

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. 117
平成 20 年 2 月 4 日
情報教育アドバイザー
広田 さち子

コンピュータスキルのツボ

これまで何度か書いてきたように、

- ・マウス操作
- ・文字入力
- ・パソコンとの会話

この三つを、コンピュータスキルの 3 本柱と考えます。

コンピュータと仲良くなるには、この三つのどれもあそかにすることはできません。道具として使う、というより、癖を知り、よりよいコミュニケーションをとって、仲良くなりたいものです。

操作は速いに超したことはありませんが、ただ速いだけではいけません。正確さが伴わなければ、間違いの元です。正確に速く操作するためには、そのための知識が欠かせません。

たとえば、マウスでクリックするとき、ボタンを押さえたときのポインタの位置と離れたときの位置とがずれていれば、クリックではなくドラッグとみなされ、思った結果が得られません。素早くマウスポインタを動かして、目的のアイコンに重ねたのはいいけれど、クリックして、次のクリック位置に速く動かそうとして、クリック操作が完了していないのにマウスポインタが動いてしまうと、ドラッグの操作になります。

これは、右クリックでもよく起こります。この場合は、マウスポインタを速く動かそうとしているのではなく、マウスの持ち方がぎこちなかったりして、ボタンを押さえ込んでしまうため、素早く「離す」ことができずに、ボタンを押さえている間にマウスポインタが動いてしまったことが原因です。

ダブルクリックについては、2回のクリック操作の間隔と、その間のポインタ移動でうまくいかない、ということになります。

このように、コンピュータが思うように動かない原因は、ほとんどの場合、操作している人の「つもり」と、コンピュータ側の解釈とのずれで起こります。「設定」することで、ある程度は操作している人の癖にコンピュータの解釈を近づけることができますが、残念ながら、たいてい機械であるコンピュータに合わせざるを得ません。合わせるためには、相手(コンピュータ)の性格についての知識があると役に立ちます。

授業では、こういった操作に関する知識も折に触れ紹介しています。道具として、機械としての性質をきちんと理解することで、コンピュータは格段に便利なパートナーに変身します。説明を漫然とその場限りで聞くのではなく、自分自身の知識として消化してほしいと思います。