

13 コンピュータ活用

総合的な学習「コンピュータ活用」

1. 基本的な考え方

最近のテレビや新聞などで、コンピュータに関連した情報は毎日のように流されている。家庭電化製品の中にさえ、コンピュータは使われている。仮にコンピュータがなかったとしたらどうだろう。これほどまでに便利な世の中にはなっていないのではないだろうか。これからパーソナルコンピュータは、テレビのように普及していくことは容易に想像できる。

子どもたちが成長していく過程で、今以上にコンピュータにふれることが多くなるであろう。コンピュータを活用し、自分たちの生活を豊かにしていくにあたって、次のような目標を考えた。

- (1) コンピュータなどの機器に主体的に関わり活用し、生活をより豊かにしていこうとする態度を養う。
- (2) コンピュータの基本操作技能を身につけることができる。
- (3) コンピュータの通信機能を生かした利用をし、情報収集や情報発信をすることができる

コンピュータを使えば、いろいろなことができる。計算をすることもできれば文章を書くこともできる。絵を描くこともできれば作曲をすることもできる。また、市販のソフトウェアを使えば、効率的に学習を進めることも可能である。最近では、インターネットや電子メールなど、コンピュータは通信手段の一つになってきた。これからのコンピュータ活用の授業が、単にコンピュータと向き合うのではなく、ネットワークで結ばれたコンピュータの画面の向こうに人がいて、その人と交流ができる喜びを感じ取ることができるようになればと考えている。

2. 学年別の目標

低学年 自分の思いを絵で表現できる。

中学年 自分の思いを文章で表現できる。

高学年 コンピュータを使って、情報交換をすることができる。

3. 機器操作の学年配当表

	1年	2年	3年	4年	5年	6年
コンピュータの基本操作	●	●	○	○	○	○
お絵かきソフトによる描画	●	●	●	○	○	○
ローマ字入力による文書作成	—	○	●	●	○	○
ネットサーフィン	—	—	○	●	●	○
電子メールによる情報交換	—	—	○	○	●	●
テレビ電話による情報交換	—	—	○	○	○	●

● 重点的に行う活動 ○ 必要に応じて行う活動

各学年の単元と学習内容

学年	単元名	ねらい	ハードウェアやネットワークの知識	ソフトウェア
1年生	コンピューターで絵を描こう。(1) 年間15時間	コンピューターなどの機器に主体的に関わり活用し生活をより豊かにしていこうとする態度を養う	ハードウェアやネットワークの知識 コンピューターの部分の名称 コンピュータールームの使い方 コンピューターの起動と終了 マウスの使い方 キーボードの使い方 ソフトウェアの立ち上げ・終了の仕方	軌跡・直線・曲線・円などの描き方 色の選択のしかた 消しゴムの使い方 スプレッドの使い方 背景色の換え方 マウスの効果的な使い方 読み込み・保存の仕方 など
2年生	コンピューターで絵を描こう。(2) 年間15時間			ペイントツール
3年生	絵はがきを作ろう。 (暑中見舞い・年賀状など) 年間15時間			文字の入力方法 漢字変換の方法 文字の大きさや色の変え方
4年生	手紙を書こう。 江田島のことを調べよう。 年間15時間	コンピューターの通信機能を生かした利用をし 情報収集や情報発信をすることができる	ソフトウェアの立ち上げ・終了の仕方 フロップピーディスクの扱い方 インターネットの概念	ワープロ ローマ字入力の方法 文書の読み込み・保存の方法 ブラウザ ホームページのアドレスの入力方法
5年生	おすすめのページを見つけよう。(電子メール) 年間12時間	セキュリティに関すること ネチケケットのこと	ホームページの見方 検索エンジンの使い方 おすすめのページの登録方法	ブラウザ
6年生	他校の友達とお話をしよう。 年間12時間	電子メールの概念 テレビ電話の概念	メールソフト	メールの送信・受信方法 返事の出し方