

## パソコンスキル授業 (スキル項目)

内容	コンピュータの説明	1-1
実施	年 組 1回目( )2回目( )3回目( )4回目( )	

		#	チェック欄
ス キ ル 項 目	コンピュータってなんだろう？		
	コンピュータって、なんでもできるけれど、使う人が決めるんだよ		
	アイコン、って何？		
	マウスとキーボードは、コンピュータに話をする道具		
	マウスポインタを動かしてみよう。大事なものは、矢印の先っぽ		
	画面と音は、コンピュータからのメッセージ		
	一番大事なキーはEnterキー 決めるボタン	22	
	キーやボタンは押さえては駄目 「押す」と「押さえる」は違う		
	クリック・ドラッグ、って何？アイコンをドラッグしてみよう	2,5	
そ の 他	<p>キーボードのボタンは「キー」、ボタンはマウスに付いている。いずれも、「押さえる」と「押す」(クリック)こととは違うことを説明。特に、キーを「押さえる」と、何度も「押し」とみなされることをきちんと説明する。</p> <p>「決める」ボタンとして、キーボードの中でもっとも大切なキーがEnterキー。大切だから、大きくて、四角ではない、目立つキーになっている。Enterキーは、コンピュータに、自分が意思表示するためのキー。</p> <p>クリックするとパソコンは返事をします。アイコンの色が変わるのを確認。</p>		

## パソコンスキル授業 (スキル項目)

内容	マウスの練習	1-2
実施	年 組 1回目( ) 2回目( ) 3回目( ) 4回目( )	

		#	チェック欄
ス キ ル 項 目	マウスの役割 パソコンとの会話・話しかける道具		
	マウスの名前 しっぽがあるネズミ		
	持ち方 驚づかみ・チョキ・指を曲げる・机の奥で・姿勢		
	クリック・ドラッグのことば	2,5	
	クリックはあわてずに パソコンの「返事」を待つ		
	<CD-ROMを使うときは>		
	CD-ROM(シーディーロム) の名前 正しくは“CD”ではない	20	
	記録面の保護 傷だけでなく汚れもだめ。手はきれいに	20	
	挿入を確実に 中央の穴がある時はきちんとはめる	20	
	アクセス中は取り出さない アクセスランプを見る習慣をつける	20	
元の画面が表示されてからイジェクト 元の画面を出すにもCD-ROMが必要	20		
そ の 他	<p>旧版ランドセル1年生(CD-ROM)の「ほうかご」を使う。(ただし、WindowXPでは、起動時にエラーが出るので、あらかじめ挿入してエラーに対応しておく。マウスの練習には支障がない。ランドセルで反応しなくなったら、Alt+Ctrl+Delete を2度押して再起動する。また、Windows98などでランドセル終了後に画面が異常になったときも、再起動。)</p> <p>あわてて何度もクリックすると、すべてのクリックに反応しないと次に行かないこともある。クリック一つ一つでパソコンの「返事」を確認するように。</p> <p>マウスは、机の端で操作していることが多いので、ポインタが安定しない。手が小さくても、腕を机につけることで遙かにマウスポインタを意のままに操作できる。</p> <p>チョキを出した残りの指で驚づかみにする。後ろからおそろおそろ追いかけて掴んだのでは、マウスのボタンに指が届かず、また、指が伸びてしまうので、思うように操作できない。腕は机につける。マウスを机の端で操作しないようにする。</p> <p>ボタンを押す指は曲げる。のばしていると上手にクリックできない。</p> <p>この他、新版ランドセルの1年生や、キューブねっとJr. の「マウスレッスン」でも練習できる。「マウスレッスン」では、一斉に「ヨーイ・ドン！」で、終了したら挙手するようにするとおもしろい。</p>		

## パソコンスキル授業 (スキル項目)

内容	ペイントを使った(マウストラッグ)名前印刷	1-3
実施	年 組 1回目( )2回目( )3回目( )4回目( )	

		#	チェック欄
ス	ペイントの起動 用意されたファイルを開く(クリック&Enterキー)		
	鉛筆とブラシ ツールボックス(工具箱)	10	
	ブラシの形 ツールボックスの下のボックス	10	
	色の選択 カラーボックス(絵の具箱)	10	
キ	アンドゥ(Ctrl+Z) アンドゥと消しゴムの違い (Ctrlキーを覚える)	25	
	マウスポインタ ツールによって形が違い、それぞれ注目するのは1点のみ	13	
ル			
項			
目			
そ の 他	<p>あらかじめ、数種類の絵柄(枠)を用意して、生徒機(できればデスクトップなどの、分かりやすい場所)に転送しておく。サイズは A5 程度。ペイントの起動はここから行い、「開く」は使わないでいいようにする。(できるだけクリック&amp;Enter でペイントが起動できるように、可能な限りbmpまたはjpgはペイントに対応づけておく。)</p> <p>印刷は教師の側で行う。時間中に全員が印刷できるように。 保存はしない。</p> <p>消しゴムを使うと枠の柄まで消えてしまうので、アンドゥを使う。アンドゥは、ショートカットキーを使う。ただし、有効なのは連続3回まで。</p> <p>使用中の色が、画面のどこで確認できるか示しておく。色をクリックするときは、マウスの矢印の先端を目的の色に合わせる。</p> <p>パソコンに意思表示する道具が「マウス」と「キーボード」、パソコンからのメッセージが「画面」と「音」で、特に「画面表示」(マウスの形、アイコンの反転など何でも)に常に注意を向けることができるように説明する。</p>		

## パソコンスキル授業 (スキル項目)

内容	オートシェイプを使った作品	1-4
実施	年 組 1回目( ) 2回目( ) 3回目( ) 4回目( )	

		#	チェック欄
ス キ ル 項 目	オートシェイプを作る ポップメニューから選択してドラッグで枠作成	10	
	枠の選択 クリックで選択・ハンドルの表示を確認	45	
	「ハンドル」の名前		
	位置を変える マウスポインタの形が矢印	46	
	大きさ・形状を変える ハンドルを動かす	46	
	線を変える 太さ、形、色	47	
	色を塗る 色を選ぶ	47	
	不要な枠の削除 枠を選択、Deleteキー使用	24	
	回転	10	
そ の 他	削除はBackspaceキーでもできるが、なるべくDeleteキーを使う。 サーバや MO など通常保存できる場所にあらかじめ保存用フォルダを作成。(クラス名のフォルダなど。ファイル名は自分の名前や出席番号など後でわかりやすいものにする。(教師が保存してもよい) 全作品が完成したら、クラスフォルダの中に課題フォルダを作成して、そこに移す。)		
	画面転送を使って発表会もよい。		
	テーマを設定して図工としてもよい。		
	ここではA5用紙を用いたが、もちろんA4など自由でよい。ただし、大きな用紙だと画面に一度に表示しきれないので、スクロールバーを説明したり、表示→ページ全体を表示 などでレイアウトや余白部分の確認をする必要がある。		
	始めは枠だけで、「ぬりえ」の感覚。次に、「色ぬり」をすると楽しい。このとき、色塗りのツールボックスを独立させると分かりやすい。		
	オートシェイプを選んだり、ハンドルを操作して「ぬりえ」を作ったり、細かい色アイコンを選んだりしているうちに、マウス操作が上達する。また、マウスカーソルの形やハンドルの有無など画面表示に注意する習慣も付けることができる。		

## パソコンスキル授業 (スキル項目)

内容	ペイントを使ったお絵かき	1-5
実施	年 組 1回目( )2回目( )3回目( )4回目( )	

		#	チェック欄
ス	開く 転送された用紙や、全回作ったファイルを開く	34	
	保存 名前を付けて保存:保存先の確認、名前を付ける意味	35	
	保存・開くの操作 メニューバーの使用	9、34	
キ	<少し進んだ使い方>		
	絵の工具箱にない色の使い方 色をダブルクリックして新しい色を作る	10	
	絵の部分を選択 マウスでのコピー・移動・大きさの変更など	46	
ル			
項			
目			
その他	<p>保存するときのファイルの種類がjpgの場合には、次に呼び出したときに「塗りつぶし」ができなくなるので注意。低学年で続きを別の時間に行うときは、ファイルサイズは大きいbmp形式で保存することをお勧めする。最終的に完成した時点で教師側でjpg形式に直せばよい。</p> <p>1画面に表示できる大きさで、まとめやすくするために、A5程度の大きさの用紙をキャンバスにすると、1画面に表示できて分かりやすい。印刷してはみ出ない大きさを確認。(ペイントなら、A5サイズだと650×415程度)</p> <p>絵の部分(塗りつぶしの中を含む)を選択(星、四角)して、大きさの変更、コピー・移動ができることを説明。マウスの形に注目して、(Ctrlキー&amp;)ドラッグで。(オートシェイプでも指導済み)</p> <p>お絵かきソフトには様々なものがあるが、シンプルで説明しやすいペイントを使用。</p>		

## パソコンスキル授業 (スキル項目)

内容	イントラバケッツを使って、お絵かきの作品鑑賞	1-6
実施	年 組 1回目( ) 2回目( ) 3回目( ) 4回目( )	

		#	チェック欄
ス キ ル 項 目	イントラバケッツの作品データベースの閲覧操作	76	
	ブラウザの「戻る」	77	
そ の 他	ペイントなどで作った絵を、イントラバケッツで作品データベースに登録し、お互いの絵を見合うことができるようにする。(登録は教師が行っておく) マウス操作で、ブラウザでの作品閲覧ができるようになる。(戻る、再表示など)		

## パソコンスキル授業 (スキル項目)

内容	キーボードでの文字入力 50音表(名前の練習)	1-7
実施	年 組 1回目( ) 2回目( ) 3回目( ) 4回目( )	

		#	チェック欄
ス キ ル 項 目	パソコンとの会話の手段について		
	「キー・ボード」の言葉について		
	キーボードの中心がスペースキーであること		
	姿勢について		
	アプリケーションの起動	84	
	「あいうえお」のキー	38	
	子音の付いたひらがなの入力方法	38	
	Backspaceキー (バックスペースキー)	23	
	Backspaceキー → 「消しながら戻る」	23	
	Enterキー (エンターキー)	22	
	Enterキー → 「決める」:パソコンへの意思表示(「ひらがなに決める」)	22	
	Enterキー → 「決める」 1行終わって次の行に進む。	22	
	文字入力カーソル 文字のはいる場所・マウスや矢印キーで移動できる	37	
	アプリケーションの終了 マウスを使った終了(「閉じる」ボタン)	84	
	アプリケーションの終了 「Alt+F4 & “N”」 (オルトキー)	11	
Escキー 困った時に使う	29		
そ の 他	<p>なるべく二人一組で。 「キーボード」は、キーとボードの合成語であることを話して、親しみを持たせる。(キーもボードも知っている言葉) 正しい姿勢を心がける。体が斜めにならないように。初めが肝心。座る位置を変えるのではなく、キーボードを動かす。 「パソコン50音表」を用いて、自分の名前のローマ字表記をまず覚える。(ローマ字という言葉は使わない) 必要に応じて、「消す」キー(Delete)も説明する。 ワードをマウスで終了する時、正しい表現を心がける。(○:「閉じる」ボタンをクリックして、ワードを閉じる ×:バツを押す)</p>		

## パソコンスキル授業 (スキル項目)

内容	名前の印刷(ワードアート)	1-8
実施	年 組 1回目( )2回目( )3回目( )4回目( )	

		#	チェック欄
ス キ ル 項 目	ワードの起動	84	
	ワードアートの起動 ツールバー	10	
	「決める」ボタン “OK” → Enterキーで決定	22	
	文字入力 反転文字は削除の必要なし	38	
	文字の確定 Enterキー	22	
	マウスの形に注目 ハンドル、枠	13	
	ハンドル操作 枠の大きさ変更	46	
	枠操作 枠の選択(ハンドルが消えた時の対応)	45	
	枠操作 枠の移動	46	
	アンドゥ Ctrl+Z やり直し	11	
	Esc キー 困った時に使う	29	
そ の 他	<p>用紙は、二人でA4を1枚使うと早くできる。                      時間内に全員が印刷できるように。                      余裕があれば、(1-4)の「罫線・ページ罫線・絵柄」を組み合わせる。                      「ワードアート」または「図形描画」ツールバーをあらかじめ表示しておく。                      (ワードアートのアイコン)                      “OK” は、パソコンへの意思表示。                      「移動」のつもりで文字が裏返る場合もあるので、アンドゥが使えることを示す。                      アンドゥもペイントで出てきているので、どこでも使えることを示すことは重要。                      ワードアートの文字入力で、“OK” のつもりで Enter キーを押すと改行になり、ワードアートの枠が不必要に大きくなる場合が多いので注意。                      単に名前を印刷するなら、ジャストスマイルの「作ってみよう」の中の「名前シール」なども簡単でよいが、すでにオートシェイプを練習しているので、ここでは、この後使い道の多いワードアートを練習する。                      また、ワードアートの名前やタイトルと、オートシェイプでの「ぬりえ」を組み合わせせて作品作りをしても楽しい。</p>		



## パソコンスキル授業 (スキル項目)

内容	しりとり	1-9
実施	年 組 1回目( )2回目( )3回目( )4回目( )	

		#	チェック欄
ス キ ル 項 目	音引き音(“ー”)の入力	38	
	促音(小さい“っ”)の入力	38	
	英数固定入力の回避 (「漢字」キー または 「半角/全角」キー)	10	
	次ページが存在 自動的に次ページに進む		
	ワードなら、画面下部での、ページ数/行数の確認		
その他	<p>いくつかのバージョンでしりとりを行う。(許す限りたくさん練習するように)            二人組で            三人目に先生が入る            一人ずつ色を変える(ツールバー使用)            二人組を組み替える            高学年では、文字数を5文字以上とか、カタカナ言葉のみ、というふう            に制限する(「うさぎのしっぽ」もあり)            低学年では、カタカナ言葉もひらがなで。            体言でしりとりができるように。            先生がしりとりに参加する場合には、できるだけホームポジションで行う。(両            手のゆびを使う、ということを見せておく→次の段階への伏線)            画面の一番下に来たり、1ページ終わったりしても改行すると先へ進める(パ            ソコンはいくらでも紙を用意してくれている)ことを知る。スクロールバーの意            味をそれとなく示す。(バーの長さが画面表示)            授業の終わりには、何行できたか調べる方法を示す。(画面下部などに表            示、カーソル位置による) ただし、競争ではない。</p>		

## パソコンスキル授業 (スキル項目)

内容	漢字の読み方ソフトなどでかな文字入力練習	1-10
実施	年 組 1回目( ) 2回目( ) 3回目( ) 4回目( )	

		#	チェック欄
ス キ ル 項 目	50音表になれる できるだけ見ないでできるように	38	
そ の 他	50音の仕組みがわかるように、なるべく時間を取って練習する。 適当なソフトがあれば、それを使い、(漢字大工さんなど)なければ、教科書 や詩集などから詩を選んで練習課題とするとよい。 あくまでも練習なので、全部できることを強要するものではない。楽しんでで けるように注意する。		