

『ひらがなで文の学習』

(ねらい)

3語文のストーリーのある中で、語彙を増やしていきながら、ひらがな文字を確実に使えるようにする。

(操作)

ソフトを起動

オープニング画面が始まるので終わるまで待つ。

(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)その下側に、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)正解の場合は、ファンファーレが鳴り、次の文字に進む。

(5)物の名称を全て正しく答えると音楽が鳴り、2枚目のカードが表示される。

(6)2枚目のカードも同じように答えると3枚目のカードが表示される。

(7)~(8)は、指導者の操作

(7)3枚目のカードに答えると、

一番下の図のように、オレンジの枠が3つ表示される。各枠をクリックして、3語を文章としてつなぐように、言葉をキーボードから入力する。

(8)入力が終われば、キーボードの **Home** キーを押す。「印刷をしますか?」と尋ねてくるので、印刷するときは、「はい」をクリックする。印刷しないで次の問題に行くときは「いいえ」を押す。

印刷するときは、本ソフトを起動する前に、

「プリンタとFax」を開き、通常使うプリンタの紙の向きを設定を横に変えておく。

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)

同じフォルダにある"課題.txt"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 : "hattorikunwith.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。
- ・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 : "openingn2.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 : "hattorikun.dat"