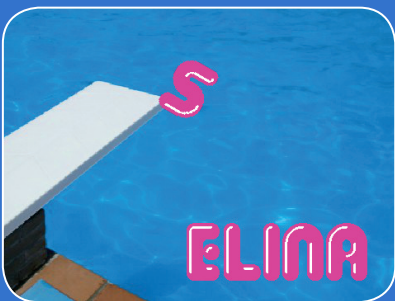
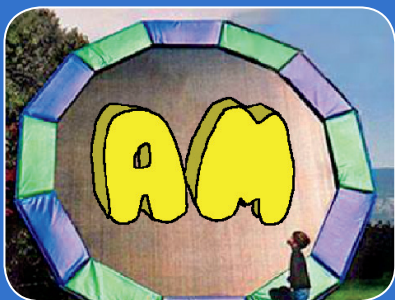


な ま え う ご  
名前を動かそう  
カード



な ま え き い  
あなたの名前やお気に入りの  
ことば も 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：

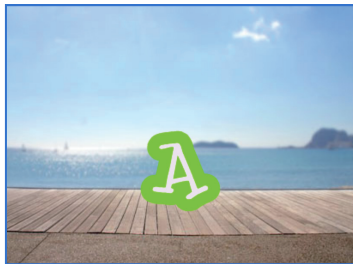
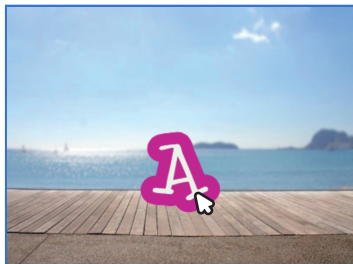
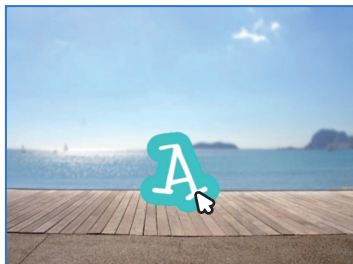
- いろ か  
色を変えよう
- かいてん  
回転させよう
- おと な  
音を鳴らそう
- おど  
踊らせよう
- サイズをか  
サイズを変えよう
- へん か  
キーで変化させよう
- うご  
あちこちに動かそう



# 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

# いろ か 色を変えよう

scratch.mit.edu

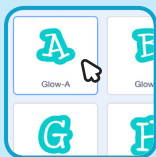


じゅんぴ

## 準備しよう



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



はいけい えら  
背景を選ぼう



物

ファッション

文字

もじ  
文字のスプライトだけにするには、  
もじ  
文字カテゴリーをクリックしよう

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

色 ▾ の効果を 25 ずつ変える

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  
文字を押してみよう

# かいてん 回転させよう



もじ お かいてん  
文字を押して、回転させよう

A green, stylized letter 'B' with a white outline and a mouse cursor pointing to its bottom right.

A green, stylized letter 'B' rotated 45 degrees clockwise.

A green, stylized letter 'B' rotated 90 degrees clockwise.

A green, stylized letter 'B' rotated 180 degrees.

名前を動かそう

# かいてん 回転させよう

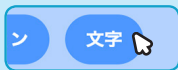
scratch.mit.edu

じゅんび

## 準備しよう



スプライトをえらぶ  
をクリックしよう



文字カテゴリーを  
クリックしよう



文字をえらぼう

## このコードを加えよう



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



## ヒント

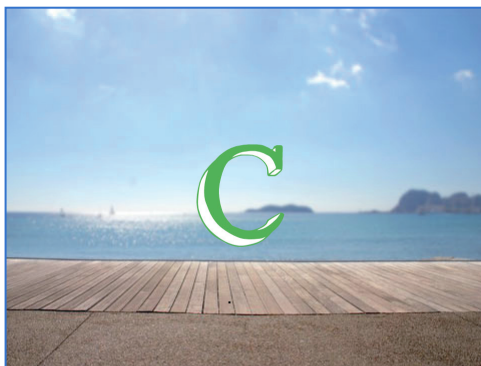
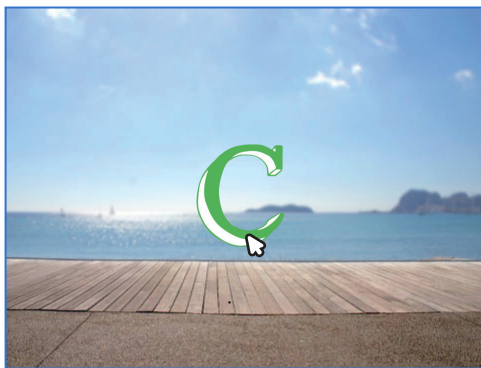
このブロックをクリックするとスプライトの向きがもとに戻るよ



# おと な 音を鳴らそう



もじ お おと な  
文字を押して、音を鳴らそう



名前を動かそう

# おと な 音を鳴らそう

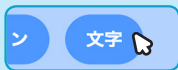
scratch.mit.edu



## 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



はいけい 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

## 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

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

おと せんたく  
メニューから音を選択しよう

## ため 試してみよう

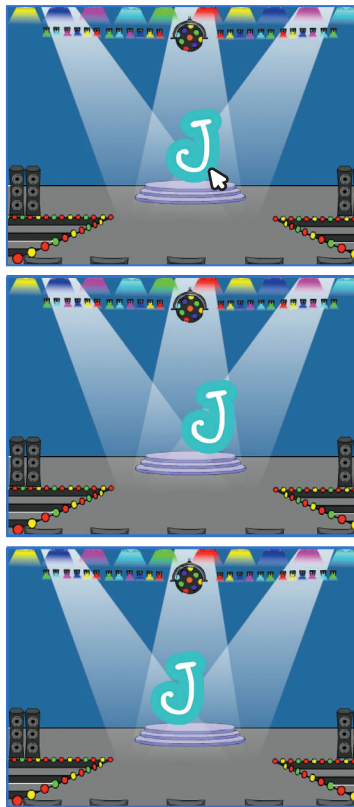
もじ お  
文字を押してみよう



# 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

# おど 踊らせよう

scratch.mit.edu



## じゅんび 準備しよう



はいけい えら  
背景を選ぼう



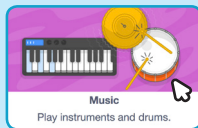
Spotlight



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



ひだりした かくちようきのう 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 ついか  
音楽用のブロックを追加しよう

## くわ 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 ちい  
文字を大きくしたり、小さくしてみよう



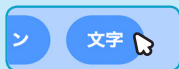
# サイズを変えよう

scratch.mit.edu

## 準備しよう



スプライトを選ぶ  
をクリックしよう

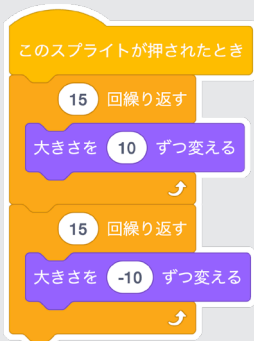


文字カテゴリーを  
クリックしよう



文字を選ぼう

## このコードを加えよう



——サイズを小さくするには  
負の値を入れよう

## 試してみよう

文字を押してみよう



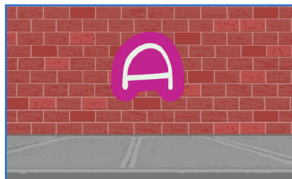
## ヒント

このブロックをクリックする文字のサイズが元に戻るよ

大きさを 100 %にする

# キーで<sup>へんか</sup>変化させよう

キーを押して、文字を<sup>お も じ へんか</sup>変化させよう



# キーで変化させよう

scratch.mit.edu

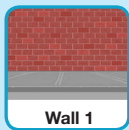


じゅんび

## 準備しよう



はいけい えら  
背景を選ぼう



Wall 1



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



Glow-D

## このコードを加えよう



あたい  
いろいろ  
たの  
試そう

ため

## 試してみよう



お  
スペースキーを押してみよう

## ヒント

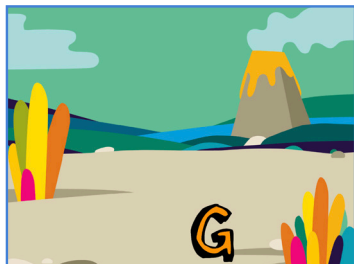


✓ スペース  
上向き矢印

えら  
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 べつ ところ  
ある所から別の所に、  
もじ うご  
文字をスムーズに動かそう



# あちこちに動かそう

scratch.mit.edu

## 準備しよう



はいけい えら  
背景を選ぼう



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



## 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

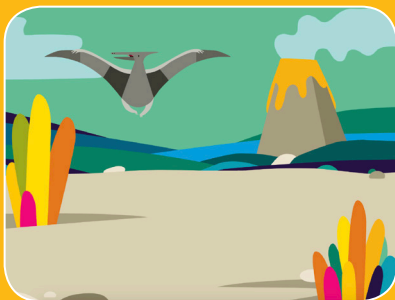
スプライトを移動すると、x 座標と y 座標が変化するのがわかるよ

ざひょう さゆう いち しめ  
x 座標は、左右の位置を示しているよ  
ざひょう じょうげ いち しめ  
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

# 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

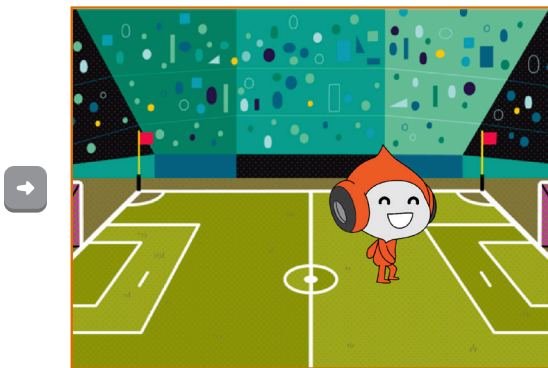
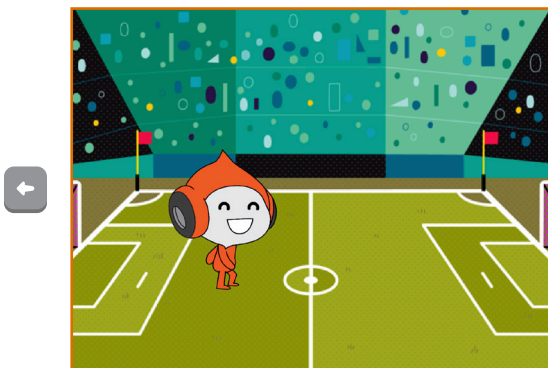
じゅんばん き ため  
順番を気にせずカードを試そう：

- やじるし うご  
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
- ある  
歩くアニメーション
- と  
飛ぶアニメーション
- はな  
話すアニメーション
- えが  
アニメを描こう



# やじるし うご 矢印キーで動かそう

やじるし      つか  
矢印キーを使って、  
うご      まわ  
キャラクターを動き回らせよう



# やじるし 矢印キーで動かそう

scratch.mit.edu

## じゅんぴ 準備しよう



はいけい えら  
背景を選ぼう



Soccer 2



キャラクター  
を選ぼう

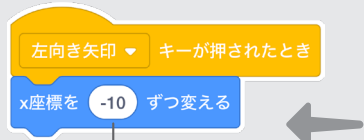


Pico Walking

## このコードを加えよう

### ざ ひょう か x 座標を変える

キャラクターを左右に動かそう



ひだり うご ふ あたい  
左に動かすには負の値にしよう

### ざ ひょう か y 座標を変える

キャラクターを上下に動かそう



した うご 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



キーボードのやじるし  
矢印キーを押して、キャラクターを  
うごまわ  
動き回らせよう

# ジャンプさせよう

お じょうげ  
キーを押して上下にジャンプさせよう



# ジャンプさせよう

scratch.mit.edu

## 準備しよう



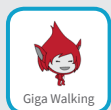
はいけい えら  
背景を選ぼう



キャラクター  
えら  
を選ぼう



## このコードを加えよう



スペース ▼ キーが押されたとき

y座標を 60 ずつ変える

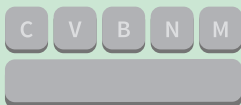
0.3 秒待つ

y座標を -60 ずつ変える

ジャンプする高さを入れよう

もと もど ふ あたい  
元に戻すには負の値にしよう

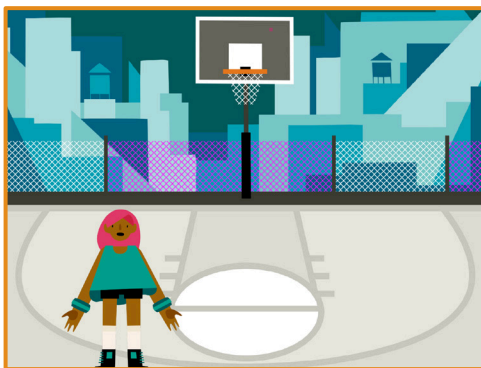
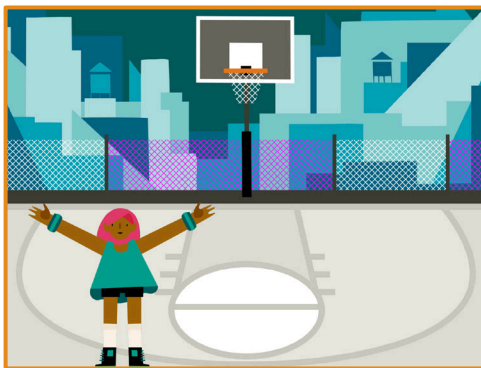
## ため 試してみよう



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

お  
キーを押したら  
うご  
キャラクターを動かそうにしよう



# 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

## 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



スペース ▼ キーが押されたとき

コスチュームを max-c ▼ にする

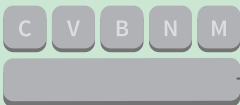
0.3 秒待つ

コスチュームを max-b ▼ 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



キーボードのスペースキーを押してみよう

# 滑るように動かそう

ちてん ちてん  
スプライトをある地点からある地点に  
すべ うご  
滑るように動かそう



# 滑るように動かそう

scratch.mit.edu

## 準備しよう



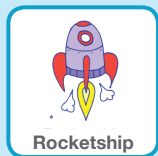
はいけい えら  
背景を選ぼう



Nebula



キャラクター  
えら  
を選ぼう



Rocketship

## 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

## 試してみよう

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 10 に変える

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  
はし  
歩かせたり、走らせたりしよう



# ある 歩くアニメーション

scratch.mit.edu

## じゅんぴ 準備しよう



はいけい えら 背景を選ぼう



Jungle



ある はし 歩いたり走ったりする  
えら スプライトを選ぼう



Unicorn Running

## このコードを加えよう



が押されたとき

x座標を -140 、y座標を -60 にする — スタート地点をセットしよう

50 回繰り返す — ある み 歩いているように見せるために繰り返そう

10 歩動かす

次のコスチュームにする

ある か 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 旗を押して実行してみよう

## ヒント

0.01 秒待つ

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

# と 飛ぶアニメーション

よこぎ  
キャラクターがステージを横切るように、  
は  
羽ばたかせよう



# と 飛ぶアニメーション

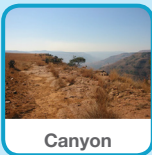
scratch.mit.edu

じゅんぴ

## 準備しよう



はいけい えら  
背景を選ぼう



Canyon



ほか と  
"Parrot" や他の飛ぶ  
えら  
スプライトを選ぼう



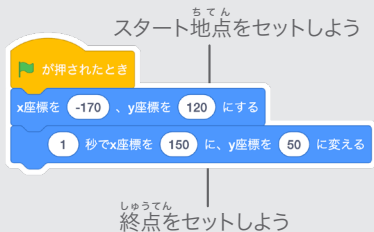
Parrot

くわ

## このコードを加えよう

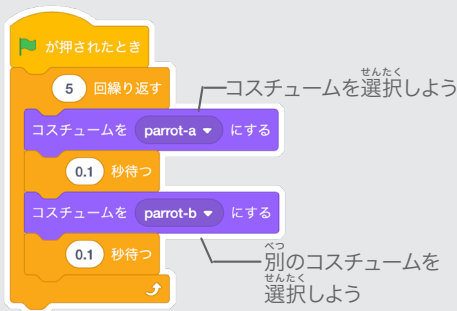
よこぎ

### スクリーンを横切る



は

### 羽ばたかせる



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



# はな 話すアニメーション

はな  
キャラクターにお話させよう



# はな 話すアニメーション

scratch.mit.edu

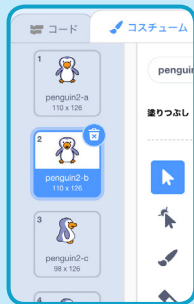
## じゅんぴ 準備しよう



"Penguin2" をえらばう



Penguin 2



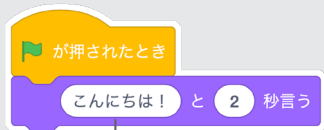
コスチューム

コスチュームタブをクリックして、  
ペンギンのほかの  
コスチュームを見  
てみよう

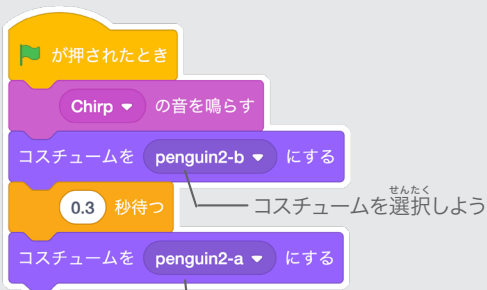
## このコードをくわえよう

コード

コードタブをクリックしよう



キャラクターに<sup>はな</sup>お話しさせたい  
ことをタイプしよう



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

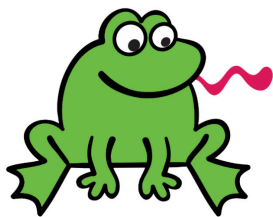
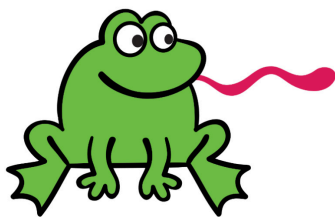
## ため 試してみよう

はた お じっこう  
旗を押して実行してみよう



# アニメを描こう

へんしゅう  
スプライトのコスチュームを編集して  
どくじ  
あなた独自のアニメを作ろう



# えが アニメを描こう

scratch.mit.edu

じゅんぴ

## 準備しよう



キャラクター  
えら  
を選ぶ



コスチューム

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** を押しながらか  
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

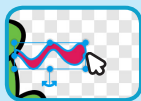
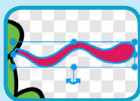


複製したコスチュームを選択し  
て編集しよう

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

このスプライトが押されたとき

コードタブをクリックしよう

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  
かそう

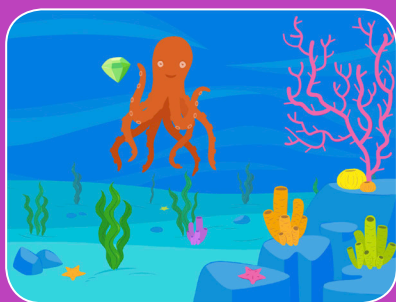
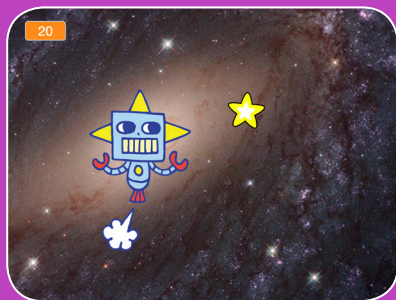
## ため 試してみよう



旗を押して実行してみよう



# ついでに 追跡ゲーム カード



ついでに  
キャラクターを追跡してポイントを  
あ づく  
上げるゲームを作ろう

# つ い せ き 追跡ゲーム カード

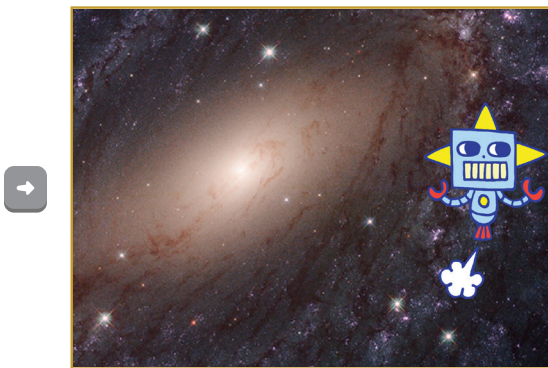
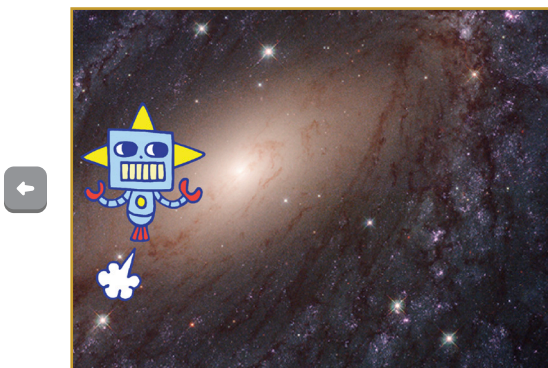
じゅんばん      つか  
この順番でカードを使おう：

1. さ ゆう      うご  
左右に動かそう
2. じょう      げ      うご  
上下に動かそう
3. ほし      お  
星を追いかけよう
4. おと      な  
音を鳴らそう
5. スコアをつけよう
6. レベルアップ！
7. しょう      り  
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



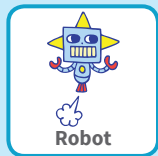
はいけい えら  
背景を選ぼう



Galaxy



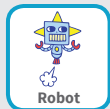
キャラクターをせんたく  
しよう



Robot

くわ

## このコードを加えよう



Robot

みぎ む や じるし せんたく  
しよう  
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  
しよう  
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

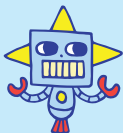
やじるし お  
矢印キーを押そう



## ヒント

ひだり うご 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



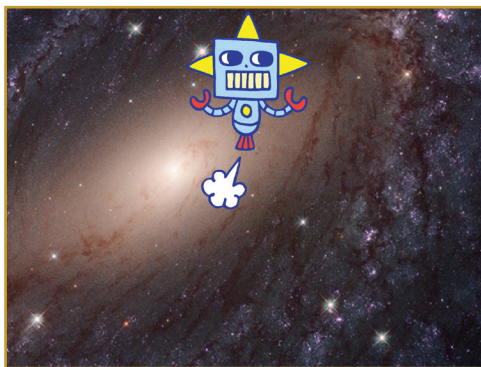
みぎ うご せい あたい  
右に動かすには正の値にしよう

x座標を 10 ずつ変える

# じょう げ う ご 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

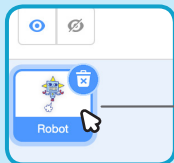


# じょう げ う ご 上下に動かそう

scratch.mit.edu

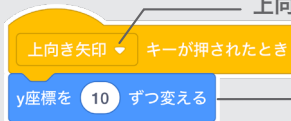
じゅんぴ

## 準備しよう



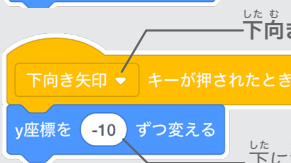
キャラクターをクリック  
せんたく  
して選択しよう

## くわ 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

ぎりょう か  
“y 座標を~ずつ変える”  
つか うえ うご  
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

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

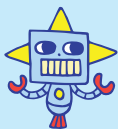
## 試してみよう

やじるし お  
矢印キーを押そう



## ヒント

ぎりょう  
y 座標はステージの上下の位置を示しているよ



うえ うご せい あたい  
上に動かすには正の値にしよう

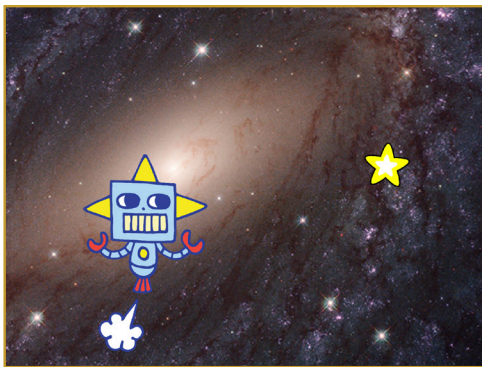
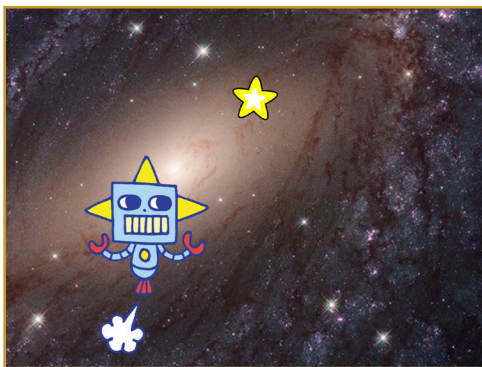


した うご ふ あたい  
下に動かすには負の値にしよう

# ほし お 星を追いかけてよう



お 追いかけるスプライトを くわ 加えよう



# ほし お 星を追いかけてよう

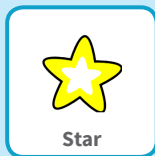
scratch.mit.edu

じゅんぴ

## 準備しよう



“Star” のような追いかける  
スプライトを選ぼう



## このコードを加えよう



はやく移動させるには、もっと小さな数  
(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



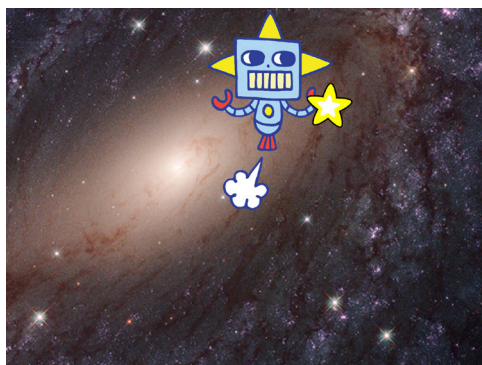
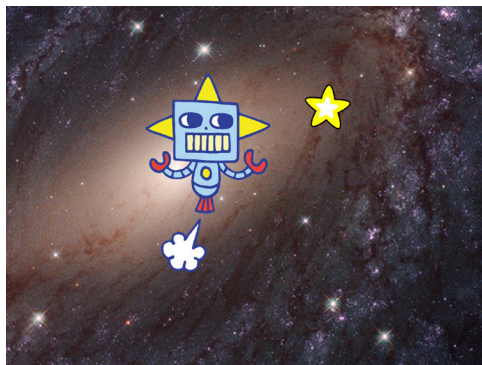
と  
止めるボタンをクリックして  
ストップさせよう



# 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

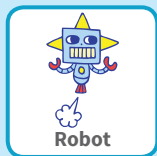


# おとな 音を鳴らそう

scratch.mit.edu

じゅんぴ

## 準備しよう



"Robot" をクリックして  
せんたく  
選択しよう

音

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

くわ

## このコードを加えよう

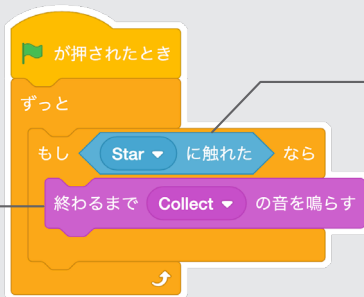


コード

コードタブをクリックしよう



す  
メニューから好きな  
おと  
音を選ばよう



"もし~なら" に  
ふ  
"Star に触れた" を  
く  
組み込もう



ため

## 試してみよう

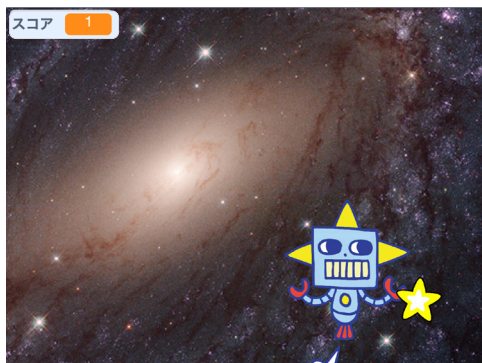
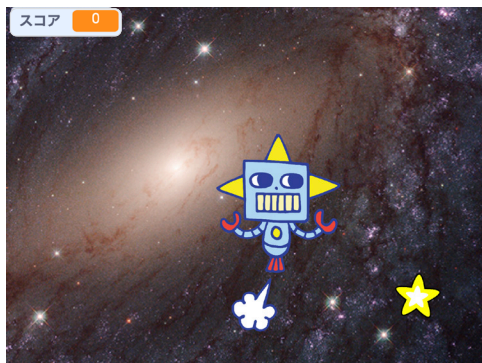
はた お じっこい  
旗を押して実行してみよう



# 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

## 準備しよう

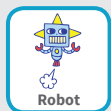
変数をクリックしよう

変数を作るボタンをクリックしよう

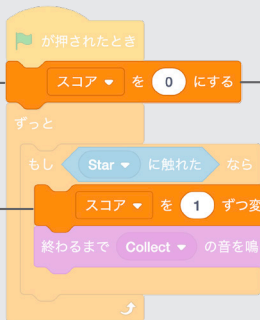


変数の名前を "スコア" にして、OK をクリックしよう

## 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

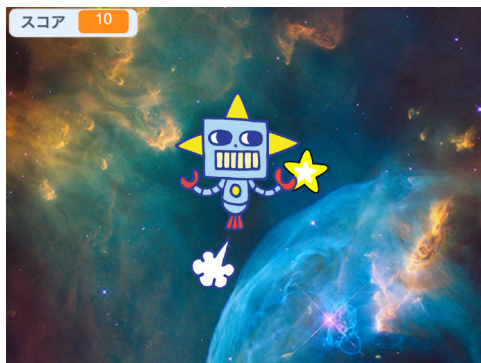
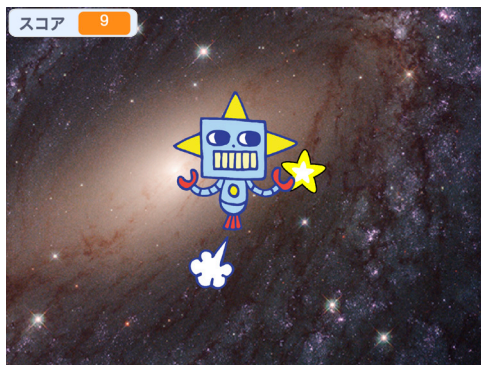


" ~を~ずつ変える " を使って "スコア" を加算しよう

# レベルアップ!



つぎ  
次のレベルへ



# レベルアップ！

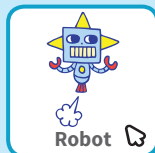
scratch.mit.edu

じゅんび

## 準備しよう



“Nebula”のような  
ふたつめ はいけい えら  
2つ目の背景を選ぼう



“Robot”の sprites を選択しよう

## このコードを加えよう



えんざん  
演算カテゴリーの等号ブロッ  
クに “スコア” を組み込もう



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

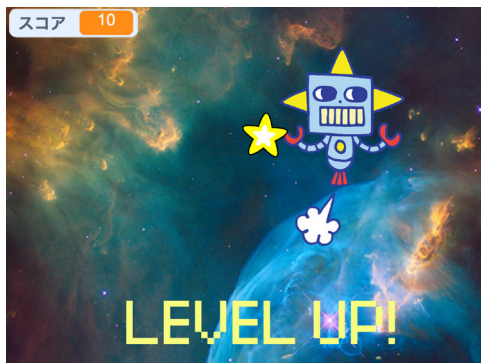
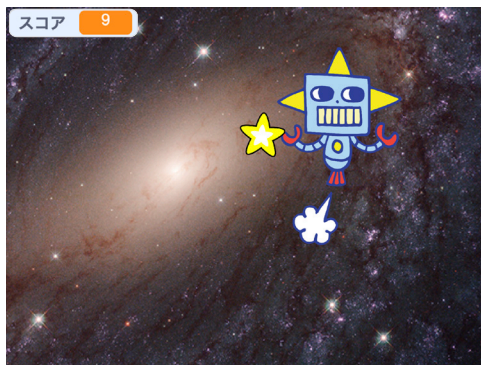
はた お はじ  
旗を押してゲームを始めよう



# しょうり 勝利のメッセージ



つぎ  
次のレベルになったら  
ひょうじ  
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

じゅんぴ

## 準備しよう



えが  
描く  
あた  
新しい  
アイコンをクリックして  
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!"  
のようなメッセージを書こう

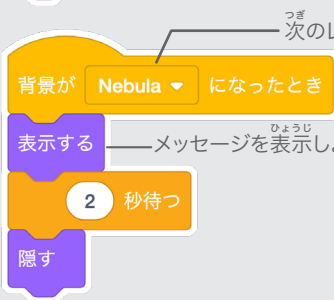


もじ  
文字の色、大きさ、形を変更で  
きるよ

## このコードを加えよう



さいしよ  
最初はメッセージを隠そう



つぎ  
次のレベル用の背景を選ぼう

ひょうじ  
メッセージを表示しよう

ため

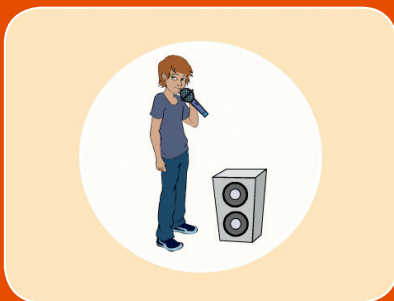
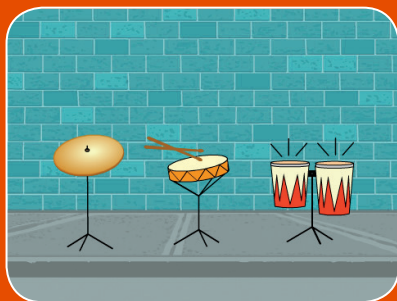
## 試してみよう

はた  
旗を押してプレイしよう





# おんがく つく 音楽を作ろう カード



が つ き え ら お と く わ  
楽器を選んで音を加え、  
お おんがく えんそう  
キーを押して音楽を演奏しよう

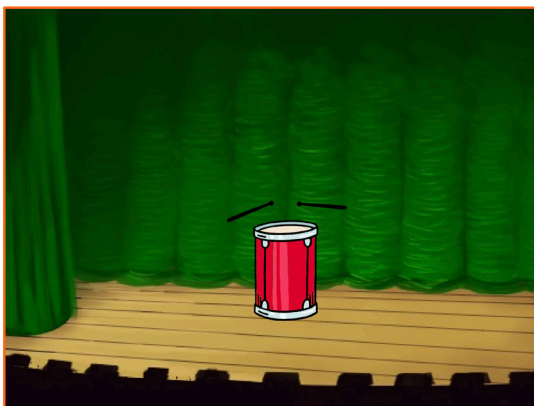
# おん が く つく 音楽を作ろう カード

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<sup>な</sup>
- リズムを作ろう<sup>つく</sup>
- ドラムを動かそう<sup>うご</sup>
- メロディを作ろう<sup>つく</sup>
- 和音を奏でよう<sup>わ おん かな</sup>
- おどろきの音<sup>おと</sup>
- ビートボックスの音<sup>おと</sup>
- 録音しよう<sup>ろく おん</sup>
- 曲を演奏しよう<sup>きょく えん そう</sup>

# ドラムを鳴らそう

キーを押してドラムを鳴らそう



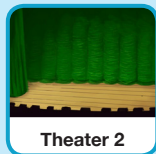
# ドラムを鳴らそう

scratch.mit.edu

## 準備しよう



はいけい えら  
背景を選ぼう



Theater 2



えら  
ドラムを選ぼう



Drum

## このコードを加えよう



す おと  
メニューから好きな音  
えら  
を選ぼう

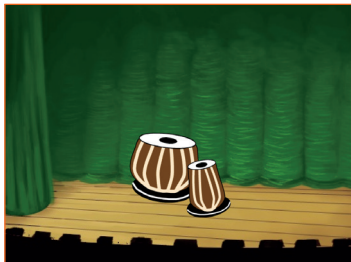
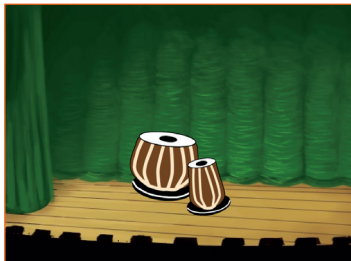
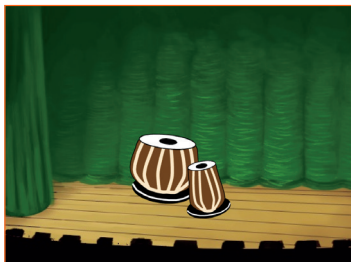
## ため 試してみよう



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

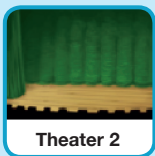
scratch.mit.edu

じゅんぴ

## 準備しよう



はいけい 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  
音楽ののSpriteだけにするには、  
うえ  
上にある音楽カテゴリーをクリックしよう

がめん

## このコードを加えよう



く 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<sup>うご</sup>

コスチュームを切りかえて、ドラムを動かそう<sup>うご</sup>



# ドラムを動かそう

scratch.mit.edu

## じゅんぴ 準備しよう



ドラムを  
えら  
ばう



### 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  
を見てみよう

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

メニューから異なる音と  
せんたく  
選択しよう

## ため 試してみよう

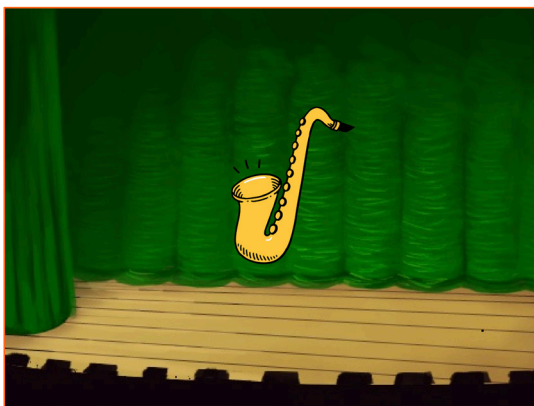


ひだりむ やじるし お  
キーボードの左向き矢印キーを押してみよう



# 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



# メロディを作ろう

scratch.mit.edu

## 準備しよう



"Saxophon" や  
ほか がっき 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 おんがく  
画面の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



うえむ やじるし せんたく  
上向き矢印を選択しよう  
ほか  
(他のキーでもいいよ)

おと せんたく  
いろいろな音を選択しよう

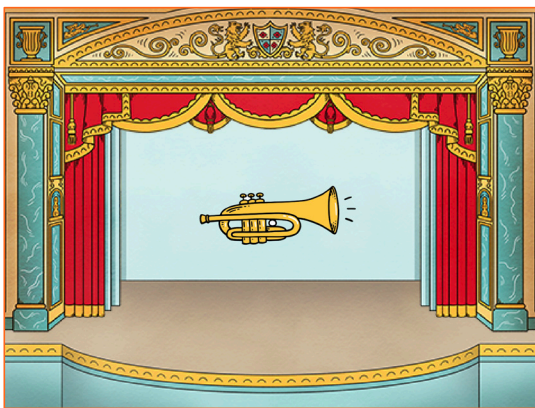
## ため 試してみよう



うえむ やじるし お  
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



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 おんがく  
画面の上にある音楽カテゴリーを  
クリックしよう

## くわ このコードを加えよう



したむ やじるし せんたく  
下向き矢印を選択しよう  
ほか  
(他のキーでもいいよ)

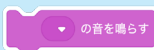
おと せんたく  
いろいろな音を選択しよう

## ため 試してみよう

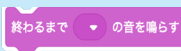


したむ やじるし お  
キーボードの下向き矢印キーを押してみよう

## ヒント



つか おと どうじ な  
を使うと、音を同時に鳴らせるよ



つか おと じゅんばん な  
を使うと、音を順番に鳴らせるよ

# おどろきの音

おと な  
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

じゅんぴ

## 準備しよう

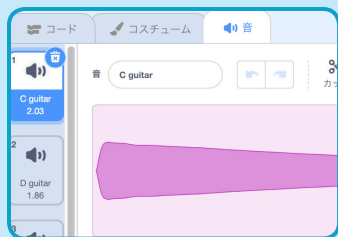


"Guitar" のような  
がっき えら  
楽器を選ぼう



音

おと がっき ふく  
音タブをクリックして楽器に含ま  
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

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

1 から 8 までの乱数 の音を鳴らす

色 ▼ の効果を 25 ずつ変える

らんすう く こ  
乱数ブロックを組み込もう

がっき ふく おと かず  
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<sup>おと</sup>

いろいろなボーカルの音<sup>おと な</sup>を鳴らしてみよう



# おと ビートボックスの音

scratch.mit.edu

じゅんぴ

## 準備しよう



"Microphone" の  
えら  
スプライトを選ぼう



音

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



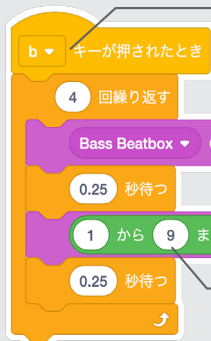
くわ

## 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

せんたく ほか  
b を選択しよう (他のキーでもいいよ)



らんすう く こ  
乱数ブロックを組み込もう

ふく おと  
このスプライトに含まれる音の  
かず  
数をにしよう

ため

## 試してみよう

B

お  
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  
自分だけの音を作ってみよう



# ろくおん 録音しよう

scratch.mit.edu

## じゅんび 準備しよう



はいけい えら  
背景を選ぼう



Beach Malibu



えら  
スプライトを選ぼう



Beachball



音

おと  
音タブをクリックして、

ポップアップメニューから  
ろくおん せんたく  
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

コードタブをクリックしよう

せんたく ほか  
c を選択しよう (他のキーでもいいよ)



## ため 試してみよう

C

お  
キーボードの C キーを押してスタートさせてみよう

# 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  
バックグラウンド・ミュージックにしよう



# きょく えんそう 曲を演奏しよう

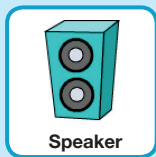
scratch.mit.edu

じゅんび

## 準備しよう



"Speaker" のような  
スプライトを選ぼう



音

おと 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

コードタブをクリックしよう

がクリックされたとき

ずっと

終わるまで Drum Jam の音を鳴らす

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



ものがたり つく  
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

# ものがたり つく 物語を作ろうカード

ばん め はじ  
1 番目のカードから始めて、  
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



# ものがたり はじ 物語を始めよう

じゅんび

## 準備しよう



はいけい 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

くわ

## このコードを加えよう



Wizard



が押されたとき

魔術学校に、ようこそ！ と 2 秒言う

とうじょうじんぶつ ほ い  
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



# おしゃべりを始めよう

scratch.mit.edu

## じゅんぴ 準備しよう



"Witch" と "Elf" のような、  
とうじょうじんぶつ  
登場人物を 2 つ選ぼう



Witch



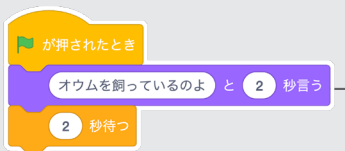
Elf

## このコードを加えよう

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

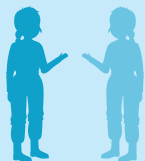


Elf



それぞれの登場人物にお  
しゃべりして欲しいことを  
タイプしよう

## TIP



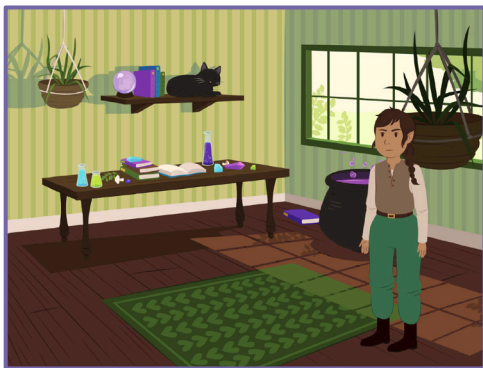
👉 コスチューム

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



# はいけい 背景を変えよう

scratch.mit.edu

じゅんぴ

## 準備しよう



とうじょうじんぶつ えら  
登場人物を選ぼう



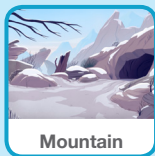
Elf



はいけい えら  
背景を2つ選ぼう



Witch House



Mountain

## このコードを加えよう



Elf

が押されたとき

背景を Witch House にする

4 秒待つ

背景を Mountain にする

さいしょ だ はいけい えら  
最初に出す背景を選ぼう

ばんめ だ はいけい 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

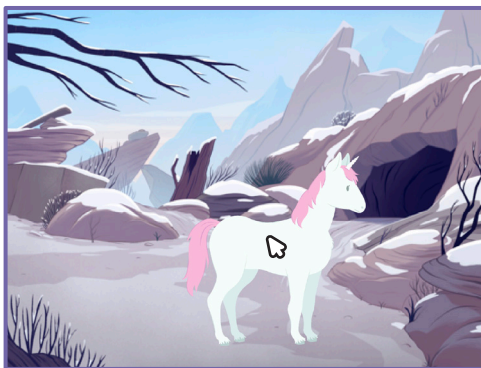
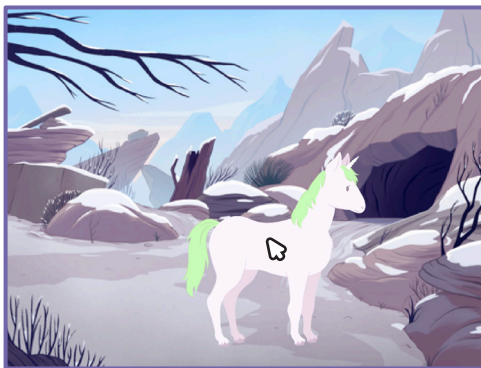


とうじょうじんぶつ

# 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



物語を作ろう

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



えら  
キャラクターを選ぼう



Unicorn

くわ

## このコードを加えよう



Unicorn

このスプライトが押されたとき

色 ▼ の効果を 25 ずつ変える

Magic Spell ▼ の音を鳴らす

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

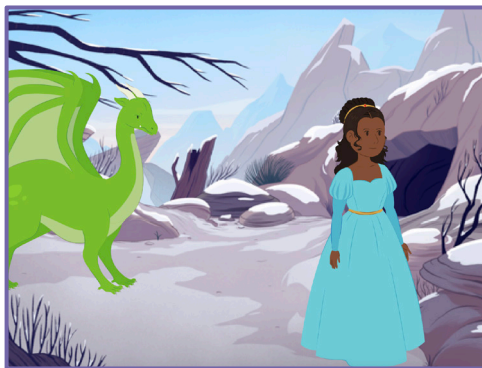
## 試してみよう

お  
キャラクターを押してみよう



# 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  
登場人物にお話させよう



# 自分の声を追加しよう

scratch.mit.edu

じゅんび

## 準備しよう



スプライトを選ぼう



音

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  
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



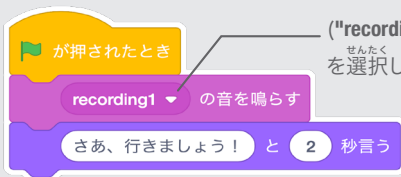
ろくおん

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



メニューから自分の録音  
("recording1" のような)  
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





# すべ うご 滑るように動かそう

ぶ 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 うご 滑るように動かそう

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



えら  
キャラクターを選ぼう



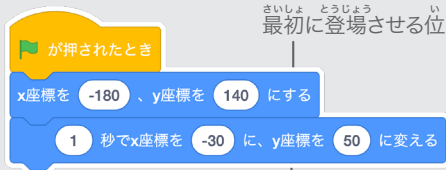
Owl

くわ

## このコードを加えよう



Owl



さいしよ とうじよう いち  
最初に登場させる位置をセットしよう

すべ うご  
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 しっこう  
旗を押して実行してみよう



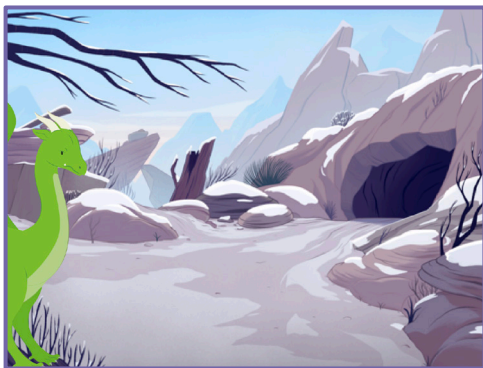
## ヒント



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  
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



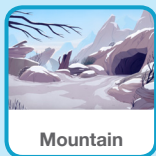
# ば けん とうじょう 場面に登場させよう

scratch.mit.edu

## じゅんぴ 準備しよう



はいけい えら  
背景を選ぼう



Mountain



えら  
キャラクターを選ぼう



Dragon

## くわ このコードを加えよう



が押されたとき

隠す

ひだりはし お  
ステージの左端にスプライトを置くために、  
-240 にしよう

x座標を -240 、y座標を -60 にする

表示する

2 秒でx座標を 0 に、y座標を -60 に変える

あた い か すべ はや か  
値を変えて滑る速さを変えよう

## ヒント

ちい あた い おお あた い  
小さな値や大きな値にすると、  
スプライトの大きさを換えられるよ



# 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



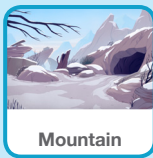
# とうじょうじんぶつ へんとう 登場人物に返答しよう

scratch.mit.edu

## じゅんぴ 準備しよう



はいけい 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



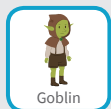
Goblin



Princess

## このコードを加えよう

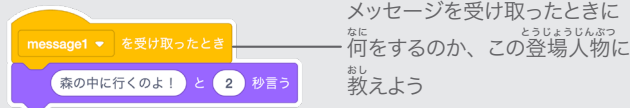
それぞれの登場人物のサムネイルをクリックしてコードを加えよう



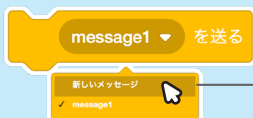
Goblin



Princess



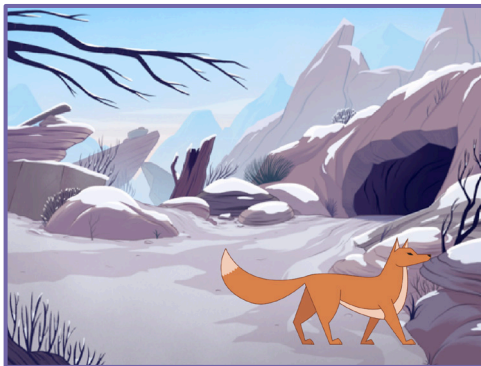
## ヒント



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 が 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 けん つ い か 場面を追加しよう

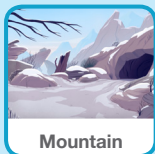
scratch.mit.edu

じゅんぴ

## 準備しよう



はいけい えら  
背景を2つ選ぼう



えら  
キャラクターを選ぼう



## このコードを加えよう



はいけいめい せんたく  
メニューから背景名を選択しよう



ため

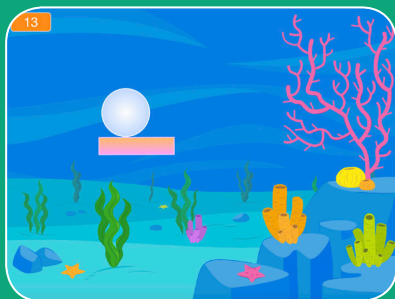
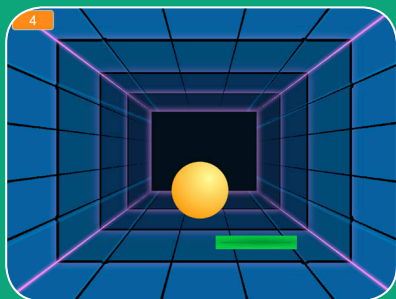
## 試してみよう

はた お じっこう  
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  
しょうり 勝利のポイントを<sup>かくとく</sup>獲得しよう！

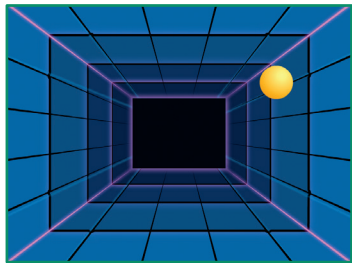
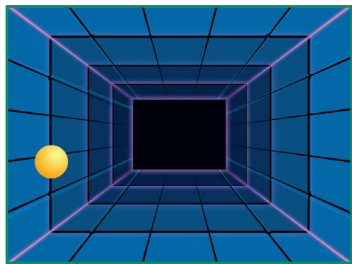
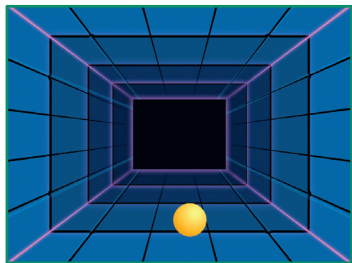
# ピンポンゲーム カード

じゅんばん      つか  
この順番でカードを使おう：

1. まわ 周りでバウンドさせよう
2. うご パドルを動かそう
3. は かえ 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. か 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

じゅんぴ

## 準備しよう



はいけい 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

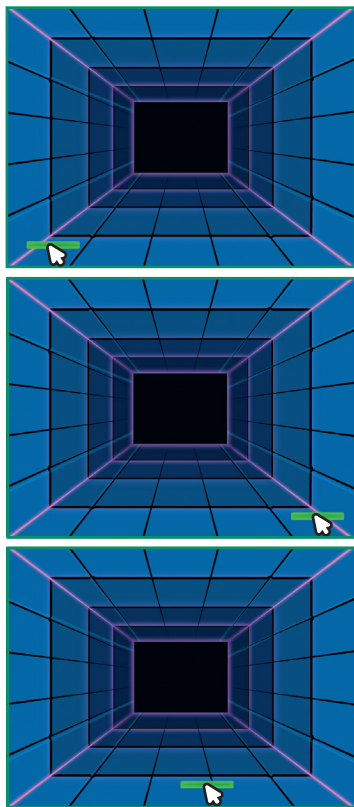
## 試してみよう

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

## 準備しよう

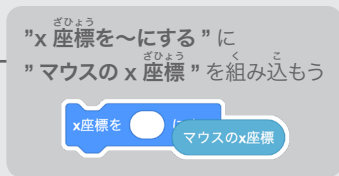
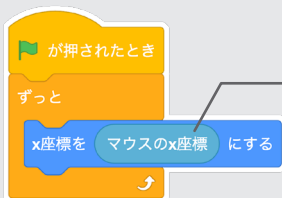


"Paddle" のような、ボールを  
打ち返すスプライトを選ぼう



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



## 試してみよう

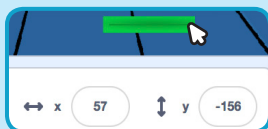
はた お じっこう  
旗を押して実行してみよう



マウスポインター  
を動かしてパドルを動かしてみよう

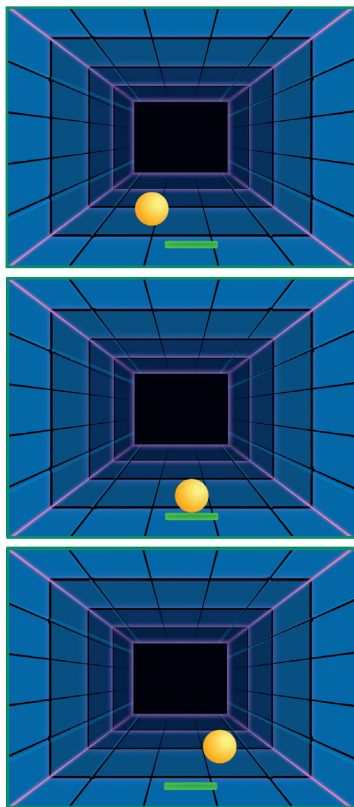
## ヒント

ステージ上のパドルをマウスポインタで動  
かすと、x座標が変化するのがわかるよ



# パドルで跳ね返そう

ボールをパドルで跳ね返そう

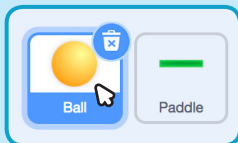


# パドルで跳ね返そう

scratch.mit.edu

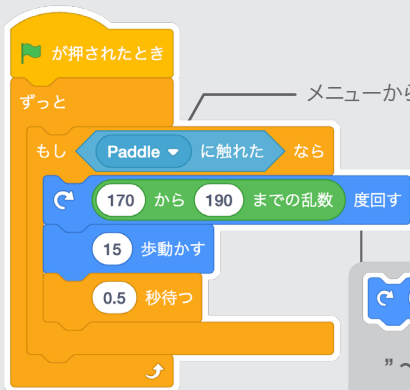
## じゅんぴ 準備しよう

"Ball" をクリックして  
えら  
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



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

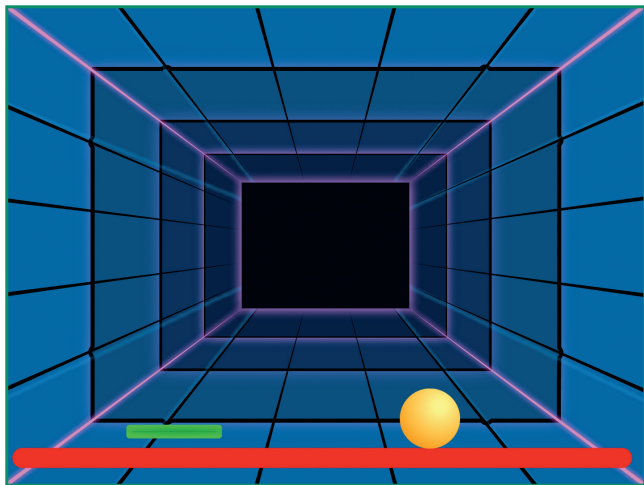
はた お しっこう  
旗を押して実行してみよう





# ゲームオーバー

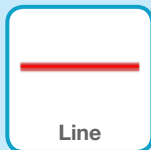
ボールが赤いラインに当たったら  
ゲームを終わりにしよう



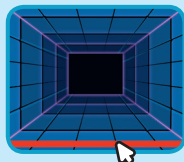
# ゲームオーバー

scratch.mit.edu

## じゅんぴ 準備しよう

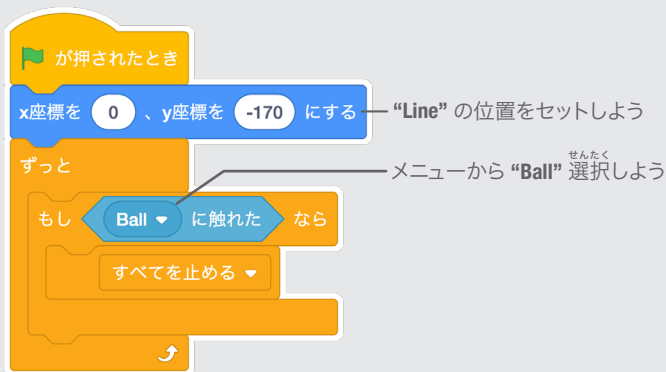


“Line”のスプライトを選ぼう



“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



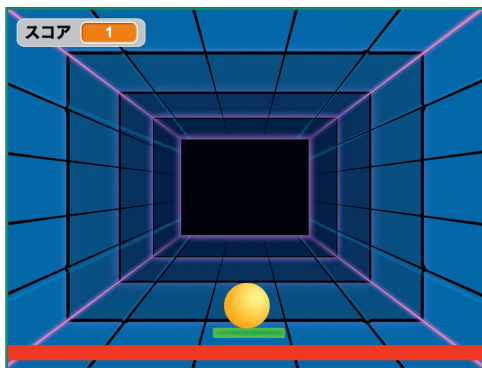
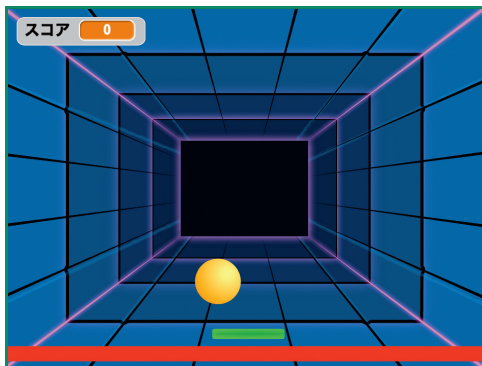
## ため 試してみよう

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

## じゅんぴ 準備しよう

へんすう  
変数をクリックしよう

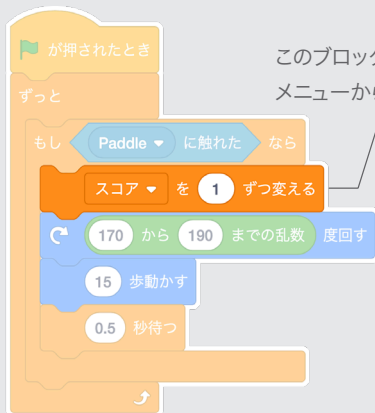
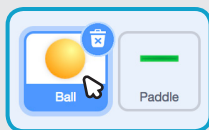
へんすう  
変数を作るボタンを  
クリックしよう



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

## このコードを加えよう

"Ball" をクリックして  
せんたく  
選択しよう



このブロックを加えて、  
メニューから "スコア" をせんたく  
選択しよう



"~を0にする" をつか  
って、  
"スコア" をリセットしよう

メニューから "スコア" をせんたく  
選択しよう

# ゲームに勝ったとき

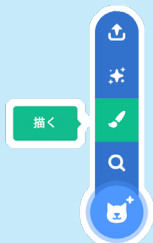
き 決めたスコアになったら、  
しょうり ひょうじ  
勝利のメッセージを表示しよう！



# ゲームに勝ったとき

scratch.mit.edu

## 準備しよう



えが描く  
あたらしい  
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

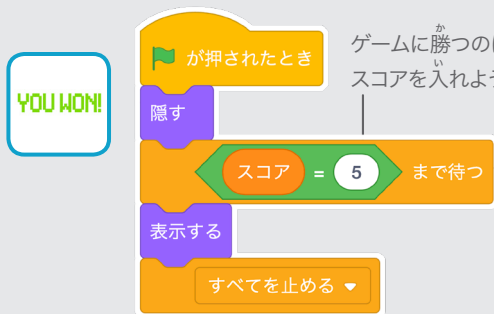


フォントの色、大きさ、スタイルを変更できるよ

## 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

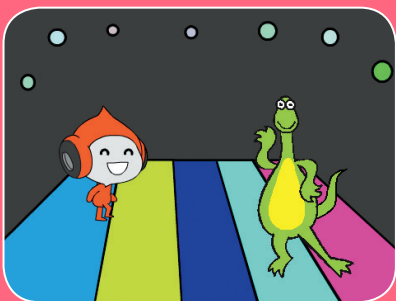
## 試してみよう

はたお  
旗を押して実行してみよう



勝つのに必要なスコアになるまで  
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：

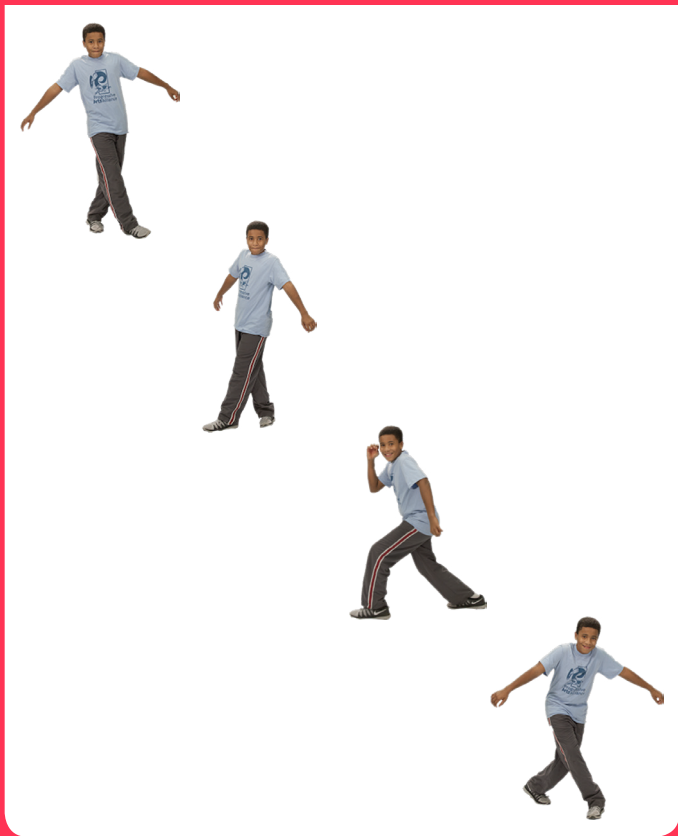
- ダンスの振り付け
- ダンスを繰り返そう
- ミュージックを流そう
- かわりばんこ
- スタート位置
- シャドウの効果
- インタラクティブなダンス
- 色の効果
- 跡を残そう



# 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

じゅんぴ

## 準備しよう



ダンサーを選ぼう



Ten80 Dance



コスチューム

コスチュ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



振りと振りの間に  
かんかく  
あいだ  
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

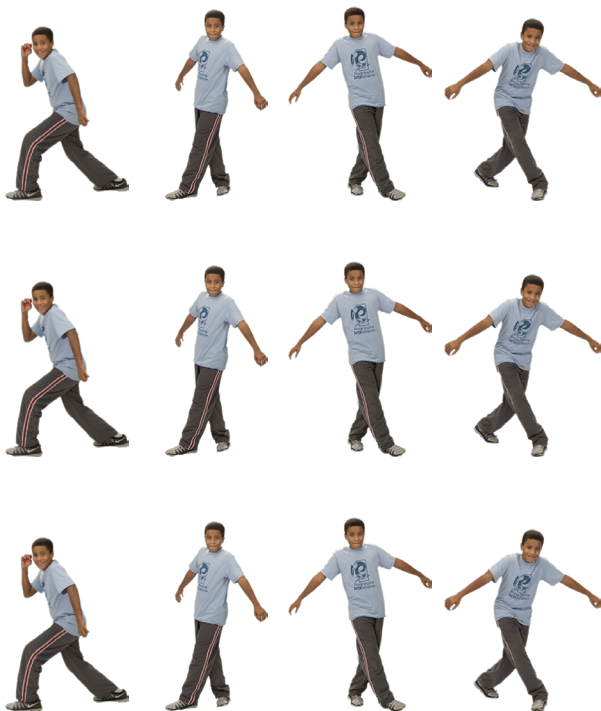
旗を押して動かしてみよう



# ダンスを繰り返そう



つづ く かえ  
ひと続きのダンスステップを繰り返そう



# ダンスを繰り返そう

scratch.mit.edu

## 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

ダンスカテゴリーを  
をクリックしよう

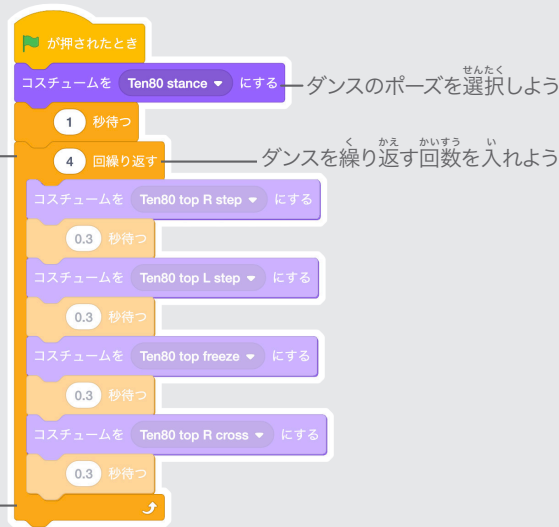


ダンサーを選ぼう

## このコードを加えよう



ひとつ続きのダンスを囲むように  
"～繰り返す"を加えよう



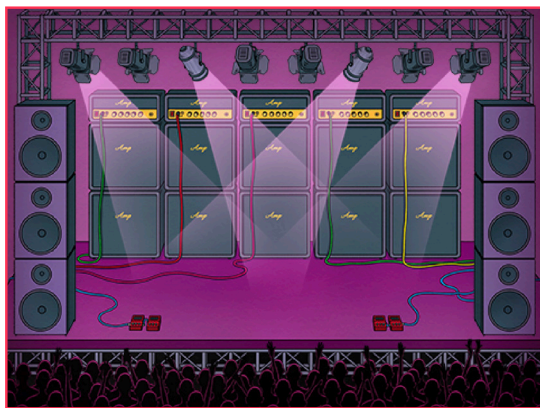
## ため 試してみよう

旗を押して実行してみよう



# ミュージックをながそう

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

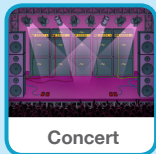
scratch.mit.edu



## 準備しよう



はいけい えら  
背景を選ぼう



Concert

音

おと  
音タブをクリックしよう



ループカテゴリーから  
うた えら  
歌を選ぼう

## 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



Concert



が押されたとき

10

回繰り返す

うた く かえ かいすう  
歌を繰り返す回数を入れよう

終わるまで

Dance Celebrate ▼

えんそう しゅうりょう まえ つぎ  
を使うと演奏が終了する前に次の音を鳴らす

おと な  
音が鳴ってしまうよ。

## ヒント

かならず  
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

# かわりばんこ

scratch.mit.edu

じゅんぴ

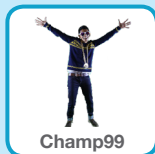
## 準備しよう



ダンスカテゴリーから  
ダンサーを2人<sup>えら</sup>選ぼう



Anina Dance



Champ99

くわ

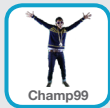
## このコードを加えよう



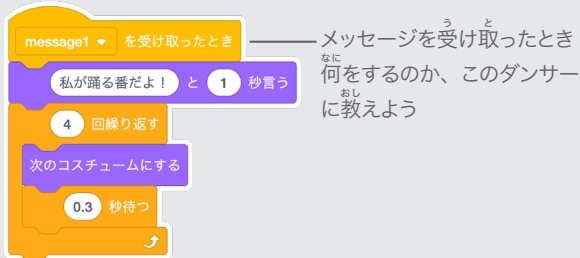
Anina Dance



メッセージを送ろう



Champ99



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  
におしに教えよう

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<sup>いち</sup>



ダンサーたちにスタート位置<sup>いち</sup>を教えよう



さあ、踊ろう

# 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



ダンスカテゴリーを  
クリックしよう



ダンサーを選ぶ

## このコードを加えよう



が押されたとき

x座標を -10 、y座標を 20 にする

大きさを 90 %にする

コスチュームを lb stance にする

表示する

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ましょう

## 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<sup>こうが</sup>



ダンスのシルエットをつくらう



さあ、踊ろう

# シャドウの効果

scratch.mit.edu

## 準備しよう



えら  
スプライトを選ぶを  
クリックしよう



ダンスカテゴリーを  
クリックしよう



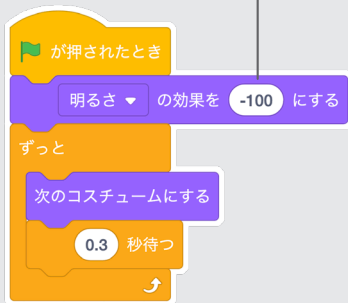
えら  
ダンサーを選ぼう

## このコードを加えよう

メニューから <sup>あか</sup> ”明るさ” を選択しよう



<sup>あか</sup> 明るさを **-100** にしてスプライトを  
<sup>くら</sup> 真っ暗にしよう



## 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



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



お  
キーを押して  
うご か  
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

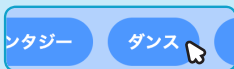
scratch.mit.edu

じゅんび

## 準備しよう



えら  
スプライトを選ぶを  
クリックしよう



ダンスカテゴリーを  
クリックしよう

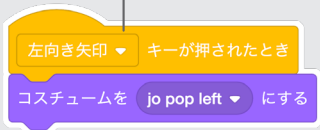


えら  
ダンサーを選ぶ

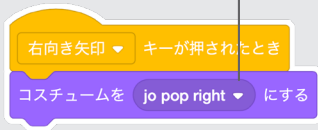
くわ

## 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  
なるキーを選択しよう



メニューからダンスの動きを選択しよう



ため

## 試してみよう



やじるし  
お  
キーボードの矢印キーを押してみよう

# 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



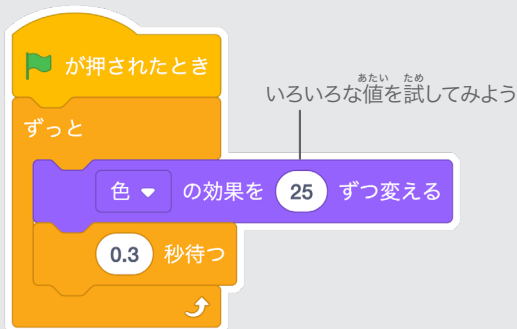
## じゅんぴ 準備しよう



はいけい えら  
背景を選ぼう



## このコードを加えよう<sup>くわ</sup>



## 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

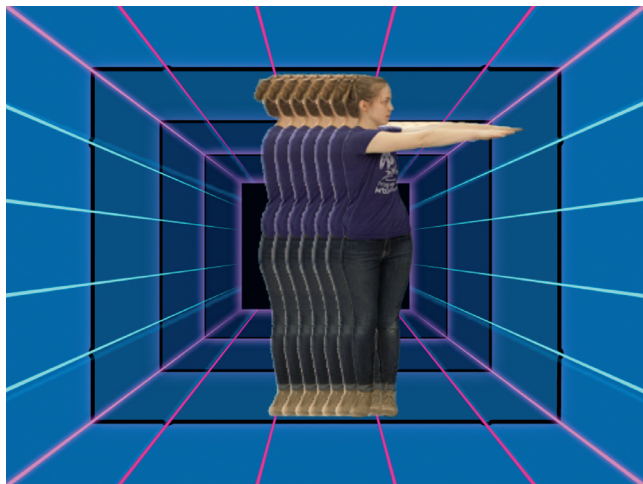




# あと のこ 跡を残そう



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



LB Dance



かくちょうきのう ついか  
拡張機能を追加ボタンをクリックして、次に  
つぎ  
ペンをクリックしてブロックを追加しよう



## このコードを加えよう



LB Dance



が押されたとき

く かえ かいすう い  
繰り返す回数を入れよう

6 回繰り返す

スタンプ

ステージに、このスプライトの  
がぞう  
画像のスタンプを押そう

10 歩動かす

0.1 秒待つ

全部消す

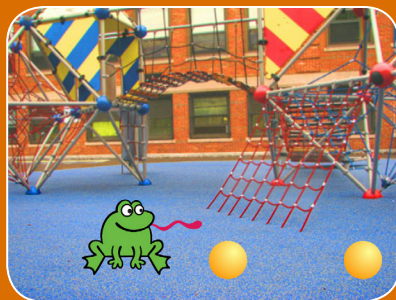
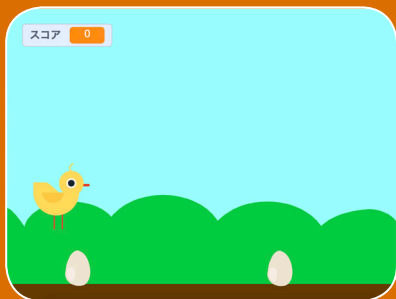
すべてのスタンプを消そう

## 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



# ジャンピングゲーム カード



うご しょうがいぶつ  
キャラクターに動く障害物を  
飛び越えさせよう

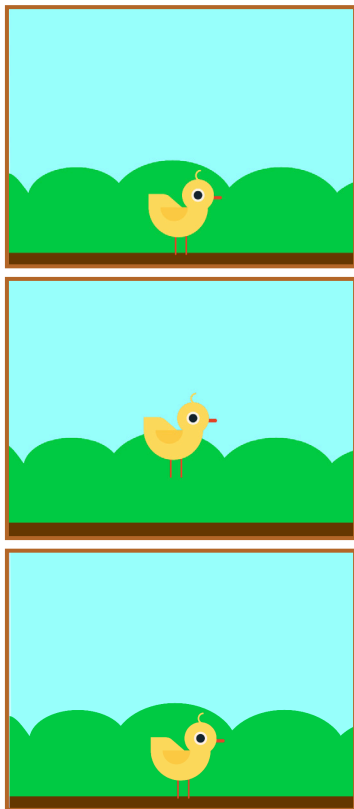
# ジャンピングゲーム カード

じゅんぽん      つか  
この順番でカードを使おう：

1. ジャンプ
2. スタート<sup>い ち</sup>位置につこう
3. <sup>うご</sup>動く<sup>しょうがいぶつ</sup>障害物
4. <sup>おと</sup>音を<sup>くわ</sup>加えよう
5. ゲームオーバー
6. <sup>しょうがいぶつ</sup>障害物を<sup>つい か</sup>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



## じゅんぴ 準備しよう



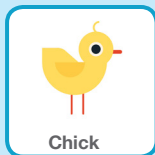
はいけい えら  
背景を選ぼう



Blue Sky



“Chick” のような  
えら  
キャラクターを選ぼう



Chick

## このコードを加えよう



Chick

スペース ▼ キーが押されたとき

10 回繰り返す

y座標を 10 ずつ変える

10 回繰り返す

y座標を -10 ずつ変える

ふ あたい した もど  
負の値にして下に戻そう

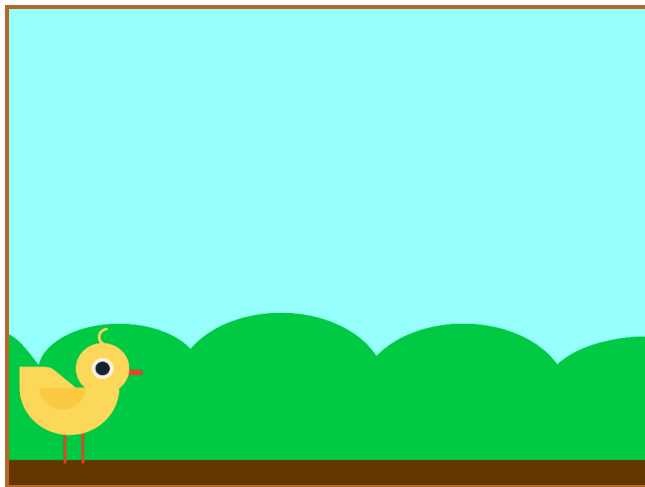
## ため 試してみよう



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

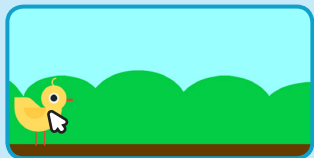
スプライトのスタート位置を  
セットしよう



# スタート位置につこう

scratch.mit.edu

## じゅんぴ 準備しよう



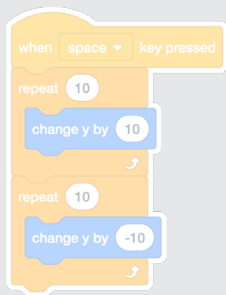
このばしょ  
好み場所にキャラクターをドラッグ  
しよう



キャラクターを動かすと、  
ブロックパレットのx座標と  
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、  
キャラクターを好みの位置にセットできるよ

## このコードを加えよう



スタート位置をセットします  
(値は異なる場合があります)

## ヒント

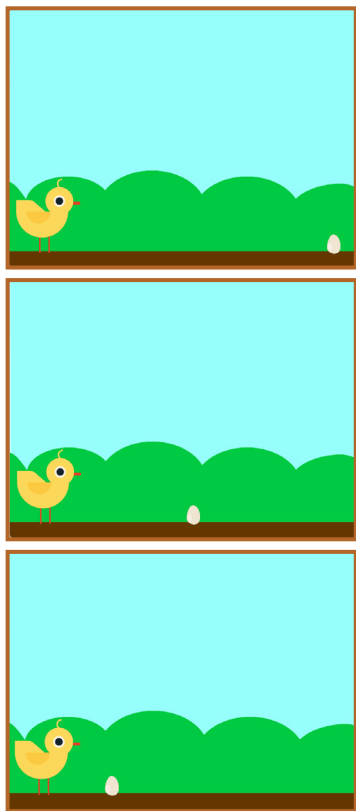


小さな値や大きな値にして、スプライトの大きさを変えてみよう



# うご しょうがいぶつ 動く障害物

しょうがいぶつ      じょう      い どう  
障害物をステージ上を移動させよう



## じゅんぴ 準備しよう



“Egg” のような障害物になる  
えら  
スプライトを選ぼう



## このコードを加えよう

が押されたとき

ずっと

ステージの右端から始めよう

x座標を 240 、y座標を -145 にする

3 秒でx座標を -240 に、y座標を -145 に変える

ステージの左端に滑るように動かそう

素速く動かすには小さな値を入れよう

## ため 試してみよう

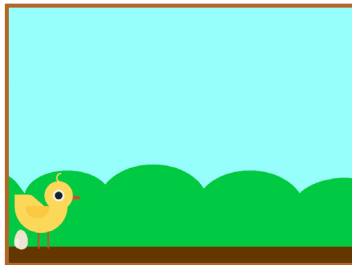
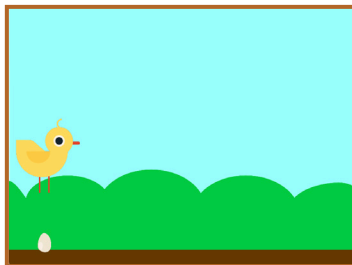
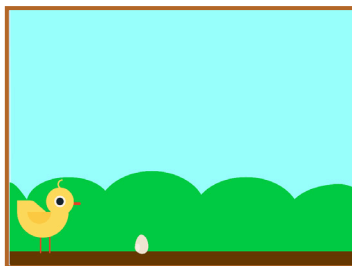
はた お じっこう  
旗を押して実行  
してみよう



キーボードのスペーキー  
お  
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



# おと くわ 音を加えよう

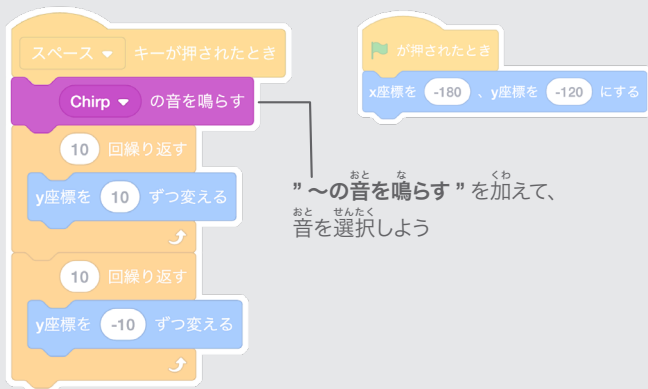
scratch.mit.edu

## じゅんぴ 準備しよう

”Chick” をクリックしてスプライトを選択しよう せんたく

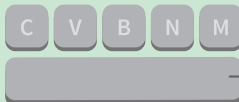


## このコードを加えよう くわ



## ため 試してみよう

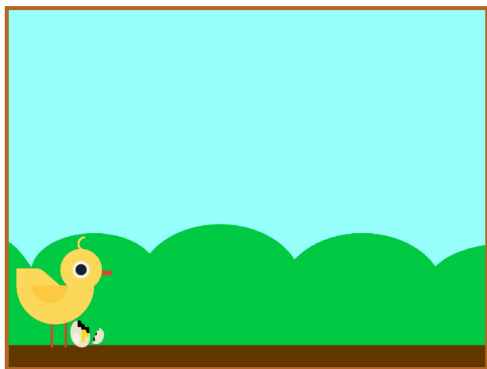
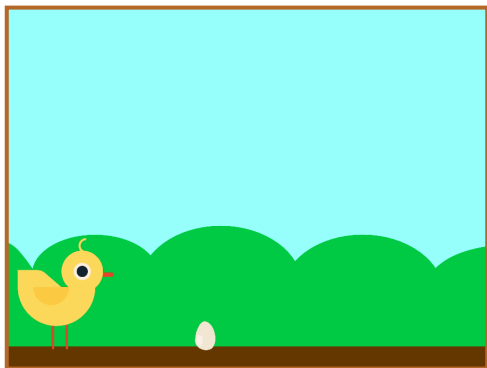
はた お じっこう  
旗を押して実行  
してみよう



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

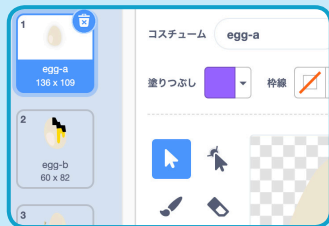
## じゅんぴ 準備しよう

“Egg” をクリックして<sup>せんたく</sup>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<sup>かくにん</sup>コスチュームを確認しよう



## このコードを<sup>くわ</sup>加えよう

📄 コード

コードタブをクリックしてコードを<sup>くわ</sup>加えよう



2つ目の<sup>め</sup>コスチュームを選んで、  
“Egg” の<sup>えら</sup>コスチュームを変えよう

”～に触れた”を<sup>くみこ</sup>組み込んで、  
メニューから<sup>せんたく</sup>”Chick”を選択しよう



## ため 試してみよう

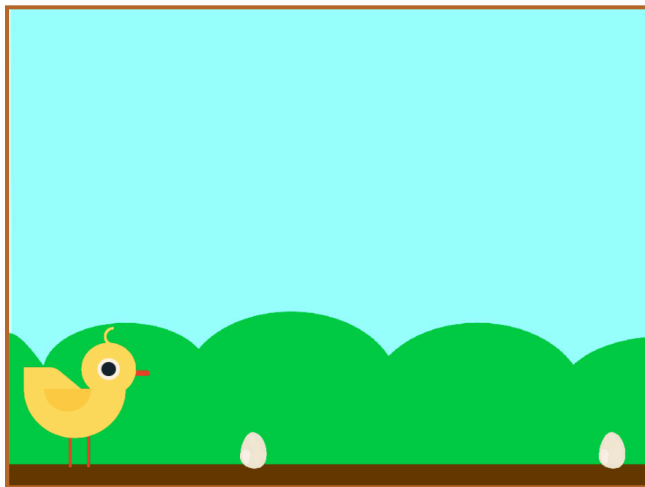
はた<sup>じっこう</sup>旗を押して実行  
してみよう



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 が 障害物を追加しよう

しょうがいぶつ つい が  
もっと障害物を追加して  
ゲームをもっと難しくしよう



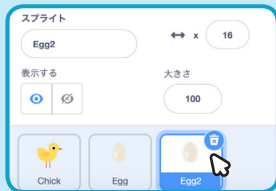
# しょうがいぶつ ついか 障害物を追加しよう

scratch.mit.edu

## じゅんぴ 準備しよう

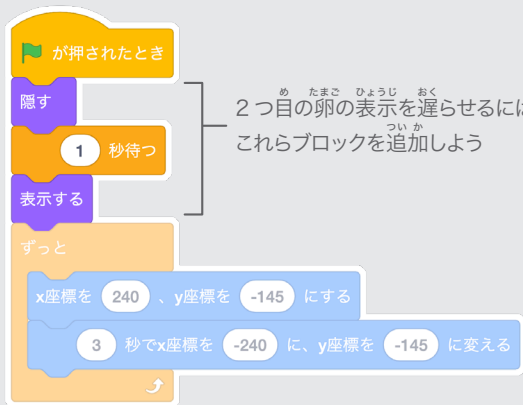
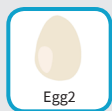


“Egg” をコピーするには右クリック (Mac  
は **ctrl** を押しながらかlick) して  
複製を選択しよう



“Egg2” をクリックして選択しよう

## このコードを加えよう



2つ目の卵の表示を遅らせるには、  
これらブロックを追加しよう

## ため 試してみよう

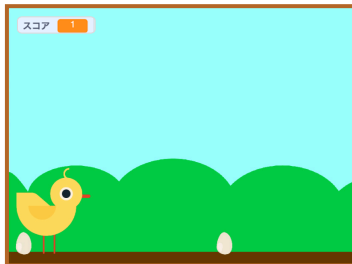
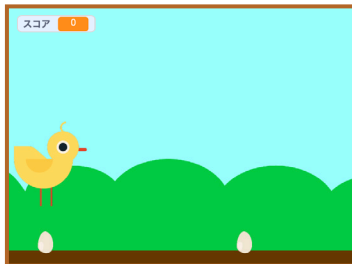
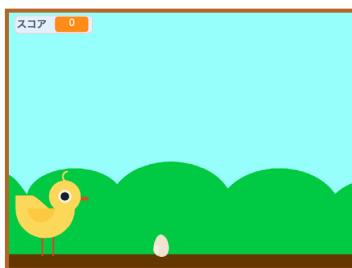
はた お うご  
旗を押して動かしてみよう





# 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、  
スコアを1ポイント増やそう



# スコアをつけよう

scratch.mit.edu

## じゅんぴ 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  
せんたく  
選択しよう

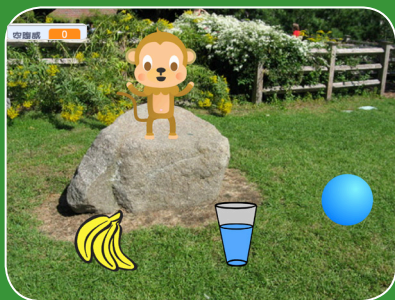


"~を~ずつ変える" を加えて、  
メニューから "スコア" をせんたく  
選択しよう

## ため 試してみよう

たまご と こ  
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 の あそ  
食べて、飲んで、遊べる  
インタラクティブなペットを作ろう

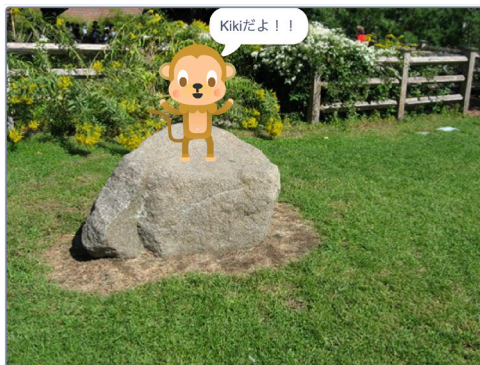
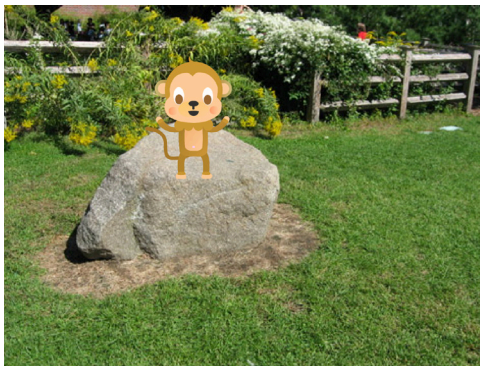
# バーチャルペット カード

この順番じゅんばんでカードを使おうつか：

1. ペットしょうかいを紹介しよう
2. ペットに動きうごをつけよう
3. ごはんをあげよう
4. お水みずをあげよう
5. ペットなには何を話すはなのかな？
6. 遊びあその時間じかんだよ
7. お腹なかが空すいた？

# しょうかい 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



# しょうかい 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



“Monkey” のようなスプラ  
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プラ  
イトを選ぼう



スプライトライブラリーのスプラ  
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認められるよ

## 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



が押されたとき

x座標を -50 、y座標を 60 にする

Kikiだよ！！ と 2 秒言う

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

## じゅんぴ 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  
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

## じゅんぴ 準備しよう

音

おと  
音タブをクリックしよう



Monkey



おと  
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  
のSpriteを選ぼう



Bananas

## 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



Bananas

メッセージ1 を送る

新しいメッセージ

あた  
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Sprite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

せんたく  
ペットを選択しよう



Monkey

せんたく  
メニューから "ごはん" を選択しよう

ごはん を受け取ったとき

1 秒で Bananas へ行く

Chomp の音を鳴らす

0.5 秒待つ

1 秒でx座標を -50 に、y座標を 60 に変える

せんたく  
メニューから "Bananas" を選択しよう

もと  
元いた所に戻そう

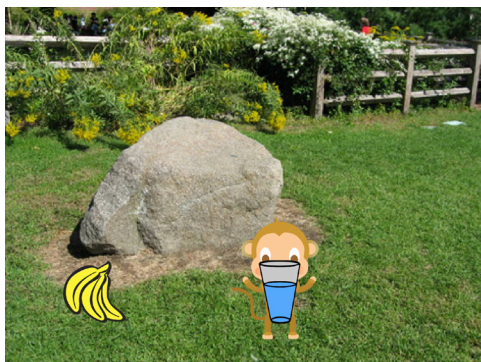
## ため 試してみよう

たべ  
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



# みず お水をあげよう

scratch.mit.edu

## じゅんぴ 準備しよう



“Glass Water” のような <sup>のみ もの</sup>飲み物の  
スプライトを <sup>えら</sup>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 — “ドリンク” のメッセージを <sup>おく</sup>送ろう
- 1 秒待つ
- コスチュームを glass water-b ▾ にする — <sup>から</sup>空のコップのコスチュームにしよう
- Water Drop ▾ の音を鳴らす
- 1 秒待つ
- コスチュームを glass water-a ▾ にする — <sup>みず いっぱい</sup>水で一杯のコップのコスチュームにしよう

メッセージを受け取ったら、ペットが <sup>なに</sup>何をするのか <sup>おし</sup>教えてあげよう



メニューから “ドリンク” を <sup>せんたく</sup>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 — メニューから “Glass Water” を <sup>せんたく</sup>選択しよう
- 1 秒待つ
- 1 秒で x座標を -50 に、y座標を 60 に変える — <sup>もと</sup>もと <sup>ところ</sup>ところ <sup>もど</sup>もど元いた所に戻そう

## ため 試してみよう

ドリンクを <sup>お</sup>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



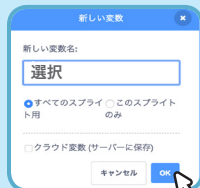
# ペットは何を話すのかな？

scratch.mit.edu

## 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 "選択" にして、OK をクリックしよう

## このコードを加えよう



選択 = 1

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



乱数ブロックを組み込もう

ペットにお話して欲しいことを入れよう

## ため 試してみよう

ペットを押して何を話すのか観察してみよう



# あそ じ かん 遊びの時間だよ

あそ  
ペットをボールで遊ばせよう



# あそびの時間だよ

scratch.mit.edu

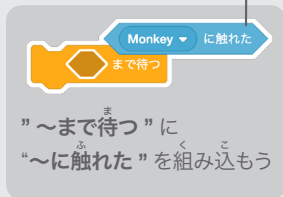
## じゅんぴ 準備しよう



“Ball” のようなスプライトを  
えら  
選ぼう



## くわ このコードを加えよう



“～まで待つ”に  
“～に触れた”を組み込もう

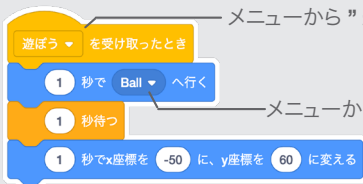


“遊ぼう”のメッセージを送ろう

メニューから“Monkey”を  
せんたく  
選択しよう

ボールを下に動かすには負の値  
にしよう

ボールを上を動かすには正の値  
にしよう



メニューから“遊ぼう”を選択しよう

メニューから“Ball”を選択しよう

## ため 試してみよう

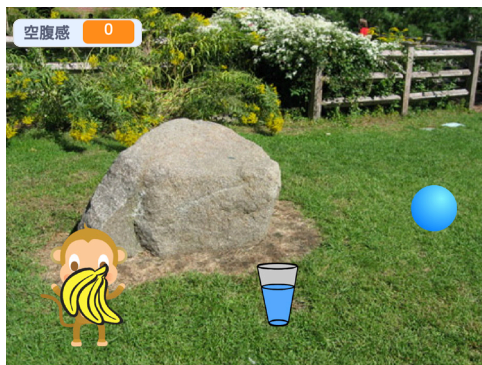
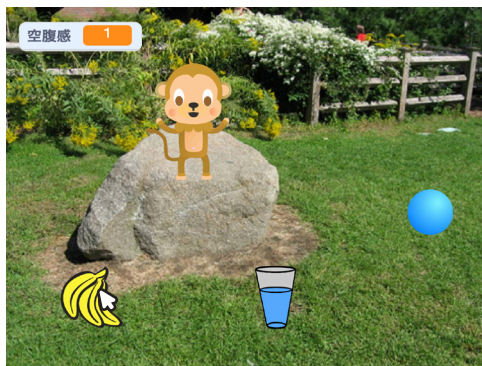
お  
ボールを押してみよう





# 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



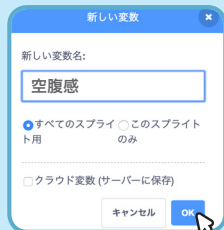
# お腹が空いた？

scratch.mit.edu

## じゅんぴ 準備しよう

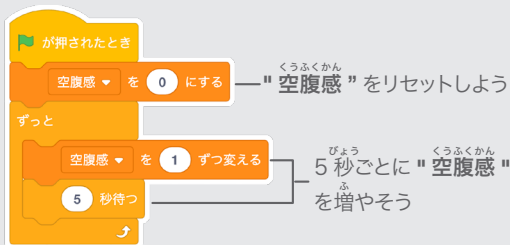
へんすう  
変数をクリックしよう

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

## 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

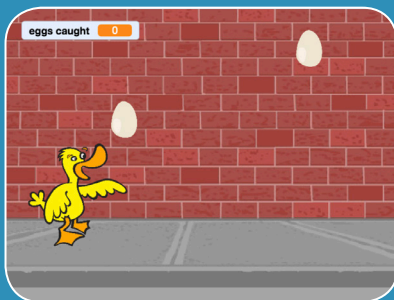
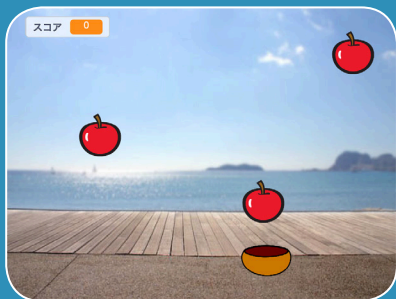
はた お じっこう  
旗を押して実行してみよう



た もの お  
食べ物を押してみよう



# キャッチゲーム カード



そら      もの      もの  
空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

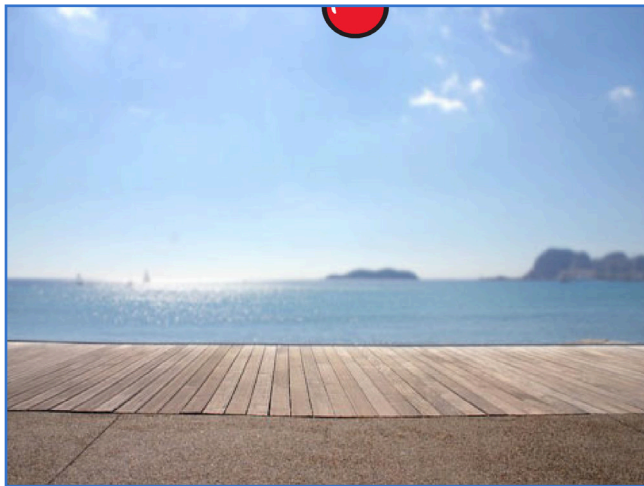
じゅんばん      つか  
この順番でカードを使おう：

1. 上<sup>うえ</sup>の方<sup>ほう</sup>に配置<sup>はいち</sup>しよう
2. 落下<sup>らっか</sup>させよう
3. キャッチするものを動か<sup>うご</sup>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<sup>か</sup>ち！

う え ほ う は い ち  
上の方に配置しよう



ステージの天井の  
ランダムな場所からスタートさせよう



# う え ほ う は い ち 上の方に配置しよう

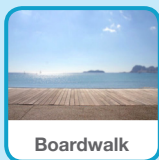
scratch.mit.edu



## じゅんび 準備しよう



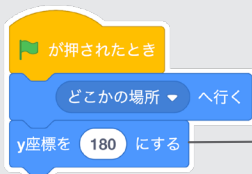
“Boardwalk” のような  
はいけい えら  
背景を選ぼう



“Apple” のような  
えら  
スプライトを選ぼう



## くわ このコードを加えよう



180 にしてステージの  
う え ほ う は い ち  
上の方に配置しよう

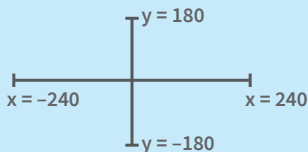
## ため 試してみよう

はた お じっこう  
旗を押して実行してみよう



## ヒント

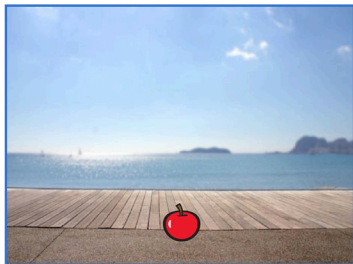
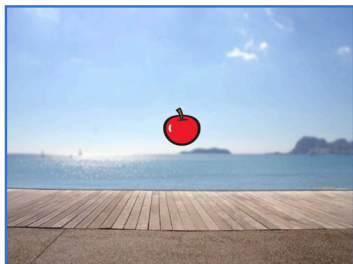
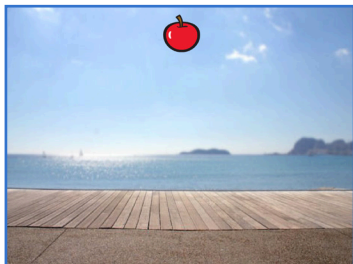
ざひょう じょうげ い ち しめ  
y 座標はステージの上下の位置を示しているよ



# らっか 落下させよう



## らっか スプライトを落下させよう

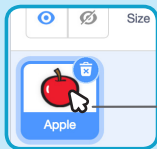


# らっか 落下させよう

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

ひとつ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



えんざん  
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



らっか  
落下させるには負の値を  
入れよう

ゆか  
ステージの床に近いかど  
うかをチェックしよう

うえ  
ステージの上の方に戻そう

## ため 試してみよう

はた お  
旗を押して実行してみよう



と  
止めるボタンを押してストップ  
させよう

## ヒント

じょうげ  
上下させるには、

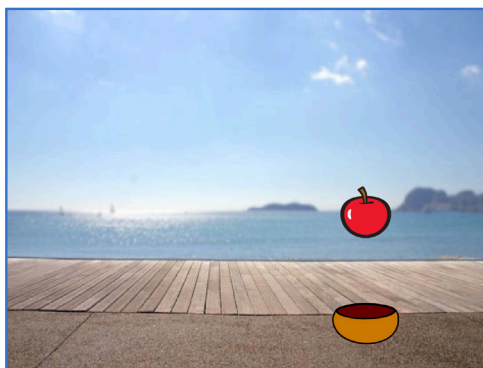
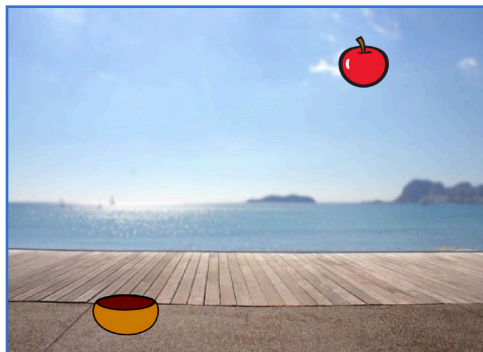
y座標を ずつ変える

つか  
をしよう



# キャッ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 うご  
キャッチするものを左右に動かそう



# キャ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  
受けるものを選ぼう



ステージの床に  
“Bowl” をドラッグ  
しよう

## このコードを加えよう



Scratch code blocks for moving the bowl:

- When green flag is clicked (が押されたとき)
- Forever loop (ずっと)
- If right arrow key is pressed (もし 右向き矢印 キーが押された なら)
  - Change x coordinate by 10 (x座標を 10 ずつ変える)
- If left arrow key is pressed (もし 左向き矢印 キーが押された なら)
  - Change x coordinate by -10 (x座標を -10 ずつ変える)

Annotations for the code blocks:

- メニューから右向き矢印を選択しよう (Select the right arrow key from the menu)
- メニューから左向き矢印を選択しよう (Select the left arrow key from the menu)

## 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

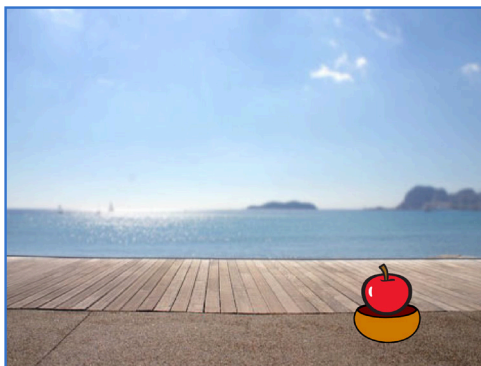
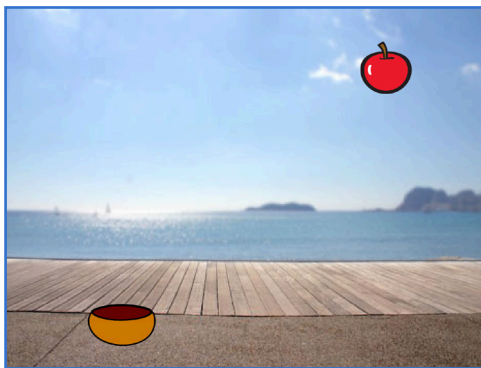


やじるし  
矢印キーを押してキャッチする  
ものを動かそう

# キャッチしよう



お  
落ちてくるSpriteをキャッチしよう



# キャッチしよう

scratch.mit.edu



じゅんぴ

## 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  
せんたく

サウンドを選ぼう  
えら

## ヒント

音

いろいろなサウンドを  
ついか  
追加したい場合、音タブ  
をおと  
をクリックしよう



おと  
音ライブラリーから  
えら  
サウンドを選ぼう

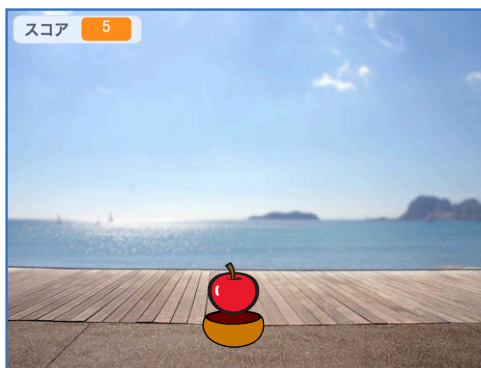
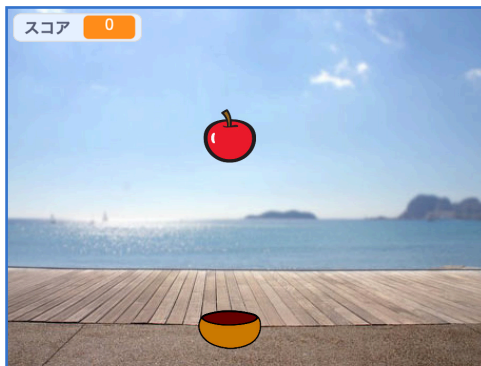
コード

もっとブロックを追加した  
ついか  
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  
くわ  
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



## じゅんぴ 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



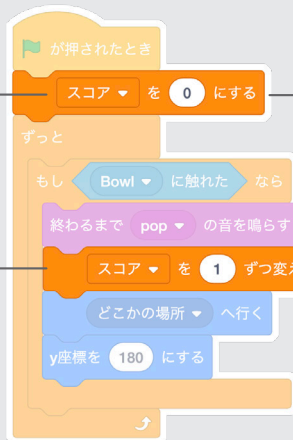
へんすう なまえ  
変数の名前を"スコア"  
にして、OKをクリック  
しよう

## くわ このコードを加えよう

あたらしい  
2つの新しいブロックをコードにくわ加えよう



メニューから"スコア"  
せんたく  
を選択しよう



このブロックをくわ加えて  
"スコア"をリセットしよう

このブロックをくわ加えて  
"スコア"をかさん加算しよう

## 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

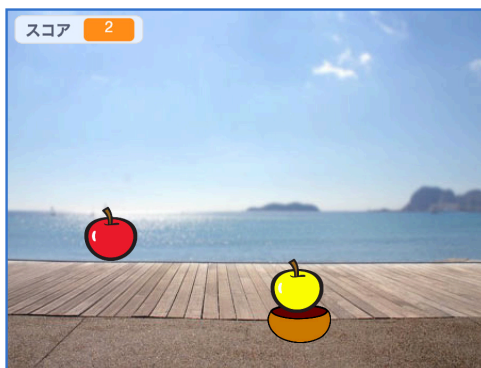
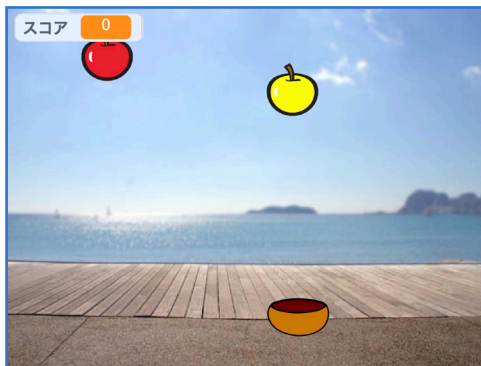
かくとく  
リングをキャッチしてスコアを獲得しよう



# ボーナスポイント



きいろ  
黄色のSprite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




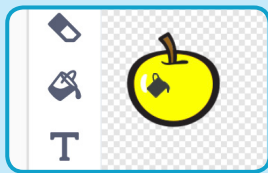
## じゅんぴ 準備しよう

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** 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

## 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



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

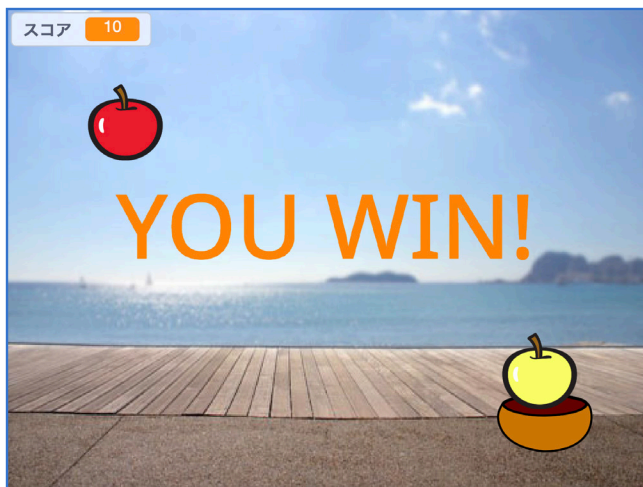
ボーナススプライトをキャッチしてスコアを増やそう!



# あなたの勝ち！



か てん かくとく  
勝ち点のスコアを獲得したら、  
しょうり ひょうじ  
勝利の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



えが描くアイコンをクリックして  
あたらしいスプライトを描こう

テキストツールを使<sup>つか</sup>って、  
”YOU WIN!( あなたの勝ち )” のような  
メッセージを描<sup>えが</sup>こう



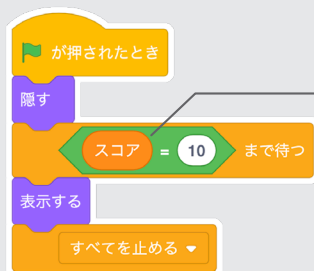
フォントの色、大き<sup>いろ</sup>さ、おお  
スタイルを  
へんこう  
変更できるよ

## 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



へんすう  
変数カテゴリーの ” スコア ”  
ブロックを組み込<sup>こ</sup>もう

ため

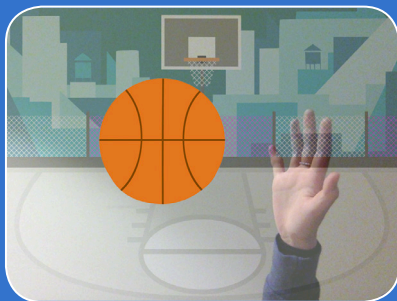
## 試してみよう

はた お じっこう  
旗を押して実行してみよう



から てん  
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

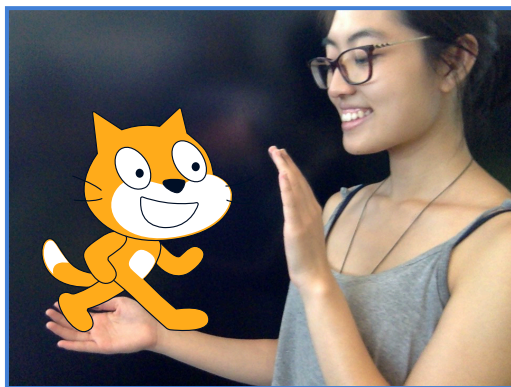
じゅんじょ き ため  
順序を気にせずカードを試そう：

- ネットを可愛<sup>かわい</sup>がろう
- アニメーション
- 風船<sup>ふうせん</sup>を弾<sup>はじ</sup>こう
- エアードラムをつく<sup>つく</sup>を作ろう
- 逃<sup>に</sup>げ回<sup>まわ</sup>ろう
- プレイボール
- 冒険<sup>ぼうけん</sup>を始め<sup>はじ</sup>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ましょう



# ネコを可愛がろう

scratch.mit.edu



## 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  
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  
した時にスタートするよ

1 から 100 の値にして、  
感度を調整しよう

1 にすると少しの動きに反応し、  
100 にすると激しい動きでないと反応しません

## ため 試してみよう

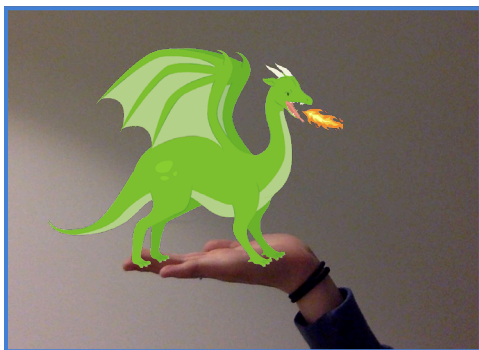
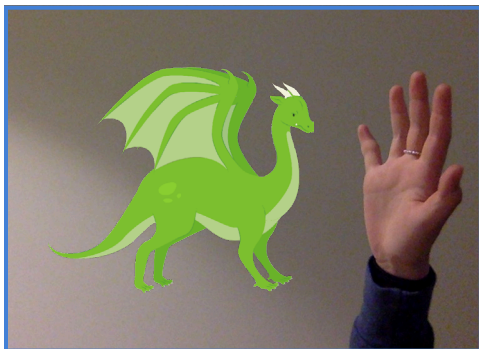
手を動かしてネコを可愛がってあげよう！



# アニメーション



てつか いのち ふこ  
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



## じゅんぴ 準備しよう



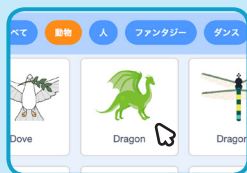
ひだりした かくちょうきのう つい か  
左下の拡張機能を追加  
ボタンをクリックして  
ビデオモーションセン  
サーを選ぼう



アニメーションにする  
スプライトを選ぼう



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



コスチュームをせんたく  
しよう

べつ  
別のコスチュームを  
せんたく  
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!

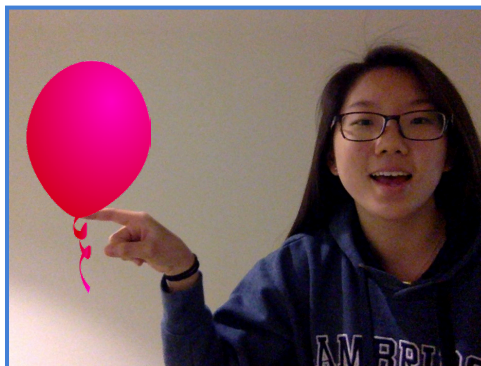
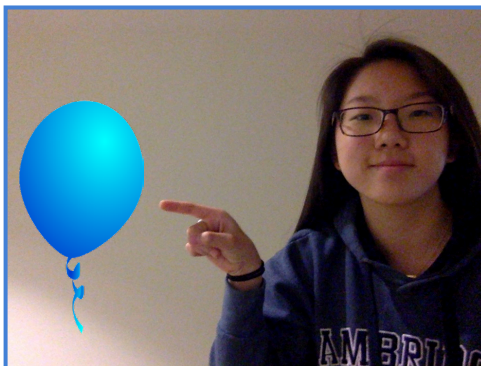




# ふうせん はじ 風船を弾こう



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



## じゅんぴ 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  
えら  
選ぼう

## このコードを加えよう



おお あたい はんのう  
大きな値にすると反応しにく  
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 つか  
音を出すスプライトを使って  
エアードラムを作ろう



# エアードラムを作ろう

scratch.mit.edu



## 準備しよう



ビデオモーションセンサー  
カメラで動きを検知する。



Drum



Drum-cymbal

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

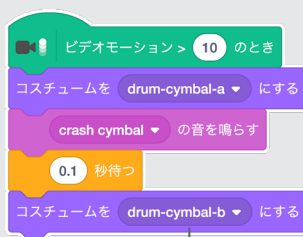
"Drum" と "Drum-cymbal" の  
ような楽器を2つ選ぼう

## 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



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



べつ 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

て うご えんそう  
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



## じゅんぴ 準備しよう



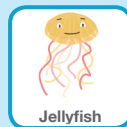
ビデオモーションセンサー  
カメラで動きを検知する

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

"Ocean" のような背景  
を選ぼう



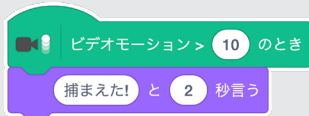
Jellyfish

"Jellyfish" のような  
スプライトを選ぼう

## このコードを加えよう



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

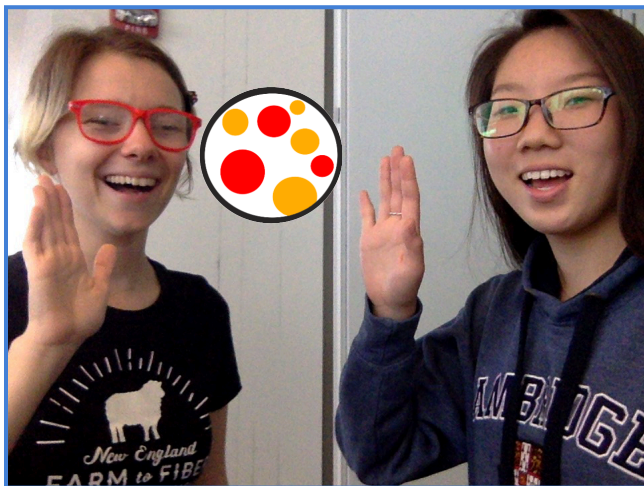
クラゲに捕まらないよう逃げ回ろう



# プレイボール



からだ　つか　がめんじょう  
身体を使って画面上で  
いどう  
スプライトを移動させよう



# プレイボール

scratch.mit.edu



## じゅんぴ 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<sup>えら</sup>ぼう



"Beachball" のようなスプライト  
を選<sup>えら</sup>ぼう

## このコードを加えよう<sup>くわ</sup>



が押されたとき

x座標を 0、y座標を 0 にする



ビデオモーション > 10 のとき



スプライト のビデオの 向き 度に向ける

10 回繰り返す

10 歩動かす

メニューから向<sup>む</sup>きを  
選<sup>せんたく</sup>択しよう

## ため 試してみよう



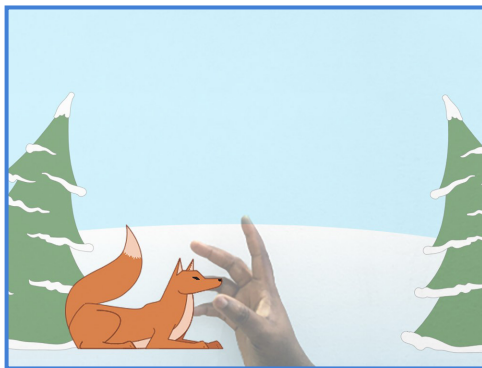
てつか がめん  
手を使って画面のあちこちにビーチボールをトスしてみよう  
ともだち ふたり あそ  
お友達と二人で遊んでみよう!



# 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



じゅんぴ

## 準備しよう



ひだりした かくちようき の 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



はいけい えら  
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



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

”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

が押されたとき

スタートさせる位置をセットしよう

x座標を -160 、y座標を -100 にする

コスチュームを fox-a にする

コスチュームを選択しよう

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

別のコスチュームを選択しよう

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！