

生徒と先生の人生を変える！ 奈良県のチャレンジ情報教育②

～高大・地域連携編～

奈良県立 磯城野高等学校 教諭 松下 征悟



ココニワプロジェクト

ココニワプロジェクトは、奈良県立磯城野高等学校と東京工芸大学が、奈良県教育委員会の協力の下、地域学習と専門教科の学習の一環として、奈良県の庭園をより深く楽しめる観光アプリ“ココニワ”を開発し配信するプロジェクトです。

ココニワ web ページ Facebook ページ

環境デザイン科

庭園の勉強をしている

奈良県立磯城野高等学校

奈良県教育委員会
奈良県立教育研究所



デザイン学科

デザインを専攻

東京工芸大学 芸術学部

ゲーム学科

プログラミングを専攻

高校生と大学生が作る若い人目線のアプリ

1st. Phase

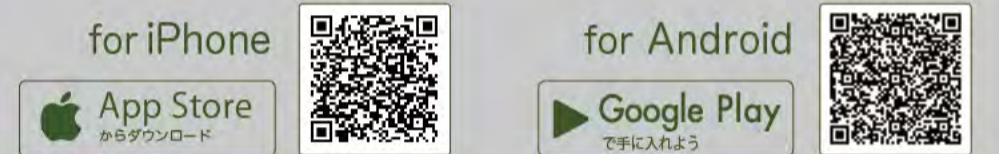
アプリ制作とICTを活用した共同作業



高校生と大学生でアプリをいちから開発。同年代に共感してもらえる内容にコンセプトを再考。ARマーカ方式にすることで多くのコンテンツを取り込むことを実現、奈良と依水園のイメージを結びつけるためにせんとくんに出演を依頼。東京と奈良、なかなか顔を合わせることができないので、ICT（クラウド・Slack・SNS）を活用して共同作業。



ココニワが完成



1. 見つけよう
木の幹や建物にある木札を見つけます。
2. 撮影しよう
木札をアプリのカメラで撮影します。
3. 説明を読もう
撮影した木札の説明が表示されます。
4. 地図を見よう
木札の数は、なんと60以上！
見つけた木札はマップに追加されます。



ココにニワ（庭）がある、ココニワ（は）**がある、という意味で高校生がココニワと命名。コンテンツ・木札マーカのイラストは高校生が、UI・プログラミング・写真の加工・木札マーカのレーザー加工は大学生が担当。

2nd. Phase

第2弾の企画と外国語対応

実際に現地テストを行なって、来園者の半数以上が外国人観光客であるということに気づき、多言語対応の必要性を強く感じた。多言語への翻訳は、奈良外国人観光ガイドの会に協力を依頼し解決。並行して、第2弾を企画。吉野山竹林院で「庭を散策すると吉野の歴史を知ることができるアプリ」をコンセプトに。



3rd. Phase

第2弾のリリースと新たな課題解決



多言語対応したココニワを持って現地テストへ、アプリのダウンロードに必要な Wi-Fi 環境など、新たな課題に気づく。第2弾のリリースに向けて取材を重ねながらコンテンツを整理し、配信前テストを実施。現地テストで聞いた意見とアナリティクスを元に多くの方に必要とされるアプリにするために必要なことを考え、新たな課題の解決に向けて取り組んでいる。



ココニワ1期生
森川 李奈 (2017年3月卒業)
同志社女子大学 学芸学部
メディア創造学科

このプロジェクトをきっかけに進路に変化、物事に対する考える力や将来へのビジョン、人を楽しませるプレゼンテーション、多くの自分の可能性を感じることができました。現在大学で、学生によるデザイン事務所を立ち上げ、デザイナーとして活動しています。



ココニワ1期生
小西 奈菜子 (2017年3月卒業)
バンタンデザイン研究所
デザイン学部

高校生の時にアドビのソフトを触ったので、進学後スムーズに操作できました。地元のことをより深く知ることができ、年上の方と関わる時も緊張なくなりました。そして、計画を持って行動できるようになり、プレゼンが楽しくなりました。



ココニワ1期生
吉田 英晃 (2017年3月卒業)
関西大学 社会安全学部
安全マネジメント学科

大学受験に役立ちました。人前に立って発表する時の抵抗がなくなり緊張なくなりました。プロジェクトでの大人も交えたグループワークでアプリを作り上げるという体験は、今までで一番充実していて楽しかった経験です。