

2年生(33名)の授業を通して、構想のア～ウを中心に、その概要を以下に述べる。

ア 課題設定-「はてな?カード」-

開発したマルチメディア教材で学習し、もっと調べてみたいことや疑問に思ったことを記入させるカードを「はてな?カード」とし、学習後、生徒に記入させ集約して教室の「地球環境-パソコン学習より-」というコーナーに貼付した。

「はてな?カード」は全部で31枚集まった。集約すると以下ようになった。

- ・ 人間が原因になっている環境問題
- ・ 地球の将来
- ・ 壊れたオゾン層を修復するには
- ・ 極の氷がとけたらどうなるか
- ・ 開発が進む惑星や衛星
- ・ 恐竜絶滅の理由
- ・ 私たちの村の環境
- ・ 環境のために自分たちでできることは何か
- ・ 年間に出されるごみの量と処分方法
- ・ 限りある地下資源の使い方

イ 課題設定できない生徒に対する支援

課題が設定できなかった生徒が2名いた。そこで、聞き取り調査と教師の観察から原因を探ると次のようであった。

- ・ コンピュータの操作に慣れず、学習を進めることができなかった。
- ・ 操作することだけに興味を持ち、学習時間が不足し、学習内容が理解できなかった。そこで以下のような支援を行った。
- ・ この2人でペア学習をさせた。
- ・ 放課後、学習時間を補償した。(2時間) その結果「地下資源についてももう少し詳しく調べてみたい」「気候異変や自然災害について原因や対策を考えたい」という課題を設定することができた。

ウ 課題解決-「調べカード」-

「はてな?カード」に対して、生徒が考えたり、調べたりしたことが自由に記入できるカードを作成し「調べカード」とした。

生徒は、新聞や資料集などを使って調べ、「調べカード」に記入し「はてな?カード」の周りに貼っていった。(写真-2)

教師は、「友達の疑問やもっと調べてみたいことに答えてあげよう。」との支援を行った結果、集約したそれぞれの課題に対して、2~8枚のカードが貼られ、総数は32枚になった。

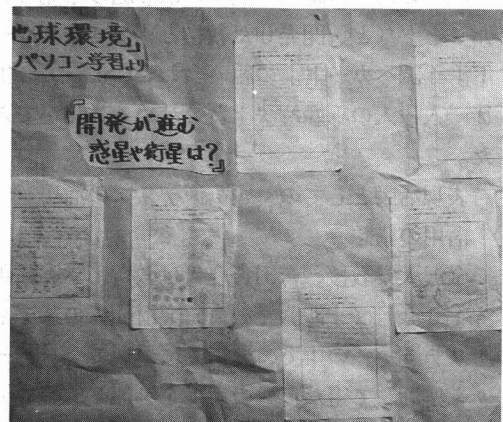


写真-2(地球環境-パソコン学習から)

32枚のうち以下に示した図-9の2枚は、「私たちの村の環境」と「極の氷がとけたらどうなるか」の課題に貼付された「調べカード」の一部である。