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-210901版

# 「きょうしつでビスケットシステムの使い方」編 目次

はじめに	4
<u>画面・アイコン・ボタンの例</u>	5
システム画面の例	5
制作用の本棚画面	6
本棚の編集画面	7
他の先生の招待	8
<u>クラス作成</u>	8
クラス設定	9
<u>クラスページ画面</u>	9
児童/生徒のログイン設定	10
児童/生徒の管理をする	11
<u>A 児童/生徒の名前を変更する</u>	12
<u>B 児童/生徒の個人本棚に入り、作品をさわる</u>	12
班を設定する	12
<u>本棚の編集</u>	14
本を追加する	15
6.1.1ライブラリーから本を追加する	16
本を編集する	18
本の編集をする	19
<u>A 本のタイトルを変更する</u>	20
<u>B</u> 表紙の絵や背景を変更する	20
<u>C ページを並び替える</u>	22
D ページを複製する	22
<u>E ページを削除する</u>	22
<u>ページの編集をする</u>	22

A あらかじめ絵やメガネを用意しておく         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/だ         眼紙モード)を変更する         C ステージサイズを変更する         D 初心者モード / 上級者モード を変更する         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         F ひきだし機能を使う / 使わない を変更する         G 共有機能を使う / 使わない を変更する         H メガネマスクを使う / 使わない を変更する         J 割れたメガネにする / しないを変更する         J 割れたメガネにする / しないを変更する         A 本を並び替える         B フォルダを作成し、フォルダの中に本をしまう         C 本やフォルダの名前を変更する	25	
	<u>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</u>	
A あらかじめ絵やメガネを用意しておく         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         C ステージサイズを変更する         D 初心者モード / 上級者モード を変更する         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         F ひきだし機能を使う / 使わない を変更する         G 共有機能を使う / 使わない を変更する         H メガネマスクを使う / 使わない を変更する         J 割れたメガネにする / しない を変更する         J 割れたメガネにする / しないを変更する         J 割れたメガネにする / しないを変更する         A 本を並び替える         B フォルダを作成し、フォルダの中に本をしまう         C 本やフォルダの名前を変更する         D 本を隠す         E フォルダから本を取り出す	26	
	<u>C ステージサイズを変更する</u>	26
	D 初心者モード / 上級者モード を変更する	27
	<u>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</u>	
	_ 表示を変更する	28
	Fひきだし機能を使う / 使わない を変更する	29
	A あらかしの成でスカネを用意してのく       22         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          服紙モード)を変更する       26         C ステージサイズを変更する       26         D 初心者モード/上級者モードを変更する       27         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       27         表示を変更する       28         F ひきだし機能を使う/使わないを変更する       26         G 共有機能を使う/使わないを変更する       29         H メガネマスクを使う/使わないを変更する       29         J 割れたメガネにする/しないを変更する       30         J 割れたメガネにする/しないを変更する       31         A 本を並び替える       31         B フォルダを作成し、フォルダの中に本をしまう       32         E フォルダの名前を変更する       32         E スキを取り出す       33	29
		<u>30</u>
	数値モードにする / しない を変更する	<u>30</u>
		<u>30</u>
<u>本棚を</u>	整理する	<u>31</u>
	<u>A 本を並び替える</u>	<u>31</u>
	<u>B フォルダを作成し、フォルダの中に本をしまう</u>	<u>32</u>
	<u>C 本やフォルダの名前を変更する</u>	<u>32</u>
	<u>D 本を隠す</u>	<u>33</u>
	E フォルダから本を取り出す	33
<u>使用ペーミ</u>	<b>ジ数を確認する</b>	<u>34</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

Viscuit extra	0 ×
クラス設定:ビスケット1組 クラスのメンバー一覧	
このパージョンではクラスのメンバー一覧はパラパラに表示されます。次のパージョンで出席番号順に並ぶようになります。	×
1. ビスケット確認生徒1 2. ビスケット確認先生1	
「班股定」で班を作ります。作品の鑑賞を班ごとに行うことができます。	×
短股定	
MPClassSettingPage	17 6 km0323
(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	
ヘルプメッセージ欄:ここにメッセージが表示されます × [ヘルプメッセージ] ×を押すと非表示になる	
角が丸いボタン [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 [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

ビ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/先生の名前] 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。

※本棚の本は一例です。

#### 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

「学校・クラスの初期設定」の「他の先生を招待する」をご参照ください。

# 4. クラス作成

「学校・クラスの初期設定」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。

Vigul cos	<b>0</b> 🗵
2.54-15-94	
先生一覧	
この学校に登録されている先生一覧です。「り」がついている先生は編集者を持っています。	×
souther viscuit*	
「気虫の質用」で充虫を追加したり活動したりできます。編集機を変えられます。このボタンは編纂機のある充虫にした後不されません。	×
82088	
クラス一覧	
この学校に意願されているクラス一覧です。そのクラスを開くとクラスページに進めます。クラスほどの完全でも変更できます。	×
1908 2488 3988 490K	
「クラスの管理」を導すとクラスを着やしたり名前を変えたり、使わないクラスを描すことができます。	×
293.0 <b>0</b> 0	

(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。

クラスページ:3年毎年日 ・ ウススは、ペラクスの人参や %、 金田でもしま・、 ・ 本部を参加するよそは急にかっ、米奈を発展したりしま・天奈と方にうった自た日の合体(今部へんら、で・ ・ 本部を参加する 金融に入る グループビュー 約50 プレットガリンク ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・	ullar».	0 0
1952年3月、1955年1日、1955年10月、1955年10月、1955年10月、1955年10月、19555555555555555555555555555555555555	クラスページ:3年海組	
*本部を編集する。で文型に成めする本を認知したり、本部を整理したりします。 天型と知じように作品を作る名称は、本部に入る、やす。 本部を編集する 本部に入る グループビュー 約60 グレット約9 ンク りつスの開始を設定します。 ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・	「クラス設定」でクラスの人数や「猫」の設定をします。	×
本際に発表する 本際に入る グループビュー 約0.0 プレット約3.2 ク 0.5 スの回知を起こします。 クラスメンバーページ 本にたけ会をグランロードします (本実成)。	「本部を編集する」で決論に設ちする本を追加したり、本部を整理したりします。決価と対じよりに作品を作る場合は「本物に入る」です。	×
クラスルの時間を超まします。 グラスメンバーページ 本にたけ高速サクソロードします(休暇前)。	本部を編集する 本能に入る グループビュー 別のタブレット用リンク	
タラスメンバーページ 本のとに行品をデクンロードしまで(東京国)。	クラスの御殿を起定します。	×
本たとに作品をダウンロードします(秋天岡)	253,85/(====3	
	本たとに作品をダウンロードします(東京街)。	×
<b>本の今後をダウンロード</b>	本の奇屈をダウンロード	

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「はじめてつか

	う先生」編、「ビスケットの使い方編」をご参照くださ い。
グループビュー	児童/生徒の作品を確認できます。
別のタブレット用リンク	先生の本棚へのQRコードリンクを表示します。
他の本棚をここにコピーする	他の本棚をコピーします。 ※これを使用するとそれまでの作品が消えてしまうので ご注意ください。
クラスメンバーページ	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 「契約後 はじめの設定」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。

NA Farm	0
カニフィンパー	
99XX9//-	
28033.0世第一世後年期前18年。	×
出席勝号でログイン	
このリングを完全に認知します。リンクを聞いて出版曲号を入力します。「ひらく」を押すと楽しいページの聞きます。そのページをプリクマークすることで、場談すら人の手握を聞くことができます。	×
1970 1970 1970 1970 1970 1970 1970 1970	
メンバー-覧	
このクラスのメンバー有一致します。テキスト名詞から一致して名前年間回することもできます。	×
1 2 3 4 5 6 7 8 9 8 AD-TERLIFE TERLER REAL	
ケラス運動のログイン発展コードの一覧を目的します。1ページにとり方ずつ並びます。	×
Q42-HTEMMORE.R	
クラスを現で知道ると、クラス内の作品を描してくてなります。	×
***	

#### 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。

Part 0 (5
個人ページ
品を変更したり、その人になっておも構成することができます。同時機能はやませいんかで、その人の問いていないことと考望してくだめい、大品の変更に本品がなかる本部から本方的です。対象が広めできない場合に上的作 χ ください。
1 ORA COLONNERC
開始に設置 見た (W274305- V2748697798) (W2743697798)

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、ビ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。班ごとにビ 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。



<sup>※</sup>本棚の本は一例です。

6.1. 本を追加する

先生は、授業開始前までにクラスの本棚に本(ビスケットの制作ページ)を 追加しておきます。ここで本を追加しておくことで、児童/生徒の個人本棚 に自動的に本が配られます。

(1)「クラスページ」にて、[本棚を編集する]ボタンを押します。

Vatuller-	0 8
クラスページ:3年海組	
「クラス設定」でクラスの人数や「死」の設定をします。	×
「本部を編集する」で注意に配有する本を追加したり、本層を整理したりします。児童と同じよりに作品を作る場合は「本棚に入る」です。	×
本部に転換する 本部に入る グループピュー 1500タブレット用リンク	
クラスの課題を設定します。	×
99232Moreco	
本ごとに作品をダウンロードします(未常装)。	×
#068(#9920-F	
Gentler	22.0 1120210729.1953

(2)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。

※この「master」と書かれた本棚は、授業では使いません。ここで使うと児童/生徒 に配った本にも先生の作品が反映されてしまいますのでご注意ください。



- (3)[+]ボタンを押します。
- (4)本の追加画面が表示されます。

追加できる本は今後かわります。先生同士で作った教材を交換できる機能も 計画していますので、ご期待ください。

Viscuite	***				@ (×
			本の遅	【択	
			本をどこから選び	ますか	×
	イブラリーから	この本棚から	この学校から	自分が管理している全ての学校から	上級者向け

ボタン名	説明
ライブラリーから	デジタルポケットが提供しているライブラリーから本 を選んで追加できます。
この本棚から	このクラス本棚にある本から本を選んで追加できま す。
この学校から	この学校内の全クラスの本棚から本を選んで追加でき ます。
自分が管理している全 ての学校から	自分のアカウントで入れる全ての学校の全クラスの本 棚から本を選んで追加できます。
上級者向け	使用しません。

(※)★ライブラリーの本の内容については随時更新します。

- 6.1.1. ライブラリーから本を追加する
  - (1)[ライブラリーから]ボタンを押します。
  - (2) ライブラリーの本棚を選択します。

Viscuitexay					© ⊗
		本棚を	選択する		
		この学校にある	本棚一覧です。		×
		ライ	ブラリー		
	基本の本棚	算数用本棚	研修用本棚	研修用追加本棚	
BookstandS	elector			76 27 kv202	210729.1953

(3)追加したい本を選択すると、本棚に本が追加されます。



(4)右上の「×」ボタンを押して「クラスページ」に戻ります。

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	<ul> <li>・本のタイトルを変更する</li> <li>・表紙の絵や背景を変更する</li> <li>・ページを並び変える</li> <li>・ページを複製する</li> <li>・ページを削除する</li> </ul>	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・	鉛筆ボタン ※6.2.2で

つながらない/速度/方眼紙モード)を変更する	説明
・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	
・グループビュー使う/使わないを変更する	
・メガネが割れる/割れないを変更する	

※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。

Viscuit				© ®
		8.8%		
		複製	削除	
	上个	複製	#198t	
	上へ	複製	相除	
	上へ	複製	ALFO:	
	上へ	複製	削除	
_				
WEdit				30 34 km0323

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繰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) (i)
- (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。

、テーシ	ガイズ			1	512	737
アイコ	ン3マス アイコ	ン4マス	標準	IE:	方形	たて長
	上級者		メガネマス ク			
	鉛筆ボタン		回転ボタン		設定ポタ	タン
	メガネ		音符		指マージ	7
	ひきだし		共有		数值指知	È
	グループ		割れたメガ			

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 <sup>◎</sup>[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繰り上げます。

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) (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)。

テーシ	ジサイズ					512	384
ィコ	ン3マス	アイコ	ン4マス	標準	ĨĔ	方形	たて長
~	上級者			メガネマス ク			
$\checkmark$	鉛筆ボ	タン	$\checkmark$	回転ボタン	$\checkmark$	設定ボ	タン
~	メガネ		~	音符		指マー	ク
	ひきだ	L		共有		数值指	定
~	グルー	プ		割れたメガ ネ			

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
グループ	ON:点々ボタンあり、OFF:点々ボタンなし
割れたメガネ	ON:割れたメガネあり、OFF:メガネ割れない

- (※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。



<sup>※</sup>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。

、テーシ	ブサイズ				512	384
アイコ	ン3マス アイコ	ン4マス	標準	ĨĔ	方形	たて長
~	上級者		メガネマス ク			
$\checkmark$	鉛筆ボタン	$\checkmark$	回転ボタン		設定ボ	タン
~	メガネ	~	音符	~	指マーク	<i>Ċ</i>
	ひきだし		共有		数值指定	定
~	グループ		割れたメガ ネ			

※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。



[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。		
点々ボタン	児童/生徒にグループビューを表示させない場合 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。



1 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。

J 割れたメガネにする/しないを選択する

★開発中の機能です。しばらくお待ちください。

6.3. 本棚を整理する

先生は、クラスの本棚の本を並べ替えたり、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。

				folderEdi	¢ <sup>master</sup> ×
ビスケットの身間ん ビス ケットランド	C ( 21	e ( es	24231	267.52	TRO
			⊿⊾		
caus	BLOK F	¥23		<b>⊕</b>	感例感

(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。

<sup>※</sup>本棚の本は一例です。

- B フォルダを作成し、フォルダの中に本をしまう
- (i) ①[+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:「おんがく」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。

7. 使用ページ数を確認する

学校の管理ページにて、[使用ページチェック]ボタンを押すと、この学校の 使用ページ数が表示されます。

