

Scratch 略案

モジュール 03 背景を変えよう

想定する時間 ～15分

活動内容	指導者の声かけ・留意点	児童生徒の反応例・留意点
<p>1 スプライトを変更する。</p> <p>2 ネコのスプライトを消去する。</p> <p>3 背景を変更する。</p> <p>4 ドラッグでスプライトの位置を変更する。</p> <p>5 既習したことを使ってスプライトに命令させる。</p>	<p>スプライトを決めることに時間がかかる子どもがいることが考えられる為、あらかじめ時間を設定するなど、ルールを決めておく。</p> <p>スプライト変更と同じことに留意する。</p> <p>ドラッグなどの専門用語は覚えておくと今後 ICT 教育をする上でスムーズになる。</p> <p>ここまでで学習したことを自由に実践させることで学習をより深める。</p>	<p>スプライトや背景を変更してもいいですか。</p> <p>くりかえしの中くりかえしを入れてみたよ。</p>