

修 士 論 文

高等学校家庭科における
シナリオ型eラーニング教材の開発
—「自立」するための課題解決力の育成を目指して—

社会文化科学教育部博士前期課程教授システム学専攻

2 2 8 — G 8 8 3 2

朝 田 晴 子

主指導： 合 田 美 子 准教授

副指導： 喜 多 敏 博 教 授

2 0 2 4 年 1 月

要 旨

高等学校家庭科では、「生活の営みに係る見方・考え方を働かせ、実践的・体験的な学習活動を通して、様々な人々と協働し、よりよい社会の構築に向けて、男女が協力して主体的に家庭や地域の生活を創造する資質・能力」を育成することが目指されており、この資質・能力の1つとして「習得した知識や技能を活用して課題を解決する力」が挙げられている。また、「令和の日本型教育」の姿として、個に応じた指導や自己調整学習などの個別最適な学びと、他者と関わり合い、様々な場面でリアルな体験を通じて学ぶ協働的な学びの重要性が示されている。

一方で、高等学校の共通教科「家庭」の授業では、家庭科教員の7～8割が全体の指導時間が足りないと感じているため、リアルな体験の機会が一部に限定されていたり、問題解決的な学習の導入割合が低く課題解決力を育成するための学習活動が実施できていなかったりするのが現状である。この現状の問題を解決するためには、より現実的な体験ができ、他者と協働しながら、課題解決力を育むことのできる授業を実践する必要がある。

そこで、限られた授業時間の中で、個別最適な学びと協働的な学びを実現し、課題解決力を向上させるために、ゴールベースシナリオ理論に基づくシナリオ型教材に着目した。本研究の目的は、高等学校家庭科において、シナリオ型eラーニング教材を開発し、授業に導入することで、より現実的な体験ができ、他者と協働しながら、課題解決力を身に付ける授業が実現できるかを明らかにすることである。特に、高校生の課題の1つである「自立」をテーマとし、家庭科の知識や技能を学びながら、自立するために必要なことを思考・判断・表現できる教材の開発を目指した。

本研究では、経済生活領域におけるプロトタイプシナリオ型eラーニング教材を試作し、開発方法のモデルを作成した上で、住生活領域におけるシナリオ型eラーニング教材を開発した。形成的評価を実施して、改良を加えた教材を使って授業を行った。シナリオ型eラーニング教材の効果を確かめるために、シナリオ型eラーニング教材を用いた家庭基礎2クラスと、シナリオなしのeラーニング教材を用いた家庭総合2クラスの成果物の評価を比較し、2回実施したアンケートの結果を分析した。

本研究の成果は、シナリオ型eラーニング教材を導入することで、現実的な文脈のシナリオのある教材に、個人のペースで取り組ませることができ、他者と協働する課題も設定することができたことである。また、成果物の評価から、事前に設定した学習目標に到達

できた生徒がほとんどであったことが分かり、シナリオ型 e ラーニング教材への取り組みを通して、課題を解決する力を向上させることができた。さらに、観点別評価にも対応できる教材であることが分かったことも成果である。

しかし、アンケート結果の分析から、今回実施したシナリオ型 e ラーニング教材と、シナリオなしの e ラーニング教材は、ともに一人暮らしへの自信やイメージの向上にはつながらなかったことが分かった。一人暮らしは、自立のうち、生活的自立や経済的自立に係る。高校生が自分の生活と重ね合わせ、自立をイメージできるようなシナリオ型 e ラーニング教材に改良していくことが今後の課題である。

Abstract

In high school home economics, men and women work together to build a better society by exercising their perspectives and ways of thinking about daily life, collaborating with various people through practical and experiential learning activities, and working together to build a better society. The aim is to develop the "qualities and abilities that will enable students to create lives for their families and communities," and one of these qualities and abilities is "the ability to solve problems by utilizing acquired knowledge and skills." It is being in addition, as a form of "Japanese-style education in Reiwa," we aim to provide optimal learning for each individual, such as individualized guidance and self-adjusted learning, and collaborative learning through interacting with others and learning through real experiences in a variety of situations. The importance of learning is shown.

On the other hand, 70 to 80% of home economics teachers feel that there is not enough teaching time in the "family" common subject at high schools, so opportunities for real-life experience are limited to some. The current situation is that the rate of introduction of problem-solving learning is low, and learning activities to develop problem-solving skills are not implemented. In order to solve this current problem, it is necessary to implement classes that allow students to have more realistic experiences and foster problem-solving skills while collaborating with others.

Therefore, we focused on scenario-based teaching materials based on goal-based scenario theory in order to achieve optimal individual learning and collaborative learning within limited class time and improve problem-solving skills. The purpose of this research is to develop scenario-based e-learning materials for high school home economics classes and introduce them into classes so that students can have a more realistic experience and acquire problem-solving skills while collaborating with others. The purpose is to clarify whether the lessons can be realized. In particular, we focused on the theme of "independence," which is one of the challenges faced by high school students, and aimed to develop teaching materials that enable students to think, judge, and express what they need to become independent while learning home economics

knowledge and skills.

In this study, we created a prototype scenario-based e-learning material for the economic and daily life domain, created a model for the development method, and then developed a scenario-based e-learning material for the residential life domain. Formative evaluation was conducted and classes were taught using improved teaching materials. In order to confirm the effectiveness of scenario-based e-learning materials, we compared the results of the Home Basic 2 class that used scenario-based e-learning materials and the Home Comprehensive 2 class that used e-learning materials without scenarios, and conducted two evaluations. The results of the survey conducted were analyzed.

The results of this research are that by introducing scenario-based e-learning materials, students can work on materials with scenarios in realistic contexts at their own pace, and it is also possible to set tasks that require collaboration with others. That's what I was able to do. Furthermore, from the evaluation of the results, it was found that most of the students were able to reach the learning goals they had set in advance, and they were able to improve their ability to solve problems through working on scenario-based e-learning materials. Another result was that the teaching material was found to be compatible with viewpoint-based evaluation.

However, analysis of the survey results revealed that neither the scenario-based e-learning materials nor the non-scenario e-learning materials conducted this time led to improvements in confidence and image of living alone. Living alone is related to living independence and economic independence. The challenge for the future is to improve the scenario-based e-learning materials so that high school students can relate them to their own lives and visualize independence.