

日本ゲーム大賞U18

日本ゲーム大賞U18とは、次世代を担うゲームクリエイター発掘を目的として18歳以下の中学生および高校生等を対象としたゲーム制作コンテストです。

プレイ映像、作品紹介コメントをもとに一次審査を通過した本校CSS部4名は、令和元年6月9日(日)にトンネル東京(品川区)にて開催された予選大会に出場した。



日本ゲーム大賞U18部門に参加して
三年 普通科 男子

私を含めコア・スーパー・サイエンスクラブ(CSS)の部員である三年生3名と二年生1名は、6月9日にトンネル東京(品川区)で行われた、日本ゲーム大賞U18部門に参加しました。CSSでの活動の1つとして、これまでプログラミング技術の向上に励んできましたが、ゲーム制作という実践的な試みによるさらなる進歩を目指し、応募に至りました。一次審査を通過後の予選大会は、プレゼンテーション審査と制作作品審査で成り立っており、作品自体の技術点や独創性だけでなく、プレゼンテーションでの話し方や動作、資料の構成などといった工夫も審査の対象となります。これらの点において、部活動での研究発表を通して培ってきたプレゼンテーション能力を発揮することができたと感じています。残念ながら決勝大会進出とはいきませんでした。全国各地から集まった経験豊富な開発者との交流を通して、より高みを知る機会に恵まれたことをありがたく思います。今後も高みを目指す意欲を持ち続け、様々な活動に真剣に取り組む姿勢を心掛けます。

子ども向け実験講座・GILI講座①・ハイレベル実験講座

子ども向け実験講座を通して
一年 探究科 男子

私たち理数探究科希望者生徒は「子ども向け実験講座」を受講しました。これは、科学フェスティバル「よねざわや生涯学習フェスティバル」で子どもたちに楽しんでもらえる実験を考えるために行われました。幾つかのテーマごとに分かれて、既存の実験をより楽しんでもらうための改善点や子どもたちが取り組む上での留意点について考えました。私は「ゴム動力船を作ろう」というテーマを担当し、グループで共有しながら、作りやすさ、プロペラの巻きやすさ、動力の大きさなどの観点で試行錯誤しました。最終的にグループ内では二つの船が形になり、意見集約の達成感や楽しさを体験できたと思います。本番では「子どもたちには科学の原理や法則よりも、科学の楽しさを知ってもらうことが目的である。」と、講師である山形大学の先生がおっしゃっていました。今回の講座で体験したことを活かし、来場するすべての方に科学の楽しさを伝えていきたいです。



科学の本質を理解する
二年 普通科 男子

グリーン・イノベーションおよびライフ・イノベーション(GILI)実験講座①では、グループワークを中心に「お菓子の包装フィルムの内側が銀色になっているのはなぜなのか？」など、身の周りの疑問について話し合いました。そして、各班の意見を共有して多くの考えを出し合うことで、自分にはなかった新たな考えが分かった。知識の幅が広がりました。また、「中空系とはどのような性能か？」を考える実験では、班ごとで意見を出し合い考察します。そうすることで考えながら答えを導くことが身につく、とてもおもしろかったです。また、最先端の技術の活用によって、水不足や環境汚染問題を解決できることを知り、とても驚きました。このような科学の利用法を知り、身近で体験したことでこれからの科学を担う我々が、「何を目的として研究をするのか？」を深く考えなければならぬと強く感じました。

アプリカツメガエルにおける卵割と発生
三年 普通科 女子

私は特別授業として、アプリカツメガエルにおける卵割と発生および背軸形成のメカニズムについて学びました。卵割と発生においては、自分の手でカエルの精子と卵子を受精させました。本当に受精したのか分からなくて戸惑いました。最終的に私の班は、卵割がしっかり進む様子を観察できました。自分の手で受精させた卵子が成長していくのを目のあたりできたので感動しました。

背軸形成のメカニズムの講義では、教科書には載っていないような詳しいことまで知ることができました。今回の特別授業を通して、生き物には様々な特徴があるのだなと思いました。今後いろいろな生き物と触れ合う機会があれば、このことを念頭において関わっていききたいと思っています。

