

# レッツ ラナップ!

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.2 国語アプリ 110 / 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)

カネツチの  
学舎HP



2023. 1  
カネツチ

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思っていただければ・・・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。

# 国語アプリ

<u>1</u>	<u>詩を楽しもう (谷川俊太郎)</u>
<u>2</u>	<u>反対言葉であそぼう!</u>
<u>3</u>	<u>ことばのぎんこう</u>
<u>4</u>	<u>かくれたもじあて(5マス)      <u>かくれた文字あて (16マス)      <u>めくって あてよう!</u></u></u>
<u>5</u>	<u>じゅげむにチャレンジ!</u>
<u>6</u>	<b>百人一首スピードアタック</b> <u>うた番号 1 から 10      うた番号 11 から 20      うた番号 21 から 30</u> <u>うた番号 31 から 40      うた番号 41 から 50      うた番号 51 から 60</u> <u>うた番号 61 から 70      うた番号 71 から 80      うた番号 81 から 90</u> <u>うた番号 91 から 100</u>
<u>7</u>	<b>レッツ! ことわざカルタ</b> <u>(ことわざ 青コース)      (ことわざ 桃コース)      (ことわざ 緑コース)</u>
<u>8</u>	<u>ローマ字おけいこキーボード</u>
<u>9</u>	<u>歌おう! ヒロユキくん</u>
<u>10</u>	<u>ひらがなならべ (1)      <u>いきもの・やさい・たべもの</u>      <u>(2) がっこう</u></u>
<u>11</u>	<u>カタカナならべ</u>
<u>12</u>	<u>50の部首をおぼえよう!      <u>部首50スピードアタック</u></u>

<u>13</u>	<u>ローマ字ならべ (初級)</u> <u>ローマ字ならべ (中級)</u>
<u>14</u>	<u>なぞって遊んで ひらがなおけいこ イイカンジ</u>
<u>15</u>	<u>なぞって 遊んで カタカナおけいこ イイカンジ</u>
<u>16</u>	<b>なぞって遊んで 1年生の漢字 イイカンジ</b> <u>(1) 1～40</u> <u>(2) 41～80</u>
<u>17</u>	<b>なぞって遊んで 2年生の漢字 イイカンジ</b> <u>(1) 1～40 / 160</u> <u>(2) 41～80</u> <u>(3) 81～120</u> <u>(4) 121～160</u>
<u>18</u>	<b>なぞって遊んで 3年生の漢字 イイカンジ</b> <u>(1) 1～40 / 160</u> <u>(2) 41～80</u> <u>(3) 81～120</u> <u>(4) 121～160</u> <u>(5) 161～200</u>
<u>19</u>	<b>なぞって遊んで 4年生の漢字 イイカンジ</b> <u>(1) 1～40</u> <u>(2) 41～80</u> 以降は未完
<u>20</u>	<u>ひらがなタッチ</u>
<u>21</u>	<u>レッツ カルタ (春の七草)</u>
<u>22</u>	<u>同じ漢字さがし (4年生でならう漢字)</u>
<u>23</u>	<u>ちがう漢字さがし (4年生でならう漢字)</u>
<u>24</u>	<b>レッツ カルタ (一年生のかん字)</b> <u>かん字→読み</u> <u>読み→かん字</u>
<u>25</u>	<u>だじゃれカード</u>

<u>26</u>	<u>難漢字レッツカルタ (魚へん漢字→平仮名)</u>
<u>27</u>	<u>激むず漢字カルタ (生き物植物・漢字→平仮名)</u>
<u>28</u>	<u>レッツ カルタ (働く犬)</u>
<u>29</u>	<b>レッツ聞き読みカルタシリーズ (国語編)</b> <u>(くだもの絵カルタ)</u> <u>(のりものカルタ)</u> <u>(部首50)</u>  <u>(ひらがなおけいこ1年生)</u> <u>(カタカナおけいこ1年生)</u>  <u>(ローマ字 基本Ⅰ 清音)</u> <u>(ローマ字 基本Ⅱ 濁音・半濁音)</u>  <u>(ローマ字 基本Ⅲ 拗音)</u>
<u>30</u>	<b>ペアさがし シリーズ (国語編)</b> <u>ペアさがし (小1漢字80)</u> <u>ペアさがし (小2漢字141)</u>  <u>(小3漢字174)</u> <u>(小4漢字168)</u>
<u>31</u>	<u>3年漢字歌 (上) ver.1</u>
<u>32</u>	<u>50音順にならべよう! (レベル1)</u>
<u>33</u>	<u>50音順にならべよう! (レベル2)</u>

34	<b>スピードペアマッチ シリーズ!</b> <u>スピペア(ひらがな・カタカナ)</u> <u>スピペア(ひらがなペア)</u> <u>スピペア(ひらがなパズル)</u> <u>スピペア(カタカナペア)</u> <u>スピペア(カタカナパズル)</u> <u>スピペア(ことわざ) 青の部</u> <u>スピペア(ことわざ 赤の部)</u> <u>スピペア(ことわざ 緑の部)</u> <u>スピペア(都道府県名漢字)</u> <u>スピペア(都道府県庁所在地)</u>
35	<u>アナウンサーへの道</u>
36	<u>3年 漢字おけいこ (1) &amp; 落書きノート</u> <u>漢字おけいこ (2) &amp; 落書きノート</u>
37	<u>3年漢字1 漢字ビンゴ支援ツール (教師用)</u>
38	<b>ローマ字入力キーボード練習</b> <u>(入門あいうえお)</u> <u>(あ〜ん)</u> <u>シューティング (あ〜ん)</u> <u>(ぽかぽかことば)</u>
39	<u>★キーボードトレーニング (ローマ字基本)</u>
40	<u>★ローマ字パワーでたすけだそう! Ver.0</u>
41	<b>5Taku (五択) シリーズ</b> <u>「1年漢字(1)」</u> <u>「1年漢字(2)」</u> <u>「2年漢字(1)」</u> <u>「2年漢字(2)」</u> <u>3年漢字(1)</u> <u>3年漢字(2)</u> <u>3年漢字(3)</u> <u>ローマ字(1) あ〜ん</u> <u>ローマ字(2) 濁音〜</u> <u>「都道府県漢字」</u>
42	<b>かきかたおけいこシリーズ</b> <u>かきかたおけいこ (ひらがな)</u> <u>(カタカナ)</u> <u>(1年生漢字80)</u> <u>(ABC大文字)</u> <u>(abc小文字)</u> <u>(まるしかく)</u>
43	<b>小○漢字よめるかな? シリーズ</b> <u>1年生</u> <u>2年生</u> <u>3年生</u> <u>4年生</u> <u>5年生</u> <u>6年生</u>







## 教材メモ 使い方

10年以上前に4年生の国語授業でやったものです。

そのときは、ふつうに、黒板を使って、子どもたちと楽しく授業をしました。その授業をスクラッチを使って再現するのは、予想以上に大変でした。

おしまいの3文字は、正解を見つけてください。  
それが見つかるまではヒミツです。  
ともだちにも教えないでね。

このような学習は、一人でやってもおもしろくありません。お友達やおうちの人と予想しながら、そして一緒に音読しながら進めてもらいたいです。

ひらがなばかりの詩は、低学年でも楽しめます。  
(谷川さんの詩は、大人にとっても、味わい深いです。)

関連教科 国語 対象 1年生～

関連単元「ことばあそび」

タイトル 反対言葉であそぼう！

# 159





入力した文字列を逆向きに並びかえて、それを音読するだけのソフトです。

上から読んでも、下から読んでも、同じ・・・このような文を回文といいます。

さて、このソフトを楽しく生かすにはどうすればいいのかな？これを考えることのほうが、このソフトをつくることより難しいかも？

文字列を、変数に入れ、その要素を一つずつ取り出し、反対分を作る・・・そのプログラミングそのものが面白いです。

回文は、逆再生ではありません。

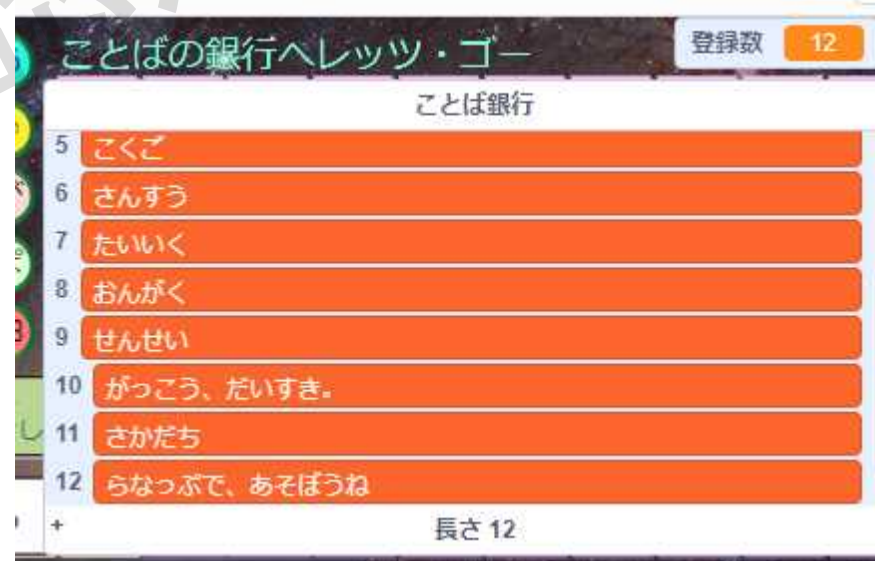
スクラッチは、音エディタで、逆再生もできます。こういった機能を使いこなすと、きっと面白いことができると思います。

関連教科 国語 対象 1年生～

関連単元「ひらがな」

タイトル ことばのぎんこう ver.1

# 101



幼児から1年生が、平仮名、言葉に慣れ親しむために作りました。“ファイル→パソコンに保存”すれば、自分だけのことばの銀行ができます。

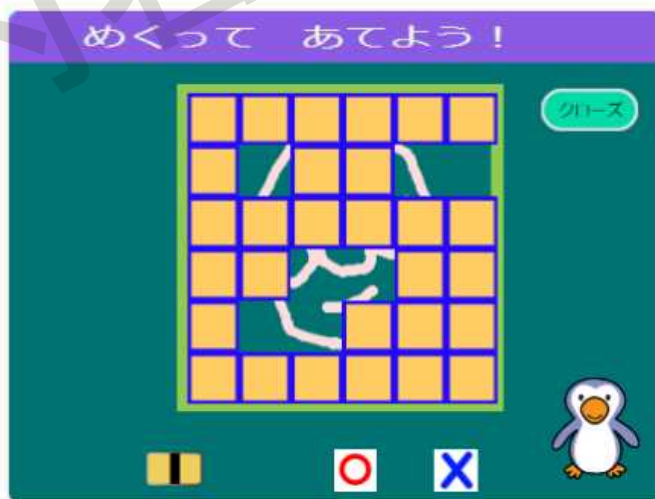
- ・ひらがなキーボードをクリックすると、一文字ずつ発声して、ことばがつくれます。濁音・促音等も左側もボタンをクリックするとキーボードが切り替わるので入力できます。
- ・ことばは、「よむ」ことができます。
- ・つくったことばは、ことば銀行に登録できます。
- ・登録された言葉を選んで、読むことができます。

スクラッチの面白みの一つは、「音声合成」機能を使えることです。日本語だけでなく、世界中の言語もあつかえます。このアプリでは使っていませんが、翻訳機能も充実しています。こういう機能を簡単に扱えるのもスクラッチの魅力です。

このアプリは、文字習得に時間がかかるお子さんや、発声機能にハンディがある方々、そしてそういった方々によりそう皆様方の目にとまれば幸いです。

関連教科 国語 対象 1年生～

関連単元「ことばあそび」

タイトル **かくれたもじあてクイズ**[かくれたもじあて\(5マス\) #377](#)[かくれた文字あて \(16マス\) #378](#)[めくって あてよう!](#)# [379](#)

★もんだいづくり

1) みどりのはた クリック

2) 3～5もじのことばをきめて、マスにていねいにかきます。かきなおすときは、こくばんけしで、なぞります。

3) もじをかくします。

★ ともだちに、かくしたもじをあててもらいます。

(ちゅうい) マスのあけしめは、必ず、上の黄色のバーをクリックしましょう。

(追加機能) ・マスに丸をつけることもできるようになりました。

じぶんでかんがえたもんだいを、ともだちどうしでときあっこします。

つかいかた・あそびかたをいろいろくふうしましょう。

つれあいと、一緒に問題の出し合いっこをしたら、けっこう楽しめました。子どもたちが、タブレットを使って、問題を作って、クラスで解き合いすると楽しそうです。ボクは担任ではないので、がんばって宣伝して使ってほしいです。よかったら広めてください。どんな感じで使われて、どうだったか・・・教えていただけるとありがたいです。

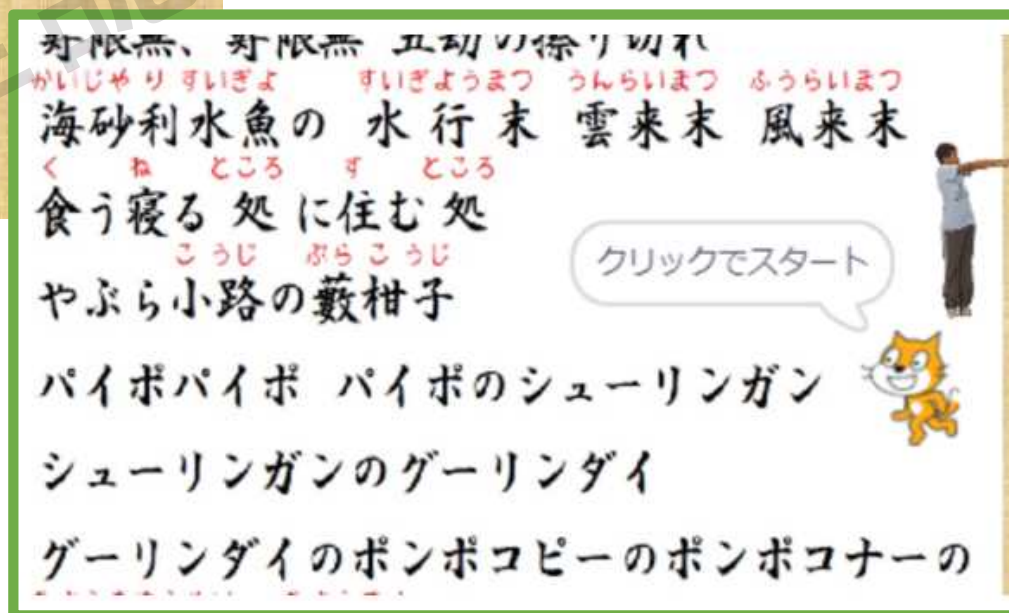


関連教科 国語 対象 1年生～

関連単元「ことばあそび」

## タイトル じゅげむにチャレンジ!

#160



★寿限無（じゅげむ）、寿限無、ごごうのすりきれ・・・早口で、滑舌よく言えるようになると楽しいです。暗唱できるともっと面白いです。・・・みんなで、群読したり、早読み競争したり、習字の半紙に、小筆で書いたり、落語劇を演じたり・・・楽しい授業の一コマでした。

・読み上げスピードを計測できますので、家族で競い合うのも楽しいと思います。

・読み上げ音声は、パソコンの機械音声です。イントネーションが一部かなりおかしいのでお手本にはなりません、早読み競争の相手にはなります。

・ボクの生声も入っています。目標？にしてください。

ボクが小学生だったころ、どういうきっかけがあったのかは不明ですが、「寿限無」を早口で言うことがクラスで大ブームになりました。その時は、滑舌の悪いボクは完全に落ちこぼれてしまいました。教師になってからはボク自身が火付け役になりました。寿限無をスラスラ言えることの何が楽しいの？いったいなんの役に立つの？そんな風に突っ込みを入れるのは野暮です。なんだかよく分からないけれど、スラスラ言えると楽しいし、ばかばかしいことに夢中になれたという経験は必ず役に立ちます。ボクはそう信じています。

寿限無・・・ボクは習字の時間に小筆で書かせたりもしました。根気がいる作業だけど子どもたちは楽しんでくれたようです。

みなさんもお一緒に・・・せーの





- ・カルタの歌順は、小倉百人一首の歌順（一般的な歌順？）を使っています。
  - ・発想ヒントは、30年以上前に教室ツーウェイという冊子で紹介された「五色百人一首」にあります。「五色百人一首」は、商品として購入可能で、小学校でよく使われています。（ボクは画用紙に両面印刷してクラスでよく使っていました）五色百人一首は、20枚ずつの分類になっていますが、このソフトは、10枚ずつの分類になっています。分類の仕方は、小倉百人一首の歌番号順になっていて、五色百人一首の分類とは異なります。
- ★このソフトは、自分一人でもカルタ練習ができますが、友だちと競い合うと楽しいです。

### <使い方の説明>

(1) スタート 緑の旗をクリック

(2) カルタスタート

札がならべられたら、ネコをクリックします。

カルタの上の句が表示され、音声による読み上げが始まります。

なるべく早く、下の句のカルタをクリックします。

四捨五入で1秒未満なら200ポイント 1秒なら190ポイント・・・

10枚クリアまでの得点合計によって、レベルが示されます。

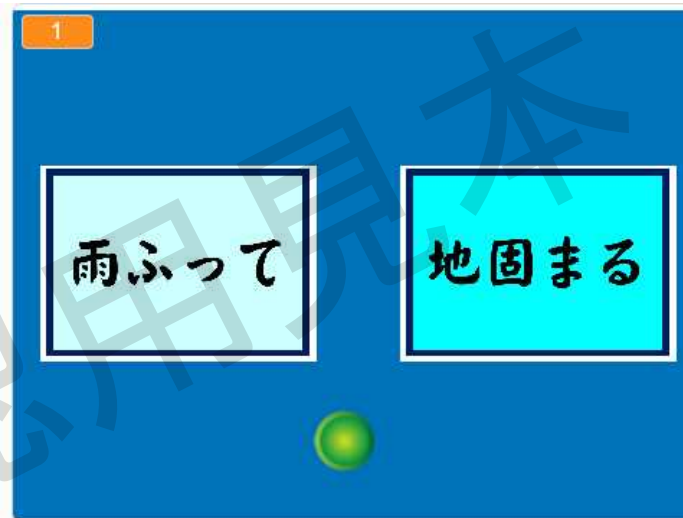
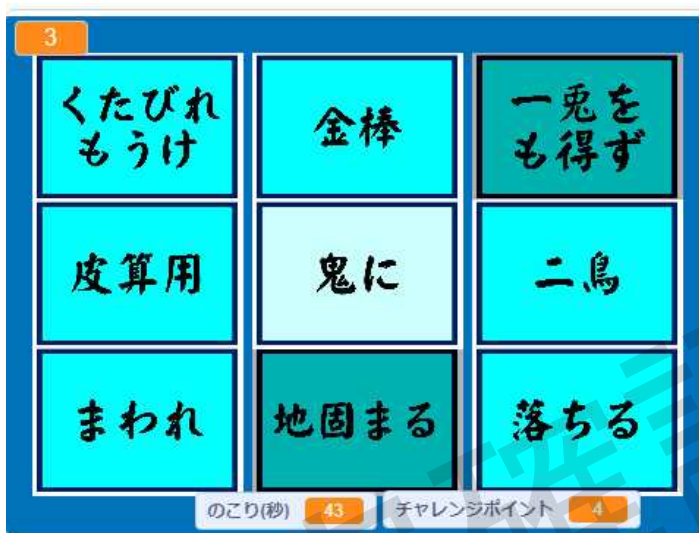
最高位・レベル20、レベル19・・・レベル1、入門者・・・

お手つきすると、100ポイント マイナスです。

関連教科 国語 対象 \*年生～

関連単元「ことわざに親しむ」

## タイトル レッツ！ことわざカルタ



(ことわざ 青コース)

# 150



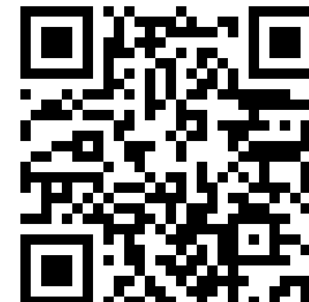
(ことわざ 桃コース)

# 151



(ことわざ 緑コース)

# 152



・カルタや、フラッシュカードを使って、ことわざ親しむことを目的にしています。

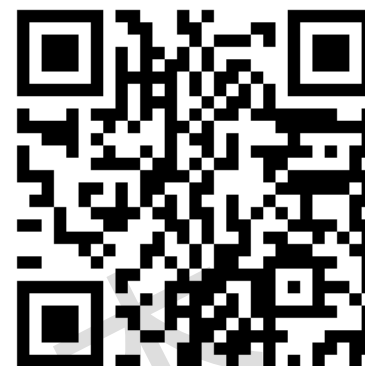
ことわざカルタは、青・桃・緑の三コースがあります。

以下、カルタシリーズ共通・・・

- ・インターネット接続環境（WEB版スクラッチ3が動作する環境）で使うことが前提になっています。
- ・小学校のクラスで使う場合は、大型テレビ等で、大きく映し出し、一斉学習の中で使うことができます。短時間（5分以下）で集中して取り組むという使い方をイメージしています。
- ・一人一台のタブレットで個別に取り組める環境が整っていれば、学校でも家庭でもどこでも使えます。スマホの小さい画面でも使えます。
- ・友達や家族でワイワイいながらポイントを競い合うと楽しいと思います。
- ・カルタシリーズは、英単語、短い英文、アルファベット、かけざん、ことわざ・・・いろいろあります。
- ・カードの作成は、エクセル→PDF→画像化→コスチュームへの取り込み、エクセル→TXT→リスト読み込みという流れで作っています。なお、イラストは、ジャストシステム（アレンジOK素材集2学校素材）というソフトを使って作成したものをPNG出力して、コスチュームとして読み込んでいます。
- ・スクラッチで作ったカルタツールに、上の手順を組み合わせると、効率的にカルタシリーズを開発することが可能です。
- ・スクラッチならでは機能をベースにして、弱点部分は、その他のソフトの力を借りるというやり方でいろいろな可能性が見えてきます。（カネッチ）

関連単元「ローマ字」

タイトル ローマ字おけいこキーボード



小文字・大文字入力切替可能

	あ	い	う	え	お			
あ	a	i	u	e	o			
か	ka	ki	ku	ke	ko	kya	kyu	kyo
さ	sa	shi	su	se	so	sha	shu	sho
た	ta	chi	tsu	te	to	cha	chu	cho
な	na	ni	nu	ne	no	nya	nyu	nyo
は	ha	hi	fu	he	ho	hya	hyu	hyo
ま	ma	mi	mu	me	mo	mya	myu	myo
や	ya		yu		yo			
ら	ra	ri	ru	re	ro	rya	ryu	ryo
わ	wa				o			
	n							
が	ga	gi	gu	ge	go	gya	gyu	gyo
ざ	za	ji	zu	ze	zo	ja	ju	jo
だ	da	ji	zu	de	do	ja	ju	jo
ば	ba	bi	bu	be	bo	bya	byu	byo
ぱ	pa	pi	pu	pe	po	pya	pyu	pyo

ローマ字一覧 表示できます

★ローマ字学習用ツールとして作成しました。

※画面上のソフトキーボードのタッチ（クリック）のみ対応しています。  
外付けのハードキーボードには対応していません。

### <使い方>

- (1) 緑の旗をクリック（キーボード配置）
- (2) キーをタッチすると、アルファベットが入力される。 BSは一文字消し、スペースは1マスあける。黒板消しは全部消す
- (3) 緑の○ボタンで大文字・小文字の切替
- (4) 左の人物・・・日本語読み 右の人物・・・英語読み（翻訳機能あり）
- (5) 左下「ローマ字一覧表」をクリックするとローマ字表が表示される。  
(繰り返しクリックして切り替える)

★このソフトのおもしろみは、ローマ字を日本語読みと英語読みを比べることができるところです。

外国人（英語を話す人）にへボン式がよいことを実感することができます。

★ローマ字でしりとり遊びするなど、使い方によっては楽しめます。紙メディアでは絶対にできない学習ツールだと自負する次第です。



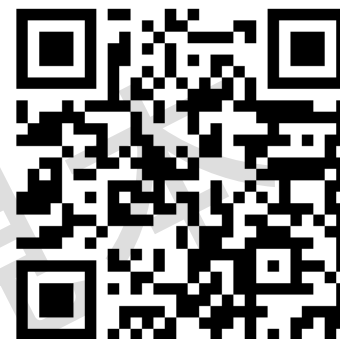
関連教科 国語 他 対象 全

関連単元 \* \* \* \*

タイトル

## 歌おう！ヒロユキくん

#390



### ヒロユキくん

1番の歌

(1)

中学に入れたてのころ

漢字のテストが  だった

でもある日始めた 書きとりの練習

かきかたえんぴつで 1日1ページ

今じゃ 時々  さえとれる

そんなヒロユキ君に

みんな 拍手したよ

0:00

0:20

1:10

(2)

ヒロユキくんは <sup>からだ</sup>体が小さい

そんな体で <sup>かぶた</sup>しゃがみこんで

いつも  を

そろえてくれる

そんなヒロユキくんの <sup>かたち</sup>姿を見て

を

そろえてくれる子が

ほんの少し ふえた みたいだよ

0:00

0:20

1:10

2番の歌

「ヒロユキくん」は、カネツ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った時間はその何倍もかかりました (^\_^;)

この曲は、G市のヨシロウさんの作詞、作曲です。すばらしい歌をありがとうございます。

歌声は、平成13年度に受け持った4年生です。奇跡的にデータで残っていました。まさかここで使えるとは・・・この曲、C小の子どもたちとも歌いたいなあ・・・カネツチ

関連教科 国語 他 対象 1年生～

関連単元「ひらがなあそび」

## タイトル ひらがなならべ (1)、(2)



ひらがなならべ (1)  
いきもの・やさい・たべもの

# 105



ひらがなならべ  
(2) がっこう

# 106



低学年のお子さんがひらがなに慣れ親しむことを目的に作成しました。  
今回は、「いきもの、たべもの」（5文字以下）と「がっこう」（7文字以下）で問題を作成しましたが、問題は簡単に作ることができます。  
クラスの子の名前もおもしろいかもかもしれません。  
カタカナ・漢字・アルファベット・・・自由に問題を作成できます。  
余分な文字が1文字入る仕様になっていますが、これが入らないようにすることも、逆に2, 3文字と入れるように変更することも可能です。

問題レベルを変えることで、パズルとしても楽しめるかもしれません。

★得点が100点になるとゴール 花火があがります。

<使い方>

- (1) 緑の旗をクリック
- (2) 右下の“もんだい”ボタンをクリックする
- (3) “ひらがなボール”をドラッグして並び替える  
※光があたるところへ動かす  
※一つ余分な余分な文字がある。
- (4) ★よみとりUFOの顔をクリックする
- (5) ★よみとりが終わったら、答え合わせボタンをクリックする。
- (6) 正解なら、つぎの問題

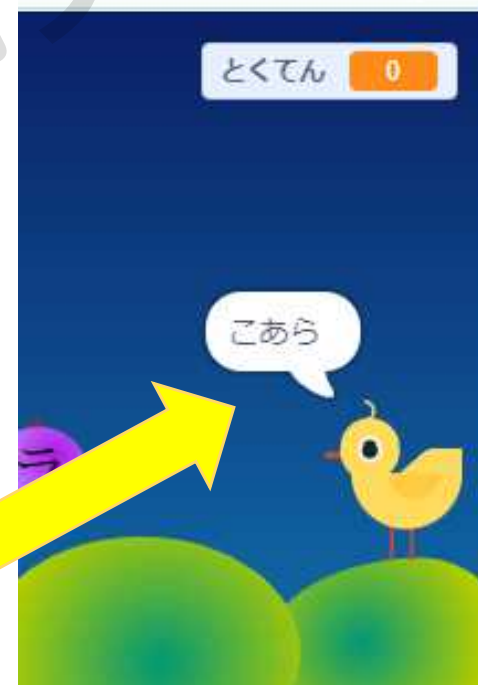
関連教科 国語 他 対象 1年生～

関連単元「カタカナあそび」

タイトル

## カタカナならべ

# 109



ひよこをクリックすると、ひらがなで答えを教えてくださいます (NEW)



動画はひらがな版です

以前の記事で紹介したひらがなならべと 同じシリーズです。  
今回は、カタカナ読みのトレーニングになります。

**ひよこをクリックすると、ひらがなで答えを教えてください (NEW)**

低学年のお子さんがカタカナに慣れ親しむことを目的に作成しました。  
今回は、「カタカナ いきもの」をテーマに問題を作成しましたが、問題は  
自分でも簡単に作ることができます。(ポケモンの名前とかもいいかもしれません。)

ひらがな・漢字・アルファベット・・・自由に問題を作成できます。

※プログラムの中のリストを書き換える必要があります。プログラムを読み  
解く必要があります・・・声をかけてくだされば、やり方をご教授します！

余分な文字が1文字入る仕様になっていますが、これが入らないようにす  
ることも、逆に2, 3文字と入れるように変更することも可能です。

問題レベルを変えることで、パズルとしても楽しめるかもしれません。

★得点が100点になるとゴール 花火があがります。

関連教科 国語 対象 4年生～

関連単元「部首をおぼえよう」

## タイトル 部首をおぼえよう

50の部首をおぼえよう！



# 132



YouTube<sup>JP</sup>

部首50スピードアタック



# 133



YouTube<sup>JP</sup>

自信がいたら

3年生国語で部首を勉強します。このアプリは部首（50種類）を覚えるための学習ツールです。

それぞれのコースは10問。

問題番号を個別に選ぶこともできます。

正解を言っているキャラクターをクリックすると正誤を判定します。

★スピードアタック「50の部首をおぼえよう！」で練習したら、チャレンジしてください。

緑の丸ボタンでスタート！ 早く、正確に！

ミス0、タイム200秒以下で完ぺきクリアです。

以前、紙版の部首カルタを作って、学級の子どもたちと楽しんだことがあります。そのカルタは片面に部首（取り札）、その裏に部首名とそれを使った漢字を両面印刷したものです。それを一人一組与えて、二人一組でカルタをしたり、暗記カードとして使ったりしました。

やはり相手がいてこそ楽しいカルタ遊びです。リアルはカルタ遊びには到底かないませんが、このアプリもやりようによっては楽しめると思います。練習用とチャレンジ用の2種類あります。



関連教科 国語 対象 3年生～

関連単元「ローマ字」

# タイトル **ローマ字ならべ**

## ローマ字ならべ (初級)

※清音のみ

## ローマ字ならべ (中級)

※清音 + 濁音



# [137](#)



# [138](#)



動画はひらがな版です

先日、紹介した「ひらがなならべ」「カタカナならべ」の続編です。ワンパターンな感じですが、勢いで作ってしまいました。

週1時間、「ことばのきまり」の授業を受け持っている3年生クラスで使ってみました。ローマ字学習は、プリントにひたすら書かせるだけではおもしろくありません。（決めつけてはいけませんが）

遊び心を大切にしたい教材を作りたいと思っています。

この教材アプリは

モンキーが言っている言葉を、ローマ字ブロックを並べて表す練習です。

ローマ字の読みの練習を一通りした後によいかと思います。

※ローマ字一覧表を見ながら読めるレベルで大丈夫です。

（中級）は、清音+濁音です。

（初級）は、清音のみ 3文字以内です。

\* 右下の“もんだい”ボタンをクリックする

\* “ひらがなボール”をドラッグして並び替える

※光があたるところへ動かす ※一つ余分な余分な文字がある。

\* よみとりUFOの顔ををクリックする

\* よみとりが終わったら、答え合わせボタンをクリックする。

\* 正解なら、つぎの問題 ぜひ、一度お試しを！

スクラッチに慣れた方は、リストを書き換えると、簡単に「オリジナルローマ字ならべ」ができます！

タイトル なぞって遊んで ひらがなおけいこ イイカンジ

#114



↑ 一覧表モード



なぞりモード



カルタモード



ひらがな一覧表から、自分で字を選んで、読み方、書き方を練習します。

書き順に気をつけながら、お手本をなぞり書きをしたり、お手本をかくして練習したりすることもできます。

チャレンジハートを押すと、ランダムに問題を読み上げます。

出題された文字をホワイトボードに書いてから、緑丸ボタンを押すと、お手本文字が表示されます。

カルタ遊びモードも追加しました。全クリまでの、タイムも表示されます。

関連教科 国語 対象 1年生～

関連単元「カタカナおけいこ」

タイトル 「なぞって 遊んで カタカナおけいこ イイカンジ」

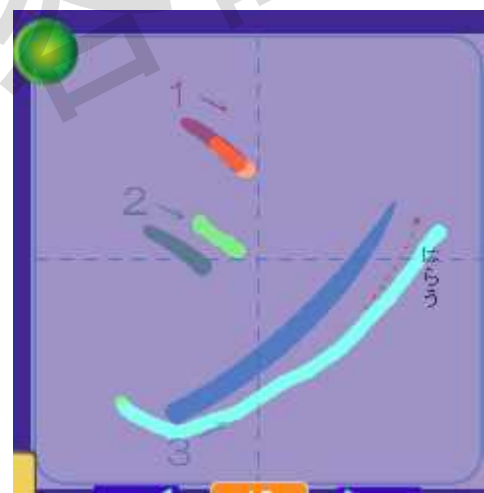
#115



↑ 一覧表モード



なぞりモード



カルタモード



ひらがなおけいこ イイカンジと同じ

使い方は、「ひらがなおけいこ イイカンジ」と同じです。 ※

タブレットで、なぞりがき・・・紙に鉛筆で書く方が、質感があっていいとは思われがちですが、タブレット画面になぞりがきする良さもありますよ。

新出漢字を練習するときに、よく「空書き」（指書きというのかも知れませんが）をさせたものです。一画ずつ「1, 2, 3・・・」と言いながらだったり、下村式の口唱「ノに よこぼう たて かぎ よこで かなの口（ろ）にする」だったり、いろいろあるので、「タブレットなぞり書き」もぜひお試しを！

かるたモード あり おけいこモードあり・・・いろいろあります。まだほとんど、認知されていない教材アプリですが、どなたか使ってくださいませんか？



関連教科 国語 対象 1年生～

目次

関連単元 「1年生で習う漢字80」

タイトル 「なぞって遊んで 1年生の漢字 イイカンジ (1) ・ (2)」

イイカンジ (1)

イイカンジ (2)

イイカンジ1年(1) 上 1~40

かんじ いちらんひょう

一	二	三	四	五	六	七	八	九	十
山	木	川	口	目	上	下	中	大	入
犬	小	白	出	力	見	先	生	日	月
火	水	金	土	花	文	音	人	休	車

かまどり  
チャレンジ

イイカンジ1年(2) 下 41~80

かんじ いちらんひょう

本	学	校	字	赤	手	青	名	立	耳
気	天	村	町	夕	千	百	円	田	子
早	足	女	男	右	左	年	竹	虫	空
貝	糸	林	森	石	玉	王	正	雨	草

かるた  
チャレンジ

# [116](#)



スピード出しすぎ、あの車、自動車事故に注意して

車、自動車の、しゃ

かんじうた

かんじよみ

チャレンジ

40

# [117](#)



ひらがなおけいこ イイカンジと同じ

タブレットがあれば、漢字の読み書きの練習ができます。うまく使うと、子どもたち自身が新しい漢字を自分で覚えていくことができます。

本アプリは、カネッチの発案に基づき、単独で開発したもので、実際に使われたことはありません。現段階では、内容的なミス、操作面での不具合が含まれる可能性があります。ご承知ください。

1年生で習う漢字80の一覧表から、自分で漢字を選んで、読み方、書き方を練習します。(40字×2) ※漢字は、東京書籍の教科書(上・下)に出てくる順になっています。

書き順に気をつけながら、お手本をなぞり書きをしたり、お手本をかくして練習することもできます。

チャレンジハートを押すと、ランダムに問題を読み上げます。

カルタ遊びモードも追加しました。

多機能である分、使い方が難しいかもしれません。

子どもたちを引きつけるためのゲーム性は入っていませんが(カルタはなかなかいいですよ)、うまく使うと、子どもたち自身が新しい漢字を自分で覚えていくことができます。

かんじうたは、五七調リズムに、漢字を盛り込んであります。漢字歌は(株)日本標準漢字ドリルのアイデアを元に、自作したものです。

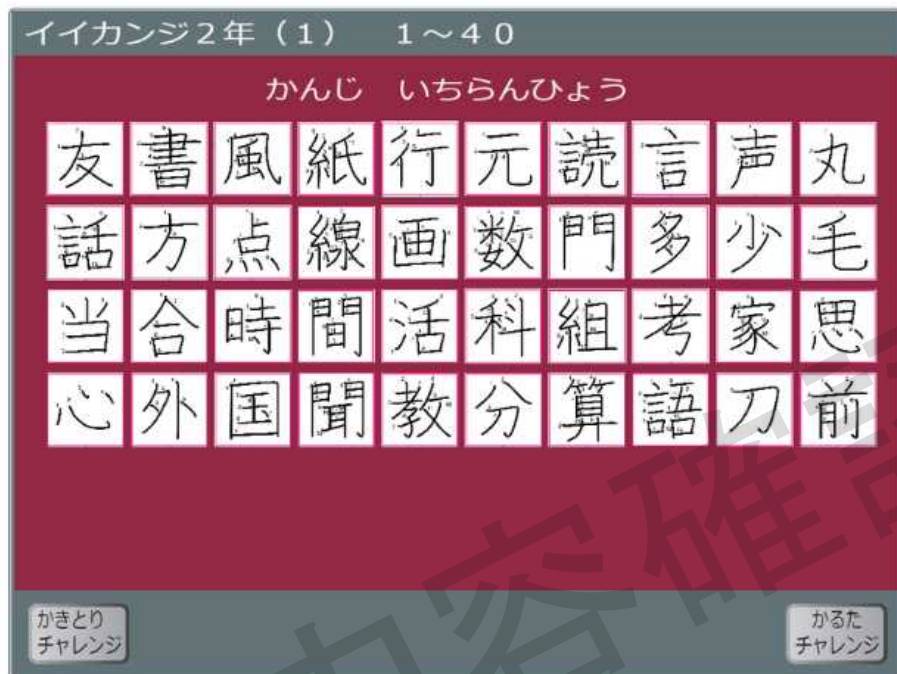
基本的な操作は、イイカンジシリーズ共通です。



関連教科 国語 対象 2年生～

関連単元「2年生で習う漢字160」

タイトル なぞって遊んで 2年生の漢字  
イイカンジ (1) ・ (2) ・ (3) ・ (4)



[\(3\) 81~120](#)



[128](#)

[\(1\) 1~40 / 160](#)

[\(2\) 41~80 / 160](#)

[\(4\) 121~160](#)



[126](#)



[127](#)



[129](#)



ひらがなおけいこ イイカンジと同じ

2年生で習う漢字160の一覧表(40字×4)から、自分で漢字を選んで、読み方、書き方を練習します。

うまく使うと、子どもたち自身が新しい漢字を自分で覚えていくことができます。

2年生で習う漢字160の一覧表から、自分で漢字を選んで、読み方、書き方を練習します。(40字×4) ※漢字は、東京書籍の教科書に出てくる順になっています。

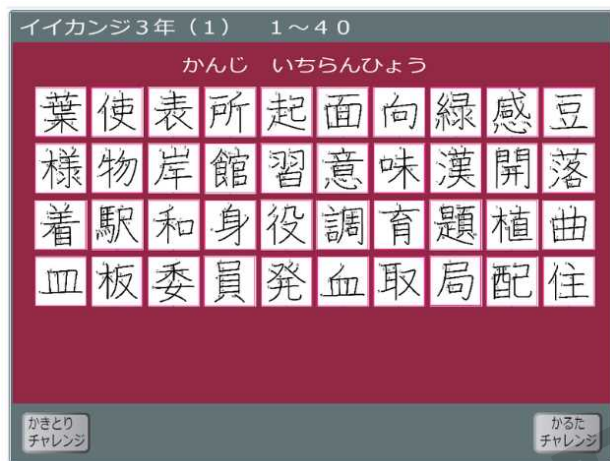
書き順に気をつけながら、お手本をなぞり書きをしたり、お手本をかくして練習することもできます。

チャレンジハートを押すと、ランダムに問題を読み上げます。  
カルタ遊びモードも追加しました。

関連教科 国語 対象 3年生～

関連単元「3年生で習う漢字200」

タイトル **なぞって遊んで 3年生の漢字**  
**イカンジ (1) ・ (2) ・ (3) ・ (4) ・ (5)**



[3年\(3\) 81~120/200](#)

[142](#)

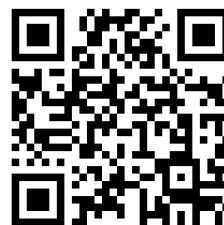


[3年\(1\) 1~40/200](#)



[140](#)

[3年\(4\) 121~160/200](#)



[143](#)

[3年\(2\) 41~80/200](#)

[141](#)



[3年\(5\) 161~200/200](#)

[144](#)





ひらがなおけいこ イイカンジと同じ

3年生で習う漢字200の一覧表（40字×5）から、自分で漢字を選んで、読み方、書き方を練習します。

うまく使うと、子どもたち自身が新しい漢字を自分で覚えていくことができます。

使い方は、

なぞって遊んで 1年生の漢字 イイカンジ（1）・（2）

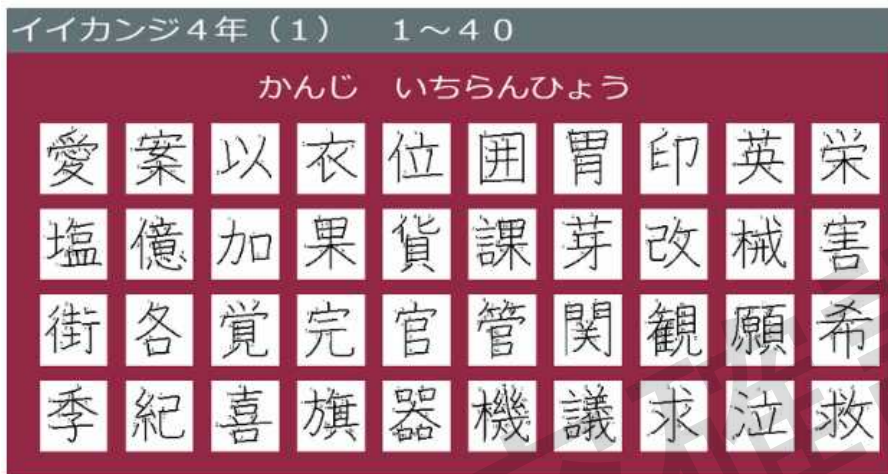
と共通です。

関連教科 国語 対象 4年生～

関連単元「4年生で習う漢字200」

タイトル なぞって遊んで 4年生の漢字

イイカンジ (1) ・ (2) ・ (3) ・ (4) ・ (5)



### 4年イイカンジ(1)



### 4年イイカンジ(2)





ひらがなおけいこ イイカンジと同じ

(3) ~ (5) は、まだ出来ていません。いつになったら完成させることができるかどうかはわかりません。かなりのエネルギー（集中力・モチベーション）・時間が必要になりますので・・・「どうせ、だれも使ってくれないし・・・」というネガティブな思いが持ち上がってくるのです。漢字データの取り込み、漢字の読み方・漢字歌づくり等々、孤独な環境の中で、脳力・時間を使いすぎると、精神バランスが崩れるのかも・・・

とはいえ、いつか、何とか、6年生までの漢字をこのシリーズにまとめたいと思います。このアプリは、該当学年の小学生のみならず、学び直しにも、逆に、先取り学習にも使える可能性があると思います。教科書順・ドリル順ではなくて、自分の覚えたい漢字を自分で選んで練習ができるのもこのアプリの良さですし・・・このアプリで漢字学習が完結するわけでもありませんが、“漢字に対するポジティブな何か”につながれば、うれしいです。

\*\*\*\*\*

4年生で習う漢字200字（40文字ずつになっています）の一覧表から、自分で漢字を選んで、読み方、書き方を練習します。

漢字は、音読みの五十音順になっています。

関連教科 国語 対象 1年生～

関連単元「ひらがな」

# タイトル ひらがなタッチ

# 113





単純なゲームですが、目のトレーニング（ビジョントレーニング）を意識して制作しました。（意識しただけで、効果があるかどうかはわかりません。むしろ目が疲れたり、ストレスがたまったりしてマイナスかもしれません）

今回は、ひらがなですが、漢字にしたり、英語にしたり、数字にすることで、学習効果が変わってきます。

リストを書き換えたり、音声言語、翻訳ツールを使うことでいろいろ活用できる可能性があります。

緑の旗をクリックすると、いろいろなボールが出てきます。それぞれのボールは、ことばをつぶやきます。

モンキーが指定することばのボールをタッチすると、タッチポイントが、+ 2、ミスタッチは、- 1、5こタッチすると、ステージクリアでボーナスポイント + 10です。

100秒でポイントを競います。

おなじシリーズとして、英語タッチ もあります。

「英語タッチ」に関する記事（リンク）は、★[こちら](#)



関連教科 国語 対象 1年生～

目次

関連単元「ひらがな」

# タイトル レッツ カルタ (春の七草)

#171



春の七草カルタ

読めたらスゴイ

せり、なずな、ごぎょう、はこべら、ほとけのざ、すずな、すずしろ、春の七草

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

3

せり ●

すずしろ ●●●

すずな ●●●●

ごぎょう ●●●●

はこべら ●●●●

ほとけのざ ●●●●●

はるの七草 ●●●●●

なずな ●●●●

繁縷

のこり(秒) 11

チャレンジポイント 4

教材メモ 使い方



ボクが担任なら、こういう教材を使っていろいろな授業が思いつくのですが・・・今、ボク自身がこれを使って、子どもと関わる機会がないのです。どなたか使ってくださいますか？

1月7日の学校の給食で七草がゆ（七草ふりかけごはん）ができました。ボクは食育に強い関心を持ち、自分の受け持つクラスでは、ずっと大切にしてきました。食には、栄養的にも、文化的にも、学びの宝庫です。・・・今回は、七草を漢字で書くと・・・という視点で、カルタを作成しました。

これらの漢字は読めなくても、書けなくてもまったく困ることはありません。でも、これが読めたり、書けたりすると、少しだけ、うれしくなりませんか。この少しの積み重ねが、教養となり、人生を豊かにするとボクは信じています。

関連教科 国語・レク・脳トレ 対象 4年生～

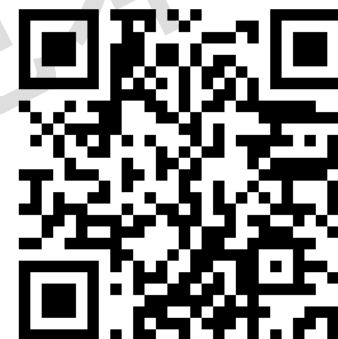
目次

関連単元「漢字あそび」

タイトル 同じ漢字さがし (4年生でならう漢字)



#522





4年生でならう漢字200字から出題されます。

「もんだい」ボタンをクリック（すこし待ちます）すると、100枚の漢字カードが並びます。よく見ると、同じ字のカードが5枚あります。その漢字を見つけてクリックしてください。（ヒントボタンを押すと、探す漢字が示されます）5枚見つけると、クリアです。

得手不得手があるとは思いますが、弱視+乱視があるボクにとって、このような課題はとてもしんどいものです。

一体、この課題に取り組むことがなんのトレーニングになるのか、それが明らかでないまま、この課題に取り組ませることは意味があるのかな？

この課題は、「見る力」を中心とした認知力向上・集中力向上を目指していますが、はたして・・・

※プログラミングそのものより、200字のコスチュームを作ることが大変です。

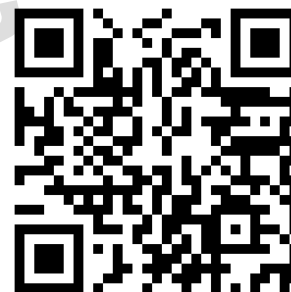
関連教科 国語 対象 4年生～

関連単元「漢字あそび」

タイトル ちがう漢字さがし (4年生でならう漢字)



# 521





4年生でならう漢字200字から出題されます。  
※前出の「おなじ漢字さがし」の姉妹版です。

**「ちがい」の方が目立ちますので、こちらの方が簡単です。**

「もんだい」ボタンをクリックすると（少し時間がかかります）、100枚の漢字カードが並びます。よく見ると、ほかの95枚のカードとちがう字のカードが5枚あります。その漢字を見つけてクリックしてください。（ヒントボタンを押すと、探す漢字が示されます）5枚見つけると、クリアです。

得手不得手があるとは思いますが、弱視+乱視があるボクにとって、このような課題はとてもしんどいものです。

一体、この課題に取り組むことがなんのトレーニングになるのか、それが明らかでないまま、この課題に取り組ませることは意味があるのかな？

この課題は、「見る力」を中心とした認知力向上・集中力向上を目指していますが、はたして・・・

※プログラミングそのものより、200字のコスチュームを作ることが大変です。

関連教科 国語 対象 1年生～

関連単元「1年生の漢字」

タイトル **レッツ カルタ (一年生のかん字)**

レッツ カルタ (一年生のかん字)  
漢字を読む

め	そう	きん
しろ	白ぐみ	はち
ど	だんじょ	とし

のこり(秒) 47      チャレンジポイント 0

# [119](#)

ぎゃくレッツ カルタ (一年生のかん字)  
読み→かん字

空きばこ	六まい	貝ばしら
大どおり	おお	五つ
百円	子ども	ゆび先

のこり(秒) 103      チャレンジポイント 8

# [118](#)

一年生で習う漢字80字を使ったカルタです。

漢字を習い始めたばかりで、読めない漢字ばかりのお子さんでも、学習・カルタ遊びができるような工夫もあります。

1年生の先生（保護者の皆さん）の中には、「まだ漢字を習っていないので無理です！」と、自信たっぷりにダメだしする方もいますが・・・

（じゃあ、習った漢字ならバッチリOKですか？）・・・それは、さておき、授業のすき間の時間に、一度おためしください。

この教材アプリは、チャレンジモード（カルタ）の他に、練習モード（順番orランダム）があります。これは音の出るフラッシュカードとしても使えます。

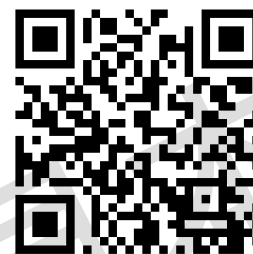


関連教科 国語 対象 1年生～

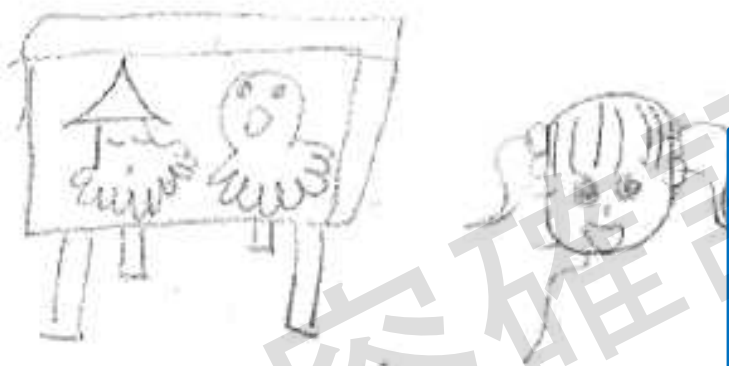
関連単元「ことばあそび」

タイトル だじゃれカード

#174



4 いかにしようか？ たこにしようか？ いかに、いかに。 たこ



6 今から絵をかくの？ えー

しおん



画面をクリックすると次のだじゃれがでます。  
全部で25あります。お気に入りのだじゃれはどれですか？  
みなさんも だじゃれを つくりましょう



これ自体は教材ではありませんが、スキャナーを使えば、子どもたちの手書きのカードが簡単に、スクラッチでWEB共有できます！

あるとき、ボクは教室の机で、一生懸命、おたよりを書いていました。

Aくん「ねえねえ、カネッチ先生、なにしているの？」

カネッチ「先生は、お仕事しているんだよ。」

Aくん「へえ、先生は、カクシゴトをしているだ！」

Bくん「先生、カクシゴトはだめですよ！」

Cさん「先生には、カクシゴト いるの？」

こんなトンチンカンな会話が日常茶飯事の2年生の教室でした。

平成26年度の2年生の作品です。

このクラスは、ダジャレだけでなく、五七五（俳句・川柳）や、学習したことや、体験したことを、歌（作詞など）や絵にする活動もたくさんやってきました。学級メンバー全員が尊敬すべきクリエイターでした。

彼らに限らず、子どもたちは、大人たちの想定を越えるクリエイター（時代の創造者）です。

彼らの経験不足による未熟な部分のみを、上から目線で見下ろしている大人こそが彼らの可能性を封じ込める最大の障壁になってしまうことがあります。（上から目線で見下ろしている大人、最大の障壁・・・みんな善意の大人なのに・・・ひどい言いようですね。ボク自身もその一人です。自戒のために、こんな表現をしてしまいました。）

テーマ 漢字に親しむ

タイトル 激むず漢字にチャレンジカルタ 2種類

### 難漢字レッツカルタ (魚へん漢字→平仮名)



# [177](#)



### 激むず漢字カルタ (生き物植物・漢字→平仮名)



# [176](#)



カルタや、フラッシュカードを使って、**魚への漢字**に親しむことを目的にしています。

★覚えなくてもぜんぜん大丈夫ですが・・・

それぞれの種類の魚に、それぞれの漢字をあてはめる・・・だれが作ったのかは分かりませんが、**昔の人ってすごいねえ**・・・  
漢字に興味をもつきっかけになれば・・・

note

子ども用というより、大人のノートレ用かな？対象は絞りきれません。ただボクが担任ならクラスの子に、何かのすき間の時間に、「激むず漢字だよ～これが、どや顔で、スラスラできたら、おうちの人にはビックリしてひっくり返っちゃうかも・・・でも、これはテストに出さないから心配しないでね。でも、もしポイント100を超す人がいたら、教えてね！がんばりカードに、スタンプおすよ！」

こんな感じで投げかけます。「これを宿題にします！読めるようにしないさい！」（押しつけ・強制）とか「はやくテスト（課題）が終わった人は、すきなやつてもいいよ・・・」（無責任かつ差別的）といういい方はしません・・・あっ、これ失言です。**どんな形であれ、このアプリを取り上げ、子どもたちに紹介していただけたそれだけで、うれしくてありがたいです。**

note

テーマ 働く犬に親しむ

# タイトル レッツ カルタ (働く犬)

# 327



1

もうどくいん  
盲導犬

29  
むでんけん  
モデル犬

17  
ほうもんかつどういん  
訪問活動犬

27  
まけうけいん・まけうちりけん  
牧羊犬・牧畜犬

24  
りょうけん  
猟犬

16  
ごえくわーもけん  
パトロール犬

7  
すぽーつずいん  
スポーツ犬

22  
はぶたんけんけん  
ハブ探知犬

目的の不自  
由な人の歩  
行を助け、命を守る  
大切なパートナー  
英語の命令を聞き分  
けます

ゆうと・ゆいと・りな・れま  
H24加納小3年オリジナル

チャレンジポイント 0

のこり(秒) 99

オリジナルカルタ  
を作っ  
て遊ぼう！

6

体が不自  
由な人の手  
や足の代わりをしま  
す。荷物や食べ物を  
運ぶお手伝いをしま  
す。

もこ、るい、れいじ、ゆうせい  
H24加納小3年オリジナル

13

かいじょけん  
介助犬

かなり以前（平成24年度）、3年生の国語の教科書に「はたらく犬:盲導犬」をテーマ説明文説明文教材がありました。その時、**学級の子どもたちと作ったオリジナルのカルタ**（紙バージョン）です。

当時は、**カルタで遊ぶことよりも、調べること・作ること自体が目的**でした。**10年以上の時を経て、スクラッチで蘇ります。**

カルタを作るためには、**読み札の文を練り上げることが肝**になります。**読みやすく、短く、わかりやすく・・・子どもたちのリアルな語彙**を組み合わせさせて作り上げる活動は**プログラミングと通じるもの**があります。

**カルタを自分で作るという学習活動**は、あまり一般的ではないと思いますが、僕の学級ではすんなりと子どもたちに入っていました。

それはきっと、それまでに何度も、カルタ（百人一首や僕が作った学習カルタ）で楽しく遊んできたことと、**3行日記や俳句、川柳づくり**を日常的に行ってきたことが下地にあったからだと思います。

10年以上の時を経て、**なかなかいい教育実践**だったと思います。

テーマ ひらがな・カタカナ・漢字のおけいこ

タイトル レッツ聞き読みカルタシリーズ（国語編）

### （くだもの絵カルタ）



# [355](#)



note

### （のりものカルタ）



# [354](#)



note

YouTube<sup>JP</sup>

テーマ ひらがな・カタカナ・漢字のおけいこ

タイトル レッツ聞き読みカルタシリーズ（国語編）

(部首50)



#145



note

(ひらがなおけいこ1年生)



#121



note



テーマ ひらがな・カタカナ・漢字のおけいこ

タイトル レッツ聞き読みカルタシリーズ (国語編)

(カタカナおけいこ1年生)



# [120](#)



note

(ローマ字 基本I 清音)



# [148](#)



テーマ ひらがな・カタカナ・漢字のおけいこ

タイトル レッツ聞き読みカルタシリーズ（国語編）

**(ローマ字 基本Ⅱ 濁音・半濁音)**

bu	げ	bo	ぶ
ぼ	zi	べ	ba
go	ご	ge	ぎ
ぼ	be	ば	pa

チャレンジポイント 0  のこり(秒) 175

# [147](#)



**(ローマ字 基本Ⅲ 拗音)**

kyu	じゃ	tyu	きゅ
こっき	kyo	きゃ	koppu
kitte	きって	ja	ちゅ
きよ	kya	こっぷ	kokki

チャレンジポイント 0  のこり(秒) 174

# [146](#)



テーマ 漢字練習（読み書き） ペア作り

タイトル ペアさがし シリーズ（国語編）

ペアさがし（小1漢字80）



#100



note

YouTube JP

ペアさがし (小2漢字141)

2年漢字141チャレンジ

1 P 0

(歌) をうたう	ひ
(家) にかえる	にゆうどうぐも
つな(引) きをする	うた
(何) ばんめですか	いえ
(入道雲)	なん

よめるかな?

#123

note



(小3漢字174)

3年漢字174チャレンジ

51 P 0

(死) ぬ	し
はさみ(使) う	くすりゆび
(記号)	みなと
(薬指)	つか
(港)	きごう

よめるかな?

#130



(小4漢字168)

4年漢字168チャレンジ

21 P 0

(街灯) のあかり	にいがたけん
(新潟県)	きかい
(各自) よういする	かくじ
けい(察官)	がいとう
(機械) をつくる	さつかん

よめるかな?

#149



note

読みモード：漢字を見て 正しい読みを選ぶ

書きモード：読み（ひらがな）を見て、正しい漢字を選ぶ

問題範囲（何番から）

- ・ 問題モード（読み or 書き）を選択してらスタートボタンをクリック
- ・ 左右からペアを選んだら 先生をクリックすると正誤判定  
※選んだボールをクリックすると、元の位置にもどる。
- ・ ラジカセを押すと、読み上げる（イントネーションがおかしい あくまでもヒント）

正解すると + 2

まちがえると - 1

5ペア + 10 次のステージへ

※100ポイントでゴール

Excel等で作成したテキストタイプの問題を読み込める。ドリル学習としては役立つ可能性もあり。操作性は熟れていないが、プログラミング的にはかなり凝っているかもしれない。

テーマ 3年生の漢字 読み方・使い方\*

タイトル 3年漢字歌（上） ver.1


#413



← 20 →

落


落語家が 財布, 落と  
して 気を落とす



← 20 →

落

らくご か さいふ お  
落語家が 財布, 落と  
して き お  
気を落とす



オリジナル漢字歌  
※試作アプリ  
未完成

テーマ 国語辞典の使い方

タイトル **50音順にならべよう！**

50音順にならべよう！（レベル1）



# [397](#)



50音順にならべよう！（レベル2）



# [398](#)



まちがえるとライフマイナス1・・・ライフがなくなるとゲームオーバーです。3年生の国語で、国語辞典の使い方を学びます。このアプリは、50音順を意識させることの一助になると思います。

一応、国語辞典順のきまりに対応しているはずですが、並び順のルールが結構難しいです。知っているのとテスト対策にはなりますが、実際に国語辞典をくり返し活用することが一番いいですよ。

## 使い方

ペンギンをクリックすると、モンキーが3びき登場します。それぞれに名前があります。

左上から50音順（あいうえお順）に並べたら、チェックボタンをクリックします。

正しく並べられていると、花丸ポイントが10点もらえます。

ペンギンをクリックすると、新しいモンキーが登場するので、これをならべます。花丸ポイントが200点になるとクリアです。



テーマ ひらがな・カタカナ

## タイトル スピードペアマッチ シリーズ！ (1)

スピペア(ひらがな・カタカナ)



<絵合わせモード>



<神経衰弱モード>

# [122](#)



ペアを見つけて  
クリック！  
3分間集中！

note

ひらがな・カタカタは子どもたちにとってなかなかやましいもの？

ひらがなをやっとおぼえたばかりの子にとっては、それだけで十分満足なのに・・・間髪入れずに

「こんどは、カタカナね！」と軽い調子で投げかけられる・・・

だったら、このスピードペアマッチで、軽い調子で遊ばせてもいいでしょう。（あくまでも先生判断ですが）

制限時間180秒に、どれだけポイントをあげるか・・・ゲーム性を高めました。

### <使い方>

- (1) スタートフラッグ
- (2) モンキーをクリックすると、16枚のカードが裏向きに並べられる。
- (3) カードは2枚ずつ、同じ数字のカードがあるので、それを見つける。 :: : トランプの神経衰弱のイメージ
- (4) 同じ数字のカードを選ぶと、カードが消える。
- (5) 全てのペアを見つけるとクリア

\*クリックするとクリックパワーがマイナス2になり0以下になるとゲームオーバー（考えないで、高速タッチを続けてクリアしようとする子への対策(^\_^;)）

テーマ ひらがな・カタカナ

# タイトル スピードペアマッチ シリーズ! (2)

## スピペア(ひらがなペア)



# [518](#)



note

## スピペア(ひらがなパズル)



# [517](#)



note

## ★スピペア(ひらがなペア)

ひらがなを大体読めるようになってきたお子さんが使うととても効果的なトレーニングになります。

読み方に自信がないお子さんでも、音を確かめながらカードをとることができます。

練習モードの他、神経衰弱モードがあります。こちらはかなり難しいです。クリアするためには神経を研ぎ澄ます必要があります。・・・続きは [Note](#)

## ★スピペア(ひらがなパズル)

パズルというほどのものではないかもしれませんが。

でも、一文字が見えないということで、プレーヤー（学習者）の脳内活動は大きく変わります。もっと実際に脳内活動の変化を可視化する手立てはボクにはありませんが、「大違い」であることは確信できます。

A：「き」のカードを見て・聞いて、「きのご」カードを見つける

B：「き」のカードを見て・聞いて、「?のご」カードを見つける

かなり違いますよね。

どちらがよりよい教材といういのではなく、それぞれ効果が異なるということだと思います。・・・続きは [Note](#)

テーマ ひらがな・カタカナ

タイトル **スピードペアマッチ シリーズ！** (3)

### スピペア (カタカナペア)



# [516](#)

note



### スピペア (カタカナパズル)



# [515](#)

note



### ★スピーア(カタカナペア)

カタカナ練習をがんばっている1年生のために作りました。  
カタカナに限らず、ひらがなも、漢字も練習といえば、ワークシートに書くことが中心になります。

正しく書ければ、当然正しく読める。 正しく読めても、正しく書けなければ、覚えたことにはならない・・・だから、ひたすら書かせる。

文字を正しく、素早く書く力は、将来も確実に役に立ちますので、低学年のうちから、練習を積み重ねていくことが大切だと思います。書くことを大切にすること、それ自体は正しいことだと思います。

**でも**・・・正しく読めても、正しく書けなければ、覚えたことにはならない・・・ってほんとう？・・・そんなことないです。**読める・・・これが自体のすばらしさ**をちゃんと認めたいです。・・・続きは [Note](#)

### ★スピーア (カタカナパズル)

今回はかくされた部分に入るカタカナを見つけます。

スピードペアマッチシリーズは、練習モード（絵合わせモード）で使うことを前提に作られています。こちらが簡単すぎる方には、神経衰弱モードがあります。難易度は、かなり高くなります。これをクリアするには、短期記憶+集中力が必要です。脳トレとしても良さそうです。

・・・続きは [Note](#)

# タイトル スピードペアマッチ シリーズ！ (4)

## スピペア(ことわざ) 青の部

## (ことわざ 赤の部)

## (ことわざ 緑の部)

ことわざ 青の部

熱さをわすれる	火のないところに	煙はたたぬ	勝ち
鬼に	ミイラとりが	二鳥	好きこそものの
金棒	雨ふって	一石	のどもとすぎれば
地固まる	ミイラになる	上手なれ	負けるが

クリックパワー 20    のこり (秒) 148    ポイント 0

ことわざ 赤の部

笑う門には	つめかくす	勝ってかぶとの	旅をさせよ
石橋を	尻かくさず	福来たる	たたいて渡る
論より	かわいい子には	頭かくして	能ある鷹は
緒をしめよ	七転び	証拠	八起き

クリックパワー 20    のこり (秒) 170    ポイント 0

ことわざ 緑の部

得とれ	生むが易し	二度あることは	もち
石の上にも	棒にあたる	猫に	案ずるより
犬も歩けば	小判	一か	絵にかいた
損して	八か	三年	三度ある

クリックパワー 20    のこり (秒) 172    ポイント 0

# [153](#)



# [154](#)



# [155](#)



ことわざには語順があります。  
 「鬼に金棒」なら「鬼に」で「金棒」という順番であって、「金棒」からじゃないのです。いったん、「鬼に金棒」を覚えた人にとっては問題ではありませんが、**これから覚える子どもたちにとっては混乱の元**になります。  
 そこら辺をご配慮いただければと思います。

関連教科 対象 4年生～

関連単元「都道府県」

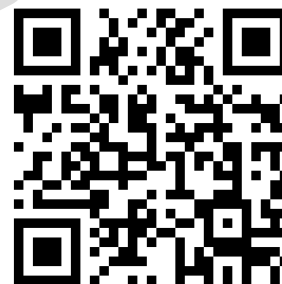
タイトル スピードペアマッチ(都道府県名漢字)

都道府県名漢字読み

あおもりけん	ほっかいどう	ふくしまけん	
さいたまけん	福島県	岩手県	埼玉県
	千葉県	北海道	
青森県	ちばけん	いわてけん	

クリックパワー 18    のこり(秒) 140    ポイント 6

#156





ご存じの方も多いと思いますが、前回の指導要領の改訂で、小学4年生で習う漢字（読めて・書ける）に、日本の都道府県名の漢字が入りました。ボクとしては読めるだけで十分と思っているのですが、日本の漢字教育は漢字は読める・書けるは一緒になって、はじめてその漢字をマスターしたことになるということを目指しているのかな？

ボクはこれまで、「読み優先」「読み学習先行」でやってきました。取りあえず読めれば、書きたければ、写せばいいじゃん・・・

都道府県漢字を読めて・書けるようにする・・・それも4年生に。4年生はすでにこれまでに、1年間で200字の新出漢字が配当されています。そこに、大人でも書けない都道府県漢字をいきなり加えてしまうのです。

「ちょっとまってよ～」という声がでてもいいんじゃないかな？

この後の、文科省の対応は、これまで4年生でならってきた漢字を、他学年に移行する・・・4年生より上の学年は、4年生でならう都道府県漢字を、学年ごとに分散して、○年度までに、都道府県漢字を習熟する・・・これがいわゆる「移行措置」というヤツです。（ヤツなんて失礼な言い方をするのは、ボクはそういう面倒くさいことがとても苦手で嫌なんです。もっというとなんていうことに、黙々と従っているだけの人も・・・）続きは [Note](#)

関連教科 対象 4年生～

関連単元「都道府県」

タイトル スピードペアマッチ(都道府県庁所在地)

都道府県庁所在地

山形市		札幌市	
埼玉県	山形県	福島県	千葉県
	栃木県	さいたま市	千葉市
宇都宮市	福島市		北海道

クリックパワー 18    のこり (秒) 134    ポイント 6

#523



今回は、「都道府県名の漢字」と「ひらがな」のペアマッチでしたが、今回は、「都道府県名」と「都道府県庁所在地」をペアマッチします。

県名がそのまま都市名になる（例：長野県長野市）という場合と、異なる場合（例：愛知県名古屋市）という場合がありますね。なにか理由があるのかな？

興味がある人は・・・前回の記事で紹介した本をご覧ください・・・

続きは [Note](#)で

テーマ 言葉あそび 音声トレーニング

タイトル アナウンサーへの道# 175

東京特許許可局  
生麦、生米、生卵  
生なまず 生なまこ 生なめこ  
新人歌手の新春シャンソン  
ショー  
スモモも桃も桃のうち・・・  
**早口言葉を楽しみながら滑舌  
トレーニング**

テーマ 3年生の漢字練習

## タイトル 漢字おけいこ&amp;落書きノート

[3年 漢字おけいこ（1）&落書きノート](#)[3年 漢字おけいこ（2）&落書きノート](#)# [410](#)

お手本をなぞったり  
自分だけで書いてみたり

こんな漢字ドリル  
あってもいいかも？

# [423](#)

3年生漢字の書き方の練習をするものです。

※文字の正誤判機能はありません。

※お手本なぞりモードでアナログで答え合わせはできます。

本校3年生の漢字50問テスト（1）に合わせて作りました。  
落書き黑板モードは、書き順を教えるときに使えるかもしれません。落書きにも使えます。

★単に、落書き（お絵かき）するなら、「落書きノート」

<https://scratch.mit.edu/projects/690411521> または

<https://scratch.mit.edu/projects/694243704> を使ってくださいね。

これが結構すぐれもののような予感がします。

### <使い方>

画数ごとに、ペンの色が変わります。

お手本なしにすると、いろいろな字が自由にかけます。

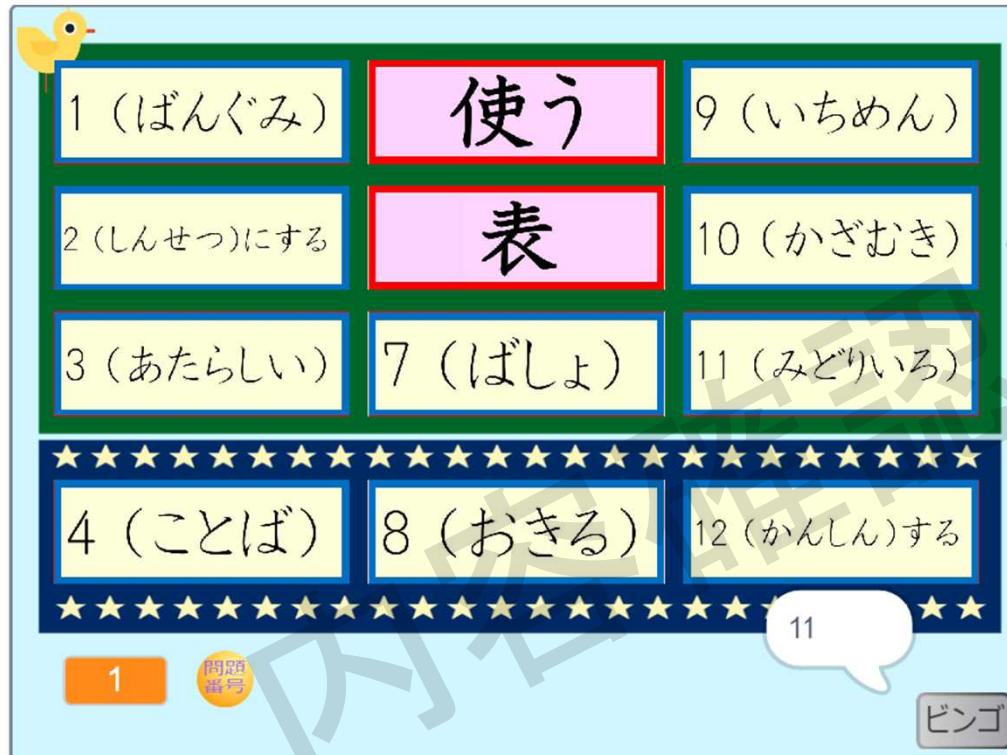
どんなものかさわっていただければ・・・（3年生は難なく使いこなしています）

今回は、3年生のテスト対策？（〇〇出版社の教科書）としてごくごく限定された人対象ですが、教材としてのコンセプトが果たして妥当なのか・・・現在はお試し中です・・・

テーマ 漢字テストのやり方の工夫

## タイトル 漢字小テストをビンゴで！？

### 3年漢字1 漢字ビンゴ支援ツール (教師用)



#402



漢字を覚える（覚えさせる）方法って？昔ながらのやり方っていろいろありますが、**学習ビンゴ**という方法はいかがでしょう？こういうやり方って邪道なのでしょうか？・・・ゲーム的ではありますが、実はしっかりドリル学習にもなりますので、一度実践してみます。

テーマ ローマ字入力に慣れよう

## タイトル ローマ字入力キーボード練習（1）

### ローマ字キーボード ver.2 (入門あいうえお)



### ローマ字キーボード ver.2 (あ~ん)



# [475](#)



画面タッチ  
外付けキーボード  
どちらもOK!  
しっかり力がつきます!!

# [476](#)





前出 (Ver.1) のものに一部改善を加えました。

1. 押したキーボードが光るようにしました。
2. **正誤表示 (O×) がはっきりと分かる**ようにしました。
3. 入力窓を中心上にし、なるべく手元を見ない位置にしました。
4. プレゼントの種類を増やし、ランダムに選ばれるようにしました。
5. ステージをクリックすると背景が変わる

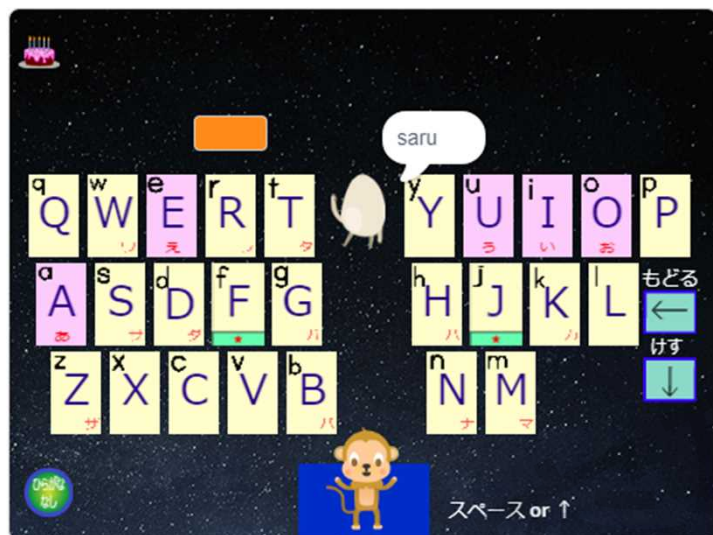
問題リストは、中のページから簡単 (?) に変更ができます。メンバーにあったオリジナル問題にすると楽しいですね。 タイピングの練習のアプリが多数ある中で、スクラッチで作ったアプリがはたして使われるでしょうか？

以前のバージョン <https://scratch.mit.edu/projects/564866347>

テーマ ローマ字入力に慣れよう

## タイトル ローマ字入力キーボード練習（2）

### ローマ字キーボードシューティング （あ〜ん）



# [531](#)



タブレット・外付けキーボード両方使えます。

前出のものに一部改善を加えました。

1. 押したキーボードが光るようにしました。
2. **正誤表示（○×）がはっきりと分かる**ようにしました。
3. 入力窓を中心上にし、なるべく手元を見ない位置にしました。
4. プレゼントの種類を増やし、ランダムに選ばれるようにしました。

5. キーボードを左右で切り離し、両手使用を意識つけました。
  6. **同じ問題を3回ずつ連続入力する**ことで練習効果をはかりました。
  7. ローマ字の読み ひらがな表示は初期値は非表示にします。
  8. 細かなバグへの対応
- ※BSキー、Deleteキー、returnキーには対応できません。スクラッチの仕様のため

テーマ ローマ字入力に慣れよう

## タイトル ローマ字入力キーボード練習（４）

### ローマ字キーボード ver.2 (ぽかぽかことば)



# [532](#)



使い方は、これまでのものと同じです。

問題文が「ぽかぽかことば」になっています。

ローマ字入力に慣れた人向けです。

ぽかぽかことばは

ありがとう あいしてる うれしい  
たのしい さいこう すてき だいすき  
うつくしい かわいい カッコいい  
どんまい だいじょうぶ いいね

おつかれさま がんばって おいしい  
おかげさま かんげき かんしゃ きれい ときめき  
わくわく ぐんぐん けんこう あんぜん あんしん  
ていねい . . . . 27文です。

テーマ ローマ字入力練習

タイトル ★キーボードトレーニング（ローマ字基本）

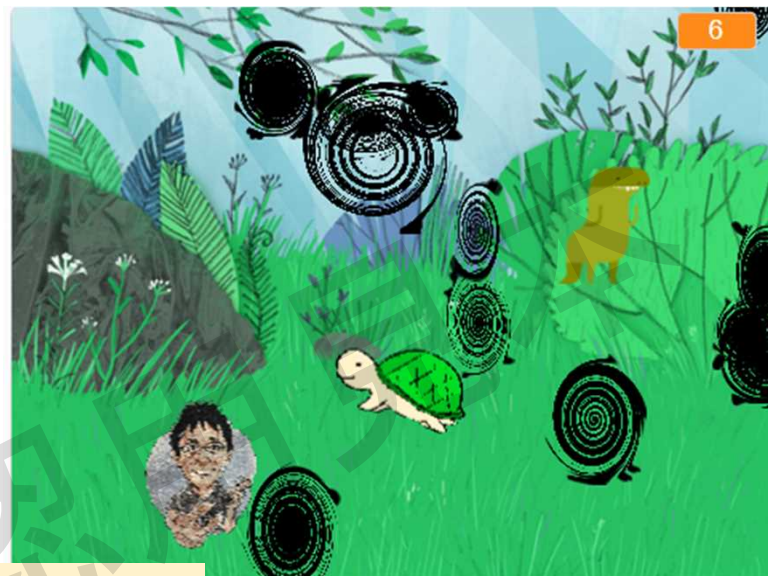
コースをえらんで、後は入力するだけです。  
**タブレットの場合は外付けキーボードを想定**しています。画面上のソフトキーボードでもできますが、画面のサイズが変わるなど不具合が出ます。  
外付けキーボードに慣れてきたらチャレンジしてもらいたいです。  
※漢字かな変換が必要な問題にも対応できます。

#529



テーマ ローマ字入力練習

タイトル ★ローマ字パワーでたすけだそう！ Ver.0



まほうつかいをクリックすると・・・

たすけたいキャラクターをクリック

ひらがな（カタカナ・漢字）を入力

正しく入力するとカラーになる。ポイント+ 1

キャラクターはドラッグできる

まほうつかいをクリックすると・・・

キャラクターをクリック

ひらがな（カタカナ・漢字）を入力

正しく入力するとカラーになる。ポイント+ 1

キャラクターはドラッグできる

# [530](#)



テーマ

タイトル 5Taku (五択) シリーズ 国語編 (1)



### 5Taku 「1年漢字読み書き (1)」

読み 5Taku 1年漢字読み書き (1) ステージ 1

Q 年より

ほん

こう

やす

とし

さき

ポイント 2

タイム 11

成績クリア

S 1 !

S 2 !

S 3 !

S 4 !

S 5 !

S 6 !

S 7 !

S 8 !

# 462



### 5Taku 「1年漢字読み書き (2)」

読み 5Taku 1年漢字読み書き (2) ステージ 3

Q 出る

ひ

かれ (き)

きん

にがつ

で

ポイント 0

タイム 5

成績クリア

S 1 !

S 2 !

S 3 !

S 4 !

S 5 !

S 6 !

S 7 !

# 463



読み書き (ひらがな $\leftrightarrow$ 漢字)  
 双方向で練習します！  
 確実な定着をめざしています！

テーマ

タイトル 5Taku (五択) シリーズ 国語編 (2)



## 5Taku 「2年漢字読み書き (1)」

読み 5Taku 2年漢字読み書き (1) ステージ 2

Q 茶色

つの

ひとくみ

ちやいろ

あき

うし

ポイント 0

タイム 5

S1 S2 S3 S4 S5 S6 S7 S8 S9 S10

成績クリア

## 5Taku 「2年漢字読み書き (2)」

読み 5Taku 2年漢字読み書き (2) ステージ 4

Q 計算

(こたえ)

じかん

さんすう

けいさん

はんぶん

ポイント 0

タイム 4

S1 S2 S3 S4 S5 S6 S7 S8 S9 S10

成績クリア

# 464



読み書き (ひらがな $\leftrightarrow$ 漢字)  
 双方向で練習します！  
 確実な定着をめざしています！

# 465



テーマ

タイトル **5Taku (五択) シリーズ 国語編 (3)**



[5Taku](#)

[「3年漢字読み書き \(1\)」](#)

# [466](#)



[5Taku](#)

[「3年漢字読み書き \(2\)」](#)

# [467](#)



[5Taku](#)

[「3年漢字読み書き \(3\)」](#)

# [468](#)



[5Taku](#)

[「ローマ字 \(1\) あ〜ん」](#)

# [469](#)



[5Taku](#)

[「ローマ字 \(2\) 濁音〜」](#)

# [470](#)



[5Taku](#)

[「都道府県漢字」](#)

# [471](#)







**5択問題を通して、問題文と回答文（選択肢）の連携強化を図るツール**を開発しています。

漢字の読み、英単語、各教科の重要語句・・・**暗記支援ツール**です。

何回も書いておぼえるというやり方が従来型とすると、タブレットを作ったこのやり方はかなり異質です。

見ながら（聞きながら）操作をしながら覚えることは可能でしょうか？  
そうやって覚えた知識は生きる力、あるいは主体的な学びにつながるのでしょうか？

理想を追究する教育理念はさておき、知識を確実に身につけることは大切だと思えます。

**問題は、テキストベースで簡単に作れます。** エクセル等で表形式で作成した問題リストを読み込むだけです。

スクラッチを教材アプリ制作に使うのは、スクラッチが目指す方向性とはズレているのかも知れませんが、手軽にWEBアプリを作って、公開するという目的のためにはやっぱりスクラッチが最強なのです。



テーマ かきかたおけいこ

## タイトル かきかたおけいこシリーズ（2）

[かきかたおけいこ（カタカナ）Ver.1](#)[かきかたおけいこ（1年生漢字80）](#)

キツツキの、キ

画数 3

さんねん! 5ポイント。まだまだです。

お手本

画数 3 正確さ 5

# [478](#)

花が咲くの、花、花だんの、か

画数 7

さんねん! 7ポイント。まだまだです。

お手本

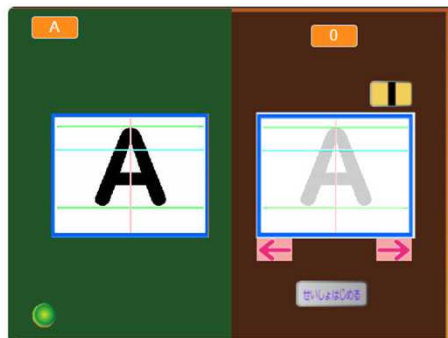
画数 7 正確さ 7

# [479](#)

テーマ かきかたおけいこ

# タイトル かきかたおけいこシリーズ (3)

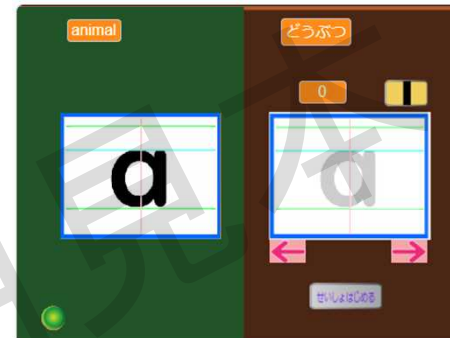
## かきかたおけいこ (ABC大文字)



# 490



## かきかたおけいこ (abc小文字)



# 491



## かきかたおけいこ (まるしかく)



# 492



## タブレットで「かきかたおけいこ」って本当に可能？

低中学年の小学生には、少なからずこういう子がいます。

- ・マスの中に字が入らない
- ・たくさん字は書くのだけど、判読が難しい。
- ・お手本を見て書いても似ても似つかない字を書く。
- ・そもそも字を書くことに嫌悪感をもっている。

「かきかた練習帳」なるものは、たくさん市販されていて紙メディアの教材は家庭でもすぐに手に入ります。子どもさんにやる気があれば確実に上手になることでしょう。

タブレットのアプリの中にも「かきかたおけいこアプリ」は、きっとあることでしょう。ボクは確認していません・・・たぶんそれを確認したらボクはとても太刀打ちできないと思ってあきらめてしまう・・・それがこわいということも心のどこかにはありましたし・・・

タブレットで文字のおけいこ・・・以前にもそんなアプリはいくつか作っています。お手本を見ながら、あるいはなぞり書き・・・こんな感じでしたが、いずれも「正確かどうか」の判定はできませんでした。

最近のタブレットでは、「文字認識エンジン」が高性能化しているので、多少不正確でも、字のバランスが悪かろうと、AIがその字を正しく認識できるように進化してきました。

この技術そのものは、すばらしいのですが、「かきかたおけいこ」では使えません。

かきかたでは、**お手本に忠実（大きさ・バランス・画数など）**に、書くことが要求されます。お手本に忠実ではなくても、個性的でステキな字はありませんが、それはそれとして・・・

ボクがつくったアプリは、「お手本どおり」に書くことを目指しています。なぞり書きではなく、お手本を見ながら、「位置、大きさ、バランス、画数」を意識しながら書きます。

タブレットに、指で書くこともできますが、**タッチペン（なるべく鉛筆サイズ）のもの**で書くことがいいです。このとき、**ペン先が見えるようなペンの持ち方、あるいは姿勢**が要求されます。

10ポイント満点で何点とれるかに挑戦します。

スクラッチ（教育用プログラミングツール）を使ってこのようなものを作ることは、**限界へのチャレンジ**でもあります。

・ひらがなおけいこ・カタカナおけいこ・1年生の漢字80  
・アルファベット大文字・アルファベット小文字・かたちのおけいこの6種類をアップしています。

タブレットをつかってお手本どおりのきれいな文字をかくことはできるようになるでしょうか？ プログラミング的にもかなり凝っているつもりですが・・・いかがでしょうか？

一応の動作チェックをしました。文字判定データは、（ひらがな あ～ん 46文字）です。

★**タブレット & タッチペン**で使うことを前提にしています。

(注意) ボタンを連打すると不具合がでることがあります。そういうときは、このアプリを再起動してください。お手本をクリックすると、音声で読み方を説明すること、正しい画数と、実際の画数を比較することなど、なかなかスゴイと思いませんか？

テーマ 小學校で習う漢字（読み方・使い方）

タイトル 小〇漢字よめるかな？シリーズ（試作段階）

## 習った漢字読めるかな？カード



1年生

# 544

2年生

# 545

3年生

# 546

4年生

# 547

5年生

# 548

6年生

# 549

教材メモ・使い方

習った漢字の読み・使い方を確認するためのアプリを制作するつもりです。ふりがなの表示のオンオフができます。ゲーム性はありません。フラッシュカード的な使い方を想定しています。※タブレットでは画像データが多いことが原因で動作中にエラーがおきます。（Windowsパソコンでは大丈夫なのですが・・・）現在まだ解決できていません。※一時的にパスワードを設定しています。一時パスワードは、2023です。



## ★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。

ことの始まりは、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）](#)

