

1-1. スクラッチの画面と使い方を知ろう

〈ツールバー〉

言語を選んだりデータの保存や読み込みをしたりできる。

〈スプライト〉

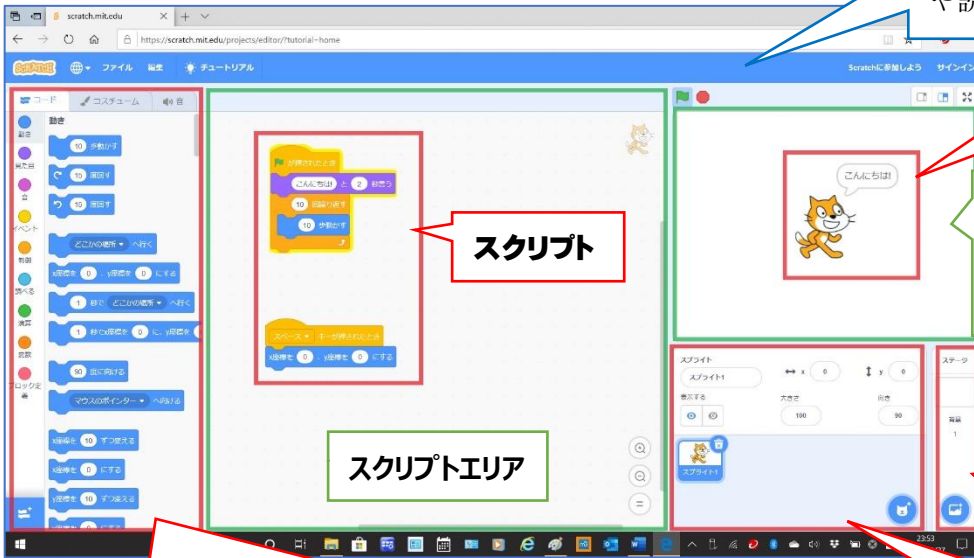
登場するキャラクター

〈ステージ〉

プログラムした通りにキャラクターが動く場所。

〈ステージリスト〉

ステージに背景を付けたり変更したりできる。



〈ブロックパレット〉

プログラムを組み立てるために使う部品が種類（色）別に並んでいる。使いたい**ブロック**をドラッグして、**スクリプトエリア**で組み合わせて**スクリプト(コード)**を作成すると、スプライトが動く。

〈スプライトリスト〉

スプライトを替えたり付け足したりできる。

1-2. スプライトを動かそう



【イベント】(黄色のグループ)の中にある。プログラムを始めるきっかけになる。

【動き】(青のブロック)の中にある。

右方向にスプライトが移動する。

数字は自由に入力して変えられる。

★○の中の数字を変えたら、どうなる？

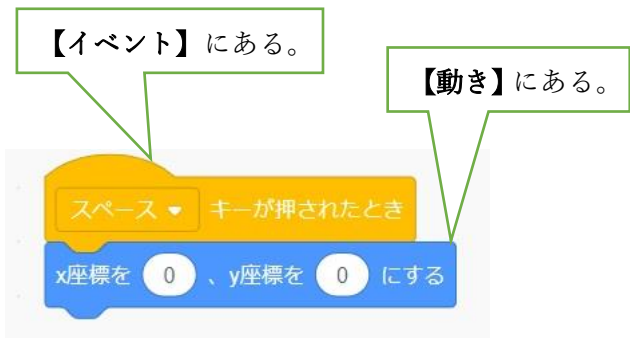
★○の中の数字の前に「- (マイナス)」を付けたらどうなる？



2. スプライトを元の位置いち ちゅうおう（中央）にもどそう



★○の中を「1000歩」にしたら、どうなる？



このブロックを用意しておくと、いつでもスプライトを元の位置にもどすことができる。

★ねこをたくさん動かしてみよう！

3. スプライトの向きをかえよう



【イベント】と【動き】の中から探して、コードを作ろう。

★○をタッチして、やじるしの向きを下にしたら、どうなる？

★やじるしの向きをかえてみたら、スプライトはどこを向く？

★スプライトを動かすブロックも組み合わせたら、どうなる？

4. 同じ命令をずっとくり返すには？



【制御】（オレンジのブロック）の中にある。

「ずっと」のブロックのあいだに、動きを決めるブロックをはさむと、赤いボタンをおしてとめるまで、その動きを繰り返す。

★ねこをずっと回転させ続けるには、どうしたらいい？

5. 同じ命令を回数を決めてくり返すには？



【制御】（オレンジのブロック）の中にある。

「(10)回繰り返す」のブロックのあいだに、動きを決めるブロックをはさむと、その動きを指定した回数繰り返す。

★今までに使ったブロックを組み合わせ、ねこがステージから消えないように動き回らせてみよう。

★おもしろい動きができたなら、友達に紹介しよう。

6. ねこが、本当に歩いているように見せよう

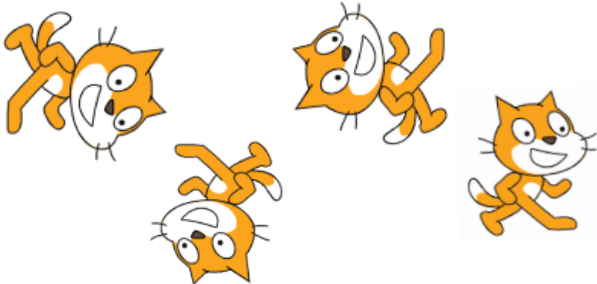


【見た目】(むらさきのブロック) 中にある。スプライトリストに、上のコスチュームを追加すると、どうなるかな。

おまけ①. スプライトの向きをかえよう

右まわり

左まわり



【イベント】と【動き】の中から探して、2種類のコードを作ろう。

- ★○の中を「90度」にしたら、どうなる？
- ★「120度」にしたら、どうなる？
- ★○の中の数字をいろいろかえたら、どうなる？
- ★スプライトを動かすブロックも組み合わせたら、どうなる？