



手話のせかいへの入り口

しゅわーど

手話学習を楽しむ、
インタラクティブコンテンツのデザイン



01 研究背景

手話に対して、「難しい」「堅い」「覚えるのが大変そう」などといったイメージを持っている人も多いかと思います。しかし、手話にはたくさんのおもしろさが秘められています。そこで、楽しみながら手話に触れることのできるコンテンツを利用することで、手話に対するイメージを変えられるのではと思いこの企画を立案しました。

02 制作内容

童話をベースにした手話学習アプリケーション。
物語の内容が抜け落ちている部分を手話を用いたミニゲームを解いて、穴埋め形式で絵本を完成させていきます。ゲームを進めていくにしたがって手話の意味や成り立ち、手話の動きを学ぶことができます。手話検定5級程度の問題構成で、初学者に向けた内容になってます。

03 研究フロー



04 アプリデザイン

起動～ストーリー選択



ストーリーページ



ミニゲーム



05 今後の展望

本制作では、手話に興味をもってもらう第一歩になるということに焦点をあてて制作してきました。今後アプリを継続的に使ってもらうためには、物語やクイズのバリエーションを増やすのはもちろん、物語の難易度を増やすなど、「もっと学習したい!」という意欲を受け止められるようなアプローチが必要であると考えています。