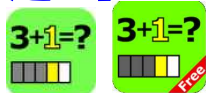


計算が「楽しく」「速く」できるアプリ(スマートフォン・タブレット用アプリ)

「たす・ひく」



(450円・月々の料金不要、フリー版)

「かける・わる」



(450円・月々の料金不要、フリー版)

【セールスポイント】



【推薦者】

指折りしない(暗算)で、たし算やひき算、かけ算、わり算が「楽しく」「速く」、できるようになります。(個人差はあります。)



- ・単語カード学習と計算ゲームの二本立てで、学習します。
- ・楽しい計算ゲームでは、ゲームごとの成績により、金、銀、銅のランプがもらえ、プレミアム画面も見られます。

押谷由夫先生(元文部科学省教科調査官)から推薦を頂いております。

算数好きで学ぶ力の基礎づくり (やってみて、成果が実感できるアプリ)

子どもは、知的好奇心にあふれています。しかし思考がついて行きません。興味関心レベルの直感的な思考から、いかに論理的な思考へつなげていくかは、全ての子どもにとって大きな課題になります。その思考力の基礎づくりに、算数が大きな役割を果たします。

本アプリは、教育のプロ中のプロ、大江浩光氏が実際に子どもたちに行ってみて、最も効果のある方法を考え出されてものです。計算ができるだけでなく、「速く」、「正確に」、しかも「楽しみながら」、「繰り返し学習」ができることがポイントです。そのことによって、子どもたちは自信をもち、更に複雑な計算に取り組んでくれます。

本アプリは、特に、**小学校低学年や入学前の子どもたち、学習に対して特別な支援を必要と思われる子どもたち**に最適です。



押谷由夫先生

【対応機種】

iPhone, iPad, iPod touch・Android 端末, スマートフォン, ほとんどのタブレット端末に対応しています。また、OS が Android の Chrome book パソコンにも対応しています。

【ダウンロード方法】

「AppStore」や「Google Play」にアクセスし、検索ワード(「たす」、「たすひく」や「かける」、「わる」)を入力し、後は、指示に従えばできます。

【学校やその他の機関に導入する場合】

アプリ管理会社や本アプリを開発した「エム・エム・シー株式会社」にお問い合わせください。本社は、鹿児島県の依頼を受け、県の観光案内アプリを作成するなどの実績もある鹿児島では、大手のIT企業です。アプリの導入から維持管理まで、丁寧に対応させていただきます。

(連絡先) 鹿児島県鹿児島市中町3-1 1日専連ビル4階

「エム・エム・シー株式会社」

(TEL 099-224-9111)

【「たす・ひく」アプリの学習展開】

(1) 「単語カード学習」の紹介

$3+1=?$



端末を横にすると、横表示され、使いやすいです。

(4)

(学習 A)

(学習 B)

(学習 C)

(学習 D)

(7)

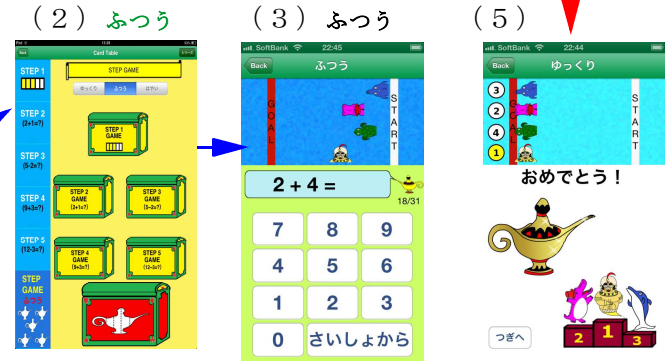
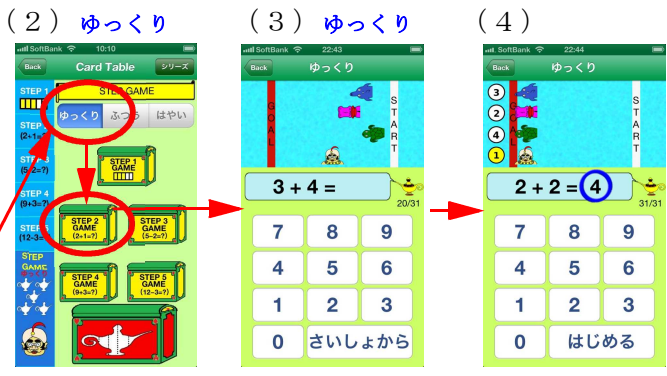
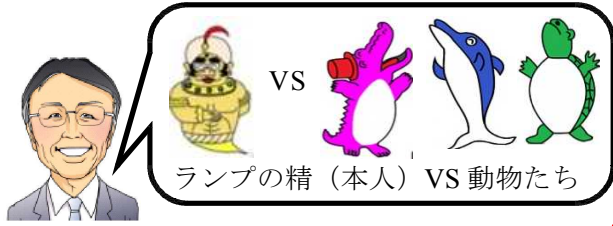
- (1) 「はじめから」は、初めてする人や前のデータを消したい人、「つづきから」は、前のデータを生かしたい人が選択します。
- (2) STEP1 から STEP5 の単語カード学習 (○) の1つを選択すると、関連した単語カードが表記されます。(STEP3 には、「いくつといくつ」も挿入)
- (3) 単語カードは、右から左へスワイプして使用します。
- (4) 学習 A から学習 C までをワンクールで学習する。学習 A でカードにタイルが付くことにより視覚的量がイメージできる。学習 B では、学習 A の残像現象を生かし、たす数がカットされていてもなんとなくイメージできます。学習 C では学習 A と B の学習を生かし、計算ができるようになります。最後に、学習 D の数式だけのテスト問題を行います。テスト問題は、毎回出題の順番が変わります。
- (5) カードをスワイプする際、例えば「5 たす 1 は 6」と必ず数式と答えを言いながら行うことにより、聴覚からの記憶を促します。
- (6) 手が疲れた時や手が不自由な方用に、自動で通常再生と2倍速再生もできます。(表示方法は、フラッシュなど数種類設定できます)

「通常再生」 「2倍速再生」

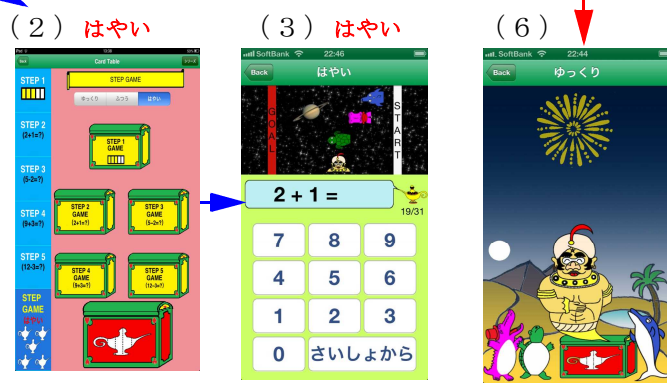
(7) できるようになれば OK ボタンをクリックすると、単語カードにマークが着き、記録されるので、学習状況が一目で分かります。

(2) 「計算ゲーム」の紹介

$3+1=?$



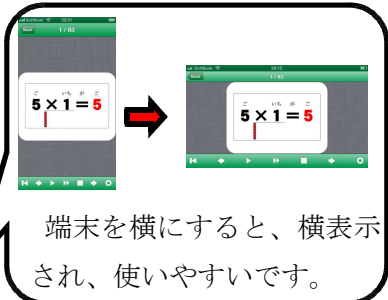
- (1) 「はじめから」は、初めてする人や前のデータを消したい人、「つづきから」は、前のデータを生かしたい人が選択します。
- (2) STEP GAME (○) クリックした後、「ゆっくり」「ふっう」「はやい」のスピードモードから1つ選択し、その後に問題を選択します。
「ゆっくり」・・・初心者の子どもの教育的配慮がある子ども
「ふっう」・・・一般的なお子ど
「はやい」・・・能力が高い子ども
※最初は、「ゆっくり」を選択することをお勧めします。
- (3) ランプから問題が表記され、数字を入力して回答します。正解なら、ランプの精(学習している本人)がゴールに近づきます。間違えると、約 1.5 秒回答ができなくなるペナルティーとなります。
- (4) 一緒に競争するイルカ、ワニ、カメは、その都度、異なった着順になるので、リアル感が味わえます。
- (5) ゴールすると着順が表記され、1位なら金ランプと1位の表彰台、2位なら銀ランプと2位の表彰台、3位なら銅同ランプ3位の表彰台が現れます。
- (6) 着順により、上がる花火の醜類やランプの精からのメッセージが異なるので、楽しく学習でき、意欲がわきます。どのスピードモードでも、全て金ランプを獲得すると、楽しいプレミアム画面が表記されます。
- (7) 獲得したランプは、宝箱に表記されるので、自分の学習状況が一目で分かります。



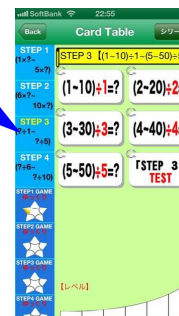
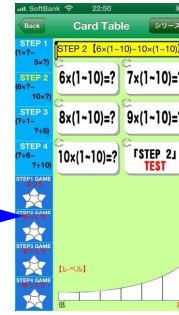
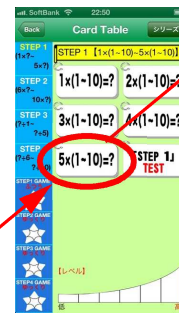
(2)

【「かける・わる」アプリの学習展開】

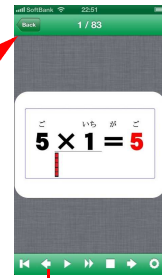
(1) 「単語カード学習」の紹介



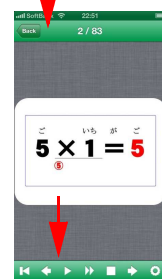
(2)



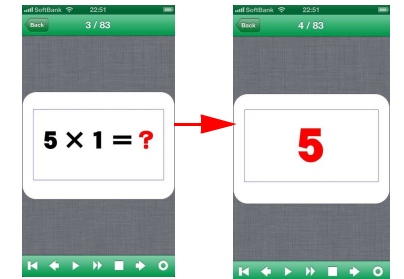
(3) ~ (5)



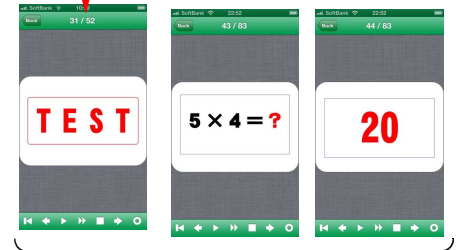
(学習 A)



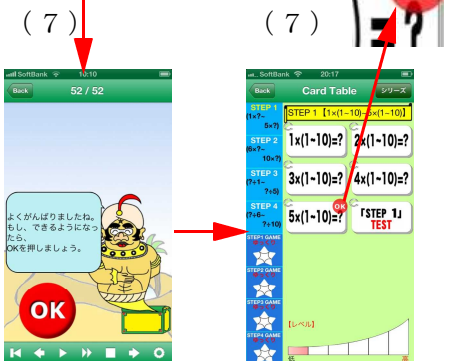
(学習 B)



(学習 C)



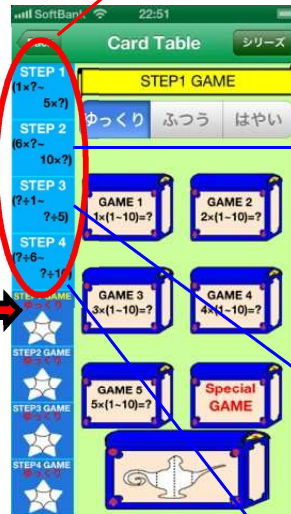
(学習 D)



(7) できるようになれば OK ボタンをクリックすると、単語カードにマークが着き、記録されるので、学習状況が一目で分かります。

(2)

(1)



- (1) 「はじめから」は、初めてするとや前のデータを消したい人、「つづきから」は、前のデータを生かしたい人が選択します。
- (2) STEP1 から STEP5 の単語カード学習 (○) の1つを選択すると、関連した単語カードが表記されます。(STEP3 には、「いくつといくつ」も挿入)
- (3) 単語カードは、右から左へスワイプします。
- (4) 学習 A から学習 C までをワンクールにして学習することにより、補助数という視覚的イメージ物から数式という抽象物へと自然と発展させることができ、計算ができるようになります。最後に、学習 D の数式だけのテスト問題を行います。テスト問題は、毎回出題の順番が変わります。
- (5) カードをスワイプする際、例えば「ご いちが ご」と必ず数式と答えを言いながら行うことにより、聴覚からの記憶を促します。
- (6) 手が疲れた時や手が不自由な方用に、自動で通常再生と2倍速再生もできます。(表示方法は、フラッシュなど数種類設定できます。)



「通常再生」 「2倍速再生」

