

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
先進科学系 パトリック パーマー

受入可能人数： 8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)

実施内容：

英語学習では、ゲーム的な要素や、ソフトウェアを使っ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、山口(均)が開発し、授業で活用している「ハニカム構造」を利用して、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ツールやアプリ開発を行う。

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。
※「ハニカム構造」の要素や理論を活用した教材化をテーマとする
- (2) 現存のゲームや教材を調査する。
- (3) 新しいゲームルール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。

この数年間の取り組みの具体的な内容は、

「津山高専紀要 第63号、64号、65号」を参考にしてください→

