# 利用手順書

# 目次

- 1. 利用開始までの手順
- (1)ログイン
- (2)新規プログラムの作成
- (3)ご利用いただく単元の選択
- 2.操作説明
- (1)メイン画面の説明
- (2)基本操作説明
- 3. 各ブロックの説明

## 注意事項

- ・利用手順書に掲載している画面の画像は開発途中のもののため、実際のものと異なる場合があります。
- ・本教材は開発段階の試用版となりますので、利用手順書に記載の通りの操作が出来ない場合もございます。

# 1. 利用開始までの手順

# (1)ログイン

教材のTOP画面にて、メールでお送りしたユーザーIDとパスワードを入力いただき、ログインボタンを押して下さい。



#### (2)新規プログラムの作成

「新しいプログラムを作る」を押して下さい。



### (3)ご利用いただく単元の選択

「タイトル」欄にプログラムのタイトルを記入いただいた上で、「じゅぎょう内よう」の中からご利用いただく単元名をクリックして下さい。 (選択いただいた単元によって、教材内で使用できるブロックが変化します。)

「じゅぎょう内よう」の中にはない単元や、全てのブロックを利用できる状態で教材をお使いいただく場合は、「指定なし」をクリックして下さい。



### 教材メイン画面が表示されます。



### ※ 既存のプロジェクトを編集する場合

すでに保存したプロジェクトがある場合、(2)の「プロジェクトをえらぶ」画面に、プロジェクトの内容が表示されます。 「中を見る」をクリックすると、そのプロジェクトを編集することが可能です。 「ゴミ箱」マークをクリックすると、そのプロジェクトを削除することが出来ます。



# 2. 操作説明

## (1)メイン画面の説明



No	名称	言羊細
1	プロジェクトタイトル	プロジェクトのタイトルが表示されています。
2	単元名	選択いただいた単元名が表示されています。
3	保存	編集した内容を保存することが出来ます。 クリックすると「プログラムを保存しますか?」というウィンドウが表示されるので、 そのまま保存ボタンを押してください。 (保存する際に、タイトルを変更することも可能です) ※ 自動保存もされますが、開発途中のため動作が不安定なため、こまめな保存をお願いいたします。
4	写真取り込み	「保存する写真を選択」をクリックし、お使いの端末から写真を選択してください。 選択後、「選択した写真を保存する」をクリックすると、教材の中に写真が取り込まれます。
5	動画取り込み	「保存する動画を選択」をクリックし、お使いの端末から動画を選択してください。 選択後、「選択した動画を保存する」をクリックすると、教材の中に動画が取り込まれます。
6	漢字選択	漢字表示について、「3,4年生」向け、「5,6年生」向け、「一般向け」を選択出来ます。 「3,4年生」を選択すると2年生までに習う漢字、「5,6年生」を選択すると4年生までに習う漢字が表示されます。
7	ログアウト/マイページ	ログアウトしたり、マイページ(「プロジェクトを選ぶ」のページ)に戻ることが出来ます。
8	旗アイコン(実行ボタン)	ブロックパレットにある「『旗』が押されたとき」のブロックを使ったスクリプトを組んだ際、 このボタンを押すことでスクリプトを実行することが出来ます。 (スクリプトの内容に沿って、地図上に何かが表現されるなどのアクションが起こります。)
9	止める	実行されたスクリプトを全て中止することが出来ます。 (スクリプトによって地図上に表現された内容が全て消えます。)
10	最初の画面に戻る	実行されたスクリプトを全て中止し、更に地図が初期表示地点に戻ります。 (スクリプトによって地図上に表現された内容が全て消えます。)
1	登録地点の表示	地図上の任意の地点を登録した場合、このボタンを押すと登録地点を地図上に表示させることが出来ます。 (青色のピンで表示されます。)

12	地図印刷	表示中の地図を印刷することが出来ます。 スクリプトの実行により地図上に表現されたものも一緒に印刷されます。 ※ 1校につき、印刷は50枚までとなっております。	
3	お絵描き	地図上の任意の領域を着色し、多角形の絵を作成することが出来ます。 クリックするとお絵描きパレットが表示されるので、まずはタイトルを記入します。 その後、例えば四角形のポリゴンを作成する場合、4ヶ所の角の位置を地図上で順にクリックし、 完成したら「保存」をクリックして下さい。お絵かきが終了したら、「お絵かき終了」をクリックします。 作成したポリゴンは、「お絵かき表示」ジャンルの「〇〇を表示する」ブロックを用いて表示させることが出来ます。 ※ お絵かきボタンは、選択した単元によっては表示されません。	
14	地図検索	住所や施設名などで検索し、その付近の地図を表示させることが出来ます。	
15	発表モード	ジャンルやブロックパレット、スクリプトエリアを非表示にし、地図が画面いっぱいに表示させることが出来ます。 作成した内容の発表を行う際には、発表モードにし、地図を大きく表示させることをおすすめいたします。 発表モードにしても、スクリプトエリアに組んだスクリプトは有効となっているので、 「実行」ボタン等を押すことで、地図上でスクリプトを実行することが出来ます。	
16	ジャンル	ブロックのジャンル一覧です。 使いたいジャンルをクリックすると、そのジャンルのブロックがブロックパレット内で一番上に表示されます。	
17	ブロックパレット	プログラミングに使うブロックがここに表示されています。 ジャンルをクリックしてブロックを探したり、上下にスクロールして探したりすることが出来ます。	
18	スクリプトエリア	ブロックパレット内のブロックを置いて、スクリプトを組むためのエリアです。	
19	地図	スクリプトエリアに組まれたスクリプトを実行すると、スクリプトの内容に沿って、 この地図上に何かしらの変化が起こります。	
20	拡大縮小	スクリプトエリアの表示内容の拡大縮小が出来ます。 また、「=」ボタンを押すと、スクリプトエリアに置いたブロックが真ん中に表示されます。	

### (2)基本操作説明

■プログラミングの基本操作 ブロックパレット内のブロックを、ドラッグ&ドロップによりスクリプトエリアに置くことで、スクリプトを組むことが出来ます。 スクリプトは、上から順に実行されていきます。



### ■位置の指定

地図上の任意の地点をクリックし、位置を指定する欄のあるブロックにドラッグ&ドロップすることで、

右の図のように、位置を指定する欄に緯度経度が表示され、位置が指定されます。

※ ポインタの先端が、ブロックの「位置を指定する欄」の中に入るようびドラッグ&ドロップをして下さい。ずれていると、上手くドラッグ&ドロップが出来ません。



<b>₩</b> がおされた	28
	<b>ひょうじする</b>
900 <b>(</b>	33.88616029993318, 130.89084988683385 - にへんこうする
<b>X-</b> 5	9 - にへんこうする

#### ■地点の登録

地図上の任意の地点をクリックしたあとに右クリック(タブレットの場合は長押し等)をすることで、 地点を登録し、後から「位置を指定する欄のあるブロック」において、プルグウンから地点を選択することが可能になります。 地点を登録時に、地点の名前も登録することが出来ます。



### ■登録した地点の表示

登録した地点は、「登録した地点の表示」ボタンを押すと全て表示することが出来ます。



### ■表示地図の切り替え

「地図」ジャンル内の「種類を〇〇に変こうする」のブルダウンから地図の種類を選択し、その後ブロック自体をクリックすると地図が切り替わります。 また、このブロックを使ってスクリプトを組み、実行することで地図を切り替えることも出来ます。



# 3. 各ブロックの説明

	指導案の文言と整合					
No	ジャンル	ブロックの形状	概要	処理内容		
1	イベント	🏁 が押されたとき	実行開始([旗]アイコンクリック時)	[旗]アイコンをクリックしたとき、このブロック以下の 処理が順次実行される。		
2	イベント	スペース ・ キーが押されたとき	実行開始(キー押下)	特定のキーが押された時、このブロック以下の処 理が順次実行される。		
3	イベント	メッセージ1  を受け取ったとき	実行開始(メッセージ)	No.4の「メッセージ送信」で特定のメッセージが送 られたとき、このブロック以下の処理が順次実行さ れる。		
4	イベント	メッセージ1 ・ を送る	メッセージ送信	No.3の「実行開始(メッセージ受信)」用のメッ セージを送信する。		
5	制御	1秒待つ	実行一時中断(秒数経過)	指定した秒数プログラム処理を停止		
6	制御	10 同様り返す ク	ループ制御(指定回数)	指定した回数分、子ブロック(このブロックで挟ん だブロック)が実行される		
7	制御	Fot 3	ループ制御(ずっと)	プログラムの実行が停止されるまで子ブロック(こ のブロックで挟んだブロック)が実行される		
8	制御		分岐の制御(真のみ)	条件に一致した場合、子ブロックを実行する		
9	制御	51 0 45 Taithi	分岐の制御(真偽)	条件に一致した場合、一致しなかった場合に応 じて対応の子ブロックを実行する		
10	制御	まで待つ	実行一時停止(条件)	条件に一致するまで実行を一時停止する		
11	制御	まで繰り返す 	ループ制御(条件一致まで)	条件に一致するまで実行を繰り返す		
12	調べる	スペース • キーが押された	キーが押されたとき	特定キーが押下された場合という条件を課す		
13	調べる	マウスが押された	マウスが押されたとき	マウスがクリックされた場合という条件を課す		
14	地図	学校を表示する	学校を表示	地図上に学校アイコンを表示する		
15	地図	学校を隠す	学校を非表示	表示した学校を非表示にする		
16	地図	<ul><li> 中心を ・ に変更する </li></ul>		地図の表示の中心座標を変更する		

17	地図	◆ ズームを 18 マ に変更する	地図のズームレベルを変更	地図のズームレベルを1(縮小)〜20(拡 大)のいずれかに変更する
18	地図	● 種類を 白地図 - に変更する	表示地図の切り替え	表示地図を白地図、通常地図、航空地図、標 高地図のいずれかに切り替える
19	テキストを 置く	tite 💽 x 💽 kto	テキスト枠の大きさ指定	No.24、No.25のブロックの前に連結することで、 指定した大きさが適用される
20	テキストを 置く	■ 配置を 横書き ▼ にする	テキストの文字配置を指定	No.24、No.25のブロックの前に連結することで、 指定した文字配置が適用される
21	テキストを 置く	7オントを ゴシック マ にする	テキストの文字のフォントを指定	No.24、No.25のブロックの前に連結することで、 指定したフォントが適用される
22	テキストを 置く	文字色を 🛑 に設定する	テキストの文字色を指定	No.24、No.25のブロックの前に連結することで、 指定した文字色が適用される
23	テキストを 置く	文字サイズを 10 → に設定する	テキストの文字のサイズを指定	No.24、No.25のブロックの前に連結することで、 指定した文字サイズが適用される
24	テキストを 置く	● の表示アイコンを ● に置く	テキスト表示(アイコン配置)	地図上で、クリックしたら指定したテキストが表示 されるアイコンを指定した座標に配置する
25	テキストを 置く	<b>を</b> に表示する	テキスト表示(即時)	地図上の指定した座標に指定したテキストを配 置する
26	テキストを 置く	表示中のテキストを消す	テキストを隠す	No.24、No.25のブロックの後に連結することで、 表示したテキスト・アイコンを非表示にする
27	キャラクター を動かす	🌠 (徒歩・)を 🔹 に置く	キャラクター配置	指定したキャラクターを地図上に描画する
28	キャラクター を動かす	速度を すぐ ▼ にする	キャラクター移動速度設定	No.29、No.30のブロックの前に連結することで、 指定した速度でキャラクターを移動させる
29	キャラクター を動かす	💦 💽 までまっすぐ移動する	キャラクターを直線的に移動する	地図上に配置したキャラクターを直線的に移動す る
30	キャラクター を動かす	😵 💽 まで経路に沿って移動する	道路経路を使用してキャラクターを移動す る	No.27のブロックの後に連結することで、地図上に 配置したキャラクターを経路探索結果に基づいて 移動する
31	キャラクター を動かす	🦧 💿 の内容をキャラクターに喋らせる	キャラクターに吹き出し表示	No.27のブロックの後に連結することで、地図上に 配置図済みのキャラクターに関連づけた 吹き出し を描画する
32	キャラクター を動かす	表示する	キャラクターを再表示する	No.33のブロックの後に連結することで、非表示に したキャラクターを再表示する
33	キャラクター を動かす	深 隠す	キャラクターを非表示にする	表示したキャラクターを非表示にする
34	線を引く	色を しにする	線の色を指定	No.38、No.39、No.40のブロックの前に連結す ることで、指定した線の色が適用される

35	線を引く	★さを 1 ▼ にする	線の幅を指定	No.38、No.39、No.40のブロックの前に連結す ることで、指定した線の幅が適用される
36	線を引く	▲類を 実線 ▼ にする	線の種類を指定	No.38、No.39、No.40のブロックの前に連結す ることで、指定した線の種類が適用される
37	線を引く	速度を すぐ マ にする	描画速度を指定	No.38、No.39、No.40のブロックの前に連結す ることで、指定した描画速度が適用される
38	線を引く	<b>1</b> 55	線の描画開始位置を指定	線の描画開始位置を指定する
39	線を引く	までまっすぐ線を引く	地図上に直線を描画する	No.38のブロックの後に連結することで、地図上に 線を直線的に描画する
40	線を引く	>155歳71156(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(13)56(	道路経路を使用して線を引く	No.38のブロックの後に連結することで、地図上に 道路経路を使用して線を引く
41	線を引く	表示する	線を再表示する	No.42のブロックの後に連結することで、線を再表 示する
42	線を引く	· 開朗	線を非表示にする	表示した線を非表示にする
43	目印を置く	る 30 大きさを 30 大きさを	目印の大きさを指定	No.44のブロックの前に連結することで、指定した 目印のサイズが適用される
44	目印を置く	を に表示する	目印を表示	地図上の指定した座標に指定した目印を配置す る
45	目印を置く	表示する	目印を再表示	No.46のブロックで非表示にした目印を再表示す る
46	目印を置く	<b>※</b> 隠す	目印を非表示にする	表示した目印を非表示にする
47	写真を置く	teres of the second sec	写真の大きさ指定	No.48、No.49のブロックの前に連結することで、 指定した写真の大きさが適用される
48	写真を置く	の表示アイコンを	写真を表示(アイコン配置)	地図上で、クリックしたら指定した写真が表示され るアイコンを指定した座標に配置する
49	写真を置く	● を ● に表示する	写真を表示	地図上の指定した座標に指定した写真を配置す る
50	写真を置く	<b>で</b>	写真を非表示にする	表示した写真を非表示にする
51	動画を再 生	大ささを 〇 × 〇 にする	動画の大きさ指定	
52	動画を再 生	▶ 音量を 50 ▼ にする	動画の音量を設定	

53	動画を再 生	を再生する	動画の再生	動画再生ダイアログを開き、動画を再生する
54	動画を再 生	再生中の動画を一時停止する	動画の一時停止	No.53のブロックの後に連結することで、動画を一 時停止する
55	動画を再 生	再生中の動画を閉じる	動画を閉じる	No.53のブロックの後に連結することで、動画を閉 じる
56	お絵描き表 示	<ul><li>を表示する</li></ul>	選択したお絵描きを表示	選択したお絵描きを表示する
57	お絵描き表 示	<b>愛</b> して	お絵描きを非表示にする	表示したお絵描きを非表示にする
58	凡例を表 示	★ 大きさを 180 × 30 にする	凡例の大きさを指定	No.59のブロックの前に連結することで、指定した 凡例の大きさが適用される
59	凡例を表 示	・     ・     ・     ・     ・     ・     ・     ・     ・     ・     ・     ・     ・     ・     ・     ・     ・     ・     ・     ・     ・     ・     ・     ・     ・     ・     ・     ・     ・     ・     ・     ・     ・     ・     ・     ・     ・     ・     ・     ・     ・     ・     ・     ・     ・     ・     ・     ・     ・     ・     ・     ・     ・     ・     ・     ・     ・     ・     ・     ・     ・     ・     ・     ・     ・     ・     ・     ・     ・     ・     ・     ・     ・     ・     ・     ・     ・     ・     ・     ・     ・     ・     ・     ・     ・     ・     ・     ・     ・     ・     ・     ・     ・     ・     ・     ・     ・     ・     ・     ・     ・     ・     ・     ・     ・     ・     ・	凡例を表示	指定した場所に指定した凡例を表示する
60	凡例を表 示	<b>()</b> 隠す	凡例を非表示にする	表示した凡例を非表示にする
61	コンパスを 表示	大ささを 40 × 40 にする	コンパスの大きさを指定	No.62のブロックの前に連結することで、指定した コンパスの大きさが適用される
62	コンパスを 表示	● 左上 ● に表示する	コンパスを表示	指定した場所にコンパスを表示する
63	コンパスを 表示	<b>()</b> 限す	コンパスを非表示にする	表示したコンパスを非表示にする
64	スケールを 表示	(jju) 大きさを 120 × 40 にする	スケールの大きさを指定	No.65のブロックの前に連結することで、指定した スケールの大きさが適用される
65	スケールを 表示		スケールを表示	指定した場所にスケールを表示する
66	スケールを 表示		スケールを非表示にする	表示したスケールを非表示にする
67	浸水想定 区域を表 示	<b>金</b> を <b>し</b> にする	浸水想定区域の色を選択	No.68のブロックの前に連結することで、指定した 色が適用される
68	浸水想定 区域を表 示	● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●	浸水想定区域を表示	指定した浸水深の浸水想定区域を表示する
69	浸水想定 区域を表 示	凡例右下に置く	浸水想定区域の凡例を表示	表示させた浸水想定区域の凡例を表示する
70	浸水想定 区域を表 示	隠す	浸水想定区域を非表示にする	表示した浸水想定区域を非表示にする

71	速さを計算	<b>1 1 1 1 1 1 1 1 1 1</b>	距離計算の開始点を指定	距離計算の開始位置を指定する
72	速さを計算	までの記述を Im・ て に総約する	終点指定と距離計算	終点を指定し、開始点からの距離を78のブロック で作成した変数ブロックに格納する
73	速さを計算	E CODDOLNEE D. C CENTS	終点指定とかかった時間	開始点~終点間の距離で移動にかかる時間を No.78のブロックで作成した変数ブロックに格納す る
74	速さを計算	8勤方法を 歩く → に設定する	移動方法設定	経路探索で使用する移動方法を設定する
75	速さを計算	かかった時間を質問して待つ	時間を質問	質問回答用フォームを表示し、ユーザにかかった 時間を入力させる
76	速さを計算	答えを に格納する	時間の回答を格納	質問回答用フォームで入力した値をNo.78のブ ロックで作成した変数に格納する
77	速さを計算	E 2 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	速度計測	速度を計算した結果をNo.78のブロックで作成し た変数に格納する
78	変数	変数を作る	変数を作る	変数名を指定して、変数を作成する
79	変数	リストを作る	リストを作る	リスト名を指定して、空リストを作成する
80	変数	変数1 ▼ を 0 にする	変数の値の変更	変数の値を直接変更する
81	変数	変数1 ・ を 1 ずつ変える	変数の値の加算	変数の値を加算する
82	変数	変数 変数1 マ を表示する	変数を表示	地図の左上に変数名と値を表示する
83	変数	変数 変数1 ▼ を隠す	変数を非表示にする	No.82で表示した変数名と値を非表示にする
84	変数	なにか を リスト1・ に追加する	リストへ追加	リストの最後尾に要素を追加する
85	変数	リスト1 ▼ の 1 番目を削除する	リストから削除	リストから要素を削除する
86	変数	リスト1 マ のすべてを削除する	リストから全て削除	リストの要素を全て削除する
87	変数	リストコ・ の 1 番目に なにか を終入する	リストの値変更(値挿入)	リストの値を挿入することで変更する
88	変数	リスト1 • 0 1 BEE Gにか て至き換える	リストの値変更(値置換)	リストの値を何かに置き換えて変更する

89	変数	リスト1 マ の 1 番目	変数(インデックス指定)	リストの指定番目の要素を取得する
90	変数	リスト1 ・ 中の なにか の場所	変数(内容指定)	指定した内容と一致する要素の番号を取得
91	変数	リスト1 マ の長さ	変数(配列の内部の数)	リストの要素数を取得する
92	変数	リスト1・ に なにか が含まれる	分岐(含まれる)	指定した内容が存在するかを条件として指定す る
93	変数	リスト リスト1 マ を表示する	リストを表示	地図の左上にリストの内容を表示
94	変数	リスト リスト1 • を隠す	リストを非表示にする	No.93で表示したリストを非表示にする