

## 高等学校家庭科における

# シナリオ型 e ラーニング教材開発の試み

Attempt to develop scenario-based e-learning materials  
in high school home economics

朝田晴子\* 喜多敏博\* 合田美子\*  
Haruko Asada\* Toshihiro Kita\* Yoshiko Goda\*

\*熊本大学

\*Kumamoto University

〈あらまし〉 本研究では、高校生に「生活の課題」を現実的なものとして捉えさせ、課題の解決に向けて思考・判断・表現できる e ラーニング教材を、ゴールベースシナリオ理論に基づいて設計・開発して実践する。研究の目的は、高等学校家庭科におけるシナリオ型 e ラーニング教材を開発し、実践を試みることである。教材の作成にあたっては、ストーリーや文脈の設定がある先行事例を分析した上で、特に、高校生にとって近い将来の「生活の課題」となり得る「一人暮らし」の家庭生活に必要な資質・能力の育成を目指した。

〈キーワード〉 生活の課題、高校家庭科、シナリオ型 e ラーニング教材

### 1. はじめに

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」（文部科学省，2019）を育成することが目指されている。さらに、育成を目指した資質・能力として、「生活を主体的に営むための知識・技能」、「生涯を見通して生活の課題を解決する力」、「生活を主体的に創造しようとする実践的な態度」の3つが示されている。このうち、2つ目の「生涯を見通して生活の課題を解決する力」は、変化の激しいこれからの社会において、特に要求度の高い資質・能力であると考えられる。

この「生涯を見通して生活の課題を解決する力」を育成するために、現実的な「生活の課題」を含み、課題の解決に向けて思考・判断・表現することのできる教材が必要である。

そこで、着目したのがゴールベースシナリオ理論である。ゴールベースシナリオ理論は、現実的な文脈の中で行動することによって学ぶ経験を構築するための理論（根本・鈴木，2005）である。例えば、「一人暮らし」をするということは、高校生にとって近い将来の「生活の課題」となり得るものであり、現実の文脈に沿って学習することで、課題解決力を高めることができるのではないかと考える。

学校教育において、ゴールベースシナリオ理論に基づいたシナリオ型教材を用いた授業やカリキュラムのはいくつ提案されているが、その数は少ない。実務教育の現場で利用することを提案した教材はある程度見られるが、学校教育で実践されたものは少なく、高等学校家庭科で導入されたものはまだ見られないというのが現状である。

以上のように、「生涯を見通して生活の課題を解決する力」を育成するために、高校生が課題解決に向けて思考・判断・表現することのできる教材が必要であり、現実の文脈に沿って学習することが重要であると考え、本研究を実施することにした。

### 2. 目的

本研究では、高校生に「生活の課題」を現実的なものとして捉えさせ、課題の解決に向けて思考・判断・表現することのできる e ラーニング教材を、ゴールベースシナリオ理論に基づいて設計・開発することを試みる。研究の目的は、高等学校家庭科におけるシナリオ型 e ラーニング教材を開発し、実践することである。

### 3. 方法

本研究では、高等学校家庭科の経済生活領域のシナリオ型 e ラーニング教材をプロトタイプとして開発し、授業を実践した。また、

評価規準に基づいて成果物の評価を行った。

4. 結果

プロトタイプの詳細を表1に示す。経済生活領域における教材とし、家計のシミュレーションと、一人暮らしを始める人向けにガイドを作成することをシナリオに盛り込んだ。ガイド作成の課題②の成果物の評価結果を表2に示す。図1をA評価の例として示した上でガイドを作成させた結果、AまたはBの評価になった生徒が76.4%であった。教材の作成にあたっては、一人1台端末が配付されている現在の学校環境を踏まえ、MicrosoftのExcelやPowerPointを利用することを前提とした。授業の中で、対面でクラスメイトと交流しながら、個別最適な学習が実現できることが明らかとなった。

5. まとめ

プロトタイプの開発と実践を行い、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を試みた。

今後の課題は、シナリオ型eラーニング教材での学習を通して、高校生が「生活の課題」を現実的なものとして捉え、課題の解決に向けて思考・判断・表現することができたかどうかを検証することである。

参考文献

文部科学省（2019）高等学校学習指導要領（平成30年告示）. 東山書房, 181  
 根本淳子, 鈴木克明（2005）ゴールベースシナリオ（GBS）理論の適応度チェックリストの開発. 日本教育工学会誌（特集号：実践段階のe-learning）, 29(3)：309-318

表1 プロトタイプ：一人暮らしサポーターズ～金銭管理編

シナリオ 文脈	使命	金銭管理に関する一人暮らしの人向けの情報提供の企画
	カバー ストーリー	株式会社「一人暮らしサポーターズ」の金銭管理の部署に配属となる。 金銭管理に関する一人暮らしの人向けの情報提供の企画の業務が課される。
	役割	金銭管理部情報企画係
学習目標	①収支のシミュレーションを通して、一年間一人暮らしの家計を維持するために必要な金銭の使い方を計画できる。 ②支払い方法や消費者トラブルについて理解し、これから一人暮らしを始める人向けにガイドを作成できる。	
シナリオ操作	業務課題（①シミュレーションによる金銭管理の計画を立てる、②一人暮らしを始める人向けの金銭管理に関するガイドを作成する）	
シナリオ 構成	フィード バック	①と②両方で事前に作成した評価規準に基づいて評価する。②で生徒同士が同僚となり、それぞれの成果物に相互コメントをする。
	情報源	家庭科の教科書・ノート・参考資料プリント・インターネットの情報

表2 課題②の評価の結果

		A	B	C
科目/ クラス		支払い方法や消費者トラブルについてトピックを1つ以上選び、これから一人暮らしを始める人向けのガイドを、見た目や読みやすさに配慮して作成できている。	支払い方法や消費者トラブルについてトピックを1つ選び、これから一人暮らしを始める人向けのガイドを作成できている。	Bに達していない。
家庭 基礎	W	17人	6人	10人
	X	4人	13人	8人
家庭 総合	Y	12人	14人	5人
	Z	9人	9人	3人
合計		42人 38.2%	42人 38.2%	26人 23.6%

図1 課題②のAの評価の例示

R 36番 氏名 Aの例

覚えておいて損はない👉  
～クレジットってどんな意味？～

クレジットカードを作りたいと考えている  
そのあなた！クレジットってどんな意味があるか知っていますか？

**クレジット＝信用(credit)**

つまり、クレジットカードは信用できる人だけが所持でき、商品代金を後払いすることが許されるのです。

あなたに信用はありますか？下の四つ葉のクローバーが1つでも欠けていたら要注意です。

**Character(人格)**  
きちんとまじめにお金を返せますか？

**Capacity(支払い能力)**  
定期収入があり返済できますか？

**Capital(資産)**  
お金を返せるだけの資産、貯金などを持っていますか？

**Control(自己管理)**  
お金の管理ができて計画的に返せますか？

参考資料  
教科書p.188