

プログラミング学習アプリの制作

沓掛 優里

まず初めに、本研究は、大学1年生向けのプログラミング教育をゲームの形式で提供する方法に焦点を当てている。次に、学習者の関心を引きつけ、効果的に知識を伝えていくことが課題であり、プログラミングゲームクイズを通じて、学習者に対してどのように効果的な学習体験を提供していくべきかを考え、作品を作成した。そして本作品の主要な目的は、大学1年生向けのプログラミングゲームクイズを開発し、プログラミング教育の質を向上させ、学生たちの学習体験を改善することである。このゲームは新しい教育方法を提供し、プログラミングを学びやすく、楽しいものにし、学生たちが継続的に学び続けられるように支援することを意識して作成した。

本研究の結果として、操作性、使用方法、実用性の観点において一定の評価が得られた。その上で、課題としては理解しやすいゲームルールとデザインの重要性が浮かび上がった。また最新のゲーム仕様を取り入れることで、ユーザーの興味を高めることができると示された。音声の導入についても検討したが、さらに詳細なプログラムの研究と知識が必要であることが判明した。この研究から、ゲームルールとデザインの重要性が明らかになり、ユーザー中心の仕様が成功に貢献すると学んだ。これを活かし、将来的には新しい要素の導入や研究を通じて、ゲーム体験をさらに向上させる取り組みが必要である。また提出期限の制約から音声の導入が見送られたが、将来的には音声の統合を再検討する予定である。これにより、継続的な研究が必要であることが示された。