忍者の里Scratch カード



　忍者の里 Scratchカードは、子供が楽しくプログラミングできるScratchを学ぶための、43個のプログラムサンプルが用意されています。初心者から中級レベルぐらいのプログラムが用意されています。

　使い方:

・特に学習する順番とかはありません。自分で好きなものを選んで

プログラミングしてみてください。

　各カードには★★★☆☆などに難易度が示してあるので、選ぶ時の参考にしてみください。

・Scratchを初めて使う人は、初めはサンプルプログラムをそのまま作ることを試してみてください。できる人は、どんどん改良してみてください。



Go.Ota　CoderDojo市川真間

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 1 | きも目玉 | 22 | 服えらび |
| 2 | ぐるぐる | 23 | キャッチゲーム(上級) |
| 3 | ゴキブリたたき | 24 | 昔話自動 |
| 4 | カラーウェーブ | 25 | キッチンタイマー |
| 5 | おにごっこ | 26 | バーチャルペット |
| 6 | 雪 | 27 | [100%PEN]模様 |
| 7 | 昔話1 | 28 | エアーホッケー |
| 8 | ダンス | 29 | かいじゅうをたおせ |
| 9 | 回転模様 | 30 | スペースシューティング |
| 10 | フライングネコアタック | 31 | エレクトーン |
| 11 | 宝さがし | 32 | コウモリ軍団をたおせ |
| 12 | ネコうらない | 33 | 弾幕をよけろ |
| 13 | スロットマシン | 34 | 空中階段 |
| 14 | 競走 | 35 | 太鼓の達人 |
| 15 | ジャンプでよけろ | 36 | さかな釣り |
| 16 | キャッチゲーム | 37 | 戦車対戦 |
| 17 | ペアダンス | 38 | ライントレーサー |
| 18 | 迷路 | 39 | 横スクロール基礎 |
| 19 | ぐるぐる太鼓 | 40 | 計算機 |
| 20 | ピンポン | 41 | ジャンプ&横移動 |
| 21 | クイズ | 42 | 自動翻訳 |
|  |  | 43 | レーダー |

カード一覧

　保護者・指導者(メンター)の方へ

・サンプルプログラムは概ね小学1年生から中学生ぐらいを対象にしています。

小学校1～2年生の子供が初めてScratchでプログラミングをする場合は、大人の人が横についていて、わからないところを教えてあげる必要があるかもれません。

概ね小学校3年生以上でしたらカードを見ながらひとりでプログラミングできるかと思います。

・全く初めてScratchを使用する場合は、次ページで紹介する教材の中の「はじまりの書」を利用することをお勧めします。

・教室やプログラミング倶楽部等で利用する場合は、各カードをホチキスで止めて、写真のように置いておき、子供達に自由に選ばせてプログラミングしてもらうことをお勧めします。



関連情報

忍者の里Scratch カードは、子供に無料のプログラミングを学ぶ場を提供する世界的な活動であるCoderDojo市川真間の実践を通じて開発されました。

このカード以外の子供のプログラミング教材も公開していますで、活用してください。

コーダー道場市川真間のオリジナル教材

http://beyondbb.jp/CDmama/materials.html

|  |  |
| --- | --- |
| コーダー道場市川真間のオリジナル教材 | 検索 |

補足:

ここで公開されている教材は、クリエイティブ・コモンズ・ライセンス（CCライセンス）の考え方に基づき、商用目的でなければ、どなたでも、自由に改良・再配布して利用できます。