

|               | 日本工業大学 埼玉キャンパスにおける主な教育活動  | 檜葉町をフィールドにした「学生によるアウトプット」活動（抜粋）   |
|---------------|---|---|
| 令和3<br>(2021) | <ul style="list-style-type: none"> <li>・授業科目「現代社会の諸問題」で檜葉町をテーマにした特別授業を実施</li> <li>・原発被災で取り壊しになる家の模型を作り「思い出をアーカイビング」するサービス」を学生が提案</li> <li>・同プランは、大学生向けビジネスプランコンテスト「キャンパスベンチャーグランプリ 東京大会」に入賞</li> </ul>  | <p>町内の旅館「柏屋旅館」が、賄い付きシェアハウスにリノベーションする際に、左記ビジネスプランを試行</p> <p>→往時の想いをアーカイビングした模型を作成し檜葉町に寄贈</p>   |
| 令和4<br>(2022) | <ul style="list-style-type: none"> <li>・授業科目「現代社会の諸問題」で檜葉町をテーマにした特別授業を実施</li> <li>・学内ビジコンである日本工業大学ビジネスプランコンテスト（※R7年時点で20年・延べ応募プラン数4000件超）に、地域活性化部門として檜葉町の地域課題解決をテーマにした部門を立ち上げ。「檜葉町にFabLab（市民体験型ものづくりラボ）を」他3件のプランがファイナリスト・セミファイナリストとしてプレゼンテーション</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>・左記ビジネスプランをベースにFabLab事業を先行的に「3Dプリンタ体験イベント」として実施。町の子どもがタブレットPCで描いた絵を、その場で3Dプリンタを用いてメダルとして出力し、プレゼント。</li> </ul>  |
| 令和5<br>(2023) | <ul style="list-style-type: none"> <li>・授業科目「現代社会の諸問題」で檜葉町をテーマにした特別授業を実施</li> <li>・昨年度に引き続き学内ビジコンにて「檜葉町をテーマにした地域活性化部門」を実施。「e-sports×理科教育による町の活性化」他がエントリー</li> </ul>   | <p>左記ビジネスプランの実証として、「PC組み立て&amp;e-sports体験イベント」を町内で実施。町の子供たちに、自作PCの製作を実際に体験してもらい、製作したPCでe-sports体験を提供。</p>   |
| 令和6<br>(2024) | <ul style="list-style-type: none"> <li>・授業科目「現代社会の諸問題」で檜葉町をテーマにした特別授業を実施</li> <li>・引き続き学内ビジコンにて「檜葉町をテーマにした地域活性化部門」を実施。「町内の空き家をリノベーション・民泊施設として活用するプラン」他がエントリー</li> </ul>   | <p>左記プランを発案した学生を中心に、町内に町民・連携大学のサードプレイスを計画するプロジェクトを支援。関係者ヒアリング・コンセプト整理や完成予想図を製作し、町内イベントにて説明。</p>   |
| 令和7<br>(2025) | <ul style="list-style-type: none"> <li>・授業科目「現代社会の諸問題」に加え、「現代社会の基礎知識2」で檜葉町をテーマにした特別授業を実施</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>・町内キャンプ場のコテージを「ドッグフレンドリー」な施設に改装するためのリノベーション案に協力。町内で行われたドッグロゲイニング（犬と飼い主が一緒に行うラリー形式のレース）会場でプランの説明とニーズ調査アンケートを実施。</li> <li>・<b>サイクルフレンドリーな町への気運醸成を目指した「サイクルラック」の設計に協力。学生がサイクルラックの組み立てと、サイクルラックをキャンパスに見立てたお絵かきワークショップを町内小外交で実施（本イベント）</b></li> </ul> |