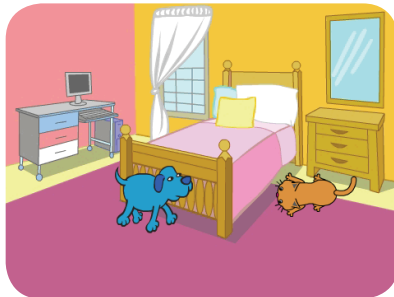
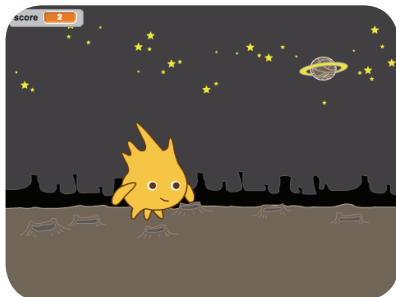




教育者向けガイド

かくれんぼ

本書は、Scratchを用いた60分間のワークショップを計画し指導する際の教育者向けのガイドです。ワークショップで参加者にキャラクターが現れたり、消えたりしたりする”かくれんぼ”を作ってもらいます。



ワークショップの概要

推奨の60分のワークショップ用のアジェンダは次のとおりです。

**想像する**

10分間

最初に、参加者全員を集めてテーマを紹介します。そしてアイデアを引き出します。

**創作する**

40分間

次に、参加者が各々のペースで”かくれんぼ”を作成できるよう、手助けします。

**共有する**

10分間

最後に、皆んなを集めて共有と振り返りを行います。



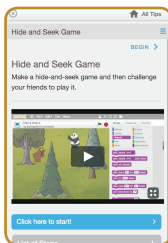
ワークショップの準備

ワークショップ用のチェックリストを使って準備します。

□ チュートリアルの事前確認

“かくれんぼ”のチュートリアルは、参加者にプロジェクトの作り方を教えています。ワークショップ前に、チュートリアルを確認して最初の数ステップを試しておきます。

scratch.mit.edu/hide



□ アクティビティカードの準備

“かくれんぼ”のカードを数セット準備し、ワークショップ中に参加者が利用できるようにします。

scratch.mit.edu/hide/cards



□ ウォーミングアップ用の材料の用意

二人一組のペアごとに、紙コップを3つと紙コップで隠せる小物を1つ、持ち寄るよう、参加者に頼んでおきます。

□ 参加者のScratchアカウントの確認

参加者は、scratch.mit.eduで自分のScratchアカウントを登録できます。教師用アカウントがある場合、教師が生徒用アカウントを設定できます。

教師用アカウントの申請：scratch.mit.edu/educators

□ コンピュータ/ラップトップのセットアップ

参加者が一人または二人で作業できるようにコンピュータを揃えておきます。

□ プロジェクター/大型モニター付きコンピュータのセットアップ

サンプルを見せたり、スタート方法を説明するのに、プロジェクターを1台使えるようにしておきます。



想像する



まず参加者を集めてテーマを紹介します。そしてプロジェクトのアイデアを引き出します。

ウォーミングアップ: 当てっこゲーム

参加者のために当てっこゲームをする準備をします。それぞれのペアに持ち寄った3つの紙コップを渡し、紙コップに隠せる小物を選んでもらいます。

ペアになって、1人がコップの1つに小物を隠して素早く動かし、もう1人が、どのコップに小物があるかを当てます。交代して、もう一度やります。

アイデアとインスピレーション

“Hide and Seek”のチュートリアルの入門ビデオを見せましょう。ビデオには、アイデアやインスピレーションを湧かせる様々なプロジェクトが盛り込まれています。



scratch.mit.edu/hide や vimeo.com/llk/hide を参照して下さい。

最初のステップのデモ



チュートリアル最初の数ステップを実演してみせます。そうすることによって参加者はどうやって始めたらいいのかわかるようになります。

新しいプロジェクトを作成して、背景を選択します。

新しい背景:



隠す小さな物を選びます。

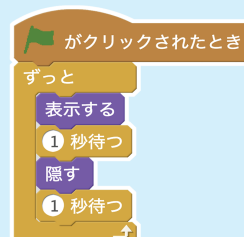
新しいスプライト:



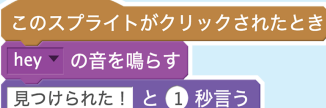
スプライトを隠したり、表示したりするようにします。



動き続けるようにします。



クリックされたら、スプライトが反応するようにしましょう。



創作する



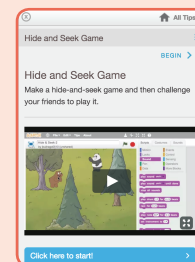
参加者が”かくれんぼ”を創れるようサポートします。一人または二人一組で取り組ませます。

問いかけで始めます。
始めるにあたり参加者に質問します。

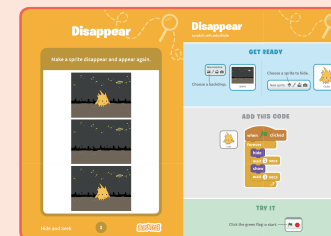
どんなキャラクターに出
てきて欲しいですか？

キャラクターがクリックされたら、
何を起こして欲しいですか？

教材を与えます。
入門用の教材の選択肢を示します。



手順に沿って進めたい参加
者向けのオンラインチュート
リアル:
scratch.mit.edu/hide



いろいろと探究しながら進めたい
参加者向けのアクティビティ
カード:
scratch.mit.edu/hide/cards

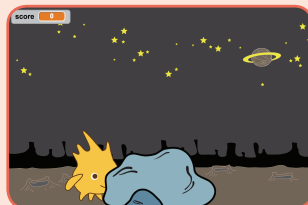
開始のためのアイデアを思い出させます。

- クマかその他のスプライトを選びましょう。
- スプライトを隠したり、表示したりするようにしましょう。
- うまくクリックできたら、スプライトに何かさせましょう。
- 表示間隔を調整して遊んでみましょう。



さらにトライさせます。

- 動き回るようにしてみましょう。
- スコアを記録するようにしてみましょう。
- 隠れる場所を作ってみましょう。
- キャラクターをもっと追加してみましょう。



多くのルート、多くのスタイル。

参加者は、それぞれ、様々な方法でプロジェクトに取り組むでしょう。
この多様性を褒めたたえ、各自のペースで自分の道を歩ませてください。



共有する準備をします。

プロジェクトの説明や貢献した人を追加するには、「プロジェクトページ参照」ボタンをクリックしましょう。

このビデオは、Scratchウェブサイトプロジェクトを共有する方法を紹介しています。

vimeo.com/llk/share



共有する

参加者に小さなグループで集ってもらい、互いのゲームを交互にプレイさせましょう。

問いかけをして、考えさせます。

やってみたゲームの中で一番好きなゲームはどれでしたか？

あなた自身のゲームのためにアイデアを思い付きましたか？
次に何にトライしたいですか？

次なるステップは？

”かくれんぼプロジェクト”の2つのバリエーションを参加者に示します。



身近な場所の”かくれんぼ”にする

あなたが知っている場所を特集するゲームを作ってみましょう。あなたの部屋、学校や近所の写真をインポートします。その場所で見つけた絵や写真から新しいスプライトを作成します。

バリエーションを考え出そう

もう1つの始め方は、プロジェクトをリミックスすることです。
”Hide-and-Seek”のようなスタジオからプロジェクトを見つけます。
scratch.mit.edu/studios/1614974/

参加者がお好みのプロジェクトを参考にしたい場合は、「中を見る」ボタンをクリックし、「リミックス」ボタンをクリックします。その後、そのゲームのプログラムを変更してカスタマイズする事が可能です。
プロジェクトページに、貢献した人の事を忘れずに追加するようにします。

Scratchは、MITメディアラボのライフロング・キンダーガーデン・グループのプロジェクトの一つです。