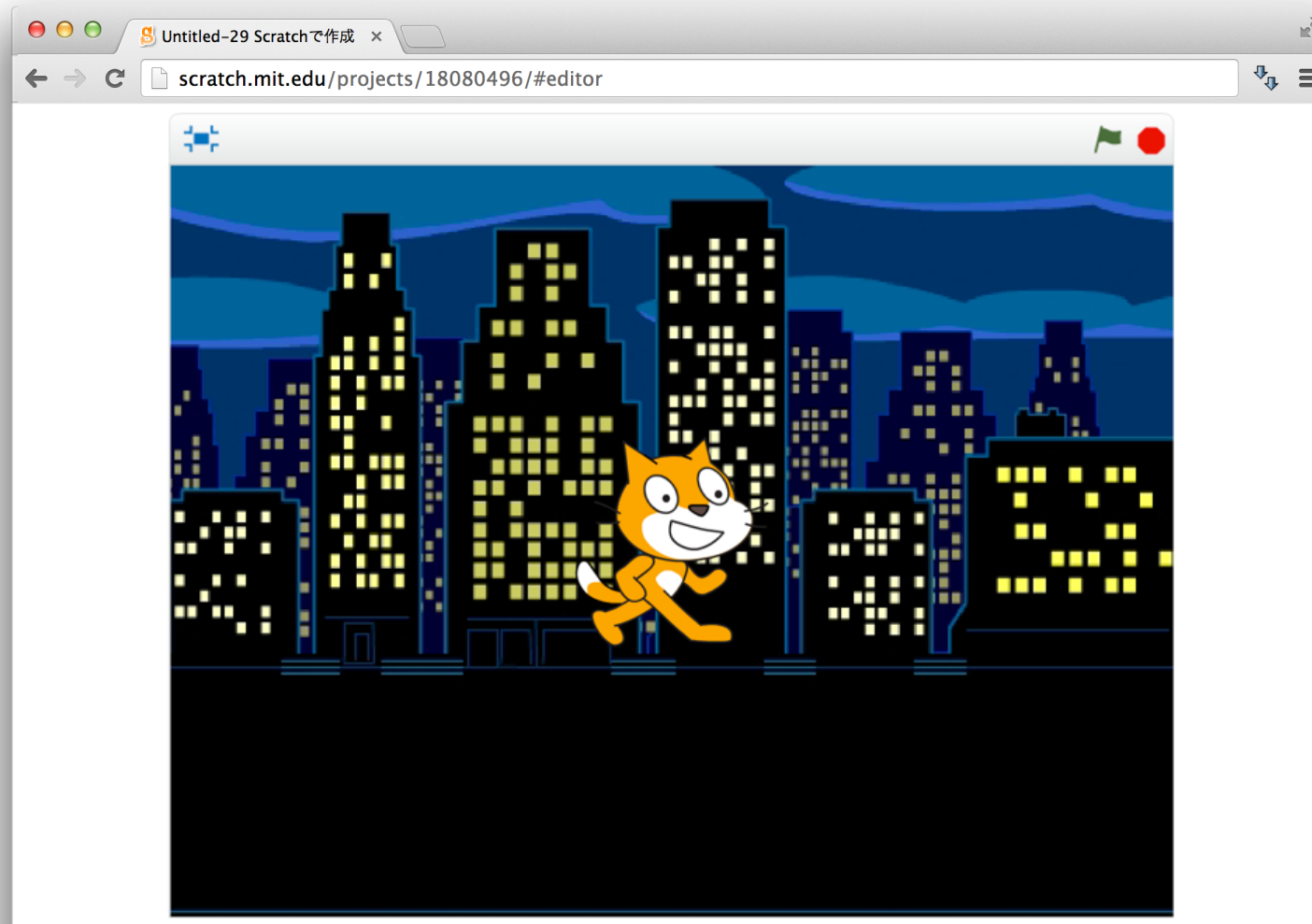
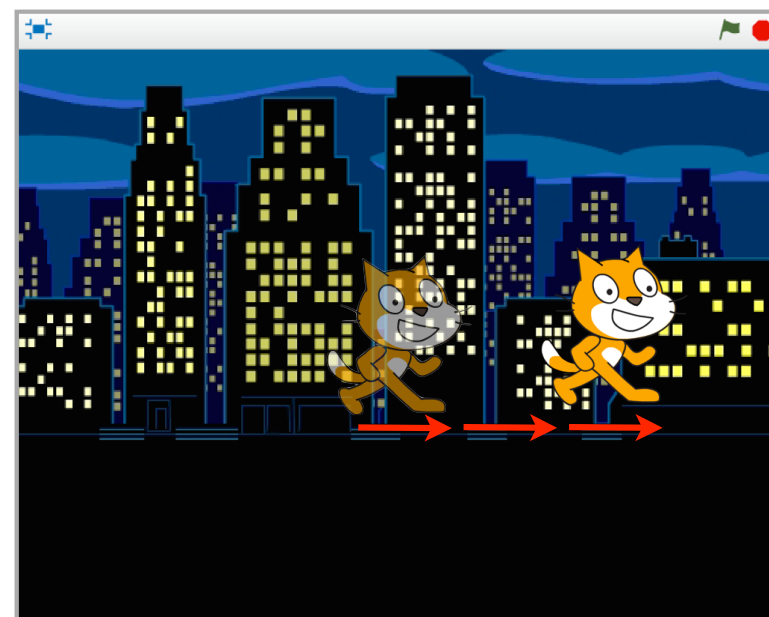
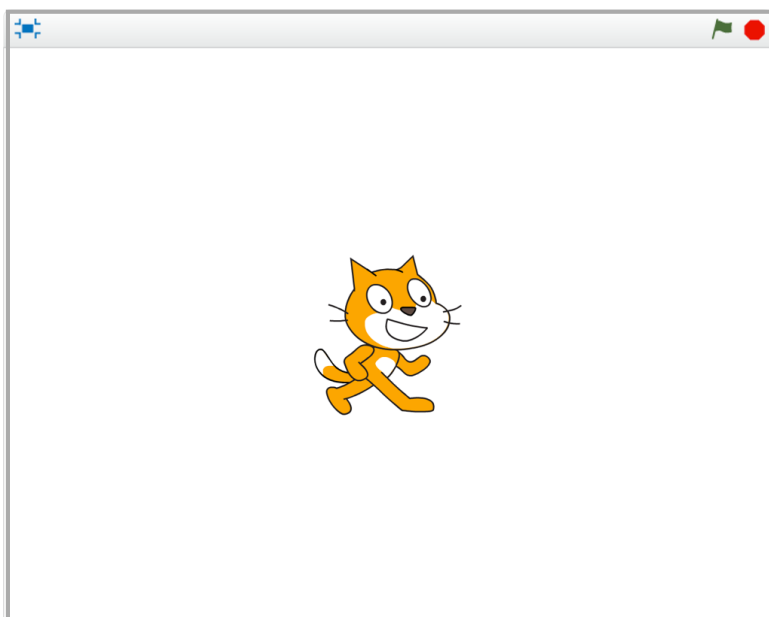


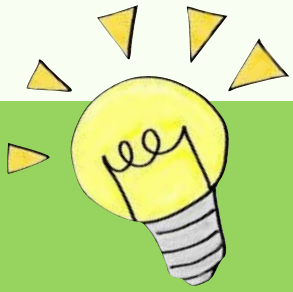
01.Scratchで遊んでみよう！



はいけい か
背景を変えたり、ネコを動かしてみよう！



ネコが夜の町を走るようになるよ！



今日のポイント！

Scratchで使う画面を学ぼう

スクリーンショットのScratchエディタインターフェース。各領域は色で区別され、日本語のラベルで説明されています。

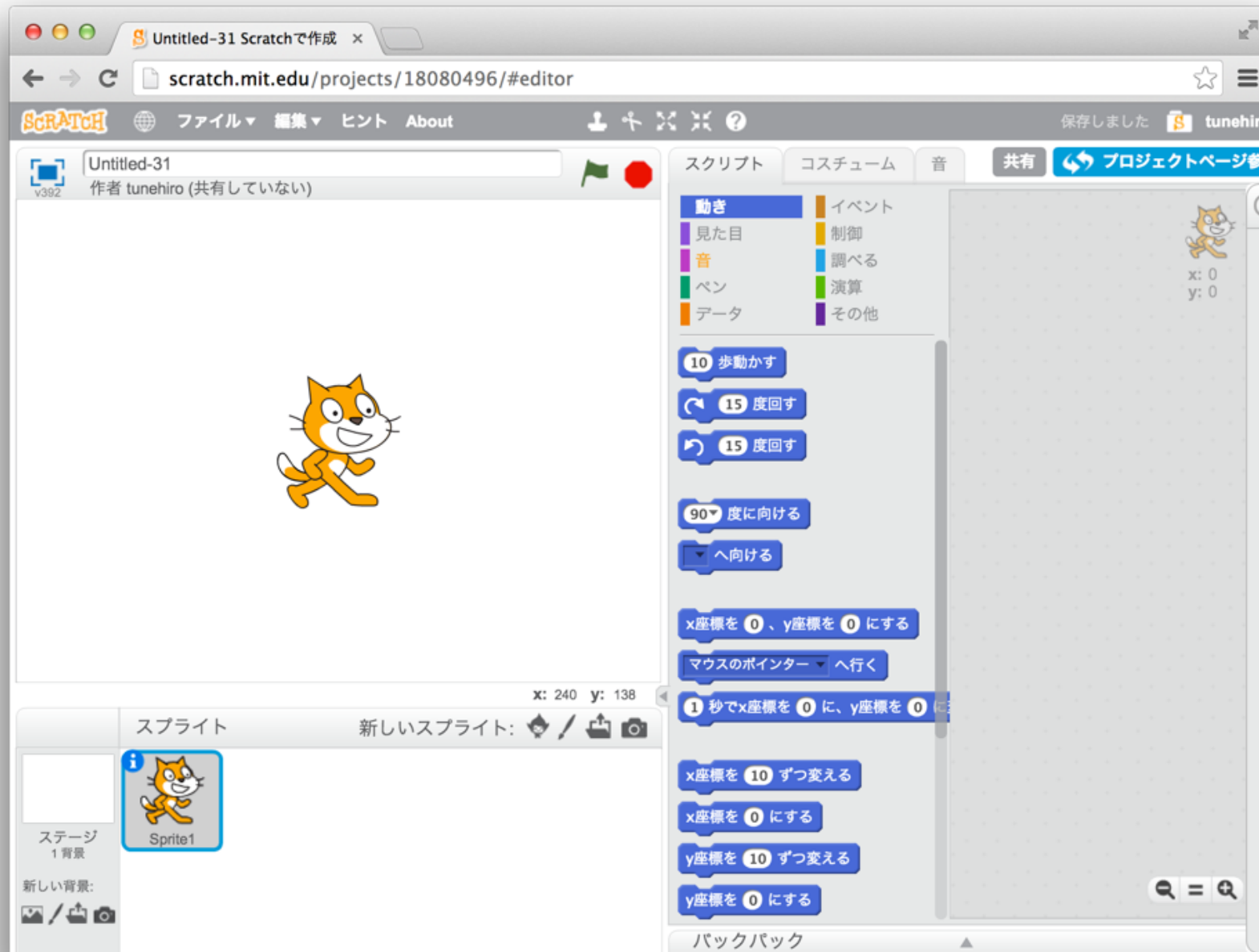
ブラウザのアドレスバーには `scratch.mit.edu/projects/18080496/#editor` が表示されています。

スクリーンショットの主要な領域とラベルは以下の通りです：

- キャラクターが動く場所** (Stage): キャラクターのScratch Catが描かれた中央の領域。
- ブロックの種類を選ぶ場所** (Block Palette): 動き、見た目、音、ペン、データ、イベント、制御、調べる、演算、その他などのカテゴリが並ぶ領域。
- プログラムを組み立てる場所** (Script Area): 10歩動かす、15度回す、90度に向ける、x座標を0、y座標を0にするなどのスクリプトブロックが並ぶ領域。
- ブロックがある場所** (Block Area): スクリプト、コスチューム、音のタブがある領域。
- スプライトを増やしたり、管理する場所** (Sprite Area): スプライトのリストと新しいスプライトを追加するためのボタンがある領域。

ブロックがある場所

4 ネコがいる画面を出そう



5 「イベント」をクリックしよう



6 ブロックをスクリプトエリアに置いてみよう

The screenshot shows the Scratch editor interface. The main stage area contains a single orange cat sprite. The right-hand panel is the 'Scripts' area, which is currently displaying the 'Events' category. A red dashed box highlights a 'when clicked' block in the 'Events' category. A red arrow points from this block to the 'when clicked' block in the script area, which is also highlighted with a red solid box. A mouse cursor is positioned over the 'when clicked' block in the script area. Below the script area, there is a red text annotation: '左ボタンをおしながら、移動しよう' (Hold the left button and move). The bottom of the interface shows the 'Sprites' area with a single 'Sprite1' (the orange cat) on the stage. The top of the browser window shows the URL 'scratch.mit.edu/projects/18080601/#editor' and the Scratch logo.

7 ^{せいぎょ}「制御」をクリックしよう



8 ブロックを組み合わせてみよう



The screenshot shows the Scratch Project Editor interface. The main stage area contains the Scratch cat sprite. The right-hand panel shows the 'スクリプト' (Scripts) category selected, with the 'ずっと' (Forever) loop block highlighted in a red dashed box. A red arrow points from the 'ずっと' block in the palette to the 'ずっと' block on the stage. A mouse cursor is positioned over the 'ずっと' block on the stage. A red text box with a white background contains the instruction: '左ボタンをおしながら、移動しよう' (Hold the left button and move). The interface also shows the 'コスチューム' (Costumes) and '音' (Sound) panels, and the 'Sprite1' panel at the bottom left.

9 「動き」をクリックしよう

The screenshot shows the Scratch Project Editor interface. The browser address bar displays `scratch.mit.edu/projects/editor/?tip_bar=getStarted`. The top navigation bar includes the Scratch logo, menu items (ファイル, 編集, ヒント, About), and a sign-in prompt. The main workspace contains a cat sprite with the text "クリック" (Click) written in red. The right-hand menu is open to the "スクリプト" (Scripts) tab, where the "動き" (Motion) block is highlighted with a red box. Below the menu, a script is being built: a "がクリックされたとき" (When clicked) event block followed by a "ずっと" (Forever) loop containing several motion blocks: "10 歩動かす" (Move 10 steps), "15 度回す" (Turn 15 degrees), "90 度に向ける" (Turn 90 degrees), "へ向ける" (Turn towards), "x座標を 0、y座標を 0 にする" (Set x to 0, y to 0), "マウスのポインターへ行く" (Go to mouse pointer), "1秒でx座標を 0 に、y座標を 0 に" (Go to x=0, y=0 in 1 second), "x座標を 10 ずつ変える" (Change x by 10), "x座標を 0 にする" (Set x to 0), "y座標を 10 ずつ変える" (Change y by 10), and "y座標を 0 にする" (Set y to 0). The bottom-left panel shows the "Sprite" area with "Sprite1" selected. The bottom-right corner of the workspace has a search icon and a zoom level of 100%.

10 ブロックの中に他のブロックをいれよう

The screenshot shows the Scratch Project Editor interface. The main stage area contains the Scratch cat sprite. The right-hand panel shows the 'Scripts' category selected, with a 'when clicked' block containing a '10 steps' block. A red box highlights the '10 steps' block in the 'Scripts' category, and a red arrow points to it being inserted into the 'when clicked' block. The '10 steps' block is also highlighted with a red dashed border. The 'when clicked' block is labeled 'ずっと' (Forever) and '10 steps'.

左ボタンをおしながら、
ブロックの中へいれよう！

11 スタートボタンを押して動かそう



12ストップボタンを押して、動いているネコを止めよう

Scratch Project Editor - Im. x

scratch.mit.edu/projects/editor/?tip_bar=getStarted

Scratch

ファイル 編集 ヒント About

保存するためにサインイン サインイン

Untitled

ストップボタンをクリック!

動き

見たい目

音

ペン

データ

イベント

制御

調べる

演算

その他

がクリックされたとき

ずっと

10 歩動かす

10 歩動かす

15 度回す

15 度回す

90 度に向ける

へ向ける

x座標を 178、y座標を 0 にする

マウスのポインターへ行く

1秒でx座標を 178 に、y座標を 0 にする

x座標を 10 ずつ変える

x座標を 0 にする

y座標を 10 ずつ変える

y座標を 0 にする

Sprite1

ステージ
1背景

新しい背景:

x: 186 y: -5

13 動いたネコをもとの位置に戻そう いち もど

Scratch Project Editor - Im. x
scratch.mit.edu/projects/editor/?tip_bar=getStarted

Scratch ファイル 編集 ヒント About 保存するためにサインイン サインイン

Untitled v401

動き 見た目 音 データ イベント 制御 調べる 演算 その他

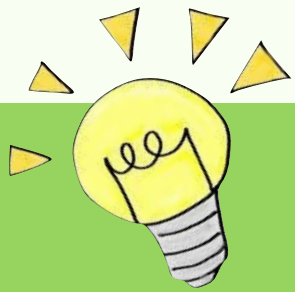
がクリックされたとき
ずっと
10 歩動かす

10 歩動かす
15 度回す
15 度回す
90 度に向ける
へ向ける
x座標を 271、y座標を 0 にする
マウスのポインターへ行く
1 秒でx座標を 271 に、y座標を 0 にする
x座標を 10 ずつ変える
x座標を 0 にする
y座標を 10 ずつ変える
y座標を 0 にする

ネコをクリックしながら、
移動させよう!

Sprite1

x: 225 y: 180



今日のポイント！

スタートボタンとストップボタンを覚えよう

この場所は「ステージ」だよ。



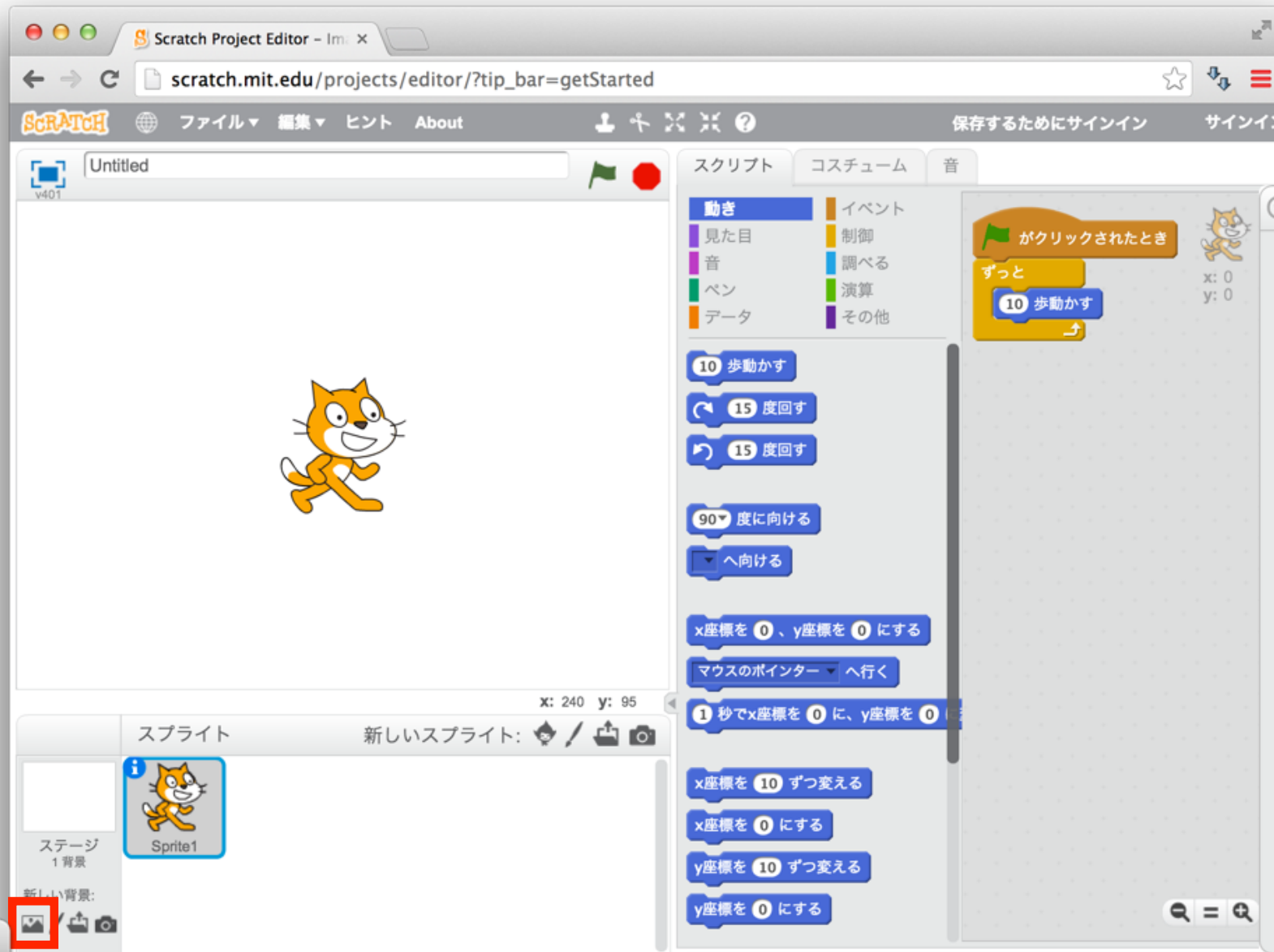
ストップボタン

→動いた後に、必ずクリックして動きを止めよう！

スタートボタン

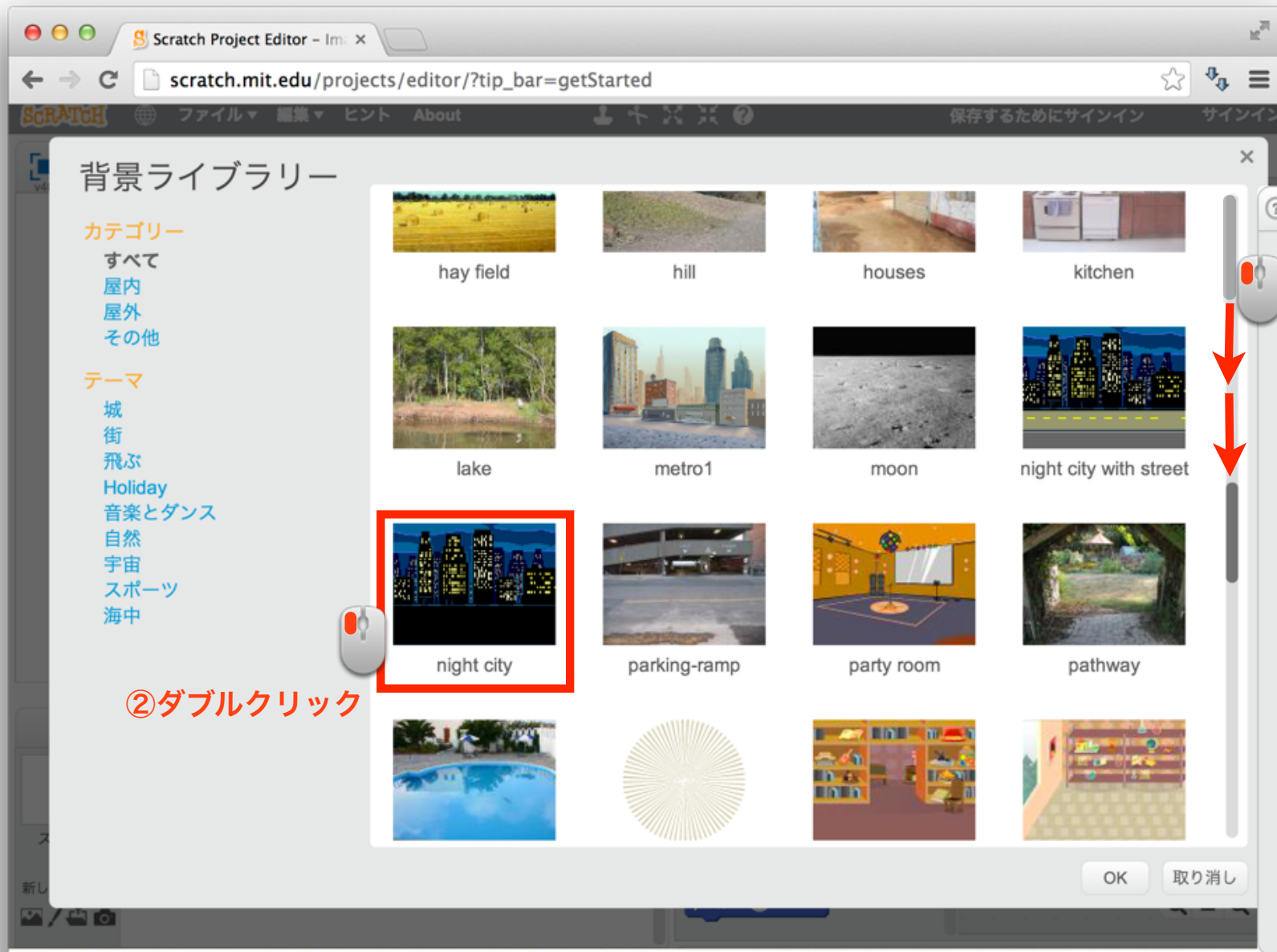
→ここをクリックすると、キャラクターが動くよ！

15 お はいけい か を押して背景を変えよう



クリック

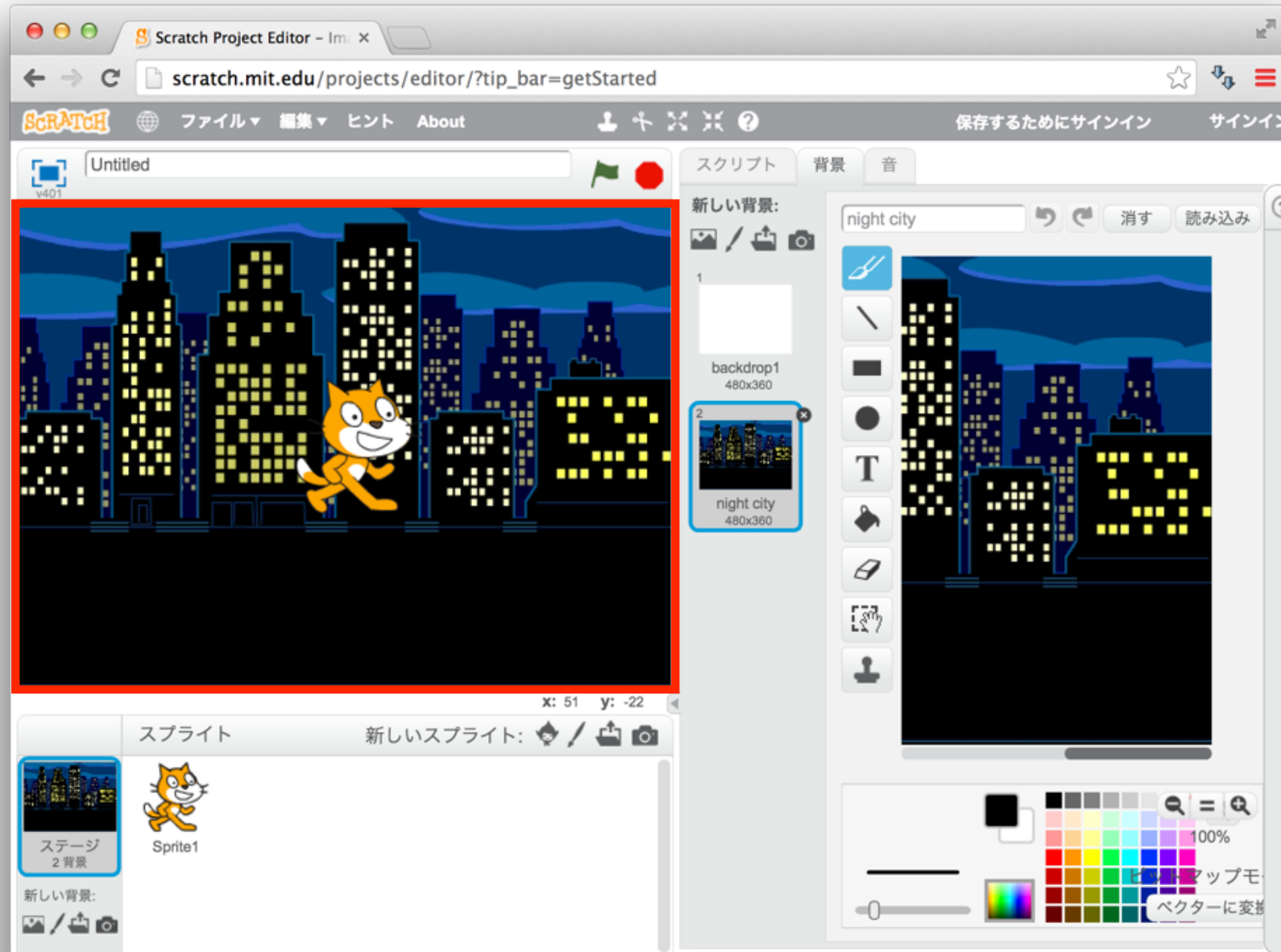
16 はいけい はいけい えら 背景ライブラリーから背景を選ぼう



①クリックしながら、
下げる。

②ダブルクリック

17 はいけい か 背景が変わったかな？





おまけのポイント！

スプライトエリアを学ぼう

この場所は「スプライトエリア」だよ。



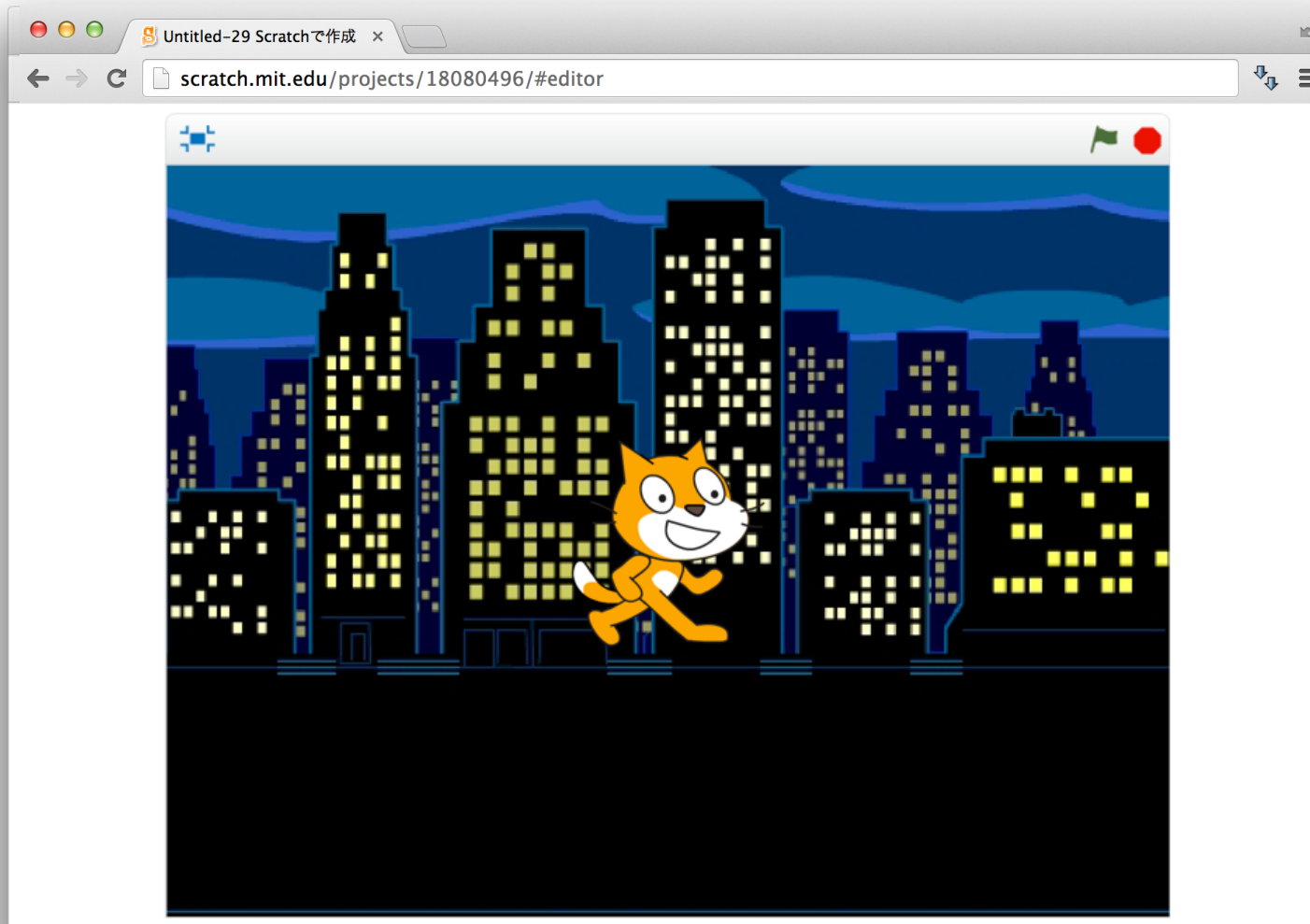
スプライトって何??

スプライトとは、「ステージ」に出すキャラクターや物のことだよ！
今回の場合はネコがスプライトだったね！



今回やったように、背景も変えることができるよ！

ここまでできたら、好きなように改造してみよう！



スタートボタン^おを押して遊んでみよう！