

## 令和 5 年度 大学活性化経費 事業成果報告書

事業区分 (5) 地域への文化発信の拠点となる取り組み  
(6) その他、大学の活性化に貢献する取り組み

申請組織 文化情報学部

申請組織長 役職名 文化情報学部長 氏名 羽成 隆司

統括責任者 役職名 准教授 氏名 宮下 十有

課題名 愛知県と近隣地域で展開するこどもとアートとものづくりワークショップ出展・参加者コミュニティの醸成と多様な学びの開発と展開

	役割	氏名	所属・役職名	役割分担
事業組織	統括責任	宮下 十有	文化情報学部・准教授	ワークショップ実施・とりまとめ・映像等ワークショップの開発・実
	分担者	亀井 美穂子	文化情報学部・教授	電子紙工作・デジタルファブリケーションワークショップの開発・実施
	分担者	向 直人	文化情報学部・准教授	VR・AR のワークショップの開発・実施
	分担者	鳥居 隆司	文化情報学部・教授	電子工作ワークショップの開発・実施
	分担者	早瀬 光浩	文化情報学部・准教授	ワークショップの実施支援

### 1. 事業開始の背景・経緯や目的等 (200 字～300 字程度で記述)

本事業は、文化情報学部の学生・教員を中心に 2014 年以降継続的に実施している「あいちワークショップギャザリング」の出展者・参加者によって形成する地域コミュニティの醸成と多様な学びの開発と展開を目指す。これにより、地域への文化発信の拠点的な役割と、本学内のみならず複数の大学地域と連携した教育活動の活性化を目的とする。

文化情報学部の教育の特色である情報技術を活かしたワークショップを教員と学生、地域のプロフェSSIONナルと協働し、企画・開発・実施する。また出展者同士が交流することで情報や技術を共有し、多様な学びの開発とさらなる展開に取り組む。これらを「あいちワークショップギャザリング」に反映させ、企画・開発されたワークショップを参加者に提供する。また、コミュニティの情報発信と情報や技術の共有も協働に挑戦し、情報配信と共有し、参加者への活発な情報発信し、地域文化への還元を目指す。

## 2. 事業方法（特色・独創性）等（300字程度で記述）

本研究の特性は、2014年より継続して実施している「あいちワークショップギャザリング」を軸に、地域の社会教育施設、企業、他大学と連携し、アートとものづくりを軸にしたワークショップに関わるコミュニティの醸成を目指すことにある。具体的には、学生が教員、地域の人々とワークショップの企画・開発・実施・改善を協働で行い、出展者の企画開発力や実行力、ファシリテーション能力を培う。特に本学部の教員の「情報技術を用いたワークショップ」は、本学の学びと直結し、高度情報化社会を生きる力を育む情報教育の重要なコンセプトを含み、これを地域文化へと還元する。また、近隣のワークショップへの視察・出展から、新たな知見をえて、ワークショップの改善や新しい学びや、多様な学びの開発・展開に生かす。

活動は、年間を通してワークショップイベント企画・開発、および近隣イベントの見学により知見を広げる。2023年6月・2024年2月に半日一般公開の「あいちワークショップギャザリング mini」、2023年8月1日一般公開する「あいちワークショップギャザリング 2023」を実施し、ワークショップ出展者、参加者が交流する場を持つ。社会に対しての情報公開は、随時のSNSの発信と共に、年間活動報告書をまとめ2024年2月に発行、配布する。

## 3. 事業の成果（600字～800字程度で記述）

### ● 年間3回のワークショップの実施

コロナ禍以前の2019年度同様、恒例の夏のイベントあいちワークショップギャザリング（2日構成1日目・出展者交流会 2日目・一般公開）と、6月、2月に実施するあいちワークショップギャザリング mini（午前・出展者交流会 午後・一般公開）を実施した。本学および愛知県児童総合センターの共催を得て、地域で活躍する専門家、本学学生、教員、卒業生が参加。近隣の愛知教育大学、愛知淑徳大学、中京大学、名古屋女子大学より継続的な出展がなされた。さらに、オンラインでシリアとの交流、北海道教育大学函館校との交流もあった。これまでの出展者の紹介から、東京の大正大学の学生の出展や参加、東京よりワイヤーアートアーティストの出展があり、参加者の広がりが見られた。実施にあたって Peatix によるオンラインの事前予約制を利用し、参加者数を調整した。恒例の夏のイベントでは200名程度、miniは100名程度とし、参加者が会場内の複数のワークショップやあそび、ものづくりを十分楽しめる環境を整えた。交流会のファシリテーターに卒業生を迎える工夫も行った。交流会を重視・充実することで、出展者のコミュニティの醸成も図られた。

### ● 近隣イベントへの参加によるリサーチ

トヨタ産業記念館でのワークショップの見学や、愛知県児童総合センター「汗かくメディア受賞作品公開展示」の見学を行なった。特に汗かくメディア受賞作品を制作した札幌市立大学のデザイン学部教員3名のグループ「ヒカリであそぶせんせい」と交流し、子どもとあそび、ワークショップと地域連携など、広く情報交換を行った。その後、本事業の報告書も送付し、現在も交流を行っている。

### ● アートエデュケーションチーム○△□、愛知県児童総合センター、椋山女学園大学文化情報学部の学生・教員との連携

愛知県児童総合センター 冬季企画「みみをすます」（2023/12/23—2024/01/14）の「あつまるあそびプログラム「タワレコ」」は、あそびのプログラムはアートエデュケーションチーム○△□とセンターとの協働企画である。このプログラムに使う録音・再生モジュールを文化情報学部3年生の学生がはんだ付け、教員による3Dモデリング・3Dプリンタ出力でサポータを制作し、実際にあそびの様子を共有してプログラムの実施を支援した。既存の録音・再生モジュールを改良し、オリジナル基板と3Dモデリングと3Dプリンタによる筐体出力、電子工作教材「オトリキ」を本学教員が新規に開発、2024年2月のギャザリングにあそびのプログラムとともに、電子工作の新規教材として出展した。これまで実施してきた学生との協働に加え、電子工作とあそびの協働が初めて行われた。

## 4. キーワード（本事業のキーワードを1つ以上8つ以内で記載）

①ワークショップ	②地域連携	③コミュニティ醸成	④ものづくり
⑤教材開発	⑥子ども	⑦あそび	⑧多様な学び

**5. 事業の達成状況及び今後の課題**（事業の達成状況を踏まえて、課題、反省点、及び今後の取組みを具体的に記載すること。）

年間3回のイベントおよび、目標とした、10年間で構築されたコミュニティの醸成は深まったといえる。2014年より今年度で10年目を迎えたことで、この次の10年間で、この先の社会と地域と連携しながらどのようなプロジェクトとして継続、展開していくのかが今後の大きな課題となっている。オンラインを利用することで、国内外の離れた場所の人々とつながりながらワークショップを実施することができ、ある程度可能であることもわかった。一方で、コロナ禍を経て、オンサイトでのワークショップやあそびの重要性も実感することができた。単に数値的な集客を目指すのではなく、出展者と参加者の交流をより深めていく方策の立て方も課題となる。

今回の新たな取り組みとして、特筆されるのは、これまで協働経験がなかったアートエデュケーションチーム○△□と本学教員・学生との連携によるモジュールの制作とあそびの試行・支援、電子工作教材の開発が実施されたことである。これまでは、あそびやワークショップのサポートや運営のサポート、映像記録を学生が担い、イベントに関わることで、相互の理解や連携をすすめていた。これに加え、あそびでつかう遊具の制作や試行した学生は、自分がつくったモジュールを楽しむ子どもたちを見て、嬉しかったなどのコメントがあった。また教材開発でも、あそびとあそびのデザインに情報、技術が加わることで、関与者同士の交流や理解の深まりを観察することができた。

こうした取り組みを今後も継続的に実施するとともに、より積極的なコラボレーションを広げることも課題である。