

3の1 情報教育学習指導案 第2日1限 コンピュータルーム

授業者 坂江 一郎
 邑井 吉治

- 1 単元名 四コマまんがをつくろう (クラリスワークスを使って)
- 2 目標
- ・自分がつくった画像データを、フロッピーディスクに保存したり、取り出したりすることができる。
 - ・ツール (コピー&ペーストなど) を生かして四コマまんがをつくり、それをスライドショーで動画的に楽しむことができる。

3 指導にあたって

学習材について

本単元は、子どもが関心を持って取り組む四コマまんがをつくることを通して情報リテラシーを高めることをめざすものである。四コマまんがは、起承転結に基づいた話を四つのフレームの中で、場面の展開、絵のかき方、言葉を考えてまんがに表し、見る者に作者の思いやウィットネスを伝えるものである。3年生の子どもにとっては、四コマまんがは生活の場でよく見かけるものであり、その面白さはほとんどの子どもが感じられるものであろう。このようなことから、四コマまんがづくりに関しては興味深く取り組むことができるであろう。しかし、子どもの現状では、機知に富んだ四コマまんがをつくることは難しく、キーボードから文字を打ち込む操作もまだ慣れていない。そこで、場面の展開の面白さが内容にあることより、動画的なところに面白さがある作品づくりをすることにした。

このような、コンピュータ (使用ソフト: クラリスワークス) とのかかわりは、以下の三つの大切なことが経験できると考えている。一つめは、絵をつくるために様々なツールを駆使していくことである。色や形、ものや背景など、その表現のために様々なツールを試し、徐々に思いに合った表現方法を広げていくであろう。次に、3年生の情報教育活動計画にあるコピー&ペーストに関わる操作が必然的に経験できるという点である。(場合によっては、拡大・縮小の操作も扱うことになる。) 四コマの中には、形などを変えない部分も出てくることが考えられる。そのようなときに新たに同じような絵をかいていくのではなく、コピー&ペーストの操作を知ることによって手早くスムーズに同じものをつくっていけることが経験できる。このような経験を通して、コンピュータのよさや面白さを味わうことができると考える。三つめとして、スライドショーがわかり、つくった作品を動画的に楽しむことができることであろう。活動する際には、自分とコンピュータという関係だけではなく、新しい操作や絵のかき方を互いに広め合ったり、つくった作品を楽しみ合ったりして、友達とコミュニケーションをとりながら学び合うことも大切なことであると考えられる。

単元計画 (総時数 4時間)

主な活動と内容	学びを広げ深めるために
1 四コマまんがをクラリスドローでつくる	①②
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;">クラリスドローで四コマまんがをつくろう</div> <ul style="list-style-type: none"> ・クラリスドローの基本操作を知る ・変わる4枚の絵の構想を考える ・クラリスドローの用紙サイズを決める ・1枚目に絵をかく ・2枚目以降は必要な部品を順次コピーペーストをし部分的に変化をつけていく ・必要に応じてフロッピーに保存する 	
2 つくった四コマまんがをスライドショーで表しながらより納得のいくものに修正する	①②③
<ul style="list-style-type: none"> ・自分で見て修正する <ul style="list-style-type: none"> 表現したいことが伝わりそうか 四コマのまんがに話の連続性があるか 動きに連続性があるか 色の具合はどうか 画像の切り替えの時間は適当か 背景などの色はマッチしているか ・友達との意見交流をもとに修正する ・できあがった四コマまんがをフロッピーに保存する 	
3 スライドショーで四コマまんがを表し、鑑賞し合う	③
<ul style="list-style-type: none"> ・できるようになったことをふり返る ・友達のすてきなところを紹介し合う 	

学びを広げ深めるために

① 個々の思いに合った絵をつくることができるようにする

3年生には、コンピュータを使うのに慣れた子どももいれば、不慣れな子どももいる。四コマまんの構想があっても、実際の操作上の問題で構想を表しきれない場合が考えられる。そこで、基本的な操作については全体的な指導を行うが、一人ひとりの作業に移った場合は、チームティーチングで対処していきたい。

② クラリスワークスの基本操作の仕方が分かるような学習環境にする

全体で指導したツールの基本操作の仕方を掲示して、いつでも見ることができるような学習環境にする。そうすることで、作業をできるだけ自分で進めていくことが可能になると考える。また、操作に慣れている子に気軽に聞けるような学習の場になるようにしていきたい。

③ 作品をつくりあげる喜びを持てるようにする

アニメーション的なスライドショーで作品を見ることができるようになる。そうすることで、子どもはその様子に感動を覚え、よりよく改良しようとする意欲が高まり、コンピュータを用いて自分なりに作品をつくりあげる喜びを持つことにつながるであろう。友達とのよりよい関わりを持たせるようにするならば、一層の充実感が得られると考える。

4 本時の学習 (3/4時)

- ねらい ・ つくった四コマまんがをスライドショーで見ることを通して、自分で納得がいくように修正する。
- ・ 友達がつくった四コマまんがをもとに、意見交流する。

本時の展開

主な活動と内容	教師の働きかけ
1 フロッピーディスクから四コマまんがを読み出す 2 スライドショーの仕方を知り 自分の四コマまんがを見る <ul style="list-style-type: none"> ・ 画像切り替えの時間設定の仕方 ・ スライドやスライドの外の色の設定の仕方 ・ もとの画面への戻り方 ・ 直したらよさそうなところは 	スライドショーの操作の仕方を伝え 見る目的を確認する
3 スライドショーを見ながら 自分の四コマまんがを修正する <div data-bbox="166 1424 936 1499" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> スライドショーをもとに 四コマまんがをしゅうせいしよう </div> <div data-bbox="166 1515 925 1687" style="display: flex; justify-content: space-around;">  </div> <ul style="list-style-type: none"> ・ ペアの子と意見交換しながら修正する <ul style="list-style-type: none"> 表現したいことが伝わりそうか 四コマのまんがに話の連続性があるか 動きに連続性があるか 色の具合はどうか 画像の切り替えの時間は適当か 背景などの色はマッチしているか 	二人ともが自分の作業をできるように時間を区切ってを交代するように伝える ティームティーチングで操作やまんがの絵の修正点などについて助言する
4 友達の四コマまんがを見て 意見交換する <ul style="list-style-type: none"> ・ ペアのうちの一人が見て回り交流する (2交代制) ・ 交流が終了したら フロッピーディスクに保存する 	友達のよさや改善点を伝え合えるような場を設定する