

# 2016年度 プロジェクト活動レポート

## 「こんな理科の授業やったら勉強するわ！」

### スタディドットVR



スマートフォンを使ってVRの世界を体験しながら理科を学ぶ「マナリカVR」を開発、公開した「スタディドットVR」。アプリでは、理科の知識を使いながら暗号を解いたり、道を選んだりしながらゲームを進める。攻略サイトでは、物理・化学両ステージの解説もあり、楽しいだけでは終わらない工夫があり、ゲームを通して学んだことを思い出し、理解を深めるきっかけづくりを提供する。

没入感を大事にしつつも酔いにくく、遊びの要素を取り入れつつもしっかり学びにつながる、そんなアプリ開発には、利用者との対話が不可欠だった。同志社クローバー祭をはじめ、けいはんな情報通信フェア<11/10(木)～12(土)>、同志社EVE<11/26(土)～28(月)>、同志社中学校での体験会実施<2/20(月)>など、中高生から大学生、社会人まで、実際に多くの人にアプリを体験してもらい、生の声を聞いた。VRアプリに触れた新鮮な驚きから、楽しい！勉強になる！とのうれしい声も聞かれ、体験会を行うごとにダウンロード数も増加、1000人を超える人たちに提供できた。アプリの公開、攻略サイトも引き続き行っている。ぜひお試しください。

## 子ども達とともに考える環境

### えこ学@京田辺



環境問題には、ひとつの明確な答えがあるわけではない。子ども達がいかに興味を持ち、「考える」ことができるか。伝え手であるメンバーこそが、わかりやすく、楽しく伝える工夫をじっくり「考える」、そんな1年だった。

小学校の先生とのコミュニケーションも密にはかり、1コマずつのテーマもきちんと絞った授業計画を組み立てる。各回の授業も、ストーリーの導入や実験で子ども達が興味を持って授業に取り組めるように工夫した。

はじめての授業、初めてやってきた大学生たちを前に、子ども達の緊張が自分達にも伝わり、電子黒板の画面を差す手も震えた。しかし、すぐに打ち解けて大きく手を上げる子ども達に元気をもらい、「なぜだろう？」「わあ、すごい！」と楽しく授業に取り組む子ども達に、背中を押されるようにやり遂げた10コマの授業。

昨年度の授業で最も苦戦した「動物」の授業では、食物連鎖をわかりやすく伝えようとカードゲーム形式のツールを取り入れ、今年度のアンケートでは最も高い評価を得た。

もっともっと、更に良い授業にしたい。次のステップとして、「@京田辺」の名にふさわしい、京田辺ならではのプログラムの開発に挑戦する。

## 学生がつなぐ新たな“きづな”

### たびプロ ～木津川市プロデュースプロジェクト～



今回のテーマは「たび」。1日周遊をキーワードに色んな企画に挑戦した。何度も木津川市に足を運んでツアーコースを組み立てる。地元中学生のおすすめスポットも調査し、様々な視点で何度も企画を見直した。こうして完成したのが11月20日(日)に開催したバスツアー「きづな旅」だ。目玉は市内店舗の協力で実現したお土産企画とQRコードを用いたウォークラリー。どちらも大好評で、また木津川市を訪れたい、との声も多く聞かれた。さらに、中学生とともにつくった木津川市の魅力満載の冊子「Hop KIZUpp Jump!!」を発行、オリジナルのPRムービーも制作、配信中だ。

活動を通して木津川市内でお会いした方 への「1,878名」。「木津川市プロデュースプロジェクトです。」と言えば、多くの方に「知っている！一緒に頑張ろう。」と応援してもらえるようになった。こうしたまちの人たちとの関わりが、このプロジェクトの楽しさ、学びであり、何より大きな収穫だ。

行くたびに温かく迎え、時に厳しくアドバイスをくださったまちのみなさん、助けてくださった方々に感謝し、大好きな木津川市にもっと多くのファンをつくるべく、新たなチャレンジへと進む。

## 「つくりたい！」の思いを大切に

### technologica



ロボットをつくりたい！そう思う人たちに寄り添う活動を。technologicaがロボットコンテストへの出場と並行して取り組んだのは、「はじめてのロボットづくり」で自分達が感じた不安を少しでも減らすツールの開発だ。

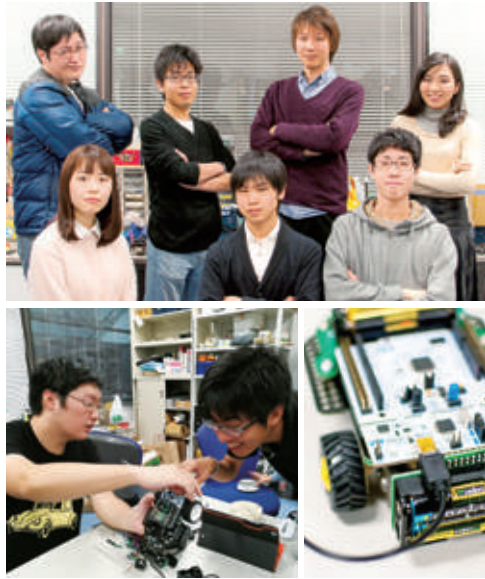
当初はアプリ開発を目指したが、アンケートや他大学のロボット製作団体との技術交流会での調査を通じて、ロボット製作ガイド「Robby」づくりへ軌道修正した。「つくりたい！」という思いから「できそうだし」までのハードルの高さを改善したいと思うのは、自分達に経験があるからこそ。まずは全体像をつかむことを最優先に構成し、さまざまな文献を調べ、他大学との技術交流会も企画・実施。コンテストへの出場での経験もすぐに活かすことができた。初心者だった1年生メンバーも、各自の得意分野を活かして工作機械を使った加工、回路の設計ソフトをそれぞれ習得、チームでのロボットづくり、メンテナンスができるようになった。

自分達らしいロボットでチャレンジしたNHKロボコンでは、主要メンバーのインフルエンザでの離脱、ビデオ撮影の失敗など、さまざまなトラブルがあったが、なんとか第一次ビデオ審査をクリア。ロボットづくりも、時に気合と根性がものを言う。「つくりたい！」気持ちの大切さを改めて実感した。



## 電子工作の楽しさを伝える

### ROBOX



布団の中で何度も組み上げる手順をイメージする、買って来た部品を前に心が躍る、鼻歌混じりに工具を握る。

自分でロボットつくる楽しみを知り、日本のものづくりを支える人を育てる「教育ロボットキット」の開発に取り組んだのが「ROBOX」だ。けいはんなジュニアロボットクラブとの連携により、すでに初級のロボット製作経験者である中高生を対象にプログラミング重視の教室を企画・運営、教材開発を進めた。

よりコンパクトな機体にしよう！ 本物の電子工作のプロセスを体験してもらおう！ 自分で考え、納得してつくれるキットに仕上げよう！ 教室での受講者とのコミュニケーションを通じて思いは強くなる。教室を離れても、自分で工夫、改良し続けられるよう、特別な工具を必要とせず、特殊な規格の部品も使わない。実際の教育現場で使われるクオリティにこだわった。

最終成果報告会を前に、自分達のこだわりを、「伝える」視点で改めて見なおし、急遽映像の制作にも取り組む。最後まで「ROBOX」らしさを追求した1年となった。

## 大学スポーツを観に行こう！

### 同志社スポーツ応援隊



後半の活動では、観戦バスツアーがメインとなった。10月24日(土)には、野球部伝統の一戦「同立戦」を、12月3日(土)には、ラグビー関西大学リーグの事実上の決勝戦となった対天理戦を観戦するバスツアーを行った。バスツアーでスタジアムへ運べる観客の数は数十人ほど。しかし、バスツアーは、ラグビーファン同士の新たな出会いの場となった。当日配付した選手名鑑やバス車内での部員によるルール説明などの企画により、スポーツや、同じ大学に通う選手たちの新たなファンづくりができた。初めての観戦の機会を、楽しく、充実したものとして提供できたことで大学スポーツ観戦の良さや楽しさを体感してもらえた。

また、スタジアムを盛り上げようと観客に配付したフェイスペイントシールの企画が、野球、ラグビーにとどまらず、アメリカンフットボール部の試合でも取り入れられるなど、他のスポーツへも広がりを見せている。同志社スポーツ応援隊の活動が、大学スポーツを盛り上げるひとつのきっかけとなり、今後のさまざまな学生の動きにつながることを期待したい。

## 頼られるZeroを目指して

### スタジオZero



プロジェクトの成功を支えるチームとして唯一、毎年継続して活動を行う「スタジオZero」。今年度、特に意識したのはプロジェクトに参加したメンバーの「達成感」。そのために、チームに貢献できるメンバーになるための「スキルアップ」、各チームの活動や成果のレベルアップを支援する「客観的評価を得られる場の充実」に努めた。

秋からは2年生中心の新体制へ移行、チーム運営の不慣れさに、しっかりしなければ、という気負いも手伝い、重苦しい雰囲気での会議が続いた。「楽しいイベントをつくるはずの自分たちが楽しめていない！」と活動や会議の場づくりにも改めて目を向け、活動の質を上げる努力を重ねる。

2017年度の活動テーマを「頼られたい！」と決めた。約50人の大所帯、コアメンバーもそれぞれの持ち味を活かした役割分担で編成、各企画のタスクもメンバーの主体性を大事にしながら割り振る。メンバーの半数を占める1年生も、春までには他のプロジェクトから頼ってもらえる1人前の「Zeroメンバー」になるべく、1年生だけの約4ヶ月のプロジェクトを実施。更に楽しく、高めあえるチームづくりを目指し、新年度に備える。

Pick up!

### 感謝のことは

大久保 雅史 (同志社ローム記念館プロジェクトWG委員会委員・同志社大学理工学部教授)

2008年4月より同志社ローム記念館プロジェクト運営委員長として、9年間にわたりプロジェクトの運営に関わって参りました。2017年4月から新たな委員長に道を譲ることになり、この9年間の思い出があります。本プロジェクトがはじまった2003年当初、教員と事務局が中心となり試行錯誤で様々なイベントを開催していました。たとえば、夏のステップアップキャンプでは、企画から運営までを教員・事務局が行い、その内容も講演会を中心としたものでした。その後、少しずつ学生が自分達の「プロジェクト」を考えるようになり、現在は、プロジェクトの学生サポートチームであるスタジオZeroがキャンプや報告会などすべてのプロジェクトイベントを担っています。

また、2016年度は、各チームが精力的に活動し、大賞を受賞したプロジェクトだけでなく、最終成果報告会に参加したすべてのプロジェクトが賞賛に値する成果を挙げました。学生主体のプロジェクトとして独り立ちできるようにしました。今後は、学生主体という理念を崩さず、社会のニーズにいかに対応していけるか、地域や企業との連携のあり方を含め、さらに模索していく必要があると感じています。

最後になりましたが、これまで支えて頂いた委員会委員およびプロジェクト関係者の皆様、事務局各位には、深く感謝しております。ありがとうございました。

同志社ローム記念館プロジェクトが益々繁栄し、本プロジェクトを巣立っていく学生が社会で大いに活躍することを願ってやみません。今後とも皆様のご支援とご鞭撻を何卒よろしく御願いたします。

