21班 仮想空間"メタバース"を導入した効果的な 習プランとは

メタバースとは

Meta - Universe

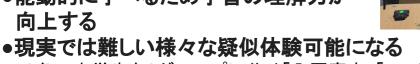
Metaverse

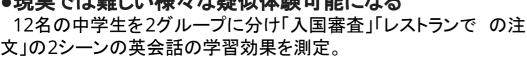
アバターを通して行動できる仮想空間のこと

今回の探求では、VRゴーグルを使用するものと仮定する

先行研究

- ①メタバース×学習のメリット ...②
- ●能動的に学べるため学習の理解力が





A:VRを装着し手続きの流れを擬似体験(アバターと会話)

B:スクリプトと音声教材による従来の方法で学習

⇒ABどちらも理解度テストを行い、ネイティブスピーカーと英 語教 諭が習熟度を評価

<結果>

•「レスポンス」「発音」「正確性」「理解力」の4項目で Aが スコアを上 回っていた。

ŀΑグループの生徒「本当にそこに外国の方がいるようで理解度 テ ストではあまり緊張しなかった」

⇒VRで疑似体験をすることでテストでも落ち着いて対応できる

②メタバース×学習のデメリット

●心身への弊害

ドイツのコーブルク大学

→1日8時間×1週間、

メタバース上で仕事をしたらどんな 症

状が出るかを調査

●斜視の危険性

<結果>

- ・眼精疲労の増加
- 不安感の増加
- ・フラストレーション の

増加

-幸福度の低下

学習指導要領

3つの柱

「知識及び技能」「思考力、判断力、表現力」 「学びに向かう力、人間性等」

得た知識を適切に活用する 主体的・対話的で深い学びの視点 から授業構成することが必要 ...④

英語教師へのインタビュー

Q授業づくりに重要視していること

A「思考力、表現力、判断力」他者との関わりで育成する Q生徒のどんな力を伸ばしたいか

A生徒自身が興味を持って取り組める状態に持っていく 「自ら学びに向かう力」

Q授業の時間配分

A各単元の目標を元に1コマの流れを考えていく

仮説

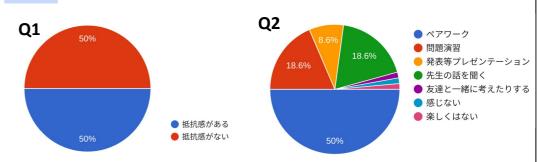
マイプロジェクトアワードより、メタバース空間内での勉強に抵抗 感を感じるという意見が出た。

三高生70名にアンケート調査

Q1「メタバース空間で学習することに抵抗感を感じますか」 予想『抵抗感を感じる人は3割程度である』

Q2「普段の授業のどこに楽しさを感じますか」 予想『ペアワーク』

検証



結果

Q1→抵抗感を感じる人は5割。予想よりも多い結果となった Q2→ペアワークが5割と多数。予想通りの結果となった

授業プラン

* メタバースをアウトプットのためのツールとして使っていく

Ex) 目標 主体的に自分の主張ができるようになる

流れ

留意点 意図

導入 3m

新出単語・表現 15m

テキストの文確認

ペアワーク 5m

メタバース上で実践

クラス内で自由に 10m ディスカッション

|10m ネイティブの人と話

2m まとめ・振り返り

従来型の授業と同じ

アウトプットの時間を 多く 確保する

より緊張せずに自分の 意見を言える

*VR使用上の注意 身体への影響がないか こまめに確認

まとめ・課題

メタバースの特性及び高等学校外国語科指導要領を活かして、授 業プランを作成した。

またメタバース使用上のデメリットやメタバース上で学習することに 抵抗感を感じる人がいるため、この授業プランを普及させるには抵 抗感やデメリットを取り除くことが必要。

参考文献

「わかりやすく】「メタバース」とは何か?定義や将来性、注意点を徹底解説!!識学総研 https://souken.shikigaku.jp/16938/...①

<u>高等学校学習指導要領解説</u>

http://www.edu.pref.kagoshima.ip/research/research/kaitei/syotyugakkou/koukou/0