

環境教育ツールとしての農村 GO

大塚 健太郎
(OTSUKA Kentaro)

浅野 珠里
(ASANO Juri)

1. はじめに

農村 GO とは、農村地域の隠れた魅力を位置情報ゲーム上に表示し、都市部の住民が農村へ赴ききっかけとし、将来的な農村地域の活性化につなげる取り組みである。農村 GO プロジェクトは 2021 年 6 月に活動を開始し、農村の隠れた魅力を現地調査によって発掘し、またその情報をデータベース化してきた。今年度は、昨年度と同様の現地調査に加え、農村 GO を活用したイベントを行った。イベント後

10

2. 小牧市民まつりでの活用

2022 年 10 月 15,16 日に行われた小牧市民まつりにおいて、木津用水まつりと題して参加した。木津用水まつり内では、ポスター（身近な水の流れ、なぜ

20 水は流れるのか）、サイフォン実験などの展示と共に、農村 GO を用いて身近な水の流れを探索し、水や水路の役割を考察する「農村 GO で水巡り」という体験を提供した。農村 GO のチェックポイントは、市民会館前の噴水、川、排水路とした。

25 体験終了後には参加者 19 人にアンケート調査を実施した。アンケートは、回答者のプロフィール、農村 GO について、水環境への意識について、の 3 つの要素で構成した。

回答者のプロフィールについては、20 歳以上 14 人

30 の内 12 人が小学生の子供と同伴、すなわち、子供と一緒に農村 GO を体験し、アンケートには保護者が回答した。

ゲームとして楽しめたか、という設問には、16 人が面白かったと回答し、面白くなかったという回答

35 者はいなかった。小学生の教育ツールとして役に立つと思うか、という設問には、17 人が役に立つと回答し、役に立たないという回答者はいなかった。

農村 GO で行った場所は以前から知っていたのか、という設問に対して、全てもしくは一部知って

る水の役割を意識していたか、という質問をしたところ、意識したことがなかったという回答が 8 人と大半を占め、意識していた、一部意識していたという回答はそれぞれ 1 人ずつであった。農村 GO の体験

45 により地域に流れる水の役割に対する意識に変化があったか、という設問には、変化したという回答が大部分であり（大きく変化した（2 人）、変化した（13 人）、変化はなかったという回答は 4 人のみであった。

3. 農村 GO の改良

50 以上のことから、農村 GO はゲームとしての楽しさと合わせて、環境教育ツールとしての評価も高いことが分かった。

55 環境教育ツールとしての利用価値を高めるため、農村 GO の改良を行った。具体的な機能を以下に示す。

- ・域内の水利施設をアプリに登録し、各々にポイントを設定
- 60 ・チェックインすることでポイントを獲得
- ・イベントごとに複数の水利施設をリスト化し、ポイントを獲得。獲得した合計ポイントを公開
- ・各施設はカード化し、同一施設で複数の情報をそれぞれにカード化することで獲得にランダム性を
- 65 持たせ、繰り返し同一施設を再訪させる仕組みを導入
- ・一定期間内で獲得したポイントを公開し、ランキング化

この改良によって、社会科見学などで域内の水利

70 施設を見学する際に分かりやすく施設の機能を学習でき、さらに自発的に再訪することが期待される。

4. おわりに

今年度は試作版農村 GO を学外のイベントで体験

75 してもらったことで、環境教育ツールとしての活路が見出された。それを受け、環境教育ツールとしての利用価値を高めることができるように、農村 GO を改良した。今後は現地調査を継続すると共に、本作

版農村 GO の改良を進め、学外での活用実績を増や

80 したい。

環境教育ツールとしての農村GO

大塚健太郎, 浅野珠里
岐阜大学自然科学技術研究科1年

小牧市民まつりでの活用

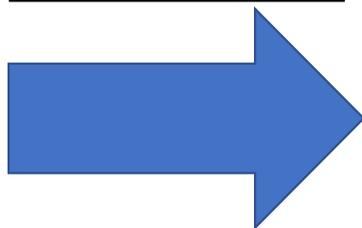


参加者は子連れの家族が多かった

参加者へのアンケートの結果

- ・ゲームとして面白かった
- ・小学生の教育ツールとして役に立ちそう
- ・農村GOを体験したことで、地域に流れる水の役割に対する意識に変化があったなどの回答を得た。

農村GOの改良



より環境教育向けに

社会科見学での水利施設の見学を想定



イベントごとに複数の水利施設をリスト化し、獲得した合計ポイントを公開

同一施設で複数の情報をそれぞれカード化獲得にランダム性を持たせ、繰り返し同一施設を再訪させる仕組みを導入