

群 教 セ	G14 - 02
	平15.216集

「ふるさと松井田再発見」の学習における マルチメディア教材の作成

- 課題設定の支援をめざして -

特別研修員 志田 福二（松井田町立南中学校）

《研究の概要》

本研究では、総合的な学習の時間「ふるさと松井田再発見」の課題設定段階において、生徒が興味・関心を高め、学習のねらいに沿って課題を設定できることを支援するマルチメディア教材を作成した。特に、生徒に疑問を起こさせ、それを課題に発展させるために、情報量を豊富にして地域教材の提示を工夫したり、地域教材に関連性を持たせて提示することにより課題の追究を支援し学習の見通しを持たせるようにした。

【キーワード：総合的な学習の時間 地域教材 マルチメディア 課題設定】

主題設定の理由

本校1年生の総合的な学習の時間は、ふれあいタイム「ふるさと松井田再発見」と題して、松井田町の歴史、文化、自然、産業等のなかで、生徒自らの興味・関心から課題を設定し、体験をとおして主体的に解決していく学習活動を行っている。この学習のねらいは、課題解決的な学習をとおして、よりよく問題を解決する資質や能力を育成するとともに、松井田町の教育方針である「家郷教育」に則して、生徒一人一人に、生まれ育った地域のよさを再発見させ、郷土に愛着と誇りを持たせ、郷土について考え、貢献しようとする意識を持たせることにある。

しかし、従来の学習においては、学習のねらいに沿った課題が設定されていないという問題が見られる。その原因としては、次の3点が考えられる。

提供する資料が観光用パンフレットや解説書、町誌などで、地域教材の情報量が少なく、資料も自分と地域とのつながりがわからないものが多かったため、学習に対する興味・関心があまり高まらなかった。

提供する資料が、地域教材個々を説明するのみで、地域教材間の関連性がないものが多く、課題解決へ向けての支援も不足していたため、追究の見通しを持つことができなかった。

学習のねらいについての理解と、それに結びつけて課題を設定する意識が低かったため、地域教材を詳しく調べる、単調な学習に終始してしまっていた。

これらの課題を解決するために、次のように考え、本教材を作成し、その手立てとした。

まず、課題設定を促すために興味・関心を高める場合、その基になるものは「どうしてだろう」という、地域教材に対する生徒の疑問であると考え、そして、それを「調べてみたい」「その疑問を解決したい」という気持ちを持つことにより、課題が設定され追究活動が始まると考えられる。

そこでまず、地域教材について疑問に思うことを、自分との関わりの中でとらえさせるため、地域教材を様々な分野にわたり生徒に提示する。そして、その疑問を追究することを支援できるような資料を用意し、地域の問題点と、その原因や影響を考えていくことにより、学習のねらいに沿った課題作りが行われると考えた。

また、疑問を追究しやすくするために、地域教材の提示の仕方については、わかりやすい表

現で視覚的なもの、利用しやすいものにするのを考えた。

次に、生徒に調べたい、解決したいという気持ちを持たせるには、調べる方法や解決のための過程など、ある程度の追究の見通しを理解させることが大切である。そこで、地域教材を学習テーマごとに分類し、関連性を持たせて提示することにより、より深く学習対象を考えさせるようにし、また、課題解決の糸口になるようなヒントを示すことにより生徒によりはっきりした見通しを持たせるようにすることを考えた。

そこで、地域教材の情報量および情報の追加・修正のしやすさ、資料の階層性、提示の多様性を考え、教材をWeb形式とし、資料提示の仕方を工夫することにより、その活用をとおして生徒の興味・関心を高めて、特に疑問をもとにして学習のねらいに沿った課題を設定させることができると考え、本主題を設定した。

研究のねらい

総合的な学習の時間「ふるさと松井田再発見」の学習において、生徒が興味・関心を高め、特に疑問をもとにして学習のねらいに沿った課題を設定するために、生徒の課題設定を支援するWeb形式のマルチメディア教材を作成する。

研究の見通し

総合的な学習の時間「ふるさと松井田再発見」の学習において、以下のようなWeb形式のマルチメディア教材を作成すれば、生徒が興味・関心を高め、特に疑問をもとにして学習のねらいに沿った自らの課題を設定するための支援ができるであろう。

地域教材に対する疑問を起こさせるため、地域教材についての情報量を豊富にし、疑問を起こさせる問いかけを地域教材の説明のページに提示する。また、地域と自分との関わりをとらえさせるような地域教材を選択する。

疑問を追究しやすくするために、地域教材を探すための索引を作成したり、説明文を分かりやすい表現にしたり、コンピュータの特長を生かした提示の仕方により、情報を分かりやすく探しやすいものにする。

追究の見通しをもたせて課題設定を促すため、地域教材を、松井田町を特徴づける「道」「鉄道」「水」「自然」「観光」の5つの学習テーマに分類し、地域教材間の関連性を持たせて提示する。また、課題解決のための糸口になるようなヒントを地域教材のページに示す。

研究の内容

1 教材の概要

(1) 基本的な考え方

ア 教材の作成方針

地域教材に対する疑問を起こさせる。

地域教材の情報量を豊富にし、様々な分野にわたりできるだけたくさん生徒に提示することで、自分の興味・関心のあるものを自分の学習対象とさせる。

地域教材の画像や説明等から生まれてくる疑問を、いくつかのページにおいて例示する。

地域と自分との関わりをとらえさせる。

自分の生活との関わりから地域をとらえさせるため、生徒の住む地域とは対照的な、または生徒の住む地域には見られない地域教材を取り上げる。(地形：険しい山・滝・湖、植生：森林、町並み：宿場、水：水質、動物：猿・猪・蛍・野鳥等、植物：わさび等)

教科で学習してきた内容との関わりから地域をとらえさせるため、歴史上の有名な人物とかかわる地域教材を取り上げる。(関所の手配書：西郷隆盛・高杉晋作、芭蕉句碑：松尾芭蕉、小林一茶定宿：小林一茶)

疑問を追究しやすくするために、情報をわかりやすく探しやすくする。

地域教材の内容を理解しやすくするため、難しい言葉は避け、簡単な言葉で表現し、読み方の難しい漢字についてはふりがなをつける。

コンピュータの特長を生かして、静止画、動画、音声、イラストやアニメーションなどを使い、生徒の視覚・聴覚に訴えるマルチメディア教材にする。また、関連する地域教材を調べやすくするために、索引を作成したり、ページ間にリンクをはったりする。

生徒が情報を探しやすいように、操作方法がひと目で分かるような画面構成にし、クリックするだけで次のページに進むようにする。

追究の見通しを持って課題を設定させる。

地域教材を、松井田町の特徴をよく表している「道」「鉄道」「水」「自然」「観光」の5つの学習テーマに分類し、テーマごとに関連性を持たせて提示する。また、5つのテーマごとに学習のねらいを設定し、それを追究する中でこの学習の全体のねらい（生まれ育った地域のよさを再発見させ、郷土に愛着と誇りを持たせ、郷土について考え、貢献しようとする意識をもたせる）に結び付けていく。学習テーマごとのねらいは次のようなものである。

・「道」

松井田町が古くから道とともに発展してきたこと、いろいろな文化が道によってもたらされたこと、道に関わる多くの文化遺産があると同時にそれが消えつつある現状があることと、それを守り伝えようとしている人々がいることを知る。

・「鉄道」

松井田町が明治以降鉄道とともに栄えてきたこと、碓氷峠の鉄道は全国的に見ても大変特殊で貴重であるとともに、それゆえに困難があり、それに対し多くの人の努力や犠牲、当時の最新技術の上に成り立っていたことを知る。また、廃止された原因とその影響を考える中から地域に住む一人として地域の将来について考える意識をもつ。

・「伝説・民話・信仰」

昔の人が伝えてきたり信仰してきたりしたのを知ることから、松井田町に住む人々が昔から現在に至るまで、どのような願いを持って生きてきたのか、また生きているのかを知る。

・「自然」

松井田町には多くの自然が今でも残っており、その恩恵を知るとともに、自然が破壊されつつある現状を知り、その原因を探るなかで、自然を守るために自分たちがどのようなことをすべきかを考える。また、自然と共存することから生まれる問題点やそれに対する人々の苦勞と努力を知る。

・「観光」

歴史や文化、自然をうまく生かしながら松井田町の観光が成り立っていることを知るとともに、その問題点と、豊富な観光資源を生かして地域を活性化していこうとしている人々の努力を知る。

ページの中に課題解決の糸口になるようなヒントを提示する。

各地域教材の場所を、学習テーマごとに色分けしたボタンで地図上に表し、クリックするとその場所のページが現れるようにする。

各地域教材間の所要時間を示し、遠足（調査活動）のコースの計画を立てやすくする。

イ 教材の構成

教材の構成については、課題設定のポイントとなる5つの学習テーマを中心に構成した。各テーマの中は、地域教材を説明するページで構成されるが、単調な構成にならないように、イラストを使ったり、クイズを入れたりして、テーマごとに構成を変える工夫をした。また、

現地における調査活動の計画を立てやすいように、すべての地域教材を一枚の地図にまとめた「全体地図」とテーマにかかわる地域教材だけを表した「テーマ別地図」を作成した。

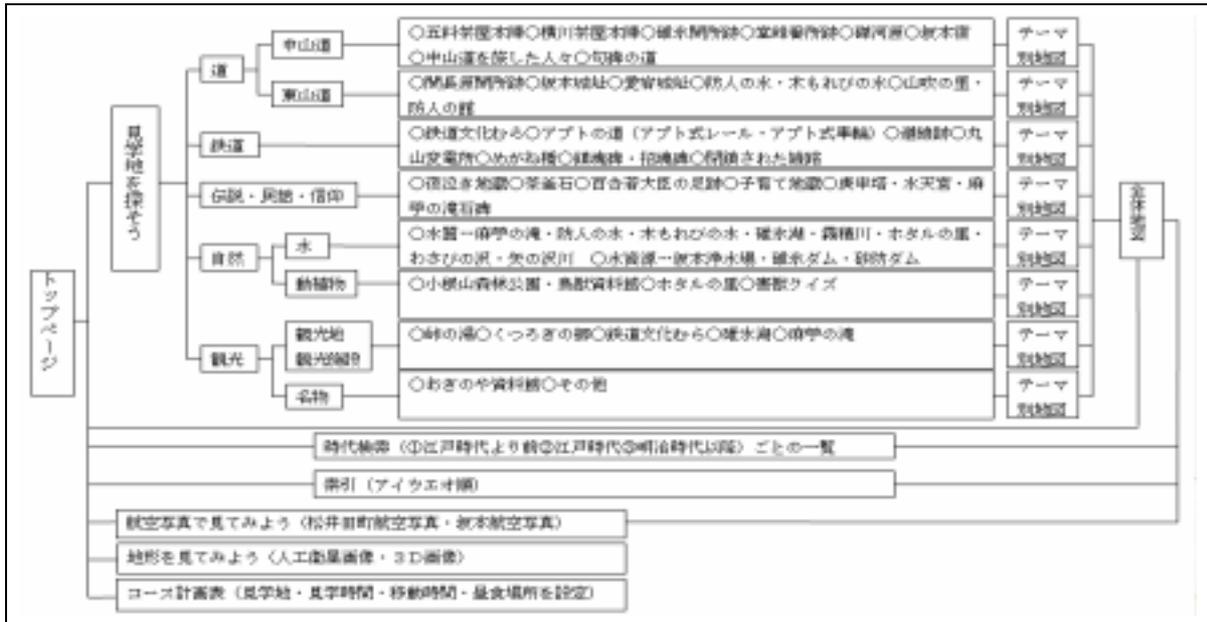


図1 教材の構成

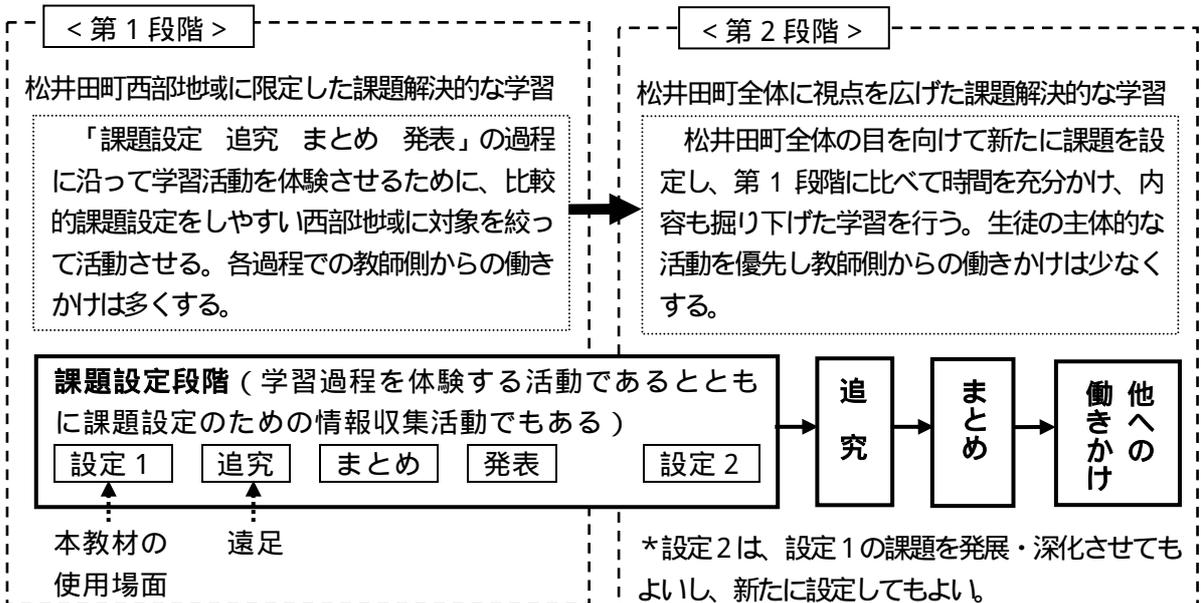
ウ 教材の活用方法

「ふるさと松井田再発見」の学習は、「課題設定」「追究」「まとめ」「他への働きかけ」の4つの活動段階で進めている。その中の「課題設定の段階」において、課題設定から発表までの過程を生徒たちに一度経験させることをねらいとして、町の西部地域への遠足（調査活動）を行っている。本教材は、その遠足における課題を設定する場面において資料を収集する活動の中で活用されるものである。

「ふるさと松井田再発見」の学習構成図

学習のねらい
課題解決的な学習をとおして、よりよく問題を解決する資質や能力を育成するとともに、生まれ育った地域のよさを再発見させ、郷土に愛着を持たせ、郷土について考え、貢献しようとする意識を持たせる。

学習全体の計画



本教材の使用については、年間指導計画の中で次のように位置づけられている。
 年間指導計画（一部を抜粋）

段階	小段階・時間・ 形態・ねらい	学習活動	活動への支援
課題を設定する段階	（中略）		
	2. 課題設定のための情報収集活動1 （15時間） 学年集会・班別活動 課題を設定するために情報収集を行う。	遠足（調査活動）の目的や日程、課題設定の仕方について説明を聞く。（1時間）	日程、目的等書いたプリントや観光マップを配布しわかりやすく説明する。 本教材の使い方についてプロジェクターを使って説明する。
		本教材、観光マップ、図書等を利用して自分の課題を設定する。（2時間）	コンピュータ室と図書室に分かれ、コンピュータは交替で使うように指示する。
		課題を発表しあい、班を編成する。（1時間） 班の中で自分たちの課題を出し合い、 <u>班の課題を設定し、遠足のコースを決める。</u> （1時間）	課題を紙に書いて張り出し、同じ課題を持つもの同士で班を編成させる。 コース決定にも本教材を使うように指示する。
		班ごとにそれぞれ行く見学場所（地域教材）について調べたり、現地で行う調査活動について話し合ったりする。（4時間）	班の中で分担を決め、コンピュータ室と図書室に分かれ、インターネットや文献等を等利用して調べさせる。
		遠足についての注意点を聞く。 班ごとに行動計画を発表する。（1時間）	班別行動にあたっての注意点を説明する。 自分たちの班のテーマを明確にさせ、計画を発表させる。
		遠足に行く ・班ごとに計画に従って歩く。 ・デジカメを有効に活用し発表に必要と思われるものを撮る。 ・地元の人や施設の人に聞いたり、実際に見て、事前に調べた内容を深め、疑問を解決する。（学校行事）	「峠の湯」等、訪問先については事前に教師が連絡をしておく。 インタビューは、手短かに要点を押さえて行うように指導する。
		調べてきたことをプレゼンテーションソフトや模造紙を使ってまとめる。（3時間）	プレゼンテーションソフトについては、初歩的な使用方法を教師が指導する。
		まとめたことを発表する。（2時間）	発表の仕方の基本的な事柄について指導を行う。
（以下略）			

本教材の使用

2 教材の内容

(1) トップページ

トップページは、インパクトの強い「麻苧の滝」の画像を中心に画面を構成した(図2)。4つの選択ボタンをページの右に作成したが、最初に横川・坂本地区の地形を概観させるために、「地形を見てみよう」ボタン、「航空写真で見てみよう」ボタンを配置した。また、地域教材を探す索引をトップページに置くことで、関連した項目を探しやすいようにした。さらに、全体地図へのボタンを置いて、地図から地域教材を探すこともできるようにした。一方で、いつでも自分の探している学習テーマや地域教材を表示できるように、左側に別のフレームを置き、そこに5つの学習テーマの項目を作り各テーマのトップページにリンクさせた。



図2 トップページ

(2) 各ページ

本教材で取り上げる地域教材は、横川駅から約6時間で見学できる範囲にあり、歴史的、文化的に価値が高いもの、自然の素晴らしさや松井田の特徴がよく分かるもの、そして横川・坂本地区を対象にした学習活動の後、総合的な学習の時間の課題を松井田町全体に広げていくにあたり、疑問を持ちそれが課題につながるような発展性のあるものを選んだ。

次に、各ページで、興味・関心を高め、学習のねらいに沿って課題を設定させるために工夫した点を、前述の作成の方針に従って、例を挙げて説明する。

地域教材に対する疑問を起こさせる工夫・地域と自分との関わりをとらえさせる工夫

地域教材に対する疑問を起こさせるため、学習テーマごとに学習のねらいをつくり、それに沿った形で画像等から考えられる疑問を例示した。図3は、アプト式鉄道の説明のページである。「設定のヒント」という形でいくつかの疑問を投げかけている。投げかけた疑問に興味を持った生徒はそれを調べていくことで、碓氷峠の鉄道が全国的にみても大変めずらしいことに気づき、その文化的価値や鉄道により栄えた町の歴史などを課題として設定していくようになると考える。

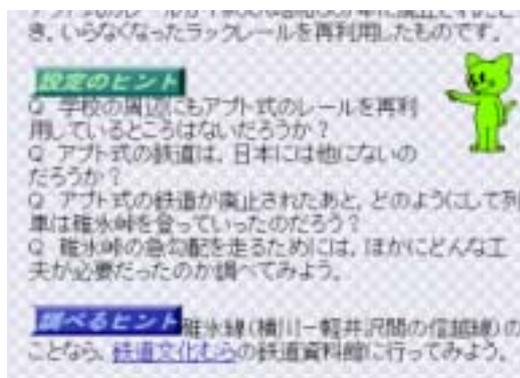


図3 アプト式って何？

また、自分の生活との関わりから地域をとらえさせるため、生徒の住む地域とは対照的な、または生徒の住む地域には見られない地域教材を取り上げた。図4は、航空写真で、生徒たちの住む西横野地区と、遠足(調査活動)で行く横川・坂本地区とを比較したページである。このページでは、

土地の起伏 家の並び方 土地利用の様子
の3点について2つの地域を比較させる。生徒は、横川・坂本地区が、同じ松井田町でありながら自分たちの住んでいる地域と全く違うことに気づき、その違いについて原因を追究していくと考える。

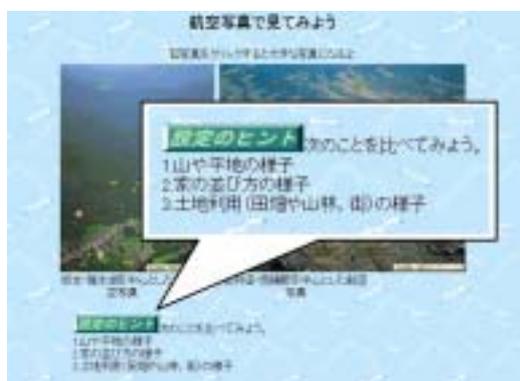


図4 航空写真で見てみよう

図5は、現在五料茶屋本陣の資料室に保管されている、碓氷の関所に残された江戸末期の手配書で、西郷隆盛や高杉晋作の人相書きが描かれている。このように、歴史上有名な人物と関わる地域教材を取り上げることで、生徒は教科書で学習する歴史と自分たちの住んでいる町が、意外なところで結びついていることに気付き、地域を社会科で学習してきた内容と関連させてとらえることができるようになると思う。このほか、松井田町の自然に関する地域教材も理科の学習内容との関連している。

情報をわかりやすく探しやすい工夫

図6は、小根山森林公園の説明である。スライドショーを用いて園内を紹介するとともに、実際に公園で録音してきた鳥の鳴き声が音声として流れるようにした。さらに、「バードウォッチングをしよう」というページをつくり、公園で撮影してきた森林の様子動画をを入れて、疑似的に鳥を探す体験ができるようにした。このように、コンピュータの特長を生かして、映像や音声によって生徒が内容を理解するのを容易にするような工夫を行った。

また、各画面が羅列的にならないように、学習テーマごとにレイアウトやページ構成を変えたり、クイズ形式にしたり、地域教材が紹介されているインターネット上のホームページにリンクを設定した。

図7は、クイズ形式にしたページである。このページは、猪や猿などによる被害やそれに対する地域の人々の努力を調べるという課題を想定したものである。このように、楽しみながら、疑問を感じたり、不思議に思ったりすることが、興味・関心を高めていき、やがて課題の設定へと結びつくように考えた。

図8は、中山道の様子を簡単な絵で表したものである。GIFアニメでつくったキャラクターが中山道を歩きながらそれぞれの地域教材に立ち寄り、説明していくというものにした。画面として楽しめるとともに、視覚的に理解できるように工夫をした。また、画面の中のボタン等や、操作方法についても統一性をもたせ、操作の説明も画面の中に挿入することによって生徒が使いやすいようにした。

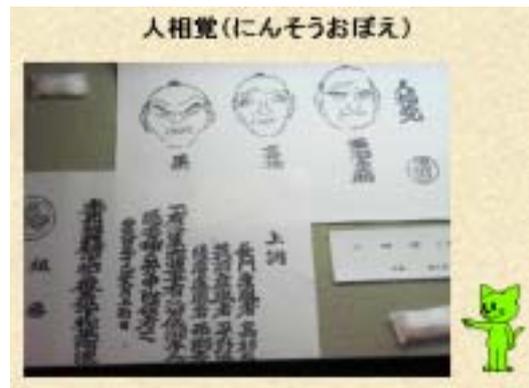


図5 人相覚



図6 小根山森林公園を歩いてみよう

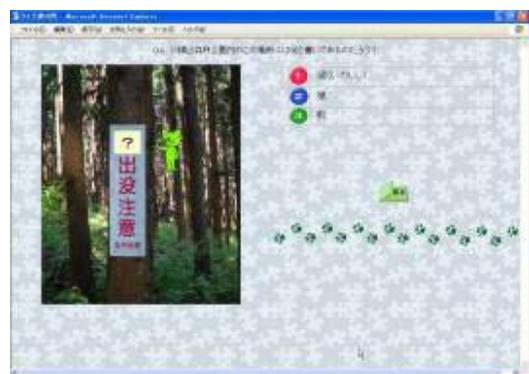


図7 動物・植物クイズ4



図8 中山道を歩いてみよう

追究の見通しを持って課題を設定させる工夫
 まず、追究の見通しを持たせる手段として、地域教材間の関連性を明確にするために、図9のように地域教材を「道」「鉄道」「伝説・民話・信仰」「自然」「観光」の5つの学習テーマに分類した。生徒は、課題に設定しようとしている地域教材について、その背景となる知識や関連することがらを、その学習テーマに従って本教材を見ていくことにより、理解しやすくなると考えた。また、課題設定後、遠足（調査活動）のコースの計画を立てるときにも、学習テーマごとに分類したことが役立つと考えた。



図9 見学地を探そう

地図については、図10のように見やすくするために学習テーマごとに色分けをしたボタンをつくり、そこからそれぞれの地域教材のページを表示するようにした。地図は、国土地理院の5万分の1の地形図をフリーソフト「カシミール3D」で加工したものを使った。地図に載っていないアプトの道、東山道、句碑の道を色分けして記入した。また、地域教材が集中する駅周辺は、場所を明確にするため拡大地図を作成した。さらに学習テーマに沿って関連したものを調べやすくするため、テーマごとに地域教材を示した地図も作成した。

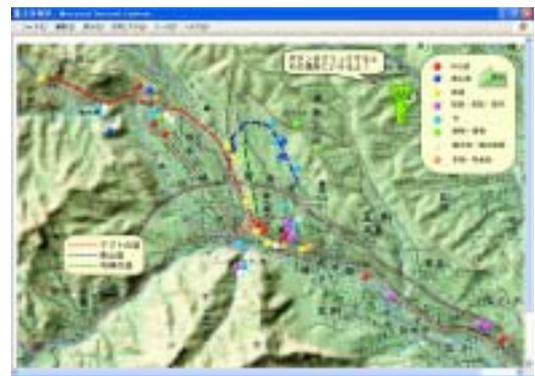


図10 全体地図

また、追究の見通しを持たせるために、以下のような課題解決のための支援の工夫を行った。

図11は、主な地域教材間の所要時間を表す図である。地域教材間の線（道）にマウスカーソルを合わせると、その間の所要時間と道の様子が表示されるようにした。また、トイレのある場所を示した地図や、コンピュータの画面上で直接書き込んで印刷できるようにした計画書も作成した。

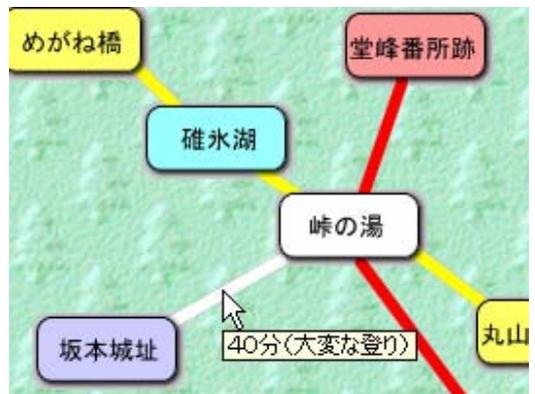


図11 所要時間地図

これらをもとに、生徒は比較的容易に遠足（課題解決のための調査活動）のコースの計画を立てることができると考えた。

さらに、課題解決の糸口になるように「調べるヒント」を提示した。図12は、松井田町に残る伝説「百合若大臣の足跡」のページである。投げかけた疑問（設定のヒント）をもとに課題を設定した場合に、どのような関連資料があるのか提示することにより、課題解決の糸口を示した。

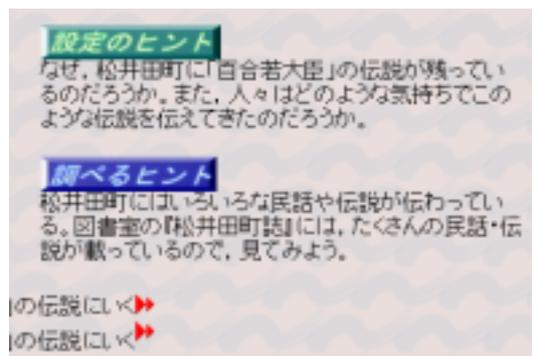


図12 百合若大臣の足跡

また、課題解決に向け、関連する地域教材を調べやすくするために、索引を作成した。索引についてはアイウエオ順の総索引と、時代別の索引を作成した。

3 教材の有効性の検討と考察

(1) 有効性の検討の概要

本教材の検証は、本来ならば総合的な学習の時間において、生徒がこの教材を使用して、実際に課題を立てる活動で行われるべきものである。しかし、本校において遠足（調査活動）は年間指導計画のなかで、4～5月に位置づけられているため、授業による検証はできない。

そこで、本来の学習計画の中での活用ではないが、授業実践に代わるものとして、すでにこの活動を5月に経験した1学年の生徒と教員に本教材を試用してもらい、アンケート調査を行った。調査の概要は以下のとおりである。

調査の概要

調査対象	本校1年B組37名、本校教員10名
調査内容	本教材の有効性 (疑問を持たせることができたか、内容と使い方はわかりやすかったか、学習のねらいに沿った課題設定ができたか、教員についてはさらに、課題設定について指導しやすい教材であったか、を追加して質問した)
調査方法	本教材の作成目的と使用方法についての説明を受ける(5分) 本教材を試用して、疑問に感じたこと、内容と使い方のわかりやすさについてアンケート調査に回答する(30分) もう一度本教材を試用して課題を設定する(10分)

(2) アンケートの結果と考察

本教材の試用にあまり時間が取れず、またすでに遠足による調査活動も済んではいしたが、試用している生徒の様子は、おおむね楽しそうであった。アンケート項目は、使用してみて疑問に感じたこと、内容と使い方のわかりやすさ、自分で調べてみたい課題、さらに教員については課題設定における指導のしやすさを追加した。生徒へのアンケート結果とその考察については以下のとおりである。

疑問を持たせることができたか

図13は、本教材を試用して、地域教材について疑問に感じたことの多さをグラフにしたものである。グラフから、すべての生徒が「たくさんある」または「少しある」と回答していることが読み取れる。

また、図14は、疑問に感じたことの内容を複数記述させた結果を学習のねらいに関係して分類したグラフである。グラフでは、「鉄道はなぜ廃止されてしまったのか」「中山道が松井田に通っていたことが松井田にどのような影響を与えたのか」など、学習のねらいに沿ってかなり課題に近い疑問が13%、「坂本はなぜ畑(田)が細長く並んでいるのか」「坂本宿にある看板みたいなものは何か」「何でトンネルに幕を張っているのか」など、追究していけば課題につながっていくと思われるが、本教材の写真からそのまま思い浮かんだと考えられる疑問が78%、「星穴

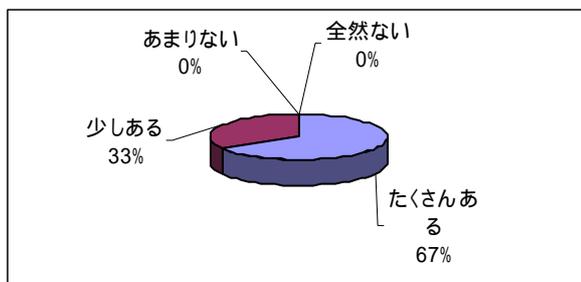


図13 疑問に感じたことについて

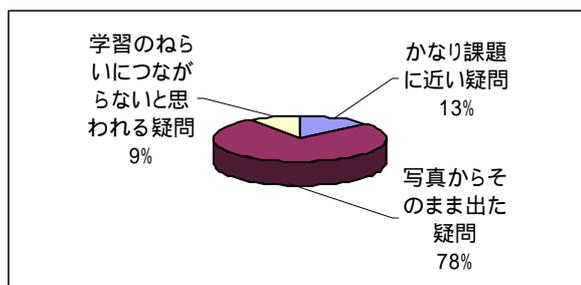


図14 疑問に感じた内容

の穴はどうしてあいたのか」「茶釜石は何であんな音がするのか」など、課題として学習のねらいにつながらないと思われる疑問が9%であることが示されている。また、疑問の多くは本教材のなかでの疑問の問いかけ（設定のヒント）に影響されており、問いかけの文をそのまま疑問とした生徒も多い。一方、疑問の内容については学習テーマの「道」や「鉄道」に関することが多く、「自然」や「観光」についての疑問が少なかった。

以上のことから、本教材によって生徒は地域教材に対する疑問を持つことができたと考えられる。しかし、その内容に関しては、本教材のなかでの疑問の問いかけ（設定のヒント）をそのまま疑問とした生徒も多く、自ら地域教材の写真や説明から考え出したものでないものも多いと考えられる。また、5つの学習テーマの中で、自然と観光については疑問があまり出ていないことについては、これらのテーマについて地域教材の提示の仕方に疑問を起こさせる工夫がたりなかったことが原因と考えられる。さらに、学習のねらい沿った課題につながらない疑問も9%あることから、地域と自分との関わりという観点を教材の中で示していくことが不足していたことが考えられる。

内容と使い方はわかりやすかったか

図15は、内容のわかりやすさについて質問した結果をグラフにしたものである。グラフから、すべての生徒が「分かりやすい」または「だいたい分かる」と回答していることが読み取れる。分かりやすいおもな理由としては、「説明が詳しい」「写真・動画・絵・イラスト等が使われている」などであった。

この結果から、本教材は生徒にとって、分かりやすい内容になっていると考えられる。

図16は、使い方のわかりやすさについて質問した結果をグラフにしたものである。グラフから「使いやすい」と回答した生徒が48%、どちらかといえば使いやすいと考えていると判断される「やや使いやすい」と回答した生徒が36%であることが読み取れる。使いやすいと回答した生徒は、その理由として、「クリックだけで見られる」「テーマに分けてあるので見やすい」などと答えている。逆に、使いにくいと答えた生徒は、「画面全体が見づらい」「進んだ先がどこかわからなくなる」などとその理由を答えている。

試用している様子を観察すると、操作方法で戸惑っている生徒は見られなかった。アンケートの結果を合わせて判断すると、多くの生徒にとって本教材は使いやすいものとなっていると考えられる。使いにくいとして挙げられた2つの点は画面の構成上のものであり、「画面全体が見づらい」については、教材作成時に使ったコンピュータと学校のコンピュータのディスプレイの大きさに違いがあったこと、「進んだ先がどこかわからなくなる」については、ページ間のリンクの張り方が複雑でわかりにくかったことが原因であり改善の必要がある。

学習のねらいに沿った課題設定ができたか

学習のねらいに沿った課題設定ができたかについては、まず、本教材によって疑問に感じたことが課題設定に結びついているか、そしてその課題設定がねらいに沿ったものになっているかを確かめる必要がある。そこで生徒に課題を設定させ、それを考察することにした。

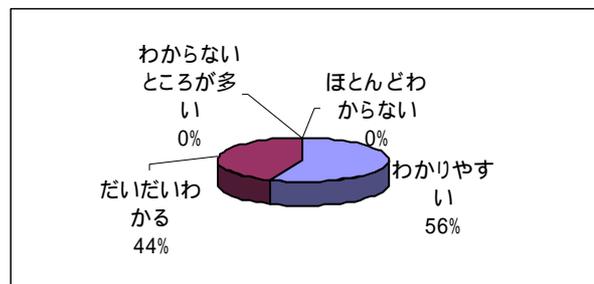


図 15 内容のわかりやすさ

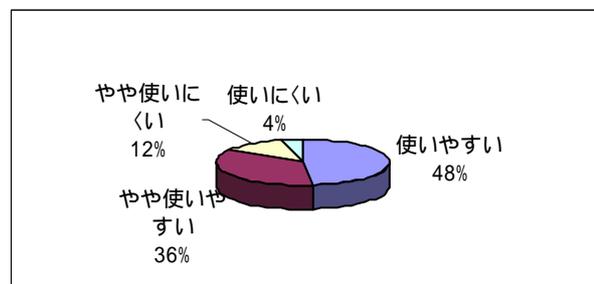


図 16 使いやすさ

図17は、設定した課題と生徒が本教材によって疑問に感じた内容とを比較して、その関係をグラフに表したものである。グラフでから、疑問をもとにして学習のねらいに沿って課題を設定している生徒が39%である一方で、最初の疑問をほぼそのまま課題としてしまっている生徒が44%にのぼり、逆に最初の疑問を生かさずに、疑問とは異なることを課題としてしまっている生徒も17%もいることが読み取れる。このことから、生徒が感じた疑問を課題へと発展させていくことについて、本教材に次のような問題点があると考えられる。

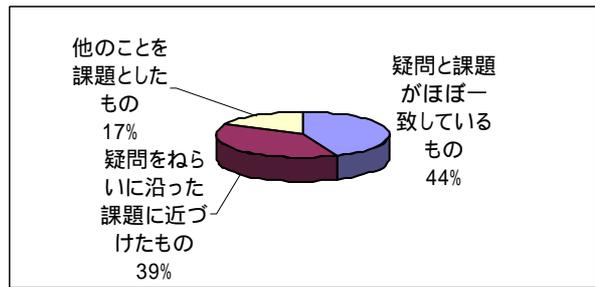


図 17 設定した課題と疑問との関係

多くの生徒が疑問に感じたことをそのまま課題にしてしまったことについては、その疑問を追究することで何が明らかになるかということ、地域と自分との関わりのなかでとらえさせることが不十分であった。

少数の生徒ではあるが、疑問に感じたことを課題にできなかったことについては、その疑問を追究し課題へと発展させることを支援するために補充する資料が不足していた。

図18は、生徒の設定した課題が学習のねらいに沿って設定されているかをグラフにしたものである。グラフから、学習テーマごとに設定したねらいにかなり沿った課題を設定した生徒が43%、今後課題を検討していく中で学習のねらいに沿っていくと思われるがまだ不十分な課題を設定した生徒が53%、学習のねらいからそれていて大きな修正が必要な課題を設定した生徒が4%であることが読み取れる。

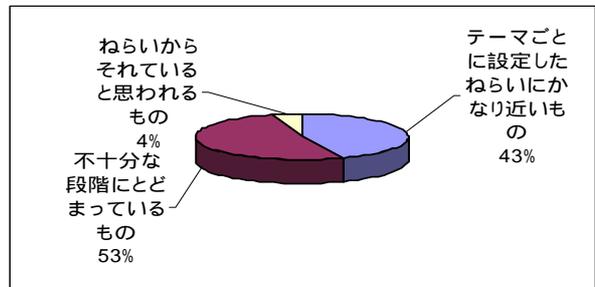


図 18 課題がねらいに沿っているか

このことから、設定した課題が、学習テーマごとに設定した学習のねらいに沿ったものになっている生徒がいるものの、全体としては、本教材の作成で意図した課題設定を支援する教材としての役割を十分果たしているとはいえず、課題が残る。

次に、教員に対して行ったアンケートの結果についてであるが、どの項目においても、生徒のアンケート結果よりよい評価であった。ここでは、教員のみに行った課題設定における指導のしやすさについてまとめる。

図19は、本教材を使用して生徒が課題設定をする場合の指導のしやすさについて質問した結果をグラフにしたものである。グラフから、すべての教員が指導のしやすさについて、「大変しやすい」と回答していることが読み取れる。その理由として、「多くの分野にわたり情報が多いので、生徒は自分の興味に応じて利用できる」「課題設定のヒントがあるので設定に戸惑う生徒でも疑問を持つことができる」「学習のねらいに沿って設定できるようによく配慮されている」などが挙げられた。一方で、「課題設定はしやすいであろうが、生徒が自分自身で資料から疑問を感じとったといえるのか」という意見もあった。

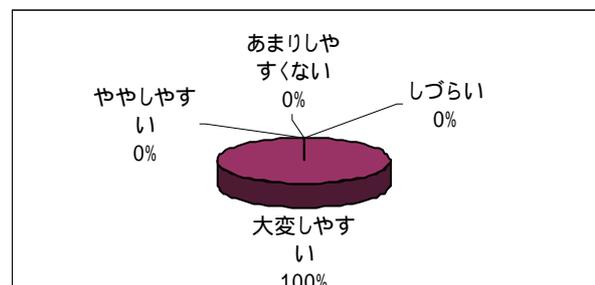


図 19 指導のしやすさ

以上の結果から、多くの教員が、本教材の使用について課題設定に関して有用性があると考

えているといえる。このことから、来年度以降、1学年の総合的な学習の時間において積極的に本教材が活用されるであろうという見通しが持てた。一方、生徒自身の疑問でないとの指摘については、疑問の投げかけという形以外の疑問の起こさせ方の工夫が必要であると考え。

研究のまとめと今後の課題

本研究は、総合的な学習の時間「ふるさと松井田再発見」の課題設定の段階において、生徒が興味・関心を高め、特に疑問をもとにして学習のねらいに沿って課題を設定することを支援するマルチメディア教材を作成したものである。従来の活動では、課題を設定することに関して、生徒たちが必ずしも学習のねらいに沿って設定していないというような問題があり、それを解決するために本教材を作成した。

本教材を試用した多くの生徒が、地域教材に対して多くの疑問を持つことができた。また、学習のねらいに沿って自らの課題を設定できた生徒も見られることから、ある程度の課題設定についての支援はできたと考えられる。しかし、生徒が設定した課題を全体としてみると、必ずしも学習のねらいに沿っているとはいえず、研究のねらいで示した教材としての意義を十分果たしているとはいえない。その原因は、次の2点と考えられる。

疑問を追究していくことが、地域を知り、さらに地域の問題点やその原因、影響を知ることになるということを示す部分が教材の中に不足していた。

生徒が感じた疑問を、追究する場面において、その追究を支援する補足的な資料が教材の中に不足していた。

今後、これらの課題を実際の授業実践のなかで解決していきたいと考える。

< 参考・引用文献 >

- ・松井田町誌編さん委員会編 『松井田町誌』 松井田町誌編さん委員会（1985）
- ・うすいの歴史を残す会 『東山道と防人』 あさを社（2002）
- ・うすいの歴史を残す会 『碓氷関所周辺歴史探訪ロードガイドブック』 あさを社（2001）

< 使用ソフト >

- ・カシミール3D Ver 7.25
- ・ホームページビルダー Ver 6.5

* 報告書中の図10の地図画像は、国土地理院の数値地図50000（地図画像）長野、数値地図50mメッシュ（標高）日本 - を利用して、『カシミール3D』で加工したものである。