

環境教育支援ソフトウェア『私の家庭・みんなの地球』三部作  
《入門篇》《学習篇》《実践篇》の開発  
岐阜大教育 杉原利治

目的 家庭科での環境教育を支援するコンピュータソフトウェアを開発した。

方法 学習者の選択によって、グラフィックが呼び出され、ストーリーが展開してゆくことを基本パターンとした、コンピュータソフトウェアを設計した。プログラミングは、パーソナルコンピュータ NEC PC-9801シリーズ上で、QuickBasicを用いて行った。グラフィックデータは、Z'sStaff Kid98によって、作成した。

結果 学習者が、環境問題を日常生活のなかから考え、問題点を認識し、解決してゆける能力をそなえられることを設計の基本に置いた。『私の家庭・みんなの地球』は、次の3つの独立したソフトウェアからなっている。

《入門篇》 自分の家庭の中にある様々な物財は、環境問題とどのように結び付いているか、きづかせる。中学生レベル。

《学習篇》 水汚染、大気汚染、リサイクル、エネルギー危機などについて、詳細な数値データも含めて、深く学習する。中学生～大人レベル。

《実践篇》 自分が主人公となって、朝起きてから寝るまで、様々な出来事に遭遇して意思決定をしてゆくなかで、環境問題を解決する方法を見つける。中学生～大人レベル。

今後、これらのソフトウェアをもちいて家庭科の授業を行い、日常の物財の消費の側から環境問題にアプローチできる、家庭科のあり方を研究してゆく予定である。なお、これらのソフトウェアは、フリーウェア（無償流通ソフトウェア）である。