

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-251009版

「きょうしつでビسケットシステムの使い方」編 目次

1. はじめに	3
2. 画面・アイコン・ボタンの例	4
2.1. システム画面の例	4
2.2. 制作用の本棚画面	5
2.3. 本棚の編集画面	6
3. クラス設定	7
3.1. クラスページ画面	8
3.2. 児童/生徒の管理をする	8
A 児童/生徒の名前を変更する	9
B 児童/生徒の個人本棚に入り、作品をさわる	9
3.3. 班を設定する	10
3.4. グループビュー	15
4. 本棚の編集	20
4.1. 本を追加する	21
A ライブラリーから本を追加する	22
4.2. 上級者向け本棚編集	23
4.4 新バージョンのビスケットを利用する	23

1. はじめに

「きょうしつでビスケツ」は、「ビスケツ本体」と「きょうしつでビスケツシステム」で成り立っています。

▶「ビスケツ本体」：

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・ビスケツランド画面など)

▶「きょうしつでビスケツシステム」：

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ツシステム」の使い方について記載しております。「ビスケツ本体」については「ビスケツの使い方編」をご覧ください。

*ビスケツ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



(画面例：クラスのメンバー一覧)



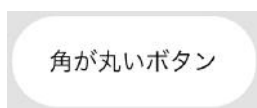
[バツボタン]前のページに戻る



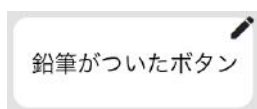
[はてなボタン]非表示にしたヘルプメッセージを再度表示する



[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

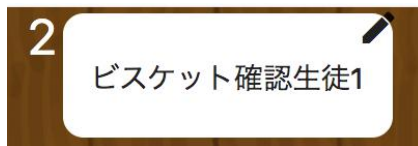
バスケットでつかうコンテンツ「本」を選ぶための画面です。



[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。



3. クラス設定

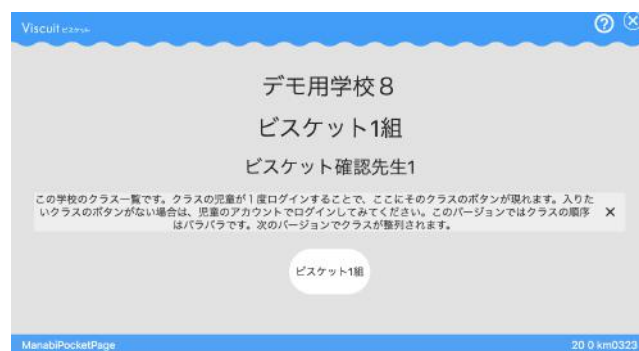
先生は、児童/生徒の本棚を開いて作品を直接編集したり、作品の発表で使うための班の設定を行うことができます。

(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。



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。
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。

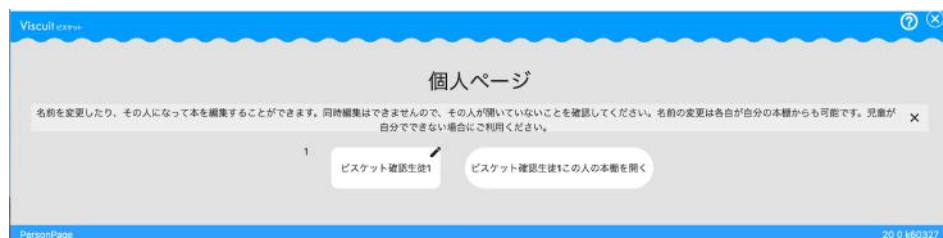
このバージョンでは、児童/生徒にふられている番号は出席番号ではありません。次のバージョンアップで出席番号順にふられるようになります。

- (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。



(※) 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」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。

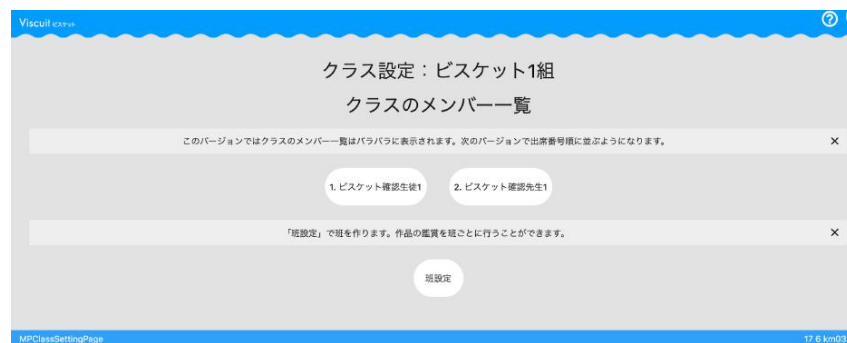
「班の分け方」というのは、「3人グループ」「給食班」といったグループ全体への名前になります。「3人グループ」の中は具体的に「1班」「2班」という班に分かれます。例えば「Aさん」は「3人グループ」の「3班」と、「給食班」の「りんごチーム」に所属するといったイメージです。

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。

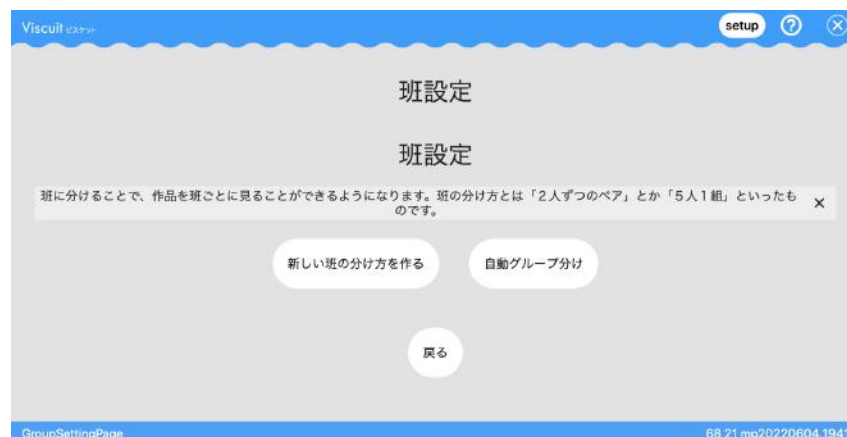
(1) クラスページで、[クラス設定]ボタンを押します。



(2) [班設定]ボタンを押します。



(3) [新しい班の分け方を作る]ボタンを押します。



- (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。

Viscuit 2022 setup ? X

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。 X

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。 X

班1.1 班を増やす

班に児童を割り当てます。 X

班の割り当て

戻る

GroupNamePage 68 22 mp20220604.1941

- (6) [班の割り当て]ボタンを押します。

Viscuit 2022 setup ? X

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。 X

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。 X

班1.1 班1.2 班1.3 班を増やす

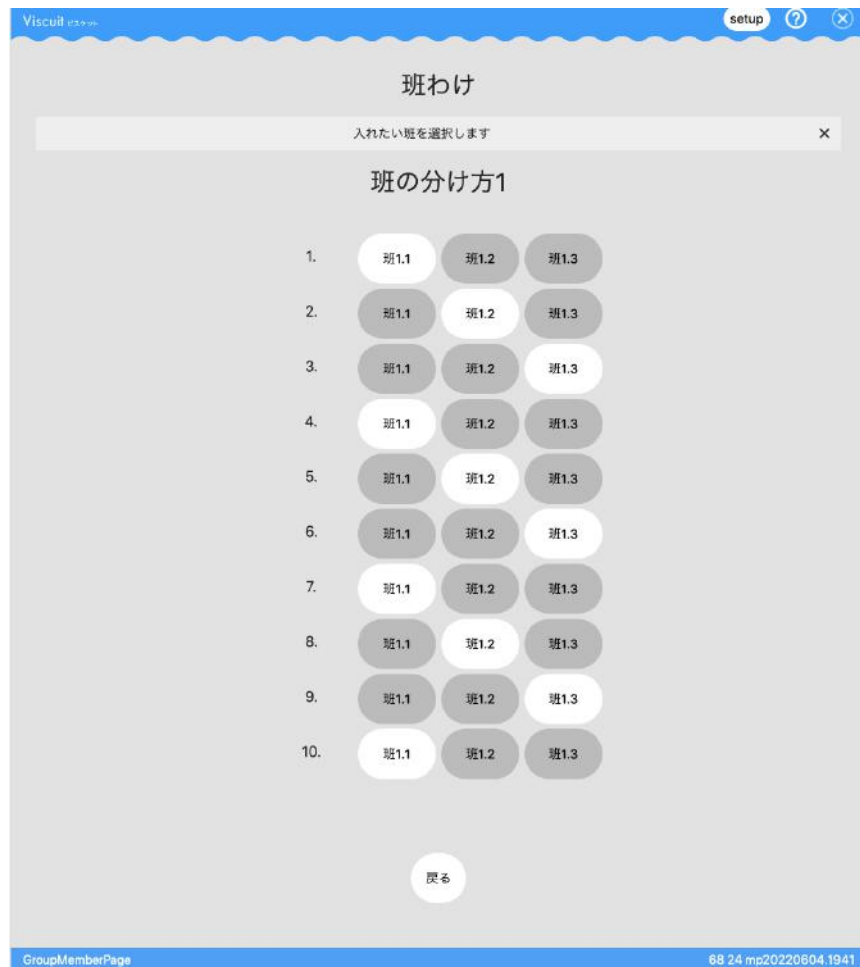
班に児童を割り当てます。 X

班の割り当て

戻る

GroupNamePage 68 24 mp20220604.1941

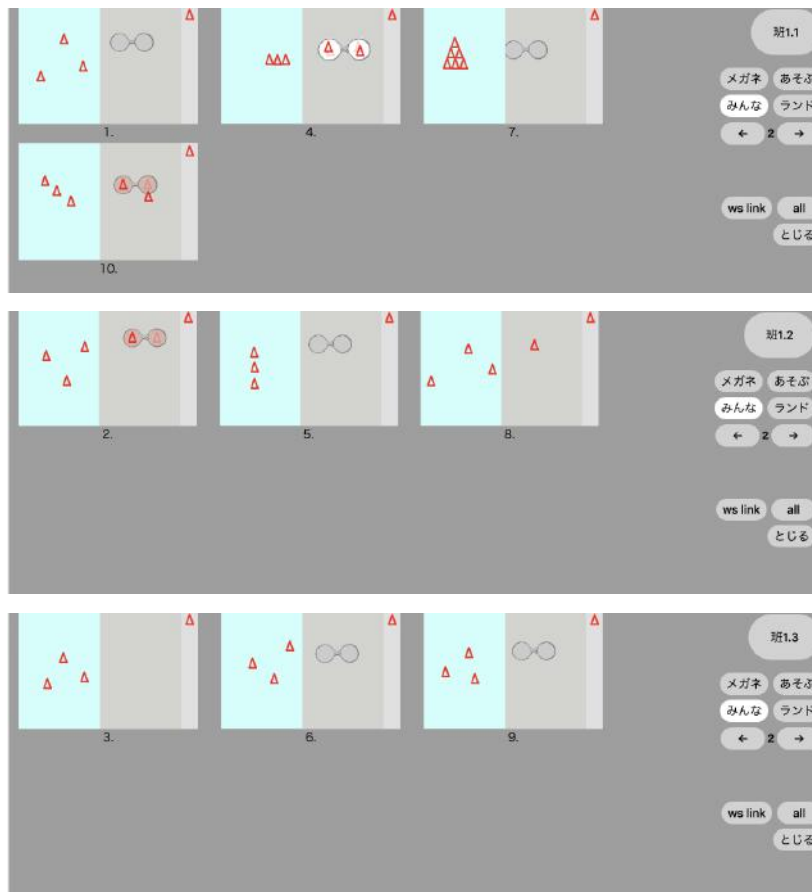
- (7) 班に割り当ててる人の名前を押すと、白く色が変わって割り当てられます。
[戻る]ボタンを押すと、班分けが決まります。



(8) 班分けができました。



(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、バ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。

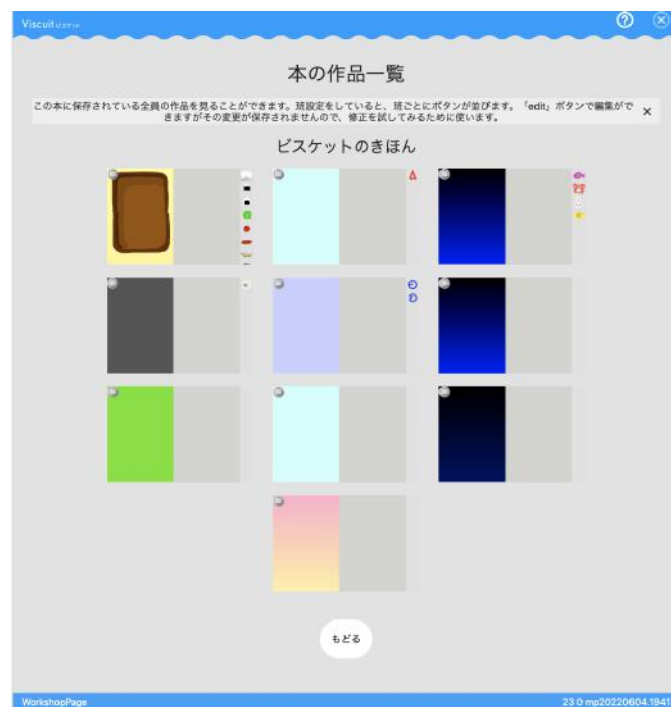
(1) クラスページで[グループビュー]ボタンを押します。



(2) 本を選択します。

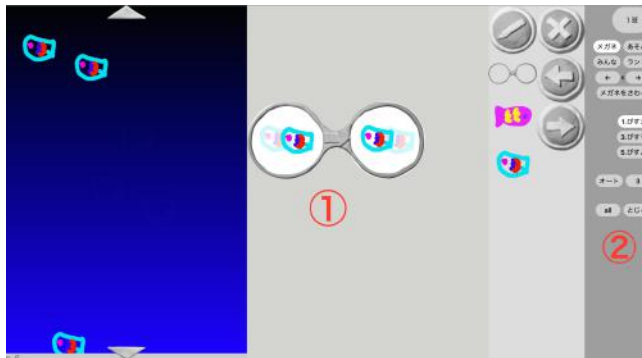


(3) ページを選択します。



(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



① 作品画面

② グループビューボタン



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>

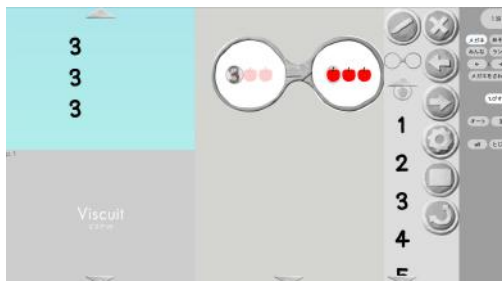
④ メガネ …作品のメガネを見ます。

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。

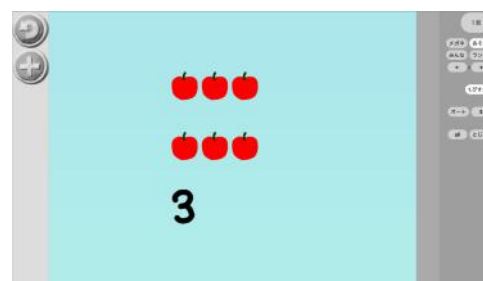
⑥ みんな …グループの作品を一覧します。

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



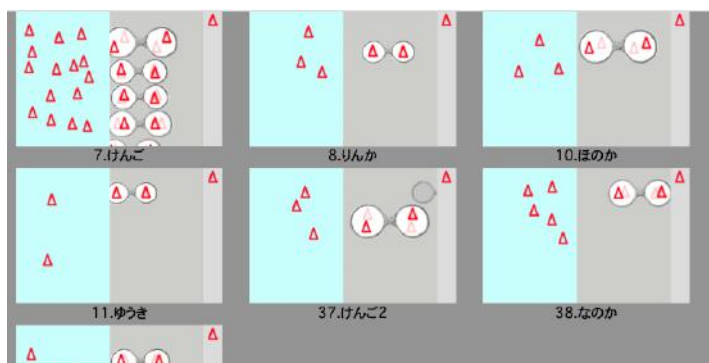
[メガネ]・[あそぶ]画面で、[オート]を選択すると、左の数字の秒数ごとに、スライドショーで表示されます。発表の時などにお使いください。

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

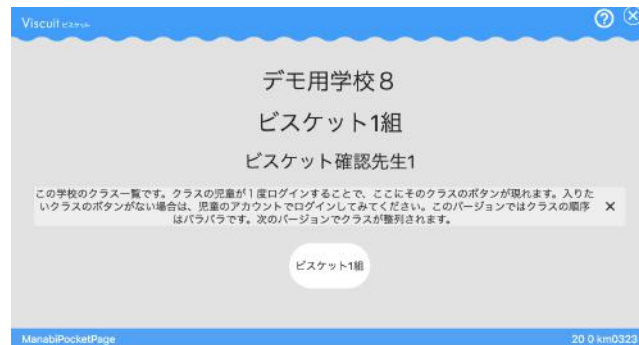


ランド画面の時、右上のボタンは3秒ほどで表示されなくなりますが、ボタンのあったところをタッチすると、またボタンを表示させることができます。

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。



(2) [本棚を編集する]ボタンを押します。



(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。



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[おすすめの本]もしくは[その他の本]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。



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

* 上級者向け本棚の機能は、2024年4月以降に廃止予定です。
フォルダの編集ができなくなりますのでご注意ください。

ここで行っていた本のカスタマイズ機能は、別のバージョンで利用できるようになりました。

詳しくは、「教材を自分で開発する人向けマニュアル」をご参照ください。

4.4 新バージョンのビスクケットを利用する



本棚編集画面で、[新バージョン]ボタンを押すと、新バージョンに切り替えることができます。（選択すると、青く反転します。）

メガネの連結や、レイヤー機能を使えるようになります。