生徒の想像力・表現力の向上を目指した技術・家庭科の学習

花園中学校（実践者）　劔持　豊広
（報告者）　浅見　伸男

1　題材名　　深谷市(花園)をＰＣグラフィックソフトを活用して表現しよう。(３年)

【　技術分野：内容Ｂ「情報とコンピュータ」　】

2　題材の目標

（１）図形処理ソフトを用いて、深谷市(花園)を表現できる。

（２）作品に工夫を取り入れている。

3　指導計画（４時間扱い）

（１）　ハイパーキューブの使い方　------　１時間

（２）　作品の作成　----------　２時間 ---------- 本時　２／２時間

（３）　作品の発表　----------　１時間

4　情報教育の視点

本校の情報教育の目標は、

（１）情報の収集、選択、判断、処理する能力及び、情報の創造と表現する能力の育成

（２）情報の重要性を認識し、情報に対する責任感の育成（モラルの確立）

（３）情報活用の基礎及び情報手段の特徴の理解、機器の操作能力の育成

を目指し、教科及び総合的な学習の時間での活用を軸に積極的に取り組んでいる。

情報教育の推進の核となる技術・家庭科では、１年生で、コンピュータについての基礎知識の習得（ワープロ・図形処理・表計算等の操作技能）とともに、インターネットを活用した情報収集能力の向上を踏まえて、情報モラルの育成に取り組んでいる。また、３年生では、選択の技術・家庭科で、プログラミングにも挑戦してきている他、本年度は新たに深谷市のコンピュータ作品展への出展を期に、想像力・表現力の向上を目指し、マルチメディアの活用を踏まえて、グラフィックソフトの一層の活用を目指している。

5　本時の学習

（１）本時の目標

・応用ソフトウェアを用いた作品を作りあげる。

・自分の作品作りにおいて、処理の仕方を工夫している。

（２）展開

学習内容	学　習　活　動	教員の働きかけ →働きかけの意図	評価と指導の工夫 <>評価の観点　[　]評価方法 ◆評価規準　◎▼指導の工夫
○前時までの確認	○ハイパーキューブ２を起動し、前時までの作品を読み込む。	○ＦＤから自分の作品を呼び込むように伝える。 →操作等でつまずいている生	

		徒の把握をする。	
○学習課題の設定	<学習課題> 深谷市(花園)をＰＣで表現する作品を作り上げよう。		
○作品作り	○自分の作品作りを行う。	○少しでも綺麗に、可愛く、格好良く作るように伝える。 →他人が見ても分かりやすい作品になるように製作させたい。	<関心・態度・知識・理解>[観 察] ◆真剣に取り組み、応用ｿﾌﾄｳｪｱの操作技術は適切か。また、情報の処理の仕方を工夫しているか。 ◎作品の絵等がきちんと描かれ、他人が見ても分かりやすい。 ▼どのように手を加えればよりわかり易くなるか考えさせる。(学力)
○対処方法	手だて① わからないことや疑問に思うことがあれば挙手して先生を呼び、アドバイスをもらおう。		
○本時のまとめ	○自分の作品をＦＤに保存し、ハイパーキューブ２を終了する	○自分の作品を必ずＦＤに保存する事と保存してから終了させる →自分の作品をきちんと保存してから作業をすることを覚えさせたい。	<関心・態度・知識・理解>[観察] ◆ＦＤに保存が出来ているか。保存してから終了しているか(規律) ◎ＦＤに作品を保存している。 ▼ＦＤドライブのアクセスランプが消灯してからＦＤを取り出すことを確認させる。

6　生徒作品及び成果と課題

（1）　生徒作品（深谷市コンピュータ作品展出品作品より）

※使用ソフト：ハイパーキューブ２（ﾍﾟｲﾝﾄ）

テーマ　「 白 鷺 」

テーマ「 自然のプレゼント 」

テーマ「 深谷ネギ 」

（2）　成果と課題

デジタルカメラやインターネットから収集できる映像が充実する中、それらの情報を自分の目的に応じて編集していく力の育成が、少しずつではあるが向上させることができたと考えている。また、目的に応じてアプリケーションソフトを選び、活用することもできるようになった。

しかし、表現という部分では、個人差が大きい。コンピュータの活用に関しては、教師が率先して活用してそのよさをアピールすることで、生徒の活用を促していく必要があると考えられる。

また、インターネットの普及に伴い、一層「情報モラルの育成」に取り組んでいきたい。そして、生徒一人一人に、「情報化の光と影」をしっかり理解させる中で、次世代に生きる生徒の情報活用能力の向上を図っていきたい。