

育成塾とは、国立研究開発法人 科学技術振興機構による「科学技術イノベーションを牽引する傑出した人材の育成に向けて、理数・情報分野の学習等を通じて、高い意欲や突出した能力を有する小中学生を発掘し、さらに能力を伸長する体系的育成プランの開発・実施を行うことを支援」するジュニアドクター育成塾事業として、2019年から信州大学が採択されたものです。

STEP1：第3期グループ制作発表会（2021.12.26）

信州大学教育学部図書館と飯田市のエスバードを繋ぎ、グループ制作発表会を行いました。クルマのミライ研究所の方々からの依頼を受け、「ドライブを楽しくするシステム」を皆で開発しました。全グループが構想から制作までほぼオンラインで取り組みました。グループは5年生から中学校3年生の異学年で構成されていますが、全員が支えあって作品を作り発表していました。

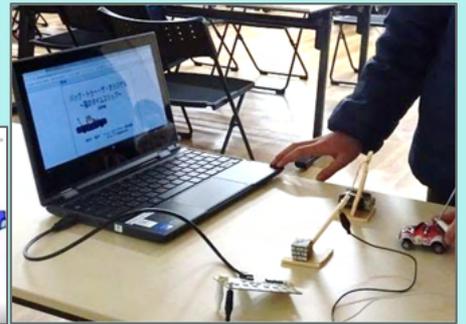
優秀賞 グループ1「情熱チキン」

道路に障害物が現れてそれを車の中でよけるゲームを制作しました



特別賞 グループ2「バック・トゥ・ザ・オリジナル」 ～猫のタイムスリップ～長野編

ドライブをしているときの景色をもっと楽しめればいいなと思え制作しました



最優秀賞 グループ3「saver driving y」

車での移動をもっと楽しく安全に楽しめるよう考え制作しました



敢闘賞 グループ4「オリジナルすごろく」

長旅などで車の中で楽しく遊べるように作りました



敢闘賞 グループ5「ドライブ中に遊べるゲーム」

家族で盛り上げることができる『PRG』と『シューティングゲーム』を制作しました



敢闘賞 グループ6「スノーボーレーシング8&北信クイズ」

車が走っている場所のクイズを出し、車の中にながらその場所について知ることができるゲームを制作しました



敢闘賞 グループ7 「危険運転注意・防止システム」

使用者の要望に合わせて制限速度を決めることができ、結果をランキングで表示できるように制作



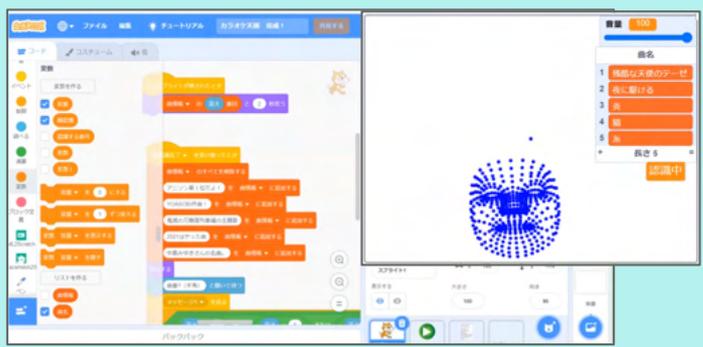
優秀賞 グループ8 「LEO🐱」

“シートベルトがしたくなる”をテーマに制作。シートベルトをすると宝箱が開き面白いことが起こる!?



優秀賞 グループ9 「車内でカラオケシステム」

カラオケの音楽やその情報を表示させたり、画像認識と組み合わせることで、居眠り運転などをした場合に警告を出すように制作しました



優秀賞 グループ10 「観光 is enjoy CarTimeアシスタント」

車の移動中も楽しめるように、日本に関係した問題を解いて遊んだり様々な機能を搭載、スクラッチで制作



発表では、今まで学んできたスクラッチやマイクロビット、キータッチを使い、タイムスリップをするといった夢のある作品、実際にハンドルをコントローラーとし、ゲームを楽しむことができる作品、シートベルトを題材にした安全に関わる作品、様々素晴らしい作品が出揃いました。



子どもたちが考えるドライブを楽しくするようなアイデアや制作を聞き、未来の車が楽しみです。車の未来は明るそうですね。

編集後記 第3期の皆さんが10グループに分かれてテーマに取り組んでくれました。どのグループも様々なアイデアが形になり大変素晴らしかったです。

