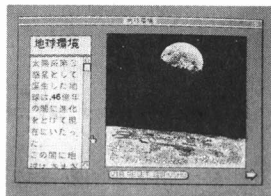


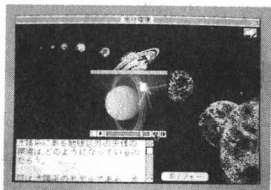
③ マルチメディア教材の作成

各カードに対応する画面を作成し、教材構造図を参考にリンクさせる。以下は教材の一部である。

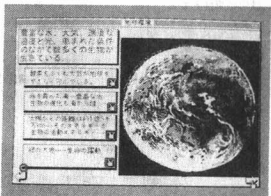
生徒は、思考のスタートとしての環境要因から学習をはじめ、オゾン層、酸性雨、地下資源やエネルギーなど、興味関心に依じて総合的に学習、思考することができる。画面の中のボタンを押すだけで、写真やVTR、図表などの資料を自由に検索しながら学習を進めることができる。



「地球環境」のスタート画面



地球の環境要因から学習
映像やVTRを制御



写真資料の提示

V 考察

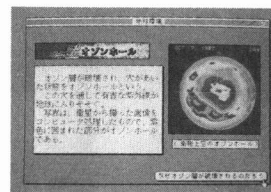
一教材の開発で、開発の考え方や方法について結論付けることはできないが、「自分一人で学習できた。」「自分のペースで学習できた。」「自習感覚で学習できた。」「自分の興味があることから、自由に学習できた。」などの感想などから、「生徒一人一人の興味関心に依じて、自ら課題を解決することができる非階層構造のマルチメディア教材」の開発が可能であると考えられる。

また、資料の活用という点からもマルチメディア教材は有効であったといえる。

VI まとめと今後の課題

開発した教材の評価を踏まえた教材の改善と、新たな教材の開発を進める一方、教材の有効性や問題点、活用の在り方、について、さらに研究を深めたい。

* 研究協力者 福島市立渡利中学校教諭 柳田健一



新聞資料の活用



興味があるところから学習



調べたいところをクリックする

