学校番号	3019

令和８年度　商業科

教科	商業	科目	課題研究 （メタバースデザイン）	単位数	２単位	年次	３年次
使用教科書	なし						
副教材等	メタバースワールド作成入門、SOLIZE 株式会社によりオンライン研修内資料						

1　担当者からのメッセージ（学習方法等）

仮想空間に触れ、淀翔モールメタバースの店舗空間の作成をしてもらいます。Cluster や HubsMozilla などを使い、オンライン研修も活用しながら授業をおこなっていきます。

2　学習の到達目標

仮想空間の作成、仮想空間上でのコミュニケーションを行えることを目的としています。到達目標はメタバース淀翔モールの店舗空間の作成と当日の運用です。

【知識および技術】
メタバースの基本概念や技術（VR、AR、XR、ブロックチェーン等）を理解しているか
【思考力、判断力、表現力等】
メタバース空間の設計・構築において創造的なアイデアを発想し、デザインできているか
プレゼンテーション、発表を通じて自分の考えを適切に表現できているか
【学びに向かう力、人間性等】
グループワークやプロジェクト活動に積極的に関わり、協働的に活動できているか。
自己の学習や制作の進捗を振り返り、授業の取り組みに繋げられているか。

3　評価の観点及びその趣旨

観点	a:知識・技術	b:思考・判断・表現	c:主体的に学習に取り組む態度
観点の趣旨	VR、仮想空間に関心を持ち、与えられた知識を効果的に活用するための能力と態度を身につけている。	社会の潜在的なニーズを捉え、仮想空間上でのコミュニケーションや表現力を創造し、社会に発信することができている。	仮想空間上で求められている知識および技術を身につけた上で、自ら課題を見つけ、解決する力を身につけている。

上に示す観点に基づいて、学習のまとまりごとに評価し、学年末に５段階の評定にまとめます。学習内容に応じて、それぞれの観点を適切に配分し、評価します。

4　学習の活動

学期	単元名	学習内容	単元(題材)の評価規準	評価方法		
				知(a)	思(b)	主(c)
1学期	仮想空間に触れる	1. 自己紹介。自分自身をプレゼンを通じてデザインする。 2. 仮想空間について学ぶ ・VR(仮想現実) AR(拡張現実) MR(複合現実)	a:メタバースの基礎概念や活用事例を理解している。 b:研究計画書を作成し、発表できる 作品を制作して発表する。 C:普段の生活の場所での活用を考えられているか。最先端技術を積極的に学ぼうという姿勢があるか。	レポート	中間発表	作品制作 授業観察
	クラスター作成	3. Cluster を学ぶ バーチャル大阪の訪問 アバターを作成し記念撮影 産業教育フェアにおいて中学生向けにワールドを作成する				
2学期	淀翔モール空間	4. オンライン研修により Spoke、ブレンダ、HubsMozilla の操作方法等の講義	a:3D 空間デザインなどの基本操作ができる。 b: 研究計画書と研究経過を基に空間作成ができ、自らの考えを表現できる。 C:淀翔モールでのVR技術を生かした販売実習に向けて積極的に学ぶ姿勢があるか。	レポート	中間発表	作品制作 授業観察
	オンライン研修	5. 店舗レイアウトの作成 6. 淀翔モール仮想空間作成				
3学期	振り返りと空間作成	7. 淀翔モールメタバースの振り返りを行い次年度につなげる。 8. 淀商業高校の学校説明会で使用する仮想空間の作成およびメンテナンス	a:仮想空間内での適切な情報発信やコミュニケーション技術を習得している。 b:年度の振り返りを行い発表できる。他の生徒の発表を客観的に観察できる。 C:将来に役立つ力を身に付けるため積極的に学ぶ姿勢があるか。	レポート	発表	作品制作 授業観察

※　表中の観点について　a:知識・技能　b:思考・判断・表現　c:主体的に学習に取り組む態度