

### 3年生 「ピカチュウゲットだぜ」プログラミング手順書

4年生の「はじめてのプログラミング」を小学3年生で行う場合の  
簡単バージョンでの授業パッケージです  
ポケモンプログラミングスタートキットのサイトを利用し  
キャラクタを使って動かしてみましよう

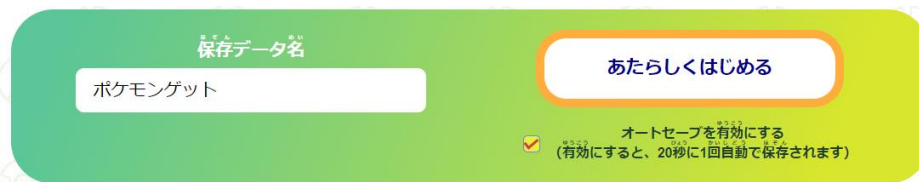
#### 【 プログラム起動 】

- ・「学習メニュー」→「リテラシー」→「ポケモンプログラミング」を起動
- ・「ビジュアルプログラミング」→「フリーモード」を選択



ローマ字入力が難しい場合は  
名前は日付(0910)で OK

- ・「データ①」を選択し、プログラムの名前を入力し、「あたらしくはじめる」をタップ



※画面の下の部分が隠れてしまう場合は、全画面表示で作業するといいですね



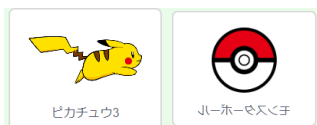
#### 【 プログラム準備編 】

##### 【キャラクタ準備】

「スプライトを選ぶ」ボタンから  
キャラクタを追加する

- ①走ってるピカチュウを追加  
(※または他のキャラでも OK)

- ②モンスターボールを追加



- ③元のピカチュウを削除



##### 【背景をいれる】

背景を入れるボタンから  
好きな背景をえらんで入れる



# 【ピカチュウが自由に走り回】プログラム



プログラムスタート



プログラムストップ



ピカチュウを選択して作成

①プログラム開始の命令を入れよう



- ・スタートするための命令が必要
- ・「イベント」から

②ピカチュウを動かしてみよう



- ・10 歩動かす(動き)命令を入れて旗をクリックで動作確認をさせる
- ・何度も実行 (旗を何度もクリック) させて動かす
- もやもや** でも、何度もクリックしないといけないねえ・・・

③ずっと動くようにしよう



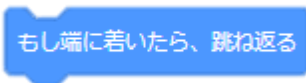
問いかけ 「クリックし続けるのは大変だったよね。」

「ずっと動き続けてほしいよね」

- ・ずっと(制御)命令を組み込み、動作確認をさせる
- ・ストップボタンを説明して、止めさせる ●

**もやもや** はじっこに到着しても、ずっと進もうとしてしまうなあ・・・

④端に着いたら、跳ね返って  
戻ってくるようにしよう



問いかけ 「端についたら、跳ね返ってくるように、動いてほしいよね」

- ・もし端に着いたら、跳ね返る(動き)命令で動作確認をさせる
- ・プログラムは上から順番に動くことを伝える
- ・ストップボタンで止めさせる ●

※漢字が読めないと思うから、読んであげて誘導する

**もやもや** 戻る時、キャラクタが上下逆さまになってしまう・・・

⑤戻るときの向きを  
左右を反対向きにしよう

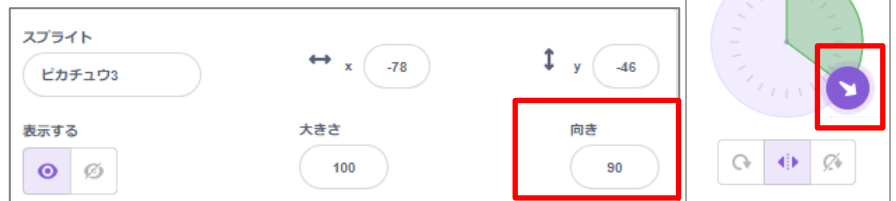


問いかけ 「跳ね返って戻る時、逆さまにならないで、左むき・右むきに回転してほしいよね」

- ・回転方法を左右のみにする(動き)命令で動作確認させる

⑥ピカチュウをななめに動かそう

- 問いかけ ピカチュウをななめにうごかすために向きをかえよう
- ・向きのボタンをタップして、矢印の角度をななめにうごかしてみよう



⑦実行画面 (大画面) で  
動かして見よう



- ・画面右上のアイコンで実行画面に切り替えさせて確認

## 【モンスターボールがマウスにくっついて動く】プログラム



モンスターボールを選択してプログラム作成

※サンプルをみせてマウスにくっついて動く様子を見る

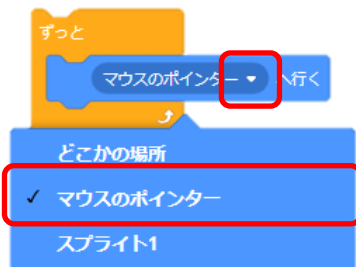
①プログラム開始の命令を入れよう



・スタートするための命令が必要

・「イベント」から

②モンスターボールがマウスにずっとくっついて動くようにしよう



問いかけ ボールが、ずっとマウスにくっついて動いてほしいよね。

ずっとってさっきもやったよね。どうすればいいかな？

・ずっと(制御)命令を組み込み、動作確認をさせる

問いかけ ボールが、マウスにくっついて行ってたよね

「どこかへ行く」みたいな命令はあるかな？

・マウスのポインターへ行く(動き)命令の動きを見せる

③動きを確認してみる



でモンスターボールがマウスにくっついて動くかを確認してみよう

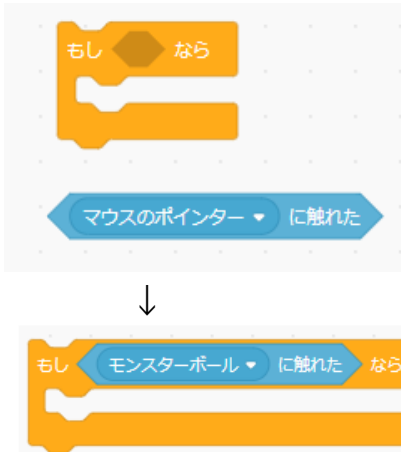
## 【ピカチュウがmonsterボールにぶつかったら消える】プログラム



ピカチュウを選択してプログラム作成

※動きをサンプルでみせる

①もしmonsterボールにぶつかったら命令をかえよう



※制御で、「もし○○なら」のブロックを探させる

・もし○○なら(制御)命令を探し、ドラッグ

※いったん離れた場所で組み立てさせる

問いかけ もし○○ならを調べる命令はどこグループにあるかな？

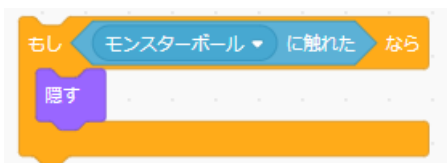
・○○に碰到了なら(調べる)っていうのがある事を確認

※触れるの漢字が読めないかも。調べるブロックへ誘導させる

問いかけ ○○になにが入るかな？

・「monsterボール」、もし○○ならの命令に組み込ませる

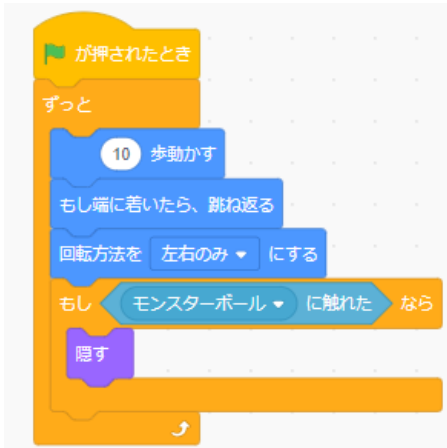
②ボールに触れたらピカチュウが消えてみんな止まるようにしましょう



問いかけ ボールに触れたらピカチュウは見えなくしたいよね？

・隠す(見た目)という命令がある事を確認し条件の中に入れる

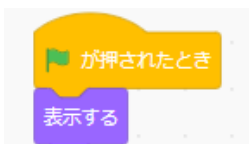
・すべてを止める(制御)を入れてストップさせる命令を追加



この命令を元のプログラム「ずっと」のブロックに合体させ、動きを確認して見る

もやもや 消えたままでピカチュウが出てこない・・・

③もう一度動かしたときにピカチュウがあらわれるようにしましょう



問いかけ プログラムスターでピカチュウが出てきてほしいね

・表示する(見た目)という命令がある事を確認しスタートの後にいれる