

きょうしつでバスケットマニュアル

「バスケットの使い方」編

合同会社デジタルポケット

k-210403版

「ビスケットの使い方」編 目次

<u>はじめに</u>	<u>3</u>
<u>画面・アイコン・ボタン機能説明</u>	<u>4</u>
<u>制作画面（初心者モード）</u>	<u>4</u>
<u>お絵かき画面</u>	<u>5</u>
<u>個人制作画面（上級者モード）</u>	<u>5</u>
<u>遊ぶ画面</u>	<u>6</u>
<u>設定画面</u>	<u>6</u>
<u>グループビュー画面</u>	<u>7</u>
<u>グループビュー画面（班設定時）</u>	<u>7</u>
<u>ビスケットランド画面</u>	<u>8</u>
<u>ビスケットランド画面（班設定時）</u>	<u>8</u>
<u>ビスケットの使い方</u>	<u>9</u>
<u>絵を描く</u>	<u>9</u>
<u>メガネを使って命令を作る</u>	<u>9</u>
<u>完成した絵の続きを描く・絵を削除する</u>	<u>10</u>
<u>ビスケットランドを表示する（初心者モードのみ）</u>	<u>11</u>
<u>絵を回転させる</u>	<u>11</u>
<u>「さわると」の命令を作る（上級者モードのみ）</u>	<u>12</u>
<u>音を鳴らす（上級者モードのみ）</u>	<u>12</u>
<u>数値指定で絵を回転させる / 座標指定して絵を動かす（上級者モードのみ）</u>	<u>14</u>
<u>クラスの児童/生徒の作品を見る</u>	<u>15</u>
<u>児童/生徒の作品を表示する / アドバイスする</u>	<u>15</u>

1. はじめに

「きょうしつでビスケット」は、「ビスケット」本体と「きょうしつでビスケットシステム」で成り立っています。

▶ 「ビスケット」本体：

本棚の本を開いた後に起動するアプリ
(制作画面・お絵かき画面・ビスケットランド画面など)

▶ 「きょうしつでビスケットシステム」：

クラス管理をするためのシステム
(児童/生徒の作品管理・本の追加・本棚の整理・班設定など)
※このシステムは児童/生徒は使用しません。先生のみ使用します。

このマニュアルは「ビスケット」本体の使い方について記載しております。「きょうしつでビスケットシステム」については「きょうしつでビスケットシステムの使い方編」をご覧ください。

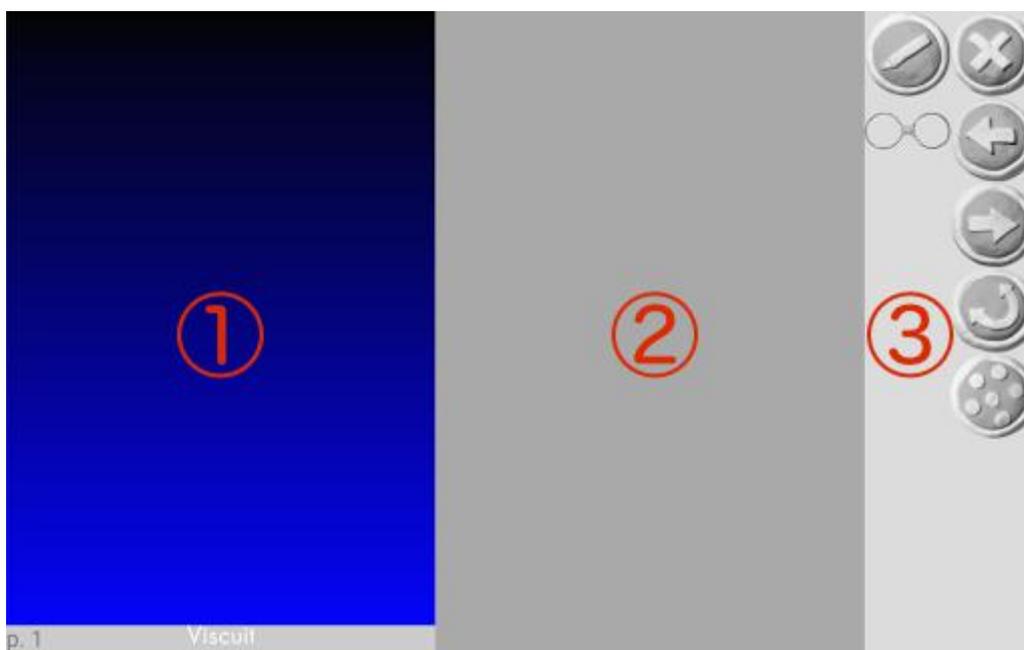
2. 画面・アイコン・ボタン機能説明

ここではビスケットの各ページについて説明します。

※本の編集をすると、ボタンの表示/非表示などが変わります。

詳細は「きょうしつでビスケットの使い方編」をご参照ください。

2.1. 制作画面（初心者モード）



①ステージ

②メガネ置き場

③部品置き場

※初心者モードでは、メガネの左と右に入れる絵は同じ数にします。

左右の絵の数が同じでない場合、メガネが赤くなり、メガネが壊れます。



[鉛筆ボタン]お絵描き画面へ



[めがね]プログラムを作る



[バツボタン]本棚に戻る



[左矢印ボタン] 前ページに戻る



[右矢印ボタン]次のページに進む

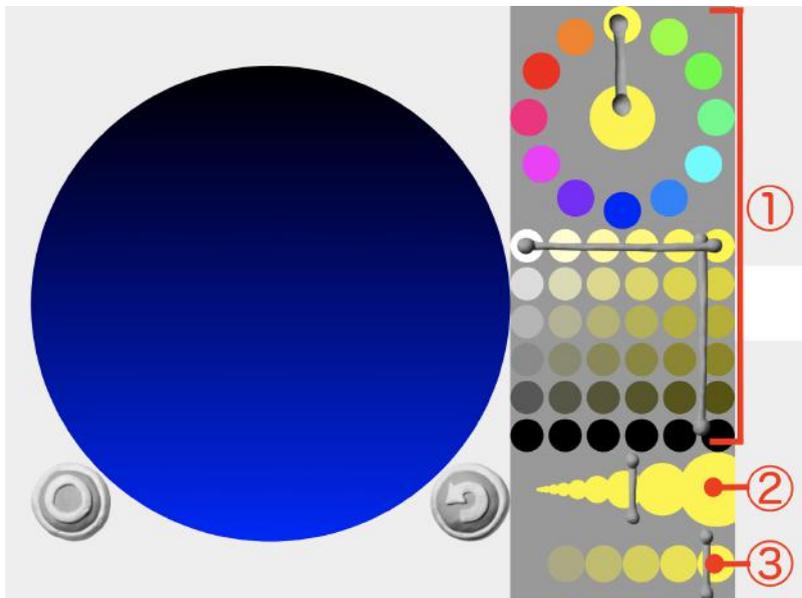


[回転ボタン]回転モードのON/OFF



[点々ボタン]グループビュー画面

2.2. お絵かき画面



①カラーパレット

②線の太さ

③色の透明度

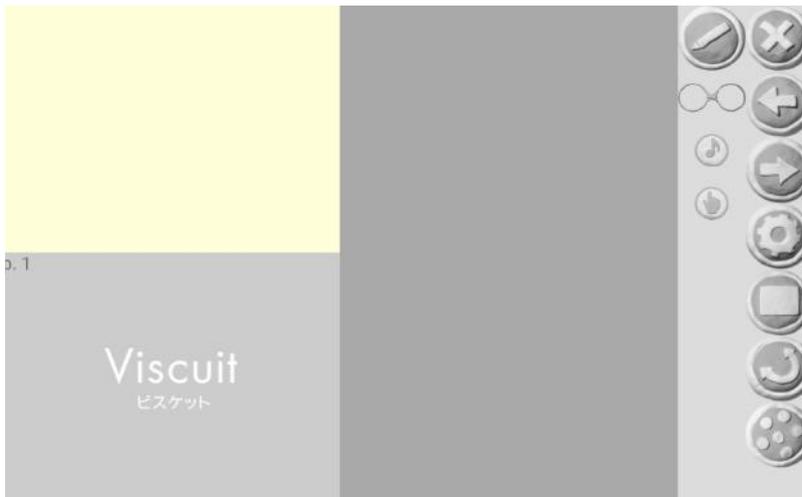


[まるボタン]お絵かき完成

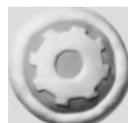


[戻るボタン]1つ前に戻る

2.3. 個人制作画面（上級者モード）



[音符マーク]音を鳴らす命令



[設定ボタン]設定画面へ

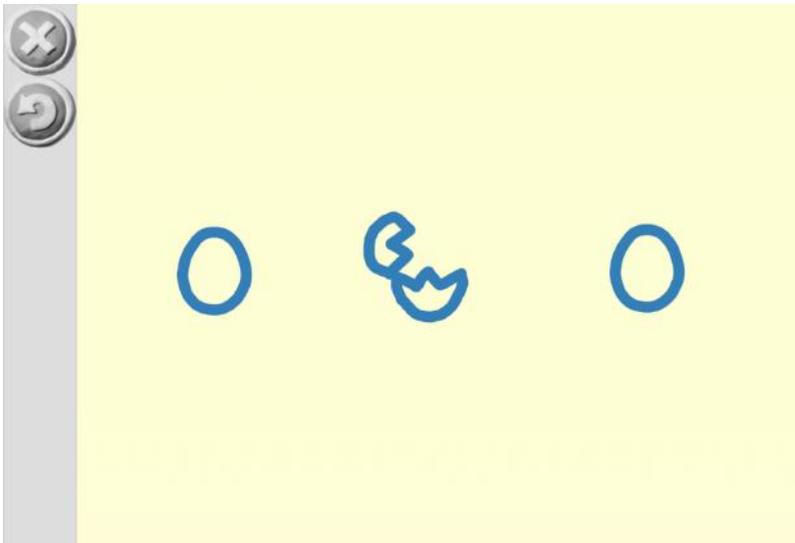


[指マーク]「さわると」の命令



[遊ぶボタン]遊ぶ画面へ

2.4. 遊ぶ画面



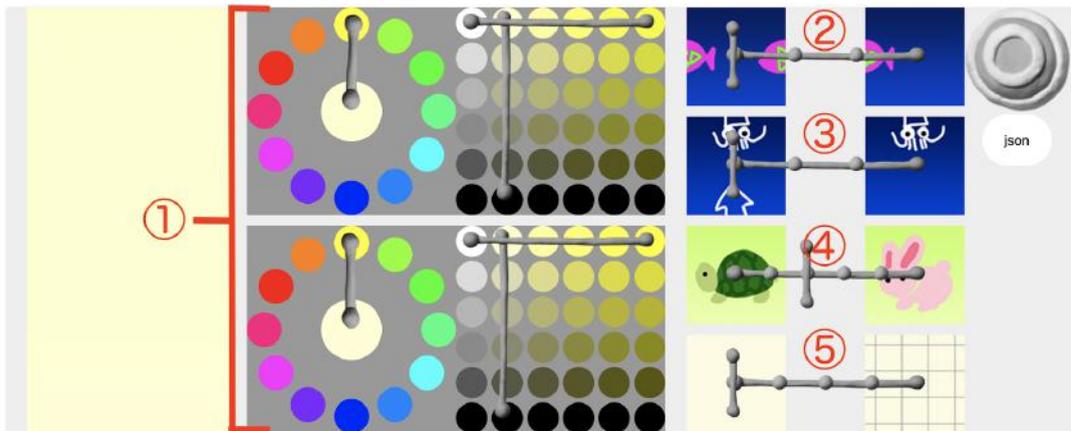
[バツボタン]制作画面に戻る



[戻るボタン]はじめて遊ぶ

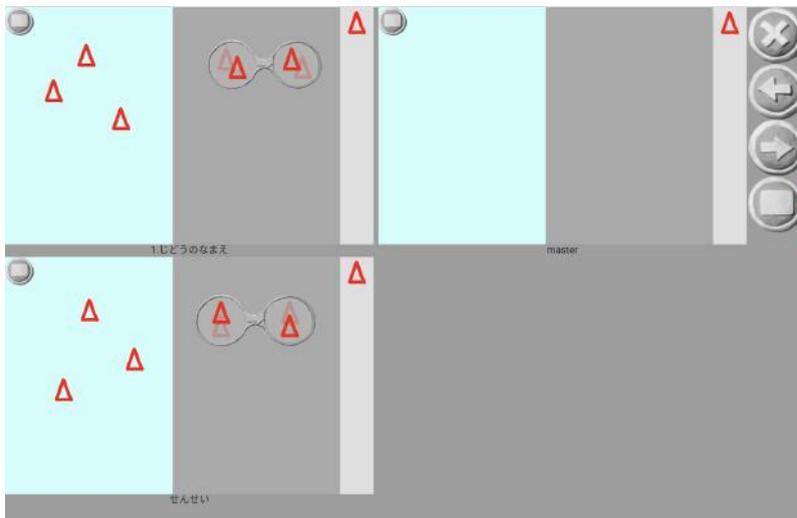
※メガネで[指マーク]を使って「さわると」の命令を作った場合、遊ぶ画面でタッチすることで「さわると」のプログラムが動きます。

2.5. 設定画面

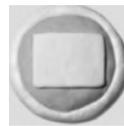


- ①背景色パレット：上がステージ上部、下がステージ下部の色に対応している
- ②横方向のループ設定：左に合わせるとつながる、右に合わせるとつながらない
- ③縦方向のループ設定：左に合わせるとつながる、右に合わせるとつながらない
- ④速度設定：かめ方向にするとゆっくり、うさぎ方向にすると速い
- ⑤方眼紙設定：一番左に合わせると自由
左方向にすると方眼紙モード(小)、右方向に合わせると方眼紙モード(大)

2.6. グループビュー画面



[バツボタン]制作画面に戻る



[□ボタン] ビスケットランド表示画面



[左矢印ボタン] 前ページに戻る

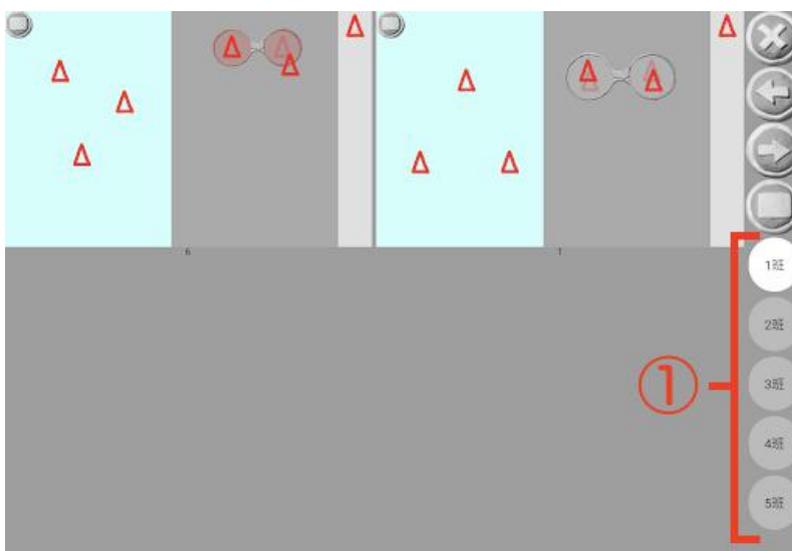


[□ボタン] 作品の制作画面（ビューモード）



[右矢印ボタン] 次のページに進む

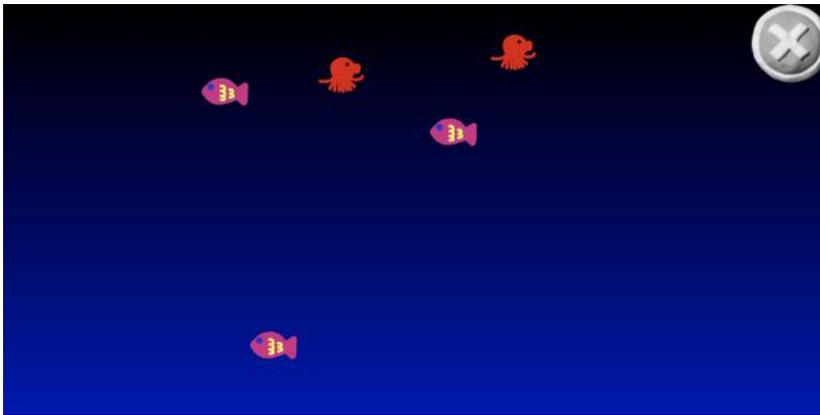
2.7. グループビュー画面（班設定時）



①班ボタン：予め振り分けた班の児童・生徒に絞り込んでグループビューを表示する

※班の設定については、「きょうしつでビスケットシステム編」をご参照ください。

2.8. ビスケットランド画面



[ハツボタン]制作画面に戻る

2.9. ビスケットランド画面（班設定時）



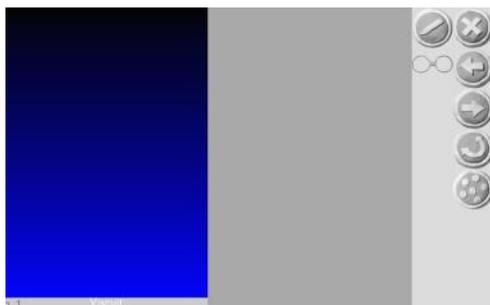
①班ボタン：予め振り分けた班の児童・生徒に絞り込んでランドを表示する

※班の設定については、「きょうしつでビスケットシステム編」をご参照ください。

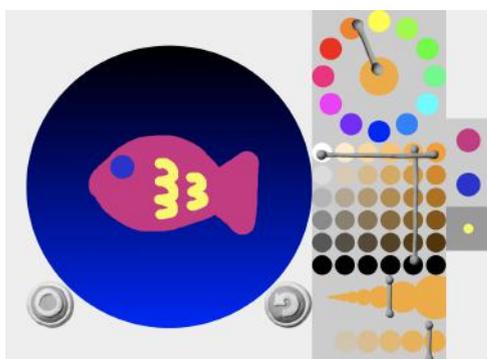
3. ビスケットの使い方

3.1. 絵を描く

(1) 制作画面で  [鉛筆ボタン]を押します。



(2) お絵かき画面で絵を描きます。

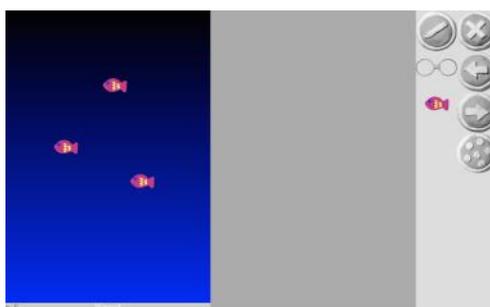


※お絵かき画面の各ボタンの説明については、2章をご覧ください。

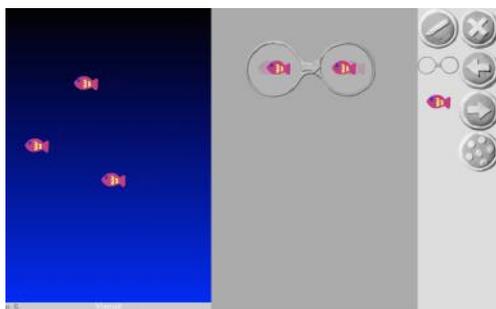
(3) 描き終わったら、 [まるボタン]を押して制作画面に戻ります。

3.2. メガネを使って命令を作る

(1) 制作画面で、絵をステージに置きます。

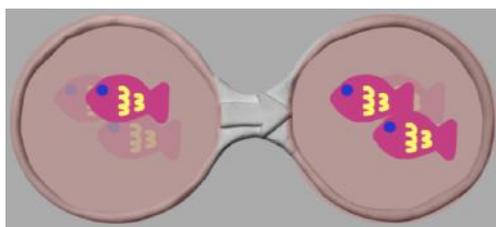


(2) メガネをメガネ置き場に置き、メガネの左と右に絵を入れます。



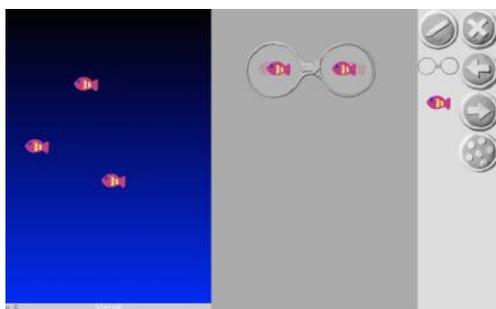
※初心者モードでは、メガネの左と右に入れる絵は同じ数にします。

左右の絵の数が同じでない場合、メガネが赤くなり壊れます。



3.3. 完成した絵の続きを描く・絵を削除する

(1) 部品置き場にある絵を長押しします。



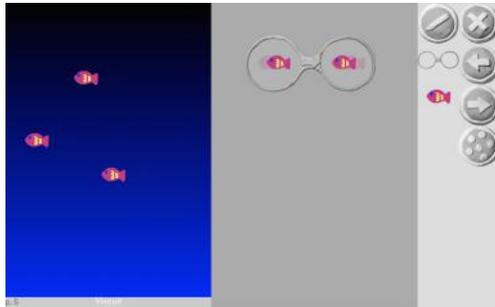
(2) お絵かき画面が出てきますので、ここで続きを描くことができます。また、

 [戻るボタン]を何度も押してまっさらな状態にして  [まるボタン]を押すと、絵を消すことができます。

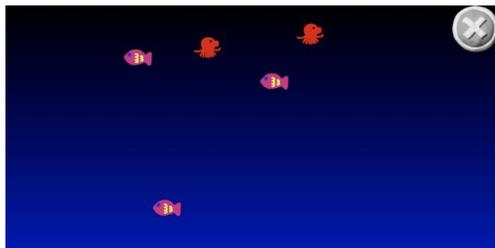


3.4. ビスケットランドを表示する（初心者モードのみ）

- (1) 制作画面で、 [点々ボタン]を押してグループビュー画面を開きます。



- (2)  [口ボタン]を押してビスケットランドを表示します。

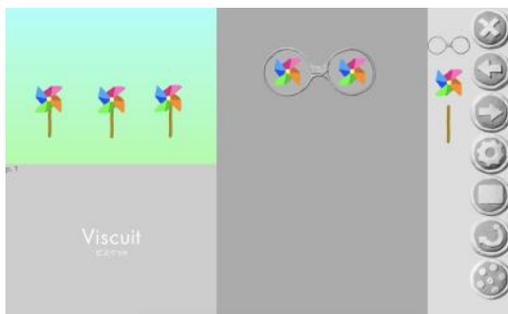


3.5. 絵を回転させる

プリセットされた「こくご」の本では、絵を回転させることができます。または、自分で本を編集して音を鳴らすページ（音符マークを表示）を作ることができます。

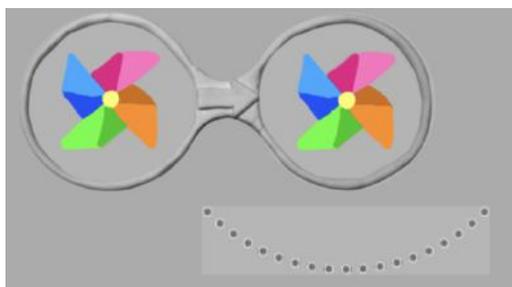
本の編集方法については「きょうしつでビスケットの使い方」をご参照ください。

- (1) 制作画面で、 [回転ボタン]を押します。



- (2)  [回転ボタン]がへこんだ状態で、回転したい絵を押します。

(3) 絵の下側に点線が出てきますので、これをなぞって絵を回転させます。



3.6. 「さわると」の命令を作る（上級者モードのみ）

(1) メガネの左側に、 [指マーク]を置きます。



例1：「何も無いところをさわると」の命令



例2：「絵（たまご）をさわると」の命令

(2) さわったらどうなってほしいかを、右のメガネで作ります。



例1：「星が出てくる」の命令



例2：「絵が変わる（たまごが割れる）」の命令

3.7. 音を鳴らす（上級者モードのみ）

プリセットされた「おんがく」の本では、音を鳴らすことができます。または、自分で本を編集して音を鳴らすページ（音符マークを表示）を作ることができます。

※本の編集方法については「きょうしつでビスケットの使い方編」をご参照ください。

(1)  [音符マーク]を取り出すと、1 オクターブ（ドレミファソラシド）の中からランダムに音が出てきます。



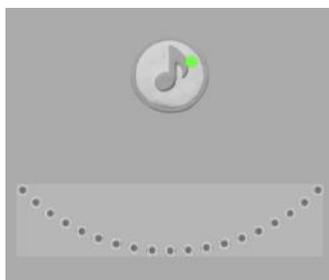
例：[音符マーク]を5こ取り出した画面

- (2) メガネの右側に、好きな音の  [音符マーク]を置きます。



例1：「絵（潜水艦）がステージにあったら音が鳴る」の命令

- (3) 1 オクターブ以外の音や半音の音を出したい場合は、  [回転ボタン]を押します。
- (4)  [回転ボタン]がへこんだ状態で、  [音符マーク]を押します。
- (5)  [音符マーク]の下側に点線が出てきますので、これをなぞって音を変えることができます。

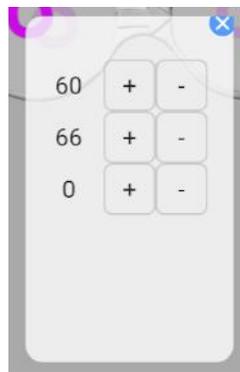


3.8. 数値指定で絵を回転させる / 座標指定して絵を動かす（上級者モードのみ）

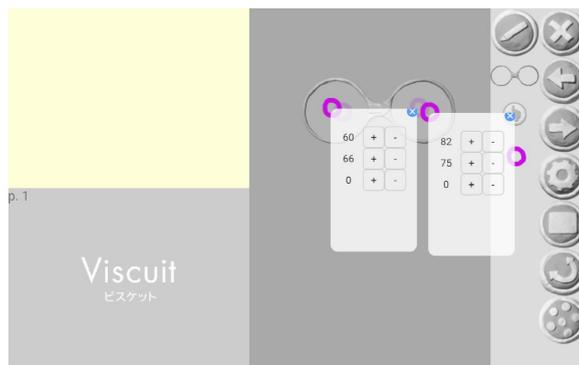
「数値モード」が設定されたページでは、絵が動く方向や回転の角度を数値で指定することができます。

※「数値モード」は、プリセットされた「算数3」の本や、自分で本を編集して「数値モード」をONにすることで使用することができます。本の編集方法については「きょうしつでビスケットの使い方編」をご参照ください。

- (1) 数値モードの制作画面で、絵を長押しします。
- (2) 数値指定画面が表示されます。[+][−]ボタンで数値を変更して、絵の座標の位置を決めたり、絵を回転することができます。



[一番上の数字] 横位置 (x) の座標
[真ん中の数字] 縦位置 (y) の座標
[一番下の数字] 回転度数



※メガネの左と右の絵で数値指定画面を表示するとわかりやすいです。

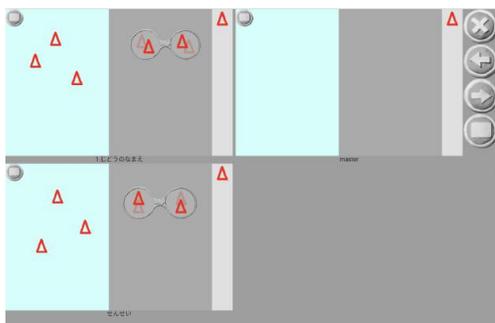
※制作画面に  [回転ボタン] がなくても回転できます。

3.9. クラスの児童/生徒の作品を見る

(1) 制作画面で、 [点々ボタン]を押します。

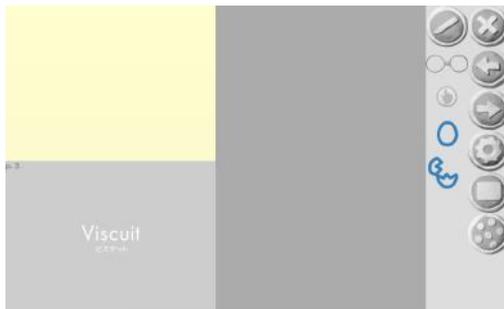


(2) グループビュー画面が表示されます。ここで児童/生徒の進行状況を確認することができます。

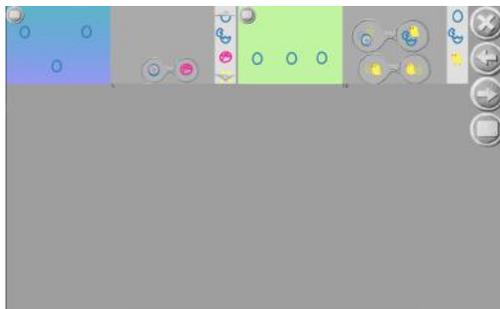


3.10. 児童/生徒の作品を表示する / アドバイスする

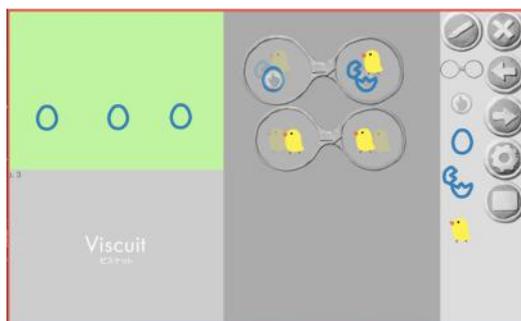
(1) 制作画面で、 [点々ボタン]を押します。



(2) グループビュー画面が表示されますので、作品を見たい児童/生徒の制作画面右上の [口ボタン]を押します。



- (3) 赤枠で囲まれた、児童/生徒の制作画面が表示されます。ここで児童の制作画面をクラス全体に見せたり、先生がこの制作画面のプログラムを変えてアドバイスすることができます。



- ※赤枠で囲まれた制作画面はビューモード（閲覧専用）になっています。
このモードで作品を変更しても、児童/生徒の作品は変更されませんので
アドバイスする際などにお使いください。