



MONO-COTO
INNOVATION
2016

企業

日本電産株式会社

テーマ

回るもの、動くもので、中高生にワクワク・ドキドキを

Nidec
All for dreams

FINALIST

チーム名

火気厳禁

国立奈良工業高等専門学校

馬野 叶悟

国立奈良工業高等専門学校

内田 啓太

灘高等学校

牧野 越叢



アイデアのタイトル

アクティブ・ラーニングデバイス 「Fun mole」

ターゲットユーザー

眠たくなってしまいう高校生と、眠たくなる授業をしてしまいう先生

注目シーンとインサイト

眠くなってしまいう授業中のシーン。それは授業がつまらないから。つまらないのは先生と生徒とのやり取りがないからだ気づいた。

アイデアの特徴・概要

生徒と先生との新しいやり取りを生み出せるモノを！

・ランダムモグラモード

モグラが出てきたら押す。いつ出てくるかわからないワクワク感。ランダムで出てくるモグラを利用して、先生の偏見や感覚に頼らない完全にランダムで平等に回答者を当てられるので、スムーズに授業が進む。そしてウトウトしてたらモグラが吹っ飛ぶ。拾ってセット。これで眠気も吹っ飛ばす。

・早押しクイズモード

わかったらすぐ押して回答権をゲット！生徒が自ら回答権を得たくなるような機能で授業をもっとアクティブにする。

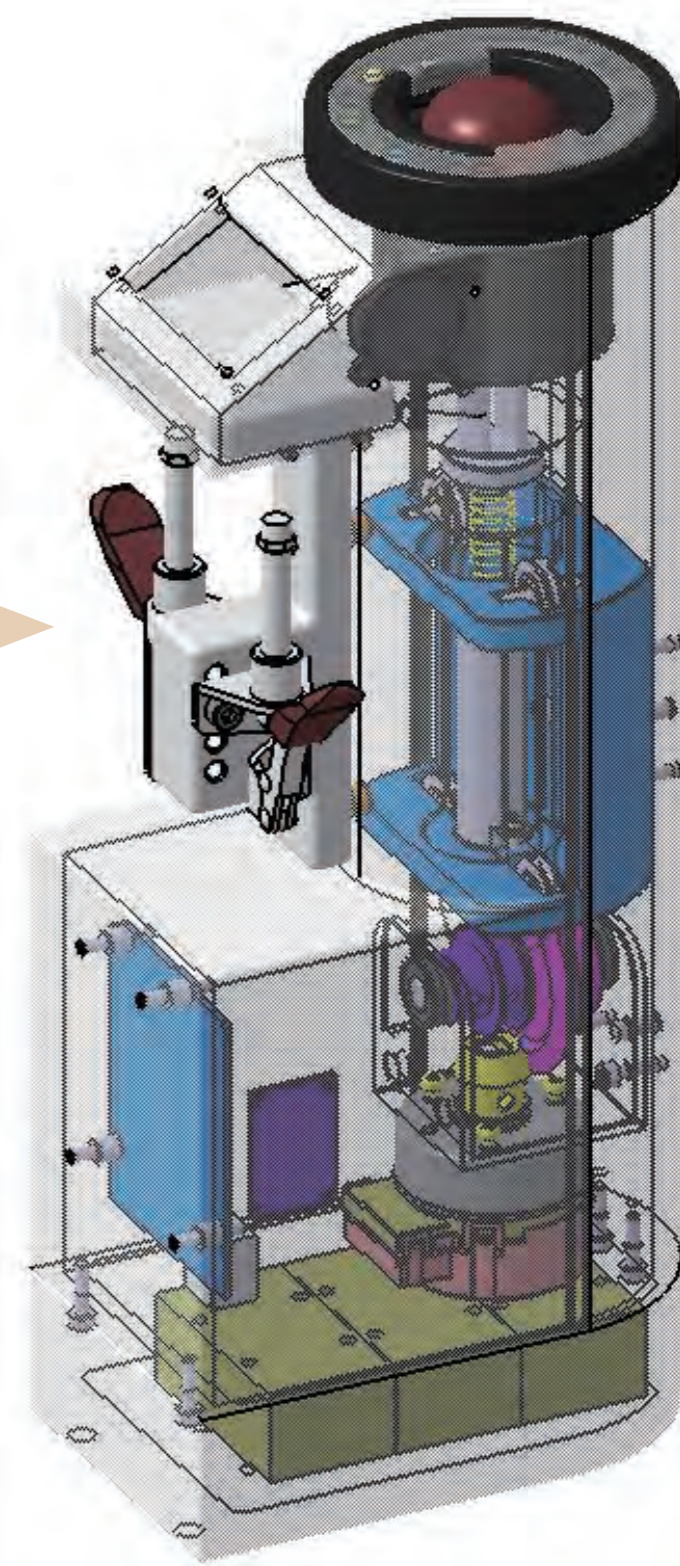
・その他の便利機能

…出席確認、席替え、理解度調査など、拡張性も高い。



アイコン

2nd プロトタイプ
サイズに余裕を持たせて
作られている。
「製品化を考えれば、あと
2割から5割小さくできる
のではないかとのこと。
LED、スピーカー、ディス
プレイを搭載。無線で
Android 端末と通信する。
モーターで押し上げた
モグラは手で押し返せる
ようになっている。



授業は「受ける」ものから「やり取りする」ものへ

受け身の授業はもう古い！

先生と生徒のやり取りが、お互い活発に行われてこそ、

眠気の原因となる授業のつまらなさは改善される！

それはプロトタイプテストの結果から分かったこと。

だからより自然に活発なやり取りが生まれるように、

先生が指名しないでモグラに回答者を任せる（先生の強制感を感じさせないようにする）機能や、生徒が自ら回答権を得たくなるような機能をメインとして調整を重ねた。

先生からも「ぜひ使いたい」と好評。これで日々の授業をもっと楽しもう！