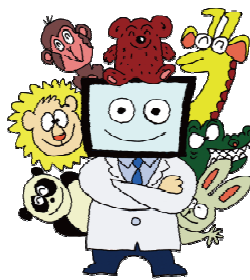


子どものための プログラミング講座



インストラクター研修用テキスト

STEP.1



Code for **TODA**

作ってみよう～初めてのプログラミング～

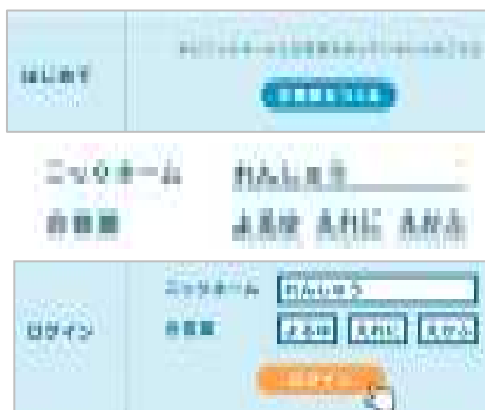
① ホームページから「プログラミン」を検索



② ログインしましょう

まず [ログインモードへ](#) をクリックしてログインします（「ログイン」とはニックネームと合言葉を使って「これから私がプログラミンを使います」とパソコンに教えることです）

◎ポイント◎

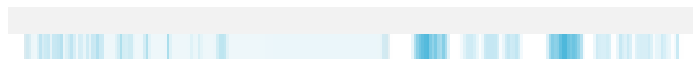


1 回目初めて使うときは [合言葉を決める](#) ボタンをクリックして「ニックネーム」を決めます

ニックネームを決めると「合言葉」を覚えてくれるので必ずメモしましょう

2 回目からはこの「ニックネーム」と「合言葉」を使ってログインします

ちゃんとログインできると上に君の名前が表示されるよ！



※使い終わったらログアウトして他の人も使えるようにしましょう

③ プログラムを作りましょう




まずは をクリックして この四角のボタン（新しいプログラムをつくる）から新しいプログラムを作ります



④犬を動かしてみよう

プログラミンは下にならんでいるボタンで絵に命令（プログラム）します。

まずは犬を右に動かしてみよう

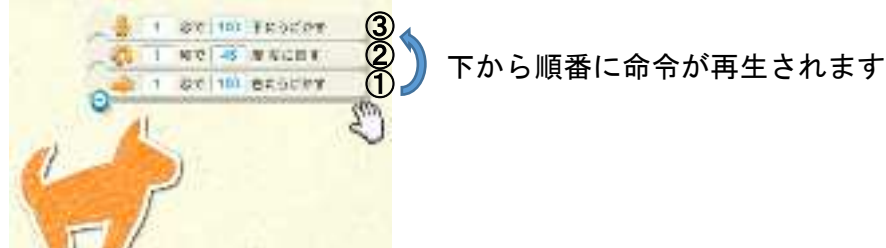
下のボタンから右に動かす命令の「ミギーン」ボタン  を犬の絵にドラッグ（マウスの人差し指を押したまま動かして点線の上で放す）します。



プログラムが正しく入れられたら  ボタンで動かしてみよう

⑤多くのプログラムをしてみましょう

プログラミングはたくさんの命令をすることができ、命令は下から上に再生されます。



つまり上の例では、このように犬がうごきます

- ① 「1秒で100 右にうごいて」 ② 「1秒で45 度左に回って」 ③ 「1秒で100 下にうごく」



⑥絵を変える

変えたい絵の上でクリッ

今度は犬の絵をネコに変えてみましょう

ちがう絵にしたいときは変えたい絵の上でクリックします



変えたい絵の上でクリックすると左に「絵をかえる」ボタンが出てきます。
絵の一覧から好きな絵に変えることができます



犬の絵に書きたしときは
「絵をかきたす」ボタンを
クリックすると絵に書きたす
ことができます



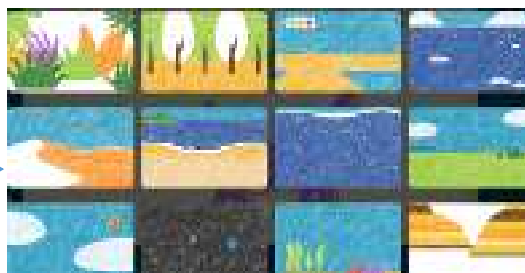
絵がいなくなったときは
「絵をすてる」ボタンをクリ
ックすると絵が消えます



後ろの絵（背景）をえらぶときは
「はいけい」ボタン「はいけいをえらぶ」
ボタンから好きな背景を選びましょう



はいけいをえらぶ



⑦絵を歩かせる

先ほど変えたネコを今度はあるかせてみましょう

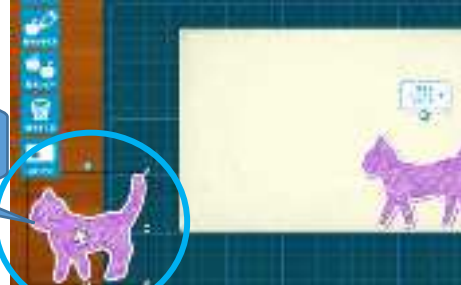




「絵をたす」でネコが一步あるいた絵を追加します。

ネコの絵が追加されました(※今回追加したネコの絵は画面の外側に置いておきます)

この辺りに置いておきます



※プログラミンは白い画用紙部分にあるイラストのみ再生されます



の次に

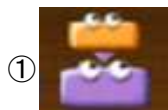


へ変えて猫をあるかせてみましょう

画面にいるネコに「あるいているネコの絵に着替える」という命令をします。

絵を「着替える」には「キガエルン」ボタンで命令します。

これだけでは、その場で絵が変わるだけなので「左にうごく」という命令もしましょう



②



③



④



絵を  変える

左にうごく

絵を  変える

左にうごく

これをずっとくりかえしたいので今度は「ずっとくりかえす」という命令をします。ずっとくりかえす命令は「ズットン」にします。



ズットンの中に「ずっとくりかえしたい」命令をドラッグで入れると中に入った命令だけずっとくりか返します。

同じような仲間の「ナンカイン」は「◎回」と決めた数だけくり返してくれます。



⑧再生してみましょう

再生ボタンを押して再生します

⑨それでは自由に作ってみましょう

キガエルン	
別の絵に着替える命令をします	
ヒダリン	
左にうごきます	
ズットン	
ずっと、その命令をくり返します	
ナンカイン	
決められた回数だけ命令をくり返します	

完成例







色々な命令ができる仲間たち

左に動く	右に動く	上に動く	下に動く	ジャンプする	大きくなる	左に回る	右に回る	色を変える
左右にひっくり返す	上下にひっくり返す	絵を見せる(隠す)	絵を別の絵に変える	最初の絵に戻す	吹き出しを入れる	吹き出しを消す	音を鳴らす	音を止める
時間を止める	ずっとくり返す	何回か繰り返す	いっぺんに命令する					

【参考】難しい「いっぺんに」という考え方



例：ウサギのようにジャンプしながら右にうごく場合ですがただ命令を下から入れただけだと（左図）

- ①絵を  変更して
 - ②その場でジャンプして  1秒で 20の高さにジャンプ
 - ③右にうごく  1秒で 10 右にうごかす
- という奇妙な動きになってしまいます。
「ジャンプ」と「右に動く」は同時に（いっぺんに）行いたいのので「イッペンニ」という同時に命令をおこなうボタンを使います。 



おわりに

「プログラミン」はどの検索エンジンでも「文科省 プログラミン」と入力するとすぐに出てきますが、一応サイトのアドレスは、<http://www.mext.go.jp/programin/> です。

文科省のサーバからパソコン上で動かし、保存もクラウドで行われるので、パソコンには何もダウンロードやデータが残りません。ですから、保護者のお仕事のパソコンや公民館のパソコンを借りても迷惑はかけません。また、IDとパスワードを記録していればいつでもどこでも確認することもできます。ぜひ、安心してお子様の上達度合いをご家庭で確認できますので、ワークショップ終了後でも継続的に、おうちでもお子様と一緒に楽しみください。

Code for TODA では、ホームページ、facebook のグループページで情報を発信しています。何かありましたらご連絡ください。

サイト URL : <http://codefortoda.org/>

Facebook : <https://www.facebook.com/grou>

Code for TODA

事務局 :

〒335-0021 戸田市新曽 806-3 SNビル
(株) セルフネット内

TEL048-446-7098

メールでのお問合せは

yamanaka@codefortoda.org