

2013年9月30日

ホワイトボードがタッチパネルに！ みんなで参加するリハビリゲームに展開

広島国際大学総合リハビリテーション学部リハビリテーション支援学科（学科長 佐々木久登）の石原恵子教授は、Kinect センサーを使ってプロジェクタスクリーンをタッチパネル化することで、パソコン用の学習支援ゲームを、みんなで盛り上がり楽しむことができるリハビリテーション用ゲームに展開しました。同学科の石原茂和教授が行った改良により、高価なタッチパネルを使わず、低予算でもプロジェクターがあれば、壁面やホワイトボードで身体を使ったタッチゲームを楽しむことができます。

マウス操作が不要なので、高齢者をはじめ、手が不自由な方でも参加できます。



↑ タッチゲームを楽しんでいる様子

楽しさを共有できるゲーム 英語の学び方を変える

ゲームの内容は、石原恵子教授が心理学部の中村朋子教授と共同開発した英語学習支援ソフト「ハイ！かんづめ君」です。このソフトは、母国語（日本語）と外国語（英語）の言語発達調査の結果、英語学習が苦手な学生は綴り・発音・意味が頭の中で自動的に結びつくマッピング能力が十分でないという考えに基づいて開発されました。

「ハイ！かんづめ君」は、トランプゲームの神経衰弱の要領で、同じ単語のカードを探し当てる多感覚ゲームです。カードをタッチして開くと発音が音声で流れ、綴り・意味（絵）が表示されます。さらに発音・綴り、発音のみ、と徐々に難易度を上げて進めます。英語の苦手な大学生を対象にした効果測定実験では、英語の音韻の記憶が向上し、聞いて書き取るテストでも意味や綴りを正しく解答できる比率が上昇しました。3歳から80歳まで幅広い年齢層や、また、発達障がいのある方々に使っていただけます。

このゲームに身体の動きを加えたタッチゲーム型にしたことで、従来のパーソナルな学習支援ソフトから、みんなで学習の場を共有できるものへ展開させ、より多くの感覚を使うことで英語学習の効果も向上すると考えています。

全年齢型の支援ソフトをめざして

このゲームは、高齢者を主な対象とした、認知症予防としての効果も目指しています。タッチゲームであることにより、頭や手元だけでなく身体全体を使った認知活動を行い、仲間とともに楽しみを共有することで笑いが生まれ、高い効果が期待されます。高価な、あるいは大型の機材を使わないので持ち運びも可能、公民館やデイサービスなど、様々な場所で楽しめます。

※報道各社の皆様には、ぜひ取材にお越しいただきたくよろしく願いいたします。

■内容に関するお問い合わせ先

広島国際大学 総合リハビリテーション学部（石原） TEL：0823-70-4877

■取材の申し込み先・本件発信部署

広島国際大学 企画課（坂井） TEL：0823-70-4922

添付文書 なし 発信枚数：本書含め2枚