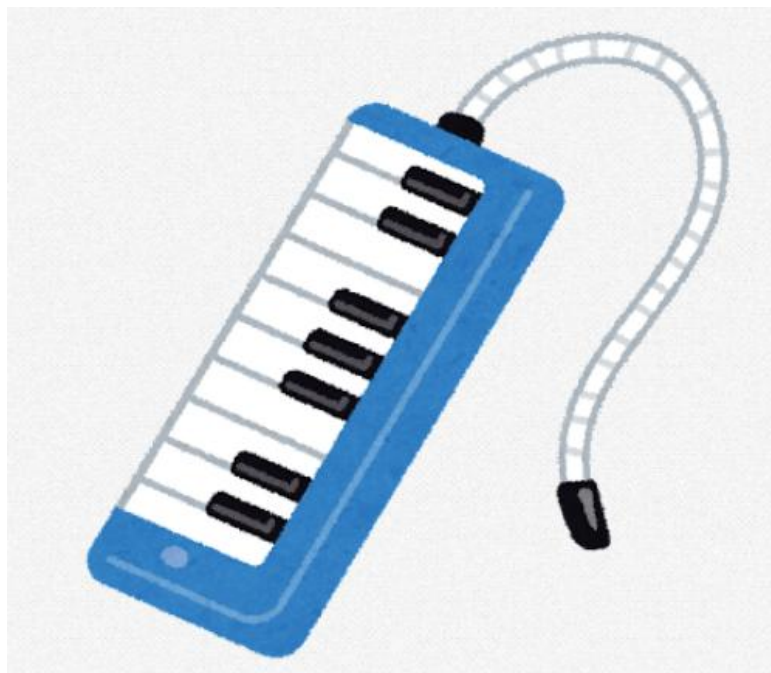
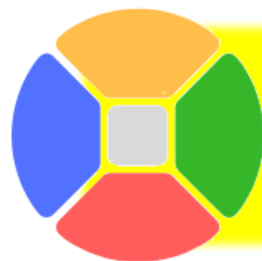


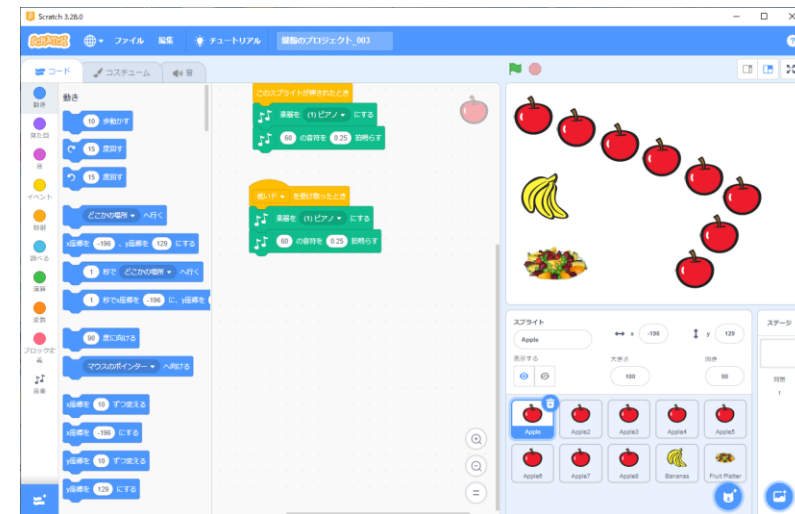


鍵盤をつくろう！



**さがみはらIT
プログラミング倶楽部**

楽器を作ろう！



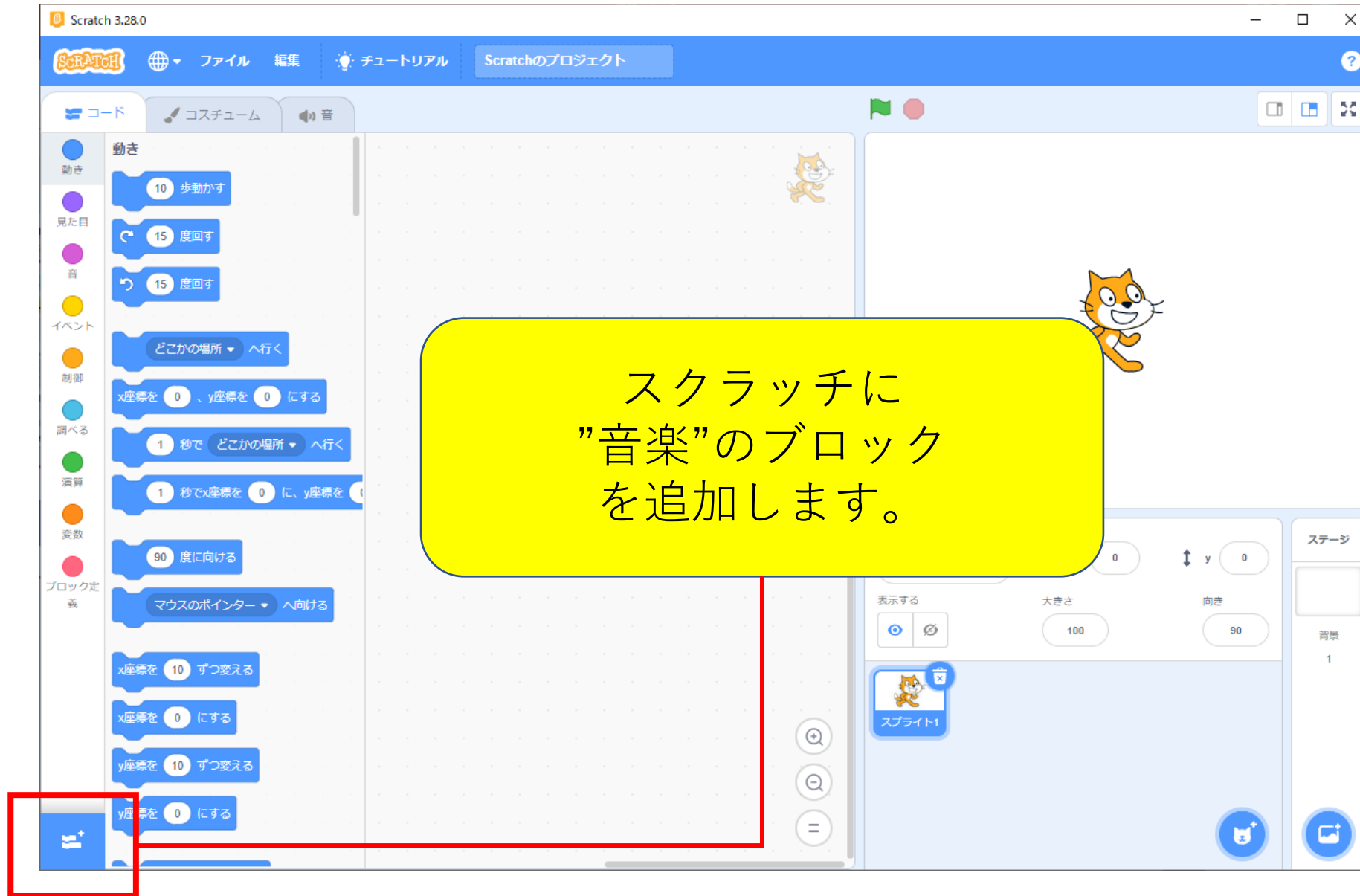
習得アイテム(技)	覚える内容
スクラッチの使い方	基本操作を覚える
スプライト	複数のスプライトを扱う
音楽ブロックの追加	いろいろな音が出せる音楽ブロックを追加する
音	音の選択方法を覚える
メッセージ	メッセージで別のスプライトを起動する方法を覚える

準備

**スクラッチに
“音楽”を追加する**

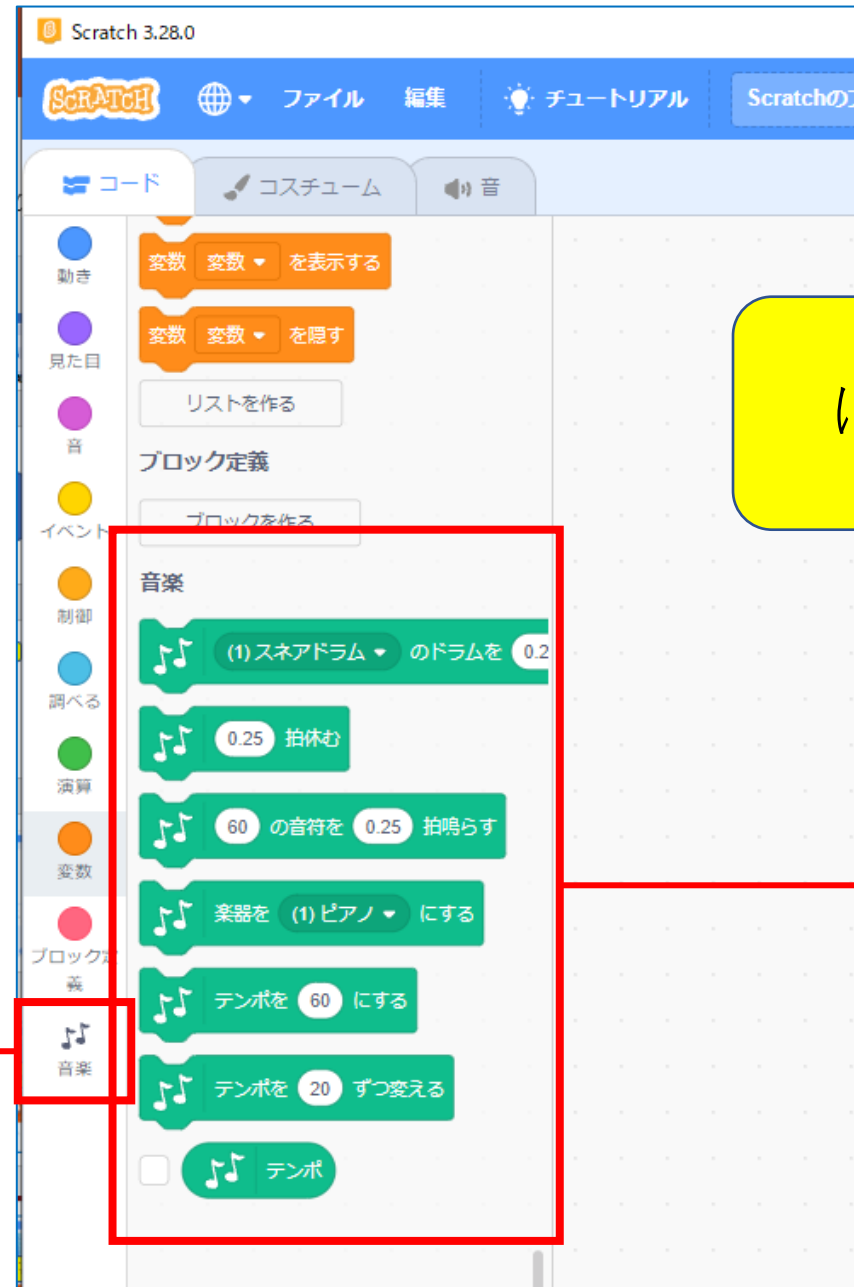
まずは、スクラッチを起動しましょう！







すると
”音楽”
が追加されます。



”音楽”
に関するブロックも
追加されます。

これで、いろいろな楽器の音が
使えるようになりました！

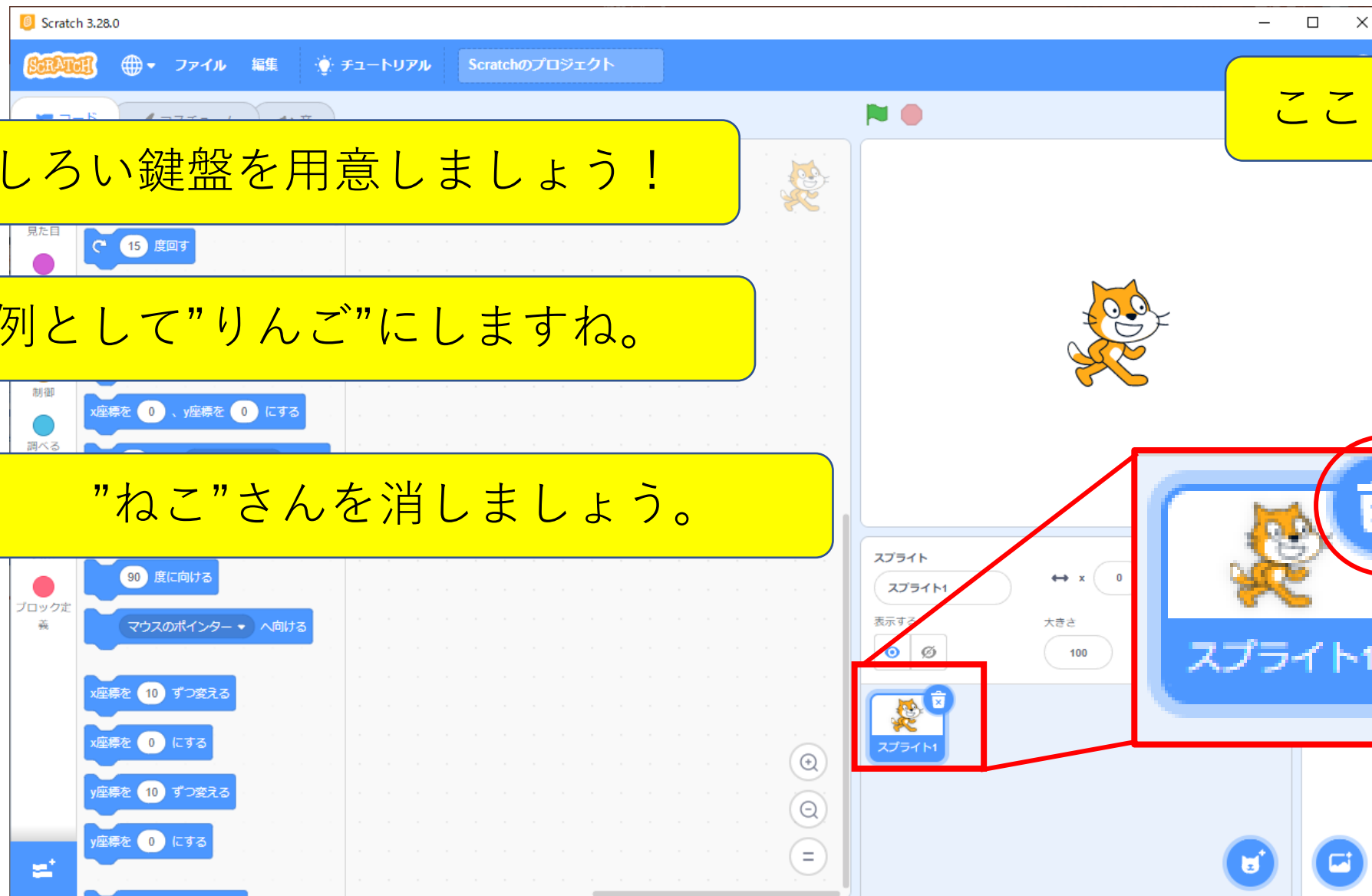
**最初的一步
音を出そう！**

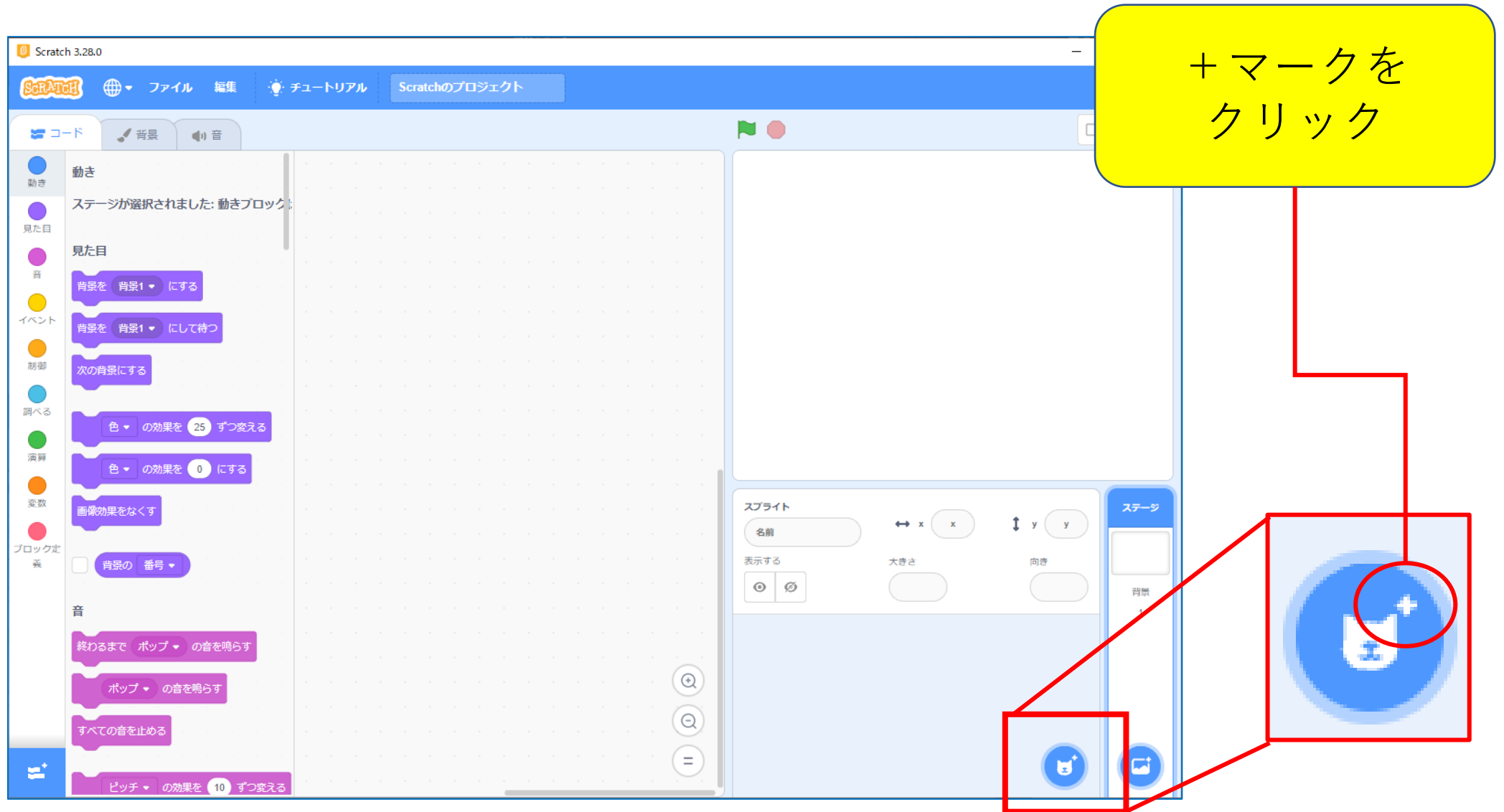
おもしろい鍵盤を用意しましょう！

例として”りんご”にしますね。

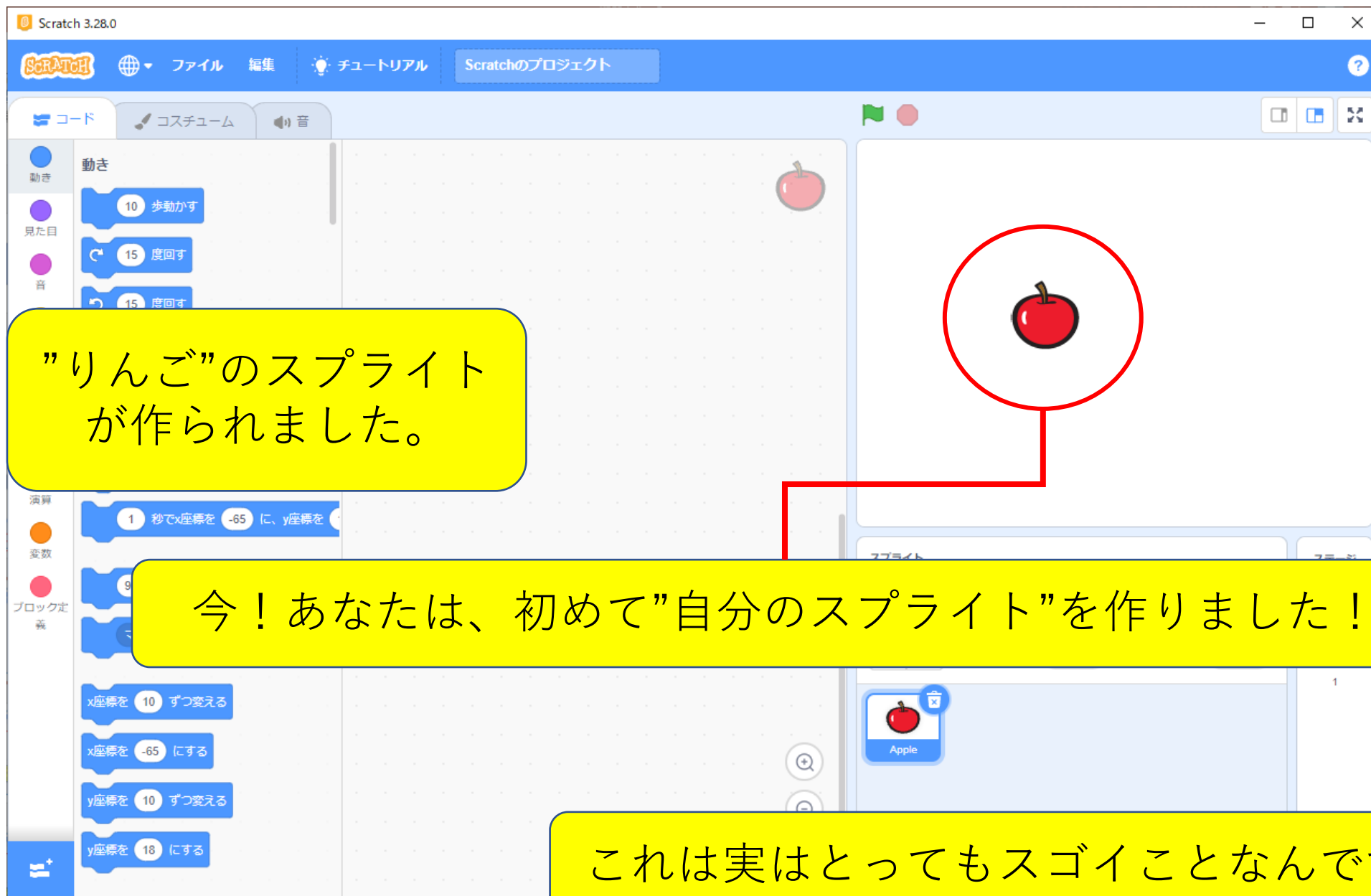
”ねこ”さんを消しましょう。

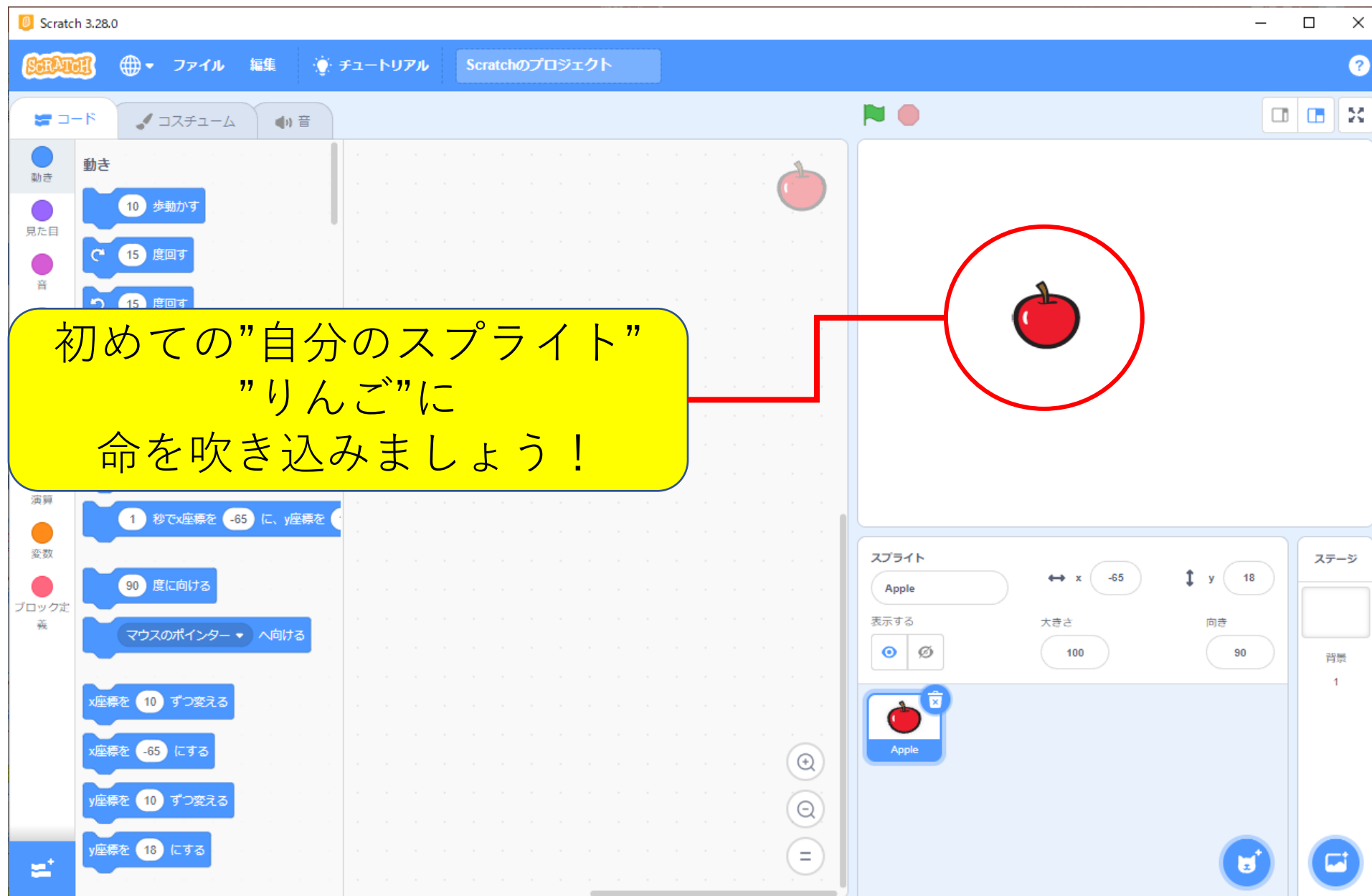
ここをクリック











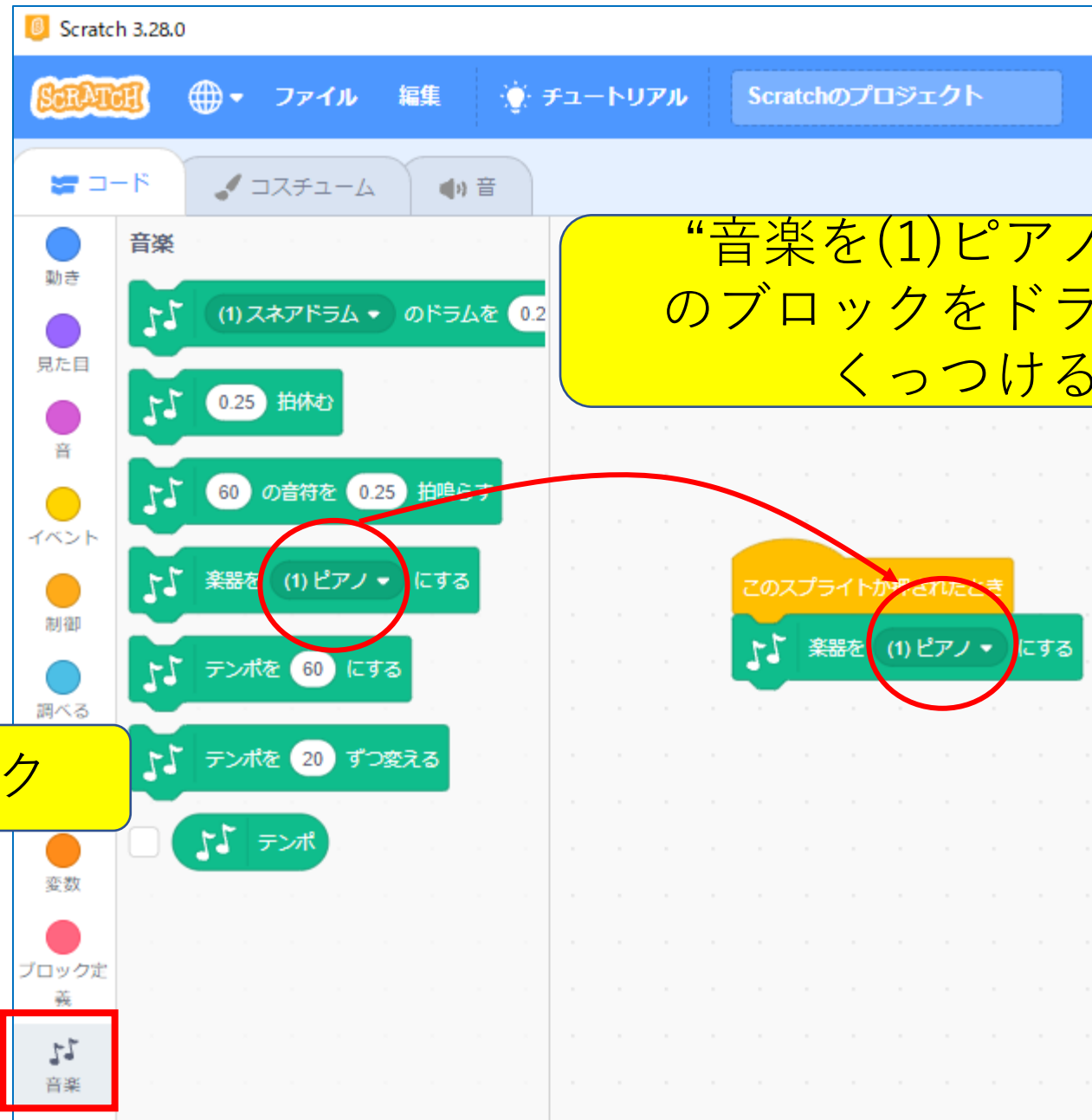




イベントをクリック

“このスライドが押されたとき”
のブロックをドラッグする。

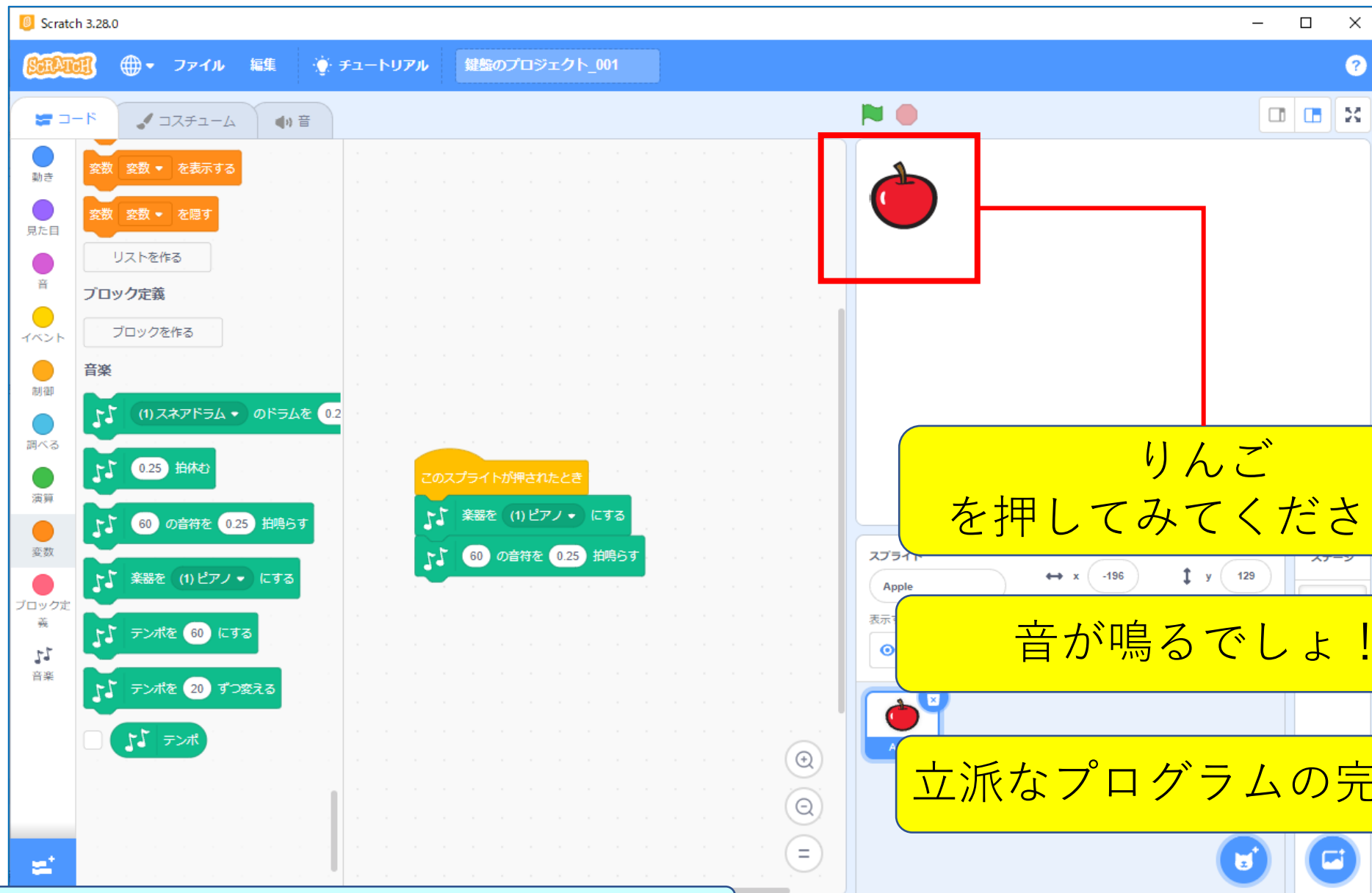
“イベント”
とは
“動作すること
のきっかけ”
を意味します。





これで、プログラム
完成です！

簡単でしょ!?



りんご
を押してみてください。

音が鳴るでしょ！

立派なプログラムの完成です。

サンプルプログラム 『鍵盤のプロジェクト_001.sb3』

いままでの流れで、
いろいろ変更してみてください！

おもしろい
音やスプライトを見つけてください！

出来たら
次ページへ！

この記録、大事にしてくださいね！



プログラミング記録証明書

オブジェクト指向プログラミング

Scratch

初めてオブジェクトを生成

初めてプログラムを作成

今日の日付(西暦)

お名前

生年月日(年齢)

プログラム内容

さがみはら ITプログラミング倶楽部

◎もう大丈夫

△ちょっと怪しい

×まだ理解していない

ここまでのおさらい！

分かった度合い

習得アイテム(技)	方法（自分のことばで方法を書いてみてください。）	分かった度合い
音楽ブロックの追加		
スプライトの消し方		
スプライトの作り方		
イベントの意味		
ブロックの追加の仕方		
楽器の変え方		
音の高さの変え方		

欄に書いていない技を見つけた人は、どんどん追加してください。

最初のプログラミングでかなり技が増えました！

もう一度、最初からできるかな？

セーフの仕方

作ったプログラムをセーブしましょう！

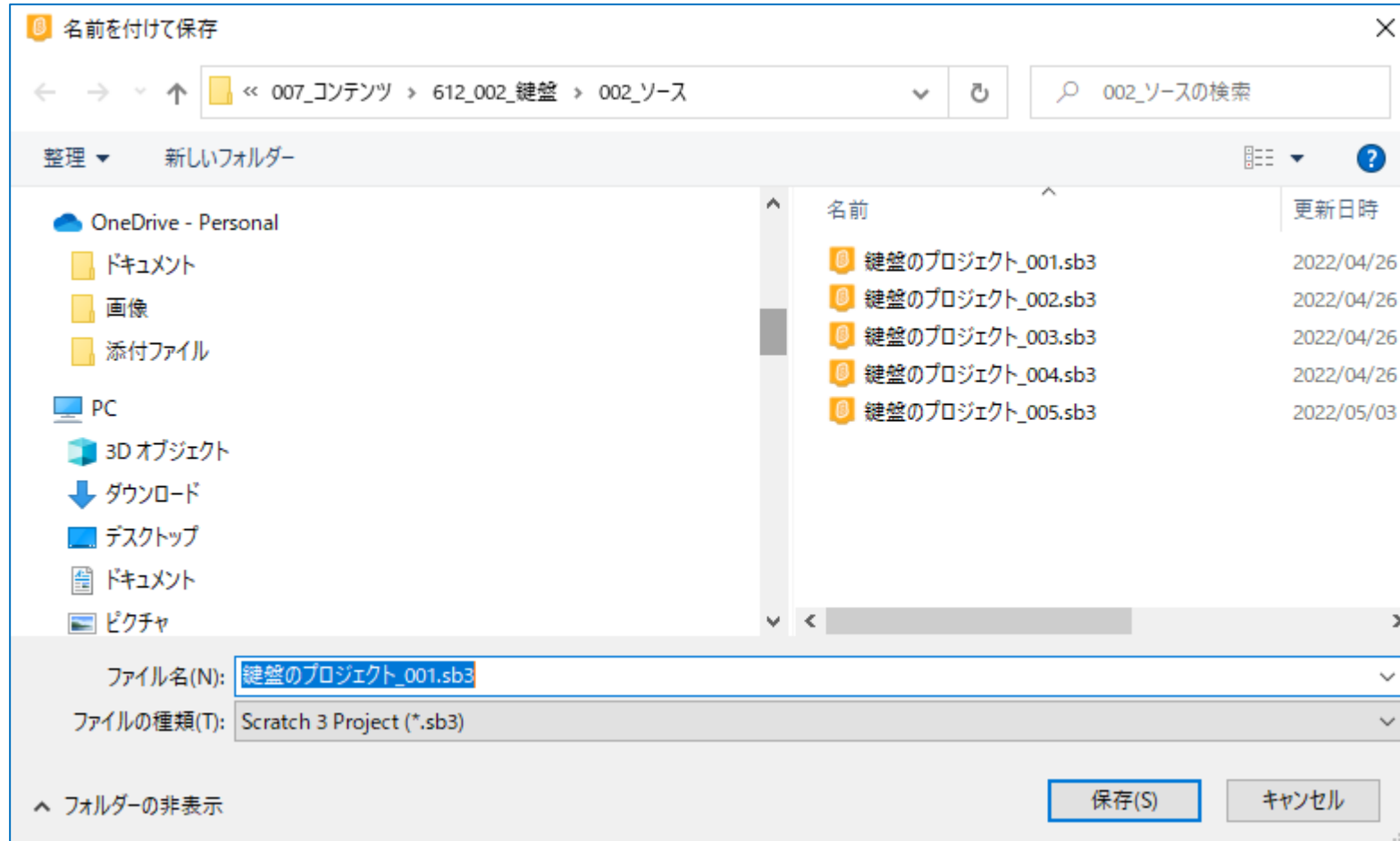
セーブしておかないと、
パソコンの電源を切ったときに

せっかく作ったプログラムが、
消えてしまいますね。





“コンピューターに保存する”
をクリック



パソコン内のホルダーに、プログラムを格納します。

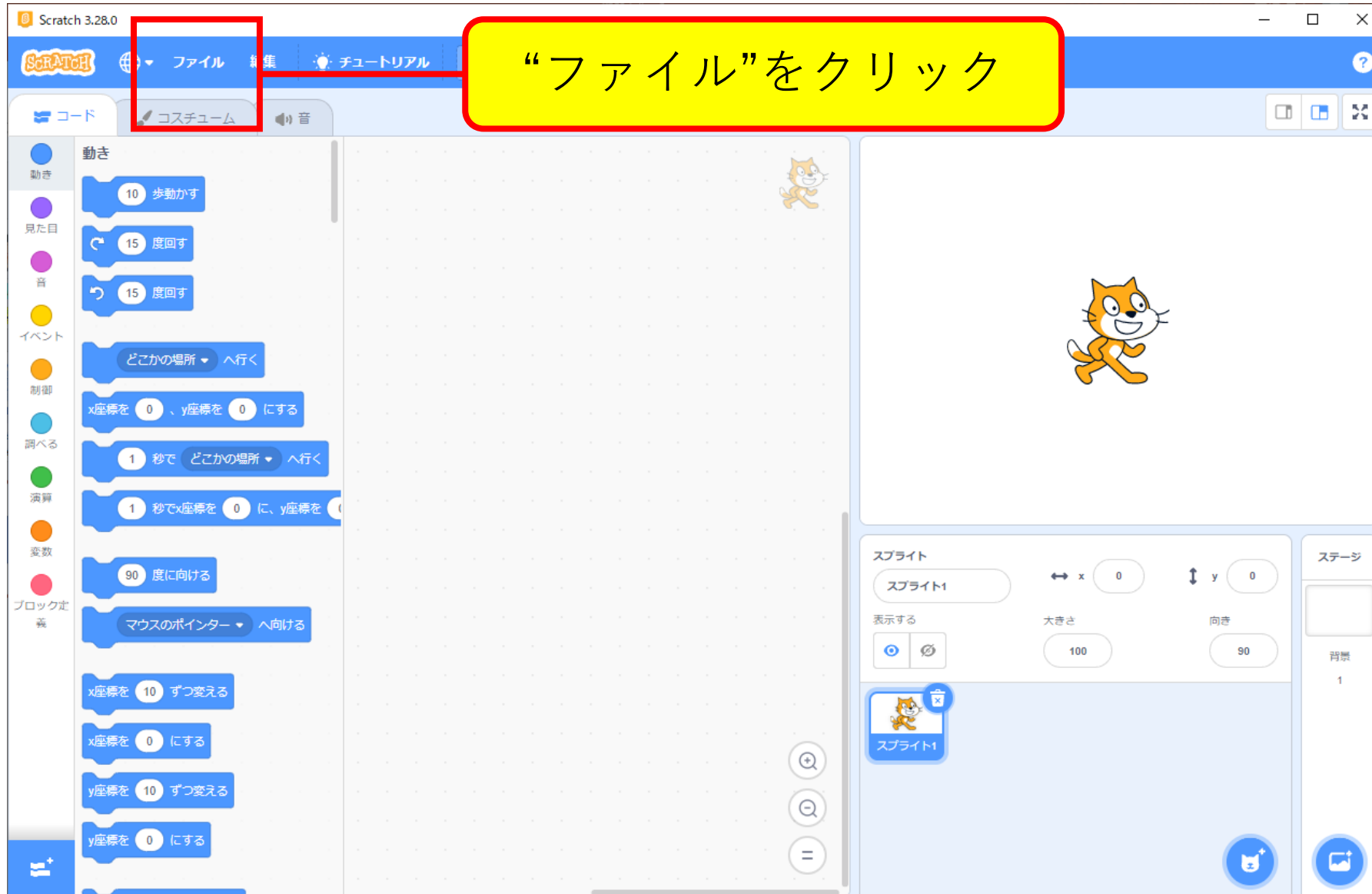
ホルダーはどこでも構いません。作り方は、別途学びましょう！

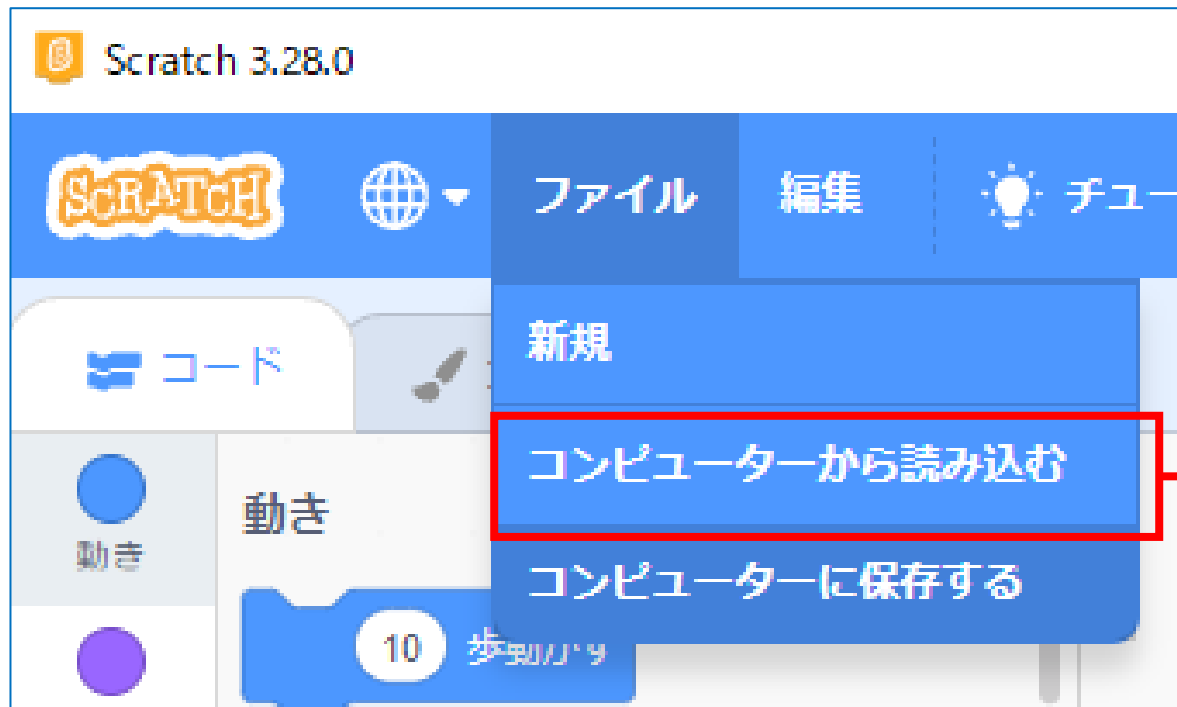
ロード の仕方

作ったプログラムをまた、読み込みましょう！

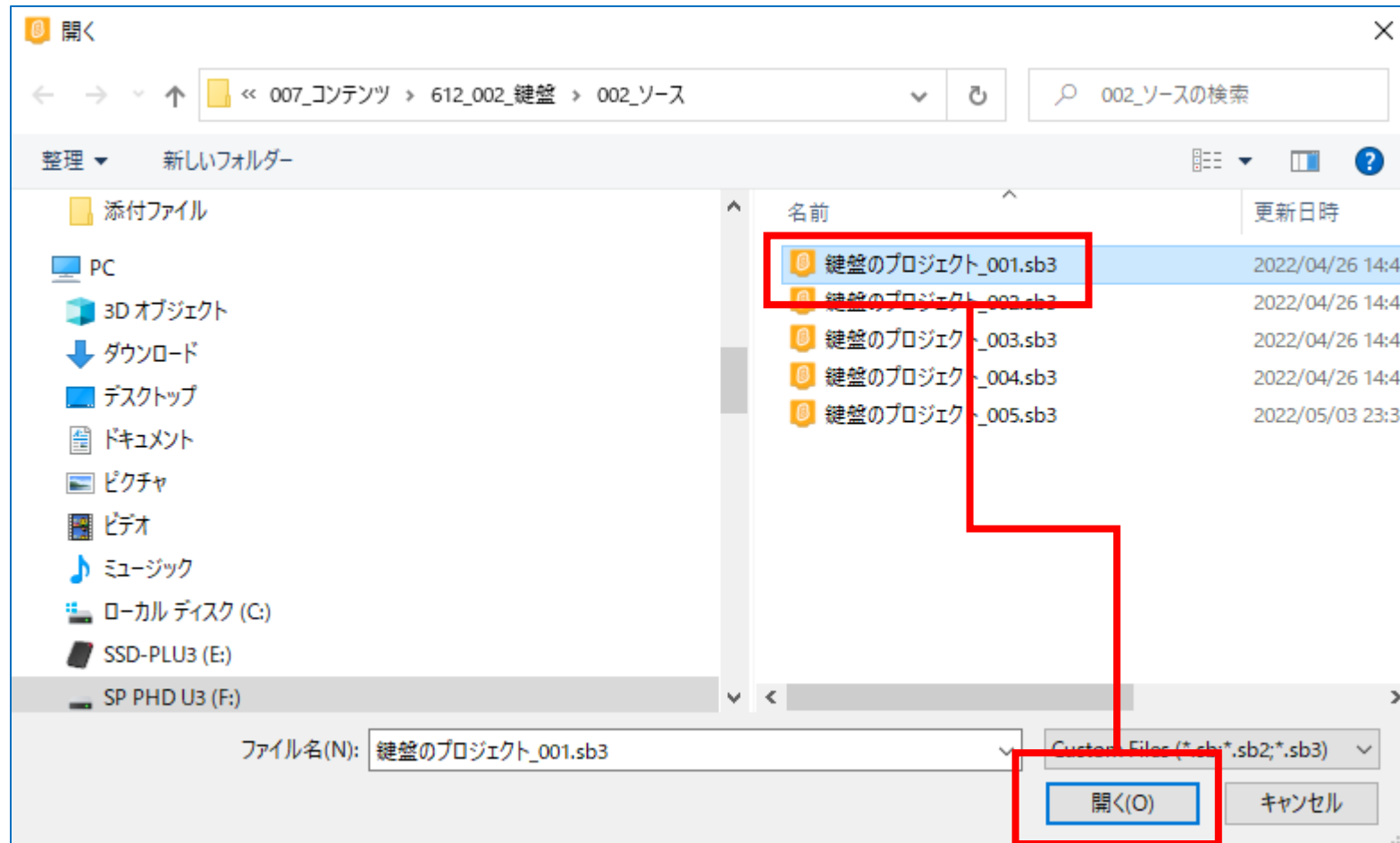
プログラムをパソコンに読み込むことを
ロードといいます。

これで、プログラムの続きが作れますね。





“コンピューターから読み込む”
をクリック



セーブした時と同じホルダーから、ファイルを選びます。

お問い合わせ・連絡先はこちらです！



さがみはら I Tプログラミング倶楽部

所在地

事務所兼自宅

〒252-0003 神奈川県座間市ひばりが丘5丁目1-5-802

E-mail sagamihara.it.pro@gmail.com

ホームページ <https://sagamihara-itpro.com/>

高坂 までご連絡ください

