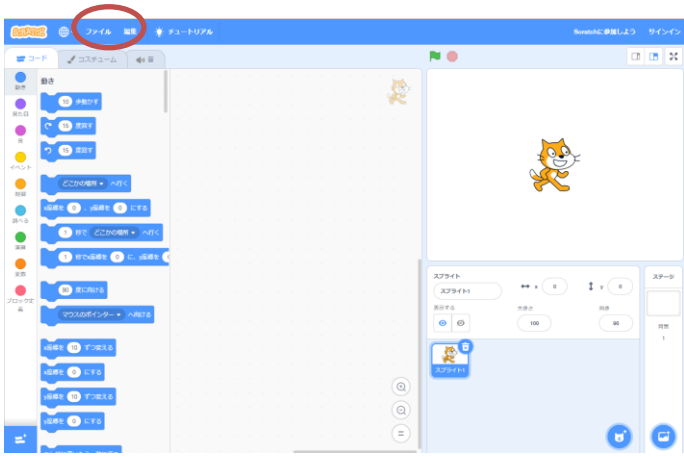

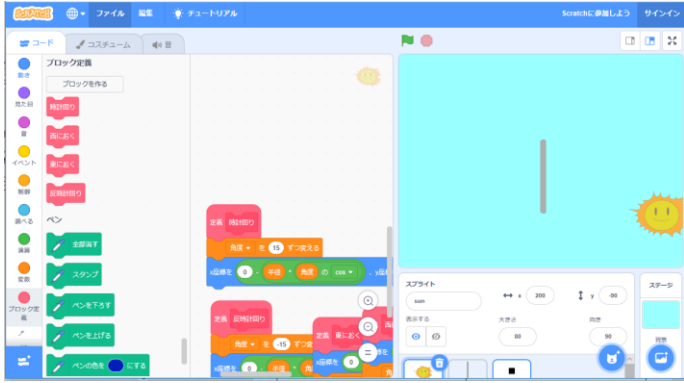


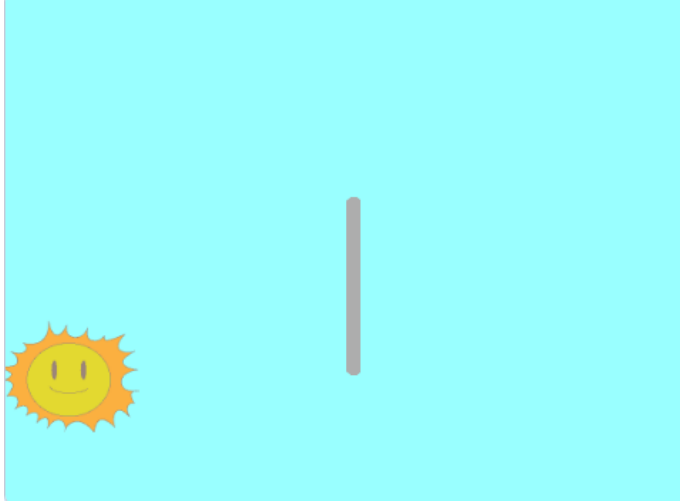




画面	操作
 <p>The screenshot shows the Scratch website's home page. At the top, there are navigation links like '作る' (Make), '見る' (View), and 'サインイン' (Sign In). The main heading says '物語や、ゲーム、アニメーションを作ろう 世界中のみんなと共有しよう' (Let's create stories, games, and animations to share with everyone in the world). Below this, there are buttons for '作ってみよう' (Try making) and '参加する' (Join). A section titled '注目のプロジェクト' (Featured projects) displays several project thumbnails, including 'Love That dog, Mem', 'HANABI', 'Planet Platformer', 'Fireworks', and 'Aboulaye Aboulaye'.</p>	<p><b>Scratch を起動しましょう。</b>                  (1) ブラウザを立ち上げ、下記の URL にアクセスします。</p> <p><a href="https://scratch.mit.edu/">https://scratch.mit.edu/</a></p> <p>「作ってみよう」または、画面の上部にある「作る」をクリックします。</p> <p>※Scratch3.0はInternetExplorerには対応していません。GoogleChrome等の対応ブラウザを使用するか、オフライン版をダウンロードしてください。</p>
 <p>The screenshot shows the Scratch workspace interface. Four red boxes with white circles containing numbers 1 through 4 highlight specific areas: 1. The left sidebar containing various colored blocks (Motion, Looks, Sound, etc.). 2. The large central white area for writing scripts. 3. The stage area where the Scratch cat sprite is currently positioned. 4. The bottom area where a new sprite can be added or selected.</p>	<p>(2) Scratch の制作画面が開きます。</p> <p>① ブロックパレット                  ② スクリプトエリア                  ③ ステージ                  ④ スプライトエリア</p> <p>※スクラッチでは、命令であるブロックをスクリプトエリアに並べることで、プログラムを作成します。                  このプログラム(スクリプト)は、スプライトと呼ばれる部品ごとに作成をします。                  初期状態では、表示されている猫に対して命令をつくることになります。</p>

画面	操作
	<p>プログラムをよびだしましょう  (1)「太陽と影」のプログラムを読み込む</p> <p>①画面左上の「ファイル」をクリック</p>
	<p>②「コンピュータから読み込む」を選ぶ</p> <p>ファイルの場所を指定して、「太陽と影」を読み込みます</p> <p>※あらかじめ、Web ページから「太陽と影」のプログラムをダウンロードしておきましょう</p>
	<p>③「太陽と影」のプログラムが表示されます</p> <p>すでに、ステージに太陽や棒が配置されています。また、太陽と影の動きをつくるためのブロックが定義されています。</p> <p>【ポイント】  定義されているブロックは左の「ブロック定義」をクリックすると表示されます。</p> <p>※太陽や影の動きのプログラムもすでに作成していますが、児童が作成するときは、一度削除したものを保存しておくといでしょう。</p>

画面	操作
	<p><b>太陽の動きをつくり変更する</b></p> <p>(1) 太陽を東から西に動かしましょう</p> <p>① スプライトエリアから太陽のスプライトを選びます</p> <p>【ポイント】 太陽の動きをプログラムするときは「太陽」のスプライトを選んでおきます。</p>
	<p>② 太陽を東におきます</p> <p>ブロックパレットから、「東におく」をスクリプトエリアに配置します。</p> <p>※太陽の動きを考えるために、どのブロックを置くとよいか、児童が考えることが大切です。</p>
	<p>③ ブロックをクリックすると、ステージの太陽が東に移動します。</p>

画面	操作
	<p>④太陽を時計回りに動かしましょう</p> <p>図のようにプログラムを作成しましょう。</p> <p>繰り返しのブロックは、種類「制御」の中にあります。スプライトエリアにドラッグしたあと、「東におく」の下に配置しましょう。</p> <p>クリックして、太陽が時計回りに動いていることを確認しましょう。</p>
	<p>⑤動きを考えましょう</p> <p>繰り返しが終わったときに、西になるように回数を考えましょう。 (1 時間に 15 度動くように作成しています)</p> <p>※このままでは動きが早すぎるので、繰り返しの中に「1 秒待つ」を入れておきます</p>
	<p>⑥実行ボタンを使う</p> <p>実行ボタン(ステージの上にある旗)をクリックすると、太陽が動くように変更する。</p> <p>種類「イベント」から「が押されたとき」をドラッグし、プログラムの上に配置しましょう。</p> <p>※実行ボタンを配置することで、太陽と影を同時に動かすことが可能になります。</p>

画面	操作
	<p><b>影を動かしてみよう</b></p> <p>(2) 影を西から東に動かしましょう。</p> <p>① 右下から「影」のSpriteを選択します。</p>
	<p>② 太陽と同じように、動きを作成します。</p> <p>ブロックをクリックして、影の動きを確認しましょう</p> <p>※太陽と逆の動きをすることに気づかせることが大事です。</p> <p>※ここで、太陽と同時にうごかすときは、実行ボタンをつけておきます。</p>
	<p>(3) 影の長さを変えましょう</p> <p>① 影の長さの変化を考えて、プログラムを作成しましょう。</p> <p>太陽が南中したときの、影の長さを考えて、プログラムをつくりなしましょう。</p> <p>クリックして、動きを確認しましょう</p>

画面	操作
 <p>The image shows a Scratch script starting with a 'When green flag is clicked' event block. It contains two loops, each with 6 iterations. The first loop includes: 'Move to West', 'Shorten shadow', 'Clockwise rotation', and a 'Wait 1 second' block. The second loop includes: 'Lengthen shadow', 'Clockwise rotation', and a 'Wait 1 second' block.</p>	<p>②実行ボタンを使う        実行ボタン(ステージの上にある旗)をクリックすると、太陽が動くように変更する。</p> <p>種類「イベント」から「が押されたとき」をドラッグし、プログラムの上に配置しましょう。</p>
	<p>(4) 太陽と影を同時に動かす</p> <p>実行ボタンをクリックすると、太陽と影が同時にうごきます。</p>