

令和 7 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 情報社会学部

申請組織長 役職名 情報社会学部長 氏名 羽成 隆司

統括責任者 役職名 教授 氏名 亀井 美穂子

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	亀井 美穂子	情報社会学部・教授	ワークショップ実施・とりまとめ、電子紙工作・デジタルファブ리케이션ワークショップの開発・実施
	分担者	宮下 十有	文化情報学部・准教授	映像等ワークショップの開発・実施
	分担者	向 直人	情報社会学部・教授	VR・AR のワークショップの開発・実施
	分担者	鳥居 隆司	情報社会学部・教授	電子工作ワークショップの開発・実施

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、「星が丘キャンパス」を“ものづくりに対する理解と意欲を育む拠点”として位置付けることを目的としている。2014 年より継続してきた「あいちワークショップ・ギャザリング (AWG)」を通して形成された地域の実践者コミュニティを基盤に、附属小学校児童が新たにものづくりに親しむ場を構築する。

具体的には、年間 3 回の AWG の開催、附属小・中・高校を対象とした年間 4 回程度のものづくり体験の場の提供、岐阜県美術館でのイベント出展等を実施し、ワークショップ・プログラムの開発と企画・運営を行う。これらにより、大学・地域・公共施設が連携した教育活動の活性化を図り、児童・生徒の主体的な学びとものづくりへの関心向上をめざす。

2. 事業方法（特色・独創性）等（300字程度で記述）

本事業は、大学・公共文化施設・地域の専門家・学生が協働する「多主体型ワークショップ・コミュニティ」の形成を特色とする。特にAWGでは、出展者交流会と一般公開の二段構成とし、参加者同士の学び合いを促進する仕組みを整備した。また、学生が主導して企画する電子工作、映像制作、VR/AR体験、デジタルファブリケーションなど、多様な技術とアートを融合したプログラムを開発した。

さらに、附属小学校で10年以上継続してきた「デジタル&クラフト」の後継事業と位置づけ、長時間にわたる作品制作の機会を提供することで、参加者が主体的・創造的に取り組める環境を整えた。これらは単なる体験型イベントにとどまらず、地域文化の醸成と、情報教育・アート教育の双方に寄与する独自性の高い取り組みである。

3. 事業の成果（600字～800字程度で記述）

2025年度は、6月・9月・翌年2月の計3回のあいちワークショップ・ギャザリング（AWG）を開催した。6月（mini）は出展18件・参加者130名、9月の本開催は出展24件・参加者156名、2月（mini）は出展12件・参加者120名であった。毎回、出展者交流会を重視した運営を行い、学生・専門家・地域実践者が互いに学び合うコミュニティが形成された。参加大学には愛知淑徳大学、名古屋葵大学、名古屋文理大学、名古屋芸術大学が含まれ、継続的な連携が進んだ。

本学からは、担当教員およびゼミ所属学生が電子工作、プログラミングによる作品制作、社会課題解決を促すワークショップ、映像作品展示、VR技術を用いたインタラクティブコンテンツなど、多様なプログラムを提供した。これらは卒業研究へと発展し、学修成果の可視化にもつながった。また、情報デザイン学科の授業科目「遊びと学びのデザイン」において、受講生が愛知県児童総合センターのプログラム運営をサポートし、自ら授業内で体験したワークショップを提供する実践的学習が実現した。

「デジタル&クラフト」では、上記ギャザリングを実施しない5月と7月に、3Dモデリング・プリンティング、カッティングマシンや布印刷を中心としたものづくりワークショップを開催し、各回5家族約20名が参加した。参加者の多くが附属小学校のアフタースクール経験者やギャザリングの常連であり、長時間集中して制作に没頭する姿がみられた。学生もファシリテーター役として各回2名が参加し、授業内容との接続が図られた。

以上の取り組みにより、星ヶ丘キャンパスは「地域に開かれたものづくり拠点」としての認知が進み、ワークショップ実践者・参加者双方にとって主体的な学びを育む場として定着した。

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。）

本事業は12年間継続してAWGを開催してきた蓄積に支えられ、本学のみならず複数大学の学生が継続的に出展し、企画内容の改善を重ねる循環が確立している。教員側も年間計画を立てて学生の指導にあたり、PDCAサイクルに基づく実践的学びの場として地域に根付いている。特に今年度は、学科の正課授業との連携が実現し、教育効果の高まりが確認できた。

一方で、今後は中学校・高校の出展支援を強化し、地域全体を巻き込んだ学びの仕組みを構築することが必要である。また、プログラムの質向上、学生の育成、参加者層の多様化に向けた新たな教材開発と体験設計が課題である。継続可能な運営体制の整備と広域連携の深化を図りながら、ものづくりを通じた多様な学びの場を拡張していく。