Scratch プログラミング 基本(先生向け)



 đ	×



ステージ選択時の画面



<基本の操作>(組み立て、削除、複製(コピー))

- ブロックの組み方(きちんとつながっていないと、正しく動かないことがあります。)
 ブロックをドラッグし、中央に配置し、つなげる
- ② ブロックの消し方

不要なブロックを左のブロックエリアにドラッグする。右クリックでブロックの削除

- ③ ブロックのコピー
 - コピーしたいブロックの一番上のブロックで右クリック→複製

<プログラムの組み方>

プログラムを動かすためにする動作をイベントのブロックから選びます。

- 基本としては旗が押されたときを使います。
- イベントブロックに続けてく動き>、く見た目>、く音>、くペン>などで動きを作ります。
- 判定、繰り返し、計算などは、<制御>、<調べる>、<演算>など
- 慣れたら変数などを作るとより複雑になります。
- (注意!)どのスプライトに組み立てるのかを確かめましょう。

<プログラムの実行>

ブロックを組み立てたら、指定したイベントにより、実行できます。

止めるときは赤い丸印で止まります。

赤い丸印で止まらない時は。動きの中の「動きを止める」ブロックを利用します。

<保存>

保存する場所に気をつけましょう。

SKYMENU対応学校(Windows10:パソコンに自分の名前でログインしている) ⇒個人フォルダ(R:)に保存できます。 イベントブロック



<スプライトや背景の追加>

スプライトや背景はジャストスマイルのお絵かきなどで描いたものを取り込むことができます。

① スプライト(キャラクター)の追加



大きさは数値の大小によって変わります。



