

【課題3】 チューリップの音楽の演奏に合わせて、バレリーナを踊らせてみよう。

《用いるスプライト》 ○ Ballerina

《背景》 ○ Spotlight

1 **拡張機能の追加** を選び、表示された中から **音楽** を選ぶ。

The image shows two screenshots from the Scratch application. The left screenshot is the '拡張機能を選ぶ' (Select Extension) menu, where the '音楽' (Music) extension is highlighted with a red box. The right screenshot shows the '音楽' (Music) extension interface, with the 'コード' (Code) tab selected. The 'コード' tab contains several music-related blocks, and the '音楽' category is highlighted in the left sidebar.

音楽関係カテゴリのブロックが追加される。

2 **ブロック定義** のカテゴリで、ブロックを作るを選び、「**チューリップ**」を作成する。(次ページ参照)

3 **背景** にコードを作成する。

The image shows a Scratch code block for the '背景' (Background) category. The code block contains the following steps: 'が押されたとき' (When clicked), '背景を Spotlight にする' (Set background to Spotlight), '1 秒待つ' (Wait 1 second), '楽器を (1) ピアノ にする' (Set instrument to (1) Piano), 'チューリップ' (Tulip), and 'チューリップ終わり を送る' (Send Tulip end).

チューリップの定義は、チューリップの音楽をプログラミングする

音楽 カテゴリーの中から、 のブロックをプログラムエリアに出す。

60の部分をクリックすると、右のような、ピアノの鍵盤が出てくる。

60の数値が **ド** に対応する。

下の楽譜を参考に、1音ずつ下につなげていく。

4分音符は0.5拍に対応させる



チューリップ

作詞作曲 近藤 宮子
井上 武士

♪=80

さいた さいた チューリップのはなが
ならんだ ならんだ あかしろきいろ
どのはなみても きれいだな

チューリップの歌のコード

定義 チューリップ

ド	60	の音符を	0.5	拍鳴らす
レ	62	の音符を	0.5	拍鳴らす
ミ	64	の音符を	1	拍鳴らす
ド	60	の音符を	0.5	拍鳴らす
レ	62	の音符を	0.5	拍鳴らす
ミ	64	の音符を	1	拍鳴らす
ソ	67	の音符を	0.5	拍鳴らす
ミ	64	の音符を	0.5	拍鳴らす
レ	62	の音符を	0.5	拍鳴らす
ド	60	の音符を	0.5	拍鳴らす
レ	62	の音符を	0.5	拍鳴らす
ミ	64	の音符を	0.5	拍鳴らす
レ	62	の音符を	1	拍鳴らす

ド	60	の音符を	0.5	拍鳴らす
レ	62	の音符を	0.5	拍鳴らす
ミ	64	の音符を	1	拍鳴らす
ド	60	の音符を	0.5	拍鳴らす
レ	62	の音符を	0.5	拍鳴らす
ミ	64	の音符を	1	拍鳴らす
ソ	67	の音符を	0.5	拍鳴らす
ミ	64	の音符を	0.5	拍鳴らす
レ	62	の音符を	0.5	拍鳴らす
ド	60	の音符を	0.5	拍鳴らす
レ	62	の音符を	0.5	拍鳴らす
ミ	64	の音符を	0.5	拍鳴らす
ド	60	の音符を	1	拍鳴らす
ソ	67	の音符を	0.5	拍鳴らす
ソ	67	の音符を	0.5	拍鳴らす
ミ	64	の音符を	0.5	拍鳴らす
ソ	67	の音符を	0.5	拍鳴らす
ラ	69	の音符を	0.5	拍鳴らす
ラ	69	の音符を	0.5	拍鳴らす
ソ	67	の音符を	1	拍鳴らす
ミ	64	の音符を	0.5	拍鳴らす
ミ	64	の音符を	0.5	拍鳴らす
レ	62	の音符を	0.5	拍鳴らす
レ	62	の音符を	0.5	拍鳴らす
ド	60	の音符を	1.5	拍鳴らす
	0.5			拍休む

バレリーナのSpriteは下図のコードを作成する



「チューリップ」が終わったら、背景を変えて、「かえるのうた」の輪唱をつくってみましょう。

