令和７年度　日本大学自主創造プロジェクト

日大生のやってみたいを実現するプロジェクト成果報告書

２０２５０２１

プロジェクト名　AI の発案を基に作成した化学を楽しく学べるゲームの開発

プロジェクトの概要

本プロジェクトでは、既存のゲームに頼らず、AI からの提案にアレンジを加え、オリジナル性の高いゲームを開発し、ゲームの企画から製品化までを行った。私たちが開発したゲームは、主に小学生から高校生までの、化学に苦手意識を持っている子どもたちを対象とし、ゲームを通じて、化学を身近なものに感じてもらい、楽しく学んでもらうことを目的としている。また、製品化したゲームは、今後教育現場へ配布を進めていく。

プロジェクトの結果・成果

- **カードゲーム「モルモルマッチ」の開発**

このゲームは、かるたのルールを発展させたもので、お題カードには化合物を構成する陽イオンと陰イオンの組み合わせとその化合物に関連するイラスト、取り札にはお題カードに対応する化学式と化合物名が記載されており，日常生活と化学の結びつきを自然と学ぶことができる。

- **ぬり絵化学教材「花火職人になろう!!」の開発**

小学生以下を対象に、花火のぬり絵を通じて炎色反応を身近に感じることができる。

- **公式インスタグラムを開設**（「@nucst_egcs」で閲覧可能）
- **サイエンスアゴラ 2025 への出展**

開発した「モルモルマッチ」と「花火職人になろう!!」を活用して当該イベントに出展し、学生や教育関係者の方々に体験していただいた。

- **ゲームの改善**

サイエンスアゴラで得られた来場者アンケートを基に、ゲームの改善を行った。

- **雑誌「Pen+」からのインタビュー取材**
- **「モルモルマッチ」（改訂版）の印刷・製品化**

外部のイラストレーターの方にカードデザインを考案していただき、それを基に印刷会社に依頼し、ゲームの製品化を行った。

- **日本大学新聞からのインタビュー取材**
- **製品化した「モルモルマッチ」の教育現場への配布（予定）**

活動写真





