

第2学年パソコンそうさをしよう

※本時はプログラミング教育の実施に向けたパソコン操作の時間です。

教科外での実施、または、生活科における情報活用能力の基礎的スキルとしてパソコンを用いる際に実施をご検討ください。

本時の目標	パソコン操作で必要となるマウス操作、およびキーボードからの数値入力操作・修正操作を、教師の補助・支援なく、児童自身で行えるようになる。
本時で育成する情報活用能力	<ol style="list-style-type: none"> 1. マウスの基本操作（マウスポインターを動かす、クリック、ドラッグ、ダブルクリック）が行える（右クリック、ホイールは使用しない）。 2. キーボードから「数値」の入力が行える。「全角」入力と「半角」入力の違い、入力モードの切り替えを体験する（文字入力を行わない）。 3. キーボードから入力した数値を修正（削除して再入力）することができる。 <p>※ウィンドウのサイズ操作（「閉じる」「最大化」「最小化」と「元のサイズに戻す」）は指導しない。</p>

☆推奨時間 2時間

準備物

パソコン、キーボード、マウス、Scratch

Scratchの動作推奨環境

デスクトップ：Chrome（バージョン63以上）、Edge（バージョン15以上）、Firefox（バージョン57以上）、Safari（バージョン11以上） ※Internet Explorerはサポートされていません。

タブレット：Mobile Chrome（バージョン63以上）、Mobile Safari（バージョン11以上）

学習活動

指導上の留意点

○事前準備

1. 「パソコンそうされんしゅうメニュー.pdf」を、教師用・児童用パソコンのデスクトップにコピーする。

※本時はScratchの機能を用いて制作された素材を使ってパソコン操作を学習します。

2. 「パソコンさうさをしよう.pptx」を教

※パソコン室の約束事、注意事項など学校

学習活動	指導上の留意点
<p>師用パソコンにコピーする。</p> <p>3. 動作確認をする。</p>	<p>の設備環境に応じて書き換えておく。</p>  <p>※入力変換ソフトは「IME」で、起動時は日本語モードとします。</p> <p>※授業開始の状態として、児童用のパソコンは起動し、デスクトップが表示されている状態であることを想定しています。</p> <p>※児童はまだマウス操作方法を習得していないことから、授業開始時には、全ての児童用パソコンに「パソコンそうさのれんしゅう」メニューをあらかじめ、Webブラウザ上に表示させておくことを想定しています。</p>
<p>○導入</p> <hr/> <p>1. コンピューターを使った操作の勉強をすることを伝える。</p>	<p>・2人1組でやる。 わからない子がいた場合、できた子が教える。</p>
<p>○展開</p> <hr/> <p>1. 「機器の名称」、「マウスの持ち方、ボタンの押し方」、「パソコンへの指示の出し方」を説明する。</p> <p>2. マウスの持ち方を説明する。</p> <p>3. マウスポインターの説明をする。</p> <p>4. 机上でマウスを動かす。</p> <p>5. パソコンの操作練習をする。</p> <p>①「クリックれんしゅう①」をする。</p>	<p>・マウスポインターが見つけれない場合はマウスをクルクルと動かす。</p> <p>・早く動かしたりゆっくり動かしたりすることを何度も繰り返すことで、マウスを動かす感覚を覚えさせる。</p> <p>※Scratchプログラミングで、思い描いたことをイメージ通りに表現するためには、小数の扱いが必要となります。「すう字</p>

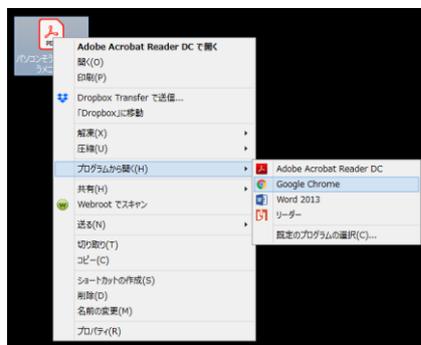
学習活動	指導上の留意点
<p>②「クリックれんしゅう②」をする。</p> <p>③「ドラッグれんしゅう」をする。</p> <p>④「ダブルクリックれんしゅう」をする。</p> <p>⑤「すう字入力れんしゅう①」をする。</p> <p>⑥「すう字入力れんしゅう②」をする。</p> <p>6. 気が付いたことを発表する。</p> <p>○まとめ・振り返り</p>	<p>入力れんしゅう②」を、第2学年で指導するかご検討ください。</p>
<p>1. 行った操作の確認を行う。</p> <p>①マウスのクリック</p> <p>②マウスのドラッグ</p> <p>③マウスのダブルクリック</p> <p>④キーボードから数字の入力</p> <p>⑤キーボードから小数の入力</p>	

○ 解説

●事前準備：動作確認方法

①児童用パソコンのデスクトップ上の「パソコンそうされんしゅうメニュー.pdf」を Web ブラウザで開く。

ファイルを右クリックして表示されるメニューから、[プログラムから開く] ▶



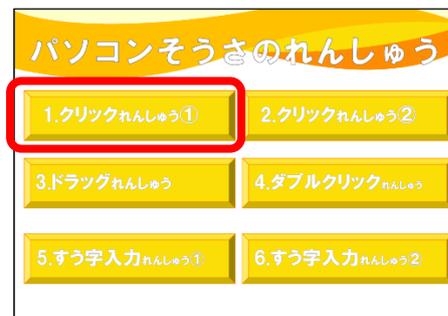
※「Google Chrome」の場合

②表示されたメニューの「クリックれんしゅう①」をクリックし、インターネット上の Scratch のプロジェクトページが開くことを確認する。

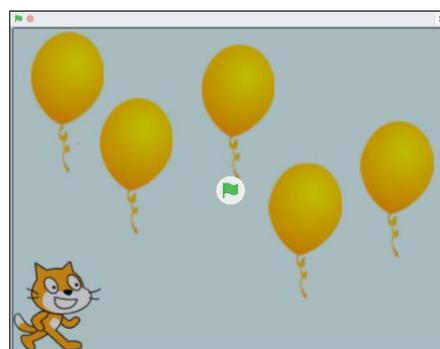


●クリック練習①

①「1. クリックれんしゅう①」の文字の上に、マウスポインターを移動し、人差し指で左ボタンをゆっくり 1 回押す。
この操作を「クリック」ということを説明する。



②Scratch プロジェクト「1. クリックれんしゅう①」プログラムが開始される。



- ③中央の円内の緑色の旗マークにマウスポインターを移動し、クリックする（実際には画面上のどの場所でもよい）と練習がスタートする。



- ④クリックの練習を始める。



4 ステージ：風船→乗り物→動物→食べ物
→さかな

※徐々にサイズが小さくなり難易度が上がります。

- ⑤最後にさかなが動き出す演出あり。全員が終了するまで待機させる。



- ⑥全員が終了したら、次の練習へ。
Web ブラウザのウィンドウ左上の「戻る」ボタンをクリックする。



- ⑦先ほど表示されていた「パソコンそうさのれんしゅうメニュー」が表示されたことを確認する。

●クリック練習②

① 「2. クリックれんしゅう②」 をクリ
ックする。



②Scratch プロジェクト「2. クリックれ
んしゅう②」 プログラムが開始され
る。

中央の円内の緑色の旗マークをクリ
ックする（実際には画面上のどの場所
でもよい）と練習がスタートする。



③クリックの練習を始める。

全員が終了するまで待機させる。
全員が終了したら、次の練習へうつる。



3 ステージ：よこに動く→たてに動く→ラ
ンダムに動く

●ドラッグ練習

① 「3. ドラッグれんしゅう」 をクリ
ックする。



②Scratch プロジェクト「3. ドラッグれんしゅう」プログラムが開始される。
中央の円内の緑色の旗マークをクリックする（実際には画面上のどの場所でもよい）と練習がスタートする。

③ドラッグの練習を始める。

全員が終了するまで待機させる。

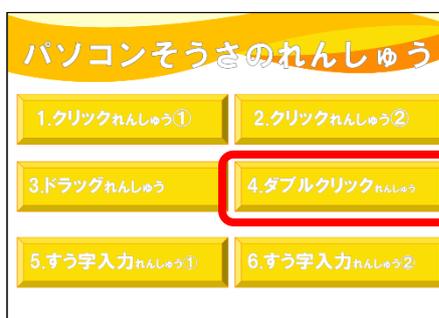
全員が終了したら、次の練習へ。



3 ステージ

●**ダブルクリック練習**

①「4. ダブルクリックれんしゅう」をクリックする。

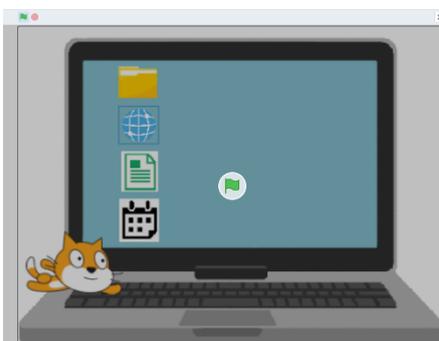


②「4. ダブルクリックれんしゅう」プログラムが開始される。
中央の円内の緑色の旗マークをクリックする（実際には画面上のどの場所でもよい）。

③ダブルクリックの練習を始める。

全員が終了するまで待機させる。

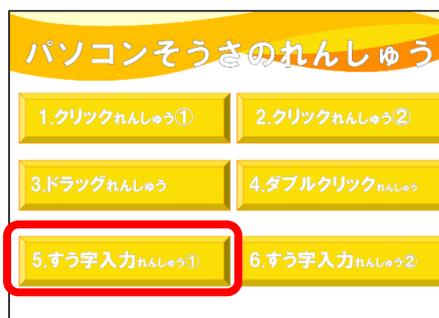
全員が終了したら、次の練習へうつる。



3 ステージ

●**数字入力練習**

①「5. すう字入力れんしゅう①」をクリックする。



- ②Scratch プロジェクト「5. すう字入力練習」プログラムが開始される。
中央の円内の緑色の旗マークをクリックする（実際には画面上のどの場所でもよい）。



- ③ここで数字の入力方法を伝える。
画面の下側に「答え」欄に表示され、「カーソル」が点滅していることを確認させる。



このカーソルの位置に、キーボードから入力した文字や数字が入ることを説明する。



数字には全角と半角があり、今回は半角で入力する必要があることを伝える。

半角に切り替える方法

児童用パソコン画面の右下に、ひらがなの「あ」と表示されている場所を確認させる。

この状態だと、半角の数字は入れられない。

ひらがなの「あ」の部分をクリックし、アルファベットの「A」に変える。この状態だと、半角の数字が入れられるようになる。



- ④キーボードの数字の位置を伝え、半角数字を入力し、チェックマークをクリックする。



- ⑤正しい半角数字が入力された場合、右のようなメッセージが表示される。



補足：全角で入力してしまった場合

- ・右のようなメッセージが表示されるので、半角に修正する。



誤った入力の修正方法

消したい数字の右側にカーソルがあることを確認してキーボードの「BackSpace」キーを押すと、数字が消える。



- ⑥数字入力練習（整数）を始める。

全員が終了するまで待機させる。
全員が終了したら、次の練習へうつる。



●数字入力練習（小数点）

- ①「6. すう字入力れんしゅう②」をクリックする。



- ②Scratch プロジェクト「6. すう字入力練習②」プログラムが開始される。
中央の円内の緑色の旗マークをクリックする（実際には画面上のどの場所でもよい）。



- ③キーボード上の「小数点」キーの位置を説明し、数字入力練習（小数）を始める。

全員が終了するまで待機させる。

