スクーミーブランドの教材活用をサポートするアプリ

SchoMy GEAR

スクーミーギア

ダウンロードするだけで使うことのできるプログラムリストが利用できたり、動画教材やどう活用するかを考えることのできる学習ワークブック、プロジェクトをサポートする機能から学習管理までを行うことができるスクーミーブランドの教材の活用をサポートする専用アプリです。

＜利用できる環境＞

PCで利用する場合は、Chrome環境で開くことを推奨しています。

スマートフォンで開く場合は、Android、iphoneのどちらでも対応していますので利用することができます。

※どちらもインターネット接続時のみでの利用をお願いします。

＜使い方＞

プログラミングをする際は、プログラミングをしているPCで開くことをオススメしています。

センサーを活用した仕組みをフォルダにアップロードする場合は、スマホからアクセスして使ってください。動画を送ることができます。

▼スクーミーギアはこちらからアクセスしてください

https://schoomygear.support

スクーミーのWebサイトからでもアクセスできます。Webサイトにあるログインをおしてアクセスしてください。

※https://schoomy.com

【トップ画面】

４つのメニューで構成されており、スクーミーブランド教材の利用登録で、マイページの機能を使うことができます。

原則、１人１アカウント所有していただき、本名での登録になります。スクーミーブランド教材を利用する際に、 IDとPASSを発行されます。

【作品検索】

ここでは、スクーミー社が選ぶ特に面白い活用事例を紹介します。選択することで、動画をみたり、動かしているプログラムをダウンロードして使うことができます。

【ログイン】

発行されたIDとPASSを入力する画面です。

半角数字で入力してください。

【アカウントメニュー】

ログインするとこのような画面になり、メニューが表示されます。このメニューは、クラスの種類・生徒もしくは管理者でメニュー画面が異なります。

※スクーミーブランド教材の契約プランによってはオリジナルのメニューもつくることができます。

【プログラムアップロード】

作ったプログラムをアップロードすることができます。ブロックタイプのプログラム、コードタイプのプログラムと両方送ることができます。送られたプログラムは、プログラムリストでユーザー全員が使うことができます。一度動いた正確なプログラムをアップロードするように心がけてください。

▶プログラムリストの説明は４ページから

【フォルダ】

クラスの共有フォルダです。作品をアップロードすることで、作品に対してコメントができるようになります。ここを活用してディスカッションができます。

アップロードできるコンテンツは３種類です。センサーを活用したもの・アプリケーション・プロジェクトです。プロジェクトを作り、管理者とのやりとりやチームを組んだ場合のコミュニケーションなどをとることができます。

【クラスチャット】

この画面では、クラス全体でチャットをすることができます。全体アナウンスやクラス内でのディスカッションの際に活用してください。

またクラスチャットに送られたメッセージは、エクセルデータとしてクラス内の全コメントを管理人様に提供することができます。学習管理の際にご活用ください。

※原則として、毎月１回になります。

【デジタル教材】

アカウントメニュー画面の下まで進むと、登録されている教材のデジタル版を見ることができます。 教材箇所にメモをすることができます。

※一部有料コンテンツです

※デジタル教材の詳細は９ページから

【お問い合わせ】

アカウントメニュー画面の左下にあるハテナボタンを押すことで、自由に質問することができるページに移動することができます。ここから直接スクーミーサポートに連絡することもできます。

困ったことをユーザー同士で解決していけるような環境も用意しています。ここはクラスメンバー以外とも交流できます。

【プログラムリスト】

スクーミーギアでは、プログラミングリストを使って、さまざまなプログラムをダウンロードし、使うことができます。コーディングのプログラムが多いですが、開発環境に貼り付けてアップロードすることで使うことができるので、簡単に利用できる仕組みです。

この機能を使うときは、スマートフォンではなくプログラムをしているPCで利用することをオススメします。

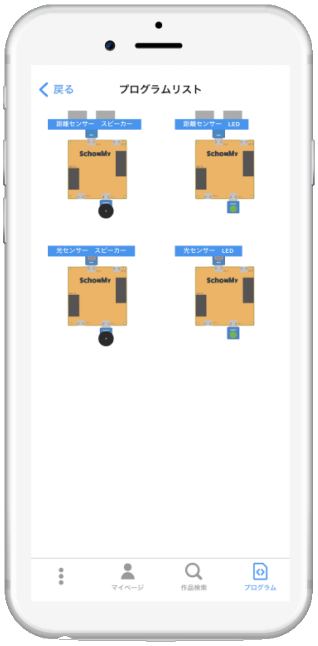
【動画からプログラムをさがす】

スクーミー社が用意したものやユーザーさんがアップロードしたもので、動画とプログラムがセットになっているものを公開しています。

【コネクターからプログラムをさがす】

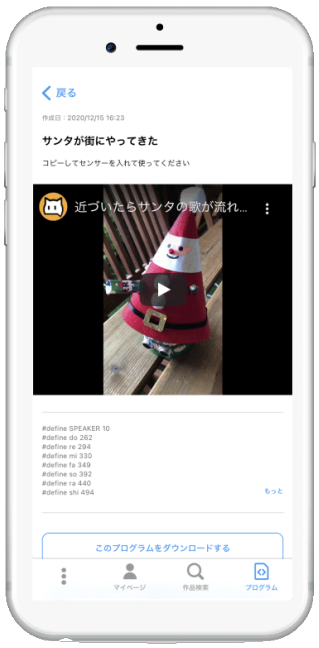
スクーミーボードで使うことのできるコネクターからどんなプログラムができるのかを簡単にさがすことができます。

動画が登録されているものは動画も合わせて見ることができるので、イメージがつきやすいかと思います。



【基本セットのプログラムをさがす】

基本セット（明るさセンサー・距離センサー・LED・スピーカー）の応用プログラムです。基本セットは全てスクーミーブロックでプログラミングをすることができますが、速さを測るなどの複雑なプログラムはブロックではつくることができません。複雑なプログラムをダウンロードするだけで簡単に使うことができます。



【アップロードされたプログラムをさがす】

スクーミー社が用意したものやユーザーさんがアップロードしたがここに公開されます。コメントできる機能があるので、使った際やフィードバックなどにどんどんコメントをしていってください。

【ブロックタイプのプログラムをさがす】

スクーミーブロックの環境で作ったプログラムをここで公開しています。ファイルをダウンロードし、スクーミーブロックの環境から開いて使うことができます。

【ミッション】

スクーミーギアには、自由に使うことのできるミッション機能を搭載しています。初期設定のセンサーモードから、スクーミーブロックエディターの使い方、コードタイプのプログラミングの練習までをここで行うことができます。

【スタートデイズ】

初期設定で入っているセンサーモードの時にセンサーについて勉強できます。イラストのようにつないで、ミッションの動きを行うことで、センサーの使い方をマスターすることができます。

【サプライズデイズ】

センサーを活用することを学ぶミッションを用意しています。家の中の課題を解決する仕組みをセンサーでつくることをミッションの目的にしています。動画を投稿することができ、仕組みができたら動画をアップロードすることでポイントがたまります。他の人が投稿したものを見ることができます。

【パズルデイズ】

スクーミーブロックエディタでのプログラミングの練習をすることができます。教材「動かそうブック」と合わせて使うことでプログラミングのスキルアップをすることができます。教材にのっていない使い方も多く紹介しているので、ぜひ活用してください。

【メイクデイズ】

ミッションをクリアするためにプログラムを作ります。ただのプログラミングの練習ではなく、作ったものを活用することを意識したミッション内容になっています。どんな場面で利用するか自分で想定してつくることが大切です。

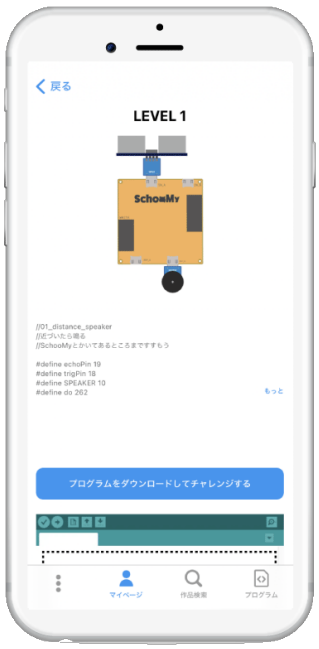
【ギルドデイズ】

スクーミーブロックエディターを使ったミッションです。動画で紹介されている仕組みをマネして作ってみましょう。

※ここのミッションはどんどん更新されていきます。

【トリックデイズ】

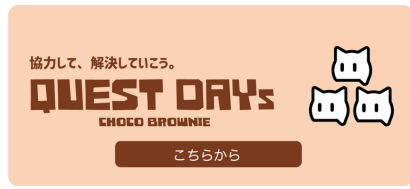
ここからは、コードタイプのプログラミング学習になります。ブロックタイプとは違ってできることがたくさん増えます。ここで基本的な使い方をマスターしましょう。



【マジックデイズ】

トリックデイズのプログラムは、スクーミーブロックエディタでもつくることができるのですが、ここでダウンロードできるプログラムは、ブロックでは作れないものも中にはあります。回数のカウントや、速さの測定などを行うことができます。

【クエストデイズ】



コードタイプのプログラムの最後のミッションです。家の中の課題解決にチャレンジしていきましょう。サンプルプログラムも用意しているので、ダウンロードしてから自分の使いやすい形にプログラムを変更していきましょう。マジックデイズでも紹介されていない特殊プログラムがあります。

【身近な困ったことをどう解決するか考える教材】

身近な困ったことをどうやって解決するか考える教材です。アプリでの解決、センサーでの解決のどちらが最適なのかを、困ったことを分析してどんな仕組みを作るか考えます

【はじめようブック　～センサーって何？～】

センサーって何かを知ることのできる教材です。身近なところにセンサーはたくさんありますが、なぜあるのか、どうやって使えばいいのかを改めて考える教材になります

【工作&動画撮影　どんなものを作るか考えよう編】

どんな工作を、誰のために、何のために行うかを考える教材です。多くの人に伝えるためにも、作ったものを動画で紹介するための方法を考える教材にもなっています

【動かそうブック】

スクーミーボードを初期設定のセンサーモードで動かす内容から、スクーミーブロックエディターでのプログラミング方法を学ぶことのできる教材です。

【家の中の課題解決にチャレンジしようブック】

ブロックでプログラムをして、それを活用して課題を解決するための教材です。動かそうブックで紹介していない使い方を紹介しています。動かそうブックと一緒に活用します。

【活用しようブック】

センサーを使った課題解決の流れをていねいに紹介している教材です。課題をどうやって発見し、分析し、解決する方法を考えるのかを学ぶことができる教材です。

【アプリを作る準備をしようブック】

スクーミーアプリキットを使う場合は、情報（データ）をどう活用するかを考えることからはじめます。まずは、どんなアプリを作って、どんな情報を活用するかを決めて企画書を作ります。

【地図アプリを作って活用しようブック】

情報を活用することを学ぶためには、地図アプリを作ることが取り組みやすい内容です。ダウンロードするだけで、すぐアプリを作ることのできるテンプレートを利用することができます。

【アプリ開発キットを活用しようブック】

課題をアプリで解決するために考えることを学ぶ教材です。情報の活用の仕方を学ぶことができるので、このワークシートに書き込むことがスクーミーアプリキットで自由にアプリを作るため第一歩です。