

松山市教育会
プログラミング講座

スクラッチで
プログラミング

準備編

SCRATCH

Ver. 3

I Scratch のサイトを開こう

Scratch はインターネット上に公開され、自由に利用することができます。そのサイトを開いてみましょう。次のアドレスをアドレス欄に入力して、確定するか、検索サイトで「スクラッチ プログラミング」と入力して検索すると表示されます。現在、バージョン 3.0 が提供されています。Scratch 3.0 のアドレス：<https://scratch.mit.edu/>



(注) この画面は、時期やブラウザによって異なることがあります。

II どんなものか見てみよう。

画面の右の方にある「ビデオを見る」と書いてある部分をクリックしてみましょう。

スクラッチで作成する画面が例示されます。

また、下の方には「注目のプロジェクト」「注目のスタジオ」等、世界中のたくさんの人たちが作った作品が掲示されていますので、どれでもクリックし、画面に表示される旗のマークをクリックすると、その作品が始まります。



III スクラッチに参加しよう

スクラッチはこのように世界中の作成者とプログラミングを通じてコミュニケーションをとることができます。参加しなくても作成することはできるのですが、自分のユーザー名やパスワードを作って、交流できるようにしてみましょう。ただし、この操作には、自分のメールアドレスを持っていることが必要になります。

(1) 画面上部の青い帯の中から、**Scratchに参加しよう**の部分をクリックします。



(2) スクラッチで使うユーザー名、パスワードを入力します。

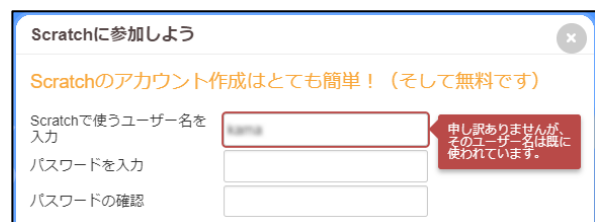


この講座では **m k k 0 〇** (〇は自分の受講者名簿の番号) を使うことにします。

パスワードは自分で付けてください、6文字以上必要です。忘れたらログインできなくなりますので、忘れないように。自分でユーザー名を付ける時には、すでに使われているユーザー名を登録しようとすると次のようなメッセージが出ますので、別のユーザー名を考えてください。

(3) 生年月、性別、国を入力します。この情報は今後画面に表示されることはありません。

性別以外のそれぞれの項目は右の の部分をクリックし、出てくる中から選びます。国は、下の方にある「日本」または「Japan」を選びます。



(4) メールアドレスを入力します。

本人が登録しているということを証明するために、この後この登録したメールアドレスにメールが届きますので、それを確認しなければなりません。この作業中にメールを確認できるアドレスをお持ちの方は、そのアドレスを入力します。

そのようなアドレスがない方は、次の仮のアドレスを用意しておりますのでそのアドレスを入力してください。

mkmem0〇@schoolrevival.net

(〇は自分の受講者名簿の番号)

登録するとしばらくしてそのメールアドレスに次ページのようなメールが届きますので、指示されたアドレスをクリックします。これで登録が完了となります。

一度登録し、その情報を保存しておく、次からは、いちいち入力する必要はありません。



<仮アドレスメールの確認法>

臨時的に、すでに用意してあるメールアドレスを利用します。ただし、このメールアドレスは、この講座での利用のみとしますので、ご了承ください。

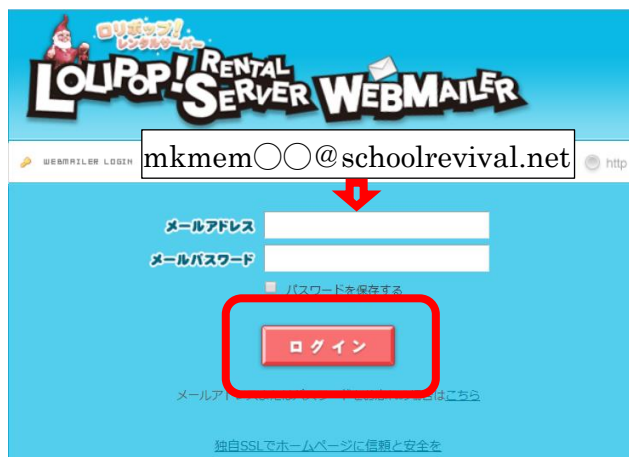
- ① ブラウザ（インターネット閲覧ソフト）のアドレス欄に

<https://tools.lolipop.jp/mail/>

と入力します。

右図のようなサイトが表示されます。

- ② メールアドレスに半角で **mkmem〇〇@schoolrevival.net** と入力します。〇〇の部分は指定された2桁の数字が入ります。
- ③ 指示されたパスワードを入力します。
- ④ ログインして確認してみましょう。以下のようなメールが届いているはずです。



MITのScratchチームからのご挨拶!

あなたは先ほどScratchの新しいアカウント (<https://scratch.mit.edu/>) にサインアップしました。下のボタンをクリックして、あなたのメールアドレスを認証してください:

http://scratch.mit.edu/accounts/email_verify/WzQyMjg2OTgwLCJta21lbTAWQHNjaG9vbHJldml2YWwubmV0ixmYWxzZV0:1h4N7R:UxHrNXx8hMD6wTL9q4e5wfjqoN4/

Scratchは無料のプログラミング言語です。Scratchはインターネット上のコミュニティで使うことができ、あなたオリジナルのインタラクティブな物語やゲーム、アニメーションを作れます。メールアドレスを確認することで、Scratchのオンラインコミュニティ上で作品を共有したり、作品にコメントしたりすることができるようになります。詳しくはこのページをご覧ください <https://scratch.mit.edu/about/>。

Scratch on! - スクラッチチーム

- ⑤ 指定された部分をクリックして、登録が完了します。

自分のアカウントを作成すると次のようなことができます。

- ① 自分の作品をネット上に保存できる
- ② 自分の作品を公開・共有できる
- ③ 他ユーザーの作品をリミックスできる
- ④ 作品をお気に入り登録できる
- ⑤ コメント投稿できる
- ⑥ 公式サイトにあるフォーラムでトピックを作成したり、レスしたりすることができるようになります

このように、アカウントを作成することによって、自分の世界が広がりますので、作成しておくくと便利です。



IV オフラインエディタの利用

ただ、インターネットに接続できない環境で使用したい場合もあるでしょう。その場合は、オンラインと比べて、制限されることもありますが、スクラッチのプログラムをダウンロードし、オフラインで利用することも可能です。

トップページで画面の一番下までスクロールし、「サポート」の中にある「オフラインエディター」から、画面の指示にしたがって、ダウンロードし、利用することになります。

V スクラッチをはじめよう

以上で利用することができるようになりましたので、ここからは、サインインして学習を進めていくことにします。

1 サインインする

- (1) 画面上部右端にある「サインイン」の部分をクリックします。
- (2) ユーザー名、パスワードを入力し、「サインイン」の部分をクリックします。
- (3) 画面の右端に、今の自分のユーザー名が表示されるようになります。

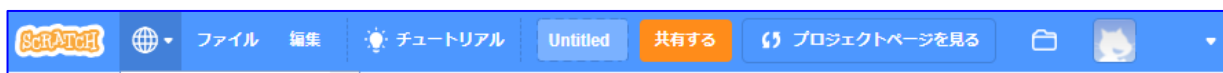


2 自分でプログラムをする画面を表示してみよう。

- (1) 画面上部左の「作る」の画面をクリックします。
- (2) ネコのイラストが右側にある画面が表示されます。



(1) メニューバー



画面の上にグレーの帯の部分があります。この部分を「メニューバー」といいます。

ア 地球マーク

地球マークをクリックすると様々なことばが表示され、指定した言語の設定ができます。日本語は、「日本語」と「にほんご」の2つが用意されており、「にほんご」を選択すると「ひらがな」表記になります。低学年で利用するときはこちらにしておくといよいでしょう。

イ ファイル

主に作品(プロジェクト)を保存したり、コンピュータから読み込むためのメニューになります。サインインしている時と、していないときとでは画面が少し異なります。

「新規」はプロジェクトを新しく作成するものです。

サインインしている状態の場合は、自動で保存され新規のプロジェクトが作成されます。サインインしていない場合に作品を保存したい場合は、「コンピュータに保存する」を選びます。

ここからは、サインインしている場合の説明をしていきます。

(ア)直ちに保存

画面上では変化がありません。しかし、メニューバーの中ほどに表示されているファイル名で保存できています。

ファイル名を変更したい場合は、この部分を修正した後に保存します。




(イ)コンピュータから読み込む

自分のコンピュータに保存していた作品を表示します。

(ウ)コンピュータに保存する

自分のコンピュータに作成した作品を保存します。

これまで作成した作品を確認、読み込むには、メニューバーの右にある  の部分をクリックします。



以上で「準備編」を終わり、実際の作成は新しいテキスト「基礎編」で学ぶことにします。