
1年生とお絵かきをする

藤沢小学校

1 題材名 楽しいお絵かき

2 題材の目標

コンピュータを起動させたり終了させたりすることができるようになる
マウスの使い方がわかり、クリックやドラッグができるようになる
お絵かきソフト（一太郎スマイル）を使い、楽しみながら簡単な絵を描くことができるようになる

3 指導計画の概要

コンピュータの起動の仕方、終了の仕方を覚える・・・1時間
マウスの使用になれる・・・1時間
（クリック・ダブルクリック・ドラッグなど）
一太郎スマイルを使って絵を描く・・・2時間

4 情報機器活用の意図・情報教育の視点



初めてコンピュータに触れる1年生にとって、コンピュータ室で授業を受けることはあこがれでもある。そんな1年生にコンピュータの活用技術を教えることは、それ自体を最終目的としているのではなく、あくまでも個を生かす学習を支援する道具として、コンピュータを活用できるようになって

もらいたいとの願いがあるからである。

そのためにも1年生の段階で基本的なことを正しく身に付けておくことは、これから多くの実践を積み重ねていく上でも、必要かつ大切なことであると考えられる。そこで今回はパソコンボランティアの方にもご協力いただいて、コンピュータの基本的

な操作方法を中心に教えて頂くことにした。その際、1年生にとっても比較的簡単に、また興味を持って取り組めるお絵かきソフト（一太郎スマイル）を導入として使ってみた。

5 成果・児童の作品、感想等

ボランティアの方がいてくれたため、教師一人で一斉指導するよりも、児童一人一人の細かいところまで目が行き届いたようだった。また、児童もいつもより集中して話を聞くことができたように思う。そのせいか、起動の仕方、終了のさせ方、マウスの操作もスムーズに覚えることができた。



また作品づくりでも、クレヨンや色鉛筆を使っただけの学習では表現できないような模様やデザインが作れることを知り、普段表現活動に抵抗を感じているような児童でも、楽しく意欲的に取り組むことができた。

コンピュータ操作の初期の段階では、複数の授業者による指導体制と比較的簡単な操作でいろいろなことができるソフトを、遊び感覚で操作しながら正しい操作方法を身に付けさせることが、児童の興味関心を持続させる上でも有効であったように思う。

6 授業実践概要

コンピュータの起動の仕方を知らせる。

スイッチを入れる順番を覚える。

一太郎スマイルソフトを起動の仕方を知らせる。

お絵かきの仕方を知らせる。

マウスの動かし方・スタンプの使い方等を知らせる。

その他の機能については興味関心のある児童にその都度教える。

作った作品を保存をする。

今回は教師とボランティアで行う。

終了の仕方を知らせる。

スイッチを切る順番を覚える。

後かたづけの方法やいすの片づけ方を知らせる。