

『ひらがなの学習』

(ねらい)

ひらがな音素とひらがな文字のマッチング

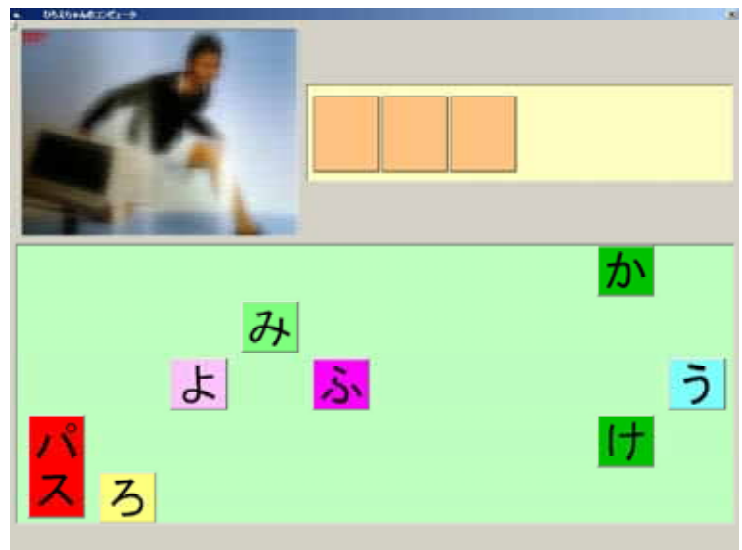
(絵カードを参考にしながら，隣で指導者が読むひらがなの音に対応するひらがな文字ボタンを押す)

(操作)

ソフトを起動

オープニング画面(慎吾の新撰組)が始まるので，終わるまで待つ。(約12秒間)

- (1)画面左上に問題の絵カードや写真カードが表示される。
- (2)その右側に，ひらがな文字を入力していく枠のみが表示されている。
- (3)画面の下段には，ひらがなボタンがいくつか表示されている。
- (4)指導者は、「かとりの**か**」というように，入力すべきひらがな文字を読む。
- (5)正解の場合は，ファンファーレが鳴り，次の文字に進む。



- (6)物の名称を全て正しく答えると，音楽が鳴り，カードと言葉が画面中央に大きく表示される。5秒ほど待つと，次の問題が出力される。

画面に表示されるひらがなボタンの数は簡単に増やしたり減らしたりできるので，本人の学習の進みやすさに応じて変更する。(実際のキーボードの↑を押すと増え，↓を押すと減る)

(問題の管理)

"C:\Program Files\hiragana"フォルダにある"sinnsenngumi.dat"というファイルで管理している。1行目は、ひらがなボタンの初期設定の数。2行目以降が問題になる。問題を追加する場合は、最終行に追加する問題の物の名称を入力する。(この例では、「りす」)そして、りすの絵カードか写真カードを用意し、ファイル名を"りす.jpg"として同じフォルダに保存しておく。

サイズは、384 × 288 にしておくか、この比率にしておく。(640 × 480)

6
ひろえ
せんせい
いぬ
.....
りす

(その他)

- ・実行ファイル名 : "sinnsenngumi.exe"
- ・VisualBasic ver6 で開発されているの、そのランタイムルーチンをインストールしておく。
- ・ひらがな文字の発声や物の名称を読み上げるのに、SmartTalk (沖電気製) を利用し
- ・タッチパネルなどを利用する場合は、マウスによる入力と同様になるドライバをインストールしておく。
- ・利用している効果音や音楽のファイル名は
 - オープニング : "opening2.avi" (約 1 2 秒)
 - 文字入力正解ファンファーレ : "FAN.wav" (約 1 秒)
 - 言葉入力正解音楽 : "すごい.wav" (約 5 秒)
- ・マウスポインタのアイコンとして : "POINT02.ICO"
- ・データファイル : "sinnsenngumi.dat"