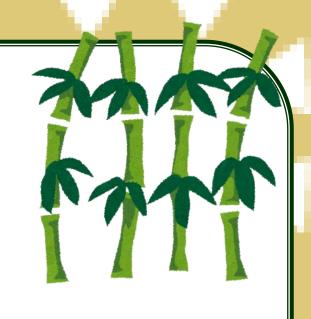
体験学習における 学習者の能動的な行動を誘発させる試み



安尾萌¹白水菜々重²盛山将広²岡本香帆里²松下光範¹関西大学総合情報学部²関西大学大学院総合情報学研究科

背景

体験学習における諸問題

先入観の影響により、場が持つ魅力を見落とす 固定観念が形成されており、場の情報に興味を持たなくなる 兵庫=神戸, 姫路, あとは田んぼ! この街には面白い物なんてないし…

目的

場が持つ魅力に気づかせるためのきっかけを与え 学びに対する積極的な姿勢を動機付ける

手法

目的達成のための指針

体験の楽しさの担保

寄り道の支援

知識獲得の支援

道のり想起の支援

宝探しゲームをモチーフに 街歩きをデザインする

目的地の不可視化
断片的な

目的地について思考する余地を与える

「ヒント」を少しずつ 集めながら街を知る

断片的な情報提示

気付きを得るきっかけを与える

スタンプラリー形式で 街歩きをコレクションする

探訪履歴の提示

新たな気付きを得る手掛かりを与える







得られた効果

- 〇目立たない建物を発見し、参拝する
- 〇自然に大通りを離れ、裏通りにある 雑貨屋を発見して土産を買う
- 〇端末に表示された説明文を見て、 建物に関する会話が発生する

今後の展望

ユーザインタフェースの向上

直観的に使用できるUIを目指す

「場から働きかける」仕掛けの検討 気付きを得る経験の最大化を図る