

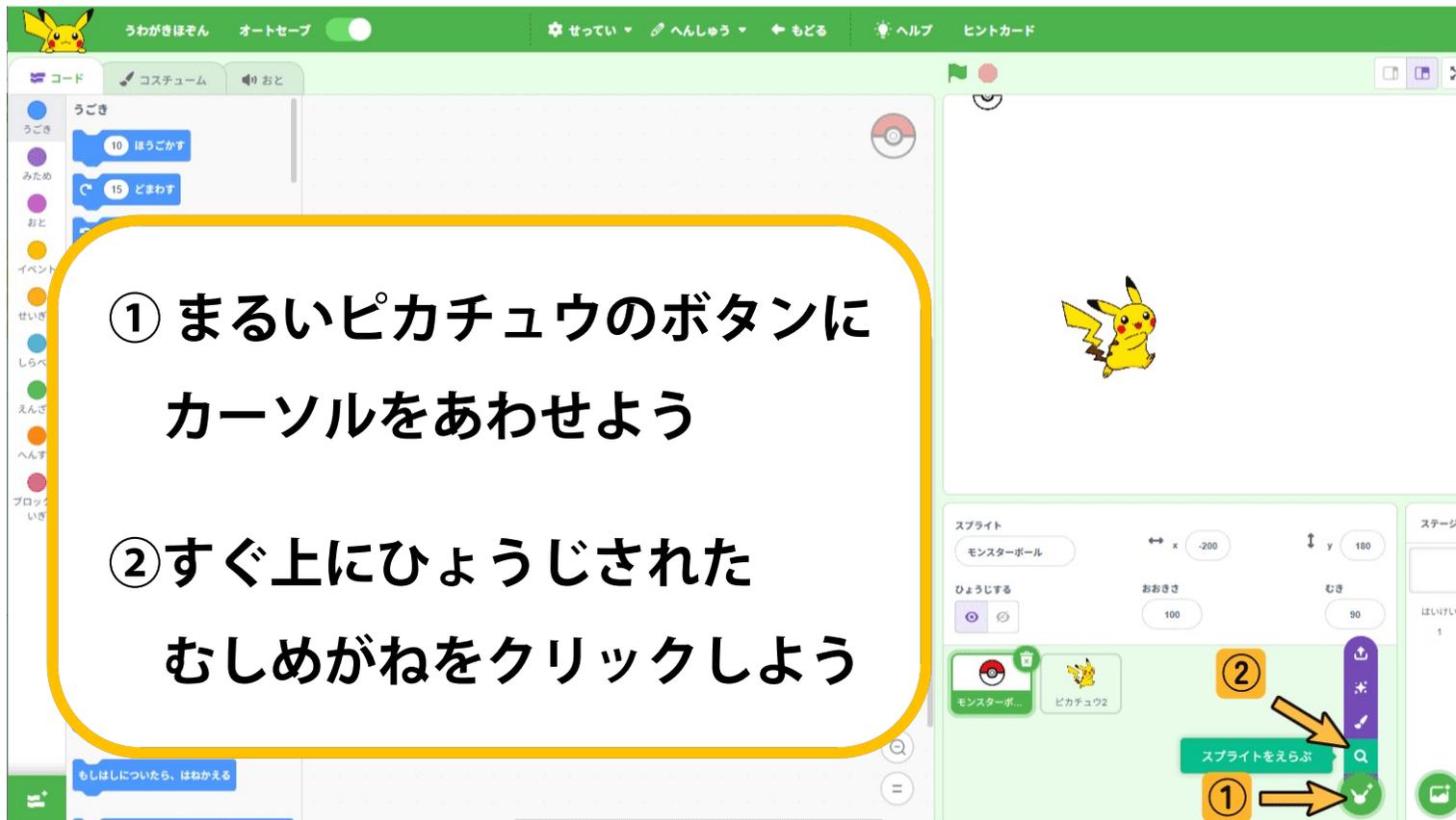


©2021 Pokémon. ©1995-2021 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc.

ポケモンをうごかすヒント

CoderDojo富士宮

ポケモンのしゅるいをふやしたい



① まるいピカチュウのボタンに
カーソルをあわせよう

② すぐ上にひょうじされた
むしめがねをクリックしよう

ポケモンのしゅるいをふやしたい



はいけいの絵をひょうじしたい

①みぎしたのまるいボタンに
カーソルをあわせよう

②すぐ上にひょうじされた
むしめがねをクリックしよう

はいけいの絵をひょうじしたい

← もどる はいけいをえらぶ

🔍 けんさく

 はなばたけ

 もり

 のはら

 うみべ

 ゆきやま

 うみのなか

 そら

 いわば

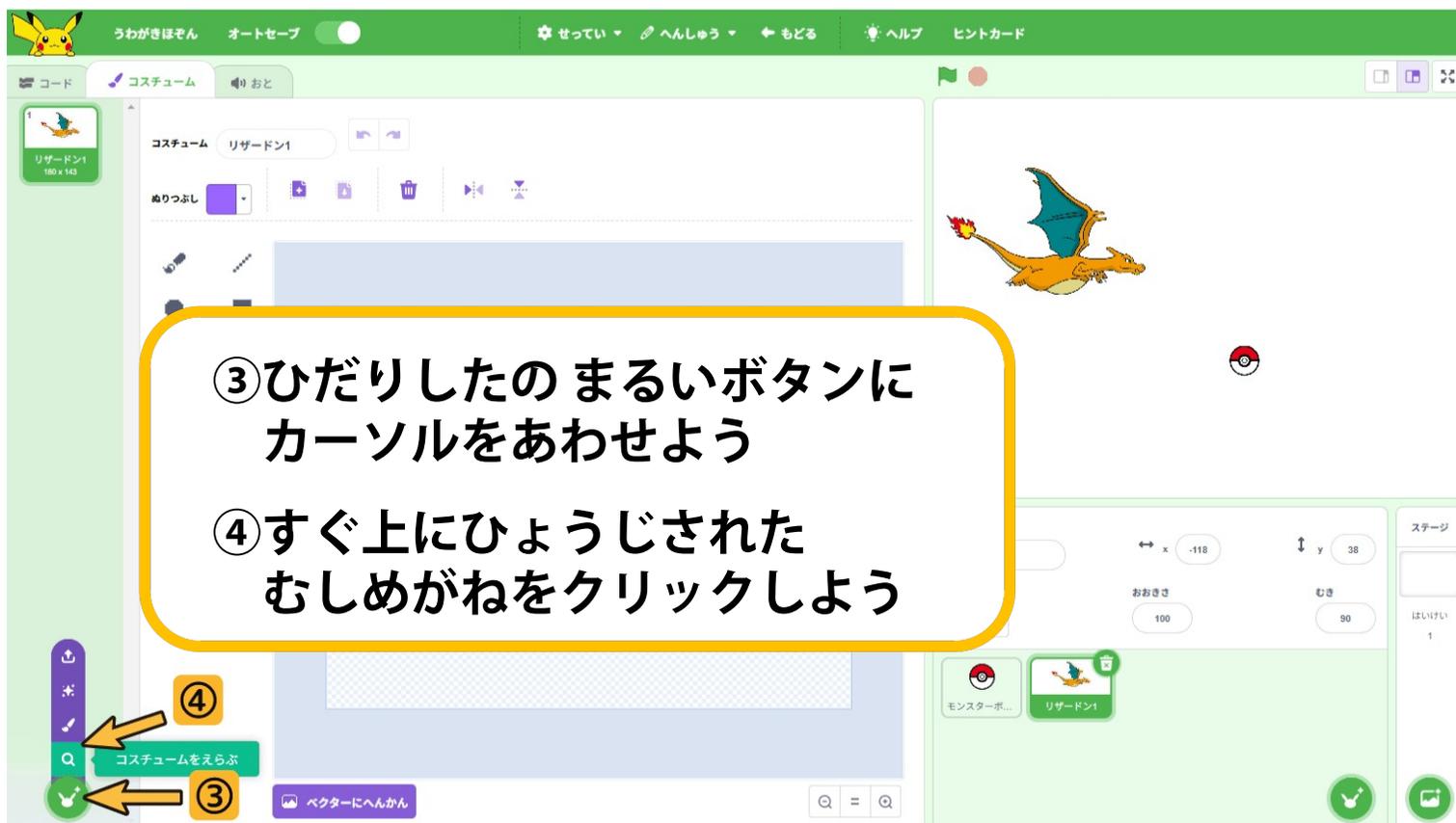
③つかいたい はいけいの絵をクリックしてみよう
もとのがめんではいけいがふえるよ！

ポケモンに動きをつけたい

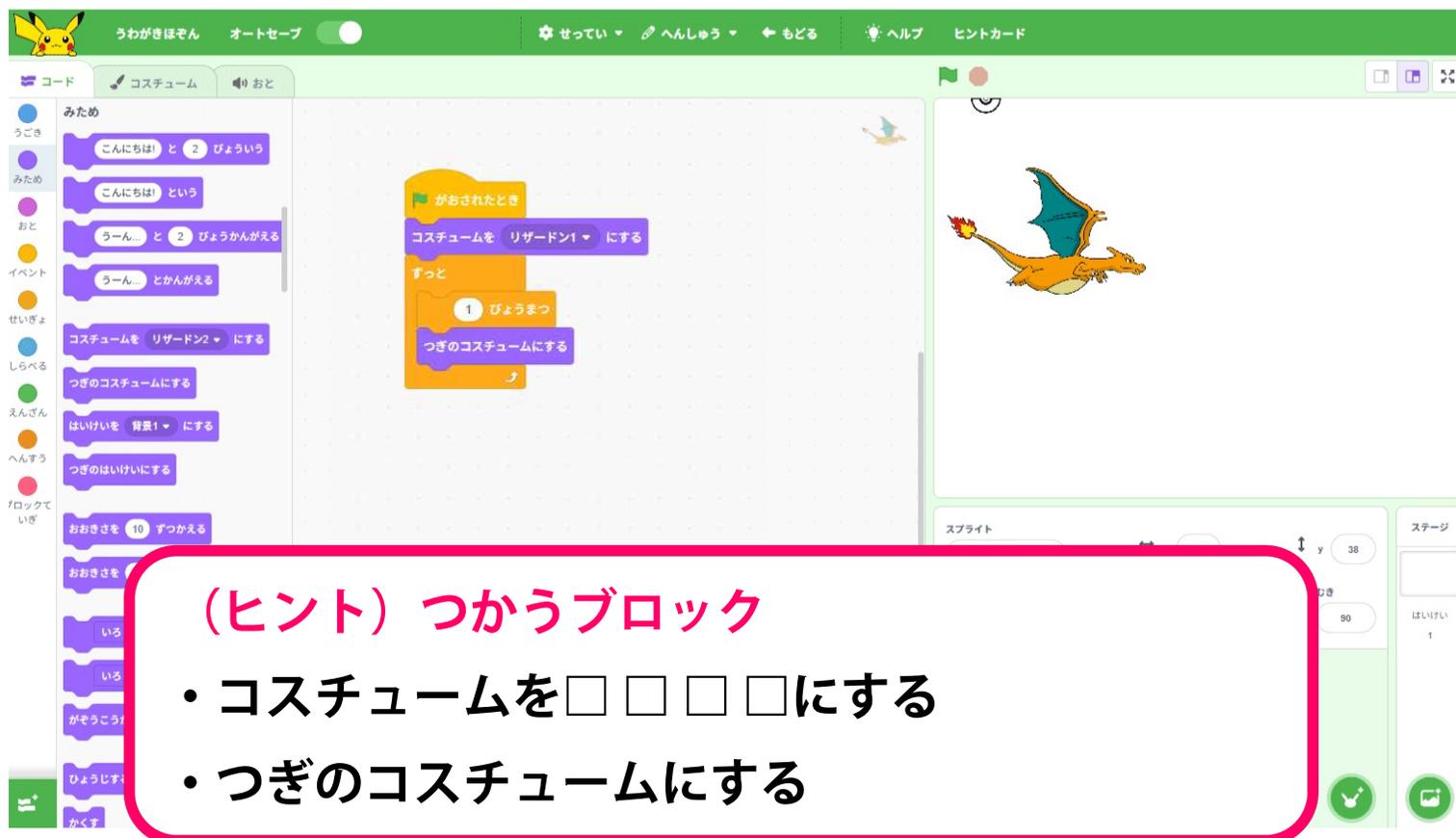
The screenshot shows the Scratch editor interface with a Pokémon theme. The top bar includes a Pikachu icon, the name 'うわがきほそん', and various settings like 'オートセーブ' (Auto-save) and 'ヘルプ' (Help). The main workspace is divided into a script area on the left and a stage area on the right. The script area contains several code blocks, with an arrow pointing to the 'コスチューム' (Costume) block, labeled with a circled '2'. The stage area shows a Dragonair Pokémon and a Poké Ball. Below the stage, there are controls for the selected object, including 'x' and 'y' coordinates, 'おおきさ' (Size), and 'むき' (Rotation). An arrow points to the 'リザードント' (Dragonair) costume icon in the 'モンスターポ...' (Monster P...) palette, labeled with a circled '1'. A large yellow callout box in the center contains the following instructions:

- ①動かしたいポケモンをえらぼう
- ②コスチュームをクリックしよう

ポケモンに動きをつけたい



ポケモンに動きをつけたい



（ヒント）つかうブロック

- コスチュームを□□□□にする
- つぎのコスチュームにする

音を鳴らしたい (BGM)

①はいけいをクリックしよう

②おとをクリックしよう

Scratch Environment Screenshot:

- Top Bar: うわがきほぞん オートセーブ (On) 設定い へんしゅう もどる ヘルプ ヒントカード
- Code Area: はいけい おと
- Script Area:
 - みため
 - うごき: はいけいを 背景1 にする
 - みため: はいけいを 背景1 にしてまつ
 - おと: つぎのはいけいにする
 - イベント
 - いろいろのこうかを 25 ずつかえる
 - いろいろのこうかを 0 にする
 - がそうこうかをなくす
 - はいけいの ばんごう
 - おと
 - おわるまで クリア のおとをならす
 - クリア のおとをならす
 - すべてのおとをどめる
 - ピッチのこうかを 10 ずつかえる
 - ピッチのこうかを 100 にする
 - おとのこうかをなくす
 - おんりょうを -10 ずつかえる
- Stage Area: スプライト (なまえ) ひょうじする (おおきさ) (むき) ステージ (はいけい 1)
- Sprite Area: モンスターポ... ヒトカゲ1

音を鳴らしたい (BGM)

The screenshot shows the Scratch audio editor interface. At the top, there's a green header with a Pikachu icon and menu options like 'うわがきほぞん', 'オートセーブ', '設定', 'へんしゅう', 'もどる', 'ヘルプ', and 'ヒントカード'. Below the header, there's a toolbar with icons for 'コード', 'はいけい', 'おと', and a volume icon. The main area features a purple audio waveform. A yellow callout box with a rounded border contains two numbered instructions in Japanese. In the bottom-left corner, there's a vertical toolbar with icons for 'おとをえらぶ' and a volume icon. Arrows point from the callout box to these icons: arrow 3 points to the volume icon, and arrow 4 points to the 'おとをえらぶ' icon.

③ ひだりしたのまるいボタンにカーソルをあわせよう

④ すぐ上にひょうじされたむしめがねをクリックしよう

音を鳴らしたい (BGM)



The screenshot shows a music selection interface with a green header. The header contains a search bar with the text 'けんさく', a 'もどる' (Back) button, and a 'おとをえらぶ' (Select Sound) button. Below the header, there are three filter buttons: 'すべて' (All), 'こうかおん' (Sound Effects), and 'BGM' (Background Music). An orange arrow labeled '⑤' points to the 'BGM' button. Below the filters, there are two rows of music cards. Each card has a speaker icon, a play button, and a title. An orange arrow labeled '⑥' points to the 'トキワへのみち-マ...' card. A yellow rounded rectangle contains the following text:

※むらさきのボタンにカーソルをあわせると
曲をきくことができるよ！
(いちどあわせたら、しばらくうごかさないようにしよう)

⑤BGM をクリック

⑥すきなBGMをクリック

音を鳴らしたい (BGM)

うわがきほぞん オートセーブ

コード はいけい おと

1 クリア 2.67

2 トキワへの... 01.00

⑧ キワへのみち—マサラより

⑦

はやく おそく おおそく ちいさく ミュート フェードイン フェードアウト ぎゃくむき ロボット

スプライト なまえ x y

ステージ はいけい 1

⑦BGMがつかされたことをかくにん!

⑧コードをクリックしよう (ブロックをつなげるがめん)

音を鳴らしたい (BGM)

The screenshot shows a coding environment with a script for playing BGM. The script starts with a 'When triggered' block (yellow flag icon) followed by a 'Play sound until volume reaches 100%' block (purple block). The sound selected is 'トキワへのみち—マサラより'. The volume is set to 100%. The script is attached to a 'Sprite' block.

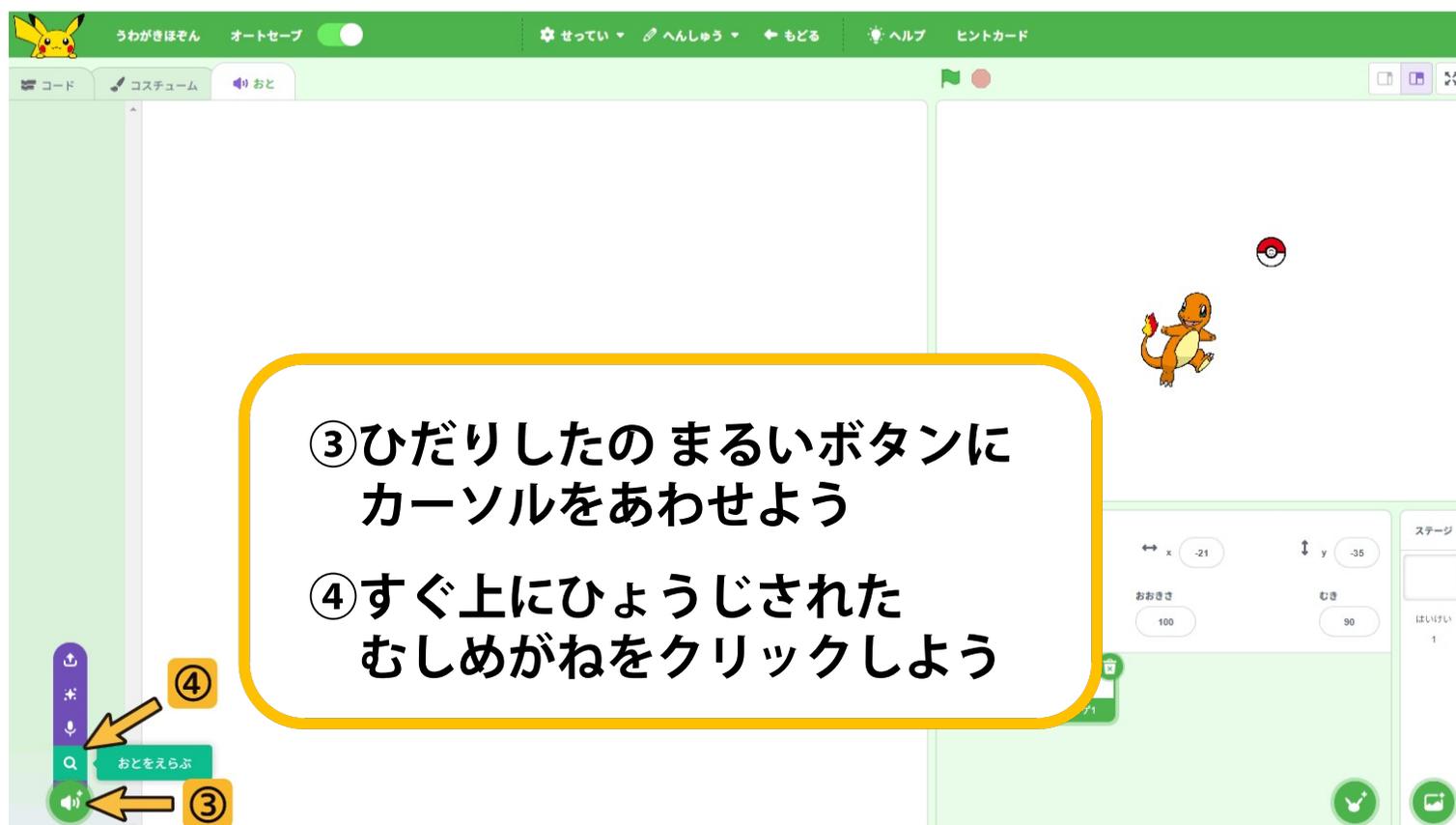
(ヒント) つかうブロック

- おわるまで□□□□のおとをならす

音を鳴らしたい（こうか音）



音を鳴らしたい（こうか音）



音を鳴らしたい（こうか音）

おとをえらぶ

← もどる

けんさく

すべて こうかおん ⑤

いどう1 いどう2 うごく おちる クリア クリック（ながい） クリック（みじかい）

しっぱい（ながい） しっぱい（みじかい） しゅっげん（ながい） しゅっげん（みじか... すいとる

⑥

すばやいうごき

せいこう

はかい

にぶい

※むらさきのボタンにカーソルをあわせると
曲をきくことができるよ！
（いちどあわせたら、しばらくうごかさないようにしよう）

⑤こうかおんをクリック

⑥すきなこうか音をクリック

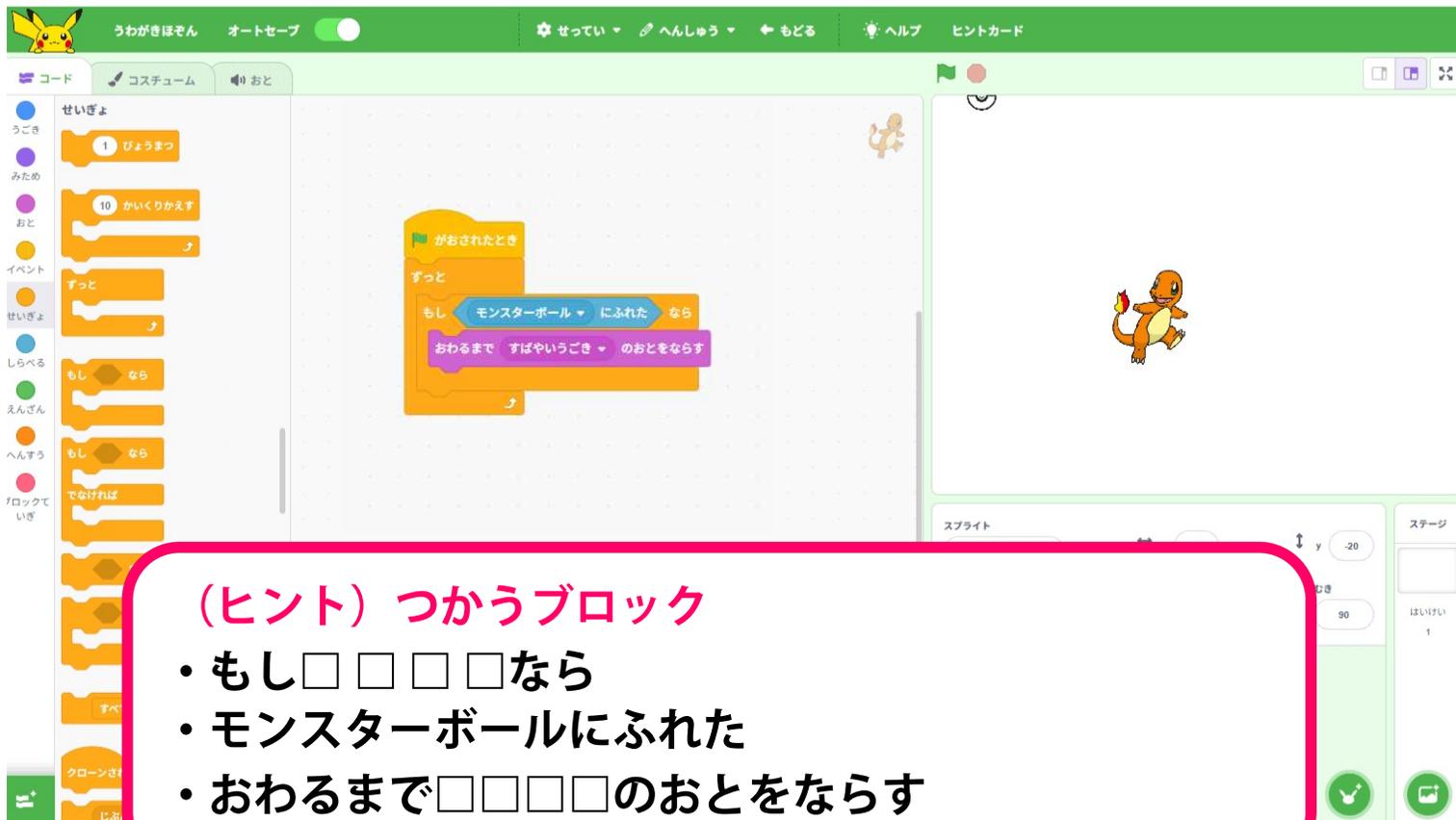
音を鳴らしたい（こうか音）



⑦ こうか音がつかされたことをかくにん！

⑧ コードをクリックしよう（ブロックをつなげるがめん）

音を鳴らしたい（こうか音）



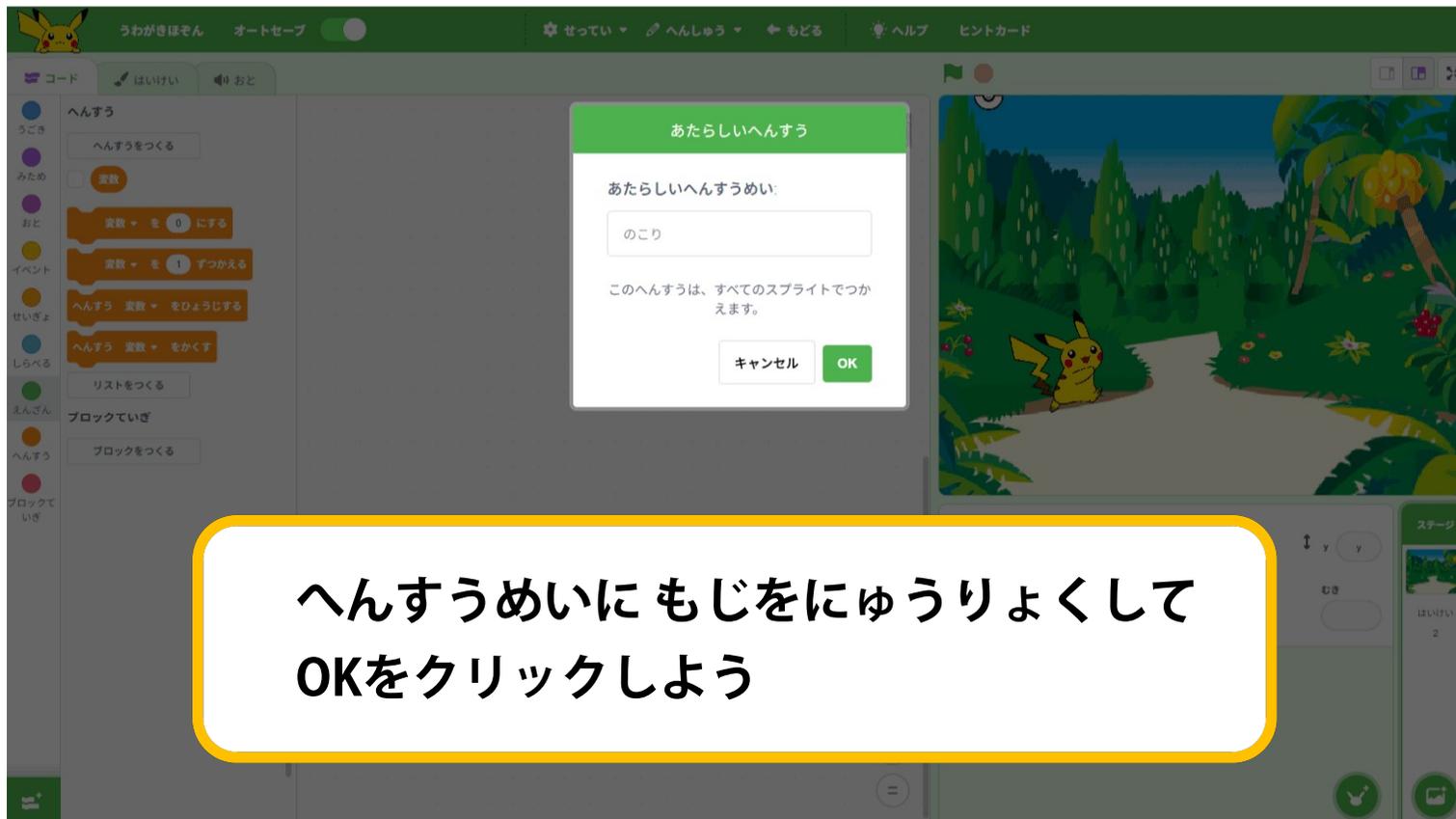
(ヒント) つかうブロック

- もし□□□□なら
- モンスターボールにふれた
- おわるまで□□□□のおとをならす

せいげん時間を決めたい



せいげん時間を決めたい



へんすうめいにもじをにゆうりよくして
OKをクリックしよう

せいげん時間を決めたい



うわがきほそん オートセーブ

コード はいけい おと

へんすう

うごき

へんすうをつくる

みため

のこり

票数

おと

のこり + を 0 にする

イベント

のこり + を 1 ずつかえる

せいぎょ

へんすう のこり + をひょうじする

しらべる

へんすう のこり + をかくす

えんげん

リストをつくる

ブロックていぎ

へんすう

ブロックをつくる

ブロックていぎ

がおされたとき

のこり + を 15 にする

ずっと

1 びょうまつ

のこり + を -1 ずつかえる

もし のこり = 0 なら

すべてをとめる +

のこり 0

スプライト

ステージ

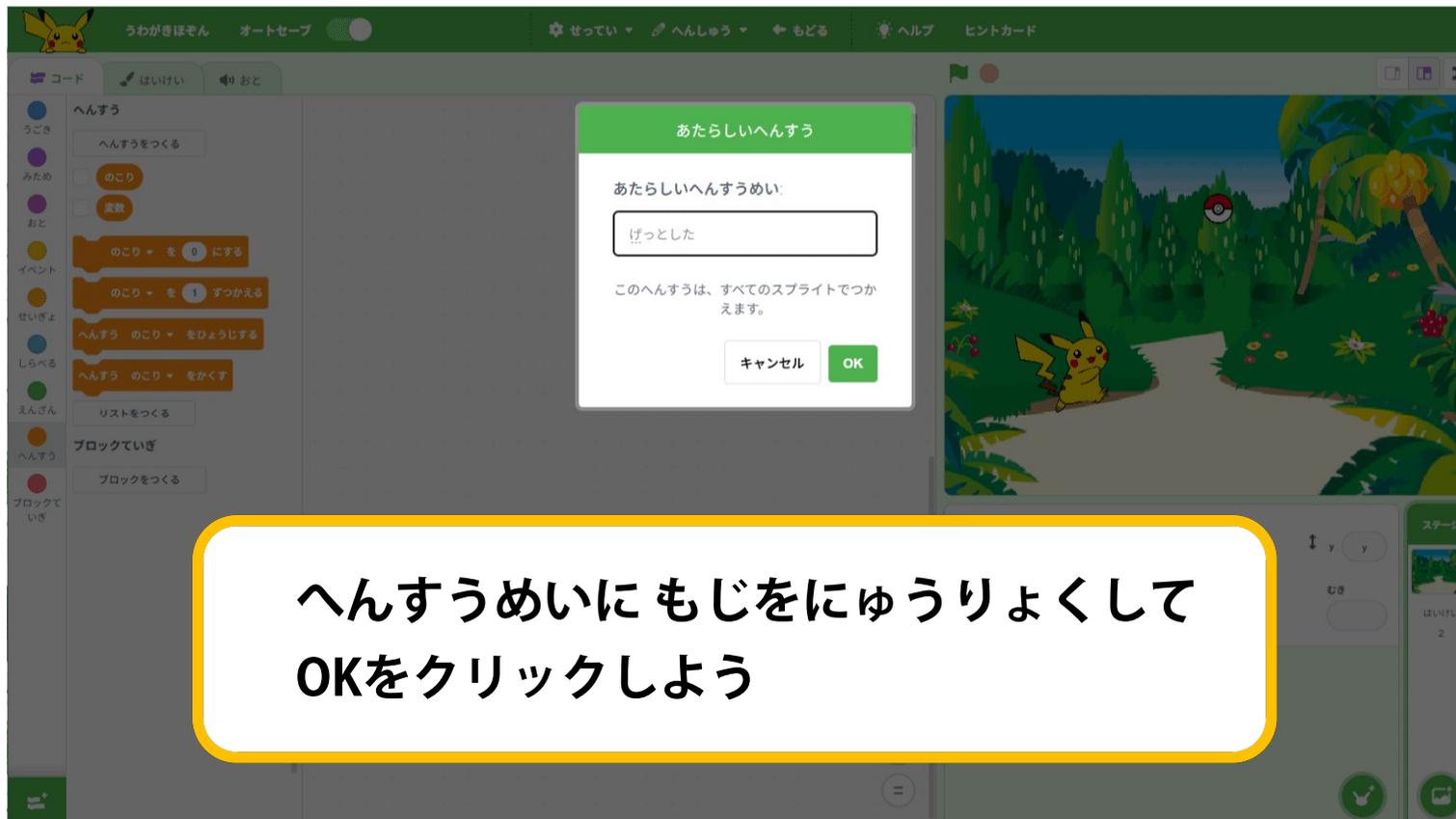
はいけい 2

(ヒント) つかうブロック

- へんすう□□□□ を**にする
- 1びょうまつ
- へんすう□□□□を**ずつかえる

- △△△△=**
- すべてをとめる

つかまえた数をかぞえたい



へんすうめいにもじをにゅうりょくして
OKをクリックしよう

つかまえた数をかぞえたい

(ヒント)

- スタートしたとき、げっとしたかずを0にする
- スタートしたとき、それぞれのポケモンを「ひょうじする」
- つかまえたとき、げっとしたかずを1ふやす & ポケモンを「かくす」

モンスターボールの
コードについかする



1匹めのポケモンの
コードについかする



2匹めのポケモンの
コードについかする



非売品



CoderDojo富士宮 専用