

バランスちゃん ー三色の食べ物ー

(<http://www.nabetaka.com/balance/>)

白石市立白石第二小学校 渡部 敬
メール nabetaka@human.gr.jp

1 作成の意図

食の教育が見直されている。個食、孤食に始まり、肥満や小児成人病など、食にまつわる問題が多く生じている。家庭において、乳幼児期から食の教育に真剣に取り組むべきものと考え。折しも、平成17年6月に食育基本法が成立し、食の教育の重要性を改めて認識する。小学校においては、低学年のうちから、バランスよく食事を取る習慣を身につけさせたい。そこで、三色の食べ物の働きとその種類を、提示型コンテンツと操作型コンテンツで学習させたいと考え、本教材を作成した。

2 作成方針

- ① 子ども達が興味を持って食の学習を進められるように、マクロメディア社の「Flash 8」を使い、動きのある画面、音のある画面作りをめざした。
- ② シンプルであること、ビジュアルであることをめざした。
- ③ 子どもにとって親しみを持てるようなキャラクターを登場させ、興味関心を高めるようにした。
- ④ 提示型のコンテンツとあわせ、操作型のコンテンツも取り入れ、インタラクティブな教材をめざした。

3 コンテンツの概略



左の画面が、トップページである。主なコンテンツは次の三つである。

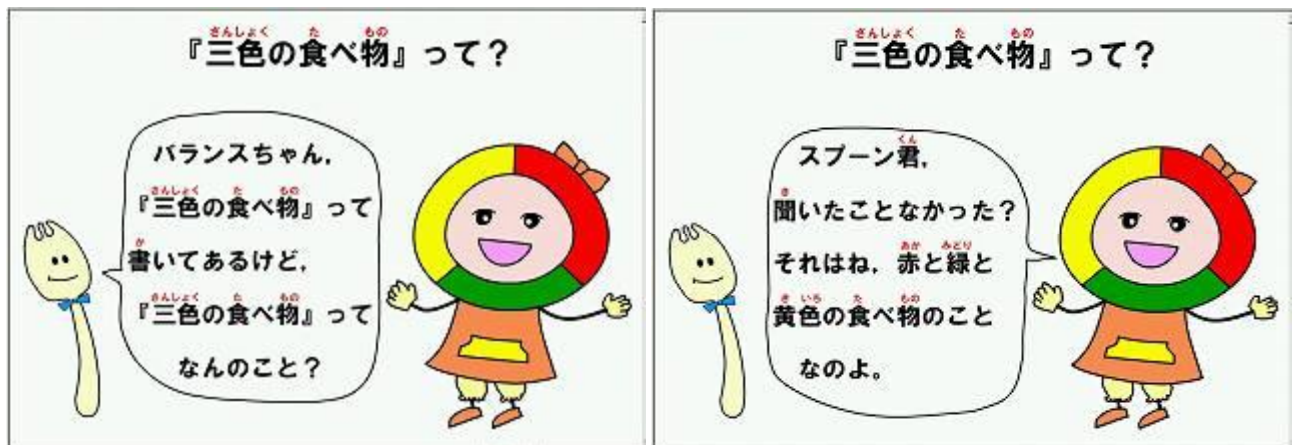
- ① 『三色の食べ物』って？
- ② 給食のメニューを調べよう
- ③ デジタル紙芝居『太郎と食べ物大王』

「バランスちゃん」というキャラクターを登場させ、子どもが、食の学習に対して、少しでも親しみを持つようにした。

以下、それぞれのコンテンツに関して簡単に紹介する。

① 『三色の食べ物』って？ (提示型コンテンツ)

食品を、その主な働きに応じて三色に分けること、それぞれの働きとその種類などを、バランスちゃんとスプーン君というキャラクターを通して、学ばせようとしたものである。キャラクターの会話を通して話を進め、食品のイラストを提示しながら、三つの分類をわかりやすくしようと試みた。

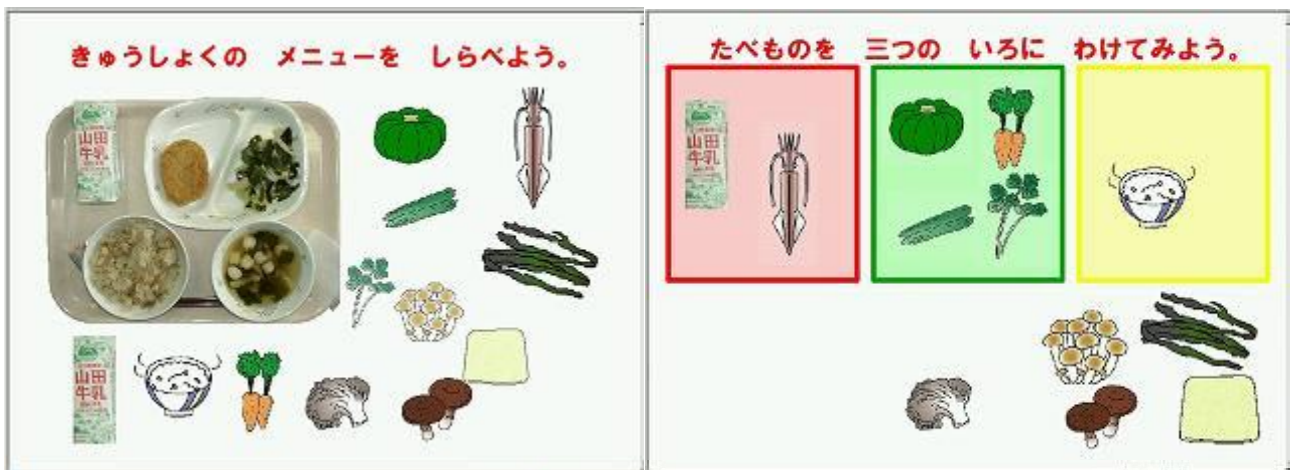


『音声付』のものには、画面に表示される吹き出しにあわせて、音声を貼り付け、あたかもキャラクターが会話をしているようにした。



② 給食のメニューを調べよう（操作型コンテンツ）

実際の給食のメニューを提示し、給食に使われている材料を、三色の食べ物に分類をさせようとするコンテンツである。児童が操作しながら、全体でその分類の善し悪しを考え、修正していきながら、学ばせるコンテンツである。



上の食べ物をクリックすると、主な材料が表示される。

材料が出揃ったところで画面が変わり、給食に使われている主な材料を、三色の食べ物に分類する。それぞれの材料をドラッグして、色の付いた枠の中に移動させ、その善し悪しを話し合うようにさせる。マウス操作でもできるが、スマートボード上だと、操作がより簡単である。

③ デジタル紙芝居『太郎と食べ物大王』（提示型コンテンツ）

お菓子ばかり食べている太郎のもとに、ある日、食べ物大王が現れ、三色の食べ物に関する問題に答えられないと食べられてしまうというストーリーのデジタル紙芝居である。紙芝居の最後に、食べ物大王から挑戦状が出され、授業の終末などで、各自の考えを書かせるというものである。

『太郎と食べ物大王』のシナリオを印刷し、それを見ながら教師が読み、画面を進めていく。

『音声付』のものには、シナリオに沿った音声貼り付けてあり、何の操作をしなくても紙芝居の終わりまで見せることができる。画面全体が透明ボタンになっており、止めたい時に画面を止めたり、進めたりすることもできる。

紙芝居の内容は、『太郎と食べ物大王』のシナリオや食べ物大王からの挑戦状をご覧いただきたい。

4 開発ソフトウェア

Flash 8（マクロメディア）

ホームページ・ビルダー 8（IBM）

SoundEngine Free ver.2.945（www.cycleof5th.com/）

5 作成協力者

宮東 仁美氏（湯原小養護教諭）：音声