

Game De Education

Team Member

中野 雄介
Yusuke Nakano

下澤 章元
Fumiyki Simosawa

堂黒 浩明
Hiroaki Doguro

宮崎 滉平
Kohei Miyazaki



HVC-Cの表情認識を用いたアプリ開発

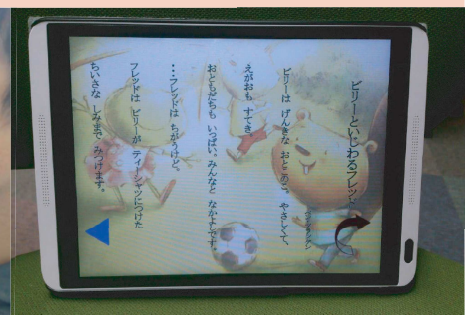
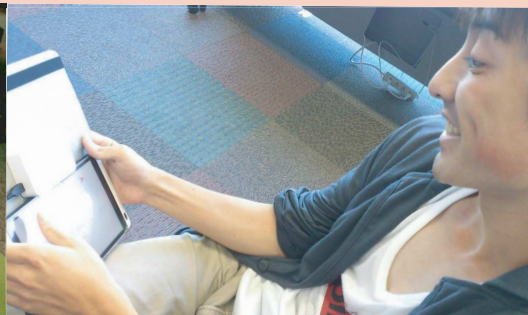
活動内容

- HVC-Cを利用した学習ゲームを開発し、子どもたちの学習を支援した。登場人物の感情を理解することに重点をおいた文章読解アプリを開発し、提供した。
- 福島アカデミーキャンプと赤川小学校訪問では、開発した文章読解アプリを子どもたちに提供した。ワークショップで使用したゲームを含めた方法の学習効果が有効であるかをテストとアンケートを実施して検証した。



表情認識を用いた国語学習アプリ

HVC-Cは、顔検出や人体検出できるデバイスである。国語の読解の物語の登場人物の感情を読み取る問題に対して、感情を表情で直感的に表現することにより読解の学習となり、学習における記憶を高めることにつながるのではないかと考えた。そのため登場人物の感情を表情で表現するアプリの開発を行った。



福島アカデミーキャンプ

8月14日には、福島県の児童に自分たちの開発したアプリを体験してもらい、学習効果を検証した。児童のアンケート結果から、アプリの改善案が見えてきた。



学会における研究発表

9月1~4日に本校で開催されたヒューマンインタフェースシンポジウムに参加した。そこで、開発したアプリを発表し、様々な企業や研究者の方々からアプリについての意見やアドバイスをいただいた。

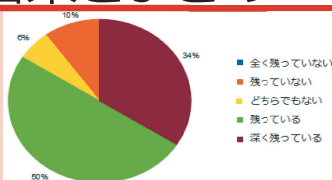


赤川小学校ワークショップ

11月12日に赤川小学校でのワークショップを行なった。福島アカデミーキャンプ、ヒューマンインタフェースシンポジウムで指摘された改善案を元にアプリを改善し児童に利用してもらった。



結果とまとめ



赤川小学校での自分のした表情が記憶に残っているか

•福島アカデミーキャンプと赤川小学校でのワークショップでアンケートを行った。自分のした表情が記憶に残ったかという質問に対し84%の児童が記憶に残ったと回答した。

•今回の反省点として児童が恥ずかしがって表情を作り辛かった点がある。これより、改善点として児童が表情をしやすい工夫をしなくてはならないということがわかった。