2026 年 11 月 6 日

各位

武蔵野美術大学

「Project Tangible」第 2 期 参加チーム募集のご案内

拝啓　貴校におかれましては、ますますご清栄のこととお慶び申し上げます。
このたび、高校生の探究活動をアート・デザインの力で深める教育プログラム「Project Tangible」第 2 期の参加チームを、別紙募集要項のとおり募集いたします。
本プログラムは、武蔵野美術大学の専門性と知見を生かし、生徒の問いやアイデアを実感できる形にすることを通じて、探究成果を社会に伝えることを目指すものです。
つきましては、ご多用のところ誠に恐縮ですが、貴校の対象生徒および関係の先生方にご周知いただき、参加を希望するチームの応募にご協力賜りますようお願い申し上げます。
なお、高校 2 年次から高校 3 年次の夏休み期間まで継続するプログラムです。進級後の活動および対面参加の条件も併せてご確認くださいますようお願いいたします。

敬具

記

1　募集対象　高校 2 年生（2026 年度現在）

2　募集人数　2 チーム程度（1 チーム 2〜3 名）

3　活動期間　2026 年 11 月〜2027 年 8 月

4　募集期間　2026 年 11 月 2 日（月）〜11 月 30 日（月）

5　応募方法　指定フォームより申込（URL は別紙に記載）

6　添付資料　別紙 「Project Tangible」第 2 期 参加チーム募集要項

【オンライン公募説明会の開催について】
参加をご検討いただくにあたり、下記の通りオンライン説明会を開催いたします。
本プログラムの概要説明の他、質疑応答の時間も設けますので、ご質問やご相談がございましたらお気軽にご参加ください。
＜日時＞11 月 24 日（火）18：00〜19：00
＜申込フォーム＞https://forms.gle/Yf4h2FYwf3AZLRCd6
※オンライン（Zoom）接続先は、お申込みいただいた方にお送りいたします。
【申込締切】11 月 20 日（金）15：00

以上

＜本件に関するお問い合わせ＞
武蔵野美術大学　連携共創チーム
担当：小林・秋山・岡野
TEL：03-5206-5311
E-mail：ichigaya campus@musabi.ac.jp

【別紙】

「Project Tangible」第 2 期　参加チーム募集要項

「Project Tangible」では、探究の問いと目的に向き合い、アート・デザインの力で成果を社会に伝える高校生チームを募集します。貴校の対象生徒へのご案内に当たり、以下の募集内容をご確認ください。

1. プログラムの趣旨

本プログラムは、高校生の探究活動を高度化・卓越化することを目的に、美術大学と全国の高校が連携して展開する教育プログラムです。デザイン思考をベースに、問題発見からアイデア創出、プロトタイピング、フィードバックまでを反復的に行うことで、探究活動をより創造的かつ実践的なものにします。
アート・デザイン教育で培われた「タンジブル化する力（実感できる形にする力）」をベースに、高校生の探究活動をより高次元なものへと導くため、本学のアート・デザインの専門性と知見を活かし、高校生の興味やアイデアを具体的な形にし、社会に伝わるアウトプットへと昇華させることを目指します。

2. 募集概要

項目	内容
募集対象	高校 2 年生（2026 年度現在）
募集人数	2 チーム程度（1 チーム 2〜3 名）
活動期間	2027 年 3 月〜2027 年 8 月
募集期間	2026 年 11 月 9 日（月）〜11 月 30 日（月） 15:00
合否連絡	2026 年 12 月中旬以降、順次メールにて連絡します
参加費	無料

3. 求めるチーム像

チームで探究活動に取り組んでおり、その問い、目的、取り組む理由を説明できること。

4. プログラムとスケジュール

2027 年 3 月までが高校 2 年次、同年 4 月以降が高校 3 年次に当たります。

時期	プログラムと内容
2026 年 12 月以降	参加手続きのご案内等
2027 年 3 月中旬 オンライン：zoom	**オリエンテーション** 2 時間程度を予定。実施日時は参加校にご連絡します。
2027 年 3 月 27 日(土)～3 月 29 日(月) 対面：武蔵野美術大学 市ヶ谷キャンパス	**Tangible Camp　対面型集中プログラム** 高校生チームが探究テーマを深め、大学教員・専門家と集中的にブラッシュアップする 3 日間。
2027 年 4 月～7 月 実施回数：月 1～2 回／ 平日放課後 16：00～19：00 までのうち 1 時間程度 オンライン：zoom	**Tangible Mentoring　メンター伴走型プログラム** 高校生チームに本学学生がメンターとして伴走し、探究成果を物理的にも視覚的にも実感できる形へと落とし込みます。 オンラインで実施予定です。本学学生、卒業生、スタッフが同席いたします。
2027 年 7 月 31 日(土)～8 月 5 日(木) 対面：武蔵野美術大学 市ヶ谷キャンパス	**Tangible Show　展示会型プログラム** ・タンジブル化された探究成果を世の中の人々へ発信する機会を作ることで、社会からのフィードバックを得ます。 ・展示期間中に公開講評などのイベント(7/31)を実施します。 高校生には対面参加をお願いいたします。

5. 費用補助

下記につきましては、一部制作費補助をいたします
・作品制作に関わる材料費の一部
・展示時の作品郵送費の一部
※上記以外に発生する交通費等の費用は自己負担をお願いいたします。

6. 応募方法と提出内容

指定の応募フォームより、チーム単位でお申し込みください。
申込 URL：
https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScQH2eHjz20i0lsEw0_7rX8-I-F7692BdU-co-ZQIZ_Zv2jQQ/viewform?usp=header

7. 応募上の注意

・本プログラムに参加するために必要なオンライン通信環境(インターネット接続環境および PC 等の機器)をご用意ください。

・オンラインで実施するオリエンテーションならびに「Camp」「Mentoring」「Show」を含む全てのプログラムへ、期間を通じて継続的に参加できることを条件とします。

・参加にあたり、保護者の同意を得ていることを条件とします。

・期間中にご担当いただける教員の方の選任をお願いいたします。年度でご担当が変わる場合にはご連絡ください。教員の方には、生徒への連絡・指導、費用管理等、本プロジェクトに関する調整業務をご担当いただきます。

8. 個人情報の取扱いについて

応募時の個人情報は、選考、結果通知、参加に関する連絡およびプログラム運営に必要な範囲で利用し、適切に管理します。

9. 記録・撮影について

本プログラムでは、活動の記録、広報、成果報告および教育・研究を目的として、活動中の写真・映像の撮影ならびに制作物・発表内容等の記録を行います。撮影した写真・映像、学校名、活動内容および成果物は、主催者のウェブサイト、SNS、印刷物、報告書、展示等で使用・公開する場合があります。
成果物に関する著作権その他の権利は、原則として制作者に帰属します。ただし、上記目的の範囲で主催者が無償で使用・公開することに、参加チームは同意するものとします。本人に加え、保護者および学校の同意を得ることを参加条件とします。

■本プログラムは下記の助成を受けて運営しています
プロジェクト名：Project Tangible ～デザインのチカラで高校生の探究活動を次のステージへ～
助成：一般財団法人 三菱みらい育成財団 2025 年度助成事業
カテゴリー3　卓越した能力を持つ人材を早期に発掘育成する「先端・異能発掘・育成プログラム」

■アンケート等へのご協力について
本プログラムは、武蔵野美術大学ソーシャルクリエイティブ研究所の研究活動の一環としても実施しています。プログラムの改善や研究のため、参加生徒および担当教員の皆さまにインタビューやアンケートへのご協力をお願いする場合があります。

＜本件に関するお問い合わせ＞
武蔵野美術大学　連携共創チーム
担当：小林・秋山・岡野
TEL：03-5206-5311
E-mail：ichigaya campus@musabi.ac.jp

【参考】 ProjectTangible 第一期の様子

Tangible Camp









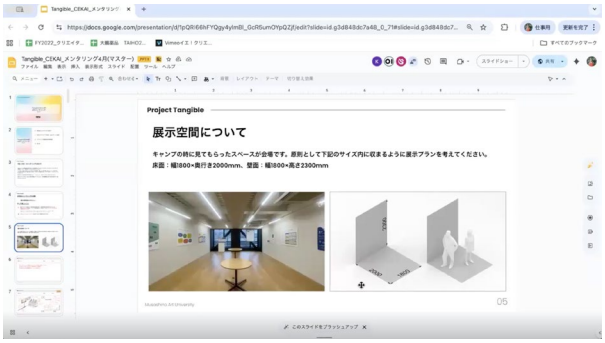


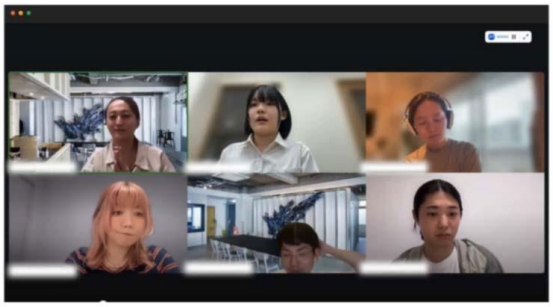




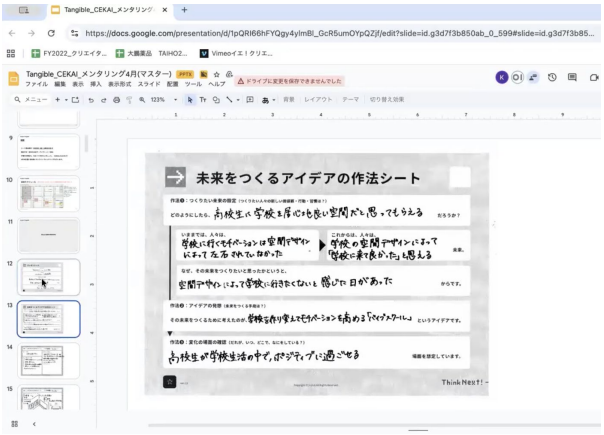


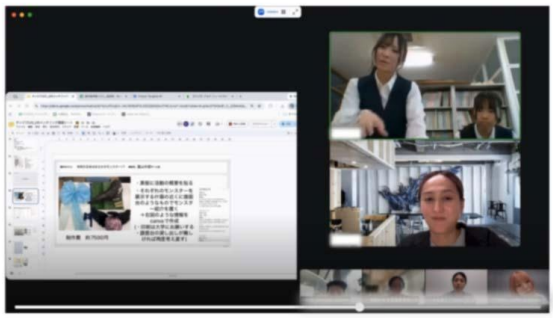
Tangibel Mentoring

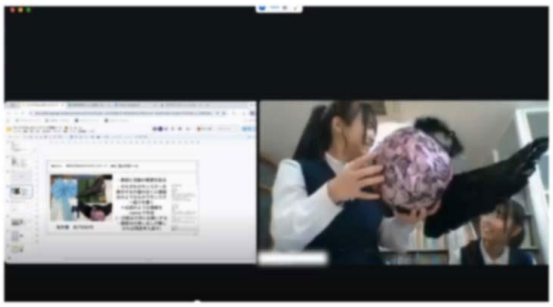










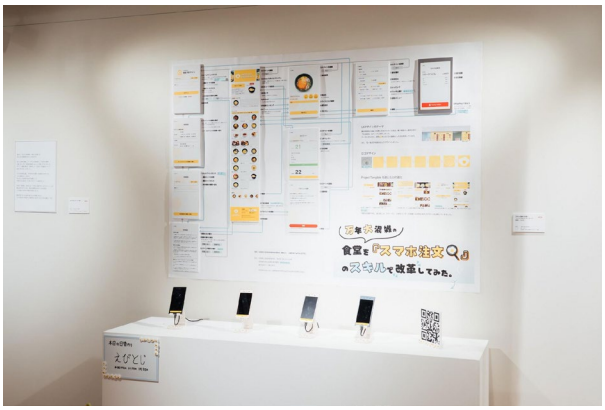


Tangible Show

















■ 三菱みらい育成財団　ー　武蔵野美術大学 採択ページ