



Sotaとはじめる /

[Sotaとはじめるブロックプログラミング編]



# プログラミング スタートガイド [基本操作]

## 準備すること

- 1 Sota (本体)
- 2 「Sota とはじめるブロックプログラミング」がインストールされている Windows 10 (64bit) パソコン
- 3 ①と②をあらかじめ Wi-Fi で接続しておく。  
※Sota の設定方法は、Sota 本体の取扱説明書をご参照ください。
- 4 必要に応じて、使用する画像ファイル



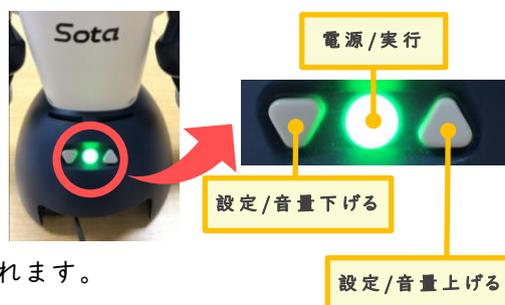
## 1. Sota の電源を入れる / 電源を切る

### ● 電源を入れる

電源ボタン ● を長押し (1秒くらい) すると電源が入ります。電源が入ると「おはよう」と言います。  
※電源を入れると今までに登録した Wi-Fi に自動的に接続されます。

### ● 電源を切る

電源ボタン ● を長押し (1秒くらい) すると電源が切れます。  
電源を切る処理が始まると「おやすみなさい」と言います。



## 2. IP アドレスを確認する

- 1 Sota の背面の ▲▼ を同時に長押し (3秒くらい) します。⇒設定モードになります。
- 2 ▲ を1回押して「IP アドレス」を選んで、実行ボタン ● を押します。  
※1つの項目の操作が終わると、通常モードに戻ります。
- 3 Sota が読み上げた IP アドレスをメモします。

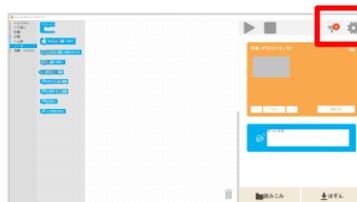
192.168. \_\_\_\_ . \_\_\_\_

設定ボタンを押すごとに設定項目が切り替わります。

- 1 IPアドレス (Sotaに設定されているIPアドレスを読み上げます。)
- 2 動作テスト (LED/カメラ/マイクなどの動作テストを行います。)
- ... ④~⑦はシステム関連の設定
- ⑧ 設定モード終了 (設定モードを終了します。)

## 3. プログラミングソフトと Sota を接続する

- 1 デスクトップの を開きます。
- 2 を選んで、メモした IP アドレスを入力して [せつぞく] を押します。  
⇒ に変わり、接続処理中です。
- 3 接続完了のメッセージが表示されたら、[OK] をクリックします。  
⇒ 接続状態が になります。



Sotaと接続されているかを確認したいとき...

- Sotaと接続されていません。(起動時はこの状態です。)
- Sotaと接続されています。

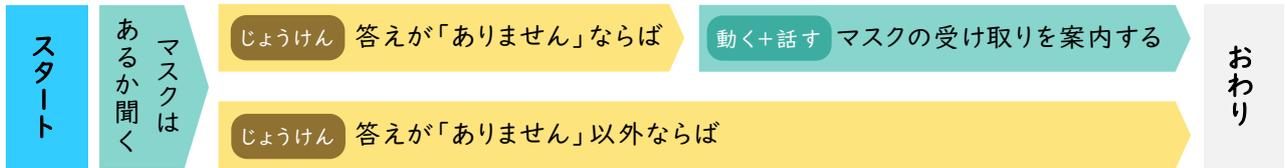


インストール時に初期設定した学校IDの確認/再設定

※プログラミングソフトを閉じる前には必ず「せつたん」をします。

## 4. ブロックでプログラムを作る

簡単なプログラム「案内ロボット」を作りながら、ブロックの操作を確認します。



**1** ブロックを使うとき  
カテゴリをクリックし、  
ブロックをスクリプトエ  
リアにドラッグする。

**5** ブロックを消したいとき  
消したいブロックをカテゴ  
リアヘドドラッグする。  
※選んだブロックの下に別の  
ブロックがつながっている  
場合は、一緒に動く。

**2** ブロックをつなげるとき  
ブロックとブロックの凹凸  
や形が重なる部分を合わ  
せる。  
※重ならないブロックは  
つながらない。

**4** ブロックをはずしたいとき  
はずしたいブロックを上下左右のい  
ずれかの方向にドラッグする。  
※選んだブロックの下に別のブロックが  
つなげられている場合は、一緒に動く。

**3** ブロックをコピーしたいとき  
コピーしたい  
ブロックの上  
で右クリックし  
[複製]をクリ  
ックする。

**【間にはさむ】**  
スタート  
日本語で話す

**【下につなげる】**  
日本語を聞く

**【上を重ねる】**  
日本語で話す

**【左右につなげる】**  
実行

**【条件を増やす】**

**写真・イラストを読み込みたいとき**

- 画像の準備  
ファイル形式は、png形式を推奨します。  
※その他詳細は、指導資料をご参照ください。
- 画像の読み込み  
[読み込む]をクリックし、ファイルを選びます。  
⇒画像表示エリアに表示されます。

## 5. プログラムを実行する / 途中で止める

### ● プログラムを実行する

Sotaの目の色がオレンジ色に点灯している時に、▶ (水色) をクリックします。プログラムの実行が開始されると、▶ (赤色) に変わり、少しの間 Sotaの目の色がオレンジ色で点滅します。

### ● プログラム実行中に途中で止める

プログラムが実行中 ▶ (赤色) の時に、プログラムを止めたい場合は、■ (水色) をクリックします。

Sotaの目の色が水色の時に話しかけます。



Sotaが聞き取った言葉は、下の場所に表示されます。

