

Scratchなび

～子どもの習い事図鑑オリジナル プログラミング教材～

ストライプ(ねこ)の動かし方



子供の習い事



はじめに

最近では、AIや人工知能などテクノロジーのニュースが毎日のように流れています。
もはやなくてはならない存在です。

世界では、子どものIT教育が以前より行われており、今や、革新的なサービスは世界中から生まれています。

日本でも2020年から小学校ではプログラミング必修化が始まりました。

しかし、まだまだ教材が多くないのが実情です。

そこで、子どもの習い事図鑑では、子ども達の可能性を広げるべく「scratch」を使ったプログラミング教材を開発しました。

基礎からゲーム作りま小学生・中学生が挑戦できる内容です。

新しい挑戦の一歩になれば幸いです。

Scratchなび

発行元: 子どもの習い事図鑑

注意事項: 本誌のwebサイトへの無断掲載は禁止となります。

プリントアウトする場合、家庭内でご利用ください。

プログラミング教室で商用活用したい場合お問い合わせください。

問合せ: info@startoo.co



目次

- 「ネコが歩く」かんたん簡単なプログラムをつくってみよう
- 距離をかえてみよう

START

PROGRAMMING

うご
ネコを動かプログラミングしよう

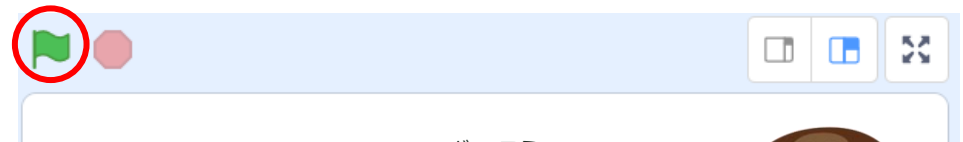
スプライトとコードをおぼえよう

ネコがうごくプログラムをつくろう！



ブロックパレットの「イベント」を押します。

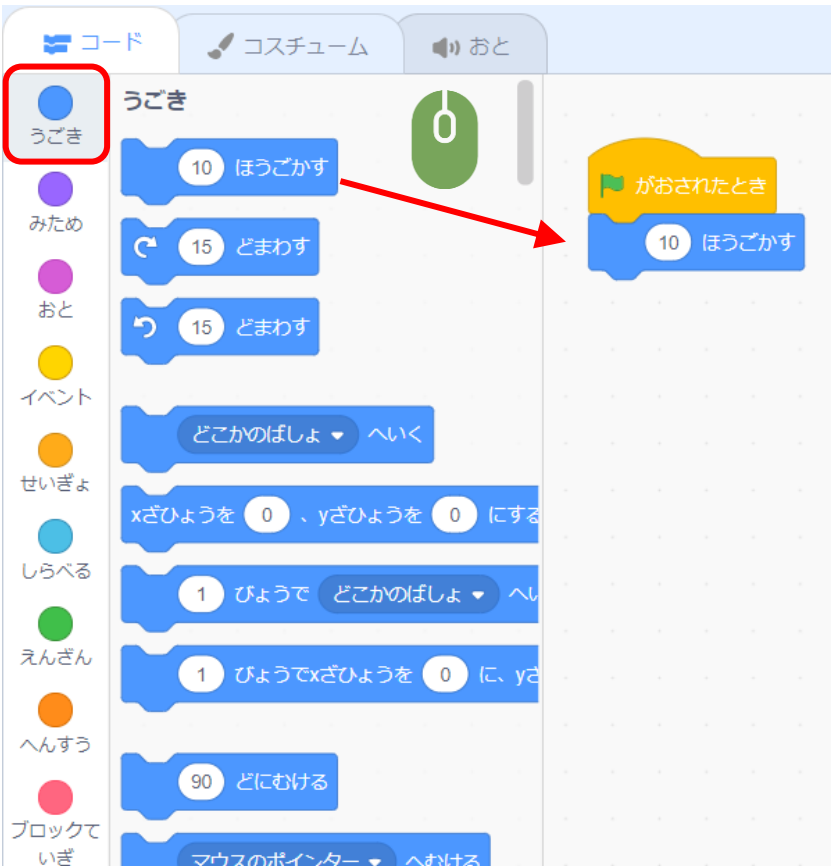
「**がおされたとき**」をコードエリアにドラッグします。



Scratchのプロジェクトを実行するときは
ステージの左上にある **お** を押すよ！



ネコがうごくプログラムをつくろう！

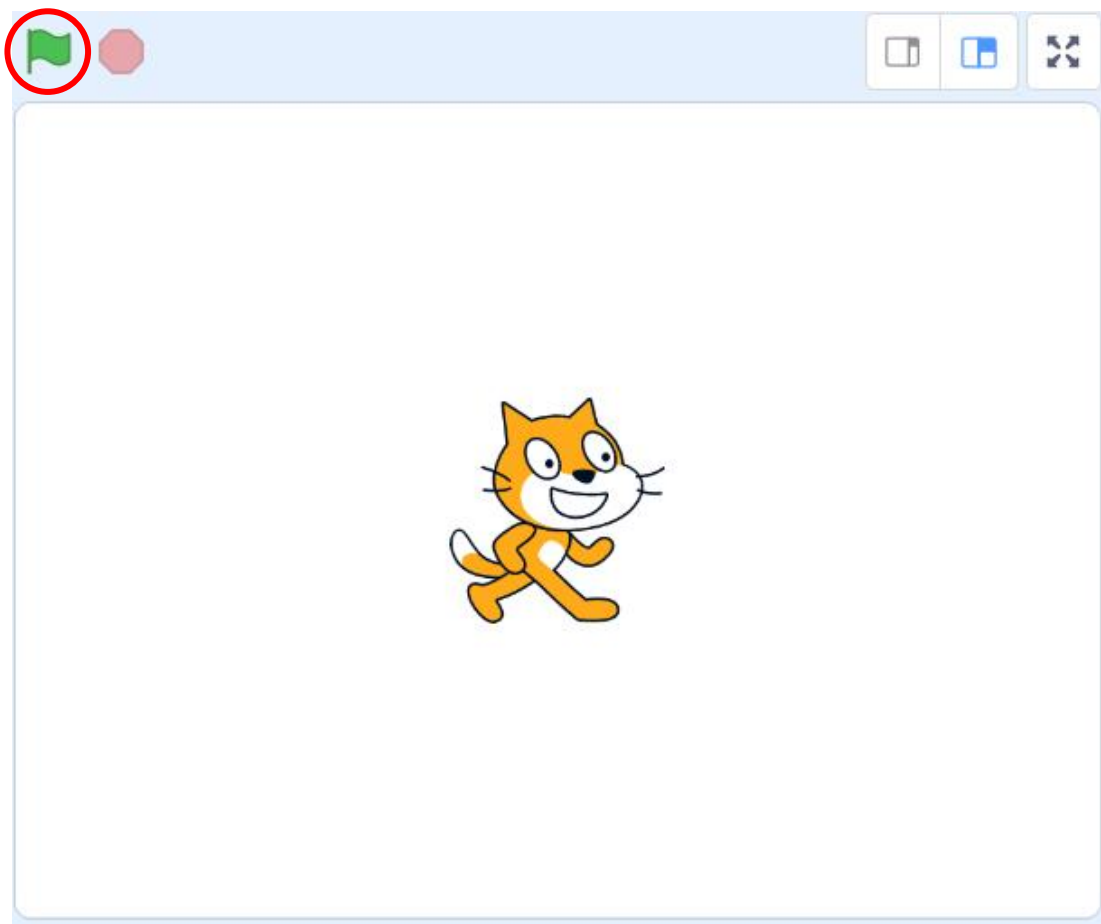


ブロックパレットの「うごき」を押します。

「10 ほうごかす」をコードエリアにドラッグして、
「がおされたとき」につなげます。

プロジェクトを実行しよう！

ステージの左上にある  を押して、プロジェクトを実行します。



ネコは前に進んだかな？



START

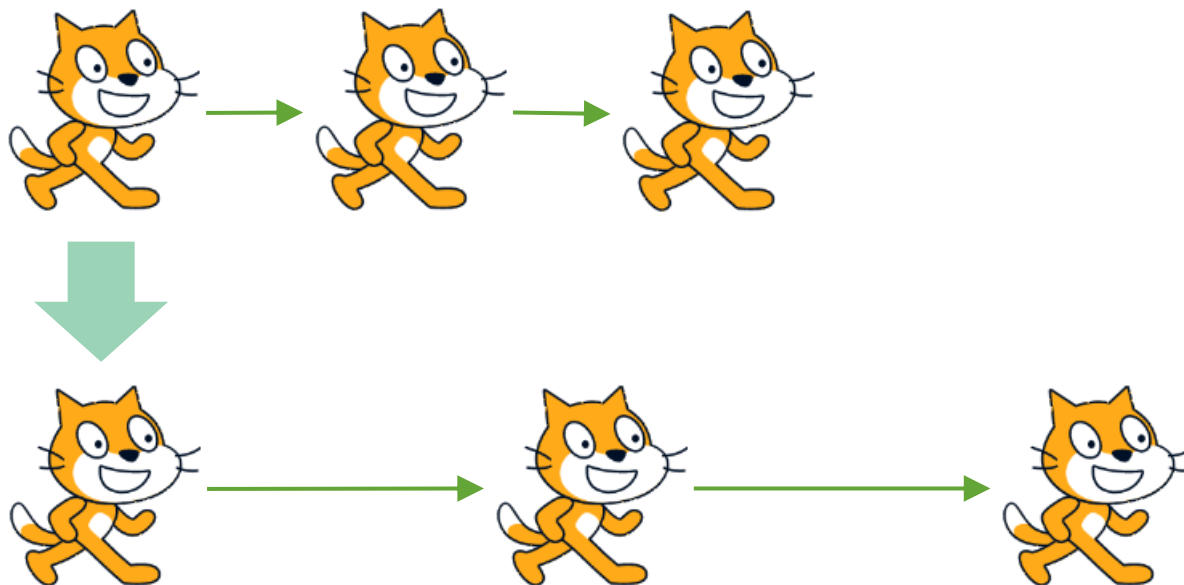
PROGRAMMING

ステップアップ！

もっとおもしろいプログラムにしてみよう

ネコがうごく距離を変えてみよう

かい いどう きより なが
1回で移動する距離を長くしてみよう！



どうすればいいかわかるかな？

ネコがうごく距離を変えてみよう



すうち へんこう
の数値を10から50に変更します。

ひだりうえ お じっこう
ステージの左上にある  を押して、プロジェクトを実行します。



きより か
うごく距離はどれくらい変わったかな？

START

PROGRAMMING

ステップアップ！

もっとおもしろいプログラムにしてみよう

かくど か ネコがうごく角度を変えてみよう

あ かくど か
歩く角度を変えてみよう



距離や角度をかえて
ネコを動かしてみよう！



たの
楽しかったかな？

おつかれさまでした！

最新の教材は「scratchなび」で検索！

