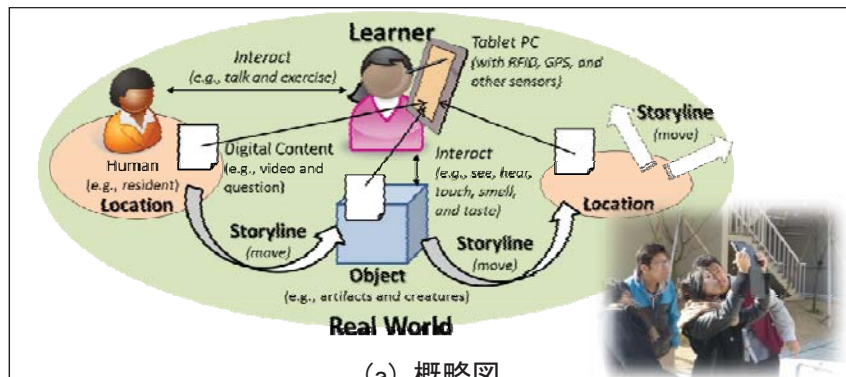


デジタル技術を用いた学習支援システム

[キーワード:エデュテインメント, 拡張現実感, デジタルサイネージ] 講師 光原弘幸



(a) 概略図



(b) メインユーザインタフェース (c) AR表示例(ビルに煙を合成)

図1 モバイル型エデュテインメントシステム

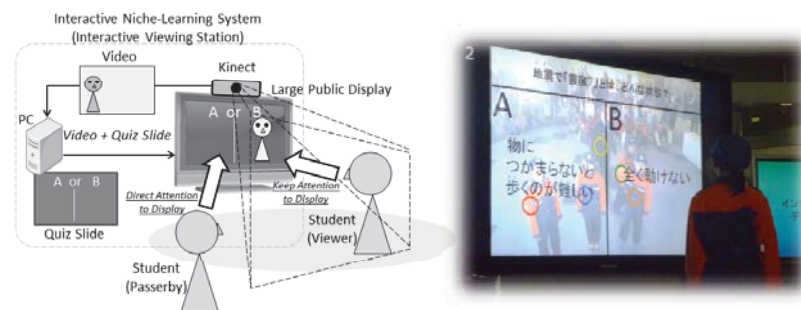


図2 インタラクティブデジタルサイネージシステム

内容:

デジタル技術は、学習や教育を含めた我々の日常生活に浸透している。本研究では、無線通信、知的センサ、タブレットコンピュータなどのデジタル技術を駆使した学習支援システムを取り扱っている。

近年では、デジタル技術を基盤としたエデュテインメント(教育+エンタテインメント)システムによる防災学習の動機付けに焦点を当てて研究開発している。図1は、実世界において分岐付きゲームストーリーに沿って防災を学ぶことのできるモバイル型エデュテインメントシステムである。このシステムは、防災を学ぶ上で重要となるリアリティをAR(拡張現実感)によって高めることにも挑戦している。図2は、大型ディスプレイを用いたインタラクティブなデジタルサイネージである。ディスプレイ前にいる視聴者をクイズ型デジタル教材に合成表示し、視聴者の体の位置によってクイズに解答することを可能にしている。開発されたシステムは、小中学校や防災教育施設において実践的に利用されている。

分野:総合領域

専門:教育学

E-mail: mituhara@is.tokushima-u.ac.jp

Tel. 088-656-7497

Fax: なし

HP : <http://wblab.org/>

