

2023年9月25日  
凸版印刷株式会社**凸版印刷、2 案件で第 17 回キッズデザイン賞を受賞**

メタバースを活用し、熊本城の魅力を体感できる文化財教育プログラム「PLAY CASTLE!! ～お城で遊ぼう～」と、小中学生向けのデジタル学習サービス「navima<sup>®</sup>」の 2 案件でキッズデザイン賞(子どもたちの創造性と未来を拓くデザイン部門)を受賞

凸版印刷株式会社(本社:東京都文京区、代表取締役社長:麿 秀晴、以下 凸版印刷)は、メタバース上に再現した熊本城で、子どもたちが遊びながら熊本城の魅力を体感できる文化財教育プログラム「PLAY CASTLE!! ～お城で遊ぼう～」と、小中学生向けのデジタル学習サービス「navima<sup>®</sup>(ナビマ)」の 2 案件でキッズデザイン賞(子どもたちの創造性と未来を拓くデザイン部門)を受賞しました。

「PLAY CASTLE!! ～お城で遊ぼう～」はデジタルテクノロジーによって遊びを通じた子どもと文化財との接点をデザインした点、「navima<sup>®</sup>」は、デジタル教材ならではの特性を活かし、学びに対する主体的な姿勢を育む様々な機能が評価され受賞に至りました。



「PLAY CASTLE!! ～お城で遊ぼう～」と「navima<sup>®</sup>」のイメージ

**■ 「PLAY CASTLE!! ～お城で遊ぼう～」について**

凸版印刷は、VR 作品『熊本城』を制作し、2011 年より「熊本城ミュージアム わくわく座」で公開しています。制作にあたっては精緻に再現するため、建造物や石垣の画像を 4 万点ほど撮影し、2016 年の熊本地震によって被害を受ける前の熊本城の詳細なデータを取得していました。

今回、その VR 作品『熊本城』の 3D データを活用し、熊本城をメタバース上に再現。参加者はアバターを操作し、城内を自由に巡りながら、ゲームを通じて熊本城について学ぶことができます。熊本の子どもたちがお城で自由に遊び回り、その堅牢な構造と奥深い魅力を感じ取っていたように、デジタルテクノロジーによって沢山の子どもたちが熊本城を遊び場にし、文化財を通じた地域への理解を育むコンセプトのプログラムです。

**■ 小中学生向けのデジタル学習サービス「navima<sup>®</sup>」について**

小中学生向けのデジタル学習サービス「navima<sup>®</sup>」は、小中学校の主要 5 教科を対象に、子どもたちが自主的に学べるよう、個別最適化されたドリルと協働学習支援ツールを備えたデジタル学習サービスです。デジタル教材ならではの特性を活かし、小中 5 教科に対応した個別最適な AI 型ドリル、子どもたち同士の学びを促進させる協働学習支援ツール、教職員向け学習データ管理画面等の機能を備えています。

子ども一人ひとりに合った問題を誤答分析により自動出題し、解説や解説動画を使って一人で問題を解き進める力を支援。またドリルだけの学習に留まらず、自分の意見の発信やクラスメイトの解答確認・評価を協働学習支援ツールで実現し、様々な考え方に触れ、より学びを深めることに役立ちます。さらに先生が学習履歴を個人・クラス単位で進捗を確認でき、課題の配信や採点ができるため、授業内外の作業の効率化を実現します。

「navima®」公式サイト:<https://solution.toppan.co.jp/education/service/navima.html>

## ■ 今後の展開

凸版印刷は、今後も、子どもの安全・安心と健やかな成長発達に役立つ様々な活動を推進します。

## ■ キッズデザイン賞について

キッズデザイン賞は、「子どもたちが安全に暮らす」「子どもたちが感性や創造性豊かに育つ」「子どもを産み育てやすい社会をつくる」という目的を満たす、製品・空間・サービス・活動・研究の中から優れた作品を選び、広く社会に発信していくことを目的としています。



\* 本ニュースリリースに記載された商品・サービス名は各社の商標または登録商標です。

\* 本ニュースリリースに記載された内容は発表日現在のものです。その後予告なしに変更されることがあります。

以 上