

9 / 15 アジナラ四日目最終日

結局1時間しか寝れないまま・・・プレゼンの内容をあらためて確認、準備を整えていよいよ発表です！

ゲーミングの内容は、アジナラの水不足をどうすれば解決できるかというものです。私は、ゲームの一番初めのイントロダクションとして、アジナラの現状や問題点についての説明や、それがゲーミングにどう関連するのかについて発表しました。プレゼンが終わると質疑応答と、それをふまえてアドバイスをいただきました。一日足らずで作成したというのあって、詰めの甘い部分がいくつかありました。

ワークショップが始まる前、120%の力で取り組もうと覚悟していました。そして実際、わからない時はその場で確認して進めるようにしたり、意見を求められた時にははっきり答えられるように努めました。しかし、意見が飛び交う中でなかなか自分の意見を確立することができませんでした。話し合いの中では、自分の意見が正しいか正しくないか、ではなく積極的に発言して主張することが求められていたのです。この点においては課題が残りました。

最後にタニヤ先生からこんなお言葉をいただきました。

「あなたたちの頑張りとは1から2ではなく、1から10にジャンプしたようです。この貴重な経験を今後の学びに活かしてください」その時は目の前のことに必死だったけど、こうやって言葉をいただいた時に初めて振り返ることができました。

いろんな場面でサポートしてくださった先生方、また、ああでもないこうでもないと一緒に考えてプレゼンを作った名古屋外大の清水くん、数田さんに本当に感謝しています。ありがとうございました。

