最初の 5 分の台本（先生用）

はじめてスモウルビーを使う授業の最初に、プロジェクターで先生がやって見せます。 子どもは見ながら、同じことを自分の画面でやってみます。そのあとレッスン 0「スモウルビーをたんけんしよう」に進みます。

準備

- プロジェクターに「スモウルビーの地図」（この課題の map.pdf）と、スモウルビー（https://smalruby.app/）を出せるようにしておく。地図は印刷して配ってもよい。
- 子どもの画面でもスモウルビーを開いておく（新しい作品のまま。レッスンはまだ開かない）。

1 地図を見せる

0:00〜1:00

地図を映し、9 つの名前を指でたどる（タブ・ブロックパレット・スクリプトエリア・ステージ・緑の旗と停止ボタン・スプライトペイン・背景・課題バー・ヒント）。 全部は覚えなくてよい。この名前で話す、とだけ伝える。

> **言うこと** これはスモウルビーの地図です。先生は、この名前で話します。「音タブをおして」と言ったら、ここです。こまったら、ここ（ヒント）を見ます。

2 ネコをつかんで動かす

1:00〜2:00

スモウルビーに切りかえ、ステージのネコをマウスでつかんで、別の場所へ動かす。子どもにもやってもらう。

> **言うこと** ステージのネコは、つかんで動かせます。やってみよう。

3 ブロックパレットのブロックをおす

2:00〜3:00

ブロックパレットの「10 歩動かす」をクリックすると、ネコが動く。スクリプトエリアへドラッグしてならべると、プログラムになることも見せる。

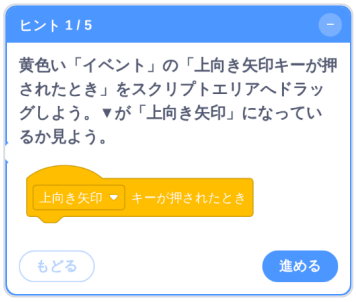
> **言うこと** ブロックパレットのブロックは、おすとすぐに動きます。スクリプトエリアにならべると、プログラムになります。

4 ヒントを開いて「進める」・「ー」で小さくして続ける

3:00〜4:30

メニューの「レッスン」でレッスン表を開き、「きょうからプログラマー」のいちばん上のレッスン 0「スモウルビーをたんけんしよう」の 0-1 を開く。チャレンジを始めるとヒントが自動で開く。読んで **進める** をおす。 操作するときは閉じずに **ー** で小さくし、小さくなったヒントをおして元にもどして見せる。 閉じてしまっても、課題バーの **ヒント** でまた開ける。

> **言うこと** ヒントは閉じません。「ー」で小さくして、見ながら操作します。おすと元にもどります。こまったら、ヒント、進める。



開いたヒント（右上が「ー」）



小さくしたヒント（おすと元にもどる）

5 レッスン 0 へ

4:30〜5:00

子どもにレッスン 0「スモウルビーをたんけんしよう」を開いてもらう（約 12〜15 分。レッスン表のいちばん上。はじめて開いたときに出る「レッスンを始める」でも、0-1 に「次はこれ！」が付く）。終わったらレッスン 1 へ進む。

> **言うこと** みんなも、レッスン 0「スモウルビーをたんけんしよう」をやってみよう。こまったら、ヒント、進める。

手が止まった子には

- まず「ヒントは見た？」と聞く。ヒントを閉じていたら、課題バーの「ヒント」で開き、「ー」で小さくして見ながら操作するよう伝える。
- 画面の場所は地図の名前で言う（「音タブ」「スプライトペイン」など）。課題バーの「ガイド」をおすと、画面に名前が重なって出る。
- 2 分ほど画面が変わらないと、課題バーの「ヒント」が光る（音は出ない）。光っていたら、ヒントを見るよう声をかける。
- 英語の名前の音や背景（「Owl」など）は、「『Owl』という名前の音」のように言う。

CC0 1.0（パブリックドメイン）：自由にコピー・印刷・改変できます。