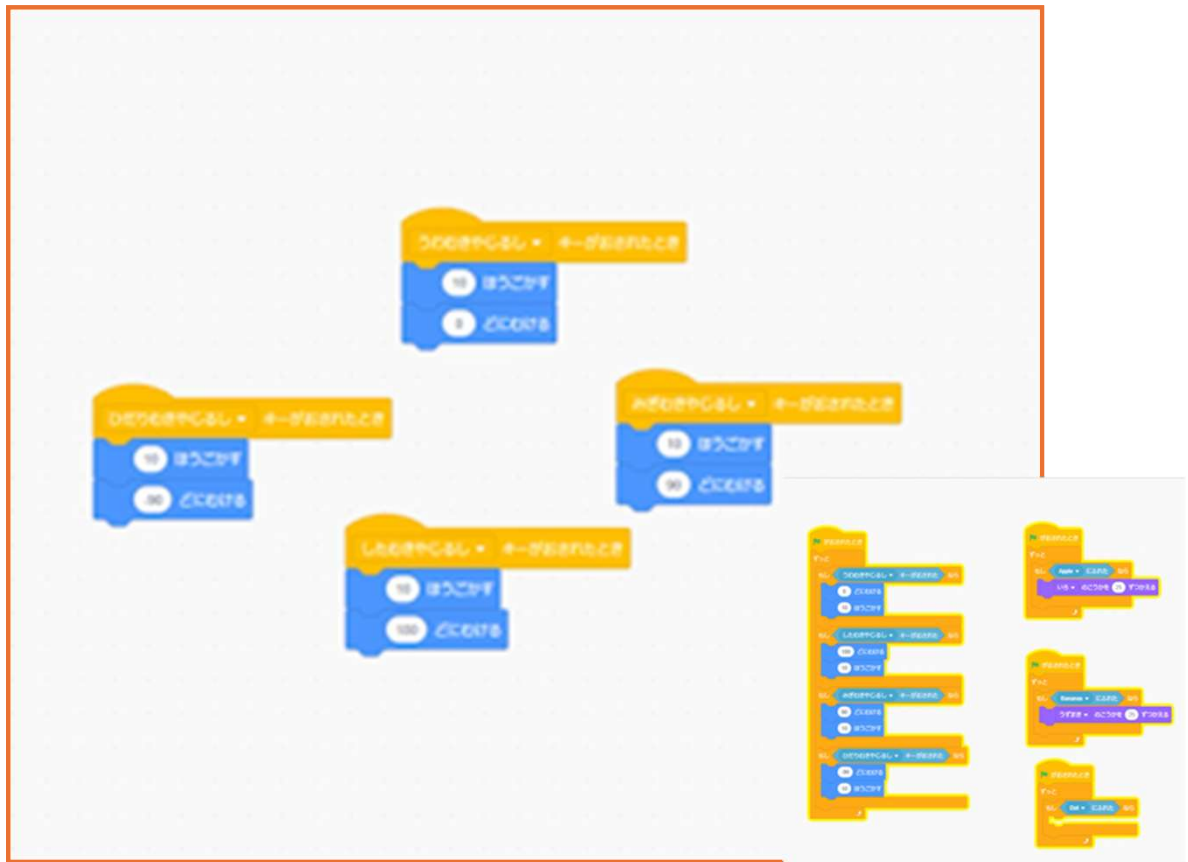


Scratchスクラッチ1-1



1. スクラッチをひらく

- 「つくる」 ボタンからはじめる
- ひらがなでもOK！

2. キャラを上下左右にうごかす

- 上キーをおしたら上にうごくようにする
 - 「○キーがおされたとき」
 - 「○どにむける」
 - 「10歩うごかす」

- それを右・左・下にもつくる

3. スムーズにうごくようにする

- ねこがひっくりかえないようにするには「さゆうのみ」にする

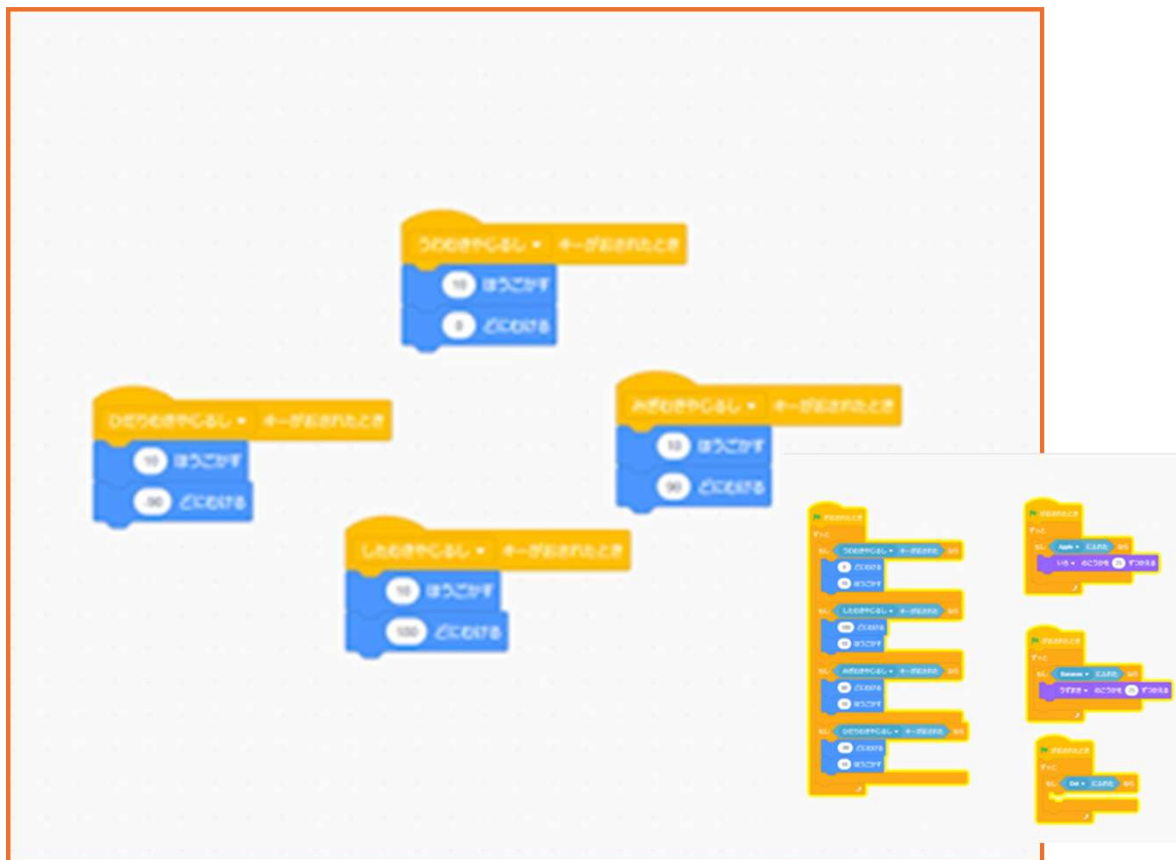
4. 当たりはんてい（ぶつかったらかわる）

- りんご・バナナ・いぬをえらぶ
- 「○にふれたら」のブロックをつかってちがううごきをつける
 - りんご→いろがかわる
 - バナナ→うずまきになる
 - いぬ→すがた（コスチューム）をかえる

5. じぶんでためしてなおす

- まちがったときは、どこがおかしいかかんがえる
- 「もし○なら」だけつかうとうごかない！→「ずっと」ブロックがひつよう

Scratchスクラッチ1-1



- **1. スクラッチを開く**
- ひらがなでもOK
- 前回の体験授業の内容を覚えているか確認
- **2. キャラクターを上下左右に動かす**
- 「○キーが押されたとき」+「○度に向ける」+「10歩動かす」を組み合わせる
- 生徒に「他のキーも作れるかな?」と考えさせる
- **3. スムーズな動きにする**
- 「ずっと」ブロックを使うことで、なめらかに動く
- 「回転方法」を「左右のみ」に設定すると、キャラが逆さにならない
- **4. 当たり判定を学ぶ**
- りんご・バナナ・犬（または他のスプライト）を追加
- 「もし○に触れたなら」ブロックを使い、違う動きをつける
 - りんご→色を変える
 - バナナ→うずまきエフェクト
 - 犬→コスチュームを変更
- 「ずっと」ブロックを使わないと、当たり判定が一瞬しか反応しないことを理解してもらう
- **5. 生徒に考えさせる**
- りんごのスク립トだけ作り、バナナと犬は生徒に考えさせる
- 「色以外の動きも試してみよう」と促す
- 「もし○なら」だけでは動作しない理由を説明し、ずっとブロックの重要性を伝える