

造形 絵画 科学...



対話型ロボット「Pepper」も登場
デジタル絵本

ワークショップコレクション

NPO法人CANVASが主催するワークショップコレクションは子どもたちの創造力・表現力を刺激するクリエイティブ・ワークショップの全国普及と発展を目的としたプロジェクト。今回で10回目の開催となった。造形 絵画 音楽 科学など100を超えるワークショップが青山学院大学青山キャンパスに集結。多彩なプログラムが展開された。

広がるデジタル技術身近に

今回の特徴は、まずデジタル絵本、プログラミング体験などに代表される、広がるデジタル技術に対応したワークショップが充実してきたことが挙げられる。子ども向けの新しいデジタル表現手法としてさまざまな試みが登場していること。背景に、40力国200作品以上のデジタル絵本に触れられる「国際デジタルエほんフェア」が実施された。また、CANVASのプログラミング学習普及プロジェクト「PEG」ブースでの講習会や体験コーナーも充実が図られた。プログラミングを行い、操作することで、コンピュータを自分のものとして使うことのおもしろさに触れる格好の機会となっていた。



今回のワークショップコレクションは、子どもたちの創造力・表現力を刺激するクリエイティブ・ワークショップの全国普及と発展を目的としたプロジェクト。今回で10回目の開催となった。造形 絵画 音楽 科学など100を超えるワークショップが青山学院大学青山キャンパスに集結。多彩なプログラムが展開された。

斬新で好奇心引き出すプログラムに高い評価



来場者投票賞に選ばれた「羊毛でつくってみよう ハッピーハムスター」

30日の一般公開終了後に「ワークショップコレクション10withモノづくり体感スタジオ」出展ワークショップを対象とした「キッズワークショップアワード」が発表された。同アワードは子ども向けワークショップの普及・発展を目的にしており、今回で5回目。子どもたちの創造力や表現力を強く刺激する創造性、これからの時代に子どもたちが必要な力や視点を養う時代性、これまでにない新しいアイデアを

取り入れた独自性の三つの視点を中心に審査する。審査員6人による審査の結果、kodomoxピスタチオの「夏の終わりの妖怪たち」百鬼夜行絵巻作りが最優秀賞に、国境なき医師団・日本の「国境なき医師団」になって病院をつくる」と、トヨタ自動車くるま育研究所Future Catalystの「くるま育研究所みるんでクルマをつくってみよう」が優秀賞に輝いている。また、来場者の投票で

楽しさ・驚き・歓声

自然界の営みに学ぶ

ネイチャーテクノロジー研究会

モノづくり日本会議講師イチャ・テクノロジー研究会は、最小の負荷で持続的に循環する自然界の営みを学び、そこからあらたなテクノロジーを取り入れるための手法や、環境制約条件が厳しさを増す中でどのように「心豊かな暮らしを実現するかなどについて、知見を深めながら、その成果を広める活動を展開している。体感スタジオムへは、子どもたちへの環境教育・啓発活動の一環として出展している。ワークショップ「わくわくドキドキする未来を考えよう」では、まず、地球環境の大切さを分かりやすく解説すること併せて、自然や生き物のすごい技術をクイズで交えて紹介する。続いて、2030年の心豊かなライフスタイルを文章と絵で表現してもらおうというプログラムだ。

絵を描くのが好きな松本華季さん(小2、東京都足立区)は、人がハムスターのように輪を回し

わくわくドキドキする未来を考えよう



「自分が使う電気は自分で作るの」

文章と絵で表現

仕上がり満足した様子だった。環境問題への対応という、我儘を強いられるイメージがある。どうすれば「わくわくドキドキする心豊かな暮らしになるのか、私たち大人が子どもたちの発想から学ぶことは少なくない。

芝浦工業大学 地域連携・生涯学習センター

LED花火をつくろう！

芝浦工業大学地域連携・生涯学習センターの「LED花火をつくろう！」は25個の発光ダイオード(LED)を花火のように光らせる電子玩具を作るという内容。マイコンのプログラミングは事前にセットしてあるが、それ以外は子どもたちが自分で組み付ける。LED素子のほか、コンデンサーやスイッチなどの部品を基板にハンダ付けし、スイッチを入れて点滅したら完成だ。



保護メガネ越しの厳しい視線はまるでプロの技術者

電子工作に悪戦苦闘

プログラムは1回2時間。解説と注意事項の説明が終わると工作開始。ハンダ付けの経験がある子どもは2割以下だが、8割以上ができるようになるという。芝浦工業大学の池田勝さんは「失敗してもやり直せばいい。モノづくりを楽しみと思ってほしい」と話す。電子工作はおとなでもほとんど経験がない人も少なくな

として断られる保護者も見られた。10人中、一番乗りで完成させた西岡優芽さん(小5、東京都世田谷区)は「(LEDの)プラスとマイナスの向きを間違えないようにするのが大変だった。スイッチを入れるときはドキドキした」と点滅する電子花火を眺めてにこにこ顔。「図工はあまり好きじゃなかったけど、またやってみたい」と、お父さんのほうを振り返った。

同時に回して、先に倒れるか、土俵から出てしまったら負け



全日本製造業コマ大戦の「子どもコマ大戦」は用意されたコマの部材を自分で選択して組み立てて、そのコマで8人参加のトーナメントを戦う。プログラムは1回45分ほどで、2日間で13回開かれた。各回の優勝コマは来年2月に開催される全日本製造業世界コマ大戦の会場で展示される。コマの部材は軸、円盤、バネ、フレット、フラ

子どもコマ大戦

対一、同時に回して、先に倒れるか、土俵から

土俵で真剣勝負

ラフィルムなど。ベースプレートの素材はステンレス、アルミニウム、ケミカルウッドの3種類。ベースは低い方が強いけど、低すぎると土俵に引っかけやすくなるよ、「重いのを下にする」とよく回るよ。コマを作る際には、係からどうすれば強いコマになるのか説明がある。できあがったら、いよいよ勝負。専用土俵で対一、同時に回して、先に倒れたとられしの中に冷静な分析を語った。

全日本製造業コマ大戦

モノづくり日本会議

会員企業各社 (五十音順)

アイシン精機株式会社

AI SIN

アイダエンジニアリング株式会社

AIDA

愛知製鋼株式会社

愛知製鋼

旭化成株式会社

Asahi KASEI

アサヒグループホールディングス株式会社

Asahi

株式会社アマダ

AMADA

株式会社アルゴグラフィクス

ARGO GRAPHICS

アンリツ株式会社

Anritsu

イグス株式会社

igus

伊藤忠商事株式会社

ITOCHU 伊藤忠商事

岩谷産業株式会社

Iwatani 岩谷産業株式会社

株式会社エイチアンドエフ

H&F Hitachi Zosen Fuku Corporation

株式会社エジソン

Engineer Group 株式会社エジソン

NTN株式会社

NTN

オーエスジー株式会社

ツール コミュニケーション オーエスジー

オークマ株式会社

OKUMA

株式会社岡村製作所

オカムラ

花王株式会社

kao

兼房株式会社

KANEFUS

キヤノン株式会社

Canon

キリン株式会社

KIRIN

コマツ

KOMATSU

サントリーホールディングス株式会社

SUNTORY

JX日鉱日石エネルギー株式会社

ENEOS

株式会社ジェイテクト

JTEKT

シャープ株式会社

SHARP

昭和リース株式会社

昭和リース

独立行政法人新エネルギー・産業技術総合開発機構

NEDO

新東工業株式会社

sinto

株式会社スギノマシン

SUGINO

住友化学株式会社

住友化学

株式会社スリーボンド

ThreeBond

株式会社積水インテグレートリサーチ

SKISUI

積水ハウス株式会社

SEKISUI HOUSE

株式会社ソディック

ソディック

大同特殊鋼株式会社

大同特殊鋼

大日本印刷株式会社

DNP 大日本印刷

株式会社ダイヘン

DAIHEN ダイヘン

大洋技研工業株式会社

Do Wonders TAIYO GIKEN

株式会社椿本チエイン

Innovation in Motion TSUBAKI