

令和6年度 夢チャレンジ制度採択者一覧

部門	学部・学年	代表者氏名	チャレンジテーマ	実現したい夢
はじめの 一歩部門	環境ツーリズム 学部 3年	小嶋 公恵 (他4名)	学生のための映画上映会-ミニシアターと上田の まちを盛り上げたい！- ・映画館で映画を鑑賞する魅力、ミニシアターの魅力を若世代に知って もらう。 ・上田映劇に行ったことがない学生に上田映劇を訪れるきっかけをつ くる。 ・大学生が上田の街に出て地域の人と交流のきっかけをつくる。	「長野大学生主催 学生のための映画上映会」はミニシアターでの映画鑑賞をしたことが ない学生をターゲットに、ミニシアターでの映画鑑賞の魅力発信と上田映劇利用者の増加 を目的とした企画である。会場は上田市のミニシアター、上田映劇で1作品の上映を予定し ている。 学生が主体となって上映会を行うことで、普段映画館で映画を鑑賞することに興味がない 人にも映劇に足を運んでもらえる可能性があるため、これまでとは異なる客層の獲得へ 貢献できると考える。また大学生も地域の方と交流を増やし、地域のためになる活動をし たいという意思表示を行い、長野大学と上田地域とのつながりの強化を図る。
	社会福祉学部 2年	谷野 綾音 (他3名)	新たな学びの場所を提案する	近年、学びの場所の選択肢が増えている。中でも、フリースクールや放課後等デイサー ビス、ボランティア団体による子供の居場所提供や学習支援は徐々に拡大しており、不登校 支援を行う施設などに向けて、オンライン教材の提供を行う事業なども存在している。し かし、それらの事業は一般層への理解は進んでおらず、新たな学びの場所の筆頭として挙 げられるフリースクールも、全国的に見ると信州型のような認証制度を設けるほど進んで いる自治体は少ない。多様な選択を認める風潮が高まっている現代、不登校生徒に対する 支援において、「学校に戻ることを最終的な目標とせず、自分に合った生活を送るため の選択肢を提示し、自らその選択ができるように支援したい。大学生という特性を活か し、学校へ行きづらさを感じている子どもたち、そしてその保護者や指導者に対して、ネ ガティブなイメージを払拭するためのイベントを開催する。児童らが自身の将来の姿のビ ジョンが描けるような体験・経験を提供することで、自発的に活動を行うモチベーション を獲得してもらうとともに、自立のためのスキルの醸成を援助する。
	社会福祉学部 2年	高橋 初奈	制度では補いきれない地域住民の困りごとを解 決したい ～お花しプロジェクト～	長野大学は市民・地域に密着した学びができる独自性のある大学であるが、実際通学して いる中で地域住民との関わりは思っていたよりも少なく、壁を感じている。仕組みづくり から共同で行っていき、より気軽に地域住民と関わることでできる組織を作ることで学生 も一歩踏み出しやすくなると考えた。福祉制度では対応できない地域住民の生活の小さな 困りごとや願いに、個人のウェルビーイングが存在していると考え。単に困りごとを解 決するのではなく、孤立の解消・世代間交流など、コミュニティに属していない人にも楽 しみな時間となることを目的としている。また、既存の福祉制度やサービスを活用でき ていない人も、学生になら気軽に相談ができ、学生の学びのアウトプットにもなると考 えている。
	社会福祉学部 3年	岡 瑞希 (他6名)	子どもと家族の時間を作る,上田市カレー大作戦	共働き世帯が増加している現代社会において、子どもが家に帰ってきて、学校での出来事 や友人の話を親にできるような「家族の時間」が減少している。スタジオアリスは、小 学生の子供を持つ男女400名と、中学生の子供を育てた経験のある男女100名を対象に「小 学校の卒業と家族時間に関する調査」を実施した。子どもが小学校高学年になって以降、 中学に入学するまでに家族で過ごす時間が減っているかを尋ねたところ、約二人に一人が 「感じる」、「どちらかといえば感じる」と回答した。家族時間を増やすための工夫を尋 ねる質問(複数回答可)では、「毎日ご飯を一緒に食べる」「毎日の出来事について子供の 話を聞く」という回答が上位を占めた。今回、私たちが企画する上田市カレー大作戦は、 子どもとその家庭にカレーを提供することで、いつもより多く家族の時間を過ごしてら うことを目的としている。私たちがカレーを子どもとその家庭に提供することで、夕飯を 作る時間を無くし、いつもより多く家族団らんの時間を過ごしてほしい。そして、家族 の時間の大切さを改めて感じることで日常的にもより多くの家族の時間を作ろうと家庭での 過ごし方を見直すきっかけになりたい。 それだけではなく、困りごとを抱えていても、支援を受ける対象でない、どこに相談す れば良いかわからないなどの理由で関係機関が行政とのつながりがなかったり、支援を受 けることができずいたりなどの子どもや家庭と社協がつながることができるための気 軽に足を運ぶことができる場を作りたいと思った。また、子どもが遊ぶことができるコー ナーの設置や地域の人誰もが参加できる活動にすることで、地域住民同士の関わりを作 るきっかけにしたい。
	企業情報学部 1年	上村 航我	地域の文化財を誰もが簡単に3DCG再現できる スマホアプリの開発	目的は、誰もが簡単に地域の文化財を3DCG再現できるスマホアプリを開発することであ る。意義は、地域の中の強い要望である、文化財を3DCGで保存しARで鑑賞する作業を誰 でも簡単に実現できることだ。私には地元である長野県茅野市で出土した土器の魅力 を、茅野市を訪れたことがない人にも理解してもらい、茅野市の歴史文化を知るきっかけに なるシステムを創りたいという夢がある。それを実現するために、土器の3DCG再現を行 い、実際に茅野市に行かなくとも、現地の土器の魅力が伝わるシステムの実現を目指す。 3DCG再現では、高価な測定機材を用いずに土器を複雑に再現することが難しく、高校時 代の研究では3DCG化を断念せざるを得なかった。それら経験も活かし、アプリの実現を させる。
さらなる 飛躍部門	企業情報学部 4年	池野 太心 (他2名)	研究成果を活かした学生ベンチャーの起業	私の目的は、長野大学の研究成果を活かして学生ベンチャーを起こすことにある。我々は 日頃から研究活動に取り組んでいる。その成果として、私の所属するゼミと株式会社コー セイと共同の特許を一昨年度に2件出願、昨年度に1件出願することができた。こうした研 究成果に基づいて実用的なアプリを開発して、社会に役に立つサービスを提供する企業を 設立する。具体的には3DCGにおける色再現技術を用いたサービスを提供する。コーセ イとの共同特許で開発した技術は化粧品以外に転用が可能である。たとえば、質感を精密に 映像再現できる技術は、インテリア、装飾、ファッション、照明器具の開発、自動車の塗 装の開発など幅広く使える。
	環境ツーリズム 学部 2年	古賀 寛也 (他11名)	「コンポスト」を使った農作物を使用して子 ども食堂を開きたい！	我々は昨年度から「夢チャレコンポストチーム」という名で活動している任意団体（授 業、ゼミの取り組み、卒業研究、サークルの活動ではない）である。前年度は長野大学 チャレンジ「はじめの一歩」部門において活動してきた。 今年度の主な活動目的は「上田市が開発したコンポストキット「ばっくん」の普及、地 域の田畑における堆肥場の増設、コンポストからできた土を一部利用した農業、その農地 から採れた農作物を使った子供食堂の開設、地域の子どもたちへの環境教育」の5つである。 また、主な活動の意義は「コンポストという手法を軸に長生や地域の子どもたちにエコ な視点を創造させ、実践的な活動（エコなアクション）を促す」ことにある。