



I. 研究背景

多くのことを学習するよう求められている

勉強と自分の興味を結びつけることで
学習の能率が向上

勉強とゲームを結びつけた
オリジナルゲームを作成！

ゲーム制作中に多くのつまづき

解決策を他の人と共有したい！

解決策を取り入れたホームページを作成

II. 研究方法

◆ ゲーム

ゲームエンジン Unity を利用

3DCGを Blender で自力で作成する(図 1)

他に必要な素材はフリーサイトを利用

勉強の要素を敵や敵の攻撃で表現する(図 2)



◆ ホームページ

ホームページ用言語 HTML / CSSを利用

GitHub を利用してインターネット上に公開

ゲーム開発で得た知見について書く

3月 ゲーム開発スタート

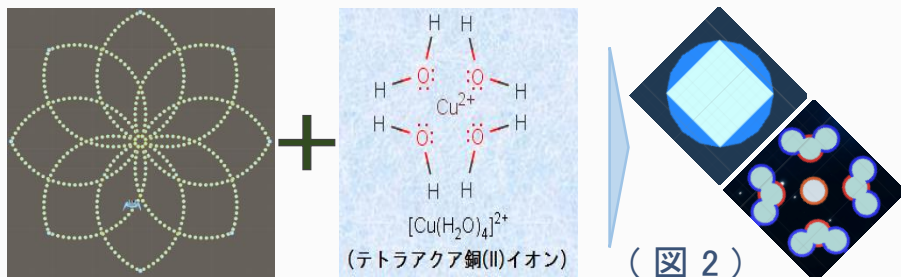
9月 ゲーム試作版をコンテストに提出

10月 ホームページ用言語を学習

12月 ホームページ試作版完成

2月 ゲーム、ホームページを公開, 意見を募る

(図 1)



III. 結果

◆ ゲーム

アクセスしてね!!

URL

<https://unityroom.com/games/scienceshooter>

◆ ホームページ



URL / QRコード (左)

<https://maumaumaisland.github.io/top/>

アンケートのQRコード (右)

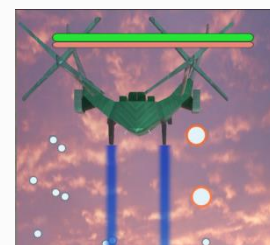
身についた能力

プログラミング、CG作成能力、論理的思考力

IV. 今後の展望

◆ ゲーム

コンテストに出場する.



情報処理学会 (2月 ~ 3月)

Unityインターハイ2021 (9月 ~ 12月)

◆ ホームページ

アンケートの結果を基にコンテンツを拡張

V. 参考文献

<https://codegenius.org/open/courses/17/sections> Code Genius

[https://www.jstage.jst.go.jp/article/jjet/41/Suppl./](https://www.jstage.jst.go.jp/article/jjet/41/Suppl./41_S41076/_article/-char/ja/)

41_S41076/_article/-char/ja/

日本教育工学会論文誌