

【説明資料】 発明・工夫作品コンテスト 製作の動機または目的、利用方法、作品自体やその製作過程で工夫したことを、文章、写真、図などで説明。

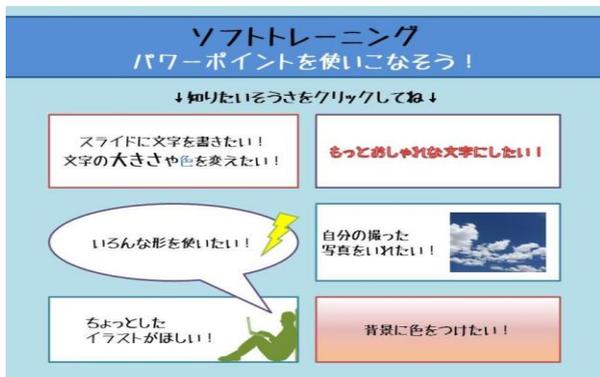
学校名	信州大学	個人・グループ名	武井薫子	作品名	ソフトレ
-----	------	----------	------	-----	------

○製作の動機・目的

コンピュータを使った学習の際には、使用するアプリケーションソフトウェアの基本操作の説明をしなければいけない。しかし、教師が一連の操作を一度見せただけではいくつもの操作を覚えることは困難である。そこで、わからない操作を子どもが個別に学習し、習得できる教材の開発を試みた。

○教材の概要

目的とする処理を選択し、その操作の正誤判定をマウスのクリック位置によって行うソフトウェアである。ゲーム等のチュートリアルを基に、各画像で指定した座標内をクリックすることで次の画像に進むようにすることで、一連の操作を行うことができる。



～教材の流れ～

1. メニュー画面で目的の操作を選択する。(図1)
2. 選んだ操作のデータを読み込み、問題が開始される。(図2)
3. 画像に対応した座標内をクリックする。
4. 次の画像を表示する。
5. 3、4を繰り返し、一連の操作を行う。

←図1 メニュー画面

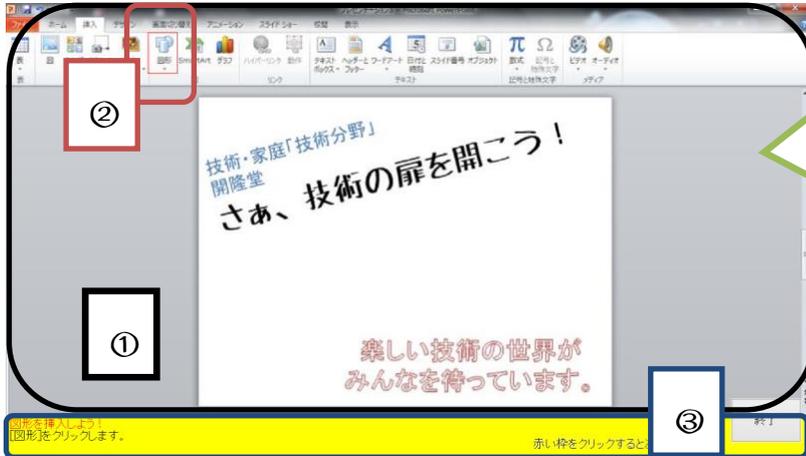


図2 実行画面

◇実行画面の構成

- ①背景画面
クリックごとにスクリーンショットした画像を表示。
- ②クリック位置を示す赤い枠
この赤い枠の中をクリックすると次の画像(行程)に進む。画像ごとに指定し表示。
- ③コメント欄
クリック以外の指示やクリックする位置を文章で説明。

○教材の工夫点

- ・クリックごとにキャプチャーした画像を順番に表示させることで、画像をクリックすることで実際のソフトと同じように画面を変えることができるようにした。
- ・操作説明をスモールステップにすることで、覚えたい操作だけを学習できるようにした。
- ・メニュー画面で操作に対応した文字やイラストを使うことで、操作内容がわかるようにした。
- ・画像のキャプチャーにはフリーソフトを使用し、一括で画面に対応したクリックする位置とコメントの内容を設定できるエディタを開発し使用することで、様々なアプリケーションソフトウェアの操作説明に対応できるようにした。

- ・開発言語：HSP3.4
- ・問題データ
画像ファイル、クリック範囲座標、コメントをCSVファイル形式にて定義
- ・各キャプチャー画像：jpeg形式
- ・インストール作業不要!