

応答処理を含む制御情報の2つを包含した図1にあるようなフレームをいくつか作成し、それらを有機的に組み合わせていくことで1つのコースウェアが構成されている。

3. FCAIの活用例

(1) データベースとしての活用

1枚の提示画面にさまざまな情報を入力し、多くのデータを蓄積していけば、データベース型教材にもなる。さらに検索機能からキーワードを入力させてやると、必要とするフレームを提示させることも可能になる。したがって、本格的なデータベース検索機能を持っていないが、工夫次第では学習者に学習活動のツールとして活用させることができるものと考えられる。

今回、この機能を特に活用した教材ソフトを開発した。本ソフトでは提示画面を1枚のカードと考え、カード約80枚分の提示画面を作成した。これらの画面は任意に提示できる。これは理科や社会科等、教科の資料集として活用できるものと考えられる。次の章で、理科に関する教材ソフトの作成についてその詳細を述べる。

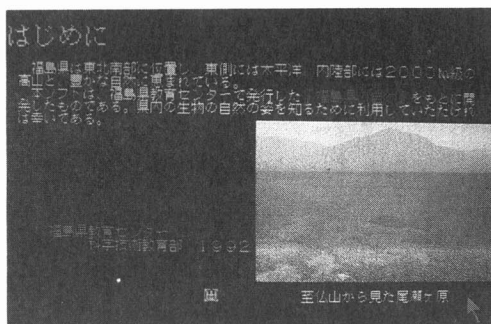
(2) 表現・創造活動としての活用

FCAIは、各フレームに相互の関連がなく、独立したフレームとして作成することができる。この機能を生かして、クラスの主な行事をイラストや写真入りで提示画面として作成したり、グループ発表等に活用させることは、児童生徒の情報の選択、判断、処理能力等を養うためのよい方法であると考えられる。

4. 開発した教材ソフトについて

(1) 基本構成

今回FCAIを用いて開発したソフトは、「福島県の自然」*²の写真を画像データとしてイメージスキャナでフレームに取り込み、カード形式のデータベースとしてコースウェアを構築したものである。

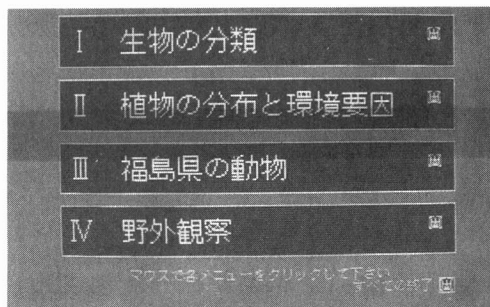


【図2】

図2に示してあるようにカードの表示内容は、テキストと写真のイメージデータである。さらにカードの中にはマウス記号があり、その場所にマウスカーソルを移し、マウスの左ボタンをクリックすることで次のカードを開くことができるようにした。

(2) 教材内容

開発した教材ソフトの内容は以下の通りである。(大項目のみ提示)



【図3】

図3のI～IVの4つの項目を中心に構成