令和7年度

「地方やデジタル分野における専修学校理系転換等推進事業」

教員研修プログラム資料

工業専門課程 IT デジタルクリエイター科のカリキュラム開発

目 次

モジュール 1：カリキュラム開発と教材設計

1. オリエンテーションと目標設定 …… 1
2. カリキュラム設計基礎 …… 7
3. 教材開発の方法 …… 16
4. アクティブラーニング型授業の設計 …… 32
5. 教材評価と改善 …… 47

モジュール 2：インターフェースデザイン /UI デザイン

1.UI デザインの基礎理論 …… 55
2.UI 設計ツールの活用 …… 63
3. モバイルと Web の UI の違い …… 69
4. 使いやすさテスト …… 76
5.UI 演習 …… 81

モジュール 3：インタラクション & UX デザイン

1. インタラクションデザイン概論 …… 88
2.UX デザインのフレームワーク …… 96
3. ワイヤーフレーム演習 …… 102
4. ユーザーリサーチの方法 …… 108
5.UX 評価と改善 …… 113

モジュール 4：モーション & マルチメディアデザイン

1. モーションデザインの基礎 …… 120
2. アニメーションツール体験 …… 127
3.Web/ アプリにおける動きの活用 …… 133
4.SNS 動画・広告のモーション要素 …… 141
5. 実践演習 …… 149

モジュール 5：Web・SNS・紙からデジタルへの移行

1.Web デザイン基礎 …… 154
2. オンライン広告とバナー制作 …… 162
3.SNS ビジュアル制作 …… 168
4. 紙媒体からのデジタル移行 …… 176
5. 実践演習 …… 182

モジュール 6：先端デザイン領域（AI・AR/VR）

1.AI とデザイン自動化の現状 …… 188
2.AI 活用ワークショップ …… 197
4.AR/VR ツール紹介 …… 203

確認テスト　問題 …… 225
確認テスト　解答 …… 313

教員研修プログラム

モジュール6：先端デザイン領域（AI・AR/VR）

1.AIとデザイン自動化の現状

この1時間のゴール

技術の理解

画像生成AI、編集AI、レイアウト自動化の違いを明確に説明できるようになります

活用の整理

教育活用を「目的→生成物→評価→注意点」の流れで体系的に整理できるようになります

実践の準備

次コマで使える具体的な「プロンプトの型」を持ち帰り、すぐに活用できる状態にします

今日の流れ（60分）

01

自動化の全体像

デザイン自動化の地図を理解し、3つの分類を把握します

02

画像生成AI

生成と編集の違い、授業での活用方法を学びます

03

レイアウト自動化

配置や余白の自動化ツールの特徴を理解します

04

運用ルール

学校での安全な使い方、ガードレールを確認します

05

次コマWSへの準備

実践的なプロンプトの型を習得します

なぜ今「AI×デザイン」なのか



制作スピードの向上

試作回数が飛躍的に増え、より多くのアイデアを検証できるようになります

時間の再配分

「整える作業」が短縮され、本質的な思考と学習に時間を戻せます

明確な目的設定の重要性

ただし、目的が曖昧だと品質も倫理も崩れてしまいます。設計が鍵です

デザイン自動化の3分類

授業での活用を考える上で、まず自動化の種類を理解することが重要です。それぞれに適した使いどころがあります。

1. 生成（Generate）

0→1で案を作る

テキストから画像を生成し、新しいアイデアを形にします。創造性が高い反面、適切な設計が必要です

2. 編集（Edit）

既存素材を修正・拡張

写真や画像の一部を変更、背景除去、余白拡張などを行います。授業で最も安定しやすい領域です

3. レイアウト（Layout）

配置・余白・テンプレート化

要素の自動整列や複数サイズ展開を実現します。「整える作業」の効率化に最適です

授業での勝ちパターン：授業で安定しやすいのは「編集」と「レイアウト」です。生成は強力ですが、明確な目的設定と評価基準が必要になります。



画像生成AIでできること

文章から画像生成

テキストの説明から世界観案、挿絵、キービジュアル案を作成します。授業では「イメージの具体化」に活用できます

バリエーション量産

複数の案を短時間で生成し、比較検討の材料にします。「選定」と「判断」の学習に特に強みがあります

画像の部分編集

既存画像の一部を差し替えたり、画像を拡張したりする生成編集が可能です。細かな調整に有効です

生成AIを授業に入れる"勝ち筋"



目的が先

何を伝えたいのか、学習目標を明確にすることが全ての出発点です

比較が核

A/B/C案を並べて判断する活動を設計します。比較が思考を深めます

説明が評価

なぜその案を選んだのか言語化させることで、判断力を育成します

授業活用例（学習者向け）

1

世界観ボード制作

テーマから3案を生成し、選定理由を明確にします。視覚的な表現力と判断力を養います

2

ポスター案の比較

ターゲット別に複数案を生成し、訴求の違いを分析します。マーケティング的思考の基礎を学べます

3

UIヒーロー画像検討

機能の印象差を複数パターンで検討します。ユーザー視点でのデザイン判断力が育ちます



重要ポイント：どの活動も「複数案の生成→比較→選定理由の言語化」という構造になっています



校務・教材活用例（教員向け）

授業スライド用素材

挿絵や図版のたたき台を短時間で作成し、授業準備の効率を大幅に向上させます

学校行事の告知バナー

用途別のサイズ展開（SNS、掲示板、配布物）を一括で生成し、統一感のある広報物を作成できます

配布物の統一感づくり

表紙や見出し画像に一貫したビジュアルを使用し、学校全体のブランディングを強化します

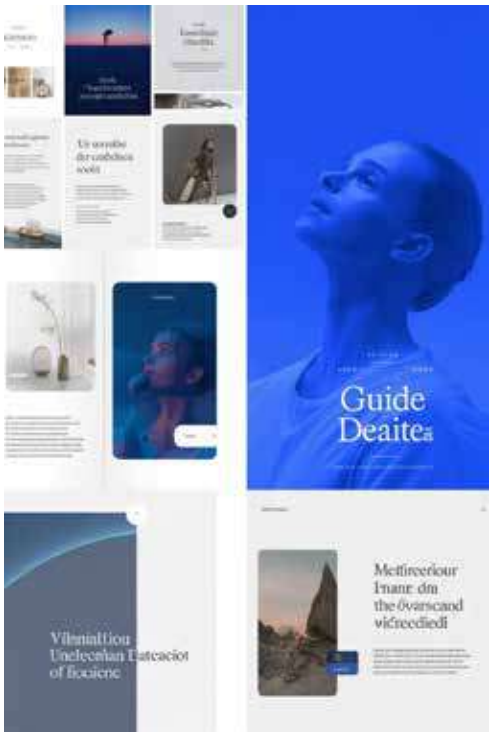
生成編集（Edit）の使いどころ



編集AIの強み

- 背景の整理、不要物の除去、余白の拡張が簡単にできます
- 写真の「伝わり」を上げる（情報ノイズを減らす）効果があります
- 生徒作品の**「仕上げ工程」**に特に向いています

生成よりも予測可能で、授業の流れに組み込みやすい特徴があります。失敗が少なく、安定した結果が得られます。



プロンプトの基本（最低限）

AIに指示を出す際の「プロンプト」は、明確な構造を持つことで
精度が上がります。次の4要素を押さえましょう。

目的

誰に、何を、どんな場面で伝えるのかを明確にします

形式

サイズ（A4、縦長、16:9など）、使用媒体を指定します

トーン

信頼感、ポップ、落ち着きなど、印象を具体的に伝えます

制約

禁止要素、文字量、余白、人物の有無などの条件を設定します

レイアウト自動化とは



Layout自動化の本質

テンプレート適用、配置提案、サイズ展開を自動化するテクノロジーです。

強み

「整える作業」を高速化し、デザインの一定品質を保証します。専門知識がなくても、見栄えの良い成果物を作成できます。

注意点

自動に任せっぱなしだと、デザインの「意図」や「目的」が消えてしまいます。最終的な判断は必ず人間が行う必要があります。

レイアウト自動化ツールの見取り図

文章→デザイン案

テキストを入力するだけで、複数のデザイン案を自動提案します

自動整列・余白最適化

画像と文字を自動で配置し、読みやすい余白を確保します

複数サイズ展開

SNS用の縦長、正方形、横長など、用途に応じた展開が瞬時にできます

学校現場へのフィット：レイアウト自動化は「短時間で一定品質」を出しやすいため忙しい学校現場に特に適しています。教員の負担軽減と品質向上の両立が可能です。

授業設計への落とし込み

① 目的（学習目標）
何を学ぶのか、なぜ作るのかを明確にします

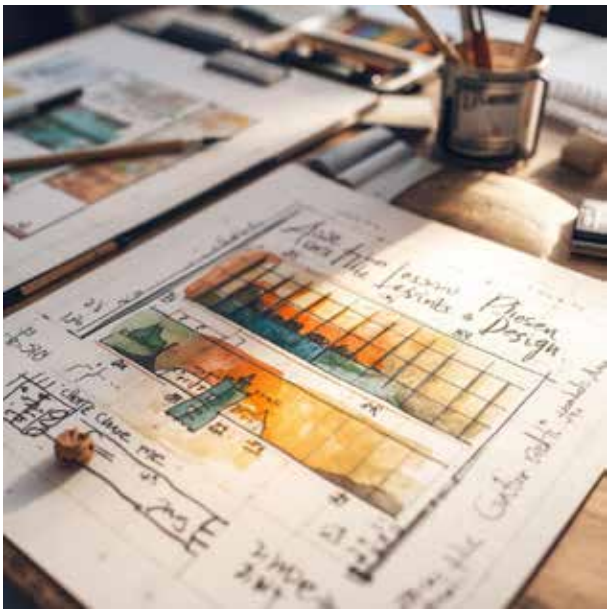
② 生成（複数案）
AIを使って3つ以上の案を作成します

③ 選定（基準を作る）
評価基準を設定し、最適な案を選びます

④ 改善（1回直す）
選んだ案を1回だけ修正し、完成度を高めます

⑤ 説明（根拠を言語化）
なぜその選択をしたのか、理由を説明します

AI活用授業の活動の型



運用ルール（学校のガイドルール）

AI活用には明確なルールが必要です。以下の4つの原則を学校全体で共有しましょう。

1	**個人情報の保護** 顔写真、氏名、固有の情報は絶対に入力しない。プライバシー保護を最優先します
2	**たたき台として扱う** AI出力物は「たたき台」扱いとし、最終判断は必ず人間が行います。盲目的な信頼は避けましょう
3	**記録の徹底** 掲示物や配布物は記録を残します（AI使用の有無、編集者、日付など）。透明性を確保します
4	**確認プロセスの構築** 偏り・誤り前提で必ず確認するプロセスを作ります。複数人でのチェック体制が望ましいです

評価の考え方　次の改善へつなぐための視点

AI活用の授業では、作品の上手さよりも**プロセス**を重視します。「なぜその判断をしたか」を言語化できることが最も重要です。



評価観点の例

- **目的の明確さ：**学習目標と制作物が一致しているか
- **比較の妥当性：**なぜその案を選んだか、根拠が明確か
- **改善の質：**1回の修正が効果的に働いているか
- **説明の明瞭さ：**判断理由を他者に伝えられるか

これらの観点は、AI時代に求められる「判断力」と「説明責任」を育てる設計になっています。

次コマWSへの接続

次回の内容

「テキスト→ポスター／SNS素材を生成」する実践ワークショップを行います。今日学んだ理論を実際に手を動かして体験していただきます。

今日の持ち帰り

授業用プロンプトの型を活用してください。目的・形式・トーン・制約の4要素を意識した指示書を作成できます。

任意の宿題

学校の告知テーマを1つ決めておいてください

- 例：体験会、オープンスクール、部活募集、学校説明会など

本日はありがとうございました。次回のワークショップでお会いしましょう!



教員研修プログラム

モジュール6：先端デザイン領域（AI・AR/VR）

2.AI活用ワークショップ

なぜ今、教員がAI×デザインを扱うのか



デザイン制作の主戦場が変化

デザイン制作の主戦場は「紙→デジタル→SNS」へと急速に移行しています。この変化に対応できる人材育成が教育現場に求められています。

求められる能力の変化

生成AIの登場により、「作る速さ」よりも**「整える力」**が重要になりました。AIが生成したものを適切に選定し、改善できる能力が必要です。

授業での学びの本質

授業では生成そのものよりも、**「選定・改善・説明」**のプロセスが真の学びになります。なぜその選択をしたのか、根拠を持って説明できる力を養います。

本時の到達目標（1時間）

受講後にできるようになることを明確にしましょう。

01

A4ポスター用テキスト一式を作る

印刷物として使用できる、情報が整理されたA4サイズのポスター用テキストを生成できます。

02

Instagram投稿用に短文化する

1080×1080ピクセルのInstagram投稿用に、情報を絞り込んで短文化できます。

03

ストーリーズ用に再編集する

1080×1920ピクセルのストーリーズ用に、縦型レイアウトを考慮した再編集ができます。

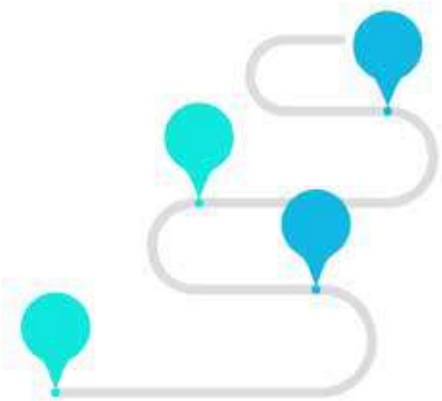
04

生成物を根拠付きで改善できる

生成されたコンテンツを比較検討し、改善点を見つけて修正できる力を身につけます。

制作の全体フロー（授業化できる型）

1. ブリーフ
   制作の目的と制約を明確化
2. コピー生成
   AIで文章素材を作成
3. ビジュアル選定
   画像や素材を選択
4. レイアウト
   情報を配置・調整
5. 改善
   評価と修正を繰り返す
6. 提出
   完成物を納品



重要：一発勝負ではなく、改善サイクルが前提です。生徒に教えるなら**「選んだ理由」**を言語化させることが学びの核心になります。

ブリーフ（最重要：入力の質が成果を決める）



良いブリーフの4つの要素

目的

何をしてほしいのか明確に

対象

誰に向けたものか

制約

サイズ・媒体・トーン・禁止事項

必須情報

日時・場所・CTAなど

ブリーフが曖昧＝AIの出力も曖昧

課題例：オープンスクール告知

実践的な課題例として、共通ブリーフを確認しましょう。

対象

中学生＋保護者（初めて学校を訪れる方）

目的

申込フォームへ誘導し、参加申し込みを促す（CTA：申し込む）

トーン

安心感・楽しさ・分かりやすさを重視した親しみやすい表現

必須情報

- イベント名
- 開催日時（仮設定OK）
- 開催場所（仮設定OK）
- 申込締切（仮設定OK）

NG事項

- 個人情報の掲載
- 権利が不明な素材の使用
- 実在する生徒の写真



文章AIで作る「コピー一式」テンプレ

AIに出力してほしい内容を明確に指定することで、品質が安定します。

1

キャッチコピー
- 短文（10〜14字）× 5案
- 中文（18〜26字）× 5案

2

説明文
80〜120字 × 3パターン

3

CTA（行動喚起）
8〜12字 × 5案

4

ハッシュタグ
5〜10個 × 3セット

コツ：「出力形式」まで指定すると、AIからの回答が構造化され、品質が大幅に安定します。

SNS最適化：短くする・削る・並べ替える

SNS



正方形（1080×1080）

情報は**主張＋日時＋CTA**に絞る。詰め込みすぎると読まれません。

縦型（1080×1920）

分割できる利点を活かし、**1画面1メッセージ**で構成します。

改善指示の例

- 「3秒で意味が伝わる表現に変えてください」
- 「専門用語を削って、誰でも分かる言葉にしてください」
- 「最も重要な情報だけを残してください」

画像生成/素材選定：授業での扱い方

画像生成AIを使う場合

2〜3案生成→1案採用→理由を言語化というプロセスを踏みます。なぜその画像を選んだのか、目的や対象に合っているかを説明させることが重要です。

画像生成AIを使わない場合

フリー素材サイトや校内で撮影した素材で代替します。著作権や肖像権に配慮しながら、安全な素材選びを学びます。





ビジュアルは「正解探し」ではなく、目的に合うか（対象・トーン・情報伝達）で評価することが大切です。

レイアウト設計：A4→SNS展開の考え方

A4ポスター

情報が多い前提で、**整理して階層化**することが重要です。読む時間があるため、詳細な説明も可能です。

SNS投稿

情報が少ない前提で、**聞引きと強調**を徹底します。瞬時に理解できる量に抑えることが成功の鍵です。

情報の優先順位（例）

- 見出し
  何の告知なのか
- 日時・場所
  いつ、どこで開催されるのか
- 参加価値
  参加すると何が得られるのか
- CTA
  どう行動すればよいのか



媒体ごとの特性を理解し、同じ内容でも見せ方を変えることで、効果的な情報伝達が可能になります。

品質チェック（改善サイクルの観点）

制作物を評価する際の観点は、そのまま授業の評価基準にもなります。

- 目的が1秒で分かる
  何の告知なのか、パッと見て理解できますか？
- 日時・場所が迷わない
  いつ、どこで開催されるのか、明確に示されていますか？
- A4→SNSで削れている
  SNS版では情報を絞り込み、詰め込みを避けていますか？
- CTAが具体的
  「申し込む」「予約する」など、具体的な行動が示されていますか？
- 配慮事項を守っている
  著作権・個人情報・誤情報に配慮していますか？

授業化のポイント（まとめ）



生成AIの位置づけ
生成AIは「作る機械」ではなく、**改善を加速する相棒**として捉えましょう。
学びの中心
学びの中心は、**選定・改善・説明（根拠）**のプロセスにあります。
生成そのものではなく、判断力を養うことが目標です。

ブリーフ設計	出力形式の指定	安全配慮
目的・対象・制約・必須情報を明確にする力	AIに何をどう出力させるか指示する力	権利・個人情報・倫理面への配慮

これらのスキルを身につけることで、教員自身がAI×デザインの授業を自信を持って展開できるようになります。

教員研修プログラム

モジュール6：先端デザイン領域（AI・AR/VR）

3.AR/VRデザインの基礎



この1時間の到達目標

違いを説明できる

ARとVRの違いを、授業設計の観点から明確に説明できるようになります。

効果を言語化できる

没入型体験が学習に効く理由を3つ、具体的に言語化できるようになります。

活用案を持ち帰れる

自分の教科での活用イメージを持ち帰り、次回の制作へと接続します。

学習目標・評価基準の整理に基づいて、段階的に理解を深めていきましょう。

なぜ今、教育でAR/VRなのか

新技術ではなく教材手段

AR/VRは単なる新技術ではなく、教材手段として位置づけられています。現地訪問、危険な実験、高コストな設備を「安全に」「短時間で」体験化できる強力なツールです。



- 理解の促進：抽象概念の具体化
- 主体性の向上：自分で探索・発見
- 記憶の定着：感情を伴う体験

ARとVRの違い（授業での選び分け）

AR（拡張現実）

現実＋情報の組み合わせで、教室での実施がしやすく、短時間の活動に適しています。

- 既存の空間に情報を重ねる
- 準備が比較的簡単
- 授業の流れを崩しにくい

VR（仮想現実）

仮想空間への没入で、体験の強度が高い反面、安全配慮が重要になります。

- 完全に別世界へ入る
- 高い臨場感と集中力
- 時間と環境の準備が必要

結論：目的が先、技術は後 — 学習目標に合わせて適切な技術を選びましょう。

導入の判断軸（失敗しない3条件）



01

学習目的の明確化

観察、理解、訓練、共感…何を伸ばすのか？学習のゴールを最初に定めることが成功の鍵です。

02

環境制約の確認

端末の台数、ネットワーク環境、実施空間、授業時間、支援員の有無など、現実的な条件を整理します。

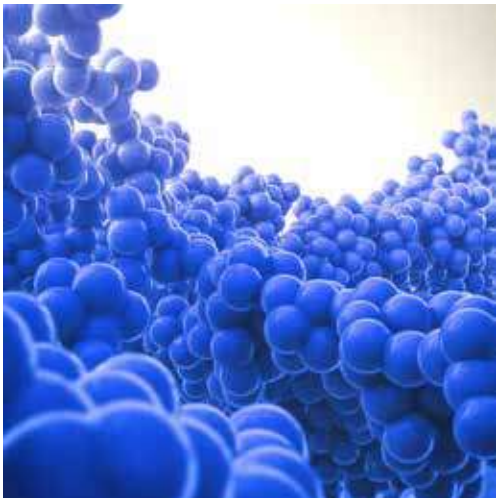
03

安全・配慮の徹底

VR酔い、転倒リスク、音光刺激への配慮、事前同意の取得、個人情報保護など、安全面を最優先します。

この3つの条件をクリアすることで、AR/VRの教育導入が確実に成功します。

没入型が効く理由① 空間理解が速い



2D→3Dで誤解が減る

平面の図や写真では伝わりにくいスケール感や構造が、3D空間では直感的に理解できます。

"見えないもの"を可視化

- 内部構造：心臓の動き、地層の重なり
- 空間配置：惑星の距離、建築物の配置
- 相対的な関係：大きさ、距離、方向

学習の型

観察 → **説明** → **再確認**のサイクルで理解を深めます。



没入型が効く理由② 注意が散りにくい（条件あり）

集中を作りやすい環境

VRでは周辺の刺激を減らすことができ、学習対象に注意を集中させやすくなります。教室内の雑音や視覚的な気が散りを排除できます。

リスクへの注意

長時間の使用は疲労、VR酔い、情報過多を引き起こします。適切な時間配分と休憩が不可欠です。

運用目安：短時間×目的限定 ー 例：10分体験＋振り返りとアウトプット活動

没入型が効く理由③ 感情が記憶を助ける

驚き・臨場感 強い感情体験は記憶の定着を 大きく押し上げます。	娯楽化の注意 面白さだけを追求すると、 学習目標から逸れてしまいます。	言語化の重要性 体験を学びに変換するため 振り返りが必須です。

効果的な運用のコツ

体験後に言語化（説明・比較・振り返り）を必ず
入れることで、感情的な体験が確かな学びへと変わります。





教育活用事例A：理科

危険・高コストを安全に体験

対象テーマ

- 火山の噴火メカニズム
- 人体の内部構造
- 分子レベルの化学反応
- 天体の運動と距離
- 実験手順のシミュレーション

授業の型

観察 → 仮説 → 検証 → 振り返りの科学的探究プロセスを体験します。

アウトプット例

観察ログ：気づき3点＋その理由を記述し、学びを明確化します。

教育活用事例B：社会

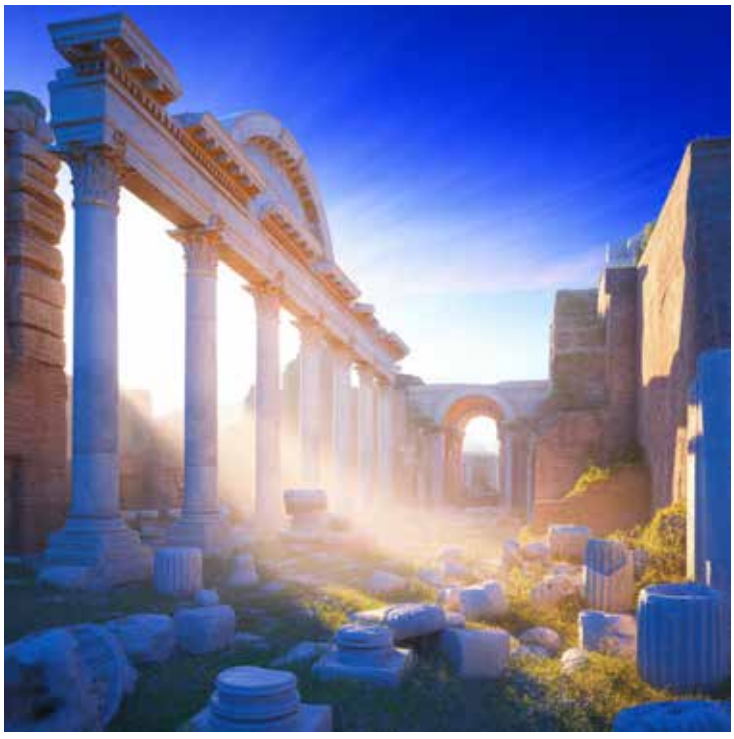
現地に行けない"場所性"を体験

対象テーマ

- 歴史的遺跡の探索
- 異文化の街並み
- 防災視点での地形理解
- 産業現場の見学

授業の型

視点移動 → 比較 → 因果関係の説明で空間認識と理解を深めます。





教育活用事例C：美術/技術

制作×動線×空間デザイン

アイデア段階

展示設計、作品配置、プロダクトのサイズ感を検討します。

配置・動線確認

VR/AR空間で実際の配置と人の動きを確認し、問題点を発見します。

改善・最適化

気づきをもとに設計を改善し、より良い作品・空間を作り上げます。

アウトプット例：Before/After案＋改善理由（3点）を明確に記述し、設計思考を言語化します。

教育活用事例D：保健・特活

共感体験から行動目標へ

対象テーマ

- バリアフリー疑似体験
- 避難行動シミュレーション
- 車椅子利用者の視点体験
- 災害時の判断訓練

重要な配慮事項

心理的負荷への配慮が不可欠です：

- 代替課題の用意
- 途中退出を認める
- 事前の丁寧な説明



1	2	3
体験	言語化	行動目標

体験を通じて感じたことを言葉にし、具体的な「次の一歩」を設定します。



まとめ

次回：ツール紹介**2h**へ接続

教材手段としてのAR/VR

AR/VRは「すごい映像」ではなく、学習目標を達成するための教材手段です。技術に振り回されず、目的を最優先しましょう。

選び方の基本

目的 → 環境 → 安全の順で判断することで、失敗のない導入が実現します。

効かせ方の基本

短時間の体験にし、必ず言語化（説明・比較・振り返り）で学びに変換することが重要です。

次のステップ：Unity / Spark AR / Adobe Aeroで、授業で扱える最小プロトタイプを作る実践演習に進みます。

教員研修プログラム

モジュール6：先端デザイン領域（AI・AR/VR）

4.AR/VRツール紹介

先端デザイン領域（AI・AR/VR）

AR/VRツール紹介（2時間）：Unity（Spark系の考え方）／（Aero系の考え方）

講師の方へ：今日は「ツールの操作」だけでなく、授業化できる形に落とし込むことを重視します。
実践的な授業設計の視点を持って進めていきましょう。



今日の到達点

動かす体験

UnityでAR/VRプロトタイプを実際に「動かす」ことができる

選定軸の習得

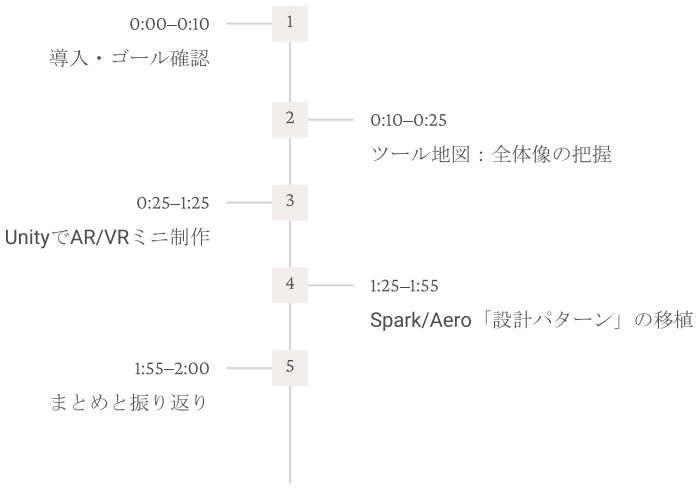
授業目的に応じたツール選定の軸を持つことができる

評価の視点

インタラクション設計を評価できる形にすることができる

重要：「動いた＝合格」ではなく、意図→体験→改善までを短く回すことが目標です。

2時間の流れ（タイムテーブル）



この順番が「失敗しにくい」構成です。まずUnityで成功体験を作り、その後に設計パターンを学びます。

なぜ今AR/VRを教育に入れるのか



01

体験で理解が深まる

疑似体験・安全体験・展示を通じて、知識が体験として定着します。

02

表現の幅が増える

作品が空間に出ることで、従来の平面表現を超えた創造性を発揮できます。

03

探究の発表形式が増える

伝わるアウトプットとして、より効果的なプレゼンテーションが可能になります。

教科を問わず「学びの表現手段」として捉えることが重要です。

ARとVRの違い（授業設計目線）



AR：現実に重ねる

- 案内・展示
- 補助情報の提示
- 現実環境の拡張

授業目的が「現実を拡張」する場合に最適



VR：別世界に没入

- 疑似体験
- 練習・訓練
- 安全教育

「別環境を体験」させたい場合に最適

成果物の最小定義（授業で回る形）

AR：平面に出現＋1操作

回転/拡大/説明表示のいずれかができればOK

- 平面検出で配置
- 1つのインタラクション
- 視覚的フィードバック

VR：掴む＋反応

色/音/点数などの反応が得られればOK

- オブジェクトを掴む
- 何らかの反応
- 体験の完結

最低ラインを固定すると、機材・時間・評価が安定します。これが授業化の鍵です。

ツール選定の3つの軸

1 目的

展示／理解促進／探究発表／技能習得のどれを重視するか

2 制作負荷

テンプレで可能か／実装が必要か、生徒のスキルレベルに合っているか

3 配布方法

端末・ネットワーク・校内制限に耐えられるか、運用は現実的か

重要：「作れる」より「配れる」が学校では重要です。運用まで見据えた選定を心がけましょう。



今日扱うツールの位置づけ

Unity

汎用XRの中心的存在

- AR/VR両方に対応
- 拡張性が高い
- 本格的な制作が可能

Spark系

短尺ARの「設計思想」を学ぶ教材

- トリガー設計
- ノード的発想
- 素早い体験設計

Aero系

ARストーリーテリングの「構造」を学ぶ教材

- シーン設計
- 導線設計
- 物語構造

一部ツールは現状「運用」ではなく「設計学習」として活用します。考え方を他の環境に応用することが目的です。

授業化の出口（先生が持ち帰る型）

45分×1コマ

AR展示＋説明UIの制作

45分×2コマ

VR体験→改善サイクルの実践

探究学習

課題の可視化（AR）＋発表（動画でも可）

「次の授業でできる」を想定して設計しています。すぐに実践できる形を目指しましょう。



Unityパート（AR/VRを動かす）

Unityでできること（今日のスコープ）

シーン上で体験を作る

配置・操作・反応の基本を実装します

触れるUIとインタラクション

ユーザーが操作できるインターフェースを設計します

最低限の書き出し

デモ運用できる形まで完成させます

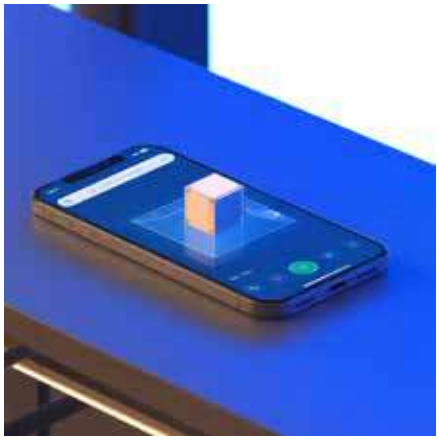
高度な3D制作はしません。素材は既製でOKです。まずは「動く」ことを優先します。

Unity制作の全体像（流れ）

1. プロジェクト作成
   新規プロジェクトの立ち上げと基本設定
2. XR用パッケージ導入
   AR/VR開発に必要なツールをインストール
3. シーン構築（AR/VR）
   体験の舞台となるシーンを作成
4. インタラクション追加
   ユーザーとのやり取りを実装
5. テスト
   動作確認と調整

工程を「固定」すると教員研修も
生徒授業も回りやすくなります。
この順序を基本形として覚えておきましょう。

今日のゴール作品（AR）



3つの機能を実装

- 机に3Dが出る
  平面検出で配置できる
- タップで配置
  任意の場所に設置できる
- ボタンで回転/拡大
  UIで操作できる

これができれば、作品展示・学校紹介・探究発表に直結します。

ARの基本概念（説明用）

平面検出

置ける場所を認識する技術。机や床などの水平面を自動で検出します。

アンカー

固定点となる座標。現実空間とデジタルオブジェクトを結びつけます。

スケール

大きさの調整。現実に合わせた適切なサイズ感が重要です。

遮蔽（オクルージョン）

前後関係の表現。概念だけでも理解しておくと便利です。

生徒に説明する言葉をここで揃えておきましょう。共通言語が授業をスムーズにします。

ARシーンの最小構成（部品）

カメラ（AR用）

現実を映し、ARを重ねる視点

平面検出

配置可能な場所を認識

置く対象（3D）

表示するデジタルオブジェクト

UI（ボタン）

操作インターフェース

部品の役割がわかれば、テンプレでも授業になります。それぞれの機能を理解することが第一歩です。





デモ1：配置できるAR（先生の操作を見せる）

デモの進め方

01

「タップ→出現」を見せる

実際の動作を目の前で確認してもらいます

02

「何が起きたか」を言語化させる

観察して説明する力を養います

ポイント：操作より観察を重視します。「今のは平面認識→配置」という言語化ができることが重要です。技術を言葉で説明できる力を育てましょう。

UI設計の注意点（ARは迷いやすい）

1

ボタン数は最小

2〜3個に絞り込む

- 機能を厳選する
- 複雑さを避ける
- 直感的な操作を優先

2

意味が即わかる

アイコン/文言を明確に

- シンプルな表現
- 既知のアイコン活用
- 日本語ラベル併記

3

誤タップ対策

配置後に操作UIを出す

- 段階的な表示
- 確認ステップ
- やり直し機能

重要な原則：ARは「現実＋画面」で情報が多くなります。UIは引き算の発想で設計しましょう。

演習：回転ボタンを付ける



最小の成功体験を作る

まずはシンプルに実装します：

- ボタン押下→回転
- 押している間だけ回る、でもOK
- 一定角度ずつ回転、でもOK

「動いた」で一旦成功としましょう。ここでつまずかない設計が大切です。完璧を求めず、まずは動作する喜びを体験することが重要です。



演習：拡大縮小を付ける

表現の自由度を高める操作

実装オプション

- 拡大/縮小の2ボタン
- スライダー
- ピンチジェスチャー（応用）

確認ポイント

- 触って変化が見える
- スムーズに動く
- 適切な範囲で制限

展示・教材として使える操作として、拡大縮小は非常に強力です。細部を見せたり、全体を俯瞰したりできます。

テストの観点（AR）

置ける？

平面検出の確認

- 机や床を認識するか
- 適切な場所に配置できるか
- 複数の平面で試す

操作できる？

UIの動作確認

- ボタンが反応するか
- 意図した動作をするか
- フィードバックがあるか

意図が伝わる？

説明の明確さ

- 何をするアプリか分かるか
- 操作方法が直感的か
- 目的が達成できるか

これらの観点は、授業の評価項目に直結させることができます。明確な基準を持つことが重要です。



今日のゴール作品（VR）

シンプルだが効果的な体験

1

掴めるオブジェクト

手またはコントローラで物体をグラブできる基本機能を実装します。

2

掴むと反応

色/音/点数などの変化で、インタラクションが成功したことを伝えます。

授業設計のポイント：VRは「移動」を入れると酔いやすくなります。まず「掴む」だけに絞ることで、安全で確実な学習体験を提供できます。

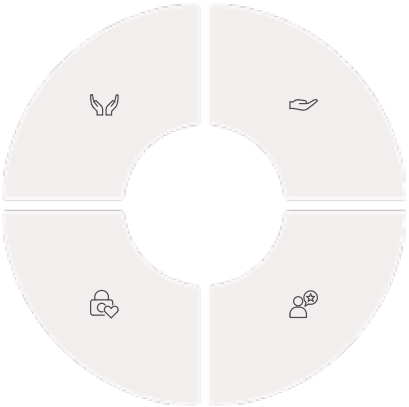
VRの基本概念（説明用）

入力

手/コントローラでの操作方法

インタラクション

掴む/離すなどの動作



安全

移動・スペース・酔いへの配慮

フィードバック

視覚/音/振動による応答

生徒に「安全ルール」も学ばせると、教育的価値が上がります。技術と安全の両面を意識させましょう。

VRシーンの最小構成（部品）

カメラ・リグ（VR用）

ユーザーの視点と動きを制御する基盤

手（インタラクタ）

VR空間内での操作を可能にする手の表現

掴まれる物体

グラブ可能なオブジェクト（グラバブル）

反応（色/音など）

インタラクションのフィードバック

ここも部品の役割が分かれば、テンプレ授業化が可能です。構造を理解すれば応用が効きます。

デモ2：掴めるVR（先生の操作を見せる）

デモの流れ

→ 掴む→離す→反応を見る

基本動作の一連の流れを確認

→ 反応の種類を増やす余地を示す

拡張可能性を示唆する

応用のヒント：反応は「学習目標」に合わせて変えることができます。

- 正誤判定（○×表示）
- 危険度表示（色の変化）
- 手順確認（音でガイド）



酔い・安全の授業ルール

そのまま配布可能な安全ガイドライン

体験は短く（1〜2分）

長時間の使用を避け、こまめに休憩を取ります。初めての体験者は特に注意が必要です。

無理しない（気分悪い人は交代）

少しでも不快感を感じたらすぐに中止。個人差があることを理解させます。

スペース確保（転倒防止）

周囲に障害物がないことを確認。安全エリアを明確にマーキングします。

役割分担で回す

体験者/観察者/記録者で交代制。全員が学びに参加できる仕組みを作ります。

機材が少なくても「観察と記録」で学びにできます。
体験者以外も積極的に参加させる設計が鍵です。





Spark系・Aero系

設計パターンを移植する

Spark系の学びとして残すもの

トリガー（開始条件）

何をきっかけに動作を開始するか

ノード的な発想

組み合わせで作る設計思想

短尺体験

起動が速いUXの重要性

特定ツールに依存せず「考え方」をUnityや他環境へ移すことが目的です。
原理原則を学びましょう。

Spark系の「トリガー→反応」テンプレ



トリガー（きっかけ）

- タップ
- 時間
- 距離
- 視線
- 音声（応用）

反応（結果）

- 出現
- 変形
- 色変化
- 音再生
- 情報表示

生徒課題はこのテンプレで量産できます。
評価もしやすく、創造性を発揮する余地も残せます。






Aero系の学びとして残すもの

シーン設計

場面を順番に見せる構造

1

2

導線設計

物語・展示の流れを作る

3

見せ方の工夫

学習効果を変える表現

美術・国語・探究に刺さるのはここです。物語構造を持った体験設計は、表現教育に大きな価値があります。

Aero系の「場面設計」テンプレ

Scene 1：導入（興味）

視聴者の注意を引き、これから始まる体験への期待を高めます。
問いかけや驚きで始めるのが効果的です。

Scene 2：理解（情報提示）

核となる情報や知識を提示します。視覚的に分かりやすく
段階的に理解を深めます。

Scene 3：行動（操作・選択）

学習者自身が操作したり選択したりする場面。
能動的な関わりが学びを定着させます。

Scene 4：まとめ（振り返り）

学んだことを振り返り、定着させます。
次のアクションへの橋渡しも含めます。

Unityでもこの構造はそのまま作れます（状態遷移として実装）。ストーリーテリングの基本構造です。

確認テスト

問題

モジュール1：カリキュラム開発と教材設計

1.オリエンテーションと目標設定

確認テスト

1

1.
2.
3.
4.

2問：資料の中で、デザインとは「見た目」ではなく何であると定義されていますか？

1.
2.
3.
4.

3　2020

1.Illustrator　Photoshop
2.Adobe XD　WordPress
3.Excel　Word　PowerPoint
4.Canva　ChatGPT　Unity　Aero

4　3　Know　Can　Be　Be

1.
2.
3.
4.

5　OECD

1.Learning Compass 2030
2.Global Education 2030
3.Digital Design Framework
4.STEAM Education Project

6　STEAM　　STEAMD
D

1.Digital
2.Development
3.Design
4.Discovery

7問：資料において、学習目標を設計する際に最も重要な考え方はどれですか？

1.
2.　AI
3.
4.

8　Know

1.
2.
3.
4.

9

1.
2.
3.
4.

10

1.
2.
3.AI
4.

モジュール1：カリキュラム開発と教材設計

2.カリキュラム設計基礎

確認テスト

第1問：資料において、単発の授業が抱える「限界」として挙げられているものはどれですか？

1. 教材費がかかりすぎること
2. 学習内容が点在し、スキルの積み上げが困難になること
3. 授業の準備時間が短縮されすぎること
4. 生徒がデジタルの操作に飽きてしまうこと

第2問：新学習指導要領が重視している「三つの柱」に含まれないものはどれですか？

1. 知識及び技能
2. 思考力、判断力、表現力等
3. 学びに向かう力、人間性等
4. 最新デバイスの操作習熟度

第3問：学習目標を設計する際、抽象的な目標を具体的な行動レベルに落とし込むための考え方を何と呼びますか？

1. 目標の3層構造（分解）
2. デジタル・マトリックス
3. 教育の水平展開
4. ツール依存型設計

第4問：「上位目標」が示す内容として、最も適切なものはどれですか？

1. 具体的なツールの操作方法
2. 授業の最後に完成させる成果物の定義
3. 教育課程全体や単元が目指す「資質・能力」
4. 15分ごとの細かい作業工程

第5問：「中位目標（行動目標）」を記述する際に推奨されている語尾の形式はどれですか？

1.「〜を知っている」
2.「〜ができる（行動として観察可能）」
3.「〜を教わる」
4.「〜に関心を持つ可能性がある」

第6問：資料の中で、デジタル教育と学習指導要領の接点として強調されているキーワードは何ですか？

1. 伝統的な技法の継承
2. 情報活用能力と「創造性」の育成
3. 紙の教科書の完全廃止
4. 競技プログラミングの全員履修

第7問：カリキュラム設計における「バックワード・デザイン」の考え方に近いものはどれですか？

1. 使えるツールから逆算して授業を決める
2. 過去の授業案をそのまま再利用する
3. 目指すべき学習成果（評価）から逆算して設計する
4. 生徒のその時の気分で内容を変える

第8問：学習目標の分解において、「下位目標」が主に扱う内容はどれですか？

1. 社会的な意義の理解
2. 具体的なステップや個別のスキル（ツールの基本操作など）
3. 学びに向かう態度
4. 10年後のキャリア形成

第9問：カリキュラムマップを作成する主な目的は何ですか？

1. 学びの連続性と評価との整合性を可視化するため
2. 教師の出席管理を簡単にするため
3. 予算申請をスムーズにするため
4. 教室の座席表を決めるため

第10問：ルーブリック（評価指標）と目標設定の関係について、正しい記述はどれですか？

1. ルーブリックは目標とは無関係に作成する
2. 目標が具体的であるほど、ルーブリックの指標も明確になる
3. ルーブリックは教師だけが隠し持っておくものである
4. デジタル作品に評価基準を設けるのは不可能である

モジュール1：カリキュラム開発と教材設計

3.教材開発の方法

確認テスト

1問：資料において、デジタル教材の最大の特徴（紙教材との違い）として説明されているものはどれですか？

1.
2.
3.
4.

2問：教材をデジタル化することによる「個別最適化学習への対応」として、適切な説明はどれですか？

1.
2. AI　LMS
3. PDF
4.

3 01

1.
2.
3.
4.

4 3

1.
2.
3.
4.

5問：デジタル教材への再構築において、情報を整理する際のポイントとして正しいものはどれですか？

1. 1
2.
3.
4.

6

1.
2.
3.
4.

7

1.
2.
3.
4.

8

1.
2.
3.
4.

9

1.
2.
3.
4.

10

1.
2.
3.
4.

モジュール1：カリキュラム開発と教材設計

4.アクティブラーニング型授業の設計

確認テスト

1問：アクティブラーニングの定義として、資料で強調されている「単なる活動」との違いは何ですか？

1.
2.
3.
4.

2　　3

1. Active
2. Collaborative
3. Passive
4. Reflective

3問：教員の役割が「知識の伝達者」から変化した後の呼称として、最も適切なものはどれですか？

1.
2.
3.
4.

4　PBL　Project Based Learning

1.
2.
3.
4.

5　PBL

1.
2.
3.
4.

6問：グループワークを円滑に進めるための「環境設計」として、資料で推奨されていることは何ですか？

1.
2.
3.
4.

7　Canva　Google

1.
2.
3.
4.

8　PBL

1.
2.
3.
4.

9

1.
2.
3.
4.

10 PBL

1.
2.
3.
4.

モジュール1：カリキュラム開発と教材設計

5.教材評価と改善

確認テスト

1問：資料において、デジタルデザイン教育における評価の新しい定義は何ですか？

1. 100
2.
3. 学習者が「次に何を直せばよいか」を理解し、自走するための仕組み
4.

2 1
成果物の完成度以外に何を評価対象とすべきだとされていますか？

1.
2.
3.
4.

3

1.
2.
3.
4.

4問：ルーブリック（評価指標）を導入する最大の目的は何ですか？

1.
2. 主観的な「センス評価」から脱却し、公平性と透明性を確保するため
3.
4.

5

1.
2.
3.
4.

6問：アクセシビリティや、多様なユーザーへの配慮を評価する観点はどれですか？

1.
2.
3.
4.

7問：ルーブリックの「レベル記述」を作成する際の重要なコツはどれですか？

1.
2.
3.
4.

8問：フィードバックを設計する際、資料で推奨されている「伝え方」のポイントは何ですか？

1.
2.
3.
4.

9

1.
2.
3.
4.

10 2

1.
2.
3.
4.

モジュール2：インターフェースデザイン/UIデザイン

1.UIデザインの基礎理論

確認テスト

1 UI

1.
2. Web
3.
4.

2

1.
2.UI
3. UI
4. UI

3 UI

1.3
2.4
3.6
4.10

4 Visibility

1.
2.
3.
4.

5 Consistency

1.
2.
3.
4.

6 Feedback UI

1.
2.
3.
4.

7問：「認知負荷を下げる」設計として適切でないものはどれですか？

1.
2.
3.
4.

8問：「エラー予防と回復」の考え方として正しいものはどれですか？

1.
2.
3.
4.

9 Familiarity

1.
2.
3.
4.

10問：資料において、色の役割として誤っているものはどれですか？

1.
2.
3.
4.

モジュール2：インターフェースデザイン/UIデザイン

2.UI設計ツールの活用

確認テスト

1　Figma　　Frame

1.
2.　　UI
3.
4.

2　Layer

1.
2.UI
3.
4.

3　Styles

1.
2.
3.
4.

4　　Text Styles

1.H1　H3　Body　Caption
2.Title　Main　Sub　Mini　Extra
3.Big　Medium　Small
4.Header　Footer　Side

5 Components

1.
2.1
3.
4.

6問：教材テンプレとして推奨されている最小コンポーネントセットに含まれないものはどれですか？

1.btn/primary
2.input/text
3.card/basic
4.video/player

7 UI

1.
2.
3.
4.

8 Auto Layout

1.
2.
3.
4.

9 Auto Layout

1. Shadow Blur
2. Padding Spacing Alignment
3. Hue Saturation
4.

10 Prototype

1.
2.
3.
4.

モジュール2：インターフェースデザイン/UIデザイン
3.モバイルとWebのUIの違い
確認テスト

1 UI

1.
2. UI
3.「誰が・いつ・どこで・何をするか」という利用文脈を明確にすること
4.

2 UI

1.
2.
3.
4.

3 Web PC UI

1. OS
2.
3.
4.

4 UI設計において「一画面一メッセージ」が重要とされる理由はどれですか？

1.
2.
3.
4.

5問：タッチ操作における課題として、資料で挙げられていないものはどれですか？

1.
2.
3.
4.

6

1.
2.
3. 44px
4.

7

1.
2.
3. PC
4.

8

1.
2.
3.
4. PDF

9問：「レスポンシブデザイン」に対する正しい理解として、資料の内容に合致するものはどれですか？

1.
2. 1
3.
4.

10

1.
2.
3.
4. PC

モジュール2：インターフェースデザイン/UIデザイン

4.使いやすさテスト

確認テスト

1問：資料において定義されている「ユーザビリティテスト」として、最も正しい説明はどれですか？

1.
2.
3.
4. UI

2

1.
2.
3.
4.

3

1.
2. UI
3. 10
4.

4

1.
2.
3.
4.

5問：観察した事実を整理するための「共通言語」として、資料で示されている観点はいくつありますか？

1. 2
2. 3
3. 4
4. 5

6

1.
2.
3.
4.

7問：ユーザビリティテストにおいて「誘導しない」ことが重要な理由として、最も適切なものはどれですか？

1.
2.
3.
4.

8

1.
2.
3.
4.

9

1.
2.
3. TOP3
4.

10

1.
2.
3.
4.

モジュール2：インターフェースデザイン/UIデザイン

5.UI演習

確認テスト

1 UI

1.
2. 60
3.
4.

2 UI

1. 3 1
2. 6 2
3. 1
4.

3

1.
2.
3.
4.

4 UI

1.
2.
3.
4.

5 1 1 UI

1. 1
2.
3.
4.

6 UI CTA 1

1.
2. 1
3.
4. CTA

7

1.
2.
3.
4.

8 UI

1.
2.
3.
4.

9 UI

1. 3
2.
3.
4. UI

10 UI

1.
2.
3.
4.

モジュール3：インタラクション& UXデザイン

1.インタラクションデザイン概論

確認テスト

1

1.
2.
3.
4.

2

1.
2.
3.
4.

3

1.
2.
3.
4.

4 3

1. Action
2. Feedback
3. State
4. Emotion

5

1.
2.
3.
4.

6

1.
2.
3.
4.

7

1.
2.
3.
4.

8

1.
2.
3.
4.

9

1.
2.
3.
4.

10 3

1.
2.
3.
4.

モジュール3：インタラクション& UXデザイン
2.UXデザインのフレームワーク
確認テスト

1　UI　UX

1. UI　　UX
2. UI　　UX
3. UI　UX
4. UX

2　UX

1.
2.
3.
4.

3　　UX

1.
2.
3.
4.

4　UX

1.
2.
3.
4.

5 UX 5

1.
2.
3.
4.

6 UX

1.
2.
3.
4.

7

1.
2.
3. UI
4.

8

1.
2.
3.
4.

9 UX

1.
2.
3.
4.

10

1.
2.
3.
4.

モジュール3：インタラクション& UXデザイン

3.ワイヤーフレーム演習

確認テスト

1

1.
2.
3.
4.

2

1.
2.
3.
4.

3

1.
2.
3.
4. UI

4

1.
2.
3.
4.

5

1. 1 1
2. 1 1
3.
4.

6

1. 1 2
2. 3 6
3. 7 10
4.

7

1.
2.
3.
4.

8 Primary

1.
2.
3. 1
4.

9 UI

1.
2.
3.
4.

10

1.
2.
3.
4. UI

モジュール3:インタラクション& UXデザイン

4.ユーザーリサーチの方法

確認テスト

1 UX

1.
2.
3.
4. UI

2 3

1.
2.
3.
4.

3 UX

1.
2.
3.
4.

4

1.
2.
3.
4.

5

1. Why Result UI
2. Who When/Where What Why/How
3. User Screen Action
4. Problem Solution Effect

6

1. 1
2. 3 5
3. 10 20
4. 50

7 NG

1.
2.
3.
4.

8

1.
2.
3.
4.

9

1. 5 10
2. 1
3. 1 2
4.

10

1.
2.
3. UI
4.

モジュール3：インタラクション& UXデザイン

5.UX評価と改善

確認テスト

1 UX

1.
2.
3.
4.

2 UX 3

1.
2.
3.
4.

3

1. IT
2.
3.
4.

4

1.
2.
3.
4.

5 60

1. Issue
2.
3.
4.

6

1.
2.
3.
4.

7

1.
2.
3.
4.

8

1.
2.
3.
4.

9 Issue

1.
2.
3.
4.

10 Severity 3

1.
2.
3.
4.

モジュール4：モーション& マルチメディアデザイン

1.モーションデザインの基礎

確認テスト

1

1.
2.
3.
4.

2

1.
2.
3.
4.

3

1.
2. After Effects
3.
4.

4 3

1.
2.
3.
4.

5

1.
2.
3.
4.

6

1.
2.
3.
4.

7

1.
2.
3.
4.

8

1.
2.
3.
4.

9

1.
2.
3.
4.

10

1.
2. 0.3 0.8
3.
4.

モジュール4：モーション& マルチメディアデザイン
2.アニメーションツール体験
確認テスト

1

1.
2.
3.
4.

2 1

1.
2.
3. MP4
4.

3

1.
2.
3.
4.

4

1. 2
2. 3
3. 4
4. 6

5 4

1. Position
2. Scale
3. Opacity
4. Hue

6 OK

1.
2.
3.
4.

7

1. 10 15
2. 1280 720
3. 5 8 1920 1080
4.

8

1.
2.
3.
4.

9

1.
2.
3. 1
4.

10

1.
2.
3.
4.

モジュール4：モーション& マルチメディアデザイン
3.Web/アプリにおける動きの活用
確認テスト

1 UI

1.
2.
3.
4.

2 UI

1.
2.
3.
4.

3

1.
2.
3.
4.

4

1.
2.
3.
4.

5

1.
2.
3.
4.

6 Loading

1.
2.
3. UI
4.

7

1.
2.
3. 0.3 0.5
4.

8

1.
2.
3.
4.

9

1.
2.
3.
4.

10

1.
2.
3.
4.

モジュール4：モーション& マルチメディアデザイン

4.SNS動画・広告のモーション要素

確認テスト

1 SNS

1.
2.
3.
4.

2 SNS

1.
2. 0.5 3
3.
4.

3 3

1.
2.
3.
4.

4

1.
2.
3.
4.

5

1.
2.
3. CTA
4. 15

6

1.
2.
3.
4.

7 0.5

1.
2.
3.
4.

8 15

1. CTA
2.
3. CTA
4.

9 3

1.
2.
3.
4.

10

1.
2.
3.
4.

モジュール4：モーション& マルチメディアデザイン

5.実践演習

確認テスト

1

1.
2.
3.
4.

2 3

1.
2.
3.
4.

3

1.
2.
3.
4.

4

1. 5
2.
3. 1
4.

5

1.
2.
3.
4.

6 3

1.
2.
3.
4.

7 5

1. 0 1.5
2. 1.5 3.5
3. 3.5 5.0
4.

8

1. 1
2.
3.
4.

9 Good / Better / Because

Because

1.
2.
3.
4.

10 D

1.
2.
3.
4.

モジュール5：Web・SNS・紙からデジタルへの移行

1.Webデザイン基礎

確認テスト

1 HTML CSS

1. HTML CSS
2. HTML CSS
3. HTML CSS
4. CSS CMS

2 Web

1. Web
2. Web
3. Web
4.

3 Web

1.
2.
3.
4. CSS

4 HTML

1. h1
2. h3 h1
3.
4.

5 HTML

1.
2.
3.
4. CSS

6 CSS

1.
2.
3.
4. HTML

7 Web CSS

1. 12px 1.0
2.
3. 16px 1.5 1.8
4. 1 100

8 HTML/CSS

1.
2.
3.
4.

9　CMS　WordPress

1.
2.
3.
4. HTML/CSS

10　CMS　　HTML/CSS

1.
2.
3.
4.

モジュール5：Web・SNS・紙からデジタルへの移行

2.オンライン広告とバナー制作

確認テスト

1

1.
2.
3. Web
4.

2

1.
2.
3. KPI
4.

3 3

1. 3
2.
3.
4. 3

4 1 1CTA

1. CTA
2.
3. 1
4. CTA

5

1.
2.
3.
4.

6

1. CTA
2.
3. CTA
4.

7

1.
2.
3.
4.

8 NG

1. CTA 1
2.
3. 1
4.

9

1.
2.
3.
4.

10

1.
2.
3.
4.

モジュール5：Web・SNS・紙からデジタルへの移行

3.SNSビジュアル制作

確認テスト

1 SNS

1.
2.
3.
4.

2 SNS

1.
2.
3.
4.

3

1.
2.
3. CTA
4.

4 Instagram TikTok

1.
2. Instagram TikTok
3. Instagram TikTok 1 3
4. TikTok

5

1.
2. CTA
3.
4.

6 1 1

1.
2.
3.
4.

7

1.
2.
3.
4.

8 TikTok

1.
2. BGM
3. 1
4.

9 SNS

1.
2.
3.
4.

10

1.
2.
3.
4.

モジュール5：Web・SNS・紙からデジタルへの移行

4.紙媒体からのデジタル移行

確認テスト

1　　PDF

1. PDF
2. Web
3. Web
4. PDF

2　Web

1.
2.
3. CTA
4.

3　Web

1.
2. CTA
3.
4.

4　　1

1.
2. SNS
3.
4.

5 Web

1.
2.
3.
4.

6 Web

1. 3
2. 5
3. 7
4. 10

7

1.
2. CTA
3.
4.

8 Web

1.
2.
3.
4.

9 Web

1.
2.
3.
4.

10

1.
2.
3. 1 1
4. PC

モジュール5：Web・SNS・紙からデジタルへの移行

5.実践演習

確認テスト

第1問：資料において、紙・Web・SNSの違いとして正しく説明されているものはどれですか？

1. すべて同じ読み方を前提にしている
2. 紙は瞬間判断、SNSはじっくり読む
3. 紙は線形、Webは非線形、SNSは瞬間判断
4. Webは必ず順番に読まれる

第2問：デジタル変換を始める前に必ず決めるべき3つのポイントに含まれないものはどれですか？

1. 目的を明確にする
2. 対象者を絞り込む
3. 行動を1つに絞る
4. デザインの色やフォントを先に決める

第3問：紙媒体の「強み」として正しく挙げられているものはどれですか？

1. 更新が即座にできる
2. 次の行動に誘導しやすい
3. 情報量が多く、一覧性が高い
4. 効果測定が簡単にできる

第4問：紙→Web変換における情報設計として、正しい構造はどれですか？

1. 詳細 → 要点 → 見出し
2. 理由 → 結論 → 補足
3. 見出し（結論）→ 要点 → 詳細
4. 写真 → 文章 → CTA

第5問：Webサイトで情報を「ブロック化」する主な目的はどれですか？

1. デザインを派手にするため
2. 文章量を増やすため
3. 読者が必要な情報だけを選んで読めるようにするため
4. スクロール量を増やすため

第6問：Webパンフレット（LP）のヒーローセクションに必ず含めるべき要素はどれですか？

1. 長文の学校説明
2. 写真だけを大きく配置
3. キャッチコピー・補足説明・明確なCTA
4. 詳細なFAQ

第7問：SNS向け変換で最も重要な考え方として正しいものはどれですか？

1. できるだけ詳しく説明する
2. 文章量を紙と同じにする
3. 結論（ベネフィット）を最初に出す
4. 専門用語を多く使う

第8問：Instagram投稿（1080×1080）の基本設計として正しいものはどれですか？

1. 複数枚スワイプ前提で構成する
2. 写真や図を複数配置する
3. 1枚目で情報が完結するようにする
4. 文字は小さく詰め込む

第9問：紙→SNS変換でよくある失敗パターンとして、正しく挙げられているものはどれですか？

1. 情報を削りすぎる
2. CTAを1つに絞る
3. 紙の文章をそのままSNSに貼る
4. 結論を先に出す

第10問：紙→Web→SNS変換の最終的な目的として、最も適切なものはどれですか？

1. すべて同じ内容を載せること
2. デザインを統一すること
3. 媒体ごとに「届く形」に最適化すること
4. 紙媒体を完全に廃止すること

モジュール6：先端デザイン領域（AI・AR/VR）

1. AIとデザイン自動化の現状

確認テスト

1 AI

1. AI
2.
3.
4.

2 3

1.
2.
3. Generate Edit Layout
4.

3 Generate

1.
2.
3.
4.

4

1.
2. Edit Layout
3. AI
4.

5 AI

1.
2.
3.
4.

6

1.
2. AI
3.
4.

7

1.
2.
3.
4.

8

1. AI
2.
3.
4.

9 AI

1.
2.
3.
4.

10 AI

1. AI
2.
3. AI
4.

モジュール6：先端デザイン領域（AI・AR/VR）

2.AI活用ワークショップ

確認テスト

1 AI

1. AI
2.
3.
4. AI

2 AI

1.
2.
3.
4.

3

1.
2.
3.
4.

4 1

1.
2. A4
3. 3DCG
4. Web

5

1.
2.
3.
4.

6

1. AI
2.
3. AI
4.

7 4

1.
2.
3.
4.

8 SNS

1.
2.
3.
4. A4

9 AI

1. 1
2.
3. 1
4.

10 AI

1.
2.
3.
4.

モジュール6：先端デザイン領域（AI・AR/VR）
3.AR/VRデザインの基礎
確認テスト

1 AR/VR

1.
2. IT
3.
4.

2 AR/VR

1.
2.
3.
4.

3 AR

1.
2.
3.
4.

4 VR

1.
2.
3. VR
4.

5 AR/VR 3

1.
2.
3.
4.

6

1.
2.
3.
4.

7 VR

1.
2.
3.
4.

8

1. 3D
2.
3.
4.

9 AR/VR

1.
2.
3.
4.

10 AR/VR

1.
2.
3.
4.

モジュール6：先端デザイン領域（AI・AR/VR）

4.AR/VRツール紹介

確認テスト

1　　AR/VR

1.
2.
3.
4. 3D

2問：「動いた＝合格ではない」と資料で強調されている理由として、最も適切なものはどれですか？

1.
2.
3.
4. Unity

3　AR　VR

1. AR　　VR
2. AR　　VR
3. AR　　VR
4. AR　　VR

4　　AR

1.
2.
3.　　1
4.

5 3

1.
2.
3.
4.

6

1.
2.
3.
4.

7 AR UI

1. 2 3
2.
3. UI
4.

8 VR

1.
2.
3.
4.

9 Spark

1.
2.
3.
4. Unity

10 Aero

1.
2.
3.
4.

確認テスト

解答

モジュール1：カリキュラム開発と教材設計

1.オリエンテーションと目標設定

確認テスト　解答

3　教師は「指導者」から「学習デザイナー」への転換が求められています
2　デザインの本質は「融合の力」であるとされています
4　2020　　AI　XR
3　　Be
1　OECD Learning Compass 2030
3　Design　　STEAMD
3　目標と評価をセットで考えることが学びの質を高めます
1　　4
2　ルーブリックは評価の軸を明確にし、自己評価を促します
10　2　社会科では「仮想都市づくり」が例示されています

モジュール1：カリキュラム開発と教材設計

2.カリキュラム設計基礎

確認テスト　解答

1.『**2**』知識のつながりが見出せない「点の学び」を避けるべきとされています
2.『**4**』三つの柱は、資質・能力の育成を重視しています
3.『**1**』目標を「上位・中位・下位」に分解することが推奨されています
4.『**3**』上位は抽象度の高い「資質・能力」を指します
5.『**2**』評価可能にするため、具体的な動作動詞で書くことがポイントです
6.『**2**』デジタルを活用して何を生み出すか、という創造性が軸です
7.『**3**』ゴールから設計する手法がカリキュラム開発の基本です
8.『**2**』中位目標を達成するための具体的な要素技術などが該当します
9.『**1**』単元全体を見通し、学びの質を担保するために活用します
10.『**2**』目標の分解がしっかりなされていると、評価の物差しも作りやすくなります

モジュール1：カリキュラム開発と教材設計

3.教材開発の方法

確認テスト　解答

1. 3
2. 2 LMS
3. 2
4. 2 3
5. 2
6. 1 既存の良質なリソースを土台に、カスタマイズすることが推奨されています
7. 2
8. 1
9. 2
10. 2

モジュール1：カリキュラム開発と教材設計

4.アクティブラーニング型授業の設計

確認テスト　解答

1. 2
2. 3
3. 2
4. 2
5. 3 PBL
6. 2
7. 1
8. 2
9. 2
10. 2 PBL

モジュール1：カリキュラム開発と教材設計

5.教材評価と改善

確認テスト　解答

1. 『3』評価は「次に何を直せばよいか分かる仕組み」と資料で定義されています
2. 『3』完成度だけでなく「思考とプロセス」も評価対象とされています
3. 『2』評価は学習者を自走させる装置であると説明されています
4. 『3』資料では「いつ・誰が・何を・どう返すか」の4観点が示されています
5. 『3』改善点は最大2点まで。言いすぎると混乱を招くとされています
6. 『2』良い点2つ＋次の具体行動1つが基本構造です
7. 『2』対話的で建設的なフィードバック文化を育てる型として紹介されています
8. 『2』評価基準の見える化により、公平性と透明性を確保します
9. 『3』曖昧語を避け、観察可能な状態で記述することが重要です
10. 『2』改善ログは自己評価能力を育て、自走を促す仕組みです

モジュール2：インターフェースデザイン/UIデザイン

1.UIデザインの基礎理論

確認テスト　解答

1　3　UIの良し悪しは迷いや誤操作、教員の疲労に直結し、時間の使い方を左右するためです
2　3　「なんとなく使いにくい」を原則に基づいて説明できることが目標です
3　3　見える化・一貫性・フィードバック・認知負荷・エラー予防・既知の形の6
4　2
5　2　用語・見た目・位置がバラバラだと、利用者は毎回考え直すことになります
6　2　保存できたか分からず、二重送信や不安が生じると資料で説明されています
7　3
8　3
9　2　「押せそう」「入力できそう」と見た目で分かることが使いやすさの基本です
10　3　色は装飾ではなく情報。カラフルにすること自体が目的ではありません

モジュール2：インターフェースデザイン/UIデザイン

2.UI設計ツールの活用

確認テスト　解答

1. 2 Frame UI UI
2. 2 Layer UI
3. 2 Stylesを使うことで色や文字の一貫性が保たれ、修正効率が大幅に向上します
4. 1 H1 H3 Body Caption
5. 2 Components
6. 4
7. 3
8. 2 Auto Layout UI
9. 2 Padding Spacing Alignment Auto Layout
10. 2 プロトタイプと共有は、次の「使いやすさテスト」への材料を集めるために行います

モジュール2：インターフェースデザイン/UIデザイン

3.モバイルとWebのUIの違い

確認テスト　解答

1. 3 UI
2. 3 モバイルは割り込みが多く、「途中で止められる」前提で設計します
3. 2 UI
4. 2
5. 3
6. 3
7. 2
8. 3
9. 3
10. 3 制約の厳しいモバイルから設計することで、本質が浮き彫りになります

モジュール2：インターフェースデザイン/UIデザイン

4.使いやすさテスト

確認テスト　解答

1. 3
2. 2
3. 3
4. 4
5. 3　　4
6. 3
7. 3
8. 4
9. 3　　TOP3
10. 3

モジュール2：インターフェースデザイン/UIデザイン

5.UI演習

確認テスト　解答

1. 2　60
2. 2　6　　2
3. 3
4. 2
5. 2　1　　1
6. 2
7. 3　　UI
8. 3　　UI
9. 3
10. 2　　UI

モジュール3：インタラクション& UXデザイン
1.インタラクションデザイン概論
確認テスト　解答

1. 3
2. 4
3. 3
4. 4 3
5. 2
6. 3
7. 2
8. 3
9. 3
10. 4 3

モジュール3：インタラクション& UXデザイン
2.UXデザインのフレームワーク
確認テスト　解答

1. 2 UI UX
2. 4 UI UX
3. 4 UX
4. 3 UXピラミッドは、上層ほど本質的な価値、下層ほど表層的な要素を示します
5. 4 UX
6. 3 価値や有用性を確認せずに見た目だけ直しても、根本解決になりません
7. 2
8. 4
9. 2
10. 3

モジュール3：インタラクション& UXデザイン
3.ワイヤーフレーム演習
確認テスト　解答

1. 3
2. 4 ワイヤーフレームは設計・検討用であり、操作マニュアル作成が目的ではありません
3. 3
4. 2 ユーザーとタスクを起点に、論理的に画面遷移と要素配置を決めます
5. 2
6. 2 3 6
7. 3
8. 3 1
9. 2
10. 3 UX

モジュール3：インタラクション& UXデザイン
4.ユーザーリサーチの方法
確認テスト　解答

1. 3 UXリサーチは、個人の好みや思いつき改善を防ぎ、根拠ある改善につなげるために行います
2. 4
3. 3 観察は、ユーザー自身も自覚していない無意識の行動や言行不一致を捉えられます
4. 3
5. 2 Who When/Where What Why/How
6. 2 3 5
7. 3 「便利だと思いませんか？」は誘導質問にあたり、正確な情報が得られません
8. 2 観察では、実際の操作・迷い・停止・誤操作などの行動事実を記録します
9. 3 1 2
10. 3 UI

モジュール3：インタラクション& UXデザイン

5.UX評価と改善

確認テスト　解答

3　UX評価では「好き嫌い」ではなく、ユーザーが目的のタスクを完了できたかという客観的事実を基準にします
3
3
4　　UX
2
2
3
2
2
3

モジュール4：モーション& マルチメディアデザイン

1.モーションデザインの基礎

確認テスト　解答

1. 3　動きは飾りではなく、情報を「説明するための道具」と定義されています
2. 4　動きは理解や感情を助けますが、情報量を増やすためのものではありません
3. 3
4. 4　　3
5. 3
6. 3
7. 3
8. 3
9. 4
10. 3

モジュール4：モーション& マルチメディアデザイン
2.アニメーションツール体験
確認テスト　解答

1. 3
2. 4 OK
3. 4 動きは理解や感情を助けますが、情報量を増やすためのものではありません
4. 3 4
5. 4
6. 3
7. 3 HD
8. 3
9. 3 止まって見える時間を確保することで、確実に読ませることができます
10. 4

モジュール4：モーション& マルチメディアデザイン
3.Web/アプリにおける動きの活用
確認テスト　解答

1. 3 UIの動きは装飾ではなく、ユーザー行動への「返事」として機能します
2. 4 動きは理解や安心を助けますが、情報量を増やすためのものではありません
3. 3
4. 3
5. 3 4
6. 3
7. 3
8. 3
9. 3 UX
10. 4 UX

モジュール4：モーション& マルチメディアデザイン

4.SNS動画・広告のモーション要素

確認テスト　解答

1. 3 SNS
2. 2
3. 4
4. 2
5. 3
6. 3 SNS
7. 3
8. 3 CTA 3
9. 3
10. 3

モジュール4：モーション& マルチメディアデザイン

5.実践演習

確認テスト　解答

1. 3
2. 4 動きの効果は理解・印象・視線誘導であり、情報量を増やすことではありません
3. 3
4. 4 1
5. 3
6. 2 3
7. 2
8. 3
9. 3
10. 3

モジュール5：Web・SNS・紙からデジタルへの移行

1.Webデザイン基礎

確認テスト　解答

1. 3 HTML CSS
2. 3 Web
3. 3
4. 3
5. 3
6. 3 CSS
7. 3
8. 3 HTML
9. 3 CMS
10. 3

モジュール5：Web・SNS・紙からデジタルへの移行

2.オンライン広告とバナー制作

確認テスト　解答

1. 3
2. 3 KPI
3. 3
4. 3
5. 3
6. 3
7. 3
8. 3
9. 3
10. 3

モジュール5：Web・SNS・紙からデジタルへの移行

3.SNSビジュアル制作

確認テスト　解答

1. 3　SNS
2. 4　4
3. 3
4. 3　Instagram　TikTok
5. 2
6. 3　1　1
7. 2
8. 3
9. 3
10. 4

モジュール5：Web・SNS・紙からデジタルへの移行

4.紙媒体からのデジタル移行

確認テスト　解答

1. 3　Webは「順番に読む」前提ではなく、必要な情報を探して取得する行動が中心です
2. 3　Web
3. 4　色やフォントは後工程。まずは誰に・何を・どうしてほしいかを定めます
4. 3
5. 3
6. 3　FAQ　7
7. 3
8. 3　Web
9. 3　Web
10. 3　1　1

モジュール5：Web・SNS・紙からデジタルへの移行

5.実践演習

確認テスト　解答

1. 『3』紙・Web・SNSは「読まれ方」が根本的に異なるため、構造の最適化が必要です
2. 『4』色やフォントは後工程。最初に決めるべきは目的・対象・行動です
3. 『3』紙は情報量と一覧性に優れ、体系的に伝えるのが得意です
4. 『3』Webでは結論を先に示し、必要に応じて深掘りできる構造が基本です
5. 『3』ブロック化により、読者は自分に必要な情報だけを効率的に読めます
6. 『3』第一印象と行動喚起を同時に担うのがヒーローセクションです
7. 『3』SNSは数秒で判断されるため、価値を最初に提示する必要があります
8. 『3』正方形投稿は「ワンビュー完結」が基本です
9. 『3』紙向け長文はSNSでは読まれず、離脱の原因になります
10. 『3』デジタル化の本質は削ることではなく「届く形」に変えることです

モジュール6：先端デザイン領域（AI・AR/VR）

1.AIとデザイン自動化の現状

確認テスト　解答

1. 3 AI
2. 3
3. 3
4. 2
5. 3
6. 3
7. 4
8. 3
9. 3
10. 3 AI

モジュール6：先端デザイン領域（AI・AR/VR）

2.AI活用ワークショップ

確認テスト　解答

1. 3 SNS
2. 3
3. 3
4. 2 A4 SNS
5. 3
6. 3 AI
7. 4
8. 3 SNS
9. 3
10. 3 AI

モジュール6：先端デザイン領域（AI・AR/VR）

3.AR/VRデザインの基礎

確認テスト　解答

1. 3 AR/VR
2. 4 AR/VR
3. 3 AR
4. 3 VR
5. 4 3
6. 3 3D
7. 3
8. 3
9. 3 AR/VR
10. 3

モジュール6：先端デザイン領域（AI・AR/VR）

4.AR/VRツール紹介

確認テスト　解答

1. 3
2. 3
3. 3 AR VR
4. 3
5. 4
6. 3
7. 4 AR UI
8. 3 VR
9. 3
10. 3

令和７年度「地方やデジタル分野における専修学校理系転換等推進事業」
工業専門課程 IT デジタルクリエイター科のカリキュラム開発

教員研修プログラム資料

令和８年２月

学校法人第一平田学園 中国デザイン専門学校
〒700-0842 岡山県岡山市北区船頭町 12
電話:086-225-0791

●本書の内容を無断で転記、掲載することは禁じます。