

算数	1年	<b>1</b>	<a href="#">時計ぴったりチャレンジ!</a>		
算数	1年	<b>2</b>	<a href="#">ルーレット?それとも時計?(1~12)</a>		
算数	1年	<b>3</b>	<a href="#">ルーレット?それとも時計?(1~60)</a>		
算数	1年	<b>4</b>	<a href="#">たしざん9マスパズル</a>		
算数	1年	<b>5</b>	<a href="#">たしたしパズル入門(1~5)</a>		
算数	1年	<b>6</b>	<a href="#">たしたしパズル(1~9)</a>		
算数	1年	<b>7</b>	<a href="#">1から100まで数えましょう!</a>		
算数	1年	<b>8</b>	<a href="#">20わのひよこバスのたび</a>		
算数	1年	<b>9</b>	<a href="#">10わのひよこバスのたび</a>		
算数	1年	<b>10</b>	<a href="#">(10まで) たたいたかずはいくつ?</a>		
算数	1年	<b>11</b>	<a href="#">(20まで) たたいたかずはいくつ?</a>		
算数	1年	<b>12</b>	<a href="#">たしひき暗算チャレンジ20</a>	説明動画	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してスタートボタンをクリック!数字入力は、画面上でも、キーボードでもOKです。数字キーを押したら、スペースキー!
算数	1年	<b>13</b>	<a href="#">しゃべる!おけいこ時計</a>	説明動画	時計の読み方練習に使用します。「文字ばんチェンジ」切り替えたり、針を消したり表示したり、時刻を読み上げたり・・・多機能です!
算数	1年	<b>14</b>	<a href="#">なんばんめ(前・後) 1年算数</a>	説明動画	1年算数「なんばんめ」より 学習の定着に使ってください。
算数	1年	<b>15</b>	<a href="#">なんばんめ(右・左) 1年算数</a>		<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。
算数	1年	<b>16</b>	<a href="#">なんばんめ(上・下) 1年算数</a>		当てはまる車を、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。
算数	1年	<b>17</b>	<a href="#">タッチで10!(ブロック図版)</a>	説明動画	このソフトは、幼少~低学年の子たちを想定しています。 (1) 緑のはたをクリックすると、空から数字が降ってきます。 (2) もし、6が落ちてきたら、数字を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。
算数	1年	<b>18</b>	<a href="#">タッチで10!(数字版)</a>		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、それで十分といえば、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。
算数	1年	<b>19</b>	<a href="#">ぴったり時計あわせ(1)入門レベル</a>	説明動画	時計をぴったりの時間に合わせる練習をします。緑の赤丸ボタンをクリックすると、文字盤表示が切り替わります。時計が苦手な子のサポートになります。 なお、同じ系列で3レベルあります。 ★入門レベルは、分は常に0分 (何時ちょうど)
算数	1年	<b>20</b>	<a href="#">ぴったり時計あわせ(2)初級レベル</a>		★★ぴったり時計あわせ(2)初級レベル 分は、5分刻みで出題
算数	1年	<b>21</b>	<a href="#">ぴったり時計あわせ(3)プロレベル</a>		★★★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
算数	1年	<b>22</b>	<a href="#">何時何分? ver.1</a>	説明動画	現在時刻を読み取る練習ができます。問題レベルは3段階あります。時刻を入力するスライダーが動かさにくいまま、放置していました。そのうちに改善対処します。

算数	1年	23	<a href="#">クリック カウンター ver.1</a>	説明動画	<p>&lt;対象&gt; 小学校低学年</p> <p>&lt;使用場面&gt; 算数「数える～999」「位取り」</p> <p>&lt;メモ&gt;</p> <p>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、数字やマス隠せることにより、正しく数える練習にもなります。</p> <p>(たとえば)</p> <p>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。</p>
算数	1年	24	<a href="#">ハートをゲット! (6から20までのかず)</a>	説明動画	<p>20までの数を体感するためのソフトです。</p> <p>★1から10までの数の学習用にもすぐに改造できます。</p>
算数	1年	25	<a href="#">ハートをゲット! (1から10までのかず)</a>		<p>1から10までの数を体感するためのソフトです。</p> <p>ゲーム性を加味しようとしたのですが、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。</p>
算数	1年	26	<a href="#">れんしゅうハートのプレゼント</a>		4つの数字(1～9)の合計で、指示された数字(2～10)を作るたしざん練習をします。
算数	1年	27	<a href="#">ハートのプレゼント(2つのたしざん)</a>	説明動画	4つの数字(1～9)の合計で、指示された数字(5～20)を作るたしざん練習をします。
算数	1年	28	<a href="#">(1) 文章題の計算ノート(たしひき・10まで)</a>	説明動画	<p>★開発途上ですが、公開します。</p> <p>1年生算数入門レベルです。</p> <p>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せん。へんな日本語、へんなアクセントが多数あります。</p>
算数	1年	29	<a href="#">(2) 文章題の計算ノート(たしひき2 くりあがりあり)</a>		たしざん、ひきざんの文章題を読んで(聞いて)式をつくります。式があっている、答えだけあっている、両方と合っている・・・などを判定します。
算数	1年	30	<a href="#">16マスけいチャレ1 レベル1</a>	説明動画	<p>&lt;メモ&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・計算力のアップをめざします。</li> </ul> <p>&lt;使い方&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・緑の旗をクリックすると、メニュー画面がでます。</li> <li>・計算タイプを選びます。</li> <li>・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。</li> <li>・正しく答えると、マスが消えます。</li> <li>・マスの裏には、キャラクターがかかれています。</li> <li>何がでてくるかは、やるたびにちがいます。</li> <li>・16マスをすべて消すと、クリアです。</li> <li>・タイムがアナウンスされます。</li> </ul>
算数	1年	31	<a href="#">16マスけいチャレ2 レベル2</a>		<ul style="list-style-type: none"> <li>・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?</li> <li>・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?</li> <li>・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。</li> </ul>
算数	1年	32	<a href="#">スピードペアマッチ(1～10の数字と数)</a>		<p>(1) スタートフラッグ</p> <p>(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。</p> <p>(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</p> <p>(4) 同じ数字のカードを選ぶと、カードが消える。</p> <p>(5) 全てのペアを見つけるとクリア</p> <p>*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</p> <p>読み上げられる数字を聞いて、数字と数カードを選ぶ学習活動に取り組みます。</p>
算数	1年	33	<a href="#">レッツ聞き読みカルタ (数のおけいこ 10まで)</a>		
算数	1年	34	<a href="#">レッツ聞き読みカルタ (数のおけいこ 10まで)</a>		
算数	2年	35	<a href="#">かけたしパズル</a>		
算数	2年	36	<a href="#">かけかけパズル</a>		
算数	2年	37	<a href="#">九九をつかって数えよう!</a>		

算数	2年	<b>38</b>	<a href="#">かけ算九九チャレンジ20</a>	説明動画	九九の練習を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。
算数	2年	<b>39</b>	<a href="#">歌って覚えよう！（かけ算九九）</a>	説明動画	九九ソングを歌いながら、九九に親しむソフトです。
算数	2年	<b>40</b>	<a href="#">レッツ カルタ(九九 2のたん)</a>	説明動画	・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のたんがあります。 ・九九の練習ソフトは、そのほかにも、「歌っておぼえるかけ算九九」「かけ算九九チャレンジ20」があります。
算数	2年	<b>41</b>	<a href="#">レッツ カルタ(九九 1のたん)</a>		
算数	2年	<b>42</b>	<a href="#">レッツ カルタ(九九 3のたん)</a>		
算数	2年	<b>43</b>	<a href="#">レッツ カルタ(九九 4のたん)</a>		
算数	2年	<b>44</b>	<a href="#">レッツ カルタ(九九 5のたん)</a>		
算数	2年	<b>45</b>	<a href="#">レッツ カルタ(九九 6のたん)</a>		
算数	2年	<b>46</b>	<a href="#">レッツ カルタ(九九 7のたん)</a>		
算数	2年	<b>47</b>	<a href="#">レッツ カルタ(九九 8のたん)</a>		
算数	2年	<b>48</b>	<a href="#">レッツ カルタ(九九 9のたん)</a>		
算数	2年	<b>49</b>	<a href="#">レッツ カルタ (おはじきいくつかな?)</a>	説明動画	
算数	2年	<b>50</b>	<a href="#">たし筆算練習マシン ver.1</a>	説明動画	・かけ算・足し算・引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。
算数	2年	<b>51</b>	<a href="#">ひき筆算練習マシン(調整中)</a>	説明動画	・かけ算・足し算・引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。
算数	2年	<b>52</b>	<a href="#">ハートのプレゼント (かけ算 1, 2, 3のたん)</a>		2つの数字(1～9)をかけ合わせてで、指示された数字(任意の段の乗数)を作るかけざん練習をします。
算数	2年	<b>53</b>	<a href="#">ハートのプレゼント (かけ算 4, 5, 6のたん)</a>		2つの数字(1～9)をかけ合わせてで、指示された数字(任意の段の乗数)を作るかけざん練習をします。
算数	2年	<b>54</b>	<a href="#">ハートのプレゼント (かけ算 7, 8, 9のたん)</a>		2つの数字(1～9)をかけ合わせてで、指示された数字(任意の段の乗数)を作るかけざん練習をします。
算数	2年	<b>55</b>	<a href="#">(3)文章題の計算ノート(かけざん・わりざん)</a>		問題は、順番に出すことも、バラバラに出すこともできます。 かけざん、わりざんも、同様です。
算数	2年	<b>56</b>	<a href="#">スマイルハート銀行</a>	説明動画	<メモ> 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」 T「では、68円」 T「さあ、ぴったりかな？ 確かめてみよう！」
算数	2年	<b>57</b>	<a href="#">★ぎゃく九九カルタ★1のたん</a>		九九の答えを式に結びつける練習をします。
算数	2年	<b>58</b>	<a href="#">★ぎゃく九九カルタ★2のたん</a>		
算数	2年	<b>59</b>	<a href="#">★ぎゃく九九カルタ★3のたん</a>		
算数	2年	<b>60</b>	<a href="#">★ぎゃく九九カルタ★4のたん</a>		
算数	2年	<b>61</b>	<a href="#">★ぎゃく九九カルタ★5のたん</a>		
算数	2年	<b>62</b>	<a href="#">★ぎゃく九九カルタ★6のたん</a>		
算数	2年	<b>63</b>	<a href="#">★ぎゃく九九カルタ★7のたん</a>		



算数	2年	64	<a href="#">★ぎゃく九九カルタ★8のだん</a>		
算数	2年	65	<a href="#">★ぎゃく九九カルタ★9のだん</a>		
算数	3年	66	<a href="#">大きな数をスラスラ読もう！Ver.01</a>		
算数	3年	67	<a href="#">わり算暗算チャレンジ20</a>		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。
算数	3年	68	<a href="#">かけ筆算練習マシン ver.1</a>	説明動画	<ul style="list-style-type: none"> <li>・かけ算・足し算・引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。</li> <li>・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。</li> <li>・答え合わせは、個々の数字ごとに確認できます。</li> <li>・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。</li> </ul>
算数	3年	69	<a href="#">時間筆算チャレンジ！（調整中）一応動きます</a>	説明動画	<p>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、ちんぷんかんぷんはけっこういると思います。</p> <p>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。</p>
算数	3年	70	<a href="#">時刻と時間を表すおけいこ時計</a>	説明動画	<p>大型の練習用時計を使ったり、数直線を使ったりと、あれこれ苦心させている先生も多いかと思います。今わからなくても、そのうちわかるよ・・・確かに生活経験を積む中で自然に理解できることも多いです。（先生ががんばりすぎて、子どもを追い込むよりはいいのかもしれませんが）でも、教師たるもの何とか工夫して理解させたいとは思いませんか。</p> <p>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。</p>
算数	3年	71	<a href="#">分度器ミサイル ver.1</a>	説明動画	<p>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。</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>(1) 動き回る敵をクラゲをタップすると、動きが15秒間とまります。</li> <li>(2) 角度をセットしてミサイルを撃ち込みます。※角度は5度間隔です。</li> </ol>
算数	3年	72	<a href="#">そろばんモンキー ver.1</a>	説明動画	<ul style="list-style-type: none"> <li>・3けたまでの数字の位取り</li> <li>・そろばん学習の導入</li> </ul> <p>&lt;使い方&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・緑の旗クリックで、初期画面（全ソフト共通）</li> <li>・途中でやめるときは赤ボタン（＃）</li> <li>・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。</li> <li>・そろばんの玉を動かして数字をつくる。 （玉は、タッチ&amp;ドラッグ：コツがある）</li> </ul> <p>※コツ：*動かしたい玉を正確にタッチしそのまま、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）</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・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</li> <li>・正解、不正解のアナウンスがあり、正解すると10点ゲット</li> <li>・100点になるとゴールメッセージ</li> </ul>
算数	全	73	<a href="#">Make 10!(メイクテン：10をつくろう！)</a>	説明動画	自機をコントロールし、10を作るとポイントゲット！ けっこうむずかしいです！
算数	全	74	<a href="#">10を作ってシュートをきめよう！（練習モード）</a>		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。
算数	全	75	<a href="#">10を作ってシュートをきめよう！（試合モード） ver.2</a>	説明動画	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。
算数	全	76	<a href="#">ハートのプレゼント（4つのたしざん）</a>		4つの数字（1～9）の合計で、指示された数字（5～20）を作るたしざん練習をします。合計の数の範囲を変えたり、4つの数字を減らしたりすることで、問題レベルを調整して、低学年の子どもたちにも対応できる。 頭の中で“たしざんのあらし”になるかも？
算数	全	77	<a href="#">マッチ(1からスピードペア10の数と数字)</a>		
算数	2年	78	<a href="#">ハートのプレゼント(かけ算 すべてのだん)</a>		2つの数字（1～9）をかけ合わせてで、指示された数字（任意の段の乗数）を作るかけざん練習をします。