ひ^{だ宇宙科学館 カミオカラボ} プログラミング教室

《スクラッチ編》 スクラッチのはじめかた

Scratch3.0 を始めるには2通りの方法があります。どちらもインターネットにつなげる必

要があるので、おうちの方に手伝ってもらってください。

方法1 オンライン版

以下のリンクにアクセスして、一番上の「作る」をクリックしてみよう。

https://scratch.mit.edu/

方法2 ダウンロード版

以下のリンクからダウンロードして、インストールしよう。

https://scratch.mit.edu/download

■日本語にしよう





プログラムエリア スプライトリスト

- 指示が書かれたブロックがたくさん置かれている場所 ブロックエリア
- プログラムエリア ブロックエリアからブロックをドラッグして組み合わせていく場所

ステージ 作ったプログラムを実行して、結果を確認する場所

スプライトリスト 好きなイラストやキャラクターを管理する場所です。スクラッチでは、

このスプライトひとつひとつにプログラミングをしていくことになります。

- はいけい ステージリスト ステージの背景を変えることができます。
- 実行ボタン プログラムを開始します。
- 停止ボタン プログラムを停止します。

■ブロックの置き方

使いたいブロックを、プログラムエリアまでドラッグします。下の図のように影ができたと ころで指を離すと、ブロックを組み合わせることができます。



■ブロックの捨て方

使わなくなったブロックは、ブロックのリストの中に持ってきて指を離すと捨てることができます。



今回は、これで終わり。ブロックリストにどんなブロックがあるか、見てみよう!

