

きょうしつでビスケットマニュアル

「きょうしつでビスケットシステム の使い方」編

合同会社デジタルポケット

k-210403版

「きょうしつでビスケツシステムの使用方」編 目次

<u>はじめに</u>	<u>4</u>
<u>画面・アイコン・ボタンの例</u>	<u>5</u>
<u>システム画面の例</u>	<u>5</u>
<u>制作用の本棚画面</u>	<u>6</u>
<u>本棚の編集画面</u>	<u>7</u>
<u>他の先生の招待</u>	<u>8</u>
<u>クラス作成</u>	<u>8</u>
<u>クラス設定</u>	<u>9</u>
<u>クラスページ画面</u>	<u>10</u>
<u>児童/生徒のログイン設定</u>	<u>10</u>
<u>児童/生徒の管理をする</u>	<u>11</u>
A <u>児童/生徒の名前を変更する</u>	<u>12</u>
B <u>児童/生徒の個人本棚に入り、作品をさわる</u>	<u>12</u>
<u>班を設定する</u>	<u>12</u>
<u>本棚の編集</u>	<u>14</u>
<u>本を追加する</u>	<u>15</u>
<u>本を編集する</u>	<u>16</u>
<u>本の編集をする</u>	<u>17</u>
A <u>本のタイトルを変更する</u>	<u>18</u>
B <u>表紙の絵や背景を変更する</u>	<u>18</u>
C <u>ページを並び替える</u>	<u>19</u>
D <u>ページを複製する</u>	<u>19</u>
E <u>ページを削除する</u>	<u>20</u>
<u>ページの編集をする</u>	<u>20</u>
A <u>あらかじめ絵やメガネを用意しておく</u>	<u>22</u>

B	<u>設定画面の内容（背景色/上下左右のつながる・つながらない/速度/方眼紙モード）を変更する</u>	<u>23</u>
C	<u>ステージサイズを変更する</u>	<u>23</u>
D	<u>初心者モード / 上級者モード を変更する</u>	<u>24</u>
E	<u>各ボタン[鉛筆/回転/設定/指マーク/音符マーク]やメガネの表示 / 非表示を変更する</u>	<u>25</u>
F	<u>ひきだし機能を使う / 使わない を変更する</u>	<u>25</u>
G	<u>共有機能を使う / 使わない を変更する</u>	<u>25</u>
H	<u>メガネマスクを使う / 使わない を変更する</u>	<u>26</u>
I	<u>数値モードにする / しない を変更する</u>	<u>26</u>
	<u>本棚を整理する</u>	<u>27</u>
A	<u>本を並び替える</u>	<u>27</u>
B	<u>フォルダを作成し、フォルダの中に本をしまう</u>	<u>28</u>
C	<u>本やフォルダの名前を変更する</u>	<u>28</u>
D	<u>本を隠す</u>	<u>29</u>
E	<u>フォルダから本を取り出す</u>	<u>29</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：

本棚の本に入っ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「きょうしつでビスケットシステム」の使い方について記載しております。「ビスケット」本体については「ビスケットの使い方編」をご覧ください。

2. 画面・アイコン・ボタンの例

ここではシステム全体に共通するボタン等と、代表的なページの概要について説明します。

2.1. システム画面の例



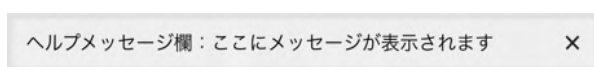
(画面例：クラスのメンバー一覧)



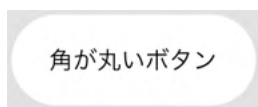
[バツボタン]前のページに戻る



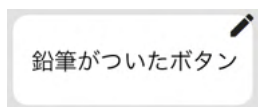
[はてなボタン]非表示にしたヘルプメッセージを再度表示する



[ヘルプメッセージ] Xを押すと非表示になる



[角が丸いボタン]押すと先のページに進んだりなんらかのアクションがある

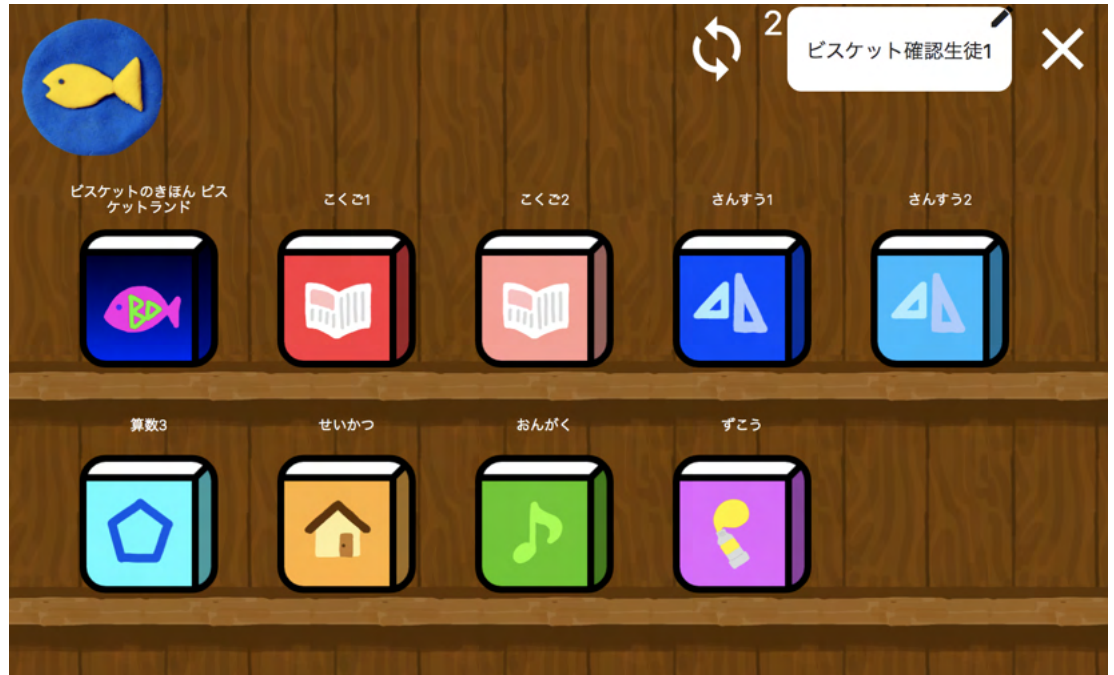


[鉛筆がついたボタン]押すとその名前を変更することができる

※各ボタンの名前やヘルプメッセージの内容は、随時改善することがあります。

2.2. 制作用の本棚画面

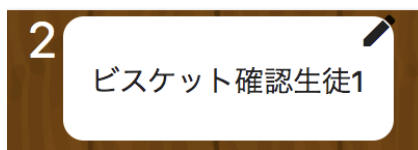
バスケットでつかうコンテンツ「本」を選ぶための画面です。



[バツボタン]本棚を閉じます（児童の本棚にはありません）



[リロードボタン]本棚を更新する



[児童/生徒名]

この本棚の使用者。左上の番号はこのバージョンでは出席番号ではありません。

※プリセットされた本の内容については、「すぐつかう編」をご参照ください。

2.3. 本棚の編集画面

先生が教材を配信したり、本棚を整理する画面です。ここで行った操作は、クラス全体の本棚に反映されます。この画面では新たに本を追加したり、フォルダで整理したり、使わない本を隠したりできます。



[バツボタン]クラスページに戻る



[リロードボタン]本棚を更新する



[プラスボタン]本を追加する

folderEdit

[folderEditボタン]本棚を整理する

※右上には「master」という名前が表示されます。

※本棚の本は一例です。

3. 他の先生の招待

「はじめてつかう」編の「他の先生を招待する」をご参照ください。

4. クラス作成

「はじめてつかう」編の「クラスを作成する」をご参照ください。

5. クラス設定

先生は、児童/生徒の本棚を開いて作品を直接編集したり、作品の発表で使うための班の設定を行うことができます。

- (1) 「学校の管理ページ」にて、「クラス一覧」の下に表示されたクラスボタンより、設定するクラスを押します。



- (2) クラスページに入れました。ここからクラスに紐づく各種設定を行っていきます。



5.1. クラスページ画面



ボタン名	説明
本棚を編集する	クラスの本棚に本を追加したり、本棚を整理したりする際に使います。詳細は6章をご参照ください。
本棚に入る	先生が授業の際に使う本棚です。詳細は「すぐつかう編」をご参照ください。
クラス設定	児童/生徒の作品管理や、班の設定を行う際に使います。本章で説明します。
本の作品をダウンロード	開発中の機能になります。

5.2. 児童/生徒のログイン設定

クラス設定を押すと、児童/生徒のログイン方法を設定できます。詳しくは「はじめてつかう」編の「児童/生徒のログイン設定」をご参照ください。

5.3. 児童/生徒の管理をする

先生は、児童/生徒の管理について、以下のことができます。

- ・ 児童/生徒の名前を変更する
- ・ 児童/生徒の個人本棚に入り、作品をさわる

これらはすべて「個人ページ」で行うことができます。

- (1) 「クラス設定」画面で、「クラスのメンバー一覧」の下の児童/生徒のボタンを押します。



例) 出席番号でログインの場合のクラス設定画面

- (2) 個人ページが表示されます。



ボタン名	説明
“なまえ”	児童/生徒の名前を変更することができます。
この人の本棚を開く	児童/生徒の個人本棚を直接開きます。

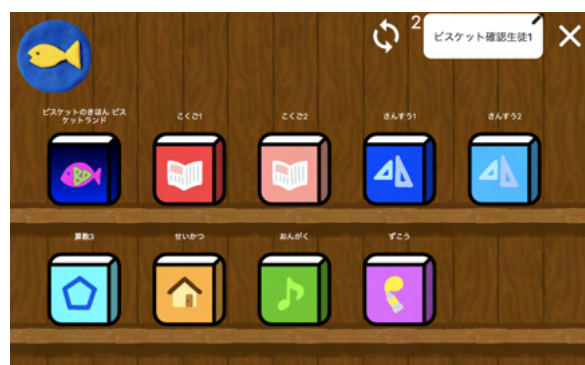
リンクのコピー	児童/生徒の個人本棚のリンクをコピーします。
リンクを別のタブで開く	児童/生徒の個人本棚を別のタブで開きます。

A 児童/生徒の名前を変更する

児童/生徒の名前が書かれた[鉛筆がついたボタン]を押して名前を変更します。

B 児童/生徒の個人本棚に入り、作品をさわる

「この人の本棚を開く」でを押すとその児童/生徒の個人本棚に入ることができます。作品を直接編集する場合に使います。誤操作で作品を壊す可能性もあるので、作品を見るだけの場合は、バスケット本体の中の「グループビュー」をお勧めします。



※本棚の本は一例です。

5.4. 班を設定する

班を設定すると、作品一覧を班ごとに見ることができて、作品を探しやすくなります。児童相互に作品を見せ合う場合にもとても便利です。班ごとにバスケットランドを表示することもできます。

すこしわかりづらいので用語の説明をします。具体的な操作は次のバージョンで変更予定です。

「班の分け方」というのは、「3人グループ」「給食班」といったグループ全体への名前になります。「3人グループ」の中は具体的に「1班」「2

班」という班に分かれます。例えば「Aさん」は「3人グループ」の「3班」と、「給食班」の「りんごチーム」に所属するといったイメージです。

まず最初に「班の分け方」を作り、その中で「班」を追加します。班がそろったら、「班の割り当て」から、児童をどの班に所属させるかを設定します。

「班の分け方」には「全員に見せる」と「自分の班にのみ見せる」という設定を選べます。これにより児童のグループ画面で、表示される班のボタンが変わります。「全員に見せる」だと、すべての班のボタンがでてきますが、「自分の班にのみ見せる」だと、児童は自分が所属する班のボタンしかでてきません。通常は「全員に見せる」でよいですが、班を選択するボタンが大量になってしまうので、例えば40人クラスで「2人組」で班を20個つくるような場合には「自分の班にのみ見せる」を使うとよいでしょう。

その他の操作はアプリの中の説明をご覧ください。ここの操作は今後変わる可能性があります。

6. 本棚の編集

先生はクラスの本棚に本を追加したり、本棚を整理したりすることができます。これらの操作は全て「本棚の編集」画面から行います。

(1) クラス一覧の画面まで戻り、本棚を編集するクラスのボタンを押します。



(2) [本棚を編集する]ボタンを押します。



- (3) 右上に「master」と書かれた「本棚の編集」画面が表示されました。ここで本や本棚の編集をすることができます。



※本棚の本は一例です。

6.1. 本を追加する

「はじめてつかう」編の「本を追加する」をご参照ください。

6.2. 本を編集する

追加した白紙のブック（自由帳）などの表紙やタイトルを変更したり、授業の目的に合わせたページ内容に自由にカスタマイズすることができます。

例えば、

- ・ 授業で使う絵をあらかじめ配っておく
- ・ 使うボタンを制限する
- ・ あらかじめ作ったプログラム（メガネ）を隠したページを用意し、ステージの動きと同じになるプログラムを次のページで作る、という構成にするなど、様々な用途に合わせた教材作りをすることができます。

本の編集は「本棚の編集」画面で対象の本を押し、



[設定ボタン]または



[鉛筆ボタン]にて編集を行います。



編集	できること	操作ボタン
本の編集	・ 本のタイトルを変更する ・ 表紙の絵や背景を変更する ・ ページを並び変える ・ ページを複製する ・ ページを削除する	設定ボタン ※6.2.1で 説明
ページの編集	・ あらかじめ絵やプログラムを用意する ・ 設定画面の内容（背景色/上下左右のつながる・つながらない/速度/方眼紙モード）を変更する ・ ステージサイズを変更する ・ 初心者モード / 上級者モード を変更する ・ 各ボタン[鉛筆/回転/設定/指マーク/音符マーク]やメガネの表示 / 非表示を変更する ・ ひきだし機能を使う / 使わない を変更する ・ メガネマスクを使う / 使わない を変更する ・ 数値指定モードにする / しない を変更する	鉛筆ボタン ※6.2.2で 説明

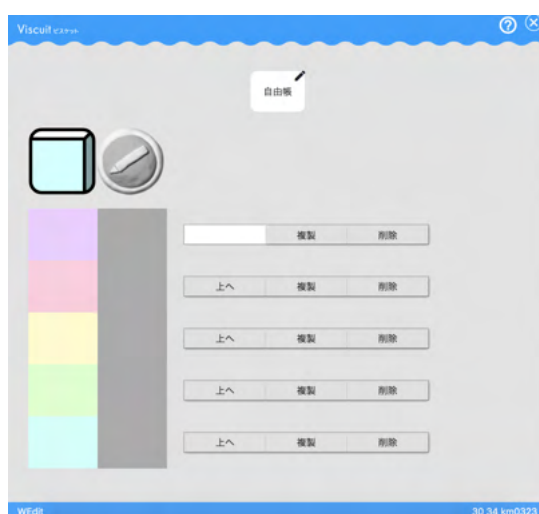
※本の編集は、児童/生徒が対象の本を開く前に実施してください。もし先に児童/生徒が対象の本を開いてしまった場合、編集内容が反映されません。

6.2.1. 本の編集をする

- (1) 編集したい本を押して、 [設定ボタン]を押します。



- (2) この画面でタイトルや表紙の変更、ページの追加/削除、ページ順の変更ができます。



ボタン名	説明
タイトル	本のタイトルを変更することができます。
鉛筆ボタン	本の表紙に絵を入れたり、背景色を変えることができます。
上へボタン	ページの並び順を上にもり上げることができます。
複製ボタン	同じページを複製することができます。
削除ボタン	ページを削除することができます。

<補足：各設定の実施方法詳細>

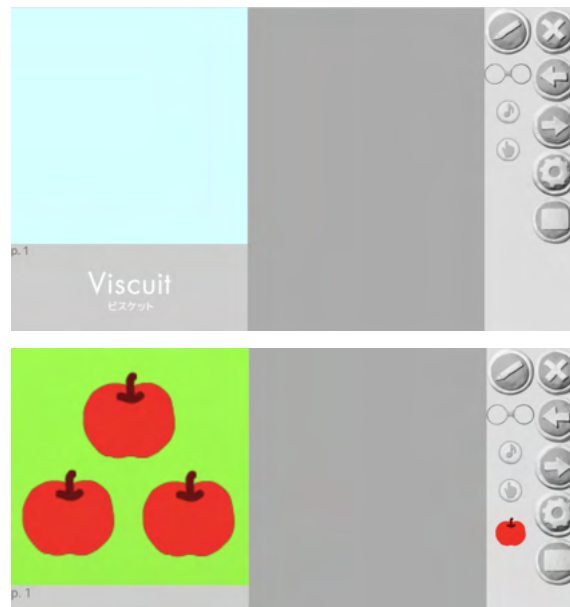
A 本のタイトルを変更する

本のタイトルが書かれた[鉛筆がついたボタン]を押して、タイトル名を変更します。

B 表紙の絵や背景を変更する

- a 本のアイコンの右側にある  [鉛筆ボタン]を押します。
- b ステージが正方形の制作画面が出てきますので、ここで絵を描いたり背景色を変えます。

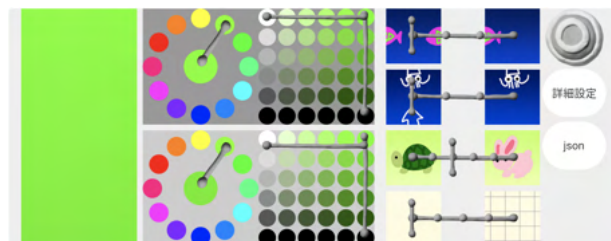
※絵の描き方、背景の変更方法は「ビスケットの使い方編」をご参照ください。



(例：絵と背景色を変えた画面)

c 表紙の絵の大きさを変えたい場合

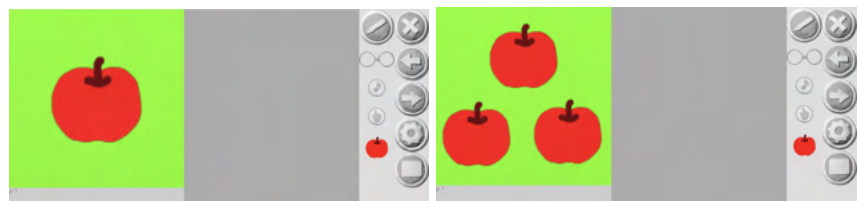
- (i)  [設定ボタン]を押して設定画面を表示します。
- (ii) [詳細設定]ボタンを押します。



- (iii) [アイコン3マス][アイコン4マス]ボタンで、絵の大きさを変更することができます。



ボタン名	説明
アイコン3マス	アイコン4マスより絵の大きさが大きくなります。
アイコン4マス (初期設定時)	アイコン3マスより絵の大きさが小さくなります

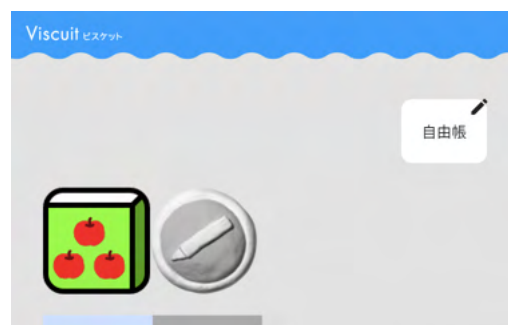


例1：アイコン3マスにした場合

例2：アイコン4マスにした場合

- d 完成したら、制作画面の  [バツボタン]で戻ります。

- e 本の表紙が変わりました。



C ページを並び替える

[上へ]ボタンを押して、ページの並び順を上に戻ります。

D ページを複製する

[複製]ボタンを押して、ページを複製します。

E ページを削除する

[削除]ボタンを押して、ページを削除します。

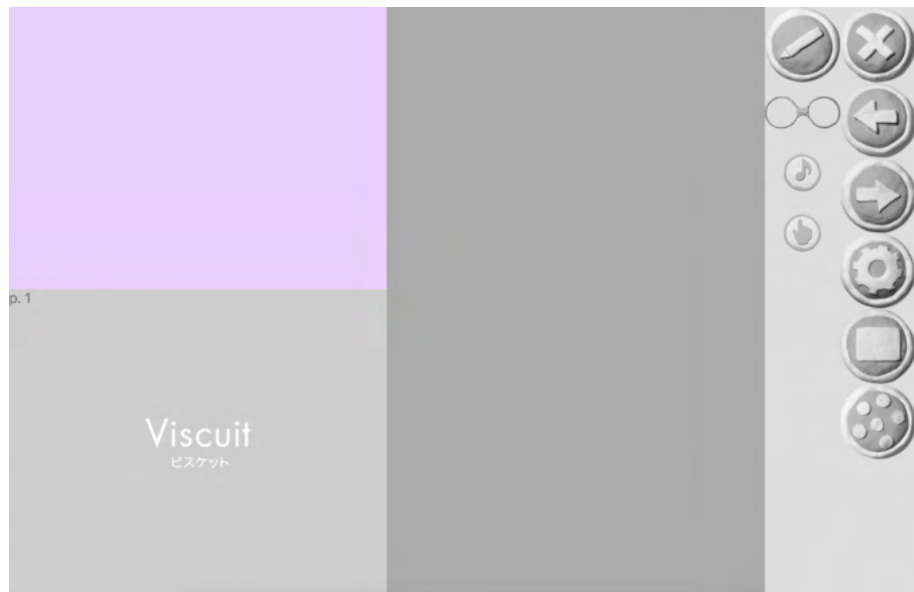
6.2.2. ページの編集をする

ページの編集はそれぞれの制作画面ごとに行います。ここで絵やメガネをあらかじめ用意したり、設定画面の内容をあらかじめ変更することで、児童/生徒の制作画面に反映されます。

- (1) 編集したい本を押して、 [鉛筆ボタン]を押して本に入ります。

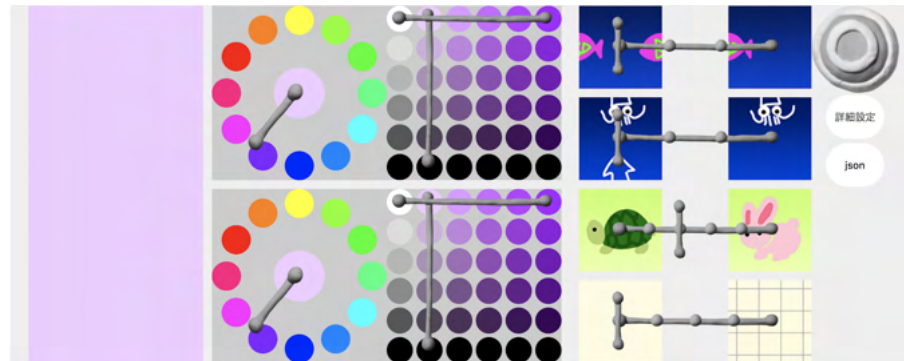


- (2)  [右矢印ボタン]と  [左矢印ボタン]を押して、編集したいページに移動します。この制作画面上でページの編集ができます（編集方法は後述します）。



※ステージの色やボタンの種類は一例です。本によって異なります。

- (3)  [設定ボタン]を押すと、設定画面が表示されます。この各設定もあらかじめ設定しておくことができます（編集方法は後述します）。



※設定画面の各機能説明は「ビスケットの使い方編」をご参照ください。

- (4) さらに[詳細設定]ボタンを押すと、詳細設定画面が表示されます。
ここで、各ボタンの表示/非表示や、高度な設定を行うことができます（編集方法は後述します）。



ボタン名	説明
ステージサイズ	数値を直接入力して、ステージサイズを変更できます。
アイコン3マス/4マス	アイコン制作用のボタンです。押すとステージが正方形になり絵が大きくなりますが、ここでは使いません。
標準/正方形/たて長	これらを押すと、ステージサイズ欄にそれぞれの推奨値が設定されます。
上級者	ON：上級者モード、OFF：初心者モード（※1）

メガネマスク	ON：あらかじめ作ったプログラム（メガネ）を「？」マークで隠すことができます（プログラムは動きます）。 OFF：メガネマスクなし
回転ボタン	ON：回転ボタンあり、OFF：回転ボタンなし
設定ボタン	ON：設定ボタンあり、OFF：設定ボタンなし
メガネ	ON：メガネあり、OFF：メガネなし
音符	ON：音符マークあり、OFF：音符マークなし
指マーク	ON：指マークあり、OFF：指マークなし
ひきだし	★開発中の機能です。しばらくお待ちください。
共有	★開発中の機能です。しばらくお待ちください。
数値指定	ON：数値モード（※2）、OFF：通常モード

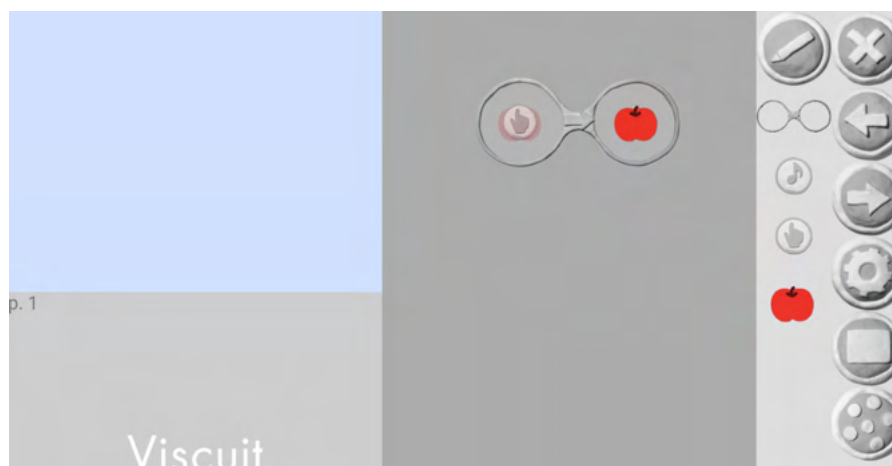
（※1）それぞれのモードの違いは「ビスケットの使い方編」をご参照ください。

（※2）数値指定で座標や回転角度を指定できるモードです。使い方の詳細は「ビスケットの使い方編」をご参照ください。

<補足：各設定の実施方法詳細>

A あらかじめ絵やメガネを用意しておく

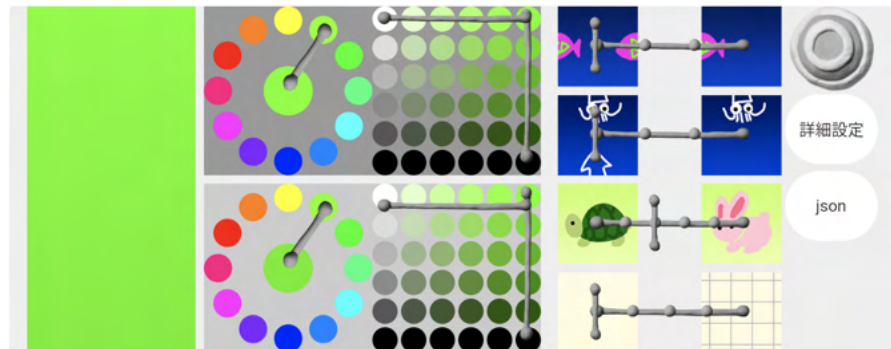
あらかじめ用意しておきたい絵やメガネ、ステージの状態（絵を置いておく）などを、通常のビスケットの制作と同じように作ります。



あらかじめ絵（りんご）を描き、「さわるとりんごが出てくる」メガネを用意した例

B 設定画面の内容（背景色/上下左右のつながる・つながらない/速度/方
眼紙モード）を変更する

(i) 設定画面を表示し（※）、各機能を設定します。



※設定画面の表示方法は上記（１）～（３）をご覧ください。

※設定画面の各機能説明は「ビスケットの使い方編」をご参照ください。

C ステージサイズを変更する

ステージサイズを直接数値指定したり、[標準][正方形][たて長]のボタンを押して推奨サイズに変更することができます。

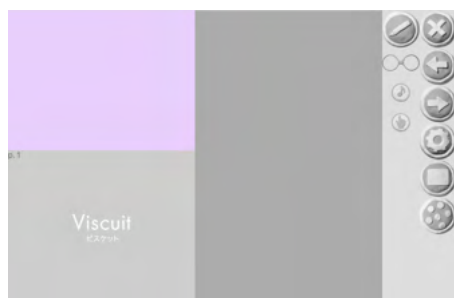
(i) 詳細設定画面を表示し（※）、ステージサイズの数値入力や[標準][正方形][たて長]のボタンを押してステージサイズを変更します。



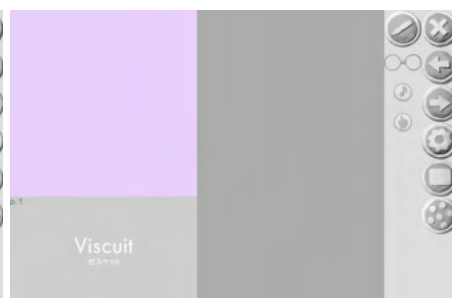
※詳細設定画面の表示方法は上記（１）～（４）をご覧ください。

※各機能説明は「ビスケットの使い方編」をご参照ください。

[標準]設定時の制作画面



[正方形]設定時の制作画面



[たて長]設定時の制作画面



D 初心者モード / 上級者モード を変更する

ビスケットには2種類のモード「初級者モード/上級者モード」があり、詳細設定画面にて切り替えることができます。

- (i) 詳細設定画面を表示し(※)、[上級者]チェックボックスでモードを切り替えます。

モード	説明
初心者モード ※[上級者]チェックボックスをOFFにする	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。 
上級者モード ※[上級者]チェックボックスをONにする	メガネの左と右に入れる絵の数の制限がありません。

※詳細設定画面の表示方法は上記(1)～(4)をご覧ください。

E 各ボタン[鉛筆/回転/設定/指マーク/音符マーク]やメガネの表示 / 非表示を変更する

- (i) 詳細設定画面を表示し(※)、[鉛筆/回転/設定/指マーク/音符/メガネ]チェックボックスで表示/非表示を切り替えます。

チェックボックス	説明
鉛筆ボタン	児童/生徒に絵を描かせず、あらかじめ用意した絵だけで授業を進める場合はOFFにします。
回転ボタン	「絵を回転させる」命令を作らない場合はOFFにします。
設定ボタン	児童/生徒に設定画面を見せたくない場合はOFFにします。
指マーク	「さわると」の命令を作らない場合はOFFにします。
音符	「音を鳴らす」命令を作らない場合はOFFにします。
メガネ	絵を並べるページとして使用するなど、プログラムを作らない場合はOFFにします。

※詳細設定画面の表示方法は上記(1)～(4)をご覧ください。

F ひきだし機能を使う / 使わない を変更する

★開発中の機能です。しばらくお待ちください。

G 共有機能を使う / 使わない を変更する

★開発中の機能です。しばらくお待ちください。

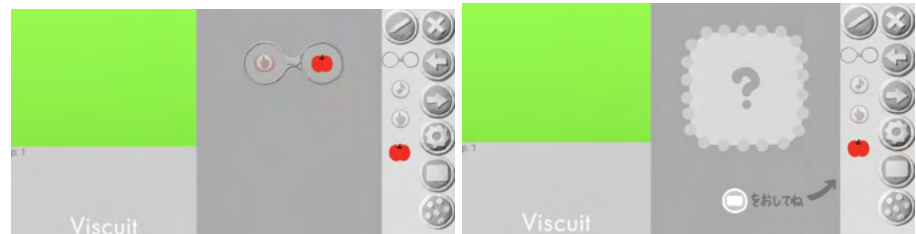
H メガネマスクを使う / 使わない を変更する

メガネマスクとは、あらかじめ作ったプログラム（メガネ）を「？」マークで隠すことができる機能です（プログラムは動きます）。
例えば、1 ページ目でメガネマスクをして作品の見本を見せ、次のページで見本と同じプログラムを作るといった教材作りに便利です。

例：あらかじめ作成したプログラムのメガネマスクをONにする

メガネマスク：OFF時の制作画面

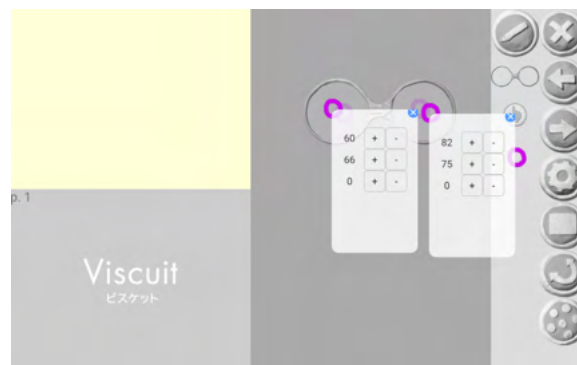
メガネマスク：ON時の制作画面



I 数値モードにする / しない を変更する

「数値指定」チェックボックスをON：数値モードにすると、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：ON時の制作画面



※数値モードの具体的な使い方は「ビスケットの使い方編」をご参照ください。

6.3. 本棚を整理する

先生は、クラスの本棚の本を並び替えたり、フォルダを作ってその中に本を入れたり、使わなくなった本を隠したりして、本棚を整理することができます。

- (1) 本棚の編集画面で「folderEdit」ボタンを押します。



※本棚の本は一例です。

- (2) 「かくす」フォルダのある、folderEdit画面で本棚の整理を行います。



<補足：各設定の実施方法詳細>

A 本を並び替える

- (i) folderEdit画面で、本をドラッグ&ドロップして並び替えます。
- (ii)  [バツボタン]で本棚の編集画面に戻ります。

B フォルダを作成し、フォルダの中に本をしまう

- (i)  [+ボタン]を押すと「noname」と書かれたフォルダが作成されます。



- (ii) フォルダの中に本をドラッグ&ドロップすることで、フォルダの中に本がしまえます。

「自由帳」の本をフォルダにしまった画面



- (iii)  [バツボタン]で本棚の編集画面に戻ります。

C 本やフォルダの名前を変更する

- (i) folderEdit画面で、本やフォルダのグレーの背景の名前を押して名前を変更します。

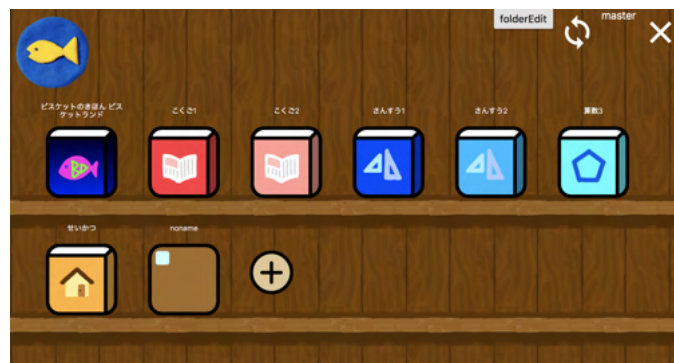
D 本を隠す

- (i) folderEdit画面で、「かくす」フォルダの中に本をドラッグ&ドロップします。



例：「おながく」と「ずこう」の本を「かくす」フォルダに入れた画面

- (ii) [バツボタン]で本棚の編集画面に戻ると、かくすフォルダに入れた本が見えなくなります。



E フォルダから本を取り出す

- (i) folderEdit画面で、フォルダを押します。



- (ii) 吹き出しが表示されますので、フォルダの中にある本をドラッグ&ドロップして本棚に取り出します。



例：「かくす」フォルダから「おんがく」「ずこう」を取り出した画面



- (iii) 取り出したら  [バツボタン] で本棚の編集画面に戻ります。