

# Staff Letter

NO.9  
FUKUTAKE  
KIDS WORKSHOP

2009/11/9

NPO学習環境  
デザイン工房

TEL:0358423377  
FAX:0358423392

今回は「顔」を使ってのワークショップ。  
こどもたちが撮ってきたものの“顔”で  
“運動会”を行いました。



## 10月11日 わくわく！びっくり！！ おもしろ写真を撮ろう！

### 第9号福武キッズ ワークショップ スタッフレターを お届けします

こんにちは！NPO学習環境デザイン工房のえみさんです。11月に入り、本格的な冬がやってきました。みなさん、風邪などはひいていませんか？

さて、今回の福武ホールキッズワークショップは「わくわく！びっくり！！おもしろ写真を撮ろう！」というテーマで行いました。参加してくれた子どもたちは計

12人。リーダーの子もいました。今回は初め



て！の柳町小学校の子どもたちも参加してもらいました。

では、今回の内容や様子を、簡単に紹介しましょう。午前は、顔にみえるものの写真をデジカメで撮ってきます。こどもたちの時折見せる真剣な表情はプロのカメラマンのようです。また、グループに1人いるファシリテーターのスタッフは、興味や好奇心で旺盛なこどもたちを尊重しつつ、大きなグループの枠の中に入れながら誘導しているようでした。そして、午後は午前中撮ってきた写真を使ってオリジナルキャラクターをつくり、絵を描きました。撮ってきた“顔”を印刷し、紙に貼付けます。そ

の“顔”からイメージしたからだを“顔”につけたして描くと、オリジナルキャラクターの完成です。しかし、今回ただ絵を描くだけでなく、こどもたちがワークショップの世界に入りやすいように「運動会」というメタファ（比喩）を使用しました。オリジナルキャラクターを自分たちの代わりに紙の上で運動会をさせるというものです。



↑今回ファシリテーターとして参加してくれた「ニック」。ニックチームははちまきを意気込んでたまたまきつける。

### 当日の流れ

- 9:45 受付開始
- 10:00 スタッフ紹介
- 10:05 アイスブレイク
- 10:20 “顔”を見つけ出す説明
- 10:30 **作品づくり①**  
福武ホールで  
“顔”さがし
- 10:45 作品交流  
グループ分け  
はちまき配布
- 10:55 **作品づくり②**  
外に出て“顔”さがし
- 11:45 作品の共有  
撮ってきた写真を  
みんなで見せ合う
- 12:00 お昼休み
- 12:30 運動会準備
- 13:10 **運動会開始！**
- 15:10 オリジナルゲーム  
スプーンでたま運び
- 15:20 ラッシュ  
参加賞  
アンケート
- 15:30 おわり

# エピソード～さがして・つくって～

## 午前 「顔さがし」

まずは、福武ホールの中の「顔」を探してデジカメで撮りました。福武ホールは、全体的にシンプルな建物で、何かものがたくさん置いてあったり変わったものがぶらさがっていたりということはあまりありません。しかし、こどもたちの目にかかれればそこは顔の宝庫でした。消火栓・ドアノブ、壁の穴までかおかおかお！！



次はチーム分け（白・赤・青）をして外に出てかお探しです（運動会ということで、チームごとに白・赤・青のはちまきをしました。）。意外とはちまきにこどもたちやスタッフはノリノリ♪外に出たこどもたちは観察するようにさがしたり、次から次へととぶよ



## お昼 運動会の準備に夢中！

お昼休みが終わった後、運動会の準備をこどもたちと一緒に行いました。運動会の時期だったこともあったでしょう。こどもたちは私たちの予想を越えるテキパキさで準備をはじめてくれました。入場門や万国旗、アナウンスやプログラム



のポスター作り。「次は何をすればいい!？」という声があちらにもこちらにも。コーディネーターでもあるこぼとなおみんが事前にどのような空間にするのかをデザインし、モノを用意しておいたおかげもあります。こどもたちの行動を想定して、モノや空間を準備するこの過程で企画のおもしろさが左右されるということを改めて実感しました。それにしても、仕事があるということは、人を生き生きとさせるものですね。



## 午後 顔の運動会

運動会とは、午前中に撮ってきた「顔」にからだをつけて、自分がつくったその「顔たち」に運動会をさせるというもの。



こどもたちは「入場門」から行進しながら登場します。まさに本物の運動会。この雰囲気、入場する前から緊張しているこどもたちもいたようです。じゃんぼ校長の話もあり、本格的になってきました。競技種目は「つなひき」「玉入れ」「大玉転がし」です。最初はイメージがわからなかったこどもたちですが、ちらほら描き始めた友達を見て、どんどん描くことが広がっていきました。ラスト競技の「大玉転がし」では、もう顔たちに運動会をさせるというよりは、こどもたち自身が運動会をしているようになっていきました。

## 勝ち負けのルールは？

今回のワークショップは運動会ということで、勝ち負けの意識があったようです。そんな中、衝突が起きました。大玉転がしの競技の時に、一人の女の子が「紙吹雪をいっぱい描いた方が勝ち!」というルールをつくり、どんどん紙の上に紙吹雪を描いていきます。他のこどもたちもそれにのって、紙吹雪が増えていきます。しかし、他のチームの中で、「大玉転がし」という競技なのに、それで勝ち負けが決まってしまうというのは理不尽であると訴えた子がいました。ケンカのような雰囲気もありましたが、最後はお互い楽しそうに福武ホールを後にしました。今回、勝ち負けについては、どのように扱えばよかったのかなあと考えさせられました。



この勝敗については、ワークショップ企画段階の時点でジレンマをもつ存在でした。  
●ワークショップなのに勝敗はおかしい  
●運動会なのに勝敗がないのはおかしい  
話し合いの結果、勝敗はつけないということになりました。

# こば&なおみんのリフレクションから

今回も企画をたててくれた、こば&なおみんのリフレクションです。

## ①スタッフの役割の重要性を改めて感じた

今回のワークショップが盛り上がった一番の要因は、スタッフがのってくれたことだと思います。今回は、運動会というメタファー\*でやったので、こどもたちの中で「え？運動会？」という空気になってしまっただけという気持ちがありました。なので、ワークショップ前のスタッフ間の打ち合わせの時に「午後は運動会をやります」という私たちの発言の後に、一緒に盛り上げてもらうように他のスタッフにもお願いしました。すると、私たちの予想以上にスタッフは場を盛り上げてくれました。だから子どもたちも「運動会をやるう！！」ってなってくれたんだと思う！子どもがあんなに運動会に入り込めたのは、本当にスタッフの気持ちのがのってたからなんだなって思いました。チームとしてワークショップをやるということがワークショップにおいて、とても重要だと改めて感じています。ワークショップ中に、スタッフ間に温度差や、とまどいみたいのがあると、場の雰囲気が悪くなると思う。だからこそ、ワークショップ前後にスタッフ間で密に話し合いや、意見共有、共通理解をもっていたいなと感じています。

\*メタファー・・・隠喩。たとえ

## ②運動会準備が一番盛り上がった

お昼になる前、子どもたちに、午後の運動会の準備が終わっていないから手伝ってとお願いしました。子どもたちはお昼ご飯を20分くらいで食べ終わって集まり、一生懸命準備をしてくれました。万国旗をつけたり、プログラムを書いたり、入場門を作ったり、アナウンスの練習をしたりと、本当に子どもたちが楽しそうにいきいきと運動会の準備をしてくれました。そしてスタッフも結構必死で準備をしていました。

運動会の準備は、ある意味最終ゴールが決まっているようだけど、そこにはイメージするゴールはあっても、多くのオリジナリティを持ち込める場であって、学校でも運動会の準備は先生がやっているから、子どもにとってすごくモチベーションがあがったのではないかなと思います。

子どもたちは準備をする中で、話し合ったり分担したりしながら準備を進めていきました。入場門をつくるとき「入」「場」「門」の文字の間隔を、子ども同士で話し合っている姿が印象に残っています。「これぞワークショップじゃん」と思いました。今回のワークショップ（今までにやったことのない企画をやってみる）のように、うまくいくかどうかは分からないけどちょっと挑戦的にやっているほうが、意味があるというか、私たち自身も常に子どもたちと一緒に作り上げていく感覚でやるワークショップの方が本物っぽい感じがあるなと思いました。

## ③メタファーのおもしろさ

今回午後は、絵を描いたんだけど、それを運動会というメタファーでやりました。メタファーとは隠喩のことで、やることを分かりやすくしたり、世界に入っていけるようにするものです。今までもメタファーを使いたいと思いつきながらやってきてはいたものの、少し中途半端だった部分があります。「美術館をつくらう！」みたいに言葉で言うだけでは、その世界に入り込んでいくことは難しいということも、今回よくわかりました。だからこそ、「運動会と言いつつも、やっていることは絵を描くことで、それは子どもにとってどう映っていたんだろうか」というのが今回気になっていることです。メタファーの使い方は今後も試行錯誤をしてやっていきたいと思っています。



# スタッフ ふりかえり

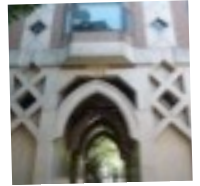
## ワークショップ後のグループディスカッション&記録映像を見ながら

こども達同士のつながりが自然にできていて、ファシリ



テーターが入らなくてもコミュニケーションができているところが見られてよかった。逆に「運動会=勝負」とう意識があったのかなと思ったのと、グループ対抗としての色があったのかなあと思った。(じゃんぼ)

今回、初めての参加で、小学生とのコミュニケーションには不安いっぱいでしたが、元気でやる気満々のチームメンバーに助けられました。子どもの創造性にも関心させられるばかりで、逆にいるんなことを吸収できました。次は、リハに参加してもう少しスムーズに動けるように準備したいと思います。(ニック)



運動会ということが良かった。全員の共通認識がもともとあるため、役割を与えられる意味を子どもが意識しやすかった。役割を与えるときに、与えられる気持ちを考えるようにしたいと思った。(こば)

今日の進行はいつもよりスタッフの声(司会以外)もあり、よかった。参加してくれた子どもたちも落ち着いていた様子(反応が薄いとかではなくて)で活動にも興味をもって楽しそうでした。午後の運動会は思った以上の盛り上がりで、一瞬焦ったけど、とても今日はいい雰囲気でした。(さっか)

担当グループの人たちの動向が気になって自分自身が楽しむというところが抜けていたような気がしてちょっと反省です。またがんばります。ともあれ、盛り上がって良かったです!(1号)

一番「すごい!」と感じたのは、運動会の時のこどもたちの描く姿です。大きな模造紙と色鮮やかなグルマーカーは、確かに大人から見てもワクワクしますが、やっぱり子どもたちにはかなわなかったかなあ。次回は、私もこどもたちと一緒にのめり込んでつくってみたいと、本当に感じました。(えみごん)



こんな短時間で、大きくて生き生きしている作品が3つもできて、すごく良かったなあと思いました。準備段階やナレーター役を当てられた時の子ども顔がとてもよかったと思います。(ちむ)

今日はスタッフから盛り上げてもらえてとても良い雰囲気できて本当に良かった。運動会にというメタファーはチャレンジだったけど、これからもっとよくして新しいワークショップのスタイルにしたい。(なおみん)

運動会の趣旨を理解してもらいたい、作品を仕上げてもらいたい気持ちと、楽しければいいじゃん!という気持ちの混じり合ってしまった、中途半端なものになってしまったのを改善したいと思いました。(ともちゃん)



## 次回の福武ワークショップは12月13日「からだでアニメ」です



「からだでアニメ」ワークショップでは、クレイタウンというソフトを使って、何枚も写真を撮ってそれを並べ、コマ撮りアニメーションをつくります。NHK教育プチアニメ『ニャッキ』(’95~)や宇多田ヒカル『travelling』PVクレイアニメパートの部分でも、このクレイタウンが使われています。今回は、アニメーションと言っても、絵やモノを使ったものではなく、からだをつかった写真をつなげてアニメーションをつくります。こどもたちの発想力がどのようにひろがるのか楽しみです。

←これは2009年5月10日に行われた「からだでアニメ」の時の写真です。  
webカメラとパソコンを使って行いました。