

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2005-292830

(P2005-292830A)

(43) 公開日 平成17年10月20日(2005.10.20)

(51) Int. Cl.<sup>7</sup>

G09B 19/06

G09B 5/06

F I

G09B 19/06

G09B 5/06

テーマコード(参考)

2C028

審査請求 未請求 請求項の数 3 O L (全 11 頁)

(21) 出願番号 特願2005-96975 (P2005-96975)  
 (22) 出願日 平成17年3月30日(2005.3.30)  
 (31) 優先権主張番号 P10400095-1  
 (32) 優先日 平成16年3月31日(2004.3.31)  
 (33) 優先権主張国 ブラジル(BR)

(71) 出願人 505116415  
 ポジチヴォ・インフォルマチカ・リミター  
 ダ  
 Positivo Informatic  
 a Ltda  
 ブラジル パラナ州, クリティバ, アベニ  
 ーダ・カンジド・デ・アブレウ1.400  
 Av. Candido de Abreu,  
 1.400 - Curitiba  
 - Parana - Brasil  
 (74) 代理人 100112988  
 弁理士 瀬戸 一宏

最終頁に続く

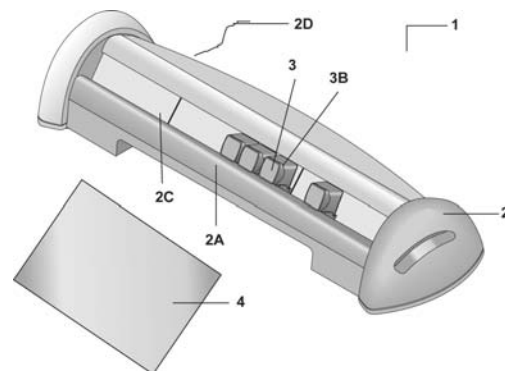
(54) 【発明の名称】 言語習得全般のための娯楽的教育的システム

(57) 【要約】 (修正有)

【課題】 言語習得のための娯楽的教育的システムを提供する。

【解決手段】 言語習得全般のための娯楽的教育的システムと表現される本発明は、その特徴によると、(1) 独占的中枢ユニット間の完璧で調和の取れた相互作用に基づく独占的固有的構造、(2) 適切で無制限な対象者と習得されるべき課題との間の相互作用と適切に統合され対照的に組み合わせられたセントラルユニット(2)を持つ独占的構造の結合の基礎を持ち合わせることによって実用的で多知覚にわたるアプローチを複数の異なる言語にもたらすため、特定の補助の教材のセットと特定のコンピュータープログラム、指導ブロック(3)、サポートマット(4)、識別コンピュータープログラムと音と画像を伴う特別な働きをするコンピュータープログラムを有する。

【選択図】 図1A



## 【特許請求の範囲】

## 【請求項1】

(1) 独占的構造の形と内外の配置がコンピューターとその付属品に直接つながり、適切に統合カスタマイズされ、そして対照的に組み合わせられた、一般的な角柱型で指導ブロック(3)に組み込むよう前面に水平そして対照的に中心に集まった並行6面体の形をした前フレーム(2A)をもつセントラルユニット(2)、コントロールマネージャーとして内側に対照的にインストールされたCPU基盤(2B)、水平そして対照的に中心に集まり、前フレーム(2A)の内側の面に沿って整列している長方形の形をしたセンサープレート(2C)、教訓的ブロック(3)の識別要素として対照的に整列した各センサーポケット、あおしてセントラルユニット(2)をパワー、コントロール、そしてデータ導体としてコンピューターに相互接続しているUSBケーブル(2D)、各自一般的な角柱型をし1側面に沿って対照的に中心に集まった後退曲線(3A)を持つ指導ブロック(3)、前面に中心に集まった文字、数字、単語そして記号を表す図(3B)もしくは同類のものまたはユーザーと教育システム(1)間の相互作用として利用されるように後面に対照的に中心に集まったコードスタンプ(3B)、長方形の形をしたセントラルユニット(2)の前面に水平そして対照的に組み合わせられたサポートマット(4)、指導ブロック(3)を識別するための識別プログラム、そしてアクティビティマネージャーの役割を果たすマイクロソフトウィンドウズオペレーショナルプラットフォームに基づいた音と画像をもつ独自のアクティビティを持つコンピュータープログラムのセットから成る完全な教育システムと特徴付けられた、言語習得全般のための娯楽的教育的システム。

10

20

## 【請求項2】

課題提示もしくは学習補助として教本のセットから成ると特徴付けられた、請求項1に記載の言語習得全般のための娯楽的教育的システム。

## 【請求項3】

視覚アプリケーションとして単語と絵のついたフラッシュカードのセットから成ると特徴付けられた、請求項1に記載の言語習得全般のための娯楽的教育的システム。

## 【発明の詳細な説明】

## 【技術分野】

## 【0001】

一般的な娯楽的教育的システム、より厳密には言語習得全般のための娯楽的教育的システムに関連する本発明は、特徴からすれば、母国語外国語に関わらず、複数の異なった言語習得への実用的で多感覚に応用できるアプローチを提供するために、本来子供たちや異なるアルファベットの仕組みを持つ初心者といった対象視聴者と習得課題との間の適切で無制限な相互作用を利用し、指導的で使いやすく、そして多様性を基本に持つことにより、特定の補助教材のセットを持つ特許セントラルユニットと特殊なコンピュータープログラムを持つコンピューター間の申し分のない調和の取れた相互作用に直に基づく専売特許と独自の構造を娯楽的教育的システムの構成に供給するための基本原理を有する。より良いアプリケーションとユーザーにとっての安全性を容易にかなえる特定のデザインと形、容易な使用方法で機能的、そして手頃な料金、それから一般的な特徴と寸法により、その特徴に関わらず、複数の多言語、ユーザー、場所、コンピューターにも適応する。

30

40

## 【発明の開示】

## 【課題を解決するための手段】

## 【0002】

問題となっている発明は、言語習得全般に関する活動を奨励し展開するという使用本来が必要とする様々な条件を満たすための分化した概念におけるコンポーネントとプロセスの統合であると特徴付けられる。そのようなコンセプトは素晴らしい技術品質による能率性、機能性、耐久性、応用性、教育、指導、そして娯楽を持つ娯楽的教育的システムを提供し、その結果、言語、他の形とは異なる一般的特徴、そして芸術の現況において知られるモデルを含む娯楽的教育的システムに効果と向上をもたらしている。

## 【0003】

50

近代的で効率の良い、安全そして機能的な言語習得全般のための娯楽教育システムの活用からなる本発明は、ユニークで確立した指導的な学習的 / または娯乐的なアセンブリー、個人的な学習または他の生徒たちとの共同作業から得る直接的な言語の体的で指導的、そして楽しい相互作用を与える具体的な目的を持つコンピューターとその付属品への適切かつ直接的なつながりをもたらす内外の形と配置を提供するために独特のデザイン、最適な仕上がり状態、そして独自の特徴を持つ完成分化した娯乐的教育的システムから成り、高い耐久性と強度から成る独占的構造が組み合わさって、システムセントラルを形成する正しく統合され対照的に配置されたセントラルユニットを所有する、教育と言語とそしてコンピューター関連のソリューションの正しい統合、システムを持ち合わせた相互作用の要素からなる指導ブロックのセット、システムの助けとなるサポートマット、指導ブロックの識別要素として識別コンピューターのプログラム、そしてシステム管理要素としての特殊な働きを持つコンピューターのプログラムのセットの集合体から成り立っている。

10

20

30

#### 【0004】

本発明による言語習得全般のための娯乐的教育的システムは、(1) 独占的構造の形と内外の配置がコンピューターとその付属品に直接つながり、適切に統合カスタマイズされ、そして対照的に組み合わされた、一般的な角柱型で指導ブロック(3)に組み込むよう前面に水平そして対照的に中心に集まった並行6面体の形をした前フレーム(2A)をもつセントラルユニット(2)、コントロールマネージャーとして内側に対照的にインストールされたCPU基盤(2B)、水平そして対照的に中心に集まり、前フレーム(2A)の内側の面に沿って整列している長方形の形をしたセンサープレート(2C)、教訓的ブロック(3)の識別要素として対照的に整列した各センサーポケット、あおしてセントラルユニット(2)をパワー、コントロール、そしてデータ導体としてコンピューターに相互接続しているUSBケーブル(2D)、各自一般的な角柱型をし1側面に沿って対照的に中心に集まった後退曲線(3A)を持つ指導ブロック(3)、前面に中心に集まった文字、数字、単語そして記号を表す図(3B)もしくは同類のものまたはユーザーと教育システム(1)間の相互作用として利用されるように後面に対照的に中心に集まったコードスタンプ(3B)、長方形の形をしたセントラルユニット(2)の前面に水平そして対照的に組み合わされたサポートマット(4)、指導ブロック(3)を識別するための識別プログラム、そしてアクティビティマネージャーの役割を果たすマイクロソフトウィンドウズオペレーショナルプラットフォームに基づいた音と画像をもつ独自のアクティビティを持つコンピュータープログラムのセットから成る完全な教育システムと特徴付けられている。

#### 【0005】

前記言語習得全般のための娯乐的教育的システムは、課題提示もしくは学習補助として教本のセットから成ると特徴付けられていてもよい。

#### 【0006】

前記言語習得全般のための娯乐的教育的システムは、視覚アプリケーションとして単語と絵のついたフラッシュカードのセットから成ると特徴付けられていてもよい。

#### 【発明の効果】

#### 【0007】

言語習得全般のための娯乐的教育的システムは子供たちが例えば子供と課題となる事柄に無限の相互作用をもたらすことにより学ぶという、周知の前提に基づき、異なるアルファベットのシステムを持つ言語習得における真の初心者である5~10歳の子供にとって、実践的、革新的な方法で、私立もしくは公立の幼稚園、小学校、語学学校、教師養成センター、病院、その他の人々が語学を習得したり楽しみたいと願う数多くの場所で利用されている。

40

#### 【0008】

現在の教育システムはアプリケーションの活用に基づいており、初期に読み書きに触れる機会を与える分化した概念におけるプロセスを経て、ユーザーにとって単一のコースまたは商業目的で作成された学習用の本と一緒に利用することも可能にする異なる習得レベルと国際スタンダードを通じて、数千もの単語や表現を習得する終了レベルに導くことが可

50

能である。

【0009】

言語とは個人や民族の集まりによる利用されているルールと文法からなる言葉と表現の組み合わせである。

【発明を実施するための最良の形態】

【0010】

問題となっている発明の対象、利点、そして他の重要な特徴は添付の図面と一緒に読まれた際により容易に理解することができる。

【0011】

「言語習得全般のための娯楽的教育的システム」の開発発明の現在の記述レポートを図解で示しまとめた添付図から推論できるように、図1でも同様に、独占的構造を持つ完全な娯楽的教育的システム(1)から成り、高い耐久性と強度、コンピュータとその付属品全般への適切かつ直接的なつながりをもたらす内外の形と配置が組みあって、正しく統合カスタマイズそして対照的に配置された一般的な角柱型で指導ブロック(2)で組み込むよう前面に沿って水平そして対照的に中心に集まった並行6面体の形をした前フレーム(2A)をもつセントラルプロセッシングユニットCPU(2)、コントロールマネージャーとして内側に対照的にインストールされたCPUプレート(2B)、水平そして対照的に中心に集まり、前フレーム(2A)の内側の面に沿って整列している長方形の形をしたセンサープレート(2C)、指導ブロック(3)の識別要素として対照的に整列した各センサーポケット、セントラルユニット(2)をパワー、コントロール、そしてデータ導体としてコンピュータに相互接続しているUSBケーブル(2D)、各自一般的な角柱型をし1側面に沿って対照的に中心に集まった後退曲線(3A)を持つ指導ブロック(3)、前面に中心に集まった文字、数字、単語そして記号を表す図(3B)もしくは同類のものまたはユーザーと教育システム(1)間の相互作用として利用されるように後面に対照的に中心に集まったコードスタンプ(3B)、長方形の形をしセントラルユニット(2)の前面に水平そして対照的に組み合わせられたサポートマット(4)、指導ブロック(3)を識別するための識別プログラム、そしてアクティビティマネージャーの役割を果たすマイクロソフトウィンドウズオペレーショナルプラットフォームに基づいた音と画像をもつ独自のアクティビティを持つコンピュータプログラムのセットから成る完全な教育システムであると示している。

【0012】

一般的な言語習得のための娯楽的教育的システムは、例えば学習の必要性などの一般的なアプリケーションの必要性によると、視覚的な教育教材として利用される単語や写真を伴うフラッシュカードから成りえる。

【0013】

一般的な言語習得のための娯楽的教育的システムのコンセプトは実用的な問題解決を強調する良く知れ渡った教育し本位じかに基づいているため、コンテンツとの直接交流を通じて、子供たちは更なる学習経験の基盤になる独自のルールとモデルを作り出す。さらに、人気のある言語指導法であるトータル フィジカル リスpons(TPR)の原則によると、子供がスピーチと行動の正しい連携を通じ学ぶことにより、娯楽的教育的システム(1)はコンピュータプログラムによって、そして個人的な学習もしくは他の生徒のグループとの共同学習から生じる言語との適切な身体的交流をもたらすといわれている。

【0014】

一般的な言語習得のための娯楽的教育的システムはその一般的なコンセプトに基づくとして、ユーザーに例えば音素認識のような文字 音の関係、単語の訓練、文字、数字そして記号、主要な読書力、読解力、基本的な文章構造認識、リスニングの理解力の強化、数千もの単語と表現のボキャブラリーの活用、膨大な受動態、知っておけば良いだけのもの、最も多様化した言語の本物のアクセントに触れるチャンスを提供する。

【0015】

娯楽的教育的システムの利用(1)は個別でも行われるが、直接的にはユーザーがイン

ストラクチャーの有無に関わらず、コンピューターに接続したセントラルユニット(2)のあるテーブルで行うグループワークに基づいている。グループワークでは、読めない生徒たちにも容易に判別できる絵を表したユニークな記号を持つグループにクラスを分けたり、変わった方法であるうとなかると、各クラスの必要に応じてグループをどのように編成していくかを決定することにより、インストラクターが最初に学習する環境を作り上げていく。小グループで学習することにより、ユーザーたちは文字、数字、記号と単語を含む中枢ユニット(2)関連の活動または音とアニメーションを含む視覚的に刺激のある形式で紹介された、写真、アニメーションそして音というような学習力を高める相互作用のある活動、ゲーム、歌、リズムなどを通しての学習連結、そしてゲームを通じての復習を実践する。

10

**【0016】**

教育システムの実践(1)はセンサープレート(2C)とセンサーポケットのそれぞれに面している前フレームの内側に対照的に位置する指導ブロック(3)の場所に基づいている。そのため、コードスタンプ(3C)はセンサーポケットと文字、数字、単語、そして記号を表す絵(3B)と常時つながっており、類似のものがユーザーに面するようにアレンジされている。この方法で、提示されている刺激と質問に対する反応はコンピューターのスクリーンに現れる。同時に、刺激的な写真、音楽、アニメーションやゲームなどは協力的相互作用を促進し語学の習得を完全な社会的経験にするコンピュータープログラムの組み合わせによって直に創り出される。

**【0017】**

教育システムアセンブリー(1)はインストラクターやユーザーが技術的に知識不足でも使用できる。全ての仕組みが明確に指示されており、登録はきわめて容易である。さらに、娯楽的教育的システム(1)はネイティブスピーカーの声を手本に練習したり、聞いたりすることにより、教えている言語が母国語ではないインストラクターにとって非常に貴重な教材を供給する。グループワークに不慣れな人には、教育技術の利用と歌や掛け声のプレゼンテーションが同時に行われることにより、実践がさらに促進される。

20

**【0018】**

言語習得のための娯楽的教育的システムのコンポーネントは耐久性が高く非常に安全であるが、完全に装備付着されているので、歪みや壊れやすい部分には取り付けないこと。装備付着されたらコンポーネントはすでにロックされることにより、使用中に緩んだり壊れたりするのを防ぐため、アセンブリーはユーザーが異なる言語を楽しみ面白く学ぶことを完璧に可能にする。したがって、娯楽的教育的システム(1)は、耐久性と安全性に関しては何の心配もなくさまざまなユーザーに容易に利用されることができる。

30

**【0019】**

基本前提をもとに、言語習得のための娯楽的教育的システムはユーザーグループがセントラルユニットと一緒に学ぶことができ、実践的であり、触覚に訴えかけて学習を促進する回答を作りだすための指導的ブロック(3)の利用に関しては、プロジェクトは機械的な学習ではなく問題解決に基づいているため知能的に刺激があり、子供の世界にあるテーマと課題に基づいているため興味深く関連性があり、語学習得の成功のために最も適するよう順序良く編成され、同じセントラルユニット(2)と指導ブロック(3)を利用する、莫大な数の異なるアクティビティを表すコンピューターのセットのために、同じ構造を使い、即座にフィードバックを返し、そしてまた、類似し関連した文脈をもつトピックに基づいているため主題的である。

40

**【0020】**

上記の事柄全てに関して、言語習得のための娯楽的教育的システムは、優れた安全性、信頼性そして適応力の速さ、一般的なコンセプトによる素晴らしい効率性とパフォーマンス、より良い使い心地、機能そしてユーザーに対する安全性、素晴らしい耐久性と強さ、消耗が少ないもしくは皆無の総合的なアセンブリー、最適な費用削減率をもたらす利用しやすいコスト、特徴に関わらずいかなるユーザーにも実用的で安全であり、軽量で一般的な寸法で、持ち運びが非常に簡単で融通が利き、アプリケーションと一般的な言語の素

50

晴らしい多様性、モダンなデザイン、ユーザーと設備間の優れた相互作用、そしてアプリケーションと言語指導法の基本的項目に求められる基本条件を完全に満たす商品であるという確実性などのようにいくつかの利点をもつ、個人ユーザー、学校、コースや言語習得に携わる教師たちに受け入れられる商品である。

【0021】

上記の事柄全てに関して、言語習得のための娯楽的教育的システムは、融通が利き、効率がよく、実用的で、安全、そして主に具体的であったり視覚的であったりするチャレンジングなアクティビティを活用することにより、指導的で娯楽的な意味も持ち、参加者の間で会話と交流に最適な環境を作り出し、同時に異なった言語の習得過程において発展と概念を促進し、言語の一般的な特徴に関わらず素晴らしいパフォーマンス力と優れた一般的特徴を持ち合わせるだけでなく容易に導入利用され、サイズ、寸法そして数量はユーザーのニーズに合わせて多様化して利用できる。

10

【図面の簡単な説明】

【0022】

【図1A】言語習得全般のための娯楽的教育的システムのセントラルユニットの透視図である。

【図1B】言語習得全般のための娯楽的教育的システムのセントラルユニットを下から見た図である。

【図1C】言語習得全般のための娯楽的教育的システムのセントラルユニットを後方から見た図である。

20

【図1D】言語習得全般のための娯楽的教育的システムのセントラルユニットを前方から見た図である。

【図1E】言語習得全般のための娯楽的教育的システムのセントラルユニットを横から見た図である。

【図1F】言語習得全般のための娯楽的教育的システムのセントラルユニットを上から見た図である。

【図2A】言語習得全般のための娯楽的教育的システムの指導ブロックを上から見た図である。

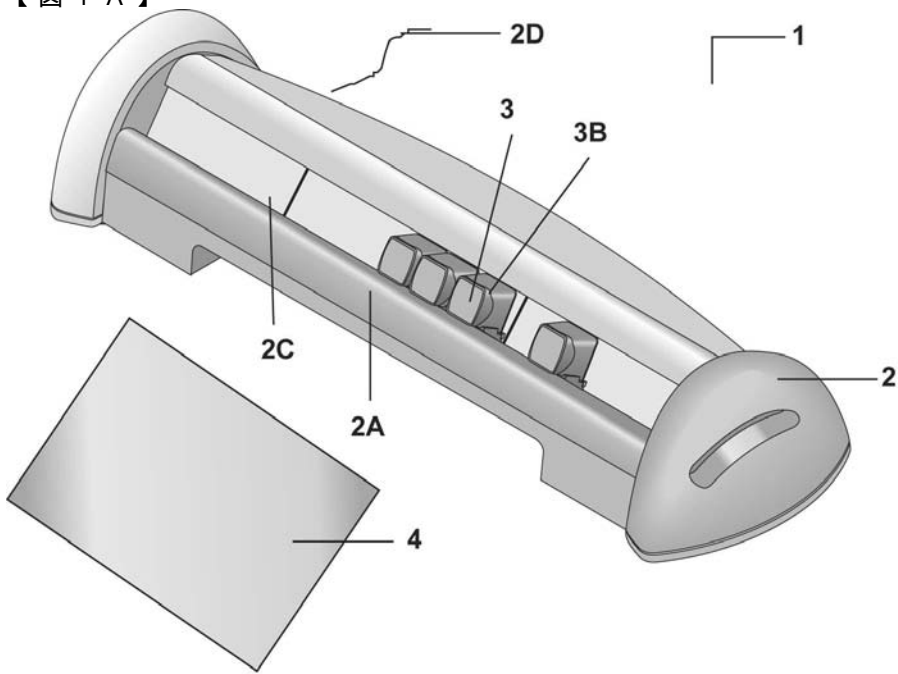
【図2B】言語習得全般のための娯楽的教育的システムの指導ブロックを下から見た図である。

30

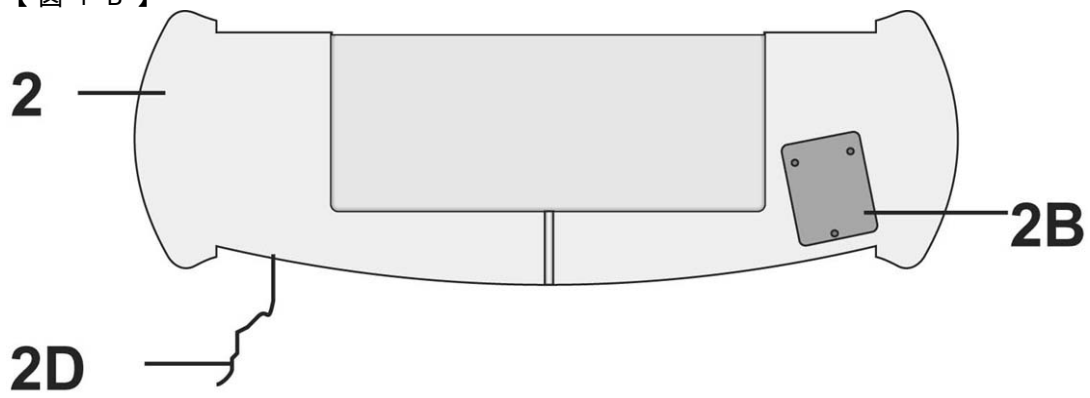
【図3】言語習得全般のための娯楽的教育的システムのCPUプレートである。

【図4】言語習得全般のための娯楽的教育的システムのセンサープレートである。

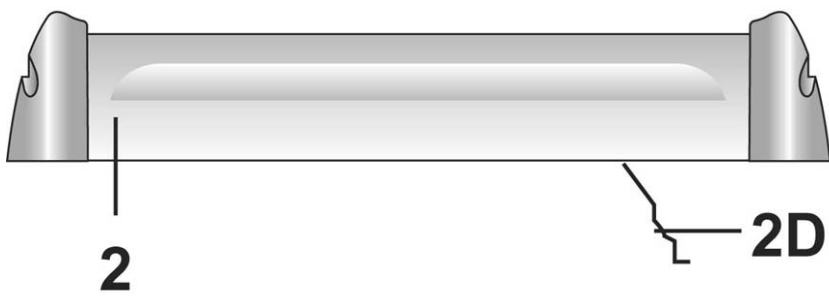
【 図 1 A 】



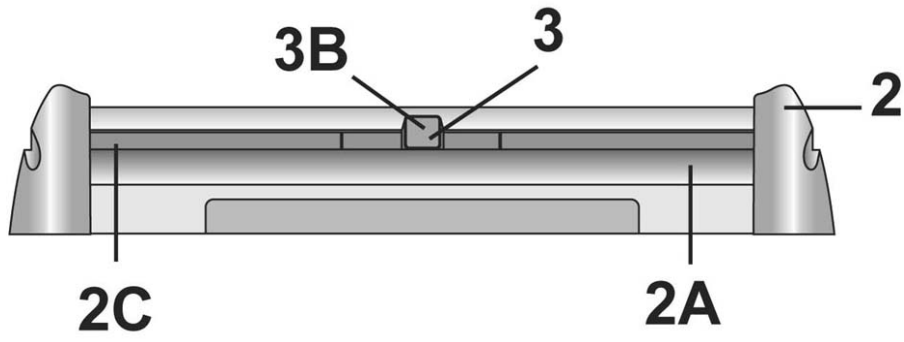
【 図 1 B 】



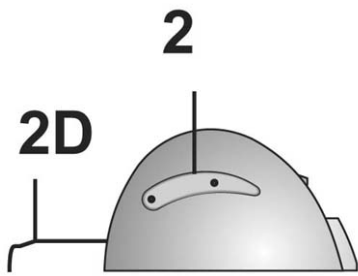
【 図 1 C 】



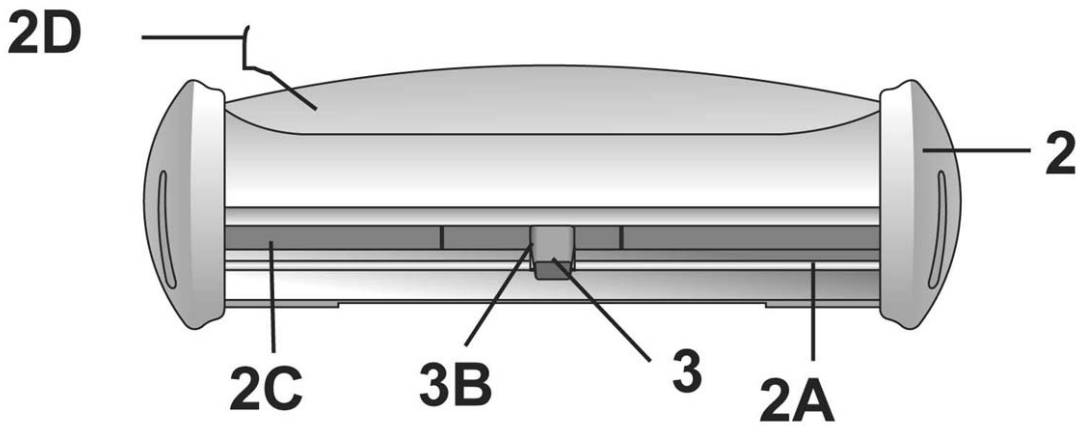
【図 1 D】



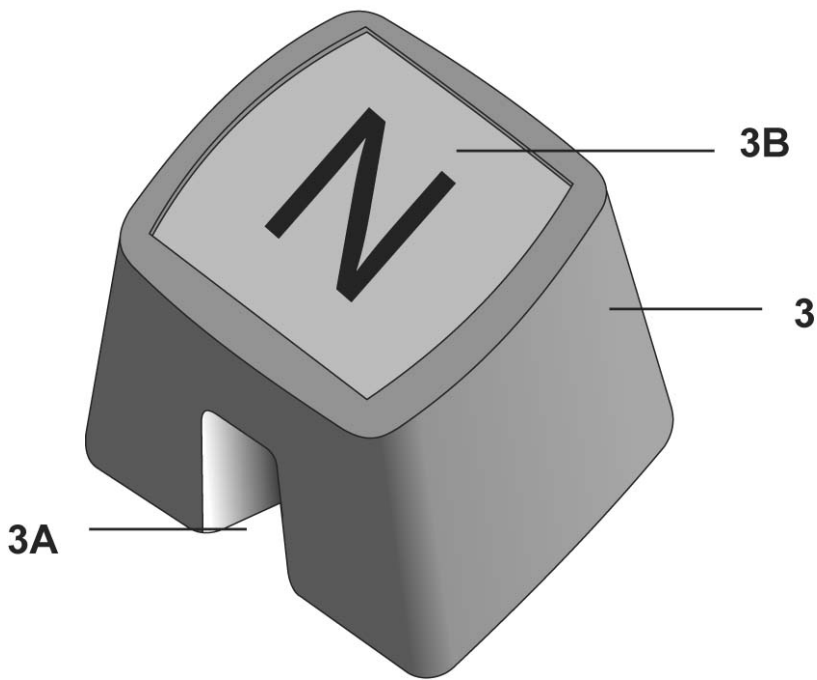
【図 1 E】



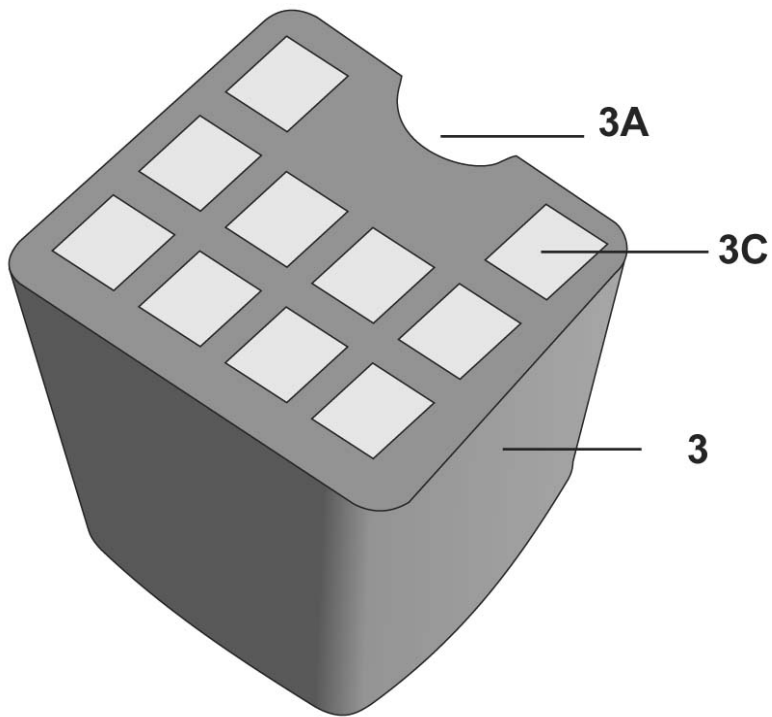
【図 1 F】



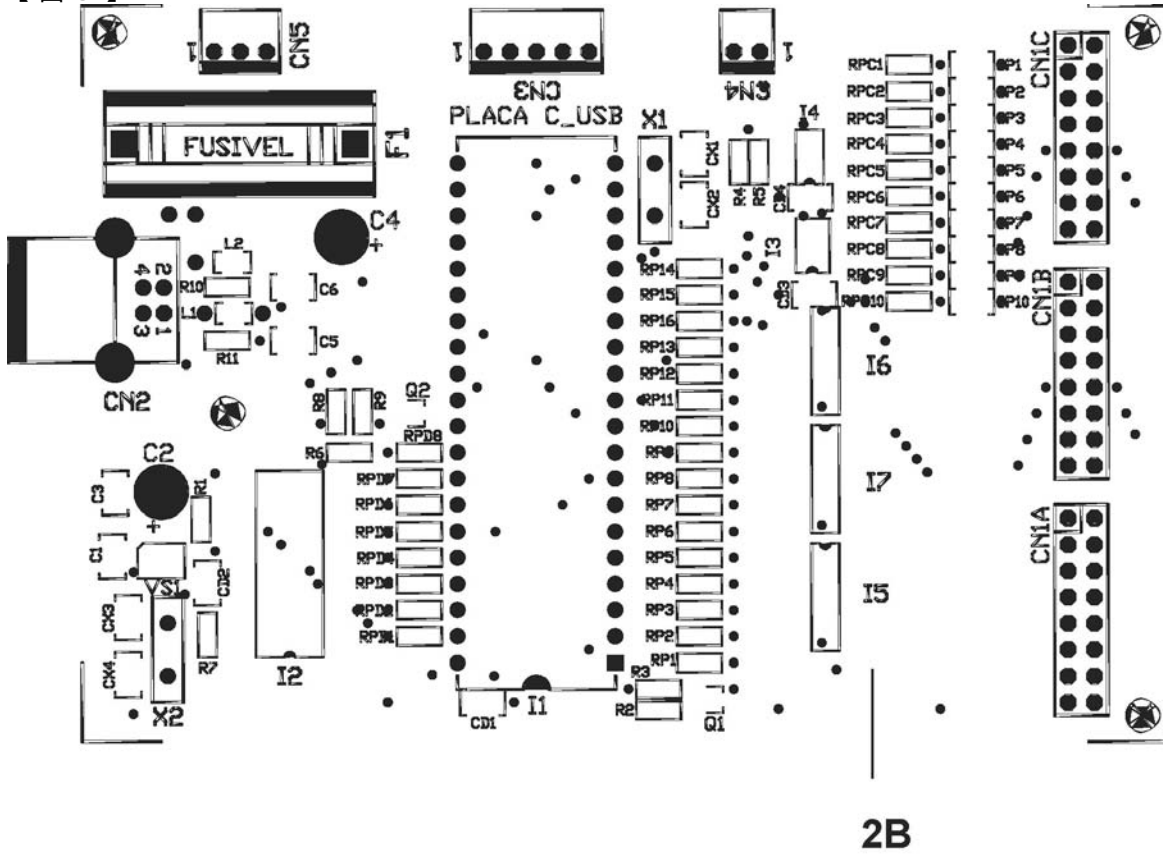
【 図 2 A 】



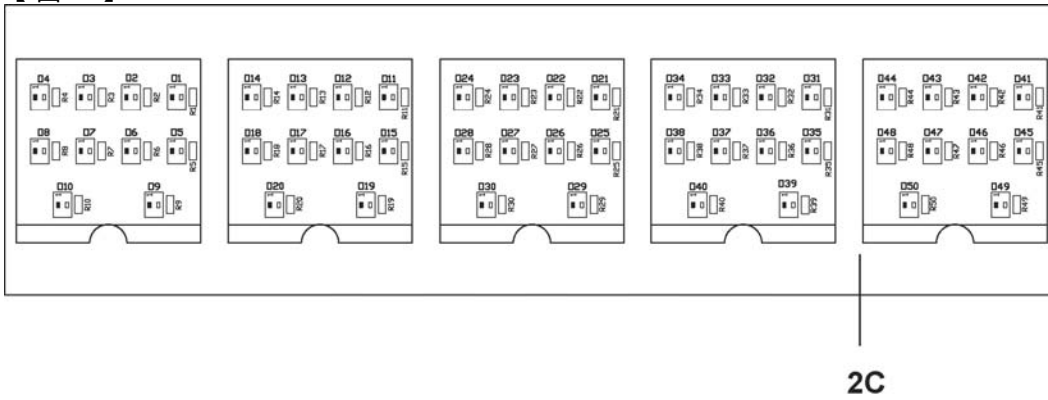
【 図 2 B 】



【 図 3 】



【 図 4 】



---

フロントページの続き

(72)発明者 ソフィア・ヴォン・リデル

ブラジル パラナ州, クリティバ, アベニータ・セナドール・アシオリ・フィルオ 1 0 2 1

(72)発明者 ロゲル・アントニオ・フィンゲル

ブラジル パラナ州, クリティバ, アベニータ・セナドール・アシオリ・フィルオ 1 0 2 1

Fターム(参考) 2C028 AA03 BA02 BD03 CA12