

神奈川大学SDGsアワードとは

神奈川大学在学生を対象に
SDGsに関連した研究・取り組みや、
SDGsの課題解決に役立つアイディア等、
SDGsの認知と意識を高めることを目的と
した「ポスター」を募集。

1次審査を突破したポスターには、
最終発表会でのプレゼンテーションの場が
設けられ、最優秀賞を決定します。

2025年度開催概要

開催日時:3月7日(土)12時50分~15時30分

場所:神奈川大学みなとみらいキャンパス

申込:~2月25日(水)



申込・問い合わせ等▶



2024年度最終プレゼンテーションの様子

2024年度 受賞作品（1次審査突破ポスター）

プラ寿司屋



チーム画像工学

ARを使ってスポーツをしよう！

—ITとスポーツの融合—

AR×スポーツの背景
近年、子供達の運動不足が問題として挙げられる。しかし、安全性の観点や近所迷惑などの理由から公園でボール遊びなどが禁止になるなど運動できる機会が都市を中心に少なくなっているのが問題である。

外で運動するはどうなる？
外で運動することによって体内でビタミンが生成され、**“免疫力がUP”**するだけでなく、**“骨が丈夫になる”**効果がある。

課題とアプローチ
課題：

- ・スポーツができる公園の不足。
- ・子供たちが走りきりに楽ししながら、上達できる工夫が必要。

アプローチ：

- ・ちょっとした広場の活用。
- ・ショートやスマッシュに**エフェクト**をつけ、子供たちのやる気を引き出す。
- ・ボールの軌道を**見える化**して、スキルアップできる仕組みにする。

AR×スポーツのメリット・デメリット
メリット：

- ・スポーツ専用の道具が**“いらない”**
- ・近所迷惑になりにくい！

デメリット：

- ・感覚フィードバックが十分でない。

MESHプロジェクト

遊びの天才になろう！

横浜市 × 神奈川大学 道用ゼミ

MESH ブロック

当日の様子と成果
抽選で選ばれた、横浜市在住の小学生とその保護者の約80名が午前と午後の2部に分かれて来園し、ゼミの学生はコーディナーとして登壇し、小学生もゼミの学生も作成したブロックを見ていただき、会話していくうちに興味が見られた。ゼミの学生は出てこなかった小学生たちは自分で操作して、次々にMESH を作り入れた新しい遊びをしていて、また競争で力がかかる楽しさもある子たちだった。またWS 施設のセンターでは実足率は90%以上となり、学生と小学生で卓球をやって帰る子たちもあった。このプロジェクトの最終目的是横浜市内の中学校でプログラミングの教材としてパッケージ化・展開だったので、WS 施設にて小学生でも使用できる形に修正を加えて、11月に実施に移行された。教材として動画も制作され、多くの学生がプログラミングで興味を持てた内容となっている。

2024年4月～企画・準備 → **学生でミニ WS 問題点を可視化** → **2024年8月3日 WS 当日は 学生主体で運営** → **2024年11月 横浜市内の 小学校へ展開**

MESH とは
MESHは複数のブロックを組み合わせて、専用アプリで直感的にプログラミングでき、手順やIoTのような機能を自作できる。

神奈川大学麻生ゼミ

What is “The Peace”?

～私たちが知っている平和な世界ってなんだろう？～

What is “The Problem”?
あの悲惨な出来事が終わってから、あれから10年の後私たちを忘れてはいないだろうか。起きた事実を、先人たちの想いを、私たちができることは一体何？

What is “The Target”?
戦争を知らない私たちも、戦争を考えることはできる。考えるきっかけを作ることはできる。年齢別開催なく、からなりで考えよう。今ある当たり前は、いつでも“当たり前”？感じて、考えてみよう。

What is “Our Project”?
1. 平和な世の中からできることを知つてもらうために、みんなの好きなことをできるだけ書いてもらいました。
2. 読むでも取り組みやすくなるために、絵本「せんじゅうき」の読み聞かせしました。
3. みんなが喜ぶ平和な世界を実現するために、1枚の紙を紙くずから、折り紙をして、平和な世界を表現しました。

What is “The Results”?
・小学生、大人の3世代で好きなことや平和な世界について、考え、話し合うことができました。
・普段考えないことにについて、同じ時間同じ場所で考えり気持ちの共有ができるました。

神奈川大学麻生ゼミ
協力
横浜市立神橋小学校キッズクラブ
六角橋地域ケアプラザ

re·e·bornプロジェクト

re·e·born PROJECT

リサイクル素材の可能性を広げ、循環を身近に。

一般社団法人纖維育英会と連携し、着なくなった衣類を回収。糸やボーラー、グローブ、コクス燃料への再生を行なうプロジェクトをみどりみらいキャンパスで実施しました。

衣類の回収
学生と地域住民を対象に着なくなった衣類を回収。再生されたB.O.ボードを使用しました。

再生アイテムの展示
B.O.ボードを利用し制作した作品を展示し、リサイクルエコノミーの可能性を示しました。

2024年度 最優秀賞作品

チーム名：秋吉研手話チーム

手話も音声も、誰もがつながる未来へ

目的 ～手話を第一言語とする“ろう者”と共に学ぶために～



背景 ～日頃の研究室活動は“ろう者”を受け入れられる体制は整っているか？～

現状

私たちの研究室に“ろう者”加わることを想定してみると、現在手話を理解できる人がいないため、受け入れる体制が整っていない。

理想

どのような状況においても“ろう者”が孤独感や言語の壁を感じることなく、全員が対等かつ円滑に会話や議論に参加できる環境を整える。

課題 ～円滑なコミュニケーションを妨げてしまっているもの～

課題①

立ちはだかる言語の壁

音声による会話の全てを理解することは難しい。

課題②

複数人での会話

誰がどこで話しているのかを把握することが難しい。

課題③

手話表現の個人差

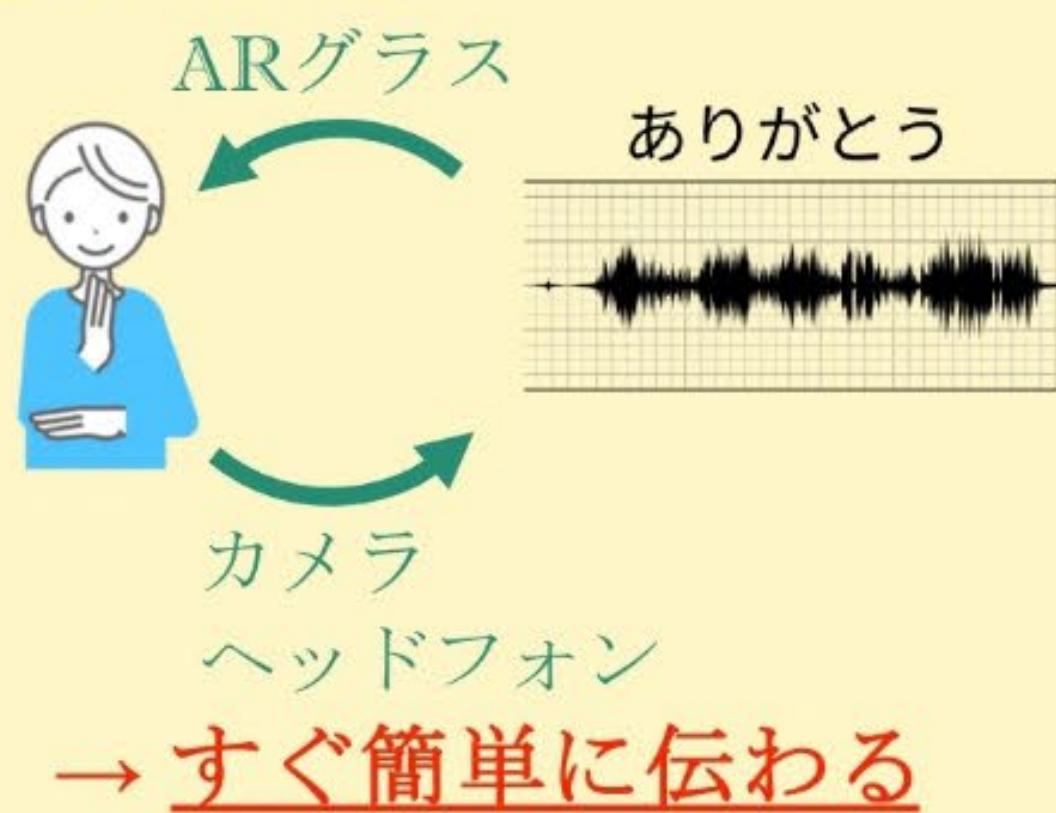
手話の個人差により、正しく理解することが難しい。

方法 ～ARグラスとカメラ・サラウンドヘッドフォンを用いて課題を解決する～

工夫①

手話↔音声言語の変換

テクノロジーが手話と音声間の架け橋となることで障壁を取り除く。



工夫②

音声の指向性を表現

ARグラスとサラウンドヘッドフォンを使用することで音の特徴である指向性を損なうことなく円滑な会話のサポートを可能に。

→普段通りに

工夫③

会話のログを表示

手話の解釈の違いによる理解のズレが発生しないように文字でも会話を確認。対話中にメモを取る必要がなくなるため会話に集中できる。

→議論がより活発に



期待される結果

テクノロジーを活用することで手話と音声それぞれの特徴を失うことなく発言・傾聴を可能とすることでインクルーシブな会話を実現できる。

用語の説明

- ・ ARグラス…現実の光景にデジタル情報を映し出すメガネ
- ・ サラウンドヘッドフォン…音声を立体的に流すことができる
- ・ 指向性…発言者の位置や発言の方向

「伝えたい」を届ける

神奈川大学 情報学部 秋吉研究室
佐野 将啓 廣瀬 将樹 木村 陵人