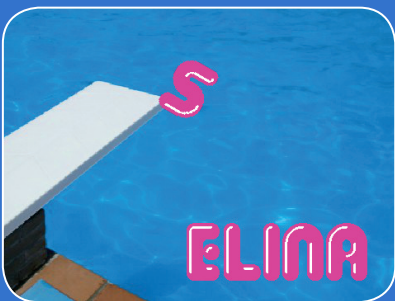
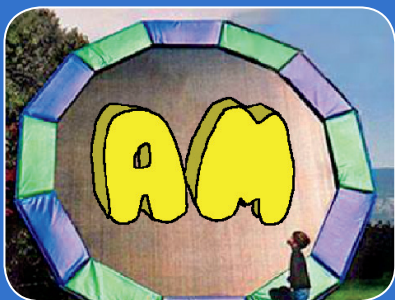


な ま え う ご
名前を動かそう
カード



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

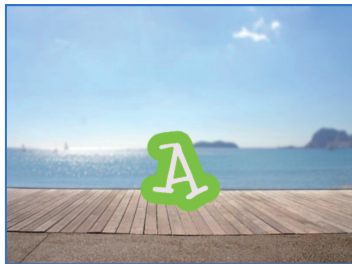
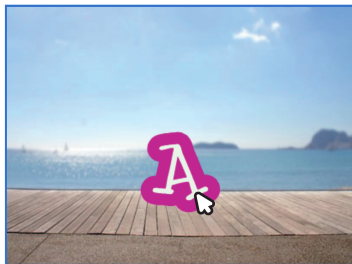
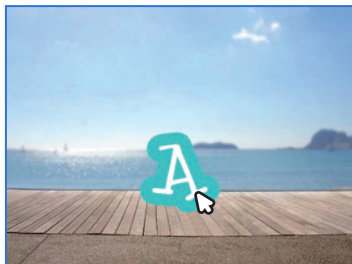
じゅんばん き ため
順序を気にせずカードを試そう：

- 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
- 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

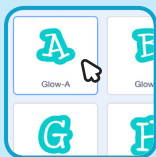


じゅんぴ

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ぶ



はいけい えら
背景を選ぶ



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. A small black mouse cursor is pointing at the bottom right of the letter.

A green, stylized letter 'B' with a white outline, rotated 45 degrees clockwise from its original position.

A green, stylized letter 'B' with a white outline, rotated 90 degrees clockwise from its original position.

A green, stylized letter 'B' with a white outline, rotated 180 degrees from its original position.

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

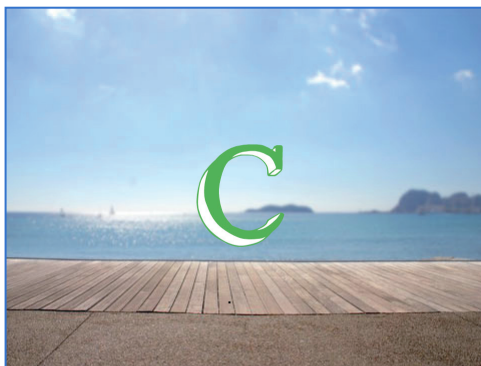
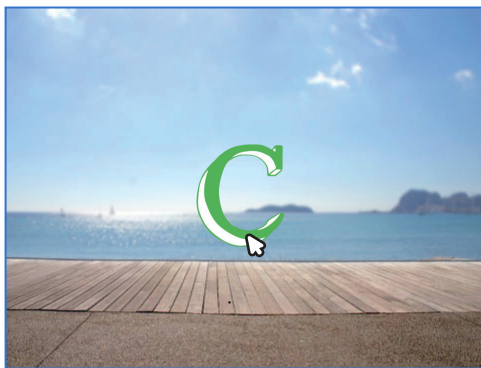
このブロックをクリックするとスプライトの向きが元に戻るよ



おと な 音を鳴らそう



もじ お 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

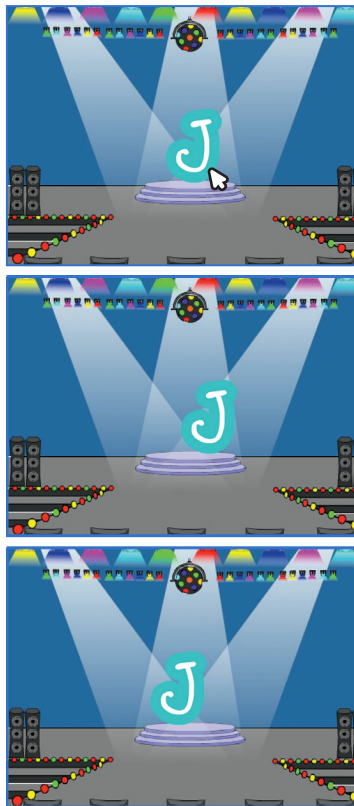
もじ お
文字を押してみよう



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



じゅんぴ 準備しよう



はいけい えら
背景を選ぼう



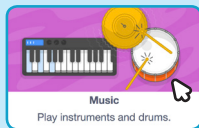
Spotlight



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

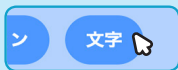
scratch.mit.edu



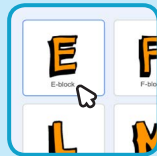
準備しよう



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



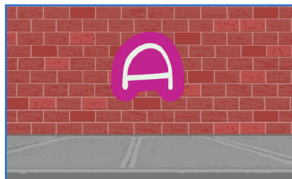
ヒント

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^{へんか}変化させよう

キーを押して、文字を^{お も じ へんか}変化させよう



キーで変化させよう

scratch.mit.edu

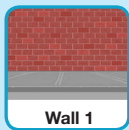


じゅんび

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

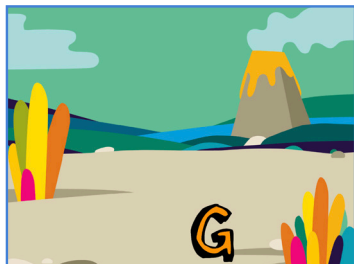
ヒント



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



あたいたい
いろいろの値を試そう

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

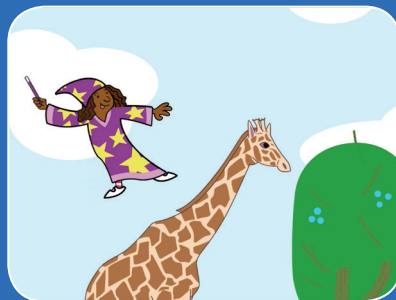
いどう
スプライトを移動すると、x座標とy座標が変化するのがわかるよ

ざひょう 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

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 ぞ う 世界を想像しよう カード

じゅんぱん 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
- と まわ
飛び回らせよう
- さ ゆ う う ぎ
左右に動かそう
- じ ょう げ う ぎ
上下に動かそう
- コスチュームを か 変えよう
- す べ う ぎ
滑るように動かそう
- か く だ い し ゅ く し ょ う
拡大したり縮小しよう
- ば け ん か
場面を変えよう
- お と く わ
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^{えら}ばう

くわ

このコードを加えよう



スプライト1



が押されたとき

こんにちは! と 2 秒言う

・・・ができたらと想像しよう と 60 秒言う

— おしゃべりさせたいことをタイプしよう

ため

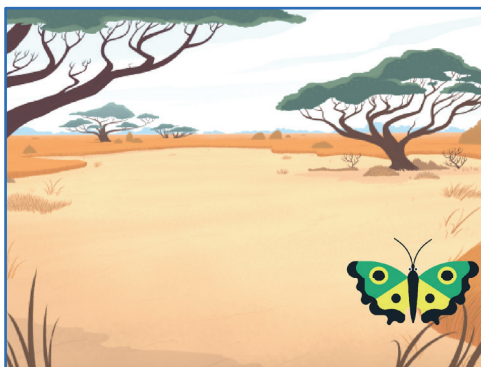
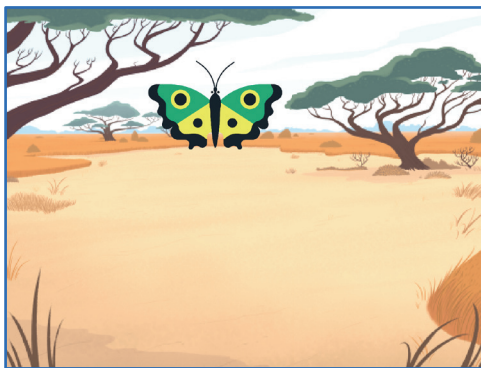
試してみよう

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

スペースキーをおして滑るように動かそう



とまわ 飛び回らせよう

scratch.mit.edu

じゅんび 準備しよう



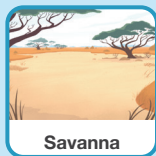
えら
スプライトを選ぼう



Butterfly 2



えら
はいけい
背景を選ぼう



Savanna

くわ このコードを加えよう



Butterfly 2

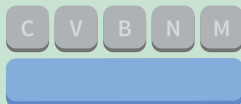
スペース ▼ キーが押されたとき

pop ▼ の音を鳴らす

1 秒で どこかの場所 ▼ へ行く

”どこかの場所” を選ん**ば**し**ょ**くと**お**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



キーボードのスペースキーを**お**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



はいけい え ら
背景を選ぼう



Playing Field

く わ このコードを加えよう

ざひょう か つか はし はし うご
"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



Ben

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



みぎやじるし ひだりやじるし お
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 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

じゅんび 準備しよう



えら
スプライトを選ぼう



Hedgehog



はいけい えら
背景を選ぼう



Woods and Bench

くわ 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



上向き矢印 ▼ キーが押されたとき

y座標を 10 ずつ変える



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 うご
下に動かすには負の値を入れよう

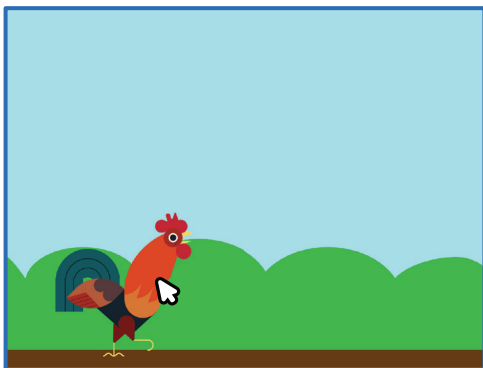
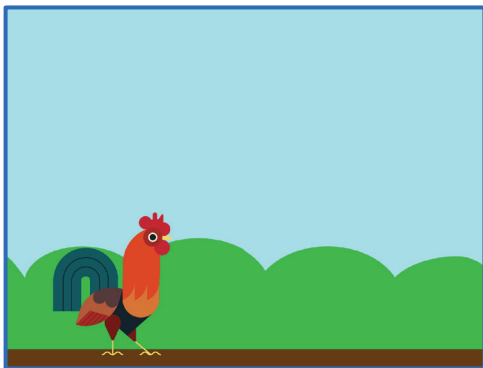
ため 試してみよう



うえやじるし したやじるし
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

うご
スプライトに動きをつけよう



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



はいけい えら
背景を選ぼう



Blue Sky

くわ

このコードを加えよう



Rooster

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

せんたく
コスチュームを選択しよう

コスチュームを rooster-a にする

0.3 秒待つ

べつ
別のコスチュームを選択しよう

ため

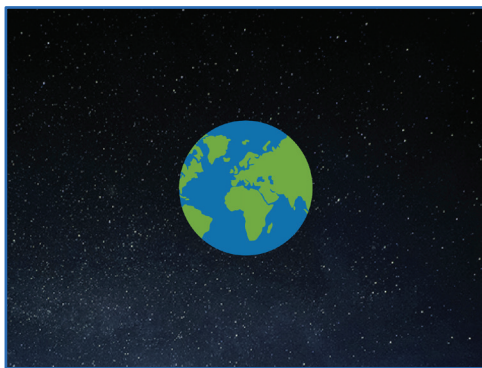
試してみよう



お
スプライトを押してみよう

すべ うご 滑るように動かそう

ちてん べつ ちてん
スプライトをある地点から別の地点に
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

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



くわ

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

べつ ちてん
別の地点をセットしよう

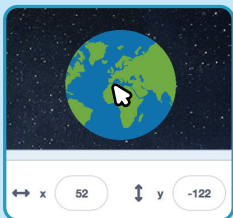
ため

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



x 座標が 52、y 座標が -122

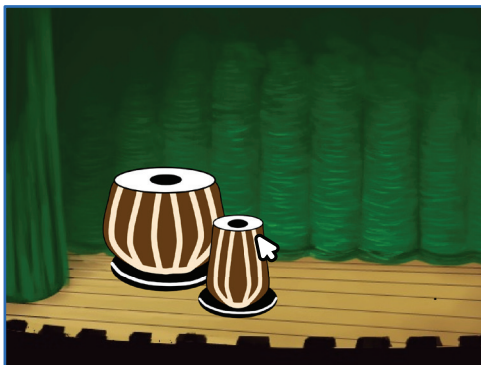
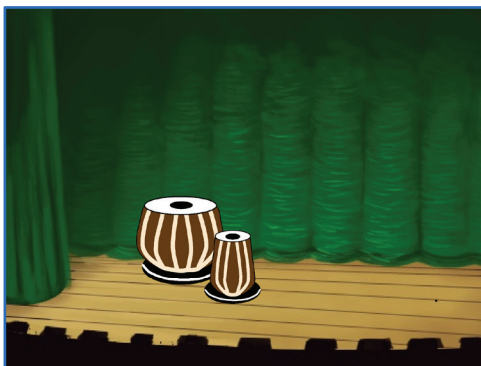
スプライトを移動すると、x 座標と y 座標が変化するのがわかるよ

x 座標は、左右の位置を示しているよ

y 座標は、上下の位置を示しているよ

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 か
大きさが変わるようにしよう



かくだい しゆくしょう 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



Theater 2



はいけい えら
背景を選ぼう



Drums Tabla

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

2 回繰り返す

大きさを 125 %にする

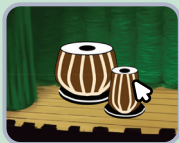
おお あたい かくだい
—— 大きな値にして拡大しよう

終わるまで Hi Na Tabla の音を鳴らす

大きさを 100 %にする

もと おお もど
—— 100% にして元の大きさに戻そう

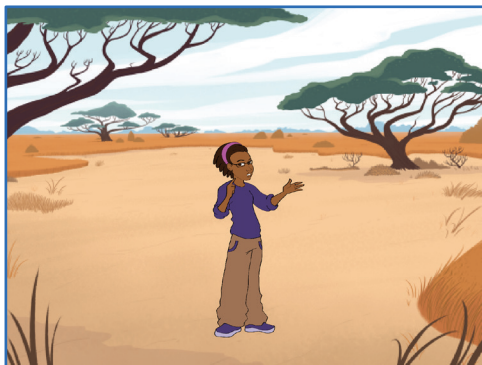
ため 試してみよう



お
スプライトを押してみよう

ぼめん か 場面を変えよう

はいけい き か ぼめん か
背景を切り変えて場面を変えよう



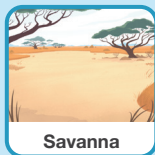
ば め ん か 場面を変えよう

scratch.mit.edu

じゅんぴ 準備しよう



はいけい えら
背景を2つ選ばう



Savanna



Metro



えら
スプライトを選ばう



Avery

くわ このコードを加えよう



Avery

が押されたとき

背景を Savanna にする

1 秒待つ

背景を Metro にする

さあ探検しよう！ と 2

はじ み はいけい せんたく
初めに見せたい背景を選択しよう

ばんめ み はいけい せんたく
2番目に見せたい背景を選択しよう

おしゃべりさせたいことをタイプ
しよう

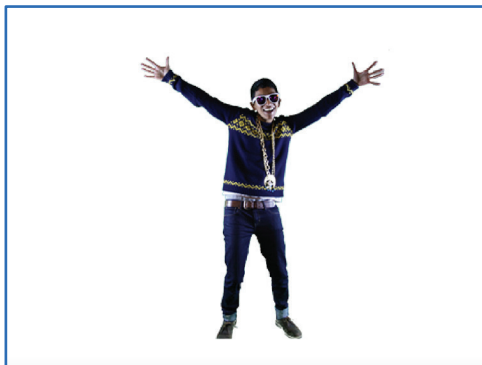
ため 試してみよう

はた お じっこう
旗を押して実行してみよう



おと くわ 音を加えよう

こえ おと くわ
あなたの声やいろいろな音を加えよう



おと くわ 音を加えよう

scratch.mit.edu

じゅんぴ

準備しよう



えら
スプライトを選ぼう



Champ99



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

あるいは、ここを押してライ
おと えら
ブラリーから音を選ぼう



録音する



あか ろくおん
赤い録音するボタンをクリックして、声や
おと ろくおん
いろいろな音を録音しよう

ろくおんき う つか
録音機能が使えない場合は、ライブラリー
おと えら
の音を選ぼう



コードタブをクリックしよう

このコードを加えよう

が押されたとき

recording1 の音を鳴らす

次のコスチュームにする

こんにちは、みんな！ と 2 秒言う

ろくおん おと せんたく
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

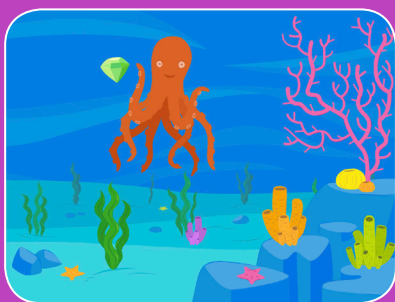
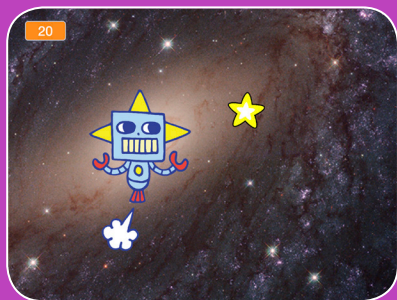
ため

試してみよう

はた お じっこう
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

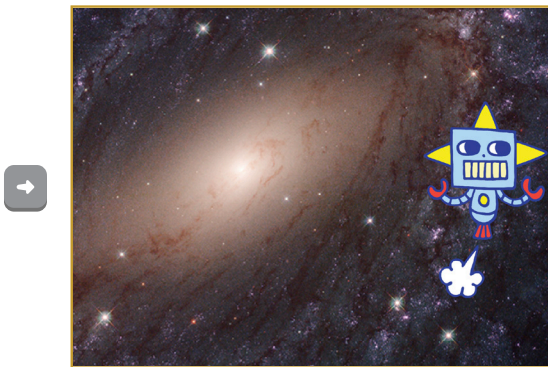
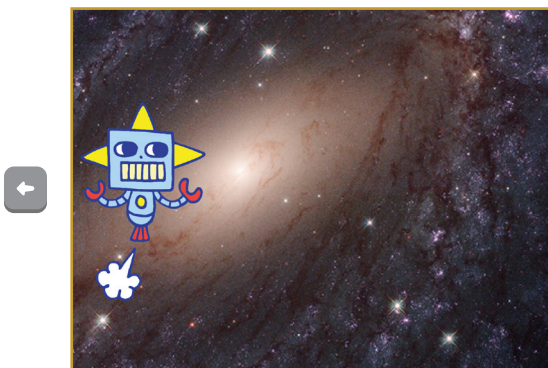
じゅんばん つか
この順番でカードを使おう：

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
星を追いかけてよう
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

じゅんぴ 準備しよう



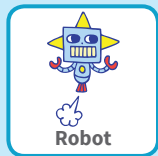
はいけい えら
背景を選ぼう



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
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

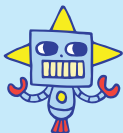
やじるし お
矢印キーを押そう



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



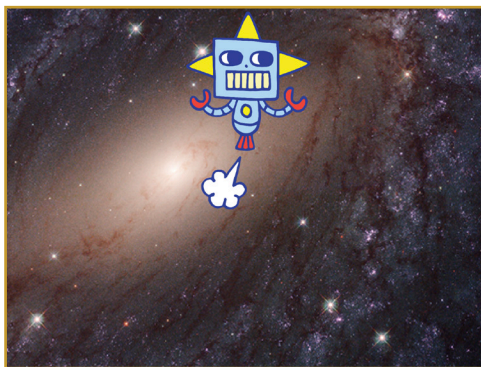
みぎ うご せい あたい
右に動かすには正の値にしよう

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

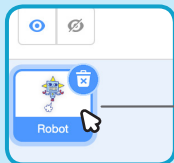


じょう げ う ご 上下に動かそう

scratch.mit.edu

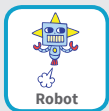
じゅんぴ

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

上向き矢印 ▼ キーが押されたとき

y座標を 10 ずつ変える

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

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

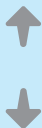
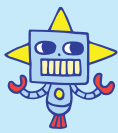
試してみよう

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

y座標を 10 ずつ変える

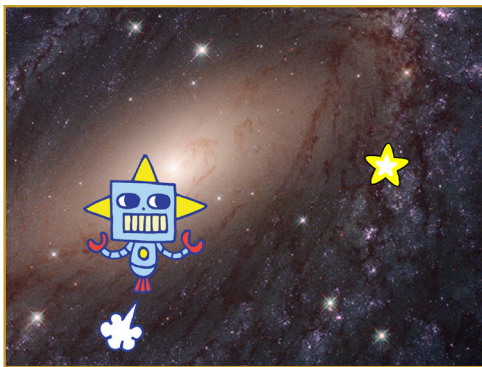
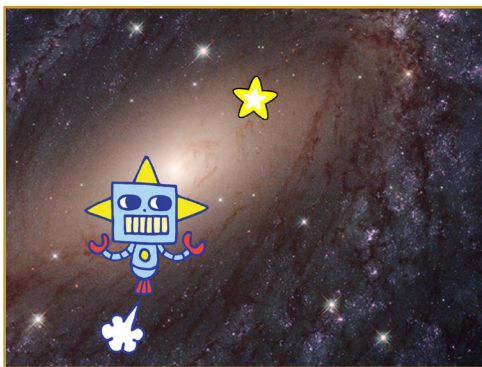
した うご ふ あたい
下に動かすには負の値にしよう

y座標を -10 ずつ変える

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



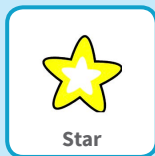
ほし お 星を追いかけてよう

scratch.mit.edu

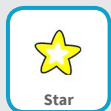
じゅんぴ 準備しよう



“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

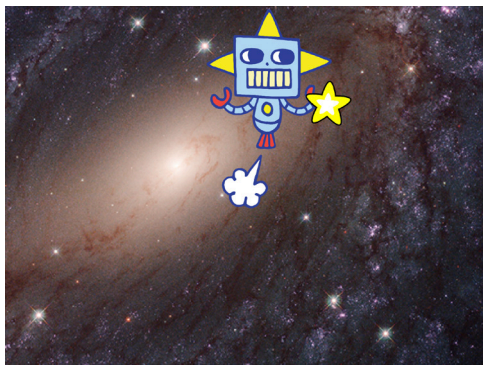
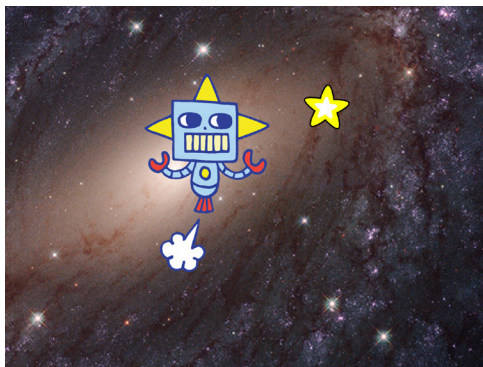


と
止めるボタンをクリックして
ストップさせよう

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

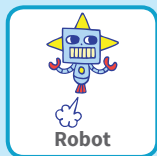


おとな 音を鳴らそう

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

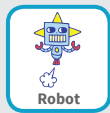
くわ

このコードを加えよう

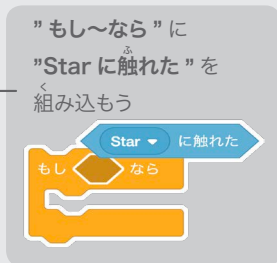
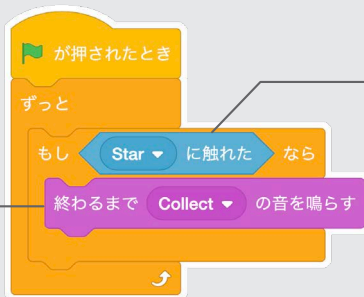


コード

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



ため

試してみよう

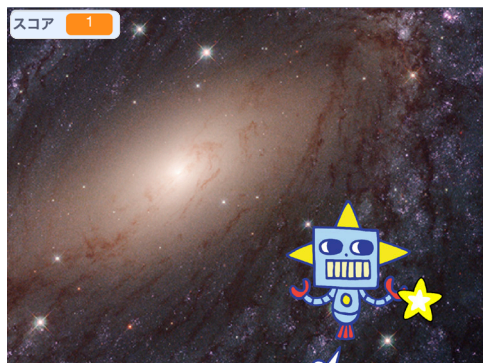
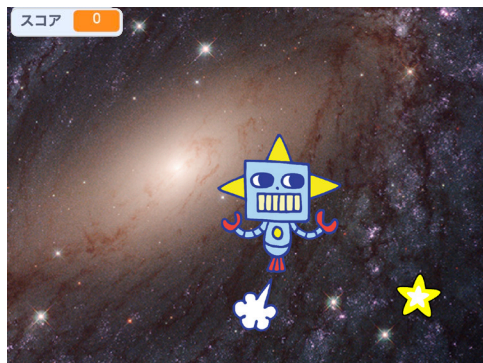
はた お じっこい
旗を押して実行してみよう



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

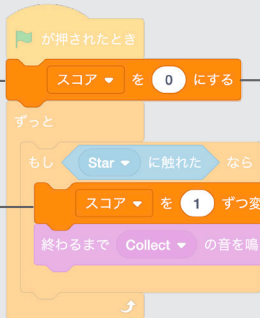


変数の名前を "スコア" にして、OK をクリックしよう

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

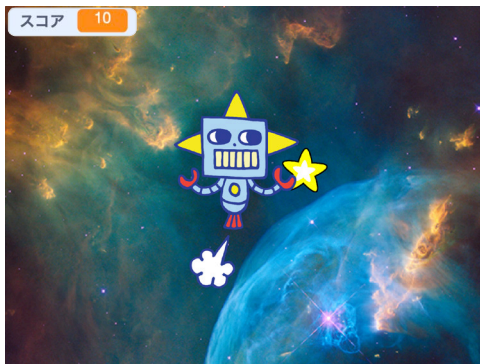
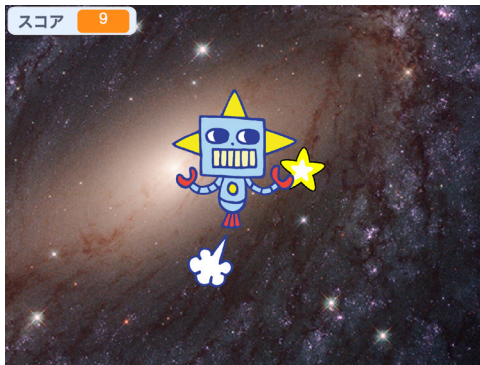


"～を～ずつ変える" を使って "スコア" を加算しよう

レベルアップ!



つぎ
次のレベルへ



レベルアップ！

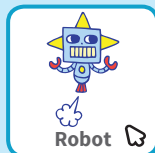
scratch.mit.edu

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

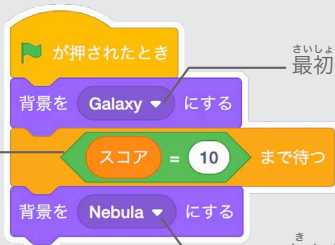


“Robot”の sprites を選択しよう

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



さいしよ 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

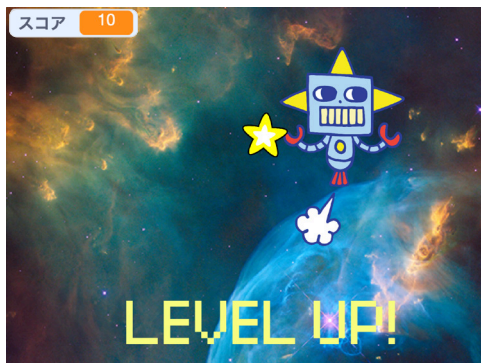
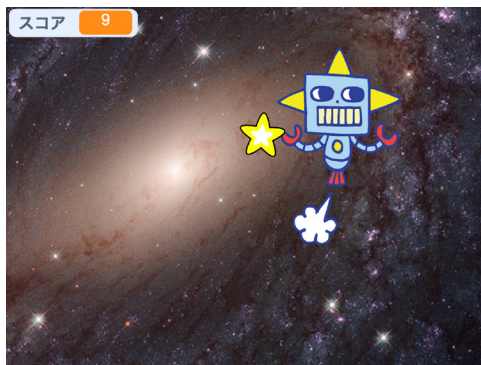
はた お はじ
旗を押してゲームを始めよう



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

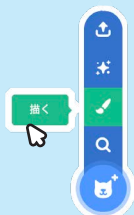


しょうり 勝利のメッセージ

scratch.mit.edu

じゅんぴ

準備しよう



えが
描く
あた
新しい
えが
新しい
スプライトを描こう

もじ
文字ツールを使って
つか
"LEVEL UP!"
のよう
か
なメッセージを書こう



もじ
文字の色、
いろ
大きさ、
おお
形を
かたち
へんこう
変更で
きるよ

くわ

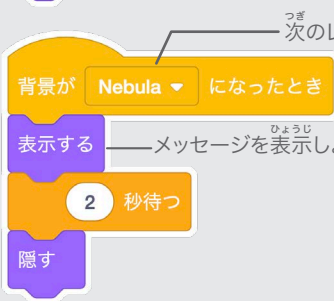
このコードを加えよう



が押されたとき

隠す

さいしよ
最初はメッセージを
かく
隠そう



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

つぎ
次のレベル用の背景を
よう
はけい
えら
選ぼう

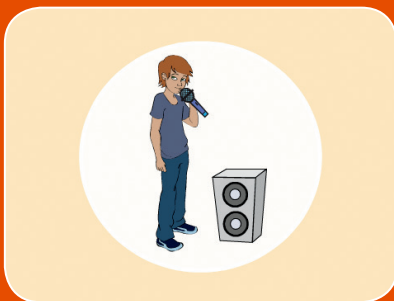
ため

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

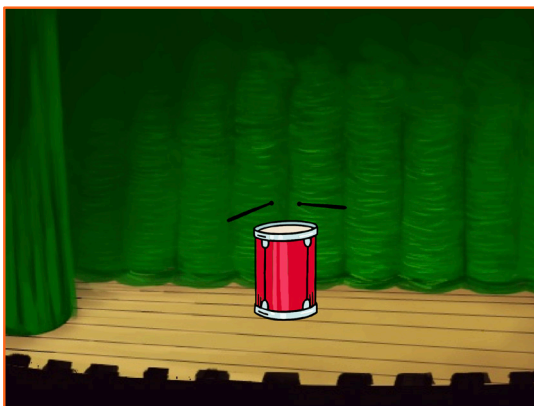
おん が く つく 音楽を作ろう カード

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

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

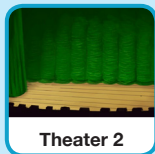
scratch.mit.edu

じゅんぴ

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

くわ

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

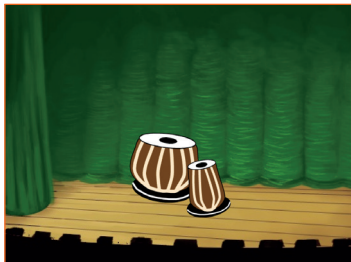
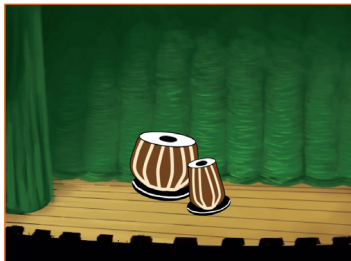
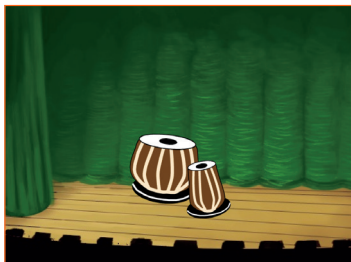
試してみよう



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

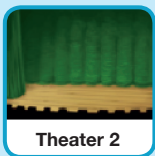
scratch.mit.edu

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^{うご}

コスチュームを切りかえて、ドラムを動かそう^{うご}



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^{つか}って^{いる}色
を変^か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

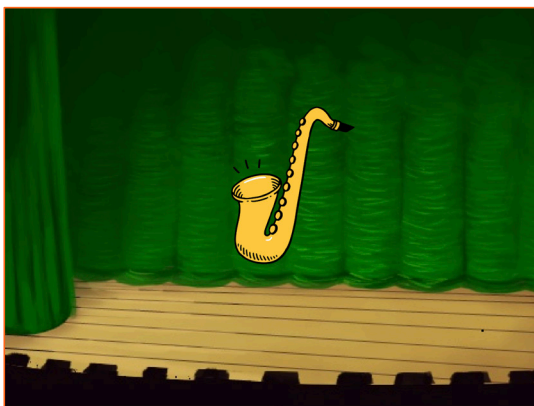
ため 試してみよう



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

じゅんび

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

くわ

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

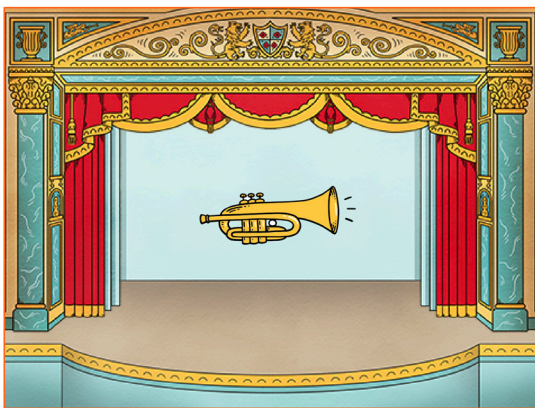
試してみよう



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



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 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 やじりし 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

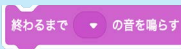


したむ やじりし お
キーボードの下向き矢印キーを押してみよう

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

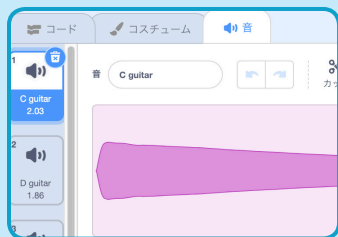


"Guitar" のような
がっき えら
楽器を選ぼう



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



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

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^{おと}

いろいろなボーカルの音^{おと な}を鳴らしてみよう



おと ビートボックスの音

scratch.mit.edu

じゅんび

準備しよう

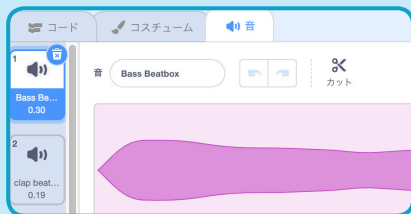


"Microphone" の
えら
スプライトを選ぼう



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

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 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

おと

がめん うえ

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

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



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

メニューからこの
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

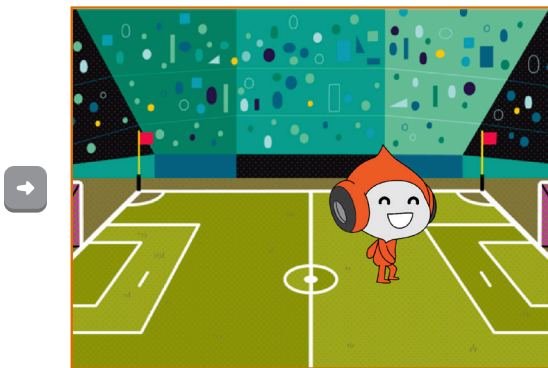
キャラクターを動かそう カード

じゅんばん 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
- すべ うご
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

くわ このコードを加えよう

ざ ひょう か x 座標を変える

さゆう うご
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

じょうげ うご
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

じゅんび

準備しよう



はいけい えら
背景を選ぼう



Blue Sky



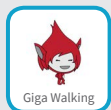
キャラクター
えら
を選ぼう



Giga Walking

くわ

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

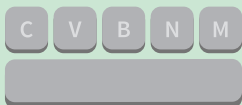
y座標を -60 ずつ変える

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

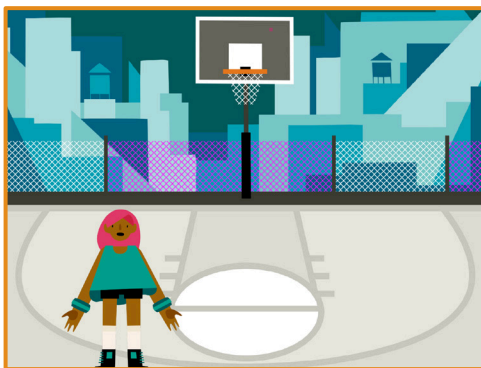
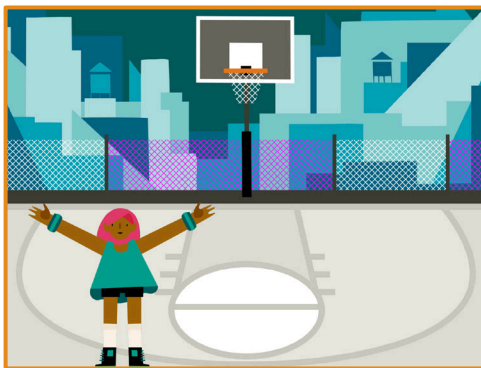
試してみよう



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

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、スプライトのすべ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

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



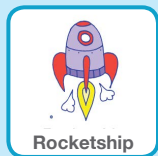
はいけい えら
背景を選ぼう



Nebula

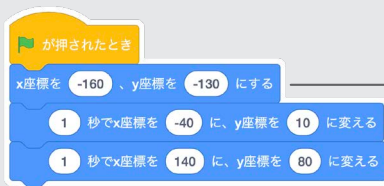


キャラクター
えら
を選ぼう



Rocketship

このコードを加えよう



スタート地点をセットしよう

中間地点をセットしよう

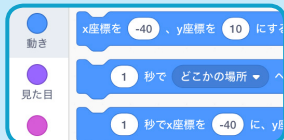
終点をセットしよう

試してみよう

旗を押して実行してみよう



ヒント



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



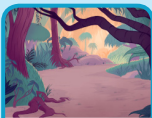
ある 歩くアニメーション

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

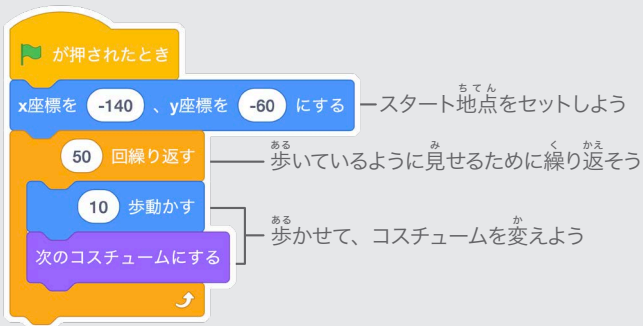


ある はし 歩いたり走ったりする
えら スプライトを選ぼう



Unicorn Running

このコードを加えよう



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

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

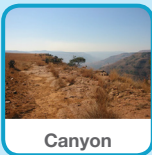
scratch.mit.edu

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



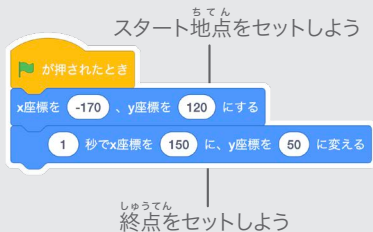
Parrot

くわ

このコードを加えよう

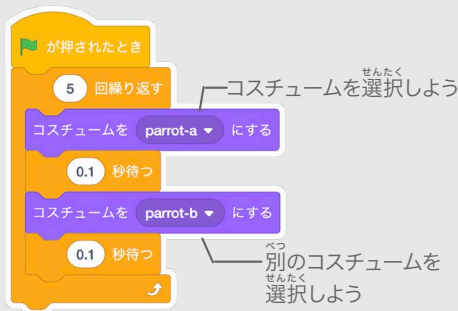
よこ ぎ

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



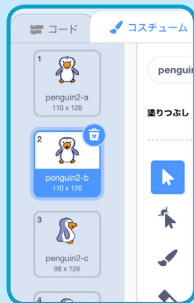
はな 話すアニメーション

scratch.mit.edu

じゅんぴ 準備しよう



"Penguin2" を^{えら}ばう



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^{ほか}の他のコスチュームを見
てみよう

このコードを^{くわ}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^{はな}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

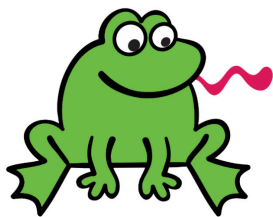
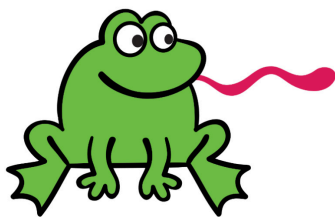
ため 試してみよう

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

じゅんび

準備しよう



キャラクター
えら
を選ぶよう



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

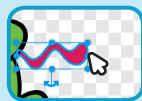
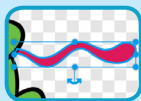


複製したコスチュームを選択し
て編集しよう

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

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 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 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
- はじ 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면을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



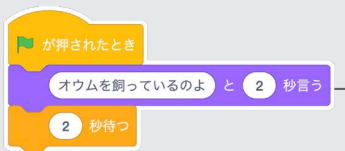
Elf

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

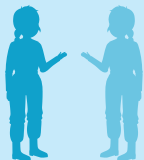


Elf



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



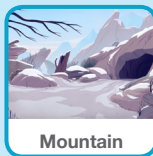
Elf



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

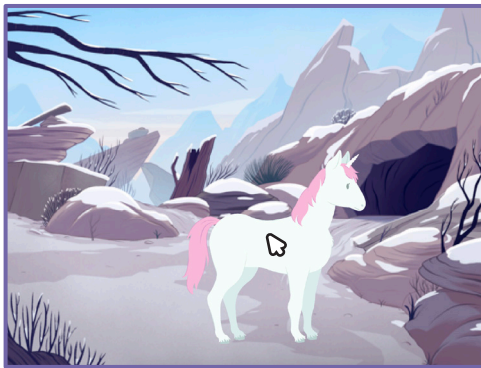
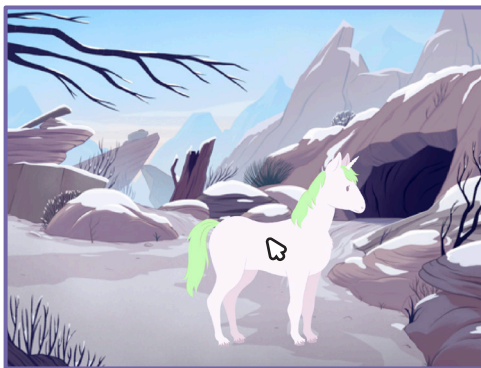


とうじょうじんぶつ

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



えら
スプライトを選ぼう



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
ろくおん
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

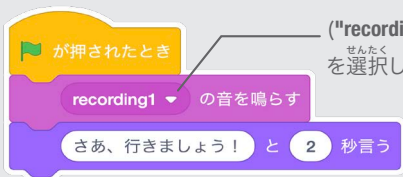
録音が終了したら**保存**
ボタンをクリックしよう

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



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



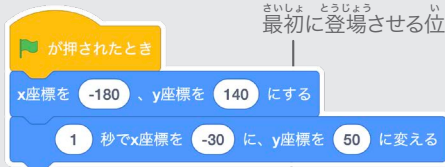
Owl

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



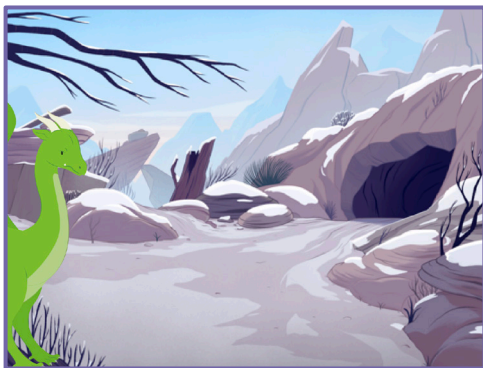
ヒント



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

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 ほやか
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



大きさ
50



大きさ
100



大きさ
150

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



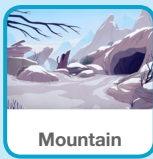
とうじょうじんぶつ へんとう 登場人物に返答しよう

scratch.mit.edu

じゅんび 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



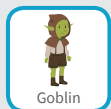
Goblin



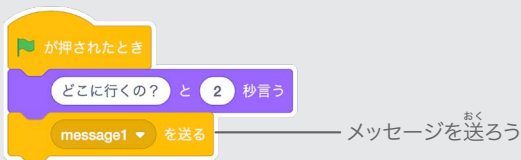
Princess

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



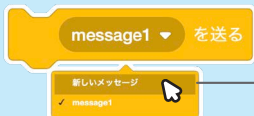
Goblin



Princess



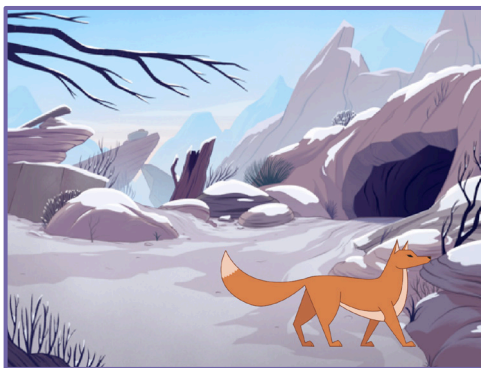
ヒント



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

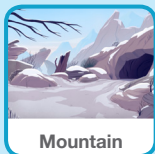
scratch.mit.edu

じゅんび

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



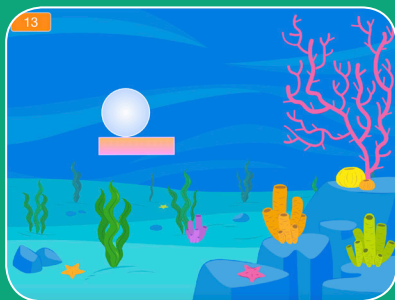
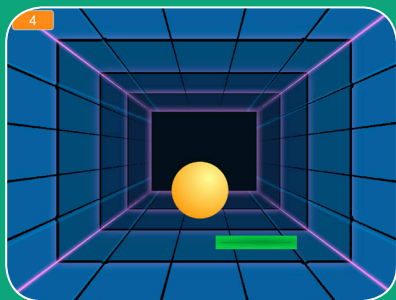
ため

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^{かくとく}獲得しよう！

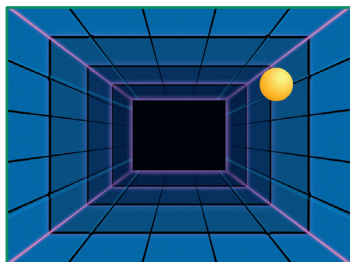
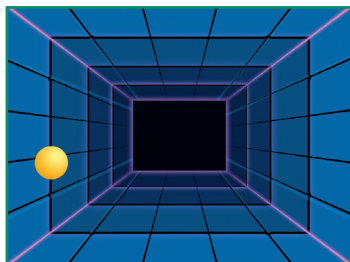
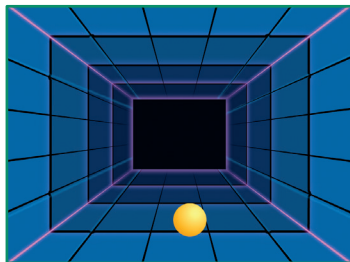
ピンポンゲーム カード

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

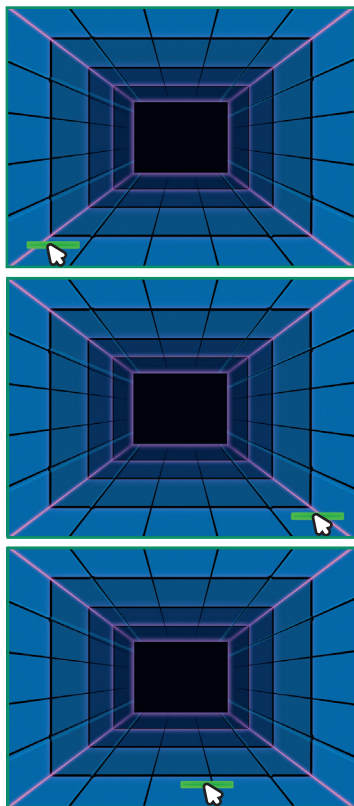
試してみよう

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

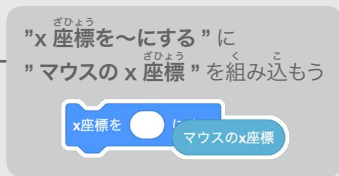


"Paddle" のような、ボールを
打ち返すスプライトを選ぼう



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

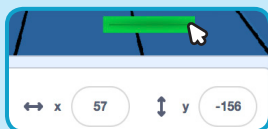
はた お じっこう
旗を押して実行してみよう



マウスポインター
を動かしてパドルを動かしてみよう

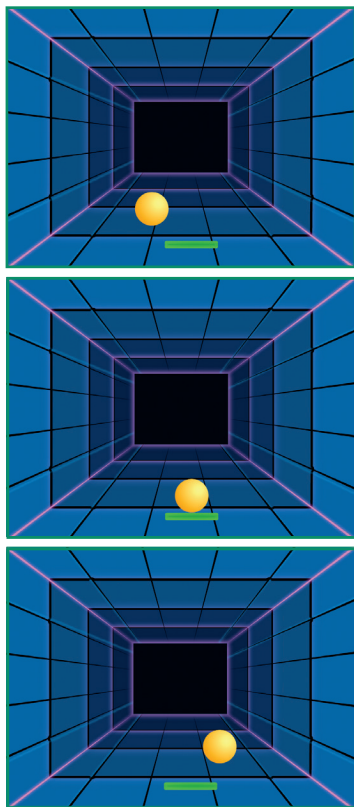
ヒント

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

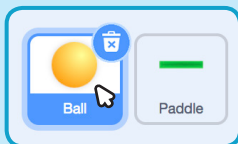
ボールをパドルで跳ね返そう



scratch.mit.edu

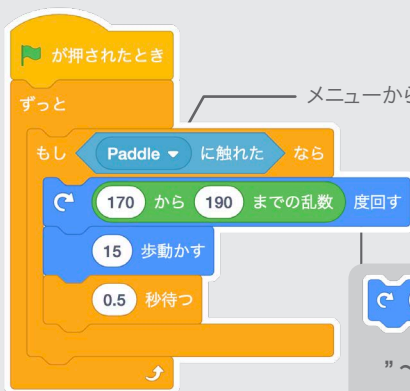
じゅんぴ
準備しよう

"Ball" をクリックして
スプライトを選ぼう



このコードをくわ加えよう

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^{せんたく}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

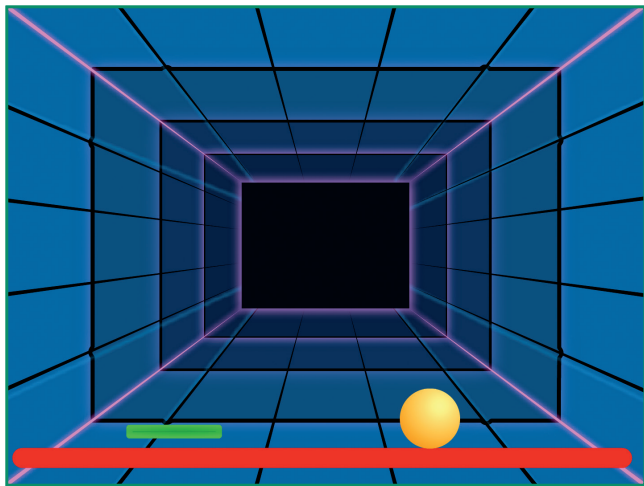
ため
試してみよう

はた お じっこう
旗を押して実行してみよう



ゲームオーバー

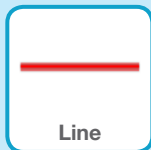
ボールが赤い^{あか}ラインに^あ当たったら
ゲームを^お終わりにしよう



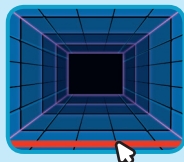
ゲームオーバー

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



Scratch code blocks for the "Game Over" scene:

- When green flag is clicked (when pressed):** Set x coordinate to 0, y coordinate to -170. (Set the position of "Line")
- Forever loop:**
 - When Ball touches (if Ball is touched):** Stop everything.

Menu from "Ball" selection (せんたく)

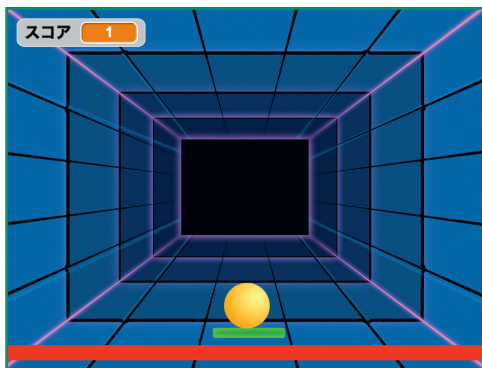
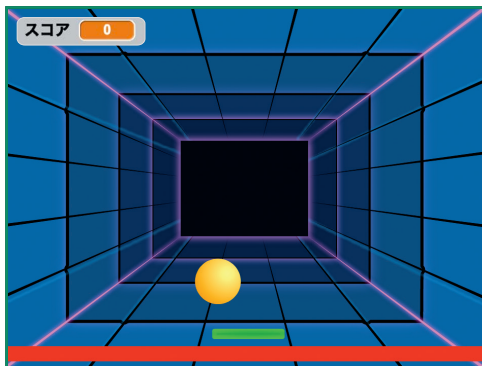
ため 試してみよう

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

う かえ
パドルでボールを打ち返すたびに
くわ
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

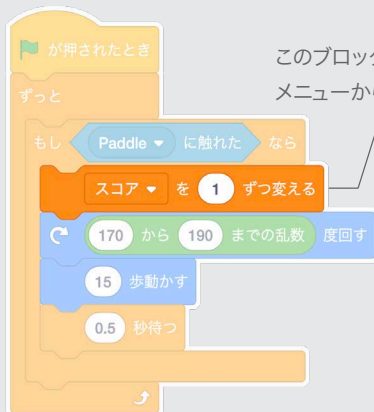
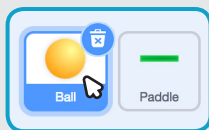
へんすう
変数を作るボタンを
クリックしよう



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

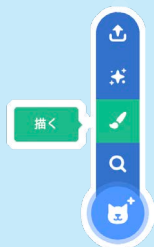
き 決めたスコアになったら、
しょうり ひょうじ
勝利のメッセージを表示しよう！



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
アイコンをクリックして
えが
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

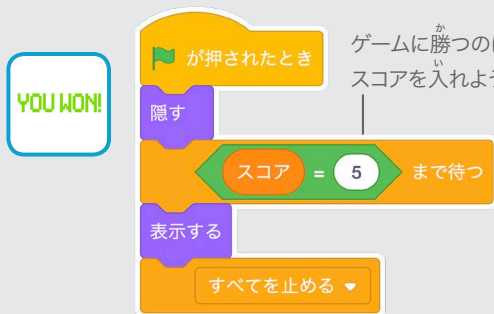


フォントの色、大きさ、スタイルを変更できるよ

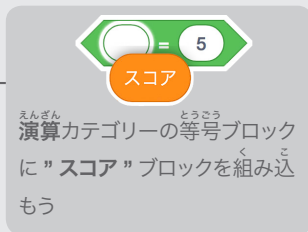
このコードを加えよう

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



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

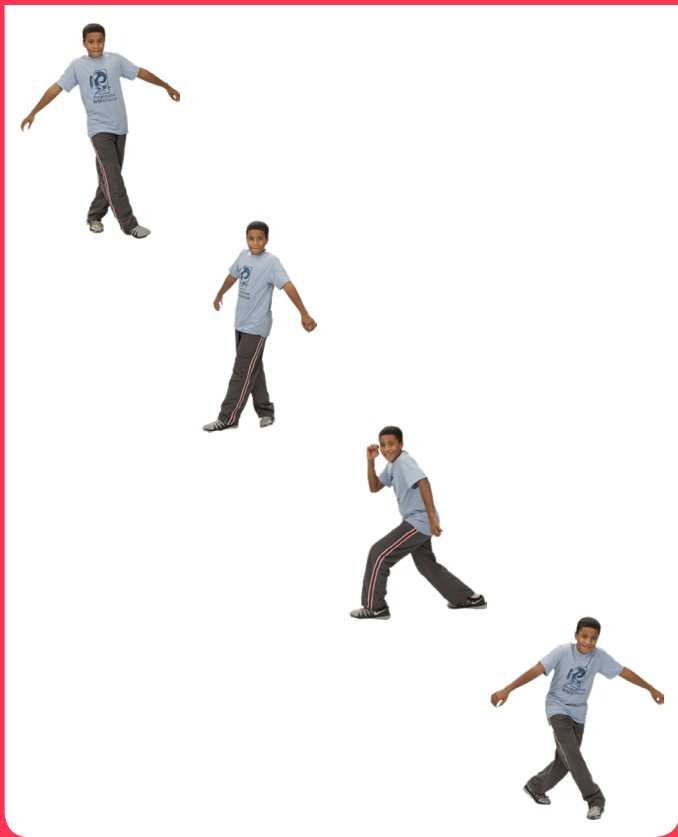
じゅんばん き ため
順番を気にせずカードを試そう：

- 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



振り振りの間に
かんかく
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

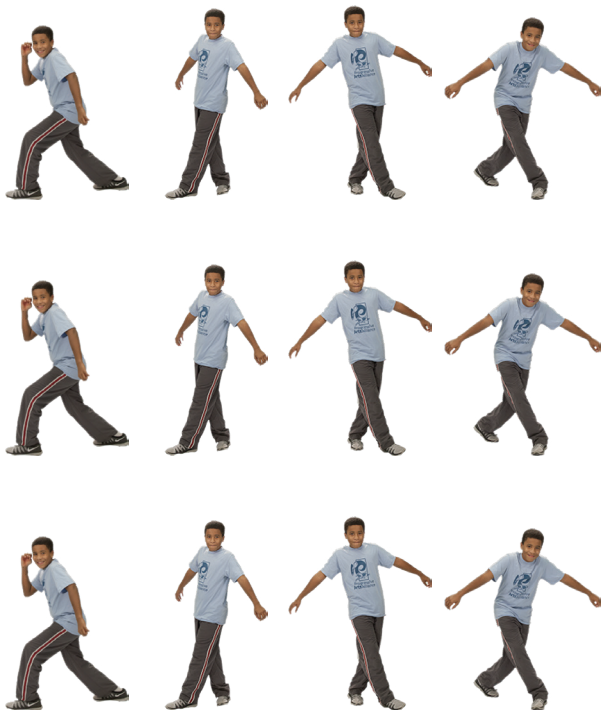
旗を押して動かしてみよう



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

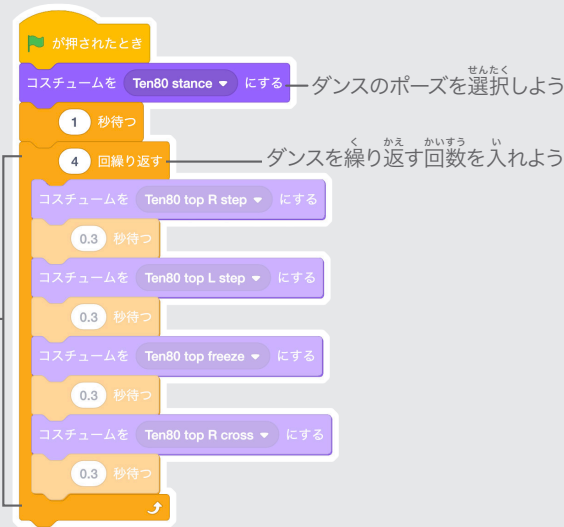


ダンサーを選ぼう

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



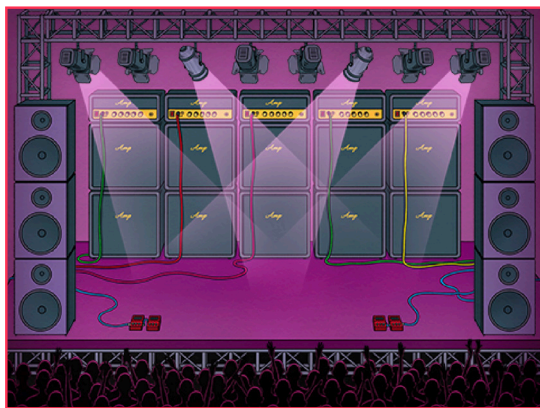
ため 試してみよう

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

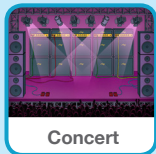
scratch.mit.edu



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
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^{えら}選ぼう



Anina Dance



Champ99

くわ

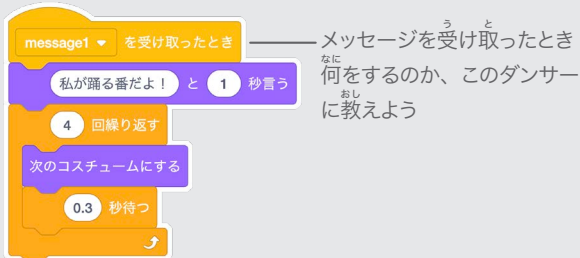
このコードを加えよう



Anina Dance



Champ99



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^{いち}



ダンサーたちにスタート位置^{いち}を教えよう



さあ、踊ろう

スタート位置

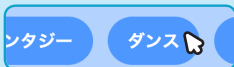
scratch.mit.edu



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

スプライトにスタート位置を教えよう

x座標を -10 、y座標を 20 にする

スプライトの大きさを調整しよう

大きさを 90 %にする

コスチュームを lb stance にする

最初のコスチュームを選択しよう

表示する

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^{こうが}



ダンスのシルエットをつくらう



さあ、踊ろう

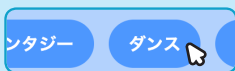
シャドウの効果

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



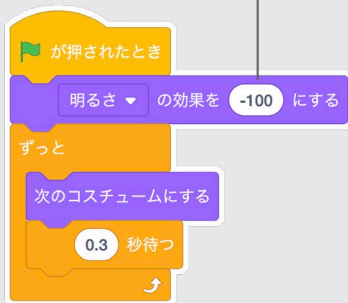
えら
ダンサーを選ぼう

このコードを加えよう

メニューから”あか
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 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

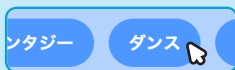
インタラクティブなダンス

scratch.mit.edu

じゅんぴ 準備しよう



えら
スプライトを選ぶを
クリックしよう



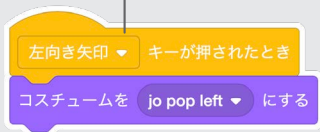
ダンスカテゴリーを
クリックしよう



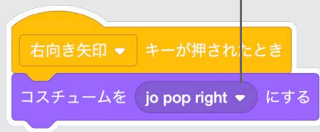
えら
ダンサーを選ぶう

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



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　　いる　　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



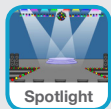
じゅんぴ 準備しよう



はいけい えら
背景を選ぼう



このコードを加えよう^{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

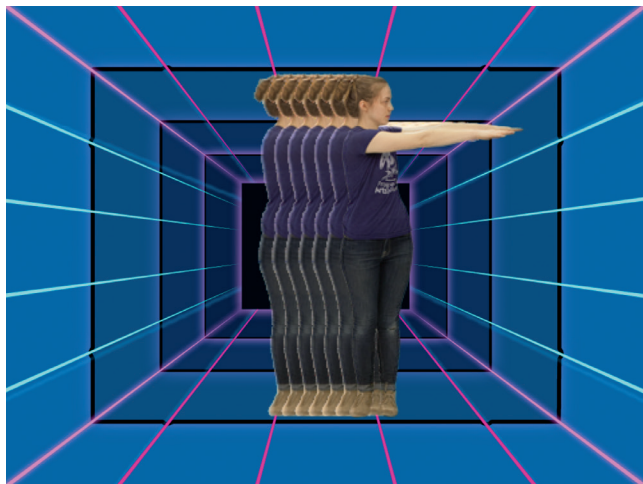
はた お じっこう
旗を押して実行してみよう



あ　　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



じゅんぴ 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



く かえ かいすう い
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
画像のスタンプを押そう

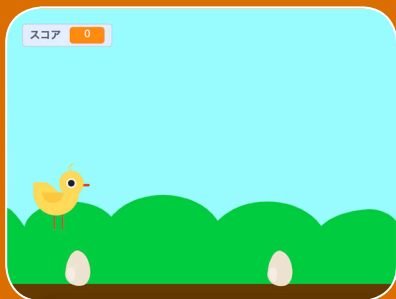
すべてのスタンプを消そう

ため 試してみよう

はた 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

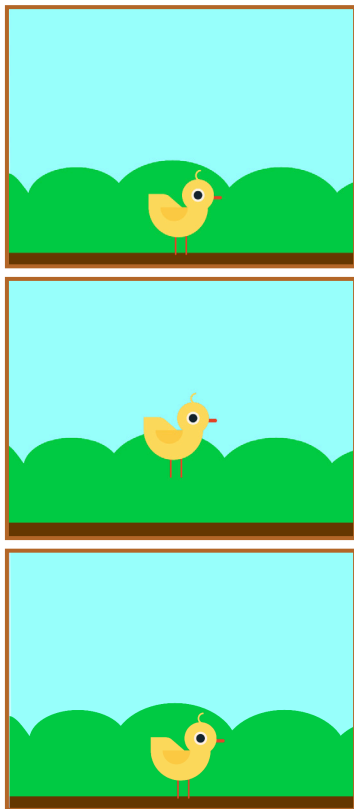
ジャンピングゲーム カード

じゅんばん つか
この順番でカードを使おう：

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



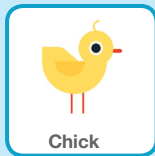
はいけい えら
背景を選ぼう



Blue Sky



“Chick” のような
えら
キャラクターを選ぼう



Chick

くわ

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

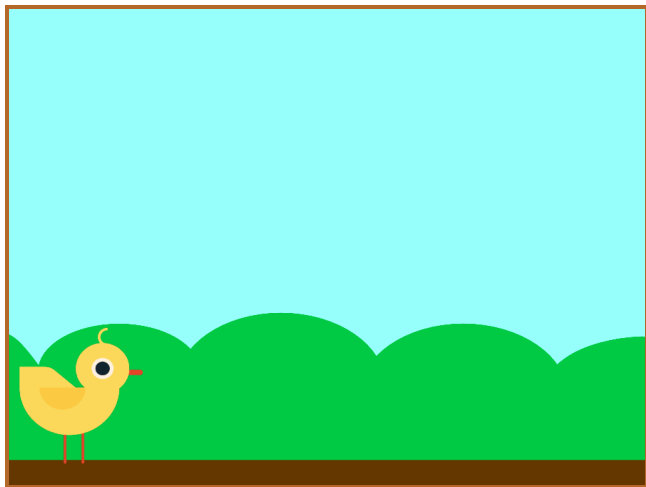
試してみよう



お
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

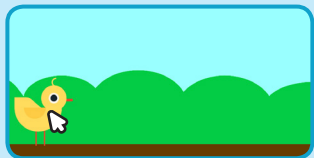
スプライトのスタート位置を
セットしよう



スタート位置につこう

scratch.mit.edu

じゅんぴ 準備しよう



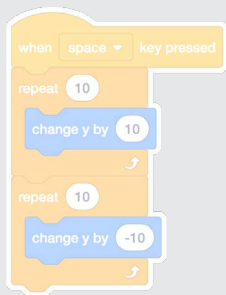
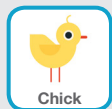
このばしょ
好み場所にキャラクターをドラッグ
しよう



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)

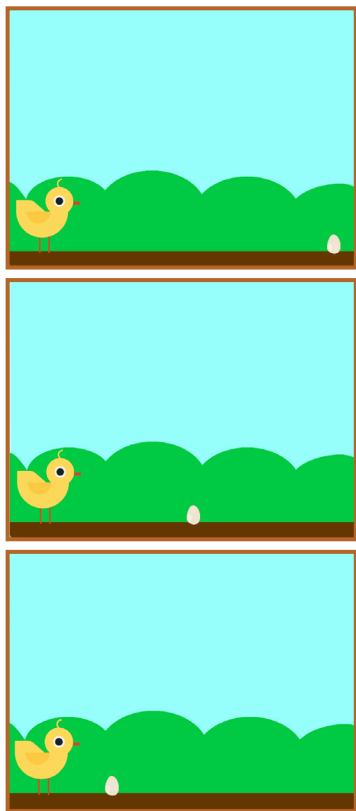
ヒント



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

素早く動かすには小さな値を入れよう

ため 試してみよう

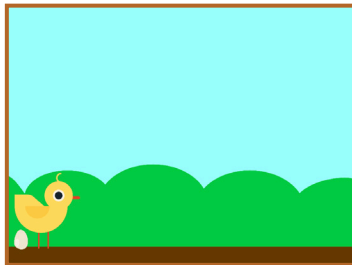
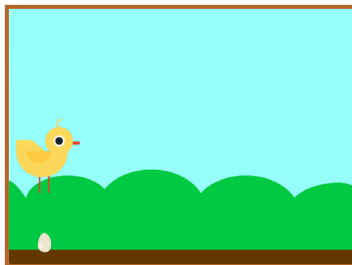
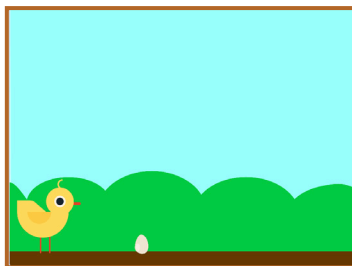
はた お じっこう
旗を押して実行
してみよう



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

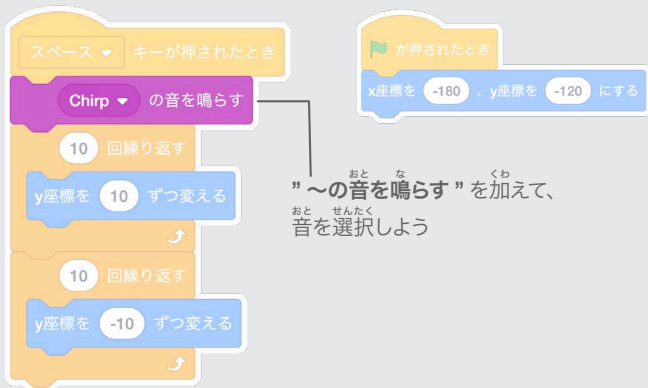
scratch.mit.edu

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

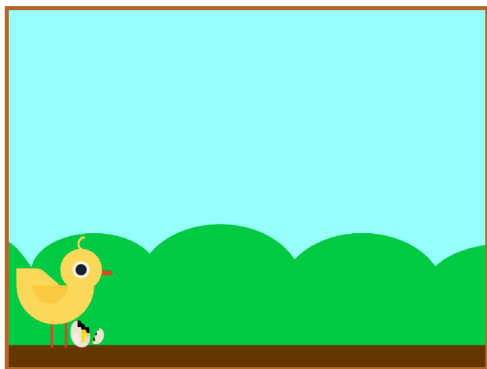
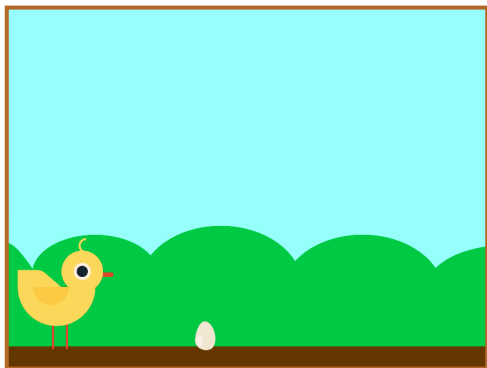
はた お じっこう
旗を押して実行
してみよう



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

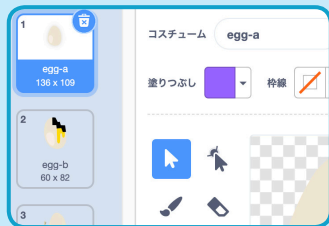
じゅんぴ 準備しよう

“Egg” をクリックして^{せんたく}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^{かくにん}コスチュームを確認しよう



このコードを^{くわ}加えよう

📄 コード

コードタブをクリックしてコードを^{くわ}加えよう



2つ目の^めコスチュームを選んで、
“Egg” の^{えら}コスチュームを変えよう

“～に触れた” を^{くみこ}組み込んで、
メニューから^{せんたく}“Chick”を選択しよう



ため 試してみよう

はた^{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

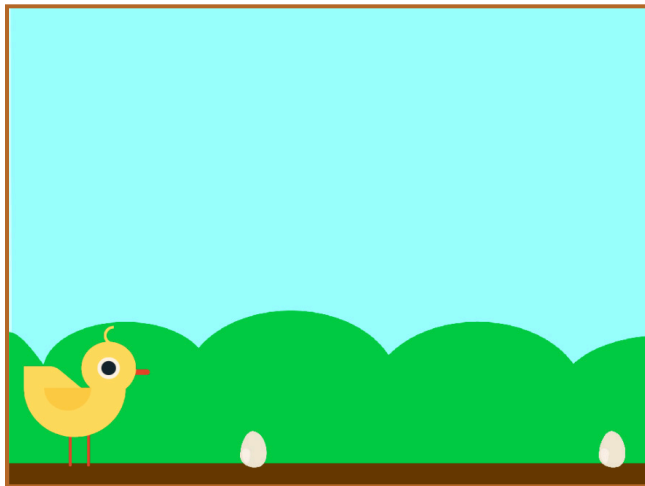
障害物を追加しよう

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



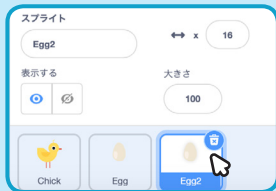
しょうがいぶつ ついか 障害物を追加しよう

scratch.mit.edu

じゅんぴ 準備しよう

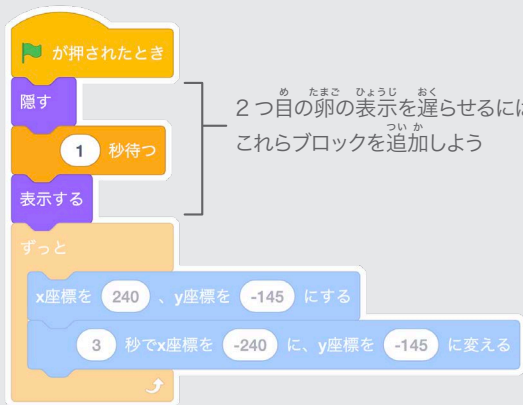
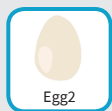


“Egg” をコピーするには右クリック (Mac
は **ctrl** を押しながらかlick) して
複製を選択しよう



“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

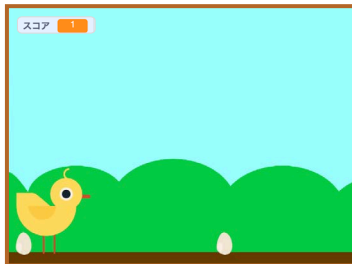
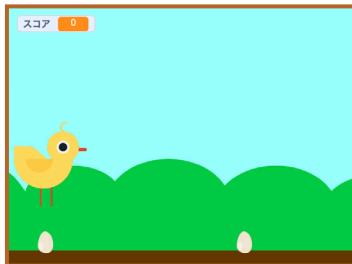
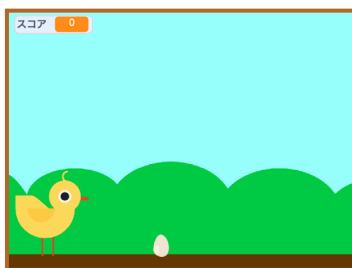
ため 試してみよう

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、
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
選択しよう

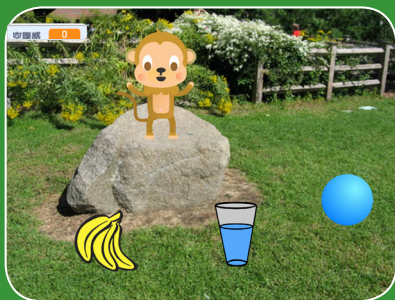


"~を~ずつ変える" を加えて、
メニューから "スコア" を選択しよう

ため 試してみよう

たまご と こ
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

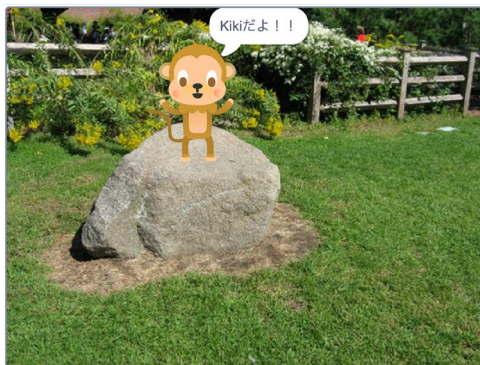
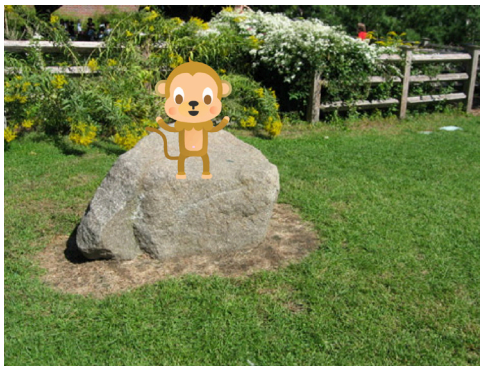
バーチャルペット カード

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. ペットうごに動きをつけよう
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

せんたく
コスチュームを選択しよう

ほか
せんたく
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

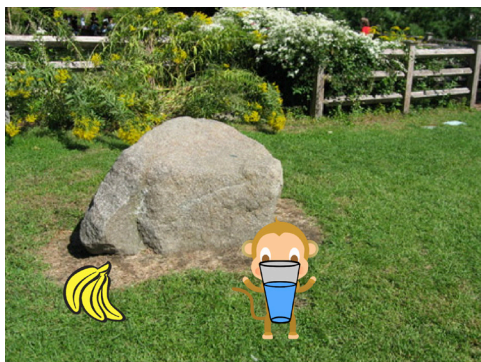
ため 試してみよう

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 ^{のみ もの}飲み物
の ^{えら}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 — “ドリンク” のメッセージを送ろう
- 1 秒待つ
- コスチュームを glass water-b ▾ にする — から 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 — みず いっぱい 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 ^お押してスタートさせてみよう



ペットは何を話すのかな？

さあ、ペットに話すことを選ばせよう



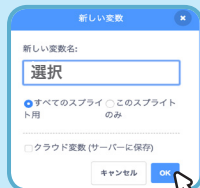
ペットは何を話すのかな？

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 じかん 遊びの時間だよ

scratch.mit.edu

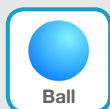
じゅんぴ 準備しよう



“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

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 ▾ を送る — “遊ぼう” のメッセージを送ろう
- Monkey ▾ に触れた まで待つ — メニューから “Monkey” を
せんたく 選択しよう
- Boing ▾ の音を鳴らす
- 10 回繰り返す
 - y座標を -5 ずつ変える — ボールを下に動かすには負の値
にした うご せいにしよう
- 10 回繰り返す
 - y座標を 5 ずつ変える — ボールを上を動かすには正の値
うえ うご せいにしよう



メニューから “遊ぼう” を選択しよう

遊ぼう ▾ を受け取ったとき

- 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x座標を -50 に、y座標を 60 に変える

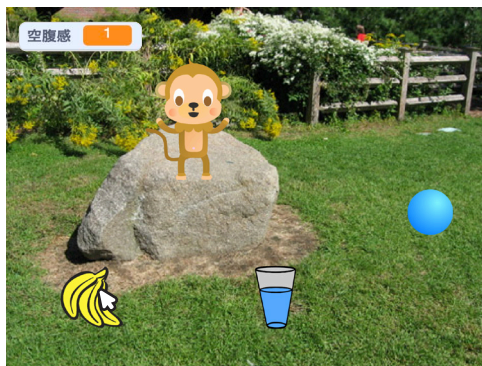
ため 試してみよう

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



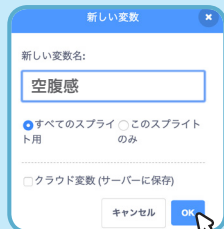
お腹が空いた？

scratch.mit.edu

じゅんぴ 準備しよう

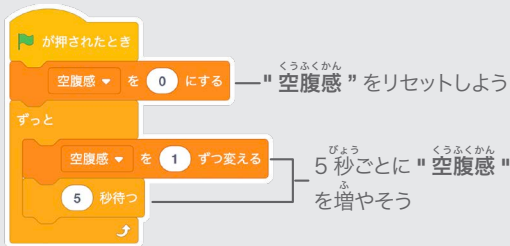
へんすう
変数をクリックしよう

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

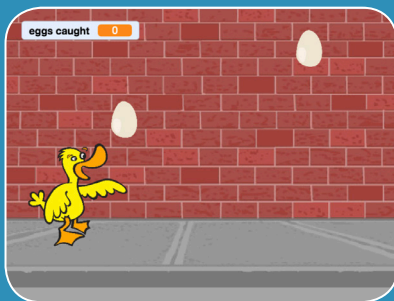
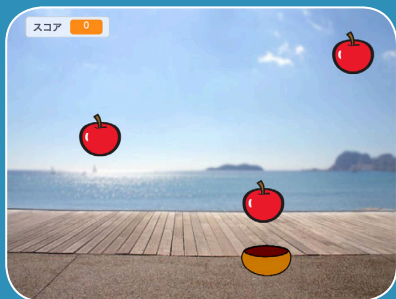
はた お じっこう
旗を押して実行してみよう



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

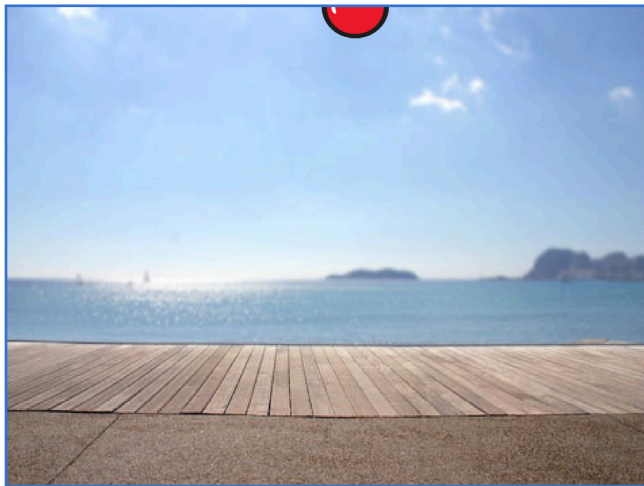
じゅんばん つか
この順番でカードを使おう：

1. 上^{うえ}の方^{ほう}に配置^{はいち}しよう
2. 落下^{らっか}させよう
3. キャッチするものを動か^{うご}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^かち！

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

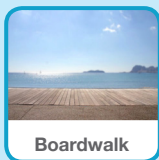
scratch.mit.edu



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



Boardwalk



“Apple” のような
えら
スプライトを選ぼう



Apple

くわ このコードを加えよう



Apple



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

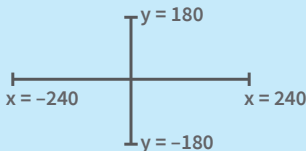
ため 試してみよう

はた お じっこう
旗を押して実行してみよう



ヒント

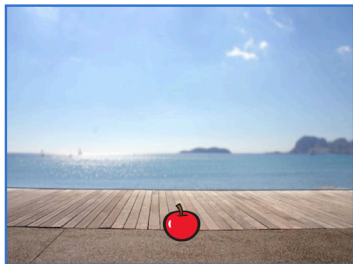
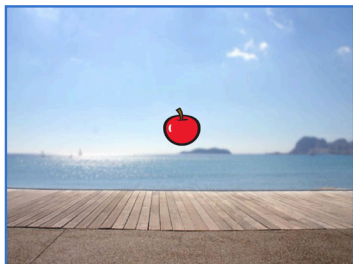
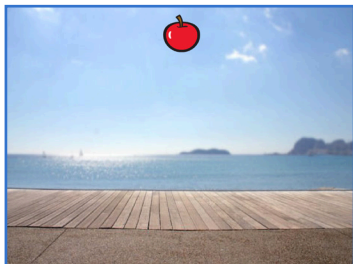
ざひょう じょうげ い ち しめ
y 座標はステージの上下の位置を示しているよ



らっか 落下させよう



らっか スプライトを落下させよう

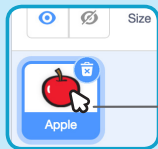


らっか 落下させよう

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
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

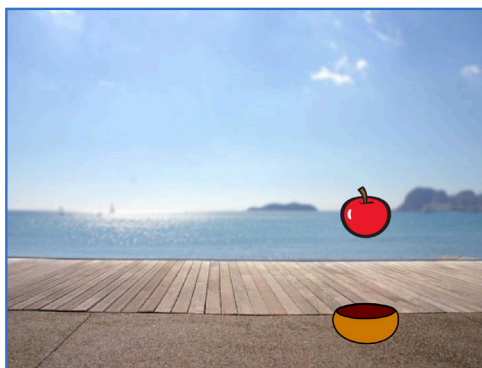
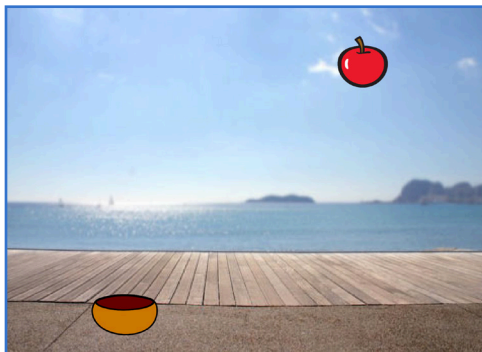
じょうげ
上下させるには、

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 お
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

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 (when green flag clicked)
- Forever loop (ずっと)
- IF-THEN block (もし):
 - IF: Right arrow key is pressed (右向き矢印 キーが押された なら)
 - THEN: Increase x coordinate by 10 (x座標を 10 ずつ変える)
- IF-THEN block (もし):
 - IF: Left arrow key is pressed (左向き矢印 キーが押された なら)
 - THEN: Decrease 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

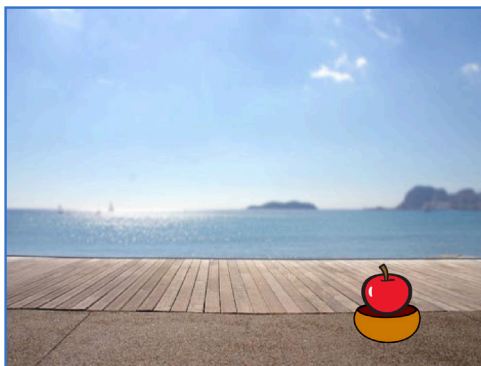
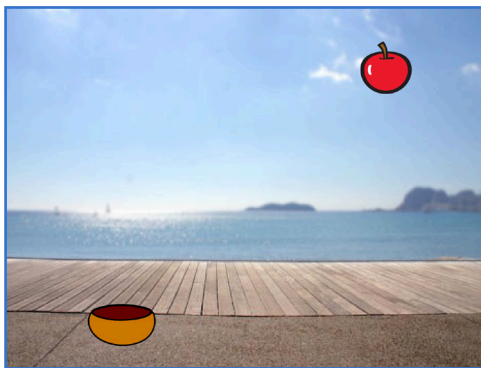


やじるし
矢印キーを押してキャッチする
ものを動かそう

キャッチしよう



お
落ちてくるスプライトをキャッチしよう



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



音ライブラリーから
おと
サウンドを選ぼう
えら

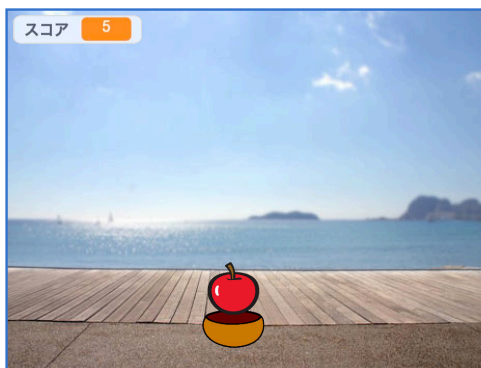
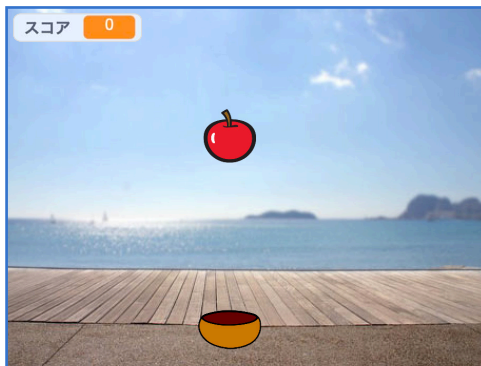
コード

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



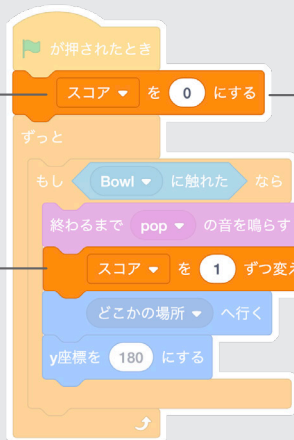
へんすう なまえ
変数の名前を"スコア"
にして、OKをクリック
しよう

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

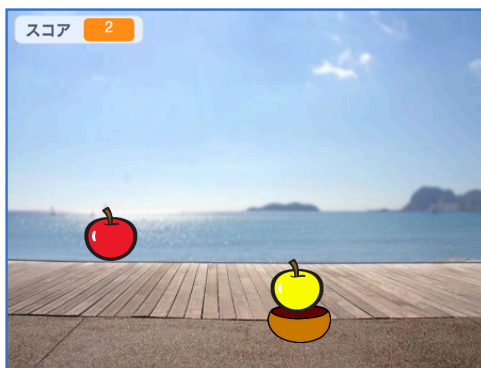
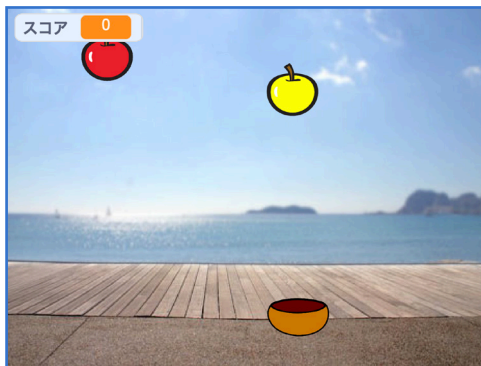
かくとく
リングをキャッチしてスコアを獲得しよう



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



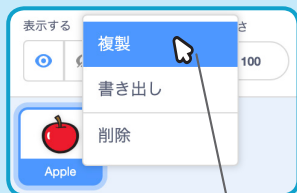
ボーナスポイント

scratch.mit.edu




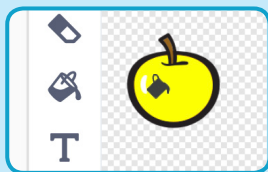
じゅんぴ 準備しよう

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

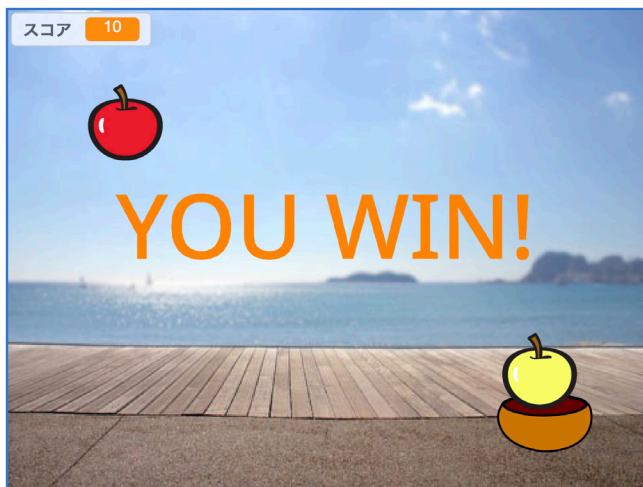
ため 試してみよう

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！



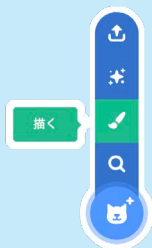
あなたの勝ち！

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

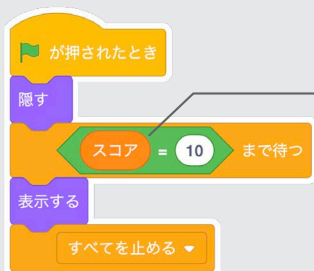


フォントの色、大きさ、スタイルを
変更できるよ

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”
ブロックを組み込もう

ため

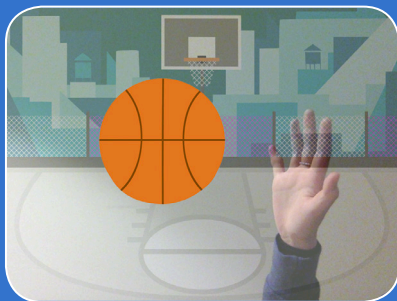
試してみよう

はたおじっこう
旗を押して実行してみよう



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

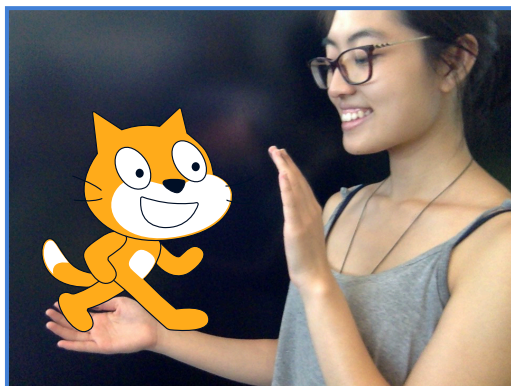
じゅんじょ き ため
順序を気にせずカードを試そう：

- ネットを可愛^{かわい}がろう
- アニメーション
- 風船^{ふうせん}を弾^{はじ}こう
- エアドラムをつく^{つく}を作ろう
- 逃^にげ回^{まわ}ろう
- プレイボール
- 冒険^{ぼうけん}を始め^{はじ}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



ねこを可愛がろう

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
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

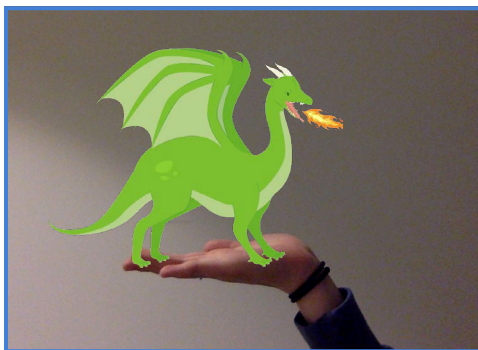
手を動かしてねこを可愛がってあげよう！



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



じゅんび 準備しよう



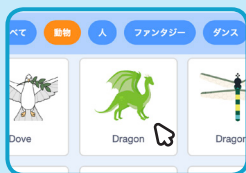
ひだりした かくちょう機能をつい か
左下の拡張機能を追加
ボタンをクリックして
ビデオモーションセン
サーを選ぼう



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

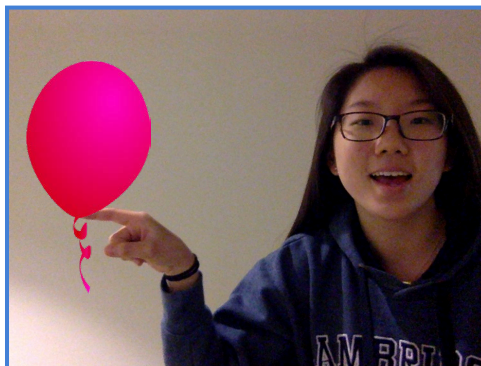
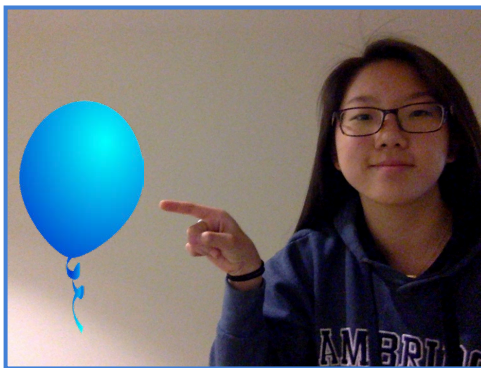
てつか
手を使ってスプライトをアニメーションにしよう!



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



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。



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

くわ

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



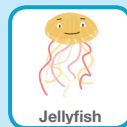
ビデオモーションセンサー
カメラで動きを検知する

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

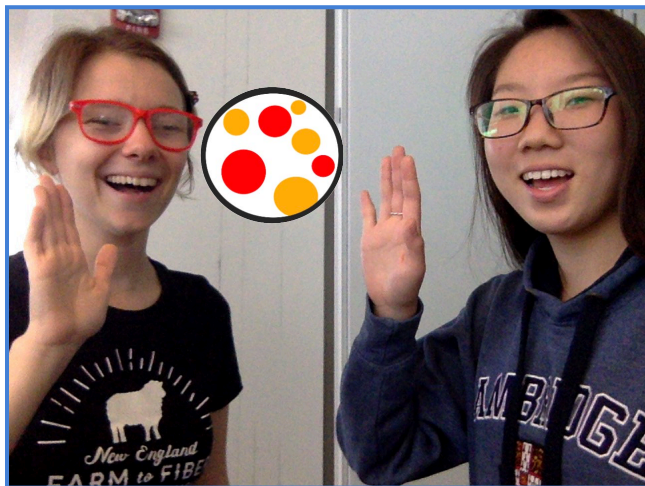
クラゲに捕まらないよう逃げ回ろう



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^{えら}ぼう



"Beachball" のようなスプライト
を選^{えら}ぼう

このコードを加えよう



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^むきを
選^{せんたく}しよう

ため 試してみよう

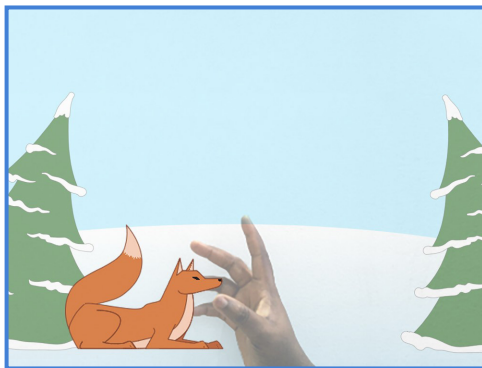


てつか がめん
手を使って画面のあちこちにビーチボールをトスしてみよう
ともだち ふたり あそ
お友達と二人で遊んでみよう!

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
かくにん
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!