

目的 生活の複雑な事象を学習者に模擬体験させ、生活への関心の喚起、意志決定能力の育成をコンピュータ支援する事を目的とした、衣生活のシミュレーションソフトウェア『私の衣生活』を開発した。

方法 NEC-PC 9801VM上で、N88-BASIC(86)(MS-DOS版)を用いてプログラミングを行い(1860行)、Z's STAFF Kid で作成したグラフィックデータ(ベタファイル, 19種)を呼び出す構造(アドベンチャー形式)のソフトを作成した。

結果 『私の衣生活』は、〈購入〉-〈使用〉-〈廃棄〉の過程の中での様々な出来事を、学習者の選択した道筋に沿って体験してゆくものである。学習者はまず、体格や所持金のデータを入力し、その範囲内で適切な衣服を(男はズボン、女はスカート)適切に購入しないと〈使用〉過程へは進めない。〈使用〉では、衣服の破損、流行、体型の変化等に対応して、どのような行動をとるか問われ、選択した行動の結果、次の局面が次々と展開されて、〈廃棄〉に至る。〈廃棄〉では、衣服の処分法(譲渡、ゴミ等)を選択する。各行動に対して、適宜、メッセージやグラフィックが与えられて、学習者に衣生活上の留意点を指示し、教育的効果をあげるよう意図されている。

なお、『私の衣生活』(中学校男、女向き、高校でも可)は、なるべく多くの学校で使用していただける方向で検討している。

1) 杉原利治「物財の消費過程のシミュレーションの意味」岐阜大教育紀要(1990年3月)

