

公立はこだて未来大学 2025 年度
システム情報科学実習グループ報告書

Future University Hakodate 2025 Systems Information Science Practice Group Report

プロジェクト名

AI 時代の地域の未来をデザインする

Project Name

Designing the Future of the Region in the AI Era

グループ名

教育グループ

Group Name

Education Group

プロジェクト番号/Project No

15-B

プロジェクトリーダー/Project Leader

福庄亮菜 Ryoma Fukusho

グループリーダー/Group Leader

山部隼人 Hayato Yamabe

グループメンバー/Group Member

山部隼人 Hayato Yamabe

喜多見彩加 Ayaka Kitami

國場あかり Akari Kokuba

鈴木達矢 Tatsuya Suzuki

外川尚樹 Naoki Togawa

遠山楓 Kaede Toyama

指導教員

美馬のゆり 寺沢憲吾 坂井田瑠衣 平野智紀

Advisor

Noyuri Mima Kengo Terasawa Rui Sakaida Tomoki Hirano

提出日

2026 年 1 月 21 日

21 January 2026

概要

本グループでは、北海道木古内町を対象に、フィールドワークでのヒアリングや文献調査を行い、そこで見つかった課題を解決するための提言を行う。木古内町は人口約3,500人の町であり、小学校と中学校がそれぞれ一校ずつある。現地でのフィールドワークでのヒアリングや文献調査からは、近年町内から書店が撤退したことや、図書室の利用率が他市町村と比較して低迷している[1]ことから、子供たちが本を手にとって選ぶ機会が減少していることが明らかになった。さらに、全国的な読書量の減少[2]に加え、町内の小学生の国語の成績がここ3年間おおむね平均より低い水準にある[3][4][5][6]という懸念も、教育現場で共有されていることが分かった。このような現状から、文部科学省が提唱する「考える力」「感じる力」「想像する力」「表す力」といった国語力[7]の育成が重要となっている。しかし、学校教育のカリキュラムは過密であり、新たな授業の導入は困難な状況にある。

こうした背景を踏まえ、本グループは、木古内町の子供たちの国語力を上げることを使命とし、最終的に子供たちが「自発的に本を読むようになる」未来の実現を目指した。そのために私たちが設定した目的は、単発的なイベントの実施にとどまるのではなく、子供たちが本に関心を持つきっかけが持続的に作られる環境を構築することである。

この目的を達成するための具体的な手段として、本グループでは、学校教育以外の場においてデジタル技術の活用と読書教育を融合させたイベント「POPのとびら」を考案した。本イベントは、読んだ本の魅力を伝えるPOP（ポップ）の作成に加え、開発したWebアプリケーションを用いて「描いた絵に装飾を加える・絵を動かす」というデジタル体験を組み合わせたものである。デジタル技術を利用して読書への興味を持つきっかけを作ると同時に、POPの作成を通して文部科学省が提唱する国語力を向上させるきっかけとなることを目指した。

現地でのイベント開催を通じた二度の実証実験の結果、アプリケーションによるデジタル体験は参加者の関心やPOP作成への意欲を高めることが確認された。さらに、思考を整理するためのワークシートの導入や、保護者やスタッフとの対話が、POP作成の難易度を下げ、子供の思考を深めるうえで重要であるという知見を得た。

最終的な提言として、本グループは単にPOP作成イベントで使用するツールを提供するだけでなく、ワークシートの活用や町民文化祭などの既存イベントと連携した運営方法を提示する。本提言に基づく体験の提供は、木古内町の子供たちの国語力向上に寄与すると期待される。なお、本内容は2026年2月に木古内町にて行う提言に基づくものである。

キーワード 国語力, 木古内町, 読書促進, 図書室, 本, POP, デジタル技術

(※文責：遠山楓)

Abstract

Our group conducted a study on Kikonai Town, Hokkaido, through fieldwork and public data analysis to propose solutions for identified local challenges. Kikonai is a town with a population of approximately 3,500, served by only one elementary school and one junior high school. Field interviews revealed a declining opportunity for children to browse and select books, driven by the recent withdrawal of bookstores from the town and library usage rates that remain lower than those of other municipalities. Furthermore, educators have expressed shared concerns regarding a nationwide decline in reading habits and the fact that local elementary students' Japanese language scores have remained generally below average for the past three years. Under these circumstances, it has become crucial to foster the language proficiency to "think, feel, imagine, and express," as advocated by the Ministry of Education, Culture, Sports, Science and Technology (MEXT). However, the existing school curriculum is overcrowded, making the introduction of new classroom activities difficult.

Against this backdrop, our group defined its mission as enhancing the Japanese language proficiency of children in Kikonai, ultimately aiming for a future where children read books voluntarily. To this end, we set our objective not merely as hosting one-off events, but as establishing an environment that continuously sparks children's interest in books.

As a specific means to achieve this, we developed "POP no Tobira" (The Door to POPs), an initiative that merges reading education with digital technology in non-school settings. This proposal combines the creation of "POP" (point-of-purchase) advertising—designed to communicate the appeal of a book—with a digital experience using a custom-developed web application that allows children to decorate and animate their drawings. Our goal was to use digital technology as a catalyst for interest in reading while simultaneously providing an opportunity to improve the language proficiency defined by MEXT through the POP creation process.

Results from two experimental trials held locally confirmed that the digital experience provided by the application increased participants' engagement and motivation to create POPs. Furthermore, we gained the insight that the introduction of worksheets to organize thoughts, along with dialogue with parents and staff, is essential for reducing the difficulty of the task and deepening the children's thinking process.

As a final recommendation, our group provides not only the tools for these events but also operational frameworks, such as the utilization of worksheets and collaboration with existing community events like the Town Cultural Festival. We expect that providing these experiences based on our proposal will contribute to the improvement of Japanese language

proficiency among children in Kikonai. This report is based on the recommendations presented in Kikonai Town in February 2026.

Keywords Japanese language proficiency, Kikonai Town, reading promotion, library, books, book promotion cards (POP), digital technology

(※文責：遠山楓)

目次

第1章	はじめに	- 1 -
1.1	本プロジェクト（教育グループ）の目的と位置づけ	- 1 -
1.1.1	本プロジェクトについて	- 1 -
1.1.2	教育グループとは	- 1 -
1.1.3	本プロジェクト（教育グループ）の目的	- 2 -
1.2	木古内町について	- 2 -
1.2.1	木古内町の概要	- 2 -
1.2.2	木古内町を選定先にした理由	- 3 -
1.3	本プロジェクト（教育グループ）の全体的な活動概要	- 3 -
1.3.1	事前の調査と第一案のアプリケーション	- 3 -
1.3.2	夏休みの活動と提案の再検討	- 3 -
1.3.3	実施案の検証方法	- 4 -
1.3.4	アプリケーションを用いた検証イベントの実施と分析	- 4 -
1.3.5	木古内町への最終的な提言	- 4 -
第2章	事前調査と第一案の検討	- 6 -
2.1	活動内容の検討	- 6 -
2.2	木古内町でのフィールドワーク	- 7 -
2.2.1	一度目のフィールドワーク（5月9日）	- 7 -
2.2.2	二度目のフィールドワーク（5月21日）	- 7 -
2.2.3	三度目のフィールドワーク（5月24日）	- 8 -
2.3	第一案の内容	- 9 -
2.3.1	読書介助犬型チャットボットによる読書の促進	- 9 -
2.3.2	図書室クイズによる図書室利用の促進	- 10 -
2.3.3	ポイント制度による継続的な図書室利用の促進	- 10 -
第3章	第一案の再検討から実施案の決定	- 11 -
3.1	中間発表と聴講者へのアンケート結果	- 11 -
3.1.1	発表	- 11 -
3.1.2	聴講者へのアンケート結果	- 11 -
3.2	実施案の策定と提案内容	- 12 -
3.2.1	第一案の課題と再検討	- 12 -
3.2.2	教育グループの目的の再定義	- 12 -
3.2.3	POP作成の妥当性	- 13 -
3.2.4	実施案の「本のPOP作成イベント」の提案	- 13 -
3.2.5	目指す効果	- 14 -
3.3	イベント実施に向けた木古内町との打ち合わせ	- 14 -

3.3.1	9月22日 打ち合わせ・フィールドワーク	- 15 -
3.3.2	10月8日 打ち合わせ（第一回イベントに向けた詳細計画）	- 15 -
3.3.3	10月29日 打ち合わせ（第一回振り返りと第二回イベントの計画）	- 16 -
第4章	実施案の検証手法.....	- 17 -
4.1	イベントの概要	- 17 -
4.1.1	イベントの目的.....	- 17 -
4.1.2	イベントの設計.....	- 17 -
4.2	イベントで使用したアプリケーションの開発.....	- 17 -
4.2.1	アプリケーションの目的	- 17 -
4.2.2	アプリケーションの主要機能.....	- 18 -
4.2.3	プラットフォーム機能開発班の活動	- 20 -
4.2.4	POP 装飾機能開発班の活動	- 20 -
第5章	イベントの実施と結果の分析	- 22 -
5.1	第一回イベントの実施（10/18, 10/19）	- 22 -
5.1.1	目的と対象.....	- 22 -
5.1.2	実施内容	- 22 -
5.1.3	分析結果	- 23 -
5.1.4	考察.....	- 24 -
5.2	第二回イベントの実施（11/9）	- 25 -
5.2.1	目的と対象.....	- 25 -
5.2.2	実施内容	- 25 -
5.2.3	分析結果	- 27 -
5.2.4	考察.....	- 27 -
5.3	二度のイベントを通じた総合的な結果と考察.....	- 28 -
5.3.1	二度のイベントの結果のまとめ	- 28 -
5.3.2	総合的な考察	- 28 -
第6章	木古内町への提案と今後の展望.....	- 30 -
6.1	木古内町への最終提案	- 30 -
6.1.1	提言の背景.....	- 30 -
6.1.2	デジタル技術を活用した「POP 作成」を地域で展開する意義.....	- 31 -
6.1.3	提言の具体的な実施形態.....	- 31 -
6.2	今後の展望	- 32 -
6.2.1	本年度の活動が地域に残せたもの	- 32 -
6.2.2	今後の展開.....	- 32 -
第7章	成果発表会	- 33 -
7.1	成果発表会	- 33 -
7.1.1	発表.....	- 33 -

7.1.2 聴講者へのアンケート結果	- 33 -
第8章 振り返り	- 34 -
8.1 全体の振り返り	- 34 -
8.2 各自の振り返り	- 34 -
8.2.1 山部隼人	- 34 -
8.2.2 喜多見彩加	- 35 -
8.2.3 國場あかり	- 36 -
8.2.4 鈴木達矢	- 36 -
8.2.5 外川尚樹	- 37 -
8.2.6 遠山楓	- 37 -
参考文献	- 38 -

第1章 はじめに

本章では、プロジェクトで行った教育グループの一年間の活動を概観する。

(※文責：遠山楓)

1.1 本プロジェクト（教育グループ）の目的と位置づけ

1.1.1 本プロジェクトについて

「AI時代の地域の未来をデザインする」プロジェクトは、文献調査で得られたデータを活用して地域の現状を深く理解し、AIを駆使した未来の交通、産業、金融、農業、福祉、医療、環境、雇用、文化政策を提案することを目的としている。これにより、AIの発展が地域社会に及ぼす潜在的な影響を見極め、持続可能な発展と地域課題の解決に貢献する政策立案の枠組みを構築することを目指した。

さらに、単に文献調査を行うだけでなく、対象地域に赴き、フィールドワークを通じて現場の状況や住民の声を直接収集することを重視している。これにより、データに現れにくい地域特有の課題やニーズを把握し、より実効性のある政策提案へとつなげることを重視している。

なお、本プロジェクトにおける「AI時代」とは、人間が単純作業から解放され、人間らしい活動に向き合う時代のことと定義している。そして、人間関係は、労働を中心に形成されたつながりから、人生の豊かさを重視したつながりへと変化していくと考えている。

(※文責：喜多見彩加)

1.1.2 教育グループとは

本グループは「AI時代の地域の未来をデザインする」プロジェクトに参加した15名の学生のうちの6名で構成されている。上述したAI時代において、人間に求められる役割は、思考し、判断し、他者と意味を共有しながら関係性を築いていくことである。町田章は言葉と思考の関連性について、「一般に、私たちは、思考したことをことばにして表現すると考えて」いるが、「言語によって思考が形成される側面」もあると述べている[8]。このことから、国語力は思考、判断や人間関係の質を支えるための重要な能力であると考えられる。また、AIが人間の仕事を代わりに担うようになることで、人間が自ら言葉を用いて深く考えたり、他者との関係を持つ機会が減少したりすることが考えられる。思考の質や他者との関係性は言語能力と相互に関連している[8]ため、このような変化は国語力の低下という新たな

な課題を生み出すおそれがある。教育グループでは、このような問題意識のもと、AI 時代における国語力に注目して活動を行った。

(※文責：國場あかり)

1.1.3 本プロジェクト（教育グループ）の目的

本プロジェクト（教育グループ）は、AI 等のデジタル技術が発展する現代において、地域の子供たちが生き抜くために必要な「国語力」の向上を目的としている。ここでの「国語力」とは、単なる文法知識や漢字の読み書きの能力に留まらず、文部科学省の定義している言語を中心とした情報を処理・操作するための「考える力」「感じる力」「想像する力」「表す力」から成る4つの力を指す。

プロジェクトの対象地域である北海道木古内町においては、小中学生の読書機会の減少や、町内の書店の不在、図書室利用率の低迷といった課題が存在する。読書は国語力を高めるための重要な手段であるが[9]、学校教育のカリキュラムは過密であり、新たな授業の導入によって読書を推進するのは困難な状況にある。したがって、本グループでは「木古内町の子供たちの国語力を上げる」という最終目標に向け、子供たちが自発的に本を読み、本に関心を持つきっかけが持続的に作られる環境を構築することを本プロジェクトの目的と定めた。

(※文責：鈴木達矢)

1.2 木古内町について

1.2.1 木古内町の概要

木古内町は、北海道南部に位置する人口約3,500人の町である。函館市から車で50分の距離にあり、北海道新幹線の停車駅があることから、道南の交通の要衝となっている。町の歴史的背景としては、天保2年(1831年)から続く神事である「みそぎ祭り」が挙げられ、木古内町を代表する伝統行事として受け継がれている。また、観光面においては、道の駅「みそぎの郷きこない」が道の駅満足度1位を獲得し、2025年にはトリアスロンレースのアイアンマンジャパンみなみ北海道大会が開催されるなど、多くの観光客を惹きつける町である。教育環境については、木古内町には現在、小学校と中学校がそれぞれ1校ずつ設置されている。また、学校教育以外の取り組みとして、みらいある木古内学園「無名塾[10]」が挙げられる。ここでは、土日に小中学生を対象とした自由参加型の活動が行われており、外

部から講師を招くことで、学校の授業では扱われない多様な体験学習やアクティビティを提供している。こうした場を通じて、木古内町の自然に触れながら、子供たちが自主性や創造性を育む機会が提供されている。

(※文責：遠山楓)

1.2.2 木古内町を選定先にした理由

本プロジェクトが木古内町を対象地域に選定した理由は以下の通りである。第一に、木古内町では円滑な活動の実施が期待できたためである。その理由として、木古内町は大学からのアクセスが良好であり、継続的なフィールドワークの実施に適していることと、町側から本プロジェクトの受け入れに協力体制をとっていただいたことが挙げられる。第二に、木古内町には多くの課題があるためである。調査の結果、木古内町は函館市や北海道の他の市町村と比較して図書室の利用者が少ない傾向にあることが分かった[1]。また、町内の書店は現在1軒もなく、本に触れる機会が制限されている。さらに、直近3年間における小学生の国語の学業成績が概ね全国平均を下回っていることも分かった。以上のことから、本プロジェクトを行うにあたって最も適した地域であると考え、対象として選定した。

(※文責：外川尚樹)

1.3 本プロジェクト（教育グループ）の全体的な活動概要

1.3.1 事前の調査と第一案のアプリケーション

本プロジェクトではプロジェクト開始当初に木古内町にて2回のフィールドワークを行った。それらから、メンバー間で、木古内町の子どもたちの国語力への懸念が共有された。そして、その課題を解決するために、子どもたちが楽しく図書室を利用し、読書習慣を身につけるための複合的な機能を持つアプリケーションを考案した。具体的には読書介助犬型チャットボット、図書室クイズ、ポイント制度などを利用できるアプリケーションを考案した。第一案までに至るまでの経緯と内容の詳細は第2章で述べる。

(※文責：外川尚樹)

1.3.2 夏休みの活動と提案の再検討

第一案を中間発表会で発表したところ、既に図書室を利用している人には有効であるが、新たに子どもたちに本に関心を持ってもらい、目的を達成できるかが不透明であるという指摘を受けた。それを踏まえ、夏休み中にメンバー間の会議と木古内町の方々との打ち合わ

せを行った。その中で、実施案として POP 作成を軸とした活動を行うことを決定した。また、木古内町の子どもたちの国語力を上げることをグループの社会的使命、自発的に本を読んでもらうことを目指す未来、本に関心をもつきっかけが持続的に作られる環境を作ることとをそのために実際に行うこととして定めた。

(※文責：外川尚樹)

1.3.3 実施案の検証方法

1.3.2 で述べた実施案を実際に検証するために、イベントの設計及びイベントで使用するアプリケーションを開発した。本検証の目的は、子供たちが楽しみながら本に関心を持てるよう開発されたアプリケーションを用い、POP 作成の活動が国語力向上の有効なきっかけとなり得るかを調査することである。イベントの基本的な構成は、参加者が本を選んで手書きの POP を作成し、その後、アプリケーションを用いてデジタル装飾を加えるという流れである。なお、イベントの設計及びアプリケーションの詳細は第 4 章で述べる。

(※文責：遠山楓)

1.3.4 アプリケーションを用いた検証イベントの実施と分析

1.3.3 で提示した実施案の検証方法を用い、計 2 回の検証イベントを行った。アプリケーションの詳細は 4.2 で述べる。イベントの主な対象は小中学生としたが、幅広い年齢層が参加可能な形式とした。なお、イベントの実施内容は第 5 章で詳述する。アンケート調査および行動観察による分析の結果、本施策である POP 作成活動が、国語力向上の有効なきっかけとなり得ることが確認された。

(※文責：遠山楓)

1.3.5 木古内町への最終的な提言

本プロジェクトでは、木古内町を対象に、複数回のフィールドワークでのヒアリング、ならびに二度のイベント実施を通じて、地域における子供の国語力に関する課題を調査した。これらの活動を踏まえ、デジタル技術と読書教育を融合させた「POP 作成」を地域で展開することの意義と、その具体的な実践手法について提言を行う。

本提言は、子供たちが自発的に本に関心を持ち、読書に親しむきっかけを継続的に生み出す環境づくりを目的としたものである。具体的には、読んだ本の魅力を POP として表現するアナログな創作活動に、デジタル技術による装飾を組み合わせることで、イベントへの参加の心理的ハードルを下げることを狙いとしている。また、単なるイベントの実施にとどま

らず、ワークシートの活用や対話を重視した運営方法、既存イベントとの連携といった要素を含め、継続可能な取り組みを実現できるようにした。

なお、提言に至った背景、ならびに提言の詳細については、第6章において詳述する。

(※文責：遠山楓)

第2章 事前調査と第一案の検討

本章では、1.3.1 でも述べたプロジェクト開始当初に行ったフィールドワークの詳細と、それに基づき検討した第一案の内容について述べる。

(※文責：遠山楓)

2.1 活動内容の検討

本グループには、教育分野や図書館活動に関心をもつメンバーが集まった。プロジェクト活動の開始にあたり、具体的な活動内容を定めるため、Web 上のホワイトボードサービスである Miro を活用し、各メンバーが関心のあるテーマや取り組んでみたい内容をブレインストーミング形式で共有した（図1）。

ブレインストーミングでは、教育や読書を軸に多様な意見が挙げられ、それらを整理・分類したうえで関連する先行事例の調査を行った。その結果、「若者の読書習慣の形成」や「高齢者と子どもの世代間交流」など、複数の活動案が候補として浮かび上がった。具体的には、ゲーミフィケーションによる読書意欲向上や高齢者が先生となり小中学生に教えるような授業の実施といった取り組みが候補として挙げられた。これらの検討を通じて、地域の教育に関する課題とグループの関心や強みを結びつける方向性を模索し、第一案の検討へとつなげていった。



図1: Miro を活用したブレインストーミングと先行事例の整理

(※文責：喜多見彩加)

2.2 木古内町でのフィールドワーク

2.2.1 一度目のフィールドワーク（5月9日）

2025年5月9日（金）に、一度目のフィールドワークとして、14時50分から18時00分にかけて木古内町役場、木古内町郷土資料館「いかりん館」、道の駅「みそぎの郷きこない」の3か所を訪れた。当日はプロジェクトメンバー15名全員が参加した。

木古内町役場では、木古内町町長の鈴木慎也氏と対談し、木古内町の概要や現状について説明を受けた。

次に、木古内町郷土資料館「いかりん館」を見学し、同町の歴史や文化について学んだ。館内には、鉄道に関する資料や、農業の歴史を示す道具が展示されていた。また、木古内町沖で座礁した太平洋横断に成功した幕府軍軍艦の咸臨丸に関する展示や、同船のものとされるいかりが紹介されており、同町への理解を深めた。

最後に、道の駅「みそぎの郷きこない」を訪れた。同施設内では、特産品の販売状況や展示方法などを通じて、木古内町がどのように地域資源を観光振興に活用しているかを確認した。

（※文責：遠山楓）

2.2.2 二度目のフィールドワーク（5月21日）

2025年5月21日（水）に、二度目のフィールドワークとして、北海道木古内町教育委員会の教育長（当時）である藤澤義博氏と木古内町公民館で対話を行った。当日はプロジェクトメンバー15名全員が参加し、木古内町側へ本プロジェクトに期待する内容をヒアリングした。その後、教育グループ全員で教育長と対話を行った。本対話の目的は、教育現場の現状について直接話を聞くこと、および2.1で述べた「高齢者と子どもの世代間交流」案の実現可能性を検証することである。

「高齢者と子どもの世代間交流」案については、その目的意識を明確にする必要があるとの指摘を受けた。単に両者を組み合わせるだけでは、若者が一方的に負担を負う懸念や、学生がいずれ町を離れてしまうことによって継続性が失われてしまう懸念があるからである。したがって、なぜその交流が必要なのかという根本的な問い直しが求められた。

学校教育、特に義務教育の現場は、学習指導要領に基づくカリキュラムで余裕がない状態にあり、高齢者が先生となり小中学生に教えるような新たな授業を組み込む余地は極めて少ないとの見解が示された。一方で、社会教育の分野には強制力がない反面、自由度があり、「無名塾」などを通じた活動が可能であるとのことを伺った。無名塾では、キャンプや科学実験、モルック体験などが実施されており、無名塾の中で大学生や高齢者が関わる余地があ

るとのことであった。しかし、「高齢者との交流」を前面に押し出すと、木古内町ではそのような取り組みに馴染みがないため、子供たちが心理的な壁を感じ参加意欲が低下する可能性も示唆された。

子供たちの読解力については、近年の SNS 普及により「書く」行為が「打つ」行為へと変質し、絵文字の多用などで言語能力が低下している懸念があるとお話しいただいた。高齢者にとっても、スマホへの適応は必要であるが、それによって言葉を用いた対面のコミュニケーションが失われれば、認知機能の低下を招きかねないとのことであった。そのため、デジタル化への対応と併せて、若者と言葉を交わすアナログなコミュニケーションの価値が再評価されるべきであるとの意見が得られた。

学校における ICT 環境については、教員間のリテラシー格差が負担となっているとのことであった。生徒には一人一台の端末が付与されているが、特にベテラン教員にとっては、授業のための端末操作習得が大きな負担となっている実態がある。また、AI ドリル等は導入されたものの効果検証はこれからであり、単なるツールの使い方だけでなく、デジタル社会における振る舞いやシステムの役割を理解するための教育の不足も指摘されていた。

地域人材の活用については、書道の授業補助など、授業時間内でのスポット的な協力であれば高齢者の参画は実行可能であるとの見解が得られた。また、子供たちが普段大学生と触れ合う機会がほとんどないことから、未来大生との連携には一定のニーズがあると考えられるとのことであった。

(※文責：遠山楓)

2.2.3 三度目のフィールドワーク (5月24日)

2025年5月24日(土)に、三度目のフィールドワークとして、9時00分から14時00分に開催された無名塾主催のイベント「クラフト×クッキング」に参加した(図)。当日はプロジェクトメンバー7名(國場、喜多見、遠山、富樫、外川、福庄、山部)がボランティアとして加わり、児童たちの活動をサポートした。参加の目的は、児童との直接的な交流を通じて彼らの興味・関心を肌で感じ、今後の提案につながる発見を得ることであった。イベントの内容は、牛乳パックを加工して流しそうめんのコースを製作し、完成後に実際にそうめんを流して楽しむというものであった。参加を通して観察されたのは、児童たちの自主性と、他者との心理的な距離の近さである。学年間の隔たりを感じさせないような、対等でフラクなコミュニケーションが交わされていた。自由な雰囲気であり、無名塾は子供たちが主体的に活動できる環境が整っていることがうかがえた。

無名塾での活動終了後、木古内町公民館内に設置されている図書室の視察を行った。運営体制については、視察日の5月24日時点では専任の司書は配置されておらず、公民館職員

の方が貸出等の業務を兼務している状況であった。図書室の取り組みとして、学年ごとの推奨図書を選定して学校へ持っていく「なかよし移動文庫」を実施しているとの説明を受けた。また、最近町内から書店がなくなったことも明らかになった。これにより、子供たちが日常的に本を手にとって選ぶ機会が減少しており、図書室の役割が高まっているといえる。図書室の利用者については、常連層が固定化されている点が課題として挙げられた。職員の方からは、スポーツ目的で公民館周辺を訪れる子供たちは多いため、そうした層を図書室へと誘導し、本を手にするきっかけを作ることで、新たな利用者を増やしたいとのことであった。



図2: クラフト×クッキング当日の様子 (2025年5月24日(土))

(※文責: 遠山楓)

2.3 第一案の内容

プロジェクト初期段階において、フィールドワークでのヒアリング等で得られた「読書への心理的なハードル」や「図書室の利用方法が分からない」といった課題解決のために考案した第一案は、子供たちが楽しく図書室を利用し、読書習慣を身につけるための複合的な機能を持つアプリケーションであった。具体的には以下の3つの機能を実装する計画であった。

(※文責: 鈴木達矢)

2.3.1 読書介助犬型チャットボットによる読書の促進

一つ目は、「読書介助犬」をモチーフにしたチャットボット機能である。読書介助犬とは、子供が犬に本の読み聞かせを行ったり、犬と一緒に本を読んだりすることで、読書への意欲

や読解力を高め、心の成長を促す取り組みのことである[11]。本機能は、この活動をアプリケーション上で再現したものである。具体的には、音声認識技術を用い、利用者がデバイスに映し出されたキャラクターに対して読み聞かせを行うと、キャラクターが相槌を打ったり、喜んだりするリアクションを返す仕組みである。批判や訂正をせずに静かに耳を傾けてくれる存在に対して読み聞かせを行うことは、子供たちに安心感を与え、自己肯定感を育む効果があると言われている。この効果を取り入れることで、誰かに聞いてもらう喜びを通じて読書へのモチベーションを高めると同時に、対話を通じて本の内容への理解を深めることを意図した。

(※文責：鈴木達矢)

2.3.2 図書室クイズによる図書室利用の促進

二つ目は、図書室クイズ機能である。これは、図書室内の本棚や検索機付近に設置されたQRコード等を読み取ることで出題されるクイズに、利用者が解答していくというものである。フィールドワークで見られた「特定の本棚しか見ない」という偏りを解消するため、ゲーム感覚で図書室内の広範囲な探索を促す設計とした。これにより、利用者が楽しみながら自然と図書室の利用方法や、日本十進分類法に基づいた本の配置を学ぶことができる仕組みを目指した。

(※文責：鈴木達矢)

2.3.3 ポイント制度による継続的な図書室利用の促進

三つ目は、ポイント制度である。図書室への来訪や、前述のチャットボット機能の利用によってアプリケーション内でポイントが貯まるシステムである。獲得したポイントは、チャットボットキャラクターの変更や育成、あるいは服装アイテムの追加などに使用できる仕様とした。ポイントの獲得と使用（育成・カスタマイズ）というサイクルをインセンティブとして設定することで、一時的ではなく継続的な図書室の利用と読書習慣の定着を狙ったものである。

(※文責：鈴木達矢)

第3章 第一案の再検討から実施案の決定

本章では、1.3.2でも述べた、第2章に内容をまとめた第一案について、中間発表での評価を踏まえ、夏休み中の活動や追加調査を経て実施案へと至るプロセスを述べる。

(※文責：遠山楓)

3.1 中間発表と聴講者へのアンケート結果

3.1.1 発表

2025年7月4日(金)に前期で取り組んだ内容について中間発表を行った。本発表では、第2章で詳述した調査の過程を説明した上で、公共図書館の現状や児童の国語力について分析した結果を示し、それらを踏まえて第2章で述べたアプリケーションについて提案した。

(※文責：國場あかり)

3.1.2 聴講者へのアンケート結果

中間発表に際し、聴講者13名を対象とした調査(アンケート)を実施した。なお、読書の頻度については25名が回答した。調査項目は「発表技術」「発表内容」「読書頻度」の3点である。なお、「読書頻度」については聴講者である大学生を対象として調査した。2025年に全国大学生生活協同組合連合会の第60回大学生生活実態調査概要報告において、1日における読書時間は0分と回答した大学生の割合が45.6%と、約半数が読書していないと示されている[12]。本調査は、この結果を検証することを目的とするために実施した。

[1] 発表技術について10段階評価中(非常に悪いを1,非常に優秀を10とした)において、平均8.54の評価を得た。聴講者は説明が聞き取りやすかったなど、肯定的な意見が多かった。

[2] 発表内容について10段階評価中(非常に悪いを1,非常に優秀を10とした)において、平均8.46の評価を得た。聴講者は課題に対するアプローチを考えることができていると評価していた。その反面、「確信が持てるほどの提案となるほど成熟していない印象となっているので、早い段階で提案をぶつけて正直な意見をもらった方がいい」など改善するためのアドバイスを頂いた。加えて、発表の際に「絵本の読み聞かせは、幼児の国語力には効果があるけど小中学生には行くきっかけがあるかもしれないが、直接効果がないのではないかな」、「図書室を利用している人にとっては継続しそうだが、利用する動機にはならなさそう」などのアドバイスを頂いた。

[3] 読書の頻度について5段階評価中（1週間数冊，1週間に1冊，1ヶ月に1冊，1年に数冊，ほとんど読まない）において，1週間に数冊の人が2人，1週間に1冊が5人，1ヶ月に1冊4人，1年間に数冊が5人，ほとんど読まないと答えた人は9人であった。この結果から，本アンケートの全体の傾向としてほとんど読書をしていないことが明らかとなった。以上より，既存の調査と本調査は同様の傾向を示している。

以上から小中学生と比較して大学生の読書量が少ない背景として，読書が自主的な活動となり，読書の関心が低下する可能性があると考えた。

（※文責：國場あかり）

3.2 実施案の策定と提案内容

3.2.1 第一案の課題と再検討

夏休み中，メンバー間において計2回のオンライン会議を実施した。また，木古内町の職員の方々との対面での打ち合わせを1回行った。1回目の会議では，中間発表における指摘事項を踏まえ，今後の活動方針について検討を行った。その後，打ち合わせにおいて職員の方々からご意見をいただいた。2回目の会議で，それを踏まえた活動方針の検討を行った。

1回目の会議では，3.1.2で述べたように中間発表会で「早い段階で提案をぶつけて意見をもらうべき」「図書室を利用する動機にはならないのではないか」といった意見を頂いたことを踏まえて活動方針を改めて検討した。その結果，第一案は木古内町の職員の方々から十分な支持を得られているとは言い難いと考えた。また，第一案の取り組みはほとんどが既存の図書室利用者に向けてのものであったため，図書室に来室したり，本に関心を持ったりするきっかけとしては効果が限定的であると結論づけた。したがって新たな活動案を策定し直す必要があると判断し，いくつかの案を考案して打ち合わせで町の職員の方々に提案した。打ち合わせの中では，町民文化祭などの木古内町のイベントなどで企画が実施可能であることや，子どもたちへの親しみやすさなどから，子どもたちがPOP作成を行うイベントの企画を行うという案が支持された。2回目の会議では，その案を軸に活動を行い，また，アプリケーションを組み合わせることでさらに効果を高めることに決定した。

（※文責：外川尚樹）

3.2.2 教育グループの目的の再定義

教育グループでは当初，子どもたちに本を読んでもらうきっかけを作り，継続的な読書習慣をつけることを目標としていたが，それらの目標と，私たちが行うことの立ち位置がやや不明瞭であった。新たに考案した実施案を計画し，実行するにあたっては，そ

れを明確化することが不可欠だと考えた。そこで、メンバー間の会議を通して、私たちの目標を「社会的使命」「目指す未来」「実際に行うこと」の3つに分けた。これによって、私たちが最終的に目指すことと、そのために今行うべきことが明確化された。そのうえで、「木古内町の子どもたちの国語力を上げる」ことを社会的使命、「自発的に本を読んでもらう」ことを目指す未来、そして「本に関心をもつきっかけが持続的に作られる環境を作る」ことを実際に行うこととした。

(※文責：外川尚樹)

3.2.3 POP 作成の妥当性

3.2.1 で述べたように、実現可能性や子どもたちの親しみやすさといった観点から再検討を行い、子どもたちが自ら表現する活動であり、本の内容を理解した上で他者に伝えることが求められる POP 作成に着目した。

本案の妥当性を検討するため、学習指導要領および読書教育に関する先行資料の調査を行った。調査の結果、POP 作成は、平成 20 年度版小学校学習指導要領の第 4 学年国語科において、「読むこと」の能力を育成するための言語活動の一例として位置づけられていることが確認された[13]。そこでは、本をよく読み込み、相手に伝わるような構成や推薦するための言葉を工夫して表現することの重要性が述べられている。また、読書教育に関する指導案の事例から、POP 作成を通して本から必要な情報を取り出す力や、感じたこと・考えたことを他者に伝える力の育成につながることが指摘されている[14]。

これらの調査結果から、POP 作成は国語力向上に有効な取り組みであると考えられた。以上を踏まえ、教育グループでは、子どもたちが楽しみながら参加でき、かつ本に関心をもつきっかけを提供できる手段として、POP 作成を軸とした実施案を検討するに至った。

(※文責：喜多見彩加)

3.2.4 実施案の「本の POP 作成イベント」の提案

3.2.1 で述べた第一案の再検討を経て、従来の手書きによる POP 作成に加え、開発したアプリケーションを用いて「描いた絵を装飾する」というデジタル体験を組み合わせたイベント「POP のとびら」を提案した。

本イベントは、主に小学生から中学生を対象とするが、大人も参加可能なイベントとして設計した。所要時間は 10 分から 30 分程度を想定している。具体的な実施フローは以下の 5 段階である。第一に、参加者はあらかじめ用意した複数ジャンルの本の中から、興味のある一冊を選ぶ。第二に、選んだ本をその場で読む。第三に、紙のカードにキャッチコピーや

イラストを描き、本の魅力やお勧めしたいポイントを表現する POP 作成を行う。第四に、タブレット端末上で開発したアプリケーションを使用し、作成した POP にデジタル装飾を加える。第五に、完成した POP をプラットフォーム上で共有し、他者の作品を閲覧する。

(※文責：遠山楓)

3.2.5 目指す効果

本イベントを通じて目指す効果は、大きく分けて「国語力向上のきっかけづくり」と「読書のきっかけづくり」の2点である。

一つ目に、国語力向上のきっかけづくりである。POP 作成が、1.1.3 で述べた国語力の育成に有効であることは、3.4 で述べたとおりである。本イベントでは、これにデジタル技術を組み合わせることで、子供たちがより POP 作成に関心を持ってもらう点に特徴がある。具体的には、描いたイラストに動きや装飾を付与する工程を設けることで、参加者は自身の表現に工夫を加える機会を得る。勉強としてではなく、デジタル技術による楽しさを重視した活動として実施することで、学校教育外の場においても国語力を育むきっかけになると考える。

二つ目に、読書のきっかけづくりである。現代の子供たちは読書量が減少傾向にある[2]が、そこにタブレットやアプリケーションなどのデジタル技術を使用し、自分の描いた絵が動くという視覚的な楽しさを取り入れることで、普段あまり本を読まない層に対しても、本の世界を表現する楽しさを伝えることができると考えられる。また、他者のレビューや共有された意見が読書行動や満足感に影響を与えるという研究結果が示されている[15]。そのため、作成した POP を他者と共有する体験は、自分が魅力を感じた点を他人に伝える行為であり、読書行動にも良い影響を与えられると考える。さらに、知り合いからの本の推薦は、読書意欲を刺激し、読書量を増やすことにつながると指摘されている[16]。デジタル技術を活用した POP 作成と共有の仕組みを通じて、子供たちが本に関心を持つきっかけとなることを目指す。

(※文責：遠山楓)

3.3 イベント実施に向けた木古内町との打ち合わせ

本プロジェクトの後期においては、企画の実装とイベント実施に向けて、木古内町教育委員会および図書室担当者と打ち合わせを行った。各段階において、現場のニーズと技術的な実現可能性を照らし合わせながら、具体的な運用方法を協議した。以下に主要な協議内容を記述する。

(※文責：鈴木達矢)

3.3.1 9月22日 打ち合わせ・フィールドワーク

プロジェクトの方針として決定した「POP 作成イベント」および「支援アプリケーション」の提案を行い、木古内町側から好意的な反応を得た。具体的な実施計画としてイベントを2回開催する方針で合意し、第一回目は10月18日・19日の「木古内町町民文化祭」に合わせて実施する方針となった。手法の検討にあたっては、POPをすべてデジタル技術で作成させることを考えていたが、話し合いの結果、本を読んだ際の熱量を直接表現しやすい「手書き(物理)」を推奨する方針を固めた。アプリケーション開発に関しては、複雑な3DやAR技術の実装に固執せず、作成したアナログPOPをデジタル上で共有・活用する「プラットフォーム」としての価値に重点を置くこととした。具体的には、AIを用いてPOPから「どのような気持ちになる本か」を分析・タグ付けする機能や、POPを元に紹介動画を生成するAIの活用などが挙げられ、他のメンバーと協議するためその場では保留となった。第二回目の開催に関してはあまり議論されなかった。

(※文責：鈴木達矢)

3.3.2 10月8日 打ち合わせ(第一回イベントに向けた詳細計画)

町民文化祭でのブース出展に向け、具体的な運営フローの最終確認を行った。使用する本については、保護者連れの参加や会場の回転率を考慮し、20~30分程度で作成可能な子供向けの絵本や短編作品、および低学年向けの教科書掲載図書を中心とすることとした。また、第1回イベントにおいて次回の告知を行うことで、日曜開館日等に予定している第2回イベントへの集客を高める動線を確認した。アプリケーションのアカウント運用に関しては、将来的に図書室の利用者カード番号をユーザーIDとして紐付けることで、アプリケーション利用をきっかけとしたカード登録者の増加を目指すという展望が共有された。ただし、今回の検証イベントにおいては円滑な体験を優先し、全参加者が共通のアカウントを用いることとした。あわせて、成果検証のためのアンケート実施についても協議し、学生主体による研究活動であることを示しつつ、紙を用いた選択式中心の回答形式を採用することで、参加者の負担を軽減し、有効な回答率を確保するための工夫を取り入れた。

(※文責：鈴木達矢)

3.3.3 10月29日 打ち合わせ（第一回振り返りと第二回イベントの計画）

第一回イベントの結果を受け、詳細な振り返りと11月9日に予定している第二回イベントに向けた改善計画の策定を行った。振り返りでは、参加者が「絵を描くこと」に集中してしまい、「本の内容を理解し、その魅力を他者に伝える」という側面が弱かった点が最大の課題として共有された。これを受け、第二回では季節性に合わせた「クリスマス」をテーマにする案や、単にPOPを書くだけでなく、図書室の棚から自ら関連図書を「探す」体験をプロセスに組み込む案が出た。さらに、思考を整理するためのワークシートの導入や学生による対面補助を行い、いきなり作成に入るのではなく、自分の考えを整理するプロセスを段階的に踏ませるという方針で合意がとれた。こうした自分や本と向き合う時間を十分に確保するため、実施時間は第一回よりも長い2時間に設定した。なお、前回との比較検証を行うため、第一回と同様にアンケートを実施し、体験の変化や効果を測定することとした。

（※文責：鈴木達矢）

第4章 実施案の検証手法

本章では、1.3.3でも述べた、第3章で設定された実施案を実際に検証するために設計したイベントおよびイベントで使用したアプリケーションの開発について述べる。

(※文責：遠山楓)

4.1 イベントの概要

4.1.1 イベントの目的

本イベントは、木古内町の小中学生にとってPOP作成が適切な難易度か、および、国語力向上のきっかけになるかどうかを調査・分析することを目的とした。

(※文責：喜多見彩加)

4.1.2 イベントの設計

イベントの基本的な流れは以下の通りに設計した。まず、参加者はPOPを作成する対象となる本を選んだ。次に、選んだ本の魅力を伝えることを目的として、紙媒体でPOPを作成した。その後、完成したPOPを撮影し、アプリケーションを用いて取り込むことで、デジタル上での装飾を行った。アプリケーション上では、自身が作成した作品を閲覧できるほか、他の参加者が作成した作品を閲覧することも可能であった。

(※文責：喜多見彩加)

4.2 イベントで使用したアプリケーションの開発

4.2.1 アプリケーションの目的

本アプリケーションの目的は、以下の3点である。

一つ目は、本に関心を持つきっかけをつくることである。プラットフォーム機能によって、他者のPOPを閲覧できるようにすることで、新しい本と偶然出会う楽しさを知ってもらうことを目指した。また、3.5.2でも触れたように、アプリケーションを活用し「自分が描いた絵が動く」という視覚的な体験を提供することで、読書に親しむきっかけを生み出す。さらに、デジタル技術を用いることで、デジタル技術に親しみのある小中学生の関心を引くことを目指す。

二つ目は、POP作成の楽しさを知ってもらうことである。紙とデジタルを横断してPOPを作成できる仕組みとすることで、表現の幅を広げるとともに、作成過程自体を魅力的で楽しい体験とすることを目指した。

三つ目は、継続的に本に触れてもらうことである。自分の作品が多くの人目に触れる体験が達成感につながり、その達成感が次の本を探す行動へとつながるサイクルを生み出すと考える。

(※文責：喜多見彩加)

4.2.2 アプリケーションの主要機能

イベントで使用したアプリケーションは主にプラットフォーム機能と POP 装飾機能に 2 つに大別される。自身の POP を投稿したり、自身や他者の POP を閲覧、共有したりできる機能がプラットフォーム機能である。また、4.1.2 に述べられているように紙媒体の POP を装飾するのが POP 装飾機能である。

1. プラットフォーム機能

POP を投稿、閲覧、共有できる機能である (図 4、図 5)。プラットフォーム機能は以下の 3 つの機能で構成される。

- (ア) **投稿機能** 自身の POP を投稿できる。
- (イ) **閲覧機能** 自身の POP や他者の POP を閲覧できる。
- (ウ) **共有機能** 自身の POP だけではなく、他者の POP も保存することができる。



図 3: アプリの閲覧画面



図 4: アプリの登録画面

2. POP 装飾機能

画像を加工し、表現の幅を広げることができる機能である (図 6)。POP 装飾機能は以下の 5 つの機能で構成される。

- (ア) **落書き機能** 複数の種類があるペンを用いて絵を描くことができる。
- (イ) **動くスタンプ機能** GIF 画像で動くスタンプを自分 POP に付けることができる。
- (ウ) **囲ってモーション機能** 自身の動かしたい対象を囲むことで、揺れる、上下に動くなど複数の動きを選択し、画像の一部を動かすことができる。
- (エ) **エフェクト機能** 雪が降るエフェクトや色反転などフィルター加工をすることができる。
- (オ) **フレーム機能** 写真にフレームをつけることができる。

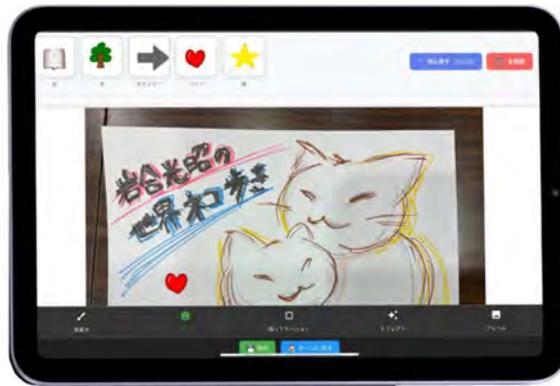


図 5： 動くスタンプ機能の画面

(※文責：國場あかり)

4.2.3 プラットフォーム機能開発班の活動

プラットフォーム機能開発班ではまず、先に定義したアプリケーションの主要機能に基づき、アプリケーションに必要な詳細な機能を洗い出した。次に、Figma を用いて、どの画面からそれらの機能が使用できるかや、どのように画面が遷移するかを図に表して可視化した。さらに、それを元に具体的な画面デザインを考案した。実際の開発においては、React および Vite を用いて実装を行った。その際、GitHub を活用することで、自班だけでなく POP 装飾機能開発班のメンバーも含めた連携を行い、円滑な共同開発を行った。

(※文責：外川尚樹)

4.2.4 POP 装飾機能開発班の活動

POP 装飾機能開発班ではまず、4.2.2 に定義したアプリケーションの主要機能に基づき、Figma にて POP 作成の楽しさを知ってもらうような機能の候補出しとグループ分けを行った。次に、各グループの優先度を決め、優先度が高かったグループの担当を決めた (図 7)。そして、担当した機能について参考になる既存アプリケーションを調べ (図 8)、アプリケーションの画面デザインや動作の参考にした。そして、アプリケーションの画面デザインや動作を Figma で作成し、アプリケーション開発を行った。実際のアプリケーション開発では React および Vite を用いて実装した。その際、GitHub を利用して、プラットフォーム機能開発班とも連携してアプリケーション開発を行った。



図 6 : Figma を活用したグループ分け

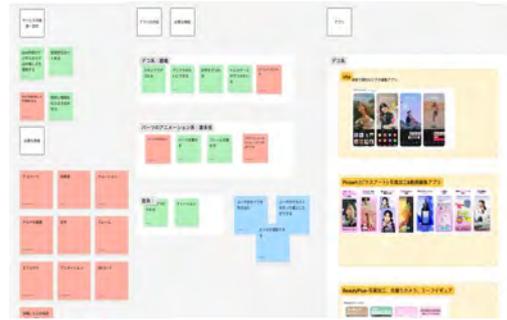


図 7 : Figma を活用した参考事例の調査
(※文責：國場あかり)

第5章 イベントの実施と結果の分析

本章では、第4章で述べたイベントの実施内容、結果、そしてそれらをもとに行った分析と考察を述べる。

(※文責：遠山楓)

5.1 第一回イベントの実施 (10/18, 10/19)

5.1.1 目的と対象

本イベントは、2025年10月18日(土)および19日(日)に、木古内町中央公民館で開催された木古内町町民文化祭において、会場内の一部ブースを使用して実施した。主な対象は小中学生としたが、ブース形式であったため、年齢を問わず自由に立ち寄れる形で実施した。

運営および観察者として教育グループのメンバーが参加し、1日目は5名(喜多見, 國場, 遠山, 外川, 山部), 2日目は4名(喜多見, 遠山, 外川, 山部)で対応した。

本イベントの開催目的は、以下の3点である。第一に、作成したPOPを共有し、潜在的な図書室利用者に働きかけること。第二に、POP作成の楽しさを体験してもらうこと。第三に、第2回のイベントへの興味・関心を喚起することである。

(※文責：喜多見彩加)

5.1.2 実施内容

イベントの基本的な流れは、4.1.2で述べた設計に則り、以下の通りとした。まず、参加者はブース内に並べられた本、または参加者自身が所有している本の中から、POP作成の対象とする本を選んだ。ブース内に設置した本は、木古内町の図書室に所蔵されている本の中から、事前に本グループが選定し用意したものである。次に、選んだ本の魅力を伝えることを目的とするPOPを紙媒体で作成した。色鉛筆やクレヨン、水性ペンなどの複数の筆記具を用意し、参加者が自由に選んで使用できるようにした。その後、完成したPOPをアプリケーション上で撮影し、デジタル上での装飾を行った。最後に、イベントの感想や体験内容について把握するため、8問からなるアンケートへの回答を依頼した。

本イベントでは、参加者の関心を引くため、本の表紙を見せておいたり、ポスターを作成して設置したりするといった工夫を行った(図9)。



図 8: 木古内町町民文化祭でのブース出展の様子

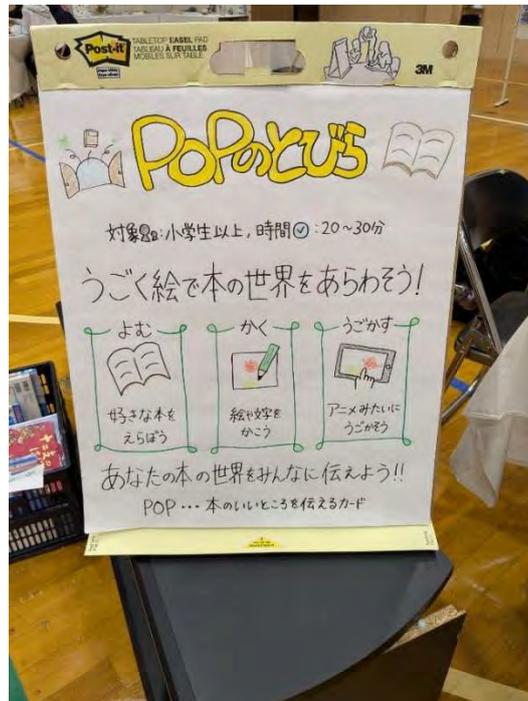


図 9: 木古内町町民文化祭のブースにて設置したポスター

(※文責：喜多見彩加)

5.1.3 分析結果

本イベントには 24 名が参加した。

アンケート結果から、参加者の年齢は 0～6 歳が 37.5%，7～10 歳が 25.0%，11～15 歳が 8.3%，16 歳以上が 29.2%であり、未就学児から小学校低学年の参加者が多かった。性別

は男性が 37.5%、女性が 62.5%であった。参加者の出身地域は、瓜谷が 8.3%、木古内が 33.3%、新道が 25.0%、本町が 25.0%、木古内町以外が 8.3%であった。また、木古内町の図書室の利用者カードを所持している参加者は 37.5%となり、62.5%が未所持であった。ワークショップにて「今日はどんなことが楽しかったですか」という質問に対して、「紙に絵や文を書いたこと」が 45.8%と最も多く、「タブレットで動く絵を飾ったこと」が 33.3%、「他の人が作ったものを見たこと」が 25.0%、「本を読んだこと」が 12.5%であった。「また同じようなワークショップがあったら、参加してみたいと思いますか」という質問では、24 名中 23 名が「はい」と回答していた。加えて、自由回答形式の質問を二つ行った。「タブレットを操作するとき、もし、使いにくいと思ったところがあったら教えてください」という質問に対しては、「額縁をつけられず少し残念」「一回一回スタンプを選ぶ」「機能の切り替え」という回答が見られた。一方、「タブレットで動く絵を飾ったり、他の人の作品を見るときに、もしほかに欲しい機能があったら教えてください」という質問については、「下絵のスムーズ化」「音楽などつけられたら楽しそう」「コメント機能」などの回答があった。

参加者の様子を観察した結果、小学生以下の参加者の多くは、本の内容を紹介するというよりも、感想を書いたり、表紙や挿絵を模写したりして POP を作成している様子が見られた。また、「本の POP 作成」という表現では参加に消極的であった参加者も、「お絵かき」といった表現を用いることで、興味を示し参加する様子が確認された。さらに、本の内容を十分に理解していないものの、絵を描くこと自体に関心を持って参加している参加者も見られた。加えて、紙で作成した POP をアプリケーション上で装飾する工程に関心を示し、その作業に集中して取り組む参加者も確認された。知人が作成している様子を見て、興味を持ち参加するケースも多く確認された。

(※文責：喜多見彩加)

5.1.4 考察

分析結果から、本イベントは読書を直接的に促進する効果は限定的であったものの、表現活動を通じて本に触れる機会を提供する場として一定の役割を果たしていたと考えられる。特に、紙で描いた POP をデジタル上で加工・装飾する工程に関心を示し、集中して取り組む参加者が見られたことから、デジタル技術を活用した表現は参加意欲を高める要素の一つであることが示唆される。

一方で、参加者の多くが小学生以下であったことから、本の内容を理解した上で他者に向けて魅力を伝えるという POP 本来の目的を意識して作成することは、参加者にとって難易度が高かったと考えられる。実際に、参加者の多くは本の紹介というよりも、感想の記述や表紙・挿絵の模写といった形で表現を行っており、読書内容の整理や言語化よりも、描画行

為そのものに関心が向いていた。

アンケート結果においても、「紙に絵や文を書いたこと」や「タブレットで動く絵を飾ったこと」を楽しかった点として挙げる参加者が多く、「本を読んだこと」を選択した割合は低かった。このことから、本イベントにおける参加者の動機は、読書よりも、創作活動や装飾体験にあった可能性が高いと考えられる。

また、「本の POP 作成」という表現よりも、「お絵かき」といった言葉を用いた方が参加への心理的ハードルが下がる様子が見られた点や、知人が参加していることが参加のきっかけとなるケースが多かった点から、活動内容そのものだけでなく、説明の仕方や参加する環境が参加意欲に影響していることが示唆される。

今後のイベントでは、POP の役割や目的を事前に簡潔に説明するレクチャーを行うことや、記入例や手順を示したワークシートを用いることで、参加者が活動の意図を理解しやすい環境を整えることが重要である。また、絵を描く楽しさや POP 装飾の魅力を活かしつつ、それらを本の内容理解や読書体験へと段階的につなげる設計を行うことで、より効果的な読書促進につながると考えられる。

(※文責：喜多見彩加)

5.2 第二回イベントの実施 (11/9)

5.2.1 目的と対象

本イベントは、2025 年 11 月 9 日 (日) に、木古内町中央公民館の図書室の日曜開館日に合わせて同施設で開催した。本イベントの対象は主に小中学生としたが、全年齢を対象として募集を行った。運営および観察者として教育グループのメンバー 4 名 (國場, 鈴木, 遠山, 山部) が参加した。開催の目的は、以下の 3 点の検証である。第一に、開発したアプリケーションが POP 作成の促進に具体的に寄与しているか。第二に、POP 作成が国語力向上につながる活動となり得るか。第三に、前回のイベントの反省を踏まえて追加したレクチャーや本のジャンル指定、ワークシートの導入が、参加者の取り組みやすさにどのような影響を与えるかを確認することである。

(※文責：遠山楓)

5.2.2 実施内容

イベントの基本的な流れは第一回と同様である。参加者が選書を行い、その本を紹介する POP を作成した後、開発した Web アプリケーションを利用してデジタルでの装飾を行うという構成である。第一回からの主な変更点は、選書する本のジャンルを指定した点、図書

Designing the Future of the Region in the AI Era

室の環境を利用した、自分で本を選び取るというプロセスを取り入れた点、およびワークシートを導入した点の3つである。具体的には、本のテーマを「クリスマスの絵本」と設定し、図書室内にクリスマスに関する絵本を一か所に集めた。その際、対象となる本をすべて並べるのではなく、面出しや背表紙が見える状態で配置し(図10)、参加者が自ら本を手にとって探し出すプロセスを重視した。また、ワークシートについては、「POPの意義を理解せずに作成していた」「絵を描くことに集中しすぎてしまった」という前回の反省に基づき導入した。これは、POP作成前の全体像を把握し、POP作成の意義や作成時の迷いを軽減することをねらいとしている。具体的には、「紹介したい人」を決める欄や、キャッチコピーを事前に検討する項目を設け(図11)、書く内容を整理してから作成に入れるような構成にした。



図10: 対象の本を配置した様子

本のPOPのつくりかた	キャッチコピー (好きな部分をひとことであらわす)
<p>・POPのもくじき</p> <p>本のないうろをPOPにするここと、もつと本について知る。本の好きなここと他の人にきょうけつできる。</p>	
<p>・POPをつくる</p> <p>なみてほしい絵本を決める</p> <p>だれにみてほしいですか? (たとえば、おきなさん、おとうさん、まようだい、ともたけ)</p>	
<p>1. よむ本を決める</p> <p>タイトル</p>	
<p>作者名、出版社名など</p> <p>作者名:</p>	
<p>出版年/月:</p>	
<p>2. どこをおすすめるの?</p> <p>れい: 「○○」というせりふがよかつた。こことおもしろかつた。など</p>	
	<p>3. (やりたい人) イラストを考ふる</p> <p>ひつようではありませんが、イラストをかくここと、POPを見た人に自分の好きなポイント、もつとクリスマスのおこたてができます。</p>
	<p>4. どこに何をおくか考ふる</p> <p>ではおこたてたおこたてはありますが、ページの下のおこたてにおくことができます。また、おこたてにきょうけつするここと、POPをきょうけつするこことができます。</p>
	<p>5. POPをかく</p> <p>4.に決めたおこたてを参考に、POPをかくひつあすするここと、</p> <p>かくこことしてPOPのふんいさができます。自分がこことしたいおこたてをいさきにきょうけつ。こことおこたてをいさきにきょうけつ。</p> <p>れい: 色えんじつつとかわらかいイメージ、POSCA(紙スリット)つと気なイメージ</p>

図11: 第二回イベントで使用したワークシート

(※文責: 遠山楓)

5.2.3 分析結果

参加者は親子一組（児童 11 歳）であった。

まず、アプリケーションの活用に関しては、児童が集中してタブレットを操作し、POP 装飾に取り組む様子が観察された。アンケート結果においても「動く絵を作ること」や「他者の作品を見ること」に対して肯定的な回答が得られ、プラットフォーム上の投稿もほぼ全て閲覧するなど、高い関心が確認された。

次に、国語力（考える・表す・感じる・想像する力）の観点では、ばらつきが見られた。「誰に向けて書くか（想像する・表す力）」については、ワークシートの導入によりスムーズに決定できていた。一方で、「構成（考える・表す力）」や「理由づけ（感じる力）」については課題が残った。具体的には、おすすめする場面やキャッチコピーの決定において児童が迷う場面が見られ、最終的には母親と相談し、文章自体は母親が決定した。ワークシートには「どこをおすすめするか」を記入する欄があったものの、「なぜおすすめするのか」という理由や感情を表す項目が不足していたためと考えられる。

ワークシート全体の効果としては、POP 作成という作業の全体像を把握する点では機能しており、書くことに迷いはあったものの、作業工程そのものを理解する助けにはなっていた。

表 1：第二回イベントのアンケート結果

項目	回答
(1) あなたの年齢をお答えください。(歳)	-
(2) どの地区にお住まいですか。	-
(3) 町民文化祭のPOP作りワークショップにも参加しましたか。	いいえ
(4) 今日は、どんなことが楽しかったですか。(複数回答可)	タブレットで動く絵をかざったこと
(5-1) どのように書けば本の面白さや自分がおすすめしたい点が一番伝わるか、書く順番や場所、大きさなどを工夫しましたか。	いいえ
(6-1) 誰に向けてPOPを書きましたか。(記述)	きょうだい
(6-2) その人を思い浮かべながら、POPを書きましたか。	いいえ
(7-1) 選んだ本を読んで、どんな気持ちになりましたか。(たのしい、かなしいなど)(記述)	たのしい
(7-2) 選んだ本の、どの部分でその気持ちになりましたか。(記述)	ひょうし
(8) POPを作るときに選んだ場面やセリフは、どんな理由でえらびましたか。(記述)	すごかった

* -印の箇所は、個人情報の保護および回答者の特定防止のためデータをマスクしている。

(※文責：遠山楓)

5.2.4 考察

本イベントの結果より、以下の 4 点の考察が得られた。

一つ目は、デジタル技術の活用による促進効果についてである。今回の結果を通じて、アプリケーションによる POP 装飾や共有機能は、児童の興味を引き出し、POP 作成を楽しむための動機づけとして有効であることが確認された。

二つ目は、ワークシートの改善と国語力向上へのきっかけについてである。今回導入したワークシートは、POP 作成の作業を分解することで、POP 作成の入り口のハードルを下げ

る効果があった。また、実際に POP の紙に書く前に書く内容を決めたため、全体像が把握できたと考えられる。第 1 回と比較しても POP としての完成度は向上しており、「ワークシートが効果的である」という仮説の方向性は間違っていないと考えられる。しかし、11 歳の児童が一人で「おすすめの理由」を言語化することは難易度が高かった。改善策として、単に記述欄を設けるだけでなく、「どんなところが面白かったか」「すごいと思った場面はどこか」といった具体的な問いかけをワークシート内に組み込み、言葉で表すサポートをする必要がある。

三つめは、対話によるサポートの有効性である。今回はサポートとして母親の介入があったが、これにより児童はリラックスして楽しそうに取り組むことができていた。これは、母親が児童に質問を投げかけ、対話を通じて考えを引き出した結果であると分析できる。ただ漠然と書かせるのではなく、対話を通じて自分の考えと結びつけることが重要である。

四つ目は、本イベントの単独開催では、集客が難しいという点についてである。本イベントのためだけに図書室に足を運ぶという行為は心理的ハードルが高いのではないかと考えられる。

以上より、今後はワークシートの改良に加え、保護者やスタッフが積極的に対話を行い、子供の思考を言語化するサポートを行うことが、国語力向上に繋がると考えられる。

(※文責：遠山楓)

5.3 二度のイベントを通じた総合的な結果と考察

5.3.1 二度のイベントの結果のまとめ

第 1 回、第 2 回ともに、多くの参加者がアプリケーションの各機能を集中して利用していた。また、図書室の利用者カードを持っていない方や、図書室に来る機会が少ないと思われる方が多く参加していた。参加者数については、図書室内で開催した第 2 回の参加者は第 1 回に比べて少なく、2 人とどまった。実際の POP 作成では、第 1 回では POP の趣旨を理解して描いている人が少なかったのに対し、レクチャーやワークシートを活用した第 2 回の参加者は、それらに沿って POP を作成することができていた。

(※文責：外川尚樹)

5.3.2 総合的な考察

本プロジェクトを通じて、POP 作成は国語力向上のきっかけになるものであるという結論を得た。その上で、実施内容を工夫することにより、より効果の向上が見込めると考えら

れる。具体的には、アプリケーションを導入することで参加者の関心や意欲を高めることができる。また、レクチャーやワークシートを用いることで、参加者はPOP作成の趣旨や方法を理解することができ、これによってPOP作成の難易度を下げ、より効果が高い活動が行えるようになる。さらに、実施場所や形態についても、図書室内ではなく多くの人が参加しやすい場所で実施したり、別の取り組みと併せて実施したりすることが有効であることが分かった。こうした工夫により、参加への心理的ハードルが低下したり、友達とのコミュニケーションがきっかけになったりすることで、参加者が増加すると考えられる。

(※文責：外川尚樹)

第6章 木古内町への提案と今後の展望

本章では、1.3.5でも述べた、5.3で述べた分析結果を踏まえた最終的な提案と、今後の展望について述べる。

(※文責：遠山楓)

6.1 木古内町への最終提案

第5章で述べた二度のイベント実施およびその結果の分析を踏まえ、本章では木古内町に対する最終提言を示す。本提言は、フィールドワークや関係者へのヒアリング、ならびに二度のイベント実施を通じて得た知見に基づくものである。

6.1.1では、提言に至った背景として、木古内町における子供の読書環境および国語力の現状を整理する。これを踏まえ、6.1.2および6.1.3では、本提言の内容全体を示す。具体的には、6.1.2でデジタル技術を活用した「POP作成」を地域で展開する意義を述べ、6.1.3でその具体的な実施形態を提案する。

(※文責：遠山楓)

6.1.1 提言の背景

本プロジェクトでは、木古内町を対象に、フィールドワークや関係者へのヒアリング、ならびに二度のイベント実施を通じて、地域における子供の読書環境および国語力に関する課題を調査してきた。

木古内町職員へのヒアリングによると、近年、町内から書店が撤退したことにより、子供たちが本を手に取り、自ら選ぶ機会が減少していることが明らかとなった。また、木古内町の図書室利用率は北海道内の他地域と比較しても低く[1]、利用者が固定化している現状も明らかとなった。

一方で、図書室が併設されている木古内町中央公民館には、スポーツや運動を目的として来館する子供が多く存在しており、「施設には来ているが図書室には立ち寄らない層」が一定数存在することが明らかとなった。このように、子供たちと図書室との接点がありませんという現状が明らかになった。

さらに、フィールドワークでのヒアリングと文献調査を通じて、全国的な読書量の減少[2]に加え、町内の小学生の国語の成績がここ3年間おおむね平均より低い水準にある[3][4][5][6]という懸念も、教育現場で共有されていることが分かった。学校教育のカリキュラムが過密化する中で、国語力育成のための新たな取り組みを学校教育の授業内に導入することは難しい。

以上の背景から、子供たちの国語力を向上させるため、学校外の場を活用し、子供たちが読書に親しむ機会をつくりだすことが、木古内町において必要であると考えた。

(※文責：遠山楓)

6.1.2 デジタル技術を活用した「POP 作成」を地域で展開する意義

本提言のポイントは、デジタル技術と読書教育を融合させた「POP 作成」を、学校教育ではなく地域場で展開する点にある。その意義は、大きく三点に整理できる。

一つ目に、アプリケーションなどのデジタル技術の導入により、参加者の関心や意欲を高めるといえる点である。

二つ目に、POP 作成が国語力育成につながるアウトプットの活動である点である。POP 作成は、読書を通じて得た印象や考えを整理し、他者に伝えるというプロセスを伴う活動であり、文部科学省が提唱する「考える力」「感じる力」「想像する力」「表す力」を総合的に活用することが求められる。読書をアウトプットの表現につなげる点に、本提言の教育的な意義があると考えられる。

三つ目に、地域で展開することによる持続性である。学校教育のカリキュラムに組み込むことなく、図書室や地域イベントといった学校外の場で実施することで、参加の強制力を伴わずに取り組みを継続できる。

以上より、デジタル技術と読書教育を融合させた「POP 作成」を地域で展開することは、参加者の関心や意欲の向上、国語力向上、そして地域における持続性という点において、木古内町の現状に即した提言であると考えられる。

(※文責：遠山楓)

6.1.3 提言の具体的な実施形態

前節で述べた意義を具体的な形として実現するため、本提言では「POP 作成」を体験型イベントとして実施する実践手法を示す。

イベントは、1. 選書、2. 読書、3. POP 作成、4. POP 装飾、5. 共有、の五段階で構成する。まず参加者が興味を持った一冊を自ら選び、その場で内容を読むことでインプットを行う。次に、紙のカードを用いてキャッチコピーやイラストを描き、POP としてアウトプットする。その後、Web アプリケーションを用いて、描いたイラストに動きや装飾を付与し、作品として完成させる。最後に、完成した POP を共有することで、他者の表現に触れる機会を設ける。

運営面では、思考の整理や言語化をサポートするワークシートを活用する。いきなり白紙の紙に POP を描かせるのではなく、「誰におすすめしたいか」「どの場面が心に残ったか」

といった問いを設けることで、参加者が自身の考えを整理しやすい構成とする。また、スタッフや保護者が積極的に対話に関わり、質問を通して思考を深めることで、子供の多様な表現を引き出す。

さらに、図書室内にテーマ別の特設コーナーを設置し、表紙が見える展示を行うことで、視覚的な興味から自然に本を手にとれる環境を整える。集客面では、町民文化祭などの既存イベントと連携し、イベントの出展という形で実施することで、様々な層の参加も見込める。

本提言では、単発のイベントにとどまらず、継続的な開催を行うことで、子供たちが本に関心を持つきっかけを持続的に提供し、木古内町における国語力向上に寄与することが期待される。

(※文責：遠山楓)

6.2 今後の展望

6.2.1 本年度の活動が地域に残せたもの

本年度の活動を通じて、地域に対してPOP作成の活動を行うことの意義と、その活動を行う具体的な手法を知見として残すことができた。特に、図書室の外で活動を行うことの重要性については、今後教育イベントや、図書室が企画するイベントを行う際にも活かせるものだと考えられる。加えて、アプリケーションを活用することで参加者の関心や活動の効果を高められたことから、このような活動においてデジタル技術を用いることで参加者に親しみやすさを与えたり、場所や時間に縛られない展開をしたりできることの重要性も知見として残すことができた。

(※文責：外川尚樹)

6.2.2 今後の展開

本年度の活動から得られた知見を活かし、木古内町がPOP作成の活動を行うことで、子どもたちが本に親しむきっかけが増えることが期待される。さらに、その取り組みを継続して、効果を確認することができれば、他の類似した規模の市町村にも同じような活動が広がることが期待される。

(※文責：外川尚樹)

第7章 成果発表会

本章では成果発表会の内容と評価を述べる。

(※文責：遠山楓)

7.1 成果発表会

7.1.1 発表

最終成果発表会では、木古内町の子どもたちの国語力向上のきっかけ作りに対し、「本のPOP作成イベント」および「POP作成支援アプリケーション」の導入が有効であることを、実証実験の結果を交えて発表した。

発表の構成としては、まず背景として国語力と読書の相関性を示し、次に解決策の検証として実施した2回のイベント（第1回：木古内町町民文化祭、第2回：図書室イベント）の比較を行った。第1回では参加者が「絵を描くこと」に終始しPOPの趣旨理解に課題が残ったが、第2回ではレクチャーとワークシートを導入することで、参加者が本の内容を理解し適切に表現できるようになったことを報告した。

最終的に、デジタル技術による興味喚起と、アナログなワークシートによる思考整理を組み合わせることでPOP作成が国語力向上の有効なきっかけになるという結論を提示し、木古内町への政策提言としてまとめた。

(※文責：鈴木達矢)

7.1.2 聴講者へのアンケート結果

聴講者17名を対象とした調査（アンケート）を実施した。調査項目は「発表技術」「発表内容」の2点である。

[1] 発表技術について10段階評価中、平均8.35の評価を得た。聴講者は発表で使用した資料は見やすく分かりやすかったという意見が多かったが、声や向きに関しては発表者に差があり聞きやすいと聞きにくい時があったという意見があった。

[2] 発表内容について10段階評価中、平均8.47の評価を得た。聴講者は課題に対するアプローチを考えることができていると評価していた。加えて、発表の際に「ワークショップの前後などアンケートなどを取り国語力向上への兆しが見られたのかなどが数値的に知れたらさらに良かったのかなと思った。また、POPをアプリケーションで1から作るのではなく、紙に書いたpopをさらにアプリケーションで加工するところに関心があるのか知りたかった。」、「国語力向上→読書→POPという着目点がいいと思った。しかし、POPを

変えるだけでは国語力向上は難しいと思うので、さまざまな要素に着目してみるといいのではないかと思った。」などの意見を頂いた。

(※文責：鈴木達矢)

第8章 振り返り

本章では、プロジェクト全体および個人としての振り返りを述べる。

8.1 全体の振り返り

本プロジェクトでは木古内町の現状と課題を踏まえ、POP作成イベントの開催を通して、地域の子どもたちの国語力を上げるきっかけを作る方法を模索した。フィールドワークでのヒアリングや文献調査などを通して地域のニーズにあった提言をまとめることを目指した。

プロジェクトを通して得た成果として、学校教育外で子どもたちに向けたイベントを開催したり、その効果を高める方法を得たりしたことが挙げられる。この知見は、POP作成に限らず、図書室が主催するイベントで生かされることが期待される。

一方で、プロジェクトの目標を明確化したり、それを全員で共有したりすることが遅れたことは、プロジェクト全体の遅れに繋がった。それにより、中間発表会の後に大幅に計画を変更したため、自分たちの案について事前や事後に詳細な検証を行うことはできないこととなった。

チームでプロジェクトを行う過程では、プロジェクトの目標をはじめとした各々の考え方を共有することや、それらを先生方や外部の方々に説明することの重要性と手法を学んだ。特に、コミュニケーション、計画、プレゼンテーションなどの資料作成の手法を学んだ。このような学びはチームメンバーにとって貴重な体験となった。

(※文責：外川尚樹)

8.2 各自の振り返り

8.2.1 山部隼人

本プロジェクトにおいて、私はプロジェクトリーダーを担当した。具体的には、担当教員方と木古内町の職員方への連絡や、チーム全体の取りまとめ、タスクの切り分け、チームメンバーへの配分、タスクの進捗確認、成果物の確認・添削・修正、プロジェクトの方向性の決定、チーム内でのコミュニケーションの円滑化などを行った。以前はリーダーという役割を、権限を多く与えられた仕事量の多いチームメンバーの一員であると認識していたが、こ

のプロジェクト活動を通してリーダーは全体を俯瞰しながら各チームメンバーを管理するチームメンバーとは全く異なる役割であることを学んだ。また、プロジェクトを進める中で、自分を含めたチームメンバーの能力や特性、希望を考慮した上でタスクを割り振ることの難しさを実感した。できるだけメンバー間で不満が生まれないように気をつけつつ、各メンバーが力を発揮できる役割を割り振る必要があった。

さらに、スライドやポスターといった外部に向けた資料の作成においては、チーム内では当然だと思っていた前提や認識が、そのままでは伝わらないことも多く、情報の取捨選択や表現の工夫の重要性を理解した。

加えて、チーム全体で認識を共有することの難しさにも直面した。個々の理解に差が生じたまま作業を進めてしまうと、後戻りや修正が発生するため、こまめにチームメンバーとコミュニケーションをとりながら認識の齟齬が生まれていないか確認することが重要であると学んだ。

なかなか経験することが難しいリーダー経験をこの機会に経験できたことを、今後のチームで行う活動で活かしていきたい。

(※文責：山部隼人)

8.2.2 喜多見彩加

本プロジェクトにおいて、私は主に Web アプリケーションのフロントエンド開発や、イベントで使用するポスターやチラシの制作を担当した。これらの活動を通じて、企画・制作の過程における物事の捉え方や、コミュニケーションの重要性について学んだ。

企画段階では、チーム内の議論において、多様な意見を実現可能性や有効性といった観点から多角的に検討することを意識した。その結果、議論を深めることができ、より現実的で意義のある企画の立案につながったと考えられる。また、ポスターやチラシの制作においては、参加対象である小中学生の視点に立ち、興味を引きやすい表現やデザインを意識した。また、修正や要望に対して迅速に対応することで、町の方々との円滑な連携を図ることができた。

開発段階では、限られた期間内にプロダクトを完成させるだけでなく完成度を高めるため、逐次進捗報告を行い、不明点があればすぐに相談した。さらに、チームメンバーや町の方々との話し合いでは、認識の齟齬が生じないように、自分の意見を明確に伝えると同時に、相互の認識を確認する姿勢を心がけた。これらの経験を通じて、個人での作業能力だけでなく、チームで協働する際の姿勢やコミュニケーションの重要性を実践的に学ぶことができたと考えている。

(※文責：喜多見彩加)

8.2.3 國場あかり

本プロジェクトにおいて、私は画面デザインおよびアプリ開発、プログラミングの階層設計を担当した。また、常に利用者の立場に立って積極的に企画への意見出しを行った。企画・開発の過程では企画者と使用者の双方からのメリットやデメリットについて議論を重ね、自分とは異なる視点を知ることができ、企画の意見出しの幅を広げることができた。プロジェクト前期にはイベントの目的やイベントの演出についてどのように意見を出す方がいいのか難解だったが、チームメンバーとの意見交換や実際のイベント、フィードバックを通してアプリだけではなくその場の演出が大切であることを学ぶことができた。

開発の過程において、利用者がより興味を持つことができる工夫をした。特に「囲ってモーション機能」では、手書きの特性を活かし、動きたい対象を自由に囲み、対象が上下左右などに複数の動きに動く機能を作成した。また、「落書き機能」を搭載したことによって友人同士で楽しく会話を楽しみながら POP を装飾することができていた。実際に開発し、ユーザから肯定的な反応を得られたことで目的に沿ったアプリを開発できると実感した。

このプロジェクトを通じて、私は単に開発するのではなく、利用者の心の動きや体験についての重要性を深く学んだ。意見交換を繰り返す中で、目先の機能だけではなく、使用者の将来的な姿を想定して開発を行うという重要な姿勢を学ぶことができた。

(※文責：國場あかり)

8.2.4 鈴木達矢

本プロジェクトにおいて、私は主に Web アプリケーションの UI デザインや、成果発表に向けたスライド・ポスター等の視覚資料のデザインを担当した。また、制作実務だけでなく、プロジェクト全体の進行において、質の高い成果を生み出すためのプロセスや手法について積極的に提案し、チームの活動を牽引する役割も担った。

本グループ内において情報デザインコース所属の学生は私一人であったため、アイデア創出のプロセスや、フィールドワークにおける観察記録（メモ）の取り方など、大学の講義等で習得した専門的な手法や知見を積極的にメンバーへ共有した。他のメンバーにとって馴染みの薄いデザイン思考的なアプローチを導入し、共通認識を作ることで、チーム全体として多角的な視点から課題解決に取り組めるよう努めた。

本活動を通じた最大の学びは、専門分野の異なるメンバーに対する「伝える力」の重要性と実践知である。デザインに関する意図や重要性を共有する際、何をどのように伝えれば円滑に理解されるかを常に試行錯誤することで、チーム内でのコミュニケーション能力を向

上させることができた。また、これまでのデザインコースでのグループワーク経験を活かし、チーム開発における自身の立ち回りを意識しながら積極的に発言し、プロジェクトの推進に貢献できたと確信している。

(※文責：鈴木達矢)

8.2.5 外川尚樹

私は本プロジェクトにおいて、主にアプリケーションの機能開発や成果発表の発表資料の作成、およびそれに必要な情報収集を行った。また、プロジェクト活動の実施案を決定した後、私たちの活動の、グループの目的の中での位置づけを明確化する際に積極的に発言した。それらの活動の中では自分もっている考えをグループの中で共有したり、先生方や木古内町の方々などに説明したりすることの重要性を感じるとともに、難しさを感じた。しかし、特に後期にはそのような活動を重視して行うことで、グループの活動の進行に貢献することができた。今後は研究活動や社会人としての生活の中で、この活動で得られたコミュニケーション法、プロジェクト進行法、わかりやすい発表資料やドキュメントの作成法などの知見を活かしていきたい。

(※文責：外川尚樹)

8.2.6 遠山楓

本プロジェクトにおいて、私は Web アプリケーションの開発を担当し、チーム開発におけるコミュニケーションの重要性を学んだ。これまで個人での開発経験はあったものの、複数人で役割を分担しながら開発を進める経験は初めてであり、当初はタスクの切り分けや進捗の共有に難しさを感じた。しかし、疑問点を積極的にメンバーに共有し、相談や意見交換を重ねることで、チームとして開発を進めるためのコミュニケーションの取り方を身につけることができた。また、メンバー同士でミスを取りかき直る経験を通じて、一人で完結させる開発とは異なり、チームで支え合いながら進めることの重要性を実感した。全体を意識して行動する姿勢が、チーム開発において不可欠であると学んだ。

また、複数回のフィールドワークおよび二度のイベントに参加したことで、他者と対話しながら活動を進めることの難しさと重要性を実感した。参加者やメンバーとの対話を通じて得られた意見をもとに、提案内容ブラッシュアップしていくことは貴重な経験であった。本プロジェクトを通じて、技術的なスキルだけでなく、対話を通じて物事を深めていく姿勢の大切さを学ぶことができた。

(※文責：遠山楓)

参考文献

- [1] 北海道立図書館. “(4) 利用状況(資料費・蔵書関係・利用状況・移動図書館車)”. 北海道の図書館 統計 - 令和5年4月1日現在 -. 2023.
<https://www.library.pref.hokkaido.jp/web/relation/jl33df000000006m-att/jl33df00000000bb.pdf>.
(最終参照 2026-01-14)
- [2] 株式会社ベネッセコーポレーション. “小学生から高校生の10年におたる追跡調査データから「読書」を読み解く 「読書をしない」子どもは10年前と比べて1.5倍に増加”. PR TIMES, 2025-10-20.
<https://prtimes.jp/main/html/rd/p/000001407.000000120.html>,
(最終参照 2025-12-24).
- [3] 木古内町. “令和6年度学力・学習調査の結果をお知らせします”. 2025-1-1.
https://www.town.kikonai.hokkaido.jp/files/koho/pdf/2499_12639904.pdf,
(最終参照 2025-12-24).
- [4] 木古内町. “令和5年度学力・学習調査の結果をお知らせします”. 2024-1-1.
https://www.town.kikonai.hokkaido.jp/files/koho/pdf/2252_41889625.pdf,
(最終参照 2025-12-24).
- [5] 木古内町. “令和4年度学力・学習調査の結果をお知らせします”. 2023-1-1.
https://www.town.kikonai.hokkaido.jp/files/koho/pdf/2016_05186045.pdf,
(最終参照 2025-12-24).
- [6] 木古内町. “令和3年度学力・学習調査の結果をお知らせします”. 2022-2-1.
https://www.town.kikonai.hokkaido.jp/files/koho/pdf/1773_60910249.pdf,
(最終参照 2025-12-24).
- [7] 文部科学省. “これからの時代に求められる国語力について”. 2004-2-3.
https://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/bunka/toushin/04020301/015.pdf,
(最終参照 2026-01-14).
- [8] 町田章. “AI時代に言語学の存在の意味はあるのか?: 認知文法の思考法 = Is linguistics necessary in the age of AI?: from a cognitive grammar point of view”. ひつじ書房. 2023-9-8. 第11章.
- [9] 株式会社ベネッセコーポレーション. “読書は「知識」と「思考力」の両方を伸ばす コロナ禍における子どもたちの心の安定にも効果”. 読書履歴を活用したデータ分析. 2021.

- https://benesse.jp/berd/up_images/textarea/bigdata/20210315manabilnewsletter.pdf,
(最終参照 2026-01-14)
- [10] 木古内町教育委員会. “みらいある木古内学園「無名塾」”.
https://kikonai.ed.jp/lifelong_study/education/kikonai_school/,
(最終参照 2025-11-28).
- [11] 一般財団法人クリステル・ヴィ・アンサンブル. “どくしょ犬って知ってる?～ともに生きる, とともに読もう～”. 一般財団法人クリステル・ヴィ・アンサンブル.
<https://christelfoundation.org/project/sos/reading-to-dogs/>,
(最終参照 2026-01-14).
- [12] 全国大学生生活協同組合連合会. “第 60 回学生生活実態調査 概要報告”. 2025-02-28. https://www.univcoop.or.jp/press/life/pdf/pdf_report60.pdf,
(最終参照 2026-01-14).
- [13] 文部科学省. “小学校学習指導要領解説 国語編”. 2008.
https://www.mext.go.jp/component/a_menu/education/micro_detail/_icsFiles/afieldfile/2010/12/28/1231931_02.pdf,
(最終参照 2026-1-9).
- [14] 大塚健太郎. “小4 国語科「本のポップや帯を作ろう」「神様の階段」板書例&全時間の指導アイデア”. みんなの教育技術. 2024-04-05.
<https://kyoiku.sho.jp/301695/>,
(最終参照 2026-01-09).
- [15] 松村 一矢, 布川 博士. ソーシャルリーディングにおいて他者のレビューが読書にもたらす効果. 日本感性工学会論文誌. 2020, Vol.19, No.3, p. 269-273.
- [16] Williams, Lunetta, McDaniel, Libby. Peer-Recommended Books: Conduits to Increase Reading Volume. Kappa Delta Pi Record. 2017, Vol.53, No.2, p.76-79.
- [17] 九州大学 ユーザーサイエンス機構子どもプロジェクト 目黒 実, 南 博文. “絵本カーニバル、小児病棟へいく 一子供医療における新しい役割を求めて”. 2009-2-17.
- [18] 株式会社理論社, 鈴木 博喜. “読書を楽しむ帯・POP 作りのスゴ技 本の POP をつくろう!”. 2024-2.