

とうきょう すくわくプログラム活動報告書

幼稚園・学校番号	1359410
施設名（園名等）	学校法人 清瀬学園 きよせ幼稚園

1. 活動のテーマ

<テーマ>

運動会オリジナル T シャツを作ろう

<テーマの設定理由>

前年度の活動をブラッシュアップさせる方向で「運動会オリジナル T シャツを作ろう」(デザイン) をテーマとして設定した。子どもたちは日々の自由遊びの中で、ブロックや廃材を使って様々な形を製作したり、タブレットや本で色を調べながら塗り絵をする等、形や色をデザインすることに興味を持っている姿が見られることから、実際にデザインを職業として活躍している服飾デザイナーとグラフィックデザイナーと共に、クラスのマークやカラーを自ら考えたりみんなで話し合うことを通してデザインし、それを運動会で着るクラス T シャツに落とし込むことによって、子どもたちのデザインすることへの興味関心をさらに深めるため。

2. 活動スケジュール

5月26日	活動1	: 自分のマークを作ろう
6月 2日	活動2	: クラスのマークを作ろう①
6月16日	活動3	: クラスのマークを作ろう②～レイアウト～
8月25日	活動4	: マークデザイン実習 (ペイント) そら組・ほし組
8月26日	活動4	: マークデザイン実習 (ペイント) つき組
10月 8日	試着	: 運動会総練習にて試着
10月12日	発表	: オリジナル T シャツを着て運動会本番に参加

3. 探究活動の実践

活動1：5月26日

「活動内容」自分のマークを作ろう（個人ワーク）

円の描かれている白い A4 用紙とカラーペンを一人ずつに配り、「自分自身」を表すマークを作った

「目的」

自分の名前を直接書かずに、自己を表現する色や形だけを使用して

他の園児が見ても、その人だと認識できるようなマークをデザインすることで

自己分析と他人への伝達能力、客観性を養うこと

「活動の様子」

子どもたちピクトグラムや誰もが見たことのある会社のマークを見せて、「ピクトグラムはシンプルな図形だけで出来ているのに、万人に伝わるようになっている」「マークというものは会社名が書かれていなくても色と形だけで会社名が認識できる」ことを納得してもらい、情報を削ぎ落しても人に伝えることが出来るのは「デザインの力」であることを話してから活動に入った。

自分のマークをすぐに描ける子、ゆっくり描き始める子、なかなか描き始められない子、様子は様々であったが、授業後になかなか描き始められない子から「楽しかった」と先生に伝えていたり、他のクラスの活動を覗きにきたりと、興味関心が無いから手が進まないわけではなかったと認識した。重要なのは「テーマを理解して考えること」というデザインの思考を育むことであることを改めて感じた。

また、子どもたちにとってはシンプルにするということは簡単なようで難しく、どんどん要素を足していく傾向があることがわかった。

クラスのイメージを簡素化したクラスのマークをみんなで考えて作る上で、今回の活動では工夫が必要であると認識した。



活動2：6月2日

「活動内容」 クラスのマークを作る①（グループワーク）

園児のグループ（6人程度）を作り、各グループごとに「先生」「いきもの」「ともだち」等のテーマを振り分け、自分のクラスのイメージを表す絵を描き、発表した

「活動の様子」

前回の教訓を活かし、自由度が高く「なんでもあり」になってしまいがちにならないように、グループごとにテーマを決めて1つの絵を作ってもらうように進め方を変更した。

「みんなにとってきよせ幼稚園ってどんなところ？」「みんなのクラスってどんなところ？」とヒアリングし、子どもたちから出てきたキーワードを抽出し、それぞれのグループに振り分けて絵を描いてもらった。

担任やデザイナーが各テーブルをまわり、「与えられたテーマに沿ってどうやって描いていくか」方向性を出すサポートを行いながら進めていった。

最初はそれぞれが自由に描き始めていたが次第に全体感を意識して進めようとするグループが出てきたり、初めから「どうやって描いていこうか」と話し合うところから始めるグループがいたり、最初から最後まで縦横無尽に自由に描くグループいたり、活動の様子は様々であった。

今回もなかなか描くことが出来ず、発表の時も積極的でない子がいたので、「テーマを理解し考えること」が重要であり、描ける描けないだけが重要ではないことを、次回以降もしっかりと伝えていくことを意識して進めていく必要を感じた。



活動3：6月16日

クラスマークを作ろう②～レイアウト～（グループワーク）

「活動内容」

グループ（6人程度）を作り、活動2で完成した5つの絵の中から、5つの要素をピックアップし、デザイナーによりシンプル化したマークを作成した。

印刷し形に切り取った全要素をグループに配布し、コラージュし、色を塗った。

出来た作品を発表した。

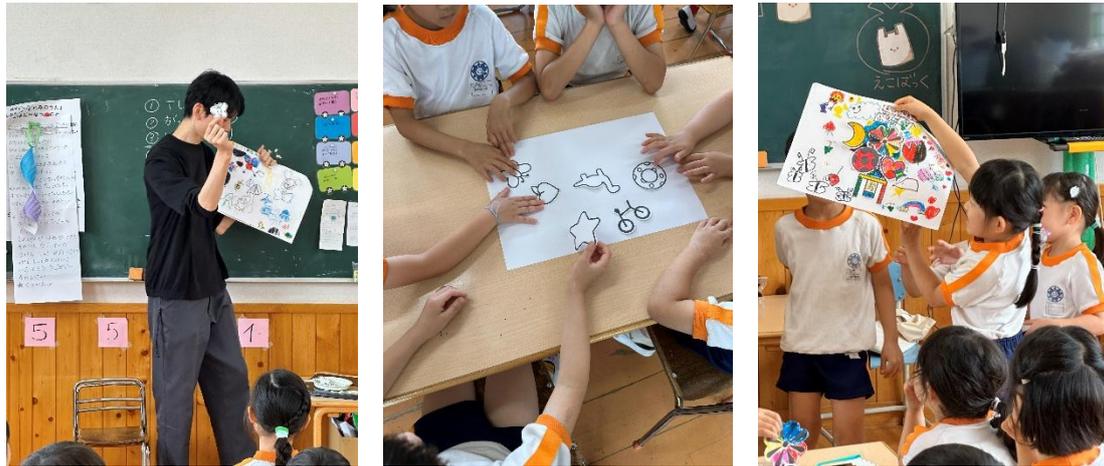
「活動の様子」

前回の活動で、それぞれのグループで考えた作品やマークが新たな形になった事に驚いたり、喜んだりする姿が見られ、子どもたちがデザインの面白さを感じだしてきているように感じ

た。

コラージュの活動では、リーダー的な役割を担いグループを統率する姿、グループワークの中で自分の思い通りにならず葛藤する姿等も見られ、大人と同様にチームで動くのが好きな子、個人で進めていくのが好きな子とそれぞれの特性を垣間見ることが出来た。

全体的に前回の活動よりも、事前に話し合っって方向性を決めていくグループが多かった。



活動4：8月25日（そら・ほし）・26日（つき）

マークデザイン実習（ペイント）

「活動内容」

活動3でコラージュしたのと同じ要素をプロのグラフィックデザイナーが改めて構成し直し、各クラスのマークを作った。

そのマークを服飾デザイナーが製作したTシャツボディにプリントし、各園児に配布した。

園児たちはさらにその上にボスカを利用し各々のオリジナルペイントを施した。

「活動の様子」

一度、自分たちで同じ課題を行ったことにより、コラージュすることの楽しさや難しさを体感したうえで、改めて同じ条件下で、プロが1つの答えを提示した効果があったのか、子どもたちはデザイナーが作った自分たちのクラスのマークに喜んだり興味関心を示す子がほとんどだった。

また、自分たちが考えてきたマークがTシャツにプリントされて製品になったことに驚き、「これどうやって作ったの？」と質問する子どもも多く、自分たちが関わったものが製品化されるプロセスを身近に感じている様子だった。

ペイントに入る前に、「自分たちが着ることを考えて下さい」ということを強調して伝えた。昨年はTシャツのマークを飛び越えて生地全体に色を塗ったり絵を描いたりする姿も多く見られたが、今年は一連の活動から、自分たちでデザインしたマークという意識が高いのか、マークからはみ出して描く子どもは少なく（はみ出すことが悪いことではない）、マークを活かしたカラーデザインに仕上げる子が多かった。

授業後には、「将来洋服のデザイナーになりたい」という子が多く、デザイナーからは「まずは毎日自分で着る服を自分で決めて、いかに格好よく・可愛く出来るか考えて下さい」とアドバイスを受けている姿が見られた。



試着：10月8日

運動会総練習にて試着

「活動内容」

運動会総練習に、オリジナルTシャツを着て参加した

「活動の様子」

自分たちで作ったTシャツを着て、どこか誇らしげの様子が見られ、先生から「〇〇が良いね」「〇〇色で塗ったんだ」等、声をかけられると喜ぶ姿があった。

他のクラスのマークも興味深く観察し、見せ合う姿もあった。

運動会当日で着るので、今日は持ち帰り、家でも披露するきっかけとなった。

その際に、デザイナーの紹介・コメントや洗濯時の注意などの周知文を配布した。



発表：10月12日

オリジナルTシャツを着て運動会本番に参加

「活動内容」

オリジナルTシャツを着て、運動会に参加し、一体感を高め頑張った。自分たちで作ったオリジナルTシャツをみんなに披露した。

「活動の様子」

運動会でTシャツを着ることを楽しみにしていた子どもたちは、たくさんの保護者の方たちに囲まれ、自分たちで作ったTシャツを着て競技を頑張る姿があった。運動会のテーマである「カラフル」の文字通り、それぞれの個性が園庭で混じり合い輝くのと同時に、一から作り上げたオリジナルTシャツも運動会を彩る1つの要素となったと感じた。



4. 振り返り

<振り返りによって得た先生の気づき>

今年度は、自分たちで考えたクラスのマークがプリントされたオリジナルTシャツをデザインすることを通して、「デザイン」に対して興味関心を育むことを目的として実践した。「クラスのマークを1から自分たちで考えること」を昨年度の内容にプラスし実施した。

ロゴマークやピクトグラムのような「人にもものを伝える」デザインでは、シンプルにする、要素を削ぎ落していく作業が大事になってくるが、この考え方をすぐに理解することは、子どもたちにとっては難しいことに気づいた。しかしながら、3回の活動を通して出来上がってきたクラスのマークは、「自分たちもデザインに参加した」というプロセスがあり、マークそのものを尊重したカラーペイントをする子どもが多かった。これはデザインするという本質が伝わり、今回のテーマを子どもたちなりに理解してくれたことの現れだと感じた。

デザイン思考を養うことは、何かを作り出したり、問題を解決する考え方を養うことに繋がる。一連のデザイン活動から、何かを生み出すことの楽しさを感じ、日常の遊びや生活の中にも活かされていくことを期待する。

また、子どもたちにとって、2種類のデザインを生業にする「デザイナー」に出会ったことは大きな経験となり、実際に将来デザイナーになりたいと夢を与えられた。「本物」に出会うということは、どうしたらそうなれるのか、自分事に考える良い機会にもなる。今後も本物に出会う機会創出を作っていくことで、子どもたちの夢を広げていきたい。