

集まれ! ジュニア会員!!

前回、前々回に引き続き、2018年9月15日に開催された、小学4～6年生のジュニア会員を対象とした本会主催のイベントである「Exciting Coding! Junior 2018」にて制作された作品を紹介します。今回は、プログラミング言語 Scratch（スクラッチ）で作成された作品を2つ紹介します。

作品介绍

●板崎 莉子さんの作品 (<https://scratch.mit.edu/projects/246428117/>)

海に潜った女の子が水草からまっぴらしてしまったところを、通りがかりのタコが現れ、助けてくれるという物語作品です。



海に飛び込む動作や水草からの脱出の動作にこだわりが感じられます。「メッセージ」の機能を使って、女の子とタコが連携した作品になっています。



効果音をつけたりするのもいいですね。助けてくれたタコとの今後の物語も楽しみにしています。

●佐藤 歩花さんの作品 (<https://scratch.mit.edu/projects/246431140/>)

スイカ割りをしようとしたけど、勝手にスイカが割れてしまうという物語作品です。



ペンギンが食べているように見える位置にスイカを配置したり、ペンギンの話す秒数など、こだわって調整しています。試行錯誤のあとが見られるのがいいですね。



ペンギンにもアニメーションをつけてみましょう。スイカ割りを楽しむペンギンの物語も見てみたいです。



今回紹介した2つの作品のように、Scratchでは動く絵本のようなアニメーション作品を作ることができます。ノートに鉛筆で描くように、自分で考えた物語などをScratchで表現することができます。表現の手段の1つとして、Scratchを利用してみるのはいかがでしょうか。この2つの作品のプログラムはScratchサイトで見てください。

参考：Scratch Web サイト、<https://scratch.mit.edu/>

本企画では、ジュニア会員の方の作品・プログラムを募集しています。氏名、ニックネーム、ご連絡先メールアドレス、会員番号、作品に利用しているプログラミング言語、作品タイトル、作品の説明、こだわったポイントを、以下の宛先までお送りください。

✉ 会誌編集部門 E-mail: editj@ipsj.or.jp

担当：吉田 葵（青山学院大学）