

デジタル画像を用いたエデュテインメントシステム

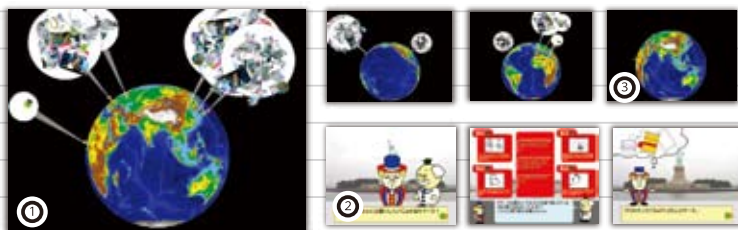
Development of Edutainment System using Digital Image

Software

5日間の実践を通して6種類のソフトウェアを作成しました。ここではまず本プロジェクトで作成したカリキュラムの中で重要なソフトウェアを3種類ご紹介させていただきます。またそれらの**作成意図**、ならびに**簡単な動作説明**を実際の動作画面を交えながら説明させていただきます。残り3種類に関しては作成意図、動作画面のみの紹介となります。

TRASH EARTH

世界のゴミ問題の現状が見てわかるようにと作成されたソフトです。〈①〉 仮想空間の地球が7つのエリアに区切られ、それぞれのエリアには事実に基づいた問題が用意されています。〈②〉 すべての問題をクリアするとゴミが消えます。〈③〉



* 7エリアのうちアメリカを含むエリアから抜粋

Akagawa MAPPING

赤川小学校周辺にはどの程度、地球によくないもの(ゴミ)があるのかが見てわかるように、またクラス全体での画像の共有のため作成されたソフトです。〈①〉 赤川地区の地図が用意されており、任意の場所に写真をマッピング(貼り付けること)ができます。〈②〉



分別movie

正しい分別の方法を確認し、分別後のゴミの行方についての学習をサポートするために作られた24本のムービーリップ集です。ビン、カン、プラスチックなど8種類のゴミについて作られており、児童が簡単に操作可能なインターフェースになっています。



*牛乳/パックに関するムービーより抜粋

Trash Drop

リデュースの重要性をわかってもらうために作成しました。落ちてくるゴミをクリックして消していくゲームですが、必ずゴミで埋まってしまうので、クリアはできません。



解決案の共有

第4回目の授業で作成した各自の作品のデータをまとめ、簡単な操作で画像、音声参照できるソフトです。クラスで全員の意見を共有する目的で作成されました。



お絵かきソフト

第4回目の授業内で児童が絵を書く際に使用したソフトです。作業効率を上げるため色数を減らし保存方法を簡単にしております。

