

平成30年度 「情報」専門部活動報告

情報専門部では、県立酒田光陵高等学校 I T サイエンス部の協力を得て活動をしてきました。情報の授業や普段の部活動で培った技術を活かし、地域の子どもたちに楽しんでもらうため「お絵かき水族館」を開発し、イベントを実施しました。

また、「お絵かき水族館」を通して情報技術に興味を持ってもらうことも目的としてシステム開発を行い、今年度で4年目になります。「お絵描き水族館」は、魚の絵を取り込み、画面上の水槽で泳がせるシステムです。幼児から高齢者まで幅広い年代の人が体験をし、自分の描いた魚が泳ぐ様子を見て感動していく姿が見られました。



画像1：さかた産業フェア（10月）

初年度は「さかた産業フェア」に出展するだけでしたが、学校近くのコミュニティセンターで行われた「コミセン祭」でも出展したところ人気の企画の一つとなり、「コミセン祭」では今年度で3年目となりました。その後、遊佐町の子どもセンターや飯豊町にある道の駅からも話があり、出展をする機会が増えました。



画像2：コミセン祭（11月）

専門科目で情報を学んでいますが、情報の知識を生かして活動できること、より良いシステムにするために部員同士のコミュニケーションが取れるようになっていること、地域に出ていことで様々な人と会話をするようになったことで、高校生の人間的に成長した姿を見ることができました。この「お絵かき水族館」を続けていければと考えています。



画像3：めざみ祭（飯豊町 5月）



画像4：遊佐町子どもセンター（9月）

描いた魚が泳ぐまでの手順

- ① 魚の絵が描かれてある紙を準備し、参加者には色を塗ってもらう。（魚の絵が描かれていない白紙の準備もしてある。）
- ② ①で描かれた画像をスキャナで読み込む。
- ③ ②で読み込んだ画像の背景を透明化する。
- ④ ③の画像をアニメーションさせ、スクリーン上で見せる。

使用ソフトなど

- ・ Adobe 社 Photoshop
- ・ UnityTechnologiesJapan 社 Unity
- ・ スキャナ・PC・NAS・プロジェクタ