

報道関係各位

高校生の探究活動の成果をデザインの手でアップデート 「探究を、デザインしちゃう展 2026 —高校生が放つ、 探究活動の新しいカタチ— Project Tangible Exhibition」開催

武蔵野美術大学（所在地：東京都小平市/学長：榊山祐和 以下、本学）が実施するプロジェクト「Project Tangible ～デザインの手で高校生の探究活動を次のステージへ～」では、2026年7月25日（土）～7月29日（水）に本学市ヶ谷キャンパスにて、「探究を、デザインしちゃう展 2026 —高校生が放つ、探究活動の新しいカタチ—Project Tangible Exhibition」を開催します。また、展示と合わせて高校生と本学教員等による公開講評会を7月26日（日）に行います。



概要

「Project Tangible」は、本学が創造の現場で培ってきた『タンジブル（Tangible）化する力：アイデアや思考を“実感できるカタチ”にする力』で、高校生の探究活動の成果をデザインの手によってアップデートするプロジェクトです。これまでのプレゼンテーション中心の発表形式にとどまらず、表現方法やアウトプットのあり方を多様化することで、一人ひとりの内面に秘められた厚みのあるアイデアや、探究の本

質的な価値を、より豊かに表現することを目指します。

- 高校生の「問い」を、見えるカタチへ。
- 探究の成果をデザインの力によって、社会に届く“手触りのあるプロトタイプ”へ。
- 世の中からフィードバックを受け取る経験が、新たな問いを生み、さらに高次の探究へとつながっていく。

この循環こそが、探究活動をより創造的で卓越した領域へと押し上げていきます。

本展では、高校生たち自身に取り組んできた探究活動の成果を、“タンジブル化”して展示します。これまでの「発表」ととどまらない探究活動の新しいカタチを、ぜひ会場でご体感ください。

【開催概要】

□会期：2026年7月25日（土）～7月29日（水）（会期中無休）

□時間：10:00-20:00

□会場：武蔵野美術大学市ヶ谷キャンパス 2階 1/M（イチエム）（東京都新宿区市谷田町1-4）

□入場無料・事前予約不要

□アクセス：JR中央・総武線「市ヶ谷」駅下車徒歩3分

東京メトロ有楽町線・南北線「市ヶ谷」駅、都営新宿線「市ヶ谷」駅4番出口下車徒歩3分

※ご来場の際は公共交通機関をご利用ください。

□参加高校：福島県立福島高等学校

東京都立立川国際中等教育学校

富山県立富山中部高等学校

石川県立金沢二水高等学校

大阪府立富田林高等学校

熊本県立熊本高等学校

[主催] 武蔵野美術大学

[協力] i.club、CEKAI

[助成] 三菱みらい育成財団

□詳細・最新情報はこちら：<https://ichiemu.musabi.ac.jp>

公開講評会の開催について

展示と合わせて、高校生と本学教員等による公開講評会を開催いたします。

講評とは、制作した作品について教員や学生同士が意見を交わし、思考や表現を深めていく美術大学ならではの教育の場です。公開される講評を通して、高校生が制作した作品への想いや発想をお伝えできる貴重な機会となりますので、皆さまのご来場を心よりお待ちしております。



□日時：2026年7月26日（日）14:00-16:00 公開講評会（会場・オンライン）
16:00-16:45 フリーディスカッション（会場のみ）

□会場：武蔵野美術大学市ヶ谷キャンパス 2階 1/M（イチエム）

□入場無料・事前予約不要

□参加方法：公開講評会は会場・オンライン配信の両方でご参加いただけます
（オンライン配信の詳細はこちら）

<https://forms.cloud.microsoft/r/JTbkdrPXWK>

■「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～」概要



「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～」は、一般財団法人 三菱みらい育成財団（以下財団）の2025年度助成事業に採択されました。

同財団が設定した5カテゴリーのうち「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』」にて助成を受けるもので、助成期間は2025年7月から2026年3月までを第1期とし、原則として2027年度までの3年間の継続が予定されています。

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、プロトタイプング、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。

最大の特徴はアート・デザイン教育で培われた「タンジブル化する力」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ことを目的とし、多くの高校現場で聞かれるマネジメント等の課題に対し、本学のデザインの専門性と知見を提供することです。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。



この採択を機に、本学はデザインの力を通じて次世代を担う若者の創造的思考力と実践力を育み、社会全体の発展に貢献していきます。

主な活動内容：

全国規模のオープンプラットフォームの構築

全国の高校と探究活動の卓越化をデザインするコンソーシアム“探究デザインリーグ”を設立します。この取り組みを数年かけて行い、探究に取り組む全国の高校や、複数企業・大学・自治体を巻き込んだ共通課題の探索・共有が可能となるようなオープンプラットフォームの構築を目指します。

3つのフェーズで探究活動を卓越化

Tangible Camp 集中合宿型プログラム

各校から選ばれた高校生チームが合宿形式で探究テーマを深め、大学教員・専門家と集中的なブラッシュアップを行います。



Tangible Mentoring メンター伴走型プログラム

高校生チームにアーティストやデザイナー、大学生のメンターが伴走し、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。



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。



※本プロジェクトは、本学ソーシャルクリエイティブ研究所の研究の一環としても取り組んでいます。

〈研究に関わる研究員〉

- | | |
|-------|-----------------------------|
| 長谷川敦士 | 専任研究員（本学クリエイティブイノベーション学科教授） |
| 小川悠 | 客員研究員 |
| 早野仁朗 | 客員研究員 |
| 伊勢壮太 | 客員研究員 |

■武蔵野美術大学 ソーシャルクリエイティブ研究所

激しい環境の変化や未来が予測しづらい現代が抱える課題を、研究所が企業、地域、行政、教育の壁を超え、領域横断的に取り組み、ビジョンとプロトタイプを研究提案することで、社会問題の解決や新たな人類価値を創出すること目的として設立した本学の研究機関です。

武蔵野美術大学について



Musashino
Art
University
1929-2029
100th
美はつづく。

本学創立 100 周年事業シンボルマーク・コンセプトワード

2029年に100周年を迎える武蔵野美術大学は、1929年に創立された「帝国美術学校」を前身とし、「教養を有する美術家養成」「真に人間的自由に達するような美術教育」を教育理念に掲げ、幅広い教養と人間性を有する造形各分野の専門家を養成し、文化の創造発展と社会貢献に寄与してきました。

造形学部と造形構想学部の2学部にて、絵画、彫刻からデザイン、建築、映像、芸術文化、そして社会イノベーションまで、美術・デザインの広がりに対応する12学科を有し、大学院には造形研究科、造形構想研究科を設置しています。また70年以上の実績を持つ通信教育課程も設けています。日本を代表する美術・デザイン大学として、これまで社会に輩出した卒業生は7万7,000人に上ります。

造形活動を通じて身に付く、正解のない問をたて、探求し、答えを表現する能力は、今の時代にこそ最も必要とされています。卒業生は美術家、デザイナー、建築家、映像作家など、造形各分野の専門家として活躍するとともに、培った創造性、コミュニケーション能力が高く評価され、多くの業界で日本及び世界有数の企業へ就職し、重要な役割を担っています。

武蔵野美術大学 web サイト：<https://www.musabi.ac.jp/>

〈本件に関するお問い合わせ先〉

武蔵野美術大学 連携共創チーム

ichigaya_campus@musabi.ac.jp