

ソフトウェア紹介

授業を行う際に使用したアニメーションと6つのソフトウェア

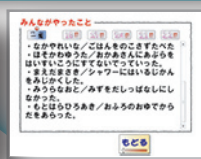
AI (赤川アイランド)



水を大切にする為に行った取り組みを記入する事で、島がどんどんと発展して変化していくソフトウェア。
児童に楽しく水を大切にする取り組みを継続させ、また意識変化を視覚化する目的で製作した。



応援ムービー



一覧画面



入力画面

赤川まっぷる



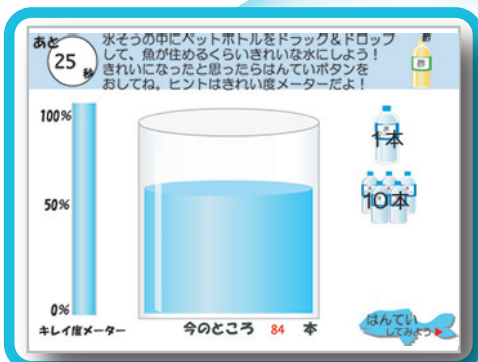
フィールドワークで行った水質調査をまとめる為のマッピングソフトウェア。調査結果を書き込み、そのデータを地図に貼り付けることができる。
このソフトウェアを用いることにより赤川の水質について視覚化すると共に、児童間のコミュニケーションの活性化を図る。



手書きによる入力



排水クリーナー



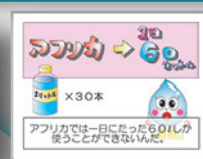
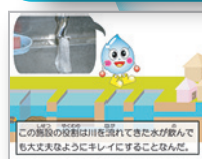
生活排水にきれいな水を注ぎ、魚が住めるような環境にするゲーム。
生活排水を水だけできれいにするには膨大な量が必要であり、生活排水が及ぼす影響を示唆した。



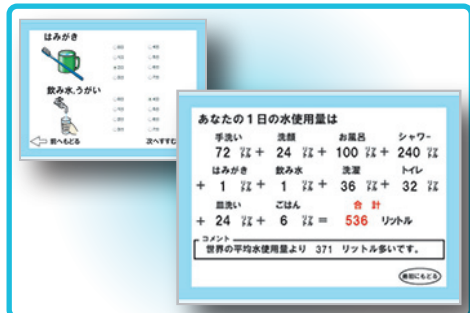
ウォーターランド



学習をサポートする為に作られたアニメーション。
ドロッピーというキャラクターが先生となって問題提起や知識を与え、授業を進める。



ウォータス



自分が一日にどのくらいの量の水を使用しているかを知ることができる。世界平均水使用量に比べ多く使っていることを実感させる。

宝探しゲーム



ダブルクリックを覚えてもらう為のゲーム。

パズルゲーム



ドラッグアンドドロップを覚えてもらう為のゲーム。