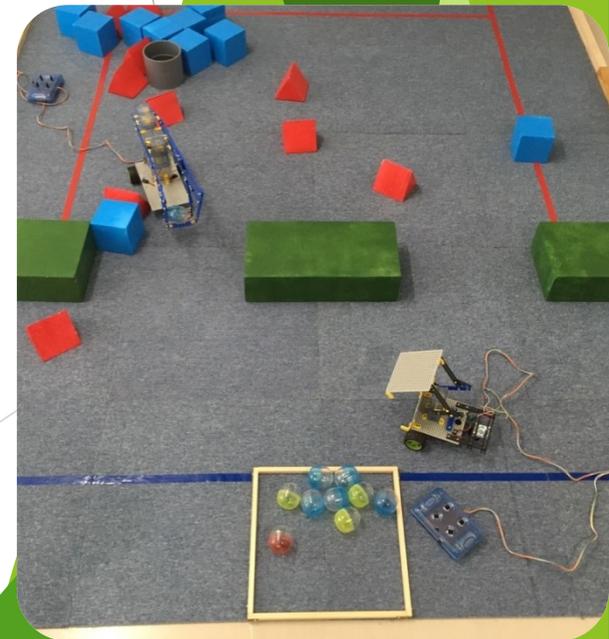
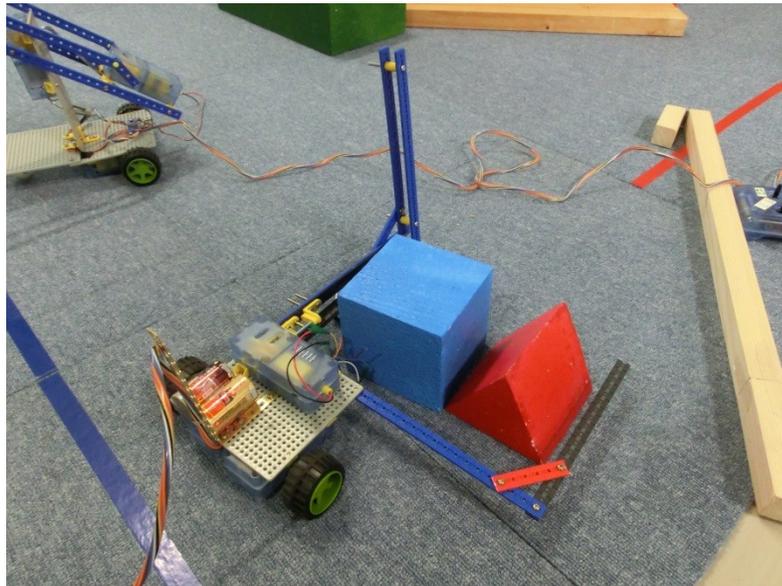


守って奪え！ トレジャーハンター

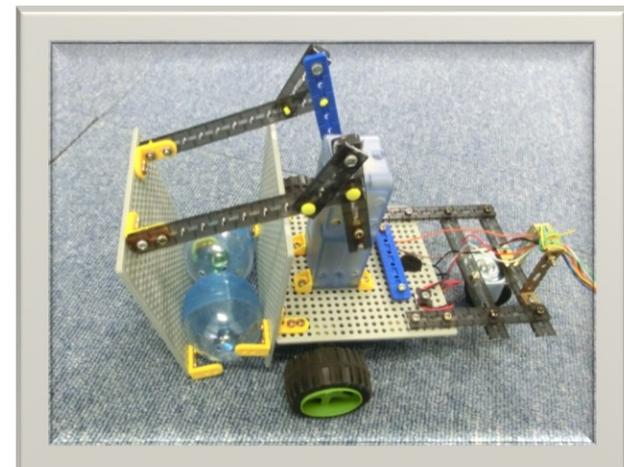
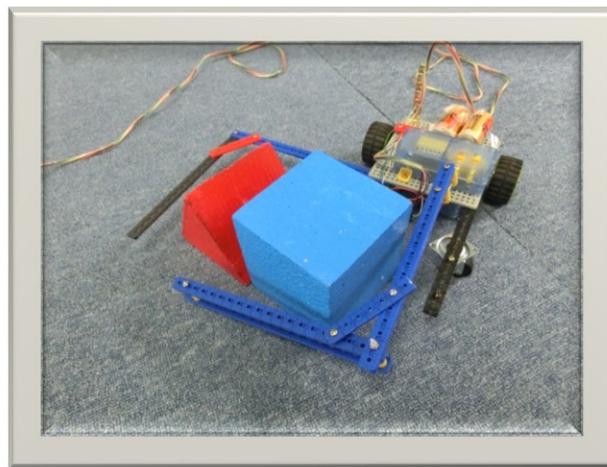
北海道大学ロボットアーキテクト



コンセプト

AIの時代が来る今こそ創造力が必要になる！

ロボット製作の自由度の高い
競技を通し、創造力をはぐくむ。



教育効果①

仲間との協力、協調性を養う

各ターンは2人1組で行動するのでより勝利に近づくためにはお互いの協力が不可欠です。特にシステム的に協力を強制されているわけではないのでより能動的な協調性が養われます。

教育効果②

勝つための道筋を立てる力の育成

フィールドには3種類の障害物と3種類の宝物があります。これらをどのように使い、どのようなマシンにするのか。この計画性をはぐくみます。

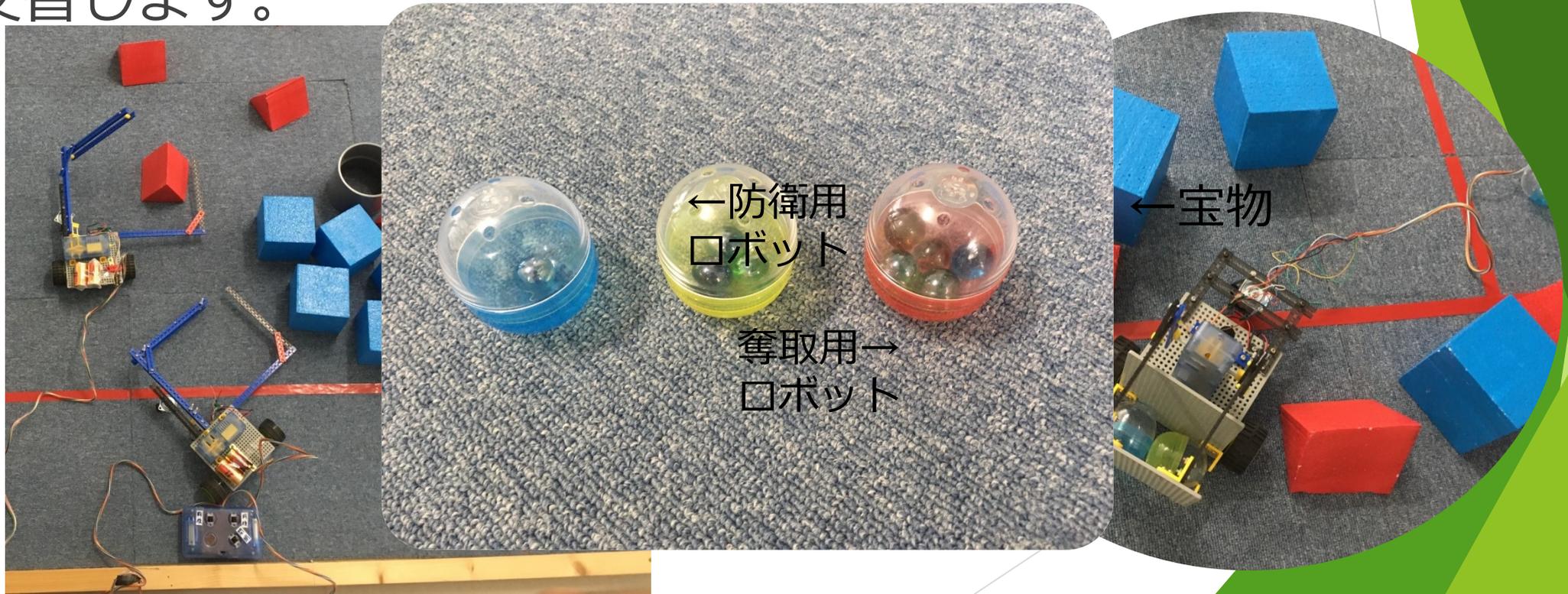
教育効果③

自分のアイデアをカタチにする力を養う

この競技は少しの制限を満たせば何でもよいという自由度の高い競技になっています。自由度が高いからこそ、自分の中にあるイメージ、アイデアを実際に現実のものとする力が必要になります。これを、ロボット製作を通して養います。

競技内容

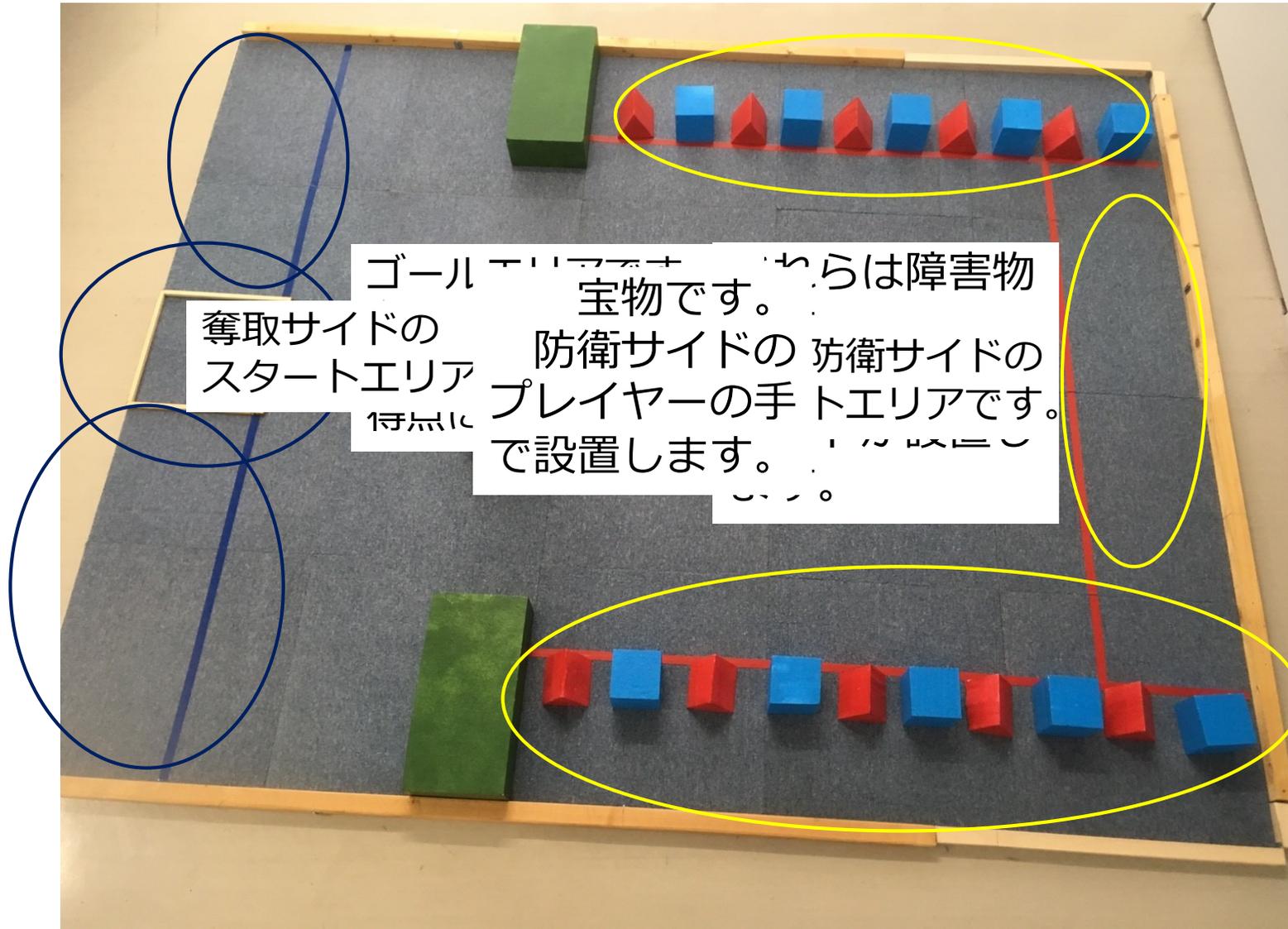
- ▶ 2つのチームが宝物を奪い合う対戦型の競技です。
- ▶ 1つの試合では宝物を守る「防衛サイド」と宝物を奪う「奪取サイド」に分かれ、途中でサイドを交替します。



大まかな競技の流れ

- ①防衛サイドが宝物、障害物を設置。
- ②奪取サイドが宝物を取りに行く。
- ③防衛サイドが宝物を追加し、障害物を再設置。
- ④奪取サイドがもう1度宝物を取りに行く。
- ⑤～ 防衛、奪取サイドを交替して①～④を繰り返す。

競技フィールド



ゴールエリアからは障害物
奪取サイドの防衛サイドの防衛サイドの
スタートエリアプレイヤーの手トエリアです。
待点に設置します。

PV



デモンストレーション