

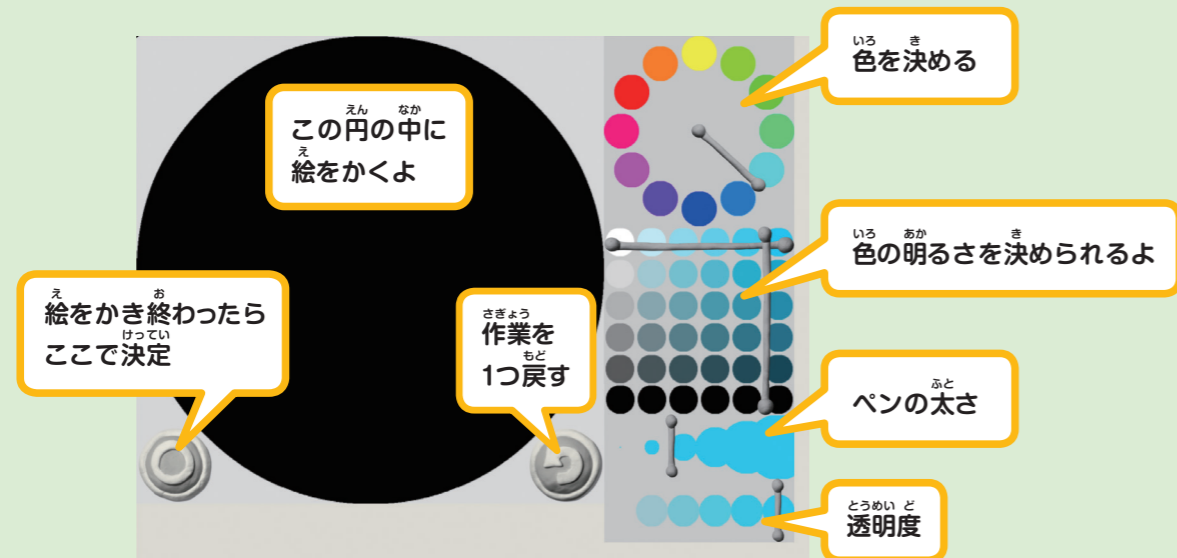
「では、さっそくプログラミングをしていきましょう。今回は、Viscuit（6ページさんしょう）というプログラミング言語を使って、アニメーションを作成しますよ」

「とても使いやすそうですね！ ボクでもかんたんに使えそうです」

「Viscuitになれるために『こがねかにたちは、わかめのうらから、わらわらとでてきました。』の文章からアニメーションにしてみましょう」

「まず『こがねかに』の絵を用意しないとイケませんね」

Viscuitでは基本的に、絵をかき、その絵に命令をあたえてプログラミングをしていくよ。まずその方法をかくにんしよう。



- ① 丸のマークをクリックして、絵をかく画面を出すよ。
- ② そうさ（色）の仕方は、上の図を参考にしてね。画面に絵をかくのはマウスでもできるけど、タッチパネルのコンピューターを使うと、より絵がかきやすいよ。
- ③ 色やペンの太さを好みのものに変えながら、こがねかにをかいてみよう。



「こがねかにをかきました！ コンピューターは色をつくるのがかんたんですね！」

「では、こがねかにを動かしてみましょう。」

メガネのようなブロックを、命令を組んでいく場所（A）におきます。この命令のきほんは、**メガネの左→右**です。

最初にメガネ左にこがねかにの絵を入れた後、メガネの右にもこがねかにの絵を入れてみましょう。このとき、左のメガネからどのようにずらして置くのかを決めることができます。今回は、少し左にずらしてみましょう。そうすると【右のこがねかにが→左にずれる】を繰り返すこととなります。

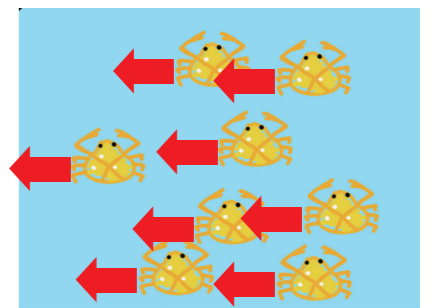
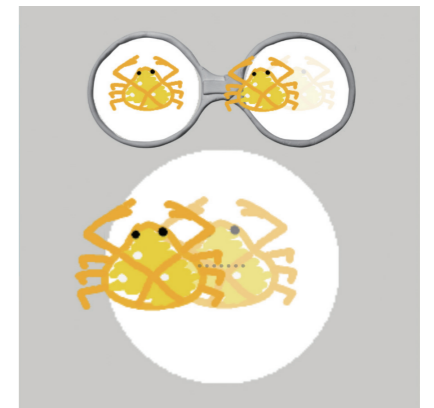
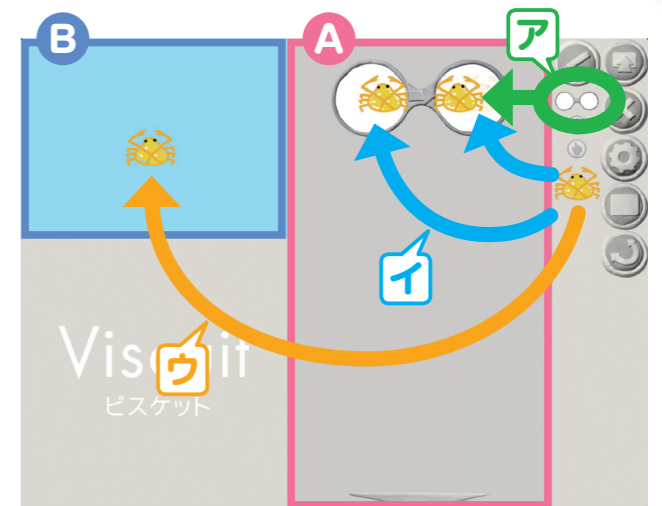
ここまでできたら、命令を実行する場所（B）に、こがねかにをクリック&ドラッグして置いてみましょう」

「うわあ！ こがねかにが左に動いていきました！」

条件である、『さかなのたいちゃんとおっちゃん』の文章をよく読むと、こがねかにたち、とかいてあるので、こがねかにをふやしてみましょう。絵をBの画面上にたくさん置いてみてください」

「たくさんのかにたちが動いています！ おもしろいですね！」

「ふふふ、これがViscuitでのプログラミングのきほんです」



みんなもコンピューターを開いてViscuitを立ち上げ、こがねかにをかいて、左に動くようにプログラミングしてみよう。