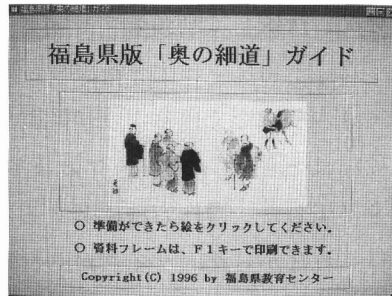


## (2) 開発ソフトの内容 (抜粋)

### ① 導入部

Windows のアイコンをクリックし、ソフトを起動すると、画面1のようなスタート画面が現れる。この画面



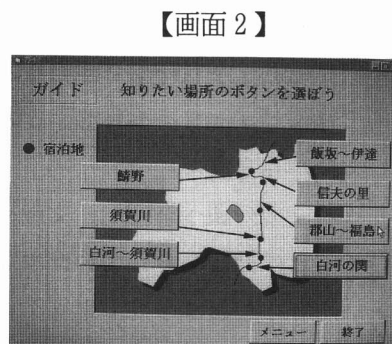
【画面1】

の絵をクリックするとトップメニュー画面に移る。トップメニューからは資料検索のための「ガイド」と知識を確認するための「クイズ」に分かれる。さらに、トップメニューには、引用資料(図書・絵画・朗読者)の情報を記載して、著作権の使用に配慮した。

### ② ガイド(資料検索)部

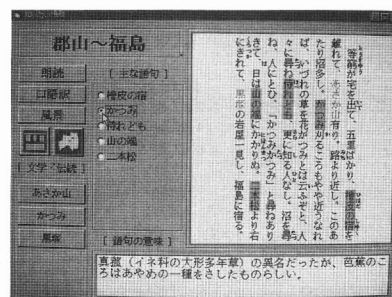
本文の県内部分を7つのエリアに分け、画面2のように福島県の地図に選択ボタンを配置し、ボタンを選択してそれぞれのエリアに入れるようにした。

ガイドの基本画面は画面3のように本文の表示を中心にした。古語や意味の分からない語については語句の上の色をかぶせて〔主な語句〕として左に取り出し、その部分をクリックすると〔語句の意味〕の所に意味が表示されるようにした。



【画面2】

さらに、この基本画面から「朗読」・「風景」・「口語訳」・「文学・伝統」という表示画面を設け、それぞれのボタンをクリックすることによって、各画面にリン



【画面3】

クし、必要な情報を得ることができるようにした。

朗読の画面は、画面4のようになり、本文の朗読が再生されるようになっている。音読の練習にも活用できるようにと、一旦停止のボタ

ンを設けて必要に応じて途中で止められるようにした。また、繰り返し聞くことができるようにした。

なお、古典の作品の雰囲気をとらえやすくするために絵画を入れてあるが、これは、福島県出身で「奥の細道」について造詣の深い米倉兌氏の作品で、この度、氏のご高配を賜り使用することができたものである。

風景の画面は、芭蕉が訪れた場所の写真を何点か取り上げるとともに、簡単な解説を付して、写真と本文の関わりがわかるようにした。

口語訳の画面には基本画面に載せた部分の口語訳を記し、本文の意味がとらえられるようにした。

文学・伝統の画面は、いわば脚注・頭注にあたるもので、本文では赤で示し、リンクした画面で詳しく内容を記した。特に、芭蕉がなぜその場所に立ち寄ったり、本文中に記したりしたのか、その理由がわかるようにした。また、福島各所には今までに学習した古典と関連があるところがたくさんあるのだということがわかるように心がけた。

### ③ クイズ部

古典に対する硬い・難しいイメージが払拭されて、楽しみながら学習ができることが望ましいと考え、クイズの部分を作成した。

クイズは全部で10問、すべて選択問題で、マウ

【画面4】



【画面5】

