

娯楽ゲームの持つ教育的メリットの紹介

①

1. webサイトと研究目的について

本サイトは千葉工業大学情報科学部情報ネットワーク学科須田研究室の五十嵐美結によって卒業研究のために作成されました。

研究目的は娯楽ゲームの持つ教育的メリットについて紹介し、それによってゲームに対する印象が変わったかアンケートで調査することを目的としています。

このWebサイトを一通り見ていただき、最後に下のボタンからアンケートに答えていただきます。

[アンケートについて](#)

②

2. 娯楽ゲーム

娯楽ゲームとは、パズルゲームや学習ゲーム（プログラミング・数学など）といった教育メインのゲームではなく、娯楽や楽しさを感じることに主目的のゲームです。（例:スーパーマリオ・あつ森など）しかしそんなゲームにも教育的メリットを持つものが多く存在しています。

ここでは小・中学生対象でSwitchやスマートフォンでプレイ可能な様々なゲームの紹介を行います。

③

3. 紹介するゲームとタグについて

以下のボタンから教育的メリットのタグ・教科に関連したゲーム一覧が表示されます。

ゲーム一覧からは紹介したすべてのゲームが閲覧できます。

[タグ一覧](#)[教科一覧](#)[ゲーム一覧](#)