

オンライン学習の進め方『G Workspace について』

G Workspace (旧称 G suite)

1 ログインの方法

～Chromebook端末の場合～

①電源を入れる

【1～2年生用端末】



画面の側面

【3～6年生用端末】

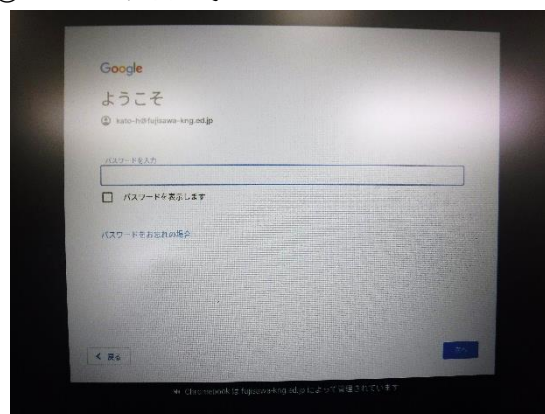


キーボード側面

②メールアドレス(アカウント)を入力



③パスワードを入力



メールアドレス(アカウント)とパスワードについては、個人に割り当てられていて、すでに児童に掲載されているもの(A6サイズ)を配付してあります。

メールアドレス: _____@fujisawa-kng.ed.jp

パスワード: 英数ランダム

※ひらがなは、通常のキーボードの場合、記載されたひらがなを入力するとパスワードが入力されるものです。

④^{みぎした かんり}右下の管理ボタンをクリック



⑤Wi-fi のアイコンの右下のプルダウン(▼)か

ネットワークが見つかりませんをクリック



⑥^{かてい}家庭のネットワークを選択し、接続する



⑦^{ひつよう おう}必要に応じてパスワードを入力^{にゅうりよく}



Chromebook 端末では一度ログイン・wi-fi の設定を行うと、同じアカウントでログインする場合は、これらの行程は不要になります。

①^{ウィンドウズたんまつ ばあい}Windows端末の場合～

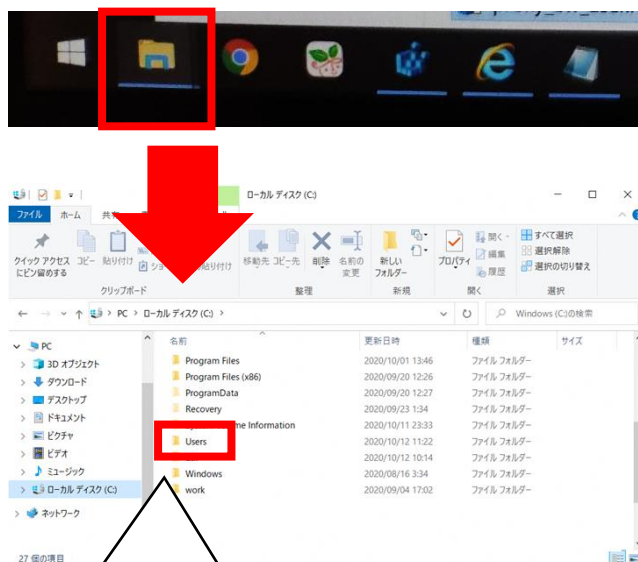
①^{でんげん}電源を入れる



②アカウントとパスワードを入力^{にゅうりよく}

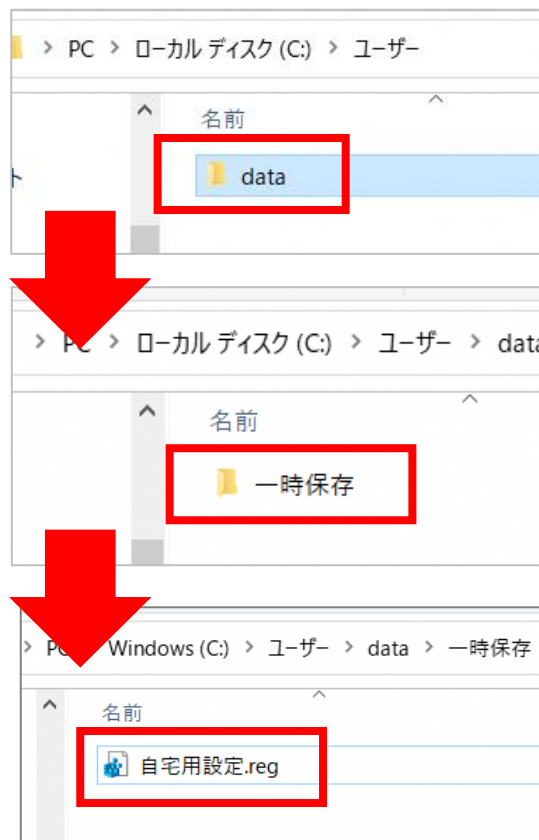
アカウントとパスワードは同じものです。
※画面右上に貼り付けられている
k以下の文字列です。
例: E35K 010 の場合…k010

④ ^{みぎした}右下のファイル>ローカルディスク(C)>Usersを開く

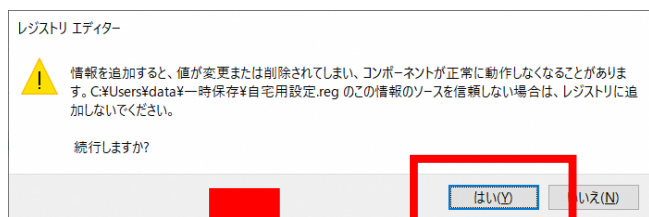


※ユーザーと表記される場合がある

⑤ ^{いちじほぞん}data>一時保存^{じたくようせつてい}>自宅用設定を開く

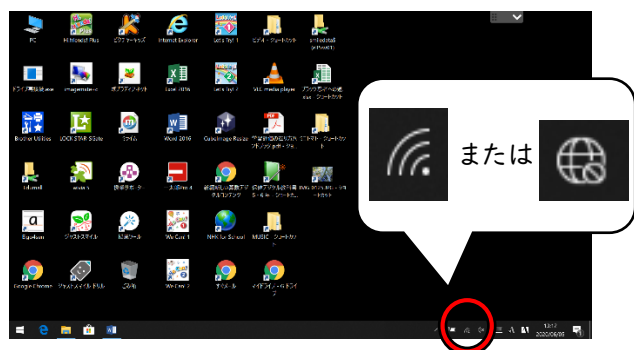


⑥ レジストリエディターで はい>^{すす}OK と進める

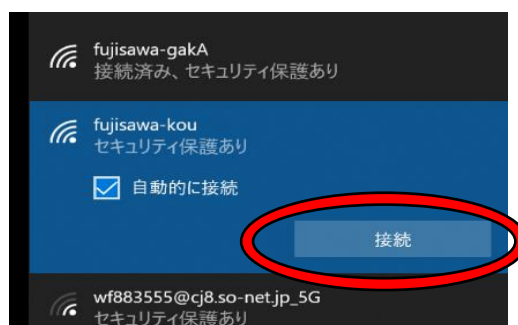


「～が、正常に追加されました」
と表示されたら「OK」をクリックします

③ ^{みぎした}右下のネットワークのアイコンをクリック





④ ^{かてい}家庭のネットワークを選択し、接続する



⑤必要に応じてパスワードを入力

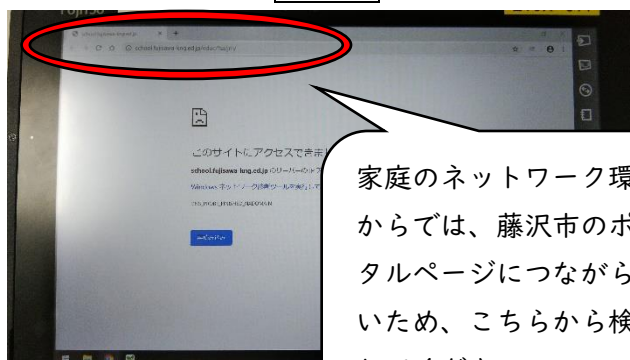


③の行程でネットワークアイコンがない場合、
左下のスタートアイコン()の設定
()からネットワークを選択しても、
設定可能です。

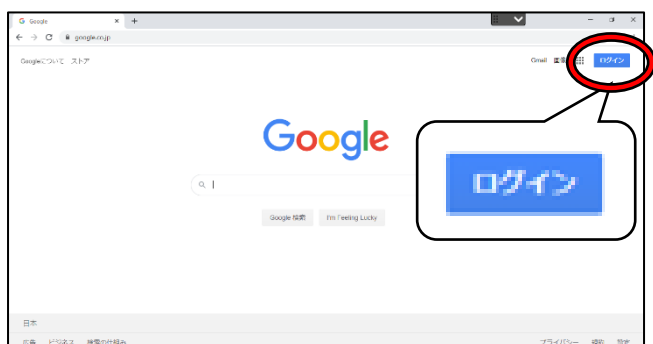
⑥デスクトップのGoogle Chromeのアイコンを
ダブルクリック



⑦URL ツールバーからGoogleを検索



⑧右上のログインをクリックする



⑨メールアドレス(アカウント)を入力し次へをクリック



⑩パスワードを入力し次へをクリック



Window 端末ではシャットダウンをするたびに初期化
されてしまいます。毎回、以上の行程が必要になります。

⑪規約に同意するをクリック



家庭の端末でも、同様の行程で G Workspace にログインすることが可能です。
※どの端末もタブレットとしてタッチが可能です。(キーボードがない端末もあります。)

2 Classroomの参加方法

① 右上の Google アプリのアイコンをクリック

② Classroom をクリック

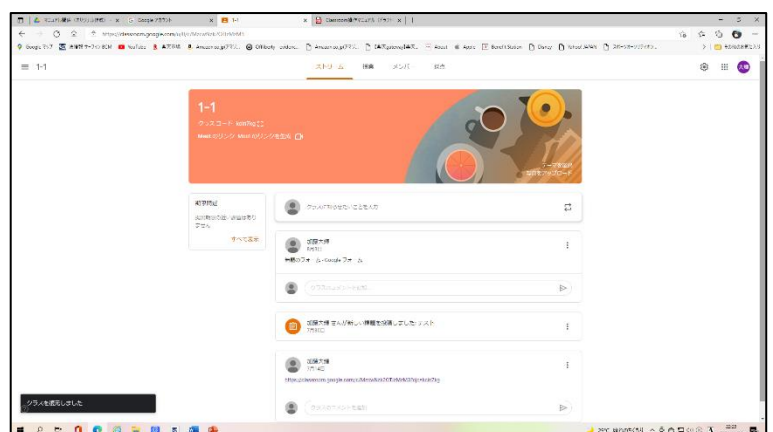


2021 年度9月現在、ようこそ〇〇さんの名前については、小系小+数字4桁となっています。

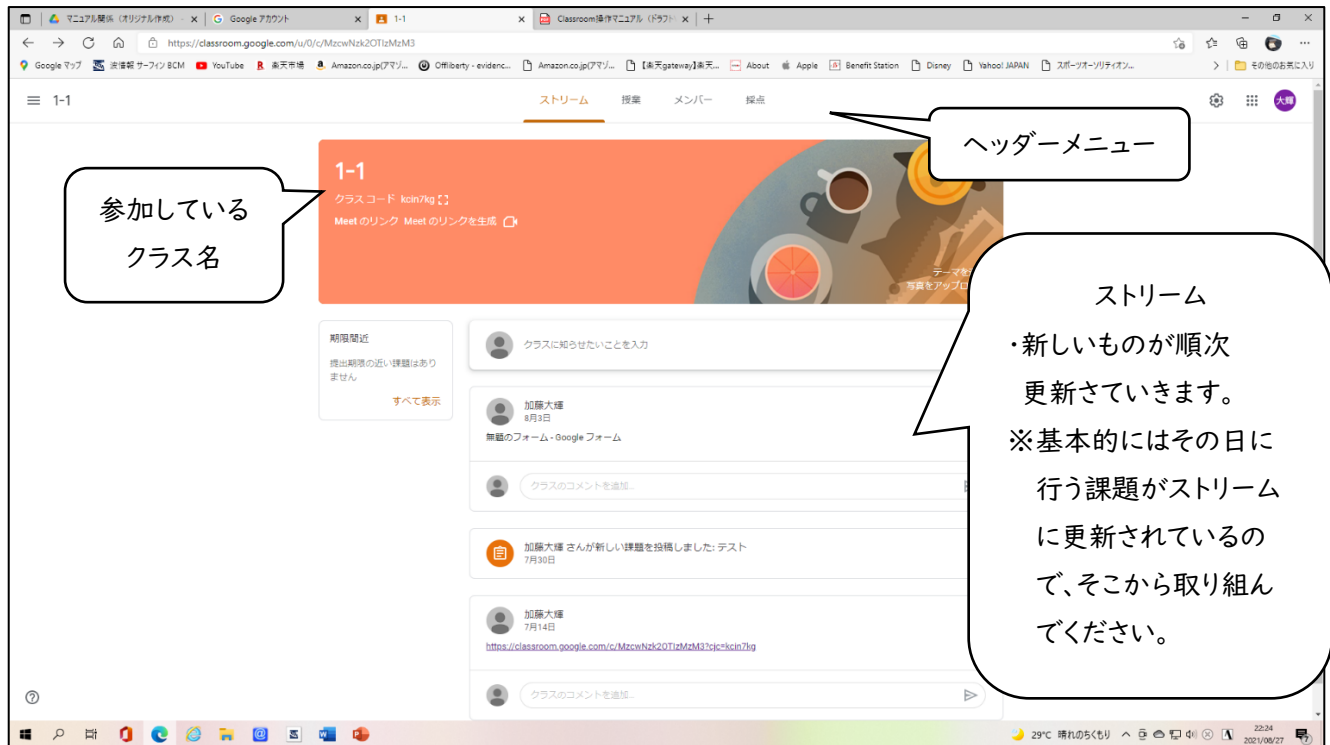
③ 招待されているクラスに参加をクリック



すでにクラスに参加している場合、クラス名をクリックすると
クラスのストリームに移ります

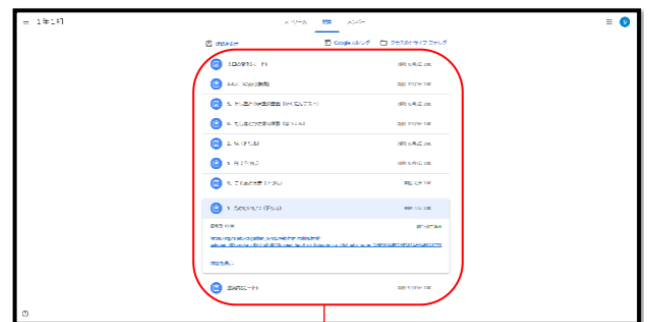
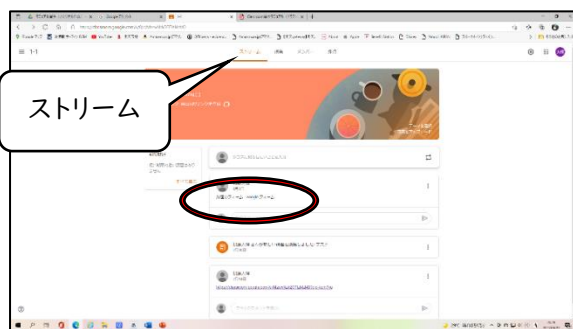


3 学習課題への取り組み方



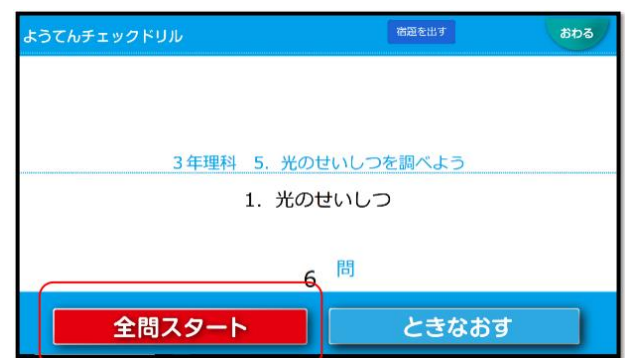
① ヘッダーメニューのストリームから URL をクリック

② 課題を選択



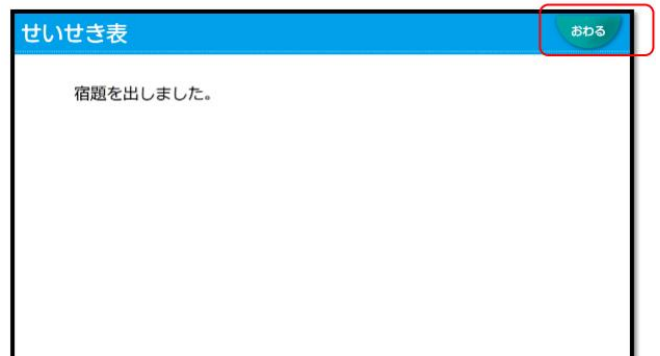
③ 課題に進む

④ 課題に取り組む



⑤ 宿題を出すをクリック

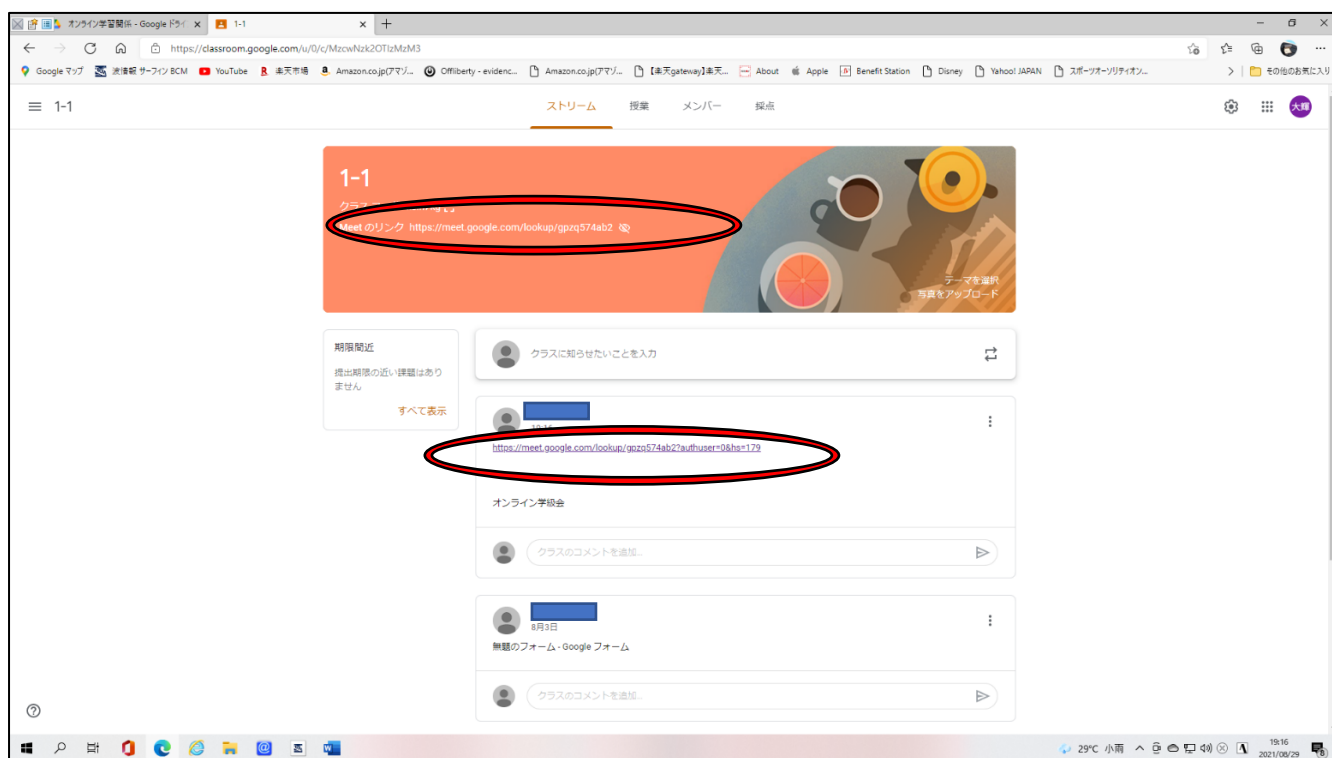
⑥ 終わるをクリック



③～⑥については、課題の一例です。このような内容の課題の他にも、課題を出すことがあります。
Google Meet やロイロノートなど、様々な課題を出すことはありますが、全てストリームに記録されます。
その日に行う URL をクリックしてください。

4 Google Meet(テレビ電話)の参加方法

① ストリームに投稿されている URL をクリック




② マイクとカメラの使用をそれぞれ許可する

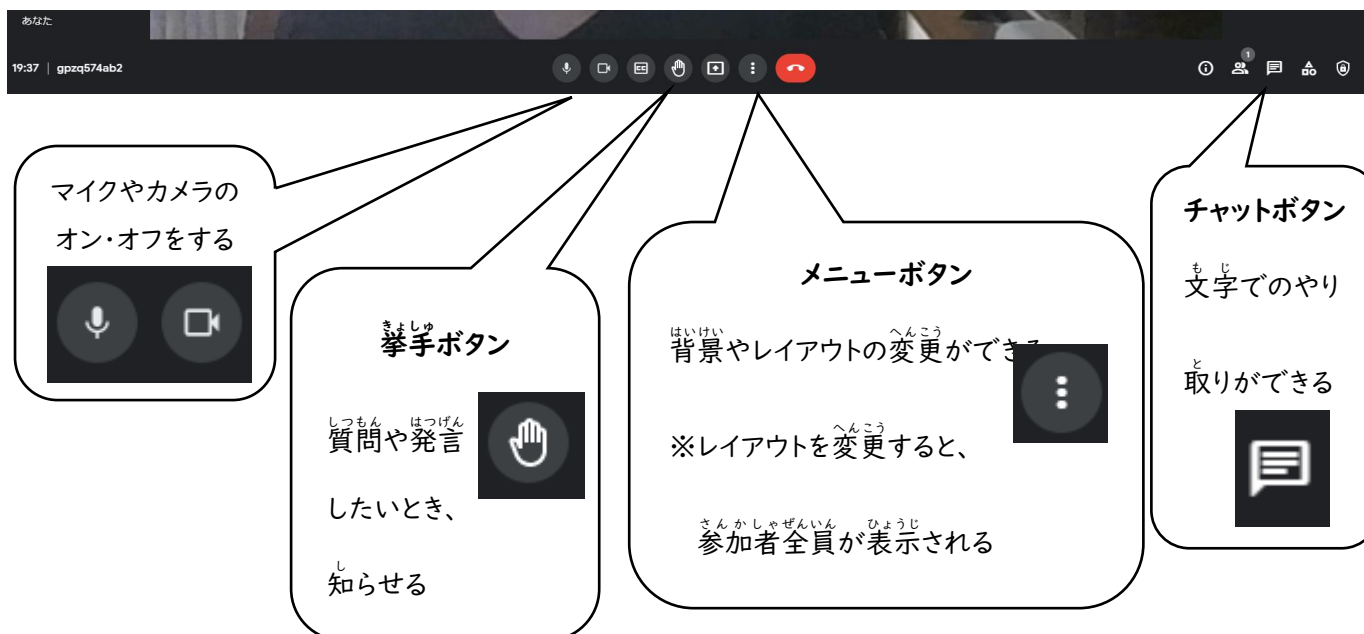


③ いま さんか 今すぐ参加 をクリック



カメラの映像画面右下の  をクリックすると、背景をばかしたり画像を変えたりすることができるので、状況によって、ご活用ください。(通信量が増えるため、通信状況が悪くなる場合もあります。)

【Google Meet 中の主な機能】



4 その他の学習

6月下旬に配付した『オンライン学習の進め方』にも記載していたように、まなびポケットやキーボー島アドベンチャー、プログラミング学習の Hour of Code も利用できます。小糸小学校のポータルサイト (<https://sites.google.com/fujisawa-kng.ed.jp/koito>) お子さんの様子に合わせて、ご活用ください。
※まなびポケットのパスワードについては、更新されたものを7月上旬に配付（ピンク色の用紙）しました。ログインする場合、貼り付けているものとIDとパスワードが異なります。ご注意ください。



小糸小学校ポータルサイト QR コード

まなびポケット

授業動画を視聴後、ワークシートに取り組む
ことができるオンライン学習

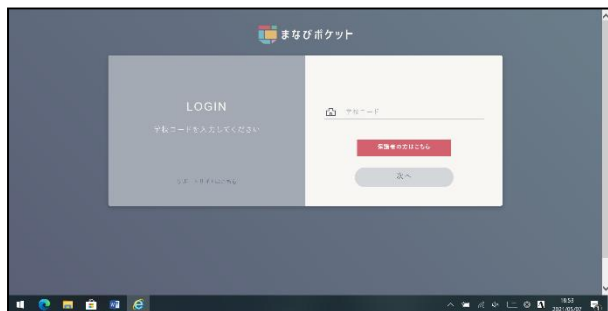
①まなびポケットのログイン URL

<http://ed-cl.com> にアクセス

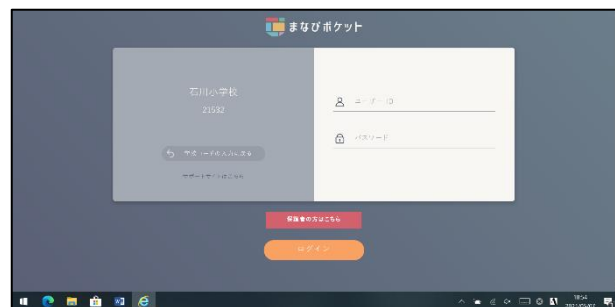
または、検索エンジン (Google や Yahoo! など)
から **まなびポケットログイン画面** を検索

ID を貼り付け

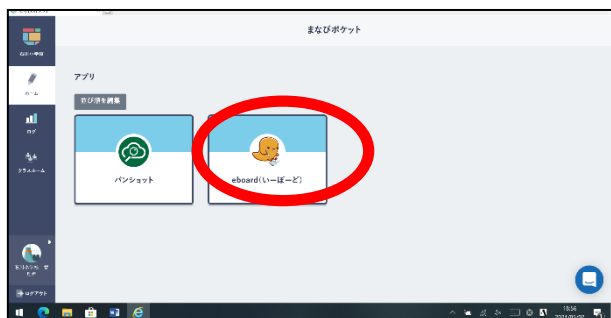
②学校コードを入力: 21532



③ユーザーID とパスワードを入力



④eboard をクリック



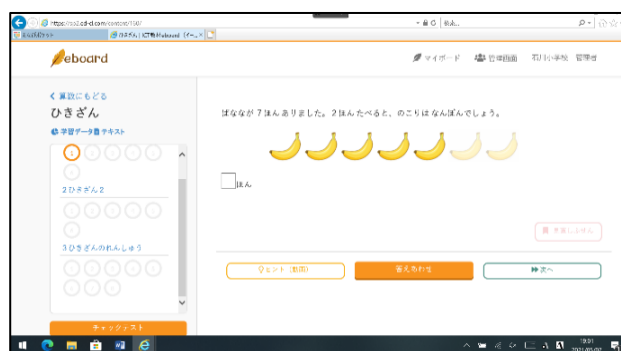
⑤学習課題を選択



⑥授業動画を視聴



⑦ワークシートに取り組む



キーボー島アドベンチャー（対象：3～6年生）

タイピングによりモンスター（敵）と対戦する
RPG の一種

※児童がそれぞれログインすることにより、
対戦データがセーブされ、継続的な学習
が可能

低学年においては、体験版のみ利用可能
※学習指導要領において、ローマ字習得が
3年生となっているため

①キーボー島アドベンチャーログイン URL

<http://kb-kentei.net> にアクセス

または、検索エンジン（Google や Yahoo! など）
から「キーボー島アドベンチャー」を検索

②ID とパスワードを入力



③ログインをクリック

キーボー島へ旅立つ

ID

パスワード

ログインする

④点滅している場所をクリック



⑤たたかうをクリック



⑥試合をクリック



自主トレや練習試合をすることを、おすすめします。

学習指導要領において、ローマ字の習得が3年生と
なっています。そのため、このコンテンツにつきましては
は、3年生以上の ID のみ取得しています。なお、ログ
インしなくても、体験版として利用可能です。

以下については、ID やパスワードが不要のオンライン学習

プログラミング学習『Hour of Code』

キャラクターの動きをプログラムする(ブロックを完成させる)ことでパズルをクリアしていくゲーム

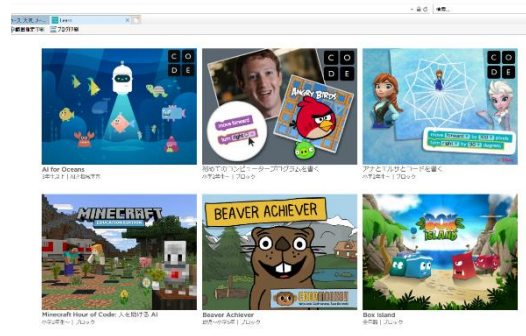
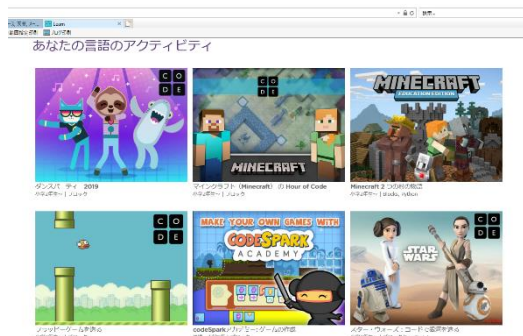
※ひとつのコースにつき 12~20 のパズルが用意されていて、全部完了すると

「Certificate(修了証)」の画面が表示さる。パズルは回を重ねるほど

難しくなるが、自分のペースで進めていく。

①Hour of Code の URL【<https://hourofcode.com/jp/learn>】にアクセス

または検索エンジン(Google や Yahoo!など)から **Hour of Code 日本語**を検索



～古典的な迷路(アングリーバード)について～ ※Hour of Code のゲームの一例

Code.org - 古典的な迷路 #3

※このスペースで、説明やヒントの提示

やり方:

道を通して、おばかなボタンまで連れてってね。ばくだん

ブロック

ワークスペース: 2 / 4

前にすすむ

実行(じっごう)した時

前にすすむ

ひだりにまがる

みぎにまがる

実行(じっごう)

①この中から言葉を選んでワークスペースにドラッグ

②言葉を組み合わせた後、実行をクリック

○キャラクターのアングリーバードの動きをプログラミングし、ゴールまでたどり着かせるゲーム

A detailed screenshot of the 'Angry Birds' maze game interface. The left side shows a grid-based maze with a red bird character at the start and a green target at the end. The right side is a workspace for programming the bird's path using blocks like 'move forward' and 'turn right'. A 'Run' button is at the bottom left. Annotations with arrows point to the block workspace and the 'Run' button, explaining the programming process.

Hour of Code に関しては、「教える」という形ではなく、「機会をつくる」という形で行うことができるコンテンツが多く入っています。

保護者専用ホームページについて

臨時休校・学級閉鎖など、オンライン学習を学習課題として行う場合、保護者専用ホームページに課題を提示する場合があります。以下の手順で保護者専用ホームページにアクセスしてください。

保護者専用 HP のログイン方法

1. 検索エンジン（Google や Yahoo! など）から藤沢市立石川小学校を検索する。
もしくは、<https://www1.fujisawa-kng.ed.jp/eishi/index.cfm/1.html> を URL 入力する。

2. 保護者専用ページの
ログイン画面をクリックする。

アカウント：eishikawa
パスワード：Wskxt26G



A screenshot of the 'Open School CMS Ver.5' login page. It features a title bar, a login form with fields for 'アカウント' (Account) and 'パスワード' (Password), and a 'ログイン' (Login) button. The account field contains 'eishikawa' and the password field contains masked characters.

3. 上部に【保護者用ページ】のバーナーが現れる。

ここをクリックすると、保護者だけが閲覧することができる情報を見ることができます。

