

学生チャレンジプロジェクトSDGs活動報告書



プロジェクト名:人型二足歩行、走行、バトルホビーロ

ボット及び四輪脚ロボットの研究開発

No.4

プロジェクトのターゲット目標(17項目)を○で囲んでください。

No.01	No.02	No.03	○No.04	No.05
No.06	No.07	No.08	No.19	No.10
No.11	No.12	No.13	No.14	No.15
No.16	No.17			

活動報告

8月や12月に行われたワークショップで、訪れた子供たちにロボットとはどういうものなのかモノづくりとは何なのかについて教えた。10月の工科展や11月下旬に行われたジャパンモビリティショー名古屋、12月に行われた愛知ロボフェスなどの様々なイベントに参加し自分たちの機体を出展させる中で子供たちに体験として自分達が開発、設計した機体を説明しながら操作体験を行ったりした。それらの体験を子供たちに通じさせることにより機械への興味をより深いものにし、SDGsの目標の一つである目標4の内容である目標4.4の「2030年までに、技術的・職業的スキルなど、雇用、働きがいのある人間らしい仕事及び起業に必要な技能を備えた若者と成人の割合を大幅に増加させる。」への貢献を目指している。また、機体の子供たちに触らせて浮かび上がった問題点を次の機体やイベントに向けてどのように解決していくのかを考え実行していくことで、機械工学への理解を深めていくことで4.4の目標に適した人材育成への貢献を目指している。

その為、子供たちに機体の操作説明をする際に分かりやすく伝えることができるように新しいプログラム製作による機体の簡単な操作方法やイベント中に壊れにくく遊びやすい機体の制作をしている。特に壊れにくいフレームや機体強度、モーターの使用数を減らしながらどこまで望む動きをさせるかを考慮している。そうしていく中で、後輩に技術を教えたり先輩から教えてもらうことで自分たちの成長へと綱がり目標4.4への貢献を目指している。

また、新しいプロジェクトで機体を作る中で様々なアイデアを考えることとなるためSDGsの9目の目標である「産業と技術革新の基盤を作ろう」に新しい技術革新を生み出すような人材育成に貢献できるようになる事も目指している。



団体紹介

二足歩行や四輪脚の機体を設計し通して機体への理解を深めていきつつ工学技を高める。
子供たちに体験や説明を行い機械への興味を持たせるきっかけを作る。