

2021年 OMバーチャル世界決勝大会の取組

- 1 競技大会名 ODYSSEY OF THE MIND 2021 Virtual World Finals
- 2 エントリー 2021年4月30日(金)～5月29日(土)まで
- 3 大会会場 動画がアップロードされた仮想空間
- 4 参加競技 Problem 4 Divisions 2 (中学生の部) ; It's a Trap
- 5 参加メンバー 2021年度中学2年生 7名

生徒	馬場南都帆	豊田市立保見中学校	2年女子
生徒	川原 愛瑛	豊田市立井郷中学校	2年女子
生徒	斎藤 碧子	豊田市立高橋中学校	2年女子
生徒	谷澤 諷春	豊田市立上郷中学校	2年男子
生徒	水野 開大	豊田市立浄水中学校	2年男子
生徒	山口 陽詩	東海学園東海中学校	2年男子
生徒	渡邊 莉花	豊田市立竜神中学校	2年女子

- 6 支援・コーチ 5名
 - 理事長 上田 建仁 発明クラブ理事長
 - 総合コーチ 田中 康之 発明クラブ運営委員 (チーム全般指導)
 - 技術コーチ 高橋 幹雄 発明クラブOM専属指導員 (バルサ・スポンティニアス担当)
 - 技術コーチ 近藤 治裕 発明クラブOM専属指導員 (デバイス担当)
 - 英語コーチ 加藤佐江子 外部指導員 (スタイル担当)

7 大会課題の概要

- ① バルサ材を使用して構造物を製作し、荷重競技(100点)をする。
- ② 構造物の高さは20.32cm以上、重量は15g以下。
- ③ 長期課題8分間。構造物を動くオブジェクトを捕える罠として使用した後に荷重できる。長期課題は無修正。その後、編集可能な7分間の説明動画を付け加えることができる。
- ④ 長期課題(100点)、スタイル(50点)、当日課題(スポンティニアス; 100点)
スタイル…罠を仕掛けられても気づかずにクリアする。ユーモアに満ちている等の条件
合計350点満点で競われる。

8 参加準備の研修 約100回の自主研修日

- ① 課題である構造物の製作(15g以下)と荷重実験による改良…最大540kg
- ② 課題解釈とその解決策の検討と実践
英語劇のシナリオと演技練習(英語による発音の習得)、背景、衣装、デバイス等の製作
- ③ バナーパレード用の旗、Tシャツ、交換用ピンバッジの製作
- ④ スポンティニアス(当日課題)の練習…ハンズオンからバーバルへ

9 今後の取組

- ① 5月4日に公開で英語劇の発表会を行う。その後、動画を収録。
- ② 5月7日に市長表敬訪問を実施する。Pm
- ③ アピール動画を英語で撮り、必要に応じて編集する。
- ④ 構造物をアメリカに送る。
- ⑤ それまでの間、スタイルとバーバルの練習と準備を続ける。

2021 OM世界決勝大会課題と配点 バーチャル大会でも基本条件は同じ

【課題概略】 Problem 4 Divisions 2 ; It's a Trap

- ① 15g以内のバルサ構造物を使って、動くオブジェクトに罠を仕掛け、その後可能な限りの荷重を行う。
 動くオブジェクトは何でもよいが、何らかの方法で動くこと。また、動くオブジェクトを罠にはめるための構造物はジャッジや観客が分るものであること。ただし、罠にかかっているかの判定は以下から選択ができる。
- (1) 構造物が完全にオブジェクトを覆っている。
 - (2) オブジェクトが構造物のみの上に置かれる。その他のものには触れていない。
 - (3) オブジェクトが構造物に接続されている。
- 動くオブジェクトは、どのような方法で動かしてもよいが、罠にかかった後は構造物から分離する。オブジェクトに罠をしかける際は、荷重を行う外観でなくてもよい。
- ② ラッキーキャラクターは、ユーモラスなパフォーマンスで3つの罠を無意識のうちに回避する。このキャラクターには、罠があったことや罠を回避したことの認識はない。
- ③ ナレーターキャラクターは、観客に3つの罠の説明と、ラッキーキャラクターが罠を回避するときに起きているパフォーマンスを説明しなくてはならない。
- ④ 罠を回避する様子が、ユーモラスなテーマに沿っている。
- ⑤ チームが選択した2つを含む5つのスタイル要素が独創的に生かされている。

主な条件

- ① パフォーマンスの制限時間は8分。
- ② 課題解決にかかる材料費等の上限は\$135。

【得点配分】

2021 It's a Trap! 得点配分								
長期課題	1	パフォーマンスのテーマ全体の独創性			1~15点	200点 250点 350点		
	2	プレゼンテーション全体の出来栄			1~15点			
	3	荷重値			1~100点			
	4	移動物体をとらえる構造			2~15点			
		a	移動物体が規定通りに閉じ込められている	0 or 5点				
	b	罠の仕掛けのデザイン・製作の独創性		2~10点				
	5	Oblivious(オブリビアス) Character(キャラクター)(OC)			4~25点			
		a	3つの罠を無意識のうちにかわす					0 or 5点
		b	そのパフォーマンスの創造性					2~10点
	c	罠を回避するそれぞれの方法がどのようにパフォーマンスに影響しているか			2~10点			
	6	ナレーター			2~15点			
		a	罠にかける方法とそれを回避する様子のアナウンス					0 or 5点
	b	そのパフォーマンスの創造性		2~10点				
	7	パフォーマンスのユーモア			3~15点			
	スタイル							
1	パフォーマンスでの移動オブジェクトの使用法の創造性			1~10点	50点			
2	Oblivious(オブリビアス) Character(キャラクター)(OC)の衣装の独創性			1~10点				
3	デバイス素材を廃段ボールにすることで環境に優しく低コストに、模様の面白さも生かしている			1~10点				
4	虫がたくさん住む環境づくり、特に電動で方向転換しながら飛び回る蜂			1~10点				
5	パフォーマンス中で上記4つがいかに効果をあげているか。			1~10点				
当日課題						100点		