

○ 実証実験の内容

▽Web アプリ ; 「QuestNote」 ～ 「エコクエ」 モード～

※ オンライン学習支援サービス「QuestNote」

<https://ict-eneews.net/2021/01/13tagre/>



▽クエストの一例

- ・ お家や学校で使っている省エネ・節電機器を3つ探そう
- ・ 冬を暖かく過ごすために、電気を使わずに出来ることを3つ考えよう
- ・ 給食を食べる前に、食べきれぬ量を決めよう

○ 企業概要

株式会社 TAGRE (東京都) <https://tagre.org>

事業内容 ; 教育 IT サービスの開発・運用

【提案の経緯】

株式会社 TAGRE では、ゲーミフィケーションの要素を取り入れた小学生向け学習支援プラットフォーム『QuestNote』を開発、運用しています。

このサービスでは、先生が設定したクエスト (=課題) をクリアすることで、キャラクターのレベルが上がり、装備や称号などを獲得できます。子どもはキャラクターを育成したり、バッジや装備を手に入れるなど、ゲームのような体験をしながら、高いモチベーションで課題に取り組む事ができます。

山口県では、「低炭素・循環型・自然共生社会」を目指す一環として、毎年、子ども達が環境問題を身近に感じて取り組めるような環境読本を作成し、小学校で環境学習を実施しています。

しかし、学習後に実際に行動を起こす子どもは限定的であり、また、継続的に取り組んでいるのかを把握することができていませんでした。

今回、この課題を解決するべく当社と山口県環境政策課が協業して、子ども達が自発的かつ継続的に取り組める環境学習の実証実験を行います。