

2012年度受託研究概要報告

## 子どもたちのアートおよびデザイン学習活動に関する研究

### 研究メンバー

曾和具之 デザイン学部プロダクトデザイン学科准教授

### 委託者

神戸市社会福祉協議会神戸市総合児童センター

### 研究概要

本研究は、神戸市総合児童センター（以下：こべっこランド）における、アート&デザインワークショップについて、実際の活動を通じてワークショップの進行とドキュメンテーションの有用性について検証することを目的としている。具体的には、以下のワークショップについて進行計画を練り、こべっこランドにて実施した。

(1) 親子で作ろう！ロボットづくりワークショップ

日時：2012年8月14日

参加者：小学生（親子）16組×2回

内容：小型コンピュータクリケットとセンサー、モーター、LEDなどを用いて、ロボット制作を行う。大学生スタッフがファシリテータとして各テーブルに配置し、大学生と小学生および親の3人体制で制作を行う。ワークショップの様子はドキュメンテーションされ、後に振り返ることができるように共有された。

(2) こべっこランド25周年記念行事／みんなで創ろう！光るかざぐるま～まわれ、まわれ！ぼくらの絆、夢、そして未来～

日時：2012年11月24・25日

対象：こべっこランド来場者（主に子ども）に、蛍光塗料および蓄光塗料を用いて光るかざぐるまを作ってもらい、六甲山に見立てた幅約3m、高さ約3.5mの大きな四角錐状の造作物にデコレーションしていく。展示の時にはブラックライトで照明をすることで、一つ一つのかざぐるまが、きれいに発光するようにした。ワークショップの様子はドキュメンテーションされ、後に振り返ることができるように共有された。

### 研究成果

こべっこランドは不特定多数の子どもが参加する施設であり、ワークショップの設計およびドキュメンテーションを行う上で、以下の知見を得ることができた。

(1) 小型コンピュータによるプログラミングは、通常、一定時間の練習期間を要するが大学生ファシリテータがつくことによって、短時間で子どもたちがプログラミングの概要を習得し、実際の働きに生かすことができた。

(2) かざぐるまの制作ワークショップでは、幼児から中学生まで累計300名が参加したため、年齢に応じた制作ファシリテーションが必要となった。このため、制作方法をマニュアル化するのではなく、学生ファシリテータがそれぞれの判断によって、着色や組み立て方法を変更できるようにすることで、子どもたちと学生ファシリテータのコミュニケーションが成立し、両者の協同作業として、かざぐるまの制作を実施することができた。

(3) いずれのワークショップにおいても、ドキュメンテーションを行い、参加者間で共有することで、言語化することの困難な体験情報を可視化し、振り返りの場を設けることができた。また、学生ファシリテータについてムービーによるドキュメンテーションを行うことで、通常であれば、問題点の洗い出しが中心となりがちな反省会において、意識の高揚を視覚的に確認することができ、ファシリテーションの自己向上に役立てることができた。