

統合ソフトを活用した情報活用能力の育成例 【情報活用の実践力】 【情報の発信・伝達 1】

学 年	小学校 第3学年	時数	7時間
単 元 名	絵文字発表会をしよう		
教科・領域	国語		
使用ソフト	キューブペイント		
目 標	暮らしに役立つ絵文字を自分で作る際に、お絵かきソフトのスタンプ機能などを生かして意味が分かりやすく伝わるように作成することができる。		
学習内容	<ul style="list-style-type: none"> ・ どんな場所やどんな時に使われるのか絵文字の意味を考える。 ・ お絵かきソフトのスタンプ機能などを活用して、絵文字を作成する。 ・ 自分が作成した絵文字がみんなの役に立つことを実感する。 		
学習の進め方			
1 時	使う場所や時、意味を考えて、どんな絵文字を作るのか考える。		
	指導上の留意点 「絵文字の三つの特長」を踏まえて、考えた絵文字をカードに下書きさせる。		
2 3 時 (本 時)	前時に下書きしたカードを隣の席の子どもと検討しあい、意味が伝わるか話し合う。		
	指導上の留意点 意味が伝わるようにするには、どんな絵がよいか改善案を出させて話し合わせる。		
	コンピュータのお絵かきソフトを活用して、絵文字を作る。		
	指導上の留意点 お絵かきソフトのスタンプ機能や拡大機能、描画機能を必要に応じて活用させて、絵文字を作らせる。スタンプに使いたいものがない場合は、描画機能で描かせる。		
	見やすい絵文字ができたか、隣の子どもと話し合う。		
4 7 時	見やすい絵文字ができたか、隣の子どもと話し合う。		
	指導上の留意点 見やすい配色や大きさになっているか、また、下書きしたカードのようにできたかお互いに確かめさせる。		
4 7 時	完成した絵文字を発表する準備をして、絵文字発表会を行う。		
	指導上の留意点 スピーチメモを事前に作成させ、絵文字を使う場所や意味についてクイズ形式で発表させるなど、さまざまな形式で発表会を行う。		
評価方法について	お絵かきソフトの機能を活用して絵文字の意味がよく伝わるように作成することができたか、完成した絵文字の内容からつかむ。		