

第6講 教材開発とメタバーズの関係

【学修到達目標】

- 教材とメタバーズの関係について理解できる。
- メタバーズ関連の技術について説明できる。

1. 教材開発とメタバースの関係

教材開発

学習者に効果的な学習体験を提供するための教育の材料やリソースを設計、作成、評価するプロセス

メタバース

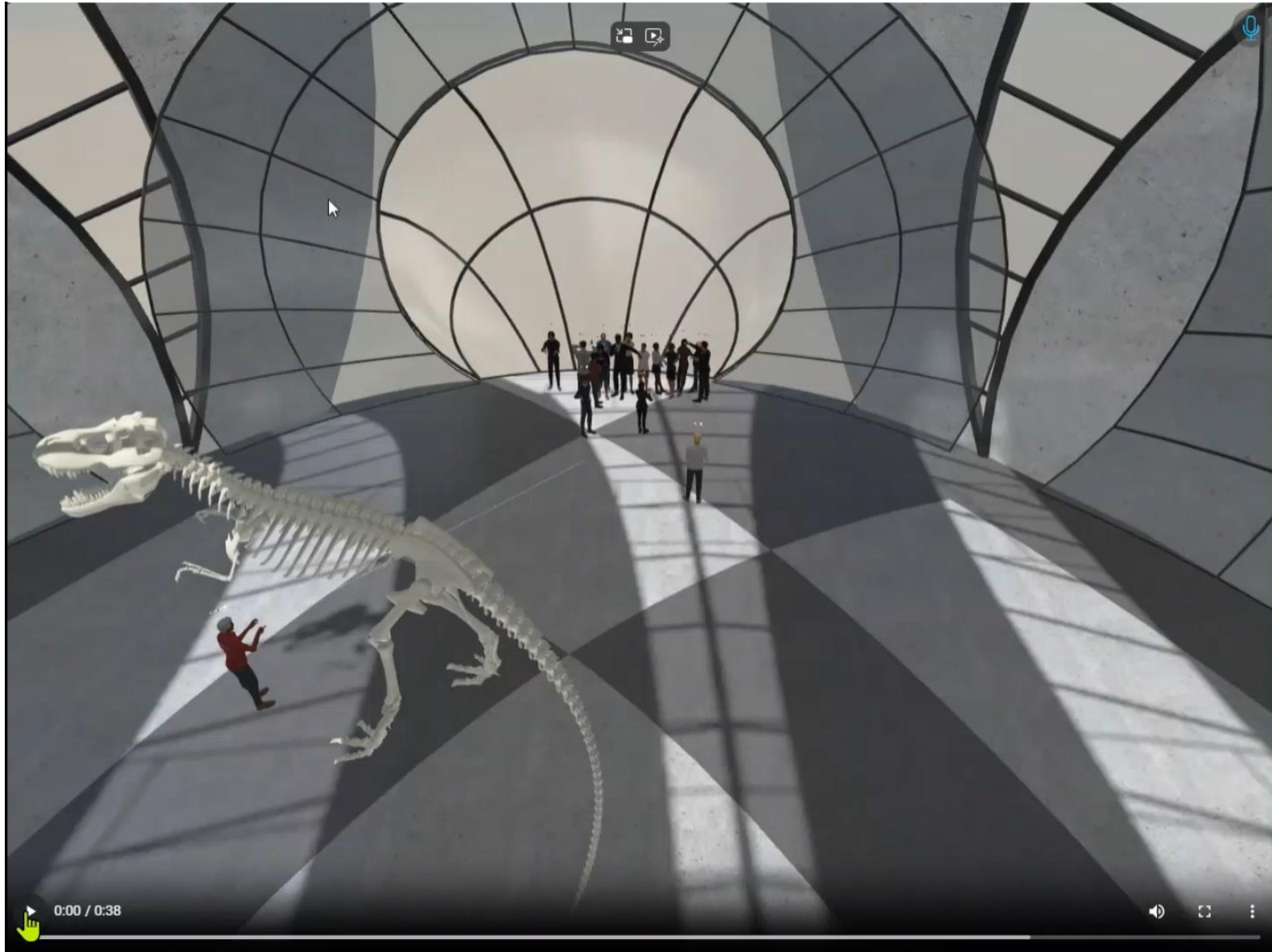
インターネット上に存在する仮想空間
アバターとして参加
社会的、経済的、文化的活動

没入感のある学習環境
インタラクティブな学習体験
仮想実験とシミュレーション

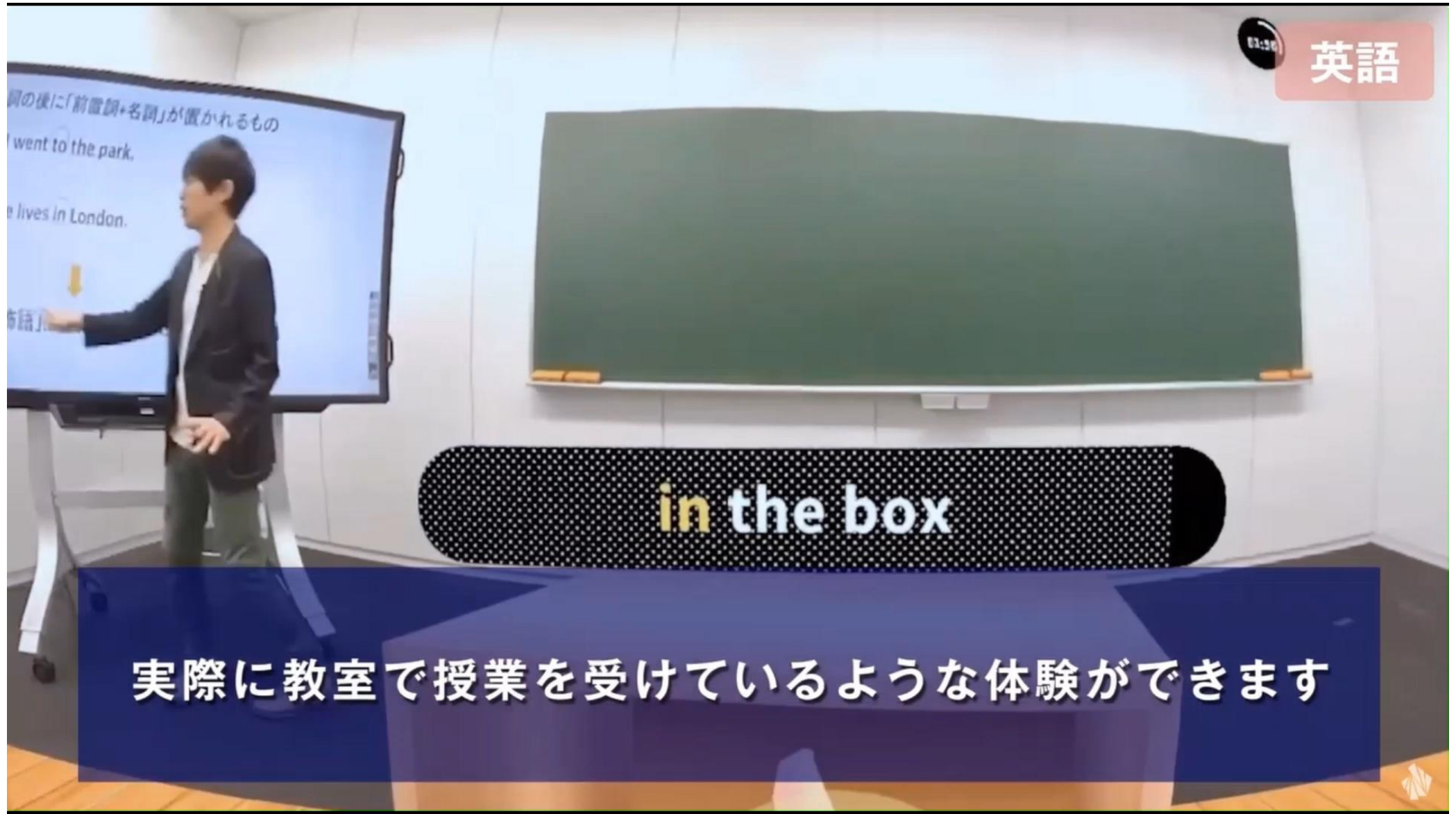
教科書、ワークブック、デジタル教材、
ビデオ教材、オンラインコース



1. 教材開発とメタバースの関係



1. 教材開発とメタバースの関係



1. 教材開発とメタバースの関係



2 メタバースの歴史

「仮想現実」「仮想空間」の中でアバターなどの自分の「分身」を使って、人と交流したり、何かのアクションをしたりする世界



2003年サービススタート セカンドライフ

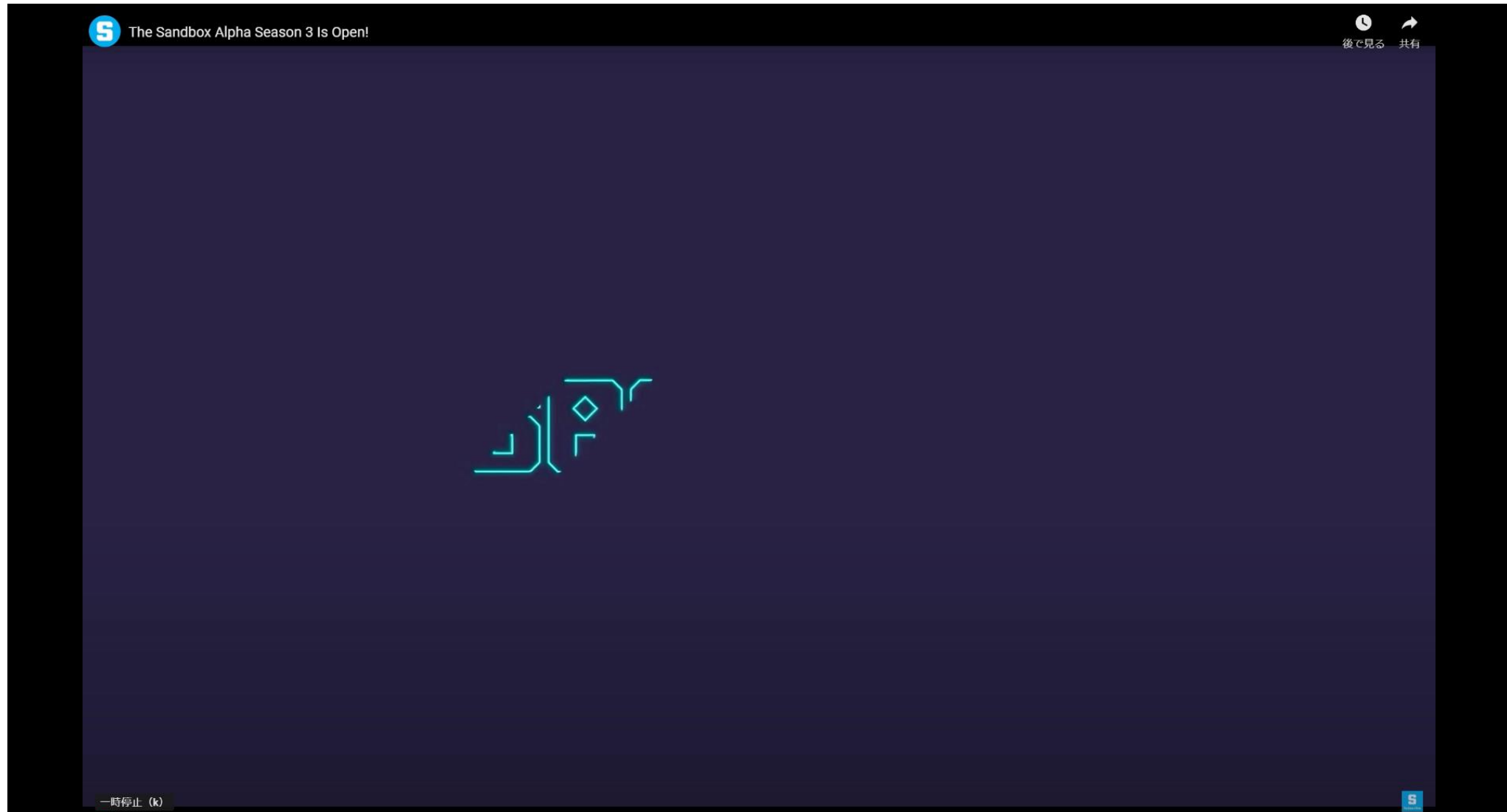
2 メタバースの歴史

フォートナイト



2 メタバースの歴史

ザ・サンドボックス



2 メタバースの歴史

バーチャル渋谷



3 メタバーブス関連の技術

- ①ブロックチェーン技術
- ②コンピュータの処理速度や性能
- ③VRゴーグルやARグラスなどのデバイス
- ④AI（人工知能）技術
- ⑤3Dモデリング技術や3Dスキャン技術
- ⑥AR（拡張現実）やVR（仮想現実）などの技術
- ⑦IoT技術

第6講 教材開発とメタバーズの関係

課 題

1. 教材とメタバーズの関係について説明しなさい。
2. メタバーズ関連の技術について整理しなさい。