

文部省指導要領準拠  
監修・家庭教師センター学習館

# 中学必修英作文

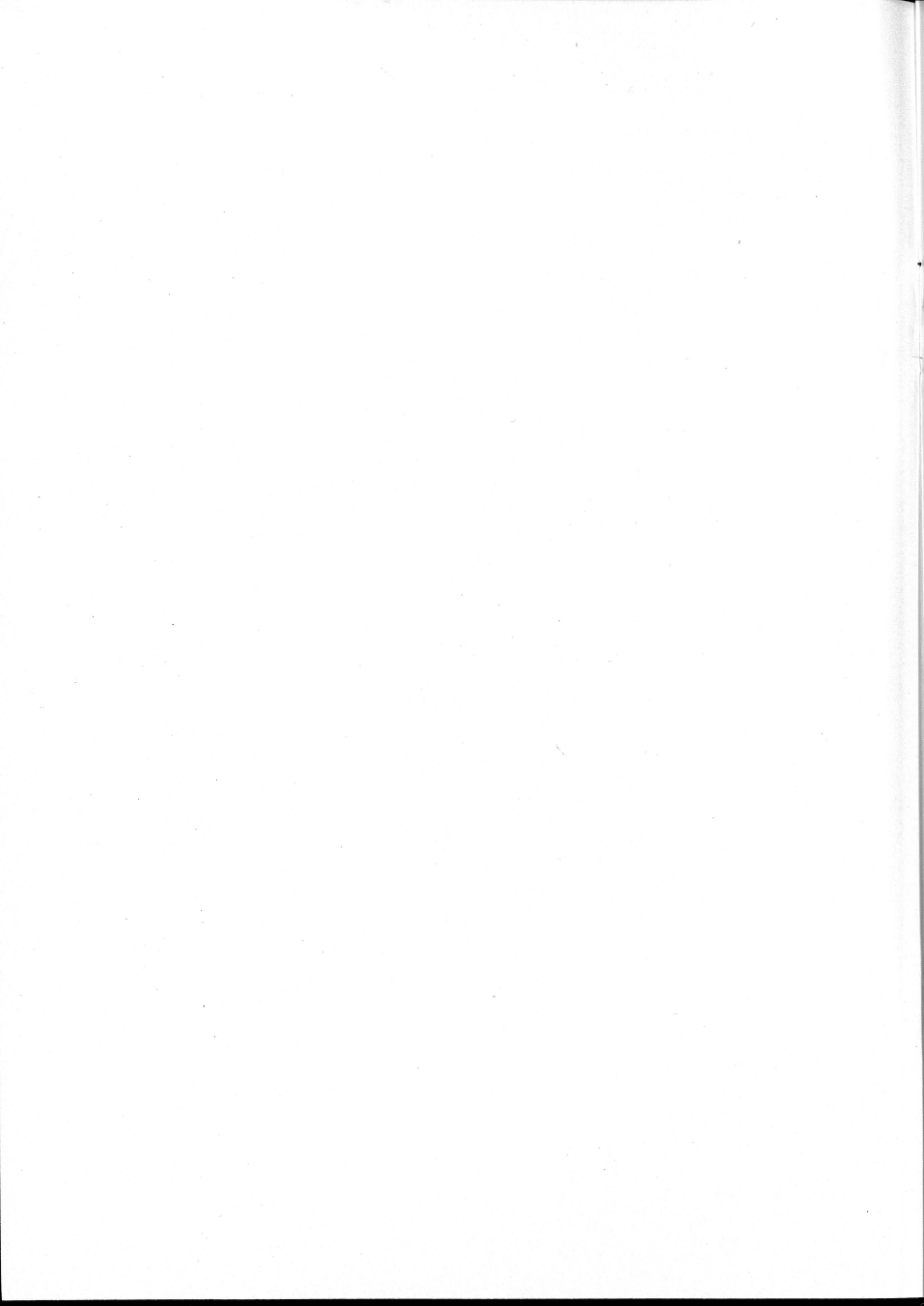
セガ・パソコン用  
ソフトウェア

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。

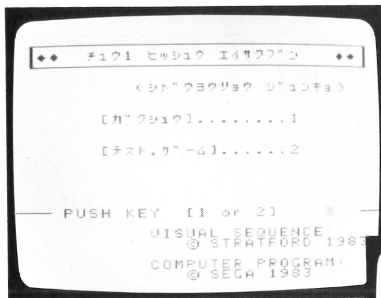
コンピュータは、教育分野においても大きな力を発揮します。1920年代からアメリカの教育心理学者——プレッシーやスキナーによって研究されてきた「プログラミング学習」が、コンピュータの活用によって、いま一層明確な形で実現されるようになりました。しかし、言うまでもなく教育のすべてを担うことはできません。たとえば、コンピュータとのやりとりをキーボードで行うために、字を覚えたり考えをまとめるのに大切な「手で書く作業」が、学習者に欠如してきます。これを補うためには、必ずノートや鉛筆を用意して、できるだけ「手で書くこと」が必要になります。すべてをコンピュータに頼るのではなく、あくまでも補助として活用すること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

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。

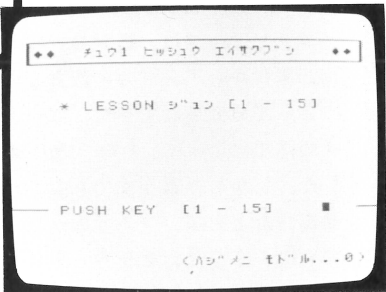
開発にあたっては、細心の注意を払うよう心がけておりますが、万一お気付の点や、ご意見ご希望がありましたら、ご教示くださるようここにお願い申し上げます。

**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)

(画面は中学1年用です。)



(B)

## ★ 学習内容のセクション/ガクシュウ篇

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つのパターンがあります。そして、それぞれ教科書の LESSON 順に、1~15課までわかれています。

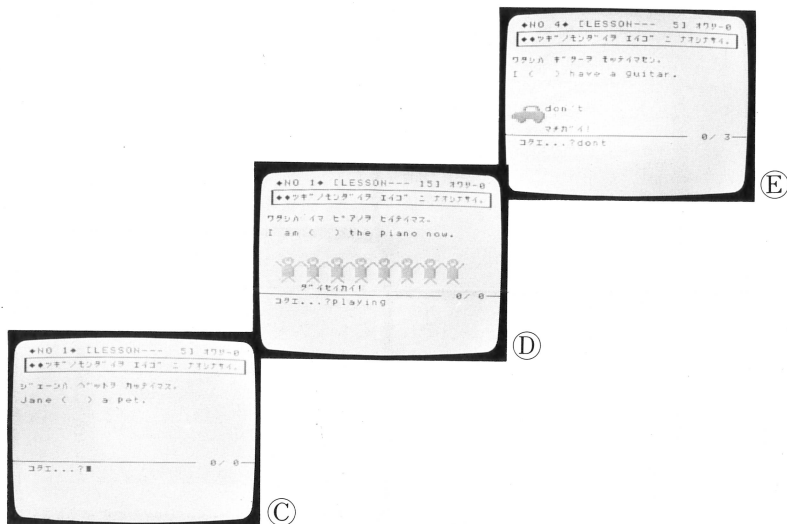
まず、ガクシュウ篇にするか、テスト・ゲーム篇にするか、セレクトして下さい。ガクシュウ篇の場合は、数字の1のキーである、**[1]**を押し、**[CR]**を続けて押します。テスト・ゲーム篇なら、数字の2のキーである、**[2]**を押し、**[CR]**です。



では、ガクシュウ篇をやってみましょう。

LESSONの何課をセレクトするかコンピュータがたずねていきます。(図B参照)

1~15までのセレクトしたい課の番号と**[CR]**を順に押して下さい。



## ガクシュウ篇

セレクトした課の問題の画面に変わりました。問題をよく読んで下さい。答えがわかりましたら、キーのアルファベットを押し、そして、**CR**で入力しましょう。答えに大文字を使用する場合は**SHIFT**を押しながら、アルファベットを押しして下さい。(図C参照)

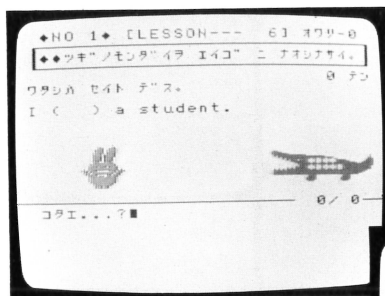
押し間違えた時は、**HS DEL**キーで消しましょう。

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D参照)

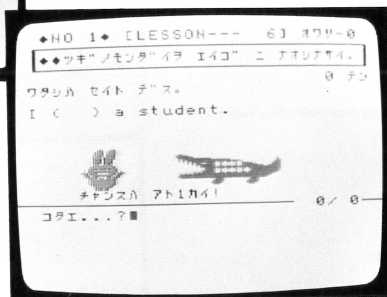
答えが間違っていた場合は、自動車が正解を引き出して教えてくれます。(図E参照)

そのLESSONが終了した場合、自動的にマチガイトサイテンの画面に変わります。また、途中でマチガイトサイテンの画面にしたい時は、数字の0を押し、**CR**を続けて押して下さい。

次のLESSONに移る場合も、数字の0を押し、**CR**を続けて押します。はじめての課をセレクトする画面にもどります。



⑥



⑦

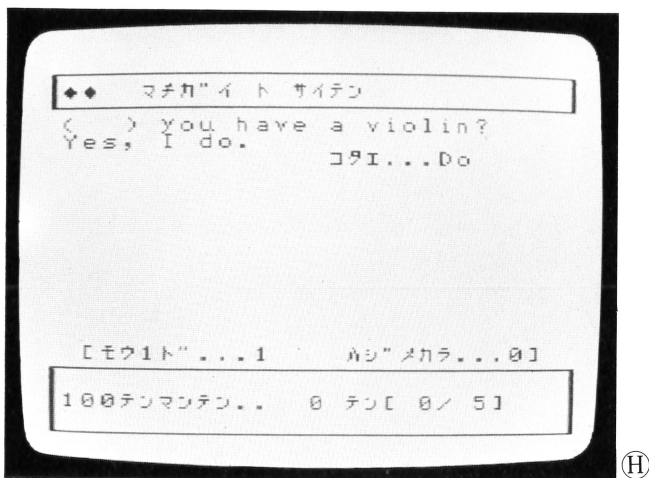
## ★ テスト・ゲーム篇

テスト・ゲーム篇をはじめましょう。数字の2を押して、**[CR]**を続けて押して下さい。コンピュータが、LESSONの何課をセレクトするかたずねます。(図B参照)

1～15までのセレクトしたい課の番号を押し、次に**[CR]**を押しましょう。

問題の画面に変わりました。問題をよく読んで、答えを入力して下さい。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います。(図F、G参照)そして、自動的に、マチガイトサイテンの画面に変わり、正解が表示されます。なお、はじめからやり直す時や他の課にしたい時は、0、**[CR]**の順に押して下さい。

また、テスト・ゲーム篇のゲームの採点は、1回目で正解すると10点、2回目で5点、3回目で3点が加算されます。



## ★ マチガイ ト サイテン

ガクシュウ篇やテスト・ゲーム篇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 サイテンに進みます。テスト・ゲーム篇で同じ問題を3回間違えてもこの画面が表示されます。

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H参照）

# SEGA<sup>®</sup> 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。