



Let's SCRATCH



An illustration featuring a man in a grey suit, white shirt, and blue tie on the left, and a blue robot character on the right. The robot has a round head with a yellow antenna, a smiling face, and a body with various mechanical details. They are positioned in front of a light blue background with white clouds. A large white speech bubble is in the center, containing Japanese text. Another smaller white speech bubble is on the right, and a yellow speech bubble is at the bottom right.

「Scratch」はアメリカのマサチューセッツ工科大学(MIT)によって開発された、教育用ツールだよ。難しいプログラムコードを覚えなくても、ブロックをつないでいくだけで、誰でも簡単にプログラムが作れるんだよ。Scratchのサイトにアクセスしてみよう！

さっそくアクセスしてみよう！

インターネットの検索エンジンに「**Scratch**」を入れて検索してみよう。

Scratch

検索

おお、てた！

Scratch

ホーム 作る 学ぶ アニマス Scratchについて ヘルプ ログイン

Scratchで楽しみましょう サインイン

物語や、ゲーム、アニメーションを作ろう
世界中のみんなと共有しよう

Scratchについて Scratchを学ぶ Scratchコミュニティへようこそ

注目のプロジェクト

ここがスクラッチのトップ画面

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）

ここに使うユーザー名を入力

パスワードを入力

パスワードの確認

Scratchのロゴと「サインアップ」ボタン

① 右上の「Scratchに参加しよう」をクリックして、「ユーザー名」「パスワード」を登録してください。希望するユーザー名とパスワードを入力したらサインアップをクリック

① 右上の「Scratchに参加しよう」をクリックして、「ユーザー名」「パスワード」を登録してください。希望するユーザー名とパスワードを入力したら次へをクリック

A screenshot of the Scratch 2.0.0.228 (64bit) interface. The interface is divided into several panels: a top menu bar, a left sidebar with icons for 'Stage', 'Sprites', 'Costumes', 'Sounds', and 'Help'; a main workspace with a cat sprite; and a bottom-right 'Stage' monitor panel. Red dotted lines with circular endpoints point to various UI elements, which are labeled with Japanese text on the right side of the image. The labels include: '緑の旗・ストップボタン' (Green flag/Stop button) pointing to the top right; 'プログラムを実行・ストップするボタン' (Run/Stop button) pointing to the top right; 'ステージモニター' (Stage monitor) pointing to the cat sprite; 'ステージとスプライトにプログラミングした結果、できる画面を表示する場合' (When the result of programming on the stage and sprite is displayed, the screen that can be displayed is shown) pointing to the cat sprite; 'スプライト' (Sprite) pointing to the cat sprite; 'プログラミングして動かすもの' (Program and move) pointing to the cat sprite; and 'ステージ' (Stage) pointing to the bottom right corner.

緑の旗・ストップボタン
プログラムを実行・
ストップするボタン

ステージモニター
ステージとスプライトに
プログラミングした結果、
できる画面を表示する場合

スプライト
プログラミングして
動かすもの

ステージ



チュートリアル動画を見てみよう。

「チュートリアル」

一対一の教育のことだよ。動画でいろいろ説明してくれるんだ。
まず、トップ画面から「作る」をクリックしてください。

そしてチュートリアルをクリックすると



[illegible]

簡単、簡単

ドラッグ



うわー、鳴いた！
かわいい

ここまでは簡単！という子のために、**ロボットと運動するプログラムを教えるよ！**
 レゴ社の小学生向け教育用キット「**レゴ®WeDo2.0**」を使うとスクラッチから
 動かすことができるんだ。今回は、ネコロボットを作って、画面のネコがニャーと
 鳴くのに合わせてネコのおしりのランプの色を変えてみるよ。

ネコロボットの作り方や、スクラッチ WeDo2.0 拡張機能の使い方は、
 サイト (<https://www.youtube.com/watch?v=Ee-46N3NJ-0>) を見てね！

レゴ®
WeDo 2.0

3 デバイス（端のロボット）を近くに置いて、検索を開始する。ブルートゥース（通信接続）でロボットとコンピュータが接続されます。

※コンピュータのブルートゥース通信を入れてから接続してください。

ブロックパレットカテゴリーに WeDo2.0 というのが 加わったよ。

5

先ほどつくったプログラムの下に
WeDo2.0 メニューから
「ライトの色を (50) にする」を
くっつけるよ。

Figure 1-10: Dragging and dropping the 'Say for 2 secs' block.

「緑の旗が押されたとき」をクリックすると、画面のネコがニャーと鳴いて、ネコロボットの色が変わるよ！ 毎回色が変わるので試してみね！

質問やご意見はメールで agk-01@asagaku.co.jp まで