



授業・ワークショップの開催方法 (学校でビスケット3)

定番の授業やワークショップを、アカウントの登録など必要なく、手軽に開催する方法です。

ビスケットのホームページから8桁のコードを発行して実施をします。この8桁のコードは保存したデータを消すことはできませんので、基本的には使い捨てで使用できます。(例えば…3クラスで実施したい時→3つのコードを用意、午前と午後で2回ワークショップを実施したい時→2つのコードを用意)

保存した作品は、ビスケットのサーバに保管されます。作品を削除することはできません。8桁のコードを入力することで再度作品を確認することも可能です。(当分の間は保管される予定ですが、保管の保証はしておりません。あらかじめご了承ください。)

また、授業を順番に実施していく際は、同じコードを使い続けることもできます。ビスケットランドは以前制作した作品が残っているので、同じコードを使うことはできません。(同じコードを使用すると、以前制作した作品に絵が追加されていってしまいます。)

現在「学校でビスケット3」が公開されており、本システムで使用できる内容は以下です。※詳細はP.5をご覧ください。

●標準的なビスケットの授業・ワークショップ(5つ)

①ビスケットの基本 ②シミュレーション ③動きのデッサン ④動く模様 ⑤ゲーム入門

●もっとやさしいビスケット(5つ)

①お弁当作り ②進む方向 ③絵の変化 ④触るとでてくる・変わる ⑤触ると消える・変わる

●「音」機能入り自由制作環境

●「回転」機能入りビスケットランド

① 8桁のコードを発行する

- 1 ビスケットのホームページ (<https://www.viscuit.com>)を開き、上の「おしえる」をクリックすると、ページ下の「ビスケットをおしえる」に画面がスクロールする。



- 2 ビスケットをおしえるの「授業やワークショップを実施する」をクリックする。



- 3 学校でビスケット3の「このリンク」部分をクリックする。



4

8桁のコードが発行される。

このコードは忘れると探すことができませんのでメモなどを取り、忘れずに保管してください。

(63369306)

※毎回変わります



② 使用機材 (端末) で実施環境を呼び出す

5

実施環境を呼び出す方法はいくつかあります。使用機材や実施環境でやりやすい方法を選択してください。

5-1 | 発行したコードのURLを使用機材(端末)に共有し、URLに接続することで呼び出す

5-2 | ビスケットのホームページ「やってみる」から呼び出す

5-3 | アプリを立ち上げて呼び出す

5-1 | 発行したコードのURLを使用機材(端末)に共有し、URLに接続することで呼び出す
発行したページのURLをコピーします。URLの末尾に8桁のコードが入っており、このURLはコードによって異なります。

このページのURLを使用機材に共有し、「参加 (さんか) する」ボタンをクリックし、実施環境を呼び出すことができます。

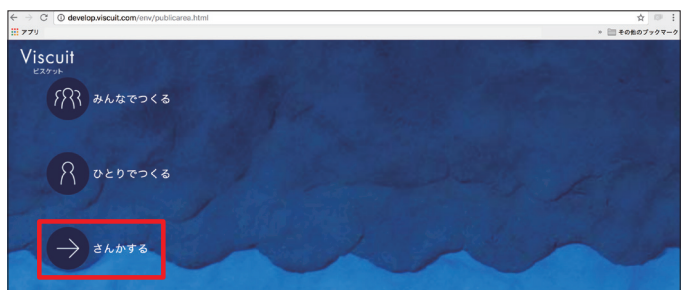


5-2 | ビスケットのホームページ「やってみる」から呼び出す

ビスケットのホームページ「ビスケットであそぶ」の「やってみる」をクリックする。



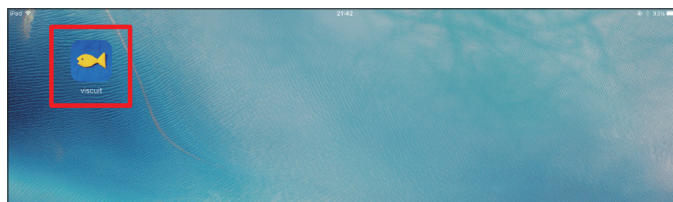
「さんかする」をクリックする。



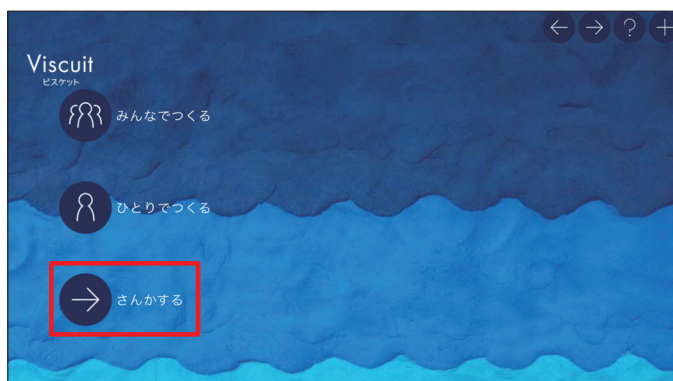
空欄に8桁のコードを入力し、下の「さんかする」をクリックすると、実施環境を呼び出すことができます。



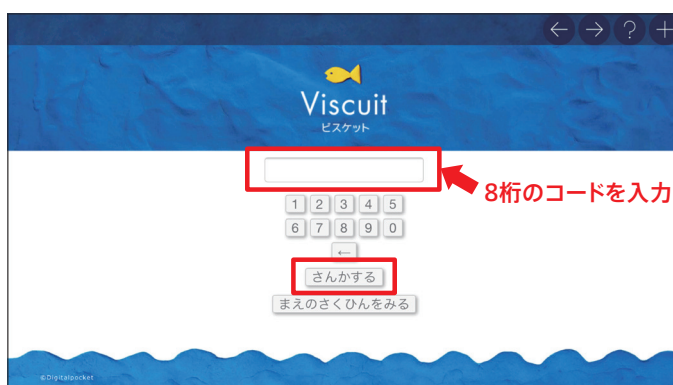
5-3 | アプリを立ち上げて呼び出す
タブレット・スマホなどのアプリを立ち上げる。



「さんかする」をクリックする。



空欄に8桁のコードを入力し、下の「さんかする」をクリックすると、実施環境を呼び出すことができます。



③ 授業・ワークショップを実施する

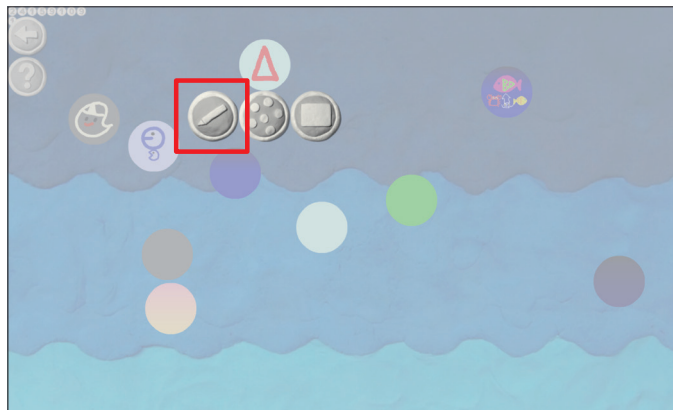
6 実施環境を呼び出すと、右の画面になる。実施する授業のアイコンをクリックする。



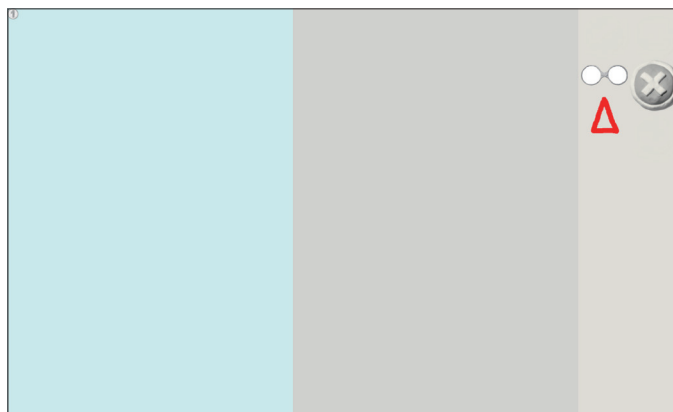
7 右は標準の授業の1「ビスケットの基本」の画面。上から順番に1ページずつの環境が一つの丸で表示されている。三角のアイコンをクリックする。



- 8 三角のアイコンをクリックして出てくる3つのボタンの一番左「鉛筆ボタン」をクリックする。
※他のボタンの機能については、別資料「画面・アイコン・ボタン機能説明」をご覧ください。



- 9 三角の制作画面が表示される。



公開資料についてのご案内

> <https://www.viscuit.com/documentdownload/>

学校でビスケット3で実施ができる授業・ワークショップについての資料がダウンロードできます。

ダウンロードできる資料

- 標準的なビスケットの授業・ワークショップ例資料
- 標準的な5つの授業の進行手順書
- 標準的な5つの授業の解説スライド(PDF)
- 標準的な5つの授業の解説台本
- もっとやさしいビスケット資料
- 画面・アイコン・ボタン機能説明資料



学校でビスケット3で公開されている環境について

学校でビスケット3で公開されている環境の詳細です。
実施内容の検討にご使用ください。



●標準的な5つの授業

- 1 ①ビスケットの基本(ビスケットランド)
基本を学ぶ練習4ページ・ビスケットランド6ページ
- 2 ②シミュレーション
シミュレーション1ページ
- 3 ③動きのデッサン
動きを学ぶ練習2ページ・棒人間ダンスのランド1ページ
- 4 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 ⑤ゲーム入門(たまごが割れたら)
「指マーク(タッチ)」がある自由制作環境6ページ

●もっとやさしいビスケット

- 1 ①お弁当作り
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・ビスケットランド6ページ
- 2 ②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・ビスケットランド6ページ
- 3 ③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・ビスケットランド4ページ
- 4 ④触るとでてくる・変わる
触ると星がでてくる練習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
- 5 ⑤触ると消える・変わる
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

●その他

- 1 ①ビスケットで音楽
「音マーク」と「指マーク(タッチ)」がある自由制作環境6ページ
- 2 ②回転機能入りビスケットランド
基本を学ぶ練習ページ4・回転の練習1ページ・「回転」機能があるビスケットランド6ページ