

# 名情研だより

第3号  
名古屋市情報教育研究会  
広報調査部

## 研究発表大会を終えて

1月23日(火)名古屋市教育センター講堂において、名古屋市情報教育研究会発表大会が行われました。

### 研究テーマ

## 確かな学力を身に付け、 生きる力を育む情報教育のあり方を追求しよう

今年度の名視研は、事業部 研究部とも、これまで以上に充実した内容にすることを目標に活動を進めてきました。

今回は、研究部の概要を中心にお知らせしたいと思います。

#### 1 主題について

本研究会では、カリキュラム研究部と実践研究部が中心となり、生きる力を身に付けるための基礎 基本である情報活用能力の育成を目指し、実践研究を進めています。教科 領域等の指導における情報教育の位置付けを明確にし、情報活用能力を育成するための効果的な手法やアイデアを追究することは、指導者の資質を高め、子どもたちの確かな学力の定着につながり、情報教育を通して生きる力をはぐくむことになると考えています。確かな学力の育成に情報教育の側面から迫るために上記の主題を設定しました。確かな学力とは、知識や技能だけでなく、思考力や判断力、表現力までも含めたものであり、それらの力を身に付けるためには情報活用能力の育成が必要であると考えました。



研究発表大会の様子

#### 2 各研究部の発表

実践研究部は、「情報活用の実践力を育成すると共に情報モラル教育を進める」実践と「ITを活用した『わかる』授業」の実践が紹介されました。

「情報モラル教育を進める」実践では、Eメールに関わるマナーを取り上げた実践とニュース番組制作の活動を通して、著作権や肖像権に配慮しながら自分の伝えたいことを正しく伝えられるようになったという成果が発表されました。

「ITを活用した授業の実践では、プロジェクトとデジタルカメラを活用した実践が発表されました。実際に「模擬授業」を行い、どのように使われたかを具体的に紹介しました。



模擬授業の様子

カリキュラム研究部は、「情報活用能力の育成を目指したカリキュラムの作成」というテーマで、カリキュラムの作成に取り組んできました。どの学年どの学級でも利用できる事を考え統合ソフトを活用した情報活用能力の育成例を作成しました。これらは、教科、領域、単元、題材、使用機能などが分かるように一覧表でまとめられ、さらに教育課程の中に位置づけられ、具体的に分かりやすいものになっています。この統合ソフトを活用した情報活用能力の育成例を参考にすることで、児童生徒の実態に応じてどのような力を身に付けさせればよいか、具体的にどのような指導を進めていけばよいかにより明確になり、分かりやすく指導を進めることができると考えました。

## 統合ソフトを活用した情報活用能力の育成例一覧の使い方

縦軸には、小学校を低 中 高学年と中学生の4つに分け、それぞれの年代に活用しやすい育成例をまとめています。

横軸には、「情報活用の実践力」「情報の科学的な理解」「情報社会へ参画する態度」に分け、それぞれの情報活用能力を高めるための実践例をまとめています。

育成例一覧の中のアンダーラインの引いてある文にはリンクがかけられており、その文をクリックすれば、その育成例に関連する授業展開例や画像資料が示されるようになっています。

統合ソフトを活用して情報活用能力を育てよう(実践例一覧)

科領域	学年	教科・領域	単元・題材名(育成例へ)	使用機能(指導用資料へ)	機能の活用方法について
算数	1年	かたをこうして	かたをこうして	ペイント	ペイントによって円や四角、三角を描いたお絵描き遊びをする。
学級活動	1年	はじめてのこんぴょう	はじめてのこんぴょう	ペイント	マウスを使い、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の理解を深める。
学級活動	1年	マウスレッスンをやってみよう	マウスレッスンをやってみよう	マウス	マウスの操作方法を学びながら、コンピュータ学習のルールについて理解する。
生活	1年	にしようかいカードをつくらう	にしようかいカードをつくらう	ペイント	ペイントのワンドロ機能やスタンプ機能を使って自己紹介カードを作る。
生活	2年	町 大ずき 1 2	町 大ずき 1 2	ペイント 1 2	デジタルカメラで撮影した自分の町の情報を、ペイントに取り込み簡単なデータベースを作る。
国語	3年	読書クイズ(お話し合おう)	読書クイズ(お話し合おう)	プレゼン	本を紹介するために必要な内容をまとめ、発表する。
国語	3年	絵文字発表会をしよう	絵文字発表会をしよう	ペイント	ペイントのスタンプ機能などを活用して絵文字を作成する。
算数	3年	表とグラフ1	表とグラフ1	表計算	作成した表をグラフに変換する活動により、短時間で正確なグラフを作成できることから、コンピュータを利用するよさに気付く。

3 描いた絵を消す場合は、アイコンの「消しゴム」を選択して、消したい部分にマウスポインタをあてドラッグすることで消すことができます。

4 線や色を塗る際、色を変えたいときは、アイコンのパレット

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	時間	1時間
単元名	かたをこうして		
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もち、それらの形を生かした絵描き遊びをする。		
1 時	<p>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。</p> <p>○指導上の留意点</p> <p>立体を写して黒板に形を写し取り、描ける形を確かめさせる。</p> <p>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。</p> <p>○指導上の留意点</p> <p>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。</p>		

新たに作成された実践例一覧表です。使用学年、教科、領域、単元、題材、使用機能などが分かるように教育課程の中に位置づけられています。単元 題材名 使用機能をクリックすると、実践例だけでなく使用方法などを詳しく紹介しています。

この統合ソフトを活用した情報活用能力の育成例は、名情研ホームページ 平成18年度研究集録 - 第1号 - web版 研究部研究報告 カリキュラム研究部 情報活用能力の育成例 から閲覧できます。ぜひご活用下さい。