

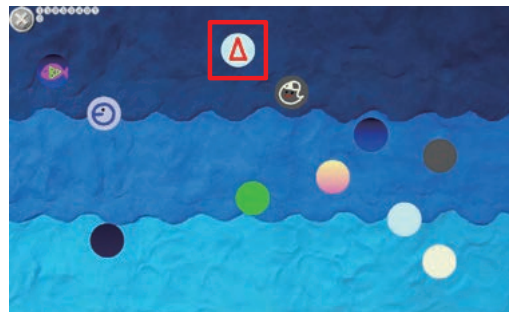


ワークショップ進行手順 ▶ ビスケットランド

① めがねの基本

1 「ビスケットランド」コンテンツ画面

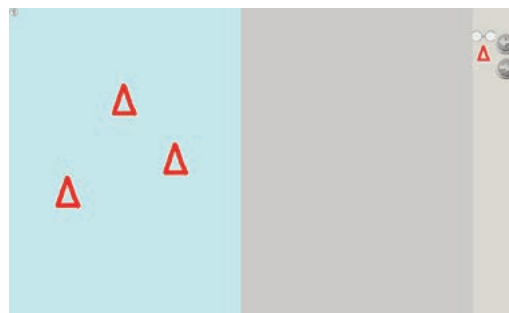
一番上の赤い三角が書いてあるボタンをクリックし、鉛筆ボタンをタッチする。上のボタンが1ページ目で2ページ目以降、下に続く。この画面では、丸いボタンの位置がランダムに出てくる。



2 めがねの基本、三角のページ画面

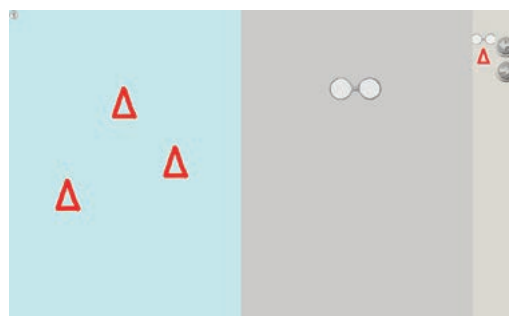


3 三角をステージに3個入れる。



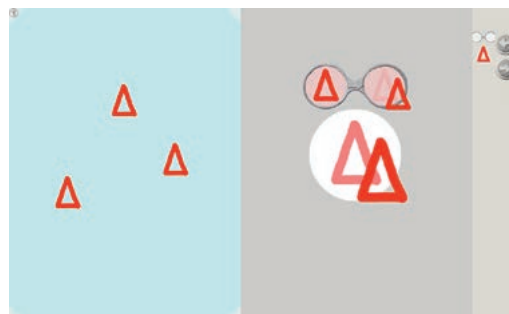
4 めがねをめがね置き場に置く。

このめがねを使ってビスケットに命令する。

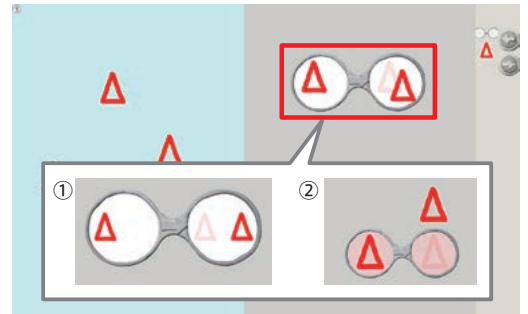


5 めがねの左に三角を1つ、反対側(右)にも1つ入れると…

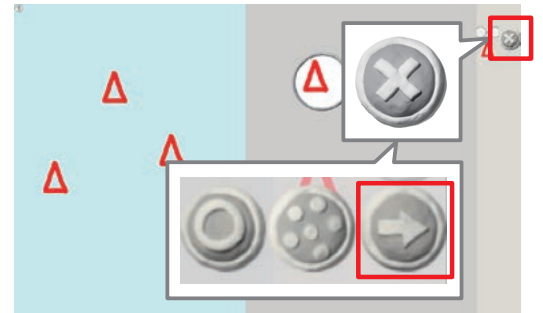
ステージの三角が動き出す。
めがねの中の三角をずらすと、動き方が変わる。



- 6** 〈めがねの秘密〉
 めがねは、元の絵(左)をこっちの絵(右)に変える、という命令をビスケットにしている。
 めがねの中に薄く出ている絵が元の絵。
 ずらせばずらすほど速く動き(図①)、近づくとゆっくりと動く。
 ずらしすぎるとめがねが壊れて動きが止まる。壊れるとめがねはピンクになる(図②)。



- 7** [×]を押し、右矢印ボタンを押して次のページに進む。
 点々ボタンは作品一覧ページへ、[○]は一覧ページに戻る。

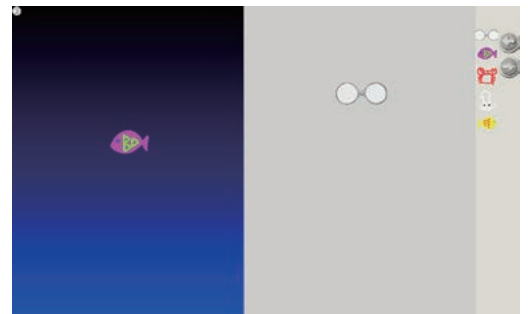


2 動きの練習

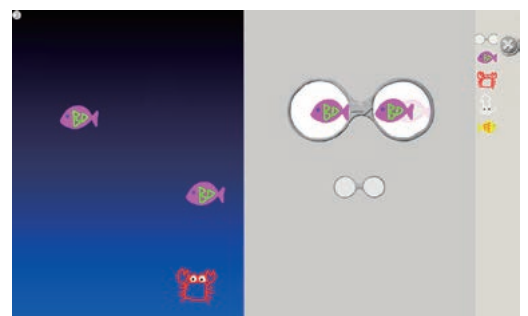
- 8** 動きの練習、魚のページ画面
 絵にあった動きをめがねで作る練習。



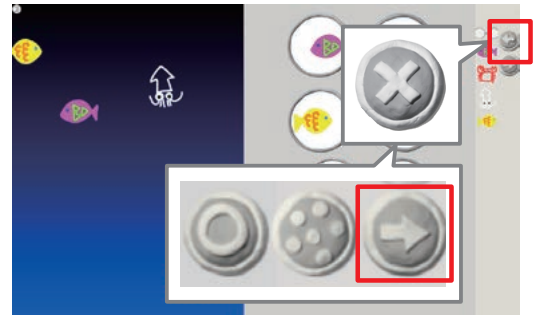
- 9** まず1つ、三角で覚えた動かし方を復習しながら動かす。
 絵にあった動きを意識させる(図③)。



- 10** 残りの3つも海に泳がせる。



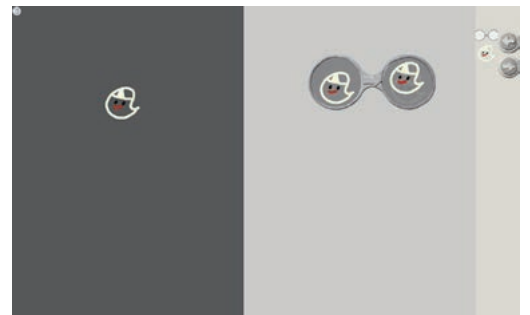
11 次のページへ。



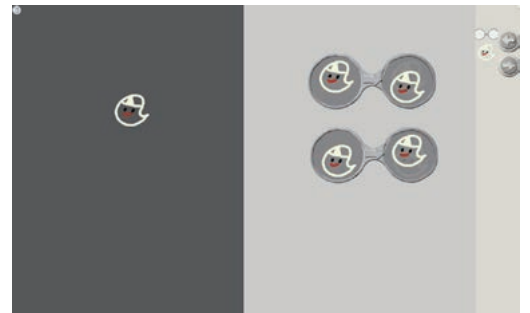
12 ランダムな動き、おばけのページ画面



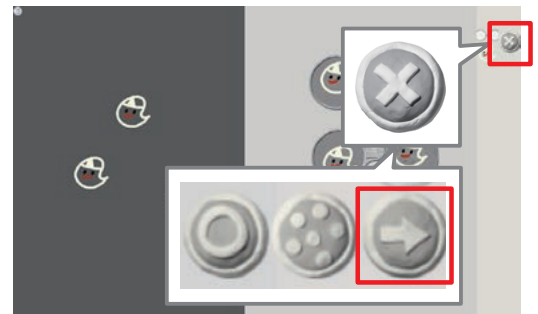
13 おばけの動きを作る。
今までと同様1つのめがねで作ると、直線的にしか動かない。
おばけっぽく動かすには…



14 めがねを2つ使う。
下に動くめがねと上に動くめがね、2つ使うことで下に行ったり上
にいたりする命令になる。
めがねはランダムに選ばれるため、めがねの置く順番は関係ない。
左右や、止まるめがねなどを組み合わせても面白い動きになる。
3つ以上使うこともできるので、いろいろと試してみると良い。



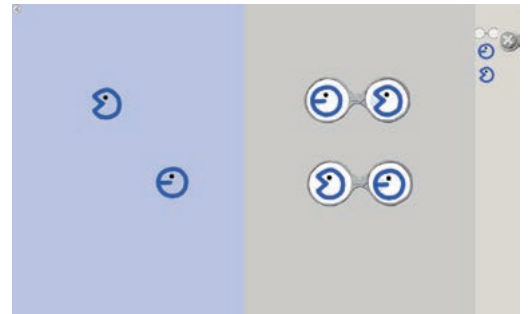
15 次のページへ。



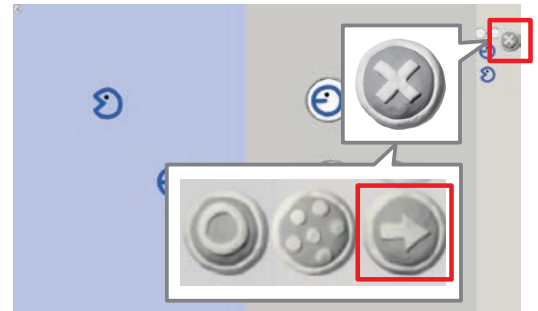
16 2コマの動き、パクパクのページ画面
口を閉じた絵と開いた絵の2つを使って、口をパクパクさせる。
異なる2つの絵を使った2コマの動きを作る練習。



- 17** めがねを2つ使って、口を閉じた絵を開く絵にして、口を開いた絵を閉じた絵にする。
この2つが繰り返して命令しているので、ずっとパクパク動く。
パクパクしながら前に進むには、絵を進む方向にずらして置く。



- 18** 次のページへ。



③ ビスケットランド (グループでの自由制作)

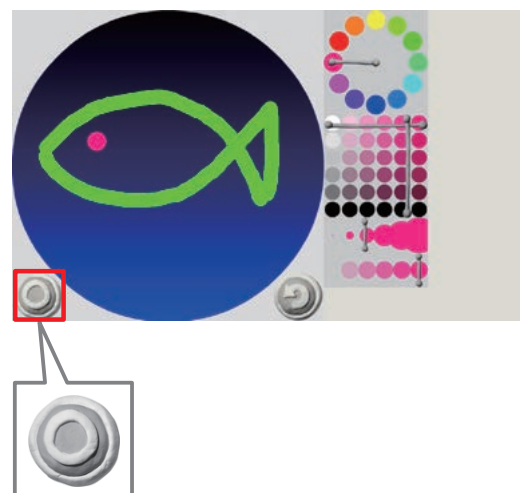
- 19** ビスケットランド、ページ画面
グループで1つの世界を作ることができる。
※画面は「海」



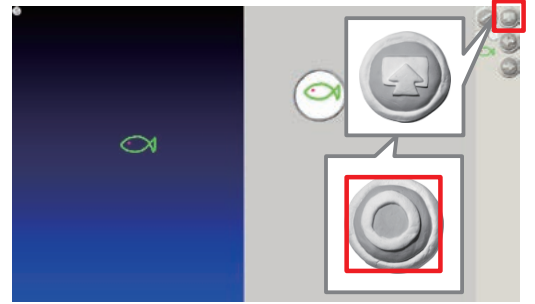
- 20** 新しいボタン、[えんぴつ] ボタンを押して、絵を描く。



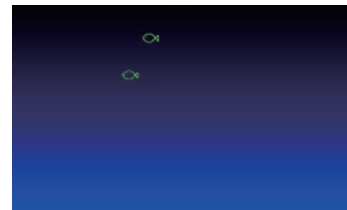
- 21** まるい画面の中に絵を描く。
パレットを使って、いろいろな線が描ける。
※色相・明度・彩度・線の太さ・線の透明度・削除の方法など、お絵かき機能は1ページ目を参照
絵が描けたら[○]を押す。



- 21** 描いた絵は右側のボタンが並んでいる、めがねの下に出てくる。
部品を動かしたら、[送る]ボタンを押して、[○]を押す。
そうすると…

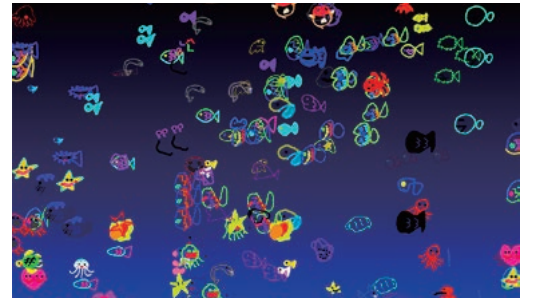


- 22** 絵が消えて、ランドに送られる。
ランド表示したタブレットを各グループに配置。
ランドは、画面を開いた際に作品が送られていなければ画面は黒いまま。作品が送られて読み込まれたら背景と絵が出てくる。



←ランド用画面

- 23** ビスケットランド鑑賞
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させて、みんなで鑑賞。



ランド用画面の表示方法

コンテンツ画面で、表示したいページを押して出てくる、「□」ボタンを押すと、ランド用の画面が表示される。



代表的なビスケットランド



海

おばけやしき

おかしな国

草原

空

宇宙