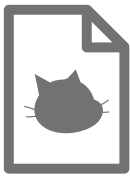


＋ プログラム 2 ＋

かえるのうたを歌おう！



じゅんび 準備

- ① 「プログラム2_おてほんムービー .mp4」※を開いて、今から作るプログラムの内容を^{ないよう}確認^{かくにん}しましょう。
- ② 「プログラム2 (素材) .sb3」※を開きましょう。
- ③ 「プログラム2.sb3」という名前をつけてデスクトップに^{ほぞん}保存^{ひら}しましょう。

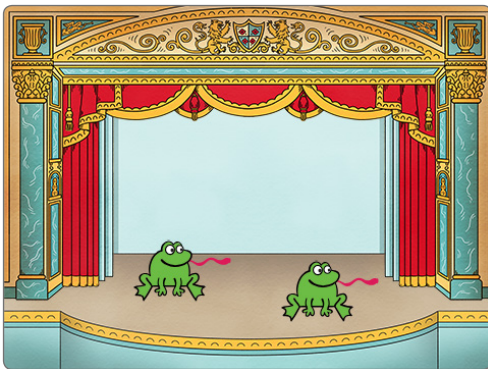
※ ファイルの場所 … デスクトップ→「まなご家庭学習キット」→「プログラム2」フォルダー内

「音楽」を使^{つか}ったプログラムを1～4の^{なが}流れで作ってみよう！

- ・ 問題で分^{もんだい}からないところがあったときは「[ヒント\(P.3\)](#)」へ。
- ・ こたえ合わせをするときは「[こたえ\(P.4\)](#)」を見てね。
- ・ 早く^お終わった人は「[アレンジ\(P.5\)](#)」にチャレンジしよう！



プログラムの^{なが}流れ



- 1 かえるのうたを歌う
- 2 ^{ひき}2匹目のカエルも歌いだす
- 3 カエルがピョンピョン^は跳ねる
- 4 歌^おい終わる

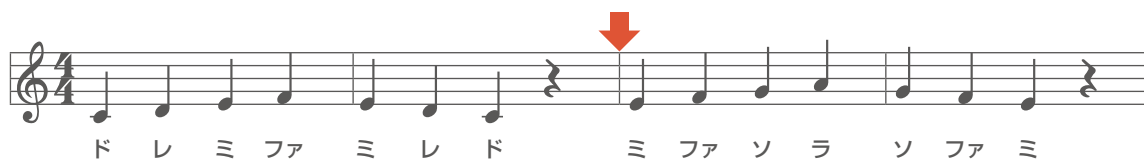
1 かえるのうたを歌う

★ 「カエル1」のエリアに、ブロックで「かえるのうた」の^{つづ}続き^{ぜんぶ}を全部作る



2 ^{ひき} 2 匹目のカエルも歌いだす

★「カエル1」が  まで歌ったら、「カエル2」に合図を ^{おく} 送る



★ 合図を受けとったら、「カエル2」も同じ歌を ^{はじ} 歌い始める

3 カエルがピョンピョン ^は 跳ねる

★「カエル1」は、^{はた} 旗をクリックすると、ずっと上下にとび ^{つづ} 続ける

★「カエル2」は、 の合図と同時に、上下にとび ^{つづ} 続ける

4 ^お 歌い終わる

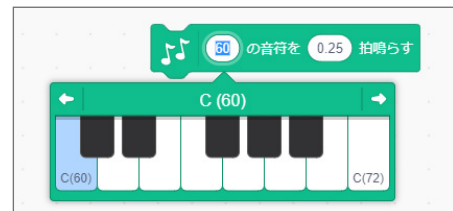
★「カエル1」と「カエル2」は、歌い ^お 終わると同時に、動きを ^{うご} 止める

1 かえるのうたを歌う

🔊 音は「音楽」グループのこのブロックで鳴らすことができるよ。



🔊 ブロックの数字をクリックすると、けんばんが出てくるよ。けんばんをクリックすると、音が変わるから試してみよう！



🔊 このブロックを使うと「休み（と）」を入れることができるよ。



🔊 音の長さを変えたいときは○の数字を変えとできるよ！「♪」のおんぷが出てくる所で使えそうだね！



2 2匹目のカエルも歌いだす

🔊 「♪カエルの歌が～」まで歌ったら、合図を送ればいいね！

🔊 合図を送るブロックと、合図を受けとるブロックをうまく使おう。

🔊 「カエル2」の歌のスク립トを、全部イチから作るのは大変だね…？

3 カエルがピョンピョン跳ねる

🔊 「上下にとび続ける」はどのブロックを使ったらいいな？上に動くブロックと、下に動くブロックを組み合わせるんだよ！

4 歌い終わる

🔊 「カエル1」が歌い終わったら、「カエル1」だけの上下の動きを止めるんだよ。「動きを止める」ブロックのどれを使えばいいかな？





のブロック(例)

が押されたとき

x座標を -65、y座標を -100 にする

ずっと

0.5 秒待つ

y座標を 20 ずつ変える

0.5 秒待つ

y座標を -20 ずつ変える

が押されたとき

楽器を (1) ピアノ にする

60 の音符を 0.5 拍鳴らす

62 の音符を 0.5 拍鳴らす

64 の音符を 0.5 拍鳴らす

65 の音符を 0.5 拍鳴らす

64 の音符を 0.5 拍鳴らす

62 の音符を 0.5 拍鳴らす

60 の音符を 0.5 拍鳴らす

0.5 拍休み

2番スタート を送る

64 の音符を 0.5 拍鳴らす

65 の音符を 0.5 拍鳴らす

67 の音符を 0.5 拍鳴らす

69 の音符を 0.5 拍鳴らす

67 の音符を 0.5 拍鳴らす

65 の音符を 0.5 拍鳴らす

64 の音符を 0.5 拍鳴らす

0.5 拍休み

4 回繰り返す

60 の音符を 0.5 拍鳴らす

0.5 拍休み

60 の音符を 0.25 拍鳴らす

60 の音符を 0.25 拍鳴らす

62 の音符を 0.25 拍鳴らす

62 の音符を 0.25 拍鳴らす

64 の音符を 0.25 拍鳴らす

64 の音符を 0.25 拍鳴らす

65 の音符を 0.25 拍鳴らす

65 の音符を 0.25 拍鳴らす

64 の音符を 0.5 拍鳴らす

62 の音符を 0.5 拍鳴らす

60 の音符を 0.5 拍鳴らす

スプライトの他のスクリプトを止める



のブロック(例)

が押されたとき

x座標を 80、y座標を -100 にする

2番スタート を受け取ったとき

ずっと

0.5 秒待つ

y座標を 20 ずつ変える

0.5 秒待つ

y座標を -20 ずつ変える

2番スタート を受け取ったとき

楽器を (1) ピアノ にする

60 の音符を 0.5 拍鳴らす

62 の音符を 0.5 拍鳴らす

64 の音符を 0.5 拍鳴らす

65 の音符を 0.5 拍鳴らす

64 の音符を 0.5 拍鳴らす

62 の音符を 0.5 拍鳴らす

60 の音符を 0.5 拍鳴らす

0.5 拍休み

64 の音符を 0.5 拍鳴らす

65 の音符を 0.5 拍鳴らす

67 の音符を 0.5 拍鳴らす

69 の音符を 0.5 拍鳴らす

67 の音符を 0.5 拍鳴らす

65 の音符を 0.5 拍鳴らす

64 の音符を 0.5 拍鳴らす

0.5 拍休み

4 回繰り返す

60 の音符を 0.5 拍鳴らす

0.5 拍休み

60 の音符を 0.25 拍鳴らす

60 の音符を 0.25 拍鳴らす

62 の音符を 0.25 拍鳴らす

62 の音符を 0.25 拍鳴らす

64 の音符を 0.25 拍鳴らす

64 の音符を 0.25 拍鳴らす

65 の音符を 0.25 拍鳴らす

65 の音符を 0.25 拍鳴らす

64 の音符を 0.5 拍鳴らす

62 の音符を 0.5 拍鳴らす

60 の音符を 0.5 拍鳴らす

スプライトの他のスクリプトを止める

プログラムが完成したら… アレンジ(P.5)してみよう！

完成したプログラムをアレンジしよう！

アレンジ 1 いろんな楽器で歌ってみよう

- ★ ここから楽器の種類を変えることができるよ。
いろんな音をためしてみよう。

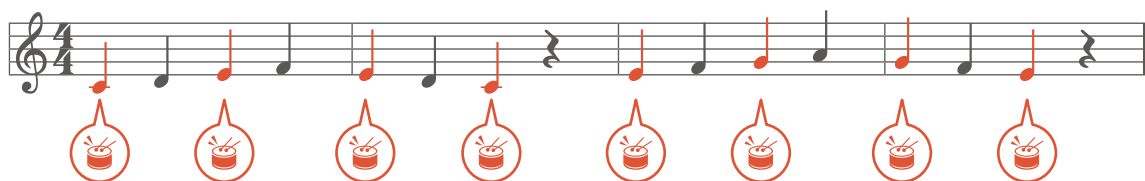


アレンジ 2 リズムを鳴らしてみよう

- ★ 打楽器のブロックを使うと、リズムを入れることができるよ。



- ★ マークの場所に、打楽器のブロックでリズムのプログラムを追加しよう。



アレンジ 3 別の歌を作ってみよう

- ★ 新しいスプライトを追加して、自由に歌を作ろう。
★ 「旗をクリックする」以外の合図で歌が始まるようにしよう。
★ まずは設計図で、どんな歌にするか考えてみよう。



プログラミング設計図

● どのスプライトを使う？何人で演奏する？

● どんな楽器の音にする？

● 何の歌を作る？

● どんな合図で歌を始める？