

Dグループ研究のまとめ

1 研究の成果

(1) 県内教師のマルチメディアを活用した授業環境に関する調査結果

表1(平成17年9月30日、文部科学省の調査結果)に示すように、全国平均と比較して、佐賀県では、コンピュータを使って指導できる教員の割合が小・中学校ではやや多い程度だが、高等学校では、かなり高くなっている。

表1 コンピュータを使って指導できる教員

	小学校	中学校	高等学校
佐賀県	84.1%	68.8%	94.5%
全国平均	83.7%	67.9%	63.5%

図1, 2は、県内の実態を探るために実施した平成17年度教職経験者研修(10年研)受講者(149名)を対象としたアンケート結果の一部である。

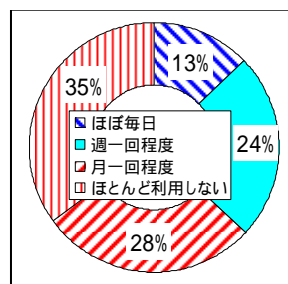


図1 授業での活用

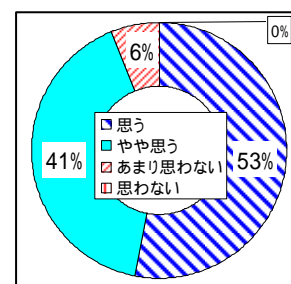


図2 授業の活性化に有効か

図1から、コンピュータやインターネットを週一回以上利用している人は、全体の1/3程度で、授業でコンピュータがあまり利用されていない状況であると言える。

図2から、コンピュータやインターネットの活用が、授業の活性化に有効であると多くの教師が考えていることが分かる。

(2) マルチメディアを授業に活用するポイント

教材提示と調べ学習におけるマルチメディアの活用ポイントは以下の通りである。

	機材・教材	指導上の留意点	学習効果
教材提示の場合	機材(教室) ・プロジェクター ・コンピュータ1台 ・スクリーン、応用紙をスクリーン代わりにする 教材 ・アニメーション ・動画 ・静止画	提示の目的を明確にする。 ・音や動き、色の変化などで、児童生徒の学習意欲を刺激する。 ・タイミングよく提示したり、比較できるように並べたりして、見せたい内容を強調する。 ・情報を加減、整理して、課題や提示内容を焦点化する。	・抽象的な概念や思考の過程などを視覚化して理解を補助することができる。 ・多様な考えを引き出し、積極的な話し合い活動を促すことができる。 ・能動的に学習課題を作らせることができる。
調べ学習の場合	機材(教室) ・コンピュータ2台(パソコン室) ・コンピュータ20~40台 教材 ・インターネット ・アニメーション(ヒントコーナー) ・Web教材	教材を工夫し、自主的な活動を促す。 ・Web教材では、メニュー画面を配置し、児童生徒がそれぞれの課題によって、繰り返し調べ学習を進められるようにする。 ・児童生徒の発達段階に応じて、情報の中から調べさせたいものがある程度抽出、編集しておく。 ・アニメーション教材をスモールステップにしたり、教材の中に吹き出しを入れたりして、進度や課題に応じた学習ができるようにする。	・積極的に調べ学習に取り組みさせることができる。 ・自力解決の意欲を高め、満足感をもたせることができる。 ・自主的な活動を行う児童生徒が増えることにより、支援を必要とする児童生徒に十分な時間を取ることができる。

2 今後の課題

- (1) マルチメディアを活用した授業の学習効果や教材データを教育センターWebサイトや校内LAN等で紹介することにより、県内及び地域におけるコンピュータを活用した授業実践の普及を図る。
- (2) インターネットに公開されているマルチメディア教材の授業活用について、活用のポイントを押さえた授業展開を実践的に検証することにより、その改善を図る。