F 3　被服教育におけるコンピュータ導入の有効性

日本女大家政　○千葉 桂子　樋口 ゆき子

目的　教育の現場における、コンピュータの導入は目覚ましい。家庭科の分野においても、コンピュータの機能と役割を理解させたり、家庭生活に関する各分野の職業でコンピュータを活用する能力と態度を育てることが望まれている。そのためには、実際の学習場面に合った、実用性・操作性の高いソフトウェアが必要であり、ソフトウェアの設計や作成方法の確立が課題といえる。そこで、被服の分野に関する教育用ソフトウェアの作成を試み、実際の授業へ導入する場合の問題点と課題について検討する。

方法　被服に関する内容から「ブラウス製作」を題材とし、製作の各工程段階をモジュール化し、カラー・グラフィック機能を用いてソフトウェアの作成を行った。作成に使用した言語はBASICであり、パソコンの機種はNEC－PC9801DAであった。そのソフトウェアの使用を、実習室において学生に一斉に体験させ、実用性と操作性についてアンケート調査を行った。調査の内容としては、モジュール化した各工程の操作性に関する設問や、コンピュータを導入した授業についての設問を設け、その結果から評価を行った。

結果　「ブラウス製作」を題材とした場合、コンピュータの導入が、工程の内容によっては、学習者の理解を高めるために有効であることがわかった。学習者の要望としては、「先生の説明の中で、必要な情報を取り出すために、コンピュータを使用するのが良い」、「自分のペースで進めるのが良い」とする意見が挙げられた。また、「操作が途中でわからなくなった場合、指示してくれる人がいないと困る」など、ソフトウェアの操作性の容易さと、教える側のスムーズな対処が望まれていることが明らかになった。