

～ ひかり探Qプロジェクト～

「私が『光った！』探Q活動」

光市立光井中学校 3年

大澤 奏 翔

「ひかり探Qプロジェクト」経過発表（会場：光井中学校）より

1 はじめに

私の探Q活動、タイトル「私が『光った！』探Q活動」について、これまで取り組んできたことを発表します。

活動内容は大きく分けて二つあります。一つは、第7回 Minecraft カップ（以下「マイクラフトカップ」という。）「まちづくり部門」への出場、二つ目は、プログラミング体験会の企画・実践です。これは、光井コミュニティセンターで開催された地域行事「光井まつり」で体験会のブースを出展させていただきました。



2 マインクラフトカップ出場

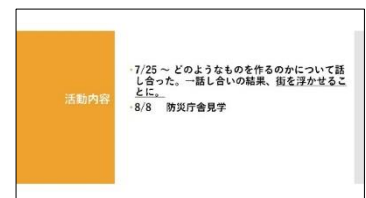
最初にマインクラフトカップについてですが、皆さんはマインクラフトカップとは何か知っておられますか…。私も最近知ったことですが、マインクラフトは、立方体の形を使ったブロックを使ってゲーム内で何か作ってみようという様なゲームなのですが、ある方が、これは教育現場にも使える



のではないかと思います、大会にしてみようという事で始まったそうです。

今年で7回目になりますが、今回の大会テーマは、「未曾有の災害から人類の命をまもれ！」というものでした。また、今回は、自治体パートナーとして光市も連携に加わったということで、この大会が、とても身近に感じられるとともに、学校の方でも大会チラシを掲示していただくなど、とても嬉しかったです。

取組としては、まずマインクラフトでどのようなものを作るかについて話し合いました。今回のテーマが災害に関する内容なので、東日本大震災のことが思い出され、新型の防波堤があるだろうとか、また新たな発想でスギ花粉から電気エネルギーがつかれないかなど、ホワイトボードにまとめながら進めました。その結果、最終的に「街を浮かせる」ということ



になりました。

また、光市には防災に関することを身近に学べる場所、防災庁舎（光市防災指令拠点施設）があることから、そこに実際に行って施設見学や質問等を通して、光市の防災・減災に関する現実的な情報を得ることができました。

そこで、私たちは「もしこうすれば災害時の被害をかなり減らせる」を具現化した世界を3つ考えました。1つは、街を浮かせて地震の影響がでないようにすること、2つ目は、近年叫ばれている水不足の対策として、海水を処理して飲めるようにしました。3つ目に、ロボット兵というのがいて島を守ってくれ、少しラピュタに似た世界観を再現することにしました。

そして、これらを盛り込んだ作品紹介動画を制作して、私たちは11月16日（日）に岡山県倉敷で開催されたマイクラフトカップ中国ブロック大会に出場しました。



動画発表に続いて、私たちがスピーチしたプレゼン内容を紹介します。



私たちは最初に活動拠点である光市の防災について、徹底的に調べていく中で光市の「防災庁舎」を見学させていただく機会を得

ました。

実際に防災庁舎を見学することにより、防災庁舎は災害対策として気象情報や河川の様子などの情報を「集める」、それをもとに情報を「発信する」、もしもの時のために物資などを用意して「備える」、この3つの機能が集約されている施設であるということがわかりました。

この3つをもとにまちの基礎である浮島の中を表現していきました。どんな状況でも生活をするためにも、また島を浮かせるためにも膨大なエネルギーが必要です。それを踏まえ太陽のエネルギーの源であり、クリーンで安全な「核融合発電」を導入することで実現できると考えました。

次に防災庁舎の見学で学んだ、災害から人々を守るための3つの機能を再現することにしました。

1つ目の「情報を集める」機能は視察させていただいた防災庁舎を再現し、シェルターにも同じ機能を持つ場所をつくりました。

2つ目の「情報を発信する」機能は警報システムを備えることで情報を素早く伝えられるようになっています。

そして3つ目の「備える」機能では、備蓄倉庫に復旧用資材を置くだけでなく、植林場や建築資材製造工場などで自ら資材が用意できるようにすることで、備えるだけでなく、「再生」機能を加えて、先をみすえた迅速な復興が可能となっています。

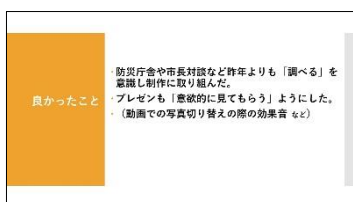
私たちのこのワールドは私たちの住むまちの水害と地震、津波という災害に対する課題を解決し大勢の命を守るワールドであるという自信があります！

.....
以上です。

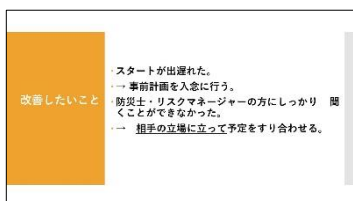
その後、12月に結果発表があり、私たちの作品は、中国ブロック特別賞「笑顔の未来ひらくひかりのまち賞」をいただきました。



今回の活動を通してよかったと感じることは、防災庁舎の見学や市長さんとの対談（移動市長室：コワーキングスペースヒカリバ）などを通して、昨年よりも実際に調べる等の活動を通して作品づくりに取り組んだこと、また作品紹介動画の制作の中で写真切り替え時の効果音など、視聴者に意欲的に見てもらえるように工夫したことです。



反省点では、今回は取組スタートが少し遅れたことから、事前計画をもっと早い段階から入念に行う必要があったと感じています。また、防災士・リスクマネージャーの方からお話を聞く機会があったものの、準備不足でしっかりと聞くことができず、相手の立場になって予定等をすり合わせることの大切さを学びました。



3 プログラミング体験会 企画・実践

次に、プログラミング体験会について紹介します。10月19日(日)に光井コミュニティセンターで「光井まつり」が開催され、そ



の中のブースで光井中学校が出演しました。一つはソフトバンク(株)講師による

中学生との「スマホ相談会」、もう一つが「Coder Dojo 光」のサポートを受ける形で「プログラミング体験会」です。

今回のプログラミング体験は「スクラッチ」を活用しました。参加者は、事前に準備しておいた色々なショートプログラミング事例テキストを使い、必要に応じて私達がサポートに入りながら、各自がパソコンに入力して、動きの確認等を通してプログラミングの楽しさを感じてもらいました。

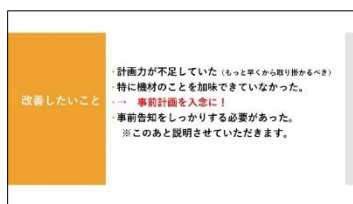


今回、この光井まつりは、本当にたくさんの方の来場があり、改めて大きな祭りなんだと感じました。こうした中で開催させていただいたことはとても嬉しかったです。また会場がコミセンの2階だったので、最初は参加者があるか不安でしたが、スマホサポートの生徒が看板をもって練り歩いてくれたこともあり、思ったよりも多く参加があり安心しました。



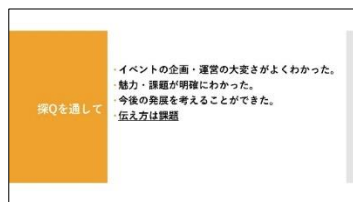
気づきとしては、今回、参考までに昨年のマイクラフトカップのワールド(作品)をパソコンで展示して、体験できるようにしていたのですが、これに予想以上に参加者の関心が高く、やはりマイクラフトにはすごい力があることを実感しました。

改善点は、やはりもっと早い時期から準備・計画を進めておくべきであったこと、今回、特に機材に関することが加味できていなかったことが反省点です。また、体験会開催の事前告知をもっと丁寧にする必要があったと思いました。



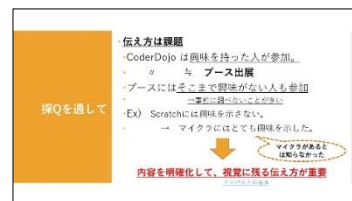
4 活動の振り返り

これらの活動を通して感じたことは、イベントの企画・運営の大変さが良く分かりました。また、地域との関わりを通して、光井地域の魅力や課題等についても知ることができ、今後の発展について考える良い機会となりました。

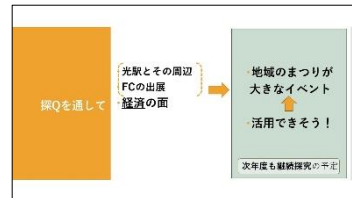
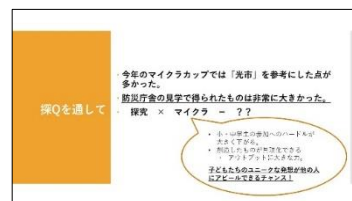


また、今回の探Q活動全体を振り返って、自分自身の課題として、『『伝え方』について工夫する』ということが明確になりました。

例えばチラシやポスター作りのような場面で、内容を明確化して視覚に残る伝え方の工夫など、今後、可能でしたら専門家の方のお話を聞く機会を得ながら、さらに力をつけていきたいと思っています。



最後に、プログラミング体験会の時に感じたことですが、マイクラフトに関して、想像以上に参加者の関心が高く、子どもたちが目の色が変わり興味を示してくれたことから、「マイクラフトを使うことで探究に参加しやすくなるのでは…」と考えました。



そこで、私が今後の探究活動を進めて行く上で、『マイクラフトと探究活動を『かけ算』した「マイクラ探Q」の実践を通して、ユニークな発想を生む「ひかり探Qプロジェクト」に挑戦してみたいと考えています。

