



Viscuit Conference

2026

一般発表要旨集

2026年8月17日(月)

皇學館大学

一般発表要旨集 目次

ポスター発表 [概要発表 10:15～11:30 個別質疑応答 11:40～12:40]

1	身体性を伴うプログラミング体験の構築 –メディアを介した「表現」と「鑑賞」の往還– 古家 美和（兵庫県太子町立太田小学校）	3
2	日本語国際教育とプログラミング –Viscuitの基本を用いた授業実践– 稲田 路子（新宿区立戸山小学校 / 東京都小学校プログラミング教育研究会 / 特定非営利活動法人タイプティー）	4
3	想像力と言語化力を磨く！ビスケットと生成AIを対比させた小6理科の挑戦 高橋 尚子（株式会社Tech UP）	5
4	「やってみたい！」を引き出すビスケットの世界 ～「できた！」がつながる異学年交流を通して～ 三橋 優花・加古 愛・公文 美貴（愛知県常滑市立大野小学校）	6
5	児童を対象としたプログラミング教育の実践 –Viscuit を用いた学ぶ場の設定と児童の学びの関係– 金丸 桃子（四日市市立海蔵小学校）	7
6	皇學館大学夏休み小学生向けのViscuit教室を振り返って 市川 陽介・小南 佐友・上野 泰弘（皇學館大学）	8
7	小学生向け放課後教室『ビスケット塾』の実践報告 関水 佑梨子（香川富士見丘幼稚園）	9
8	質的研究法を用いたViscuit実践の研究 渡辺 勇士（日本大学）・渡邊 景子（東京女子体育大学）	10
9	子どもたちは選んでいる ～快適なビスケット活動をめざして～ 渡辺 富士子（上谷学園幸幼稚園）	11
10	生活単元学習の中でのビスケット活用事例 竹内 裕子（京都市立翔鸞小学校）	12
11	三重県の特別支援学校でのビスケットの実践紹介 三重自立活動研究会・東海カンファレンス三重（石井幸仁（三重県立特別支援学校伊賀つばさ学園）ほか）	13

ポスター発表 [概要発表 10:15～11:30 個別質疑応答 11:40～12:40]

- | | | |
|----|--|----|
| 12 | 多様な子どもたちが取り組めるビスケットチャレンジの設計
井上 愉可里 (合同会社デジタルポケット/青山学院大学客員講師)・原田 康徳 (合同会社デジタルポケット) | 14 |
| 13 | プログラミング教育 ”じゃないほうの” ビスケット
鎌江 文子 (合同会社デジタルポケット) | 15 |
| 14 | 新Viscuitで完全版テトリス作成に挑戦してみた
金子 正晃 (デジマインド) | 16 |

講演・対談

- | | |
|----------|--|
| 基調
講演 | AI時代に求められる力について、一緒に考えてみませんか? ～続*もしも大阪のおばちゃんの先生が生成AIを活用したら～
小川 修史 (兵庫教育大学) |
| 特別
講演 | AIがつくる時代に、なぜ自分でつくるのかービスケットから考える「作る側」の教育ー
原田 康徳 (合同会社デジタルポケット) |
| 対談 | だれでもわかる・できる・プログラミング ～生成AIとぼくらのビスケット～
小川 修史 (兵庫教育大学)・原田 康徳 (合同会社デジタルポケット) |

ポストカンファレンス 8/18

- | | |
|----------|---|
| 模擬
授業 | 【入門】初めてのビスケットプログラミング
野村 徹也 |
| 模擬
授業 | 【応用】パスワードのひみつ
林 孝茂 |
| ws1 | 手作りのプログラムとAIが作るプログラム
原田 康徳・高橋 尚子 (株式会社Tech UP) |
| ws2 | ビスケットでセンサーをやってみよう!
皇學館大学大杉ゼミ |

身体性を伴うプログラミング体験の構築 —メディアを介した「表現」と「鑑賞」の往還—

古家 美和（兵庫県太子町立太田小学校）

私にとってのビスケットの良いところ

直感的な操作で自由な形が描け、
動きによる新しい造形表現が簡単に試せる点

図画工作科の授業において、タブレット端末を活用した学習活動が普及する一方、児童の表現活動がタブレットの画面の中に終始し、低学年特有のダイナミックな身体性や感情を伴った造形活動が希薄化するという課題が生じている。本研究では、小学校第1学年を対象とした図画工作科の題材「ここにうつすと」の実践を通じ、デジタルメディアと現実の身体や空間を融合させた、身体性を伴うプログラミング表現および鑑賞のあり方を検証することを目的とした。本実践は、学級担任と情報教育担当教員との密接な連携のもと、ビジュアルプログラミング言語「Viscuit」とプロジェクターを組み合わせ、画面内の表現を現実の空間へと拡張する試みとして展開した。

まず第1次では、プロジェクターの基本操作やViscuitでのアニメーション制作を学び、プロジェクションマッピングの手法をヒントに、空間へ投影するイメージを膨らませた。続く第2次では、児童が制作した映像を、段ボールや布、カーテン、水、ビニル袋などの多様な材料や場所に投影し、体全体を使い、対象と一体となって感覚的行為を伴いながら作品を味わう鑑賞活動を行った。この実践の結果、デジタル映像が現実の物質や身体と相互作用することで、児童は画

面を超えたダイナミックな表現の変容を五感で捉えることができた。自ら動かす材料によって映像の見え方が変わる面白さを味わい、他者の表現に触発されて自己の表現をさらに深めるなど、メディアを介した表現と鑑賞の自然な往還が促された。

本研究において、プログラミング教育を単なる画面上の論理的思考に留めず、身体性を伴う造形芸術の新たな表現メディアとして位置づけることで、低学年におけるICT活用の有効な可能性を見出すことができた。



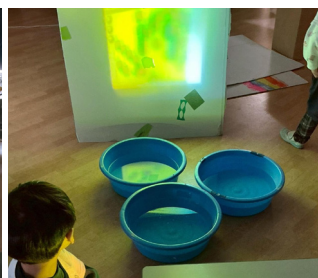
カーテンに映して
揺らしてみよう



髪の毛や洋服に映して
踊る児童の様子



ダンボールの高さや
奥行きを変えて



白い紙を使って
水面に映すと

日本語国際教育とプログラミング ーViscuitの基本を用いた授業実践ー

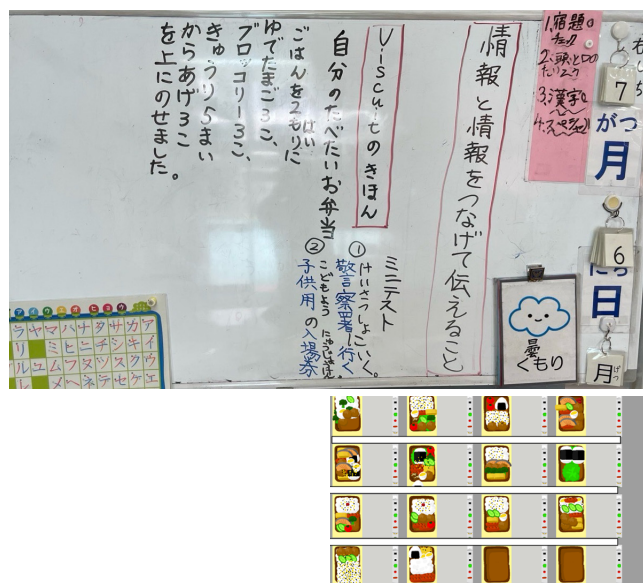
稲田 路子（新宿区立戸山小学校 / 東京都小学校プログラミング教育研究会 / 特定非営利活動法人タイプティー）

私にとってのビスケットの良いところ

国や言葉をこえて、
ことばと動きを結びつけて試せるところ

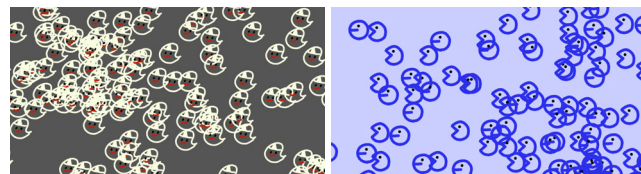
本発表では、日本語国際教育とプログラミングをつなぐ授業実践として4月から実践した、Viscuitの基本を用いた3つの授業実践を報告する。

第1は「私の好きなお弁当を紹介しよう」である。具材名、数詞・助数詞、「～の上にのせます」などの位置・動作表現、「情報と情報をつなげて伝えること」をプログラミングを通じて学習している。この実践では、数詞だけでなく、上下や「のせる」「はさむ」「しきつめる」などの表現も使えると加点して考察した。

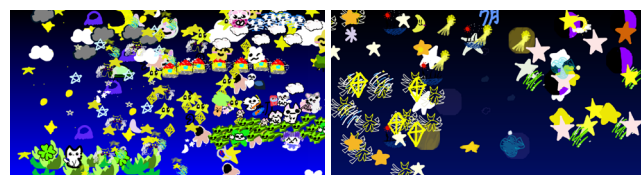


第2は「おばけはどのように動く?」と「口を動かすには」である。「ゆらゆら」「ふらふら」「くにくにく」「ぱくぱく」「ひらく」「とじる」などの語が児童から出

た上でその内容をプログラミングで表現する活動である。オノマトペの学習をプログラミングの動きの表現につなげた実践であり、「スーッ」や、架空のものだからこそ「わけわかんない動き」といった児童の言語表現とプログラミング作業の一致も見られた。



第3は「七夕の夜空をみんなで作ろう」である。授業のめあては、「Viscuitで夜空をつくりましょう」「Viscuitで自分の星をつくりましょう」である。その夜空を本校の学級活動に結びつけて、学年混合グループによる七夕集会の進行、司会、自己紹介、願いごとの発表、遊び、振り返るという学習実践とした。星の形には多様性が見られた。すべての実践では毎時間振り返り要旨を書き、その振り返り用紙には「授業後の気持ち」などの欄があり、笑顔の印が多く見られた。



以上の3実践について、写真資料と発表記録に基づいて報告する。

想像力と言語化力を磨く！ ビスケットと生成AIを対比させた小6理科の挑戦

高橋 尚子（株式会社Tech UP）

私にとってのビスケットの良いところ

直感的な操作で、子どもたちの「想像力」を制限なく形にできるところ

小学6年生の理科「電気の利用」にて、ICT支援員の立場で授業づくりに携わりました。実機体験、ビジュアルプログラミング「ビスケット」、そして生成AIを組み合わせた2時間の授業を実践いたしました。

①実機体験（論理の基礎）

センサー制御を体験し、LED等が電気のムダを省く仕組みと「もし～なら」という論理構造を学びました。

②ビスケットで「未来のエコ装置」を創造

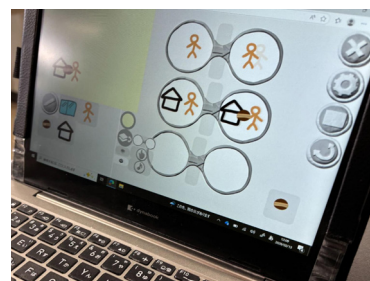
学んだ論理を活かし、プログラミングで「今はまだない、未来のエコ装置」を作成。子どもたちの想像力が溢れ出し、独創的なアイデアが次々と形になりました。

③生成AIで言語化の壁を体験

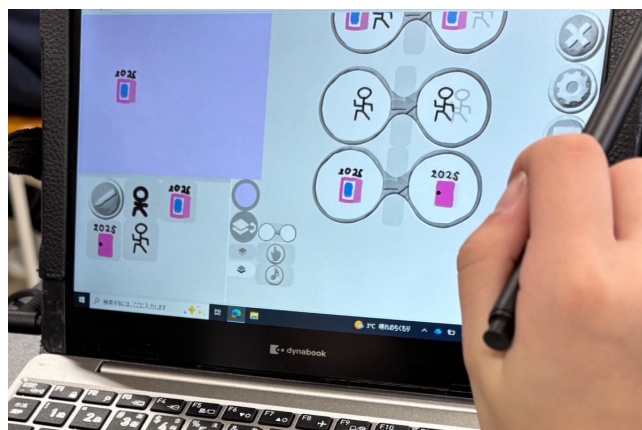
ビスケットの論理の要である「めがね」の動きを一つひとつ言葉で説明し、AIの力でコードに変換しま

した。そのコードを実際に動く環境で試し、自分の作品が再現できるかを検証しました。直感的な操作とは異なり、コンピュータに意図を正確に伝えるには厳密な言葉選びが不可欠です。「こう動いてほしい」という考えがAIにうまく伝わらないもどかしさを通じ、思考を整理して言葉にする「言語化」の難しさと大切さを実感しました。

【成果】
本実践を通じ、「想像力」と「自分の言葉で表現する力」の大切さを共に深める貴重な時間を過ごしました。授業の結びには、身近な家電も「めがね」の応用であることを伝え、「常識にとらわれない自由なアイデア」を自分の言葉で表現し、AIと共に現実のものにしていくのは子どもたち自身であるという未来への期待を伝えました。AIへの言語化に試行錯誤する姿は、思考をダイレクトに表現できるビスケットの強みと、言葉へと橋渡しするステップの重要性を改めて教えてくれました。



作品例



作品例

「やってみたい!」を引き出すビスケットの世界 ～「できた!」がつながる異学年交流を通して～

三橋 優花・加古 愛・公文 美貴 (愛知県常滑市立大野小学校)

私にとってのビスケットの良いところ

子ども同士が教え合い、
「わかった!」の笑顔が広がる場所

1. 実践の背景と経緯

前年度の2年生が、ビスケットの学習を進める中で、大人が気づかないような多様な技を次々と習得していく姿に驚き、「先生が教える」のではなく、「子どもたち同士で教え合う」活動ができるのではないかと考えた。そこで動く絵本づくりを通して子どもたちが主役となり、互いに高め合いながら主体的に取り組む活動を目指すことにした。

2. 動く絵本づくり(異学年での教え合い)

●2年生(スイミー制作): 3年生が2年生の時に作った作品を見て創作意欲が湧き、作品作りを始めた。しかし、「マグロが魚を食べる」や「みんなで一緒に泳ぐ」など複雑な動きが加わると、どのように表現したらよいのか分からず苦戦する児童が現れた。3年生から再度作品を見せてもらうことでイメージが膨らみ、新たな表現方法に挑戦することができた。3年生から新しいアイデアや技法を学ぶ機会となった。

●1年生(おおきなかぶ制作): かぶを抜く動きで行き詰まった際、自発的に他学年やICT支援員へ助けを求める声が上がったため、2年生に相談した。2年生と協力して考え、ヒントをもらったことで、動かし方を理解できた児童もいた。しかし、まだ解決していな

い児童が多くいたため、今度は3年生に助けを求めた。「こんな動きを作りたい」という目標を提示すると、3年生はすぐにイメージを膨らませ、見本を作成することができた。1年生のうまくいかない部分や困りごとに寄



子ども同士の教え合いの様子



児童の作品「おおきなかぶ」

り添い、対話しながら一緒に解決しようとする姿が見られた。

3. 成果と問題点・今後の展望

成果:「教えることで学びが深まる」好循環が生まれ、周囲と協力しながら課題を解決する姿勢が育まれた。

問題点:教える・教わるの関係性の中では、児童の理解度や発想力の差が影響しやすいこと。

今後の展望:前年度の2年生が取り組んだ「画面録画と音声による物語づくり」をベースに、今後は3年生が下級生にその方法を教え、表現活動をさらに発展させていくことを目指す。

児童を対象としたプログラミング教育の実践 ーViscuitを用いた学ぶ場の設定と児童の学びの関係ー

金丸 桃子（四日市市立海蔵小学校）

私にとってのビスケットの良いところ

自分が望んだ方向に動かせること。自分で描いた絵を動かせること。色を自由に選べること。

本研究では、ビジュアルプログラミング言語「Viscuit」を用いた実践を通して、児童が自分自身でプログラミングに取り組むために必要な「学ぶ場の設定」を明らかにするとともに、児童のプログラミング的思考の変化とその過程について検討した。

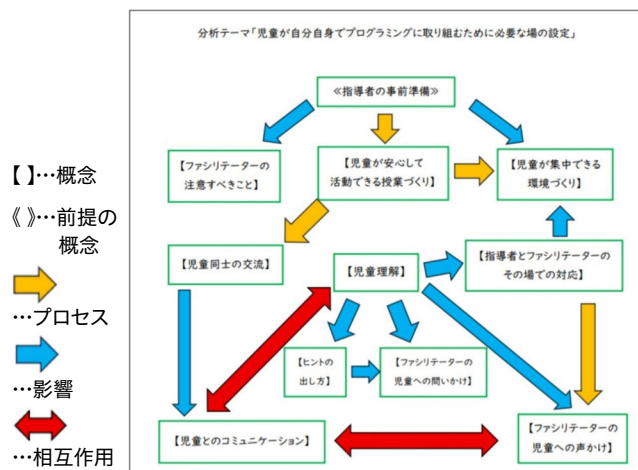
三重県伊勢市の小学1年生から4年生を対象に、2日間のプログラミング教室を実施した。実践では、指導者からプログラミングの知識を学ぶ「教える広場」と、児童が自分でプログラムを制作する「制作ゾーン」を分け、児童が二つの場を行き来しながら課題に取り組むようにした。

分析では、まずファシリテーター及び補佐へのインタビューをM-GTAによって分析した。その結果、11の概念が生成され、《指導者の事前準備》を基盤として、【児童が安心して活動できる授業づくり】や【児童が集中できる環境づくり】を行うことに加え、児童理解を深めながら、声かけ、問いかけ、ヒントの出し方などを工夫することが重要であることが示された。また、児童理解とコミュニケーションは相互に関係しており、児童に応じて支援を調整していくことの必要性が示唆された。次に、児童の制作過程を記録した画像データと質問記録シートをも

とに、プログラミング的思考を6観点のルーブリックで評価した。評価者3名による評価を統計的に分析したところ、課題によって児童のプログラミング的思考に変化がみられる観点があつた。一方で、その変化は単純に上昇するものではなく、課題の内容や難易度によって変動することもうかがえた。

以上から、児童が自分自身でプログラミングに取り組むためには、単に学ぶ場所を分けるだけではなく、安心して集中できる環境、児童同士の交流、児童の理解に応じたファシリテーターの関わりなどを含めて学ぶ場を構成することが重要であると考えられる。本研究を通して、児童が自ら考え、試行錯誤する学びを支えるための場づくりについて、一つの示唆を得ることができた。

M-GTAの分析結果図



皇學館大学夏休み小学生向けの Viscuit教室を振り返って

市川 陽介・小南 佐友・上野 泰弘（皇學館大学）

私にとってのビスケットの良いところ

直感性と自由度の高さで、誰もが楽しく
プログラミングに取り組むことができること

皇學館大学大杉研究室では、2020年度から2026年度までの7年間、夏休みに地域の子どもを対象としたビスケット教室を継続してきた。

2020～2022年度はコロナ禍により大学施設を使用できず、伊勢市ハートプラザみそのを会場として、検温、消毒、換気、マスク等の感染対策を講じて実施した。初期には小学1～3年生を対象に全3回の講座を行い、基本操作やゲーム制作を段階的に学んだ後、U-16プログラミングコンテスト三重大会と連携し、「人の役に立つもの」や「SDGs」をテーマに自由制作を行った。その後は、初心者向けの初級講座と経験者向けの中級講座を基本構成とし、初級では絵を描く、動かす、変化させる、触れて反応させる活動を、中級ではメガネの連結、得点・残機、ゲームクリア等を用いた複雑なゲーム制作と自由制作を扱ってきた。2023

年度以降は大学を会場に戻し、児童一人ひとりに学生ファシリテーターを配置する個別支援を継続した。2024年度には4～6歳児向け講座と、タコラッチによる明るさ・気圧・傾きセンサーを用いた講座を試行した。2025年度には「教える広場」と「制作ゾーン」を分け、説明を聞く場と自ら試行錯誤する場を往還する構成を導入した。

7年間の実践から、ビスケットは低年齢の子どもでも短時間で操作を理解し、自分の発想を作品として表現できる一方、個人差に応じた課題設定、主体性を損なわない声かけ、ファシリテーターの技能、時間配分、機器トラブルへの対応が重要であることが明らかになった。2026年度も初級・中級講座を予定しており、これまでの成果と課題を踏まえて内容と支援方法を改善していく。



実施の様子



実施の様子

小学生向け放課後教室 『ビスケット塾』の実践報告

関水 佑梨子（香川富士見丘幼稚園）

私にとってのビスケットの良いところ

子ども自身が
好きなこと、得意分野を見つけられる

香川富士見丘幼稚園では、2016年度より小学生向け放課後教室「ビスケット塾」を開講している。開設当初はデジタルポケットの協力のもと小学1年生を中心にスタートし、現在は1～6年生約30名が在籍する11年目の教室となった。幼稚園での学びを発展させる場として、初級・中級・上級（クリエイターコース）の3クラスを設け、初級ではゲーム制作やデジタルアート、ビスケット絵本、中級ではより複雑な作品づくり、上級では一人一人が自由なテーマで創作活動に取り組んでいる。

本教室の特徴的な実践は「絵本作り」と「作品発表会」である。絵本作りでは、冬休みに子ども自身が考えた物語を紙の絵本として制作し、それをビスケット上で動くデジタル絵本へ発展させる。完成後は自ら読み聞かせを録音し、保護者の前で発表する。中級以上で行う作品発表会では、1年間の制作物の中から発表したい作品を展示し、参加者同士が実際に遊びながら「たのしい」「おもしろい」「まねしたい」「すごい」の評価シールやコメントを送り合う。昨年度は保護者も参加し、子どもたちの個性や努力に触れられる機会として好評を得た。

ビスケット塾で大切にしているのは、第一に友達とのコミュニケーションである。「見てみて!」という気持

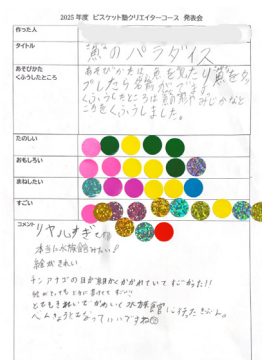
ちを受け止め、作品の良さを言葉で伝え合うことで互いを認め合う関係づくりを目指している。第二に、友達や好きな作品の「まね」を創作のきっかけとして認め、試行錯誤を通して自分らしい表現へ発展させることを大切にしている。さらに、自分だけでなく「見る人・遊ぶ人」に伝わる作品づくりを意識させ、発信する力も育んでいる。

さらにビスケット塾を長く続けている子どもたちは、作品をより良くするために繰り返し修正し完成させる、やり抜く力も育っている。1年、2年かけて作品を完成させた子もいた。

タブレット教育に対する保護者の意識が変化する中、ビスケットを通して子どもたちの創造性や自主性、表現する喜びをさらに育めるよう、今後も実践を重ねていきたい。



授業中も自由に友達と作品の共有を行う



作品発表会の評価シート

質的研究法を用いたViscuit実践の研究

渡辺 勇士 (日本大学) ・ 渡邊 景子 (東京女子体育大学)

私にとってのビスケットの良いところ

様々な人がコミュニケーションでき、そこに表現が生まれ、驚きと喜びが生まれるところ(渡辺 勇士)

ビスケットのおかげで福島県T町とのつながりが深まり、研究を進められています。ビスケット=神！(渡邊 景子)

子どもたちはViscuitを使うとき、ただ操作方法を覚えているだけではありません。動いた絵を見て驚いたり、思っていた動きと違って笑ったり、友達作品を見て自分の作品を作り直したりします。私たちは、このような数値だけでは表しにくい子どもの学びを、質的研究法を使って研究しています。

一つ目は、香川富士見丘幼稚園で継続して行われているViscuitの活動です。年長児一名の活動を撮影した映像、発話、操作ログを、複線径路等至性アプローチ(TEA)を用いて時間の流れに沿って分析しました。そこから、幼児が課題をこなすだけでなく、動きの面白さの発見やそれを通じた驚きを通じて試行錯誤し、自分の表現を作っていく過程が見えてきました。

二つ目は、幼稚園からViscuitに親しんできた小学校一年生の実践です。国語、生活、算数、音楽の学習にViscuitを取り入れ、担任の先生へのインタビューをSCATという質的研究法で分析

しました。その結果、自分のペースで工夫する姿、友達と教え合う姿、プログラムを動かしながら教科の内容を理解していく姿が確認されました。

TEAとSCATは異なる研究方法ですが、どちらも子どもの行動や言葉、子どもの活動を支援する大人の見取りや思いを丁寧に読み解く方法です。二つの研究を通して、Viscuitが遊びと学び、表現と理解、個人の試行錯誤と友達との交流をつなぐ道具であることを紹介します。

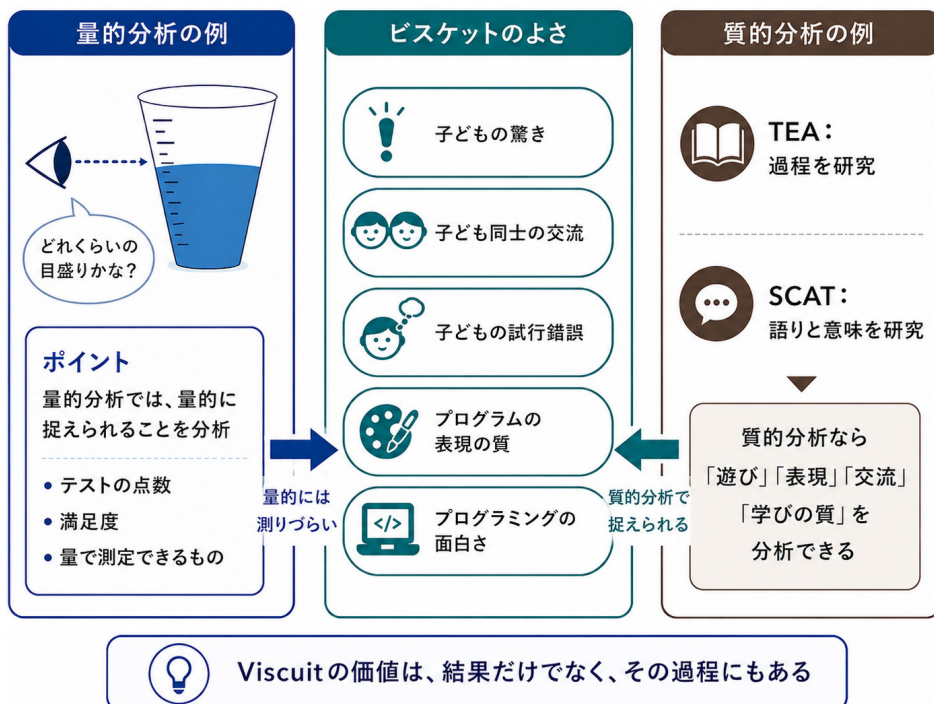


図:量的分析では捉えにくいViscuit実践の価値を、質的研究法で捉える考え方

子どもたちは選んでいる ～快適なビスケット活動をめざして～

渡辺 富士子（上谷学園幸幼稚園）

私にとってのビスケットの良いところ

子どもたちが自然体でいられて、
自分の心地よさを選べるところ

上谷学園幸幼稚園では2018年よりビスケットのワークショップを実施し、今年で8年目を迎える。年長2クラス（各23名）を対象に年15回、iPad・Androidタブレット・Windows 2-in-1の3種OSが混在する25台で運営している。

長年の課題が、初回ワークショップでの指操作の難しさだった。毎年、画面への指滑りがうまくいかず、ジレンマから泣いてしまう子どもが出ていた。手洗い・消毒後の湿った手、力の入れすぎ、爪が当たるなど原因はさまざま、保護フィルムの変更や指サックも検討した。そんな中、「使っている姿が大人っぽくてカッコイイ」という声があったタッチペンを導入することにした。

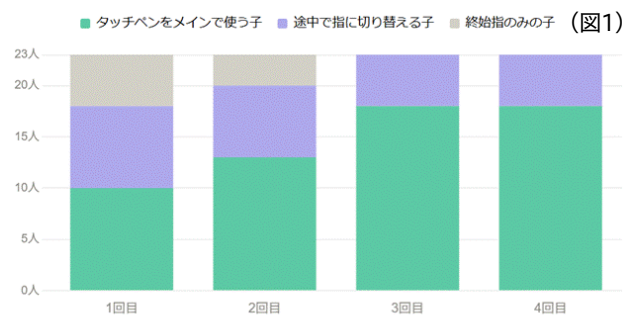
導入後、予想外の気づきがあった。子どもたちは「ペンで操作する」「指で操作する」の二択ではなく、操作の内容によって自然に使い分け始めたのだ。長距離の移動や描画にはペンを、タッチやボタン操作には指をと、誰に教わるでもなく自分にとって快適な方法を選択していた。近くの子を観察したり、ファシリテーターの説明をヒントにしながら、自分なりの



ペンと指を使い分ける様子

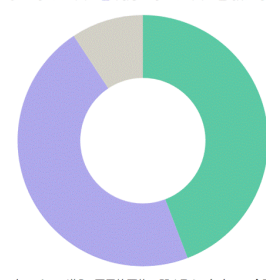
答えを見つけていく姿が見られた。3～4回目を重ねる頃には、こうした使い分けが子どもたちの中で安定し、それぞれなりの「選び方」が定着していった。

1:タッチペン導入1～4回目の使用傾向の変化 2:子どもたちへの聞き取り結果



（図2）

これはビスケットの本質と深く結びついていると感じる。正解がなく、自分のやりたいことを自由に表現できるビ



スケットだからこそ、子どもたちは「より快適に作りたい」という意欲を持って画面に向かう。その意欲が、道具の選択にまで自然と現れたのではないだろうか。

今後は「正しい使い方を教える」のではなく、子どもが自分で選べる環境を整えることをファシリテーターの役割と捉え、選択肢を豊かにする環境づくりを続けていきたい。

生活単元学習の中でのビسケット活用事例

竹内 裕子（京都市立翔鸞小学校）

私にとってのビスケットの良いところ

自分で作る喜びと、
みんなで創る楽しさがある

～幼稚園児との交流を通して育まれた学び～

本実践は、支援学級の生活単元学習として、ビスケットを活用し、園児との交流会と校内図工展での作品展示に取り組んだものである。自立活動の視点から、他者と関わる力、思いを伝える力、自己有用感を育むことを大切に、「にじ組さんとビスケットで一緒に楽しもう」を目標に活動を計画した。

交流会に向けて、児童は「海の世界」に加え、園児が楽しめるテーマを話し合い、「森」「まち」「宇宙」の三つの世界を考案した。事前アンケートをもとに活動内容を決め、親しみやすい絵や分かりやすい説明を意識して準備を進めた。作品づくりや説明練習は、図画工作科の表現や国語科の話す・聞く学習とも結び付き、相手の立場を考えて関わる力を育てる機会となった。

交流会当日は、児童が園児の隣で絵の描き方やメガネの使い方を説明し、一緒に制作を楽しんだ。園児の「できた」「動いた」という声に、自然に励ましや称賛の言葉を掛ける姿が見られた。教える立場を経験したことで、自信や達成感も得られた。1回目は機材トラブルで十分に活動できなかったが、2回目は経験を生かし、制作や鑑賞をより円滑に進めることができた。

さらに、交流会で制作した作品を校内図工展で上

映展示し、園児と共に鑑賞した。作品のよさや面白さを共有することで、制作だけで終わらない学びとなり、児童は自分たちの表現が他者に受け入れられ、楽しんでもらえる喜びを実感した。本実践を通して、ビスケットはプログラミング教材にとどまらず、自立活動、国語科、図画工作科の学びをつなぐ教材となった。また、異年齢交流を支えるコミュニケーションツールとして機能し、支援学級児童の自己有用感や主体的な関わりを高める有効な手立てとなった。



交流会で作った作品

三重県の特別支援学校での ビスケットの実践紹介

三重自立活動研究会・東海カンファレンス三重
(石井 幸仁(三重県立特別支援学校伊賀つばさ学園) 他)

私にとってのビスケットの良いところ

直感的な操作性と無限な創造性

三重県の特別支援学校小学部で実践している例をいくつかご紹介します。

【実践①】余暇で活用

休み時間に、Viscuitを使ってアルファベットや数字を書き込むことを楽しみにしているAさん。メガネを使って自分の書いた字が動くと、大喜びしていました。児童Bさんは、休み時間にいろいろな色を使ってなぐり描きをしていました。多くの色やいろいろな濃さ、太さが調整でき、ワクワクするようです。絵の具やマジック等より興味を持ち、描いていました。また、お弁当作りが大好きなCさん。隙間なく好きな食べ物をお弁当箱に詰めていました。徐々に好きな食べ物を中心にバランスよく配置するようになりました。

【実践②】学習発表の背景で活用

あるクラスの図工で、Viscuitを使って好きな絵を描きました。メガネを使い、描いた作品に動きを持たせました。その作品を



文化祭の学習発表動画に活用した5人の児童の作品

文化祭の学習発表動画に活用しました。オープニングやエンディング、自分たちが活躍する動画の一部に動く作品を活用することで、オリジナルな発表動画ができました。出来上がった作品の喜びや達成感は大きかったようです。

【実践③】AIを活用し、描いたキャラクターでオリジナル絵本を作成

スーパーマリオが好きな児童Cさん。登場するキャラクターをViscuitで描きました。メガネを使い、動きをつけました。生成AIのGeminiを活用し、ショートムービーを作ろうと計画しましたが、アプリの機能上無理でした。代わりにオリジナル絵本を作りました。自分が作ったキャラクターが絵本になり、とても喜んでいました。帰宅後、家族にそのことを報告したそうです。作品作りが楽しみになり、他の授業もやる気を持ち参加するようになりました。



Viscuit作品と生成AIを使用した作品

多様な子どもたちが取り組める バスケットチャレンジの設計

井上 愉可里（合同会社デジタルポケット / 青山学院大学客員講師）・
原田 康徳（合同会社デジタルポケット）

私にとってのバスケットの良いところ

誰もがコンピュータの可能性に触れて
創作活動を楽しめるところ

デジタルポケットでは、幼児・低学年児童向けの一斉授業形式の教材を提供している（バスケットキッズクリエイターカリキュラム、FirstSTEAM）。放課後等デイサービスでも、療育活動にバスケットを取り入れたというニーズがあったが、年齢や特性、利用頻度が異なる子どもたちに、従来の教材をそのまま用いることは難しかった。本発表では、自学習を中心に開発した放課後等デイサービス向けサービスについて述べる。

様々な遊び方の提供

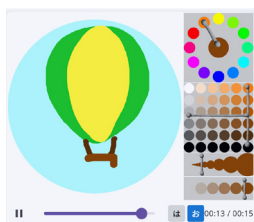
ゆびあそび: メガネを使わず、絵を描いたり並べたりする遊び。すべての子どもが参加できる。

カレンダー: 作品を絵日記のように一覧で表示し、過去の作品を振り返ることができる。お気に入りの作品を見つけやすい。

バスケットランド: 共通のテーマで毎週行う共同制作。別の日に利用する子どもたちの作品も一画面に表示される。



テーマごとに見本の絵を用意
絵を押すと、絵を描いている
様子が動画で表示される
絵の描き方支援の役割を担う

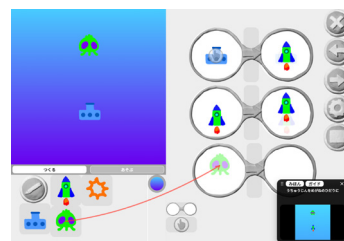


チャレンジ: 毎週一つ配信する15分程度の自習教材。取り組みの結果に応じて、一人ひとりに適した内容を提示する。

自習教材

一方的な説明だけでは、内容を読まず、間違いに気づかないまま進むことがある。そこで、手順から大きく外れずに進めるガイドと、間違えた際にその場で気づける仕組みを充実させた。

操作結果に応じて都度
必要なガイドが表示される
新システムを導入



テーマと教材の分離

従来は、教材とバスケットランドのテーマを組み合わせ提供していた。季節感のあるテーマは置き換え教材として用意し、講師が選択して利用していた。本教材では一人ひとりの進捗が異なるため、「今週のテーマ」を導入し、テーマに沿った作品作りを教材から分離した。色や形、オノマトペなども今週のテーマに含めている。

導入施設からは、「説明が苦手という本人の特性が分かり、今後の対応策が明らかになった」との声が寄せられた。

プログラミング教育”じゃないほうの” ビスケット

鎌江 文子（デジタルポケット）

私にとってのビスケットの良いところ

ビスケット作品蒐集家としての活動

本発表では、奈良で取り組んでいる「ビスケット作品蒐集家」としての活動を報告する。

活動の目的は、子どもから大人まで、より多くの人にビスケットプログラミングを体験してもらうことである。しかし、「プログラミングワークショップ」と掲げても、多くの人はわざわざ足を運ばない。そこで、人が集まる場所へこちらから出向き、思わず参加したくなる「ワナ」を仕掛けるという発想で活動を行っている。

「ふり」による入り口のデザイン

実践では、「プログラミングを学ぶ場」ではなく、別の目的を入口として設計している。図書館で開催される小さなマーケットでは「屋台のふり」をし、気軽に立ち寄れる体験を提供した。オープンスペース「コトナラボ」では「地域活動のふり」として継続的に実施し、地域の交流の中で自然にビスケットに触れられる場をつくっている。また、「古都祝奈良」では「アートのふり」として参加者の作品を野外展示し、「移動水族館」では「水族館ワークショップのふり」として共同制作を楽しむ場を設けた。

蒐集(ワークショップ+展示)が産み出す循環

参加者は遊びや地域活動、アート体験を目的に訪

気づくと世界が広がっているところ

れるが、その過程で自然にビスケットプログラミングを体験し、自分だけの作品を制作する。制作された作品は蒐集し、まちなかで展示することで、新たな参加者との出会いや地域との対話を生み出している。

本発表では、「〇〇のふり」という入口のデザインによって、これまでプログラミングに関心のなかった人々にもビスケットを届ける実践を紹介し、地域にプログラミング体験をひらくためのアプローチとして、その可能性を考察する。



古都祝奈良の野外イベントにて「アートのふり」



海のない奈良へやってきた移動水族館で「水族館ワークショップのふり」

新Viscuitで 完全版テトリス作成に挑戦してみた

金子 正晃 (デジマインド)

私にとってのビスケットの良いところ

コードを書けなくても
本格的なゲームが手作りできるところ

完全版テトリスをつくってみたい

これまでビスケットで、マインスイーパーやサメガメといったPC定番ゲームを作成してきました。また「ゲーム入門」スライドでは、「めがねが100個あったら」の実例として簡易版テトリスを紹介しています。

以前から完全版のテトリス作成に挑戦したい気持ちはありましたが、方眼モードで大量のめがねを使うと画面の動きが重くなること、めがねが増えると視認性が悪くなるため、二の足を踏んでいました。

新Viscuitの登場！

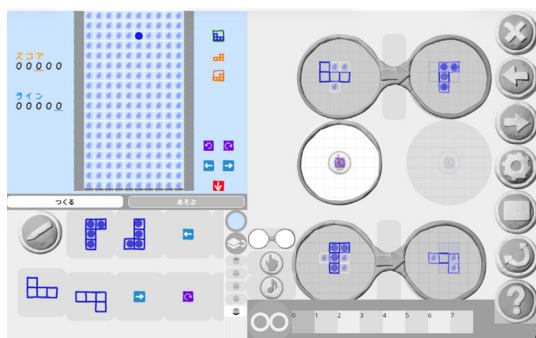
昨年、新ビスケットが登場し、レイヤーやめがね置き場が整理され、大きなプログラムを快適に作成できる環境が整いました。さらに、方眼モードで画面が重くなる現象も、原田博士が提供してくださった新エンジンによって解決されました。そこで、完全版テトリスの作成に挑戦してみることにしました。

基本的な機能はほぼ実装

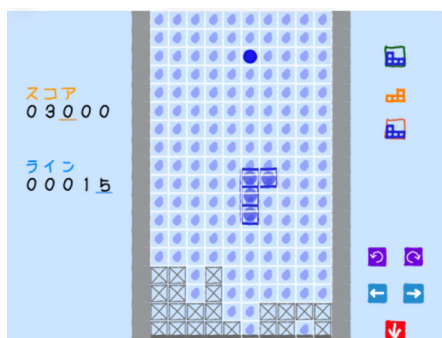
諸事情により、本要旨執筆時点ではまだ作成途中ですが、次の機能は実装済みで、Tスピンなどのスピン系動作を

除けば、ほぼ完全版のテトリスを楽しめる状態になりました。基本動作としては、ボタンによるミノの移動・回転・3倍速落下、着地時の固定、次の3つのミノの表示、壁際での回転軸のずらし、獲得ポイントと消去ライン数の表示、最上段到達によるゲームオーバー判定などを備えています。得点面では、シングルからテトリスまでのライン消しに加え、オールクリア時のボーナスポイントも実装しています。

制限事項として、タッチ操作の快適さを優先し18x24の方眼を使用したため、ステージサイズは18×10です(本来の仕様は縦20マス)。また、新エンジン「階段」はめがねが増えても操作は滑らかですが、ミノがマス目にぴったり合った状態でしかボタンが反応しないため、本ゲームには不向きと判明し、通常の方眼モードを採用しています。



作成中のテトリス



作成中のテトリスで遊んでいる様子



ビスケットカンファレンス2026 一般発表要旨集

2026年8月12日発行 ビスケットカンファレンス実行委員会