

yamabuki i 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. 9 9
平成 19 年 12 月 17 日
情報教育アドバイザー
広田 さち子

オートシェイプ(1年生の授業から)

コンピュータを使う上で、スキルとして身につけるといいと思われるものは、次の三つです。

- ・ マウス操作
- ・ コンピュータとのコミュニケーション
- ・ 文字入力スキル

どれも欠かすことができませんが、1年生でまず覚えないと使えないのがマウス操作です。クリック、ドラッグという操作は、必ず使います。

低学年ではまずお絵かきから、とよく言われるのですが、マウスでなめらかな曲線を思うように描くことは、たいへん難しいことです。お絵かきで線を描こうとすると、つたないマウス操作が丸見えになります。かと言って、子ども向けと言われるお絵かきソフトに豊富に備えられているスタンプを並べただけのものでは、とてもお絵かきとは言えません。本当にコンピュータでお絵かきができるようになるには、事前のマウス練習が必要です。と言うより、マウス練習はお絵かきのためにするのではなく、コンピュータの基本として身につけなくてはなりません。

低学年では、「楽しく・無理なく」スキルアップしたいものです。そうでないと、いつの間にかコンピュータに背を向けてしまっただけでは、どうしても将来コンピュータを使って生きて行くであろう子どもたちが困ることになります。

こういう点から、マウスの練習には、オートシェイプ(ワードやエクセルなど)がむいていると思いました。小さなハンドルにマウスを合わせてドラッグして、思い思いの図形を楽しみながら作ることで、知らず知らずのうちにマウス操作が上達します。また、クリックしてハンドルを表示(選択)したり、ハンドルで大きさや形、向きなどが変更できることを体感していくことで、「枠」操作に親しむことができます。「枠」は、コンピュータを使っていく上で、大変重要な概念です。

また、オートシェイプを操作する中で、マウスポインタの形に注目しなくてはいけないことも覚えていきます。これは、コンピュータとのコミュニケーションに通じます。画面からの情報を読み、それに見合った操作をすることで、思い通りにコンピュータを操ることができるのです。この習慣をつけることが、コンピュータを活用する早道になります。