



KGU 社会連携

Social Collaboration on Research & Education

関東学院大学 人間共生学部 プロジェクト科目紹介



共生デザイン学科



コミュニケーション学科



関東学院大学 人間共生学部

人間共生学部では、3年生の春学期に学生全員が「プロジェクト科目」と呼ばれる社会連携活動を行います。

これは、学生たちが大学内にとどまらず、実際に外に出て、社会の中での様々な課題を見付け出し、その解決法を考えていくという学習のかたちです。画期的な試みとして、3年生の春学期は、このプロジェクト科目に集中して取り組めるようなカリキュラムになっています。これによって長期滞在などを伴うプロジェクトも可能になっています。

このプロジェクト科目で得た経験を、3年生秋からの本格的なゼミナール、さらには卒業研究、そしてその先の就職活動に活かしていくことになります。

人間共生学部では、コミュニケーション・プロジェクトと、デザイン・プロジェクトの中から1科目以上を選んで取り組んで行きます。

科目名	担当者	テーマ	ページ
デザイン・プロジェクト1	神野 由紀	RoomClip投稿写真から見た現代日本のインテリアデザイン・プロジェクト	1
デザイン・プロジェクト2	鈴木 彩希	横浜を彩るシルク：ファッションから暮らしと地場産業を考えるデザイン・プロジェクト	2
デザイン・プロジェクト3	立山 徳子	カンボジア絹織物再生プロジェクトへのデザイン提案	3
デザイン・プロジェクト4	定國 伸吾	こどもとメディアとアートをつなぐメディア作品の企画と実践	4
デザイン・プロジェクト6	佐野 慶一郎	環境学に基づく海外交流の実習	5
デザイン・プロジェクト8	佐々 牧雄	SF思考ワークショップを通して手法自体を改善する	6
デザイン・プロジェクト9	兼子 朋也	空き家再生プロジェクトの実践（横須賀・三浦地域）	7
デザイン・プロジェクト11	日高 仁	ーインテリアコーディネート・家具などのDIY製作+民泊の企画や運営を考える「レトロ鷹取・民泊デザイン」プロジェクト	8
デザイン・プロジェクト10	海老根 秀之	プロモーションビデオ制作	9
デザイン・プロジェクト12	二宮 咲子	自然と共に生きる暮らしのデザイン・プロジェクト	10
デザイン・プロジェクト13	淡野 哲	「ストップモーション・アニメ制作」コマ撮り映像制作に必要な造形・撮影技術を学ぶ	11
デザイン・プロジェクト14	小林 和彦	広告のデザイン	12
デザイン・プロジェクト15	兼子 朋也	「空き家の再生・活用プロジェクト」の現地調査	13
デザイン・プロジェクト16	日高 仁	夏休みのワークショップ「サイクルツーリズムのための拠点施設を考える」	14
コミュニケーション・プロジェクト1	佐野 予理子	中長期のインターンシップ	15
コミュニケーション・プロジェクト2 & 3	松下 倫子	「学生が受けた授業の企画」と「開講」	16
コミュニケーション・プロジェクト8	施 桂栄	中国文化についての調査・体験（江蘇省・江南地域）	17
コミュニケーション・プロジェクト9	松下 倫子	就業体験・業界研究（神奈川県情報サービス産業協会）	18
コミュニケーション・プロジェクト10	石井 充	日本の伝統文化を体験的に学ぶ	19
コミュニケーション・プロジェクト11	Jason Moser	Learning to Master Popular Visual Technology	20
コミュニケーション・プロジェクト12	折田 明子	インターネットを活用した情報発信・広報の計画立案・実践	21
コミュニケーション・プロジェクト13	佐野 予理子	自然の心理効果についての調査プロジェクト	22
コミュニケーション・プロジェクト14	道幸 俊也	問題発見から課題解決～知の実践～	23
コミュニケーション・プロジェクト16	山田 留里子	SDGsの理念を取り込んだ地方創生の現状を学び、発信しよう！	24
コミュニケーション・プロジェクト17	奥田 博子	記憶の場をめぐる諸問題について考える	25

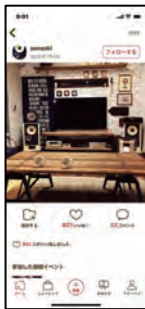
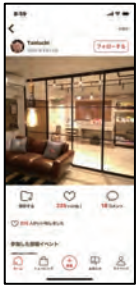


デザイン・プロジェクト 1

「RoomClip投稿写真から見た 現代日本のインテリアデザイン・プロジェクト」

プロジェクト概要

現代日本のインテリアデザインの特徴と生成過程、歴史的背景を理解し、これを展覧会で発表するという課題に取り組みます。今年度の課題は「インダストリアル・インテリア」です。「インダストリアル」とは何か、歴史的なインダストリアルデザインとは何が異なるのか、RoomClipと連携してSNS投稿データの分析を行いました。



投稿写真例

1 企業訪問・SNS調査



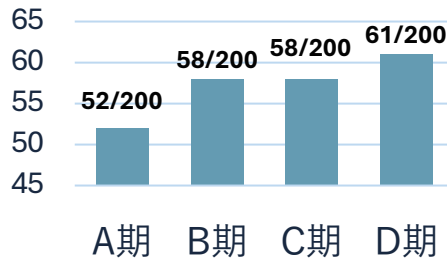
RoomClip本社でのレクチャー

インテリアに関するSNSを運営するRoomClip本社を訪問し、その事業内容を理解するとともに、今回の調査手法を学びました。その後、各自が2014年～2024年までの投稿写真800点の目視調査を行い、目立った特徴を抽出する作業に取り組みました。調査を補完する内容の講義も併せ、「インダストリアル」を理解していきます。

2 調査結果

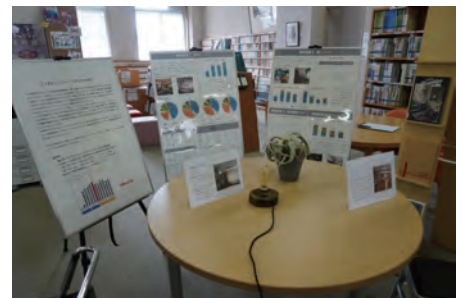
多くの人が指摘していた特徴が「照明器具」「壁紙」「アルファベット」「観葉植物」です。特に照明はペンダント型、電球型などデザインの特徴が明確です。倉庫や工場らしさを示す「レンガ」や「タイル」「コンクリート」などは、便利な壁紙によって表現されています。またNYらしさを演出するアルファベットが多用されています。一方で無機質なイメージを緩和するため植物も多くみられましたが、その多くがフェイクグリーンでした。

ペンダントライト 使用総数



3 展覧会開催

今年度の成果をもとに、関東学院大学図書館室の木分館で展覧会を開催しました。図書館との連携で関連図書を紹介するとともに、インダストリアル・インテリアを示す「もの」も、わかりやすく展示しました。





デザイン・プロジェクト 2

「横浜を彩るシルク:ファッションから暮らしと地場産業を考えるデザイン・プロジェクト」

プロジェクト概要

1859年に横浜が開港されて以来、地場産業であり続けた「横浜シルク」の歴史や生産背景に着目し、その魅力をリーフレットにまとめて発行します。

併せて、ファッション業界が抱える倫理的課題を、自分ごととして考えることを目的とします。

現代ファッションの倫理的課題

①**環境問題**：近年では、大量生産・消費の代償として衣服の廃棄による環境汚染が問題とされ、SDGsのひとつである「つくる責任・つかう責任」がファッション産業でも重要視されています。生産の場では多くの企業やブランドが問題の解決にむけさまざまな施策に取り組んでいますが、消費者とのあいだには大きな隔たりがあり、依然として安く質の悪い衣料品が大量に消費されています。

②**製造工程の不透明化**：ファストファッションなどの製造小売業（SPA）が生産をアジア圏の国に委託することで、どのような過程で衣料品が作られているのかが消費者からは見えなくなっています。

③**西洋中心主義のファッション**：ファッションが主に西ヨーロッパを中心として発展してきたことから、とりわけ欧米圏のファッション研究では、西洋以外には「ファッション」は存在してこなかったという考え方もあります。

プロジェクトのステップ

①「横浜シルク」に関する文献調査

- ・シルク博物館訪問（課題③に対応）

「横浜シルク」の歴史を通して、日本ファッションの独自性や横浜の衣産業の推移を知る。



<https://www.silkcenter-kbkk.jp/museum/guide/>

②生産現場・企業訪問

：織や捺染など生産現場を訪問。衣料品の生産工程を学ぶ。また横浜シルクがどのように製品化され、市内の百貨店などで扱われているのかを調査。



<https://www.yokohamascarf.com/>



<https://www.yokohamascarf.com/>

③リーフレットにまとめて配布：調査したことやインタビュー内容をまとめ、小冊子として発行。学内や「横浜シルク」の商品を扱う店頭で配布。



デザイン・プロジェクト 3

「カンボジア絹織物再生プロジェクトへのデザイン提案」

プロジェクト概要

「伝統を未来へつなぐ」ことをテーマに、カンボジアの絹織物を守るIKTT（クメール伝統織物研究所）について学びました。

授業では文化やサステナビリティの観点から調査を行い、現地研修では草木染め体験や、現地の人々へのインタビューを通して、暮らしと伝統の関わりを肌で感じました。

帰国後はその学びを活かし、製品展示・カフェ・体験型ワークショップを企画。より多くの人にこの文化の魅力を伝えることを目指しました。

学びの流れ

- ① 授業（4～5月前半）
 - ・ IKTTや伝統織物について学ぶ
 - ・ 現地文化の調査
- ↓
- ② カンボジア研修（5月後半）
 - ・ 草木染め・織り体験
 - ・ 村の方と交流、文化理解
- ↓
- ③ 展示会準備（6月～7月）
 - ・ 写真・製品選定
 - ・ カフェ・WS企画、広報も担当
- ↓
- ④ 展示会開催（7月19日）
 - ・ 製品の展示販売・体験型WS
 - ・ カンボジア風カフェで文化発信

カンボジア研修（5月）

染め体験♪



職人さんへインタビュー♪



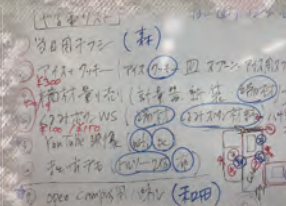
織り体験♪



← アンコールワットにて



企画・立案（6～7月）



展示会&ワークショップ(7/19 GOAL!)



カンボジアで染めた
スカーフがユニフォーム



端材を使ったクルミボタン
ワークショップ





デザイン・プロジェクト 4

「こどもとメディアとアートをつなぐ メディア作品の企画と実践」

プロジェクト概要

『こどもとメディアとアートをつなぐ』を題材に、ワークショップやインスタレーション型コンテンツの企画・提案・デモをおこないます。アイデアを出すための技法や、インタラクティブコンテンツ、メディアアートについて実践的に学びます。

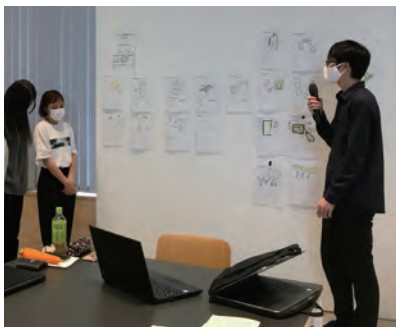
(今回は初年度です。ぜひ最初の受講者になってください！)

①関連コンテンツの体験とリサーチ

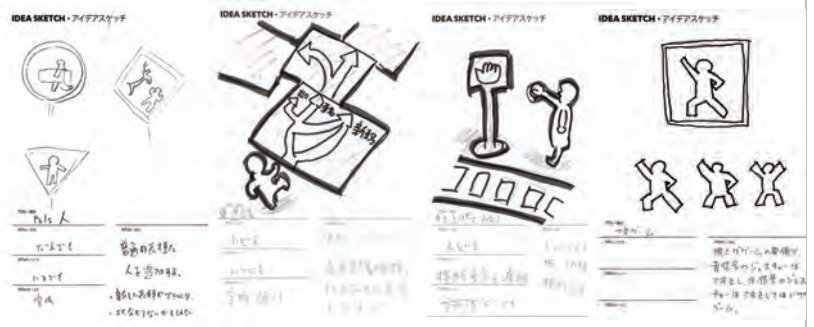
美術館やギャラリースペースを中心にメディア・アートを楽しめる施設が巡る、インタラクティブデザイナーや児童施設の方の話を聞く、インターネットや文献で調べる、などのリサーチを通じて、この分野の楽しみ方や企画のアイデアの元を探します。

②アイデアスケッチにアイディエーション

アイデアを出すための考え方や技法を学び、アイデアをだし、企画を固めていきます。



アイデアスケッチワークショップの様子



例えば、こんな感じのスケッチを書いて考えます。

③制作とデモンストレーション

アイデアをいろんな技術を使って、形にします。

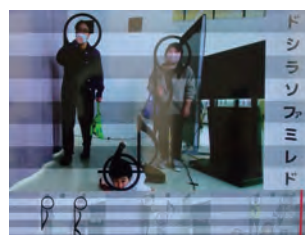
下の写真はこれまでの関係する事例です。これらと同じものを作るわけではないですが、こんな風なことに興味がある人は楽しいと思います。



小児科エントランスに設置した、
天気反映壁紙プロジェクション



ピクトグラムを身体で動かす遊び



顔ノート
顔の高さを音に変化する楽器



あそびの企画メディア実験室での展示の様子



もじもじっけん



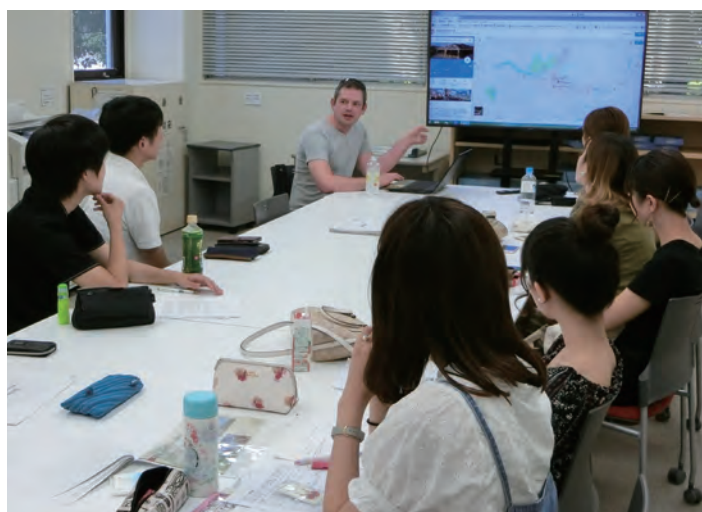
プロジェクト概要

大学卒業後、社会人として活躍する中で、海外との交流は、重要です。本プロジェクトでは海外交流の基本について、習得しました。外国人（カナダ、中国、韓国）の講師を招聘して、海外の文化やマナーを学び、且つ英語によるコミュニケーション手法を習得しました。最終の体験学習として、各自、英語による研究課題（環境学）の報告会（プレゼンテーション）を学内、および、ドイツのTITK研究所で行い、意見交換を行いました。

なお、ドイツの研究所にて、学生達は最先端のリサイクル施設を見学することができました。学生達は、研究者の解説に熱心に耳を傾け、質疑応答が活発になされ、英語力とコミュニケーション能力の成長が認められました。



叢 暁波(そう ぎょうは)先生による中国文化の講義



クリストファー 先生によるカナダ文化の講義



ドイツTITK研究所でのプレゼンテーション



リサイクル施設の見学



ミュンヘンでの散策



デザイン・プロジェクト 8

「SF思考ワークショップを通して 手法全体を改善する」

プロジェクト概要

SF思考は国内で注目されている手法です。この手法はSF作家の思考方法を参考にしながら未来を描くということを目的に構築されつつあるものです。未だに手法は構築されたとは言い難い段階にあり、履修者の皆さんと一緒にワークショップを行いながら手法改善していきたいと思えます。最終的なアウトプットは明るい未来を描いたSF小説となります。全体のフローは以下の通りになります。



創造的思考法

S F 思考

1

SF思考の概念を
理解する

2

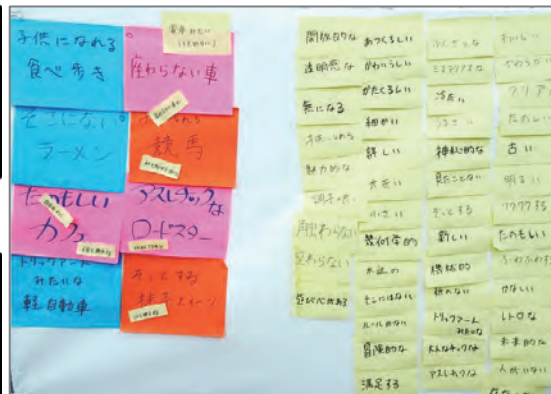
想定した未来社会の
バズワードを作る

3

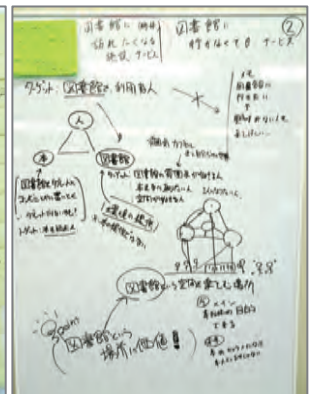
SF小説の登場人物や
ストーリーを練る

4

SF小説（プロトタイ
プ）を作り発表する



▲未来のバズワードを作る過程



▲SF小説を作る過程



▲SF小説（プロトタイプ）を発表している様子



プロジェクトを終えての学生の感想

SF思考を、ワークショップを通して楽しく学ぶことができました。

小説を書いたこともないのに、とても新鮮な体験でした。未来を描くのは難しかった。



デザイン・プロジェクト 9

「空き家再生プロジェクトの実践(横須賀・三浦地域)」

プロジェクト概要



ウッドデッキ制作 (守谷ノ間)



家具制作 (温泉谷戸芸術家村)

県産木材でウッドデッキと家具を制作

森林研修 神奈川県丹沢エリアの森林と製材所を見学し、木が生育する現場から木材となるまでの一連の過程を合宿しながら学びました。

ウッドデッキ制作 空き家再生物件「守谷ノ間」(横須賀市鷹取)に広々とした気持ちのよいウッドデッキが誕生しました。木材は神奈川県産の檜です。

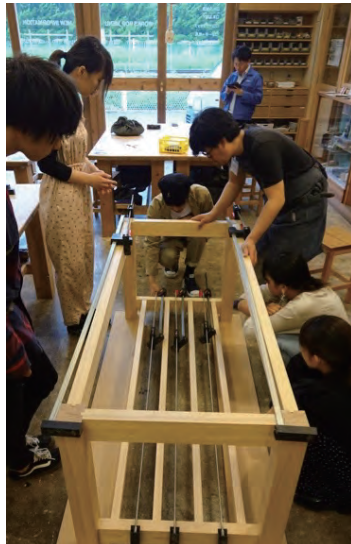
家具制作 空き家となった市営住宅(横須賀市温泉谷戸)が芸術家村として再生されています。その工房の作業台(4台)を県産の檜で制作しました。天板の接ぎ合わせ、組み立て、仕上げなど家具づくりの様々な工程を学びながら、自分たちの手で見事に完成させました。



森林研修



森林研修



製材所見学

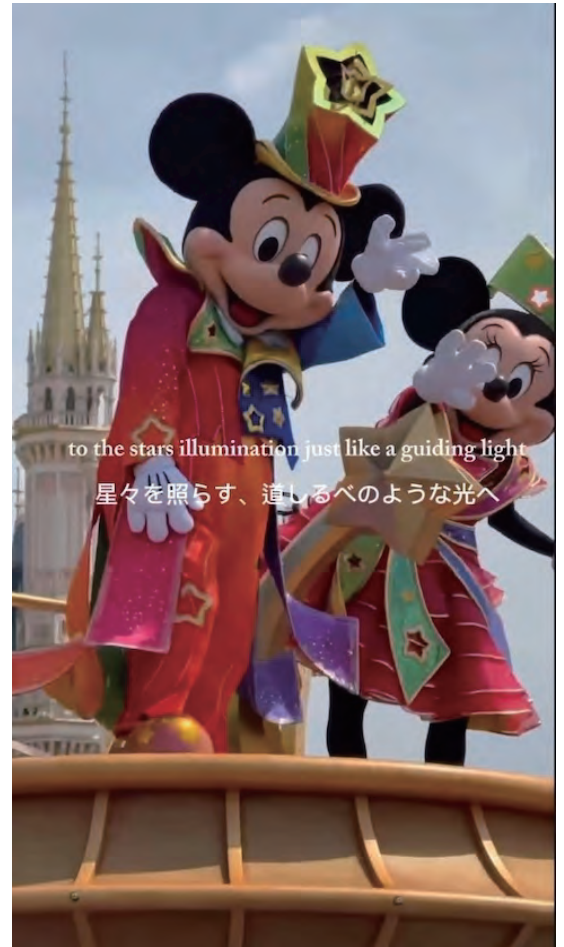


プロジェクト概要

数名でチームを組み、チームでプロモーションビデオを制作します。何をプロモーション対象とするかはチームで相談して決定します（商品、商店街、企業、イベント等）。

対象を決定したチームは、その対象について徹底的に調べて、プロモーションビデオの構成を検討します。必要であれば、対象の関係者と事前の打ち合わせも行います。構成がまとまったチームから、実際にプロモーションビデオの制作を行います。制作したプロモーションビデオは、その対象の関係者に視聴して頂き、ご意見を頂きます。

プロモーションビデオの制作を通じて、社会との接し方や、映像による表現スキルの向上をめざすのはもちろんですが、制作したプロモーションビデオが、実際に活用されれば、大きな社会貢献となります。得られる達成感も大きなものとなるので、積極的な姿勢で取り組んでいきます。



制作したディズニーランドのプロモーションビデオ



制作した鎌倉のプロモーションビデオ



デザイン・プロジェクト 11

インテリアコーディネート・家具などのDIY製作＋民泊の企画や運営を考える 「レトロ鷹取・民泊デザイン」プロジェクト

プロジェクト概要

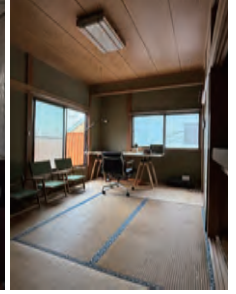
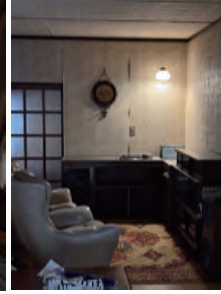
関東学院大学を訪ねる皆さんの家族などを、自分たちでデザインした民泊でおもてなし

インテリアのデザインに興味があるけど、デザインには自信がない、DIYをやったことがないという人でも大丈夫。実際に宿泊体験などをしながら、快適な民泊とはどのようなものかを考え、実現していくためのプロジェクトです。

①民泊のお泊まりリサーチ・構想・デザイン・模型や図面の作成・モックアップの作成



館山のツネホステルでの宿泊体験



数人のチームに分かれ、泊まってみたい民泊などをAirbnbなどでリサーチし、実際にそこで宿泊体験をして、レポートを提出、発表してもらいます。

先輩が作ってくれたレコード用の家具（左）とテラスのある2階の客間（右）の様子です。

②DIYによる製作作業



ベニヤ板を使った作業風景



製作作業は主に、4号館のアトリエで行う予定です。

まず最初に、安全な工具の使い方教室から始まります。それぞれ作りたいものに応じて、使う道具は様々ですが、電動のこぎり、電動ドリル、インパクトドライバーなど、一通りのDIY工具の使い方を覚えることができます。

③実際に民泊として運営してみよう！



レトロ鷹取は大学から徒歩20分程度、追浜駅からは徒歩13分の住宅地にある2階建一軒家です。いわゆるどこにでもありそうな木造住宅が、皆さんのデザインとDIYによってどんな形に生まれ変わるか？今から楽しみです。

自分たちでお泊まり会をしたり、知り合いにモニターで泊まってもらったりしながら、より良い民泊をつくり、将来的にはAirbnbなどで民泊として貸し出せればと考えています。

プロジェクト概要

- 地域の自然と社会に根差した衣食住の文化とローカルビジネスの最新動向を学習し、自然と共に生きる暮らしを実現するためのモノ・コトをフィールドワークに基づき制作・企画プロデュースします。
- 2026年度は、長野県泰阜村(やすおかむら)をフィールドとして、農山村を取り巻く課題と先進的な取り組みを学習し、3泊4日の合宿研修で自然と共に生きる暮らしを実習・実践します。その学習成果を各自が得意な表現手法(映像、写真、イラスト、立体造形、プレゼンテーション資料等)を用いて作品として制作し、オープンキャンパスや学科展等で展示・発表します。

STEP1 事前学習・資料調査

- 農山村を取り巻く自然と社会の現状・課題について調査
- 日本の自然体験教育の草分け的な存在であるNPO法人グリーンウッド自然体験教育センターの先進的な取り組みを学習

NPO法人グリーンウッド自然体験教育センターの活動理念

- 🌱 暮らす＝主体性の発揮とチーム作り
- 🧠 ホンモノ体験＝「自ら発見する」体験と本質的な学び
- 👥 ワークショップ＝対話と言語化で学びを深める



出所：NPO法人グリーンウッド[※]自然体験教育センターHP

STEP2 現場で実習・実践

- 共同生活での自炊、薪炊きの五右衛門風呂、手仕事・野良仕事ワークショップ等、3泊4日の自然体験合宿研修
- 合宿研修の3泊のうち1泊は野営実習で、2泊は豊かな自然に囲まれたNPO法人グリーンウッド自然体験教育センター合宿所での共同生活
- 野営実習地は整備されたキャンプ場ではなく、もみ切り式で火をおこし、森の木々の焚き火で調理する、川で水をくむ、寝床やトイレをつくる等、自然と共に生きる暮らしを自分たちでゼロからつくる



STEP3 学習成果を作品として制作・展示・発表

- 各自が得意な表現手法(映像、写真、イラスト、立体造形、プレゼンテーション資料等)を用いて、自然と共に生きる暮らしの魅力を伝える作品を制作
- オープンキャンパスや学科展で学内外にむけて展示・発表＝作品制作と企画プロデュースの実績づくり



デザイン・プロジェクト 13

「ストップモーション・アニメ制作」 コマ撮り映像制作に必要な造形・撮影技術を学ぶ



プロジェクト概要

担当の淡野です

クレイ造形を主体としたコマ撮り映像制作に必要な造形・撮影技術を学ぶプロジェクト実習。
特別講師として映画「ノーマン・ザ・スノーマン」シリーズ、最新作「劇場版 ごん - GON, THE LITTLE FOX -」で知られるトップアニメーション・クリエイター八代健志監督を招聘。八代監督率いる映像CMプロダクション太陽企画「TECARAT(テカラ)」スタジオでの集中演習授業を中心として実施するものです。現地では3日間の集中実習として各自の創造する「鳥」を制作し、その鳥を使用してアニメーション制作で使用する実際の機材によりアニメーション制作を行います。その他、八代監督作品の上映会や、CMや映像制作に関するレクチャー、映像業界リクルートについて等の講義を行います。

八代監督の代表作



最新作の ごん



アニメーションに使用された人形

スタジオ全景



八代監督によるレクチャー

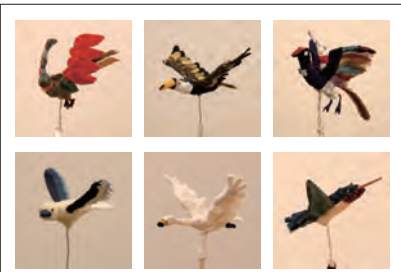


実習が始まります!



熱心に制作する学生たち

八代監督・淡野による指導



学生が制作した「鳥」(一部)

八代監督制作工房見学



コマ撮り開始!



記念撮影





デザイン・プロジェクト 14 「広告のデザイン」

プロジェクト概要

「製品の広告や、公共広告の制作を通して、発想力や表現力を高める」というコンセプトです。広告制作を通して「企画立案」「写真撮影やイラストなどの素材制作」「広告の構成」などの様々な工程に取り組み、企画力、計画性、制作スキル、実行力などを修得します。2年生までに修得したデザインの基礎的な知識や技術を踏まえて、写真やイラストのレイアウト、色の取り扱い方、文字の大きさや行間の調整方法などについて学んでいきます。

授業の説明資料の一部



広告の表現方法は「写真」「イラスト」「文字」「3DCG」等から各自で選択します。実際に開催されるコンテストの規定やテーマに沿って広告を制作します。完成した作品のいくつかはコンテストに応募していて、受賞した作品もあります。

これまでに制作された作品



「放置しないで、さよならを。」
第21回 ACジャパン広告学生賞
新聞広告部門 優秀賞 受賞作品



デザイン・プロジェクト 15

「空き家再生・活用プロジェクト」の現地調査

※デザイン・プロジェクト 16と連携して実施します。



国際的な注目を集めている瀬戸内の「しまなみ海道」。
私たちは、昨年8月フィールドスタディBという授業の一環で
全長70キロのしまなみ海道をロードバイクで2日間かけて走破。
道中の尾道、大三島、今治で空き家再生事例を見て感じたことをまとめた。

広島県尾道市

NPO 法人尾道空き家再生プロジェクト

一廃墟化した空き家に新しい価値を—

尾道の斜面地には500軒の空き家が密集している。高齢化とともに坂暮らしが難しくなり、空き家になってしまったのである。そこで2007年、空き家を再生する事業が始まった。廃墟化した空き家は、次々とカフェやゲストハウスなどへと生まれ変わった。古い街並みに新しい価値が付与された空き家が溶け込み、ぶらぶら散歩するのがとにかく楽しい。

一観光客を移住者に—

2009年、市から委託を受け「尾道市空き家バンク」事業を開始。これまでに約90軒の空き家と移住希望者をつなげてきた。人数にして約150名、驚くことにその多くが20代～30代の若者である。空き家再生プロジェクトは尾道に多くの観光客を呼び込んだだけでなく、観光をきっかけに移住者までも増やしたのである。

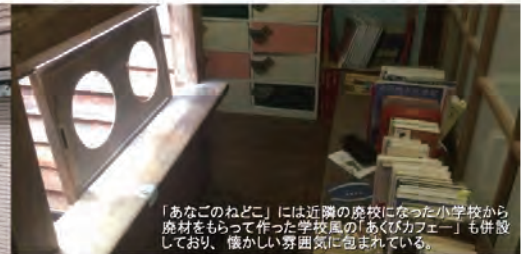
もともと尾道の魅力に惹かれ移住してきた人が、今や尾道の魅力を創り出す側になっている。

一あなごのねどこ—

長細いから「あなごのねどこ」と名づけられたこのゲストハウスは、すべてボランティアとNPOスタッフの手作りである。しかし、本来、町屋を再生することはとても難しい。一般的に町屋は通りに面する店舗部分とその奥の住居部分からなるのだが、店舗部分が閉まっていて使われていなかったとしても、奥の住居部分にはまだ住民が住んでいるケースが非常に多い。つまり両方が空き家にならないければ売買・賃貸ができないため、なかなか改修できないのが現状である。

一みはらし亭—

尾道の山手地区は昔から「茶園」という別荘建築の多い地域であり、「みはらし亭」もその一つ。ゲストハウスとなる建物部分はすべて職人さんが改修を手掛けたが、玄関前の小さな庭はボランティア学生25名が可愛いタイルや建物に使われていた古い瓦で装飾する遊び心も。ちなみに、現在「みはらし亭」に住み込みで働いている唯一のスタッフがその当時ボランティアとして参加していた学生の一人だという。



「あなごのねどこ」には近隣の廃校になった小学校から廃材をもらって作った学校風の「あくびカフェ」も併設しており、懐かしい雰囲気にも包まれている。



その名の通り外の見晴らしが非常によく、尾道の街並みを一望する事ができる。

AIR Onomichi

—Artist in residence Onomichi—

国内外のアーティストが尾道に滞在し、空き家を舞台に創作活動を行う。アーティスト自身が住むのも三軒家アパートメントという元空き家、もちろん部屋の修繕は各自で行う。完成したアート作品はツアーで巡り、一定期間公開したのち撤収する。本当は常設展示したいと小野さんは話していたが、作品の維持・管理は簡単なことではない。



代表 小野 環さん（尾道空き家再生プロ 副代表）
今はアートを鑑賞する「空間」より「場所」が重要視されるようになったと思う。
だから、白い壁で囲まれた美術館ではなく、尾道の山手にある空き家でアートを鑑賞してほしい。そう思って始めたのが AIR プロジェクト。

空き家再生の手法



- リノベーション
- 職人に委託し、本格的な仕上がりに
- ボランティアを募り、手作り感を
- 「AIR」プロジェクトで空き家をそのままアート作品に





デザイン・プロジェクト 16

夏休みのワークショップ

「サイクルツーリズムのための拠点施設を考える」

※デザイン・プロジェクト 15と連携して実施します。



しまなみ海道
ゆめしま海道
をめぐるサイクルツーリズム体験



大三島 伊東豊雄ミュージアム



憩いの家 廃坑を改修した宿



尾道空き家再生プロジェクト

現地調査と
ワークショップを通じて
サイクルツーリズムの
ための拠点施設の
企画を考えます



上島町ゆげ海の駅舎



「中長期のインターンシップ」

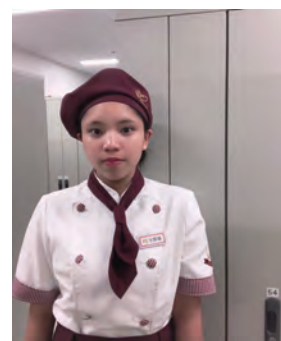
プロジェクト概要

「180時間以上のインターンシップ」
課題を設定しながら、学外の組織で、実際に社会人の一員として仕事を体験します。



株式会社 関学サービス

金沢区通所介護事業者連絡会



これまでの実績です。

インターン先は変わることがあります。

「学生が受けたい授業の企画」と「開講」

プロジェクト概要

学校の授業科目はあらかじめ用意されていて、学生は選択できても創造できないのが、これまでの大学カリキュラムでした。

このプロジェクトは、学生が自分たちの受けたいと思う授業を、自分たちで企画し、実現させます。

まず、各自が関心を持っているテーマについて概要を調べて全員の前で発表します。1学期14回分の授業を企画しなければならないので、単に「おもしろそう」というだけでは、行き詰まります。かなり深く掘り下げて調べることが必要です。履修者全員でプレゼンとディスカッションを重ねて、複数の提案の中から、ひとつの授業を組み立てます。

次に、現在提供されている学部・学科のカリキュラム全体を見渡して、同じような授業が開講されていないことを確認します。また、カリキュラムの中のどの分野の授業なのかについても検討します。

実際に授業として開講するためには、講師の候補者探しと出講交渉が重要になります。まずは、自分たちが受講している科目の中で、開講したい授業に関連する科目を選び、担当の先生に相談します。その先生が引き受けてくださることもあれば、別の先生を紹介してくださることもあります。

お忙しい先生方にご迷惑にならないような時間を選び、きちんとした企画書や挨拶状を持参して出講のお願いに上がります。

文書作成能力、メールや電話、対面でのコミュニケーション能力が養成されます。

秋学期開講のコミュニケーション・プロジェクト3では、春学期に企画した授業を実際に開講します。

2018年度は、実際に3名の先生方が全5回の授業を開講しました。学内広報活動や、授業担当の先生との連絡、配布資料の準備、授業後のアンケート等も行いました。授業は大変好評でした。

2019年度は講師の選定に時間がかかり、秋学期の開講は実現できず、2020年度は新型コロナの影響で休講となりました。2021年度・2022年度・2023年度はシラバスは完成したものの、講師の交渉には至りませんでした。自分達で授業を企画していく中で、数多くの学びがありました。

ご招待されています

授業のお誘い

講義名：パフォーマンスと緊張

講師

伊藤賀永(本学教育学部教授)

大槻茂久(本学非常勤講師・神奈川大学女子サッカー部監督)

武野顕吾(臨床心理士、ボールパークコーディネーション)

授業概要

- ・緊張が心理に与える影響
- ・応援によるパフォーマンスの変化
- ・サッカーのルーティンがもたらす緊張緩和

日付	時間	教室	講師名
11/9 (金)	2 限	(建)1-504	武野先生
11/15 (木)	4 限	(建)1-504	伊藤先生
11/16 (金)	2 限	(建)1-504	武野先生
11/24 (日)	4 限	(建)1-504	大槻先生
11/30 (金)	2 限	(建)1-504	武野先生

この授業は人間共生学部コミュニケーション

プロジェクト2で企画しました。



2018年秋学期に開講した授業の紹介チラシ。学生が作成しました。⇒

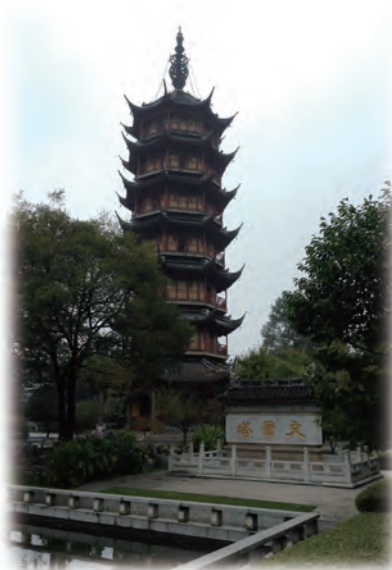
「中国文化についての調査・体験(江蘇省・江南地域)」

プロジェクト概要

社会のグローバル化に伴い、文化の多様性を知ることが求められ、異文化を理解する力を身につけるのも必要とされている。

そのため、本プロジェクト科目では、中国東南部江蘇省の江南地域（揚子江文明の一地域）を対象とし、常州大学日本語学科の学生と合同で中国の歴史や人文、社会、人間行動などの視点から、江南地域の文化について調査し体験的に学ぶことを目的とする。

関連知識の学習と研究テーマ・調査計画の策定から始め、2週間現地調査の実施、結果のまとめ・発表などを行うことによって、中国文化への理解を深めることが到達目標である。



文筆塔(常州市内・1500年前南北朝時代建造)。常州は、進士1,333名(科挙合格者)、状元(科挙の成績が全国一位の人)9名、のエリートを輩出した土地として有名、塔の頂に華やかな光が現れると、常州辺りで必ず状元が出るとの伝説も生まれたそうです。



常州大学日本語学科の学生と交流・合同学習



春秋淹城遺跡見学・調査(常州市)



中国呉文化博物館・鴻山遺跡(無錫市)



山塘街古鎮見学・調査(水郷の街-蘇州市)



恵山古鎮(無錫市・数百年から千年の歴史を持った古い町)

「就業体験・業界研究(神奈川県情報サービス産業協会)」

プロジェクト概要

一般社団法人 神奈川県情報サービス産業協会(神情協・しんじょうきょう)のご協力により、協会会員の企業で実施されるオープン・カンパニーやキャリア教育などの研修に参加し、情報サービス産業での就業体験をし、業界研究を行います。

情報サービス産業とは、ソフトウェアやシステムの設計や開発などの情報サービス提供を主たる業務とする、ICT産業の1分野です。

業界企業内の職種としては、システムエンジニアとプログラマーが約6割ですが、管理・営業部門にも約18%が従事しています。

インターネットやスマートフォンを誰でも使用する現在、社会における情報システムの重要性はますます大きくなってきています。

理工系の学生が多く就職するイメージが強い情報サービス産業業界ですが、昔も今も、文科系の学生にも高いニーズがあります。なぜなら、経営戦略に寄与するシステム開発はもちろん、一般消費者の視点からのサービス開発が求められているからです。

神情協は、神奈川県内のIT企業が集まり、産業の発展や地域社会への貢献を目的として1987年に設立された一般社団法人で、賛助会員を含めた会員数は349社(2024年度)です。

従業員50名以下の規模の企業が全体の54%と、中小企業が多く、一人一人の学生と真剣に向き合い、丁寧に対応してくれます。

受入れ企業・期間・研修内容・応募条件等は、2月頃に決まる予定です。学生と受入れ企業とのマッチングは春休み期間(1月～3月)に行います。

情報分野の専門知識不問の企業が多いので、プログラミング未経験者でも研修に参加でき、就職活動につながる貴重な経験を得ています。

2018年度実績

5社から計19名の受入れ枠を頂きました。
調整の結果、5名の学生が4社に参加しました。

2019年度実績

5社から計18名の受入れ枠を頂きました。
調整の結果、5名の学生が3社に参加しました。

2020年度実績

3社から計7名の受入れ枠を頂きました。
新型コロナの影響で1社は中止になりましたが、1名の学生がオンサイト、2名の学生がオンライン参加。

2021年度実績

4社に計4名が参加しました。
新型コロナの影響で1名は参加辞退しましたが、2名の学生がオンサイト、1名の学生がオンライン参加。
※この年度は新型コロナ感染拡大の影響で個別応募となった。

2022年度実績

1社に計1名が参加しました。
※この年度以降は個別応募

2023年度実績

2社に計2名が参加しました。

2024年度実績

4社に計4名が参加しました。

過去の研修内容と期間の実績

- ・IoT技術の新サービス企画(10日間)
- ・野球対戦分析ソフト(その企業が開発販売している実際の商品)を元にした提案書作成(10日間)
- ・実際のWebサイト画面作成(8日間)
- ・システム開発・事務作業補助(6日間)
- ・IT業界セミナー受講と社内業務改善企画(6日間)
- ・商談(営業活動)同行と展示会出展準備(6日間)
- ・新入社員研修への参加とグループワーク(6日間)
- ・システムエンジニア業務や営業のフォロー(5日間)
- ・インフラ構築の基礎(2日間)
- ・プログラミング体験(2日間)
- ・プログラミング体験と就業体験(2日間)
- ・プログラミング体験(1日)
- ・業界職種研究(1日)

【参考サイト】

一般社団法人 神奈川県情報サービス産業協会
<https://www.kia.or.jp/>
 一般社団法人 情報サービス産業協会
<https://www.jisa.or.jp/>

「日本の伝統文化を体験的に学ぶ」

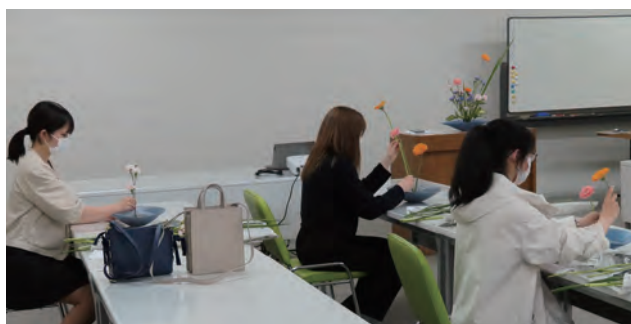
プロジェクト概要

本プロジェクトでは、日本の伝統文化を体験的に学ぶことを通じて、文化のあり方や意味について考えます。具体的には、京都市において、

- ・ 祇園祭の見学
- ・ 茶道の体験
- ・ 華道の体験
- ・ 日本茶ブレンド体験
- ・ 日本庭園見学

などの活動を行います。

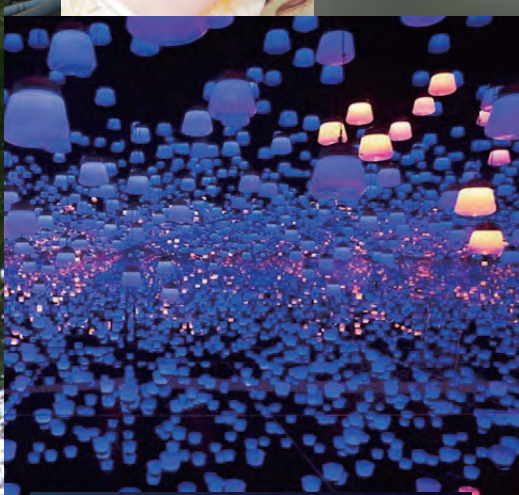
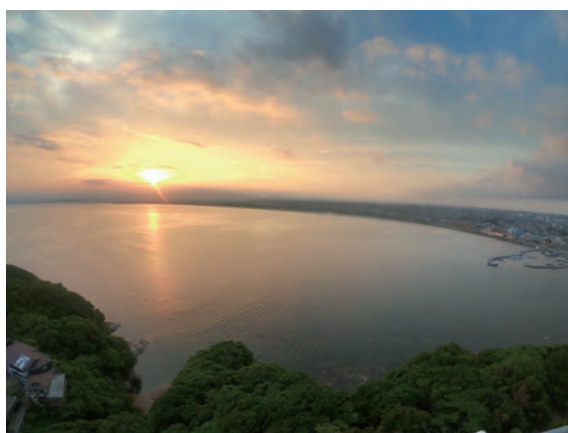
これらの活動を通じて、真の伝統文化とは、変わらずに続いているものではなく、むしろ、変化し時代に適合することによって存続してきたこと、文化は必ずしも連続的に続いているわけではなく、しばしば断続的であること、日本の伝統文化といっても、日本固有のもののみから成り立っているわけではなく、一定の国際性を帯びていること、などを各自の体験を通じて実感してもらいます。



「Learning to Master Popular Visual Technology」

プロジェクト概要

Self-learn how to use current digital tools and technology (smartphones, drones, GoPro's, 360° cameras, software) beyond a beginner level.



「インターネットを活用した 情報発信・広報の計画立案・実践」

プロジェクト概要

このプロジェクトでは、自分達で取材をした内容や、制作したコンテンツをインターネットを活用して発信してきました。まずは、SNSをはじめとするネットメディアの特徴について学びます。その上で、実際に自分たちで「伝えるための」文章を書いて互いにレビューをしたり、教員の添削を受けたりします。昨今では、生成AIを使うことで、文章の添削を何度も行いました。

誰に・何を伝えるかを決めたら、計画を立ててコンテンツを作ります。

プロジェクトは、個人やグループで進めました。

【ローカルな情報発信】関内キャンパスの各所やキャンパス周辺の飲食店などに取材をして、コンテンツを作り、発信しました。

【旅先の情報発信】長崎市を訪問し、学生の目線から「訪れてみたい!」と思えるコンテンツを制作しました。英語版の発信もあります。

【自分のプロジェクトの発信】お弁当作り、筋トレ、ボランティアなど個人の関心ごとに基づいて、伝えたい相手に分かりやすく伝えるコンテンツを作りました。

オリジナルキャラによる
関内キャンパス紹介



関内ランチマップ・パン屋ブログ・カフェブログ



長崎の情報発信



女性むけ筋トレ



「自然の心理効果についての調査プロジェクト」

プロジェクト概要

環境心理学の観点から自然の心理効果について調査するプロジェクトです。血圧心拍計を身につけ、自然環境で過ごす際に生起する生理的反応を測定します。具体的には、Chigasaki Organic Farm（茅ヶ崎市内の有機農園）にてフィールドワークを2回行い、自然体験・農業体験中の感情やストレス状態を測定します。同様に、キャンパス内や自宅等の様々な環境においても生理的反応の測定を行います。そこで得られた結果と比較し、自然がもたらす心理効果について考察します。有機農業の実態についても学びます。

※2回のフィールドワークは、デザイン・プロジェクト12（二宮）と共同実施でした。

Chigasaki Organic Farmでのフィールドワークの様子



受講生は、農業が大変な仕事であることを痛感する一方で、農業や自然は人々をリラックスさせたりストレスを低減させたりする効果があるのではないか、という考察を行いました。実際、受講生がキャンパス内や自宅、アルバイト先等で計測した血圧に比べ、ハーブの香りをかいだ後は血圧が明らかに低下し、自然のリラックス効果を実感していました。

さらに、農園主の方にお話しを伺い、農薬を使わずに手作業ですべての工程を行い野菜を育て収穫している、有機農業の大変な労力や手間をかけることの意義についても学ぶことができました。

「問題発見から課題解決～知の実践～」

プロジェクト概要

このプロジェクトでは実務界における社会人として活動していくために、身につけないといけない様々なスキルがある。問題発見力、課題解決力、そして、それらを分かりやすく伝えるプレゼンテーション力、また、その内容を根拠をもって説明するために必要な分析力、これらのスキルを座学で学び、実際の現場でヒヤリングし、そこから問題を抽出する。そして、その問題から課題を見出し、解決策を提示するという一連のビジネス作業を実践する。これらの活動を通して、自分に得意なことはどのようなことか、一方で苦手とすることはどのようなことなのかを認識し、社会人として活動していくための今後の目標を見出す。

【事前学習】

- ①論理的思考について
- ②水平思考について
- ③組織行動について
- ④プレゼンテーションの方法
- ⑤GTA(グラウンデッド・セオリー・アプローチ)
- ⑥インタビューの方法

2. 水平思考と垂直思考の違い

思考法	水平思考	垂直思考
結論	結論は複数存在する	結論は基本的に1つだけ
目的	本質を捉えつつ、思考の幅を広げる	論理的に筋道を立てた上で、結論を導く
既成概念の有無	既成概念にこだわらない	既成概念に基づいている

＜まとめ＞

インタビューする際は・・・
◎「問いかける技術」が必要

POINT⇒「謙虚に問いかける」

「謙虚に問いかける」とは・・・
◎その人のことを理解したいという純粋な気持ちをもって関係を築いていくための流儀。
◎相手の警戒心を解くことができる手法。

【東京ドーム訪問～2019.6.17～】

・東京ドームの方から説明を受け、録音データから逐語録を作成



・逐語録から概念を抽出し、関係図を作成

【現状把握】



・関係図から見てきた課題をもとに、解決案を作成

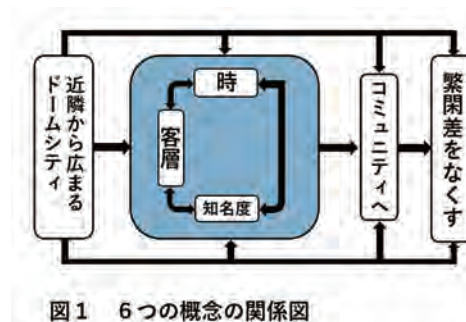


図1 6つの概念の関係図

概念①：客層	概念②：知名度
坂本さん：あ、もちろん、野球旅行で利用されてきたりとか、こういう風にいろんな層のお客層を呼ぶような施設をやっているんで、そうならないようなことはやってみようかなって、その意はやっぱり強くなっちゃいますね。	久間さん：これはいけるかもって言う感じで始めているんですけど、中々地方の方がどどん人ってもらえるって感じじゃなくて、そのオンラインで伝える難しさという。色々SNS広告完結はいいかというところではないし、意外とまあ完成段階の前後のあれと露に広告出した時の方が増えたりとか、それなりに派手な話しながらやっている所です。

【プレゼンテーション～2019.7.22～】

～3チームに分かれて新規事業案を作成し、東京ドームの方々にに向けたプレゼンテーションを行いました～

【施設提供+イベント】年配層Ver.

若者Ver.

=Aチーム=

《年配層と若者向けの広告方法と新企画の提案》

- ◎若者向け⇒Instagramのストーリー機能や一般的な投稿
- ◎年配層向け⇒はがきDMやフリーペーパーなどの紙媒体

=Bチーム=

《広域顧客の波と宣伝方法の解決案》

- ◎広域顧客の波⇒music café
- ◎宣伝方法⇒YouTuberタイアップ企画

=Cチーム=

《ライブ演出×フィットネス》

- ◎新規事業の提案⇒“エンタメ・フィットネス”
- ◎広告方法⇒インフルエンサーへの依頼

コミュニティの場を提供



出会いの場を提供



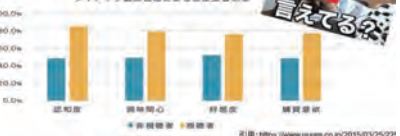
2. 解決案①→ music café

目的：ドームらしさを追及し広域顧客を獲得する
様々なアーティストとのコラボメニュー
平日限定メニューで土日との緊閉差を埋める
アミューズメントパークのチケット

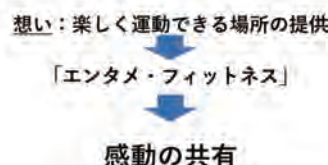
3. 解決案②→YouTuberタイアップ企画

→ YouTubeを起用した際の効果

匿名投稿アプリ「Rumor」とのタイアップ



【まとめ】



【概念の関係図】



「SDGsの理念を取り込んだ地方創生の現状を学び、発信しよう！」



プロジェクト概要

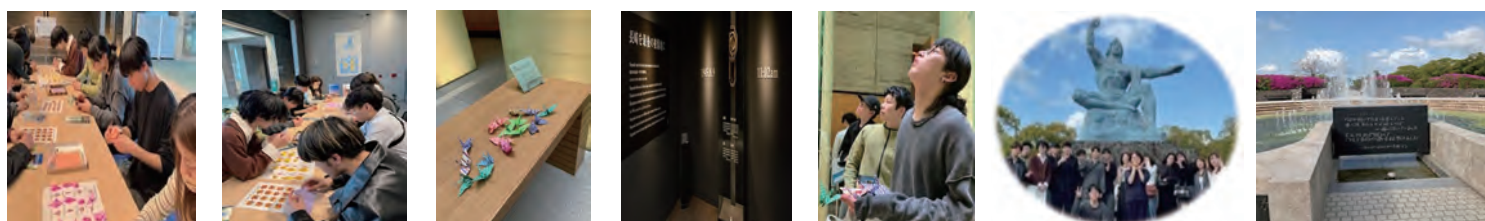
本科目では自ら設定した課題について、現地に実際に赴き、各自が解決していくという“能動的学び”を実施します。これによって、価値観の多様化する現代社会に必要な他者と力を合わせる資質が生まれます。

2025年度は、“和（日本）・華（中国）・蘭（オランダ）”文化に代表される多文化共生の街・長崎で、グローバル・心理という各担当教員の専門領域の視点から、SDGsの理念を取り込んだ地方創生の実現方法を学び、更に新たな提案を行うというダイナミックなフィールドワークを実施しました。

フィールドワーク実施先：長崎市役所、長崎県立歴史文化博物館、長崎原爆資料館、追悼平和祈念館、平和公園、長崎スタジアムシティ、ハウステンボス、中華街、グラバー園、大浦天主堂など



長崎市役所で講義を受け、ハウステンボスでオランダ文化に触れながら、ごみ箱やりサイクルされた傘のSDGsの調査も実施



長崎原爆資料館・追悼平和祈念館・平和公園での平和学習～平和への祈りを込めて鶴を折る学生たち～

3 すべての人に健康と福祉を
17 パートナリシップで目標を達成しよう
10 人や国の不平等をなくそう
11 住み続けられるまちづくりを
12 つくも減らし、つからしめよう
13 気候変動に具体的な対策を

長崎路面電車
（“ちんちん電車”と呼ぶ）
運賃 大人140円 子供70円
障害者・介護者は半額になる
日中は5～9分に1本の間隔
一律料金
→長崎市民の大事な足となっている。

ちゃんぽんやカステラの切れ端は、究極のサスティナブル

稲佐山からの夜景
“きれかね！”
世界三大、日本三大夜景に登録された！

長崎市役所内に設置されている無料の浄水器。
土日祝日も誰でも利用でき、市民に人気！

な、何と！150円

チーム別学生によるプレゼンテーション

長崎夢タワーパフェ
・高さ：120センチ
・ソフトクリーム+24種類のアイス&シャーベット
・チーズケーキ・シフォンケーキなどケーキ5個入り
・ボリューム満点のスイーツタワー
・完食すると「完食証明書」がもらえる！
NHK「カネオくん」でも話題沸騰！

長崎研修を
YouTube発信



「記憶の場をめぐる諸問題について考える」

プロジェクト概要

本プロジェクトは、「記憶の場」をめぐる諸問題を批判的に検証することを目的とする。

2024年度は、被爆地ヒロシマにおけるフィールドワークを通して、日本政府が「唯一の戦争被爆国」と国内外に向けて発信する語りに内在する「戦争被害者意識」について検討した。

2024年度

2024年5月9日から11日までの3日間、実際、被爆地ヒロシマでフィールドワークを行った。とりわけ、国際情勢が不安定化する<いま・ここ>において、「いったん動き出した戦争への流れは、止められないのか」という問いに向き合って、どう応えるかを反芻する機会とした。

フィールドワーク 1

広島平和記念資料館
平和記念公園
原爆ドーム



フィールドワーク 2

宮島 厳島神社
弥山



フィールドワーク 3

広島城
縮景園
マツダスタジアム



26

27

キャンパス案内

コミュニケーション学科は、2023年4月から横浜・関内キャンパスに移転しました。

共生デザイン学科は、金沢八景キャンパスです。

コミュニケーション学科：横浜・関内キャンパス



人間共生学部ホームページ
<https://kyousei.kanto-gakuin.ac.jp/>



- ・ コミュニケーション学科の横浜・関内キャンパスの最寄り駅は、JR京浜東北線・根岸線の「関内駅」で、横浜駅から約5分、東京駅から約40分です。
- ・ JR関内駅南口から徒歩約2分です。
- ・ 横浜市営地下鉄ブルーラインの関内駅や伊勢崎長者町駅、みなとみらい線の日本大通り駅も利用可能です。

コミュニケーション学科に関する問い合わせ先：

関東学院大学 学部庶務課（経営学部、法学部、人間共生学部）

TEL：045-306-9333

住所：〒231-0016 横浜市中区真砂町2-12 関内駅前第一ビル2階

メール：kannaishomu@kanto-gakuin.ac.jp

共生デザイン学科：金沢八景キャンパス



- ・ 共生デザイン学科の金沢八景キャンパスの最寄り駅は、京浜急行の金沢八景駅で、快特で横浜から約20分、品川から約40分です。
- ・ 金沢八景駅からは徒歩約15分。京急バス「八八系統 関東学院循環」利用では約5分（関東学院東下車）です。
- ・ 八景島を通る横浜新都市交通金沢シーサイドラインの野島公園駅も利用可能です。

共生デザイン学科に関する問い合わせ先：

関東学院大学 学部庶務課（人間共生、教育、栄養、看護学部）

TEL：045-786-7760

住所：〒236-8503 横浜市金沢区六浦東1-50-1

メール：ninshomu@kanto-gakuin.ac.jp