

# ビスケツトで絵をかこう

## ④

おうちの人といっしょにできるときにとりくんてください。  
じかんわりとはちがうときに学習してもだいじょうぶです。

# 保護者の皆様へ

- ・ビスケットは、プログラミングを学ぶためのものです。

パソコンやスマートフォンやタブレットの画面上で好きな絵を描き、その絵が動いたり、色が変わったり、変化したりするよう命令（プログラム）します。

- ・ネット上での事故を防ぐため、ビスケットを起動する部分までは保護者の方が行っていただきますようよろしくお願いいたします。（起動後もお子さんの学習を見守ってあげてください。時間割にとらわれず、ご都合のつく時間帯に取り組んでください。）

# 2年生のみなさんへ

★つぎのやくそくをかならずまもってください★

①バスケットいがいのことはしない。

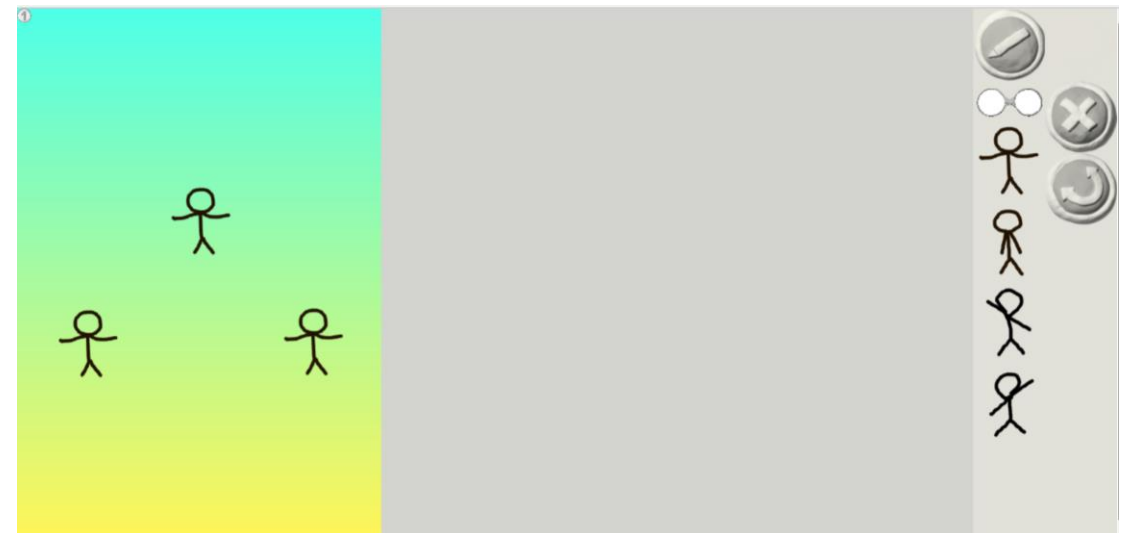
かってにほかのことをしてしまうと、きけんなじこにつながる  
ことがあります。

②お手本のがめんとちがっていたり、すこしでもへんだな、おか  
しいなとおもったら、すぐにうごかすことをやめて、おうちの人  
に見てもらう。

きょうのめあて

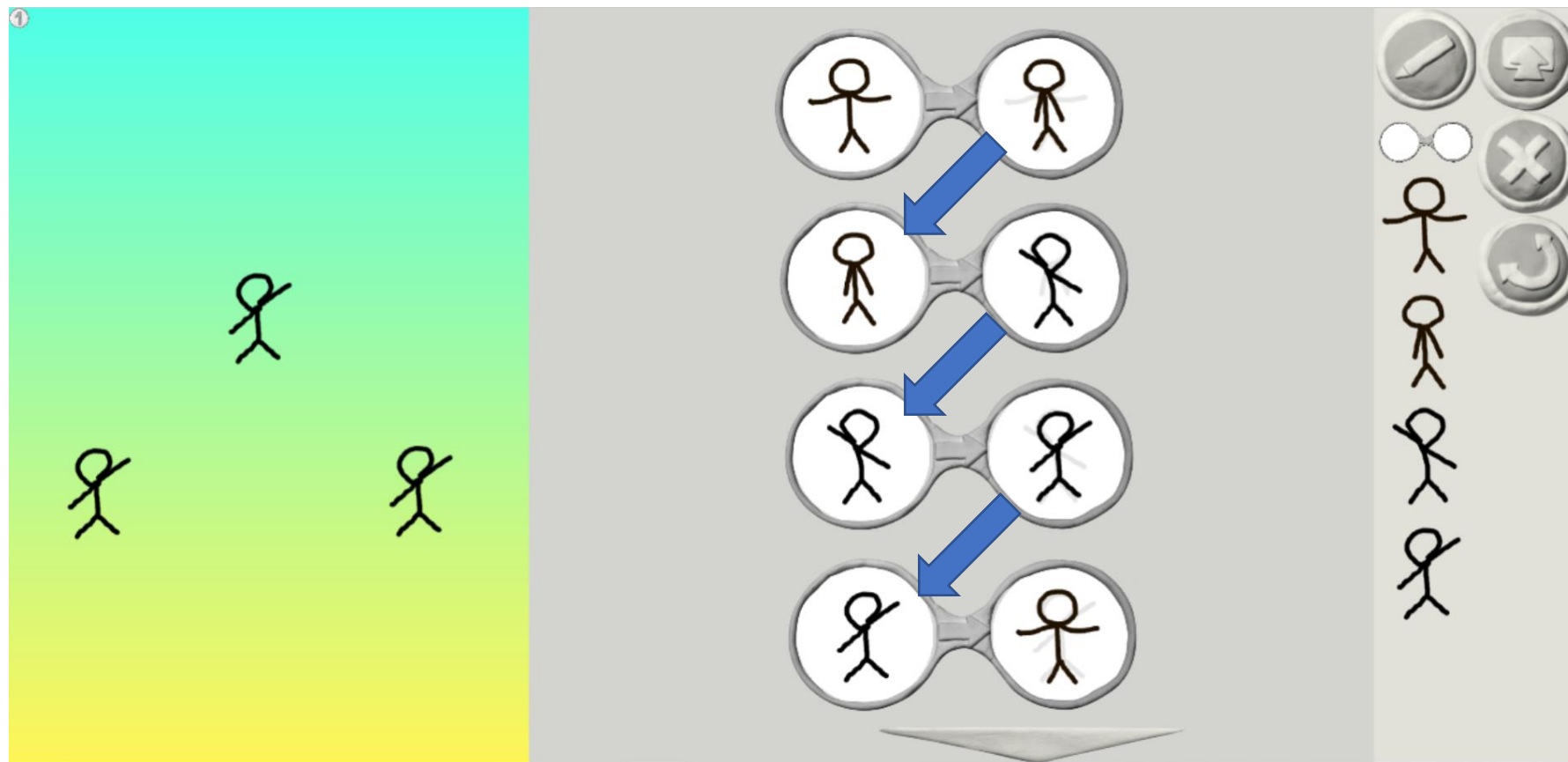
「人をダンスさせるやり方をおぼえよう」

- ①「みんなでつくる」をタップ（クリック）する。
- ②すきな色を選らんでタップ（クリック）する。
- ③えんぴつのマークをタップ（クリック）して、  
すきなポーズをしている人のかき、ステージのがめんにおくる。  
4しゅるいくらいステージのがめんにおくる。



●まえのページがすべてできるとこんなかんじになりますね。

●メガネをどのようにつかうと人がダンスしているように見えるでしょうか。  
かんがえてから、つぎのページを見ましょう。



●くみあわせはじゆうです。

でも、上の図のようにつぎのメガネにつづけるように  
つukらないとうまくうごいてくれません。

☆ほかにもこんなことができるかな？

・いろいろなポーズをつくり、いろいろなくみあわせをつくる。

# ワークシートについて

- プログラミングは、
  - ・はじめにつくりたいものをきめる。
  - ・それをつくるためにはどうすればよいのかかんがえる。
  - ・つくる
  - ・うまくいかなかったら、うまくいくようになおす。  
というながれがたいせつです。

このじゅんばんでワークシートをかいていきましょう。