

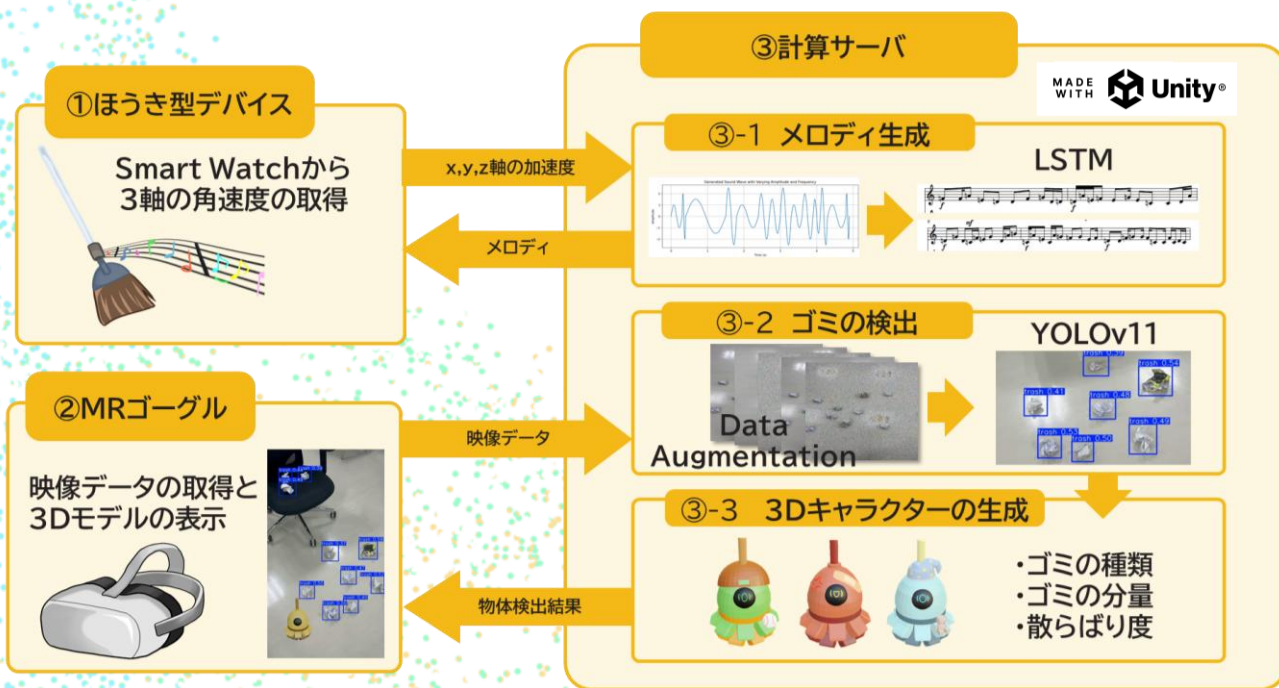


### ■ プロジェクトの背景

日本では、**道徳教育**のために多くの学校で児童生徒による学校清掃が行われている。しかし、掃除を好んで行う人は少なく、多くの生徒は「**面倒くさい**」や「**努力や結果が見づらい**」等の理由から苦手意識を持っているのが現状である。

### ■ 製品の概要

本システムは、**掃き動作を音楽として可視化する体験型学習プラットフォーム**である。  
児童の掃除動作をセンサで検出し、その動きや結果に応じてメロディや3Dオブジェクトを生成することで、掃除に「手応え」と「楽しさ」を与える。



### ■ ポイント

#### ①掃除の成果を「見える化」できる

ごみの**種類・量・散らばり方**をカメラで検出し、3Dキャラクターを表示。掃除の進行に応じて画面の状態が変化するため、児童自身が成果を実感できる。「頑張りが見える」ことで、掃除に対する苦手意識を軽減し、**達成感**を得やすくする。

#### ②音と映像によるフィードバック

ほうきの**動きに合わせてメロディが生成**され、掃除のリズムやスピードが音として返ってくる。また、ゴミを掃くと3Dキャラクターが喜び、楽しみながら継続して取り組める。作業が「**義務**」から「**表現**」に変わること、自発的な参加を促す。

#### ③教育的な価値のある体験

掃除を通じて「**継続する力**」「**協力する姿勢**」「**結果を振り返る習慣**」を学べる仕組みである。単なる清掃活動ではなく、**道徳教育やSTEAM教育と結び付けた新しい学びの形**を目指している。

### ■ ビジネスモデル

