

しゅっつ らなっつぷ！

2023/02/03

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. 1 算数アプリ 144 / 550

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



2023. 1
カネッチ

WEB教材
ラナっつぷが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>かけ算九九チャレンジ20</u>
<u>2</u>	<u>歌って覚えよう！(かけ算九九)</u>
<u>3</u>	<u>Make 10!(メイクテン：10をつくろう！)</u>
<u>4</u>	<u>たしひき暗算チャレンジ20</u>
<u>5</u>	<u>しゃべる！おけいこ時計</u>
<u>6</u>	<u>なんばんめ(前から・後から)</u> <u>(右から・左から)</u> <u>(上から・下から)</u>
<u>7</u>	<u>わり算暗算チャレンジ20</u>
<u>8</u>	<u>10を作ってシュートをきめよう！(練習モード)</u> <u>(試合モード)</u>
<u>9</u>	<u>タッチで10！(ブロック図版)</u> <u>(数字版)</u>
<u>10</u>	<u>かけ筆算(×2けた)練習マシン</u> <u>かけ筆算(×1けた)練習マシン</u>
<u>12</u>	<u>レッツカルタ九九</u> <u>(1のだん)</u> <u>(2のだん)</u> <u>(3のだん)</u> <u>(4のだん)</u> <u>(5のだん)</u> <u>(6のだん)</u> <u>(7のだん)</u> <u>(8のだん)</u> <u>(9のだん)</u>
<u>13</u>	<u>ハートをゲット！(1から10までのかず)</u> <u>(6から20までのかず)</u>
<u>14</u>	<u>たたいたかずはいくつ(10まで)？</u> <u>(20まで)？</u>
<u>15</u>	<u>100連打タイムバトル</u>

<u>16</u>	<u>ぴったり10びょうバトル</u>
<u>17</u>	<u>たし筆算練習マシン</u>
<u>18</u>	<u>ひき筆算練習マシン</u>
<u>19</u>	<u>クリック カウンター</u>
<u>20</u>	<u>そろばんモンキー</u>
<u>21</u>	<u>16マスけいチャレ1 レベル1</u> <u>16マスけいチャレ2 レベル2</u>
<u>22</u>	<u>時計あわせ (1) 入門レベル</u> <u>初級レベル</u> <u>プロレベル</u>
<u>23</u>	<u>なんじ なんぷん?</u>
<u>24</u>	ハートのプレゼント (たしざん) <u>ハートのプレゼント入門</u> <u>ハートのプレゼント (2つのたしざん)</u> <u>ハートのプレゼント (4つのたしざん)</u>
★	ハートのプレゼント (かけ算九九) <u>(1, 2, 3のだん)</u> <u>(4, 5, 6のだん)</u> <u>(7, 8, 9のだん)</u> <u>(すべてのだん)</u>
<u>25</u>	<u>分度器ミサイル ver.1</u>

<u>26</u>	<u>スマイルハート銀行</u>
<u>27</u>	<u>10わのひよこバスのたび</u>
<u>28</u>	<u>20わのひよこバスのたび</u>
<u>29</u>	逆レッツ九九カルタ (答え→式) <u>1のだん</u> <u>2のだん</u> <u>3のだん</u> <u>4のだん</u> <u>5のだん</u> <u>6のだん</u> <u>7のだん</u> <u>8のだん</u> <u>9のだん</u>
<u>30</u>	<u>九九をつかって数えよう!</u>
<u>31</u>	<u>レッツ聞き読みカルタ (数のおけいこ 10まで)</u>
<u>32</u>	<u>スピードペアマッチ(1~10の数字と数)</u>
<u>33</u>	<u>かけたしパズル</u>
<u>34</u>	<u>かけかけパズル</u> <u><入門> かけかけパズル</u>
<u>35</u>	<u>たしたしパズル (1~9)</u>
<u>36</u>	<u>たしたしパズル入門 (1~5)</u>
<u>37</u>	<u>たしざん9マスパズル</u>

<u>38</u>	<u>ルーレット？それとも時計？（1～12）</u>
<u>39</u>	<u>ルーレット？それとも時計？（1～60）</u>
<u>40</u>	<u>時計ぴったりチャレンジ！</u>
<u>41</u>	<u>大きな数をスラスラ読もう！Ver.01</u>
<u>42</u>	<u>数字を書こう！（3年 一万をこえる数）</u>
<u>43</u>	<u>数字を読もう！（3年 一万をこえる数）</u>

内容確認用見本

<u>44</u>	<u>まん中数字は？九九で考えよう！</u>
<u>45</u>	<u>ドーナッツをわけよう！ Ver.2</u>
<u>46</u>	<u>おはじきをわけよう！ Ver.2</u>
<u>47</u>	<u>レインボーめいろ（あんざん）</u>
<u>48</u>	<u>レインボーめいろ（あんざん） 2</u>
<u>49</u>	<u>たしひき筆算パズル</u>
<u>50</u>	<u>たしひき筆算トレーニング ver.1</u>
<u>51</u>	<u>たしひきエレベータ算サポートツール</u> <u>エレベーター算練習シートPDF</u>
<u>52</u>	<u>文章題の計算ノート(たしひき1・10まで)</u>
<u>53</u>	<u>文章題の計算ノート(たしひき2 くりあがりあり)</u>
<u>54</u>	<u>文章題の計算ノート(かけざん・わりざん)</u>
<u>55</u>	<u>かけ算九九チャレンジ20 ver.2</u>

56	<u>たしひき暗算チャレンジ20 ver.2</u>
57	<u>わり算 暗算チャレンジ20 ver.2</u>
58	<u>かけ算九九チャレンジ20 かける10・0つき</u>
59	<u>★九九チャレンジ20 ver.3</u>
60	<u>時刻と時間を表すおけいこ時計 Ver2</u>
61	<p>計チャレ シリーズ (1) ~ (26)</p> <p> <u><1> 9までのたしざん</u> <u><2> 9までのひきざん</u> <u><3> たして10</u> <u><4> 10ひくいくつ</u> <u><5> くりあがりたしざん</u> <u><6> くりさがりひきざん</u> <u><7> 九九 (2, 3だん)</u> <u><8> 九九 (4, 5だん)</u> <u><9> 九九 (6, 7だん)</u> <u><10> 九九 (8, 9だん)</u> <u><11> 九九 (全部のだん)</u> <u><12> あなあき九九</u> <u><13> 基本わりざん (割り切れる)</u> <u><14> 10倍100倍 (一万をこえる数)</u> <u><15> 10でわった数 (一万をこえる数)</u> <u><16> 漢数字を数字にする (一万をこえる数)</u> <u><17> 大きな数を読む (一万をこえる数)</u> <u><18> あまりのあるわり算 (A)</u> <u><19> あまりのあるわり算 (B)</u> <u><20> あわせて100</u> <u><21> あわせて50</u> <u><22> 暗算2けたのたし算</u> <u><23> 暗算2けたのひき算</u> <u><24> 筆算3けたのたし算</u> <u><25> 筆算3けたのひき算</u> <u><26> 中1 正負のたしひき算</u> </p>

<u>62</u>	<u>1 6 マスけいチャレ Ver.2 (改良版)</u>
<u>63</u>	<u>小数モンキー!</u>
<u>64</u>	めもりはやよみシリーズ <u>(1 から 2 0)</u> <u>(百の位)</u> <u>(千の位)</u> <u>(万の位)</u> <u>(小数 0.1)</u> <u>(小数 0. 0 1)</u>
<u>65</u>	計算かけっこシリーズ <u>たしざんきほん</u> <u>ひきざん 10以下</u> <u>ひきざん 20以下</u> <u>かけ算九九</u> <u>わりざん (あまりなし)</u> <u>わりざん (あまりあり・なし)</u> <u>九九2～5のだん きほん</u> <u>九九6～9のだん きほん</u>
<u>66</u>	<u>分数おけいこボード1</u> <u>分数おけいこボード2</u>
<u>67</u>	<u>おはじきボード ver.1.2</u>
<u>68</u>	<u>おかいものチャレンジ!</u>
<u>69</u>	<u>★円もよう作り</u>

<u>70</u>	<u>時間筆算チャレンジ!</u>
<u>71</u>	<u>九九表タイムチャレンジ!</u>
<u>72</u>	<u>★九九インベーター</u>

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。

関連教科 算数 対象 2年生～

関連単元「九九のおけいこ」

タイトル かけ算九九チャレンジ20



#216



教材メモ

自分で選んだ九九の段を集中して練習できます。自分の記録が示されることで意欲を高めます。



note

使い方

- ・みどりの旗をクリックすると、メニュー画面が出てきます。
10のコースから一つを選びます。キャラクターをクリックすると、背景が変わります。
- ・スタートボタンをクリックすると、出題されます。
- ・数字の入力は、画面上(マウスまたはタッチパネル)でも、キーボード上でもOKです。
- ・数字キーを押したら、スペースキーまたは★を押してください。
- ・60秒以内、ミス1回まで、名人賞です。かなり難しいです。

関連教科 算数 対象 2年生～

関連単元「九九のおけいこ」

タイトル 歌って覚えよう！（かけ算九九）



×	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1									
2									
3									
4	4	8	12	16	20	24	28	32	36
5									

#217



教材メモ

九九ソングを歌いながら、九九に親しむソフトです。授業で使うことをイメージして作成したのですが、家庭でも、大人の支援があれば、九九の練習に使えらると思います。

15年前、2年生を担当したときに、ICTを活用した教材・教具をたくさん作りました。このソフトは、フラッシュカード教材として、パワーポイントで作ったものをスクラッチで再現しました。

流れる九九ソングは、20年以上、子どもの学習雑誌?の付録としてカセットテープで提供されたものをパソコンデータとして取り込みました。かなり調べましたが、この曲の出典が分かりません。



note

使い方

メニュー画面から練習する段をクリックすると、その段の九九表が表示されます。音楽に合わせて、画面右下の丸いボタン（またはスペースキー）を押すと、九九の答えが出てきます。途中でやめる時やメニュー画面に戻るときは、緑の旗を押します。

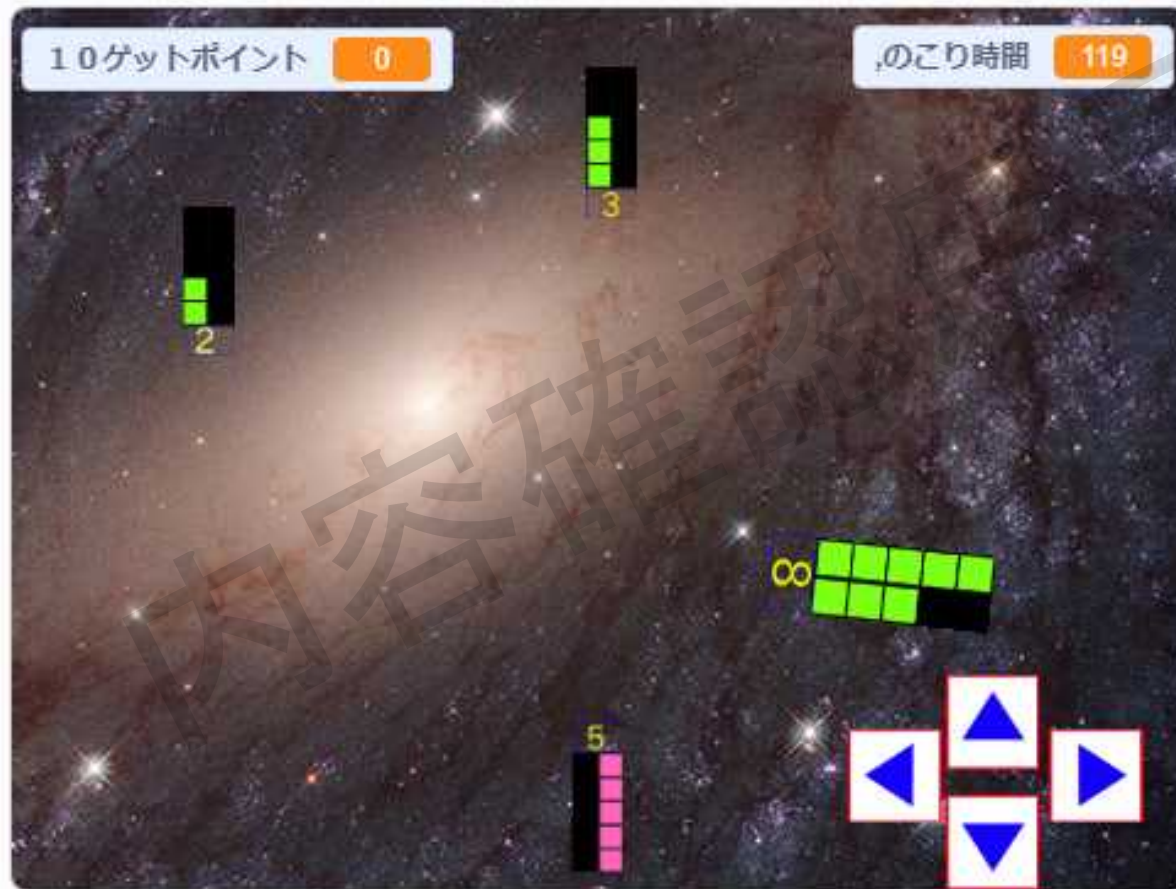
関連教科 算数 対象 1年生～

目次

関連単元「10をつくるたし算」

タイトル [Make 10!\(メイクテン：10をつくろう!\)](#)

#251



教材メモ

10の補数をマスターするという算数的な目標で作成しました。ゲームとしては練り上げは不十分です。

僕自身は、全くゲームはしないので、ゲーム的なお楽しみ要素はよく分からないので・・・これを楽しんでくれる子がいれば幸いです。



no+e

使い方

自機をコントロールし、10を作るとポイントを入ります。少し大きいのがボスで、これと合体して10を作ると10点入ります。その他は2点です。

スペースキー、または、自機をクリックすると、自機の数字が1, 2, 3, ... 9, 1, 2 ... と変わります。

キーボードの矢印キーまたは、画面右下のアイコンをクリックすると自機が上下左右に動きます。

120秒で、何ポイント稼げるかな？

関連教科 算数 対象 1年生～

関連単元「たし算・ひき算」

タイトル たしひき暗算チャレンジ20

#190



教材メモ

- ・くりあがりなし（10まで）のたしざん
 - ・くりあがりあり（1けたどうし）のたしざん
 - ・くりさがりなしのひきざん
 - ・くりさがりありのひきざん
- 4つの練習コースを用意しました。



note

使い方

みどりの旗をクリックすると、メニュー画面が出てきます。
4つのコースから一つを選びます。キャラクターをクリックすると、背景が変わります。

スタートボタンをクリックすると、出題されます。

数字の入力は、画面上(マウスまたはタッチパネル)でも、キーボード上でもOKです。数字キーを押したら、スペースキーを押してください。
35秒、ミス0で、名人賞です。かなり難しいです。

関連教科 算数 対象 1年生～

関連単元「時計の読み方」

タイトル しゃべる！おけいこ時計



[191](#)



教材メモ

1年生が教室の大型モニターを使って、時計の読み方を練習する場面をイメージして作成しました。

時刻表示、長針,短針の表示、非表示、文字盤の切替、発声機能を使って、テンポ感のある楽しい授業ができると思います。



note

使い方

- 1 緑の旗を押します。 12時0分になります。
- 2 長い針をドラッグすると、時刻が変わります。
- 3 ?時、?分をクリックすると、時刻を確認できます。
- 4 「文字ばんチェンジ」をクリックすると、1分表示、5分表示、表示なしと、切り替わります。
- 5 短針、長針は、表示、非表示を切り替えることができます。
- 6 ネコをクリックすると、時刻を日本語、英語でしゃべります。

関連教科 算数 対象 1年生～

関連単元「なんばんめ」

タイトル なんばんめシリーズ (1～3)

[192](#), [193](#), [194](#)

なんばんめ (前から・後から)



なんばんめ (右から・左から)



なんばんめ (上から・下から)



教材メモ

1年算数「なんばんめ」より
学習の定着に使ってください。



<工夫点>

- ・音をつけました。
- ・ネコをクリックすると、問題が出るようにしました。
- ・右上のボタンで、背景が変更されるようにしました。
- ・せいかいポイントを1点ずつ入るようにしました。

no+e

使い方

はじめに上にある みどりのはたを おします。
ねこちゃんをクリックすると、問題を出します。
当てはまものを、クリックすると色がつきます。
正解すると、正解マークがつき、正解ポイントがはいります。

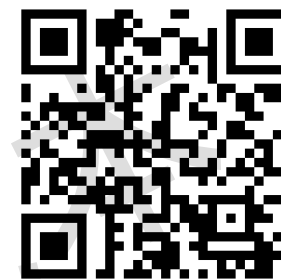
みどりの旗をクリックすると問題を出題します

関連教科 算数 対象 3年生～

関連単元「わり算」

タイトル わり算暗算チャレンジ20

#245



教材メモ

わりざん ($\div 2, 3, 4, 5$)

わりざん ($\div 6, 7, 8, 9$)

わりざん (こたえ2けた)

わりざん (3けた \div 2けた)

4つの練習コースを用意しました。



note

使い方

旗をクリックすると、メニュー画面が出てきます。

4つもコースから一つを選びます。キャラクターをクリックすると、背景が変わります。

スタートボタンをクリックすると、出題されます。

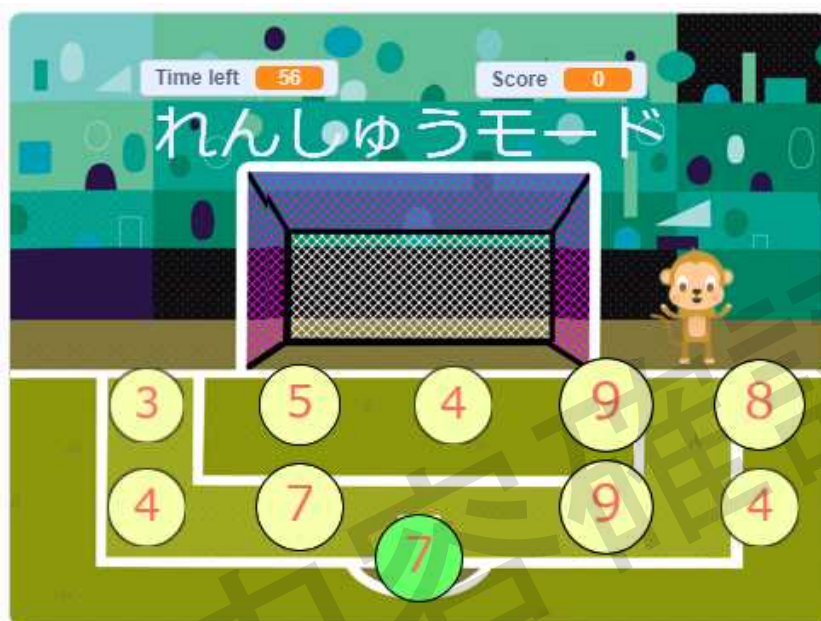
数字の入力は、画面上でも、キーボード上でもOKです。

関連教科 算数 対象 1年生～

関連単元「あわせて10」

タイトル

[10を作ってシュートをきめよう！\(練習モード\)](#) # [252](#)



YouTube JP



YouTube JP



[10を作ってシュートをきめよう！\(試合モード\)](#)

[253](#)

教材メモ

ゲームという形はとっていますが、10の分解、一けた同士のたしざんの練習としてのねらいもあります。

マウスの操作（ドラッグ・クリック・ドロップ）の練習にもなります。

使い方

- ・ 緑の旗を押すと、ゲームスタート
- ・ 自分のボールをドラッグして、数字ボールと合体すると、自分のボールの数字が合計数に変わります。もし、10を超えると、下1けたになります。（例）15なら5、12なら2・・・
- ・ 10点になると、ゴールできます。
- ・ ゴールキーパーや、相手チームの選手にぶつからないないタイミングで、ゴール内に落とすと、20点ゲット！ 自分のボールは、再び、スタート地点に戻ります。（練習モードは相手選手はいません）
- ・ 制限時間内（120秒）で何ポイントあげられるか友達と競ってください。
- ・ もし、相手チームとぶつかると（ドラッグ中は大丈夫）マイナス20点でスタート地点にもどります。
- ・ モンキーに、自分ボールをパスすると、数字ボールと自分ボールがリセットされて、ゲームが継続します。
- ・ 時間になったら、モンキーが得点をアナウンスします。

関連教科 算数 対象 1年生～

関連単元「あわせて10」

タイトル タッチで10！

[タッチで10！（ブロック図版）](#)

[タッチで10！（数字版）](#)



[195](#)



[196](#)



教材メモ

このソフトは、幼少～低学年の子たちを想定しています。

10の補数をブロック図を見て、すばやく答えることを目的にしています。（この学習は、通常おはじきや数字カードを使って学習したり、問題プリントで練習したりすることが普通で、それで十分といえ、十分ですが・・・タブレットならではのアプローチにチャレンジしました。）



no+e

使い方

- (1) 緑のはたをクリックすると、空からブロックが降ってきます。
- (2) もし、6が落ちてきたら、ブロックを4つタップします。（5秒以内）
- (3) ぴったり10になると、ブロックはハートになってポイントが1点入ります。
- (4) ペンギンのおなかに緑のボタンが出てきたら、それをクリックすると、つぎの問題が出てきます。
(ポイントが10点になったら、ゴール)
- (5) タイムもはかります。一応の目安です。

関連教科 算数 対象 3年生～

関連単元「かけ算のひっ算」

タイトル かけ算ひっ算練習マシン

かけ筆算 (×2けた) 練習マシン

花丸ポイント 10

194×48 =

$$\begin{array}{r} 194 \\ \times 48 \\ \hline 752 \\ 7720 \\ \hline 9312 \end{array}$$

自分問題

かけ筆算 by Kanech

[246](#)



かけ筆算 (×1けた) 練習マシン

かける1けた

花丸ポイント 10

686×9 =

$$\begin{array}{r} 686 \\ \times 9 \\ \hline 6174 \end{array}$$

自分問題

かけ筆算 by Kanech

[537](#)



教材メモ

- ・ かけ算の筆算をノートに書いて解く手順で練習するためのソフトです。
- ・ 自動的に問題を出すことも、自分で問題作ることもできます。
- ・ 答え合わせは、個々の数字ごとに確認できます。
- ・ その他、細かい工夫がありますが、その分、いろいろなところで不具合は出ると思います。



note

使い方

数字を入力するマスをクリックしてから、数字パッドをクリックします。入力した数字を訂正するときは、黒板けしを使います。

答えを入力した後、答え合わせボタンを押すと、正誤判定をします。

ランダムで問題を出すことも、自分自身で数字を決めて解くこともできます。

関連教科 算数 対象 2年生～

関連単元「九九のおけいこ」

タイトル レッツカルタ九九 各段のたん # 218 ～

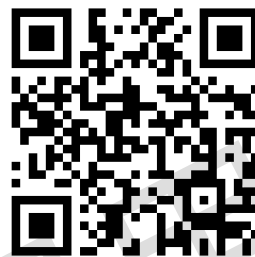
(九九 1のたん)



(九九 2のたん)



(九九 3のたん)



(九九 4のたん)



(九九 5のたん)



(九九 6のたん)



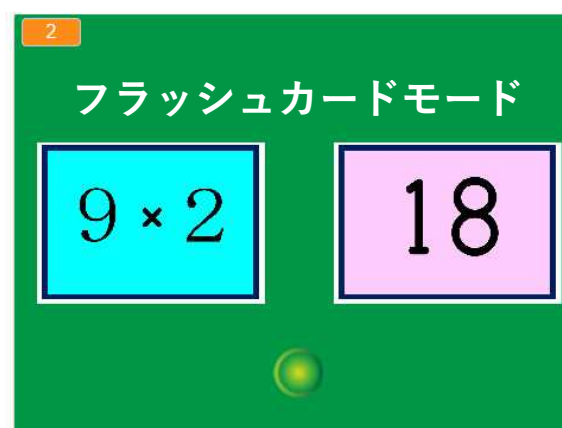
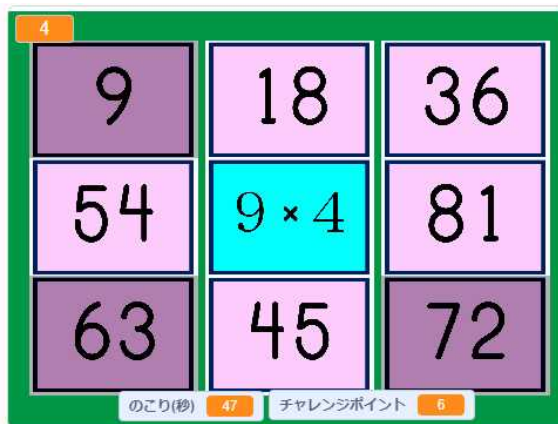
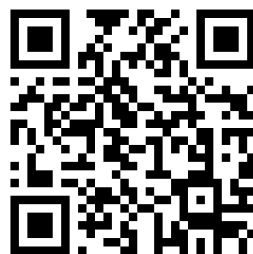
(九九 7のたん)



(九九 8のたん)



(九九 9のたん)



教材メモ

カルタや、フラッシュカードを使って、九九を確実に定着できることを目的にしています。
九九カルタは、1～9のだんがあります。



使い方 ※レッツ かるたシリーズ 共通

note

- ・ 緑の旗（スタートフラッグ）をクリックする。
- ・ 画面は、大きくしたり、向きを変えて使いやすくする。
- ・ 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。
（カルタの種類によってことなる）
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（変更可能）で、何枚カルタをとれるかに
チャレンジする。
カードをクリックすると、音が出たり、コメントが表示されたりする。（カルタ種類によって異なる）

関連教科 算数 対象 2年生～

関連単元「20までの数」

タイトル ハートをゲット！
(ハートはいくつかな?)

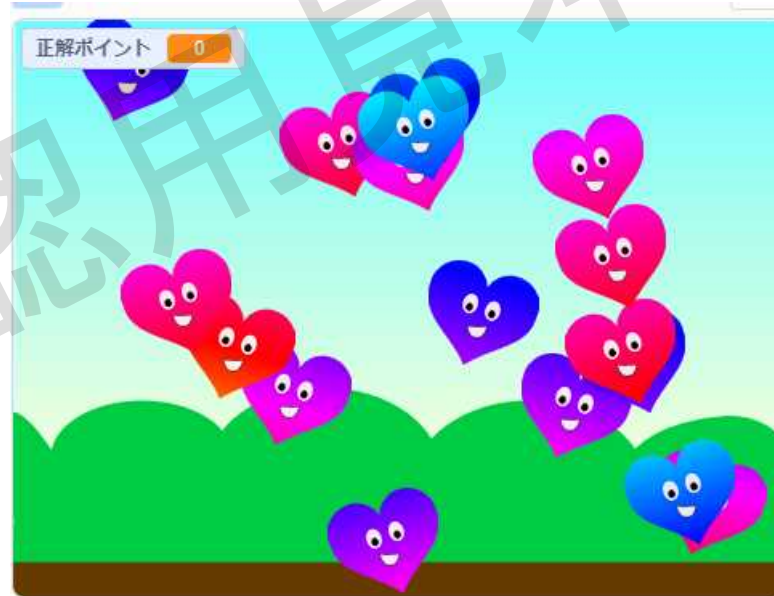
ハートをゲット！
(1から10までのかず)



203



ハートをゲット！
(6から20までのかず)



202



教材メモ

20までの数を体感するためのソフトです。

★1から10までの数の学習用にもすぐに改造できます。

ゲーム性を加味しようとしたが、センスがなくて・・・子どもがのめりこむような魅力はないのでご心配なく。

入学期の1年生を想定して制作しました。



no+e

使い方

- (1) 緑の旗をクリック
- (2) モンキーをクリックすると、ハートが出てくる。
- (3) ハートをクリック(タップ)するとハートがまるくなって(キャンデー)になって動きをとめる。
- (4) 全部クリックしたら、バス(10人のり)にドラッグする。
- (5) 10をこえる場合は、2台目のバスにのせる。
- (6) 全部のせおわると、数の分だけ風船をクリックする。 1, 2・・・19、1、・・・
- (7) 正しい数になったら、ペンギンをクリックする。
- (8) 正解すると、花丸ゲット。ゲットしたハートの数だけ、正解ポイントがふえる。
- (9) 正解ポイントが100をこえると、賞状がもらえる。

関連教科 算数 対象 1年生～

関連単元「かずのおけいこ」

タイトル たたいたかずはいくつ？



(10まで) たたいたかずはいくつ？

188



(20まで) たたいたかずはいくつ？

189



算数入門期のお子さん用です。
音を聞いて、数えるのはけっこうむずかしいものです。
特に、最後の打音がわからないので、余分にカウントする場合があります。これをのりこえる工夫をお子さん自身がみつけるものいいなあと思います。

★★（10まで）版と（20まで）版があります。

使い方

たいこをクリックすると、モンキーくんが、1から10までたいこをたたきます。

その数の分だけ、赤い太鼓をタッチして、答え合わせをします。

関連教科 算数 レク 対象 全

関連単元「100までのかず」

タイトル 100連打タイムバトル



#376





たあいもないゲームです。

一人でやってもおもしろくもなんともありませんが、二人でやったり、チームに分かれて、勝ち抜きバトルにしたり・・・運用の仕方しだいで、盛り上がると思います。

みんなで遊べる・・・対話がひろがる・・・単純なプログラムでも使い方によっては教室に笑顔が広がる可能性があります。

note

使い方

自分のチームのネコをひたすら速く100回連打するまでの時間を競います。
(やさしく、正確に、タップしてください。画面をこわさないように！やりすぎて指の筋肉をいためないように・・・)

<やりかた>

- (1) さいしょに、みどりのはたをクリックします。(リセット)
 - (2) まずは赤ねこさんが先行でやるとします。タップすると計測開始。ひたすら100回連打します。
 - (3) つぎは青ねこさんの番です。同じようにやります。
- ※ 二人で同時にやることも可能ですが、最初のタップを同時にしないと、計測タイムにきつと影響がでます。(タイマーが一つなので・・・)
- (4) タイムが速いほうが勝ちです。
 - (5) まん中の少年をクリックするとタイムが示されて、どちらが勝ちか判定します。少年の動きと、ねこたちのリアクションをお楽しみに・・・

関連教科 算数 レク 対象 1年生～

関連単元「時ごとと時間」

タイトル ぴったり10びょうバトル

380



一人でやってもおもしろくもなんともありませんが、二人でやったり、チームに分かれて、勝ち抜きバトルにしたり・・・教室で手拍子したり・・・10秒間にスクワットをしたり・・・ようは運用の仕方しだいで、盛り上がると思います。

みんなで遊べる・・・対話がひろがる・・・単純なプログラムでも・・・そんなことを考えました。

*タイム表示を最後に出すようにしました。

「ぴったり10びょうバトル」

・10秒ってどのくらいかな？

正しい10秒感覚をきそいあいましょう。



note

使い方

(1) さいしょに、みどりのはたをクリックします。

(2) まずは赤ねこさんが先行でやるとします。

赤ねこをクリックすると、「ピッ」と音がします。10秒たったと思ったら、もういちど赤ねこをクリックします。

(3) つぎは青ねこさんの番です。同じようにやります。

(4) タイムが10秒に近い方が勝ちです。

(5) まん中の少年をクリックするとどちらが勝ちか判定します。少年の動きと、ねこたちのリアクションをお楽しみに・・・

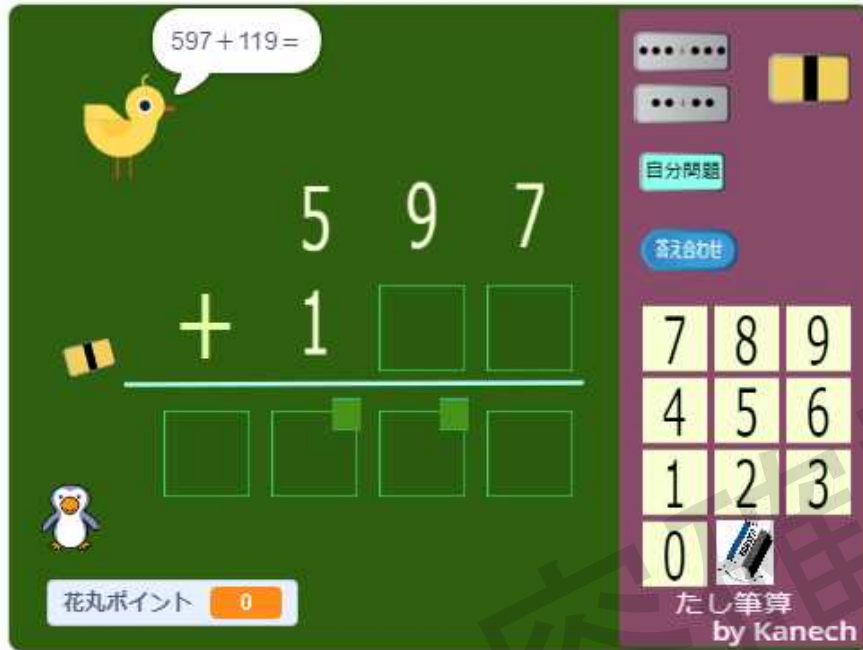
関連教科 算数 対象 2年生～

目次

関連単元「たしざん筆算」

タイトル [たし筆算練習マシン ver.1](#)

[228](#)



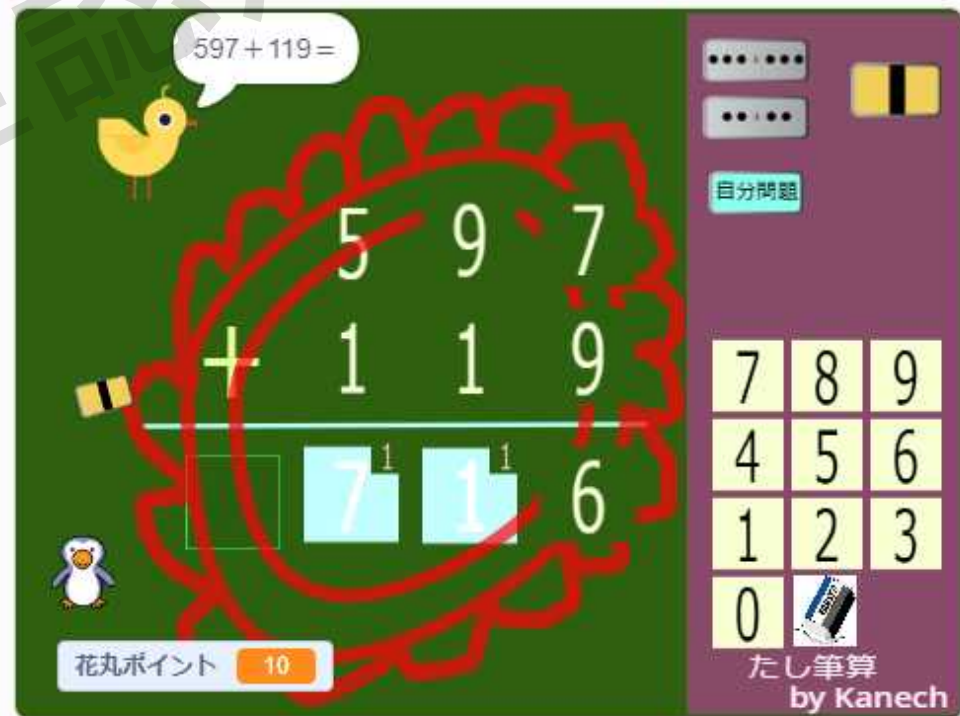
597 + 119 =

5 9 7
+ 1 □ □

□ □ □ □

花丸ポイント 0

たし筆算 by Kanech



597 + 119 =

5 9 7
+ 1 1 9

7¹ 1¹ 6

花丸ポイント 10

たし筆算 by Kanech



教材メモ

- ・たし算の筆算をノートに書いて解く手順で練習するためのソフトです。
- ・自動的に問題を出すことも、自分で問題作ることもできます。
- ・答え合わせは、個々の数字ごとに確認できます。
- ・その他、細かい工夫（見つけてください）がありますが、その分、いろいろなところで不具合は出ると思います。

10問正解すると100点でゴールです。

使い方

数字を入力するマスをクリックしてから、数字パッドをクリックします。入力した数字を訂正するときは、黒板けしを使います。

答えを入力した後、答え合わせボタンを押すと、正誤判定をします。ランダムで問題を出すことも、自分自身で数字を決めて解くこともできます。



note

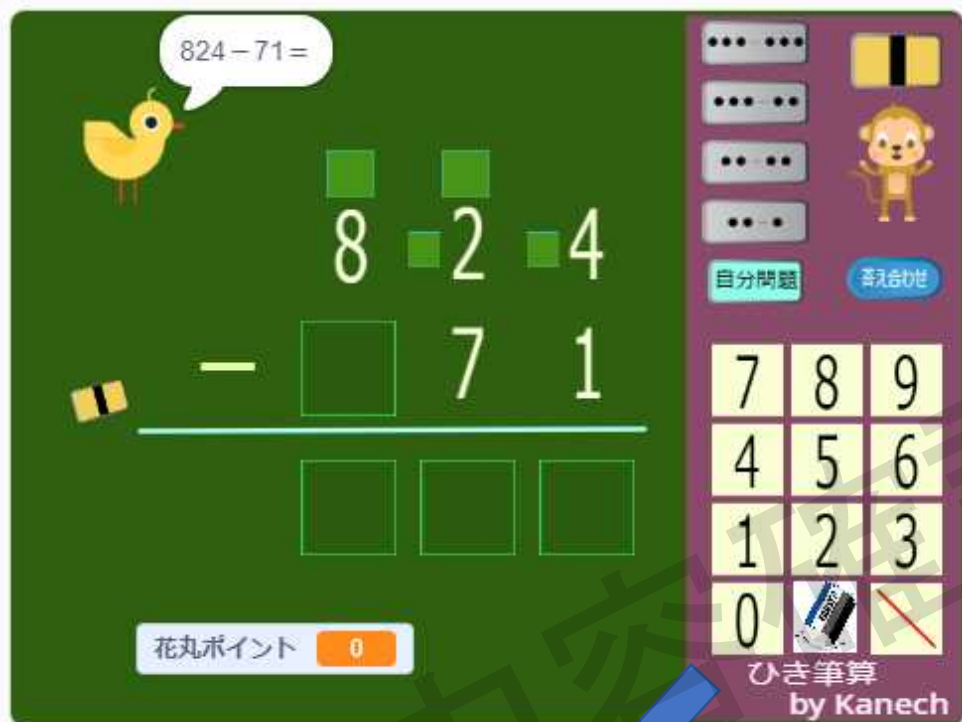
関連教科 算数 対象 2年生～

目次

関連単元「ひき算筆算」

タイトル ひき筆算練習マシン

229



教材メモ

★繰り上がりの時の赤いななめ線を入力するタイミングで挙動がおかしくなることがあります。

- ・ひき算の筆算をノートに書いて解く手順で練習するためのソフトです。
- ・自動的に問題を出すことも、自分で問題作ることでもあります。
- ・答え合わせは、個々の数字ごとに確認できます。
- ・その他、細かい工夫（見つけてください）がありますが、その分、いろいろなところで不具合は出ると思います。



no+e

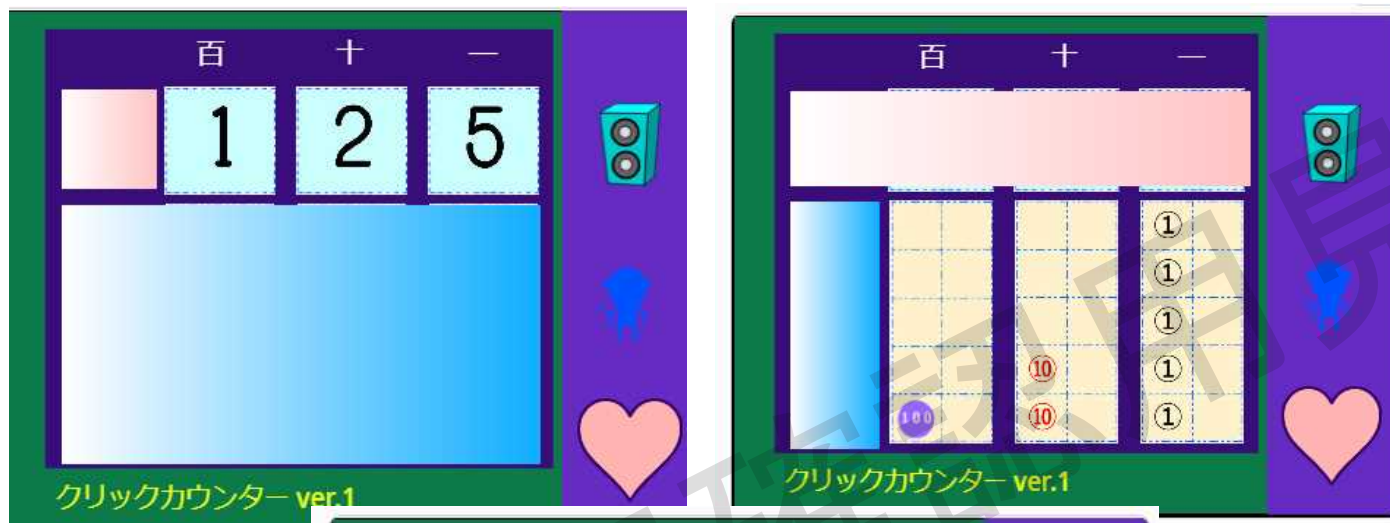
使い方

数字を入力するマスをクリックしてから、数字パッドをクリックします。入力した数字を訂正するときは、黒板けしを使います。答えを入力した後、答え合わせボタンを押すと、正誤判定をします。ランダムで問題を出すことも、自分自身で数字を決めて解くこともできます。

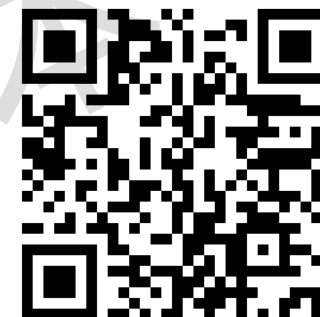
関連教科 算数 対象 2年生～

関連単元「数える～999」「位取り」

タイトル クリック カウンター ver.1



#201



教材メモ

クリックするとカウントアップするだけのソフトですが、数字やマスを隠せることにより、正しく数える練習にもなります。

(たとえば)

数字やマスを隠して、先生の指定した数字を数を数えながら正しくクリックする練習に使えます。

数を数えることと、数字が結びつきにくいお子さんのために役立てることをイメージして作りました。



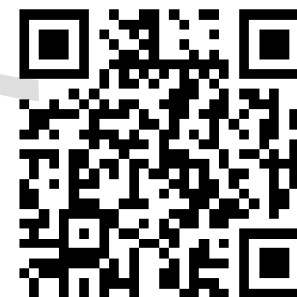
no+e

使い方

1. 緑の旗をクリック (0リセット)
2. スペースーまたは、ハートをクリックするとカウントアップ
3. 左の桃・青の四角のアイコンをクリックすると数字やマスを隠せる。
4. 右のスピーカーをクリックすると数字を読み上げる。
5. モンキーをクリックすると数を読み上げる。

関連教科 算数 対象 2年生～

関連単元「そろばん・1000までの数」

タイトル そろばんモンキー ver.1# 250

教材メモ



no+e

- ・ 3けたまでの数字の位取り
- ・ そろばん学習の導入
- ・ 3, 4年生のそろばん学習の導入に使えます。
1, 2年生で、つかっておくと、そろばんに、なれることができ、3, 4年生のそろばん学習に役立ちます。
- ・ 玉の動きは、本物に近づけました。ただし、5玉と1玉を同時に動かすことは出来ません。

使い方

- ・ 緑の旗クリックで、初期画面（全ソフト共通）
- ・ 途中でやめるときは赤ボタン（〃）
- ・ モンキーをクリックすると、1～999までの数字をランダムに出題。
- ・ そろばんの玉を動かして数字をつくる。
（玉は、タッチ&ドラッグ：コツがある）
※コツ：*動かしたい玉を正確いタッチしそのまま、すばやく、上下に動かす。このとき、上に動かしたいときは、玉の上半分、下に動かしたいときは、玉の下半分を最初にタッチするとよい・・・すぐになれるのでご心配なく）
- ・ そろばんで数字が出来たら、モンキークリックで答え合わせ
- ・ 正解、不正解のアナウンスがあり、正解すると10点ゲット
- ・ 100点になるとゴールメッセージ

関連教科 算数 対象 2年生～

関連単元「たしひきかけ算暗算」

タイトル 16マス計算チャレンジ

16マスけいチャレ1 レベル1

たしざん2 (20まで) タイム (びょう) 18

+	5	8	9	6
5				
6				
9				
4				

Calculator interface with keypad (0-9, =, ×, ←) and a background illustration of a purple insect.

16マスけいチャレ2 レベル2

たしざん1 (2けた+1けた) タイム (びょう) 25

+	14	16	17	12
4				
3				
8				
2				

Calculator interface with keypad (0-9, =, ×, ←) and a background illustration of a hand reaching for a number.

[208](#)



[209](#)



教材メモ

- ・ 計算力（暗算）のアップをめざします。
- ・ 100マス計算は、とても有名な計算練習方法ですが、タブレットでやるとすればこんな感じかな？
- ・ 紙でやるのもいいとは思いますが、スクラッチ版もなかなかいいと思いませんか？
- ・ 中のページを書き換えると、問題レベルを変えたり、デザインを変えることができます。



note

使い方

- ・ 緑の旗をクリックすると、メニュー画面がでます。
- ・ 計算タイプを選びます。
- ・ 答えるマスをクリックしたら、右にある数字キーで答えを打ち込みます。
- ・ 正しく答えると、マスが消えます。
- ・ マスの裏には、キャラクターがかかれています。何がでてくるかは、やるたびにちがいます。
- ・ 16マスをすべて消すと、クリアです。
- ・ ・ タイムがアナウンスされます。

関連教科 算数 対象 2年生～

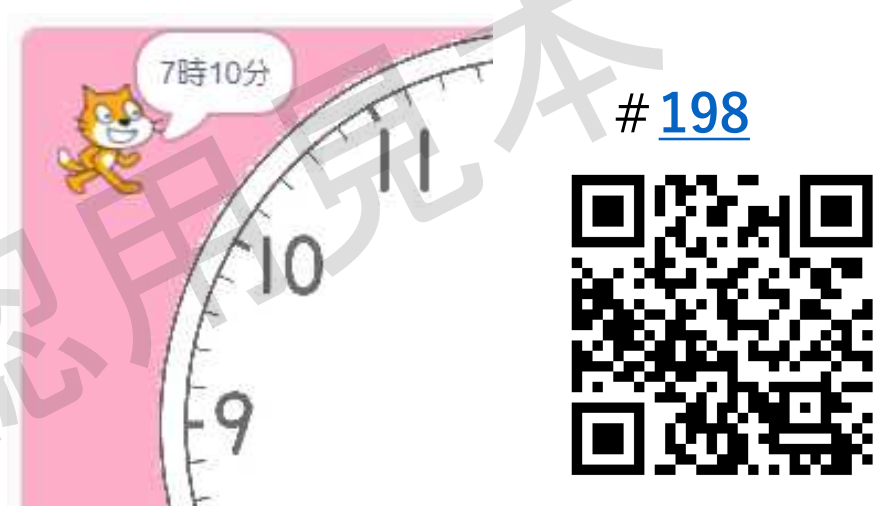
関連単元「時計の読み方」

タイトル **ぴったり時計合わせ**（時計学習）

時計合わせ（1）入門レベル



時計合わせ（2）初級レベル



時計合わせ（3）プロレベル



教材メモ

同じ系列で3レベルあります。

★★★ぴったり時計あわせ（3）プロレベル
分は0～59まで、1分刻みで出題

★★ぴったり時計あわせ（2）初級レベル
分は、5分刻みで出題

★ぴったり時計あわせ（1）入門レベル
分は常に0分（何時ちょうど）



note

使い方

時計をぴったりの時間に合わせる練習をします。

- （1）最初に緑の旗をクリックします。
- （2）スタートをクリックするとネコが問題を出します。
- （3）分針をドラッグすると、針がまわります。
- （4）指定された時刻に合わせてたら。答えあわせをクリックします。
- （5）正解していると、ポイント10点。つぎの問題がでます。まちがえるとマイナス5点
- （6）120秒で、何ポイントになるか競います。

関連教科 算数 対象 2年生～

関連単元「時計の読み方」

タイトル なんじ なんぷん?

#480



なんじ なんぷん?

This interface features a central clock with a monkey icon. The clock face has an inner yellow ring and an outer blue ring. The hour hand is at 12 and the minute hand is at 6. To the left of the clock are four buttons: '時★分' (blue), '時●分' (green), '時はん(30分)' (red), and '時 ちょうど' (red). To the right are '×' and '○' buttons, a 'もじばんチェンジ' (green) button, and a 'こたえあわせ' (blue) button. At the bottom, there are two sets of navigation arrows with '0' in the center, labeled 'じ' (hour) and 'ふん' (minute).

なんじ なんぷん?

This interface shows the clock set to 2:30. The hour hand is between 2 and 3, and the minute hand is at 6. The buttons and monkey icon are the same as in the previous interface. The navigation arrows at the bottom show '2' for 'じ' and '30' for 'ふん'.

なんじ なんぷん?

This interface shows the clock set to 4:20. The hour hand is between 4 and 5, and the minute hand is at 4. The buttons and monkey icon are the same as in the previous interfaces. The navigation arrows at the bottom show '4' for 'じ' and '20' for 'ふん'.

教材メモ 使い方



問題は、4つのレベルがあります。

- ・ 〇時ちょうど
- ・ 〇時〇分（5分刻み）
- ・ 〇時30分（半）
- ・ 〇時〇分（1分刻み）

ボタンを押すとそれぞれのレベルで問題がランダムに出題します。

何時と何分の数字を合わせて、答え合わせボタンを押すと、正誤判定します。

この教材アプリは、子どもが個々に使うというより、先生が大型テレビ、プロジェクターに映し出しながら、フラッシュカード的に使うことを想定しています。

全体でやって慣れたら、子どもたちが個々で練習するのがよいと思います。

note

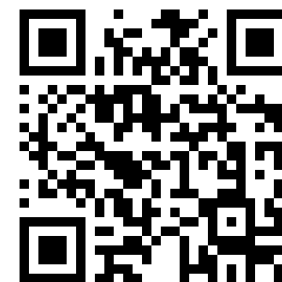
関連教科 算数 対象 1年生～

関連単元「たしざん」

タイトル ハートのプレゼント (たしざん)

ハートのプレゼント入門 #204ハートのプレゼント (2つのたしざん)

#205

ハートのプレゼント (4つのたしざん)

#254



教材メモ

2つ（4つ）の数字（1～9）の合計で、指示された数字を作るたしざん練習をします。

3 + 4 = ? ではなく、7 = ○ + ▲ の ○、▲ を考える練習です。



no + e

使い方

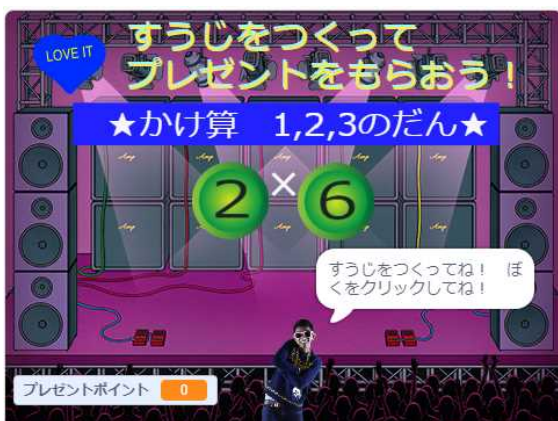
- (1) 緑の旗をクリック
- (2) タイトルが出てきたら、モンキーをクリック
- (3) モンキーが出した数字（合計）になるように、2つ（4つ）の数字をクリック
- (4) 答えになったと思ったら、モンキーをクリックする。
- (5) 正解なら、ハートをドラッグして10回タッチする。・・・プレゼントがスタンプされる。（ここが実は最大の工夫点かも）

※★合計が正しいのに、不正解になってしまったら、数字の組み合わせを変えてみる・・・時々こういうこともある<(_ _)>

関連教科 算数 対象 2年生～

関連単元「九九のおけいこ」

タイトル ハートのプレゼント（かけ算九九）

(かけ算 1, 2, 3のだん) #230(かけ算 4, 5, 6のだん) #231(かけ算 7, 8, 9のだん) #232(かけ算 すべてのだん) #256

たし算版と同じ内容

前出記事のハートのプレゼント（たしざんシリーズ）と同じ使い方です。

かけ算九九定着のための、あくまでも一助にしてください。王道ではありません。授業のスキマ時間に紹介すると、結構喜ばれるかも知れません。

ハートをドラッグして、クリックすると、登録してあるコスチューム（イラスト・アイテム）からランダムにスタンプします。そのときに、合成音声アナウンスします。おなじアイテムが続くと残念そうな声が聞こえます。

アイテムを子どもたちの好きそうなもの（ゲームやアニメのキャラクター）にするとモチベーションはあがるでしょうが、著作権の問題はもちろんありますし、計算力向上の本質からズレるかも知れません。でも、やっぱり教材の温かみは大切です。スクラッチ内蔵のイラストデータは、少なくともボク好みではありません。イラストデータは、WEBからいくらでも集められますが、著作権のこともありますし、おいそれとは入れられません。特に公開データとなるとなおさらです。クローズされた範囲での使用ならまだしも。

手書きのイラストなら最高ですが、絵心がないと難しいですね。自分の写真（加工して、いろいろなパターン）は、盛り上がるか、その反対になるかはそのどちらかになります。改造はあくまでも自己責任で・・・(^_^;)

関連教科 算数 対象 2年生～

関連単元「九九のおけいこ」

タイトル 分度器ミサイル ver.1



#249



平和教育を目指す中で、**ミサイル発射は、不謹慎**かも知れません。そういった観点で教室での導入をためられる方は、使用はお控えください。

角度のイメージがもてることを目指しています。
分度器の使い方を一通り覚えた後、これを使います。

日曜大工ならぬ日曜プログラミングの学習アプリです。学習ツールとしての精度もゲームとしてのおもしろみも満足できるレベルではありませんが、分度器の使い方を初めて習った子どもたちに短時間限定（たとえば5分間でも）で取り組んでもらえたらうれしく思います。

気になるのは、分度器の画像データの解像度の低さです。解像度の高いデータは有料ですし、そもそもスクラッチの画像としたとき、その解像度を保てる可能性は低いです。スクラッチは、そもそも教材作成ツールとして使われることも想定していないと思いますし・・・。

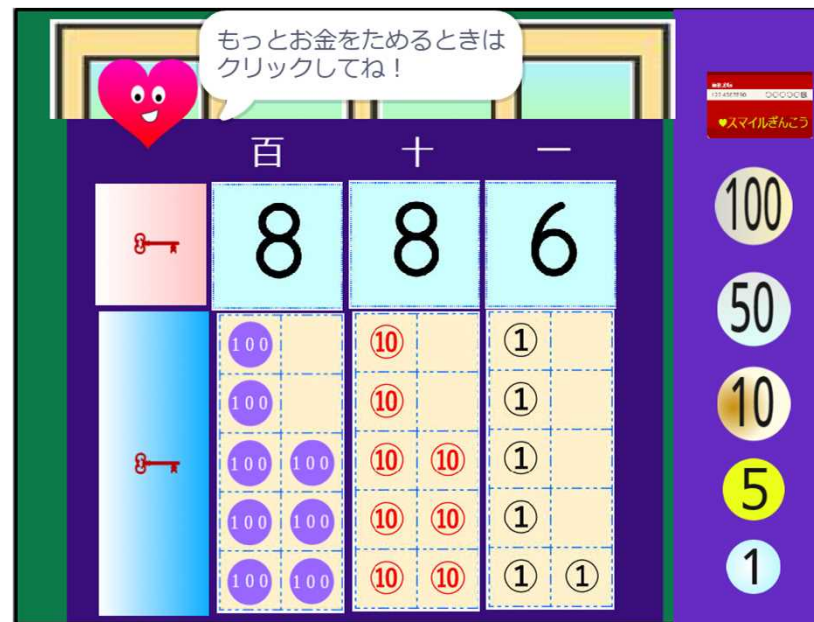
使い方

- (1) 緑の旗をクリック（初期化・リセット）
- (2) スタートボタンをクリック
- (3) 動き回る敵をクラゲをタップすると、動きが1.5秒間とまります。
- (4) 角度をセットしてミサイルを撃ち込みます。（連打可能！）
※角度は5度間隔です。分度器のめもりと、
実際の角度との微妙なズレはご勘弁を
・命中するとお宝ポイント + 10

テーマ 算数「数える～999」「お金遊び」「位取り」

タイトル スマイルハート銀行

234



1. 緑の旗をクリック（0リセット）
2. コインをドラッグ・ドロップ
3. ハートをクリックすると自分の金庫へ入る
4. 札をクリックして、コイン、お金をたしかめる
※中の2つのラベル（金額・コイン）は、それぞれオンオフ切り替えられる。
5. もう一度 ハートをクリックすると、さらにお金を入れられる。
6. 緑の旗をクリックすると初期状態（0円）になる

授業の中で、**先生の指示のもと**で使う“ツール”として考えて作成しました。

<授業イメージ1>

T「今から先生がいった数字のお金を貯金してね」

「では、68円」

「さあ、ぴったりかな？ 確かめてみよう！」

<授業イメージ2>

T「いまから先生が、銀行に貯金するよ。全部で何円かよーく見ててね・・・」

「答えは・・・さいしょは、ためたコインをみます」

「つぎに答えをみます」

「数字を読んでね」

「読み方を確かめます」

<授業イメージ3>

T「じゃんけん貯金ゲームをします」

「全員タブレットでスマイルハート銀行を立ち上げてください。」

※カメラ機能でQRコードを読み込んで立ち上げる

「ペアの子とジャンケンします。」

「あいこの時は、1円、グ勝ちが5円、チョキ勝ちが10円、パー勝ちが50円・・・」

「では、1分間・・・スタート・・・おわり！」

「さて、いくらになったかな？」

「ぴったり当たった人は、ボーナス点 プラス100円」

「さて、大金持ちは・・・」

こんな感じかな？

テーマ (10の分解) と (20までの数)

タイトル ひよこバスのたび

10わのひよこバスのたび



187



20わのひよこバスのたび



186



バスをスケルトンにして、
中のひよこを可視化できる！
これがこのアプリの売り！

★10までの数の勉強

先生（おうちの方）がお話をしながら、使うことを想定しています。
ボタンを押すと、**10わのひよこ**が赤いバスに乗り込みます。
赤いバスをクリックすると、バスの中が見えます。
もう一度クリックすると、見えなくなります。
ボタンを押すと、**?わ（1から10の乱数）**のひよこが青いバスに移動します。
それぞれに何わ、のっているか 予想します。
青いバスをクリックすると、バスの中が見えます。もう一度クリックすると、見えなくなります。

★この教材をつかって、どんな授業ができるでしょうか？

お子さんが操作しながら、ひよこの動きに合わせてお話する・・・このような使い方您也可以。

タブレットで使うデジタル教材を開発推進をする立場ではありますが、ボクは、**数の入門期は、質感のあるアナログ教材が一番**と実は感じています。たとえば、この**教材アプリをアナログ教材で作るとすれば**・・・袋または箱が2つずつあって、カラーマグネットが10個あれば、すぐにできますよね。ボクがプログラミングに要した時間の10分の1あれば、余裕で作れますね。・・・そう考えると、ボクのやっていることはどんな意味があるのでしょうか？時々、そんな自問をします。これからの未来を生きる子どもたちにとって、**アナログ的な質感も、デジタル環境で得られる擬似的な質感も両方意味がある**・・・そういうことにしておきましょう。

実は、20わのひよこ・・・を10わの・・・より、先に作りました。低学年の先生が、10を越えると、数をまちがえる子が多いということとても困ったよう（すごくがっかりした感じで）に話していたことがあったのです。そのときの先生の真意はわかりませんが。このとき、ボクの心にはさざ波がたちました。「できない」「まちがえる」は、「なんとなくできる」より遙かに尊いものなのに・・・

ボクは、なかなか理解できない自分が惨めでよく泣いていた幼い頃の自分を思い出しました。その時、優しく（厳しくではなく）声をかけてくれた人（それが先生ならよかったのに）がいたからこそ、それを乗り越える強さを身につけることができました。

ボクは、子どもたちが、教師の想定以上にできないときは、教材開発のチャンスだと感じる側の教師です。ボクは今、担任ではありませんが、子どもたちがスラスラ出来る子であっても、なかなか理解できない子であっても、授業というバスにのって、楽しい旅に出かけてほしい・・・そう願っています。スラスラ出来る子が、いいお客さんと思っているバスの運転手にはなりたくありません。ここまで、読んでくださる方ならボクの思いを理解してくださるのでは・・・そう期待しています。

テーマ 九のおけいこ

タイトル 逆レッツ九九カルタ (答え→式)

1

3×7	3×3	3×1
3×2	24	3×8
3×6	3×5	3×9

のこり(秒) 56 チャレンジポイント 0

4

5×9	5×5	5×6
5×2	10	5×8
5×4	5×1	5×3

のこり(秒) 47 チャレンジポイント 6

1

8×1	8×6	8×5
8×9	48	8×2
8×4	8×7	8×3

のこり(秒) 55 チャレンジポイント 0

<p>1のだん # <u>235</u></p> 	<p>2のだん # <u>236</u></p> 	<p>3のだん # <u>237</u></p> 
<p>4のだん # <u>238</u></p> 	<p>5のだん # <u>239</u></p> 	<p>6のだん # <u>240</u></p> 
<p>7のだん # <u>241</u></p> 	<p>8のだん # <u>242</u></p> 	<p>9のだん # <u>243</u></p> 

逆になるだけで、**脳の違った部位が活性化**する・・・なんてそんな脳生理学的なことを考えているわけではありませんが、このタイプ（**答え→式**）の方が、子どもたちには楽しいようです。なんとなく分かるような気がします。（式→答え）ってなんだか**一方的で一つの答えしか見えてこない**けど、逆にすると、**もう少し広い景色が見えて、そこから探し物をする感覚**がありますので・・・

カルタは各段ごとに用意しました。
クラスやグループで、段を決めて、**ポイントを競い合う**とけっこう盛り上がりますよ。

先生や親が、子どもたちの前で、**大人の本気を見せつける**と、子どもたちのモチベーションアップになるかも・・・

※**大人の本気**・・・ボク流授業の中では、いろいろな場面で結構やります。
得意なことでもですが、多くは苦手なこと、下手なことでもやります。

子どもたちに、「先生は先生すごい！」（**賞賛**）と言われることは、もちろんうれしいのですが、「先生“も”がんばっているね」（**憐れみ？同情？**）とか、「先生に負けてたまるか」（**対抗心・ライバル心**）が子どもたちの中に芽生えるのもうれしいのです。

「先生はダメだよな」とか「先生なんか大したことないじゃないか」（**侮蔑・軽蔑**）はボクには伝わってきません。（同じセリフでも、“**親しみ**”の表現だと**ポジティブ変換**しちゃうからなのかも知れませんが）ボク自身の中に、子どもたちに対して、ネガティブな見方がないことが大きいと信じたいためです。別の言い方をすると、子どもたちとの関係が、上でも下でもなく、フラットなのかも知れませんが。（少し自画自賛ぽくなりました・・・(^_^;)）

でもこういうのが苦手な先生ってけっこう多いですね。プライドが高く、子どもごときに、**自分の弱みは見せられない**・・・子どもたちにダメだしすることで、優位に立とうとする（**マウントを取る**）そんなところかな？・・・

あっ、しまった！ ボク自身もそういうタイプの先生に対して、上から目線になっている！ 気がつかないうちに、“同じ穴の貉（むじな）”になってしまいます。noteは、リアルな対話ではないので、安心してものが言える良さがある反面、ついつい、偉そうに発言してしまい、あとで小っ恥ずかしい思いもします。あくまでもボクの場合はですが・・・

テーマ 九九に親しむ

タイトル 九九をつかって数えよう!

#215



九九のよさを実感できる!

一つずつ数えてもいいけど
九九で数えると早いね!

<使い方>

- (1) 緑の旗をクリックすると、レベル選択画面が出ます。
- (2) レベルのアイコンをクリックすると、レベルに合わせた数のボールが表示されます。
- (3) キャラクターの数を、右側の数字パッドから入力して、矢印をクリックします。
- (4) 正解すると、次の問題が出ます。その数の分だけポイントアップします。まちがえると、その数（入力した数）の分だけ、ポイントダウンします。
- (5) 120秒で何ポイントとれるでしょうか。

<この教材について>

- 120秒で何ポイントゲットできるかをチャレンジします。
はじめにレベルを決めます。
- ・ 入門 1, 2 の段
 - ・ 初級 3, 4 の段
 - ・ 中級 5, 6 の段
 - ・ 上級 7, 8, 9 の段

正解すると、その数の分だけポイントをもらいます。（例： 9×9 なら81ポイント）逆に、まちがえると、入力した数だけマイナスです。

キャラクターの並びから、かけ算九九を使っていくつかを答える練習です。九九の答えを量として感じ取らせたくて作りました。 2×5 を「にごじゅう」と唱えることは、一般的によくトレーニングさせていますね。

ここでは、

○○○○○

○○○○○ を

じっさいに数えさせます。

九九の導入では、実際に一つずつ、九九を使わないで数えさせてみるのもよいと思います。

九九のありがたさを感じさせて、モチベーションアップに結びつけるか、はたまた、逆効果なのか？それは、あなた次第かも？

このアプリは九九学習を意識していますが、数える勉強としても使えます。ぜひ一度おためしください。

テーマ 数え方のおけいこ

タイトル レッツ聞き読みカルタ (数のおけいこ 10まで)# 211

ラジカセをクリックすると、数字が読み上げられます。

それを聞き取り、数字札とタイル札をクリックします。
正しくクリックすると、札の色が変わります。

ラジカセをクリックすると、数字が読み上げられます。

それを聞き取り、数字札とタイル札をクリックします。正しくクリックすると、札の色が変わります。そして、ラジカセが矢印になったら、これをクリックすると次の数字が読み上げられます。・・・その他の「**聞き読みシリーズ**」と同様です。

小さなお子様や、ゆっくり数のおけいこがしたい方が、先生やおうちの方と一緒に使うことをイメージして作っています。

制限時間を180秒（変更可能）にしています。時間内にできるだけたくさんのポイントをとること（スピーディーな処理能力向上）を目標にしていますが、時間的な縛りが苦手な方もいますので、そういう場合は、残り時間を非表示にしたり、制限時間を変更したりすることもできます。プログラムをいじる必要はありますが・・・

制限時間を設けたもう一つの理由は、制限時間以上やりすぎないこと&制限時間内は集中する・頑張るということもあります。

テーマ 数え方のおけいこ

タイトル スピードペアマッチ(1~10の数字と数)

#210



「ハートの数」と「数字」を対応させてペアを作ります。数と数字・・・大人にとっては、当たり前のように結びつくのですが、数の概念形成期のお子さんにとっては、そういうわけにはいきません。

独立した記号として数字、たとえば「3」を、サンとかスリーとか発音すること、○○○は、「みっつ」という「量」であり、「さんこ」という言い方もあること、そして、それは数字では、「3」をつかって「3つ」とか「三個」とか「3こ」とか言うように表すこと、さらには、1つめ、2つめ、3つ目、1番目、2番目、3番目・・・という順番を表す「序数」として使うこともあること、3つに分けるとき（等分除）の3もあれば、3つずつに分けるとき（包含除）の3もあります。

こういったことは、先生や親が、「なんでこんなこともわからないの?」「こんなのかたん、あたりまえでしょ!」、「こうだからこうでしょ! どうしてできないの?」、なんていう態度で子どもたちに接していたら・・・とても残念です。そういう態度で子どもたちに接していたら、子どもたちは「わたしって、ダメなのかな?」と自信をなくしてしまいます。なかには分かったふりをして、とりあえず、「先生が○をつけてくれる答えを書く」ようになるかも知れません。正しい答えを書いたからよく理解しているとは言えないのです。

どうか、とりわけ幼少期のお子さんの先生は、**子どもたちが安心して、まちがえられる、失敗もできる、そして「分からないよ・・・」と言える教室**を作ってくださいね。

「数の概念」（数の概念以外にももちろんそうですが）は、先生が教え込んで身につくモノではありません。**手を動かし、体験を積み重ねて、そして、そういうことを、何回も何回も繰り返して、先生（おうちの方）の笑顔に励まされて、じっくり、ゆっくり身につけていくもの**なんです。

10人いれば、10人それぞれの学び・育ちがあります。早くできる子、丸が早くもらえる子がよくて、そうじゃない子は劣っている子・・・そんな見方を大人がしていると、それが子どもたちの価値観にも強く影響します。

今回、ボクが紹介する**“スピードペアマッチ(1~10の数字と数)”**は、数概念形成の特効薬でもなんでもありません。でも、数の概念形成の一助には確実にになります。短時間ですが、集中して取り組むことは、数概念の形成はもとより、数を扱うスキルを高めます。

「神経衰弱モード」は、ゲーム性を高めるための、おまけオプションと思われるかも知れませんが、これはかなり脳に効くように思えます。**脳トレとして大人も楽しめませす**。短期記憶は、年齢がある程度いくと（中高年になると）、**確実に衰えます**。でもこういった脳トレをやると、これまた逆に、**確実に回復**します。このスピードペアマッチ、子どもだけのものではありません。・・・もっもボクは、プログラミングやnote記事を書くことが最高の脳トレかな？

ちなみに、ボクの記録は、

「絵合わせモード」（180秒）が243点。（パソコンでマウスで）

「神経衰弱モード」ではあと2ペアというところでゲームオーバー、ポイントは18でした。180秒間ゲームオーバーにならずに、何ポイントゲットできるかな？

テーマ たしざんの・かけざんパズル

タイトル かけたしパズル

めざそう！10ポイント

もんだい
スタート

$$\begin{array}{r} ? \times ? = 21 \\ + \quad ? \times ? = 72 \\ \hline 12 \quad 15 \end{array}$$

こたえ
あわせ

めざそう！10ポイント

もんだい
スタート

$$\begin{array}{r} 6 \times 6 = 36 \\ + \quad 4 \times 7 = 28 \\ \hline 10 \quad 13 \end{array}$$

こたえ
あわせ

213



きみって、さいごう!!!!

$$\begin{array}{r} ? \times ? = 18 \\ + \quad ? \times ? = 36 \\ \hline 13 \quad 11 \end{array}$$

こたえ
あわせ

計算練習というと、**答えは1つだけというイメージ**が強いではありませんか？

$2 \times 8 \Rightarrow$ の答えは 16 以外にはありません。

二八チ ときいて ジュウロク 素早く 反応できればいいのです。

これは **完全な 暗記再生**であり、これができることが算数の力といえるかどうかは微妙ですね。

でも、

$$\blacksquare \times \bigcirc = 16 \quad \blacksquare = ? \quad \bigcirc = ?$$

となると、答えは1つではありません。九九を知っていれば答えは見つかりますが、単純な暗記再生ではありません。九九が完全に覚えられていて、かつ九九の意味がちゃんとわかっていないと、

2×8 、 4×4 、 8×2 が同じ16になることは、なかなかパツとはひらめかないのです。

この かけたしパズルは、そこにさらに たし算 の要素が加わります。

ボクは、九九を覚えただけの子どもたち（九九のよちよち歩きの段階）に、この手の問題を毎日練習させました。もちろん、一般的によくやっている九九練習（いんいちがいち、いんにがに・・・くくはちじゅういち）は、これはこれとしてやっていましたが、ある程度、これができるようになった段階で、このタイプの練習もやってもらいました。

子どもたちは、けっこう苦労します。算数の授業であれこれ試行錯誤しながら、答えを導き出すという思考作業にまったく慣れていないことも関係していると思います。

はじめは苦労していた子どもたちですが、やがてとても早く答えを見つけられるようになります。九九、たし算暗算のスキルもグングン高まります。スキルというより 数を扱うセンスというべきものなのかもしれません。

このアプリは、トレーニング用具としては、かなり使えると思いますが、今日、4年生の教室で、これをやってもらったところ、4年生でも最初は結構手間取っていました。（でもさすがに4年生、すぐに慣れました！）

ただ・・・一問正解するたびに、繰り返される単純なメッセージ、10問クリアすると、キャラクターがダンスする・・・これは不評でした。子どもたちは、生まれながらゲームに慣れ親しんでいる目の肥えたゲーマーです。

Rくんが、

「先生、もうちょっとステージが変わるとか、難易度がアップするとかするとか、キャラクターがかっこいいとかかわいいとかがあるともっといいよ・・・」とやさしくアドバイス（ダメだし？）をくれました。

教材の基本部分はボクが作って、盛り上げるために構成要素は、そういったことに長けた人が作りあげていくとアプリとしての完成度は飛躍的に高まることでしょう。・・・それは分かっているのですが・・・

テーマ かけざんパズル

タイトル かけかけパズル

<入門> かけかけパズル

3つの数字を当てます

めざそう! 10ポイント

ポイント 0

$?\times ? = 14$
 $?\times ? = 18$

63 18 14 4

こたえあわせ

214



めざそう! 10ポイント

ポイント 0

$7\times ? = 63$
 $?\times ? = 18$

81 63 18 14

こたえあわせ

394



せっかく九九を覚えても、定期的に使わないとすぐに忘れてしまいます。

また「覚えた」というものの、九九を唱えないと、

6 × 7 = ? なら

ろくいちがろく、ろくにじゅうろく、ろくさんじゅうはち

・・・ろくしちしじゅうに だから 42!

答えにたどりつけない子もいます。

このアプリを使うと、九九定着に役立ちます！

ただ、九九がある程度は言えるようになっていないと、この教材は役に立ちません。そういうお子さんは、九九表を常に手元に置いてそれを見ながらやることも効果的です。

九九が苦手なお子さんは、算数の力がないのではありません。

「かける」のイメージは何となく分かるけれど、式（左辺）と答え（右辺）の連携がうまくできないのです。

逆に、これが得意な子もいます。とにかく暗記！それを素早く再生！いわゆる暗記再生タイプ・・・従来タイプのテストには強い子です。いわゆる見える学力は高いのですが、かといって深く理解しているとは限りません。

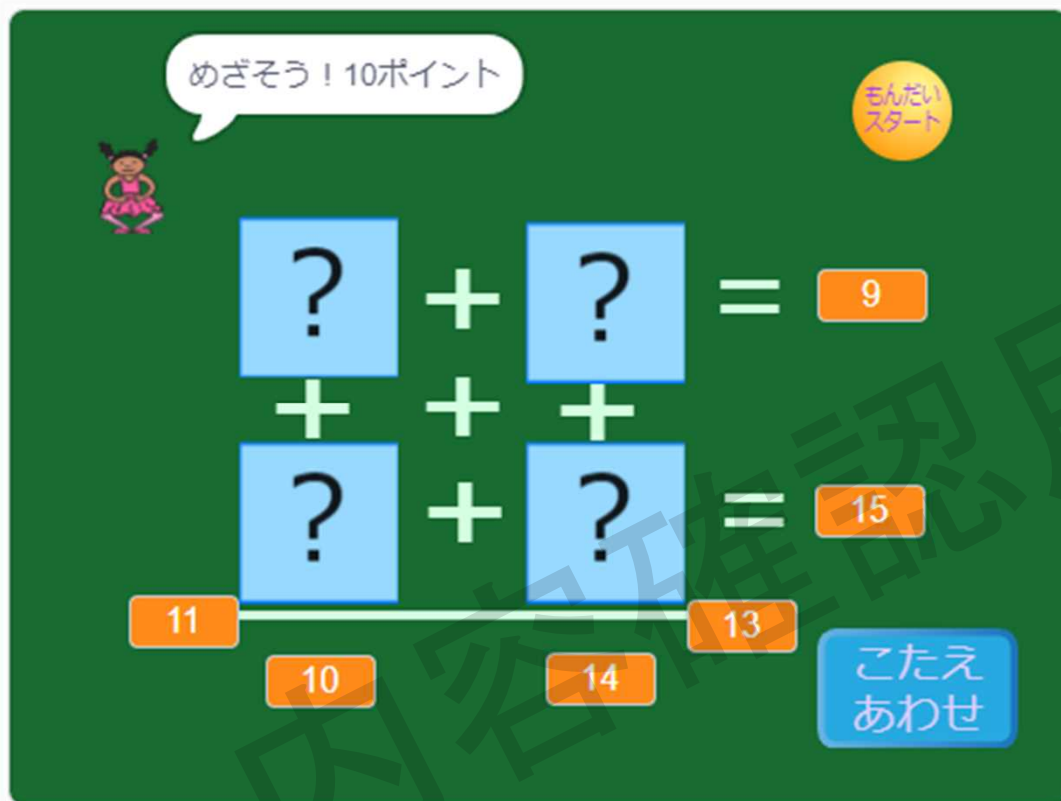
ボクが作っている教材は「暗記再生型」がどうしても多くなります。その方が作りやすいからでもあります。・・・でも、それが苦手な子がいます。そういう子に、ダメ出しをするようなことはしたくありません。

これが全くできない、あるいは、現段階では難しすぎる・・・そういうお子さんがいたときに、どういう手を打つかは常に考えていくことが必要です。

ボクが作っているWEB教材もそういう視点で見つめ直す必要がありそうです。

テーマ たしざんに親しむ

タイトル たしたしパズル (1~9)



184



かけたしパズル、かけかけパズルときて、今度は、第3弾、たしたしパズルとなります。

1けたの数のたしざんですので簡単そうですが、かけ算より難しいかもしれません。

低学年の子は、算数の問題を解くとき、これまでは、ストレートで答えまで一直線のことが多かったと思います。

わかるモノならすぐわかる

わからないモノは、わからない = すぐにあきらめる

この二値のどちらか一方だったような気がします。

今回のようなパズル問題は、答えを試しに入れてみる・・・あれこれやっとうまくいかなかったら、他の数字で試してみる・・・という試行錯誤が必要です。

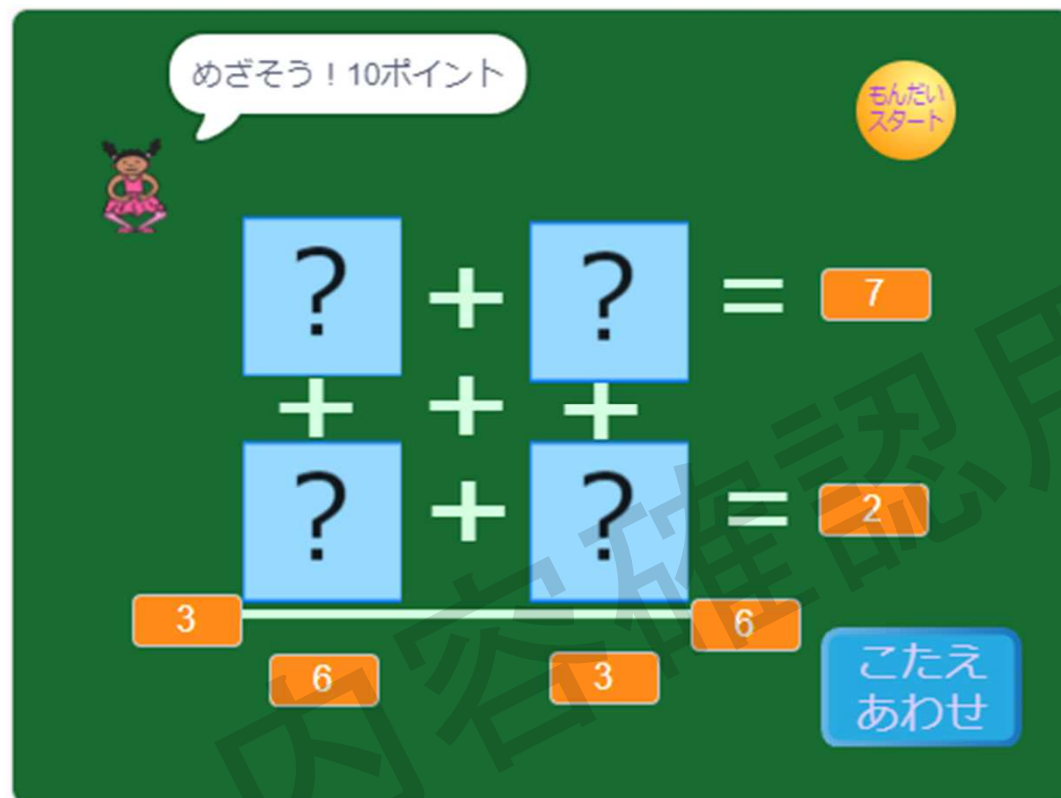
こういうタイプ (try & error) の問題は、低学年の子にとってはあまりなじみがないと思います。「わからないー」と怒り出す子もいるかも知れません。・・・でも、だからこそ、やらせてみる価値もあると思います。

「やったあーとけた！」・・・達成感を味わってほしいのです。

タブレットでは、合成音声で賞賛の言葉が出たり、キャラクターがおどったりします。でも、言葉は棒読み、キャラクターは無表情・・・モチベーションアップどころかダウン？・・・改良の余地は大いにあります・・・が、一度、お試しください。

テーマ たしざんに親しむ

タイトル たしたしパズル入門（1～5）



183



たしたしパズル（1～9）を少しやさしくしたパズルです。

数字の数を減らすことで、難易度がさがります。そのことがモチベーションアップにつながる子もいると思います。

たまたしパズル（1～9）を少しやさしくしたパズルです。

数字の数を減らすことで、難易度がさがります。そのことがモチベーションアップにつながる子もいると思います。

簡単すぎてもつまらない、難しすぎるとイヤになる

教材や問題をつくるにしても、ゲームを作るにしても、レベル設定はとても大切です。学習者（プレイヤー）がモチベーションを高いレベルで持続できるような配慮を盛り込むことは容易ではありません。

スキルというより、センスの問題かな？

WEB教材アプリクリエーター・・・自称するのは容易ですが、その道のプロを目指すことは無謀なチャレンジかも知れません。

でも考えてみれば、昔から「石の上にも3年」と言いますね。ボクなんて実質、半年未満ですし、生活がかかっているという切迫感もないし、所詮、甘ちゃんかも知れません・・・あれこれ、試行錯誤を繰り返すことで経験値を上げていくことが必要ですね。

テーマ たしざんに親しむ

182

タイトル たしざん9マスパズル



初級レベル

17			15	
初級	9	?	5	18
中級	?	2	?	12
上級	8	?	6	15
	20	7	18	こたえあわせ

中級レベル

17			14	
初級	4	?	?	19
中級	?	5	?	13
上級	?	?	8	13
	14	16	15	こたえあわせ

上級レベル

13				13
初級	?	?	?	11
中級	?	4	?	11
上級	?	?	?	23
	13	20	12	こたえあわせ

3つの数のたしざん、ひきざんの練習になります。

中級、上級になると難易度が増します。

かなりの脳力（集中力＋計算力＋粘り強さ＋論理的思考力？）が必要です。

順序だてて考えないと答えは見つかりません。

偶然すぐに見つかることもあります。・・・

<使い方>

9マスの中には1～9の数字が1つずつ入ります。

?のマスをクリックすると、数字が変わります。

たて・よこ・ななめの3つの数字を足した数が外側の数字になるような数字にしたら、答え合わせボタンをおしてください。

初級でやり方がわかったら、中級、上級と進んでください。

実は・・・

この手の問題 **こんなアプリなんかじゃなくても、もっと手軽に楽しめますよね。**（お気づきの方もいるとおもいます）

それは・・・

子どもたち自身に、問題を作らせて（紙に問題を書かせて）、それをお互いに解き合うのです。・・・

きっとその方が楽しめると思います。紙一枚で、作る、つながる活動が展開されますね・・・苦勞してこんなアプリ作らなくても・・・そんな気がしてきました。ICT活用にこだわりすぎて、なんでもかんでも、タブレットアプリにしようとする**と、もっとシンプルで効果的なやり方を見落としてしまうことがあるかも知れません。**

紙を使って、子どもに、問題を作らせれば5分でできるパズルを、ボクは何時間もかけてWEBアプリ化する・・・なんだか虚しい所業に思えてくることがあります。**でも役に立ってる場は必ずあるはず**です。

紙メディアとデジタルメディアは、相反するモノではなく、それぞれの良さ・欠点を補完し合うといいですね。こっちがいい・・・あっちがいい・・・決めつけてしまうのは、大人げない・・・そんな気がしてきました。スクラッチWEBアプリクリエーターとしての矜持を保ちたいと思います。

どこかの教室で、どこかのご家庭で、このアプリを楽しんでくださる方がきつといることを願っています。

テーマ 時計に親しむ

タイトル ルーレット? それとも時計? (1~12)



[180](#)



1年生の算数で時計の読み方を勉強します。

ふだんの生活で、アナログ時計を見る経験が少ない子どもたちにとっては難しく感じる人が多いようです。

今回、あらたな「おけいこ用時計」を作ろうと思います。

今回は、その前段階として作ったアプリを紹介します。

針をグルグルまわしたり、時計をルーレットのようにつかったり・・・

学習ツール、レクツールをイメージして作成しました。このアプリをどのように使うかは、使う人の発想にお任せします。

***** <使い方> *****

<通常モード>

中心のスプライトをクリックすると、針が回転をします。もう一度、クリックすると、止まります。

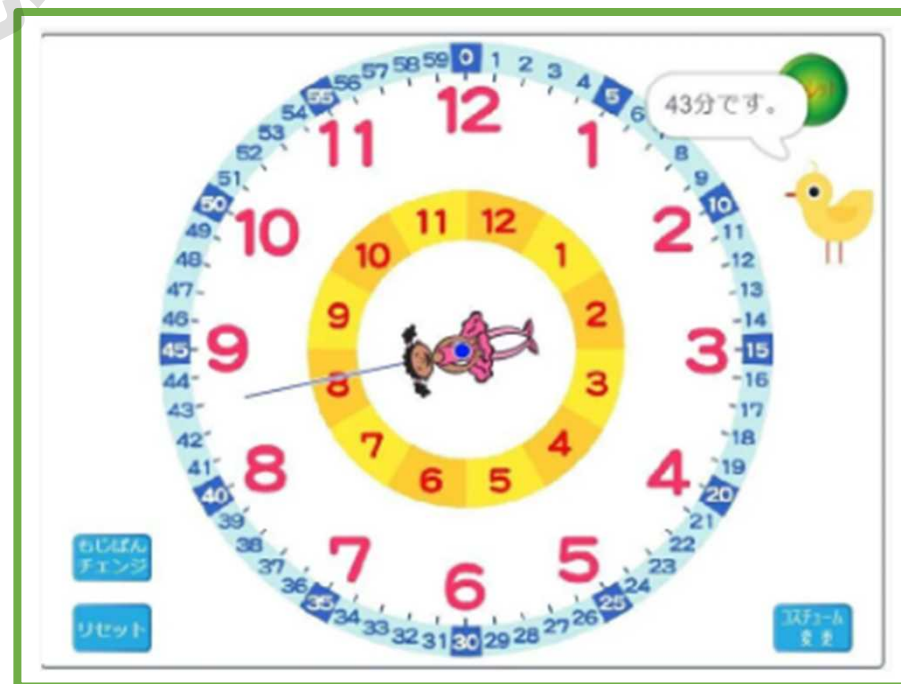
中心にあるスプライトのコスチュームは変更できます。

<ルーレットモード>

右上の緑ボタンを押すと、針がまわってどこかにとまります。

ひよこをクリックすると、何分かアナウンスします。

テーマ 時計に親しむ

タイトル ルーレット? それとも時計? (1~60)# [181](#)

[204 ルーレット？それとも時計？（1～12）](#) では、5分きざみの読み方を練習します。そちらに慣れたら、今度はさらにレベルアップです。

前回記事で紹介した [204 ルーレット？それとも時計？（1～12）](#) では、「どのように使うかは、指導者（先生や親御さん）にお任せします」とお願いしました。ボクが紹介する教材コンテンツは、基本的にはどれもそうですが、子どもたちが自分から進んで開いてプレイ（学習する）したくなるほどの魅力は盛り込めていません。

ゲームに夢中になりがちなお子さんは日本中に、いや世界中にたくさんいます。

「やめなをさい」、「やりすぎ注意！」、「時間を決めてやりましょう」など、制限する意味合いの指示や命令が必要になってしまいがちです。

カネッチの学舎ではこれまでも計算練習や暗記再生練習など、繰り返しのドリル学習を支援する教材コンテンツは多数紹介してきました。それらの中にも、多少は「ゲーム的なお楽しみ要素」や「親しみやすさ」を組み込むこともあります。あくまでも 多少、それなりに のレベルです。

もちろんお子さんが、一人でも使えるように操作もなるべくシンプルになるように心がけていますが、できれば教材コンテンツとの最初の出会いは指導者が意図的に設定してもらいたいのです。そしてお子さん達と一緒にやってもらいたいのです。数分間でもかまいません。そうしていただくことで、ボクの教材コンテンツは本来の効果を発揮することができます。

たとえば、今回の「ルーレット？それとも時計？」を教室で使うとしたら・・・最初に、前回の [204 ルーレット？それとも時計？（1～12）](#) アプリ画面を、大型テレビ（またはプロジェクター）で映し出し、「みなさん、今日も時計の読み方のおけいこをみんなでがんばろうね！」「前は、5分、10分、15分・・・と5分飛ばしの読み方を練習したね！」

※必要な時は、もう一度、同じアプリで練習する。フラッシュカード的に、次から次に問題を出すことがコツ。テンポよく、テンポが大切！

「今日は、これです！」 [205 ルーレット？それとも時計？（1～60）](#)
「カネッチさんの 第2弾です！」

ボクは、教材制作者名をわかる範囲で必ず言います。たとえば「このプリントは、〇〇先生が作ってくださいました」とか「この動画は、NHKさんが作ってくださいました。」とか・・・これがあるかないかで、子どもたちの教材への向き合い方は全然ちがってきます。でもボクの知る限りそういうことを心がけている先生はあまりいないようです。・・・このことは、またいつか・・・話を戻します。

「前回とどこがちがうんでしょうか？」 ※見た目は同じに見えるので
「では・・・40分に針を止めてください。」（たいていは少しずれます。たとえば、43分だったとします）
「少しずれましたね。これって何分でしょう？」
「答えを確かめる前に、文字盤を変えてみましょう」

※こんな感じでしばらく「これって何分？」を繰り返して練習します。
ルーレットボタンを押すと、ゲーム的に楽しめます。

「では今度は、ひよこをクリックします。」
「その時間に、針を合わせることにチャレンジします。」

※子どもたちをチャレンジャーにして、順番にやらせてみる。ぴったり合わせることはなかなか難しい。惜しいところでずれる・・・

しばらく全体で授業をしたところで、
「この教材は、みんなのタブレットでできます！」

テーマ 時計に親しむ

タイトル 時計ぴったりチャレンジ！



[179](#)



(注意) 実際の時計の表す時刻と、アナウンスされる時刻の「時」がズれるタイミングがあるかも知れません。原因は今の所わかりません。頻繁に起こるようでしたら、本教材の使用をお控えください。大丈夫な気はしますが<(_ _)>

この学習アプリは、子どもさんが自分で学習を進めることも可能ですが、指導者（先生や親御さん）が**お子さんと一緒に練習することを想定**して作成しました。

時計を読んだり、指定された時間に針を合わせたりする練習ができます。

時計の問題は、紙のプリントを使うと、作成することが大変ですが、このアプリを使うと、**効率よく練習できます**。針の動きが速いので時間をぴったりにあわせることはかなり困難です。クリックのタイミングがぴったり合わないとズれます。そこが面白く、集中力を高めます。レクゲーム的にも楽しめると思います。

<使い方>

★時計の中心（針のつけね）または緑のボタンをクリックすると、時計が動きます。

★もう一度クリックすると、回転が止まります。

★モンキーをクリックすると時計を読み上げます。

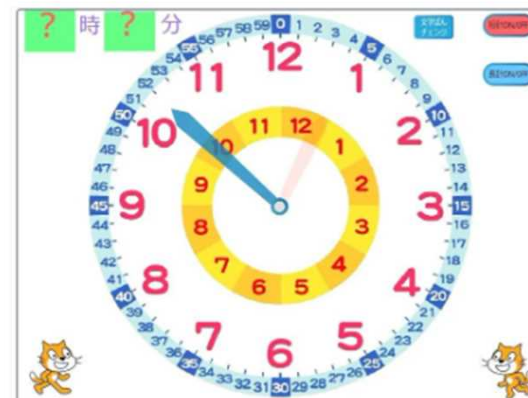
★**もじばんチェンジ**をクリックすると、5分表示、1分表示と切り替わります。

★ぴったりチャレンジをクリックすると、ひよこが表示されて時刻がアナウンスされます。さらにモンキーが**バナナをプレゼント**します。てきとうな所になげるので、じゃまにならないところに動かしてください。

指示された時刻に針をピッタリ合わせることを目指します。なかなか難しいです。

ずっと以前につくった **★しゃべる！おけいこ時計** もお試してください。

こちらは、ゲーム性はありませんが、**針を指でグルグルまわす感覚**や、**長針や短針を半透明にできる**ところが特長です。**シンプルで使いやすい**という点ではこちらの方が良いかも知れません。



テーマ 大きな数のおけいこ



タイトル 大きな数をスラスラ読もう ! Ver.01

大きな数の読み方 Ver.01

億			万							
百	十	一	千	百	十	一	千	百	十	一
		3	2	8	5	2	4	5	6	7

クリックでスタート

クリア

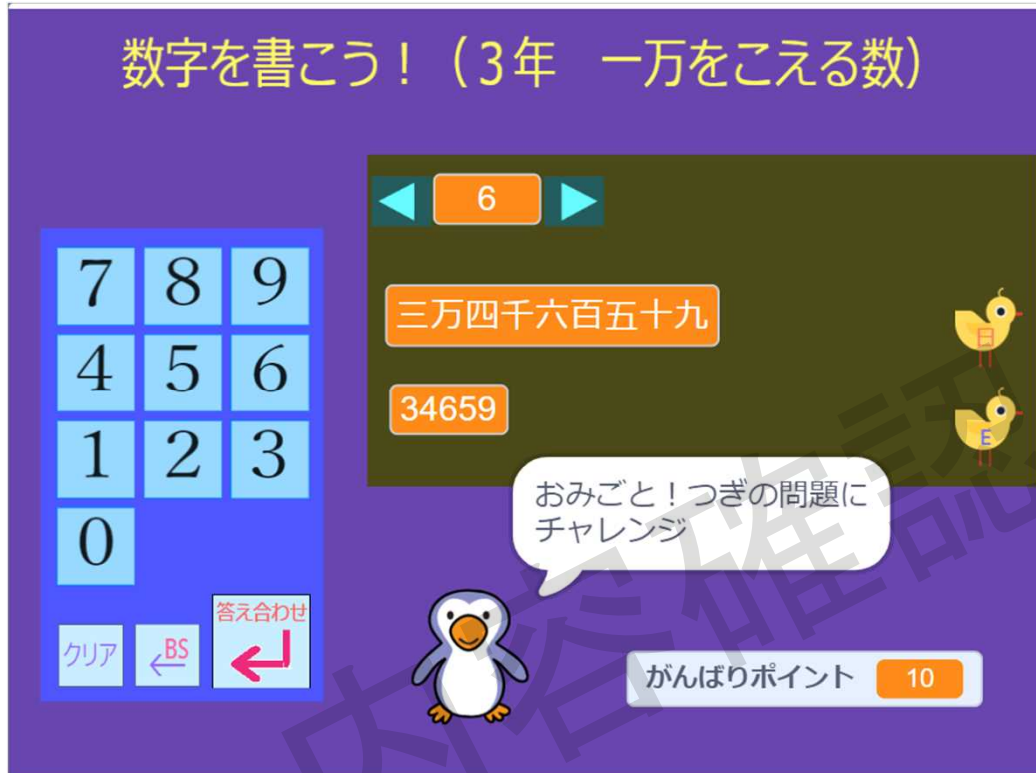
十億までの数

- 9 +

#244



タイトル 数字を書こう！（3年 一万をこえる数）



#418



大きな数（一万をこえる数）を読んだり、書いたりするソフトです。★数字を読もう（数字を漢数字にする）バージョンと★数字を書こう（漢数字を数字にする）バージョンがあります。

テーマ 大きな数のおけいこ

タイトル 数字を読もう！（3年 一万をこえる数）

419



大きな数（一万をこえる数）を読んだり、書いたりするソフトです。★数字を読もう（数字を漢数字にする）バージョンと★数字を書こう（漢数字を数字にする）バージョンがあります。

テーマ 算数「九九に親しむ」

タイトル まん中数字は？九九で考えよう！



[396](#)



YouTube^{JP}

5つの数字の並びのまん中(?)に入る数字を入力します。正解だと入力した数字がポイントになります。
数字は九九の並びになっています。

「5ずつふえる」から5の段・・・というやり方もあれば、5ずつふえるから $30 + 5 = 35$ でもかまいません。九九を使って・・・じゃなくても答えはみつかりますね。

テーマ 算数「わり算」

タイトル ドーナッツをわけよう！ 他

[ドーナッツをわけよう！ Ver.2](#)# [404](#)[おはじきをわけよう！ Ver.2](#)# [405](#)

3年生のわり算の導入で使えます。

例題A

「ドーナッツが全部で18こあります。これを6人で同じ数ずつ分けると一人分は何個になりますか」

$$18 \div 6 = 3 \quad \text{こたえ} \quad 3 \text{こ} \quad (\text{※等分除})$$

例題B

「ドーナッツが全部で18こあります。これを6こずつ分けると何人に配れますか」

$$18 \div 6 = 3 \quad \text{こたえ} \quad 3 \text{人} \quad (\text{※包含除})$$

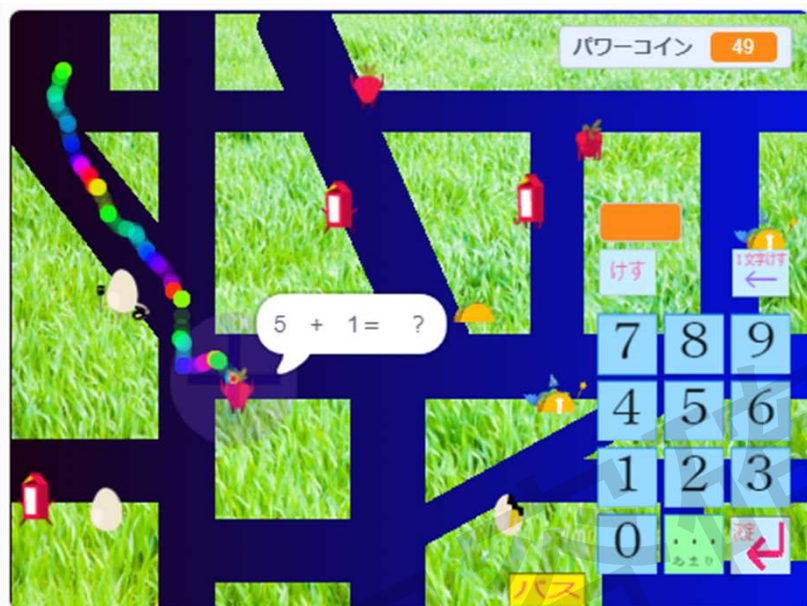
$18 \div 6 = 3$ には、違いないけれど、出てきた答えは 3こ なのか 3人なのか・・・子どもたちにとっては実は結構難しいのです。このアプリを使って先生が説明した後、二つのパターンのわり算を実際に解かせてみたいものです。

使い方

・ネコをクリックすると、クリック数分だけおはじきが出てきます。 ・ひよこをクリックすると、おさらが出てきます。 ・おはじきもおさらもドラッグすると自由に動かせます。

テーマ 算数「暗算練習」

タイトル レインボーめいろ

レインボーめいろ (あんざん)# 460レインボーめいろ (あんざん) 2# 461

迷路というほどのものではありませんが、スクラッチアプリならではの工夫があります。

迷路としての面白みも、学習アプリのとしての効果も中途半端ですが・・・
※通路からはみ出さないように、★をドラッグしてハートくんをめざして動かします。★の軌跡が虹色になります。

※はみだすと、マイナス5点

※画面上で動いているキャラクターに出会うと、計算問題が出てきます。数字パッドから答えを打ち込みます。正解すると、プラス10点、まちがえるとマイナス5点・・・5問とくと、次に進めます。とけない問題はパスして次に進めます。ただしマイナス5点、

※ポイント不足でハートくんのところに行くと、スタートの位置にもどります。このとき、キャラクターが再登場し、ポイントをさらに増やすことができます。

使い方

スタートフラッグをクリックしたら、★を動かしてハートくんをめざしてください。

ポイントをかせぐには、ひたすら、けいさんを積み重ねてください。

★この迷路、スプライトや、背景を変更すると、オリジナルの迷路が簡単に(?)作成できます。

テーマ 算数「たしざん、ひきざんの筆算」

タイトル たしひき筆算パズル

3けたたしざん

	3	?	9
+	?	7	?
	9	7	0

せいかいポイント 0

答え合わせ

415



3けたひきざん

	3	?	3
-	?	6	?
		6	9

せいかいポイント 0

答え合わせ

正解ポイント100をめざします。

<使い方>

- (1) 緑フラッグをクリック
- (2) たしざん か ひきざん を決定します。
1問ごとに決め直すこともできます。
- (3) モンキーをクリックすると、問題表示されます。
- (4) ?マスをクリックして、正しい数字を入れます。
- (5) 入力したら、答え合わせボタンをクリックします。
- (6) 正しく答えられると、正解ポイントが5点はいります。
- (7) ゴールは、せいかいポイント100とします。

テーマ 算数「たしざん、ひきざんの筆算」

タイトル たしひき筆算トレーニング ver.1

3けたひきざん

げんざいポイントは、0点です！100点めざしてがんばろう！

370 - 160

	3	7	0
-	1	6	0
	2	1	0

ミス 0

答え合わせ

416

筆算は、本来、紙に書いておこなうものです。くり上がり、くりさがりの補助数字が書けるからです。でも、タブレット画面ではそれは、できないし、数字を入力するにもわざわざ、画面をクリックするなんて面倒この上ないのです。それでも、プログラミング教材ならではの工夫もあります。ここにこの教材の価値を認めてくださる方が一人でもいればうれしいです。

使い方

正解ポイント100をめざして、ひたすら3けた筆算の問題をときます。

<使い方>

- (1) 緑フラッグをクリック
- (2) たしざん か ひきざん を決定します。 1問ごとに決め直すこともできます。
- (3) モンキーをクリックすると、問題表示されます。
- (4) マスをクリックして、正しい数字を入れます。
- (5) 問題を、入力せず、紙に書いてといたり、暗算で答えだけ、入力してもいいです。
- (6) 計算したら、答え合わせボタンをクリックします。
- (7) 正しく答えられると、正解ポイントが5点はあります。まちがえると、ミス回数がふえます。
- (8) ゴールは、せいかいポイント100とします。(20問せいかい)

テーマ 算数「」

タイトル たしひきエレベータ算サポートツール



421



422



たしひきエレベータ算			たしひきエレベータ算		
年	月	日	年	月	日
①	+		①	+	
	-			-	
②	+		②	+	
	-			-	
③	+		③	+	
	-			-	
④	+		④	+	
	-			-	
⑤	+		⑤	+	
	-			-	
⑥	+		⑥	+	
	-			-	
⑦	+		⑦	+	
	-			-	
⑧	+		⑧	+	
	-			-	
⑨	+		⑨	+	
	-			-	
⑩	+		⑩	+	
	-			-	
タイム	分	秒	タイム	分	秒

エレベータ算練習シートPDF

たしざん・ひきざんなどの基本的な計算力をアップするためのトレーニング方法の1つにエレベーター算があります。紙切れ1枚と鉛筆があればすぐにできます。

たとえば、もとの数を「48」とすれば、

$$48 + 48 = 96$$

96 + 48 = . . . というように、答えにひたすら48を足していきます。480（もとの数の10倍）になったら、今度は、ひたすら48を引いていきます。48（もとの数）にもどったら、ゴールです。より早く正しく計算することを目指します。

初歩の段階では、専用の用紙があった方が良くも知れませんが。このようなサポートツールはなくても全然かまいませんが、時間を計測したい場合、計算の途中経過を知りたい場合は、このツールが役に立ちます。

※当初は、答えをアプリ上の数字ボタンで入力することも考えましたが、紙+鉛筆でやるほうが、子どもたちにとってよいと思ったので、このような形になりました。

※自分でもやってみました。

もとの数 37 2分13秒

もとの数 49 2分30秒

. . . これはけっこうな集中力が必要です。2けたの数字で1分台、3けたの数字で、2分台が合格基準になると思います。

使い方

(1) 緑の旗をクリック

(2) エレベータ用紙用紙のイメージを確認したときは、右上のボタンをクリックする。

(3) 右の数字パッドをクリックして「もとの数」を決める。

(4) 用紙の準備ができたなら、青ボタンをクリック。(時間計測開始)

(5) もう一度、クリックすると時間計測を停止する。(注意：クリックは1回だけ)

(6) 右下の、「答えオン」をクリックすると、計算の過程が確認できる。(計算が苦手なお子さんは、一段ごとに答えを確認するほうが安心して取り組める)

テーマ 算数「たしざん・ひきざんの文章題に親しむ」

タイトル 文章題計算ノート (たし・ひき算)

(1) 文章題の計算ノート (たしひき1・10まで)

カニが9ひきすなはまであそんでいました。そのうち4ひきがいえにかえりました。まだあそんでいるカニはなんびきですか。

46
パラバラ

9 - 4 = 5

花丸ポイント 10

[206](#)



(2) 文章題の計算ノート (たしひき2 くりあがりあり)

みつきくんは本をきのう8さつよみました。きょうは7さつよみました。ぜんぶでなんさつよんだことになるでしょう。

5
パラバラ

8 - 7 = 15

花丸ポイント 10

[207](#)



1年生算数入門レベルです。

ロボットが問題文を読み上げますが、発音がたどたどしいです。ところどころ、問題文にまちがいがあります。へんな日本語、へんなアクセントが多数あります。

<こんなソフトです>

- ・文章を読んで、式を作る練習をします。

- ・問題を読んで、式を作って、答えを入力します。

- ・問題 1～30 たしざん（10まで くりあがりなし）

- ・問題 31～60 ひきざん（10まで くりさがりなし）

- ・バラバラを押すと、全60題よりランダムに問題を選択します。（たしひき1）

<使い方>

- (1) 緑の旗でスタート

- (2) 問題番号を設定（赤い▲ または バラバラ）

- (3) 先生をクリックすると、出題 声が出ます。

- (4) 黒板下の小黒板に数字と式をクリック入力
消すときは、黒板消し

- (5) モンキーは、式の答えを確かめます

- (6) ペンギンは、式や問題の答えを確かめ、正解すると花丸ポイントをプレゼントします。（式は合っている・答えだけあっている・・・など、簡易分析もします）

テーマ 算数「かけざん・わりざんの文章題に親しむ」

タイトル 文章題の計算ノート(かけざん・わりざん)

35円を7人で同じ金がかかるようになるように分けます。1人分は何円になりますか。

バラバラ

3 5 ÷ 7 = 5

花丸ポイント 0

233



2、3年生算数入門レベルです。

AIが問題文を読み上げますが、発音がたどたどしいです。ところどころ、問題文にまちがいがあります。へんな日本語、へんなアクセントが多数あります。

<こんなソフトです>

- ・文章を読んで、式を作る練習をします。

- ・問題を読んで、式を作って、答えを入力します。

- ・問題 1～30 かけざん

- ・問題 31～60 わりざん

- ・バラバラを押すと、全60題よりランダムに問題を選択します。

<使い方>

- (1) 緑の旗でスタート

- (2) 問題番号を設定 (赤い▲ または バラバラ)

- (3) 先生をクリックすると、出題 声が出ます。

- (4) 黒板下の小黒板に数字と式をクリック入力
消すときは、黒板消し

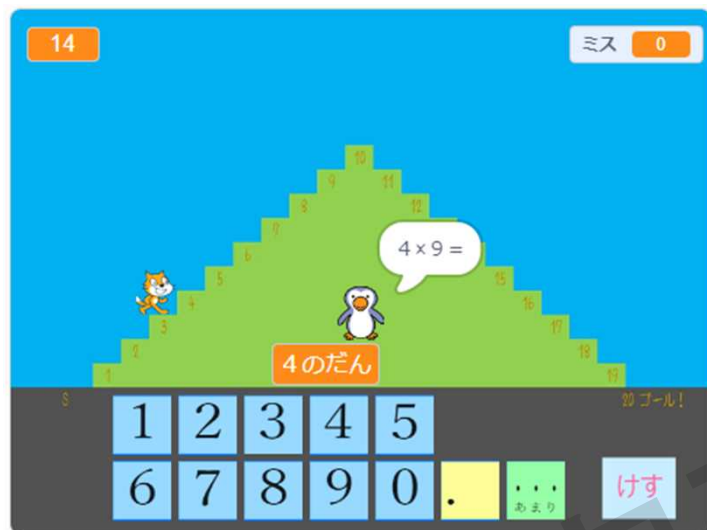
- (5) モンキーは、式の答えを確かめます

- (6) ペンギンは、式や問題の答えを確かめ、正解すると花丸ポイントをプレゼントします。(式は合っている・答えだけあっている・・・など、簡易分析もします)

テーマ 算数「かけ算九九・たし算・ひき算・わり算」

タイトル かけ算九九チャレンジ20 ver.2 他

[かけ算九九チャレンジ20 ver.2](#)



[458](#)



数字キーを入力するだけ！

前バージョンは
数字を入れたら★を押していました

[たしひき暗算チャレンジ20 ver.2](#)

[457](#)



[わり算 暗算チャレンジ20 ver.2](#)

[459](#)



使い勝手を向上させました！

みどりの旗をクリックすると、メニュー画面が出てきます。

10のコースから一つを選びます。キャラクターをクリックすると、背景が変わります。

スタートボタンをクリックすると、出題されます。

数字の入力は、画面上(マウスまたはタッチパネル)から。

数字キーを押すと自動的に答えを確認します。

60秒以内、ミス1回まで、名人賞です。かなり難しいです。
(名人賞のレベルは難しくも易しくも調整可能です)

[かけ算九九チャレンジ20 かける10・0つき](#)

#395



前バージョンに $\times 0$, $\times 10$ をくわえたものです。
ご参考までに・・・

テーマ 算数「かけ算九九練習」

タイトル ★九九チャレンジ20 ver.3# 536

Ver.3は、九九を**順番通り**ですか、**バラバラに出す**かを選べるようにしました。

メモ

もともとは、九九を各段ごとに**バラバラに出す**設定でしたが、九九が苦手な子は、 $\times 1$ 、 $\times 2$ ・・・ $\times 9$ と**順番通り**の方が覚えやすいので、出題方式を選択できるようにしました。

バラバラモードで4 5秒以内にゴールすると賞状をもらえる設定にしました。

テーマ 算数「時刻と時間」

タイトル 時刻と時間を表すおけいこ時計 Ver2

#417



時刻と時間を
わかりやすく
視覚化します！



<これを使う人>

低学年の子に時刻と時間の関係を感じ取らせたいと思っている先生

<ねらい>

ある時刻から何分後の時刻を視覚的に理解する

<使い方>

- (1) 緑の旗でリセット
- (2) +10分 +1分 -10分 +1分を クリックして、任意の時間にセットする。
- (3) その時刻の影を残すために、「今をスタンプ」をクリックする。
- (4) スタンプONをクリックする。
- (5) +10分 +1分 -10分 +1分 をクリックすると、分針・時針が動いた範囲がOでスタンプされる。

本ソフトが役に立ったという先生が一人でもいれば幸いです。他にも「おしゃべり時計」「おけいこ時計」「時間の筆算」など作成しました。
[カネッチの学舎HP](#)から見つかります！

テーマ 算数「計算力をアップしよう！ 計算チャレンジ！」

タイトル 計チャレ シリーズ (1) ~ (26)



タブレット一つで
基本計算の練習は
OK!・・・かも？

★印刷・答え合わせ・時間計測の手間を省くことを考えています。

※タブレットで使用することを前提にしています。

- (1) スタートフラッグ
- (2) 丸いスタートボタンをクリック
- (3) モンキーが出題する問題の答えを、画面右のキーパッドで打ち込む。
- (4) 正しい答えになったら、決定ボタンをクリックすると正誤判定。
ミスをくり返すと、ネコが影になってしまいます。(でもそのまま続けられます)
- (5) 3分以内に50ポイントをめざす。

<u><1></u> <u>9までのたしざん</u> 424 	<u><2></u> <u>9までのひきざん</u> 425 	<u><3></u> <u>たして10</u> 426 	<u><4></u> <u>10ひくいくつ</u> 427 
<u><5></u> <u>くりあがりたしざん</u> 428 	<u><6></u> <u>くりさがりひきざん</u> 429 	<u><7></u> <u>九九(2, 3だん)</u> 430 	<u><8></u> <u>九九(4, 5だん)</u> 431 
<u><9></u> 九九(6, 7だん) 432 	<u><10></u> 九九(8, 9だん) 433 	<u><11></u> 九九(全部のだん) 434 	<u><12></u> あなあき九九 435 
<u><13></u> 基本わりざん (割り切れる) 436 	<u><14></u> 10倍100倍 (一万をこえる数) 437 	<u><15></u> 10でわった数 (一万をこえる数) 438 	<u><16></u> 漢数字を数字にする (一万をこえる数) 439 

<p><u><17> 大きな数を 読む (一万をこえる数)</u></p> <p><u>440</u> </p>	<p><u><18> あまりのあ るわり算 (A)</u></p> <p><u>441</u> </p>	<p><u><19> あまりのあ るわり算 (B)</u></p> <p><u>442</u> </p>	<p><u><20> あわせて100</u></p> <p><u>443</u> </p>
<p><u><21> あわせて50</u></p> <p><u>444</u> </p>	<p><u><22> 暗算2けた のたし算</u></p> <p><u>445</u> </p>	<p><u><23> 暗算2けた のひき算</u></p> <p><u>446</u> </p>	<p><u><24> 筆算3けた のたし算</u></p> <p><u>447</u> </p>
<p><u><25> 筆算3けた のひき算</u></p> <p><u>448</u> </p>	<p><u><26> 中1 正負 のたしひき算</u></p> <p><u>449</u> </p>		

テーマ 算数「たしざん・ひきざん・かけざん九九練習」

#450

目次

タイトル 16マスけいチャレ Ver.2 (改良版)



16マスけいさんチャレンジ Ver.2

レベル1 初級

- たしざん1 ● たしざん2
- ひきざん1 ● ひきざん2
- かけざん1 ● かけざん2

YouTube JP

かけざん2 (6~9のたん) タイム(びょう) 9

×	9	7	6	8	
4			★		
5					
2					
6					

7 8 9
4 5 6
1 2 3
0

×

改良ポイント

★数字入力のみエンターキーなし

回答する場所が自動的に示されます。 使い勝手が向上しています。

- ・100マス計算は、とても有名な計算練習方法ですが、タブレットでやるとすればこんな感じかな？
- ・紙でやるのもいいとは思いますが、スクラッチ版もなかなかいいと思いませんか？
- ・中のページを書き換えると、問題レベルを変えたり、デザインを変えることができます。

テーマ 算数「小数 導入」

タイトル 小数モンキー！

#495



The screenshot shows a game interface for learning decimals. At the top left, there are two orange boxes: '何回目' (Round) with the number '4' and '総合ポイント' (Total Points) with the number '3.6'. In the center, a speech bubble from a monkey character says 'ありがとう！0.7m やったあ！' (Thank you! 0.7m done!). To the right, another speech bubble says 'OK！記録は、0.7m' (OK! Record is 0.7m). The main area features a green field with a monkey character jumping over a horizontal bar divided into 10 equal segments. Below the bar is a number line from 0 to 2, with a red vertical line at 0.7. The number '0.7 m' is displayed in an orange box below the number line. At the bottom, there is a numeric keypad with buttons for digits 1-9, 0, and a decimal point. There are also buttons for '1文字けす' (Delete one character), '全消' (Clear all), '決定' (Confirm), and 'チャレンジ' (Challenge).

Eスポーツ感覚で
小数を学ぶ！？

小数（0.1～2まで0.1刻み）を読み取るだけのソフトに、余計な機能がついています。

★ゴール設定はしていません。

何回で、何ポイントとれるか？

何分で何ポイントとれるか？

と投げかける投げかけるのはいかがでしょうか？

こんなアプリでも使ってくださいの方がみえたらうれしいです。

<使い方>

1) **5秒間に、ビッグモンキーをクリックするとミニモンキーにパワーがたくわえられます。**ただし上限50を超えると、パワーはマイナス。

※**高速クツリクは、指に負担をかけます。やりすぎないように・・・！**

2) ミニモンキーをクリックすると、ミニモンキーは、ジャンプ？します。

3) その記録を読み取ってください。

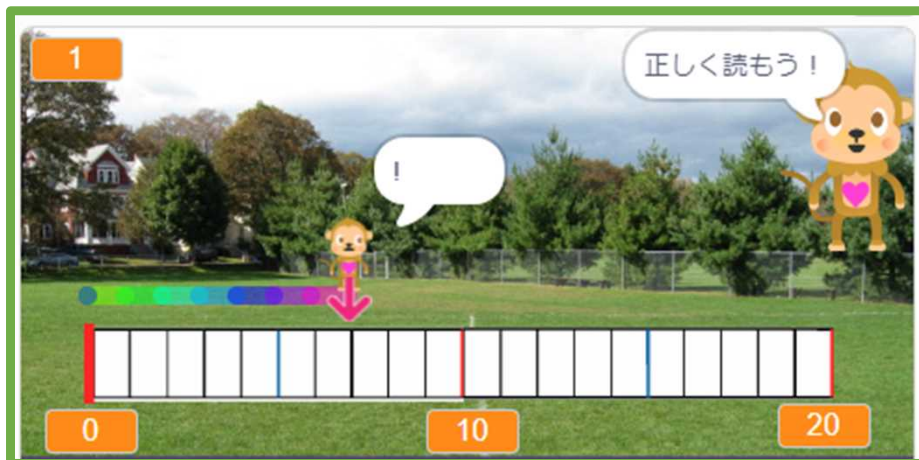
4) 正誤のメッセージがあります。

正解すると、記録が総合ポイントに加算されます。

“チャレンジ”をクリックすると、次のチャレンジができます。

テーマ 算数「数直線を読む練習」

タイトル めもりはやよみシリーズ



<p><u>(1 から 20)</u></p> <p><u>498</u></p> 	<p><u>(百の位)</u></p> <p><u>501</u></p> 	<p><u>(千の位)</u></p> <p><u>499</u></p> 
<p><u>(万の位)</u></p> <p><u>500</u></p> 	<p><u>(小数 0.1)</u></p> <p><u>496</u></p> 	<p><u>(小数 0.01)</u></p> <p><u>497</u></p> 

メモ



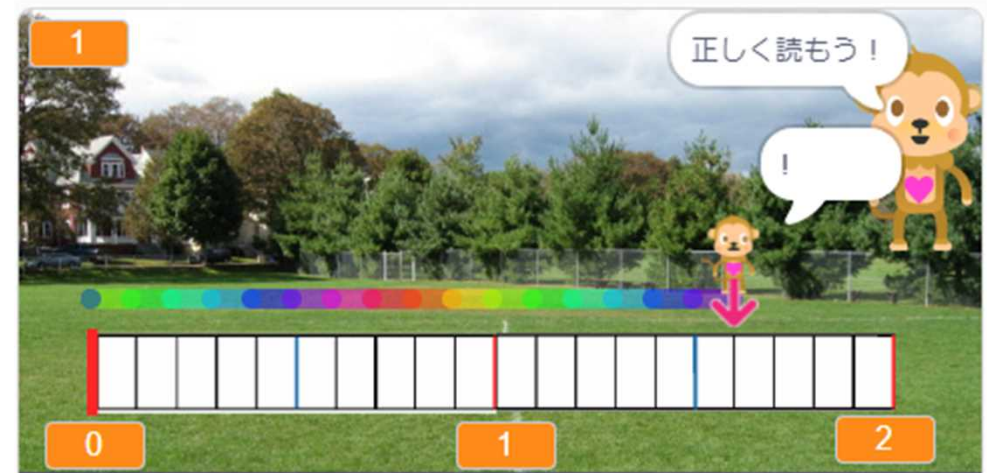
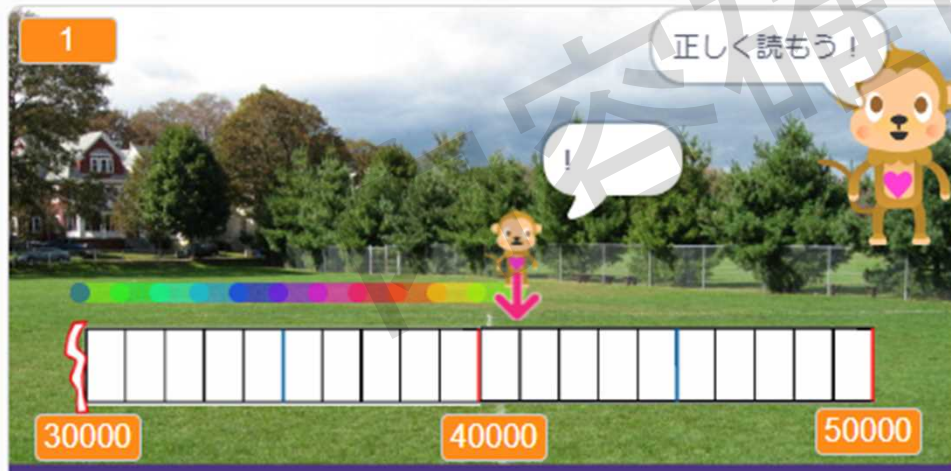
数直線で示された数を読み取るソフトに、+アルファの機能がついています。

★120秒で何ポイント取れるかにチャレンジします。前出の「小数モンキー」をより単純なドリル学習用に改造しました。

<使い方>

スタートするとミニモンキーが動き出します。

矢印が示す値をテンキーで入力して正しい答えになると次の問題が出ます。正解の数が総合ポイントとして加算されます。



<こんな教材です>

数字を正しく読むトレーニングをするアプリです。

1 1桁（九百九十九億九千九百九十九）まで対応します。

★大きな数を**4桁区切りで読むと読みやすい**ことを実感してもらいたいです。

★個人で練習することも可能ですが、最初に学級全体で練習してからにしてください。正誤判定があるわけでもなく、**授業中の一場面で使用する**ためにのみ作っています。

大きな数の勉強では、数字を正しく読むことに加え、漢数字で書いたり、漢数字で書かれた数字を正しく、数字で書くことも学びます。

本アプリは、正しく読むためだけの限定的な目的で作りました。

授業の中では30分程度で扱うものですが、このソフトは着想こそ5分程度ですが、実際に動くようにするためには、実質5時間ほどかかりました。そこに達成感を持つべきなのですが・・・

こんなに時間をかけても・・・とネガティブな思いが沸いてきてしまいます。・・・とはいえ、一応できてよかった。途中で動作が変になり、そこで多くの時間を費やしました。これを解決できないままだったら、空しさしか残りませんので・・・

***** <使い方> *****

- (1) スタートフラッグ
 - (2) +-で、けた数を設定
 - (3) 魔法使いをクリックすると、数が表示され、もう一度クリックすると、数字が決定する。
 - (4) ネコをクリックすると読み上げる。
- おまけ1・・・>背景をクリックすると、読み取りスケールを表示
おまけ2・・・>ひよこをクリックすると、英語で読む。

目的からはズレますが、
3桁区切りはどのように使われているの？4桁区切りの方がいいのに？
という疑問は、おまけ2から、その理由がわかります。・・・**やっぱり日本は4桁区切りでいくべき**です。そうすれば大きな数字を読み書きすることへのストレスは確実に低減します。

実生活では、大きな数には縁がありません。特に、**3桁切り（¥マーク付きには特に縁がありません。）**

タイトル 計算かけっこシリーズ 全8パターン

計算かけっこ50 かけ算九九



ゲーム感覚（Eスポ感覚）で暗算力の向上を目指すための教材アプリです。

ゆっくり確実に・・・がある程度クリアできたら後は、**ひたすらスピード向上**をめざします。

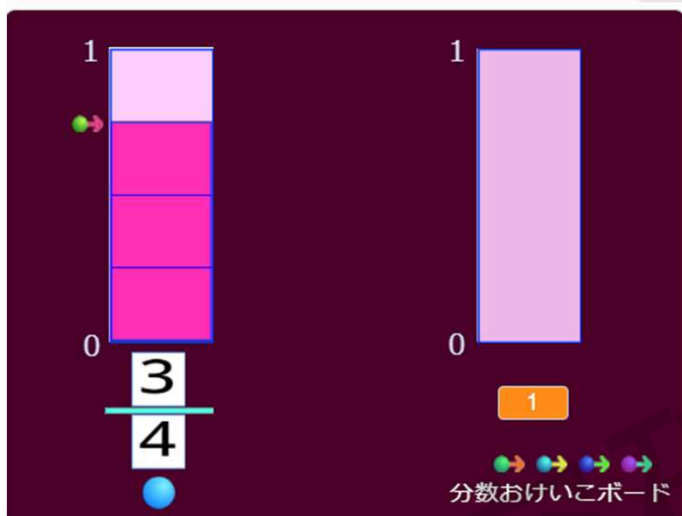
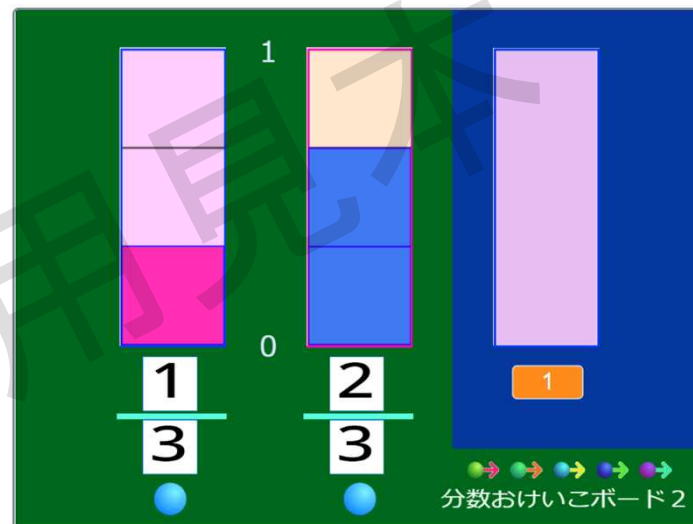
今回のベストタイムが記録される（ただしスタートフラッグをおすと初期化される）ので、自分のレベルがわかりやすいと思います。

- 1) スタートフラッグをクリック
- 2) モンキーをクリック
- 3) 問題枠に示された問題の答えをいれる。
正解になると次の問題が提示される。
- 4) 50ポイント（50問正解）までに要するタイムを計測する。
- 5) 記録がアナウンスされる。
- 6) 再チャレンジするときは、モンキーをクリックする。

<p><u>計算かけっこ50</u> <u>たしざんきほん</u></p> <p><u>451</u> </p>	<p><u>計算かけっこ50</u> <u>ひきざん 10以下</u></p> <p><u>452</u> </p>	<p><u>計算かけっこ50</u> <u>ひきざん 20以下</u></p> <p><u>453</u> </p>
<p><u>計算かけっこ50</u> <u>かけ算九九</u></p> <p><u>454</u> </p>	<p><u>計算かけっこ50</u> <u>わりざん (あまりなし)</u></p> <p><u>455</u> </p>	<p><u>計算かけっこ50</u> <u>わりざん (あまりあり・なし)</u></p> <p><u>456</u> </p>
<p>★<u>計算かけっこ</u> <u>九九2～5のだん きほん</u></p> <p><u>534</u> </p>	<p>★<u>計算かけっこ</u> <u>九九6～9のだん きほん</u></p> <p><u>535</u> </p>	

テーマ 算数「分数の意味」

タイトル 分数おけいこボード シリーズ

分数おけいこボード 1493分数おけいこボード 2494

分数学習の初歩段階で使えるツールです。

★先生が分数を説明するときに使う事をイメージして作りました。

分母の数は1～10までです。

たし算、引き算、大きさ比べなど説明用に使えます。

★分数が1つだけ示される分数おけいこボード1もあります。

表示がシンプルな分、分数の意味を説明する初歩段階では使いやすいと思います。

<使い方>

1) 数字をセットして、下の丸ボタンを押すと、分数の枠（3分の・・・だったら3等分というように）が表示されます。もう一回押すと、分子の数だけブロックが表示されます。

2) このブロックはドラッグして動かすことができます。

3) 分数枠は2つあるので、たし引き算、大きさ比べでも使えます。

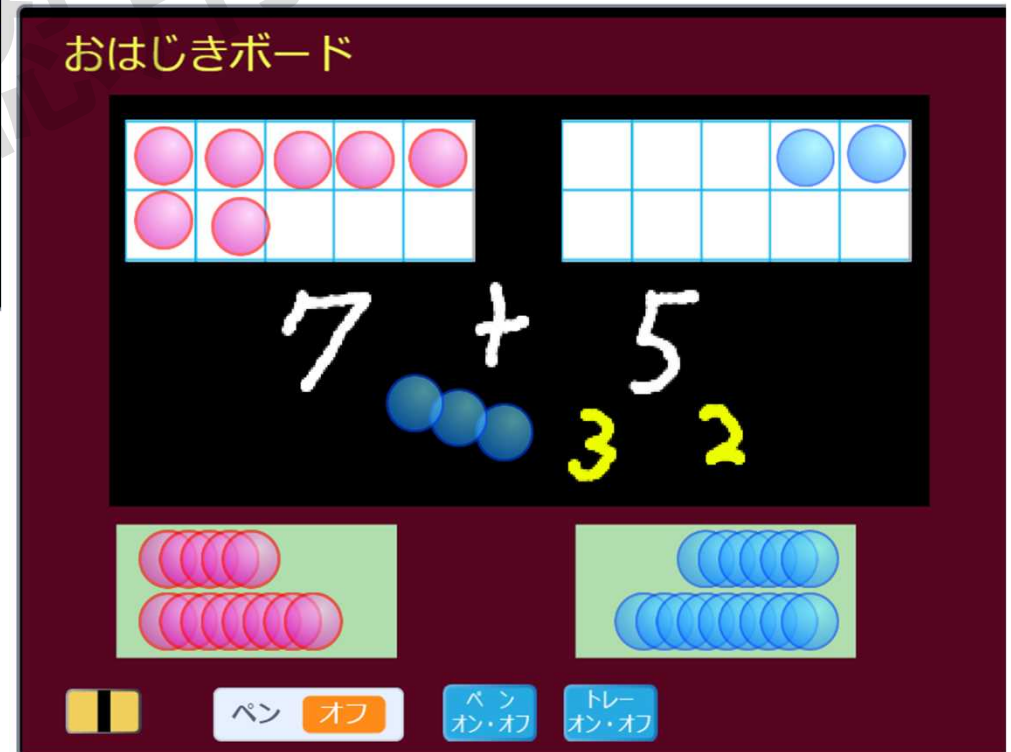
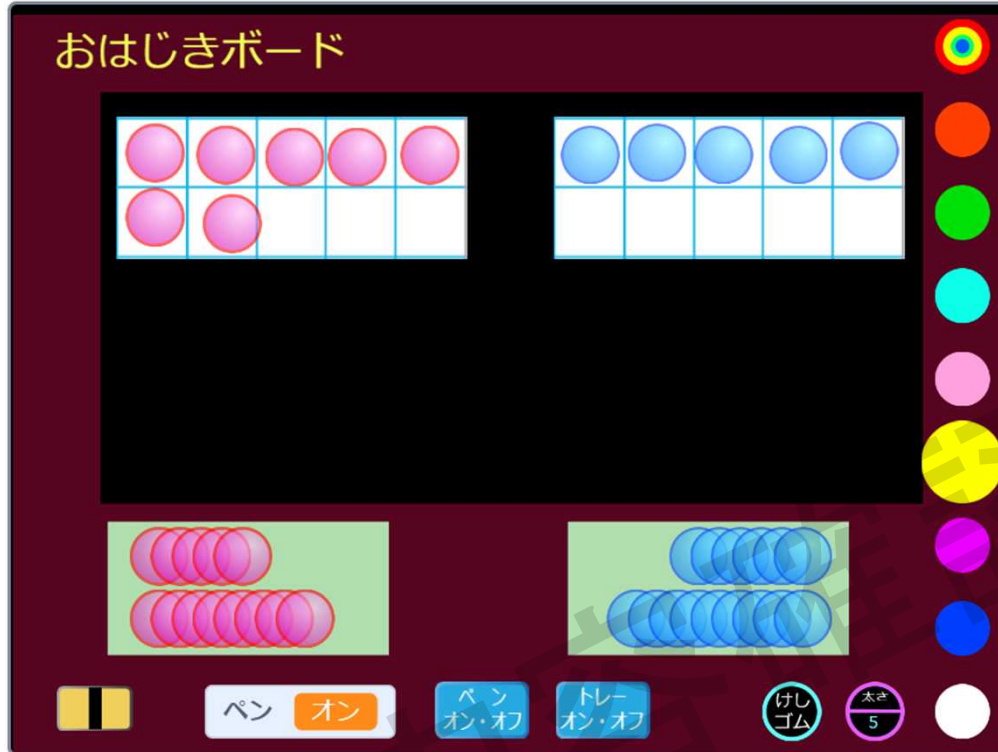
4) 右下の矢印マーカは、ドラッグして動かせます。クリックすると左右反転します。

5) 右の枠は、クリックすると分割数が変わります。

テーマ 算数「数のおけいこ」

527

タイトル おはじきボード ver.1.2



おはじきを動かしたり
ボードに字を書いたり
いろいろ できる！

小学1年生が使っている算数セットに入っているおはじきセットをイメージして作ったものです。

★指で触る触感・つかむ、動かすの巧緻性、準備、片付けなどの学習習慣の確立・・・本物にはかないません。でもタブレットで使えるおはじきボードには、タブレットならではのよさがあります。

★先生が大型おはじきのかわりに使うこともできます。 お絵描きペンもありますので、これも使い道があると思います。

<使い方>

- 1) 緑の旗 でスタート
- 2) おはじき2色（各20個）とドラッグできます。
おはじきボードは、表示オンオフができます。
- 3) ペンをオンにすると、色や太さを選択して、文字や絵をかくことができます。
- 4) けしゴムで部分を消したり、黒板けしで、全面クリアもできます。

テーマ 算数「おかいもの練習 数のおけいこ」

タイトル おかいものチャレンジ!

528



リアルなお買い物が
安全にできる!?

メモ

ひたすらお金をしはらいます。

全額6660円を使い切ることを目指して、ポイントをかせぎます。

(注意)

店員さんがしゃべっている途中にクリックするとエラーをおこすことがあります。

※店員さんの声なし (表示のみ) 声だけ・両方を選ぶことができる

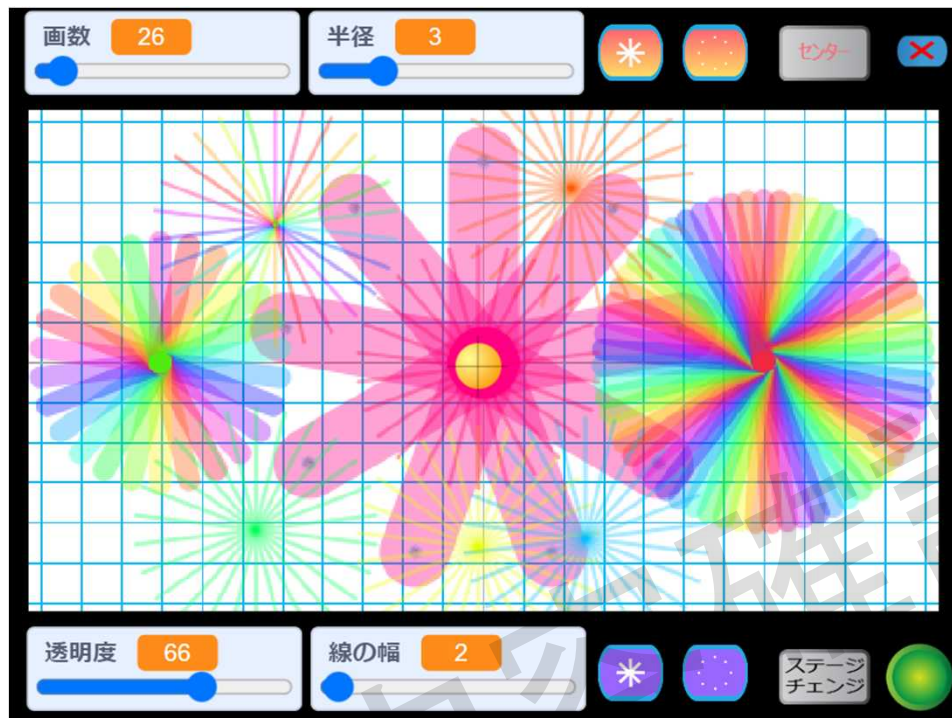
<使い方>

- 1) スタートフラッグ
 - 2) 商品を選ぶと店員さんが価格を示す。
 - ※商品価格帯は4段階ある。
 - ※何度でも選びなおすことができる。
 - ※もう一度金額をたしかめたいときは。店員さんをクリックする。
 - 3) お金をトレーにドラッグして、支払いボタンをおす。
 - > **金額ぴったり**になるようにトレーにコインを置く
とポイントがプラス10点
 - > ぴったりにならないときは、おつりをもらうことができる。
このときは、ポイントはプラス3点

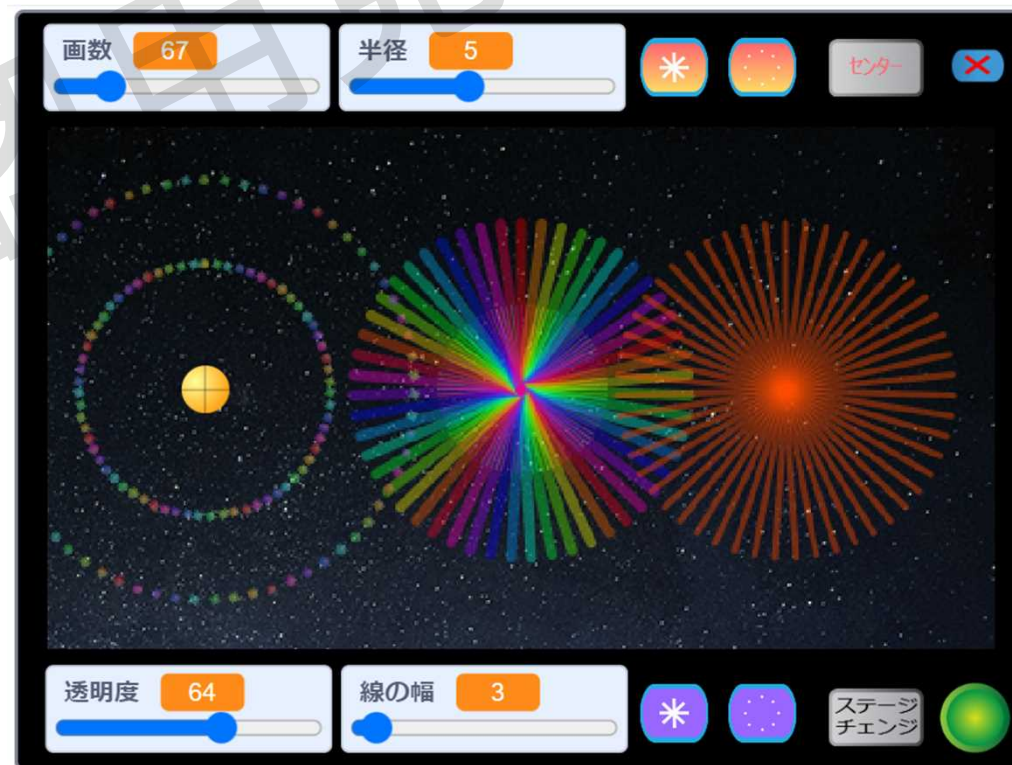
 - > お金がたりないと、**手数料**としてポイントはマイナス3点
- ★全額6600円をぴったり使い切ると、ボーナスポイント プラス100点
- 7) 5分間（300秒）の時間で閉店になります。
 - 8) それまでにお買い物ポイントをたくさんかせぐことが目的です。

テーマ 算数「円 コンパスの使い方」

533

タイトル ★円もよう作り

円の模様作りを
楽しみながら
円の勉強も
バッチリ！



3年生の算数でコンパスを使って円をかくという活動があります。コンパスを使いこなすにはかなりの練習が必要です。せっかくコンパスを手に入れたのだから何とか使いこなせるようにさせたいのです。

このアプリは、**円の半径と中心の位置を意識させたい**と思って作成しました。

偶然、**思いがけず美しい円もようができるかも知れません。**

右上の×ボタンをクリックすると、キャンパスの絵を消します。

中心と円の半径を決めてから、○ボタンや*ボタンをクリックするともようを描きます。

中心を動かしたり、半径を変えたり、さらに画数、透明度、線の幅を変えると、楽しいデザインができます。線の色は、ランダムに変わります。

背景ボタンを押すと、背景が切り替わります。

右下の緑のボタンを押すと、ボタンや、変数の表示・非表示が切り替わります。

細かい説明は省きますが、いろいろためしてみてください。

テーマ 算数「時間の筆算」

タイトル [時間筆算チャレンジ!](#) (調整中) 一応動きます

大正解!!!

時間のたし算

2 時 2 0 分
+ 1 時 5 分

3 時 2 5 分

初級
上級

答えかかし 3 時 25 分

247



大正解!!!

時間のひき算

5 時 2 1 分
- 1 時 1 3 分

4 時 8 分

初級
上級

答えかかし 4 時 8 分

★自分で決めた時刻で計算できる。

★自動出題機能あり

初級 (くり上がり・くりさがりなし)

上級 (くり上がり・くりさがりあり)

低学年の子どもたちにとって時計の時刻と時間の関係を理解するのはなかなか難しいです。

時計（スクラッチ版もあります）を使って、時間の考え方を一通り学習してから、筆算という便利な方法があることを教えます。特に、分の繰り上がり、時の繰り下がりには丁寧に教えたいものです、それでも、ちんぷんかんぱな子はけっこういると思います。

このソフトを使って、少し多めに練習すると自信がつく（かな？）と思います。

<使い方>

- (1) 緑はたをクリック（変数リセット）
 - (2) たしざん・ひきざん選択
 - (3) 問題の数字をクリックして入力（**自分で任意の数字を入力できる**）
 - (4) 答えを入力
 - (5) モンキーをクリックすると正誤判定
 - (6) 答えを確認するときは、「答えはこちら」をクリック
- ★ 初級を押すと、くり上がりなし・くりさがりなし問題を自動出題
- ★ 上級を押すと、くり上がりあり・くりさがりあり問題を自動出題

テーマ 算数「かけ算九九を覚える」

タイトル 九九表タイムチャレンジ！



538



メモ

これまで九九を練習するためのアプリはたくさんつくってきましたが、**九九表に数字を入れるタイプ**のものはこれまではありませんでした。

九九は2年生に習いますが、習熟できないまま進級して子も少なからずいます。

そのようなお子さんの**学び直しをサポート**するために作ってみました。

とはいえ、2年生できちんと習熟させたいです。どこかで役に立てば幸いです。

使い方

★各段ごとの九九をおぼえるためのアプリです。

×1, ×2・・・×9の4の**じゅんじゅんモード**

と、**バラバラモード**が選べます。

- 1) 緑の旗をクリック
- 2) ↑ ↓ で 練習する **段(1~9)**を決定する。
- 3) 練習モードをえらぶ

じゅんじゅんれんしゅう： ×1 ×2・・・

バラバラチャレンジ：バラバラで出題されます。

※ **★がついているマスの答えを入力**する。

- 4) 数字を入力する。
- ※ 正解するとマスが消えて、数字が表れる。
 - ※ ヒントボタンをクリックすると選ばれたマスの数字が1秒間表示される。
 - ※ 全マスクリアすると、時間が示される。
 - ※ バラバラモードは、クリアするとモンキーがアナウンスします。
入門、初級（30秒以下）、中級（25秒以下）、
上級（20秒以下）、プロ（15秒以下）

テーマ 算数「かけ算九九を覚える」

タイトル ★九九インベーター



539



子どもたちが楽しめること、集中できることを目指して作りました。

<使い方>

- 1) 緑の旗をクリック
- 2) ↑ ↓ で 練習する 段（1～9）を決定する。
- 3) タイムチャレンジをクリック
- 4) インバーダーをクリック
- 5) **3秒以内に答えを入力すると、インバーダーが消せる。**
- 6) 全部消すとステージクリア

★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よ。

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。「こんなのがあるんだな」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）](#)

