

かたちの意味について考える体験プログラムに関する研究：
グランシップこどものくに「へんてこ!!道具のかたち」の実践を通して

メタデータ	言語: jpn 出版者: 公開日: 2018-06-25 キーワード (Ja): キーワード (En): 作成者: 川原崎, 知洋 メールアドレス: 所属:
URL	https://doi.org/10.14945/00025368

かたちの意味について考える体験プログラムに関する研究

－グランシップこどものくに「へんてこ!! 道具のかたち」の実践を通して－

Study on the Experience Program which Thinking about the Meaning of a Form

－ Through practice in a GRANSHIP KODOMONOKUNI 「HENTEKO!! DOUGU NO KATACHI」 －

川原崎 知 洋

Tomohiro KAWARASAKI

（平成 29 年 10 月 2 日受理）

1. はじめに

筆者は2013年度から静岡市のグランシップで開催される子どもを対象とした造形イベントこどものくに¹⁾に監修として参画し、継続的な実践研究として遂行している。初年度から3年間は、子どもたちが表現した「作品」やその「形跡」を「情報」として捉え、造形活動と空間デザインとを一体的にデザインすることで、時間の経過とともに変貌を遂げる空間を出現させることを目的とした体験プログラムを開発した^{2) 3) 4)}。昨年度は、子どもたちに対する運営スタッフの深い「関与」が、子どもたちの体験の質を向上させるための要因であるとし、子どもと運営スタッフ間の会話やコミュニケーションが生じやすい体験プログラムを提案した⁵⁾。子どもたちの好奇心を刺激するような魅力的なプログラムを開発していくためには、発達段階を考慮した上で仮説を立て、実験的なアプローチによって「造形の価値」を再発見していくことが重要であると考えられる。

2. 研究目的と方法

本稿は、2017年5月にグランシップこどものくににおいて企画した「へんてこ!! 道具のかたち」を実践対象とし、道具のかたちの意味について考える体験プログラムについて検討する。身近な道具と変形された道具との使い心地を比較する体験プログラムを提供し、幼児から小学校低学年までの子どもたちの体験の様子や反応から、「道具のかたち」をどのように理解し、捉えているのかについて明らかにすることを目的とした。

研究の方法としては、まず「へんてこ!! 道具のかたち」の体験プログラムを提案した背景と経緯について整理し、その企画開発までの経緯をまとめた。企画に基づいた造形イベントを実施し、筆者は運営スタッフとして従事しながら、子どもたちの体験の様子を4日間に渡り観察した。また、子どもたちの行動や反応を客観的視点から広く収集するため、来館した子どもたちの保護者に協力していただき、アンケート調査を実施した。アンケート調査は今回の体験プログラムについての効果測定という機能も含まれている。さらに、造形イベント終了後、運営

スタッフとして参加した学生たちの事後レポートを分析し、子どもたちが「かたち」の意味についてどのような理解があり、どのような捉え方があったのかについて検討し、今回開発した体験プログラムについて考察した。

3. こどものくいの概要とテーマ決定の背景

日 時：平成29年5月4日（木）～7日（日）10：00～16：00

会 場：グランシップ6F 展示ギャラリー

対象者：主に乳幼児～小学校低学年の子どもとその家族

テーマ：かたち

参加費：無料

連携機関：公益財団法人静岡県文化財団、常葉大学、静岡大学

こどものくいの主催は公益財団法人静岡県文化財団であり、常葉大学、静岡大学、招待アーティスト、制作会社が連携し、造形イベントの全体コンセプトを共有しながら、個々の担当スペースを手がけることとなった。こどものくに全体の造形プログラムを構築していくための定例企画会議は、平成28年10月から平成29年4月までの約7ヵ月間、月に2～3回のペースで実施された。

こどものくいではイベント全体のテーマを決定することが一つの山場になるのだが、昨年度からの試みとして具体的な素材やテーマを避け、「造形すること」の本質を問い直すことを目的に、造形について原点回帰できるようなテーマを設定することとなった。そのような背景から、今年度のテーマは「かたち」に決定した。テーマをベースに、企画会議ではあらゆる可能性を検討した。

展示ギャラリーの中には美術・デザインを学ぶ学生たちが主体的に企画できるスペースが割り当てられている。このスペースを担う学生企画チームを発足させるべく、静岡大学と常葉大学の学生に呼びかけたところ5名の希望者があり、学生企画チームを編成した。なお、筆者が分担担当している2017年度教育学部専門授業「アートとコミュニケーション」の受講生約20名も当日のイベント運営スタッフとして参加した。

4. 造形プログラム開発のための学生企画スペース

こどものくいの会場となっているグランシップ6F展示ギャラリーを以下のように大きく5つのスペースに分けた。

- ・プロローグ（約28㎡）
- ・造形スペースa（約80㎡）
- ・造形スペースb（約400㎡）
- ・学生企画スペースA室／B室（約80㎡）
- ・エピローグ（約28㎡）

テーマ決定後、全体企画会議では招聘するアーティストを絞り込み、造形スペースa、bの内容を決定した後に、学生企画スペースの内容を具体的に検討することとなった。かたちというテーマについて議論し、造形することの本質を検討した。平成29年1月下旬には、造形スペースaでは不定形シールを組み合わせた見立て遊びを、造形スペースbでは、巨大な油粘土

を使用した粘土遊びを実施することとなった。この決定に伴い、学生企画チームの検討会は2月初頭から検討会を加速させた。さらに、こどものくのにのイベントを広報するために出張造形ワークショップ⁶⁾も企画実施した。

昨年度までのこどものくのにでの成果や課題を踏まえ、学生企画スペースにおいて体験プログラムをデザインするための5つのポイントをメンバー全員で共有した。

- ポイント1. 子どもの発達段階に見合った体験を提供すること。
- ポイント2. 多くの来館者が見込まれることを配慮しつつ、その特徴を活かすこと。
- ポイント3. 造形活動の流れを考慮し、子どもたちの「体験の幅」を拡大させること。
- ポイント4. 感動や驚きを提供しながら「記憶に残る体験」を提供すること。
- ポイント5. 消防法などに則り、施設内の規制や条件に配慮すること。

造形スペースa、bでは素材を用いて制作することがメインの「造形活動」となったため、学生企画スペースでは、身近な道具に焦点を当て、「見る」、「触る」、「使う」などの体験をメインとした「造形体験」の内容について検討することとなった。

検討会の中で具体的な事例として、カテリーナ・カンプラニによる「The Uncomfortable Project」の一連の作品が紹介された。これらの作品は日常で使用する道具がモチーフとなっており、意図的に不慣れた形に変更されている。プロダクトによって強いメッセージを発信することが作者の目的ではないようだが、固有のプロダクトに非常識な形が与えられることにより、意味や情報にも歪みが生じている。普段何気なく使用しているプロダクトのかたちや機能について着目せざるを得ない状況を作り出しているところにこの作品の魅力があると言えるだろう。

また、グラフィックデザイナーの福田繁雄も1970年代後半に「Environmental Pollution」や1980年代初頭には「使えない食器」シリーズなどを発表している。身勝手な人間に対して、日用品が反乱を起こし、自らデザインを改悪してしまったらどうなるのか、という発想を元に、福田は使い慣れている道具を使いようがない道具へと変貌させた⁷⁾。同時にこの作品の根底には、福田のデザイン制作の原点ともいえるべき「遊び心」が潜んでおり、自由奔放に表現することの意義について、ビジュアルコミュニケーションによって見るものに発信している。

これらの既存の事例から、我々が日常何気なく使用している道具は、デザイナーの手によって、使いやすいかたちにデザインされていることが再確認された。また、この常識的な事実に対し疑問を投げかけることによって、道具の形やデザインの意味について考える機会を提供できるものと判断した。今年度学生企画スペースとして提案した体験は、身近な道具のかたちを意図的に変化させ、あえて使いづらさを提供することで、

- ①日常的に使用している道具は、使いやすいかたちに作られていることに気づく。
- ②固定観念に囚われることなく、新しい道具の在り方について柔軟に享受する。

以上の2点を主な目的とした。今回開発した「使いづらい道具」=「変形型の道具」ということで、体験プログラム名称を「へんてこ!!道具のかたち」とした。また、対象年齢の子どもたちがこれまで使用したことがある道具、さらに子どもたちにとって身近だと思われる道具を選定した結果、「箸」と「スプーン」で構成されるカトラリーのスペースと、「机」と「椅子」がセットされたスペースの2室を提案することとなった。図1は「へんてこ!!道具のかたち」の概要である。以下、2室の企画内容を記す。

へんてこな「机」と「椅子」

ノーマルタイプの机・椅子を 1 セットと、へんてこな机・椅子を 11 セット、合計 12 セットの机・椅子を設置し、座り心地を試す。最後に自分の「お気に入りの机・椅子」セットに投票する。



へんてこな「箸」と「スプーン」

ノーマルタイプのカトラリーと、3つのへんてこなカトラリーを体験テーブル上に置き、それぞれのカトラリーを使ってパスタを掴む体験をすることで使い心地の比較ができる。

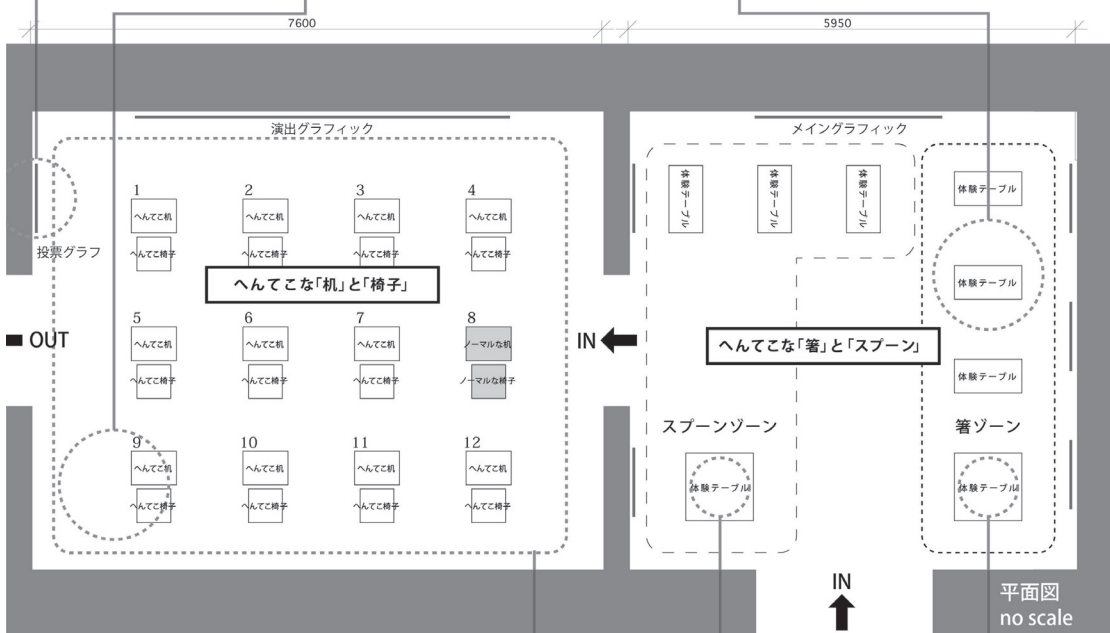


お気に入りの机・椅子に投票する子ども

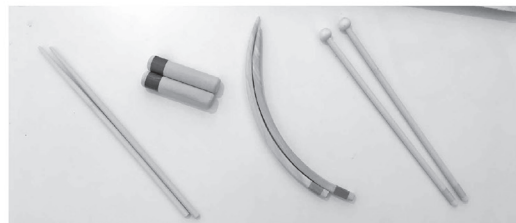
へんてこな椅子に座る子ども



へんてこな箸を使う子どもたち



へんてこな「机」と「椅子」12セット



(上) へんてこな「スプーン」4種と(下) へんてこな「箸」4種

図1 へんてこ!!道具のかたちの概要

番号：机の形状 / 椅子の形状

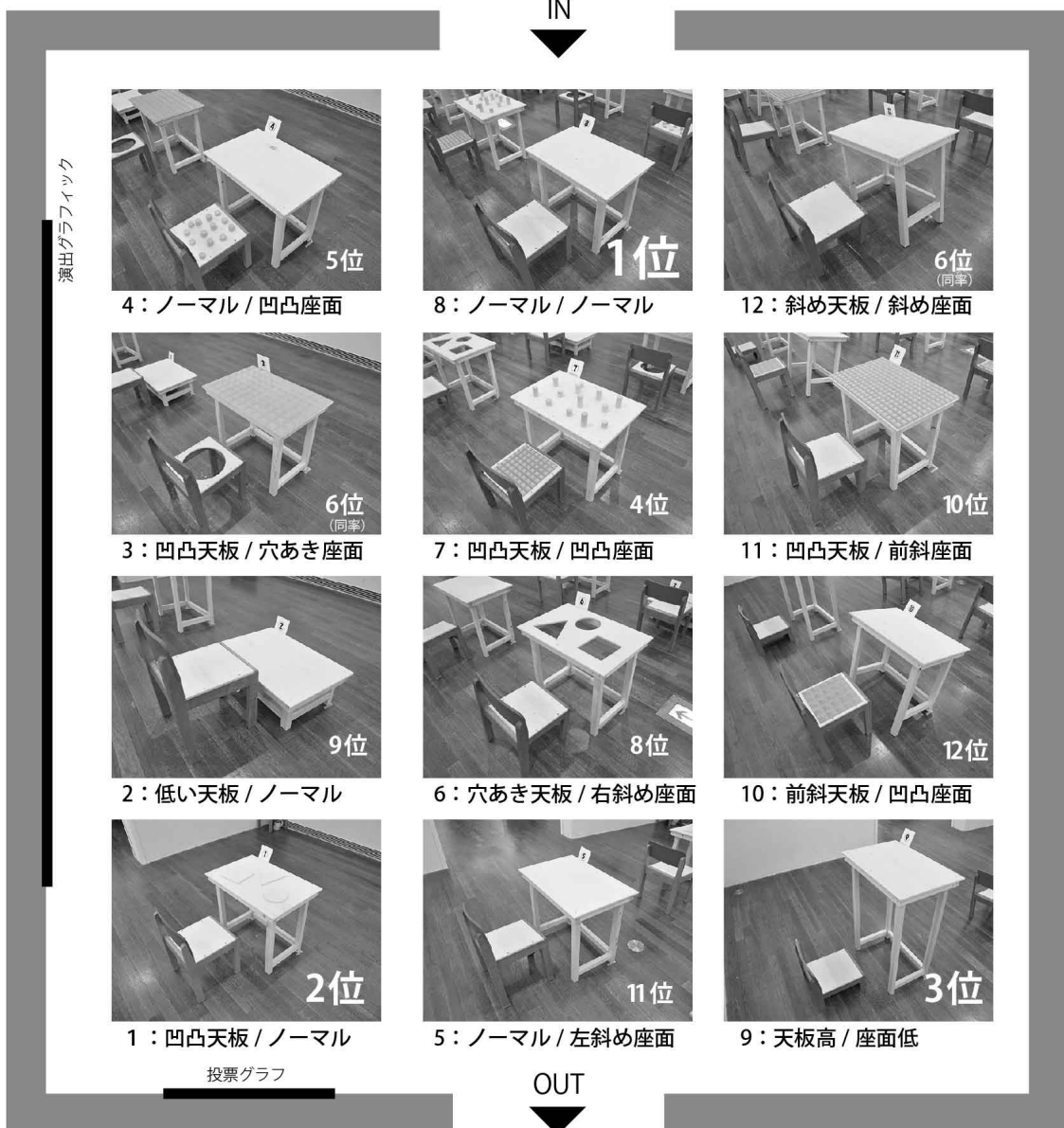


図2 へんてこな「机」と「椅子」の組合せ

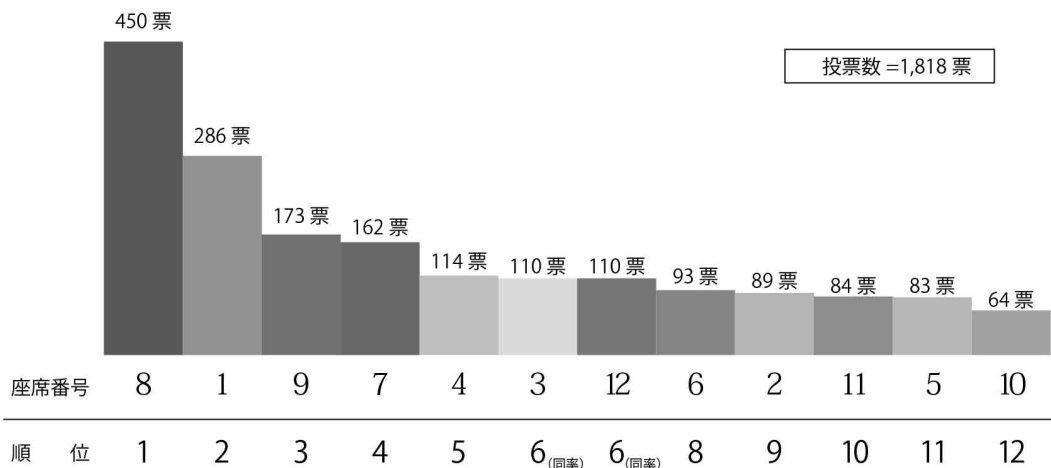


表1 へんてこな机・椅子の「お気に入りの椅子」投票結果

(1) A室：へんてこな「箸」と「スプーン」

箸については「ノーマルな箸」、「太い箸」、「曲がった箸」、「先端に球体を取り付いた箸」、以上の4種類を1セットとした。スプーンについては「ノーマルなスプーン」、「三又スプーン」、「曲がったスプーン」、「平らなスプーン」の4種類を1セットとした。なお、単にカトラリーを手を持つだけでなく、カトラリーを使用する目的を明確にするため、大量のショートパスタが入ったステンレストレイを体験テーブルの中央に設置し、各々のカトラリーを使用し手元にある器へと移動させるというミッションを用意した。このスペースはカトラリーの部屋として、当初は箸やスプーン以外の道具も制作する予定であったが、前述したポイント2.「多くの来館者が見込まれることを配慮しつつ、その特徴を活かすこと。」を考慮し、加えて予算的な制約があったため、具体的に制作するカトラリーはこの2種に絞った⁸⁾。

(2) B室：へんてこな「机」と「椅子」

特に未就学児の子どもにとっては机と椅子が身近ではないことが懸念されたが、学校の教室環境を想定することで、非日常的な空間が演出できるという期待のもと、12セットの机と椅子を一般教室のように配置した。机・椅子の種類については図2にまとめた。来館者はセットされた机椅子を自由に移動し、それぞれの座り心地や使い心地を実際に使用することで確かめてもらった。さらに、来場した子どもたちに教室にセットされた12の机・椅子のうち、「お気に入りの机・椅子セット」について人気投票するコーナーを設けた。

投票の結果について表1にまとめた。8番の机・椅子ともにノーマルタイプが全得票数のうち450票を集め、全体の24.8%を占めた。次いで、1番の「凸天板の机」と「ノーマルタイプの椅子」のセットが286票（15.7%）、9番の「天板の高い机」と「座面の低い椅子」のセットが173票（9.5%）という結果となった。

5.利用者アンケート調査

今年度提供した造形体験について効果測定を行うため、また利用者が求めている造形体験について考察するために、利用者アンケートを行った。

(1) 調査方法

平成29年5月4日（木）～7日（日）のイベント期間の4日間、筆者が利用者の保護者に直接依頼し、107名の方にアンケート調査にご協力いただいた。なお、アンケート調査は研究以外の目的では使用しないことを協力者に説明し実施した。

(2) 調査項目

調査項目として、冒頭で回答者と子どもの基本情報「回答者の性別」、「回答者の年齢」、「子どもの人数」、「子どもの性別」、「子どもの年齢」について調査した。

設問は以下の通り全部で6つ用意した。問1は満足度を問う設問で4件法によって調査した。問2～4までの設問に関しては選択欄とし、問5と問6に関しては自由記述とした。

問1.企画内容・体験内容についての満足度

問2.楽しめなかった理由について（3つまでの選択回答可）

問3.楽しめた理由について（3つまでの選択回答可）

問4.特に印象に残った体験について（複数回答可）

問5.子どもの「様子」や「発言」についての自由記述

問6.体験全般についての自由記述

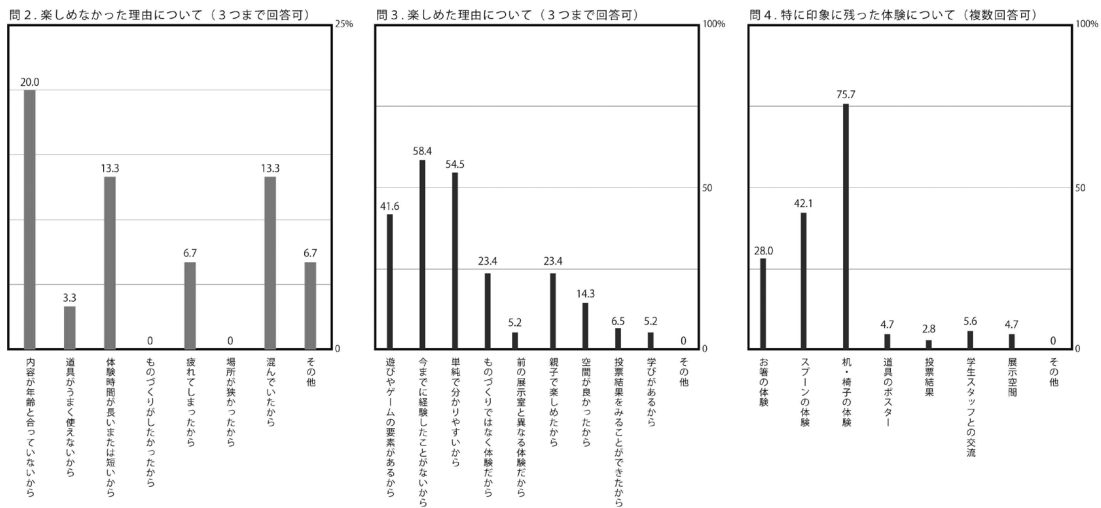
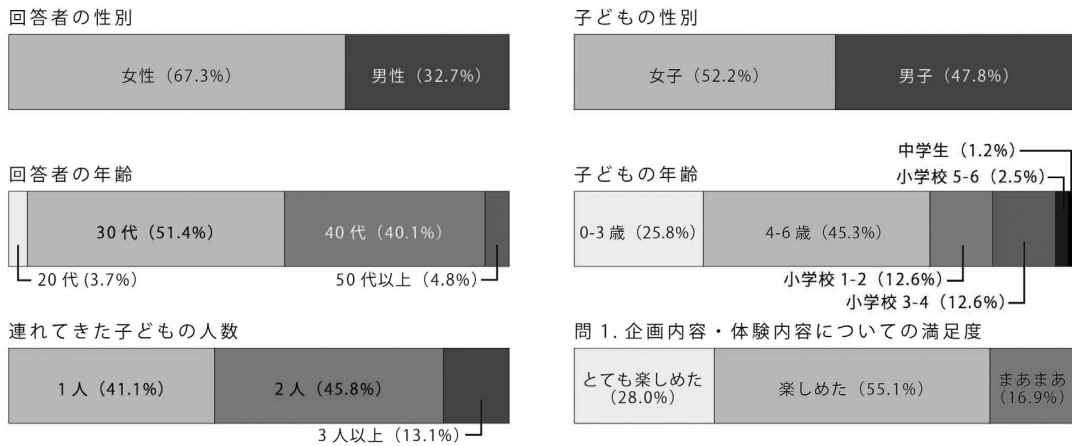


表2 アンケート調査の結果

(3) 調査結果

アンケート調査の結果については、表2のようにまとめた。「回答者の性別」は、67.3%が女性（母親あるいは祖母）で、32.7%が男性（父親あるいは祖父）であった。「回答者の年齢」は30代と40代を合わせて91.5%であった。連れ添った「子どもの人数」は1人と2人連れを合わせて86.9%となり、一家族平均では1.7名の子どもを連れてきたことになる。「子どもの性別」は男子47.8%、女子52.2%と偏りはなかった。「子どもの年齢」の内訳は、4～6歳までの子どもが72名で45.3%と最も多く、次いで0～3歳の子どもの41名で25.8%、小学校低学年の子どもの20名、中学年の子どもは20名、それ以上の子ども7名であった。

問1の設問に関して、全体の16.8%の来館者が「とても楽しんでいた」と回答し、「楽しんでいた」と回答した来館者を含めると83.1%の来館者が満足した結果となった。また、残りの16.9%の来館者は「まあまあ楽しかった」と回答し、「つまらなかった」と回答した来館者はいなかった。さらに、問2の設問に関して、「まあまあ楽しかった」と回答した来館者のみに注目すると、20.0%が「内容と年齢が合っていないから」と回答しており、その回答者が連れてきた子どもの年齢を確認すると、全て0～3歳までの未就学児であった。問3の設問に関して、「とても楽しんでいた」「楽しんでいた」を選択した理由について、「今までに経験したこ

とがないから」が58.4%で最も割合が高く、次いで「単純で分かりやすいから」が54.5%、「遊びやゲーム要素があるから」が41.6%であった。問4の設問に関して、今年度の学生企画スペースの中で特に印象に残った造形体験として「机・椅子の体験」が75.7%で最も高く、ついで「スプーンの体験」が42.1%、「箸の体験」が28.0%と続いた。問5と問6の設問に関しては自由記述につき、抜粋して以下のように記した。

問5.「へんてこ！道具のかたち」で、お子様にどのような「行動（遊び方）」や「発言」がありましたか？自由に記述してください。（傍線強調は筆者）

0～3歳の子どものあらわれ

- ・手で触ったり、座ってみたり、スプーンなど実際に使ってみてとても楽しそうだった。
- ・普通と違うことがおもしろかったようで、「なにこれ！変なの！」と笑っていた。
- ・「なにこれ！」の発言が多く、目を見開いて喜んでいた。
- ・とにかく一生懸命パスタを入れていた。
- ・筒のなかに一生懸命にパスタを入れようと集中していた。
- ・お箸の体験に集中して取り組んでいた。
- ・いろいろな形のイスや机があって、乗りにくいものもなんとかしようと楽しんでいた。
- ・いつもと違う、なんで？と疑問に思っているのが伝わった。
- ・なんでこんな形なのかな？と不思議がっていた。
- ・普段とは違うイスに違和感を覚えていたよう。

4～6歳の子どものあらわれ

- ・へんてこおはしを使って何個つかめるか競争していた。
- ・スプーン、箸で対決していくつ入れられるか、楽しめた。
- ・いろいろなイスに座り、いつも使っているのと違いを感じていた。
- ・普段使っているものでも少し形が変わると使いつらそうで不思議がっていた。
- ・普通のイスと机が一番しっくりくるようで、他のイスと机はなんじゃこりゃと驚いていた。
- ・色々なものを試して「なにこれー」と使いやすさや使いにくさの判断ができていた。
- ・「8のイスがいい！」と言ったのが使いやすいものがちゃんと分かっていると感じた。

問6.「へんてこ！道具のかたち」の体験展示について、感想があれば自由に記述してください。

- ・ありそうでなかった企画。体験したことのない形やものに触れてとても楽しそうだった。
- ・このような体験をしたことがなく、とても興味深かった。
- ・おもしろい企画で大人でも楽しめた。子どもも親しみやすい企画だと思う。
- ・単純だが、普段見られないものや体験できないものもあり、子どもには貴重な体験になると思った。
- ・ちょっとした変化で普通ではなくなる感覚を楽しめた。
- ・身近な題材で大きな発見のある企画だった。
- ・ちがう形に触れることができ、普段の形の良さが実感できて良かった。
- ・普段使っている道具が使いやすい物だと改めて感じる事が出来た。
- ・なかなか人の輪に入っていこうとしない子が、この空間はとても楽しそうに体験して良かった。

- ・ 普段できない体験と多くの子どもたちとの交流ができて良かった。

6. 学生スタッフの事後レポート

今回の造形イベントに携わった学生スタッフ約20名を対象に、以下の設問に対してレポートを課した。

問1 「スプーン・箸の体験」について、当日の来館者の様子やビデオ映像を見て、「かたち」というテーマに対し、子どもたちはどのような学びがあったと考えるか？

既存の道具のかたちからの学び

- ・ 普段見ない形の道具を見ることで、普段使っている道具の形を改めて着目し、その形にそれぞれ意味があるということは子ども達が気付いていたと思う。
- ・ いろいろな形の道具を使ったことで、普段何気なく使っている道具は使いやすい形になるようにデザインされていることを感じているようだった。
- ・ 意外とつかめるかと思ったのに、全く上手く使えない！という道具があり、奮闘するが断念…やっぱりいつものカタチが使いやすいよね、という結論にはほとんどの人達が行きつけていたと思うので、この「カタチ」ってすごいんだという気づきの学びがあったのではないかと思う。
- ・ 色々な形の道具を実際に使用し、一番多くのパスタを掬うことができたのが普段使用しているスプーンで、使いやすいことが、比較することで気づけたのではないかと思う。

へんてこな道具のかたちからの学び

- ・ へんてこな形の道具でも持ち方を変え、協力する等の工夫をすれば、使えるようになることがあるという応用力を学べたのではないか。
- ・ 一部の子どもはへんてこな道具の方が使いやすいという子どももいたが、それは「新しいかたち」の可能性に気づいたのだと解釈することができる。
- ・ へんてこなスプーンでも使い方を工夫するとパスタを運ぶことができると気付く子もいて、それぞれ「これで何ができるか」を考える子どもがいた。
- ・ 使いづらいと感じたら、どうすれば使い易くなるのか、どのように工夫することができるか等、子ども達自身で考えを膨らませるなど、思考力を学ぶことができるかもしれない。
- ・ 普通の形の道具でスイスイと拾っているところを見ると、もののあるべき形が見えたのではないかと思った。反対に、へんてこなもので新しい持ち方や掬い方を発見している子どももいた。
- ・ 持ち手が3つあるスプーンの2カ所に持って使うという発想は私にはなかったので面白いと思った。スプーンは片手で持つものという意識を知らずに持っていたことに気付かされた。
- ・ 先端に球体がついたはしの使いづらさに気づき、向きをひっくり返して「こっちの方がつかみやすいかも！」と言う子どもや、沿った形をしたはしも同様にカーブを上に向ける持ち方と下に向ける持ち方に変えて使う子どもがおり、1つの道具から別の可能性を見つけるといふ発想について学びのあった子どもたちもいた。
- ・ 使いづらい道具でパスタを掬う経験を通して、そこにあるもので目的を達成するために試行錯誤する力が身につくそうだと思った。
- ・ 大人なら、反ったスプーンを見て一目で「使いづらそうだな」という予想ができるが、子どもたちはめげずにパスタをとろうとしていて、そのあとに普通のスプーンを使ってみることで、どうしてこれは使いにくく、これは使いやすいのかということを比べることができていた。

その他の学び

- ・曲がったスプーンは違いが明白だったので分かりやすかったのかと思う。1人で体験するよりも家族や兄弟姉妹とで集まってという形だったので、自分の感じたことやそれを共有したりすることができるものであり、互いに学ぶといった様子が見えた。
- ・子どもたちだけでなく、親も一緒に体験することでコミュニケーションの場になっていた。
- ・へんてこな道具を見た時に子どもたちは「何これ!？」と近寄ってくれる子が多く、見た目のインパクトがあったため「かたち」に引き込むことができた。
- ・ゲーム感覚で体験できたので、同じ時間でどれだけの違いができるか、どうして取りにくいのかなど、不思議なかたちをした道具と、普段の道具の違いについて身をもって知ることができた。
- ・タイム測定があったりすると何回もやる子がいたりして面白い。

問2「机・椅子の体験」について、当日の来館者の様子やビデオ映像を見て、「かたち」というテーマに対し、子どもたちにどのような学びがあったと考えるか？

既存の道具のかたちからの学び

- ・他の椅子に座って最後に8（ノーマルタイプ）に座った男の子がそこにだけやけに長く使用した。やはり落ち着くのは安定した椅子だと分かったのだろう。
- ・2、3、9番に反応している子どもが多かった。見た目のインパクトもかなりあったと思うが、実際に座ってみると違和感があったようで、「これじゃ、〇〇できないよ」など、生活と結びつけて考えられていた。「道具のかたち」は何のために形作られているのかということに気づけたのではないかと思う。
- ・机と椅子の関係性によって、使いやすさがちがうことにも注目できたのではないかと思った。

へんてこな道具のかたちからの学び

- ・道具のかたちを再認識するだけでなく、おもしろい形、居心地の良いかたち等、かたちの面白さについても学べたと思う。
- ・ヘンテコな机・椅子を見て「こういう人なら使いやすい」「こうだったら使える」などと言う声もあり、道具の可能性について考えることができていたように思えた。
- ・9番に座った子どもはそのまま机を門のように抜けたり、2番に近づいた子どもは椅子ではなく、机に乗ろうとしたり、椅子に座ったが机の脚を乗せていたり、本来の机・椅子ではないように捉えていた。
- ・斜めになっているものに座っている子どもが落ちそうと言っていて、危険であるということに気づき、本来の机と椅子は安全なかたちをしているということにも気づけたと思う。

その他の学び

- ・多少かたちが変わってしまうだけでも使い心地が大きく変わってくることがスプーン・箸と比べて、触覚や平行感覚など、身体を通してより伝わったと思う。
- ・投票結果を見て「これが人気なの？」と、もう一度椅子に座りに行く子どももいたので、人にとって形の受け取り方が違うことを知るきっかけとなった。
- ・自分のお気に入りを探すだけでなく、他人とのコミュニケーションという点においても学びがあった。
- ・体験できるのは「座ること」までだったが、ボランティアや親御さんの「その机で〇〇ができるかな？」という問いかけで、子どもが想像し、楽しさが広がっていた。

7. アンケート調査と事後レポートからの考察

利用者のアンケート調査と学生の事後レポートを分析することで、今回提案した体験プログラムの効果測定を行うとともに、子どもたちが道具を使用する体験を通し、道具のかたちについてどのような学びがあったのかについて以下のように考察した。

- ・ 道具の使い心地の体験を通し、普段使用している道具がいかに使いやすい形に作られているのかに気付くことができた子どもの行動や発言などが多く報告された。これにより、「①日常的に使用している道具は、使いやすいかたちに作られていることに気づく。」の目標が概ね達成された。
- ・ へんてこな道具を使用している子ども達の様子について、ミッションを達成しようと、へんてこな道具の「使いこなし方」について試行錯誤し工夫する姿が多く報告された。これにより、「②固定観念に囚われることなく、新しい道具の在り方について柔軟に享受する。」の目標が概ね達成された。
- ・ 問1.「企画内容・体験内容についての満足度」については、8割以上の方々に楽しめる体験内容との評価を得た。これにより、体験プログラムのデザインポイント1.である「対象者の子どもの発達段階に見合った体験を提供すること。」が概ね達成された。
- ・ 机・椅子のスペースが印象に残ったと回答した来館者が7割を超えており、その理由の多くは「見た目のインパクトの強さ」ということだった。へんてこな道具の提供によって、道具のかたちに対する子どもたちの興味を引き出すことができた。
- ・ へんてこな道具であると理解できるということは、普段使用している道具のかたちとの違いに気付いている証である。よって提案した体験プログラムは、普段使用している道具のかたちへと着目させる契機となった。
- ・ 机・椅子の投票について、人気のある机・椅子を確認することだけでなく、他者の感じ方を知ることで、自分との感じ方の違いについて理解を深めるとともに、何度も使い心地を確かめるという行動を誘発させ、道具のかたちについての学びを深めることとなった。
- ・ 机・椅子セットの人気投票について、8番の「ノーマルな机とノーマルな椅子」セットが最も得票数が多かった。このことから、「お気に入り＝使いやすさ」という認識が大半であったことが確認された。
- ・ 8番のノーマルセットが得票数で1位になったという事実によって、子どもたちは机・椅子の「最適なかたち」についての理解があることが確認された。

(1) 0～3歳の子どもたちの学びについて

- ・ 道具の様々なかたちに触れることで、純粹に「かたちの面白さ」に気付くことができた。
- ・ へんてこな道具を遊び道具として捉えており、純粹に楽しみ遊んでいる姿が多く確認された。また、「一生懸命」「集中して」「なんとかして」という報告やコメントが多くあり、扱う対象が道具であっても、体験内容に興味を持てば遊び浸ることが確認された。
- ・ 「不思議がる」「違和感を覚えていた」という報告やコメントから、普段使用している道具のかたちとの違いに気付く子どもも確認された。

(2) 4～6歳の子どもたちの学びについて

- ・ 普段使用している道具とへんてこな道具との違いに気づき、その上でへんてこな道具を遊び道具として認識し遊んでいたことが確認された。
- ・ 誰かと「競争する」「対決する」という行動が目立つようになり、ゲーム性のある遊びを求

めていることが確認された。

- ・使いやすい道具と、使いにくい道具の区別が出来るようになり、なぜへんてこな形をした道具があえて用意されているのかということまで思考する子どもが複数存在したことが確認された。

普段使用している道具とへんてこな道具との使い心地を比較することによって、道具のかたちについて着目させる体験プログラムについて考察した。「かたち」という造形における根本的な要素について様々な視点から議論し、検討していくことで、造形活動や造形体験の可能性や展開が広がることを実感した。今後も対象となる子どもの発達段階を考慮した上で、造形の新たな価値を発見していく必要がある。

謝辞

学生企画チームとして参加してくれた、常葉大学教育学部の相見佳輝さん、大内祐生さん、造形学部の丸澤健太さん、静岡大学教育学部の漆畑ゆずさん、地域創造学環の唐坂梨紗子さん、以上5名の学生のみなさん、ご協力いただきましてありがとうございました。ここに感謝の意を表します。

註

- 1) こどものくには、若い子育て世代を支援する取り組みとして2008年からグランシップで実施され、毎年継続的に開催している。こどものくにはの使命は、これまで培ってきたノウハウを活かしつつ課題や反省点を解消していきながら、より良い造形体験を子どもたちへ提供することである。また、美術・デザインを学ぶ学生たちにとって実践を通した学びの場であると位置付けている。
- 2) 川原崎知洋「造形活動の開発と空間デザインとの関係性について」,静岡大学教育学部附属教育実践総合センター紀要,No.22,2014,pp.155~160
- 3) 川原崎知洋「造形活動を利用した空間デザインに関する考察」,静岡大学教育学部研究報告(人文・社会・自然科学篇),第65号,2015,p.219
- 4) 川原崎知洋「造形活動を利用した空間デザインに関する考察(2)」,静岡大学教育学部研究報告(人文・社会・自然科学篇),第66号,2016,p.201~212
- 5) 川原崎知洋「子供の造形体験の質を向上させるためのイベントデザイン-グランシップ『こどものくに』“にじいろ大冒険!”の実践報告-」,静岡大学教育学部附属教育実践総合センター紀要,No.26,2017,pp.275~282
- 6) 平成29年3月22日(水)13時~16時までの約3時間、静岡市立日本平動物園のビジターセンター内で消しゴムハンコを用いた「動物の模様をスタンプしよう」を実施し、約100名の参加者があった。
- 7) 岩手県立美術館「ユーモアのすすめ福田繁雄大回顧展」,2012,p.29
- 8) へんてこな道具の制作は全て東京企画装飾株式会社に依頼した。実現できなかったアイデアについては、スペースを演出するグラフィックとして、カトラリースペースの壁面に展示した。