

# 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 2】

学 年	小学校 第1学年	時数	1時間
单元名	かたちを うつして		
教科・領域	算 数		
使用ソフト	キューブペイント（お絵かき）		
目 標	円や四角，三角を組み合わせて，自分の好きな絵を描いたり，消したりする活動を通して，コンピュータを利用する便利さに気付くことができる。		
学習内容	立体を写し取ったときにできる，円や四角，三角などの特徴に関心を持ち，それらの形を生かした絵描き遊びをする。		
1 時	前時までに学習した，立体を写し取ったときにできる形について話し合い，円，四角，三角について確かめる。		
	指導上の留意点 立体を使って黒板に形を写し取り，描ける形を確かめさせる。		
	形を描いたり，消したり，色を塗ったりする方法について確かめ，自分が描きたい絵について考える。		
	指導上の留意点 円，四角，三角のすべての形を組み合わせて，描ける絵を考えるようにさせる。		
	コンピュータを使って，自分の考えた絵の作成に取りくむ。		
	指導上の留意点 机間指導によって，操作方法が分からない子どもに個別指導する。		
できあがった作品を互いに見て話し合う。			
指導上の留意点 それぞれの形の特徴が生かされている作品を取り上げ，それぞれの形について理解を深めるようにさせる。			
評価方法について			
お絵かきソフトを利用すると簡単に絵が描け，便利であることに気付いているかを，子どもの活動の様子や発言の内容からつかむ。			