

## 平成13年度授業実践

学校名：多治見市立市之倉小学校

授 業 者 等	授業日	平成14年3月11日～ 3月16日	学 年	3年生
	授業者	山本 珠美・阿部 裕美 福田 静香	教科等	総合的な学習の時間
	校 種	小学校	単 元	パソコン学習
	ねらい	パソコンの基本的な操作の仕方を理解し、ハイパーキューブを使って、色、形、線等を工夫して絵を描き、自分のカレンダーをつくること ができる。		
授 業 の 流 れ	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. パソコンの電源の入れ方、切り方の説明を聞き、パソコンのスイッチを操作してみる。              (1) パソコンの電源を入れてもすぐに起動しないことを理解し、スイッチを入れてから起動するまで静かに待つ。              (2) パソコンの電源が切れるまでの手順がわかり、パソコンの電源が切れるまでの操作をしてみる。</li> <li>2. クリック、ダブルクリック等の用語の意味を知り、マウスを使って、ハイパーキューブを開く。</li> <li>3. ハイパーキューブを開き、色、線、形を考えたお絵かきをする。              (1) 筆の先を選び、描いた線の太さをいろいろ変えてみる。              (2) パレットから、色を選び、好きな色で絵を描く。              (3) 〃等の形を選ぶことを知り、実際に使ってみる。              (4) 線の太さ、色、形等を工夫して、思い思いの絵を描く。              (5) スタンプの使い方を理解する。              (6) 描いた絵にスタンプを利用し、さらに工夫を加える。</li> <li>4. 自分で作った絵を、名前を付けて保存する。</li> <li>5. パソコンで作った絵を貼り付け、オリジナルのカレンダーを作る。</li> </ol>			
考 察	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 起動の仕方、マウスの使い方の説明を聞き、むやみにスイッチをさわることなく、パソコンをていねいに扱うことができた。操作の仕方の覚えが早く、トラブルを起こすことが少なかった。</li> <li>・ ハイパーキューブを開き、キューブペイントねっとから、自由に線種、色、スタンプが選べるため、多様なお絵かきができ、楽しんで取り組むことができた。</li> <li>・ マウスの使い方が、スムーズに行えるようになった。</li> <li>・ 文字パレットを使って、保存することができた。</li> </ul>			