

ジャストスマイル クラス2 セミナーテキスト





● One Point ● このテキストの使い方について

このセミナーテキストでは、
授業での典型的な活用シーンを例に、
各アプリの操作の流れをご説明しています。
授業実践前の自習に、ぜひご活用ください。

各アプリの機能詳細については、
ガイドメニューの先生メニューにある、
「マニュアル」も併せてご参照ください。
(→P.22)

本テキストが、
楽しく・考えさせる、よりよい授業の一助となれば幸いです。



目次

項目	内容
1. はじめに	1-1. ジャストスマイル クラス2 とは2 1-2. Windows 10 の基本操作4 1-3. スマイルクラス2 の起動、 ログインとガイドメニュー6
2. 先生専用の機能	2-1. 授業支援10 2-2. 授業ツール16 2-3. アンケート18 2-4. アシストボタン20 2-5. マニュアル22 2-6. 名簿の作成・編集と年度更新24
3. あつめる・まとめる	3-1. マイフォルダ28 3-2. カメラ30 3-3. 動画32 3-4. くらべる38 3-5. もぞう紙40 3-6. カード48 3-7. ノート50
4. つくる・つたえる	4-1. 発表56 4-2. ペイント60 4-3. グラフ62 4-4. 地図64 4-5. ワープロ66 4-6. 日本語入力68 4-7. 作ってみよう70
5. 教材	5-1. 国語・算数・理科・社会 (シミュレーション教材)72 5-2. 漢検ドリル74 5-3. 計算ドリル75 5-4. 情報モラル76 5-5. キーボード練習77 5-6. 学習りれき78

※本テキストでは、「ジャストスマイル クラス2」について「スマイルクラス2」と省略表記しています。

※ご利用のOSや画面設定によっては、操作画面のデザインが異なる場合があります。

1-1. ジャストスマイル クラス2とは

「ジャストスマイル クラス2 (以下、スマイルクラス2 と略記)」は、小学校のさまざまな場面で、タブレットPCを学びに役立てるための統合ソフトです。タッチやカメラといったタブレットPCの特徴を生かして子どもたち自身が授業で活用できる、さまざまなアプリが入っています。



スマイルクラス2は、おもに3つのアプリ群で構成されています。

活用

タブレットPCの特性を生かしたアプリ

- ・動画ツール・カメラ・くらべるツール
- ・デジタルノート
- ・シナリオカード など

学力

学力・情報活用能力の育成を支援する教材・アプリ

- ・国・算・理・社のシミュレーション教材
- ・漢検ドリル・計算ドリル
- ・情報モラルなどの情報活用教材 など

安心

使い慣れたジャストスマイルの定番アプリ

- ・はっぴよう名人
- ・一太郎スマイル
- ・ATOKスマイル など

そのほか、先生機には授業支援機能も搭載されています。



● One Point ● スマイルクラス2で強化されたポイント

2016年6月発売の「ジャストスマイル クラス2」では、以下が強化されました。

- ・タッチ操作で手軽に使える、**動画ツール**を新たに搭載
- ・児童がデジタルノートを開いていなくても、**アンケート**が実施できるように
- ・**デジタルノート**で、背景に画像や罫線を読み込めるように
- ・**シナリオカード**で、複数人が作ったカードを読み込んでつなぐ機能などを追加
- ・**イラスト素材**として、北海道新幹線・軍艦島など、時事のイラストを追加
- ・**マイフォルダ**から、撮影済みの写真の台形補正ができるように
- ・**授業サポーター**で、児童から発表画面を送る機能、児童画面の自動巡回などを追加
- ・端末の保守作業に便利な機能をまとめた、**端末メンテナンスツール**を新搭載
- ・Windows 10に対応、タッチ操作しやすく操作画面を修正、動作の安定性を改善

- スマイルクラス2は、以下の構成で動作します。



※無線などでネットワークに接続し、サーバーと通信できる環境ですべての機能が利用できます。

ネットワークに接続していない場合は、一部の機能が利用できません。

※スマイルクラス2では、児童一人ひとりの利用状況を記録するため、あらかじめ名簿の設定が必要です。

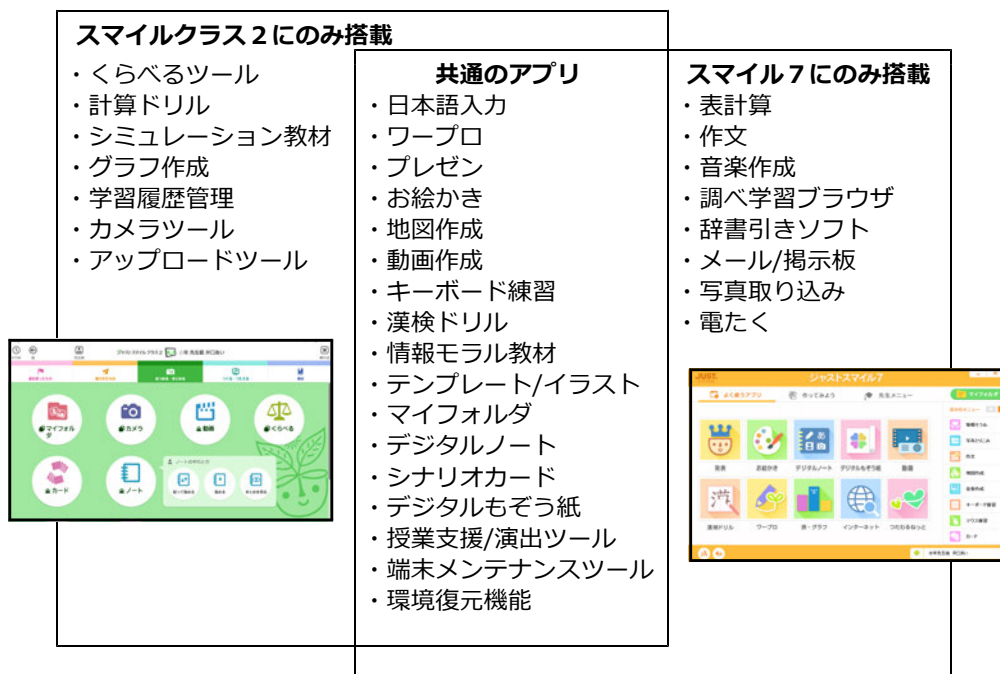
名簿が設定されていない場合、一部の機能が利用できません。



● One Point ● スマイルクラス2とジャストスマイルとの違い

スマイルクラス2では、ジャストスマイルの基本的なアプリに加え、タブレット活用に便利なアプリを多数搭載しています。ジャストスマイルで作成したワープロやプレゼンなどのデータは、スマイルクラス2でも開くことができます。

搭載されているアプリは、以下の図のような関係になっています。



※ひとつの学校で、パソコン教室にはスマイル7、普通教室用タブレットPCにはスマイルクラス2、のように混在利用することもできます。その場合、両ソフトのサーバーを一本化し、名簿や個人フォルダ内のデータなどは共通化することができます。

1-2. Windows 10 の基本操作

スマイルクラス2は、Windows 10 または 8.1 の動作するタブレットPCで利用します。ここでは、Windows に特徴的なタッチ操作について、おさらいしておきます。

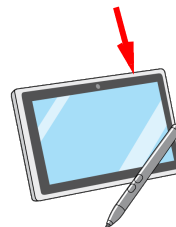
※タッチに対応していない機種では、タッチ操作はできません。マウス等でご利用ください。

※以下の画面は、Windows 10 のものです。

確認 電源ON、サインイン、デスクトップまで

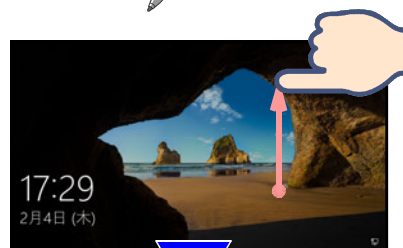
① **タブレットPCの電源ボタンを押す**

やさしく、2秒ほど長押しする。



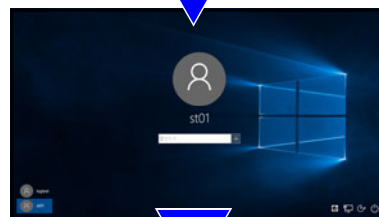
② **ロック画面を抜ける**

画面を上になぞるか、何かキーを入力する。
(設定によっては、この手順は不要)



③ **Windows にサインインする**

所定のユーザー名とパスワードを入力する。
(設定によっては、この手順は不要)



④ **デスクトップに進む**

Windows 10では、
少し待つとデスクトップが開く



Windows 8.1 の場合は、
スタート画面の「デスクトップ」タイルを
タップするとデスクトップが開く
(設定によっては、自動的にデスクトップが開く)



● One Point ● Windows 10 なのに、デスクトップが開かない

Windows 10 で**タブレットモード**が有効になっていると、サインイン後に全画面のメニューで止まり、デスクトップが開きません。

デスクトップを利用するには、
アクションセンターを開き、
タブレットモードをオフにしてください。



確認 基本の操作、タップ・長押し・スワイプ

以下は、Windows 10 / 8.1 のタッチ操作の基本です。



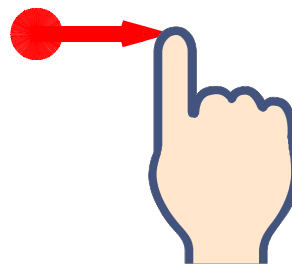
タップ/ダブルタップ

画面の1カ所に
軽く触れて指を離す
(ダブルタップは素早く2回)



長押し

画面の1カ所に
触れたまま1秒
待ってから指を離す



スワイプ

画面に触れたまま
指を滑らせてから
指を離す


☆やってみよう☆ Windowsに収録されている「電卓」アプリを
スタートメニューから探し、タップして起動してみましょう。

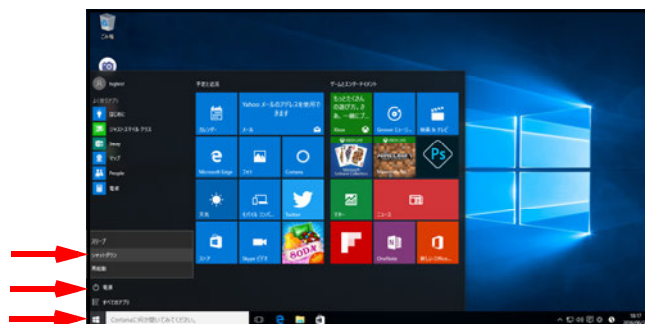
確認 正しい電源OFFの手順

タブレットPCでは、電源ボタンを押してもスリープになり、完全に電源は切れません。
次に使う人がバッテリー切れで困らないように、使わない端末、使い終わった端末は、
次の手順で完全に電源を切っておきましょう。

① 画面右下の  をタップし、
スタートメニューを出す

②  電源 をタップ

③  シャットダウン をタップ



● One Point ● 環境復元が有効な場合の注意事項

スマイルクラス2の環境復元機能を有効にしている場合、児童機ではシャットダウン
あるいは再起動の都度、以下が破棄されます。

- ・デスクトップなど、端末内に保存したファイル
- ・壁紙の変更などの、Windowsの設定変更

ただし、端末内でも以下のデータは破棄されず保持されます。

- ・カメラフォルダに保存された写真や動画など
- ・特定のウイルス対策ソフトのパターンファイル更新
- ・あらかじめ[復元しないフォルダ]に指定したフォルダ内のデータ

詳しくは、先生メニュー> マニュアルの**運用ガイド**をご参照ください。

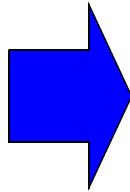
1-3. スマイルクラス2の起動、ログインとガイドメニュー

確認 スマイルクラス2の起動方法

デスクトップのジャストスマイル クラス2のアイコンをダブルタップします。



デスクトップの ジャストスマイル クラス
アイコンをダブルタップ



スマイルクラス2が起動

また、スタート画面のアプリ一覧から、**すべてのアプリ**をタップし、**ジャストスマイル クラス**をタップしても起動できます。



すべてのアプリをタップ

ジャストスマイル クラスをタップ

操作 スマイルクラス2へのログイン

スマイルクラス2を利用するときは、はじめに年・組・名前を選んでログインします。
※下記は、標準的な運用の場合の手順です。設定により手順は若干異なります。

① 自分の年を選んでタップ

先生は、「☆」年を選びます。



② 自分の組を選んでタップ

先生は、「先生」組を選びます。



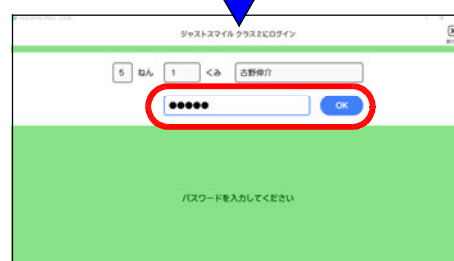
③ 自分の名前を選んでタップ

※名簿が登録されていない場合は、
名前は表示されません。



④ 名簿でパスワードが設定されている場合は、自分のパスワードを入力します。

※パスワードが設定されていない場合は、
パスワード入力画面は表示されません。



⑤ ひらがなメニュー、漢字メニューのどちらかを選んでタップすると、ガイドメニューが開きます。

※ひらがなメニューでは、この後に出てくる
ガイドメニュー画面のボタン表記などが
小学校2年生までに習う漢字になり、
習わない漢字はひらがなに変わります。

漢字メニューでは、小学校5年生までに習う漢字で表示されます。



確認 スマイルクラス2のガイドメニュー

スマイルクラス2のガイドメニューは、上部のタブをクリックすると切り替わります。



最近使ったもの

最近使ったファイルやアプリが表示され、すぐに続きに取りかかることができます。(使ったものがない場合は表示されません)



配られたもの

先生がマイフォルダツールで配付したファイルがある場合に表示されます。(配られたファイルがない場合は表示されません)



あつめる・まとめる

タッチやカメラなど、タブレットPCの特徴を生かしたアプリが利用できます。



つくる・つたえる

ワープロやプレゼン、地図作成など、作品作りに便利なアプリが使えます。



教材

国・算・理・社のシミュレーション教材やドリル、情報モラル教材などはここから開きます。



先生メニュー

授業支援・授業演出ツールを呼び出したり、即席アンケートを実施したり、マニュアルを参照したりできます。

★先生メニューは、先生ユーザーでログインしたときだけ、先生用ボタンから呼び出して使えます。





● One Point ● メニューボタンの記号の意味

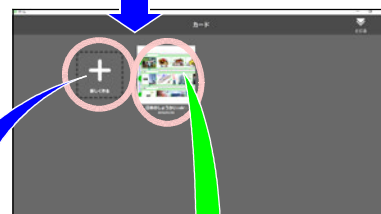
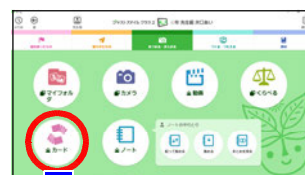
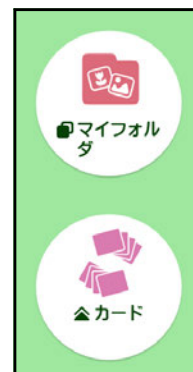
スマイルクラス2では、
アプリによって起動スタイルが違います。

アプリ名の前に ■ の記号があるものは、
タップすると別ウインドウで開きます。

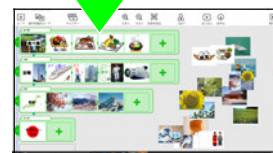
アプリ名の前に ▲ の記号があるものは、
タップするとガイドメニューがスライドして、
黒い画面が出てきます。

黒い画面では、マイフォルダの中にある
既存のファイルが一覧で表示されます。
サムネイルをタップすると、
そのファイルを開いて、
すぐに続きから編集できます。

黒い画面の左側の
新しく作るボタンを
タップすると、
白紙から新規作成できます。




新規作成

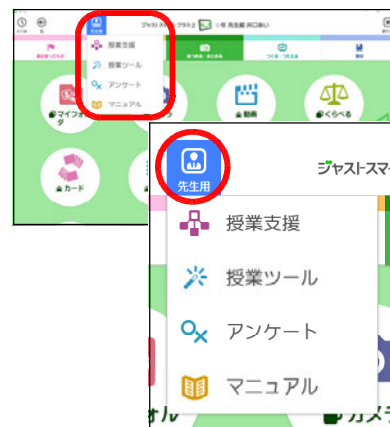


既存のファイルを開く

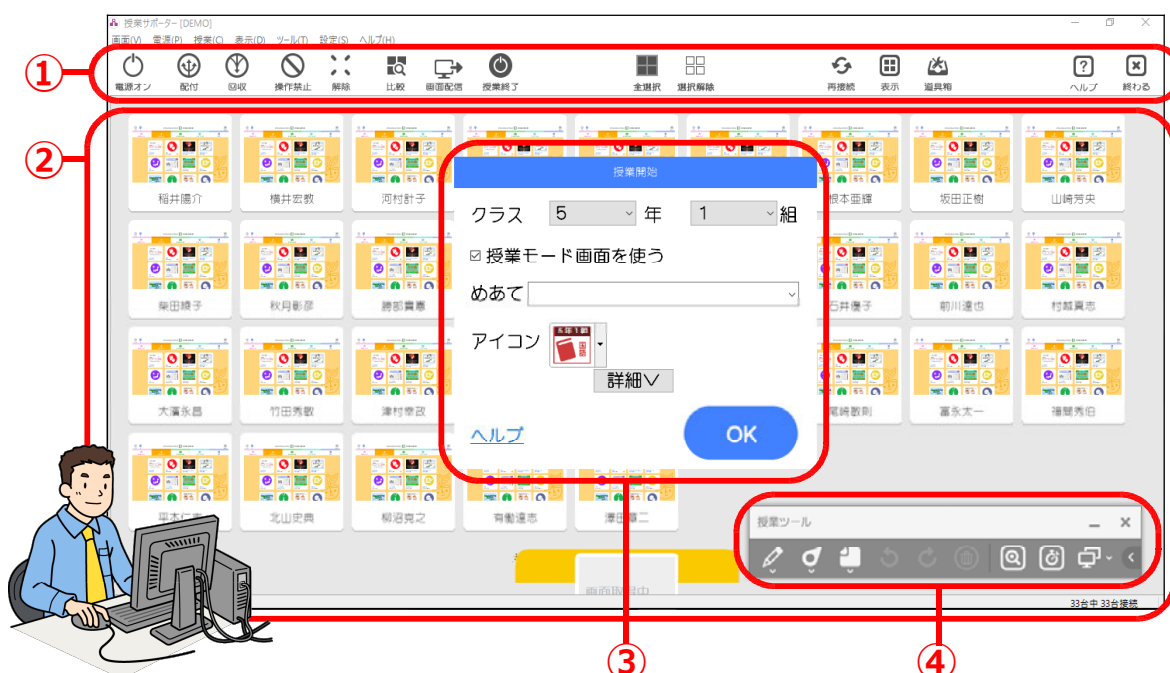
2-1. 授業支援 (授業サポーター)

スマイルクラス2に先生ユーザーでログインしたとき、ガイドメニュー左上の**先生用ボタン**をタップすると、先生だけが使える**先生メニュー**が表示されます。

このうち、 **授業支援** では、同じネットワークにつながった児童機の状態を一覧で把握したり、操作禁止・画面配信などの制御を行ったりすることができます。



確認 授業サポーターの画面とおもな機能【先生のみ】



① コマンドバー

よく使う機能が、大きなボタンで並んでいます。

② 一覧画面

児童機の現在の画面が一覧表示されます。

サムネイルを順にタップして、操作対象とするパソコンを選ぶこともできます。

※児童機は自動認識された順に並びます。年組指定チャンネル利用時(→P.21)は、

プルダウンメニューの「設定>レイアウト設定」から配置を調整することもできます。

③ 授業開始

授業サポーターの起動時に出る設定画面です。

これから接続を開始するクラスなどを選びます。

④ 授業ツール

電子黒板やプロジェクター利用時に便利な授業演出ツールです。(→P.16)

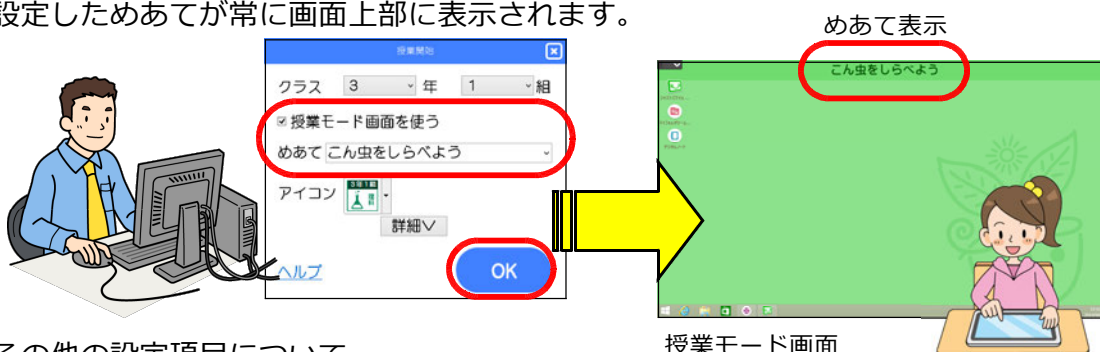
授業サポーターの起動時に、同時に起動します。

確認 授業サポーターを起動する・授業開始の設定をする【先生のみ】

先生機で授業サポーターを起動すると、最初に**授業開始**の設定画面が表示されます。これから授業を行う**年・組**を設定して**OK**をタップすると、その年・組でスマイルクラス2にログインした児童機と接続されます。



このとき、**授業モード画面を使う**にチェックを入れ、**めあて**を入力してから**OK**をタップすると、児童機のデスクトップが緑色の授業モード画面で覆われて、設定しためあてが常に画面上部に表示されます。



その他の設定項目について

・アイコン

児童がアシストボタンからチャンネルを切り替える際、表示されます(→P.21)。取り組む教科のアイコンを選んでおくとよいでしょう。

・ジャストスマイル クラスを使う

番号指定チャンネル(→P.21)利用時にチェックを入れると、児童機でスマイルクラス2のログイン画面を一斉起動します。

・チャンネル番号を指定する

番号指定チャンネル(→P.21)利用時には、ここにチェックを入れ、利用したいチャンネル番号を指定します。



確認 児童機の電源をオンにする【先生のみ】 ※番号指定チャンネル(→P.21)利用時のみ



をタップすると、選択した児童機に対して、電源オンの命令を送ります。あらかじめ設定している場合は、自動的にWindowsにサインインも行われます。

※一覧画面でどの児童機も選択していない場合は、すべての児童機が対象となります。

※電源オンは、有線LAN接続で、児童機のWake-On-LAN設定が有効な場合に利用できます。

市販されているほとんどの機種では、無線LAN接続での電源オンには対応していません。

確認 ファイルを配付・回収する【先生のみ】



では、先生が指定したファイルを、選択した児童機に配付することができます。配付方法は2つあります。

① デスクトップに配付

授業サポーターで選択した端末のデスクトップに、指定したファイルを配付します。

※一覧画面でどの児童機も選択していない場合は、すべての児童機が対象となります。

配付されたファイルは児童機に届き、対応するアプリで自動的に開きます。児童は、ファイルに書き込みなどを行い、そのまま上書き保存します。



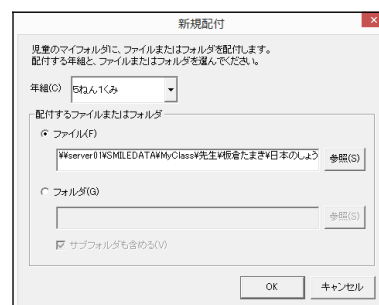
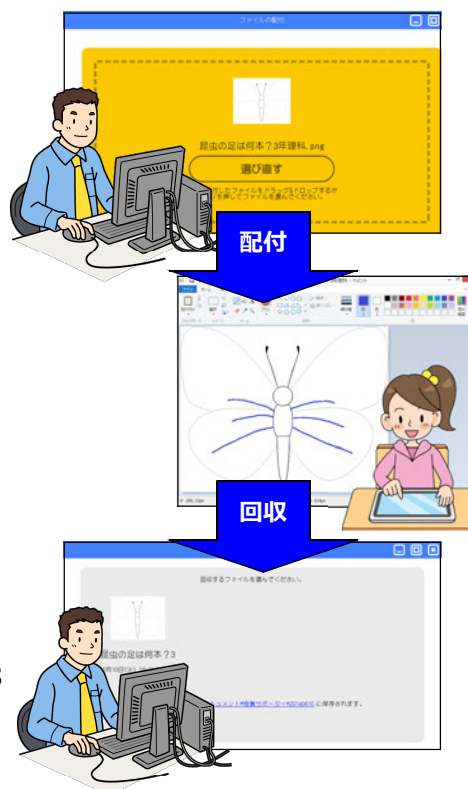
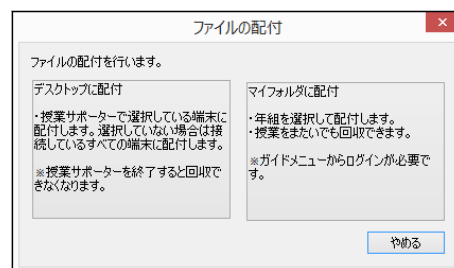
で、配付済みのファイルを回収できます。回収したファイルは、先生機のドキュメント¥授業サポーター¥20160623のような日付のフォルダの中に、それぞれ児童の名前にリネームされて保存されます。

※デスクトップへの配付では、授業サポーターを閉じると回収できなくなるので、時間内に配付・回収できる簡易なテストや、回収が不要な資料の配付などに最適です。

② マイフォルダに配付

マイフォルダツールを利用して、年・組を指定して、ファイルやフォルダを配付することができます。(→P.29)

※マイフォルダへの配付では、授業サポーターを閉じてしまっても回収できるので、授業をまたいで作品作りを行い、完成した時点で回収するなどの場合に最適です。

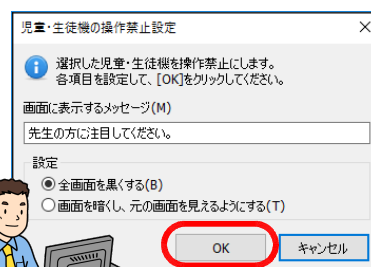


確認 児童機の操作を一時的に禁止する【先生のみ】



操作禁止 をタップして、設定画面のOKをタップすると、選択した児童機について、画面を暗くしてロックし、キーボードやマウス・タッチによる操作をできない状態にします。

※一覧画面でどの児童機も選択していない場合は、すべての児童機が対象となります。



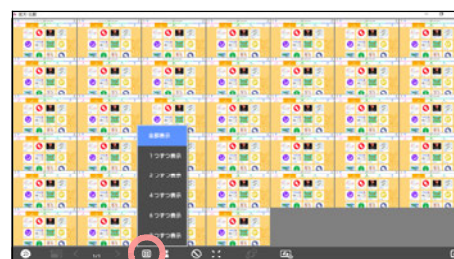
解除 をタップするとすべての操作禁止が解除されます。

確認 児童機の画面をとりあげ、比較する【先生のみ】



比較 をタップすると、選択している児童機の画面が一覧表示されます。

※一覧画面でどの児童機も選択していない場合は、すべての児童機が対象となります。



画面下の 表示 で表示数を切り替えたり、



で、名前を表示したりできます。



確認 画面を配信する【先生のみ】



画面配信 をタップすると、右のような画面配信の設定パレットが出ます。



配信元は、下記から選択できます。

- このパソコンの画面（授業サポーターを実行している先生機のプライマリモニタ）
- 先生操作機（アシストボタン先生機用を実行している先生機の画面）
- 指定した児童機 1 台

配信先は、下記から選択できます。

- 全員（授業サポーターを実行している先生機を除く）
- 先生操作機
- 選択しているパソコン（メイン画面で選択されている児童機。複数指定可能）
- 指定した児童機 1 台




配信 をタップで配信を開始し、



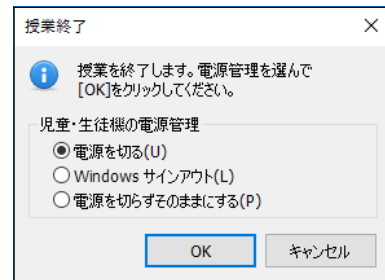
解除 をタップで配信を終了します。

確認 授業を終了する【先生のみ】

授業を終了するときには、 をタップします。

接続しているすべての児童機について、

- 電源を切る
 - Windowsサインアウト
 - 電源を切らずそのままにする(授業モードを終わる)
- の処理が行えます。



確認 そのほかの機能【先生のみ】

他にも「工具箱」から、次のような機能が利用できます。

●授業開始

授業開始(→P.11)の再設定をすることができます。

●みんなの答え

児童の画面に、**できたボタン**を表示させることができます。先生の一覧画面では、ボタンがタップされたかどうかを把握できます。作業の進捗確認に便利です。

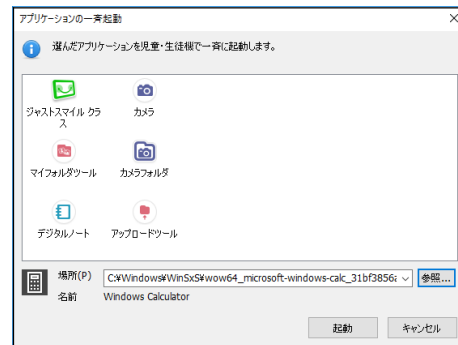


●アプリケーション一斉起動

指定したアプリケーションを一覧画面で選択した児童機で一斉に起動します。

※一覧画面でどの児童機も選択していない場合は、すべての児童機が対象となります。

※児童機に入っていないアプリケーションを指定して実行した場合は、何も起こりません。



●Webページ一斉表示

先生機のブラウザ(Internet Explorer)で開いているページのURLをコピーし、一覧画面で選択した児童機で一斉に開きます。

※一覧画面でどの児童機も選択していない場合は、すべての児童機が対象となります。



●ブラウザ起動禁止

一覧画面で選択した児童機で、ブラウザ(Internet Explorer、Edge)が起動できなくなります。もう一度実行すると、禁止が解除されます。

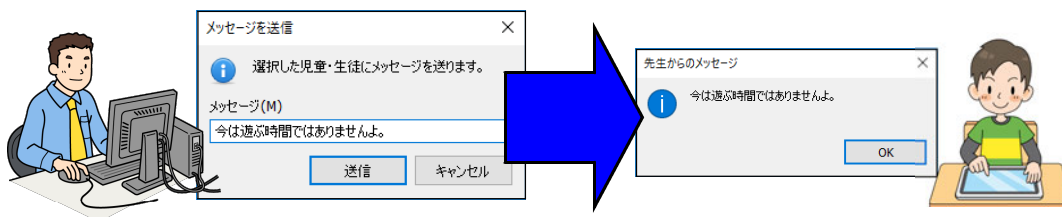
※一覧画面でどの児童機も選択していない場合は、すべての児童機が対象となります。

●児童・生徒の発表操作を許可

許可すると、児童機のアシストボタン(→P.20)で「発表」ボタンが押せるようになります。発表の準備ができた児童がそのボタンをタップすると、授業サポーターの一覧画面で、その児童の画面が赤枠で示されます。

●メッセージ

選択した児童機に、ひとことメッセージを送ることができます。



●録画開始

選択した児童機の画面を、動画として保存できます。動画ファイルは、先生機の **C:\Users\ユーザー名\Videos\授業サポーター** フォルダにAVI形式で保存されます。もう一度実行すると、録画を停止します。

2-2. 授業ツール

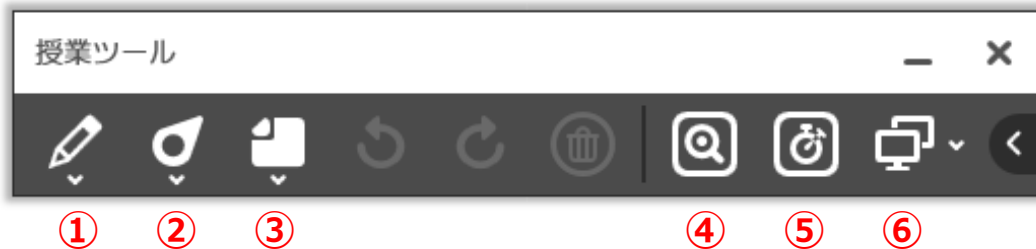
授業支援(授業サポーター)を起動すると、同時に授業ツールも起動します。

※先生メニュー内の右のボタンから単独で起動することもできます。



授業ツールは、電子黒板やプロジェクター提示時に便利なツールです。

確認 電子黒板で便利な授業ツール【先生のみ】



① マーカー

画面の好きなところに、ペンや指で線を書き込めます。線の太さや色を変えることもできます。

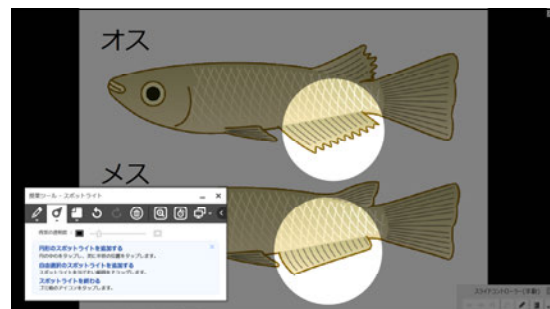


② スポットライト

画面の注目させたいところを指やペンでなぞって囲むと、そこだけ明るく表示します。

2回タップすると、正円型のスポットライトも作れます。

作ったスポットライトは、ドラッグして動かすこともできます。

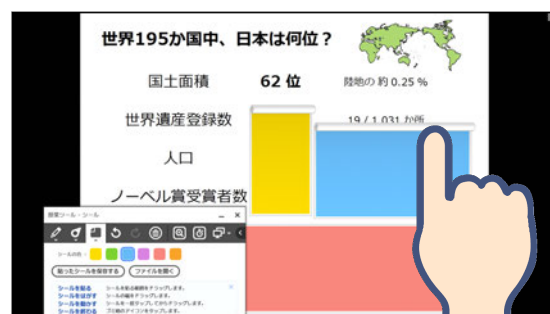


③ シール

画面の好きなところに、めくってはがせるシールを貼ることができます。

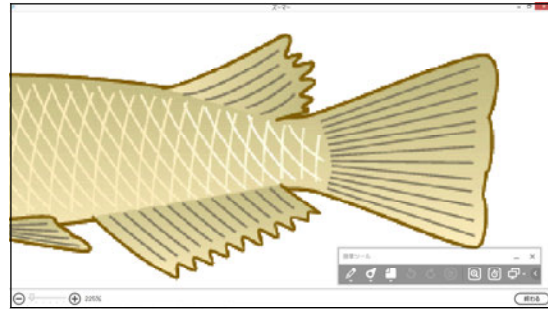
図表などの大事なところを隠し、考えさせたい場面で便利です。

貼り付けたシールは、ふちから少しずつはがすことができます。



④ **ズーマー**

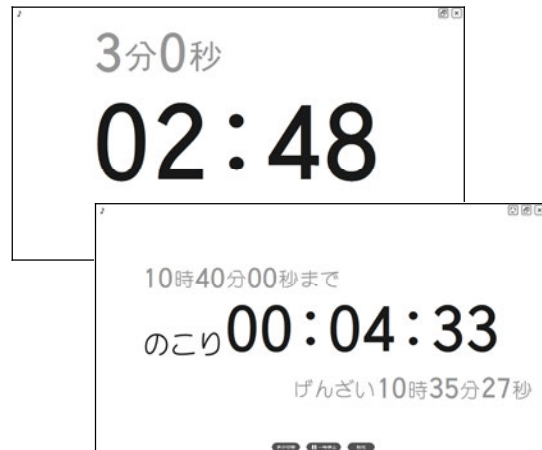
画面の一部分をドラッグして
範囲選択すると、その部分だけが
別ウィンドウで拡大表示されます。



⑤ **タイマー**

カウントダウン形式のタイマーを
呼び出せます。

指定した時刻までのカウントダウンを
したり、アラームや予鈴を鳴らしたり
することもできます。



⑥ **画面切り替え**

先生機のメイン画面以外に、
電子黒板やプロジェクターなど
別の画面が接続されている場合に、
出力設定を簡単に切り替えられます。

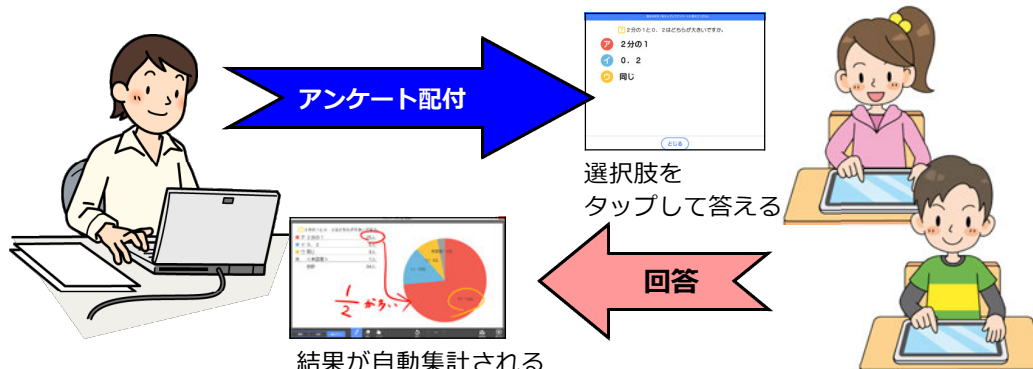


2-3. アンケート

先生機と児童機をつないで、即席のアンケートができます。
授業の導入での意識調査や、理解度チェックなどに活用できます。

アンケートは、先生用メニューの  アンケート から始めます。

アンケート実施の流れ




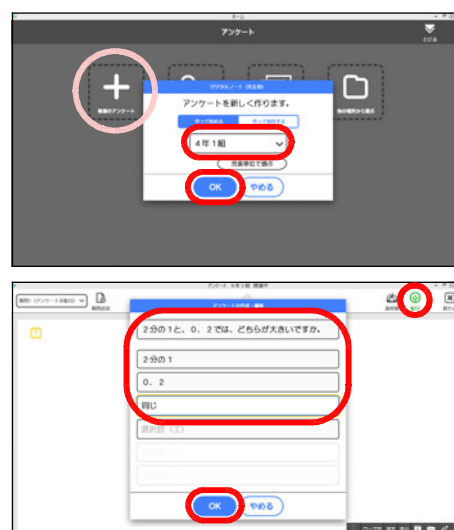
操作 アンケートを作成し、配信する【先生のみ】

アンケートでは、
・普通のアンケート(設問と選択肢を決められる)
・プチアンケート(選択肢が固定されている)
の2種類を実施できます。

ここでは、**普通のアンケート**をタップし、
実施する**年・組**を選択して**OK**をタップします。

質問内容と選択肢を設定する画面が
出るので、入力して**OK**をタップすると、
回答画面が表示されます。

これでよければ、右上の  **配信** を
タップして、アンケートを開始します。



● One Point ● プチアンケートなら簡単

プチアンケートでは、
あらかじめ用意されている
選択肢のセットを選ぶだけで、
すぐにアンケートを開始できます。

プチアンケート	
<input checked="" type="radio"/>	わかった / わからない
<input type="radio"/>	はい / いいえ
<input type="radio"/>	はい / いいえ / わからない
<input type="radio"/>	YES / NO
<input type="radio"/>	○ / ×
<input type="radio"/>	ア / イ / ウ / エ / オ
<input type="button" value="開始"/> <input type="button" value="やめる"/>	

操作 児童がアンケートに回答する

児童がスマイルクラス2にログインしていると、先生が配付したアンケートが自動的に開くので、選択肢をタップして回答します。

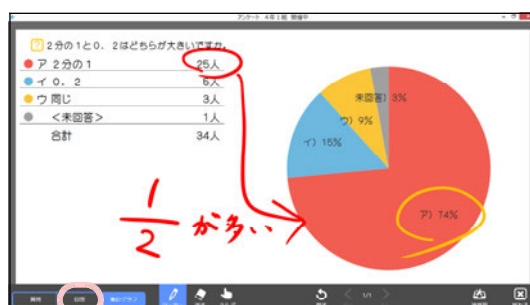
児童はいつでも、ボタンを押し直して別の答えに変えることができます。



操作 先生機で結果を確認し、まとめる行う【先生のみ】

児童が回答した内容は、先生機の画面に結果表示されます。

下のタブをタップして
集計グラフ画面に切り替えると、回答結果がグラフで表示されます。ペン機能で、注目点や講評などを書き込んで示すこともできます



下のタブをタップして**回答画面**に切り替え、



を表示すれば、だれがどの答えを回答したか、一覧表示で確認することができます。
(この一覧は、**工具箱**からCSVで保存も可能)

番号	名前	回答	内容
	中瀬久美さん	ア	2分の1
	丸山和之さん	ア	2分の1
	丹後智恵さん	イ	0.2
	亀井雅史さん	ア	2分の1
	加藤晃子さん	ア	2分の1
	原一枝さん	ア	2分の1

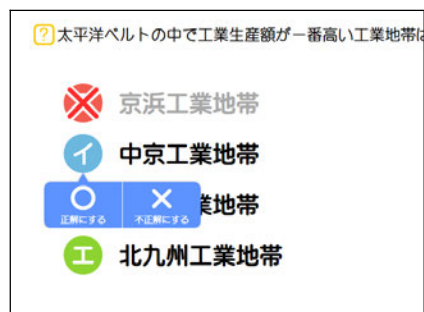


● One Point ● アンケート中に、選択肢を減らす・正解を示す

アンケートの実施中、先生機の画面を左下のタブで**質問画面**に切り替えると、選択肢をタップして次のような操作ができます。

不正解にする…児童機の回答画面で、選んだ選択肢に×が表示され、以降はその選択肢が選べなくなります。

正解にする…児童機の回答画面で、選んだ選択肢に○が表示されます。



2-4. アシストボタン

児童機の画面の上部にある黒い部分をタップすると、よく使う機能呼び出せる便利なボタンが出てきます。これを**アシストボタン**といいます。



確認 アシストボタンの画面とおもな機能



① ログアウト

スマイルクラス2をログアウトし、ログイン画面に戻ります。

② ツール

マイフォルダやカメラツールなどを起動できます。

③ チャンネル

現在接続可能なチャンネル(→次ページ)の一覧が表示されます。
チャンネルを切り替えることで、接続先の先生機を変更することができます。

④ ノート

デジタルノートを呼び出します。

⑤ マーカー

自分の画面に指やペンで書き込めるマーカーを呼び出します。

⑥ 発表

先生が授業サポーターのメニューから**児童・生徒の発表操作を許可**すると、児童はこのボタンが押せるようになります。

児童がこのボタンを押すと、先生機の授業サポーター画面で、押した児童の画面がピンク色の枠で囲まれ、発表の準備ができたことがわかります。

この状態で、先生が授業サポーターの**画面配信**を実行すると、最後にボタンを押した児童の端末の画面が配信元に設定されており、スムーズに発表を開始できます。



⑦ メニュー

アシストボタンの表示位置などを変更できます。

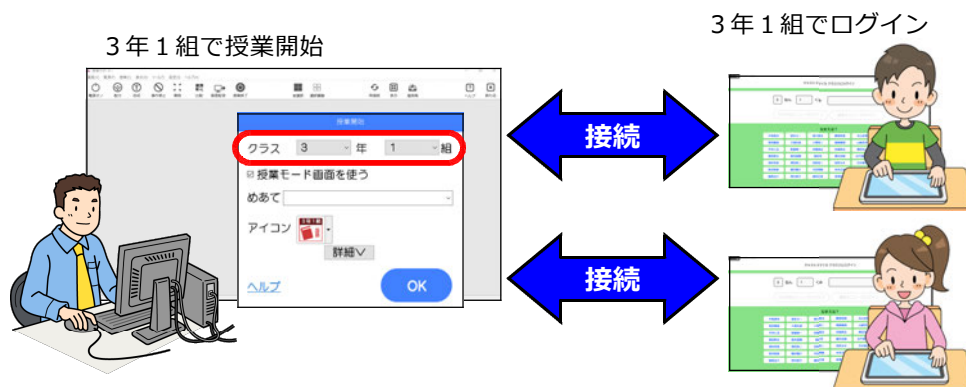


● One Point ● 年組用チャンネルと番号指定チャンネル

先生機と児童機との接続は、以下の2パターンがあります。

●年組用チャンネル（通常はこちらを使います）

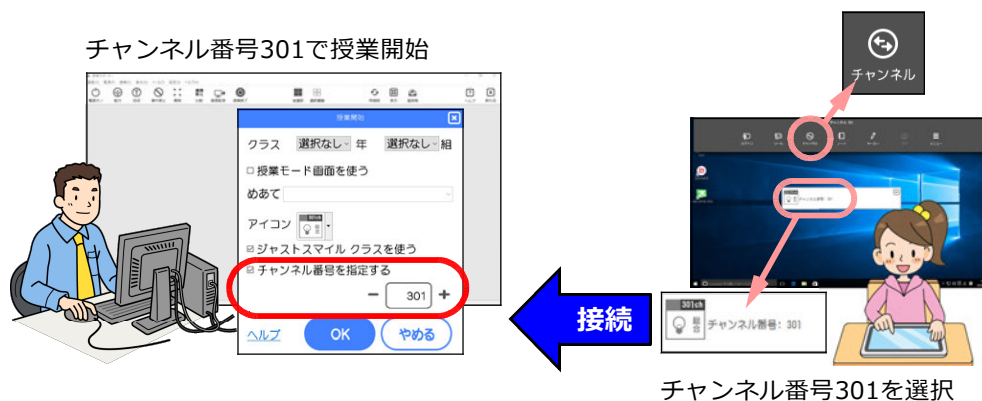
通常のクラス内の授業では、先生は授業サポーターの授業開始ダイアログの**クラス**で年・組を指定するだけで、その年・組でスマイルクラス2にログインした児童機と自動的につながります。



●番号指定チャンネル

クラス単位の枠組みではなく、複数組で合同授業や活動を行う場合、またクラス内で複数の教室に分かれて別々の活動を行うなどの場面では、**番号指定チャンネル**を利用します。


先生は授業サポーターの授業開始ダイアログの詳細部分で、**チャンネル番号を指定する**にチェックを入れ、チャンネル番号を指定します。児童は、アシストボタンの**チャンネル**をタップして、先生と同じチャンネル番号を選べると、先生機と接続されます。



※標準的な環境では**年組用チャンネル**を利用できるようになっていますが、導入設定によっては、**番号指定チャンネル**が標準になっている場合もあります。

2-5. マニュアル

先生メニューの**マニュアル**をタップすると、スマイルクラス2の各アプリの操作方法がわかるマニュアルが参照できます。詳しい操作方法が知りたいときにご活用ください。

 マニュアル



使い方ビデオをタップすると、主要なアプリの操作の流れを動画で確認することができます。

※www.youtube.comの動画にリンクしています。

閲覧にはインターネット接続が必要です。



memo

2-6. 名簿の作成・編集と年度更新（名簿管理ツール）

スマイルクラス2にログインするときの名簿の作成・編集は、先生機のジャストスマイル クラス 管理メニューの名簿作成・編集から行います。



確認 名簿管理ツールの画面とおもな機能【先生のみ】



① コマンドバー

よく使う機能が、大きなボタンで並んでいます。

② 年組一覧

年・組がツリー表示されており、クリックすると右側の一覧表示が絞り込まれます。

③ 名簿一覧・名簿カード

②で選択した年・組に所属する児童が、上部に一覧表示されます。

下部の名簿カード部分で、現在選択されている児童の情報を編集できます。



● One Point ● 名簿を使わない運用の場合にできないこと

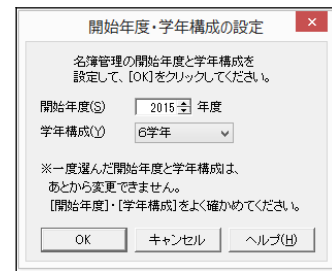
スマイルクラス2は名簿を使わない運用も選択できますが、その場合は以下の制限があります。

利用できないもの：デジタルもぞう紙、シミュレーション教材、学習履歴管理、デジタルノート(先生用)、アンケート、アップロードツール

制限があるもの：マイフォルダツールでの配付と回収ができません。漢検ドリルの学習結果が記録されません。

確認 組を設定する【先生のみ】

初めて名簿管理ツールを起動したとき、
右のようなダイアログが表示され、
名簿の年度、学年構成の初期設定を行います。
※この設定は後から変更できないのでご注意ください。



初期状態では、各学年に 1 組と 2 組が用意されています。
組の数や、組の名前を変える場合は、



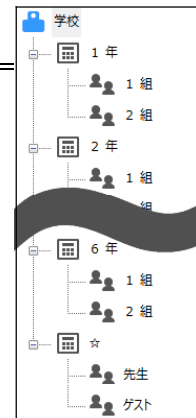
から行います。



● One Point ● 「☆年」について

- 「☆年」の中には、次の組が用意されています。
- ・先生 先生ユーザーを登録する組です。
 - ・ゲスト 仮ユーザーなどを登録する組です。

※特別支援学級やパソコンクラブなど、年組と別にユーザーを登録したい場合は、「☆年」に「ひまわり」「パソコンクラブ」などの組を作成してもよいでしょう。




確認 名簿を登録する【先生のみ】

ここでは、表計算ソフトなどで作った名簿ファイルを取り込む手順をご紹介します。

- ① 表計算ソフトなどで、右のような名簿ファイルを作成します。

※重複する「名前」のユーザーは登録できません。
同名同名の児童は、記号などで区別してください。
例：田中一郎○ 田中一郎◇

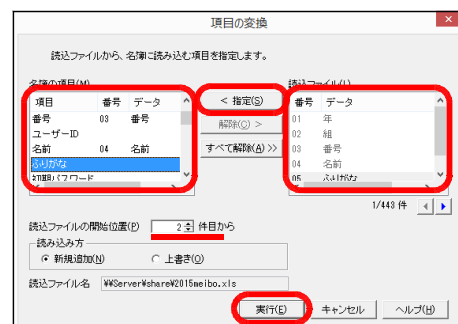
	A	B	C	D	E	F
1	年	組	番号	名前	ふりがな	
2	1	1	1	有泉 歩夢	ありすみ あゆむ	
3	1	1	2	飯田 蓮	いいた れん	
4	1	1	3	板井 美桜	いたい みお	
5	1	1	4	宇賀神 健うがじん	けんたろう	
6	1	1	5	薄井 ひなた	うすい ひなた	
7	1	1	6	江口 莉緒	えぐち りお	
8	1	1	7	緒方 悠	おがた ゆう	
9	1	1	8	押川 琉星	おしかわ りゅうせい	
10	1	1	9	上里 光希	うえさと みつき	

- ② 名簿管理ツールの  で、作成した名簿ファイルを指定して開きます。

- ③ 項目の割り付けダイアログで、
左右の対応する項目をクリックして選択し、
中央の **< 指定** をクリックして割り付けます。
すべての項目の指定が終わったら、
実行 をクリックします。

※読み込んだファイルの 1 件目が見出しの場合は、
2 件目からを指定して読み込みます。

※読み込み方の **新規追加** では、今の名簿に加えて
読み込んだユーザーを登録します。**上書き** では、
今の名簿は破棄して読み込んだユーザーだけを登録します。



- ④ 編集画面に読み込まれた名簿が問題なければ、

※スマイルクラス 2 や個人フォルダを利用している
ユーザーがいる時は、名簿の反映はできません。
名簿反映は、利用者がいないタイミングで行ってください。





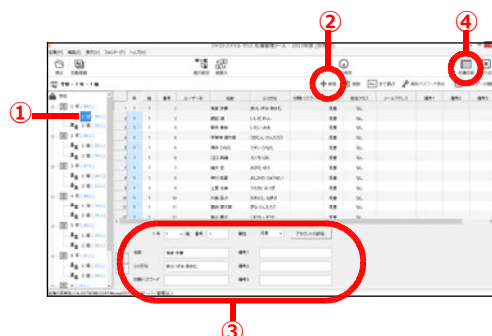
で編集内容を確定します。

確認 転入・転出処理を行う【先生のみ】



年度の途中で児童の転入出がある場合は、次の手順で名簿を修正します。

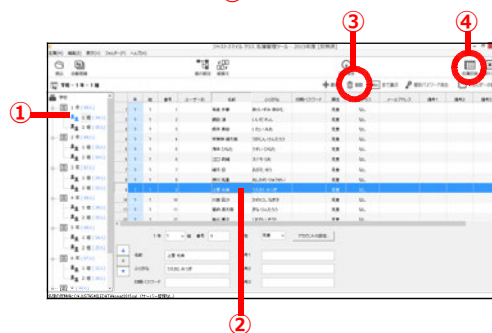
・転入

- ① 年組一覧で、転入する児童の年組をクリック
- ② コマンドバーの  をクリック
- ③ 右下の名簿カード部分に入力
- ④  を実行



・転出


- ① 年組一覧で、転出する児童の年組をクリック
- ② 右上の名簿一覧から、転出する児童をクリック
- ③ コマンドバーの  をクリック、確認のメッセージが表示されるので、OKをクリック
- ④  を実行



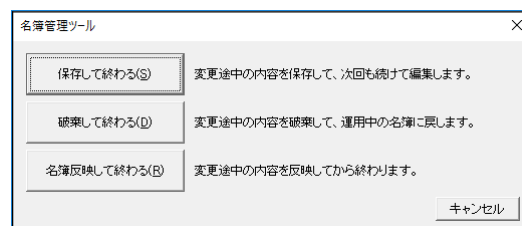
※標準的な設定の場合、転出した児童のマイフォルダ内のファイルは、作品フォルダへ移動されます。



● One Point ● 名簿の反映と途中保存について

名簿編集は、 を実行するまでは確定されません。

名簿編集に、名簿反映をせずに編集画面を終わると、右のようなダイアログが表示されます。



保存して終わるを選ぶと、編集中の名簿が自動的に保存され、次回名簿管理ツールを開くと、その状態から作業が再開できます。

破棄して終わるを選ぶと、編集中の名簿は破棄され、次回名簿管理ツールを開くと、現在運用されている名簿を読み込みます。

名簿反映して終わるを選ぶと、編集中の名簿の内容でサーバーに反映処理を行います。

確認 年度更新を行う【先生のみ】

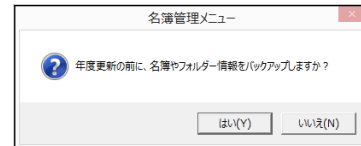
年度更新は、次の手順で行います。



- ① 年度更新を実行
ジャストスマイル クラス 管理メニューを開き、
年度更新をクリックします。



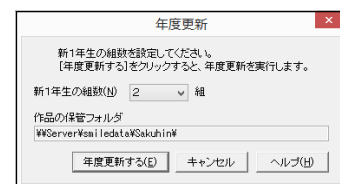
現在の名簿やフォルダーをバックアップするか
確認するダイアログが出るので、
バックアップを行う場合は、**はい**をクリックして
バックアップ先を指定し、バックアップを行います。
バックアップしない場合は、**いいえ**をクリックします。



次に、年度更新後の新1年生の組の数を指定します。

年度更新するをクリックすると、
確認のダイアログが表示されるので、
はいをクリックします。

「更新しました」とのメッセージが出たら、
OKをクリックします。

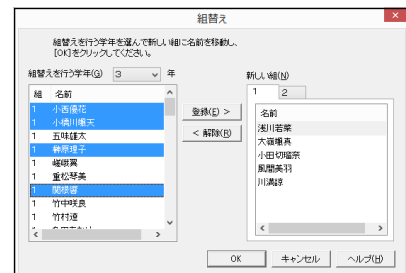


※この時点では、年度更新後の状態はまだ反映(年度更新が確定)されていません。

- ② 名簿を確認、新1年生の名簿を登録、組替えを実行
名簿作成・編集画面を開き、名簿を確認します。
旧1～5年生は、それぞれ学年が繰り上がって、新2～6年生になっています。
旧6年生は、名簿から削除されています。
新1年生は組のみがある状態なので、ユーザーの登録を行います。

組替えがあった場合は**組替え**をクリックして、
組替え画面でクラスの振り分けを行います。

※表計算ソフトなどで、組替えを処理した名簿を
読み込ませて名簿を一括更新することも可能です。



- ③  を実行し、編集内容を確定

※「☆年」に所属するユーザーは、年度更新による繰り上げの対象外です。





● One Point ● 作品フォルダについて

年度更新を行い、名簿の反映を実行すると、
児童のマイフォルダに保存されていたすべてのファイルは、
作品フォルダへ移動され、マイフォルダは空に戻ります。
※運用設定によっては、作品フォルダへの移動は行われません。

去年までの作品を確認したい場合は、マイフォルダツールを開き、
作品フォルダから確認することができます。

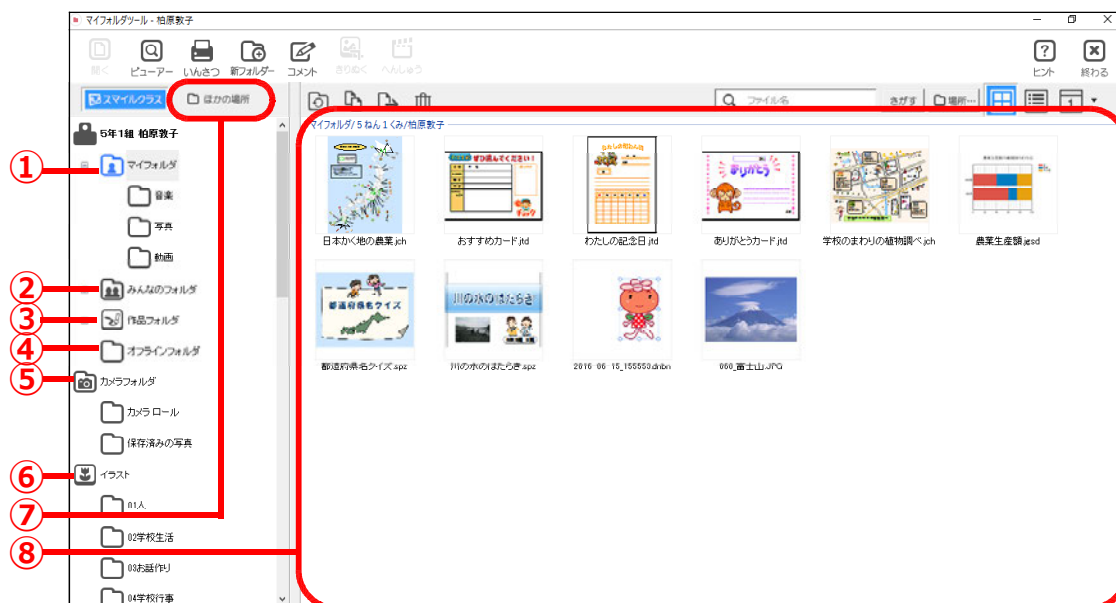
3-1. マイフォルダ (マイフォルダツール)

マイフォルダツールは、これまでに作成して保存した自分のファイルを一覧し、開くことができるツールです。

マイフォルダツールは、ガイドメニュー  の  をタップして起動します。



確認 マイフォルダツールの画面とおもな機能



- ① **マイフォルダ** 自分の作品を保存する場所です。各アプリの標準保存先です。
※児童は、自分のマイフォルダ内のファイルだけが確認できます。
先生は、校内全員のフォルダが一覧表示され、全員のマイフォルダ内のファイルが確認できます。
- ② **みんなのフォルダ** 校内全員が読み書きできます。共有したい素材などを置きます。
- ③ **作品フォルダ** 昨年度までのマイフォルダの中身が保管されている場所です。
※管理ツールで名簿の年度更新を行ったタイミングで、各児童のマイフォルダにある作品が、作品フォルダに移動されます。(運用設定によっては、作品フォルダへの移動は行われません)
- ④ **オフラインフォルダ** ネットワークが切断された場合の、一時的な保存場所です。
- ⑤ **カメラフォルダ** タブレットPCで撮った写真や動画が確認できます。
- ⑥ **イラスト** スマイルクラス2に収録されている各種イラストを取り出せます。
- ⑦ **ほかの場所** USBメモリーやCD-ROMドライブなど、マイフォルダ以外の場所を参照するときは、このボタンをタップして参照先を切り替えます。
- ⑧ **ファイル表示エリア** 選択中のフォルダ内のファイルがサムネイル表示されます。タップかダブルクリックで、ファイルが開きます。

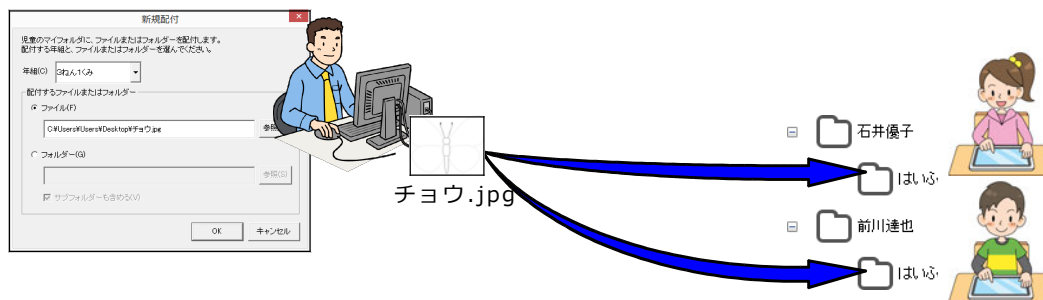
確認 児童のマイフォルダへのファイルの配付と回収【先生のみ】



先生は、**配付** から、児童へのファイルの配付と回収ができます。
プリントで行っているような配付・回収・評価・返却を、マイフォルダで行えます。

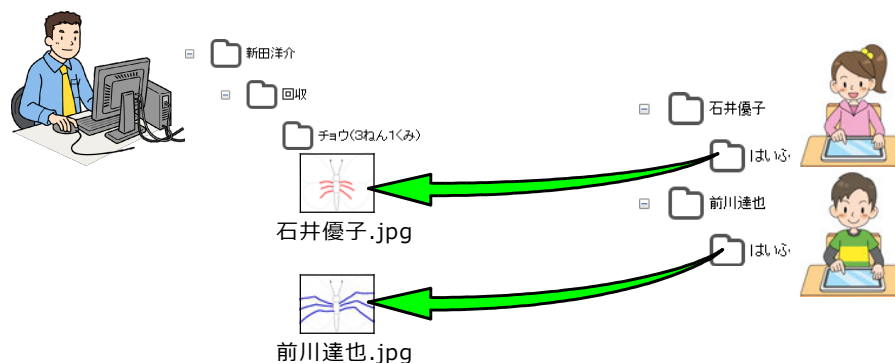
●ファイルの配付

指定した年・組の児童全員のマイフォルダに、
ファイルやフォルダを一斉にコピーすることができます。



●ファイルの回収

配付したファイルやフォルダを、先生のマイフォルダに回収します。
児童のマイフォルダ内のファイルは、削除することも、残しておくこともできます。
回収後のファイル名は、自動的に児童の名前に変更されます。

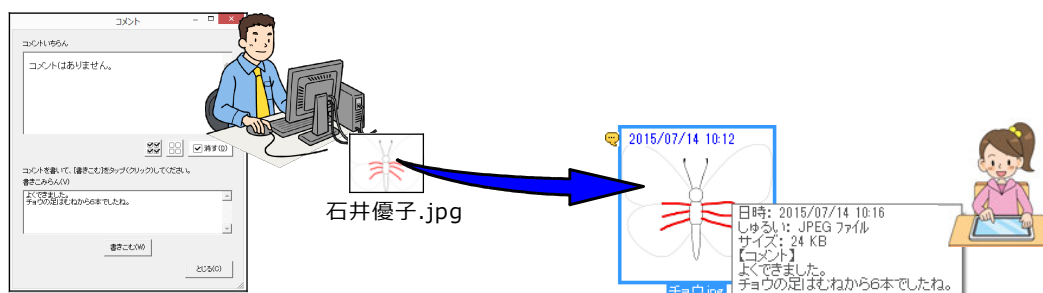


●コメント・再配付





から、それぞれのファイルにコメントをつけることができます。
つけられたコメントは、マイフォルダツールで表示されます。


また、一度回収したファイルを、児童に再配付すれば、
先生の評価コメントをつけたファイルを、児童のマイフォルダに返すことができます。



3-2. カメラ (カメラツール)

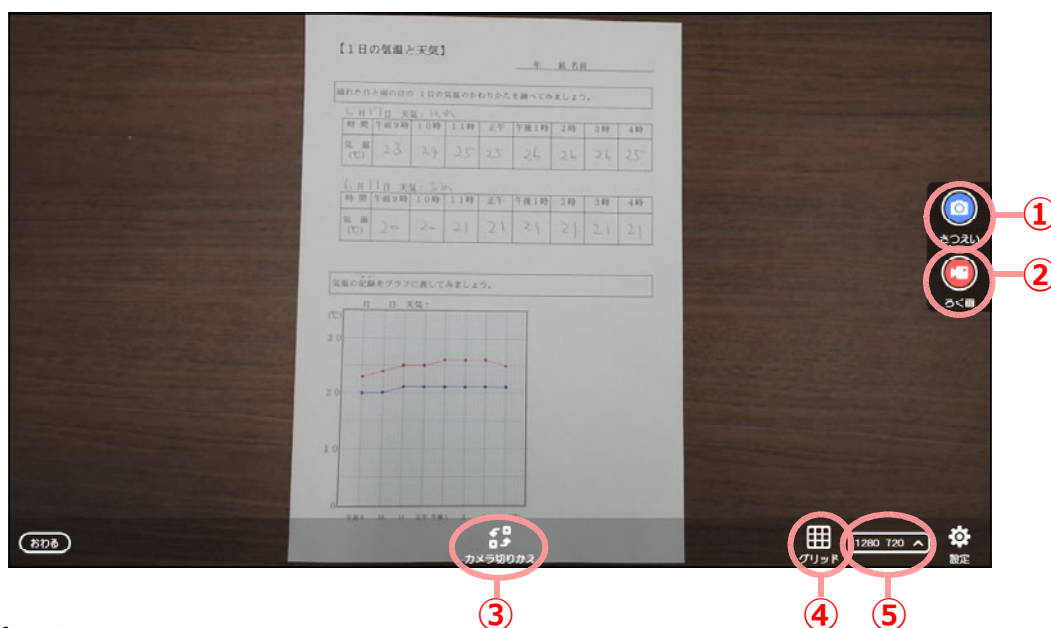
カメラツールでは、タブレットPC搭載のカメラで手軽に写真や動画を撮ることができます。

カメラツールは、ガイドメニュー  の  をタップして起動します。

また、デスクトップの  アイコンから起動することもできます。

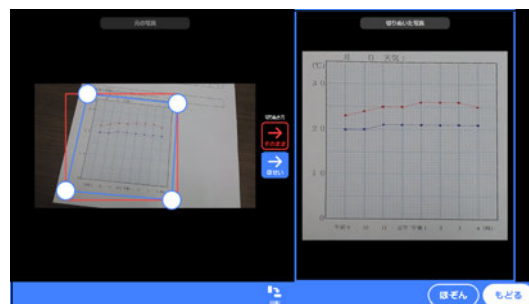


確認 カメラツールの画面とおもな機能



① さつえい

静止画を撮影します。
撮影した後、画像を90度回転したり、必要な部分を四角く切り出したり、四隅を指定して台形補正したりできます。



② ろく画

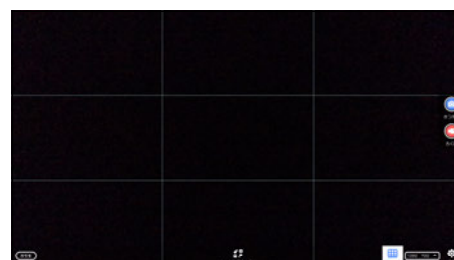
動画の撮影を開始します。
もう一度タップすると撮影を終了します。

③ カメラ切りかえ

タブレットPCの手前側と向こう側のカメラを切り替えます。

④ グリッド

撮影時の目安となる、平行・垂直の補助線を表示します。
撮影した写真や動画には、この線は記録されません。



⑤ 解像度切り替え


撮影する写真や動画の縦横サイズを選びます。

※ご利用のタブレットPCの機種により、選択できる項目は異なります。



● One Point ● 撮影した写真や動画の確認方法

撮影した写真や動画は、
マイフォルダツール(→P.28)の
カメラフォルダから
確認することができます。

デスクトップの  から
確認することもできます。



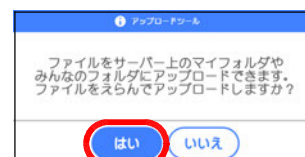
不要な写真や動画があれば、削除しておくといいでしょ。



● One Point ● アップロードツールについて

撮影した写真や動画は、ネットワーク上ではなく、いったんタブレットPC内(C:\¥JUST¥\カメラデータ)に保存されます。これは、体育館や校庭などネットワークが繋がっていない場合の利用も想定していることと、すべてサーバーに保存するとサーバーの容量を圧迫してしまうためです。

写真や動画を撮ったあと、アプリ終了後などに、
タブレットPCがネットワークに接続している
ことを検知すると、右のような画面が出ます。



はいをタップすると、
ファイルの選択画面が出るので、
必要なファイルだけを選んで、
マイフォルダにアップロード
しましょう。



※スマイルクラス2の環境復元機能を標準設定で使用している場合、タブレットPC内のカメラデータフォルダ(C:\¥JUST¥\カメラデータ)は復元対象外になっているので、撮影した写真や動画が再起動のタイミングで消えてしまうことはありません。

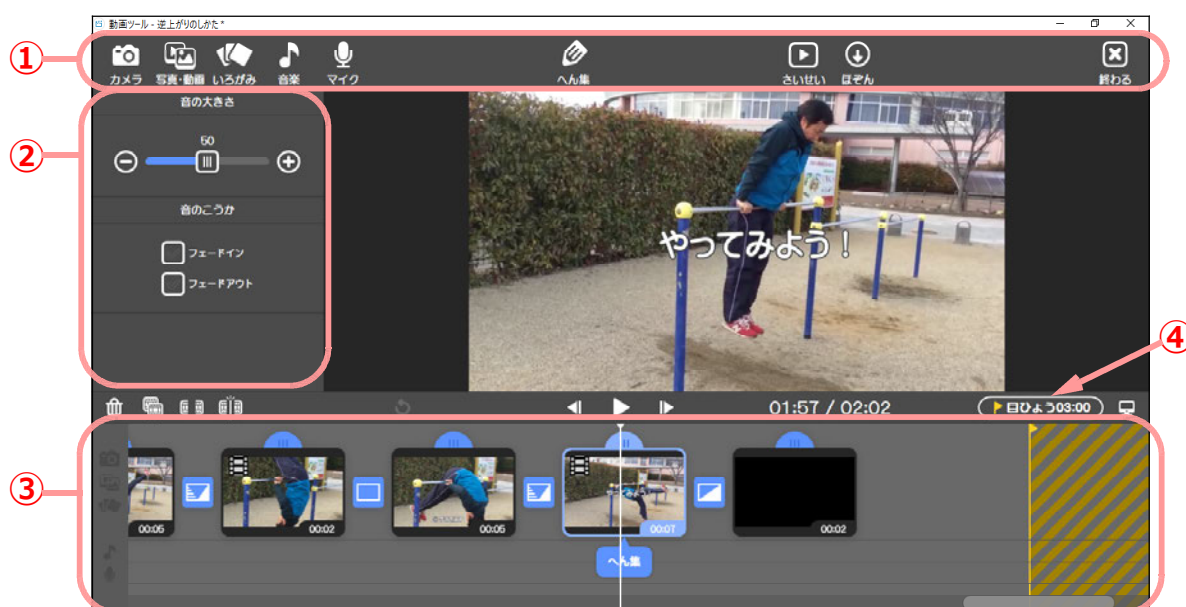
3-3. 動画 (動画ツール)

教員による動画提示だけでなく、児童においても、調べたことや取り組みなどを動画にまとめてプレゼンする、といった機会が増えています。動画ツールは、タブレットならではのタッチ操作とカメラで、児童でも手軽に利用でき、メディア特性の理解にも役立ちます。

動画ツールは、は、ガイドメニュー  の  をタップし、  から始めます。



確認 動画ツールの画面とおもな機能



① コマンドバー

素材の読み込みや再生、保存など、主な操作を行います。

② 設定ウィンドウ(プロパティペイン)

選んだ素材の、音量などの設定を行います。

③ ストーリーボード

動画や静止画を、再生順に並べます。

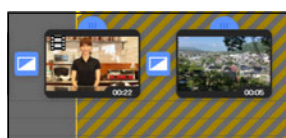
素材と素材の間の切り替え効果もここで設定します。

中央の白線は、現在の作業位置を示しています。

④ 目ひょう時間

作品の長さの目安を設定しておくことができます。

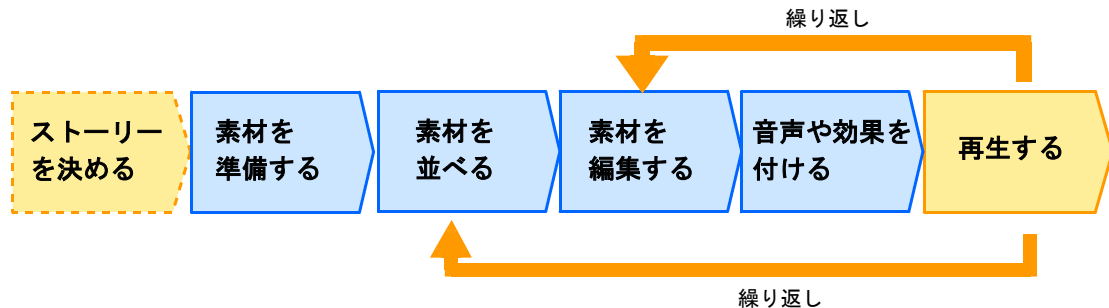
目標時間を超えると、ストーリーボードの素材が黄色い斜線部分にはみ出すので目安になります。



確認 ストーリーを考える

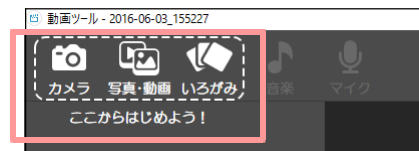
動画作成は、以下のようなステップで進めていきます。

作業に入る前に、どんな動画を作るのか、テーマや流れをどうするか、よく考えておきましょう。シナリオカードやはっぴょう名人、あるいは白紙などを使って、シナリオ展開を書き出して、グループで話し合ってみてもよいでしょう。



操作 素材(動画・画像)を準備する

最初に、コマンドバー左のボタンから、素材となる動画や画像を取り込みます。



●カメラ

タブレットのカメラで、動画や写真を撮影します。

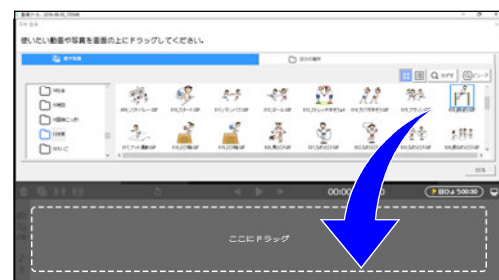
撮影後に **使う** をタップすると、ストーリーボードに取り込まれます。

●写真・動画

すでに撮った動画や写真、
使いたい画像やイラストなどは、
ここから取り込みます。

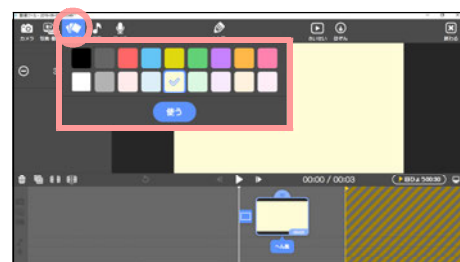
※ 読み込める動画形式：avi/mov/wav/mp4

※ 読み込める画像形式：jpeg/png/gif/bmp



●いろいろがみ

色を決めて、静止画の素材を作成できます。
編集で文字を載せてタイトルページにしたり、
シーンのつなぎ目に挟んで
クッションを設けたりする場合に便利です。



● One Point ● 素材の数は必要最小限に

長い動画を取り込んだり、たくさんの素材を並べたりすると、編集や保存に時間がかかり、作業がしづらくなります。必要な素材だけを読み込み、不要なものは **ゴミ** をタップしてストーリーボードから削除しましょう。(この操作では元ファイルは削除されません)


操作 素材を並べる

ストーリーボードの素材の上の部分をつかんで動かすと、順序を変えることができます。

左上のボタンでは、素材の削除・コピーや分割などができます。

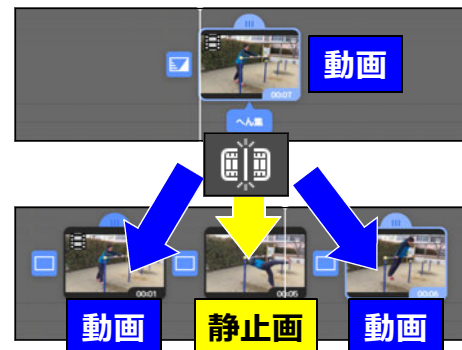


● One Point ● 動画の途中に、静止画で説明する

動画の途中で説明したいところで、 をタップすると、

現在の編集位置で動画が分割され、間に静止画が挿入されます。

静止画に文字やペンで書き込めば、動画を途中で止め、説明するカットを入れることができます。





操作 素材の長さを調節する

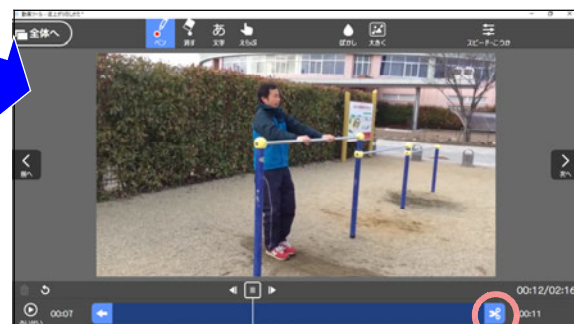
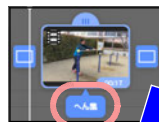
取り込んだそれぞれの素材が表示される時間の長さを調節します。

●動画の長さを調節する

動画のカット編集は、素材下の**へん集**をタップして、素材の編集画面で行います。

画面下の  を動かして、編集位置を決め、

左右の   をタップして、前後の不要な部分をカットできます。

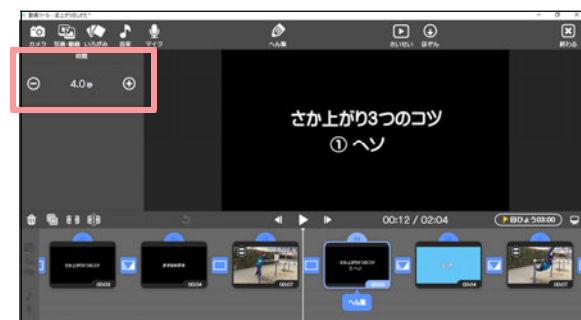


編集位置から後ろをカット



●写真やいろいろみの長さを調節する

写真やいろいろみの表示される時間は、画面左の**時間**で設定します。



操作 素材を編集する

素材の編集画面では、次のような編集もできます。

●ペンや文字で書き込む

注目してほしい箇所に
ペンで書き込んだり、
文字を載せたりできます。

ペンで書き込んだところは、
タイムラインでは緑色のバーで、
文字を載せたところは、
黄色のバーで表示され、
タップして表示タイミングを変えることができます。



●ぼかし

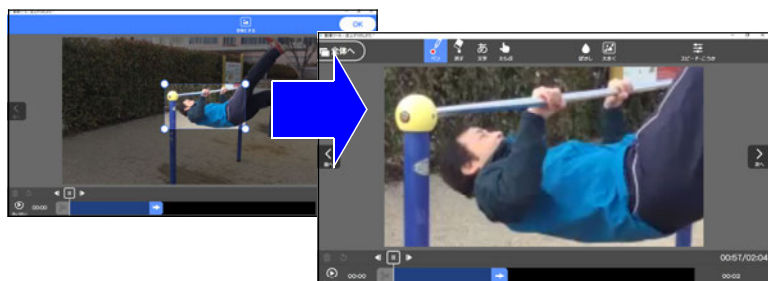
使いたい写真や動画の中に、
許可を得ていない人の顔や、
表札、車のナンバープレートなどが
映り込んでいるとき、
ぼかしをつけて配慮することができます。

ぼかしは、紫色のバーで表示されます。

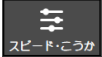


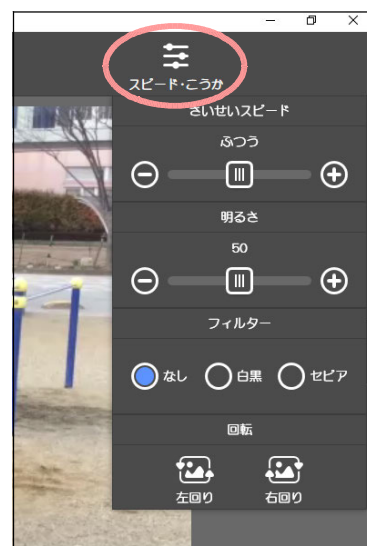
●大きく

注目させたいところを
選ぶと、その部分を
大きくズームして
見せることができます。


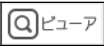


●その他の調整

 では、
再生速度を変えたり、
明るさの調整をしたり、
白黒・セピアにしたり、
傾いた動画を90度回転したりできます。



操作 音楽をつける

コマンドバーの  をタップすると、
収録されているさまざまなBGMが開きます。
右上の  で視聴できます。

使いたい音楽が見つかったら、
ストーリーボードにドラッグ&ドロップします。

※ 収録されている曲以外の音楽データも利用できます。(mp3/wav/wma形式)

取り込んだ音楽は緑色のバーで表示され、真ん中をドラッグして再生位置の調整や、
左右のタブを動かして前後のトリミングができます。



● One Point ● 市販の音楽著作権の利用について

動画のBGMとして、市販されているCDなどの音楽著作物(以下「市販の音楽」と略)を利用する場合は、著作権にご配慮ください。

許諾なく利用できる例：

- ・ビデオ編集の授業で作成する動画に、市販の音楽を利用する
- ・文化祭で上映する動画作品のBGMとして、市販の音楽を利用する
- ・体育のダンスの見本動画など、授業で使う教材動画に、教育上必要な範囲で市販の音楽を利用する（ただしその教材を校内LANサーバーに蓄積したり、他の教員にも共有したりする場合は許諾が必要）


事前に許諾が必要な例：

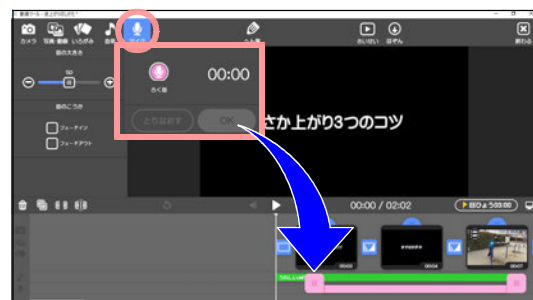
- ・市販の音楽をBGMとして利用した、運動会の記録ビデオや卒業記念の動画作品などを、DVDやBlu-rayなどのメディアに複製して児童生徒や保護者に配布したり、学校Webサイトに掲載する（配布・公衆送信には許諾が必要）
- ・PTAの会合や、教員が集まる部会や研究会で、市販の音楽をBGMとして利用した動画作品を利用する（「授業の過程」での利用ではない）

学校での音楽著作物の取り扱いについては、下記Webサイトなどもご参照ください。


- ・学校での音楽利用について（一般社団法人日本レコード協会）
http://www.riaj.or.jp/f/leg/copyright/education/qa_jugyou.html
- ・学校で音楽を使うときには（一般社団法人日本音楽著作権協会）
<http://www.jasrac.or.jp/park/inschool/>

操作 ナレーションをつける(アフレコ)

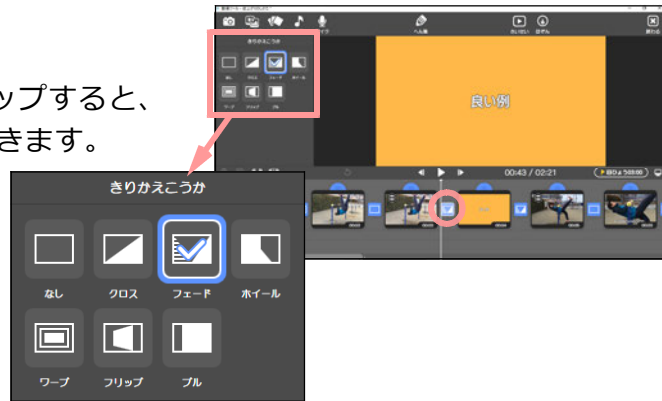
 をタップすると、
ナレーションを録音することができます。
録音したナレーションは、
ピンクのバーで表示され、
音楽と同様にタップして調整できます。




操作 切り替え効果をつける


素材と素材の間にある  をタップすると、切り替え効果を設定することができます。

シーンの変わり目などに切り替え効果をつけると、区切りがわかりやすくなります。




操作 再生する

コマンドバーの  をタップすると再生画面が開き、


左下の  で再生がはじまります。

再生中に、注目してほしい部分をタップすると、レーザーポインターが表示されます。

左下の  で書き込むこともできます。



操作 保存する

コマンドバーの  で、作った作品を保存することができます。

普段の保存は、**動画ツール形式(jmpj)** を選びます。

完成した動画を、他のパソコンでも再生できるように書き出すときは、**動画形式(mp4)** で保存します。

※ 動画形式(mp4)の保存には、数分から数十分かかる場合があります。



● One Point ● 保存を早くするには



動画のファイルサイズは大変大きいため、保存には時間がかかります。短時間で保存を終えるには、次のような工夫をするとよいでしょう。

- ・有線でネットワークに接続してから保存する
- ・無線ネットワーク経由で保存する場合は、一人ひとり順番に行う
- ・いったん保存先をデスクトップなど端末内に変えてから保存して、あとでマイフォルダなどサーバーにコピーする

※ 児童機的环境復元が有効な場合は、再起動時にデスクトップ上のファイルは破棄されるので、ご注意ください。

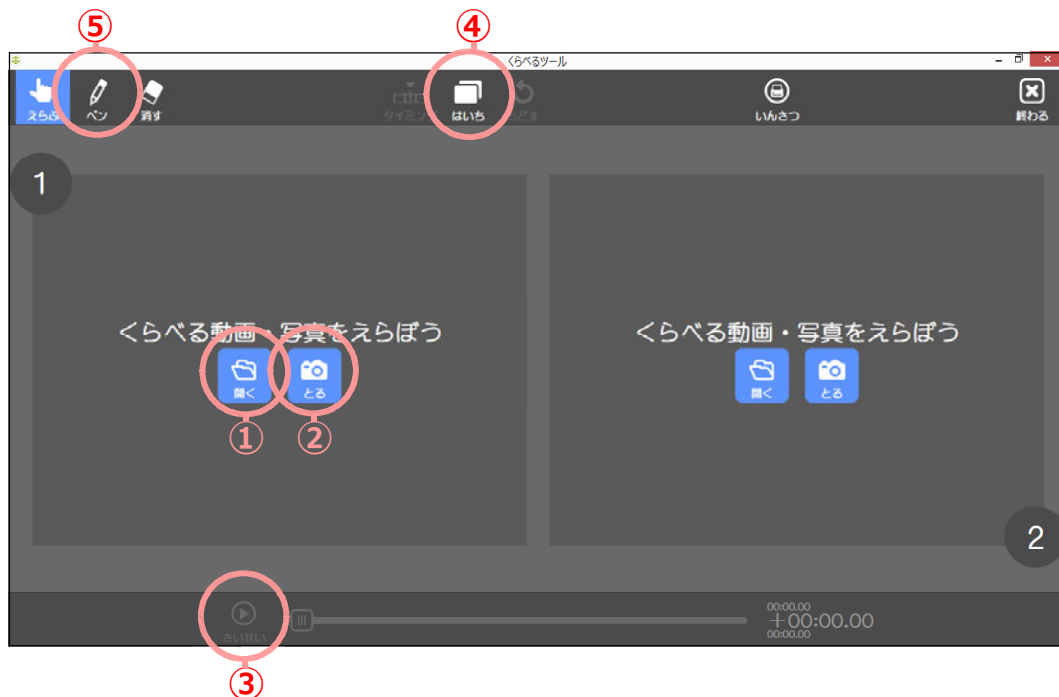
3-4. くらべる (くらべるツール)

くらべるツールは、タブレットPCのカメラで取り込んだふたつの写真や動画を比較して、自ら違いに気づくことを支援するツールです。

くらべるツールは、ガイドメニュー  の  から起動します。



確認 くらべるツールの画面とおもな機能



- | | |
|--------|------------------------|
| ① 開く | 保存されている写真や動画を読み込む |
| ② とる | タブレットPCのカメラで写真や動画を撮影する |
| ③ さいせい | 配置したふたつの動画を同時再生する |
| ④ はいち | ふたつの写真や動画を、重ねたり並べたりできる |
| ⑤ ペン | 注目させたい場所をマーキングして示す |



● こんな場面で使えます ●

動きを比べる

- ・体育で 跳び箱や鉄棒などの技のできばえを動画にとって、比べる

状態を比べる


- ・理科で 長さの違うふりこの振れる様子を動画にとって、比べる
植物の発芽の様子を毎日写真に撮り、重ねて比べる

資料を比べる

- ・社会で 昔の地図と今の地図を写真に撮って、重ねて比べる
地勢図と降水量などを写真に撮って、重ねて比べる

操作 3ステップで使ってみよう

① 比べる写真か動画をふたつ選ぶ

ファイルを開く場合は  をタップして、
取り込む写真か動画を選択します。

カメラで撮るときは  をタップ。

- 動画を撮影するときは、**ろく画**で撮影開始。**てい止**で終了。
撮影後にプレビューが表示されるので、これでよければ**使う**をタップ


- 写真(静止画)を撮るときは、**さつえい**をタップ

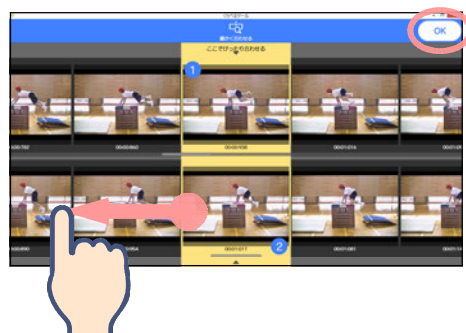
※撮影した動画や静止画は、タブレットPCのピクチャーフォルダに保存されます。




② ふたつの動画の再生タイミングを合わせる


(静止画の場合は、この手順はないので③へ)


 で2つの動画が上下に表示されるので、
基準にしたい場面が中央の黄色い枠内にくる
ように、指やペンでスクロールしてタイミン
グを合わせたら、**OK**をタップ。

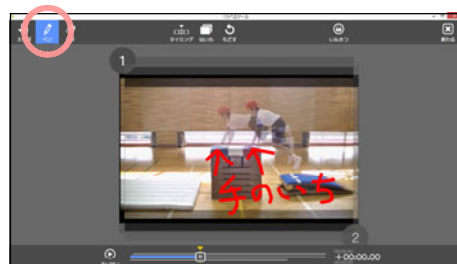
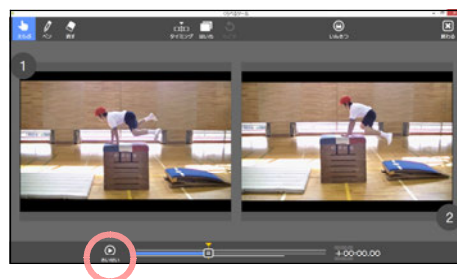


③ 同時再生したり、重ねたりして比べる

動画は  をタップしてふたつの動画を同
時再生します。比べやすいように、②で指定
したタイミングで一旦停止します。

ふたつの動画・写真を  で重ねて
表示したり、指で位置や大きさ・角度を
微調整したりできます。

 で注目してほしい箇所に直接書き込み、
違いを示すこともできます。




● One Point ● 動画は余裕をもって撮る

タブレットPCの機種によっては、「ろく画」ボ
タンを押してから実際に撮影が始まるまでに
数秒かかる場合があります。あらかじめ数秒
早く撮影を開始し、あとで再生タイミングを
合わせるようにしましょう。



3-5. もぞう紙 (デジタルもぞう紙)

みんなで同じ画面を見ながら、複数の児童機から同時に書き込みできるデジタルもぞう紙です。学級新聞などの共同制作や、話しあいやワークショップなどの「協働学習」に最適です。

デジタルもぞう紙は、ガイドメニュー  から起動します。

※デジタルもぞう紙はインターネットブラウザで開きます。
編集内容は常にサーバーに自動保存されているので、**ほぞん**の操作は不要です。



確認 デジタルもぞう紙の画面とおもな機能



☆活用例☆



話しあい活動



新聞作り

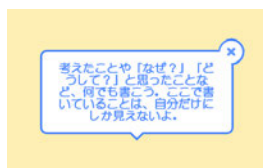


安全マップ作り



● One Point ● ヒントを参考に進めよう

デジタルもぞう紙では、
ときどき画面にヒントが出ます。
参考にして話しあい活動を
進めましょう。



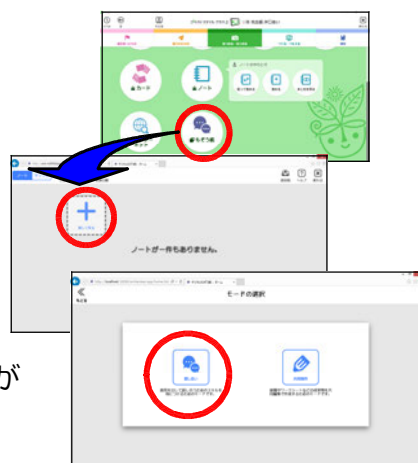
以下では、東小学校の児童たちが、「東っ子の良いところ」というテーマで、自分たちの良いところをみんなで見つけて話し合う、という活動を例に説明します。

操作 事前にノートを作成する

① 新しいノートを作る

ガイドメニューの**もぞう紙**をタップすると、デジタルもぞう紙のノート一覧画面が開きます。

授業の前に、先生が**新しく作る**から、話しあい活動で使うノートを作成しておきます。ノートの作成では、「話しあい」と「共同編集」が選べますが、ここでは**話しあい**をタップします。



② ノートのタイトルなどを決める

次に、ノートのタイトルなどを設定します。ここでは、一番上のノートの名前の枠に**東っ子の良いところ**とタイトルを記入し、ほかはそのまま**次へ**をタップします。



③ ヒントの設定

作業中に出てくるヒント情報を設定する「話し合いナビの設定」画面が出ます。ここでは、そのまま**次へ**をタップします。



④ テンプレートの設定

最後に、テンプレートの選択画面が出ます。ノートの下敷きとして、罫線やべん図など、意見を整理する助けとなる背景を設定できます。ここでは、白紙のままとします。

グループごとにページを分けて話しあい活動をする場合は、左上の**作成するページ数**のプルダウンでページの数を設定します。ここでは、**6**を選択して、**次へ**をタップします。



⑤ ページを開く

最後に編集モードの選択が出てきます。ここでは、**話しあい**をタップすると、作成したページが開き、準備は完了です。



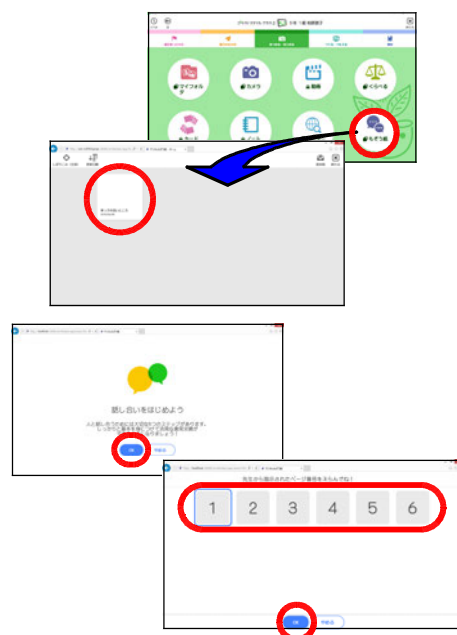
操作 ノートを開く

児童はガイドメニューの**あつめる・まとめる**から**もぞう紙**をタップして、デジタルもぞう紙の一覧画面を開きます。

児童は先生から**指示のあったノート**をタップして選択し、**開く**をタップします。

最初に「話しあいを始めよう」という説明画面が出るので、**OK**をタップして進めます。

次に、ページ番号を選ぶ画面が出ます。
先生はグループごとに違う番号を指示します。
児童は、指示された番号をタップして選択し、**OK**をタップしてノートを開きます。



操作 ステップ1 自分の意見を書く

ノートを開いたら、ステップにそって話しあい活動をはじめます。
各ステップ冒頭の説明画面は、**OK**をタップして進めます。

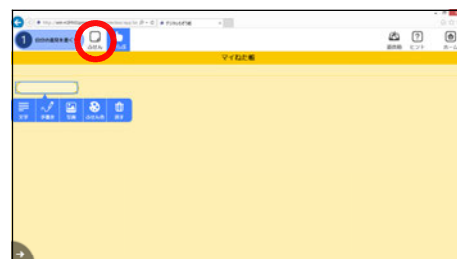
ここで開く黄色い台紙の**マイねた帳**は、自分だけが見える場所です。他の人の意見に惑わされず、まずは自分なりの意見を思いつく限り書き出していきます。

ふせんをタップして、新しいふせんを作り、意見を書き込みます。次のようなふせんが使えます。

- 文字のふせん
- 手書きのふせん
- 写真のふせん



ある程度の時間を設け、自分の意見がいくつか書き出せたら、左上のステップ切り替えボタンをタップして、**ステップ2 意見を出し合う**に進みます。



● One Point ● ふせんの色を使い分けるヒント



ふせんの色について、次のようなルールを決めてもよいでしょう。

- ・安全マップで … 注意すべきところは**黄色**で、危険なところは**赤色**で
- ・課題解決の話し合いで … 問題点は**青色**で、改善アイデアは**オレンジ色**で
- ・ディベート(討論)で … 意見(考え)は**ピンク色**で、事実は**緑色**で

操作 ステップ2 意見を出し合う

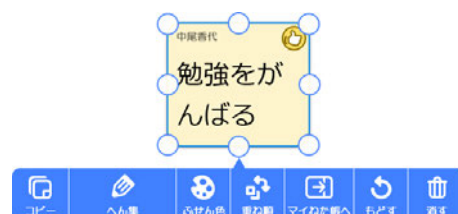
ステップ2では、マイねた帳に書き出した自分のふせんを、もぞう紙に貼り付けます。貼り付けられた意見は、そのページを開いている全員が見ることができます。



ステップ2に入ると、マイねた帳は画面の右側に表示されます。

全員が共有しているもぞう紙に自分の意見を貼り付けるには、右側のマイねた帳にあるふせんを、左側のもぞう紙にドラッグ&ドロップします。

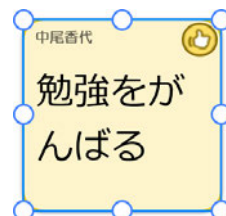
一度もぞう紙に貼り付けたふせんは、タップして選択し、内容を再編集したり、マイねた帳に戻したりもできます。



● One Point ● 枠を編集できるのはひとりだけ

もぞう紙に貼り付けたふせんや画像などは、それぞれの枠の単位で管理されており、だれかが触っている(青枠で囲まれている)枠は、他の人が編集したり移動したりすることができません。

編集を終えて枠の選択(青枠)が解除されると、他のユーザーもその枠を編集・移動できるようになります。



操作 ステップ3 まとめる

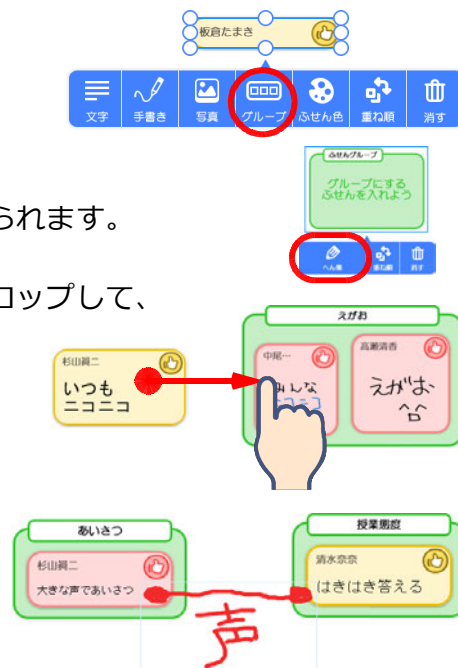
みんなが意見を出し終えたら、**ステップ3**に進み、ふせんをグルーピングして仲間分けしたり、関係性を示したりして、全体を整理しましょう。



- ① **ふせんグループ**でふせんをまとめる
新規ふせんの編集メニューから
グループをタップすると、
ふせんグループが作成できます。
へん集から、ふせんグループの見出しを変えられます。

ふせんグループの中にふせんをドラッグ&ドロップして、類似するふせんをまとめていきます。

- ② **マーカー**で関係性を示す
もぞう紙の好きなところに線が書き込めます。
ふせんとうせんの関係性や違い、
注目すべき箇所などを
書き入れることができます。



● One Point ● いいねボタンでみんなの評価が見える化

ふせんをタップして選択し、親指マークのいいねボタンをタップすると、ふせんごとに1票入れることができます。

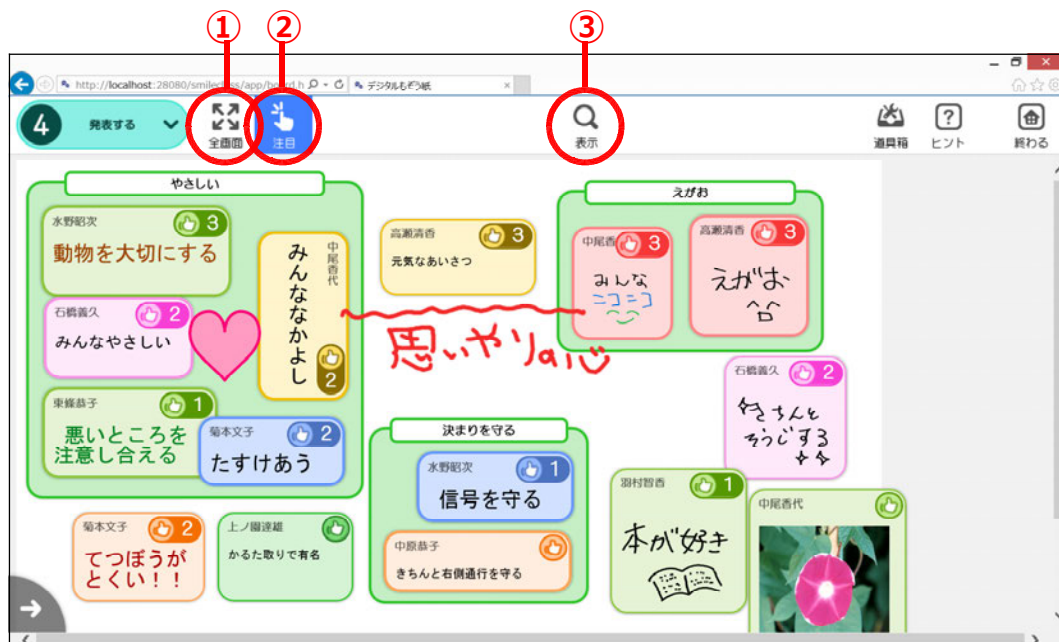
いいと思った友だちの意見には、積極的にいいねボタンを押しましょう。



操作 ステップ4 発表する

書き出した意見を整理できたら、まとめた内容を発表しましょう。

ステップ4では、電子黒板やプロジェクターで発表するときに便利な機能があります。



① 全画面

操作ボタンやページ一覧を隠して、もぞう紙の画面をより広く表示できます。



② 注目

タップしたふせんを、画面に大きく拡大表示することができます。

発表のときに意見を取りあげて、その理由をみんなに説明してもらうときなどに便利です。



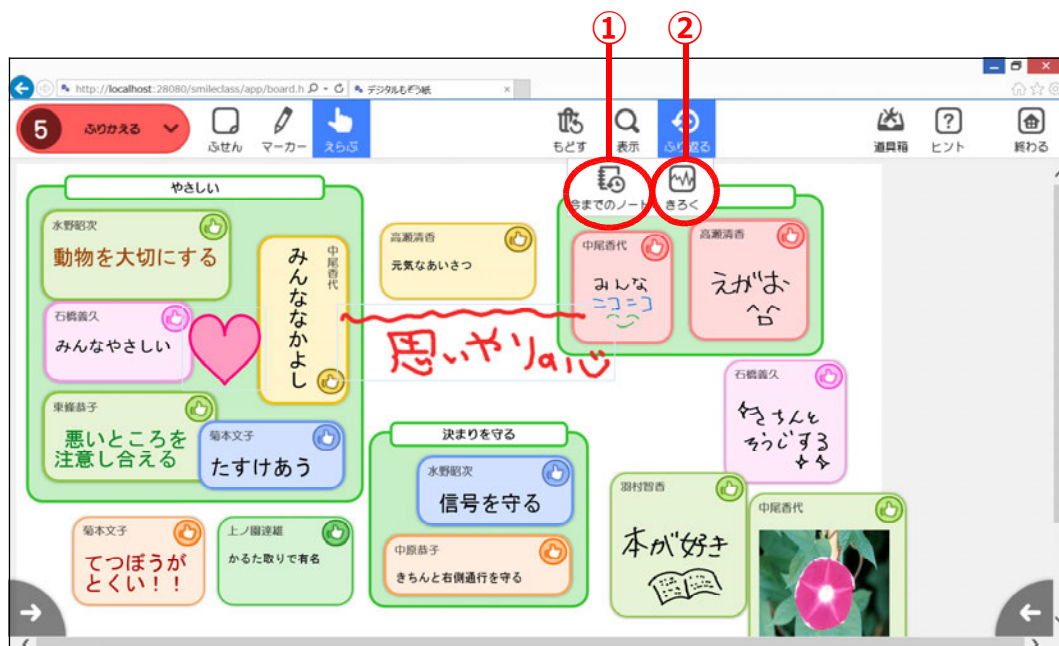
③ 表示

台紙の表示倍率を変えて、込み入った部分を拡大表示したり、指定した色のふせんだけを表示したりできます。



操作 ステップ5 ふりかえる

発表の後には、よかったところや次回がんばりたいところなどを振り返りましょう。
ステップ5では、振り返りの場面で便利な機能が使えます。



① ふり返る > 今までのノート (児童)

前回の授業の終わりなど、節目のタイミングであらかじめ先生が履歴の目印をつけておくと、児童はその時点の画面を振り返って確認することができます。

※履歴の目印は、先生専用メニューの

道具箱 > 履歴の目印をつける から設定できます。

② ふり返る > きろく (児童)

児童は、自分がどれくらい話しあいに取り組んだか、ふせんの数や、いいねをもらった数などの数字で自分の活動量を振り返ることができます。



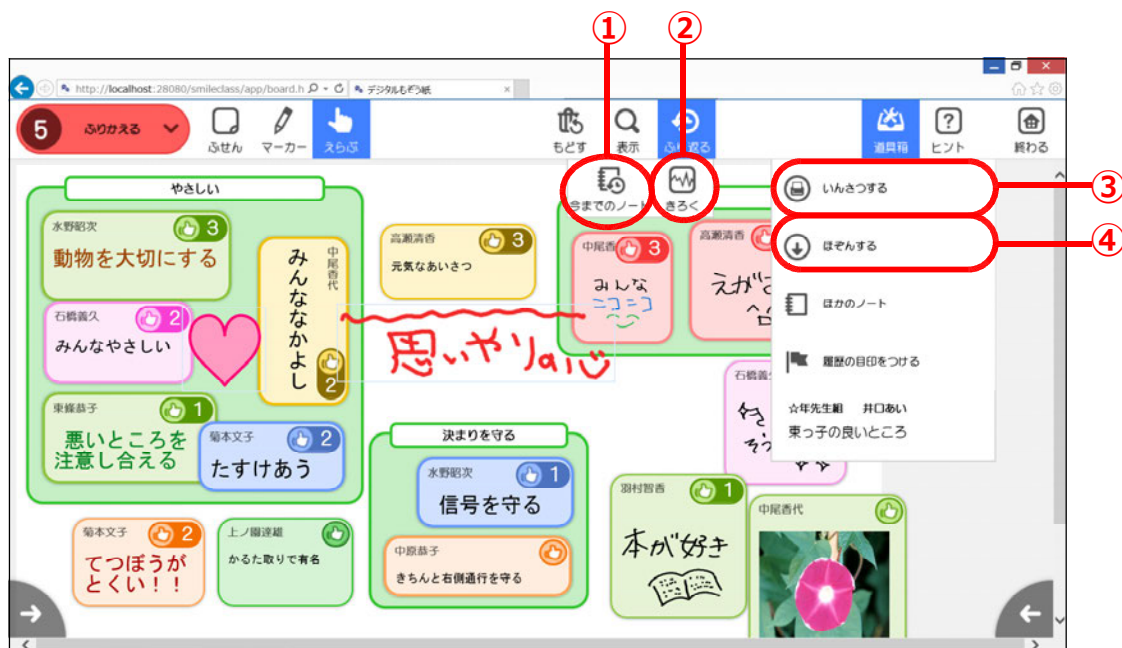
● One Point ● 「ふりかえりシート」を作っても良い

ふりかえりのステップでは、先生は新しいページを用意して、**よかったところや、次はがんばりたいところ**などをふせんに書いて貼る、**ふりかえりシート**として使っても良いでしょう。

ふりかえりシート		
1期	2期	3期
<div> <div> </div> </div>		

操作 話しあいを評価する【先生のみ】

授業を終えた後、先生が活動を評価する際に便利な機能もあります。



① ふり返る > 今までのノート【先生のみ】

先生は、ノートを作ってから現在までの編集の過程を1ステップごとに再生して過程を確認することができます。

どんな流れで意見がまとまっていったか、児童の思考の過程を追うことができます。



② ふり返る > きろく【先生のみ】

先生は、どの児童がどれだけ活動したか、一覧で確認することができます。

●ふせんの数

※3(2) のような表示の場合、
括弧内の2は、手書きふせんの数

●(もらった)いいねの合計

●ふせんの平均文字数

活動のきろく			
1ページ			
名前	ふせんの数	いいねの合計	ふせんの平均文字数
上ノ園連雄	1	0	8
中原恭子	1	0	11
中尾香代	3(2)	5	7
東條恭子	1	1	13
水野昭次	2	4	7
石橋義久	2(1)	4	7
羽村智香	1(1)	1	0
菊本文子	2	4	8
高瀬清香	2(1)	6	7
とじる			

③ 道具箱 > いんさつする

ノートの内容を、プリンターで印刷することができます。

印刷サイズは、ノートの作成時に設定したサイズとなります。

より大判で印刷したい場合は、プリンターのドライバー側で分割印刷してください。

④ 道具箱 > ほぞんする

ノートの内容を、HTML形式や画像(PNG)形式で書き出すことができます。

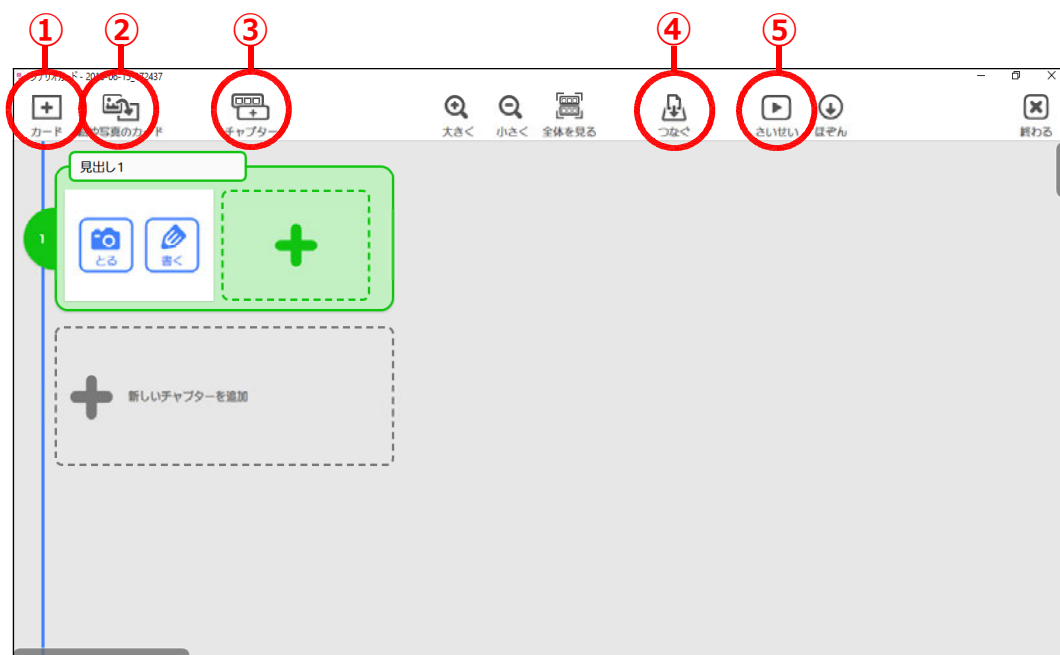
3-6. カード (シナリオカード)

伝えたい内容をカードにまとめ、相手に伝わる発表シナリオをみんなで考えるアプリです。グループでカードの内容や組み立てを話し合う活動を通して、表現力やコミュニケーション力を鍛えられます。

シナリオカードは、ガイドメニュー  の  をタップし、  をタップしてはじめます。



確認 シナリオカードの画面とおもな機能



① カード

新しいカードを作ります。
タブレットPCのカメラで写真や動画を撮って1枚のカードにしたり、カードの編集画面を開いて自由に編集したりできます。



② 絵や写真のカード

サンプルのイラストや写真などを選んで画面にドラッグ&ドロップするだけで、その画像が1枚のカードになります。

③ CHAPTER

新しいCHAPTER(章)を作ります。

作成したカードを緑色のCHAPTERの中にドラッグ&ドロップして、章立てと発表の順序を整理します。
CHAPTERには見出しをつけることもできます。



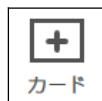
④ つなぐ 他の人が作ったカードファイルを読み込んで、つなげることができます。

⑤ さいせい CHAPTERに入っているカードが左上から順に全画面表示されます。

操作 3ステップで使ってみよう



① カードを作る



コマンドバーの **カード** をタップすると、新しいカードができます。



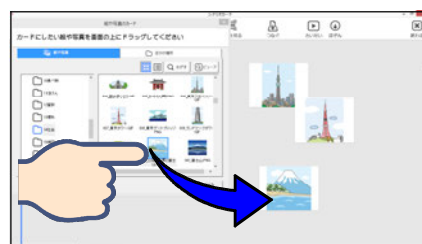
では、タブレットPCのカメラで写真や動画を撮ってカードにできます。



では、右のようにカードの編集画面で内容を細かく編集したりできます。



コマンドバーの **絵や写真のカード** では、絵や写真をドラッグ&ドロップするだけで、簡単に次々とカードを作成できます。



② カードの順序をみんなで考える

カードがそろったら、緑色のチャプターの中にドラッグ&ドロップして、発表の順序を考えます。

発表する内容を、チャプターでグループ分けして整理できます。
左端をつかんで、チャプターの順序を入れ替えもできます。



マルチタッチに対応したタブレットPCなら、ひとつの画面をみんなで同時に触りながら並べ替えたり、わかりやすいシナリオ展開を話しあいながら検討できます。



③ 「さいせい」で発表する



さいせい をタップすると、チャプターの中に入っているカードが、全画面で表示されます。



画面下のスライドコントローラーをタップするか、画面をスワイプすると、ページを切り替えることができます。
画面を示しながら、発表しましょう。



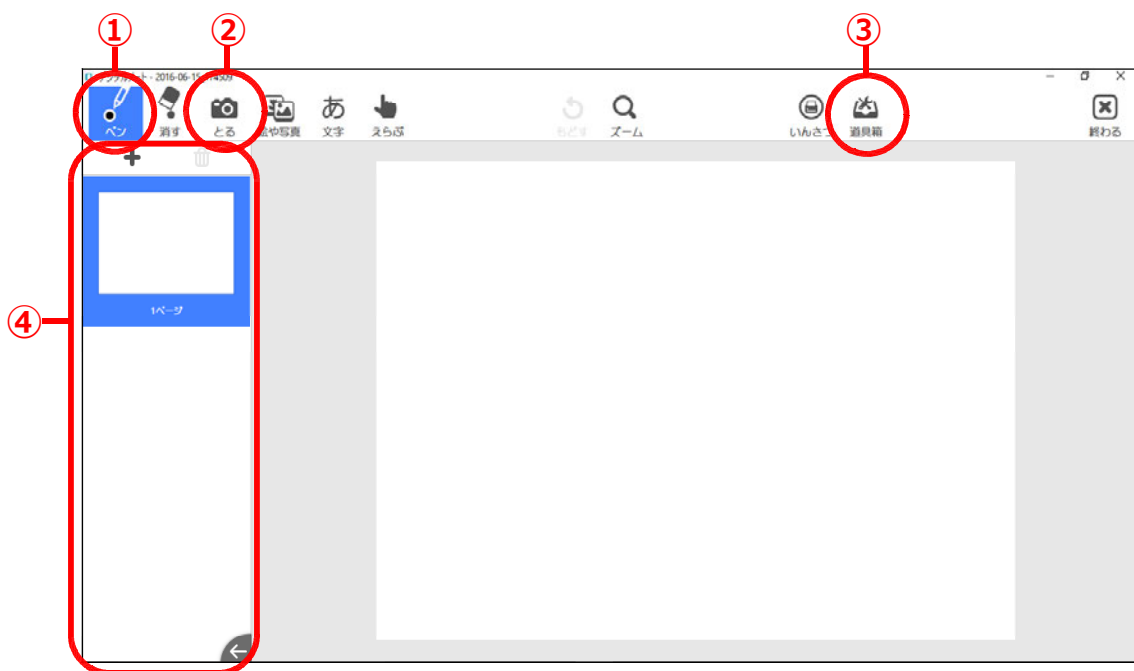
3-7. ノート (デジタルノート)

デジタルノートでは、先生機と児童機とをつないで、ワークシートの配付・回答の提出・意見のまとめができます。児童それぞれの考えをクラス全員で共有しながら授業を進行できるので、児童は他人のさまざまな考えに触れながら、思考をより深められます。

デジタルノートは、ガイドメニュー  の  をタップし、  から始めます。



確認 デジタルノートの画面とおもな機能



- ① **ペン**
指やペンで、ノートに直接書き込むことができます。
- ② **とる**
タブレットPCのカメラで写真や動画を撮り、ノートに貼り付けることができます。
- ③ **道具箱 (はいけい・けい線の設定)**
ノートの背景として、画像や罫線を表示させることができます。
- ④ **ページ一覧**
ノートの一覧が表示されており、
タップしてページを切り替えることができます。
上部の+ボタンでページを増やしたり、
ごみ箱ボタンで、ページを削除したりできます。

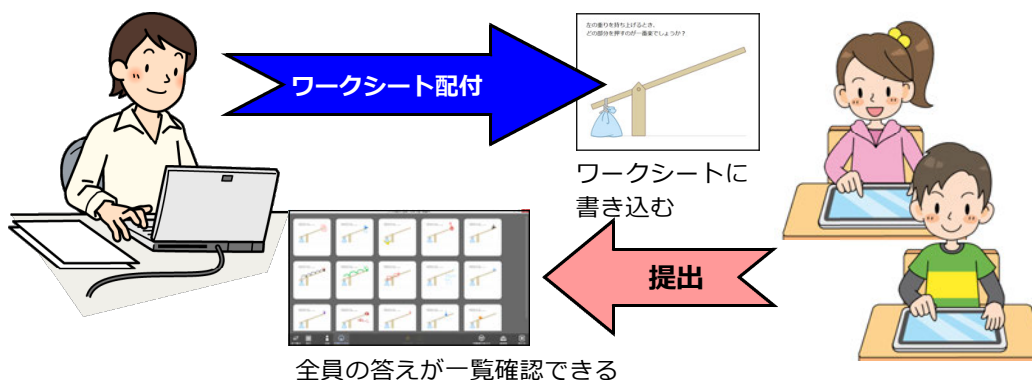


※デジタルノートは、**終わる**をタップすると自動的にマイフォルダに保存されるため、**保存**ボタンはありません。

確認 デジタルノートでできること

デジタルノートでは、児童のデジタルノートと先生のデジタルノートをつないで、ワークシートの配付と回収ができます。

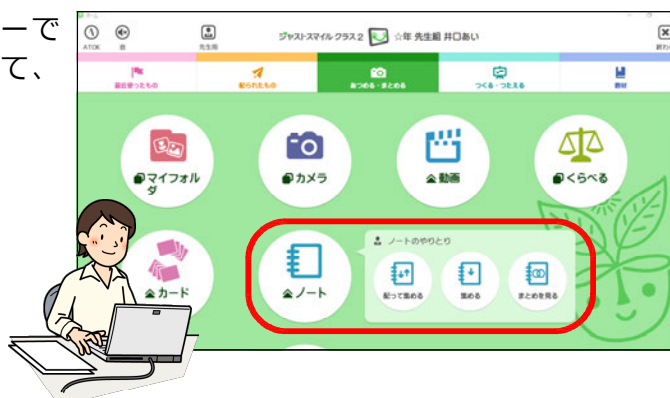
ノートの配付と回収



スマイルクラス2に先生ユーザーでログインすると、ノートに加えて、

- 配って集める
- 集める
- まとめを見る

の3つのボタンが表示されます。
ここから、児童のノートとの連携を行います。

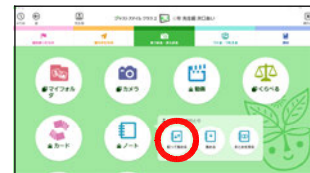





児童でログインした場合には、これらのボタンは表示されず、ノートだけが利用できます。



操作 授業前にワークシートを準備する【先生のみ】

あらかじめ回答用紙となる**ワークシート**を作っておくと、デジタルノートを使った授業がスムーズに開始できます。



ワークシートの作成は、ガイドメニュー  の  をタップし、  から行います。

① 「作って保存する」を選ぶ

最初の画面では、

- 作って配付・回収する
- 作って保存する

を選択する画面が出ます。

事前にワークシートを作るときは、**作って保存する**をタップして選び、**OK**をタップします。



② ワークシートを作成する

編集画面が開いたら、

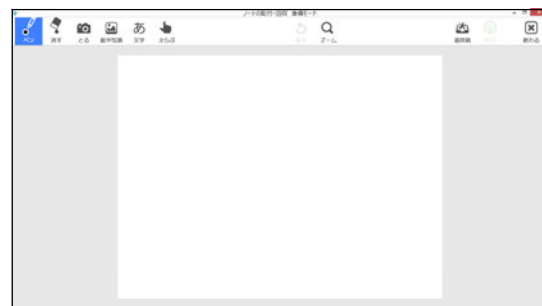
ペンや文字、絵や写真などを配置し、児童が書き込む回答用紙となるワークシートを作ります。



から、タブレットPCのカメラで

資料や教科書などを画像として取り込むこともできます。

※授業の間だけの教育目的の一時利用は、著作権法で認められています。(著作権法第35条)



ワークシートが完成したら、**終わる**ボタンをタップして閉じます。

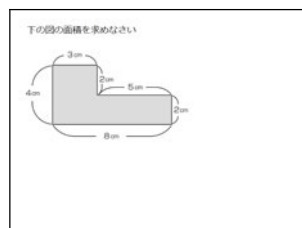
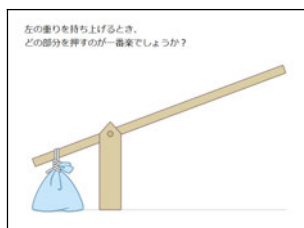
保存の確認メッセージが出たら、**はい**をタップして保存します。

※セミナーでは、ワークシートは作らず、サンプルを利用して進めます。



● One Point ● ノートの作り方のポイント

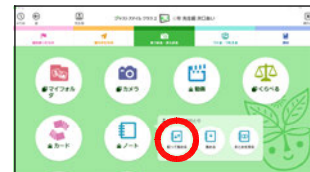
ワークシートを作るときは、児童が書き込める余白を多めにもうけておきましょう。



操作 ワークシートを児童に配付し、回答を記入させる【先生のみ】

それでは、先生機と児童機のデジタルノートをつなぎ、授業を実践してみましょう。

授業本番でのワークシートの配付も、
からはじめます。




- ① 作っておいたワークシートを開く
すでにマイフォルダに自動保存されたワークシートがある場合は、右のようにグレーの画面に一覧表示されます。



このセミナーでは、**サンプル**から、**てこの原理**のワークシートをタップして開きます。

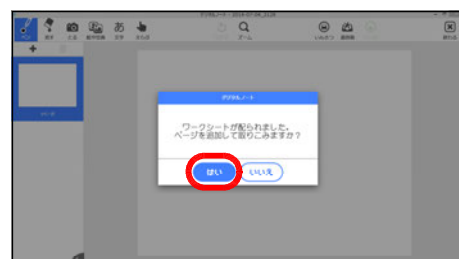
- ② 選んだワークシートを配付する
ワークシートを選択すると、右のような画面が出るので、これからノートの授業を行う**年・組**を指定して、**OK**をタップします。



編集画面右上の  ボタンをタップして確認ダイアログの**はい**をタップすると、指定した年・組の児童に対して、ワークシートの配付がスタートし、先生の画面は回答の待ち受け画面に切り替わります。




- ③ 児童機にワークシートが届く
児童がスマイルクラス2にログインしていると、ワークシートが配られた旨のメッセージが出ます。**OK**をタップすると、配られたワークシートが開きます。



先生から、ワークシートにペンなどで答えや意見などを書き込むように案内してください。

答えや意見を書き込めたら、

右上の  をタップすると、その時点のノートのデータが、先生の待ち受け画面に送られます。




操作 ノートを回収し、まとめる【先生のみ】

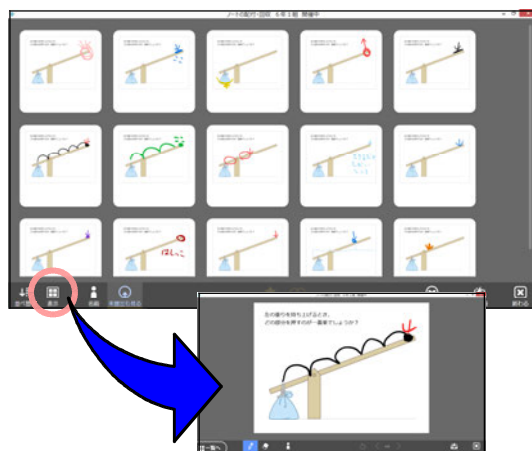
児童がノートを提出したら、先生の回収画面に届きます。

先生は特徴的な意見をピックアップして、意見のまとまりを整理して示します。

① 提出されたノートを確認する


児童が提出したノートは、
先生の待ち受け画面に
順次サムネイル表示されていきます。

左下の  から、
一つひとつのノートを
大きく表示することもできます。



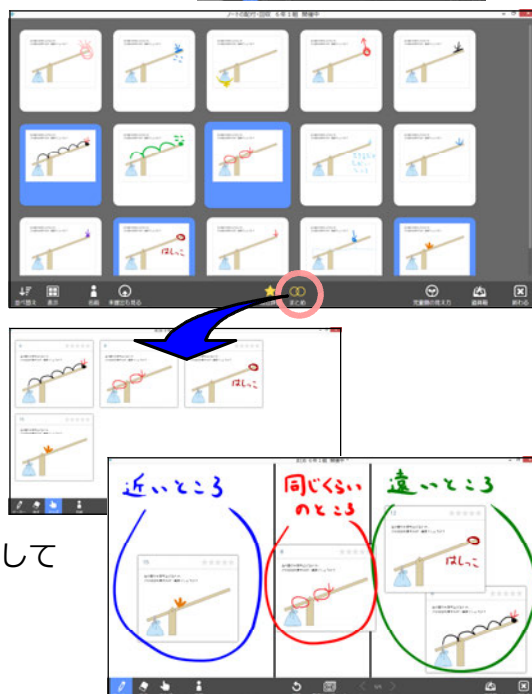
② 特徴的な意見をピックアップして、 まとめ画面で整理して見せる

先生は、ノートの一覧画面の中で、
特徴的な意見をいくつかみつけ、
そのノートをタップして選択します。

次に、画面下の  をタップ
すると、選択したノートだけが
まとめ画面の白紙上に表示されます。

ノートは大きさや配置を自由に
調整でき、ペンで書き込むことも
できます。


先生は似た意見をグルーピングするなどして
意見のまとまりを図に整理し、
電子黒板やプロジェクターに映して
授業を進行します。

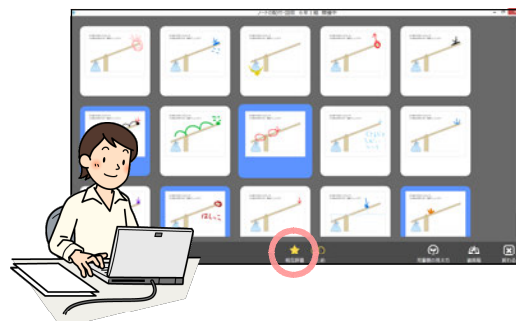


操作 相互評価を行わせる【先生のみ】

相互評価では、先生がピックアップしたいいくつかの意見について、もう一度児童全員に投げかけ、考えさせることができます。

- ① **先生機で、評価させたい意見を選ぶ**
先生は、ノートの一覧画面の中で、相互評価させたい意見をタップしていくつか選択します。

次に、画面下の  **相互評価** をタップすると、相互評価がスタートします。



- ② **児童に、星の数で評価させる**
児童がスマイルクラス2にログインしていると、相互評価の画面が開きます。

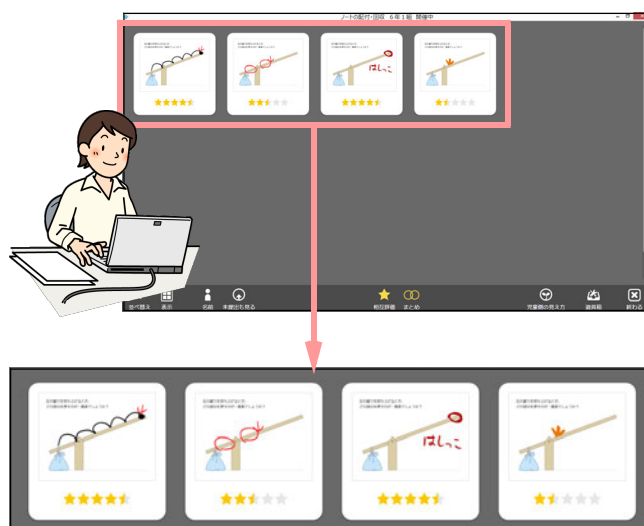
画面には、先生が選んだ意見が表示されているので、児童は、それぞれの意見がどれぐらい良かったか、星の数(1つ星～5つ星)をつけて評価します。



すべての意見に星をつけたら、**OK**をタップして提出します。



- ③ **先生機で結果を確認する**
先生機の画面では、投票された星の数の平均点が表示されます。

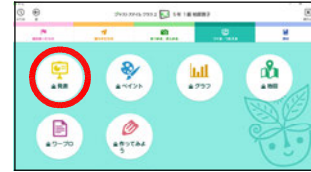
クラス内の評価が星の数で可視化されるので、このクラスの中ではどの意見の評価が高かったか、みんなで確認し、話しあうことができます。



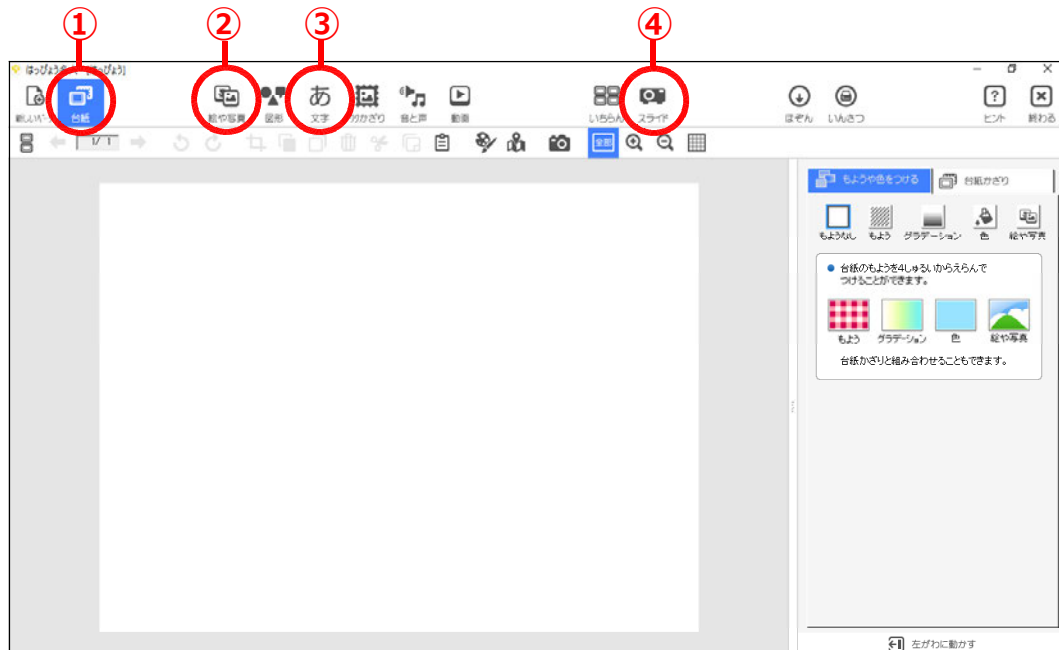
4-1. 発表 (はっぴょう名人)

魅せるプレゼン資料を作成できる、本格的なプレゼンテーションアプリです。
調べた内容の発表資料はもちろん、ポスター作成や、先生の教材作成の場面でも役立ちます。

はっぴょう名人は、ガイドメニュー  をタップし、  をタップしてはじめます。

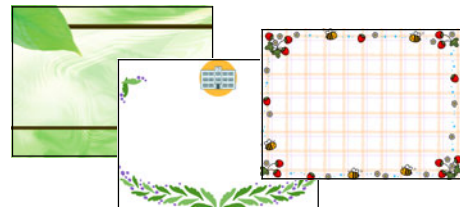


確認 はっぴょう名人の画面とおもな機能



① 台紙

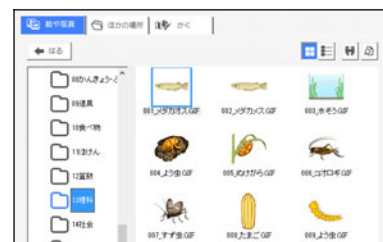
スライドの背面に色や柄をつけたり、
台紙の周りに飾りなどをつけたりできます。



② 絵や写真

スライドに、絵や写真を貼ることができます。
教科で便利なイラストも多数収録されています。

また、マイフォルダや他の場所にある
デジカメ写真なども、ここから呼び出します。



③ 文字

スライドに文字を貼ることができます。
迫力のあるタイトル文字も作ることができます。



④ スライド

完成したスライドを全画面再生するときは、
スライドメニューをタップし、
右側の操作パネルの**はじめから見る**を
タップします。



操作 プレゼンテーション資料を作ってみよう

ここでは、はっぴょう名人のおもな機能を使いながら、右のようなプレゼン資料を作成してみます。

完成例

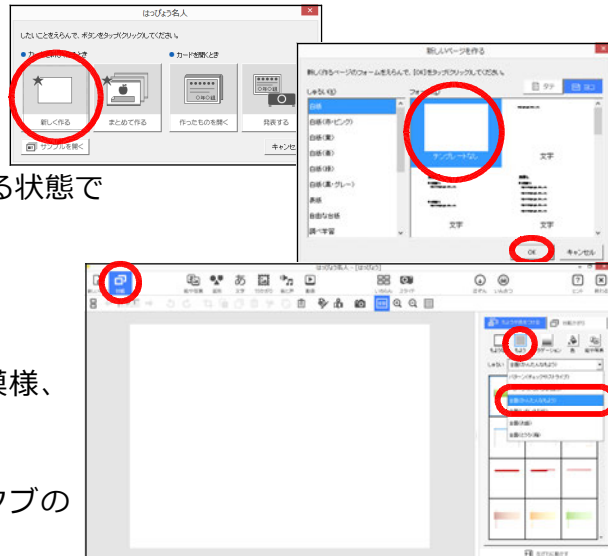


① 台紙のデザインを決める

最初の画面では、**新しく作る**をタップし、
テンプレートを選ぶ画面では、**テンプレートなし**が選択されている状態で
OKをタップしてはじめます。

編集画面は、**台紙** が選択された
状態で開きます。
右側の操作パネルで台紙の色や模様、
かざりなどを選びます。

ここでは、**もようや色をつけるタブ**の
もよう をタップし、
しゅるい**全面(かんたんなもよう)**の中から
好きなデザインの台紙を選びます。



② 文字やイラストを入れる

文字を挿入するときは、**あ** **文字** を
タップし、右側の文字入力枠に
文章を入力して、
← 文字をはる をタップします。

ここでは、「動物園を見学して」と
入力し、表紙の文字を貼りつけてみましょう。

はりつけた文字枠には、四隅にマークが出ています。

■マーク … ドラッグすると、文字枠の大きさを変えることができます。

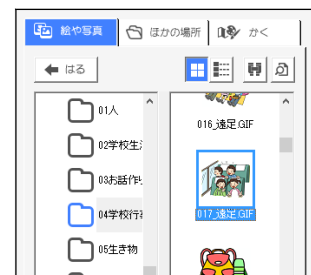
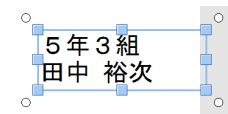
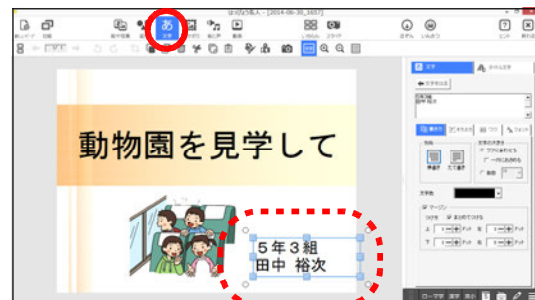
○マーク … ドラッグすると、文字枠を回転して角度を変えることができます。

右側の操作シートでは、フォントの種類や、文字の大きさを変えることもできます。

イラストを挿入するときは、**絵や写真** をタップし、
貼りたい素材を選んで、**← はる** をタップします。

ここでは、**04学校行事**フォルダの中の
017_遠足.GIFを貼り付けてみましょう。

貼り付けたイラストも、文字枠と同様、
四隅のマークをドラッグして大きさや角度を変えることができます。



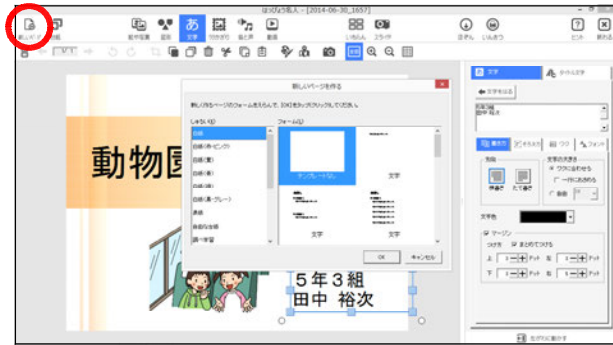
③ ページを追加する

次のページを作るときは、



をタップします。

テンプレートを選ぶ画面が出るので、デザインを選んで、**OK**をタップすると、編集中のスライドの最後に新しいページが追加されます。



この手順を繰り返して、絵や写真、文章を組み合わせ、調べた内容を資料にまとめていきます。



● One Point ● その他の機能

・ふきだし



をタップし、右側の操作シートのふきだしから、ふきだしを貼り付けることができます。

ここにも
バリアフリー！

ゴミはどこに
運ばれていく
のかな

・ワクかざり



では、文字や画像などの枠に、ワクかざりをつけることができます。



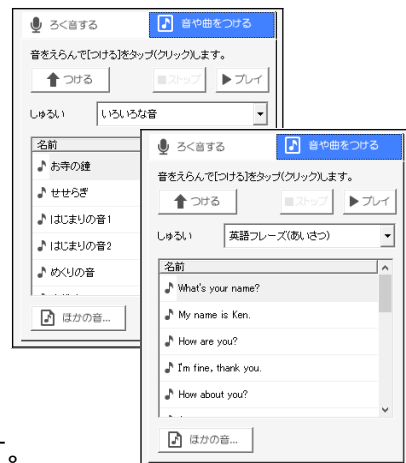
・音と声



では、ページを開いたときや、枠をタップしたときに、音を鳴らすことができます。

BGMや効果音、英単語や英語フレーズの音声サンプルも多数収録されています。

マイクがあれば、録音してオリジナルの音をつけることもできます。



操作 スライド教材を作ってみよう

はっぴょう名人では、普通教室で電子黒板やプロジェクターに投影できるスライド教材を、3ステップで簡単に作成できます。

教材を作成する場合は、はっぴょう名人の最初の画面で**まとめて作る**をタップします。

① フォームを選ぶ

最初に、教材のデザインを選びます。

ここでは、**英語のWhat's this?**を選択して、**次へ**をタップします。

② スライドにする絵や写真を選ぶ

次に、質問の題材となる画像を選びます。

ここでは、**18_英語**フォルダの**088_春.GIF**を選択し、**はる**をタップします。夏・秋・冬のイラストも同様に**はる**で左側の枠に取り込み、**次へ**をタップします。

③ 文字を入力する

最後に、画像に対応することばを入力します。

ここでは、春のイラストに**spring**と入力します。同様に、**summer**、**fall**、**winter**と入力します。

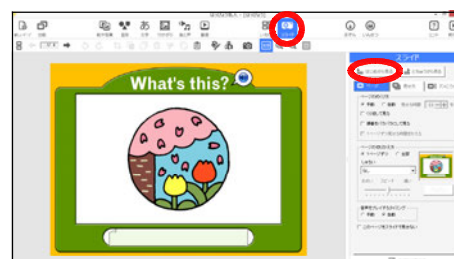
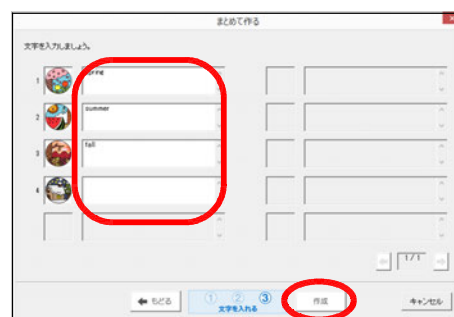
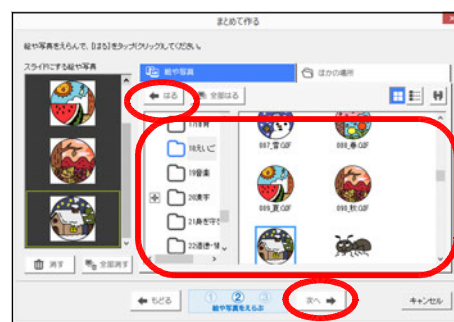
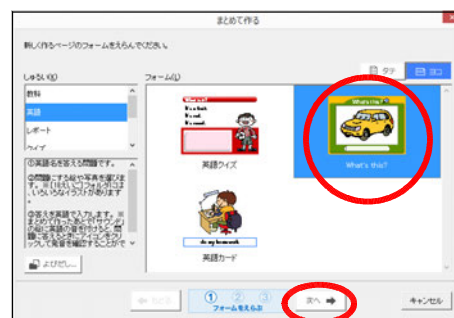
入力できたら作成をタップし、「選んだ内容でページを作ります。よろしいですか?」とのメッセージが出たら**はい**をタップします。

④ できた教材を全画面再生する

設定した内容で、複数ページのスライド教材ができあがります。**スライド**をタップし、右の操作パネルの**はじめから見る**から全画面再生できます。



再生中に、画面のふせん部分をタップすると、そこからふせんがはがれて、設定した文字が現れる演出が設定されています。

電子黒板やプロジェクターに表示して、英語クイズとして利用できます。他にも、漢字の部首当てクイズや、都道府県名当てクイズなどが作成できます。



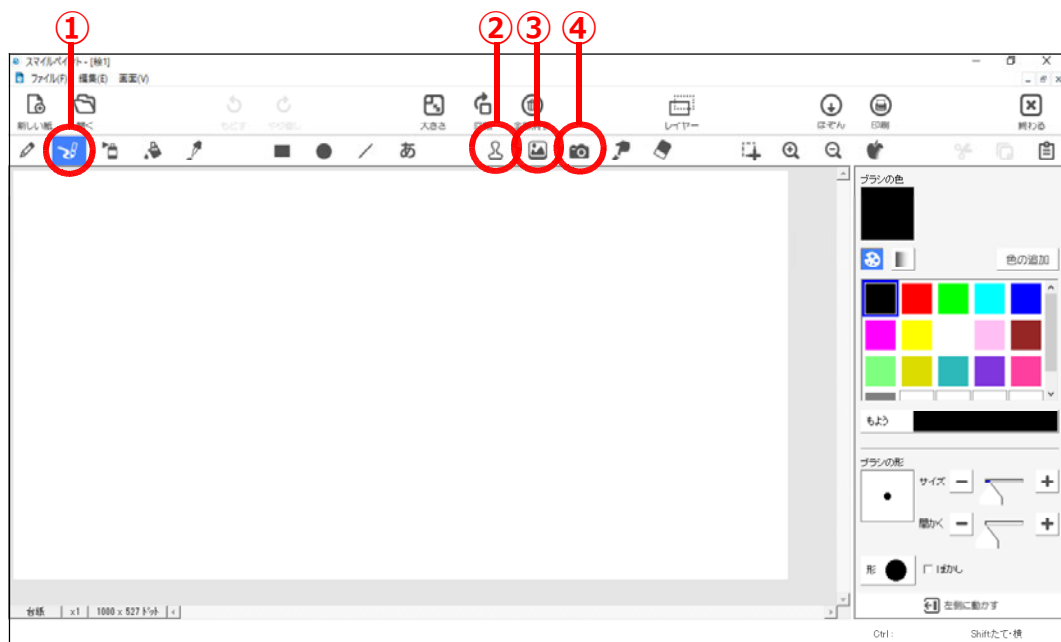
4-2. ペイント (スマイルペイント)

指やペンで直接書き込めるお絵かきアプリです。タブレットPCのカメラで写真を撮って貼り付けることもできます。パソコンに慣れ親しむ低学年から使え、自由な表現力を伸ばします。

スマイルペイントは、ガイドメニュー  をタップし、  をタップしてはじめます。



確認 スマイルペイントの画面とおもな機能



- ① **ブラシ** 色や太さを変えて自由に線を描くことができます。
- ② **スタンプ/スタンプローラー**
タップするだけで、はんこや吹き出し、キャラクターなどさまざまなイラストを貼り付けられ、短時間で見栄えのいい作品にできます。
- ③ **絵や写真をはる** 保存してあるイラストや写真を貼り付けることができます。
- ④ **カメラ** タブレットPCのカメラで写真を撮って、貼り付けることができます。

操作 3ステップで使ってみよう

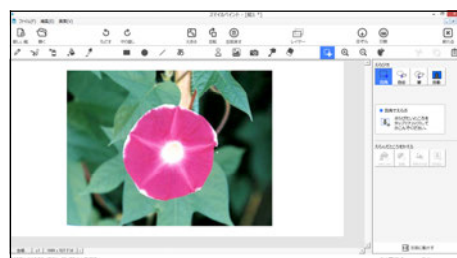
① タブレットPCのカメラで写真を撮る

ツールバーの  をタップすると、撮影プレビューの画面が出ます。



さつえいをタップすると、写真が真ん中に大きく貼りつきます。貼り付けた直後は、右側のツールで写真の大きさなどを変えることもできます。

画像以外のところをタップすると、写真の位置が確定します。

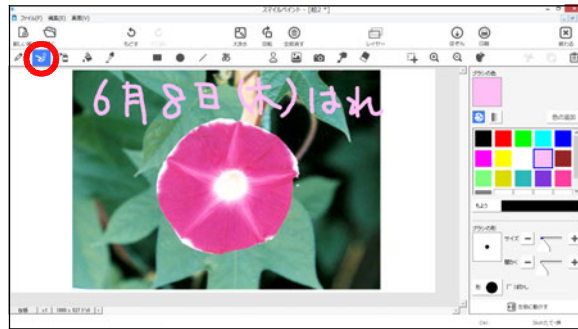


② ブラシで画像に描き込む



をタップして、
写真の上にブラシで
自由に描き込んでみましょう。

右側で、ブラシの色や
ペン先の形などを変えることも
できます。

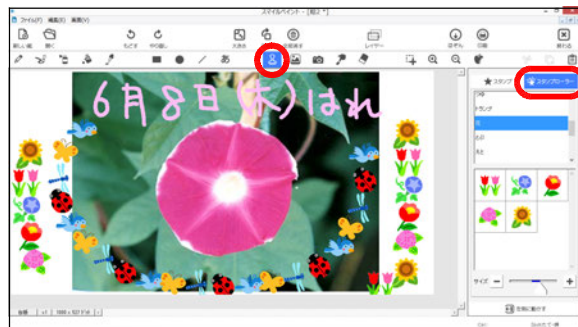


③ スタンプローラーで飾る



をタップすると、
作品に小さな画像のスタンプを
貼り付けることができます。

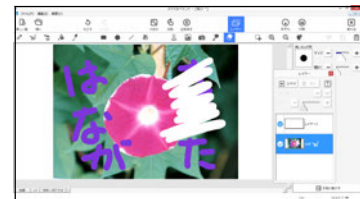
右側のタブを切り替えて
スタンプローラーから、
好きな絵柄を選んでみましょう。
好きなところを指でなぞると、スタンプが次々に貼りつきます。



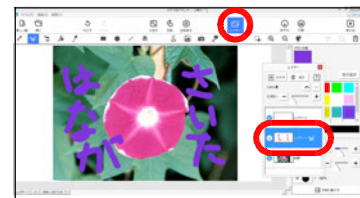
● One Point ● レイヤーを分ければ、やり直しも簡単

レイヤー機能を使うと、台紙（下敷きにする画像など）に
影響を与えることなく、書き込んだ線だけを消したりできます。

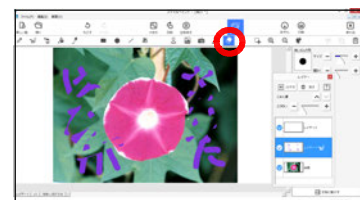
右のように、朝顔の写真に直接ブラシで書き
込んだ後に文字を書き直したいとき、消しゴ
ムツールで文字を消すと、下の画像ごと消え
てしまいます。



そこで、**レイヤー**を使うと便利です。
コマンドバーの**レイヤー**をタップして、
「台紙」以外（ここでは「レイヤー 1」）を
選択してから、ブラシで文字を書きます。



このあと、レイヤー 1 にブラシで書き込んだ
文字を消しゴムツールで消すと、レイヤー 1
の文字だけを消すことができます。選択して
いない「台紙」レイヤーには、消しゴムツ
ールの影響は及びません。



4-3. グラフ (グラフ作成)

さまざまな種類のグラフを簡単に作成することができるツールです。調べた内容をグラフにまとめ、数値の裏付けを添えた、説得力のある資料を作ることができます。

グラフ作成は、ガイドメニュー



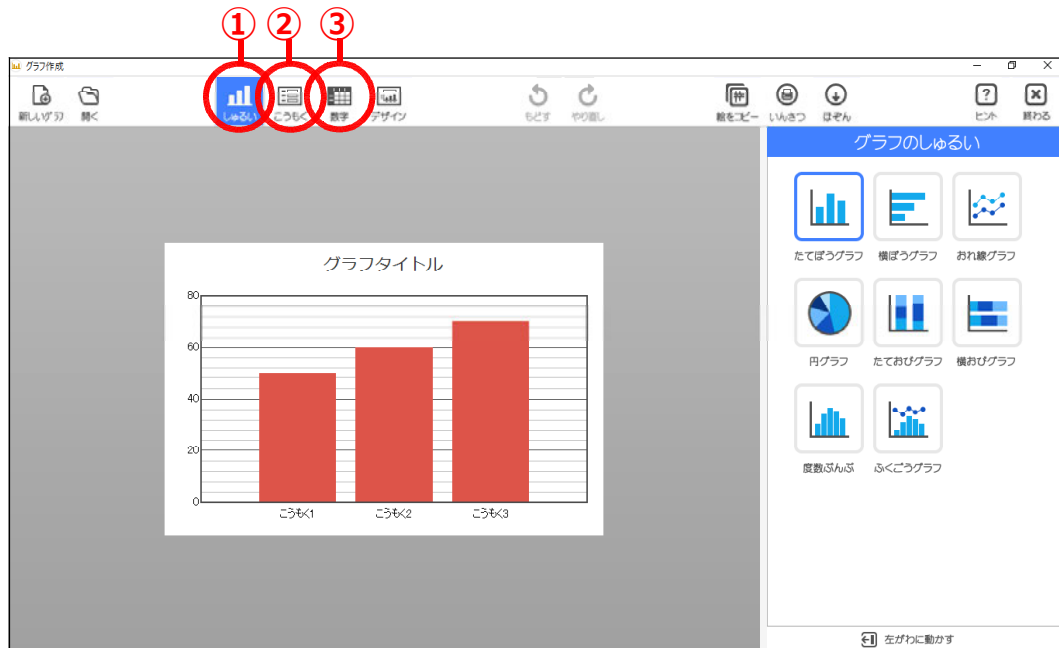
から起動し、



の
をタップしてはじめます。

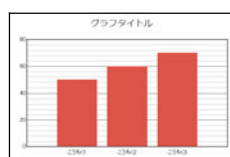


確認 グラフ作成の画面とおもな機能

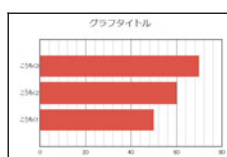


① しゅるい

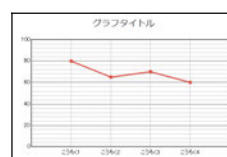
グラフの種類を選びます。以下のようなグラフが作成できます。



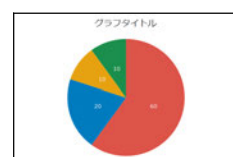
たてぼうグラフ



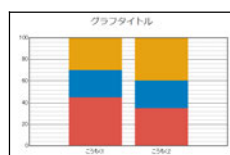
横ぼうグラフ



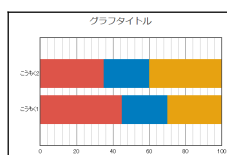
おれ線グラフ



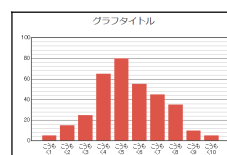
円グラフ



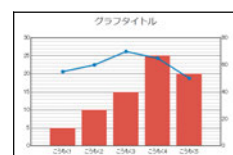
たておびグラフ



横おびグラフ



度数ぶんぶ



ふくごうグラフ

② こうもく

グラフの縦軸と横軸にする項目名・系列名と単位などを入力します。

③ 数字

グラフの元となる値を入力します。

操作 3ステップで使ってみよう

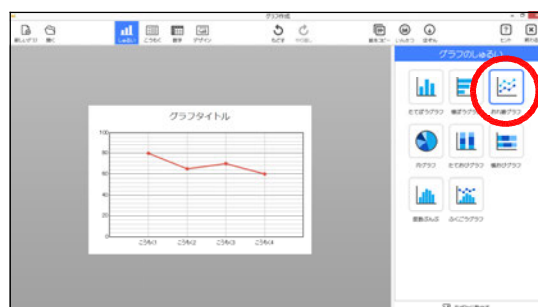
お住まいの地域の、月別平均気温の折れ線グラフを作ってみましょう。
(統計データは事前にご準備ください)

① しゅるいを選ぶ

最初に、作りたいグラフの種類を決めます。画面右から、作りたいグラフのボタンをタップします。

ここでは  を選びます。

おれ線グラフ




② こうもくと数字を入力し、デザインを調整する



をタップして、次のように入力します。

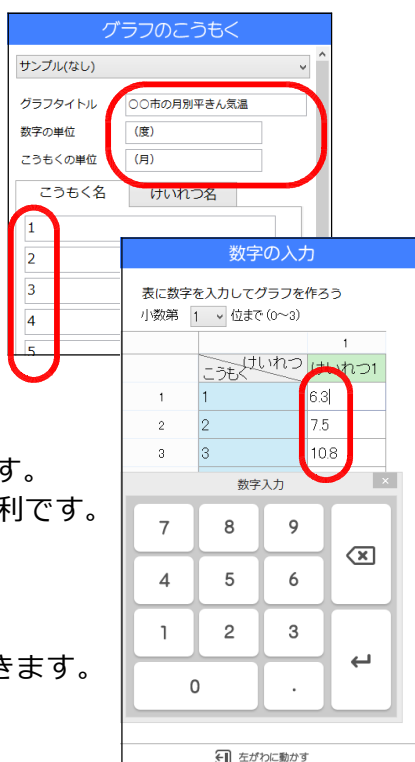
- **グラフのタイトル**：〇〇市の月別平きん気温
- **数字の単位**：(度)
- **こうもくの単位**：(月)
- **こうもく名**：1 から12までの数字を入力

今回作るグラフは、複数の値を持たないため、**けいれつ名**はそのままにかまいません。

次に  をタップして、値を入力していきます。
タッチで操作するときは、数字入力のパネルが便利です。
※小数点は第0～3位まで表示するように設定できます。



をタップすると、
グラフの色や目盛りの線などを変えることができます。



「グラフのこうもく」画面では、グラフタイトル「〇〇市の月別平きん気温」、数字の単位「(度)」、こうもくの単位「(月)」が設定されています。こうもく名は1から12までの数字が入力されています。

「数字の入力」画面では、数字を入力してグラフを作ろうというメッセージが表示されています。小数第1位まで表示するように設定されています。数字入力パネルが表示されています。

こうもく	けいれつ名	数字
1	1	6.3
2	2	7.5
3	3	10.8

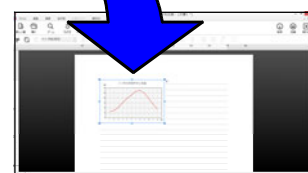
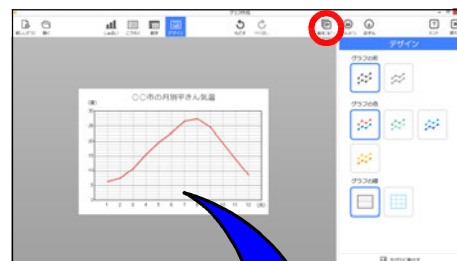
③ 絵をコピーから、他のアプリに貼り付ける

完成したら  をタップすると、
できたグラフがWindowsの
クリップボードにコピーされます。

この後、ワープロやデジタルノートなどを
開いて**貼りつけ**をすると、
作成したグラフの画像が貼りつきます。



をタップして、作成したグラフを
ファイルに保存しておくこともできます。



他のアプリへ貼り付けられる

4-4. 地図 (地図スタジオ)

道路や川を書き、イラストや地図記号を配置するだけで、見栄えのよい絵地図が作成できます。地域の様子について調べた内容を、オリジナルの地図にまとめる際に便利です。

地図スタジオは、ガイドメニュー



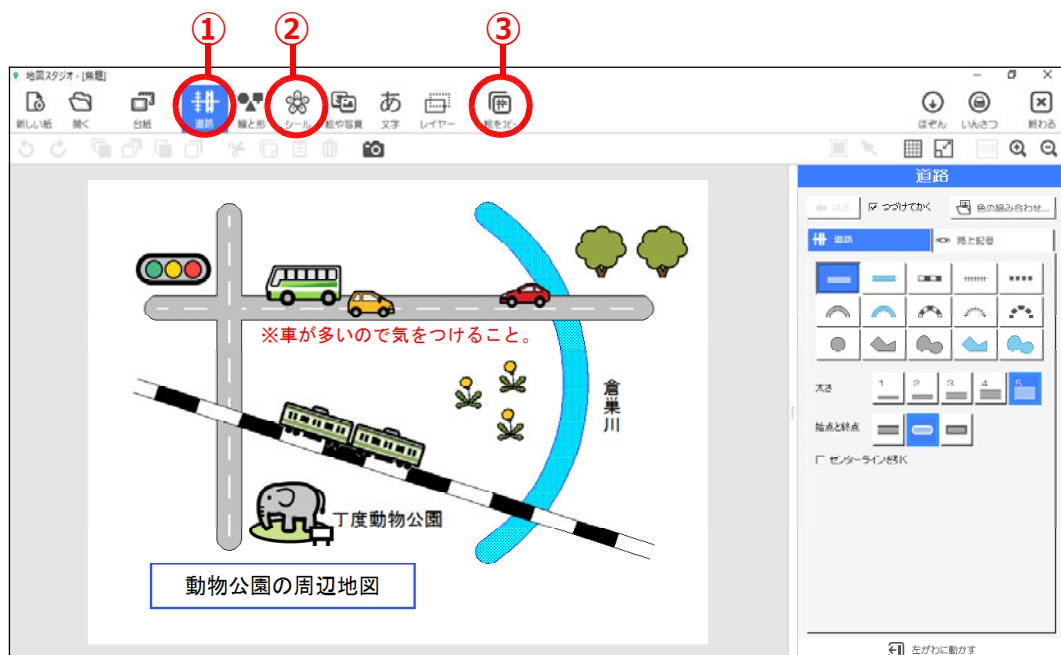
をタップして、



の
からはじめます。



確認 地図スタジオの画面とおもな機能

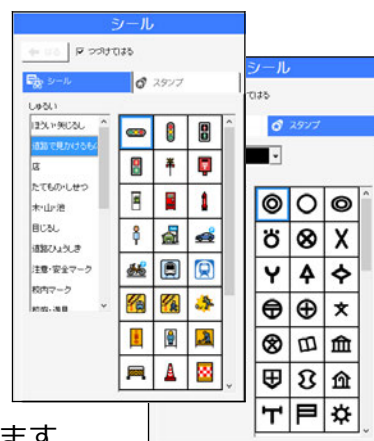


① 道路

道路や川、線路などを描くことができます。
道路や川の交わる所は自動的につながります。

② シール

右のように、信号機やポストなど町で見かけるもののシールや、地図記号のスタンプなどが多数用意されています。



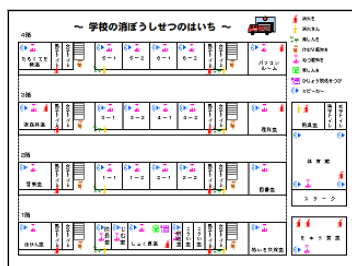
③ 絵をコピー

できあがった地図をWindowsのクリップボードに絵としてコピーし、他のアプリに貼り付けることができます。

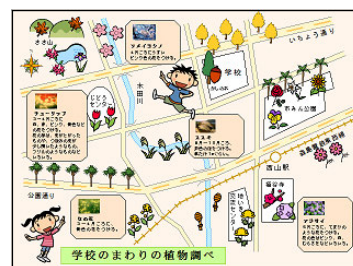
☆作品例☆ 地域の安全マップや校内図などを作ることができます。



安全マップ




校内図




地域調べ

操作 3ステップで使ってみよう

① 道路や川、路線を引く

 をタップして選択すると、右に道路などのボタンが出ます。

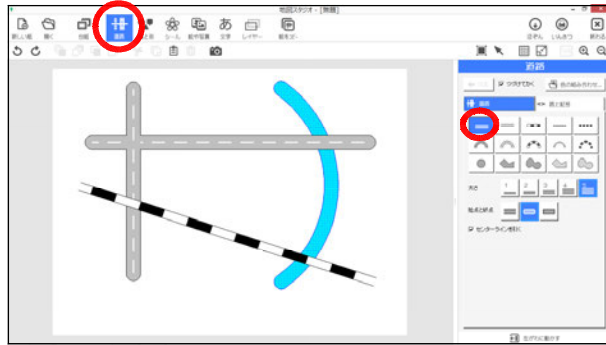
 が選択された状態で、白紙部分の

- 始点でタップ
- 終点でタップ


すると、まっすぐな道路が引けます。ドラッグして道路を引くこともできます。


道路の幅や、センターラインの有無も設定できます。

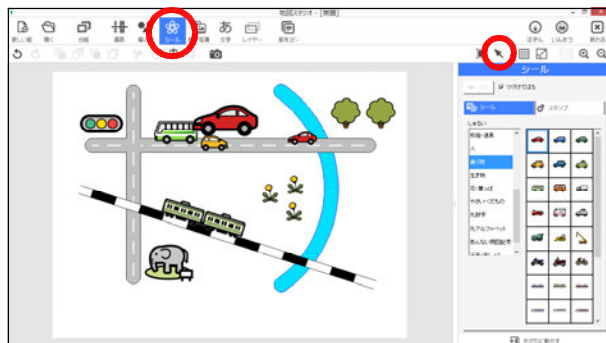
まっすぐな道路以外に、曲がった道路、線路や川も引く事ができます。





② シールや地図記号を貼る

 をタップします。
右から貼りたいシールを選び、
貼りたい箇所をタップします。

 をタップすると、
貼り付けたシールをタップして
選択し、大きさや角度などを
調節できます。



③ 地図に説明の文字を書く

 をタップします。
右の枠内に文字を入力して
 をタップすると、
文字枠が貼りつきます。

文字枠は、指やペンで
好きな位置に移動できます。

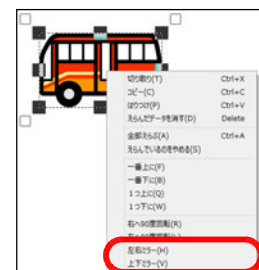


文字の色や大きさ、縦書き・横書きを変えることもできます。



● One Point ● シールの左右を反転する

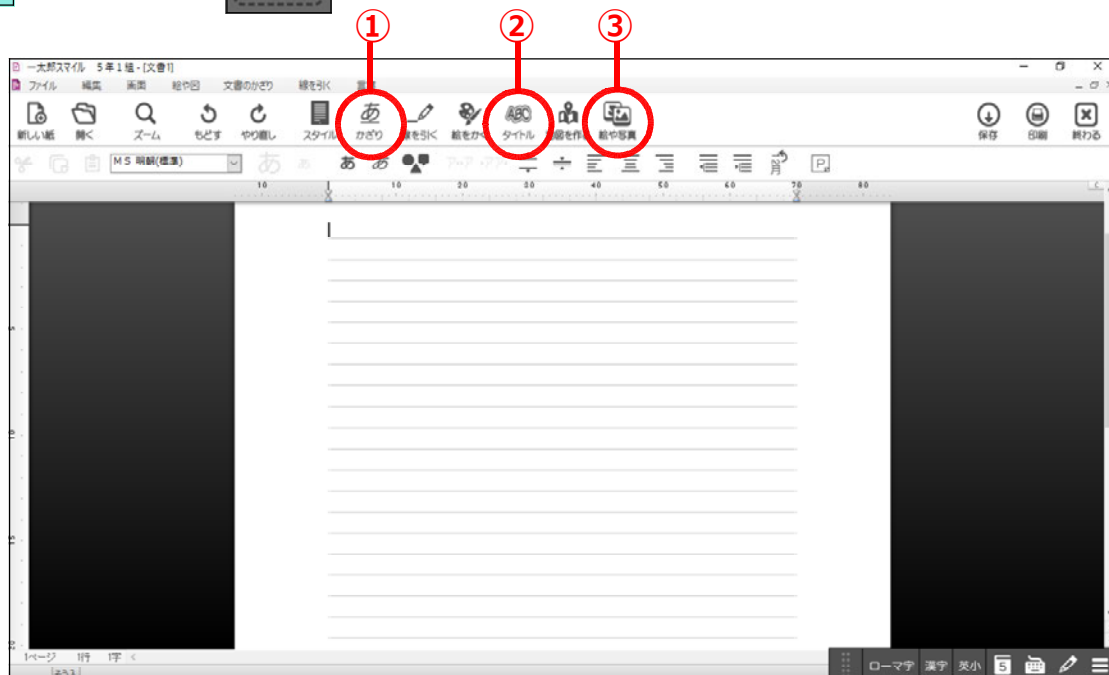
シールを長押しすると、メニューが表示されます。
左右ミラーでシールの左右を、
上下ミラーでシールの上下を
反転することができます。



4-5. ワープロ (一太郎スマイル)

大きなボタンで操作がわかりやすい、小学生向けのワープロです。
調べ学習のまとめや、学級新聞・お便りの作成に、幅広く利用できます。

一太郎スマイルは、ガイドメニューの
をタップし、
からはじめます。



① かざり

文字の色やサイズを変えたり、枠線を付けたりといった効果をつけられます。

② タイトル

専用画面が立ち上がり、簡単操作で見栄えのいい
タイトル文字を作成できます。



③ 絵や写真

さし絵を入れられます。イラスト素材は、学校での文書に
適したものが多数用意されています。

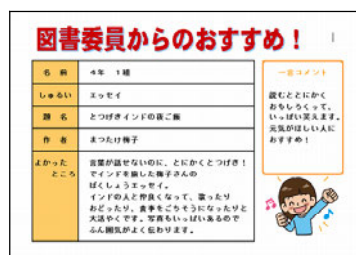


☆作品例☆

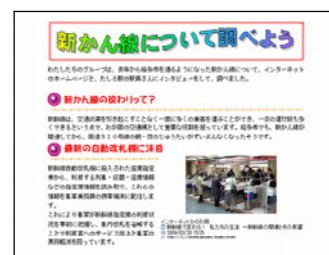
学級新聞や委員会などのお知らせ文書、調べ学習のまとめなどの作成で活躍します。



学級新聞




お知らせ文書




調べ学習のまとめ

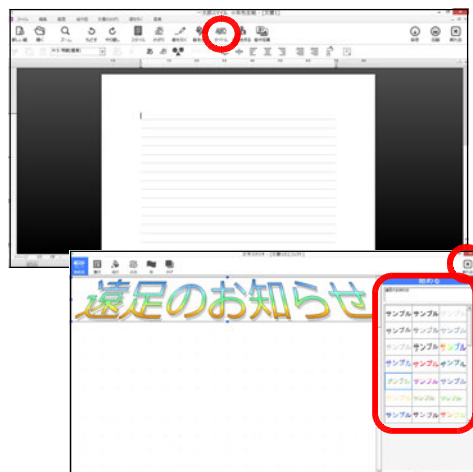
操作 3ステップで使ってみよう

① タイトルを入れる

 をタップすると、タイトル文字を作成できる「文字スタジオ」が起動します。

ここでは、右の入力欄に「遠足のお知らせ」と入力し、下のデザインサンプルから、好きなデザインをタップして選びます。

右上の  をタップすると、作ったタイトル文字が文書に貼りつきます。



② 文字を入力し、かざりをつける

本文に、次のように入力しましょう。

日 時 平成26年10月16日

行き先 中央動物公園

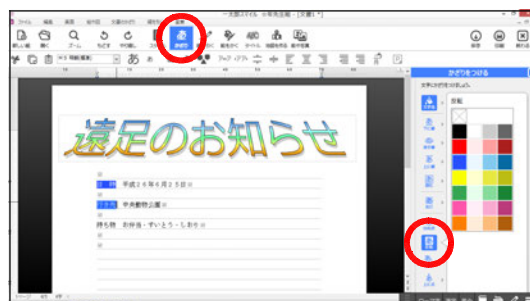
持ち物 お弁当・すいとう・しおり

「日 時」をドラッグして選択したら、


 をタップして、**反転** の効果をつけてみましょう。

また、カラーパレットから青色を選んで、青色の反転にしてみましょう。

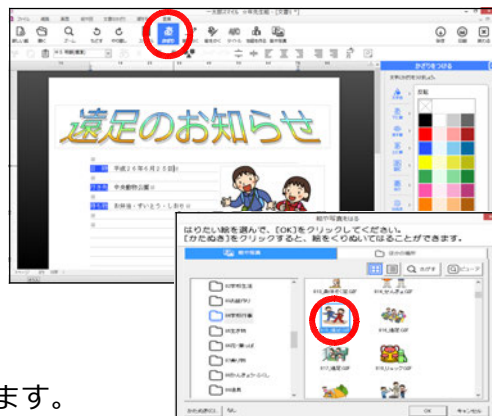
同様に見出しの「行き先」「持ち物」にも、反転のかざりをつけてみましょう。



③ イラストを入れる

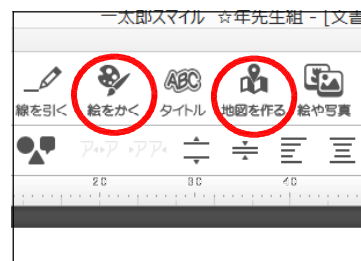
 をタップすると、イラストを選択する画面が出てきます。貼り付けたいイラストを選択して、**OK**をタップします。

ここでは、**04 学校行事**フォルダーの**015 遠足.GIF**を選択して貼り付けたら、タップして選択し、位置や大きさを調節します。



● One Point ● イラストや地図を書いて貼り付ける




絵をかくをタップすると「スマイルペイント」が起動して、お絵かきをすることができます。スマイルペイントの画面を閉じると、書いた内容はそのまま文書に貼りつきます。同様に、**地図を作る**では「地図スタジオ」で地図を作成し、貼り付けることができます。

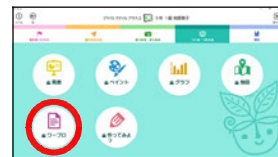


4-6. 日本語入力 (ATOKスマイル)

スマイルクラス2には、小学生向け日本語入力システムとして、ATOKスマイルが入っています。スマイルクラス2内のアプリに限らず、ことばを入力するあらゆるシーンで利用できます。

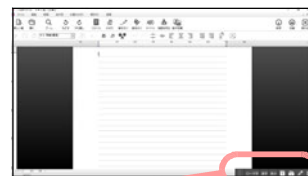
ATOKスマイルの特徴を確認するため、

ここではガイドメニュー  の  をタップ、  をタップし、ワークプロを開きます。



確認 ATOKスマイルのツールパレットを確認する

ワークプロなどの編集画面で文字入力ができる状態になると、画面右下などに、下のようなツールパレットが表示されます。



- ① ローマ字入力・かな入力を切り替えることができます。
スマイルクラス2に1・2年でログインした場合は、**かな入力**に、
3～6年や先生でログインした場合は、**ローマ字入力**になりますが、
ツールパレットのこの部分をタップしていつでも変更することができます。

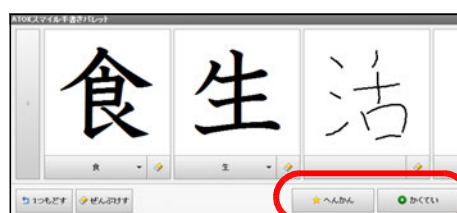
- ② 漢字変換辞書を切り替えることができます。
(→次ページ)



- ③ タッチで文字が入力できる
クリックパレットを呼び出します。

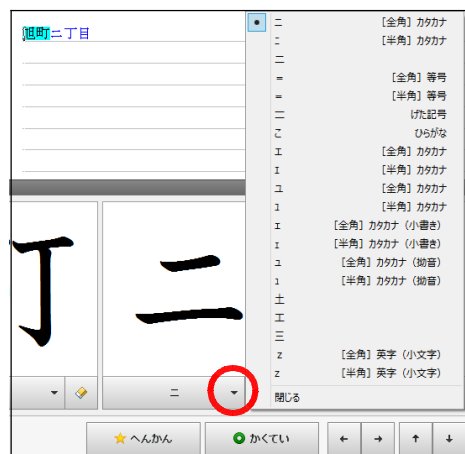
- ④ タッチやペンで文字が入力できる
手書きパレットを表示します。

指やペンでマス目に文字を書きこむと、
順次文字が認識されます。
認識が終わったら、
へんかんで漢字変換でき、
かくていで入力が確定します。



正しく文字認識されないときは、
認識されたマス目の下の▼をタップして、
他の認識候補から選ぶか、
消しゴムボタンをタップして
入力をやり直します。

手書き入力を終わるときは、
手書きパレット右上の
xボタンをタップします。



確認 変換と学年別辞書

ATOKスマイルには、7つの漢字変換辞書があります。

- 標準辞書(先生用)
- 人名変換辞書
- 1年生辞書
- 2年生辞書
- 3年生辞書
- 4年生辞書
- 5年生辞書
- 6年生辞書

学年別辞書による変換例

標準辞書(先生用)	一心不乱に復習する
1年生辞書	いっしんふらんにふくしゅうする
2年生辞書	一心ふらんにふくしゅうする
3年生辞書	一心ふらんにふく習する
4年生辞書	一心不らんにふく習する
5年生辞書	一心不らんに復習する
6年生辞書	一心不乱に復習する

学年別辞書は、スマイルクラス2にログインした「年」に応じて、自動的に切り替わります。

※ ☆年 先生組 でログインした場合は、標準辞書(先生用)に切り替わります。

学年別辞書の利用時は、その学年でまだ習わない漢字は変換されず、「ふく習」(4年生辞書の場合)のように、交ぜ書き変換になります。

学年別辞書は、ツールパレットの
本のマークをタップすることで、
別の辞書に切り替えることもできます。



● One Point ● ATOKスマイルの便利な変換

・小学生語彙の優先変換

学年別辞書では、学校でよく使うことばを優先して変換できます。

例：こうてい 変換 → 校庭 (標準辞書では 工程 などが優先)

かねこみすず 変換 → 金子みすゞ

・地名・人名の優先変換

地名や人名は、学年別辞書の学年に関わらず変換できます。

例：あいちけんかすがいしこうぞうじ 変換 → 愛知県春日井市高蔵寺

さいとうあやか 変換 → 斉藤彩花 (斎藤・齋藤も変換可)

・F4キーで英単語変換

日本語や読みを F4キーで、英単語変換できます(基本的な単語のみ)。

例：きょうしつ F4変換 → class / classroom

ひぼぼたます F4変換 → hippopotamus

4-7. 作ってみよう

スマイルクラス2には、ワープロ文書のひな形「テンプレート」が約800点収録されています。そのまま印刷して使ったり、アプリで自由に編集して使ったりできます。

テンプレートは、ガイドメニュー



から開いて利用できます。



の



確認 作ってみようの画面とおもな機能

左でカテゴリをタップして選びます。



サムネイルをタップすると、ワープロ(一太郎スマイル)で開きます。



確認 収録されているテンプレート (一例)

●ワークシート

生活習慣のチェックシートや英単語カード、白地図などが収録されています。



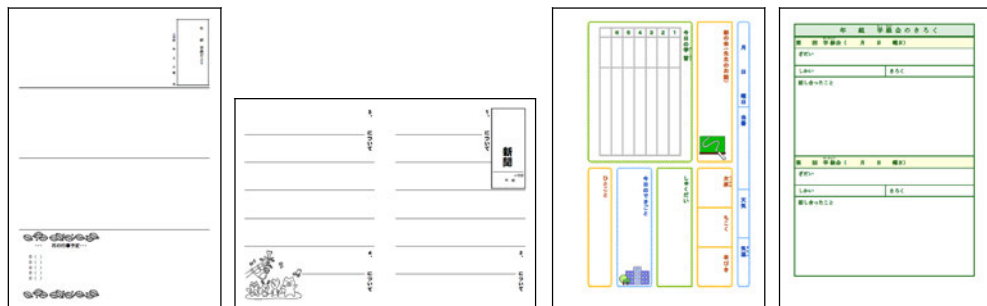
●招待状・ありがとうカード・賞状

運動会や音楽会の招待状、ありがとうカード、賞状なども収録されています。



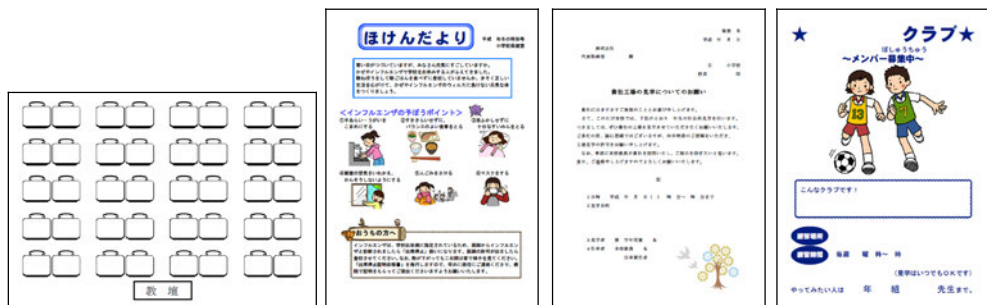
●新聞・学級日誌

新聞や学級日誌のひな形も収録されています。



●学校文書 (先生専用)

先生ユーザーでログインすると、座席表や工場見学の依頼状など、校務で使える先生用の文書も利用できます(児童でログインした場合は表示されません)。



5-1. 国語・算数・理科・社会（シミュレーション教材）

デジタルならではの音や動きで教科の学習内容の理解を深められる教材です。1・2学年では国語と算数の教材を、3～6学年では国語・算数・理科・社会の教材を利用できます。

シミュレーション教材は、ガイドメニュー



の



をタップしてはじめます。



確認 収録されている教材を確認する

左上の学年表示から、教材の学年を切り替えることができます。
(児童でログインしている場合は、自分の学年の教材が開きます)



一覧から教材をタップすると、そのテーマの学習がはじまります。各テーマは10分程度で確認できる内容になっています。

右のように簡単な選択肢で答えて理解度を確認する教材や、アニメーションや動画で動きを確認できる教材などが収録されています。



学習した内容が定着したか確認するおさらいや、理解が浅い部分の復習に便利です。

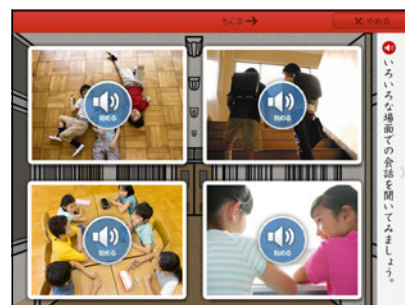
児童が教材を開いたかどうかはサーバーに記録されており、先生は**学習りれき**の画面で履修状況を確認することができます。(→P.78)

各教科には、次のような教材が収録されています。

●国語の教材(1～6 学年)の一例



2 学年 漢字の練習



5 学年 思いを伝える言葉

●算数の教材(1～6 学年)の一例



2 学年 三角形と四角形



5 学年 角柱と円柱のてん開図

●理科の教材(3～6 学年)の一例



3 学年 太陽とかげ



5 学年 ふりこ

●社会の教材(3～6 学年)の一例



3 学年 学校のまわりとまちたんけん



6 学年 歴史地図をたのしもう

5-2. 漢検ドリル (チャレンジ! 漢検)

漢検に対応した漢字ドリルです。タブレットPCでの指やペンでの手書き入力に対応し、短時間で楽しく取り組みながら、確かな学力の基礎となる、言語能力の育成を支えます。

確認 漢検ドリルの内容を確認する

ガイドメニュー  の  をタップしてはじめます。



① レベルとドリルを選ぶ

問題は、漢検(日本漢字能力検定)の基準に沿って、10級～2級に整理されています。

- ・ 10級 小学校1年生修了程度(80字)
- ・ 9級 小学校2年生修了程度(240字)
- ・ 8級 小学校3年生修了程度(440字)
- ・ 7級 小学校4年生修了程度(640字)
- ・ 6級 小学校5年生修了程度(825字)
- ・ 5級 小学校6年生修了程度(1,006字)
- ・ 4級 中学校在学程度(1,322字)
- ・ 3級 中学校修了程度(1,607字)
- ・ 準2級 高校在学程度(1,940字)
- ・ 2級 高校卒業・大学・一般程度(2,136字)



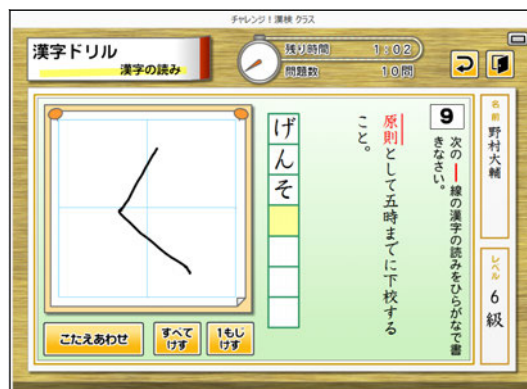
各レベルごとに、

漢字の読み、部首名、送りがな、熟語などが選べる**漢字ドリル**や、
さまざまなドリルを組み合わせた**漢字テスト**が選択できます。

② 問題に回答する

ドリルでは、10問を3分間で答えます。
書き取りや読みは手書きで入力し、
画数問題などは選択式ボタンで
回答します。

1問ごとに**こたえあわせ**をして
進めていくので、その場で正答が
確認できます。



③ 成績を確認する

全問回答するか、制限時間が経過すると、
成績が表示されます。
級により異なりますが、ドリルでは10問中
7～8問以上正解すれば**合格**となります。

結果は自動集計されており、
自分の成績や苦手な分野は
学習りれきから確認できます。(→P.78)



5-3. 計算ドリル

小学校1年から6年までの四則演算の反復練習ができる、ドリル型の教材です。
タブレットの特性を生かし、手書きで筆算をして考えながら取り組みます。

確認 計算ドリルの内容を確認する

ガイドメニュー  の  をタップしてはじめます。



① 問題のカテゴリーを選ぶ

ログインしている学年に対応した
ドリルの一覧が開くので、
取り組みたい問題のカテゴリーを選び、
スタートします。



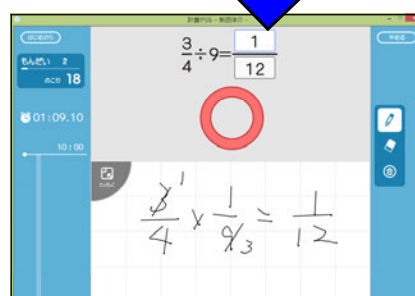
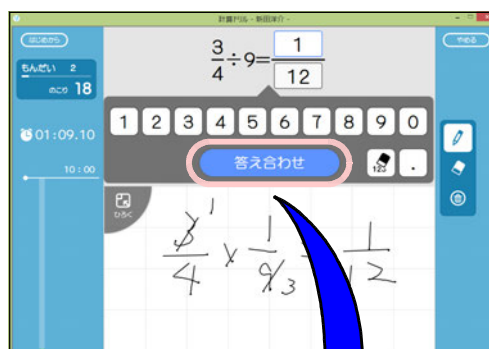
② 問題に回答する

画面上に問題が表示されるので、
数字をタップして回答を入力します。

画面の下部には筆算を手書きできる
エリアがあり、解き方を考えながら
取り組みます。

1問ごとに**答え合わせ**をして
進めていき、間違った問題は
その場で正しい答えを確認できます。

問題数はカテゴリーごとに異なりますが、
10～15問程度で、制限時間は5～10分です。



③ 成績を確認する

問題の8割以上正解すれば**合格**表示が出ます。
不正解だった問題の正答も確認することができます。



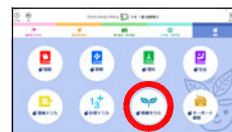
結果は自動集計され、自分の成績や苦手な分野は**学習りれき**から確認できます。
(→P.78)

5-4. 情報モラル（情報活用教材「情報モラルのタマゴ」）

子どもたちにも身近な携帯電話やインターネットなどのテーマについて、マンガ形式のシナリオを楽しく読み進めながら、情報社会の危険性と回避方法を学べます。

確認 情報モラル教材の内容を確認する

ガイドメニュー  の  をタップしてはじめます。



① 学習するテーマを選ぶ

携帯電話のマナー、著作権、無料通話アプリのトラブルなど、児童にも身近な14のテーマを収録しています。取り組みたい教材をタップして開きます。



② ストーリーを進め、クイズに答える

マンガ形式のストーリーが始まります。読み終えたらタップし、次のページに進みます。

途中の選択肢では、自分だったらどうするかをよく考えて回答します。選択に応じた解説画面が表示されます。



③ 学習のまとめをおさえる

ストーリーの最後には**学習のまとめ**が表示され、テーマの中のキーポイントをあらためて確認できます。



● One Point ● 暗証番号で教材を隠すことができる

情報モラル教材は、授業の前に児童が内容を見てしまわないように、暗証番号を入力しないと開かないようにすることができます。

暗証番号の有効/無効の切り替えは、「ジャストスマイル クラス設定ツール」で行います。

第1章 携帯電話を上手に使いこなそう

1章の番号を入れてください。

リセット

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

5-5. キーボード練習 (情報活用教材「キーボード入力レッスン」)

画面に表示されることばを制限時間内に次々入力していく、ゲーム感覚のタイピング練習アプリです。1回1分間なので、短い時間でも取り組みます。

確認 キーボード練習の内容を確認する



ガイドメニュー  の  をタップしてはじめます。

※このアプリは、物理キーボードがある環境での利用をおすすめします。

① 学習テーマを選ぶ

取り組むテーマをタップして選びます。

第1章

- 右手の使い方
- 左手の使い方

第2章 文字のタイピング(制限時間30秒)

- 50音(せい音)
- だく音・半だく音
- その他(よう音、数字、記号等)

第3章 単語や文章のタイピング(制限時間60秒)

- たん語を入力しよう
- 文章を入力しよう

ローマ字表



② タイピング練習をする

問題が開いたら、スタートボタンをタップして開始します。

制限時間がカウントダウンされるので、できるだけ早く正確にタイピングし、適切に変換をした後、**Enter**キーで次の問題に進みます。

もし入力が間違っていると次の問題に進めないで、修正してから、**Enter**キーで次の問題に進みます。



③ 結果が表示される

所定の制限時間が経過すると、3段階の評価の画面が表示されます。



がんばりましょう





よくできました

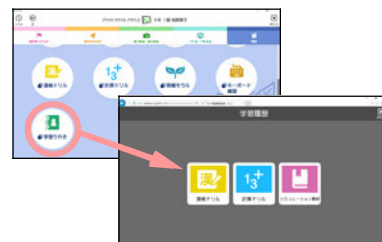


たいへんよくできました

5-6. 学習りれき (学習履歴管理)

学習履歴管理には、スマイルクラス2の教材の利用状況が記録されています。
児童は自分の教材利用状況を、先生は児童全員の教材利用状況を確認できます。

学習履歴管理は、ガイドメニュー  の
一番下にある  から開きます。



確認 学習りれきを確認する【児童】

学習履歴管理では、児童は自分が教材に取り組んだ結果を確認することができます。
漢字ドリル・計算ドリルについては、得意・不得意な単元の確認もできます。

漢字ドリル・計算ドリルについて

- 学習記録を見る <学習状況>
取り組んだドリルの得点が記録されており、
単元ごとに自分の最高点や平均点が
レーダーチャートで示されます。
クラスの平均点を重ねて表示することも
できます。
- 学習記録を見る <教材一覧>
ドリルの各単元について、学習済みか、
未着手かが、一覧で確認できます。
- ランキング
単元ごとに、クラス全員の得点が、
上位から順に表示されます。



シミュレーション教材について

- 学習記録を見る
各教科の各教材について、学習済みか、
未着手かが、一覧で確認できます。
※シミュレーション教材では得点の集計がないので、
レーダーチャートやランキングはありません。

確認 学習りれきを確認する【先生のみ】

先生ユーザーでログインしている場合、
学習履歴管理では、クラス全員の児童が
それぞれの教材に取り組んだかどうかの
実施状況を一覧確認できます。

漢検ドリル・計算ドリルについては、
クラスの平均点と学年の平均点を比較したり、
誤答率の高いジャンルを確認したりできます。

実施状況と得点は、書き出しをタップして
クラスごとの成績をCSVファイルに保存して、
表計算ソフトなどで分析することもできます。



memo

memo

ジャストスマイル クラス2 セミナーテキスト

平成28年7月 第1版

編集・制作 ——— 株式会社ジャストシステム インストラクタセンター

発行者 ————— 関灘恭太郎

発行所 ————— 株式会社ジャストシステム

〒163-6017 東京都新宿区西新宿6-8-1 住友不動産新宿オークタワー

©2016 株式会社ジャストシステム

- 本テキストの一部、あるいは全部を無断で複写複製(コピー)することはできません。
 - 本書に記載された会社名、製品名などは、各社の登録商標もしくは商標、または弊社の商標です。
 - ソフトウェアの操作に関するご質問は、弊社サポートセンターにお問い合わせください。
-