



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
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

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

気づ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

新たな気づきを得る手掛かりを与える



得られた効果

- 目立たない建物を発見し、参拝する
- 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
- 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

気づきを得る経験の最大化を図る

