

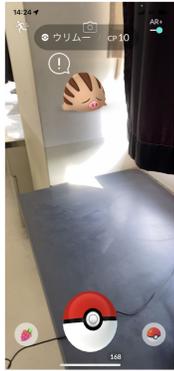
黒板？リモート？いやARでしょ！！！！

F-2班 フロンティア科 近藤瑠人 江夏慶祥 安田圭吾 二方唯斗

中学生に南高校に興味を持ってもらいたい、オープンスクールなどの学校紹介や学校行事の場面において受動的な活動から能動的な活動にしていきたいという思いから、教育という現場に近代的な技術であるARを取り入れることを考えた。

ARとは...

現実世界に**バーチャルの視覚情報を重ねて表示**し、目の前にある世界を”**仮想的に拡張する**”というもの。
例)ポケモンGO



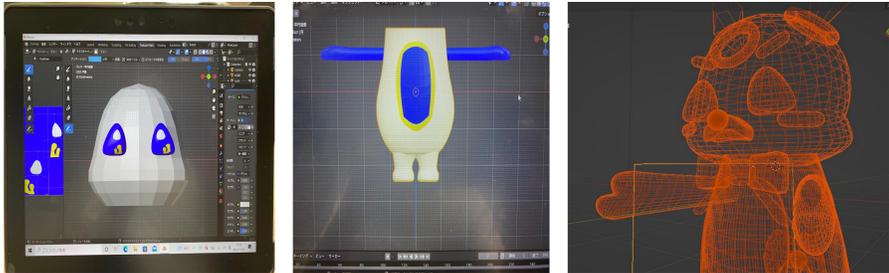
制作方法

blender・echo3Dを使って
みなぴよん・クイズの
ヒントのARを作成する。

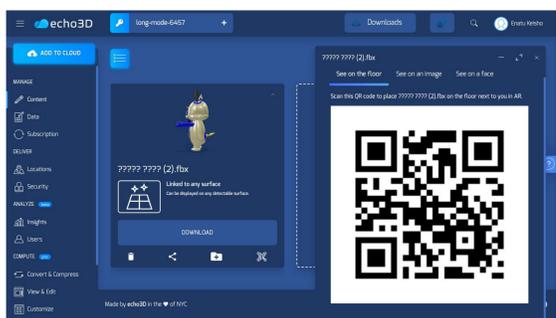


echo3D

まずblenderを使ってみなぴよんの3Dを部分ごとに分けて作成する。



そして完成したパーツを組み合わせることでみなぴよんの形をした3Dができ、調整することによりみなぴよんに似たものを作成する。また、問題のヒントのARを作成し、そのヒントをみなぴよんに持たせる。



こうして出来上がった3Dをecho3Dを使い、QRコードに変換し、デバイスの読み取り機能を使うことでARとして画面に表示できる。そして次のような具体的な活動を教育現場における課題解決の提案として行ってみる。

実施方法

実際に生徒に協力してもらい、ARを使って模擬オープンスクールを行ってみる。

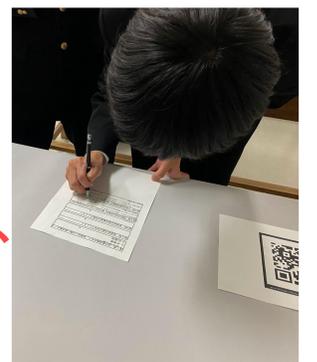
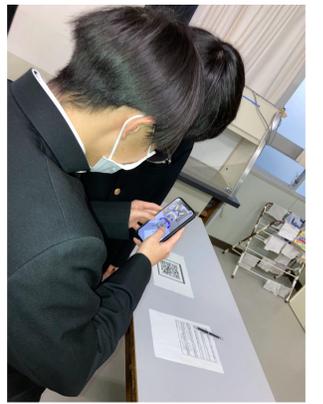
南校敷地内にチェックポイントとしてみなぴよんのARが出てくるQRコードを設置する。

端末をかざすことによってクイズのヒントを持ったみなぴよんが現れる。



実施した結果

実施した生徒の様子をみると、ARを発見させる手順に少々戸惑う、または、よく分からないというような様子が見て取れた。だが、オープンスクールに適用する上では係員を配置し、十分な説明を行えば特に問題はないと思った。また、活動にとっても興味関心を持ち、楽しみながらクイズに答えていたため、**南校のことを記憶に印象的に残すことができ、能動的な活動に転換できると考えられる。**



今後の展望

今回はオープンスクールに焦点を当てたが、実際に立体的なものがあつたほうが授業などが分かりやすくなるため、**ARは学校教育において大いに活用できるものであると考えられる。** 今後はさらなる技術の向上とともに、ARをよりよく活用できる場を模索しながら活用できると良い。

参考文献 令和4年度 数理情報 | 第1回坂本研究室紹介(pdf)

<https://www.moguravr.com/echo3d-financing/>

<https://www.mirai-kougaku.jp/pictlabo/pages/170825.php>

<https://miyazaki-u.repo.nii.ac.jp/>

https://ar-go.jp/ar-basic-knowledge/AR_about/

https://ja.m.wikipedia.org/wiki/%E3%83%95%E3%82%A1%E3%82%A4%E3%83%AB:Blender_logo_no_text.svg