安来市立赤江小学校 井上賞子

<u> 〇目標</u>

- ・文字の読み書きの習得と定着への手立てとしての、iPadの有効性を検証する。
- ・学校教育の中でのiPadの有効な活用の方法について検証する。

<u>〇実施内容</u>

- ・タッチパネルを使っての練習、確認に活用する。
- ・辞書機能を使うことで、確認の手立てを持って学習へ取り組む、繰り返す。
- ・音声入力や再生による音と形の一致を支える。
- ・意欲を支え、学び続ける機会を保障することで、自立への力につなげる。

・それぞれの a p p について、どの機能を子どものどんな学習に生かすかをしぼって活用を 試みる。

<u> 〇検証方法</u>

- ・子どもの日記等における漢字の使用割合の変化を記録し検証する。
- ・ i Pad使用時の様子や、使用後の様子等を記録し、検証する。
- appの使用感の記録を公開することで、他の使用者の意見も求めながら活用をくり返す。
 http://blogs.yahoo.co.jp/bunnene2011

・ A児⇒5年情緒学級在籍
 ・ B児⇒4年情緒学級在籍
 ・ C児⇒6年知的学級在籍
 ・ D児⇒1年情緒学級在籍
 ・ E児⇒2年通常学級在籍
 ・ F児⇒4年通常学級在籍
 ● F児⇒4年通常学級在籍

〇活用状況

・支援学級での国語の時間や日常の文章を書く場面、休み時間を中心に活用中。

- ①授業の中の個別課題の1つとして。
- ② 自力学習の手立てとして。
- ③ イメージを整理したり整理したりする手立てとして。
- ④ 機能的な苦手さを補う訓練ツールとして。
- ⑤ 友達とのかかわりの手立ての1つとして。
- ⑥ 表現を広げるツールの1つとして。















































































	困ったこと
ちっと大きくしたいのに~	・ は、 し、















































iPad活用状況(9/8の姿)

マインドマップを作文に活用 5年Aさん





Aさんの作文の状況

- ・毎日の連絡帳の振り返りは、すらすらと書ける。 (・・が楽しかったです。・・くんと遊んで嬉しかった です。等)
- ・週末の日記も、出来事を書いて感想を一言書くという 形で、1人で書ける。
 - ・上記の文章は、ほぼ定型。
- 自分の思いを振り返ったり、複数の出来事を整理して書いたりは難しい。
- ・長めの作文を書く際は、「・・の時どう思った?」 「次はどんなことをした?」と細かく聞き取って書かせ ていた。
- ・1問1答でも答えられないこともよくあり、選択肢をこちらから示して選んでいくことも多い。

app SimpleMind+を活用










- 自分からどんどん項目を増やしていったのに、驚いた。カードが 増えていくことが楽しい様子だった。
- 全体を見て、「すごいね!」ととても嬉しそうだった。今までも 同様のことを紙やボードを使ってやっていたが、こんな反応はな かった。視覚的にぱっととらえやすい様子だった。
- 増やす、並べ替えるという操作そのものを楽しんでいた部分もあるが、その中でよく考えていた。いつもなら無言になって反応しなくなるような場面でも、ずっと意欲が継続した。
- 今までなら、これだけの内容を選択肢をこちらから提示せずにA 児から引き出そうと思ったら、相当時間がかかるか、難しい場合 が多いが、今回は初めてのappで操作から教えていったのに、 並べ替えが終わるまでに20分強と、短時間でできた。

※ここからは今後





反応が良すぎて、意図し ていない部分まで動いて しまったり、違うところ へつながったりする。





iPad活用状況(6/3の姿)

大辞林を漢字学習で活用している 5年Aさん





Aさんの読み書きの状況

- ・漢字が好きでよく覚えているが、書くと形が 取れなかったり、細かな部分を間違うことが多 い。
 - ・筆圧のコントロールがしにくい。
 - ・線の位置関係がうまく捉えられない。
 - ・本は好きでよく読んでおり、理解もしている。
 - ・音読すると、読み間違いがとても多い。
 - ・文章を書くのは好きだが、

意味が伝わらないこともある。

app 大辞林・筆順辞典を活用





①手書きで入力

②候補から選ぶ



















①「大辞林」で調べて書 いた文字が違っていた。





③表示に合わせて なぞり書き

②手書きで入力





- 自分でどんどん調べていた。
- わからないところがあっても、
 「調べられる」という安心感があり、途中で意欲が落ちなかった。

(以前は、教師がついていないと、

途中でやめてしまうこともあった)

・「どれだろう」と言いながら、

意味を読んで探す姿が見られた。





- 「大辞林」では捉えられなかった線の細かな関係が捉えられた。
- 「ここが違っていた」と自分で見つけることができるため、受け入れやすかった。
- 込み入った線も、1画ずつ色が変わって表示されるため、わかりやすかった。

☆わかった瞬間、iPadに 「ありがとう!」と言っていた。



自分で説明ページを発見し、
 読んでいた。



al lottes T	²⁰⁴¹ 構(14面)	AND CONTRA
丁井	【部首】木	
小田	【部首名】きへん	
们开	▶ 【区分】常用漢字	
	【習得学年】小学!	5年
【訓】かま‐える、か	ま-う	
【表外】		
【例】構造、構内、 彩	吉椹、椿える、橘え、杉	き 積わない







あまり崩れていると、
 目当ての字が候補として出てこないので、何度も書き直していた。

構 櫃 糲 檻 櫚 槽 蠣 媾

困ったこと



iPad活用状況

大辞林を漢字学習や作文の学習で 活用している4年Bさん





Bさんの読み書きの状況

・3年生から入級。それまではひらがな、カタ カナも不確かだった。

・入級後、3年生の教科書を読んで理解することも、3年生の漢字の学習もできるようになったが、書き順を間違えて覚えているものが多く、個別学習の中で指導してきているが、定着が進まない。

- ・語彙が少なく、読めてもイメージできないことがある。
- ・漢字は読んで書けるようになってき
 文章の中ではなかなか使えない。
 - ・特殊音節の表記を間違うことが多い。

app 大辞林・筆順辞典を活用





日記の直し

①漢字に直す言葉を 手書きで入力





②候補から選んで、 漢字を拡大

③辞典を見ながら、漢字に直す















3回短文プリント ここを折り返して、② ③が見えないように ①ひらがなで課題に きょう こくっそかんはりました. して思い出して書く なる文を書いておく OLL ACTION LONITELL. ②課題を見ながら、 きょう べごをかんばりました。 まずは思い出して書 。今、国言吾を打トけ取 いてみる。わからな かんしかじょうずにかけました、 いところはひらがな 草字がじょうずにかけれ 令日、国言吾支が上川赴 のままでもいい 蓮字行上手に書けれた 今日、国家吾士村入は川夫した, ③わからなかったと 灌守扩上手1津(九大。 ころ、間違ったところ 23で書いた正し を大辞林で調べて、 い漢字を思い出し 正しく書く ながら書く。わから なくなったら、③を 見返してもいい。



①漢字の書き順が違っていて、大辞林で読み方を調べられない。

②手書きで入力③表示に合わせてなぞり書きして確認



④筆順辞典の音訓表示で調べる。 (わからない時は、正しい書き順で、 大辞林で調べなおす)

①ひらがなの書き順が違っていて、 大辞林で漢字を調べられない。 ②書き順シートで確認 ③入力しなおす





・大辞林を使って、漢字の読み書きを 調べてドリルに取り組んだり、作文を 書いたり直したりする。筆順が違うと 表示されないことがあるため、今まで なかなか改善が見られなかったひらが なの筆順にも意識が持てるようになっ てきた。 「自分で調べる」ということができ るようになり、漢字を使う意欲が高 まっている。 ・調べて書くことを繰り返す中で、 咒

・調べて書くことを繰り返り中て、い出して書ける文字が増えている。

・「調べたい」という意欲を持って、 「筆順辞典」を使って、筆順をなぞって 確認することで、今まで「直そう」と 言って直させていた時に比べて格段に筆辞して 順を意識できるようになった。

☆漢字を日記の中で使ってくるようになり、「すごいね」とほめると、「だって思い出せるもん」と言った。 ☆「一学期に一番頑張ったことは?」と 聞くと「漢字」と即答。「だって書ける ようになったからね」

困ったこと





Bさんのお気に入りapp











iPad活用状況

個別課題で活用している6年Cさん





Cさんの読み書きの状況

・養護学校への就学が望ましいとされているが、
 知的障害特別支援学級在籍。

- 新版K式2歳半。
- ・線のつながりや重なりを意識しての、なぞり 書きができるようになってきた。
- ・表の文字を指すと、見て書くことはできるが、 音と一致させて思い出して書くことは、まだ不 確か。
 - ・単音が読めるようになってきている。
 - ・自分の名前も、まだ間違うことがある。

app ひらがな50音・にほんごひ らがな・これなあに?を活用

音で確認しながら、カル

タとりができる。



単音を聞いて、3つのひらがなから選ぶ。 正解すると、武将がお城に近づく。間違 えると遠のく。

ひらがなあそび 1 これなあに?











8:36

SoftBank 🥱






・これまでは、なかなか1人学びの課題が見つけ てあげられず、教師が横につけないと何もしない ということもよくあった。

・iPadの課題は、「選ぶ」という要素が多く、単 音がやっと入った状態のCさんでも、楽しく取り 組めた。

「これ、私1人でできるよ」と、
 にこにこ取り組む姿が見られた。
 「やりきれる」自分に、自信が
 もてたように感じている。

良かったこと

・カルタとりは大好きで、何度も繰り返しやりたがるが、「もう一回」 「もう一回」と要望しても、なかな か毎回やり続けることは難しかった。

・appだと、Cさんが満足するまで 繰り返せるうえ、相手の強さを調整 できるので、「あっとられた」「次 はとる」と楽しむ姿が見られた。

良かったこと

- ・
 普段はなかなか同学年の子と関われないが、
 イラストクラブでiPadを使ってお絵描きを
 した際、同じ画面を覗き込みながら関わり合
 う姿が見られた。
- 友達の描いたイラストに、他の子と一緒にハンコを押したりして、楽しんでいた。



















Г			Hu	使ってみて気づいたこと		
	アフリ名	目的	(しい方)	良かった		その他
	1 hiragana	・ひらがなの習熟	〇国語の時間 ・個別の課題の1つとして取り組む。 ・音とイラストのヒントをもとに、文字を順番に選択して言葉を 作る。	・リズミカルな音のヒントがあ り、楽しみながら文字と一致さ せていく練習ができた。 ・拗音や拗長音の入った言葉 もあり、よい練習になった。 1回10問と言うのも、見通し が立ちやすかった。	 ・困ったことはないが、問題を 作れるともっと面白いのにと 思った。 ・文字の練習ステージは調整 がしてあったが、文字の選択 ステージでは「さ」「き」がつな がっているなど、フォントの問 題がある。 	☆☆☆☆☆ ・かなり使える。音がとてもい い。くり返すことも嫌がらな い。
	2 < 중 < 중 Kids	・ひらがな、カタカナの 習熟	 ○国語の時間 ・個別の課題の1つとして取り組む。 ・くるくると回る文字から指定された文字を選び出し、言葉にしていく。 ・子どもの実態で、スピードや文字数を変えて、負荷を調整する。 	・形の恒常性を意識できる。 ・負荷の調節が可能なのがいい。 ・問題を最初に読みあげてイ ラストのヒントもあり、今探している文字も大きく表示されて 考えやすい。	・「さ」「き」がつながっているな ど、フォントの問題がある。 ・ひらがなステージでも長音 の表記は「-」	☆☆☆☆☆ ・かなり使える。くり返すことも 嫌がらない。
	3 2 2 1 2 1 2 1 2 1 2	・ひらがなの習熟	〇国語の時間 ・個別の課題の1つとして取り組む。 ・練習ステージで、画像と表記と音を確認してから、問題ス テージで画像に合う文字を2択で選ぶ。	・シンプルな構造で、すぐに取り組める。 ・1文字ずつが正確に読めていなくても、「ぴざは多分こっち」というふうに視覚的な手掛かりで答えていける。 ・言葉への反射神経を高める練習になりそう。	 ・問題数が多くて、途中でだれてしまう。設定できるとありがたい。 ・語彙の登録ができるともっと使いいいと思った。 ・「り」がつながっていたり、フォントの問題がある。 	☆☆☆☆☆ ・かなり使える。くり返すことも 嫌がらない。 ・困難の大きい子も一人でや りきれるので、好んでやりた がった。
	ひらがな 五十音 五十音	・ひらがなの習熟	〇国語の時間 ・個別の課題の1つとして取り組む。 ・単音を聞いて3択から選ぶ。	・シンプルな構造で、すぐに取り組める。 ・選択した後、会っていても間 違っていても正解が大きく表 示されて確認できる。	・問題数が多くて、途中でだれ てしまう。設定できるとありが たい。 ・「り」がつながっていたり、 フォントの問題がある。	☆☆☆☆☆ ・かなり使える。くり返すことも 嫌がらない。 ・困難の大きい子も一人でや りきれるので、好んでやりた がった。
	5 かな遊び	・ひらがなの習熟	○国語の時間 ・「○のつく言葉さがし」の場面で辞書代わりに使用。	・使い方がシンプル。 ・録音して新しい言葉を入れ られる。	・1文字に1つの言葉しか入 れられない。たくさんの言葉 が登録できると、面白いと思 う。	☆☆ ・使いようがありそうだが、十 分に活用できていない。

		マプロタ	日的	庙いち		使ってみて気づいたこと	
		ノンソロ	גם ד	(定い力)	良かった	困った	
	6	か 20 5 じ かなもじ	・ひらがなの習熟	 ○国語の時間 ・「○のつく言葉さがし」の場面で辞書代わりに使用。 ・個別課題の一つとしてなぞり書きをした。 	・画面がきれい。 ・アニメーションもかわいい。	・なぞりがずれたら、音や視 覚で伝えるようになっていると いい。	☆☆ ・使いよう 分に活用
	7	あいう…るた	・ひらがな・カタカナ・ ローマ字の習熟	〇国語の時間 ・個別課題の一つとして取り組む。 ・カルタ取りや言葉並べ、書きの練習。	・声が聞き取りやすい。 ・画面がきれい。	 ・カルタ取りは文字が小さくて 見にくい。 ・言葉並べは音のヒントがなく て、難しい。 ・書きはひらがなカタカナの フォントはいいが、ローマ字の なぞり書きがレタリングのきつ いフォントでわかりにくい。 	☆☆ ・使いよう 分に活用 ・高いap う後悔が
	8	もじたっちん	・ひらがなの習熟	〇国語の時間 ・個別課題の一つとして取り組む。 ・イラストを見て文字を並べ替える課題。	・イラストがわかりやすい。	・できあがっても「いぇー」とい う称賛の音だけで、その言葉 の音が出ないのが残念。	☆☆ ・使いよう 分に活用
	9	turne for the second se	・ひらがなの習熟	 ○国語の時間 ・個別課題の一つとして取り組む。 ・イラストを見て文字のリングを回して正しい言葉にしていく。 ・2文字、3文字、4文字と問題を選択できる。 	・絵がかわいい。	・そもそも、子どもの語彙にな いものがある。 ・絵だけで音のヒントがないの で、作るべき言葉がわからな いことがある。	☆ ・子どもた 題になら
-	10	をなま まま ひらがなLite	・ひらがなの習熟	 ○国語の時間 ・個別課題の一つとして取り組む。 ・イラストとそれに対応した文字を見て、覚えたら次のページに進む。次のページには文字がランダムにちらばっており、 そこからさっき覚えた文字を順に選択して答える。 	 ・今覚えたものを今探すというのがやりやすい。 ・設定がある程度できる。 	・フォントの問題がある。 ・ピンポンだけで、言葉を音で 返してくれない。	☆☆ ・使いよう 分に活用

その他
うがありそうだが、十 うできていない。
うがありそうだが、十 うできていない。 っpだったので、けっこ う大きい。
うがありそうだが、十 うできていない。
が1人で取り組める課 なかった。
うがありそうだが、十 月できていない。

	アプリ名	日的	使い方		使ってみて気づいたこと	1
	///		K (1)	良かった	困った	
11		・ひらがなの習熟	 ○国語の時間 ・個別課題の一つとして取り組む。 ・イラストを見て、文字を選んでその言葉を完成させる。 ・選択肢の数やヒントなどを設定して負荷を変えられる。 	・負荷の調整ができるのはい い。	・音がなくてさびしい。	☆☆ ・使いよう 分に活用
12	あいうえお	・ひらがなの習熟	 ○国語の時間 ・個別課題の一つとして取り組む。 ・上に表示された文字を探してタッチしていく。「あいうえお」 「かきくけこ」など、例はかたまりで出てくる。 	・列が順番に出てくるので、5 0音表の縦列が意識できる。	・今何を探しているのかは、 音の返しがほしい。	☆☆ ・使いよう 分に活用
13	ワオっち!	・ひらがなの習熟	 ○国語の時間 ・個別課題の一つとして取り組む。 ・イラストと音の提示があり、しりとりをしていく。3択でイラストから選ぶ。正解でも間違いでも「前のワード」「次のワード」と再生してくれ、しりとりが成立しているかを耳で確認できる。 	・耳で確認できるのがいい。 ・イラストもかわいくてわかり やすい。	・有料版のダウンロード画面 が大きく何度も表示になるの で、子どもがクリックしてしま い止まることがあった。	☆☆☆ ・一人で
14	モジルート	・ひらがなの習熟	 ○国語の時間 ・個別課題の一つとして取り組む。 ・50音すべてが練習できる。 ・書き順が確認できるよう、1画ごとに乗り物が出てきて、正しくなぞると動いてくれる。 ・なぞり終わると文字に変身し、音が返る。 	 ・曲がりや重なりのポイントが、わかりやすい。 ・音や視覚で楽しく続けられる。 ・最後に文字にきちんとなって音との一致もできる。 	清音・濁音だけでなく、特殊音 節もあるといい。	☆☆☆☆ ・めちゃø ppだと思
15	ひらがな+	・ひらがなの習熟	 ○国語の時間 ・個別課題の一つとして取り組む。 ・50音すべてが練習できる。 ・なぞりがずれると、音と色で警告してくれる。 ・順番に練習もできるし、ランダムに練習したり指定した文字の順番でもできる。 	 ・音と色の警告はわかりやすい。 ・ボタンを押すと文字の音もきける。 ・文字の指定ができるので、 名前やその子にとってよく使う 言葉を順に練習することもできる。 	・やっておわりで、「もう一回」 となかなかならない。	☆☆ ・使いよう 分に活用

その他
うがありそうだが、十 うできていない。
うがありそうだが、十 うできていない。
も楽しめる。
☆ かちゃよくできているa う。105円は安い!
うがありそうだが、十 月できていない。

	アプリタ	日的	(古八古) (古八古)		使ってみて気づいたこと	
	ノノリコ	日町	使い力	良かった	困った	
16	もじとかず1	・ひらがな・カタカナの 習熟	 ○国語の時間 ・個別課題の一つとして取り組む。 ・ひらがなは、列が表示されて開いている所に入るものをえらぶ。 ・カタカナは、ひらがなの表示を見ながらカタカナのチップを並べる。 	 ・ひらがなは列を意識できる。 ・カタカナはひらがなとの対応を意識できる。 ・カタカナは出鱈目に押しても正しく入る(正解としてはカウントされない) 	・音の返しがない。 ・どこまで頑張れば終わりか がわからない。 ・フォントの問題がある。	☆☆ ・使いよ 分に活用
17	katakana	・カタカナの習熟	〇国語の時間 ・個別の課題の1つとして取り組む。 ・音とイラストのヒントをもとに、文字を順番に選択して言葉を 作る。	・リズミカルな音のヒントがあ り、楽しみながら文字と一致さ せていく練習ができた。 ・拗音や拗長音の入った言葉 もあり、よい練習になった。 1回10問と言うのも、見通し が立ちやすかった。	・カタカナの語彙でないものが 問題になっている。(アカチャ ン・ネンドなど) ・フォントの問題がある。	☆☆☆☆ ・かなりり が・・・) ・音がとて も嫌がら
18	עלי לאפאד 1	・カタカナの習熟	〇国語の時間 ・個別の課題の1つとして取り組む。 ・問題ステージで画像に合う文字を2択で選ぶ。	 ・シンプルな構造で、すぐに取り組める。 ・1文字ずつが正確に読めていなくても、「イルカは多分こっち」というふうに視覚的な手掛かりで答えていける。 ・言葉への反射神経を高める練習になりそう。 	 ・問題数が多くて、途中でだれてしまう。設定できるといい。 ・ひらがな版のような練習ステージがまだない。 ・語彙の登録ができるともっと使いいいと思った。 ・「り」がつながっていたり、フォントの問題がある。 	☆☆☆☆ ・かなり仮 ・カタカナ ・カタカナ 人でやり
19	לאפ <i>ה</i> אפ <i>ח</i> ל+	・カタカナの習熟	 ○国語の時間 ・個別課題の一つとして取り組む。 ・50音すべてが練習できる。 ・なぞりがずれると、音と色で警告してくれる。 ・順番に練習もできるし、ランダムに練習したり指定した文字の順番でもできる。 	 ・音と色の警告はわかりやすい。 ・ボタンを押すと文字の音もきける。 ・文字の指定ができるので、 名前やその子にとってよく使う言葉を順に練習することもできる。 	・やっておわりで、「もう一回」 となかなかならない。	☆☆ ・使いよう 分に活用
20	おえかキロク	・文字の習熟	〇国語の時間 ・文字をどう書いているかを、動画で記録に取り、指導につ なげる。	・動画で記録ができるので、 その子の文字の書き方や形 の捉えを知る手がかりにな る。 ・複数の文字を記録できる。	・記録しすぎると、メモリ不足 で落ちてしまう。 ・動画のままでは、外部保存 ができない。	☆☆☆☆ ・かなり ・大好きた

その他
うがありそうだが、十 うできていない。
マ 吏える。(でも語彙 てもいい。くり返すこと ない。
☆ まえる。くり返すことも い。 が不正確な子でも一 きれるので、好んで った。
うがありそうだが、十 うできていない。
☆ 色々なことに使える。 なapp

	アプリタ	日的	(市いち)		使ってみて気づいたこと	
	テラリ石			良かった	困った	
1	Entrasic?	・ひらがなの習熟	〇国語の時間 ・個別の課題の1つとして取り組む。 ・練習ステージで、画像と表記と音を確認してから、問題ス テージで画像に合う文字を2択で選ぶ。 ・「これなあに」のパート2	 ・シンプルな構造で、すぐに取り組める。 ・1文字ずつが正確に読めていなくても、「多分こっち」というふうに視覚的な手掛かりで答えていける。 ・言葉への反射神経を高める練習になりそう。 ・50音の表があり、そこで音 	 ・問題数が多くて、途中でだれてしまう。設定できるとありがたい。 ・語彙の登録ができるともっと使いいいと思った。 ・「り」がつながっていたり、フォントの問題がある。 	☆☆☆☆ ・かなり ・ 嫌がらな ・ 困難の りきれる の がった。
2	カケエ ソノアン カタカナLite	・カタカナの習熟	 ○国語の時間 ・個別課題の一つとして取り組む。 ・イラストとそれに対応した文字を見て、覚えたら次のページに進む。次のページには文字がランダムにちらばっており、 そこからさっき覚えた文字を順に選択して答える。 	 ・今覚えたものを今探すというのがやりやすい。 ・設定がある程度できる。 	 ・フォントの問題がある。 ・ピンポンだけで、言葉を音で返してくれない。 ・カタカナの語彙でないものが出題されている。 	☆☆ ・使いよう 分に活用
3						
4						
5						



<u>線なぞり・視覚運動系の学習に活用</u>

	マプリタ	日的			使ってみて気づいたこと	
	7.7.74		() () () () () () () () () () () () () (良かった	困った	
1	ナゾルート	・書字に必要な線の動 きを体得する。	・国語の時間⇒個別の課題の1つとして取り組む。 「時間で終了」か「数で終了」かは、子どもに合わせ て。	 ・意識してほしい部分に花や木標識などが表示され、とらえやすかった。 ・正しくなぞると乗り物が動くことが、動機づけになった。 ・間違うとすぐに音でわかるので、気を付けながら繰り返しやすかった。 ・多様な線が用意されていて、書字につながりやすいと感じた。 	 「次回は続きから」ということができるとありがたい。 ・出で来る線の組わせを選べると学習しやすいと感じた。 	☆☆☆ ・めちゃ ppだと
2	Touch Touch タッチタッチ	・必要な情報を選び出し て反応する練習。 ・眼球運動をスムーズ に。	・休み時間⇒数人でタイムを競うような取り組み方をした。 ・朝自習の取り出し⇒個別でビジョントレーニングを受 けている子の課題の1つとして取り組んだ。	 ・ゲーム性が高く、子ども達が意欲的に取り組んだ。 ・繰り返すことを嫌がらずに取り組めた。 ・何人かでiPadをかこんでもりあがった。 	 ・パネルの数がもう少し選べると、負荷がかえやすいと感じた。 ・パネルの設定ができると、例えば一日の流れのイラストを順番にとか、漢字とか、いろいろな問題ができて面白いと思った。 	☆☆☆ ・子ども わけで しめた。
3	ねこまるLite	・刺激に反応して、指先 で操作をする練習。	2学期以降活用の予定 ・休み時間⇒数人で一緒に遊ぶツールとして。 ・朝自習の取り出し⇒個別でビジョントレーニングを受 けている子の課題の1つとして。			
4	FormeCratis	・形のマッチング。	・個別の課題の一つとして取り組んだ。	・操作がとても優しく、困難の大きい 子でも課題として成立した。	・簡単な分だけ単調で、すぐ にあきてしまった。	☆ •ドラッ [.] あまり約 た。
5	Logic Lite	・色のマッチング	・個別の課題の一つとして取り組んだ。	・操作がとても優しく、困難の大きい 子でも課題として成立した。 ・英語で色の名前を言ってくれるの で、高学年の子も楽しんでつかえた。	・簡単な分だけ単調で、すぐ にあきてしまった。	**

その他
☆☆ めちゃよくできているa 思う。105円は安い!
。 ら達もいつもやりたがる はないが、始めると楽
グの練習にはなるが、 続けては使えなかっ

線なぞり・視覚運動系の学習に活用

	マプリタ	日的	唐 八士		使ってみて気づいたこと	
	ノノリ石	日 印 7	使い方	良かった	困った	
	ດ Lite ອັນວLite	・視覚探査の練習。	・個別の課題の一つとして取り組んだ。		・指で迷路をたどろうとする と、指が邪魔になってわから なくなる。 ・無料版は3枚しかなく、不器 用な子には難しく、得意な子 にはものたりない。	☆
	7 7775 !	・視覚探査の練習。	・個別の課題の一つとして取り組んだ。	・iPadを傾けて迷路をたどっていく方 法は、子どもが楽しめた。 ・ゴールするとトイレが出てくるのもう けていた。	・迷路のバリエーションが少な いので、すぐにあきてしまっ た。	☆☆
{	B PanicNuLite	・必要な情報を選び出し て反応する練習。 ・眼球運動と反応をス ムーズに。	・休み時間⇒数人でスコアを競うような取り組み方をし た。	・ゲーム性が高く、子ども達が意欲的 に取り組んだ。 ・繰り返すことを嫌がらずに取り組め た。 ・途中で出題の仕方に変化が付けて あり、楽しめた。 ・パンパンという音が、リズミカルで楽 しい。	・早く反応しないといけないの で、苦手な子の練習にはむか ないかも。 ・おもしろいのでスピードが調 整できるとありがたい。	☆☆☆ •かなり
ę	Touch	・記憶して反応する練習	・休み時間に。遊びの中で。	・スピードが速く戸惑うが、慣れると集 中する練習になる感じもした。	 ・早く反応しないといけないので、苦手な子の練習にはむかないかも。 ・おもしろいのでスピードが調整できるとありがたい。 ・数字だけでなく、漢字とか画像とかでもできるとおもしろいかも。 	☆☆ •数字/
1(ר ביפרב ביפיד	・細部を見比べる練習	・休み時間に。遊びの中で。	・絵がかわいい。 ・ルールがわかりやすい。	・最初に同じカテゴリーの別 の絵が3つ出てくるのに戸惑 う。 ・次に選ぶ絵と類似の3つが 出るが、最初のが出た時点で 上と比べて反応してしまう。 ・慣れてくると大丈夫だが、上 の3つが邪魔に感じることが 多かった。テンポも悪くなる。	☆ ・あまり



<u>漢字の学習に活用</u>

	マプリタ	日的	(市いち)		使ってみて気づいたこと	
	アプリ石	日町	使い方	良かった	困った	
1	大辞林	・漢字や読み方を自分 で調べきる。 ・自分で調べられる見 通しが持てることで、漢 字を使うことへの意欲 づけにする。	 ○漢字学習の場面で ・間違えた時や分からない時、手書き機能を使って調べる。 ○作文、日記指導、日常の中での書く活動の場面で。 ・漢字の間違いや漢字になっていない言葉を直す際に使う。 ・直すところに線を引き、iPadと一緒に渡して自分で直す。 	 ・自分の力で調べきることができるので、苦手意識の強い子も意欲的に取り組めた。 ・何度も調べた漢字については、これまで赤ペンで直してもなかなか定着しなかったものについても覚えて使える姿が見られた。 ・書き順が何年も定着しない 	 ・大人用のため、語彙が多す ぎて、同音異義語の多い言葉 は調べにくかった。 ・「食べる」は出るが「食べた」 だと出ないなど、口語で調べ ようとすると難しいことがあっ た。 ・明朝体で、細部が取りにくい ことがある。 	☆☆☆☆ ・とても有 ・将来的I あり、どん ・iPodで で使える
2	筆 順辞典 筆順辞典	 ・正しい書き順や形を確認する。 ・自分で調べられる見通しが持てることで、漢字を使うことへの意欲づけにする。 	 ○漢字学習の場面で ・新出漢字の書き順を確認。 ○作文、日記指導、日常の中での書く活動の場面で。 ・「大辞林」でうまく表示されない時、書き順が違うかもしれない場合にこれで確認。 	・次の画の色が変わるので、 わかりやすい。 ・表示が大きく、とらえやす い。	 ・困ることではないが、なぞる際に音が出るともっといいと思った。 例えば・・・ 縦と横では音質を変えてあったり、長さで音の長さが決まったり、はね・はらいで音が変わったりしていると、形や構成がとらえやすいと思った。 	☆☆☆☆ •iPadの とても使い
3	漢字Check	・漢字を自分で調べき る。 ・自分で調べられる見 通しが持てることで、漢 字を使うことへの意欲 づけにする。	○漢字学習の場面で ・間違えた時や分からない時、手書き機能を使って調べる。 ○作文、日記指導、日常の中での書く活動の場面で。 ・漢字の間違いや漢字になっていない言葉を直す際に使う。 ・直すところに線を引き、iPadと一緒に渡して自分で直す。	・無料で使える。	・手書き入力ができない。 ・携帯電話のパット入力の み。	☆ 他のappフ
4	DekaMoji	 ・漢字を自分で調べきる。 ・自分で調べられる見通しが持てることで、漢字を使うことへの意欲づけにする。 	○漢字学習の場面で ・間違えた時や分からない時、手書き機能を使って調べる。 ○作文、日記指導、日常の中での書く活動の場面で。 ・漢字の間違いや漢字になっていない言葉を直す際に使う。 ・直すところに線を引き、iPadと一緒に渡して自分で直す。	・無料で使える。 ・検索した言葉が1つの画面 で表示される。 ・背景色と文字色が指定でき る。	・手書き入力ができない。 ・フォントがきつめの明朝	☆ 他のapp;
5	もじバ小1漢	・漢字の読みの習得の 課題として。	○漢字学習の場面で ・個別課題の一つとして。 ○休み時間に ・友達とゲーム対決をする。	 ・読みを「選ぶ」ことで答えるシステムなので、ヒントがある。 ・わからない時は「こたえをみる」ボタンがある。 ・対戦ゲームも、1つのiPadでできるので、友達と楽しめる。 	・問題の漢字が、問題文と同 じ大きさの文字で表示される ため、注目しにくい。	☆☆☆ ・漢字の [,] た。



漢字の学習に活用

マプリタ	日約	はい士	使ってみて気づいたこ		こと	
アノリ名	日町	1度い方	良かった	困った		
7notes	 ・文中の言葉から漢字 を調べる。 ・漢字やカタカナを自分 で調べたり直したりしな がら文章を書く 	○漢字学習の場面で ・辞典qppでは難しい、文章中の熟語の変換に活用する。 ○作文指導の場面で ・手書きで文章を書いたり、それを直したりする際に活用す る。	・2学期活用の予定			
2 Voice4u日本	・漢字を意味と一緒に 覚えていくため、「たん ぽぽ辞典」を作成する。	 ○漢字学習の場面で ・漢字を学習したらその意味にそった写真を撮影し、声も吹き込んで辞典を作っていく。 ・作った辞典を、学習の中で活用することで、漢字の意味と使い方の定着につなげる。 	・2学期活用の予定			
3 Kiekeboe	・漢字の部分を見て全体の文字を予想することで、漢字の構成の捉えを高める。	〇漢字学習の場面で ・個別課題の一つとして。	・2学期活用したい! ・こすった部分だけが見えると いうこのappの特性を生かし て、漢字を表示させて使いた い。	・英語のサイトなので、どう やってデータを入れていいの かが、まだわからない。		
4 Card Decks	・漢字と読み方の単語 帳を作って、練習に活 用。	〇漢字学習の場面で ・個別課題の一つとして。	・2学期活用の予定 ・データを簡単に入れられる ので、作成が容易。 ・バックや文字の色も簡単に 変えられて、使いやすい。	・横書きのみで縦書きのカー ドができない。 ・テキストだけで画像が使え ない。		
5	・漢字の部分を見て全体の文字を予想することで、漢字の構成の捉えを高める。	○漢字学習の場面で ・個別課題の一つとして。 ・画面を白くしておいて、触って部分を表示させて漢字を予 想する。	・2学期活用したい! ・こすった部分だけが見えると いうこのappの特性を生かし て、漢字を表示させて使いた い。			



作文の学習に活用

	マプロタ	日約	(市い士)		使ってみて気づいたこと	
	アノリ石	日町	便い方	良かった	困った	
1	音声入力 音声入力くん	・音声入力を活用するこ とで、表記の間違いを 減らしていく。 ・正しい表記を確認しな がら書くことを繰り返す 中で、定着につなげる。	〇作文、日記、日常の文章を書く場面で ・音声入力をしてテキストを表示させることで、正しい表記を 確認しながら書く。	・手軽に使える。 ・操作も容易。 ・無料で使える。	・変換の精度が低く、なかな か正しく変換されない。	☆☆かなか いかなか がなか かがし ・2学の方 が
2	C DRAGON Dictation	・音声入力を活用するこ とで、表記の間違いを 減らしていく。 ・正しい表記を確認しな がら書くことを繰り返す 中で、定着につなげる。	〇作文、日記、日常の文章を書く場面で ・音声入力をしてテキストを表示させることで、正しい表記を 確認しながら書く。		・使いにくかった。	☆ ・登録のI
3	音声認識Mail	・音声入力を活用するこ とで、表記の間違いを 減らしていく。 ・正しい表記を確認しな がら書くことを繰り返す 中で、定着につなげる。	〇作文、日記、日常の文章を書く場面で ・音声入力をしてテキストを表示させることで、正しい表記を 確認しながら書く。	2学期からの活用を予定 ・操作が容易。 ・比較的変換の精度が高いと感じた。 		
4	縦 書 き 年 縦 書 き メモ	・音声入力したものを縦 書きで表示させること で、作文用紙や縦書き の用紙に書く際のお手 本にする。	〇作文、日記、日常の文章を書く場面で ・縦書きの用紙を使う場合、お手本も縦書きにして、確認し ながら書く。	・文字数が指定できる。 ・操作が簡単。	・音声入力を直にはできない ので、手間がかかる。	☆☆ ・子どもた は難しい
5	Bukurou	・音声入力したものを縦 書きで表示させること で、作文用紙や縦書き の用紙に書く際のお手 本にする。	〇作文、日記、日常の文章を書く場面で ・縦書きの用紙を使う場合、お手本も縦書きにして、確認し ながら書く。		・登録、ログインして使う。でき たものは公開というのでやめ た。	☆ ・登録の

その他
か目的にぴったりとは った。使いやすいが 気、結局直す手間が るのにはいいかも。 からは「音声認識メー を使う予定。
段階で挫折した。
が1人で使い切るの かもしれない。
段階で挫折した。

作文の学習に活用

	アプリタ	マプリ名 目的 目的 使い方		使ってみて気づいたこと				
	ノノソロ	עם <u>ה</u>	(広い)	良かった	困った			
1	SimpleMind+	・構想をメモし、考えを 整理するのに活用。	・作文の構想メモとして、とにかく思いついたことを書き込ん でいき、それをもとに作文を書く。 ・あらかじめ「はじめに」「次に」「それから」「おわりに」といっ たワードを入れたシートを用意し、時系列で思い出しながら メモを作成していく。	 単語でつないでいけるので、 なかなか考えをまとめにくい 子も、次々言葉が出ていた。 ・紙に書いていたときはなか なか引き出せなかった意欲が 見られた。 ・並べ替えたりつなぎ直したり して、考えることができた。 	・1つのトピックを動かそうとす ると下の紙まで動いてしまっ たり、つなげたり並べ替えたり するときに反応が良すぎて思 うように動かせないことがあっ た。	☆☆☆☆ ・かなり仮 ・活用をす		
2	7notes	 ・文中の言葉から漢字 を調べる。 ・漢字やカタカナを自分 で調べたり直したりしな がら文章を書く 	○漢字学習の場面で ・辞典qppでは難しい、文章中の熟語の変換に活用する。 ○作文指導の場面で ・手書きで文章を書いたり、それを直したりする際に活用す る。	 ・辞書appでは調べられない、「食べました」などの文中の言い方そのままで調べられる。 ・中の辞書機能では、1文字ずつに候補が上がるので、字が整わない子も調べやすい。 ・手書きのままも既成のフォントへの変換も簡単に選択でき 	・辞書機能の部分のみのもの があるといいと思った。	☆☆☆☆ ・かなり値 ・活用をす		
3	ClipCM	・イメージを画像と言葉 で伝えるのに活用。	〇作文指導の場面で ・4枚の画像を使ってオリジナルのイメージクリップを作る。	・作業がシンプルでわかりや すい。 ・とにかく「まずやってみよう」 が可能。 ・音も入れられて、15秒・30 秒という枠で仕上がるのも魅 力。	・保存したものをユーチューブ にアップする以外で書きだし たい。	☆☆☆☆ ・おもしろ		
4								
5								



	マプリタ	日的	使ってみて気づいたこと		使ってみて気づいたこと		
	7.7.9日	□ µ J		良かった	困った	その他	
1	モジルート	・数字の練習	〇算数のじかん ・個別の課題として活用。	 ・書き順そってなぞりやすいように、乗り物が出てくる。 ・曲がるところ等、ポイントになる部分にはガイドがある。 ・きちんとなぞり終わると、乗り物が動いてくれて、達成感がある。 ・書き終わると数字に変身し、数詞が音声化される。 	・10までなので、20までぐら いあると嬉しい。	☆☆☆☆ ・かなり喜んで取り組めた。 ・繰り返しの練習にも活用で きた。	
2	201 201 201 ドラキッズ	・5までの数を数える練 習。	〇算数のじかん ・個別の課題として活用。	・動画がきれい。 ・触れば数字がついて数えて くれる。	 ・もっとたくさんの数を数える バージョンもほしい。 ・正解後の動画の確認や声の 評価に時間がかかり、次々や りたいときはいらいらする。 	☆ ・あまりウチの子達では使え なかった。	
3	8 7 9 10 11 123456789	・数の系列を意識づけ る。	〇算数のじかん ・個別の課題として活用。 〇休み時間 ・友達と一緒に取り組む遊びの中で。	・数字を順にタッチしていくと 絵が浮かび上がるのが楽し い。 ・数字を順にさわるだけで、そ の間の線は自動的に引かれ るので負荷が少ない。	 ・フランスのappのようで、フランス語で数が読みあげられる。面白がる子もいたが、せっかくなので日本語のものがあるといいなと思った。 ・かなり入り組んだものもあり、子どもによっては1人では難しく、友達と一緒に探した。 	☆☆☆ ・わりと楽しんで取り組める。	
4	お絵描…ッド	・文章題の意味理解に 活用	 ○算数のじかん ・文章題の場面理解に活用。 ・子どもにとって見えやすい背景を選択し、そこにスタンプツールを利用し「黄色い花が3本」「赤い花が2本」というような問題に合わせた 画面を作る。「合わせて」でまわりをペンツールで囲い、問題の場面 理解につなげる。 	・スタンプで簡単に場面が作 れ、スタンプした後にも動か せるので、足し算に引き算に も活用できた。	・算数に使うには、機能が多 すぎる。 ・スタンプの語彙に算数でよく 使うものが入っていると使い やすいのにと思った。	☆☆☆☆ ・目的外使用なのでしょうがな いかもしれないが、機能とスタ ンプをしぼったものができる と、かなり使えるのにと思っ た。	
5	声算	・暗算の練習に活用する	〇算数のじかん ・個別の課題として活用。 〇休み時間 ・友達と一緒に取り組む遊びの中で。	・暗算の答えを声に出すとい うのは、いい練習法だと感じ た。	・とにかく音声認識の精度が 低い。 ・正解を答えても反映されな い。	 ☆ ・精度が上がれば使いたいが、現状では使えない。 ・声でというのは面白いと思うし、リズムよく問題が出てくるので、子どもによってはとても楽しめそうなのだが・・・ 	

	アプリタ	日的		使ってみて気づいたこと		使ってみて気づいたこと		こと	
	7794	□ µ J		良かった	困った	その他			
1	5 + 4 Math Drills Lite	・筆算の習熟	〇算数のじかん ・個別の課題として活用。 ・ドリルとして利用。	 ・ヒントが多様に用意してあり、解決の手立てが持てる。 ・個人の成績の記録ができる(フルバージョン) ・設定で難易度が調整できる。 		☆☆☆☆ ・ドリルとして有効。 ・			
2	● 10,000 ● 10,000 ● 10,000 ● 1000 ● 1000 ● 1000 ● 1000 ● 1000 ● 1000 ● 1000 ● 1000 ● 1000 ● 10,000 ●	・お金の計算で答え合 わせに利用	〇算数や販売活動時 ・お金を数えた後、答え合わせに利用。	・金種と枚数を入れるだけで 答えが出て簡単に使えた。	・簡単すぎて、「50円が2枚で 100円だから」といった思考 過程にはアクセスできない。	☆☆ ・答え合わせが自分でできる のはいいと思った。			
3	うさマス算数	・暗算の習熟	〇算数のじかん ・個別の課題として活用。 ・ドリルとして利用。	・100マス計算だが、正解す れば次に進めるので、間違え にすぐ気づける。 ・100マスにありがちな、終 わってから丸付けにとても時 間がかかるということはない。 ・加減乗除が選べる。	・100マスは、やはり問題量 が多い。同じシステムで20マ スとか30マスとか選べるとい い。	☆☆☆ ・ドリルとして有効。 ・			
4	九 九 かけ算ング	・九九の習熟	〇算数のじかん ・個別の課題として活用。 ・ドリルとして利用。	・答えを2択から選ぶので、負 担が少ない。 ・問題を読み上げてくれる。	 ・読みあげの声が少し不自然。 ・前のレベルに戻って練習しようと思っても戻り方がわからなかった。 	☆☆☆ ・ドリルとして有効。 ・			
5	かけ算九九	・九九の習熟	〇算数のじかん ・個別の課題として活用。 ・ドリルとして利用。	・3択から答えを選ぶので、負 担が少ない。 ・画面がシンプルで見やす い。 ・間違うと正解の式と答えと唱 え方が表示される。	・9の段全てからランダムに出 題されるので、習得途中だと 使いづらい。	☆☆☆ ・ドリルとして有効。 ・			

	アプリタ	日的		使ってみて気づいたこと			使ってみて気づいたこと		使ってみて気づいたこと	使ってみて気づいたこと		
	7,7,9,1	日町	受い方	良かった	困った	その他						
1		・九九の習熟	〇算数のじかん ・個別の課題として活用。 ・ドリルとして利用。	 ・9択から選ぶので、負担が 少ない。 ・「教えて」ボタンがあるので、 わからないものがあってもや りきれる。 ・正解したボードは色が変わ るので、選択する母数がだん だん減っていき、取り組み易く なる。 	・正解しても間違えても、音が 出ないのはさびしい。	☆☆☆ ・ドリルとして有効。 ・						
2		・九九の習熟	〇算数のじかん ・個別の課題として活用。 ・ドリルとして利用。	・4択から選ぶので、負担が少ない。 ・練習する段が選べる。 ・8秒以内に応えるようになっている。 ・間違えると、正解が表示される。 ・リズムよく練習できる。	・問題を読み上げてくれるとい いと感じた。	☆☆☆ ・ドリルとして有効。 ・						
3	3.6-9.0.0	・九九の習熟	〇算数のじかん ・個別の課題として活用。 ・ドリルとして利用。	・九九の歌や九九の表があ る。	・九九ゲームでは、お皿に ケーキが3個のっているのに 「8」の箱に入れないといけな いなど、ちょっと混乱する提示 があった。	☆ ・あまり使えなかった ・						
4		・九九の習熟	〇算数のじかん ・個別の課題として活用。 ・ドリルとして利用。	 一定時間でどれだけ問題が 解けるかに挑戦できる。 選択式だが、かなり選択肢 が多いので正確に覚えている ことが求められる。 次の問題がスタンバイしてい るのが見えるので、早い子は そこを見ながら次の問題を解 いていた 	・習得途中の子には、少し難 しいと思った。	☆☆☆☆ ・ドリルとして有効。 ・得意な子が、より力をつける のによかった。						
5		・時計の読み方の習熟	〇算数のじかん ・個別の課題として活用。 ・ドリルとして利用。	・針の場所がどこかによって 練習ステージができているの で、練習しやすい。		☆☆☆☆ ・ドリルとして有効。						

アプリタ	日的	(市い方)			
7.774			良かった	<u>困った</u>	その他
1	・時計の読み方の習熟	○算数のじかん ・時間の課題の答え合わせに利用。 ○日々の中で ・「今何時?」と言う時に調べるツールとして。	 ・梁を合わせれば読みあげてくれるので、わかりやすい。 ・読みあげるだけでなくデジタル表示もあり、目でも確認できる。 		☆☆ ・答え合わせにはいい。
2	・時間の学習に活用。	〇算数のじかん ・個別の課題として活用。 ・ドリルとして利用。	・「何時何分」だけでなく、「1 時間前」「1時間後」など、時 間の課題にも取り組める。	・動物の顔が強すぎて、混乱 する子がいた。 ・問題文の表記が、低学年の 子には難しかった。	☆ ・面白いと思うが、なかなか使 えなかった。
3					
4					
5					

その他の教科学習に活用

		マプリタ	日的	(市いち)		使ってみて気づいたこと		
l		7,7,94			良かった	困った		
	1	Map Puzzle Japan PuzzleJapan	・県と県庁所在地の名 前と位置を覚える。	〇休み時間に ・友達と一緒に取り組む。	 ・マッチングさせると、県名と県庁所在地名が出て確認できる。 ・県の形の特徴を見ながら探すことができる。 ・その県が日本地図のどのあたりに位置するのかを意識づけることができる。 	・県の名前ぐらいは音で返る といいなあと思った。	☆☆☆☆ ・ドリルと ・友達と「	
	2	iMapPaint	・県の名前と位置を覚 える。	〇休み時間に ・友達と一緒に取り組む。 ・地方ごとに色分けしたり、問題を出し合って色をつけたりし てく。	・白地図に簡単に色付けがで きる。 ・拡大すると県名が出てくる。 ・県に色付けすると島にも同じ 色がつくので、「この島はこの 県なんだな」とわかる。	・色をつけるだけでなく、メモ が書き込めるといいと思っ た。	☆☆ ・なかな 難しい。	
	3	ローマ字ロボ	ローマ字の習熟	〇国語の時間に ・個別の課題の一つとして取り組む。 ・ローマ字のリングを回していき、課題の言葉をつくる。	・母音と子音を選んでいき言 葉を作る練習になる。 ・リングの並び方が決まって いるので、探す活動を通じて アルファベットの順番を意識 づけられる。	・リングに1列になっているの で、探すのに時間がかかる。 ・母音と子音の意識が育ちに くい。	☆☆ ・なかなź 難しい。	
	4	Hiragana	ローマ字の習熟	〇国語の時間に ・個別の課題の一つとして取り組む。 ・ひらがなの神経衰弱に取り組み、カードがとれたらそのひ らがなの音を示すローマ字を、3択から選ぶ。	・ゲーム性があり、楽しんで取 り組めた。 ・外国の人がひらがなを学ぶ ときのためのappなので、わ かりやすかった。	・単音のみ。 ・母音と子音の意識が持ちに くい。	☆☆ ・くり返し た。 ・友達と「	
	5	ABC	大文字の習得 簡単な英語表記に触れ る	〇休み時間に ・大文字の書き方の練習。 ・聞いたアルファベッドを選択していき、単語を作る。	・書き順が順に表示され、音 のレスが常に返る状態で練習 できる。 ・アルファベットの名前と表記 がわかれば、音を手掛かりに 選択して単語が作れる。	・出てくる単語について、問題 ステージだけでなく確認ス テージのようなものがあれば いいと思った。	☆☆☆ •友達と「	

その他
、 :して有効。 フイワイ取り組める。
かくり返しての使用は
かくり返しての使用は
ての使用は難しかっ フイワイ取り組める。
フイワイ取り組める。

その他の教科学習に活用

ſ		マプリタ	日的		使ってみて気づいたこと			
L		アノリ石		(皮い力	良かった	困った		
	1	スマイ語1)	英語の聞き取りと語彙 の習得	〇休み時間に ・友達と遊びの中で。 ・聞こえてきた単語の示すボックスを水鉄砲で打つ。コン ピューターとの対戦形式。	・練習ステージで色の名前は 確認できる。 ・聞いて2択から絵を絵らぶ ので、わからなくても楽しく取 り組めた。	・練習ステージが色だけ。 ・選択してから答えが出るま でのアニメーションが長く、 次々やりたい子はいらいらし てしまう。	☆☆☆ •友達と [」]	
	2	がす パトル KanaBattle	ローマ字の習熟	〇国語の時間に ・個別の課題の一つとして取り組む。 ・ローマ字とひらがな、ローマ字とカタカナのマッチングに取り組む。	・示されたマスの中でペアを 探していくので、やり方がわ かりやすかった。	・音がないのがさびしい。 ・単音のみ。 ・ヰゐといった表記もあって混 乱した。	☆ あまりくり かった。	
	3							
	4							
	5							

その他
フイワイ取り組める。
り返してやろうとしな

ト	1/	_	`,	ゲ	系
				/	

Γ		アプリタ	日的			使ってみて気づい <u>た</u> こと	
L		1770	גט ם	医いり	良かった	困った	
	1	ポケTAP?	・リズムに合わせて反 応する。	〇休み時間に ・友達と遊びの中で。 ・リズムに合わせてボールにタッチする。	 ・大好きなポケモンのゲーム なので、喜んで取り組んだ。 ・ボールにタッチするだけなの に結構難しく、繰り返し取り組 んだ。 		☆☆☆☆ ・友達と「 ・単純だ」 る楽しさ
	2	(太鼓の達人+	・リズムに合わせて反 応する。	〇休み時間に ・友達と遊びの中で。 ・指示に従って画面の太鼓をたたく。	・有名なゲームなので、どの 子もやり方を知っていた。 ・iPadを囲んでアドバイスをし あいながらー緒に遊べた。	・無料版なので、子どもの好 きな曲はあまりなかった。 ・クラッシックは長いと感じて 途中でやる手しまう子もいた。	☆☆☆ ・友達と「
	3	iDØB	・3Dの画面の中で、積 み木の操作を楽しむ	〇休み時間に ・友達と遊びの中で。 ・積み木を積んだりぶつけたりする。3Dで目線の視点も変え られる。 ・二人でかわりばんこに積み木を積んでいった。	 ・不思議な動きをするので、 面白がって取り組んだ。 ・積み木を思うように積むことがけっこう難しく、悪戦苦闘していた。 ・思わぬ動きになったりするのが楽しい様子だった。 ・ぶつけるのを楽しむ子もいた。 	・「こうしたい」という気持ちが 強くなるとイライラする子もい た。	☆ •なかな;
	4	じゃんけids	・じゃんけんの勝ち負け がわかる。	〇休み時間に ・友達と遊びの中で。 ・iPadとじゃんけんで対決する。負けたら交代。3回連続で 勝ったら勝ち抜けと決めて取り組んだ。	・じゃんけんのルールがまだ 定着していない子も「きみの まけ」「きみのかち」と表示さ れるので、一緒に遊べた。	・音がないのがさびしい。	☆☆ ・友達と「 ・わりとす た。
	5	数さがしLite	・背景や色、大きさなど に惑わされず、数字を 見つけ出す。	〇休み時間に ・友達と遊びの中で。 ・同じ画面を覗き込んで、どこに数字があるかをみんなで探 した。	 ・簡単に見つかるものから難しいものまであるので、色々な子が一緒に遊べた。 ・1つ見付けたら交代とルールを決めておくことで、同じ子ばかりが見つけるということも避けられた。 	・子どもによっては1回やった ステージは覚えてしまうことも あった。もっとたくさんの画面 があったり、自分でどこに隠 すかを選べたりすると面白い と思った。	☆☆☆ •友達と「

その他
、 フイワイ取り組めた。 が繰り返し取り組め があった。
ワイワイ取り組めた。
か活用できなかった。
フイワイ取り組めた。 「ぐに飽きてしまっ
フイワイ取り組めた。

	レーノンネ				使ってみて気づいたこと
	アプリ名	目的	使い方	良かった	
1					
2	,				
3	5				
4					
F					
Ű					



お絵描き・製作の学習に活用

	マプロタ	日的	(市い古)		使ってみて気づいたこと	
	ノノリコ			良かった	困った	
1	ビンドン 音DEぬりえ	お絵描きを楽しむ	〇休み時間に ・絵を描いて楽しむ	・色ごとに違う音が出て、楽しめた。 ・丸や四角のスタンプも独自の音があり、色と形が組み合わさった音になっていた。 ・形がうまく書けない子も、描く行為自体を楽しめた。	・線画だけなので、塗りつぶし の機能もあるといいと思った。	☆☆☆ ・誰でもź
2	動物ぬりえ1Lt	塗り絵を楽しむ	〇休み時間に ・塗り絵を楽しむ	・はみ出しても、アウトライン は見えるようになっているの で、不器用な子も楽しめた。	・線画だけなので、塗りつぶし の機能もあるといいと思った。 ・無料版なので数が少なかっ た。	☆☆ •何度もI
;	空想どうぶつ	塗り絵を楽しむ	〇休み時間に ・塗り絵を楽しむ	・ぬったものを「できあがり」で 登録すると、動いたりアルバ ムに保存できたりする。	・無料版なので、1つしかテン プレートがなかった。	☆☆ •何度もI
4	Color Stamps	お絵描きを楽しむ	〇休み時間に ・絵を描いて楽しむ	 ・20種類のスタンプと12種類 の色のシンプルなつくりなの で、誰でも楽しめた。 ・スタンプを連続して押すとグ ラデーションがかかるのも、楽 しかった。 ・形が書けない子達も、スタン プなので楽しめた。 		☆☆☆ •誰でもź
ţ	あくお絵かき	お絵描きを楽しむ	〇休み時間に ・絵を描いて楽しむ	 ・触るとそこに謎の虫が表れ て動きただすので、誰もが夢 中になった。 ・シンプルなので、誰でも楽し めた。 ・触り方を変えていろんな虫を 出して楽しんでいた。 		☆☆☆☆ ・かなり当

その他
が楽しめた。
よ取り組めなかった。
よ取り組めなかった。
が楽しめた。
r☆ 楽しめる!!

お絵描き・製作の学習に活用

	アプロタ	日的	(古い古) (古い古)		使ってみて気づいたこと	
	アプリ石	日印	使い方	良かった	困った	
6	アクアビーズ	お絵描きを楽しむ	〇休み時間に ・アクアビーズのシステムで、絵を描いて楽しむ。 ・テンプレートの上に置いていったり、自分で図案を作ったり する。 〇図工の時間に ・自分で作ったアクアビーズの図案をもとに、本物のアクア ビーズを作る。	 ・不器用で実際のビーズの操作がうまくできない子も、楽しむことができた。 ・オリジナルも簡単に作れた。 ・「水を最後にかける」というシステムも一緒だったので、実際の作業の見通しにもつながった。 		☆☆☆☆ •誰でもź
7	フォトぬりえ	お絵描きを楽しむ	2学期に活用の予定 〇図エの時間に ・写真を下敷きにして色を付けていくことで、形の取りにくい 子にも絵を描きやすくする。			
8	HelloCPencil	お絵描きを楽しむ	2学期に活用の予定 〇図エの時間に ・ペイントソフトとして使用。			
9	HelloCrayons	お絵描きを楽しむ	2学期に活用の予定 〇図エの時間に ・ペイントソフトとして使用。			
10	Drawing	お絵描きを楽しむ	○図工の時間に ・簡単な絵の書き方をお手本を見ながら練習する。	・上のお手本を見ながら書い ていける。 ・作業が分かれていて、でき たらとぎのステップへ進める。	・動画でなく静止画なので、 パッと次の作業が示されると 「そこにどう至ったのか」がわ からない子がいる。 ・こういう手立てが必要な子に は、そうした途中の動きもほし い。	☆ •そんな



お絵描き・製作の学習に活用

		マプロタ	日的	(市)方		使ってみて気づいたこと	
L		7774	עם <u>ה</u>	医心力	良かった	困った	
	11	おえかキロク	お絵描きを楽しむ	〇休み時間に ・絵を描いて楽しむ。 ・動画で記録し、再生して楽しむ。	 ・シンプルな操作。 ・動画を「しまう」で保存できる。 ・描いている過程も見れるので、意欲が継続した。 	 ・楽しくてたくさん保存したら、 メモリ不足で落ちてしまう。 ・動画を外部で保存できない。 ・再生に1停止があると、お絵描きのお手本としても使えそう。 	☆☆☆☆ ・かなり4 ・大好きた
	12	お絵描…ッド	お絵描きを楽しむ	〇休み時間に ・絵を描いて楽しむ。 〇クラブ活動で ・共同制作を楽しむ。	 ・多機能なので、いろいろ試し て楽しんでいた。 ・いつもならかかわりが持ちに くい子も、スタンプ機能などを 使い製作に参加できた。 		☆☆☆☆ •みんな ⁻
	13	SuisaiForANA	お絵描きを楽しむ	〇休み時間に ・絵を描いて楽しむ。	・かなり多機能で、細かく設定 して描ける。	・使いこなすのは結構難し い。	☆☆ ・好きで行 p
	14	電車が動く!	お絵描きを楽しむ	〇休み時間に ・絵を描いて楽しむ	・触るとそこに線路が表れて 電車が動きただすので、車好 きの子にいい。 ・シンプルで説明が要らない。		☆☆☆☆ •かなり§
	15	レインボー	お絵描きを楽しむ	〇休み時間に ・絵を描いて楽しむ	 ・色ごとに違う音が出て、楽しめた。 ・丸や四角のスタンプも独自の音があり、色と形が組み合わさった音になっていた。 ・形がうまく書けない子も、描く行為自体を楽しめる。 ・スタンプは少ないが面白い。 	・線画だけなので、塗りつぶし の機能もあるといいと思った。	☆☆☆☆ ・楽しい。

その他
☆ 色々なことに使える。 なapp
、 でわいわい楽しめる。
得意な子にはいいap
☆☆ 楽しめる!!
ζ.

<u>アルバム・記録の学習に活用</u>

	マプリタ	日的	(市))古		使ってみて気づいたこと	
	7.754	日的		良かった	困った	
1	瞬間日記	・簡単にメモや記録を取 る。	・日記代わりに使う。	・細かく設定できるのはよかった。 ・音声の記録もとれて、カレン ダーの中に取り込めるので取り出しやすい。	・手書き入力ができないの で、パットを使っての入力は 時間がかかってしまい、続か なかった。	☆☆ ・もっと値 しれない いない。
2	Hitsudan Patto	・書いてコミュニケーショ ンをとるのに使用。	〇休み時間に ・クイズを出して答えを書いたり、順番に描いていって絵を 作ったりした。	・相手に自分の書いたものが 表示されるのが面白くて、意 欲が続いた。	・狭くて、すぐにいっぱいに なってしまった。	☆☆ ・もっと使 しれない いない。
3	NatsNote	・簡単に手書きでメモや 記録を取る。	・2学期活用の予定 〇簡単な感想や掲示物への表示を作る際に使用 ・手書きがそのままメモされるが、行の幅が決まっているの で、ある程度大きさのそろった文字になることが予想される ので、手書きでつくりたい感想カードなどで使いたい。			
4	黒板	・メモボードとして活用。	O授業場面で ・ヒントを書いたり、わからない漢字を教えたりする際に使 用。	・バックが暗い色なので、線が 見えやすかった。 ・色を変えるのが容易で、示し やすい。	・複数の子がいるとき、紙のメ モならそのままおいていけば いいが、iPadだと次の子でも 使いたいのでそれができなか つた。	☆☆☆ ・もっと使 しれない いない。
5	iBooks					

その他
しいようがあったかも が、まだ使いきれて
いようがあったかも が、まだ使いきれて
いようがあったかも が、まだ使いきれて

アルバム・記録の学習に活用

Γ		アプロタ	日的	庙いち		使ってみて気づいたこと	
L		ノンツロ	עם <u>ה</u>	(反じ))	良かった	困った	L
	6	QuickVoice	・簡単に音声でメモや記 録を取る。	〇放送委員会で ・アナウンスの練習に使った。	・簡単に録音再生ができるの で、使いやすかった。		☆☆ ・もっと使 しれない いない。
	7	all-in×E	・簡単にメモや記録を取 る。	〇生活科で ・画像、声、文章でメモを取る。	・声のメモもとれるので、手軽 だった。	・iPadでは撮影ができないの で、あらかじめ撮影した画像 を入れておかねばならず、そ の場でささっとメモというわけ にいかなかった。	☆☆ ・もっと使 しれない: いない。
	8	ScrapBook	・画像やメモ、手書きな どを合わせてスクラップ を作る。	・2学期活用の予定 〇作文や日記指導の場面で ・画像の入った構想メモを作るのに使う。 ・自分紹介のスクラップ作りに使う。			
	4						
	5						

その他
吏いようがあったかも ヽが、まだ使いきれて
吏いようがあったかも ヽが、まだ使いきれて

コミュニケーションゲームとして活用

	マプロタ	目的	使い方	使ってみて気づいたこと			
	アノリ石			良かった	困った	その他	
1	Gard タッチカード	・appを友達と楽しむ	〇休み時間に ・友達と遊びの中で使用。 ・画面を触って音を出したり動かしたりして楽しむ。	・シンプルに楽しめるAppで、 色々な学年や発達の子達が ー緒に楽しめた。 ・「トイレ」や「ぶどう」の画面は 特にみんなのお気に入りで、 ゲラゲラ笑いながらみんなで 触って楽しんでいた。	・もっとカードが増えるといい。	☆☆☆☆☆ ・どの子もかなり楽しめる。	
2	Hyperue Lite	・appを友達と楽しむ	〇休み時間に ・友達と遊びの中で使用。 ・特殊車両を使っての救出ゲームや、ペイントステージで楽し む。	・ペイントステージで、水のボ タンに触ってから画面にさわ ると画面に水が入ったように なり、水音もするし触ったり揺 らしたりするとゆれる。それを 子ども達が見つけて、色々な 遊び方を編み出した。 ・救出ステージでは、高学年 の子がやり方を教えていた。		☆☆☆☆☆ ・どの子もかなり楽しめる。	
3	wt数JAPAN+	・appを友達と楽しむ	〇休み時間に ・友達と遊びの中で使用。 ・電車を使ってのすごろく。	・有名なゲームなので、やり方 を知っている子が多かった。 ・3人まで登録してすごろくが できる。 ・地名や日本地図における位 置関係などに意識がむいた。	・年数の設定もできるが、最 低が1年であり、なかなか途 中でやめにくかった。セーブし ておくことはできるが、1台に 1セーブなので他の子が使う 時にデータを消してしまうこと もあった。	☆☆☆☆ ・高学年を中心に楽しめる。	
4	ZOOKEEPER	・appを友達と楽しむ	〇休み時間に ・友達と遊びの中で使用。 ・同じ動物を3つ並べて消していくパズルゲーム	・シンプルなルールなので、す ぐに遊べた。 ・みんなでのぞいて「ここにあ るよ」と教え合う姿が見られ た。	・時間制限があり、難しい子も いた。	☆☆☆☆ ・高学年を中心に楽しめる。	
5	HyperHockey	・appを友達と楽しむ	〇休み時間に ・ハイパーホッケーのapp。 ・1人でも2人でもプレーできる。	・なじみのあるゲームで、すぐ に楽しめる。 ・対戦ができる。	・パックがゴールするとき以外 の音もほしい。壁に当たる感 じが、音がないと出ない。	☆☆ ・何度もしようとはしなかった。	

コミュニケーションゲームとして活用

	マプリタ		(古)(古)(古)(古)(古)(古)(古)(古)(古)(古)(古)(古)(古)(使ってみて気づいたこと		
	アンリ石	日山	使い力	良かった	困った	その他
	1 #`י/\`-₹ייב	・appを友達と楽しむ	〇休み時間に ・ブルートゥースの機能を使って、2人で2台を操作して遊ん だ。	・なじみのあるゲームで、すぐ に楽しめた。 ・協力し合ってステージを進め られる。 ・2人が同時に遊べる。	・画面にコントロールキーが出 るが、実際に凸凹があるわけ ではないので、少し操作がし ずらかった。	☆☆☆☆ ・かなり楽しめた。
	2					
	3					
	4					

生活支援として活用

	マプリタ	日的		使ってみて気づいたこと		
	アフリ石	日町	(次い)力	良かった	困った	
1	Lotus	・時間の見通しを持つ	○授業時間やご褒美活動の時に ・「あとどれだけの時間か」を視覚的に提示する際に使用。	・時間の目安をつけやすかった。 ・緑の部分がなくなることで、 「終わり」が受け入れやすかった。		☆☆☆☆
2	お出かけCS	・確認する際の手掛か りにする	・2学期以降の活用を予定 ・画像も言葉も登録できるチェックシートなので、帰りの準備 の際などに「何を確認するのか」をわかりやすく提示するの に使用したい。			
3						
4						
5						

