

# レッツ ラナップ!

Easy **learning app** for anyone, anytime, anywhere

だれでも、いつでも、どこでも使える! お手軽な学習アプリはいかがですか

Vol. 6 **その他アプリ 48** / 550  
理科/図工・脳トレ・レク・教室ツール...etc

2023. 1  
カネッチ

全教材 ワンタッチで起動!  
QRコード読み取りで起動!  
動画解説※つき!  
Note解説※つき!  
(※一部教材)

カネッチの  
学舎HP



WEB教材  
ラナップが550以上  
インストールなしで  
すぐに使える  
子どもから大人まで  
家でも教室でも...

**note**

※本資料は、データ（パワーポイント・PDF）でのみ提供しています。

## ★そもそもラナップってなんだろう？

ラーニング・アプリ（学習アプリ） **learning app** の略称です。

Easy **learning app** for **anyone**, **anytime**, **anywhere**

だれでも、いつでも、どこでも使える！ お手軽な学習アプリ です。

**だれでも**・・・直接の対象は、入学前のお子さんから、小学生（今のところ低中学年向きがほとんどですが・・・）です。  
お子さんに関わる先生、保護者、プログラミングに興味がある方々にも試していただきたいです。

**いつでも**・・・すぐに立ち上がり、すぐに使えます。授業の中でも、すき間の時間でも、家庭学習でもOKです。

**どこでも**・・・WEB環境があれば、学校、家庭、日本中どこでも、海外で使えます。

**お手軽**・・・すべてのアプリがブラウザ上でインストールなしで動きます。

WindowsでもMacでも、タブレットでもスマホでもOK  
ホームページが見られる環境ならOKです。（Internet Explorer以外ならOK）。

スクラッチ（教育用プログラミングツール）で作られたアプリですので、セキュリティ面でも安全です。  
スクラッチは、プログラミング教育推進のプラットフォームとして日本中の学校で使われています。

## ★はじめに

各アプリは無料で使えます。教材会社や、教育機関が開発（販売）をするものとは目的が異なり、アプリ単体は、規模も内容もとてもシンプルです。お菓子や、子ども雑誌についている”オマケレベル”だとイメージしていただいても構いません。無料を売りにして、教育関連市場を荒すような影響力はありません。

教育効果は・・・学力が数値的にすぐに向上することを求めるのではなく、子どもたちが楽しく取り組めていたらそれでよしとだけ思っていたら・・・即効薬的は期待しないでください。でも使いようで大きな効果が生まれるかもしれません。

現在のユーザー数は・・・ほんの少数です。勤務校で直接関わった子どもたちのみです。もともと目の前の子どもたち対象に作ったモノですから。

子どもたちは、楽しそうに使ってくれました。けっこう高評価です。

大人（先生や保護者など）からの評価は、まだほとんどいただけていません。令和4年8月にホームページ（カネッチの学舎）、9月にNoteマガジン、12月末にYouTubeチャンネルを立ち上げ、令和5年1月に、本資料を作成しました。一時期、紙媒体での書籍化を考えましたが、時間的にも、コスト的にも困難がありまして、電子データ（パワーポイント・PDF）のみを提供することにしました。

# ★ラナップ※とはどんなアプリ？

2023年1月21日現在、公開しているアプリ数は、約550あります。なかなかいいと思えるモノもあれば、そうでもないモノ、動作が今ひとつ不安定なモノもあります。

教育現場で使われることを前提に開発されたアプリです。国語、算数のドリル学習関連のアプリがたくさんあります。他にも英語、音楽、社会・・・脳トレに役立つモノ・・・子どもたち自身が自分で使うモノが多いですが、先生がプレゼン教材として使うタイプのモノも多数あります。

ゲーム的な遊び心が盛り込まれているモノ、面白みには欠けるけれど反復練習を通して定着をはかるモノ、などいろいろあります。

子どもたちがタブレットを使って一人一人使うこともできますが、教室で友達と一緒に、家庭ではおうちの方と一緒に使うことで楽しみながら取り組めることをイメージしながら開発しました。

## ※ラナップという名称の由来

ボクが作ったアプリはもともとは、カネッチが作ったアプリということで子どもたちからは**カネッチアプリ**と呼ばれていました。対外的には**スクラッチで作った自作WEB教材アプリ**と説明していました。でも公開アプリ数が200を超えたあたりで、固有の名称があってもよいと思いました。ラーニング・アプリケーションが、ラーンアップになり、さらに縮まって、ラナップになりました。同名の企業、団体があることを後で知りましたが、すでにラナップで動き始めていました。迷惑をかけるような影響力はありませんので、このまま使わせていただければありがたいです。

<u>1</u>	<u>マイクラストイマー(60分) ver.3</u>
<u>2</u>	<u>教室時計タイマー (60分まで)</u>
<u>3</u>	<u>カラフル色レンガ大集合!</u>
<u>4</u>	<u>しゃべる時計</u>
<u>5</u>	<u>めいろチャレンジ レベル1</u>
<u>6</u>	<u>めいろチャレンジ レベル2 (敵・おやつアイテムつき)</u>
<u>7</u>	<u>絵パズルチャレンジ (1) ~ (3)</u> <u>(1) 富士山 (2) 中部小のにじ (3) 中部小の景色3種類</u>
<u>8</u>	<u>バラバラ絵パズル美術館 (R1 1年生図工の絵)</u>
<u>9</u>	<u>写真パズル美術館 (富士山) 他</u> <u>(富士山) (竹林) (桜と和傘) (こもれび)</u>
<u>10</u>	<u>ちがいをを見つけよう! (まちがいさがし)</u> <u>ちがいをを見つけよう! (0) ちがいをを見つけよう! (1)</u> <u>ちがいをを見つけよう! (2)</u>
<u>11</u>	<u>「見る」コグトレ1 (同じものさがし)</u>
<u>12</u>	<u>平成26年度 2の1物語 (参考作品)</u>

<u>13</u>	<u>レッツ 点字カルタ (あ～ん)</u>
<u>14</u>	<u>レッツ カルタ (ポジティブ変換)</u>
<u>15</u>	<u>ハングル文字チャレンジ!</u>
<u>16</u>	<u>レッツ カルタ (ハングル単語25)</u>
<u>17</u>	<u>レッツ カルタ (ハングルフレーズ25)</u>
<u>18</u>	<u>韓5Taku ハングルワード25</u>
<u>19</u>	<u>韓5Taku ハングルフレーズ25</u>
<u>20</u>	<u>韓国語で何というの?</u>

<a href="#"><u>21</u></a>	<a href="#"><u>レッツ カルタ (秋の虫)</u></a>
<a href="#"><u>22</u></a>	<a href="#"><u>レッツ食育カルタ</u></a>
<a href="#"><u>23</u></a>	<a href="#"><u>大晦日の夜に除夜の鐘をならそう！</u></a>
<a href="#"><u>24</u></a>	<a href="#"><u>明日の始まりまであと何分何秒？</u></a>
<a href="#"><u>25</u></a>	<a href="#"><u>しつモンキーでござる</u></a>
<a href="#"><u>26</u></a>	<a href="#"><u>トレーニングタイムです！</u></a>
<a href="#"><u>27</u></a>	<a href="#"><u>シンプル読み上げスライド by スクラッチ</u></a>
<a href="#"><u>28</u></a>	<a href="#"><u>数字選びトラベル</u></a>
<a href="#"><u>29</u></a>	<a href="#"><u>カウントアップタイマー100分</u></a>
<a href="#"><u>30</u></a>	<a href="#"><u>シンプルな数字くじ（1～100まで）</u></a>
<a href="#"><u>31</u></a>	<a href="#"><u>シンプルなりストくじ</u></a>
<a href="#"><u>32</u></a>	<a href="#"><u>落書きノート Ver.1</u></a>

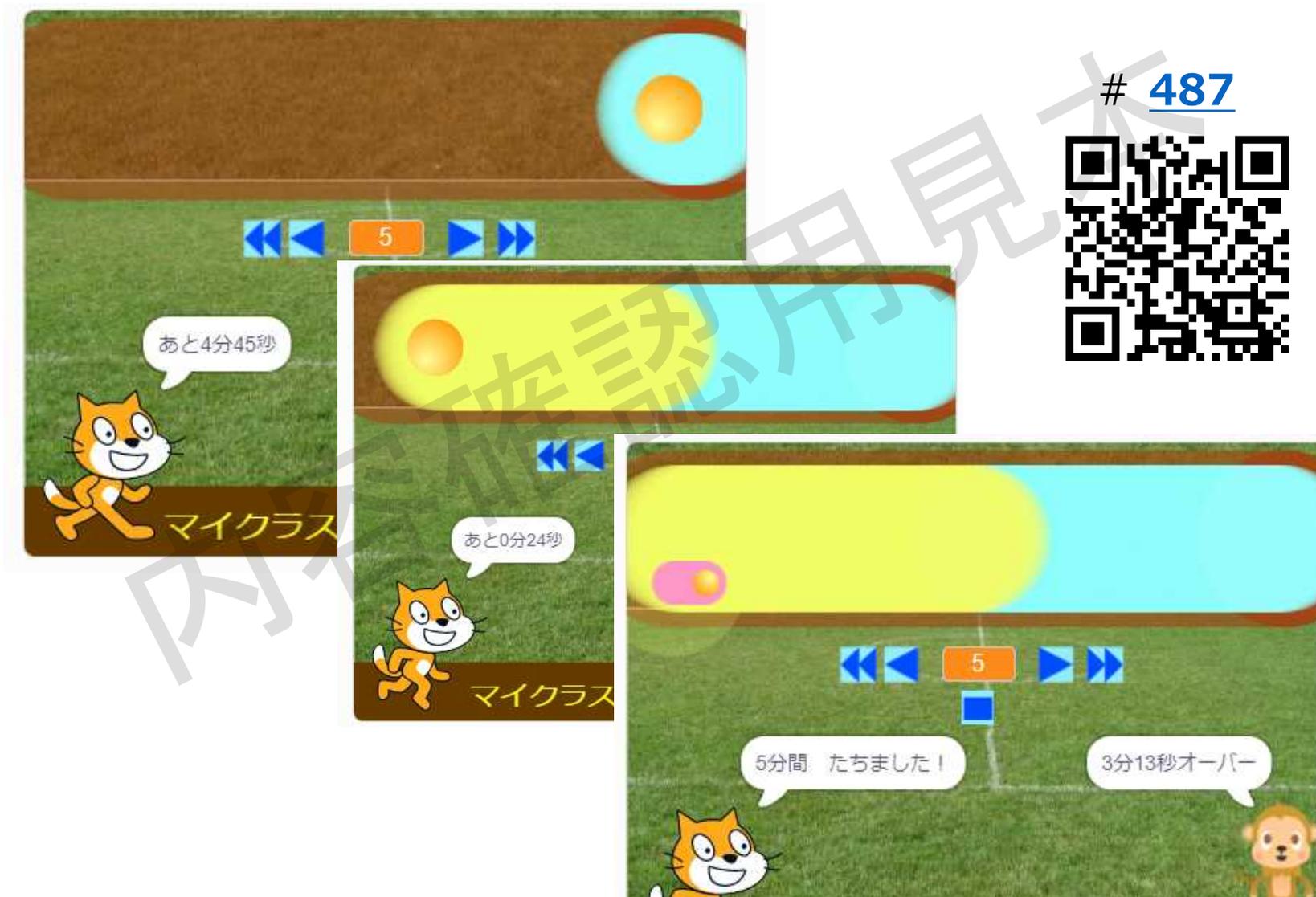
<a href="#"><u>33</u></a>	<a href="#"><u>落書きノート Ver. 2 (ぼかし筆つき)</u></a>
<a href="#"><u>34</u></a>	<a href="#"><u>あっちむいてホイ！</u></a>
<a href="#"><u>35</u></a>	<a href="#"><u>かてる！じゃんけん</u></a>
<a href="#"><u>36</u></a>	<a href="#"><u>やまびこモンキー</u></a>
<a href="#"><u>37</u></a>	<a href="#"><u>★レッツやまびこカルタ</u></a>
<a href="#"><u>38</u></a>	<a href="#"><u>★レッツ！やまびこフォトカルタ</u></a>
<a href="#"><u>39</u></a>	<a href="#"><u>つくろう！3択クイズ</u></a>
<a href="#"><u>40</u></a>	<a href="#"><u>数字ジグソーパズル8ピース</u></a>
<a href="#"><u>41</u></a>	<a href="#"><u>数字ジグソーパズル15ピース</u></a>

この画面を、パソコン、タブレット、スマホでご覧の場合は、画面上のリンクをクリックすると、そのまま、アプリ、YouTube、Note、カネッチの学舎HPを開くことができます。

QRコードを読み取れば、他のパソコン、タブレットからでも開くことができます。

テーマ「タイマーを活用する」

タイトル マイクラスタイマー(60分) ver.3





タイマーは、100均でも手に入るし、学校の授業用パソコンにも、使いやすいものが入っています。

ずっと以前に、パソコン上で動く大型タイマーをつくったことがあります。ウィンドウズ上で動くこのソフトは結構たくさんの方がつかってくれました。

スクラッチをつかって、こんなのをつくりました。

ちょうど、半分になると「のこり半分です」とメッセージがでます。単純なソフトですが、役に立てる場面があればうれしいです。（のこり時間は、近くにいくと見えますが、あまり目立たせていません。数字が気になる人にはいいかも？）

工夫点（以前の[バージョン](#)に比べて）

- ・時間（分）設定がしやすくなりました。
  - ・時間設定をして、ボールをクリックするだけ（操作の簡易化）
  - ・のこり半分から、色が変わります。（のこり時間の視覚効果）
  - ・音量への配慮をしました。（音は控えめに）
- ★時間すぎても、時間の計測を続けます。完全にとめるときは、モンキーをクリックします。60分をオーバーすると、タイマーは停止します。

（注）タイマー作動中に、パソコン・タブレットがスリープしたり、別のアプリを起動すると誤動作する場合があります。裏で動作を持続することへの保障はできません。これができたら完ぺきなのですが・・・

テーマ 「タイマーを活用する」

タイトル 教室時計タイマー (60分まで)



# 389





### <開発コンセプト>

教室で使うタイマーというと、デジタル式のものと思いますが、低学年の子供たちにとっては、現在時刻と連動できると時間感覚がつかみやすいと思います。

スクラッチを教室でツールとして使うこと自体にハードルはあると思いますが、ご参考までに・・・。

学校用の教室備品としてアナログタイプの製品が売り出されています。実用的にはそちらの方がよいかと思います。

### <使い方>

- (1) 緑の旗でリセット
- (2) 何分後にタイマーを作動させるか時間を合わせる。
- (3) 丸ボタン（タイマースタートボタン）をクリックすると、タイマー計測開始

※左下の丸ボタンは、経過時間（分）を示します。

#### (注意 1)

のこり時間は、秒針が0になった時刻でカウントダウンされます。秒針が0秒になるべく近いタイミング（0～5秒）で、タイマーをスタートさせるとよいと思います。

タイマーアプリは、たくさんあるかと思いますが、このアプリの良さは、のこり時間、経過時間、超過時間を、実際の時計の文字盤上で視覚化できることです。時間を量としてとらえやすいので、低学年の子にとってもわかりやすいと思います。通常のタイムは、時間になったら止まってしまいますが、このタイマーは時間になっても、針は動き続けて、超過時間を示します。これはとても役立ちます。

たとえば、「では10分間で給食準備を終わって「いただきます」をしましょう！」と投げかけて、タイマーをスタートしたとします。

予定より早く準備が終わったら

「今日は、青丸が2つ（2分）のこっているね。」

予定に間に合わなかったら

「今日は、緑丸が2つ（2分超過）だね。次回はもっと速くなれるよ！」  
というように・・・

教室の見やすい位置に、タブレット（大型モニターでよい）を設置しておく、時間を意識した活動がしやすいです。

ボクは、このアプリを10分間テスト等で実際に使っています。実際の時刻とも連動しているので、視野性のよい時計としても使えます。

「テーマ」色に親しむ

タイトル カラフル色レンガ大集合！

# 381





世界中にはたくさんの方があふれています。

「青が好き！」といっても、実はいろいろな「青」があります。微妙な色の違いも、色の名前で区別する色文化を少しでも味わえたらと思います。一つ一つの色の名前には、それぞれの地域ごとの文化があります。色の文化を深く味わいたい人は、「色」の事典（いろいろな本があります）を手に入れてください。そして色の奥深さを味わいましょう。

※ここに取り上げている色は、これでもごく一部です。色に興味を持たせるための一助に過ぎません。

※色弱のお子様も一定の割合で見えますので配慮が必要です。

（ここに示す色はネット情報を元に構成したものです。表示品質は確かではありません）

### <うごかしかた>

- (1) 緑の旗をクリックする。
- (2) **日本の色・世界の色・12色絵の具、12色えんぴつ** を選択する。
- (3) 名前を確認したい色をクリックすると、色のレンガが拡大されて、名前を発声する。
- (4) 大きくなったレンガをクリックすると、もとの位置・大きさにもどる
- (5) 緑のボタンを押すと、画面をクリアして最初にもどる。

※ターボモードにすると、表示が一瞬ですが、ノーマルモードの方が、プログラミングのおもしろさが伝わりやすいのかもしれませんが。

## ★授業場面

## (1) 1分間スピーチ

「ボクは小さいの時から、好きな色と聞かれるといつも青と答えていました。それは、中日ドラゴンズのチームカラーでもあったし、男らしいイメージがあったからです。赤や桃色はその反対に、女の子の色と勝手にきめつけていました。今はもちろん違いますけど……。ただ、青と一口にいてもいろいろありますね。そこで、中日ドラゴンズの青を調べてみたら……。 (略)」  
こんな感じで、色に関するスピーチをするのも楽しいかもしれません。

## (2) 12色えのぐ または 12色いろえんぴつ

・色の名前をフラッシュカード的におぼえることにも使えます。(こんなソフトを使うよりは、本物を使った方がよいのですが、いろいろな状況のお子さんがいますので役に立つ場面があるかもしれません。)

## (3) 意外に思われるかもしれませんが、算数でも使える可能性があります。

たとえば……

「わたしの選んだ色はどれでしょう？」

「右から ○番目 下から ○番目」

「右には3枚カードがあります。二つ上には○色があります」

「かけ算でいうと、 $5 \times 7$ のところにあります」など……

## (4) 理科で使うとしたら……

30倍スコープで見ると……R (赤) G (緑) B (青) の光の3原色を見ることがことができます。(画面を傷つけないように……)

## (5) 歴史・文化

色の名前を元に、その名前に秘められた歴史や文化を調べるとおもしろいです。「色見本事典」等を活用したり、インターネットからも様々な情報を得ることができます。

その他、家庭科では、3色栄養分類・デザイン、季節と色合いの関係、さらには色彩心理学・・・何の役に立つのか不明のソフトですが、使い方によっては役に立つツールになるかも・・・です。

★色について興味をもつきっかけになるとうれしいです！ ゲームではありませんが、スクラッチならではの遊び要素もほんの少しだけ入っています。

### <おまけ>

キャラクターをクリックすると、色を使ってアートします。プログラミングを使うとこういうことができるということを示しただけです。特に芸術的というわけでもなんでもありません・・・乱数を使っているので、同じアートはできません！友だちとくらべてみるのもいいかも・・・



## タイトル しゃべる時計



### 教材メモ 使い方

スクラッチを使って、実用的な時計ができるかどうか確認するために作成しました。・・・とても簡単に作成できました。でもただの時計ではつまらないので、時間や月日を教えてくれるキャラク

ター、英語で答えるキャラクター・・・など、設置しました。翻訳機能、音声合成機能もついています。

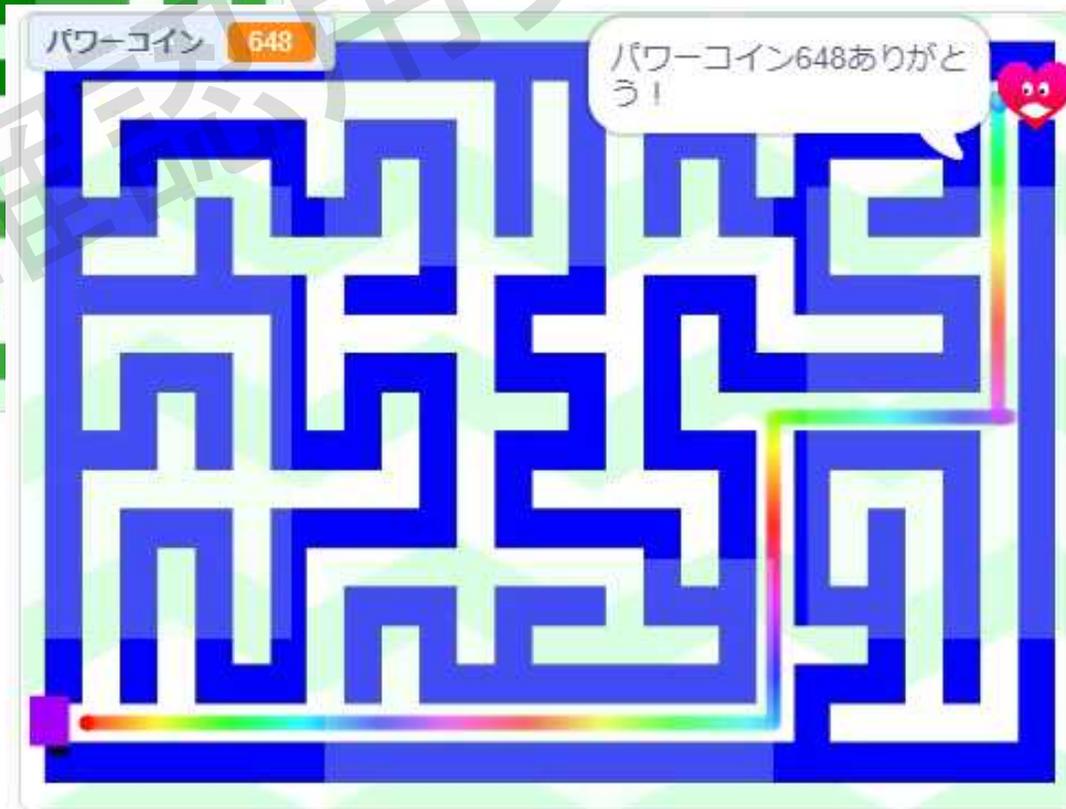
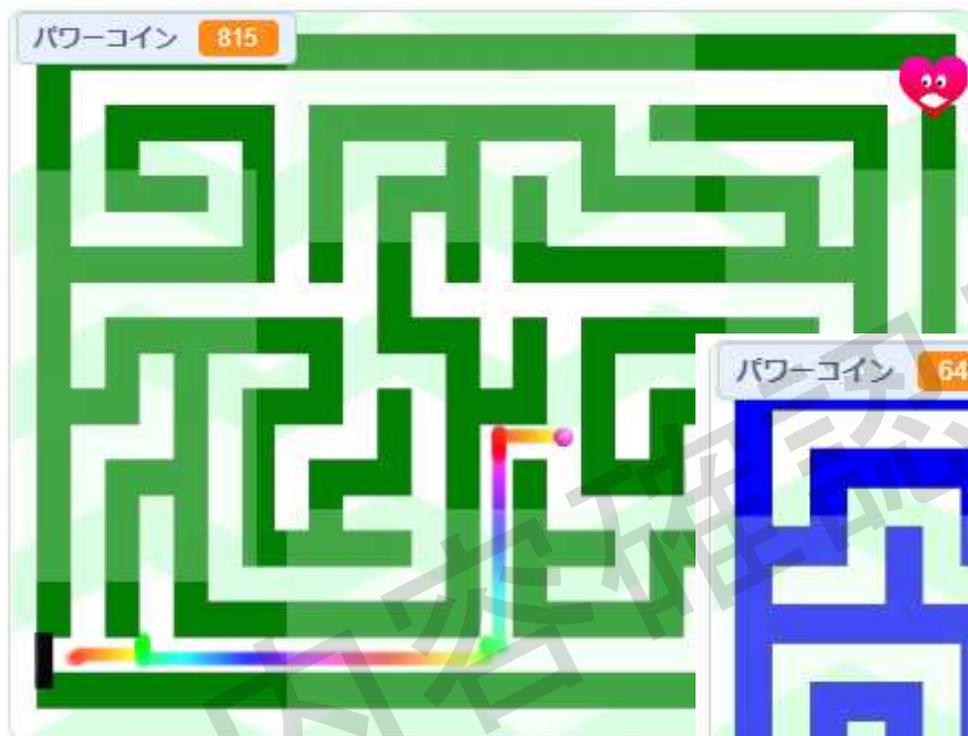
時計の針は、パソコンの時計と連動しています。時計そのものは、何の機能もありませんが、背景、まわりのキャラクター、時計の針をクリックすると声が聞こえてきます。時針をクリックすると「〇時」、分針をクリックすると「〇分」というアナウンス（声+文字）があります。これは、時計の読み方を日常生活の中でマスターするには最適です。

時刻を知るだけなら、デジタル時計でも十分ですが、時間を量としてとらえるには、アナログ時計がいいですね。時計の読み方練習マシンとしてではなく、“慣れる”という点では、この時計も目的に叶っていると思います。ただ、もう少しデザインが・・・という感じがしますね。( ^ \_ ^ ;)

「テーマ」 脳力アップ

タイトル めいろチャレンジ レベル1

#368





めいろをくぐり抜けて、ハートくんは、パワーポイントを300以上とどけるとクリアです。

はじめは、パワーポイントを1000もっています。  
ただし、1歩動くごとにパワーポイントは-1  
かべにぶつかると-1

※このアプリは、もともと、外付けキーボードの矢印キーを使うことを前提としていましたが、それだと、タブレットのタッチ操作では使えないので、タブレット画面に透明（半透明）ボタンを設定しました。

迷路作成は、スクラッチではなく、別のシステムでつくっています。この種のツールはネット上にたくさんありあります。  
それを、画像登録して、壁以外を透明化します。  
これを、コスチュームとして取り込む・・・こんな感じです。

めいろは、8パターン（とりあえず8だけですが）からランダムに選ばれます。

「テーマ」 脳力アップ

タイトル めいろチャレンジ レベル2  
(敵・おやつアイテムつき)



<メモ>

敵のアイテム (こうもり、魔女、くらげ) にぶつくと -50 (10秒後に出てきます) おやつアイテム +100 (20秒後にでてきます)  
迷路は、そんなに、むずかしくないけれど、クリアはそれなりにむずかしいかも・・・



特に低中学年の子どもたちは、迷路を作る（書く）のも、解くのも大好きです。迷路を作るのも、解くのも、確実に脳力を使って、いわゆる知力とか認知力の向上には確実に役立つモノだと思います。

でも、学校では「迷路」そのものは、教科の枠には入れず、せいぜい時間が余ったときの「遊び」扱いです。・・・

閑話休題、このアプリは、「遊び」として気楽に楽しんでいただければ十分です。目標とか評価とかがあるわけではないのですから。

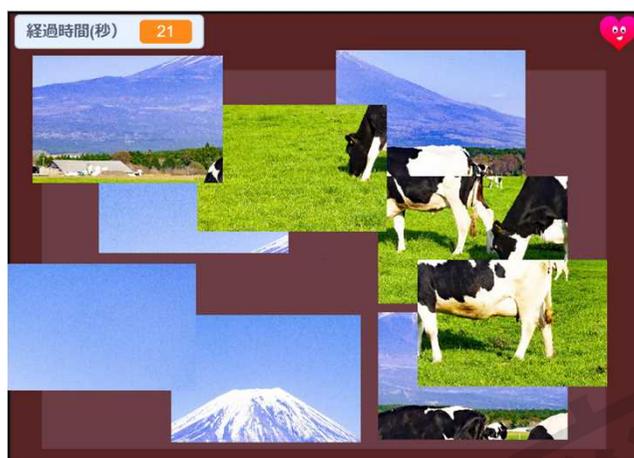
迷路を通る 道筋がレインボーになる や、かわいい？音がすることは、さりげないこだわりです。

迷路本体は、さておき、スクラッチというプログラミング入門ツールで、こういうアプリ（しかもインストールなしでWEB上で動作する）ができてしまうということは、アイデアを実現できるというプログラミングのおもしろさをさりげなくアピールすることにもなっていると思います。考えようによっては、プログラミングへの興味付けという点で教育効果は十分あるのかも知れません。 実にはるか昔に・・・続きは [Note](#)

テーマ「脳力アップ」

タイトル 絵パズルチャレンジ (1) ~ (3)

(1) 富士山



# 383



(2) 中部小のにじ



# 384



(3) 中部小の景色3種類



# 385





背景の絵をヒントにしなが、元の絵（写真）を完成させるパズルです。

パズルが始まると、10秒後(1回だけクリックして待ちます!)にヒントの絵は消えて、枠線だけになります。

### <使い方>

- (1) 緑の旗をクリック
- (2) **9分割か16分割**を選ぶ
- (3) パズルを完成させる
- (4) 完成したらハートをクリック (完成は**自己判断**で)

ハートをクリックしてしまつと、もうピースは動かさせません。

※一応時間を計測しますが、あわてずじっくり！**制限時間はありませんが**、無制限にすると**時間の浪費**にもなるので気をつけるように・・・

画像分割は**画像分割エンジン**[ImgSplit.exe](http://imgsplit.exe) (フリーソフト) を使わせていただきました。

タイトル バラバラ絵パズル美術館 (R1 1年生図工の絵)

# 386



「バラバラ絵パズル美術館」へようこそ！  
お気に入りの絵をクリックする  
と・・・？  
さあ 大変 絵がバラバラに！！  
まずは動きをストップしてね！

「バラバラ絵パズル美術館」へようこそ！  
お気に入りの絵をクリックすると・・・？  
さあ 大変 **絵がバラバラに！！！！**  
まずは**動きをストップ**してね！  
そのあとは、ていねいにならべてね！  
すてきな絵が完成します！！

画像分割エンジン**ImgSplit.exe**を使わせていただきました。  
なお、パズルの元絵は、**2019年度の図工「おはなしの絵」**で**1年生7名**が描いた作品です。本アプリの動作チェック用に使わせていただきました。ありがとうございます。

★**データサイズが大きいので、環境によって、開けない可能性があります。**

前出の絵パズルチャレンジをもとにして作成しました。絵は、R1年度の1年生図工の作品です。

絵パズルチャレンジをやったR3年度3年生の子たちが「**自分の絵をパズルにしたい**」と言ってきたので作ってみました。（彼らが1年生の時、ボクは全校の図工を受け持っていました。ボクは、子どもたちの作品はデータとして蓄積しています）

タイトル 写真パズル美術館（富士山）他



(富士山)

# 361



(竹林)

# 362



(こもれび)

# 363



(桜と和傘)

# 364



**正確さレベルの判定**（あくまでも簡易的な判定ですが）が  
できるようになりました！



**正確さレベルの判定**（あくまでも簡易的な判定ですが）ができるようになりました！

- 1) 緑の旗 → 「元の絵」がでてきます。
- 2) モンキーをクリックすると、ブロックがバラバラになります。
- 3) バラバラになったブロックを動かして、元にもどしてください。
- 4) ちゃんともとにもどったと思ったら、ペンギンをクリックすると、元にもどります。  
そのとき、正確さレベルを500点満点で判定します。

パズルのできに納得いかなかったら、続きから何度でもやり直せます。（この時のプログラミングに苦労しました(^\_^;)）

テーマ「脳力アップ」

# タイトル ちがいをを見つけよう！（まちがいさがし）



ちがいをを見つけよう！（0）

# 366



ちがいをを見つけよう！（1）

# 387



ちがいをを見つけよう！（2）

# 367



ちがいを見つけたら ちがう部分をタッチしよう！



<メモ>

- ・ **二つの絵**をくらべて、ちがいを見つけます。
- ・ 左と右をくらべると、ちがうところが見つかります。
- ・ 見つかったら、その部分をクリック（タップ）します。 **クリックできる数は、ちがいの数 + 2回**です。  
(めくらめっぽうタッチしてクリアしてしまうとつまらないから)

<使い方>

- ・ 緑の旗をクリック
- ・ 問題を選ぶ（1～3） ※増やすことも可能です
- ・ 先生をタップします。
- ・ 2つの絵が表れたら、開始。
- ・ 全部見つけると、軽快な音楽がなります。
- ・ 違う問題を選ぶときは、緑の旗を押して リスタート

**クイズのネタ絵**は、新聞・地域に配布しているリーフレットから**借用**しています。（動作チェック用に一時的に仕様しています）

<プログラミングについて>

- ・ 肝は**透明ボタンの設置**ぐらいです。  
中のページから、問題ごとに設定することができます。

タイトル 「見る」コグトレ1 (同じもののさがし)

# 365



よく見ると  
同じ絵があるよ！  
見つけたら  
茶色の四角にドラッグしてね！

<ねらい>

**12の絵の中から、同じものを選ぶ課題**を通して、見る力（注意深く見る力）を高めるトレーニングです。

**宮口幸治氏の提唱する「コグトレ」**に触発されてつくったものです。「見る」という認知力を育てるための一助になればと考えて試作したものです。

- (1) 緑の旗 クリック 初期設定（リセット）
- (2) 「もんだいボタン」をクリックすると12の絵が出てくる。
- (3) 同じものが見つかったら、下にある正方形のマスに一つずつ、運ぶ。
- (4) チェックボタンで答え合わせ
  - ・正解の場合は、ポイントが10点入る。
- (5) 「もんだい」をクリックすると新しい問題が出る。
- (6) 以下、繰り返す。
- (7) ポイントが50（正解5回）になるとクリア。  
タイムが表示される。

宮口幸治氏が監修されているコグトレワークブックはとてたくさん販売されています。本アプリは、そのうちの一つを参考にして作成しました。タブレットを使って「コグトレ」ができれば、「コグトレ」は、もっと身近に成るかも知れないと思いました。



テーマ スクラッチでスライド・プレゼン

タイトル 平成26年度 2の1物語 (参考作品)





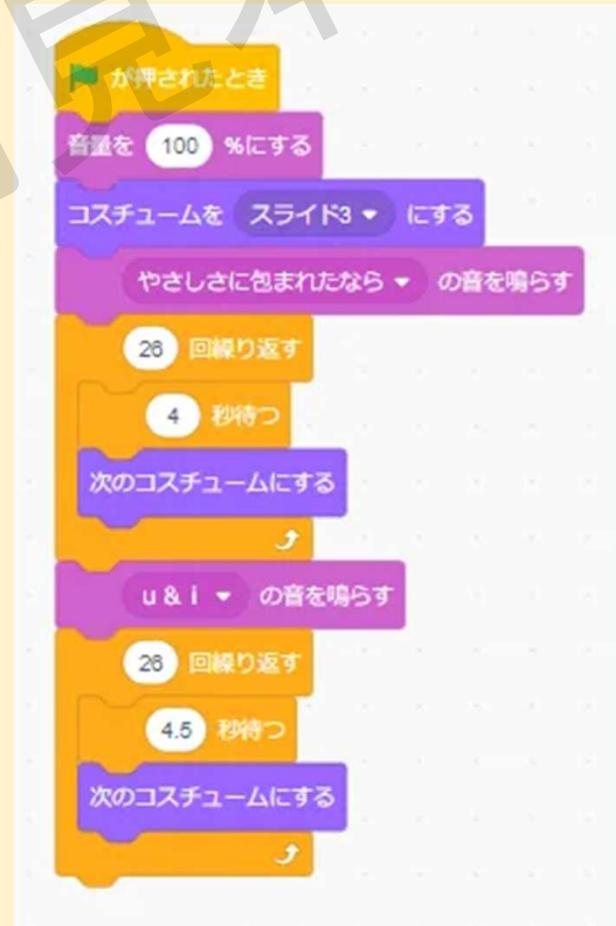
これは、教材アプリではありません。（★注意 音が出ます）

もともとは、思い出発表会用に、ボクのクラスの子と一緒に作った”紙芝居”をパワーポイントで作って、動画にまとめたものです。画像データが残っていたので、スクラッチでプレゼンスライドにしてみました。スクラッチは、こういう使い方もあるというサンプルです（プログラムはこれだけ 10行）

絵は小2の子どもたち、内容は、ボクの学級実践そのもの、BGMは、ボクのウクレレ弾き語り・・・手作りづくりです。

平成26年度は、2年生の担任でした。一年間の歩みを、子どもたちに描いてもらいました。もともとは、パワーポイントで作ったスライドを動画にして、クラスの子どもたちに配ったものですが、この機会にスクラッチで表現しました。

BGMは、子どもたちとよく歌った歌を、学区の交流館のコンサートで歌ったものです。（クラスの子も何人か来てくれて一緒に歌ってくれました！）



テーマ 点字に親しむ

タイトル レッツ 点字カルタ (あ〜ん)

レッツ！点字カルタ  
あ〜ん



練習モード1  
あいうえお順

チャレンジモード

ばらばらモード

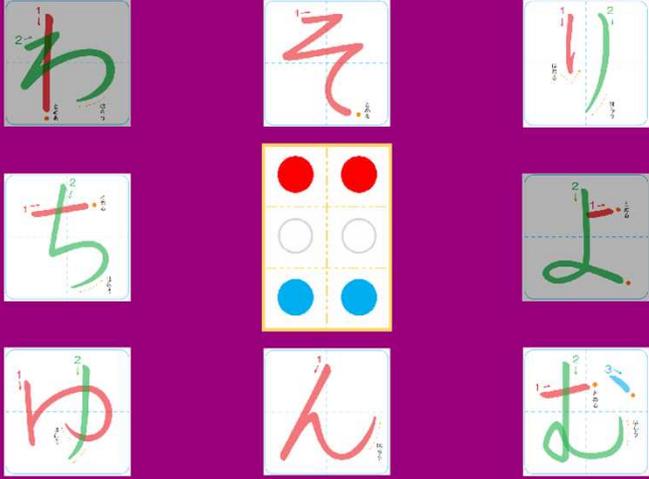
# 329



9



3



のこり(秒) 86

チャレンジポイント -2



みなさんは、**点字**という文字をご存じですか？

**書いたり、読んだり**することはできますか？

点字という文字はどうやって**生まれ**、どんな**仕組み**になっているか知っていますか？

今、目の前にあなたは、当たり前、この文章を目で読んでいると思います。点字がなくても、困ることはありませんね。

**でも、もしほんの少しでも、点字について興味をもったら、このアプリを動かしてください。**

**練習モード 1**をクリックすると、点字の仕組みがなんとなく分かります。

フラッシュカードとして出てきますので、練習しやすいですよ。

少し自信がついたら、**バラバラモード**もおすすめします。

そして、**チャレンジモード**で **レッツ 点字カルタ**です。

**濁音**（がぎぐ・・・）、**拗音**（きゃきゅきょ・・・）、**数字**（1, 2, 3・・・）、**アルファベット**（ABC）、**その他の表記記号**（?!「」・・・）の表し方については、ここではふれません。興味をもった方は、ぜひ、調べてみてください。いい教材が見つかりますよ。

**目が見える人にとって点字のことが少しでも分かれるとどんないいことがあるのでしょうか？そういうことを考えてみる機会になれば・・・そう願います。**  
日曜大工ならぬ日曜プログラミングで作った教材アプリです。

テーマ ポジティブ変換に親しむ

## タイトル レッツ カルタ (ポジティブ変換)

ポジティブ変換カルタ

(短所は長所です！)



チャレンジモード

れんしゅうモード  
1からじゆんに

れんしゅうモード  
バラバラに

# [324](#)



1

楽観的	論理的	気配り上手
儉約家	理屈っぽい	マイペース
視野が広い	芸術家肌	流行に敏感

のこり(秒) 113      チャレンジポイント 0

2

八方美人	視野が広い
------	-------





自分を見る目、他人を見る目がネガティブになりやすい人はポジティブ変換のトレーニングはいかがですか？（対象 高学年以上？）

・原案は、「[カードゲーム 短所を長所に変えたいやき](#)」（株）アイアップを参考にしました。

このカードゲーム（本物の方です）は、職場研修にも使えます。カードデザインも秀逸で、プレゼントしてもきっと喜ばれます。

本アプリで興味をもたれたらぜひ本物を手に入れてください。



テーマ 韓国語に親しむ

タイトル ハングル文字チャレンジ!



ハングルチャレンジ!

우정 友情

파트1

読める! 書ける!

愛知県豊田市立加納小 兼松 (2012/01/07)

パート1 読もう! 書こう!

韓国・朝鮮の文字をハングルと言います。

日本人がひらがな, カタカナ, 漢字をつかうように, 韓国・朝鮮の人はハングルを使います。



★日本のことばと韓国のことばをくらべてみましょう。

見た感じは・・・? 聞いた感じは・・・?

こんにちは!	안녕하세요!
はじめまして!	처음 뵙겠습니다!
ぼくは, “かねまつ まさる”です。	나는, “가네마쓰 마사루”예요.
日本から来ました。	일본에서 왔어요.
よろしくおねがいします!	잘 부탁드립니다!
ありがとうございます。	감사합니다.



見た感じも, 聞いた感じもぜんぜんちがうね。でもあきらめるのはまだ早い。

文字のみみつ・ことばのみみつを少しずつときあかしていこうね!

きっとできるよ! 꼭 할 수 있어요!





★英語学習・英語教育に力を注いでいる人は多いと思います。でもすぐお隣の国、韓国の文字・言葉をほとんど知らない人が多いと思います。

日本は、**外国語教育イコール英語教育**になっていますね。

**お隣の国の言葉を、小中高・・・ただの1時間も勉強しないなんて変だなあ・・・**と自分は子どもの頃から不思議に思っていました。（思っただけで放置していましたが・・・）

**この記事を読まれた方は、ぜひ、少しの間、おつきあいください。**

もしあなたが先生なら、膨大な外国語学習（英語学習）に費やす時間数の中のわずか1時間だけでも、この教材を使っていただけませんか？

### ＜使い方＞

- （1）緑の旗をクリックするとページが進みます。
- （2）ページを読みながら、学習を進めます。
  - ・ふせんをめくったり、音を確認めたりしながら学習を進めましょう。

### ＜この教材について＞

2012年、当時、僕が勤務していた小学校は、**韓国のある小学校と交流**をしていました。愛知万博がきっかけだと聞いています。各国の代表児童が行ったり、ホームステイに迎えたりと、かなり大がかりな取組でした。僕も子どもたちを引率して韓国に行ったり、韓国の子どもたちや、先生方を日本に迎えたりと、交流活動にとっぷりと浸かりました。以下 Note

テーマ 韓国語に親しむ

# タイトル レッツ カルタ (ハングル単語25)

ハングルワードカルタ 1  
ハングルワード25マスター

우정 友情  


れんしゅうモード  
1からじゆんに

チャレンジモード

れんしゅうモード  
ハ(三)ハ(三)に



# 326



1

3 お父さん	23 本	18 おかわり!
7 お風呂	어머니	1 お母さん
19 犬	11 勉強	16 おいしい

のこり(秒) 108    チャレンジポイント 0

1

일본	1 日本
----	---------



## 小学1年生でも楽しめました！

**ハングル単語を25個を読める**ことを目指します。

- ・ **カルタを押すと、発音**を聞くことができます。
- ・ ハングル文字の上の青い部分をクリックすると、カタカナで読み方を2秒間、示します。

2012年 韓国の小学校と交流したときに、ハングル文字の学習教材としてカルタ（紙版）を作りました。10年後の今、スクラッチでWEB教材としてよみがえりました！

### <使い方>

今までのレッツカルタシリーズと同じ使い方です。  
かくされた読み仮名（カタカナ）を、確認することができるところが追加された機能です。

ハングル文字について学べる教材紹介記事があります！

→ [★その記事（124 ハングル文字チャレンジ！11/30）はこちら](#)

# タイトル レッツ カルタ (ハングルフレーズ25)

ハングルフレーズカルタ 1  
ハングルフレーズ25マスター

우정 友情



れんしゅうモード  
1からじゆんに

チャレンジモード

れんしゅうモード  
バラバラに

# 328



1

24 いいですよ!	25 いいですか?	18 ここが いたい です!
3 わたしは (ドラ えもん) です。	26 좋 습 니 까?	20 これは (はさ み) です
19 かわいいね!	2 よろしくお願 い します!	9 ごめんなさい!

のこり(秒) 109    チャレンジポイント 0

1

안녕하세요?	1 こんにちは!
--------	-------------



ハングルフレーズを25文を読めることを目指します。

- ・カルタを押すと、発音を聞くことができます。
- ・ハングル文字の上の青い部分をクリックすると、カタカナで読み方を2秒間、示します。

2012年 韓国の小学校と交流したときに、ハングル文字の学習教材としてカルタ（紙版）を作りました。10年後の今、スクラッチでWEB教材としてよみがえりました！

当時、ボクは小学3年生のクラス担任でした。このカルタ（紙版）を使って毎日5分間ほど遊びました。**両面印刷したカルタを全員分用意**しました。遊ぶときは、**二人一組、1対1バトル**です。

さすがに、ハングル文字をパッと読むことはできませんでしたが、このカルタの25の単語・フレーズは、すぐに聴き取れるようになりました。

「覚えなさい！」なんて言わなくても、1週間後にはクラスの全員がおぼえてしまいました。**カルタ遊びはすごい！カルタパワー恐るべき・・・**

テーマ 韓国語に親しむ

## タイトル 韓5Taku ハングルワード・フレーズ

[韓5Taku ハングルワード 2 5](#)

[韓5Taku ハングルフレーズ 2 5](#)



# [485](#)



韓5Taku ハングル 5 択：ハングタックシリーズ ★外国語学習版は、発音を聞くとともにできます。発声は、きちんと聞かないまま、他のボタンをクリックするとエラーがでる可能性があります。

# [486](#)



## タイトル 韓国語で何というの？



調べたい言葉を入力すると、すぐに翻訳します。

調べた言葉は、登録し韓国語で、あとで聞くこともできます。

日本から韓国語、さらには、その韓国語を日本語に再翻訳することもできます。



テーマ 秋の虫に親しむ



目次

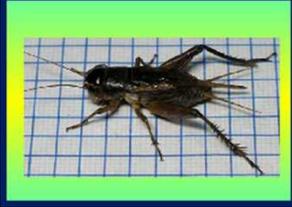
タイトル レッツ カルタ (秋の虫)

# 323



note

1

		
	エンマ コオロギ	
		

のこり(秒) 54      チャレンジポイント 0

3年生の理科では秋の虫について勉強します。  
野原に出かける前に、ちょっとだけこのソフトはいかがですか？  
鳴き声も聞けます。  
写真・鳴き声は、ネット上で公開されている「虫の音検索サイト」  
のデータを利用させていただきました。

# タイトル レッツ食育カルタ

1

バナナ

エッグマン

さつまいも

うめぼし

じゃがいも

にんじん

りんご

たまご

ビタミンC とセレン以外の栄養バランスばっちり

ケーキやマヨネーズおがしや料理いろいろな食べ物に使われている。

わると美身と自身が入っています。

安くてもおいしい一日1個食べましょう!

チャレンジポイント 0

のこり(秒) 114

#330



note

かなり以前（平成16年度）、4年生の総合学習で「食」をテーマに学習したことがありました。その時、**学級の子どもたちと作ったオリジナルのカルタ**です。当時は、カルタで遊ぶことよりも、作ること自体が目的でした。

**20年近くの時を経て、スクラッチで蘇ります。**

テーマ 大晦日の夜

## タイトル 大晦日の夜に除夜の鐘をならそう！



# 358



大晦日に、除夜の鐘を108回ならすという風習が日本にはあります。人の心にとりついて、人を苦しめる煩惱を鐘をならして心を浄めましょう。ここでは、46の煩惱を集めています。

煩惱のセリフ、悟りのセリフは、カネツチ作です。

プログラミングは、簡単ですが、このセリフをつくることに一番苦労しました。

大晦日のひとときを、ご家族で楽しくすごしていただくことを願って、このアプリをつくりました。

## <使い方>

・ **煩惱くん**をクリック(タッチ)すると、それぞれいろいろな煩惱をつぶやきます。

・ セリフを言い終わると、煩惱くんは動かさず。

・ おしよ様は、その煩惱(ぼんのう)について説明します。(少し難しいから読めなくてもいいですよ。)

**煩惱くんをドラッグして、鐘まで運ぶと、鐘が響きます。**すると・・・煩惱くんは、**ハートくん**に生まれ変わって、悟りのセリフをつぶやきます。

・ 46の煩惱くんが、**すべてニコニコハートくん**に生まれ変わると・・・？

## <つぶやきメモ>

大晦日を意識して、何か作れないかなあ？と思ってほとんど反射的に作ったおまけジョークアプリです。

発端は、はるか昔、子ども時代の大晦日の何気ない疑問に始まっています。

小学生だったボクは、毎年恒例の紅白歌合戦を、こたつに入って見ていました。華やかな舞台に目を奪われ、いつもならとっくに眠りにについている頃になっても目はギンギンでした。・・・やがて、フィナーレ「蛍の光」で締めくくり・・・突然、テレビの画面は、どこかのお寺に切り替わります。

・・・続きは [note](#)

テーマ 大晦日の夜に・・・



目次

## タイトル 明日の始まりまであと何分何秒？



note

時の流れは絶えずして・・・

新年のカウントダウンに使うこともできますが、使ってみる人はいませんか？

テーマ 質問ゲーム（レク）で遊ぼう



目次

## タイトル しつモンキーでござる

#488



**学習レクレーション**の中に、**質問ゲーム**というものがあります。

お題が書いてあるカードを引いて、そこに書いてあることをテーマにスピーチしたり、友達と会話したりします。

テーマ 体力づくり 体幹トレーニング

タイトル トレーニングタイムです！



- ・ **60秒で1セット（10秒ずつカウントダウン）**  
これを10セット 合計10分間 運動するためのものです。
- ・ 運動メニューは、リストに自分で記入します。

### <このアプリについて>

- ・ **60秒で1セット（10秒ずつカウントダウン）**

これを10セット 合計10分間 運動するためのものです。

- ・ **運動メニューは、リストに自分で記入**します。1分間継続できる単純な反復運動が適してします。（名称は、自分でわかればいい）

- ・ **リズム打ちのテンポ・音あり・音なしは選択**できます。
- ・ **BGM有無も選択**できます。 曲を変えることもできます。（曲データがスクラッチが予めもっている音も使えます） 曲は、人によって好みはかわりますので・・・今回の曲は、テスト用のサンプルです。音質はスクラッチに取り込む時点でかなり落としてあります。この音源を使うより、スクラッチ上の**BGM**をオフにして、このアプリとは別に、好きな音楽をよりよい音で鳴らすことをオススメします。

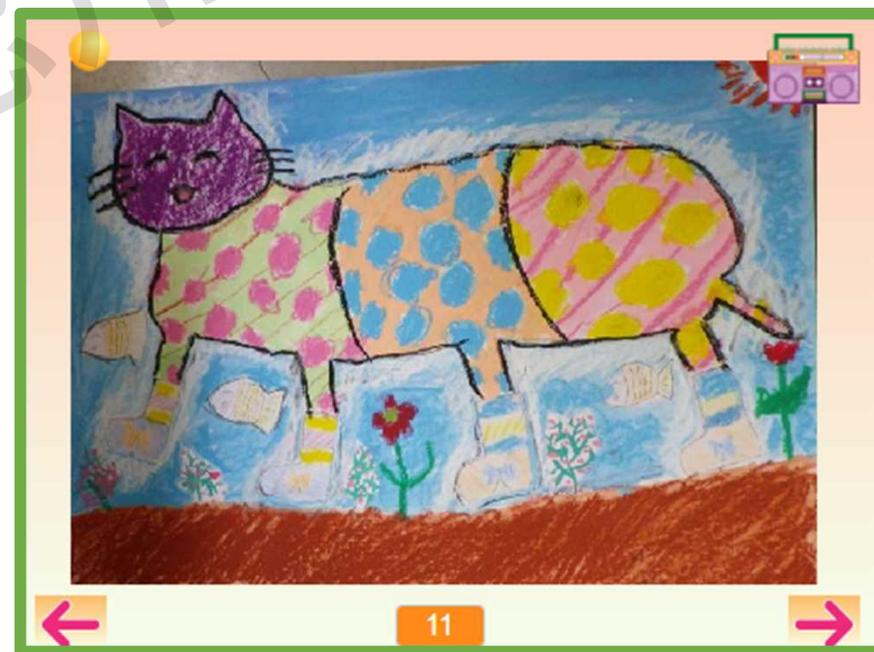
・・・・・・・・・続きは [note](#)

テーマ スクラッチでプレゼン

タイトル シンプル読み上げスライド  
by スクラッチ (サンプル作品)

# [374](#)

[シンプル読み上げスライド by スクラッチ](#)



## プレゼン作成に・・・

今回あえて、**スクラッチ**を使ってみました。もちろん、パワポのようなことはできません。できるかも知れませんが、かなり面倒です。

でも、**プログラミングツールだからこそ**できることがあります。できる限りシンプルなプログラミングで、ある程度のものが、短時間にできる・・・そんなツールがなんとかできました。

- ・スライド画像データを用意する。
  - ・それを、背景として読み込む。
  - ・各スライドに対応する言葉リスト（テキストデータ）を読み込む。（音声が必要としないときは、必要なし）
- これでできあがりです。

**スクラッチは、WEB上で動きますので、URLさえ分かれば、ブラウザ上でどこでもプレゼンをみることができます。**

くわしくは・・・> [note記事](#)

テーマ 脳力アップ

目次

#317

## タイトル 数字選びトラベル



note

短期記憶と  
集中力がクリアの鍵です。

全部で10ステージ

★最初にスタートフラッグをクリックすると始まります。3つの数字のうち1つだけが次のステージにつながる数字です。違う数字を押すと、スタートに戻ります。そこからまたスタートします。各ステージの正解の数字をきちんと覚えることだけが、クリアーの鍵です。

YouTube<sup>JP</sup>

テーマ タイマーを活用する

タイトル カウントアップタイマー100分

# 403



note

緑の旗で、ゼロリセットネコをクリックすると、カウントアップ開始。

再びネコをクリックすると時間計測続きから。

**ストップウォッチ**としても使えます。けっこう実用的かも知れません。

秒表示が小さいの惜しいけれど、ネコが30秒ごとに向きを変えて、ちょうど1分間で1往復するのはいいですね。

テーマ くじびき レクレーション

タイトル シンプルな数字くじ (1~100まで)

#406



note



### <使い方>

はじめに、数字くじ（数字は1からの連番）の枚数を決めます。数字くじの枚数は100枚までです。枚数が確定したら、「くじ」をクリックします

**1から決まった数までの連番くじ**です。くじの枚数を設定するとくじが引けます。

ネコをクリックすると、同じくじの枚数でもう一回。ネコをクリックすると、一度引いたくじが再び登場する可能性もあります。

テーマ くじびき レクリエーション

#407

目次

タイトル シンプルナリストくじ



note



### <使い方>

くじリストに書かれた内容がくじになります。くじリストの内容は、青ボタンでON/OFFができます。  
※中のページから、直接書き替えたり、テキストファイルから読み込むこともできます。

★前出の「シンプルナ数字くじ」の改造バージョンです。くじの枚数（リストのデータ）が多いと、ランダム順配置に時間がかかるかも知れませんが、100ぐらいまでなら問題ないはずですが、ネコのセリフ（引いたくじ表示）が画面一杯になってむごい状態です。

テーマ お絵描き



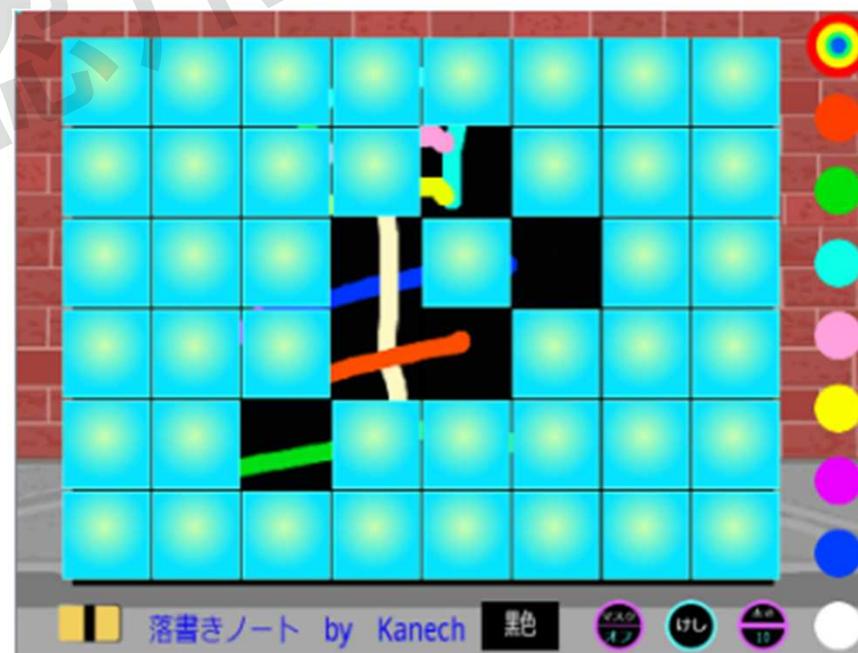
目次

タイトル 落書きノート Ver.1

#411



色が自動的にかわる！  
カラーペン機能



マスク（絵をかくす）機能

## <使い方・メモ>

最初に緑の旗をおしたら、すぐにお絵かき（落書き）ができます。色を選んで、太さを変えて・・・後はいろいろ試してください。

小さなお子様から、漢字の書き順を教えたい先生までいろいろ使えると思います。

背景色は黒・白・薄水色・薄黄色・薄桃色の5色のみ。

やり直し（アンドウ）機能もありませんし絵の保存もできません。

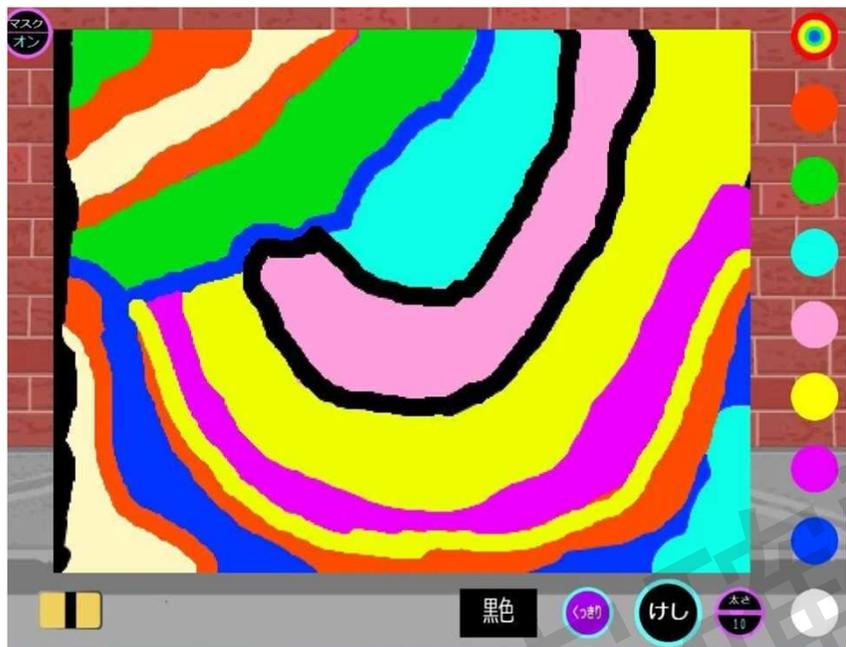
図工としてお絵かきソフトを体験させたいときにはまったく向きません。もっと高機能で使いやすいアプリはたくさんありますから・・・

でも、**色が自動的にかわるカラーペン**（一番上のアイコン）や、**マスク（絵をかくす）機能**があるなど、使い方の工夫しだいでは、いろいろな可能性があります。

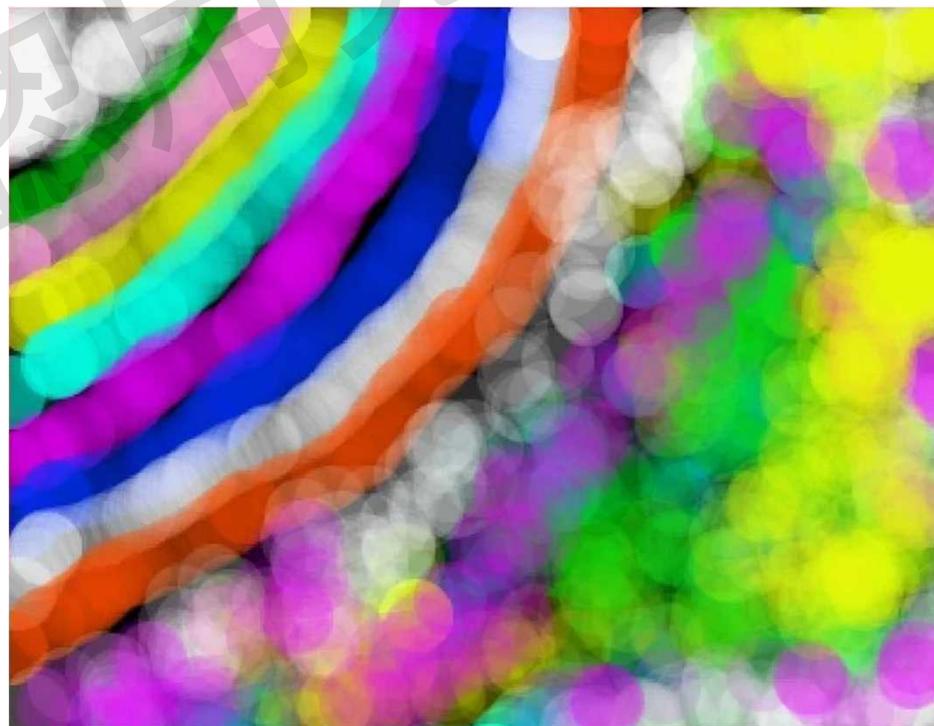
テーマ お絵描き

タイトル 落書きノート Ver.2 (ぼかし筆つき)

# 412



くっきりモード



ぼかしモード

★思ったようなイメージで絵が描けないと思います。緻密な絵を描くことはできません。いい加減さ、曖昧さを許容することも大切・・・と考えられる人向けのツールです。ご承知をおきを！

図工としてお絵かきソフトを体験させたいときにはまったく向きません。もっと高機能で使いやすいアプリはたくさんありますから・・・

### <使い方・メモ>

**Ver.1 に、ぼかし塗りボタン**をつけました。くっきりモードと、ぼかしモードを切り替えて使う事ができます。

(ペンの色に透過性を持たせるとこんな感じになります。)

最初に緑の旗をおしたら、すぐにお絵かき(落書き)ができます。色を選んで、太さを変えて・・・後はいろいろ試してください。

小さなお子様から、漢字の書き順を教えたい先生までいろいろ使えると思います。

背景色は黒・白・薄水色・薄黄色・薄桃色の5色のみ。

やり直し(アンドウ)機能もありませんし絵の保存もできません。

でも、色が自動的にかわるカラーペン(一番上のアイコン)や、マスク(絵をかくす)機能があるなど、使い方の工夫しだいでは、いろいろな可能性がります。

もし消したくないような力作が描けたら、スクリーンショットを使ってね。

テーマ レクレーション

タイトル あっちむいてホイ!

# 489



集中力  
反射神経UP?



反応速度 0.859

あっちむいてホイ!

2022/8/12 by kanech

## 使い方

- 1) 緑の旗をクリックする。
- 2) 緑のスタートボタンを押すと、矢印が回り出す。
- 3) 矢印が止まったら、すばやく、矢印と反対のボタン(右向きなら左向きと  
いうように)を押す。(なるべく1秒以内で) 1秒以上だと「おそいよ」の  
メッセージがでる。
- 4) おてつき(止まる前におすと) ペナルティー+ 5秒、まちがえると、ペ  
ナルティー+3秒
- 5) 10回の平均反応速度に応じてペンギンがメッセージ・・・

## メモ

こんなアプリよりも、実際に向き合ってやった方がぜったいにいいと思  
います。

でもコロナ禍にはこれもありかも・・・一人でやっているのはむなしいけれ  
ど、友だちと競い合えば、軽く盛り上がるかも・・・

まったく意味はないのですが、キャラクターをクリックするとウクレレの  
音色(生録音) C、F、G7がなります。

直接的な学習効果は期待できないけれど、集中力アップにはつながるか  
も? あくまでもかも? ですが。

テーマ レクリエーション

タイトル かてる！じゃんけん

#526



ペンギンをクリック モンキー  
のじゃんけんを見て

すばやく反応 勝つと+2

あとだしバレバレ -1 反応

許容は、0.9秒以下



テーマ 音の速さをイメージする

タイトル やまびこモンキー

# 391



## 使い方

- (1) 緑の旗をクリック
  - (2) 距離をセット
  - (3) ネコをクリックする
    - ・・・ネコが「ヤッホー」というと、音の速さで「★」がとびだす。
  - (4) 音がモンキーに届いたら、モンキーは旗を赤旗をあげ、音を返す。
  - (5) 音「やまびこ」がかえってきたら、ネコが旗をあげる。
- 片道時間と往復時間が表示される。

ここでは音速は 340mとして計算している  
※本当は気温等の条件で変わるけれど・・・

## 開発のきっかけ&gt;

小学3年生で「音の伝わり方」を勉強します。

そこでは、「振動」という概念で音をとらえていきます。「音」の速さについてはまだ言及していませんが、音の性質を考えていくなかで、「速さ」に目を向ける子もいます。雷、花火、飛行機・・・、糸を伝える速さは・・・水中を、金属を・・・音の高さを震え方は・・・真空の中では・・・ハテナが次から次へわき上がります。もちろん、その全てを授業の中で扱うことはしません。でもこんなソフトにふれることで、子どもたちの興味・関心を高めることにつながればうれしいです。

テーマ カルタあそび

タイトル レッツ やまびこカルタ

## ★レッツやまびこカルタ



# 540



もともとは**絵カルタ**ですが、  
読み札の内容に合わせて  
**写真版**を作ってみました！

## ★レッツ！やまびこフォトカルタ



# 541



## 使い方

- ・ 緑の旗（スタートフラッグ）をクリックする。
- ・ れんしゅうモードは、フラッシュカード形式の学習  
緑のボタンを押すと、つぎのカードが示される。  
クリックすると、発声したり、吹き出しが出たりする。  
やめて表紙にもどる時は、赤まる→緑のはた
- ・ チャレンジモードは、カルタ形式の学習  
スタートをおすと、カルタ開始。  
設定した制限時間（初期値 180 秒 変更可能）で、何枚カルタをとれるかにチャレンジ！

勤務校には「やまびこの森」というステキな学校林があります。秋にはそこで拾ったドングリを使ったドングリごま大会、冬にはやまびこカルタ大会というお楽しみイベントがあります。

やまびこカルタは、縦割りグループで楽しんでいます。読み札は「上の句（木の名前）」と「下の句（その木の特徴）から成り立っていますが、読むときは、下の句から読み上げます。練習しておぼえた子が有利になるようになっています。

カルタはみんなでやるからこそ楽しいものです。  
それでも、このアプリはこのアプリならではの使い方があると思います。  
練習モードと、チャレンジモード（180秒で何ポイントとれるか）があります。覚えていない子への配慮、覚えた子への配慮も盛り込んでいます。

タイトル つくろう！3択クイズ



Scratch script for creating a 3-choice quiz:

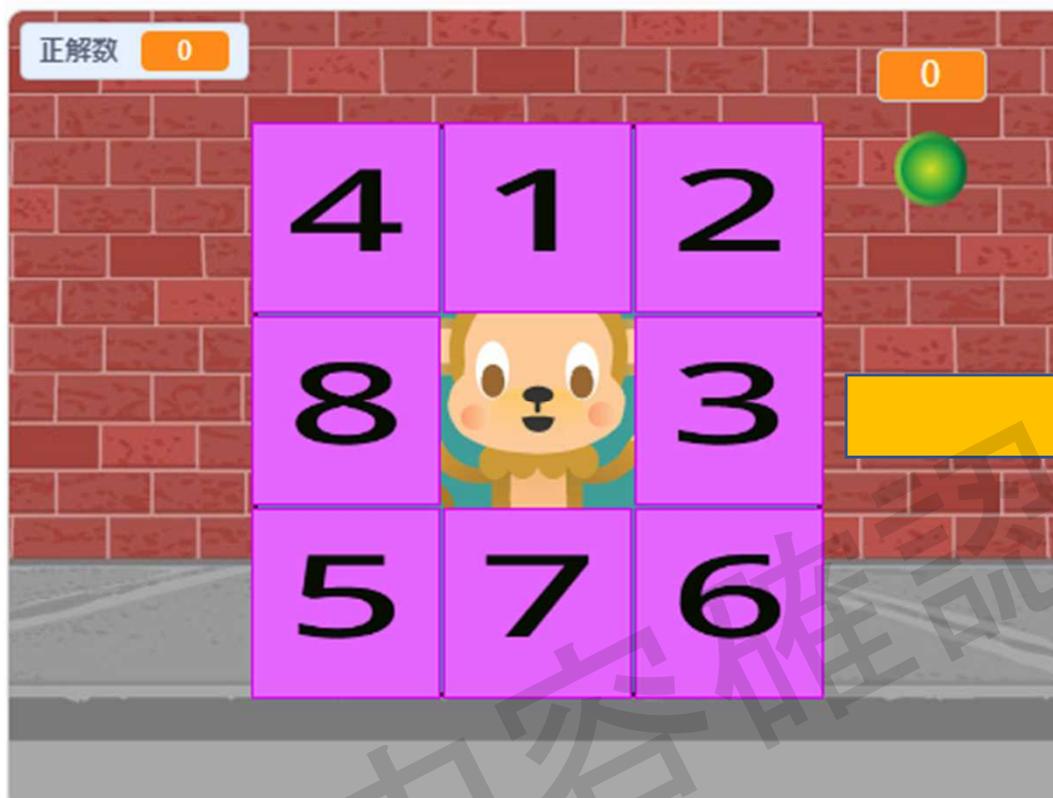
- が押されたとき
- 問題リストデータを初期化する
- 出題数 を 0 にする
- 出題番号 を 1 にする
- とく点 を 0 にする
- 問題作成 あさのあいさつは? おはようございます こんにちは さようなら
- 問題作成 おひるのあいさつは? こんにちは おやすみなさい バナナがすぎです
- 問題作成 かおにあるのは? はな おしり おへそ
- 問題作成 あやまる時のことばは? ごめんなさい どういたしまして ありがとうさん
- 問題作成 このソフトのなまえは スクラッチ スクワット スクラッタ
- 問題作成  $49 + 16 + 1 + 4 =$  70 75 そんなんわかるはずないだろ
- 問題作成 このなかで、くだものはどれ? りんご なっとう キャベツ
- 出題数 を 出題文 の長さ にする
- 初期設定 を送る
- 表示する
- 出題 出題番号



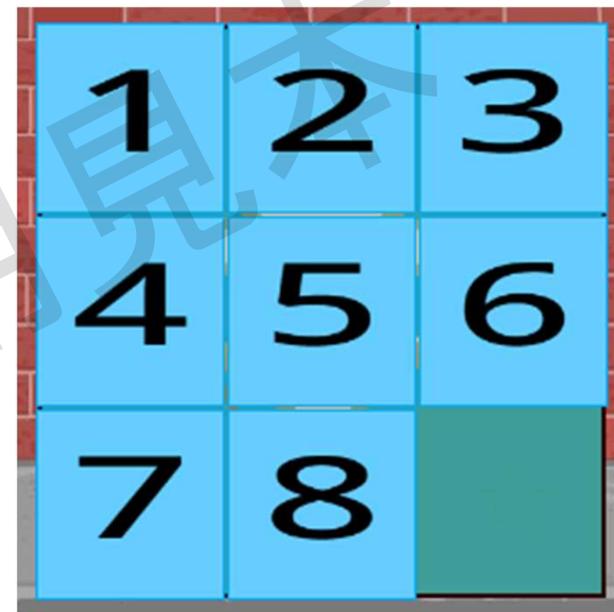
3 択クイズを自分で作って友達にやっ  
てもらうことができます。スクリプト  
の中の問題作成ブロックに、問題文や  
正解、うそ情報 1、うそ情報 2 を、書  
き込めば、オリジナルの 3 択クイズを  
作ることができます。問題数は自由に  
変えることができます。

テーマ 数字パズルで遊ぼう！

タイトル 数字ジグソーパズル8ピース



# 370



- 1 緑旗でスタート
- 2 数字をならびかえます。

すべての数字が、元の位置から変わって、ピンク色になったら、緑の○ボタンを押す。

- 3 元の並び方にもどったら（正解数が8になったら）クリア

★経過時間は表示されますが、制限時間はありません。解くことに夢中になって大切な時間をなくさないように・・・！

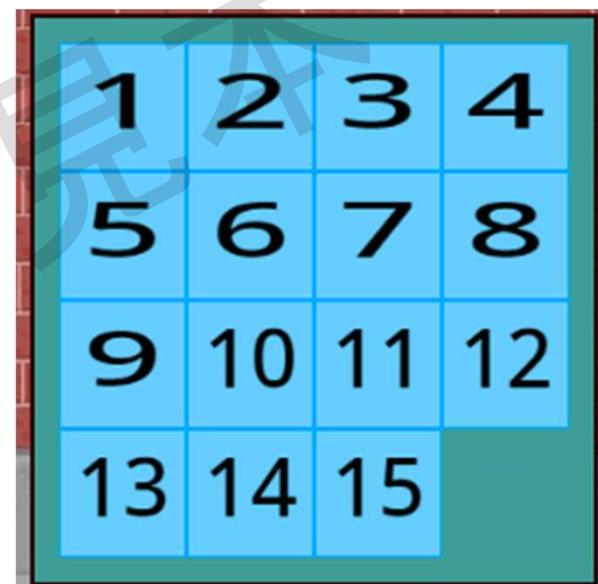
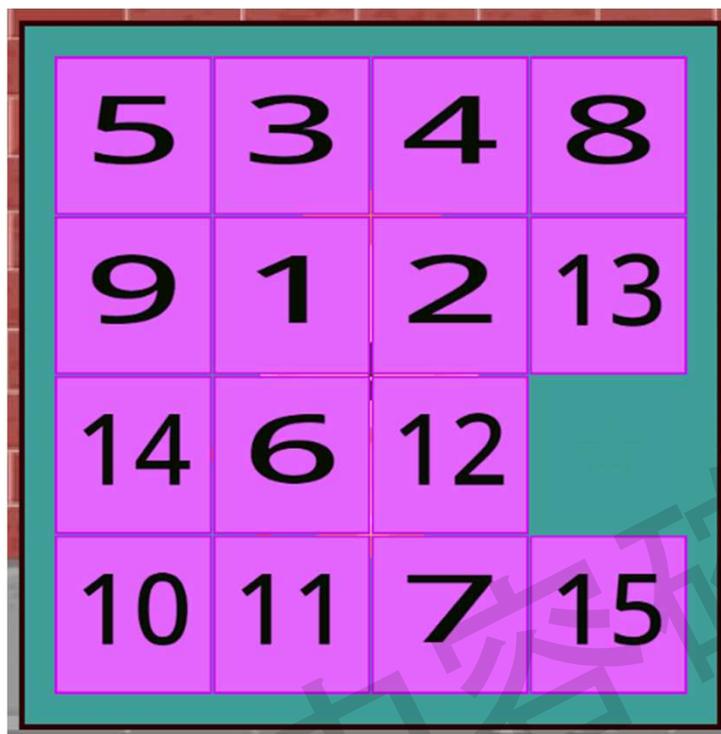


テーマ 数字パズルで遊ぼう！

タイトル 数字ジグソーパズル 15ピース



# 371



- 1 緑旗でスタート
- 2 数字をならびかえます。

すべての数字が、元の位置から変わって、ピンク色になったら、緑の○ボタンを押す。

- 3 元の並び方にもどったら（正解数が15になったら）クリア

★経過時間は表示されますが、制限時間はありません。解くことに夢中になって大切な時間をなくさないように・・・！



テーマ 歌おう！

タイトル 歌おう！ヒロユキくん

# 390



1番の歌

ヒロユキくん

(1) しきよく 詞・曲 よしろう

中学かみんじに入いりたてのころ  
 漢字かんじのテストが        だだった  
 でもある日あるひ始はじめた 書かきとりの練習れんしゅう  
 かきかたえんぴつで 1日1ページ  
 今いまじゃ 時々ときどき        さえとれる  
 そんなヒロユキ君くんに  
 みんな 拍手はくしゅしたよ

はじめ
もどる
99回

「ヒロユキくん」は、カネッチの先輩のヨシロウ先生が初めて中学の先生になったとき、出会った子です。そのときの出会いを歌にしました。とってもすてきな歌ですので、受け持った子たちといつも歌ってきました。聞こえてくるのは、平成13年度のK小4年生です。隠れた部分をクラスのみんなで予想しながら、1番ずつ歌い進めました。大体45分程度の授業でした。スクラッチでこのソフトを作るのにかけた時間はその何倍もかかりました (^\_^;)

## ★おわりに

カネッチの学舎（WEBサイト）の一番の目的は、カネッチオリジナルの教材アプリ（+役に立ちそうな情報）を、全国各地の教室に届けて、子どもたちと先生、保護者の方々の笑顔と元気を引き出すことです。一教育者として、それなりの理念もありますし、それを語りたい気持ちもありますが、それについては、これから時間をかけて練り上げていくこととして、まずは教材アプリ提供を中心にしたいと思います。

この始まりは、令和2年に始まったコロナ感染予防の休校です。自宅待機の子どもたちの学力保証をどうするか・・・という局面で、私たち（少なくともボクは）は焦燥感と無力感をいやというほど味わいました。その一年後には当たり前になったオンライン授業、動画配信にもまだ手がつけられない当時のICT環境でした。学習用ワークシートも、すぐ使えるようなストックはなく、全国各地の教育委員会や教材会社からの提供教材をかき集めている状況でした。そんな折り、ふとインターネットで教材を提供できないかと思いました。インターネット教材はすでに珍しいものでもなく、YouTubeなどでの動画教材、スマホで利用できるアプリ等、多種多様です。すでにあるものの中からもいいものを発掘してそれを子どもたちに提供したり、活用したりすることも選択肢の一つでしたが、ボクはもう一度、自分自身でプログラミング教材を作ってみよう！チャンスは休校期間中の今だ！今、やるしかない！！という思いに駆られ、それを行動に移して、今に至ります。

15年以上前に、特別支援学級を担当したときに、旧型パソコン（Windows以前のもの）を教室に設置し、フロッピーに、教材を入れて毎日、毎時間使いました。ごくごく単純な教材ソフトでしたが、子どもたちも喜び、保護者の方々も喜んでくださり、その他の先生方からもほめていただき、それがモチベーションアップにつながりたくさんの教材を作りました。その後、通常学級担当にもどり、Windowsの時代になり、インターネットもつながるようになってからも教材ソフトを作り続け、それがボク自身の教育実践の色にもなりました。・・・その後、いろいろな経緯があるのですが・・・

なにはともあれ、この数年間のコロナ禍の中で、ボク自身がゼロベースで作ってきた500以上の教材アプリがこのまま埋もれてしまうのは、なんとも寂しいのです・・・一つ一つの教材アプリは、教材としての完成度は決して高くないと思いますが、教育に携わる方々がこれを活かそうという思いをもって子どもたちに提供すれば役に立てるはずです。

カネッチの学舎オリジナルWEB教材アプリ（ラナップ）は、インストール不要で、どんなタブレット、PC、スマホからでもすぐに使えます。無料です。「こんなのがあったな」とか「ちょっと試してみようかな」と思ってくださいればうれしいです。

2023/02/03 カネッチ

# カネッチ



- ・カネッチの学舎（WEBサイト）代表
- ・スクラッチWeb教材クリエーター

※プログラマーではありません。

- ・元〇〇市立〇〇小学校教員
- ・仮説実験授業研究会会員
- ・〇〇市〇〇合唱団
- ・フォークソング同好会メンバー
- ・ウクレレ愛好家（初心者レベル）

スクラッチ等で作った教材アプリ（ラナップ）をたくさん公開しています。

[カネッチの学舎（ホームページ）](#)

[Note（ブログ）](#)

[YouTube（カネッチの学舎）](#)

