

# 未完成のワクワク

## が集い、磨き、創る一日 FES

本企画は、東京学芸大学教育インキュベーションセンターが中心となり推進する「Explayground」と「未来の学校みんなで創ろう。PROJECT」、そして北海道教育大学未来の学び協創研究センターが推進「Hue未来ラボ」。この3つのプロジェクトが大切にする試行錯誤を歓迎する精神と、ゴールを目指すのではなく創り続けることを楽しむ姿勢を融合させた、学びと遊びのプラットフォームイベントです。

教育の現場や地域などの様々な場・領域で、「面白い」を原動力に「挑戦」をしている人々が集い、現在進行形で「挑戦・創作・試行錯誤」しているプロジェクトやアイデア、向き合っている「探究の問い」を持ち寄り、共有し、面白がり、磨き合う。

本イベントを通じて、個々の挑戦や探究が磨かれ、変化・加速するきっかけとなるとともに、領域を超えた参加者同士の出会いによって新たな「面白い」が生まれる場となることを目的とします。

12.20<sup>2025. SAT</sup>  
13:00-17:30

東京学芸大学 南講義棟 東京都小金井市貫井北町4-1-1

## 参加者 募集

未完成の挑戦に  
ワクワクしよう!

見て、話して、  
ひらめく一日。



### 開催概要

日時 2025年12月20日（土）13:00 - 17:30（雨天決行）

場所 東京学芸大学 南講義棟1・2階（東京都小金井市貫井北町4-1-1）

主催 東京学芸大学 教育インキュベーションセンター  
北海道教育大学未来の学び協創研究センター

形式 対面形式（一部オンライン配信あり）

参加費 無料（一部有料コンテンツあり）

### プログラム

12:30-13:00 受付

13:00-13:30 オープニングセッション（ピロティ）

13:35-17:30 セッション&ブース プログラム

- セッション-1 (S103) ● ピロティ (4ブース)
- セッション-2 (S203) ● 教室 (12ブース)

\*プログラムの詳細は、随時更新してまいります。

### 対象者

- 教育関係者（教員、教育委員会、NPO/NGOスタッフ、研究者など）
- 探究学習に関心のある方、実践されている方
- 新しいプロジェクトや研究、開発に取り組んでいる学生・社会人
- 自身の「問い」や「挑戦」を他者と共有し、磨き合いたい方

\*これまで開催してきました駿祭は小中学生も対象にしてきましたが、今回のイベントではプロジェクト等の経過報告の共有を目的とするため、高校生以上をターゲットにします。

### アクセス情報



# 未完成のワクワク

が集い、磨き、創る一日 **FES**  
2025.12.20 SAT 13:00-17:30

## ブース出展者が20件まで増えました

### 「わたし」は教育をどう捉えるのか？

CHABOラボ



「この私」を見つめることは、教育の第一歩です。ともに自己探究をしてみませんか？

私たちCHABOラボは、純粋贈与の教育実践というテーマの探究を行っています。その過程で、教育者である「この私」を見つめ、「この私」を形成するものについて、自己省察を通じて探究してきました。本ブースでは、その取り組みの一端を紹介しています。来場者の皆様も、ともに自己省察に取り組んでいただけると嬉しいです。

### 【小津中①】生徒デザインによるAI英会話キャラクターとの会話体験 (ECU×OZU)



AIと英会話を行うアプリのキャラクターを自らデザイン！企業と共に試行錯誤した私たちの開発ヒストリーとアプリをぜひ体験して下さい。

AIキャラクターと英会話を行うLANGX SPEAKING。全国展開される、このアプリのキャラクターを私たちがデザイン。エキュメノポリス社協力のもと、試行錯誤した私たちの開発ヒストリーとアプリをぜひ体験して下さい。（小津中 共創プロジェクトです）

時間：13時～16時 対象：誰でも可

### 移動式遊び場lab紹介

特定非営利活動法人こがねい子ども遊パーク



当日は室内ですが、遊びのブースをちょっとだけあります。お楽しみに

エクスプレイグラウンドで新たなラボを立ち上げました。地域に遊びを届けに行く、移動式遊び場labo(通称いだラボ)。子どもたちに遊びの体験をとどけます。子どもから大人まですむまちで楽しむ繋がる体験をつくります。

### 未来の教材と制御の仕組み展

東京学芸大学 今井研究室



つくる・うごかすを体験しながら、一緒に「未完成のワクワク」を形にしましょう！

制御実験装置を用いた「動きの仕組み」の探究と、3Dプリンタ等のデジタルファブリケーションによる教材づくりを紹介します。未完成のプロトタイプや進行中の研究を公開し、来場者と共にアイデアを磨き上げ、未来の学びを共創するブースです。

### 世にはびこる「ヤバかったー」話をしよう

ヤバかったーラボ



情報セキュリティの「ヤバかったー」話を深堀りする教材を紹介します。

情報セキュリティの教材と、身近に起きた体験を語る実践の概要をポスターにして展示します。  
ポスター前で、説明員が教材の内容を説明します。

### 社会教育士ラボ ネットワークカフェ

社会教育士ラボ



行政・NPO・企業・学校など様々な分野で活躍が期待される社会教育士。あなたもここでつながりませんか？

①社会教育士や社会教育士ラボの活動についての紹介展示

②持ち込みテーマをもとに交流しアイデアや経験を交換するネットワークカフェ（ラボ恒例ワークショップの人気企画）体験

「社会教育士って、なあに？」一言では難しい。百聞は一見にしかず、自由に語り合いながら社会教育の魅力を実感できます！

### 【小津中②】泉大津の歴史文化発信！

泉大津市立小津中学校（共創プロジェクト）



泉大津の歴史や文化を発信するプロジェクト。特別御朱印神社めぐりや文化財一斉公開の企画プロセスを大公開！

泉大津市の歴史や文化を後世に伝えるイベントを企画するプロジェクト。今年は泉大津市の4つの神社の特別御朱印（当日限定）を生徒自らデザイン。四社巡りのイベントを企画しました。当日はこの苦労のプロセスを大公開。自分のまちの未来を一緒に考えませんか。（小津中 共創プロジェクトです）

時間：13時～16時 対象：誰でも可

### 【小津中③】だんじりVR祭り

泉大津市立小津中学校（共創プロジェクト）



泉大津伝統の「地車（だんじり）祭り」。大屋根上で飛び跳ねる「大工方（だいくがた）」。そこから見える迫力の祭りをVR映像で体感！

大阪泉大津伝統の地車（だんじり）祭り。地車祭りの魅力を360°VR映像を通じて全国・全世界へ発信を目指します。大屋根の上からの視点で見る祭り当日の姿は圧巻！このプロジェクトは、大阪府にある小津中の生徒企画。生徒主体のプロジェクト学習「共創プロジェクト」の一つです。

時間：13時～16時 対象：誰でも可

### 中高生が取り組むデジタルファブリケーション

GREEN TECH ENGINEER LAB



中高生が作ったものにご助言いただければ幸いです

GTEラボは中高生が中心となって、相模湖の森で間伐した木材をデジタル加工し、地域の課題解決につなげている団体です、森林保全とSTEAM教育を融合した取り組みを行っています

### ぼくの理想のプリンさがし

NIJINアカデミー



プリンの奥深さをし知つてもらわなれしいです！

ぼくの大好きなプチプリンを手作りで再現したくて研究しています。

まだ再現できていない未完成のレシピだから、今回の未完成のわくわくFESにぴったりだと思ったので出展します！

### 勉強？いやいや、ゲームでしょ！

岡山プレイフルの会



面白い世界の中に学びが埋め込まれることで、子どもたち同士が自然と協働・共創し合う世界へ

ゲームに夢中になっていたら、いつの間にか沢山のことを覚えていました...。ゲームに夢中になっていたら、いつの間にか友達となつがっていた...。一人ひとりが子どもになりきり、みんなでプレイすることで、学びがワクワク・ドキドキしたものへ変わることを実感します。あなた自身がゲームクリエイターへ！

### 世界の子どもとつながる国際寺子屋

国際寺子屋



世界のどこにいても子どもが安心して学べる場所を。伴走支援を通じて教育学部生も一緒に成長します

海外で暮らす子ども達が「自分らしく学べる場所」を作りたいという思いから始まった国際寺子屋。世界各地の子ども達とその家族に寄り添いながら、オンラインでの学習支援や相談を行っています。一緒に小さな「できた！」を育てる伴走型の学び場です

# 未完成のワクワクが集い、磨き、創る一日 FES

## 神様プロジェクト

新渡戸文化高等学校 神様プロジェクト



日本の神社や神様について知りたい、学びたいと思っている高校生たちです。まだまだ始めたてですが意欲はあります。

私たちは神様プロジェクトというプロジェクトをしています。このプロジェクトでは神社や神様について学びたい、知りたい、と思っている高校生が集まっています。私たちはまだ始めたてで、どんなことをしよう？どんなところにいこう？などまだわからぬことや知らないことなど様々な課題があります。自分たち学生以外から見た時の感想やアドバイスなど多くの方々の意見をお待ちしています！

## 未来の教材と制御の仕組み展

東京学芸大学 今井研究室



つくる・うごかすを体験しながら、一緒に「未完成のワクワク」を形にします！

制御実験装置を用いた「動きの仕組み」の探究と、3Dプリンタ等のデジタルファブリケーションによる教材づくりを紹介します。未完成のプロトタイプや進行中の研究を公開し、来場者と共にアイデアを磨き上げ、未来の学びを共創するブースです。

## ニジアカラジオ～不登校、誰一人取り残さないを目指して～ NIJINアカデミー



ぜひ、NIJINアカデミーのブースにお越しください！

孤独な不登校にラジオを通じて、「大丈夫、一人じゃない！」と伝えたい。

## ほこたの探究 鉢田一高附属中学校



身の回りのことをヒントにしている探究です。ぜひ発表を聞いてください。

私たち鉢田一高附属中生が取り組んでいる探究です。学校がある鉢田の街を歩き、そこで気づいたことをヒントに、地域の課題を中心に探究を行っています。



主催：東京学芸大学 教育インキュベーション推進機構 北海道教育大学未来の学び協創研究センター

共催：(一社)東京学芸大Explayground推進機構

お問い合わせ先

「駿祭×Ongoing!×Hue未来ラボ」合同イベント運営事務局 Mail : try-and-error@explayground.com

担当：東京学芸大学 教育インキュベーションセンター 萩上健太郎 北海道教育大学 未来の学び協創研究センター 佐藤正範



## 鉄道プロジェクト～鉄の力をみんなに～

東京学芸大学附属竹早中学校 Dプロジェクト



鉄プロの目的とは、3つ。1つ目は、ローカル線を救うこと。2つ目は、鉄道の大切さを知ってもらうこと。3つ目は、次世代の鉄道に繋げることです。何が問題なのか、自分たちで探し当て、進めていきます。

鉄プロは、2024年度より始動したDプロジェクトです。今年で2年目の活動です。鉄プロの今年度の目的、想いは、今の社会、鉄道によって、人々の足が運ばれていて人々のいつも何気なく使っている鉄道のことをもっと社会に知ってもらいたい！少子化や都市への人口集中により地方のローカル線が廃線の危機にあり、人々の足が途切れてしまう可能性がある。そのようなことには、なってほしくはない！というような思いがあり、今年度も活動をしています。去年よりもグレードアップして頑張って取り組んでいきます！

## 勉強？いやいや、ゲームでしょ！

岡山ブレイブルの会



面白い世界の中に学びが埋め込まれることで、子どもたち同士が自然と協働・共創し合う世界へ

ゲームに夢中になっていたら、いつの間にか沢山のことを覚えてしまっていた...。ゲームに夢中になっていたら、いつの間にか友達とつながっていた...。一人ひとりが子どもになりきり、みんなでプレイすることで、学びがワクワク・ドキドキしたものへ変わることを実感します。あなた自身がゲームクリエイターへ！

## 竹早中Dプロ：国際交流プロジェクト

東京学芸大学附属竹早中学校 Dプロジェクト（国際P）



国際交流プロジェクトでは希望者を募った団体ツアーの企画や国際交流の企画を立案しています。

竹部屋中に国際交流制度（留学など）を取り入れることを目標として活動しています。国際交流に意欲のあるメンバーで取り組んでいる活動を紹介します。

準備中

準備中

「楽しさ」でセキュリティ意識をアップデートする対戦型カードゲーム『スリーナンバー～CSIRT vs HACKER～』

株式会社セガ エックスディー



遊んで学べる！サイバー攻撃の対策を楽しく身につけられるカードゲームを展示。会場でゲーム体験会も実施

2025年11月公開のセガ エックスディー オリジナルカードゲーム『スリーナンバー～CSIRT vs HACKER～』を出展。身近に起こりうるハッキングやサイバー攻撃に対する有効な対応手段を楽しみながら学べます。ゲーム体験も予定していますので、是非ご参加ください。

時間：13:30 - 17:30 対象：小学生中学年以上

## アバターだから言える本音？メタバース道徳の可能性

東京学芸大学



道徳でメタバースをどう使うか、一緒に考えてみませんか

本ブースでは、メタバース空間を活用した道徳授業の実践を紹介します。テーマについて、アバターと対話しながら、議論を深めます。教室とは異なる「もう一つの場」を用意することで、普段は語りにくい気持ちや考えが表現されやすくなる可能性について報告します。

## 「ほこたの高校生が教育について考えてみた」

鉢田一高GSNP（学校の先生になろうプロジェクト）



私たちの探究やGSNPの活動について多くの方に知っていただきたいと考えています。

将来、教員を志す高校生たちが、高校生の視点から教育課題について探究しています。



Peatixにて募集  
参加申し込みはこちら