

小学生を対象とした エデュテインメントソフトウェア開発 Development of Edutainment Software for Schoolchildren

Name	牧野祐己 / Makino Yuki	市川瑛子 / Ichikawa Eiko	田口ゆかり / Taguchi Yukari
	安山優美 / Yasuyama Yumi	岸守展幸 / Kishimori Nobuyuki	大丘寛和 / Daiku Hirokazu
	松口晋作 / Matsuguchi Shinsaku	斎藤 緒 / Saito Hajime	篠永成人 / Shinonaga Narihito
	中小路隼一 / Nakakoji Jun-ichi	水野 亮 / Mizuno Ryo	



コンセプト concept
小学生は運動会選手の監督となり、グループで一人の選手を育て、お互いの育てた選手を運動会で対戦させる。小学生が選手を育てるには、授業中に発言をする必要があり、発言することで選手は成長していく。このシステムは、発言することで小学生の『自分らしさ』を認識させることをコンセプトとしている。

First, a schoolchild becomes an athlete's supervisor. And the player whom brought up the one player into the group is opposed at an athletic meet each other. In order for a schoolchild to bring up a player, it is necessary to appeal during session. The player grows in appealing. This system makes it the concept to make a schoolchild's "oneself-likeness" recognize in appealing.

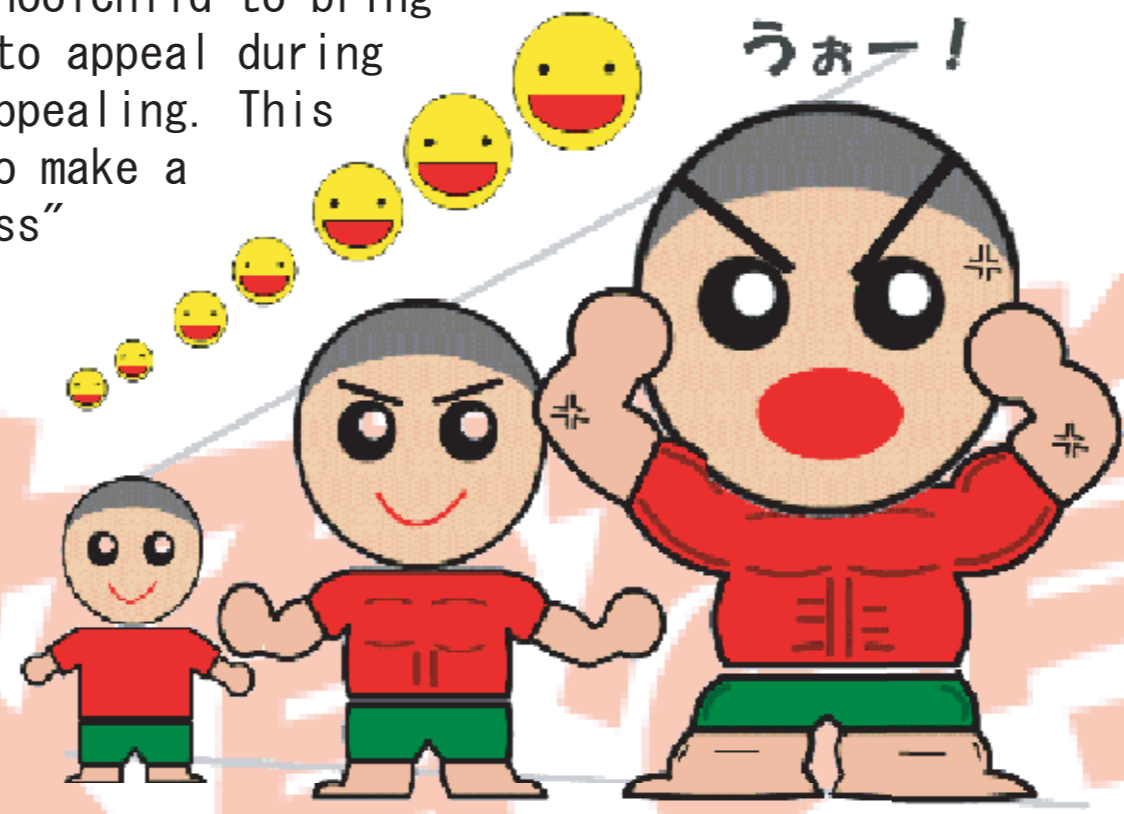
STORY

某月某日に運動会が開催されることになった。しかし、そこでそこに出場する選手が今はまだいない、そこで小学生はグループで一体の選手を作り、育て、そして運動会にその選手を出場させる。

これを **あすけーとぷろじえくと** と言う

One day, An athletic meet will be held. However, there is not a player who participates yet. Then, a schoolchild makes the player of one from a group and enters the player for bringing up and an athletic meet.

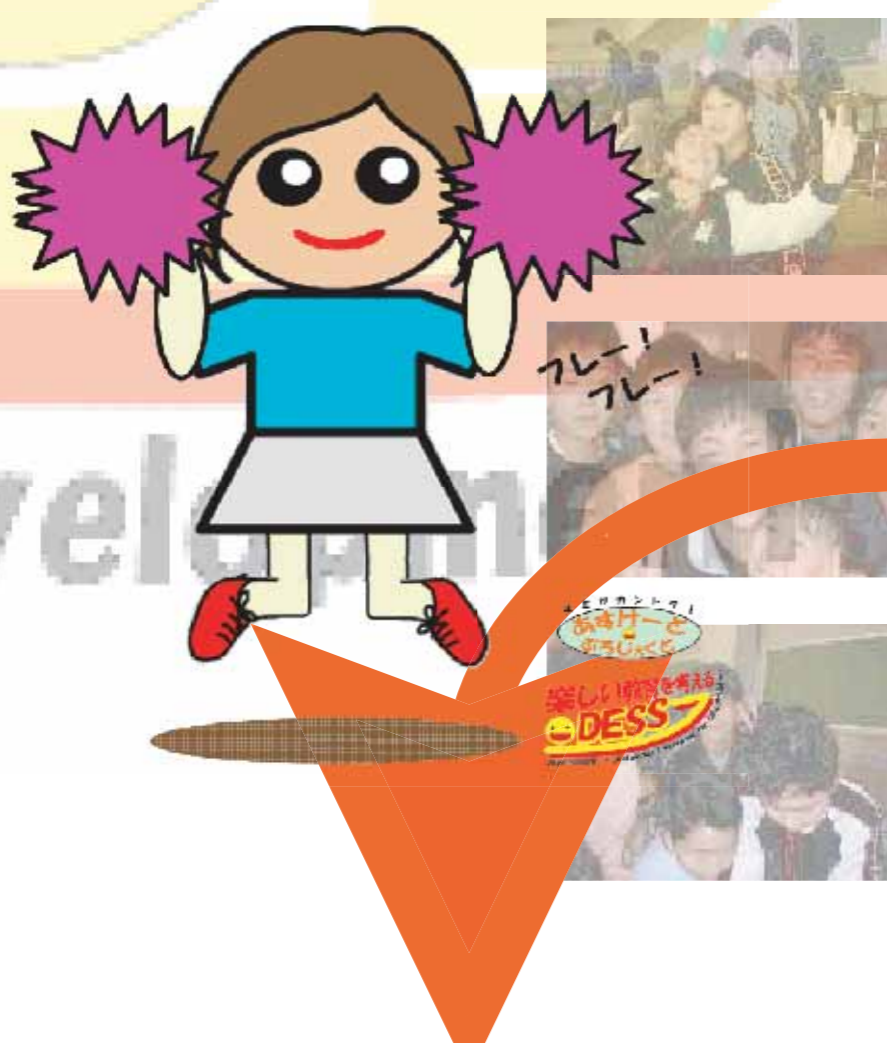
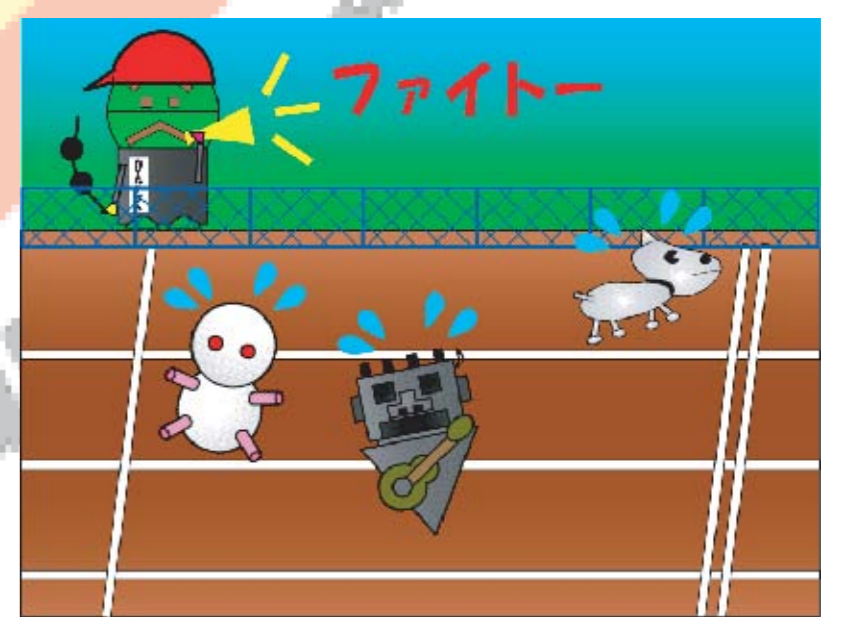
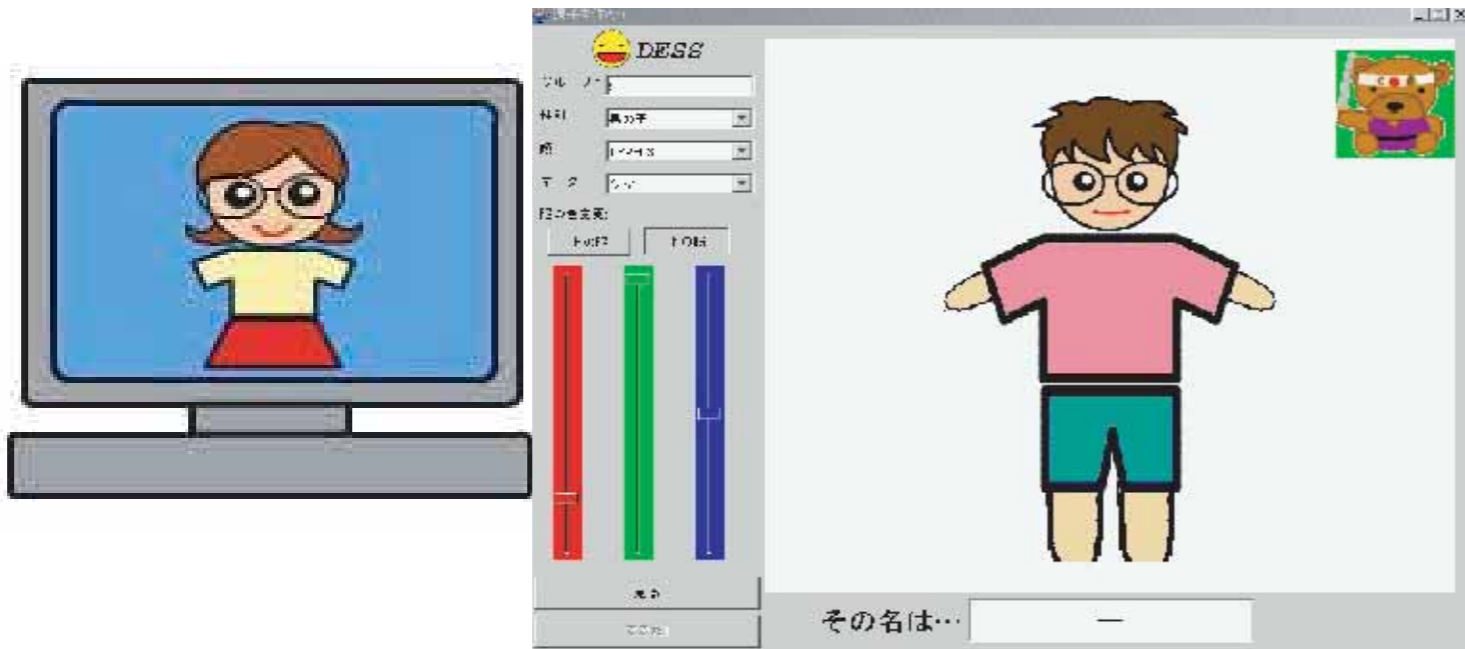
This is called the **Athecate Project**.



これがあすけーとぷろじえくとだ！ Athecate Project

作る Making

せんしゅをつくる (11月5日)
パソコンをつかって育てるせんしゅをつくりませう
Making Character. (November 5)
Make a character using a personal computer.



育てる Bringing up

せんしゅをそだてる (11月5日~11月28日)
じゅぎょうちゅうに発言してカードをゲットしよう
カードを集めるとせんしゅがどんどんせいちょうして
いっぞ！
Bringing up Character. (November 5 to November 28)
Let's speak during session and you will get a card.
if you collected cards, a your character will
grow!!



カードに書かれているIDをパソコンに入力すると...
If you input ID written by cards into a personal
compute...

試す Let's try

うんどうかいがいさい(11月28日)
Start up to Athletic meet (November 28)

パソコンをつかい、各きょうぎに対応したゲームを行います。
To use the Personal computer It play the game to a part of Athletic.

