



体育大会の絵日記をかこう

指導者 堺市立北八下小学校
谷野 敏子

《学級活動指導案》

- 1、日 時 2000年 10月 4日 (水) 2:00~ 2:45
- 2、学年 組 第 1学年 1組 (29名)
- 3、場 所 コンピュータ室
- 4、題材名 『体育大会の絵日記をかこう』

5、題材設定について

4月当初から児童会を中心に、縦割り活動などを通して異学年の交流を進めてきた。1年生の児童も集団登下校や児童会主催の『みんなで遊ぼう会』などを通して上級生と一緒に話したり遊んだりする機会をもってきている。

コンピュータに関しては、5月下旬から週1時間を設定して使いだした。

はじめに、サンプルの中から簡単なぬりえを選んで画面上に出しておき、キューブペイントでぬりえをした。入るときの約束や、マウス・クリックについても学習した。次に、キューブペイントでつくったワークシートにスタンプを使って『家の中にあるもの』や『海にいるもの』などの仲間わけをした。

また、背景だけつくったワークシートに、お話を考えながらスタンプや筆などで作品をつくった。そして、キューブのメール機能を使って友達に送り、自分の作ったお話を発表した。

それから、キューブワードにキューブペイントを貼り付けた絵日記のワークシートに、楽しかったプール遊びの絵をかいて、声を録音して貼り付けた。

他にも、デジカメでとった遠足の写真をスライドショーで見たり、『ランドセル1年生』で、簡単な学習やマウスの操作に慣れる活動をしたりした。

起動や終了の仕方も学習したが、ほとんどの場合、時間短縮のため、起動はしておくことが多い。

子ども達は喜んでコンピュータに向かい活動しているが、手も小さく、まだ思うようにマウスを操作できない子も多い。また、作品を仕上げるのにも個人差が大きい。技術的なことをどんどん習得させるといっても、無理のない計画でコンピュータに慣れ親しんでいけたらと考えている。

2学期に入り、さっそく体育大会の練習が始まった。子ども達は小学校ではじめての体育大会に向けてさまざまな不安や期待をもっているようだった。

そこで、同じコンピュータを6年生も使っている点を生かして、体育大会について聞いてみたいことや



楽しみにしていることなどを録音し、デスクトップ上に「でんごんばん」として保存することにした。その「でんごんばん」を6年生がひらいて聞き、返事を書くことでコンピュータ上で異学年の交流ができればと考えた。

6年生がかいてくれた返事を読む中で、子ども達は体育大会を楽しみにしたり、また、コメントをくれた6年生に思いをはせたりしていた。そうして本番の体育大会に臨んだ子ども達は、楽しかった体育大会の絵日記(文章は声の貼り付け)をつくり、また「でんごんばん」に掲示した。6年生がその作品を見てコメントをかいてくれたので、今度はそれを読んで直接お返事を書いて渡そうとよびかけ、そのカードをコンピュータでつくって印刷する活動を設定した。

本年度の情報教育部会の研究テーマは、「一人一人の子どもが自ら学ぶ情報教育」である。特に、コンピュータを創作活動や情報収集、伝達などの道具として利用することを目標としている。

クラス内でのメールのやりとりだけでなく、同じコンピュータを使っていることから縦の学年でも交流を経験できれば、コンピュータを介しての人と人のつながりがさらに広がっていけると考えた。さらに、デジタルでの出会いからアナログでの出会いへと発展させることで、子ども達がコンピュータを身近なものと感じ、相手を意識してコンピュータに向かうことができるのではないかと思われる。そして、それは、これからインターネットなどで子ども達が情報を発信していくうえでとても大切なことだと考える。

6 活動のねらい

- 体育大会に意欲的に参加しようとする態度を育てる。
- コンピュータに興味を持ち、簡単な操作に親しむことができるようにする。
- コンピュータを通して6年生との交流をはかる。

7 指導計画

- 第1次 体育大会ってどんなかな
- 第2次 体育大会の絵日記をつくろう
- 第3次 絵日記をみてくれた6年生にお手紙をかこう(本時)

8 本時のねらい

- 絵日記をみてくれた6年生に意欲的にお手紙をかく
- コンピュータを活用した表現活動の楽しさを味わう



9 本時の展開

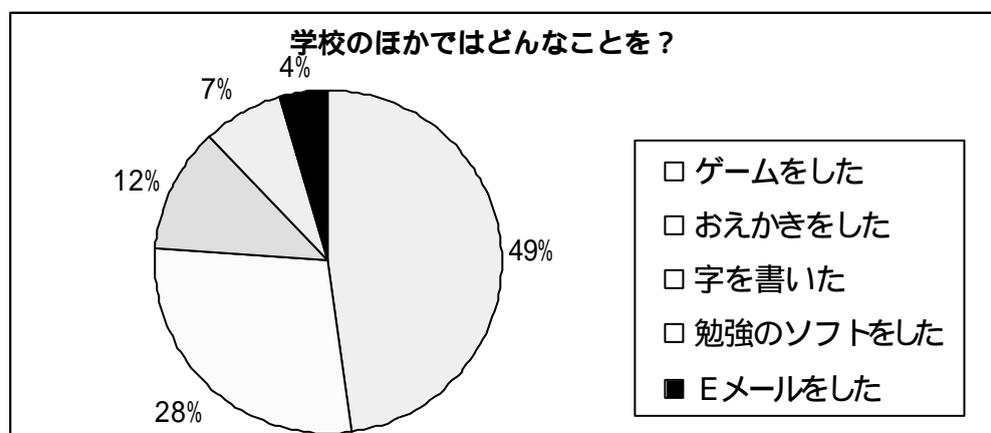
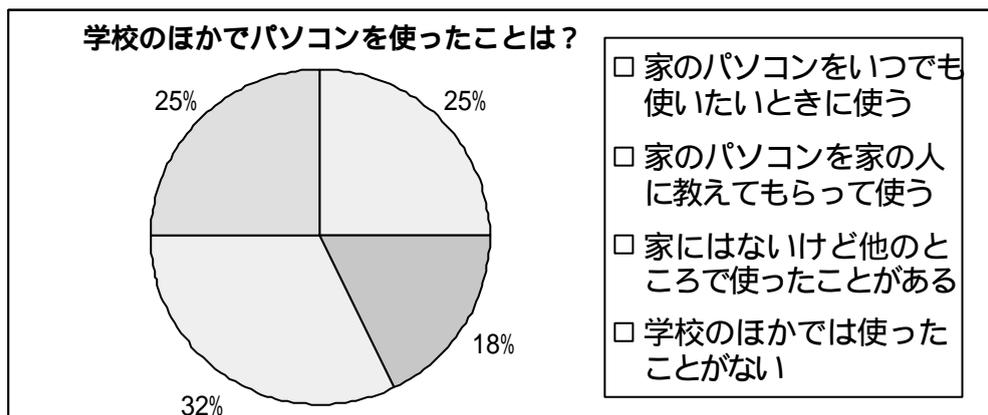
活動内容	留意点
1、6年生のコメントを読む	<ul style="list-style-type: none"> ・デスクトップ上に保存されている「でんごんばん」は、ひらいておく。 ・一つずついいねいに読ませる。
2、本時の課題を知る	<ul style="list-style-type: none"> ・コメントをくれた6年生にお返事を書こうとよびかける。
3、お手紙のカードを作る	<ul style="list-style-type: none"> ・「でんごんばん」をとして、キューブペイントをひらかせる。 ・スタンプ機能を使う。 ・用紙の設定はB5たてにしておく (実際の用紙は、はがき横サイズ) ・まわりのかざりだけつくらせる。
4、プリントアウトする	<div data-bbox="852 925 1273 1238" data-label="Image"> </div> <ul style="list-style-type: none"> ・プリンタの設定は先にしておく。 (時間短縮のため品質はドラフトに設定) ・一人ずつ印刷の命令を出させる。 ・すぐに出てこないからといって何回も印刷命令を出さないようにさせる。 ・一人目が遅いところは、予備の台を使わせる。
5、お手紙を書く	<ul style="list-style-type: none"> ・印刷できた子から書いていかせる。 ・時間内で出来上がらない場合は、プリントアウトだけしておき、翌日の朝の会で書くようにさせる。 ・できあがったお手紙は、翌日の朝、渡しに行くことを伝える。



アンケートから 1年生 56人

コンピュータを使つての学習は	
好き 55	おもしろい
	楽しい
	いろんなことができる
	ランドセルがおもしろい
	ぬりえが好き
	ぬりえがおもしろい
	おえかきができる
	スタンプが楽しい
	遊んで覚えられる
	嫌い 1

今まででおもしろかったのは	
ランドセル	44
ぬりえ	36
スタンプ	36
おえかき	24
自分の声を入れる	20
友達にメールを送る	19





10、考察と今後の課題

招待状やメッセージカードなど、目的に応じたカード作りの教材は、枠だけを作ったり、バックまで作ったり、文字の工夫をしたりと、その学年なりに取り組めると感じた。

本時の授業では、1年生では、まだ文字うちは難しいと考え、コンピュータを使ってカードの枠だけをつくった。そして、文字は自分で書いて仕上げたが、そうすることで、1年生は1年生なりに道具としてコンピュータを使えたと思う。また、1年生の子ども達にとっては、印刷という作業がはじめてだったので、プリンターから印刷された用紙がでてくるのもおもしろくわくわくしながら取り組んでいた。そして、6年生へのカードが書き終わった子は次はもう少し飾りを工夫してつくってみよう・・・とカード作りに意欲的に取り組んでいた。

しかし、手紙を書くという活動は、1年生の子ども達にとっては難しく、どんなことをかけばいいのかわかりにくい子が多かったように思う。「6年生の子に書いてもらったのを読んでどう思った?」「どんなこと言いたいかな?」とアドバイスしながら書き進めていった。

本活動では、1年生は体育大会の絵(画像)とメッセージ(音声)で、6年生はメッセージ(文字入力)で、それぞれコンピュータを介して人とつながることを念頭に置いて取り組んだ。しかし、同じ学校にいて、直接交流することができるのに、コンピュータをコミュニケーション・ツールとして使うのはどうかと危惧することもあった。でも、実際に取り組んでみると、直接だとなかなかはずかしくて話しにくい1年生にとっては、マイクに向かってだと大きな声で自分のメッセージを出すことができた。コンピュータを介することで却ってストレスを感じることなくコミュニケーションをとることができたように思う。また、6年生の方も、絵日記を見た!声を聞いたりして、返事を書くことで、やさしい素直な気持ちで1年生に向かいコメントを書いていたように思う。

授業後、6年生の教室へ自分のカードを持っていき、それぞれコメントをくれた6年生にカードを手渡した。6年生は、照れくさそうにしながらも喜んでカードを読み、持ち帰った。

その後も、学校内で出会うと声を掛け合ったり中には一緒に遊んだりする様子も見られるようになってきている。

これからも、子ども達が、自分を表現したり、相手に伝えたいことを的確に伝えたりする便利な道具としてコンピュータを使うことができるよう指導していきたい。



(資料)でんごんばん

でんごんばん

1ねん 1くみ (????)(????)



6ねん 1くみ

くんと くんへ

うんどうかいがんばってください。はじめてでだんすもむずかしいけど、

がんばってね。ろくねんせいもがんばるから、おうえんしてください。

がんばってね。



1ねん 1くみ



6ねん 1くみ

くんと くんへ

だんすたのしくおどれてよかったね。

すごくおどっているときかわいかったよ。

くんにかけてよかったね。えもうまくかけているね。

えは、すごくがんばってはしているね。

これからもがんばってね。