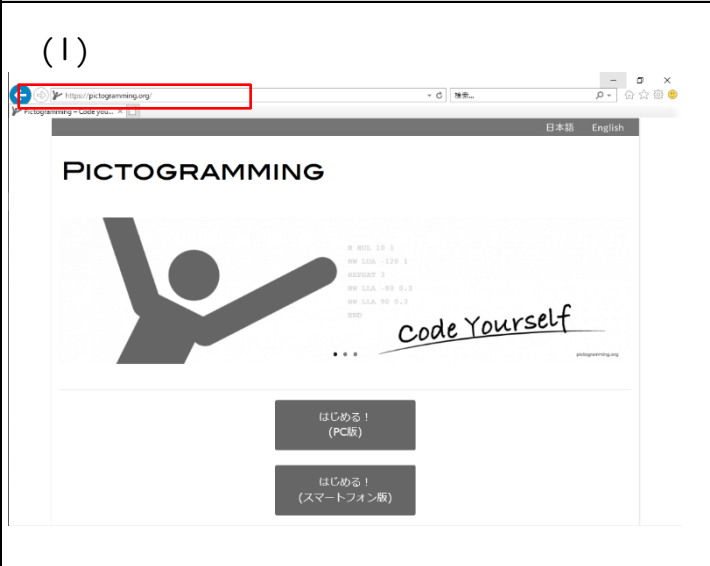

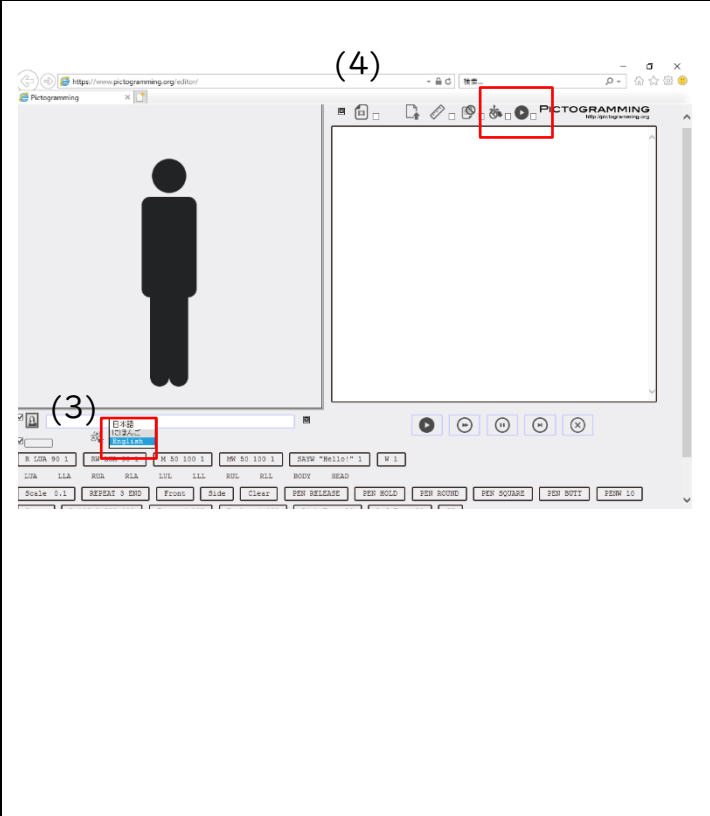
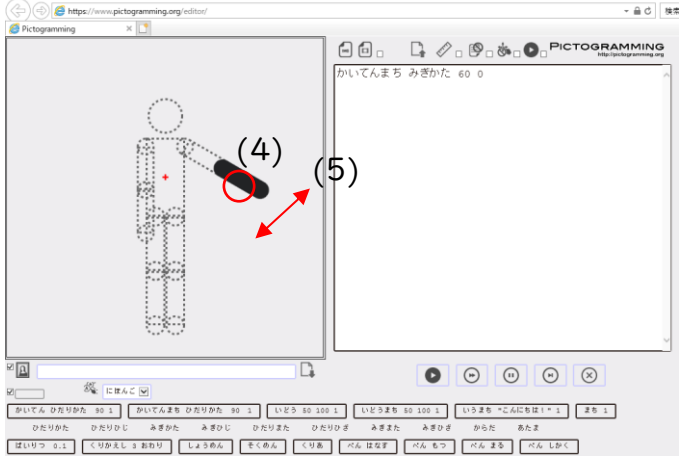
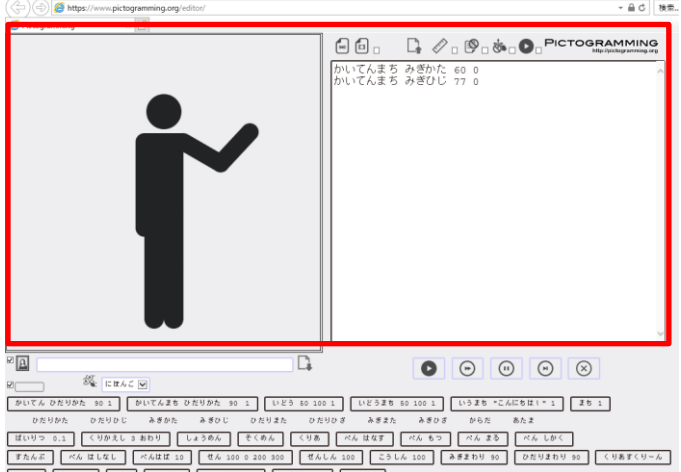
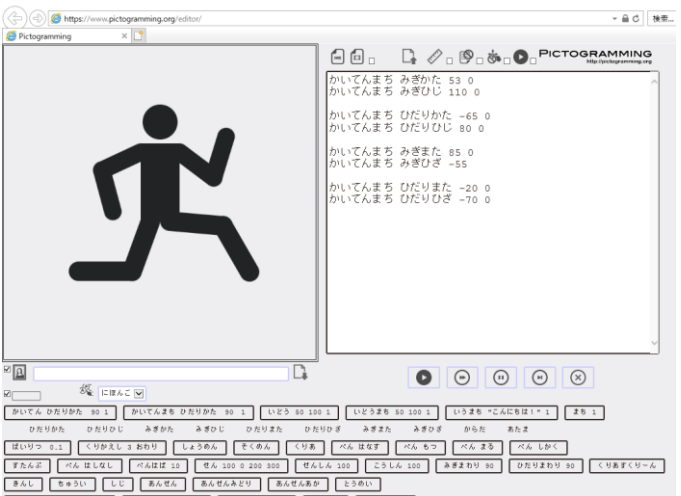


小学校3・4年生 【図画工作】身近な記号をつくろう

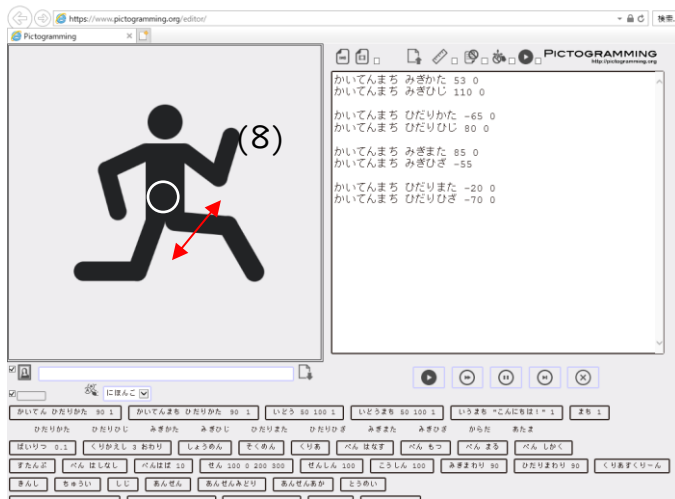
画面	操作
<p>(1)</p> 	<p>ピクトグラミングを起動しましょう</p> <p>(1) ブラウザを立ち上げ、下記の URL にアクセスします。 https://pictogramming.org/</p> <p>【ポイント!】 検索サイトから、「ピクトグラミング」と検索して当該ページを開くこともできます。</p>
	<p>(2) 「はじめる! (PC 版)」をクリックします。</p>
<p>(4)</p> 	<p>(3) 言語の設定を、「にほんご」に変えます。</p> <p>(4) チェックを外しておきます。</p> <p>【ポイント!】 画面全体のサイズは、Ctrl キーを押しながら、マウスのホイールを操作することで大きくしたり小さくしたりすることができます。 ※この操作は、ブラウザに限らず様々なソフトウェアで共通となっていることが多いです。</p>

画面	操作
<p data-bbox="113 185 319 224">【完成イメージ】</p>  	<p data-bbox="826 185 1353 224">身近な記号「走るな」を作ってみましょう</p> <p data-bbox="858 271 991 309">【ポイント】</p> <p data-bbox="858 315 1485 439">ペアで、走っているポーズをとり、関節がどのような向き、角度になっているかイメージしてから作成に取り組みましょう。</p> <p data-bbox="842 909 1485 987">(1) マウスポインタを「右肩」に近づけると、左の画面のように変わります。</p> <p data-bbox="842 994 1485 1072">(2) (1)の状態をクリックしたまま、マウスを動かします。</p>
<p data-bbox="145 1491 193 1529">(3)</p> 	<p data-bbox="842 1491 1485 1570">(3) 画面左側のポーズが変わり、画面右側のコードが表示されます。</p>

画面	操作
	<p>(4) マウスポインタを「右肘」に近づけると、左の画面のように変わります。</p> <p>(5) (4)の状態をクリックしたまま、マウスを動かします。</p>
<p>(6)</p> 	<p>(6) 画面左側のポーズが変わり、画面右側のコードが表示されます。</p> <p>【ポイント】</p> <ul style="list-style-type: none"> 右側のコードの「数字」を打ち換えることで、角度が変わります。 操作をやり直したいときは、右側のコードをBackSpaceキーを使って削除します。 マウスを使い、更にポーズを変えることもできますが、コードがどんどん増えていきます。
<p>(7)</p> 	<p>(7) 左肩、左肘、左右の股・膝を同様の方法で、動かします。</p>

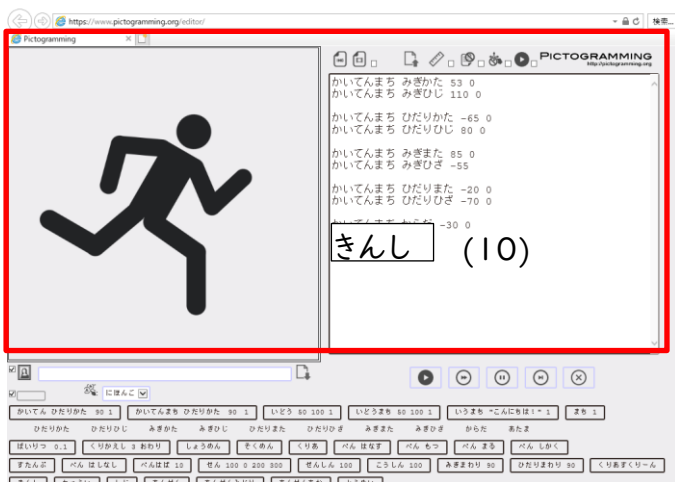
画面

操作



(8) 体の中心をクリックしたまま、マウスを動かします。

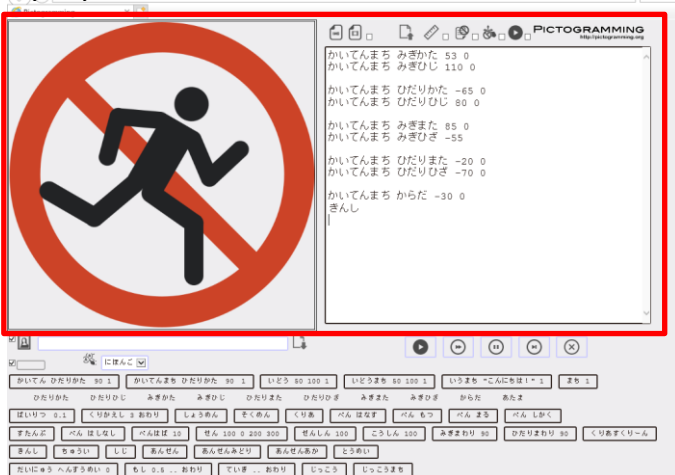
(9)



(9) 画面左側のポーズが変わり、画面右側のコードが表示されます。

(10) 右側のコードの最後の行に、「きんし」と入力し、Enter キーで改行します。

(11)



(11) 画面左側に「禁止マーク」が表示されます。