yamabuki 通信

No. 7 1
平成 19 年 10 月 29 日
情報教育アドバイザー
広田　さち子

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

センセイコール（１２）

15) オートシェイプに色塗りしようとしたら、色がない

パソコンで作業する場合、原則は、「何を」→「どうする」の順序です。

この例では、「オートシェイプ」に「色塗りする」ですが、この「何を」がパソコンにわからなかったために色が表示されなかったわけです。

「何を」をパソコンに指し示す操作を、「選択する」と言います。オートシェイプの場合には、マウスでクリックします。クリックすると、図形の周りにハンドルと呼ばれる小さいマーク（白、緑、黄色の 3 種類）が現れます。オートシェイプの状態によっては、ハンドルの形が変わって表示される場合もありますが、いずれにしても図形の周りに何かが現れることで、パソコンは「何が選択されて操作の対象になっているか」を画面で知らせています。

このセンセイコールは、けっこう高学年になっても起こります。たいていは、色がないことで、選択し忘れていることに気づくはずですが、センセイコールにまでなるのは、画面をよく見る習慣がついていないためで、そういう場合は、オートシェイプに限らず、いろいろな場面で適切に選択できなくなっているかもしれません。子どもには、なぜ色がないのかをきちんと説明しましょう。

オートシェイプや、ワードアートなど、クリックするとハンドルのようなものが表示されるものを、一般に「枠」と言います。ハンドルは、枠の大きさを変えたり形を変えたり回転させたりするのに使います。逆に言えば、ハンドルが現れたら、大きさ･形･回転の操作ができる、ということです。

枠操作になれてくると、たとえば、アプリケーションウィンドウなどの外枠にマウスポインタを当てると両矢印になるので、これは大きさを変えることができる、というふうに見えてきます。この枠の感覚を身につけることができると、パソコンの画面を思った通りに使えるようになってきます。パソコンが道具になるのに、一歩近づきました。