



プログラマッピングの使い方

Ver2.0 リリース版

画面は開発中のものを利用しています。
一部機能や表示・素材に違いがある場合がございます。

目次

1. 配置画面	5p
2. イラストの設置	6p
3. 図形の設置	7p
4. オブジェクトの重なり順を変更	8p
5. 配置した図形の色を変える	9p
6. オブジェクトを削除する	10p
7. オブジェクトの位置を変える	11p
8. オブジェクトの大きさを変える	13p
9. オブジェクトを回転させる	14p
10. 背景のマスを非表示にする	15p
11. 文字を入力する	16p
12. キーボードの使い方	17p
13. 写真を配置する	18p
14. 内蔵カメラを使用する	19p
15. 写真が画面からはみ出してしまった時は	20p
16. プログラミング画面への切り替え	21p

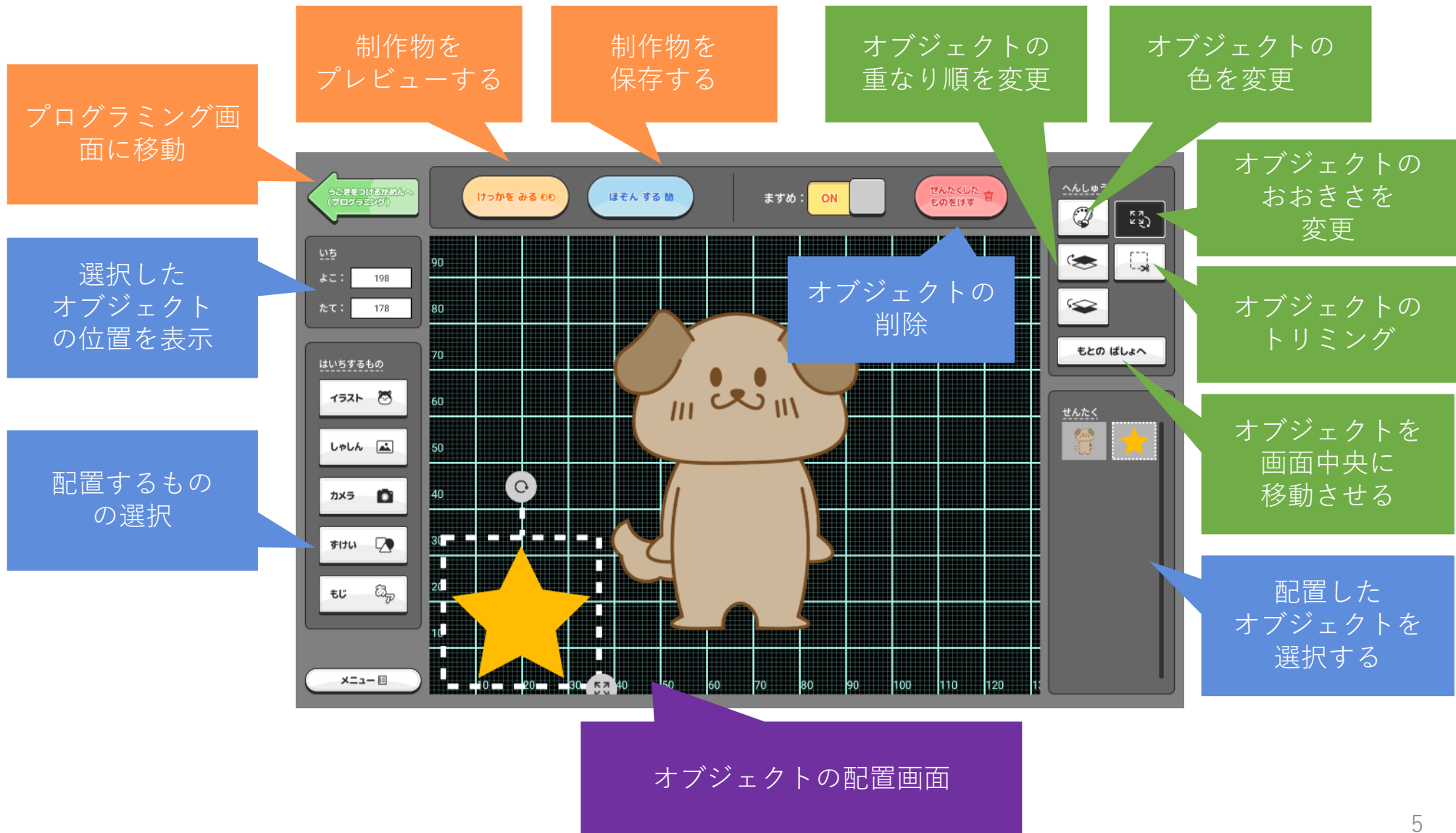
目次

17. 動きをつける画面	22p
18. 動きをつける時のルール	23p
19. 画面を表示させる	24p
20. 表示した画面を閉じる	25p
21. 動きを<待つ>を使用する	26p
22. <待つ>について	27p
23. オブジェクトに移動の動きを付ける	28p
24. ブロックを入れ替える	29p
25. 違うオブジェクトに動きをつける	30p
26. 大きさを変える	31p
27. 大きさについて	32p
28. 色を変更する	33p
29. 回転させる	34p
30. 反転させてみよう	35p
31. 回転と反転について	36p
32. 音をつけてみよう	37p

目次

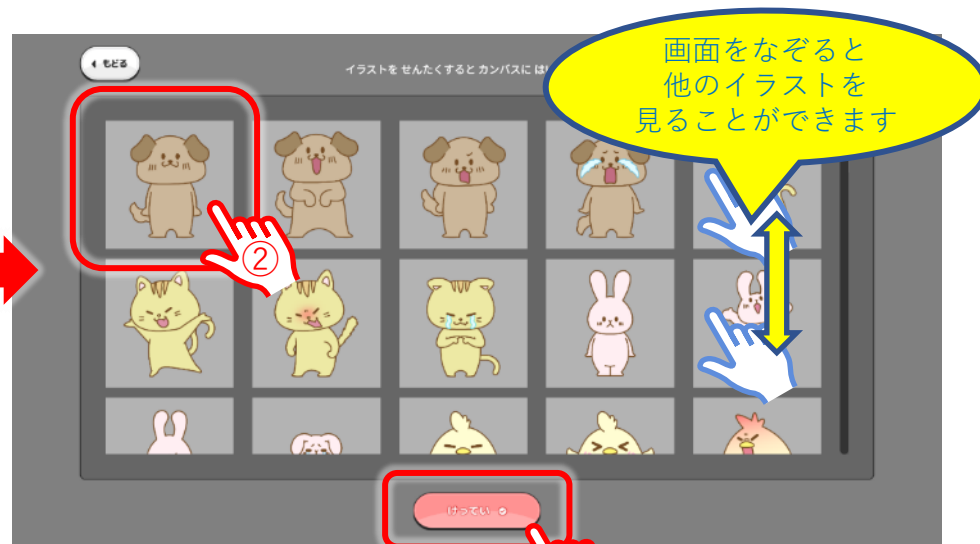
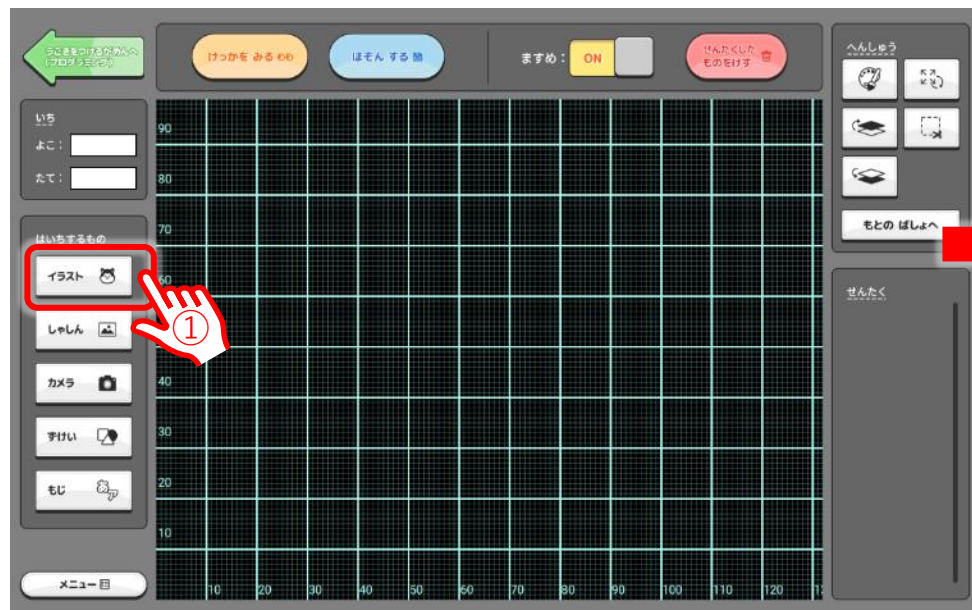
33. 録音してみよう	38p
34. ブロックを消す	40p
35. 繰り返しをつかってみよう	41p
36. 繰り返しについて	42p
37. ブロックプレビューについて	43p
38. 一覧画面について	44p
39. ファイルを読み込む	45p
40. ファイルを書き出す	46p
41. ファイルを削除する	47p

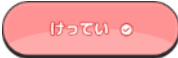
1.配置画面



2.イラストの設置

このマークのところを
指で動かしてください



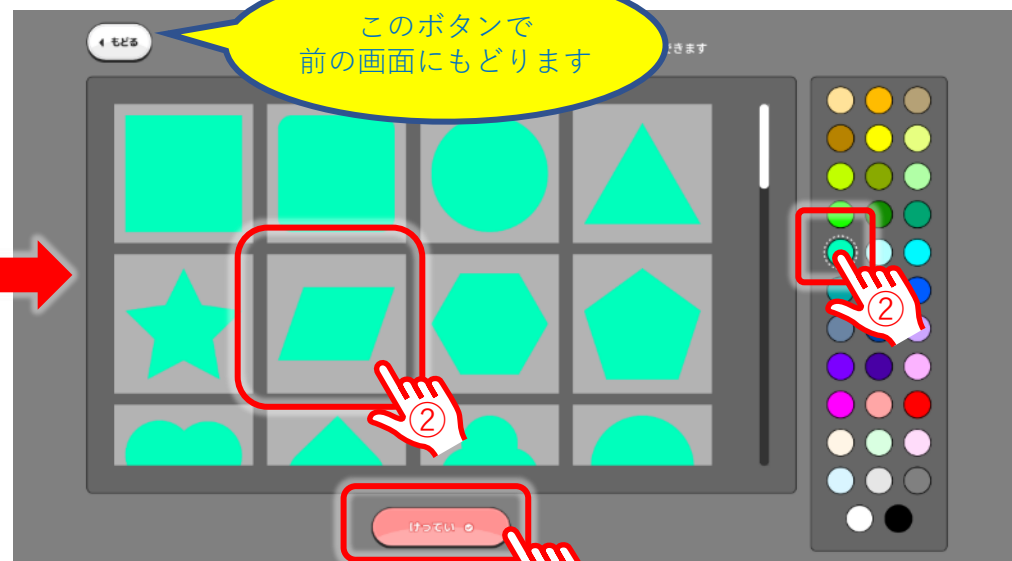
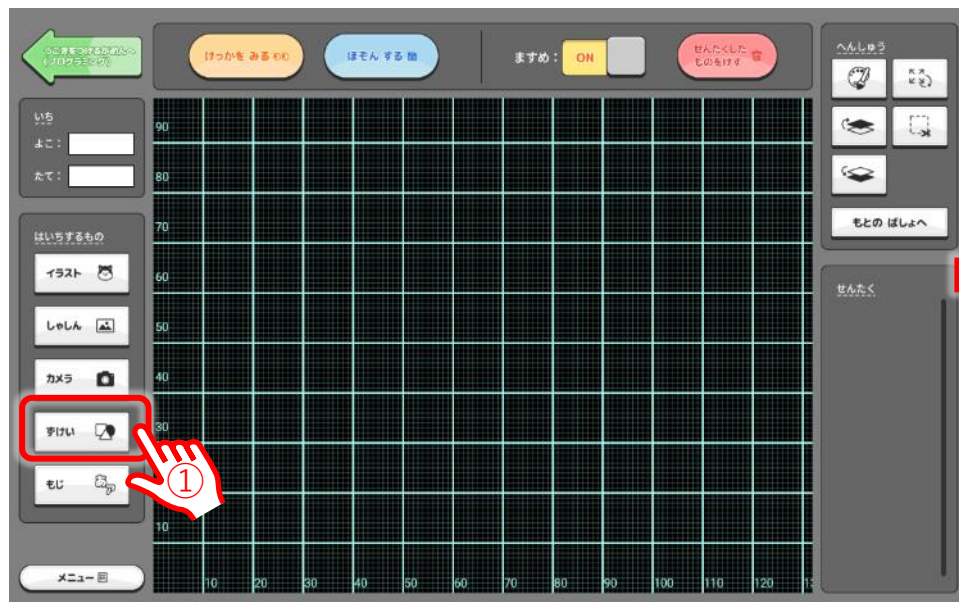
- ① イラスト  をタッチします。
- ② 配置したいイラストをタッチして選びます。
- ③  をタッチします。

イラスト・図形・写真を含め、オブジェクト配置できる
上限は100個までです。



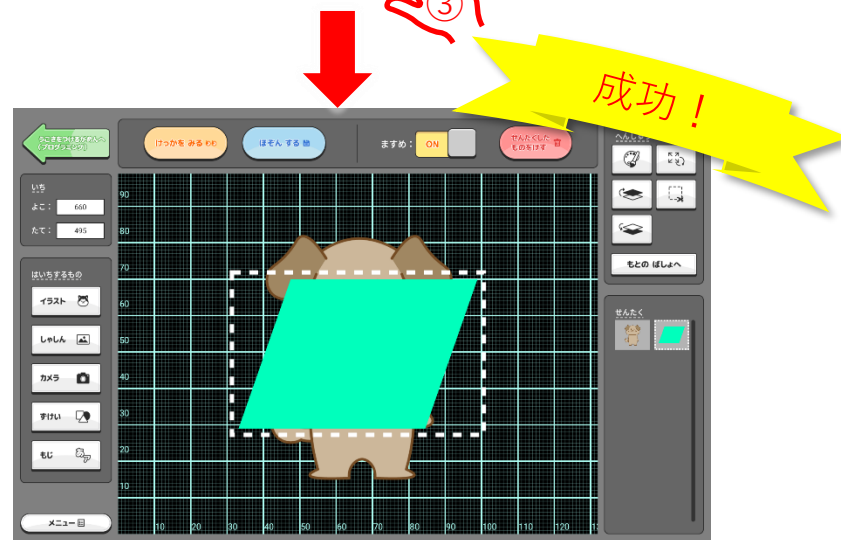
3.図形の設置

このマークのところを
指で動かしてください。



- ①  をタッチします。
- ② 配置したい形と色をタッチします。
- ③  をタッチします。

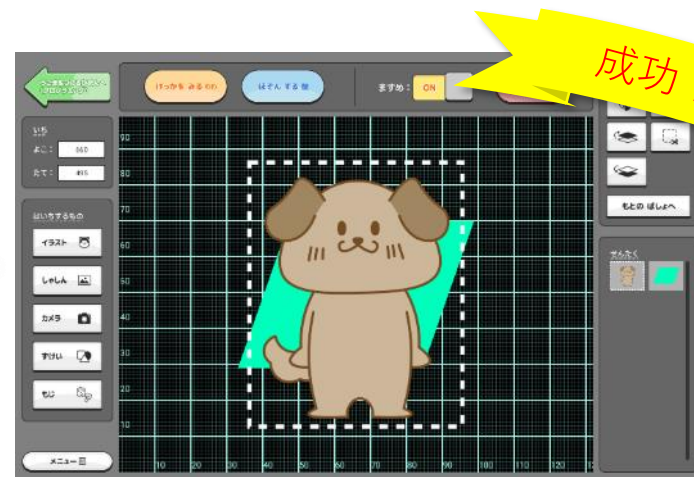
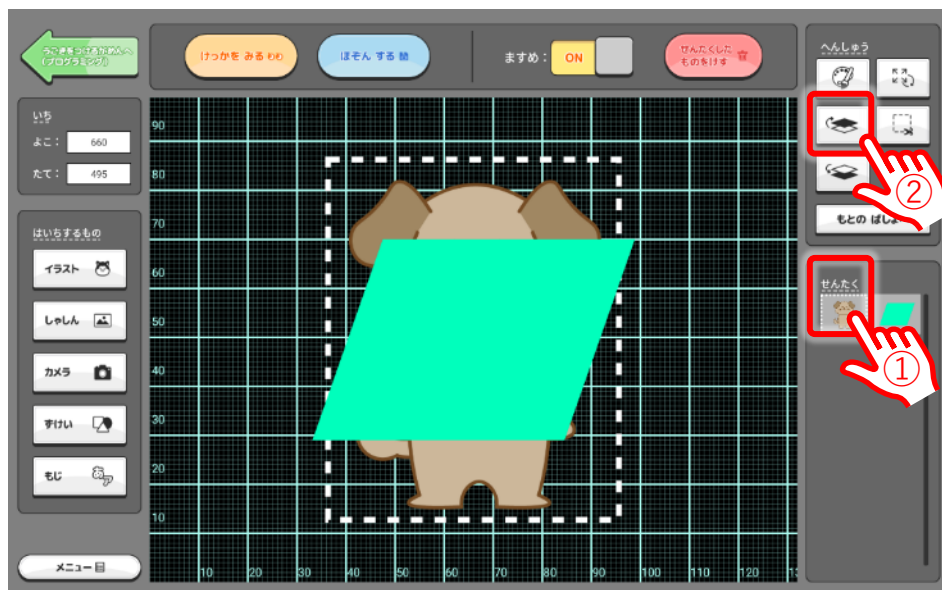
イラスト・図形・写真を含め、オブジェクト配置できる
上限は100個までです。



4.オブジェクトの重なり順を変更



このマークのところを
指で動かしてください。



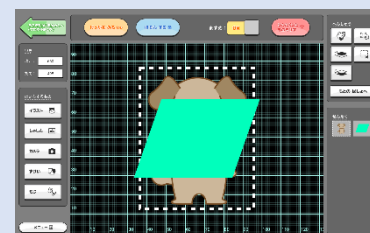
- ① 右の「選択」と書いてあるところで、最初においたイラストをタッチします。（オブジェクトの下に隠れている方のイラスト）

- ②  をタッチします。

試してみましょう

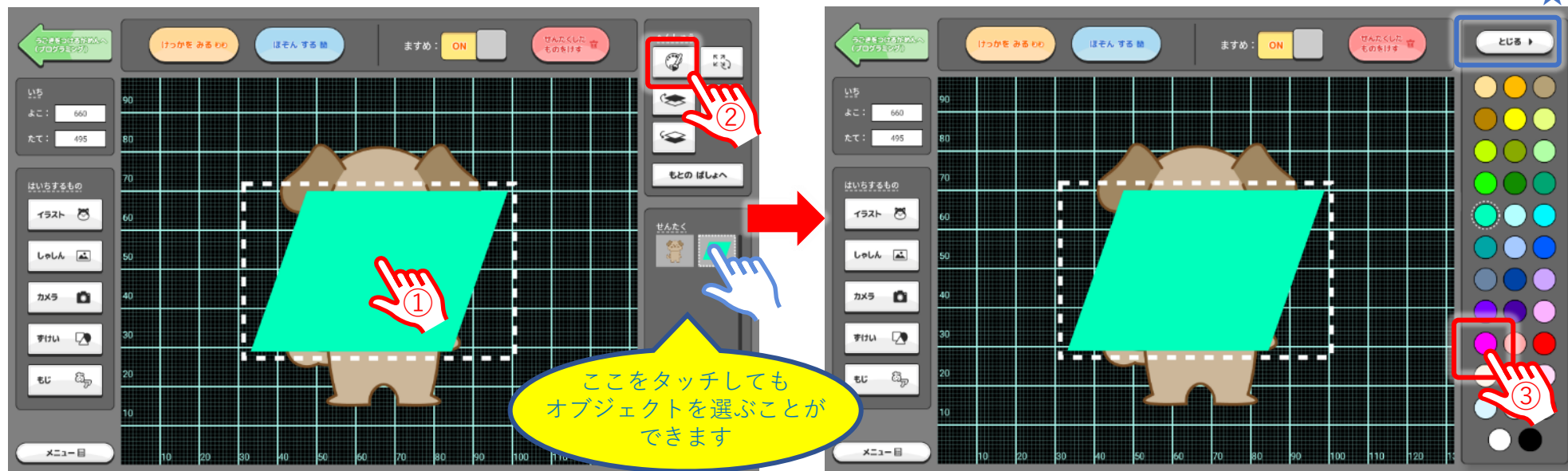


もうひとつのボタンをタッチすると
選択したオブジェクトが
また後ろに隠れます



5.配置した図形の色を変える

 このマークのところを
指で動かしてください。

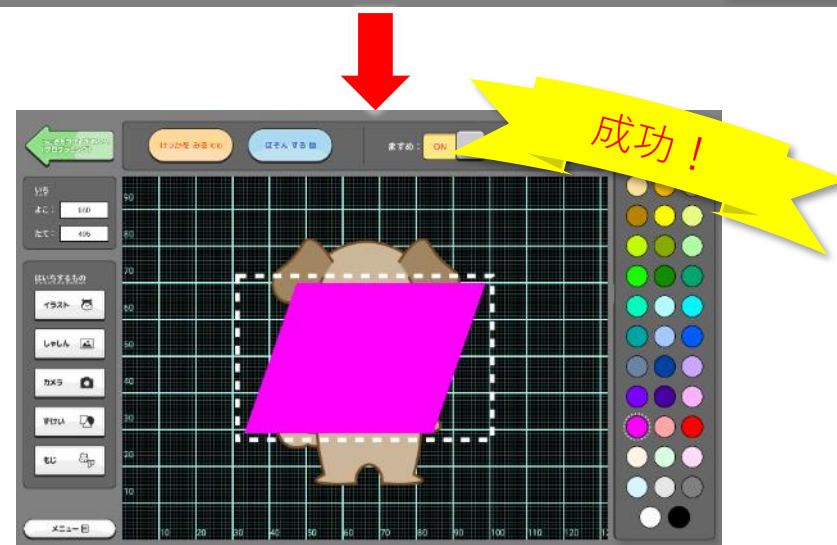


① 色を変えたい図形をタッチします。

②  をタッチします。

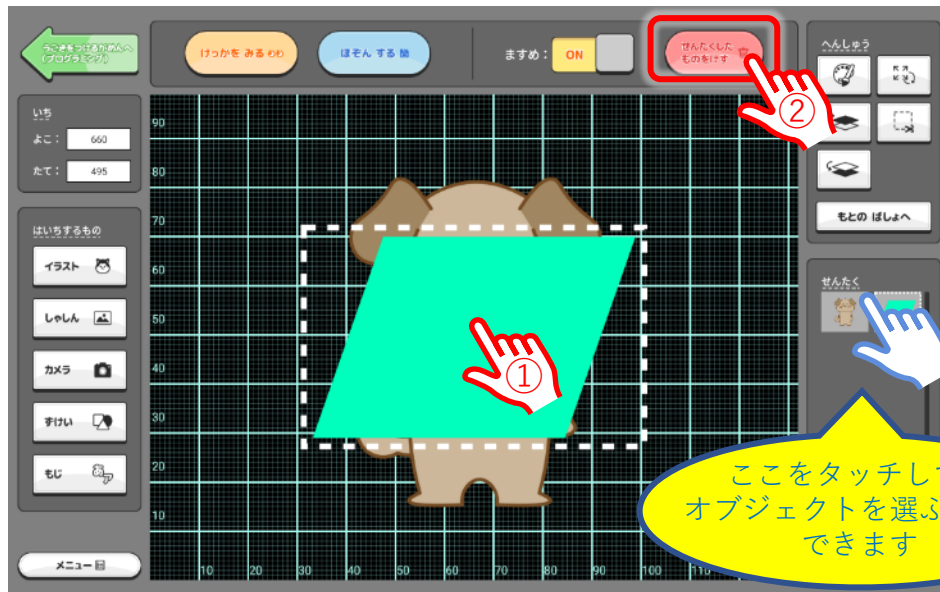
③ 右側に表示された色の中から好きな色をタッチします。

★  をタッチすると、色の一覧を閉じることができます。

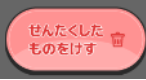


6.オブジェクトを削除する

 このマークのところに
指で動かしてください。



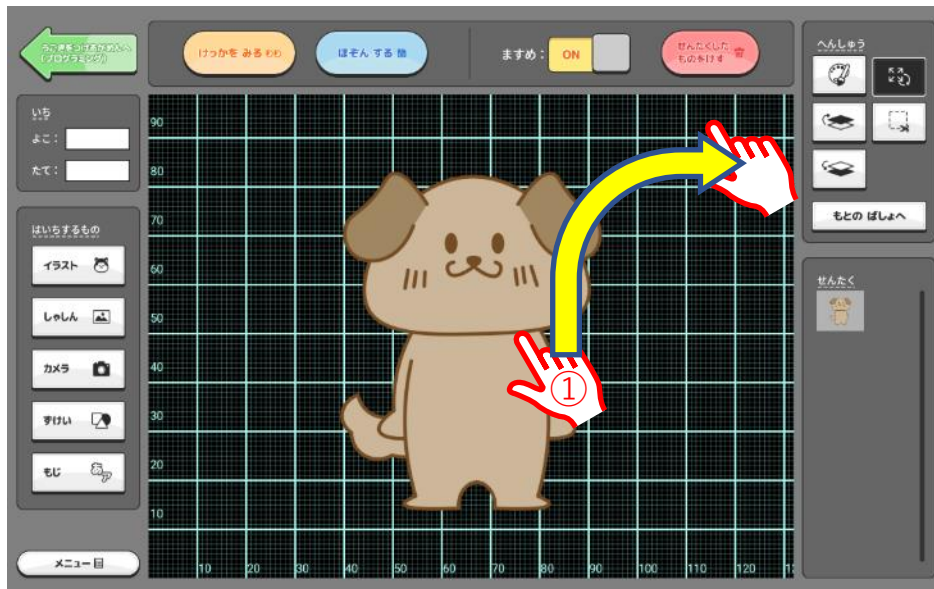
① 削除したものをタッチします。

②  をタッチします。

7.オブジェクトの位置を変える 1



このマークのところを
指で動かしてください。



- ① 移動させるオブジェクトを指で押したまま、
動かしたい場所まで動かす。

やってみよう

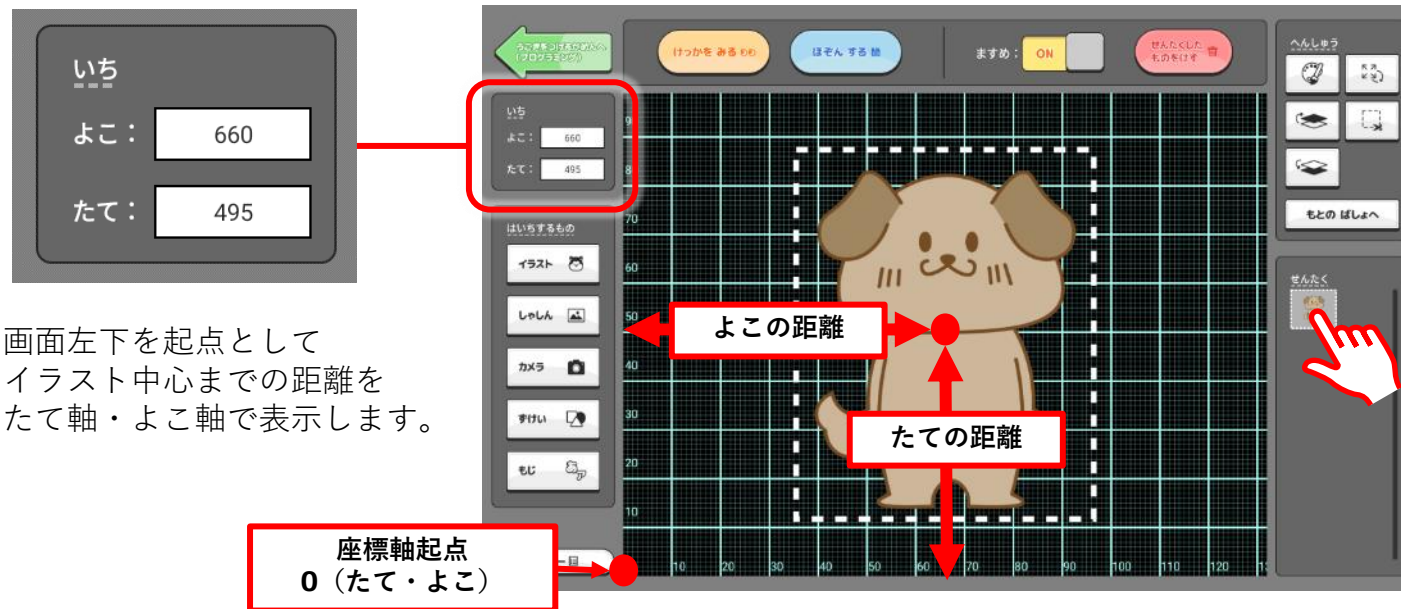
もとの ばしょへ

このボタンをタッチして
真ん中に戻す

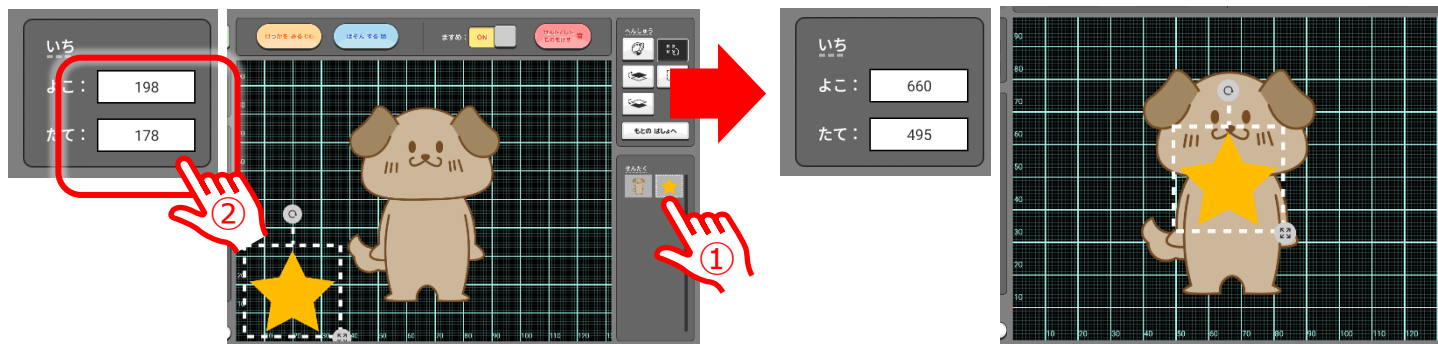


7.オブジェクトの位置を変える 2

 このマークのところを
指で動かしてください。

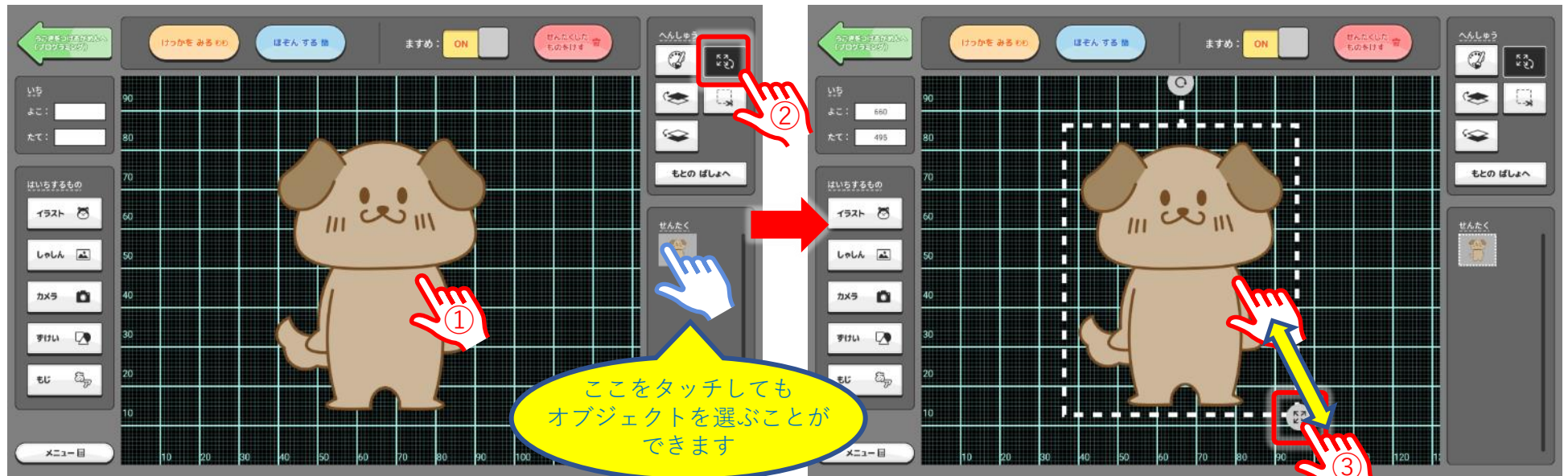


他のオブジェクトと位置をそろえたい場合は、
揃えたいオブジェクトの<いち>の数字を確認。
移動させたいオブジェクトを選択の上<いち>の枠に同じ数字を入れてください。



8.オブジェクトの大きさを変える

 このマークのところを
指で動かしてください。

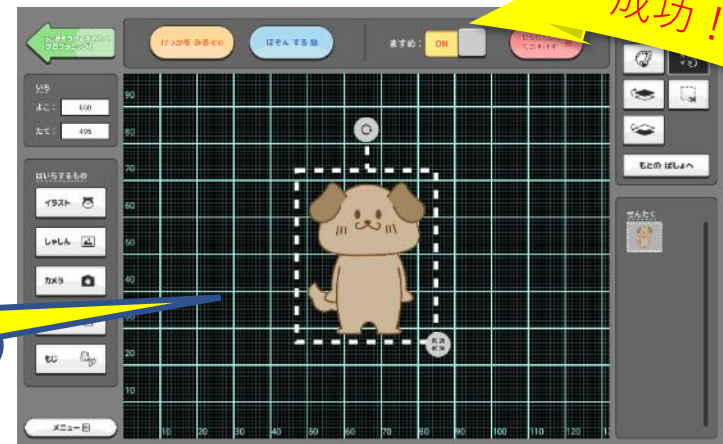


① 移動させるオブジェクトをタッチします。

②  をタッチします。

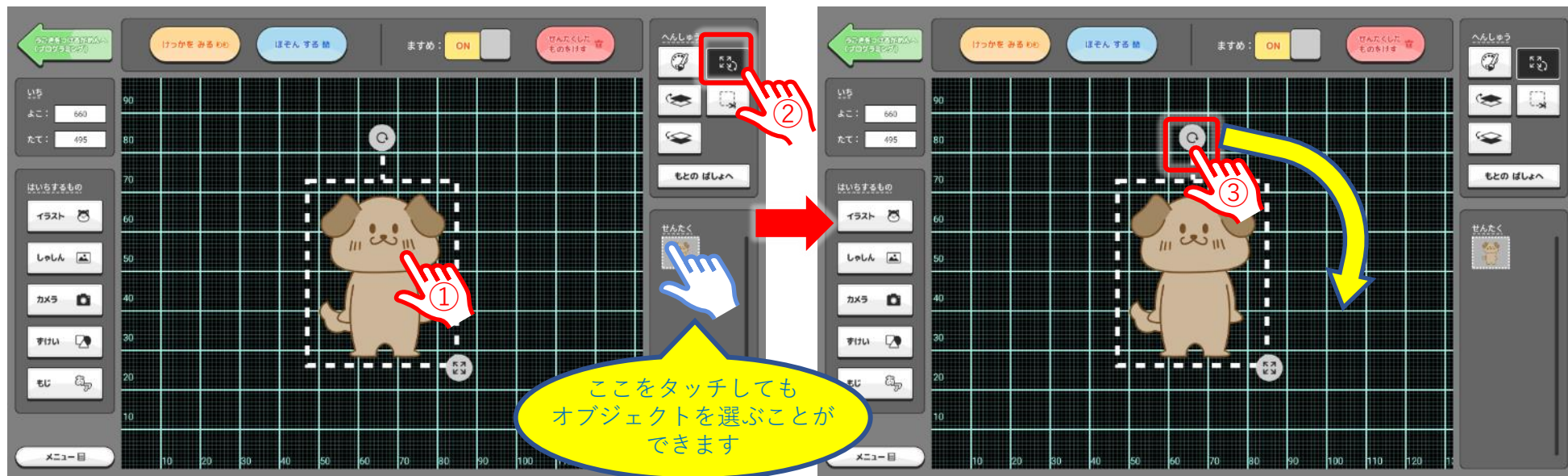
③  を指で押しながら、 のどちらかに動かしします。

表示させたい
大きさに
調整できます。



9.オブジェクトを回転させる

 このマークのところを
指で動かしてください。

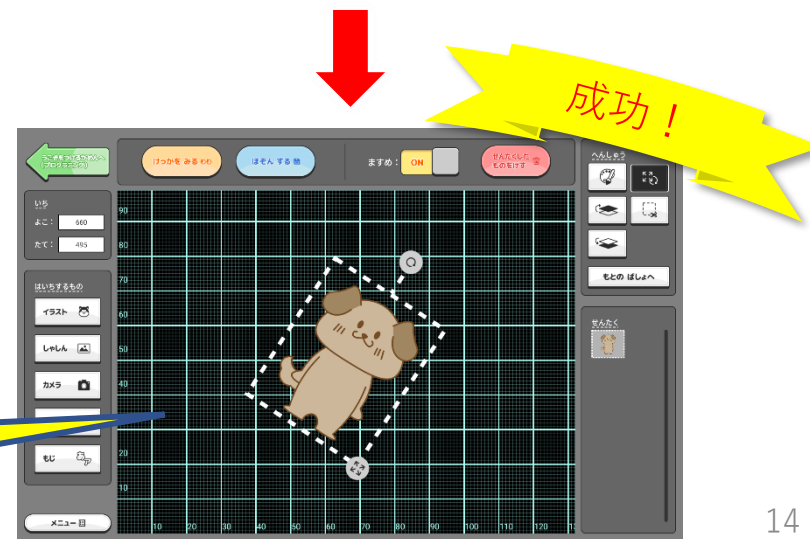


① 移動させるオブジェクトをタッチします。

②  をタッチします。

③  を押しながら、 のように画面をなぞります。

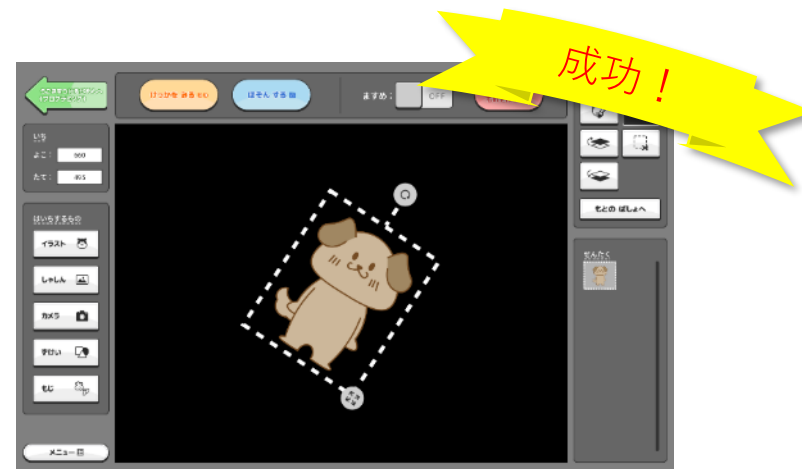
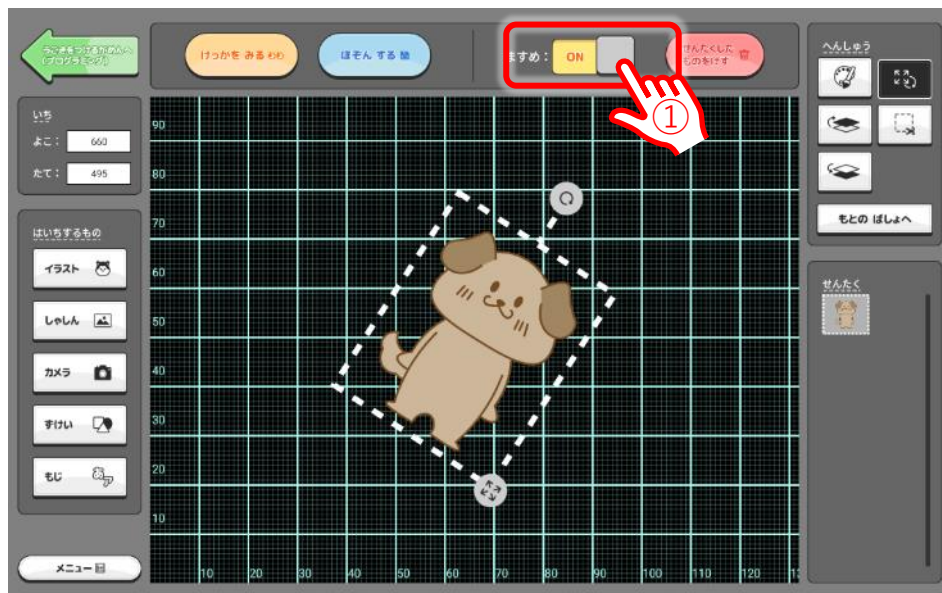
傾けたい角度に
調整できます。



10.背景のマス目を非表示にする



このマークのところを
指で動かしてください。

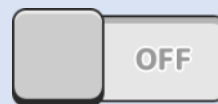


① **ON** をタッチします。

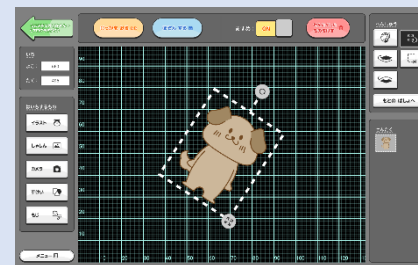
マス目って？

プログラムで動きをつける時にマス目を参考
にすることができます

試してみましょう

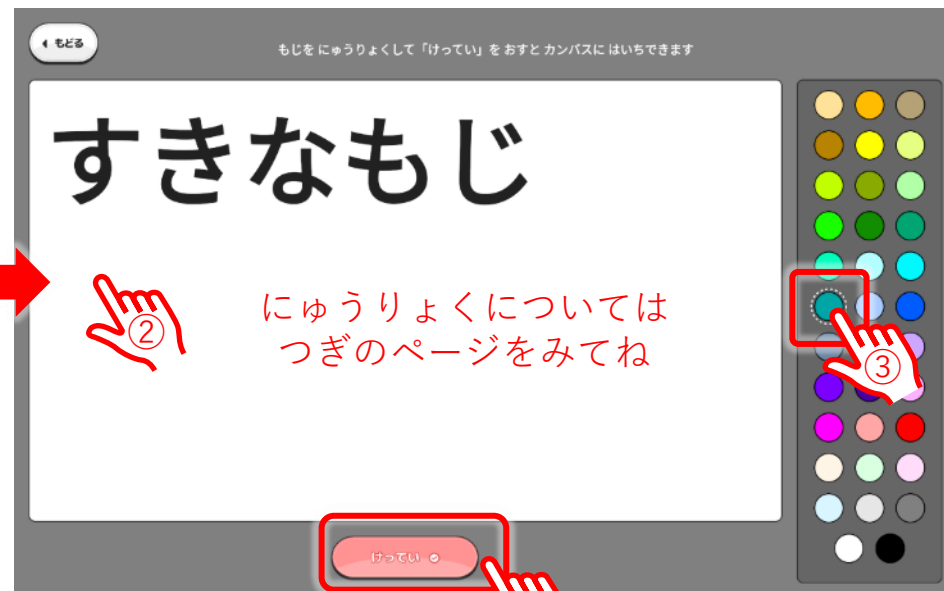
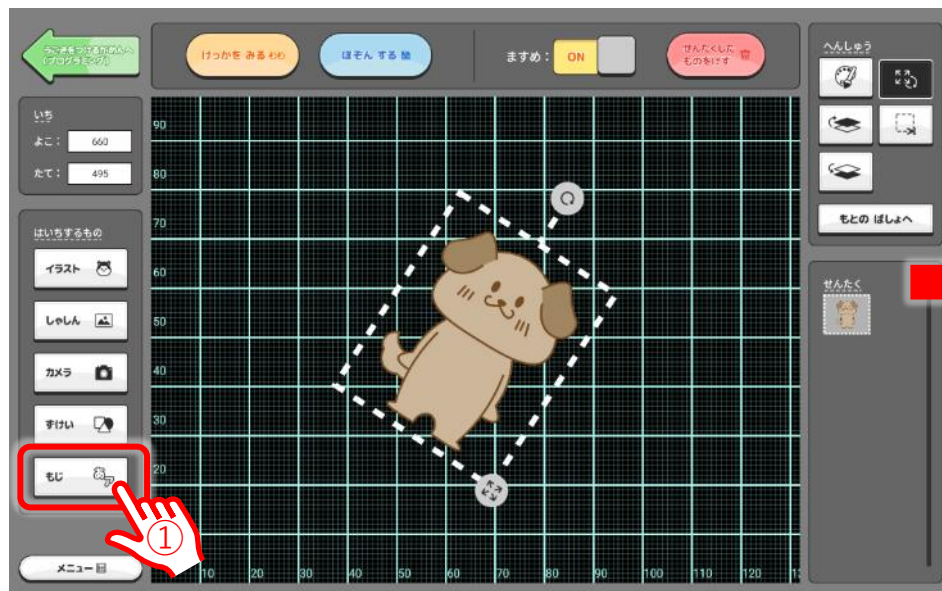


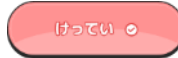
もう一度タッチすると
マス目が表示します

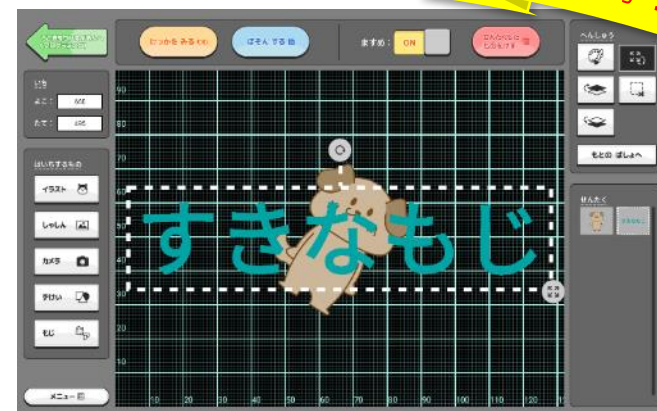


11.文字を入力する

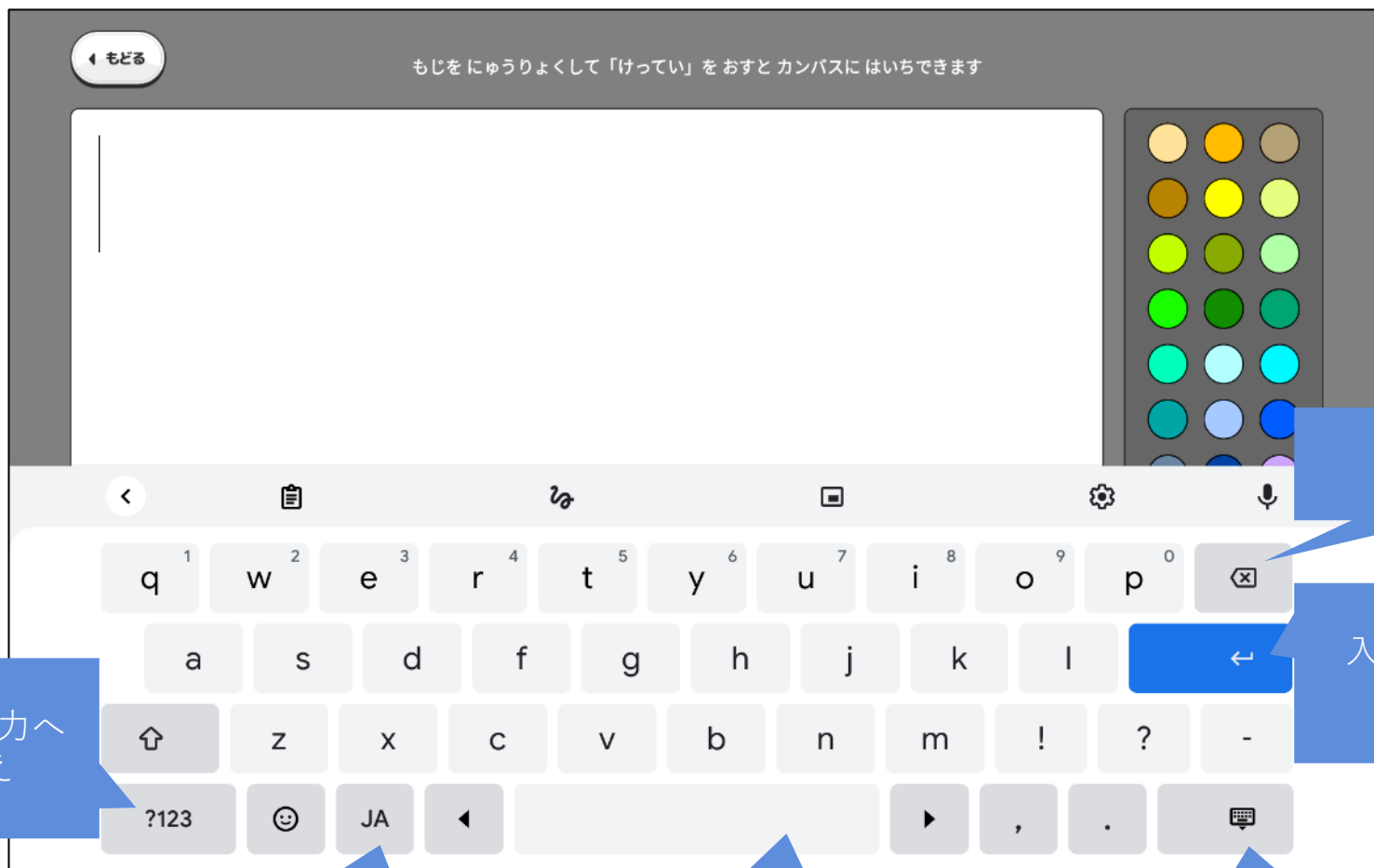
 このマークのところを
指で動かしてください。



- ①  をタッチします。
- ② 画面の白い所をタッチしてキーボードを表示、文字を入力します。
- ③ 好きな色を選択。（文字の色はくろいままです）
- ④  をタッチします。

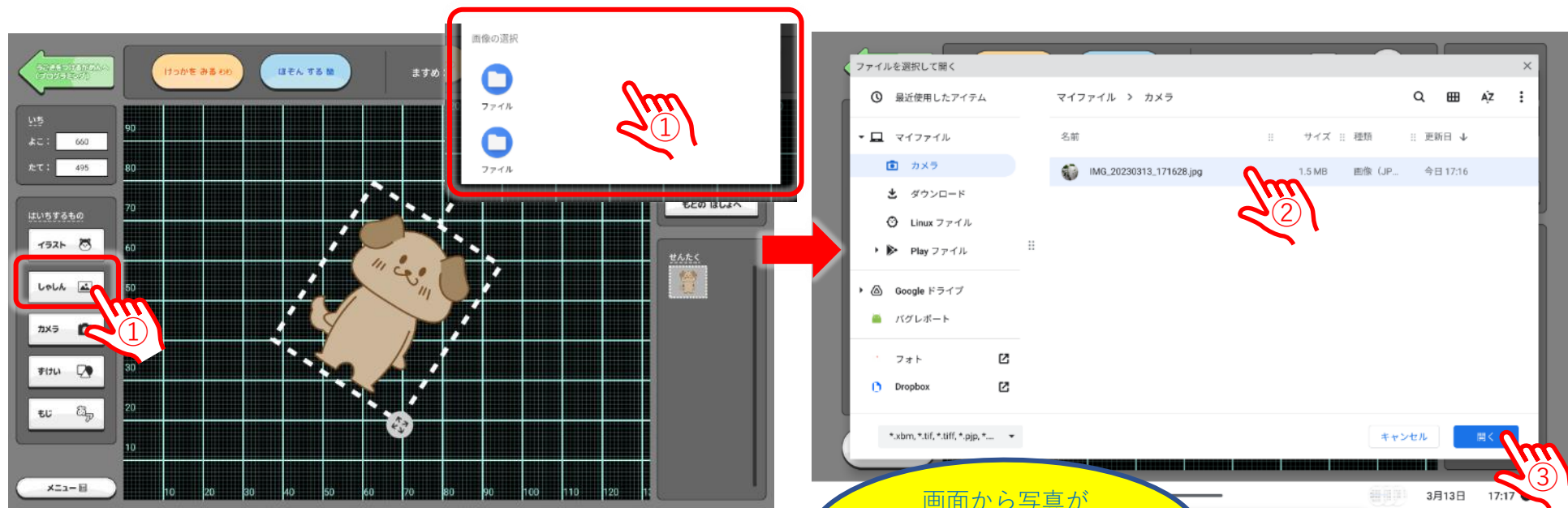


12. キーボードの使い方



13. 写真を配置する

このマークのところを
指で動かしてください。



① 「しゃしん」をタッチして「ファイル」をえらびます。

② おきたい写真をタッチします。

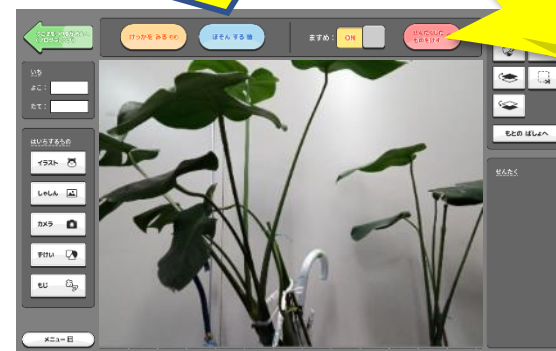
③ 「開く」をタッチします。

画面から写真が
はみ出した場合は
P.20を参照してください

成功！

画面が違う場合は

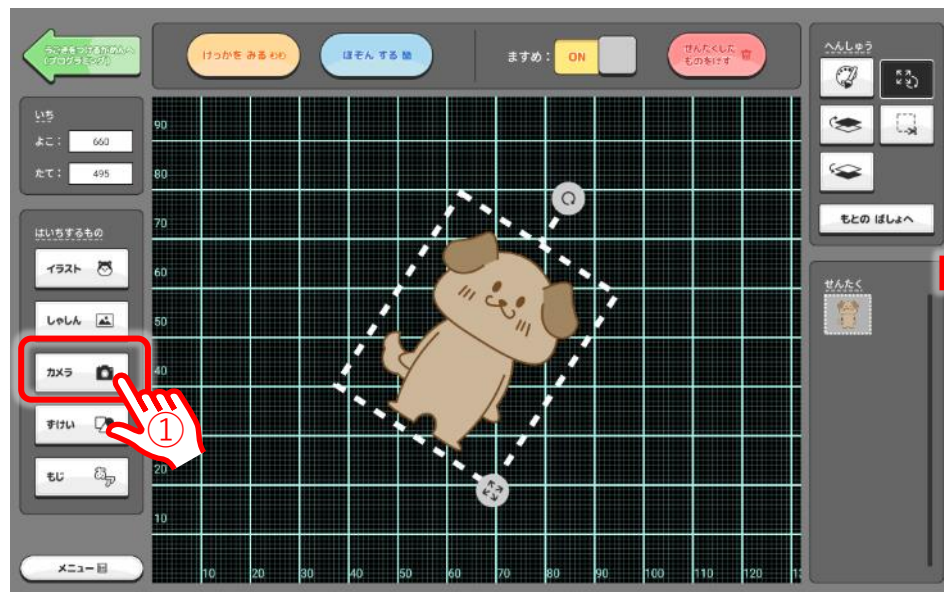
使用する端末によって画面が異なる場合もあります。
画面が違う場合は参照で選択しているフォルダーなどを
確認してください。



イラスト・図形・写真を含め、オブジェクト配置できる
上限は100個までです。

14.内蔵カメラを使用する

 このマークのところを
指で動かしてください。



① カメラ  をタッチします。

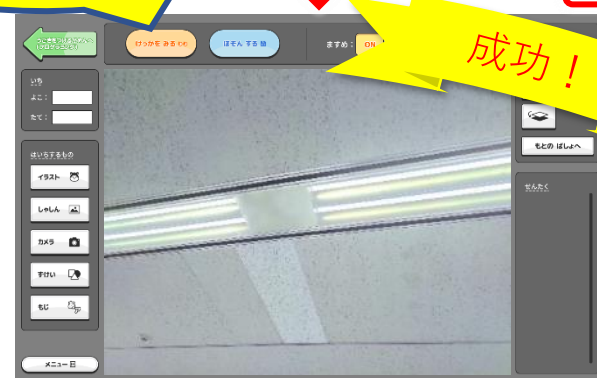
② 撮影したいものを入れて  をタッチすると写真を撮ります。撮った写真を画面に取り込む場合は  をタッチします。

画面が違う場合は

使用する端末によって画面が異なる場合もあります。
まず、内蔵カメラが起動するか確認してみてください。

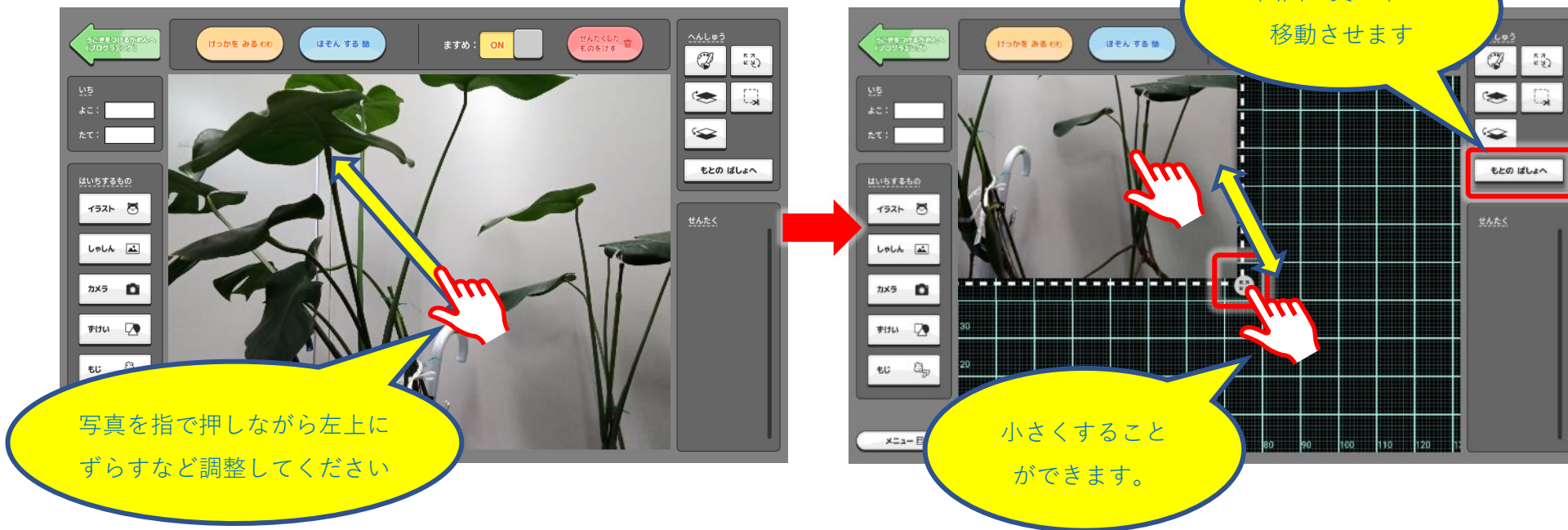


成功!



イラスト・図形・写真を含め、オブジェクト配置できる
上限は100個までです。

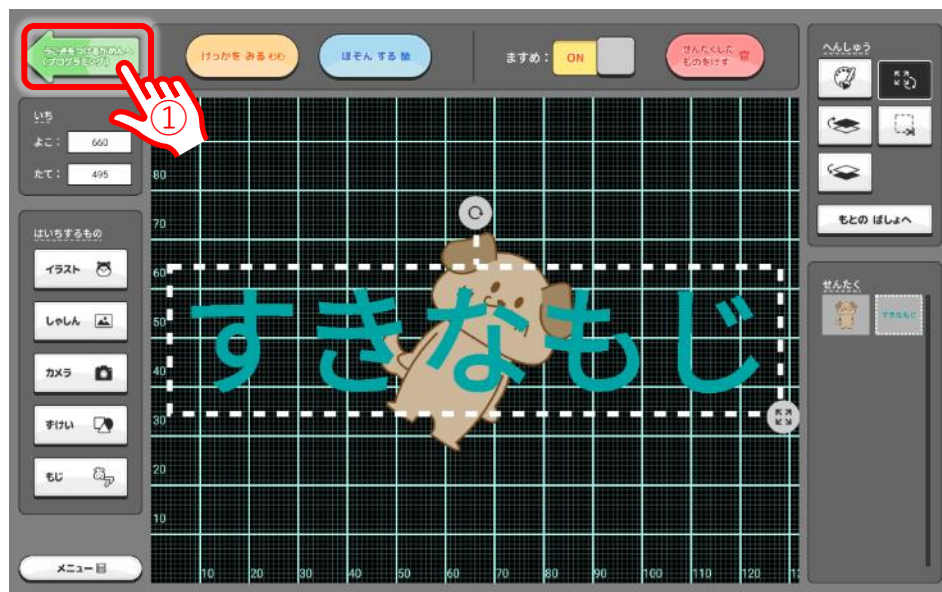
15. 写真が画面からはみ出してしまった時は



画面からはみ出してしまった時は、右下の  が見えるまで写真を動かして小さくしてみてください。

16.プログラミング画面への切り替え

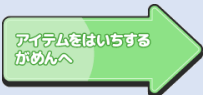
 このマークのところを
指で動かしてください。



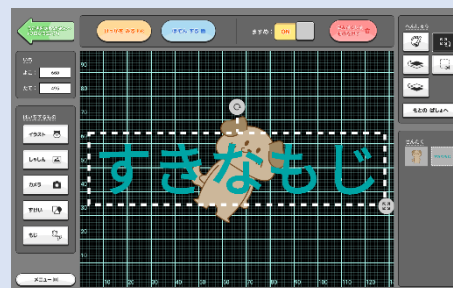
①  をタッチします。



補足説明

 アイテムをはいちする
がめんへ

このボタンをタッチすると
配置する画面に戻ります



17.動きをつける画面

The image shows a programming interface for creating animations. It features a left sidebar with a 'Motion' block menu, a central workspace with a sequence of blocks, and a right preview area. Callouts explain the functions of various buttons and blocks.

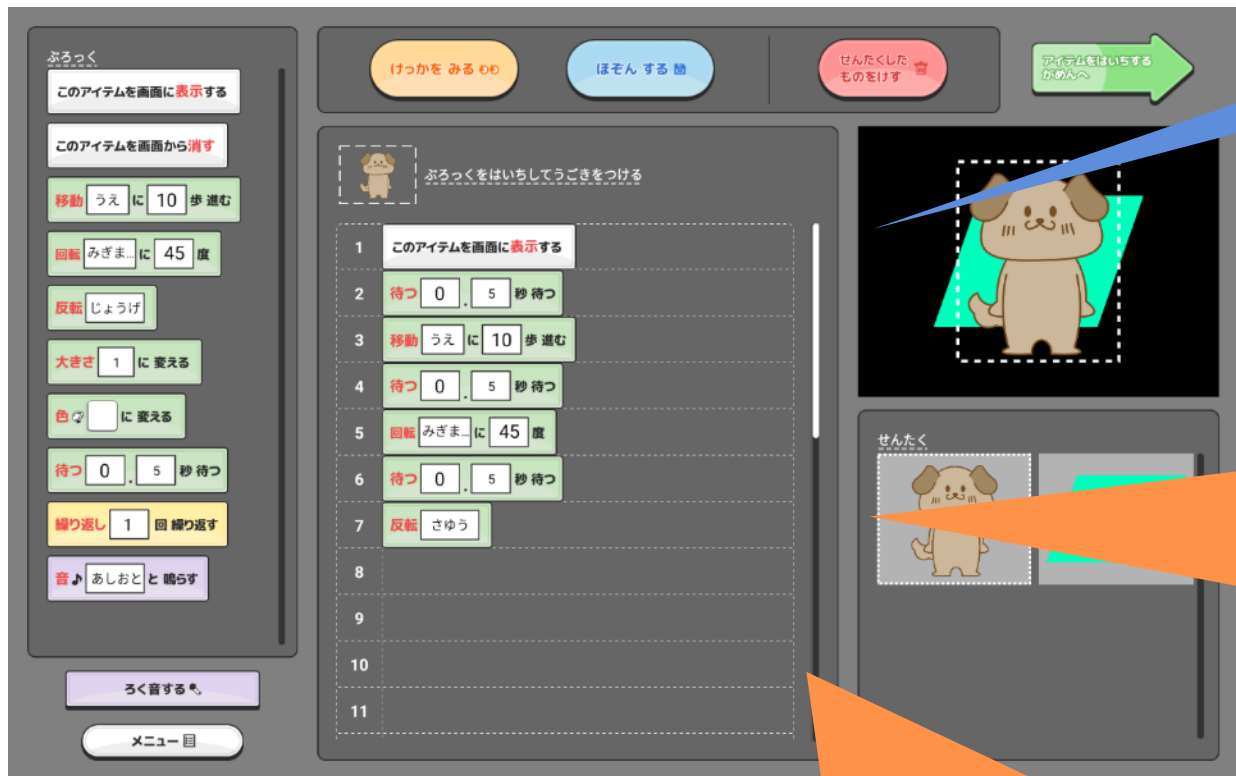
Callouts:

- 制作物をプレビューする (Preview the creation)
- 制作物を保存する (Save the creation)
- 選択したブロックの削除 (Delete the selected block)
- 配置する画面に移動 (Move to the screen to be placed)
- 動きのブロックを選択 (Select the motion block)
- 動きを付けるオブジェクトを選択 (Select the object to add motion)
- 動きのブロックを並べていく (Arrange the motion blocks)

Interface Elements:

- Left Sidebar (Motion Block Menu):**
 - ぶろっく (Block)
 - このアイテムを画面に表示する (Show this item on the screen)
 - このアイテムを画面から消す (Remove this item from the screen)
 - 移動 (Move): うえ (up) to 10 (steps)
 - 回転 (Rotate): みぎま (right) to 45 (degrees)
 - 反転 (Flip): じょうげ (vertical)
 - 大きさ (Size): 1 (change)
 - 色 (Color): 変える (change)
 - 待つ (Wait): 0 (seconds) to 5 (seconds)
 - 繰り返し (Repeat): 1 (times) to 繰り返す (repeat)
 - 音 (Sound): あしおと (footstep) to 鳴らす (play)
 - ろく音する (Record sound)
 - メニュー (Menu)
- Central Workspace:**
 - ふろっくをはいちしてうごきをつける (Place the block and add motion)
 - Sequence of blocks: 1. このアイテムを画面に表示する, 2. 待つ 0 5 秒待つ, 3. 移動 うえ に 10 歩進む, 4. 待つ 0 5 秒待つ, 5. 回転 みぎま に 45 度, 6. 待つ 0 5 秒待つ, 7. 反転 さゆう, 8-11. Empty slots.
- Right Preview Area:**
 - せんたくした (Selected): アイテムをはいちらがめんへ (Item to the stage)
 - Preview of a dog character on a green trapezoid.
 - せんたく (Select): オブジェクト (Object) to add motion.

18.動きをつける時のルール



1 から順番に動作します

要注意！



ブロック同士の間が空いていると動作しません

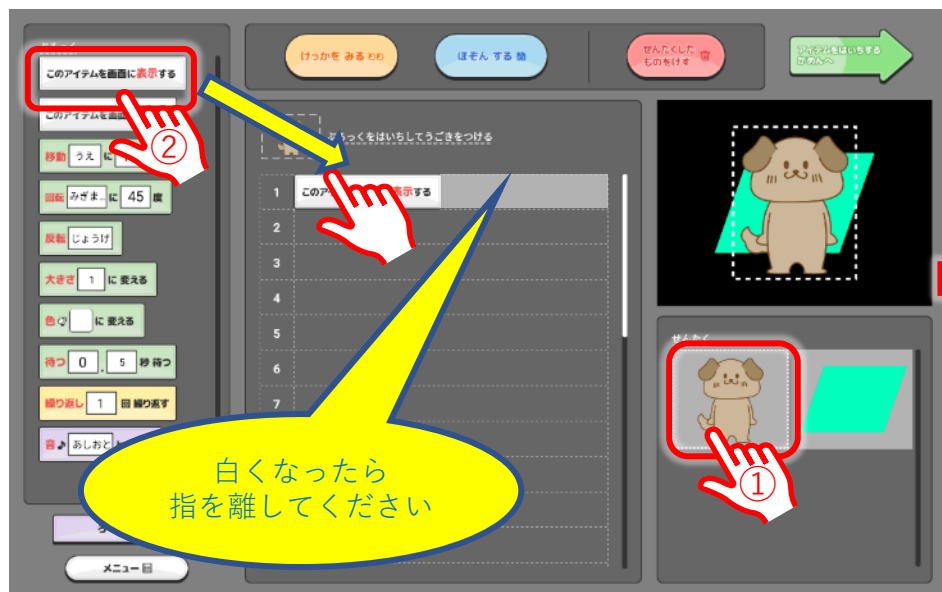


← 表示されない場合は！

1 番名に **このアイテムを画面に表示する** のブロックが配置されているか確認してください

19.画面に表示させる（プレビュー）

このマークのところを
指で動かしてください。

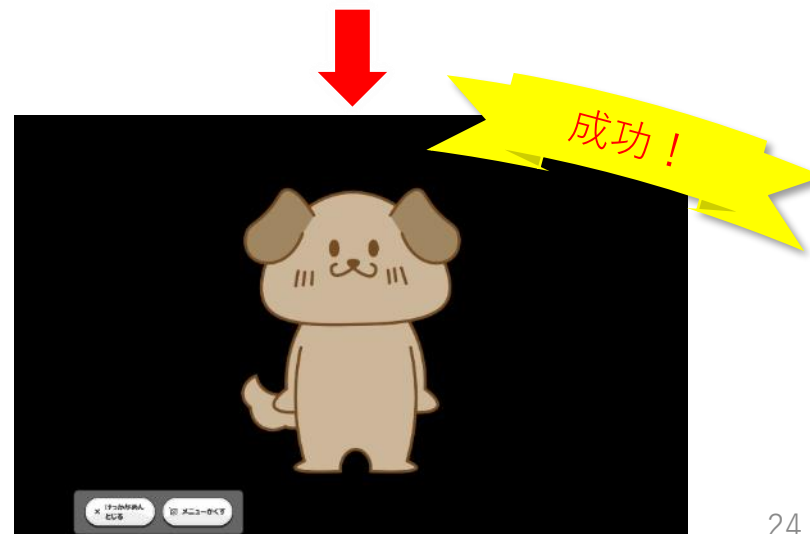


① 表示させたいオブジェクトをタッチします。

② このアイテムを画面に**表示する** を 1 に移動します。（1番目に配置）

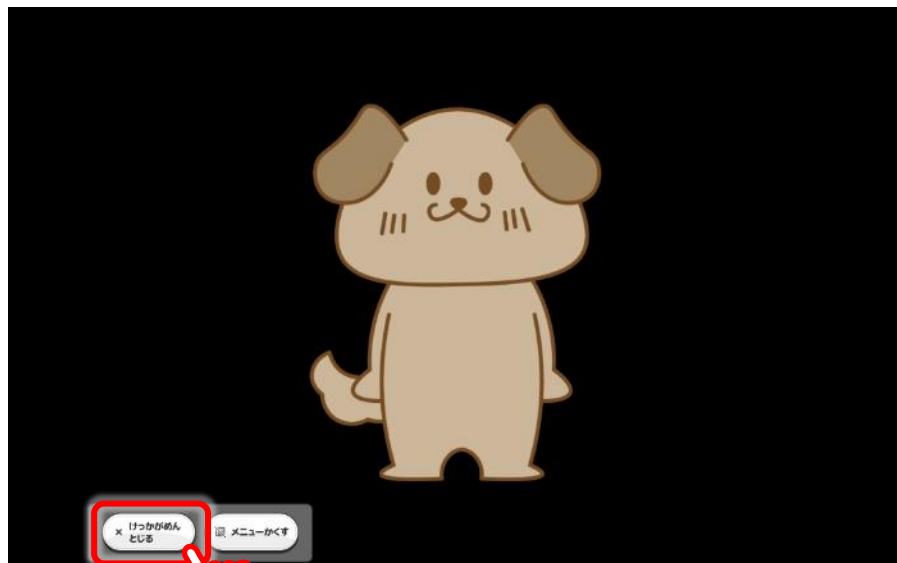
③ けっかをみるわ をタッチします。

このブロックを
配置しないと
何も表示されません

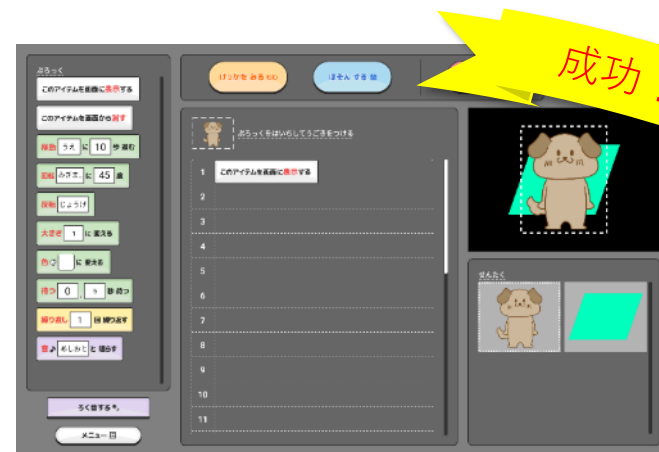


20.表示した画面を閉じる

 このマークのところを
指で動かしてください。



① × けっかがめん とじる をタッチします。



試してみましょう

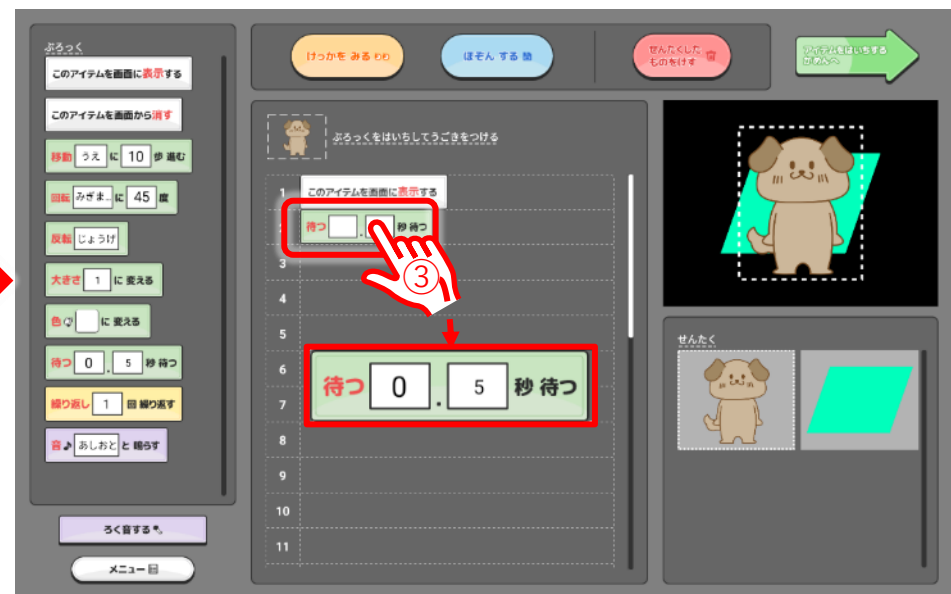
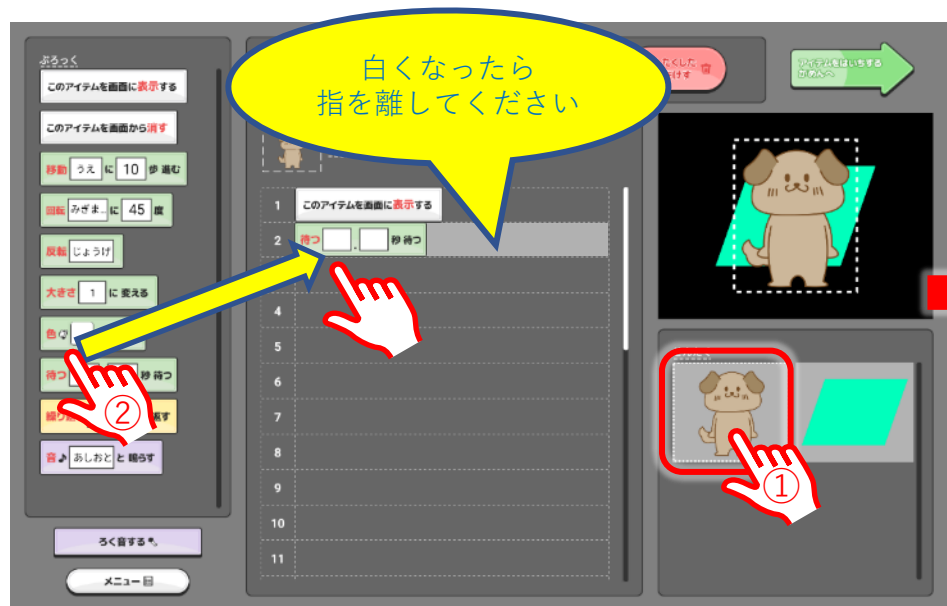
 メニューかくす

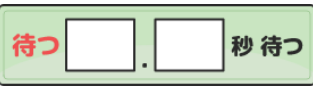
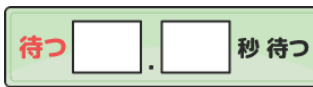
このボタンをタッチすると
メニューが隠せます

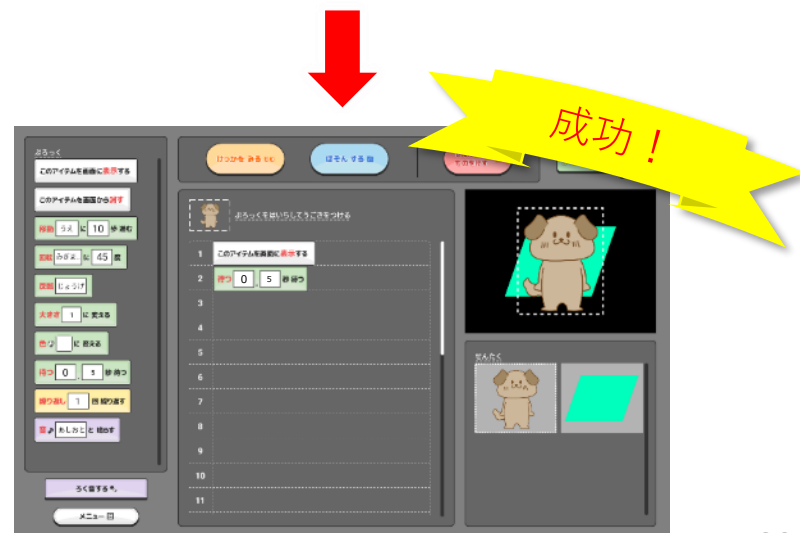


21.動きを〈待つ〉を使用する

 このマークのところを
指で動かしてください。



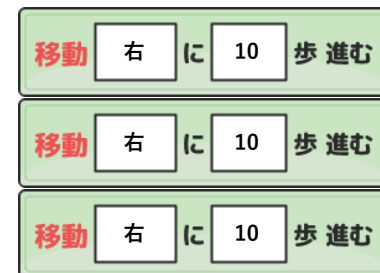
- ① 待つを使うオブジェクトをタッチします。
- ②  のところに  を移動させます。
- ③  の  をタッチして待ちたい時間（秒）を入力します。（1秒未満は、0か5の選択になります。）



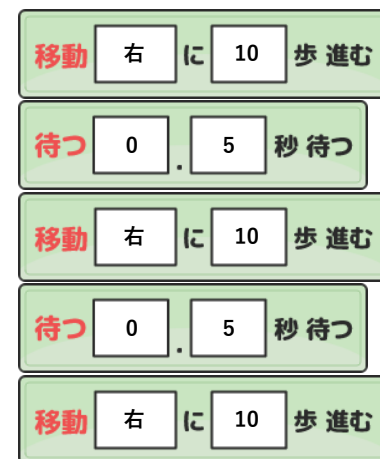
22. <待つ> について



コンピューターの処理速度が
早いため、右のように並べると
一瞬でプログラムが実行されます。

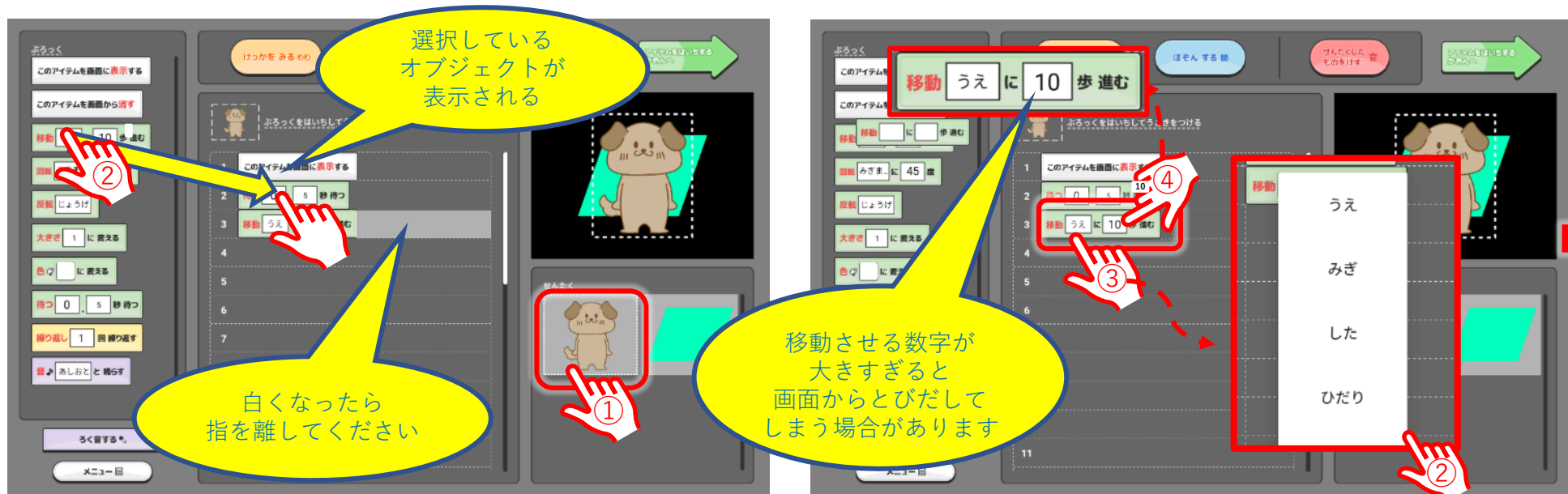


少しずつ動かす場合は
「待つブロック」を
間にいらしてください。

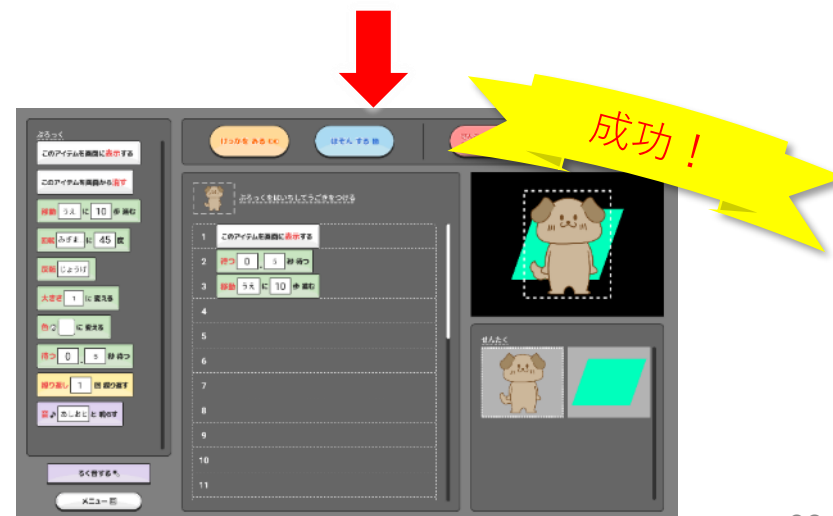


23 .オブジェクトに移動の動きをつける

 このマークのところを
指で動かしてください。

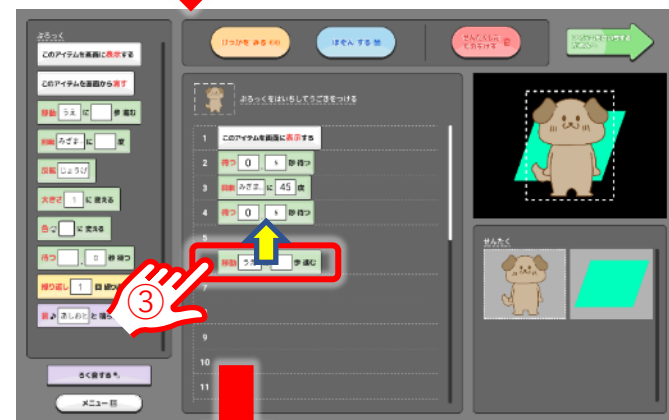
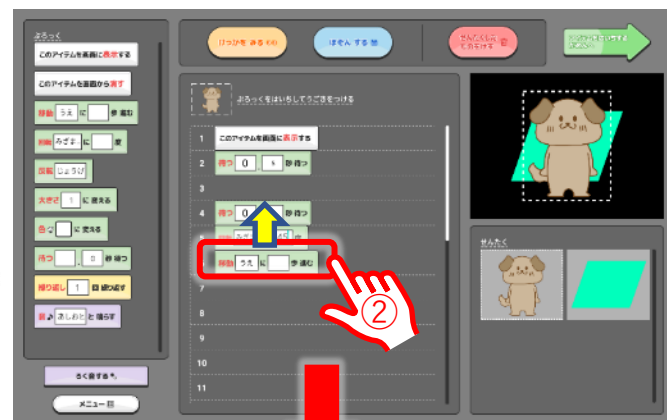
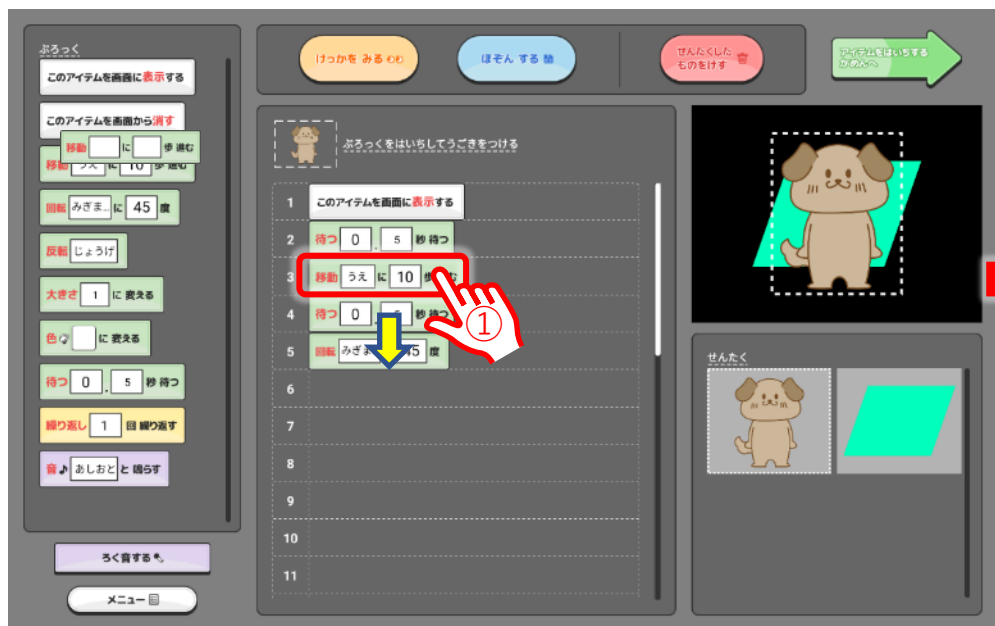


- ① 移動させたいオブジェクトをタッチします。
- ②  の所に **移動** に 歩進む を移動させます。
- ③ **移動** に 歩進む の左側の をタッチして
移動方向を選びます。
- ④ **移動** に 歩進む の右側の をタッチして
移動させるマス目の数値を入力します。



24.ブロックを入れ替える

 このマークのところを
指で動かしてください。



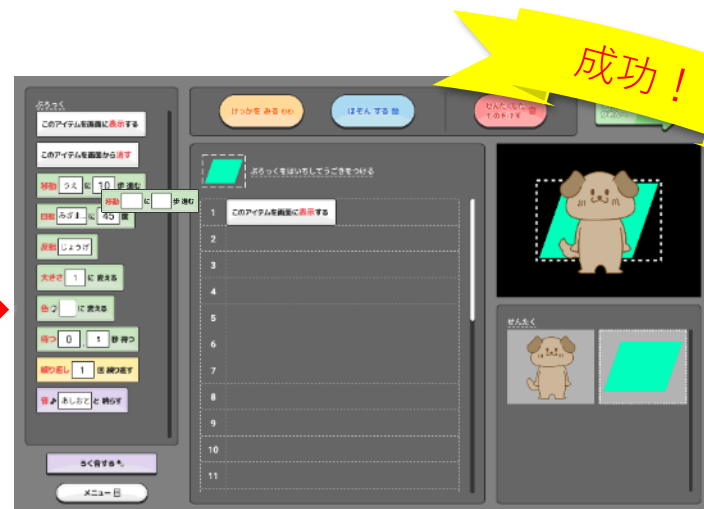
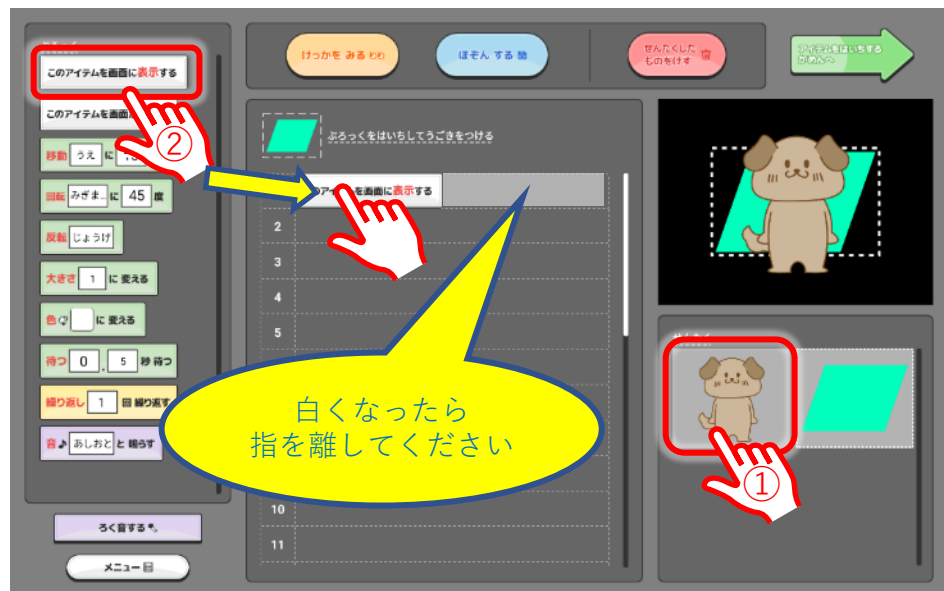
- ① 入れ替えたいところにあるブロックを何もない枠へ移動させます。
- ② 入れ替えたいブロックを空いたところへ移動させます。
- ③ ①で移動したブロックを上にくっつけます。



25. 違うオブジェクトに動きをつける



このマークのところを
指で動かしてください。



① 他のオブジェクト（文字やイラスト）をタッチします。

② このアイテムを画面に**表示**するをおいてください。

このブロックを
最初に配置しないと
表示されません

表示の確認

けっかをみる

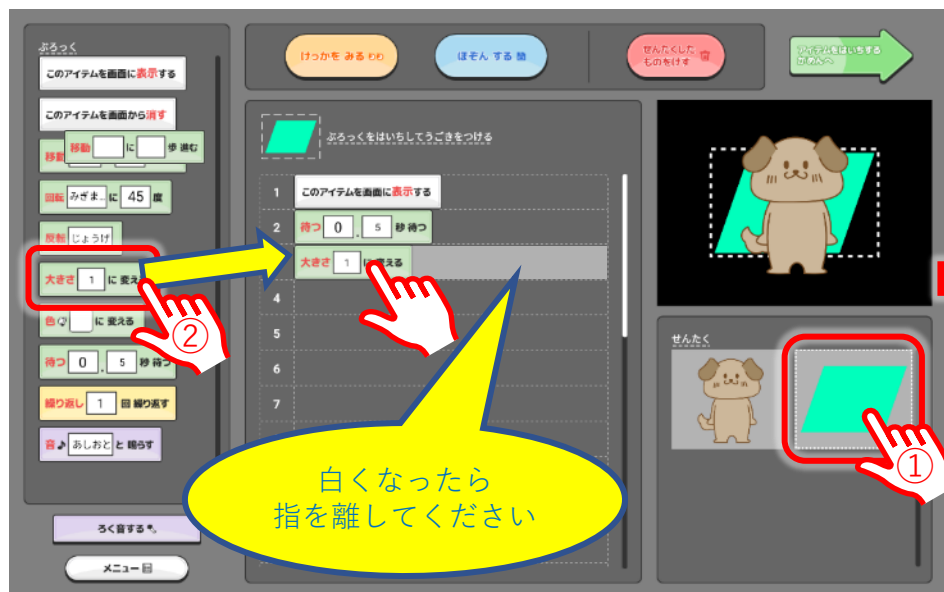
このボタンを押すと
配置したオブジェクトが全て
表示されているか確認できます



26.大きさを変える



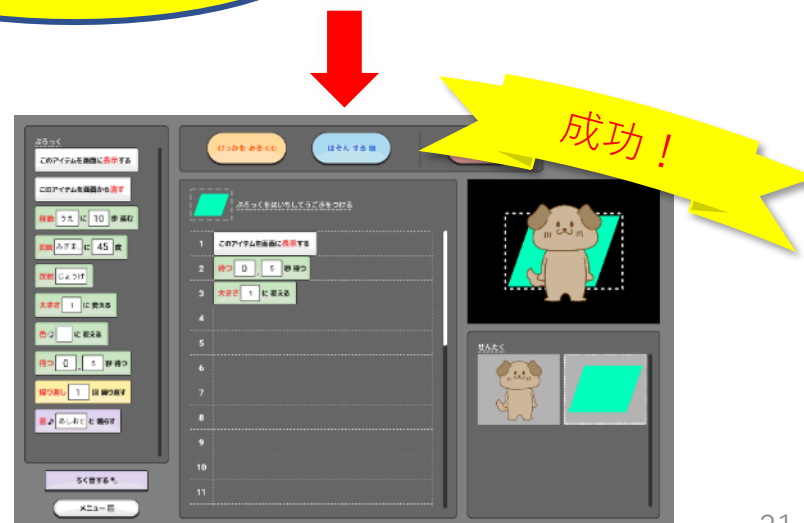
このマークのところを
指で動かしてください。



① 大きさを変えたいオブジェクトをタッチします。

② 3 のところに **大きさ** に変える を移動させます。
(大きさについては次のページを参照)

③ **大きさ** に変える の をタッチして変えたい大きさをを選びます。



27.大きさについて

大きさ に 変える

現在の選択した
オブジェクトの
大きさの基準は
5

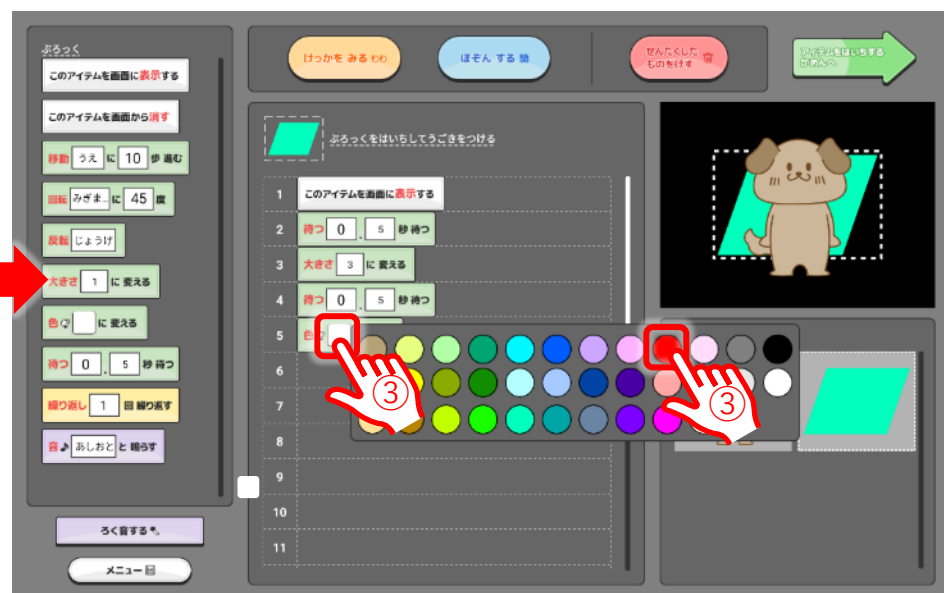
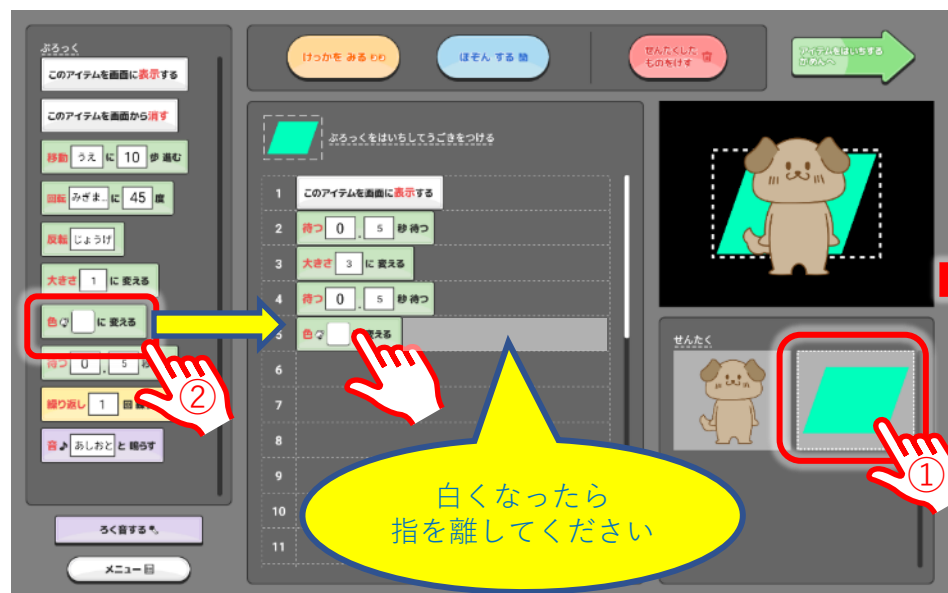
1 2 3 4 **5** 6 7 8 9 10

現在のオブジェクトの
大きさより
数字が**小さい**ほど
小さく表示されます

現在のオブジェクトの
大きさより
数字が**大きい**ほど
大きく表示されます

28.色を変更する

このマークのところを
指で動かしてください。



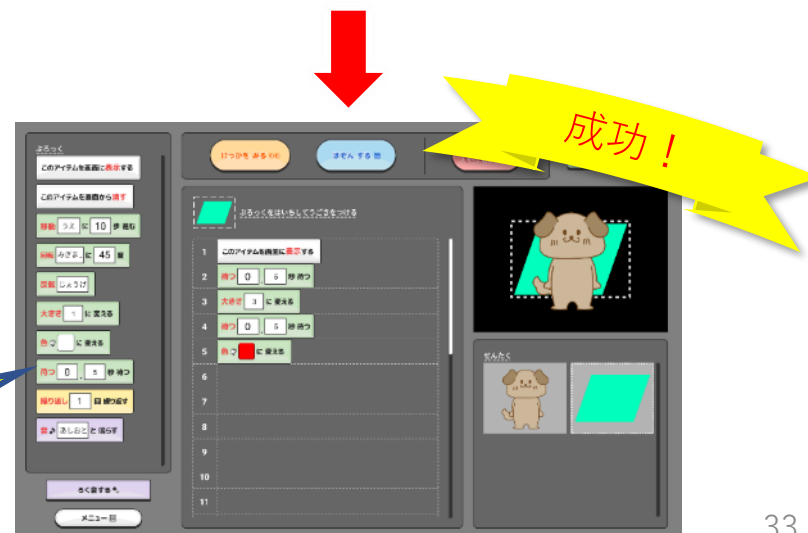
① 色を変更したいオブジェクトをタッチします。

② 5 のところに 色 に 変える を移動させます。

③ 色 に 変える の をタッチして好きな色を選択します。

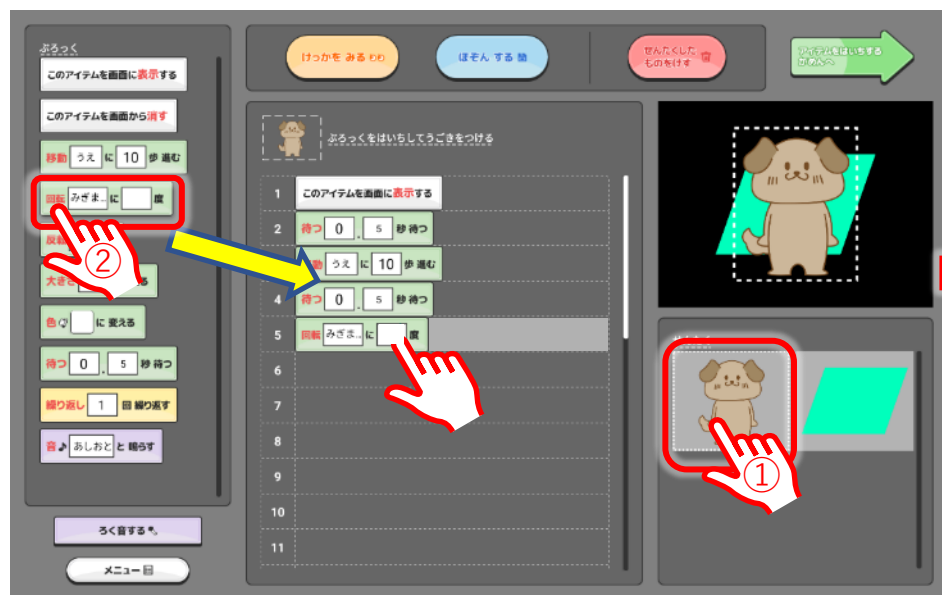
ブロックを配置した後でないと
選択できません

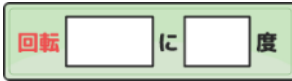
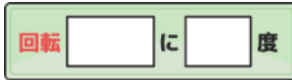
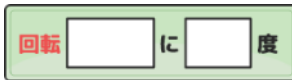
色の変更が
できるのは「文字」「図形」
のみにります

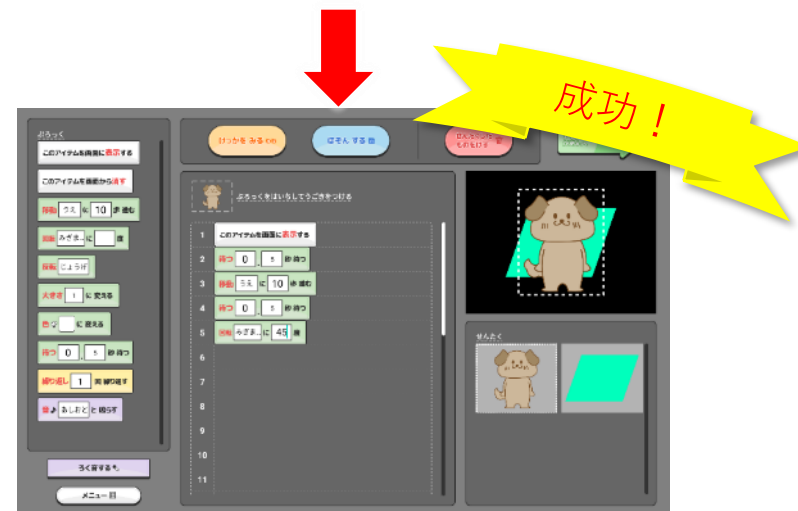


29.回転させる

 このマークのところを
指で動かしてください。



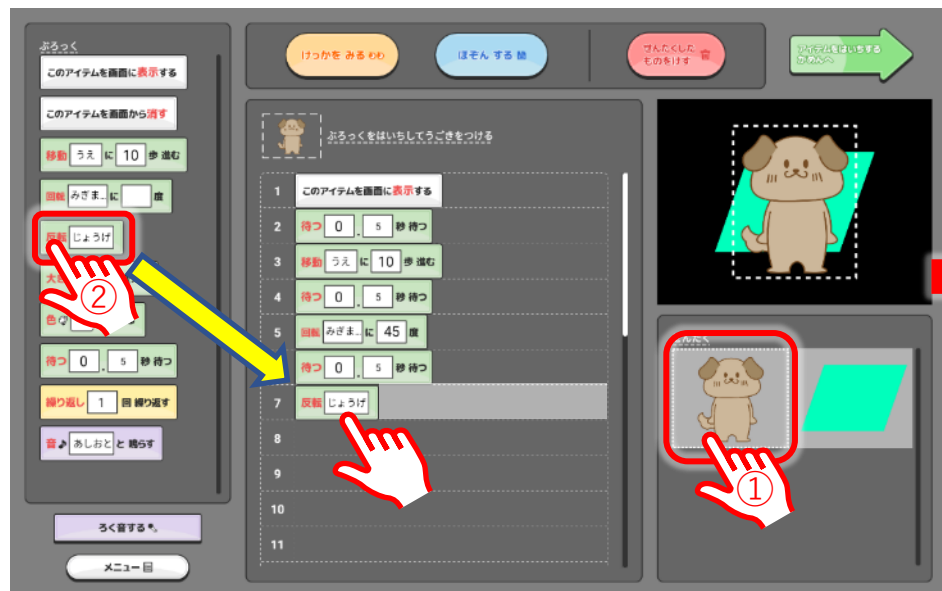
- ① 回転させたいオブジェクトを選択します。
- ②  のところに  を移動します。
- ③  の左側の  をタッチして向きを選びます。
- ④  の右側の  をタッチして角度を入力します。



30.反転させてみよう



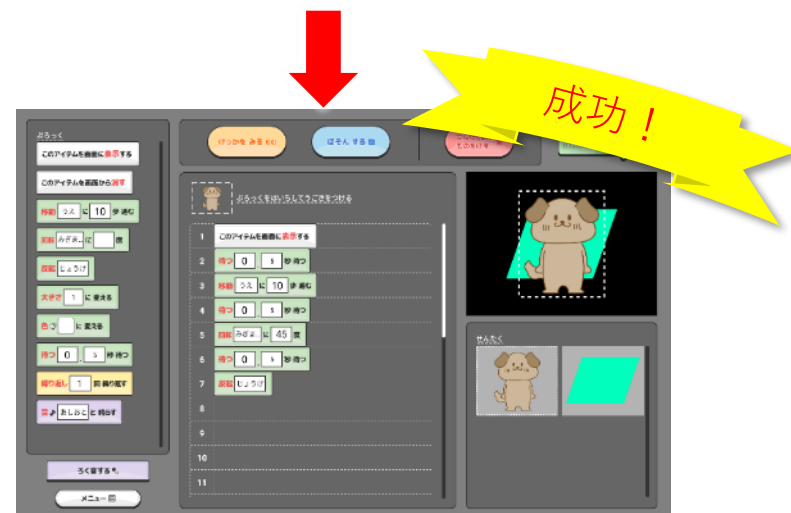
このマークのところを
指で動かしてください。



① 反転させたいオブジェクトを選択します。

② 7 のところに **反転** を移動します。

③ **反転** の をタッチして向きを選びます。



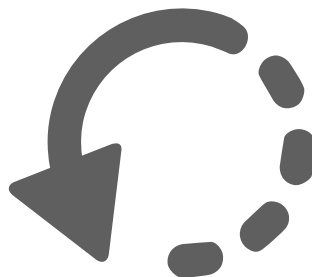
31.回転と反転について

回転

に

度

左まわり



右まわり



反転

上下の反転



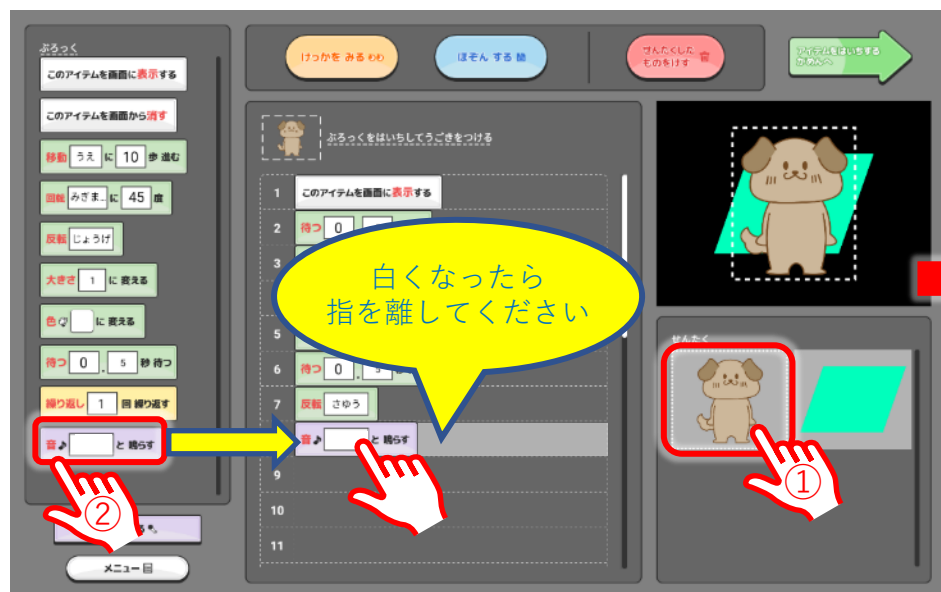
左右の反転



32.音をつけてみよう



このマークのところを
指で動かしてください。

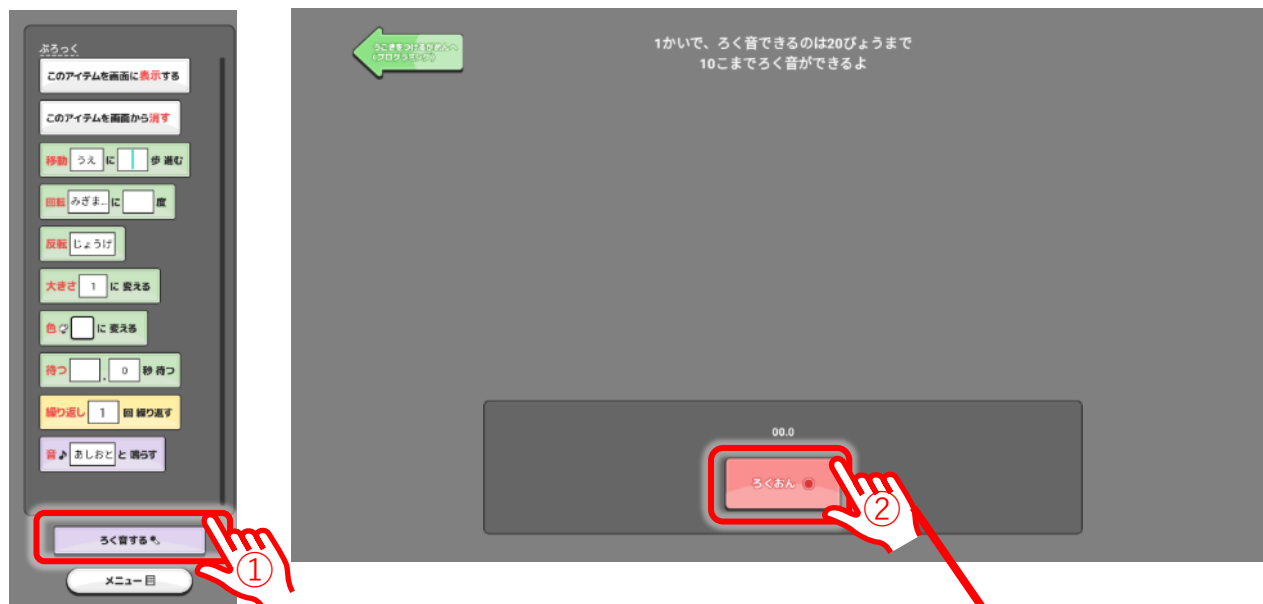


- ① 音をつけたいオブジェクトを選択します。
- ② 8 のところに **音** と鳴らす を移動させます。
- ③ **音** と鳴らす の をタッチして音を選びます。



33.ろくおんしてみよう 1

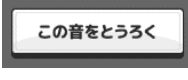
 このマークのところを
指で動かしてください。



画面がちがうときは



この画面が出たら
アプリの使用時のみ を選択してください

- ①  を選択します。
- ②  が  に切り替わります。
- ③  を押して、録音をとめます。
- ④  を押して確認後、 を押します。

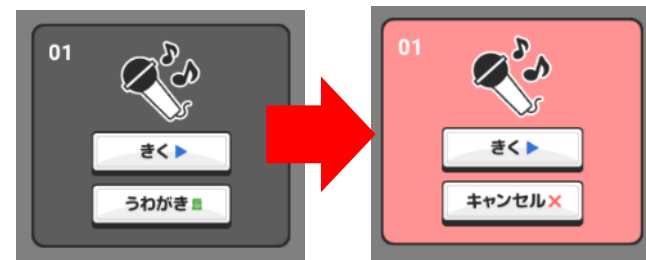
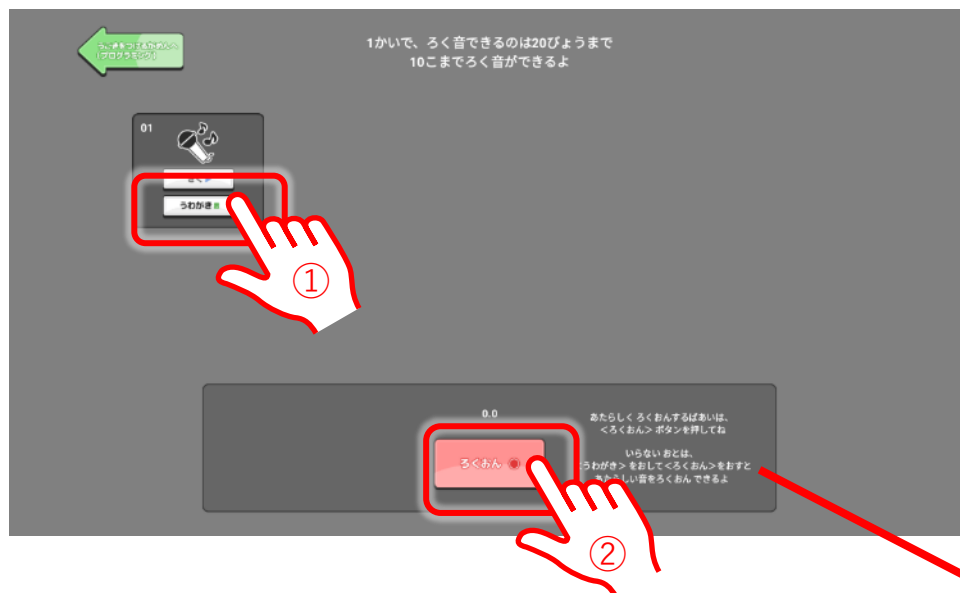


一度録音した音声は、削除できません。
登録前に必ず<きく>で確認してください。
または、<うわがき>を使用してください。
(39P参照)

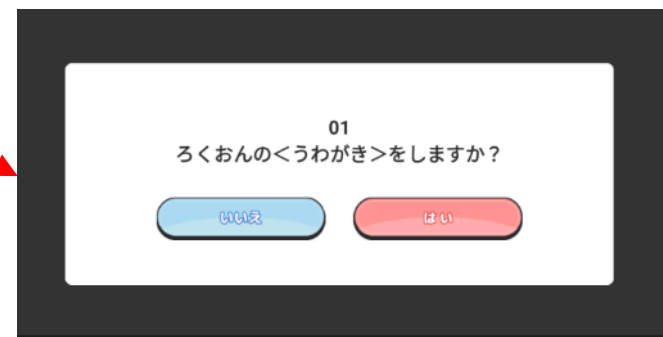
33.ろくおんしてみよう2（うわがき）



このマークのところを
指で動かしてください。



使用しない音の<うわがき>を押すと項目の色
が変わります。上書きをやめる場合は、<キャン
セル>をおしてください。



① 上書きしたい音の **うわがき** うわがきを押します。

② 項目の色がピックに切り替わります。

③ **ろくおん** 押して、録音をはじめます。

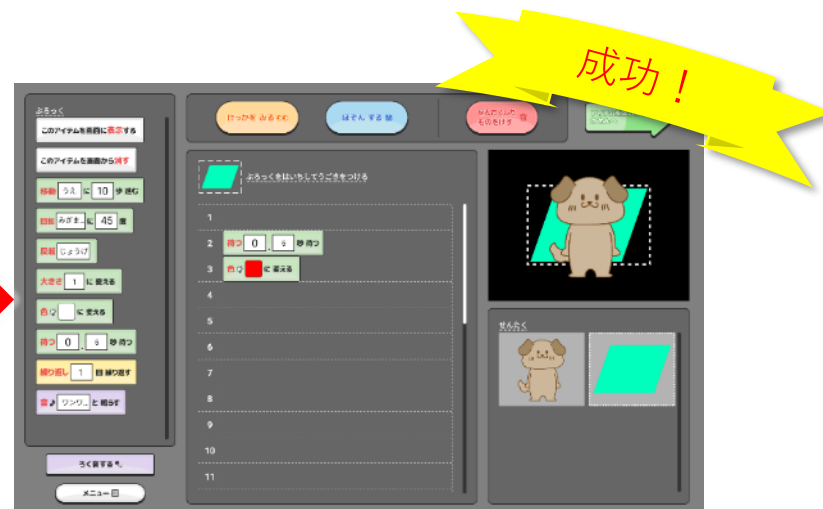
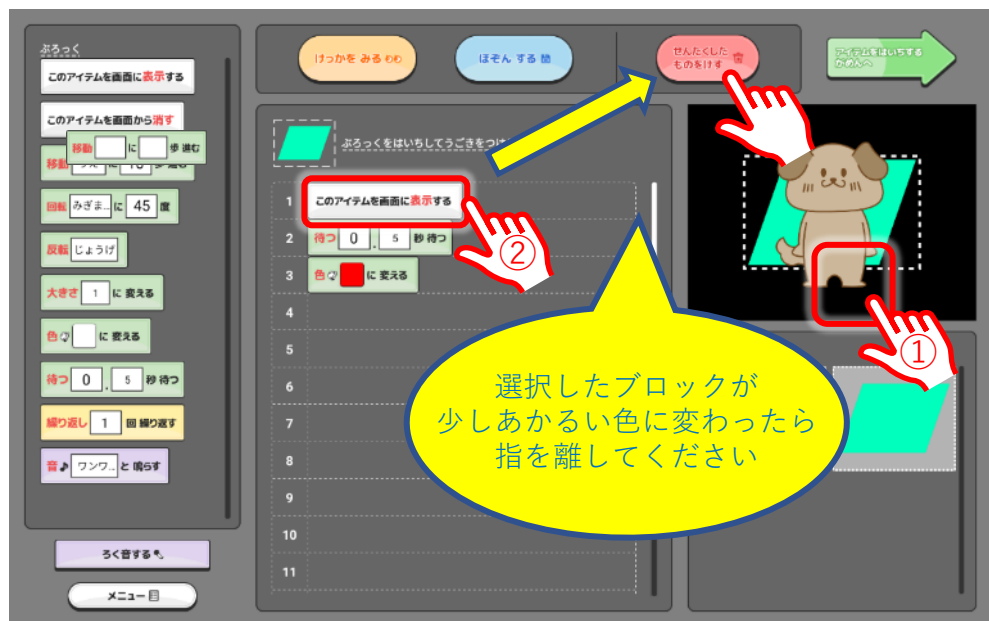
④ **確認** 押して確認後、**この音をどうろく** を押します。

⑤ 最終確認で **はい** を押すと上書きされます。

34.ブロックをけす



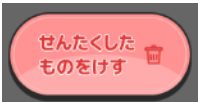
このマークのところを
指で動かしてください。



注意しましょう

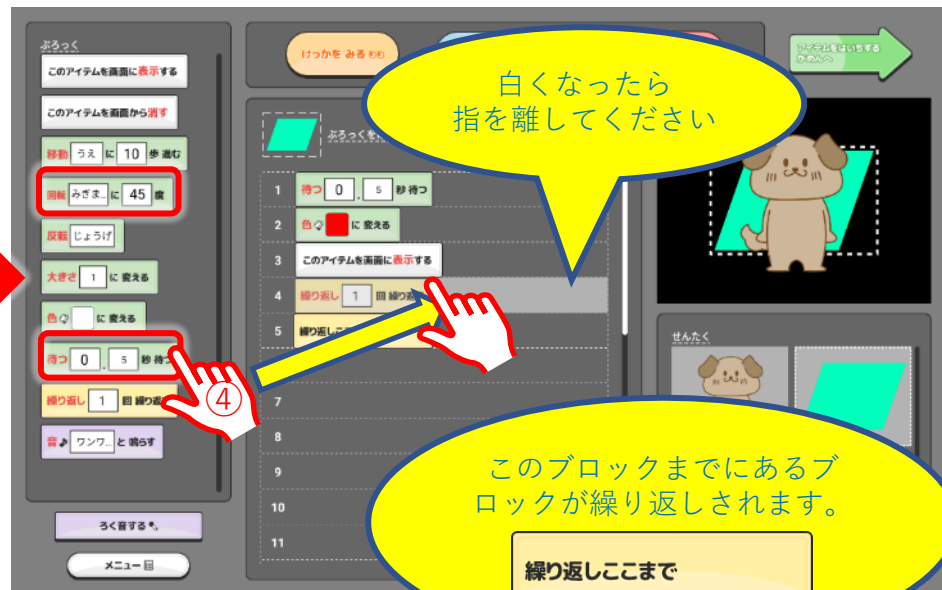
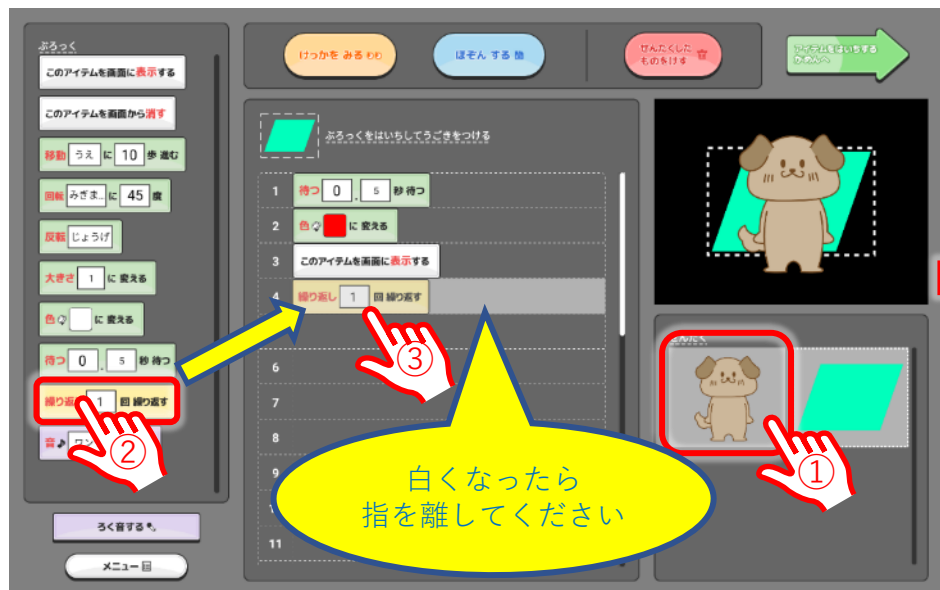
何も置いてない所が途中にあったり、「表示する」ブロックがないと、動きません。↓のようにブロックを変更してみてください



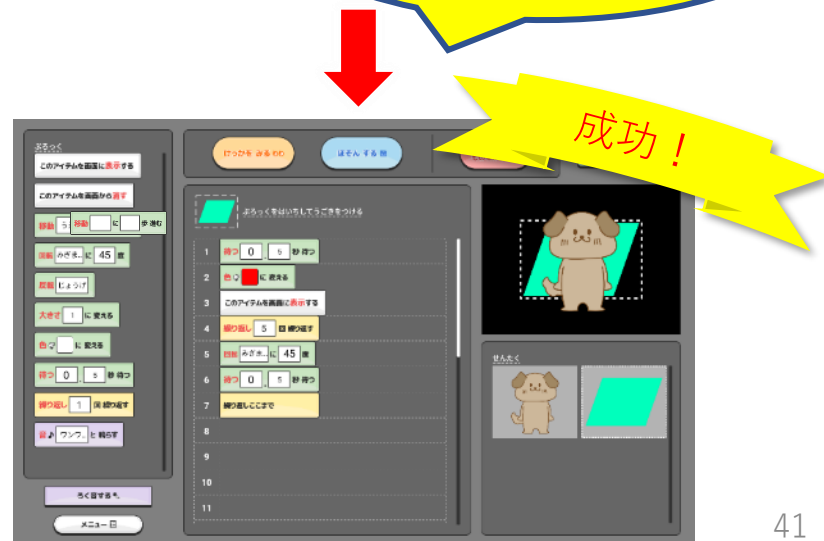
- ① 削除したいブロックがあるオブジェクトをタッチします。
- ② 削除したいブロックを  まで移動させて指を離します。

35.繰り返しを使ってみよう

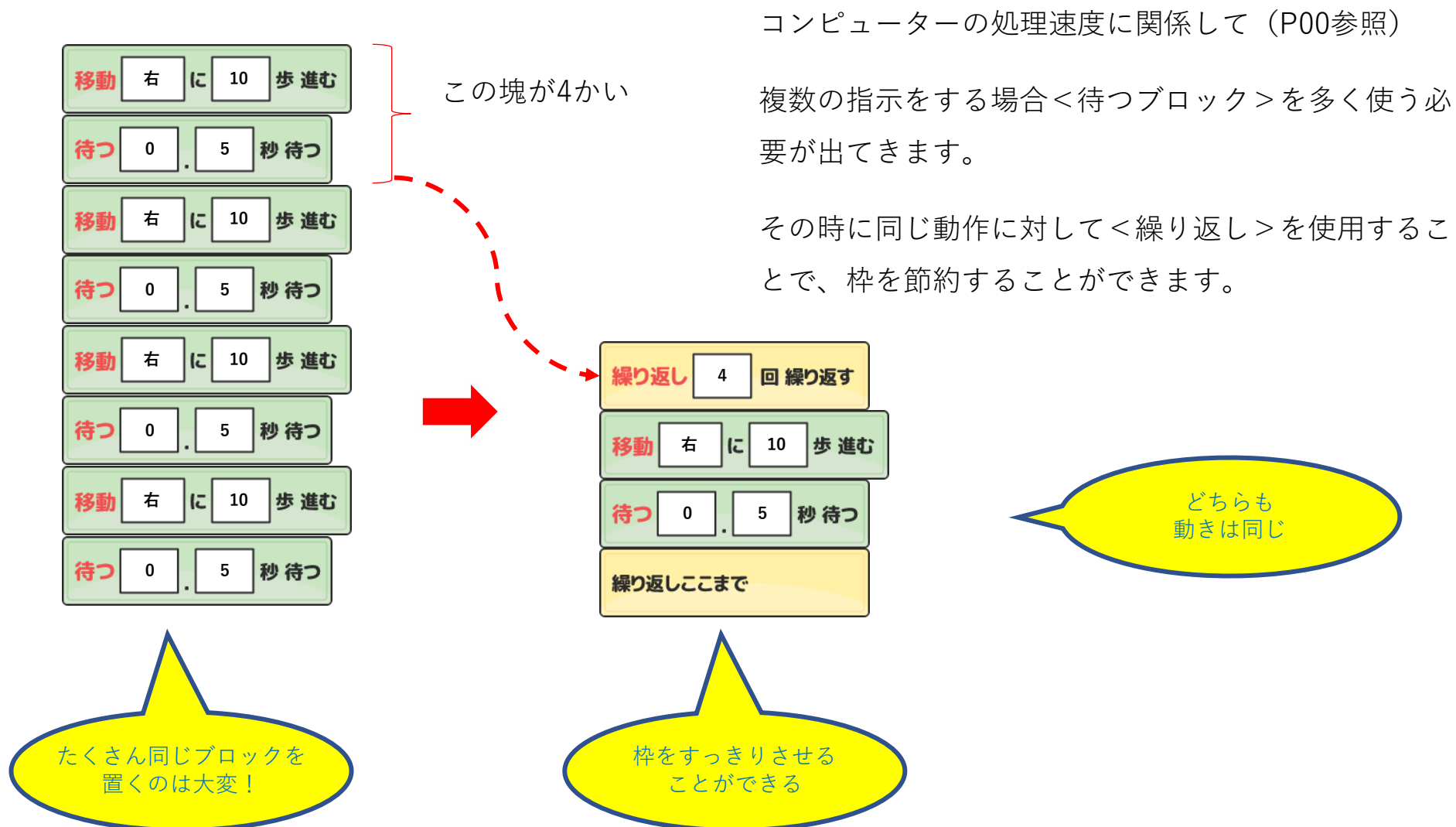
このマークのところを
指で動かしてください。



- ① 繰り返しを使いたいオブジェクトを選びます。
- ② 4 のところに **繰り返し** 回 繰り返す 移動します。
- ③ **繰り返し** 回 繰り返す の をタッチして繰り返す回数を入力します。
- ④ 繰り返したいブロックを間におきます。

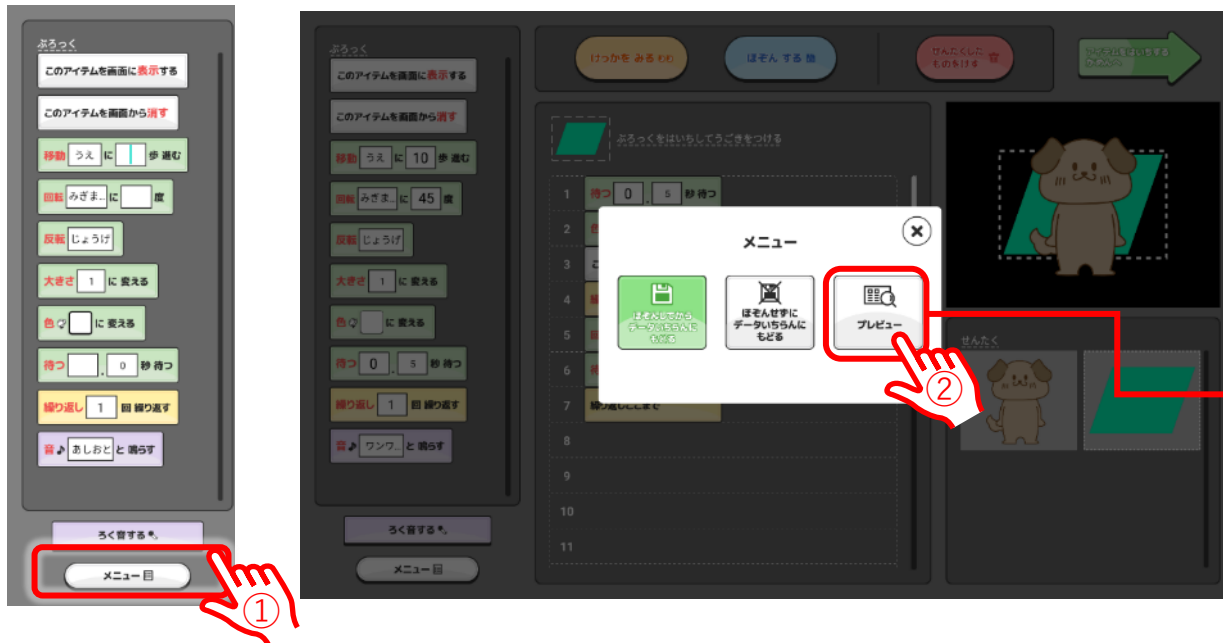


36.繰り返しについて

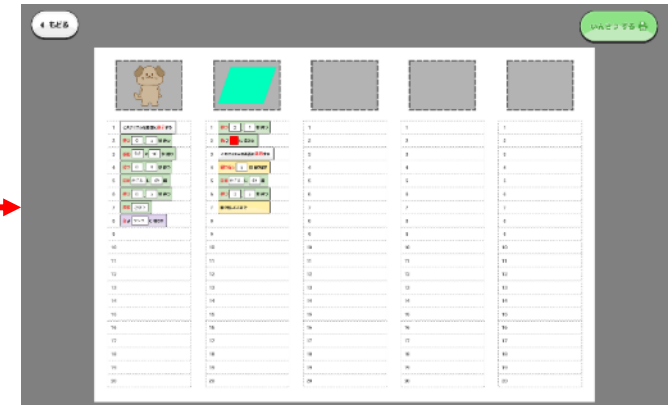


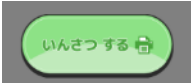
37.ブロック プレビューについて

 このマークのところを
指で動かしてください。



各オブジェクトに設定された
プログラムブロックの一覧を
表示します。



- ①  を押します。
- ②  を押します。
- ③ 設定されたブロックの一覧が表示されます。
- ④  を押すと、端末側の印刷画面に映ります。印刷するプリンターを選んで<印刷>もしくは<プリントする>を選択すると印刷されます。

38.一覧画面について

制作した
ファイルを
読み込む

制作した
ファイルを書き出す

登録している
ファイルを
削除する

ファイルよみこみ

ファイルかきだし

さくじょ がめん

ほぞんファイルを えらんでください。

保存済みの
ファイル

つづきからはじめる



File1

2024年01月24日 15:07

あたらしく つくる



File2

あたらしく つくる



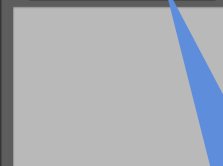
File3

あたらしく つくる



File4

あたらしく つくる



File5

あたらしく つくる



File6

あたらしく つくる



File7

あたらしく つくる



File8

あたらしく つくる



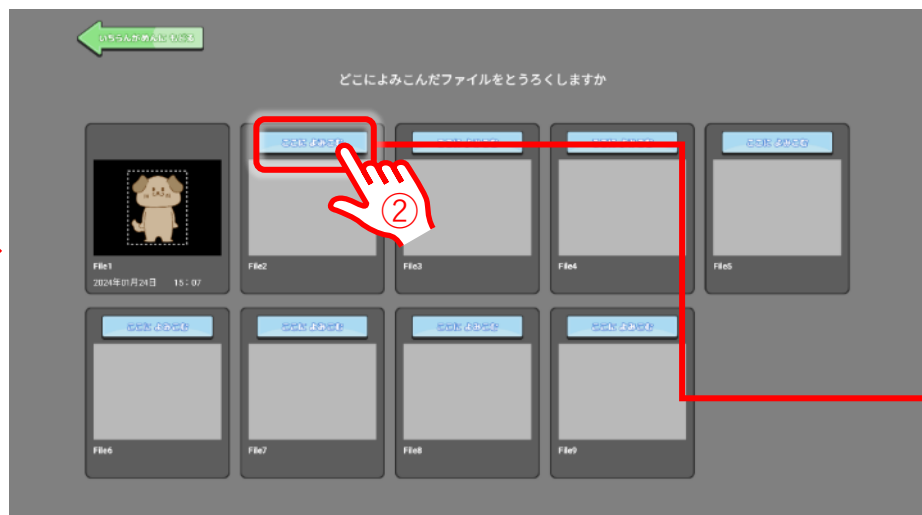
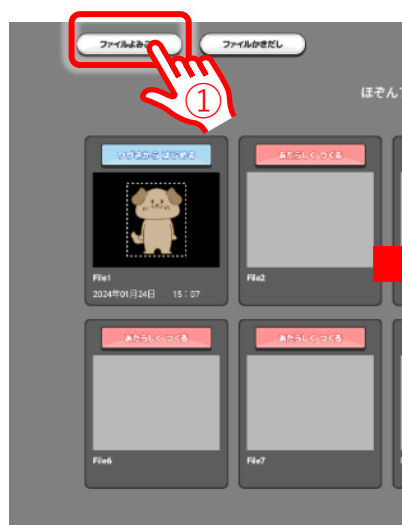
File9

新規保存
可能な
ファイル

ファイル一覧

39.ファイルを読み込む

 このマークのところを
指で動かしてください。



<開く>をクリックすると指定した場所に読み込んだファイルが反映されます

読み込めるファイルは.prmaのみです
端末によって画面は異なりますので
ご注意ください

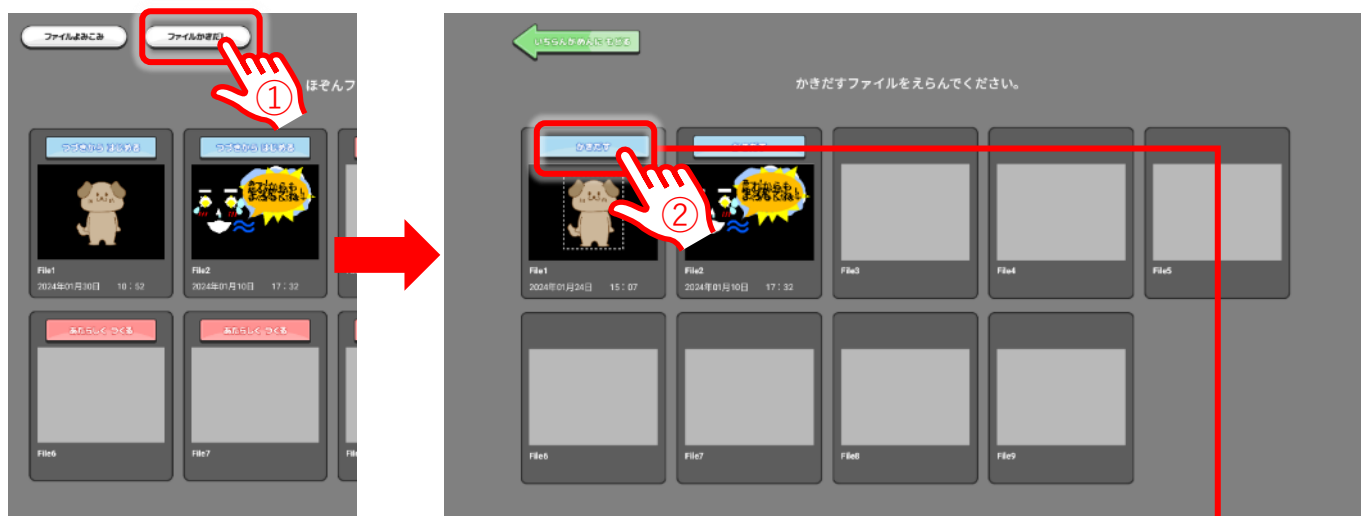


- ①  を押します。
- ② 保存先の項目の  を押します。
- ③ 端末側の画面が表示されます。
- ④ 読み込むファイル選択し<開く>を押します。
- ⑤ 画面が切り替わり、指定した項目にファイルが登録されます。

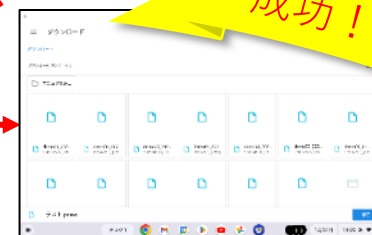
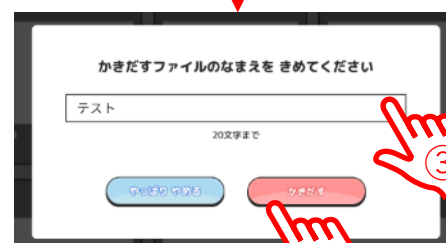


40. ファイルを書き出す

 このマークのところを
指で動かしてください。



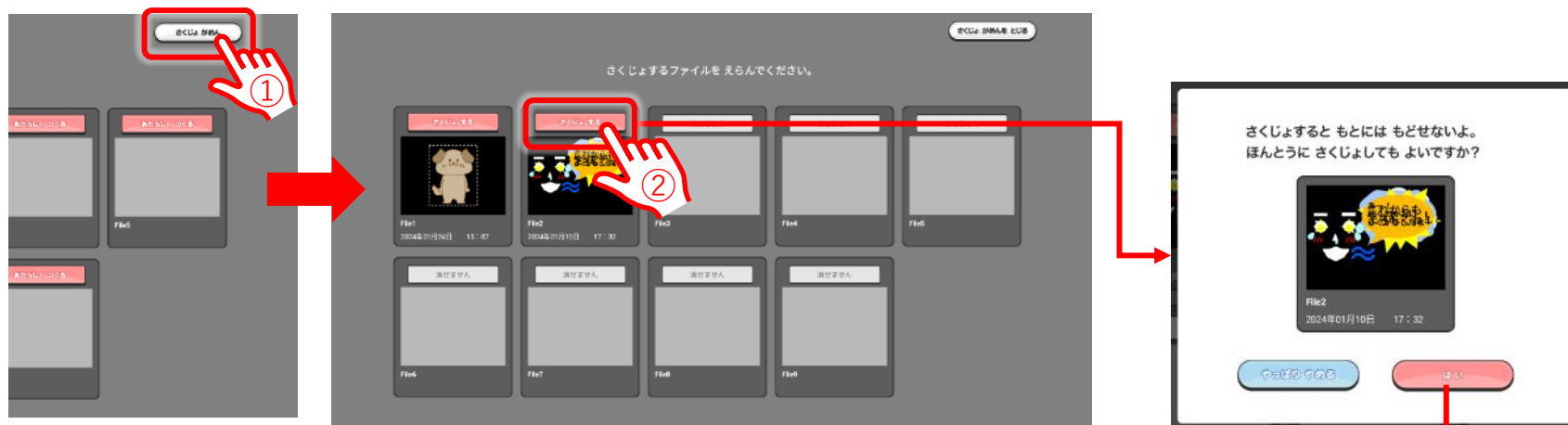
- ①  を押します。
- ② 書き出したいファイルの  を押します。
- ③ 表示された枠にファイル名を入力します。
- ④  を押すと画面が切り替わります。
- ⑤ 端末側の保存先を選択して<保存>を押してください。

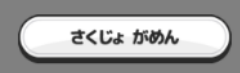
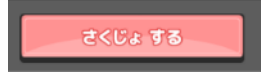


端末によって画面は異なりますのでご注意ください

41. ファイルを削除する

 このマークのところを
指で動かしてください。



- ①  を押します。
- ② 削除したいファイルの  を押します。
- ③ アラート画面が表示。  を押します。
- ④ 一覧から該当するファイルが削除されます。

