

総合支援学校 小学部
特別活動（クラブ活動）

キーワード コンピュータに慣れる
コンピュータで遊ぶ

「パソコンクラブ～マウス操作に慣れよう～」

1 活動の目的等

目標

- コンピュータの使い方が分かる。
- マウスの基本的な使い方が分かる。

対応する学習指導要領の内容

教科・領域等	内容等
特別活動	・経験を広め、個性の伸長を図るとともに、積極的な態度を育てる。

2 指導略案

単元指導計画

指導内容等	時間
コンピュータの使い方を知ろう。	3時間
マウスの練習をしよう。	7時間
マウスを使ってゲームをしよう。	(本時)20時間

本時の目標と展開

【目標】

- マウスのクリックと移動の反応を楽しむことができる。
- マウスを使ってパズルができる。

【展開】



3 展開の実際

【ICTに慣れ親しむ】

小学校段階における情報教育では、次のような学習活動が考えられる。

コンピュータ等の情報通信機器に慣れ親しむ。

文字を入力するなどの基本的な操作及び情報モラルを身に付ける。

情報手段を適切に活用する。(情報の収集・発信)

このうち、本事例はを通して、児童の個性の伸長や積極的な態度を育てることをねらいとし、ゲームを楽しむ過程で、コンピュータの操作法やマウスの扱い方を理解することで、より積極的に活動に取り組むことができると考えた。

本事例では、コンピュータの操作やマウスなどの周辺機器の使い方を理解することは、他の授業や日常生活に役立つと考え、マウス操作に関する児童の実態から目標を導き出し、目標を達成するために有効と考えられるソフトウェアを準備した。3名の児童は全員、興味をもって熱心に取り組んだ。

4 情報機器等の活用の工夫

【コンピュータ活用の基礎的なスキル - マウス操作 - 】

コンピュータの基本的な操作の内容は、「コンピュータの起動と終了」「キーボード操作(文字入力)」「マウス操作(クリック、ドラッグ)」「アプリケーションソフトウェアの起動と終了」で構成されるが、マウス操作は他の内容のほとんどに関わる重要な内容である。

障害のある児童の場合、マウス操作が可能となるまで段階的に指導や支援を行う必要がある。本事例では、児童の実態に即して、次のような工夫を行った。

段階及び達成目標	指導や支援の工夫の例
1 能動的にマウスボタンを押す。	<ul style="list-style-type: none"> マウスに抵抗がある場合は、自作のワンスイッチアダプターを使う。 左のボタンだけを押すことが難しい場合は、右ボタンに紙をはさんで、押しても機能しないようにする。 ボタンを軽く押して離すことが難しい場合は、教師が手を添えて動かし方を感覚的につかめるようにしたり、「『カチッ』と押すんだよ」と声かけをしたりする。
2 マウスとポインタの動きの連動に気付く。	<ul style="list-style-type: none"> マウスのプロパティからポインタを大きくする。
3 ターゲットの位置にマウスを移動する。	<ul style="list-style-type: none"> 画像の上にポインタがのると画面が切り替わる効果(ロールオーバー)を利用した教材を作成し、使用する。 マウスのプロパティからポインタの動きを遅くする。
4 ドラッグする。	<ul style="list-style-type: none"> 教師が手を添えたり、声かけをしたりして、ボタンから指を離すタイミングを感覚的につかめるようにする。 簡単なパズルゲームを行う。

5 情報機器等の活用の効果

【本時の評価】

ソフトウェア(ゲーム)や教師の支援が内容が児童の実態に合っていたため、3名の児童は全員、マウスやソフトウェアの役割や使い方を理解し、上手に操作することができるようになった。

【将来に向けての展望】

本時はマウス操作の習得が中心であったが、全体を通じて設定した自己選択・自己決定の場面によって、児童の意欲の向上や主体的な活動への取組みが見られた。今後は、クラブ活動の成果を他の学習に生かしていきたい。そして、そのためにも、「SORAクリック」用の自作教材を増やしていきたい。

<各教科> ○児童の意思表示をより明確にさせる。 ○数や文字を効果的に指導する。	<自立活動> ○コンピュータ等を使って意思を表出させる。 ○コミュニケーション活動にコンピュータ等を活用する。	<道徳・特別活動> ○興味・関心や生活に結び付いた題材について、コンピュータ等の情報機器を活用する。	<総合的な学習の時間> ○コンピュータ等の情報機器を適切に活用し、学習活動が効果的に行われるように配慮する。	<交流及び共同学習> ○コンピュータや情報通信ネットワークを活用してコミュニケーションを深めさせる。
---	--	--	--	--

障害の状態や経験等を考慮しつつ、適切な機器を選択する。

コンピュータ等に慣れ親ませる。

コンピュータ等の基本的な操作を習得させる。

コンピュータ等の活用に関する指導の発展(例)