

ScratchCat Say Blocks

for Unplugged session

「Scratch Cat Say」セッションの実施方法

目的: 動く、回す、音を鳴らすのブロックの動作を実演してイメージをつかむ

準備: リーダーに配布するブロックを印刷し、切り抜いておきます。

乱数ブロック用に使用するサイコロを準備します。

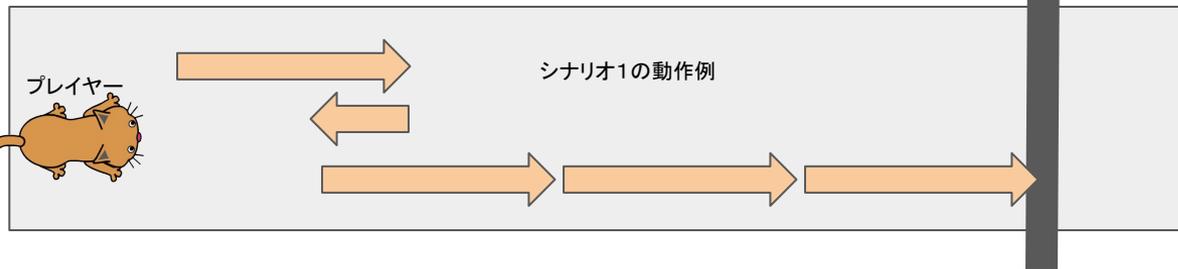
手順:

- リーダーを1名、プレイヤーを数名、選びます。
- 紙のブロックとサイコロをリーダーに渡します。
- リーダーは「スクラッチキャットセイ」と言いながら、プレイヤーが演じてもらうブロック名を読み上げます。乱数ブロックを使う場合、サイコロを転がし、出た目を読み上げます。
たまに、ブロック名だけしか読み上げません。
- プレイヤーは、リーダーが「スクラッチキャットセイ」と言った後にブロック名を読み上げたら、そのブロックを実演します。そのまま続きます。
- プレイヤーが「スクラッチキャットセイ」と言っていないのに、ブロックを実演した場合、次のプレイヤーに交替します。
- 時間は5～7分間を目安とします。

レイアウトと読み上げシナリオ

GOAL

□ レイアウト



□ 読み上げシナリオ (リーダー)



<シナリオ1>

3歩動かす→180度回る→1歩動かす→180度回る→3歩動かす(ゴールに着くまで繰り返す)→(ゴールしたら)音を鳴らす

<シナリオ2>

3歩動かす→[90度回る(右)→1歩動かす] (4回繰り返す)→3歩動かす(ゴールに着くまで繰り返す)→(ゴールしたら)音を鳴らす
※時間があつたら、左右を混ぜてみる。

<シナリオ3>

サイコロを振る→(サイコロの結果)歩動かす→180度回る→1歩動かす→サイコロを振る→(サイコロの結果)歩動かす(ゴールに着くまで繰り返す)→(ゴールしたら)音を鳴らす

<シナリオ4>

リーダーに自由に手持ちのブロックを読み上げてもらいます。ただし、必ず5分以内にプレイヤーがゴールするようミッションを伝えておす。

ヒント:

角度を習っていない場合、180度は「回れ右」、90度回る(右)は「右むけ右」、90度回る(左)は「左むけ左」とブロックと実際の動作を対応ずけて説明します。まだ集団行動ができない未就学児童の場合、YouTubeで動画を見つけておいて、映像を見せるのが良いでしょう。

「～歩動かす」のひらがなブロック

3 ほうごかす

-3 ほうごかす

1 ほうごかす

1 から 6 までのらんすう ほうごかす

「～度回す」のひらがなブロック



「～の音を鳴らす」のひらがなブロック

にやおー ▼

のおとをならす

「～歩動かす」の日本語ブロック

3 歩動かす

-3 歩動かす

1 歩動かす

1 から 6 までの乱数 歩動かす

「～度回す」の日本語ブロック



「～の音を鳴らす」の日本語ブロック

にゃおー ▼

の音を鳴らす

Scratch教育者向けガイド「ゴールまで競争しよう」