

ワークショップのタネ

ワークショップのタネ
2016年度創造性開発研究センター研究活動報告書



sôzô

2016年度創造性開発研究センター研究活動報告書

文部科学省私立大学戦略的研究基盤形成支援事業
「生きる力を育む芸術・デザイン思考による創造性開発拠点の形成」



TOHOKU UNIVERSITY
OF ART & DESIGN

ワークショップのタネ

2016年度創造性開発研究センター研究活動報告書

文部科学省私立大学戦略的研究基盤形成支援事業

「生きる力を育む芸術・デザイン思考による創造性開発拠点の形成」

ワークショップのタネ

はじめに

本学では、創造性開発研究センターを2013年度に立ち上げ、本学の幼児教育機関「こども芸術大学」における幼児の創造性教育を更に進め、小中高生の「自ら学び、考え、行動する力」を育てる芸術思考とデザイン思考に基づく教育プログラムの確立に取り組んでいます。

本研究センターの活動の一環として、2014年度後期よりやまがた芸術学舎を会場に、本学教員による芸術とデザインをベースにした小学生対象のワークショップを定期的の実施してきました。そして、今年度からは、山形県内の小学校において14回のワークショップを行い、延べ約1250名のこどもたちが創作活動によって気づきや感動、それらを仲間と分かち合う喜びなどを体験しました。

さらには、山形県教育委員会との連携協定のもと、県立中高一貫校を始めとして、デザイン思考を用いた総合的な学習の時間への教育支援も本格化し、県内外の中学校、高等学校にも研究活動が広がっています。

本研究センターでは引き続き、教育現場での探究的・創造的な学習の取り組みの場へ、より質の高い教育プログラムを提案できるよう努めるとともに、こどもたちの持つ創造性を更に高め、この創造力が「生きる力」となり、やがて社会に羽ばたくこどもたちの大きな糧となることを願いながら、研究を進めてまいります。

平成29年4月

片上義則（東北芸術工科大学副学長／創造性開発研究センター長）

はじめに	2
目次	3

1. ワークショップの実施

ワークショップの概要	4
ワークショップ講師の紹介	5
MI説明：多重知能理論とは～創造性開発研究センターでの活用	6

2. ワークショップの実践報告

1. たたいて！つぶして！大きな絵	10
2. 聴いて、触って、何つくる？	12
3. 世界一遅い球転がしに挑戦しよう！	14
4. 羊の毛をこすってからめてフェルトボールをつくろう	16
5. ピエンナーレぐるぐる（鑑賞プログラム）	18
6. もじもじメッセージカード	20
7. トリミテカク	22
8. 車掌になって、駅舎を作って線路を走ろう！（関連イベント）	24
9. たいせつなひとに贈ろう ドキドキ・わくわくメッセージカード	26
10. アートなスイカの食しかた	28

※1～8はDVDに収録

3. 座談会

ワークショップ実践についての座談会	32
-------------------	----

1. ワークショップの実施

ワークショップの概要

本研究センターではこれまで、芸術とデザインをベースとした20種類以上のワークショップを実施してまいりました。ワークショップの前後にはアンケートを実施し、子ども達にどのような「気づき」や「変化」があったのかを検証(※1)しています。また、芸術は子どもの豊かな感性や表現力、思考力を育むとともに、想像力と創造力を持って社会で生きていくための大きな力となると考えます。今回ご紹介するワークショップは、以下に示す芸術思考(※2)及びデザイン思考という2つの視点から開発、実施したものです。

【芸術思考に基づくワークショップ】

本研究センターでは芸術思考に基づき、モノやコトを自由に紡ぎ合わせ、未来に向け新たな価値に気づき創り出す思考を「芸術する心」と意義付けして、プログラム開発を行っています。これは2014年度から行ってきた個々の研究員による多様な実施と検証を通して培った経験から導き出しました。人間が持つ、モノやコトを自在に紡ぎ合わせる能力は、本来子ども達が持ち合わせており、この能力は人の生涯にわたり社会や人生を生き活きと構築していくうえで、多様な価値観と豊かさを生み出すと考えたからです。つまり「芸術する心」によって開発されたワークショップは、これからの社会を生きる子ども達の力を大きく伸ばさせていくためのプログラムともいえます。

【デザイン思考に基づくワークショップ】

「デザイン思考」は人間中心デザインに基づく問題解決のための思考法であり、主にビジネスの場でプロジェクトを遂行したり、新しい物事を生み出したりする際に用いられています。相手の人への共感から始まり、問題定義、創造、試作、検証といった5つの活動を繰り返すことで、身近に起こる問題や社会的な問題など様々な課題を可視化し、チームの力で解決へと導くことを可能とします。デザイン思考による課題への取り組みは、主体的に学ぶ力、他者と協働する力、何が問題かを見つけ、創造的に解決する力を身につけることにつながり、児童のための創造性教育にもたいへん有用であると考えます。また、山形県教育委員会との連携協定のもと、中高生の探究型学習を支援するために、デザイン思考を活用した教育プログラムの開発も進めています。

※1 検証方法の1つに、ハーバード大学教育大学大学院教授ハワード・ガードナー氏の「多重知能理論(MI 理論)」を用いています。MI 理論では人間が持つ知能を8つに分類しており、それぞれの個人が得意とする知能を見つけて自らの生活に活かすことや、自己の知能と他者の知能を理解し認めることが、豊かな共生社会に繋がるとしています。私たちはその考えに着目するとともに、芸術が人々の8つの知能の全ての発達を促すものであると考えています。

※2 「芸術思考」定義

○未来を構想し、実現に向かう思考

○現実にはまだ存在していない「もの」に形を与える能力

○新たなビジョンを持つ能力、およびビジョン具現化のプロセスを創造する能力

○イメージを可視化する思考のプロセスであり、そのプロセスが楽しかったり、美しかったり、未来的であること

○問題に直面した時に、まずそれを可視化して考えることができる能力

(情報コミュニケーション学会研究報告, 第 10 回研究会, Vol. 9, No. 2 (2012-02), pp. 14-19, 2012 年 10 月 6 日)

ワークショップ講師の紹介



青山ひろゆき
[担当分野]
絵画



有賀三夏
[担当分野]
アートセラピー
ヒーリングアート
臨床心理



齊藤祥子
[担当分野]
幼児教育



澤口俊輔
[担当分野]
グラフィックデザイン
現代美術



早野由美恵
[担当分野]
インテリアデザイン



深井聡一郎
[担当分野]
彫刻



柳田哲雄
[担当分野]
テキスタイル(染色)



矢作鹿乃子
[担当分野]
幼児造形



柚木泰彦
[担当分野]
ユニバーサルデザイン



吉賀伸
[担当分野]
彫刻

MI 説明：多重知能理論とは～創造性開発研究センターでの活用

有賀三夏（創造性開発研究センター研究員／講師）

上條雅雄（創造性開発研究センター外部研究員／日本 MI 研究会会長）

人間は個人として、一生、常に知性、又は能力を開発し続けるものです。言い換えると個人の多重知能を磨き上げていくのです。多重知能理論（Multiple Intelligence Theory=MI 理論）はハーバード大学教育大学大学院教授ハワード・ガードナー氏（※1）により1983年に提唱されたものです。ガードナー氏は「知能検査 =IQ テスト（※2）による知能検査で知能を測定し、その数値によって子ども達の能力に優劣をつけることに疑問を抱きました。そして、これに対するアンチテーゼとして、IQ 知能診断に代わる知的能力の測定方法として、「多重知能理論」を提唱しました。[1][2][3]

東北芸術工科大学では、文部科学省私立大学戦略的研究基盤形成支援事業の採択を受け、芸術・デザイン思考の理論化と創造性開発拠点（芸術学舎）の形成を目的として2013年に創造性開発研究センターを設立しました。研究内容として、

米ハーバード大学のハワード・ガードナーが提唱する MI 理論は、子どもたちの個性を尊重し強みを伸ばしつつ全能力を開発するための方針を与えてくれる。本研究が目指す子どもたちの創造性開発には、本来子どもたちがもつ強みに着目することが欠かせない。そこで、本研究では MI 理論にもとづいてそれぞれの子どもたちの強みから創造性開発ができるように個別の能力から入れる WS プログラムを開発する。どの能力から出発しても全能力を使いながら創造性を発揮できるように、個別プログラムは統合される必要がある。この統合には、本学がもっとも得意とする芸術・デザイン思考が貢献できる。

としています。この仮説を検証するために本研究は立案されました。[4]

※1. ガードナー氏は“Frames of Mind”（1983）（MI の導入時点の名著）の他に25余冊の著書を持つ、世界的な心理学者。
※2. IQ テストは主に、言語的知能、論理数学的知能、空間的知能に偏っており、人間に備わる他の知能は評価されない。

参考・参考文献

[1] ガードナー・ハワード,『MI: 個性を生かす多重知能の理論』, 松村暢隆訳, 2001年10月

[2] ガードナー・ハワード,『多元的知能の世界（MI 理論の活用と可能性）』, 黒木晴夫訳, 日本文教出版, 2003年9月1日.

[3] 村上優・市毛愛子・有賀三夏,「次世代型地域子育て支援環境構築に関するパイロット研究」-その構成概念と環境構築を中心に-,『大阪芸術大学短期大学部紀要』, No.39, 2015年3月24日 ,pp57-73.

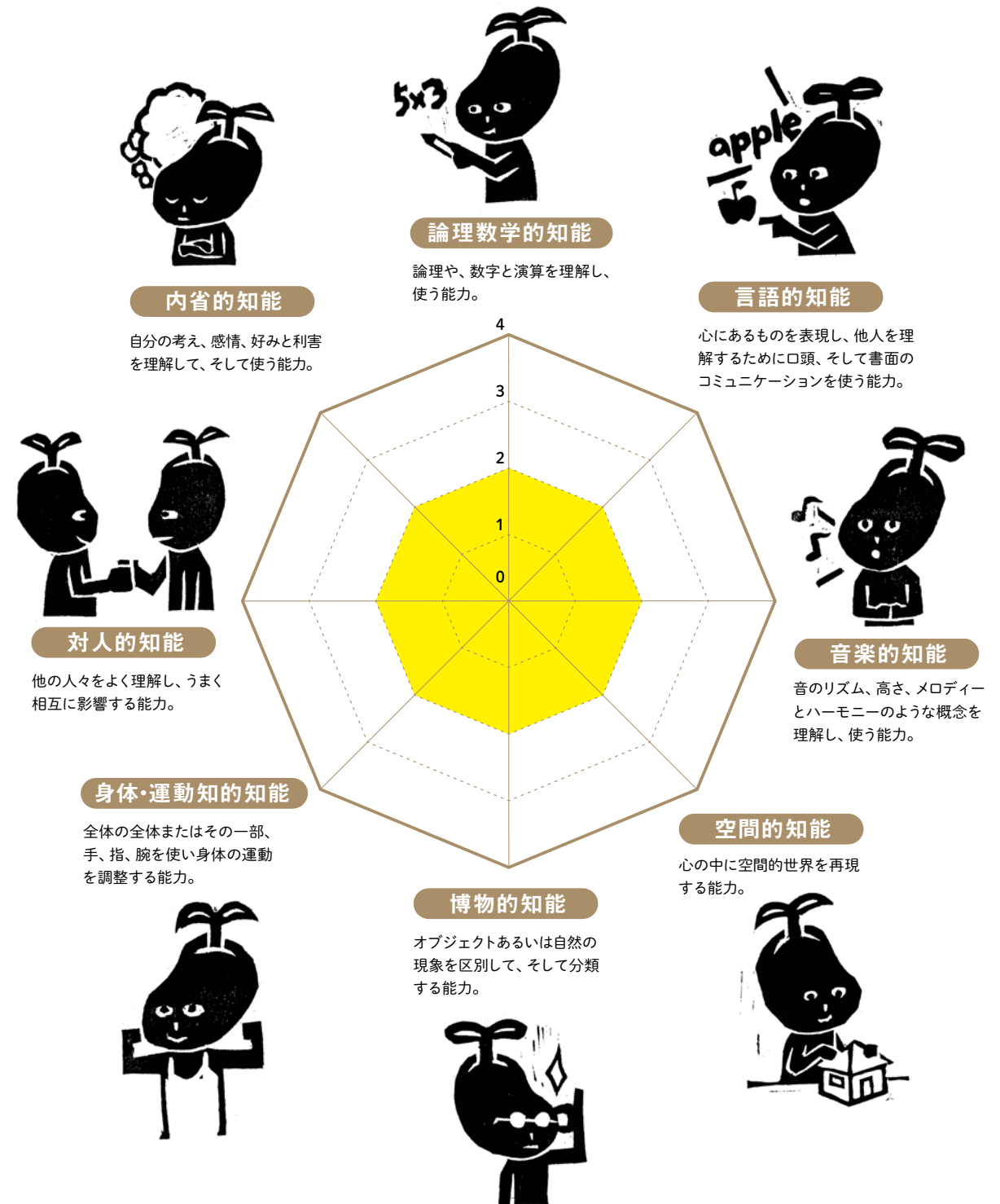
[4] 平成25年度私立大学戦略的研究基盤形成支援事業研究テーマ調書, 東北芸術工科大学「生きる力を育む芸術・デザイン思考による創造性開発拠点の形成」

多重知能理論における8つの知能

創造性開発研究センターでは、ワークショップ開発時に多重知能分析シートを活用しています。

ワークショップがどの領域の知能と関連し、どのような効果が期待できるか?を考慮して創造的なワークショップを制作、設計します。

ワークショップ実践後には、実際に実施されたワークショップと比較し、再度シートに書き込みをします。知能領域をあえて可視化することで、後の反省会や勉強会での分析調査にも役立ち、より効果的なワークショップの制作改良のための資料の一部となります。



8領域の多重知能



音楽



身体運動



論理数学



言語



空間



対人



内省



博物

ワークショップの 実践報告



1 たたいて！ つぶして！ 大きな絵



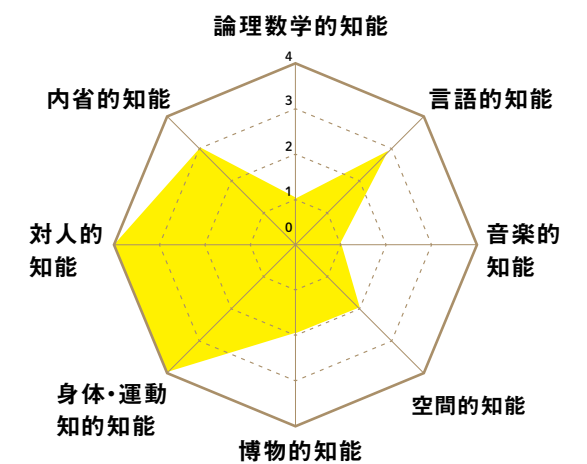
- 対象：小学6年生 45名
- 日時：2016年6月25日(土) 9:00～9:50
- 担当：青山ひろゆき

内容

日常の動作を用いた協働による絵画制作です。
筆の代わりに木槌(きづち)や霧吹きを使って偶然できる色彩や現象を楽しみ、子ども達の感受性を育む創作活動です。

ねらい

- ・協働の有意義性を体験する。
- ・偶然にできる色彩や現象を楽しみ、創作の喜びを味わう。
- ・大きく展開する状況を受け止め新たな感性や言葉を導く。



材料・道具

布(キャンバス)/水性のクレパス・クレヨン・水彩絵具など/木づち/ペットボトル容器/霧吹きキャップ

ワークショップのプロセス



活動の説明と注意



布に色水を噴射する。



鑑賞(色水の混色によってできる状態)



布の上に水性クレパスやクレヨンを置く。



布を折り重ねて木槌で叩く。(手で凹凸を探りながら)



布を広げて鑑賞(材料の変化と色彩)



布上にある水分や絵具の粒子をそのまま使って指や筆で自由に描く。



布を縦におこして鑑賞(重力による色彩の変化)

2 聴いて、触って、何つくる？



ワークショップのプロセス



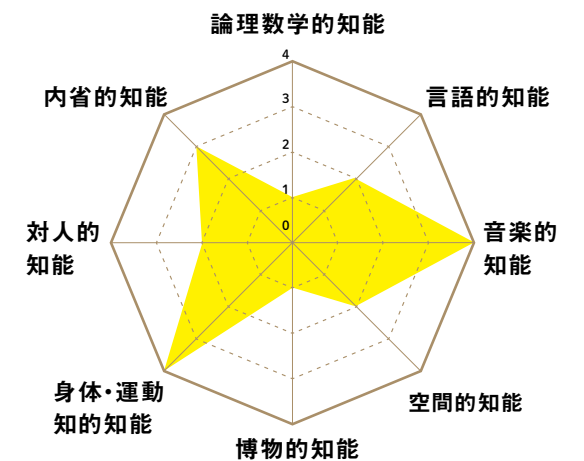
- 対象：小学4年生47名(2クラス合同)
- 日時：2016年7月15日(金) 10:25～11:50
- 担当：吉賀伸

内容

曲を聴きながら各々がそこで感じたことを感じたままに粘土で造形する。リズムや音色から感じる思いを、視覚による形にとらわれることなく触覚を通してダイレクトに粘土に反映させて、偶然にできた形を楽しむ。

ねらい

- ・粘土により触覚性を高める。
- ・曲を聴いて自分の感情の変化に気づく。
- ・目に見える形にとらわれず、感じたままに手を動かして造形する。
- ・できた形をあらためて見直し、タイトルを付ける(言葉に置き換える)。
- ・表現する(感じたことを素直に表す)ことの自由さと楽しさを知る。



材料・道具

粘土／粘土板／アイマスク／音楽CD／霧吹き／雑巾

3 世界一遅い球転がしに挑戦しよう！



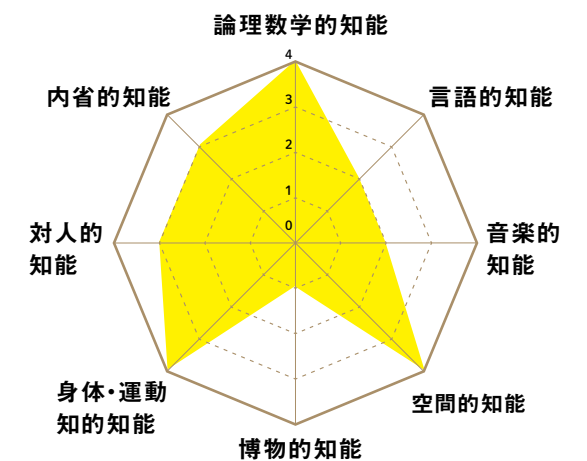
- 対象：小学6年生、46名（2クラス+聾学校より1名）
- 日時：2016年7月15日（金）8:50～10:25
- 担当：柚木泰彦

内容

- 1) 1800×900サイズの有孔ボードを斜面として木球を転がし、下端のゴールに辿り着くまでの時間ができるかぎり遅くなるよう、棒材や輪ゴムなどで障害となる仕掛けを作る。
- 2) 各チーム（全9チーム）でどのように球が転がるかを試した後、うまくいった点、改善すべき点を発表しあい、全員で作戦を練った後、球転がし装置を修正し、もう一度、挑戦する。
- 3) 最後に、9チームのスロープを3つずつ繋げて、3段の大きな球転がし装置を3体つくり、球を転がす。
- 4) 振り返りの時間をもち、仕掛けを工夫して試していく過程で感じた気づき、達成感、参加者同士の関係の変化などについて確認する。

ねらい

- ・与えられた素材だけで創意工夫をすることで、いかに球を遅く転がすかという課題に対する解決力を育む。
- ・5人前後のチーム編成で行うことにより、他者との協調性を持ちながら目標に向けて団結する力を身につける。
- ・最後に全チームのスロープを繋げて球転がしを行うことで、皆が力を合わせると大きなスケールのことが成し遂げられる達成感と自信を獲得する。



材料・道具

有孔ボード1800×900 9枚／球転がし材料（輪ゴム、丸棒等）／木球を受けるためのトレイ

ワークショップのプロセス



自己紹介、授業概要の説明



球転がし装置の制作 前半



途中経過の発表



球転がし装置の制作 後半



最終発表とタイムの計測



球転がし装置をつなげてタイムの計測



振り返り

4

羊の毛をこすってからめてフェルトボールをつくろう



ワークショップのプロセス



ワークショップ説明

ワークショップ開始
途中休憩あり

振り返り



- 対象：小学4年～6年生、10名（最大10名）
- 日時：2016年8月11日（木）13:00～14:30
- 担当：柳田哲雄

内容

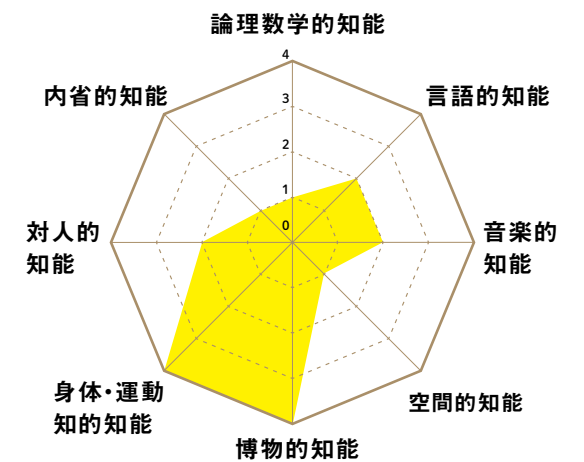
羊毛を手中でこすって丸めて絡めてフェルトボールを作る。

まず、柔らかい羊毛の質感を手のひらで感じる。次に、石鹼水やぬるま湯を使って、手中で丸め絡めて縮絨させて、フェルトボールをつくる。（芯となるものの形を変えて何種類か作れたら…）

*フェルト（不織布）は最も原初的なテキスタイルで我々人類にとって身近なものである。

ねらい

- ・普段身につけている衣服などに使われている素材が羊毛等で出来ていることを知る
- ・「こする」「からめる」ことで、掌の中で起こる変化を体感する
- ・素材の変化（羊毛＝柔らかい⇒フェルト＝固い）を自分の身体感覚を使って理解する



材料・道具

羊毛／石鹼（シャンプー）／お湯（40℃程度・お風呂ぐらい）／石（手のひらサイズ）

5 ビエンナーレぐるぐる（鑑賞プログラム）



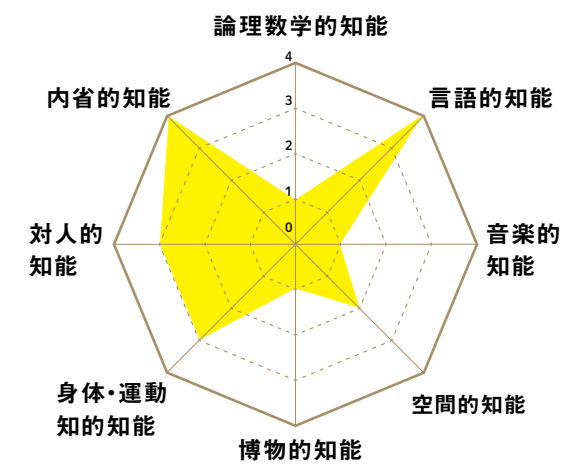
- 対象：定員25名（申込者多数のため、定員増）
小学生32名 中学生1名
- 日時：2016年9月18日（日）13:00～15:30
- 担当：齊藤祥子

内容

年齢の近い学年毎に5～6人のグループを作り、文翔館内の5ヶ所の作品を鑑賞する。グループ内のメンバーと対話したり、キャプションを読んだりしながら自分なりの作品タイトルをつける。

ねらい

文翔館内の作品の多様な表現に触れながら、見る・話す・聞く・考えることを楽しみ、感じる心を育むことを目的とする。



ワークショップのプロセス

10分



説明

60分



ツアースタート



15分



ツアーの感想を報告し合う

6

もじもじメッセージカード



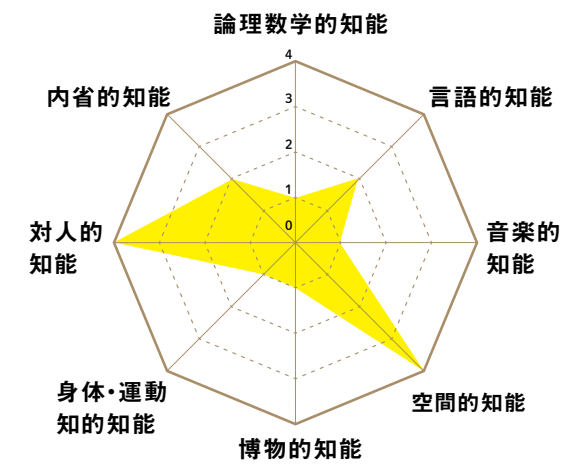
- 対象：小学6年生 44名
- 日時：2016年9月23日(金) 9:00～10:30
- 担当：澤口俊輔

内容

- 動く人型メッセージカードを制作。
- ・人型パーツをあらかじめ紙に印刷。
 - ・ハサミでパーツを切り取りハトメで頭、手、足を繋げ動く人型カードを制作。
 - ・色鉛筆、色紙などを使用しオリジナルカードに装飾。
 - ・腕で隠れる胴体部分にメッセージを書く。
 - ・完成後作品を相手に渡す。

ねらい

- ・身近な人へいつも言えない「ありがとう」のメッセージを伝えるコミュニケーションツールを制作。
- ・照れ臭くて言えない感謝の気持ちを人型カードで表現。
- ・自分をイメージし装飾した人型カードは、受け取る側に言葉+αの想いを伝えられる。



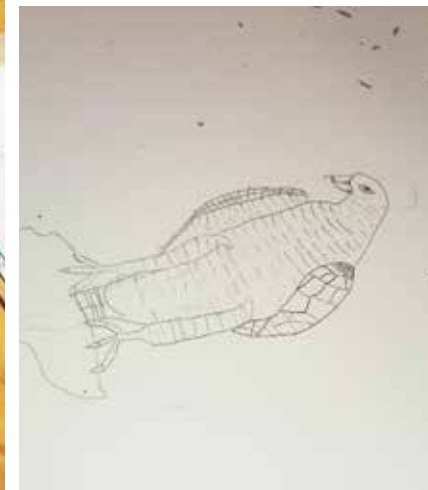
ワークショップのプロセス



材料・道具

人型メッセージカード／ハサミ／ハトメ、ハトメパンチ／色鉛筆、色ペン／色紙、シール、マスキングテープ など

7 トリミテカク



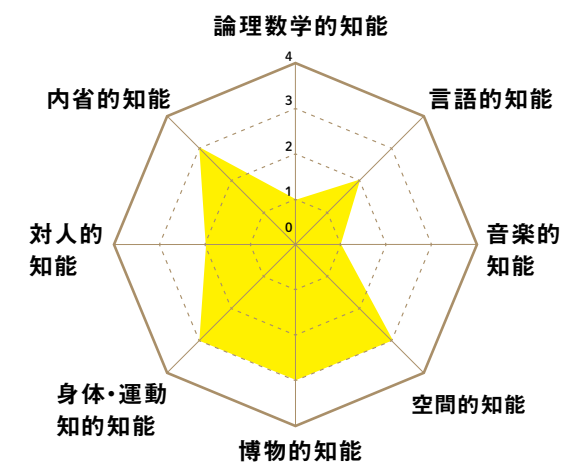
- 対象：小学3年生～4年生、20名（最小10名～最大25名）
- 日時：2016年12月12日（月）10:00～11:30
- 担当：矢作鹿乃子

内容

- 0、来た人から順にアンケート記入
- 1、鳥を想像して描く
- 2、剥製と出会う（鳥についての話）
- 3、見ることを意識して描く
- 4、色付け
- 5、展示（振り返り）
- 6、アンケート記入

ねらい

- ・見ているつもりを疑う体験をし、見ることの大切さを感じる。
- ・見たものを指先に変換していく感覚をつかむ（面白さを知る）。
- ・集中して描く心地よさを感じる。



材料・道具

剥製／鉛筆 画用紙

ワークショップのプロセス



8

車掌になって、駅舎を作って線路を走ろう！（関連イベント）



ワークショップのプロセス

10分



ワークショップ開始

50分



車掌帽作り

20分



駅舎作り

20分



電車ごっこ

10分



事後アンケートの回答

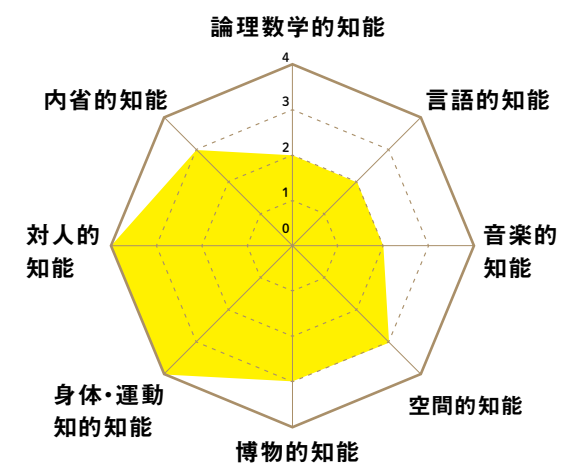
- 対象：小学1年生～2年生、26名（最小5名～最大26名）
- 日時：2016年12月17日（土）10:00～12:00
- 担当：有賀三夏（Art in Life 有志学生スタッフ）

内容

- 0, 事前アンケートを実地
- 1, 個人ごとに自分だけの車掌帽を作る
- 2, グループで集まり、みんなで駅舎を作る
- 3, 駅舎が完成したら、ロープの輪の中に入り、電車になりきって、駅舎同士をつなぐ線路の上を走る
- 4, 他のグループの作った駅舎を巡りながら、各駅に用意されたミッションをグループごとの話し合いによって解決していく
- 5, 事後アンケートを実地

ねらい

- 「電車」に関わる創作を通じて、色々な発見のきっかけを作る。
- ・電車について考える。
「電車はどうして動くのかな？」
「電車はどこに行くのかな？」
「電車は何でできているのかな？」
「電車には誰が乗っているのだろうか？」・・・など。
 - ・電車に関わるモノやコトを連想して繋げてみる。
電車ごっこをしてみよう！
駅や線路を作ってみよう！・・・など
 - ・「電車」と同じように他のものでも色々考えられるようになる。



材料・道具

ハサミ／のり／マーカーペン／装饰材料（モール・色紙・各種シールなど）

9

たいせつなひとに贈ろうドキドキ・わくわくメッセージカード



ワークショップのプロセス



8分
カードの作り方、進行の説明
(インタビューの結果を振り返る)



15分
1回目のカード作り



2分
手直しし、もっと良いものをつくるための検討時間



23分
1回目のカード作りを活かし、2回目のカード作り



3分
発表(周囲の人と)



2分
デザインについてのレクチャー



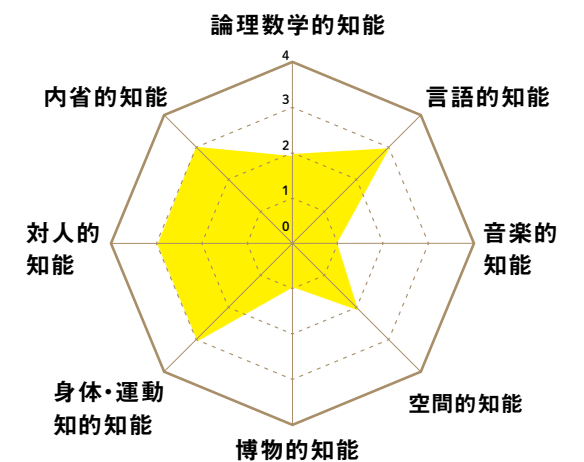
- 対象：小学4年生
- 日時：2016年9月23日(金) 10:50～12:30
- 担当：早野由美恵

内容

- 1) 事前課題として、家族に「自分が生まれた時のこと」「名前の意味」「自分が小さかった時の大変だったエピソード」を聞いて来る。
- 2) その場で事前課題を振り返り、誰のためにカードを作るのかを考え、作り方を確認する。
- 3) 限られた時間の中でカードを作成する。
- 4) 作成したカードを見直し、再度作成に取り組む。
- 5) 完成後、お互いに自分の作品を友人に発表する。
- 6) 帰宅後、カードを家族に渡して、その時に感じたことを文章にまとめる。

ねらい

- 1) デザイン思考の一連のプロセスを経験する。
- 2) インタビューや内省を通し、相手のことを思いデザインしたものが、その相手に受け入れてもらえることで、デザインとは何かを考えるとともに、創造する(考えて作る)ことの楽しさを体験する。
- 3) 制限された時間の中で集中して完成を目指し、自分ができなと思ったことができる体験が、児童の自信に繋がる。
- 4) 一度作成したモノの問題点を自らが探し出し、作り直すことでより良い作品ができることを経験することにより、失敗を恐れず課題に取り組む姿勢を育む。



材料・道具

カラーペーパー／接着材／封筒／その他消耗品

10

アートなスイカの食しかた



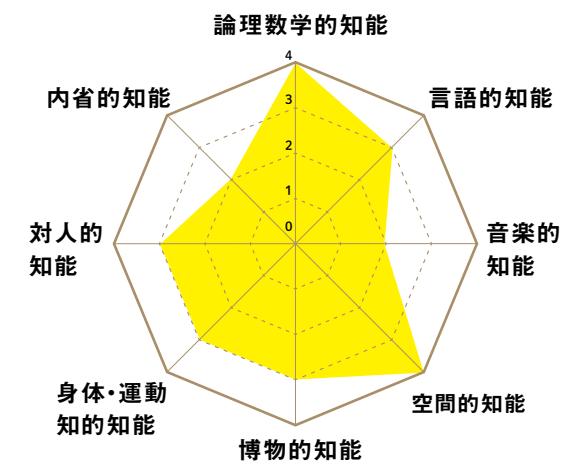
- 対象：中学生 15名（最小 10名～最大 15名）
- 日時：2016年 8月 11日（木） 13:30～ 15:30
- 担当：深井聡一郎、青山ひろゆき、有賀三夏

内容

- 0・来た人から順にアンケート記入
- 1・スイカについての知識を得る
- 2・スイカを観察する
- 3・スイカの食べ方を考えてみる
- 4・完成図（予想図）を制作する
- 5・それに至るにはどのような手順が必要か考える。計画書を作る。
- 6・作業開始！
- 7・完成したものを完成図と比べてみる
- 8・試食会
- 9・アンケート

ねらい

- ・スイカという物体について何通りもの可能性を探してみる
- ・いつもの常識ではないことをアートで試してみる
- ・自分の思い描いたものにするためには、どのような方法があるかを考える（芸術思考）



材料・道具

スイカ／鉛筆・色鉛筆・A4紙／果物ナイフ・型抜き／ストロー／割り箸／竹楊枝／調味料／デコレーション用菓子／皿／スプーン／フォーク など

ワークショップのプロセス



ワークショップ実践についての座談会

2017年2月17日

参加メンバー

柳田（美術科テキスタイルコース講師）／深井（美術科工芸コース准教授）／
吉賀（美術科彫刻コース准教授）／青山（美術科洋画コース准教授）／
木原（芸術学部長／美術科洋画コース教授）／澤口（グラフィックデザイン学科教授）／
柚木（プロダクトデザイン学科教授）／有賀（創造性開発研究センター研究員／講師）

2013年に研究がスタートした当時からこれまでに、どのようなWS制作の変化があったかなど、2016年度にWS実践を担当してくださった先生方に、それぞれのご意見ご感想などを伺う座談会を設けました。



これまでのワークショップを振り返って

有賀 本日は、お忙しい中お集まりいただきありがとうございます。研究も残すところあと1年となりました。

本日は、これまでのワークショップ実践について、お話を伺うためこのような会を設けました。どうぞよろしくお願い致します。



有賀 まずは、皆さんが行ってくださったワークショップについて、簡単に感想や気づいた事などをお話いただければと思います。

柳田 僕は二回ワークショップをさせていただいたんですけど、両方とも人数が少なかったのも、他の先生方のワークショップは参加人数が多い分、子ども達にも個性や変化がたくさん見られていいなと思いました。

こうしてデータをとらせていただくワークショップは初めてでしたので、DVDの結果やアンケート分析を見せていただきながら、

子ども達はこういうことに気づいているんだなと改めて思いました。

深井 今回は基本的に小学生が対象でした。創造性を彼らに与えていくというようなワークショップを考えると、自分の専門が彫刻なので、生活の中にまぎれこんでいる彫刻的要素ってなんだろうと思った時に、お菓子の型などに行きつくわけですね。自分のワークショップは全部を「食」につなげてみたんですけども、料理の盛りつけひとつでもすごい彫刻性というか、美術的・絵画的要素が必要だと思いますし、生活のそこら中に彫刻はまぎれこんでいるんだっ

てことを、子ども達に伝えられたのかなと思っています。



粘土を使うワークショップを過去に行ったことがあったので、それを空間的な感覚に置き換えてやってみたいと思いました。

ダイレクトに素材に触れて、体感しながら触覚的な部分を刺激するという、その二つを取り入れたワークショップを考えました。

それから、音楽。多重知能の中には音楽的知能というものがあるのを知りましたが、これまでのワークショップの中にはそこを刺激するようなものはなさそうだなと思ったので、思いついたものです。

僕は田舎育ちで山が近くて、それに家が焼き物屋だったこともあって、土に良く触れていました。そうでなくても僕らが子どものころには粘土に普通に触る機会が多かったと思いますが、今の子ども達はなかなか触れる機会也没有せん。土は一番原始的な素材なんだけど、今は環境が逆転してしまっていて、学校で扱うには一番使いづらい素材になっている。準備や片付けも大変です。また、形に残らないという点も粘土の特殊なところかなと思います。毎回成果物として残せない。

結果的にもっとワークショップの工夫はできると思ったのですが、個人個人に根付いていくものとしてワークシッの作成ができたと思っています。

澤口 自分は大学でデザインやアートの入

り口をデザインすることを教えています。その一番のきっかけとして、遊びのデザインであったり、学びのきっかけとなるデザインを教えています、それとこの活動をリンクしたことで自分にもすごくためになったと思っています。

私は初年度、遊びのデザインとして体育館でスポーツ専門のトレーナーとコラボしたワークショップを行ったんですよ。前から美術やデザインの専門だけでなく、他の専門の方とコラボするワークショップというものをやってみたかったんです。

コラボした大島さんが子ども達の体力測定をやって、その結果、「君は、こういったスポーツに向いている」と教えてからワークショップを行います。まず、「早く走るため」の理想の姿勢を写真に撮り、実際に走ってみる。そのポーズを撮影して、その後にイベントとしてタオルにステンシル画を作ったんです。我々は別の専門分野なんですけれども、お互いが繋がって落とし込めたということが、自分の中では良かったなあと思います。

最近やったワークショップでは、はとめを使って「自分定規」を作ったんですけども、それは自分の中で「図工と算数を合体させたらどうことになるんだろう」というものです。そこには、学びのきっかけであったり、それを使って遊べるというもので、感触としては良かったと思っています。

ワークショップで子どもに対して期待する姿勢は、どうしても、勢いがあってのびのびしていたり、にぎやかであったりという印象があるんですけど、静かにさくさくと紙を切ったりとか、集中している子ども達の姿がすごく良くて。子ども達の中で何かを消化しているなということが見られたので、それは子どもにとってすごく大事だなと思いました。

あと、ワークショップで自分が考えているのは、成果物は持ち帰れるもの、ということだけを目的にするのではなくて、家に持ち帰

った物を「こういうことをしました」と家族にも見せられるということ。ただ体験としてだけではなく、成果物が家族の中での話のきっかけになればいいなと思っています。

柚木 僕は、学外の企画で、産業科学館や男女共同参画センターといったところから、小学生向けのワークショップを依頼されることが多かったのですが、その時に一番大事にしていたのは、身近な材料でできるということや、デザインする上で素材の特性を生かして、ちょっとした工夫で構造が成り立つことでした。そうした力を身につけてもらいたくて、且つ完成品も持ち帰ってもらうという方法をとっていました。そして、ただ作るだけじゃなくて、後半は必ず遊んで体を動かす時間を設けていました。

このプロジェクトを始めたときも、以前と同じように行い始めたのですが、当時はまだ、自分自身がデザインはわかっていても、「デザイン思考とは？」というところからのスタートで。徐々に理解できたのは、その中心には「問題を発見して解決する」というキーワードがあることと、他者と協力して行くと



いう行動がとても大事であるということ。そうした中で、「世界一遅い球転がしに挑戦しよう」というワークショップを行ってみようと思い立ちました。

最初は、子ども達にとって何か身近な課題を見つけて、それをみんなの力で乗り越えるような体験をさせたいと思ったので、持ち帰るものがなかったのですが。でも、形にならない、心に残る物を持ち帰ってもらうというところで十分なのかなと徐々に思

えてきました。子ども達は、またやりたいから、また遊びに来るみたいな……、子ども達が「また来たい」と思う場をつくるということが理想なのかなと思いながら、続けてきました。

MI の視点でいうと、身体的知能と空間的知能に加えて、さらには、論理数学的知能、例えば、ボールが落ちていくという重力とか摩擦とか、バネやゴムの弾力などについて、ですね。理科の勉強がなかなか苦手な子達が、この作業を通して、理科の楽しさに気づいてもらえるといいかなと思って続けてきました。

ただ、限られた時間での実施はとても大変でした。最初は詰め込み過ぎで子どもは消化不良だったと思います。実際に小学校でとり入れるとしたら40～50分授業を2回分くらいですから、実際の現場に落とし込むのはなかなか大変だという問題は抱えつつも、やれるところまではやっていったと振り返ります。

青山 私は造形ワークショップそのものの考え方が以前と大きく変わりました。前は作品のクオリティーを求めていたといえます。私が絵画を制作している教員だということもあって、完成度や作品としての魅力を大切に、どんな道具を使っても完成形が見えるような、ある意味、安心できる造形ワークショップを行っていたんです。それは、ワークショップの定義というものをあまり持たないまま、とにかく成果として、イベントで参加者を満足させるとか、子ども達をビジュアルで満足させるという目的で行っていたところがあったんです。つまり、ライブアートプランナーでした。

しかし、今は参加する子どもによって結果は大きく変化し、出来上がった作品に意図性がなかったり、想定できない状況が起きたりすることにそれはそれでいいんだなと思えるようになりました。私たちは種を蒔き肥料を与えるように最初の導き方やなげか



有賀 では、ワークショップの捉え方が変わったということですか？

青山 そうですね。ワークショップって、協働で取り組んで、答えがないっていう状況なのかなと思ったので。今は個々の思考が発展して展開していく過程がすごく重要なんだなと思います。そこに芸術教育の有効性というものがあると気づきました。

有賀 ありがとうございます。それでは、私からも少しお話をさせていただきます。

私はこの研究において通常、ワークショップ開発のナビゲーターをさせていただいておりますが、今回はいくつかの実践を担当しました。

8月に行ったスイカのワークショップは青山先生、深井先生と共同で中学生用に作成したものです。スイカ半分を「どんな風にしてもいいから、新しい食べ方で食べる」というミッションを与えられた中学生は、まず許されたその行為にかなり驚いていましたが、大人が思いもつかない様な楽しい食し方を沢山見せてくれました。

私は創造性に必要な一つの要素は、そういったことができる「場」であると思います。そして同時に出てきた創造を受け止める環境も大切だと思います。

「トリミテカク」ワークショップについて

有賀 本日担当の矢作さんがいらっしやらず、残念なのですが「トリミテカク」のワークショップに沢山の先生が参加してくださったので、矢作さんの代わりに、お気づきのことがあったら、ちょっとだけお話をいただけますか？

青山 思い出のワークショップというか、勉強になるなと思ったのは矢作さんのワー

けが大切で、子ども達にとってできあがってくるものの質というのは、そこまで重要なのかな？ということ、今はすごく考えています。学校現場で実際に私たちのワークショップを実践してもらいたいと考えた時にも先生方は何を見て子ども達を評価するのかというと、「取り組み方」かなと思ったんです。そのため、今回の私のワークショップは、どういう風になるかわからない状況で、子ども達には手探りで協働する場面がふんだんにある内容にしました。他の人が絵の具を投げたり、クレヨンを置いたり、描いたりした事を受け止めて、「こうなっちゃったから私はこうしよう」という思考が生まれたり相談し合ったり。そういう活動の場面が散りばめられています。去年は造形活動の魅力をどういう風に、どんな要素を盛り込めば、子ども達に伝わるのかなということを話し合う機会があったので、ワークショップの考え方がかわってきて。それ以後、僕が外部でやる、創造性開発研究センター以外のものに関しては、ワークショップという単語は使わずライブアートとしてやっています。それはイベントとしてのクオリティを求められるから。ワークショップに関しては過程が重要であって、作品の完成度よりも子ども達にとって大切な経験となるように考えることにしました。

有賀 青山先生は以前から「ライブアート」という言葉は使われていたんですか？

青山 いえ、以前は「ワークショップ」でした。この研究に携わって、「ライブアート」に変えました。

クショップです。成果がすごく出やすいというか、どうしても芸術とか美術って結果とかその成長の過程ってどう見ていいのか、どう成果として反映されたのか見えづらいものなんですけれど、矢作さんのワークショップは、成長の過程が明らかに見えます。

吉賀 僕と考えることが近いところがあって、やってることは地味なんですよ。地味なんだけれど、凄く大事なことというか。ものをよく観察することって、すごい大事なんだけど意外としていない。そういうことを気づかせてくれます。最初、トリミテカクは、静物デッサンなの？という反応もあったと思うんですが、僕はそれいいなと思いました。私の場合も音楽をきいてただ粘土に触るという、すごく単純なんですけれど、無理しないで、こういうところが大事だねっていうところを探して考えました。あと、矢作さんは子ども達への注意の仕方や声の投げかけ方が上手なんですよ。気持ちの盛り上げ方とかが。

深井 鶴岡でやったときに、青山さんと吉賀さんと、僕の三人、とそれぞれ企画が組になったものと、矢作さんの、本来のワークショップが最後にあって、三本だてでやったんですけど、中学校とか小学校の先生の気持ちで、一度ワークショップを授業の中でやってみるということが通用するかなって試してみて実際それができたのは良かったです。あと小学校の先生にも参加してもらって、その驚きを実感してもらいました。これによっておそらく何か近いことを授業の中でとりこんでくれるんじゃないかなっ



ていう期待がもてました。小学校で実践するときは、先生も入れちゃうのがいいかな、という気がしました。

青山 実際に先生もできそうだって言っていましたよね。

深井 鳥の標本が無かったら植物でもいいし、みたいな。

青山 実際のもを見る事がどれだけ重要かってことは多分わかってもらえたと思います。

木原芸術学部学部長からコメント

木原 二〇一五年の八月の段階で、それまで様々な先生方がワークショップをされていたけれど、何をやっていいのか？とにかく発明発見じゃないけれど、真新しいワークショップを自分が見つけ出す、特に大学でやるワークショップだから、非常に奇抜であることも望まれるという気持ちで、先生方も無理されていた所も有ると思います。MI 理論というのは、8 領域の知能の中に芸術的知能は存在せず、芸術的知能はその8 領域の知能を結びつける重要な能力だということを、僕らは有賀先生から学びました。その上で、芸術思考は「未来を構成して現実に向かう思考」から、「イメージして可視化する脳の思考プロセス」というところまで、そしてその可視化が楽しかったり美しかったり未来的であること、というような項目が5 つくらいあがっていました。ただ、このキーワードだけでは、まったくワークショップの中に落とし込むことはできない。ワークショップに落とし込むためにもう1 つのフレーズが必要だろうと、いうふう考えたんですよ。

芸術思考というと、万能薬的なおいがしますけれども、そもそも人間には無から有を生み出す能力なんかないですよ、という

ことを脳学者が言っている。人間は無からものを生み出す能力は無いかわりに、ものとのとを繋ぎ合わせて、新しいものをつくる能力に長けていると、そういうことが先ほどの8 領域の知能を結びつけるということに非常に符合する言葉と思いました。その上で、本学のワークショップの開発にあたって、考えるべき具体的なものを提案しました。(P.4【芸術思考に基づくワークショップ】参考)ここで言う「もの」や「こと」というのは具体的に経験とか知識とか、試作だとか自然だとか、人だとか、素材とか、技法とか。さらに偶然さえも紡ぎ合わせて、未来に向けて新たな価値を作り出す思考プロセス、という風に、成果物ではなく思考プロセスということに重点をおきましよう、このとき提案しました。この「紡ぎ合わせ」は、実現可能であるとか、効率性という社会的な配慮は一旦遮断して、自分やその子にとって意味があるか無いかを最優先にすると内容であるがゆえに、その紡ぎ方はより柔軟でダイナミックにできるということでした。

吉賀先生からの音楽と粘土をつなげるとか、深井先生が食をつなげるということを言っていましたけれど、そういうものが、実現可能か否かなんてことは度外視して、自由にやっていく。そうすることで、豊かな創造的な子が増える事によって、社会はより豊かになるはずだと思います。

しかし、そうはいつつも、子どもというのはどんどん成長するにしたがって、常識とか観念とかにがんじがらめになっていって、本来持ち合わせている自由におおらかにないでいく子どもの能力っていうのはだんだん失われて行ってしまう。それを自由に繋ぎ合わせる事ができるのは芸術家と呼ばれる人達であったり、あるいはデザイナーと言われる人であったりするのではないのでしょうか。有賀先生からお話がありましたが、大多数の人達はその繋ぎ方を小さいときにもっていたにも関わらず忘れてってし



まうんですね。

小学校、幼稚園から中学生達までを対象にしながら、その能力を硬直化させることなく、大きくのばしていく、世の中にひもといていく、というのが、芸工大が行うワークショップでありたいという思いをもとに先生方がさらに試行錯誤されてきました発明発見的なワークショップではなく、目的をもったものになってきたのかなあとと思います。

青山 それがあってこそ変化してきたなと思うんです。

木原 だから矢作さんの「トリミテカク」のワークショップで成長のプロセスが見えた、あるいはショックだったよねーと先生方がおっしゃったのはきっと2 時間なり3 時間の中に、劇的な変化があって、それを見ていた大人達も思考プロセスの変化に驚いたんだと思います。自然をよくみるということは、自然の中に自分の目を、視線をつなげていくということだと思うので。そういうことが端的に現れたワークショップだったんでしょう。だからシンプルだけれど端的だったのかなと思いました。

デザイン思考との違い

青山 そのへんはデザインとはまた違う？デザイン思考とか。

柚木 デザイン思考の中で重要なのは、失敗をしながら学んでいく、ということです。最初から答えを伝えてはいけないんですよ。みんなで協力しながら、失敗してもな

おその改善策を見つけて、繰り返し繰り返し前に進んでいく。これはもしかすると「耐える」に近いのかなとも思います。でも何かを捕まえることができると、それは「生きる力」につながる。そうすると、子どもたちは自分自身で次の取り組みに活かしていけるのかな、と思います。デザイン思考と芸術思考の関係性について考えてみると、この2 つの思考には重なる部分があって、目的が問題解決というところに向いた時に、それがデザイン思考になる。デザイン思考では、常に「他者のために」と考えながら活動していくわけですが、自分を見つめて、その気持ちを他の誰かに置き換えて、行ったり来たりすることが必要だな、と思います。それが MI の中では内省的知能と対人的知能の往復であったり、他の知能との相互連携などであったり、そうした関係性が図式化できれば、それが芸術思考とデザイン思考を説明するよりどころになってくるのかなと思います。

ワークショップの作成過程について

有賀 ちなみに、多重知能理論評価シートを使い始めるようになってから先生方がワークショップを作成する際に何か変化がありましたか。

青山 シートによって考え方が整理しやすくなりました。ワークショップというのを考える上ですごく楽になったというか。毎回ゼロから考えていた物が、そうではなくベースがあって、その上にこういうことやったらどうだろうかという、プラスアルファで考えられるようになったと思います。

吉賀 MI の八つの知能で、刺激するターゲットを決めて、二つの知能を結びつけたりするだけですごく楽にワークショップを作成できるようになったというか、次はこれやってみようという案が次々と出て来るように

なりました。僕の場合は、それが粘土と音楽。粘土と、例えば言語的知能や身体的知能でも何ができるかなとか、そういうものが1 つの素材だけで何パターンもできることに気づきました。ワークショップを創る側の、方法論みたいなものですね。

青山 検証と分析を MI で行ったことで、自分の資質もわかりました。実際に僕が狙っているのとは違って、別の知能を刺激することを発見したり、またその差が面白かったです。

有賀 今、先生方のおっしゃっていることは私にとってはとても面白くて、嬉しいことです。やはり研究を続けていると、その中でじわじわと意識の変化もみられますね。例えばものすごくベーシックな話ですけども、研究を始めた頃、先生方の反応は「多重知能って何?」「多重知能って芸術に関係あるの?」といった感じでした。今や「このワークショップは芸術思考で言うと、子どもの〇〇知能を刺激するように作成してみた」というセリフが話の中から出てきます。それは「研究」として実践を行ってきた証です。

デザイン思考の考え方や、芸術思考の考え方、基本となる骨組みの多重知能理論などは、分かりやすく説明していくことで、一般の人が真似していくと思うんです。真似してくれたときに、理論も真似して使ってくれればいいと、私は思っています。単純ですけど、そういった積み重ねが、小学校、中学校などの現場の先生達が勇気をもって創作のワークショップを行うきっかけになると思います。私達がこうして研究を進めて来たように、理論を自然に口に出して、芸術・創作っていうものは、別にものを上手につくるためにやっているんじゃないと説明していくことが、結果的に教育の場にアートが重要に関係していくんじゃないかなと思っています。

アンケートのデータ分析について

有賀 私たちの研究はあと一年ありますが、残りの研究はどのような感じで進めていくと充実したものとして幕をおろすことができるでしょうか？

今後は、こういうことをやってみたいなど、ふつつつと思い始めた事があつたら、ぜひ教えていただきたいなと思います。

青山 僕らが実践してきたワークショップのアンケートから導きだされるデータ分析の結果がどうなるのが楽しみ。

有賀 データは楽しみですよ。ワークショップをデータ化すること自体、ものすごく珍しいと思うんですよ。今までに無い試みを私達は行っているわけです。

まさに今、データのことをおっしゃっていたんですけど、アンケートについてはどう思われていたか教えてください。

吉賀 やっぱ、最初はとってなかったじゃないですか。結局、途中でそういうことがわかって、大分がっかりしたところがあります。よくとらえれば、ワークショップを開発したとか、人が集まるようになったとか、そういうことはありますけれど、当初の目的が少しふわふわしていたところがあって、あれが大分ロスしたんじゃないかなというのはありますね。

有賀 吉賀先生、ワークショップのアンケートをとること自体は、特に抵抗はなかったですか？

吉賀 もちろん、それはないです。

有賀 やっぱデータをとってもらえる方が良かった？

吉賀 いや、それもどっちでもいいんです

けれど、子どもが大変だなというのはありました。

僕の中で自分のワークショップがある程度根拠があつて創れるようになったというふうに考えれば、それは自分にもためになりますから、大学で学生に教える一つのきっかけになるとか、そういう発見は沢山ありました。

柚木 去年の3月にこども芸大で行ったワークショップ後の研究会で見せていただいた分析結果から、データの取り方が不完全だったことがわかった時はショックでした。ですので、第一小学校の授業での実施のときにはそのあたりを注意して行いました。人数をしっかり確保してまとまったアンケートをとれる絶好の機会でしたし。それでも、途中でハツと気がついたのは、事前アンケートは教室で、事後アンケートは体育館で、というようにアンケートを書く環境が違っていたので、もしかすると評価に影響があるかもしれないと思ったことです。アンケートを書くときは、どういう状態で書くというように、といったガイドラインのようなものが必要そうですね。11月の授業では、一人で集中して記入するように伝えました。

今後の展望について

澤口 この冊子が理解者にわかる、楽しそうだなあというのがわかるものになればいいなあ。この研究があと一年だということですけども、ここで終わりなんじゃなくて、そこに参加した子ども達で終わりじゃなくて、続いていかなければならないなと思って。そうすると次は、学生なんじゃないかなと思えてきて、僕達ではなくて、学生がどんどん参加してくれば繋がるだろうし。最初は木原先生が、新たな図工のキットまで創りましようよと、いうところまでやるのかなと自分は思ってたんですけども、そうじゃなくて人もが、続いてくる物が、ここでおわる

ものじゃなくて、それが続いて行く人達が出てくればいいなあと思いますね。大人との教育現場での隔たりってあるとおもうんですけども、理解者はなんか学生かなって思っています。



有賀 なるほど。

そう言った意味では、DVDの中で最後に私が行っているワークショップは学生に繋がっていて良かったと思います。

木原 教育委員会なんかの一年研修とか、五年研修とか十年研修とかがあるじゃないですか、現場の先生達の。ああいうところにこういうワークショップを研修のお題として差し込むようなことが、もしできれば面白いですよ。今回、現場の学校とも関係が持てたし、研究者の中に、教育委員会とか、教育所の先生方もはっているわけだから、この子ども達にとっていかにこのような思考が大事かという事を伝えたいですね。報告書や教科書に多く使われるとか、事例集として使われるようになっていけば、ダイレクトですよ。

青山 特に今回、ビジュアルブックになるから、すごく伝わりやすいと思います。

今までの報告書っていうのはたぶん、読み込んでいかないと内容が伝わってこないんですけど、今回の形態だと、伝わりやすいと思います。

「おもしろそう」ってところから入ればいいと思うんです。

芸術思考って何かなってずっと考えていたんですけど、おかげさに言ってしまうと

サバイバル術というか、処世術ですよ。自分もこの研究を通して、「もの」と「こと」を繋いでいくことによって、またちよつと違う視点から新しい発見をして、世の中とか、自分の生き方とかを変えて行けるみたいなおことの発想の仕方なんじゃないかなというふうに考えるようになりました。やっぱり創造の時間は必要だったことを、この本を通して、教育者が中心になって、感じていてくれたらいいなという望みがあります。

木原 ある意識がきちっと伝われば、美術とか芸術の授業って決して難しい物ではないですよ。先ほど深井さんが彫刻というのは日常の中にいっぱい潜んでいると言っていました、とりあえず見方が変われば「なんだ、彫刻って難しいものじゃなくて日常の中にいっぱいあるものじゃないか、美術とか芸術もぜんぜん特別なものじゃなくて、実は自分の周辺の中から色々ひもといて繋ぎ合わせて行ったら、まったく違う物が見えてくるようになるんだ」というようになると、現場の先生になっても構えないというか、そんな気がするんだけど。

青山 今回のワークショップは、ふだん図画工作で使われる筆とか、普通の画材はほぼ使っていないんです。だけど、作品はできあがっていくところを見てもえたらおもしろいんじゃないかと思います。

木原 評価についてですが、学校で、先生が評価するときに何によるのかとたずねた時、行動って言いましたけれど、実際はできるんですかね？

青山 実際、私が高校の教員だった時には、ルーブリック評価だったので、線が引いてあつて観点別につけていくんですよ。授業の何分間は何をしているっていうのを、チェックしてエクセルに落とし込んで、そうすることで客観的に評価が出せるというシ

ステムです。だから逆にやりやすいんです。

吉賀 たぶん、小学校の先生からしてみれば、上手に描いたり作ったりしたものがでて来たほうが評価しやすいし、そうした成果物があつたほうが評価をつけやすい。だから成果物のないワークショップは、とても難しいんじゃないかと思います。それが現場では一番敬遠されるんじゃないかなと、少し心配です。

青山 共同の作品を個別で評価するっていうのは、すごく難しいということ、学校の先生方はよく仰っていますよね。

吉賀 これらの問題にはアンケートの結果によって、色々な知能が刺激されて、八つの他の能力も向上するというような可視化が必要ですね。授業自体には評価を求めないで、その後の成長のところで、何かを評価していくような考え方が小学校で生まれていけば、共有されていくと思います。

有賀 教科書の会社などとのコラボができれば良いですね。活動を冊子にしておけば、教科書などにとり込められる可能性は高いと思います。学習指導要綱とか文科省関係の先生方とか、意外と近くで研究されていたりするので、冊子になったら、色々な場所で紹介してもらえる可能性も出てくると思うんです。

まさに学校の義務教育の中にある“芸術”の概念が動くかもしれないですよ。

青山 そうですよ。冊子に載っている、DVDに収録されているものは誰がやってもいいですよ、ということでもんね。

有賀 研究は残すところあと1年です。どのように軌跡を残しておけるか、ということも考えていきたいと思っています。



青山 やっぱ、これからじゃないですかね。一年二年たつたら、世の中からのリアクションも返ってくると思います。

有賀 そうであれば本望ですよ。本日は、ありがとうございました。今後もひき続きよろしくをお願いします。

2017年2月 （写真：布川光郷）

創造性開発研究センター概要

研究方針・活動	ますます複雑化する現代社会の中で生きる私たちは、他地域他世代に対応することができる柔軟性のある思考と行動力、人間精神力の豊かさが必要とされています。創造性開発研究センターでは、本学の幼児教育機関であるこども芸術大学の想像力と創造力を育む学びをさらに進め、小中高生を対象に、自分の力を創造的に用いて「自ら学び、考え、行動する力」を育てるために必要な、芸術思考とデザイン思考に基づく総合的な教育方法の確立を目的に研究を進めています。本研究では方法論としての芸術・デザイン思考によるワークショップを採用し実践しています。芸術思考とは、実現すべき理想的なビジョンを生み出す創発的な思考であり、デザイン思考とは、その創発されたビジョンを具現化する思考です。 多くの地域の子供たちに参加していただき、それぞれが体験、体感しながら「芸術・デザインと生活」、「芸術・デザインと学習」など、芸術・デザイン（芸術・デザイン思考）との新しい関わり方を発見するきっかけになるような研究拠点づくりを目指しています。	
施設	所在地	山形県山形市上桜田3-4-5 東北芸術工科大学 本館1階事務局
沿革	2013年4月	東北芸術工科大学に創造性開発研究センター設立 平成25年度文部科学省私立大学戦略的研究基盤形成支援事業として 「生きる力を育む芸術・デザイン思考による創造性開発拠点の形成」が採択
組織	センター長 研究員	片上義則（副学長／プロダクトデザイン学科教授） 有賀三夏（創造性開発研究センター研究員／講師） 青山ひろゆき（美術科洋画コース准教授） 遠藤節子（事務局次長／こども芸術大学校長） 木原正徳（芸術学部長／美術科洋画コース教授） 古藤浩（基盤教育研究センター教授） 渡部泰山（教職課程教授） 齊藤祥子（こども芸術大学教頭） 澤口俊輔（グラフィックデザイン学科教授） 深井聡一郎（美術科工芸コース准教授） 三橋幸次（プロダクトデザイン学科教授） 柚木泰彦（プロダクトデザイン学科教授） 吉賀伸（美術科彫刻コース准教授） 渡部桂（建築・環境デザイン学科准教授） 早野由美恵（プロダクトデザイン学科准教授） 矢作鹿乃子（こども芸術大学幼児教育士） 柳田哲雄（美術科テキスタイルコース講師） 学外研究員 浅井由剛（株式会社カラーコード代表取締役） 遠藤正俊（山形市立第六中学校教諭） 上條雅雄（オフィス観音崎代表） 栗山健（学研教育総合研究所所長） 阪井和男（明治大学法学部教授） 庄司博幸（株式会社サードステージエデュケーション代表取締役） 須田一成（長井市立長井南中学校教諭） 長南博昭（前山形県教育委員会委員長） 坪田康（京都工芸繊維大学准教授） 寺尾敦（青山学院大学大学社会情報学部准教授） 戸田博人（株式会社富士通ラーニングメディアエグゼクティブマネジメントスペシャリスト） 内藤隆（株式会社シーエスアップ代表取締役） 中込敏寛（株式会社日本スウェーデン福祉研究所代表取締役） 永谷研一（株式会社ネットマン代表取締役社長） 原田康也（早稲田大学法学学術院教授／日本英語教育学会会長） 張崎正裕（天童東幼稚園副園長） 本間真（株式会社ディスコ事業開発部次長） 森憲一（株式会社サードステージカンパニー代表取締役） 山本康治（東海大学短期大学部児童教育学科教授） 渡邊斉（南陽市立荻小中学校校長） 研究協力者 大島伸矢（株式会社プライムラボ代表取締役） 山崎正明（北翔大学教授） 山本一成（大阪樟蔭女子大学児童学部児童学科講師）

※一部2016年度の役職及び所属を掲載しています。

【問い合わせ先】
東北芸術工科大学創造性開発研究センター
Tel: 023-627-2218 Fax: 023-627-2081
Mail: y-gakusha@aga.tuad.ac.jp

【Web サイト】
<https://sozo.tuad.ac.jp/>

報告書内のワークショップ実践に関して、下記学校の先生方、生徒児童の皆様にご協力を頂きました。心より御礼申し上げます。	
山形市立第一小学校	山形市立第七小学校
鶴岡市立朝陽第二小学校	山形市立第六中学校 美術部

2016年度創造性開発研究センター研究活動報告書
「ワークショップのタネ」

本研究は平成25年度に採択された文部科学省私立大学戦略的研究基盤形成支援事業「生きる力を育む芸術・デザイン思考による創造性開発拠点の形成」によるものです。

発行日：2017年3月30日
発行：東北芸術工科大学創造性開発研究センター
監修：片上義則（創造性開発研究センターセンター長）
編集：有賀三夏（創造性開発研究センター研究員／講師）
デザイン：株式会社フロット
印刷・製本：田宮印刷株式会社