

「みらいのおねんど特別教室（2022年11月）」

実施報告書

- 【主催】 SEIKAクリエイターズインキュベーション推進拠点コンソーシアム
<精華町・けいはんな科学コミュニケーション推進ネットワーク（K-Scan）>
- 【共催】 一般社団法人京都山城地域振興社（お茶の京都DMO）
- 【後援】 精華町教育委員会
- 【開催日時】 2022年11月20日（日）
午前10時～12時 ・ 午後2時～4時
- 【開催場所】 SEIKAクリエイターズインキュベーションセンター
- 【開催趣旨】 3DCGを通じたSTEAM教育と本格CG制作体験。
ゲームや映画で見ているCGがどういうものを学び、CGを使ったモノづくりを体験することで、物事の捉え方や考え方の視野を広げる。
※STEAM教育とは
Science（科学）、Technology（技術）、Engineering（工学）、Art（芸術・教養）、Mathematics（数学）の5つの要素を盛り込んだ教育手法で、知識や技能を学ぶだけではなく、それらを活用して問題を解決したり、新しい価値を創造する総合的な学び。
- 【講師】 SonoSaki 戸田 かえで ・ 戸田 勝也
- 【参加対象】 学研都市に居住する小学生（保護者同伴）
- 【参加者】 午前・午後 各8組
- 【参加料】 1,000円
- 【広報】 チラシ配布：精華町立小学校
チラシ配架：精華町役場・図書館・精華町ホームページ
- 【内容】 ① CG作成ツール「ZBrushcoremini」を使ってペンタブレットでCG制作。
② ①で作ったオリジナルCG作品に色塗り。
③ 色塗りが出来たら、特にこだわった部分を中心にみんなの前で発表。
④ ゲームや映画に使用されているCGとはどういうものかや、またSTEAM教育を通じて、自ら考え行動する必要性を学ぶ
⑤ 後日、スマートフォンから飛び出す「ARキーホルダー」にして講師から送付。

【アンケート結果】

「みらいのおねんど特別教室」はどうでしたか？ (数字は人数)

- | | | | |
|-----|--------------|-------------|------------|
| ①作業 | ・簡単すぎた ⑩ | ・ちょうどよかった ⑨ | ・むずかしすぎた ⑦ |
| ②説明 | ・わかりやすかった ⑩ | ・わかりにくかった ⑦ | |
| ③時間 | ・時間が足りなかった ⑨ | ・ちょうどよかった ⑦ | ・時間が余った ⑦ |

ワークショップ全体を通じて、どうでしたか？

- ・よかった ⑩ ・よくなかった ⑦ ・その他 (無回答) ①

その他、お気づきになられた点、感想等をご自由にご記入ください。

- ・難しかったができるようになると楽しかった。
- ・初めての参加でしたが、親子共々楽しかった。
- ・少し時間が足りなかった。
- ・家で気軽にすることができるようになってほしい。
- ・普段できない体験をさせたくて参加しました。
- ・子供が興味関心を持ってくれるものを増やせたら、との思いで参加しました。今回非常に興味を示してくれたので、良かったです。

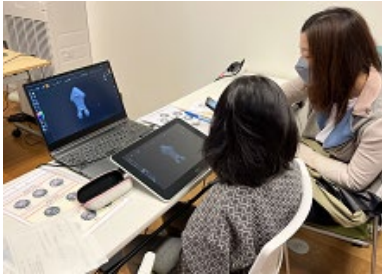
今回のイベントのように精華町では、みらいを担う子どもたちに、学研都市にふさわしい学びの機会を提供する「科学のまちの子どもたち」プロジェクトの取り組みを行っています。当てはまるものすべてに○をつけてください。 (数字は人数)

- ・良い取り組みだと思う ⑩
- ・学研都市にふさわしい ⑦
- ・今後も継続してほしい ⑫
- ・精華町の子どもたちは恵まれていると思う ⑦
- ・このプロジェクトを知らなかった ②

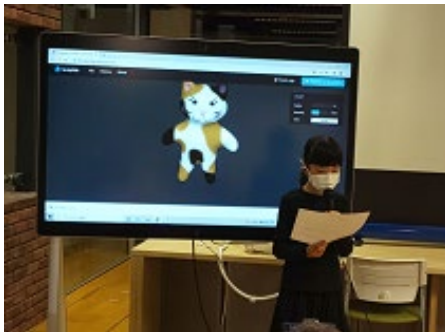
CGとはどういうものか、アプリの使い方の説明に、みんな真剣なまなざしです。



ペンタブレットでCG作成ツール「ZBrushcoremini」を使って思い思いにCG制作。
作品に色を塗り、オリジナル作品の出来上がり。



工夫したところやこだわりをみんなの前で発表



AR写真撮影



ヘラクレスオオカブトに座ってみた件