

## プログラミング教材「Viscuit」基本操作指導資料

### 1 教材の概要

Viscuit（ビスケット）は、原田康徳氏によって作られたユニークなビジュアル言語。パソコンのディスプレイやタブレットに描いた絵を動かしたり、その絵をつかって「ゲーム」やきれいな「うごく模様」を作ったりすることができる。文字は一切使わず、お絵かき感覚で未就学児でも使うことができる。

（参考）小学校を中心としたプログラミング教育ポータル/教材情報一覧から引用  
Viscuit <https://www.viscuit.com/>

### 2 指導時間 1時間

### 3 推奨学年 低・中学年

### 4 指導教科

B分類 学習指導要領に例示されていないが、学習指導要領に例示される 各教科等の内容を指導する中で実施するもの

【教科例】 図工、生活科、総合的な学習の時間

※総合的な学習の時間で行う場合は、探求的な学習活動を設定すること。

C分類 教育課程内で各教科等とは別に実施するもの

### 5 推奨環境

手書き入力

### 6 資料

- ・板書用掲示物（めがね・上へ・下へ・右へ・左へ・ゆらゆら・へんしん）
- ・児童用ワークシート

### 7 板書計画

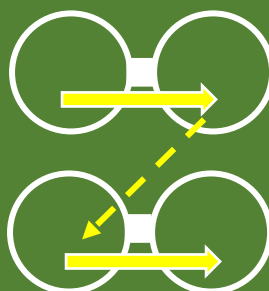
#### Viscuitであそぼう

#### ビスケットでかいた「え」をうごかさそう

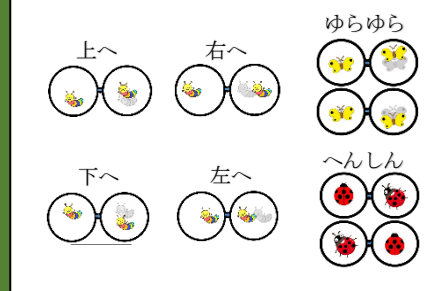
##### <すすめかた>

- ①えをかく
- ②うごかさ
- ③たしかめる
- ④①～③をくりかえす
- ⑤はっぴょうする

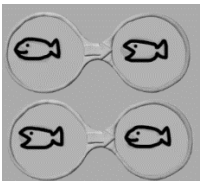
##### <プログラム>



#### めがねのきまり



## 8 本時の展開

学習活動	教師の指導・支援	備考
1 Viscuitでできることを知る。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・教師が実際に作品を作っていく過程を見せる。</li> <li>例 ①魚の絵を描く</li> <li>②めがねに魚を入れる</li> </ul>	
ビスケットでかいた「え」をうごかそう		
2 Viscuitを使って、描いた絵を動かす。 <ul style="list-style-type: none"> <li>・Viscuitの基本操作を理解する。</li> <li>① 各アイコンの役割(絵を描く・遊ぶ・保存・閉じる・設定画面・回転・指・音)</li> <li>② 画面の名称(ステージ・メガネや部品置き場・ごみ箱)</li> <li>③ 絵の描き方</li> <li>④ 部品置き場からステージへの移動方法</li> <li>・「めがね」の使い方を理解する。</li> <li>① 上下左右に動かす場合</li> <li>② ゆらゆら動かす場合</li> <li>③ へんしんさせる場合</li> <li>・自由に作品を作り、作った作品を紹介する。</li> </ul> 3 ふりかえりをする	<ul style="list-style-type: none"> <li>・教師の端末画面と板書を使い、わかりやすく提示する。</li> <li>・「めがね」を下に繋げることで、描いた絵が、元に戻ることをおさえる。</li> </ul>  <ul style="list-style-type: none"> <li>・工夫した動きのある作品を随時紹介する。</li> <li>・友だち同士で見せ合ってよいことを伝える。</li> <li>・ワークシートに記入させて、感想を交流させる。</li> <li>・保存する場合は、その方法も教える。※一部機能については、有料化されている場合があるので、事前に確認しておくこと。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・大型提示装置等を準備しておく。</li> <li>・ワークシート</li> </ul>

## 9 次時への展開 (時数)

