「御所見公民館パソコン教室入門コース」カリキュラム(2002年6月15、16日実施予定)

## 全体の流れ

- 一日目 9:30~12:00 「ソリティア (トランプゲーム)」によるマウス練習
  - 13:00~15:30 「WORD (ワープロソフト)」による年賀状作成を通しての日本語入力の練習
- 二日目 13:00~16:00 「タイピング体操」を使用してのタイピング習得補助

## 「」による の練習

対象:30名のPC初心者

構成:インストラクター(進行、講義全般)1名、TA(講義補助)9名

教材:全員に購入してもらった『よくわかるIT入門』という教科書は、当日カリキュラムの中で該当箇所が出てきた場合にそのような内容 がこの部分に載っていますという事を示す程度に留める

カリキュラム詳細中の\_\_\_\_\_の部分はインストラクターが見本を全員のディスプレイに投影して説明する部分を表す

の部分はTAが特に注意すべき部分を表す

カリキュラム詳細(1日目午前・ソリティア)

講習内容	時間	講義概要	TA さんの対応
あいさつ・講義概要説明	15分	・ 大岩先生のあいさつ	・ 各人に簡単な自己紹介をして
	9:30~9:45	・ インストラクター、TA各員の自己紹	もらう (マイク使用、前で1
すでにPCは起動、画面には		介	列に並んで)
ソリティアが最大化されてい		・ 講義概要: 1日目は年賀状を作る事、	
వ		最初に行うのはソリティアというゲー	
ソリティアの設定は難易度が		ムである事等、説明する	
低い「一枚ずつ」になってい			
వ			
マウスの説明	3分	<ul> <li>マウスとはどれであるか、どう持つか、</li> </ul>	・ きちんと握れているかどうか
	9:45~9:48	どのように使うかの説明	の確認、出来ていなかったら
		・ マウスポインタの認識	個別指導
			・ カーソルの呼び方は「マウス
			ポインタ」で以後統一する
マウスの移動練習	4分	<ul> <li>マウスとマウスポインタが同時に動く</li> </ul>	<ul> <li>マウスを思い通りに動かすた</li> </ul>
	9:48~9:52	事を認識してもらい、それを思い通り	めの練習である事を強調して
		に動かすために、ソリティアの画面中	もらう
		のトランプ上を一つ一つ辿ってもらう	これはインストラクターの
		・ トランプを辿るという動作はインスト	方でも強調する
		<u>ラクターの画面を最初に受講者に見せ</u>	<ul> <li>マウスポインタは必ずトラン</li> </ul>
		<u>a</u>	プの真ん中に持って来てもら
			うようにする

マウスの左クリック練習	4分	•	<u>マウスがある程度動かせるようになっ</u>	•	同様にクリックの練習である
	9 : 5 2 ~ 9 : 5 6		<u>ているので、ソリティア上で一番左上</u>		事を強調する
			<u>のトランプの山にマウスポインタを持</u>	•	この際にもマウスポインタは
			<u>っていき、それをクリックするとトラ</u>		必ずトランプの真ん中に持っ
			<u>ンプがめくれる事を示す</u>		てきてもらう
		•	繰り返し練習のために、何度もトラン	•	きちんとクリックができてい
			プをクリックでめくってもらう		ないようなら(右と左を同時
			時間でやめる、あるいは3周ほどめ		に押している <mark>など)教えてあ</mark>
			くりきるのを目安に。		げてこの段階で直してもらう
マウスのドラッグ練習	4分	•	<u>一番左上のトランプから、マウスポイ</u>	•	同様にドラッグの練習である
	9:56~10:00		<u>ンタを左下のトランプに移動し、それ</u>		事を強調する
			<u>をクリックする・・・と何も起こらな</u>	•	マウスポインタはトランプの
			<u>いのでここでドラッグをするとトラン</u>		真ん中に
			<u>プが動く事を示す</u>		
		•	インストラクターの見本通りにドラッ		
			グを行ってもらう		
			時間でやめる		
ソリティアのルール説明・段階 1	5分	•	<u>ゲームの最終目的、52枚のカードを</u>	•	ソリティア教材 を配布
(最終目標説明・A探し)	10:00~10:05		<u>全て右上の4つの場所に13枚ずつ置</u>	•	Aを探すお手伝い
ソリティアのルールを記した			<u>く、という事の説明</u>		もし見つからなかったら、
教材は、以下適宜TAの手から配		•	<u>置くのはA(1)~K(13)の順番</u>		TAさんの操作で一度カード
布してもらう			<u>である事、マーク(ハート、スペード</u>		を配り直して再度探してもら
			<u>等)毎である事の説明</u>		う

		•	<u>それらを踏まえて、まず A ( 1 )を探</u>	•	トランプが良く分からない人
			<u>す所から全員に操作を行ってもらう</u>		(A = 1、K = 1 3など)が
		•	A が全員見つかったら、ダブルクリッ		いたら、個別に指導
			クで右上に移動する事を示す	•	これ以降 <mark>カードを右上に移動</mark>
		•	一枚A(1)を移動したら、しばらく		する際は、必ずダブルクリッ
			再び別のマークのA(1)あるいは同		クで行ってもらうよう徹底
			じマークの2を探してもらう		
ソリティアのルール説明・段階 2	5分	•	<u>再びゲームの最終目標を確認した上</u>	•	ソリティア教材を配布
(一枚ずつのカード移動)	10:05~10:10		<u>で、現在のままではカードを探せない</u>	•	この段階ではカードを移動す
			<u>場所がある事を示し、ここで新しいル</u>		るという概念が今ひとつ理解
			<u>ールを教える</u>		できないと思うので、移動で
		•	<u>黒の10の下には赤の9が、赤の9の</u>		きそうなカードがあったら、
			<u>下には黒の8が、というルールでトラ</u>		教えてあげて移動してもらう
			<u>ンプがマウスのドラッグで移動できる</u>	•	ドラッグによるカードの移動
			<u>事を示し、再びA,あるいは2探しを</u>		と、ダブルクリックによるカ
			してもらう		ードの移動の区別をしっかり
					としてもらう
					今回は一度右上の山に移動
				し	たトランプは、基本的に下に戻
				さ	ないで作業してもらう。受講者
				が	そうする事の利点に気付いて、
				な	おかつ疑問に思っているよう
				な	ら、個別に教える分にはかまわ

				な	L 1
ソリティアのルール説明・段階 3	5分	•	<u>再びゲームの最終目標と関連させて、</u>	•	ソリティア教材 を配布
(空いた場所へのK(13)の移	10:10~10:15		<u>空いている場所にはKが置ける事、な</u>	•	空いている場所が出来ている
動 )			<u> ぜ置くと良いかという事を示す</u>		人には、Kを置ける事を積極
		•	再びソリティアを続けてもらう		的に示す
ソリティアのルール説明・段階4	5分	•	<u>再度ゲームの最終目標を確認し、それ</u>	•	ソリティア教材 を配布
(複数枚のカードの同時移動)	10:15~10:20		<u>を踏まえて複数枚のカードがまとめて</u>	•	同様に複数枚カードが移動で
			<u>ドラッグ移動できる事を示し</u> 、その際		きる場所を発見したら、気付
			に単体のカードの移動と同じルール		いていない場合は教えてあげ
			(赤・黒の下には黒・赤の一つ小さい		る(ただし一人の人に時間を
			数)が適用されている事を説明		あけずに何回も教える事はし
		•	再びソリティアを続けてもらう		ない)
				•	詰まっている人がいたら、本
					当に詰まっているのかどうか
					の判断を一緒に考えてあげる
ソリティアのフリー練習	15分	•	自由にソリティアを遊んでもらう	•	この段階では積極的に声をか
	10:20~10:35				けてあげる
				•	完全に詰まっている人がいた
					ら、TAさんの操作で配り直
					しをする(生徒にはやらせな
					(1)
休憩	10分	•	PCはそのままにして、全員PCから	•	特になし
	10:35~10:45		はなれて休憩してもらう		

カードの配り直しの練習	5分	•	<u>マウスポインタを左上の「ゲーム」に</u>	•	分からない人、失敗した人に
	10:45~10:50		<u>持っていきそこをクリックしてもらう</u>		個別指導
		•	<u>出てきたメニューの中から「カードを</u>	•	コレ以前には正規にはカード
			<u>配る」というものを見つけてもらう</u>		の配り直しはやらない。TA
		•	<u>そこにマウスポインタを移動しクリッ</u>		が各自対応する事
			<u>クしてもらう</u>		
ソリティアのフリー練習	30分	•	自由にソリティアを遊んでもらう	•	あまり理解してない人を重点
	10:50~11:20				的に指導する
				•	適宜質問には答える
ウィンドウズ基本操作練習 1	5分	•	<u>ソリティアをメニュー 「ゲーム」</u>	•	操作を理解しているだけでは
(アプリの概念、起動、終了、ス	1 1 : 2 0 ~ 1 1 : 2 5		「ソリティアの終了」より終了する		なく、概念を理解できている
タートメニュー)		•	<u>ソリティアはPCでやりたい事のたっ</u>		かどうかをTAが各自判断
			<u>た一つである事を説明し、アプリケー</u>		し、理解に合わせた説明を各
			<u>ションと言う概念を漠然と知ってもら</u>		自が行う
			<u>2</u>	•	ただし、操作が出来ていない
		•	<u>アプリケーションのスタートメニュー</u>		人をここでは重点的に指導す
			<u>からの起動の練習として「プログラム」</u>		3
			「アクセサリ」 「ゲーム」 「ソ		
			<u>リティア」を起動してもらう</u>		
		•	<u>同様の操作でソリティアを10個ほど</u>		
			<u>複数起動して、PCでは複数アプリケ</u>		
			<u>ーションを同時に起動できることを漠</u>		
			<u>然と分かってもらう</u>		

		-			
		•	<u>一番手前のソリティアをメニューから</u>		
			<u>終了してもらう</u>		
		•	<u>次のソリティアはウィンドウ上の「 × 」</u>		
			<u>ボタンを押して終了してもらう。</u>		
		•	<u>全てのソリティアをどちらかの方法で</u>		
			<u>終了してもらう。</u>		
ウィンドウズ基本操作練習 2	10分	•	再びソリティアを3個ほど起動しても	•	ウィンドウを移動する際にマ
(ウィンドウのサイズ変更、ウィ	1 1 : 2 5 ~ 1 1 : 3 5		らう		ウスポインタを置く場所(ド
ンドウがアクティブであるとい		•	<u>一番手前のウィンドウのサイズを手動</u>		ラッグ開始場所)は、指導す
う事の理解、ウィンドウの移動)			<u>操作してもらう</u>		る際は基本的にバーの中心部
		•	<u>サイズ変更のうち最大化はボタンーつ</u>		分で。
			で出来る事を示す		マウス操作が上達していな
			先程の「×」ボタンとの共通性		いと、端の部分では上手に掴
		•	<u>同時に二つのウィンドウ操作は出来な</u>		む事が出来ないから
			<u>い事を示し、「アクティブウィンドウ」</u>		
			<u>の概念を示す</u>		
		•	<u>全てのウィンドウを重ならないように</u>		
			<u>画面全てを使って再配置してもらう</u>		
			移動の方法を指導		

ウィンドウズ基本操作練習 3	5分	•	<u>さらにデスクトップを有効に使う方法</u>	・ 特になし
(デスクトップの上手な使い方、	1 1 : 3 5 ~ 1 1 : 4 0		<u>としてタスクバーを使う事を示す。</u>	
タスクバーの使用方法)		•	<u>最小化、タスクバーからの復帰を実際</u>	
			<u>に画面で示す</u>	
		•	一度全てのウィンドウを閉じてもら	
			い、スタートメニューからソリティア	
			を10個ほど起動してもらう	
		•	<u>最大化、タスクバーに収納、という操</u>	
			<u>作を繰り返し、デスクトップ上に何も</u>	
			<u>ないようにしてもらう</u>	
		•	さらにタスクバーから一つ一つを復	
			帰、最小化を繰り返してもらう。	
			タスクバーの利便性を漠然と理解	
ウィンドウズ操作練習4	5分	•	<u>スタートメニューから他のアプリケー</u>	・ 特になし
(ソリティア以外のアプリケー	1 1 : 4 0 ~ 1 1 : 4 5		<u>ションを幾つか起動してもらう。ただ</u>	
ションの起動、終了)			<u>しシャットダウンだけはしないように</u>	
			WORD, EXCEL, POWER	
			POINT等々	
		•	<u>ソリティア以外のアプリケーションも</u>	
			<u>全てウィンドウ操作、タスクバーへの</u>	
			収納、復帰等が同様の操作で可能であ	
			<u>る事を示し</u> 、実際にやってもらう	
			PCには様々なアプリケーションが	

		入っている事を漠然と理解
自由時間	13分	<ul> <li>・ ソリティアを再びやるも良し、様々な</li> <li>・ このアプリケーションは何を</li> </ul>
	1 1 : 4 5 ~ 1 1 : 5 8	アプリケーションを起動してみるも良 するものですか?という質問
		し、自由にPCをいじってもらうが相次ぐと思われるので、各
		ただしスタートメニューから新しい 自責任を持って対処する
		アプリケーションを起動した際に、ウ ・ システムをいじったりするモ
		ィンドウ操作、タスクバー操作等以外 ノ以外は実際にアプリケーシ
		のアプリケーションそのものを操作し ョンを少しいじってもらって
		たい時は、TAを呼んで、説明を聞く も構わない
		事を徹底する
PCの終了	2分	・ 今現在起動しているアプリケーション ・ 特になし
	1 1 : 5 8 ~ 1 2 : 0 0	を全て終了してもらう
		・ スタートメニューからシャットダウン
		を選択し、PCの終了を行う
		・ 午前中にやった事を再確認し、午後に
		何をやるのかの概要を説明する

カリキュラム詳細(1日目午後・年賀状作成)

講習内容	時間	講義概要	TA さんの対応
あいさつ・講義概要の説明	5分	・ 午後の講義の概要を説明する	・見本の年賀状の配布
SKEY の入ったフロッピーデ	13:00~13:05	年賀状を作成する	
ィスク、SKEY 起動マニュア		そのために日本語入力をできるよう	
ルは配布済み		にする	
		・ PC の起動	
SKEY の起動	5分	・ SKEY をフロッピーディスクから起動	・ SKEY は起動しても文章を書
別途配布の「SKEY 起動マニュ	13:05~13:10	する	くアプリケーションの方がア
アル」を用いる		別途マニュアルを参照	クティブ(ウィンドウが一番
		・ SKEY を起動させたら、続けて WORD	手前に来る)にならないと画
		を起動する。	面上に表示されないため、受
		SKEY がアクティブになる	講者に戸惑いが予想される。
		・ SKEYの画面から、「漢字」というボタ	TA はこの事に戸惑わないよ
		ンを一度押してもらい、直接入力モー	うにし、SKEYが起動され
		ドに切り替える(今後の講習のため)	ていなかったらどこに原因が
		・ 同様に「常駐」というボタンを押して	あったかを説明し、再び起動
		もらう	の指導する
		これは WORD がアクティブでなく	
		ても SKEY が消えないようにするモノ	

文字入力基礎1	4分	•	マウスポインタとは別にメモ帳上に動	•	文字カーソルを認識してもら
(文字カーソルの認識)	13:10~13:14		くものがある事を確認してもらう		う事は文字入力の習得の大き
		•	文字カーソルという名称の紹介		な部分を占める <mark>ので、分かっ</mark>
		•	<u>文字カーソルとはそこから文字を書き</u>		ていなさそうな人には、これ
			<u>始められるという合図である事を説明</u>		ですよ、と指し示してあげて
			<u>する</u>		できるだけ理解してもらうよ
					うにする
文字入力基礎 2	4分	•	ひらがなのキーボードが表示されるの	•	最初にカタカナで入力する事
(直接入力)	13:14~13:18		で自分の苗字を入力してもらう		に対して、これは <mark>文字入力の</mark>
			<u>直接入力なのでカタカナになる</u>		練習であって、段階を踏んで
					漢字入力にまで行くのだとい
					う事を説明する
					これはインストラクターも
					行う
				•	この段階では失敗した文字は
					消さないでそのままにしてお
					<
文字入力基礎 3	2分	•	文字カーソルの位置を確認してもらう	•	まずはとにかく文字カーソル
(削除=BackSpace)	13:18~13:20		今迄入力した苗字の一番最後に来て		の位置を受講者に確認しても
			いるはず		6う
		•	<u>BackSpace を押してもらう、すると文</u>		受講者に文字カーソルの
			<u>字カーソルの手前の 1 文字が消える事</u>		確認の癖を。
			<u>を示す</u>	•	Del キーは今回は使わない

		•	漢字に直したいので、今迄入力したも	
			のは全て消してもらう	
文字入力基礎 4	4分	•	カタカナではなく漢字を入力するため	<ul> <li>「漢字」ボタンは押してもへ</li> </ul>
(直接入力 日本語入力切替)	13:20~13:24		に直接入力から日本語入力に切り替え	こまないボタンなので、押し
			వ	たかどうかは必ず ATOK バー
		•	<u>SKEY 上の「漢字」ボタンを押しても</u>	を使って確認する
			<u>55</u>	
			直接入力から日本語入力へ	今回の講義では「さとう」と入
			画面下部のIMEバーの表示が切り	力し、下部に線が引かれまだ変換
			<u>替わる</u>	前の状態を『ひらがな入力モー
		•	最終的に日本語入力モードに切り替え	ド』、Space を一度押し、変換候
			たら再度自分の苗字を入力してもらう	補を選ぶ状態を『変換モード』
			変換はまだ行わないでここでストッ	Enter を押して「佐藤」と確定し
			プ	た状態を『確定した』と呼び区別
				しています。この段階ではひらが
				な入力モードで止まって待って
				いてください
文字入力基礎 5	4分	•	『ひらがな入力モード』という名称の	・ 基本的には前での全体説明が
(漢字変換)	13:24~13:28		説明	終わるまでは変換等をさせな
		•	<u>Space(変換・空白)と書かれたボタ</u>	い、がもし変換してしまった
			<u>ンを押す事によって変換される事を示</u>	らその状態が『ひらがな入力
			<u>す</u>	モード』から『変換モード』
		•	<u>続けて何回も Space を押すと塗りつぶ</u>	に変わったんだよ、という事

			<u>された部分が下に移動していく事を示</u>		を解説して、次の動作を待つ
			<u>し、この変換候補を選んでいる状態が</u>	•	日本語を入力するためには
			『変換モード』である事を説明		『ひらがな入力モード』、『変
		•	<u>変換候補が決まったら、Enter で確定</u>		換モード』、『確定』という3
			<u>をする。線が消えた事を示し、この状</u>		つの状態を経る事を理解して
			<u>態が『確定した』という状態である事</u>		もらえるように心がけて指導
			<u>を説明、ここまできて初めて文字入力</u>		する
			<u>が終わった事を説明する</u>	•	名前の入力の際はスペースを
		•	苗字との間隔(スペース)は開けずに、		まだあけずに入力
			続けて各人の名前を入力してもらう	•	恐らく名前入力の際に変換等
		•	変換候補の変更もここで見本は見せて		失敗すると思うので、失敗し
			おく		たら文字カーソルの位置に注
					意してもらいながら、バック
					スペースで消して、もう1回
					入力してもらう
文字入力基礎 6	4 分	•	苗字と名前との間に空白をあけてみよ	•	ここでの主眼は文字カーソル
(文字カーソルの移動、空白のあ	13:28~13:32		う、という目的の元、文字カーソルを		の移動 <mark>なので、空白をあける</mark>
け方)			自由な場所にもって行けるように練習		という目的を達成するよりも
			する		文字カーソルが自由に移動で
		•	<u>文字カーソルがすでに書いた文章の内</u>		きるようになる事を目指して
			<u>部にならクリックした所に自由に移動</u>		指導する
			<u>する事を示す</u>		
		•	文字カーソルを自由に移動してもらう		

		•	そこでスペース(変換・空白)ボタン		
			を押すと空白があく事を示す		
		•	ーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーー		
			65		
			横にどんどん空白が広がっていく		
		•	<u>空白を訂正する時は BackSpace で消</u>		
			<u>せる事を示す</u> ・実際に消してもらう		
			文字カーソルの位置に注意してもら		
			う		
文字入力基礎 7	4分	•	まずは名前に続けて住所を書いてもら	•	改行の重要性はむしろ2日目
(改行)	13:32~13:36		う。住所が名前と同じ行に来ているは		の年賀状作成の時に出てくる
			ずなので、これを住所だけ次の行に移		ので、ここではそんなに深く
			動したいという目的の元、改行を教え		は突っ込まないで、「改行」の
			వ		紹介程度に留める
		•	<u>最初の文字カーソルの位置から改行し</u>	•	ここでも重要なのは文字カー
			<u>たい文の切れ目に文字カーソルを移動</u>		ソルの自由な移動が出来るよ
			<u>し、そこで Enter(確定・改行)を押</u>		うになる事なのでそれを念頭
			<u>すと、改行される事を示す</u>		に指導する
			<u>この時改行後の文字カーソルの位置</u>		
			<u>に注意してもらう</u>		
		•	実際に文字カーソルの移動、改行を受		
			講者に行ってもらう		
		•	<u>改行を訂正する時は文字カーソルの位</u>		

			置に注意して、BackSpace で訂正する		
			<u>事ができる事を示す</u>		
		•	実際に余分に改行してもらい、それを		
			BackSpace で訂正してもらう		
年賀状に書く事を決める	9分	•	早く終った人には PC の操作をしてい	•	受講者が書いている間に日本
年賀状デザイン用用紙(白	13:36~13:45		てもらう		語入力マニュアルを配布
紙)を一応準備		•	誰に書くのか	•	どんな事を書いたらいいか、
見本の年賀状は既に配布済み		•	どのようなメッセージを添えるのか		等の相談にのってあげる
		•	どこに絵を入れるのか	•	ここの文字を大きくしたら見
		•	どこに文字を配置するのか		栄えが良くなるんじゃない?
					等のアドバイスをして、後に
					出てくる文字サイズの変更等
					の操作につなげても良い
					ここでは「横書き」「縦方向」
					のハガキをデザインしても
					らう(見本通り)
用紙の設定	5分	•	<u>メニューから「ファイル」 「ページ</u>	•	用紙サイズ変更マニュアルを
	13:45~13:50		<u>設定」 「用紙設定」を選択し、ハガ</u>		配布
			<u>キサイズにする。</u>	•	用紙設定は受講者には難易度
		•	<u>同様にページ設定 「余白」を選択し、</u>		が高すぎるので全面的に TA
			<u>上下左右の余白を全て0に選択し、OK</u>		がサポートする事。ここでは
			を選ぶとプリンタに合わせて修正を求		相手によっては原則をやぶ

			<u>めてくるので修正を選択する</u>		り、作業を横取りしてしまっ
					ても構わない
休憩	15分	•	用紙設定が終った人から。あるいはT	•	特になし
	13:50~14:05		A に任せた人も休んでもらって構わな		
			<i>ا</i> ۱.		
年賀状作成 1	10分	•	改行等を意識せずにとりあえず全ての	•	TAさんは質問されたら改行
(自分の年賀状の文章を書いて	14:05~14:15		文章を書ききってもらう		を指導しても良い。ただし全
みましょう)					体的な位置の調整まではまだ
					やらない
年賀状作成 2	10分	•	全く改行を入れていない文章を示し、	•	改行を繰り返すとWordが
(文章の位置を調整してみまし	14:15~14:25		<u>そこに改行を入れて文章の縦の位置を</u>		2ページ目に突入してしまう
ょう・・・改行)			<u>調整する方法を示す</u>		事があるが、とりあえずは気
		•	実際に文章の位置を整えてもらう		にしないで進めていく。 <mark>た</mark> だ
					し生徒が気にした場合は全体
					の一番最後に文字カーソルを
					移動して、そこから Back
					Space を押して消していけば
					1ページに戻せる事を教えて
					も良い.この際はあくまで文
					字カーソルの移動を意識させ
					て教える事

年賀状作成 3	5分	•	全く空白を入れていない文章(先ほど	•	特になし
(文章の位置を調整してみまし	14:25~14:35		<u>使った文章の続き)を示し、そこに空</u>		
ょう・・・空白)			白を入れて文章の横の位置を調整する		
			方法を示す		
		•	実際に文章の位置を整えてもらう		
年賀状作成4	5分	•	<u>左上の印刷ボタンを押してもらって印</u>	•	TAが紙をプリンターのトレ
(とりあえず印刷してみましょ	14:35~14:40		<u>刷する事を示す</u>		イに入れてあげる
う)		•	実際に印刷ボタンを押してもらう	•	複数の人が同じプリンターを
					使うのでTAさんが全体を把
					握し、各人に確実に自分の年
					賀状を渡してあげる
年賀状作成 5	15分	•	文字カーソルの位置を確認してもらう	•	画像の選択はゆっくりとやっ
(画像を挿入してみましょう)	14:40~14:55	•	絵を入れたい場所に文字カーソルを移		てもらってよい
			動してもらう	•	もし誤って選択、確定してし
		•	「挿入」 「図」 「ファイルから」		まったら、文字カーソルを画
			<u>と選択し、画像一覧が表示される事を</u>		像の後ろに移動して、
			<u>示す</u>		BackSpace を1回押すと画像
		•	<u>画像のイメージ選択のやり方を続けて</u>		が指定され、さらにもう1回
			<u>示す スクロールバーの練習</u>		押すと消える。その後、再び
		•	<u>挿入した画像は文字と同じように、改</u>		挿入したい場所に文字カーソ
			<u>行、空白で位置を調整できる事を示す</u>		ルを移動し、「挿入」 「図」

		•	実際に画像の挿入をやってもらう		「ファイルから」という作
					業をやってもらう。あくまで
					ーつーつの作業を講習者にや
					ってもらう事
年賀状作成 6	2 5 分	•	<u>文字カーソルを修飾したい文章の一番</u>	•	文字カーソルの認識を重視
(・文字を飾ってみましょう)	14:55~15:20		<u>頭に持ってきて、そこからドラッグし</u>		し、「範囲指定」、「修飾作業」、
(・最終的な年賀状の完成)			<u>て修飾したい文章の最後まで持ってく</u>		「確定」という文字入力の時
			<u>る。そうするとその部分の色が塗りつ</u>		と同様に3つの状態がある事
			<u>ぶされて変わる事を示す</u>		をきちんとわかってもらうよ
		•	まず、文字カーソルを文章の最初に移		う教える
			動してもらう	•	付いて来られない人が出てき
		•	できたらドラッグして、文章の最後に		た場合は無理をせずに、文字
			持ってきてもらう		カーソルの認識、文字カーソ
		•	そこでマウスを放しても、文章の色が		ルの移動からゆっくりと復習
			変わったままである事を言う		してもらう。この後に自由作
		•	<u>この状態で上の文字修飾用のボタン</u>		成時間を設けるのでそこで再
			<u>(太字、斜体、アンダーライン、枠な</u>		び範囲指定を個別に教えれば
			<u>ど)を押すと文章を修飾でき、修飾が</u>		良い
			<u>終わったら、別の場所をクリックする</u>		
			<u>と文字の塗りつぶしが消え、「確定」し</u>		
			<u>た事を示す</u>		
		•	上のボタンをいじって、さらに別の場		
			所をクリックして確定してもらう		

		•	確定し終わったら、今度は別の部分を		
			範囲指定して、文章が塗りつぶされた		
			状態にしてもらう		
		•	<u>別の部分を範囲指定し、今度はフォン</u>		
			<u>ト、文字の大きさを変更してみせ、そ</u>		
			<u>れを別の場所をクリックして確定させ</u>		
			<u>る作業を見せる・・・スクロールバー</u>		
			<u>の復習</u>		
		•	実際にフォント、文字の大きさを変更		
			してもらう		
年賀状作成 9	5分	•	出来上がった人から適宜印刷をしても	•	出来上がった人には声をかけ
(再度印刷してみましょう)	15:20~15:25		らう		てもらうので、印刷のやり方
					を再度指導してあげる。ただ
					しボタンを押したりするのは
					あくまで講習生の手で
年賀状完成・Wordの終了・PC	5分	•	Wordを終了する際に「保存します	• !	特になし
の終了	15:25~15:30		か?」という質問をされるので「はい」		
			を選択する。さらに画面が出るので「保		
			存」を選択		
			フロッピーディスクに保存		
			「保存」の概念を解説		
		•	PC の終了		
		•	1日通して学んだ事を解説、翌日に行		
1					

	う事(キーボードを使う事)を説明	