

学籍番号	氏 名	担 当 教 員	テ ー マ		
M28-0072H	萩原 光晴	大曾根 匡 先生	承認印	若者言葉マスター ～練習問題機能の開発～	

1. 研究目的

大学生生活において学生と教員との会話は必要不可欠である。しかし、現代の学生の使う言葉は中高年にとって理解するのが難しく、会話の障壁となることが多々ある。そこで、若者言葉を検索し理解を深めることのできるシステムを制作したいと考えた。最終目標としては言葉の世代差を解消するコミュニケーションツールにしたい。

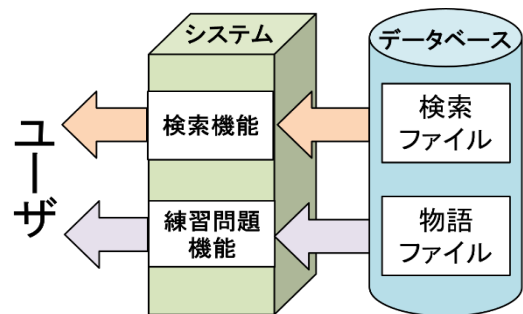


図1 システム概要図

2. システム概要

本システムは、中高年を対象とし、若者言葉への理解を手助けするシステムである。そのシステム概要を図1に示す。このシステムのうち、筆者は練習問題機能を担当し、以下の2つのサブ機能をもたせた。

(1) 物語進行機能

ユーザが飽きずに楽しく勉強できるようにこの機能をもたせた。物語を読み進めていくと、ある場面で若者言葉の問題を出題する機能である。物語の進行は、手動だけではなく自動で行えるよう工夫した。その進行画面を図2に示す。

(2) 難易度別出題機能

習熟度が高い人でも低い人でも、自分に合った難易度を選べるようにこの機能をもたせた。初級、中級、上級の中から難易度を選択すると、難易度に合った問題を出題する機能である。重複しないでランダム出題できるよう工夫した。また、ビジュアル化にも心がけた。その難易度別出題画面を図3に示す。



図2 物語進行画面

3. 実現方法

物語の進行は、物語ファイルを参照しながら行う。次に表示するシナリオは、次のシナリオ番号を参照し、その番号のシナリオを表示することで実現した。物語の自動進行は、タイマーを用いて4秒間隔でテキストの切り替えを起こすことにより実現した。フォームの分岐は Case 文を用いて、次に遷移するフォームを決定するようにした。



図3 難易度別出題画面

4. 研究成果

- (1) 物語進行機能により、飽きずに楽しく学習できるようになった。
- (2) 難易度別出題機能により、習熟度に合った学習ができるようになった。

5. 残された課題

- (1) 出題のバリエーションが少ないため、ジャンル別の出題をしたい。
- (2) 登録された問題が少ないので、各出題形式の問題数を増やしたい。

キーワード	若者言葉、コミュニケーション、中高年、問題出題、シナリオ				
種類	システム開発	手法	データ検索	データ源	Web サイト
使用ハード	パソコン	使用ソフト	Visual Studio	使用言語	Visual Basic

