

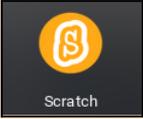
GIGA サポーター通信 8月号



Scratchの紹介と使い方

Scratchはプログラミングをする方法（プログラミング言語）の一つです。プログラミングとは目的達成のために手順を作成し、実行させることをいいます。

Scratchには種類がありますが、保存方法に違いがある程度でほぼ同じものです。アプリから開くとアプリ版、検索やURLから開くとWeb版が開かれます。おすすめは、作ったもののやり取りができるWeb版です。今回はWeb版を基本にして紹介していきます。

	アプリ版	Web版
アプリの開き方	 アプリアイコンを押す	「スクラッチ」「Scratch」と検索して開くまたはURLを開く  https://scratch.mit.edu/
プログラムの作り方	 右下のプラスマークを押す	 左側の「作ってみよう」ボタンを押す
保存方法	右上の「直ちに保存」で保存 または 自動保存	左上の「ファイル」から 「コンピューターに保存する」 名前を付けて保存

Web版の保存方法について

左上の「ファイル」から「コンピューターに保存する」を選んだ際、保存先を尋ねられます。この保存先を、左側のリストからGoogleドライブ→マイドライブと選び、そこに保存をすることでクラウドへ保存をすることができます。クラウドへ保存をしておくで端末本体にもしものことがあった場合もデータの復旧が可能です。更に「スクラッチ」等のフォルダを作成しておくで管理も行いやすくなります。

プログラムを作ってみよう

Scratchでは、一つの手順が一つのブロックになっています。

「イベント」（旗が押されたとき）と「動き」（10歩動かす）のブロックを組み合わせ、右上の旗が押されたとき、ネコを10歩動かすというプログラムを作ります。下の画像の通りに作成できたら、旗を押すとネコが10歩動くようになります。では、10という数値を100に変えてみましょう。動く距離が大きくなったのが分かります。たった二つの手順ですが、これも立派なプログラムです。



授業で使えるScratchプログラム

プログラムの基本は「順次進行」「条件分岐」「繰り返し」の3つです。

順次進行	条件分岐	繰り返し
プログラムは、書かれたものの上から順番に処理を行っていきます。	条件Aのとき処理Aを実行 条件Bのとき処理Bを実行等 特定の条件で別の処理をさせることができます。	一定の回数や特定の条件がそろうまで同じことを繰り返します。

今回この基本を押さえたプログラムを作成してみました。ネコが画面中央にいるかどうかを判断して、反応を返してくれます。一つ一つに手順があること、それをたどっていくことで全体の動きができていくを感じていただければと思います。

順次進行

詳細な解説については各サポーターが資料を持っていますのでお声がけください。

小野田小学校 5年生 3つの俳句の情景にあった写真を検索しよう

国語の授業で教科書に書かれている俳句から思い浮かぶ情景にあう風景やイラストを児童が自由に検索しています。先生から送られた俳句3つが書かれたカードを編集して、検索した写真と連結させて、先生に提出しています。自由に情景を思い浮かべられる俳句だからこそ、児童の個性が出ていました。

