信州大学 SHINSHU UNIVERSITY | 教育学部

信州大学教育学部「Educational Challenge」

学生達の教育プロジェクトを支援

Educational Challenge



2026年度 中間報告会



2026年度採択プロジェクト一覧







最終成果発表会



20265年度中間発表会



様への学生代表からの御礼



※本プロジェクトは、下記の団体・企業・個人様からご支援をいただき実施しております。（令和8年10月現在）

- (公社)信濃教育会 様
- (公財)栗田病院 様
- （株）礎建装 様
- （株）丸冨士 様
- （株）徳永電機 様
- （株）新日本設計 様
- （株）黒船 様
- 岡学園トータルデザインアカデミー 様
- 長野県小学校校長会 様
- 長野県中学校校長会 様
- ANGELUXアカデミー 様
- 徳田節子 様
- 第一地区住民自治協議会 様
- 信州大学教育学部尚学会 様
- 信州大学教育学部同窓会 様
- 村松浩幸 様

EduChalle

https://fablab-nagano.org/educational_challenge/

公益社団法人信濃教育会・事務局次長
土屋次男先生によるご講評（要約）



本日は皆さんの発表を聞き、とてもわくわくしました。普段は会議で眠くなってしまうこともありますが、今日はずっと目がきらきらしていました。ありがとうございました。

生成 AI 学びテラス

学校を訪問し、校長先生や教頭先生と直接話をされたことは、大変貴重な経験です。自分たちの思いを伝え、協力をお願いすることを通して、学校との連携をさらに深めていってほしいと思います。

生成 AI は急速に進化していますが、大切なのは依存するのではなく、必要に応じて適切なツールとして使うことです。生成 AI を活用しながら、学力や日本語の定着を支援する取組は大変興味深いものです。また、子どもと一緒に遊ぶ活動も、心理的な障壁や孤独感を減らし、自分のペースで学べる環境づくりにつながります。子どもとの関わりとともに、学校との連携をどう積み重ねるかにも期待しています。

作って学ぼう・手書き文字の世界

学校と大学が密に連携して進める、大変意義ある実践になると思います。

文字を書く活動では、「上手・下手」という意識が子どもたちの間に生まれることがあります。どの筆遣い、どの表現にもよさがあることを大切にし、一人一人が安心して表現できる関係をつくってください。また、一回ごとの活動ではなく、「どんなゴールに向かうのか」という見通しやストーリーを子どもたちと共有することが重要です。計画を具体化し、事前の打合せを丁寧に進めている点を評価します。今後の実践報告を楽しみにしています。

わくわくサイエンス・オン・ザ・ゴー

毎月、継続して実践していることが素晴らしいと思います。継続することで、子どもたちの関心や変化をつかみ、次の活動をよりよく工夫できます。

「もっと遠くに飛ばしたい」「どうやって作るの」といった子どもの声は、学びが深まる入り口です。「もっとやりたい」から「どうしてこうなるのか」という深い問いへとつながる可能性があります。

継続的な活動の中で、子どもたちの「もっと」「どうやって」「なぜ」を丁寧に受け止め、他のイベントでの実践も参考にしながら、活動を発展させてください。

Future Civic Project

顔を合わせて行うゲームを、授業に位置付けることには大きな可能性があります。遊びと学びを結び付けられる取組です。

課題を自分たちで見いだし、改善を重ねている点も評価できます。今後は、実際の授業で試行し、子どもたちの反応を基に改善していくことが重要です。失敗を恐れず、ゲームを単発で終わらせず、学習単元の中でどのように生かし続けるかまで考えて進めてください。

全体を通して

皆さんが行っていることは、子どもたちのためであり、未来の社会をつくるためであり、同時に皆さん自身を高めることにもつながる取組です。

その中で大切なのは、皆さん自身が楽しさや面白さを感じることです。プロジェクトとは、自分たちの思いをもち、それを形にしていくことです。学校では日々、様々な問題への対応に追われることもあります。しかし、自分たちで教育活動をつくり出すことは、本来とても楽しいことです。

学校の中に、先生も子どもも楽しめるプロジェクトがあふれる未来を思い描きながら、取組を進めてほしいと思います。多くの失敗もあるでしょう。しかし、失敗は次に生きます。落ち込むことがあっても、「この失敗が次の自分たちを高める」と捉えて、取り組んでください。

教育実習には、時に「やらなければならない」という感覚が伴うかもしれません。しかし、このようなプロジェクトは、自分たちで、いかに楽しく面白く進めるかを考えられる活動です。今後の最終報告を楽しみにしています。

本日は貴重な発表を聞かせていただき、ありがとうございました。また、学生の皆さんを支えてくださっている先生方にも、心より感謝申し上げます。

以上

学生たちからの御礼のメッセージ

Future Civic Project

この度は、私たちのプロジェクトに温かいご支援と応援をいただき、誠にありがとうございます。皆様からのご支援が、プロジェクトを進める上で大きな力となっています。多くの方々に支えていただいていることを実感し、メンバー一同、心より感謝しております。

プロジェクトは現在も目標の実現に向けて進行中です。皆様のご期待に応えられるよう、より良い成果につなげていきたいと考えています。

引き続き、よろしくお願いいたします。

（代表者：金井瑛亮）

わくわくサイエンス・オン・ザ・ゴー

ご支援いただきありがとうございます。皆様のおかげで子どもたちに科学の面白さを伝えながら，笑顔で楽しく活動する子どもたちの様子が見られました。これからも子どもたちのために，様々な活動を行っていきます。よろしくお願いいたします。

（代表者：高寺俊輔）

生成 AI まなびテラス

生成 AI 学びテラスです。この度は私たちの活動にご支援いただきありがとうございます。

子どもたちにとって「来てよかった」と思えるプロジェクトを作り上げていきます。

今後もよろしくお願いいたします。

（代表者：神林瑞歩）

つくってまなぼ!手書き文字の世界　一書研命

子どもたちにとってためになる楽しい授業を作り上げるとともに、この実践を通して教員としての素質を身につけてまいります。引き続きご指導のほど、よろしくお願いいたします。

（代表者：吉岡幸人）

「Future Civic Project 2026」

中間報告

現 状 報 告

１．主権者教育教材の購入

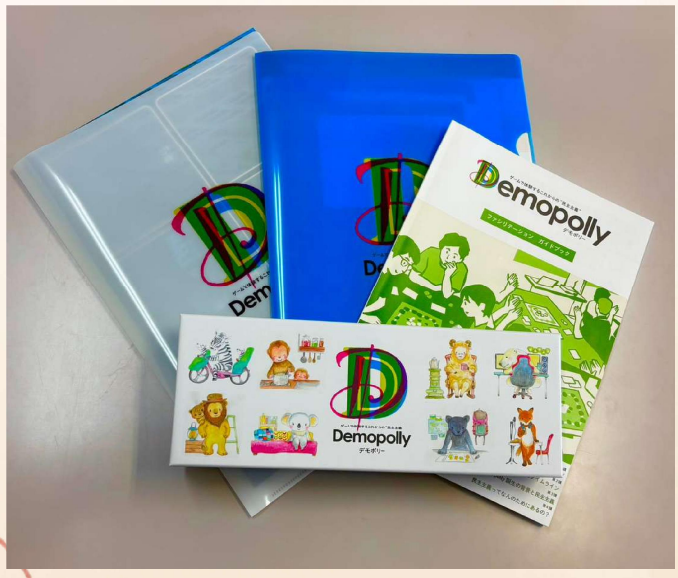
２．教材の試行

３．課題の発見

４．オリジナル教材の制作開始

５．授業での実現可能性の検証

１．教材の購入



主権者教育教材
Demopolly

民主主義の仕組みをゲームで体験することができるワークショップ型プログラム

２．教材の試行





プレイヤーシート



ゲーム内での自身の人生設計や資金力を整理する

イベントカードとゲーム盤面



各プレイヤーが自分の番にサイコロを振り、止まったマスに書いてある行動を行う

3．課題の発見

Ⅰ．活動時間の長さ

今回の教材はプレイ時間が100分と、授業で扱うにはかなり長い。授業で扱うには、プレイ後のリフレクションを含めて50分に収めたいと考えている。

〈改善案〉
①2コマ続きで活動することを前提の教材として作成する
②現状のターン形式の活動ではなく、1人のファシリテーターがカードを提示し、全員が一斉に行動を起こす形式にする

Ⅱ．複雑なゲーム性

税の仕組み、選挙、イベント、自分の人生設計など活動内で意識する要素が多く、今回対象としている小学校高学年、中学生たちが楽しみながら主権者意識を養うにはハードルが高いと考える。

〈改善案〉
今回のプロジェクトの目的から、選挙のフェーズは外せない。一方で、税の仕組みに関しては現実とそろえると計算が大変なのでわかりやすい数値に変更することができる。

Ⅲ．ゲーム内共通通貨の細かさ

ゲーム教材の中で使用する共通通貨に関して。１、５、10、20、50と非常に細かく設定されている。資金力の大小が分かりずらく、通貨のやり取りだけでもかなりの時間を要する。



〈改善案〉

通貨の区分を大きくし、大小の差を明確にする。

・やり取りが理解しやすくなる

・やりくりをより意識する必要性が生まれる。

４.オリジナル教材の製作開始

・ゲーム時間の短縮←授業で使えるようにしたい

すごろく型式、順番通りにやる形から変更
〈例〉同時進行で進められる型式、教員がファシリテーターとして進める

・ゲーム通貨の単位の工夫←数字を大きく分かりやすく

〈例〉現在：１～５０，1000~10000に変更し現実に寄せる。
使用する貨幣を数を絞ってゲーム進行の円滑化

・イベントの改善←簡潔で大きくゲームを動かす

ゲームをする仲間との差が開きやすくする。
〈例〉政党によっては交通事故の際に当分収入を得られない



５．授業での実現可能性の検証

目的は、授業でも使える学習教材
にすること

**実際に授業で活用できるのか
検証が必要**

まほろば祭への出展

STAPのこれまでの活動を知ってもらう展示。これまでに開発した教材、これから開発していく教材の展示・体験

今回の活動はこの点にあたる

今後の活動計画

～11/14	まほろば祭に向けて仮教材の製作
11/14	まほろば祭への出展
～12月末	まほろば祭での振り返りを受けて、教材を改善・完成
1月～	出前授業またはワークショップでの実践

ご清聴ありがとうございました。

わくわくサイエンス
オン・ザ・ゴー

出張！なんでも実験団

目的

①子どもたちに科学の楽しさを知ってもらう。

②企画運営していく中で，イベントや企画を計画したり実践したりする力を身につける。

③学校で行われる実践を通して，子どもを理解する力を豊かにする。

④子どもたちが理科を楽しく学べるように，身近なものから題材を考える力を高める。

⑤子どもたちが安全に理科の内容を理解できるような取り組みの在り方を模索する。



方法

安全確認

小学校へ行き，打ち合わせをする

サイエンスショーに向けて準備する

安全確保

サイエンスショーを行う

体験活動を行う

サイエンスショーの片づけをする

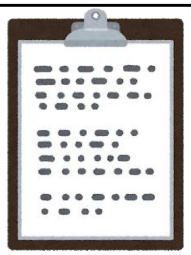
活動の振り返り，次回に向けて検討



活動計画

月	サイエンスショー	体験活動
7		ペットボトルロケットを製作し飛ばす
9		摩擦力を感じる
10		鏡の不思議に浸る
11	逆さにしたコップの水を網で支える	アルミ箔に書いた魚を水に浮かべる
12	空気砲にドライアイスを入れて発射する	小さい空気砲で的あてをする
1	みんなで手をつないで静電気を感じる	下敷きやビニールひもで静電気を感じる
2	酸素を液体にして色を観察する	液体窒素を使って凍らせる
3	サイフォンの原理で水を移動させる	大気圧を使って机を持ち上げる

活動概要



場所：長野市立加茂小学校

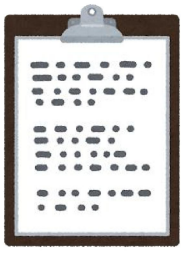
会場：グランド，中庭，体育館（活動内容によって変わります）

日時：月に１回ほどお昼休みの時間の約15分間

内容：身近なものを用いたサイエンスショーやものづくりを行う

備考：子どもたちが体験できるように活動に使うものは事前に準備
しておき，その場で体験できるようにする

活動概要（11月から）



場所：長野市立加茂小学校

会場：グランド，中庭，体育館（活動内容によって変わります）

日時：月に１回ほどお昼休みの時間の約15分間
授業時間を１時間頂いてサイエンスショーや
体験活動を行う

内容：身近なものを用いたサイエンスショーやものづくりを行う

備考：子どもたちが体験できるように活動に使うものは事前に準備
しておき，その場で体験できるようにする

７月の活動の概要　テーマ「ペットボトルロケット！」

炭酸ペットボトル，空気入れ，空気針，ゴム栓だけで作れるペットボトルロケット！

- どっちが遠くまで飛ぶか，友達と飛距離対決
- 水を入れたペットボトルに空気を入れるだけで，ものすごく飛ぶ不思議な体験

7月の活動の様子





7月の活動の様子





7月の活動の様子





７月の活動の感想・学び　次回に向けて

- 子どもたちの「楽しい！」，「これどうやって作るの？」，「もっと遠くに飛ばしたい！」と言った，声を聞くことができた。
- 高学年の子が低学年の子へやり方を教えたり，一緒に協力して取り組んだりしている姿を見ることができた。
- 今回の活動は校庭で行い全体に説明する時，声が伝わりづらく感じたので，次回校庭で行うときは拡声器などを用いるようにする。

９月の活動の概要　テーマ「摩擦のチカラ！」

ノートを重ね合わせると
【 強力な摩擦！ 】

- 2冊のノートを1人引っ張る力比べ
- 「接着剤もないのに抜けない！」と驚く体験

ホバークラフト
【 ゼロの摩擦！ 】

- CDと風船で机を滑るカーリング対決
- 指先ひとつでスーッと進む「摩擦ゼロ」の体験

９月の活動の様子





９月の活動の様子





９月の活動の感想・学び　次回に向けて

- 子どもたちの「なんで離れないの？」「どうしてこんなに滑るの？」といった素朴な疑問や、力加減を工夫して夢中で挑戦する姿が見られた。
- 今回は学生5名という少人数での運営だったが、風船の事前ストックや1人引っ張り形式の工夫により、安全かつスムーズに進行できた。
- 今回は「体験して楽しむ」ことが中心となったため、次回は靴底やブレーキなど、普段の生活の中の「摩擦のチカラ」に繋がる声掛けを工夫したい

１０月の活動計画



今後の活動

- 加茂小学校での実践をSNSで発信したところ，長野県安曇野市立穂高南小学校から本校でもサイエンスショーを行ってほしいという依頼が届いたので，そこに向けての準備。
- 加茂小学校での残りのサイエンスショーと体験活動の準備。

穂高南小学校での実践計画

- 低学年，中学年，高学年で授業時間を1時間ずつもらい，サイエンスショーと体験活動を行う。
- 低学年，中学年，高学年それぞれで行う内容や日時はこれから話し合って決める。

まとめ

- **実践の成果：** 身近な題材を用いたサイエンスショーや体験活動を通し、子どもたちの「理科の楽しさ」を引き出すことができた。また、実践の工夫や安全管理の重要性を学ぶ機会となった。

- **新たな広がり：** 日々の活動をSNSで発信したことがきっかけとなり、他校（穂高南小学校）からの新たな依頼へとつながり、教育の輪が大きく広がった。

- **今後の目標：** 加茂小学校での残りの実践と、穂高南小学校での学年別（低・中・高学年）の展開に向けた準備を本格化させ、理科の面白さをさらに多くの子供たちへ届けていきたい。

インスタグラムの紹介



@SCIENCE.EDU.LAB2.INFO


ご清聴ありがとうございました

中間報告会

生成AI学びテラス

～生成AIで広がる、外国人児童と異文化に興味を持つ児童の「わかる」と「楽しい」の輪～

実施担当者　：24E0108J 現代教育コース 神林瑞歩
24E0113E 現代教育コース 清水春菜
24E0125J 現代教育コース 森下蒼生
指 導 教 員：佐藤和紀

 ights Reserved

私たちの考える課題

日本人児童

- 異文化と接する**機会の不足**
- 異なるルーツを持つ人への**心理的障壁**、**不安**
- 多様性を理解する経験の欠如

外国人児童

- 言語の壁により家庭学習が困難
- 学級から取り残される**孤独感**、**疎外感**
- 日本語指導教員の不足→過程で**支援者不在**

Mizuho KAMBAYASHI Haruna SHIMIZU Aoi MORISHITA SHINSHU UNIVERSITY | Faculty of Education ights Reserved

活動の概要

目的

- 生成AIを活用し、自分のペースで学べる環境の提供
- 生成AIを活用し、自力で課題を解決する成功体験
- 交流を通じて、孤独感を解消し安心できる居場所作り

活動内容

- 生成AI講座
- 日本のお祭り体験
- ネパール・日本クイズ
- かるたなどの伝統遊び
- 振り返り

Mizuho KAMBAYASHI Haruna SHIMIZU Aoi MORISHITA
SHINSHU UNIVERSITY | Faculty of Education ights Reserved

活動の流れ

	月	活動内容
準備	5月	小学校に活動の相談・チラシ作成
	6月	小学校に活動の相談
	7月	各小学校に本活動の詳細の説明
	8月	各小学校にチラシ配布
	9月	参加児童募集開始
活動	10月	参加者決定メール送信　中間報告会 第1回講座：顔合わせ・自己紹介・交流（校内散歩）
	11月	第2回講座：生成AI使い方確認・異文化交流（秋祭り） 第3回講座：生成AI講座（持参した宿題を使用）・異文化交流（秋祭り）
	12月	第4回講座：生成AI講座・異文化交流（外国人児童の文化のクイズ） 第5回講座：生成AI講座・異文化交流（伝承遊び：かるた, 竹とんぼなど）
まとめ	1月	第6回講座：振り返り・事後アンケート実施
	2月	最終報告会

Mizuho KAMBAYASHI Haruna SHIMIZU Aoi MORISHITA
SHINSHU UNIVERSITY | Faculty of Education ights Reserved

準備　-小学校と連携-

日程	取り組み・活動内容	詳細説明・補足
5/26	長野市立芹田小学校 訪問	・校長先生、教頭先生に活動の説明 ・　募集チラシ配布のお願い
6/9	長野市立徳間小学校 訪問	・校長先生、教頭先生に活動の説明 ・　募集チラシ配布のお願い
6/18	長野市立篠ノ井西小学校 訪問	・校長先生、教頭先生に活動の説明 ・募集チラシ配布のお願い
9/9～10/3	参加者募集開始	・各小学校対象学年の4・5・6年生 ・申し込み方法はQRコード
10/4～10/6	参加予定児童　集計	ネパール人児童1名，日本人児童1名

ights Reserved

準備　-小学校と連携-

生成AI学びテラスについて　External　受信トレイ ×

[redacted]　7月22日(水) 16:50

信州大学　神林様　　お世話様です。 徳間小学校の [redacted] す。

先日の　生成AI学びテラス　募集の件　ですが、ぜひお願いしたいということになりました。お話のとおり、４～６年生児童全員にチラシなどを配布したいと思います。４年　１１１名
５年　９４名　６年　８９名
計　２９９名です。今後転出入もあるかと思われるので多めにください。よろしくお願いします。９月２日ごろに人数分印刷されたものが届くということですよね？また人数が集まり次第終了ということは、配布日を遅くとも９月8日（水）までにということでよろしいでしょうか？　返答お願いします。また、これを募集する学校はどことどこでしょうか？よろしければ教えてください。児童の送迎は保護者でよろしい [redacted] 記載がないと思われますが。

徳間小学校

...

[メッセージの一部が表示されています] メッセージ全体を表示

瑞歩　神林瑞歩 [redacted]
To 佐藤和紀、清水春菜、森下蒼生、[redacted]
[redacted]　7月24日(金) 13:21

お世話になっております。
信州大学教育学部３年の神林です。

ご多用のところ、早急にご対応いただき、誠にありがとうございました。ご不明点について以下のとおりご回答いたします。

・チラシは約310部を、９月２日（水）頃に郵送させていただく予定です。
・チラシの配布につきましては、塩澤先生のお考えのとおり、９月８日（火）までにご配布いただけますと幸いです。
・本募集につきましては、芹田小学校および篠ノ井西小学校にもお願いしております。
・保護者の方に送迎をお願いする予定ですので、こちらの内容をチラシと保護者への案内書に記載し、改めて郵送させていただきます。

ご一読いただき、内容についてご不明な点やご質問など[redacted]
お忙しいところ大変恐縮ですが、ご確認のほど、どうぞよ[redacted]

小学校とはメールでやり取り

Mizuho KAMBAYASHI　Haruna SHIMIZU　Aoi MORISHITA　SHINSHU UNIVERSITY | Faculty of Education
ights Reserved

準備　-小学校と連携-


生成AIまなびテラス（申し込みフォーム）

アカウントを切り替える

＊必須の質問です

以下の質問に答えてください。

1．おなまえ＊

回答を入力

2．通っている小学校＊

芹田小学校
徳間小学校
篠ノ井西小学校
その他:

3．学年＊

4年生
5年生
6年生

4．自分がよく使っている言葉＊

申し込みフォーム

ights Reserved

準備　長野市国際交流コーナー

日程	取り組み・活動内容	詳細説明・補足
7/22	長野市国際交流コーナー 訪問	・長野市国際交流コーナー 職員の方に活動内容の説明 ・募集チラシ配布のお願い
9/7	募集チラシ配布・掲示	・募集チラシ掲示のお願い



実際に訪問して依頼



ights Reserved

今後の活動（予定）

日程	取り組み・活動内容	詳細説明・補足
10/24	顔合わせ	自己紹介、活動の日程決め
11/7	生成AI講座 日本のお祭り体験	輪投げ、射的
11/28	生成AI講座 日本のお祭り体験	盆踊り
12/5	生成AI講座 ネパール・日本クイズ	ネパール、日本についてのクイズ
12/19	生成AI講座 かるた等伝統遊び	日本の伝統遊び
1/16	振り返り 事後アンケート	活動を通して変化したことを記録

※生成AI講座につきましては児童のニーズに合わせて作成します

ights Reserved

活動当日の流れ（例）

時間	内容
10:00～10:05	学びセンターに集合
10:05～10:10	前回の振り返り
10:10～10:20	生成AIの活用方法紹介
10:20～10:30	生成AI実践
10:30～10:40	異文化交流（伝承遊びなど）
10:40～10:45	まとめ・次に向けて
10:45	解散

Mizuho KAMBAYASHI Haruna SHIMIZU Aoi MORISHITA SHINSHU UNIVERSITY | Faculty of Education
ights Reserved

活動の概要

目的

- 生成AIを活用し、自分のペースで学べる環境の提供
- 生成AIを活用し、自力で課題を解決する成功体験
- 交流を通じて、孤独感を解消し安心できる居場所作り

活動内容

- 生成AI講座
- 日本のお祭り体験
- ネパール・日本クイズ
- かるたなどの伝統遊び
- 振り返り

Mizuho KAMBAYASHI Haruna SHIMIZU Aoi MORISHITA
SHINSHU UNIVERSITY | Faculty of Education ights Reserved



つくってまなぼ！
手書き文字の世界
～中間発表～

一書研明

第２回打ち合わせ（８月17日 ＠木祖村立木祖小学校）

・11月に行う授業に向けて、木祖小学校の先生方と授業内容や教材用具の相談をした。

・11月5日（木）／11月16日（月）のスケジュール
　９：00　木祖小学校到着
　10：45－11：30　3時限　（授業）
　11：35－12：20　4時限　（授業）
　12：20－13：20　お昼　（ランチルームにて全校児童とお昼）
　13：20－14：05　5時限　（交流）
　15：30　木祖小学校出発

※本企画について木祖村教育委員会がご協力くださり、藪原駅（木祖小学校最寄駅）～木祖小学校までのバスでの送迎など支援をいただいています。

「文字文化」に関する学習活動　※現行学習指導要領における改訂の要点

１・２学年

◯授業名：「筆とお友達になろう！」

◯ねらい：様々な種類の筆を使って学ぶ場面で、筆の運び方や筆の種類によって生まれる線の違いに気がつくことを通して、筆に興味を持ち、より丁寧に文字を書こうとすることができる。

◯準備物：様々な筆、半紙、水書用紙、水書用筆、画用紙、模造紙、絵の具、書画カメラ

◯授業計画（11月5日（木）第1・2時間目／11月16日（月）第3・4時間目）

①様々な筆について知り、書き比べる（１時間目）

　太筆、細筆、刷毛、絵画用筆などの様々な筆を書き比べる。

②好きな筆を選び、線質を生かし、グループごとに模造紙に一つの木を描く（２時間目）

　それぞれの筆から生まれる線の違いに気が付き、共有する。

③水書用筆に触れ、文字を丁寧に書く意識を持つ（３時間目）

　水書用筆に触れながら、払いや止めに意識を向ける。

④これまでの活動を生かして、硬筆（鉛筆）で丁寧に名前を書く練習をする（４時間目）

　葉書サイズのカードに鉛筆で丁寧に名前を書く。カードを画用紙で作った「木の実」に見立てて、２時間目に作った木に貼り合わせる。

３・４学年

〇授業名：「絵からひも解く漢字の世界」

〇ねらい：漢字を絵にする活動の場面で、漢字の成り立ちについて調べ絵で表現することを通して、文字の成り立ちについて理解することができる。

〇準備物：絵の具、絵の具用の筆、画用紙（半紙と同じ大きさ）、大筆、半紙、墨、書画カメラ

〇授業計画（11月5日（木）第1・2時間目／11月16日（月）第3・4時間目）

①漢字の成り立ち（甲骨文字・表意文字）について学ぶ（１時間目）
　甲骨文字を基にしてできた「へん」（木へん、さんずい、日へん）と、いくつかの「つくり」を組み合わせて制作する漢字を決定する。

②甲骨文字を基にしてできた「へん」の絵を制作する（２時間目）
　その際、「つくり」の部分は用意した紙を貼り付けるものとする。

③2時間目に引き続き、絵を制作・完成させる（３時間目）
　完成した児童から毛筆学習に移る。



作品例

④2、3時間目に制作した絵を踏まえ、漢字の成り立ちについて理解したうえでも筆でその漢字を書く（４時間目）

５・６学年

〇授業名：「目指せ！名前の書き方名人」

〇ねらい：文字の配置に注意して、自分の名前を納得して書けるようにし、日常生活に活かせるようにする。

〇使用する物：毛筆（大筆、小筆）、紙（半紙、メッセージカード）、墨、書画カメラ

〇授業計画（11月5日（木）第1・2時間目／11月16日（月）第3・4時間目）

①基本点画や文字の概形を確認する（1時間目）
　基本点画や文字の概形を確認する。自分の名前にはどんな点画や概形があるかを見つける。

②自分の名前の中で一番難しい文字を選び、半紙に練習する（2時間目）
　点画や文字の概形に着目しながら半紙で練習する。

③小筆で名前を書く練習をする（3時間目）
　小筆の持ち方や大筆との書きぶりを確認し、小筆で書く練習をする。

④カードに名前を書き、完成したものを紹介しあう（4時間目）
　カードの大きさに合わせた文字の大きさや配置を考え、小筆で自分の名前を書く。どんな所に気を付けて書いたかなど、互いに紹介しあう。

今後の計画

◯第１回授業

　11月5日（木）　木祖小学校での授業と振り返り、第２回授業の打ち合わせ

◯第２回授業

　11月16日（月）　木祖小学校での授業と本事業の振り返り

◯学生書道展での成果発表

　2027年2月11日～16日に開催します！是非お越しください！

信州大学学部公式SNSや各種マスコミへの通知・報道してもらうことを予定しています。

