

取扱説明書

toio™(トイオ) ビジュアルプログラミング用マット

はじめに

- ・ ご使用になる前に、この『取扱説明書』をよくお読みください。特に「安全上の注意」は必ずお読みの上、正しくお使いください。
- ・ この『取扱説明書』は、必要な時にいつでもお読みになれるように、保管場所を決めて、大切に保管してください。
- ・ この製品は改良のために、仕様を変更する場合があります。このため、同一製品においても、『取扱説明書』の記載内容が異なる場合がありますので、製品ごとの『取扱説明書』を混同して使用しないでください。

安全上の注意

- ・ ご使用の前に、この「安全上の注意」をよくお読みの上、正しくお使いください。
ここに示した注意事項は、製品を安全に正しくお使いいただき、あなたや他の人への危害や損害を未然に防止するためのものです。



注意

誤った取り扱いをすると、人が軽傷を負う可能性、または物的損害の発生が想定される内容を示します。



禁止行為であることを示します。



注意



- ・ マットの端の鋭利な部分に指や手などを触れないでください。けがの恐れがあります。

1. お使いになる前に

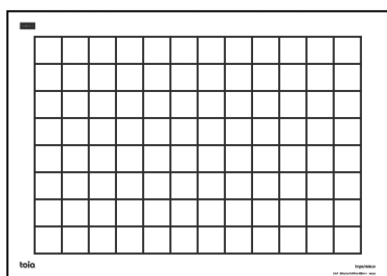
1.1 数量の確認

次の部品が入っていることをお確かめください。不足している場合は、販売店又は当社営業担当者までお問い合わせください。

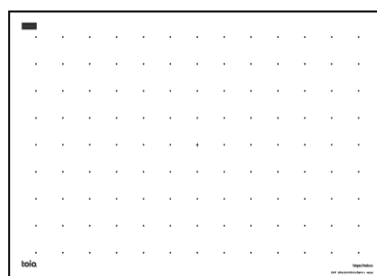
部品名	数量	備考
ビジュアルプログラミング用マット	8 種	別売の「toio (トイオ)」と一緒に使用するマットです。
インストールガイド	1 冊	ソフトウェアのインストール時に使用します。
取扱説明書	1 冊	本書です。

1.2 マットの名称

- ・「ロボットを動かそう」のサンプルプログラムで使用するマット

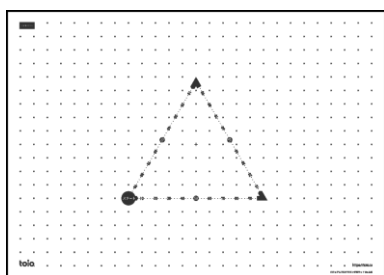


方眼

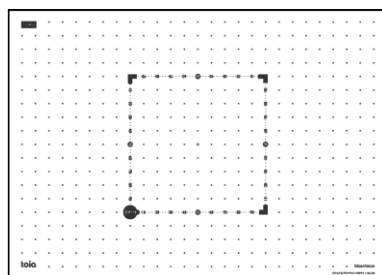


ドット

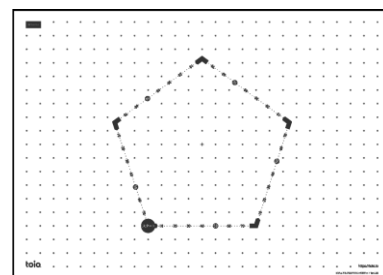
- ・「正多角形」のサンプルプログラムで使用するマット



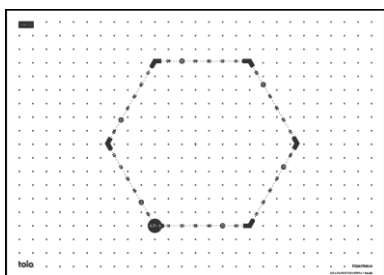
正三角形



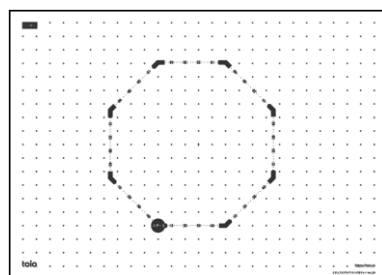
正方形



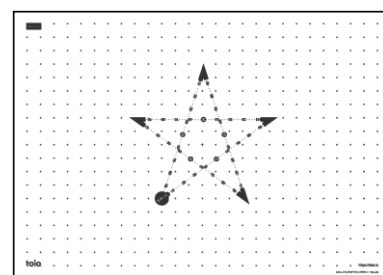
正五角形



正六角形



正八角形



五芒星

2. 使い方

2.1 ビジュアルプログラミングの準備

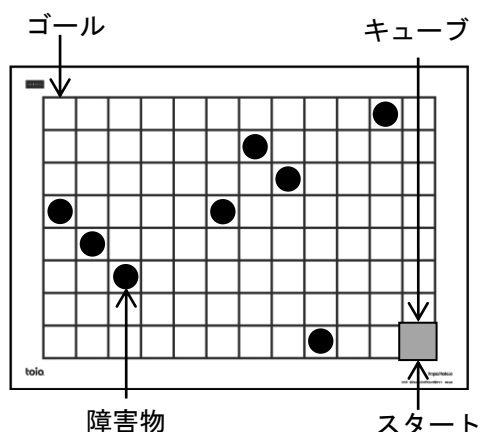
別紙の「インストールガイド」に従い、ビジュアルプログラミングの準備を行います。

- 1) サポートページよりサンプルプログラムをダウンロードします。
サポートページ URL : <https://www.uchida.co.jp/education/programming/>
- 2) Scratch Link をインストールし実行します。
- 3) ビジュアルプログラミングを開きキューブ（別売）と PC（別売）を接続します。
- 4) 「ファイル」→「コンピュータから読み込む」をクリックし、ダウンロードしたサンプルプログラムを読み込みます。

2.2 サンプルプログラム「ロボットを動かそう」

「ロボットを動かそう」は、小学校低学年の学習に対応したサンプルプログラムです。ロボットをスタートからゴールまで導く過程のプログラムを作成し、基礎的なプログラミング的思考を身に着けることができます。

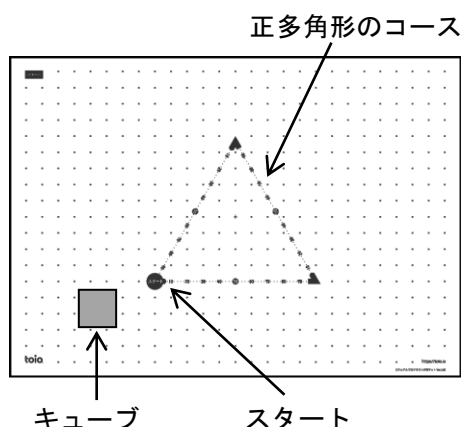
マットの上に障害物（別売）を配置し、その障害物を避けてスタートから、ゴールまで進むプログラムを作成します。



- 1) マットのスタートの位置に toio™ コア キューブを置きます。
- 2) カラーマグネットや消しゴム、鉛筆など（別売）を障害物に見立てて、マット上に配置します。
- 3) 「スタートに移動」「いっぽすすむ」「〇ほすすむ」「右むく」「左むく」「うしろをむく」のブロックを使用し、障害物を回避しゴールに向かうプログラムを、ビジュアルプログラミングで作成します。
- 4) ビジュアルプログラミングのスタートボタンを押して、障害物に衝突することなくゴールにたどり着けるか確かめます。

2.3 サンプルプログラム「正多角形」

「正多角形」は、小学校5年生の算数の学習に対応したサンプルプログラムです。ロボットが正多角形のコースの上を走るプログラムを作成し、発展したプログラミング的思考を身に着けることができます。



- 1) マットの上に、toio™ コア キューブを置きます。
- 2) 「スタートに移動」「右に〇度曲がる」「左に〇度曲がる」「前に〇進む」のブロックを使用し、コースマットに書かれている正多角形のラインの上をキューブが走るプログラムを、ビジュアルプログラミングで作成します。
- 3) ビジュアルプログラミングのスタートボタンを押して、正多角形のコースの上を走るか確かめます。



使用上の注意

- マットに汚れがある場合は、乾いた柔らかい布でふき取ってからご使用ください。toio™ コア キューブのセンサーやタイヤに汚れが付着し、故障の恐れがあります。
- ペンやマーカーなどで書き込みを行わないでください。toio™ コア キューブのセンサーやタイヤに汚れが付着し、故障の恐れがあります。
- マットを水につけたり、水をかけたりしないでください。マットがぬれてしまうと、正常に走行できない場合があります。
- マットを折り曲げないでください。マット表面に折り目がつくと、正常に走行できない場合があります。

3. お手入れについて

- ・ 汚れが付いた場合は、水を硬く絞った柔らかい布で拭いてください。取れにくい汚れは中性洗剤を使用し、洗剤の使用後は布で拭き取ってください。
- ・ クレンザー(磨き粉)、灯油、酸、アルコール、ベンジンやシンナー等の溶剤、及びこれに類するものは、故障の原因になりますので絶対に使用しないでください。

4. 故障の場合

- ・ マットは消耗品です。マットが折れ曲がったり著しく汚れたりした場合は、新しい製品をご購入ください。

5. 仕様

オリジナルマット

紙製、ラミネート加工済み

※ “toio” は株式会社ソニー・インタラクティブエンタテインメントの登録商標または商標です。

保証書

品名 ビジュアルプログラミング用マット

ご購入
年月日

販売店
住所/TEL

保証期間ご購入の日より 1 年間

- 保証期間内に、取扱説明書・本体貼付ラベルなどの注意書に従った正常な使用状態で故障した場合には、本書記載内容にもとづき、無料修理いたします。
- 保証期間内であっても次の場合は有料修理となります。
 - (1) この保証書のご提示がない場合。
 - (2) 保証書にご購入の年月日、販売店名の記入がない場合、および保証書の字句を書換えられた場合。
 - (3) 改造または不当な修理による故障及び損傷。
 - (4) ご購入後の移動、輸送、落下などによる故障及び損傷。
 - (5) 火災や天災などによる故障及び損傷。
 - (6) 消耗品の交換。

※この保証書は日本国内においてのみ有効
Effective only in Japan.

この保証書は本書に明示した期間、条件のもとにおいて無料修理をお約束するものです。したがって、この保証書によって貴社の法律上の権利を制限するものではありませんので保証期間経過後の修理などについてご不明の場合は、販売店か当社営業担当者または、お客様相談センターにお問い合わせください。

株式 内田洋行
会社

東京／ TEL 03 (5634) 6237
北海道／ TEL 011 (214) 8630

〒104-8282 東京都中央区新川 2-4-7

大阪／ TEL 06 (6920) 2480
九州／ TEL 092 (735) 6240

<http://school.uchida.co.jp/>