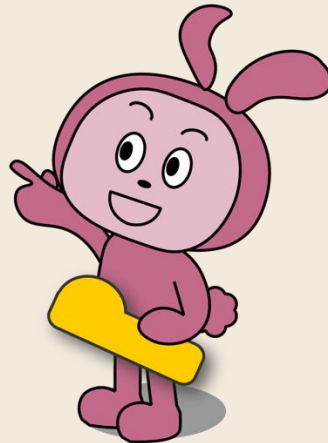


うさプロオンラインの使い方

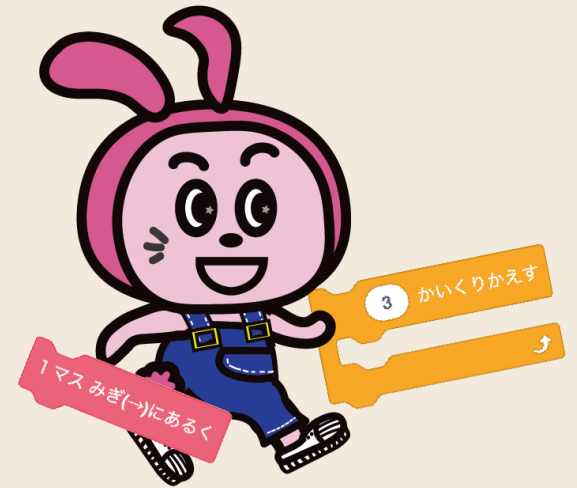
先生アカウントで教えるには



Yuber Programming School

1. 先生アカウントでできること

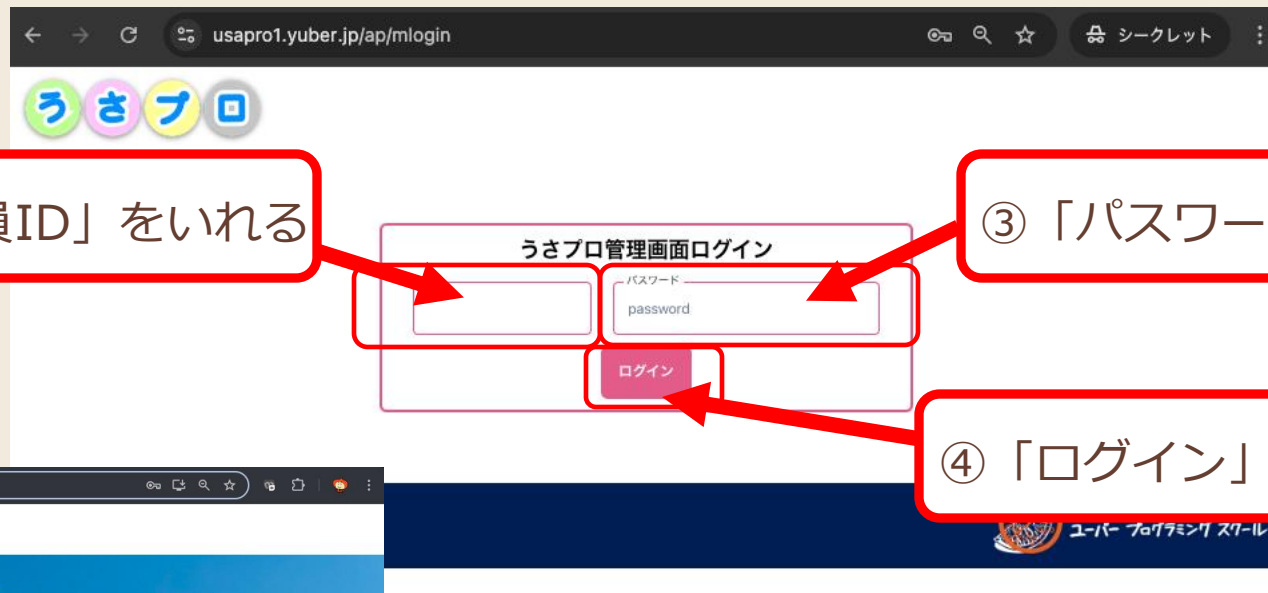
- ログインをしてスクラッチ（教科書・動画）で授業の準備をする
- 生徒アカウントに教材を追加する
- 生徒アカウントの学習進捗を確認／コメントを追加する



2. うさプロオンラインにログインする

① Webブラウザでアクセス

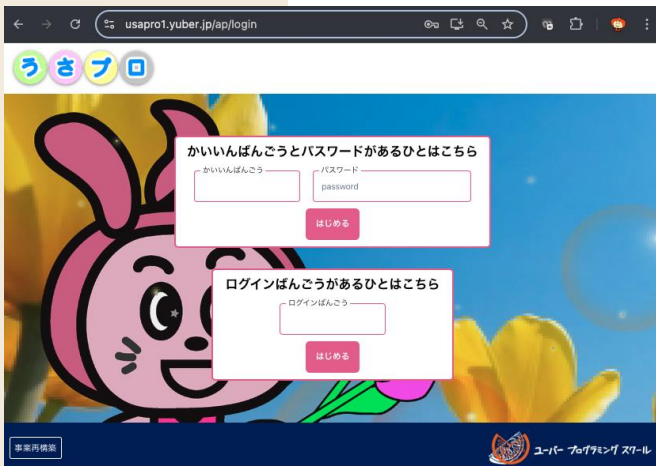
<https://usapro1.yuber.jp/ap/mlogin>



②先生の「会員ID」をいれる

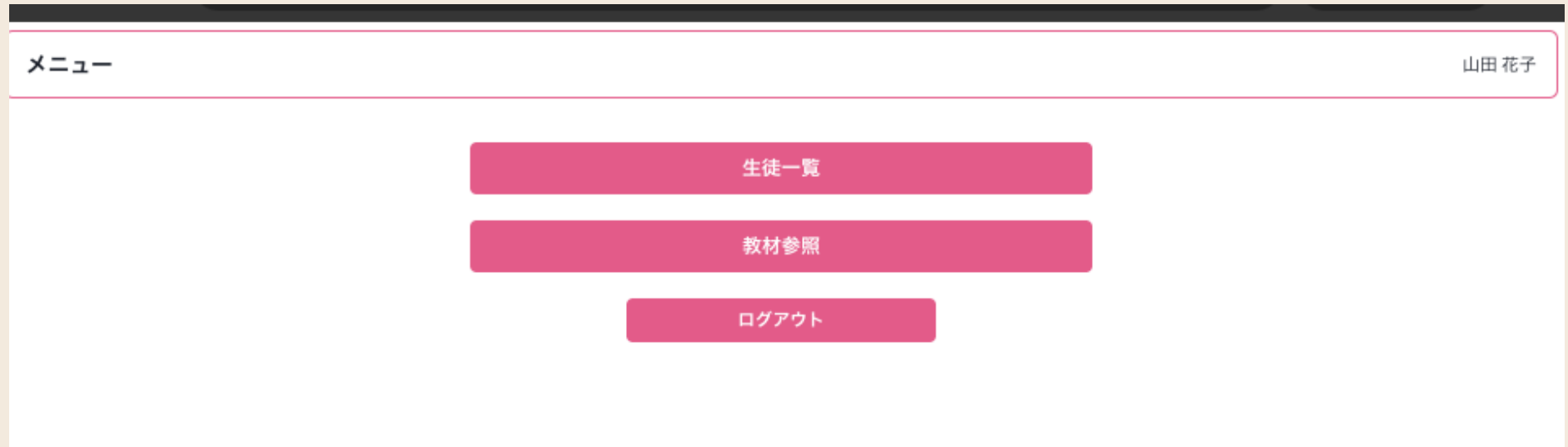
③「パスワード」をいれる

④「ログイン」をおす



←こちらの生徒用ログイン画面でも
ログインできます！

3. 先生画面



生徒一覧	生徒の一覧を表示して、教材の追加や学びの進捗を確認します。
教材参照	スクラッチ教材を開いて授業の準備を行います。
ログアウト	ログアウトします。

4 . 教材参照



5. 教材を開いて授業の準備をする



6. プログラミングする

スクラッチの画面（先生用：解答例付）で確認します。

7. 先生用教科書を参照する

スクラッチの画面ときょうかしよ（先生用教え方ガイド）の画面を タブを押して切り替えながら 授業の準備を行います。

きょうかしよ をおす

タブ Usapro Online をおす

クリック

うさぎ のプログラムをつくるよ。

スプライト（キャラクター）を選びます。

スプライトの 選び忘れ・選び誤りは、非常に多くあります。ボタンクリック時にドラッグをすると、他のスプライトを選択してしまいがちです。慣れるまでは毎回確認してください。「ブロック（コードエリアのハットブロックなど）がない」と言う質問は、他のスプライトを選択していることが多いので、スプライトの選択を確認してください。

8. 見本や説明の動画を見る

スクラッチの画面（先生用：解答例付）ときょうかしよ（先生用教え方ガイド）の画面見本や説明の動画（無いものもある）の画面をタブをおして切り替えながら準備する。



9. メニューに戻る

もどる を押すと教材一覧に戻ります。教材参照ではプロジェクトの変更は保存されません。**メニューに戻る** を押してメニューに戻ります。



10 . 生徒を選んで「生徒画面」を表示する



11. 生徒一覧から生徒を選ぶ



生徒一覧 山田 花子

[メニューに戻る](#) [戻る](#)

ID	教室名	氏名/ふりがな/年齢	ステータス	最終ログイン日時	ログインコード	連絡事項など	教材追加
99000004	テスト教室A	佐藤 次郎 さとう じろう (11)				編集	教材
99000005	テスト教室A	ゆーばー よしこ (8)	受講	2025年03月05日 12:55:31	N/A 発行	編集	教材

②教材を追加したい/進捗を確認したい生徒の [教材](#) を押す

12. 生徒画面の表示

The screenshot shows a user interface for a material list. At the top, there are three buttons: '教材リスト' (Material List), '教材の追加' (Add Material), and '戻る' (Back). The user's name '山田 花子' (Yamada Hanako) is in the top right. Below the buttons, the user's role 'テスト用事業者A' (Test User A) and classroom '教室: テスト教室A' (Classroom: Test Classroom A) are displayed, along with the name '佐藤 次郎' (Sato Jiro). The main content area lists three materials:

- きみはこうじょうちょう_01**: Includes a character icon, a preview image of a book, a title 'せんせいへ あと1もんだよ (じろう)', and a 'れんらく' (Contact) button. A 'ひらく' (Open) button and a '削除' (Delete) button are on the right. A callout box '教材の削除' points to the delete button.
- ドーナツをはここにいれる_0.6**: Includes a character icon, a preview image of a donut, a 'ひらく' (Open) button, and a '削除' (Delete) button. A callout box 'コメントの保存' points to the 'ひらく' button.
- そらとぶなにかをつくらう_0.2**: Includes a character icon, a preview image of a sky scene, a 'ひらく' (Open) button, and a '削除' (Delete) button.

Callout boxes provide instructions:

- '新しい教材を追加する' (Add new materials) points to the '教材の追加' button.
- 'メニュー画面に戻る' (Return to menu screen) points to the '戻る' button.
- 'スクラッチ画面を開いて確認' (Open scratch screen for confirmation) points to the 'ひらく' button.
- '状態の確認と変更' (Check and change status) points to the character icons.

13 . 生徒に新しい教材を追加する



14 . 生徒画面で「教材の追加」を押す

教材リスト 教材の追加 戻る 山田 花子

テスト用事業者A
教室：テスト教室A
佐藤 次郎

教材の追加 を押す

教材の追加	教材の追加	教材の追加
あとしもんだよ (じろう)	ドーナツをはこにいれる_0.6	そらとぶなにかをつくろう_0.2
れんらく	れんらく	れんらく
ひらく	ひらく	ひらく
削除	削除	削除
ひらいた日 2025年 03月08日	ひらいた日 2025年 03月08日	ひらいた日 2025年 03月08日

15 . 教材追加画面で教材を選択する

教材追加

保存 戻る

山田 花子

③ 保存 を押す

① コースを選択

たいけん ジュニアコース ベーシックコース

② 教材の□を押して選択する

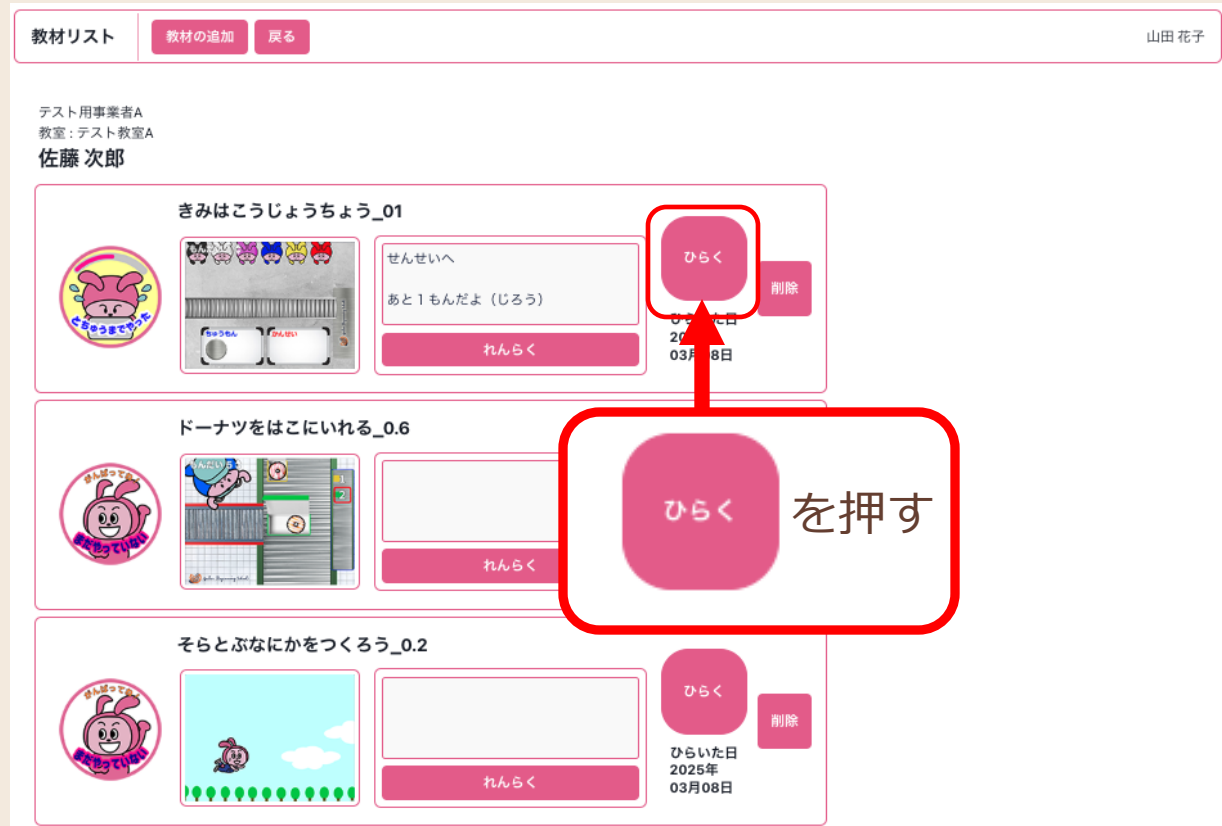
- 既に追加済み
- 追加なし
- 新規追加

<input checked="" type="checkbox"/>		きゃらくたーをうごかさう_0.1
<input checked="" type="checkbox"/>		たいそう_0.4
<input checked="" type="checkbox"/>		ドーナツをはこにいれる_0.6
<input checked="" type="checkbox"/>		クエスト_0.4
<input type="checkbox"/>		ケーキをわける_0.4
<input type="checkbox"/>		くみんプール_03
<input type="checkbox"/>		すいぞくかんをつくらう_01(みほん)
<input type="checkbox"/>		すいぞくかんをつくらう_01
<input checked="" type="checkbox"/>		きみはこうじょうちょう_01
<input type="checkbox"/>		ガチャボン_05
<input type="checkbox"/>		サウンドトレイン_03
<input type="checkbox"/>		グリーティングカードをつくらう_01(みほん)
<input type="checkbox"/>		グリーティングカードをつくらう_01
<input type="checkbox"/>		おおだまころがし_02

16 . 生徒に学びの進捗を確認する



17. 生徒画面で「ひらく」を押す



スクラッチの画面が開くのでコードを確認してください。

もどる でこの画面に戻ります。状況アイコンの変更や「れんらく」欄にコメントを保存します。

18. メニューに戻る

戻る を押すと生徒一覧に戻ります。

戻る を押すとメニューを表示します。



ID	教室名	名前	受講	イン日時	ログインコード
99000004	テスト教室A	さとう じろう (11)	-	2025年03月08日 16:25:15	N/A 発行
99000005	テスト教室A	ゆーばー よしこ (8)	受講	2025年03月05日 12:55:31	N/A 発行

メニューで

ログアウト

を押してログアウトです。おつかれさまでした！

うさプロオンライン講師用教材

この教材で使用している スクラッチ (Scratch) について

Scratch はスクラッチ財団ならびにマサチューセッツ工科大学メディアラボライフロング・キンダーガーデン・グループのプロジェクトです。詳細はこちらを参照してください。 <https://scratch.mit.edu>
Scratchのロゴ、Scratch Cat、Gobo、Pico、Nano、Giga、Tera はScratch チームの商標です。
マサチューセッツ工科大学 メディアラボライフロング・キンダーガーデン・グループならびにScratchチームは、この教材のスポンサーではありません。またこの教材を推奨しているものでもありません。

謝辞

Scratchは、スクラッチ財団ならびにマサチューセッツ工科大学 メディアラボライフロング・キンダーガーデン・グループのプロジェクトで、無償で提供されています。
子ども達にこのような素晴らしい学習環境を提供して下さったチームの皆様、 Scratchの開発に貢献されている皆様に心から感謝申し上げます。

この教材ならびに関連する動画について

本教材 (PDF・スクラッチプロジェクトファイル・動画) は、商用・非商用を問わず自由にご活用いただけます。学校や塾、ご家庭での学習や教室開講準備にもぜひお役立てください。

免責事項

本教材は現状のまま提供され、内容や動作についていかなる保証も行いません。また、本教材の使用により発生したいかなる損害 (データの消失、システムの不具合、その他のトラブルを含む) についても、当社は責任を負いません。ご利用はすべて自己責任でお願いいたします。

なお、本教材の著作権は当社に帰属します。

ユーバー株式会社
info@yuber.jp