

【説明資料(提出ファイル)】 発明・工夫作品コンテスト 製作の動機または目的, 利用方法, 作品自体やその製作過程で工夫したことを, 文章, 写真, 図などで説明。この用紙1枚に記入し, PDFに変換した後, web提出フォームにて提出する。

個人・グループ名	吉良 優人	大学名	大阪電気通信大学
作品名	学んだことをマインドマップ風カードで活用しよう!	人数	1名

**【動機】**

大学生活で学んだことを、学習ポートフォリオとして残しておきたいと思った。紙のノートだと授業ごとになってしまうため、カード型の記録アプリを作ろうと考えた。

**【カード記録機能】**

自身で調べたことを記録する。カードに名称と内容を記録する。日時は自動的に保存される。

マインドマップを参考に、カード同士を線でつないだり、線に名前を付けることができるようにした。記録した事柄同士の関係性を視覚的に把握できる。



**【リラックス振り返り機能】**

利用者が楽しく使えるように、学習中に音楽を流しながら使う機能を追加した。画面には音楽の周波数分布を表す線の他に、立方体を円形に並べ、音楽に合わせて大きさを変化させるようにした。

この画面には「ユニタリー性」や「量子超越性」のような、記録した言葉がランダムに画面表示される。この機能により、過去に学習した言葉を思い出せるように工夫した。



**【ランダムクイズ機能】**

記録した説明文を画面の左側にランダムに表示し、右の解答欄に対応する言葉を回答するクイズ機能を開発した。



**【工夫した点】**

- ・4年間で学んだことを、カード形式で記録できるようにした。
- ・教科を超えて関連付けて理解できるように、カードを線でつないで関連を表現できるようにした。
- ・音楽を聴けるようにすることで、アプリを起動する習慣を促すようにした。
- ・音楽を再生中に記録した言葉がランダムに現れることで、学習の振り返りのきっかけを作るようにした。
- ・ランダムクイズ機能により、学んだ言葉を楽しみながら復習できるようにした。