

テーマ名：英語学習ゲーム、ソフトウェアの開発

担当者： 代表 先進科学系 山口 均
電気電子システム系 山口 裕美
情報システム系 エリック・ランボー

受入可能人数： 4名程度 2チームまで（2名以上のチーム編成を必要とするので、応募の際に具体的なプランを持ってチームとして応募することが望ましい。）

実施予定場所：マルチパーパスルーム（情報）：未定調整中

実施内容：

英語学習では、ゲーム的な要素や、ソフトウェアを使つてのデジタルツールがあると楽しく、学習への興味関心が高まる。この演習では、アナログまたはデジタルを用いて、英語学習ツールを制作し、その効果を検証する。

アナログ教材制作を選択した場合、現在あるゲームを研究し、新たなアイデアでのゲームや教材を開発する。デジタル教材制作を選択した場合、タブレットやスマホ、パソコンまたはネットを用いてのアプリ開発を行う。特に山口(均)が開発し、授業で活用している「ハニカム構造」を具体的に教材化する取り組みを推奨する。

教材制作のレベルは、商品化可能なものを目指し、レベルに達したものはその道も探っていく。なお、制作は系横断演習の趣旨を踏まえ、必ず2名以上のチーム編成で行う。なお必要に応じて学校外部からの指導助言や協力を得ることがある。

演習計画：

- (1) アナログ教材制作かデジタル教材制作かを2名以上のチームとして選択する。
※特に「ハニカム構造」の教材化を推奨する
- (2) 現存のゲームや教材を調査する。
- (3) 新しいゲームや教材のアイデアを練る。
- (4) ゲームや教材を企画開発し、制作を行う。
- (5) 必要に応じて外部の専門家の協力を得る。
- (6) 制作している教材を具体的に治験して効果を測る。
- (7) 商品化のレベルを目指して改良を行う。
- (8) 作品の発表を行う。
- (9) 本プロジェクトのふりかえりを行い、次年度へ繋げる。