

教育者向けガイド

バーチャルペット

本書は、Scratchを用いた60分間のワークショップを計画し指導する際の教育者向けのガイドです。ワークショップで参加者に食べたり、飲んだり、遊んだりするインタラクティブなペットを創ってもらいます。



ワークショップの概要

推奨の60分のワークショップ用のアジェンダは次のとおりです。



最初に、参加者全員を集めてテーマを紹介します。そしてアイデアを引き出します。



次に、参加者が各々のペースでインタラクティブなペットを創作できるよう、手助けします。



最後に、皆んなを集めて共有と振り返りを行います。

ワークショップの準備

ワークショップ用のチェックリストを使って準備します。

□ チュートリアル事前確認

“バーチャルペット”のチュートリアルは、参加者にプロジェクトの作り方を教えています。ワークショップ前に、チュートリアルを確認して最初の数ステップを試しておきます。

scratch.mit.edu/pet



□ アクティビティカードの準備

“バーチャルペット”のカードを数セット準備し、ワークショップ中に参加者が利用できるようにします。

scratch.mit.edu/pet/cards



□ ウォーミングアップ用Scratchブロックの印刷

参加者のためにスクリプトを印刷してカットしておきます。

bit.ly/ScratchBroadcastGame-ja

□ 参加者のScratchアカウントの確認

参加者は、scratch.mit.eduで自分のScratchアカウントを登録できます。教師用アカウントがある場合、教師が生徒用アカウントを設定できます。

教師用アカウントの申請：scratch.mit.edu/educators

□ コンピュータ/ラップトップのセットアップ

参加者が一人または二人で作業できるようにコンピュータを揃えておきます。

□ プロジェクター/大型モニター付きコンピュータのセットアップ

サンプルを見せたり、スタート方法を説明するのに、プロジェクターを1台使えるようにしておきます。

想像する



まず参加者を集めてテーマを紹介します。そしてプロジェクトのアイデアを引き出します。

ウォーミングアップ:ブロードキャストゲーム

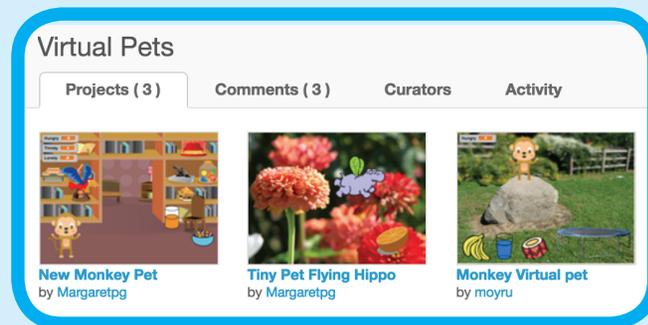
Scratchのメッセージの動きを理解してもらうため、ブロードキャストゲームをします。“～を受け取ったとき”のスクリプトが印刷された紙を参加者に手渡します。

(bit.ly/ScratchBroadcastGame-jp からダウンロード可能です。)

一人にリーダーになってもらい、送信メッセージ(例えば、「エキササイズ」、「ダンスの時間だよ」)を大きな声で読み上げてもらいます。参加者は、自分の紙に印刷されているメッセージを受け取ったら、紙に書かれているスクリプトを実演します。

アイデアとインスピレーション

アイデアを引き出すために、Scratchウェブサイト上の“Virtual Pets”スタジオからバーチャルペットの例をいくつか紹介します。



scratch.mit.edu/studios/1275856/のスタジオを参照して下さい。

最初のステップのデモ



チュートリアル最初の数ステップを実演してみせます。そうすることによって参加者はどうやって始めたらいいのか理解できます。

Scratch上で、ペット用のスプライトを選びましょう。

新しいスプライト:

カテゴリー

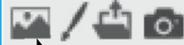
すべて
動物
ファンタジー
文字
人



Monkey2

背景を選びましょう。

新しい背景:



garden rock

バナナのスプライトを追加しましょう。
続いて”ごはん”と名前をつけたメッセージを送るようにします。

新しいスプライト:



Bananas

メッセージ1 を送る

メッセージ1

新しいメッセージ...

このスプライトがクリックされたとき

ごはん を送る

”ごはん”のメッセージを受け取ったら、ペットをバナナの所に移動させましょう。



Monkey2

ごはん を受け取ったとき

1 秒でx座標を -186 に、y座標を -120 に変える

1 秒待つ

1 秒でx座標を -60 に、y座標を 100 に変える

創作する



参加者がインタラクティブなペットを作れるようサポートします。一人か二人一組で取り組ませます。

問いかけで始めます。

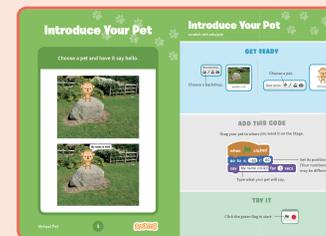
始めるにあたり参加者に質問します。

ペットの名前を何にしますか？
ペットの好物は何ですか？

ペットはどこに住んでいますか？

教材を与えます。

入門用の教材の選択肢を示します。



手順に沿って進めたい参加者向けのオンラインチュートリアル:
scratch.mit.edu/pet

いろいろと探究しながら進めたい参加者向けのアクティビティカード:
scratch.mit.edu/pet/cards

開始のためのアイデアを思い付かせます。

- ペットを選んで、”こんにちは”とお話させましょう。
- 背景を選びましょう。
- 食べ物のスプライトを追加してみましょう。
- 食べ物をクリックしたら、食べ物の所にペットを移動させましょう。



創作する

さらにトライさせます。

- ペットにアニメーションをつけてみましょう。
- ペットに動きを追加してみましょう。水を飲む、トランポリンの上でジャンプする、ドラムを叩くのような動きです。
- ペットに好きな事をお話させてみましょう。
- 時間がたつとペットが腹ペコになるようにしましょう。



パーソナライズとカスタマイズを促します。

参加者に、プロジェクトを改良し、カスタマイズして独自性を反映するよう促します。

どんな種類のペットが好きですか？
どのようにペットをお世話しますか？

ペットは恥ずかしがり屋さんですか、騒々しい方ですか？
ペットはどんな遊びが好きですか？

共有する準備をします。

プロジェクトの説明や貢献した人を追加するには、「プロジェクトページ参照」ボタンをクリックしましょう。

このビデオは、Scratchウェブサイトでプロジェクトを共有する方法を紹介しています。

vimeo.com/llk/share



共有する



共有する

バーチャルペットショーを開催しましょう。参加者に2つから3つのバーチャルペットプロジェクトを訪れて、交流してもらいます。

ディスカッションするために質問します。

ペットのためにどんなアイデアを思いつきましたか？

次に何にトライしてみたいですか？

次なるステップは？

参加者は、このワークショップから得たアイデアやコンセプトを活用して、多種多様なプロジェクトを創作可能です。「バーチャルペット」プロジェクトの2つのバリエーションを参加者に示します。



ペットを養子にする

「Virtual Pet」スタジオでペットのプロジェクトを見つけます。

scratch.mit.edu/studios/1275856/

「中を見る」ボタンをクリックし、続けて「リミックス」ボタンをクリックします。

ペットの外見、食べ物、遊びを改造しましょう！



想像上の生き物のクリエイター

独自の恐竜、地球外の生き物、空想上の生き物を創作しましょう。サウンドとアニメーションを追加してみましょう。