


デジタルドローイングを対象とした学習支援環境に関する研究

このテーマのキーワード	美術教育、ブレンド型学習、スキル獲得
関連するSDGs開発目標	

研究内容(社会背景・目的、概要、期待される効果)

(社会背景・目的)

本格的に美術を学ぶ学習者にとってドローイングは重要スキルの一つです。本研究では、海外への美術留学を目指す学習者を対象に、短期間によるドローイングスキル獲得をするための学習支援システムを構築。

(概要)

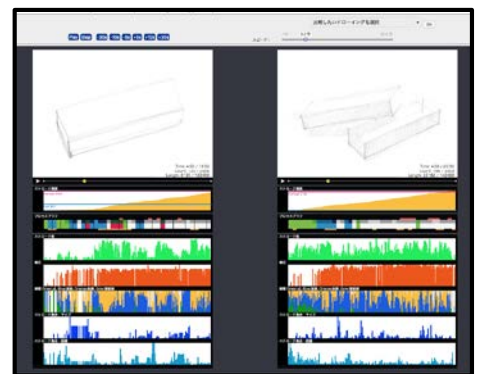
美術入門者にまず身につけて欲しいドローイングスキルとして、適切な描画プロセスで描くことを想定。ブレンド型学習環境とし、学習者自ら気づき実践するための機能やインターフェイスを開発。特徴として、描画プロセスの保存・共有・再利用を通して、学習者に気づきを促進させます。過去の自身の描画プロセスや、他学習者や熟練者の描画プロセスを時間と場所とに制約を受けず再生しリフレクションが可能となる。また、指導者は全学習者のスキル獲得状況を把握することができ、学習・指導の高効率化を図ることが可能になる。

(期待される効果)

本システムを美術の専門校で正規導入を行なった結果、従来のドローイングの授業と比較して学習者のドローイングスキルの獲得が1ヶ月程度早まりました。



デジタルドローイングの様子



学習者間のプロセス比較の様子

想定される適用分野・用途・業界

- 専門家教育
- 技能伝承、スキル獲得支援

産業界へのアピールポイント

- 身体動作の取得から、タスク分析、プロセス分析を行います。学習の高効率化を図ることができます。

情報メカトロニクス学科 永井 孝 准教授

このテーマに関するお問合せ ものづくり研究情報センター
E-mail : mric@iot.ac.jp TEL : 048-564-3880