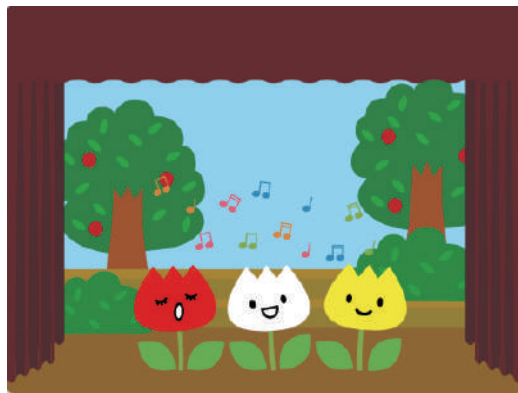


小学生 から始める プログラミング教室



Kid's
programmer
-master course-

えんそうしよう



<https://www.bplanet.jp/PGlabo/>

プログラミングラボ
公式 Web サイト

スクラッチ 3.0ver

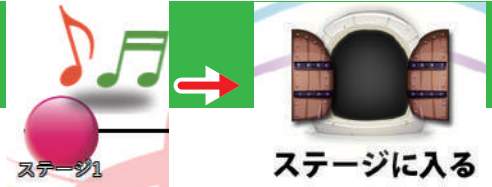
プログラミング普及活動



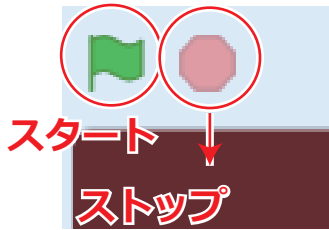
- ◆小学校や、公的機関でのワークショップの開催
- ◆長期コースによる、プログラミングの普及



どんなプログラムかな？

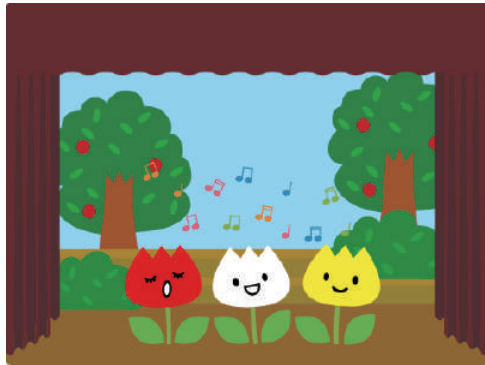


①



スタートボタンをおして、えんそうスタート！

②

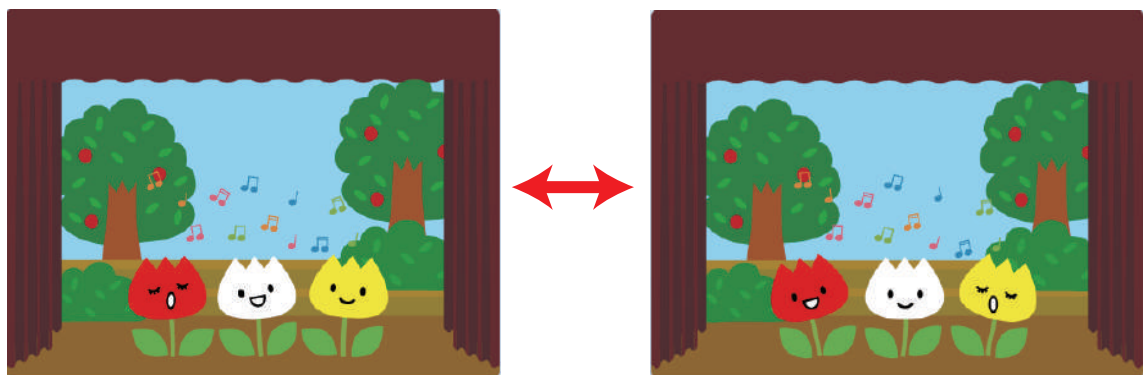


チューリップのうたのいちぶをえんそうするよ！

③

さらに、チャレンジしたいひとは・・・

- ・ えんそうのスピードをかえたり
- ・ チューリップをうごかしたりできるよ



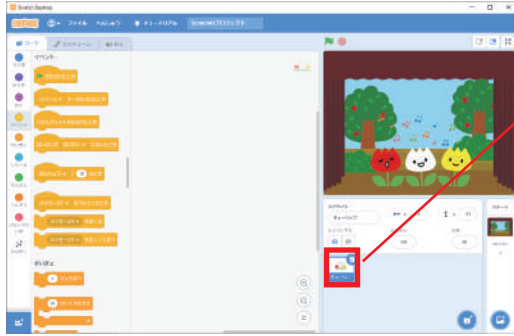


1. えんそうをしてみよう！



1-1. 「チューリップ」をえらびます

①チューリップをクリックしてえらびます

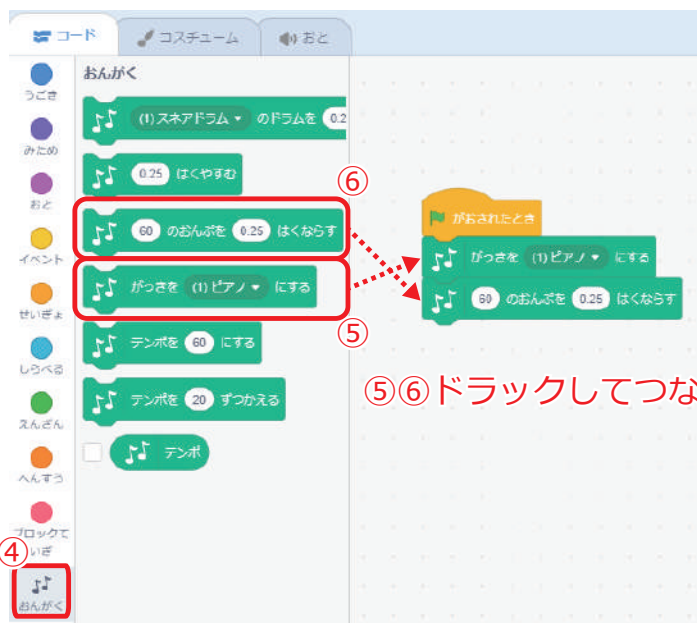
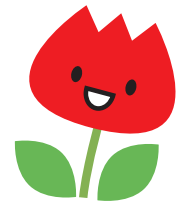


1-2. プログラムをつくらう！



③ ドラックでこのばしょに
うごかします。

めいれいブロックを
ドラックして、
したのプログラムをつくらう！

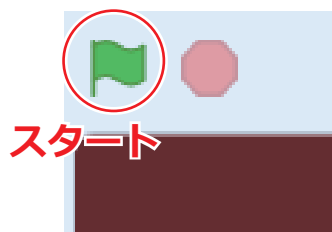


⑤⑥ ドラックしてつなげます

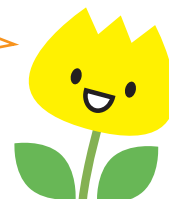


1-3. 「ド」のおとをだしてみよう！

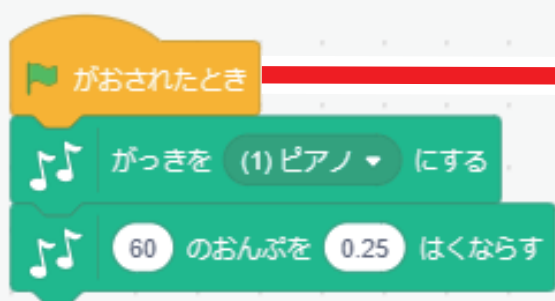
スタートボタンをおしてみよう！



「ド」のおとがなったかな？



プログラムのせつめい



■ スタートのあいずをしたとき

- がっきを「ピアノ」にします
- 「ド」を0.25はくならず



1-4. 「ド」のおとをながくしよう！

のぶぶんをクリックして、キーボードから、すうじの「1」にかえましょう！



スタートをおすと「ド」のおとが、すこしながくなったかな？



1-5. 「ド」「レ」「ミー」とえんそうさせよう！

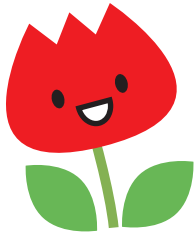
のぶぶんをついかしましょう。(それぞれのすうじのちがいにきをつけましょう)

が おされたとき

- がっきを (1)ピアノ にする
- 60 のおんぷを 1 はくならず
- 62 のおんぷを 1 はくならず
- 64 のおんぷを 2 はくならず

■スタートのあいずをしたとき

- がっきを「ピアノ」にします
- 「ド」を1はくならず
- 「レ」を1はくならず
- 「ミ」を2はくならず



おんぷのぶぶんは
クリックして
でてくるけんばん
のおとをクリック
してもかえられるよ！

64 のおんぷを 2 はくならず

(ド) (レ) (ミ) (ファ) (ソ) (ラ) (シ)
[60] [62] [64] [65] [67] [69] [71]

1-6. 「ド」「レ」「ミー」を2回くりかえして、えんそうさせよう！

のぶぶんをついかしましょう。(くりかえすかいすうは「2」にしましょう)

が おされたとき

- がっきを (1)ピアノ にする
- 2 かいくりかえす
- 60 のおんぷを 1 はくならず
- 62 のおんぷを 1 はくならず
- 64 のおんぷを 2 はくならず

■スタートのあいずをしたとき

- がっきを「ピアノ」にします

2かいくりかえす

- 「ド」を1はくならず
- 「レ」を1はくならず
- 「ミ」を2はくならず



Scratch Desktop

① さいぎよ
② 10 かいくりかえす
③ 10 かいくりかえす



1-4. もうすこし、きょくをながくしてみよう！

のぶぶんをついかしましょう。

が おされたとき

がっきを (1) ピアノ にする

10 かいくりかえす

60 のおんぷを 1 はくならず

62 のおんぷを 1 はくならず

64 のおんぷを 2 はくならず

67 のおんぷを 1 はくならず

64 のおんぷを 1 はくならず

62 のおんぷを 1 はくならず

60 のおんぷを 1 はくならず

62 のおんぷを 1 はくならず

64 のおんぷを 1 はくならず

62 のおんぷを 1 はくならず

すべてをとめる

■ スタートのあいずをしたとき

- がっきを「ピアノ」にします

2 かいくりかえす

- 「ド」を1はくならず
- 「レ」を1はくならず
- 「ミ」を2はくならず

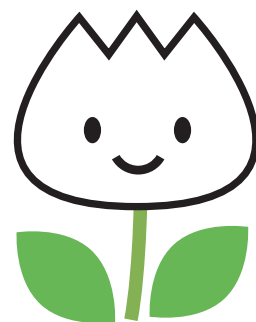
- 「ソ」を1はくならず
- 「ミ」を1はくならず
- 「レ」を1はくならず
- 「ド」を1はくならず
- 「レ」を1はくならず
- 「ミ」を1はくならず
- 「レ」を1はくならず
- すべてのプログラムをとめる

じょうかするばんごう

これで **かんせい** だ！

をおして、えんそうしてみよう！



もっと、むずかしいことにチャレンジを
したいひとは、つぎのページのプログラム
にちょうせんしてみよう！



2. かいぞうしてみよう

もっと、いろいろとしてみたいひとは
したのプログラムにチャレンジしてみよう！

2-1. きよくのスピードをじゆうにかえる

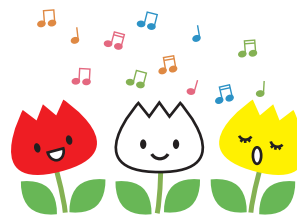
まえのページのプログラムの  **がおされたとき** のしたに  **テンポを ○ にする** のめいれいをついかして、そのなかの ○ のぶぶんにはすきなすうじをいれよう。



したを しょうりやく

ついかします

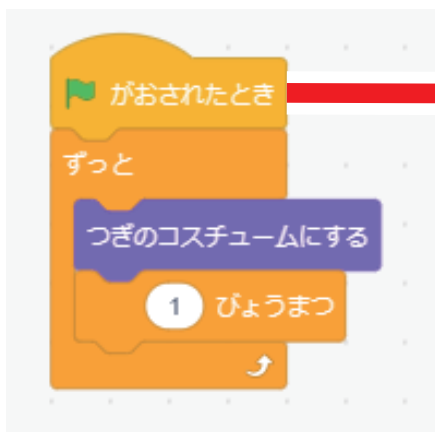
○ のなかにすきなすうじをいれましょう



すきなはやさで
えんそうしてね

2-2. きよくをえんそうちゆうに、チューリップをうごかそう

まえのページのプログラムのちかくに、あたらしく、したのプログラムをついかしましょう

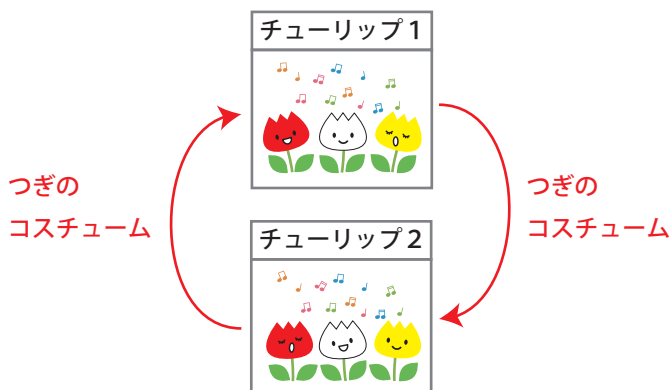


■ **スタートのあいずをしたとき**

ずっと (くりかえす)


- つぎのコスチュームにする
- 1びょうまつ

チューリップがうごくしくみ



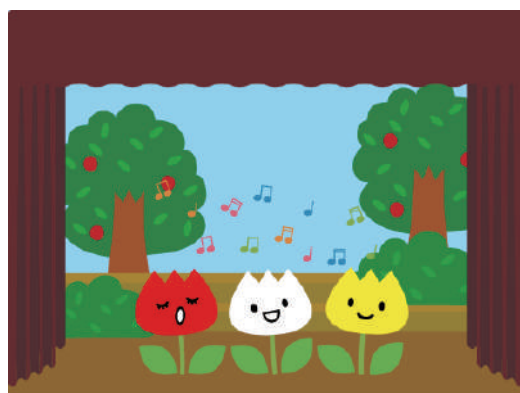
チューリップのsprayのなかにはひだりのように2まいのコスチュームがはいっています

 で、つぎのコスチュームにして

 で、それをなんどもくりかえして

これによって、アニメのよううごきをします

えんそうしょう



プログラミングラボ
公式 Web サイト

小学生 から始める プログラミング教室

プログラミング普及活動



- ◆小学校や、公的機関でのワークショップの開催
- ◆長期コースによる、プログラミングの普及



体験・お問い合わせ

プログラミングラボ



プログラミングラボで検索！！

<http://www.bplanet.jp/PGLabo/>
0120-471-472

★★近隣教室★★ 全国に教室があります！

南大沢教室 (全国本部)

八王子市南大沢2-27 フレスコビル2F

日野豊田教室

日野市多摩平1丁目10-4清水ビル4F
※1階がローソンのビルです