中学校でのドリトルの利用

双方向性のあるコンテンツのプログラミングによる問題解決

■JAVA版ドリトル

『マルチメディアコンテンツ×通信プログラミング』に対応するドリトル

関連する学習内容や教科

- 多角形の作図 [算数]
- 電気の通り道 [理科]
- 電気の効率的な利用 [理科]
- グラフの特徴と用い方[社会]
- 縮図と拡大図[算数]
- データの考察
- 動的コンテンツ（アニメーション等）の作成[図画工作・総合的学習の時間]
- ゲーム作成[総合的学習の時間]
- お絵描きプログラミング（タートルグラフィック）[図画工作・総合的学習の時間]
- ゲーム作成[総合的学習の時間]
- GUIアプリケーション[総合的学習の時間]

特徴

パソコンにインストールして利用することができるドリトルです。
ネットワーク環境が整備状況に左右されずに利用することができます。
最も機能面で充実しているドリトルであり、パソコンの画面上で動くアプリケーションの作成のほか、micro:bitなどの外部装置を動かすプログラミングなどにも対応しており、様々な教科の学習をドリトル言語で統一的に実施することもできます。
マニュアルが充実しており学校での実践事例も多いことから、教員が独自のプログラミング授業のプランを立てやすい点も魅力です。

関連ページ

- ダウンロードページ
- マニュアルページ

環境

- 対応OS（Windows/Mac/Linux、ChromeOS/iPadOSには対応しません）
- アプリケーション種別：スタンドアロンアプリ（ネットワーク接続は原則不要）

計測・制御のプログラミングによる問題解決

From:
https://dolittle.eplang.jp/ - **プログラミング言語「ドリトル」**

Permanent link:
https://dolittle.eplang.jp/introduction4mschools?rev=1621570344

Last update: **2021/05/21 13:12**