

## 令和6年度 関西方面ヴェリタスツアーについて

日時：令和6年7月29日、30日

内容：

<1日目> 大阪大学核物理研究センター見学

<2日目> 日経STEAMシンポジウム参加

(デジタルアート：2年生3名、ポスターセッション：3年生1名)

### <1日目> 大阪大学核物理研究センター見学について

今回私たちは、日本最先端の大阪大学の核物理研究センター見学に行ってきました。大阪大学の教授による核物理の基本的な講習を受けてから研究センターを案内して頂きました。前提となる基本知識を学習し、興味が高まっていたため、とても面白く、深い学びが出来たと思います。

私は個人的に、ミュオンが体に貫通しているのがとても身近で理解がしやすく、深い興味を持ちました。今回の学びを活かし、物理授業についての理解を深め、日常に起きている物理的事象の解決を目指したいと感じました。

(見学前の講義)

(加速器の見学)



スパークチェンバー (地球を通り抜けるミュオンを可視化できる装置)





# 日経STEAM デジタルアート展覧会

---

## □デジタルアート展覧会とは…？

SDGs17の目標の中から取り組みたいテーマをモチーフに、シンボルキャラクターを制作しました。約3ヶ月間、デザイナーの方にアドバイスを頂きながら、デジタルアートソ



フトを使って、自分たちのこだわりを追求しながら取り組みました。展覧会当日は、タブレット端末を利用して空間展示を行い、来場者に向けてプレゼン発表をしました。

---

## □作品に込めた思い

私達は、

- 14. 『海の豊かさを守ろう』をメインテーマとして、
- 10. 『人と国の不平等をなくそう』
- 13. 『気候変動に具体的な対策を』
- 15. 『陸の豊かさを守ろう』
- 16. 『平和と公正をすべての人に』

という5つの目標を地球が抱えている幾多のSDGsの課題の中でも特に解決したいものとして制作キャラクターデザインを構想しました。



◎亀の甲羅を地球に模して、海洋プラスチックの問題を表現しました。

大陸には、労働を強いられている子どもたちや悲慘な紛争、森林破壊の様子などを描きました。また、プラスチックごみを亀の模様にもって描くことによって海洋汚染の悲慘な現状を表現しました。

さらには、SDGsの取り組みへの意識を高めようと考えて、最悪な未来として海水面の上昇によって沈んでしまった都市を描きました。

市を描きました。

◎「地球上の問題を解決することができたら明るい未来を実現できる」ということを表現するため、端末を介して作品を見た時に、包帯の裏のレイヤーに笑っている亀の顔が見えるように工夫しました。

## □結果は…！

当日、空間展示やプレゼンを行い、来場者による投票の結果、『優秀賞』を獲得することができました！

来場者の方には、私達がこだわったレイヤー分けによる亀の表情の変化や、亀の模様として散りばめられたプラスチックゴミに気づき、褒めていただくことが多く、自分たちのアイデアで



SDGsの問題に対する関心を高めることができた気がして、作品を作った甲斐があったと思いました。

---

## □感想

メンバー全員が、誰かと共同で絵を描いた経験がなく、構想を練る段階でも、実際に制作する段階でも大変だった部分が沢山ありました。でもその中で、得意分野によって役割分担をして上手くコミュニケーションを取りながら、自分たちが納得できる作品に仕上げることができたと思っています。制作段階でも、当日の展覧会でも、柔軟なアイデアと技術力に何度も驚かされました。今回、デジタルアート展覧会への参加で得た学びは今後の作品制作のみならず、様々な場面で活かしていきます。

## 日経STEAM②



日経STEAMの会場では、私達が参加したポスターセッションやデジタルアート展示会の他にも、いくつかのブースがありました。企業や大学のブースでは、AI生成画像や、身近な植物で作る漢方、3Dプリンター体験など、様々な分野の話の聞いたり、実際に体験することができました。

私達78期生3人が参加したデジタルアート展示会では、他の参加校の作品も見ることができました。

同じSDGsのテーマを選んでいても、作られるキャラクターは十人十色で、自分達では思いつかないようなデザインや工夫が沢山あり、「そういった考え方もあるんだな」と勉強になりました。



## 日経STEAMを通して

”STEAM教育”という言葉は元は”STEM教育”で、Science、Technology、Engineering、Mathematicsに「表現する力」としてアート(Art)が加わり、STEAM教育になったということを知って、日経STEAMを通して、美術という分野は、自分が思っているより産業の上で重要視されている、もしくは今後されていく分野なのかなと感じました。

# 常識を疑え！ 高校生ポスターセッション

10:30～15:30に行われた「常識を疑え！ 高校生ポスターセッション」では、関西地方を中心に2府5県から28チームが参加し、ポスター発表を行いました。

私は、昨年度ヴェリタスIIの授業内で行った研究をもとに「文の印象は、何によって左右されているか？」というテーマを設定して研究を行い、その成果を発表しました。

3月末に校内で行われたSSH成果発表会とは異なり、ポスターの入れ替えなどがないために発表時間が長いことが、発表をする上で大変な点でした。

また、各部門の発表に参加している他校の生徒や研究をサポートして下さったCheers!の方だけでなく、一般の方や主催者である日本経済新聞社の方、近隣の大学の方など、幅広い方が発表を見学してくださいました。そのため、質疑応答の際には、準備段階では想定することのできなかった観点からの質問を含め、今後の研究の参考になるような質問も多くいただくことができました。

発表の結果、賞を受賞することはできませんでしたが、研究を深めていくためのヒントやより良い発表の方法など、多くの学びを得ることができました。特に、ポスターセッションに参加していたチームの中には、発表の際に視覚的に理解を促進する工夫を行っている班があり、とても参考になりました。



写真：発表で使用したポスターと発表者