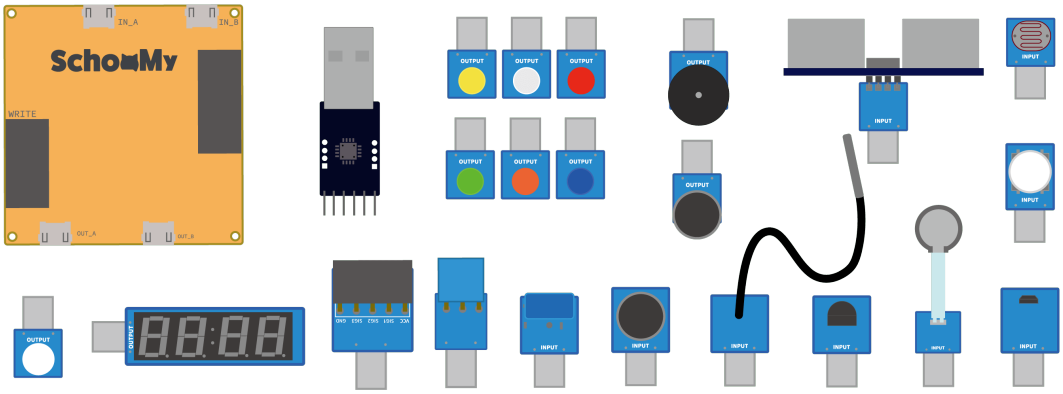
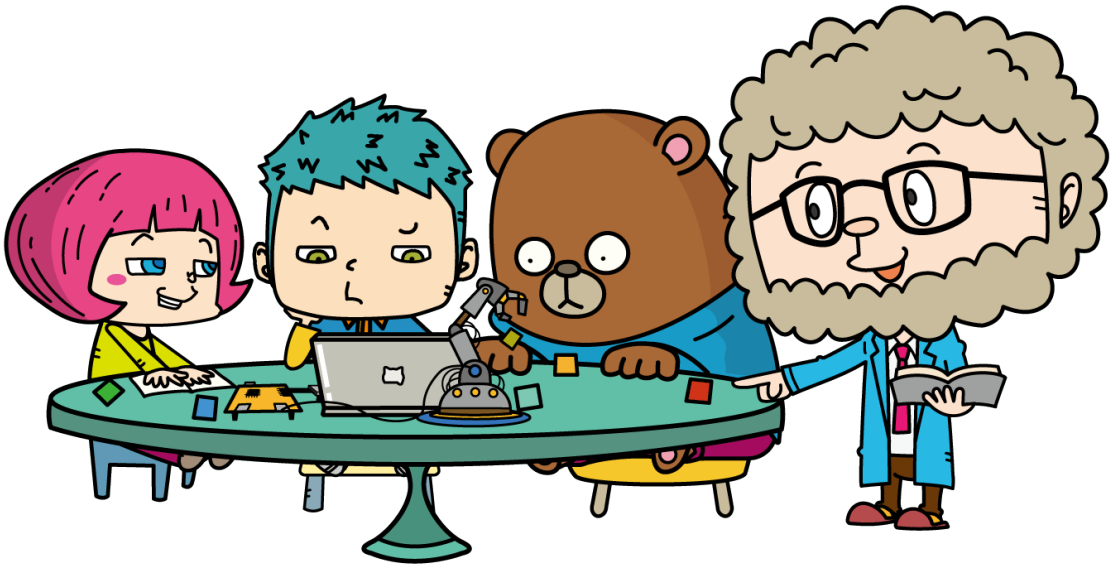
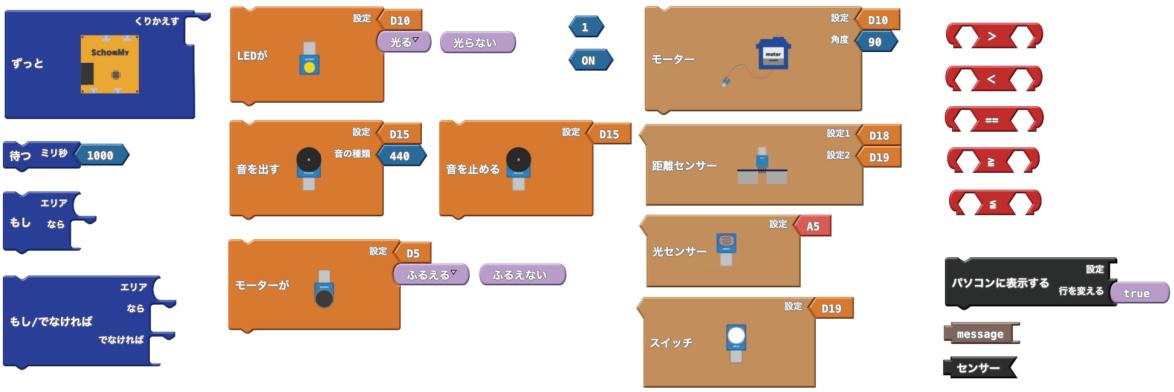


スクーミーボードを使うための手引書
STAGE. 01



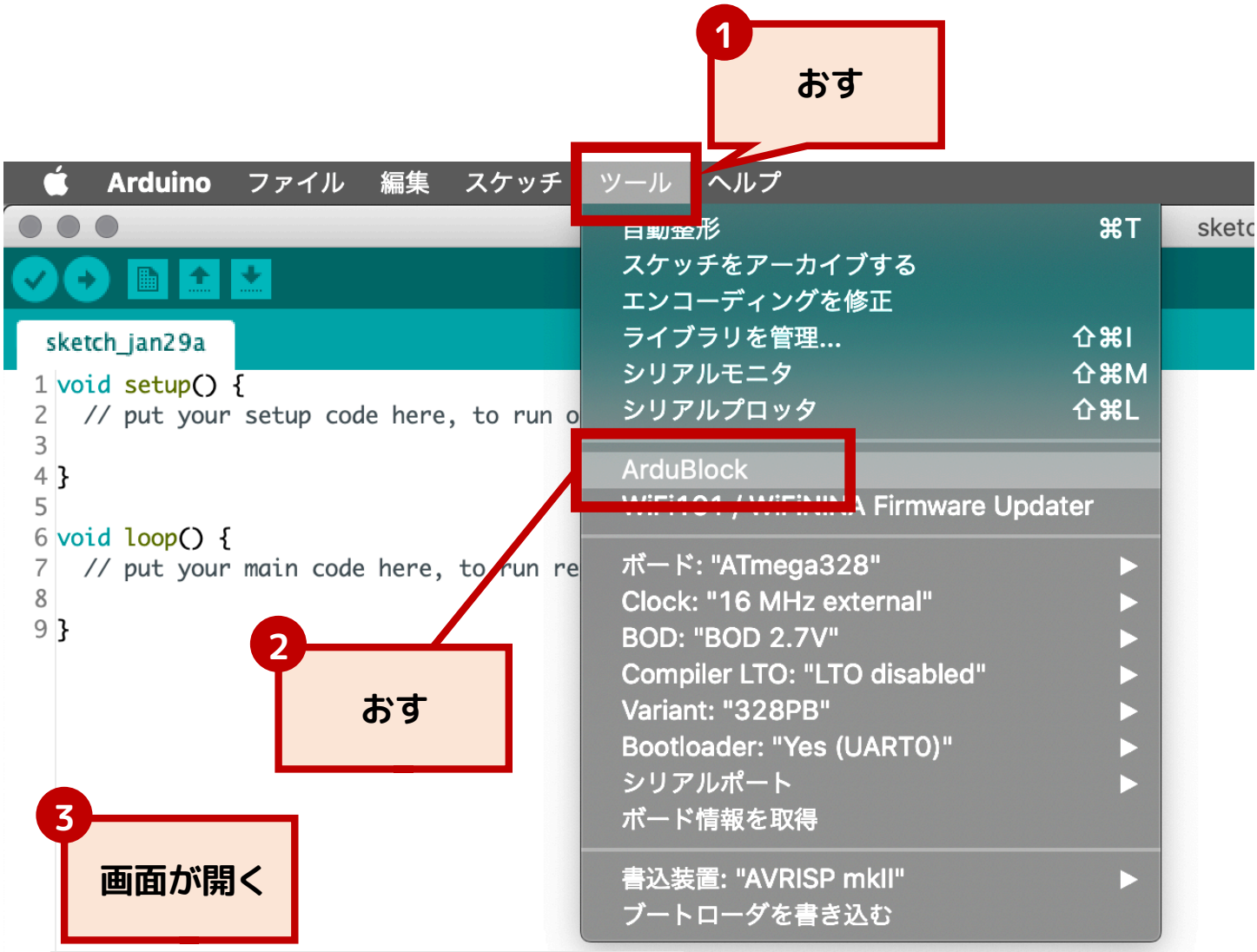


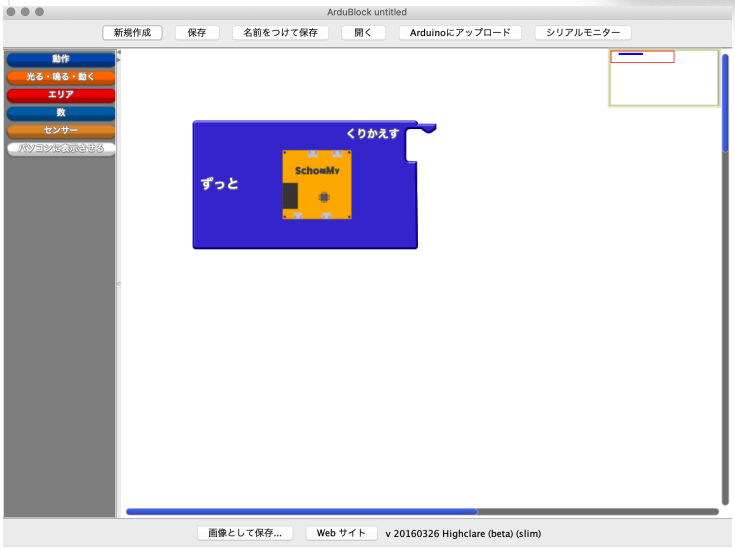
SETTING. 01
スクーミーブロックを使おう

スクーミーブロックを使うための画面を開きます。

CONNECT

1 つくるための画面を開きます





チャレンジ

この画面になったら完了で、プログラミングを始めることができます。

もし、消してしまった場合は自分自身で、この画面を出せるようにしましょう。一度消して、画面を表示させてみよう。

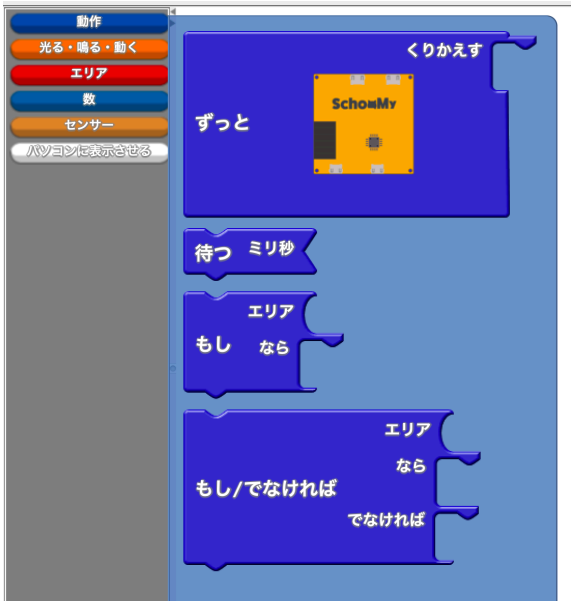
SETTING. 02

ブロックは全部で２１種類です

スクーミーブロックでは、わずか21種類のブロックでプログラミングしていきます。

CONNECT

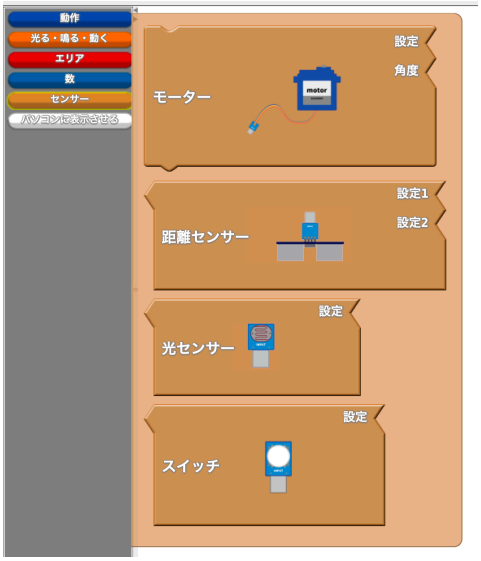
1 動作　（１番目）



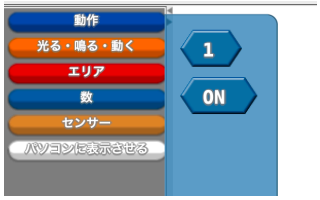
2 光る・鳴る・動く（2番目）

3 エリア　（3番目）

4 センサー　（4番目）



5 数　（５番目）



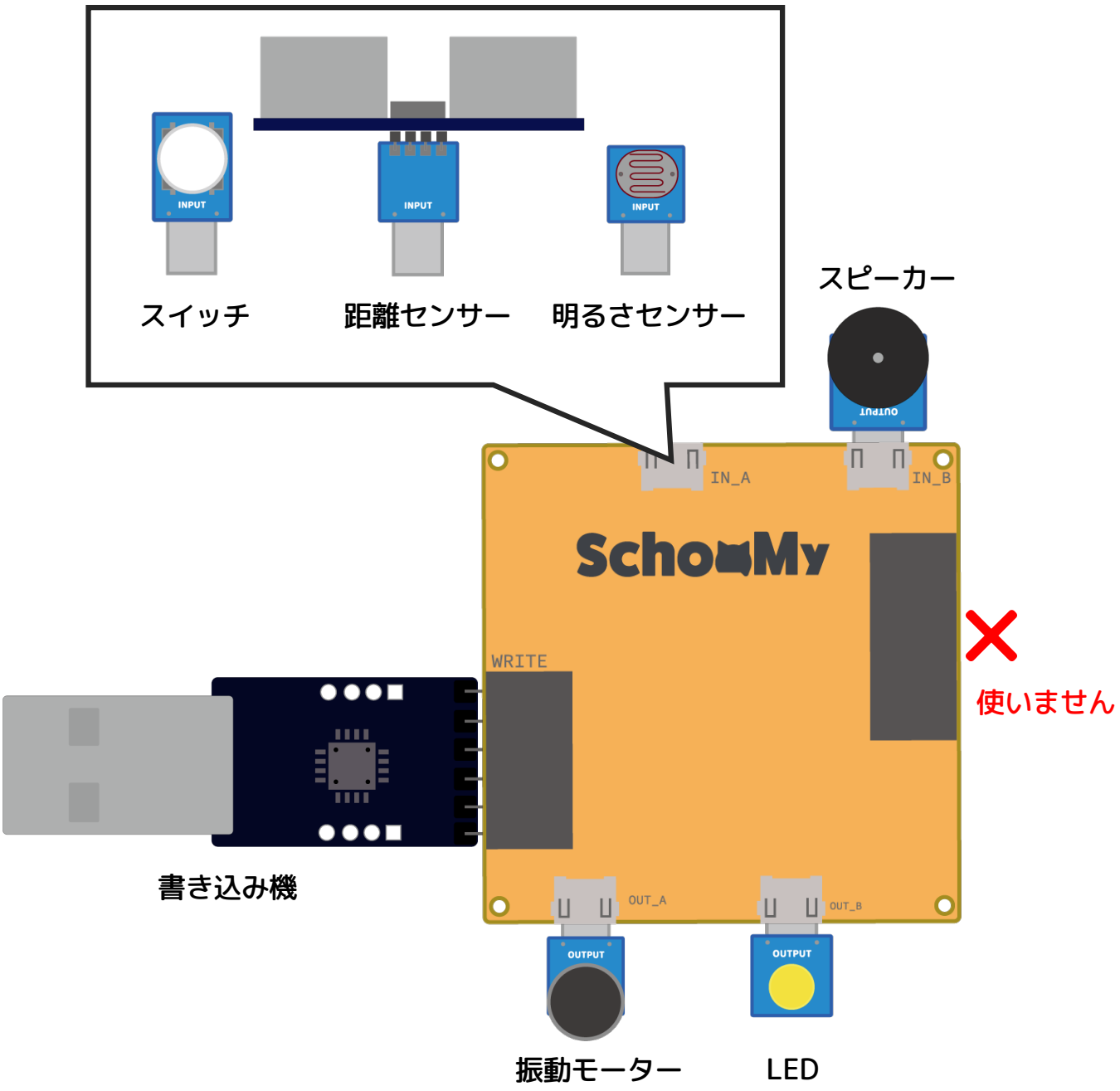
6 パソコンに表示させる（６番目）

SETTING. 03
スクーミーボードへのつなげ方

CONNECT

どこにつないでも動きますが、はじめは表のようにつなぐことでスムーズに動かすことができます。

1 つなぐ場所（他の場所へのつなぎ方はレベルが上がるとできるようになります。）

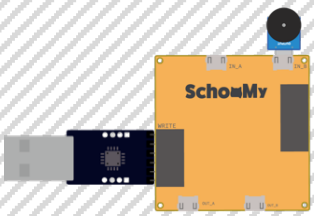


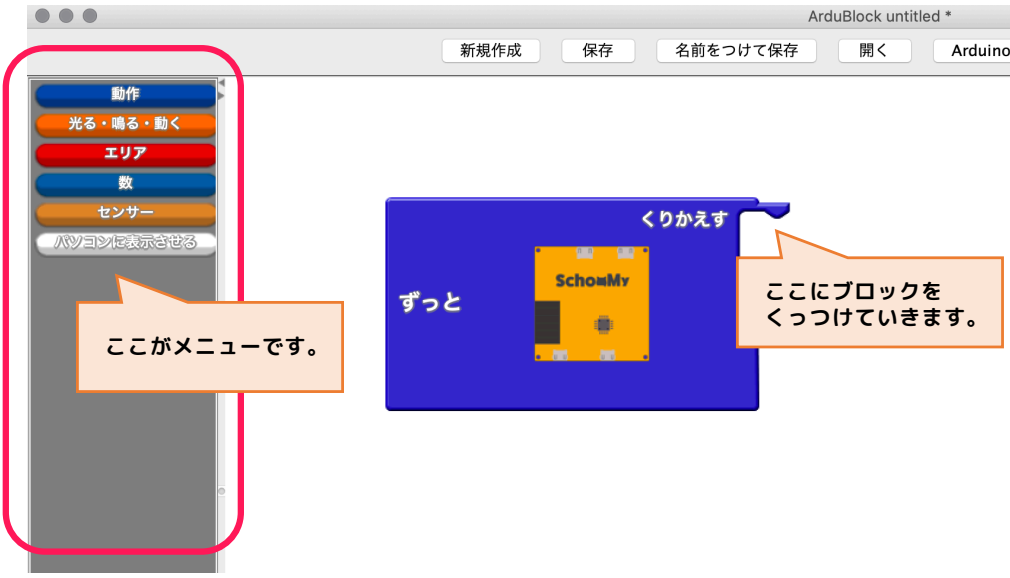
USING. 01

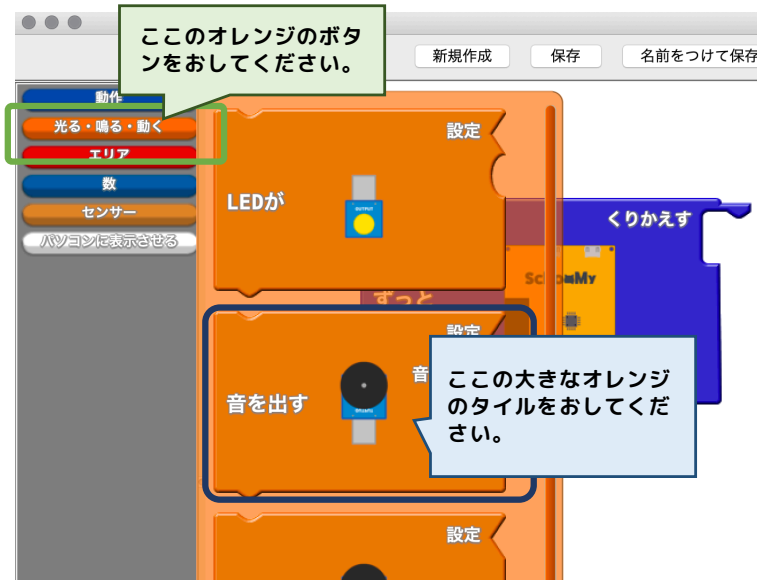
LED、スピーカー、モーターの使い方

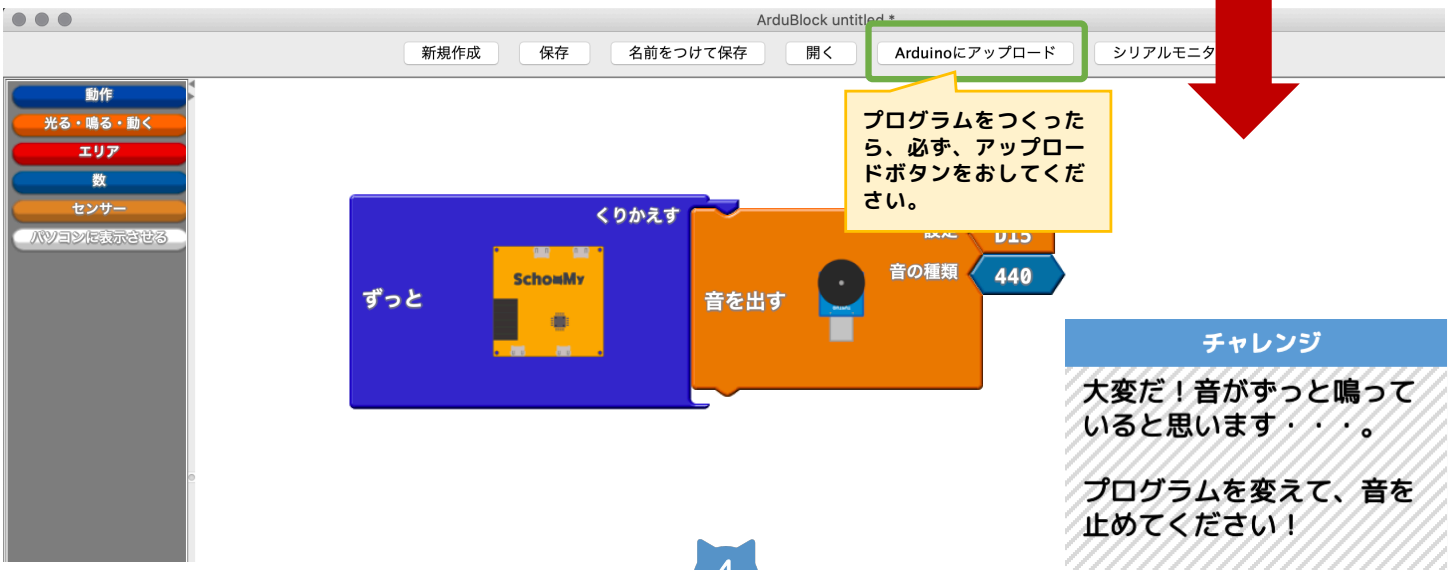
スクーミーブロックの使い方です。

CONNECT









チャレンジ

大変だ！音がずっと鳴っていると思います・・・。

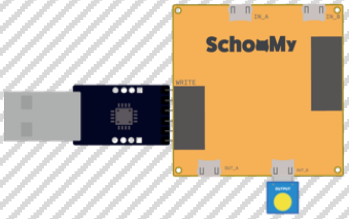
プログラムを変えて、音を止めてください！

LEVEL. 01

LEDを光らせよう

アップロードしたら、自動でLEDが光るようにします。

CONNECT

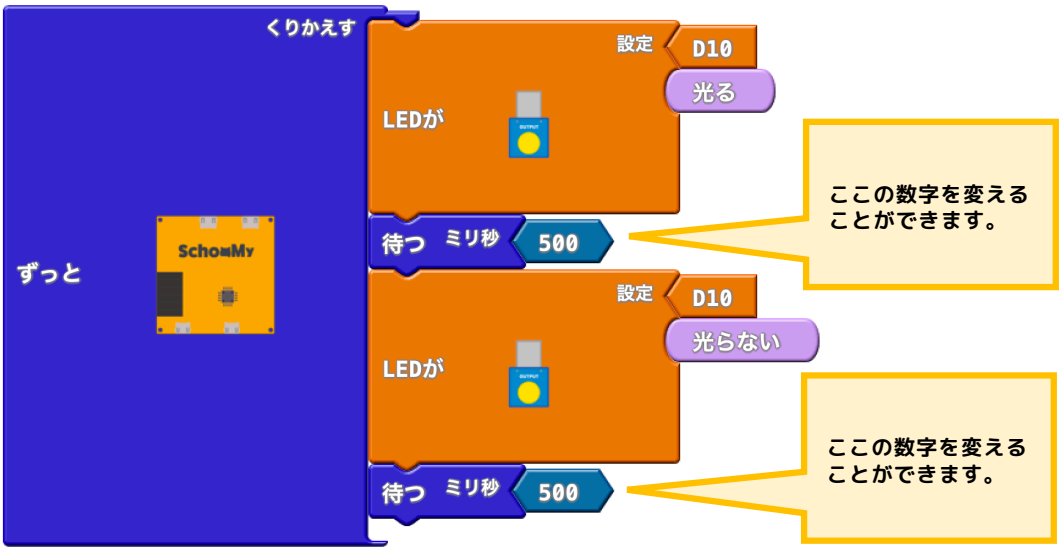


1 光らせる

プログラムが作れたらアップロードをおす

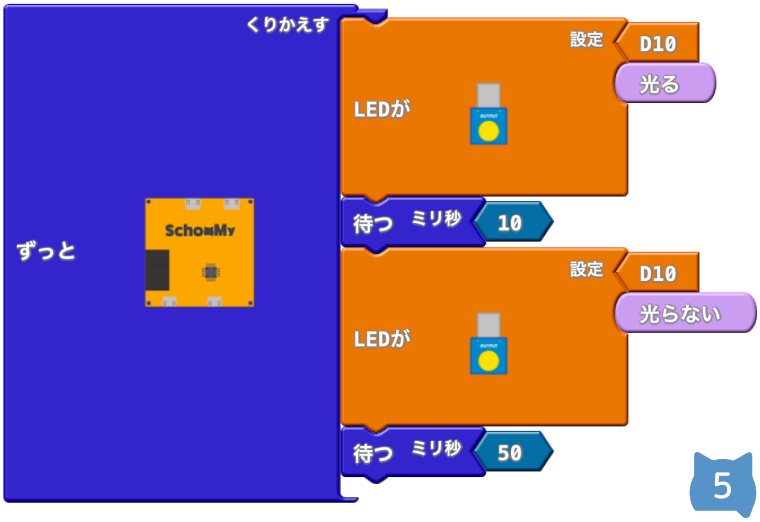
2 ピカピカ光らせる

プログラムが作れたらアップロードをおす



3 もっとピカピカ光らせる

プログラムが作れたらアップロードをおす



チャレンジ

1000 → 1秒
2000 → 2秒
500 →0.5秒
10 →0.01秒

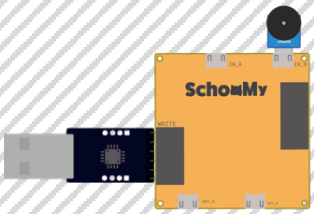
数字を変えていろいろな光り方にさせよう

LEVEL. 02

スピーカーから音を出そう

アップロードしたら、自動で音が出るようにします。

CONNECT

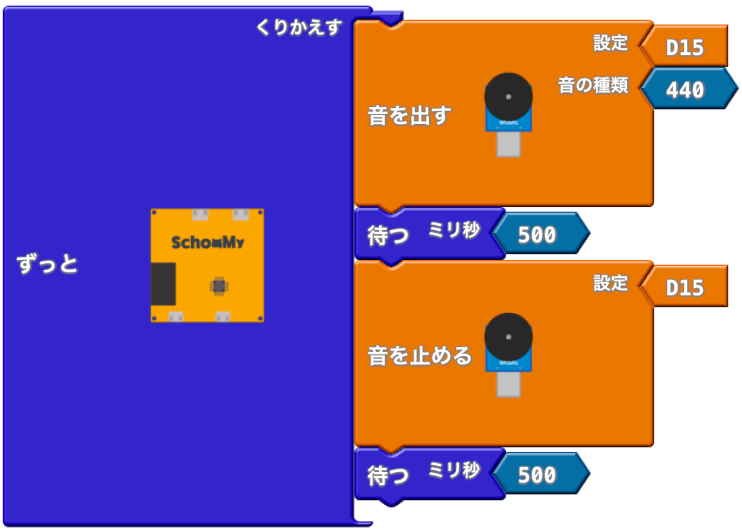


1 音を出す

プログラムが作れたらアップロードをおす

2 ピッピッと音を出す

プログラムが作れたらアップロードをおす



3 ２つの音をだす

プログラムが作れたらアップロードをおす

チャレンジ

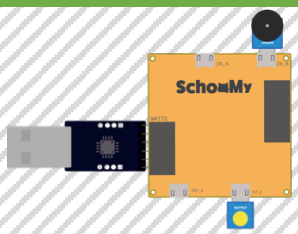
ド　：262
レ　：294
ミ　：330
ファ：349
ソ　：392
ラ　：440
シ　：494
ド　：523

LEVEL. 03

２つのものを同時に使おう

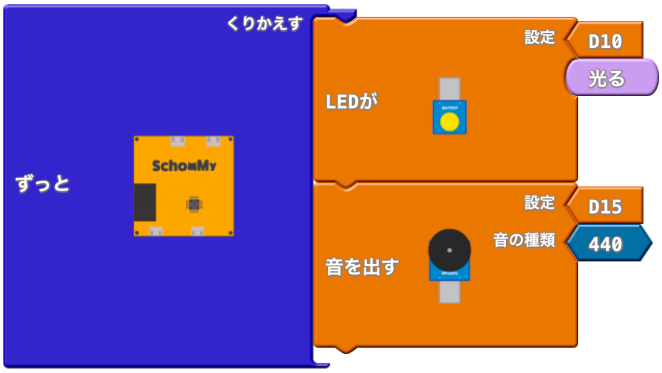
アップロードしたら、えらんだ２つのものを使えるように
します。

CONNECT



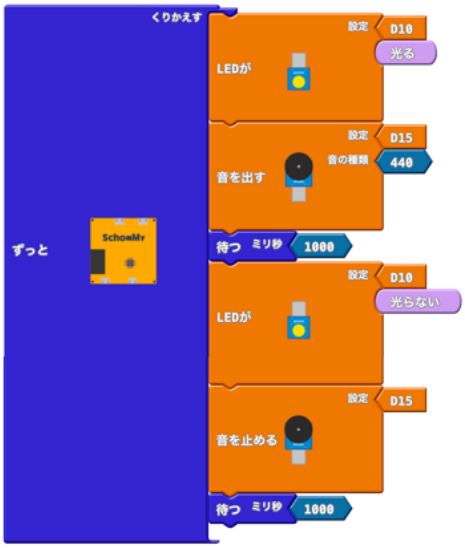
1 同時に光って、鳴る

プログラムが作れたらアップロードをおす



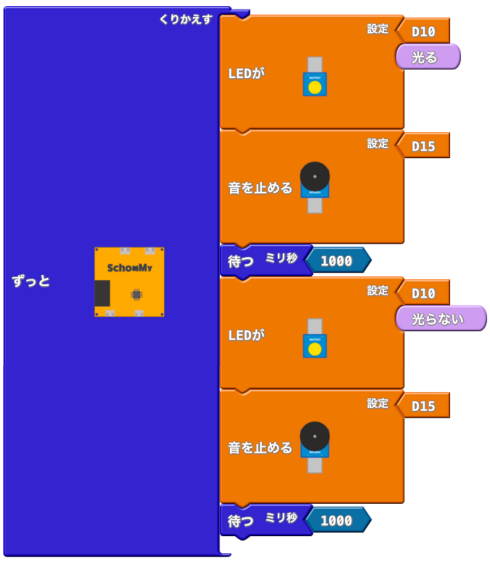
2 ピカピカ光って、ピッピ鳴る

プログラムが作れたらアップロードをおす



3 順番に光ったり、鳴ったりする

プログラムが作れたらアップロードをおす



MISSION. 01

ミッションをクリアしよう

これまでのことをいかしてチャレンジしよう

CONNECT

1 モーターを動かしてみよう（モーターはLEDのとなりにさす）

2 1秒光って、2秒消えて、3秒光って、５秒消える動き

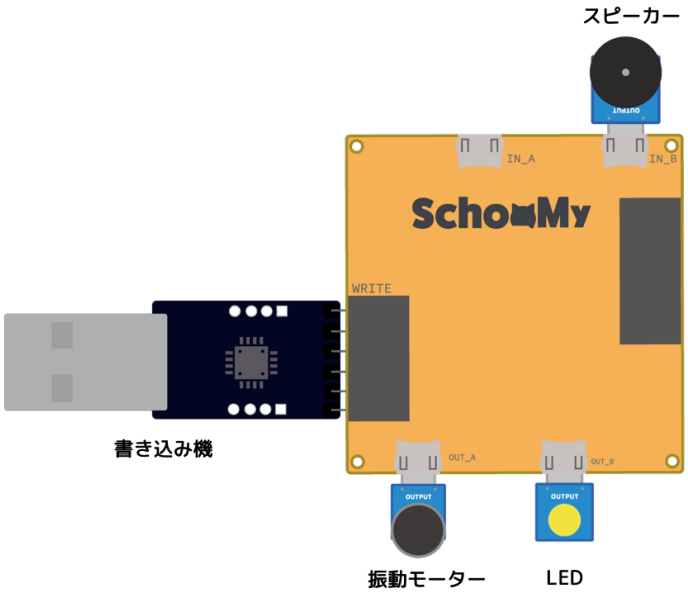
3 ドレミとなった後に、音を消して、１秒間光らせる。

4 光った１秒後に音がなり、その１秒後に光が消え、その１秒後に音が消える。

5 ドードドドー、ドードドドー、、、ってずっと鳴らせる

6 ピカ、ピカ、ド、ド、ピカ、ド、ド、ってリズムをつくる

7 光と音でリズムをつくろう

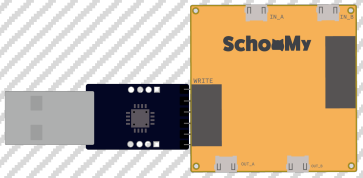


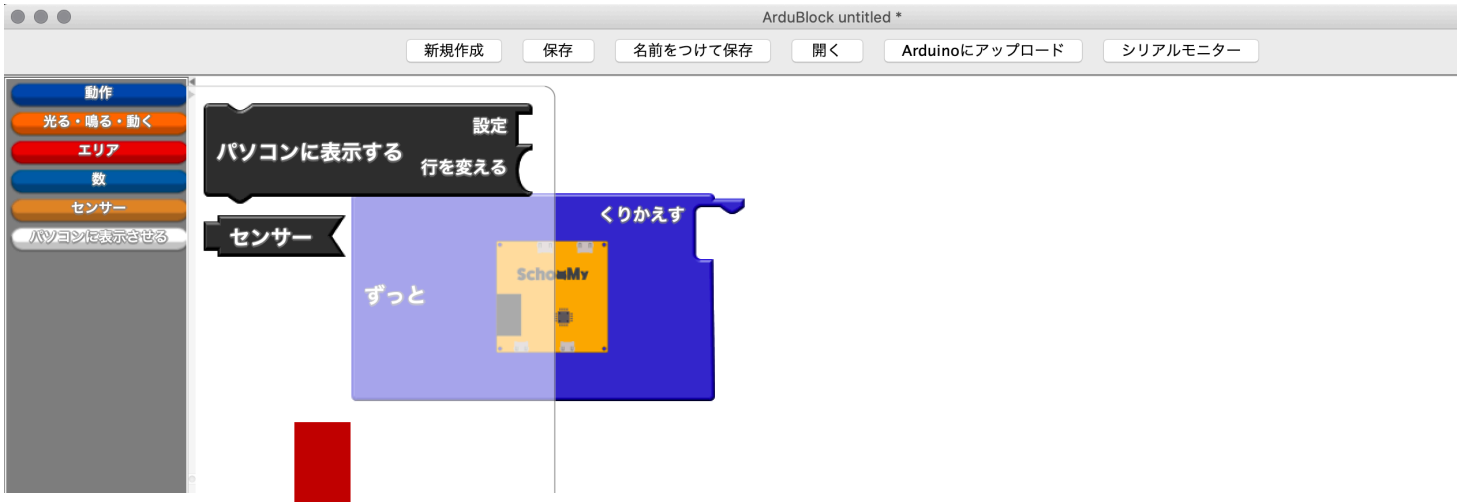
USING. 02

センサーの使い方

スクーミーブロックの使い方その２です。画面にセンサーで得た値を表示させます。まずは文字を表示させます。

CONNECT





プログラムが作れたらアップロードをおす

プログラムが作れたらアップロードをおす

チャレンジ

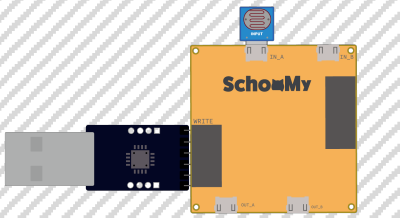
自分のみょう字・名前を1秒毎に出してみよう

LEVEL. 04

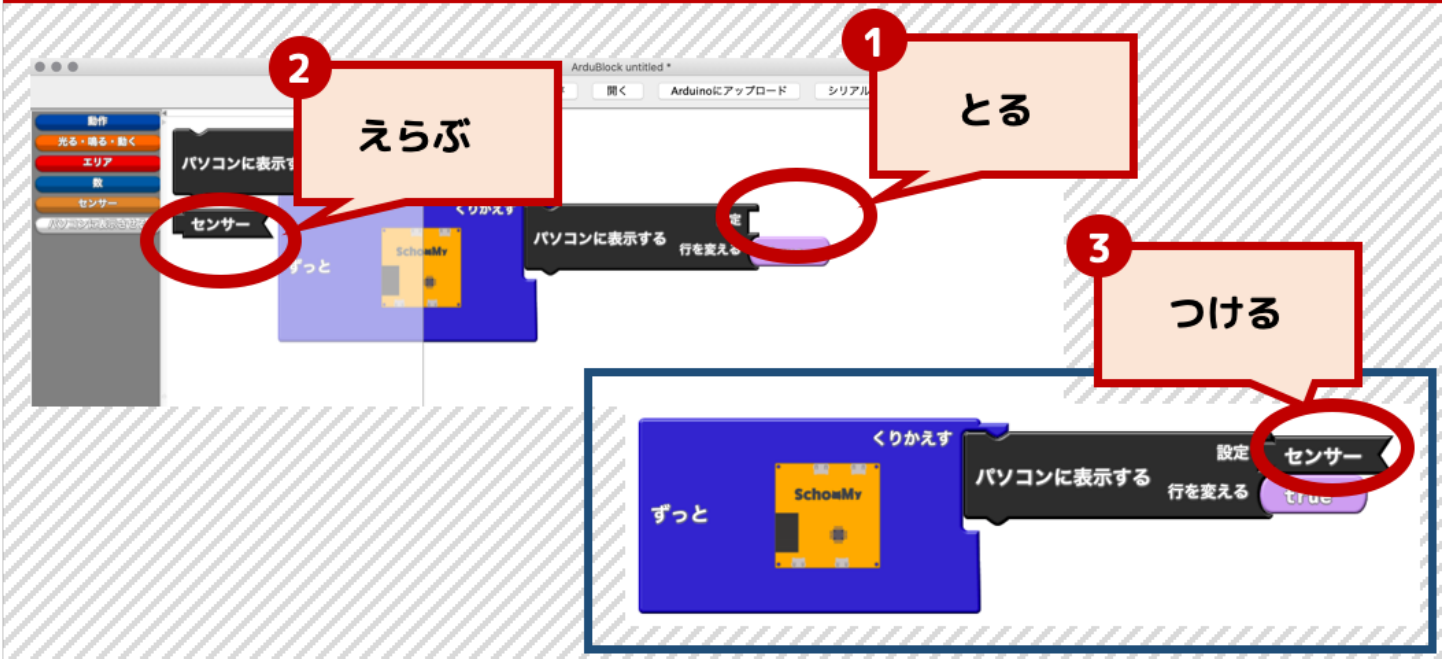
明るさセンサーを使おう

アップロードしたら、パソコンに明るさを表示させます。

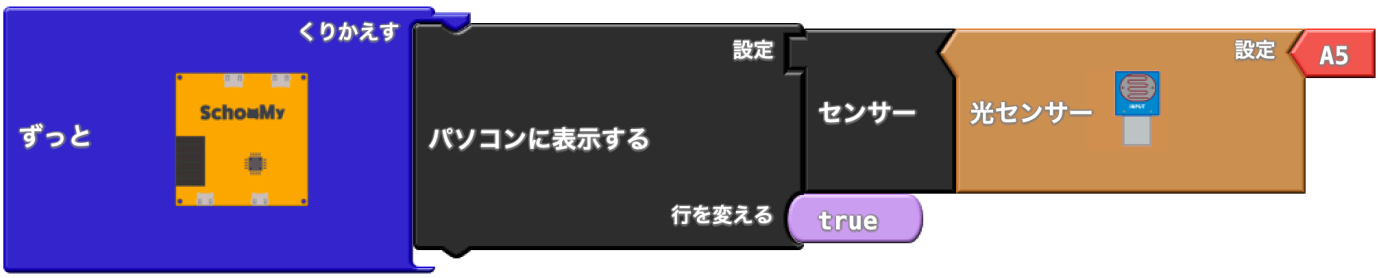
CONNECT



センサーを使うための準備



1 明るさを表示させる



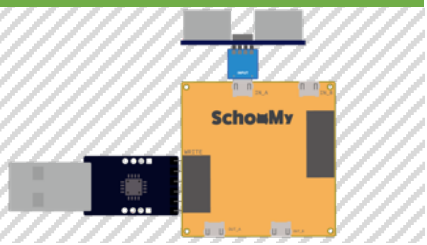
プログラムが作れたらアップロードをおす

LEVEL. 05

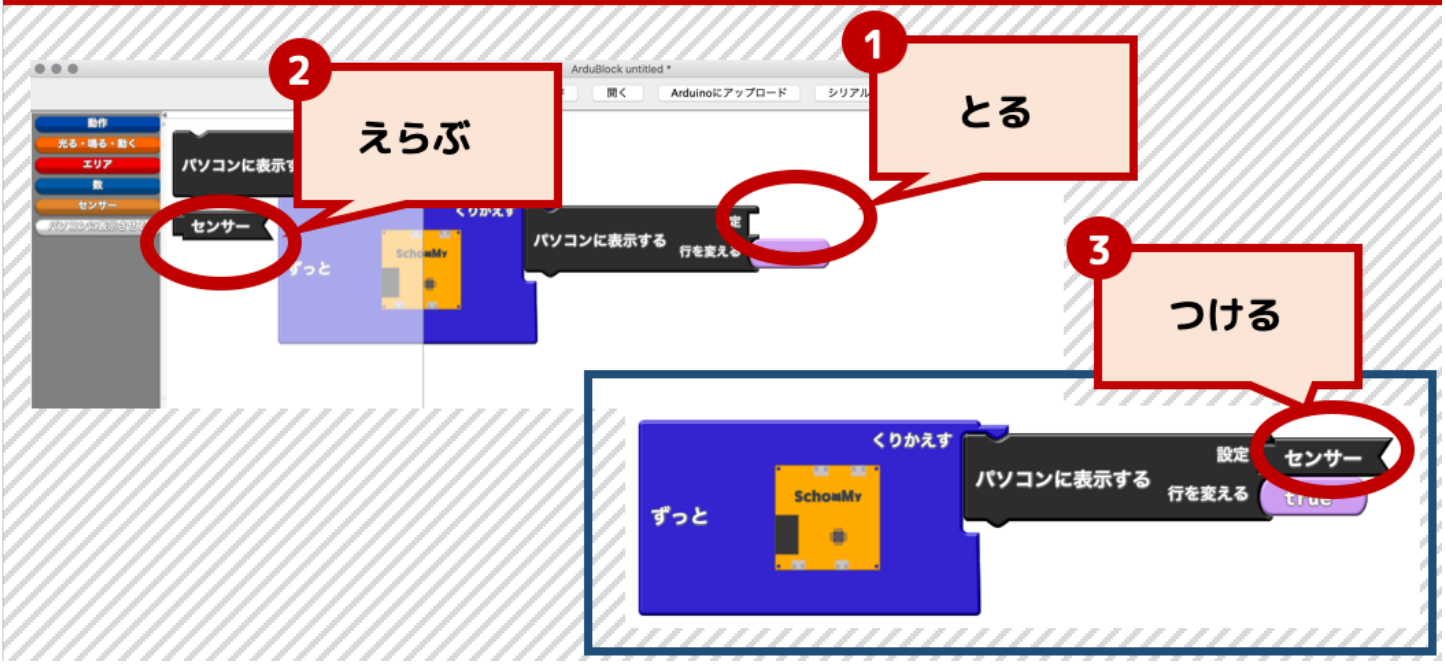
距離センサーを使おう

アップロードしたら、パソコンにセンサーからものまでの距離を表示させます。

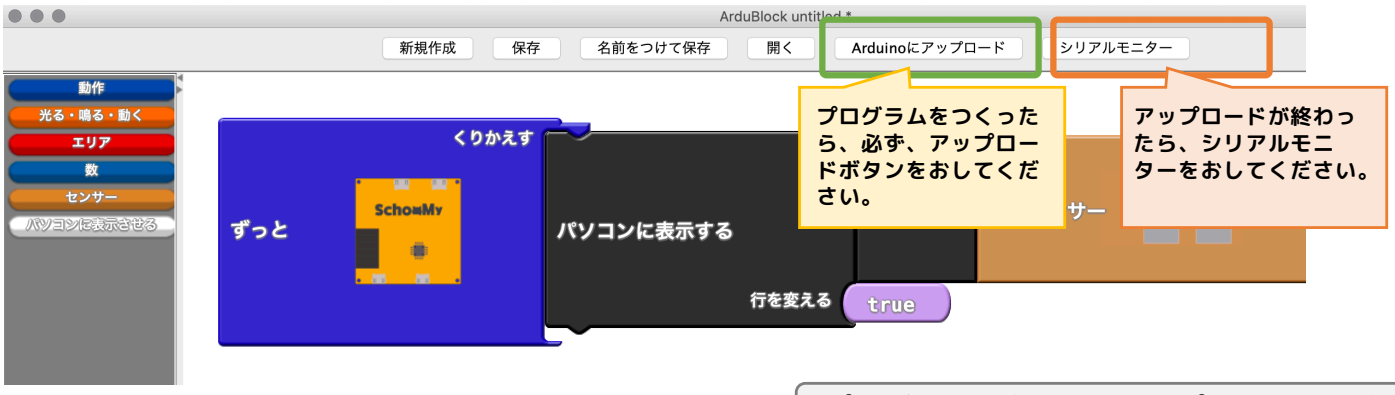
CONNECT



センサーを使うための準備



1 距離を表示させる



プログラムが作れたらアップロードをおす

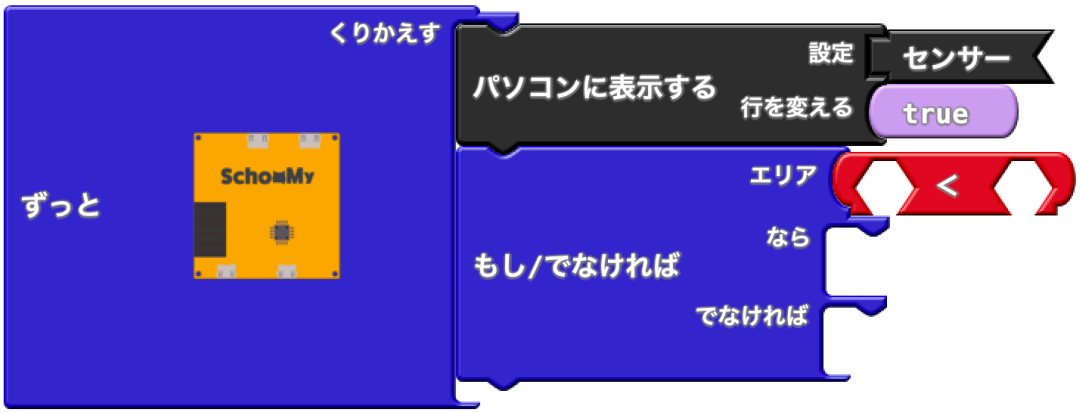
USING. 03

センサーに反応させて動かす

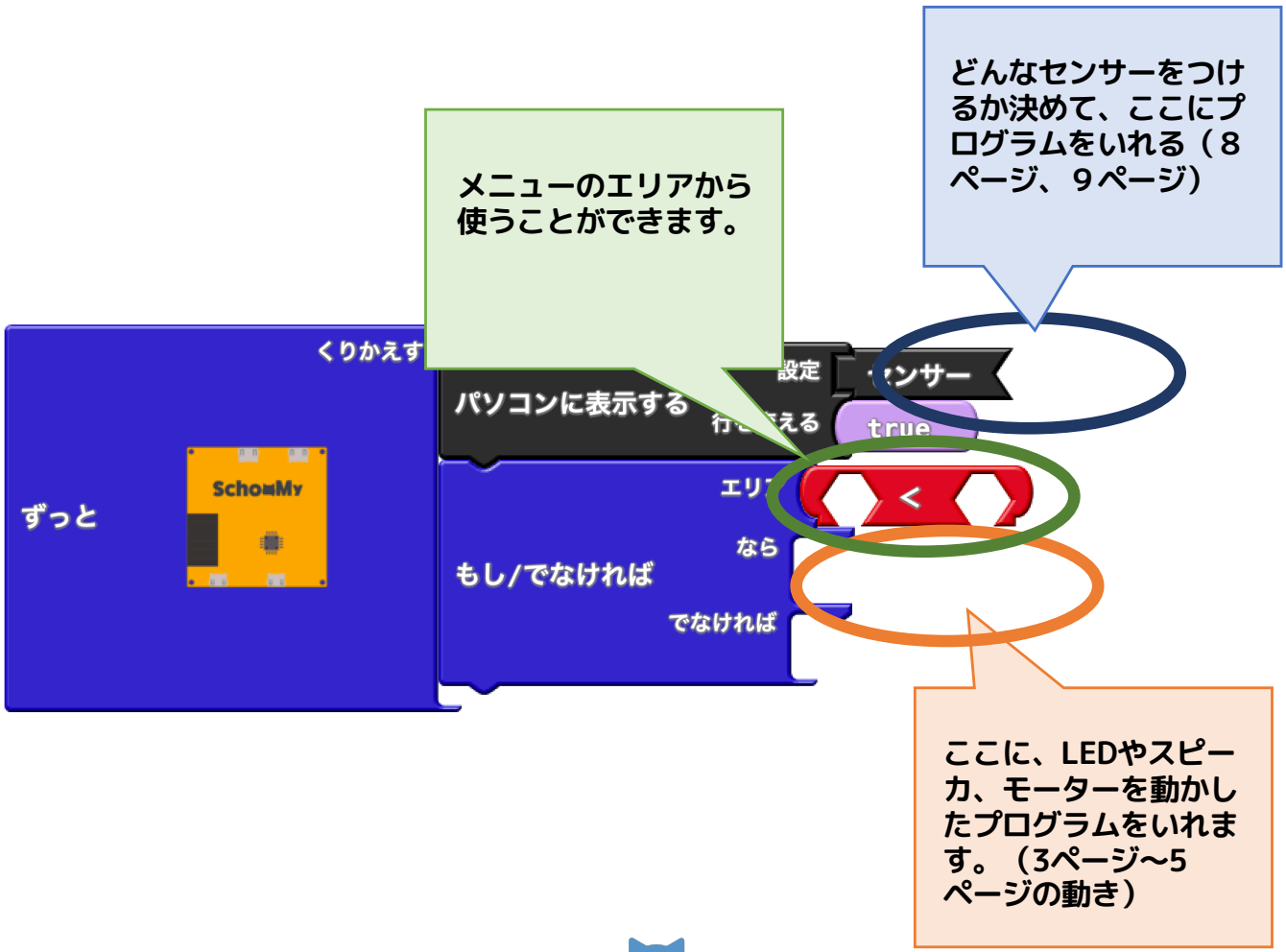
近づいたら、遠くなったら、暗くなったら、明るくなったら・・・に反応させます。

CONNECT

A もし～なら、□ □ □ 。そうでなければ○ ○ ○ する。



B どんな動きにさせるかを考える

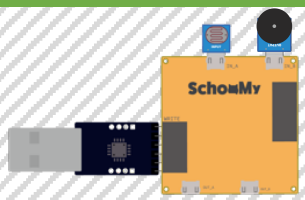


LEVEL. 06

暗くなったら音を出す

明るさセンサーに反応させて、暗くなったら音を出すプログラムを作ります。

CONNECT



1 もし～なら、□ □ □ 。そうでなければ○ ○ ○ する。

2 もし暗くなったら、音を出す 。そうでなければ音を止める。

プログラムが作れたらアップロードをおす

チャレンジ

モニターを見て、スクーミーボードをひっくり返した時に音が鳴るように数字を変えてみよう！

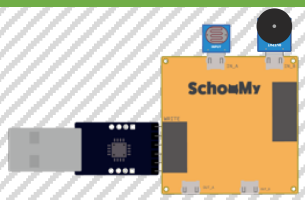
ヒント）
ひっくり返したときの数字はどんな感じかな？

LEVEL. 07

明るくなったら音を出す

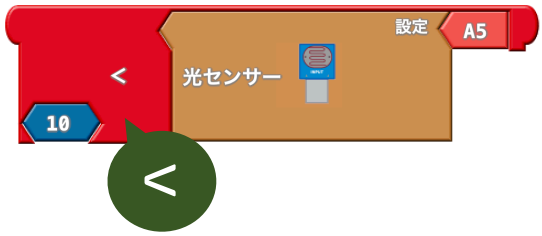
明るさセンサーに反応させて、明るくなったら音を出すプログラムを作ります。

CONNECT



1 センサーと数字の位置を変える

こんな感じにプログラムしよう



2 動きの位置を変える（もし暗くなったら、音を止める 。そうでなければ音を出す。）

こんな感じにプログラムしよう

3 エリアのブロックを変える

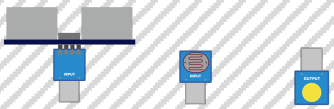
こんな感じにプログラムしよう

MISSION. 02

ミッションをクリアしよう

つくったことをいかして、チャレンジしよう。

CONNECT



1 ものが近づいたら、光るようにしよう

2 ものがとられたら、光るようにしよう

3 ひとが通ったら、光るようにしよう

4 ドアが開いたら、光るようにしよう

SCHOOMY. 01

困ったことを解決しよう

つくったことをいかして、チャレンジしよう！

CONNECT

5 イスを入れるのをわすれてしまう。どんなものがあったらいいか考えよう

6 いつも好きなおやつがとられてしまう。どんなものがあったらいいか考えよう

7 あやしい人から、自分の身を守るためのものをつくろう

8 勉強している時ねむくなる。どんなものがあったらいいか考えよう

9 家にあったら便利なものを考えよう。

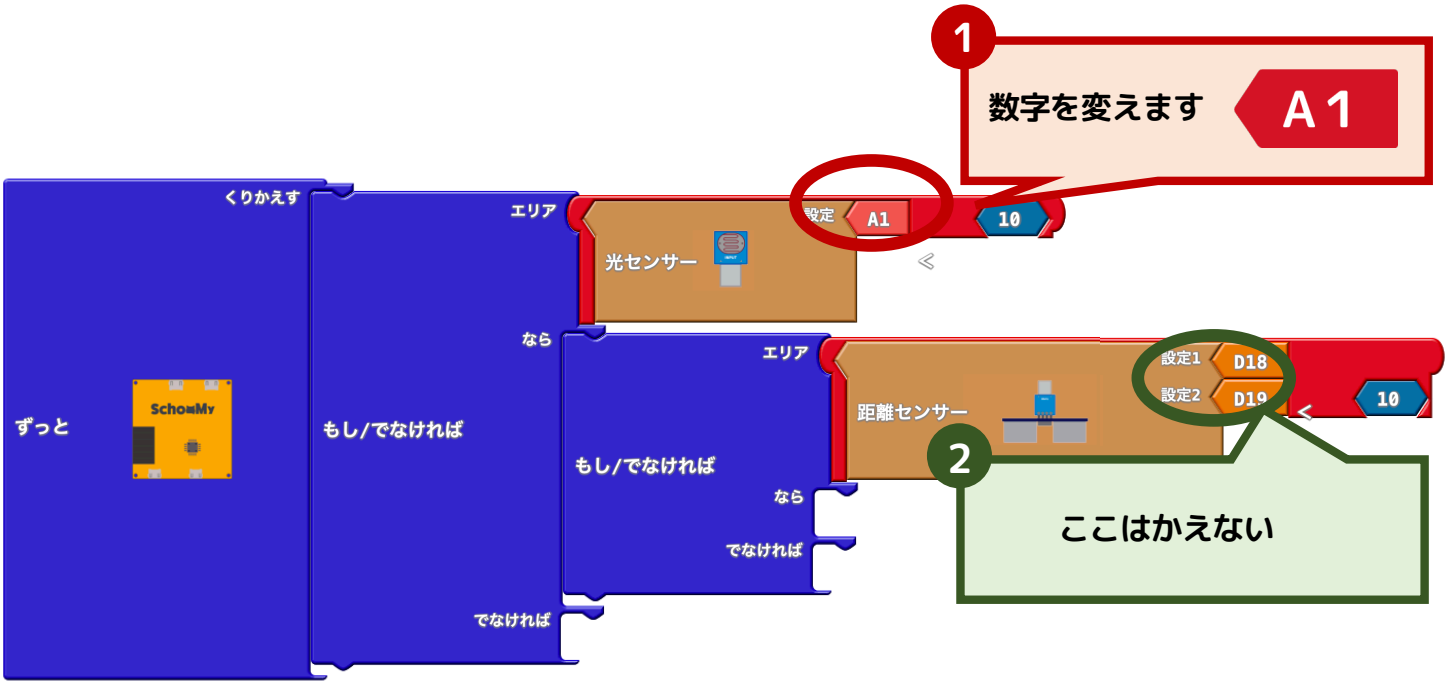
USING. 04

2つのセンサーを使う

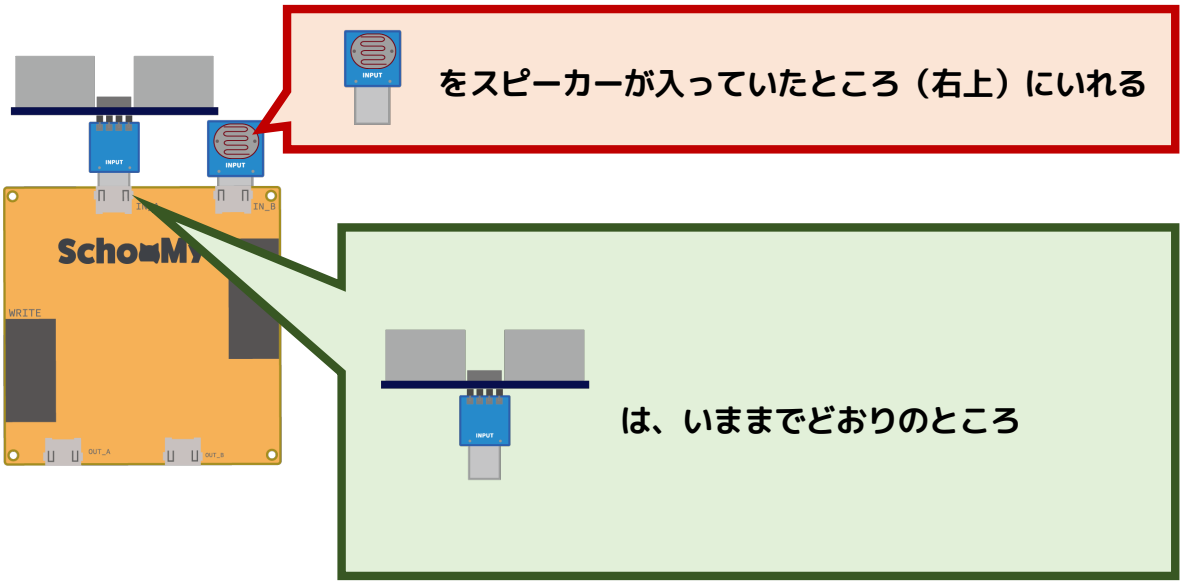
明るさセンサーに反応させて、明るくなったら音を出すプログラムを作ります。

CONNECT

A センサーをつなぐ位置に合わせて数字をかえる



B つなぎかた



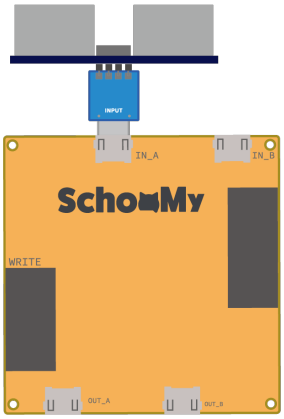
USING. 05

センサーをつなぐ位置を考える

センサーをつなぐ場所をセッティングします。

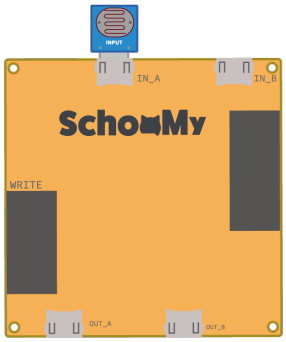
CONNECT

A 距離センサーのつなぐ場所

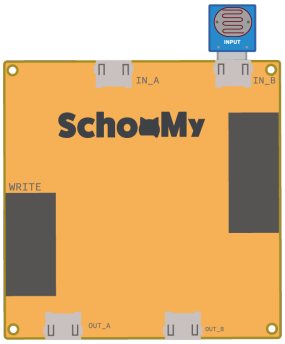


ここだけです
※レベルが上がれば他のところでも使えます

2 光センサー

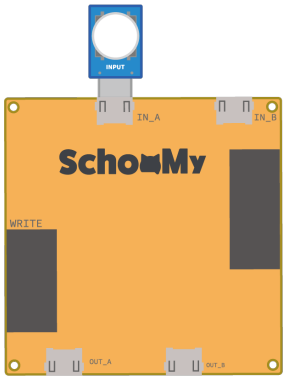


A 5

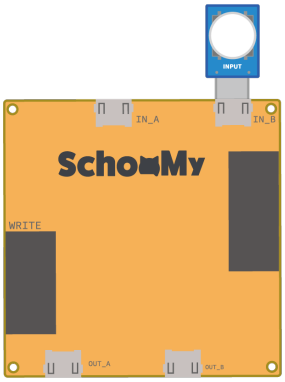


A 1

B スイッチ

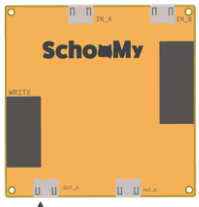


D 19

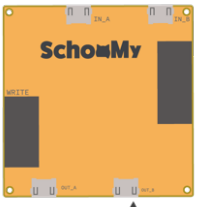


D 15

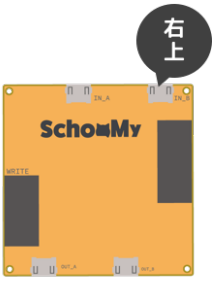
4 LED・スピーカー・モーター



D 5



D 10



D 15

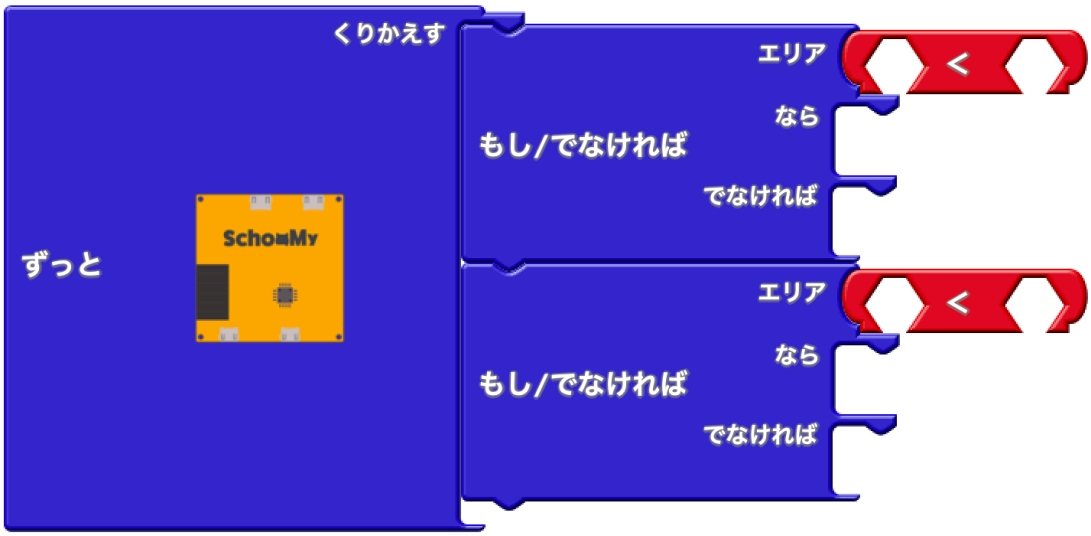
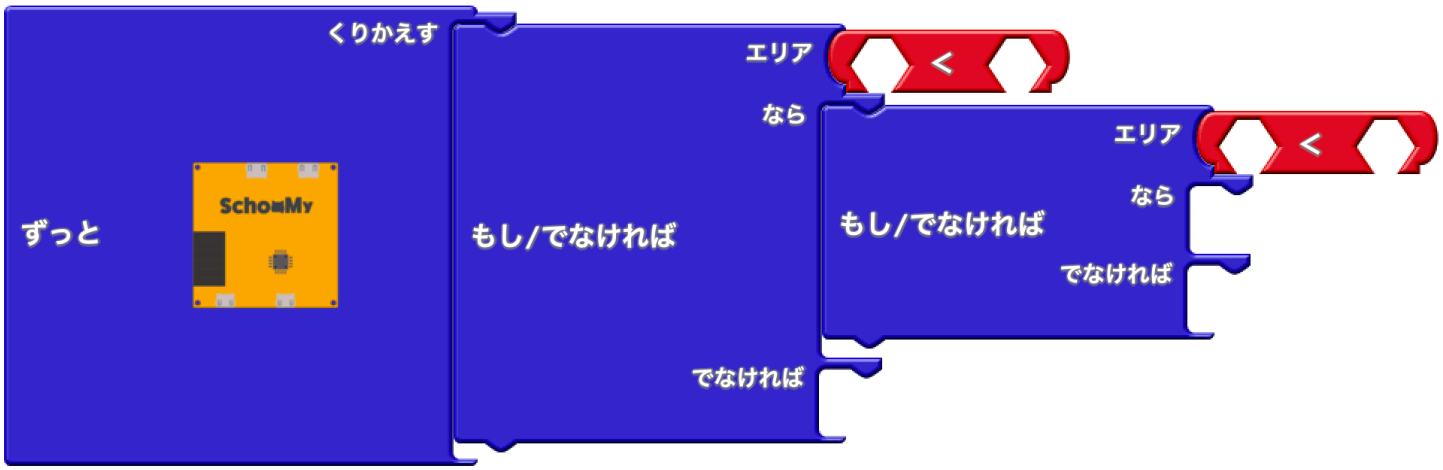
USING. 06

2つのセンサーを組み合わせる（基本）

２つのセンサーを使うプログラムについて考えます。

CONNECT

A どちらかのセンサーに反応すれば動く



B 両方のセンサーに反応すれば動く