

SCHOOL TYPING

スクールタイピング

ver3.0.0アップデートについて

©学校教育情報処理研究会

アップデートの経緯

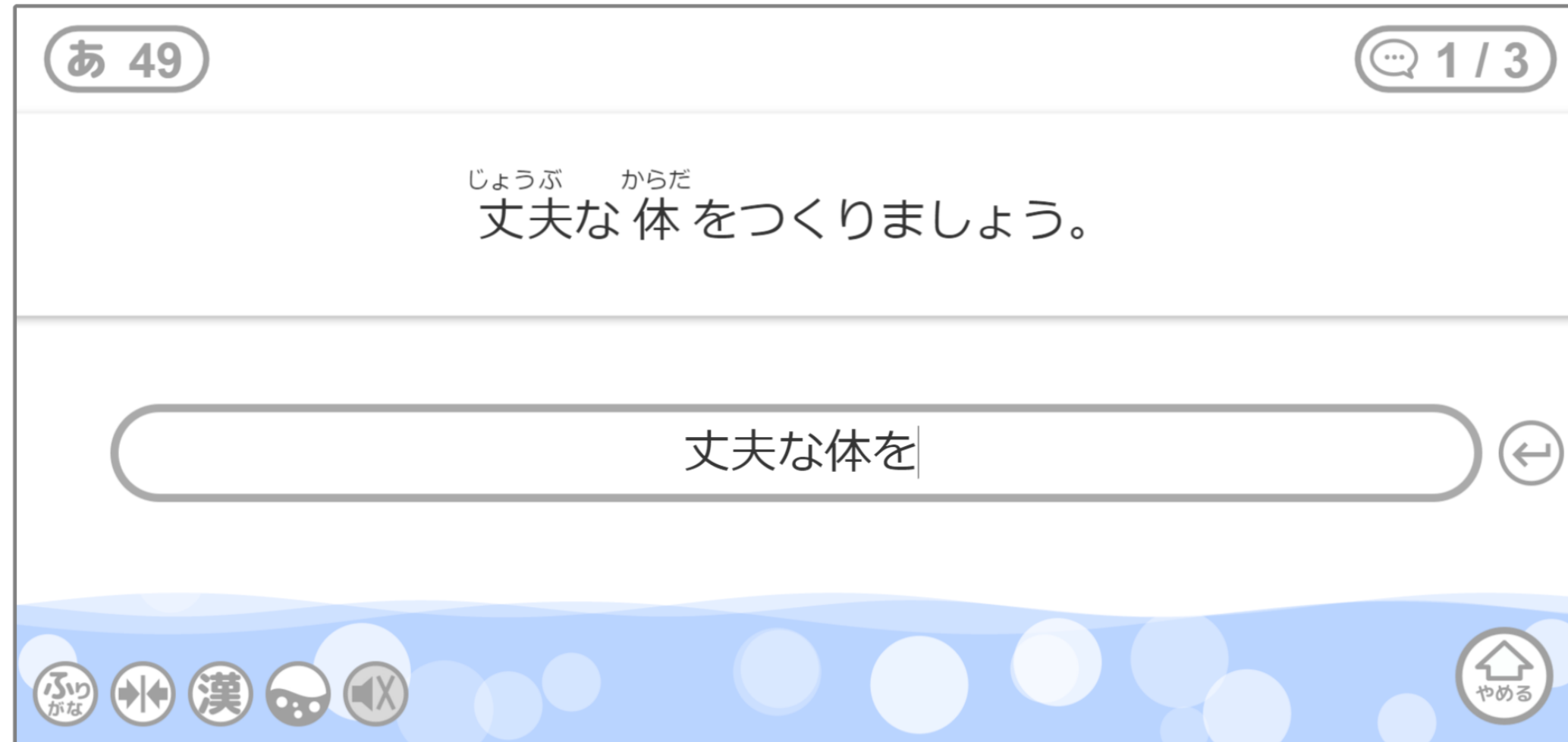
当研究会が公開しているスクールタイピングは、単語や文に併せてローマ字の表記がされていますが、知人の先生から「子どもたちは、表示されているローマ字（アルファベット）だけを見て反射的に入力しており、実際の文字入力のスキルにはあまり繋がっていないようだ。」という相談を持ち掛けられました。そういうことなら実際の入力と同じ環境のタイピング練習ツールを作ってしまう、ということで開発を行いました。

ただし、もともとのローマ字を見ながら入力する練習方法にも、キーの配置を覚えたり、正確に入力したりできるメリットがあるので、両方の機能を有して、任意で切り替えができる仕様になっています。

また、昨今は語彙力の低下ということが話題になることも多いことから、ことわざや慣用句などをタイピングしながら学べる「語句」コースの追加も行いました。

このアプリを通して、子どもたちが楽しみながらタイピング練習に取り組み、文字入力のスキルを身につけることができれば幸いです。

テキストボックス入力モードとは



上部に表示された言葉や文と同じ文字を、
 テキストボックスに打ち込んでいくモードです。
 一般的な文字入力と同じ方法でのタイピング練習が可能です。

日本語入力システムについて

テキストボックスに入力する際に使用する日本語入力システムはブラウザからは制御することができません。過去に入力したものを候補として挙げる「オートコンプリート機能」はブラウザの機能なので本アプリでは無効にしていますが、途中までの入力をもとにした「予測変換」は入力システムの機能によるもので、無効にすることができません。その為、この機能を使うとタイピング数を省略できることになり、実際のタイピング能力の結果とは異なる高いスコアが算出されてしまいます。

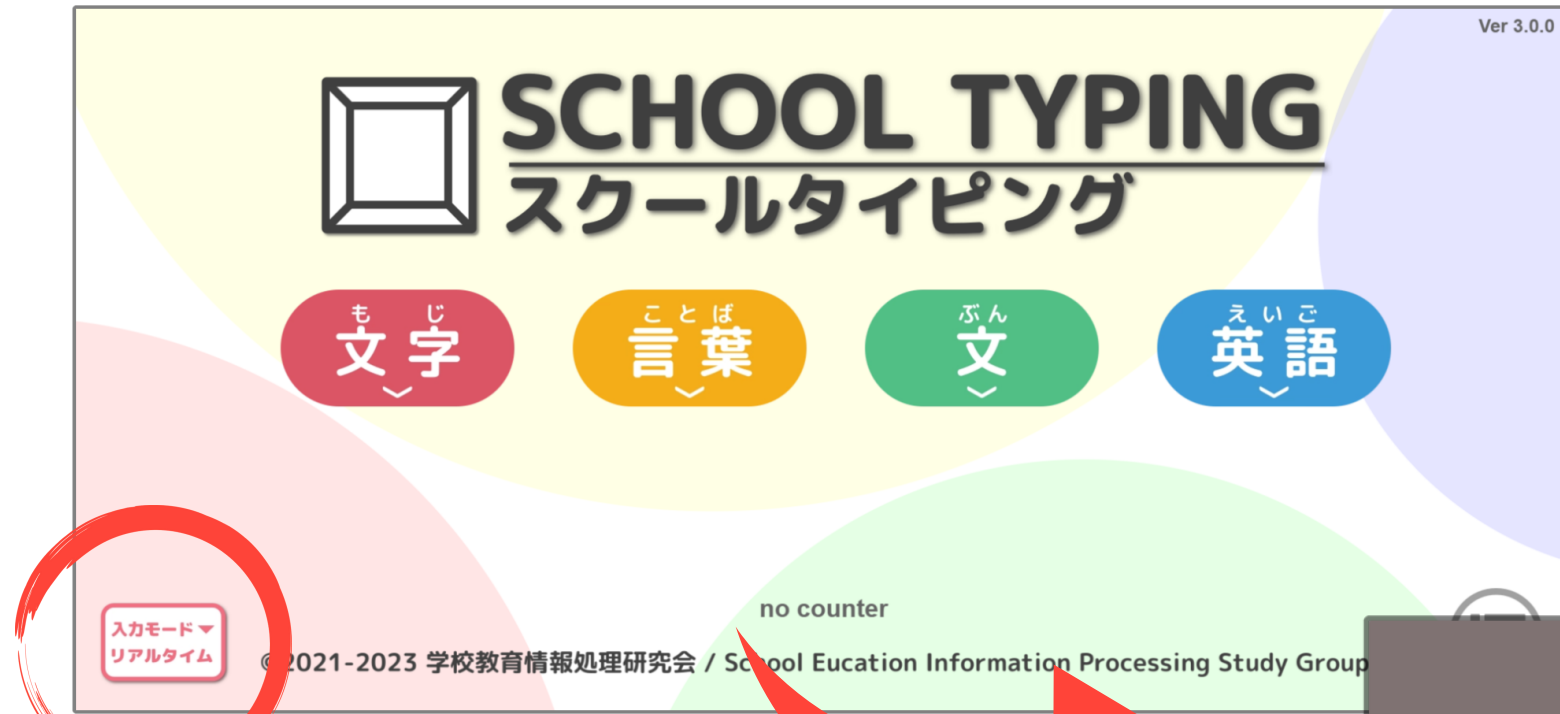


ただし、現在は日本語入力システムの多くが予測変換機能を有しており、これを使わずに文字を入力することは現実的ではないかもしれません。予測変換機能を活用できるスキルも加味することで、「より実際に即した結果が得られる。」と前向きに捉えていただければ幸いです。

※厳密に言えば「タイピングスキル」ではなく、「文字入力スキル」かもしれませんが、キーをタイプして文字入力をするという広義での「タイピングスキル」と抑えてください。

入力モードの切り替え

モードの切り替えは、タイトルメニュー画面の左下に表示されているボタンをクリックします。



URLにパラメータを設定することで、モードを指定したり、切り替えをロックしたりすることができます。

リアルタイム

もじをにゅうりょく
文字を入力
moziwonyuuryoku

キーを押すごとに入力されます。次に押すキーが分かりやすく、速く正確なタイピングの練習におすすめです。

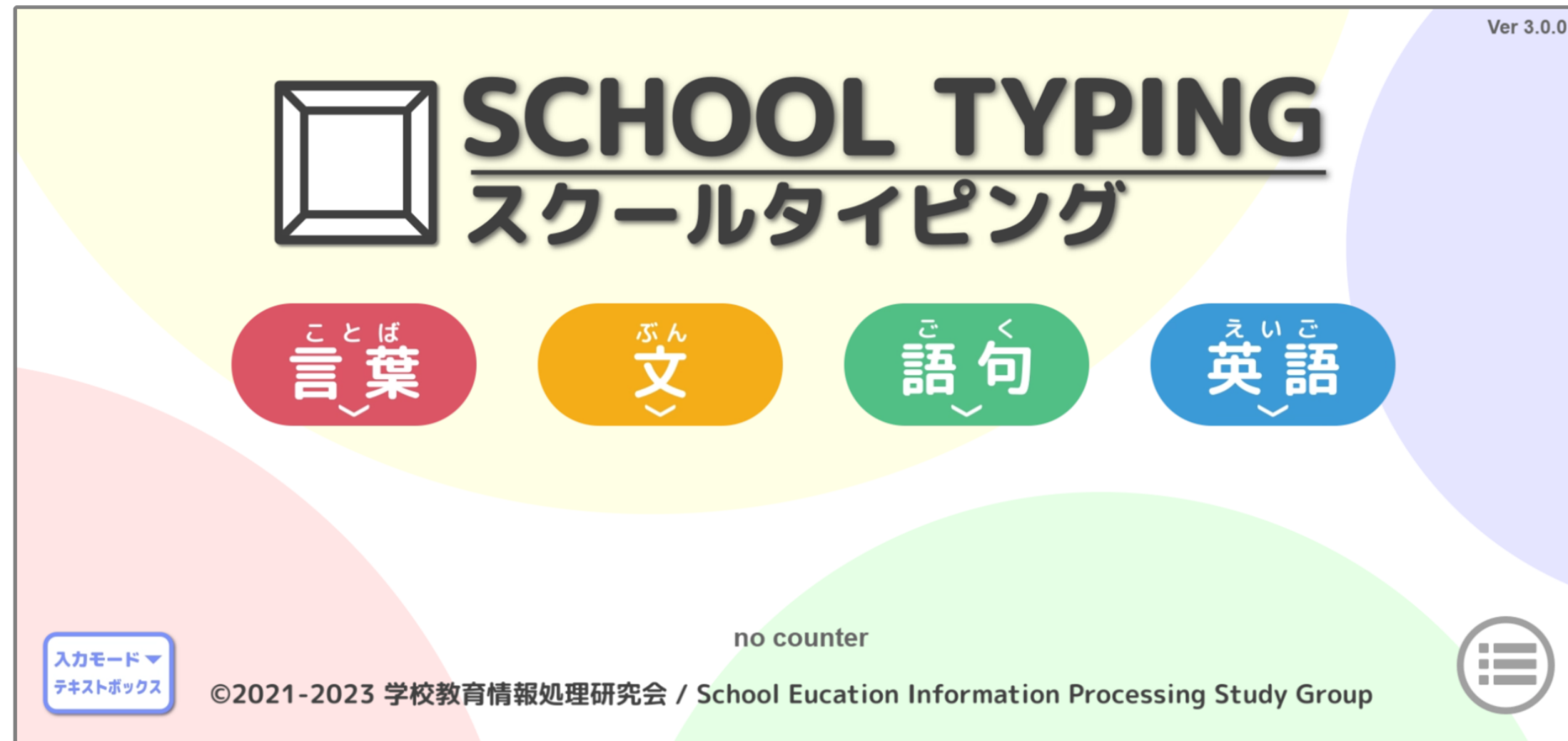
テキストボックス

文字を入力

一般的な日本語入力と同じ方法です。入力時に漢字の変換が必要なため、タイピングに慣れた上級者向けです。

©2021-2023 学校教育情報処理研究会 / School Education Information Processing Study Group

タイトルメニュー画面



練習カテゴリーは4種類あります。

リアルタイム入力モードにあった「文字」は、一文字ずつ練習するという特性上、テキストボックス入力モードでは効果的ではないと判断し削除しました。そしてその代わりに「語句」を追加しています。

新カテゴリ「語句」



昨今、子どもたちの語彙力低下が話題にあがることから、
 タイピングの練習をしながら、言葉を学べたらと思い作成したものです。

「ことわざ」「慣用句」「四字熟語」「故事成語」があり
 故事成語以外は、小学校向け、中学校向けに分けられています。
 ただし、四字熟語については内容で分けておらず、小学生コースでは小学
 校で学習する漢字のみで構成された四字熟語を設定しています。

それぞれ100問ずつ用意しており、
 入力した語句の割合が表示されるようになっています。

設定画面

プレイモード：全てのコースで問題数制と時間制の両方が選べます。
各5種類、計10種類が選択できます。

言葉
1年生

ほうほう
タイピングの方法をえらんでください

ハイスコア
0 0

プレイモード 3問^{もん} 5問 7問 10問 15問 30秒^{びょう} 60秒 90秒 120秒 180秒

ふりがな あり なし

カーソル 左^{ひだり} 中央^{ちゅうおう}

まだ習^{なら}っていない漢字^{かんじ} 使う^{つか} 使わない^{つか}

サウンド あり なし

設定画面

- ふりがな**：漢字のふりがなの「あり・なし」が選択できます。
それぞれの場合でスコアが別々に集計されます。
ふりがな無しで、ふりがなありのスコアを上回った場合は
ふりがなありのハイスコアとしても記録されます。
また、「英語」では、つづりの表示の有無になります。
- カーソル**：問題およびテキストボックスの文字揃えの位地を設定します。
初期設定では、文は左詰め、そのほかは中央揃えです。
- サウンド**：効果音の「あり・なし」を選択できます。

設定画面

まだ習っていない漢字：

**問題文は選択したコースの前の学年で学習した漢字のみを使うようになって
います。ただし、「天気」を「天き」など、逆に漢字変換ではやりにく
いことがあるので、習っていない漢字でも、問題に使うことができるよう
になっています。**

**1～4年生までのコースでは、基本的に小学校で習う漢字全てを使って表
示します。**

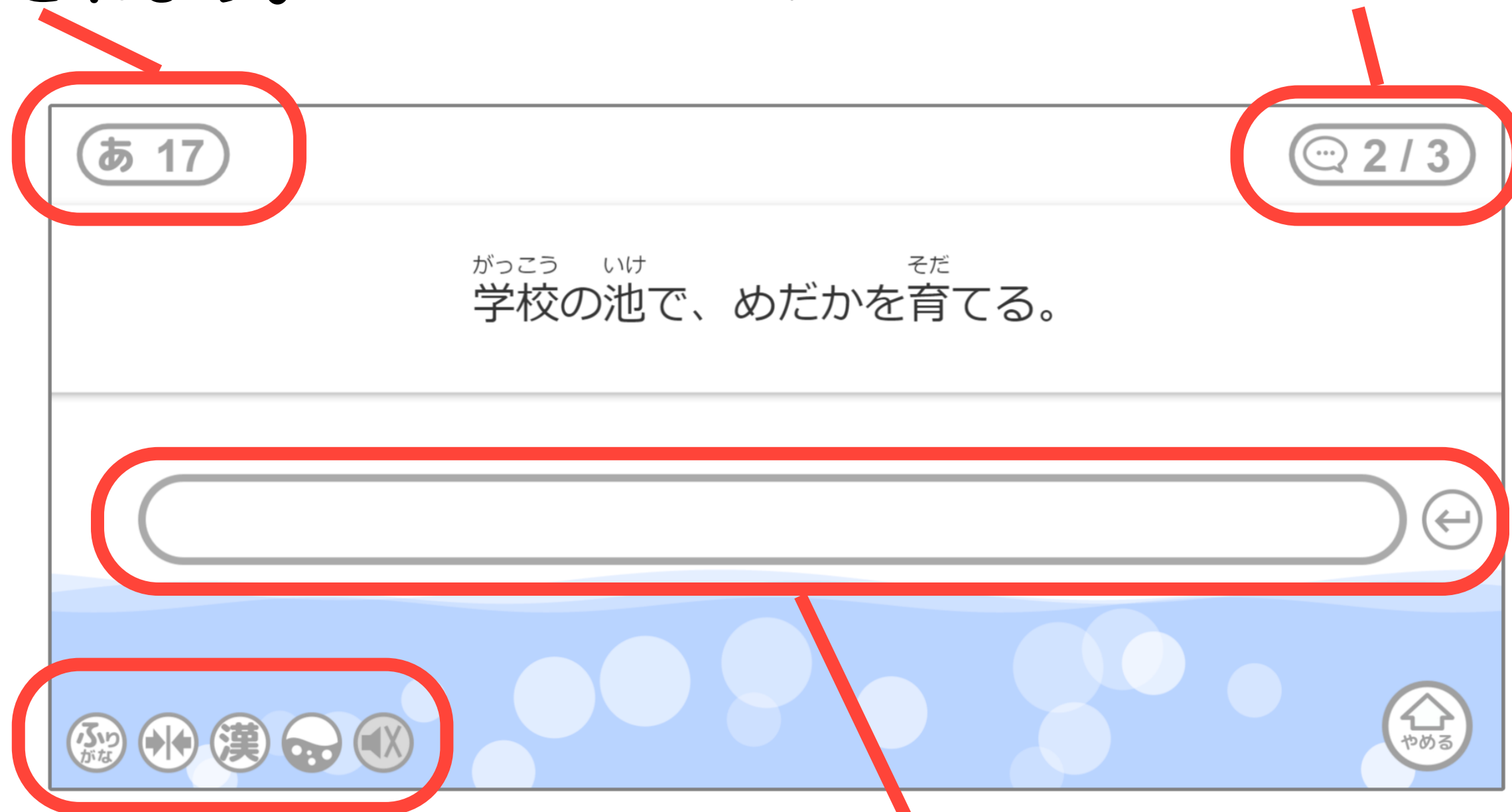
**5～6年生、中学生のコースでは、一般的に漢字で表記するものは、漢字
になるようにしています。**

**また、「語句」では、非常に難しい漢字もあるので、習っていない漢字で
はなく、「難しい漢字」を使うかどうかの選択になります。**

プレイ画面

入力した音節数が
カウントされます。

問題数制であれば、現在の問題数と総問題数が、
時間制であれば残り時間が表示されます。



プレイ途中で設定変更ができます。

テキストボックスです。決定アイコンがあ
りますが、エンターキーで決定可能です。

プレイ画面

あ 17

カウントが入力文字数ではなく入力音節数になっているのは、漢字を使うと文字数が少なくなってしまう、損をした気分にならないようにするためです。



プレイ中に一度でも「ふりがな」や「つづり」の表示をONにすると、ふりがな無し・つづり無しの記録には反映されないようになっていきます。ただし、プレイを開始しても、最初のカウントダウン中にOFFにすれば、表示無しとして扱われます。

プレイ画面



楽しくプレイできるように、演出として画面下にゆらぐ液体と、その中に問題文の音節数に対応した数の泡が表示されます。

液体の水位は、現在スコアによって上下します。変動の具合はコースによって異なり、高学年になるにつれて大きくなります。

正解すると泡がはじけて、入力音節数が加算される仕組みになっており、時間制の場合、タイムアップ時に途中まで打ち込んだ文字も、スコア加算の対象になります。

結果画面

タイピング結果を詳しく見ることができます。また、スコアに応じてメダルを獲得することができます。このメダルはふりがな（つづり）表示のあり・なしでサイズが異なります。

学校教育情報処理研究会さん

タイピング結果 ふりがななし

スコア 107

文 3年生 3問

これまでのハイスコア
(ふりがな表示あり)
224 (234)

<small>にゅうりょく も じ すう</small> 入力文字数 35	<small>ぶんかん にゅうりょく も じ すう</small> 分間入力文字数 44.9
<small>にゅうりょく おん せつ すう</small> 入力音節数 44	<small>ぶんかん にゅうりょく おん せつ すう</small> 分間入力音節数 56.5
<small>ご とう にゅうりょく かい すう</small> 誤答入力回数 2回	<small>かん じ がん ゅう り つ</small> 漢字含有率 37.14%

メダル獲得基準スコア
● 200 ● 100 ● 50



2023年11月11日




ふりがな表示
なし



ふりがな表示
あり



結果画面

入力文字数：このプレイで入力した文字数です。

分間入力文字数：1分間あたりの入力文字数の平均です。

※分間入力の算出法は後ほど説明します。

単語・文・語句は同様に音節数に対しての入力数と平均分間入力数、英語は単語（問題数）の入力数と平均分間入力数が併記されます。

例1：天気

文字数	[天],[気]	2
音節数	[て],[ん],[き]	3

例2：しょっちゅう

文字数	[し],[よ],[っ],[ち],[ゅ],[う]	5
音節数	[しょっ],[ちゅ],[う]	3

※音節数は、拗音と促音を1音節をして数えています。

結果画面

誤答入力回数：間違った答えを入力した回数です。
間違えた場合は、その部分が赤字で表記されます。

漢字含有率：問題文の文字に対しての漢字の文字の割合です。
漢字は入力だけでなく変換も必要なため、漢字含有率が高くなるにつれ、スコアが多く産出されるようになっています。

スコア一覧で、名前を設定することができます。設定していると、結果画面に表記されます。

なお、Ver 3 から名前の文字数が 20 文字に制限しました。それ以上の文字を入力しても反映されません。

スコア一覧画面

テキストボックス入力モードは、プレイモードを自由に選択できる為、記録一覧もプレイモード毎に表示されるようになっていきます。上部アイコンで切り替えをおこなってください。

いま きろく

今までの記録

3問

5問

7問

10問

15問

30秒


60秒

90秒


120秒

180秒

2023年11月11日



バックアップ



データぶけん

なまえ


かいすう

プレイ回数 2


そうにゆうりよくおんせつすう

総入力音節数 36

	1年生	2年生	3年生	4年生	5年生	6年生	中学生	
言葉	0	0	0	0	0	0	0	
	0	0	215	0	0	0	0	
	1年生	2年生	3年生	4年生	5年生	6年生	中学生	
文	0	0	0	0	0	0	0	
	370	0	0	0	0	0	0	
		小学校・ことわざ	中学校・ことわざ	小学校・慣用句	中学校・慣用句	小学校・四字熟語	中学校・四字熟語	故事成語
語句	0	0	0	0	0	0	0	0
	0	0	0	0	0	0	0	0
		数・時・季節	人・動き・気持ち	身の回りの物の名前	たべもの・のりもの・たてもの	学校・勉強・あいさつ	どうぶつ・しょくぶつ	その他の言葉
英語	0	0	0	0	0	0	0	0
	0	0	0	0	0	0	0	0



スクリーンショット



もどる

スコアの算出方法

スコア計算は、リアルタイムモードと似た値になるように調整しています。
計算式は以下の通りです。

$$\text{分間入力音節数} = \frac{\text{入力音節数}}{\text{経過時間（秒）} - (0.5\text{秒} \times \text{問題数})} \times 60$$

音節数はひらがなにして1文字1音節。
撥音、長音も1音節ですが、拗音、促音
などは構成する2文字または3文字をま
とめて1音節として数えます。

$$\text{分間入力文字数} = \frac{\text{入力文字数}}{\text{経過時間（秒）} - (0.5\text{秒} \times \text{問題数})} \times 60$$

表示される問題が切り替わってから、
その問題を見て認識するまではタイム
ラグがあるので、経過時間は1問につ
き0.5秒の猶予を設定しています。

$$\text{漢字含有率} = \frac{\text{入力漢字数}}{\text{入力文字数}}$$

※猶予時間は、今後のアップデートで
変更される可能性があります。

$$\text{スコア} = (\text{分間入力音節数} + \text{分間入力文字数} \times (1 + \text{漢字含有率})) \times 0.95^{\text{不正解数}}$$

不具合かな?と思ったら

できるだけ不具合が無いように作成はしていますが、問題データの量が非常に多いこともあり、データの間違によって正常に機能しなかったり、表示される語句や文章に誤字脱字があったりする可能性があります。

もし、その様な症状を発見しましたら、学校教育情報処理研究会のサイトの問い合わせフォーム (<https://seipsg.main.jp/contact/>) に、不具合報告の項目がありますので、ご連絡いただくと今後の改善に役立ちます。