

紙芝居アプリ 概要説明書 子供向け

目次

1. これは何？	2
2. どんなことができるの？	2
3. どうやって使うの？	3
4. ポーズのコツ	4
5. 紙しばいを作る人が考えること	4
6. 台本って何？	4
7. みんなで作るときの役わり	5
8. 安全に使うためのやくそく	6
9. どんな紙しばいを作れる？	6
10. まとめ	6
11. もっとくわしく知りたいとき	6

かみしばい 紙芝居アプリ 概要説明書 子供向け

Copyright © 2026 Hiroya Kubo. この文書は CC BY-SA 4.0 ^{ていきょう} で提供します。

この説明は、^{せつめい} kamishibai=3.1 の紙しばいアプリについて書いています。

1. これは何？

これは、絵と音が動く紙しばいアプリです。

ふつうの紙しばいは、見る人がすわってお話を聞きます。

このアプリでは、見る人もお話に^{さんか}参加できます。

たとえば、画面の前でポーズをとると、カメを助けたり、海を進んだり、^{たまてばこ}玉手箱を開けたりできます。

つまり、これは「見る紙しばい」だけでなく、「からだを使って^{さんか}参加する紙しばい」です。

2. どんなことができるの？

このアプリでは、こんなことができます。

できること	どんなこと？
はいけい 背景を出す	はまべ 浜辺、海、お城などを画面に出せます。
登場人物を出す	うらしまたろう 浦島太郎、カメ、お姫さんなどを出せます。
セリフを言わせる	キャラクターにお話をさせられます。
音を鳴らす	波の音、ジャンプの音、はくしゅ 拍手などを鳴らせます。
動かす	キャラクターを歩かせたり、いどう 移動させたりできます。
アニメにする	何まいかの絵をじゅんばん 順番に切りかえて、動いているように見せられます。
文字を出す	ナレーションや場面のせつめい 説明を、画面に大きく出せます。
読みこみを知らせる	Loadingの絵と数字で、絵や音をいくつ読みこめたか分かります。
ポーズで進める	カメラの前でポーズをとると、お話が進みます。
行き先を変える	キー、画面のタッチ、じょうけん 条件によって、次の場面を変えられます。

3. どうやって使うの？

できあがった作品で遊ぶときは、サンプルサイトからWeb版を開くのがかんたんです。

1. 遊びたい作品のWeb版を開きます。
2. タイトル画面をクリックします。
3. お話が始まります。
4. ポーズの案内が出たら、カメラの前でポーズをとります。案内の言葉は台本によって変わります。
5. チャージが100になったら成功です。

自分で台本を作ったり直したりするときは、TurboWarpで汎用SB3または編集用SB3を開き、緑の旗を押してから紙しばいの台本ファイルを選びます。再生用SB3では台本と絵や音が入っているため、ファイルを選ばずタイトル画面から始められます。

絵や音を読みこんでいる間は、Loadingという案内役が3 / 10のような数字を出します。これは「10のうち3こまで読みこめた」という意味です。紙しばいを作る人は、Loadingに使う絵を何まいか選び、読みこみ中のアニメにすることもできます。

4. ポーズのコツ

ポーズをうまく読み取ってもらうには、コツがあります。

- 明るい場所でやる
- 体ぜんぶがカメラに入るようにする
- ポーズをとったら、少し止まる
- ほかの人がたくさん映らないようにする
- はずかしがらずに大きく動く

すばやく動くより、「ピタッ」と止まるほうがうまくいきます。

5. 紙しばいを作る人が考えること

自分で紙しばいを作るときは、次のことを考えます。

考えること	例
お話	どんな物語にする？
場面	どこからどこへ進む？
はいけい 背景	森、学校、宇宙 ^{うちゅう} 、海など
登場人物	主人公、友だち、どうぶつ、先生など
セリフ	だれが何を言う？
音	楽しい音、こわい音、成功 ^{せいこう} の音など
ポーズ	どんな動きをしたらお話が進む？

6. 台本って何？

このアプリでは、紙しばいの中身を「台本ファイル」に書きます。

台本には、こんなことが書かれています。

背景を浜辺にする
浦島太郎を出す
浦島太郎に「今日は浜辺を散歩しよう」と言わせる
カメを出す
助けるポーズを待つ
成功したら音を鳴らす

本当の台本ファイルでは、アプリが読める特別な書き方をします。

たとえば、こんな感じです。

```
action=stage:Beach1  
action=Urashima:show:Urashima-walk-1:172,-77,25  
action=Urashima:say:今日は浜辺を散歩しよう。:2  
action=Urashima:pose:Urashima-help-1:help:SquishPop
```

少し暗号みたいに見えますが、意味が分かったら「背景を出す」「セリフを言う」「ポーズを待つ」と読めます。

3.1 では、場面に名前を付ける `sceneLabel` や、別の場面へ進む `branch` も使えます。まずは順番に進む短いお話を作り、慣れてから分かれ道を足すと作りやすいです。

7. みんなで作るとき役わり

グループで作るときは、役わりを分けると作りやすいです。

役わり	やること
お話係	物語とセリフを考える
絵係	背景やキャラクターを作る
音係	音楽や効果音を選ぶ
ポーズ係	どんなポーズにするか考える
台本係	台本ファイルに書く
テスト係	うまく動くか試す

もちろん、1人でいくつも担当しても大丈夫です。

8. 安全に使うためのやくそく

- カメラを使うときは、先生や家の人のルールを守ります。
- 友だちがいやがるポーズや写真の使い方はしません。
- 走ったり、ジャンプしすぎたりして、けがをしないようにします。
- 音を大きくしすぎないようにします。
- インターネット上の絵や音を使うときは、使ってよいものか^{かくにん}確認します。

9. どんな紙しばいを作れる？

たとえば、こんな作品が作れます。

- 昔話をアレンジした紙しばい
- 学校^{しょうかい}紹介の紙しばい
- 町の名所を案内^{あんない}する紙しばい
- 防災^{ぼうさい}について学ぶ紙しばい
- 英語^{えいご}であいさつする紙しばい
- 宇宙^{うちゅう}ぼうけん紙しばい
- どうぶつを助ける紙しばい

大事なのは、「見る人がどこで^{さんか}参加できるか」を考えることです。

10. まとめ

この紙しばいアプリは、絵、音、セリフ、動き、ポーズを組み合わせ、自分たちだけの物語を作るためのアプリです。

台本を書けば、新しいお話を作れます。

ポーズを入れれば、みんなで^{さんか}参加できます。

工夫^{くふう}すれば、発表^{じゅぎょう}も授業^{ぼうけん}も、ちょっとした冒険になります。

まずは短いお話から作ってみましょう。1場面だけでも、ちゃんと紙しばいです。

11. もっとくわしく知りたいとき

- 03-user-guide.md：アプリの使い方
- 04-dsl-manual.md：台本の作り方
- 05-command-reference.md：使える^{めいれい}命令^{いちらん}の一覧
- 01-executive-summary-adult.md：大人向けの^{せつめい}説明

- 06-developer-guide.md: アプリを開発する人向けの説明^{せつめい}
- 07-internal-specification.md: アプリの中のしくみを調べる人向けの説明^{せつめい}
- history.md: 紙しばいDSL 2.0から3.1への変わり方^か
- サンプルサイト: Web版^{ばん}や台本を開く