

パーソナルメディア環境における 教育用イベントシミュレーション

伊與田 光 宏 斉 藤 浩 一
菅 原 研 次

-
- | | |
|--------------------------|-------------------|
| 1. はじめに | 4. イベントシミュレーション教材 |
| 2. パーソナルメディア環境の進展 | 5. おわりに |
| 3. パーソナルメディア環境でのシミュレーション | |
-

論文要旨

最近のテクノロジーの進展は多岐に及んでいるが、コンピュータ自体および周辺技術に関する技術革新は著しく、それらを巧みに利用すれば、従来では想像できなかったことが可能にもなる。パーソナルレベルで扱えるようになったマルチメディア技術の教育への有効利用を検討することが、本研究の基本的目的である。まず、最近のダウンサイジング現象を分析し、マルチメディアへどのように反映するのかを考察する。次に、物体、現象、空間、時間などに対するシミュレーションの現状と可能性について検討する。そして、教育におけるシミュレーションの有効性を提起し、筆者らの作成した教材でその実例を紹介する。