

1. 伝えたいことを 作品にしよう

The screenshot displays the 'Soramon no Program' interface. On the left, a sidebar shows a 'じぶんのさくひん' (My Drawing) section with a drawing of a green character and a 'じぶんだけの さくひんをつくろう!' (Let's make a drawing just for ourselves!) prompt. Below it is a 'スマイルひろば' (Smile Plaza) section with a 'シェアする' (Share) button. The main area shows a character named 'はいけい' (Haikēi) and a 'キャラ' (Character) section with a green character icon. The central part of the screen is a story creation area with several text blocks, each with a 'を' (with) button and a 'びょうしゃべる' (read) button. The text blocks contain the following content:

- スタートした (Started)
- これはスマイル広場の写真です。 (This is a photo of the Smile Plaza.)
- スマイル広場には、色とりどりの花や気がたくさん植えられています。また、学校の中でも、とても日当たりがよい場所です。そのため、あたたかい日差しをあびながら、すわってつろぐことができます。 (In the Smile Plaza, there are many colorful flowers and plants. Also, it's a very sunny place even inside the school. So, you can enjoy the warm sunlight while sitting and relaxing.)
- しかし!! 5年前まで「スマイル広場」は、少しさみしい場所で、名前もついていませんでした。そこで、当時の4年生が、学校をもっと笑顔のあふれる場所にしたいという思いをこめて、植物を植え、「スマイル広場」と名前をつけたそうです。 (However!! Until 5 years ago, the 'Smile Plaza' was a somewhat sad place, and it didn't have a name. So, the 4th graders of that time, with the thought of making the school a place full of smiles, planted plants and named it 'Smile Plaza').
- このように、「スマイル広場」は、自然の中でつろぐことができたり、人の思いを感じたりできる所です。 (Like this, the 'Smile Plaza' is a place where you can relax in nature, feel people's thoughts, and so on.)

The interface also includes a 'ヒント' (Hint) button, a 'がめん' (Game) button, and a 'スタート' (Start) button at the bottom right.

2. もくじから、作品をひらこう

あ 0

じぶんのさくひん

じぶんだけのさくひんをつくらう!

ならべかえ さくひんの だいめい

笑顔あふれる!「スマイル広場」

もくじ シェアする

さくひんの だいめい

もどる

0 0

スマイルひろば シェアする

15文字くらいの見出しを書いたボタンのイラストをとりこもう

はいけい

キャラ

キャラがタッチされた

0.1 びょうで おおきくなる

0.1 びょうで ちいさくなる

スマイルひろば を ひらく

笑顔あふれる!「スマイル広場」

ヒント

がめん

3. もくじにもどれるようにする



4. 伝えたいことを ふやそう

- 友達の写真と文章で、新しい作品をつくる
- もくじに、新しい作品を開くボタンをたす