なぞるインタラクションを模擬する第三角法習得補助教材

光永 法明^{1,a)} 岡田 隆^{$\dagger 1$}

概要:中学校技術・家庭科 技術分野では第三角法による投影法を学習する.投影法の学習について教材・ 教具の提案や教育実践がこれまで多く報告されている.一方で投影法の理解を苦手とする生徒は,投影法 の理解の前提となる,立体の形状の把握が苦手な可能性がある.本報告では,そういった生徒が立体の輪 郭をなぞるインタラクションを模擬した体験により形状を把握する練習ができ,投影法の理解を補助する 教材として開発した TraceIt について概要と中学生が利用した結果について報告する.実際に利用した中 学生は少なかったが,理解の補助につながる可能性が示唆された.

1. はじめに

中学校技術・家庭科技術分野(以下,技術科)では,構 想の表示方法を知り,製作図をかけるようになることが求 められている[1].技術科では,一般に製作図に第三角法 による正投影が指導される.第三角法による正投影で用い られる投影法の理解,つまり,立体と第三角法による正投 影図(以下,三面図)の関係の理解が必要であるが,生徒 には必ずしも容易ではない.そのため,これまでに教材・ 教具などが提案され,授業実践が報告されてきた.たとえ ば正投影は立体をみたままに書くのではなく投影面へ投影 された外形を書くことを理解できるよう,アクリル板を用 いた教材[2]が提案されている.また 3D CAD が一般的に なる以前より,透明な教材とパソコン上で立体を描くこと で理解を深める教育実践が報告されている[3].

一方で投影法の理解の前に立体の形状の把握が必要であ ると考えられるが,その点を指摘した研究報告は筆者が調 べた中では見当たらなかった.立体の形状の把握は,実際 の立体であれば輪郭をなぞったり,頂点を触るなどすれば 易しいと考えられる.しかしながら複数の立体模型を実際 に用意し,生徒に手渡すことが難しい場合も多いと考えら れる.そこで,筆者らはコンピュータ上で立体を表示し, 立体の輪郭をクリックし,輪郭をなぞるようにマウスをド ラッグすると三面図上での対応点を表示し,投影法の理解 を補助する教材 TraceIt を開発してきた [4],[5].本報告で は,それらを整理し報告する.

大阪教育大学

2. 投影法の理解を補助する教材 TraceIt

Tracelt の開発には Processing 言語 (Processing IDE バージョン 2) を用い, OpenGL ライブラリと PPopup-Menu ライブラリ [8] を使っている. Processing が動作す る OS のうち, Windows, Mac OS X 上での動作を確認し ている.

TraceIt の画面を図1に示す.画面上部は現在の状態等 を表示するステータスエリアで,表示する立体を選択する ボタンとチュートリアル開始のボタンがある.左下が三面 図で,三面図の左上が平面図,左下が正面図,右下が右側 面図である.三面図の右が立体表示(投影面の表示を含む) である.画面右は,各種設定ボタンのあるツールエリアで ある.

2.1 立体の形状把握のための補助

立体の形状を把握するために,様々な角度から観察し,手 に取り立体の輪郭をなぞるインタラクションをコンピュー タ上で模擬する.立体の向きを変えるには,立体上を右ク リックしてドラッグするか,ツールエリアの[回転]ボタン をクリックして立体上で左クリックしてドラッグする.[回 転リセット]ボタンをクリックすると,立体の向きを初期 値に戻す.

実際の立体の輪郭線をなぞるインタラクションの模擬として,輪郭線をクリックし線上をドラッグするとそれが分かるよう太線で表示する.図1では立体図の右上の部分は以前になぞった輪郭が太線で表示されており,0からAまでをドラッグしたところである.ステータスエリアには,なぞった輪郭線の本数を表示している.

^{†1} 現在,羽曳野市立高鷲南中学校

^{a)} mitunaga@cc.osaka-kyoiku.ac.jp



図 1 TraceIt の画面を示す.頂点 O, A 等は説明用であり使用時には表示されない.

2.2 投影法の理解の補助

投影法の理解を助けるため立体を覆うように第三角法に よる正投影の投影面(正面,平面,右側面)を表示する. 投影面は非表示にもできる.[投影面展開]ボタンをクリッ クすると,投影面に立体の各頂点が投影される様子を,正 面,平面,右側面の順にアニメーションで表示してから, 平面,右側面が正面に並ぶように展開するアニメーション を表示する.

また図1のように,立体図上をクリック,ドラッグする と対応する三面図上の点,線分が分かるよう丸あるいは太 線を表示する.たとえば,立体図の点Aをクリックする (もしくはドラッグして,マウスカーソルがその位置にあ る)と,平面図の点A₁,正面図の点A₂,右側面図の点A₃ に丸を表示する.点上の丸はマウスボタンを押している間 だけ表示する.点Oから点Aまでの輪郭線をドラッグす ると,ドラッグされている部分の線分OA,平面図の線分 O₁A₁,正面図の線分O₂A₂が太線になり,右側面図の点 A₃に丸を表示する.なぞった線分は図1のL,L₁,L₂,L₃ のように太線のままで,なぞった部分がわかる.

図1の三面図上の任意の点をクリックするとその点と, それに対応する立体を覆う投影面上の点に丸を表示する. そして,立体図には投影面から垂直に立体に向けて投影線 を表示し,三面図のほかの面には投影線を表示する.

2.3 なぞりによる学習

立体図,三面図はどちらも立体の輪郭線を平面上に表し たものである.正しく平面上で立体を表現するには,立体 のすべての輪郭を把握し,どのように表現するか理解する 必要がある.そこで,なぞった輪郭線を太線で表示するだ けでなく,立体の輪郭をすべてなぞったかを判定する機 能を設けている.[なぞれたかを判定]ボタンをクリックす ると,その判定をする.なぞり終えていればダイアログに 「すべてなぞり終わったよ!」と表示し,別の立体やクイ ズへの挑戦を促す.なぞり終えていない場合はダイアログ に,なぞっていない輪郭線の本数を表示する.

[三面図クイズ] ボタンをクリックすると,三面図の問題 を出題する.三面図上のランダムに1箇所の線分が太線も しくは丸で表示されるので,対応する立体図の輪郭線をな ぞって解答する.

2.4 ブラウザで動作する TraceIt

Processing IDE や Processing IDE で作成した TraceIt を動作させるバイナリをダウンロードすることなく利用し たいという要望に応えるため,TraceIt をブラウザで動作さ せる.そこで Javascript 言語で書かれた Processing.js ラ イブラリ [7] を用いる.Processing.js を使うと Processing 言語のプログラムを少ない修正でブラウザ上で動作させら れる.TraceIt も多少の書き換えで,Windows と Mac OS X 上での Mozilla Firefox, Google Chrome と Mac OS X 上 の Safari で動作するようになった.

一方で,Windows上のInternet Explorer, Edge, Android OSのChrome, iOSのSafariではうまく動作しなかった. また動作するブラウザでも動作が重く感じることがあっ た.動作が遅いのは,ウィンドウ内の描画とマウスやキー ボードなどの処理を毎秒30回行っていることが一つの要 因と考えられる.

3. TraceItの評価

大阪教育大学 教員養成課程 技術教育専攻の学部生 12名 と大学院生 2名に TraceIt (Processing 版)を実際に使用し てもらい,使用感を質問紙を用いてたずねた.使用感をた ずねる質問は 6 つで,回答は 1 全くそう思わない,2 そう 思わない,3 ややそう思わない,4 どちらでもない,5 や やそう思う,6 そう思う,7 非常にそう思う,からあては まるものを選び,数値にをつける.また自由記述で気づい たことを記入してもらった.使用感の質問と回答の平均値

衣 I Iracelt の使用感をにすねる頁向と凹合の平均恒	
質問	回答の平均値
Q1. 初めてみたとき,直感的に本教材の使い方がわかりましたか?	5.4
Q2. 本教材の操作性はどうですか?	6.1
Q3. 三面図と立体図との対応関係はわかりやすかったですか?	6.4
Q4. 本教材を用いると,三面図に対する理解が容易になると思いますか?	5.9
Q5. 本教材を用いることで,三面図に対する理解が深まると思いますか?	5.9
Q6. 本教材を授業等で使ってみたいですか?	5.9



図 2 理解度調査で提示した立体の三面図

を表1に示す.

表1をみるとQ2~Q6の評価は5.9以上であり,直感的 に操作でき,操作性や,図の表示に問題はなく,三面図の 理解につながる教材で,授業に利用したい教材であると評 価されたと考える.一方で,初見での使い方の分かりやす さ(Q1)については平均値が5.4と他の回答よりやや低い. これは本教材の導入に少し難しさがあり,最初に表示する チュートリアルに改善が必要かもしれない.自由記述への 回答では,正面図とする面を変更したい,新しい立体を簡 単に追加できるとよいという要望があった.

4. 中学生を対象とする調査

神戸市内の公立中学校の2年生を対象に,技術科で第三 角法の指導をし演習をする前(演習前)と演習後に調査を 行った.調査は技術科教員が技術科の時間に最初の5分を 使って多肢選択式の小テスト形式で行った.図2にあげる 5つの三面図について,対応する等角法で描かれた図形を 選択肢(図3)から選び回答する.演習前の小テスト後に TraceIt(ブラウザ版,インターネット上に公開したサーバ 上に用意)を紹介する.演習前後で同じ小テストとし,授 業成績には含めないことを伝えている.小テストは欠席を 除き144名の回答を得た.TraceItを利用した生徒は6名 であった.

図4に演習前後の正解数毎の全回答者に占める割合を 示す.演習後はより多くの問題に正解する生徒が多い.1 問1点とし各生徒の演習前後での得点差を計算し,得点差 毎の人数を求めた(図5).図5をみると演習前後で得点が 変化しない生徒も多い.これは問題が簡単で演習前で4問 正解している生徒も多いためと考える.理由は不明である が演習後に得点の下がる生徒が23人いた.一方でTraceIt



図 3 理解度調査で提示した回答の選択肢



図 4 演習前後での正解数毎の全回答者に占める割合.演習前より 後の方が正解数が多い方に偏る.

を利用した生徒6人の場合は得点が下がる生徒はいなかった.TraceItでは図2の(d)と(e)の図について学ぶことができる.しかし,それらを誤答している生徒もおり,丸暗記で解いたとは考えにくく,TraceItに一定の効果がある可能性が示唆される.また利用した生徒の一人が小テストの余白に「とても楽しく学べてます」と感想をくれた.

TraceIt の利用者が少なかったのは中学校の PC のブラ ウザが Internet Explorer のみで利用できなかったこと,ま た家庭の PC でも Firefox, Chrome などがインストールさ れていないことが多くブラウザのインストールのハードル が高かったためである.これは調査日に近い 2017 年 4 月 のデスクトップブラウザのシェアの調査結果 [9] で Chrome のシェアが 59%, Internet Explorer のシェアが 18%とする のと大きく異なる.



5. まとめ

本報告では立体をなぞるインタラクションを模擬した投 影法の理解を補助する教材 TraceIt の開発について報告し た.実際の中学生に利用してもらったところ, TraceIt に よる学習の効果があることが示唆されたが,利用者が少な かった.利用者が少なかったのは中学校や中学生の家庭で 利用しているブラウザに対応できていなかったためと考え る.今後は対応ブラウザを増やす等して効果を再度確かめ たい.

謝辞 調査に協力いただいた神戸市立櫨谷中学校の奈良 明香教諭に感謝する.

参考文献

- [1] **文**部科学省: 中学校学習指導要領解説 技術・家庭編, 平成 29 年 6 月.
- [2] 原雅敏他著:技術教育の方法と実践.技術教育研究会編, pp.61 77,明治図書 (1983)
- [3] 川俣純:コンピュータで立体をグリグリ動かそう -空間 的思考力を育てる製図学習を目指して-,技術教育研究, vol.49, pp.60-65 (1997)
- [4] 岡田隆, 光永法明:輪郭をなぞる動作をコンピュータ上で 模擬した第三角法の習得を補助する教材の開発,日本産 業技術教育学会 近畿支部 第 32 回研究発表会講演論文集 , pp.51-52 (2015)
- [5] 光永法明,岡田隆: プラウザで動作する輪郭をなぞる動作 を模擬した第三角法習得補助教材.日本産業技術教育学会 近畿支部 第 34 回研究発表会講演論文集, pp.36-37 (2017)
- [6] Processing: 入 手 先 〈https://processing.org/〉 (2017/12/25 日閲覧)
- [7] Processing.js: 入手先 $\langle http://processingjs.org/ \rangle$ (2017/12/25日閲覧)
- [8] Hiroyoshi Houchi, Shigeo Yoshida: PPopupMenu 入 手 先 (https://github.com/hixi-hyi/ppopupmenu) (2017/12/25 日閲覧)
- [9] 後藤大地:IEの減少続く 4月ブラウザ シェア、マイナビニュース、2017/5/3.入手先 (http://news.mynavi.jp/news/2017/05/03/128/) (2017/12/25日閲覧)