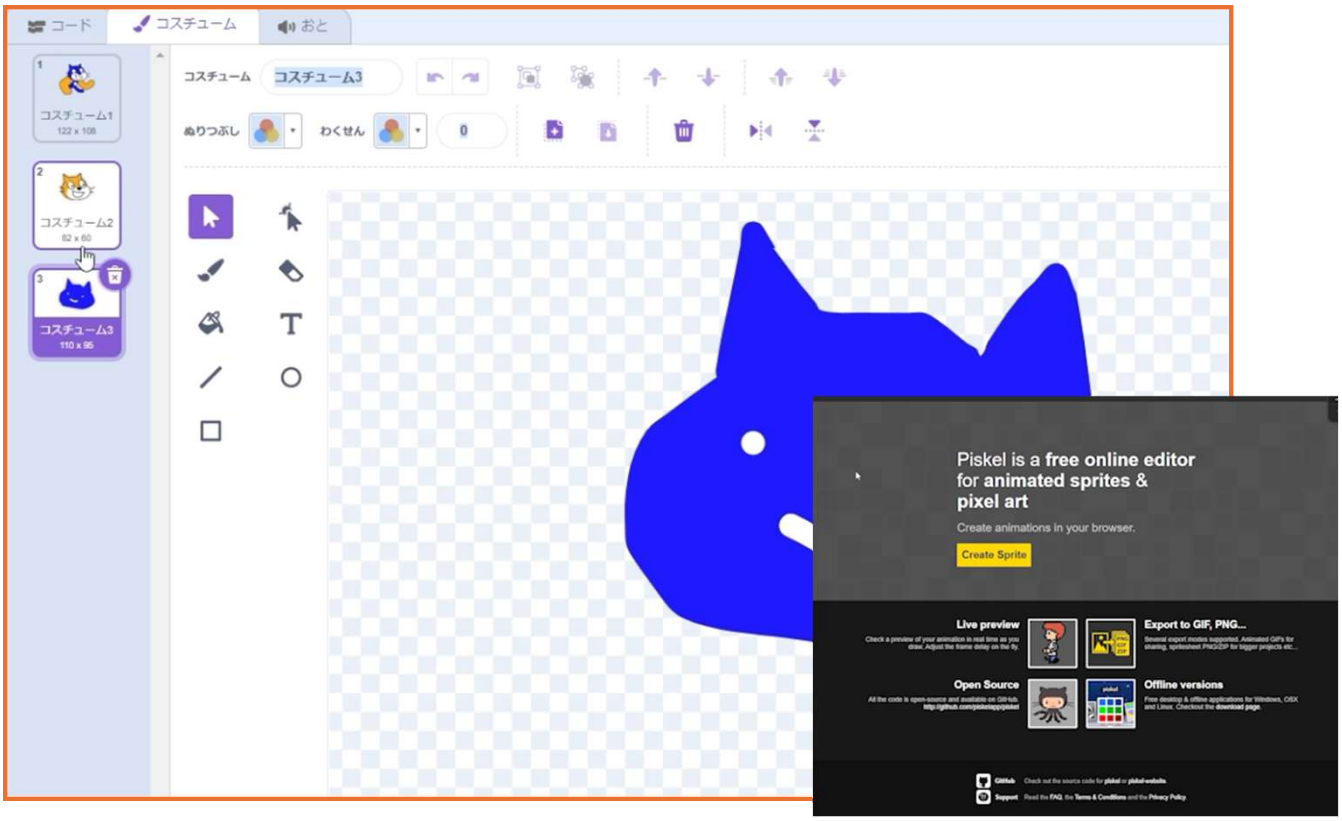
Scratchスクラッチ1-2



1. まえのレッスンをふりかえろう！

スクラッチ 1-1 でつくった **上下左右にうごくプログラム** をもういちど作ってみよう。
すぐにできる人は **つぎのステップへGO！**

2. ネコのすがたをかえてみよう！

「コスチューム」タブをひらいて、ネコのすがたをかえよう！
手や足をのばしたり、色をぬりかえたり して、自分だけのネコを作ってみよう！

3. じぶんのキャラクターを作ろう！

「コスチュームを追加」すると、**自分で1からキャラをかく** ことができるよ！
えが上手な人はこだわって作ってもOK！むずかしい人は、**ドットえ** を作ると簡単だよ！

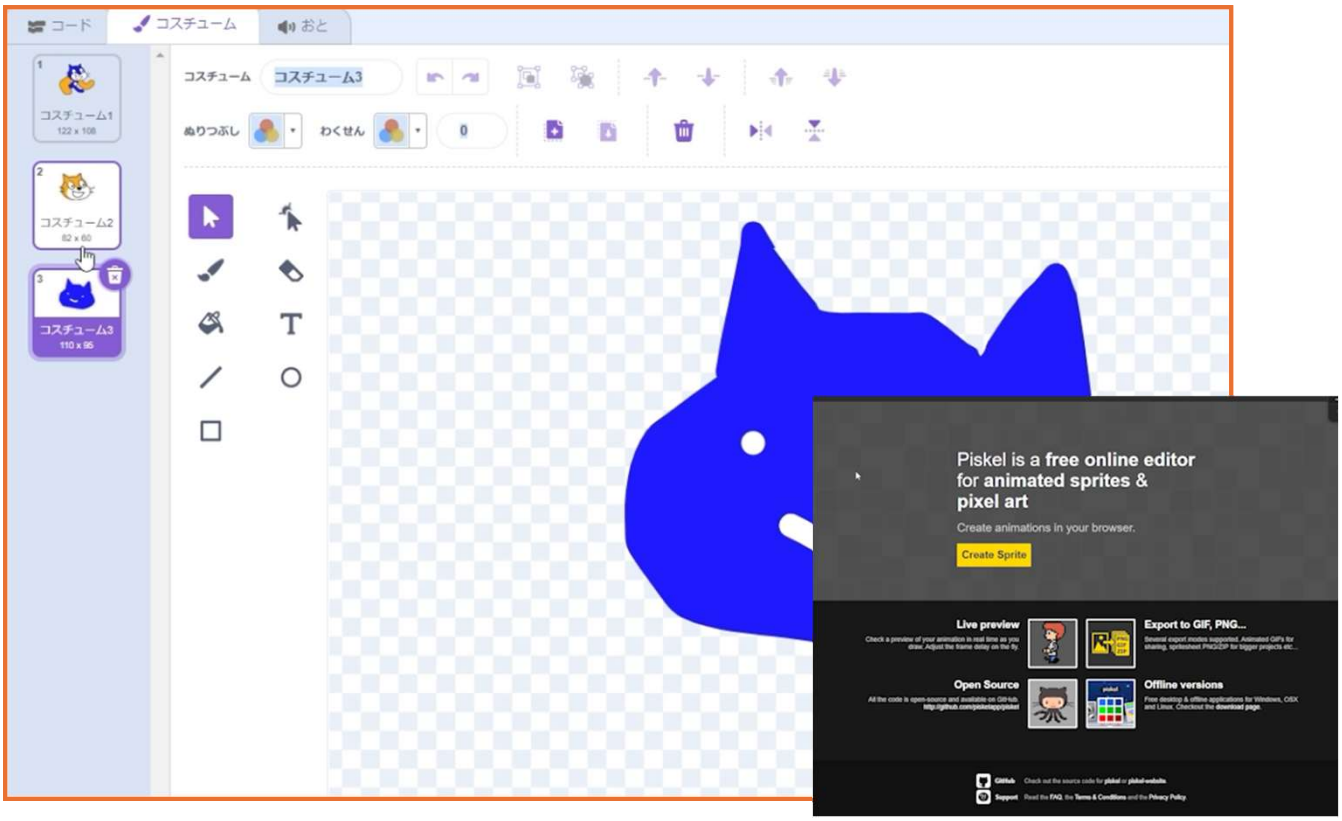
4. しゃしんや え を いれることもできるよ！

ドットえツールで作ったえを**PNG でダウンロードして**、スプライトにアップロードすると、じぶんのキャラとしてつかえるよ！

5. じぶんだけのゲームキャラを作ろう！

ねこじゃなくてもOK！
まるいキャラ、しかくいキャラ、ロボットやモンスター…なんでもつくれるよ！
じかんがあまったら、キャラをうごかしたり、アニメーションをつけてみよう！

Scratchスクラッチ1-2



1. 前回の復習をする

- スクラッチ 1-1 で作った動きのプログラムを再現できるか確認する。
  「ずっと」や「当たり判定」がスムーズに組めるかチェック し、苦戦する生徒は復習、できる生徒は次に進む。

2. 既存のキャラクターを改造

- 「コスチューム」タブを開き、ネコのパーツを編集する。
  手足を長くする、体の形を変えるなど簡単な修正を促し、**「バケツツール」で色を変えて自分だけのデザインにする。**

3. オリジナルキャラクターを作成

- 「コスチュームを追加」から新しいキャラを描く。
  ドット絵ツールを使うと簡単にデザインでき、**絵にこだわる子には時間を区切って作業させる（10〜20分程度）。**

4. 外部ツールから画像を取り込む

- スプライトを自分で描くのが苦手な子向けに、**ドット絵ツールで作った画像を PNG でエクスポートし、「スプライトのアップロード」でキャラクターとして追加できる** ことを教える。

5. 追加の指導ポイント

- 子どもの創造力を尊重し、自由にデザインさせる。
  あまりに短時間で終わる場合は**「アニメーションをつけてみよう」** と発展させる。
  「ベクター」と「ビットマップ」の違いを教え、**消しゴムを使う際の注意点を伝える。**
  ベクターを過度に編集するとフリーズの原因になり、データが重くなったら**「ビットマップ」に変換** することで軽量化可能。

このレッスンでは、**スクラッチのビジュアル編集機能を理解し、オリジナルのキャラクターを作るスキルを学ぶことが目的。**