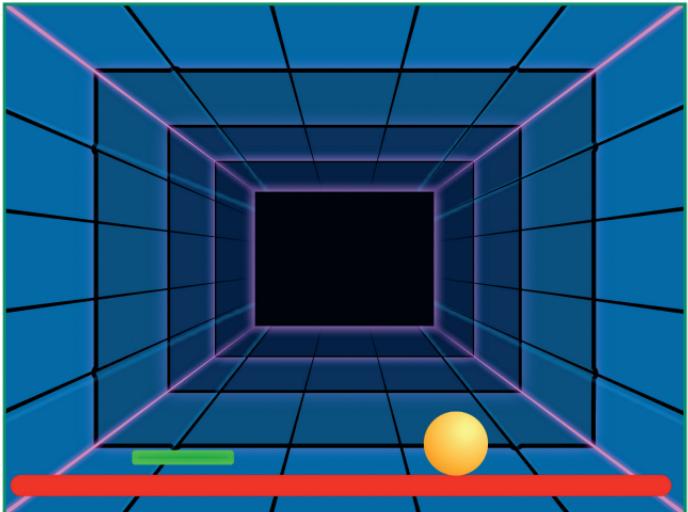
ため 試してみよう

旗を押して実行してみよう



ゲームオーバー

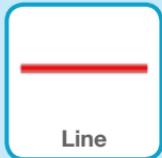
あか
ボールが赤いラインに当たったら
お
ゲームを終わりにしよう



ゲームオーバー

scratch.mit.edu

じゅんび 準備しよう

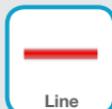


“Line”のスプライトを選ぼう



“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



メニューから “Ball” 選択しよう

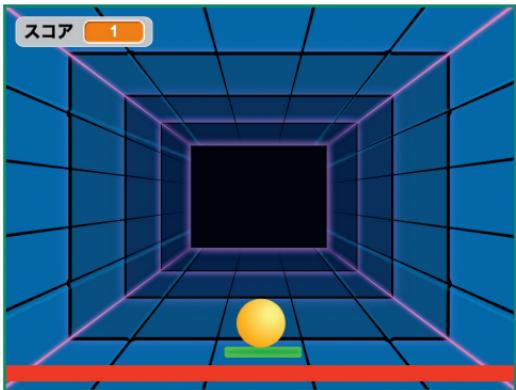
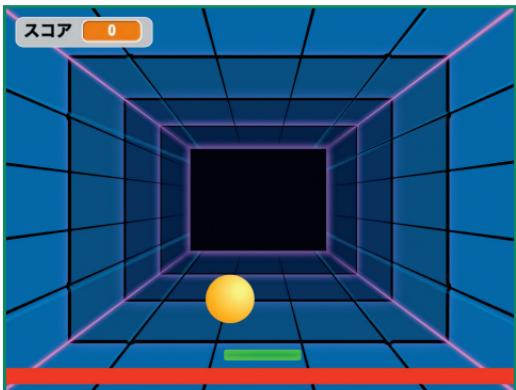
ため 試してみよう

はた お じっこう
旗を押して実行してみよう



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

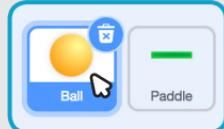
へんすう
変数を作るボタンを

クリックしよう

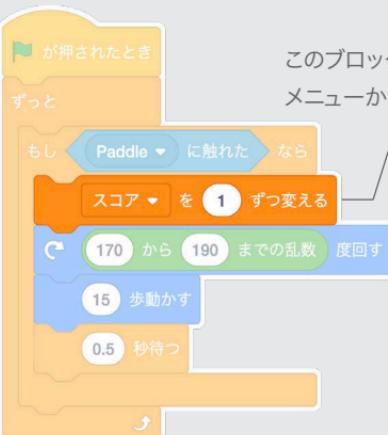


へんすう なまえ
変数の名前を "スコア" にして、
OK をクリックしよう

"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

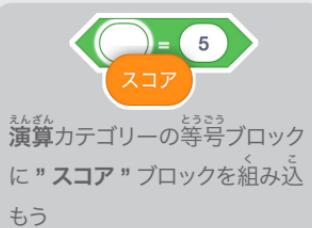
このコードを加えよう

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 お じっこう
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
ひつよう
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

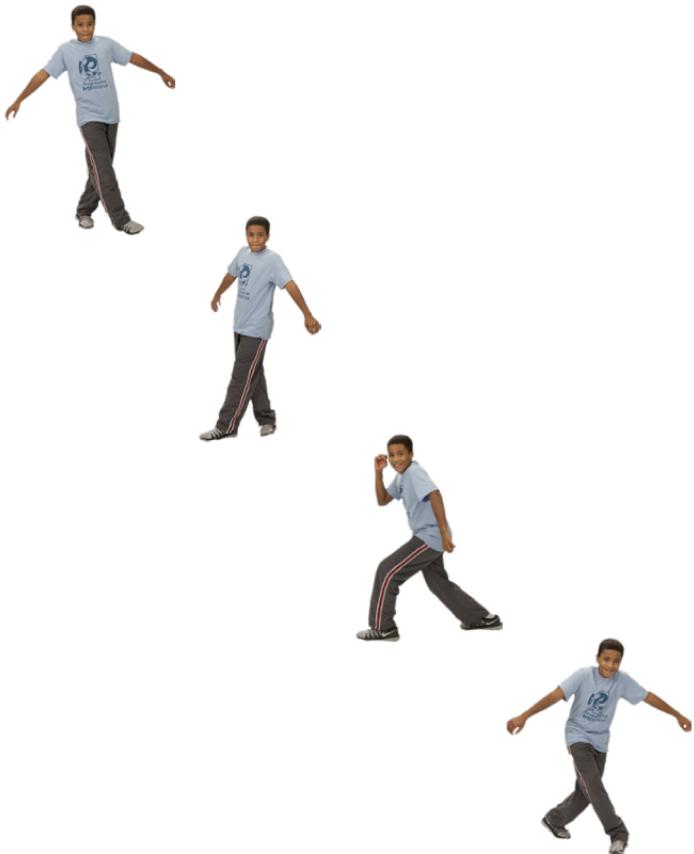
さあ、踊ろうカード

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
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



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



が押されたとき

コスチュームを Ten80 stance にする — ダンスのポーズを選択しよう

1 秒待つ

4 回繰り返す

——ダンスを繰り返す回数を入れよう

コスチュームを Ten80 top R step にする

0.3 秒待つ

コスチュームを Ten80 top L step にする

0.3 秒待つ

コスチュームを Ten80 top freeze にする

0.3 秒待つ

コスチュームを Ten80 top R cross にする

0.3 秒待つ

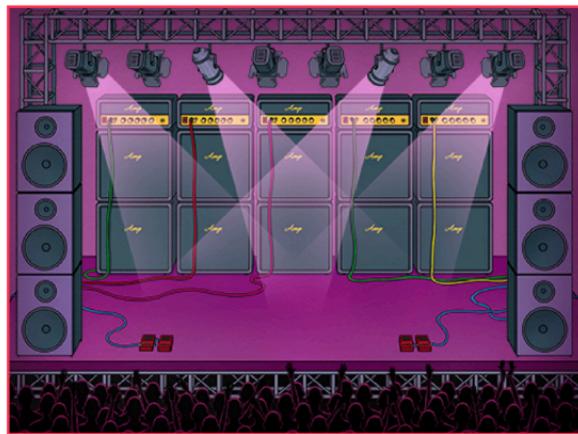
ため 試してみよう

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



準備しよう



はいきい
えら
背景を選ぼう



Concert



音タブをクリックしよう



うた
えら
ループカテゴリーから
歌を選ぼう

このコードを加えよう



コードタブをクリックしよう



Concert



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。

Dance Celebrate の音を鳴らす 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



Anina Dance



Champ99

このコードを加えよう くわ



Anina Dance

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



Champ99

message1 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

メッセージを受け取ったとき
なに何をするのか、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

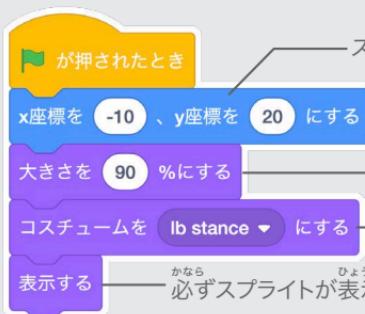
ンタジー ダンス

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



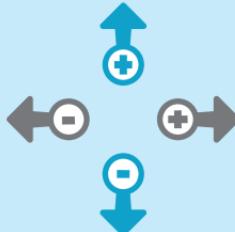
スプライトにスタート位置を教えよう

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
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



スプライトを選び
えらぶを
クリックしよう

ンタジー

ダンス



Jouvi Dance

ダンサーを選び
えらばう

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
うさ
なるキーを選択しよう
せんたく



メニューからダンスの動きを選択しよう
うさ
せんたく



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
やじるし
お

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



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

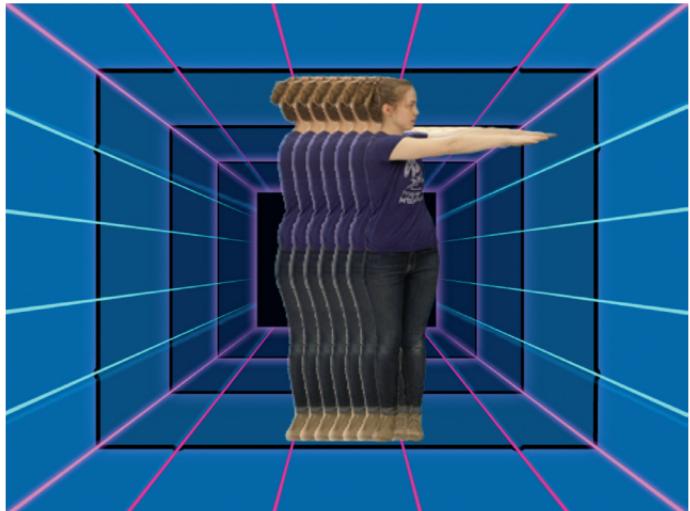
はたおじっこう
旗を押して実行してみよう



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

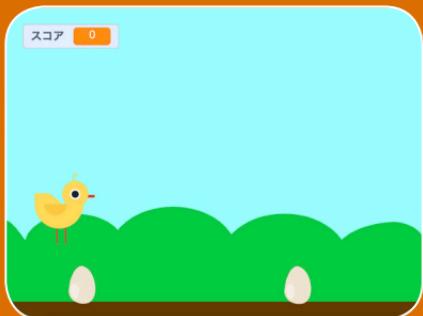
すべてのスタンプを消そう

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

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

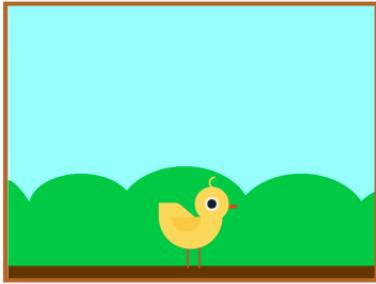
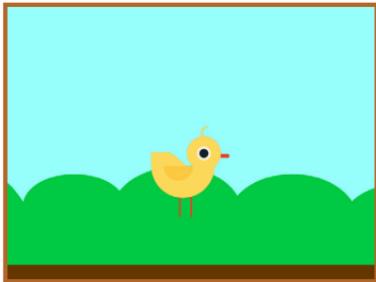
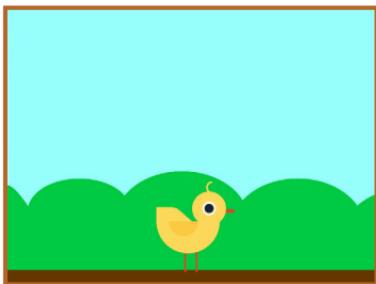
5. ゲームオーバー

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

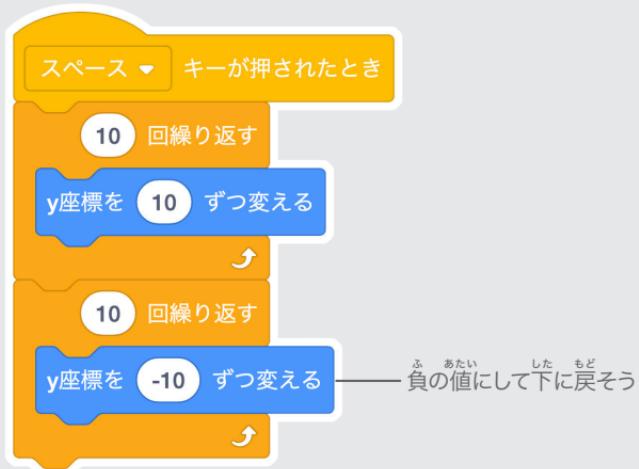


“Chick”のような
キャラクターを選ぼう



Chick

このコードを加えよう



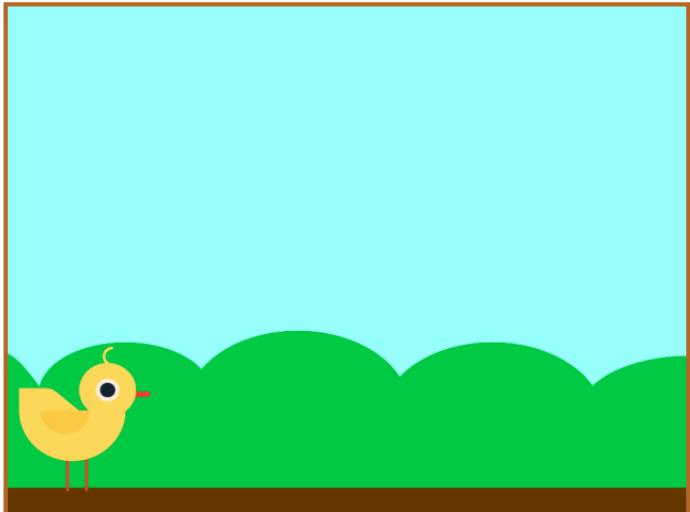
ため 試してみよう



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

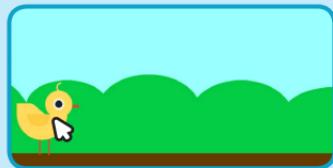
スプライトのスタート位置を
セットしよう



い　ち スタート位置につこう

scratch.mit.edu

じゅんび 準備しよう



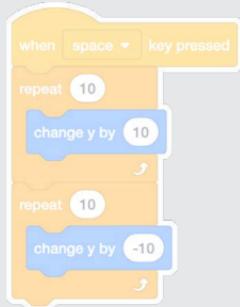
この い　ぱ　しょ
好み場所にキャラクターをドラッグ
しよう



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

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

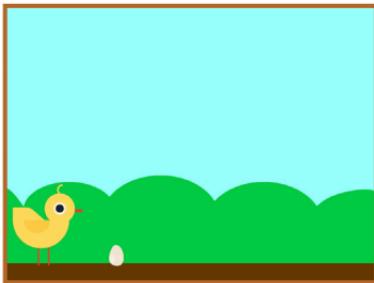
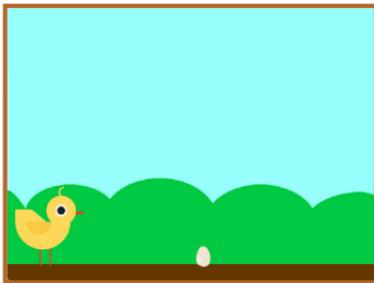
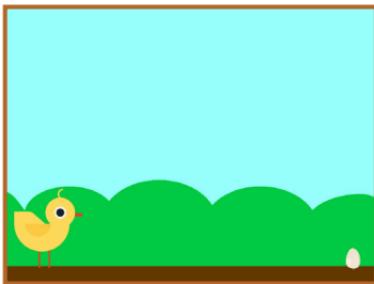


ちい あたい おお あたい
小さな値や大きな値にして、スプライトの大きさを変えてみよう



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

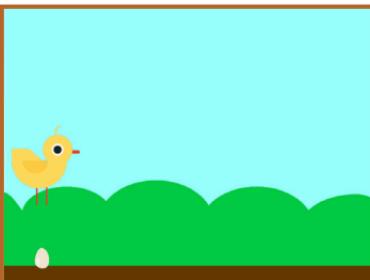
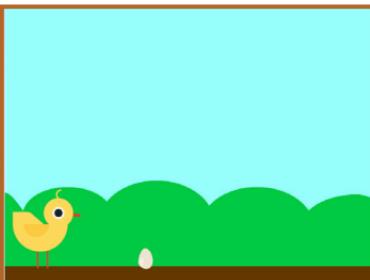
はた お じっこう
旗を押して実行
してみよう



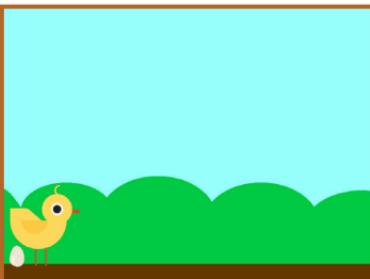
キーボードのスペーキー
を押してみよう

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

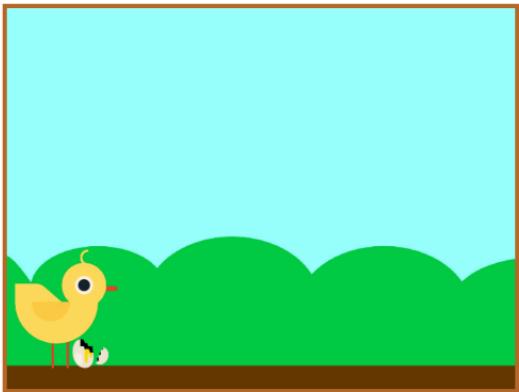
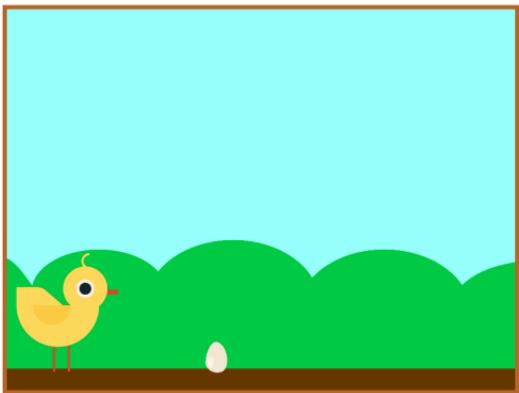
はたおじっこう
旗を押して実行
してみよう



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



じゅんび 準備しよう

せんたく
"Egg" をクリックして選択しよう

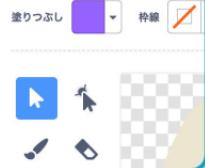


コスチューム

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



コスチューム egg-a



1 egg-a
136 x 109

2 egg-b
60 x 82

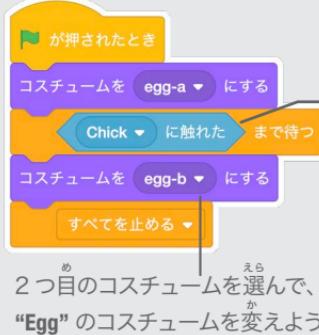
3



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



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

マウスのポインター に触れた



ため 試してみよう

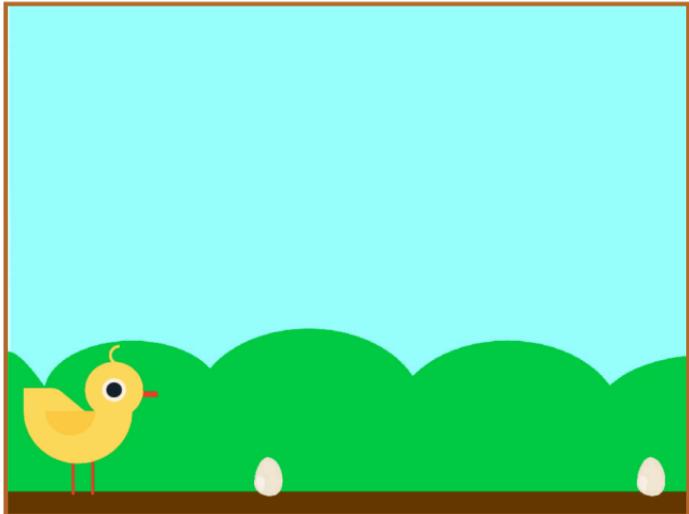
はた
旗を押して実行
してみよう



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

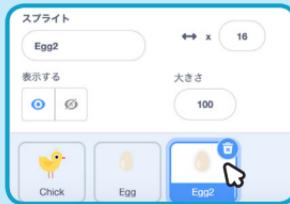
障害物を追加しよう

scratch.mit.edu

じゅんび 準備しよう

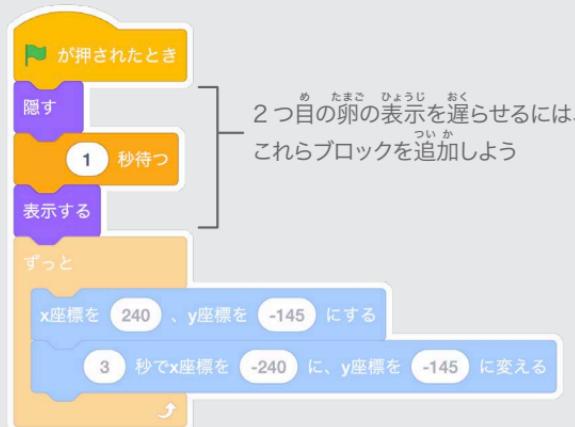


“Egg”をコピーするには右クリック (Mac
は お
ctrl を押しながらクリック) して
ふくせい せんたく
複製を選択しよう



“Egg2”をクリックして選択しよう

このコードを加えよう



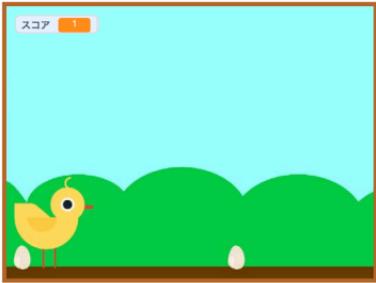
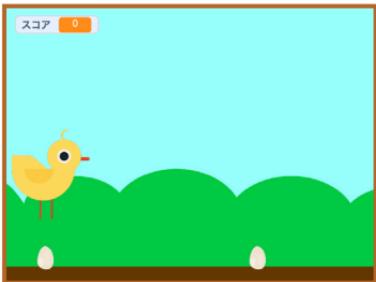
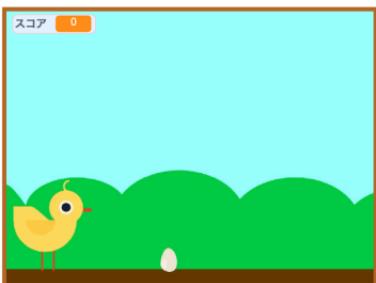
ため 試してみよう

たたかわせ
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

たまごとこの
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
インターネットでつく
なペットを作ろう



バーチャルペット カード

じゅんばん つか
この順番でカードを使おう：

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

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ラ
イトを選ぼう



スライドライブラリーのスラ
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

メニューから "ごはん" 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

もど 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
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
みず いっぱい 水で一杯のコップのコチュームに
コスチュームを glass water-a ▾ にする

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
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



選択

= 1

えんざん とうごう
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

“遊ぼう”のメッセージを送ろう

遊ぼう ▾ を送る

メニューから “Monkey” を
せんたく
選択しよう

Monkey ▾ に触れた

まで待つ

メニューから “Monkey” を

Boing ▾ の音を鳴らす

せんたく

10 回繰り返す

ボールを下に動かすには負の値
した うご ふ あたい
にしよう

y座標を -5 ずつ変える

10 回繰り返す

ボールを上に動かすには正の値
うえ うご せい あたい
にしよう

y座標を 5 ずつ変える

“～まで待つ”に
“～に触れた”を組み込もう



遊ぼう ▾ を受け取ったとき

メニューから “遊ぼう”を選択しよう

1 秒で Ball ▾ へ行く

メニューから “Ball” を選択しよう

1 秒待つ

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



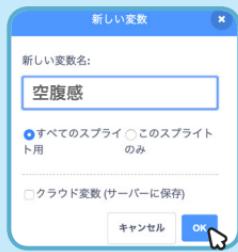
なかす お腹が空いた？

scratch.mit.edu

じゅんび 準備しよう

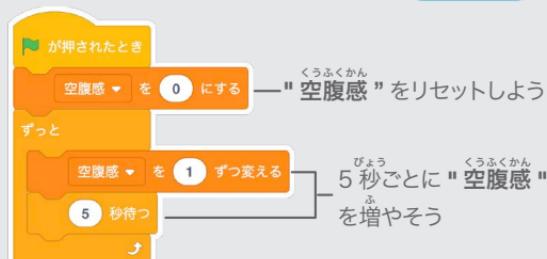
へんすう
変数をクリックしよう

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



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

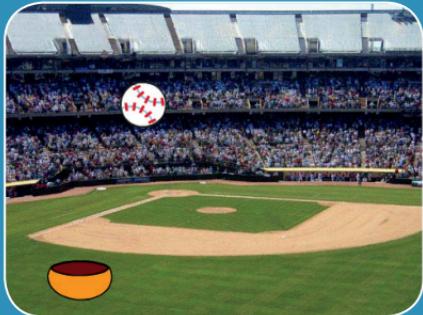
はた お じっこう
旗を押して実行してみよう



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

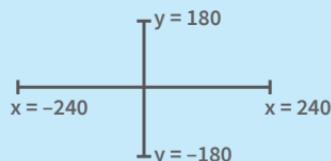
ため 試してみよう

旗を押して実行してみよう



ヒント

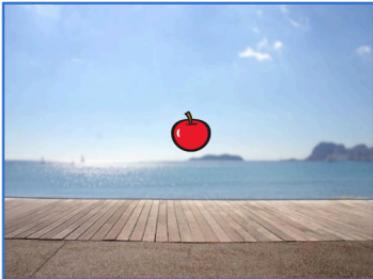
y 座標はステージの上下の位置を示しているよ



落ら下っさせよう



スプライトを落ら下っさせよう

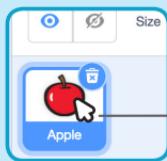


落^{おち}下^させよう

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

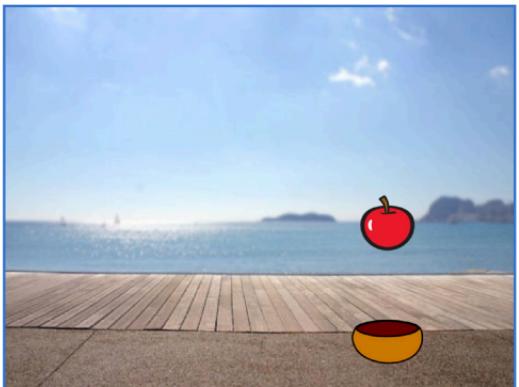
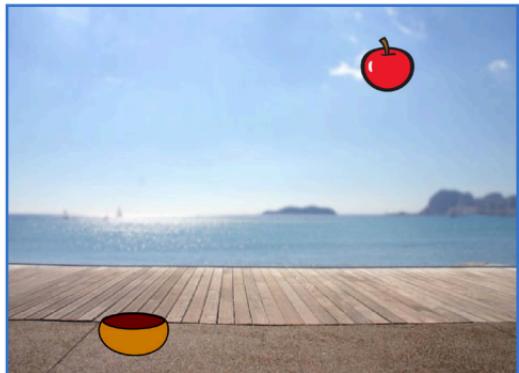
ヒント

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

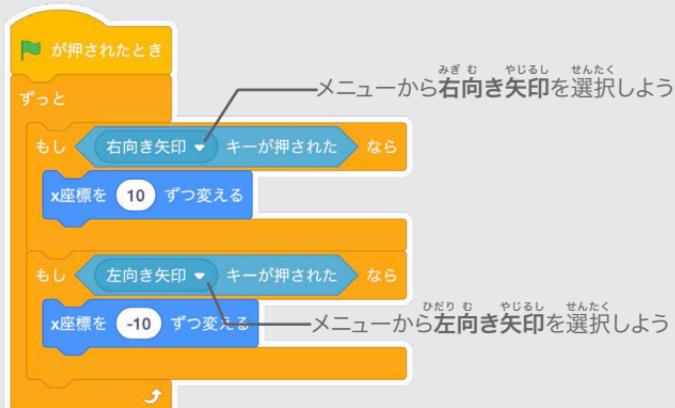


“Bowl” のような
う　受けるものを選ぼう
えら　う



ステージの床に
ゆか　“Bowl” をドラッグ
“Bowl” をドラッグ
しよう

くわ このコードを加えよう



ため 試してみよう

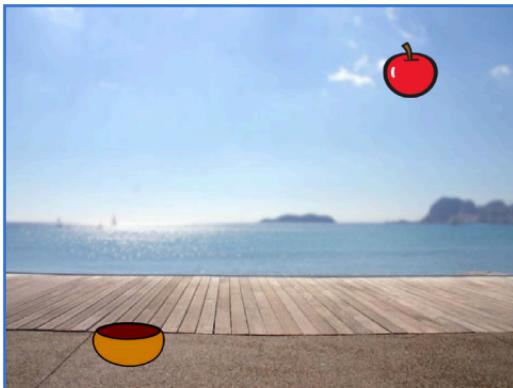
はた　お　じっこう
旗を押して実行してみよう——



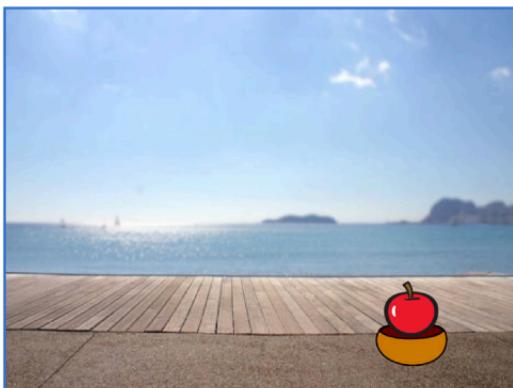
やじるし　お
矢印キーを押してキヤッチする
うご　うご
ものを動かそう

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
つりか
追加したい場合、音タブ
をクリックしよう



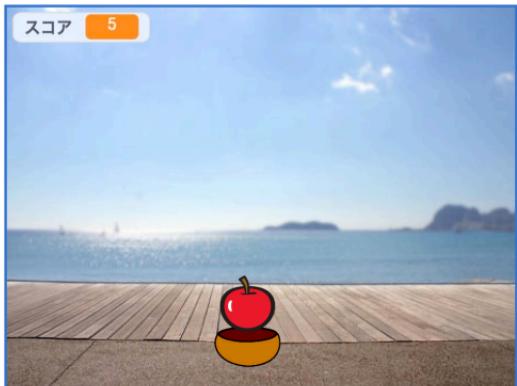
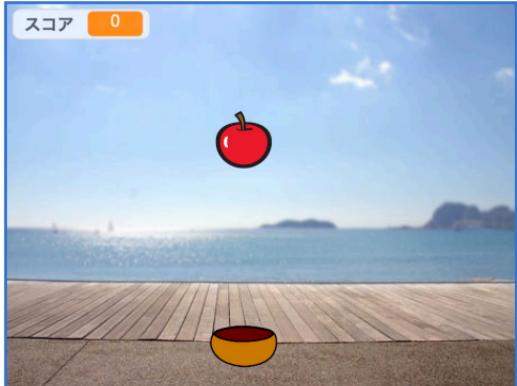
おと
音ライブラリーから
サウンドを選ぼう



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

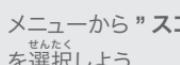
へんすう つく
変数を作るボタンを
クリックしよう



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

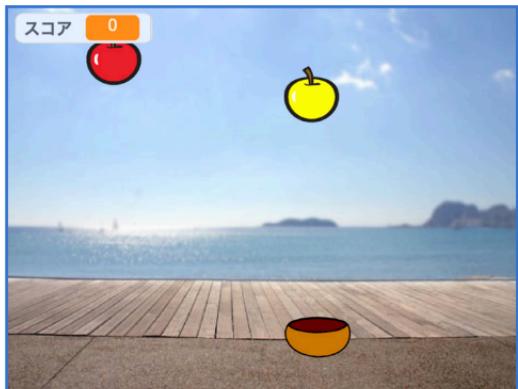


はた お じっこう
旗を押して実行してみよう

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



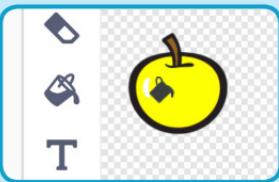
じゅんび 準備しよう

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

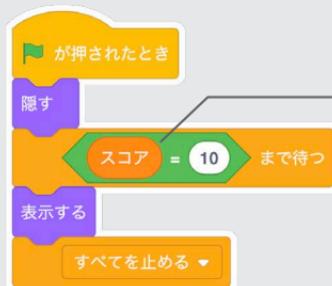


フォントの色、大きさ、スタイルを
変更できるよ

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

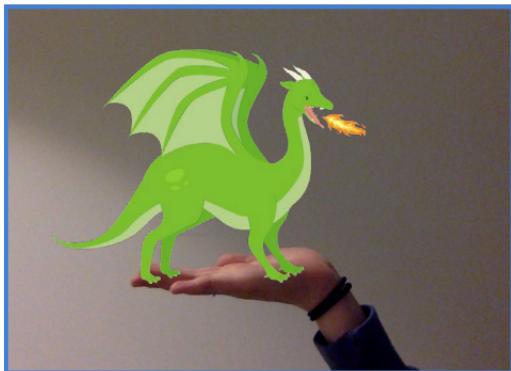
て うご かわい
手を動かしてネコを可愛いってあげよう！



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



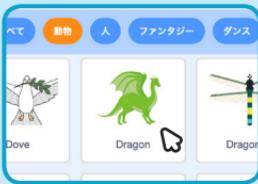
ビデオモーションセンサー
（カメラで動きを検知する。）



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



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

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



```
when green flag clicked
  [video motion v: 10 s: 10
    size (100%) of [drum v]
    change size by (20) [drum v]
    play sound [high tom v] for (0.1) seconds
    size (-20%) of [drum v]
    ]
```

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

```
when green flag clicked
  [video motion v: 10 s: 10
    costume (drum-cymbal-a)
    play sound [crash cymbal v] for (0.1) seconds
    costume (drum-cymbal-b)
    ]
```

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

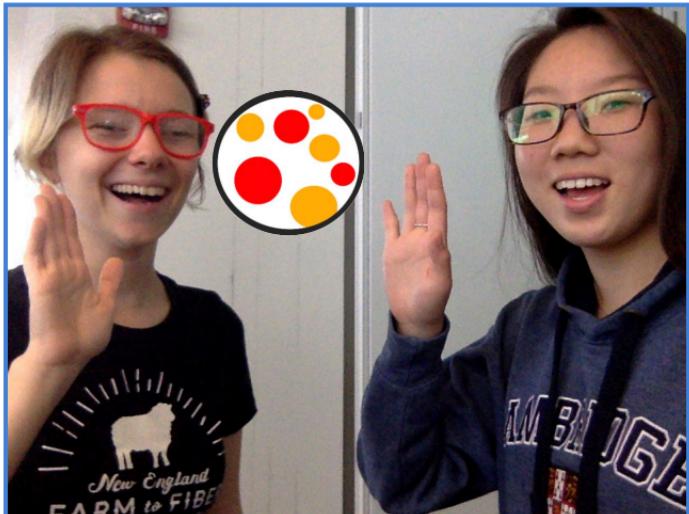
つか
クラゲに捕まらないよう逃げ回ろう





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



メニューから向きを
を選ぼう

ため 試してみよう

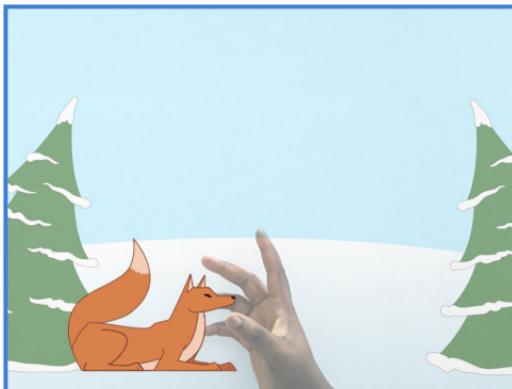


てつかがめん
ともだちふたりあそ
手を使って画面のあちこちにビーチボールをトスしてみよう
お友達と二人で遊んでみよう！

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



はいける 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

コスチュームを fox-c にする

スプライトのビデオのモーション > 20 まで待つ

コスチュームを fox-a にする

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

スタートさせる位置をセットしよう

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

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！