

高校生木育デザインプロジェクト

③デザインワークショップ 「デザイナーと討論しよう！」

日 時：平成 28 年 11 月 23 日(水・祝) 13:00 ~ 16:00
場 所：みやぎきアートセンター 5 階アートスペース 3
参加者：生徒 28 名

【講座概要】

①平成 28 年 6 月 12 日(日)林業・ものづくり見学ツアー in 日南、②平成 28 年 6 月 26 日(日) デザインワークショップで 5 つのチームに分かれ出来上がったデザイン案。その後、プロのデザイナーがデザイン画を起こし、11 月 23 日(水・祝)高校生とデザイナーが本気で討論。赤ちゃんに、子どもに遊んで欲しい木のおもちゃのデザイン案を絞り込みました！



山田聖士氏 秋田美紀氏 小山裕介氏 若杉浩一氏 奥ひろ子氏 小林健一氏



➤この3つのおもちゃに絞られました！

高校生デザイン案	おもちゃ名、遊び方	デザイナーデザイン案	11月23日検討後
	《デンジャラス・シップ》 不安定な船に転がるボールを船の外に転がり落とさないように、3種類の道具を使って船の中に入れて遊びます。		改善点 ①使用する玉は木球にしたい。(鈴をイメージ) ②家庭用ではなく、施設用として製作。下段の円の直径は 70 cm とする。
	《Sound Garden》 1つのおもちゃでいくつもの音を楽しむことができます。親子でまたはお友達と一緒に奏でることができます。		改善点 ①改名する。(Wood Sound、Sound House、Sound Home など) ②楽器の数を増やす。屋根をギロにする。木琴は 4 分割できるようにする。でんでん太鼓 + 焼き鳥(串)=でんでん串を追加する。パーチャイムを追加する。
	《あぶネコ》 しっぽを引いて水を入れます。押すと目、鼻、口から水が出ます。的に当て、ひっくり返った時に何も描かれていないものはハズレ、金の鯉が描かれているものは当たりです。		改善点 ①持ち手を前足、後足をつけ置くこともできるようにする。 ②的の板の厚みを変え、厚い的に当てるほど点数が高くなる。 ③猫だけでなく、トラやネズミなどパターン変更できる。 ④顔はシールや手描きとし好みの顔ができるようにする。

平成 29 年 3 月 第 4 回 開催 予定！

事務局からのお知らせ

第3回木育ネットワーク部会講演会の開催

- (1) 講師：埼玉大学教育学部生活創造講座 教授 浅田茂裕先生
- (2) 場所：宮崎県庁 7 号館 7 4 4 会議室 日時：平成 29 年 2 月 19 日(日) 10:00 ~ 12:00

木育イベント情報

『ぐらぐらんどと木のおもちゃで遊ぼう』 入場無料 事前申込み不要
守川先生のぐらぐらんど玩具の1つ、箱ぼっくりを製作できます。また、会場には手作りの木製玩具がありますよ！
日時：平成 29 年 3 月 12 日(日) 10:00 ~ 16:00 場所：宮崎市きよたけ児童文化センター 2 階
問い合わせ先：0985-85-5931 (宮崎国際大学 守川美輪) 0985-85-6811 (宮崎市きよたけ児童文化センター)

木育ネットワーク部会とは

豊かな森林を次世代に引き継いでいくには、県民一人ひとりが、木材の良さや利用することの意義について理解と認識を深め、県民全体で県産材の地産地消に取り組むことが重要であることから、みやぎき木づかい県民会議を平成 25 年 2 月に設置し、木づかい運動を進めてきました。木づかい運動を進める上では、子どもたちを中心に木に触れ親しみ機会や、森林・林業、木材、資源循環について分かりやすく伝える機会を創出する木育活動を進めることが非常に大切であることから、木育に積極的に取り組む企業・団体・行政等の参画による木育ネットワーク部会を設置いたしました。

お問い合わせ

みやぎき木づかい県民会議 木育ネットワーク部会 事務局
宮崎県森林林業協会・宮崎県山村・木材振興課みやぎきスギ活用推進室
〒880-0802 宮崎市別府町 3 番 1 号 宮崎日赤会館 2F TEL：0985 (27) 7682 / FAX：0985 (25) 2398

木育かわら版

MOKUIKU

知ろう、使おう、広げよう、みやぎきの木



木に触れて、木と遊び、木を学ぶ

Vol. 2

Contents

Page1	第2回 木育ネットワーク部会 講演会
Page2	木育ネットワーク部会 勉強会
Page3	木育ネットワーク部会 勉強会
Page4	高校生木育デザインプロジェクト ワークショップ、事務局連絡

第2回 木育ネットワーク部会講演会

教材づくりと木の利用—教育方法から「木育」を考える

講 師：宮崎大学大学院教育学研究科教職実践開発専攻 准教授 竹内元先生
日 時：平成 28 年 11 月 23 日(水・祝) 13:00 ~ 16:00 場 所：宮崎県庁第7庁舎 参加者：30 名



竹内元 (たけうち げん)

京都出身、2003 年宮崎大学講師(教育文化学部附属教育実践総合センター)、その後助教となり、現在准教授
【専攻】教育方法学
【共訳】H. クードヨンス、久田敏彦ほか監訳『行為する授業』ミネルヴァ書房、2005 年
【共著】広島大学教育方法学研究室編『いま求められる授業づくりの転換』淡水社、2016 年
湯浅恭正ほか編著『新しい時代の教育の方法』ミネルヴァ書房、2012 年

教育現場で使われている教材と「木」がどのようにかわることが出来るのか、根本の「教育」の意味から教えていただきながら、「木育」を考える講演会を開催しました。

「教育」は「指導」ではない

一般的に「教育」とは、大人が子どもに指導するものであるというイメージがありますが、子どもからの働きかけに答えていくのが「教育」です。また、教育は子どもを直接変えることはしません。子どもが悪いわけではありません。大人が悪いわけでもありません。その間にあるものが間違っているのです。それを変えていく営みが「教育」です。

その一つとして、生活を整えることです。子どもを取り巻く環境を整えていくことを通して、子ども自身を変えていく。これを「生活が陶冶(とうや)する」と言います。



←こちらのごはん茶碗。内側の色はご飯粒が目立つ色にされています。そうすると、残っている粒が気になり、全部食べるようになります。この茶碗が子どもの食べ方を変えたこととなります。
「ノコサナイ茶碗」codomo project



←鉛筆を持たない側の手でこの商品を持ち、机に向かうと視線が上がり、背筋が張り無理のない良い姿勢へと導かれます。よって、この商品が姿勢を変えたこととなります。また、木の香りと手ざわりが心の落ち着きを与えます。
「ぐっポス」独楽工房

問題を解決するというより、問題を発見する力をつけよう

宮崎大学と日南市教育委員会が連携して行っている、小中学校でのキャリア教育。プログラムの一つ「紙コップタワー」をグループになって、取り組みました。100 個の紙コップを何段積めるか?! グループにより、いろんな積み方ができました。



これは、社会の変化に柔軟に適應できる能力を求めるだけでなく、社会が直面する現代的な課題に当事者として応答する能力を探究し、問題に対し、みんなで協働し解く力を養う学習の一環です。

「正答」(Answer)ではなくて → 「応答」(Response)する力

「問題が起きたときに、 → 「問題はどこにあるのか」とどう解決すればよいか」より → 考える

問題解決的な思考ではなく → 問題提起的な思考

● 参加者アンケートより ● <一部抜粋・加筆>

- ・「どうしたら良いかな」をよく考えて子どもに分かるようにするには、教材づくり、伝え方、伝えたいことを明確にしたい。
- ・今日得たものを木育だけにとどまらず、仕事や生活環境、子育てにも活用していきたい。
- ・子どもをとりまく環境を変えることで子どもたちが自ら学んでいく。というのが印象的でした。
- ・難しいお話でしたが、もっと聞きたいと思いました。
- ・木育活動で何が「気付き」に繋がるのか探したい。
- ・一方的に教えることが教育ではなく、子どもからの発信(興味や反応)があって教育がはじまることを学びました。

MOKUIKU

木育ネットワーク部会 勉強会

幼児のためのおもちゃ製作

講師：宮崎国際大学児童教育科 准教授 守川 美輪 先生

子ども主体の遊びへの大人の関わり方

講師：宮崎国際大学児童教育科 准教授 山下 智也 先生

日時：平成 28 年 8 月 18 日(木) 13:00 ～ 15:00	場所：めぐみ保育園（宮崎市）	参加者：21 名
日時：平成 28 年 8 月 20 日(土) 13:00 ～ 15:00	場所：上長飯認定こども園（都城市）	参加者：19 名
日時：平成 28 年 9 月 8 日(木) 18:30 ～ 20:30	場所：つくしんぼ保育園（延岡市）	参加者：48 名



守川 美輪（もりかわ みわ）
鳴門教育大学大学院修了。研究課題は、木版凹版。幼児のためのおもちゃ制作。授業のための教材研究。



ホースを利用したおもちゃ



会場には先生の製作した様々なおもちゃが展示されていました。「おもちゃを作り始めたのは大学のイベントで会場を明るく楽しくする装飾を作って欲しいと依頼があったからです。」その時に作ったのが透明のホースを利用したおもちゃ。ホースに球を入れて遊びます。そのおもちゃを見た心理学の教員が「子どもが（球を）つかんで離す、さらに、動くものを目で追うことができる、これらは幼児の発達課題であり、これらを達成できるいいおもちゃですね」と言われたそうで、その後もホースのおもちゃを6パターンほど製作し、障害児、健常児が通うセンターに置いていたところ、障害児が懸命に球を入れ遊ぶ姿を見て、おもちゃが機能訓練にも役立っていることを感じたそうです。

さらに、最近製作されているのが「グラグランド」と名付けられたグラグラするおもちゃ。児童が椅子に座った時にグラグラさせるのは、グラグラする体験が足りていないということ聞いた先生。本来は自然の中で川の中を歩いたりできるのが望ましいのだけど、そのような体験ができない子どもが、疑似体験できるように製作したそうです。板の裏に棒をつけただけのものですが、棒が板に対して平行、横や斜めに貼られているので、乗ってみると想像以上に傾きます。

遊びを通じて、子どもたちは感覚・脳・体を使って発達しています。そのひとつ、聴覚は音を聞くだけでなく、傾きや加速度など半規管で感じるのも子どもの発達に繋がっていることから、先生は「このような遊びや体験が、身体や脳の発達に繋がっていることを保護者に伝えることが大事」と語りました。

↓「グラグランド」体験



先生が持参されたおもちゃを体験した後は、「グラグランド」を作るワークショップを行いました。板の裏に付けたのは三角形の棒。参加者は棒を付ける場所を考えながら製作しました。製作後の意見交換会では、1歳児だと「タンバリンみたいに叩く」「回して遊ぶ」積み重ねて遊ぶなどの意見が出ました。また、アンケートでは「手をつないで乗って遊ぶことで、安心してグラグラして遊べそう」「グラグラで遊びながら体幹が鍛えられそう」「子どもと一緒に作って体験し、一通りの遊び方ではなく子どもたちなりの遊び方を見てみたい」という意見もありました。大人にとっても新鮮で楽しいと感じられた「グラグランド」を体験したことで、木でおもちゃを「作ってみたい」と感じた参加者もいたようです。



「グラグランド」を作る参加者



守川先生の道具で遊ぶ参加者



山下 智也（やました ともなり）
九州大学大学院修了。研究課題は子ども主体の遊びへの大人の関わり、子どもの居場所、地域への子どもの参加論。

子どもの遊びについて研究されている山下先生。「遊び、とは何か、子ども達の豊かな成長のために、大人はどのように関わればいいのか具体的にお伝えいただきました。」

「遊び、は「言葉」で決まりません

「遊び、とは何？」

例えば、「今から鬼ごっこをしなければなりません。」と言われた鬼ごっこは「遊び、でしょうか？鬼ごっこをやりたくない子どもにとっては「遊び、ではありません。遊びとは「言葉」で決まっているものでなく、子どもが「やってみよう！」と主体的に遊ぶことで「遊び、になります。大人が遊ばせようとしすぎると、子どもは受け身になってしまい、遊びの醍醐味を大人が奪うことにもなってしまいます。」

大人はどのように関わればいいのかのでしょうか？

子どもたちの3つの間「空間」「時間」「仲間」が失われがちな現在、「遊べない、子どもたちが増えています。そのような子どもたちに、大人は、空間や遊具、素材や人、空気感などで「遊びたくなる環境、はつくることのできるのではないのでしょうか？今一度、「遊び観、を見直すことで、日常の「遊び」がさらに活きたものになると思います。」

〇〇〇を意識すると、行動が繋がる！ + 遊び心を加えて

「アフォードンス、
「促す」「促進する」あるいは「引き出す」「提供する」という意味の「アフォード」という言葉があります。物体のもつ属性（形、色、材質など）環境に誘発されて無意識に行動することが「アフォードンス、です。例えば、椅子は座るものだという意識がありますが、座るのに適した高さのステージなどがあると、椅子でなくても疲れたら座ることがあると思います。これは、ステージが座るという行動をアフォードしたことになり、座りたくなるアフォードンスがここにある。ということです。人々は環境から意味を読み取りながら行動しています。」

アフォードンスを意識すると・・・

何かしたくなる、このように行動したくなる、という環境をどれだけ用意できるか？つまり、アフォードンスを作ることができるかを考えるのはすごく大事なことです。また、アフォードンスが連鎖していると、子どもたちは余計遊びやすくなります。具体的には、見えていると掴みたくなる、引っ張りたくなる、という次の行動につながる、それがアフォードンスに繋がります。今回のテーマ「木」は触りたくなる、転がしたくなる、グラグラしたくなるなどいろんなアフォードンスがあります。

守川先生の道具で「アフォードンス、の説明→

「先入観」を取り払い ありのままの子どもを 捉えよう

ワークにチャレンジ！

ひっかけや錯覚のワークでは先入観があることで解きづらいことを感じます。錯覚問題のオーストラリア大陸は、実は同じ色の大陸でも、背景の色が赤色の時に赤色、青色の時には青色に見えます。背景をどうとらえるかで見え方が変わってきます。気を付けないといけないのは、子どもの背景（貧困、障害など）の先入観により、子どもを決めつけてしまうことです。まずは、先入観を取り払い、子どものありのままを捉えることが重要です。



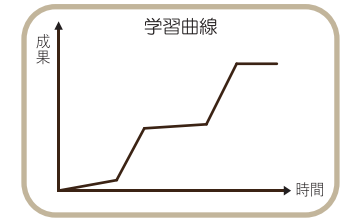
「できる」ためには「できない」時間が大事

ピアジェ（ジャン・ピアジェ 1896-1980 スイスの心理学者）が提唱した発達理論

ピアジェの発達理論の重要概念でもある「シエマ」「同化」「調節」の考え方を知った時、子どもの発達や遊びに関して考えたことがあります。「シエマ」というのは、頭の中にある行動様式や認識の枠組みのことです。「同化」はシエマを応用すること。「調節」はシエマを修正することです。子どもの行動で例えると、おもちゃを掴むという行動があります＝「シエマ」。初めて紙を見た時に、おもちゃを掴んだ時のように掴みます＝「同化」。それでは、紙がグチャグチャになり上手く掴めないことを分かった時に、このように掴んだらいいと分かります＝「調節」。子どもの遊びや育ちは「同化」と「調節」の繰り返しなのです。それが「発達」です。ここで大事ななのは、子どもの「同化」と「調節」のプロセスを見守ることです。

学習曲線という心理学

「同化」と「調節」を繰り返しながら成長すると言いましたが、当然、失敗もしていきます。「分かる」前に「分からない」時間がある。「できる」前に「できない」時間があります。つまり、「できる」ためには「できない」時間が大事なのです。これを大人が奪ってしまうと、子どもはいつまでたっても「できる」ことがないのです。



いずれできるという「安心感、
「確信、を、大人も抱きながら、関わっていくことが大切なのではないでしょうか。」

言葉ひとつで 子どもの育ちが変わる

誉め方

結果を褒めるより、過程を褒める方が子どもに響きます。例えば、「100点とって偉いね」と言うよりも「100点とったんだ。いつも勉強頑張っていたもんね」と言われる方が響きます。また、抽象的でなく具体的な声掛けが伝わります。褒められると子どもは意欲的になり、また自己肯定感が育まれ自信がつけます。

叱り方

パーソナルスペースの応用

人には知らない人に入ってほしくない距離があります。自分の前には1.5m～2m位、左右は50cm位、後ろも50cmと言われています。この距離感を叱るときに活かします。真正面を向いていると緊張感が高いので、叱るときは真正面を向いて視線を合わせて伝えたほうが、子どもは緊張感をもったまま受け止めます。

アンガーマネジメントを活用

アンガーマネジメントとは怒りの感情を管理することです。怒りはガツと沸いた時に怒りが出るのですが、6秒位すると大体落ち着いてきます。ですので、「ダメでしょ！×××！」と言うよりは、「ダメでしょ。ちょっと置いて。私の話を聞いてくれる？」とゆっくり言いながら6秒待つと、気持ちがだいぶ良くなります。

最後に

子どもと接するうえで大事なことは、活動の主役は子どもであることを意識し、目の前の子どもがどのような活動ができるか、また、望んでいるのかに寄り添うこと。声掛けは子どもが理解できる具体的な言葉かけが心に響いたり、ものごとを考察するきっかけになることがあることを意識することです。大人のかかわり方で子どもの育ちが変わることを知っておいていただければと思います。