緊急時の対応（先生向け）

先生向け

もくじ

1. はじめに：3つの原則
2. 症状を見分ける
3. 手順1：みんなの手を止める
4. 手順2：いつから・どこが、を探す
5. 手順3：もどす（3つの方法）
6. 手順4：みんなで開きなおす
7. 手順5：動くことを確かめて、記録する
8. 手順6：原因を直して、もう一度挑戦
9. 子どもたちへの伝え方（例）
10. ふだんの予防
11. 早見表
12. 対応の記録（ふりかえり用）

だれかの更新で、チームのゲーム全体が動かなくなったときの手順です。上から順に進めてください。

1. はじめに：3つの原則

- **作品は消えていない**：すべてのスプライトの、すべての版が記録されています。どんなにこわれても、前の状態にもどせます
- **だれも責めない**：こわれるのは、挑戦した証拠です。原因を見つけるのは「直し方を知るため」で、「犯人さがし」ではありません。子どもたちにも、そう伝えてください
- **まず手を止める**：直す作業の途中で新しい変更が届くと、原因が分かりにくくなり、巻き戻しも上書きされることがあります

2. 症状を見分ける

症状	状態	対応
「送る」で赤が出て止まった	**全体は無事**。その変更はチームに届いていない	緊急ではありません。本人が赤の場所を直して、もう一度送る
ゲームが始まらない・止まる・画面が真っ白	チェックは通ったが、動きがこわれた変更が届いた	このマニュアルの手順で対応
ある面・あるキャラだけおかしい	その面・キャラの担当の変更が原因のことが多い	手順3の「A」を先に試す
新しいキャラを入れてからおかしい	追加したキャラが原因のことが多い	手順3の「B」を先に試す

チェックは、送った作品の形（つながり・名前・メッセージなど）を確かめますが、**ゲームとして正しく遊べるかまでは確かめられません**。そのため、チェックを通っても、動きがこわれることがあります。

3. 手順1：みんなの手を止める

1. チーム（必要なら全員）に「いったん手を止めて。送らないでね」と伝える
2. エディタを開いている子は、**「あとで送る」** でホームにもどる（作業はそのパソコンに残るので、なくなりません）

4. 手順2：いつから・どこが、を探す

いつまで動いていたかを探す

1. 管理画面の「復帰点・巻き戻し」を開く
2. 一覧から、**最後にちゃんと動いていた時点** を探します。目安は次のとおりです
    - **動作確認済み**：みんなで遊んで確かめた時点。いちばん安心
    - **赤が 0 の時点**（自動健全版）：チェックは通っていた時点
3. 時刻と「きっかけ」（起動・更新・動作確認・夜間）から、こわれた更新のすぐ前の時点を選びます

どのスプライトが変わったかを探す

- グループホームでスプライトのカードをクリックすると、版の一覧（時刻と、作った人の名前）が出ます。先生とリーダーは、どのスプライトでも見られます

- 授業中の様子から、「さっき送ったのはだれか」を聞くのが早いことも多いです（責める聞き方にならないように）

5. 手順3：もどす（3つの方法）

状況に合わせて選びます。迷ったら **C（全体巻き戻し）** が確実です。

A. 1つのスプライトだけもどす（原因のスプライトが分かっているとき）

1. グループホームで、そのスプライトのカードをクリックする（担当の子は自分のもの、**リーダーと先生はどのスプライトでも** 開けます）
2. 版の一覧から、こわれる前の版の「この版に戻す」を押す（各版には、作った人の名前と時刻が出ます）

ほかの子の作業はそのまま残るので、いちばん影響が小さい方法です。もどすとすぐ、チームの作品とギャラリーにも反映されます。担当の子が休みのときも、先生やリーダーがもどせます。もどす前に、できれば担当の子に声をかけてください。

B. 新しく入れたキャラを片付ける（追加したキャラが原因のとき）

1. そのキャラのカードの「片付ける」を押す（担当・リーダー・先生ができます）

ゲームから外れるだけで、消えません。直してから「もどす」でもどせます。

C. チーム全体を、ある時点にもどす（原因が分からない・急ぐとき）

1. 管理画面の「復帰点・巻き戻し」で、手順2で選んだ時点の「この時点に全員戻す」を押す
2. その時点の版に、全部のスプライトとステージがもどります

気をつけること - **その時点より後に新しく追加したスプライトは、残ります**。それが原因なら、Bで片付けてください - 全体巻き戻しも、新しい版として記録されます。もどす前の状態にも、また巻き戻せます - もどした版で、ギャラリーの作品も更新されます

6. 手順4：みんなで開きなおす

1. 全員に、エディタを **開きなおしてもらう**（「エディタを開く」）
2. 前の作業が残っている子には「送っていない変更があります」と出ます
    - 原因と関係ない作業なら、そのまま続けて送ってよい
    - 原因のスプライトの作業なら、**「送らずにやめる」** を選んでもらう（送ると、こわれた変更がまた届きます）

開いたままの編集画面で、自分の担当にさわっていなければ、送っても巻き戻した版は上書きされません。自分の担当を変えていた場合は、その変更が届きます。

7. 手順5：動くことを確かめて、記録する

1. ゲームを最初から遊んで、動くことを確かめる（ゲームが動いていた面・キャラを中心に）
2. 確かめられたら、リーダー（または先生）が **「みんなで動作確認できた版にする」** を押す

これで、次に何かあったときに、この時点にすぐもどれます。

8. 手順6：原因を直して、もう一度挑戦

- 原因になったスプライトの担当の子と一緒に、何が起きたかを見ます。「どこを変えたら、どうなったか」が分かれば、それはチーム全体の学びです
- 直したら、少しずつ送って、そのたびに動きを確かめます
- 必要なら、チームで「どうすれば防げたか」を話し合います

9. 子どもたちへの伝え方（例）

> いま、ゲームが動かなくなっちゃったので、いったん手を止めてね。だいじょうぶ、みんなの作ったものは全部残っているから、すぐに元にもどせるよ。
>
> こわれるのは、新しいことに挑戦した証拠。どこを変えたらこうなったのかが分かれば、みんなのレベルが上がるよ。

原因の子には、みんなの前ではなく、個別に声をかけてください。

10. ふだんの予防

予防	内容
こまめに「動作確認できた版」	授業のおわりや、大きな変更のあとに、みんなで遊んで記録する。もどる場所がはっきりする
大きな変更の前に相談	メッセージの名前を変える、共通のキャラ（面番号 0）を変える、などの前に、チームで話す
「送る前に、たしかめよう」を読む	仲間のスプライトが受け取っているメッセージに関係する変更のときに出る。出たら相談してから送る
黄の注意を見る	送れるが気をつけたほうがよいこと。ホームの課題に残る
少しずつ送る	一度にたくさん変えずに、こまめに送って、そのたびに遊んで確かめる

11. 早見表

状況	すること
赤で止まった	緊急ではない。本人が直して送る
原因のスプライトが分かる	そのカードから「この版に戻す」（A）。担当の子・リーダー・先生ができる
新しいキャラが原因	そのキャラを「片付ける」（B）
原因が分からない・担当がいない・急ぐ	管理画面で「この時点に全員戻す」（C）。動作確認済みの時点が第一候補
もどしたあと	全員エディタを開きなおす → 遊んで確かめる →「動作確認できた版にする」

12. 対応の記録（ふりかえり用）

項目	記入
日時・グループ	
症状	
もどした方法（A・B・C）と時点	
原因のスプライト・変更	
チームで話し合ったこと	
次に気をつけること	