

文部省指導要領準拠
監修・家庭教師センター学習館

世界史年表

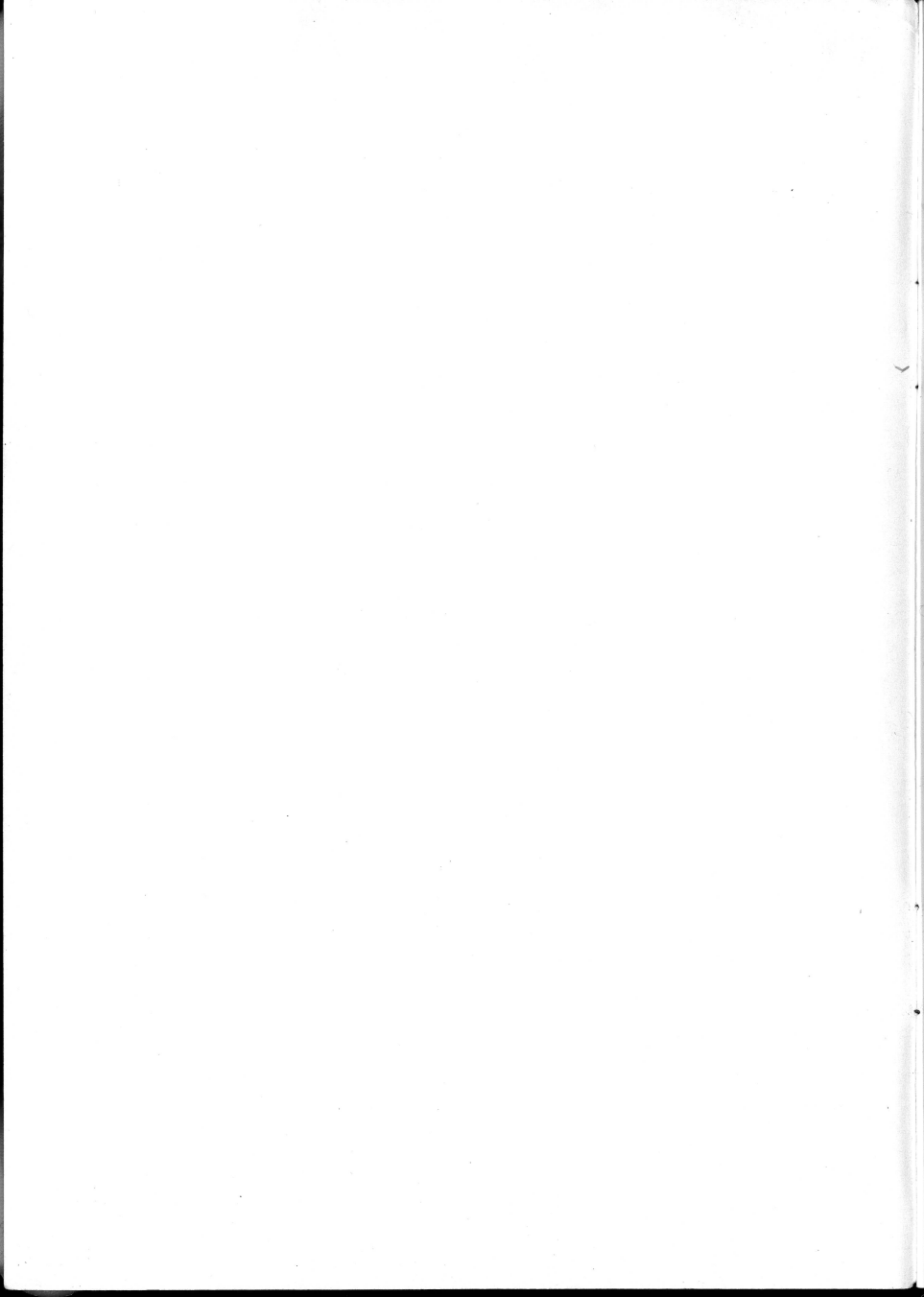
セガ・パソコン用
ソフトウェア

ソフトウェア取扱説明書

SEGA[®]



STRATFORD C.A.I.



〔著作者より〕

C.A.I.とは、Computer Assisted Instruction の略で、「コンピュータを補助手段として用いる教育システム」という意味になります。ストラットフォード・コンピュータセンターは、このC.A.I.用ソフトの開発を目的に設立されました。

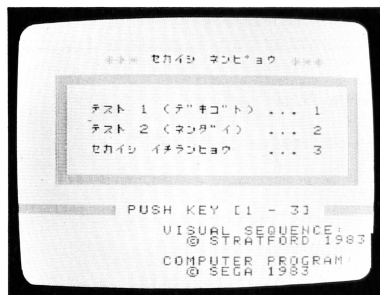
コンピュータは、教育分野においても大きな力を発揮します。1920年代からアメリカの教育心理学者——プレッシーやスキナーによって研究されてきた「プログラミング学習」が、コンピュータの活用によって、いま一層明確な形で実現されるようになりました。しかし、言うまでもなく教育のすべてを担うことはできません。たとえば、コンピュータとのやりとりをキーボードで行うために、字を覚えたり考えをまとめるのに大切な「手で書く作業」が、学習者に欠如してきます。これを補うためには、必ずノートや鉛筆を用意して、できるだけ「手で書くこと」が必要になります。すべてをコンピュータに頼るのではなく、あくまでも補助として活用することが大切です。

ストラットフォードでは、姉妹会社「家庭教師センター学習館」で培われたノウハウをもとに、現役教師をはじめとする多くの教育関係者のご協力を得て開発を進めております。また、作品の内容も、生徒たちが楽しく学習できるように、ゲーム形式を取り入れ、文部省の学習指導要領に準拠した形で作成しております。

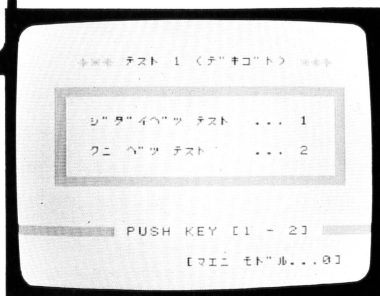
このたび株式会社セガ・エンタープライゼスのご協力を得て、同社のパソコン用ソフトウェアとして、このカートリッジを世に贈ることになりました。

開発にあたっては、細心の注意を払うよう心がけておりますが、万一お気付の点や、ご意見ご希望がありましたら、ご教示くださるようここにお願い申し上げます。

ストラットフォード・コンピューターセンター株式会社
教育事業部



A



B



学習内容のセクション

カートリッジをさし込み、電源をONにすると、学習内容をセレクトする画面があらわれます。(図A参照)

学習内容は、

セレクト・ナンバー

テスト 1 (デキゴト)…………… 1

テスト 2 (ネンダイ)…………… 2

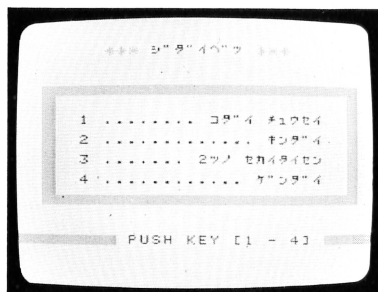
セカイシ イチランヒョウ……… 3

にわかれています。

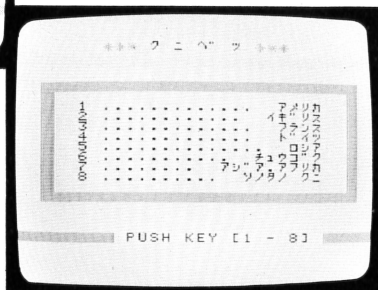
テスト 1 (デキゴト) は、西歴年代が出題され、その年に起った出来事を選ぶシステムになっています。テスト 2 (ネンダイ) は、出来事が出題され、その出来事の起った西歴年代を答えるものです。

セカイシ ネンピョウは、時代別・国別に、西歴年代・出来事・その内容等が一覧されます。

それぞれのセレクト・ナンバーを押すとその学習内容に変わります。



C



D



テスト 1 (デキゴト) ①

では、テスト 1 (デキゴト) をやってみましょう。セレクト・ナンバーは 1 ですから、キーボードの キーを押してください。

コンピュータが、時代別にするか、国別にするか聞いてきます。

(図 B 参照)

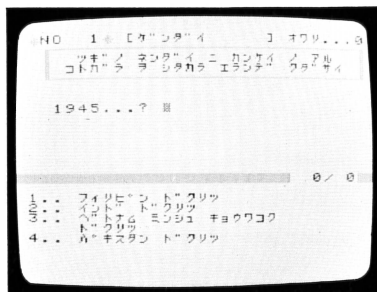
時代別は、

- 1コダイ チュウセイ
- 2キンダイ
- 32ツノ セカイタイセン
- 4ゲンダイ

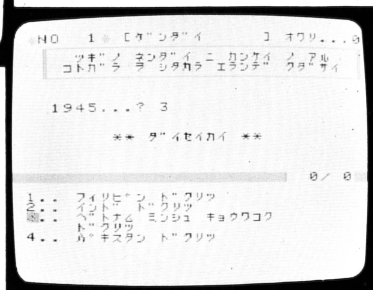
にわかれています。(図 C 参照)

国別は、1. アメリカ, 2. イギリス, 3. フランス, 4. ドイツ, 5. ロシア, 6. チュウゴク, 7. アジア・アフリカ, 8. ソノタノクニにわかれています。(図 D 参照)

選びたい時代、国のそれぞれの番号を押しましょう。



E



F

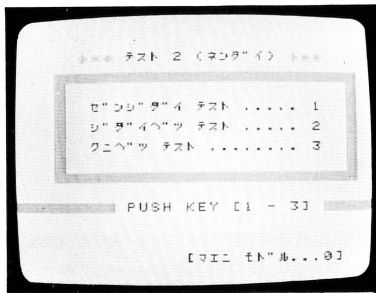


テスト 1 (デキゴト) ②

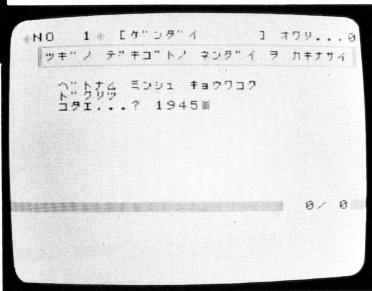
西歴年代が出題されます。その年に起った出来事を下の中から選び、その番号(1~4)で答えてください。その時、必ず番号に続いて、**CR**キーを押しましょう。正解の場合、ダイセイカイと出て、次の問題に進みます。間違っていた場合は、マチガイと表示され、コンピュータがヒントを出してくれます。もう一度、トライしてみましょう。それでも正解できなかった場合は、正解があらわれます。(図E, F参照)

なお、答えを押し間違えた時は、**INS DEL**キーで訂正してください。

また、全問題を終えたり、途中で数字の0に**CR**を押した時は、自動的にマチガイ ト サイテンの画面に変わり、正解できなかった出来事とその年代が表示されます。(図K参照)



G




H



テスト 2 (ネンダイ) ①

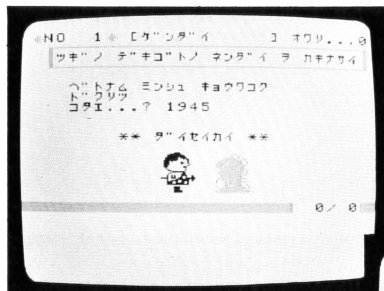
次は、テスト 2 (ネンダイ) をやってみましょう。このテストは、3つのパターンにわかれています。古代・中世から現代まで、年代順に出題されるゼンジダイ〈全時代〉と自分の学びたい時代をセレクトできるジダイベツ〈時代別〉、そして、クニベツ〈国別〉の3つのパターンです。

図Aの画面の時、セレクト・ナンバー2 ( キー) を押すと、コンピュータがゼンジダイかジダイベツかクニベツか尋ねます。

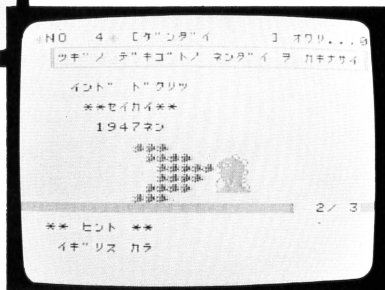
ゼンジダイなら1を、ジダイベツなら2を、クニベツなら3をそれぞれ押してください。(図G参照)

ジダイベツやクニベツの場合、続いて時代や国をセレクトする画面があらわれますから、自分のセレクトしたい番号を押しましょう。

(図C, 図D参照)



①



①



テスト 2 (ネンダイ) ②

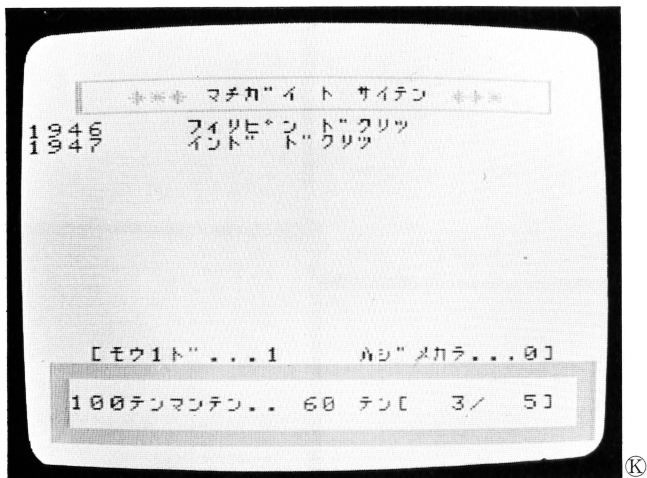
出来事が出題されます。その出来事が起った西暦年代を、キーを使って答えてください。

そして[C R]キーを続けて押しましょう。(図H参照)

なお、紀元前 (B. C.) の場合は、B. C. と年代の前に入れてください。B と C は大文字ですから、[SHIFT] キーを押しながら、各キーを押しましょう。B と C の後のコンマは、[>ル] キーを使ってください。

正解の時は、ダイセイカイと出て、少年が恐竜をやっつけてくれます。(図I参照)

答えが間違っていた時は、マチガイと出て、ヒントがあたえられます。再度トライしてください。それでも正解できなかった場合は少年は恐竜にやられてしまい、正解があらわれます。(図J参照)



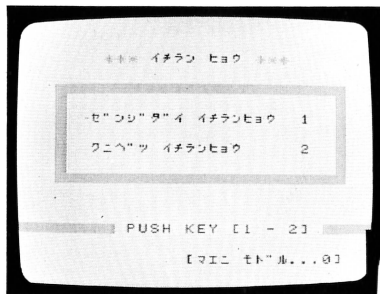
まちがイト サイトン

テストが全部終了した時、または途中で数字の0に \boxed{CR} を押した時は、まちがイト サイトンの画面に変わります。(図K参照)

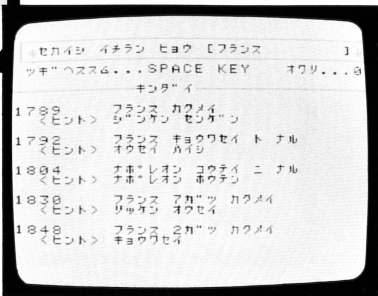
間違えた問題の年代と出来事が表示されますから、よく確認してください。得点は、解答数に対する正解数の比率で計算されています。〔 〕内の数字は左が正解数、右が解答数です。

テストを続ける時は、1を押してください。テスト1の場合は、時代をセレクトする画面にもどります。テスト2の場合は、図Gの画面に戻ります。

数字の0を押すと、はじめの(図A)画面にもどります。



①



②



セカイシ イチランヒョウ

図Aの画面の時、キーボードの3を押すと、セカイシイチランヒョウの画面に変わります。この一覧表は、全時代と国別の2つのパターンにわかれています。全時代なら1を、国別なら2を押してください。なお、国別の場合は、国をセレクトする画面が次にあらわれますから、番号で指定しましょう。(図L, D参照)

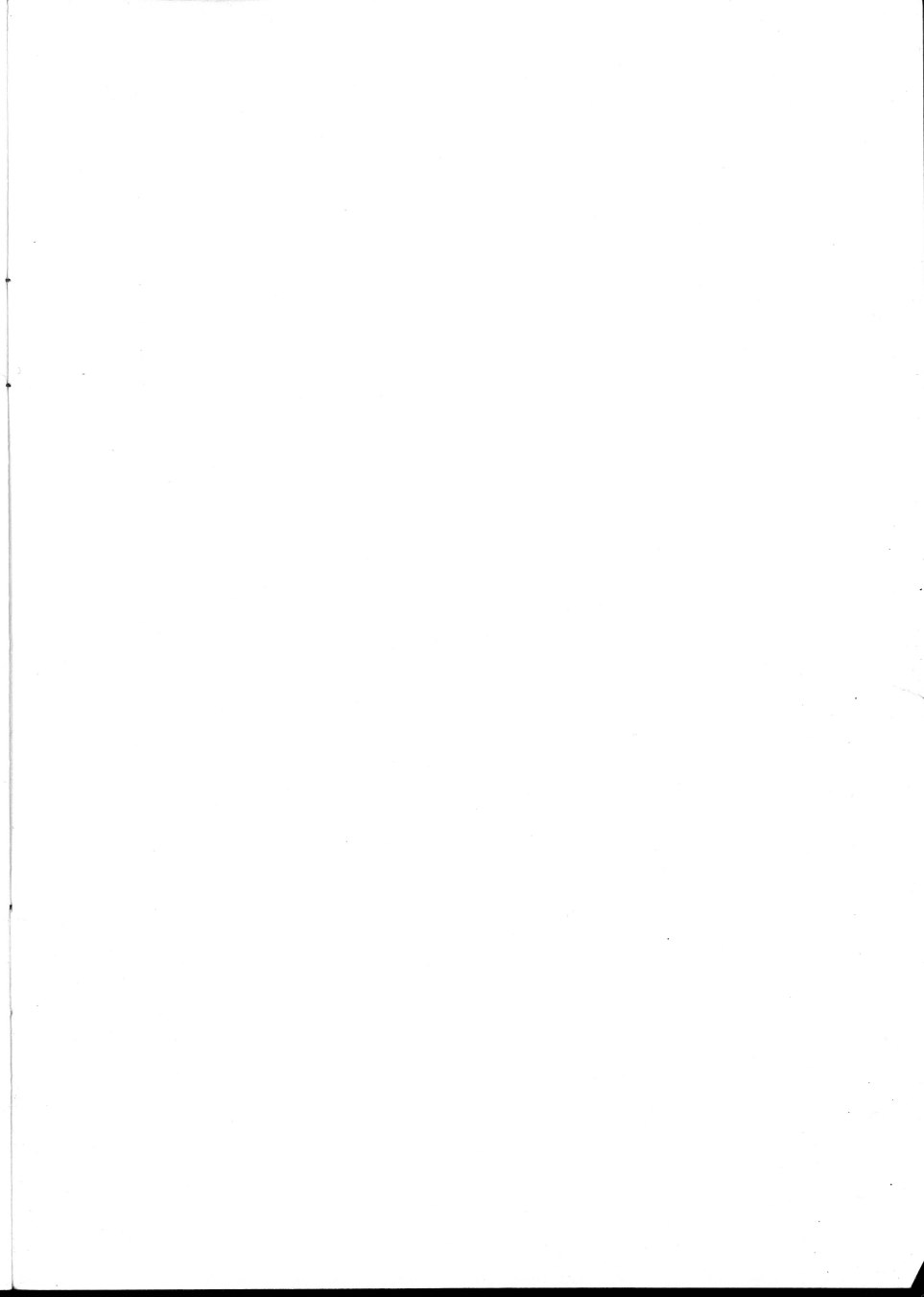
全時代では、このプログラムで学習するすべての出来事が、年代順に表示されていきます。出来事は、時代別に区切られています。

国別では、その国に関する出来事が、同様に時代別に区切られ年代順に表示されていきます。

出来事の下側には、テストで表示されるヒントを添えてありますから、あわせておぼえましょう。(図M参照)

次の年代や時代に進みたい時は、キーボードの一番下に配列されている細長いスペース・キーを押してください。

数字の0を押すと、この項のはじめの(図L)画面にもどります。



SEGA[®] 株式会社 セガ・エンタープライゼス

本 社 東京都大田区羽田 1-2-12 〒144 電話 03(742)3171(大代表)
お問合せは本社パーソナルコンピュータ事業部まで

原ソフトウェア著作権者：©ストラットフィールド・コンピューターセンター株式会社 1983

本ソフトウェア著作権者：©株式会社セガ・エンタープライゼス 1984

無断複写や転載を禁じます。