



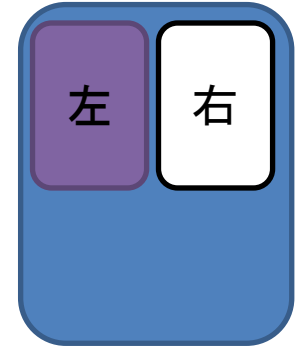
Gunma Programming World
ぐんま
プログラミングワールド

第2回・第3回用補助テキスト

2020年1月8日・15日

マウスの操作

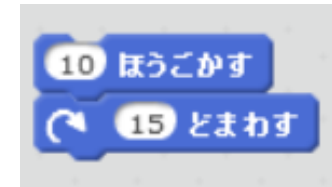
(これだけはおぼえて)



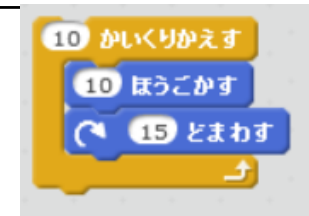
- **クリック(シングル・クリック)**
マウスの左ボタンを1回押します.
ブロックを選ぶときに使用します.
- **ダブル・クリック**
マウスの左ボタンを素早く2回押します.
ブロックを実行する時に使用します.
- **ドラッグ**
クリックしたままマウスを動かします.
ブロックを移動するときに使用します.

プログラムの3つのきほん

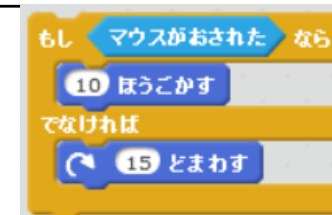
うえからした（順次）



くりかえす（反復）

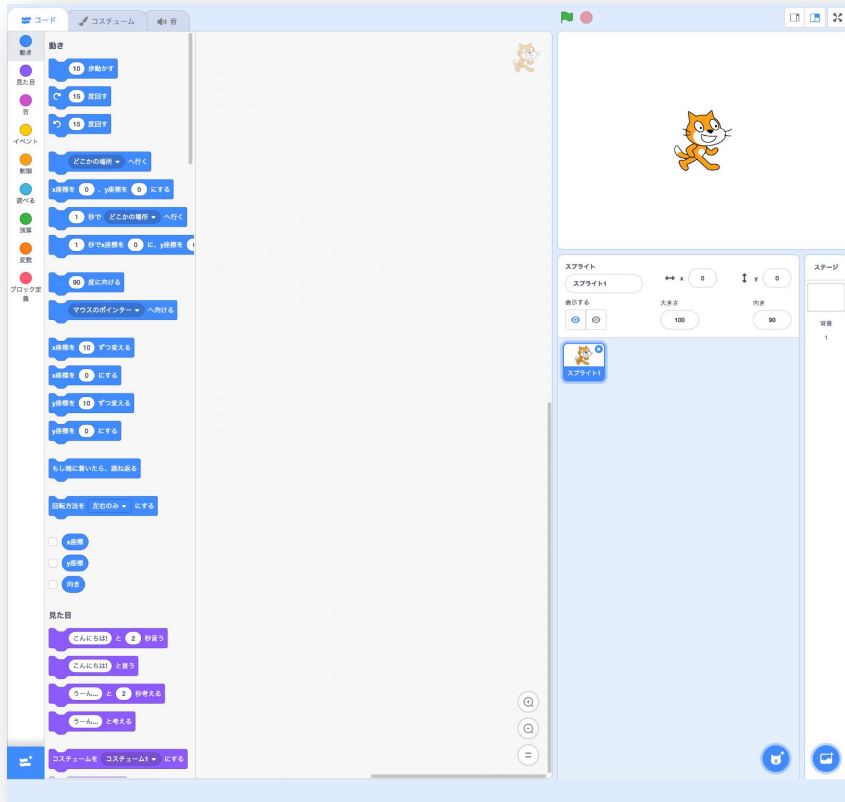


わかれる（分岐）



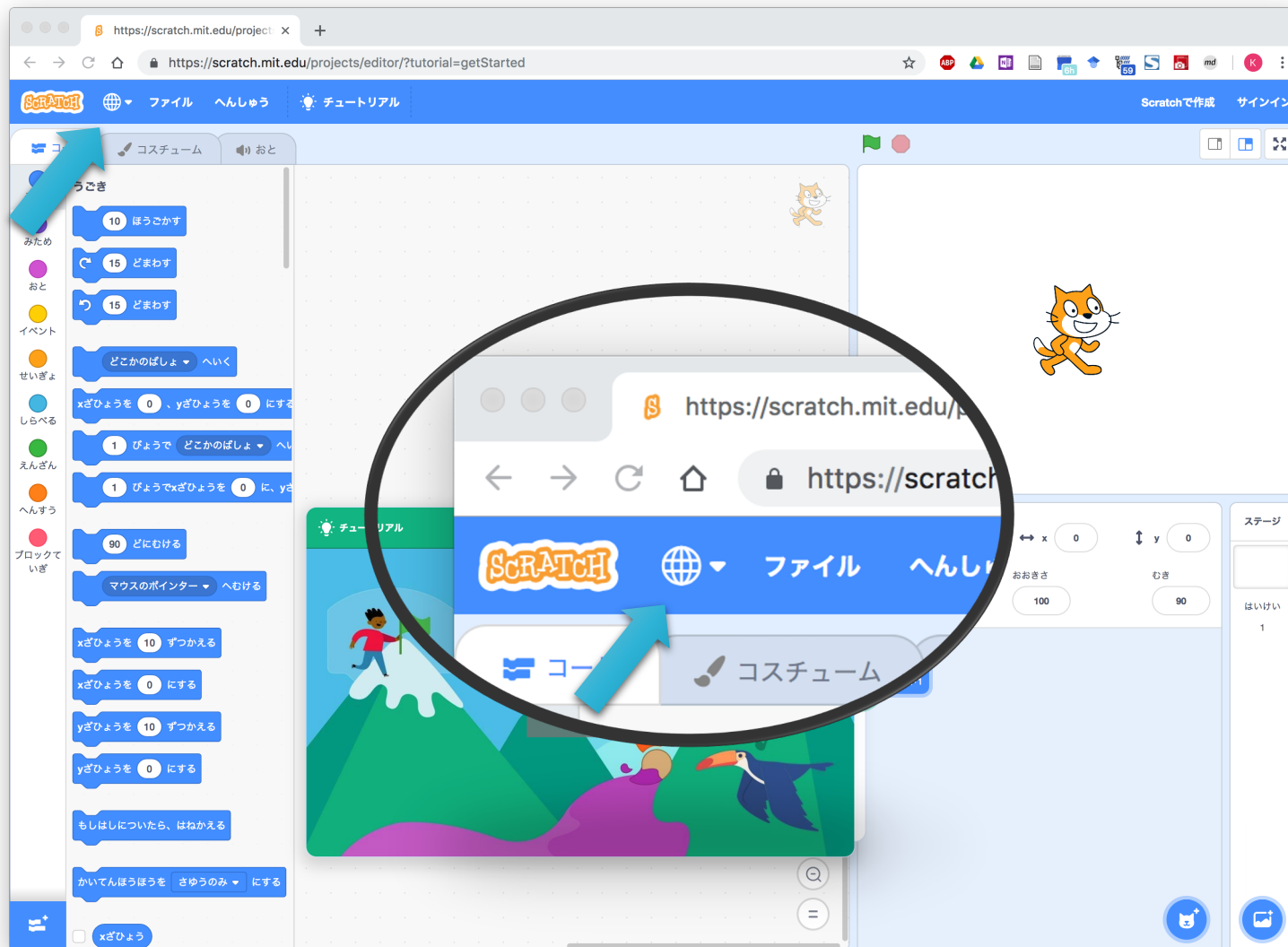
変数

SCRATCH(スクラッチ)

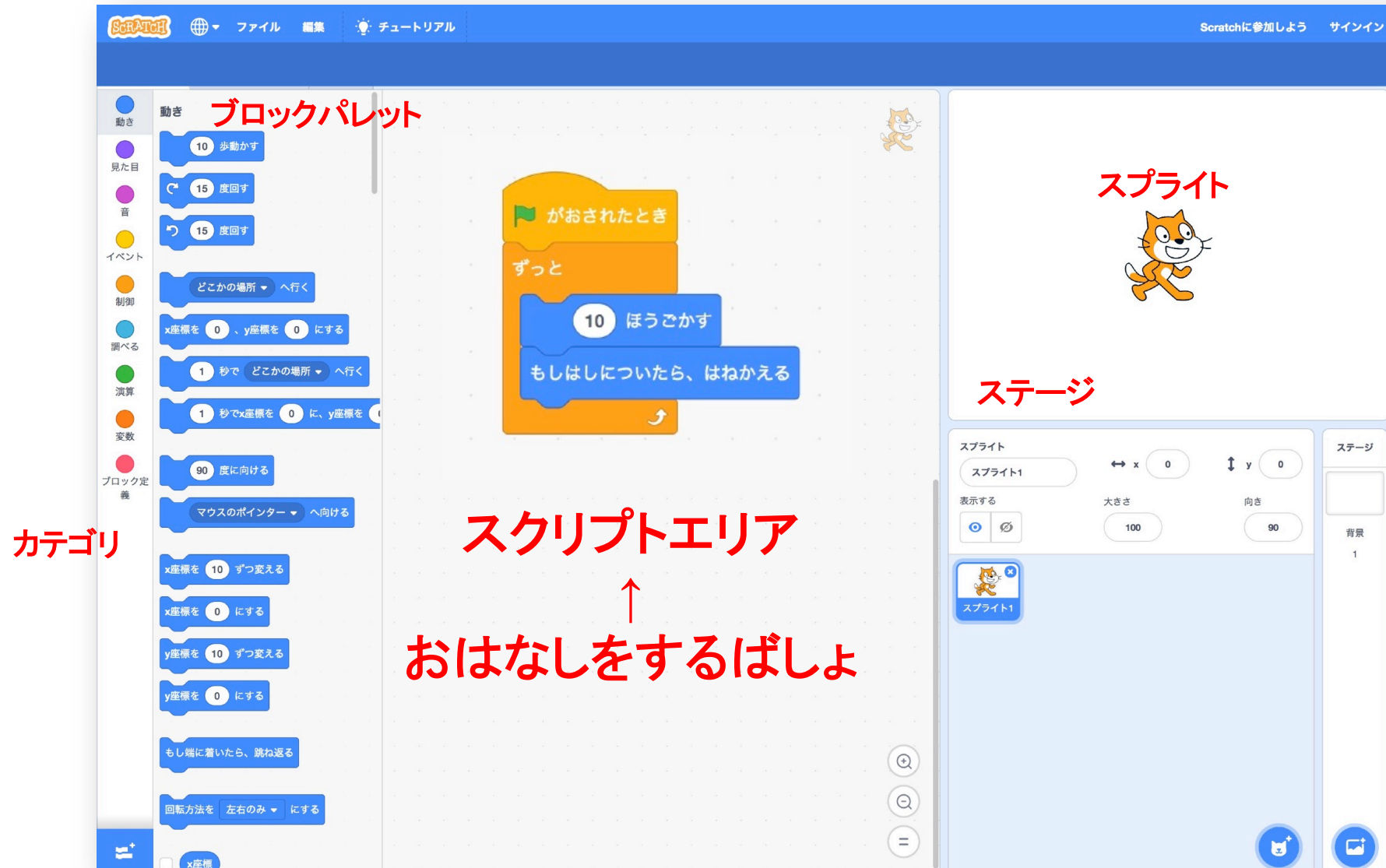


- なぜSCRATCH？
- マウスの操作ができればOK
- 「ブロック」とよばれる「命令」をマウスで動かすだけ
- 考える力、算数の力をパワーアップ

つくる画面とひらがな

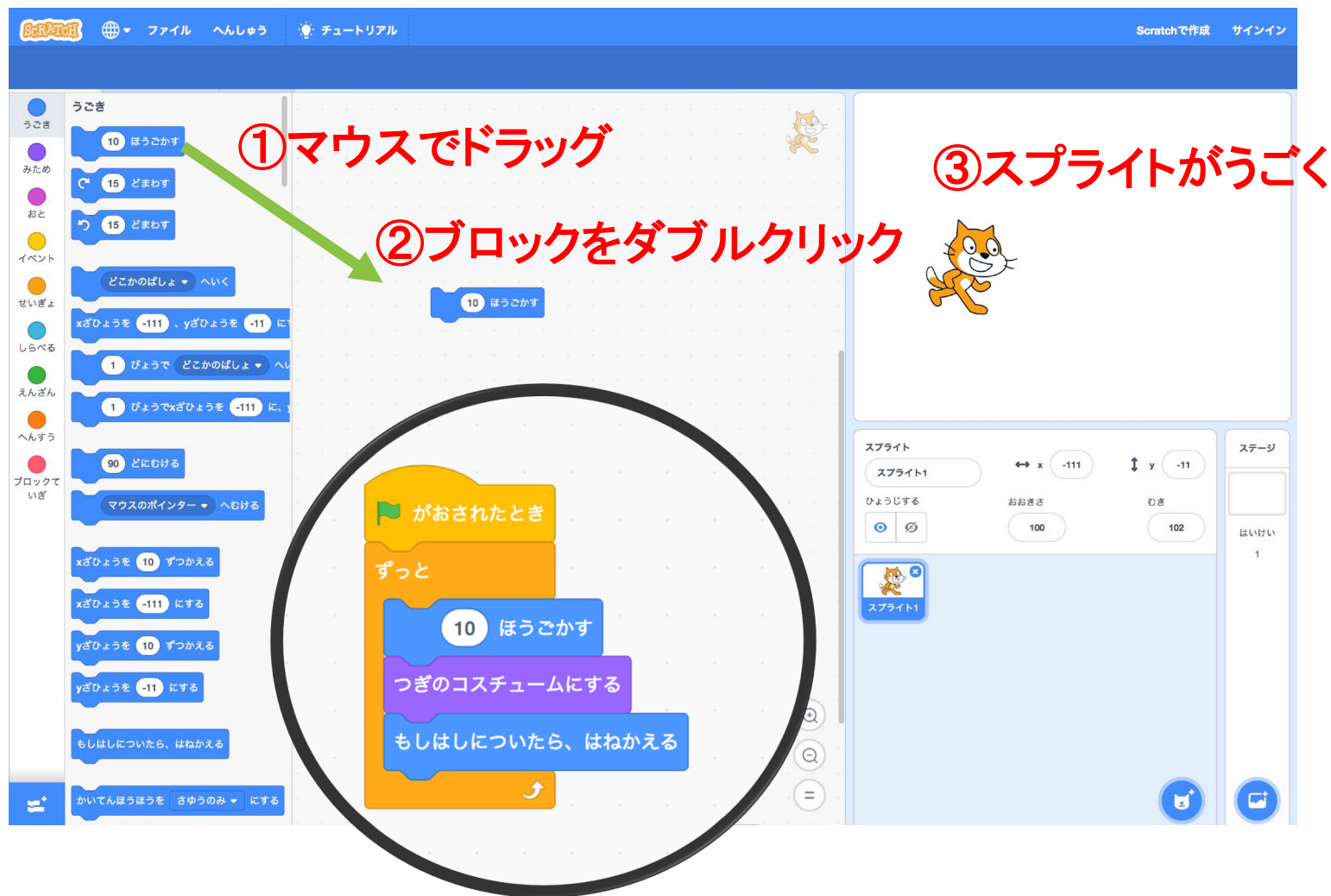


スクラッチのがめん(画面)



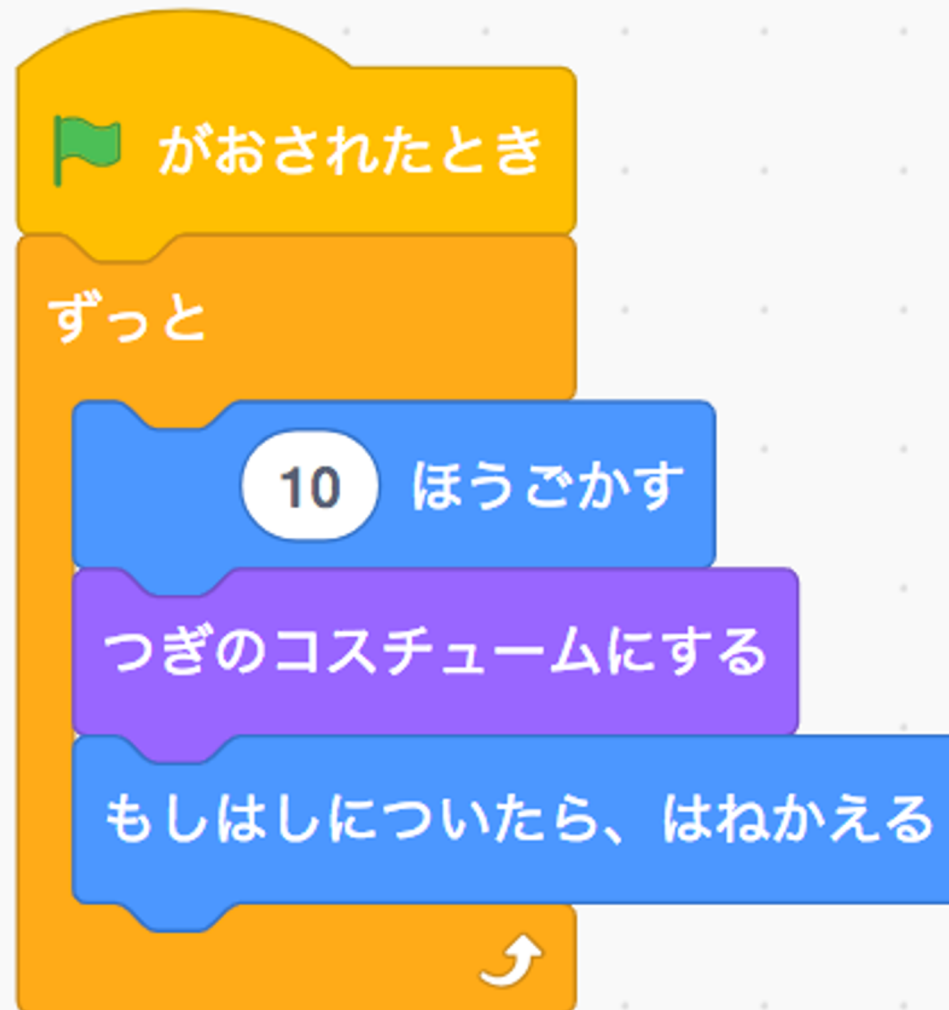
スクラッチのそうさ(操作)

「10歩あるいて、ネコさん」

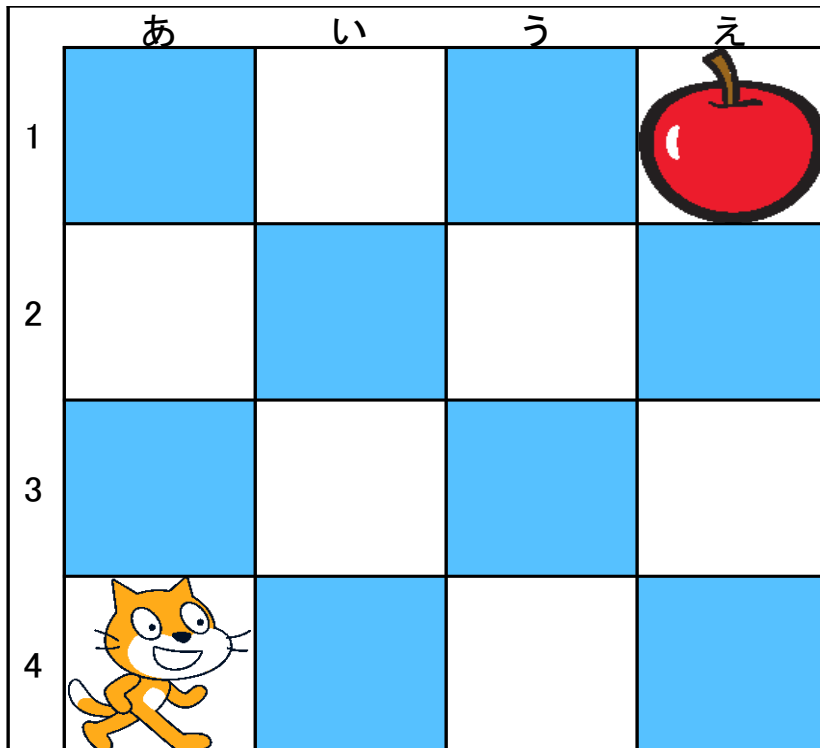


ずっと、あるくネコさん

つくってみよう



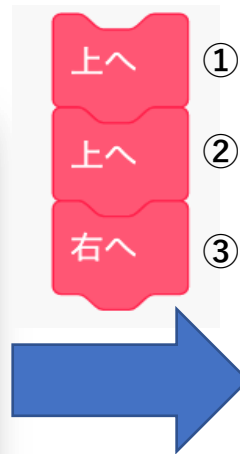
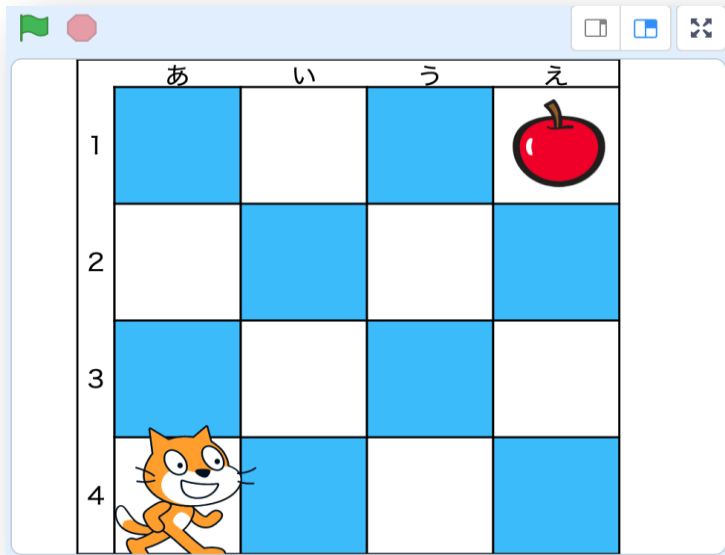
リンゴへの道は？



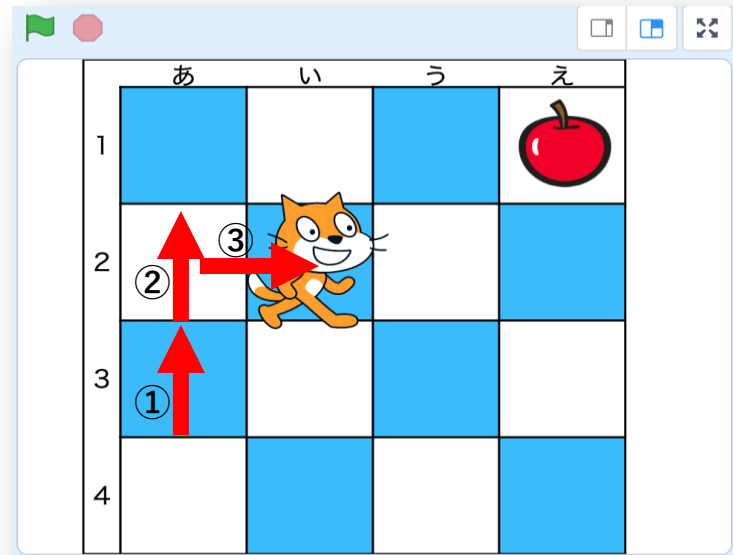
「右へ」、「左へ」、「上へ」、そして「下へ」ブロックをつなげてリンゴのマスへ移動します。

どのようにブロックをつなげようか？

リンゴへの道は？



※スペースキーを押すと、ネコさんは元の場所に戻るよ。



※本テキストの内容、文言、画像等の無断転載・無断使用を固く禁じます。