

# Viscuitで ペットを作ろう



\*月\*日 \*時間目



\*\*\*小学校 \*年\*組

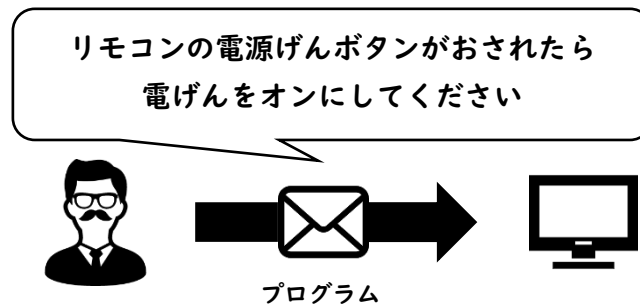
名前： \_\_\_\_\_

## 1 プログラムってなんだろう？

プログラムは きかい に出す「命れい」のことです。

プログラムを作ることを「プログラミング」といいます。

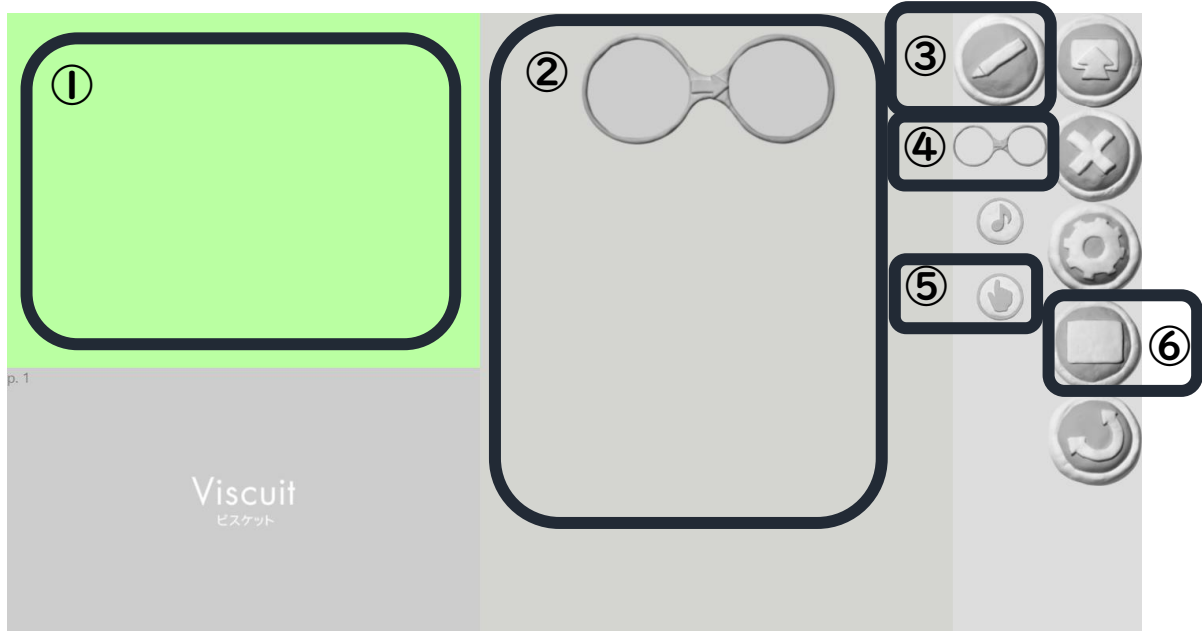
プログラミングをすることで、自由にロボットを動かしたり、ゲームをつくったり、生活をべんりにすることができます。



(1) 身のまわりでプログラミングが使われていそうなものを探してみましょう

## 2 Viscuit のつかいかたをたしかめよう

いろいろなボタンのなまえをたしかめましょう



①はらっぱ：絵をおくところ。絵は ④めがね で作ったプログラムどおりにうごく

②めがねおきば：めがねを置いてプログラムを作るところ。

③えんぴつマーク：絵をかくところ。クリックすると、絵をかく画面が出てくる。

④めがね：プログラムをつくる道具。

プログラムのルールは

「左の円に入れたものを、右の円に入れたものにへんしんさせる」

⑤クリックマーク：めがねの左の円に入れることで、

「左の円に入れたものが、はらっぱでクリックされたら

右の円に入れたものにへんしんさせる」

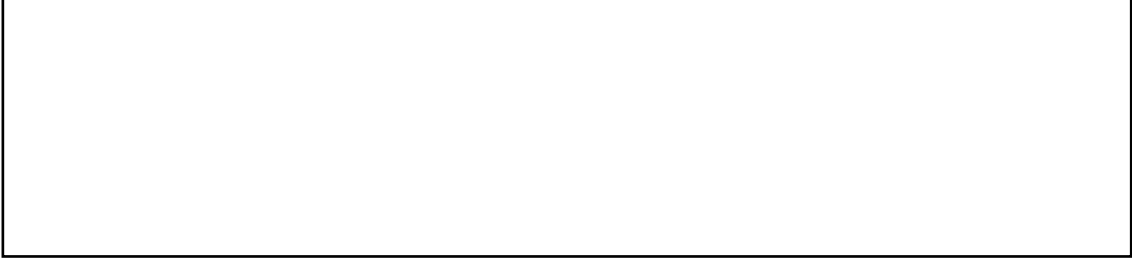
というプログラムを作ることができる

⑥全画面ボタン：はらっぱを大きな画面で見ることができるボタン。

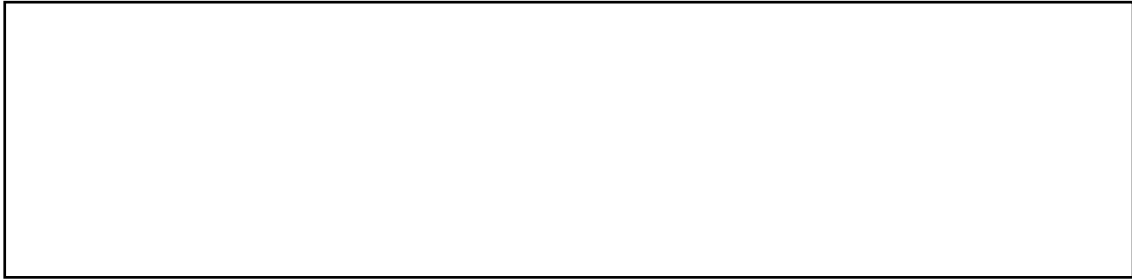
⑥クリックマーク を使うときはこのボタンではらっぱを見る。

### 3 ペットをあるかせよう

(1) ペットの絵をかいてみましょう



(2) ペットをめがねでうごかしてみましょう



(3) ちがうポーズのペットの絵をかいてみましょう



(4) ペットを歩かせましょう

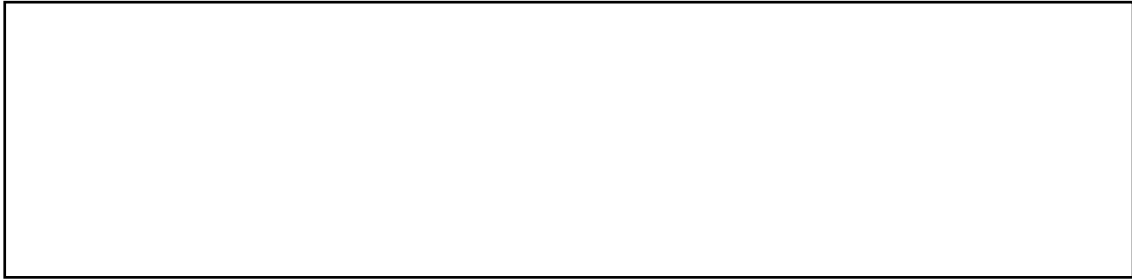


#### 4 ペットにえさをあげよう

(1) ペットにあげるえさの絵をかいてみましょう



(2) 食べ終わったえさの絵をかいてみましょう



(3) ペットがえさを食べるようにするプログラムを作りましょう



(4) 食べ終わったえさをタッチすると、えさに戻るようなプログラムを作りましょう

