

# たきざかタブレット通信

令和4年5月19日  
調布市立滝坂小学校  
情報教育部  
NO.2

昨年度、保護者の皆様からいただいたご意見の中に「タブレットを使っているようだが、何をしているか分からない。」「学校でどのようにタブレットを活用しているか教えてほしい。」といったものがありました。そこで、今回は児童のタブレットに入っているアプリとその使用方法をお知らせします。

## 1 授業活用編

### ①Google for Education

Classroomでは、児童に予定を連絡したり、課題の配布や提出を行ったりしています。また、必要に応じて児童・保護者向けに学級の様子を発信しています。高学年では、ドキュメント（文章作成）やスライド（プレゼンテーション作成）にも取り組みます。



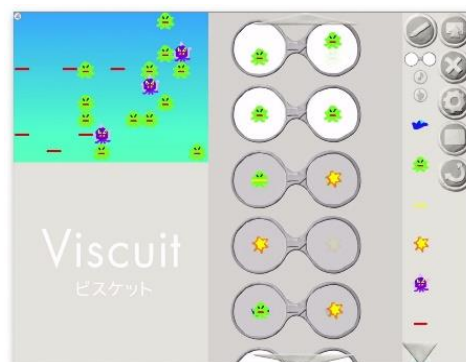
②ミライシード…ベネッセが提供する学習支援ソフトです。『オクリンク』では、一人ひとりの考えを表現したり、ノート写真を撮って意見を交流したりしています。『ドリルパーク』では、個々に合ったレベル・ペースで、知識定着のための演習問題や宿題に取り組んでいます。



## 2 プログラミング編

### ①ビスケット…ビジュアルプログラミングソフト

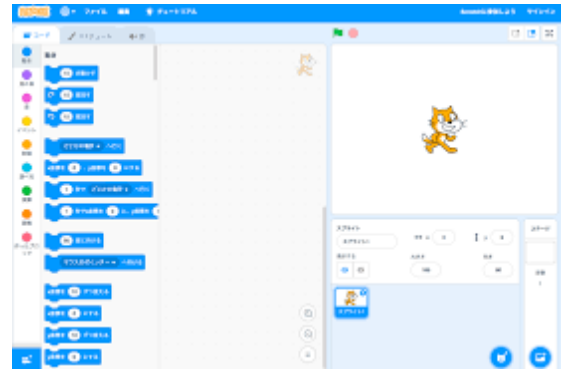
お絵描き画面でキャラクターを描き、それらをステージ（左上のエリア）とメガネの左右のレンズの中に入れます。メガネの左右のレンズの中にある、キャラクターの形や位置の違いを認識し、その違いが変化の法則としてプログラムされ、ステージの中が変化します。



昨年度は1年生がスイミーの世界を表現するなど、低学年を中心に活用しました。

## ②スクラッチ（スクラッチ Jr）

Scratch はビジュアルプログラミング言語の一つで、キーボードで打ち込まなくてもプログラミングをすることができます。画面上に色分けされたブロック、一つひとつに文字が書かれており、このブロックがコードの役目をしています。マウスでドラッグ&ドロップするだけでゲームをつくることなどできます。



昨年度は、5年生で倍数の判定プログラムを作ったり、多角形の作図をプログラミングしたりするなど、中・高学年を中心に活用しました。

## ③MESH

MESH は、身近なものやセンサーやスイッチなどの機能を組み合わせ、プログラミングすることで、さまざまなアイデアを形にできるツールです。昨年度、6年生の理科の学習では、『明るさの変化を感知したら（暗くなったら）、明かりがつく』『振動の変化を感じたら音が鳴る』などのプログラミング



を組み、『街灯や公衆トイレにこの仕組みが使われていたよ。』など、身近なところに使われていることに気がきました。

## 3 その他

### ①えにっき

写真やイラストで絵日記を作成できるアプリです。普段の日記だけでなく、写真を撮って、植物の観察カードとしても活用しています。



### ②NHK for school

NHK が放送した国語、算数、理科、社会、英語、体育、音楽、図工など、さまざまな教科・ジャンルの学習番組を観ることができます。

※6月号からは各学年のタブレットの実践例についてお知らせしていきます。タブレットの活用についてご不明な点がございましたら、各担任までお知らせください。