

芝浦工業大学附属中学高等学校が11月1～8日にICT技術を駆使したバーチャル文化祭を開催 ～タイムラプス動画や3Dモデル校舎の脱出ゲームなどICTを用いた企画～

芝浦工業大学附属中学高等学校（東京都江東区／校長 大坪隆明）は、動画配信に留まらない、CGやゲームなどICT技術を駆使したバーチャル文化祭を2020年11月1～8日に開催します。

新型コロナウイルス感染拡大防止のため、従来の来校型の文化祭を取り止め、オンライン上で校内散策しながら文化祭に参加できるよう準備をしています。整備されたICT環境を生かし、生徒自身が校舎や教室を360°カメラで撮影、オリジナルパノラマビューを制作、Web上で校舎のほぼ全てを再現しました。

ポイント

- 動画配信にとどまらないバーチャル文化祭を11月1～8日に開催
- 校舎の360°パノラマビューを制作し、オンライン上で校内散策が可能
- タイムラプス動画による展示品制作過程の公開、CGを利用した脱出ゲームの製作などICTを用いた企画



▲オリジナルパノラマビュー 教室展示イメージ（アイコンクリックでコンテンツへ）

プレスキットダウンロードはこちらから



<https://bit.ly/33jq1IU>

内容 本リリース、各画像、文化祭チラシ
有効期限 リリース日から1ヶ月以内

リアルな文化祭と錯覚するようなバーチャル文化祭を作り上げる

来校型の文化祭と同様に、オンライン上で自由に校内を散策、各教室の展示を見学・体験できることが今回のポイントです。現実の風景や展示作品に加え、オンラインならではの仕掛けが随所に盛り込まれ、来校型文化祭の雰囲気を守りつつ、オンライン要素をバランスよく取り入れて企画しています。同校は Ruby や C 言語によるプログラミング、ドローンを使ったロボット制御などを授業で行っており、多くのクラスが動画制作にとどまらず、CG やゲーム制作など、コロナ禍を機にリアルな文化祭では実現が難しいものに取り組んでいます。

実行委員長の大塚拓哉さん（高校2年生）は「コロナ禍によるオンライン授業の実施など、例年とは全く異なる状況下で、かつ限られた時間ではあるが、来場者の方々がリアルな文化祭と錯覚するようなものを作り上げたい」とコメントし、新しい文化祭の在り方を模索します。



▲実行委員長 大塚拓哉さん

実施詳細

<日程>

11/1 (日) ~11/8 (日)	コンテンツ公開
11/3 (火・祝)	LIVE 配信 DAY ※YouTube ライブや Zoom を利用
11/4 (水) ~11/8 (日)	LIVE コンテンツをアーカイブ公開

コンテンツ公開期間の主な企画 [抜粋、予定]	
動画系	逆再生動画、トリックアート、爪楊枝アート、からくり装置、卓球のトリックショット、運動部の試合や紹介
展示系	教室内に制作した船の 360°パノラマ画像や、制作過程のタイムラプスを公開
ゲーム系	Unity を用いて 3D 上の学校モデルを使った謎解き脱出ゲーム お化け屋敷と謎解きを合体させた体験型脱出ゲーム
音楽部ライブ	音楽部の演奏を 360°カメラで撮影し公開
鉄道研究会	オンラインクイズ大会、360°カメラによる N ゲージからの前面展望の動画
その他	吹奏楽部コンサート、生徒会による他校との対談
ライブ配信の主な企画 [抜粋、予定]	
電技研バンド	音楽とテクノロジー（レゴマインドストームやドローン）の融合
囲碁将棋愛好会	Zoom を使ったオンライン対局
シバトーク	本校 OB による学校生活や大学受験をテーマにしたトーク企画
生徒会	実行委員会による生 Radio トーク



Shibaura Institute of Technology Junior and Senior High School

芝浦工業大学 附属中学高等学校

理工系教育・芝浦工業大学との連携教育・言語グローバル教育の3つを教育の特色とした、私立中高一貫校。2017年度新入生より、生徒全員がタブレット PC を所持し、ICT を活用した教育を推進する。（東京都江東区豊洲 6-2-7）

生徒数 中学校 489 人 高等学校 639 人 ※2020 年 5 月現在

志願者数 中学校 1,432 人（募集 160 人） 高等学校 143 人（募集 50 人） ※2020 年度入試結果

この件に関するお問い合わせ・取材については、下記までお願いいたします

発信元／芝浦工業大学 経営企画部企画広報課 柴田 〒108-8548 東京都港区芝浦 3-9-14

E-mail／koho@ow.shibaura-it.ac.jp Web／<https://www.shibaura-it.ac.jp>