

Scratch 略案

モジュール 02 セリフを言おう

想定する時間 ～15分

活動内容	指導者の声かけ・留意点	児童生徒の反応・留意点
1 ふき出しでセリフをいうことをめあてにする		
2 ブロックやスプライト、ステージについて説明する。	初めてのプログラミングなので、各部名称をきちんと教える。黒板などに書いておくと良い。	
3 ふき出しと緑色の旗が押された時をドラッグ（おさえながら動かす）してステージに置く。	電子黒板に写し、実際にやってみる。	実態に応じて、隣の席や班の友だちに教えあったりしても良い。（終わったら静かに待つなどルールを決めて…）
4 セリフの内容を変える。	ローマ字入力が十分できない場合は数字などでも良いことを伝える。	英語でも入力することができました。
5 セリフを n 秒間言うブロックを置く。		
6 セリフの内容や秒数を変える	秒数は半角でしか適用されないことに留意する。半角と全角の使い分けについて指導する。	秒数が半角入力できているか机上巡視すると良い。
7 連続してセリフを言わせる。	思った順番通りにセリフを言っているか確認させる。	半角入力できているか確認する。