

1. 実施内容

項目	内容	対象学年
英語学習アプリ	<p>ネイティブ発音の単語やフレーズによるかるたゲーム等を通して、楽しみながらリスニング力や単語力を養うことができるアプリです。</p> <p>授業や休み時間を使った反復学習に利用されます。</p> <p>(協力)国立大学法人千葉大学 西垣知佳子研究室 独立行政法人情報通信研究機構</p>	5年生中心
算数ドリルアプリ	<p>学習単元の重要項目を一問一答形式で学習できるアプリです。</p> <p>理解度推定技術を搭載し、自動採点の結果に応じて、個々の学力に適した問題を出題することが可能です。</p> <p>授業や休み時間を使った反復学習に利用されます。</p> <p>(教材提供)株式会社学研教育出版</p>	5年生中心
Edmodo	<p>海外を中心に多くの利用実績を持つ先進的な教育向け SNS プラットフォームです。</p> <p>クラス毎の SNS 環境を構築し、先生と生徒の間のコミュニケーションに活用しながら情報リテラシー教育が可能です。</p> <p>また、英語学習アプリや算数ドリルアプリやを利用する際のポータルとしてアプリ利用の一元的な管理や進捗把握が可能です。</p> <p>(協力)Edmodo, Inc.</p>	5年生中心

※上記以外に、株式会社アイキューブシステムズ(モバイル管理活用プラットフォーム「GLOMO」を提供)の協力を得ています。

2. 実施場所

福岡市立賀茂小学校(福岡市早良区)

3. 実施期間

2014年9月～2015年3月

以上