2024年度

実施効果報告レポート

【事業者名】

株式会社SUN Reality

【サービス名】

① デジ探360［オプション：なし］

【支援項目】

① 授業
② 授業準備

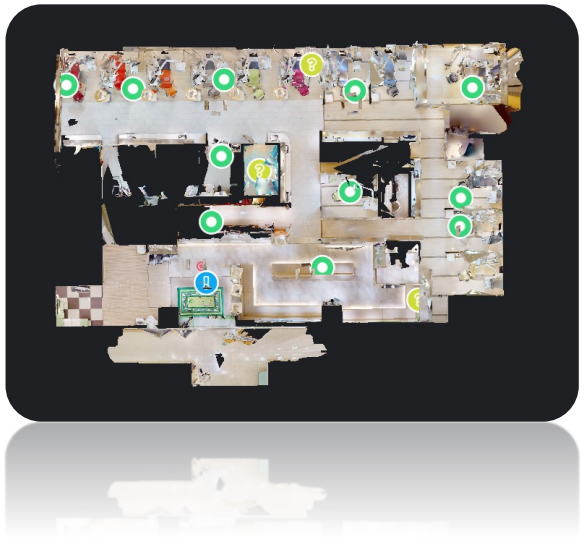
2025年1月

教育機関向け学習プログラム

でじたんさんろくまる

デジ探360

～デジタル×探究トレーニング～



タブレット・パソコン・スマートフォンからアクセスし、
働く現場の3D空間内で探究活動を行うことができる
Z世代へ向けた新感覚の学習プログラム。

3D空間内には、その会社の事業内容や課題などが『タグ』として設置されています。
「なぜタグ」と呼ばれる問いを立てるヒントのタグを宝探しのように見つけ、
自分が興味のある問いに対して探究サイクルを一巡するプログラムです。

プログラムの特徴

①テクノロジーは子どもたちの好奇心を刺激する手段に！

②企業や組織団体にご協力いただき、
　学校の費用負担と先生方の時間負担を軽減！

③発展的な探究学習にも対応！

探究サイクル【問いを立てる】

「なぜ？」というタグを配置し探究につながる動機づけを促します。
空間そのものと「探究タグ」の中の情報から、
もっと知りたい情報（＝問い）を見つけていきます。

■自分が気になることは何か
■何を不思議だと感じるか
■不便または不都合だと思うことはあるか
■どんな問題が発生するか

探究空間【体験版】

学校活動支援サービスの概要

『デジ探360』のSTEP

【アドバンス】（１～５コマ）

デジ探360の授業を実施後、子どもたち自身が授業を「創る」「実施する」という「Learning by Teaching = 教えることによる学習」によって、デジタルに触れながら気づきを得ていきます。
メタ認知能力・社会人基礎力といった基盤となるスキルに加えて、創造力・企画力・プレゼン力といったスキルも身につけることができます。

【AI活用トレーニング】（１～５コマ）

Chat GPTの活用方法やプロンプトエンジニアリングについて、学びを深めていきます。デジ探360やデジ探アドバンスと併用することも可能です。

【深めるプログラム】（１～３コマ）

3D空間を使ってキャリア・地域・自然環境について探究サイクルを一巡します。複数の3D空間を使った比較探究や、Chat GPTを使った分析なども取り入れます。

【知るプログラム】（１～３コマ）

デジ探360はデジタルを活用した探究学習です。まずは、テクノロジーを使って「ワクワクする！」という感覚をスモールステップで学びます。

『デジ探360』で使用する3D空間について

3Dの模型データを作成する特殊なカメラで撮影することで、360度自由な角度から俯瞰的に空間を見ることができる技術を使用します。データはクラウドで保管し、ブラウザで簡単に、いつでも、どこでも、何度でも、空間にお入りいただけます。

【ポイント】
・児童生徒の視点で空間を見て回れる
・ＵＲＬで簡単にアクセス可能
・４Ｋ画質で鮮明な映像

ご用意いただくもの

❶パソコン・タブレット
ネットワーク環境が強い場合は一人一台、不安定な場合は班で一台ご利用いただきます。
番外編で「編集」する場合は、メールアドレスが必要です。

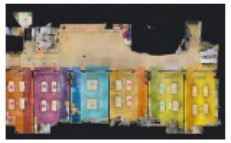
❷インターネット環境
インターネット環境にアクセスできる状態が必要です。
推奨ネットワークスピード：上り下り 10Mbps以上
測定サイト（参照）：https://fast.com/ja/
※同時接続の状況もご確認ください
※セキュリティ状況によりポート開放等が必要です

授業について

・オンラインまたは対面どちらでも可能です
生徒にはワークシート、教員には授業シラバス・トークスクリプトをご用意いたします。

・STEP２・番外編については個別相談を承ります

平面図（フロアマップ）



空間見本（歯科医院）

立体空間

これらの空間に「探究」の仕掛けをちりばめます

空間移動（ウォークスルー）

空間見本
（レストランウエディング）

© 2022 SUN Reality Inc.

『デジ探360』の特徴

6

今回の補助金事業におけるサービスでは、
全4STEPのうち「STEP１」と「STEP2」が該当します。

Z世代（映像世代）である今を生き、未来を担う
子どもたちの学習効果を最大限に高めるものにしたい
そんな想いを持って、現場の先生の声を聞きながら開発しました。

学校活動支援サービスの概要

サービスを導入する目的

現代の学校では教職員の負担が大きいです。特に「探究学習」の授業準備と授業では、教職員の負担を軽減しつつ、効果的な学びを子どもたちに提供することが求められています。3Dという興味関心を引くデジタルツールを使い、一人一台端末を活用しながら効果的・効率的に探究学習を進めたい学校に導入していただきたいです。

⬆ デジ探360教材の一部

サービスサポート内容

導入時のサポート

- サービス利用のための初期設定
- 教員向け研修会の実施
- 児童・生徒向け説明会の実施

〈 導入期間中は、随時コールセンター対応 〉

- 授業設計のアドバイス
- 3D空間を利活用するための情報共有
- 接続不良などの問題が発生した際の対応

など…

デジ探360の導入における SUN Realityの考え

学びに対する子どもたちのワクワク＆ドキドキ醸成 ＝ 子どもたちの関心領域の拡大＆学びを深めたい欲求の醸成 ＝ 子どもたちの成長

リアル教育に『デジタル』という
スパイス（仕組化・デジタルコンテンツ化・継続化）を
加えることで価値向上が期待できる、そんなお手伝いをいたします。

置き換えではなく、併用＆付加で教育効果を高める

『教育をデジタル化すること≠従来の教育とは全く新しいもの』という考えが根本にあります。
もちろん、最新のテクノロジーを取り入れるには新たな知識や準備が必要となりますが、
サンリアリティが考える教育のデジタル化とは…

『既存の教育をデジタルへスイッチするのではなく、
デジタルというスパイスを加えることにより、リアルでの教育が更に充実すること』です。

何よりも、『子どもたちのワクワク＝探究心を刺激するツール』として
デジタルを活用する教育をサポートし、学校が抱える課題解決の伴走をいたします。

導入実績および事例の紹介

事例❶

教職員向け研修会

内容：デジ探360の概要説明・活用方法
目的：概要説明と効果的な活用方法の理解
対象：磐田市立小学校・中学校の教職員
渋谷区立小学校の教職員　　など

研修のねらい

❶デジ探360の概要について理解する
└ 実際に模擬授業を受けながら、デジ探360について理解する

❷自分の学校やクラスで、活用するイメージを持つ
└『教師用手引き』などを用いながら、自分の学校やクラスに置き換えて考える

『探究学習』における先生の負担・お悩み

児童が問いを見つけたり、**主体的に情報収集したりするための工夫が難しい**。新しいものを取り入れても慣れるまでに時間がかかってしまい、**使い慣れるまで継続するのが大変だと感じる**。

研修会の様子

小学校・中学校で学年ごとのグループに分かれ、自分の学校やクラスでの活用方法ついてディスカッションを行ったり、授業実施の流れやイメージを共有する時間を設けました。

研修の構成

放課後の時間に、磐田市内の小学校にて『教職員向け研修会』を実施しました。『教職員向け研修会』は、デジ探360の概要説明や活用方法について理解していただく時間とし、先生方に伴走をしていくことを目的としています。学年ごとにグループに分かれてディスカッションも行ったり、実際に『デジ探360』を使った模擬授業を実施したり、実践していただくことで理解を深める工夫をしました。

参加した先生より

自分ごとで課題設定するというのはとても大変なことだと改めて感じました。知る時間を増やしその中でできれば体験学習を行うことで、**自分との関わりに生徒が気づき、課題を設定していくという流れが本校でも作れたら**と思っています。大変勉強になりました。（※一部抜粋）

導入実績および事例の紹介

事例❷

実施の様子（磐田市）

科目：総合的な学習の時間

目的：キャリア×探究学習

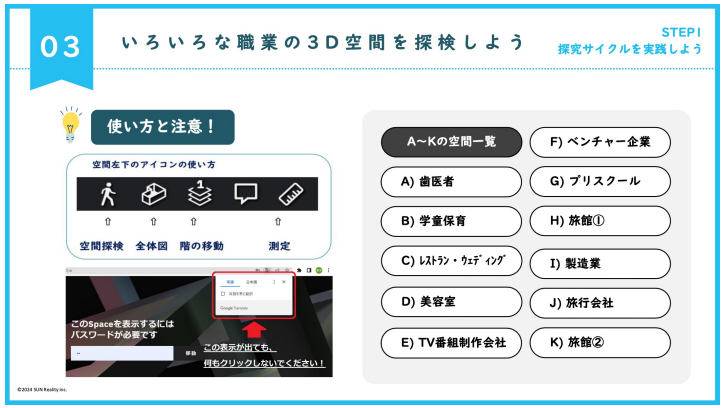
実施校：青城小学校　3年生

豊田南・豊田東小学校　6年生　など

『探究学習』における先生の負担・お悩み

授業の流れの構想および、それに沿ったワークシートの作成に一番時間がかかってしまう。施設等に出向く際に外部機関を調べたり、連絡を調整をすることにも、多く時間を要することがある。

授業で使用した授業スライドのイメージ



施設ごとに、小中学生用の授業スライドをPowerPointで作成しており、自由にアレンジしていただくことが可能です。授業案やワークシートも用意していますので、授業準備の時間削減に効果的です。

授業のねらい

❶自分が生きる未来を想像してワクワク・ドキドキする！
└ 未来の日常を映像で見て未来を想像し、3D空間を活用して授業を体感する

❷仕事（働くこと）について探究する
└ 3D空間を活用して様々な職業空間を探検し、仕事を選ぶ上で大事な価値観を探す
仕事（働くこと）に対する興味を持ち、自分事として考えるきっかけとする

前半　空間にある会社の社長をゲストに招き、キャリア/働くことについてインタビュー。「キャリア探究」をテーマに、働く未来について考える授業を実施しました。はじめに最新テクノロジーについて学び、自分たちの未来を想像。その後に3D空間を活用してベンチャー企業や8つの職業空間を自由に探索したことで、自分事化された気づきや意見が多く挙がったようです。

⬆ディスカッションの様子

後半　「仕事を選ぶ上で大切にしたいこと」を課題として、『自分自身の価値観に基づいて8つの価値観』の順位づけを実施しました。その後、事前に8つの価値観について順位づけをしていたゲストにインタビュー形式で様々な質問をし、実際に探検した空間で働く社長に話を聞く時間を設けていました。インタビューを元に、児童が自分自身の未来を考える良いきっかけとなったようです。

実施した先生より

『授業準備の時間短縮』にはすぐには繋がらないと思います。新しいものが入ってきたときにはそれに慣れる時間が必要だからです。でも、きっと何年かあとには、これを使うことが当たり前になり、様々な方法が生み出され活用されていくと思います。すぐには負担軽減にならなくても、今後の働き方に繋がる取り組みだと感じました。（※一部抜粋）

事例❸

実施の様子（渋谷区）

科目：総合的な学習の時間
目的：地域×探究学習
実施校：神宮前小学校　5年生
　　代々木山谷小学校　3年生　など

『探究学習』における先生の負担・お悩み

地域の方々とのやりとりや長期的な計画を立てることに時間がかかってしまうことが多い。探究学習なので個を尊重したいが、ある程度まとめなければならないため、バランスが難しい。

授業の様子

地域学習で、実際に訪れる『明治神宮』の事前学習を実施しました。答え合わせでは、担任の先生による『明治神宮』の解説や豆知識などで盛り上がっていた様子が印象的でした。児童からも「早く明治神宮に行きたい！」との声もあり、興味関心を持つきっかけにもなりました。3D空間内のクイズを早く解き終わった児童が、まだ見つけられていない児童に教えてあげたり、答え合わせのときにそれぞれの意見を伝え合ったり、児童同士のコミュニケーションも多く見られました。

授業のねらい

地域探検の事前学習として、基礎知識を身につける
└ 実際に訪れる『明治神宮』についてクイズ形式で学び、興味関心を持つ

授業構成

地域学習で、実際に訪れる『明治神宮』の事前学習を実施しました。事前に『明治神宮』の基礎的な知識を学びながら、興味関心を持たせることを目的として、3D空間に隠されたクイズを通して、「気になる」や「もっと知りたい」となるような授業構成としました。

3D空間探検

明治神宮に行ったことがある児童がほとんどでしたが、3D空間の中で自分が気になるところを見つけ、自由に探検できるため、児童一人一人が新しい気づきや疑問を見つけていました。空間内に隠されたクイズの答え合わせでは、1問ずつ解説があり、クイズで得た知識をさらに深める時間を設けていました。

実施した先生より

アンケート結果からも、子どもたちの満足度が高かったことが読み取れた。子どもたちの中に、「もっと知りたい！」という気持ちを持たせたいと思っていたため、大成功だった。教員向け説明会でのご丁寧な説明のおかげで、学校や担任のニーズに合った授業を実施することができた。（※一部抜粋）

導入実績および事例の紹介

事例❹

実施の様子（京華中学校）

科目：総合的な学習の時間
目的：キャリア×探究学習
実施校：京華中学校　2年生

『探究学習』における先生の負担・お悩み

外部機関と連携するときの**下調べや打合せなど、計画の調整**をすることに時間がかかる。**実社会との結びつきを持った授業内容の構成を考える**ことが学校だけでは難しいと感じる。

授業で使用した３Ｄ空間のイメージ

『なぜタグ』と呼ばれる、問いのヒントになるタグが隠れています。
他にも、建物を立体的に見たり、寸法を測ったりすることも可能です。

授業のねらい

「働くこと」を自分事化して、自分の価値観について知る
└・ゲスト講師として招いた2名の社長にインタビューをし、他者の価値観に触れる
・他者の価値観と自分自身の価値観を比較し、自分の個性に気づく

第１部

「キャリア探究」をテーマに「自分が働く未来」について考える授業を実施しました。テレビよりもYouTubeなどの動画視聴の方が身近である現代において、テレビ業界が抱える課題をクイズから考え、より身近な課題として捉えながら学んでいる様子でした。その後、『TV番組制作会社』の３D空間を探索し、気づきを発表する時間を設けました。

第２部

第１部で探索した『TV番組制作会社』の社長をゲスト講師としてお招きし、会社紹介や現在の課題などについて、実際の制作秘話などを交えお話していただきました。「働く上で大事にしたい8つの価値観」について事前に順位づけしていただいたものをもとに、生徒がインタビューをし、普段は聞くことのできない質問が多く飛び交っている様子でした。

第３部

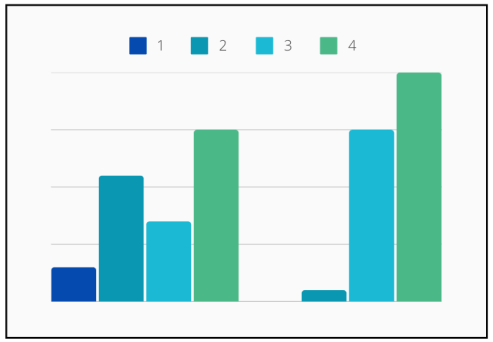
第2部で触れた、ゲスト講師の「働く上で大事にしたい8つの価値観」の順位づけを参考に、生徒自身が自分の「働く上で大事にしたい8つの価値観」を順位づけしました。順位をつけた後に、ゲスト講師の価値観と自分の価値観の順位を対比し、正解・不正解のない「自分のありたい姿」について考える時間を設けました。

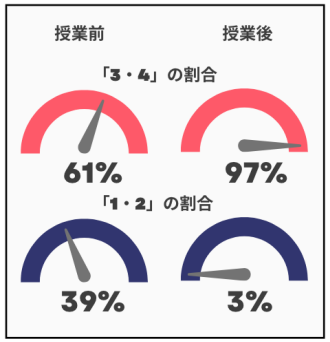
実施した先生より

高校受験や大学受験といった**目先の進路の先にある、キャリア（実社会）に結びつく内容で実施できた**。実際に働く経営者をお招きしてインタビューできたことはよかったが、人数の関係上、**生徒一人一人の主体性に欠けてしまったように感じた**。
（※一部抜粋）

【アンケート結果❶】サービス導入校 教職員 （回答36名）

「デジタル」への興味・関心度について

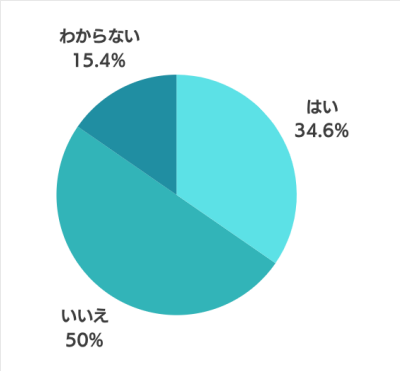




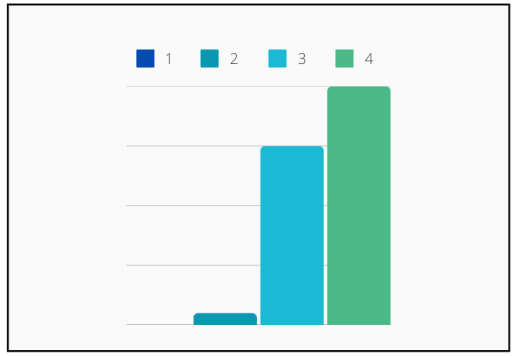
研修前は、「２（関心がない）」「１（全く関心がない）」と回答した教職員が約39%、「４（関心がある）」「５（非常に関心がある）」と回答した教職員が約61%と、「デジタル」への興味・関心度は、あまり見られませんでした。研修後には、「４（関心がある）」「５（非常に関心がある）」と回答した教職員は97%にまで上り、研修会を通じて「デジタル」への興味・関心度が大きく高まる結果となりました。

『デジ探360』は「探究学習」の授業準備における負担軽減になると思いますか？

実施後の授業準備における負担軽減について、「はい」と回答した教職員は約35%に留まり、「いいえ」と回答した教職員は約50%という結果となりました。「わからない」と回答した教職員も約15%でしたが、その理由の多くは、「今すぐには負担軽減とはならない」や「慣れていくことで負担軽減に繋がると思った」など、継続していくことで現場に馴染んでいくといった前向きな声も多く見られました。



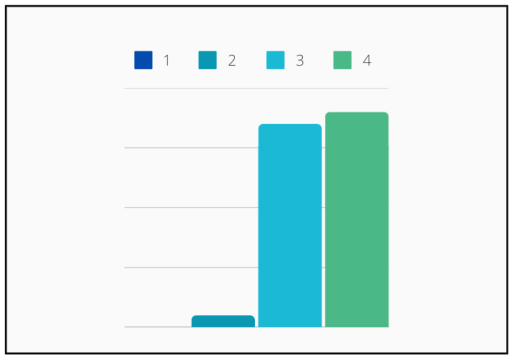
研修会の満足度について



模擬授業型の研修会について、「４（よかった）」「５（非常によかった）」と回答した教職員が、全体の約97%という結果となりました。一方的に聞くのではなく、参加型の研修会だったことにより、現場の先生同士で日頃の悩みや研修内容の共有ができたことが高い満足度の要因だと考えられます。

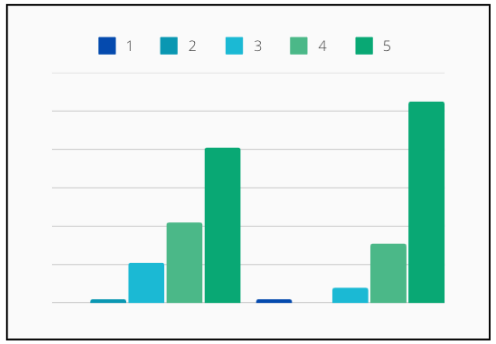
『デジ探 360』について、理解が深まりましたか？

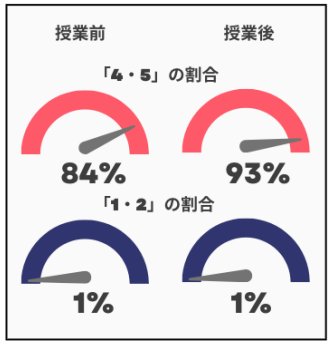
「４（深まった）」「５（非常に深まった）」と回答した教職員が、全体の約97%という結果となりました。実際に、児童・生徒の視点から模擬授業を受けた後、教職員同士でのディスカッションを行ったため、自分の学校やクラスで実施するイメージが持ちやすくなったと考えられます。



【アンケート結果❷】サービス導入校 児童・生徒 （回答1,165名）

「デジタル」への興味・関心度について

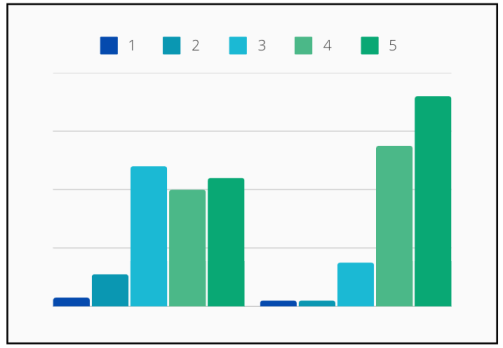


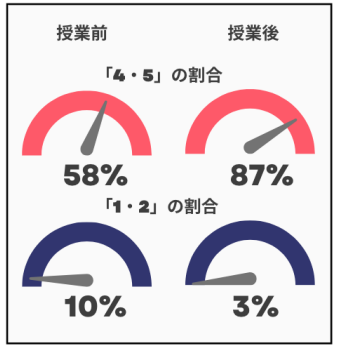


実施前から、「2（関心がない）」「1（全く関心がない）」と回答した児童・生徒は約0%、「4（関心がある）」「5（非常に関心がある）」と回答した児童・生徒は約84%と、「デジタル」への興味・関心度は、比較的高い傾向にありました。実施後には、「４（関心がある）」「5（非常に関心がある）」と回答した児童・生徒は93%にまで上り、実際に『デジ探360』を使ってみて、さらに興味・関心度が高まったことがわかりました。

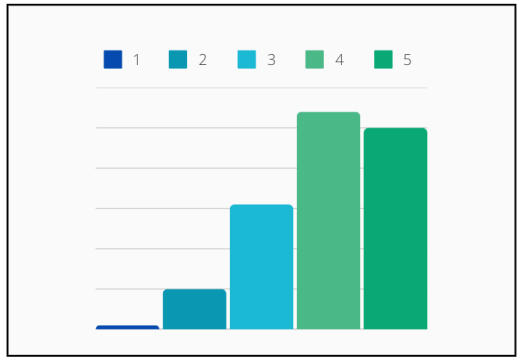
「授業テーマ」の興味・関心度について

実施前は、「4（関心がある）」「5（非常に関心がある）」と回答した児童・生徒は約58%でしたが、実施後には、87%にまで上り、興味・関心度が高まったことがわかりました。





「探究学習」をしているという実感はありましたか？



実施後に、「探究学習」をしている実感が「4（あった）」「5（非常にあった）」と回答した児童・生徒が、全体の約71%という結果となりました。一方で、あまり実感できていない児童・生徒も一定数見られるため、個々のレベル感に合わせられるよう、難易度やカテゴリー分けなどを工夫し、改善していく必要があることがわかりました。

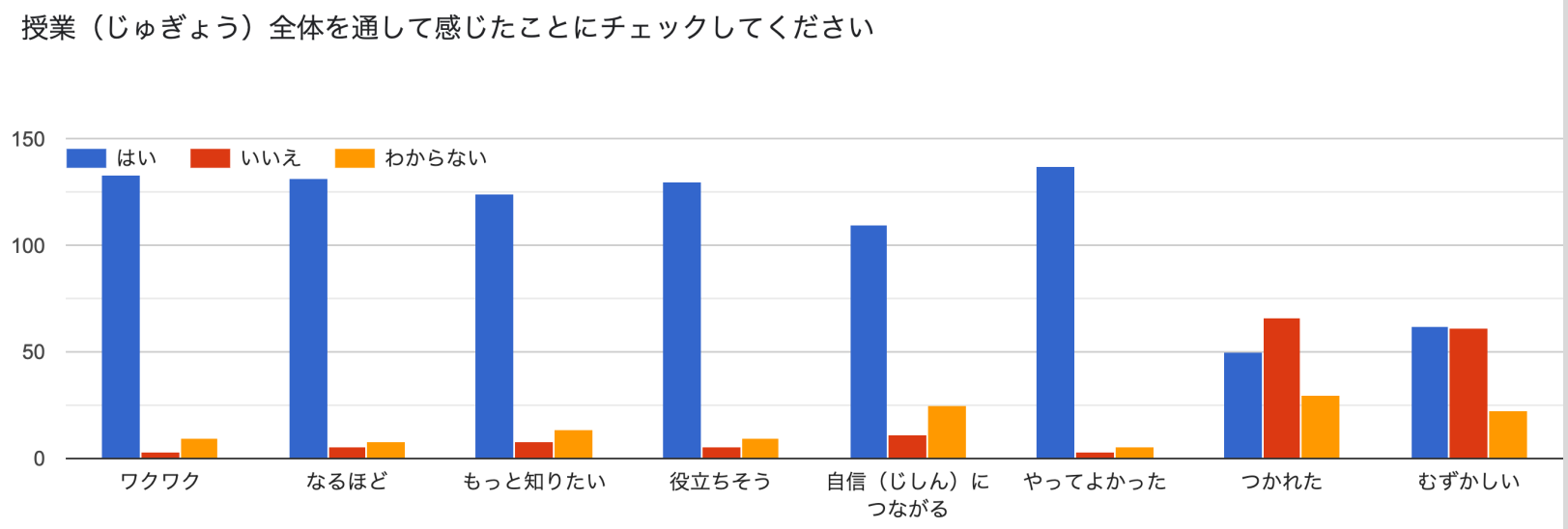
一番面白かったことは何ですか？

- クイズをしたこと
- 3D空間を探検したこと
- 「なぜタグ」を見つけたこと
- テーマについて考えたこと
- 友達と話し合ったこと
- 先生の話を聞いたこと

など…

【アンケート結果❷】サービス導入校 児童・生徒 （回答1,165名）

授業全体を通して感じたことにチェックしてください



授業のねらい通り、「ワクワク（好奇心）」と「なるほど(理解)」と回答した児童・生徒が大多数に上りました。また、「役立ちそう(Relevance)」や「やってよかった(Satisfaction)」と回答した児童・生徒も目立ちました。さまざまな職業の働く空間を通して、自分が気になったところを自由に見ることができたり、比較しながら新たな視点で、物事を学んだ実感を持てたりしたことが要因ではないかと考えられます。

しかし、「つかれた」「むずかしい」と回答した児童・生徒も一定数見られました。集中して3Dを見過ぎてしまう傾向もあるので、休憩時間を確保するなどの改善方法に取り組む必要があると考えています。

授業設計

今回の学習構成は「ワクワクすること」を軸にARCSの4つの工夫を散りばめながら設計しました。

ARCSモデルとは、教育工学・教育心理学者のジョン・ケラーにより提唱された、学ぶ意欲を向上・維持するために教える側がとるべきポイントを整理したフレームワークです。

A：「注意喚起（Attention）」
R：「関連性（Relevance）」
C：「自信（Confidence）」
S：「満足感（Satisfaction）」

の4つに分類されており、それぞれの頭文字から「ARCS（アークス）」と呼ばれています。

サービス導入にあたっての課題とその改善策

サービス導入にあたっての課題

～教職員の授業準備～

授業準備 → 授業 → 授業後

どうしたら良くなるだろう

学校現場における教職員の働き方に関する主な課題

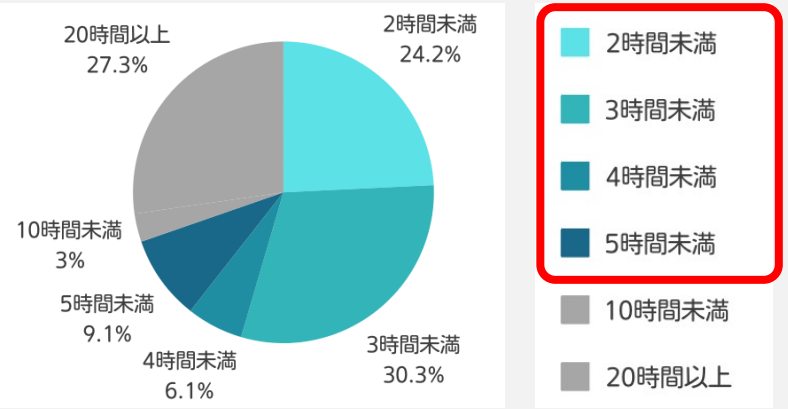
現在、「探究学習」の授業準備に、月間どれくらいの時間がかかっていますか？

（36件の回答）

・3時間未満の回答が最も多い。

・2時間未満と3時間未満の合計は、全体の約55%と半数以上を占める。

・約4分の1の教員が準備に20時間以上を費やしている。



➡ 約27%の教員が、20時間以上かけて準備していることは授業準備における負担が非常に大きいと考えられる。

デジ探360導入後

・使い慣れるまでに時間がかかってしまう
・3D空間内にあるタグをアレンジできたら使いやすい
・テーマが偏っているため、年間を通じた授業設計が難しいと感じた

など…

デジ探360を活用した先生の声

デジ探360の活用における主な課題

① 年間を通じた授業設計・既存カリキュラムとの併用が困難

➡ 3D空間の種類に限りがあるため、授業設計が組みにくい

② ３D空間を使いこなすまでの時間に格差が生じる

➡ 児童・生徒に教えられる状態になるまでの時間が負担に感じる

サービス導入にあたっての課題とその改善策

**サービス導入に
あたっての改善策**

～教職員の負担軽減～

授業準備 → 授業 → 授業後

サポート体制
の充実で
安心感を！

年間を通じた授業設計・既存カリキュラムとの併用

◉ 既存カリキュラムに則った活用例（教科等）の提示
└ 総合的な探究の時間、社会科の地域学習、道徳

◉ 年間授業計画のサンプルの提案（学校行事やイベント等）
└ 地域への校外学習、学内外の発表会

など…

３D空間を使いこなすまでの時間に格差が生じる

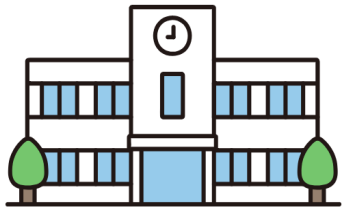
◉ デジ探360『教師用手引き』の活用
└ 授業案サンプルや空間の詳細などを何度も確認することができるため、教員のレベル感に沿って振り返りを行うことが可能

➡ 使い慣れるまでサポートにて伴走

産官学連携

SUNReality

私たちが伴走します！



学校

◉最小限の負担
◉スムーズな連携

地域・企業

今回の補助金事業において、デジ探360を活用していただいた先生方の『学校現場の声』に耳を傾け、これからも寄り添いながら伴走していく教材を提供し続けます。

サービス導入にあたっての課題とその改善策

サービス導入にあたっての課題

～児童・生徒の学習状況～

授業準備 → 授業 → 授業後

もっとスムーズにできたらなぁ

児童・生徒の「デジ探360」に関する主な課題

今日の授業全体を通して困ったことや大変だったことは何ですか？

（1,165件の回答）

- 別の空間に移動した後、前にいた空間に戻れなかった。
- 通信環境が良くなくて、空間に入るまでに時間がかかった。
- 空間の探検は楽しかったけど、少し酔ってしまった。
- 空間をじっくり見ていたら、ワークシートに書く時間がなくなった。
- もっと空間を見ていたかった、時間が足りなかった。

➡〈教職員の声〉

- 画面を見ながらワークシートを記入するため、ワークシートの記入時間は確保した上で空間探検した方が取り組みやすいと感じた。
- 空間のことに関する質問に対して、答えられないものがあった。

デジ探360の活用における主な課題

① 通信環境や操作

➡ 通信環境の影響でスムーズな接続ができないと、集中力が低下し学びの効果が薄れてしまった可能性あり。電子機器に不慣れな児童・生徒は操作に戸惑い、探究活動に十分取り組めていない状況。

② 時間配分・教材の準備

➡ 児童・生徒にとって空間の探検は魅力的な体験だが、3D空間に集中しすぎて記録の時間が不足したとの声が見られた。また、デジタル操作に不慣れな場合、体験内容をしっかり整理し記録する余裕が持てなかった可能性がある。

①技術的な課題　　②授業設計上の課題

サービス導入にあたっての課題とその改善策

サービス導入にあたっての改善策

～児童・生徒の学習効果～

授業準備 → 授業 → 授業後

学習環境から
授業の設計まで
手厚いサポート！

3D空間を使った学習の効果

【2D（テレビ・動画など）映像での学習】

創り手が主導となり、参加する生徒は受動的に学習へ取り組むスタイル。

「見る」学習

【3D（VR・AR）空間での学習】

受け手（生徒）が主導となり、参加する生徒は能動的に学習へ取り組むスタイル。

「体験する」学習

学習時間をパッシブからアクティブへ進化させることが可能

これまで

＜

デジ探360

- ●リアルな擬似体験
- ●能動的な視点選択
- ●自分の興味関心
- ●他者との意見交換
- ●自分事化

見る　　体験する

記憶への定着率：3倍　技術の習得スピード：230%向上

※北米の医療機関やカナダモントリオール大学らの研究より

① 技術的な課題（通信環境や操作）

➡ ・事前の通信環境チェックを行い、接続の安定を図る

・画面酔い対策：探検時間を適切に調整し、休憩を取る
慣れるための練習時間を導入する

② 授業設計上の課題（時間配分・教材の準備）

➡ 適切な時間配分のアドバイスや、空間に合わせたワークシートのアレンジなどのフォローを行う

Virtual Reality：

①「仮想」現実　②「実質的」現実

3D空間で「実質的な現実」を能動的な学習姿勢で擬似体験することで

●より高い学習効果
●探究学習に向けた意欲・関心の喚起

が可能になります！

サービスを利用した児童・生徒・教職員等のコメント

児童・生徒より

10年後の未来は、どうなっているのかが気になりました。

いろいろな3D空間を体験してそうなんだとかもっとその仕事のことを知りたいと思いました。

3Dで明治神宮を体験してみて、ここにはこんなところがあったんだと明治神宮の新たな魅力を発見できました。面白かったです！

今日で3D空間を使った授業ができて面白かったです。2つの空間を比べて気になることを見つけられてよかったです。今後もこのような授業をしてみたいと思いました。

初めは、明治神宮に行ったことがなくて、あまりどういう場所か知らなかったけれど、この授業を通じて、明治神宮について色々知り、もっと調べたくなり、いつか行ってみたいと思いました。

本当の社会人の話を聞けて学びになりました。

将来どんな仕事につこうか決心できてなかったけれど、今回の授業で自分が楽しめるような仕事につきたいと思いました。

3Dはゲームでしかプレイしたことがなかったけれど本格的に調べてみて、寸法を測ってみた時に意外な長さだったりして面白かったし、学びになりました。

ほかのことやみんなが知らないことを調べてみたいです。

働くにも見方を変えることで価値観が全然違うことを知りました。

クイズの答え合わせのときに先生がくわしくおしえてくれたのでとてもよくわかりました。

自分の仕事を選ぶ時に大切にしたい順番で自分がこう考えていたんだなと改めてわかってとても学びになりました。

仕事を選ぶ際に大切にしたことで挑戦できることがたくさんあるなって知りました。

今日、2つの旅館を見比べましたが、思っていたよりも大きな違いがあったり、違いが多かったりしてかなりびっくりしました。しかし、まだ比べられてない点もあったと思うので、また時間があれば比べてみたいです。

他にはどんな仕事があってどんなことを重視してるかということが気になりました。

サービスを利用した児童・生徒・教職員等のコメント

教職員より

使い慣れるまでが負担になってしまうと感じました。

実際に、現地に行けない場所の学習機会の提供につながると感じました。

授業の流れの構想や、それに沿ったワークシートの作成に時間がかかってしまうことが多いけれど、教材が揃っているのでありがたいです。

校外学習に行けない場合の代替教材になると思いました。また事前学習や事後学習としても活用できるので、一貫性を持った授業を展開できるのも良いです。

授業準備の時間短縮、にはすぐには繋がらないと思います。新しいものが入ってきたときにはそれに慣れる時間が必要だからです。でも、きっと何年かあとには、これを使うことが当たり前になり、様々な方法が生み出され活用されていくと思います。

総合的な学習の時間において児童に課題をもたせたり、主体的に情報収集させたりする上で非常に有効でした。

施設の画像や資料の準備の時間が削減されると思います。3D空間内にも、授業で使える情報がたくさん書かれているので、助かります。

勤務時間の削減にはつながらなかった。

事前学習や事後学習として活用できるので助かります。

訪問における事前の依頼や、日程調整などの負担が軽減されるのではないかと思います。

高校受験や大学受験といった目先の進路の先にある、キャリア（実社会）に結びつく内容で実施できました。実際に働く経営者をお招きしてインタビューできたことはよかったけれど、人数の関係上、生徒一人一人の主体性に欠けてしまったように感じたので、改善していきたいと思います。

アンケート結果からも、子どもたちの満足度が高かったことが読み取れて、自信になりました。子どもたちの中に、「もっと知りたい！」という気持ちを持たせたいと思っていたため、大成功だと思います。教員向け説明会でのご丁寧な説明のおかげで、学校や担任のニーズに合った授業を実施することができました。

次年度以降も同様に活用していくのであれば、使い慣れて準備時間が短くなるため、勤務時間の削減に繋がっていくと思いました。

会社概要

社名	株式会社SUN Reality（サンリアリティ）
本社 所在地	〒101-0051 東京都千代田区神田神保町2丁目3－1 岩波書店アネックス3F
代表 取締役社長	西條　康介
設立	2020年3月26日
資本金	1,000万円
売上高	4,850万円
代表電話	03-6364-6488
URL	https://sunreality.jp
主要 取引先	・株式会社JTB
	・磐田市教育委員会
	・愛知県教育委員会
	・デジタルハリウッド株式会社
	・株式会社FCEエデュケーション
	・その他（教育委員会、学校法人）

C CREATIVE
クリエイティブ

こんなことできないかな、あんなことといいな、こういうことをやりたいな・・・
お客様の「やりたい！」「やってみたい！」という見えないものをカタチにするのが得意です。
もちろん、顕在化していない課題の掘り起こしも一緒に行います。

教育DX

D DIRECTION
ディレクション

課題が明確化したら、解決のためのご提案をいたします。
我々の強みは、最適なテクノロジーを組み合わせてオーダーメイドの解決部隊を編成できること。
解決部隊の指揮はお任せください。
お客様の抱え込んでいる課題も共にクリアいたします。

私たちは「モノ」ではなく「価値」や「効果」を提供します

C CONSULTING
コンサルティング

弊社は、継続的にご依頼をいただくことが非常に多いのが特徴です。
「価値」を実感していただくと同時に、何でも相談できるパートナーとして伴走することを使命としています。
困った時に一番に浮かぶ顔になりたいと思っています。お客様とのつながりが我々の原動力です。

メディア選定

オンライン
イベント

私たちの想い

私たちは、デジタル技術を用いた新しい価値を創造し世の中に供給し続けることで、人々の笑顔とワクワクに満ち溢れた日本の、世界の未来に貢献します。
心が豊かな人々で満ち溢れる未来。そんな世界を実現する為に、テクノロジーは進歩・発展していくべきだと考えています。心温まるアナログな手法も織り交ぜながら、クライアント様の本質的な課題に寄り添います。

SUN Reality

デジ探360

会社HP

【お問合せ】
株式会社SUN Reality
企画サポートセンター

TEL:03-6364-6448
(9:30～17:30)
メールアドレス：
info@sunreality.jp

定休日：土・日・祝日 12/30-1/3