

文部省指導要領準拠
監修・家庭教師センター学習館

中学必修英単語

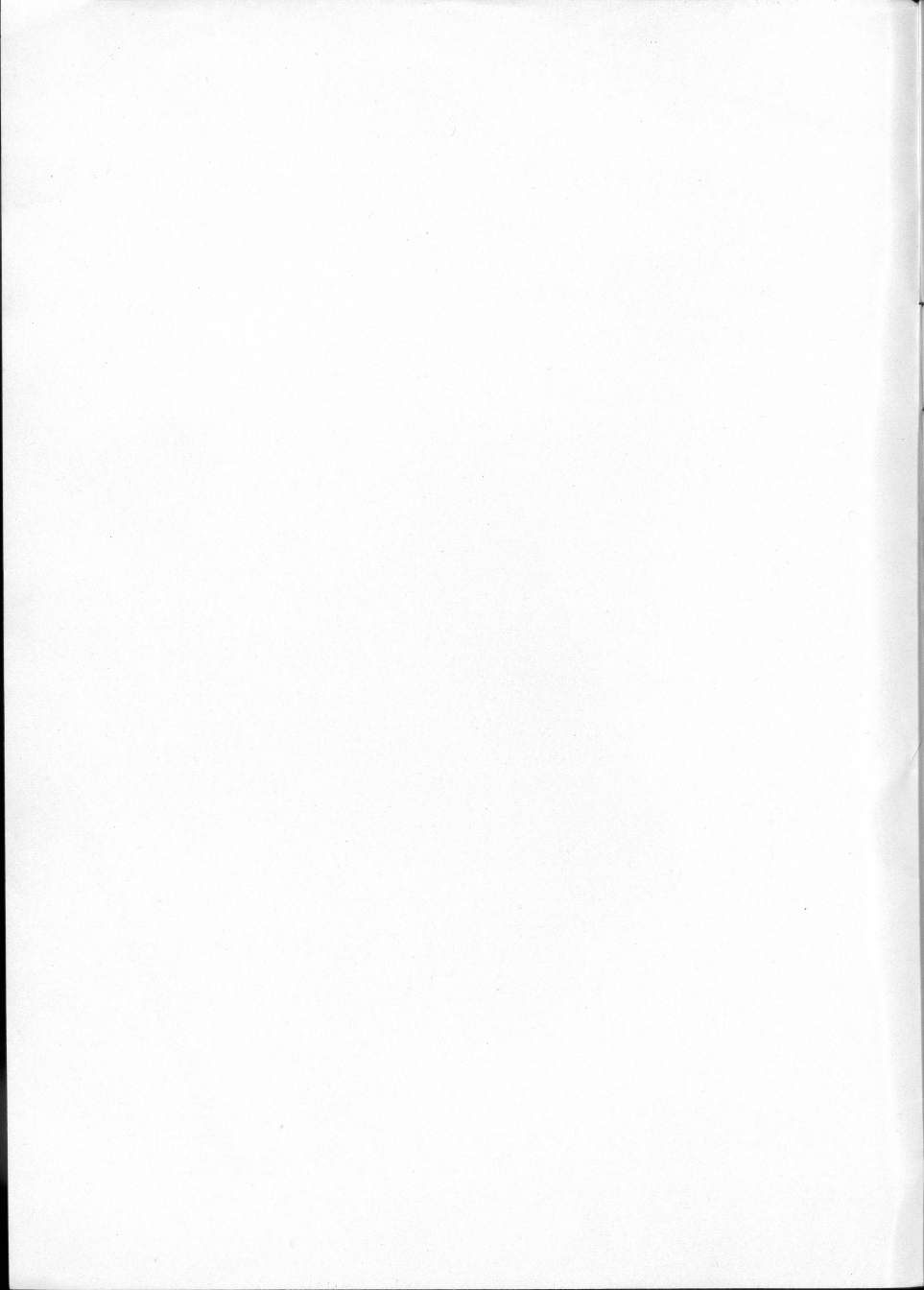
セガ・パソコン用
ソフトウェア

ソフトウェア取扱説明書
〔学年共通〕

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。

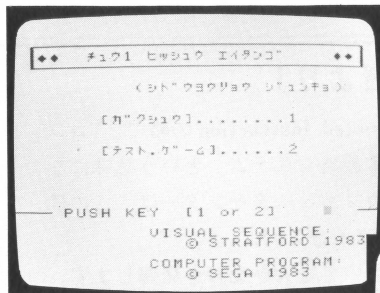
コンピュータは、教育分野においても大きな力を発揮します。1920年代からアメリカの教育心理学者——ブレッシーやスキナーによって研究されてきた「プログラミング学習」が、コンピュータの活用によって、いま一層明確な形で実現されるようになりました。しかし、言うまでもなく教育のすべてを担うことはできません。たとえば、コンピュータとのやりとりをキーボードで行うために、字を覚えたり考えをまとめるのに大切な「手で書く作業」が、学習者に欠如してきます。これを補うためには、必ずノートや鉛筆を用意して、できるだけ「手で書くこと」が必要になります。すべてをコンピュータに頼るのではなく、あくまでも補助として活用すること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

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。

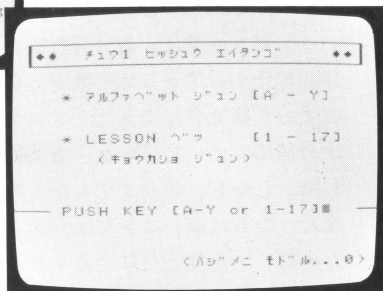
開発にあたっては、細心の注意を払うよう心がけておりますが、万一お気付の点や、ご意見ご希望がありましたら、ご教示くださるようここにお願ひ申し上げます。

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

(画面は中学1年用です。)



B



学習内容のセレクション





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)

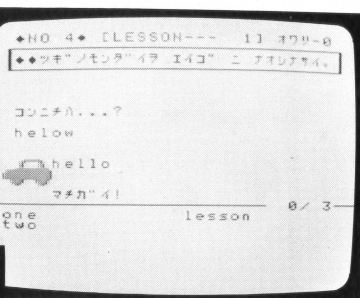
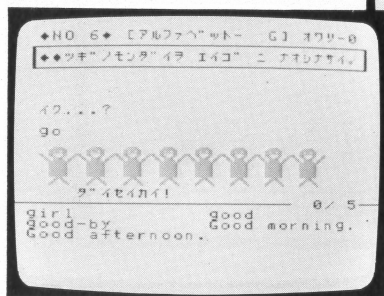
学習内容は、ガクシュウ篇とゲーム形式のテスト・ゲーム篇の2パターンがあります。そして、それぞれ

ガクシュウ篇	{ アルファベット順 LESSON別 }
テスト・ゲーム篇	
	{ アルファベット順 LESSON別 }

にわかれています。(図B参照)

まず、ガクシュウ篇にするか、テスト・ゲーム篇にするか、セレクトして下さい。ガクシュウ篇の場合は、数字の1のキーである。

 を押し、 を続けて押しましょう。テスト・ゲーム篇の場合は、数字の2のキーである。 に です。



ガクシュウ篇—アルファベット順

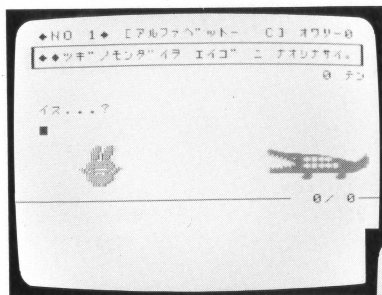
画面が変わり、コンピュータがアルファベット順かLESSON別かをたずねます。アルファベット順の場合、A～Yまでの自分がセレクトしたいものを選んで下さい。この時、必ず大文字で入力しましょう。**[SHIFT]**を押しながら、キーボードのアルファベットを押せば大文字になります。もちろん、ここでも**[CR]**を最後に押しして下さい。LESSON別の場合は、1から17課まで、番号で選びます。

押し間違えた時は、**[INS DEL]**キーで消して下さい。(図B参照)

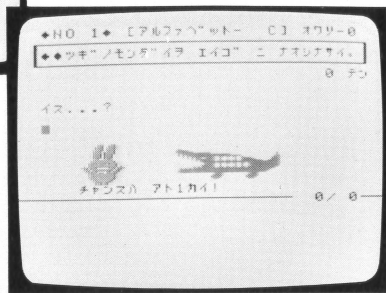
問題が出題されます。答をキーボードで画面にうって、**[CR]**で入力しましょう。ここでも、大文字、小文字の使い分けが必要です。

答えが正解の場合、ダイセイカイ!と出て、キャラクターがバンザイして祝福してくれます。(図C参照)

間違っていた場合は、自動車が正解を引き出して、教えてくれます。そして、あなたが判らなかった単語が下に表示し続けます。復習する時の参考にして下さい。(図D参照)



(E)



(F)



ガクシュウ篇 LESSON別 テスト・ゲーム篇 アルファベット順LESSON別

ガクシュウ (学習) 篇LESSON別もアルファベット順とまったく同じ進め方です。正解、間違いの表示も同じです。

採点は、アルファベット順と同じに、数字の0を押し、**[CR]**で入力します。今までの採点と正解できなかった単語が表示されます。

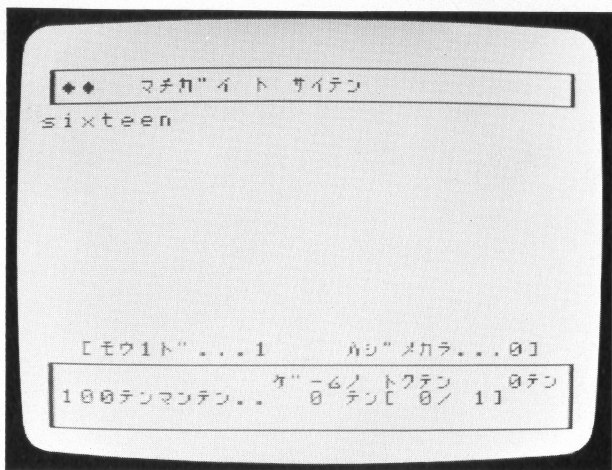
はじめから、やり直す時は、ふたたび0、**[CR]**の順です。



次は、テスト・ゲーム篇です。前述したように、これもアルファベット順とLESSON別の2パターンがあります。

テスト・ゲーム篇を出すには、2、**[CR]**の順序です。そして、アルファベット順は、セレクトしたいA~Yに**[CR]**を、LESSON別は、1~17に**[CR]**の順になっています。

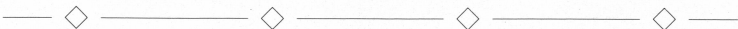
答え方は、ガクシュウ篇と同じですが、1回間違えるごとに、画面右のワニがウサギを襲おうとヒトコマづつ寄ってきます。同じ問題で、続けて3回正解を出せないとウサギはワニに食べられてしま



間違いと採点

い、マチガイ ト サイテンの画面に変わります。(図E、F参照)

間違えた問題の正解が表示されますので、よく確認して下さい。
はじめからやり直す時や他の問題に進む時は、数字の0を押し、**[C]**
[R]です。



問題が全部終了した時と、途中で0**[CR]**を押した時はマチガイ ト
サイテンの画面に進みます。テスト・ゲーム篇で同じ問題を3回続
けて間違えてもこの画面があらわれます。

採点は、解答数に対する正解数の比率で計算されています。〔 〕
内は左が正解数、右が解答数になっています。テスト・ゲーム篇の
場合は、ゲームの得点(1回目で正解できたら10点、2回目で5点
3回目で3点)も表示されます。(図G参照)

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：©ストラットフォード・コンピューターセンター株式会社 1982

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 1983

本ソフトウェアのプログラミングと本説明書
の無断複写や転載を禁じます。