卒業研究報告書

2021/05/20

R4SA19 富岡真奈希

・個人の作業内容

・今週

研究内容: 　日本の英教育と諸外国の英教育法を比較して、なぜ日本人は英語ができない理由を研究その対策を編み出した結果の作品をつくる。

先週出した課題をフィードバックし、テーマは決まったが、プログラム（ゲーム）要素を付けくわえることに決めた。

内容

ゲーム要素

ネプリーグみたいにレベル1～10まで難易度があがり、問題を解いていく。

英語から日本語、日本語から英語を問題形式で出す。

文字を打ち解いていく。

・来週

　現状まだ研究内容が定まったが来週中には

明確に調査する内容やスケジュールまで考えていきたい。

・現在の工程

　一人一人ゲーム内容を討論した

・現状の問題点

アイディアはでるが、独自性がない、研究内容が薄いとのこと。

現状:アプリを作るにあたって本当にできるかが不安。

・問題点に対する対策

　やはり私がリーダーをやらせていただいているので、メンバーからでるアイディアを絞り、独自性や研究内容が良い判別をすること。

・メンバーの作業内容

　メンバー全員が、研究内容や独自性などを考えた。

(考えたテーマを添って付け加えるゲーム要素)

熊谷

英語単語アプリの提案

（概要）

単語の画像を敵として正しい単語を選択して倒せた場合次のステージに行く設定上

上から単語が降ってきてそれを選択して発音の音声をとり入れ、英語の耳を作る

英会話表現アプリ

単語を選択して文を作るアプリ。

単語を選択したときに発音の音声が流れる。

寺岡

・現在の工程

現在はなぜ日本人が英語をできないのかを研究し、さらに英単語を覚えるためのアプリを作る。

今回はチーム内で英単語を覚えさせるためのアプリの内容について議論した。

私が提示した案は簡単な英単語と難しい英単語を分けてレベルを1~10に設定して画面の上から落ちてくる単語を英語でタイピングしてというゲームを考えている。

間違った単語を見直すことができ、成績アップにつながる。

籔田

先週の先生からのフィードバックを参考にメンバーごとが提示したテーマの中から研究するテーマを決めた。大まかな研究内容は英単語学習アプリに決定、そのテーマを今後のテーマとし研究する。さらにそこに独自性などを加えていく。

アイディアとしてはゲーム方式で単語を学習できるように開発していきたいと考えている。

研究内容は、日本人は英語が不慣れな理由調べてそれの対策をゲーム形式で利用してもらい結果を研究する

ゲーム内容は、対戦ゲーム型

平和が訪れるより遥か昔、世はラグナロクの時代、プレイヤーが主人公となり大魔王ディアブロ・フォルシュテンリッヒ・ロスロボスから世界を救う物語である。　　大魔王から質問が表示される、制限時間内に解答となる英単語を入力する。入力時間が早ければ早いほど攻撃力が高くなる）

・全体のスケジュール

　　・メンバーの現在の工程

　　　一人一人がゲーム内容(独自性、研究内容)を考察している

　　・年間

　ゲーム内容が決まり次第早急に予定を組む

・全体の進捗

現状では作成する研究内容が決定していないので内容を決めている。

独自性や研究内容を明らかにする

・来週の予定

・チーム

　　研究する内容やテーマを決める

　・メンバー

　　テーマきまったが、独自性が薄いため次第作業分担を決め指示をする

・現状の問題点

　・チーム,メンバー

　テーマは決まってきたが問題はこれからアプリの作成をするにあたって、

　どの言語で創っていくのかなど本当にできるのかなどが心配である。

・問題点に対する対策

　・チーム,メンバー

全員が協力してアプリを作成していかないといけないので、緊急事態宣言が終了して学校に通えるようにならなければ難しい。