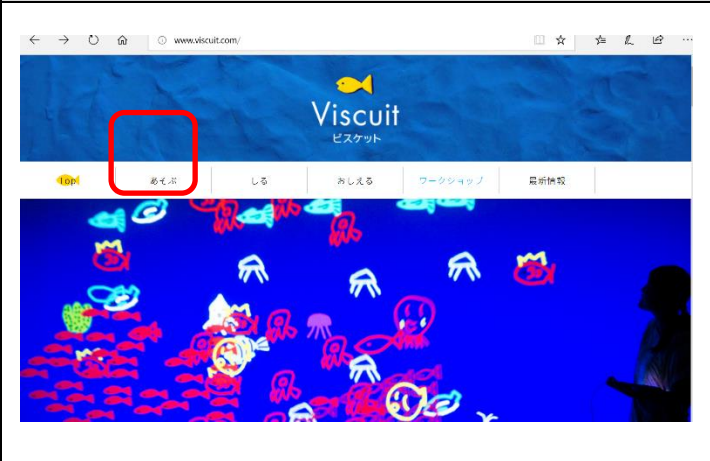

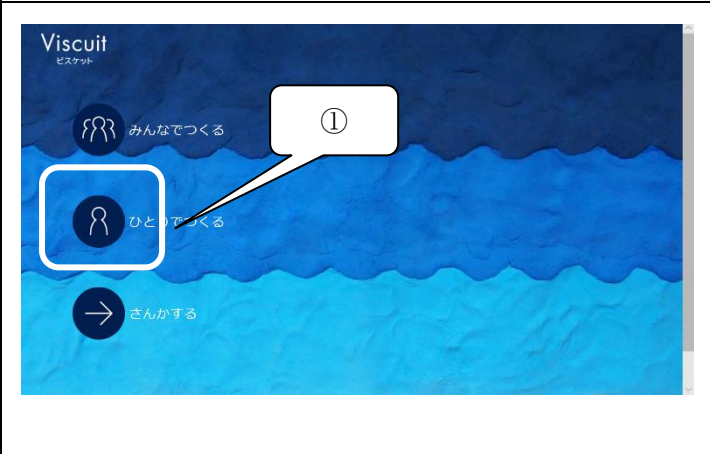

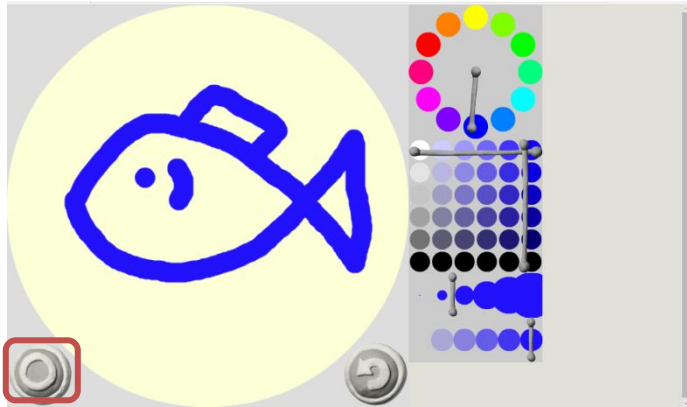

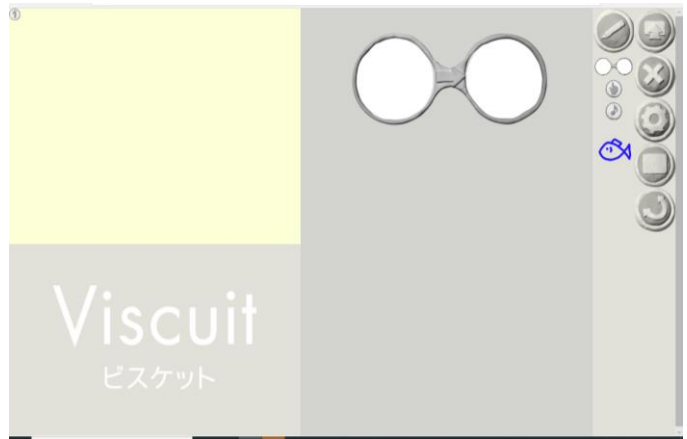
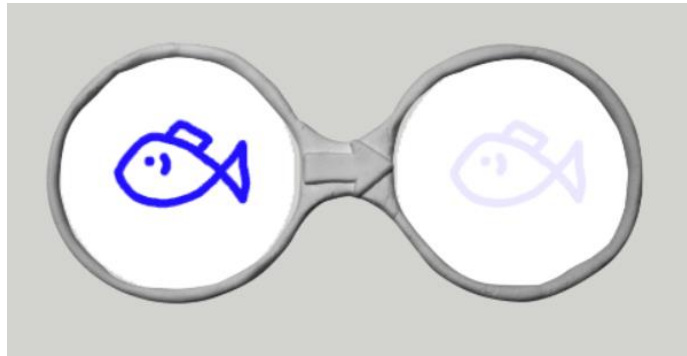
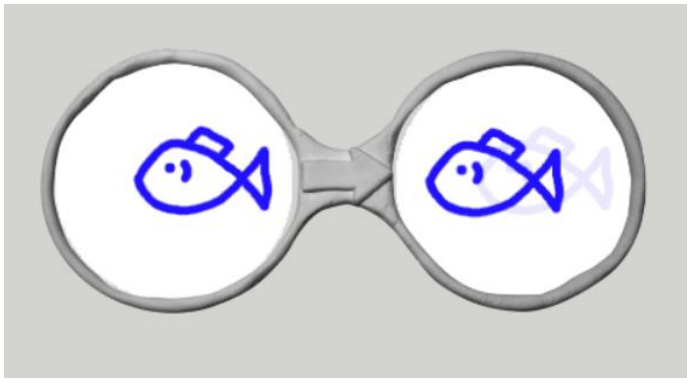

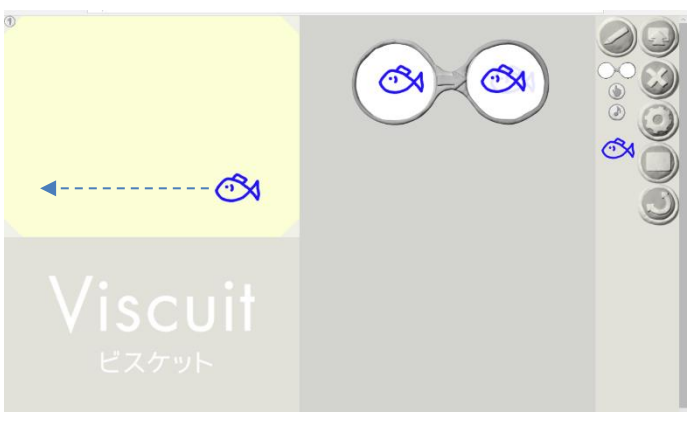
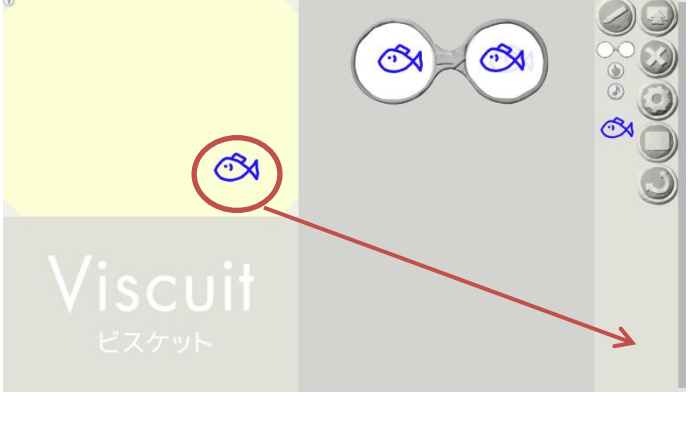


小学校1・2年生【図画工作】海のいきものを動かそう


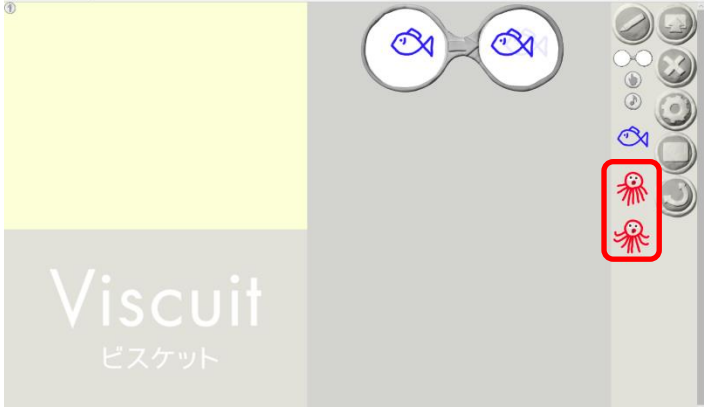
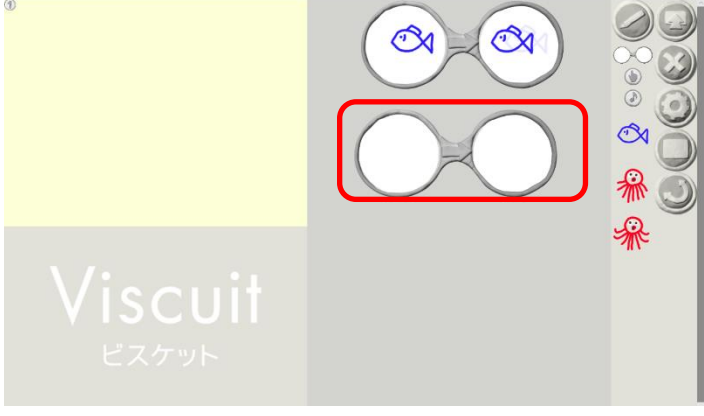
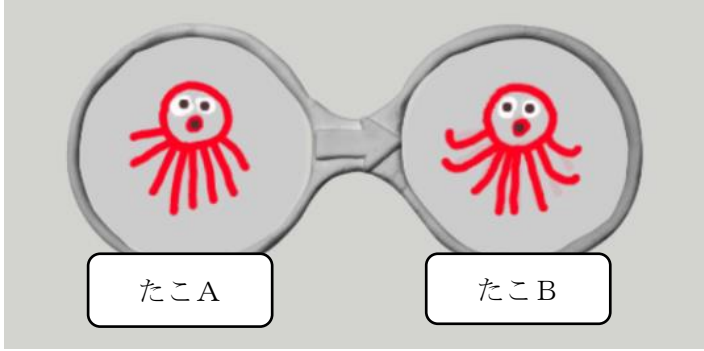
画面	操作
	<p><b>Viscuit を起動しましょう</b>                      (1) ブラウザを立ち上げ、下記の URL にアクセスします。</p> <p><a href="https://www.viscuit.com/">https://www.viscuit.com/</a></p> <p>「あそぶ」をクリックします。</p>
	<p>(2) 「やってみる」をクリックします。</p>
	<p>(3) 「ひとりで作る」モードで起動します。</p> <p>①「ひとりで作る」をクリックします。</p> <p><b>【ポイント】</b>                      「ひとりで作る」モードでは、めがねの左右に入れる部品の数を変えることができます。</p>
	<p>②背景色を選択します。                      どの色を選んでもよい。保存するときには、色別になっています。</p>
	<p>③鉛筆のマークをクリックします。</p>

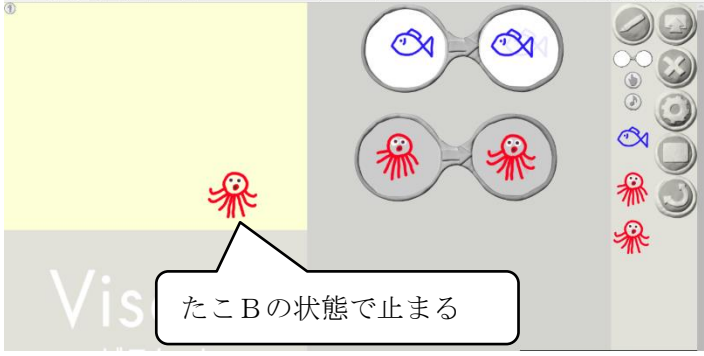
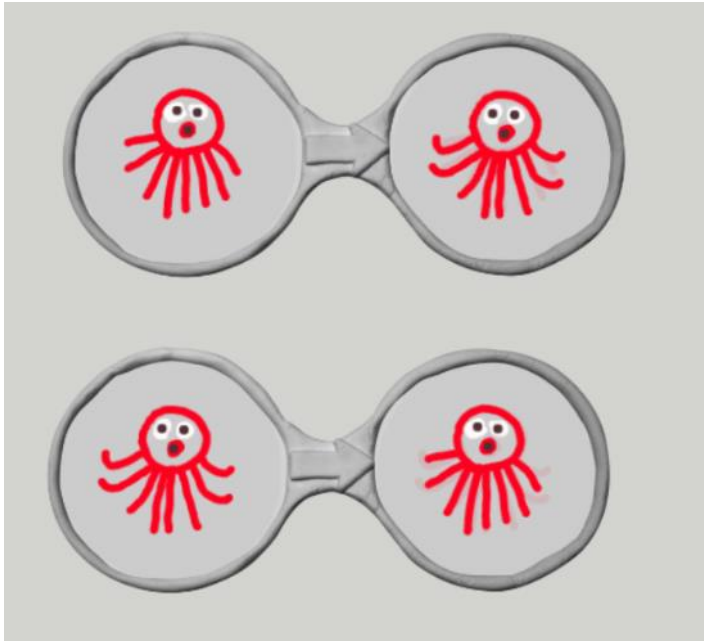
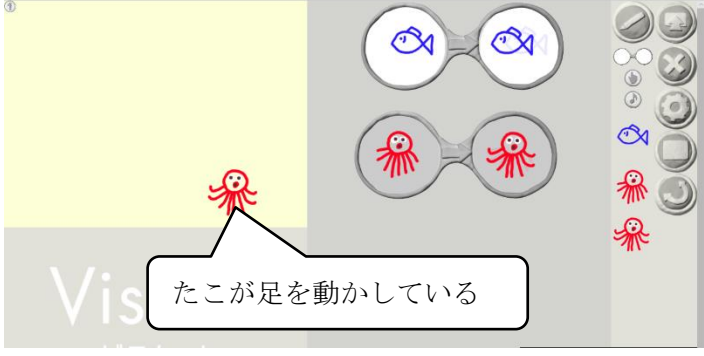
画面	操作
<p>&lt;制作画面&gt;</p> 	<p>(4) Viscuit の&lt;制作画面&gt;が表示されます。</p>
	<p>絵(部品)を描いて動かしてみましょう</p> <p>さかなの絵を描いて、ステージで動かしてみましょう。</p> <p>(1) &lt;制作画面&gt;の「えんぴつボタン」をクリックして、&lt;お絵描き画面&gt;に移動します。</p>
<p>&lt;お絵描き画面&gt;</p> 	<p>(2) 絵(さかな)を描きます。</p> <p>①色や太さを選びます。      &lt;お絵描き画面&gt;の左側で色や太さを選択することができます。</p> <p>A カラーパレット 色(色相)を選択      B カラーパレット 色の明度と彩度を選択      C 線の太さを選択      D 線の透明度を選択</p>
	<p>②右側の丸の中に、マウスや指先を使って絵を描きます。</p> <p>【ポイント】      間違えたときは、「戻るボタン」(E)で一つ前に戻ることができます。</p>


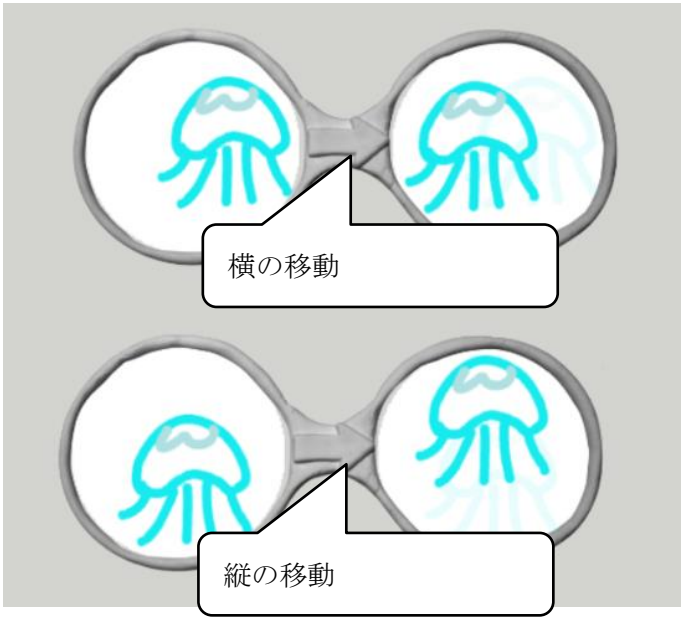
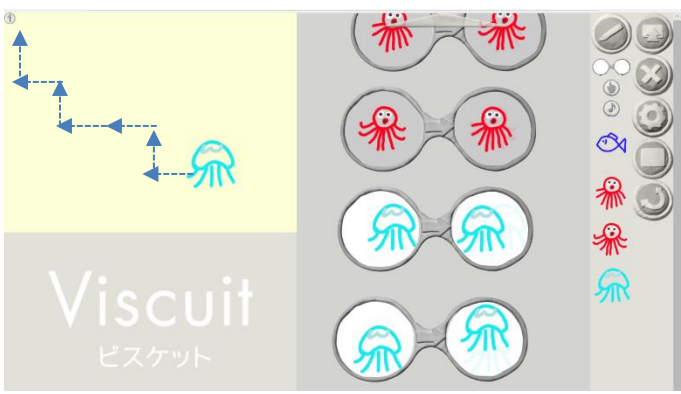
画面	操作
	<p>③絵が完成したら、「丸ボタン」をクリックして、 &lt;制作画面&gt;に戻ります。</p>
	<p>④&lt;制作画面&gt;の左側にある「部品置き場」に描いた絵が表示されます。</p> <p>【ポイント】 絵の修正をするときは、絵（部品）を長押しして表示される「えんぴつ」の絵をクリックしてください。</p>
	<p>(3)「さかな」の動きのルールを作ります。</p> <p>①&lt;制作画面&gt;の「めがね置き場」にめがねを配置します。</p>
	<p>②めがねに「さかな」の絵を配置します。 めがねの左側に「さかな」を入れます。</p>

画面	操作
	<p>③左の位置と少しずらした状態で、めがねの右に「さかな」を入れます。</p> <p>【ポイント】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・めがねの左に絵（部品）を配置すると、めがねの右には、めがねの左に入れた絵が薄く表示されています。これを参考にして、少しずらして、めがねの右に絵を置きましょう。</li> <li>・めがねの右の「さかな」を図のようにおくと、前に進むさかなになります。置き方については、動きを確認してから考えるようにするとよいでしょう。</li> </ul>
	<p>(4) さかなを動かしてみましょう。</p> <p>①「部品置き場」から「ステージ」に「さかな」をドラッグします。</p> <p>【ポイント】</p> <p>ドラッグする位置はどこでも構いません。</p>
	<p>②「ステージ」の「さかな」が動いています。</p> <p>【ポイント】</p> <p>(3) の③での「さかな」の置き方によって、さかなはいろいろな動きをします。どのように置くと、前向きに動くのか考えましょう。</p> <p>【ポイント】</p> <p>動きの速さと置き方についても考えましょう。</p>
	<p>【参考】ステージの部品やめがねを消す方法</p> <p>&lt;ステージ&gt;に配置した部品や&lt;めがね置き場&gt;のめがねを消すときは、部品置き場までドラッグします。ただし、めがねを消すときは、中に入れている部品を先に消しておきます。</p>

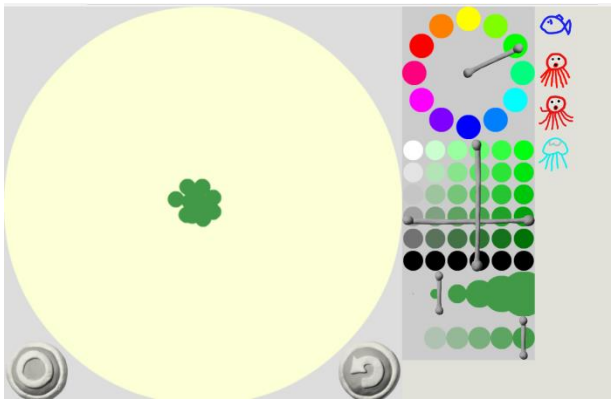
画面	操作
	<p><b>絵(部品)に変化をつけましょう</b>  「たこ」の足に変化をつけて動かしてみましょう</p> <p>(1) 2種類の絵を描きます。</p> <p>① 「たこ」の絵を描きます。描き終わったら、「○」ボタンをクリックして&lt;制作画面&gt;に戻ります。</p>
	<p>② 「部品置き場」に「たこ」(たこA)の絵が表示されています。</p>
	<p>③ 別の「たこ」の絵を描きます。  &lt;お絵描き画面&gt;の右に①で描いた絵(たこA)が表示されているから、これをクリックします。</p>
	<p>④ クリックすると丸の中に絵が薄く表示されます。また、絵に使用している色も表示されます。これらを参考にして、もうひとつの「たこ」(たこB)を描きます。</p>

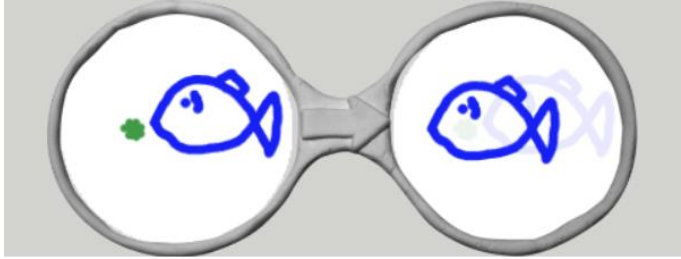
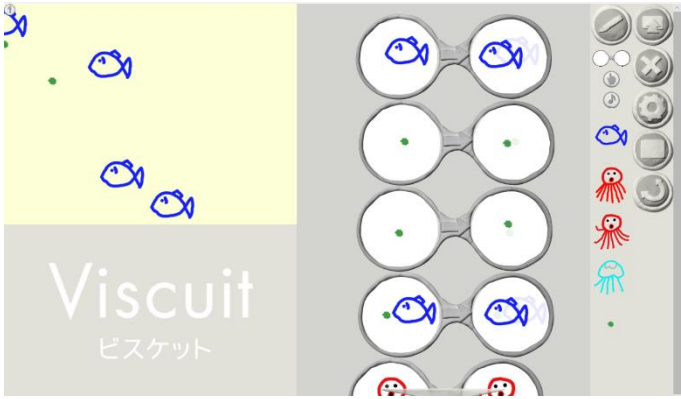
画面	操作
	<p>⑤ 薄い絵に重ねるように、新しい絵を描いていきます。動きがわかるように足の部分を少し変えます。 絵が描けたら、「丸ボタン」を押して戻しましょう。</p>
	<p>⑥ 2種類のたこが「部品置き場」に表示されています。</p>
	<p>(2) 「たこ」の動きに変化をつけましょう。 ① &lt;制作画面&gt;の&lt;めがね置き場&gt;に新しいめがねを置きます。</p>
	<p>② めがねの左に(たこA)、右に(たこB)を入れます。</p>

画面	操作
	<p>③ステージに「たこ」を入れます。</p> <p>【ポイント】 この状態で、ステージにたこを入れると、どちらのたこも(たこB)の状態になります。 (たこA)に戻すためにはどのようにすればよいかを考えることが大切です。</p>
	<p>④めがねを追加して、左に(たこB)、右に(たこA)を入れます。</p> <p>【ポイント】 たこAからたこBへの変化、BからAの変化の2つの動きがあるので、めがねが2つ必要です。</p>
	<p>⑤ステージのたこが足を動かしていることを確認します。</p> <p>【ポイント】 めがねの中の位置を変化すると、移動をさせることもできます。</p>

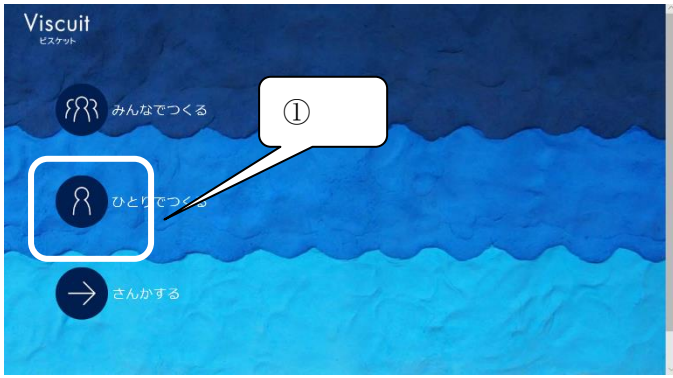
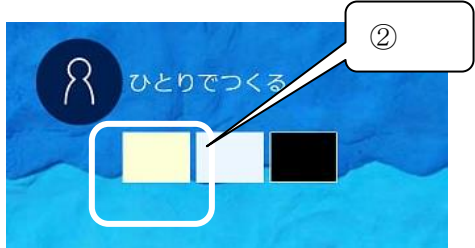
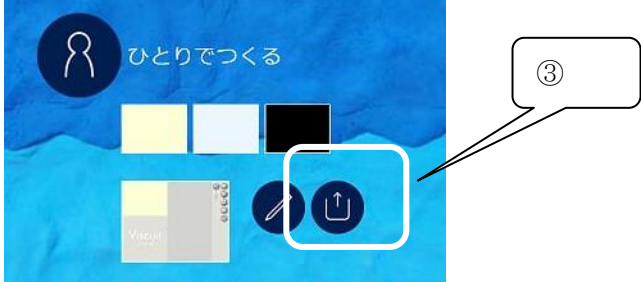
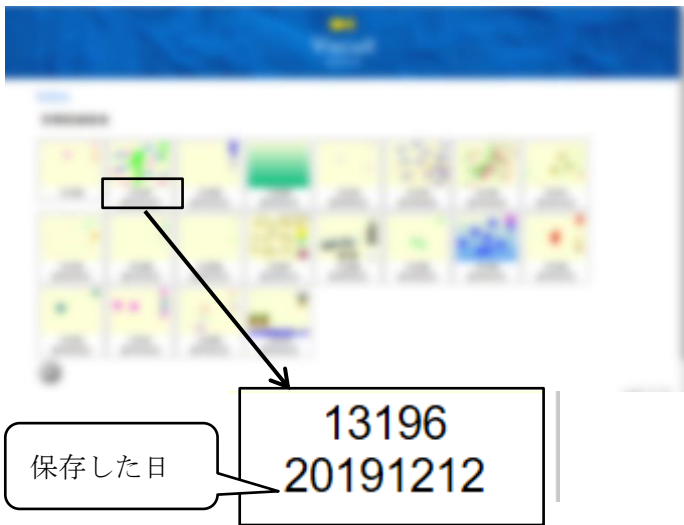
画面	操作
	<p><b>応用</b>            さまざまな生き物を描いて、動かしてみましょう</p> <p><b>【ポイント】</b>            ここからは、教員が説明するのではなく、児童が自ら、さまざまな動きを発見することが大切です。</p>
	<p><b>練習1</b> 絵をゆらゆらと動かしてみましょう</p> <p>(1)くらげをゆらゆらさせます            ① くらげの絵を描きます。</p>
	<p>② &lt;めがね置き場&gt;にめがねを2つだし、横に移動するめがね、縦に移動するめがねの2種類を作ります。</p> <p><b>【ポイント】</b>            同じ絵に対して2種類の動きを作っています。</p>
	<p>③くらげをステージにいれると横の動きと縦の動きのどちらかを選んで動きますから、ゆらゆらと揺れているように見えます。</p> <p><b>【ポイント】</b>            同じ絵に対して、2つ以上のめがねを入れるとランダムでどちらかの命令を選びます。</p>

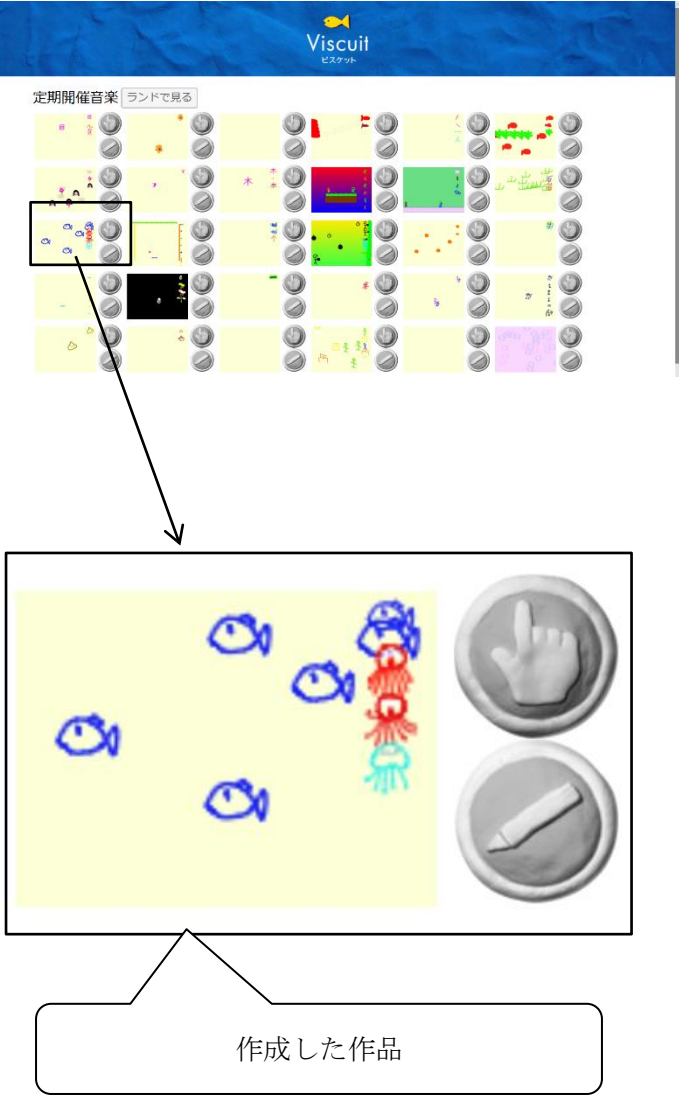
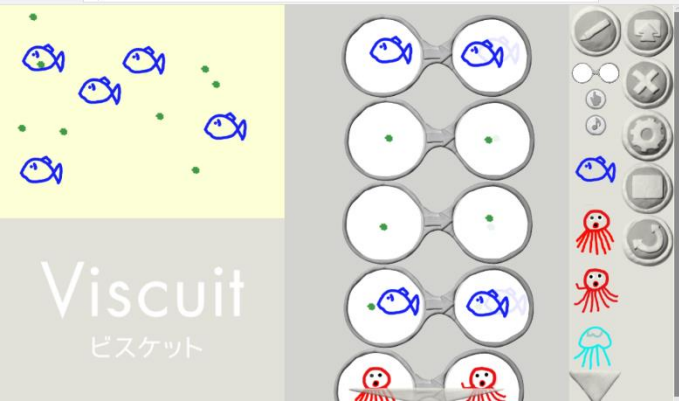


画面	操作
	<p>練習2 「さかな」が「えさ(プランクトン)」を食べるようにしましょう</p> <p>(1)「えさ」と「さかな」を動かします。</p> <p>①えさの絵を描きます。</p> <p>【ポイント】 大きさに気を付けて描きます。</p>
	<p>②めがねを置き、「さかな」と「えさ」の動きを作ります。</p> <p>【ポイント】 「えさ」をゆらゆらとさせるために「えさ」の動きには、めがねを2つ使っています。</p>
	<p>③&lt;ステージ&gt;に「さかな」と「えさ」を配置します。「さかな」と「えさ」は動いていますが、ぶつかったり何も起こらないことを確認します。</p>
	<p>(2)ぶつかったら…のめがねを作ります。</p> <p>①「めがね置き場」にめがねを置き、左側に、「さかな」と「えさ」を入れます。</p> <p>【ポイント】 えさを食べる設定なので、「さかな」の前に、「えさ」をおきます。</p>

画面	操作
	<p>②右側には、「さかな」だけを置きます。        図では、「えさ」を食べて、少し前に進んでいる状態に配置しています。</p>
	<p>③ &lt;ステージ&gt;の「さかな」が「えさ」を食べていく様子を確認します。</p> <p><b>【ポイント】</b>        『ひとりをつくる』モードで作成すると、めがねの右と左の部品の変えることができます。</p>

画面	操作
	<p><b>保存と呼び出しをしましょう</b></p> <p>(1) 保存します。</p> <p>①「送る」ボタンをクリックします。</p> <p><b>【ポイント】</b> 「送る」を実行すると Viscuit のサーバーに送信され、公開状態になります。</p> <p>学校で使用する場合は、申請により学校のサーバーや市町村教育委員会のサーバーを利用することも可能です。</p>
	<p>②部品置き場のほかのボタンが薄くなり、「○」ボタンのみが表示されます。「○」ボタンをクリックします。</p>
	<p>③画面から絵が消えて初期画面に戻ります。これで Viscuit のサーバーに送信が終了した状態です。</p>

画面	操作
	<p>(2) 読み込みをします。 「ひとりでつくる」モードを選択します。</p> <p>①「ひとりでつくる」をクリックします。</p>
	<p>②背景色を選択します。 作品を作ったときの背景色を選びます。</p>
	<p>③「過去の作品の表示」ボタンをクリックします。</p>
	<p>④背景色に合わせた保存の部屋の一覧が表示されます。 それぞれの部屋には、番号と保存した日がかかれています。</p> <p>※送信した作品は、保存を実行した日の部屋のどれかに保存されています。なお、先頭の部屋には日付は入っていませんが、新しいものから表示されています。 (画像は著作権を考慮してぼかしています)</p>

画面	操作
 <p data-bbox="347 1234 517 1267">作成した作品</p>	<p data-bbox="826 230 1481 389">⑤該当の日の部屋を探し、絵を参考にして作成した作品を探します。 見つかったら、「えんぴつ」ボタンをクリックします。</p> <p data-bbox="826 443 1481 562">【ポイント】 次回からは、この部屋番号を覚えておくことで、作品を呼び出すことが可能です。</p>
	<p data-bbox="826 1480 1481 1554">⑥作品が表示されますから、再度、編集することが可能です。</p> <p data-bbox="826 1608 1481 1727">【ポイント】 編集後、もう一度、送信を行うと、同じ場所（部屋）ではなく別の新しい部屋に保存されます。</p>