

令和4年3月2日

＜foR-F プロジェクト「福島型 STEAM 教育の開拓」＞ 「数学アートプロジェクト」作品公開

foR-F プロジェクト「福島型 STEAM 教育の開拓」の一環としておこなった「数学アートプロジェクト」参加学生の制作作品について、YouTube および Instagram での公開を開始しました。

● foR-F プロジェクト「福島型 STEAM 教育の開拓」

Society5.0 社会を牽引する創造性に満ちた人材を育成するための STEAM 教育の充実を目指し、教育体制の構築や、実践の蓄積を進めるプロジェクト。令和3年度、福島大学重点研究分野（foR-F プロジェクト）に指定。

プロジェクト期間：令和3年8月～令和6年3月

研究組織：中田文憲（研究代表者：人間発達文化学類 准教授）

初澤敏生（人間発達文化学類 教授）

新井浩（人間発達文化学類 教授）

渡邊晃一（人間発達文化学類 教授）

※ STEAM 教育

科学 (Science)、技術 (Technology)、工学 (Engineering)、芸術 (Art)、数学 (Mathematics) 等の各教科での学習を実社会の問題発見・解決に活かしていくための分野横断的な教育。

● 数学アートプロジェクト

プログラミングによる数学アートの制作を通して、コンピュータ・数学・芸術をまたぐ分野横断的な学びを実践するプロジェクト。

活動期間：令和3年8月～令和4年2月

参加学生：20名

人間発達文化学類 16名（1年～4年）

人間発達文化研究科 1名（2年）

共生システム理工学研究科 3名（1年）

● 活動の特徴

数学アートプロジェクトでは、「教育のDX（デジタルトランスフォーメーション）」の試みとして、以下のような活動を実施しました。

- ・ 専用ウェブサイトや動画による個別最適なプログラミング技術の修得
- ・ 遠隔会議システム(Zoom)やチャットアプリ(Slack)を用いたコミュニケーション
- ・ ヴァーチャルな作品公開

作品制作では、チーム内で少しずつプログラムを改変して作品を作っていく「ティンカリング（いじくりまわして修正する）」の手法を用い、3チームに分かれての作品制作や、個人での作品制作、共有を行いました。

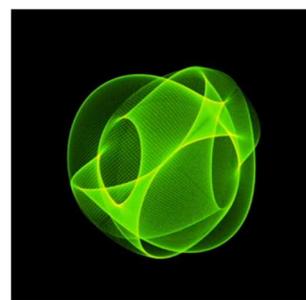
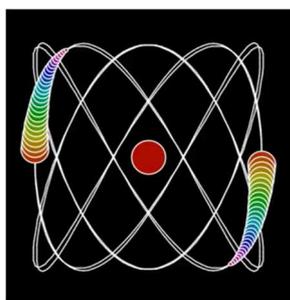
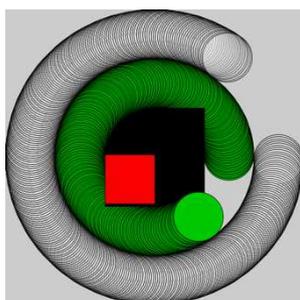
● 作品の公開

学生が制作した作品は、動画としてYouTubeやInstagramで公開中です。

YouTube #福島大学数学アートプロジェクト

Instagram #福島大学 map2021

今後、附属図書館をはじめ様々な場所での公開や、プログラミング講座の実施等、活動の幅を広げてまいります。



学生の作品例（動画では動きのある作品です）

（お問い合わせ先）

人間発達文化学類 准教授 中田文憲

電話：024-548-8133

メール：fnakata@educ.fukushima-u.ac.jp