

# Campus Mail

For all the students

**FIT** Fukuoka Institute of Technology  
福岡工業大学

この件のお問い合わせは入試広報課へ  
TEL : 092-606-0607  
MAIL : nkouhou@fit.ac.jp

掲示期間 2026-111  
10月5日～10月23日

## 地域貢献 i-STEAM 教育活動（下戸研究室）の学生達が 地域の子ども達にもものづくり体験教室を実施しました



FIT ぶるぶるロボット (8月31日、9月14日)



FIT でんきアートカード (9月7日、9月28日)

2026年8月31日（月）から9月28日（月）にかけて、福岡市が推進する「放課後等の体験・遊び・居場所づくりモデル事業」（吉塚小学校）に、情報システム工学科下戸研究室がi-STEAM教育活動の一環として参加しました。

本事業は、福岡市が放課後の児童に安全な居場所と多様な学びの体験機会を提供することを目的にモデル実施しています。この事業趣旨に賛同し、大学の教育・研究資源を地域へ還元する社会貢献活動の一環として、運営事業者である全教研と連携しながら本プログラムへ協力しました。期間中は下戸研究室の学生8名と高校生ボランティア1名が運営に携わり、小学1～3年生を対象に全4回のものでづくり体験教室「工作教室」を実施しました。各回は少人数制で行われ、のべ31名の児童が参加しました。

教室では「なぜ動くの?」、「なぜ光るの?」、という身近な問いを起点に、本学オリジナルのi-STEAM教材である「FIT ぶるぶるロボット」と「FIT でんきアートカード」を用いて、しきみを自分の手で確かめながら学ぶ内容としました。「FIT ぶるぶるロボット」は、歯ブラシの毛の向きや角度によって動き方が大きく変わるため、完成した直後は思いどおりに進まないことも多く、児童は「どうすればまっすぐ進むか」を考えながら繰り返し調整し、自ら試行錯誤を重ねていました。また「FIT でんきアートカード」では、LEDを正しい向きで接続しなければ点灯しないことから、「どうしてここだと光るのだろう?」「向きを変えたらどうなるのだろう?」という疑問を持ちながら回路のしきみを探究していました。子ども達はデザインの工夫を重ねながら、自分だけの作品づくりに夢中で取り組んでいました。



学生のサポートを受けながら製作



「つくりかた&まなび」を見ながら部品を組み立て



学生と児童と一緒に「FIT でんきアートカード」を製作

教室運営にあたって学生たちは、答えを教えるのではなく、児童とともに考えながら学びを支える「スキファールディング（足場かけ）」を意識し、児童が自ら手を動かし、試行錯誤しながら理解を深められるよう、安全面にも配慮しながら探究的な学びをサポートしました。

年齢や理解度の異なる児童に分かりやすく伝える経験は、参加した大学生・高校生ボランティアの双方にとっても、教育的な視点やコミュニケーション能力を養う貴重な機会となりました。

### 【福岡工業大学参加者】

知能情報システム工学専攻 1年：名頭蘭華恵

情報システム工学専攻 2年：鹿子生有起 1年：渡嘉敷浩祐、中村綾、門司裕野

情報システム工学科 4年：尾畑優衣（北筑高校出身）、水田志保（香椎高校出身） 3年：佐藤瞳（城東高校出身） 檜原葵（八幡高校出身）