d-map+blog
「wiki」を利用し、ドイツ語海外研修に参加した学生の留学情報・体験談やフィールドワーク、ブログ、資料を収集したデータベース。

名詞データベース&名詞性当てクイズ
SFC のドイツ語教材「Modelle」が扱う名詞を、画像データとして収録し、データベースを構築。名詞性当てクイズを使って、訳語ではなく、イメージで覚えることができる。

XY-Zimmer
写真をコラージュして作られた仮想空間でドイツ語を学ぶ Web 教材。キャラクターが投げかける相談や質問の答えによって、ストーリーの展開が変化する。

d-Check
SFC のドイツ語教材「Modelle」に準拠した、独作文演習教材。授業だけでは不足しがちな文法の演習を行い、学習をサポートする。

d-Mind
マインドマップ手法を取り入れた単語学習ウェブアプリケーション。学習者が自由に単語を入力し関連付けていくことで、各単語間の関連を可視化し、各学習者が独自の単語マップを簡単に作成できる。

d-Theater
SFC のドイツ語教材「Modelle」の動画に字幕を付けた、リスニング教材。穴埋め問題や選択問題など様々な形式の問題に挑戦できる。

deu-Tan
ドイツ語単語を学ぶための Web 教材。画面に表示される写真や絵を見て、その単語の名詞の性とスペルを正しい順番に並び替えることで、視覚的に単語を覚えることができる。

d-rama
学習者が授業中に作成した 4 コママンガを定期配信する、相互性を重視したコンテンツ。学習した文法や表現を使って作成してもらい、特によかった作品を動画化して配信。

d-pod
授業で扱った「キーセンテンス」と「スケッチ(ビデオ)」の音声・ 動画をポッドキャスティングで定期配信するシステム。

発音導入コース
PC や iPhone の画面を見ながら映像に合わせて発音練習ができるコンテンツ。簡単な繰り返し操作で反復練習ができ、音声・映像をまねることにより自然な発音を身につけることができる。

Mimi-Tan
SFC のドイツ語教材「Modelle」シリーズ第一巻で扱う名詞を音声と画像を通して学習できる Web 教材。学習の困難な「単語」の発音を学習者が自分で復習できる環境を構築し、多様な単語学習スタイルを提案する。

世界をつなげるワークショップ
世界地理教材「ちきゅ UNO」を使ったワークショップ型の学習環境をデザインする。楽しみながら世界地理に触れることで小学生の社会科学習の導入や世界の国々へ関心を持つきっかけになることを目指している。

d-go! -英語で学ぶドイツ語単語-
SFC のドイツ語教材「Modelle」に登場する語彙の意味を、英語で確認できる単語検索 Web 教材。文法概念や語彙の形など、英語とドイツ語の類似点に「気付き」を着目させ、ドイツ語学習をより学びやすく位置づける。

ブログ作成と外国語運用能力の関連性
私たちが普段から日常の出来事を「書く」ツールとして用いている SNS やブログを使って、ドイツ語学習者にブログをドイツ語で執筆してもらい、その学習効果や、協働学習のコミュニティで起こりうる学習意識・行動の変化を調査する。

D⇔J

翻訳困難な日本の文化的概念や伝統的行事などをドイツ語で表現する際に役立つ単語を集約した Web 教材。文化辞典などとは異なり、有用な情報のみを少ない語彙数で提示しているため、自身の発話能力を活かして会話能力の幅を広げられる。

法教育といじめ問題解決

いじめの問題を解決する策の一つは、被害者児童生徒が自己を防衛する手段を身につけることである。本研究は今後高まると考えられる「法教育」のニーズに沿っていじめ軽減の突破口を提案することを目指す先端的プロジェクトである。

問題解決と漫画 NEW

現実世界で起こる問題を漫画に置き換え登場人物に解決させることで読み手に生きていく上でのヒントを提示する研究である。親子の意識のすれ違いをテーマにした本作「迷子 BAR」は親から自立したい子供視点のファンタジーとなっている。

TV ゲーム作品における「名作」が持つ共通要素とは？ NEW

今日、様々な娯楽作品ジャンルにおいて往往にして表現される「名作」という言葉。我々はその言葉の多くを理解していない。当研究では TV ゲームという娯楽作品としては若いジャンルを対象に「名作」が持つキーとなる要素を明らかにする。

（VAP）Vingt arrondissement de Paris NEW

フランス語を「楽しく」×「学べる」を目標とした、フランス語版デジタルノベルゲーム。ストーリー性のあるノベルゲームを PC 媒体で楽しみながら、フランス語の文章や単語を学ぶことができるゲームとなっている。

d-Check＋　-文法学習をサポートする独作文演習教材- NEW

既存の独作文演習教材「d-Check」によく間違える文法に対してより詳しいコメントの追加し、かつ苦手な箇所に対する文法演習を提供することにより、学習者の苦手な文法の学習をより確実にサポートする。

デジタル教科書の使われ方分析 NEW

初等教育でのフォーマルラーニングにおけるデジタル教科書の内容や使われ方の分析をおこなう。デジタル教科書の機能や特徴、学習者による使われ方の違いをそれぞれ分析し、全体をまとめた比較・類型化を目的とする。

教育系 iPhone アプリの開発 NEW

現代、広く普及しているスマートフォン（主に iPhone）を用いて、学習の補助をするアプリケーションの開発を行っている。楽しく自発的に、またモバイルデバイスであることを生かして効率的に学習できる環境を作ることを目指す。

Android アプリケーションによる相互言語学習環境の構築 NEW

本研究では、言語学習者がより学習を持続できる環境を Android アプリケーションの制作によって提供する。学習の可視化（数値化）、学習者間での学習共有、学習者間での協力をアプリケーション制作の３つの柱として制作を行う。

鉄道駅における券売機周辺と駅構内の空間デザインの追求 NEW

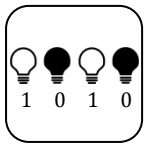
JR 藤沢駅構内の「みどりの窓口」内の券売機周辺の張紙（案内サイン）と空間デザインの情報伝達の効果の検証と改善を行い、利用者がより快適に利用できるものに変化させ、そこから券売機が利用しやすい駅構内の空間デザインを追求する。

日本の伝統的「振る舞い」の可視化 NEW

グローバル化の中、自国の伝統の再認識が重要視されているがこのように認識するにはコストも時間もかかる。それを現世代にとって日常的なデジタル媒体・ICT 環境により、伝統文化の体験学習をより身近な学習コンテンツとすることを目的とする。

中国語初習者のための教材開発 NEW

新たに中国語を勉強しようとしている学生たち向けの教材の開発を進めている。今回はその一部として、「オリジナル神経衰弱」を紹介している。将来的には、Web 教材への発展や、中国語以外の第二言語での作成を構想している。



2 進法学習教材の設計と評価 NEW

2 進法は私たちが普段使用している 10 進法と大きく違うため理解が難しいが、2 進法の知識は情報技術を深く理解するために必要である。本研究では、2 進法をより効果的に理解できる教材を製作し、実際に学習者に利用してもらい、評価を行う。

LEARNING DESIGN PROJECT

慶應義塾大学湘南藤沢キャンパス
Keio-University (SFC)

Mail : dmode-rg@sfc.keio.ac.jp
WebPage : http://dmode.sfc.keio.ac.jp/