



インテリア科
課題研究発表会

立龍

令和六年一月二十四日

長野県木曾青峰高等学校

表紙イラスト 丸山心結



課題研究の表紙をかかすとは思っていましたが、
クオリティの高いものにしてほしいと頑張りました。
3年区最後の課題研究で表紙を書いて残すことが出来て
よかったです。

丸山心結



令和5年度 インテリア科課題研究

目次

ピック開発	田中風雅	1～2
木曽檜を使ったアロマキャンドル制作	寺平椎菜 矢澤亜衣 清水美佳 丸山心結 上田遥斗 重野そら	3～4
デザイン研究	吉村隼輝	5～12
長持知名度爆上化計画	久保晴希	13～14
地域観光パンフレット制作	川口柚奈 西尾 葵	15～16
木曽川上下流交流 名古屋市科学館との連携プロジェクト ～木のおもちゃ研究～	市川愛莉 栗屋悠里 新原 凜 古畑優月	17～20
日義こども園交流～草木染めを通して～	深澤愛梨 上田朱莉 森下茉凜	21～22
藪原スキースクール HP 作成とその効果 ～先代の雪跡を一人たどる～	池井花燿	23～26
空間の有効活用	坂上未来 原瀬里飛	27～28
リノベーション計画に関わる空き家活用	久保岳士 青木一武 五月日俊男 福海我空	29～30

「ピック開発」

2023 年度 長野県木曽青峰高等学校 インテリア科

田中 風雅

1. はじめに

授業や部活動で3年間学んできたことを活かすことができるものにしたい。自身の進路にも活用できるものにしたい。材質の違う、厚さも違うピックの音の違いが気になった。製作の過程でどうしても出してしまう端材の活用をしたい。ということをもとに、活動を行った。

2. 研究目的

本校のインテリア科には多くの機械や材料があり、製作に向いている環境となっている。だが、製作の過程で出してしまう端材も多い。その端材を用いてピックを作成し、弾きやすく、音のいいピックを作る。

3. 研究（制作）方法

（1）制作場所および期間

制作場所：木曽青峰高等学校専門科棟 1 階

制作期間：令和 5 年 4 月～令和 5 年 12 月下旬

（2）撮影機材および使用ソフト

使用機材：スマートフォン、小型レーザー加工機
自動鉋盤、PC

使用ソフト：Photoshop、Adobe illustrator、
CorelDRAW

（3）手順及び活動過程

①レーザーデータの作成

ピックの製作の大本となるデータを CorelDRAW を使用し、作成した。

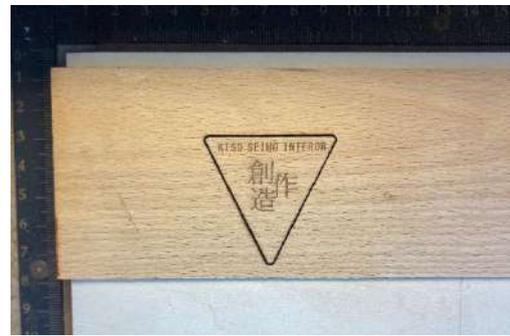


②製材

ピックとして、使用できる厚さまで、自動鉋盤で削る。(1mm～3mm)

③印刷

レーザー加工機を使用し、実際にピックを作成した。



④試奏

作成したピックを使い弾く。音の違いや、弾いた時の感触、弾きやすさなどを調べる。

⑤①～④の繰り返し

以下のことを繰り返し、品質を高める。

4. 結果

（1）ベースピック完成品。

- ・弦が太く、ザラザラしているため、木材では強度が足りなかったため、アクリル板を使用した。また、アクリル板の厚さは 3mm で分厚いように感じたが、想定より安定して弾くことができた。



(2) ギターピック完成品

・ベースと比べ弦同士の幅が狭いため、ベースピックよりも薄い1mmのものを作成した。また、圧縮木材を使用することでしなりやすくすることで、フィット感がうまれた。文字を繊維に沿って印刷することで、ピックに方向をもたせ、割れずらくした。



5. 考察・まとめ

ベースの弦の性質上、木材を主体としたピックは耐久力に難がある。そのため、3mmの亚克力板を使用することで耐久力を底上げした。

ギターの場合、薄くしなりがあるピックを作成するため亚克力板には向いていない。そのため、圧縮木材を使用し、1mmのピックに仕上げた。ただし、耐久力が著しく低下した。これ以上薄くすることは難そうだ。

ピックの材による音の違いも調べたが、確かに音の違いはあるものの、実用レベルのものが作れなかった。

6. 今後の課題

ギターピックの耐久力が低いため、1mmの厚さをキープしたまま高くできるようにしたい。

ベースピックの場合、3mmという厚いピックのため、汎用性が低く、万人受けしない。そのため、ベースの弦と相性が良く、薄くできる素材を探す必要がある。

「木曽檜のアロマキャンドル」

2023年度 長野県木曽青峰高等学校 インテリア科

寺平 椎菜 矢澤 亜衣

1. はじめに (背景)

木曽檜の香りを活かした新しいものづくりをしておしゃれに木曽を盛り上げたいと思いテーマを考えた。初期案は、石鹸、バスボム、入浴剤、アロマキャンドル。その中から考えた結果、石鹸、バスボム、入浴剤は、化粧品製造販売業許可の許可を取らずに販売することは薬事法違反になってしまうため、アロマキャンドルを題材に研究することにした。

2. 研究の目的 (ねらい)

木曽檜を使った新しい加工方法で様々な世代の方に香りを楽しんでもらうこと。

3. 研究 (製作) 方法

(1) 制作場所および期間

制作場所：木曽青峰高等学校専門科棟 3階

制作期間：令和5年4月～令和6年1月下旬

(2) 材料・器具など

- ①天然木曽ヒノキ
- ②雪明りで使用したキャンドル
- ③ガスコンロ
- ④手持ち鍋
- ⑤ろ紙

(3) 手順・活動過程

①テーマ決め

案をいくつか考え、様々な条件を満たしている案を選ぶ。

②キャンドルを試作

まず、香りを意識せずキャンドルを試作した。はじめにロウを溶かしてキッチンペーパー

でろ過をする。



紙コップに入れてその中にヒノキの鉋屑を細かく切ったものや花を入れ紙コップに注ぎ固めた。→火はついてキャンドルにはなったが、檜の香りはしなかった。



③木曽ヒノキの香り出し

キャンドルに混ぜるオイルを作るために檜の香り出しをした。天然木曽檜を超仕上げかんな盤で鉋掛けをして鉋屑 (かんなくず) にし、その鉋屑と水を火にかけて煮詰める。水が減ってきたら水を足して更に煮詰めて、香りを抽出した。



④香りを使って試作

ヒノキの水とロウを煮詰めてキャンドルを試作



した。→ ロウは油だから檜の水とは混ざらず分離して固まらなかった。

⑤アロマオイルで試作

④の反省からふつうのアロマキャンドルを作ることにした。ロウに百元ショップで購入したアロマオイルを足しながら火にかけ、混ざったものを固めた。

→ 火をつけると、煙のにおいとっしょにアロマの香りがほんのりした。



4. 結果（活動報告など）

試作をして、試作の結果から反省したが、アロマキャンドルに香りをつける工程が難しく、木曽ヒノキを活かしたものが作れなかった。

5. 考察

アロマオイルなら分離しないことが分かったが、ロウの匂いも残ってしまうので、ロウの匂いを消す必要がある。

香りも研究を重ねたらしっかり香ると思った。

キャンドル自体の色は匂いをつけても変わらなかったから、見た目も考える必要があると思った。

6. 今後の課題

香りをつけるためのオイルについてもっと調べる

べきだった。

オイルを作るための研究をより細かくすることができればよかった。

木曽ヒノキのオイルを作成する研究も必要だった。

7. 参考文献

<https://ja.wikipedia.org/wiki/>

「デザイン研究」

2024年度 長野県木曾青峰高等学校 インテリア科

清水 美佳 丸山 心結 上田 遥斗

重野 そら 吉村 隼輝

1. はじめに

今日の木曾郡内には高校生や中学生などの若い世代向けのお店が少ないため、行き先が偏ってしまっ
て新しいお店への認知が少ないように感じた。雑貨
店やカフェは木曾郡内でも最近増えてきているが、
認知している人の方が少ない。そんな中、若い世代
がターゲットのお店が認知されていない状況をどう
にかできないかと考えた。そこで三年間学んできた
デザインの知識や鍛えてきた製作能力を活かせば、
広告として協力することができるのではないかと考
え、最近開店したお店である「SmeilTresure」様に
協力していただき、活動を開始した。



図1 SmeilTresure様

2. 研究目的

最近できたお店でもあまり認知度が高くないため
若い世代をターゲットにしているお店を目線が同じ
である高校生の自分たちの能力を活かし、認知度の
向上を図る。また、お店とのコラボで貴重な実践経
験を経て、自らの能力の向上を目指す。

3. 研究（制作）方法

（1）制作場所および期間

制作場所：木曾青峰高等学校専門科棟3階

SmeilTresure様本店

制作期間：令和4年4月～令和5年1月下旬

（2）撮影機材および使用ソフト

機材：スマートフォン、PC、大型レーザー加工機

使用ソフト：Adobe illustrator、Photoshop

Procreate、MediBangPro

RDWorksV8、dotpict

（3）手順及び活動過程

①活動内容の確認

自分たちのできること、得意なことをまとめ、
お店側と相談し、足りないものや新しくしたいも
のをグループに分かれて製作する。

ここでスタンプカード、メニュー表、お店のキ
ャラクター、テーブルナンバープレートを制作す
ることに決定。

②制作

1、スタンプカード

コンセプト：お店の雰囲気を変えないように、

RPGゲームの宝箱をモチーフに決定

○第一案『宝箱』

パッと見てすぐわかるよう彩度の高い赤色を
使用し、インパクトを強めた。若い世代向けで作
成するため近代感の強いポップなデザインを意
識して制作した。またお店に高齢の方もよく来る
ことが分かったため、落ち着きを感じさせる青色
を使用し、派手さを抑えた差分も作成した。



図2 『宝箱』のスタンプカード赤

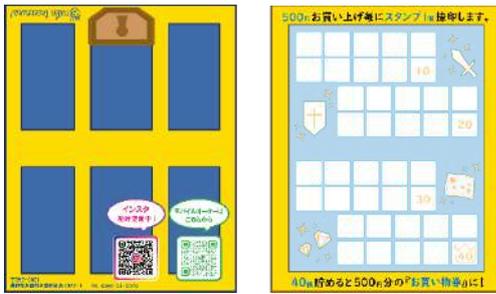


図3 『宝箱』のスタンプカード青

○第二案『ミミック』

ただの宝箱だとRPGゲームっぽさが薄いと
考え、RPGゲームのダンジョンから宝箱に関連のある
モンスターの“ミミック”をイメージして製作した。
モンスターの不気味さを演出するために灰色や
薄い緑色を使用した。第一案と同じ文字配置では歯
が重なり、文字が読みずらかったため、縦書きから
横書きに変更した。また、レア感の強い黄色を使用
した差分も作成した。

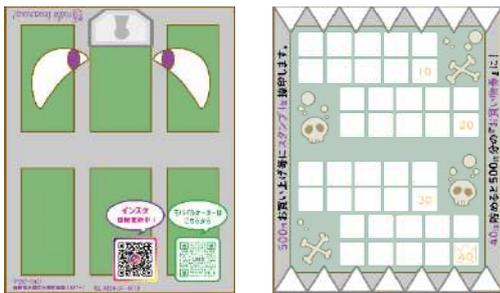


図4 『ミミック』のスタンプカード緑

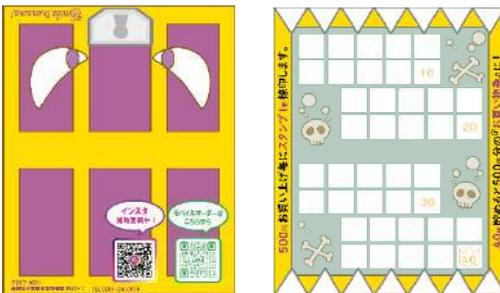


図5 『ミミック』のスタンプカード紫

2、メニュー表

コンセプト：お店の商品が簡単にわかるように、
シンプルで見やすいデザイン

○こだわったポイント

料理に合わせた色を見つけ出し、ぱっと見た印象
を意識した。

若者がターゲットになったいたので商品名を英語
にすることで現代的なデザインにした。



図4 ハンバーガー(左)とピザ(右)



図5 パスタ(左)とカレー(右)



図6 定食(左)とフード(右)



図7 パフェ(左)とスイーツ(右)



図8 ドリンク(左)とソフトドリンク(右)



図9 フラペッコ(左)とお酒(右)



図10 お子様メニュー

3, キャラクターデザイン

コンセプト：幅広い人に気に入ってもらえるよう
王道的なデザイン

○ラフ案

設定を書き出し、アナログで初期の案を制作した。カフェのコンセプトから冒険者のパーティーがいいと考え、三人組で作成した。



図11 ラフ案1

図11のラフ案をもとに構想をまとめた。それをもとに話し合い、三人組よりも四人組の方がまとまりがよく、見栄えもいいという意見をいただいた。またモチーフをはっきりさせることで、親しみやすいキャラクターを目指した。



図12 ラフ案2

○立ち絵

キャラクターごとにモチーフの料理を設定し、個性のあるキャラクターたちのパーティーとして制作した。属性もそれぞれにつけ、イメージカラーを設定した。



図13 フェゴ(左)とレイン(右)



図14 クロム(左)とラズル(右)

○キャラクター詳細

図13のフェゴを主人公として、パーティーを考えた。図13左の主人公(イメージカラー：赤)の名前はイグニス・フェゴでハンバーガーがモチーフの正義感が強いキャラクターである。図13右の剣士(イメージカラー：青)はサフィラス・レインだ。

フラペッコという Smeil Tressure 様のオリジナルメニューがモチーフとなっていて、物静かなキャラクターである。図14左の魔術師(イメージカラー：紫)トゥルエノ・クロムは、パンケーキがモチーフの頭脳明晰な魔術師である。図14右は戦士(イメージカラー：黄)ラズルは、お酒が大好きな人と大差がない大きな猫であり、人語を操ることができる。素顔は猫であり、ラズルの周りには羽の生えた特殊な猫がいる。



図15 ラズルの素顔(左)と羽猫(右)

○キャラクターの武器

キャラクターが冒険者であるため、モンスターを狩るための武器を作成した。



図16 フェゴの大剣

フェゴは、幼い頃命を救ってくれた“あの人”が使用していた武器に影響を受けている。冒険者になったばかりの頃から使い込んでいるため切れ味が落ちてきているが、フェゴの炎属性と合わせることで黒曜石をも一刀両断できる。



図17 レインの双剣

レインは、器用さとスピードを最大限に活かすため、軽く、刀身が薄い双剣を好んで使用している。更にレインの水属性と合わせることで、水流の如く、しなやかな剣捌きを実現している。



図18 クロムの魔導書

クロムは、その天性の頭脳と磨かれた魔法センスを集結させた魔導書を使用している。最初はただの本だったが、クロムが使用していく中で魔力が溜まり、魔導書へと進化した。魔導書には今までクロムが学んできた魔法や作り出した魔法について記載されている。

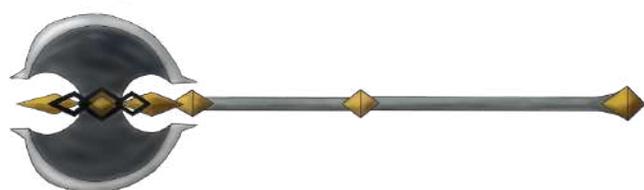


図19 ラズルの斧

ラズルは、持ち前の筋力と優しい性格から攻守の両立ができる斧を使用している。切断よりも打撃に特化した斧はモンスターの強力な攻撃を弾くことができ、特殊な加工が施されているため弱い魔法なら打ち消すこともできる。

○ドット絵

お店のコンセプトがRPGゲームの世界であるため、RPGの象徴ともいえるドットでキャラクターを描いた。また、キャラクターの色が一目でわかりやすいように色味を調整し、服の柄や装飾などは細かなところまで再現した。



図20 フェゴ(左)レイン(右)のドット絵



図21 クロム(左)ラズル(右)のドット絵

ラズルはヘルメットを脱いだ姿もあるため差分として作成した。また、ラズルの周りの羽つき猫も、差分として作成した。



図22 ラズルの素顔(左)羽つき猫(右)のドット絵

○ドット絵の武器

ドット絵ならではのグラデーションを意識して作成した。小さくてもわかるように特徴に気を付けて作成した。



図23 フェゴの剣(左)とレインの双剣(右)のドット絵

全体的にグラデーションを使い、安っぽさを抑えた。色も調整して分かりやすくした。



図24 クロムの魔導書(左)とラズルの斧(右)のドット絵

○テーブルナンバープレート

コンセプト：多種多様な異世界やRPGゲームをイメージした創作文字

○構想1

4種類の初期案を作成し、カフェの方々と審議した結果、第四案を元に製作することが決まった。

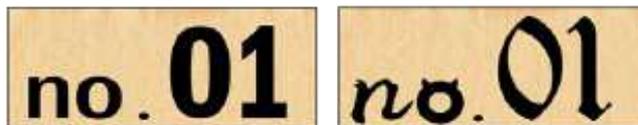


図25 第一案(左)第二案(右)

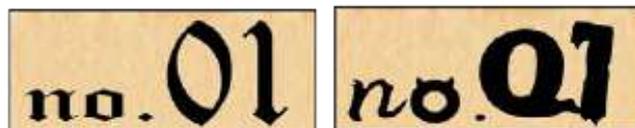


図26 第三案(左)第四案(右)

また、テーブルナンバープレートをカウンター席にも設置するために正方形のナンバープレートの案も作成した。

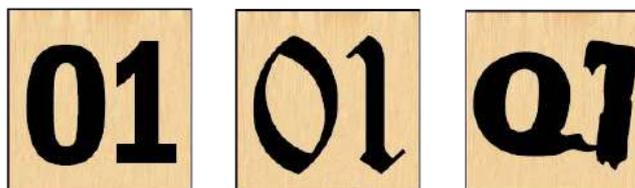


図27 第1案(左)第2案(中央)第3案(右)

○作品1

第四案を元にテーブルナンバープレートを9番まで作成した。



nは蛇、oは悪魔
0(ゼロ)はお化け
1はゾンビの腕をモチーフにした。

図28 1(ゾンビ)のプレート



図29 2 (サソリ) のプレート



図35 8 (雪ダルマ) のプレート



図30 3 (竜) のプレート

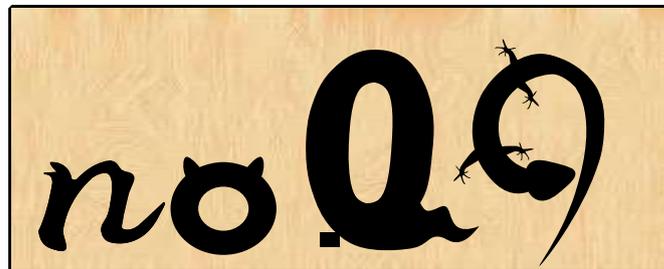


図36 9 (トカゲ) のプレート



図31 4 (スケルトン) のプレート

○作品2
 中間発表で、「1と7がわかりづらい」、「5がツチノコに見えない」、「2のサソリが変」などの意見をいただき、再度デザインを見直した。
 1、2、3、5、6、7、8、9を変更した。



図32 5 (ツチノコ) のプレート

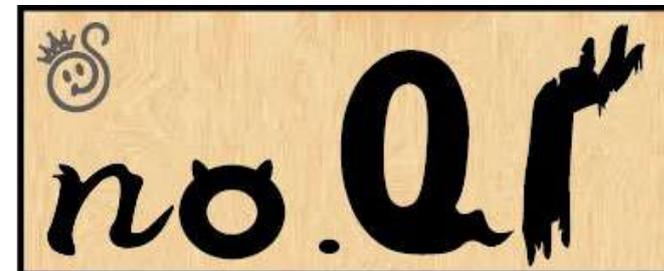


図37 1 (ゾンビの腕) のプレート



図33 6 (カブトムシ) のプレート

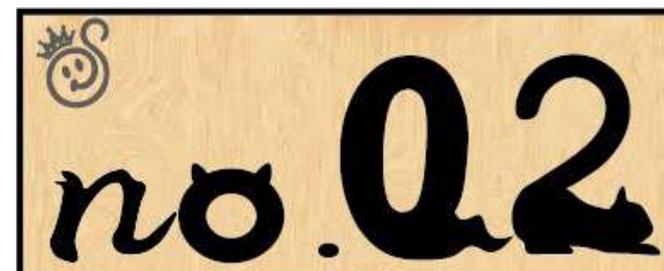


図38 2 (猫) のプレート



図34 7 (キョンシー) のプレート



図39 3 (竜) のプレート



図40 5(カタツムリ)のプレート

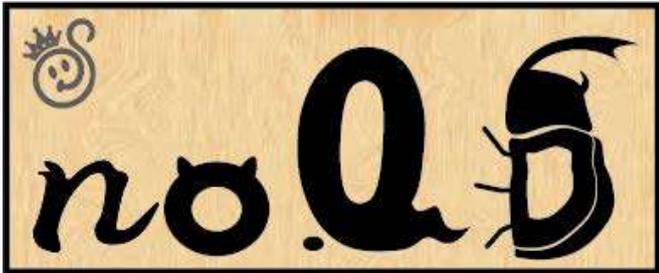


図41 6(カブトムシ)のプレート

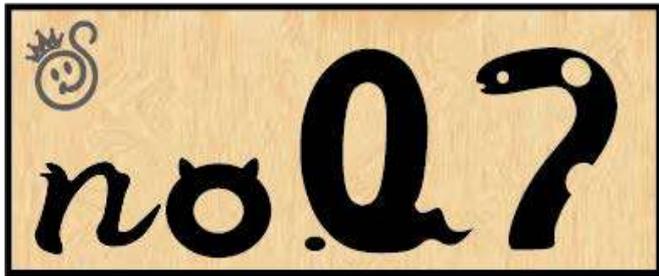


図42 7(チンアナゴ)のプレート



図43 8(スノーマン)のプレート



図44 9(トカゲ)のプレート

○変更点

- 1は手の方向を逆にすることで7と見間違えることのないようなデザインに変更した。
- 2はサソリから猫へ変更した。
- 3は竜に髭を追加した。

- 5はツチノコからカタツムリに変更した。
- 6はより6に見えるように変更した。
- 7はキョンシーからチンアナゴに変更した。
- 8は線だけの状態から塗りつぶしに変更した。
- 9は足が見えなかったため太さを変更した。

○カウンター席用プレート

カウンター席とテーブル席では机の大きさが違うため、カウンター席用のプレートを制作した。

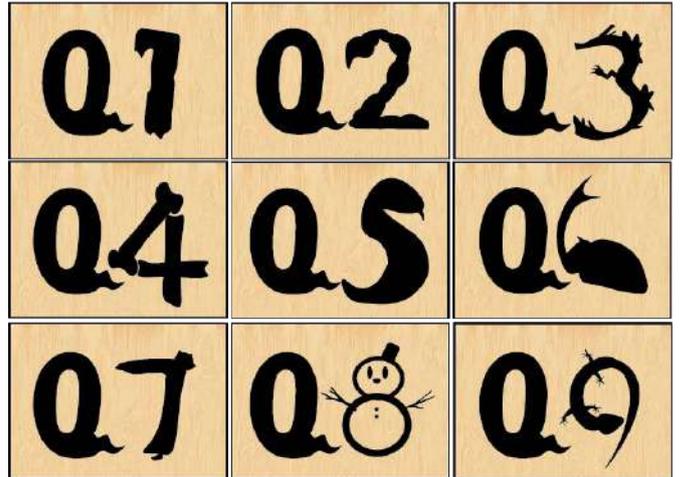


図45 初期案・カウンター席用プレート1~9

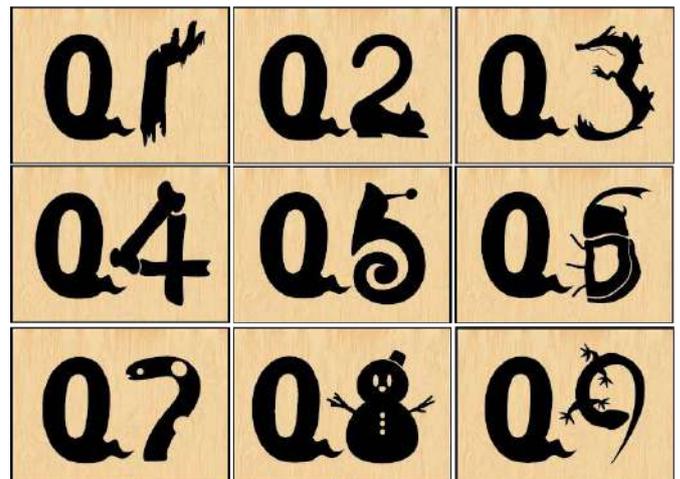


図46 完成案・カウンター席用プレート1~9

文字の文字の幅を変更し、見やすいようにした。

○完成品

レーザー加工機を使用し、黒抜きの形に彫刻した。また、彫刻部分を黒絵具で塗ることで見やすさを向上させた。

- 作業手順：データ制作 → 材の確保 → 読み込み
 → 彫刻 → 塗装① → サンディング
 → 塗装② → 完成

寸法はテーブル用は 155mm×60mm

カウンター用は 60mm×60mm



図 4 7 テーブル席用プレート 1～9 (完成品)

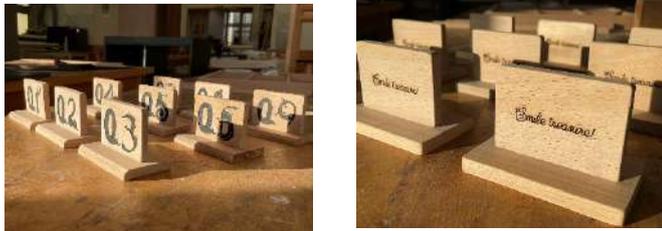


図 4 8 カウンター席用プレート 1～9 (完成品)

4. 結果

「SmileTresure 様」が作品の広告をしてくださったことに加え、校内での中間発表、SBC の取材により、高校生をはじめ、木曾郡内での知名度が上がったように感じた。スタンプをためている途中でも新しいカードに変えたいというお客様もいたらしく、自分たちが制作をしたことでお店への集客効果があったと考える。

またテーブルナンバーを設置したり、キャラクターを作成したことで今までよりも店のコンセプトを強く感じられるようになった。特にキャラクターの印象は強く、今までよりも幅広い年齢層に知っていただけたと感じた。

さらに、作品を制作していく中でより洗練されたデザインを追求し、改善していったことでレーザー加工機やイラストレーターなどの新たな技術と三年間で学んできたデザインの知識を活かす方法を身に着け、技術面でも格段に成長した。

5. 考察・まとめ

活動全体を通して、今までの個人での制作と官界の複数人での制作の差を改めて実感できた。

より洗練された作品を作るには多くの案が必要であり、様々な視点がないとありきたりで面白みがなくなってしまうため、その時代の流行に敏感であったり、提供元への理解度が重要なことがわかった。また制作スピードが個々によって違うため、期限を守り、いい作品を制作するためには自分自身へ

の理解度も重要だと考える。

6. 今後の課題

スタンプカードはお店に来るたびに使うものであり、ずっと同じものでも愛着がわいていいかもしれないが、今回のターゲットは好みの変化が激しい若年層であるため、その時代の流行とお店のコンセプトにあうものを制作していかないといけない。

メニュー表は定期的に変化があると慣れが難しいため、長い間使えるようなデザインにできるとさらに良くなると思う。

キャラクターデザインは後輩たちにファンアートを増やしていき、知名度を上げていきたい。また、今回制作したドット絵やキャラクターの新しい使い方を考えていきたい。

テーブルナンバープレートはレーザー加工機への理解で大幅に時間がかかってしまったため、彫刻技術をさらに高めたものを制作していきたい。

○キャラクターイラスト

ファンアートとしてキャラクターのイラストを青峰の生徒に募集し、描いていただいた。



「長持知名度爆上化計画」

2024 年度 長野県木曾青峰高等学校 インテリア科

久保 晴希

1. はじめに

私の住んでいる木曾町日義には「長持」というお祭りがあり、それを盛り上げたいと思った。

2. 研究目的

私の地元のお祭り「長持」は百年以上続く歴史のあるものでそれを私がインテリア科で学んできた知識・技術を使い、盛り上げるというのがねらい。

3. 研究（制作）方法

(1) 制作場所および期間

制作場所：木曾青峰高等学校専門科棟3階
制作期間：令和5年4月～令和6年1月

(2) 撮影機材および使用ソフト

撮影機材：スマートフォン、パソコン
使用ソフト：Adobe PremierePro、illustrator、

(3) 手順及び活動過程

①ロゴ制作

長持のロゴがなかったためillustratorを使い制作した。



長持行列のロゴ

②パンフレットの制作

長持には「百年記念誌」という長持の百年目を記念して発行された長持について詳しく記されたものがあるが宮ノ越の住民にしか配布されていないため、外の人にはあまり認知されていなかった。そのため、地域外の人にも長持のことを認知してもらうパンフレットを制作。百年記念誌に書かれている長持についてのことを簡単にまとめた。



長持行列のパンフレット

うことだ。やりたいこと、やらなければいけないことが多すぎてあまり手がまわせられないこともあり、結構苦しかった。なので今後は、協力してくれる仲間を探し、力を合わせて頑張っていきたい。

③動画の制作

準備の期間から本番まで一緒に参加して撮影をした。Adobe premierepro を使って制作。

④ポスターの制作

一目で情報がわかるようにポスターの制作をした。種類も増やしつつ統一性のあるデザインにした。



長持行列のポスター

4. 結果

興味を持ってくれる方もいてまあまあな結果だった。しかしもっと盛り上げることができたのではないかと思った。

5. 考察・まとめ

様々なことを行ったがまだできることも多いと感じた、動画の制作に関してもまだ改善できることが多く、パンフレットもあまり多くの人に見てもらえなかった、今後は広く多くの人に見てもらえるように行動していきたい。また地域とより深く交流を持てるイベントの企画や、グッズなども制作していきたい。

6. 今後の課題

本研究では、私の地元のお祭り「長持」を盛り上げるために様々なことを行ってきた。やってみて思ったのが、一人で行動していたので負担が大きかったとい

「地域観光パンフレット制作」

2023 年度 長野県木曾青峰高等学校 インテリア科

川口 柚奈 西尾 葵

1. はじめに

コロナ禍で落ち込んだ木曾の観光業を盛り上げるため何が出来るか考え私たちは地元の飲食店をはじめ観光地のパンフレットの制作を行うことにした。

2. 研究目的

地元の飲食店、観光地を多くの人に知ってもらい木曾の観光業発展につながるものにする。

3. 研究（制作）方法

（1）制作場所および期間

制作場所：木曾青峰高等学校専門科棟 3 階

制作期間：令和 5 年 4 月～令和 6 年 1 月下旬

（2）撮影機材および使用ソフト

撮影機材：スマートフォン

使用ソフト：Word、PowerPoint、Illustrator

（3）手順及び活動過程

①取材地の候補上げ

木曾郡全域の飲食店観光スポットの取材予定であったが、数の多さや人数の観点から大桑村のパンフレットの制作を行うことにした。

②大桑村の飲食店・観光地の候補あげ

大桑村にある飲食店や観光地を調べいくつかの候補をあげる。

○飲食店

- ・刀
- ・どんぐり
- ・いなほ
- ・おんたけ

○観光スポット

- ・阿寺川

③取材交渉

取材を行うため各飲食店に電話をかけ取材交渉を行った。観光業を盛り上げるためパンフレットの制作を行っている旨を話し、取材をさせていただけないか、いつ取材に伺ってよいかなどを聞いた。

④取材

取材するお店に伺い、取材を行った。

- ・お店のこだわり
- ・お店のコンセプト
- ・おすすめの商品
- ・お店を始めた理由 など



図 1 取材（刀）



図2 取材（阿寺川）

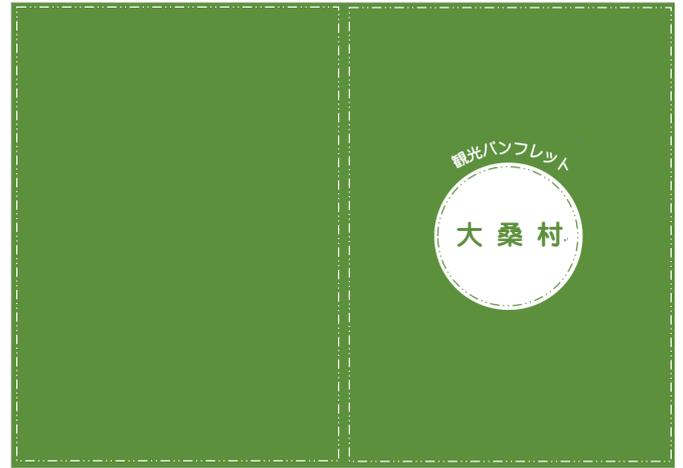


図5 パンフレット（表紙）

⑤パンフレット制作

④の内容をもとに営業時間、定休日、住所、電話番号などを加え Word、PowerPoint を使いパンフレットを制作した。お店の雰囲気やコンセプトに沿ったデザインになるよう工夫した。表紙は木曾らしさを出したデザインにした。

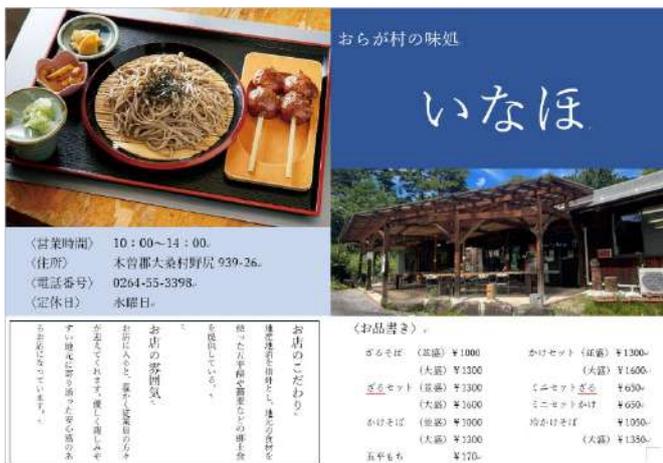


図3 パンフレット（いなほ）



図4 パンフレット（おんたけ）

⑥役場に提出

出来上がったパンフレットを役場に提出し各地に制作したパンフレットを置いていただいた。

4. 結果

私たちのパンフレットで観光客が増加するかはまだわからないが多くを村を知ってもらう一つの機会になればと思っている。

5. 考察・まとめ

木曾路や阿寺川など木曾は外国人観光客に人気があり年々観光客が増加していました。しかしコロナ禍の影響で外国人観光客が大幅に減り全国的に観光業は衰退していきました。コロナが5類感染症となり観光業も回復しました。大桑の観光業を盛り上げるため各お店に取材をする中で大桑に対する思いなどを知り大桑にはこんなにも素敵なお店があるのだというんな人が知れるパンフレット制作になったと思う。

6. 今後の課題

本研究では、多くの人に大桑村の魅力を知ってもらう目的でパンフレットを制作しましたが、外国人観光客が観光客の大半を占める中外国人観光客向けの英語で制作したパンフレットの制作を行えたらと思う。

「木曾川上下流交流 名古屋市科学館との連携プロジェクト」

～木のおもちゃ研究～

2023 年度 長野県木曾青峰高等学校 インテリア科

市川愛莉 栗屋悠里 新原凜 古畑優月

1. はじめに

この活動は、木曾川上下流交流の一環として、2012年に市民団体「水源の里を守ろう木曾川流域みんなの会」よりお話を頂き、連携プロジェクトが始まりました。名古屋市科学館に木曾の間伐材を使用して、木製玩具を製作・寄贈するなど交流をしてきました。これが本年度で10回目の活動になります。

私たちは、小さな子供たちが楽しく安全に、そして考えて遊べるような、おもちゃを作りたいと思い、製作に入りました。

2. 現場視察

毎年、名古屋市科学館へ行かせていただき、施設の見学や実際に遊んでいる子供たちを見たり、先輩方の作品に触れたり、実際に遊びながらイメージを膨らませてきた。本年度も科学館に伺うことができない中で、案を考えなくてはなりません。木曾川流域みんなの会の河崎さんと名古屋市科学館学芸員の山田さん2名に来校していただき、顔合わせも兼ねて打ち合わせを行った。

現場の雰囲気を味わうことはできませんでしたが、私たちが現段階で考えているおもちゃや試作中のおもちゃを発表してアドバイスをいただいた。



3. 製作過程

(1)「宇宙ドームバランス」 市川 愛莉

・名古屋市科学館のドームをイメージしたバランスゲーム。



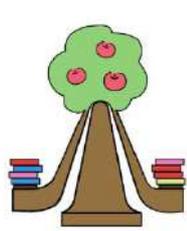
名古屋市科学館のドームを活かして何か作りたいかったため、ドームに輪を付けて土星のような惑星型のバランスゲームを制作した。

球体を使わずに積み木で遊んだり出来るように考えた。宇宙人（積み木）がなくならないように球体の中に収納出来るように工夫した。印象に残るようにシール等で飾り付ける。

(2) 「バランスゲーム」 栗屋 悠里

第一案：リンゴの木の形のバランスゲーム

・リンゴの木を模した形状のバランスゲームを考えた。



改正案



最初に考えていたものはかたちにするのが難しかった。アドバイスをもとに形を変更。

3つのタワーを組み合わせて一つのタワーとして遊ぶことができる。またタワーの組み合わせを変えることによって、難易度を変えることもできる。遊んだ後もコンパクトにかたづけられるような入れ物も用意した。



タワー状のバランスゲームのみならず、3本をバラバラにしてバランスゲームとして遊べるようにもできる。考え方が一つではなく遊ぶ人によってさまざまなアイデアで。

両サイドに置いてバランスゲームも行える。



(3) 「イルカバランス」 新原 凜

・小さい子供でも簡単に遊べるバランスゲーム



名古屋市には水族館もあるので水族館のイルカをモチーフにしたデザインにした。このおもちゃはイルカ型の木を高く積んで遊ぶおもちゃで、1～4人程度で遊ぶことができる。



一つ一つの色や形を変え、土台を不安定にしたことでうまくバランスを取らないと崩れてしまうようにした。また、片付けも簡単に出来るように土台に収納できるようにした。うまく収納するとイルカが海を泳いでいるよう収納することができるように工夫した。



(4)「バランスパズル」 古畑 優月

親子でも友達とでも楽しめるおもちゃを制作。
パズルとバランスの2つの遊びを組合わせた。



名古屋には名古屋港水族館があるので海の生き物をモチーフにパズルを制作。やわらかい感じを出すため丸をこのおもちゃは、箱を使うことでパズルとして遊べる。また、動物たちを取り出すことでバランスゲームとして遊べる。



バランスゲームは上の写真のようになる。
海の生物に動きが感じられるように、枠を丸に変更しクジラやイルカの背を反った形や丸い形に工夫をした。

4. 活動報告

1月19日 (金)

みんなの会の方、名古屋市科学館の方にご来校していただき、完成間近の作品を見ていただきました。それぞれの作品に対して講評とアドバイスを更にいただきました。お2人ともに楽しく遊んでいただけました。「バランス」と一言にいても遊び方は様々あることを教えていただきました。本年度は5年ぶりに現地に出向いて贈呈式を行います。



1月19日 河崎さん、山田さん来校



製作したおもちゃで遊んでいます。(笑)



◎講評とアドバイス

- ・耐久性と安全性 ・遊び方の工夫
- ・子供たちがどのように遊んでくれるか楽しみ。

5. 製作活動を通して

市川

課題研究を通して、イメージしている形に制作するのが難しかった。宇宙人の形や大きさを統一させるのが難しかった。多くの子供たちにたくさん遊んでほしい。

栗屋

最初に考えた作品は思っていたより難しく断念したが、再度考案した作品は自分の技量にも合い集中して製作に取り組めた。また、おもちゃ製作がどれほど難しいものなのか学ぶことができた。

新原

慣れない機械を使い、おもちゃ一つを作る苦労や、求められる安全性や耐久性、完成度を高めることの楽しさと難しさを学ぶことができた。

古畑

糸鋸で綺麗な曲線に切るのが難しく、安全で丈夫なおもちゃを作るのは難しいことが分かった。

子供が遊ぶものだから安全性に十分考慮した。小さい子供に安全に楽しんでもらえるよう考慮しながら製作でき、木のぬくもりを感じられるような作品になった。

6. まとめ

私たちは木のおもちゃで遊ぶ子供たちをイメージしながら、それぞれテーマを決め製作活動に励んだ。また、私たちの製作したおもちゃを子供たちが使ったとき、子供の発達・発育にどんな影響を与えるかなど様々なことをいろんな角度から考え製作活動を終えることができた。

慣れない機械などを使い、作業がなかなか進まない部分もあったが協力しながら製作ができた。

7. 今後に向けて

想像よりも製作に時間がかかってしまったので見直しをもって計画的に取り組みたい。

次年度へは、過去にない新しいおもちゃを開発・製作し、多くの子供たちに喜んでもらえるようにしたい。また、大人が遊んでも楽しいものや親子で協力できるようなものを考えてほしい。併せて、自分たちの技量の向上もしていきたい。

この活動を継続していき、木曾川上下流の交流をもっと広げていってほしいと思います。

日義こども園交流

～草木染めを通して～

2023年度 長野県木曾青峰高等学校 インテリア科

上田朱莉 深澤愛梨 森下茉凜

1. はじめに

身近なものを使ってものづくりの楽しさを知ってもらうために、「木曾の自然の恵みで草木染め」をしようと考えた。

2. 研究目的

- ①モノづくりの楽しさを伝える。
- ②交流をとおしてコミュニケーション力を高める。
- ③異なる世代との交流をとおして自分たちの進路学習につなげる。

3. 研究（制作）方法

(1) 制作場所および期間

制作場所：木曾青峰高等学校専門科棟3階

制作期間：令和4年4月～令和5年1月下旬

(2) 講師依頼

草木染めの案を自分たちで決めた後、草木染めの知識に乏しいため講師を依頼した。

講師の方：石橋 芙美子さん

(3) 手順及び活動過程

・技術指導Ⅰ

私たちが雑草で草木染めをしたいと相談したところ雑草で草木染めをすることは、難しい。

理由：①色合いの調節が難しい。②雑草を大量に収集することが困難。③季節的に材料がない。今回は、初心者でも簡単に染めることができる「玉ねぎの皮」で染色することになった。

・技術指導Ⅱ

講師の石橋さんに直接教えてもらった。

- ① ステンレスの鍋の中に玉ねぎの皮を 3 分の 2 入れ、煮込む。【図1】*ステンレス鍋以外は色がついてしまう。



【図1】

- ② 染液を作っている間に布に割りばしと輪ゴムを使い模様を作ります。【図2】



【図2】

- ③ ボウルに移し、布を染めていく。輪ゴムが巻いてあるところには染液がしみこまないため模様ができる。【図3】



【図3】

④ 水でゆすいだ後、脱水機に入れる。【図 4】



【図 4】

ついている輪ゴムを取り、アイロンをして完成。【図 5】



【図 5】

・交流&打合せ

園児たちと交流するうえで2つのこども園から一つに絞った。私たち3名で交流が可能なのは、日義こども園となった。交流が決定したのち、日義こども園へ行き園長さんと打ち合わせをした。【図 6】



【図 6】

・交流①

○レクリエーション ○模様付け

前半は、園児たちとレクリエーションをし、後半は布に割りばしを使って模様を一緒に作ることにした。割りばしに輪ゴムを巻き付けるのは園児には難しいと思い、丸めた布に輪ゴムを巻き付ける作業を考えた。実際は、輪ゴムのみでやっている子は少なかっ

た。一度保育園で草木染めをやったことがあるクラスだったため簡単すぎていた。*念のために割りばしを準備していたので、園児の様子を見て割りばしに変更した。【図 7】



【図 7】

・交流②

○染め作業

保育園の流し台にボウルを4つ置き染め液とミョウバンと分けた。石橋さんに教えていただいた通りに私たちが園児たちにも教えながら行った。【図 8】



【図 8】

4. まとめ・反省

交流するぎりぎりまで準備をしていた一回目の交流で自分たちのネームプレートを作れていなかった。

二人一組で作業をしていたが、作業中に一人に偏ってしまうことがあった。

初めての交流だったがスムーズにできていた。講師の方に教えてもらったとおりに園児たちにもちゃんと教えることができた。園児たちが以前草木染めをしたことがあり、みんな楽しくできていたと思う。

「藪原スキースクール HP 作成とその効果」

～先代の雪跡を一人たどる～

2023 年度 長野県木曾青峰高等学校 インテリア科

池井 花燿

1. 研究の動機及び目的

昨年度、先輩たちの行った学校紹介 PV をよりよくする HP を作りたいと思ったから。

その最中、先生より藪原スキースクールの HP 作成案件をもらったのでそちらを優先して作成した。

2. 研究のねらい

1. 「藪原スキースクールに入校する人の増加。」を目指すとともに私自身のスキルアップにつなげる。
2. コツコツ頑張って一步また一步進むことで一見不可能でどうしようもないことでも乗り越えられると証明するため。
3. 先代がどんな思いで HP を作成していたのかを知り、形に残すこと。

3. 活動報告研究方法（製作）実際の活動

(1) HTML の勉強

- ①まったくわからないのことを今知っている知識にひも付けながら覚えていく。
- ②覚えたことを最大限出し切って形にしてみる。
- ③ダメなところやおかしいところを見つけて、なんでそうってしまったのか調べる。

吾輩はぬこである、名前はまだない

吾輩の好物はチャオオーであるが、イメージ的な問題で一応読者でも言っておこう。

飼い主はいないが地元ではよく「ぬこ」と呼ばれるのでそう名乗っている

他には…

- くる
- しろ
- ぶち
- まだない



こんな風に呼ばれているがもう一度言おう。

吾輩はぬこである！ぬこ

図 1：吾輩はぬこである

- ④修正して良くできるところを考えて形にする。
- ⑤完成させて残しておく。
- ⑥これの繰り返し。

図 2：幸福教 HP



(2) HP ビルダー SP を使う

- ①HTML でそこがどうなっているのか考えながら作業する。
- ②理解できなくてほかのことに手を出す。
- ③まず練習用ソフトだと知って絶望する。
- ④無為に過ごした時間を数えながら虚無に浸る。

(3) HP ビルダー クラシック を使う

- ①どうして最初からこっちを使わなかったのかの後悔する。
- ②気づいたらこれまでやっていたことが役に立っている。
- ③時間がないけどやりたいことが見えてきて形になっている。
- ④おもしろいところが何となくわかってミスが少なくなる。
- ⑤なんか完成した。

(3-2) 制作物

今回制作するのが「スキー教室のHP」ということで、タイトルロゴにピンクと水色のパステルグラデーションを入れ冷やかさと優雅さを表現しました。この色の選択した理由は子供にも好まれ大人もおしゃれかついいと思ってもらえるようにするためです。実際作る時にも子供と親（大人）が一緒に見ている光景を想像しながら「こういう風にしたほうが楽しみながら見てもらえるな」「ここは大人向けの情報だから無駄な情報を省いてわかりやすくしよう」と工夫をしました。途中で出てくるAA（アスキーアート）についてやこだわったポイントなどについては以下で説明していきます。

YABUHARAKOGEN
≡SKI SCHOOL≡
SEASON 2023~2024

HOME | LESSON | BATCHTEST | COURSEMAP | ACCESS | APPLY



TOPICS

・2023~2024シーズンは
#月#日をもって開校いたします。
・先シーズンはありがとうございました。
今シーズンも一緒に切磋琢磨していきましょう
ご予約はお電話で _____ スタッフ一同

図3：ホーム

先方からホームにはトピックとブログにとぶ「URL」を載せてほしいと依頼されたのでとりあえずそれだけ詰めて、なんか寂しかったので写真をアニメーションで変わるように設置しました。

配置する順番や関しても似ているものを並べた後少し違う写真を入れたり、アニメーションの種類をランダムにしたりすることで目新しさを表現した。

レッスン料に関しては生々しい子供は見えて何のことかわからないか、分かって遠慮してしまう

YABUHARAKOGEN
≡SKI SCHOOL≡
SEASON 2023~2024

HOME | LESSON | BATCHTEST | COURSEMAP | ACCESS | APPLY

レッスン名	講習受付時間	半日	1日
一般レッスン	午前の部 8:30~9:45 午前の部 12:30~13:00	(10:00~12:00) (13:15~15:15)	(10:00~15:15)
※小学生は中級以上対象		¥4,500/ (半日) 120分	
プライベートレッスン		¥18,000	¥24,000
団体レッスン		¥22,000	¥30,000
ジュニアマン	ジュニアレッスン (小学生) (初歩・初級対象 ※マンツーマン)	¥7,000/120分	
	キッズレッスン (4才~小学生未満) ※マンツーマン	¥7,000/90分	
特別レッスン 準指導員検定特別レッスン プライズ取得強化合宿 (※講習を受けられない場合がありますので、あらかじめご予約されることをお勧めします)			

☆~;*
\\(・ω・q)
(つ・ー・)っ==-*

図4：レッスン料

かもしれないのでAA（アスキーアート）を入れることで少しでも和やかな雰囲気を表現した。

という面もあるが実態は緩めの雰囲気を出すことで値段に対する抵抗感をなくすこと。見た人の思考をバグらせるために作った。

まあ先方の指導のほうが上回るはずなのでいいだろう。

私は何も悪くない。

私はただ一步を踏み出す後押しをしたに過ぎない。

私は無実だ。

私が悪いんじゃなくて世間が悪いんだ。

ヨシッ

「私は新世界の紙になる！！」

おっと行き過ぎたしなんかおかしい。

まあいいか次に移ろう。

少しわかりにくい工夫だが雪の結晶が一つ一つ違うというのをいつだか聞いたことがあったので複数種類用意してランダムに配置した。

YABUHARAKOGEN SKI SCHOOL SEASON 2023~2024

HOME | LESSON | BATCHTEST | COURSEMAP | ACCESS | APPLY

SAJスキーバッチテスト

■日程

2月3日(土)、2月18日(日)、3月10日(日)

SAJスキージュニアテスト

■日程

2月4日(日)※午後からの検定となります。

SAJスキーバッチテスト

■日程:3月3日(日)

プライズテスト・事前講習

■日程:3月3日(日)、3月4日(月)

図5: バッチテスト

日時に関してはいただいた資料をもとにした。

グレンデマップのページは先代HPのものをより見やすくアレンジした。先代のやっていた方法だと

YABUHARAKOGEN SKI SCHOOL SEASON 2023~2024

HOME | LESSON | BATCHTEST | COURSEMAP | ACCESS | APPLY



図6: グレンデ

みている人に URL が見えてしまう状況だったので改善した。

先代で使っていた写真に関してはかなりいい工夫なのでアクセスボタンの雰囲気と視認性をスキースクールに合わせるだけであまり変えなかった。

時間と情報量の問題でこのページに関してはほとんど装飾や情報を載せなかったため少し寂しい見た目になってしまったので反省に加えておきたい。

寂しいといえば図7のアクセスもそうだ。

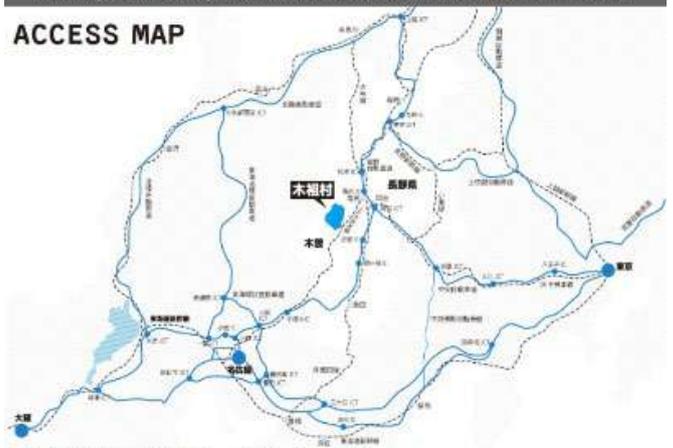
しかしこちらはあえて情報量を少なくしてみた。理由は変にいろいろな情報を入れすぎて誤認を引き起こすのを防ぐためだ。

図7: アクセス

YABUHARAKOGEN SKI SCHOOL SEASON 2023~2024

HOME | LESSON | BATCHTEST | COURSEMAP | ACCESS | APPLY

ACCESS MAP



塩尻ICから38km 車で45分

伊那ICから25km 車で35分

中津川ICから車で80分

蕨原駅から100円バス運行
【蕨原駅~スキー場】

詳しく知るなら蕨原スキー場のHPも同じ内容なので手軽に見れるという点でも差別化を図った。

でももう少し豪華にしたほうがよかったのではないかと内心不安になってきている。

全体的に文字が多くどこを見たらいいのかわからなくなりそうだったので中心に写真を入れ一度目線を集めてから自然に視線を移動するため雰囲気と対色になるグラデーションをかけた文字を採用した。

YABUHARAKOGEN SKI SCHOOL SEASON 2023~2024

HOME | LESSON | BATCHTEST | COURSEMAP | ACCESS | APPLY

お問い合わせ・お申込み方法



※ご案内
・お申込みは随時受付です。
・お電話のみ受付可能です。
(お申込みは9:00~16:30まで)
・レッスン中は電話に出られない場合があります。
・当スクールでは、スノーボードのレッスンは行っておりません。
・パッケージの日程につきましてはお電話でご確認ください。
・既定のお申込みはスキー場でのみ可能です。

住所：〒2399-6202
長野県木曽郡木曽村菅スキー場

図8：お問い合わせ・お申込み

しかし事項が多く、電話番号を自然に入れられるスペースがなくなってしまったのでホームに載せた。先代のHPと内容は同じだが文字の大きさを変え見やすく工夫した。

4. 結果（活動を通して）

(1) 時間

やはり勉強に時間を裂きすぎたのは問題だった。その後の作業がしやすくなったのも事実だが、それにしても限度があると思う。全72時間のうち62時間は正直言ってバカだと思う。時間配分には気を付けていきたい。

(2) 作品

発表時に公開されているかわからないが完成まで漕ぎつけた。

そのため集客率アップに貢献しているのかは現在わかっていない

しかし当初の目的であったスキルアップと先代の意思を受け継ぎ形にすることにはなかば成功したのではないと思う。まだリメイクがあるかもしれないので気を抜けないが完成とっていいと思う。

5. まとめ・考察

(1) 感想

やっぱり一人はさみしかった。おんなじこと話せる友人はいないし、困ったときすぐには気づけない、作業だって全部ひとり、まとめの紀要も、何でも一人だから、やれることも、できることも少ない。

多少妥協してでも誰かと同じことをするのがいいんじゃないかと私は思ってしまう。

でもやっぱり自由に動けるのは魅力だと思う。デザインの方向性も、好みの差も無いから相談する時間を他グループに比べてかなり短縮できた。その分処理する情報も増えたがそれがあつたからこそ完成まで漕ぎつけたのだと感じている。

(2) HPについて

納得のいくものとは言い難いが期日までに形にできたので良かった。

ほかのHPを参考にしてどんな人（層）に向けた物かを絞り、そこから連想した。

しかし実際に見る人がどんな層なのかがわからなかったもので、先方からいただいた写真から年齢層を割り出し、小学生から中学生、とその親御さんに向けて作ってきた。

(3) 考察

結果が目に見えて増えるのはまだ先なので、もし引き継ぐ人がいたらその人に考察を託したいと思う。

私にはわからん。

6. 今後の課題

- ・何はともあれ時間調整をして計画的に作業する。
- ・見ていて物足りないと感じないように、装飾する。
- ・先方とちゃんとコミュニケーションをとる。
- ・勉強をしすぎない。

7. 参考文献（著書名）

生涯学習のユークキャン

https://www.u-can.co.jp/course/data/in_html/1459/column/column_02.html

ZeroPlus

<https://zero-plus.io/media/html-tags-and-usage/>

SAMURAI ENGINEER

<https://www.sejuku.net/blog/6026>

空間の有効活用

2023 年度 長野県木曾青峰高等学校 インテリア科

坂上 未来 原瀬 里飛

1. はじめに

学校敷地内を注意深く散策することにより普段、学校生活する中で有効活用できそうなスペースが多くあることに気づきました。



2. 研究目的

- ①安心安全に学校生活を送れるよう今ある施設をより良い環境に改善する。
- ②校内で使用されていない場所を有効活用し、学校生活を快適かつ利便性を高くする。

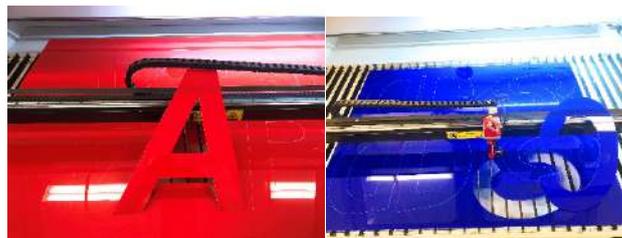
3. 研究活動①

研究活動の一つ目は、本館棟の階段表示です。現在、本館には4つの階段があります。4つの階段がどこの場所なのか方角で決まっていますが、多くの人に認知されていません。認知されていないうえに、標示もないので地震・火事等の災害が起きた際に避難で混乱が生じる恐れがあります。

そこで私たちは、生徒昇降口に一番近い階段を A 階段、A 階段を基準に反時計回りで、保健室に近い階段を B 階段。体育館に続く通路がある階段 C 階段、最後に残った階段に D 階段という名称をつけました。そして標示を4階まで続く A 階段と B 階段を赤、5階まで続く C 階段と D 階段を青で製作しました。

4. 制作過程①

使用する材料はアクリル板 3 mm です。試作はベニヤ 3 mm をレーザー加工機で抜いたものを作りました。試作の文字を壁にあて見やすい文字の大きさ形を決めました。その後本番用のアクリル板を使用しレーザー加工機で文字を抜きました。



そして、抜いたものを階段に取り付けました。設置後に各階段の入り口にも標示があると分かりやすいとのご要望をいただき、入り口の階段標示も作ることにしました。材料は集成材を使い、集成材にアクリル板の文字を貼り付けたものを製作しました。取り付けは、まずドリルで壁に穴を開けそこにアンカーボルトを打ち込みました。その上から階段標示パネルを壁に当てビスを打ち込み取り付けました。

研究活動②

研究活動の二つ目は、生徒昇降口の活用です。

現在、本校の生徒昇降口には、広い空きスペースがあります。そのスペースにベンチを製作して誰もが利用できる共有スペースを作りたいと考えました。本校の生徒は迎えに来る保護者を生徒昇降口や昇降口外の石階段に座って待っていることが多いです。そうした生徒が利用できる場所、休憩できる場所として活用できるように考えました。

製作過程②

ベンチの大きさは、大人3名が横に並んで座れる高さ1500mmにしました。奥行きは、ゆったり深く腰掛けれるように500mmのゆとりをもたせています。高さは、誰が座っても座りやすい高さ400mmにしました。今回ベンチに使用した材料は集成材です。集成材は長さ4500mmもある、とても大きな材料です。まずそこから必要なパーツの長さに切り出していきました。切り出したパーツどうしを組み上げられるようにボーリングマシンで穴をあけていきます。その穴にダボを入れて長さ調整をし、パーツどうしが接合できるようにします。座る座面と脚を仮組していきます。座面と脚以外にも幕板と貫を作りベンチの強度を上げていきます。幕板と貫をいれます。入ることを確認したら、ボンドを塗りすべての穴にダボを入れていきます。座面と脚を組み立てていきます。組み立てるとき、非常に硬く大きいハンマーで何度もたたきました。ハンマーで叩き終えた後、プレス機に入れてさらに圧力を加えて接着させていきます。接着面からはみ出したボンドをハケや濡れ雑巾でふき取っていきます。1日、プレス機に入れた後取り出し、使う人がけがをしないようカンナでベンチの面取りをしていきました。面取りを終え、やすりがけをします。そして1回目の塗装を行い、再びやすりがけをしました。その後2回目の塗装をし完成となりました。生徒昇降口の玄関にベンチの設置をしました。

5. まとめ

階段標示パネルを取りつけたことで何人もの先生からとても分かりやすくなったとの声を頂きました。今後、どんな災害が起きるか分からないが先生・生徒

が階段の場所を認識出来るようになったため災害時もスムーズな避難誘導が可能となりました。普段は使わない機械を使い製作したため自分たちの技術も向上させることができました。簡単な構造のベンチだったが思ったより製作に時間がかかりました。設置後、ベンチを使用している生徒が多くおり「座り心地がいい」「ありがとう」などの声も頂きました。自分たちだけが使うものでなく誰もが使うものだということを第一に考え製作することですべての人が安心安全に使えるような配慮をしながら製作が出来るようになった学校にはまだまだ多くの有効活用出来るようなスペースがあります。今後、私たちの課題研究を後輩に引き継いでもらい更に学校をより良く改善して欲しいと思います。



「リノベーション工事に関わる実践的研究」

～バタフライテーブルの修繕～

2023年度 長野県木曾青峰高等学校 インテリア科

青木 一武 久保 岳士 五月日 俊男 福海 我空

1. 研究の動機及び目的

動機・・・ 木曾郡内に多くある空き家をどう活用するか、空き家をどんなふうに変更し、どのように利用するか考え少しでも地域に貢献するため。

目的・・・ リノベーションをして既存の建築物に工事を加え、既存のものよりも価値を高める。

リノベーション活動から工事に係る実践的研究、それぞれの進路や暮らしに役立てる、所有者やそのスペースを使う人たちが幸せを感じ、地域を活性化させる。

2. 活動報告研究方法（製作）実際の活動

1.リノベーション先の下見 玉井屋 4～7月

①写真撮影・寸法計測



まず、リノベーションする建物の図面作成するための現場の寸法取りを実施しました。建物が古く寸法取りの基準となる柱探しが大変でした。

②JWCAD で設計図作成 情報室 5～7月上旬

寸法取りの後 JWCad で建物の平面図を作成しました。その図をもとにリノベーションする空間を玄関部と決定しました。また玄関部の家具配置についてはオーナーが展示スペースとして使用したい希望もありそれに基づき設計しました。（下図面参照）

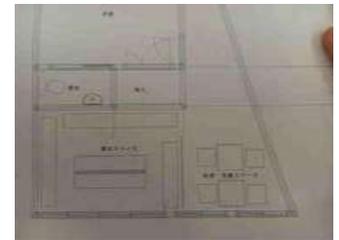
③.プレゼンテーション 情報室 7月中旬

上の写真のように設計図にどのようなギャラリーの使い方をするかを記したものを見せ所有者の方に

プレゼンテーションを行い空間設計の手直しをしました。

④模型の作成 7月下旬

手直しした設計案をもとに机やボードなどの家具模型も作成しギャラリー部分をどのようにして使うかを模型化しました。



2.施工～壁の塗装～

①塗装 玉井屋 8月

玄関先空間は昔魚屋として使われて、壁も薄汚れていたのオーナーと話し人体に悪影響がない合成樹脂酢酸エマンション水性ペイントを塗布することにしました。ローラー刷毛等を使用し塗り斑を作らないよう3回塗装を実施しました。



3.施工～玉井屋のバタフライテーブルの修繕～

9月～

修繕前は接続部が折れた貫等損傷がありました。



① 解体

本体フレームにがたつきが見られたため修繕しやすいよう、フレームの解体を行い部品化しました。更なる被害を出さように細心の注意を払いました。

② 研磨

劣化したテーブルの塗装面を紙やすりを使い研磨除去しました。



③ 木地着色

オーナーの希望があり前のテーブルと同系色をつくり木地着色しました。色ムラにならないよう注意しました。

④ サンディングシーラ塗布・研磨

木地着色した木材に下塗り材になるサンディングシーラを塗布しました。硬貨後生地着色がはげないように塗面を#320 研磨剤で研磨しました。かなりの時間を使い注意しながらやらなくてはいけなかったのが大変でした。



⑤ 仕上げ材塗装

サンディングシーラ研磨後仕上げ材を塗装した。塗装ムラにならないように注意しながら塗装作業をしました。



⑥ 組み立て

部品化した材料の塗装が完成した後組み立てをし

ました。接着剤を接続部に塗りボディープレス機を使い圧縮しました。脚のホゾ穴と新設の貫のホゾ幅が合わず脚材にひびが入り痛恨の極みを感じさせられました。



割れてしまった脚部分(2箇所・修繕済)↓



完成



3. 結果 (活動を通して)

下調べ、現地調査に、かなりの時間がかかってしまい図面作成、ギャラリープランの提案そして天井と内壁の塗装のみの取り組みに止まり玉井屋にあまり貢献ができませんでした。9月から行った玉井屋さんから預かっていたバタフライテーブルは組み立てで脚部分が割れてしまったこと以外は調子よく修繕を行えました。所有者の方の大切なテーブルを傷つけてしまったことに申し訳なさを感じています。

4. まとめ・考察

玉井屋の施工は丁寧に行えましたが玉井屋の建物自体には大きく三点しか貢献できなかったです。テーブルの修繕は苦戦しましたがやりきれました。

5. 今後の課題

時間のバランスを考え研究を行うこと。

何より、丁寧な施工を行うこと。

やったことをしっかり写真に収めておくこと。