

足うらはセンサーだ!!

足のうらに目をつけるワークショップ

日本建築学会主催
第11回
子どものまち・いえ
ワークショップ
提案コンペ
最優秀賞



企画・運営：東京学芸大学 環境・プロダクトデザイン研究室＋有志学生
千葉大学 建築学コース 伊藤潤一研究室
素材提供：株式会社辰

企画趣旨

裸足での散歩や足のうらの感覚を使ったゲームを通じ、子供たちに視覚以外の感覚、特に足の裏からの感覚に注目してもらうワークショップです。子ども自らの気づきを大切に、今後のまち・いえでの生活で、より豊かに沢山のことを感じながら過ごすきっかけになってほしいと思い企画しました。

【基本方針】

本年度はタイミングにも恵まれ、新型コロナ流行後としては初めて対面にてワークショップを開催することができました。東京学芸大学の豊かな自然環境を活かしながら、オンラインでは味わえないリアルな感覚を味わえるように企画しました。

【募集について】

募集内容
対象：小学3・4年生
人数：先着16名（親子参加推奨 / 兄弟参加可能）
参加費：無料
参加者募集方法
・のびのびの 小金井子育て子育て支援サイト
・東京学芸大学 HP
・facebook
・東京学芸大学附属小学校への掲示
※主に東京学芸大学周辺の家へ告知



【実施当日までの歩み】

5・6月 企画の立案、ブラッシュアップ、発表用パネルづくり
学芸大・千葉大、直接会ったことがない中、オンラインを駆使しコンペに向けた企画がスタートしました。初回に集めた企画書
初めは日常に溶け込む点字ブロックを取り上げ、考え始めました。話し合うにつれ、生活するうえで欠かせない「感覚」に注目するWSになりました。

7月 まちいえコンペ本番

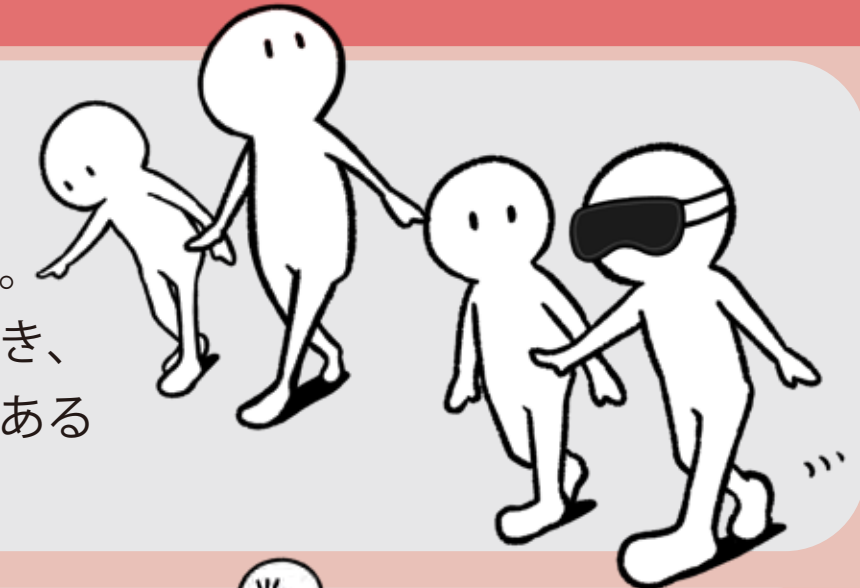


なんと、学芸大メンバーと千葉大メンバーが実際に顔を合わせたのはこの日が初めて。ハプニングがあつつも、皆で円になり発表に集中しました。

**最優秀賞受賞
WS 実施決定**

【企画概要】3段階で体験する「足うら」のセンサー

1歩目！ 足さんぽ
外に出て、裸足になって散歩をします。散歩コースの後半は、目隠しをして歩き、その前後でどのような感覚のちがいがあるか考えます。



2歩目！ 足うらゲーム
室内に戻り、様々な素材パネルをつかった「足うら伝言ゲーム」で遊びます。足うらの感覚を言語化して、相手に伝えることで、足うらセンサーを研ぎ澄ましていきます。



3歩目！ ふりかえり
最後に全部の素材の前で、振り返りをします。今日体験した新しい感覚を共有し、実はこれらの感覚のすべてが、まち・いえに溢れていることに気がつく機会とし、学びに繋がります。



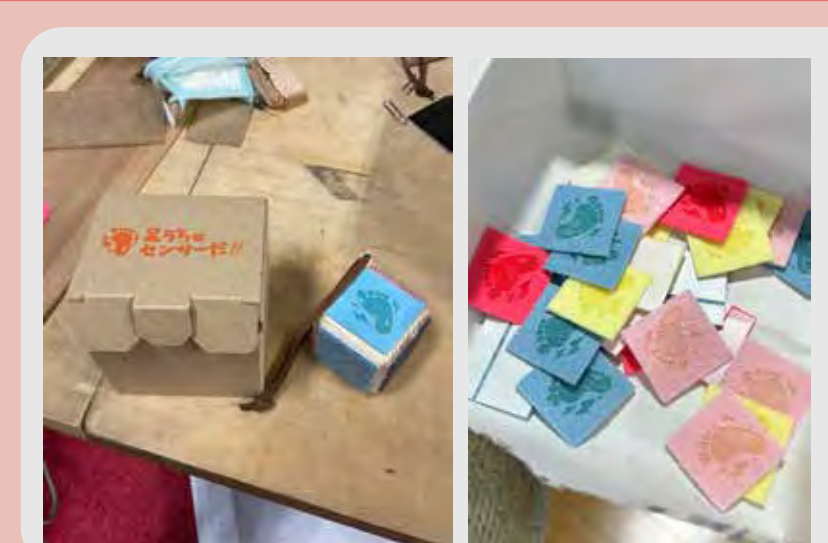
【素材パネル】

○足うらで触れた時の感覚にバリエーションを持たせられるか。
○子どもの身近なところに使われている素材であるか。
○子どもが安全に扱うことができるか。
これらに注意しながら、23種類の素材パネルを作成しました。



足うらの繊細な感覚を実感しゲーム性を高めるため、3種類のカーペットなどの似た素材も取り入れています。
ゲームの進み具合に合わせて、難易度を調整することができます。
子供が扱いやすい300角の正方形です▼

【お土産と修了証】



【お土産】
子供たちが自分で素材を選び貼り合わせたキューブチャームを、スタンプを押した特製の小箱で持ち帰ります。WSの終了後も様々なセンサーをはたらかせてもらうきっかけになるようにしました。

【修了証】
挿絵や枠もオリジナルで作った修了証は、子どもたちがWSに参加した達成感を感じられるように、文章の細かな表現にもこだわって作成しました。



【説明スライド】
分かりやすく、飽きさせないように、イラストを沢山使いました。
当日使用したスライドはこちら

8月 実施用企画書の作成

定期的にオンラインミーティングを開いて企画のブラッシュアップを行いました。

9月 参加者募集用フライヤーの作成

実施に向けた調整を開始しました。建築学会との部会等で、企画をすり合わせていきました。

10月 素材パネルの制作

当日に向けて、制作をスタートさせました

11月 リハーサル実施

ゲームルールの改善、修了証の作成、お土産の制作



**11/22 ワークショップ
「足うらはセンサーだ！」実施**



本ワークショップ関連資料

【当日のスケジュール】

- | | |
|------------------|--------------|
| 13:00 集合・アイスブレイク | 15:15 ふりかえり |
| 13:15 足さんぽ | 15:30 お土産作り |
| 13:45 足洗いとミニ休憩 | 15:45 修了証授与式 |
| 14:00 足うら伝言ゲーム | 15:55 記念撮影 |
| 14:45 ミニ休憩 | 16:00 解散 |

【スタッフ構成・参加者構成】

東京学芸大学

環境プロダクトデザイン研究室：学生6名 教員1名
有志学生ボランティア：計3名

千葉大学

伊藤潤一研究室：学生2名 教員1名

役割

司会：幾本、今村（計2名）
子供への声掛け：佐藤、西間庭、伊藤、三木（計4名）
全体補助：石田、及川（計2名）
その他：ボランティアの学生（計3名）

参加者構成

未就学児1名
1年生1名
2年生1名
3年生6名
4年生8名
5年生1名 合計18名

※定員に若干の余裕を持っていたため、当日、対象年齢以外の参加希望を受け付けました。

【1歩目！ 足さんぽ】

裸足になって外を歩き、普段忘れがちな足裏の感覚を実感しました。大人も子どもと一緒に、裸足で歩く新鮮な感覚を楽しみました。



学芸大の構内のルートを散歩しながら、目隠しをして落ち葉や草むら、コンクリートなど色々な感覚を味わいました。



目隠しをすることでちょっと怖くて、前の人にしっかり掴まっています。

裸足だと、目隠しをしても日陰が分かる！

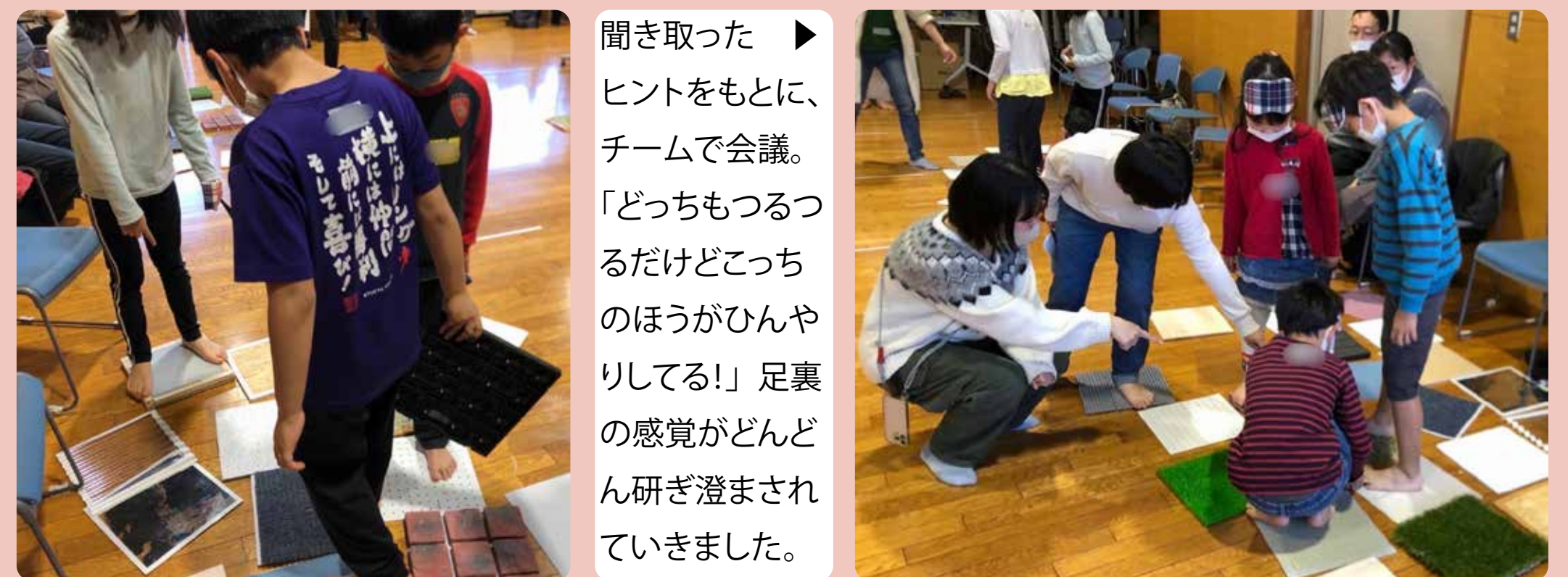
2歩目！ 足うら伝言ゲーム

足の裏の感覚をたよりにした伝言ゲームを体験しました。伝え手が足の裏で感じた感覚を言葉で伝え、受け手はそれをヒントに同じパネルを探します。4枚揃ったらカウントダウンと共にパーテーションを開けて答え合わせをし、2チームで得点を競いました。



◀最初は足裏で感じたことを言葉にするのに苦戦する子も。チームの仲間や学生スタッフからヒントをもらいながら、段々とコツをつかんでいました。

「足音もヒントになりそう！」と気づき、耳を澄ませるチームも。「耳もセンサーだよ！」と発見した子も。▼



聞き取った ▶ ヒントをもとに、チームで会議。「どっちもつるだけどこちのほうがひんやりしてる！」足裏の感覚がどんどん研ぎ澄まされていきました。

▲チーム内で意見が割れた時には、伝え手のヒントを聞き、それぞれが足裏の感覚の違いを詳しく言葉で表現したり、話し合ったりすることで最終的には意見を絞ってパネルを決定していました。



▲カウントダウンでパーテーションを開いて答え合わせ。わくわくが最高潮の瞬間です。「そっつかあ、確かにこれでもさらさらだ！」と新たな気づきもありました。

3歩目！ ふりかえり

まとめのお話 司会の2人からのふりかえりの話。子どもたちからの感想を交えながら、身の周りにある素材の話や点字ブロックを例に目の不自由な人たちは日常的に足うらのセンサーをたよりにしていることに触れました。



裸足でいろいろな素材に触って遊んでみてどうだった？ お家に帰っても足うらのセンサーを使って感じてみて！

お土産づくり 最後にはそれぞれ好きな素材を選び、ワークショップでの経験を思い出すためのお土産（キューブチャーム）を作成しました。



▲自分の好きな素材を発見し、全部それにする！と意気込む子や、周りで見せ合いながら作る子どももいました。



▲最後は子どもたち一人ひとりに修了証を授与。これでみんなの足うらはセンサーだ！

【ワークショップを終えて、参加者・スタッフの声】

足裏以外にも感じるセンサーは耳や手もあるから耳のセンサーなどをやってみよう（参加者）

伝言ゲームの時、足裏で感じたことを言葉にして伝えるのが面白かった。目で見ただけで説明出来る簡単なものもあったり、なかなか伝わらない難しいものもあった。（参加者）

幼児の頃、裸足で遊ぶ事は何度もしてきたがそのことは子どもは忘れていたようだ。10才になった今、改めて初体験のように大地を感じて歩くことが出来て良かった。ゆっくりと味わいながら感じながら歩けたことは、小学生の子でも、親子でも意外とやらないもんだなと思った。（参加保護者）

子どもが目隠しをして足裏散歩した時、様々な感触を楽しむと共に、日向と日陰の違いなど、目では分からない事も感じて楽しむ様子が印象的でした。（参加保護者）

（学芸大スタッフ）
活動中に「足裏だけでなく耳もセンサーだ！」という声が聞こえてくるなど、視覚以外の感覚を豊かに楽しんでいる姿が見られて嬉しかったです。この経験を通して、子どもたちの今後の生活が豊かになっていけば幸いです。

（千葉大スタッフ）
このWSの企画では、建物やまちの魅力を優しく楽しくこどもに伝えるという経験ができ、これまでの設計活動で、凝り固まっていた考えをほぐすことができました。

ワークショップ後のスタッフの想いはこちら

