



AR (Augmented Reality : 拡張現実) 学習 その1

(R8.6.15)

ビジネス情報科3年生の課題研究(VBA 講座選択)では、身近で活用されているプログラミングについても学習対象としています。今回から数時間にわたり、AR (Augmented Reality : 拡張現実) を活用した学びを展開しています。

ARとは、現実の環境にデジタル情報を重ねて表示する技術です。スマートフォンやタブレットなどのデバイスを通じて、現実世界に仮想の映像や情報を付加し、新たな体験を生み出します。

この仕組みには、位置情報やセンサー(加速度センサー・ジャイロセンサー)など、複数の技術が連携しています。今回扱うマーカー型ARは、マーカーを認識すると画面上の表示が変化する仕組みで、「現実世界での行動」と「デジタル体験」が結びつく点が特徴です。こうしたAR技術は、学習をはじめ、観光や地域活性化など、さまざまな分野での活用が期待されています。

まずはARに実際に触れ、基礎的なARプログラミングを行いました。生徒たちは、マーカー上に校章や文字・写真を表示できることを確認しました。

