

決ができるように様々なサポートを用意しています。この冊子と ウェブページでサポートしていきます。



-ドを使うときに受けることができるサポート全体像 ・ボー

スクーミーアカウント

スクーミーボードを使うときは、スクーミーアカウントを取得する必要があります。 アカウントはキットに入っているカードにIDとPASSを書いています。









はじめまして。スクーミークルーのホワイトで す。みんなからはホワイト先生と呼ばれていま す。このガイドブックでも、特に重要なところ を説明します。

さて、となりの写真は、ハロースクーミーの画 面のイメージです。まずは、QRコードを読み こんだり、検索をしたりして、ハロースクー ミーのページにアクセスしてみてください。

ページの一番最初には、検索ウィンドウがあり ますので、そこに、HelloNoの数字やキーワー ドを入力することで使い方を調べることができ ます。

わからないことがあったり調べたいことがあれ ばやってみてくださいね。 ▼ハロースクーミーの最初の画面 https://hello.schoomy.com ※ハロースクーミーと検索しても出てきます



(AATEMAD-5-580/07220/) 川ロ−スクーミー!					
新着マニュアル よくお	ある質問 プログラミング	プログラミング ボードとコネクター			
20-E-0-#F	(84)		V1.2.2が最新版です		
Hello SchowM	ر ۲ Hello	SchomMy	::=キーワードで検索 カテゴリーを選択	できます	
◎ 2022年4月3日 スクーミーワールドについて	© 2022年4月1日 スクーミーブロー にアップデート	ックエディターをv1.2.0 する方法	検索	٩	
	(22778)	[··] /	ハローナンバーを入け	うしてください Q	

左ページの右上にあるHelloNo『**10101**』を、ハロースクーミーの ページにある検索ウィンドウに入力して検索をおしてみてください。

また、ガイドブック(この冊子)もハロースクーミーで確認するこ とができます。 このガイドブックのHelloNoは、『**00002**』です。

ハロースクーミーのページにある検索ウィンドウに入力して検索を おしてみてください。

-ボ--ドの実践では、 スク・ ・ギアが大活躍します



HelloNo. 70101

スクーミーギアは、スクーミーボードを使 うときにサポートしてくれます。くわしく はハロースクーミーを見てください。







4 スクーミーギアで、センサーの作り方や使い方を見ることができます







3 作ったセンサーを箱の中に入れて、その中を見てみます





















MANUAL 05 プログラミングをする準備をする

スクーミーボードは、スクーミーIDEでプログラムを作り、その プログラムをスクーミーボードに書きこむことで動きます。その サポートをするのがスクーミーブロックエディターです。



Hello SchooMy !

1 インストーラーをダウンロードします



ここでは、プログラミングをするために必要な環境設定を行います。手順などは、全て ハロースクーミーに動画で説明していますので、ハロースクーミーを見ながら行うこと をオススメします。



こちらからアクセスできる ページから、インストー ラーをダウンロードしてく ださい

利用するパソコンにあった ものをダウンロードする必 要があります

もしくは、右上のハローナ ンバーを、ハロースクー ミーのページで検索してく ださい



インストーラーのアイコン はこのようなイラストです

利用しているパソコンのダ ウンロードフォルダにあり ますので、クリックしてく ださい

クリック後の流れはインストーラーをダ ウンロードしてページに書いてあります





PROGRAMMING 02 Hello SchooMy ! LEDをピカピカ光らせよう HelloNo LEDをピカピカ光らせるプログラムを作ります。ピカピカ光る 100102 ということは光ったり、消えたりする動きですので、光る時 ΠĚ 間・光らない時間をそれぞれ設定する必要があります。 待つブロックを使います 光る時間を設定するときは、 新規作成 保存 名前をつけて保存 開く アップロード シリアルモ グラフを表示 画像として保存 000 動作 9 7 6 . 動く ここをパズルのように る・動く 合わせてください。他 のブロックも同じです。 おす HelloNo. つながると、カチっと 動く 50102 音がします。くわしく エリア 最初1回だけ LEDが はハロースクーミーを データ <u>_0</u> 見てください。 計算 数 待つ 2 表示する ドラッグ&ドロップ エリア 光らないの設定は、 ブロックについているメニ 光る -で変えます 44 SchooMyBlockEditor v1.2.2 - untitled * アップロード シリアルモニター 新規作成 保存 名前をつけて保存 聞く グラフを表示 画像として保存 動作 スクーミー 光る・鳴る・動く 動く 右下 場所 スイッチ 3 光る 通信 光るのとなりに出てくる矢印をク エリア データ ずっと Schoolly standard at a リックして、光らないに変える 待つ ミリ秒 1000 数 右下 光る 光る 表示する 光らない 光らない時間を設定するために、もう1度待つブロックを使います 新規作成 保存 名前をつけて保存 開く アップロード シリアルモニター グラ スクーミー 動く 回だけ 動く 1000で1秒です。2000で2 ÔĐ 場所 20F おす 秒になります。100だと0.1 AM 秒になります。数を設定して エリア 待つ 時間を決めます。 データ 1000 ミリ秒 数 石下 エリア 5 作ブロック もし なら 表示する ドラッグ&ドロップ エリア 6 プログラムができたら

12

アップロードをおしてください





3 表示させたい値をパソコンにつけることで、表示することができます







5 コネクターが読み取った値を、文字だけではなくグラフでも表せます







3 明るさコネクターのブロックをエリアブロックと組み合わせます











2				
11	·Ξ-	オレンジボード		
アッ	プロード 🔤<	エリア	場所 左上 >	20
エリア		明るさ し		
データ				
数		\$6 	場所 右下	

e

光らない

光る

光る 光らない

PROGRAMMING 05 Hello SchooMy ! 課題を解決するセンサーを作る HelloNo プログラミングをして、課題を解決していきます。LEDが光るこ 100105 とでどんなことにつながるかを考えることと、明るさの変化がど oya. んなときに起きるかを考えます。 机のうえに、ペンがちらかっている 開発するもの ペンたてからペンを取ると、光って教えてくれるペン立て どんな動きか 仕組み どのコネクターを使うか ペン立ての底の明るさをセン サーで調べて、ペンが入ってい る時と入っていない時の明るさ のちがいを調べる ж́а コネクターの役割 どんな役目か 箱の中にセンサーを入れて、 【使用中】を光って教えてくれること 箱が閉まっているとき、空い で、片付けをサポートしてくれる ている時の明るさ読み取る _____ コネクターが反応するタイミングを考えよう 光ってはいけない 光る ペンが ペンが 入っている 入っていない

THINK 01 Hello SchooMy ! センサーがある理由を考えよう ▣ਙਿ&▣ HelloNo センサーは何かを便利にするために作られたものです。このよう 100302 なことをしているセンサーを『課題を解決するセンサー』とした

ときにどんな課題を解決しているのかを考えてみましょう。

があることでどんなことが便利になるかを考えます





部屋に入ると電気がつく仕組み

センサーがない場合の明かりはどうやってつける?

·····

同じような仕組みはいろいろなところで使えます



THINK 02 Hello SchooMy ! 課題を解決する方法を考えよう HelloNo 課題を解決するためには、課題を発見することが大切です。その 100304 とき意識しないといけないのは、だれの課題を解決するのかを考 えることが大切です。 困っていることを考えるための流れです 困っていることを探すのは、むずかしい時もあります こうなってほし 今の状態 いという理想 こうなってほしいなぁと思っているものには、困っていることがかくれているのかも

その仕組みは、だれのためのものかを考えます





PRACTICE 01

だれの課題を解決するかを考えよう

まずは具体的なひとりを設定することが大切です。その中でその 人がどんな課題を持っているかを考えます。合わせて、なぜその 課題が起きているのかを考えることが大切です。



Hello SchooMy !

100314

その人にどんな課題があるのかを考えます

<u>,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,</u>
ムサシ 小学3年生/無口/本が好き/将来の夢は本屋さん/人とはなすことが苦手

今、その人が困っていることは何か考えよう

7		7
1	ねぐせがすごい	ť,
1		6
1		5
10		2
19	4 6	2
9	L	1
2		é
		1



なぜ、その課題が起きているのか?

朝、なおす時間がないから、そのまま出かける

PRACTICE 02 Hello SchooMy ! 課題を見つけて分析する方法 回線回 HalleNa

課題を見つけることができたら、その課題についてもう一度よく 考えます。どうしてその課題が起きるのかを考えてみましょう。 またこの課題を解決してどうなりたいのかも考えてみましょう。



見つけた課題を分析して、どのように解決するか考えます



それがおこる原因を考えてみよう(どんなときに起こるのか?)

/ <u>////////////////////////////////////</u>	1		67		6
4 朝、起きれない	10	朝時間がない	0	朝いそがしい	Ľ.
	10		10		K.
7	12		10		И.
7	12		12		14
24	12		V.		12
24	17		12		14
5A	r/		17		Ŀ/
9	10		17		5
	10		17		Ľ.
4	ν,		V_{J}		К.
///////////////////////////////////////	1	///////////////////////////////////////	1.	///////////////////////////////////////	1

٤	どうなったらいいのか考えよ	5
時間になったら、二度寝しない で起きる	朝、よゆうを持って行動する	いそがしいのは、学校の準備だ から前の日にやる

そのためにあったら便利なもの その1	そのためにあったら便利なもの その2
二度寝をしないための仕組み	夜、準備するように伝えてくれる仕組み

なぜ、これを作るのかを考えよう

ねぐせがすごいと、みんなに「なんでそんなねぐせがつくの?」と話しかけられるから。本を読んでいるときに 話しかけてほしくない。

PRACTICE 03

だれの課題を解決するかを考えよう

まずは具体的なひとりを設定することが大切です。その中でその 人がどんな課題を持っているかを考えます。合わせて、なぜその 課題が起きているのかを考えることが大切です。



Hello SchooMy !

100314

その人にどんな課題があるのかを考えます

だれが困っている?だれのために作る?(具体的な人の名前)	
ムサシ 小学3年生/無口/本が好き/将来の夢は本屋さん/人とはなすことが苦手	

今、その人が困っていることは何か考えよう

ねぐせがすごい

どんなときに起こるのか	なぜ、その課題が起きているのか?
出かけたときにクラスの子にいわれる	朝、なおす時間がないから、そのまま出かける

PRACTICE 04 Hello SchooMy ! 課題を見つけて分析する方法 HelloNo 課題を見つけることができたら、その課題についてもう一度よく 100307 考えます。どうしてその課題が起きるのかを考えてみましょう。 またこの課題を解決してどうなりたいのかも考えてみましょう。 ゴミがあふれている課題を解決します ぱっと思いうかぶ困ったこと 具体的にどんなことが困っているのか ゴミがゴミ箱の周りに落ち ゴミがあふれている ていて、きたない それがおこる原因を考えてみよう(どんなときに起こるのか?) まだゴミが入るだろって 入れるゴミを細かくしな いう思いをみんな持って 投げて捨てる人がいて、 いで、大きいまま入れて 入らなくてそのままに いるから、入れ続けて結 しまうので、次入れると 局あふれるまで入れてし する きじゃまになっている まう どうなったらいいのか考えよう ゴミがゴミ箱に、どこま ゴミ箱にしっかり捨て 大きなダンボールや箱な で入るのかがわかるよう ることを楽しくさせる どは、つぶして小さくし ことで、意識してゴミ になればいい(量がわか て入れるようにする る) を捨てるようになる そのためにあったら便利なもの その1 そのためにあったら便利なもの その2 ゴミが一定以上た ゴミがゴミ箱には まったら、光っても いったら音がなるよ **(**) う入らないことを伝 うにして、捨てるの を楽しくさせる えるようにする

なぜ、これを作るのかを考えよう

部屋にゴミが散らかっていて、お姉ちゃんにおこられるから





ACTION 01

1

Hello SchooMy !



課題を解決するセンサーを完成させるためには、プログラミング 以外にもたくさんすることがあります。どんな内容を行う必要が あるかを最初に考え、スケジュールを立てる準備をします。



センサーを作るためにやらないといけないことをまとめます



名前 名前 役割 名前 役割 名前 役割 名前 役割 名前 役割 名前 役割 役割

ACTION 02

Hello SchooMy !

完成までの計画を考えよう

センサーを完成させるまでのスケジュールを考えます。ここで作 るスケジュールはあくまでも目標ですが、完成までの道のりがわ かっていると今やらないといけないことが見えてきます。



100320

センサーを完成させるまでのスケジュールを作ります

やることの流れを確認をしよう(前ページの内容を参考にしよう)

時間	phase00 phase01	phase02	phase03
内容			
時間	phase04	phase05	phase06
内容			

ACTION 02 だれの課題を解決するかを考えよう

まずは具体的なひとりを設定することが大切です。その人がどん な課題を持っているかを考えます。次に、なぜその課題が起きて いるのかを考えます。



100314

その人にどんな課題があるのかを考えます

1	ざれが困っている?だれのために作る?(具体的な人の名前)	
ムサシ	小学3年生/無口/本が好き/将来の夢は本屋さん/人とはなすことが苦手	

今、その人が困っていることは何か考えよう

ねぐせがすごい

その困っていることが、いつ起きるのか考えてみよう

出かけたときにクラスの子にいわれる

その困っていることが、どこで起きるのか考えてみよう

教室





ACTION 03 Hello SchooMy! 分析し、具体的なごとりとその人の課題が見つかったら、その課題を分析 します。その課題が解決されたとき、どうなっていたらいいのか を考えます。 HelloNo 1 どうすれば課題を解決できるかを考えます よっと思いうかぶ困ったこと 具体的にどんなことが困っているのか ねぐせがすごい ねぐせをなあす時間を朝とれない

それがおこる原因を考えてみよう(どんなときに起こるのか?)

н.		£		E		ε.
g	朝、起きれない	I	朝時間がない		朝いそがしい	C
2		2		0		Ľ
2		2		2		2
g				2		6
7		/		0		C
52	111111111111111111111111111111111111111	1	///////////////////////////////////////	1	///////////////////////////////////////	2

どうなったらいいのか考えよう 時間になったら、二度寝しない で起きる 朝、よゆうを持って行動する いそがしいのは、学校の準備だ から前の日にやる

そのためにあったら便利なもの その1

二度寝をしないための仕組み

そのためにあったら便利なもの その2

夜、準備するように伝えてくれる仕組み

なぜ、これを作りたいのかを考えよう

ねぐせがすごいと、みんなに「なんでそんなねぐせがつくの?」と話しかけられるから。本を読んでいるときに話しかけてほしくない。



ACTION 05

Hello SchooMy !



センサーを作るときに大切なことは、まず作ってみることです。 いきなり理想のセンサーを作ることはプログラミングをすること も考えると難しいので、簡単な動きから作ってみます。



HelloNo 100318

開発の目標(完成形を3段階)で設定します

レベル1 : 理想の動き

レベル2: 理想を実現させるために必要な動き

レベル3: その動きをシンプルにしたもの

ACTION 06 Hello SchooMy! 完成までの進み具合を考えよう

ー度進めてみると、思ってたこととちがう場合があります。完成 までに必要なことをもう一度考えて、センサーを作るまでに必要 なことをもう一度考えます。



センサー作りがどのくらい進んでいるかをチームで確認します



ACTION 07

Hello SchooMy !



2 使う様子のイメージ図をイラストで書いて説明しよう

わかりやすくイラストや図で説明書を書いてみよう



.....

ACTION 08 Hello SchooMy ! 使ってもらい、改善しよう HelloNo 作ったセンサーを使ってみましょう。また使ってくれた人に意見 100323 を聞いて、開発の参考にしましょう。使ってみてイメージとちが うときは、さらにパワーアップさせるために工夫します。 使ってもらい、もっとよくなるためにはどうすればいいか考えます 作ったものはイメージ通りのものでしたか?どのように動いたかをまとめておこう _____ 使ってもらった人から感想をもらって、開発の参考にしよう

ACTION 09

Hello SchooMy !



































