

◇ソフトウェア「だれにしようかな？」の利用方法と特徴

1. 設定画面

ソフトウェアを立ち上げると、図1のような設定画面が出る。そこに登録したい人の名前と画像ファイルの場所を指定する。[参照] ボタンを押すとファイルを簡単に探して指定することができる。画像ファイルについては図2のように顔の画像を真四角に切り取って用意しておく。参加させたい人のチェックボックスにチェックを入れる。

\* 新バージョンではMicrosoft Agent（音声・別紙参照）をインストールしていない時に「音声を入れない」にチェックを入れること。



図 1

<工夫した点>

画像ファイルを用意するだけで、あとは簡単にどこでも活用できる汎用性のあるソフトにした。また登録データは保存されるので、次からは再設定せずそのまま使用することができる。欠席の人はチェックをはずせば参加しないので、実施前の簡単な設定で準備を完了することができる。



図 2

2. 予選の画面

まずはルーレット式に3人が選ばれる。[うごく] ボタンを押すと人の顔が次々とあられ、同じボタンをもう一度押すと一人の画像のところでとまる。それを3回繰り返し、予選突破の3人が決まる。

図3の下はちょうど3人が決まった場面である。

<工夫した点>

画像が次々とめくられている場面では音楽が流れ、誰の画像が選ばれるか期待がふくらむ。自分の顔や友達顔が画面に出ると、普段、注視するのが苦手な人もよく見る傾向にある。また子ども自ら操作できるようにボタンを大きくわかりやすく配置し、押し続けているときの色も変えるようにした。

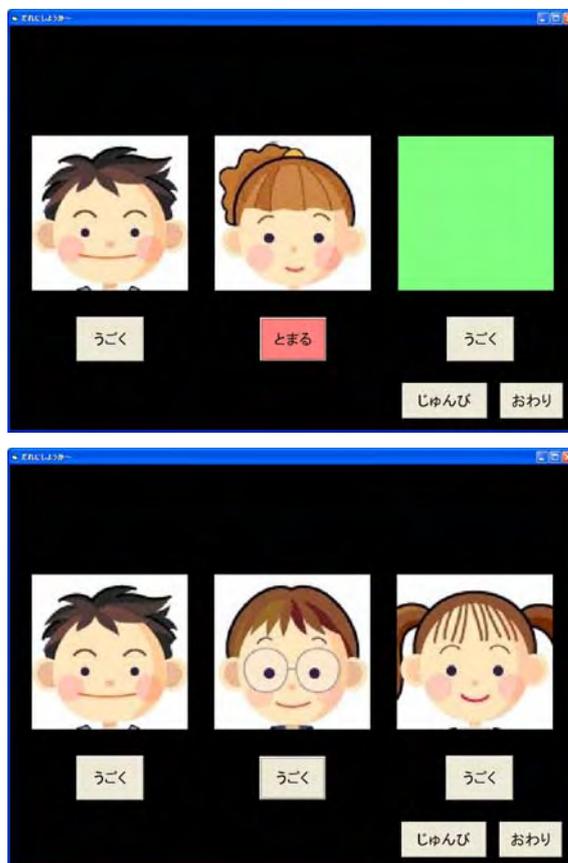


図 3

### 3. 本戦の画面

[じゅんぴ] ボタンを押すと3人がヘルメットをかぶり、車に乗る画面(図4)に切り替わる。音声によるアナウンスでそれぞれの色の車に乗っている人の名前を紹介する。

[スタート] ボタンで車が走り出し、右から左の方に動く。先に一番左にたどり着いた人が優勝とする。

<工夫した点>

車に乗って競争するというわかりやすいルールで行うようにした。動きのあるアニメーションを採用することにより、より画面への注目度を高め、楽しめるようにした。車の進み方は乱数で決まるので、毎回、優勝する車は変わる。



図4

### 4. 最終画面

最初に左に到着した車に乗っていた人の顔が、中央に大きく表示される。それと同時に、PCの音声によるアナウンスで優勝した人の名前が告げられ、終了となる。

<工夫した点>

音楽とともに大きく画像を表示することにより、決まった人にわかりやすく提示するようにした。また音声を使って名前をPCでしゃべらせることにより、子ども達に身近な感覚を与える教材にした。



図5

### 5. 教材として

知的障害をもった子ども達にとって、「わかりやすいもの」であることと「みたくなるもの」であることの2点がとりわけ必要である。本ソフトウェア教材はなるべく簡単な操作方法と内容でもって構成し、また画像、音声などの様々な工夫をこらすことで、興味を引き出し、目を向けたくなるようなものにまとめあげることができた。このソフトウェアとそこから次に展開される情報機器を用いた教材とを連携させることにより、大きな効果を得ることができると考えられる。また教材として望まれる汎用性の部分では、データを登録することにより誰でも簡単に扱えるようなものにしてあるので、あらゆる活動場面に活用できるものと思われる。