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-221116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
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
<u>児童/生徒の管理をする</u>	9
<u>A 児童/生徒の名前を変更する</u>	10
<u>B 児童/生徒の個人本棚に入り、作品をさわる</u>	10
班を設定する	11
本棚の編集	12
本を追加する	13
<u>A ライブラリーから本を追加する</u>	14
本を編集する	15
本の編集をする	16
<u>A</u> 本のタイトルを変更する	17
<u>B</u> 表紙の絵や背景を変更する	17
<u>Cページを並び替える</u>	18
D ページを複製する	19
<u>E ページを削除する</u>	19
<u>ページの編集をする</u>	19
A あらかじめ絵やメガネを用意しておく	21
<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/</u>	<u>速度/方</u>
	22
<u>C ステージサイズを変更する</u>	22

刃 初心者モード / 上級者モード を変更する	23
<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 /</u>	非
_ 表示を変更する	24
Fひきだし機能を使う / 使わない を変更する	25
G共有機能を使う / 使わない を変更する	25
Hメガネマスクを使う / 使わない を変更する	25
数値モードにする / しない を変更する	25
本棚を整理する	27
A 本を並び替える	27
<u>B フォルダを作成し、フォルダの中に本をしまう</u>	28
<u>C 本やフォルダの名前を変更する</u>	28
<u>D 本を隠す</u>	29
<u>E フォルダから本を取り出す</u>	29

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。

\*ビスケットに登録されたコンテンツのデータ削除について 削除する学校、クラス、名前をお問合せフォームまでご連絡ください。5営業日以 内にご連絡します。 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。





※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。

Viscuitezeus		$\odot$
	本棚編集	
	本棚を編集します	×
	見せている本	
	ここに並んでいる本が児童の本棚に現れます。	×
ビスケットのきほん マに合 を作る 意。	ットの基本的な使い方・動かし方を学んだあと、自分で描いた絵を動かしてみんなでテー わせた共同制作を行います。最初のページではPCやタブレットの指の操作に慣れるお弁当動面 パージがあります。共同制作を行う「ピスケットランド」のページは色違いで5ページ用 (10P)	編集
タッチのきほん	ささわって動く「タッチ(指マーク)」の基本的な使い方を学ぶ練習ページのあと、メガネ 会わせたゲーム作りを行います。文科省の研修教材となっている「たまごが割れたら」の 「可能です。(5P)	編集
まわるのきほん	:回転させて、絵がくるくるまわるプログラムの作り方を学ぶ練習ページのあと、きれいな 課を作ります。コンピュータが得意な「規則的に正確に繰り返す」ということを利用し、 動画 隠す 性を学びます。 (5P)	編集
1000000 INIZ	、ワードのひみつ」を解説する授業動画とその本です。パスワードの桁が多いほど、文字の ↔★ 80 ↔	-

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くられます。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。

Visculterme	0 (8
デモ用学校8	
ビスケット1組	
ビスケット確認先生1	
この学校のクラス一覧です。クラスの児童が1度ログインすることで、ここにそのクラスのボタ いクラスのボタンがない場合は、児童のアカウントでログインしてみてください。このバージョ はパラパラです。次のパージョンでクラスが整列されます。	ンが現れます。入りた a ンではクラスの順序 <b>X</b>
ピスケット1組	
anabiPocketPage	20 0 km032

#### 3.1. クラスページ画面

Viscuit 22796						@ (×)
		クラスペ	ージ:1年5組	l		
「本棚を編集する」で児童に	記布する本を追加	nしたり、本棚を整理 う	したりします。児童と同じ す。	ぷように作品を作る場合	は「本棚に入る」で	×
	本棚編集	本棚に入る	グループビュー	クラス設定		
MPClassPage					46 2 mp20220	604.1941

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。
グループビュー	児童/生徒の作品を一覧で見ることができます。 児童/生徒の作品を一つの画面に集める「ビスケットラン ド」の表示もできます。
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。

Visculitization	<u> </u>
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ー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間に並ぶようになます。	° ×
1. ピスケット確認先生1 2. ピスケット確認生徒1	
「班殻定」で斑を作ります。作品の鑑賞を班ごとに行うことができます。	×
規設定	
MPClassSettingPage 20	0 km0323

(※) 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。

		個	人ページ	
名前を変更したり、	その人になって本を編集することができま	す。同時編集はできませんので、・ 自分でできない!	その人が開いていないことを確認してください。 最合にご利用ください。	名前の変更は各自が自分の本種からも可能です。児童が
		1 ビスケット確認生徒1	ビスケット確認生徒1この人の本棚を開く	
		ヒステット電話主使1	とスケット確認工徒にの人の本面を用く	

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」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。



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。

(1) クラスページで、[クラス設定]ボタンを押します。

Viscuiteran					@ ×
		クラスペ	ージ:1年5組		
「本棚を編集する」	で児童に配布する本を追け	加したり、本棚を整理 う	したりします。児童と同じ す。	ように作品を作る場合は	「本棚に入る」で 🗙
	本棚編集	本棚に入る	グループビュー	クラス設定	
MPClassPage					46 2 mp20220604.1941

(2)[班設定]ボタンを押します。

Viscuil.com	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バラに表示されます。次のパージョンで出席番号頃に並ぶようになります。	×
1. ピスケット確認生物1 2. ピスケット確認先生1	
「班設定」で班を作ります。作品の鑑賞を短ことに行うことができます。	×
HBOR	
MPClassSettingPage	17 6 km0323

(3)[新しい班の分け方を作る]ボタンを押します。

Viscuil exerve	setup	0	$\otimes$
班設定			
班設定			
班に分けることで、作品を班ごとに見ることができるようになります。班の分け方とは「2人ずつのペア」とか「5 のです。	人1組」といっ	たも	×
新しい班の分け方を作る 自動グループ分け			
展る			
GroupSettingPage	68 21 mp20	022060	4.1941

(5)[班の分け方1]を設定していきます。

[班を増やす]ボタンで班を一つずつ増やせます。

Viscuitexam	setup	0	$\otimes$
班の分け方設定			
班の分け方の名前を決めます。「3人グループ」「給食班」のような名前です。			×
班の分け方1 削除する			
「班を増やす」で幾つの班に分かれるかを決めます。それぞれ班の名前(「1班」「A組」など)をつけます	•		×
斑1.1 斑を増やす			
班に児童を割り当てます。			×
<u></u> 疲の割り当て 戻る			
GroupNamePage 8	8 22 mp20	220604	4.1941

(6)[班の割り当て]ボタンを押します。

Viscuiterese	0	$\otimes$
班の分け方設定		
斑の分け方の名前を決めます。「3人グループ」「給食班」のような名前です。		×
班の分け方1 削除する		
「班を増やす」で幾つの班に分かれるかを決めます。それぞれ班の名前(「1班」「A組」など)をつけます。		×
班1.1 班1.2 班1.3 班を増やす		
斑に児童を割り当てます。		×
)班の割り当て 戻る		
GroupNamePage 68.24 mp	2022060	4.1941

(7)班に割り当てる人の名前を押すと、白く色が変わって割り当てられます。 [戻る]ボタンを押すと、班分けが決まります。

Viscuit exect		setup (?)	(
	班わけ		
	入れたい班を選択します	1	×
	班の分け方1		
	1. 班1.1 班1.2	班1.3	
	2. HE 1.1 HE 1.2	± <b>H1.3</b>	
	3. 班1.1 班1.2	班1.3	
	4. 班1.1 班1.2	班1.3	
	5. 班1.1 班1.2	班1.3	
	6. 班1.1 班1.2	斑1.3	
	7. 班1.1 班1.2	班1.3	
	8. 班1.1 班1.2	班1.3	
	9. 班1.1 班1.2	現1.3	
	10. 斑1.1 斑1.2	班1.3	
	戻る		

(8)班分けができました。

Viscuil ex/05	8 ©
クラスメンバー	
このクラスの児童・生徒を管理します。	×
メンバー一覧	
このクラスのメンバーを一覧します。テキスト名簿から一括して名前を設定することもできます。	. ×
1 2 3 4 5 6 7 8 再読み込み	9 10
クラス全員のログイン用QRコードの一覧を印刷します。1ページに20名ずつ並びます。	×
QRコード印刷用PDFを生成	
クラスを班でわけると、クラス内の作品を探しやくすなります。	×
規設定	
班の分け方1 班1.1	
1. 4. 7. 10.	
班の分け方1 班1.2	
2. 5. 8. TE O (14 + 4 TE O	
地の分け万1 地1.3	
3. 6. 9.	
ClassMemberPage	68 34 mp20220604 1941

(9)グループビュー画面で、右上の班名ボタンを押すと、班ごとに切り替えて表示されます。人数が多い時に、ビスケットランドを表示する時に便利です。



※グループビュー表示例

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。

3.4. グループビュー

児童/生徒の制作画面を、リアルタイムで見ることができます。

(1) クラスページで[グループビュー]ボタンを押します。

		クラスペ	ージ:1年5組		
「本棚を編集する」	で児童に配布する本を追加	加したり、本棚を整理 3	したりします。児童と同じ 「。	ように作品を作る場合は「本	「棚に入る」で、
	本棚編集	本棚に入る	グループビュー	クラス設定	

(2)本を選択します。

Viscuiteres		~~~~~		2 🛞
	本棚から本を	を選択する		
	この本棚にある本-	一覧です		×
	本棚から本を	を選択する		
	この本棚にある本-	一覧です		×
	1年5	組		
	979503UA		R27-F0047	
	ビスケットでつるかめ算	*5025	ビスケットでえがく正多! 形	9
	623	5		
BookSelector			19 0 mp2022	0604.1941

(3)ページを選択します。



(4)グループビューが表示されました。

グループビュー画面



©digitalpocket



③ グループの選択 …選んでいるグループの名前 押すたびに グループが切り替わります。

(班設定時に表示されます。グループの設定をしていない場 合は表示されません)

<④~⑦表示モードの切り替え>

④ メガネ …作品のメガネを見ます。

⑤ あそぶ …作品だけを大きな画面で見せます。タッチで遊ぶこともできます。

⑥ みんな …グループの作品を一覧します。

⑦ ランド …クラス、もしくはグループ全員のステージの作品を集めて表示します。「ビス ケットランド」

#### [メガネ]選択時の画面

[あそぶ]選択時の画面



[メガネ]・[あそぶ]画面で、[オート]を選択すると、左の数字の秒数ごとに、スラ イドショーで表示されます。発表の時などにお使いください。 切り替えの秒数は、3秒、5秒、8秒、15秒、20秒、30秒が選べます。 左の数字を押して時間を切り替えてください。

[あそぶ]選択時は、タッチを使って実際に遊ぶことができます。 児童/生徒がお互いの作品で遊びあう時や発表等に使えます。

[みんな]表示画面



作品をクリックするとその人の「メガネモード」になります。グループの進行を一覧するの に便利です。

[ランド]表示画面



[ランド]を選択すると、一つの画面上に 作品を集めて表示できます。



ランドモードの機能

ランドモードでは、表示されている作品の混雑具合を調整するボタン が用意されています。 小さい・大きい …表示されている絵を小さく・大きくできます。 少ない・多い …同じ種類の絵を表示する上限を少なく・多くしま

す。模様ランドのように絵が増え続ける作品に使います。最初の上限 が100で、それより1.4分の1, 1.4倍ずつ変化させます。

all …グループに関係なく先生も含む全ての作品を一緒に表示させます。

閉じる …グループビューの表示を終わります

ランドモード例 小さく表示



ランドモード例 大きく表示



ランド画面の時、右上のボタンは3秒ほどで表示されなくなりますが、ボタンのあったところをタッチすると、またボタンを表示させることができます。

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。

/iscuitezene	0
デモ用学校8	
ビスケット1組	
ビスケット確認先生1	
この学校のクラス一覧です。クラスの児童が1度ログインすることで、ここにそのクラスのボタンが現れます。入 いクラスのボタンがない場合は、児童のアカウントでログインしてみてください。このバージョンではクラスの制 ばパラいくです。次のバージョンでクラスが増発行されます。	りた 和序 ×
ビスケット1組	
ManabiPocketPage	20 0 km03

(2) [本棚を編集する]ボタンを押します。

	クラスペー	ジ:ビス	テット1組	
「本租を編集する」	で児童に配布する本を追加したり、 「本樹	本樹を整理したり Iに入る」です。	します。児童と同じように作品を†	<sup>作る場合は</sup> >
	本相を編集する	本棚に入る	クラス設定	

(3)「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。

Viaculterasse		~~	~	@ ®
	本棚編集			
	本間を編集します			×
	見せている本			
	ここに並んでいる木が児童の本種に現れます。			×
EXTYPOSEA	ビスケットの基本的な扱い方・豊かし方を予んだあと、日分で扱いた絵を数かしてみんなでテー マと合わせた人間場合を行います。最初のページではPCサプレットの点の場合に載れる方法当 を作るペーンがあります。具刻的作を行う「ビスケットランド」のページは燃遣いでもページ用 島。(1009)	811	87	-
9.970844A	議画をきわって動く「クッチ(価マーク)」の基本的な安い方を学ぶ機能ページのあと、メガネ を振み合わせたゲーム作りを行います。又作者の研修数材となっている「たまさが割れたら」の 実践が可能です。 (sp)	88	Ry	88
まわるのきはん	部品を回動させて、除かくるくるまわるプログラムの作り方を学ぶ願面ページのある、されいな 動く機動を作ります。コンピュータが得意な「最初的に正確に繰り返す」ということを利用し、 その特性を学びます。 (SP)	88	87	**
1001	「パスワードのひみつ」を解説する脱発動画とその本です。パスワードの形が多いほど、文字の 種類が多いほど出てるのが激しくなります。(IP)	88	By	-

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[ライブラリーを開く]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。 ライブラリー ライブラリーを閉じる おすすめの本です。「使う」を押して、このクラスの本棚に本をコピーできます × ビスケットのきほん ビスケットの基本的な使い方・動かし方を学んだあと、自分で描いた絵を動かしてみんなでテーマに合わせ た共同制作を行います。最初のページではPCやタブレットの指の操作に慣れるお弁当を作るページがあり ます。共同制作を行う「ビスケットランド」のページは色違いで5ページ用意。(10P) 使う 動画 画面をさわって動く「タッチ(指マーク)」の基本的な使い方を学ぶ練習ページのあと、メガネを組み合わ せたゲーム作りを行います。文科省の研修教材となっている「たまごが割れたら」の実施が可能です。 動画 使う (5P) 部品を回転させて、絵がくるくるまわるプログラムの作り方を学ぶ練習ページのあと、されいな動く模様を 作ります。コンピュータが得意な「規則的に正確に繰り返す」ということを利用し、その特性を学びます。 動画 使う (5P) 「バスワードのひみつ」を解説する授業動画とその本です。バスワードの桁が多いほど、文字の種類が多い 動画 ほど当てるのが難しくなります。 (1P) 使う コンピュータはどうやって計算するのでしょう。計算する仕組みをとても簡単なメガネで説明します。2年 動画 使う 生の掛け算の振り返りとしても使えます。(6P) かめ領 つるかめ算をビスケットで作ることで、その仕組みを考える授業動画とその環境です。「全部で頭が3つ、

A ライブラリーから本を追加する

[使う]ボタンを押すと、本を追加することができます。

[動画]ボタンを押すと、動画を見ることができます。動画を見ながら、 授業を実施することも可能です。 4.2. 上級者向け本棚編集

追加したブック(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。

「本棚の編集」画面で[上級者向け本棚編集]ボタン を押します。編集したい本を選択し、



◎ [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	設定ボタン
	・表紙の絵や背景を変更する	※4.2.1で
	・ページを並び変える	説明
	・ページを複製する	
	・ページを削除する	
ページの	・あらかじめ絵やプログラムを用意する	鉛筆ボタン
編集	・設定画面の内容(背景色/上下左右のつながる・	※4.2.2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	

※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。

Viscuit (2004)	~~~~		~~~~	0 0
		6.6%		
		複製	削除	
	<u>۲</u> ۸	複製	#19bt	
	Ŀ٩	複製	削除	
	±۸	複製	HER9:	
	±۸	複製	胡除	

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



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。

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) (2) (右矢印ボタン]と (た矢印ボタン]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) (3) (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)。

ステージ	パサイズ				512	384
アイコ	ン3マス	アイコン4マス	標準	īE	方形	たて長
~	上級者		メガネマス ク			
~	鉛筆ボ	タン 🗆	回転ボタン	$\checkmark$	設定ボ	タン
$\checkmark$	メガネ	~	音符	$\checkmark$	指マー	2
	ひきだ		共有		数值指:	Ê
~	グルーフ	1	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
鉛筆ボタン	ON:鉛筆ボタンあり、OFF:鉛筆ボタンなし
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	★開発中の機能です。しばらくお待ちください。

(※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。

※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。

テージ	パサイズ				512	38
アイコ	ン3マス	アイコン4マス	標準	īE	方形	たて
~	上級者		メガネマス ク			
~	鉛筆ボタ	マン 🗆	回転ボタン		設定ボ	タン
~	メガネ	~	音符	$\checkmark$	指マー	ク
	ひきだし	, 🗆	共有		数值指	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。



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	メガネの左と右に入れる絵は同じ数にします。左

※[上級者]チェック	右の絵の数が同じでない場合、メガネが赤くなり
ボックスをOFFにする	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。

グループ	児童/生徒がお互いの作品を見れないようにする
	場合には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



| 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。

0				folderEdi	¢ <sup>master</sup> ×
ビスケットの意味ん ビス ケットランド	c< 21			847.52	885
			4	4	$\bigcirc$
Colum	BLOK	fes	***	Ð	激激激
				. intra intra	

(※)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、folserEdit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) 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。