

操作マニュアル

(指導者用)

Viscuit

(参照) <https://www.viscuit.com/>

指導前準備

「Viscuit」を起動する



①インターネット上の「Viscuit」を起動する。

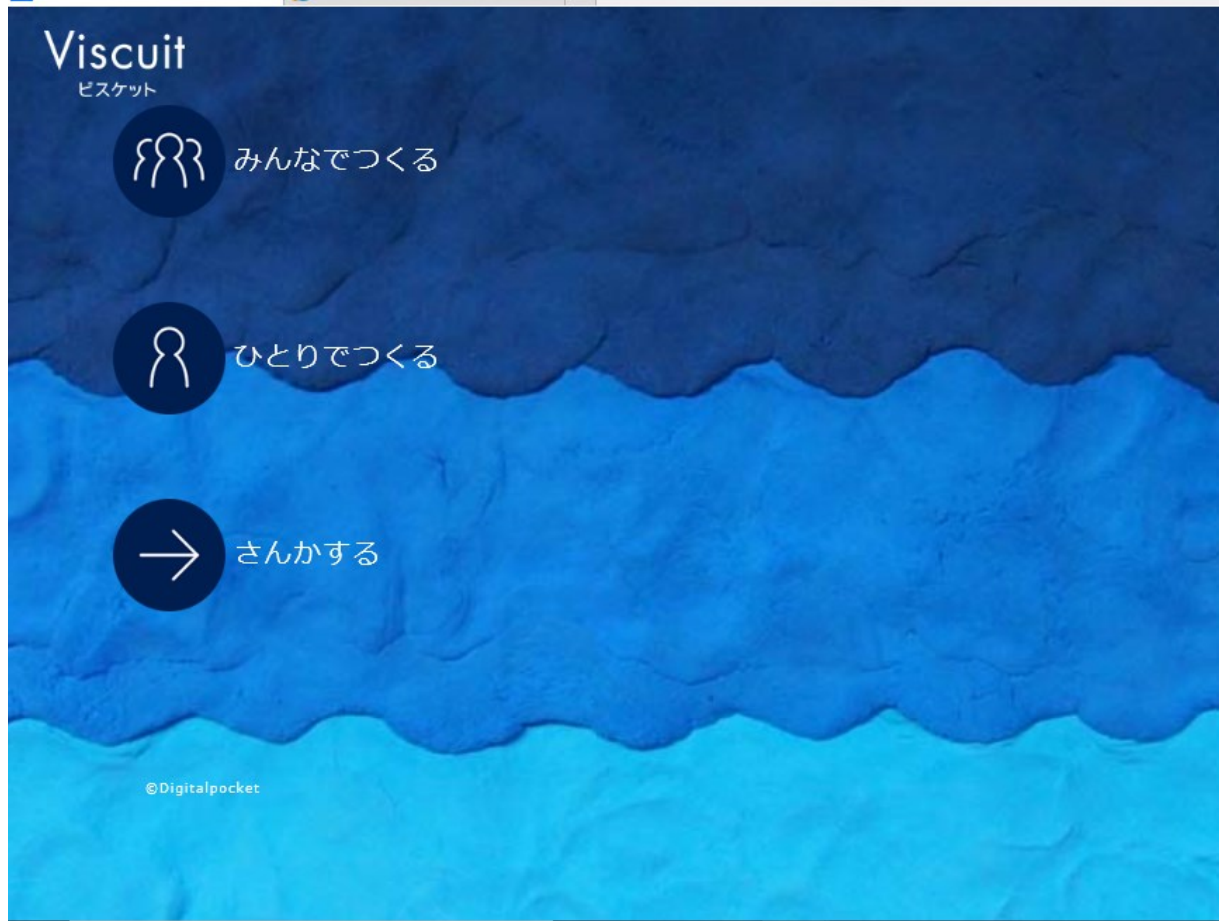
②[やってみる]をクリックすると「Viscuit」が開く。

ビスケットであそぶ

(参照) <https://www.viscuit.com/>



あそぶモードを選ぶ



①みんなでつくる

Viscuitを使っている人たち全ての作品が画面が共有される。

②ひとりで作る

共有できないが、自分で絵を描いたり動かしたりできる。

③→さんかする

一定の人数の絵を一つの画面に共有できる。

★「→さんかする」を選ぶとコードが必要になる。

コードを入手①

Viscuit
ビスケット

Top あそぶ しる **おしえる** ワークショップ

ビスケットをおしえる

ビスケットは教え方も独特です。ビスケットを使いこなすために必要な知識はとて少ないので、短い時間で多くの子どもたちを同時に教えることができます。子どもたちの創造性を引き出す工夫など様々な改良されてきた指導法がここにあります。

学校で使用する方へ

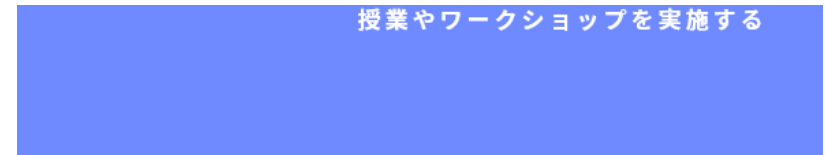
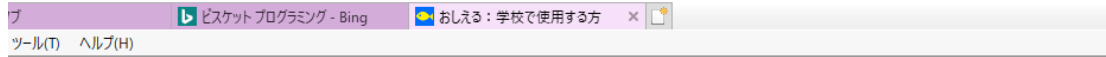
学校でビスケットを利用するために必要な環境や資料の情報をまとめました。学校向けの特殊な環境で動作するアプリも配布しています。

- ①「Viscuit」のホームページを開く。
- ②上の「おしえる」をクリックする。
- ③ページの下に「ビスケットをおしえる」にスクロールされる。
- ④「学校で使用する方へ」をクリックする。

学校以外で使用する方へ

現在準備中です

コードを入手②



指導者向け資料

指導者向けに公開している資料を一箇所に集めました。ぜひご活用ください。

[サイトはこちら](#)

学校向けの環境をインターネットで利用する 学校でビスケット3

使用機材がiOS, androidの場合。パソコンのブラウザで問題なく動作する場合（最新のchromeでは残念ながら不具合が報告されています）。パソコン用のアプリをインストールできる場合に、そのままご利用いただけます。学校向けに用意した5つの標準的な授業と、5つの「もっとやさしいビスケット」
自由に制作できる環境を一つにまとめたものを簡単にご利用いただけます。

[サイトはこちら](#)

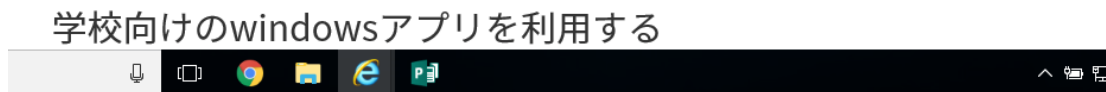
学校でビスケット3

5つの標準的な授業と、5つの「もっとやさしいビスケット」と、自由に制作できました。

[このリンク](#)をひらくとすぐにコードが発行されるので、そのURLを参加者に配布アプリの「さんかする」から入力して参加してください。

詳しい使い方は[こちらの資料](#)をご覧ください。また、指導者の方向けの資料もいます。

学校でビスケット2 古いバージョンです



- ①「学校向けの環境をインターネットで利用する学校でビスケット3」から「サイトはこちら」をクリックする。
- ②「学校でビスケット3」から「このリンク」をクリックする。

コードを入力



学校向けコンテンツ (69319535)

このページのURLを受講者全員に送ることで、コードの入力を省略できます。お気に入りにも作品をみることができます。

69319535に

スマホ、タブレットなどのアプリから参加する場合は、アプリを起動して「さんかする」のコード 69319535 を入力します

8桁のコードを入力する。
(コードはその都度変わる)

「参加(さんか)する」をクリックするか、あそぶモードを選ぶ際に、「さんかする」を選ぶと、入力画面にとぶ。

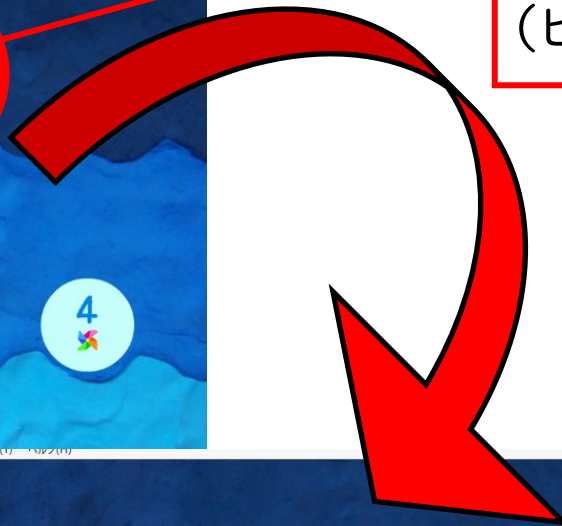


活動に合ったアイコンを選ぶ

24159109



ビスケットの基本
(ビスケットランド)



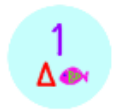
9109



無地は自分で絵を描くためのアイコン。(色は背景の色)

アイコンの内容①

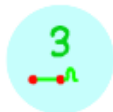
標準的な5つの授業



1 ビスケットの基本:基本を学ぶ練習 4 ページ・ビスケットランド 6 ページ



2 シミュレーション:制作 1 ページ



3 動きのデッサン:動きを学ぶ 2 ページ・棒人間ダンスのランド 1 ページ



4 動く模様:回転の練習 1 ページ・「指マーク (タッチ)」がない自由制作環境 6 ページ



5 ゲーム入門:「指マーク (タッチ)」がある自由制作環境 6 ページ

アイコンの内容②

もっとやさしいバスケット



お弁当作り: タブレットの指の操作練習 1 ページ・絵を動かす練習 1 ページ・バスケットランド 6 ページ



進む方向: 8 方向の動きの練習 8 ページ・ランダムに動かす練習 1 ページ・バスケットランド 6 ページ



絵の変化: 絵の変化の練習 3 ページ・2 コマのアニメーション 4 ページ・顔の表情の自由制作 1 ページ・バスケットランド 4 ページ



触るとでてくる・かわる: 触ると星が出てくる練習 1 ページ・草むらを触ると絵がでてくる自由制作 1 ページ



触ると消える: 触ると泡が消える練習 1 ページ, シャボン玉を触ると絵が出てくる自由制作 1 ページ

アイコンの内容③

その他



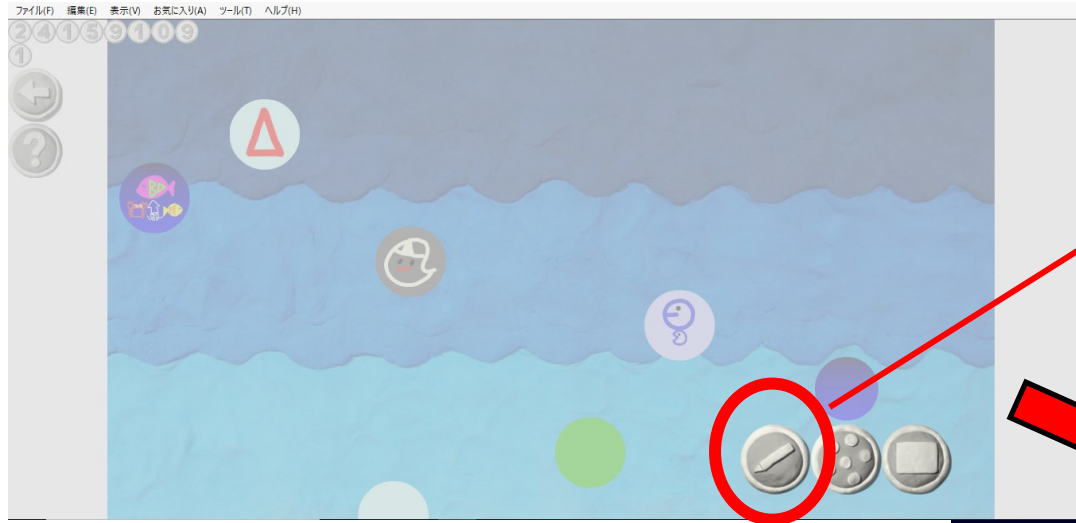
バスケットで音楽:「音マーク」「指マーク(タッチ)」がある自由制作環境6つ



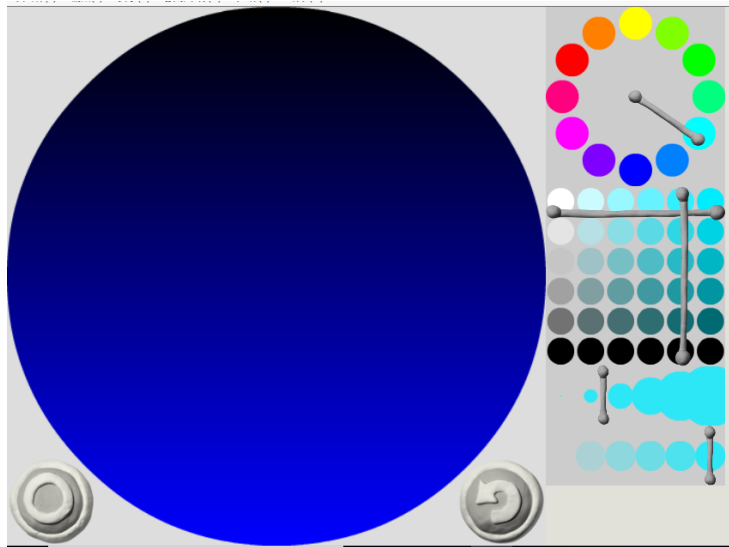
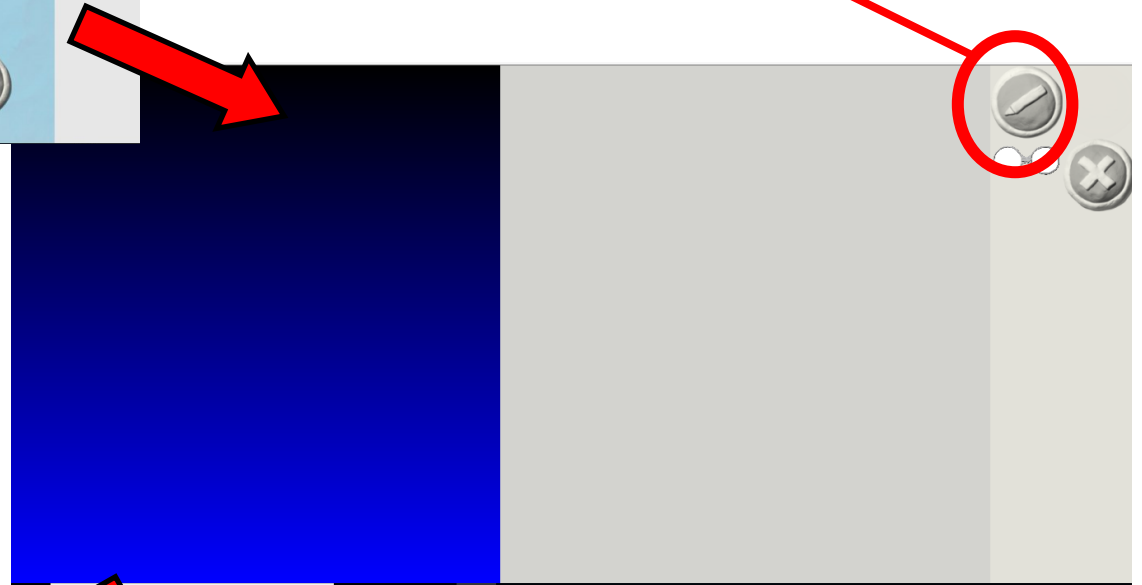
回転機能入りバスケットランド:基本を学ぶ練習4ページ・回転の練習1ページ:「回転」機能があるバスケットランド6ページ

使い方

絵を描こう①



鉛筆のアイコンを選ぶ。



絵を描こう②

The image shows a digital drawing application interface. On the left is a large circular canvas with a blue background and a green fish outline. The fish's body is filled with blue spots, and its fins are yellow. A pink eye is visible. On the right is a vertical color palette with various colored circles and sliders. A red bracket on the far right labels the entire palette area as 'カラーパレット' (Color Palette). Several red boxes with labels point to specific features: '色の調整' (Color Adjustment) points to the top row of color circles; '色の明度と彩度' (Color Brightness and Saturation) points to the sliders below the color circles; '線の太さ' (Line Thickness) points to a slider below a row of blue circles; '線の透明度' (Line Transparency) points to another slider below the blue circles; '一つ前に戻る' (Go Back One Step) points to a circular button with a left-pointing arrow at the bottom center; and 'お絵描き完成' (Drawing Complete) points to a circular button with a checkmark at the bottom left.

カラーパレット

色の調整

色の明度と彩度

線の太さ

線の透明度

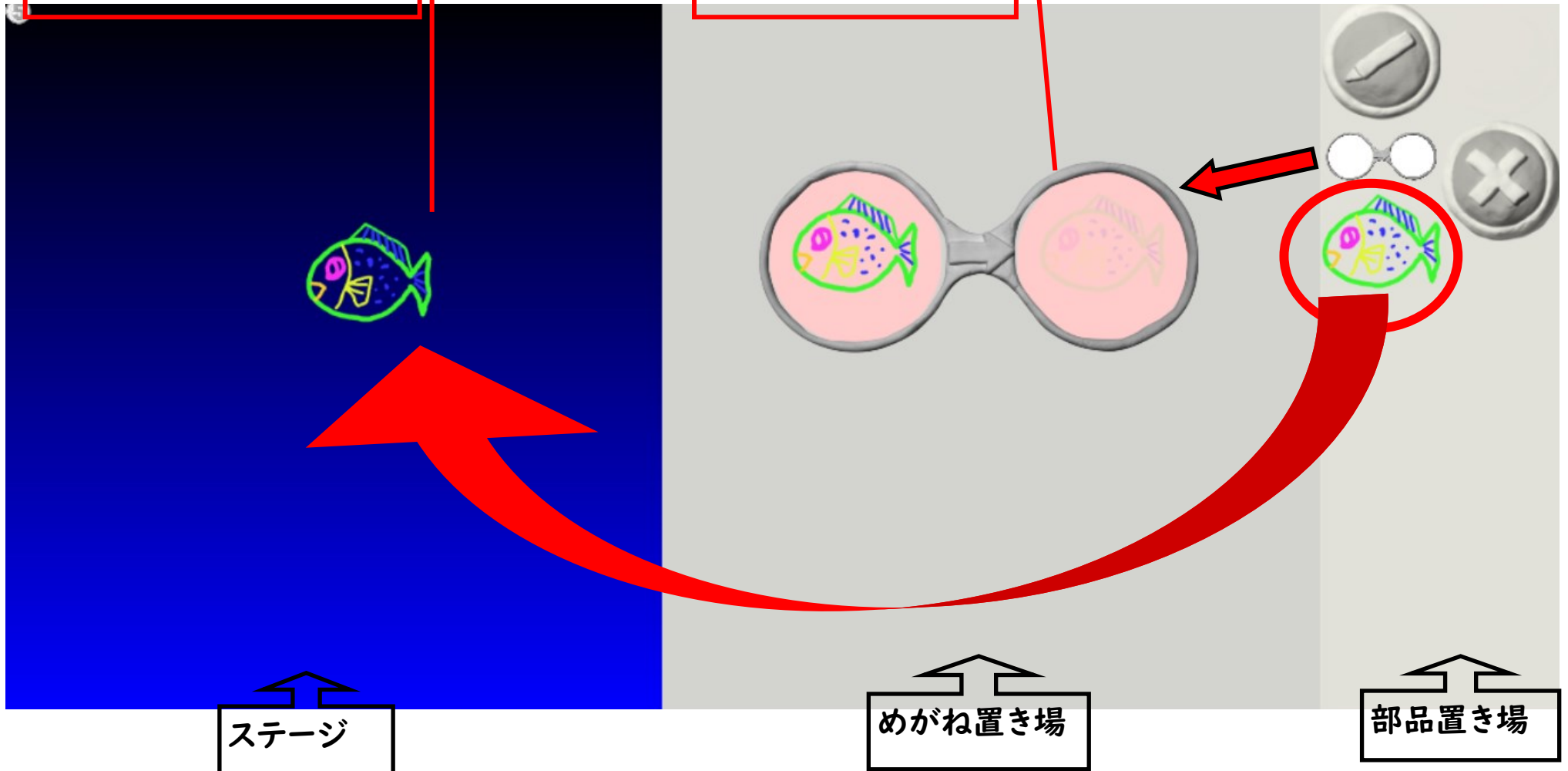
一つ前に戻る

お絵描き完成

絵を動かそう①

①部品をステージに置く。

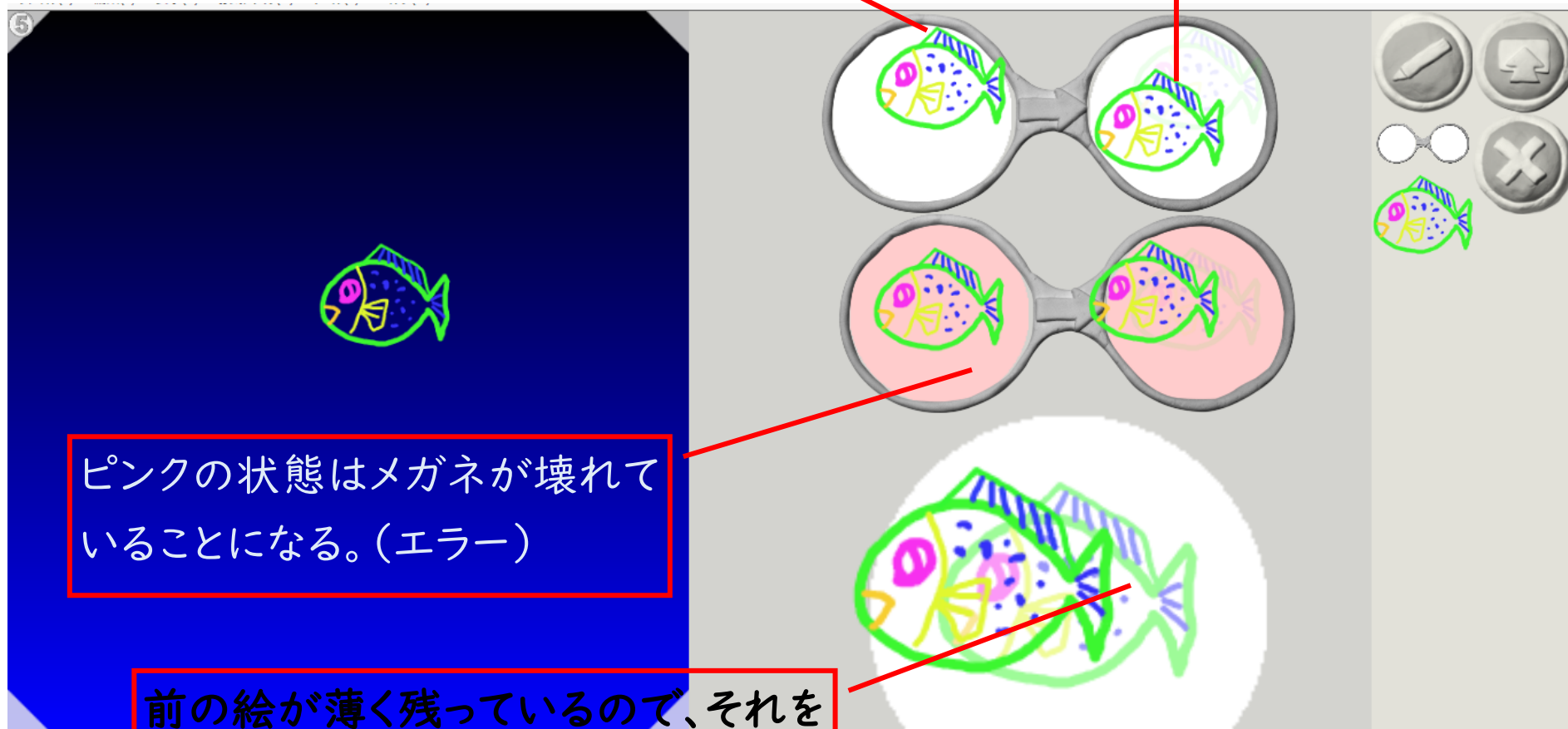
②メガネ置き場にメガネを置く。




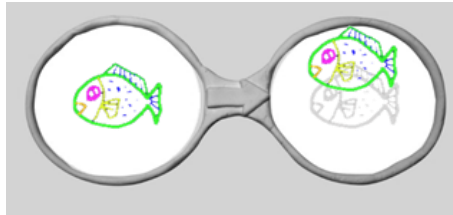
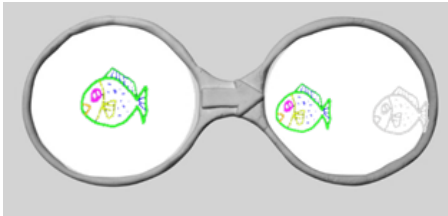
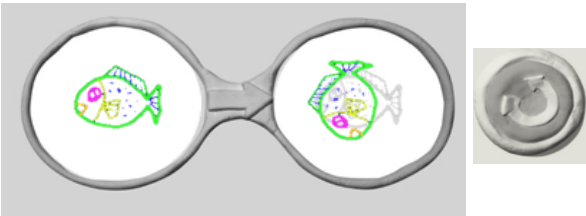
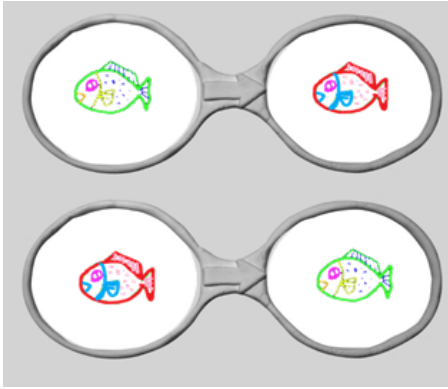
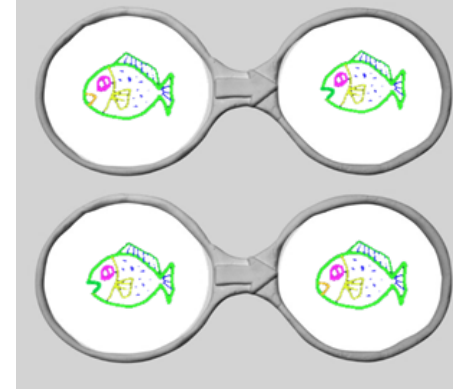
絵を動かそう②

動かしたいもの(ビフォー)

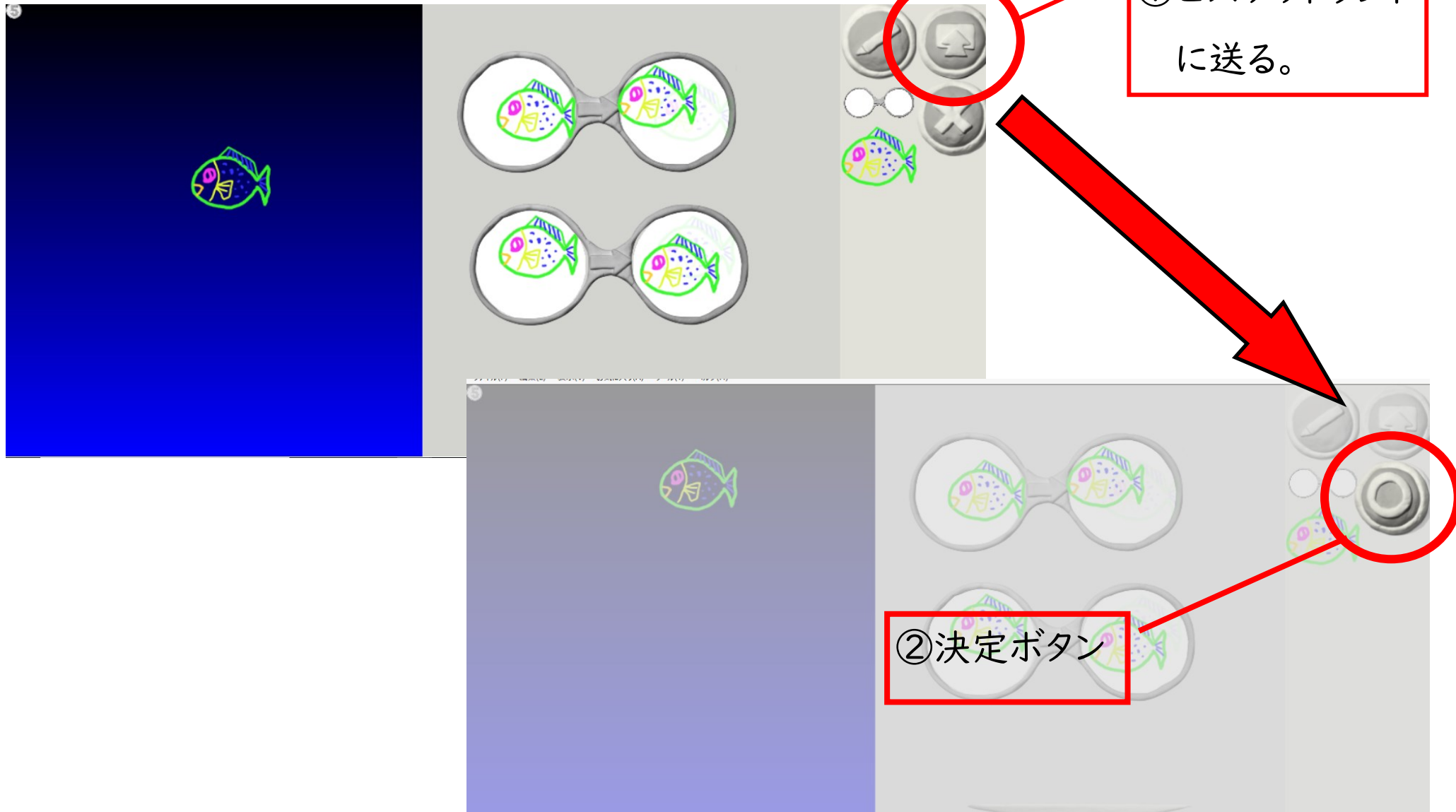
次の動き(アフター)



絵を動かそう③ (動きの種類)

	絵	動き方		絵	動き方
1		ゆっくり	4		上 (下・左・右・斜め等も同様)
2		速い	5		回転
3		色が変わる	6		絵の変化

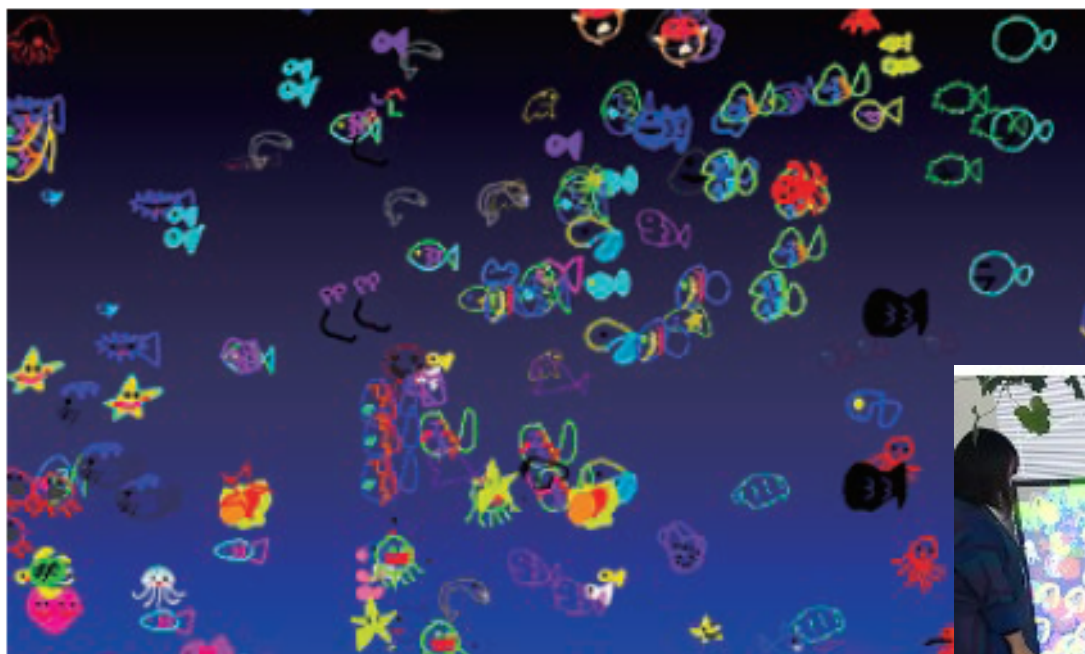
一つの画面に共有させる①



一つの画面に共有させる②



鑑賞会



プロジェクタやテレビ画面などを使用し、ランド画面を大きく表示してみんなで鑑賞する。