

【コドモチョウナイカイとは?】

子どもたちが「コドモチョウナイカイ」と称するデザインチームを組んで、共に遊び学びあひながら、まちを元気づける「おまつり」をつくりあげるワークショップのプログラムです。

【コドモチョウナイカイ事務局とは?】

コドモチョウナイカイ事務局は、子どもたちの活動を支える、「事務局」という位置づけで、2014年9月に発足した、デザイナーと幼児教育の専門家構成する組織です。デザインの力で、子ども・家族・地域をつなぎ、育くむこと、デザインの持つ力を次世代に伝えることを目指しています。

【3つの目的】

1. デザインワークを通して子どもたちの発想力や思考力を育てること
2. 子どもたちを中心に、彼らを見守る家族・地域が参加することのできる協働のプラットフォームをつくること
3. 子どもたちの学びのメソッドとしての「デザイン」についての研究および普及活動



■おまつりの「商品」のデザイン 大切な誰かに贈る クリスマスケーキの箱

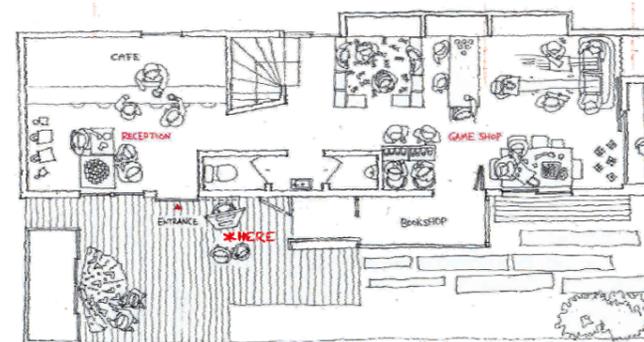
第1回コドモチョウナイカイ会議
日時 2014年11月8日(土)
14:30~16:30

■おまつりのサービスのデザイン みんなで楽しむ 「ゲーム」をつくろう

第2回コドモチョウナイカイ会議
日時 2014年11月29日(土)
14:30~17:00

■おまつりのおもてなしのデザイン みんなで「クリスマスマーケット」を 盛り上げよう

日時 2014年12月13日(土)
14:00~17:00



2014 開催概要

2回のワークショップの各々でおまつりのための「商品」や「サービス」をデザインし、コドモチョウナイカイまつり2014「クリスマスマーケット」を実施する、全3回のプログラム。子どもたちはおまつりで接客体験にも挑戦した。この実績をもとに、SHIBAURA HOUSEが公募するフレンドシップ企画に選ばれた。

デザイン ポイント スタジアム あそび

気軽に「デザインワーク」や「おまつり」に参加したい子どもたちやご家族に、デザインワークの場と時間を提供します。「デザインであそぶ」がコンセプト。デザインワークを通して、子ども・家族・地域の協働のプラットフォームをつくることを目的としています。

月1回、第2 or 第4 火曜日13:00~16:00開催。



「いきもの」をデザインして標本をつくろう



アルファベットを「いきもの」に変身させよう!



おててスタンプで「いきもの」トートバッグをつくろう



立体パズルで「いきもの」をデザインしよう!



1/100で「いきもの」の生態を表現しよう!
テラダモケイとの協働企画



なりきり「いきもの」ファッションショー



はこの「いきもの」



「いきもの」指人形をデザインして遊ぼう!
「芝でこそ」との協働企画

2015 開催概要

シバウラの「文化祭」

出展受付

みんなでSHIBAURAどうぶつえんをつくろう

コドモチョウナイカイ事務局の社会活動と教育活動

デザイン ワークショップ でまなぶ

「おまつり」の企画・運営の過程を、幼児・児童のためのデザイン教育のプログラムとして構成した全4回のワークショップ。「デザインでまなぶ」がコンセプト。デザインワークを通して、思考力や表現力を育み、協働について学ぶことを目的に、デザイナーと国際バカロレア初等教育プログラムの教員が協働で考案した、新しい学びのためのカリキュラムです。

隔月1回、土曜日10:30~12:30開催。

4/14

Apr.

5/23

シバウラハウスを探検してそこに住む「いきもの」を想像し、身体をつかって表現してみましょう!

シバウラハウスにすむ
「いきもの」になってみよう!

5/26

May

7/25

5月のワークショップや、オープンスタジオで生まれた「いきもの」たちを観察し、そのなかまについて想像を膨らませてみましょう。

ふたりでつくる
「いきもの」のなかま

6/9

Jun.

9/26

子どもたちが考えた「いきもの」たちのおはなしをまとめた本、「ずかん」づくりに挑戦! タブレット端末を使ってプレゼンテーションのスキルを学びます。

みんなの「いきもの」
ずかんをつくろう!

8/25

Aug.

10/13

Oct.

11/28

みんなが考えた「いきもの」たちがくらす「どうぶつえん」の構想に挑みます!

「どうぶつえん」を
こうそうしよう!

11/17

Nov.

12/8

Dec.

シバウラ
どうぶつえん



【コドモチョウナイカイまつりとは?】

コドモチョウナイカイプログラムにおける子どもたちのデザインワークを地域や社会につなげるイベントとして、多世代・地域が参加・協働できる「コドモチョウナイカイまつり」を開催します。

開催日時：2015年12月12日(土) 11:00~16:00

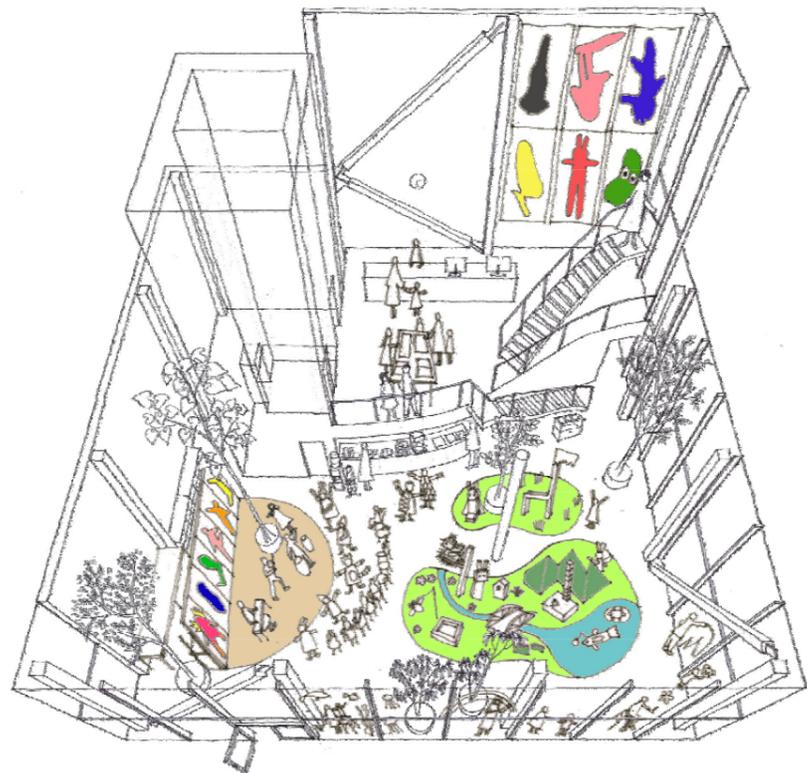
【今年のテーマは「いきもの」】

妹島和世さん設計のSHIBAURA HOUSEは、まるで屋根のある公園。空間のコンセプトと子どもたちの想像力をつなぐ媒体として

「いきもの」というテーマを設定しました。

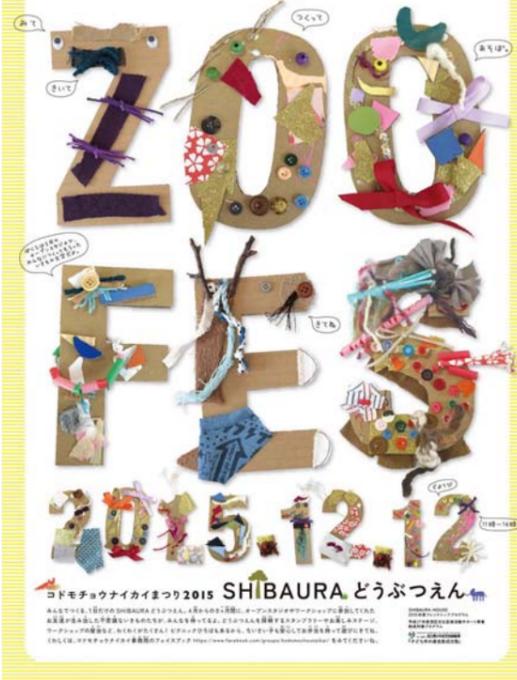
そして、4月から8カ月の間、【デザインでまなぶ | ワークショップ】と【デザインであそぶ | オープンスタジオ】という2つのプログラムを通して、子どもたち、家族、そしてまちの人たちとともに「いきもの」をめぐる様々なデザインの課題に取り組んできました。

その集大成として、「コドモチョウナイカイまつり2015」が一日限りの「SHIBAURA どうぶつえん」として開幕します。



みんなのデザインで実現するみんなのおまつり「SHIBAURA どうぶつえん」

KODOMO CHOUNAikai x SHIBAURA HOUSE



今後の目標

1. 「コドモチョウナイカイ2014/2015」の活動記録 子どもたちのデザインワークおよびイベントの記録と分析に基づいて教育的視点からの包括的考察を行い、子育て中の家族や地域に情報を発信する。
2. 「コドモチョウナイカイ事務局」の法人化 コドモチョウナイカイ事務局の活動をより充実するため、組織的基盤を強化する。
3. グッド・デザイン賞・キッズデザイン賞への応募 コドモチョウナイカイ事務局の考案・実施するワークショップやイベントの、社会的・客観的評価を得ることで、活動に対する信頼度をより高める。

←おまつりのポスター：使われているタイポグラフィはオープンスタジオにおける子どもたちの作品

1. SHIBAURA どうぶつえんを探検しよう！ パスポートを手にスタンプラリーに出発！

SHIBAURA HOUSEの1階から3階まで、展示ありステージありワークショップあり…のSHIBAURA どうぶつえんが満喫できるスタンプラリー。

まずは、1階受付でパスポートの発行を申請してください。パスポートは、子どもたちのデザインワークの記録であり、「SHIBAURA どうぶつえん」のガイドブック、見どころ満載です。

2. みんなでつくるたのしいステージ おととダンス DE どうぶつえん

SHIBAURA どうぶつえんは、おまつりに来てくれたお友達、みんながキャストになれる どうぶつえんです。

1階ステージでは音楽とダンスのプログラムを用意しています。

■芝の家・音遊び実験室：身の回りのモノや、日常生活のなにげないコトから生まれる音楽をテーマに、創造的音楽の時間を提供する音楽家・音楽療法家のユニット。

■どうぶつえんの音楽隊：コドモチョウナイカイまつりのために特別に結成された音楽家とダンサーのユニット。

3. わくわくワークショップ！ つくろう！ゆかいな 「いきもの」のなかま

SHIBAURA どうぶつえんは、おまつりに来てくれたお友達といっしょにつくりつづける どうぶつえんです。

3階は、ワークショップの屋台村。いろんな素材や材料、ワークショップのプログラムを用意しました。

■芝でこそこの仕立屋さん「手作りコスチュームでいきものに变身！」
■Craft for KIDSの楽器屋さん「手作り楽器で小さな音楽家になろう！」

4. みんなでえがこう！ SHIBAURA どうぶつえん

SHIBAURA どうぶつえんは、おまつりに来てくれたお友達の手を借りて完成する どうぶつえんです。

■大河原健太郎さんによるライブペインティング
アーティストのお兄さんといっしょにシバウラハウスの大きなガラスに どうぶつえんをかこう！

5. ピクニック広場 もあるよ！

スタンプラリーに、ワークショップ、ステージ、ライブペインティング、いっぱいあそんだら、2階でちょっと一息。お弁当やおやつを食べることができます。

6. コドモチョウナイカイ を知ろう！

SHIBAURA どうぶつえんは、【デザインでまなぶ | ワークショップ】や【デザインであそぶ | オープンスタジオ】に参加した子どもたちのデザインワークと協働の賜物です。

■「いきものたちのすむところ」子どもたちのデザインチームがつくりあげたいいきものたちがみんなで暮らす世界。
■「コドモチョウナイカイライブラリー」活動のドキュメンテーション
■「オープンスタジオ | ギャラリー&マーケット」オープンスタジオから生まれた参考作品と使った素材の展示。

代表
式地 香織

(建築家/女子美術大学・日本大学非常勤講師)
日本女子大学住居学科卒業、同大学院修士修了。大学・専門学校でデザイン教育に携った経験が、自身の育児に生きているという実感から、デザイン教育と幼児・児童教育の親和性に着目し、子どもたちがチームとなって「デザインで遊ぶ・デザインで学ぶ」ワークショップのコンセプト「コドモチョウナイカイ」を提案。
趣旨に共感する仲間と、子どもたちの想像性や創造力、そして存在の力を「地域力」につなげるようなプログラムづくりを目指している。

監査役
廣田 尚子

(プロダクトデザイナー/女子美術大学教授)
「心を満たす生活とデザインの役割」を探りながら、製品デザイン、およびビジネスデザインのディレクションを行う。
ヒロタデザインスタジオ www.hirotadesign.com

兵庫 和可

(Webデザイナー/造形あそび・おもちゃインストラクター)
女子美術大学卒業。IT企業でWebや広告プロモーションのデザイン制作に携わり、出産を期にフリーランスのWebデザイナーに転向。ママと子どものための活動も開始し、ママコミュニティmamanomadを共同主催。子どもの造形あそびを中心としたワークショッププログラム「あそびの教室」を通して楽しいものづくりやあそびを提案している。

小森 陽子

(建築家/伊東建築塾子ども建築塾助手)
早稲田大学大学院建築学修士課程修了
表現教育に関心を寄せ、伊東子ども建築塾に助手として携わる。子どものデザインに対する思考の過程と大人の関わり方、アシストの重要性を研究テーマとして、現在は助手として活動している。

島津 弓

(日本デザインセンター/アートディレクター)
2013年に仲間と共に同社内でMAMAPROを始動。
クリエイティブの可能性を探求し続ける1児の母。

池田 綾子

(ヒロコシノインターナショナル/パタンナー)
日本女子大学住居学科卒業。育児休暇中に、子育ての環境として、創造的に課題を解決するコミュニティの必要性を痛感し、慶應義塾大学と港区芝地区総合支所協働運営のご近所イノベーション学校「ご近所事務局ゼミナール」を受講、修了。現在は、慶應義塾大学と港区芝地区総合支所が協働運営する「芝の家」において、芝で子育てしたくなるまちづくりプロジェクトに関わっている。

教育監修

泉 香愛

(国際バカロレア初等教育プログラム教員)
日本女子大学家政学部児童学科卒
私立幼稚園、小学校で教壇に立ったのち、2005年渡英。
国際バカロレア初等教育プログラム(IBPYP)教員としてヨーロッパやアジアのIB校で教鞭をとる。近年、世界的に教育界で注目されている思考力育成の研究を進める上で、思考の可視化とデザインとの関係性にかねてから興味を持ちコドモチョウナイカイに参画。

