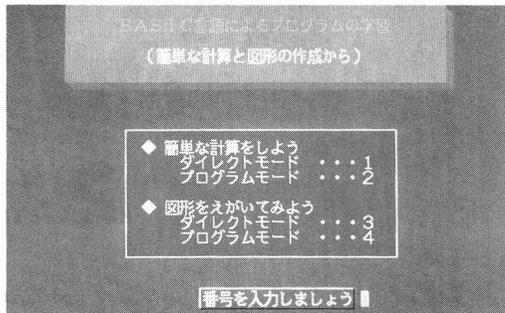
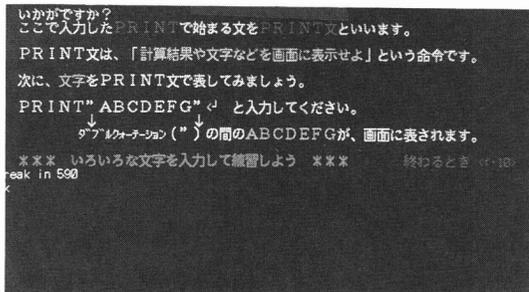


それぞれをダイレクトモードとプログラムモードに分け、各学習に取り組みやすにした。

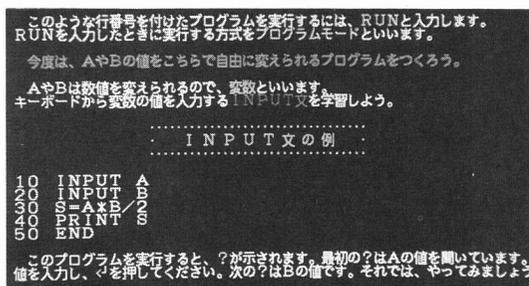


(1) 計算に関するプログラムの画面

ダイレクトモードでは、説明の画面の下に演習の画面を設け、生徒が自由に入力して演習し確認できるようにした。

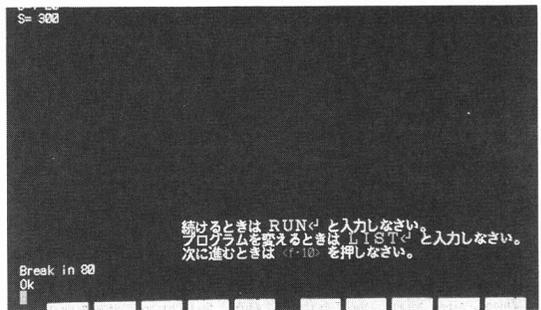


プログラムモードでは、画面を見ながら教師の解説を聞き、それが終了するとリターンキーを押して進むようにした。

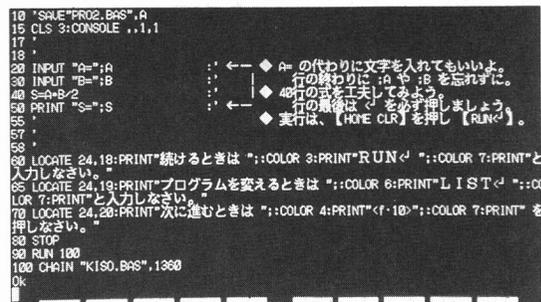


プログラムモードにおける演習の画面は、説明の画面の後プログラムが立ち上がり表示される。この画面は何回でも繰り返して学習でき、生徒がプログラムのリストを取り部分的にプログラムを変えることによって、試行しながら学習が進められる。教師は、机間指導しながらプログラムの変更の仕方等を助言する。

次に、プログラムモードにおける演習の一画面を示す。自由に値を入力し、演習が行える。

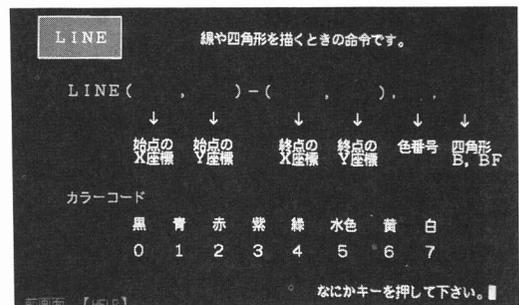


演習の場面では、リストを取りプログラムを変えることができる。



(2) 図形処理に関するプログラムの画面

ダイレクトモードにおける説明の画面では、ヘルプキーによって前の画面を見ることができる。



演習の画面ではプログラムの例をもとに行う。

