

yamabuki 通信

yamabuki は、『小学校でのパソコン授業』の URL より
パソコン室から 不定期 発行

No. 1 8

平成 1 9 年 6 月 1 1 日
情報教育アドバイザー
広田 さち子

スキル授業を貫くもの

私は、パソコンのスキルを三つの柱で考えています。

- ・マウス操作
- ・文字入力
- ・パソコンとの対話

の三つです。それぞれ、コツがあります。

一方、パソコンスキル授業では、「楽しく・無理なく・さりげなくスキルアップ」を目指しています。スキル授業での課題は、スキルアップのためにあって、作品を完成させることが目的ではありません。また、限られた時間の中で、いかに効率よくスキルを身につけられるかを考えています。

たとえば、マウス操作では、1年生からオートシェイプを使ったかたち遊びをします。これは、枠に着いた小さいマーク(ハンドル)に、マウスの1点を合わせてドラッグする、という高度なテクニックを、楽しみながら身につけてしまうことができるからです。同時に、「枠」というコンピュータで大変重要な概念を、遊びながら習得できるようになります。

文字入力では、1年生からローマ字入力をします。ただし、これは厳密には「ローマ字」ではありません。コンピュータでの文字入力に使った文字は、仮名になってしまえば、もうどう入力したかは分かりません。だから、少ないストロークで素早く仮名を作るアルファベットの組み合わせを使います。(zyaよりja、huよりfu、gaxtukouよりgaltukouそれよりgakkou)

なぜ仮名入力でなく、いわゆるローマ字入力かと言えば、それなりに理由があるからです。

(詳しくは

<http://www3.tokai.or.jp/yamabuki/shiryoku/keyboard.htm> 「初めてのキーボード」

<http://www3.tokai.or.jp/yamabuki/shiryoku/nyuuryoku.htm> 「ローマ字入力の秘密」参照)

パソコンとの対話については、いろいろなケースが考えられますが、基本は画面をよく見る、ということです。画面のどこを見れば、どういう情報を得ることができるかを、学ぶことです。ポイントになるところは、実はそれほど多くはありません。

マウスの形・タイトルバー・ステータスバー・タスクバー・ハンドル・ボタンやアイコンの表示などの見方がクリアできれば、ほとんどの場合、スムーズにパソコンと対話することができます。是非、挑戦してみてください。

時々、スキル授業が難しすぎるのでは？ というご意見を頂戴します。パソコンが遊び道具になると、授業の場が向上の場にならずに、楽しく遊ぶ時間になってしまい、貴重な時間が無駄になります。それは避けなくてはならないと思うので、培ったスキルの定着と上乘せを目指して、遊んで終わることのないよう、いろいろ考えています。