・コンセプト「継続できる学習」

１．学習の目標を持たせる。

英語学習をする人には大なり小なり目的がある。受験のためであったり、海外の人と交流したいためであったり、ただ単にかっこいいからという場合もある。高専生の英語能力が低いと言われるのは、受験がないためだとも言われている。ならば学習結果に対して報酬を与えるようなシステムを開発すればいいのではないか。

学習に対する報酬は自分の成長である。だが、多くの場合それだけでは長続きしない。ではそれ以外に報酬を与えてはどうだろうか。例えば、スポーツは相手に勝つことで、達成感が報酬となる。

・成績を完全にオープンにし、利用者同士スコアを競わせ、競争心を利用して学習を行わせる方法。

これは向上心や競争心があれば成り立つが、英語に初めから関心がない者には効果が薄いと思われる。

では、報酬を変えてみる。例えば、ロールプレイングゲームに何時間も時間を費やすのは、小説を読むように物語を楽しんでいるためである。途中でやめると物語の結末が分からなくなってしまう。物語の進行を報酬と考える。

・１回目の学習から最後の学習までを一連の物語のように関連付け、結果的に学習しているような学習法。

・問題を正解するとパズルのピースが手に入る。

・本人にとって有益とおもわれる情報を報酬として与える。

もしくは、すでになんらかの目的があるのなら、それをサポートする機能をつける。

・目標までのスケジュールを立てる。

２．学習を楽しむ。

「かるた」のようなゲーム感覚で取り組める学習法。

・英単語をパズルのピースにして、英文を完成させるとパズルが完成するゲーム。

・ひたすら英文を打ち込むタイピングゲーム。

・正しい答えを選ぶことで物語が進むアドベンチャーゲーム。

・英文と意味が対になった神経衰弱。

・英単語を集めて役（英文や対義語、類義語）を作るポーカー。

・ソリティアのようにアルファベットを並べて英単語を作る。

・的の意味に対する英単語を発射するシューティングゲーム。

・止まったマスによって指示された問題を答える双六。

・英単語をコマンドとして戦う格闘ゲーム。

・英文を役とする麻雀。

・間違い探し。

３．雰囲気を楽しむ。

ただの「英文を訳せ。」より「爆弾を解除するには、この英文の訳を答えなきゃいけない！」としたほうが、答える方も『ノって』くれるはずである。なおかつ、アニメーション等を用いれば何の変哲のない問題でも、楽しめると思う。

・正解するたびに歓声が起こる。

・正解するたびにお金が降ってくる。

・回答するたびに合いの手が入る。

４．イメージを用いる。

英語はできるだけ英語のまま理解したいため、イメージを用いたい。昨年の「かるた」では英単語だけだったため難しかったが、英文ならばイメージにしやすい。

system ：The earth is in the solar system.「地球は太陽系にある。」

The sewerage system is poor.「下水道のシステムは劣悪です。」など。

・英文を表示し、それに対する答えを絵から選ぶ。

・絵を表示し、それに対する答えを英文から選ぶ。

・絵を説明している英文と絵との間違いを探す。

・アニメーションを用いる。

５．返り読みをなくす。

日本語と英語の文法が違うため、一度読んだ英文を返り読みしてしまうことがある。

・英文を画面右から左にアニメーションで流すことで強制的に一度読んだ単語をもう一度読ませない。

・単語を1つずつしか画面に表示しない。「This is a pen.」なら画面にThisだけを表示し、次にisだけを表示。

６．現状の把握

自分の現状を把握するために、何らかの形で学習の結果を残すべきと考える。

・英単語ごとに間違えた回数などの表示。

・スコアを設け、表示。

・学習とは別に学習が身に付いたのかテストを行う。

７．いつの間にか学習している

・ウェブ閲覧中にサブリミナルみたいに英文を表示。

・デスクトップに常に英単語を表示。