

探究×STEAM教育

ポリュメトリックビデオ「Volumetric Video」を活用したPBL(課題解決学習)

校長室だより第29号 <https://shibuya.schoolweb.ne.jp/weblog/files/1320122/doc/99510/660820.pdf>にて紹介しております株式会社ニコン NIKON CORPORATION との Collaboration 企画です。

生徒自身が主体となり「ポリュメトリックビデオ」を活用して、保健体育の球技「バレーボール」の3年生の授業で、様々な運動スキル等について個々で（チームでの協力しながら）PBL:主体的に課題解決をしていく学びに挑戦してきました。(PBL: Project Based Learning)

本日、その成果発表会が各クラスでスタートしました。あと数チームの発表が残っています。関係企業の皆さんや教育系新聞社等の多くの参観がありました。

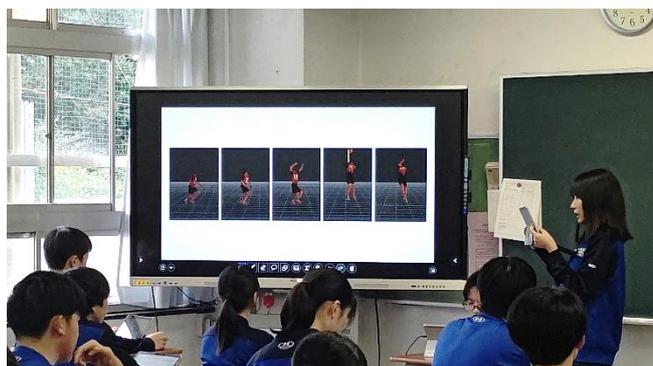
学びの最終段階の成果検証として、「ポリュメトリックビデオ」を活用。自分自身で課題解決にあたった運動動作について「ポリュメトリックビデオ」で確認。仲間の映像等も活用しながら、これまで学んだ成果を最新の映像技術より検証するという授業です。

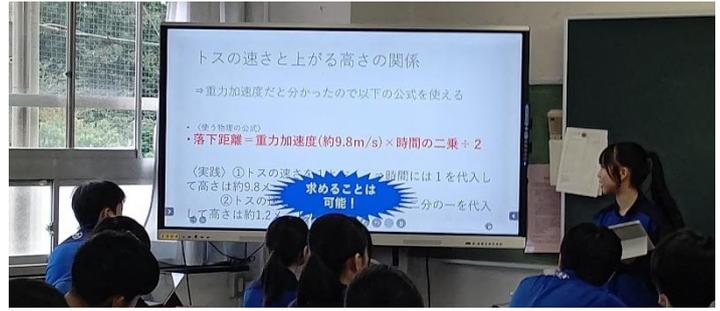


<https://www.creates.nikon.com/>



授業には大型75インチのモニターを2台投入。各チームは4台のタブレット端末を駆使しながらプレゼン映像・ポリュメトリック映像で課題解決策を全体に共有しました。





保健体育の授業からスタートした学びでしたが「教科」や「学年」といった既存の学校の枠を越えて「学び」が深まりました。数学や理科、社会科や音楽、そしてプレゼンのデザインの美術的な要素など…これまで学んだ知識をフル活用するとともに高校で学ぶ内容や物理学などの理論も取り入れて…まさに「STEAM」 Science (科学)、Technology (技術)、Engineering (工学・ものづくり)、Art (芸術)、Mathematics (数学)な学びとなりました。