

優秀賞

## 未来の科学者育成計画！

櫻井 宏樹（高校3年生：神奈川県）

近年、問題となっている「小中学生の理科離れ」。そこで私は、SSHに指定されている私の高校の特色を最大限に生かしてこの問題を解決するゲームを考えました。ゲームの本質は誰でも楽しめるということにあります。ゲームというと電子機器を利用する形態を想像しがちです。そのようなゲームは、ゲーム機の所有が必要なため、誰でも気軽に参加できません。そこで、小中学生が通常では触れられない実験機材をゲームの報酬として実際に体験できます。つまり、地域の小中学生が気軽にゲームに参加しながら自然科学に関心を抱くことができるのです。

ゲームは具体的に4つのステップのループで構成されています。

1. 地域の小中学生が学校の勉強でわからないところや日々の生活で疑問に思ったことなどを放課後の時間に高校に訊きに来る
2. 来た回数や質問の時間で専用スタンプカードにスタンプをゲット
3. 一定の数のスタンプを獲得するとランクアップ
4. ランクアップの時に高校生と一緒に高校にある実験機材（例えば遠心分離機や電子顕微鏡など）を使って実験を体験

学校の先生に訊きにくいことも、歳が近い私たちには訊きやすいと思います。さらに、高校生も小中学生の柔軟な発想に触れることができ、日々の学習や研究に良い影響を得ることができます。また、地域とのつながりを強めることができるため地域のつながりの希薄化の改善にもなると考えています。

高校生と一緒に実験を行うときは、予想と考察を大切にすることで通常では触れられない実験機材を使った実験をただ単に楽しむだけでなく、本当の理科の楽しさを理解してもらえるようにします。

「高校生に質問をすることで知識が増える→実験したいことが出てくる→実験をする」というサイクルで小中学生の理科離れを防ぐことができることを期待します。