




<p>学年 教科 単元名</p>	<p>第1学年 生活 パソコンの使い方 ～描いた絵を動かそう～</p>
<p>教科の目標</p>	<p>・マウスの使い方を慣れ、海にいる生き物の絵を描く。 ・描いた絵を動かす。 【身につけさせたい技能】マウスの基本的な操作（クリック・ドラッグ）</p>
<p>プログラミングソフト</p>	<p>VISCUIT（ビスケット）</p>
<p>準備物</p>	<p>一人ひとりが描いた絵が全体で共有できるようパスワードを取得。（PC アドバイザーの方に力を借りました。）</p>
<p>プログラミングソフトを活用した利点</p>	<p>パソコンを使うのが3回目の子どもたち。起動の仕方やマウスの使い方にも慣れてきた頃だったが、楽しみながら取り組むことができた。 “自分が描いた絵を動かすことができる”と感動していた。操作の仕方が、シンプルですぐ理解することができた。</p> 
<p>成果 （児童の様子、変化など）</p>	<p>◎マウスの使い方をマスター！！ 絵を描いたり、眼鏡のアイコンを使ったりする中で、「クリック」「ドラッグ」の使い方をマスターすることができた。</p> <p>◎思い通りの動きに… 描いた絵がスッと動いてしまい「なんで、そっちに行っちゃうの？」と困っている様子。でも、自分で眼鏡の中の絵を何度も移動させ工夫していた。全員が描いた絵が1つの画面に映し出された時は、いろいろな生き物がおもしろい動きをされていて盛り上がった。</p>  
<p>課題</p>	<p>●準備・指導に苦戦する PC アドバイザーの方にビスケットの準備や児童の支援をして頂いたので、スムーズに活動を進めることができたが、担任単独では難しいと思った。特に、PC に慣れていない先生には抵抗があると思う。</p> <p>●活動が一回限りで終わらないように、年間で計画を立てる。 パソコンを使った学習は、起動の仕方→マウスの使い方→絵を描く、といった流れで進めた。絵を描く活動の次にプログラミングを取り入れたことは、前の学習とのつながりがあって良かった。3学期は、教科の中にプログラミングを取り入れることができればと思う。指導の見直しをもつ。</p>