研究室 日本文学研究室 教員 横山恵理

カテゴリー IT・IoT・AI・ロボティクス
アプリケーション、システム

ITで文学を
―古典文学学習アプリケーション―

【国語科教育における学びの創出】

■ 新学習指導要領（国語編・2017年発表）
「言葉がもつ価値を認識するとともに，言語感覚を豊かにし，我が国の言語文化に関わり，国語を尊重してその能力の向上を図る態度を養う」
■ 中央教育審議会答申（2016年12月）
「言語文化を継承・発展させる態度を小・中・高等学校を通じて育成するため，伝統文化に関する学習を重視することが必要である」

【1】『信貴山縁起絵巻』学習アプリ

（情報システム学科・サービスコンピューティング研究室・須永宏研究室）と共同研究

絵巻の全画面をスクロールして閲覧することを可能とし、文学作品の理解を促進させている。アプリケーションの画面上に付箋を貼り、そこに調査内容を書き込むことで、個人・グループワークの実践も可能とした。Webデータベースによりワークの内容は保存され、共有も可能である。洛中洛外図屏風でも同様のワークが可能。

【2】『信貴山縁起絵巻』画像データベース

情報メディア学科・マルチメディア応用研究室・平山亮研究室）と共同研究

絵巻内のタグ付け検索を可能とし、内容理解を促進させている。
■ 関連研究成果（情報メディア学科・平山亮研究室）
・「詳細説明機能を追加した『信貴山縁起絵巻』学習用Webコンテンツ」：解説機能の充実、絵巻紹介動画の追加
・「音声ユーザインタフェースで操作可能な『信貴山縁起絵巻』学習用Webコンテンツ」

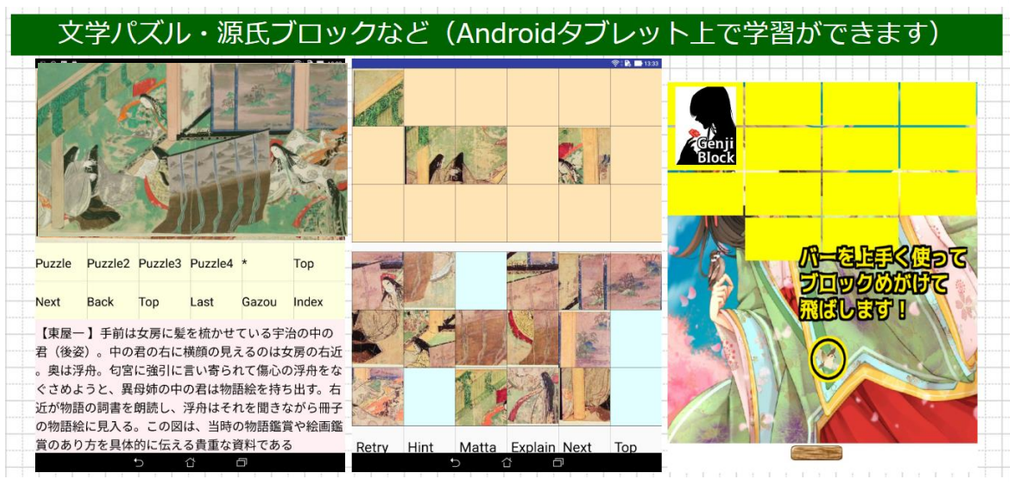
【3】「小倉百人一首」学習アプリ

（情報システム学科・サービスコンピューティング研究室・須永宏研究室）と共同研究

百人一首の上の句の音声を聴きつつ，画面内を移動する下の句の札の中から該当句を探すというゲーミフィケーションの手法を取り入れたもの。ゲーム内に登場した百人一首は終了時に一覧となって掲載され、復習できる仕組みになっている。

【4】「源氏物語絵巻」パズル

（情報システム学科・サービスコンピューティング研究室・須永宏研究室）と共同研究



「源氏物語絵巻」をパズルにしたもの。タブレット端末を用いてピースを動かし、正しい絵柄を作成する。見落としがちな絵の構図、人物の表情など、細部にわたり学習者の視点を向けることが可能となる。タブレットのみならずブラウザアプリも提供。

【1】【2】『信貴山縁起絵巻』画像：
国立国会図書館デジタルコレクション『志貴山縁起』
http://dl.ndl.go.jp/info:ndljp/pid/2574276?tocOpened=1
【4】『源氏物語絵巻』画像：国立国会図書館デジタルコレクション『源氏物語絵巻』
http://dl.ndl.go.jp/info:ndljp/pid/2590780?tocOpened=1