

ベネッセSTEAMフェスタ2022

プレインタビュー 第2回

全国の中高生が探究や研究の内容を発表し、意見を交換して、多様な人と学び合う「ベネッセSTEAMフェスタ」。
3月19日(土)26日(土)の開催に先駆けて、エントリーしたチームを紹介します。

岡山県立瀬戸高校

チーム名 うたのおえいさん 発表タイトル 「Don't Cry ~QRで悠あーる~」

子どもも親も、病院の待ち時間を落ち着いて過ごせるように！

Q. 探究テーマを選んだ理由は？

メンバー 私たちは、病院の待合室で子どもたちが楽しく安心して過ごせる環境づくりに取り組みました。私たちが子どもの頃、病院に行くことがあまり好きではなかったため、ショッピングモールで乳幼児の保護者に「病院での経験」を調査したところ、待合室で子どもが泣いて困った人が多いことがわかったからです。子どもが待ち時間を楽しく過ごせれば、病院が好きになり、親も安心でき、親子関係もよくなると考えました。

Q. 探究の内容や発表の見所を教えてください！

メンバー 調査の過程で、コロナ禍で待合室の絵本がなくなったり、減ったりしていることを知りました。そこで、多くの人が持つスマートフォンに着目し、手軽にアクセスできるQRコードを利用して音や映像を提供できないかと考えました。小児科病院の協力を得て、保護者に子どもが落ち着く音や映像について調査し、さらに、発達心理学の大学の先生や、映像制作の専門学校の先生から助言をいただいて、自分たちで歌って踊る「あかはなのトナカイ」の手遊び動画を制作しました。

テストとして、小児科病院の待合室に2週間、QRコードを置いてもらったところ、動画再生回数が46回もありました。知らない私たちが登場する動画を子どもたちが見てくれるのか不安でしたが、アンケートでも「よかった」という声をいただき、手応えをつかみました。視聴者や病院の方からいただいた声を基に、次のアイデアも話し合っています。フェスタでは、「あかはなのトナカイ」の手遊び動画をぜひ見に来てください！

Q. フェスタへの期待を一言！

メンバー コロナ禍もあって、協力していただける小児科病院がなかなか見つからず、10件目にやっと快諾をいただきました。待合室を快適にしたいという思いに賛同していただき、専門家の立場からアドバイスもたくさんいただきました。諦めずに取り組んできた内容や成果を多くの人に発信し、動画のアイデアをたくさんいただきたいです。

チームメンバー



メンバーは高校2年生4人。高校が行う探究活動「S☆ラボ」で、「健康」に関心がある生徒が集まって組んだチーム。初対面でしたが、たくさん議論して壁を乗り越えてきた仲間です。

発表スライド

絵本の読み聞かせによって生まれる2つの心理療法的効果

- ①緊張感を低減 落ち着き
- ②退屈感を低減 楽しい気持ち



- ①は、自然音
 - ②は、手遊び動画
- おもちゃや絵本→数に限り
QRコード→それぞれの患児にあった動画

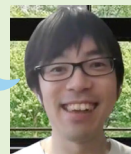
岡山大学の先生から、「先行研究や論文を読むと、その後の研究も根拠を持って進められ、発表に説得力が出るよ」と助言をいただきました。そこで、絵本の読み聞かせの研究や、空間環境の研究などの論文を読み、研究に生かしました。



最初は初対面の4人でしたが、行動力と計画性はピカイチのチームに成長しました！

指導担当 絹田昌代先生

身近な問題意識をテクノロジーで解決に導くのが素敵です。手遊び動画、楽しみです！



ベネッセ事務局 芦野恒輔

※ QRコードは、(株)デンソーウェーブの登録商標です。

今回で13回目となる「ベネッセSTEAMフェスタ」には、全国の中学・高校から110チーム約280人がエントリー。多種多様な分野から発表されます！ 詳しい開催概要は、下のURL、または右の2次元コードからアクセスしてご覧ください。

<https://steamfesta.benesse.co.jp/>

