

食育に関する Web コンテンツ

A2201322 堀田 美沙樹

研究の背景

現代の食育において、最も問題点となることは、「食育」そのものに対する関心が低いことである。そのため発達段階にある小学生から、食生活が乱れやすい 20 歳前後、さらに親となる世代の人には食生活の改善への意識を高める必要がある。これらの世代に対し、ゲーム感覚で「食育」とはどんなものがあるかを知ってもらうために、インターネットを活用し、情報を提示することが効果的であると考えられる。

研究の目的

三食食品群を利用した簡単なゲームを作り、食育関連サイトの中に取り入れる。ゲームを進めるには、三食食品群に関する簡単な知識が必要であり、ゲームを繰り返すと、自然に知識が身につく。三色食品群とは、食品を赤、黄、緑の三色に振り分けたものであり、それぞれ体への影響が異なる。この三種類をまんべんなく食べると、栄養バランスの良い食事をとることができると言われている。これらをゲーム内で覚え、食育の基本として意識してもらいたい。

研究のプロセス

→三色食品群の仕分け

- ・複数の食育ウェブサイトより、約 70 種類の食品を選定

→食品群コンテンツ制作

- ・選定した食品の素材作成



→ゲーム構成考察

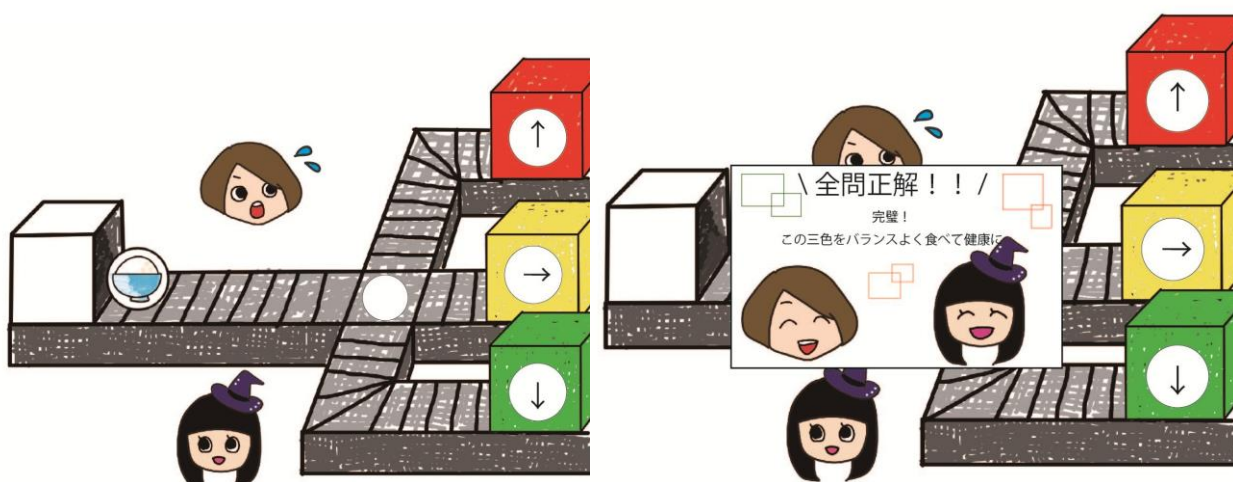
- ・ゲームに登場するキャラクター、ステージ等の制作
- ・ゲーム内容、ルールの構成

→ゲーム技術修得

- ・Java Script 使用

→完成

成果物(完成作品)



考察

ゲームのステージをベルトコンベアーにしたため、世界観がわかりにくい部分があるので、アニメーションからゲーム終了までの流れが自然になるよう制作する必要があると感じた。

ゲーム要素を強めるために、ゲームに必要な知識、ルール等を最小限に選定したが、それだけではわからないユーザーのために、ユーザーの食育理解度に合わせたページも必要だと感じた。その際はアニメーションやゲーム内にはリンクのみ表示し、リンク先に図解できるページに学習要素を取り入れたい。