電気通信大学こども食堂 2026 実施報告

近藤達弥[1)] **河村朋紀**[1)] **木村知那**[2)] **高橋滉正**[3)] **大河原一憲**[4)]

1)電気通信大学　大学院　情報理工学研究科　情報学専攻　大河原研究室

2)電気通信大学　Ⅰ類　コンピュータサイエンスプログラム　アメリカンフットボール　主務

3)電気通信大学　Ⅰ類　コンピュータサイエンスプログラム　アメリカンフットボール　主将

4)電気通信大学　大学院　情報理工学研究科　情報学専攻　教授　アメリカンフットボール　監督・顧問

1. はじめに

電気通信大学こども食堂について

「電気通信大学こども食堂」は、電気通信大学アメリカンフットボール部と大河原研究室を中心に、地域と大学をつなぐ活動として継続的に実施してきました。学生が主体となって企画・運営を行い、地域のこどもたちや保護者の方々と直接関わることで、大学をより身近に感じてもらうことを目指してきた取り組みです。今年度も、UEC ヘルシーキャンパスプロジェクトの一環として位置づけられ、学内外の多くの方々のご理解とご協力のもと、無事に開催することができました。

回を重ねるごとに内容や運営方法について試行錯誤を重ねてきた本イベントですが、今年はこれまで実施してきた運動や食事を通じた交流をさらに充実させることを重視しました。食事の時間には、こどもたちが楽しみながら参加できるビンゴ大会を実施し、会場全体が一体となって盛り上がる時間となりました。また、大学構内を巡るウォークラリーではチェックポイントを増やし、こどもたちが大学内をより多く歩きながら、さまざまな場所に触れられる工夫を行いました。こうした取り組みを通して、大学生との自然な交流が生まれ、こどもたちが大学の雰囲気を身近に感じられる内容となりました。当日は多くのこどもたちと保護者の方々が参加し、会場には終始、笑顔と活気があふれていました。

本イベントの目的は、大学生と同じ時間・空間を共有する中で、こどもたちが楽しい思い出を作るとともに、自分の将来や進路について考えるきっかけを得てもらうことです。今年も 47 名の大学生が運営に携わり、受付や調理補助、運動・体験プログラムの進行など、それぞれが役割を担いながら、こどもたち一人ひとりと真剣に向き合いました。普段の講義や研究活動とは異なる経験は、学生にとっても学びの多い貴重な機会となりました。

こどもたちの楽しそうな反応や、地域の方々から寄せられる温かい声は、運営に携わった大学生にとって大きな励みとなっています。本活動を通じて得られた経験は、学生一人ひとりの成長につながるだけでなく、大学が地域に果たす役割を改めて考える契機ともなりました。今後もこうした経験を活かしながら、地域と大学をつなぐ活動を大切にし、継続的に発展させていきたいと考えています。

2. 開催にあたって

参加者の募集

本イベントは、小学生を対象に親子合わせて 100 名を募集しました。参加者を募る際には、調布市富士見町の「こども食堂かくしょうじ」にて本プロジェクトのチラシの配布を行わせていただきました。

また、過去にご参加いただいた皆様にご案内メールを送らせていただきました。さらに調布こども食堂ネットワークを通じて地域の子ども食堂運営者や自治体関係者の方々にお声がけいただきました。

3. 当日の様子

【開催日時】　2026 年 1 月 24 日（土）
【開催場所】　電気通信大学
【タイムスケジュール】

15:00	受付開始
15:30	開会式
15:40	体育館にてレクリエーション
16:40	大学内ウォークラリー
17:30	生協食堂にて食事提供
18:00	閉会式

イベント概要

イベント当日は約 100 名の児童および保護者が来場し、大学生や関係者を合わせて約 150 名が参加しました。プログラムは 3 部に大きく分かれており、初めは体育館にて身体を動かすレクリエーションを行いました。次に大学内を歩いて周るウォークラリーを実施し、生協食堂へ移動しました。最後に大学生協食堂にて参加者全員で食事をとり、みんなでビンゴ大会を行いました。

受付の開始

当日は、電気通信大学第一体育館の入口で受付を行い、その後 2 階のアリーナへご案内しました。大きな大学生を見て少し緊張しながらも、楽しみな気持ちを抑えきれずに階段を上っていくこどもたちの姿から、イベントの始まりを感じることができました。

受付後、こどもたちはアリーナでアメフト部員とキャッチボールや的当てをしながら過ごしました。受付時には緊張していたこどもたちも、大学生や他のこどもたちと一緒に遊ぶうちにすぐに打ち解け、明るい笑顔を見せてくれました。

開始前から色々な遊びで楽しんでいます

開会式とアメフト紹介

開会にあたっては、大河原先生よりご挨拶をいただきました。先生の言葉に、学生やこどもたちは大きな拍手で応え、会場には期待感が広がりました。こうして「電気通信大学こども食堂 2026」がいよいよ幕を開けました。

続くアメリカンフットボールの紹介では、実際の試合で使用するヘルメットやショルダーパッド（防具）を身に着けた選手が登場し、競技の特徴を分かりやすく紹介しました。普段なかなか目にすることのないアメフトの用具や、迫力ある選手の姿に、こどもたちは目を輝かせながら熱心に見入っていました。

アメフト紹介

体育館でのレクリエーション

アメフト紹介に続いて、レクリエーションが始まりました。アメフトの簡易版であるフラッグフットボールという競技の要素を取り入れつつ、3 種類のゲームを行います。大学生とこどもたちは 6 つのチームに分かれて、チームごとに準備体操をしました。

準備体操

1 つ目のゲームは「ピンポン玉リレー」です。ピンポン玉をスプーンの上に乗せ、次の人のスプーンへと受け渡していくゲームです。制限時間内に、何人にボールを渡すことができるかをチームごとに競いました。正確さと慎重さが求められる中で、いかに素早く運べるかというチームの連携力が試される内容でした。

ピンポン玉リレー

2 つ目のゲームは「フラッグ鬼ごっこ」です。大学生 5 人が両腰にフラッグを付け、そのフラッグをこどもたちが制限時間内にどれだけ多く取れるかを競うゲームです。ゲームが始まると、こどもたちはフラッグをたくさん取ろうと大学生を端に追い詰めたり、フェイントに惑わされないよう工夫したりするなど、それぞれに作戦を立てて取り組む様子が見られました。

フラッグ鬼ごっこ

最後に「的入れゲーム」を行いました。フラッグフットボールで使用される楕円形のボールを、こどもたちがラインから穴の開いたネットを目がけて投げるゲームです。小さな的を狙ってボールを投げることは難しく、苦戦する場面も見られましたが、ボールが入るたびにハイタッチをしたり跳びはねたりと、チーム全員で大いに盛り上がりました。

的入れゲーム

大学内のウォークラリー

レクリエーションのあとは、大学構内のウォークラリーに出発です。大学内に設けられた 4 つのチェックポイントのうち、2 つを探しながら構内を散策します。普段なかなか目にすることのない大学の施設に、こどもたちは興味津々な様子でした。

西 9 号館前

大学生に抱っこされてすっかり仲良しです

大学生協食堂での食事会

ウォークラリーのあとは、お待ちかねの食事会です。電気通信大学生協の協力のもと、150 食の唐揚げカレーライスとサラダが提供されました。レクリエーションやウォークラリーで汚れた手をしっかり洗い、順番にご飯を受け取っていきます。大学生もこどもたちと一緒に席に着き、和やかな雰囲気の中で食事の準備が進められました。準備が早く済んだこどもたちは、大学生とお話しながら「いただきます」の合図を待ちます。

順番にカレーライスを受け取っていきます

全員の食事準備が整った後、アメフト部の学生の合図により、会場では「いただきます」の挨拶がに行われました。十分に体を動かしたこどもたちは空腹の様子で、食事が始まるとカレーライスを勢いよく口に運び、満足そうに食事を楽しんでいました。

会話しながら食事を楽しみます

食事会の最中には、ビンゴ大会を行いました。アメフト部が司会を務め、数字が読み上げられるたびに、会場からは歓声や笑い声が上がりました。ビンゴがそろうと、こどもたちは嬉しそうに手を挙げ、景品を受け取る姿が見られました。食事を楽しみながら参加できる企画となり、会場は終始和やかな雰囲気に包まれていました。

ビンゴ大会

メッセージカード 1

景品を嬉しそうに選んでいます

メッセージカード 2

食事やビンゴ大会を楽しむ中で、こどもたちと大学生はすっかり打ち解け、会場は温かな雰囲気に包まれていました。名残惜しさを感じながら迎えたイベントの最後には、こどもたちから一緒に遊んでくれた大学生へ、メッセージを書いてもらいました。温かい言葉や感謝の気持ちが伝わるメッセージが多く、受け取った大学生たちも嬉しそうな表情を見せており、本イベントの締めくくりにふさわしいひとときとなりました。

食事会の終了後、NPO 法人ソーシャルイノベーション協奏バンクのご支援により、お土産として「宇宙のケーキ」および「宇宙おにぎり」を配布しました。これらは、スペースシャトルでも採用されていた宇宙食の一つであり、宇宙飛行士のために開発された食品です。こどもたちは、普段目にする機会の少ない宇宙食に関心を示し、興味深く受け取る様子が見られました。

メッセージカード 3

4. まとめ

こどもたちが最後まで元気に手を振りながら会場を後にする様子を見届け、「電気通信大学こども食堂 2026」は滞りなく終了しました。

終了後には、こどもたちからメッセージカードを通じて「とても楽しかった」「また参加したい」「大学生のお兄さん・お姉さんと遊べてうれしかった」といった感想が多数寄せられ、本イベントを楽しんでいただけた様子がうかがえました。また、保護者の方々からも「こどもが終始楽しそうに過ごしていた」「大学生が丁寧かつ温かく接してくれていた」といった評価の声をいただきました。

本イベントの開催にあたっては、準備段階からさまざまな課題や困難に直面しましたが、学内外を問わず多くの皆さまからのご支援とご協力により、無事に実施することができました。

今後も、地域の皆さまに電気通信大学の学生をより身近に感じていただき、大学への理解と応援を深めていただけるよう努めるとともに、学生ならではの発想力と行動力を生かし、地域社会に貢献できる活動を継続してまいります。

本イベントの実施にあたりご尽力いただいたすべての関係者の皆さまに、改めて心より御礼申し上げます。

【主催】

電気通信大学アメリカンフットボール部
http://www.crushers.club.uec.ac.jp/
電気通信大学　大河原研究室
http://www.ohkawara.lab.uec.ac.jp/

【協力】

電気通信大学電気通信大学社会連携センター
電気通信大学生活協同組合
NPO 法人ソーシャルイノベーション協奏バンク

【プロジェクトリーダー】

近藤 達弥　電気通信大学 大学院
情報理工学研究科 情報学専攻
大河原研究室 修士 1 年

河村 朋紀　電気通信大学 大学院
情報理工学研究科 情報学専攻
大河原研究室 修士 2 年

木村 知那　電気通信大学 Ⅰ類
コンピュータサイエンスプログラム
学部 3 年
アメリカンフットボール部 主務

高橋 滉正　電気通信大学 Ⅰ類
コンピュータサイエンスプログラム
学部 3 年
アメリカンフットボール部 主将

本イベントは、アメリカンフットボール部 40 名、大河原研究室 7 名の大学生・大学院生が運営に携わりました。

また、UEC ヘルシーキャンパスプロジェクトの一環として実施いたしました。

本イベントにかかる費用の一部は調布市より助成いただきました。