

## 神戸情報大学院大学とSOLIZEが、 メタバース・VRを活用した高校生向け探究学習教材の共同研究を開始 ～炭谷 俊樹学長監修のもと教材を開発し、高等学校での授業実践を実施～

神戸情報大学院大学（兵庫県神戸市、学長：炭谷 俊樹）とSOLIZE株式会社（東京都千代田区、代表取締役社長CEO：宮藤 康聡）は、メタバース・VRを活用した高校生向けの探究学習教材の共同研究を開始することを発表します。教材開発については、炭谷 俊樹学長監修のもと、2023年度内に高等学校での授業実践を実施します。

### ■概要

1998年から学習指導要領に取り入れられた各学校が創意工夫を活かした特色ある教育活動を展開し、国際理解、情報、環境、福祉・健康などの横断的・総合的な学習を実施する「総合的な学習の時間」は、高等学校においては名称を「総合的な探究の時間」に変更し、2022年度から新学習指導要領にて「課題の設定→情報の収集→整理・分析→まとめ・表現」の探究のプロセスで自ら課題を見つけ、自ら学び、自ら考え、主体的に判断し、よりよく問題を解決する資質や能力を育てることを目的としています。

2005年に設立し、神戸電子専門学校を運営する「学校法人コンピュータ総合学園」が母体の神戸情報大学院大学は、世界的コンサルティングファーム「マッキンゼー・アンド・カンパニー」出身の炭谷 俊樹学長が指導する独自の課題解決手法である「探究実践」を軸に、日本人学生のみならず、国外からも過去80カ国以上の留学生を受け入れ、世界のIT業界や国際機関と連携し、ICTを武器に課題解決や価値創造を実践する学生を送り出してきました。

SOLIZEは、2021年からXR技術を活用した教育学習向けサービスを開始しています。VR（Virtual Reality）空間で、利用者の興味関心・好奇心を引き出す学習コンテンツを提供する教育向けXRプラットフォーム「SADOKU」を提供しており、学びの興味関心から、主体的な学びへの行動変容を促す、これまでにない学び方の提供を目指しています。探究のプロセス「課題の設定（体験活動などを通して、課題を設定し課題意識をもつ）」における体験活動に着目し、XR技術を活用した教材の開発に取り組んでいます。

両者は2022年に開催された「未来の先生フォーラム2022」でのSOLIZEによる探究学習に関する講演をきっかけに協働についての検討を進めてきましたが、このたびメタバース・VRを活用した高校生向け探究学習教材の共同研究契約を締結し、SOLIZEの長年のエンジニア育成で培った弊社のノウハウや、興味関心を生む3Dデータ活用技術と、神戸情報大学院大学の学生と教員で構成されたプロジェクトメンバーによる「探究実践」を用いた研究活動「ICTを活用したメタバース空間でのコミュニティづくりの教育コンテンツの開発」を掛け合わせることで、両者にとってこれまでにないシナジーを生みながら、高校生たちの成長を育む教材の開発を目指します。

### ■今後のスケジュール

2023年7月頃から大阪府内の高等学校における「総合的な探究の時間(公民科)」でその教材を実際に授業で活用し始め、10月中旬頃に高校生が制作した成果物としての3Dモデリングを高校生自身がVRにて体験する授業を実現する予定です。

【本件に関するお問い合わせ先】

神戸情報大学院大学 事務局広報：齊藤・榎園  
TEL: 078-262-7715  
E-mail: [pr@kic.ac.jp](mailto:pr@kic.ac.jp)  
URL: [www.kic.ac.jp](http://www.kic.ac.jp)

SOLIZE株式会社 グループ広報部 清水  
TEL: 03-5214-1919  
E-mail: [solize-pr@solize.com](mailto:solize-pr@solize.com)  
URL: [www.solize.com](http://www.solize.com)