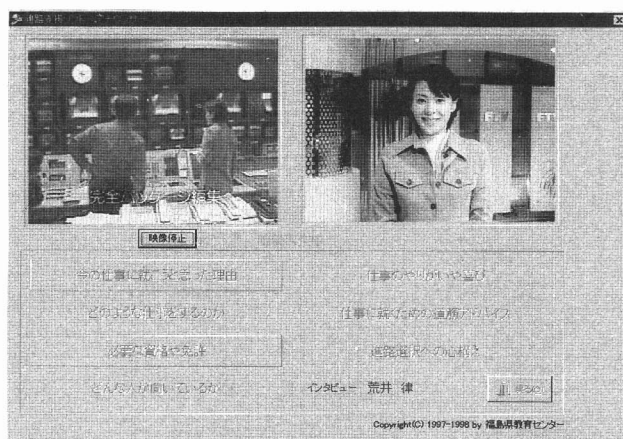
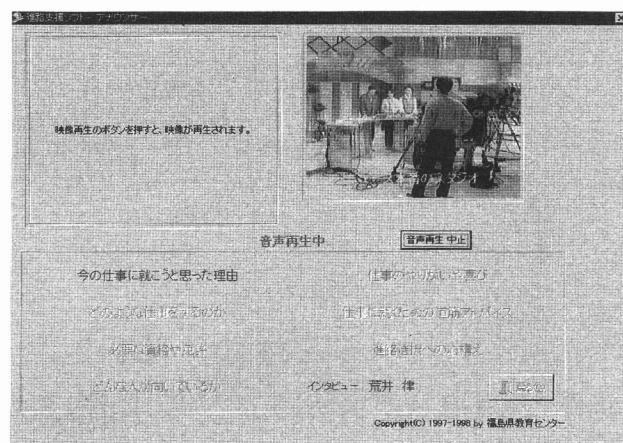


- 画面を大きく三分割し、左上半分が動画再生枠、右上半分が写真提示枠、下半分がインタビュー選択枠とした。



- 映像再生ボタンをクリックすると映像再生中の表示とともに動画が再生され、下のインタビューボタンが選択不可の状態になる。
- 映像停止ボタンをクリックすると、途中で再生が中止されてもとの画面にもどる。



- インタビューの項目ボタンを選択しクリックすると、音声再生中の表示とともに音声再生され、静止画像が表示される。
- 音声再生中止ボタンをクリックすると、途中で再生が中止されてもとの画面にもどる。

⑥ 取材協力者一覧画面



- 取材に協力いただいた事業所ならびに個人名を提示し、著作権・肖像権等に配慮した。

⑦ 終了画面



- 自分の進路に対する関心を高め、生徒自らが進んで体験活動を行おうとする意欲を喚起するために終了画面を工夫した。

2 授業における活用

(1) 授業改善の視点

開発ソフトウェアを活用しながら生徒の主体的活動を重視した授業を行うために、以下の点に留意して授業案を作成した。

① 中学校における進路の学習の系統性と生徒の進路に対する興味・関心をふまえ、開発ソフトウェア活用のねらいを学年や指導段階に即して設定する。

② 生徒一人一人の主体的活動が保障されるように、学習形態やコンピュータの活用方法・配置を工夫する。