



AR（Augmented Reality：拡張現実）学習 その2

(R8.7.10)

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。その一つとして、AR（Augmented Reality：拡張現実）を活用した学びを展開しています。

今回は、「AR をどのような場面で活用できるか」をテーマに、アイデアスケッチを作成し、それぞれの発想を具体的な形にしていきました。その後、アイデアスケッチをもとにプログラミングを行い、オリジナルのAR作品を制作しました。

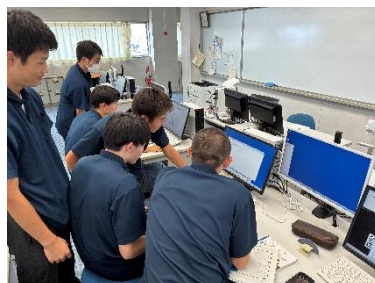
生徒たちは、身近な課題の解決や学校生活をより便利で楽しいものにするためのアイデアを考え、試行錯誤を重ねながら、また、仲間と協力して原因を調べたり、改善方法を相談したりしながら作品作りに取り組みました。創意工夫を凝らした作品には、生徒一人ひとりの発想力や課題解決力が表れていました。

完成した作品は、一人ひとりが全体の前で発表しました。生徒たちは、自分の作品の特徴や工夫した点、苦労した点などを分かりやすく説明し、自信を持って発表する姿が見られました。また、発表を通してほかの生徒のアイデアに触れることで、AR技術の多様な可能性について理解を深めることができました。

【授業の様子】



〔アイデアスケッチ〕



〔作品制作〕



〔作品発表会〕

作品例

IDEA SCETCH
アイデアスケッチ

おすめもの本

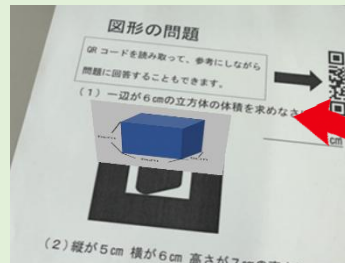
著者：〇〇〇〇
〇〇〇〇
3つの特徴をあげよう

関連図解

△△△△
××××

Title: 題名
図書室ガイド

Who: 誰が 生徒	What: 何 図書室の案内図を制作する
When: いつ 春の読書大会とき	Why: なぜ 読書大会に誘うための案内図を制作する 読書大会の案内図を制作する
Where: どこ 図書室ガイド	



IDEA SCETCH
アイデアスケッチ

図形問題克服しよう!

図形問題克服しよう!

Who: 誰が
数学が苦手な人

What: 何
図形問題を克服する

When: いつ
学期末試験

Why: なぜ
文量が多い立体問題を克服する
ポイントとコツを伝えるため
目に見えてわかるように
便利だと思った

Where: どこ
スライド機