

学校経営計画別紙 「学習ソフトウェアの諸様式」

令和4年4月

都立八王子東特別支援学校

ICT教材を活用するにあたり、それぞれの児童・生徒に応じながら①～⑥の複数の様式に分類して指導に資することとし、知的好奇心を引き出す授業づくりに努めること。

- ① ドリル・演習様式 (Drill and Practice mode)
- ② チュートリアル様式 (Tutorial mode)
- ③ 問題解決様式 (Problem Solving mode)
- ④ シミュレーションとゲームの様式 (Simulation and Game mode)
- ⑤ 情報検索様式 (Inquiry mode)
- ⑥ 提示型様式 (Presentation mode)

個別指導計画の作成にあたり、具体的な様式の内容を示すこと。(6つの様式で分類し、適切な教材を活用すること。)

① ドリル・演習様式 (Drill and Practice mode)

学習者に「繰り返し練習する課題を与えて、学習者が技術を高め、記憶を定着させることをねらうタイプ」です。

ドリルとは、御存知のように「ドリル・きり」です。丁度、「きり」で穴をあけていくためにもみこんでいくように、意味を理解した概念・法則や技術を幾度も繰り返して学習させて迅速でかつ確実な学習行動が形成されるように構築したコースウェアの様式です。

② チュートリアル様式 (Tutorial mode)

「教師が生徒に個別授業するように、コンピューターが課題や説明を与え、学習者がそれに応答しながら系統的に学習を進めるタイプ」で、学習者の反応によってプログラムがいくつかに分かれ、学習者個人の応答状況に対応した学習を可能にする方法です。

教師 (Tutor) の働きをパソコンやタブレットが受け持ち、対面している学習者に対して、画面をとおして直接説明や解説をして問いかけたり、問題提起をして回答を求めたりします。画面上で賞賛、激励 (KR 情報: Knowledge Result) を与えて自ら確認しながら進めていく様式です。

③ 問題解決様式 (Problem Solving mode)

「問題状況やそれに対する仮設などをコンピューターが提示し、シミュレーションを加えることなどによって学習者に考えさせ、問題解決をさせようとするタイプ」です。

④ シミュレーションとゲームの様式 (Simulation and Game mode)

「実際に観察できにくい事象や、条件によって変化する事象などに条件を与えながら模擬的に提示したり、学習ゲームの要素を加味したりするタイプ」を言う様式です。

早くから鉄道や航空機の操縦訓練では、学習者に本物そっくりの景気が装備された操縦室等で臨場感をもって操作できる装置が開発されてきました。これをシミュレーター (模擬装置) と呼びました。理科の実験等で危険が伴うものや学校では設備が整わないもの、あるいは目に見えない (天気図) などを、模擬的に実験してみることが可能です。カラーグラフィックによる動的なシミュレーション

は学習者を魅了し、現実世界と酷似することが非現実と現実を錯覚させてしまう危険性もあることに留意して御指導いただけますと幸いです。

⑤情報検索様式 (Inquiry mode)

「様々なテーマに関する事実や資料などを百科事典を引くような形で情報検索をしながら学習を進めるタイプ」の様式です。

パソコンやタブレットにアプリケーションソフトを入れて調べたり、インターネットを利用して辞典や図書館の役割をもたせるもので、修学旅行や宿泊行事の事前学習などに用いられったり、「総合的な探究(学習)の時間」などで用いられることが多いかと思えます。学校に居ながらにして、これから行く予定の目的地を調べることなどに利用される様式です。

⑥提示型様式 (Presentation mode)

最後に、提示型のパワーポイントを使った教材です。この様式は、一番多用されているかと思えます。これは、児童・生徒も容易に作成することができ、ICT教材の入り口とも言えます。これからも、引き続き活用してください。

学習指導案、個別指導計画等にS①~⑥と記入し、その授業で取り扱われる活用様式を児童・生徒、保護者にもわかりやすいように明記すること。