

ビスケットであそぼう



自分で絵を描いてプログラミングする

操作は
かんたん！

- ① ビスケットで絵を描く
- ② 「メガネ」で動きを作る
- ③ 割れメガネをつかう

※今回は割れメガネを使うことが特徴です。

～順序～ 「障害物競走」をつくろう

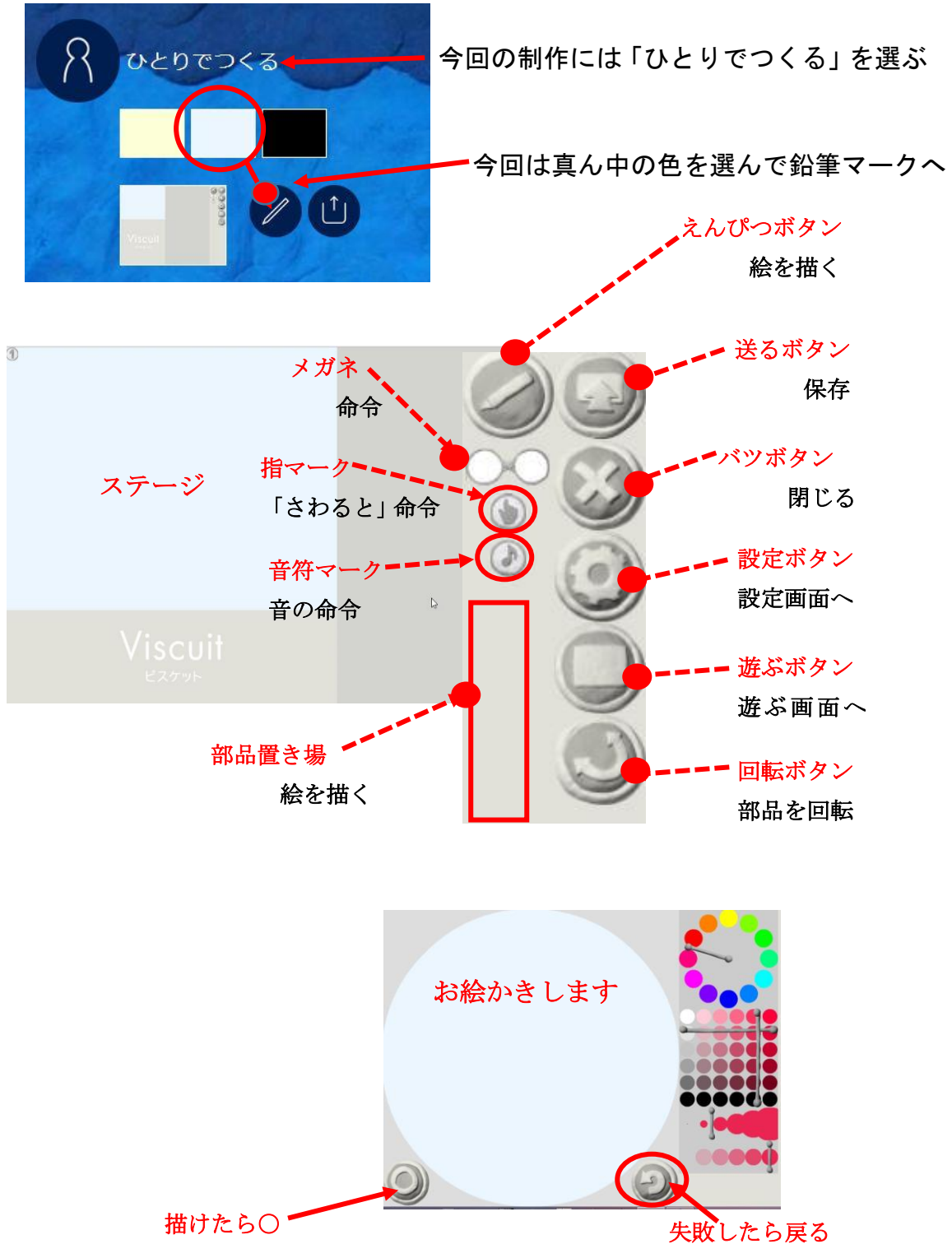
★よいドン

- ① お絵描き
- ② 設定
- ③ 割れメガネを使う
- ④ ゴールの旗をステージにおく、音を入れる
- ⑤ 前半完成、遊んでみよう

★障害物競走

- ① お絵描き
- ② 障害物にあたったら・・・
- ③ 完成・・・ 遊んでみよう

▽ビスケット制作画面

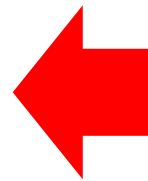
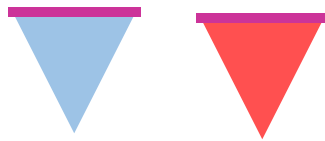


★よいドン!

① お絵かき・・・必要なものを描こう

●前半おえかき

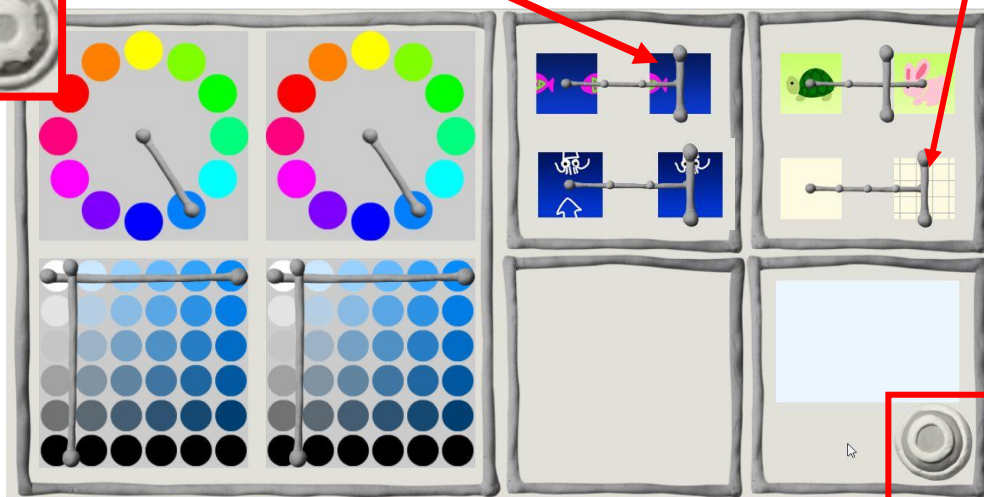
- ・飾りの旗
- ・ゴールの旗
- ・走る子
- ・矢印の絵
- ・ヤッター



② 設定



●設定・・・ 上下・左右のループ設定をとめる

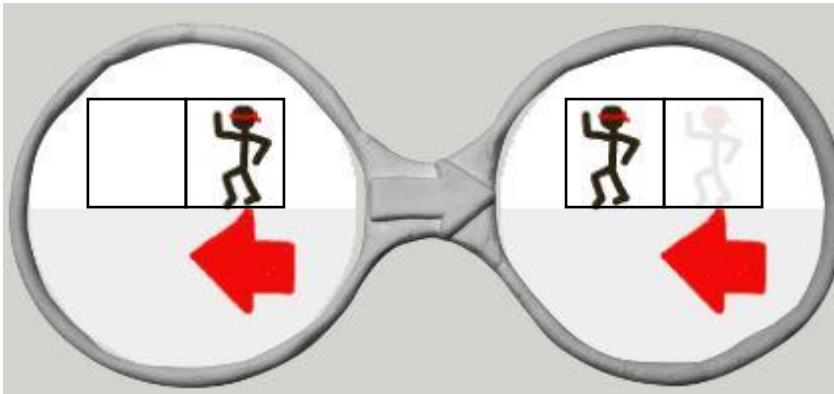
方眼紙をつかう



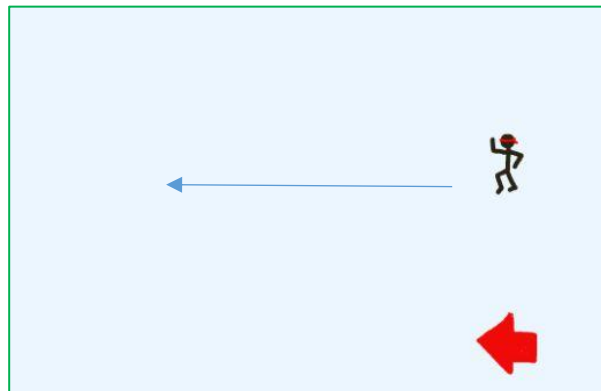
③ 割れメガネを使う

1. メガネ真ん中の矢印を押さえて、10数えると、下半分が灰色になり、二つに割れます。これが遠くのものを矢印ボタンなどで、連動させることができる割れメガネです。

2. 矢印の絵  を下段に入れ、上段には  走る子の絵を入れます。
左のレンズには矢印の真上に、走る子をいれます。
右のレンズには、**一マス左に進んだ所に、走る子を入れます。**



3. うまくいかないときは、サポーターに手伝ってもらいましょう。
4. ステージに走る子と、赤矢印のボタンをおきます。
走りだしましたか？



5. こんどは、左のレンズを見てください。
矢印ボタンの上に**手のマーク**を入れます。



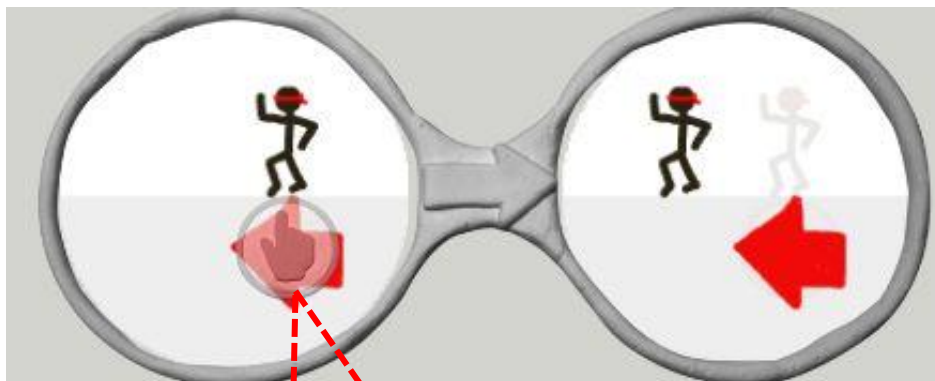
こうすると、タップやクリックで動きます。

※大事なこと→ この動きを見るためには必ず、



遊ぶ画面に
移ります。

▽一回タップ(クリック)するたびに一マス進むプログラムです。



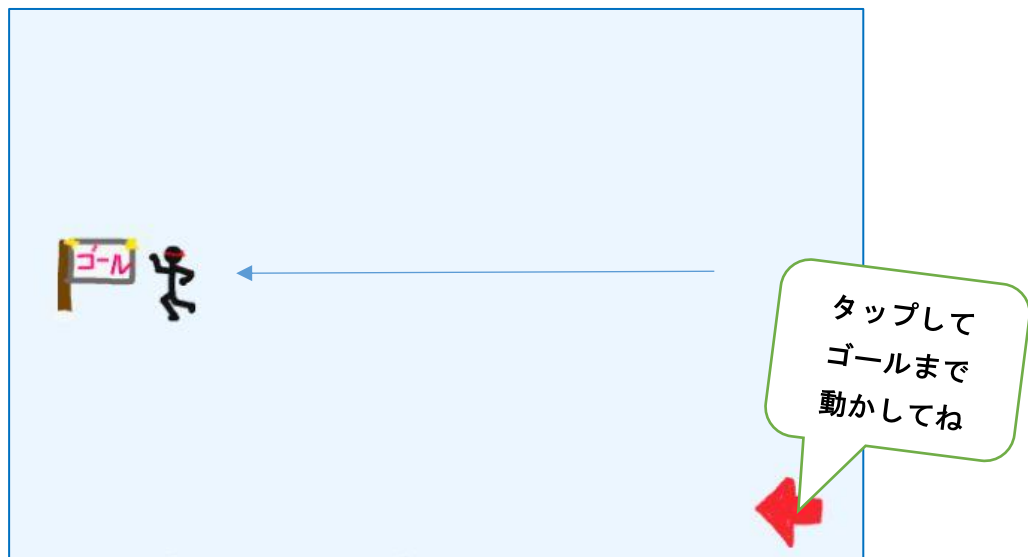
タップやクリック
で動きましたか？

★時間があったら考えよう

〈割れメガネの応用〉

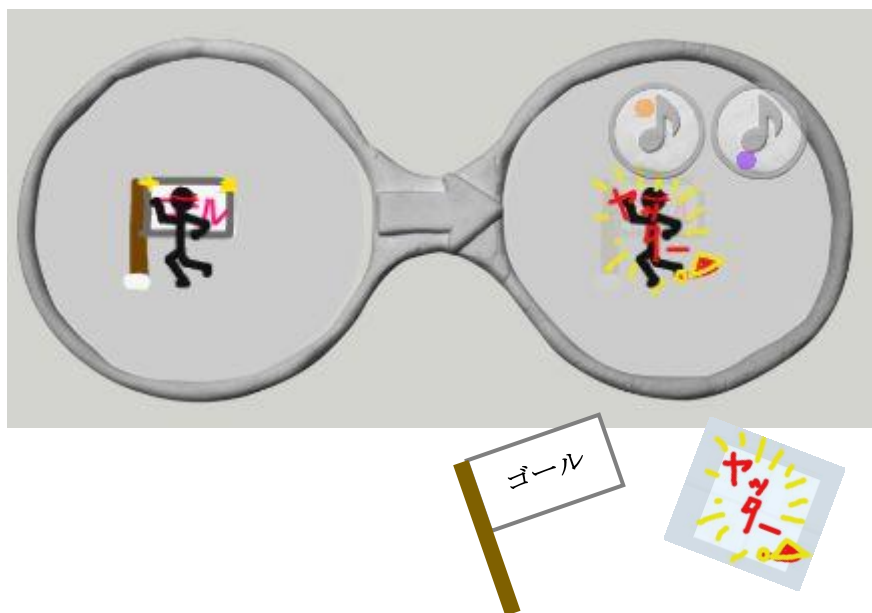
- ・ 走る子を右や、上・下に動くようにすることもできるよ。

④ ゴールの旗(はた)をステージに置こう



▽ゴールの旗に着いたら

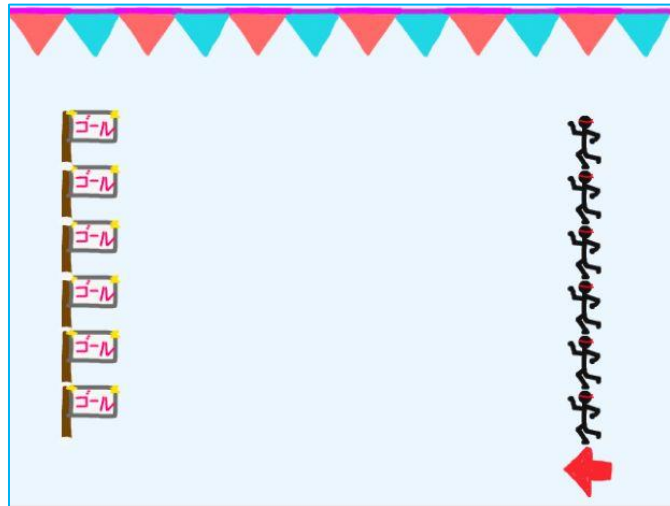
- ・ 走る子がゴールの旗についたら、ヤッターという。
- ・ そして、音♪をいれよう。部品を入れて、以下のめがねを作ります。



★遊ぶ画面で確認してみよう

⑤ 前半完成、遊んでみよう

ステージに飾りやゴールの旗や、走る子をたくさんおいて遊んでみよう。
※走る子の順序はランダムです。



※ここまでできたら一度、保存しておこう

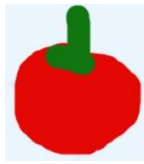
メモ

★障害物競走をつくろう

① お絵描き

障害物を描きます。

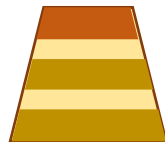
リンゴ



つな



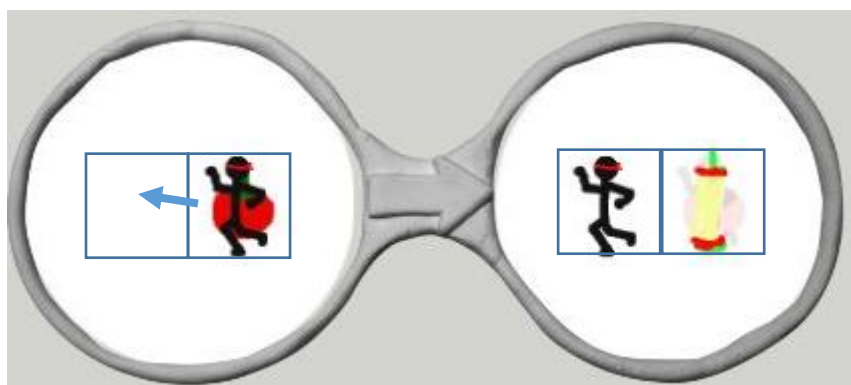
とび箱



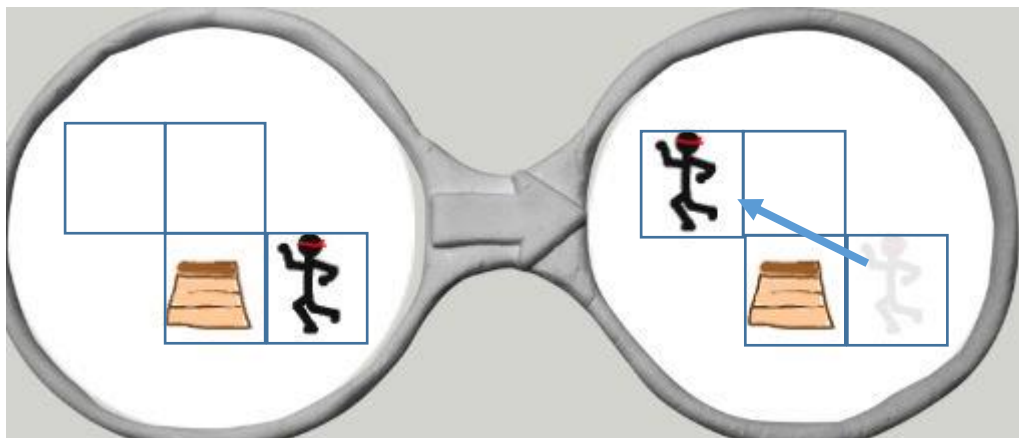
★この他にも、どんなものが障害物になるか、考えてみよう。

② 障害物にあたったら、走る子はどこへ

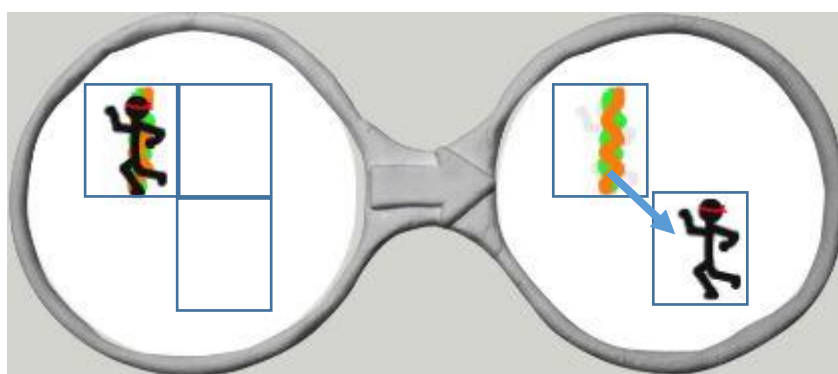
●りんご にぶつかったら、一マスすすむ。りんごは芯になる



●跳び箱 にぶつかったら、ななめ上に進む

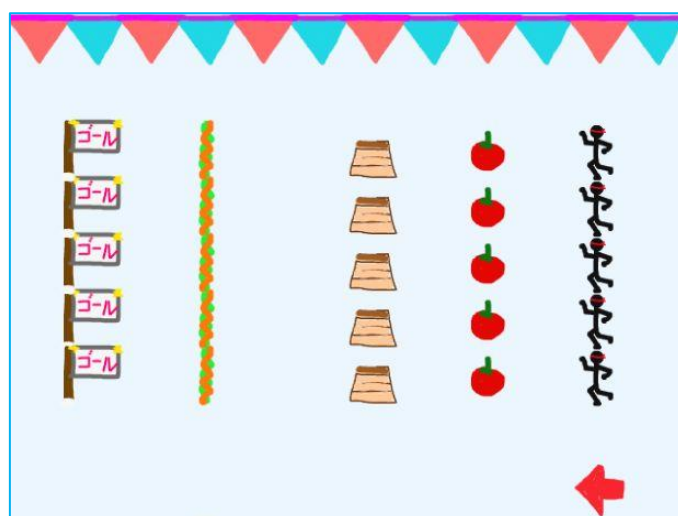


●つな にぶつかったとき、斜め下に一マスもどる



※遊ぶ場面で動きを確認してみよう

③ 完成 障害物を配置して、遊んでみよう



< 保存 >

▽ツールから

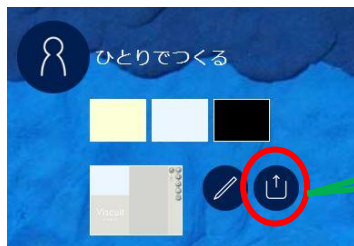


保存

ここをクリックして保存します。
アップロードされます。

※ 遊ぶ画面へ . . .

この四角をタップまたはクリック
すると画面が変わります。ここで、
遊んだり、動きを見て調整します。



このマークをあけると
作品が保存されている
のを見ることができる