

ものがたり をつく
物語を作ろう
カード



とうじょうじんぶつ えら
登場人物を選んで、おしゃべりさせて、
ものがたり い い
物語を生き生きとさせよう

ものがたり つく 物語を作ろうカード

ばんめ 1 番目のカードから始めて、
あと じゅんじょ き ほか ため
後は順序を気にせず他のカードを試そう：

- ものがたり はじ
物語を始めよう
- はじ
おしゃべりを始めよう
- はいけい か
背景を変えよう
- とうじょうじんぶつ
登場人物をクリックしよう
- じぶん こえ ついか
自分の声を追加しよう
- すべ うごか
滑るように動かそう
- ぼめん とうじょう
場面に登場させよう
- とうじょうじんぶつ へんとう
登場人物に返答しよう
- ぼめん ついか
場面を追加しよう

ものがたり はじ 物語を始めよう

ば めん えら とうじょうじんぶつ
場面を選んで登場人物におしゃべりさせよう



ものがたり はじ 物語を始めよう

じゅんび 準備しよう



はいけい えら
背景を選ぼう



Witch House



とうじょうじんぶつ えら
登場人物を選ぼう



Wizard

このコードを加えよう



Wizard



が押されたとき

魔術学校に、ようこそ！ と 2 秒言う

とうじょうじんぶつ
登場人物におしゃべりして欲しいことを入れよう

ため 試してみよう

はた お じっごう
旗を押して実行してみよう



おしゃべりを始めよう

ふたり とうじょうじんぶつ

二人の登場人物におしゃべりさせよう



おしゃべりを始めよう

scratch.mit.edu

じゅんぴ 準備しよう



"Witch" と "Elf" のような、
登場人物を 2 つ選ぼう



Witch



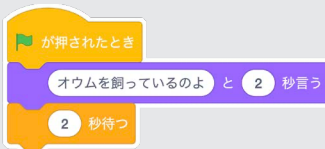
Elf

このコードを加えよう

それぞれの登場人物のサムネイルをクリックしてコードを加えよう



Witch



Elf



それぞれの登場人物にお
しゃべりして欲しいことを
タイプしよう

TIP



👉 コスチューム

登場人物が向かい合うよう、向きを変えるにはコスチューム
タブをクリックして左右反転ボタンをクリックしよう



はいけい が 背景を変えよう

はいけい ベつ はいけい か
背景を別の背景に変えよう



はいけい が 背景を変えよう

scratch.mit.edu

じゅんび

準備しよう



とうじょうじんぶつ えら
登場人物を選ぼう



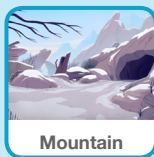
Elf



はいけい えら
背景を2つ選ぼう



Witch House



Mountain

このコードを加えよう



Elf

が押されたとき

背景を Witch House にする

4 秒待つ

背景を Mountain にする

さいしょ だ はいけい えら
最初に出す背景を選ぼう

ばんめ だ はいけい えら
2番目に出す背景を選ぼう

ため

試してみよう

はた お じっこう
旗を押して実行してみよう



とうじょうじんぶつ

登場人物をクリックしよう

ものがたり

物語をインタラクティブにしよう



とうじょうじんぶつ

登場人物をクリックしよう

scratch.mit.edu

じゅんび

準備しよう



はいけい えら
背景を選ぼう



Mountain



きゃらくたー えら
キャラクターを選ぼう



Unicorn

このコードを加えよう



Unicorn

このスプライトが押されたとき

色 の効果を 25 ずつ変える

Magic Spell の音を鳴らす

いろいろな効果が選択
できるよ

メニューから音を選択しよう

ため

試してみよう

きゃらくたー お
キャラクターを押してみよう



じぶん こえ ついか
自分の声を追加しよう

じぶん こえ ろくおん
自分の声を録音して
とうじょうじんぶつ はな
登場人物にお話させよう



自分の声を追加しよう

scratch.mit.edu

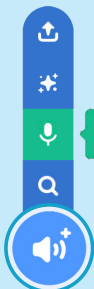
準備しよう



スプライトを選ぼう



音 音タブをクリックしよう



録音する

ポップアップメニューから
録音するを選ぼう

録音するボタンをクリック
しよう

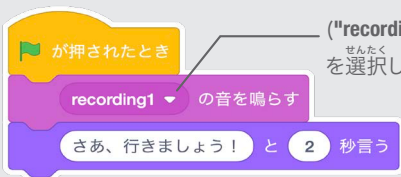


録音が終わったら保存ボ
タンをクリックしよう

このコードを加えよう



コード タブをクリックしよう



メニューから自分の録音
("recording1" のような)
を選択しよう

試してみよう

旗を押して実行してみよう



すべ うご 滑るように動かそう

ぶたい
舞台でキャラクターを
すべ うご
滑るように動かそう



すべ うご 滑るように動かそう

scratch.mit.edu

じゅんび

準備しよう



はいけい えら
背景を選ぼう



Mountain



キャラクターを選ぼう



Owl

このコードを加えよう



Owl

最初に登場させる位置をセットしよう

が押されたとき

x座標を -180、y座標を 140 にする

1 秒でx座標を -30 に、y座標を 50 に変える

キャラクターを滑るようにゆっくりと動かそう

ため 試してみよう

旗を押して実行してみよう



ヒント



動き

x座標を -32、y座標を 122 にする

1 秒で どこかの場所へ行く

1 秒でx座標を -32 に、y座標を

スプライトをドラッグすると、ブロックパレットのx座標とy座標の値が自動的に変わるよ

ぼ めん とうじょう
場面に登場させよう

ぼ めん とうじょう
キャラクターを場面に登場させよう



ば けん どうじょう 場面に登場させよう

scratch.mit.edu

じゅんぴ 準備しよう



はいけい えら
背景を選ぼう



Mountain



えら
キャラクターを選ぼう



Dragon

くわ このコードを加えよう



Dragon

が押されたとき

ひだりはし お
ステージの左端にスプライトを置くために、

隠す

-240 にしよう

x座標を -240 、y座標を -60 にする

表示する

2 秒でx座標を 0 に、y座標を -60 に変える

あたひ か すべ はや か
値を変えて滑る速さを変えよう

ヒント

ちひ あたい おお あたい
小さな値や大きな値にすると、
スプライトの大きさをか
変えられるよ



大きさ
50



大きさ
100



大きさ
150

とうじょうじんぶつ

へんどう

登場人物に返答しよう

とうじょうじんぶつ

べつ

とうじょうじんぶつ

登場人物と別の登場人物との

かいわ

会話をコーディネートしよう



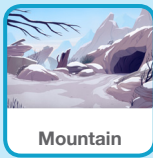
とうじょうじんぶつ へんとう 登場人物に返答しよう

scratch.mit.edu

じゅんぴ 準備しよう



はいけい えら
背景を選ぼう



Mountain



とうじょうじんぶつ
登場人物を
えら
2人選ぼう



Goblin



Princess

このコードを加えよう

それぞれの登場人物のサムネイルをクリックしてコードを加えよう



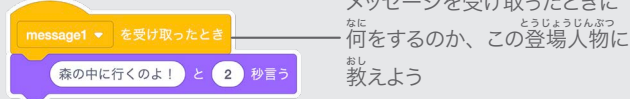
Goblin



メッセージを送ろう

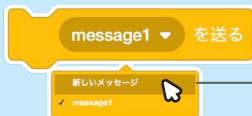


Princess



メッセージを受け取ったときに
何をするのか、この登場人物に
教えよう

ヒント



メニューの新しいメッセージをクリック
するとメッセージを追加できるよ

ぼめん っいが 場面を追加しよう

はいけい
いろいろな背景やキャラクターで
ふくすう ぼめん さくせい
複数の場面を作成しよう



ぼめん ついが 場面を追加しよう

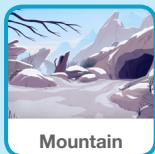
scratch.mit.edu

じゅんぴ

準備しよう



はいけい えら
背景を2つ選ぼう



えら
キャラクターを選ぼう



このコードくわを加えよう



はいけいめい せんたく
メニューから背景名を選択しよう



ため

試してみよう

はた お じっごう
旗を押して実行してみよう



ピンポンゲーム カード



ボールがバウンドするゲームを作っ
しょうり 勝利のポイントを獲
かくとく 得しよう！

ピンポンゲーム カード

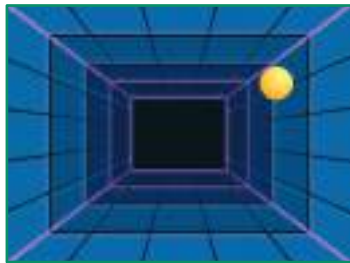
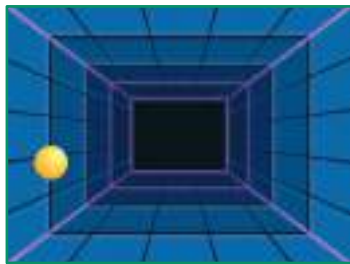
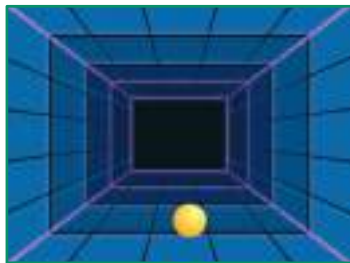
じゅんぱん つか
この順番でカードを使おう：

1. 周り^{まわ}でバウンドさせよう
2. パドルを動か^{うご}そう
3. パドルで跳ね返^{は かえ}そう
4. ゲームオーバー
5. スコアをつけよう
6. ゲームに勝^かったとき

まわ

周りでバウンドさせよう

なか うご
ステージの中でボールを動かそう



まわ

周りでバウンドさせよう

scratch.mit.edu

じゅんび

準備しよう



はいけい えら
背景を選ぼう



Neon Tunnel



えら
ボールを選ぼう



Ball

くわ

このコードを加えよう



Ball



はや うご おお あたい
速く動かすには大きな値
にしよう

ため

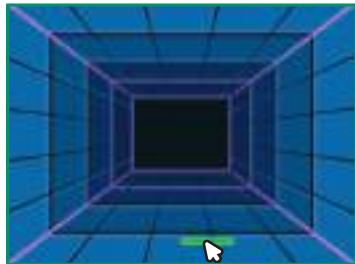
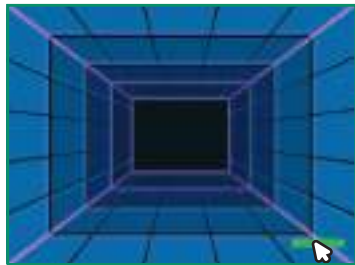
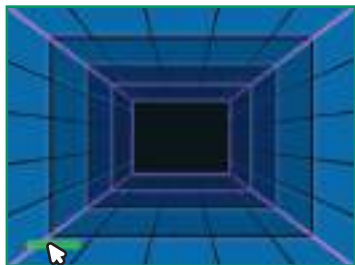
試してみよう

はた お じっこう
旗を押して実行してみよう



パドルを動かそう

マウスポインターを動かしてパドルを操ろう



パドルを動かそう

scratch.mit.edu

じゅんび 準備しよう



"Paddle" のような、ボールを
打ち返すスプライトを選ぼう



パドルをドラッグして
ステージの下に移動しよう

このコードを加えよう



"x座標を~にする" に
"マウスのx座標" を組み込もう



ため 試してみよう

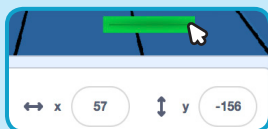
はた お じっこう
旗を押して実行してみよう



マウスポインター
を動かしてパドルを動かしてみよう

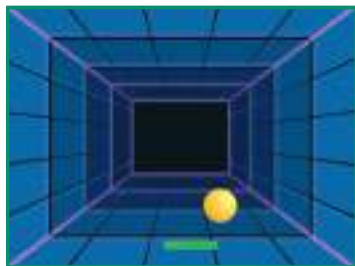
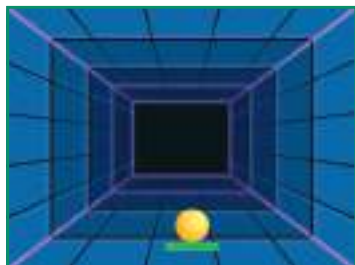
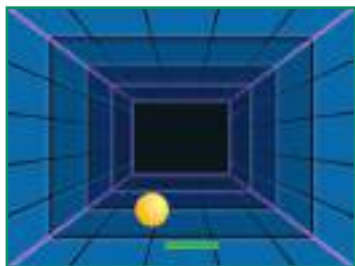
ヒント

ステージ上のパドルをマウスポインタで動
かすと、x座標が変化するのがわかるよ



パドルで跳ね返そう

ボールをパドルで跳ね返そう

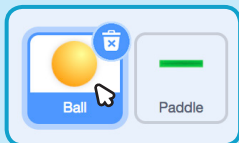


パドルで跳ね返そう

scratch.mit.edu

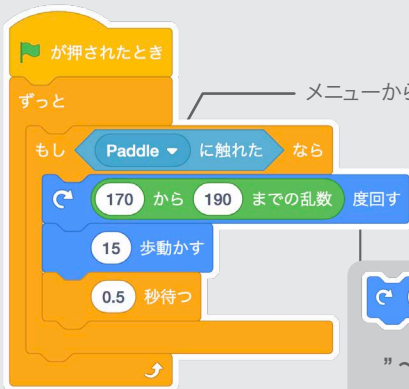
じゅんび 準備しよう

"Ball" をクリックして
スプライトを選ぼう



このコードを加えよう

ボールのスプライトに、この新しいブロックを加えよう



メニューから "Paddle" を選択しよう

度回す
170 から 190 までの乱数

" ~から~までの乱数 " を
" ~度回す " に組み込んで、
170 から 190 までにしよう

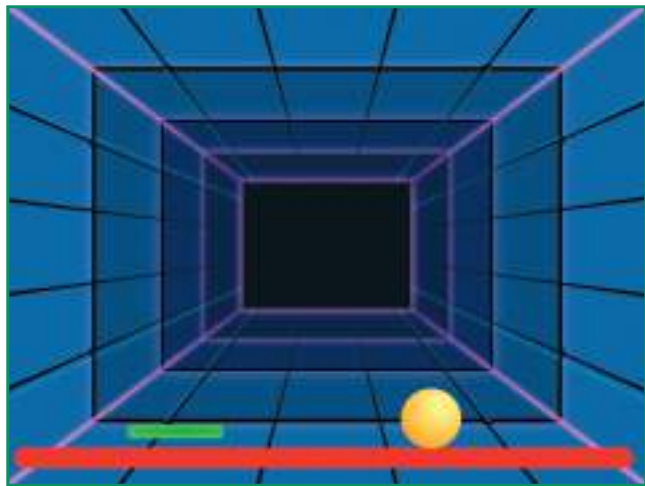
ため 試してみよう

はた お しっこう
旗を押して実行してみよう



ゲームオーバー

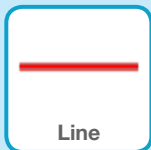
ボールが赤い^{あか}ラインに^あ当たったら
ゲームを^お終わりにしよう



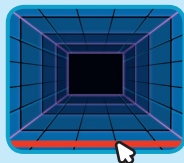
ゲームオーバー

scratch.mit.edu

じゅんび 準備しよう



“Line”のをえらばう



“Line”のをドラッグしてステージの床に移動しよう

このコードを加えよう



が押されたとき

x座標を 0、y座標を -170 にする — “Line”の位置をセットしよう

ずっと

もし Ball に触れた なら

すべてを止める

メニューから “Ball” せんたくしよう

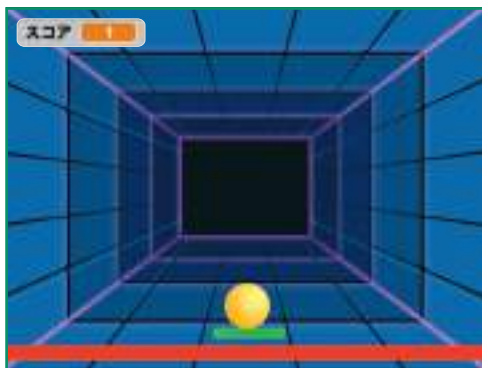
ため 試してみよう

はた お じっこう
旗を押して実行してみよう



スコアをつけよう

パドルでボールを打ち返すたびに
スコアを加えよう



スコアをつけよう

scratch.mit.edu

じゅんぴ 準備しよう

へんすう
変数をクリックしよう

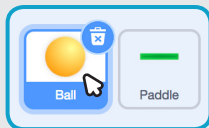
へんすう
変数を作るボタンを
クリックしよう



へんすう なまえ
変数の名前を "スコア" にして、
OK をクリックしよう

くわ このコードを加えよう

"Ball" をクリックして
せんたく
選択しよう



このブロックを加えて、
せんたく
メニューから "スコア" を選択しよう



"~を0にする" を使って、
"スコア" をリセットしよう

せんたく
メニューから "スコア" を選択しよう

ゲームに勝ったとき

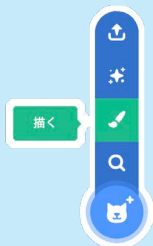
き
決めたスコアになったら、
しょうり ひょうじ
勝利のメッセージを表示しよう！



ゲームに勝ったとき

scratch.mit.edu

じゅんび 準備しよう



えが
描く
のアイコンをクリックして
あた
ら
えが
新しいスプライトを描こう

テキストツールを使って、"YOU WON!" のような
メッセージを書こう

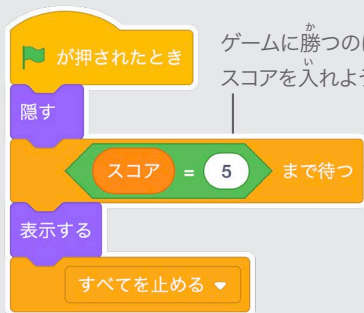


フォントの色、大きさ、スタイルを変更できるよ

このコードを加えよう

コード

コードタブをクリックしよう



ゲームに勝つのに必要な
スコアを入れよう



演算カテゴリーの等号ブロック
に "スコア" ブロックを組み込
もう

ため 試してみよう

はた
お
しっ
こう
旗を押して実行してみよう



勝つのに必要なスコアになるまで
プレイしよう!

さあ、踊ろう カード



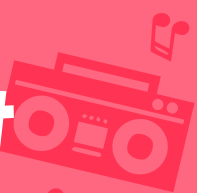
ミュージックとダンスの振り付けを
組み合わせたダンスシーンの
アニメーションをデザインしよう

さあ、踊ろうカード

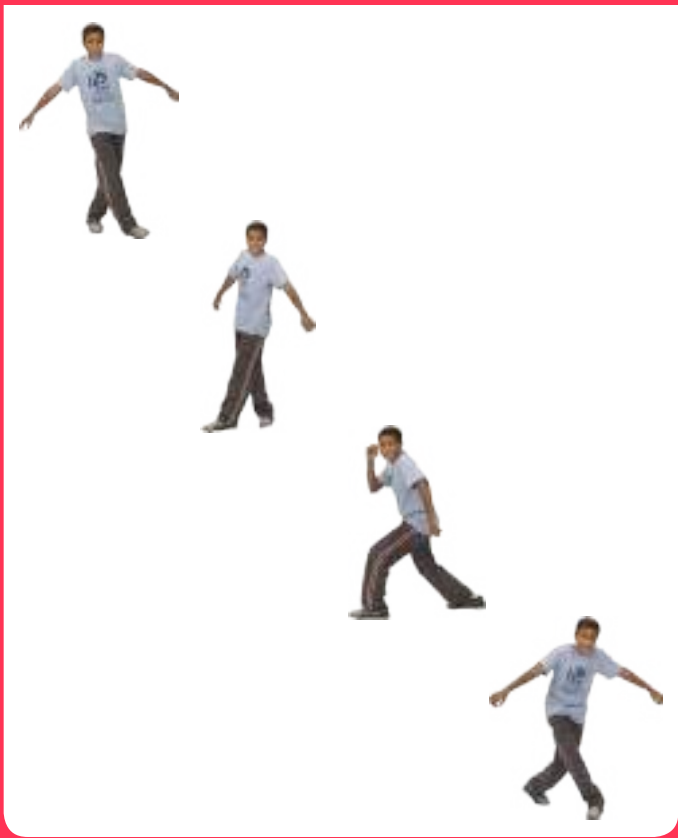
順番じゅんばんをき気にせずカードをため試そう：

- ダンスの振り付けふっ
- ダンスを繰り返そうくかえ
- ミュージックを流そうなが
- かわりばんこ
- スタート位置いち
- シャドウの効果こうか
- インタラクティブなダンス
- 色の効果いろこうか
- 跡を残そうあとのこ

ダンスの振り付け



ダンスのアニメーションを作ろう



さあ、踊ろう

1

SCRATCH

ダンスの振り付け

scratch.mit.edu

じゅんび 準備しよう



ダンサーを選ぼう



Ten80 Dance



コスチューム

コスチュームタブをクリックして、いろいろなダンスの振り付けを確認しよう

ファンタジー

ダンス

音楽

ダンスの

た コードを足してみよう

コード

コードタブをクリックしよう



振りと振りの間に
あいた
かんかく
間隔を入れよう



さまざまなダンスの振り付けを選択しよう

ため 試してみよう

旗を押して動かしてみよう



ダンスを繰り返そう



つづ く かえ
ひと続きのダンスステップを繰り返そう



さあ、踊ろう

ダンスを繰り返そう

scratch.mit.edu



じゅんび 準備しよう



スプライトを選ぶを
クリックしよう

ファンタジー

ダンス

ダンスカテゴリーを
クリックしよう

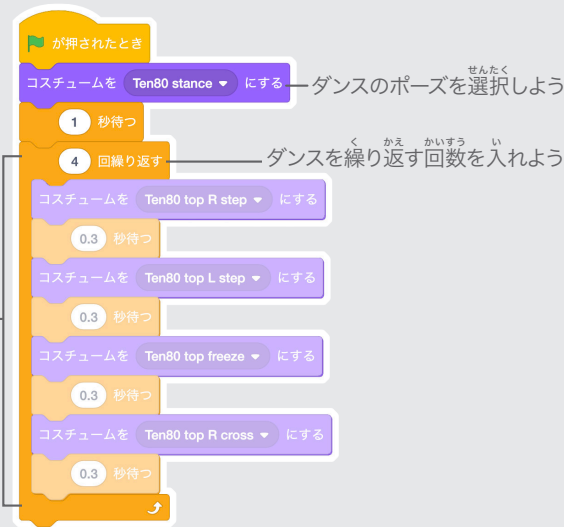


ダンサーを選ぶ

このコードを加えよう



ひとつ続きのダンスを囲むように
"~繰り返す"を加えよう



ため 試してみよう

旗を押して実行してみよう



ミュージックをながそう



うた く かえ えんそう
歌を繰り返し演奏しよう



さあ、踊ろう

ミュージックを流そう

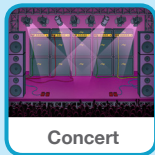
scratch.mit.edu



じゅんぴ 準備しよう



はいけい えら 背景を選ぼう



音

おと 音タブをクリックしよう



ループカテゴリーから
うた えら 歌を選ぼう

このコードを加えよう

コード

コードタブをクリックしよう



が押されたとき

うた く かえ かいすう 歌を繰り返す回数を入れよう

10 回繰り返す

終わるまで

Dance Celebrate ▼

えんそう しゅうりょう まえ つぎ を使うと演奏が終了する前に次の音を鳴らす

おと な 音が鳴ってしまうよ。

ヒント

かなら 必ず

終わるまで Dance Celebrate ▼ の音を鳴らす

つか を使おう。

Dance Celebrate ▼ の音を鳴らす

えんそう しゅうりょう まえ つぎ おと な を使うと演奏が終了する前に次の音が鳴ってしまうよ。

かわりばんこ



かわりばんこにダンスするように
ダンサーをコーディネートしよう



さあ、踊ろう

4

Scratch

かわりばんこ

scratch.mit.edu



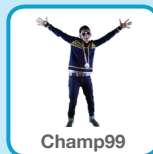
じゅんぴ 準備しよう



ダンスカテゴリーから
ダンサーを2人^{えら}選ぼう



Anina Dance



Champ99

このコードを^{くわ}加えよう



Anina Dance

```
が押されたとき
コスチュームを anina top L step にする
0.3 秒待つ
コスチュームを anina top R step にする
0.3 秒待つ
コスチュームを anina stance にする
message1 を送る
```

メッセージを送ろう



Champ99

```
message1 を受け取ったとき
私が踊る番だよ! と 1 秒言う
4 回繰り返す
次のコスチュームにする
0.3 秒待つ
```

メッセージを受け取ったとき
何をするのか、このダンサー
に教えよう

ため 試してみよう

はた お しっこう
旗を押して実行してみよう



スタート位置^{いち}



ダンサーたちにスタート位置^{いち}を教えよう



さあ、踊ろう

5

SCRATCH

スタート位置

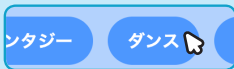
scratch.mit.edu



じゅんび 準備しよう



スプライトを^{えら}選ぶ
をクリックしよう



ダンスカテゴリーを
クリックしよう



ダンサーを^{えら}選ぼう

このコードを^{くわ}加えよう



が押されたとき

スプライトにスタート位置を^{いち おし}教えよう

x座標を 、y座標を にする

大きさを %にする

スプライトの^{おお}大きさを^{ちようせい}調整しよう

コスチュームを にする

最初の^{さいしよ}コスチュームを^{せんたく}選択しよう

表示する

^{かなら}必ず^{ひようじ}スプライトが表示されるようにしましょう

ヒント



x座標を 、y座標を にする を^{つか}使ってスプライトの^{いち}位置を^{してい}指定しよう

^{ざひよう}x座標はステージの左右の位置を示しているよ

^{ざひよう}y座標はステージの^{じようば}上下の位置を示しているよ

シャドウの効果



ダンスのシルエットをつくらう



さあ、踊ろう

こうが シャドウの効果

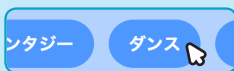
scratch.mit.edu



じゅんび 準備しよう



えら
スプライトを選ぶを
クリックしよう



ダンスカテゴリーを
クリックしよう



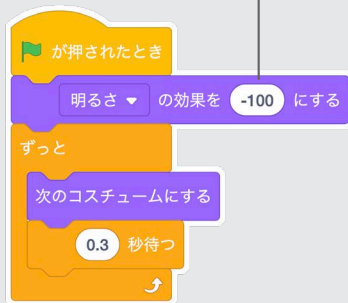
えら
ダンサーを選ぼう

このコードを加えよう

メニューから「^{あか}明るさ」を選択しよう



あか
明るさを **-100** にしてスプライトを
ま
真っ暗にしよう



ため 試してみよう

はた お じっこう
旗を押して実行してみよう



と
止めるボタンをクリックして
ストップさせよう

インタラクティブなダンス

お
キーを押して
うご
か
ダンスの動きを変えよう



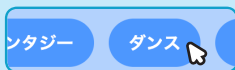
インタラクティブなダンス

scratch.mit.edu

じゅんび 準備しよう



えら
 sprites を選ぶを
クリックしよう



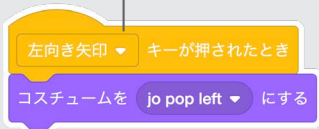
ダンスカテゴリーを
クリックしよう



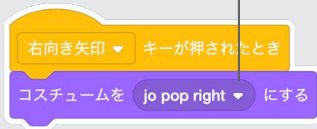
えら
 dancers を選ぶ

このコードを加えよう

それぞれのダンスの動きのために異なるキーを選択しよう



メニューからダンスの動きを選択しよう



ため 試してみよう



キーボードの矢印キーを押してみよう

いろ こうが 色の効果



はいけい いろ か
背景の色を変えよう



さあ、踊ろう

いろ ころ か 色の効果

scratch.mit.edu



じゅんび 準備しよう



はいけい えら
背景を選ぼう



Spotlight

このコードを加えよう



Spotlight

が押されたとき

ずっと

あたい ため
いろいろな値を試してみよう

色 の効果を 25 ずつ変える

0.3 秒待つ

ため 試してみよう

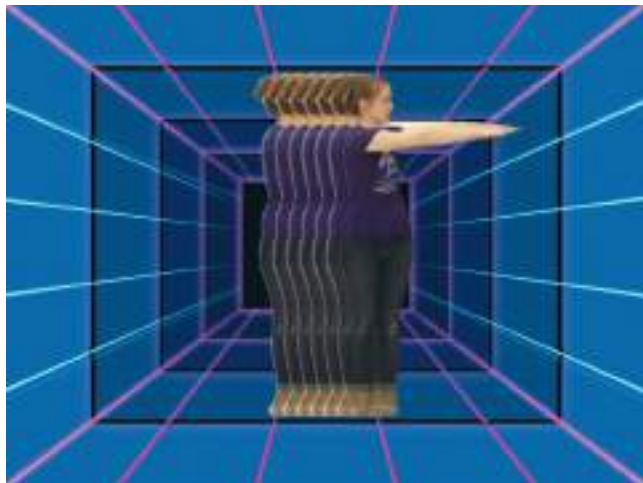
はた お しっこう
旗を押して実行してみよう



あと のこ 跡を残そう



うご あと
ダンサーの動きの跡をスタンプしよう



さあ、踊ろう

あと あと 跡を残そう

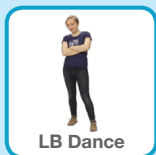
scratch.mit.edu



じゅんび 準備しよう



ダンスカテゴリーから
ダンサーを選ぼう



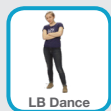
LB Dance



かくちょうきのう ついか
拡張機能を追加ボタンをクリックして、次に
つぎ
ペンをクリックしてブロックを追加しよう



このコードを加えよう



LB Dance



が押されたとき

く かえ かいすう い
繰り返す回数を入れよう

6 回繰り返す



スタンプ

ステージに、このスプライトの
がそろう
お
画像のスタンプを押そう

10 歩動かす

0.1 秒待つ

全部消す

すべてのスタンプを消そう

ため 試してみよう

はた お じっごう
旗を押して実行してみよう

