

速読活動支援ツールの使用方法

(1) 速読支援ツールが格納された圧縮ファイル(Tools.exe)を、WindowsOSのデスクトップ上にコピーし、ダブルクリックにて実行します。

(2) 実行後、デスクトップ上に、「tools」フォルダが作成されます。Toolsフォルダ内の構成は下記の通りです。

toolsフォルダー commonフォルダ

skit_soundフォルダ ← デモ用英文スキット・音声データ格納フォルダ

skit_textフォルダ ← デモ用英文スキット・テキストデータ格納フォルダ

originalフォルダ ← オリジナルコンテンツ作成用雛形データ格納フォルダ

index.html

start.html

準備ができたならここをクリック.html

(3) 「tools」フォルダ内の「準備ができたならここをクリック.html」ファイルをクリックすると、フォルダ内に格納されているサンプルコンテンツが起動します。速読活動支援ツールの使い方については、最初にサンプルコンテンツを起動し、確認して下さい。

なお、サンプルコンテンツの操作方法は、次ページの操作方法を参照して下さい。

(4) 速読活動支援ツールのサンプルコンテンツを参考にしながら、オリジナルの速読活動用コンテンツを作成する方法について、以下に記載します。

① 「tools」フォルダ内の「original」フォルダをデスクトップにコピーします。

② 「original」フォルダ内の「skit_text」フォルダに格納されているskit.txtファイルを編集します。本ファイルは、Windowsの標準ソフトである「メモ帳」を使用して編集します。編集方法は、次頁以降の「skit.txtファイルの編集方法」を参照して下さい。

③ skit.txtファイルの編集後、スキット用音声データをwma形式(WindowsMediaAudio)でスキット単位で作成し、「original」フォルダ内の「skit_sound」フォルダに格納します。スキット用音声データのファイル名は、スキット番号で格納します。例えば、スキット数が10個の場合には、「1.wma、2.wma、・・・、9.wma、10.wma」の要領で、10個のスキット音声ファイルを作成し、前述「skit_sound」フォルダに格納します。wma形式のスキット用音声データの作成には、無料ソフトであるマイクロソフトのムービーメーカーが活用できます。ムービーメーカーでのスキット用音声データ作成方法は、次頁以降の「スキット用音声データの作成方法」を参照して下さい。

④ ②③の作業完了後、「original」フォルダ内の「準備ができたならここをクリック.html」ファイルをクリックすると、オリジナル授業用コンテンツを起動できます。正常に動作しない場合には、「skit.txtファイル」の設定内容等を確認して下さい。

コンテンツ操作方法

1. 動作環境

速読活動支援ツールは、マイクロソフトのインターネット・エクスプローラ(IE ver6以上)とWindowsMediaPlayer(ver9以上)で動作します。これらのソフトは、WindowsXPマシンでは標準でインストールされています。

2. 操作方法

「準備ができたならここをクリック.html」ファイルをクリックすると、下記メニュー一覧画面(図1)が起動します。本ツールでは、3種類の速読活動を行うことができます。

【活動1】音読活動(短文)

下記メニュー画面で「音読活動(短文)」をクリックします。次頁以降の図2の画面となり、スキット単位で順に、スキットの音声再生します。また、音声と連動した形でスキット(英文)が表示されます。

【活動2】速読直解活動(英文あり)

下記メニュー画面で「速読直解活動(英文あり)」をクリックします。次頁以降の図3の画面となり、スキット単位で順に、スキットの音声再生します。画面上段には、音声と連動した形でスキット(英文)が表示され、画面下段には、スキット音声再生後、スキット(和文)が表示されます。

【活動3】速読直解活動(英文なし)

下記メニュー画面で「速読直解活動(英文なし)」をクリックします。次頁以降の図4の画面となり、スキット単位で順に、スキットの音声再生します。画面上段には、スキット英文は表示されず、画面下段に、スキット音声再生後、スキット(和文)が表示されます。

左記メニュー画面下段には、動作詳細設定メニューがあります。

(1) 間隔設定

活動1～活動3では、英文スキット単位で順に音声を再生していきませんが、「間隔設定」ではスキット間の無声間隔を秒単位で設定します。

(2) 訳文遅延表示間隔

活動2及び3で、英文再生終了後にスキット(和文)を表示するタイミングを、遅延時間として設定します。

(3) 再生速度

活動1～活動3で再生するスキット音声の再生速度を設定します。

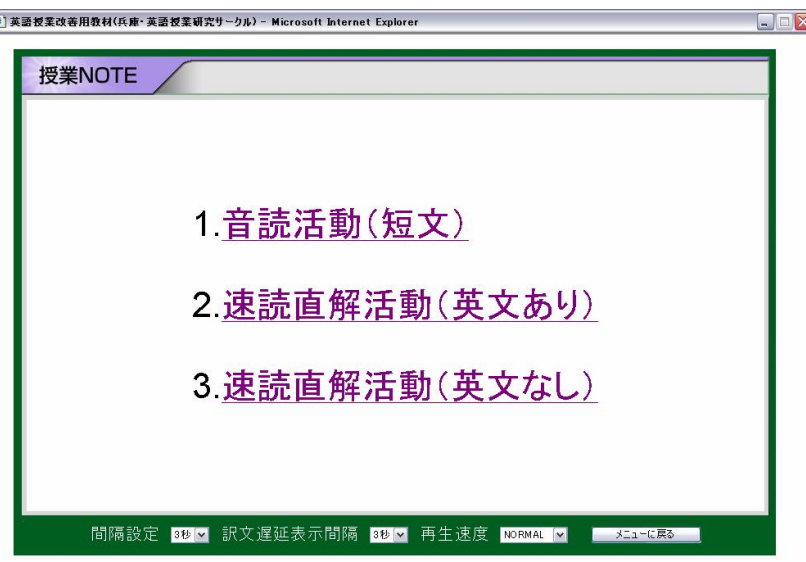
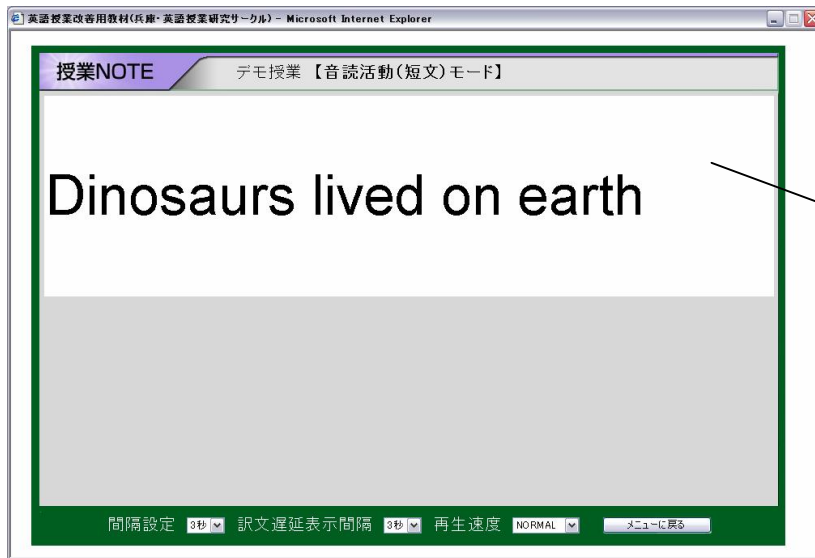
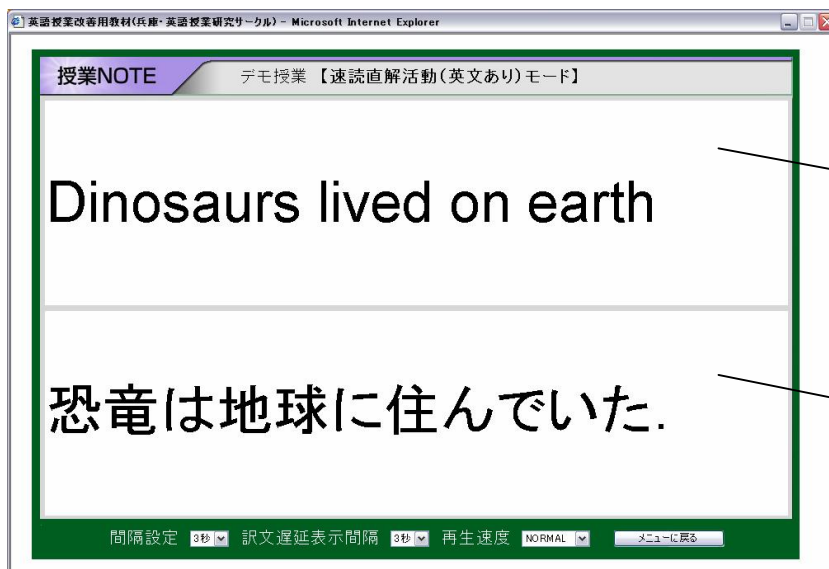


図1



スキット英文表示

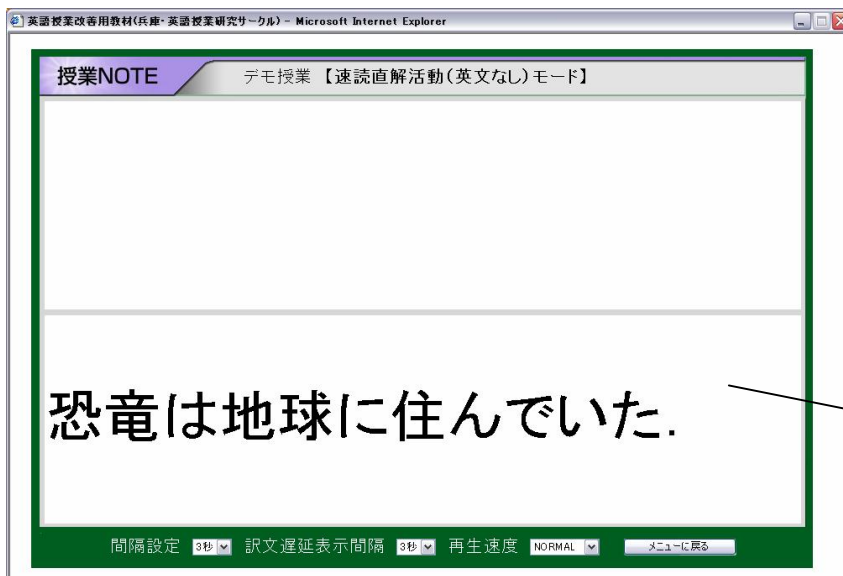
図2 活動1「音読活動(短文)」動作画面



スキット英文表示

スキット和文表示

図3 活動2「速読直解活動(英文あり)」動作画面



* スキット英文
非表示

スキット和文表示

図4 活動3「速読直解活動(英文なし)」動作画面

skit.txtファイルの編集方法

「original」フォルダ内の「skit_text」フォルダに格納されているskit.txtファイルを、Windowsの標準ソフトである「メモ帳」を使用して編集します。下記の4項目を設定・編集します。

```
////  
// 【設定項目1】  
// レッスン名称を設定します。  
var _LESSON_NAME_ = "デモ授業";
```

レッスン名を“”で囲み入力します。

1

```
////  
// 【設定項目2】  
// スキット数を設定します  
var _SKIT_NUM_ = 33;
```

英文スキット数分、設定項目3の英文、設定項目4の和文、及びスキット音声データを作成します。

2

```
////  
// 【設定項目3】  
// 英文を設定します  
var eDB = new Array(  
//以下に、上記で設定した数の英文を、“”で囲み記入します。「,」を忘れないで下さい
```

```
"Dinosaurs lived on earth", //1  
"for more than 140 million years.", //2  
"Then, about 65 million years ago", //3  
"they died out.", //4  
"All the dinosaurs died almost at the same time!", //5
```

）

```
OTHER SCIENTISTS SAID, //29  
"that small mammals and insects made dinosaurs die out.", //30  
"The mammals ate their eggs.", //31  
"and the insects destroyed the green leaves", //32  
"which were the food for many dinosaurs.", //33
```

英文スキット数分の英文を、スキット単位で、“”で囲み入力します。

(注意1)“”の英文後には、必ず「,」をつけて下さい。

(注意2)英文には、「”(半角)」を使用しないで下さい。

3

```
"" //削除しない  
);
```

* 本行は、削除しないで下さい

```
////  
// 【設定項目4】  
// 和文を設定します  
//以下に、上記で設定した数の英文を、“”で囲み記入します。「,」を忘れないで下さい
```

```
//和文データ定義  
var jDB = new Array(  
//以下に、上記で設定した数の英文を、“”で囲み記入します。「,」を忘れないで下さい
```

```
"恐竜は地球に住んでいた.", //1  
"1億4,000万年以上もの間.", //2  
"そして約6,500万年前に", //3  
"絶滅した.", //4  
"すべての恐竜がほとんど同じ時期に死んだのだ!", //5  
"たがが", //6
```

）

英文スキット数分の和文を、スキット単位で、“”で囲み入力します。

(注意1)“”の和文後には、必ず「,」をつけて下さい。

(注意2)和文には、「”(半角)」を使用しないで下さい。

4

```
"" //削除しない  
);
```

* 本行は、削除しないで下さい

スキット用音声データの作成方法

1. はじめに

wma形式のスキット用音声データの作成には、無料ソフトであるマイクロソフトのムービーメーカーが活用できます。ムービーメーカーは、マイクロソフト社Webサイトよりダウンロードできます。

以下では、教科書会社または副教材会社からCD-ROM等にて英文音声データが提供されている場合において、本速読活動支援ツールの音声データとして使用するため、スキット単位に音声データを分割(カット)するための方法(手順)を、簡単に説明します。詳細は、マイクロソフト社のムービーメーカーの操作説明Webページ等を参照して下さい。

2. 作成方法

- (1)ムービーメーカーを起動します。
- (2)ムービーメーカーのメニューでの「ムービー作業」の「1. ビデオの取り込み」の「オーディオまたは音楽の読み込み」をクリックし、読み込みファイルとして、教科書会社または副教材会社から提供されている音声データを選択し、読み込みます。
- (3)読み込み完了後、読み込んだ音声再生し、クリップ分割ボタンで、英文スキット単位で分割していきます。
- (4)分割作業完了後、分割した英文スキット単位で、音声データとして保存(ムービー保存)します。スキット用音声データのファイル名は、スキット番号順に作成します。例えば、スキット数が10個の場合には、「1.wma、2.wma、・・・、9.wma、10.wma」の要領で、10個のスキット音声ファイルを作成します。