

プログラミングってなあに ②

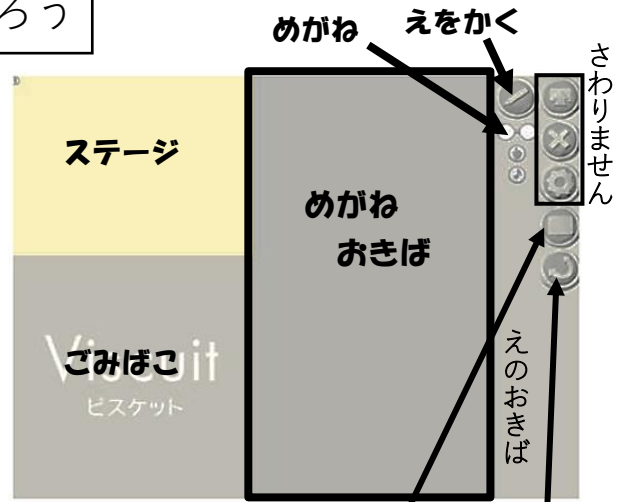
1ねん () くみ () ばん なまえ ()

めあて ビスケットのつかいかたをしろう

1) ビスケットのつかいかた

- ①えをかく。
- ②えをステージにのせる。
- ③めがねおきばに「めがね」をおく。
- ④左右のめがねにえを入れる。

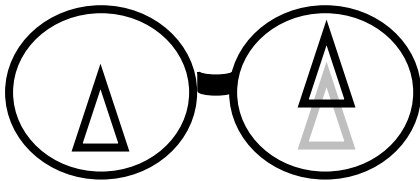
すると、えがうごく！



2) 「めがね」のきまり

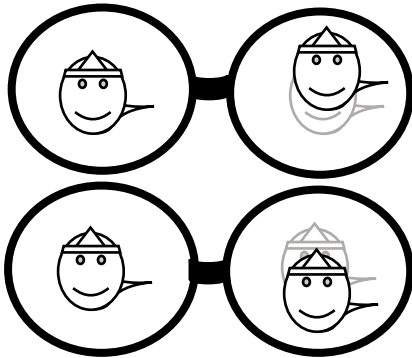
大きながめんであそぶ 絵をまわす

①



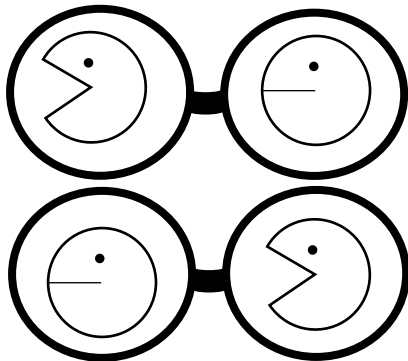
ずらしたほうに
えが (とまる うごく)。
たくさんずらすと
(はやく おそく) うごく。

②



2つのメガネでちがうずらしかたを
(ゆらゆら まっすぐ)
うごく。

③



ひだり え みぎ え
左の絵と右の絵が
(1かいだけ なんかいも)
かわる。

<ふりかえり>

- ・ビスケットのめがねのきまりがわかった。 ◎ ○ △
- ・ビスケットのつかいかたがわかった。 ◎ ○ △