

Playgram Typing 指導案

[Playgram Typing](#) は、五十音から段階的に日本語のローマ字入力方法を学び、苦手なキーを特に重点的に反復練習することができるタイピング練習教材です。

児童・生徒は、ビジュアル表示された指のホームポジションにならって、音声読み上げにも対応した練習メニューを進めていくことで、タイピングの正しい指使い、正確性、スピードを身につけることができます。

本教材でローマ字入力に慣れ親しむことで、日本語だけでなく英語やプログラミング言語を入力するための基礎が身につくこと、タイピングでつまづくことなく、文書作成やプログラミングにコンピュータを使うことができるようになります。



教材の目標

- キーボードを使った日本語のローマ字入力と、その前提となるアルファベット入力を身につける
- ホームポジションを意識したタイピングを身につける

教材のねらい

- ローマ字入力の習得により、コンピュータや情報通信ネットワークなどの情報手段（ICT ツール）を活用できるようになる
- アルファベット入力の習得により、英語入力やプログラミングの基礎を身につける
- ホームポジションを意識したタイピングの習得により、画面からキーボードへ視線を落とさずに素早く入力できる「タッチタイピング」技能の基礎を作る

評価規準

知識及び技能

打鍵速度

現行の学習指導要領では、規準となる具体的な数値は示されていない。一例として、[「教育の情報化に関する手引」](#)の作成検討会での[議論](#)を参考に、以下の規準を採用することが考えられる：

- 小学校: 0.6 タイプ／秒（36 タイプ／分）
- 中学校: 1.2 タイプ／秒（72 タイプ／分）

上記は、検討会で提案されていた「10分間200文字」および「400文字」を参考に、ローマ字入力で一文字あたり必要な打鍵数（約 1.7 打）を乗じて算出した。

打鍵姿勢

ホームポジション、あるいはそれに準じる「安定した打鍵姿勢」を習得している。ここで述べる「安定した打鍵姿勢」とは、同じキーを常に同じ指に担当させて打つことである。また、キーの位置に応じて、人差し指から小指までを適切に使い分けることが望ましい。

学習の流れ（展開）

本教材は「基礎練習」「とっくん」および「うでだめし」の三つのモードを備えており、以下の順番での利用を想定している。

1. 基礎練習モードでアルファベットやローマ字入力の基礎を学ぶ
2. とっくんモードで文章の入力を練習し、苦手な文字を克服しながらキーボード操作に習熟する
3. ローマ字入力に自信がついた段階で、うでだめしモードで実力測定に挑戦する

基礎練習モードはチャプター（章）単位で構成されている。タイピング練習のみで一時間の授業を行うのが困難な場合は、例えば、授業中に5～10分程度の時間を割いて基礎練習モードを一章ずつ展開し、全ての章が完了した後は必要に応じてとっくんモードで練習を継続することが考えられる。

基礎練習

アルファベットやローマ字入力の基礎を学ぶモード。50音表の各行（あ行、か行、さ行、...）をいくつかのまとまりに分けたものを「チャプター」と呼ぶ。各チャプターでは、原則的に以下の流れで学習を進める。

タイトル	学習内容および指導上の留意点
「○○○」をおぼえよう	50音表をローマ字入力する方法を一行ずつ導入する。各行について、子音 (K, S, ...) に「あいうえお (AIUEO)」を続けることで入力できることを理解する。
ホームポジションで「○」	チャプターで導入した行の母音・子音と F/J キーを交互に入力する練習を通じて、ホームポジションに則った入力方法を習得する。

○行のれんしゅう	チャプターで導入した行に含まれる文字をランダムに練習する。
○行のとっくん	チャプターで導入した行を含む実際の単語を使って練習する。

とっくん

基礎練習モードでローマ字入力を一通り学習した児童・生徒のための練習モード。問題文をランダムに10問出題する。出題文字数によって「かんたん」「ふつう」「むずかしい」の三つのステージを用意しているため、児童・生徒のタイピング能力を考慮して適切なステージを選択するよう指導されたい。

本モードは、児童・生徒ごとに過去の出題に対するキー入力パターンを分析して苦手な文字を判定し、その文字を重点的に出題する。これにより、本モードで繰り返し練習することで、苦手な文字を重点的に反復練習できる。苦手と判定された文字は、出題の際に下記のように紫色でハイライトされる。



本モードは入力時間の計測を行うが、計測期間は問題ごとに打ち始めから打ち終わりまでである。つまり、新しい問題が画面に表示されてから最初のキーを打鍵するまでは入力時間にカウントしない。児童・生徒に対しては、出題文を慌てて打ち始めずによく読んでから打ち始めるように指導されたい。

うでだめし

ローマ字入力に自信がつき、発展的な演習問題を求める児童・生徒のための実力測定モード。とっくんモードと同様の形式で問題文をランダムに出題するが、以下の違いがある。

1. 出題数は20問（とっくんモードは10問）
2. とっくんモードの「むずかしい」相当の問題が出題される
3. 得意な文字や苦手な文字とは無関係に出題される

本モードでの演習を完了すると、打鍵速度等に応じて「ランク」を認定する。獲得したランクは結果画面で表示されるほか、各自のプロフィール画面（後述）で確認できる。ランクの種別は以下の通り：

ランク	打鍵速度（タイプ/秒）	到達の目安
ブロンズ	1.0 未満	小学生～中学生
シルバー	1.0 以上	高校生～大学生
ゴールド	3.0 以上	社会人
プラチナ	6.0 以上	コンピュータプログラマー
マスター	10.0 以上	高度なタイピング技能者

アルティメット	20.0 以上	タイピング競技者
---------	---------	----------

ゴールド以上のランクは、業務などで日常的にタイピングを活用している社会人のタイピング能力を想定している。向上心のある児童・生徒には、まずシルバー（毎秒 1.0 タイプ以上）を目指すように指導されたい。

打鍵姿勢について

ホームポジション

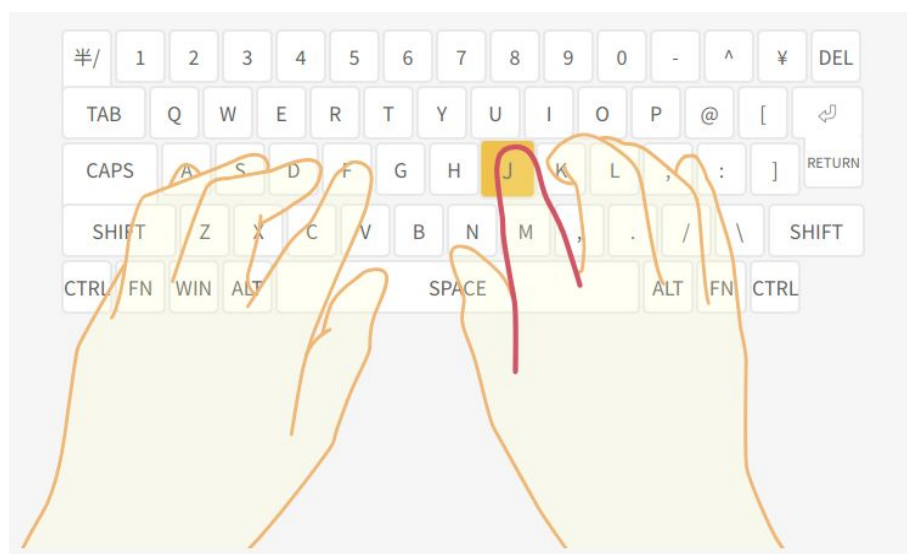
本教材では、安定した打鍵姿勢を得る方法としてホームポジション法を推奨している。ホームポジションとは、キーボードに手を置く際に：

- 左手の人差し指を F のキー
- 右手の人差し指を J のキー

に置き、打鍵が一つ終わるたびに人差し指をこの位置へ戻す方法である。人差し指は最終的にホームポジションに戻ればよく、F/J の位置を常に維持する必要はない。例えば、右手の小指で P を打つ際に人差し指が一時的に J から離れてもよい。

キーボードによっては F と J のキートップ（キーキャップ）に突起や窪みがついているものがあり、指で触ると分かるようになっているので活用するとよい。

ホームポジションにおける指の使い分けは、下図のように画面下のキーボードと手指により例示されるので、これを参考に練習するよう指導されたい。



ホームポジション以外の打鍵姿勢

ホームポジションは、安定した打鍵姿勢の習得にあたって広く普及している標準的な方法であるが、ホームポジションの習得そのものを評価規準とするのは必ずしも適切ではないので注意が必要である。各指の使い分け（P の打鍵は小指が担当する、など）についても同様である。

これは、児童・生徒によって手の大きさや指の可動域は異なるので、場合によっては当人にとって不自然な打鍵姿勢を強いることになるからである。

一例として、手の小さい児童・生徒に対しては、人差し指の代わりに親指をスペースキーの手前に置いて打鍵姿勢の「軸」とするよう指導する方法がある。教室の実情に合わせて創意工夫されたい。

タッチタイピング

安定した打鍵姿勢は、画面からキーボードへ視線を落とさずにキーボードを扱う「タッチタイピング」の習得に役立つ。

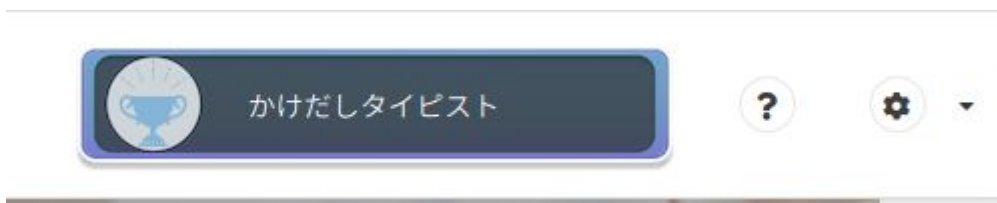
本教材はタッチタイピングを直接には取り扱わないが、一定以上の入力速度の達成には必要なため、児童・生徒のタイピング技能の習熟に応じてキーボードを見ないで打つ練習を取り入れてもよい。

機能の説明

本章では Playgram Typing 固有の機能を説明します。

プロフィール画面

画面右上の称号部分（「○○タイピスト」）をクリックすると、学習者のランクや直近の練習でのスコアを閲覧できるプロフィール画面を表示します。



あなたの称号

学習者に認定される称号が表示されます。称号は児童・生徒の練習量に応じて上昇していきます。

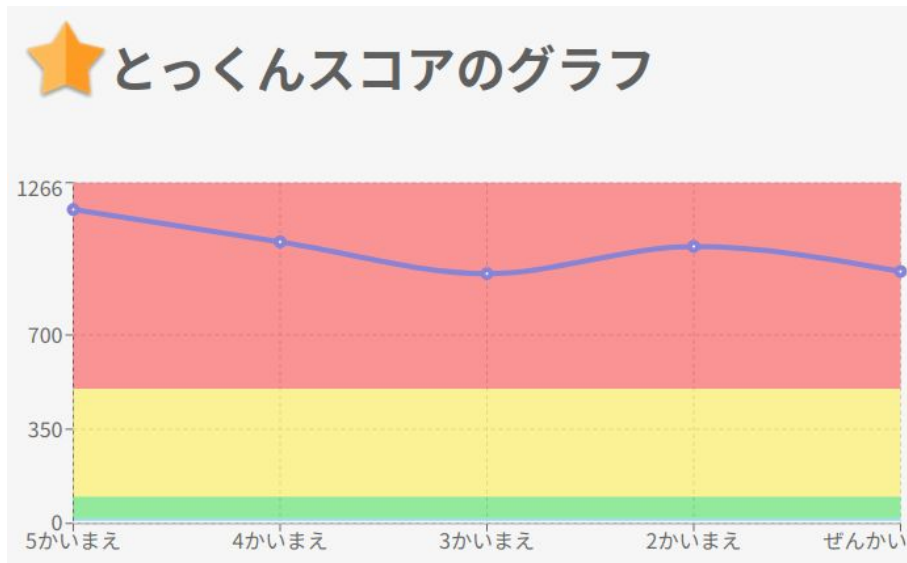
うでだめしのランク

学習者が「うでだめし」モードの演習で達成した打鍵速度等に応じたランクが表示されます。



とっくんスコアのグラフ

過去に取り組んだ「とっくん」モードのスコア履歴が表示されます。スコアは、打鍵速度と正確性に基づいて算出されます。



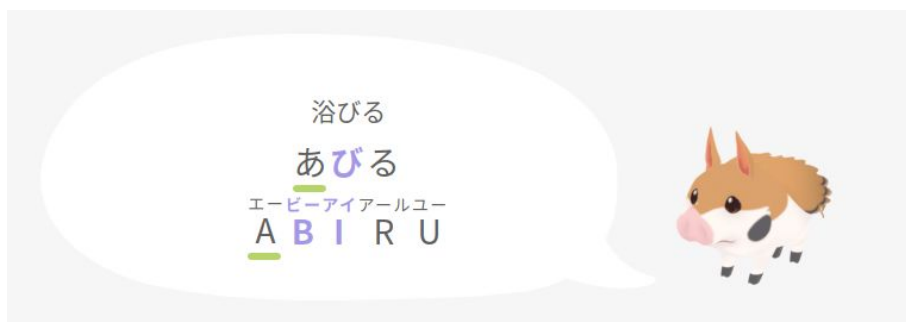
設定

画面右上の歯車アイコンをクリックすると、設定のためのドロップダウンメニューが現れます。



ふりがなをつける

本設定を有効にすると、問題文のローマ字綴りのアルファベットに振り仮名がつきます。アルファベット学習の際に有用です。



よみあげをする

本設定を有効にすると、問題文のローマ字綴りのアルファベットを一文字ずつ読み上げます。アルファベット学習の際に有用です。本機能は、最新版の Chrome、Firefox、Safari、Microsoft Edge で利用できます。

小文字 (a,b,c...) にする

本設定を有効にすると、問題文とキーボードのアルファベットが大文字 (A, B, C, ...) ではなく小文字 (a, b, c, ...) で表記されるようになります。Chromebook など、お使いのキーボードのアルファベット刻印が小文字表記になっている場合に有用です。



履歴

- 2020/10/16
 - 旧うでだめし→とっくんに名称変更
 - 新うでだめしモードの説明を追加
- 2020/09/15
 - プロフィール画面の説明を追加
 - とっくんステージの説明を追加
 - 小文字機能の説明を追加
- 2020/08/25
 - 初版