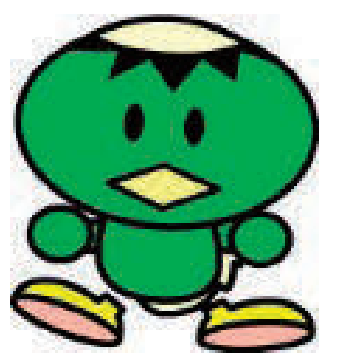


小学生向けの新たな水道学習コンテンツ 「ウォータークエスト～水道探検 じゃ口の向こうを知ろう～」の制作について

神奈川県企業庁

県営水道キャラクター カッピー



1. 抱えていた課題

神奈川県営水道の現状

水道学習機会の提供として、小学生向けの社会科副読本「わたしたちの水道」を発行し、水の大切さや水道の仕組みなどを伝えている

教育現場

小学校では生徒1人につき1台タブレット端末が配備され、デジタルコンテンツ等の教材への対応が進んでいる

課題

教材のデジタル化の流れに、どのように対応していくか



2. 広報の狙い

社会全体でデジタル化が進む中、**県営水道の広報を「場所にとらわれない広報」にシフト**していくために、3つのコンテンツを制作

- ① 視覚に訴える「動画コンテンツ」・・・ **水道の仕組みを楽しく学ぶことで、水の大切さを実感していただく**
- ② 浄水場・ダムを360°見渡せる「3D空間」・・・ **小学生の学習意欲を醸成し、主体的な学びを促す**
- ③ 学習に役立つポイントをまとめた「授業用お役立ちブックレット」・・・ **教育現場や保護者向けの資料として授業や家庭で活用**



3. 広報活動概要

制作したコンテンツのタイトルは、「ウォータークエスト ～水道探検 じゃ口の向こうを知ろう～」

「ウォータークエスト」主人公
水野うお一太



動画

- 動画(数分程度)を4本制作
- 水源からじゃ口までの過程を紹介



3D空間

- 浄水場・ダムを360°カメラで撮影
- 各施設の補足説明等も紹介



お役立ちブックレット

- 教師用に授業の進め方を紹介
- 生徒用のワークシートも用意



4. PRポイント

ポイント1 水道の仕組みを学べる「体験型アドベンチャー」

- 各水道施設を冒険する「アドベンチャーゲーム」のような内容となっており、水源から家庭までの水道の流れを楽しく学ぶことができる
- 水道に関するクイズが出題され、学習効果の向上を図る

ポイント2 水道の役割に関連したキャラクター(水の精霊)が登場

- 水道施設や役割に関連したキャラクター(水の精霊)が登場し、学びをサポート
- アニメでもお馴染みの声優を起用し、小学生に親しみやすさを持たせる
- キャラクターのカード(精霊カード)を入手し、集めていくというストーリー

ポイント3 没入感のある映像で水道施設を疑似見学

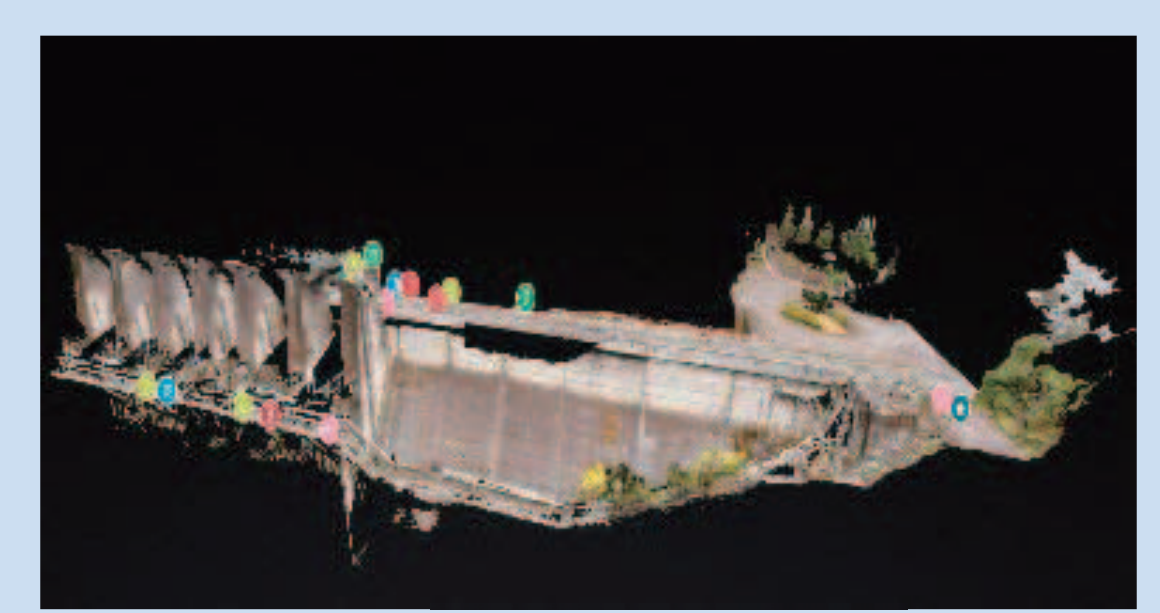
- ダムの操作室や配水池の中など、普段入ることができない水道施設をドローンや高性能カメラで撮影
- 実際に施設で働く職員が登場し、水道施設を案内することで、臨場感を持たせる



動画視聴



3D空間を探索し、好きな方向に視点を動かしながら、施設見学を疑似体験



5. 今後の展望

- これまで制作したコンテンツを一元化して紹介し、水道事業を楽しく学べる子ども用ウェブページを制作予定
- 神奈川県営水道の取組への理解を深めていただけるように、より効果的な広報を展開していく

「ウォータークエスト」こちら

