

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
まなびポケットバージョン k-210323版

「きょうしつでビケットシステムの使い方」編 目次

はじめに	4
画面・アイコン・ボタンの例	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
クラス設定	8
クラスページ画面	9
児童/生徒の管理をする	9
A 児童/生徒の名前を変更する	10
B 児童/生徒の個人本棚に入り、作品をさわる	10
班を設定する	11
本棚の編集	12
本を追加する	13
A 白紙のブックを追加する	14
B ライブラリーから本を追加する	14
本を編集する	15
本の編集をする	16
A 本のタイトルを変更する	17
B 表紙の絵や背景を変更する	17
C ページを並び替える	18
D ページを複製する	18
E ページを削除する	19
ページの編集をする	19
A あらかじめ絵やメガネを用意しておく	21
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	22

C	<u>ステージサイズを変更する</u>	<u>22</u>
D	<u>初心者モード / 上級者モード を変更する</u>	<u>23</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>24</u>
F	<u>ひきだし機能を使う / 使わない を変更する</u>	<u>24</u>
G	<u>共有機能を使う / 使わない を変更する</u>	<u>24</u>
H	<u>メガネマスクを使う / 使わない を変更する</u>	<u>25</u>
I	<u>数値モードにする / しない を変更する</u>	<u>25</u>
	<u>本棚を整理する</u>	<u>26</u>
A	<u>本を並び替える</u>	<u>26</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>27</u>
C	<u>本やフォルダの名前を変更する</u>	<u>27</u>
D	<u>本を隠す</u>	<u>28</u>
E	<u>フォルダから本を取り出す</u>	<u>28</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)



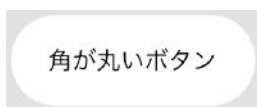
[バツボタン]前のページに戻る



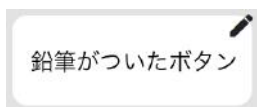
[はてなボタン]非表示にしたヘルプメッセージを再度表示する



[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

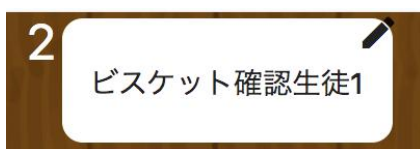
バスケットでつかうコンテンツ「本」を選ぶための画面です。



[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。

※右上には先生/児童/生徒の名前が表示されます。

※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。

※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。

3. クラス設定

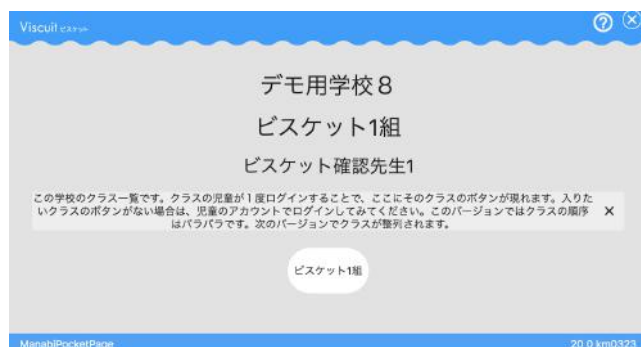
先生は、児童/生徒の本棚を開いて作品を直接編集したり、作品の発表で使うための班の設定を行うことができます。

(1) 先生アカウントではじめてアクセスすると利用規約への同意が求められます

(2) その学校のクラスが一覧されます。

このバージョンでは児童アカウントでログインすることでクラスがつけられます。ここに欲しいクラスが現れない場合には、そのクラスの児童アカウントでログインすると現れます（これは初回だけです）。

(3) 一覧から入りたいクラスを選択します。



3.1. 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4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。詳細は3章をご参照ください。

3.2. 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。

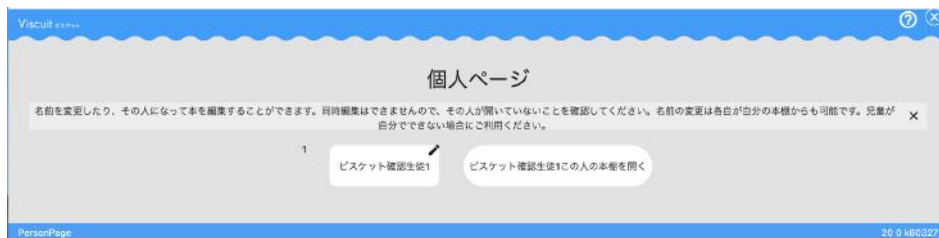
このバージョンでは、児童/生徒にふられている番号は出席番号ではありません。次のバージョンアップで出席番号順にふられるようになります。

- (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。



(※) この画面例では「ビスケット確認生徒1」という生徒が登録されています

(2) 個人ページが表示されます。

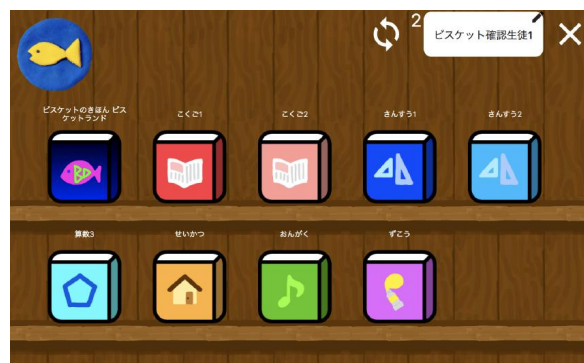


A 児童/生徒の名前を変更する

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、「グループビュー」をお勧めします。



3.3. 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。班ごとにピ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。

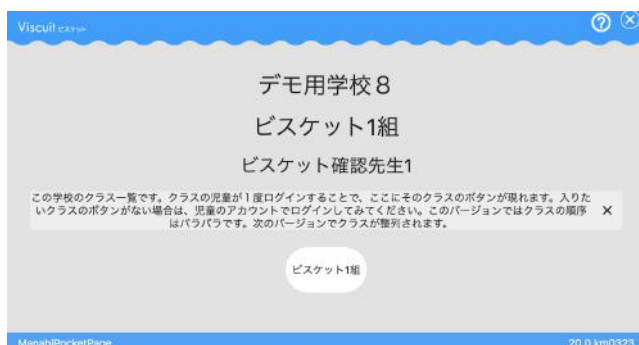
「班の分け方」には「全員に見せる」と「自分の班にのみ見せる」という設定を選べます。これにより児童のグループ画面で、表示される班のボタンが変わります。「全員に見せる」だと、すべての班のボタンがでてきますが、「自分の班にのみ見せる」だと、児童は自分が所属する班のボタンしかでてきません。通常は「全員に見せる」でよいですが、班を選択するボタンが大量になってしまうので、例えば40人クラスで「2人組」で班を20個つくるような場合には「自分の班にのみ見せる」を使うとよいでしょう。

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。

4. 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もどりクラスボタンを押します。



(2) [本棚を編集する]ボタンを押します。



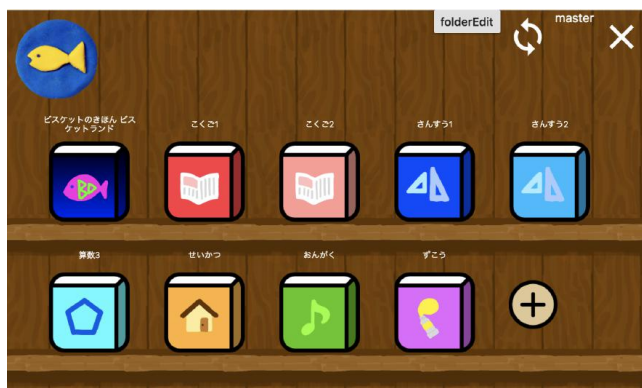
(3) 右上に「master」と書かれた「本棚の編集」画面が表示されました。ここで本や本棚の編集をすることができます。



4.1. 本を追加する

プリセットされた本以外にも、本を自由に追加することができます。ここで追加した本は、児童/生徒の本棚にも自動的に配られます。

(1) 「本棚の編集」画面で[+]ボタンを押します。



(2) 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。



ボタン名	説明
白紙のブック	白紙の本（5P）を追加することができます。 ※上級者モード・タッチあり・音符あり
旧環境からブックを取り込む	使用しません。
ライブラリーから取り込む	あらかじめ用意された本の一覧から追加したい本を選ぶことができます。

(※2) ★ライブラリーの本の内容については、変わることがあります。

A 白紙のブックを追加する

[白紙のブック]ボタンを押します。

B ライブラリーから本を追加する

[ライブラリーから取り込む]ボタンを押して、追加したい本を選択します。



4.2. 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 style="list-style-type: none"> ・ 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 ※4.2.1で 説明
ページの編集	<ul style="list-style-type: none"> ・ 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 ※4.2.2で 説明

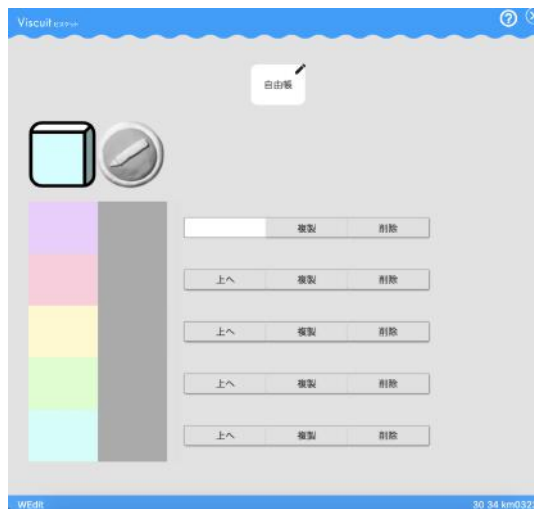
※本の編集は、児童/生徒が対象の本を開く前に実施してください。もし先に児童/生徒が対象の本を開いてしまった場合、編集内容が反映されません。

4.2.1. 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

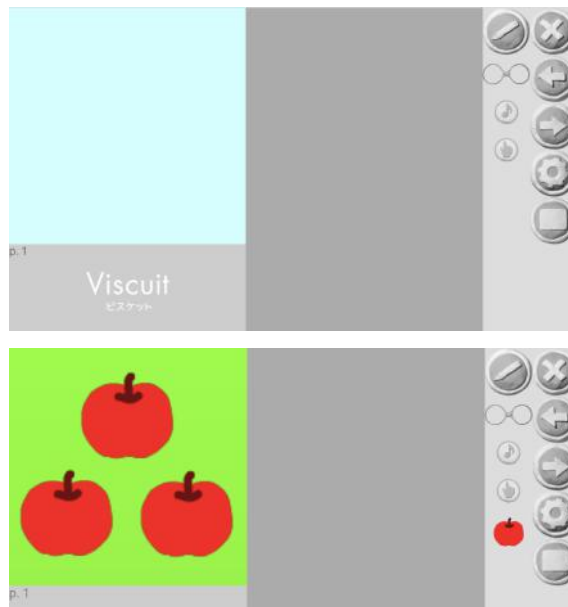
本のタイトルが書かれた[鉛筆がついたボタン]を押して、タイトル名を変更します。

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。

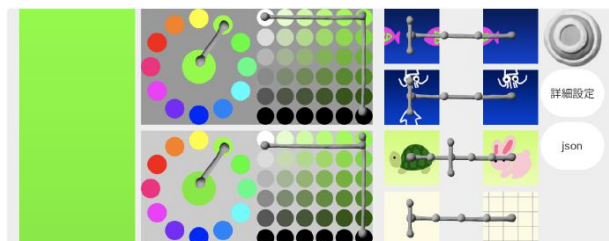


(例：絵と背景色を変えた画面)

c 表紙の絵の大きさを変えたい場合

(i)  [設定ボタン]を押して設定画面を表示します。

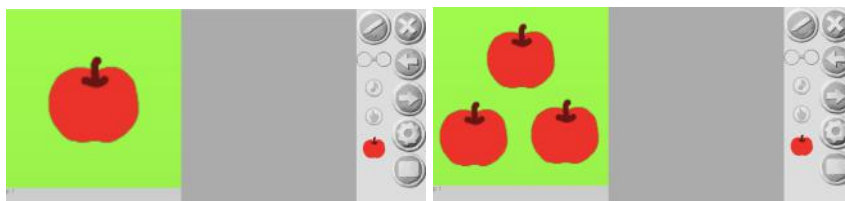
(ii) [詳細設定]ボタンを押します。



- (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。

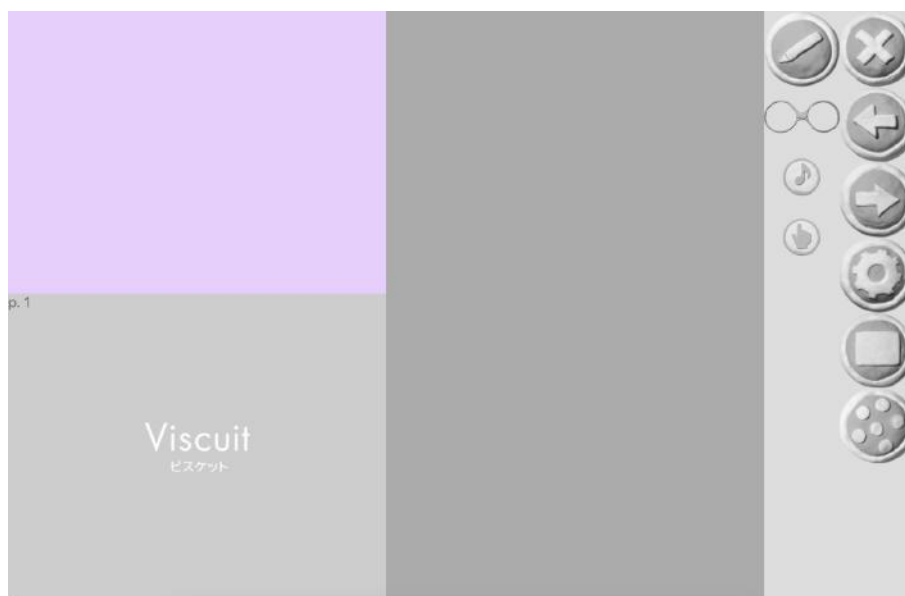
4.2.2. ページの編集をする

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。

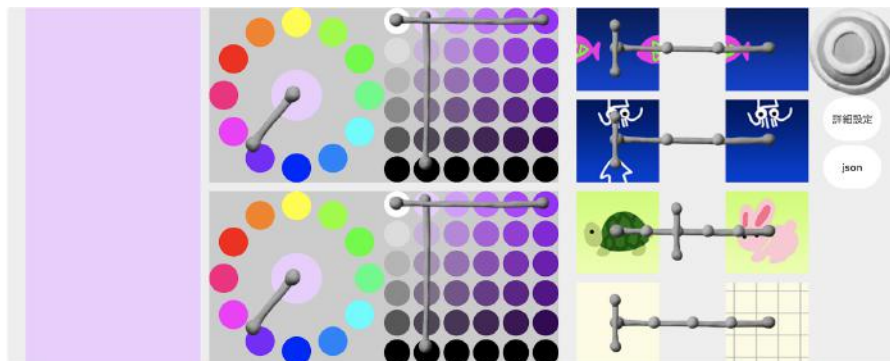


- (2)  [右矢印ボタン]と  [左矢印ボタン]を押して、編集したいページに移動します。この制作画面上でページの編集ができます（編集方法は後述します）。



※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

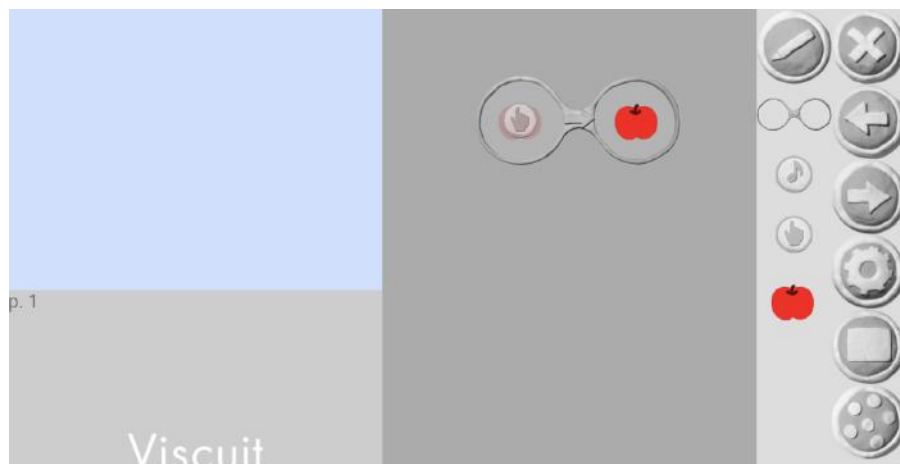
（※1）それぞれのモードの違いは「ビスケットの使い方編」をご参照ください。

（※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

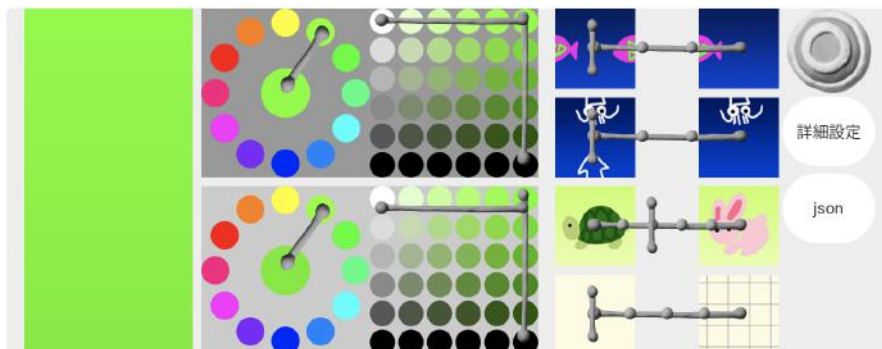
あらかじめ用意しておきたい絵やメガネ、ステージの状態（絵を置いておく）などを、通常のビスケットの制作と同じように作ります。



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。

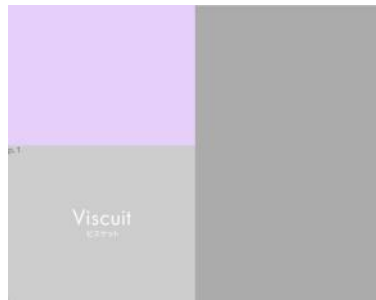
(i) 詳細設定画面を表示し（※）、ステージサイズの数値入力や[標準][正方形][たて長]のボタンを押してステージサイズを変更します。



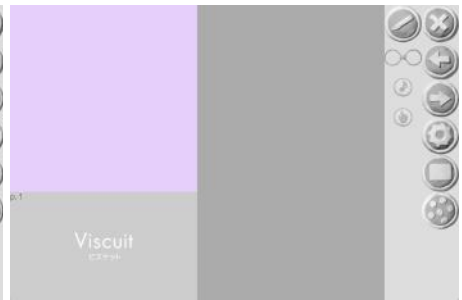
※詳細設定画面の表示方法は上記（1）～（4）をご覧ください。

※各機能説明は「ビスケットの使い方編」をご参照ください。

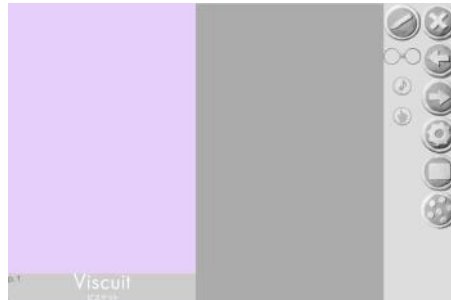
[標準]設定時の制作画面



[正方形]設定時の制作画面



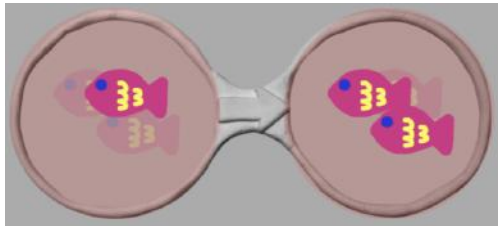
[たて長]設定時の制作画面



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。

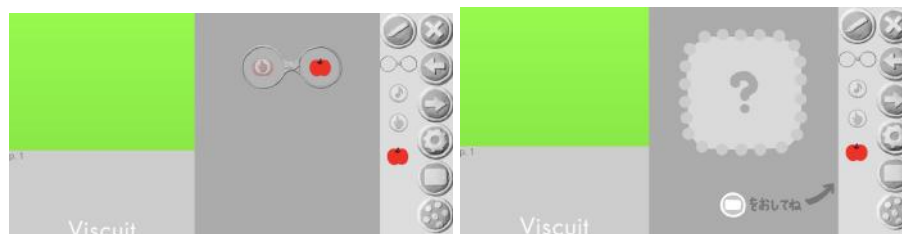
H メガネマスクを使う / 使わない を変更する

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

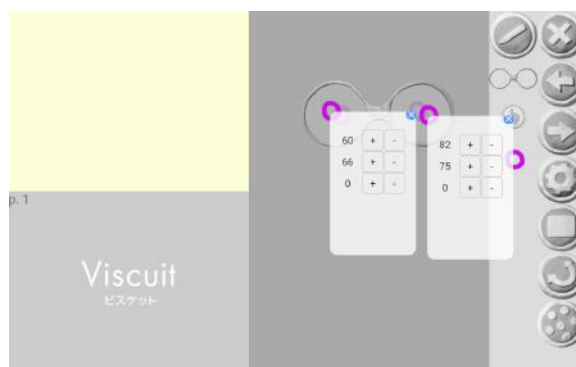
メガネマスク：ON時の制作画面



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。

4.3. 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。




(※) 本棚の編集画面の表示方法は4章(1)～(3)をご覧ください。

- (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 [×ボタン] で本棚の編集画面に戻ります。