



# 未来の町長候補？ 小学生がマイクラフトで描く 観光資源活性化プロジェクト 活動報告書



## 1. はじめに

本報告は、草花専攻班が実施した「未来の町長候補？小学生が描く観光資源活性化プロジェクト」について、その目的、内容、成果をまとめたものである。

本プロジェクトでは、人気ゲーム「マイクラフト」を活用し、小学生が地域の観光資源について考え、自由な発想でまちづくりのアイデアを形にするワークショップを実施した。

## 2. 目的

- 目的は次の3点である。
- ◇ゲームで地域の魅力を再発見する。
- ◇仲間と協力し問題解決力を育む。
- ◇子どもの発想をまちづくりに活かす。



現実では難しいアイデアも  
仮想空間なら実現できる！

## 3. 昨年度の取り組み課題

昨年度はSDGsをテーマに「生き物と仲良く暮らせる家」を制作し、町役場で展示。参加児童全員が「楽しかった」と回答したが、時間不足で未完成との反省があった。今年度は活動時間を確保し、完成を目指す。



↑SDGS環境を意識した家。  
未完成で終わった建物も

## 4. 今年度の取り組み

今年度はワークショップの内容を大きく改善し、開催日数を昨年度の4倍となる合計4日間に増やした。

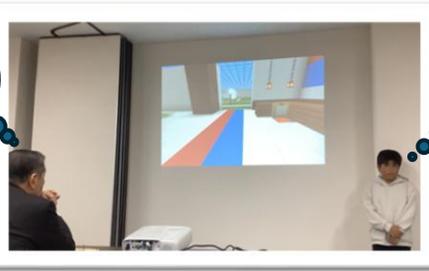
活動では、小学生を3つのグループに分け、温泉施設をテーマに観光資源を活かした建築を行った。また、最終日には自分たちの作品を発表するプレゼンテーションを実施した。

準備段階では、高校生が現地調査を行い、ゲーム内に建物の土台を再現したほか、募集チラシの作成など運営面も担当した。

↓役場・施設の方に趣旨説明



↑今回の舞台は年間14万人が訪れる「かっぱのゆ」



↑最後は町長さんに自分たちが考えたアイデアを披露。

町長候補  
たる

緊張  
なる

## 4. 活動の様子



A班



スポーツ施設



B班



商業施設



C班



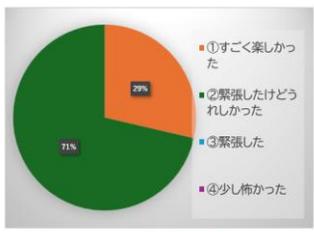
農場施設



十分な制作時間により子どもたちの発想が広がり、「温泉に入りながら魚が見える水族館」など独創的な作品が完成した。発表でも一人ひとりが堂々と自分の考えを伝え、達成感を得ていた。

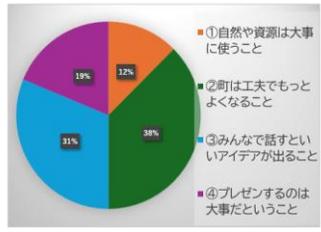
## 5. 参加者の意見あれこれ

町長にプレゼンした時の気持ちは？



発表をとおして達成感が得られた

今日学んだことは何ですか？



工夫次第で良くなることを実感

## 6. まとめ

- ①コミュニケーションが深まった。→協働作業を通して多くの交流が生まれた。
- ②仮想空間から多様なアイデアが生まれた→Minecraftの自由度で創造的な発想が広がった
- ③小学生が「地域の未来」を考える機会になった→まちづくりに興味を持つきっかけになった。



メンバー全員で記念写真