

統合ソフトを活用した情報活用能力の育成例 【情報の科学的な理解】
【名称や機能の理解】

学 年	小学校 第1学年	時数	1時間
題材名	はじめてのこんぴゅうた		
教科・領域	学級活動		
使用ソフト	キューブペイント(お絵かき)		
目 標	マウスを使って、ペイントの機能を体験させることで、コンピュータの使い方について理解することができる。		
学習内容	コンピュータのお絵かき機能を利用して、自分の好きな絵を描くことができる。		
1 時	<p>コンピュータの各部の名称を知ったり、たち上げ方、マウスの使い方など、基本的な使い方について理解したりする。その後、コンピュータのペイント機能を使って、自分の好きな絵を描くようにする。最後に、コンピュータの終了の仕方について理解する。</p> <p>指席上の留意点</p> <p>二人一組で絵を描かせることで、お互いに教え合いながら取り組ませる。また、はじめは、たくさんの機能を使わないようにし、ブラシの機能のみを活用させるようにする。絵ができあがったら、作品をお互いに見合うようにする。</p>		
評価方法について	コンピュータの各部の名称を知ることができたか、たち上げ方やマウスの使い方など、基本的な使い方について理解することができたかを、児童の発言や活動の様子からつかむ。		