# Internet 実用講座 パソコンを使いこなす会

【第15回分科会のテーマ: - Scratch ① -】

今回はスクラッチ「Scratch」について勉強します。スクラッチ「Scratch」は、マサチューセッ ツ工科大学(MIT)メディアラボによって開発されたビジュアルプログラミング言語です。特に8歳 ~16歳向けに設計されていますが、教育現場では小学生から大学生まで、プログラミング学習にと どまらず、数学や文学、社会学など様々な教科の学習に利用されています。その他にも、博物館、美 術館、図書館などで幅広い年代の人々に活用されています。日本語にも対応しており、無料で利用で きます。

スクラッチ「Scratch」は、創造的な思考力、論理的な判断力、協調性を楽しく簡単に学べるよう に設計されています。ガイドやサンプルの作品が多数用意されており、情報交換できるコミュニティ が充実しています。なお、NHKのEテレで放送中の番組「Why!?プログラミング」で採用されている プログラミング言語もスクラッチ「Scratch」です。

- 1. Scratchを始める
- 2. Scratch の作品を見る
- 3. プロジェクトを始める
- 4. 動きを連続させる

- 5. コスチュームを変える
- 6. 背景を変える
- 7. プロジェクトを保存する

【具体的内容:— Scratch ① —】

- 1. Scratch を始める
- ブラウザーGoogle Chrome を立ち上げる
- ② 「検索」窓に「Scratch」と入力して検索
- ③ 「https://scratch.mit.edu/」をクリック

Scratch - Imagine, Program, Share https://scratch.mit.edu/ マ このページを訳す Scratch is a free programming language and online community where you can create your own interactive stories. games. and animations.

- ④ MITの Scratch サイトに行く
- ⑤ 「Scratch に参加しよう」をクリック



- ⑥ 「ユーザー名」と「パスワード」を入力して次へ
- ⑦ 「生年月」、「性別」、「国」を入力して次へ

Scratchに参加しよう	Scratchに参加しよう
Scratchのアカウント作成はとても簡単!(そして無料です)         Scratchで使うユーザー名を 入力       Hiro_Kamariya         パスワードを入力	これらの質問の回答は公開されません。         なぜこの情報が必要ですか ②         生まれた年と月       1月 ▼ 1941 ▼         性別       ・●男 ◎女 ◎         国       Japan

⑧ 「メールアドレス」を入力して次へ

⑨ 「さあはじめよう」をクリック



- ⑩ 登録したメールアドレスを開いて MIT の Scratch チームからのメールを確認
- ① メール本文の「電子メールアドレスの認証」をクリック
- 12 「Scratch」のホーム画面になる
- 13 右上の「サインイン」をクリック
- (④) 「ユーザー名」と「パスワード」を入力して「サインイン」をクリック
- 15 「Scratch へようこそ」画面になる
- 16 「作る」をクリック

Scratter fra f	る ヒント Scratch(ご	ついて Q 検索		e <sup>0</sup> C	💦 Hiro_Kamariya 🗸
	Scratch 3.0 is coming	in January! Try the Beta	a version now.	Try it!	
Scratchへようこそ	!	x	Scratch	ニュース	すべてを見る
Scratchでプロジェ クトを作るには	初心者向けプロジェ クトを試す	他のScratcherと交 流する		Vew Scratch Designation of the second	<b>gn Studio</b> ted to create a Scratch Design Studio !

① 「クリックして Adobe Flash Player を有効にします」をクリック

- ⑧ 「Scratch.mit.edu が次の許可を求めています≪Flash の実行≫」と表示されるので、「許可」をクリック
- 19 作成の最初の画面になる



20 「ファイル」をクリックすると「保存」、「私の作品へ行く」ができる

ScrAtter 🕀 🕫	ファイル▼ 編集▼ ヒント 説明	<b>-</b> + X	ж 🕐
Untitled-5	新規		スクリプト
v461 作者 Hiro_C	直ちに保存		動き
	コピーを保存	The Farth The Tak	見た目
A Contraction of the second	私の作品へ行く	122	音
	手元のコンピューターからアップロード	A straight of the state	データ
	手元のコンピューターにダウンロード		10 45 55 45
	動画を記録して書き出す		山多到川
	復元		(* 15 5

## 2. Scratch の作品を見る

① 次のサイトへ行く

【できる Scratch 第2章】

https://scratch.mit.edu/projects/156580659/

たての 使る 見る ヒント Scratchについて P 検索	🖂 🔋 📙 Hiro_Hayashi 🗸
できるScratch 第2章 書いた人 dekirumonn	2スクリプト 1スプライト 中を見る
	メモと作品への貢献
	<ul> <li>③ 11 6月 2017 に共有されました。</li> <li>最終更新日: 12 7月 2017</li> </ul>
★ 0 ● 0 スタジオ 埋め込み これを報告	O 254 ¥ 3

# ② 「中を見る」をクリックする



- ③ 「スクリプト」-「動き」をクリックする
- ④ 「スクリプト」-「見た目」をクリックする

- ⑤ 「スクリプト」 「イベント」をクリックする
- ⑥ 「スクリプト」-「制御」をクリックする
- ⑦ 「コスチューム」をクリックする
- ⑧ 「Costume2」をクリックする
- ⑨ 「ステージ1背景」をクリックする
- 10 「Splite1」をクリックする
- ⑪ 「旗」をクリックして動きを開始する
- 12 「スプライト(猫)」をクリックする
- 13 「赤丸」をクリックして停止する
- 3. プロジェクトを始める
- ① 「ファイル」-「新規」をクリック
- ② イベントブロックを配置する

Uvp	を 【縁の旗ボタンかクリック されたとき]をドラッグ
Linited Anglesiumon (Right Color	TOTALS IN A HOUROZALLA HOUROEALLA HOUROEALLA HOUROEALLA
ロックが配置された 英国 - 2744・44・62	### <b>1</b> + X X ⊗

③ [動き]のブロックを配置する

3 [動き]	のブロックを配置する
① [動き] カテゴリ クリック	ーを 2 [[10] 歩動かす] を ドラッグ
	■1:+ ヒント 30m ま 4 2 2 0 2007ト   3243-1 1
All deinsnen (1987)	
<sup>には、</sup> Y 上のブロックにく・	こついた
United Will dekinamine (Fig. A	
2	
81 345 V	

## ④ 動きを確認する



4. 動きを連続させる

① [ずっと] ブロックを配置する



### ② 動きを確認する



③ 方向を反転する



④ 方向を指定



する



8 / 12

③ 秒数を指定する



- 6. 背景を変える
- ① ライブラリーを表示する



2 背景を選ぶ



## ③ スプライトの位置を合わせる



④ イベントを追加する



- 7. プロジェクトを保存する
- ① プロジェクトを保存する



② [私の作品]の画面を表示する



### ③ コピーを保存する



④ プロジェクトを完全に削除する

