話せるようになるための英語単語学習アプリ

日本の英教育にて海外の英教育の比較を研究した結果。

・日本の英教育はほとんどATL講師の授業が少なく、ネイティブスピーカーの音を聞いていないことが分かったため、単語を選択した際にネイティブスピーカーの音声を流し聞くことにより、覚れる＋リスニング力を向上することができる。

・日本人の英語を喋ることができない理由は、正しく発音できないことにある。日本語はあまり口を動かさないため、口の筋肉が外国人より劣っているため正しく発音できていないという結果が分かった。自分が正しい発音ができなければその音は聞き取れるようにはならない。そのため、正しい発音を認識されないと次の問題には進むことはできないというシステムを作る。（作れるかは分からない）

発音記号などの問題を取り入れる＋音も加える。

・単語を効率よく覚えられるための最適な方法

エビングハウスの忘却曲線に基づいた最適な暗記方法について。

人間の脳は何かを学んだ時に

* **20分後**には**42％**忘れる
* **1時間後**には**56％**忘れる
* **9時間後**には**64％**忘れる
* **1日後**には**67％**忘れる
* **2日後**には**72％**忘れる
* **6日後**には**75％**忘れる
* **31日後**には**79％**忘れる

というデータが出ており記憶は**１日経過しただけで半分以上忘れてしまう**というデータが出ている。

効率的な暗記は適切な復習タイミングが最重要である。適切なタイミングで復習することにより、忘却のスピードは緩やかになり、結果として短期記憶から、時間がたっても忘れない、長期記憶に移行するという仕組みである。

おススメのタイミングは1日後、4日後、７日後、11日後、15日後、20日後である。

それをもとに**復習タイミングにアラート通知し、復習をしないと他の機能を使えないように**する。

独自性

・ゲーム要素を取り入れる

単語の画像が表示されて上から降ってくるいくつかの単語を選択して英海の単語をあてるゲームを作ろうと考えている。単語を選択した際に単語の音声がなるようにする。

・JavaScriptで作成を考えている。

開発スケジュール

5月

研究内容を決めた。

6月

プログラム・デザイン作成

7月

プログラム作成

試作品完成

