

教育情報化学習指導案

対象学年	小学 1 年生	所要時間	2 時間(45 分×2)
教科の 目標及び内容	図工 ー 表したいこと、つくりたいものを自分の表現方法でつくりだす喜びを味わうようにする。 生活科 ー 公共物や公共施設はみんなのものであることやそれを支えている人々がいることなどが分かり、それらを大切に、安全に気を付けて正しく利用することができるようにする。 道徳 ー みんなが使う物を大切に、約束やきまりを守る。		
題材名	初めてのパソコン		
ねらい	<ul style="list-style-type: none"> ● パソコンの電源の入れ方やシャットダウンの方法など、基本的な操作を習得する。 ● ゲームやぬり絵などを通して、マウス操作に慣れる。 		
情報モラルに関する視点	<ul style="list-style-type: none"> ● 情報化社会の倫理: コンピュータやメディアを使う場合に、決められたルールを守る。 		

指導の流れ

※情報モラルに関する視点 ♥

所要時間	主な学習活動	指導・支援の流れやポイント	使用教材等
1 校 時 目	5 分	導入 → ゲームを使ってマウス操作の練習をします。 → マウスを使ってぬり絵に挑戦します。 → パソコン教室の使い方とマナーについて説明 ♥	
	5 分	パソコンの電源の入れ方 → ノートパソコンの画面の開け方 ♥ → 電源ボタンの場所の確認 ♥	
	5 分	マウスの使い方 → マウスの正しい持ち方 → クリック方法の説明	
	15 分	マウス操作の練習  → ブラウザでマウスの練習のサイトを立ち上げる。 → 各自で練習させて、分からない生徒へのサポート指導を行う。 (クリック・ダブルクリック・ドラッグ 各 3~5 分間程度) ※[F5]キーで画面更新させ、繰り返し練習させる。	使用サイト 「マウスとキーボードの練習」 http://www.tamatele.ne.jp/~kabayashi/mouse_keyboard/
15 分	ぬり絵の基本操作 → お絵かきソフトを起動し、基本操作を教える。 1. ブラシツール 2. 色の塗り方 3. 色の変え方 4. やり直し の方法	使用可能なソフト ・ペイント ・キューブきっず ・ジャストスマイル・・・等	
休み時間(10 分)			
2 校 時 目	30 分	ぬり絵の実施  ※完成イメージ → ぬり絵素材のファイルを生徒パソコンに配布する。 → ぬり絵素材を開かせる。 → 各自ぬり絵を行い、分からない生徒のサポート指導を行う。 (早く終了した生徒には別の素材を配布して塗り絵行う。) → 上書き保存させる。	
	10 分	回収と印刷 → 印刷方法の説明後、印刷を行う。 → 印刷が完了し、手元に行き渡っていることを確認。	
	5 分	終了 → アプリケーションの終了。 → シャットダウンの方法 ♥	