

令和4年度
常葉大学 学生自主企画
とこは未来塾 -TU can Project-
活動報告書

『令和4年度 ところは未来塾 -TU can Project-』

「ところは未来塾 -TU can Project-」は、本学の専門性及び地域の特性を活かして、地域社会・地域産業の様々な課題に学生が自主的・主体的に取り組むことを支援するものです。

1. 目的

学生ならではのユニークな「視点と発想」をもち、「熱意と創意」に満ちた自主的・自発的な取組に対し、大学から教員アドバイザーによる助言や活動資金の援助などの様々な支援を行う。大学が立地する静岡県を中心とした地域社会への貢献を果たすとともに、学生の若い力を地域の活性化に結び付ける。

2. 募集プラン

(1) ところは未来塾 ベーシック

本事業の目的に即し、具体的かつ発展性のあるプロジェクトに対応するプラン

(2) ところは未来塾 ライト

本事業に挑戦しやすく、事業負担の少ないスタートアッププラン

2. 募集分野

(1) タイプA：開かれた大学づくりプロジェクト

キャンパス内で様々な地域交流活動を企画し、本学が標榜する「開かれた大学づくり」への貢献を目指す取り組み。

(2) タイプB：地域貢献・活性化プロジェクト

県内各地の地域課題の解決や地域活性化への貢献を目指す取り組み。

(3) タイプC：現代的課題解決プロジェクト

各種の研究開発や調査研究などを通して、社会的・公共的な課題解決への貢献を目指す取り組み。

3. 審査基準

- (1) 学生が問題意識を持ち、主体的に設定した明確な目的があること。
- (2) 本学の教育理念・3ポリシーとの関連で、意義が認められる。
- (3) 学内ないし地域の活性化もしくは課題解決が期待できる。
- (4) 明確な実行計画が示されており、着実な推進が期待できる。
- (5) 具体的かつ妥当な予算が計上され、執行計画が示されている。
- (6) 期待できる効果が具体的に示されている。

4. 助成金額

- (1) ベーシックプラン：1プロジェクトあたり15万円を上限とする。
- (2) ライトプラン：1プロジェクトあたり5万円を上限とする。

目 次

ここは未来塾 -TU can Project- 概要	巻頭
----------------------------	----

ベーシックプラン 11 団体による報告 [報告書・ポスター]

◎採択団体一覧	2
1. ゲームで学ぼう in 夏休み	4
2. 巴川のプラスチックごみ調査と発生源の推定 (プラごみひろっとコ in 巴川)	8
3. This is my color ～色祭～	12
4. 伝承あそび交流プロジェクト 続 集まれ!とこひろば	16
5. サイエンスカフェ常葉の実践	20
6. TOKOTOKO in 2022	24
7. 大河ドラマ館を拠点とした観光客に対する浜松市の魅力発信と まちなかの回遊向上に向けた試み	28
8. ボードゲームを用いたジョブマッチングサポート	32
9. 「健幸かるた」を用いた小学校での健幸教育支援	36
10. からだを動かしたくなる仕掛けとイベントで子どもと街を元気にする!	40
11. チャレンジ バレーボール	44

ライトプラン 7 団体による報告 [ポスター]

◎採択団体一覧	48
1. PUBLIC SOY ～農業による環境保全～	50
2. 高大連携による元気めし応援プロジェクト ～双方向の学びに繋がる食育活動～	51
3. 日本文化を次世代へ繋ぐための第一歩	52
4. 果物廃棄の発生を抑制する試み	53
5. さなるだいにんぐ De 料理教室プロジェクト	54
6. 小学生防災体験活動『みんなでまなぼうさい』の実践活動	55
7. 広げよう! 健幸づくりの和	56

令和4年度ここは未来塾 ベーシックプラン 採択団体一覧

ベーシックプラン：本事業の目的に即し、具体的かつ発展性のあるプロジェクトです。

NO	キャンパス	タイプ	テーマ	グループ名
1	静岡 草薙	B	ゲームで学ぼう in 夏休み	リンク西奈 2022
2	静岡 草薙	C	巴川のプラスチックごみ調査と発生源の推定 (プラごみひろってコバ川)	環境化学研究室 (山田建太ゼミ)
3	静岡 草薙	A	This is my color ～色祭～	赤塚ゼミ
4	静岡 草薙	B	伝承あそび交流プロジェクト 続 集まれ！とこひろば	子どもあそびとところについて 考える交流合同プロジェクト
5	静岡 瀬名	B	サイエンスカフェ常葉の実践	村井ゼミ
6	静岡 水落	B	TOKOTOKO in 2022	ミズオチ交流会
7	浜松	B	大河ドラマ館を拠点とした観光客に対する 浜松市の魅力発信とまちなかの回遊向上に向けた試み	どうする村瀬ゼミ
8	浜松	C	ボードゲームを用いたジョブマッチングサポート	鈴木章浩ゼミ
9	浜松	B	「健幸かるた」を用いた小学校での健幸教育支援	Well bee
10	浜松	B	からだを動かしたくなる仕掛けとイベントで 子どもと街を元気にする！	ぶれぐるラボ
11	浜松	B	チャレンジ バレーボール	トコハスポーツサイエンスサークル

タイプA：開かれた大学づくりプロジェクト

タイプB：地域貢献・活性化プロジェクト

タイプC：現代的課題解決プロジェクト

ベーシックプラン

11 団体による報告

報告書・ポスター発表

ゲームで学ぼう in 夏休み

所属：リンク西奈 2022

教育学部 鈴木早紀（代表）、鈴木暖、鈴木ひかる、高塚桃香、鈴木里安、スミカワマユミ
松浦香乃、山本花菜、山本優輝、岡田小那実、小長谷泰雅、榎原佑太、西村幸恵
別府込和奏、大場裕芽、鈴木雄大、深澤美優、堀内優太、松尾一落花、松下菜月
森愛那

1. 目的・概要

昨年度は、西奈生涯学習センターとの共催事業「あそぼうまなぼう小学生 in 夏休み」を開催した。その際には、安心して楽しく活動し合える雰囲気づくりに心掛け、さらに、「主体的・対話的で深い学び」を体験してもらうため体験的な活動を用意した。活動成果の可視化にも努め、高評価を得ることができた。しかし、学生の働き掛けに児童が応じる場面が多く、「学生対児童」の良好な関係性は作り出せたものの、「児童対児童」の関係性を十分に促すことができなかつたという課題が生まれた。

そこで、本年度は、①「学生対児童」でのやり取りをモデルとして示した上で「児童対児童」のリアルなやり取りを促すこと、②活動中に児童同士が感想を述べ合う機会を設けることを通して、「学びに向かう力・人間性等」を涵養するための具体的な手立てを模索・検討することを目指した。これらは、現行学習指導要領で謳われている「主体的・対話的で深い学び」、「学びの過程への意識と肯定的な自己評価」を意識し、教育現場での実践へと繋げるものであり、参加する児童にとっての学習観、学生にとっての指導観の変容を促す方法を試行し、省察することを目指したものである。

2. 事業内容・方法

(1) 事業計画

本事業では、夏季4回、冬季2回の計6回、小学3、4、5年生を対象に、西奈生涯学習センターにて講座を企画した。夏季は「ゲームで学ぼう in 夏休み」というタイトルで、アイスブレイク、理科、英語、音楽について、冬季は「あそぼうまなぼう ABC in クリスマス」というタイトルで、英語と国際理解についての講座を計画し、活動内容や教材作成等の事前準備を行っ



<第4回音楽のときの学生と子どもの様子>

た。また、冬季の講座の際は、新たな試みとして、参加児童の勧誘のため、学生が宣伝動画を作成し、近隣の小学校への広報活動も行った。

(2) 日時・内容

○夏季「ゲームで学ぼう in 夏休み」

第1回 8月6日(土) 10:00-11:00 【アイスブレイク講座】

アイスブレイクとは、緊張をほぐすための手法である。学生と児童、児童どうし共に初対面での講座であるため、今後の講座でより積極的な児童どうしの交流を促すために設定した。「猛獣狩りへ行こうよ」「ジェスチャー伝言ゲーム」「リーダーを探せ」などのゲームを行い、終始楽しい雰囲気の中で活動することにより、児童の緊張感を和らげることができた。

第2回 8月20日(土) 10:00-11:00 【理科講座】

理科講座では、割れないしゃぼん玉を作成し、体験する内容を実施した。冒頭に割れないしゃぼん玉の様子を見せることで児童の興味・関心をひき、作成する際材料を選択することを通して、主体性を取り入れた。また、学生が一步引いて児童に任せることで、試行錯誤していく中に児童同士の対話が見られ、主体を児童とすることができた。

第3回 8月27日(土) 10:00-10:50 【英語講座】

日本文化と比較して個の表現が豊かな英語圏の文化に着目し、他者との言語的・非言語的コミュニケーションを促す活動を取り入れた。「Interview Bingo」などの活動を通して、楽しくリアルな対話をすることを目指した。児童のリアルな対話を通して、相互理解に繋がり、対人コミュニケーションの重要性を学ぶことができた。

第4回 8月27日(土) 11:00-11:50 【音楽講座】

音楽講座では、歌やダンスをしたり、リズム模倣をしたりと音楽に触れる活動をしながら、最終的にオリジナル楽器を作って演奏で表現する内容を実施した。これまでの3回の講座でコミュニケーションを取ってきたことの効果もあり、児童が主体的に交流しながら活動に取り組み、対話的で協働的な学びのきっかけになるものを掴むことができた。

○冬季「あそぼうまなぼう ABC in クリスマス」

第1回 12月3日(土) 10:30-11:30

児童どうしの交流を図るためアイスブレイク活動を中心に、歌やダンスと一緒に振り付けを考えながら行った。また、第2回で行う活動のボキャブラリー (turn left, turn right, go straight) を使い、旗揚げゲームを通して実際に体を動かしながら定着させるとともに、すごろくゲームを行い楽しみながら活動をした。また、すごろくのマスに外国

のクリスマスの豆知識を取り入れたり、クイズを出し合ったりすることで、協働性を育むとともに国際理解を深めることができた。

第2回 12月10日(土) 10:30-11:30

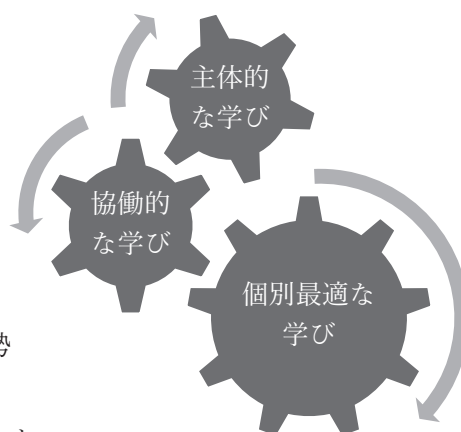
第1回で体験的に学習したボキャブラリーを、より実践的に活用できるよう、施設内をお借りして宝探しゲームを行った。グループの児童全員に役割が与えられ、児童どうしで相談し、協力し合う姿が見られ、協働性や自己有用感を高めることにつながった。また、活動の後半では、集めた宝を使ってオリジナルリースを作成した。創作活動の中でも児童どうしの交流が見られた。

3. 事業成果

夏季の講座では、「児童対児童」のリアルなやり取りを目指し、個々の児童の主体性や、活動への意欲を見取ることができた。しかし、他の児童との積極的な対話を促すためには課題が残る形となった。

そこで冬季の講座では、アクティブな活動を重視することで、自然と児童どうしの対話が生まれ、児童の「対話的・協働的な学び」へ向かう姿勢を見取ることができた。

ただし、学生側の意識の面で、主に企画を担当した学生と、サポートメンバーとの間で講座への理解度が違っていたり、目的の把握に差が見られたりした。そのため、人数の多い学生が一つの目標に向かう姿勢をもつことについても、今後の課題として残った。



4. 今後の展望

これまで、児童の「主体的な学び」、そして「協働的な学び」を意識した活動に取り組み、教育現場で生かすことができる具体的な手立てについて模索、検討することができた。今後は、さらに「個別最適な学び」、つまり児童に選択肢を与え、児童自ら学習に向かう姿勢を育み、自律性を養うことを視野に入れ、事業を通してできる活動を考えていく。また、そのために学生の自律性への意識も高めていく。

①はじめに

今日の学校現場では、子どもの「主体的・対話的で深い学び」が目指され、そのための学びの三要素の一つである「学びに向かう力、人間性等」の涵養は、具現化が困難とされている。そこで、本事業では、教員を志望する学生が、地域の小学生との交流を通して「主体的・対話的で深い学び」の方法や、「学びに向かう力、人間性等」の涵養について模索、検討することを背景としている。

②目的

本事業では、学習指導要領に謳われている「主体的・対話的で深い学び」、「学びの過程への意識と肯定的な自己評価」を意識し、参加する児童にとっての学習観、学生にとっての指導観の変容を促す方法を試行し、省察することを目指したものである。「児童対児童」のリアルなやり取りを促すことを通して、「学びに向かう力・人間性等」を涵養するための具体的な手立てを模索・検討することを目的とし、企画をした。

③講座の内容・成果

夏季【アイスブレイク講座】【理科講座】【英語講座】【音楽講座】

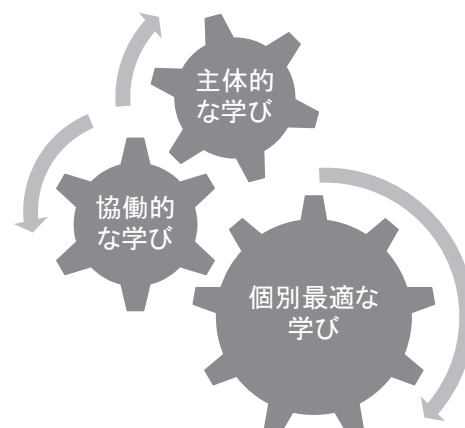
夏季4回の講座では、参加児童の「対話的・協働的な学び」をテーマとし、「児童対児童」のリアルなやり取りを目指し、個々の児童の主体性や、活動への意欲を見取ることができた。しかし、他の児童との積極的な対話を促すためには課題が残る形となった。

冬季【クリスマス講座】

冬季の講座では、宝探しゲーム等のアクティブな活動を重視することで、自然と児童どうしの対話が生まれ、児童の「対話的・協働的な学び」へ向かう姿勢を見取ることができた。

④今後の展望

今後は、今回の「協働的な学び」さらに「個別最適な学び」、つまり児童に選択肢を与え、児童自ら学習に向かう姿勢を育み、自律性を養うことを視野に入れ、事業を通してできる活動を考えていく。また、そのために学生の自律性への意識も高めていく。



巴川のプラスチックごみ調査と発生源の推定(プラごみひろっとコ in 巴川)

所属：環境化学研究室(山田建太ゼミ)

社会環境学部 宮野川楓花(代表)、定方八晴、鈴木智也、小林佳菜、西村浩輝

1. 目的・概要

近年、プラスチック製品の使用や廃棄に対する関心が高まっており、レジ袋の使用を控えたりマイボトルを持参したりする等の活動が盛んになっている。本学の静岡キャンパスが位置する静岡市を流れる巴川には多くのごみが散乱している様子が確認されるが、巴川のプラスチックごみに関する公的な調査報告はまだない。そこで本プロジェクトでは地域河川である巴川を対象とし、プラスチックごみ汚染の現状を調査すること、またその周辺の環境を関連付けることで、ごみの発生源を推測することを目的として活動を行った。さらに地理情報システムである QGIS を用いて「巴川プラごみマップ」を作成することで、地域住民の環境に対する意識を高めることに貢献したい。

2. 事業内容・方法

本事業では、巴川と7本の支川を対象として活動を行った。支川では、長尾川、大沢川、継川、山原川、和田川、草薙川、瀬名新川を対象とした。今回、対象とした巴川水系の地図を図1に示す。

これらの河川について川沿いを歩いて河川表層や護岸に散乱する「ごみ」を確認、写真に記録するウォークスルー調査を実施した。また、巴川や支川へのごみの漏洩リスクが高いと思われる川沿いに設置されたごみ集積所を確認、写真に記録した。この調査では、登山用 GPS として

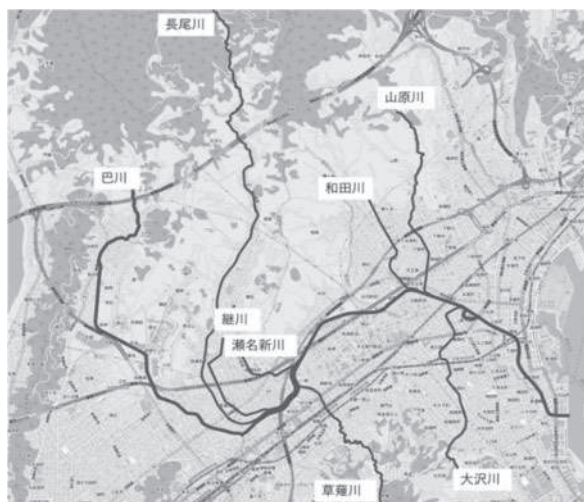


図1：調査対象の河川

で広く利用されている Geographica を利用して、確認したプラごみや集積所の正確な位置情報を記録した。静岡市役所のごみ集積所台帳の記録を参考とし対象河川から約 1km 以内に設置された集積所の個数と設置地点を調査・記録した。さらに巴川流域の特性を解析するために、地理情報システムソフトウェア (QGIS) を使用した。

3. 事業成果

プラごみについて巴川本川と支川で合計 536 個のごみを確認することができた。表1に調査で確認したごみの数を示す。そのうち 401 個がプラごみであり、これは確認されたごみのうち約 75%を占めていた。また、確認したプラごみを種類ごとに分類し組成比率を確認すると、図1に示すように特にビニール袋やペットボトルが多いことが分かった。図

2(a)と(b)に示すように水量の少ない場所において河底に堆積している飲料水容器やビニール袋、(c)に示すように河川に繁茂した植物に絡まったビニール片、(d)に示すように河川表層を滞留するペットボトルが認められた。

河川名	プラスチックごみ	その他のごみ	合計
巴川	181	33	214
和田川	61	34	95
瀬名新川	63	38	101
草薙川	15	4	19
長尾川	6	3	9
大沢川	17	9	26
山原川	58	14	72
継川	0	0	0
合計	401	135	536

その他のごみ：布、紙、金属、陶器、その他識別不可能なごみ。

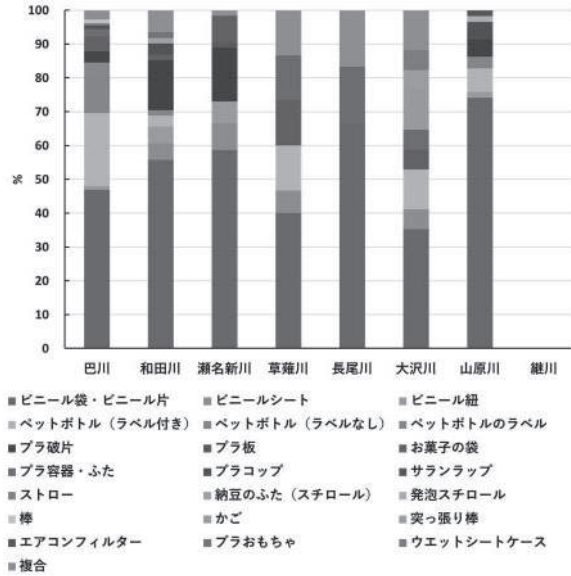


図 1：各河川で確認されたプラスチックごみの組成比率

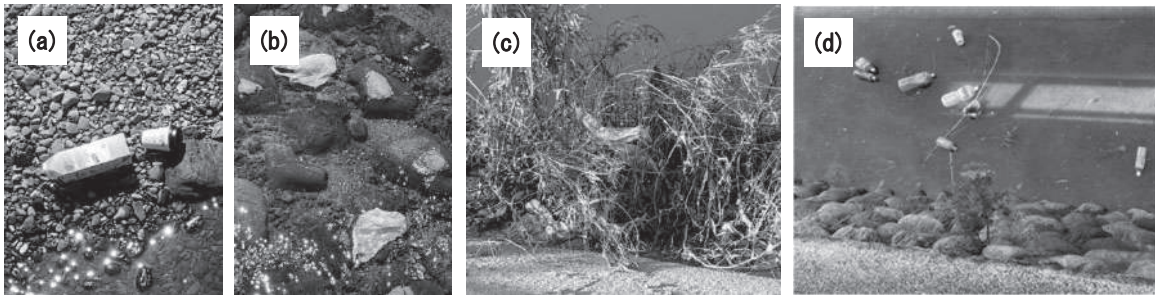


図 2：巴川本川と支川で確認されたプラスチックごみの写真

次に、プラスチックごみが多く散乱しているホットスポットの位置を明確にするために、GISを用いて1km²あたりのプラスチックごみの散乱地点数を算出し、地図上に表示した。その地図を図3に示す。この図から、河川全域にプラスチックごみが散乱しているのではなく、長い流域の中でも特にプラスチックごみが堆積・滞留しやすい地点があることがわかった。瀬名新川と巴川や長尾川が合流するNo.7の瀬名川、和田川流域であるNo.23の押切・石川、山原川流域であるNo.25の下野でプラスチックごみの散乱地点数が多く、それぞれ49、58、41地点/km²であり、この地点はホットスポットと判断した。巴川本川に着目すると、巴川中流域であるNo.4の上土と、No.5の古庄では、それぞれ、25、30地点/km²とプラスチックごみの散乱地点数が多く、ホットスポットと判断した。

プラスチックごみの散乱地点と流域特性の相関を確認すると、プラスチックごみが確認された地点と人口密度の間 ($r=0.38$)、商業店舗の立地密度とビニール袋などの製品ごみの間 ($r=0.40$) に弱い正の相関が認められた。また、巴川本川に着目すると、製品ごみと商業店舗の立地密度に $r=0.81$ の高い正の相関がみられた。また巴川本川では、プラスチックごみの散乱地点数と集積所

の数の間には $r=0.52$ の正の相関がみられた。このことから、巴川本川において川沿いに設置された集積所からのごみの漏洩が散乱ごみの増加に寄与している可能性がある。



図3：巴川本川と支川で確認されたプラごみの散乱地点数/km²を表示した地図

以上の結果から、プラごみの発生源を推定しその対策を検討した。巴川本川では人口密度が高く商業店舗の多い地域で多くのプラごみが確認されたことから不法投棄によるプラごみの流入が疑われる。また、河川沿いに設置された集積所からの漏洩も発生源であると考えられる。よって、定期的な清掃や漏洩リスクの低い箱型の集積所への変更が必要と言える。

瀬名新川では人通りが少なく不法投棄がしやすいと考えられる。またこの地区は、中小規模の事業所が多く管理不十分なプラスチック製品も見られる。この地区では定期的な清掃活動だけでなく、屋外で保管されている製品の適切な管理を促す必要もある。

和田川や山原川ではレジ袋などのビニールが多かった。この地区は人口密度が河川沿いに民家が並んでいる。また、周辺に商業店舗も多くそこで購入した商品の流入も見られる。この地区では周辺住民に屋外へ放置している製品の適切な管理を促す必要がある。また、購入した商品を不法投棄しないために定期的なパトロールなども効果的であると考えた。

4. 今後の展開

今回の調査で明らかとなった、ホットスポットやその周辺の環境について、作成したクリアファイルを利用して情報を共有することで不法投棄の抑制、清掃活動のボランティア参加者の増加につながることを期待したい。また、今回の調査では対象外とした支川についても調査を行うことでより正確にプラごみの流入経路の推定を行い、正確な情報を地域住民と共有したい。

This is my color ～色祭～

所属：赤塚ゼミ（保育学部 3年）

保育学部 西村遥（代表）、深澤楓、二藤那月、秋山奈奈美、遠藤万弥、小澤茉奈、鈴木緋莉

1. はじめに

私たちは、今年度のところは未来塾に応募するにあたり、過去に取り組まれた企画を概観した。その中で、ふじこ未来塾 2017 のジニープロジェクト（代表：保育学部石川菜子）の企画趣旨に大変共感した。そこで、私たちも障害のあるご本人が自分らしさを披露できる機会を提供し、広く地域に発信したいと考えた。

本企画では、自分らしさの発信の場としてファッションショーの企画運営を柱とした。これに向けて、地域の放課後等デイサービスの協力を得て障害のある子ども自身や家族を対象にアンケート調査を実施し、どのような自己表現の場を希望するのか聴取することとした。ファッションショーは、「これが私の色」という思いを込めて一人ひとりの個性を表現できる場になるよう「色祭～This is my color～」と題した。本企画では憧れの衣服を着たり、モデルのようにランウェイを歩くといった夢を叶え、未来に向けた自己実現の場を作りたいと考えた。加えて、本イベントの運営と開催を通して、障害への理解を深め、障害のある人と地域の橋掛けとなることを目的とした。

2. プロジェクトⅠ：アンケート調査の実施

1) 目的

障害のある子どもがどのような衣服を着てみたいと考えているのか、またファッションショーに対してどのような参加方法を希望するのか等を聴取することを目的とした。あわせて、衣服の選択や着脱において、障害があることでどのような困り感があるのかを明らかにすることを目的とした。

2) 方法

企画趣旨に賛同が得られた放課後等デイサービス（以下、放デイ）の協力を得て、障害のある子どもを育てるご家庭に対し、ファッションショーへの参加希望ややってみたいこと等に関する調査を実施した。調査は、計4か所の放デイを通じて保護者にQRコード付き依頼状を計130部配布し、Microsoft FormsによりWEB上で実施した。

3) 結果と考察

アンケート調査の結果を表1および表2に示した。調査からは、障害があることでデザインよりも機能性が重視される傾向にあり、親子ともに「着てみたい」と感じられる服を着る機会は少ないことが分かった。また、着脱時に困り感を感じることも多いことが分かった。そのため衣装の制作には着脱のしやすいもの、襟ぐりなどが大きめでも満足できるデザインになるような工夫が必要であることが分かった。

1	縫い目やタグが気になって、着れない衣服がある
2	スカートなどが車いすに引っかかる
3	体温調整が難しく、頻繁に脱ぎ着が必要
4	着られない素材がある
5	気になることはない
6	TPOに合わせた服装が難しい
7	場に関係なく脱ぎだすことがある

表 1. 衣服に関する困り感

1	頭を通しづらい
2	着脱の際、体のバランスを崩しやすい
3	袖に腕を通しづらい
4	衣服の前後を間違える
5	自分では着替えられない
6	小さいボタンだとはめられない
7	羞恥心がないので、隠しながら着替えることが難しい
8	困っていることはない

表 2. 着脱に関する困り感

3. プロジェクトⅡ：ファッションショー「色彩～This is my color～」の実施

1) 目的

障害のある子どもに対して普段とは異なる「特別な場」を提供し、自分なりの自己表現に挑戦する機会となることを目的とした。あわせて、本企画を通じて、私たち自身が障害のある子どもへの理解を深め、彼らの家族を含めた支援者との連携について整理する。さらに、本企画を地域に発信することを通して、障害への啓発を行うことを目的とした。

2) 方法

① ファッションショーの衣装作成に向けた古着の回収

ファッションショーにて着用する衣服素材として常葉大学草薙キャンパスにて古着を回収した。回収した衣服、アクセサリーを用いて色祭に参加する児童の衣装を制作する。

② 放課後等デイサービスでのボランティアの実施

色祭への参加承諾が得られた子どもとの交流活動を、協力施設である放課後等デイサービスにおいて実施した。交流活動は、各施設ごとに3回程度行うよう計画した。

③ ウォーキングレッスンの実施

静岡市内で、障がいのある子どもに対してウォーキングレッスンを行う望月ちか氏を講師に迎え、常葉大学学内でウォーキングレッスンを実施する。その際、ダウン症モデルとして幅広く活躍中のモデル nao 氏にも参加協力を依頼し、参加者との交流ができるよう企画した。さらに、nao 氏とその保護者に対して、障害のある子どもたちにとってのファッションショーの意義や運営上の留意点などを聴取することとした。

④ ファッションショーの実施

11月26日に、ファッションショー「色祭」を実施した。観覧者を招くにあたり、感染症対策にも留意した。

⑤ 学内および学外への啓発活動

学内への啓発活動として、草薙キャンパスの地域貢献センターにてファッションショーで子ども達が着用した衣装の展示を行った。また、学外への啓発活動として、ウォーキングレッスンおよびファッションショー当日の動画を作成し、公開に向けて準備を行った。

3) 結果と考察

古着回収では子どもサイズ、大人サイズ等様々な服を回収することができた。回収物の中にはネックレスやカチューシャ等も集まった。古着回収を通して、本企画を学内に知ら

せる良い機会となった。

色祭に参加する子どもとの交流活動においては、放課後等デイサービスの職員をはじめ、多くの方の理解と協力が得られた。その中で、障がい特性のある子どもが特性があるからできない、やれない、とマイナスに受け取るのではなく魅力として受け止めることやその理解者を増やしていくことを大切にしていることを感じた。また、施設ではもっと学生との交流を通じて障害理解や子どもの魅力について知ってほしい、という思いがあることが分かった。コロナ渦のため制限のある中だが、こうした縁を大切にしていきたいという思いを共通して持つことができた。

ウォーキングレッスンでは、参加者と共に本番同様の動線での歩き方、ポージングについて学んだ。また、歩行器や車いすを使用する子どもの援助の仕方や、ポージングを通した表現の仕方について具体的に確認することができた。さらに、ゲストの nao さんとその保護者から会場設営の中で動線をわかりやすくすることや、目印の活用など参加者の特性を踏まえてシミュレーションすることを学んだ。

ファッションショー当日は、参加する子どもと保護者の他に 32 名の来場があった。これに学生スタッフを加え、約 50 名規模のイベントとなった。事後アンケートでは、ランウェイを歩く子どもたちの姿が印象的であったという意見が多かった(表 3)。具体的には、「子どもたちが楽しそうであった」「思い思いの姿で歩いていてかっこよかった」等の意見があった。実際の子どもの様子としては、参加した衣装を興味深そうにじっと見つめたり、普段はできないネイルを見つめたりするなど、着飾ることへの興味や期待がうかがえた。また、ヘアセットを行うと保護者の方に走って見せに行く姿もあった。以上より、参加した子どもたちは普段とは違う姿を楽しみ、ショーを体験できたと考える。

表 3. ファッションショーに対する感想

衣装がいい。思い思いの衣装で緊張も楽しそうな感じも伝わってきてとても素敵でした。
本当のファッションショーのようなランウェイ。見やすさと感染対策が今日でした配慮された環境でした。多くの人にみられる出演者の緊張がこちらにも伝わってくる距離感が良かったです。
障害を抱えた子どもがファッションショーにチャレンジということ自体が印象に残りました。多分学校ではできないアイデアでした。
注目される中でモデルさんたちが堂々とポージングしていてかっこ良かったです。普段学校では見られない緊張具合や堂々とする姿を知ることができて感動しました。

4. 今後の展開

本企画では、たくさんの人たちに協力していただいた。その中で、自分たちの知識のなさや準備不足を痛感した。子どもたちの利用する福祉的サービスや配慮の必要な点等、まだまだ知らないことが多い。将来、保育者を目指す私たちはこれらのことを知るべきであり、さらには地域に対して発信していくことが大切であると思った。今後も障害のある方に関わるサービスや事業について勉強を続け、今回の企画で感じた課題と魅力を発展させていきたい。

はじめに

未来塾のプロジェクトの企画をするにあたり、赤塚ゼミにて過去に取り組みられた企画を概観した。その中で、ふじとこ未来塾2017のジニープロジェクト（代表：保育学部石川菜子）に大変共感した。そこで、私たちも障害のあるご本人が自分らしさを披露できる機会を提供し、広く地域に発信したいと考えた。本企画では、地域の放課後等デイサービスに通う子どもを対象に「自分を披露する場」としてファッションショーを企画し、来てみたい衣装やステージ活動を通してやってみたいこと等のアンケート調査を行った。また、これらを通じて障害理解の啓発および支援について考察することを目的とした。

方法

1. 企画趣旨に賛同が得られた放課後等デイサービス（以下、放デイ）の協力を得て、障害のある子どもを育てるご家庭に対し、ファッションショーへの参加希望ややってみたいこと等に関するアンケート調査を実施した。調査は、計4か所の放デイを通じて保護者にQRコード付き依頼状を計130部配布し、Microsoft FormsによりWEB上で実施した。
2. ファッションショーにて着用する衣服素材として常葉大学草薙キャンパスにて古着を回収し、それらを活用してファッションショーで着用する衣装を作成した。
3. ファッションショーに参加する子どもとの交流活動を、協力の得られた放課後等デイサービスにおいて実施した。
4. ファッションショーを実施した。ショーに先駆けて、子ども達の混雑を軽減するために、ウォーキング教室およびヘアメイクの打ち合わせ、衣装のフィッティング等を実施した。

結果と考察

1. ファッションショーに対する希望と課題

アンケート調査では16家族より回答が得られ、そのうちファッションショーへの参加を希望したのは5家庭であった。具体的には、モデル3名、カメラマン1名、衣装デザイン2名、ロゴデザイン2名（複数回答）という結果であった。ショーでの衣装については、憧れの人（例；歴史上の人物やスーパーの店員等）を模倣したものを希望する意見が複数見られた。

衣服に関する困り感としては、障害特性である感覚過敏のために着られない素材のあること、スカート等が車いすに引っかかりやすいこと、体温調節が難しいことなどが挙げられた。また、着脱においては、体の可動域の制限により衣服に頭や腕を通すことが難しいことや、衣服の前後が分りにくいこと、着脱時に体のバランスを崩しやすいことなどが挙げられた。以上の困り感は、衣服製作や当日の着替え場面において配慮することとした。本調査より、障害のある子どもの服装の特徴として、着脱しやすいデザイン、特に襟のあるものや首のつまった服を着る機会が少ないことがうかがえた。

3. ファッションショーの実施

1) ウォーキングレッスンの実施

静岡市内において障害児・者を対象にしたウォーキング教室を主宰する望月ちか先生を招き、11月23日（祝・水）に常葉大学草薙キャンパスにおいてウォーキングレッスンを実施した。本番同様の動線を設定し、歩き方やポーズを通じての自己表現活動について学ぶことができた（下図）。

その際、ヘアメイクや衣装のフィッティングを行い、参加する子ども達の希望を詳細に聞き取りながら調整を行った。このような機会を設けることで、新奇場面を苦手とする障害児にとってショーへの見通しがついたようであった。

2) ファッションショー「This is my color～色祭～」の開催

当日は、コロナ禍であるため事前予約制とし、感染対策のもとショーを実施した。家族や放デイの職員、特別支援学校の教員等、約30人の観覧者が集った。また、スペシャルゲストには、ダウン症モデルとして活躍するNooさんを含め2名を招いた。事前のウォーキングレッスンで学んだポーズを中心に、どの子どもも自分らしさを表現していた。また、参加者の中には、モデルの他にカメラマンや歌唱披露を担う子どももおり、活気のあるショーとなった。

2. 参加希望児童との交流

ショーの準備段階において、調査協力の得られた放課後等デイサービスの職員より、「子ども達は、人見知り強い。見知らぬ人の作成した衣装を着たり、関係が築けていない人とのイベント参加は難しいのではないか」という意見が寄せられた。そこで、協力施設に出向き、参加児童と学生との関係を築くための交流活動を実施した。

初回の交流活動では、子ども以上に私たち学生の緊張が高かったが、障害のある学齢児との関わりについて実践的に学ぶことができた。2回目の交流活動では、子どもの好きなもの・活動について観察した。また、職員より子どもの特性や普段の様子などを聴取した。これらの情報をもとに、ファッションショーの概要や進め方等を検討した。3回目以降の交流は、台風15号により延期されるなど予定通りには進まなかったが、交流を続ける中で子どもたちから「もっとこんなこと（交流）をしてみたい」という希望を受けた。子どもと学生との関係を築くことでより子ども自身の希望を引き出すことができた。加えて職員の方から放課後等デイサービスが求める地域やボランティアのあり方、意義について、学ぶことができた。

4. 事後アンケートから読み取る成果

参加した子どもからは、「また開催してください」や「またやりたい」という意見が寄せられた。

参加児童の家族からは「準備の段階でとても細かく本人のなりたて姿を聞き取って、形にしてくださったことがとても良かったし、嬉しかった。」や「ひとり一人の個性を引き出して好きな姿になっていました。大変な苦勞は言葉では表せないくらいだったと思います。来て良かった。」という意見が寄せられた。

来場者からは「注目される中でモデルさんたちが堂々とポーズしていかっよかった。普段、学校では見られない緊張具合や堂々とする姿を知ることができて感動しました。」という意見や、「進行が学生らしくて良かった。場をつなごうと司会が思いを語ってくれたことも良かった。」などの意見が見られた。

今回のショーは、子どもにとっての憧れ（夢）が衣装で叶い、活気に満ちた自己表現の場を提供することができた。また、来場者にとっては、子どもの新たな一面を知ることができ、ひとり一人の更なる可能性を改認識する機会となった。

5. おわりに

このような活動の楽しさや子どもひとり一人の輝きを発信することは、障害者や施設に対する偏見やハードルを下げることに繋がると考え、インクルーシブな社会の実現につながると考える。

本企画を通じて、私たちは、子ども自身や保護者、支援者の思いに触れることができた。ここで得られた知識を、これからの保育現場に還元できるように、これからも努力を続けていきたい。





伝承あそび交流プロジェクト 続 集まれ！とこひろば

所属：子どものあそびとところについて考える交流合同プロジェクト

(教育学部1年 稲垣ゼミ／保育学部3年 徳永ゼミ コラボチーム)

保育学部 永尾紗奈（代表）、藍川凌我、池田花笑、池野莉彩、大庭偲緒里、戸田侑希、
直本和加菜、青島杏夏、赤池茉那、佐藤美紅

教育学部 山崎南月（代表）、伊藤愛華、奥村愛美、川尻晴菜、岸董、佐々木真桜、鈴木文華、
鈴木涼比、長尾祐太、新山空来、笛田佑磨、巻田大智、宮城歩加、宮本琴美

1. 目的・概要



昨年度、地域の要望に応える形で、伝承あそびを中心とした多世代交流あそび広場のプロジェクト「伝承あそび交流プロジェクト—集まれ！とこひろば—」を実施した。今年度は保育学部と教育学部の異なる学部のコラボレーションによる交流合同プロジェクトとして実施する。プロジェクトの中心となる目的は、昨年度同様に忘れられていた地域の人的、物的な「遊び

の資源」を再発見し、「遊び」を中心に地域の魅力を発信することであるが、今年度の新たな目的は次の三つである。第一に都市部に位置する静岡市立中島小学校（以下 A 校）と郊外に位置する静岡市立中藁科小学校（以下 B 校）という、地域性の異なる 2 つの学校でプロジェクトを実施することで、地域ごとの遊びの場の違いを調査し、遊び方などを比較することである。第二に、伝承あそびの呼び方や遊びの内容など、伝承あそびの地域性の違いを調査することである。第三に、保育学部保育学科と教育学部心理教育学科の学生が共同で本プロジェクトを実施することで、それぞれの視点や取り組み方、子ども達との関わり方の違いなど学部の実践の違いを体験を通して学ぶことである。

地域に残る伝承遊びの実際の体験を通して「遊び」の魅力を伝えることで、子ども達が地域への愛着を深め、人々との結びつきを大切にする気持ちを育めるよう目指したい。

2. 事業内容・方法

本事業では、保育学部および教育学部の 2 つのゼミ学生による A 校および B 校の放課後あそび広場活動を実施する。前回同様、遊びの道具作りも活動の中で行うこととした。

1) 事前の調査 企画の決定

文献や資料から、静岡ならではの伝承遊びを調査した結果、袋井丸凧などの遊びはあるものの、いずれも子どもが短時間に制作から遊びまで楽しめるものではなかった。手軽に、身近な材料で制作可能な道具を使用する遊びを考えた結果、けん玉を参加者と一緒に制作から遊びまで楽しむ企画とした。

2) 地域との連携

コミュニティスクールである小学校に関わる放課後児童クラブのボランティアの方々や民生委員の方等を中心に声掛けをしていただいた結果、新たに開催予定の地域の高齢者の方数名の協力を頂けることになった。しかし一同に集まっての作業や打ち合わせの開催が困難であったため、事前の打ち合わせはLINE やメール、電話で行った。



3) 事業概要

実施場所と実施日 A校体育館（2023年1月13日実施）

B校体育館（2023年1月20日実施）

時間 14時30分頃より準備を行い、15時より開始、活動は1時間程度

参加者 参加申し込みをした児童、放課後児童クラブボランティア、民生委員
保育学部学生（3年生）、教育学部学生（1年生）

ブースの種類 コマ回し、だるま落とし、けん玉作り、巨大すごろく、巨大かるた、
お手玉、あずき拾い、福笑いの8種類

4) 実施内容

事前にプロジェクトの内容と感染対策をまとめたチラシを作成し、2校の児童クラブボランティアを通じて全校児童に配布した。事前申し込みの児童のみを参加可能とし、参加者のリストを作成、当日はリストに基づいて受付で参加を確認した。

当日は開始時間30分前に会場に到着し、ブース設置場所の確認と安全確認、机やいすの設置、感染防止対策用のアルコールスプレー等の設置、ブース毎に役割分担と流れの確認を行った。またブースにスタンプを設置して、受付で配布したスタンプカードにスタンプを押して楽しめる工夫も行った。スタンプラリーは、子どもが全部の遊びを体験してもらえるようなねらいもあった。それぞれのブース担当者は、子どもと一緒に遊びを楽しむものの、遊び方の情報は最小限とし、子どもが自由にそれぞれの遊び方を楽しめるよう心掛けた。また地域の高齢者の方々から子どもへの関わりを増やしていただけるよう声掛けを行った。特に人気があった遊びは日頃目にしない、巨大すごろくや、巨大かるたであった。

3. 事業成果

1) 成果の概要とアンケート内容

2校の参加者は合計68名であった。実施日当日両校とも委員会活動があり、高学年の参加がなかったことで当初の予想より少なかった。両校とも地域の民生委員やボランティア活動のシニアの方々各5~7名の参加があり、子ども達に遊び道具の使い方を伝授したり、遊び方の工夫などをアドバイスしたりする姿が見られた。

今回は2校の子どもの遊びを含む生活の違いを知るため、心理教育学科の学生が事前に作成した主観的幸福感尺度を用いて各回終了後に調査を行った。子ども達の日常生活の中で主観的幸福感に影響することは何か、事前にメンバー間で討議を重ねた結果、「環境」「生

活」「自由度」「人間関係」の4カテゴリー、13項目からなるアンケートを作成し、5件法で回答を求めた。また環境的な要因から、習い事の状況が異なると予測して、習い事に関する質問項目7項目（習い事の有無や楽しさ等）も作成して調査に加えた。アンケートの実施方法は、ひろば終了後に個々の子どもに対して調査の主旨を口頭で説明し、調査協力への同意を得られた場合、スマートフォンの forms アプリを使用して行った。なお調査の実施については、事前に両校の管理職の教員から同意を得た。結果は Microsoft エクセル 2019 を使用して分析した。休日の遊びについての項目は、自由記述のカテゴリー分けを行い、2校の違いについて検討した。

2) アンケート結果と考察

表1 両校のカテゴリー別平均値と標準偏差

	A校			B校		
	平均	標準偏差	度数	平均	標準偏差	度数
環境	2.52	1.58	17	2.67	1.61	26
自由度	2.91	1.30	17	3.53	1.40	26
生活	3.56	1.76	17	4.09	1.27	26
人間関係	3.62	1.53	17	4.05	1.30	26

A校では35人参加中16人が回答（回答率45.7%）、B校では33人参加中26人が回答（回答率78.8%）した。参加者両校の主観的幸福感についてカテゴリー別に平均値と標準偏差を算出した（表1）。いずれのカテゴリーにおいて

もB校の方が幸福度が高いという結果になった。またA校は「生活」、B校は「環境」カテゴリーの得点でばらつきが大きかった。2校の主観的幸福感の違いを検討するためにt検定を行ったところ、両校に有意な差が見られ（ $t = 2.62, df = 40, p < 0.05$ ）、B校の方が主観的幸福感が高いという結果となった。また遊びの観察から、①主体的に学び取る姿勢、②自由な展開と拡大、③関係性の深まりのカテゴリーが得られた。休日の遊びの種類や場所に関して、都市部の児童は外遊びや自然に触れる活動の回答が多かったが、郊外の児童はゲーム遊びの回答が多かった。以上の結果から、日常の環境から得られない、あるいは足りない満足感や楽しさを遊びに求めるため、それぞれが置かれた環境によって求める遊びの種類が異なると推測された。今回実際に人気があったブースも非日常的な巨大かるたと巨大すごろくであった。伝承遊びは普段の子どもの遊びには含まれない、非日常的で新鮮な印象を与えるものが多い。子どもたちが遊びに求める非日常の満足や楽しさを提供できる本活動を継続する意義はあると言えるだろう。

4. 今後の展開

前回同様「温故知新」という言葉を身をもって実感できる、伝承遊びの持つ魅力や力を感じる活動となった。また今回異なる学部・学年というコラボレーションによる活動であり、時間的な制約や情報、意識の共有など、コラボレーションならではの難しさがあった。しかしそれぞれの得意分野を生かし、相互に良さを認め合い、足りない点を補い合うという視点を意識しつつ活動を行うことで、自分自身を客観的に見つめる機会にもなった。

プログラムによって地域に介入する際には、地域の実情を知り、実態に合わせたプログラムの工夫と活動の意義を意識することが重要である。今後もアンケート等でプログラムの評価を行いながら、地域が求める活動とは何かを常に忘れずに活動を続けていきたい。

【プロジェクト名】地域貢献・活性化プロジェクト 伝承あそび交流プロジェクト 続 集まれ！とこひろば

【グループ名】子どものあそびとこほろについて考える交流合同プロジェクト

常葉大学 教育学部1年 稲垣ゼミ／保育学部3年 徳永ゼミ コラボチーム

保育 永尾紗奈(代表) 藍川凌我 池田花笑 池野莉彩 大庭優緒里 戸田侑希 直本和加菜 青島悠夏 赤池茉那 佐藤美紅
教育 山崎南月(代表) 伊藤愛華 奥村愛美 川尻晴菜 岸董 佐々木真桜 鈴木文華 鈴木涼比 長尾祐太 新山空未
笛田佑磨 巻田大智 宮城歩加 宮本琴美



はじめに

新型コロナウイルス感染症拡大により、地域の様々な行事が中止又は縮小開催となり、子どもを含め地域住民の閉塞感の高まり、繋がりの希薄化が危惧される。その一方で、いわゆるおうち時間の充実など、「家庭や地域等の身近な場所で手軽に楽しみを見つけ安心して過ごす」という新たな生活様式、生活の意識が生まれた。子どもの遊びにおいても身近な地域の「遊びの資源」を発掘し、魅力を再発見することの意識が高まっているとも捉えられる。そこで地域の要望に応じて、昨年度から引き続き、伝承遊びを中心とした多世代交流あそび広場のプロジェクトを実施する。昨年度の実践を振り返り、課題を洗い出すことで、発展的且つ継続的なプロジェクトのあり方を模索した。

目的

まず、地域の担い手と共に、伝承遊びを含む地域の「遊び資源」を発掘し、実際の遊びを通して子どもたちや地域にその魅力を再発見、発信することを目的とした。具体的には、都市部と郊外に位置する2つの小学校(それぞれ静岡市立中島小学校、中藁科小学校)の児童を対象に、伝承遊びに触れる活動を通して、昔の人が楽しみ、現代まで継承された遊びの豊かさに気付いてもらうこと、また主観的幸福観の尺度を作成し、遊びの経験を含む両校児童の生活の違いについて明らかにすること、加えてコラボレーション活動の意義について経験的に学ぶことを目的とした。

取り組み内容

- 継続的なプロジェクト化に向けて、実践+調査を強化 特に「2つ」の違いに着目した
 ① 都市部と郊外に位置する2校の違い、学部の違いによる取り組み方や視点の違い
 ② 実践:あそびひろばの実施...地域性の異なる学校で実施し、遊び方などを比較した
 ③ 調査:アンケートの実施...主観的幸福感につながる子どもたちの生活に関する調査
 ④ 振り返り:学部による違いを共有...視点の違い、取り組み方の違いを検討した



結果

1. 遊びの観察による気づきは以下のカテゴリーに整理された
- ① 主体的に学び取る姿勢...遊び道具から自然に地元地域について知る、遊び方やコツを習得する
 - ② 自由な展開と拡大...独自のルールの創出と共有、相互に遊びを伝えあう展開、遊び集団の拡大
 - ③ 関係性の深まり...道具の譲り合い等、他者への思いやりや情緒的な交流

図1 伝承遊びの様子

静岡県に見立てたすごろくルールを学び地元地域のことを学んでいく様子が見られた。

子供たちは正しい顔を作るだけでなく自ら面白い顔を試していた。加えて友達同士で楽しみ、複数人で楽しむ遊びに発展していた。

離れた数の道具で他者を思いやりながら楽しんでけん玉を作ることができた。

遊び方は基本的なルールと同じだが、ゲームの積み重ね方や強い方も子どもたちによって様々で、昔の遊びを工夫しながら楽しく学んでもらえる良い機会になった。

やり方を知らない子供がいた際、友達や近くにいる他の子供が積極的にやり方やコツを実践しながら教えていた。

複数の子どもが同時に取組を取った際、取れを取る人を公平に決める方法を自ら考え、参加していた。

あずき餅に子供たちは苦戦していたが、他の使い方やあずき餅の移し方を一生懸命考えていた。

やり方を知らない子供が知らない子供に教えている姿が見られた。また勝負をするなど複数人で遊ぶ光景が見られた。

2. アンケート調査結果

活動終了後、環境、自由度、生活、人間関係、習い事の5つのカテゴリーからなる主観的幸福感(13項目)と習い事の7項目について、formsを活用した調査を行なったところ、両校合わせて参加者68名のうち、42名から回答を得た(回答率61.7%)。結果を比較したところ、2校の児童の主観的幸福感には郊外に位置する方が高く、休日の遊びの種類に違いが見られた。都市部の児童は外遊びや自然に触れる活動の回答が多かったが、郊外の児童はゲーム遊びの回答が多かった。

考察

都市部と郊外という環境的には全く異なる2校であったが、放課後のあそびの広場という本活動の設定は同じであることから、遊びの様子に違いは見られなかった。しかしアンケート調査結果から、普段の子どもたちの遊び事情は異なっていることが明らかになった。おそらく日常の環境から得られない、あるいは足りない満足感や楽しさを遊びに求めるため、それぞれが置かれた環境によって求める遊びの種類が異なると推測された。伝承遊びは普段の子どもたちの遊びには含まれない、非日常的なものが多いため、本活動によって子どもたちが通常味わうことができない遊びによる満足や楽しさを体験できるのではないかと考えた。今後も本活動を継続する意義はあると言えるだろう。

今後の展望

前回同様「温故知新」という言葉を身をもって実感できる、伝承遊びの持つ魅力や力を感じる活動となった。また今回コラボレーションによる活動であったため、それぞれの得意分野を生かし、相互に良さを認め合い、足りない点を補い合うという視点を意識しつつ活動を行う意義を感じた。時間的な制約や情報、意識の共有など、コラボレーションならではの難しさはあるが、楽しさもあると実感した。今後も活動を継続し、プログラムの評価としても有効な調査を実施することで、普段の遊びでは得られない、伝承遊びならではの魅力や力とは一体何なのか、明らかにしていきたい。

サイエンスカフェ常葉の実践

所属：村井ゼミ（造形学部3年）

造形学部 野本七海（代表）、山本理裳、有馬郁奈、市川絵聖、伊藤彰悟、金子ゆり、
窪田旬花、真田夏希、佐野桜子、西原陽奈子、増田百合、由井宏輝、因田遥香、
内田健尊、長谷川舞衣

1. 目的・概要・今年度の特徴

私たちの所属するゼミでは「人と人とのコミュニケーションの場をデザインする」という学生主体の取り組みとして、サイエンスカフェを実施しています。取り組みとしましては、社会や地域が抱える課題に学生が向き合い、専門家の方や地域の方々などを巻き込んで交流の場を作ります。飛び交う言葉や知識を参加者全員が“自分ごと”として捉え、実感することで、これからの自身の行動を変えるきっかけとなることを目指します。

「サイエンスカフェ」または、「科学」と聞くと多くの人が難しいイメージを抱くのではないのでしょうか。しかし、サイエンスカフェではそうした概念を一切取り除き、閉鎖的な空間ではなくゆったりとした空間の中で、飲み物を片手に専門家の方と参加者の方々が科学を切り口として楽しく対話しながら進行していくイベントになっています。テーマの題材は多様で、自由度も高く、普段関わる機会のない専門家の講師の方と直接交流できる開かれた場であるため、誰でも参加しやすいイベントとなっています。

また学生にとって、サイエンスカフェを実施することで、1から企画を考え、広報・集客・運営・報告などの経験ができます。それは”場をデザインする”ことの裏方を経験することであり、広報や運営などのそれぞれに必要なフライヤー制作、タイムスケジュールの管理など、造形学部で学んだデザインの実践的な活用や社会活動で身につけるべき力を体験することにつながります。学生が自ら主体性を育みながら、実践を通して人とのコミュニケーションの場を考え、作ることへの関心を高められる貴重な経験ができると考えています。

昨年度の開催時に、静岡雙葉高校の木村剛教諭(理科担当)がサイエンスカフェ常葉に興味を持ってくださりました。静岡雙葉高校の生徒によるサイエンスカフェ、私たちゼミ生のサイエンスカフェにお互いに参加しながら、意見交換をし、高め合うことを目指します。サイエンスカフェの取り組みを高大接続につなげることで、高校生が常葉大学に興味を持ってくれたら、大学のブランディングに資するのではないかと考えます。

2. 事業内容・方法

プロジェクトはサイエンスカフェの重要な点の確認と実例を参照した上で、3つのグループに分かれて行いました。

1. テーマの決定・テイクホームメッセージを考える

テーマ設定では、先輩方が前年に行ったサイエンスカフェや過去にどのようなサイエンスカフェが開催されてきたのかを調査するところから始まりました。また、テーマを絞っていく際には、参加者にとって身近なテーマであるか、主体的な学びを与えられる内容であるか、さらには、科学的な視点で課題を解決することができるかなどを考慮した上で1つのテーマに設定しました。自分たちが「できること・やりたいこと・社会から求められていること」の3点を中心に、参加者に自宅に持ち帰って欲しいメッセージ（テイクホームメッセージ）は何なのかを考えながら行いました。

2. 講師・内容の決定

設定したテーマに沿って講師の方を調査し参加依頼をしました。第6回サイエンスカフェ常葉では、日本大学生物資源科学部食品ビジネス学科教授の若林 素子（わかばやし もとこ）さん。第7回サイエンスカフェ常葉では常葉大学健康プロデュース学部健康栄養学科講師の佐野 文美（さの あやみ）さんをお招きしました。講師の方とは、主にメールでのやり取りやオンラインミーティングによる打ち合わせを重ねました。講師の方の専門的な分野や学生が設定したテーマの共有、当日使用するスライド資料の作成や開催日程の調整とタイムスケジュールの共有など細かな調整を繰り返していきました。

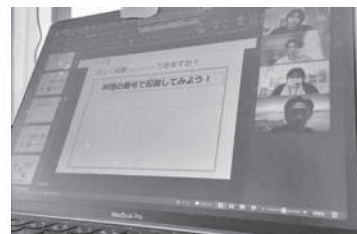


図 1 ミーティングの様子

3. フライヤー・パンフレット作成・イベント宣伝

宣伝用ポスター・フライヤーを作成し、配布と掲示を行いました。ポスターやフライヤーは、集客面に大きく影響するため、情報を把握しやすいレイアウトや印象に残るキャッチコピーの考案、配色などを意識してメインビジュアルの構成を考えていきます。掲示する場所は、より多くの方に興味を持っていただけるように、テーマや対象者に関わりのある施設や大学、会場近くの施設への協力をお願いしました。



図 2 実際に制作したフライヤー

4. サイエンスカフェの実施

第6回は2022年11月3日に開催しました。フリースペース Small Worldをお借りし、会場の設営から来場者受付、撤収まで約7時間で行いました。第7回は常葉大学とも関連のあるコラボレーションスペース Taktをお借りして、会場の設営から来場者受付、撤収まで4時間ほどで行いました。

2回とも事前に作成した運営マニュアルに従って、役割を分担し、スムーズな進行を努めました。コロナ禍での実施ということもあり、徹底したコロナ対策の実施や参加者が安心してイベントに参加できる空間作りを工夫し、受付では検温とアルコール消毒、イベントのタイムスケジュールを載せたパンフレットの配布を行いました。イベント終了後には、アンケート用紙を配布しました。イベント終了後には、アンケート用紙を配布しました。第6回では集客が思うようにいかず苦戦しましたが、第7回では第6回の経験をもとにより多くの方々に参加していただくことができました。



図 3 サイエンスカフェの様子

5. アンケート集計・活動報告書作成

サイエンスカフェ内で回答していただいたアンケートを集計しました。アンケートの実施は、グループごとに決めた参加者へのテイクホームメッセージの達成度や広報や集客面での効果、サイエンスカフェ全体の満足度や改善点などを分析することで、企画立案から実装を行う中でこだわった点や工夫した点がどう活かされたかを理解し、反省点から得られた改善案を活かして今後の活動へと繋いでいく目的があります。

サイエンスカフェ終了後、各グループ、自身の活動の振り返りやアンケートの集計結果をもとに反省会を行い、活動報告書としてまとめています。

3. 事業成果・今後の展開

このサイエンスカフェの企画提案のところから終わりまで、全てが順調に進んでいたとは言えません。それは、テーマの薄さ、集客の大変さなど、さまざまな要因があります。どのような企画にも、裏では1人1人の責任ある行動や態度、意欲の重要性を学ぶ機会となりました。また、講師の方・参加してくださった方々の年齢層や性別、職業は幅広く、それぞれの人々の目線で場を上手く仕切ることの大変さも経験しました。第7回目のサイエンスカフェでは、静岡雙葉高校の学生も参加し、運営側の視点を議論できたことにより、私たちの動きが相手にとって良い刺激となることができました。今回の活動を通して、私たちだけでなく講師の方・地域の方々と同じように課題を感じて参加を決めてくださったことの嬉しさと、関わった人々同士で生まれたコミュニケーションによって、目的に向かって進められている実感を得ることができました。企画・運営、及び開催テーマを通して学んだことで、今後の社会生活で役立つ実践的な学びを得られました。参加者の方々が、今後さらにサイエンスカフェへの興味関心が高まること、それに伴い学びから自身の生活への向き合い方の変化が生まれることを期待しています。サイエンスカフェの取り組みを通じて、人々の学びへの視野の拡大、新たな交流の場を形作っていくことができるのではないかと考えます。そして、専門家の方や地域の方々などを巻き込み、交流の場をデザインする力を身に付けるべく、私たちの学びも深めて行きたいと思えます。



サイエンスカフェ常葉の実践

常葉大学 造形学部 村井ゼミ

野本 七海	金子 ゆり	真田 夏希	佐野 桜子	由井 宏輝
山本 理崇	有馬 郁奈	市川 絵聖	窪田 旬花	増田 百合
西原 陽奈子	伊藤 彰悟	因田 遥香	内田 健尊	長谷川 舞衣



目的・概要・取組過程

私たちの所属するゼミでは「人と人とのコミュニケーションの場をデザインする」という学生主体の取り組みとして、サイエンスカフェを実施しています。取り組みとしては、社会や地域が抱える課題に学生が向き合い、専門家の方や地域の方々などを巻き込み、交流の場を作ります。飛び交う言葉や知識を参加者全員が自分ごととして捉え、実感することで、これからの自身の行動を変えるきっかけとなることを目指しています。また学生にとっては、サイエンスカフェを実施するにあたり、1から企画を考え、広報・集客・運営・報告などの経験ができます。それは「場をデザインする」ことの裏方を体験することであり、広報や運営などのそれぞれに必要なフライヤー制作、タイムスケジュールの管理など、造形学部で学んだデザインの実践的な活用や社会活動で身につけるべき力を体験することにつながります。学生が自ら主体性を育みながら、実践を通して人と人とのコミュニケーションの場を考え、作ることへの関心を高められる貴重な経験ができるのではないかと考えます。

【サイエンスカフェとは】

サイエンスカフェとは、「研究者と市民と一緒に、科学への理解を深める場所」のことを言います。講演会のような堅苦しい空間ではなく、市民の中に科学者が入っていくという形で、楽しく対話を通して科学について話し合う場です。サイエンスと聞くと、科学のイメージを持ち、難しく感じるかと思えます。しかし、話し合うテーマは自由で、普段から考えていなかった題材や関わりがない人々との開かれた交流であるため、誰でも参加しやすいイベントとなっています。



【今年度の特徴：高大接続】

昨年度の開催時に、静岡雙葉高校の木村剛教諭（理科担当）がサイエンスカフェ常葉に興味を持ってくださりました。静岡雙葉高校の生徒によるサイエンスカフェ、私たちゼミ生のサイエンスカフェにお互いに参加しながら、意見交換をし、高め合うことを目指します。サイエンスカフェの取り組みを高大接続につなげることで、高校生が常葉大学に興味を持ってくれたら、大学のブランディングに資するのではないかと考えます。

<p>テーマ設定 主に自分たちが「できること・やりたいこと・社会から求められていること」の3つの視点にテーマを決め、参加者がこれからの日常の中にテーマを意識できるようなメッセージ（テイクホームメッセージ）を明らかにした。</p>	<p>内容・講師決め 広報に必要なキャッチコピーの考案、情報が見やすいレイアウトを意識しフライヤーを制作した。また集客のため、公共施設を中心に広報許可を得ながらフライヤーの掲示を行った。</p>	<p>制作・広報活動 テーマに関する調査、講師の選出・参加依頼の連絡を取った。承諾後、調査したテーマと講師の方の研究に沿って、当日に向けての内容を決めた。</p>	<p>開催 当日の会場準備・参加者の受付、片付けまでを4時間ほどで行い、サイエンスカフェ自体は約90分間開催した。</p>
<p>集計・まとめ 参加者へ向けたアンケート結果の集計と、当日を振り返っての反省を行い、活動報告書を作成した。</p>			

サイエンスカフェ開催

事前に作成したマニュアルに従い、各グループごとに役割を分担し、当日までの運営などを進めました。コロナ対策として、参加者が安心できるような空間を考え、アルコール消毒などの感染対策を実施しました。また、講師の方と参加者がお互いに堅苦しくならず、気軽に対話することができる距離感が生まれる会場選びも工夫しました。

<p>第6回 「隠れ脱水に気をつけよう！」</p> <p>私たちはレンタルスペース SmallWorld をお借りし、サイエンスカフェを実施しました。きゅうりを使用した数字として結果が出る実験をしたり、実際に試飲をして体験をしたりなど、ただ講義を聞くだけではないサイエンスカフェになりました。講師の先生やファシリテーター担当者が参加者に問いかけをするなどして、質問など少人数ながらもたくさんの会話が飛び交っていました。開催直前まで集客に頭を悩ませましたが、参加者一人ひとりがじっくりとテーマと向き合えるサイエンスカフェになったのではないかと思います。</p> 	<p>第7回 「給食のおいしさの秘密を知る」</p> <p>私たちはコラボレーションスペース Takt という施設をお借りしてサイエンスカフェを実施しました。初めに学生から当企画の目的やテーマに関しての説明を行い、講師の方のお話につなげました。途中でクイズを挟むなど、参加者が楽しめる工夫したことで、質問コーナーでは、参加者が自分の食事に関することで気になることを積極的に聞けるような空間となりました。また、最後にアンケートに回答していただき、参加者の方が振り返ることができる時間も作りました。</p> 	<p>未開催</p> <p>宇宙をテーマにしたサイエンスカフェの開催を目標に活動していましたが、今回はチーム解散という形を取らせていただきました。理由としては、お越しいただく予定だった先生と都合がつかず、開催の目処が立たなくなってしまったからです。企画立案後、講師の方へのお声がけもし、何度かzoomでの打ち合わせもさせて頂いていただきました。しかし、やりとりをさせて頂いていくなかで、打ち合わせからカフェ当日まで全てオンラインで行わせてほしいという申し出がありました。しかし、全てオンラインとなると、今回のサイエンスカフェの目的を十分に果たすことができずとチームで判断し、一度白紙に戻すことにしました。しかし、チームメンバーがカリキュラム上いなくなり、かつ時間も限られる中で、一からやり直すことは難しいとチームで判断し、解散という決断に至りました。チーム解散という形での終了となってしまい、残念ではありますが、今回の経験や失敗も学びとして、これからの学修に活かしていきたいと思えます。</p>
---	---	--

まとめ・今後について

このサイエンスカフェの企画提案のところから終わりまで、全てが順調に進んでいたとは言えませんでした。それは、テーマの薄さであったり、集客の大変さであったりなど、さまざまな要因がありました。どのような企画にも、裏では1人1人の責任ある行動や態度、意欲の重要性を学ぶ機会となりました。また、講師の方へ参加して下さった方々の年齢層や性別、職業は幅広く、それぞれの人々の目線場で上手く仕切ることの大変さも経験しました。第7回目のサイエンスカフェでは、静岡雙葉高校の学生も参加し、運営側の視点を議論できたことにより、私たちの動きが相手にとって良い刺激となることができました。今回の活動を通して、私たちだけでなく講師の方・地域の方が同じように課題を感じて参加を決めてくださったことの嬉しさと、関わった人々同士で生まれたコミュニケーションによって、目的に向かって進められている実感を得ることができました。企画・運営、及び開催テーマを通して学んだことで、今後の社会生活で役立つ実践的な学びを得られました。参加者の方々が、今後さらにサイエンスカフェへの興味関心が高まること、それに伴い学びから自身の生活への向き合い方の変化が生まれることを期待しています。サイエンスカフェの取り組みを通じて、人々の学びへの視野の拡大、新たな交流の場を形作っていくことができるのではないかと考えます。そして、専門家の方や地域の方々などを巻き込み、交流の場をデザインする力を身に付けるべく、私たちの学びも深めていきたいと思えます。

TOKOTOKO in 2022

所属：ミズオチ交流会

法学部 堀江美月（代表）、米山流晴、鈴木千尋、高橋愛佳、藤田岬、渡井康太、小倉花梨、増田美緒、齊藤幸歩、秋本二千翔、今枝知咲都、横山昂河、木下叶海、石川花歩、鈴木紫音、中村熙、八木恵、藁科幸平、秋山清隆、池谷拓真、太田聖矢、小松大気、佐々木稜真、津布久彰人、中島瑞葵、古谷仁雅、鷲山大吾、北川珠紀、飯塚彩夏、岸本彩愛、神谷海翔

1. 目的・概要

本事業については、ミズオチ交流会所属の学生と静岡市民会館通り商店街の連携事業である。地域貢献活動の一環として、地域活性化を目的とした活動を行う。駅から利便性の良い商店街はかつては活気溢れる場であったが、集客力が高い・話題性のある店舗や商圈人口の減少、大型店との競合などによって、商店街の過疎化は深刻である。また、昨今の新型コロナウイルス流行の影響で、水落キャンパスに通う学生との関係も気薄になっている。商店街の活気を戻すため、商店街や地域住民との交流を深めつつ、長きに渡り共生していくきっかけを作ることを目指す。目標実現のために、商店街のお店からの協力もいただきスタンプラリーやミニゲームなどのイベントを実施する予定である。例えば、スタンプラリーに参加していただいた学生や地域住民に商店街のお店の方がスタンプを押してもらう際に、スタンプラリーを会話の糸口にすることで交流を図り、お店に対する理解度を深めることが可能である。最後に、アンケートを実施し、商店街の認知度について統計を測ると共に第2回目以降のイベント内容の調査も行う。本活動は、32名の学生と17店舗が参加した。

2. 事業内容・方法

目的の実現を目指し、水落キャンパスと静岡市民会館通り商店街にて2回のイベントを開催した。7月と11月に開催し、7月のイベントを「七夕バザール」、11月のイベントを「わくわくバザール」と題しておこなった。

イベント内容は、商店街の店舗を巡るスタンプラリーとミニゲームの2つに分けられる。

スタンプラリーは、商店街の7店舗に御協力いただき、店先にスタンプを設置した。すべての店舗を回った方にはくじ引きをしてもらい、結果に応じた景品を贈呈した。景品には、商店街で購入することができるお茶やフィナンシェなどを使用させていただいた。

ミニゲームは段ボールやペットボトル等を使用して制作した。七夕バザールでは、的入れゲーム、射的、腕相撲対決をおこなった。わくわくバザールでは、的入れゲーム、射的に加え、キックボーリング、魚釣りゲームをおこなった。ミニゲームでも獲得ポイントに応じた

景品を贈呈した。景品はスタンプラリーと同様に商店街の商品を使用させていただいた。

さらに、イベントの開催に伴い商店街のパンフレットを作成した。メンバーを4つのグループに分け、グループごと担当の店舗への取材交渉および取材をおこなった。その後、取材内容を基に紹介ページを作成した。このパンフレットには御協力いただいた商店街の15店舗に、北街道沿いにある2店舗を加えた計17店舗を掲載している。これをイベント当日に配布し、パンフレットとしてだけでなく、スタンプラリーの台紙としても利用した。また、商店街の各店舗や大学、市役所に御協力いただき、パンフレットを置かせていただいている。パンフレットの裏表紙にはアンケートのQRコードを載せており、パンフレットを受け取ってくださった方々や、イベントに参加してくださった方々の感想や意見、商店街に対する印象などをご回答していただいている。

大まかなスケジュールは以下の通り実施した。

2022年5月上旬 セタバザール打ち合わせ

5月下旬～6月上旬 取材交渉・取材

6月下旬～7月上旬 パンフレット、ミニゲーム製作

7月16日(土) セタバザール

7月下旬 振り返り

10月下旬 わくわくバザール打ち合わせ

11月上旬 ミニゲーム製作

11月26日(土) わくわくバザール

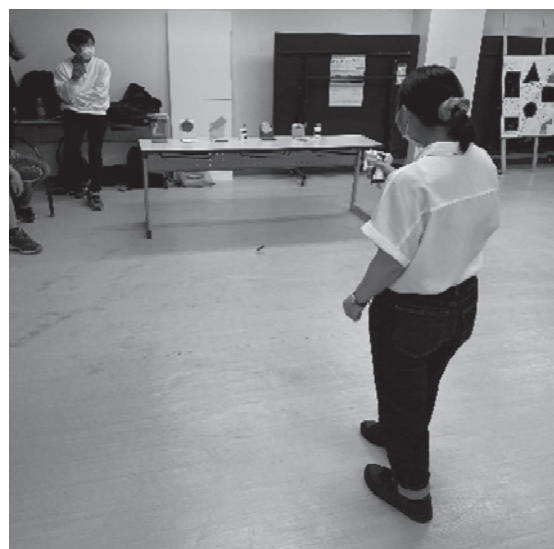
12月 振り返り



的入れゲーム



くじ引きの様子



射的

3. 事業成果

昨年7月に行った七夕バザールでは、当日雨天により参加者が少なく、パンフレットも十分に配ることができなかった。また、事前準備が間に合わず広告宣伝が不十分であった。これらの理由により、この活動の目標である商店街の認知度向上は達成できなかったと考える。そこで、七夕バザール後に行ったアンケート結果をもとに改良を重ね、昨年11月にわくわくバザールを開催した。わくわくバザールでは、広告宣伝により力を入れ、ポスターやパンフレットを学校や市役所、商店街のお店に設置した。当日は、用意したパンフレット約150部をすべて配布することができ、パンフレット配布を通じて地域の方と交流することができた。商店街のお店だけでなく、我々ミズオチ交流会のことも知ってもらうことができたのは、大きな成果だと考える。

わくわくバザール後に行ったアンケートでは、商店街のお店を知ることができた、地域のかかわりが増えてうれしいなどという意見にほかに、暗いイメージで利用しにくい、お店に入りづらいという意見もあった。今後は、知ってもらうだけでなく若者も利用しやすい明るいイメージ作りも必要だと感じた。

4. 今後の展開

昨年はコロナウイルスにより、交流会だけのイベントとなってしまったが、今後商店街の方ともっと協力して活動していく予定である。特に七夕バザールは、商店街で行うお祭りとともに、より大規模なものにしていきたい。また、昨年の七夕・わくわくバザールで構成上不備があったスタンプラリーを改良したり、規模を大きくしたりするなど地域活性化により効果的なイベント開催を目指していきたい。昨年新しく開店した店舗もあるため、パンフレットも更新し、よりたくさんの人に見ていただけるよういろいろな場所に設置していく。

さらに、新しい活動として、模擬店の出店や高校生との連携なども視野に入れて今後の活動をより充実したものとしていきたい。

活動目的

駅から利便性の良い商店街はかつて活気があったと考えられる。商店街の活気を取り戻すため、また商店街の方、地域住民の方と交流を深めるためにイベントを実施した。

取り組み内容

七夕バザールでは、静岡市民会館通り商店街のお店に取材にご協力いただき、パンフレットを制作した。7月16日に同商店街で七夕バザールを実施したが、当日は雨天のため規模を縮小して実施する形となった。七夕バザールでは、ミニゲームとスタンプラリーを行い、学生・地域の方との交流を図った。

11月26日にわくわくバザールを実施した。このイベントでは、七夕バザールと同様、ミニゲームとスタンプラリーを行った。ミニゲームでは、新しく「魚釣り」と「ボーリング」のゲームを行い、それぞれのゲームの得点に応じて、スタンプラリーと同様に景品を贈呈した。

スタンプラリーでは、作成したパンフレットをスタンプラリー台紙とし、スタンプラリーの対象のすべての店をまわった方にはくじを引いてもらい、結果に応じた景品を贈呈した。景品には、商店街の商品を使用させていただいた。



魚釣り



的入れ



イベント結果

七夕バザールでは、事前準備が間に合わず、広告宣伝が不十分であった。この反省点を生かして、わくわくバザールでは、広告宣伝により力を入れ、ポスターやパンフレットを学校、市役所、商店街のお店に設置した。イベント当日、用意していたパンフレットをすべて配布することができ、パンフレットの配布を通して地域の方と交流することができた。

考察

- ・商店街に対する学生、市民の認知度は低い
学生は通学路ではあるが、学生を対象とするお店が少ないため、気軽に入ることができない
- ・パンフレットを配りきることができた
商店街のお店を知ってもらうことができ、サークルの存在も認知してもらえた



今後の活動について

昨年はコロナウイルスにより、ミズオチ交流会単独のイベントとなってしまったが、今後は商店街の方と協力して活動をしていきたい。また、構成上不備があったスタンプラリーを解消したり、規模を大きくするなど地域活性化につながる効果的なイベント開催を目指していきたい。

大河ドラマ館を拠点とした観光客に対する浜松市の魅力発信と まちなかの回遊向上に向けた試み

所属：どうする村瀬ゼミ（経営学部3年 村瀬ゼミナール）

経営学部 山下裕貴(代表)、神谷拓海(会計)、野中星那(会計)

高柳和真、夏目紗海、鈴木葵唯、森井将馬、山崎凜



1. 目的・概要

私たち村瀬ゼミナールは、観光ビジネスに関する基礎知識を習得し、観光まちづくりの現状と課題について分析を行ってきた。また、観光まちづくりに関する問題意識に基づいて自ら調査・分析を行い、報告できる能力の習得に向け活動をしてきた。そこで、観光経営の視点から浜松の地域活性化に関わる活動を遂行するため、地域企業とのコラボイベントやNHK大河ドラマ「どうする家康」の放送に向けた商品開発を目指した。2023年1月からNHK大河ドラマ「どうする家康」が放映されることをきっかけに、大河ドラマの舞台となる地域は、ゆかりの地や撮影場所、ドラマの紹介・展示施設を中心に多くの観光客が来訪されることが期待されている。浜松大河ドラマ館では、既に1月22日にプレオープンがあり、9日間で1万人来場したようだ。静岡県浜松市は、徳川家康が29歳から45歳までの17年にわたって浜松城に居城しており、三方原の合戦や信康事件など徳川家康の人生において大きく影響を与えた場所といえる。これらの出来事を大河ドラマ館と関連させて、広く観光客や市民の方々に発信し、地域の活性化につなげる事を課題とした。

2. 事業内容

【キッズオープンキャンパス】

7月に開催された本学のキッズオープンキャンパスにて、着物や甲冑の撮影会をプレイベントとして行い、来場者の反応や本プロジェクトの取り組みを発信した。

撮影を希望される方に対し、本プロジェクトのInstagramのフォローを依頼することで、プレイベント当日だけでなく、継続的なアプローチを可能にした。

本事業では、新規の顧客獲得と今後のイベントのPR活動を目的としたものである。



【商品開発】

5月ごろから地元の遠州染織物の工房とコラボして商品開発を行い、「あたしのサコッシュ」という商品を共同開発した。遠州の素材で作った商品の中には、大河ドラマ主人公である松本潤さんのイメージカラーである紫や、ほかにも家康と関連のある地で採取したものから作った色を使用している。

また、商品の中には学生が考えた浜松市内のオススメスポットが記載されたカードを同封しており、市外の方でも浜松の魅力を知ることができるようになっている。

本事業は、大河ドラマとの関係性や地元の素材を使用しているというところから、地域の伝統工芸と魅力の発信を目的としている。



【ドラマ館でのイベント】

3月には、大河ドラマ館がグランドオープンするので、浜松をもっと知ってもらうために着物で街歩きをテーマとして、自作したマップを配布しドラマ館付近を散策してもらうというイベントを行う。また、同時にあたしのサコッシュの販売もする予定である。

本事業は大河ドラマ館を拠点とした観光客に対する浜松市の魅力発信とまちなかの回遊向上を目的としている。

3. 事業成果

現在キッズオープンキャンパスより運営してきた村瀬ゼミナールの Instagram のフォロワー数は 102 人（2 月 3 日時点）であり、当初の目的であった 100 人を突破した。今後も情報発信は Instagram を中心に行っていく予定である。

商品開発については、テレビや新聞など様々なメディアに取り上げていただいたことにより、知名度はかなり上がったものと思われる。実際に商品を販売する機会をすでに何回か設けたが、お客様にメディアで取り上げられていたのを見たという方も何名かいらっしゃったため、商品の告知活動は成功しているといえるのではないだろうか。また、以前購入したお客様が再び購入するといったケースも数件あるため、商品そのものの評判は良いものだと思う。

大河ドラマ館でのイベントは現在進行形で計画中である。

4. 今後の展開

大河ドラマの放映が地域に与える経済効果は凄まじく、舞台となる地域を PR する絶好の機会とも言える。2023 年 1 月より放送されている大河ドラマの舞台である浜松を盛り上げるために、村瀬ゼミでは、イベントの開催や大河ドラマと縁のある商品を販売するという形で今後も貢献していく所存である。話が進むにつれ、大河ドラマの盛り上がりも増していくことが想定されるため、イベントの企画や開発した商品の販売により一層力を入れていきたい。これからの浜松市はより観光地として発展していくべきである。自然に囲まれ、今回のような徳川家康などの歴史を多く持っていることは観光地として適している。この機会を無駄にしないためにも、県外や市外から来訪した方々に大河ドラマ以外の良さをマップ、サコッシュ、YouTube などの活動を通じて知ってもらいたいと考えている。そして活動が終わった後も、浜松の魅力発信の一部として私たちの活動が活躍できるようなものを作っていきたい。

※ファブリック鈴忠様とのコラボ商品、「わたしのサコッシュ」は在庫調整があるため、詳細は私たちが運営している Instagram にて掲載しています。

大河ドラマ館を拠点とした観光客に対する浜松市の魅力発信とまちなかの回遊向上に向けた試み

常葉大学経営学部 どうする村瀬ゼミ

山下裕貴(代表), 神谷拓海(会計), 野中星那(会計)

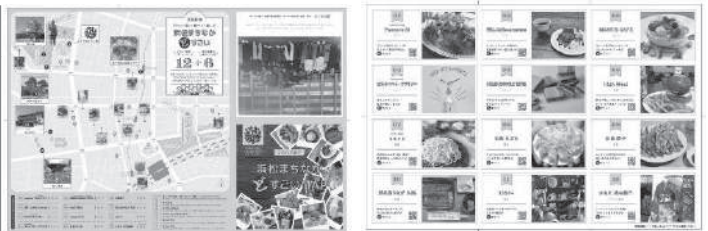
高柳和真, 夏目紗海, 鈴木葵唯, 森井将馬, 山崎凜, 小田颯人(2年代表)

1. はじめに

2023年1月からNHK大河ドラマ「どうする家康」が放映されることをきっかけに、大河ドラマの舞台となる地域は、ゆかりの地や撮影場所、ドラマの紹介・展示施設を中心に多くの観光客が来訪されることが期待されている。浜松大河ドラマ館では、既に1月22日にプレオープンがあり、9日間で1万人来場したようだ。静岡県浜松市は、徳川家康29歳から45歳までの17年間、浜松城に居城しており、三方原の合戦や信康事件など徳川家康の人生において大きく影響を与えた場所といえる。これらの出来事を大河ドラマ館と関連させて、広く観光客や市民の方々に発信し、地域の活性化に繋げることが課題となる。

2. 事業内容

本プロジェクトでは上記の背景を受けて、大河ドラマ関連施設の中核拠点となる大河ドラマ館や浜松城を中心に、これまで同市で新たな観光客層として期待される若年層を対象として、徳川家康ゆかりの地や近隣商店街のランチ、カフェ、雑貨屋さんなどを紹介したオリジナルマップを2年生のゼミ生に作成してもらい、配信する。更に街中の回遊を楽しんでもらうために、浜松商工会議所の紹介で、かねた忠右衛門様と連携して、着物で楽しめる街歩きや甲冑の撮影会をする。また、草木染めの遠州織物を専門的に扱っているファブリック鈴忠様とのコラボ商品を大河ドラマ館にて販売する。



↑村瀬ゼミナール2年生が作成

3. 事業成果

6月、みんなで盛り上げる大河ドラマ館「期待と希望の応援プロジェクト」が大河ドラマ館にて行われた。

本学にて、7月に行われたキッズオープンキャンパスでは連携先のかねた忠右衛門様と甲冑、着物の体験&撮影会を行った。多くの子供は勿論、大人の方も体験&撮影会を楽しんだ。

9月、浜松ケーブルテレビ特番「家康がいた街 浜松」の戦国史を分かりやすい再現ドラマに出演。

ファブリック鈴忠様とのコラボ商品、「わたしのサコッシュ」を開発。10月、浜松商工会議所にて取材後、読売新聞様、中日新聞様、静岡新聞様に掲載させてもらい、先行販売を開始した。それ以降、各々のイベントに参加し、サコッシュを販売した。大河ドラマ館でも販売予定である。

10月から打ち合わせを始め4月から、東武トップツアーズ株式会社様とYouTubeを配信予定。浜松の観光スポットやご当地グルメを学生目線で紹介するコンテンツである。浜松市外の方をターゲットに楽しんでもらえる動画を目指す。

来年の大河ドラマ放送合わせ



常葉大・観光学専門の学生

濱松満載 サコッシュ開発

遠州織物と草木染色は5種




↑ケーブルテレビ
撮影風景

←コラボ商品
静岡新聞掲載

4. 今後の展開

これからの浜松市はより観光地として発展していくべきである。自然に囲まれ、今回のような徳川家康などの歴史を多く持っていることは観光地として適している。この機会を無駄にしないためにも、県外や市外から来訪した方々に大河ドラマ以外の良さをマップ、サコッシュ、YouTubeなどの活動を通じて知ってもらいたいと考えている。そして活動が終わった後も、浜松の魅力発信の一部として私たちの活動が活躍できるようなものを作っていきたい。

※ファブリック鈴忠様とのコラボ商品、「わたしのサコッシュ」は在庫調整があるため、詳細は私たちが運営しているInstagramにて掲載しています。



@DOUSURU_MURASE

↑InstagramのQRコード

ボードゲームを用いたジョブマッチングサポート —「大学生活すごろく」の制作—

所属：経営学部（浜松）鈴木章浩ゼミ

稲穂匠真（代表）、庄子結渡、鈴木瑛心、高宮弘太郎、石黒有威、萩原健介

1. 目的・概要

就職におけるミスマッチとは、就職前のイメージと実際の業務とのギャップがある状態のことをいう。ミスマッチの原因を企業と学生間の情報不足にあると考え、解消を目指すことにした。また、企業にインタビューを行ったところ、企業自身のことを学生に知ってほしいと考えていることが分かった。そこで、本プロジェクトでは、学生が就職するときに企業に対するイメージをつかみやすくすることや、地元企業の魅力を発信することで人口流出の抑制やミスマッチを減らすことを目的とし、ボードゲームという形で情報提供した。

2. 事業内容・方法

昨年度の「適職診断シート」を踏まえ、学生が一層、就職活動や就職後の生活についてイメージできる「大学生活すごろく」を制作した。まず、本学のOB・OGから学生時代に注力したことや入社後の成功談や失敗談を聞き取った。次に、企業（江崎新聞店、杏林堂、浜名梱包、S社（物流））の採用担当者にインタビュー調査をした。対面で1社、zoomで3社行い、各社の特徴、学生に対する印象や期待を聞いた。

<卒業生インタビュー>（一部抜粋）

Q. 活躍している人の特徴は？

A. とにかく挑戦する人。考えるより、実践して反省する人は結果を残せる。ポジティブな考え方も必要である。（運輸業）

Q. ガクチカ（学生のころに頑張ったこと）エピソードになった体験は？

A. サークルに所属していなかったためエピソードに困った。しかし、アルバイトで期間限定商品のポップを作り、売り上げアップに貢献したことはアピールできた。（金融業）

Q. 資格は取った？

A. 学生時代にFPをとったり、入社後に金融関係の資格を取ったりしたが、偏りがあって転職には向かないと感じる。資格勉強や業界研究の時点では金融業に興味があったが、実際に働いてみると自分のやりたいこととは違うと思うようになった。（金融業）

<企業インタビュー内容>（一部抜粋）

Q. 成長する社員の特征は？

A. ただ仕事をするだけでなく、自分から指示を出し動くことができる人（小売業）

Q. 学生に足りていないと思う所は？

A. 賢い人は多いがそれゆえ単独で仕事を進めてしまう人が多い。（運輸）

A. 振り返りをしてもらってもそれを行動に起こせない人が多い。一日の進歩を感じられなくなり、仕事がつまらなくなることに繋がる。（新聞店）

<ボードゲーム「大学生活すごろく」について>

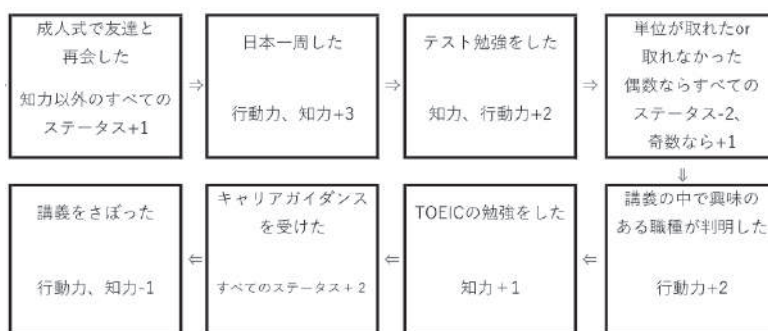
ゲームは大学1年生からスタートし、ゴールである大学4年生の就活に向けてスキルを高めていく。ゲームを進めて得られるスキルは「対人力」、「行動力」、「個性」、「知力」である。これは就活で求められる社会人基礎力を再現している。



採用担当者様へのインタビュー

ゲームを進め、身についたスキルの数値で就職活動の成否を判定する。止まったマスによってこれらのステータスが上昇、下降する「イベントマス」がある。マスによってはサイコロの出目により能力の昇降幅が変化するマスも用意した。就職活動の成否は能力値を合計し、一番高い人から順に高確率で成功する。例えば、スキル合計値が1位の人はサイコロの目の「1, 2, 3, 4, 5」が出たら合格。逆に一番低い人は「1, 2」が出たら内定となるようなゴールを作った。

イベントマスの内容は、卒業生インタビューで聞いた「学生時代にやってよかったこと」や、企業インタビューで聞いた「印象に残ったガクチカ」、「学生時代にやっておいてほしいこと」などを参考に設定した。実際に働いている人や、採用にかかわる人の声を反映することで、説得力、リアリティのある内容に仕上げることができた。



すごろくのマス目の一例

<スキルについて>

インタビュー調査の結果から、企業が若者に対して求める力は「対人力」、「行動力」、「個性」という3つの共通点を導き出した。これらの力はどのようなものなのかを採用担当者様の声で説明している。

「対人力」とはコミュニケーション能力とも呼ばれるものである。感謝や謝罪、お願い、挨拶や話題作りなど、日常的に鍛えられる能力と定義した。「行動力」は主体的に行動する力のことである。やったことがないことに挑戦することや、積極的にうごくことで培われる。行動する前に悩みすぎないようにすることも大事であると考えられる。「個性」とは自分の信念やモットーのことである。働くうえで譲れない信念を持っていれば、仕事は自分の信念を貫くための手段の一つととらえられる。自分の行動力の軸を担うスキルのことであると掲載した。これらの内容を、すごろくの背面に記載することで、ボードゲームをプレイした後、どのようなスキルを伸ばすことが就職活動成功につながるかをプレイヤーが理解することができる。

杏林堂 様のインタビュー調査より

対人力

- 上司や部下の意見に、まずは素直に耳を傾ける。そのうえで、改善提案や状況判断できるようになってほしいです。
- あいさつ、言葉遣い、明るさはビジネスの基本です。会社員が社外の人と接するときは、自社を代表して発言することになります。学生の皆さんは、自分が学校の看板を背負っていることを自覚し、正しい言葉遣いをすることで面接官に良い印象を与えることができるでしょう。

行動力

- 明確な目標を持ち、それに向かって努力しつづけられる行動力が大切です。指示を待たずに自分から考えて動くことができる人も必要とされています。
- 会社で用意される勉強の場を利用して資格を取ったり、技術を磨いたりすることは行動力があると言えるでしょう。
- 近年、就職活動が早期化していますが、静岡県の大学生は就職活動に本腰を入れる時期が遅いようです。積極的に企業研究することや、やったことがない勉強やアクティビティに挑戦することで身につく行動力は、就職後も役に立つでしょう。

個性

- 学生時代にしかできないような数多くの経験を通して、見識を広めてほしいです。こうしたことの積み重ねで、個性が磨かれると思います。磨かれた個性が、斬新なアイデアを必要とする店舗での業務や商品企画などに活かされます。

杏林堂の採用担当者が考える「対人力」、「行動力」、「個性」（すごろくのうら面の抜粋）

3. 事業成果

申請した計画を100%達成できた。すごろく完成後はワークショップでテストプレイを実施した。ワークショップでは笑顔でゲームを進める人が多く、気軽に情報を得られるものが完成した。



ワークショップの様子

また、浜松市内の高校、県内の大学へ送付した。ゲーム内に掲載した採用担当者様の声は、社会に出る若者の背中を押すような情報であり、就職活動の第一歩を踏み出しやすくするものになった。採用担当者様の視点に立った知識や考え方は、説明会・面接などの少ない時間で知ることは難しい。その情報を知ることができるゲームは就活をする人にとって貴重な情報資源となるにちがいない。

4. 今後の展開

今回の活動を行い、やはり企業と学生間の情報不足があることに気づかされた。そのギャップを減らすためには企業側の理解と就活生の理解の両方が必要になる。私たち鈴木章浩ゼミでは、ボードゲームという形で両者の懸け橋になろうとした。今回受け取ったフィードバックをもとにゲームの改善や新たなミスマッチの解消案を探していきたいと考えている。また、我々のこの活動内容を多くの人に知ってもらい、お互いを理解することの大切さを伝えていきたい。



中日新聞社からの取材

「健幸かるた」を用いた小学校での健幸教育支援

所属：Well bee

健康プロデュース学部 高橋明子（代表）、小池桃花（会計）、水口小夏
造形学部 鈴木愛佳、田島李里香、増田萌子

1. 目的・概要

近年、医学の進歩や健康意識の高まりから、平均寿命が伸び「人生100年時代」と言われている。その中で、従来言われてきた「健康（ヘルス）」だけではなく「健幸（ウェルネス）：健康で、生き生きと、幸せに暮らすこと」が望ましいとされ、浜松市でも、健幸都市を実現するために様々な取り組みが行われている。また、健康については、大人になってから考えることが多く、子どもの時期は考える機会が少ない。早期にヘルスリテラシー、もしくは昨今注目されている「ウェルネス」に関するリテラシーを高めることは、子どもたちが生涯にわたって健康で幸福な生活を送る基盤作りになると考える。

そこで私たちは、心身マネジメント学科で健康について学び、これまでに小学生に運動機会の提供や授業を実施した経験から、子どもたちの「ウェルネスリテラシー」を高めるための教育教材を開発し、浜松市内の小学校で授業を行いたいと考えた。オリジナルかるたの制作は、健康プロデュース学部心身マネジメント学科の学生（以下、心身）が読み札を考案し、造形学部の学生（以下、造形）がデザインを担当する。

2. 事業内容・方法

本事業は、以下の2段階で行った。

- ① 浜松市内の小学生を対象に行う健幸授業の教材として、オリジナルの健幸教育教材を開発する。
- ② 小学生を対象に保健体育科（保健）の授業の一環として、「健幸（ウェルネス）」について、かるた教材を使用しながら学ぶという学習を実施する。

<工夫>

今回の事業は、浜松キャンパスの健康プロデュース学部の学生と、草薙キャンパスの造形学部の学生が共同で行った。対面でのやり取りは困難だったため、「Slack」というコミュニケーションツールのチャット機能を使用して、継続的にやり取りをした。また、「zoom」を使用して、打ち合わせや進捗状況の共有を遠隔で行った。

健康プロデュース学部の学生が学んだ健康についての知識と、造形学部の学生が学んだ

デザインについての知識を掛け合わせて、事業を進めることができた。

3. 事業成果

①オリジナルの健幸教育教材の開発

オリジナルの健幸教育教材の開発は、以下の日程で行った。

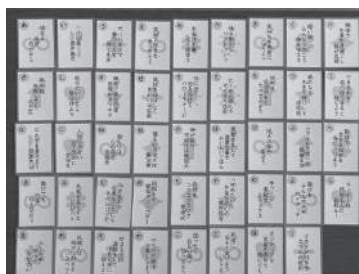
- 6月17日 心身と造形での zoom ミーティング（今後の進め方の確認）
- 6月30日 心身：読み札 46 枚の内容を考案する
- 7月26日 造形：ムーブボードの完成
- 8月7日 造形：ラフ案の完成
- 8月27日 造形：絵札、読み札デザインの完成
- 8月31日 心身：データの確認、修正依頼
- 9月6日 心身と造形での zoom ミーティング②（進捗報告）、造形：入稿
- 11月15日 かるた納品

かるたの内容は、WHO が定義する身体的な健康（health）に加え、Martin Seligman が提唱したポジティブ心理学の要素を組み合わせで作成した。

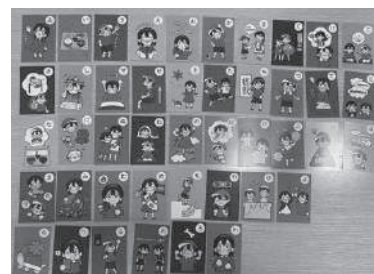
読み札には、共通する要素に同じ記号を印刷し、視覚的に理解できるように工夫をした。絵札のイラストは、小学生が容易に理解できるよう、わかりやすいデザインにした。「長生き」を連想させる「亀」をモチーフにしたデザインとした。



健幸かるた教材



読み札一覧



絵札一覧

②小学生を対象とした健幸学習

浜松市内の小学校4校で、「健幸かるた」を使用しながら、「健幸（ウェルネス）」について学ぶという授業を展開した。（2校は実施予定）実施した学校と対象学年、人数は以下の通りである。

- 1) 11月25日 葵ヶ丘小学校
対象：108名（5年生52名、6年生56名）

2) 12月13日 庄内小学校

対象：326名（1年生57名、2年生46名、3年生62名、4年生41名、5年生52名、6年生45名、発達支援学級23名）

3) 2月13日 井伊谷小学校

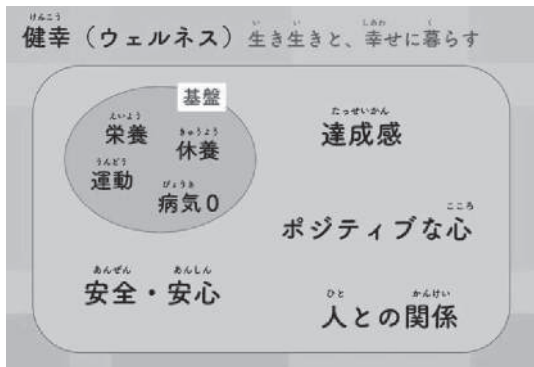
対象：51名（5年生）

4) 2月21日 豊西小学校

対象：62名（5年生）

パワーポイントで作成したスライドを使って授業を行った。かるたの間には、「学びタイム」を設け、健幸についての知識を深めたり、友達とコミュニケーションをとりながら学んだりする時間にした。

1グループに1人大学生を配置し、授業が円滑に進むようにサポートしてもらった。(Well bee、ふれぐろラボの学生を中心に延べ43名が参加した。)



授業で使ったスライド



授業で使ったスライド②



授業の様子



授業の様子②



プロジェクトメンバー

4. 今後の展開

今回、547名の小学生にかるたを使って授業をする中で、「健幸についてよくわかった」「楽しみながら学べた」という子どもたちの声を聞くことができた。授業前後にアンケートを行ったが、その結果からも、健幸(ウェルネス)に関する理解や意識が高まったということが明らかになり、活動を通して子どもたちが健康で幸福な生活を送るための基盤作りができたと思う。今後も、継続して活動を行っていき、健康で幸福な子どもを増やしていきたい。

背景・目的

近年、医学の進歩や健康意識の高まりから、平均寿命が伸び「人生100年時代」と言われている。その中で、従来言われてきた「健康（ヘルス）」だけではなく「健幸（ウェルネス）：健康で、生き生きと、幸せに暮らすこと」が望ましいとされ、浜松市でも、健幸都市を実現するために様々な取り組みが行われている。また、健康については、大人になってから考えることが多く、子どもの時期は考える機会が少ない。早期にヘルスリテラシー、もしくは昨今注目されている「ウェルネス」に関するリテラシーを高めることは、子どもたちが生涯にわたって健康で幸福な生活を送る基盤作りになると考える。

そこで私たちは、心身マネジメント学科で健康について学び、これまでに小学生に運動機会の提供や授業を実施した経験から、子どもたちの「ウェルネスリテラシー」を高めるための教育教材を開発し、浜松市内の小学校で授業を行いたいと考えた。オリジナルかるたの制作は、健康プロデュース学部心身マネジメント学科の学生（以下、心身）が読み札を考案し、造形学部の学生（以下、造形）がデザインを担当する。

取組内容

Slackを使用して継続的にやり取りをし、イメージを擦り合わせた。

- 6/17(金) 心身×造形zoomミーティング①
- 6/30(木) 心身：読み札46枚の内容考案、造形に共有
- 7/26(火) 造形：ムーブボード(図1)の完成
- 8/7(日) 造形：ラフ案(図2)の完成
- 8/27(土) 造形：絵札、読み札デザインの完成
- 9/6(火) 心身×造形zoomミーティング②(進捗報告)
- 11/15(火) かるた納品
- 11/25(金) 小学校でのかるた教材を使用した授業①
- 12/13(火) 小学校でのかるた教材を使用した授業②
- 2/13(月) 小学校でのかるた教材を使用した授業③
- 2/21(火) 小学校でのかるた教材を使用した授業④

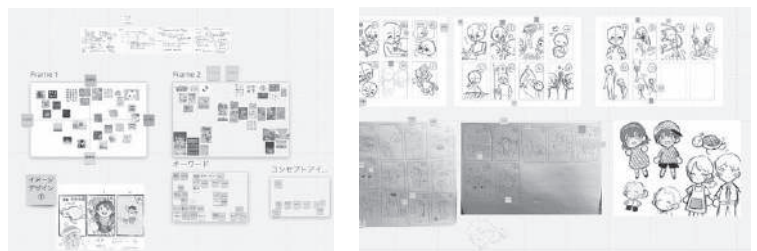


図1：ムーブボード



図2：ラフ案



パッケージデザイン

絵札デザイン

読み札デザイン

完成品

小学校での授業

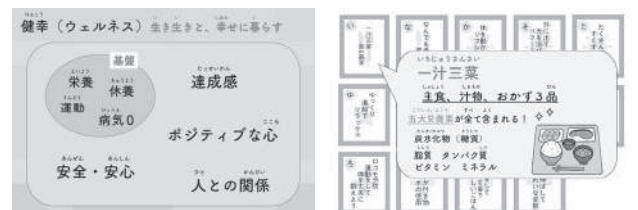
- ①11/25(金) 葵ヶ丘小学校
対象：108名(5年生52名、6年生56名)
- ②12/13(火) 庄内小学校
対象：326名(1年生57名、2年生46名、3年生62名、4年生41名、5年生52名、6年生45名、発達支援学級23名)
- ③2/13(月) 井伊谷小学校
対象：51名(5年生)
- ④2/21(火) 豊西小学校
対象：62名(5年生)

パワーポイントで作成したスライドを使って授業を行った。かるたの間には、「学びタイム」を設け、健幸についての知識を深めたり、友達とコミュニケーションをとりながら学んだりする時間にした。

1グループに1人大学生を配置し、授業が円滑に進むようサポートしてもらった。(Well bee、ぶれぐるラボの学生を中心に延べ43名が参加)



授業の様子



授業で使ったスライド

まとめ

今回、かるたを使って小学校で授業をする中で、「健幸についてよくわかった」「楽しみながら学べた」という子どもたちの声を聞くことができました。授業前後にアンケートを行いました。その結果からも、健幸(ウェルネス)に関する理解や意識が高まったということが明らかになり、活動を通して子どもたちが健康で幸福な生活を送るための基盤作りができたと思います。今後も、継続して活動を行っていき、健康で幸福な子どもを増やしていきたいです。

謝辞 ところは未来塾による本プロジェクトへのご支援にこの場をお借りして心より御礼申し上げます。

からだを動かしたくなる仕掛けとイベントで子どもと街を元気にする！

所属：ふれぐろラボ（健康プロデュース学部心身マネジメント学科吉田ゼミ）

3年 貫結女香（代表）、石川遼（会計）、金大海、佐藤直樹、鈴木拓真
土井颯馬、外山兎菜、鳥居元気、中島彪也、松永将広

4年 石川大和、遠藤郁真、小池桃花、里見莉世、杉本大将、高杉凜、高野裕維
高橋明子、奈良間佳祐

1. 目的・概要

本プロジェクトを通して、子どもたちの運動機会を増やすとともに、地域の賑わいを創出し、どんな子どもたちにも運動を楽しんでもらい、街と子どもたちを元気にしたい。

1. 小学校や地域の運動施設で、子どもたちに運動の楽しさや大切さを発信するとともに、継続的に実施することで、子どもたちの運動機会を増やすこと。
2. 安全に遊べる場を提供するために「イベント」を企画し、実施すること。

2. 事業内容・方法

本事業では、以下の5つのイベントを実施した。

① キッズオープンキャンパス「ここはオリンピック」

日時：2022年7月16日（2部制）

場所：常葉大学真和体育館

対象：Kids Open Campus 参加者約100名の未就学児・小学生（事前予約）

内容：「30m走（走る）」「立ち幅跳び（跳ぶ）」「的当て（投げる）」の体験・測定、
フォームの改善のためのアドバイス



② 労福協まつり

日時：2022年10月16日

場所：浜名湖ガーデンパーク

対象：労福協まつり参加者約200名の子ども

内容：ラダーゲッター・バウンドフリースロー・スポーツ鬼ごっこなどミニスポーツの
運営、全力で体を動かす機会の提供。



③ まちなかスポーツフェスティバル

日時：2022年11月3日

場所：浜松駅前 ソラモ

対象：まちなかスポーツフェスティバル参加者大人・子ども約50名

内容：トップアスリートが使うトレーニング機器を使って、スポーツ選手に必要な
眼や脳のトレーニング体験の企画・運営。

④ 健康・スポーツフェス「親子でスポーツ」

日時：2022年11月5日（2部制）

場所：常葉大学柔道場

対象：健康・スポーツフェス「親子でスポーツ」

参加者 30組の親子

内容：親子でのスポーツ教室の企画・運営。



⑤ 大学生交流フェスタ 2022

日時：2022年12月4日

場所：浜松駅前 ソラモ

対象：大学生交流フェスタ 2022 参加者約 50名の子ども

内容：運動体験ブースの企画・運営。



<地域との連携>

労福協まつり、まちなかスポーツフェスティバル、大学生交流フェスタ 2022 を、他団体と連携して行った。連携先の1つである TOMO RUN 様は浜松市を盛り上げるための活動を日頃から行っており、一緒にイベントを企画・運営する中で多くの学びを得ることができた。

常葉大学主催のイベントでは、心身マネジメント学科の学生として、学校と地域を盛り上げるために活動することができた。

今後も、共に地域を盛り上げるために、連携して活動を行っていきたい。

<工夫>

感染症対策として、事前予約制にしたり、2部制にしたりするなど、感染リスクを減らしながら、子どもたちが思い切り体を動かせる環境作りをした。

全てのイベントを通して、子ども達に楽しんでもらえるために、エアマットやタップイット（アスリートトレーニング機器）、風船などを使用し、興味を持ってもらえるよう工夫した。楽しそうな雰囲気作りは学生の立ち振る舞いにも表れるため、接し方や言葉がけ・言葉遣いを大切にした。

3. 事業成果

① キッズオープンキャンパス「ここはオリンピック」

アドバイスやフィードバックを行うことで、やる気や向上心に働きかけ、今後の運動意欲を高めることができた。

② 労福協まつり

様々な動きを通して、運動の楽しさや手軽さを感じてもらえた。ゲーム形式により、夢中になって運動に取り組んでもらえた。

③ まちなかスポーツフェスティバル

普段経験が出来ない運動ゲームで、幅広い年代に体験してもらえた。アスリートのトレーニングを知ってもらい、プロスポーツへの興味や、運動への意欲につなげることができた。

④ 健康・スポーツフェス「親子でスポーツ」

今後も家で出来できたり、室内で簡単に出来たりする運動を紹介できた。年齢に合わせて運動強度を設定するなど、個別性を大切にし、運動能力の差について勉強することができた。

⑤ 大学生交流フェスタ 2022

立ち寄ってもらうために、ブースのレイアウトやエアマットなどの器具を利用して工夫した。他大学との交流もあり、刺激になった。街の賑わいを創出出来た。

本プロジェクトを通して、子どもたちに全力で体を動かす機会、友達・保護者・大学生など様々な人との関わりを提供することができた。手軽に行える運動から、イベントならではの運動まで様々あり、幅広い体の動かし方を紹介できた。さらに企画・運営の準備の重要性、臨機応変な対応など私たち自身が学びになることが多くあった。子どもたちや地域の人を対象にしたイベントは、常に活気があり、街に賑わいを創出できる1つの方法であるため、今後も継続してやっていくことに意味があると感じた。

4. 今後の展望

今後も、コロナ渦で運動機会が減っている子どもたちに、全力で体を動かす運動の機会やイベントならではの運動から手軽にできる運動など様々な動きを体験できる場を提供する活動を継続して行っていく予定である。そうすることで、子ども達に運動するきっかけや運動の楽しさを伝えていき、自主的に運動がしたいと言う子ども達を増やしていけるよう促していきたい。また、地域の団体や大学との連携イベントを通して、地域・街の賑わいを創出していきたい。

心身マネジメント学科でスポーツや健康について学んでいる学生として、浜松市のスポーツや運動、健康に関する問題を探し、解決するための活動を行っていくために、学びを活かせるよう日々の学習に取り組んでいきたい。

連携先：常葉大学、RPG、株式会社 TOMO RUN、浜松市内大学地域貢献ネットワーク、
まちなかスポーツフェスティバル実行委員会

1. 背景

現代の子どもたちは、スマホやゲームの使用時間の増加や、時間・空間・仲間の三つの間の減少により、「外遊び」をする機会が減り、体力が低下していることが問題視されている。

またコロナ禍により、三密を避けること、様々な活動の自粛のため、運動不足の進行が心配されている。

そうした状況を鑑み、心身マネジメント学科でスポーツや健康について専門的に学んでいる学生として、問題解決のために何かしたいと考えた。

2. 目的

本プロジェクトを通して、子どもたちの運動機会を増やすとともに、地域の賑わいを創出し、街と子どもたちを元気にしたい。

1. 小学校や地域の運動施設で、子どもたちに運動の楽しさや大切さを発信するとともに、継続的に実施することで、子どもたちの運動機会を増やすこと。
2. 安全に遊べる場を提供するために「イベント」を企画し、実施すること。

3. 内容

① キッズオープンキャンパス「とこはオリピック」

日時：2022年7月16日（2部制）

場所：常葉大学真和体育館

内容：「30m走」「立ち幅跳び」「的当て」の体験・測定、フォームの改善のためのアドバイス。

【成果】約100名の未就学児・小学生にアドバイス・フィードバックを行うことで、やる気や向上心に働きかけ、今後の運動意欲を高めることができた。

② 労福協まつり

日時：2022年10月16日

場所：浜名湖ガーデンパーク

内容：ラダーゲッター・バウンドフリースロー・スポーツ鬼ごっこなどのミニスポーツの運営、全力で体を動かす機会の提供。

【成果】様々な動きを通して、運動の楽しさや手軽さを感じてもらえた。約200名の子ども達が参加し、ゲーム形式により、夢中になって運動に取り組んでもらえた。

④ 健康・スポーツフェス「親子でスポーツ」

日時：2022年11月5日（2部制）

場所：常葉大学柔道場

内容：親子でのスポーツ教室の企画・運営。

【成果】30組の親子での参加で、今後も家で出来たり、室内で簡単に出来たりする運動を紹介できた。年齢に合わせて運動強度を設定するなど、個別性を大切に、運動能力の差について勉強することができた。

③ まちなかスポーツフェスティバル

日時：2022年11月3日 場所：浜松駅前 ソラモ

内容：トップアスリートが使うトレーニング機器を使って、スポーツ選手に必要な眼や脳のトレーニング体験の企画・運営。

【成果】普段経験が出来ない運動ゲームで、大人から子どもまで約50名に体験してもらえた。アスリートのトレーニングを知ってもらい、プロスポーツへの興味や、運動への意欲につながることができた。



⑤ 大学生交流フェスタ2022

日時：2022年12月4日 場所：浜松駅前 ソラモ 内容：運動体験ブースの企画・運営。

【成果】立ち寄ってもらうために、ブースのレイアウトやエアマットなどの器具を利用して工夫した。約50名の子ども達に運動機会を提供できた。他大学との交流もあり、刺激になった。街の賑わいを創出できた。

4. まとめ

本プロジェクトを通して、子どもたちに全力で体を動かす機会、友達・保護者・大学生など様々な人との関わりを提供することができた。手軽に行える運動から、イベントならではの運動まで様々あり、幅広い体の動かし方を紹介できた。さらに企画・運営の準備の重要性、臨機応変な対応など私たち自身が学びになることが多くあった。子どもたちや地域の人を対象にしたイベントは、常に活気があり、街に賑わいを創出できる1つの方法であるため、今後も継続してやっていくことに意味があると感じた。

謝辞 とこは未来塾による本プロジェクトへのご支援にこの場をお借りして心より御礼申し上げます。

チャレンジ バレーボール

所属：トコハスポーツサイエンスサークル（TSS）

健康プロデュース学部 加藤実侑（代表）、山本 茅、竹内 蓮、大原直樹、茂木英治、
伊奈舞夏、吉田伊織、河村海周

1. 目的・概要

浜松市では市民の間でバレーボールが大変人気であり、遠州公園にビーチバレーボールコート 12 面を備える施設を 2024 年までに整備する計画を発表している。また、バレーボールには年齢や体力レベルに応じた様々な種類があり、子どもから高齢者まで世代を超えて交流できる可能性を有している。そこで、本プロジェクトでは「バレーボールを通じて浜松市を元気にする」ことを目的として、スポーツ指導者を目指す学生が浜松市の小学生や保護者の一般市民を対象としてビーチバレーボール、ソフトバレーボール、シッティングバレーボールを紹介し、体験してもらうという講座を実施した。

2. 事業内容・方法

本事業では、以下の事業を浜松市在住の小学生および保護者を対象として、①長上協働センター（10月1日）、②五島協働センター（11月26日）において実施した。

<事業内容>

体育館に6人制バレーボール、シッティングバレーボール、ビーチバレーボールのコートをそれぞれ設置し、対象者は3グループに分かれ、各グループが3種目のコートを時間を区切ってローテーションし、全種類のバレーボールを体験していただいた。①長上協働センターでは、大学生は数人ずつ3つのコートを担当し、対象者へルールや方法を説明しながら一緒にバレーボールを実施した。②五島協働センターでは、大学生は数人ずつ各グループを担当し、対象者と共に各コートを時間毎に移



【長上協働センターでのシッティングバレーボール】

動し、ルールや方法の説明の後にバレーボールを一緒に実施した。

経験することが少ない各種ボールやネットなどの用具を使用することによって、「痛い」「難しい」というネガティブなバレーボールへのイメージの払拭だけでなく、高さ調節が

可能なネットの使用により低身長参加者にもスパイクやブロックを安全に楽しんでもらうことが可能と考えた。

3. 事業成果

① 長上協働センター

<事業担当者のコメント>

- ・ バレーボールを経験していても、実際にバレーボールを経験したことの無い小学生相手に分かりやすく、できるようにしてもらいように教えてあげること、そして色々な種類のバレーボールのそれぞれの楽しさを感じてもらうことは、とても難しくどう対応すれば良いのかが一瞬わからなくなってしまったが、まずは立膝になって小学生の目線に立ってみたり、バレーボールをしたことない子はボールを投げることから始めてみた



【長上協働センターでのソフトバレーボール】

- りなど、まずは小学生の立場になり心を開いてもらうことが大切だと思った。そしてボールが怖かった子でもバレーボールを触って遊ぶことが「楽しい」と感じてもらうことができ、そこからバレーボールをする機会が増えていってもらえたらと思うとすごくやりがいを感じた。
- ・ 自分はバレーボールを経験していないが、その分一緒にやった小学生とバレーボールでたまたまうまくパスがつながったときは、とても嬉しく事業担当者である自分もバレーボールの楽しさを感じた瞬間があった。周りの人にこの楽しさが伝わって行ってバレーボールは面白いと思ってくれる子が少しでも増えていけばいいなと思った。自分自身もバレーボールは改めて楽しいと感じ、もっとやりたいと思った。

<受講者のコメント>

- ・ 楽しく体を動かすことができた。次も参加したい。
- ・ シットイングバレーボールは子供たちには少し難しいと感じた。でも障がい者スポーツを体験するという点では、よい経験になった。
- ・ 初めてボールに触れた子供たちも楽しさを見つけられた。これをきっかけにバレーボールを始める子が増えるといいと思う。
- ・ 最初はボールが怖くて触れなかった子供たちが、大学生に教えていただき楽しく取り組

むことができました。

② 五島協働センター

<事業担当者のコメント>

- ・同じグループだった小学生の子の中で、「あのお姉ちゃんと一緒にやりたい」と言ってきてくれた子がいて、やってみて良かったなと思いました。
- ・ミカサやモルテンのボールは小学生には少し固くて、怖いと感じる子もいるかなと思ったので、柔らかくて弾むボールも使ってみるといいかなと思いました。



【五島協働センターでのパス練習】

<受講者のコメント>

- ・低学年でもできるか心配だったが楽しくできた。
- ・やわらかいボールで怖くなかった。
- ・学生さんが多く配置され、目が届く距離で教えてもらえた。
- ・親子で参加したので、大人と子供が組んでやれることがあればよかった。
- ・バレーボールは小学生にはあまり馴染のないので、興味を持てたと思う。
- ・障害者スポーツの説明もあり、体験もできた。



【五島協働センターでの6人制バレーボール】

4. 今後の展開

今回は、長上協働センターと五島協働センターという2会場のみでの実施であったが、学生のコミュニケーションや指導の能力が向上したと思われる。このようなプロジェクト内容であれば、浜松市民による参加希望が大変多いことが分かったため、プロジェクトへの参加学生、実施会場、実施回数の増加などが必要であると思われる。

チャレンジバレーボール

常葉大学 健康プロデュース学部 トコハスポーツサイエンススクール (TSS)

竹内蓮 大原直樹 茂木英治 山本茅 伊奈舞夏 吉田伊織 加藤実侑 河村海周

目的・概要

目的：小学生を対象とした様々な種類のバレーボールの体験

概要：浜松市では市民の間でバレーボールが大変人気であり、遠州公園にビーチバレーボールコート12面を備える施設を2024年までに整備する計画を発表している。また、バレーボールには年齢や体力レベルに応じた様々な種類があり、子どもから高齢者まで世代を超えて交流できる可能性を有している。そこで、本プロジェクトでは「バレーボールを通じて浜松市を元気にする」ことを目的として、スポーツ指導者を目指す学生が浜松市の小学生や保護者の一般市民を対象としてビーチバレーボール、ソフトバレーボール、シッティングバレーボールを紹介し、体験してもらうという講座を実施した。

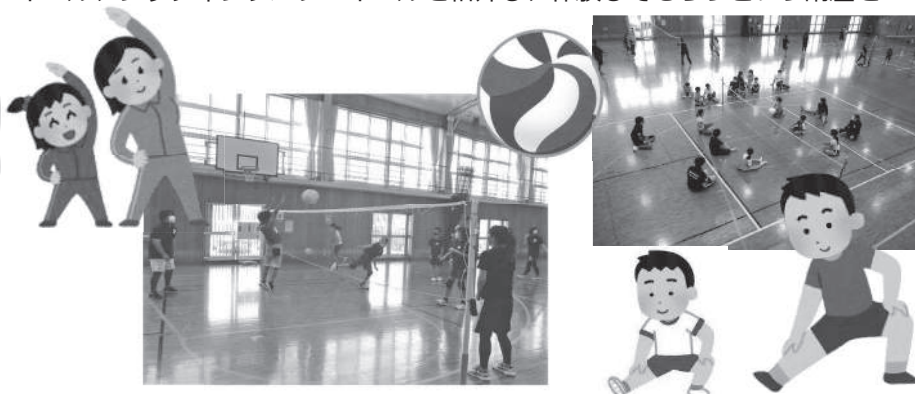
<実施日と会場>

第1回目：10月1日 長上協働センター

第2回目：11月26日 五島協働センター

事業内容・方法

対象：浜松市に在住の小学生、保護者



<事業内容>

体育館に6人制バレーボール、シッティングバレーボール、ビーチバレーボールのコートをそれぞれ設置し、対象者は3グループに分かれ、各グループが3種目のコートを時間を区切ってローテーションし、全種類のバレーボールを体験していただいた。長上協働センターでは、大学生は数人ずつ3つのコートを担当し、対象者へルールや方法を説明しながら一緒にバレーボールを実施した。五島協働センターでは、大学生は数人ずつ各グループを担当し、対象者と共に各コートを時間毎に移動した。経験することが少ない各種ボールやネットなどの用具を使用することによって、「痛い」「難しい」というネガティブなバレーボールへのイメージの払拭だけでなく、高さ調節が可能なネットの使用により低身長に参加者にもスパイクやブロックを安全に楽しんでもらうことが可能と考えている。

事業成果

<事業担当者のコメント>

- ・バレーボールを経験していても、実際にバレーボールを経験したことのない小学生相手に分かりやすく、できるようにってもらうように教えてあげること、そして色々な種類のバレーボールのそれぞれの楽しさを感じてもらえることは、とても難しくどう対応すれば良いのかが一瞬わからなくなってしまったが、まずは立膝になって小学生の目線に立ちまいたり、バレーボールをしたことのない子はボールを投げることから始めてみたりなど、まずは小学生の立場になり心を開いてもらうことが大切だと思った。そしてボールが怖かった子でもバレーボールを触って遊ぶことが「楽しい」と感じてもらうことができ、そこからバレーボールをする機会が増えていってもらえたらと思うとすごくやりがいを感じた。
- ・自分はバレーボールを経験していないが、その分一緒にやった小学生とバレーボールでたまたまうまくパスが繋がったときは、とても嬉しく事業担当者である自分もバレーボールの楽しさを感じた瞬間があった。周りの人にこの楽しさが伝わってバレーボールは面白いと思ってくれる子が少しでも増えていけばいいなと思った。自分自身もバレーボールは改めて楽しいと感じ、もっとやりたいと思った。

<受講者のコメント>

- ・楽しく体を動かすことができた。次も参加したい。
- ・シッティングバレーボールは子供達には少し難しいと感じた。でも障がい者スポーツを体験するという点では、よい経験になった。
- ・初めてボールに触れた子供たちも楽しさを見つけた。これをきっかけにバレーボールを始める子供が増えるといいと思う。
- ・最初はボールが怖くて触れなかった子供たちが、大学生に教えていただき楽しく取り組むことができた。



今後の展開

今回は、長上協働センターと五島協働センターという2会場のみでの実施であったが、学生のコミュニケーションや指導の能力が向上した貴重な機会になったと思われる。今後は、プロジェクトへの参加学生、実施会場、実施回数の増加が必要であると思われる。

令和4年度ここは未来塾 ライトプラン 採択団体一覧

ライトプラン： 本事業に挑戦しやすく、事業負担の少ないスタートアップを目的としたプロジェクトです。

NO	キャンパス	タイプ	テーマ	グループ名
1	静岡 草薙	B	PUBLIC SOY ～農業による環境保全～	三井ゼミ
2	浜松	B	高大連携による元気めし応援プロジェクト ～双方向の学びに繋がる食育活動～	三浦ゼミ
3	浜松	C	日本文化を次世代へ繋ぐための第一歩	橘
4	浜松	B	果物廃棄の発生を抑制する試み	地域企業とコラボする SDGsの試み
5	浜松	B	さなるだいにんぐDe料理教室プロジェクト	小嶋ゼミ
6	浜松	B	小学生防災体験活動『みんなでまなぼうさい』の実践活動	ThunderBirds
7	浜松	A	広げよう！健幸づくりの和	TEAM I

タイプA：開かれた大学づくりプロジェクト

タイプB：地域貢献・活性化プロジェクト

タイプC：現代的課題解決プロジェクト

ライトプラン

7 団体による報告

ポスター発表

目的・背景

三井ゼミと池田ゼミでは、「南条の里 農地保全会」の協力のもと、富士宮市下条にある耕作放棄地を活用した大豆の無農薬栽培に取り組んでいる。この活動は、社会と自然環境の両面を意識した活動である。しかし、この活動はゼミでの活動の域を出ず、まだまだ認知度が低いのが現状といえる。そこで、我々の活動を地域の方々にもっとよく知ってもらうために、学外で行われるイベントへの出展、小学校への出前授業などを行い、地域住民や今後を担っていく子供たちの環境への意識向上を図ることを目的とした。

活動内容

■ 地域イベントへの出展・広報活動

地域で行われるイベントに出展し、広報活動を行った。また、農業と環境の関連についての講演活動も行い、自分たちの活動をアピールした。

【食育フェスタでの講演】

(エネリアショールーム富士)

味噌づくり体験に来られた親子に、農業活動が環境保全にどう関連するか講演した。



【みんなのSDGs宣言発表会】

(イオンタウン富士南)

「陸の豊かさを守ろう(SDGsの目標15)」等と関連付けて、耕作放棄地の活用の重要性を伝えた。



この他にも、大学祭での活動写真の掲示や、JR東静岡駅南口の県有地有効活用 賑わい創出イベント、清水区にある古民家でのイベントなどにも参加し、広報活動を行った。

■ 小学校での出前授業

農業と環境をテーマに小学校への出前授業を行った。食べ物を作る農業が環境とどう関係しているのか、なぜ無農薬で栽培しているのかなどのお話を中心に講義し、農業や環境に興味を持ってもらうことを目的とした。

富士市の丘小学校、富士川第二小学校、富士第二小学校の3校で行った。



■ 学会でのポスター発表

沼津市で行われた、富士・箱根・伊豆 国際学会による「2022 FHIXフォーラム」でポスター発表を行った。「安全性や環境負荷を意識した農業活動」というタイトルで発表し、自分たちの活動概要、広報活動、抱えている課題と解決に向けての活動の3点について発表した。審査の結果、優秀賞をいただき、自分たちの活動が多くの方の興味を引く内容であると実感した。



結果と考察

新型コロナウイルスの影響が収まってきたこともあり、エネリアショールーム富士（静岡ガス）やイオンタウン富士南など学外の方と連携することで、活動の輪を広げることができた。また、小学校での出前授業や学会でのポスター発表では、好評の声を多くいただき、自分たちの行っている活動が、多くの方の関心を引き、自然環境・農業に対する意識を変えられるものであると実感した。このことから、目的である「地域住民や今後を担っていく子供たちの環境への意識向上を図る」は達成できたと考える。

今後の展望

今後も、積極的に学外の方々と連携し活動を行っていくことで、広く自分たちの活動を知ってもらい、環境への関心を高めていきたい。

高大連携による元気めし応援プロジェクト

～双方向の学びに繋がる食育活動～

常葉大学 健康プロデュース学部 健康栄養学科 三浦ゼミ
市川侑朱美、五明綾香、加藤綾乃、田中和輝、水野皓太、望月魁人

背景

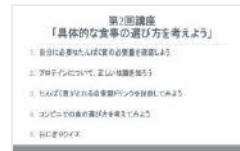
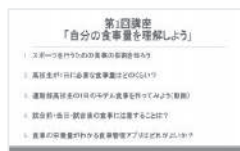
部活動を行う中高生において、スポーツ活動に見合う食量や内容についての知識を習得する機会は非常に少なく、食事の重要性の理解は十分とはいえない状況である。最近の食育の推進では、新型コロナウイルス感染症拡大防止のため、ICT(情報通信技術)やAI(人工知能)を活用したデジタル食育の活用が重点課題の1つになっている。私たちはスポーツ栄養の学びを活かして、地域の運動部所属の高校生に、デジタル食育を取り入れた食育活動を実施したいと考えた。

目的

- 高校と大学の連携を通じて、双方の学びに繋がるスポーツ食育講座を実施する。
- 1. 高校生の目標は、講座受講により自分の食生活を振り返り、部活動を行うための自分の食の課題の改善を目指す。
- 2. 大学生の目標は、学びを活かして、デジタル食育のための教材作成を行い、その活用をしながら食育を実践する。

活動内容

- 対象: 県内高校硬式野球部員の受講希望者21名
- 食育講座の実施: 受講生の関心のあるテーマを事前調査し、そのテーマを含めたスポーツ食育を2回実施
- 教材作成: 講座用食育教材(①モデル献立の作成と調理 ②1日の食量と食事作りの動画編集 など)
- 講座の評価: 講座前後に受講生へ無記名アンケートを実施。自分の食生活についての振り返り内容や食事改善目標に対する食意識や食行動の主観的な変化を評価。



活動報告

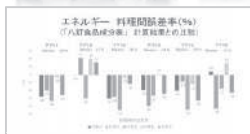
1. 教材作成①
動画作成



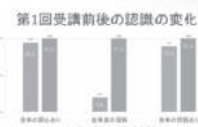
①配信動画の一部画像



2. 教材作成②
アプリの評価



3. 第1回講座
の実施



4. 第2回講座
の実施



講座により、必要な食量を理解し、食事のバランスを考えるようになったと認識している受講生が増加した。

考察

- 受講前には、自分に必要な食量を理解している割合は低かったが、受講により、理解者が増加した。1食で食べる量を画像と繰り返し視聴できる動画の2媒体で視覚的に伝えたことで、理解しやすかったと考えられる。
- 料理動画は、日頃、料理をしない高校生には印象に残らなかった。デジタル教材のコンテンツとして興味を持てる別のテーマか、興味を持ってもらえる関わり方を工夫したほうがよかった。デジタル教材を使用する際は、視聴者を引き込む仕掛けが必要であることが理解できた。
- 第1回講座では大学生から知識の伝達という方向の講座になったが、第2回講座では、高校生と大学生が学びの中で交流する場面があり、双方向の学びに繋がる機会を設けることができた。

今後の展望

高校生と同世代の大学生が行う食育活動では、コミュニケーションがとりやすく、大学生からの提案内容も生活に取り入れやすい内容になった。今後も引き続き、デジタル食育の有効性を確認しながら、大学生と同世代の若い世代への食生活の提案を継続したいと考えている。

謝辞 本事業にご協力いただきました高校野球部の関係者の皆様、とこは未来塾による助成に感謝申し上げます。

日本文化を次世代へ繋ぐための一歩 橋

背景：現代の日本において、日本文化との触れ合い（特に衣類に関して）は、七五三や成人式などの特定のイベントに限られる傾向にある。着物関係者の間では深刻な後継者不足等の問題も抱えている。

目的：日本文化を自ら学び、日本文化継承のための一助になること

目標：① マナーや着付け等の技術の習得

② 来年度のキッズオープンキャンパスにて、十二単の着付けの実演を行い、子ども達に日本文化を体験する機会を提供する

<活動内容>

- ・ 季節の催事や和装でのマナーを学ぶ
- ・ 和装（浴衣、十二単、花嫁衣裳、袴）の着付け技術の習得
- ・ 和装の仕組みを理解するための浴衣の作成（裁断から縫い合わせまで）
- ・ 折り紙、お手玉の作成
- ・ 来年度のキッズオープンキャンパスの計画作成

※ 本プロジェクト計画当初、ボランティアとして施設での十二単の着付けの実演の補助を担う予定だった。しかしながら、新型コロナウイルス感染症の予防のため、施設での実演は中止となったため補助作用を行うことができなかった。

結果・考察

- ・ 様々な和装の着付けだけでなく、浴衣や袴に関しては自身で着付けを行うことができるようになった。
- ・ 着物での立ち居振る舞いや着物の畳み方の技術を習得できた。
- ・ 和室での動き方（歩き方、座り方、礼の仕方等）を習得できた。
- ・ 短い期間（1年弱）で様々な種類の着物を自分で着る・他人に着せるという体験を通し、自信が付いたことで和装への挑戦意欲が増した。日本文化を次世代へつなぐための第一歩を踏み出すことができた。

今後の展望：

日本文化を次世代へつなぐため、来年度のキッズオープンキャンパスでこの課題を扱いたい。

十二単の着付け姿は見られる機会が多くないため、子どもに興味を持ってもらえるのではないかと考える。また、キッズオープンキャンパスには学生が多く係わるため。同世代が日本文化に興味を持つきっかけを作ることができる可能性も期待できる。



本プロジェクトの様子は、中日新聞や静岡新聞で紹介されました。



常葉大学
TOKOHA UNIV.

果物廃棄の発生を抑制する試み

常葉大学 地域企業とコラボするSDGsの試み

糸洲舞 鈴木樺能 鈴木莉沙 野寄宏美 八田莉穂 山村明依

背景

はままつフルーツパーク時之栖では、1年を通して果物の収穫体験があり、イベント終了後に残った果物は廃棄している。私たちは、効能があるにも関わらず、商品価値がないとして廃棄処分される果物を使い、新たに商品価値のあるものを生み出せないかと考えた。

目的

果物の廃棄物抑制に取り組む。
廃棄するイチゴを用いた商品開発を目指す。

アンケート対象者

第一回生産販売者側: はままつフルーツパーク時之栖関係者
第二回消費者側: 常葉大学の健康栄養学科の教員・ゼミ生
および、その関係者

取り組み内容

5月	ドーナツやチーズケーキの試作などのいちごを使用するスイーツの検討
6月	廃棄処分するいちごの収穫 収穫したいちごの下処理、冷凍保存
	いちごを使った試作と試食 (シロップ、いちご酢、ジャム、いちご酒、マフィン)
7月	生産販売者側に対する試食会とアンケート調査 (シロップ、いちご酢、ジャム、いちご酒、マフィン)
8月~ 10月	いちごマフィンの試作、消費者側へのアンケート調査、試作検討 はままつフルーツパーク時之栖に報告書を提出

第一回生産販売者側アンケート結果

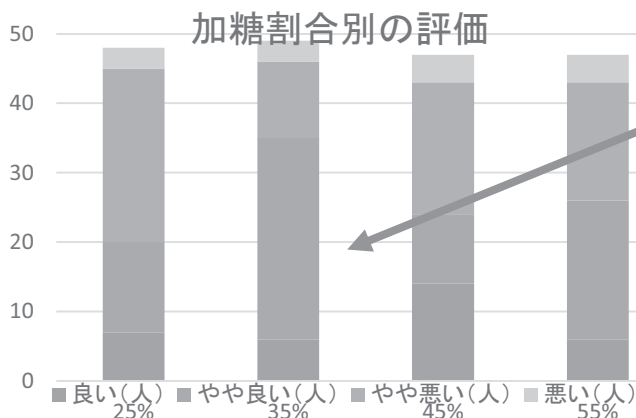
試食会の様子

施設の方8名に協力していただきました



シロップ いちご酢	原料段階に近い(工夫が少ない)
ジャム	既に施設で販売されている
いちご酒	冷凍いちごの色の変化や香りについて吟味が必要で商品化が難しい
マフィン	実現可能性が高いと評価あり

第二回消費者側マフィンアンケート結果



「ジャムの甘さが強すぎる」という意見があったことから、25% 35% 45% 55%の糖度の異なるジャムを使用したマフィンを試作検査
やや良い(29/50)が多く
やや悪い(11/50)が少ない
35%の加糖割合のマフィンを採用

マフィン作りを追求



完成したマフィン

まとめ

今回、商品化という目的を達成することが出来なかった。商品化するには、試作を重ねていく過程で、販売する側が意図する商品であると共にすべての消費者の好みに沿うように作り上げることの難しさがあり、またそれを実現するには今回以上の時間と試作回数を重ねる必要があると学んだ。しかしながら、廃棄物抑制につながる試みを示すことができたことは、廃棄物の処分費用を削減する一助になったと考える。

今後の展望

私たちが提案したレシピに加えてパッケージデザインや販売価格等の検討を行い、商品化により近づけたい。また他の果物の廃棄物についての課題にも取り組みたい。

謝辞

本研究の実施にあたり、ご協力頂きましたはままつフルーツパーク時之栖の皆様、および常葉大学関係者の皆様に心よりお礼申し上げます。また、本研究は令和4年とこは未来塾による助成を受けて実施した。

さなるだいにんぐDe料理教室プロジェクト 小嶋ゼミ

<背景>

日本人の野菜摂取量は、経年的に目標量350gを下回っており、若い世代では目標量より100g以上少ない状況にある¹⁾。食育推進に関して、野菜摂取量増加の促進と地域団体と連携・協働した食育の重要性が示されている²⁾。

<目的>

- ・小学生に野菜に関する知識の習得や調理の機会を提供し、食への興味・関心の向上と望ましい食生活の実践に繋げる。
- ・子どもの野菜摂取量増加のために、保護者に食育や野菜の情報を提供し、家庭の食意識向上を図る。
- ・地域団体と連携して食育活動を実施することで、食育の場の拡大を目指す。

<方法・結果>

さなるだいにんぐDe料理教室

<開催日> 令和4年9月17日(土)

<目的>

①野菜や望ましい食生活に関する知識の習得

②調理の機会による食への興味・関心の向上

<参加者>小学1～6年生 9人(うち研究参加者 親子5組)

<内容>

講話内容: ①バランスの良い食事、野菜の栄養素について
→イラスト、写真、実物野菜350gを用いて説明

②浜松野菜クイズの実施

→挙手制とし、積極的な参加を図った

調理実習: 苦手な野菜を使用したピザ作り

レシピ集等の配布: 浜松市特産野菜レシピ集、ポークビーンズ(レシピ集掲載)を教室後に配布

調査: 教室の事前、終了後、1ヵ月後にアンケートを実施

<結果>

教室直後調査

小学生: 全員が今後の調理実践や野菜摂取に意欲を持った

1ヵ月後調査

小学生: 「食事バランスを意識するようになった」と全員が回答し、「野菜が好き」と回答した者が増加した。

保護者: 「子どもと料理教室の話をした」「子どもは以前より野菜を食べるようになった」と全員が回答した。レシピ集は全員が見たが、料理作成者は2人であった。



図1 ピザ作りの様子



図2 講話の様子

協働センターまつり 食育コーナー

<開催日> 令和4年10月16日(日)

<目的>

①地域の子どもや家庭への野菜摂取や食事バランスに関する知識の普及

<来場者>135人

<内容>

①「さなるだいにんぐDe料理教室」の活動報告展示

②野菜摂取目標量350gのフードモデル展示

③食育クイズの実施(食事バランスクイズ、浜松特産野菜クイズ、箱に入った野菜当てゲーム)

④浜松市特産野菜を使用したレシピ集の配布

⑤小松菜入りカップケーキの配布

(他ブースと共同スタンプラリー景品)

<結果>

食育クイズでは、親子で話し合い協力して解く様子がみられた。箱の中の野菜を当てるゲームでは、形や感触だけでは中身が分からず、正解を見て驚く子どももいた。

フードモデルを見て、日ごろの野菜摂取量の不足を感じている様子がみられた。



図3 野菜クイズに挑戦する親子



図4 野菜摂取目標量350g

月	実施内容	詳細
5	事前依頼	子ども食堂及び佐鳴台協働センターに料理教室の協力依頼
6	料理教室の計画・準備	教室内容(講話・調理実習の内容、コロナウイルス対策など)の計画 参加者募集チラシ・アンケートの作成、レシピ集の準備
7	料理試作1・2・3 参加者募集	調理実習の野菜ピザ及びレシピ集の料理試作 協働センターにて教室参加者募集のチラシ配布(～8月)
8	アンケート調査	参加者へのアンケート郵送
9	料理試作4・5 料理教室の実施	当日スケジュール確認と野菜ピザの試作 「さなるだいにんぐDe料理教室」開催(9月17日)・教室後アンケート実施
10	食育コーナー実施	料理教室の様子、地元野菜のクイズを掲示、カップケーキの配布
11・12	アンケート調査・集計	1ヵ月後アンケートの郵送、調査の集計とまとめ

<考察>

- ・料理教室参加者は少人数であったが、子どもの野菜嫌いの改善、調理や野菜摂取への意欲の高まり、野菜摂取量の増加がみられたことから、食教育の効果があったと思われる。
- ・保護者の野菜摂取行動変容を促すには、作りやすいレシピや情報提供の方法の検討が必要と考える。
- ・子ども食堂と地域の子ども達の繋がりが深まり、地域における食育推進の一助となった。
- ・協働センターとの連携からセンターまつりでの食育の機会が得られ、地域の多くの方に野菜摂取の啓発ができた。

<今後の展望>

地域団体と連携した活動の継続により、地域の子どもや家庭への野菜摂取の促進、地域における食育の輪をさらに広めていくことができると考える。

【目的】

これからの未来を担う子どもたちと共に東日本大震災について振り返り、未来に起こる可能性の高い防災・減災について、身近なこととして考え、命を守る行動、震災時重要となる地域社会との関わり強化に繋ぐための機会の提供を目的とした。

キッズオープンキャンパス、「わが町はままつ 大学生交流フェスタ2022」に参加しブース出展をし、子どもたちに楽しく防災について学んでもらうためにワークショップを開催した。

【キッズオープンキャンパス】

子ども達に震災や防災・減災に関しての知識、関心、意識を、楽しみながら深めてもらうため4つのワークショップを開催した。

①「非常食クイズ」

クイズ形式で非常食について楽しく学んでもらうことができた。

②身体を動かす防災体験学習「防災ダック」

実際に身体を動かし、声を出して遊びながら学んでもらうカードゲーム。楽しみながら災害が起きたときの行動を学んでもらうことができた。

③「バケツリレー」

2チームに分かれて、バケツの中に入った水を運ぶ速さを競いあった。楽しみながら協力することの重要性を学んでもらうことができた。

④「自分だけの防災用ホイッスルを作ろう」

災害時や防犯にも役立つ日常的に役に立つ、自分だけの防災ホイッスルを作成してもらった。自分だけの防災ホイッスルを作ることで防災について自分事として考えるきっかけ作りができた。

参加してくれた55人の子どもたちにアンケートを行い、「防災について楽しんで学べたかな？」の問いには、55人全員が「楽しかった」と答えた。このことから本団体の活動を通じて防災・減災の興味関心を持たせるきっかけ作りになったと考える。



キッズオープンキャンパスの様子

【わが町はままつ大学生交流フェスタ2022】

「わが町はままつ 大学生交流フェスタ2022」に参加し、ブース出展をしたキッズオープンキャンパスで好評であった「自分だけの防災用ホイッスルを作ろう」のワークショップを開催した。自分だけの防災用ホイッスルを作ることで防災について楽しく学ぶ機会を作ることができた。



わが町はままつ 大学生交流フェスタ2022の様子

【今後の展望】

今回、子ども対象の防災ワークショップを開催することで、家庭でも防災減災について話し合う機会の提供に繋がったと考える。今後はワークショップの対象者だけでなく、その家族や周りの人にも防災・減災意識について興味関心を深めてもらえるような活動を行っていきたいと考える。これからもコロナ禍での活動が続くため、オンラインなどを活用しながらできる工夫を考え、活動を継続していきたい。

広げよう！健幸づくりの和

健康プロデュース学部 心身マネジメント学科 井口ゼミ (TEAM I)

(代表) 鈴木清香、大河孝稀、市川未来子、栗山香織、島袋航汰、杉山実紗希、
前畑一樹、見崎菜摘、梅田悠生、鈴木研二郎、高橋正憲、殿岡慎平、
福田恭子、前島有歩、増井瑞希、山田えりか

プロジェクトの目的・概要

地域の皆様が健康増進するために「健康に対する意識向上」「楽しく身体を動かすことのできる機会の提供をする」ことを目的に活動している。将来健康づくりに携わりたいという学生が、大学での学びで得た知識とスキルを生かして、地域の皆様の健康づくりに貢献したい。

事業内容

令和4年6月17日(土)入野協働センター
「認知症予防講座」参加者32名
脳リフレッシュサロン志都呂の認知症
予防インストラクターとともに認知症予
防プログラムのコグニサイズやレクリ
エーション、介護予防体操を行った。



令和4年8月12日(金)入野協働センター
「転倒予防講座」参加者36名
転倒予防の対策の講義と運動指導、足
指筋力とバランス能力を測定し、転倒
危険度を判定した。



11月22日(火)住吉会館「住吉生き生き
サークル健幸講座」参加者29名
静岡県の「民間活力による通いの場支
援事業」として、地域包括支援セン
ター和合と連携して、運動指導、日常
生活チェックと体力測定を行った。



引佐総合体育館トレーニングメニュー考
案(10月16日静岡新聞)
引佐総合体育館のトレーニングジムで、
利用者の用途に合わせた3つのトレー
ニングメニューを考案した。

10月18日(火)サーラ音楽
ホール「楽しく体を動か
して認知症予防！」参加
者34名
サーラ音楽ホールとの連
携事業の一環として、健
幸アンバサダーの資格を
取得した学生たちが得た
知識と指導スキルを活用
し、企画・運営して開催
した。
講義「健幸華齡ってな
に」、頭を使いながら体
を動かす有酸素運動「コ
グニサイズ」、生涯ユニ
バーサルスポーツとして
知られる「棒サッカー」
を行った。



今後の活動予定

- ・健幸講座の企画・運営、運動指導だけで終わることなく、参加者がどのような効果が得られたか検証していく必要がある。
 - ・連携地域を増やして、健幸講座を継続することで更なる地域の活性化を図りたい。また、対象者も成人を対象として講座も検討していきたい。
- (高齢者対象) ○転倒予防運動教室、 ○認知症予防講座、 ○いきいき運動教室
(成人対象) ○メタボリックシンドローム予防改善講座、 ○糖尿病予防講座

■静岡草薙キャンパス

〒422-8581 静岡市駿河区弥生町 6-1

TEL. 054-297-6100(代表)

教育学部／外国語学部／経営学部／

社会環境学部／保育学部

短期大学部 日本語日本文学科／保育科

大学院 初等教育高度実践研究科

国際言語文化研究科／環境防災研究科

■静岡水落キャンパス

〒420-0831 静岡市葵区水落町 1-30

TEL. 054-297-3200(代表)

法学部／健康科学部

■静岡瀬名キャンパス

〒420-0911 静岡市葵区瀬名 1-22-1

TEL. 054-263-1125(代表)

造形学部

短期大学部 音楽科

■浜松キャンパス

〒431-2102 浜松市北区都田町 1230

TEL. 053-428-3511(代表)

経営学部／健康プロデュース学部／

保健医療学部

大学院 健康科学研究科



常葉大学
TOKOHA UNIV.

発行：常葉大学 地域貢献センター

発行日：令和5年3月8日

URL <https://www.tokoha-u.ac.jp>