



デジタル教育ツールとしてのビスケット

17

～ネットワーク上で動作するビジュアルプログラミング言語による実践～

Viscuit : Digital Education Tool for Coproduction and Creation

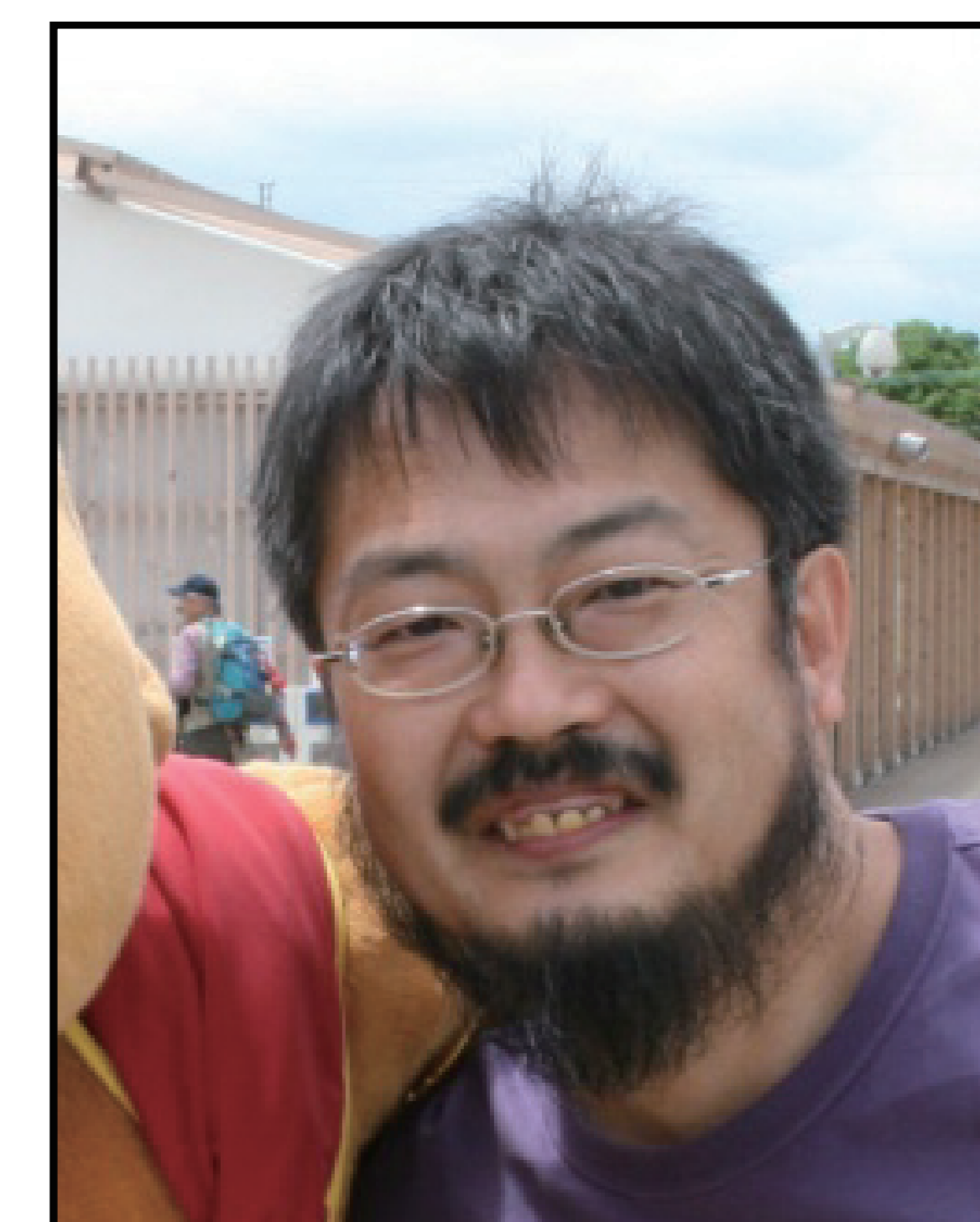
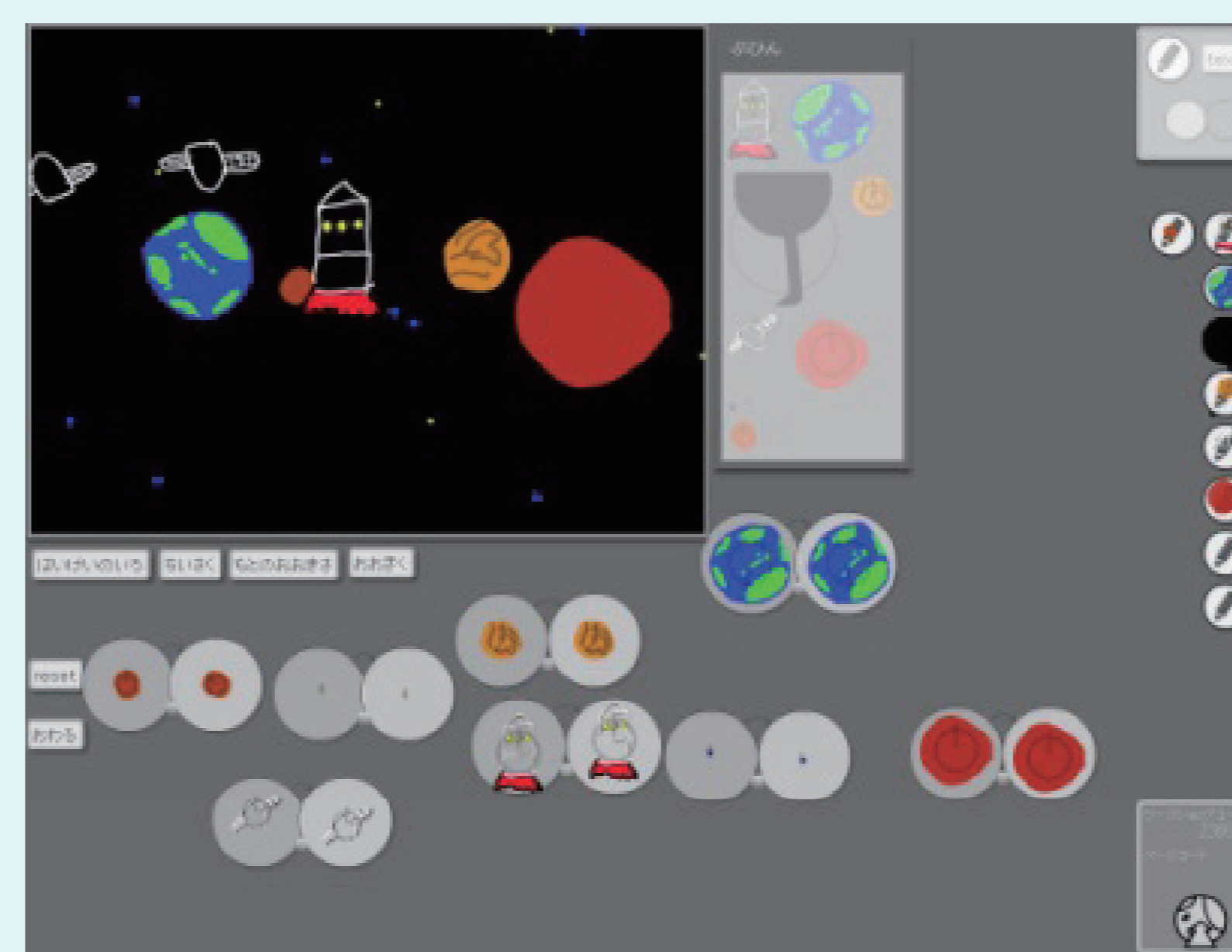
Practice of Visual Programming Language Teaching on the Network



概要 : 子どもや初心者がプログラミングの楽しさを知ることができる、ビジュアルプログラミング言語ビスケットを開発しました。実際に全国の数多くの子どもや大人に教えてきました。繰り返し使うことで、子どもたちが伸び伸びと教えあい、集中力を発揮して創造性を高めてゆく姿が観察されています。

特徴

- プログラミングの楽しさを、誰にでも分かりやすく、伝えることができます。
- デジタルならではの遊び方・学び方を注意深く設計し、メリットを最大限に引き出すことができました。
- 算数、理科、音楽、図工、国語等教科学習のモチベーション向上にも寄与できます。



連絡先 (Contact information)

原田 康徳 (Yasunori HARADA)

コミュニケーション環境研究グループ
(Communication Environment Research Group)

利用シーン

- 小学校の総合の時間、放課後活動等による、授業の補完。
- 科学館、美術館の展示、イベント等のコンテンツ。
- SNS上のソーシャルアプリケーション。
- スマートフォン用コンテンツ。