

教育実践研究要旨（デジタルコンテンツによる提出）

学校名 南福岡養護学校	職名 教諭	氏名 梶原 勝則
ファイル名	Cardkun.exe	
<p>以下の内容は、教育センターのデータベース検索に必要な情報です。 （該当情報のみ記入してください。）</p>		
教科・領域等 （必須）	特別支援教育	
利用学校種 （必須）	特殊教育諸学校	
対象学年 （必須）	全学年	
動作環境（OS）	Win98 Win2000 WinXP	
動作に必要な アプリケー ションソフト名		
著作権及び利用条件		
<p>[著作権]</p> <ul style="list-style-type: none"> ・「カードくん」の著作権は梶原勝則が有しております。 ・サンプルの絵の著作権は、梶原美ゆきが有しております。 <p>[利用条件]</p> <p>営利目的でない場合に限り、利用ならびに二次利用を認めます。</p>		

開発の趣旨	<p>簡単な言葉を覚えるようなカードはあるが、これはパソコンで実現できるようなソフトがないかなあと小学部の教師から相談を受けて作った。</p>
コンテンツの内容	<p>カードが表示されて読み上げる。そのカードを示す文字の候補とそれ以外のいくつかの文字が表示されるので、生徒は、正解となる文字をマウスで選ぶ。1文字選ぶごとに文字を読み上げ、正しければ青で文字を囲み、正しくなければ赤で囲む。全ての文字を正解すると「はい正解です」の音声流れ、次の問題が出される。ヒントを表示するか表示しないか、読むか読まないか、クリックで選ぶかスキャンで選ぶかの設定ができる。ひらがなとカタカナに対応するが漢字には対応していない。</p>
操作方法	<p>教師</p> <p>生徒が学習する文字を表す絵カードを作り、文字の名前を付けてJPG(デジカメで撮ればそのままOK)形式で保存する。解像度は落とした方が速く表示される。</p> <p>カードを表示するときに読み上げる音声が必要なら、絵カードと同じファイル名で、その音声をWAVファイルにして保存する。</p> <p>表示される絵カードの順番を変えたいときには、(01=かき, 02=あお)の例のように、学習する文字の前に順番を示す数字と=を半角文字で入れたファイル名で絵カードを保存する。</p> <p>ソフトを起動する。</p> <p>生徒の実態に合わせて設定をする。</p> <p>生徒</p> <ul style="list-style-type: none"> ・タッチパネルを触り、または、マウスを操作して答える。 ・スキャンで答えることも可能。
活用例等	<p>訪問の授業で、生徒が教師と一緒に文字を選んで学習している。</p>