

写真シールの制作活動を通したパソコン利用の導入

1. 区分 : 実践事例
2. 学校名 : 富山大学教育学部附属養護学校
3. URL : <http://www.fzks.fuzoku.toyama-u.ac.jp/>
4. 障害種別 : 知的障害
5. タイトル : 写真シールの制作活動を通したパソコン利用の導入
6. 対象児童の状態 :
7. キーワード

基本的な知識・技能の修得, 支援ツール, 自己選択, フリーウェア, 写真シール

8. 学部・学年

高等部 男子3名 女子2名

本校では, 以前から休み時間等に児童生徒が自由に利用できるパソコンが各学部に設置しており, 一部の生徒たちは積極的にインターネットやゲームをして楽しんでいたが, 本グループは, どちらかといえば自分からは積極的にパソコンに触れようとしなかった生徒や, ほとんどパソコンに触れた経験のない生徒で構成されている。

また, 自己選択や自己決定, 自己表現が苦手な生徒が多く, 授業場面においては, やるべきことが分かっているにもかかわらずスムーズに行動できなかつたり, やりたいことや困ったことがあっても, 教師に問いかけられるまで言い出せなかつたりするなど, 受動的な態度になりやすい。

こうした生徒たちの学習活動を主体的なものとするためには, 活動全体の流れや一つ一つの活動の内容や手順, 意思表示の方法等を, 一人一人の生徒に合わせた形で明確化し, 自信を持って行動できるようにすることが必要である。

9. 教科・領域区分 : 情報科 Bグループ

10. 授業者名 : 沢田 剛 福井洋美
11. 授業実施期間 : 平成12年9月～平成13年3月
12. 単元・題材名 :
13. 単元の目標 :
14. メディア活用の意義

本単元の設定にあたっては, 毎回必ず作品を完成させる流れの中で, 個々の生徒が活動への目的意識を持ち, 可能な限り生徒自身の力で作品を完成させることで楽しさや成就感を味わいながら, 段階的にパソコンの操作や取り扱いに関する基本的知識・技能を身につけることができるよう配慮した。

本単元の題材である写真シールの制作という活動は, 比較的少ない手順かつ短時間で完成させることができ, 毎回同じ手順の中で, 素材となる画像ファイルを取り替えることで簡単に新しい作品を作ることができる。このため, 活動への見通しが持ちにくい生徒や, 作品の構成を考えることが苦手な生徒にも比較的取り組みやすく, 生徒の興味・関心に合わせた画像を用意しておくことで, 活動への意欲づけも図りやすいと思われる。

15. メディア環境

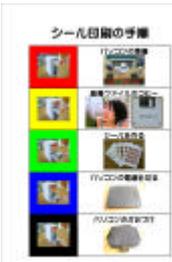
- a. 使用機種: IBM ThinkPad 530 (Windows98SE) 2台
- b. 入出力装置: EPSON PM-2200C 1台
- c. 稼動環境: 2台をLANで結びプリンタを共有
- d. 利用ソフト: ラベル屋さん98 (エーワン株式会社), Susie (フリーソフト)

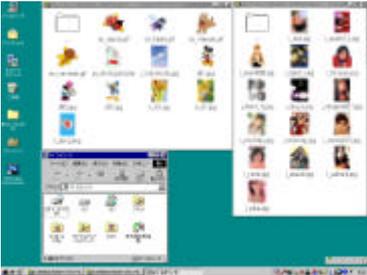
16. 単元の指導計画とコンピュータの活用等

| 指導計画             | 留意点                       |
|------------------|---------------------------|
| ・以下の活動の流れを毎回繰り返す | ・準備・片づけについては各生徒が役割分担をして行う |

|   |                                |
|---|--------------------------------|
| <p>中で、段階的に自分で行うことのできる活動を増やしていく。<br/>（12時）</p> <p>1 パソコンの準備</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・周辺機器を接続し、パソコンを起動する。</li> </ul> <p>2 シールの制作</p> <p>3 パソコンの片付け</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・終了処理を行い、周辺機器を片付ける。</li> </ul> | <p>が、各生徒の習熟度に応じて適宜役割を変更する。</p> |
|---|--------------------------------|

### 17. 授業展開

| 学習活動・内容   | 留意点（活動への働きかけ・支援等）  |
|---|--|
| <p>各学習活動の共通事項</p> <p>下に示す手順カード等の支援ツールを手がかりにしながら各学習活動を進めていく。</p>   | <p>教師はできるだけ生徒の活動を見守り、生徒が自力では解決できない問題が発生した場合に限り、言葉がけや補助等の支援を行う。</p>   |
|  <p>シール印刷の手順</p>  | <p>手順確認シート</p> <p>本時の活動の大きな流れを写真で示したもの。</p>  |
|  <p>手順カード</p>  | <p>手順カード</p> <p>各活動の流れにそって活動の手順・留意点を写真で示したもの</p>   |
|  <p>カードBOX</p>   | <p>カードBOX</p> <p>手順カードを収納する引き出し。引き出しの色と手順確認シートの各工程の色とを対応させることで、活動に必要な手順カードを選びやすくしている</p>                             |
| <p>1. パソコンの準備</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・使用する各機器を保管場所から教室に運ぶ。</li> <li>・各機器を鞆や箱から取り出す。</li> <li>・周辺機器類をパソコンに接続する。</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>・機器類を机上に配置する際の手がかりとして、各機器の置き場所を示すシールを机上に貼り、全体の位置関係を示す配置見本を黒板に貼っておく</li> </ul> |

|  |  |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>・パソコンの起動の操作を行う。</li> </ul>  |    |
| <p>2. シールの制作</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・Susie を起動し，素材となる画像の一覧を表示する。</li> <li>・画像の一覧から好きな画像を選び，選んだ画像をフロッピー - ディスク（以下 FD）にドラッグ&amp;ドロップして保存する。</li> </ul>     | <ul style="list-style-type: none"> <li>・素材となる画像の一覧を表示し，画像のアイコンを直接操作することで，ファイル名の理解が困難な生徒にも，以後のファイルの選択やコピー等の操作を分かりやすくする。</li> </ul>                            |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>・FD 内のシールの雛形ファイルをダブルクリックして開く。</li> <li>・既に表示されている仮の画像をダブルクリックして，自分が選んだ画像と取り替える。</li> <li>・画像の位置，大きさ等を調節する。</li> <li>・印刷する。</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>・あらかじめ雛形のファイルを用意して仮の画像を張り付けておくことで，画像の貼り付けに関する操作を簡略化し，ドライブやディレクトリといったファイルの位置に関する知識がなくても画像の張り付けができるようにする。</li> </ul>  |
| <p>3. パソコンの片付け</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・パソコンの終了操作を行い，電源を切る。</li> <li>・周辺機器を取り外す。</li> <li>・各機器を鞆や箱に元通り収納する。</li> <li>・各機器を収納場所に片付ける</li> </ul>            | <p>鞆や箱の中に収納見本の写真を入れておく。</p>    |

#### 18. 上記で実践された学習活動の実際

#### 19. 授業の成果

##### 1. パソコンの操作や取り扱いに関する基本的知識・技能の修得に関して

各生徒が自分でできる部分から段階的に修得を図るという方針で指導を進めたが，こうした方法は生徒にとって比較的負担が少なかったようである。

2 学期末の時点では，5 名中 3 名の生徒が，準備から片づけまでのほとんどの活動を教師による直接的な支援なしで進めることができるようになった。また，他の 2 名についても活動の

流れをよく把握しており，指導開始時点と比較して非常に多くの活動を教師による支援なしで行えるようになった。

## 2．題材に関して

今回題材として取り上げた写真シールの印刷という題材は，自分の好きなアイドルやアニメのキャラクター，先生などをシールにできるという点で，非常に生徒の興味・関心を引きつけ，意欲を高めることができた。

あらかじめ用意された画像の中から好きなものを選んで作品を制作するという形式は，自己選択が苦手な生徒にとって心理的負担が少なかったと思われる。また，毎回同じ流れの中で，画像を取り替えることで簡単に新しい作品を制作することができるという題材の特性は，各学習活動ごとに支援ツールを用意したことと合わせて，生徒たちが活動の流れに見通しを持ち，自信を持って活動を進めることにつながったと思われる。

その結果，授業の中では，

「先生，教えてください」

「次は　　のシールを作りたい」

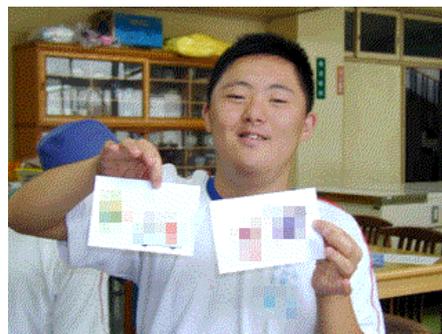
など，本グループの生徒たちが非常に苦手とする自発的な意思表示が，様々な場面で非常に多く見られた。

## 3．まとめ

1．，2．ですすでに述べた通り，本単元における生徒たちの取り組みは，分からない点を自ら質問したり，進んで新しい活動に取り組もうとしたりするなど，きわめて主体的かつ意欲的なものであった。

新学習指導要領においては，「コンピュータのなどの操作の習得を図り，生活に必要な情報を適切に活用する基礎的な能力や態度を育てる。」ことが情報科の目標として挙げられているが，それに向けた第一歩として，本単元が果たした役割は大きかったものとする。

参考画像



本単元での学習の成果を家庭など学校以外の場面で発揮するための配慮として、本単元ではフリーウェアを積極的に活用している。

フリーウェアは文字通り無料で利用でき、インターネット等を通して手軽に入手できるソフトウェアである。このため、パソコンが一般家庭にも広く普及し、インターネットの利用も一般化してきた現在、フリーウェアを利用することで、学校以外の場面でも、学校と同じソフトウェア環境を利用することが容易になるものと期待している。

今回の単元では、作品の素材となる画像は教師があらかじめ用意したが、インターネットを利用して自分の欲しい画像を探す活動を取り入れるなどすることで、ファイルの取り扱いや著作権教育等、さらに幅広い要素を含んだ活動へと発展させいくことができるものと思われる。

## 21. 参考資料・参考URL など

今回利用したソフトの入手先

- ・ラベル屋さん 98 (<http://www.a-one.co.jp/>)
- ・Susie (<http://www.digitalpad.co.jp/~takechin/>)