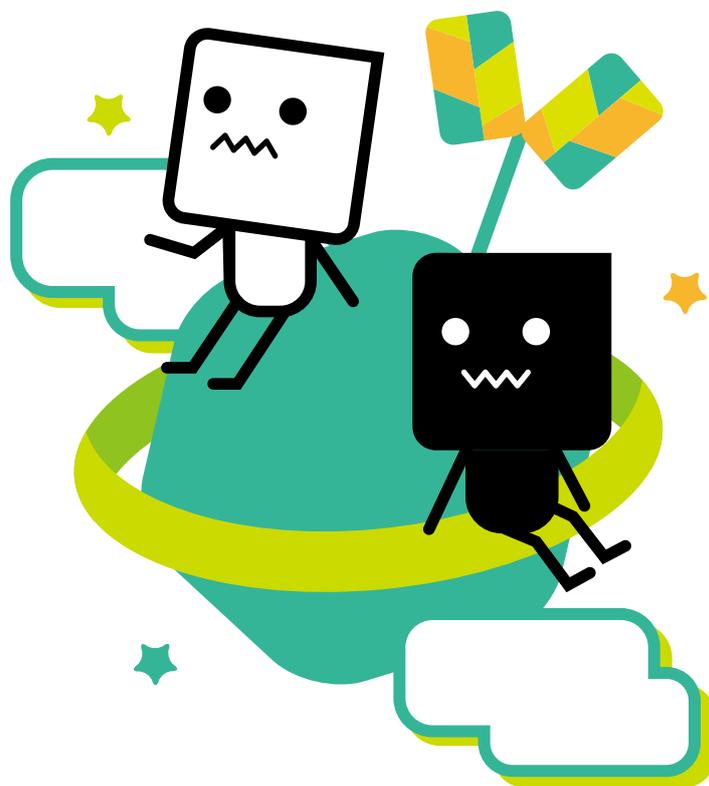


プログラミング

With Scratch

プライマリーコース



がく しゅう

学習をはじめよう!

① プログリズムにログインしよう!

<https://www.progrism.com/member2/login.php>

プログラミング教材 プログリズム
プログリズム
With Scratch

ユーザーログイン
アカウント情報を入力してください

ID

パスワード

ログイン →

Copyright © PROGRISM All right reserved.

① IDとパスワードを
にゆうりよく
入力しよう

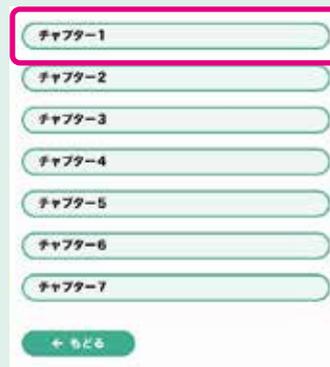
② できたらここをクリック

ログインできたら下の③～⑤の順に動画をえらぼう!

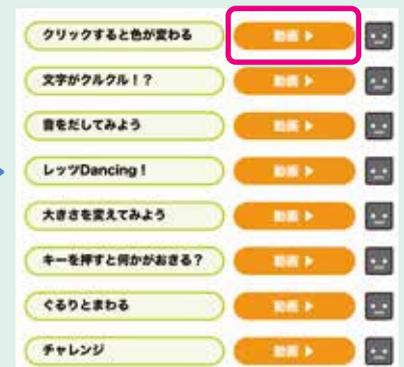
③ コースをえらぼう



④ チャプターをえらぼう



⑤ 動画をえらぼう



⑥ 指導動画が立ち上がるよ

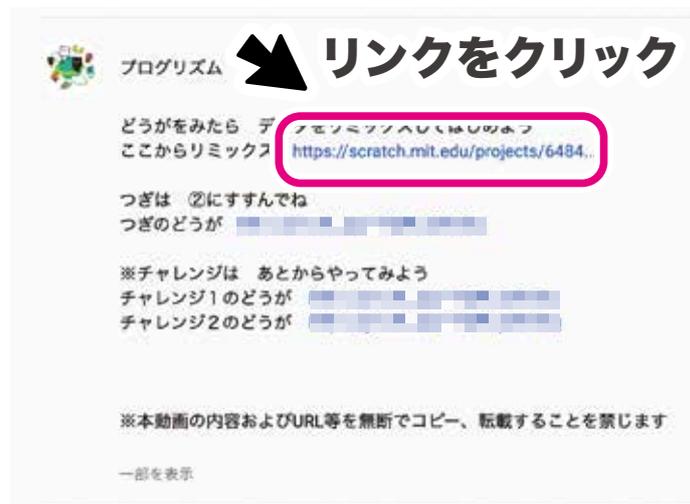
②動画をみてプログラミングをはじめよう!

①動画をみたら、動画の下にある
(もっと見る)をクリック

②クリックすると、詳細が開くよ



③作業素材へのリンク



④リンクをクリックするとスクラッチが起動するよ

さぎょうそざい じゅんび 作業素材を準備しよう

まどう スクラッチが起動したらサインインしよう！



ここをクリック

ユーザーめい (ID) と
パスワードを
にゅうりよく
入力して
サインインをしよう

ユーザーめい (ID) とパスワードはプログラムと同じだよ

さぎょうそざい よ こ 作業素材を読み込もう

「リミックス」ボタンをクリック



ここを
クリック



げんご
言語をひらがなにしたいときは、マークをクリックして、**にほんご(ひらがな)**をえらぼう！

「リミックス」ボタンを押さないと、元のデータが変わってしまうから注意してね！

※「作業素材」の読み込みは「チャプター」毎に行います

じゅんび べんぎょう
準備ができたなら 勉強をはじめよう!

きょうざい み
教材を見ながらプログラミングをしよう!



がめん
スクラッチの画面



きょうざい おな
教材と同じように、ブロックをつなげよう!

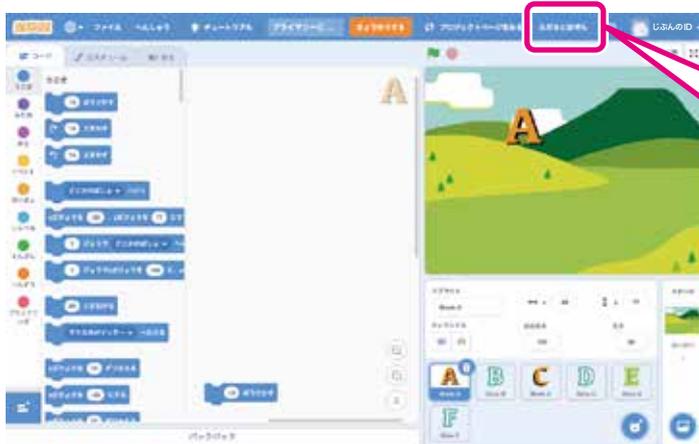
きょうざい み
教材を見ながら、ブロックをつなげていこう!

むずか とき にゅうもんよう どうが み
※難しい時は「プライマリー入門用」の動画を見よう!

がく しゅう 学習がおわったら…

さぎょうちゅう がめん 作業中の画面

データをほぞんしよう



ここをクリック

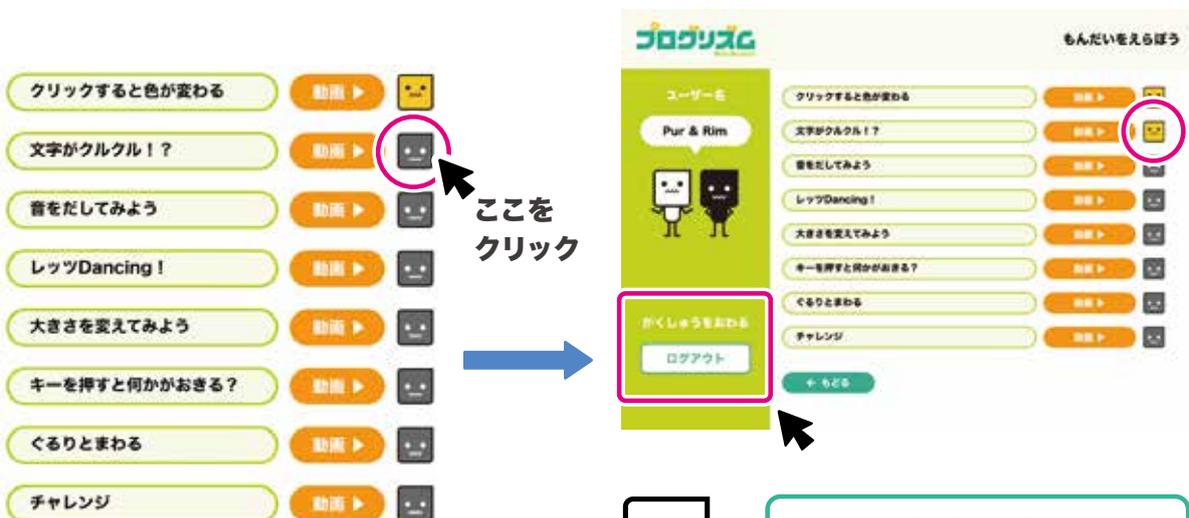
しん ちよく きらく 進捗を記録しよう

かんりがめん もど 管理画面に戻ろう

さぎょう かんりがめん 作業が終わったら、管理画面をクリック



すす 進んだ「もんだい」の横のぼく (Rim) をオレンジ色の (Pur) に変えよう!



マークがぼく (Pur) になったら おわりだよ!



じ かい がく しゅう 次回の学習のスタート



プログラミングとスクラッチにログイン



ユーザー名 (ID) とパスワードは同じだよ

ぜんかい 前回のつづきからはじめるときは…

スクラッチ画面から「わたしのさくひん」をクリックして、「中を見る」をえらぼう



ここを
クリック



ここを
クリック



つぎ
次のチャプターに進むときは

② 動画を見てプログラミング から始めよう!

プライマリーコースもくじ

チャプター

Chapter1

もじ 文字をいろいろへんかさせてみよう！ …… 10

- ① クリックすると色いろがか変わる …… 12
- ② 文字もじがクルクル！？ …… 14
- ③ 音おとを出だしてみよう …… 16
- ④ レッツ Dancing！ ダンシング …… 18
- ⑤ 大きかさを変かえてみよう …… 20
- ⑥ キーおを押おすと何なにかがおおきる？ …… 22
- ⑦ ぐるりとまわる …… 24
- ⑧ チャレンジ …… 26

チャプター

Chapter2

キャラクターをうごかしてみよう！ …… 28

- ① 矢印やじるしキーでううごかそう …… 30
- ② ジャンプさせよう …… 32
- ③ ポーズかを変かえよう …… 34
- ④ ねらったところにううごかしてみよう …… 36
- ⑤ あるかしてみよう …… 38
- ⑥ はばたいてみよう …… 40
- ⑦ おはなしさせてみよう …… 42
- ⑧ コスチュームいちぶの一部をううごかしてみよう …… 44

チャプター

Chapter3

かんたんなゲームをつくろう！ …… 46

- ① 右みぎと左ひだりにううごかそう …… 48
- ② 上うへと下したにううごかそう …… 50
- ③ おいかけるキャラクターをつくろう …… 52
- ④ こうかおんをせせっていいしてみよう …… 54
- ⑤ てんすうをつつけてみよう …… 56
- ⑥ レベルアップあppさせてみよう …… 58
- ⑦ ゲームのむずかしさをああげてみよう …… 60

チャプター

Chapter4

ジュラシックパークをつくろう …… 62

- ① 恐竜きょうりゅうをううごかそう① …… 64
- ② 恐竜きょうりゅうをううごかそう② …… 66
- ③ 恐竜きょうりゅうをううごかそう③ …… 68
- ④ 恐竜きょうりゅうをううごかそう④ …… 70
- ⑤ 恐竜きょうりゅうをううごかそう⑤ …… 72
- ⑥ 恐竜きょうりゅうをううごかそう⑥ …… 74

チャプター
Chapter5

ライブハウスをつくらう！…………… 76

- ① ドラムをならしてみよう …………… 78
- ② リズムをつくってみよう …………… 80
- ③ ドラムをアニメーションしよう …………… 82
- ④ メロディーをつくってみよう …………… 84
- ⑤ 音のコードをつくってみよう …………… 86
- ⑥ ビートボックスをならしてみよう …………… 88
- ⑦ ライブ会場かいじょうをもりあげよう！ …………… 90

チャプター
Chapter6

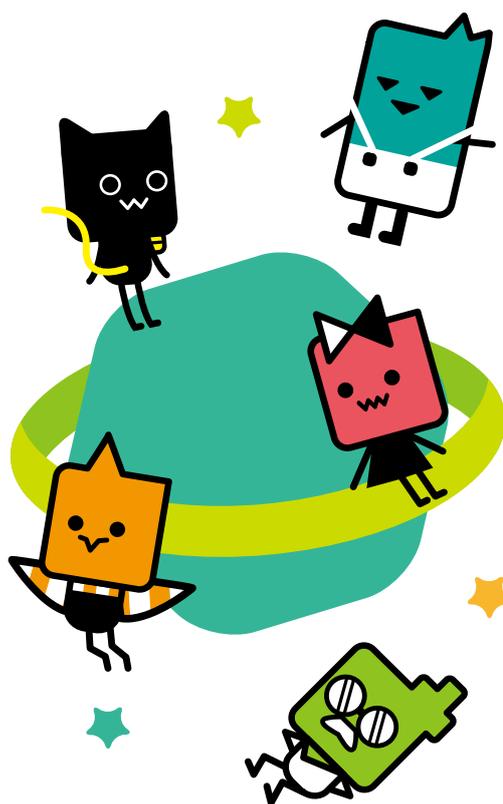
てんきよほうばんぐみ
天気予報番組をつくらう …………… 92

- ① オープニングをつくらう …………… 94
- ② 番組ばんぐみをはじめよう …………… 96
- ③ 中継先ちゅうけいさきの場面ばめんをつくらう① …………… 98
- ④ 中継先ちゅうけいさきの場面ばめんをつくらう② …………… 100
- ⑤ スタジオの場面ばめんにもどろう …………… 102
- ⑥ エンディングをつくらう …………… 104

チャプター
Chapter7

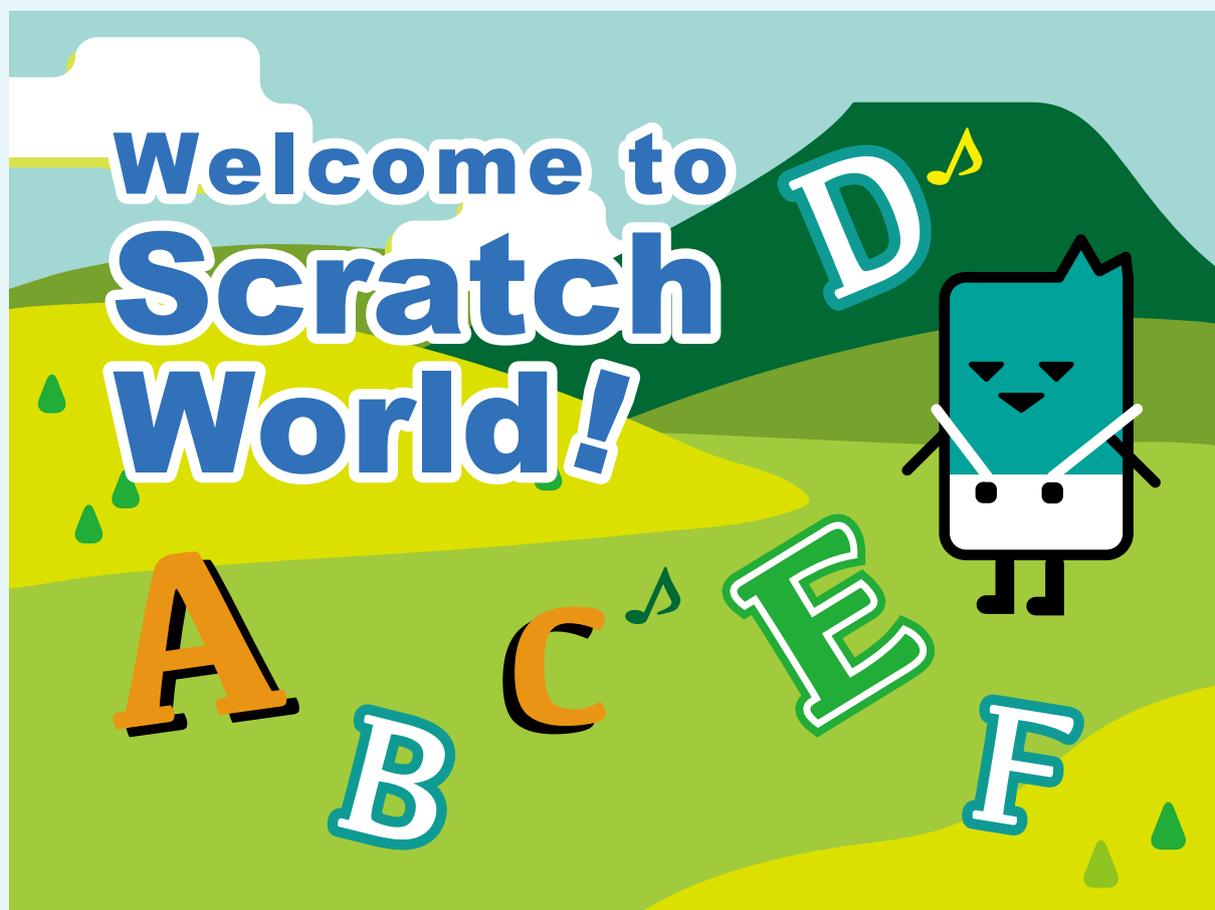
ペットを飼かってみよう …………… 106

- ① あいさつさせてみよう …………… 108
- ② エサを取とりにいってみよう …………… 110
- ③ 飲のみ物ものを取とりにいってみよう …………… 112
- ④ 色々いろいろおしゃべりさせてみよう …………… 114
- ⑤ ボールであそばせてみよう …………… 116
- ⑥ キャッチボールさせてみよう …………… 118

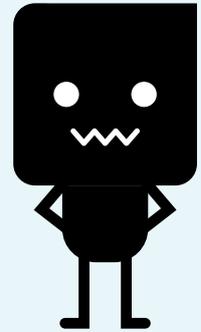


チャプター
Chapter 1

すこしずつプログラミングの
せかい
世界になれていこう！



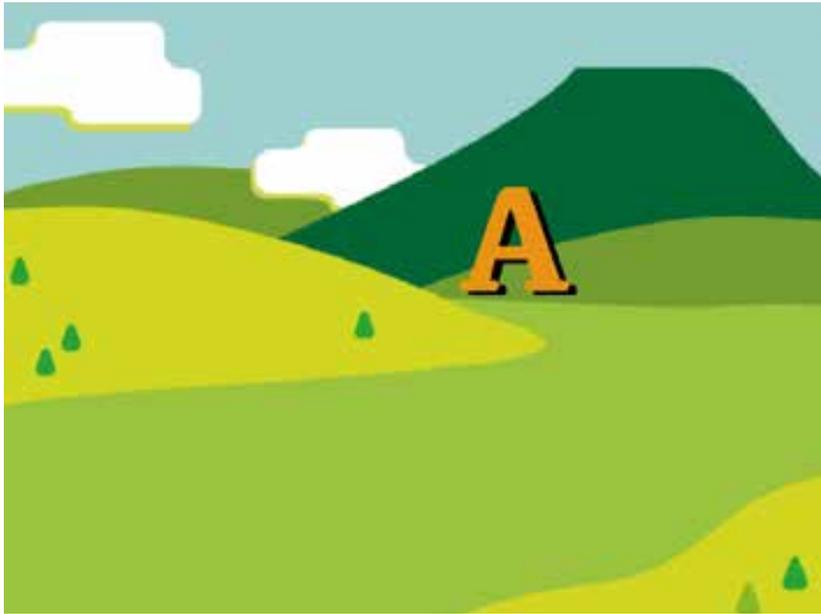
^{もじ}
文字をいろいろへんかさせてみよう!



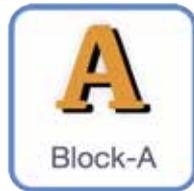
- ① クリックすると色^{いろ}が^か変わる
- ② 文字^{もじ}がクルクル!?
- ③ 音^{おと}を出^だしてみよう
- ④ レッツ^{ダンシング}Dancing!
- ⑤ 大き^{おお}さを^か変えてみよう
- ⑥ キーを押^おすと何^{なに}かがおきる?
- ⑦ ぐるりとまわる
- ⑧ チャレンジ

1 クリックすると色が変わる

クリックすると色が変わるプログラミングをはじめよう！

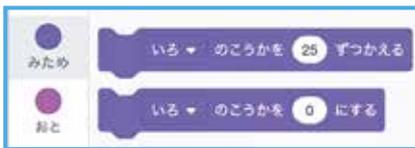


はじめてみよう!



「A」をクリックしよう!

ブロックをつなげてみよう



↓
^{すうじ} ^か
数字を変えたりしてみよう!

クリックしてかくにんしてみよう



^{もし}
文字をクリック!



このブロックをクリックすると
いるがもとにもどるよ



クリックするたびに ^{いろ} ^か
色がかわっているかな?

チャレンジしてみよう



^{すうじ}
数字をランダムに
きめてくれるブロックだよ



2 ^{もじ}文字がクルクル!?

クリックして文字を回^{もじ}転^{かいてん}させてみよう!



はじめてみよう!



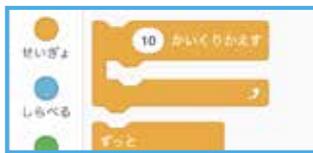
「B」をクリックしよう!

ひょうじする



ここをクリック!

ブロックをつなげてみよう



ちがう^{すうじ}数字もためしてみよう

クリックしてかくにんしてみよう

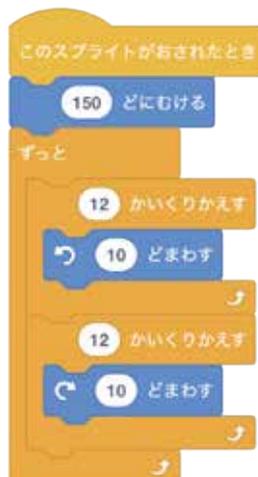


^{もし}文字をクリック!



このブロックをクリックすると
スプライトの角度(向き)がもとにもどるよ

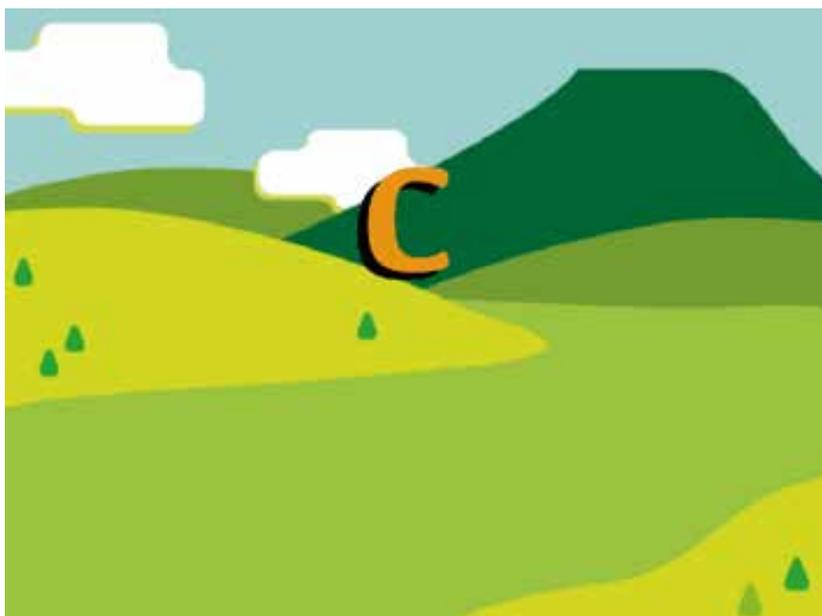
いろいろチャレンジしてみよう



「○かいくりかえす」と
「○どまわす」のくみあわせで
いろんなことができるよ!

3 おと 音を出してみよう

もじ おと だ
文字をクリックして音を出してみよう!



はじめてみよう!



「C」をクリックしよう!

ひょうじする



ここをクリック!



「おと」のタブをクリック



クリックしておとをえらぼう



「こうか」のカテゴリーをクリックして



この音おとをクリックしよう

ブロックをつなげてみよう



「コード」のタブをクリック



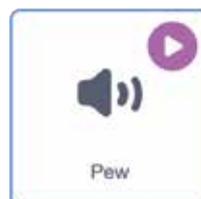
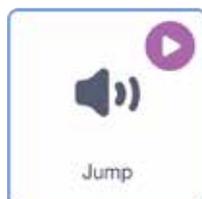
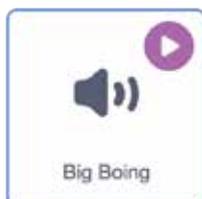
「▼」をクリックしてえらんだ音おとのなまえをクリックしよう

クリックしてかくにんしてみよう



^{もし}文字をクリックしてみよう!

いろんなおとでチャレンジしてみよう



4 レッツDancing!

もじ
文字をクリックするとダンスするよ!

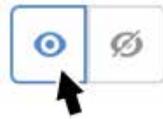


はじめてみよう!



「D」をクリックしよう!

ひょうじする



ここをクリック!



クリックして
「かくちょうきのう」
をえらぼう



「おんがく」をえらぼう

ブロックをつなげてみよう



「▼」をクリックすると
ちがう音をえらべるよ

すうじ まえ
数字の前に「-」
をつけると
はんたい方向に
うごくよ

クリックして かくにんしてみよう



^{もし}
文字をクリックしてみよう!



プログラムを止めるときは
ここをクリック



いろいろなおとのくみあわせで
チャレンジしてみよう

- | | |
|---------------|--------------|
| ✓ (1) スネアドラム | (10) ウッドブロック |
| (2) バスドラム | (11) カウベル |
| (3) サイドスティック | (12) トライアングル |
| (4) クラッシュシンバル | (13) ポンゴ |
| (5) オープンハイハット | (14) コンガ |
| (6) クローズハイハット | (15) カバサ |
| (7) タンバリン | (16) ギロ |
| (8) てびょうし | (17) ビブラスラップ |
| (9) クラーベ | (18) クイーカ |

5 ^{おお} ^か 大きさを変えてみよう

^{もじ} ^{おお} ^か 文字をクリックすると大きさが変わるよ!



はじめてみよう!



「E」をクリックしよう!

ひょうじする



ここをクリック!

ブロックをつなげてみよう



^{すうじ} ^{まえ}数字の前に「-」
(マイナス)をつけると
おおきさが
ちいさくなるよ

クリックして かくにんしてみよう

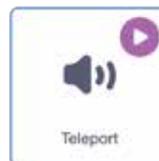


^{もし}文字をクリックしてみよう!

おおきさを 100 %にする

このブロックをクリックすると
スプライトのおおきさが
もとにもどるよ

チャレンジしてみよう

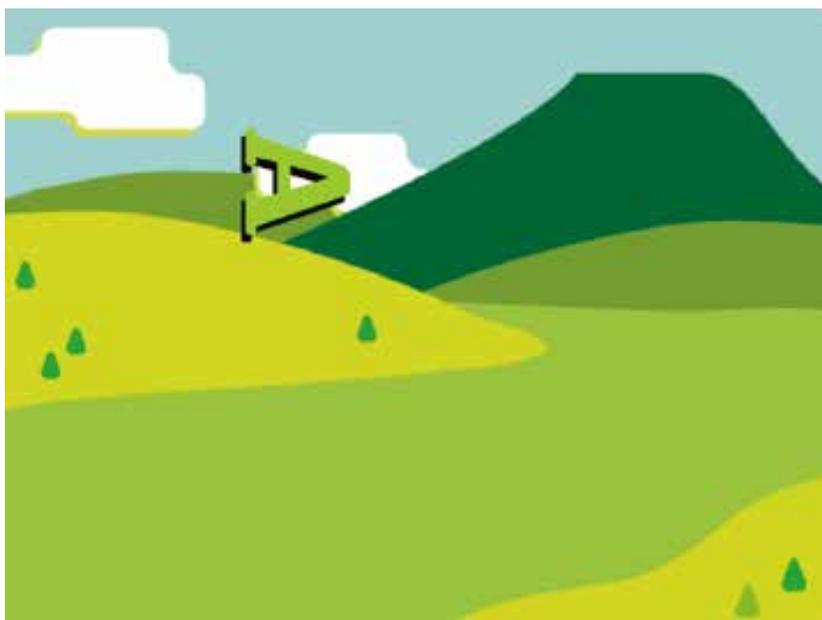


このおとをえらぼう



⑥ キーを押すと何かがおきる？

いる お むき なに か
色や向きがいっしょに変わるよ！

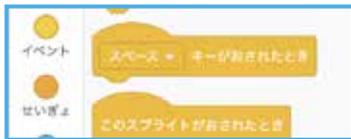


はじめてみよう!



このスプライトを
クリックしよう

ブロックをつなげてみよう



すうじ か
数字を変えて
いろいろためしてみよう

スペースキーを押してかくにんしてみよう



キーボードのしたかわにある
おお
大きなキーがスペースキーだよ

チャレンジしてみよう



すうじ
数字をランダムにきめてくれる
ブロックだよ



7 ぐるりとまわる

キーを押すと文字がぐるりとまわるよ！



はじめてみよう!



「F」をクリックしよう!

ひょうじする

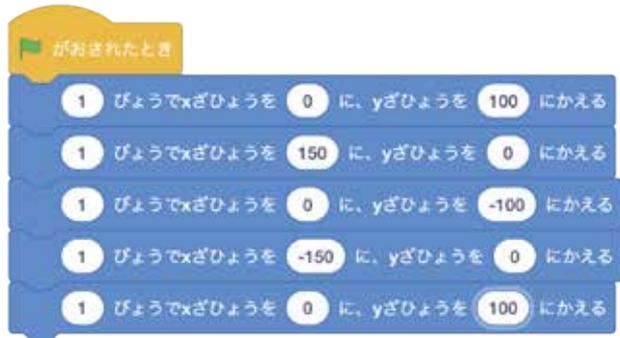


ここをクリック!

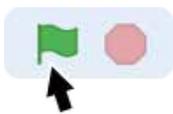
ブロックをつなげてみよう



Spriteのばしょを「ざひょう」であらわすことができるんだよ!



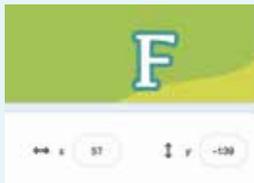
はたを押して かくにんしてみよう



はたをクリック!



ココを^み見てみよう!



Spriteがうごいているとき「x」と「y」のとなり^{すうじ}にある数字が変わっていくのがわかるかな?

これはSpriteのばしょを「x」と「y」のかずであらわしているんだよ!

チャレンジしてみよう



8 チャレンジ

キャラクターがぐるりとまわるよ!



はじめてみよう!

ひょうじする



ここをクリック!

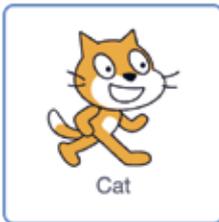
すべてのスプライトを
かくそう

あたらしいスプライトを ^{ようい}用意しよう



クリックして
スプライトをえらぼう

「どうぶつ」の
カテゴリーから
えらぼう



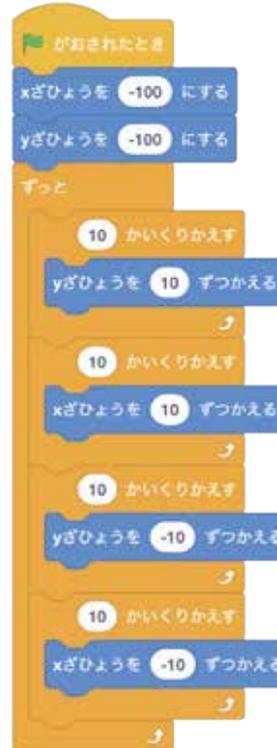
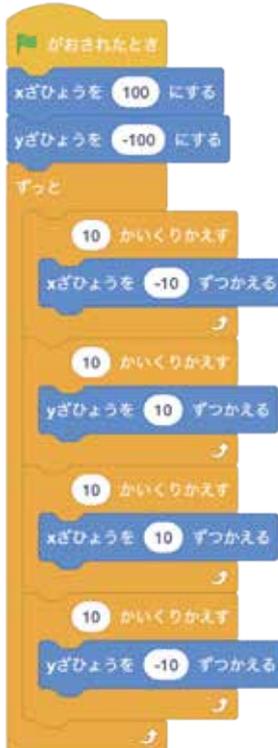
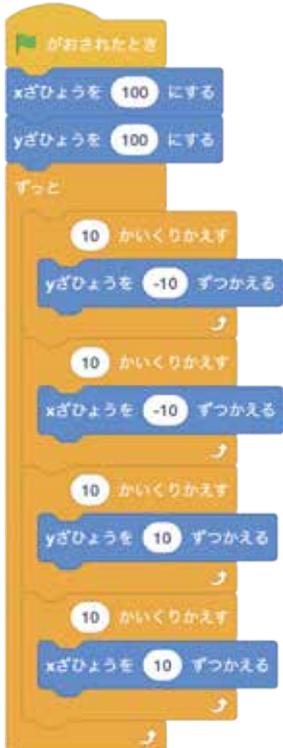
「ファンタジー」の
カテゴリーから
えらぼう



「ファンタジー」の
カテゴリーから
えらぼう



「ファンタジー」の
カテゴリーから
えらぼう



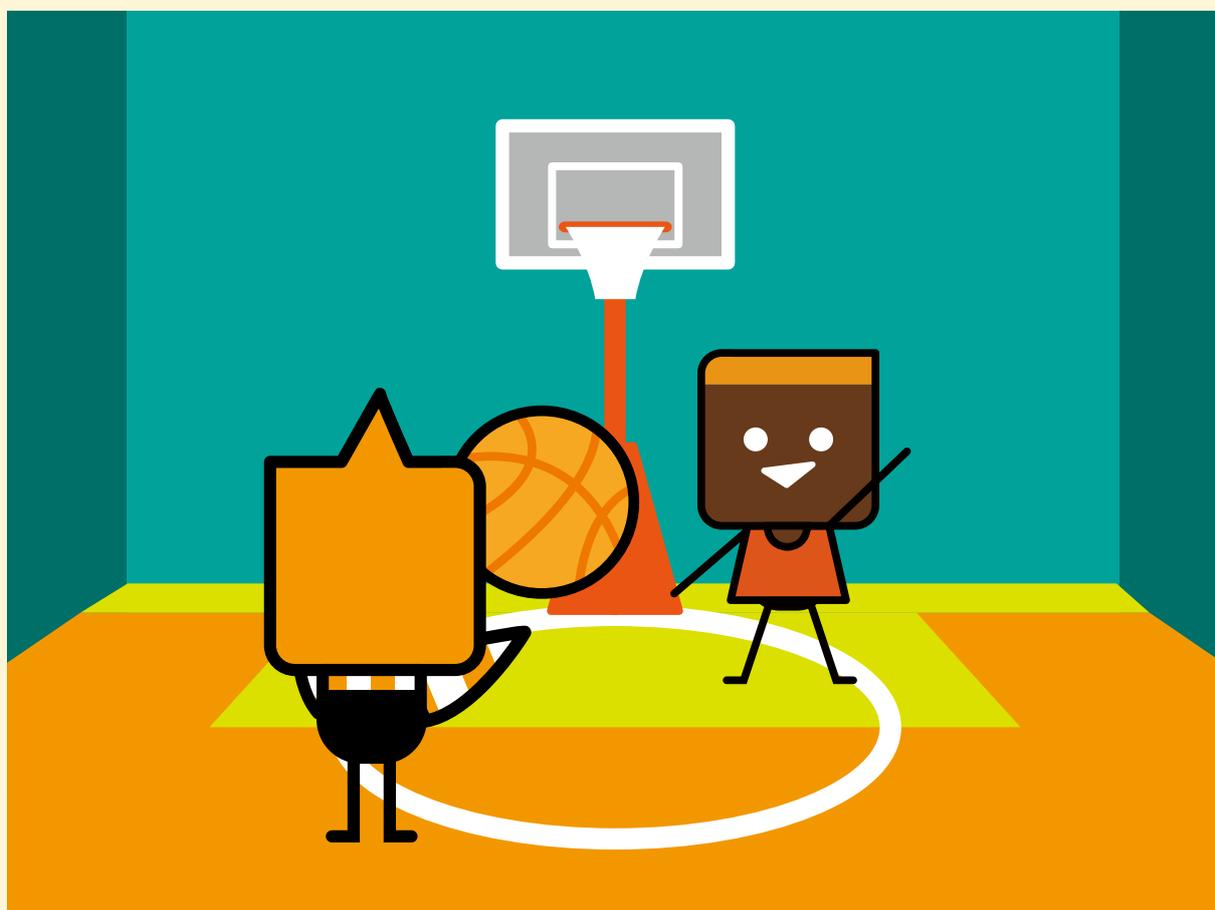
ぜんぶ

全部できたら、はたをクリック!

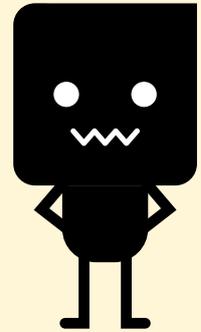


チャプター
Chapter 2

ここからはキャラクターを
うご
動かしていくよ!



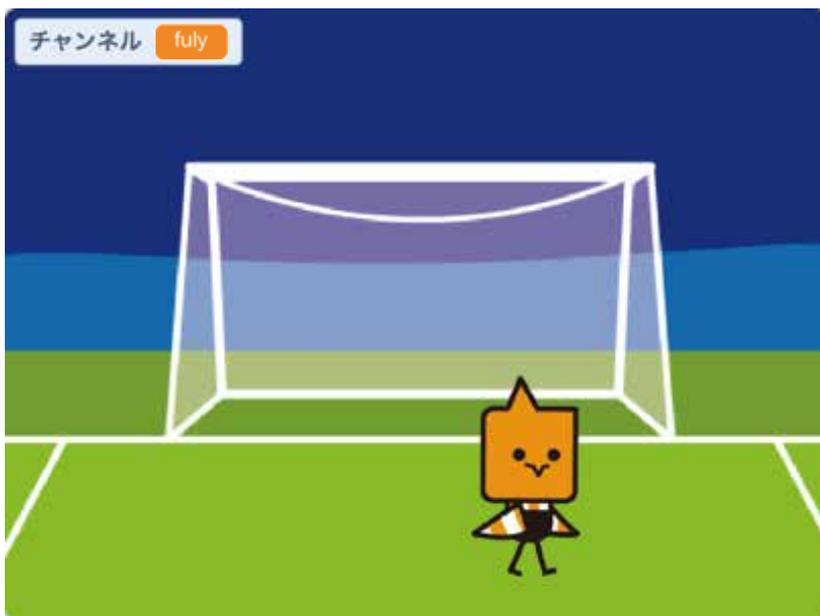
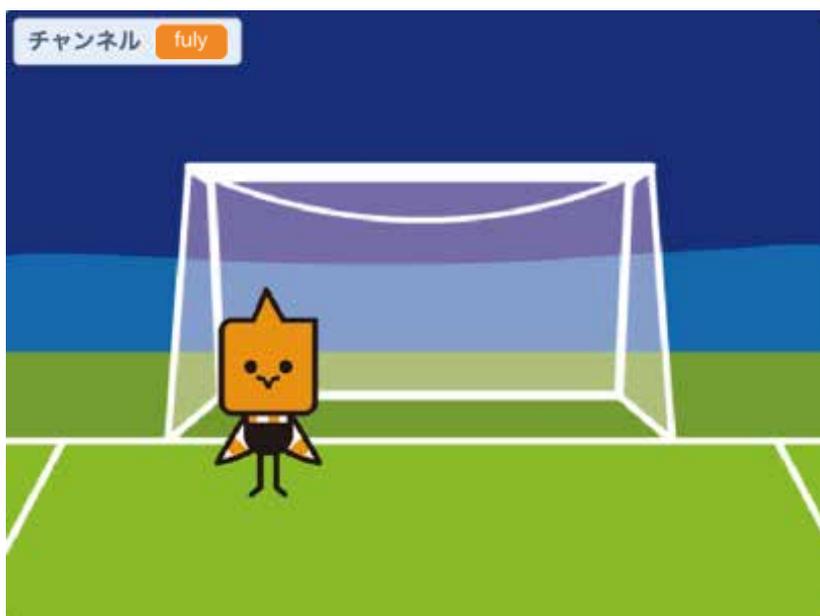
キャラクターを動かしてみよう！



- ① 矢印キーでうごかそう
- ② ジャンプさせよう
- ③ ポーズを変えよう
- ④ ねらったところにうごかしてみよう
- ⑤ あるかせてみよう
- ⑥ はばたいてみよう
- ⑦ おはなしさせてみよう
- ⑧ コスチュームの一部をうごかしてみよう

1 やじるし 矢印キーでうごかそう

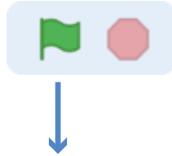
やじるし お ほうこう
矢印キーを押すとスプライトがその方向にうごくよ!



はじめてみよう!



「fuly」をクリックしよう!



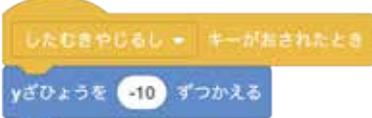
はたをクリックして
 「1」キーを押してみよう!



チャンネルのように
 はいけいが切りかわるよ!

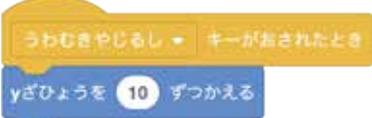
ブロックをつなげてみよう

1



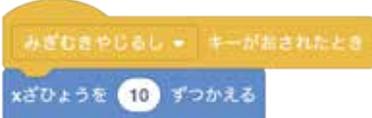
yのかずをマイナスにすると
 したにうごくよ

2



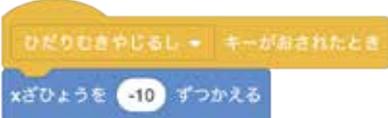
じょうげ
 キャラクターが上下に
 うごけるようになるよ

3



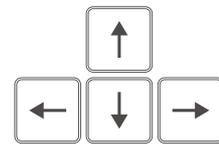
さゆう
 キャラクターが左右に
 うごけるようになるよ

4



xのかずをマイナスにすると
 ひだりにうごくよ

キーを押して うごかしてみよう



やじるし お
 キーボードの矢印キーを押すと
 キャラクターがうごきまわるよ

チャレンジしてみよう

1

コスチュームを fulyまえ にする



2

コスチュームを fulyうしろ にする



3

コスチュームを fulyみぎ にする

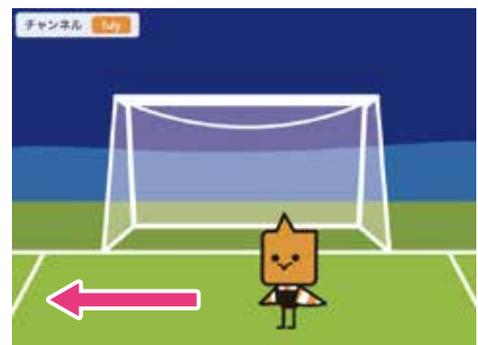


4

コスチュームを fulyひだり にする

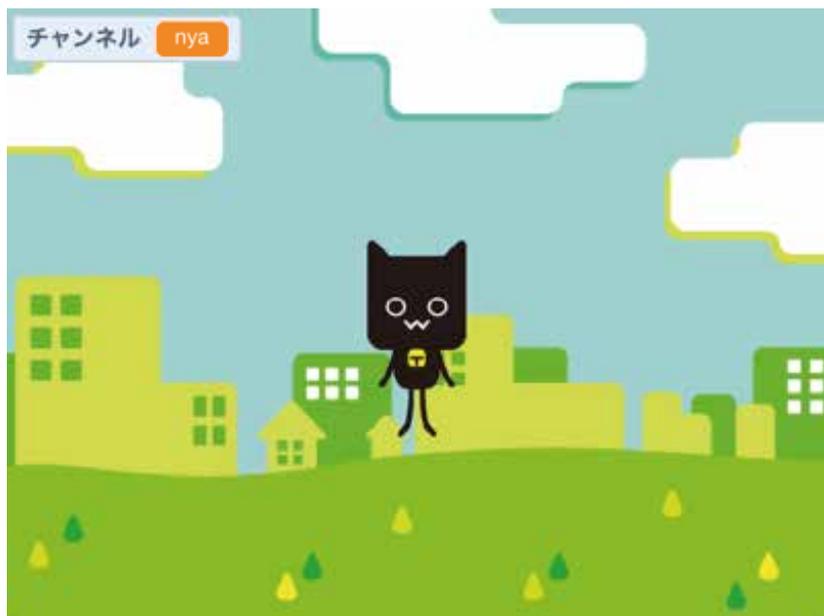
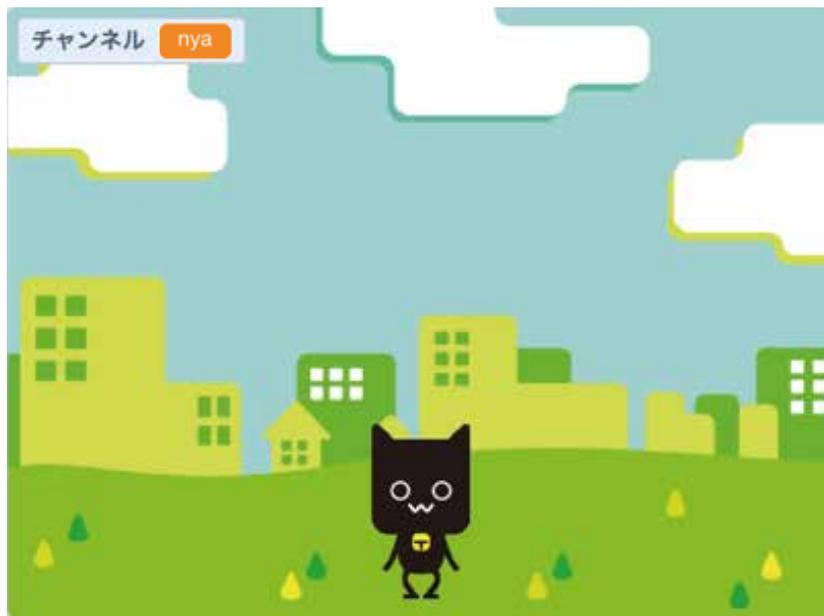


うご
 キャラクターの動きにあわせて
 ひだりのブロックを付けたしてみよう!



2 ジャンプさせよう

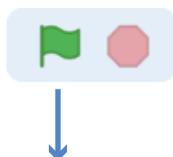
キーを押すとキャラクターがジャンプするよ!



はじめてみよう!



「nya」をクリックしよう!



はたをクリックして
「2」キーを押してみよう!



チャンネルのように
はいけいが切りかわるよ!

ブロックをつなげてみよう

スペース ▼ キーがおされたとき

yざひょうを 100 ずつかえる → うえにジャンプ

0.3 びょうまつ

yざひょうを -100 ずつかえる → もとのばしよに着地ちやくち

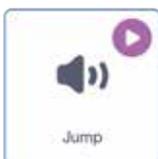
キーを押して うごかしてみよう



キーボードのスペースキーを
押すとキャラクターが
ジャンプするよ

チャレンジしてみよう

おとを追加しよう



スペース ▼ キーがおされたとき

Jump ▼ のおとをならす

コスチュームを nya-2 ▼ にする

10 かいくりかえす

yざひょうを 10 ずつかえる

0.1 びょうまつ

10 かいくりかえす

yざひょうを -10 ずつかえる

コスチュームを nya-1 ▼ にする

みぎむきやじるし ▼ キーがおされたとき

コスチュームを nyaみぎ ▼ にする

xざひょうを 10 ずつかえる

ひだりむきやじるし ▼ キーがおされたとき

コスチュームを nyaひだり ▼ にする

xざひょうを -10 ずつかえる

ジャンプするとき
効果音こうかおんがなるようにするよ!

3 ^かポーズを変えてみよう

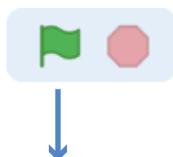
お
キーを押すとキャラクターがポーズをきめるよ!



はじめてみよう！



「Chocol」をクリックしよう！



はたをクリックして
「3」キーを押してみよう！



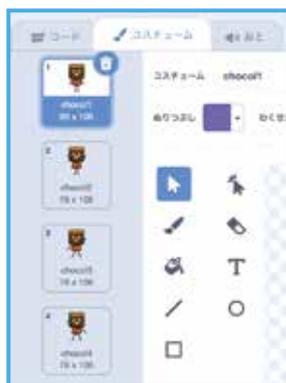
チャンネルのように
はいけいが切りかわるよ！

ブロックをつなげてみよう

```

a ▼ キーがおされたとき
  コスチュームを chocol1 ▼ にする
  0.3 びょうまつ
  コスチュームを chocol2 ▼ にする
  0.3 びょうまつ
  コスチュームを chocol3 ▼ にする
  0.3 びょうまつ
  コスチュームを chocol4 ▼ にする
  
```

コスチュームの
なかみは…



キーを押して うごかしてみよう



キーボードの「A」キーを押すと
キャラクターがポーズ
しているように見えるよ

チャレンジしてみよう

```

a ▼ キーがおされたとき
  コスチュームを chocol1 ▼ にする
  xざひょうを 0、yざひょうを -40 にする
  コスチュームを 2 から 4 までのらんすう にする
  1 びょうで どこかのぼしよ ▼ へいく
  1 びょうでxざひょうを 0 に、yざひょうを -40 にかえる
  コスチュームを chocol1 ▼ にする
  
```

「えんざん」からさがしてみよう！



4 ねらったところにうごかしてみよう

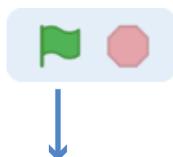
キーを押すとキャラクターが^おいどうするよ



はじめてみよう！



「astronaut」をクリックしよう！



はたをクリックして「4」キーを押してみよう！



チャンネルのようにはいけいが切りかわるよ！

ブロックをつなげてみよう

キーを押して動かしてみよう

キーが押されたとき

xざひょうを +120 , yざひょうを -100 にする → さいしょのばしょ

1 びょうでxざひょうを 120 に、yざひょうを 100 にかえる → つぎのばしょ

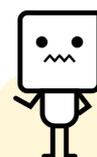
1 びょうでxざひょうを -120 に、yざひょうを 100 にかえる → つぎのばしょ

1 びょうでxざひょうを 120 に、yざひょうを -100 にかえる → つぎのばしょ



キーボードの「I」キーを押すとキャラクターが移動するよ

チャレンジしてみよう



べんりな機能をためてみよう

キーが押されたとき

xざひょうを 0 , yざひょうを 0 にする

ずっと

コスチュームを 1 から 2 までのらんすう にする

1 びょうでxざひょうを 200 に、yざひょうを -150 から 150 までのらんすう にかえる

コスチュームを 1 から 2 までのらんすう にする

1 びょうでxざひょうを 0 に、yざひょうを -150 から 150 までのらんすう にかえる

コスチュームを 1 から 2 までのらんすう にする

1 びょうでxざひょうを -200 に、yざひょうを -150 から 150 までのらんすう にかえる

コスチュームを 1 から 2 までのらんすう にする

1 びょうでxざひょうを 0 に、yざひょうを -150 から 150 までのらんすう にかえる



xざひょうを 0 , yざひょうを -40 にする

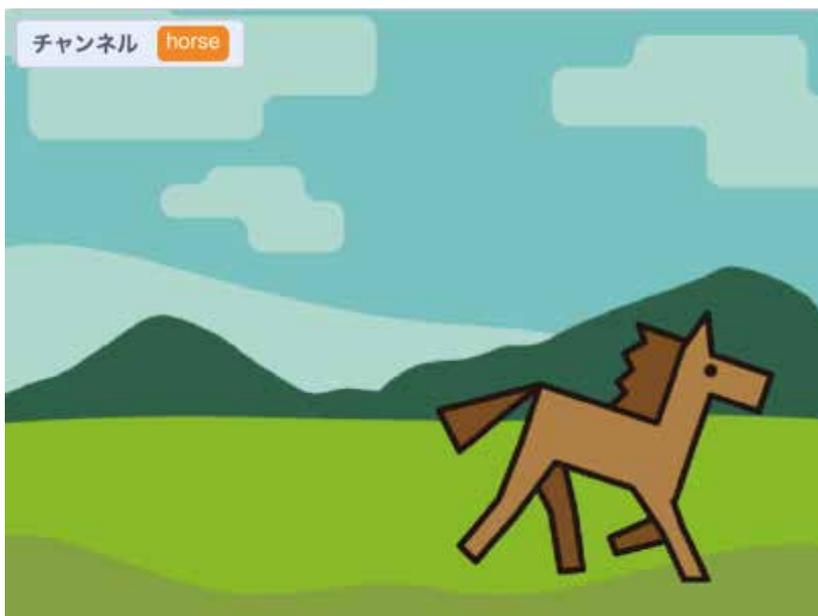
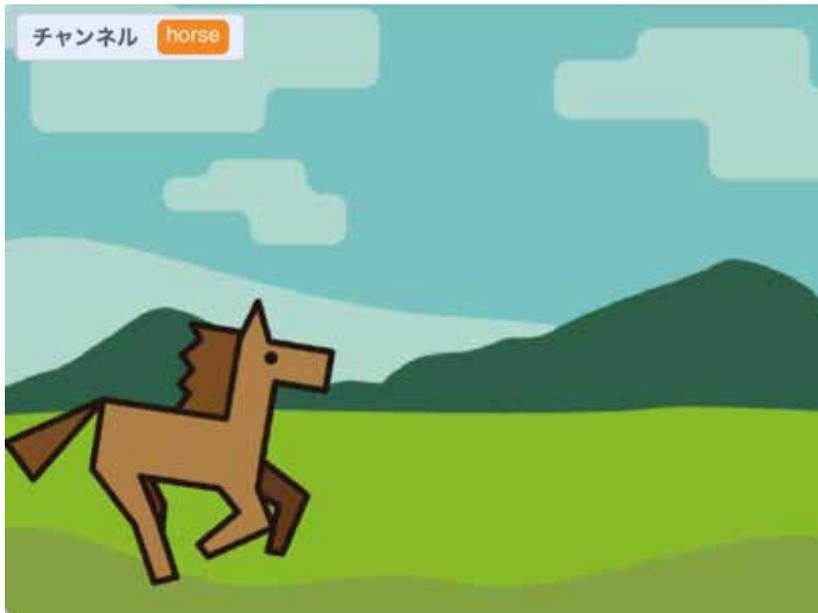
1 びょうで、どこかのばしょへ

1 びょうでxざひょうを 0 に、yざ

がぞうの sprites をマウスポインタでうごかすとひだりのブロックのざひょうの数が sprites のばしょにあわせて自動でかわるよ

5 あるかせてみよう

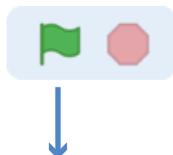
お うま ある
キーを押すと馬が歩きだすよ！



はじめてみよう!



「Horse」をクリックしよう!



はたをクリックして「5」キーを押してみよう!



チャンネルのようにはいけいが切りかわるよ!

ブロックをつなげてみよう

キーがおされたとき

- xざひょうを -240、yざひょうを -80 にする → はじめのばしょ
- 60 かいくりかえす → 数字の回数くりかえされる
- 10 ほうごかす → うごくスピード
- つぎのコスチュームにする → コスチュームを変える

キーを押してうごかしてみよう



キーボードの「U」キーを押すとキャラクターが移動するよ

チャレンジしてみよう

キーがおされたとき

- かいてんほうほうを さゆうのみ にする
- ずっと
 - xざひょうを -230、yざひょうを -80 にする
 - 50 かいくりかえす
 - 90 どにむける
 - 10 ほうごかす
 - つぎのコスチュームにする
 - 0.1 びょうまつ
- xざひょうを 230、yざひょうを -40 にする
 - 50 かいくりかえす
 - 90 どにむける
 - 10 ほうごかす
 - つぎのコスチュームにする
 - 0.1 びょうまつ

馬がずっと歩きつづけるよ!



ポイント



もしうごき方をゆっくりさせたいならこのブロックを「くりかえす」の中に入れてみよう数字を大きくすればもっとゆっくりに見えるよ

6 はばたいてみよう

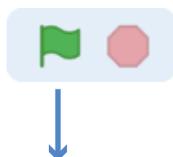
キーを押すとちょうちよがはばたきながら空をとぶよ！



はじめてみよう！



「Butterfly」を
クリックしよう！



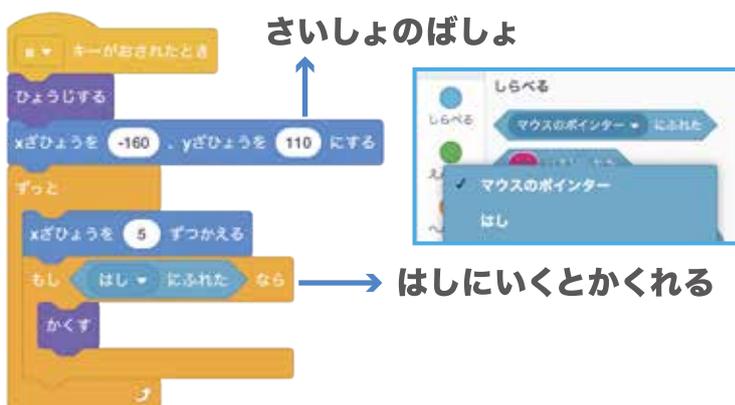
はたをクリックして
「6」キーを押してみよう！



チャンネルのように
はいけいが切りかわるよ！

ブロックをつなげてみよう

いどうするプログラム



さいしよのばしよ



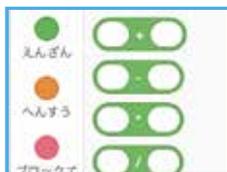
はしにいくとかくれる

はばたくプログラム



コストュームが0.1秒おきに
つぎのコスチュームにかわる

チャレンジしてみよう



このブロックを「うごき」と
「えんざん」からつくるよ

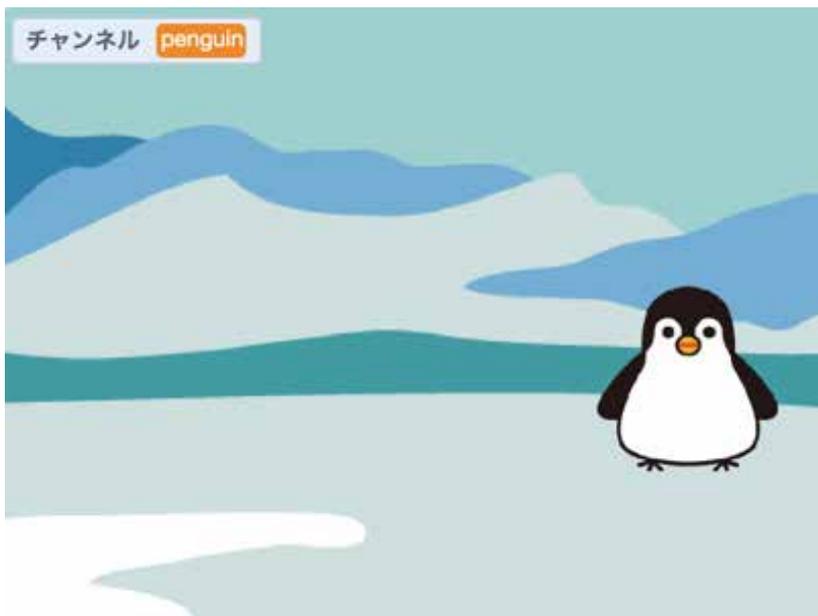
キーを押して うごかしてみよう



キーボードの「E」キーを押すと
キャラクターが移動するよ

7 おはなしさせてみよう

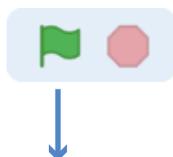
キーを押すとペンギンがおはなしするよ！



はじめてみよう！



「Penguin」を
クリックしよう！



はたをクリックして
「7」キーを押してみよう！



チャンネルのように
はいけいが切りかわるよ！

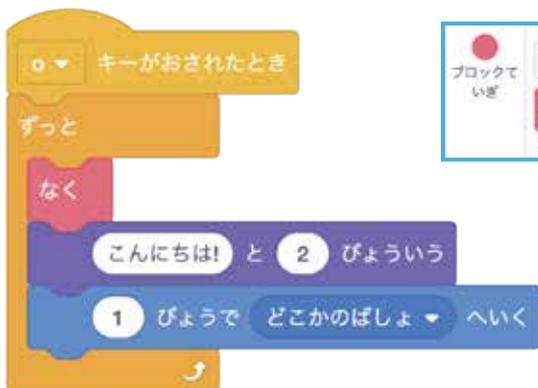
ブロックをつなげてみよう



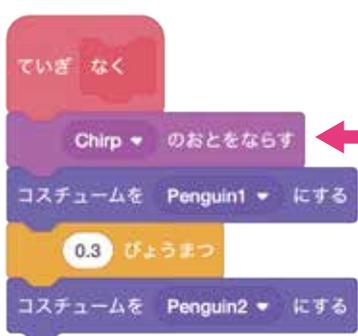
せりふのないようと
ひょうじする時間がきめられるよ



チャレンジしてみよう



「ブロックをつくる」をクリックして
「なく」と入力しよう



「なく」ブロックができたなら
左のようにブロックを
つなげてみよう！

キーを押して
うごかしてみよう



キーボードの「O」キーを押すと
キャラクターが移動するよ

8 コスチュームの一部を^{いちぶ}うごかしてみよう

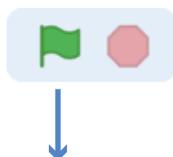
キーを押すとドラゴンが火を^おふくよ!



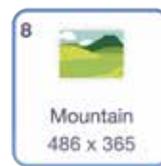
はじめてみよう！



「Dragon」を
クリックしよう！



はたをクリックして
「8」キーを押してみよう！



チャンネルのように
はいけいが切りかわるよ！

コスチュームを改造しよう



コスチュームをクリックして



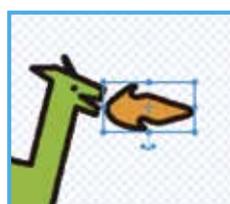
右クリックして
「ふくせい」を押すと



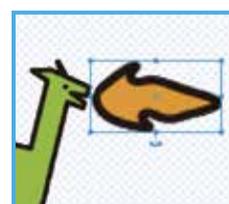
コピーができる



この矢印をクリックして



炎の部分をクリックすると
こんなふうに変えられるよ



ブロックをつなげてみよう



コード

コードのタブを
クリックして
左のようにブロックを
つなげてみよう

ドラゴンの炎が
うごいてるように
見えるかな？

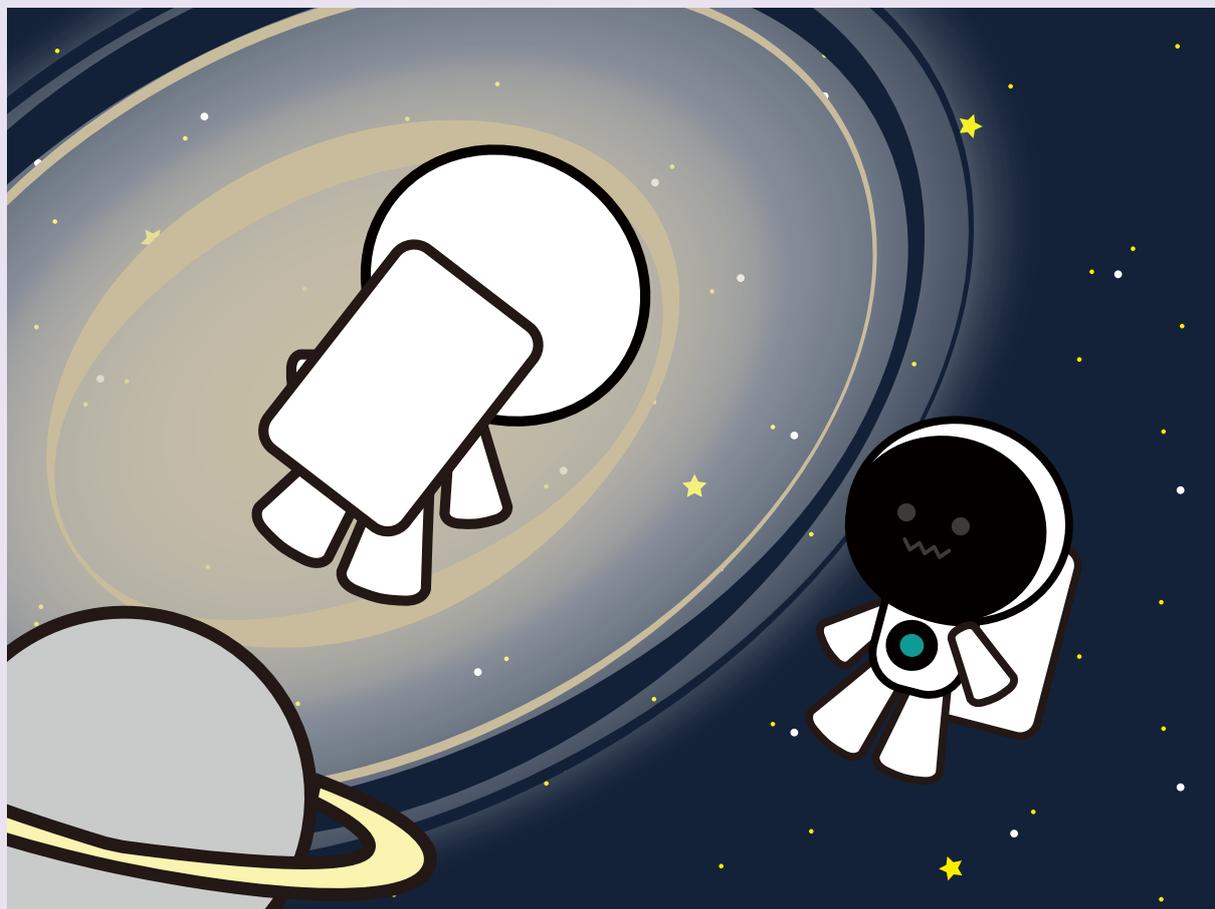
キーを押して うごかしてみよう



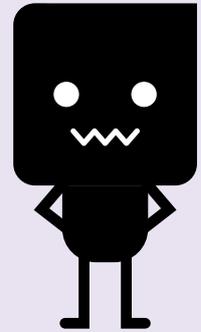
キーボードの「D」キーを押すと
キャラクターが移動するよ

チャプター
Chapter 3

うごきまわるキャラクターを
おいかけるゲームをつくるよ!



かんたんなゲームをつくらう!



- ① みぎ ひだり 右と左にうごかそう
- ② うえ した 上と下にうごかそう
- ③ おいかけるキャラクターをつくらう
- ④ こうかおんをせっていしてみよう
- ⑤ てんすうをつけてみよう
- ⑥ レベルアップさせてみよう
- ⑦ ゲームのむずかしさをあげてみよう

1 ^{みぎ} ^{ひだり} 右と左にうごかそう

^お ^{みぎ} ^{ひだり} キーを押すと右や左にうごかせるようにするよ!

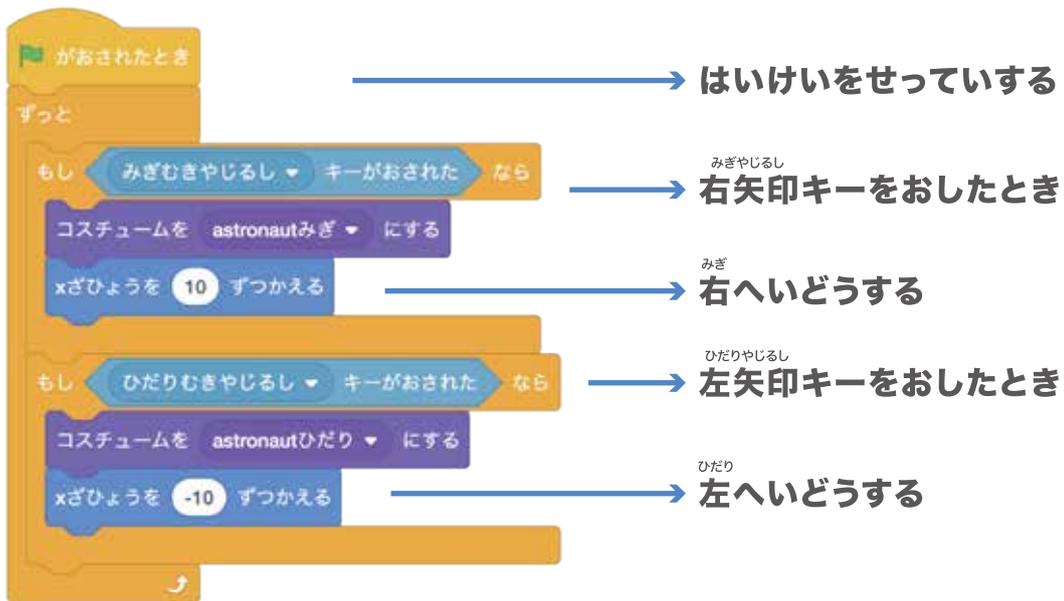


はじめてみよう!



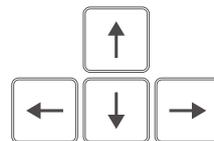
「astronaut」をクリックしよう!

ブロックをつなげてみよう



うごかしてみよう

ひだり 左と右のキーを押してみよう



おぼえておこう

すうじ 数字はかならず「半角」で入力するよ

xざひょうを 10 ずつかえる

すうじ 数字が小さくなるほど
ひだり 左のほうへうごくよ

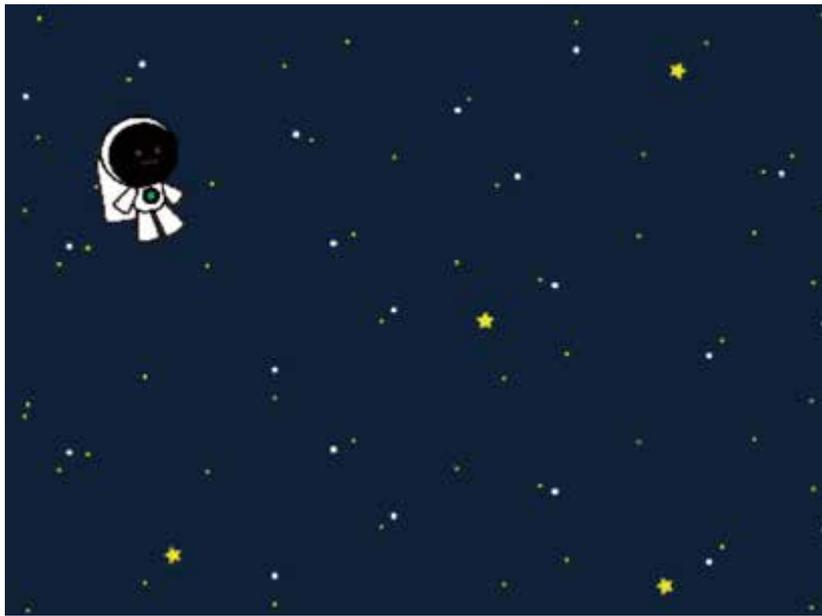


xざひょうを -10 ずつかえる

すうじ 数字が大きくなるほど
みぎ 右のほうへうごくよ

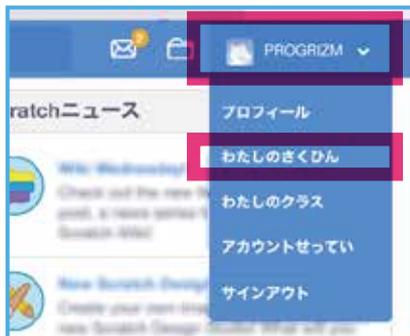
2 うえ した 上と下にうごかそう

お うえ した キーを押すと上や下にうごかせるようにするよ!



ぜんかいのつづきをはじめよう!

ぜんかいのつづきをはじめするには…



アカウントIDをクリック

「わたしのさくひん」をクリック

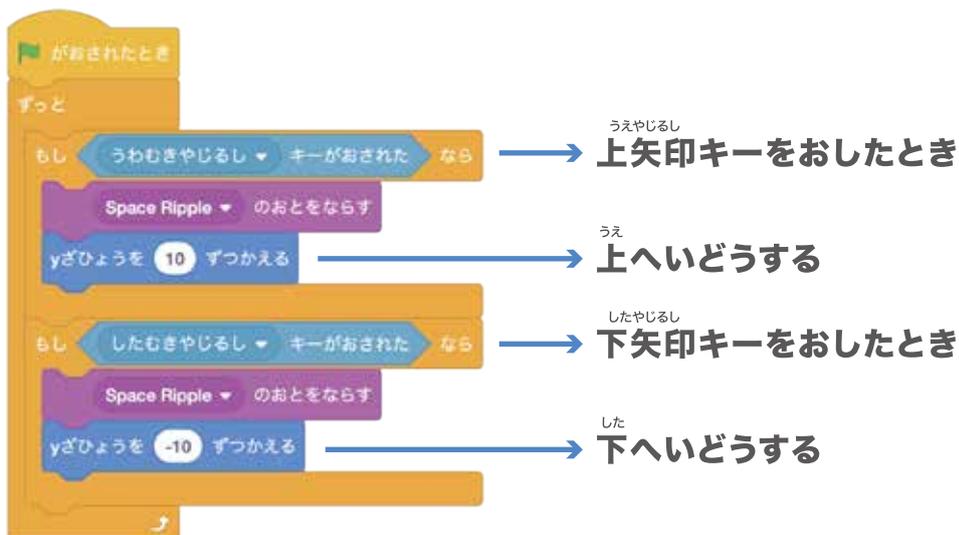
作品をえらんで

「中を見る」をクリックすると、ぜんかいのつづきから学習できるよ!



ぜんかいの作品がひょうじされたら「astronaut」をクリックしよう!

ブロックをつなげてみよう



上矢印キーをおしたとき

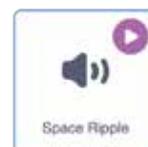
上へいどうする

下矢印キーをおしたとき

下へいどうする

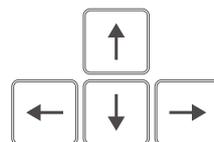


おとを追加しよう



うごかしてみよう

上と下のキーを押してみよう



おぼえておこう

「y」は上や下にうごかしたりするための記号だよ



yざひょうを 10 ずつかえる

数字が大きくなるほど上のほうへうごくよ

yざひょうを -10 ずつかえる

数字が小さくなるほど下のほうへうごくよ

③ おいかけるキャラクターをつくらう

がめんをうごきまわるキャラクターをつくるよ!

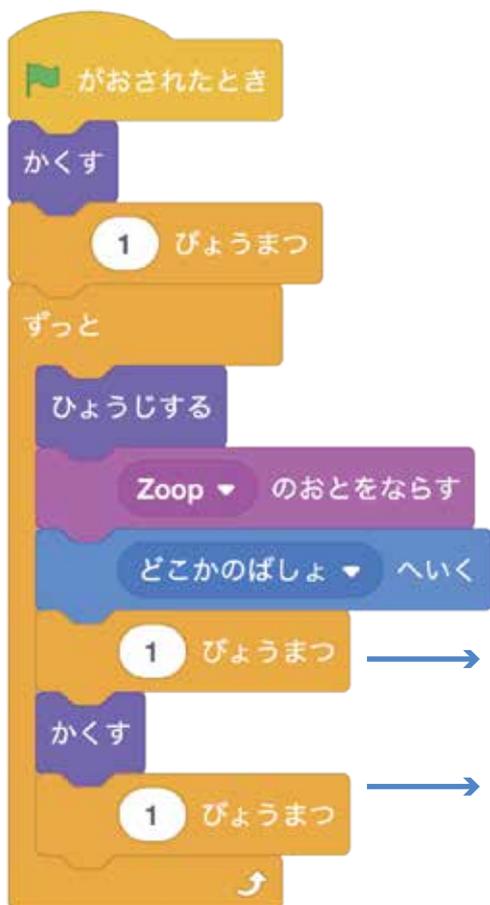


ぜんかいのつづきをはじめよう!



「Planet」をクリックしよう!

ブロックをつなげてみよう



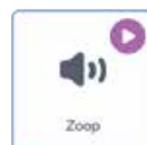
数字が小さくなると
キャラクターのうごきが
はやくなるよ



おとを追加しよう

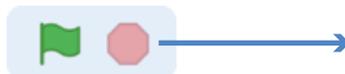


このカテゴリーから
さがしてみよう!



うごかしてみよう

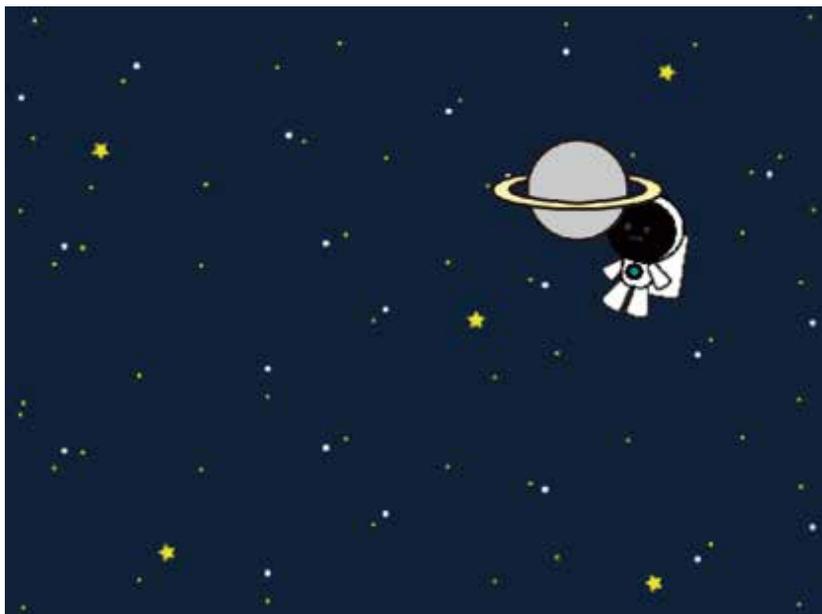
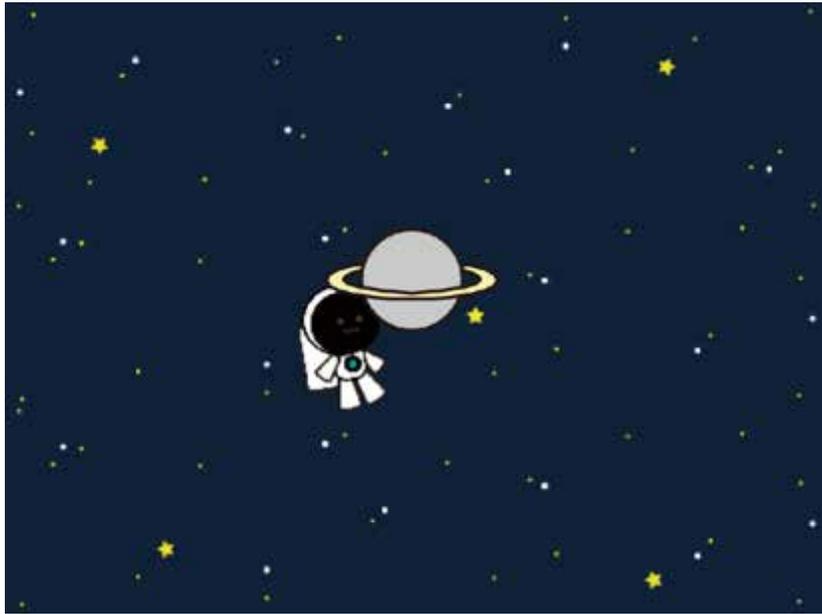
はたをクリックしてスタート!



クリックすると
プログラムが止まるよ

4 こうかおんをせっていしてみよう

ほし おと
星にタッチすると音になるよ！



ぜんかいのつづきをはじめよう!



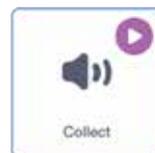
「astronaut」を
クリックしよう!



おとを^{つか}追加しよう



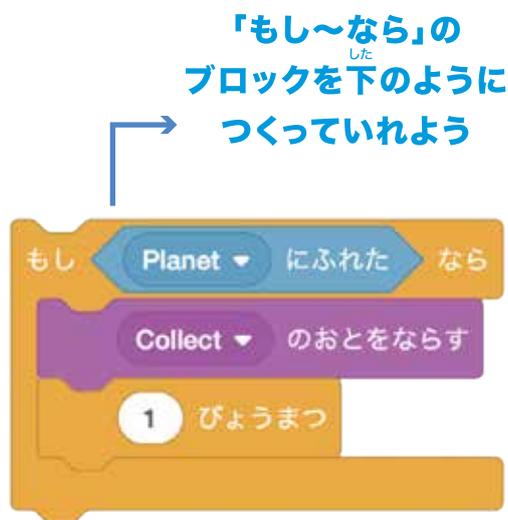
このカテゴリーから
さがしてみよう!



ブロックをつなげてみよう



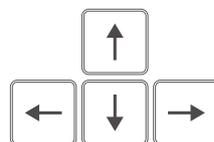
コードのタブをクリックして
下の^{した}ようにブロックをつなげてみよう



うごかして音をならしてみよう



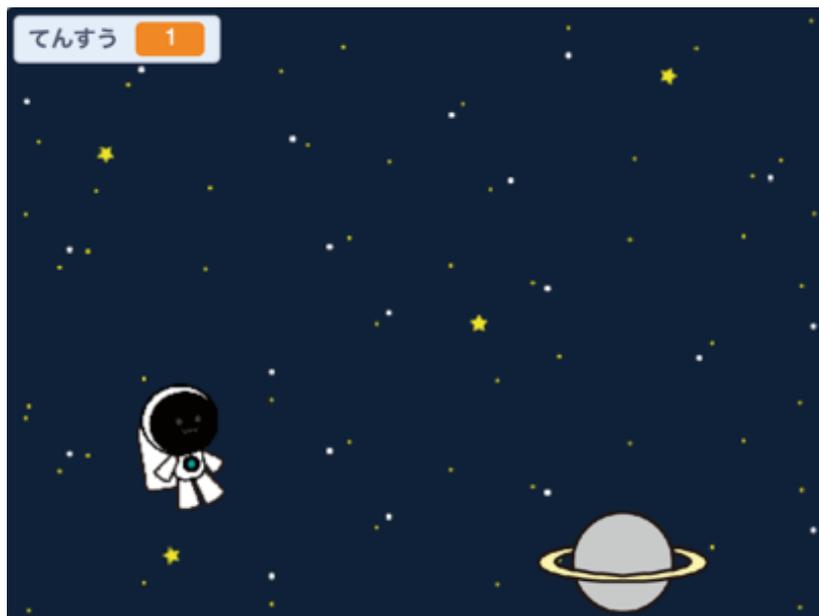
はたをクリックしてスタート!



上^{うえ}と下^{した}のキーを押してみよう

5 てんすうをつけてみよう

ほし
星にタッチできたらてんすうがふえるようにするよ!

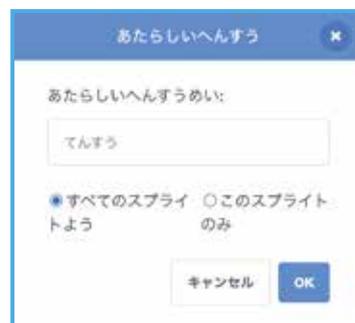


ぜんかいのつづきをはじめよう!

「へんすう」を
クリック



「へんすうをつくる」
をクリック



「てんすう」と名前をつけて
OKをクリック

ぜんかいのブロックにつなげてみよう



ぜんかいの
前回のブロックを
利用しよう!



さいしょに「0」にしておく

「てんすう」が1ずつ
ふえるようにしておく



き
気をつけること



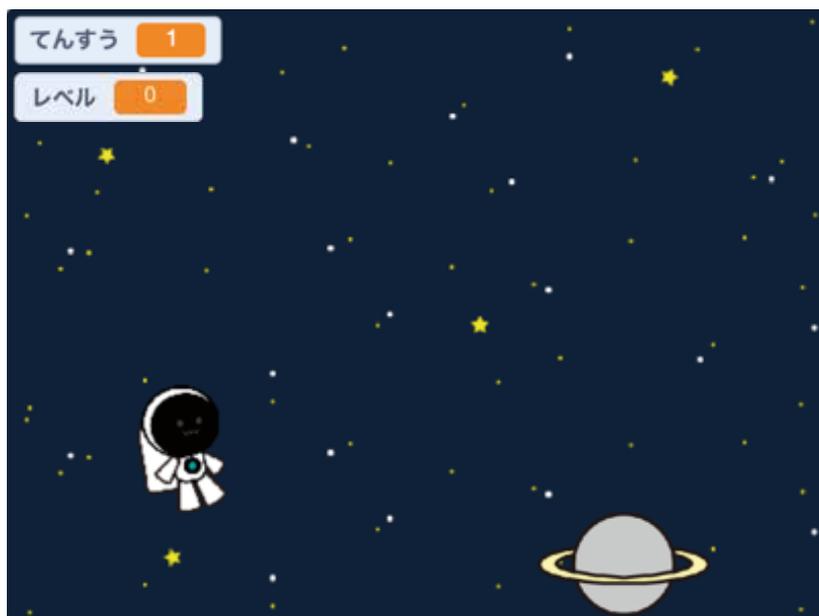
ゲームをリセットするたびに
てんすうが「0」になるようにしておく



てんすうが「1ずつ」
ふえるようにしておく

⑥ レベルアップさせてみよう

てんすうがふえたらはいけい^かが変わるよ!



ぜんかいのつづきをはじめよう!



「astronaut」を
クリックしよう!



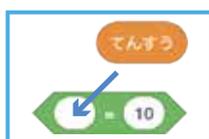
おとを^{ついか}追加しよう



このカテゴリーから
さがしてみよう!



ブロックをつなげてみよう



「えんざん」から
ブロックをえらんで
「てんすう」を
図のように入れよう



「へんすうをつくる」を
クリックし
「レベル」を^{ついか}追加しよう



てんすうが
「10」になったら
このはいけいをえらぶ

おと
音のライブラリから
「Win」をえらぼう

「レベル」を0.1ずつ
かえよう

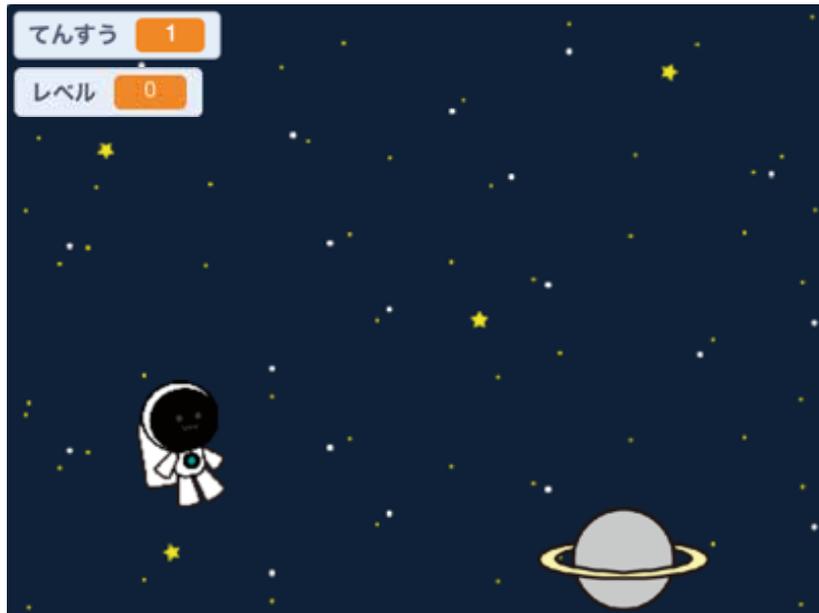
うごかしてみよう

はたをクリックして
ゲームをスタートしてみよう!

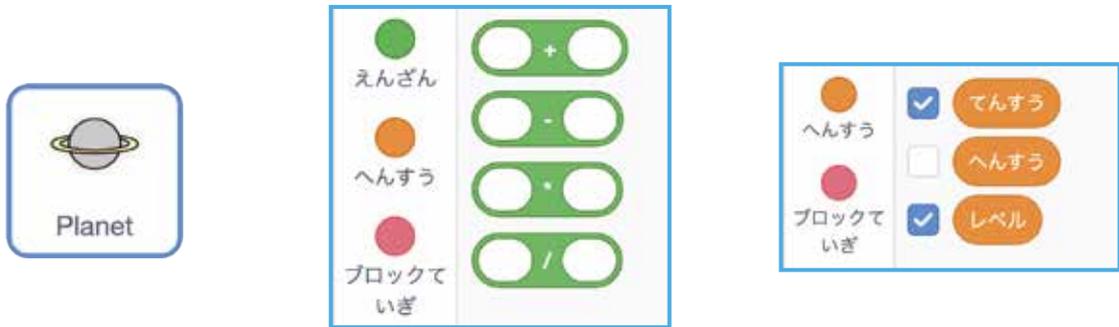


7 ゲームのむずかしさをあげてみよう

レベルアップすると星のうごきがはやくなっていくよ！
ほし



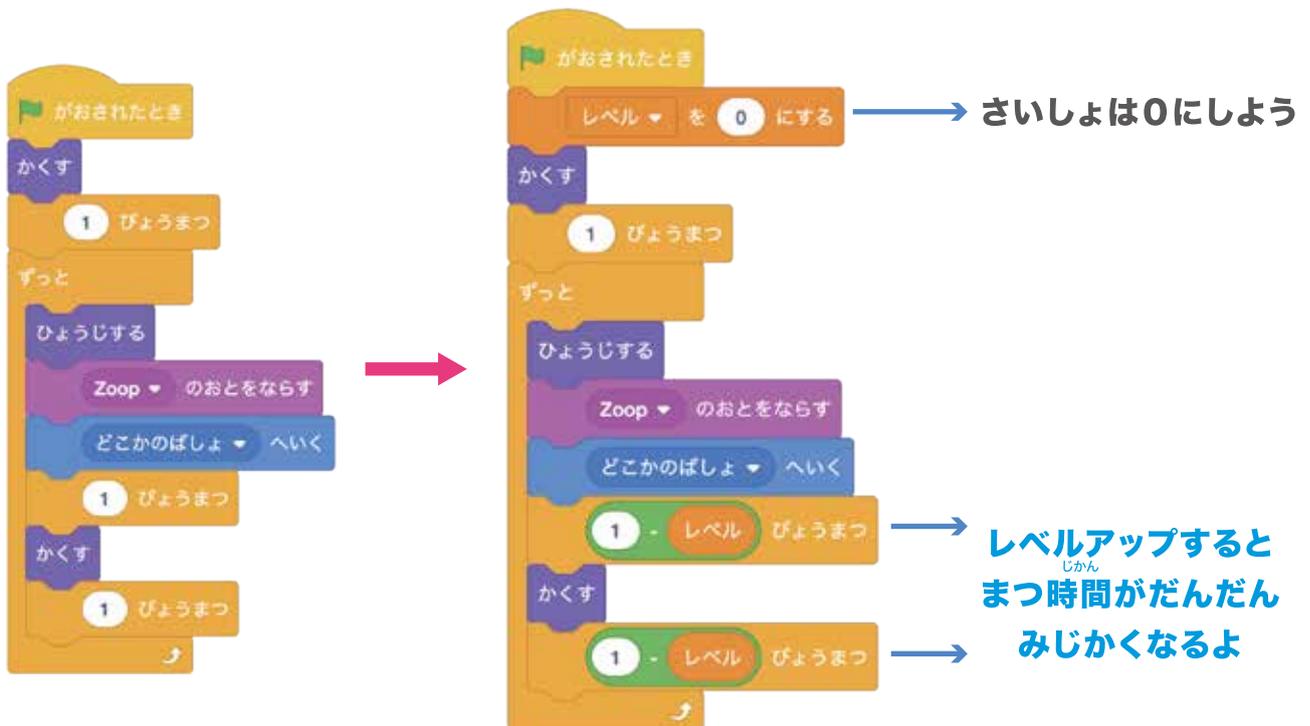
ぜんかいのつづきをはじめよう!



「えんざん」から右の式をえらんで
「へんすう」のレベルとくみあわせよう



ブロックをつけたしてみよう



うごかしてみよう

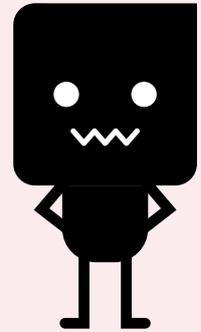
レベルアップすると星のうごくスピードが速くなっていくよ!

チャプター
Chapter 4

きょうりゅう せかい
恐竜たちの世界をつくってみるよ!



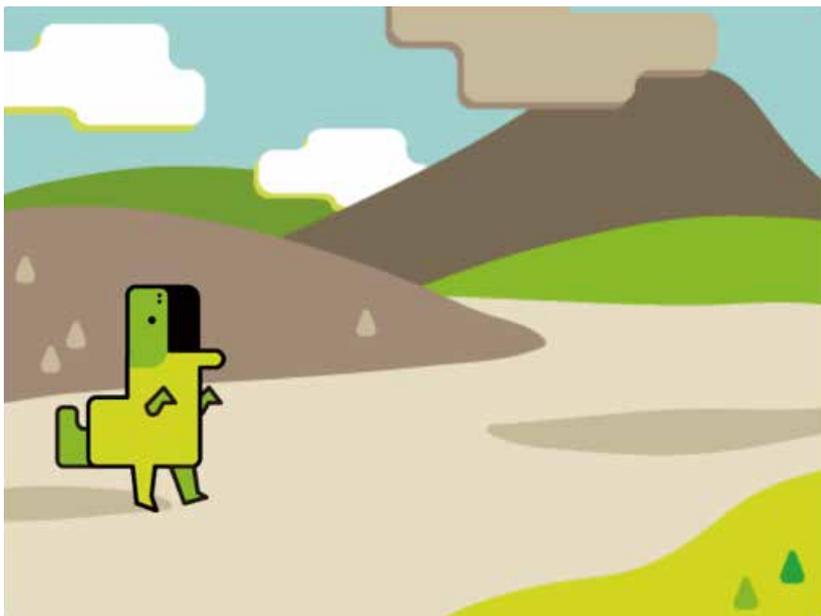
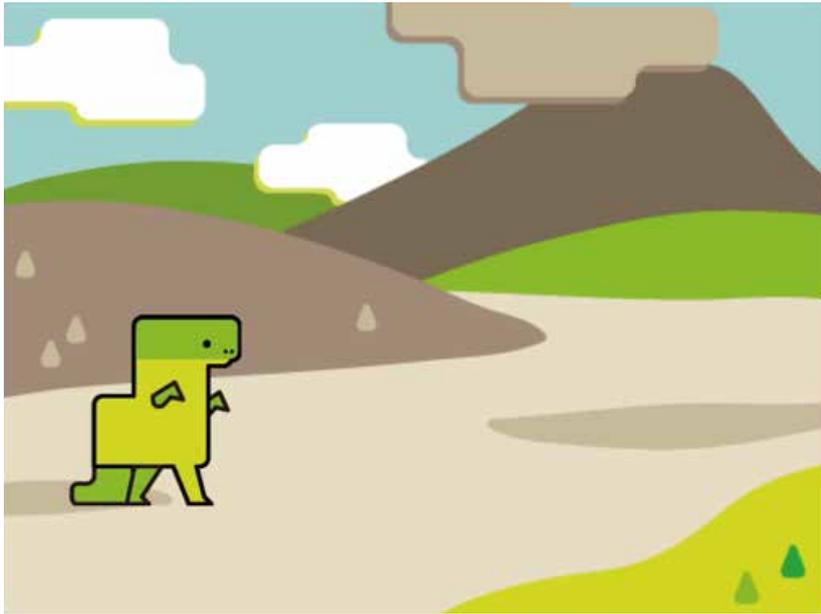
ジュラシックパークをつくろう



- ① きょうりゅう 恐竜をうごかそう①
- ② きょうりゅう 恐竜をうごかそう②
- ③ きょうりゅう 恐竜をうごかそう③
- ④ きょうりゅう 恐竜をうごかそう④
- ⑤ きょうりゅう 恐竜をうごかそう⑤
- ⑥ きょうりゅう 恐竜をうごかそう⑥

1 きょうりゅう 恐竜をうごかそう①

これからジュラシックパークのせかい世界をつくっていくよ!



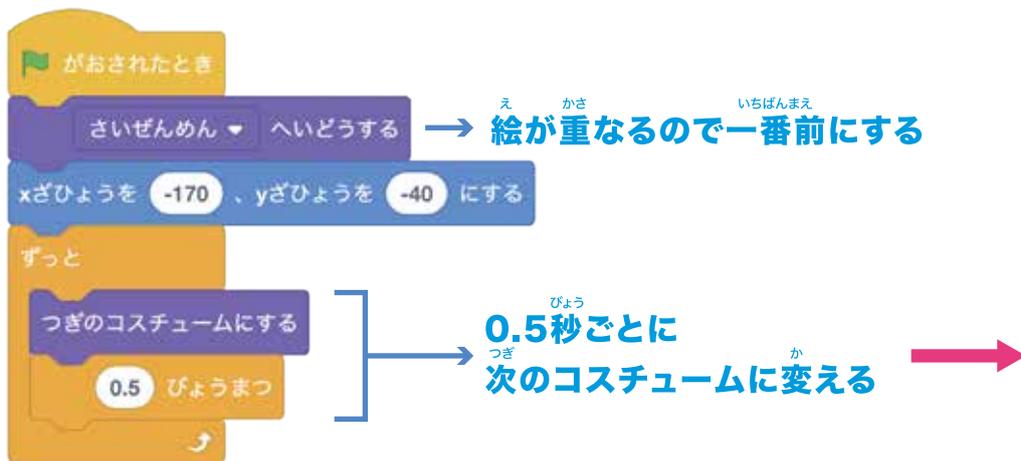
はじめてみよう！



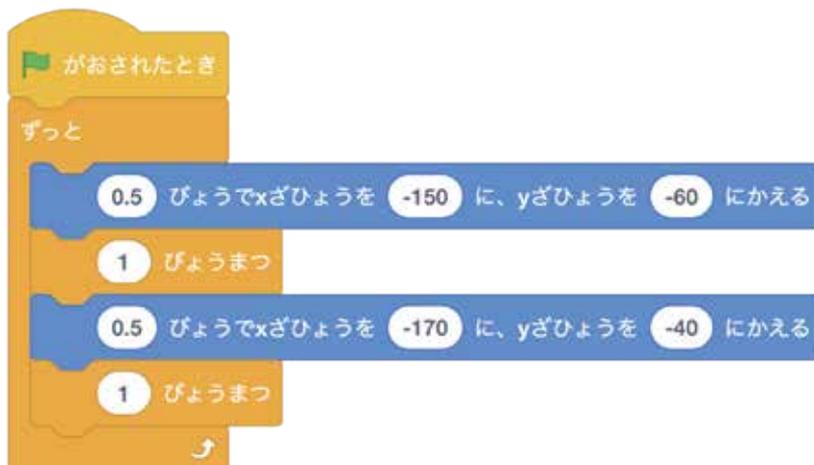
「Dinosaur1」をクリックしよう！

ブロックをつなげてみよう

コスチュームのプログラム



うごきのプログラム



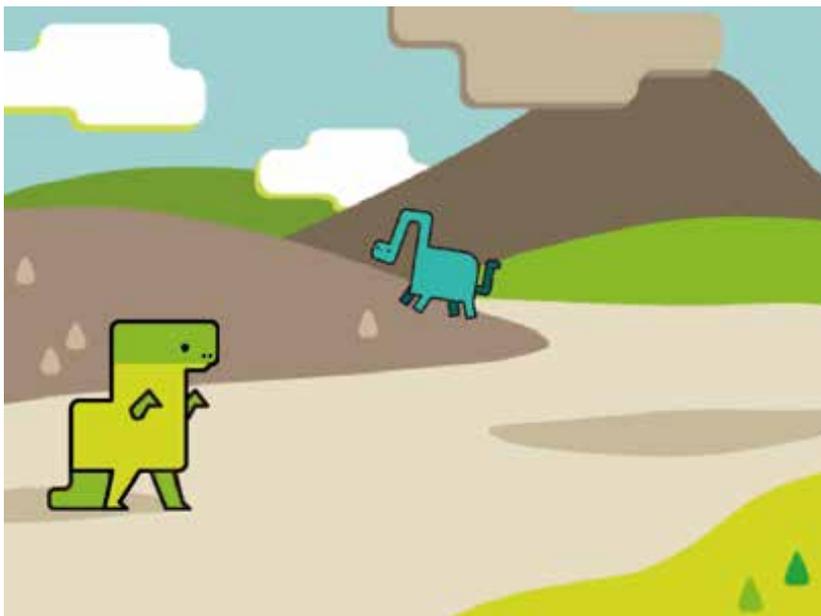
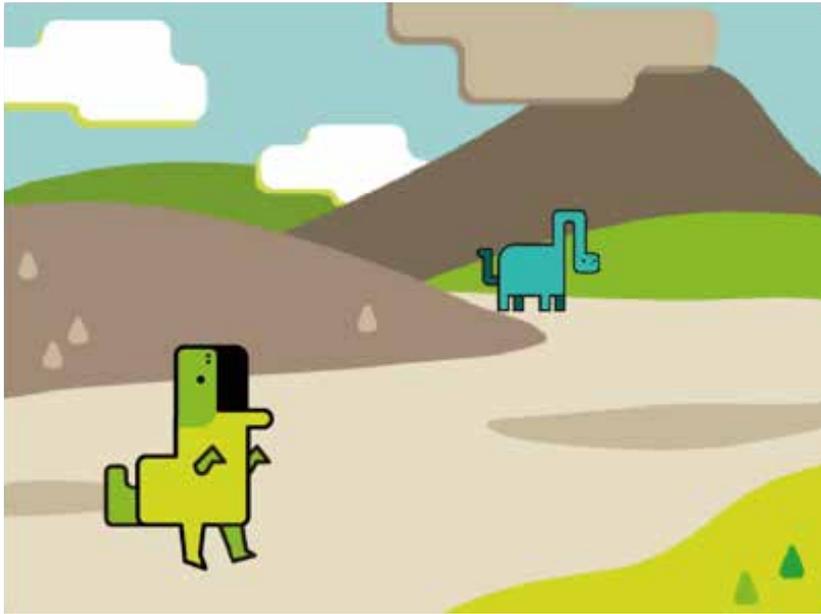
4つのコスチュームがあるよ！

プログラムをじっこうしてみよう

はた きょうりゅう いどう か
 旗をクリックすると恐竜が移動しながらコスチュームを変えてるかな？

2 きょうりゅう 恐竜をうごかそう②

ぜんかい 前回のプログラムと同じようにあたらしい恐竜をふやそう!
おな きょうりゅう



ぜんかいのつづきをはじめよう！



「Dinosaur2」を
クリックしよう！

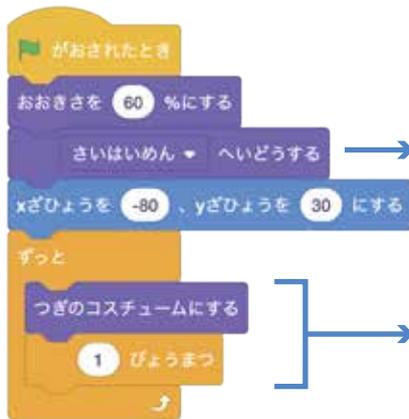
ひょうじする



ここをクリック！

ブロックをつなげてみよう

コスチュームのプログラム



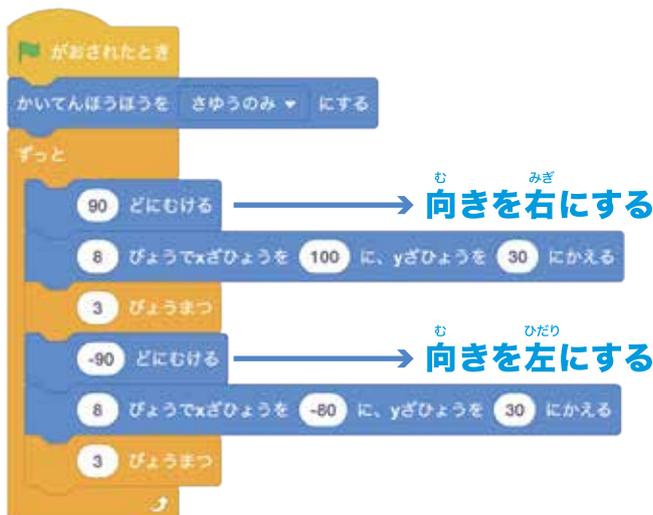
え かさ いちばん
→ 絵が重なるので一番うしろにする

びょう
つぎ
→ 1秒ごとに
次のコスチュームに変える



4つのコスチュームが
あるよ！

うごきのプログラム

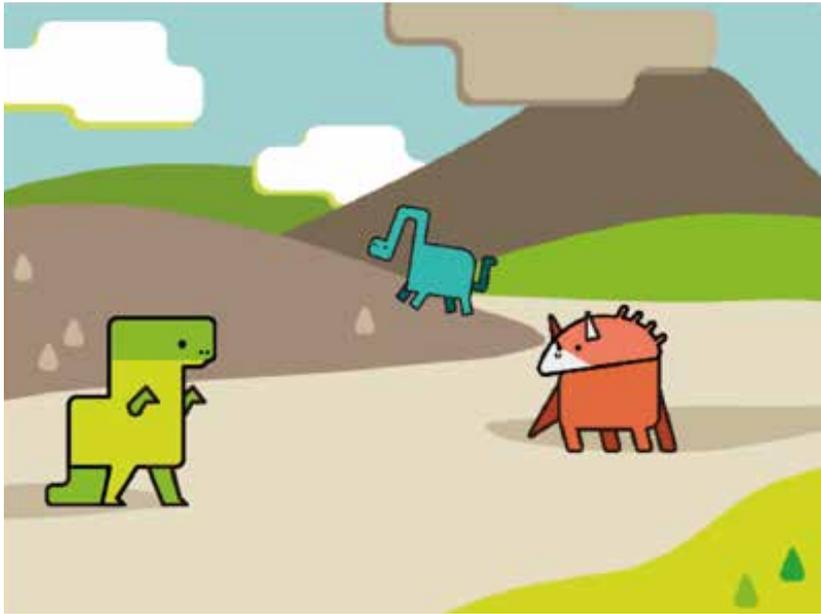


プログラムをじっこうしてみよう

はた きょうりゅう いどう か
旗をクリックすると恐竜が移動しながらコスチュームを変えてるかな？

3 きょうりゅう 恐竜をうごかそう③

ぜんかい 前回のプログラムと同じようにあたらしい恐竜をふやそう！



ぜんかいのつづきをはじめよう！



「Dinosaur3」を
クリックしよう！

ひょうじする



ここをクリック！

ブロックをつなげてみよう

コスチュームのプログラム

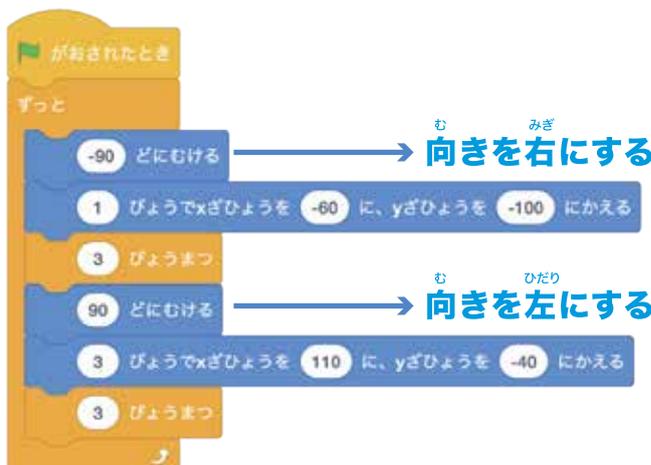


む ひだり
向きを左にする

びょう
0.3秒ごとに
つぎ
次のコスチュームに**か**える



うごきのプログラム



む みぎ
向きを右にする

む ひだり
向きを左にする

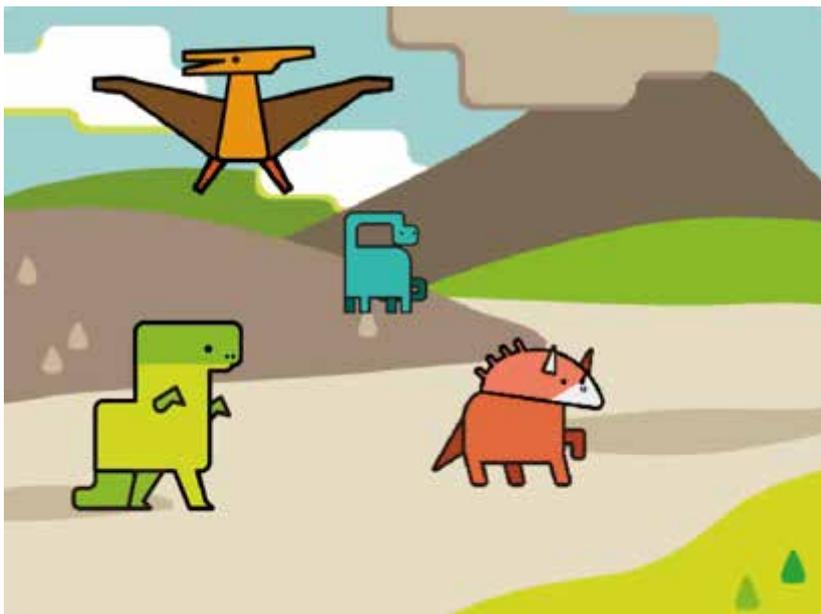
4つのコスチュームが
あるよ！

プログラムをじっこうしてみよう

はた きょうりゅう いどう か
旗をクリックすると恐竜が移動しながらコスチュームを変えてるかな？

4 きょうりゅう 恐竜をうごかそう④

ぜんかい 前回のプログラムと同じようにあたらしい恐竜をふやそう！



ぜんかいのつづきをはじめよう！



「Dinosaur4」を
クリックしよう！

ひょうじする



ここをクリック！

ブロックをつなげてみよう

が
お
さ
れ
た
と
き

お
お
き
さ
を 1 %にする

xざひょうを -100、yざひょうを 120 にする

ず
っ
と

つ
ぎ
の
コ
ス
チ
ュー
ム
に
す
る

0.1 びょうまつ

お
お
き
さ
を 1 ずつかえる

も
し おおきさ > 150 なら

お
お
き
さ
を 1 %にする

さいしよは大きさを一番小さくする

0.1秒ごとに次のコスチュームに変える

大きさを少しずつ大きくする

大ききの数値が150より大きければ大きさを一番小さくする



5つのコスチュームがあるよ！

プログラムをじっこうしてみよう

はた きょうりゅう とお ちか み
旗をクリックすると恐竜が遠くから近づいてくるように見えたかな？

ぎょうりゅう
5 恐竜をうごかそう⑤

ぜんかい おな きょうりゅう
前回のプログラムと同じようにあたらしい恐竜をふやそう！



ぜんかいのつづきをはじめよう!



「Dragon」を
クリックしよう!

ひょうじする

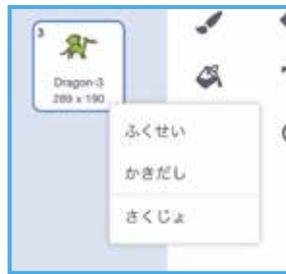


ここをクリック!

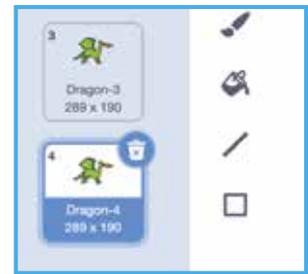
コスチュームを改造してみよう



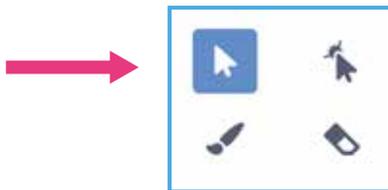
コスチュームをクリックして



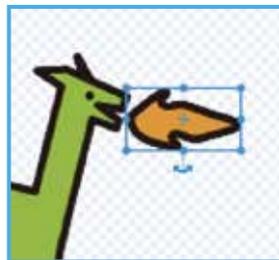
右クリックして
「ふくせい」を押すと



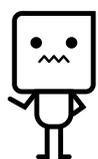
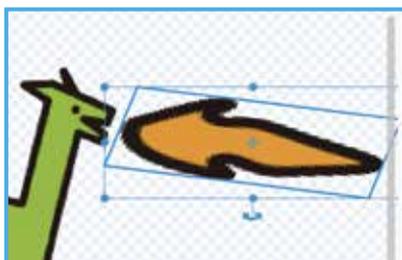
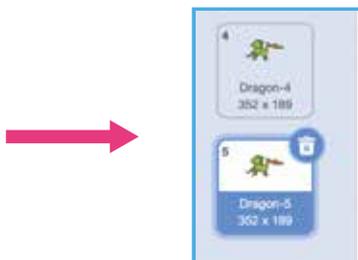
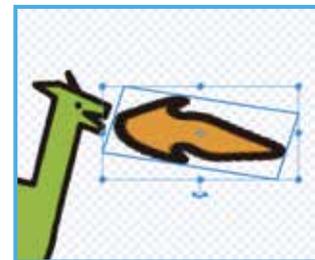
コピーができる



この矢印をクリックして



ふくせいして炎を少しずつ大きくしてみよう!



コスチューム改造 → ふくせい → コスチューム改造 → ふくせい…

このようにくりかえしてパラパラ漫画のようにコスチュームをうごかしてみるよ!

6 恐竜をうごかそう⑥

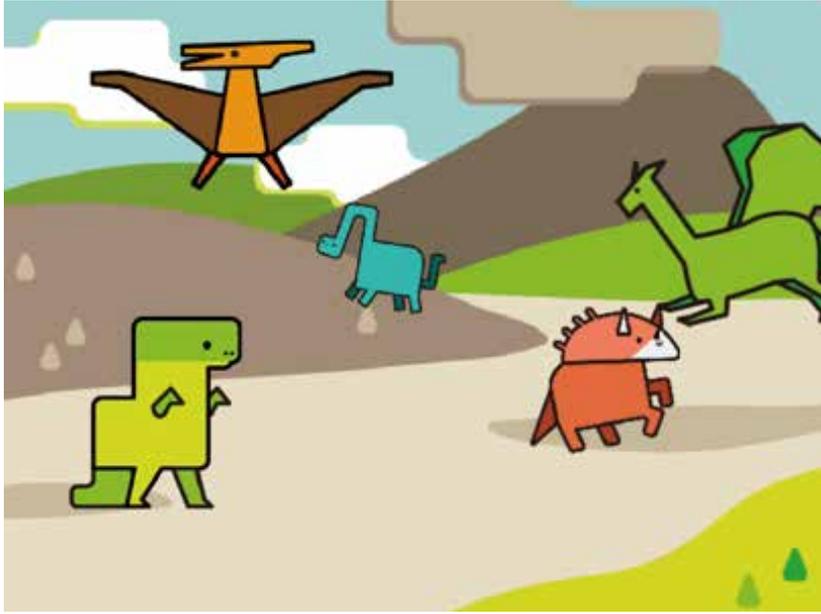
きょうりゅう

ぜんかい

おな

きょうりゅう

前回のプログラムと同じようにあたらしい恐竜をふやそう！



ぜんかいのつづきをはじめよう！



「Dragon」をクリックしよう！

ブロックをつなげてみよう

The image shows a Scratch script and a costume list for a dragon. The script starts with a 'when green flag clicked' event, followed by 'set size to 100%', 'say 'おくにさげる' for 1 seconds, 'set opacity to 50%', 'turn left 90 degrees', 'set x to 200, y to 50', 'forever loop' containing 'change costume to next', and 'wait 0.2 seconds'. The costume list on the right shows 6 dragon costumes with their dimensions.

が
お
さ
れ
た
と
き

お
お
き
さ
を 100 %に
す
る

1 そう おくにさげる

え
そ
う
し
さ
げ
絵を1層後ろに下げておく

か
い
て
ん
ほ
う
ほ
う
を さゆうのみ に
す
る

-90 どにむける

む
ひ
だ
り
向きを左にする

xざひょうを 200 、yざひょうを 50 に
す
る

ず
っ
と

つぎのコスチュームにする

0.2 びょうまつ

6つのコスチュームに
して
み
た
よ！

- 1 Dragon-1 228 x 190
- 2 Dragon-2 240 x 171
- 3 Dragon-3 289 x 190
- 4 Dragon-4 352 x 189
- 5 Dragon-5 366 x 189
- 6 Dragon-6 432 x 189

プログラムをじっこうしてみよう

はた
旗をクリックすると きょうりゅう ほのお ふ
恐竜が炎を吹いているように見えたかな？



これでジュラシックパークの完成だよ！

ほ
か
に
も
自
分
で
付
け
加
え
た
り
自
分
だ
け
の
自
分
だ
け
の
ジュラシックパークをつくってみよう！

チャプター
Chapter 5

いろ
色んな楽器の音やメロディーを
がっき
おと
出すことができるよ！
だ



ライブハウスをつくらう！



- ① ドラムをならしてみよう
- ② リズムをつくってみよう
- ③ ドラムをアニメーションしよう
- ④ メロディーをつくってみよう
- ⑤ おと音のコードをつくってみよう
- ⑥ ビートボックスをならしてみよう
- ⑦ かいじょうライブ会場をもらあげよう！

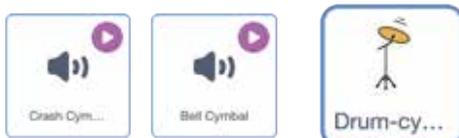
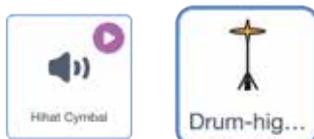
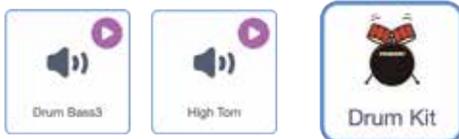
1 ドラムをならしてみよう

おと
ドラムの音をならしてみよう!



はじめてみよう!

つか
おとを追加しよう



ブロックをつなげて
プログラムをじっこうしてみよう

いち
位置をきめよう

```

    がおされたとき
    xざひょうを 0 , yざひょうを -30 にする
    ずっと
    Drum Bass3 のおとをならす
    0.3 びょうまつ
    High Tom のおとをならす
    0.3 びょうまつ
    
```

おと
音をえらぼう

```

    がおされたとき
    xざひょうを 50 , yざひょうを -20 にする
    ずっと
    Tap Snare のおとをならす
    0.5 びょうまつ
    Sidestick Snare のおとをならす
    0.5 びょうまつ
    
```

```

    がおされたとき
    xざひょうを 60 , yざひょうを -60 にする
    ずっと
    Hihat Cymbal のおとをならす
    0.25 びょうまつ
    Hihat Cymbal のおとをならす
    0.25 びょうまつ
    
```

```

    がおされたとき
    xざひょうを -60 , yざひょうを -40 にする
    ずっと
    Crash Cymbal のおとをならす
    0.5 びょうまつ
    Bell Cymbal のおとをならす
    0.5 びょうまつ
    
```

② リズムをつくってみよう

ドラムの音をリズムよくならしてみよう！
おと



ぜんかいのつづきをはじめよう!



ブロックを つなげてみよう

```

    がおされたとき
    xざひょうを -35、yざひょうを -50 にする いち 位置をきめよう
    ずっと
    Low Tom のおとをならす おと 音をきめよう
    0.5 びょうまつ
    High Tom のおとをならす
    0.25 びょうまつ
    Low Tom のおとをならす
    0.25 びょうまつ
  
```

```

    がおされたとき
    おおきさを 70 %にする
    xざひょうを 140、yざひょうを -50 にする
    ずっと
    つぎのコスチュームにする
    Hi Na Tabla のおとをならす
    0.5 びょうまつ
    Hi Tun Tabla のおとをならす
    0.25 びょうまつ
    Hi Na Tabla のおとをならす
    0.25 びょうまつ
  
```

プログラムをじっこうしてみよう

リズムよく おと音がきこえてきたかな?

3 ドラムをアニメーションしよう

おと え
音をならすたびに絵をかえてみよう！



ぜんかいのつづきをはじめよう!



このスプライトをえらぼう

ひょうじする

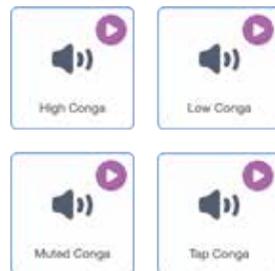


ここをクリック!



ついか

おとを追加しよう



ブロックをつなげてみよう

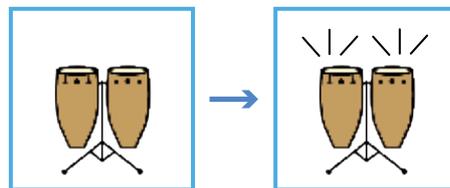
```

    がおされたとき
    xざひょうを -110、yざひょうを -40 にする
    ずっと
    つぎのコスチュームにする
    High Conga のおとをならす
    0.25 びょうまつ
    Low Conga のおとをならす
    0.25 びょうまつ
    Muted Conga のおとをならす
    0.25 びょうまつ
    Tap Conga のおとをならす
    0.25 びょうまつ
  
```

「みため」からえらぼう



ほかのスプライトもおなじように「つぎのコスチュームにする」のブロックをつけたしてみよう!



おとがなっている
アニメーションにできるよ!



プログラムをじっこうしてみよう

4 メロディーをつくってみよう

おんぶ
音符をプログラムしてみよう！



ぜんかいのつづきをはじめよう!

このスプライトをクリックしよう



ひょうじする



ここをクリック!



ひょうじする



ここをクリック!



ひょうじする



ここをクリック!

```

    がおされたとき
    xざひょうを 110、yざひょうを -10 にする
    
```

```

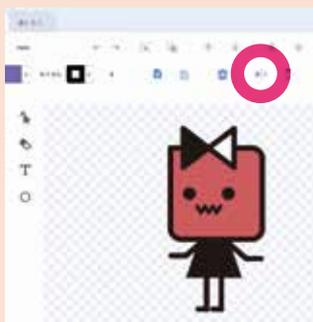
    がおされたとき
    xざひょうを 60、yざひょうを -85 にする
    ずっと
    つぎのコスチュームにする
    F Sax のおとをならす
    0.25 びょうまつ
    B Sax のおとをならす
    0.25 びょうまつ
    D Sax のおとをならす
    0.25 びょうまつ
    G Sax のおとをならす
    0.25 びょうまつ
    
```

```

    がおされたとき
    おおきさを 80% にする
    さいはいめん へいどうする
    xざひょうを 0、yざひょうを 40 にする
    ずっと
    つぎのコスチュームにする
    0.5 びょうまつ
    
```



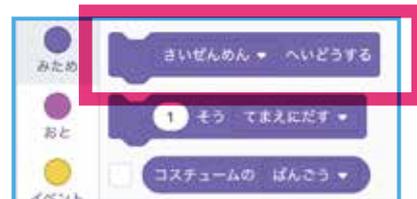
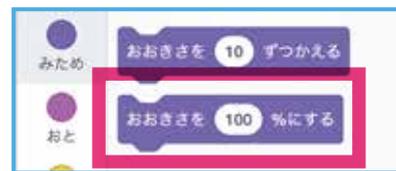
さんこう



アイコンをクリックすると
コスチュームの向きを
左右はんたいにすることも
できるよ!

おおきさを80%に
かえよう!

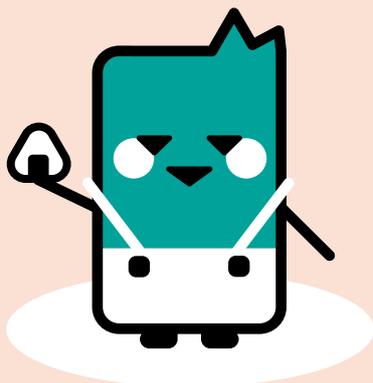
「さいぜんめん」を
「さいはいめん」に
かえよう!



プログラムをじっこうしてみよう

5 おと 音のコードをつくってみよう

おと どうじ
かさねた音を同時にならしてみよう!



ぜんかいのつづきをはじめよう!

このスプライトをクリックしよう



ここをクリック!

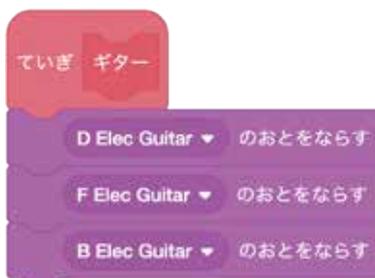
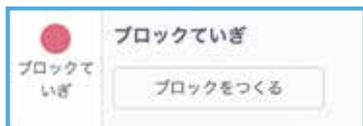


ここをクリック!

```

    がおされたとき
    xざひょうを -100 , yざひょうを -50 にする
    
```

ブロックていぎ
「ギター」をつくろう!



それぞれちがう音^{おと}
えらぼう

```

    がおされたとき
    150 どにむける
    xざひょうを -120 , yざひょうを -90 にする
    ずっと
    つぎのコスチュームにする
    ギター
    0.75 びょうまつ
    ギター
    0.25 びょうまつ
    
```



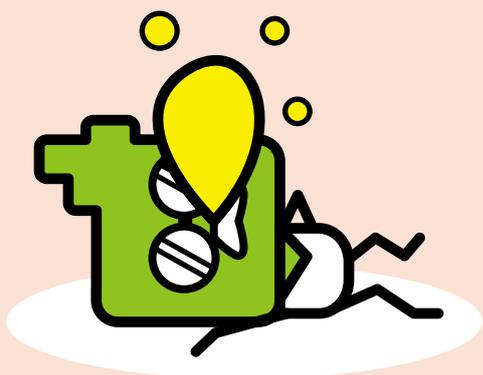
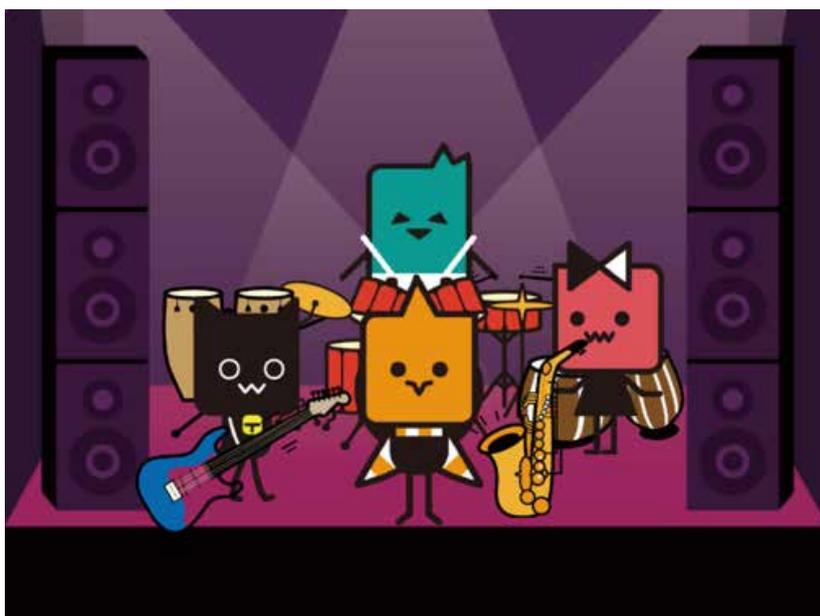
おなじことをくりかえすときは
ブロックていぎ^{つが}を使うとべんりだよ!



プログラムをじっこうしてみよう

⑥ ビートボックスをならしてみよう

ビートボックスをならしてみよう！



ぜんかいのつづきをはじめよう!

このスプライトをクリックしよう



```

    がおされたとき
    xざひょうを 0、yざひょうを -50 にする
    
```



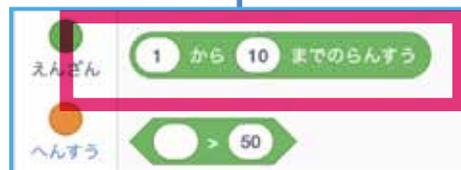
```

    がおされたとき
    おおきさを 50 %にする
    xざひょうを 10、yざひょうを -100 にする
    ずっと
    つぎのコスチュームにする
    Wub Beatbox のおとをならす
    0.25 びょうまつ
    Wub Beatbox のおとをならす
    0.25 びょうまつ
    Snare Beatbox のおとをならす
    0.25 びょうまつ
    1 から 9 までのらんすう おとをならす
    0.25 びょうまつ
    
```

9しゆるいの
おと
音があるよ



「1~9」のどれかの音^{おと}
ランダムでえらばれるよ!



プログラムをじっこうしてみよう

7 かいじょう ライブ会場をもらいあげよう!

かいじょう
ライブ会場のふんいきをもらいあげてみよう!



ぜんかいのつづきをはじめよう!

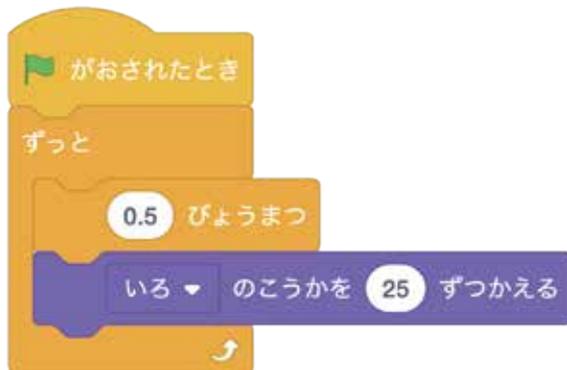


ステージ「はいけい1」をクリックしよう



これらの音^{おと}をえらぼう

ブロックをつなげてみよう



ステージの照明^{しょうめい}を
へんかさせよう!



かんきやくをいれて
もりあげよう!

プログラムをじっこうしてみよう

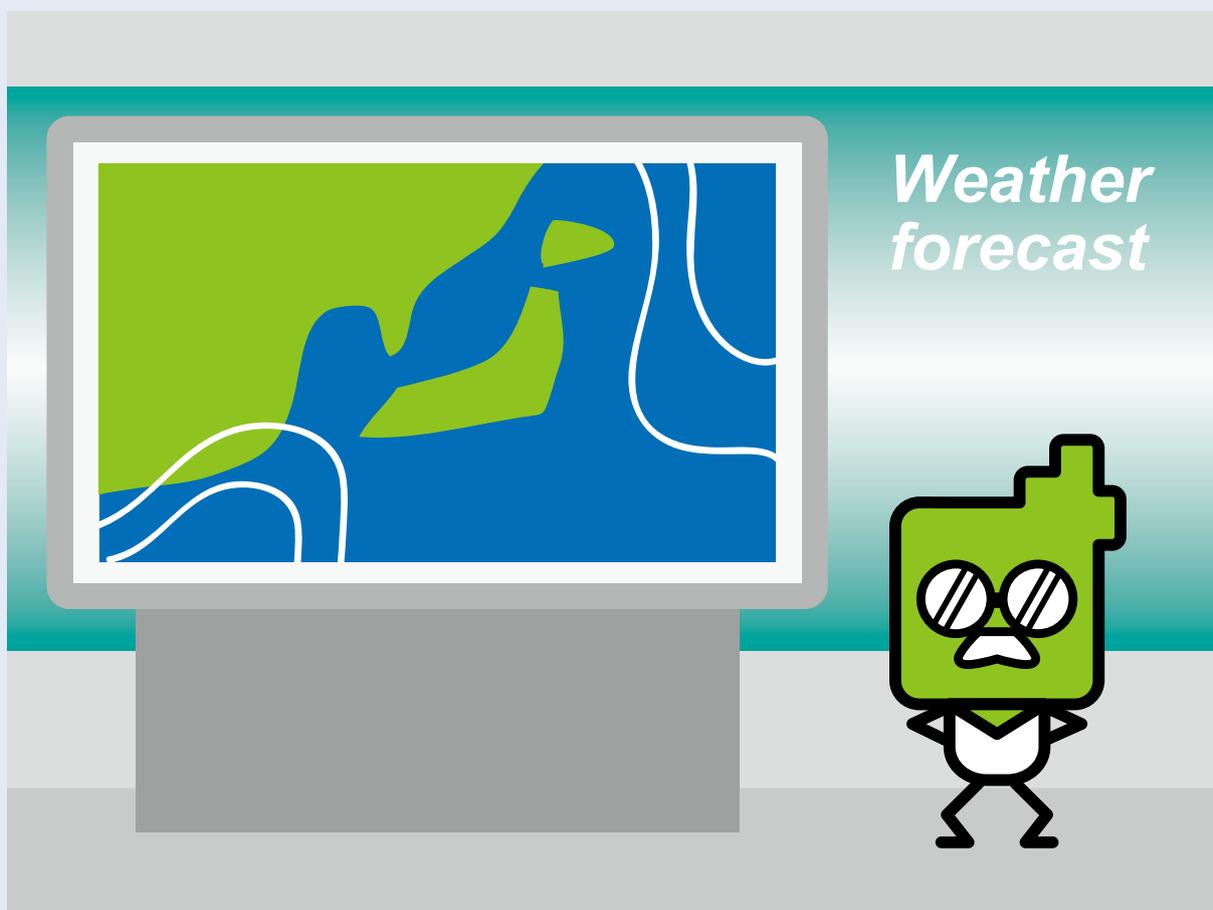


これでライブ会場の
完成^{かんせい}だよ!

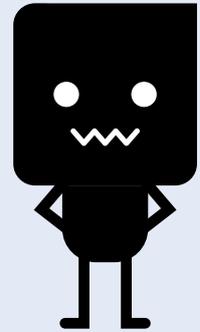


チャプター
Chapter 6

キャラクターに^{かいわ}会話を^{ばんぐみ}つけて
番組をつくるよ！



てんき よほう ばんぐみ
天気予報番組をつくろう



① オープニングをつくろう

ばんぐみ
② 番組をはじめよう

ちゅうけいさき ばめん
③ 中継先の場面をつくろう①

ちゅうけいさき ばめん
④ 中継先の場面をつくろう②

ばめん
⑤ スタジオの場面にもどろう

⑥ エンディングをつくろう

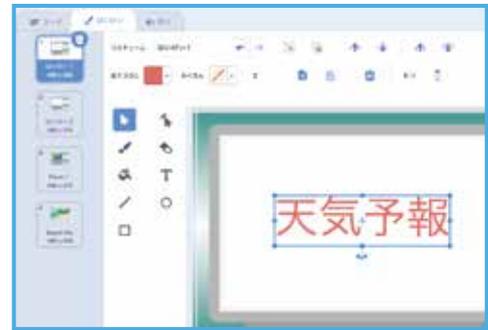
① オープニングをつくらう

オープニング^{ぼめん}場面をつくっていこう!



はじめてみよう！

はいけいをじゅんびしよう



ステージからはいけいをクリックして
 はいけい1の制作画面を表示しよう

図のように文字を入力できるようになるので
 「天気予報」と入力してみよう！
 (ひらがなで「てんきよほう」でも大丈夫だよ！)

Tをクリックしてから(図の赤い丸)、
 右上にある Sans Serif の▼をクリックして
 「日本語」を選択しよう！(図の青い丸)

同じように、はいけい2に
 「天気予報 おわり」と入力してみよう！

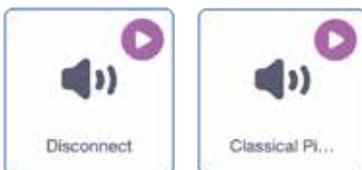


文字の大きさや色は自由に変えられるよ！
 いろいろためしてみよう！

音をついかしよう



「おと」のタブから
 左のアイコンをクリック



この音をついかしよう

ブロックをつなげてみよう

「あたらしいメッセージ」
 をクリックして
 「スタジオ」をついかしよう

メッセージ1をおくる

あたらしいメッセージ
 ✓ メッセージ1

2 ばんぐみ 番組をはじめよう

2人のキャラクターがおたがいにしゃべるよ！



ぜんかいのつづきを はじめよう!



このスプライトを
えらぼう

ひょうじする



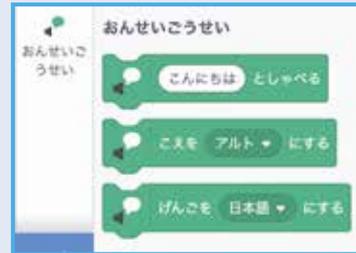
ここをクリック!



かくちようきのう
拡張機能をついかしよう



「おんせいごうせい」を
ついかしよう



ブロックをつなげてみよう

スタジオ ▶ をうけとったとき

ひょうじする

2 びょうでxざひょうを 0 に、yざひょうを -120 にかえる

1 びょうまつ

げんごを 日本語 ▶ にする

こえを ねずみ ▶ にする

こんにちは という

こんにちは としゃべる

1 びょうまつ

明日の天気予報の時間です。 という

明日の天気予報の時間です としゃべる

1 びょうまつ

中継のGIGAさん? という

中継のギガさん? としゃべる

1 びょうまつ

かくす

中継1 ▶ をおくる

がおされたとき

かくす

xざひょうを -240 、yざひょうを -120 にする

げんご にほんご
しゃべる言語を「Japanese(日本語)」
 こえ
声のトーンを「ねずみ」にせっていしよう

がめん ひょうじ
画面に表示させるセリフ

じっさいにしゃべるセリフ
 (セリフはひらがなでも大丈夫だよ)

ちゅうけい
メッセージ「中継1」をついかしよう

3 中継先の場面をつくらう①

ちゅうけいさき

ばめん

ちゅうけいさき はいけい 中継先の背景にきりかえてみるよ!

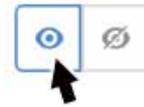


ぜんかいのつづきをはじめよう！



このスプライトをクリックしよう

ひょうじする



ここをクリック！

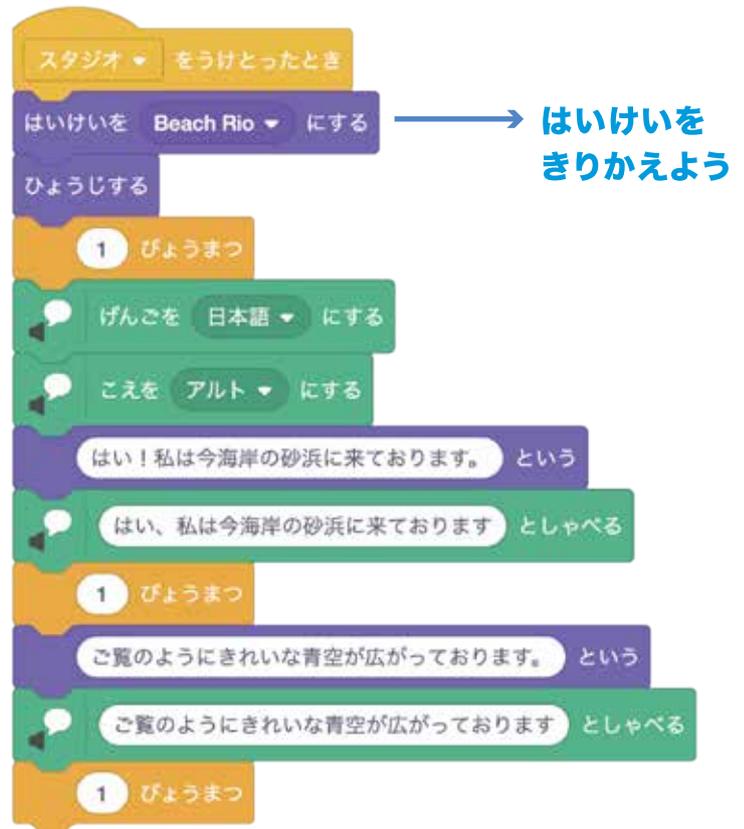
ブロックをつなげてみよう



見た目のプログラム



しゃべるプログラム



→ はいけいをきりかえよう

しゃべる言語を「Japanese(日本語)」
 声のトーンを「アルト」にせっていしよう



次回はこのつづきだよ！

4 中継先の場面をつくらう②

ちゅうけいさき

ばめん

ちゅうけいさき ばめん 中継先の場面のつづきをつくっていくよ!



ぜんかいのつづきをはじめよう！



ひきつづきこのスプライトをえらぼう

前回のブロックをつなげてみよう

ぜんかい
(前回のブロック)

```
スタジオ • もうひとつのとき
はいげいを Beach Rio にする
ひょうじする
1 びょうまつ
げんごを 日本語 にする
こえを アルト にする
はい！私は今海岸の砂浜に來ております。 という
はい、私は今海岸の砂浜に來ております としゃべる
1 びょうまつ
ご覧のようにきれいな青空が広がっております。 という
ご覧のようにきれいな青空が広がっております としゃべる
1 びょうまつ
```

ぜんかい
前回からのつづき

```
明日の天気は晴れ、降水確率は0%です。 という
明日の天気は晴れ、降水確率はゼロパーセントです としゃべる
1 びょうまつ
中継は以上です。 という
中継は以上です としゃべる
スタジオにお返しします。 という
スタジオにお返しします としゃべる
1 びょうまつ
かくす
スタジオ1 をおくる
```

み め
見た目をここでかくそう

メッセージ「スタジオ1」をついかしよう



でき
ここまで出来たらプログラムをじっこうしてみよう！

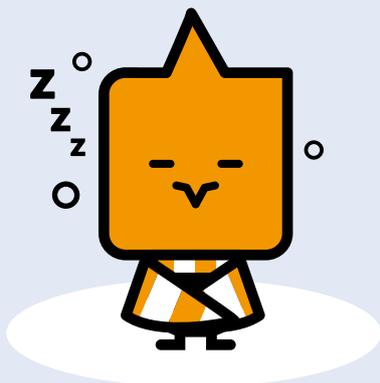
5 スタジオの場面にもどろう

ばめん

ちゅうけいさき

ばめん

中継先からスタジオの場面にきりかえてみるよ！



ぜんかいのつづきをはじめよう！



このスプライトのプログラムをはじめよう

ブロックをつなげてみよう

The script consists of the following blocks from top to bottom:

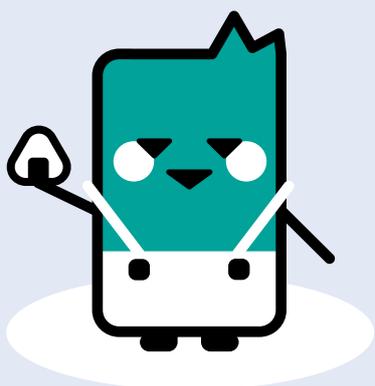
- When green flag clicked (スタジオ1) → when clicked (をうけとったとき)
- Set background to Room 1 (はいけいを Room 1 にする) → **はいけいをきりかえよう**
- Hide (ひょうじする)
- Say "はい！ありがとうございました。" (はい！ありがとうございました。 という)
- Speak "はい、ありがとうございました。" (はい、ありがとうございました。 としゃべる)
- Wait 1 second (1 びょうまつ)
- Say "以上で天気予報を終わります。" (以上で天気予報を終わります。 という)
- Speak "以上で天気予報を終わります" (以上で天気予報を終わります としゃべる)
- Wait 1 second (1 びょうまつ)
- Say " " (という) → **セリフを何も入れないとセリフが消えるよ**
- Move to x: 240, y: -120 (2 びょうでxざひょうを 240 に、yざひょうを -120 にかえる)
- Hide (かくす) → **見た目をここでかくそう**
- Play sound "おわり" (おわり をおくる) → **メッセージ「おわり」をついかしよう**



ここまで出来たらプログラムをじっこうしてみよう！

⑥ エンディングをつくらう

エンディングをつくってみよう！

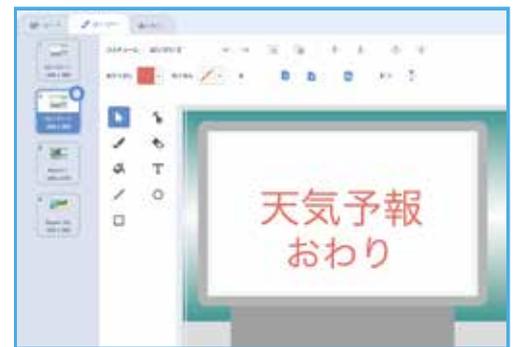
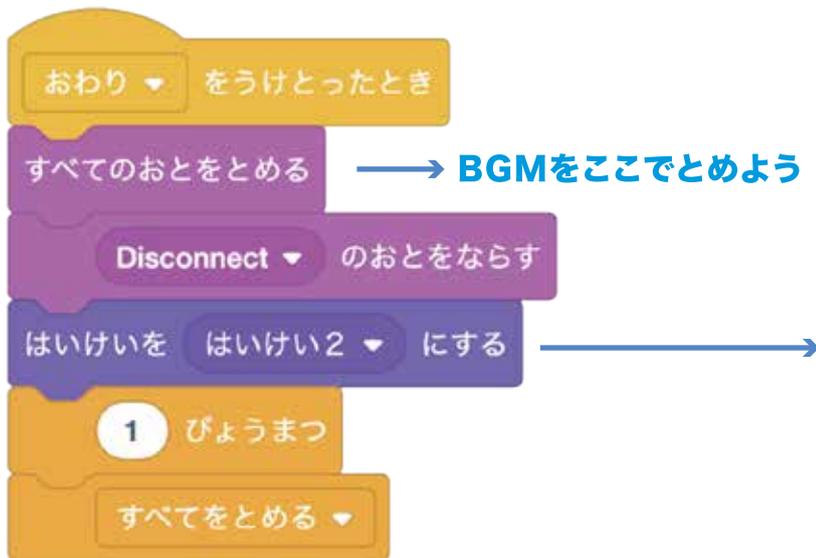


ぜんかいのつづきをはじめよう！



ここをクリックしよう

ブロックをつなげてみよう



ぜんかい
前回つくった
コスチュームをつかおう

→ さいごにすべてのプログラムをとめよう



ここまで出来たらプログラムをじっこうしてみよう！



これで天気予報番組の完成だよ！

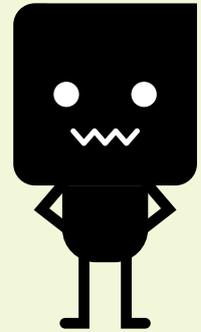
今回はセリフをいれたり同時におしゃべりさせたり
メッセージブロックをつかってシーンをきりかえたりしました。
自分でもあたらしいシーンをつけ加えたりセリフをかえたりして
オリジナルの番組づくりにチャレンジしてみよう！

チャプター
Chapter 7

かわいいペットで^{たの}楽しむ
アニメーションをつくるよ！



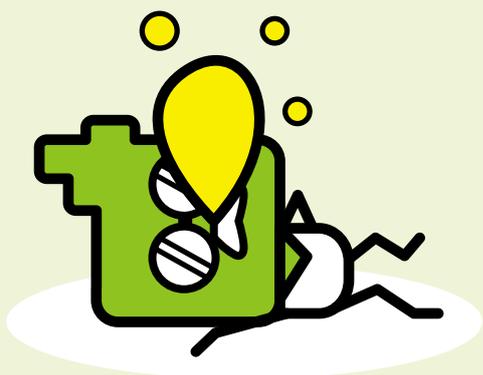
ペットを飼^かってみよう



- ① あいさつさせてみよう
- ② エサを取^とりにいってみよう
- ③ 飲^のみ物^{もの}を取^とりにいってみよう
- ④ 色^{いろ}々おしゃべりさせてみよう
- ⑤ ボールであそばせてみよう
- ⑥ キャッチボールさせてみよう

1 あいさつさせてみよう

はた
旗やキャラクターをクリックするとあいさつするよ!



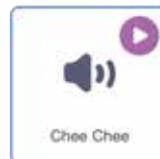
はじめてみよう！



「Monkey」をクリックしよう！



お^{ついか}とを追加しよう



ブロックをつなげてみよう

```

    がおされたとき
    xざひょうを -30 , yざひょうを 20 にする
    ぼくの名前はもんきちだよ！ と 2 びょういう
    
```

セリフをいろいろ^{かえ}変えてみよう

キャラクターもクリックしてみよう ←

```

    このスプライトがおされたとき
    Chee Chee のおとをならす
    ずっと
    コスチュームを monkey-c にする
    0.2 びょうまつ
    コスチュームを monkey-a にする
    0.2 びょうまつ
    コスチュームを monkey-b にする
    0.2 びょうまつ
    
```



プログラムをじっこうしてみよう

チャレンジしてみよう

```

    1 キーがおされたとき
    おはようございます！ と 2 びょういう
    
```

```

    3 キーがおされたとき
    またせてごめんね と 2 びょういう
    
```

```

    2 キーがおされたとき
    またあえたね！ と 2 びょういう
    
```

```

    4 キーがおされたとき
    いつもありがとう！ と 2 びょういう
    
```



キーボードの「1」「2」「3」「4」キーを^お押してみよう

② エサ^とを取りにいってみよう

エサ^とをクリックすると取りに行くよ!



ぜんかいのつづきをはじめよう!



このスプライトをクリックしよう



ここをクリック!

ぜんかいのつづきをはじめよう!



このスプライトをクリックしよう

ブロックをつなげてみよう

```

    がおされたとき
    ひょうじする
    xざひょうを 160、yざひょうを -100 にする
    
```

```

    このスプライトがおされたとき
    パナナ をおくる
    
```



おぼえやすい名前に変えよう

ブロックをつなげてみよう

おとを追加しよう



```

    バナナ をうけとったとき
    1 びょうで Bananas へいく
    Chomp のおとをならす
    1 びょうまつ
    1 びょうでxざひょうを -30 に、yざひょうを 20 にかえる
    
```



「バナナ」のメッセージブロックが実行されたらこのプログラムがスタートするよ!

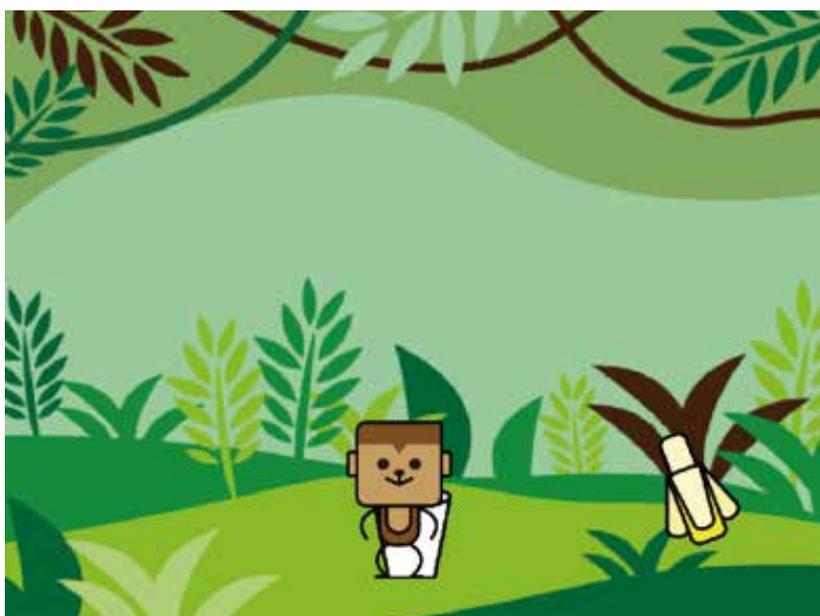
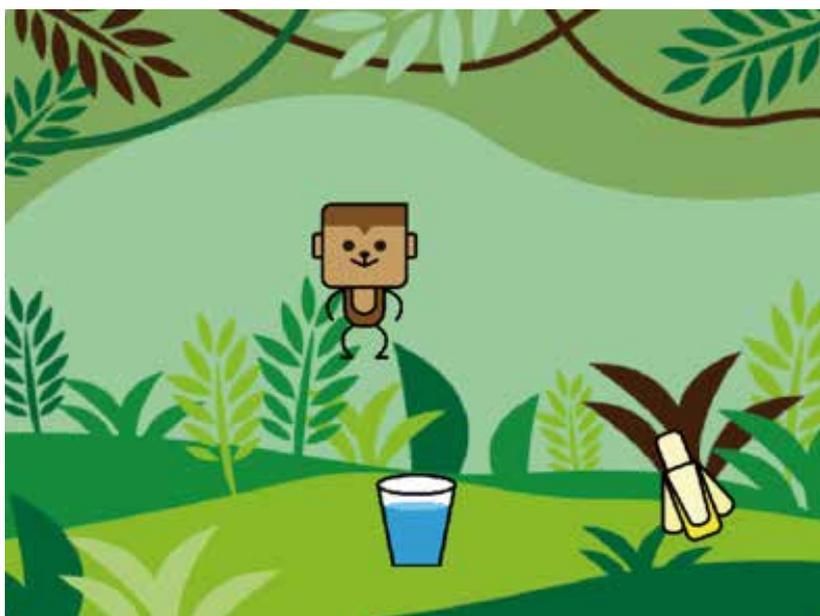
プログラムをじっこうしてみよう

バナナをクリックしてみよう!



3 のもの と 飲み物を取りにいってみよう

の もの と
飲み物をクリックすると取りに行くよ!



ぜんかいのつづきをはじめよう!



このスプライトをクリックしよう



ここをクリック!

ぜんかいのつづきをはじめよう!



このスプライトをクリックしよう

ブロックをつなげてみよう

お^{ついか}とを追加しよう



```

    がおされたとき
    ひょうじする
    xざひょうを 0、yざひょうを -120 にする
    
```

ブロックをつなげてみよう

```

    みず をうけとったとき
    1 びょうで Glass Water へいく
    1 びょうまつ
    1 びょうでxざひょうを -30 に、yざひょうを 20 にかえる
    
```

```

    このスプライトがおされたとき
    みず をおくる
    1 びょうまつ
    コスチュームを glass water-b にする
    Water Drop のおとをならす
    1 びょうまつ
    コスチュームを glass water-a にする
    
```



お^{なまえ}ぼえやすい名前に
か
変えよう

プログラムをじっこうしてみよう

の^{もの}飲み物をクリックしてみよう!



4 いろいろ 色々おしゃべりさせてみよう

お いろいろ
キーを押すと色々しゃべってくれるよ!



ぜんかいのつづきをはじめよう！



このスプライトをクリックしよう

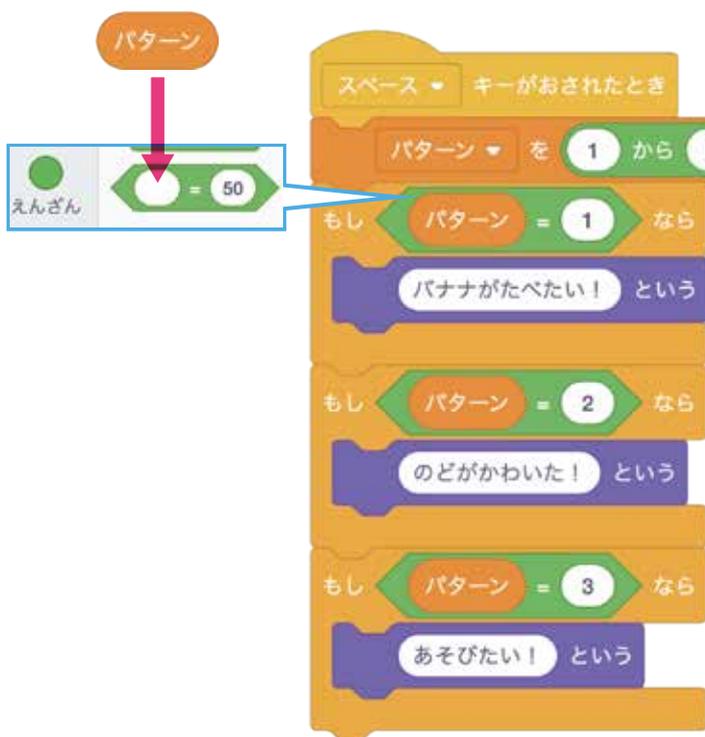


あたらしい変数をつくろう



おぼえやすい名前にしよう

ブロックをつなげてみよう



おしゃべりのパターンが1～3のどれかになるよ

ポイント

「らんすう」で決めた数だけおしゃべりのパターンをふやせるよ

もっとふやしてみよう！



プログラムをじっこうしてみよう

5 ボールであそばせてみよう

ボールをクリックするとあそんでくれるよ！



ぜんかいのつづきをはじめよう!

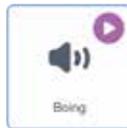


このスプライトをクリックしよう

ここをクリック!

ブロックをつなげてみよう

おとを追加しよう



```

    がおされたとき
    ひょうじする
    どこかのぼしょへいく
    
```

```

    このスプライトがおされたとき
    あそぶをおくる
    Monkeyにふれたまでまつ
    Boingのおとをならす
    10 かいくりかえず
    yざひょうを-5ずつかえる
    10 かいくりかえず
    yざひょうを5ずつかえる
    
```

ぜんかいのつづきをはじめよう!



このスプライトをクリックしよう

ブロックをつなげてみよう

```

    あそぶをうけとったとき
    1 びょうでBallへいく
    1 びょうまつ
    1 びょうでxざひょうを-30に、yざひょうを20にかえる
    
```

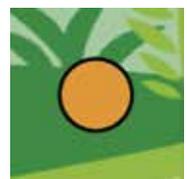


ポイント

メッセージブロックをたくさん使うときはおぼえやすい名前にしておくといいよ!

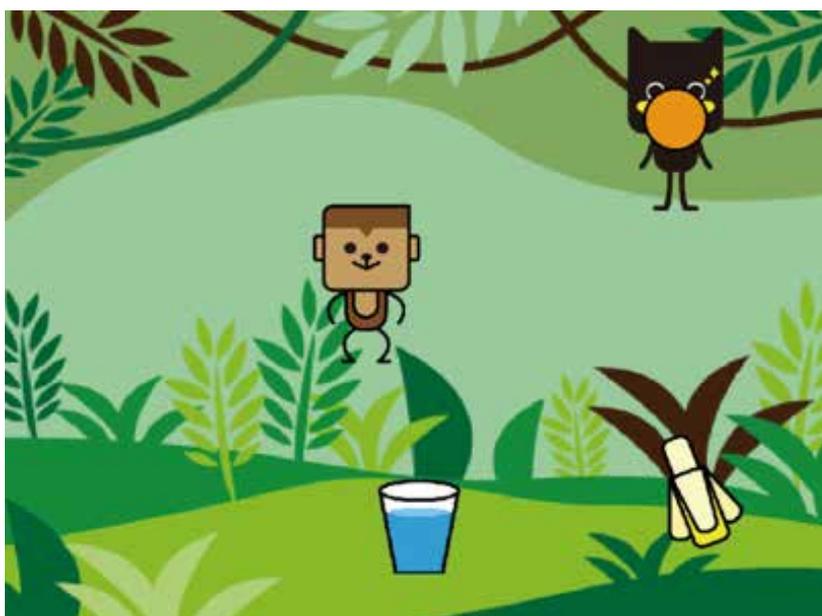
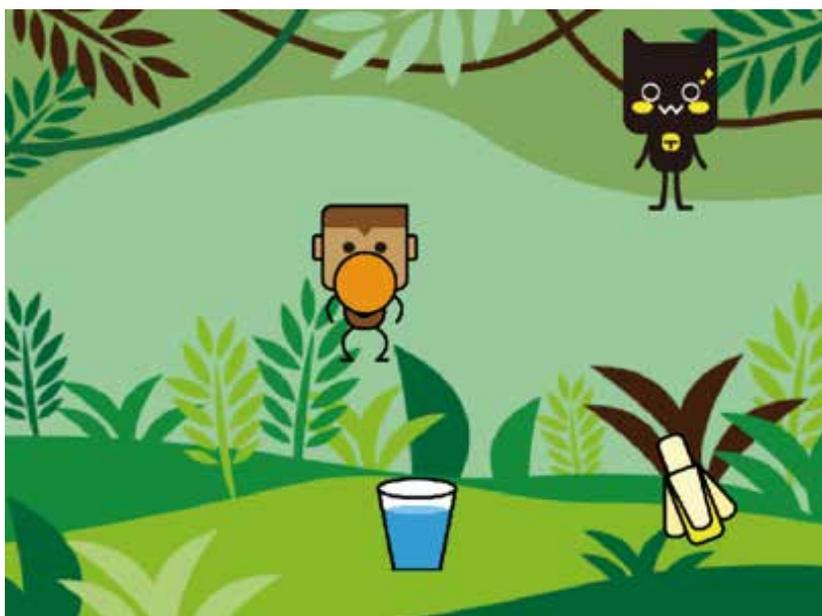
プログラムをじっこうしてみよう

ボールをクリックしてみよう!



⑥ キャッチボールさせてみよう

ねこをクリックするとキャッチボールするよ！



ぜんかいのつづきをはじめよう!

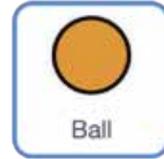


このスプライトを
えらぼう

ひょうじする



ここをクリック!



このスプライトを
クリックしよう

ブロックをつなげてみよう

このスプライトがおされたとき

1 びょうで どこかのぼしょ ▶ へいく

キャッチボール ▶ をおくる



ブロックをつなげてみよう

キャッチボール ▶ をうけとったとき

さいぜんめん ▶ へいどうする

4 かいくりかえす

1 びょうで nya ▶ へいく

1 びょうまつ

1 びょうで Monkey ▶ へいく

1 びょうまつ



すうじ いろいろ か
数字を色々変えて
どのようにうごきが変化^{へんか}するかたしかめてみよう!

プログラムをじっこうしてみよう

ネコをクリックしてみよう!

