

【説明資料】 発明・工夫作品コンテスト 製作の動機または目的, 利用方法, 作品自体やその製作過程で工夫したことを, 文章, 写真, 図などで説明。この用紙1枚に記入後, PDF ファイルを作成。

学校名	熊本大学	個人・グループ名	中原久志	作品名	Flash で知る竹取物語
-----	------	----------	------	-----	---------------

### 1. 製作の動機または目的

現在、中学校における不登校生徒数は、全国で約10万人、1クラスに1名の不登校生徒が在学する実情は極めて深刻な教育問題である。

生徒は不登校になることによって、期間は異なるが、それぞれ一時的に教科の学習活動が停滞あるいは遅滞する恐れがある。生徒自身もそれを不安に感じ、教員や保護者も危惧している。学習の遅れは、生徒の進路にも直結する事柄であり、その程度にも差がある。教科教育は学習活動の中核を成すものであることから、教科学習の遅滞を可能な限り避けるような取り組みが重要である。

そこで、教科教育を能動的に学びきっかけとなるような学習支援ソフトウェアの開発を行った。このソフトウェアは適応指導教室での活動や、家庭学習と連携し、教室復帰後の学力不安を軽減させることを目標としている。

### 2. 利用方法

Flash Player と Web ブラウザがあるパソコンであれば利用できる。有償のソフトを導入する必要はない。

### 3. 作品自体やその製作過程で工夫したこと

本作品では「竹取物語」を題材として開発を行った。わかりやすく楽しく学べることを第一に考え、ドリルのように画一的な問題形式ではない。また自分自身で描いたイラストを活用したり、各場面でアニメーションを取り入れ、興味・関心を持たせるようにしている。学習する生徒の学年の違いに対応するため、漢字にはルビをふってある。Flash を用いたソフトなので、ソフトを利用する生徒は、自分のペースで学習活動を行うことができ、興味を持つことができれば実際に関連書物を読んだり、インターネット等での調べ学習へとつなげることができる。不登校生徒の能動的な学習活動へのきっかけとして、このソフトウェアが活用されることを望む。



図1. トップ画面



図2. 問題画面

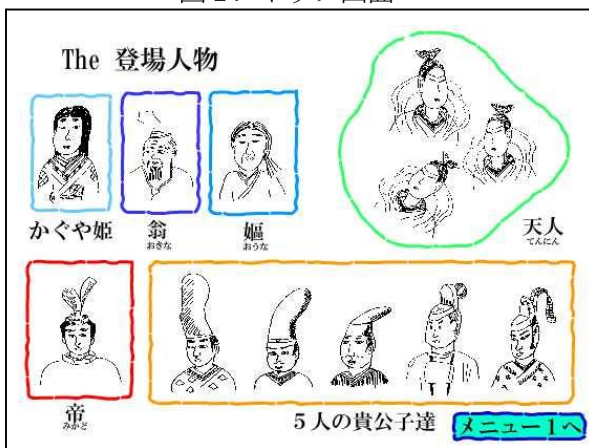


図3. 登場人物選択画面

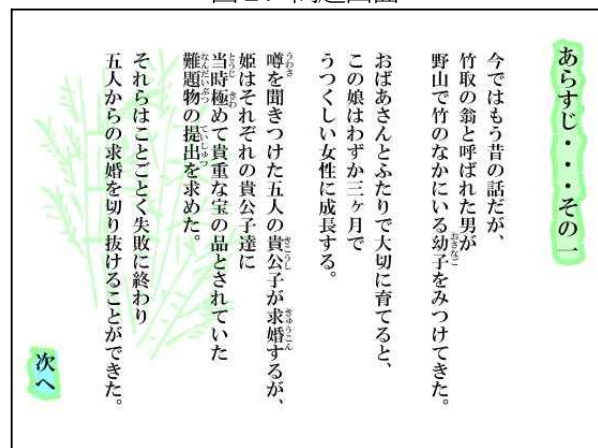


図4. あらすじ画面