



事業概要

研究者を中心に、子供や大人が不思議に思い、自分もワクワクしながらやってみたいと思うサイエンス動画と、そのワクワクを更に深めるオンライン・インタラクティブ・コンテンツを開発し、その有効性の実証を行います。

最終的には、ワクワクを喚起し更に深めるワクワクプラットフォームの構築を目指します。

進捗状況と今後の展望

到達したこと：

中高生研究をテーマにしたときの構成の型、実験をテーマにしたときの構成の型が見えてきた。

まだN数は少ないものの、実証実験をスタートし12月末の大規模実証実験へ設問とデータ収集の手法について検討をスタートした。

上記を踏まえて：

12月のサイエンスキャスルへ向けて、日本国内4箇所で動画、インタラクティブプログラム共に実証実験を行う。そこへ向けたデータ収集の計画を立てる。

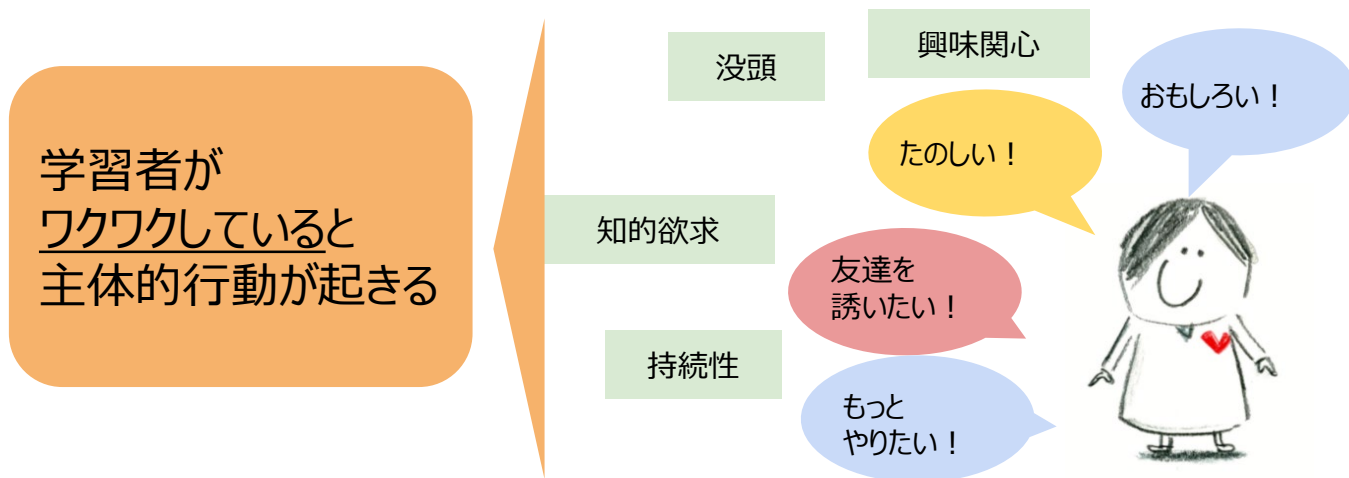
また、主観的なレポート以外にも、瞳孔を使った客観的なワクワクの計測をスタートさせる。被験者の数は限られるが、ワクワクポイントはどこなのか、少数のNでも客観的な動画評価を行えると考える。

参考①) リバネス

仮説：学習者の**ワクワク**が主体的な行動の連続を促す

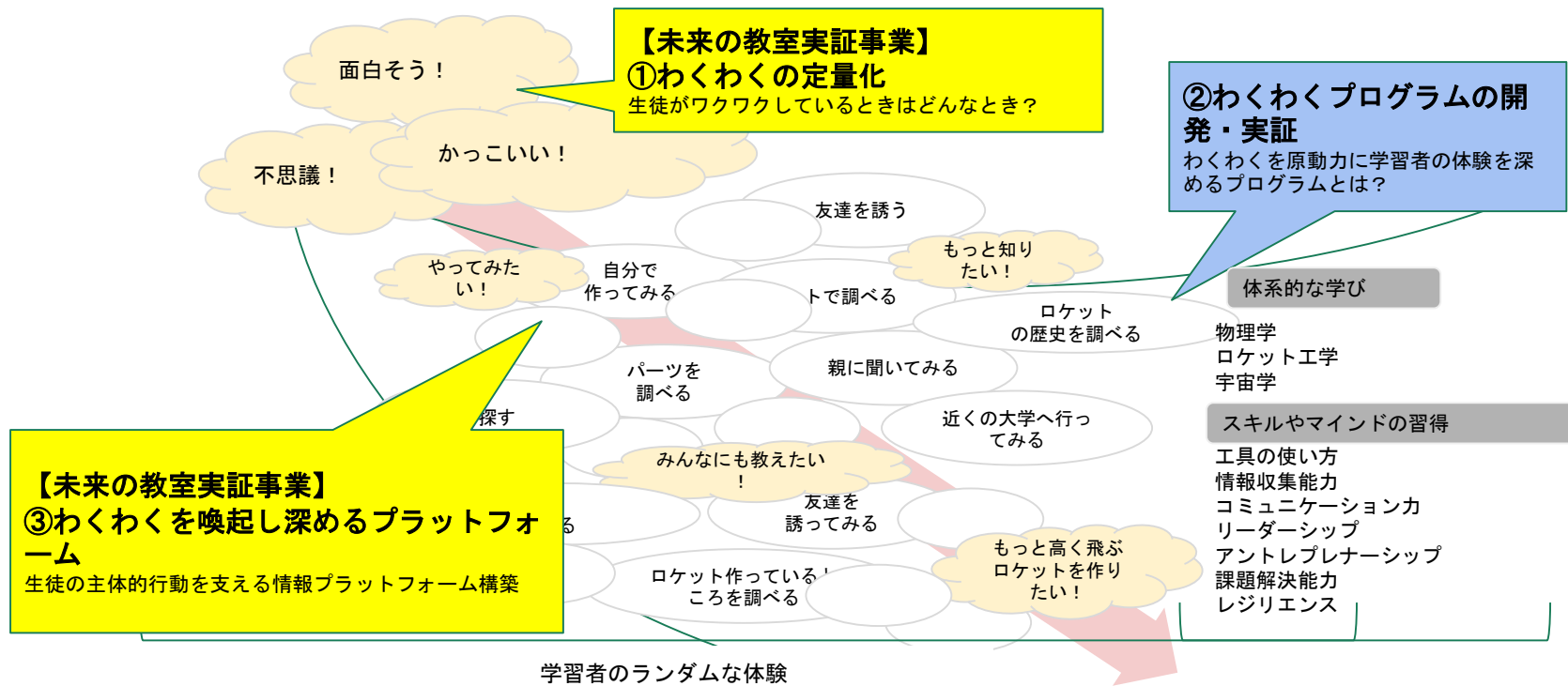
学習者の主体的な行動の連続が、体験の数を増やし、知識を深め、プロジェクトを進行を促し学びを生みます。

その背景には、生徒が「もっとやってみたい」「楽しい」「面白い」と思う内発的な意欲や関心があると考え、リバネスはその内発的な力を **ワクワク**と捉えます。



参考②) リバネス

リバネスでは、わくわくを定量化し、興味関心から始まる主体的な行動を促進するわくわくプログラムの開発・実証しと、生徒のわくわくをより深めることができる情報プラットフォーム構築を行っています。



参考③) リバネス



Leave a Nest

類型a

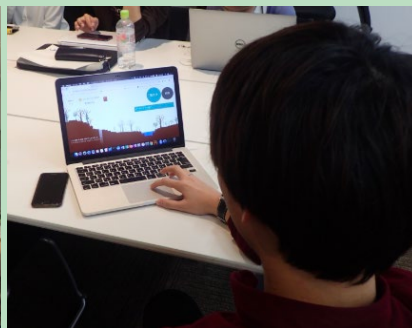
類型b

類型c

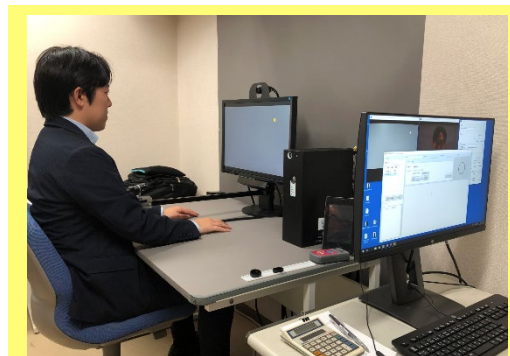
2次公募



動画撮影の様子
毎週木曜日の夕方は
動画撮影を行っています。
上はペンギンロボット、下はダニ
の研究がテーマです。



10月21日（日）に行われたJapanPrizeでは、九大と開発しているインタラクティブプログラムのプロトタイプの発表、体験とワクワク動画の実証実験が行われました。



より客観的なワクワク計測を行うため、瞳孔計測を使った動画のクオリティ評価で特許を取得したベンチャー企業とコラボレーションして動画の実証を進めます。