

07

幼児の発達を促すキャラクター遊具と絵本の発案と製作

Idea and Design Character toys with Picture books will promote the development of children

デザイン学科・教授
Department of Design・Professor

大島 誠 Makoto OSHIMA

概要

少子高齢化が進展する日本において幼児教育の重要性は益々高まり、幼児の誰もが健全な発達ができる環境や遊具は子供達の成長や発育に大きく貢献できる。読み聞かせは育児の世界で日常的に行われるが、遊具や絵本を用いて行うその効果は道徳観の醸成、イジメの防止、イメージネーション豊かな子供達の育成に寄与できる。また健常者のみならずできるだけ多くの子供の日常をリサーチし、そのニーズやデマンドを掘り起こして、物語を構成、主人公となるキャラクターを創造することは、デザインを学ぶ学生にとっても、実習・演習の好適なテーマである。

名古屋学芸大学ヒューマンケア学部子どもケア学科とメディア造形学部デザイン学科が協力し、お互いの得意分野を持ち寄って

下記目標でキャラクター遊具と絵本を創作する事とした。

- 1、 健常な幼児、身体的障害のある子供達を問わず、誰もが楽しめるキャラクター遊具と絵本、学習環境をメディア造形学部、ヒューマンケア学部との協力により開発し製作する。
- 2、 立体の主人公が絵本から飛び出すような雰囲気醸し出す、新しいタイプの読み聞かせを実施、幼児の集中力、世界観の発達を促進する。
- 3、 地域と連携しサーベイやプレゼンテーションの場を提供頂き、リアリティーのある開発を目指す。
- 4、 施設で使用する子供達の集中力を持続させるテーブル、椅子を試作製作する。

1 地域連携とフィールドサーベイ

本プロジェクトでは地域連携の活動の一環として近隣の市町村の図書館、福祉施設でのフィールドサーベイを計画し学生諸君にリアリティーのある開発にトライして貰った。

サーベイは情景や、参加者の様子、読み聞かせ内容などを手書きスケッチとメモ書きにより記録し観察力、描画力の向上を図り自らの作品作りのきっかけとした。



図表 1 : 長久手図書館での読み聞かせの様子

長久手市中央図書館では、ボランティアグループにより0歳から乳幼児、3～5歳の2グループに分かれて、読み聞かせが展開されていた。どちらのグループも広いフロアにカーペットが敷かれ、靴を脱ぎリラックスした姿勢で読み聞かせに集中できている。1話5分間ほどで紙芝居や大型絵本を通しての読み聞かせが展開されていた。

読み聞かせの合間には音楽とともに体を動かす体操が行われ子供達に運動させ発散させる事にも、配慮がされている。

2 企画構想からアイデア創造のポイント

主人公のキャラクターを介して、遊びながら幼児の発達を促す(幼児が主人公と遊びながら五感を駆使して言葉や名称、物事を覚える。マネして体を動かす、ごっこ遊びをする。主人公の世話をする等)全体ストーリー展開、構想を行う。主人公は、人や動物、人工のものであれば擬人化できるものが望ましい。学生諸君の発想は様々であり、明快な物語を構想して、キャラクターアイデアを提案する場合や子ども達が遊びながら組み合わせるキャラクターを作るユニークなアイデアも発想された。



図表2:企画構想とアイデアスケッチ

3 遊具作りの基本姿勢チェックポイント

以下は北欧のおもちゃメーカー社長クルト・ネフ氏からのメッセージおよびチェック項目である。

『おもちゃはファンタジーを生み出すものであったり、発達を促すものでなくてはなりません。何通りもの形で遊ぶことができ、美しくなければいけません。なぜなら、子どもたちはおもちゃを通して、様々な世界を知っていくからです。』クルト・ネフ(NAEFカタログより)

ネフ氏のおもちゃチェックポイント

- そのおもちゃを通して子どもがどんな経験ができるか
- そのおもちゃを通して子どもが世界を見る事ができるか
- そのおもちゃで遊ぶ子の年齢にあっているか
- 子どもの要求に対応できるか
- そのおもちゃに合う正しい材質を選んでいるか
- 美しいか
- 機能的か
- 安全性は
- 長く遊べるか
- 価格は妥当か
- オリジナリティは
- 流行を追うものでないか

4 学部連携(1)

ヒューマンケア学部子どもケア学科大島光代先生ゼミ学生諸君とメディア造形学部デザイン基礎ⅢB受講2年生で協力し今回のプロジェクトを推進した。

両学科でペアになった学生同士でランチを食べながら打ち合わせる。デザイン学科諸君は自ら考案したキャラクター、絵本のストーリー、主人公を紹介する。

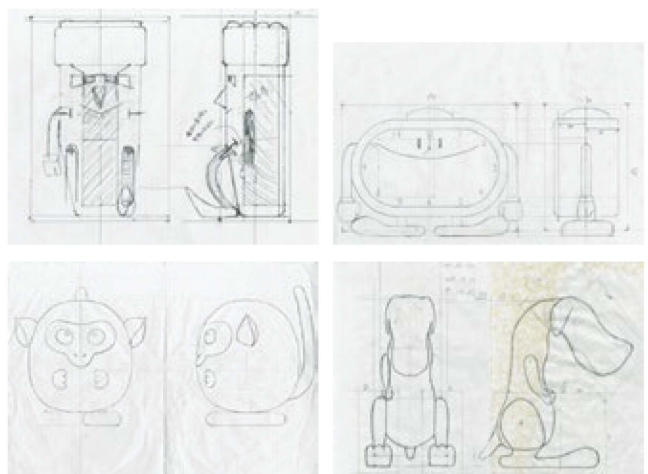
子どもケア学科学生諸君は、説明を聞き自分でストーリーを読み聞かせる立場で、ストーリーへの感想や読み聞かせの際に使えるキャラクタートイについて要望を伝える。



図表3:学部連携ランチミーティング(1)

5 作図、材料選択、製作

子どもケア学科のパートナーからの要望を盛り込みアイデアを修正し作図を行う。スケッチに忠実なプロポーション、子ども達が使いやすい大きさを想像しながら寸法を決める。



図表4:おもちゃキャラクター主人公の作図

キャラクター主人公の立体制作において、狙いとする遊び方に合わせ材料選択を行う。柔らかいおもちゃとする場合はスチロール

を芯としウレタンを巻いてフェブリックで表面を包み込む造形方法を取る。硬質なおもちゃとする場合、木材の特性を生かし手足など部位で分けて木材を組み、彫刻後関節軸を介して組み立てる方法を取った。図面に合わせ、材料取りから造形、塗装を含む表面処理までを行う。形状に合わせて工具、機械の使い方の使い方を学び、迅速にまた綺麗に仕上がる方法で作製してゆく。安全な作業をする為に機械の正しい使い方を身につける。



図表5:工房でのキャラクターおもちゃの制作

6 学部連携(2)

具体化しつつあるキャラクターや絵本ストーリーに対して子どもケア学科の学生諸君達が更なるアドバイスを与える。

立体的でリアリティーのある遊具キャラクターによって、ペアとなった学生諸君は明確なイメージを共有でき、作品の創造性を倍増させていく。同時にストーリー中の問題点を探り出し幼児発達の阻害要因となるストーリーには修正をするチャンスを与える。



図表6:ランチミーティング(2)

7 キャラクターの完成と絵本制作

各キャラクターの完成後撮影を行いチラシポスター、絵本制作プロセスへ移行、物語への織り込みを計る。





図表7:キャラクターおもちゃの完成

完成した主人公を織り込んで絵コンテを描く。ストーリーに従って各ページの構成をした上で絵本の制作へと進む。立体を既に作り上げているため、絵本のキャラクターはバランスが取れているしリアリティーを増している。

また物語のシーン構築や脇役にもその主人公のデザインは波及してストーリー全体を盛り上げている。



図表8:完成したキャラクターと絵本ページ

8 学部連携(3)

完成した絵本とキャラクターおもちゃを使ってこどもケア学科の学生諸君と最終の打ち合わせを行なった。作品を目の前に絵本のストーリーについて擦り合わせる。読み聞かせのプレゼンテーションとしてどのような事ができるか、また絵本の内容にキャラクターおもちゃはどのように関与していくのか。読み聞かせの方法について議論した。



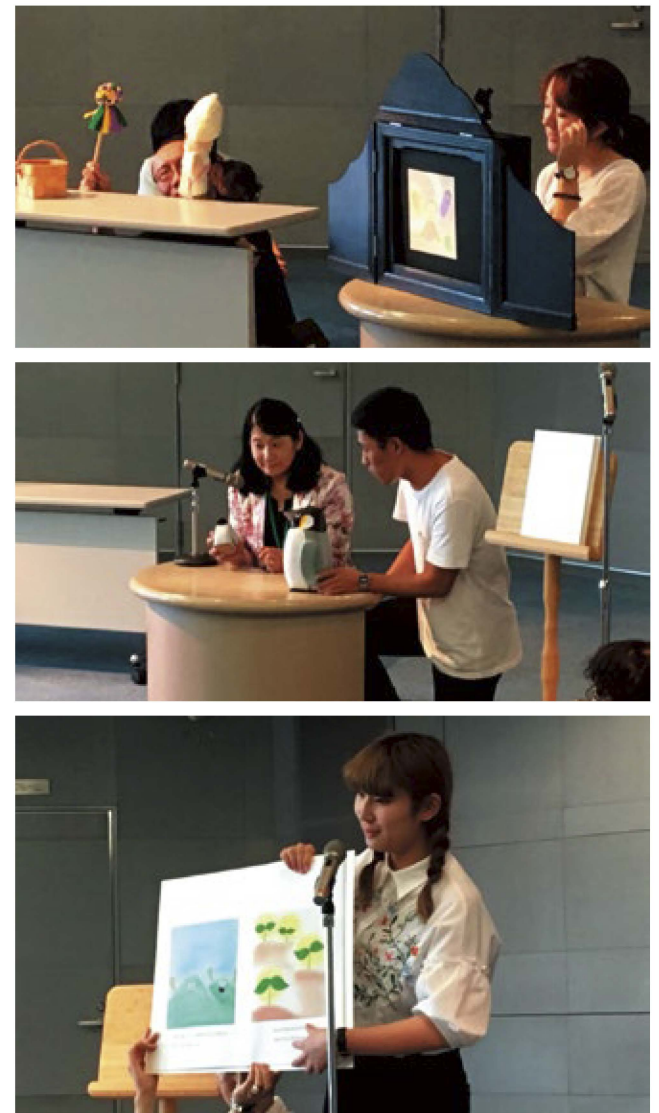
図表9:おもちゃと絵本を持ち寄り最終ミーティング

9 長久手市中央図書館での読み聞かせ

先立って作成したチラシ、ポスターによる近隣の幼稚園保育園小学校への告知を行なった後、7月26日に長久手市中央図書館での読み聞かせを開催した。



図表10:長久手市中央図書館お話しとスケジュールのチラシ





図表11:お話会の様子

10 お話会に参加された方々の感想

当日来場して下さった皆さん方に記入頂き下記の様な感想を頂いた。

お話会感想チラシより			
参加者: のべ51(大人21、子供28、成人2)			
子供達の性別年齢別内訳:		0歳	1歳
男子	1歳	2	1
	2歳	3	0
	3歳	1	5
	4歳	2	1
	5歳	2	3
	6歳	3	2
	7歳	2	0
合計	0歳	1	1
	1歳	3	3
	2歳	3	3
	3歳	6	6
	4歳	3	3
	5歳	5	5
	6歳	5	5
	7歳	2	2
感想: 大変楽しめた	5	今後の参加: とても参加したい	6
楽しめた	12	参加したい	9
どちらかといえば楽しめた	2	どちらかといえば参加したい	3
どちらかといえば楽しめず	1	どちらかといえば参加しない	1
楽しめなかった	1	参加しない	1

図表12: お話会の感想より

参加保護者の方々のご感想

- ・ お人形を使ったお話会は初めてでとても楽しかった。年齢の近いお兄さんお姉さんのおはなし会だからか、とても真剣に聞いていました。
- ・ 人形がとても良く出来ており、お話会の登場人物に実際に触れる事ができて楽しかったようです。
- ・ 少しお話が単調でしたが子供達は楽しめていました。
- ・ 絵本、紙芝居、人形もオリジナルで手作りなんてすごく可愛くて素敵でした。
- ・ 学生さんの読み方も素朴でほっこりと温かい気持ちになりました。
- ・ 絵本の中のキャラクターが立体的なぬいぐるみになっている事で可愛さ倍増でお話に引き込まれてしまいました。
- ・ 道徳的な事も考えられていて子供に見せたい絵本もたくさんありました。
- ・ 2つの学部のコラボという取り組みが目新しく素敵企画でした。
- ・ どのお話もストーリーも良く絵が上手で人形も木のぬくもりが伝わってきてデザインも良かった。
- ・ お人形と遊ぶ時間の子供達とふれあう学生達が良い表情をしていて良かった。子供達もお兄さんお姉さんと話せて楽しそう。
- ・ 子供も親もお話もふれあいタイムも興味津々で楽しめました。全て手作りなんて本当に感激です。
- ・ 触る事ができたのが楽しそうだった。お話会の間に休憩を入れてもらったので各回集中して聞けました。
- ・ 小さな子供と一緒にでしたが皆さん暖かく楽しめました。

11 お話会を終えて

学外での読み聞かせの機会を得て多くの経験や学習をすることができた。ひとえに地域連携にて機会を頂いた長久手市中央図書館館長はじめ図書館関係者の方々のおかげと感謝している。振り返りによるお話会の感想から、来場頂いた親子連れの受け取りは良好なものだった。また授業の狙い並びに課題遂行の点から、学生諸君の粘り強いデザイン作業と高いモチベーションが維持できた。学生諸君にとってすべてオリジナルで作りあげたお話会の実現により自分達の作品が子供達にどのように受け取られ、彼らの心身の発達に寄与するものかその一部を実感でき貴重な体験だったと思う。また学部連携という形態も実り多いものであった。夫々の専門教育の知見を持ち寄り、協力して作品を作り上げ発表する機会を持つことが出来、教員だけでなく学生諸君にとっても貴重な体験だったと思われる。今後は更に学部連携の活性化を目指したい。

12 集中力を持続させるテーブル

子供達を取り巻く環境で幼稚園、保育園での遊びや学習に活用されているテーブルや椅子は、毎日の遊びや学びに不可欠な什器であり、使用スペース、活用法により様々なデザインのものが使われている。

テーブルの多くはスペース効率の良さや、繋いで使用する際の利便性の為、天板は長方形、足の部分は移動しやすいようにスチールパイプや軽量の木材などで作られている。今回調査に伺った保育園で、これらテーブル・椅子の使われ方を観察する事ができた。お絵描き、積み木などの時間で活用され一つのテーブルを5人の園児が周りを囲んで使っている。子供達は先生を注目する際やほかのテーブルの子達とのコミュニケーションの時、振り向かなければならならず不便な時がある様子。先生達はこの状況を補う為夫々のテーブルに立ち寄ってこまめに子供達への指導を行っている。

そこで今回のプロジェクトでは、天板の形状の工夫によりレイアウトが変えられる方法を考案し、試作品を作って従来型のテーブルと比較調査することとした。子どもケア学科大島光代先生の発案により、豊学校などで活用されている天板形状をヒントに扇型の天板を導入し、更に子供達のすわる位置を明確にする“割り”を設けた。この扇型天板を中央に使って机の連結を行うと、従来の長方形天板テーブルと組み合わせても子供達の視線は自然と扇の要方向へすなわち先生達のいる方向に向かせることが可能となる。まず従来型テーブルにより授業を行い、子供達の動向をビデオカメラによって撮影、次に扇型天板を用いた机配置として同じ授業を行い、子供達の集中力がどの様に変化していくかを観察することができた。

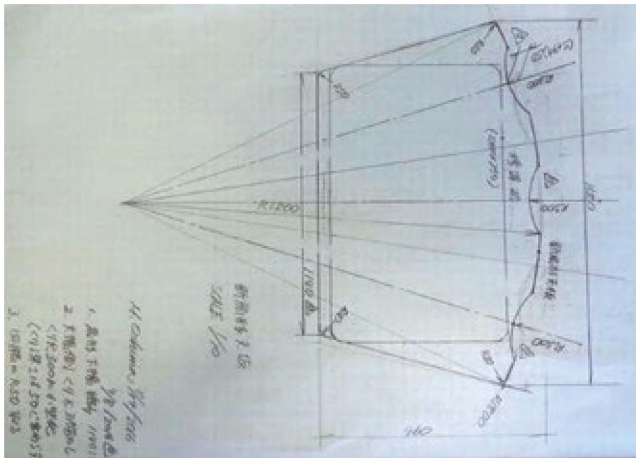


図表12: テーブル天板形状の違いと子供達の集中度合い

扇型天板の導入により狙い通り子供達の集中力は高まっていると感じられ、先生方の問いかけに対して声を合わせて答える子供達の反応から教室全体の一体感も醸成できている。先生方の指導もフェイスツーフェイスで行える事が分かる。

次に天板の“割り”がもたらす効果について観察を行った。扇型天板に作られた“割り”は子供達の居場所を明確にし、どこに座るか迷うことなく着座している。また扇型形状の効果で視線が内側を向く事により、隣の子のしている事がよく分かり、互いに

コミュニケーションが取りやすく積み木による作品作りで協力したり、分け合ったり、影響し合う事もできる様子である。このように効果のある扇型天板を用いて残された課題を改善しつつ開発継続を行ないたい。

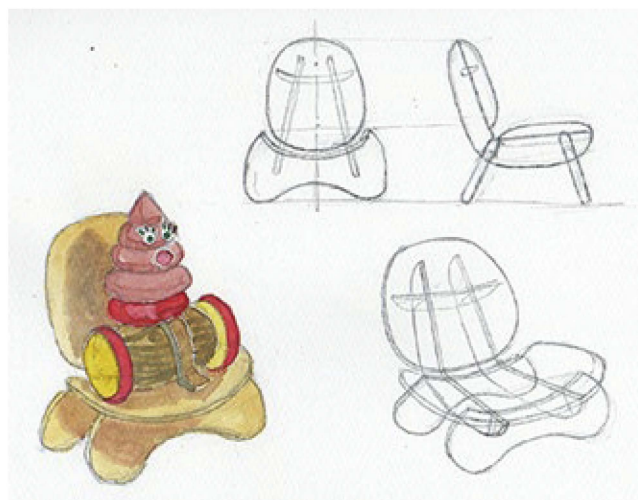
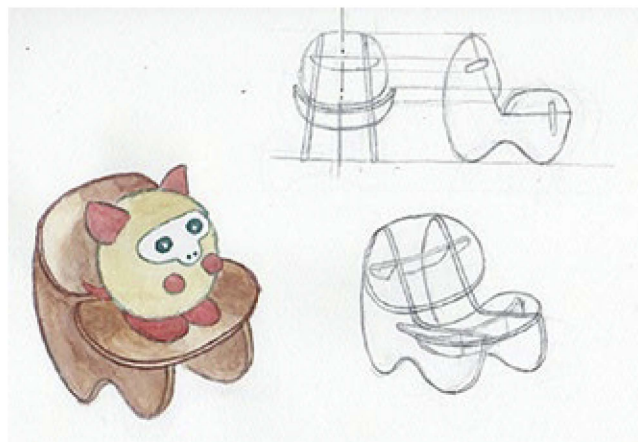
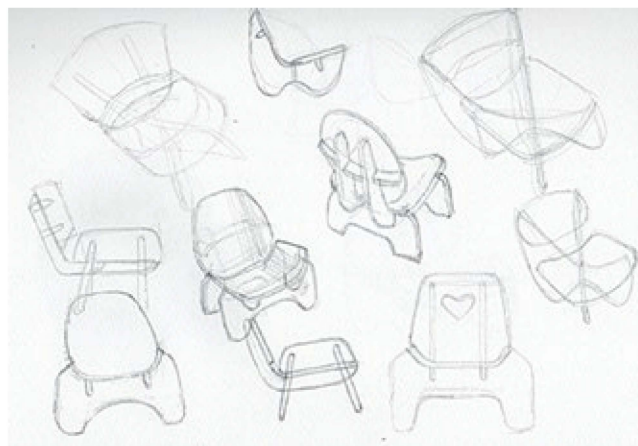


図表13: 扇型テーブル天板図面と子供達の積み木遊び

13 こども椅子の開発

次に集中力をアップさせる椅子の開発について進捗を述べたい。扇型テーブルとの併用によって使用する事を前提とするが更に子供の集中力を高めるには体幹保持や、座り心地、安心感など椅子本来の機能を高める必要がある。またマイチェアとして組み立てや分解を子供自身が簡単な道具を使ってできるキット化も同時に考えてみたい。

まずシンプルで子供達が愛着を感じることのできる形態を探る。座り心地を考慮し面は局面で子供達のお尻をすっぽりと包み込む形状を狙う。



図表14: 子供椅子スケッチ

スケッチの内、可能性の高い案を2案選び、更にプロポーシ
ョンの検討を行う。平面材を使用しながら曲線カットにより暖かいフ
ォルムを狙い、ホゾや組み木の考えを導入し、ドライバーと木ねじな
ど簡単な固定方法で完成できる構造を探る。座面は2次曲面で
適度なホールド感座心地の良さを狙う。スケールモデルを作成し
て立体での検討を行った。

スケールモデルの検討を継続し、プロトタイプ製作にて更なる
練り込みを行いながら、実際に子供達に座ってもらい座り心地、
機能性の追求並びに、子供でも組み立て分解が容易にできる形
状を探っていきたい。



図表15: こども椅子1/5スケールモデル