

5th e-ICON World Contest 参加レポート

玉川学園 国際バカロレアクラス 大田 征穂
長谷川 豪

1. 事前準備

参加が決定した後、私たちは初めに **Participant Proposal** を書き上げる必要がありました。私たち2人は、昨年の **Web** コンテストで取り扱った内容のうち、捨てられたペットの問題に重点を置き、今回のコンテストに応用させようと考えました。以前行われた大会の内容、**OB** の方々のアドバイスを参考にし、初めは、多くの人にこの問題について学んでもらうための **Web** サイトを作ろうと考えました。

韓国側の生徒とのマッチングが決まり、韓国側生徒からプログラミングを担当したいと話があったので、私たち日本側の生徒2人で、プロジェクトのアウトラインを再度考え直しました。

まず、保護した子犬仔猫をアニマルシェルターで飼育している団体が行っている里親探しのための譲渡会に出かけました。そこで、代表やスタッフの方にインタビューを行い、それを参考にしました。ペットを捨てる以前に、ペットを飼うときの責任の重さ、重要さを学んでもらう事が捨てられるペットの数を減らす事に繋がると考え、テーマを少しずらしました。同時にペットを買う喜びも知ってもらおうと考えました。また、プロジェクトも **Web** サイトではなく、ペットを飼う事に興味のある人に向けたアプリケーションを作ることにしました。アニマルシェルターで保護飼育されている犬や猫を飼うという選択肢をもってもらえるよう、様々な事を学べる構成を考えました。

その後、韓国側生徒と連絡を取り合い、一緒にプロジェクトを進めました。大会側からチームブログを提供していただきましたが、使用頻度を考え、コミュニケーションアプリの方が使いやすいだろうと判断し、「**BAND**」を使用しました。日本側でプロジェクトのアウトラインを考えたので、韓国側生徒には、アプリケーションの機能、つまり、どういったアプリケーションを作れるか、どの範囲まで実現可能か、を考えしてもらいました。

連絡を取り合う中で、僕たちのアプリケーションに **e-learning** の要素を加えた方がよい、と韓国側生徒からアドバイスを受けたため、ゲーム又はクイズを加え、遊ぶ中で学んでもらおうというアイデアになりました。

出国前にはアプリケーションの全体像を考えることができ、あとは大会の中で、それに沿って開発を中心にプロジェクトを進めるのみとなりました。



2. 大会当日

- 9 / 1 1 出国
- 9 / 1 2 オープニングセレモニー、オリエンテーション
チーム内でのディスカッション、製作開始
- 9 / 1 3 アプリケーション製作
- 9 / 1 4 同上
- 9 / 1 5 チームプレゼンテーション、表彰
- 9 / 1 6 e-learning Korea の見学、観光
- 9 / 1 7 帰国

韓国インチョン空港に到着した後、運営のスタッフの方に出迎えてもらいました。そしてバスに乗り、Incheon Airport Aviation Academyに向かいました。私たちはその施設で、作業や宿泊をしました。施設内ではどこでもWi-Fiに繋がるため、作業時の他に、寝室での作業にも困りませんでした。食事は全てバイキングで、朝昼晩それぞれ決められた1時間の間で食事をするようになっていました。1日目は夕食を食べて、それぞれ寝室で過ごしました。部屋は二人一部屋で、どの部屋も自分と同じチームの人と一緒にでした。

2日目にはオープニングセレモニーが行われ、大会の概要説明、各チームの自己紹介が行われました。その後のオリエンテーションでは、大会参加者全員で交流を深めることを目的としたアクティビティがあり、午後にはさっそくチームごとにわかれ、作業を開始。私たちのチームはまず、コンテンツの再確認を行いました。



3日目と4日目はプロジェクトの製作作業を行いました。そして5日目にそれぞれのチームが自分たちのプロジェクトについて発表を行いました。プレゼンテーションを使用し、実際にアプリケーションを実演するチームもありました。そして、全ての発表が終わった後に、表彰が行われました。



6日目の e-learning Korea では、オープニングセレモニーは聞く事が出来ましたが、昼食の時間の関係で実際に展示ブースの中に入ることはできませんでした。実際に入っていたチームもあった様です。そこで自分たちが発表するような事は特にありませんでした。午後は韓国の観光を行い、そこでおみやげを買ったりしました。

3. プロジェクトについて

まず3つの目的として、LEARN, SOLVE, ACT という3つのキーアイデアを決めました。これはユーザーがこのアプリケーションを使用する事で、ペットを飼う事の責任の重さと重要性、ペットを飼う事のすばらしさ、捨てられたペットの問題について学び、問題に対する解決案を考え、実際に行動することが出来るようにする、という3つ目的です。

目的を掲げた後、タイムリミットや、その他の制限を考えました。そのため、私たちは出国前に決めた事を少し変更する事にしました。まず、遊んで学べるコンテンツとして、ゲームとクイズを作る事を決定しました。そして、ゲームでは、ユーザーが仮のペットを飼育するシミュレーションゲームを行えるようにしました。ペットを飼う事の責任の重さを伝えるためには、同時にペットを飼う事の難しさを教えるべきだと考え、ゲームの難易度は高いものにしようと考えました。ゲームだけでは捨てられたペットの現状を伝えることができなかつたため、アニメーションを作り、補完しました。さらに、クイズを作り、捨てられたペットの問題についてユーザーが学んで、解決案を考えてもらえるようにしました。クイズはゲームの途中で10問出てくるようにしました。

ゲームの内容を詳しく説明すると、まずトップ画面で5つのボタンと困った顔をした犬が現れます。5つのボタンにかかれた食事や散歩といった言葉は、犬が飼い主にやってほしいことを表わしています。ユーザーは犬の気持ちを推測してボタンを押し、もし合っていればミニゲームに移動し、はずれならばポイントを失うシステムになっています。ゲーム内にはゲージがあり、ポイントを集めてゲージが溜まったらゲームクリアになるようになっています。正解のボタンをあてても、ミニゲームをクリアしなければポイントはたまらず、選んだボタンの名前と同じ内容のゲームを行います。

例えば、食事のボタンなら、タブレットを一定のゲージがたまるまで振って、えさをお皿に入れるミニゲームを行います。ゲームクリアのためのポイントの他に、ミニゲームをクリアしていくと、コインが貯まるようにし、最終的に擬似的な募金ができるようにしました。これは、目的の一つ SOLVE の解決案のひとつとして、募金活動があるということを伝えるために、加えました。



今回は、時間の問題で作ることができなかったプラットフォームは今後の展望というかたちになりました。ペットを飼う事に興味がある人が、実際に飼っている人、アニマルシェルターで捨てられた犬や猫を保護飼育している団体と交流し、ペットを飼う際に重要な事を生の声から学ぶことができるように、という目的のためのもので、大会1日目の話し合いの段階では、ある種のフォーラムを作る事を設定しましたが、時間の関係で出来なかったため、発表時には今後の展望として扱いました。

チーム名 Pet Linker

アプリ名 Pet Land

メンバー

KOH jin-ho アプリ開発 アニメーション

Si JeYeon アプリ開発

Yukio Ota デザイン ビデオ編集

Go Hasegawa リサーチ クイズ構成

4. 学んだ事、反省点

今回の大会で私たちは様々な事を学ぶことができました。短期間ずっと異国の地で初めて会った他国の人と協力しながらプロジェクトを進める、ということは初めてだったので、非常に有意義な経験になりました。私たちは国際クラスに在籍しているため、英語でコミュニケーションをとる事には苦勞しませんでした。それでも、このような共同作業を終日英語で行うことは初めてだったので、自分たちのコミュニケーションスキルをあげる良いチャンスでした。特に、意見の相違が起きるたびに、自分の意見を伝えたり、聞いたりとすることが頻繁にあったので、英語でのコミュニケーション力を上達させることが出来たと思います。先生の力は借りず、自分達ですべて考え、限られた時間の中で寝る間も惜しみ、試行錯誤しながら一つのプロジェクトに

チャレンジすることは、価値あるものでした。

Best Collaboration Award という賞をいただきましたが、反省点として、大会の趣旨である学習システムの機能について考慮し、捨てられたペットの問題に関する情報をもっと提供すべきだったと思います。私たちは楽しみながら学べるようなアプリケーションを考えましたが、文章で伝える情報がもっと必要だったのかもしれない。また、プレゼンテーションでも、もっと学習教材としてのアプリケーションと強調すべきだったと思います。

今回の大会はとても貴重で意義深い経験だったと思います。将来に役立つようなスキルも沢山学ぶことができました。今回の大会に携わった全ての方に感謝致します。ありがとうございました。