nojima

nojima programming school

はじめてのスクラッチ

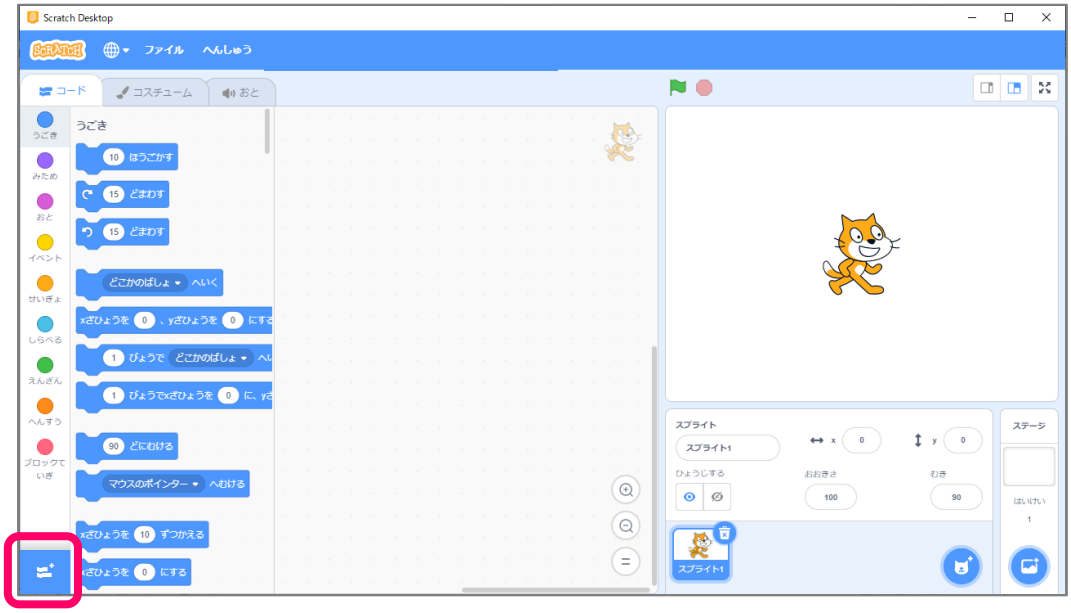
おんがくブロック

スクラッチには かくちょうきのうが あります。

こんかいは かくちょうきのうの おんがくブロックを つかって、えんそうをしてみましょう！

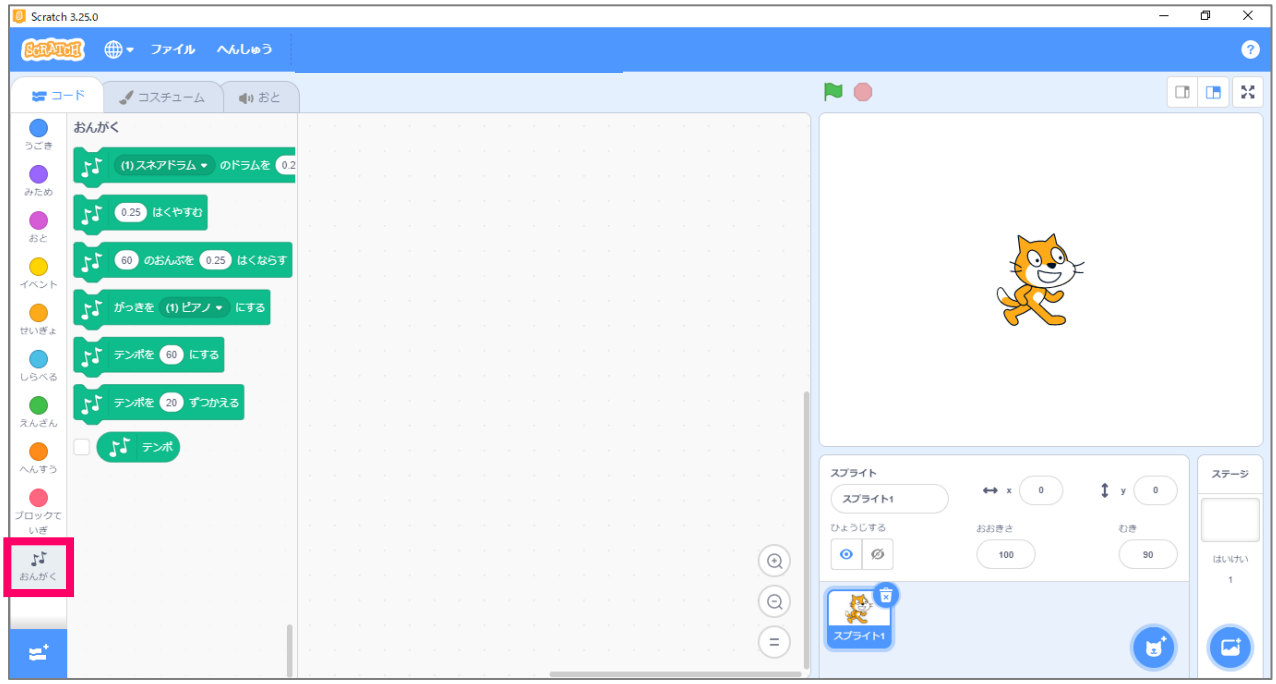
1 おんがくブロックを つかえるようにする

★やってみよう！★



①「かくちょうきのうをついか」を えらぶ

②「おんがく」を えらぶ



2 がっきを えらんで「ド・レ・ミ」を えんそうする

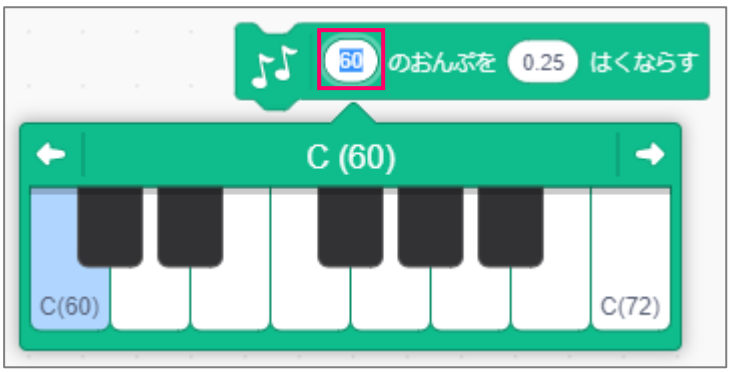
★やってみよう!★

（1） スクラッチキャットの スプライトを けします。

（2） ギターの スプライトを ついかします。

スプライト「ギター」

（3） ギターのおとで ド・レ・ミを ならすプログラムを つくりましょう。



ド レ ミ ファ ソ ラ シ ド

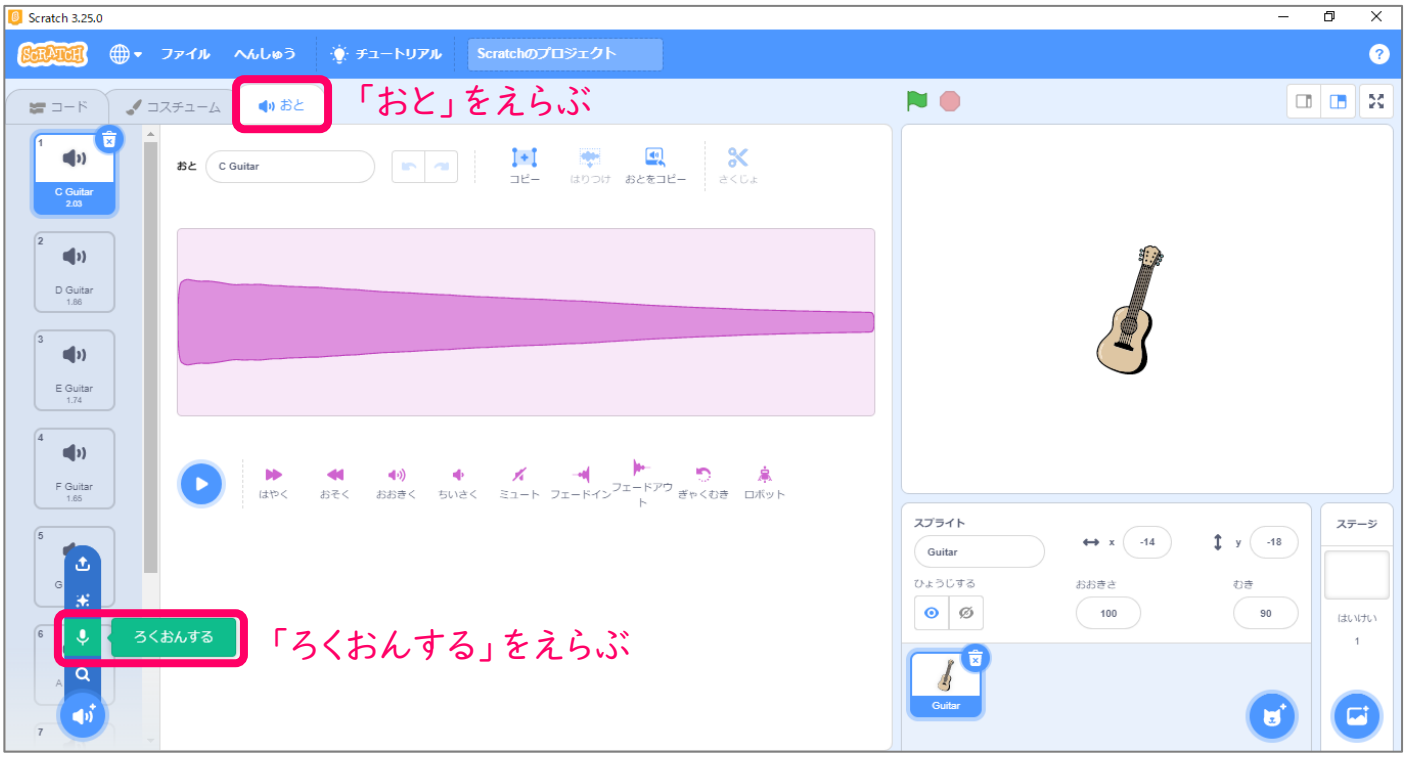
まえの すうじは なんのおとを ならすか
うしろの すうじは どれくらいのじかん
おとを ならすか きめることができます!

3 じぶんのこえを ろくおんする

「2. がっきを えらんで「ド・レ・ミ」を えんそうする」で つくったプログラムを つかいます。

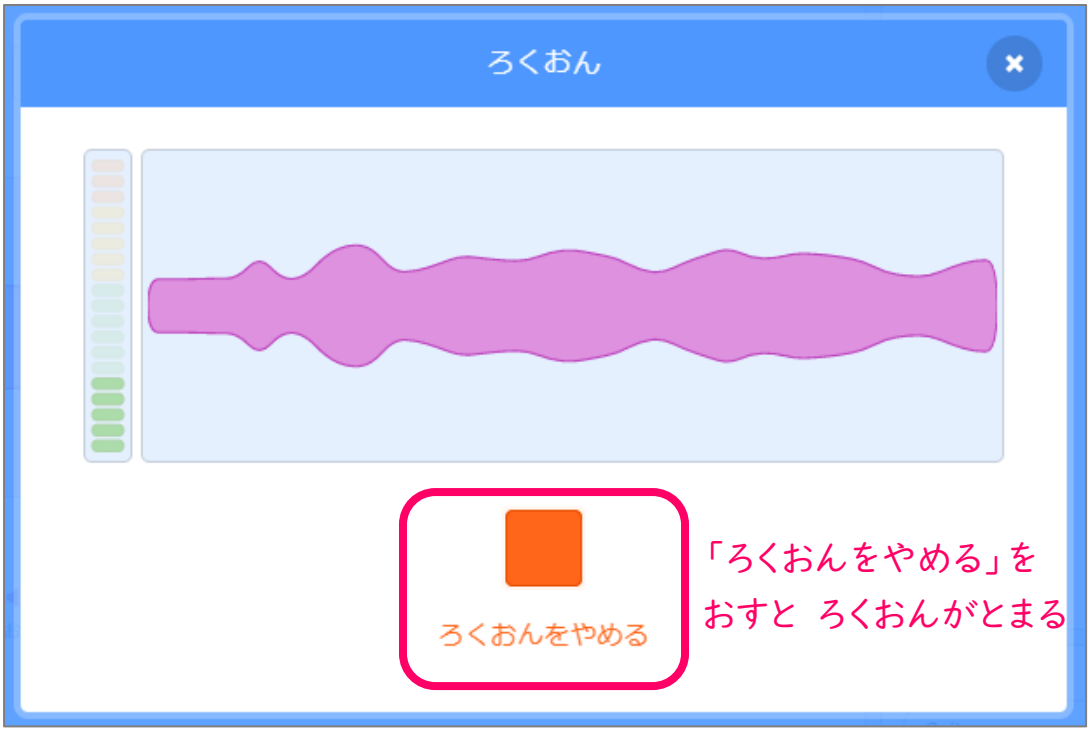
★やってみよう!★

（1） ろくおんがめんを ひらく

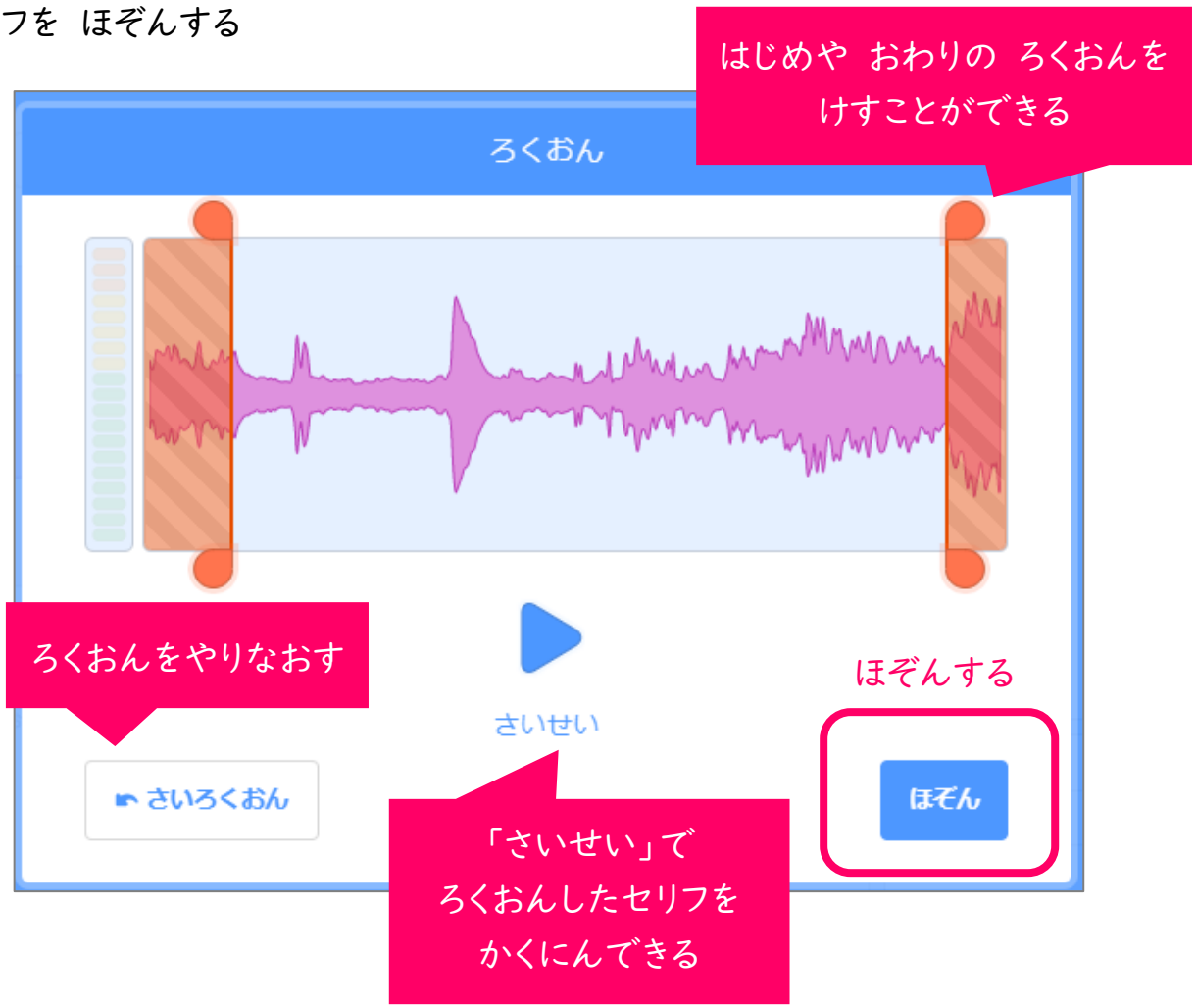


（2） 「ミュージックスタート!」というセリフを ろくおんする。

（3） セリフが ろくおんできたら、ろくおんを やめる



（4） セリフを ほぞんする



ほぞんが かんりょうすると、おとが つかえるようになります。

（5） ろくおんしたおとを ならす ブロックを ついかする

ろくおんしたおとを さいごまで ならす

かくにんもんだい

「おんがくブロック.sb3」を ひらいて、つぎのもんだいに チャレンジしましょう。

このプログラムは ピアノ、サックス、マリンバの 3 つの がっきが よういされています。

それぞれのがっきが クリックされたら、えんそうがはじまるように プログラミングしましょう!

【ピアノ】

(1)スプライトが クリックされたとき、がっきを「ピアノ」にする

(2)キラキラぼし「ド・ド・ソ・ソ・ラ・ラ・ソ」が ながれる

【サックス】

(1)スプライトが クリックされたとき、がっきを「サックソフォン」にする

(2)かえるのうた「ド・レ・ミ・ファ・ミ・レ・ド」が ながれる

【マリンバ】

(1)スプライトが クリックされたとき、がっきを「マリンバ」にする

(2)チューリップ「ド・レ・ミ・ド・レ・ミ・ソ・ミ・レ・ド・レ・ミ・レ」が ながれる

もしじかんがあれば
じぶんでうたった ろくおんを
つかっても OK!
えんそうかいを たのしんでね!

こたえ

このスプライトがおされたとき
がっきを (1) ピアノ にする
60 のおんぷを 1 はくならす
60 のおんぷを 1 はくならす
67 のおんぷを 1 はくならす
67 のおんぷを 1 はくならす
69 のおんぷを 1 はくならす
69 のおんぷを 1 はくならす
67 のおんぷを 1 はくならす

このスプライトがおされたとき
がっきを (11) サクソフォン にする
60 のおんぷを 1 はくならす
62 のおんぷを 1 はくならす
64 のおんぷを 1 はくならす
65 のおんぷを 1 はくならす
64 のおんぷを 1 はくならす
62 のおんぷを 1 はくならす
60 のおんぷを 1 はくならす

このスプライトがおされたとき
がっきを (19) マリンバ にする
60 のおんぷを 1 はくならす
62 のおんぷを 1 はくならす
64 のおんぷを 1 はくならす
60 のおんぷを 1 はくならす
62 のおんぷを 1 はくならす
64 のおんぷを 1 はくならす
67 のおんぷを 1 はくならす
64 のおんぷを 1 はくならす
62 のおんぷを 1 はくならす
60 のおんぷを 1 はくならす
62 のおんぷを 1 はくならす
64 のおんぷを 1 はくならす
62 のおんぷを 1 はくならす