

# 操作マニュアル

(指導者用)

viscut

(参照) <https://education.lego.com/ja-jp/support/wedo-2/getting-started>

**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。

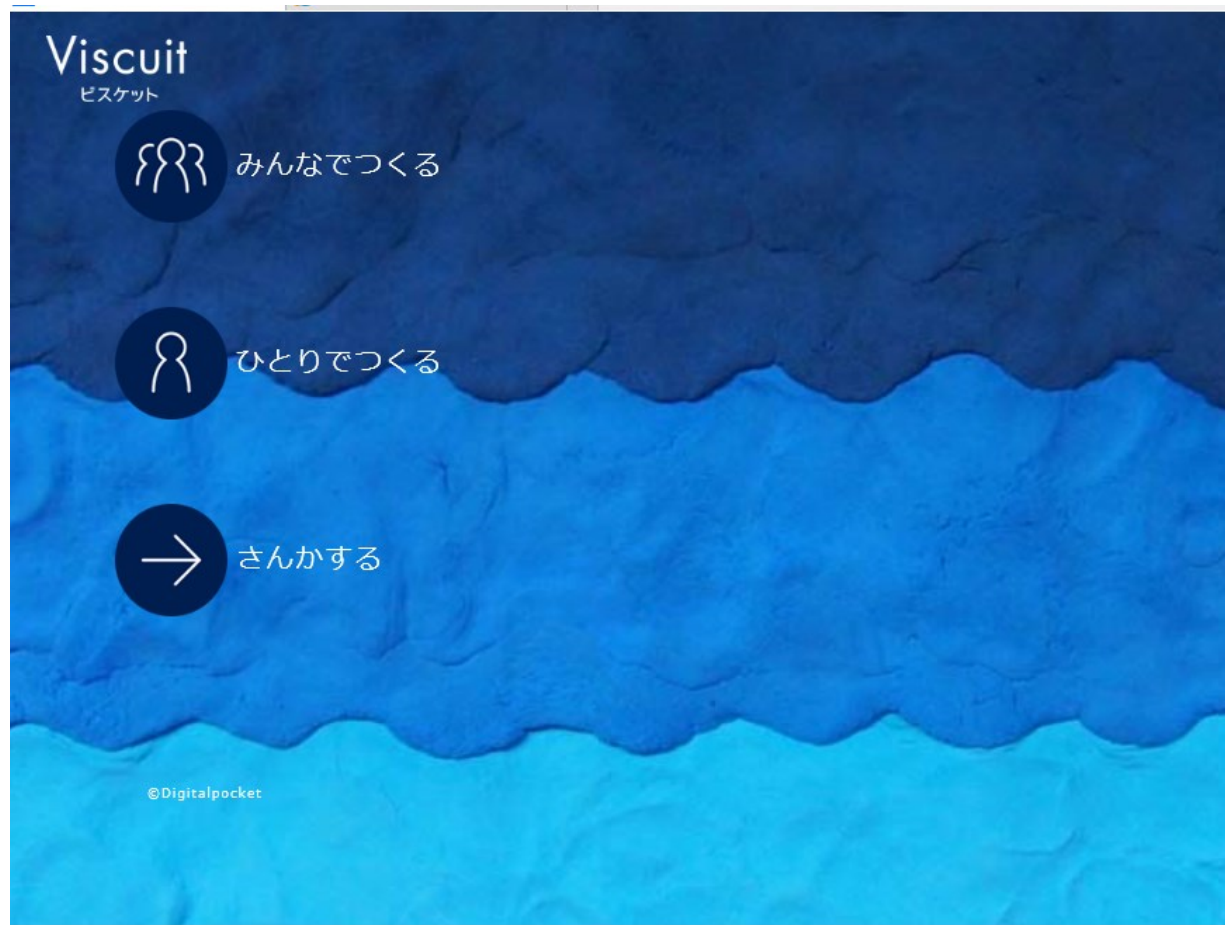
②[やってみる]をクリックすると「Viscuit」が開く。

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



 [学校で使用する方へ](#)

## 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」を用意しました。

[このリンク](#)をひらくとすぐにコードが発行されるので、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

 [学校以外で使用する方へ](#)

## 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（い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  
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  
自由に制作できる環境として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](#)

 [ビスケットファシリテータ講習](#)

 [ビスケット・ユーザー会](#)

## 学校向けのwindowsアプリを利用する



### ①8桁のコードを入手する

Viscuitのホームページの「学校で使用する方へ」に入り、「学校でビスケット3」のサイトから「このリンク」を開くとコードが出てくる。

# 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)

Viscuit  
ビスケット

1 2 3 4 5  
6 7 8 9 0  
←

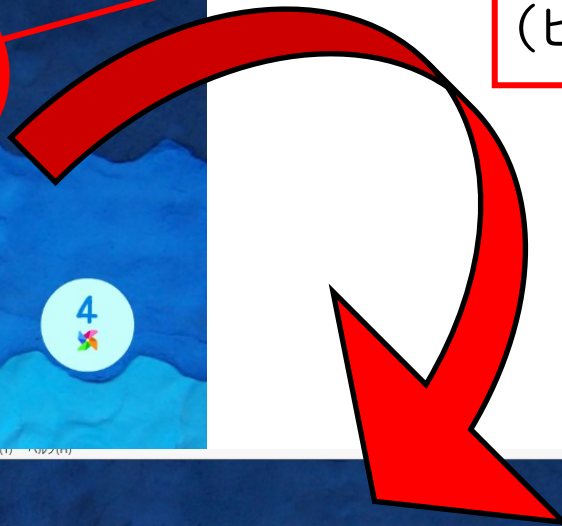


# 活動に合ったアイコンを選ぶ

24159109



ビスケットの基本  
(ビスケットランド)



9109

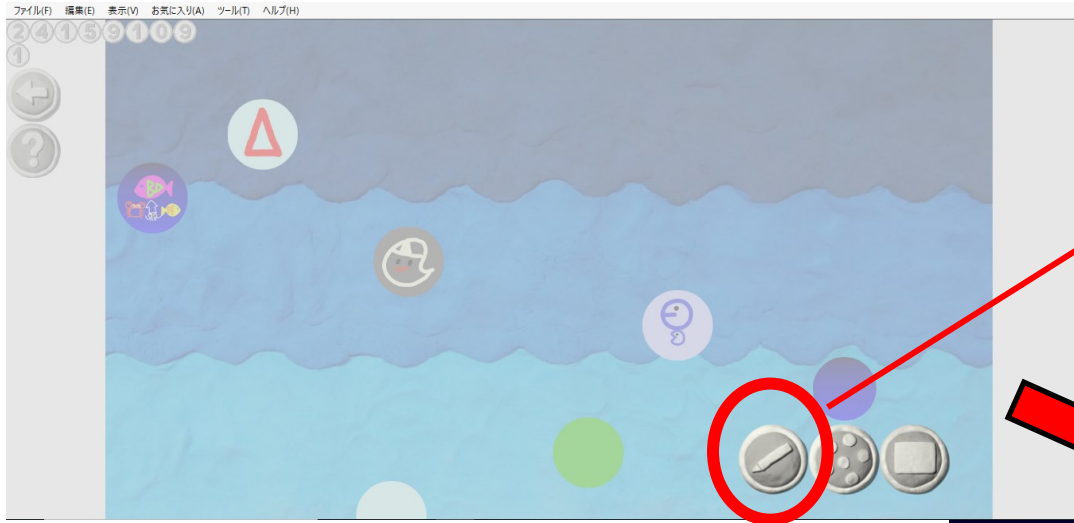


無地は自分で絵を描くためのアイコン。(色は背景の色)

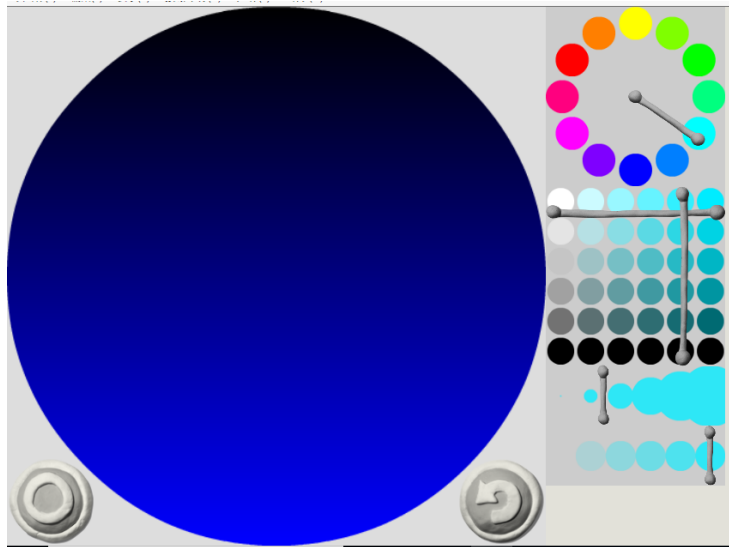
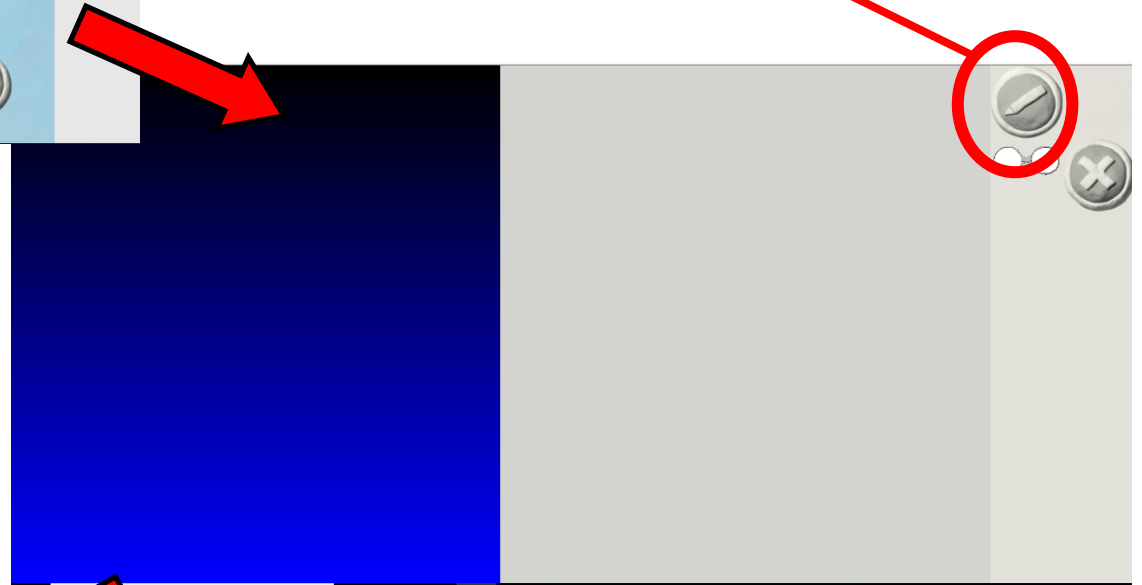
使い方



# 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, a large circular canvas displays a colorful drawing of a fish. The fish's body is dark blue, its outline is bright green, and its fins are yellow. The background of the canvas is black. On the right, a vertical color palette is visible, featuring a color wheel at the top, a grid of color swatches below, and several sliders for adjusting line thickness and transparency. 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 white text and arrows point to specific features: '色の調整' (Color Adjustment) points to the color wheel; '色の明度と彩度' (Color Brightness and Saturation) points to the sliders below the wheel; '線の太さ' (Line Thickness) points to a slider below the color swatches; '線の透明度' (Line Transparency) points to another slider at the bottom; '一つ前に戻る' (Go Back One Step) points to a circular button with a left-pointing arrow; and 'お絵描き完成' (Drawing Complete) points to a circular button with a checkmark.

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

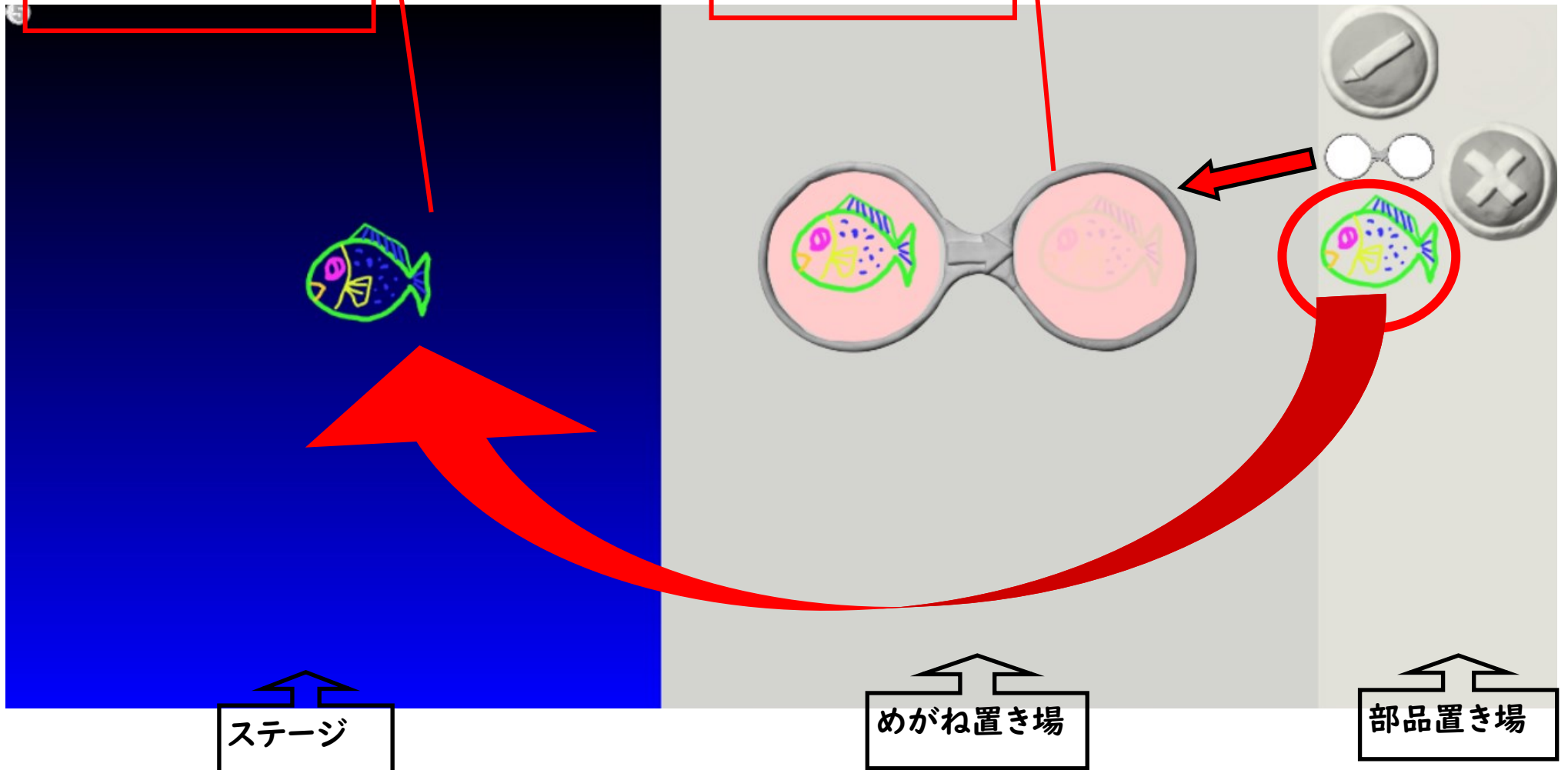
一つ前に戻る

お絵描き完成


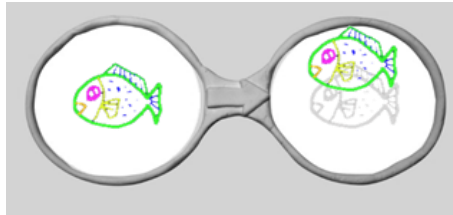
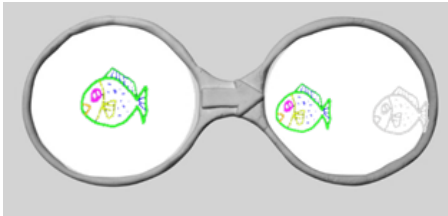
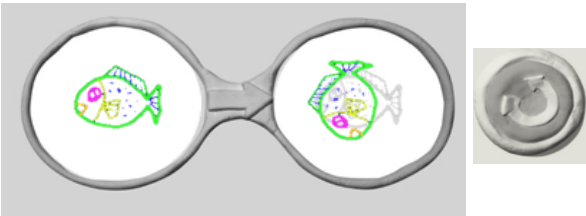
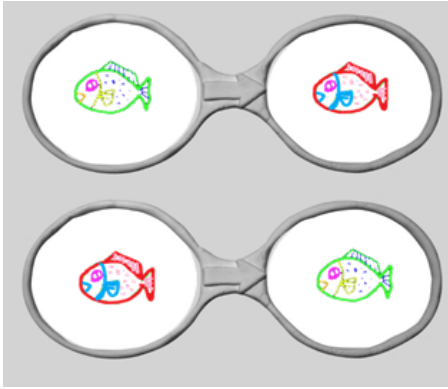
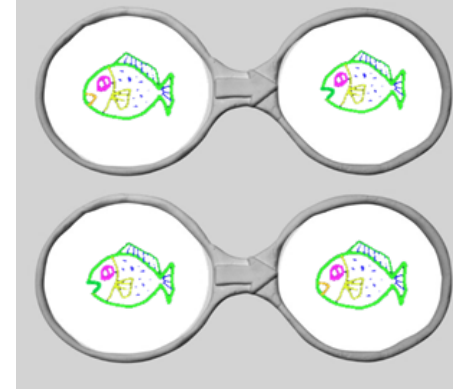
# 絵を動かそう①

①部品をステージに置く。

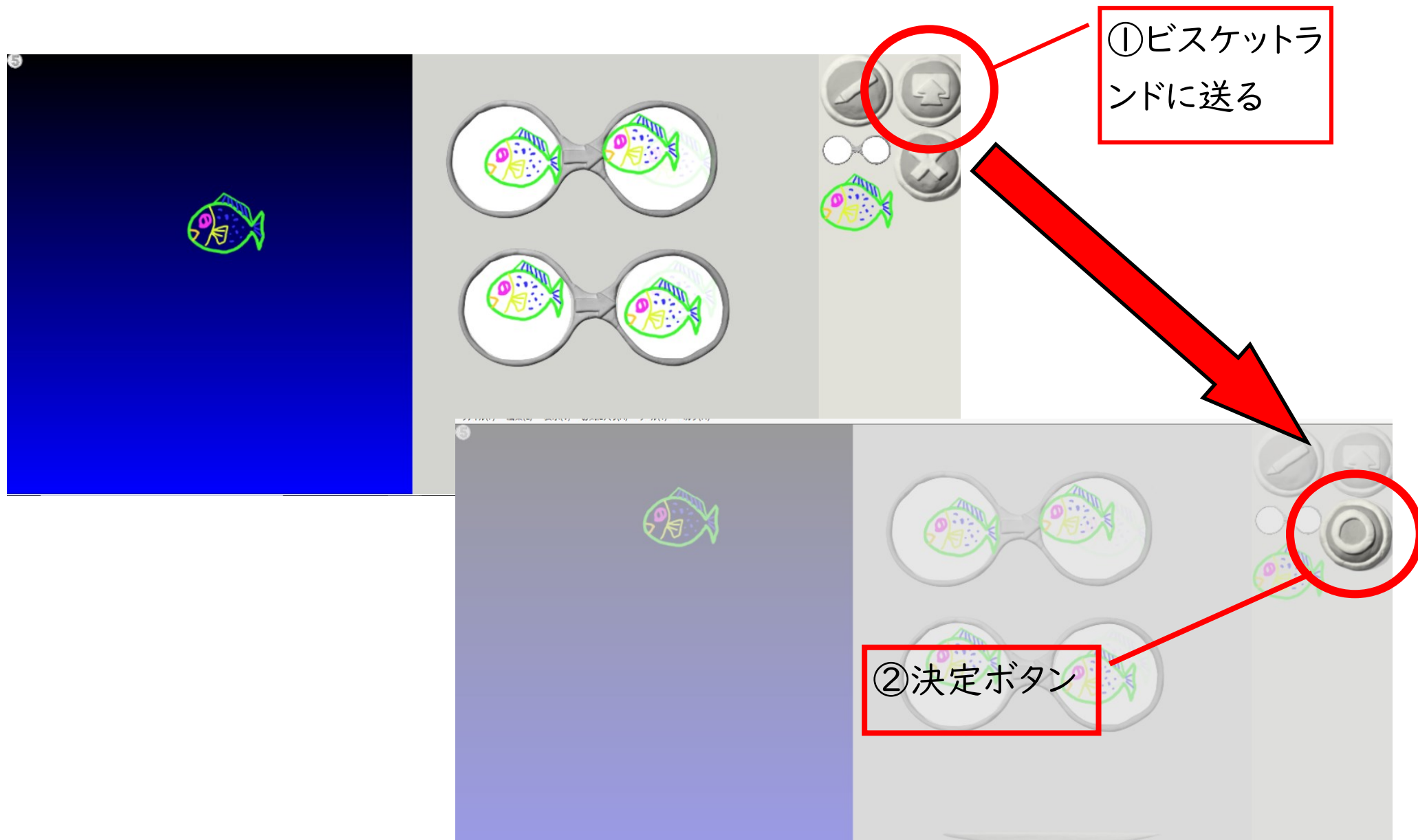
②メガネ置き場にメガネを置く。



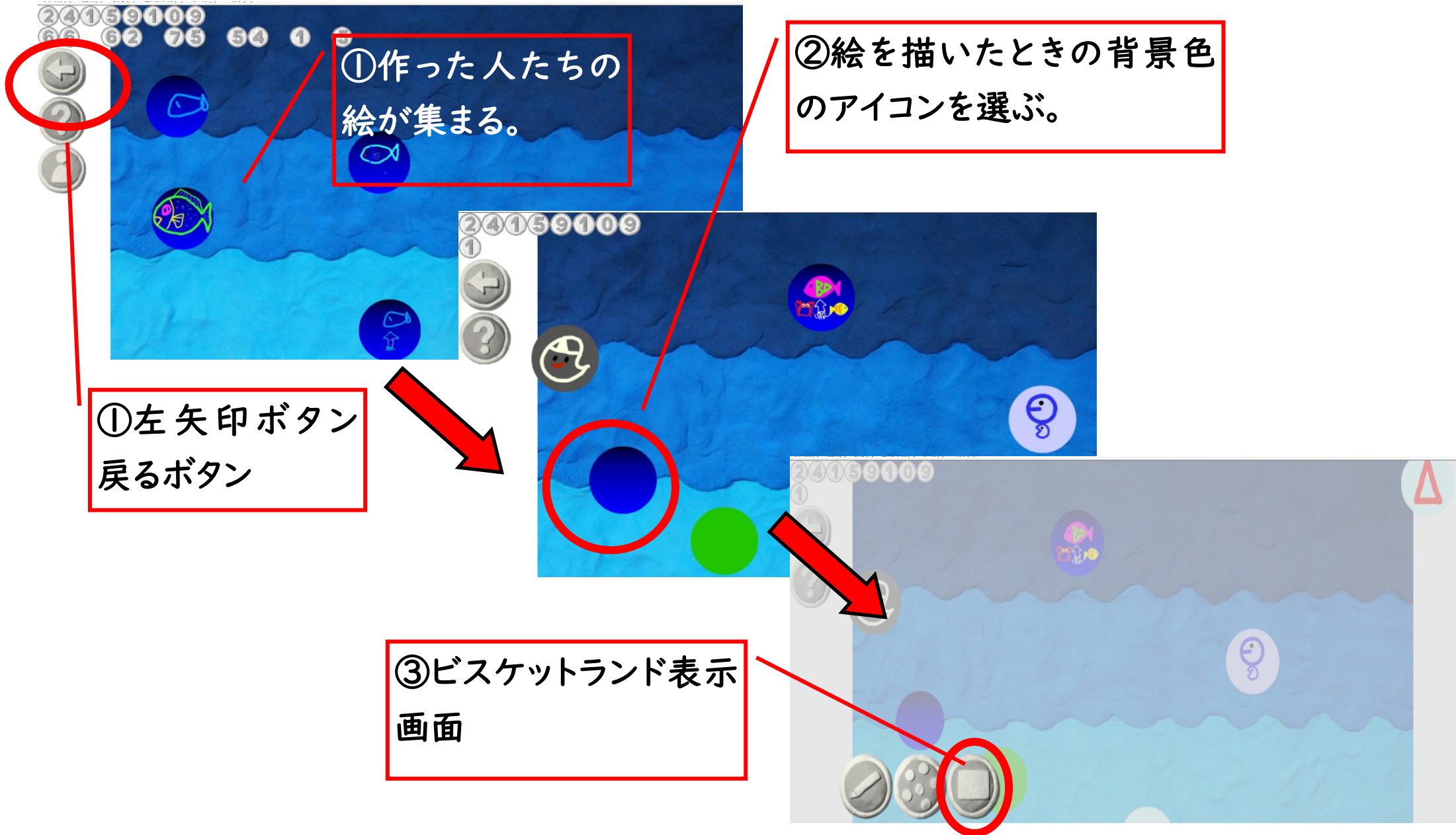
# 絵を動かそう③ (動きの種類)

	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





# 水族館の完成

