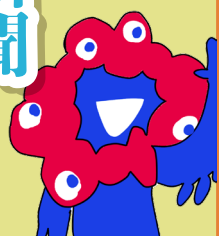


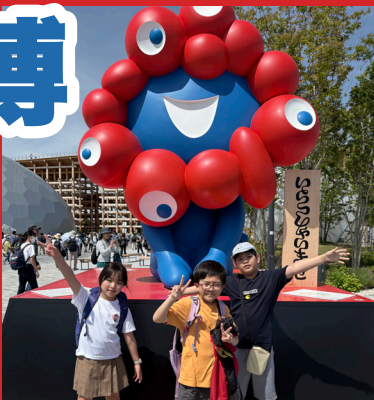
地球にやさしい 新未来エネルギー新聞



発行日: 2025年8月19日
台東区立蔵前小学校
6年 濱口春斐
4年 古内凜
台東区立金竜小学校
4年 元木叶良

大阪・関西万博

29種類の 未来エネルギーが 体験できる！



キラキラ光る たまご型のデバイスを 持って出発

私たちは、五月十一日(日曜日)に、大阪・関西万博に行きました。大阪・関西万博の電力館は、二十九種類の未来エネルギーを体験することができるとのことです。

入口を入り、たくさん置いてある、キラキラ光るたまご型のデバイスの中から、好きな色のたまご型デバイスをもち、先に進みました。

可能性エリアでは、それぞれたくさん未来エネルギー発電技術の体験をしました。

「みんなでドタバタしん動力発電」では、消えてしまった町の電気をみんなで足ふみをして、しん動を起し、町を明るくしました。しん動力



発電は、人が歩いたり車が走ったりするしん動で、発電する未来の発電方法です。

「音力発電」は、どんな音も電気に変える発電方法。手を叩いた音で花を光らせました。

「ぎゅぎゅつと太陽」では、太陽の表面で、起こっているかくゆう合を、人工的にすることで、発電する方法で、画面に流れてくる「重水素」と「三重水素」をうまく合体させました。

「魚のビリッでひらめいた！シビレエイ」では、電気でも、てきやえものをシビレさせる電気魚のシビレエイが展示されていて、たまご型のデバイスを置くと、電気が流れるという体験ができました。

わたしたしは、このような発電方法が、いっぱいあるとは、知りませんでした。このような地球に優しい発電方法が、もっと活用されたら、地球温暖化対策になると思いました。



電力

バランスゲーム

私たちの暮らしに欠かせない電気、その電気は、バランスを考えて供給することが大切です。

電力バランスゲームは、五つの発電方法と天気や季節のえいきょうを考えながらバランスよく街に電気を届けるゲームです。

私たちは、このゲームをとうして、各発電方法の持ちようを知りました。

太陽光発電、風力発電、水力発電、は天候が大きく関係することがわかりました。

原子力発電は安定してるけど、急な対応はできないとわかりました。

そして、火力発電は二酸化炭素を出してしまうことがわかりました。

ゲームをして、電力を届けるために各発電の持ちようを活かし電力を供給するむずかしさが、わかりました。

最初七十点ぐらいでしたが、回数を重ねるごとに高得点が取れるようになりました。

電力会社の仕事がよく理解できるとてもよいゲームでした。



水素情報館 東京スイソミル 本物の燃料電池をつくってみよう！

水を電気分解して つくる水素を グリーン水素と呼ぶ！

私たちは、自動車せいで活躍するトヨタ自動車のエンジンアスタップによる、本物の燃料電池をつくるワークショップに参加しました。

ワークショップ前にまず、水素情報館 東京水素ミルの施設内、エネルギーについて学びました。

日本のエネルギー自給率は十二%でとても低いことや、エネルギーの資源は、化石燃料と再生可能エネルギーに分けられることを勉強しました。

水素は化石燃料から作る方法と再生可能エネルギーにより水を電気分解して作る方法があり、水を電気分解して作る水素を、グリーン水素と呼びます。

グリーン水素は、二酸化炭素を排出しないため、エコでクリーンな、電気を作ることで地球温暖化対策することができます。



実際に作った小型燃料電池はトヨタ未来と同じ仕様で、燃料電池くみつけシートにそって燃料電池を組み立てました。

トヨタの人が優しくいていねいに教えてくれてとても分かりやすくて、組み立てをしやすかったです。

ワークショップをとうして水素の重要性を知り、水素に対する関心が、深まりました。

まとめ

私たちは大阪・関西万博の電力館では、様々なエネルギーの可能性が分かり、他にもたくさんまだ、見つからないような発電方法があることがわかりました。

電力バランスゲームでは、五つの発電方法の持ちようが分かって、電力の持ちようとうバランスを考えて供給する大変さが、良くわかりました。

トヨタ自動車スタップによる、本物の燃料電池をつくるワークショップでは水素のことを何から何まで分かったし、水素自動車は地球温暖化対策になるし、カーボンニュートラルにもつながることがわかりました。

このように様々な環境に優しい電力の作り方、供給の仕方、使い方が分かり、自分たちでも、カーボンニュートラルにこうけん出来ることがわかりました。

編集後記

僕は新聞作りの情報集めでは大阪・関西万博やワークショップに行ったり、ゲームをしたりできて楽しかったけど、新聞作りは、むずかしかったし、大変だったけれど、やりきれてよかったです！

濱口春斐

イラストを描いて、細かい所がむずかしかったけれど、楽しかったです。

古内凜

字を打つのやデザインが大変だったけど、みんなで協力しながらできて良かったです！

元木叶良

