

仮想寺子屋



要旨

本研究では、教育におけるVRの可能性について調査した。その材料集めとして、大妻中野高等学校2年生の2クラス(22名)にアンケートを取った。

きっかけ

本研究は、新学習指導要領に「情報I」が新設され、高校生にもIoTを通じた学びが求められていることを肌で感じたことに起因している。

仮説

日本の教育への不満がある人ほど、VR教育への期待度が高い。

アンケートから見えた事実

第一に…

日本の教育への不満がある人ほど、VR教育への期待度が高い

他にも分かったこととして…

- 教育現場でVRがどのように活用されているか知っているのは、全体の68.1%
- VR使用の教育活動に参加したことがあるのは、全体の9.1%
- VRを使用した教育活動で特に効果的と思われる科目の上位3科目は、社会(歴史)、理科(生物)、社会(地理)

日本の教育への不満
ある
ない

VR教育への期待度

大きい

小さい

12人	2人
6人	2人

結果・考察

VR事業を展開しようとしている企業は、エンターテインメント目的だけでなく生徒・学生視点の教育問題にもアプローチをかけるべきである。

展望

学校の垣根を超えたアンケートを実施したい

VRの使用前後で同じ質問を行い、結果に変化があるか考察したい