

# タッチタイピング練習ソフト PlayType Ver.3.0 の開発

福井正康, 奥田由紀恵, 細川光浩

福山平成大学経営学部経営学科

## 概要

福山平成大学で開発されたタッチタイピング練習ソフト PlayType Ver.2.1 に代わり、我々は新たに Windows Vista や Windows 7 に対応する PlayType Ver.3.0 を開発した。これはキーボード入力にリッチテキストボックスを使用し、これまでの PlayType の使いやすさと軽さを継承し、新たに好みの英文や和文を練習素材にできる機能を追加したものである。

## キーワード

PlayType, タッチタイピング, 情報リテラシー

URL: <http://www.heisei-u.ac.jp/ba/fukui/>

## 1. はじめに

これまで我々は、福山平成大学経営学部経営学科の情報リテラシーの授業で、タッチタイピングの習得を目指して学生に課題を課してきた。これは単にワープロなどの学習に必要なだけでなく、パソコンを利用した授業の例文や例題の打ち込みにおいて、進捗調整にも役立ってきた。我々はタイピングの練習のために、1995年に牧野純氏によって開発されたDOS上で動作するPlayType（利用しているバージョンは2.1）というソフトを利用してきた。その後タイピングブームなどもあり、多くのタイピング練習ソフトが世に出たが、PlayTypeの軽さと使いやすさに魅力を感じ、これまで使い続けてきた。しかし、Windows VistaになってDOS上のプログラムの実行が制限され、使用ソフトの変更が必要となった。我々はいくつかのタイピング練習ソフトについて候補を探したが、ビジュアルやゲーム性に凝ったり、履歴や評価など多機能なものが多く、PlayTypeのようにシンプルで気軽に使え、学生に無料で配布できるものはなかなか見当たらなかった。長年のプログラム開発で感じることは、多機能が常に良いとは限らず、使われる状況に応じた適切な機能こそ大切である。今回我々が求めるものは、単純さである。そのため我々はPlayTypeの良さを継承したWindows上の新しいソフトウェアを開発することにした。

開発環境は著者らがこれまで使用してきたVisual Basic 2008とし、画面のサイズはネットブックでよく利用される1024×600以上に対応できるように考えた。機能はPlayType Ver.2.1の中にある指使いの練習とこれまで情報リテラシーの授業で採用してきた試験の方式（英単語の入力）が続けられることを条件とした。また、少し文章入力にも慣れておく必要性もあると考え、英文入力と日本語ローマ字入力の練習の機能を付け加えた。これには自分で選んだ文章（データは作る必要があるが）をそのまま利用できるようにした。プログラム中の各種の設定はファイルとして記憶させておくことが一般的であろうが、実行ファイル1つで学生に配布できる気軽さを考えて、プログラム中で簡単に設定できるようにした。

このプログラムは原著者牧野純氏の許可をいただいて、フリーソフトとしてホームページ上で公開している。

## 2. 開発の方向性

福山平成大学の情報リテラシーの授業で利用されてきたタッチタイピング練習ソフトPlayType Ver.2.1は、指使いの練習と英単語練習（試験）の機能を持っていた。指使いでは、基本的に両手1本ずつの指を使うキーの練習とそれまで順番に練習してきたすべてのキーを使う単語練習とが可能であった。キーの練習では画面上に指の形をしたグラフィックが表示され、どの指を使うかをガイドしてくれる。また単語練習は絶妙で、制限された文字の中でうまい単語が選んであった。この辺りは作者のこだわりであろうか。この画面では正確に入力すると音が鳴るようになってお

り、規則正しく入力して行くとキラキラ星の曲になるようになっていた。単語練習は Oxford 英語辞典の基本単語を利用して、1 分間のキータッチ数を測定するものである。但し、正タッチ数だけをカウントするとキーボード全面を指でなぞることによってかなりの数の打数を記録することができるので（現実には 1 分間に 160 を超えた場合もある）、得点として「正タッチ数－誤タッチ数」を採用している。我々はこの得点で 160 以上をタイピングの合格点と定めている。タイピングの試験に利用している PlayType Ver.2.1 の画面を図 1 に示す。

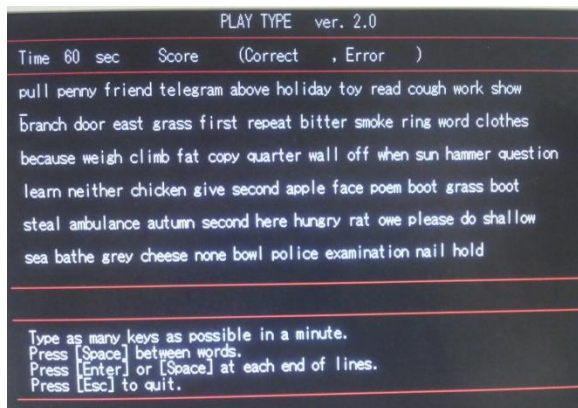


図 1 PlayType Ver.2.1

今回のプログラムでは、まず単語練習の画面はできるだけ再現するようにした。キー入力の表示はテキストボックスを利用することを考えたが、間違った部分や入力済みの部分の色を変える必要があるため、リッチテキストボックスを採用した。指使いの練習の画面については、基本的な部分は再現したが、単語を使った指使いの部分は授業時間に利用することが少なかったため、省略した。また、先に述べたキラキラ星も、学生には面白がられていたが省略した。

新たに追加する機能は、文章の練習機能である。特に日本語のローマ字入力については、英単語の練習によりキー入力は速くなっても、慣れないうちはさほどスピードが上がらないため、ワープロ課題やレポートで実地訓練をするか、文章入力のタイピング練習をしておく必要がある。最近福山平成大学では経営情報学科が経営学科に変わり、情報処理関連の授業も選択科目に変わったため、実地訓練の機会もこれまでよりは減ることを考え、今回新たに日本語ローマ字練習の機能も追加した。

日本語ローマ字練習機能を追加するとなると文章内容も問題になる。我々は固定の文章にはせず、データを作って自由に変更できるようにした。ビジネス文書や論文のような実用的な文章だけでなく、例えば、夏目漱石や宮沢賢治などの文章を題材にすることも一興である。このように考えると、読めない漢字もあろうから、日本語表記とローマ字表記の併用で、ローマ字入力をする必要があるように思われる。また、ローマ字も慣れたつづりを使いたいと思うので、つづりの

選択の自由度を持たせる必要もある。練習時間についてもデフォルトでは 60 秒になっているが、好きな文章の入力の場合はゆっくりと時間をかける必要もあるので、練習時間の変更機能も必要になる。また長時間の入力を可能にするためには画面をスクロールさせたい。さらに文章も最初から順番に表示するだけでなくランダムに表示しなければ、練習としては十分ではない。文章練習の画面ではいろいろ細工ができるので、タイピングの試験には使えない。英単語入力の部分を試験に使うことにして、文章入力と一目で区別するためにはどうするか。このようなことを考えると様々な仕様が決定される。以下に我々の採用したソフトウェアのコンセプトと大まかな仕様を列記する。

- タッチタイピング練習ソフト PlayType の後継とする。
- 自由に配布できるフリーソフトとする。
- 学生などに配布しやすいように、単一の実行ファイルで動くようにする。
- 指使いの練習、英単語の練習、英文・ローマ字練習の画面を持つ。
- 指使いの練習画面は PlayType の画面を引き継ぐ。
- 英単語の練習画面も PlayType の画面を引き継ぐが、表示される単語は JACET 8000 から引用し、試験はこの画面で行うことにする。
- 英文・ローマ字練習の画面は英単語練習の画面と区別するため画面の色を変え、文章の内容はファイルから自由に選択できるようにする。また文の表示の順番、入力時間、ローマ字綴りなどの変更ができる。
- Window のサイズは最小値以上なら自由に変えられる。また、英単語の画面でも文章入力画面でも表示される文字の行数と列数が変更できる。

### 3. 実行画面

この章ではこれまで述べた開発の方向性にそって作成したプログラムの実行画面を紹介する。図 2 にメインメニューを示す。



図 2 メインメニュー画面

メインメニューには、3つの練習メニューと設定の変更メニューがある。文章の練習は「データ読込」ボタンでデータを読み込んだ後で使用できる。ここではそれぞれのメニューについて説明する。

「指使いの練習」ボタンを押すと図3のような薄い緑色の画面が表示される。

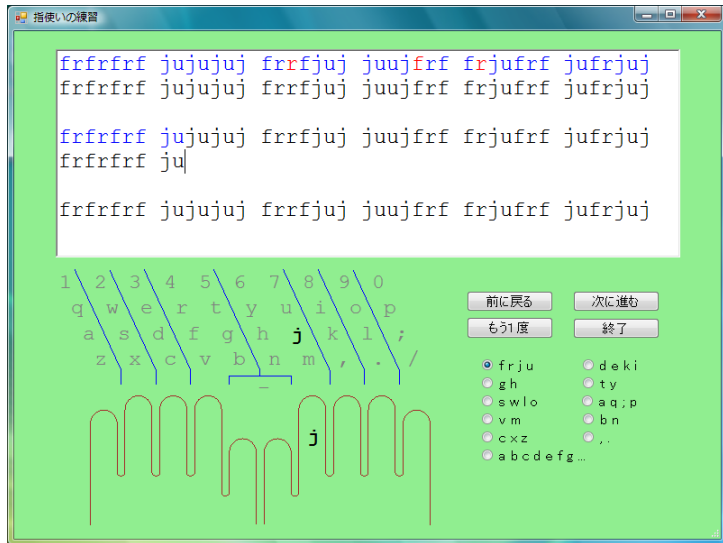


図3 指使いの練習画面

この画面は PlayType Ver.2.1 にかかなり忠実である。画面に表示された通りに文字を入力して行くが、入力が終わった文字は青色、入力を間違えた文字は赤色に変わる。次に入力するキーはキーボード上の文字が太字で表示され、使用する指にその文字が表示される。タイピングは正しい指使いで行うと上達も早いので、初心者の方には単語練習の前に是非ともこの画面を一通り練習することをお勧めしたい。

指使いの練習画面では、これまでの表示文字以外に、覚えたキーの位置を確認するための「abcdefg...」というアルファベット順の練習を加えた。表示文字の選択は、上のコマンドボタンか、直接ラジオボタンを選択する。キー入力は Esc キーで中断することができるし、直接コマンドボタンやラジオボタンを選択して次に移ることもできる。

メインメニューで「英単語練習/テスト」ボタンをクリックすると図4の水色の画面が表示される。

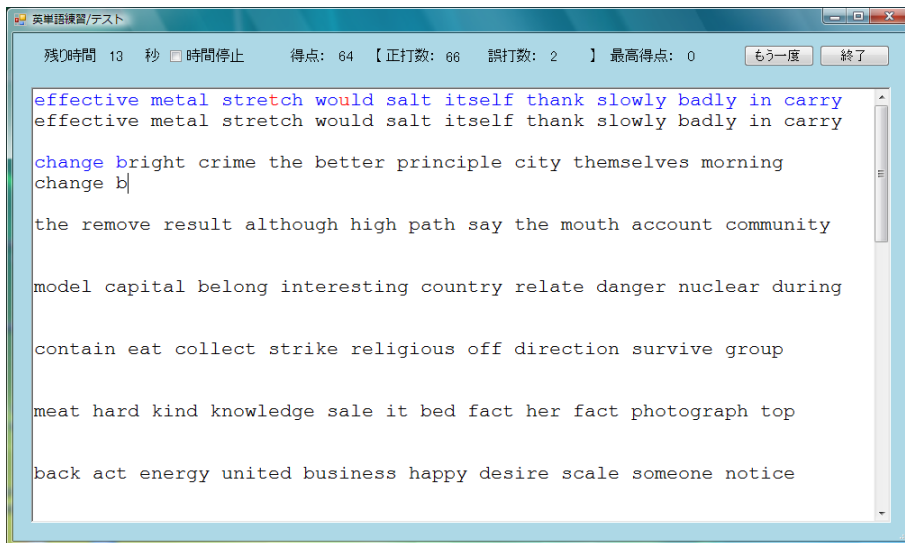


図 4 英単語練習/テスト画面

英単語練習は時間が 60 秒に指定されている。これはこれまでの PlayType の時間に合わせており、タイピング試験もこの時間で行われるため、時間変更ができないようになっている。ただ時間停止は可能で、これを行うと打数のカウントも停止する。最高得点はプログラム起動時からの単語練習での最高得点で、Window を閉じてでもその値は保持される。

メインメニューの「データ読込」ボタンをクリックし、データファイルを読み込んだ後、「文章練習」ボタンをクリックすると図 5a や図 5b のような文章練習画面となる。

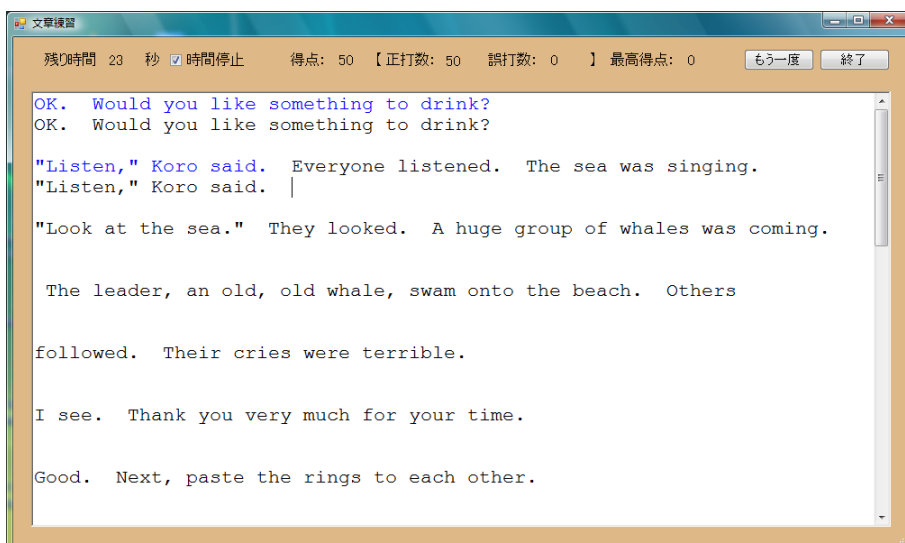


図 5a 文章練習 (英文) 画面

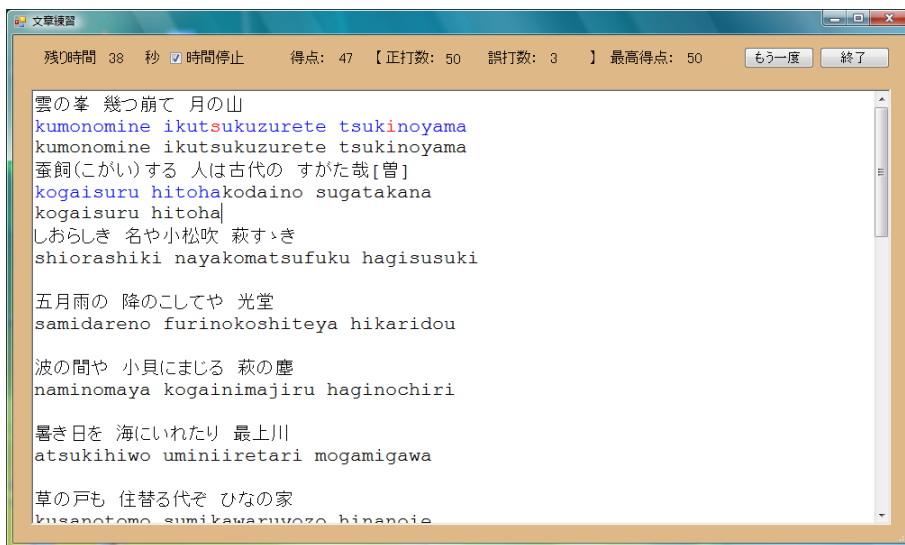


図 5b 文章練習（和文ローマ字）画面

前者は英文練習で後者は和文ローマ字練習の画面である。データの英文は普通の英文データで、和文のデータは和文とローマ字を1行ずつ交互に並べたものである。1行以上の長い例文の場合、行の区切りを和文とローマ字とで同じにするため、適当な長さの区切りの部分に空白を入れて目印にしている。

この画面では時間変更も可能である。またローマ字入力の場合、ローマ字表記の変更も可能である。そのためにはメインメニューの「設定」ボタンをクリックして図 6 のパラメータ設定画面を表示させる。

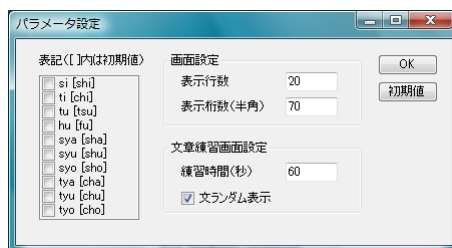


図 6 パラメータ設定画面

ローマ字表記は画面左のチェックボックスリストで変更する。ここで [ ] で囲まれた表記がデフォルトで設定されているので、チェックボックスをチェックして表示形式を変更する。その他にも文章練習の画面での練習時間の変更や文章を順番に表示するかランダムに表示するかを決めることができる。また、英単語練習と文章練習の画面を通して、文章の行数と表示桁数を設定す

ることができる。

Windows はパソコンの仕様に応じて画面のサイズがまちまちである。我々のソフトは一応画面変更に対応している。図 7 は、最も視覚的に影響を受ける指使いの練習画面を、1024×768 の画面で横最小・縦最大、横最大・縦最小にしたものである。右の画面の手が足に見えるかどうかは微妙なところである。

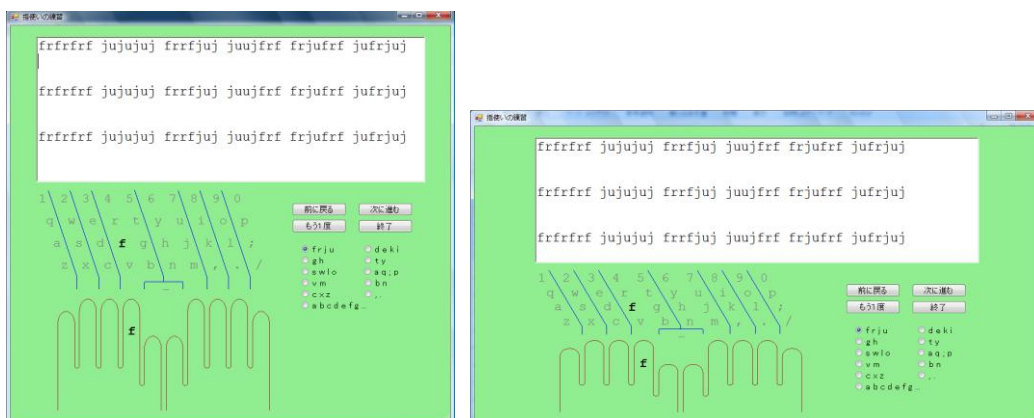


図 7 Window のサイズによる影響

## 4. おわりに

我々のプログラムは、PlayType Ver.2.1 を継承するために作成された。それは使いやすさのみならず、これまで1年次生に実施してきたタイピング速度の試験を続けるためでもある。試みに我々のような PlayType に慣れ親しんできた教員が、新しいソフトでテストすると、例えば福井の例でいえば、得点が 230 程度が 200 程度にまで下がってしまう。これには 2 つの理由が考えられる。1 つは画面の変更による見やすさの問題、もう 1 つは単語の種類の問題である。図 1 の画面では黒い背景に白い文字、我々のプログラムはその逆であり、文字の大きさも多少細くなっている。単語の難易度についていえば、今回のプログラムの方が多少やさしいと感ぜられる。それは以前の PlayType では基本単語 3000 語の中から選択されていたが、今回はよく利用する単語 1500 語の中から選択されている。しかし、これまでの単語に慣れているので、やはり入力しづらさを感じる。このような差は練習したことのある人と初めての人ではかなり違ってくるのではないかと思われる。新しい1年生が入学してきてから、試してみたいと思う。

## 謝辞

このプログラムの作成を快く承諾していただき、フリーソフトとして配布することを許していただいた牧野純氏に感謝致します。