

わかさとクエスト2025

未来をつくる人になろう！信州大学工学部ワークショップ

信州大学寺内研究室 北研究室 笹森研究室 太子研究室



2025.5.4 に、若里公園と周辺の文化施設で「わかさとクエスト 2025」が開催された。ホクト文化ホールと長野県立図書館が合同で主催するイベントは初の試みで、長野市内の幼児や小学生を対象に、数多くのブースが出展した。信州大学工学部は、ホクト文化ホールホワイエとエントランスの一部を使い、ワークショップを実施した。電子情報システム工学科の北研究室、笹森研究室、太子研究室と建築学科の寺内研究室の4つの研究室が集まり、信州大学工学部ブースを作り上げた。寺内研究室は、全体の配置計画、デザイン、展示ブースの出展という形で参加した。

ワークショップ | 北研究室 きみのキャラをうごかそう！ お絵かきVTuber

子どもたちが描いた絵がスクリーンに映し出され子どもたちの体の動きに合わせて絵が動く。



ワークショップ | 北研究室 色がかわる！ スタンドグラスキーホルダー

セロハンテープを重ね、偏光板を通して見るとスタンドグラスのようになるキーホルダーを作る。



ワークショップ | 笹森研究室 つくってきいてみよう！ ひかり糸でんわ

糸電話で話し、ソーラーパネルに光を当てると音楽が流れる。



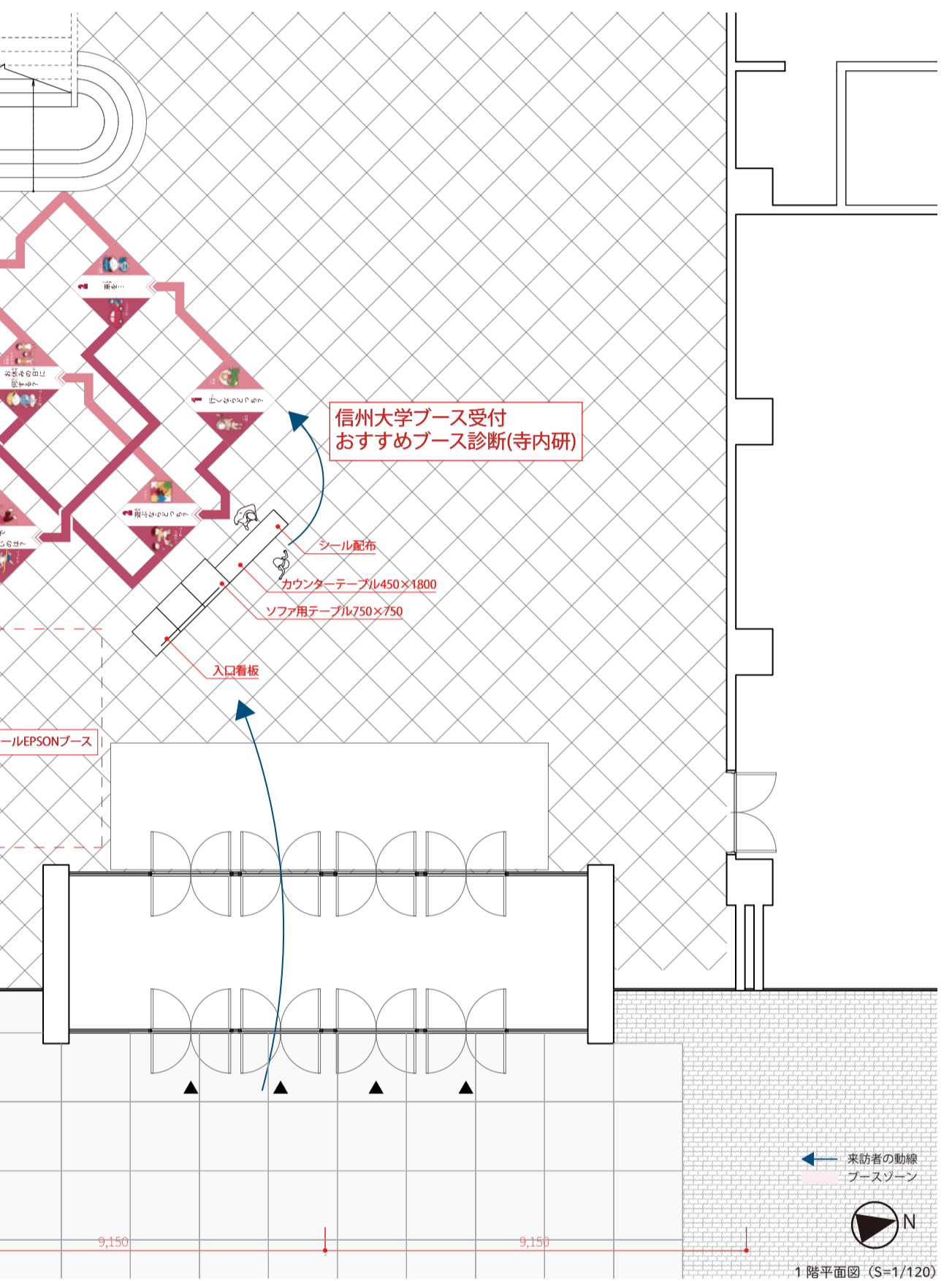
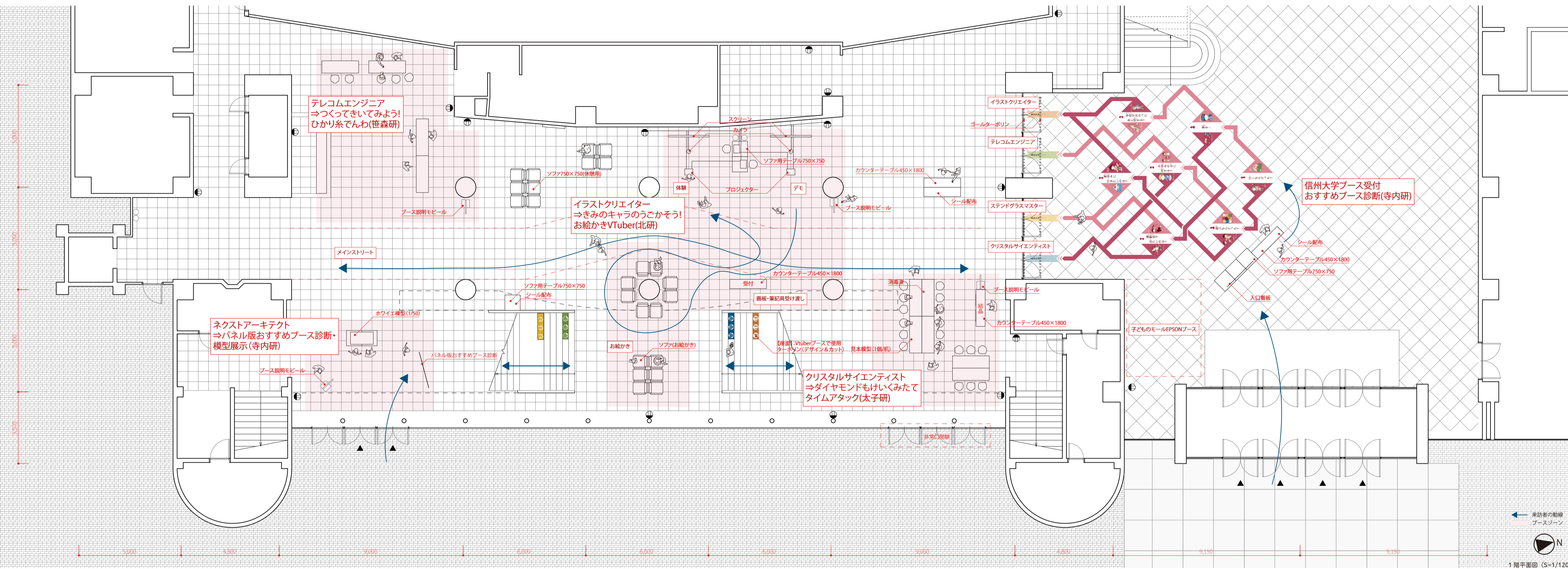
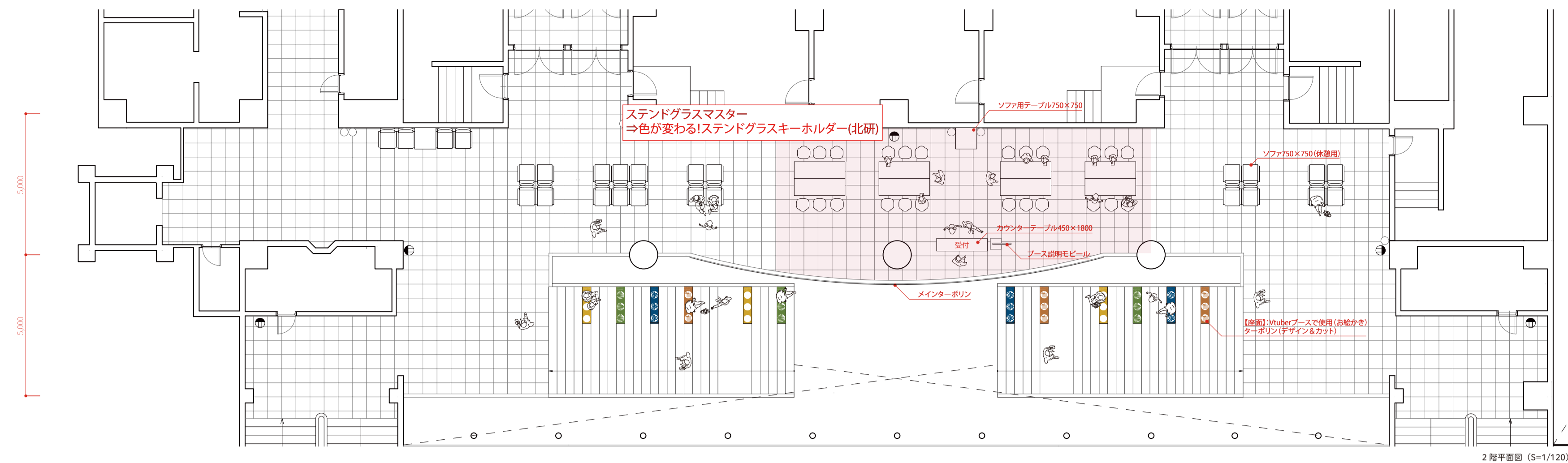
ワークショップ | 太子研究室 ダイヤモンドもけい くみだてタイムアタック

ダイヤモンドの結晶模型を組み立てる時間を競う。



展示 | 寺内研究室 のぞいてみよう！ ちいさなホクト文化ホール

わかさとクエスト当日のホワイエとエントランスの様子の1/50 模型を制作し、展示した。



02. エントランスデザイン

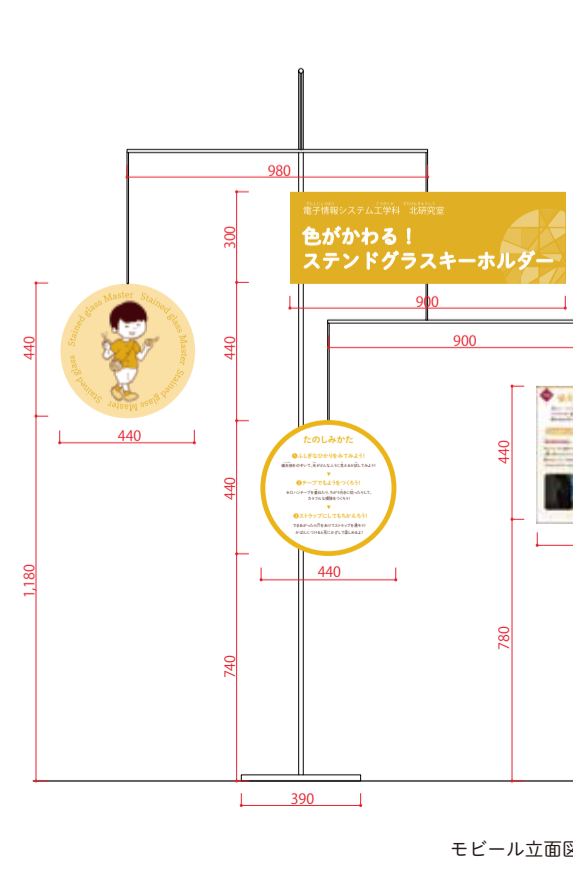
エントランスでは、ホワイエに人を促す仕掛けとして、以下のものを計画した。

- 受付看板
イラストを用いて、ワークショップ内容を端的に伝える。
- おすすめブース診断
エントランスのタイルの目地とモジュールを用いたすごろくを作成した。(700×700のタイルの目地に揃うように、1400×1400のすごろくを作成した。)どのブースが自分に適しているかを楽しみながら見つけられる仕掛けとなった。
- ゴールターボリン
おすすめブース診断のゴールに設置した。ホワイエの扉に掛け、わくわく感の演出を手軽に実現した。



03. 各ブースデザイン

- キャラクターデザイン
ワークショップへの親しみを生むため、各ブースにおいてキャラクターを作成した。これらのキャラクターは、モバイルやターボリンに利用した。
- ロゴデザイン
ワークショップの内容をわかりやすく伝えるため、キャッチーで印象に残るデザインとした。
- モバイルデザイン
各ブースの前に配置することで、ブースタイトルやブースの楽しみ方を来訪者に知ってもらうことを目的とした。また、コラムを作ることで、ブースに用いられている工学技術をわかりやすく伝えた。



04. 吹き抜けデザイン

○メインターボリン、座面ターボリン
ホワイエ吹き抜けでは、ターボリン生地を用いて信州大学工学部ワークショップのメインターボリンを吊るした。また、階段上では同生地を用いて、座するための座面ターボリンを配置した。メインターボリンは、座面ターボリンをモチーフとしたギンガムチェック柄とした。



05. 展示 | 「のぞいてみよう！小さなホクト文化ホール」

○1/50 模型
南側入口の正面に展示することで、全体マップとしての役割を果たした。当日の様子を再現することで、模型と現実の比較を楽しんでもらうことができた。子どもだけでなく、大人の方も興味を示す人が多く、全年齢の方に楽しんでいただけた展示となった。



○パネル版おすすめブース診断
おすすめブース診断の手軽な入口からホワイエに入った人が手軽にブース診断をできるよう設置した。

