

伝統工芸とデジタルファブリケーションの融合によるSTEAM教育コンテンツの開発

芸術学部
写真・映像メディア学科
教授
佐藤 慈



研究シーズの紹介

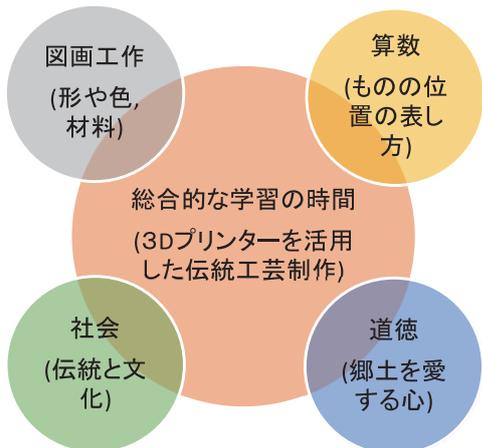
本研究は、我が国の学校教育で課題となっている教科等横断的な学習の推進に向けて、郷土の伝統文化とデジタルファブリケーションを統合的に学習できるSTEAM教育コンテンツの開発を目的としています。STEAM教育とは、科学(Science)、技術(Technology)、工学(Engineering)、芸術(Arts)、数学(Mathematics)の5つの分野における知識や考え方を統合的に働かせて問題解決できるような人材の育成

を目指した教育手法です。本研究では、福岡の伝統工芸品である博多張子の型を、3DCGソフトウェアと3Dプリンターを使って制作するワークショップや授業を試験的に実施し、評価を行っています。また、若者を中心に文化として定着しつつハロウィンの仮装をテーマとするなど、伝統文化を現代に接続することも意識しながら活動しています。



伝統工芸を題材としたSTEAM教育

- 伝統文化とデジタルファブリケーションを統合的に学習できます。
- 新しい手法を創出し、伝統工芸品の創造的な発展に貢献します。



教科横断的な視点による授業の組み立て

3Dスキャナーを活用した型(下)とお面(上)

期待される活用シーン

- 教科等横断的な授業を導入したい。



伝統工芸とデジタルファブリケーションの融合により、STEAM教育が実現できる。



- 伝統文化を子どもたちに伝えたい。



新しいテクノロジーを活用することで、子どもの感性に合わせて伝統文化をアップデートできる。



その他の研究テーマ

・デジタルサイネージに関する研究