

学籍番号	氏 名	担 当 教 員	テ ー マ	
M30-0288H	香坂 要	大曾根 先生	承認印	大学体験！E-Sugoroku ～学習機能の開発～

1. 研究目的

新入生の多くが入学前に大学生活に対して不安を抱えている。入学前に大学生活の流れを体験すれば不安を解消できると考えた。そこで、すごろくにより、飽きずにゲーム感覚で大学生活を体験できるシステムを制作することにした。また、大学生活に関するクイズを通して、大学生活の知識がより確実に身につくようにした。

2. システム概要

本システムは、すごろくを通して遊びながら楽しく大学生活を体験し、学習することができるシステムである。そのシステム概要を図1に示す。このシステムには以下の2つの機能を持たせた。

- (1) すごろく機能
- (2) 学習機能

筆者はすごろく機能の開発を担当した。

3. 学習機能の開発

本機能は、すごろくを通して大学生活の知識を楽しく学習する機能である。本機能には、以下の2つの機能を持たせた。

- (1) ストーリー機能

ストーリー機能は、大学生活の重要なイベントを、会話形式のストーリーで学べるようにする機能である。その際、選択肢を選ぶことによってストーリーが分岐するように工夫した。

- (2) クイズ機能

クイズ機能は、大学生活の知識を学習するための機能である。クイズは、ステージに対応したものを出すようにした。選択肢は、毎回ランダムで表示するように工夫した。また、クイズを解く際に、すごろくで得た専修ポイントを使い、選択肢を減らせるように工夫した。クイズを解き終わると解説を表示し、より大学生活の知識が身につくようにした。

4. 研究成果

- (1) ストーリー機能により、すごろくを楽しみながら大学生活を体験できるようになった。
- (2) クイズ機能により、復習することで大学生活の知識をより定着できるようになった。

5. 残された課題

- (1) ストーリーマスに止まった際、選択肢によって専修ポイントを増減させるようにしたい。
- (2) ストーリー内の画面を、アニメーションを使って、よりリアルに表現できるようにしたい。

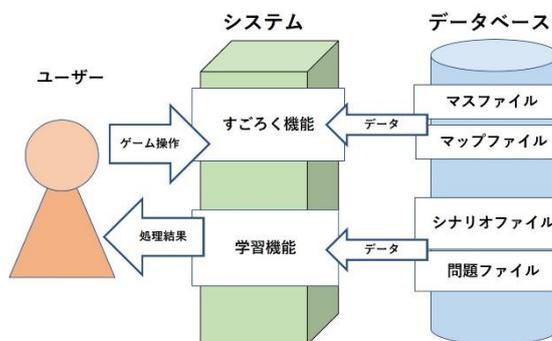


図1 システム概要図

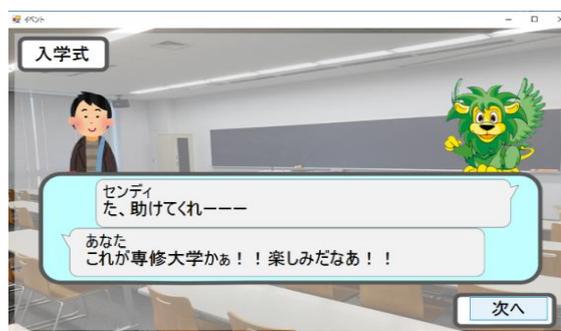


図2 ストーリー画面

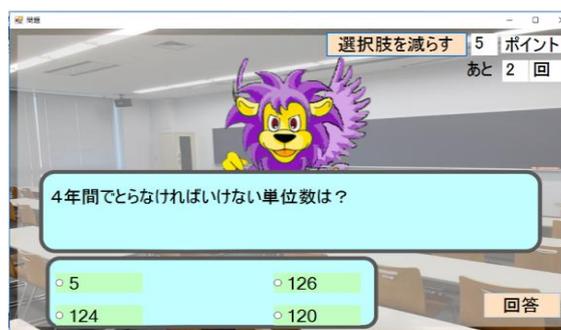


図3 クイズ画面

キーワード	すごろく、大学生活、クイズ、ストーリー、学習支援				
種類	システム開発	手法	学習支援	データ源	自作データ
使用ハード	パソコン	使用ソフト	Visual Studio2017	使用言語	Visual Basic