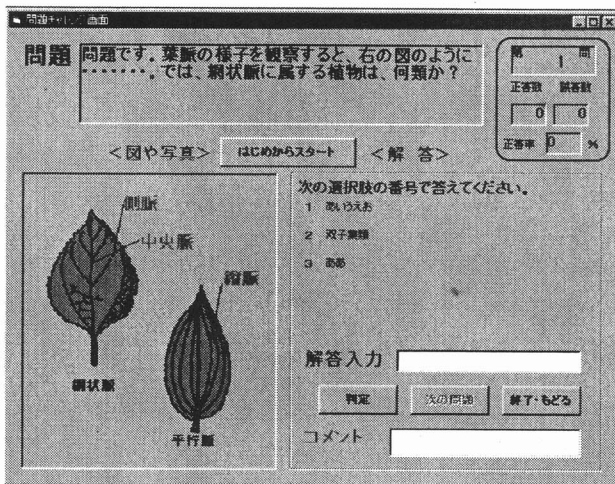


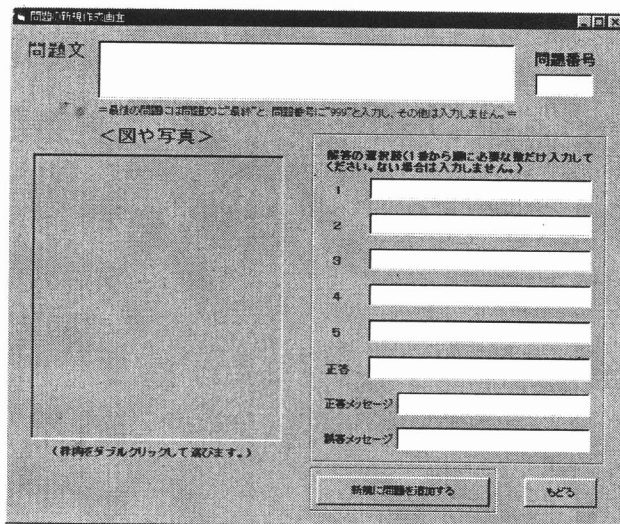
エー a 確認問題へのチャレンジ画面



○ 画面の説明・配慮事項

解答は選択肢（最大5個）の中から番号で入力する。選択肢がない場合、答えを直接入力することになる。この場合、出題の形式に応じて解答の仕方や選択肢の欄等、画面の表示が自動的に変更されるようになっている。また、問題に関連する図や写真が特に指定されていない場合は、あらかじめ準備しておいた写真が表示される。判定ボタンを押すことにより音と絵で結果を返せるようにした。

エー b 問題の新規作成画面



○ 画面の説明・配慮事項

選択肢の数は5個までで自由に作成できる。正答、誤答時のメッセージを生徒の実態に合わせて記入し、表示できるようになっている。作成した問題を一覧で表示して編集したり、削除したりする画面は別に準備されている。

V 研究の成果と課題

1 研究の成果

(1) 開発ソフトウェアの内容について

○ プログラミング言語であるVisualBasicを用い、植物観察の学習を支援する教材を作成することができた。これは、Windows環境さえあれば簡単に活用できるものである。

○ データの変更・追加システムを取り入れ、提示内容を変更したり、実際に観察して得たデータを自由に追加できる教材を作成することができた。

(2) 開発方法について

○ VisualBasicを用いることにより、変数等を使うことで柔軟性のある教材が開発できた。さらに、セットアップウイザードを用い、CD-ROMで教材を配布することで簡単に活用できるようになった。

2 今後の課題

○ 開発したソフトウェアに対する意見を得ながら、更なる機能の充実と使い勝手の向上が図られるよう改善を重ね、完成を目指したい。また、データ変更・追加システムを生かした他の教材開発にも着手したい。

○ マルチメディアの特徴を生かしながら、開発の意図であったデータの変更・追加が自在に行えるようにするには、音声や動画等の素材をできるだけ簡単にデジタル化する方法を検討していかなければならない。

○ 実際に学習の展開を想定し、単元を見通した教材の位置づけや活用形態等を吟味し、予想される課題を少しずつクリアしながら、本ソフトウェアを実際の授業で活用してその有効性を検証していきたい。

＜参考文献＞

- 「メディアが開く新しい教育」 (水越敏行著)
- 「誰にでも簡単にできる植物検索法」 (白瀬 豊著)
- 授業改善ハンドブック 「授業の窓」 (福島県教育資料研究会)