

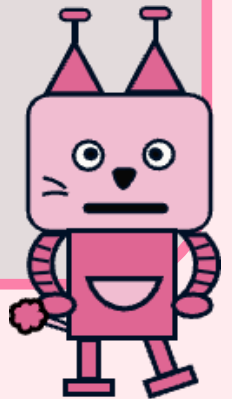
Scratch授業でよくあるトラブルと解決法

動画で学ぼう～こんな時どうする？



<こんな時どうする？>

「ブロックがない！消えた！？」



<対応>

様々な原因が考えられますが特に多いのは以下です。

- ・スプライトの選び間違い、選び忘れ
- ・コードエリアの移動

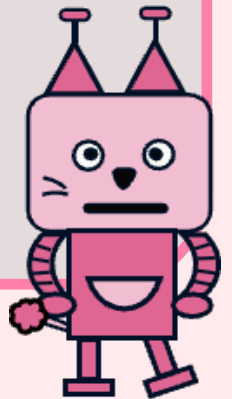
スプライトの選択を確認します。

適切に選ばれている時にはコードエリアの移動、ズームリセットを試します。



<こんな時どうする？>

「コスチュームタブ」
「コードタブ」が見つけれない
操作に迷う



<対応>

スプライトの絵を描く／コードを作る時にタブを切り替えます。
受講者（お子さん）は意外と見つけにくいものなので
迷っていたり困っていたりする様子が見られたら
左上の方をみてね、など
声かけをしてあげるとスムーズです。

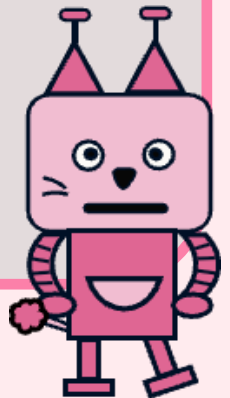
できるだけマウスをとりあげて選ぶといった
行動はしないように気をつけてください。



<こんな時どうする？>

ステージを大きい画面にして
プレイしたい／元に戻したい

コードエリアが狭そう



<対応>

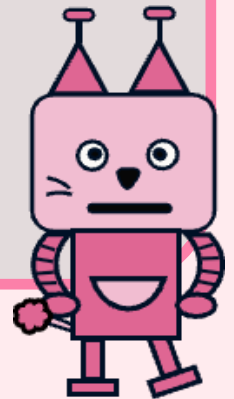
ステージの右上の3つのボタン  でサイズを変更することができます。

必要に応じてボタンを案内しましょう。




<こんな時どうする？>

ペイントの画面で線で囲んだ中を
で塗れないよ



<対応>

ペンなどで線で囲んだ中を  で押しても色が塗れない時「ビットマップ」モードになっているか確認してください。

「ビットマップ」に変更するには、 を押します。
表示は  に変わります。

ビットマップ形式

画素（ドット）の集合体として画像を表現します。

境界線が明確に認識されるため、ペイント（塗りつぶし）ツールが確実に動きます。
生徒が手描きしたイラストを塗りつぶしたい場合は、ビットマップがおすすめです。

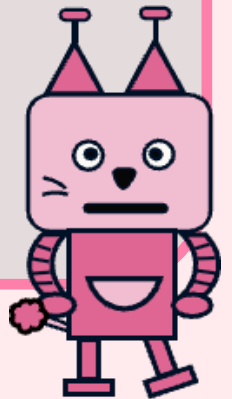
ベクター形式

点と線を数値で管理し図形として画像を表現します（Scratchの初期状態）。
拡大・縮小しても画質が劣化せず、後からオブジェクト単位で変形や移動が可能です。
フリーハンドのイラストの塗りつぶしは意図した通りに動かない場合も多いです。




<こんな時どうする？>

ペイント画面で囲んだ中を塗ろうとしたら
全面塗っちゃった！



<対応>

囲んだ線が繋がっていない時、連続した部分（背景など）が全て同色で塗り潰されます。

落ち着いて （元に戻す）を押すように説明しましょう。

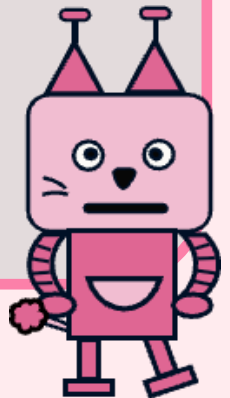
その他の状況でも、必要に応じて

操作を  1つ戻す、 やり直すボタンを紹介してください。



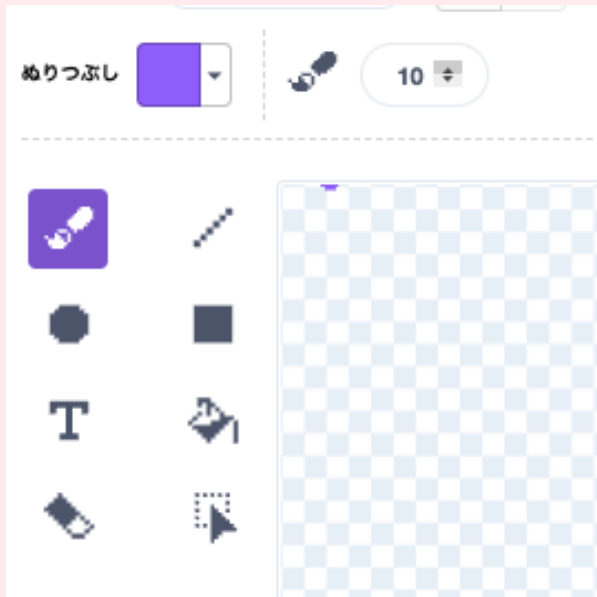
<こんな時どうする？>

ペイント画面で ふで 直線 消しゴムが
細かい／小さいな～



<対応>

ふで、直線、消しゴムなどのサイズは
ツールを選択した状態で画面上部の数値（ピクセル）を
変更します。▲(大きく) ▼(小さく)を押す、あるいは
直接数字を入力します。

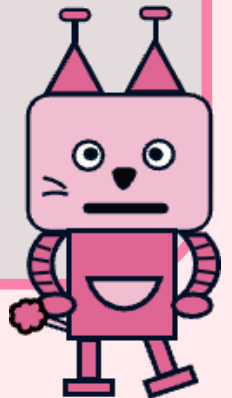


ふでの場合の例



<こんな時どうする？>

緑の旗を押すと
プログラムを作ったはずのとは
違うが動いたよ??



<対応>

誤ったスプライトにコードを組み立ててしまった可能性があります。そのような場合は以下のように複製をして対応してください。

①スプライト間でコードを複製します。

コピー元のスプライトのコードを表示、スプライトリストのコピー先スプライトの上までドラッグしてドロップします。

* マウスの場合ポインタがスプライトの上であること

②コピー元のコードは削除しておくこと

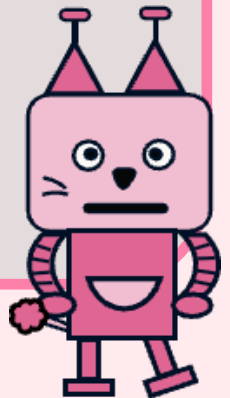
* 残した場合、意図せず動作するため



<こんな時どうする？>

コードを組み立てている時に
ブロックがくっついて離れないよー

ドラッグしたまま振り回しているのに…



<対応>

ブロックはマウスポインター（指）のある位置から下が
まとめて移動します。

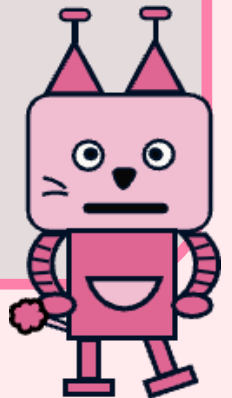
マウスを借りてもいい？ 操作してもいい？ と確認し
ドラッグ位置を説明してあげてください。



<こんな時どうする？>

コードを組み立てている時に
ブロックがくっついて離れないよ～

ドラッグしたまま振り回しているのに…



<対応>

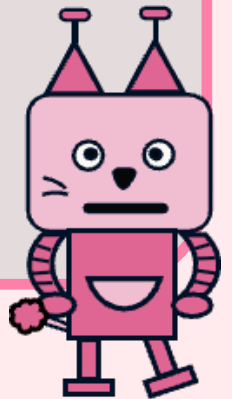
ブロックはマウスポインター（指）のある位置から下を
まとめて移動させます。

マウスを借りてもいい？ 操作してもいい？と確認し
ドラッグするブロックの位置を説明してください。



<こんな時どうする？>

まちがえてブロックを削除しちゃった



<対応>

ブロックパレット上に意図せずブロックをドラッグすると削除されてしまいます。

コードエリアの右クリック（長押し）でメニューを表示して「とりけし」を選んでください。

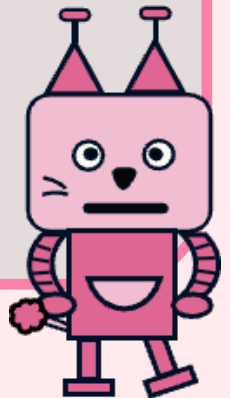
[Ctrl]+[z]も有効です。

慎重に操作をする必要がある場合、マウスを借りてもいい？ 操作してもいい？ と確認し先生が操作をしてあげると安全です。



<こんな時どうする？>

まちがえてコスチューム／スプライトを
削除しちゃった



<対応>

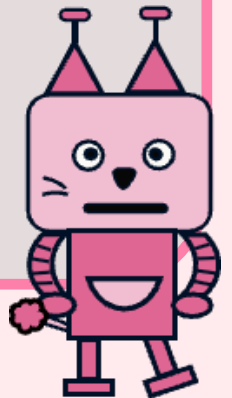
「へんしゅう」メニューの「さくじょのとりけし」で
1つだけ削除を取り消しできます。

うさプロオンラインは誤操作での削除に対応するため
教材によってはコスチュームやスプライトの削除機能を
制限することでスムーズな授業への対策を
行っています。



<こんな時どうする？>

音が鳴るプログラムなのに
音が聞こえない



<対応>

まずは音ブロックを直接押してみてもうらしてみてください。

鳴らない／聞こえない場合は

コードのミスではなく環境に依存する可能性が高いです。

PCやタブレットの音量、

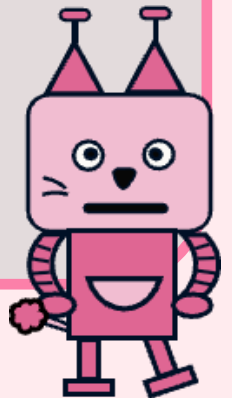
ブラウザのタブがミュートになっていないか、

OSの設定を見直しましょう。



<こんな時どうする？>

マイクの音を録音できない



<対応>

録音画面でマイクのインジケータを確認してください。

反応がない場合は

ブラウザのURL左端にある「鍵マーク」からマイクの許可設定を見直しましょう。

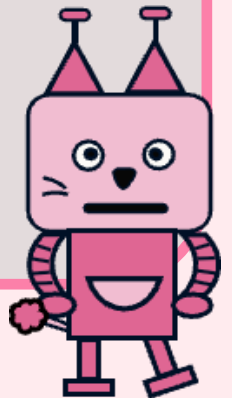
(またはOSのサウンド設定やアプリへの許可設定)

その他教室の環境に合わせて事前に設定を確認しておきましょう。



<こんな時どうする？>

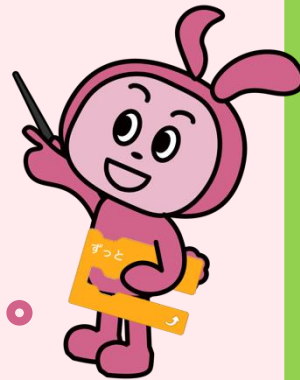
セリフを表示できない、
1歩も動かない
なんだかうまくいかないよ～



<対応>

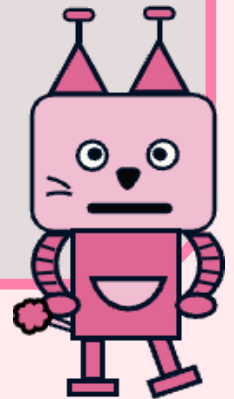
教材や状況によって様々な原因がありますが
音量やセリフの吹き出しを表示する秒数、
移動のピクセル数といった数値を
全角で入力している可能性があります。

指定値を選択し、幅が広く見えたり
PCの場合タスクバーに「あ」と表示されていたりする
場合、半角で数値を入れ直してみてください。
その他の理由の場合、メイン講師に確認をしましょう。



<こんな時どうする？>

ブロックを組み立ててから
緑の旗を押したのに動かない



<対応>

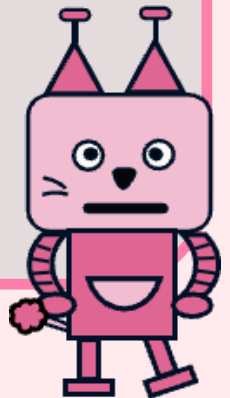
ブロックを組み立てていても
ハットブロック（ など）に
繋げていないと動きません。

コードエリアを見て確認してください。



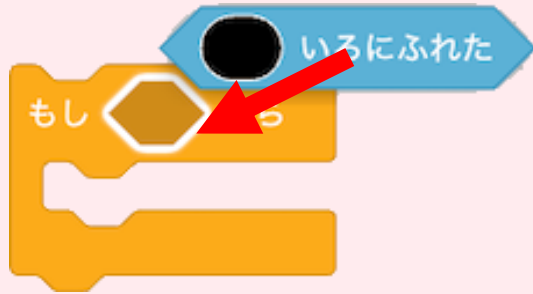
<こんな時どうする？>

条件のブロック（真偽ブロック  いろにふれた 等）
が「もし○なら」に入らないよ



<対応>

ブロックのくぼみの右上方向から近づけて
白くピカッと光ったところで離すと入ります。



時折、上に載せるだけという様子も見られますので
注意してみてください。



うさプロオンライン講師講座

ユーバー株式会社の開発・提供する教材について

弊社の開発提供する教材すべて（プリント教材、電子データ教材、プログラムファイルなど含むがこれに限らない）はご契約者ならびに受講者であるお子様の学習用途にのみご利用いただけます。著作権は弊社に帰属しており、複製、流用、転載、転売などすることを固く禁じています。

ユーバー株式会社