



みえデコビルダーズとは

Roblox「みえデコビルダーズ」は、脱炭素社会をテーマとして、三重県を舞台にエコタウンを築く環境経営シミュレーションです。プレイヤーは環境に優しいアクションをしながら、広大なマップに省エネ住宅を建て、自然と共生をした生活を体験します。三重県や国、市町と連携した「補助金」や、みえデコ活レンジャーが手助けする応援制度もあります。他プレイヤーと協力しながらエコタウンを築き、脱炭素につながる新しい豊かな暮らしを体験してみてください。



教育関係者へ

Roblox「みえデコビルダーズ」は、「脱炭素社会の自分事化」を促す探求学習ツールです。本コンテンツは、三重県の地球温暖化対策の実際の施策をベースに、ライフスタイルにおける脱炭素化への選択肢を楽しく学習できるデジタルコンテンツです。生徒に対して、省エネ家電や省エネ住宅、電気自動車の設置を試行錯誤する過程で、エコライフを直感的に理解していただきます。また、補助金の活用等、環境保全を推進する社会構造に触れる機会も創出します。地球環境を守る知識の習得に留まらず、デジタル空間での創造的解決を通じて、持続可能な未来を構想する力を養う教材です。

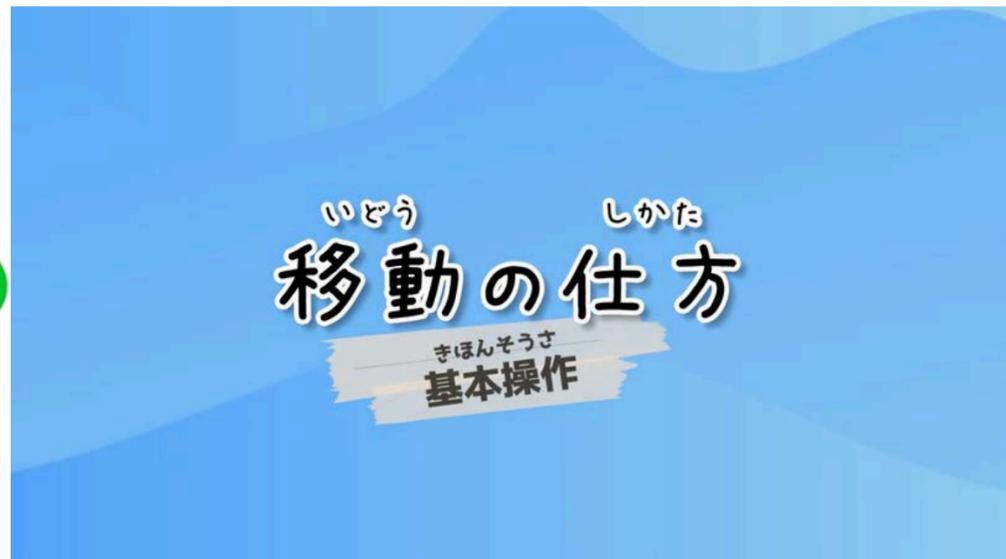




みえデコビルダーズ 遊び方 解説



みえデコビルダーズの世界へようこそ!



移動の仕方

基本操作



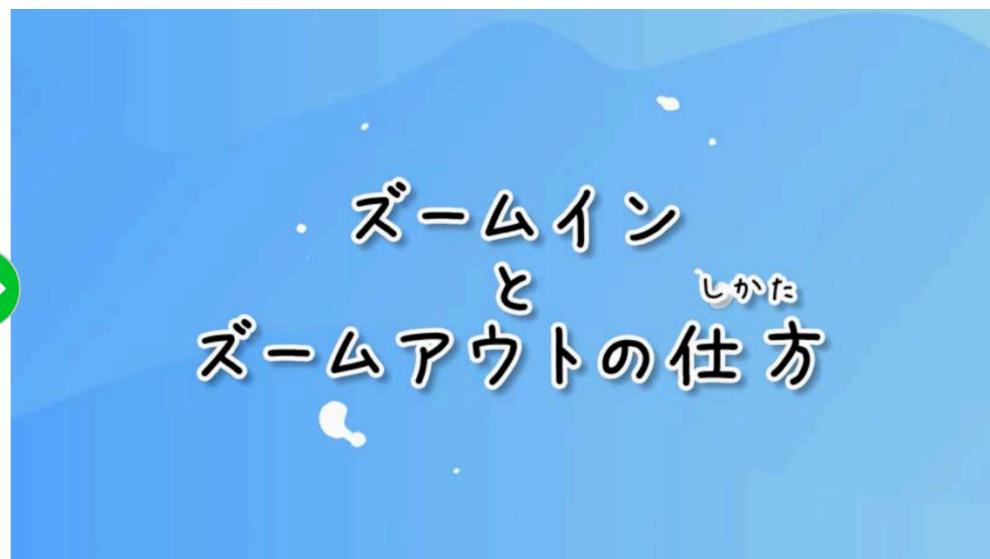
まずは、移動を教えるね!



タブレットの左側を指で動かすと!



移動することができるよ!



ズームイン と ズームアウトの仕方



次は、ズームインとズームアウトです!



タブレットのこの辺を指で動かします！



慣れてきたら自由に動かせるよ！



いどう しかた
カメラの移動の仕方



次は、カメラの移動方法です！



タブレットの右側を指で動かすと！



慣れてきたら移動しながら動いてみよう！



しかた
ジャンプの仕方



次に、ジャンプの仕方を教えるよ！



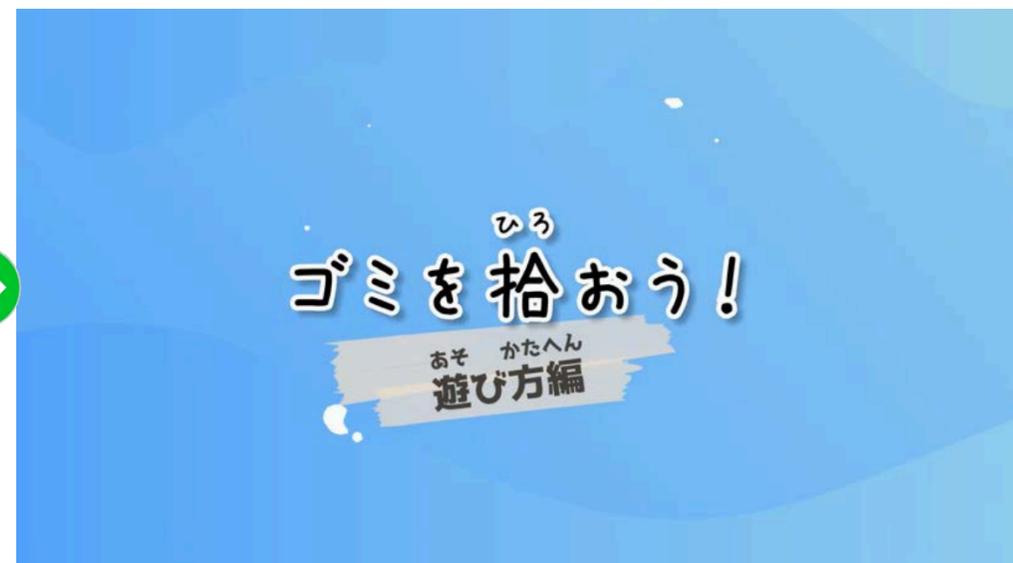
右下の矢印ボタンを押してみてください！



なが お つづ
長く押し続けるとずっとジャンプするよ!



あそ かた おし
さて! ここからは遊び方を教えるね!



まえ いどう
まずは、ゴミの前まで移動してみよう!



ちか かいしゅう
ゴミに近づくと(ひろう)で回収できるよ!



エコポイント:6
温室効果ガス削減量:0
ゴミをひろうと!



エコポイント:9
温室効果ガス削減量:0
エコポイントが貯まるよ!



エコポイント:12
温室効果ガス削減量:0
貯まったポイントは!



エコポイント:12
温室効果ガス削減量:0
ショップや補助金で使う事ができるんだ!





みんな協力!
地球温暖化を止めよう!





CO2ドラゴンがやって来るぞ！



みんなで協力して！



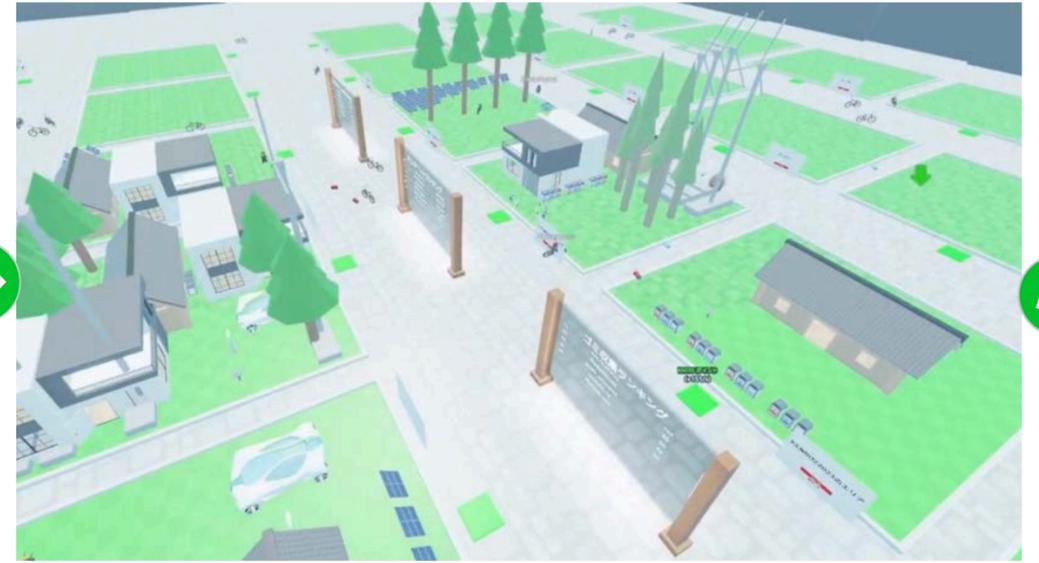
制限時間内にエコポイントを出して！



みんなで地球温暖化を止めよう！



CO2ドラゴンを倒して 脱炭素につながる新しい暮らしを守ろう！



まちづくりから学ぶ！環境学習の5ステップ



ステップ1：
やったことを
振り返る



ステップ2：
結果と気づきを
分析する



ステップ3：
理由を深く
考える



ステップ4：
現実の生活と
つなげる



ステップ5：
学びをまとめ
る



どんな町を作ったか、
工夫したことは何かを
書き出します。

スコアを確認し、うまく
いった理由や難しかった
理由を考えます。

なぜ自分の選択が環境
に良い（または悪い）
影響を与えたのかを考
察します。



今日の学びを、学校や
家庭での行動にどう活か
せるかを見つけます。

今日一番大切だと感じ
たことを、キーワード
や一言で表現します。



「みえデコビルダーズ」先生向けクイックガイド

「みえデコビルダーズ」は、デジタル空間で環境にやさしいまちづくりを体験する教育用ゲームです。
このガイドは、先生方が授業で主体的・対話的な学びを促進するための要点をまとめています。

教材の概要：ゲームで何を学ぶか



デジタルで学ぶ
「環境にやさしい
まちづくり」

GIGAスクール端末で体験的に学習する教育用ゲーム教材です。



学習のねらい：
環境配慮行動を
「自分ごと化」する

選択と結果の因果関係を理解し、協働的に考える力を育みます。



幅広い教科で
活用可能

総合学習、社会、理科、SDGs教育（目標11, 12, 13等）と連動します。

授業での活用法：教員の役割

授業モデル (45分)



導入(5分)

ゲーム体験
(10分)



グループ
ワーク(15分)

まとめ・
振り返り
(5分)



ワークシート
(10分)



教員の役割は
「問い」を
投げかけること

正解を教えず、
選択理由の言語化
や現実社会との
接続を促します。



問いかけの例

「未来のまち」を考える授業の流れ

単元名：みえデコビルダーズと共に考える「未来のまち」と私たちの行動



ゲームを使って未来の街づくりと環境行動を学びます。

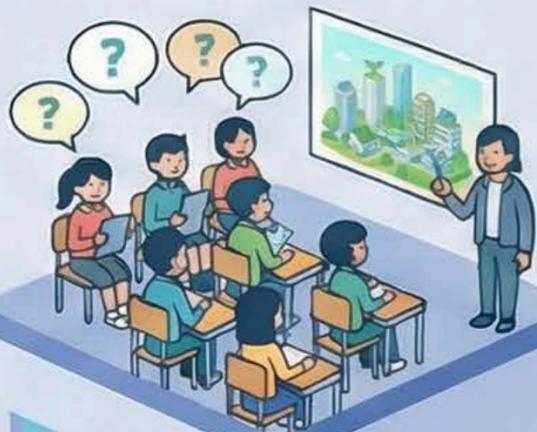


目標：環境配慮と未来の関係を理解する



対象：小学3年生～
中学3年生

① 導入 (5分)：問いかけ
「環境にやさしい町」について
意見を出し合います。



② ゲーム体験 (10分)：
街づくり
タブレットで自由に街をつ
くり、変化を観察します。



③ グループワーク (15分)：
話し合い

ゲームでの選択や結果、
難しかった点を共有します。

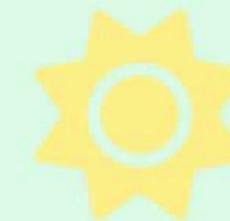


④ まとめ (5分)：全体共有
「選択が未来をつくる力になる」
ことを確認します。



⑤ 振り返り：学びの応用
ワークシートを使い、家庭や
地域での行動を考えます。





ゲーム体験から学ぶCO₂削減とまちづくり

みえデコビルダーズで考える 未来の地球環境対策

シミュレーションゲームを通して、省エネ・創エネ・緑化などの環境アクションが地球に与える影響を楽しく学びましょう。

- 本日の学習の流れ -

1



ゲーム体験

まちづくりシミュレーション

2



振り返り・分析

結果の原因を考える

3



探究ワーク

未来の地球をデザイン

4



まとめ

次のアクションへ



今日のテーマと問い

🌱 学習テーマ

地球温暖化への対策とは？

CO₂を減らすしくみを学ぶ

🎯 学習目標

- ✔ 省エネ・再エネ・吸収源の基礎を説明できる
- ✔ 様々な施策の効果を説明できる

? 今日の問い

? どうすればCO₂を減らせるまちになる？

? 補助金はなぜあるの？

? 便利さと環境は両立できる？

🎮 本日の進め方



ゲーム
体験する



分析
結果を見る



発表
共有する



ゲーム体験メモ

やったことを記録しよう



1. 建てたもの・設置したもの

選んだアイテムにチェックを入れよう

省エネ住宅 (ZEH)
断熱性が高くエネルギー消費が少ない



太陽光発電パネル
電気をつくる



エコ家電・設備
LED照明、高効率エアコンなど



EV充電設備
電気自動車のためのスタンド



緑化 (公園・植樹)
CO₂を吸収し、気温を下げる



その他
(自由記述)



💡 Selection

なぜそれを選びましたか？

理由を書いてみよう (例：スコアが高くなりそうだったから。環境に良いと思ったから。)

2. ポイント・スコアの変化

CO₂排出量はどうなりましたか？

📝 Memo

観察メモ (気づいたこと)



探究ワーク：未来の地球をデザイン

グループで話し合っって計画を立てよう



STEP 1 どのまちにする？

- 脱炭素モデル都市
- 自然共生都市
- 防災エコ都市
- エネルギー自立都市
- その他（自由）

私たちのテーマ： _____

STEP 2 具体的な施策（アイデア）

建物・住まい

エネルギー

交通・移動

暮らし・消費



STEP 3 効果とリスク

期待される効果（CO₂削減など）

課題（難しい点）

STEP 4 実行計画

目指すゴール

いつまでに	何をする	担当



気づき・発見

5つのステップで深く考えよう



STEP 1

🔄 やったことを振り返る

工夫したこと・迷ったことは？

STEP 2

+ 結果を分析する

なぜこの結果になったと思いますか？

STEP 3

⚖️ 理由を深く考える

その選択は環境にどんな影響を与えましたか？

良い影響 😊

悪い影響 ☹️

STEP 4

🏠 現実の生活とつなげる

今日の学びは、家や学校でどう活かそうですか？

STEP 5

★ まとめる

今日のキーワード3つ

①

②

③



まとめと次のアクション

今日からできることを始めよう



🔑 今日のキーワード3つ

1

2

3

📖 学びの要点

✓ **CO₂を減らす3つの方法**

省エネ 再エネ 吸収源

これらを組み合わせて総合的に減らすことが大切

✓ **バランスの重要性**

環境対策にはコストや生活への影響もある。
良い面と課題（トレードオフ）の両方を考える必要がある。

🚶 次のアクション

家でできる省エネを実行
例：使っていない家電のコンセントを抜く

学校で発表・共有
今日学んだことをクラスメートや先生に話す

地域の制度を調べる
住んでいる街の補助金や環境活動を調査

💬 ふりかえり

🔍 今日のいちばんの発見は？ 明日から何を変える？

