

レポート! 授業No.050 「海辺のデザイン事務所」

2016年 11月 2日、18日、28日 計3日間 神奈川県茅ヶ崎市緑が浜小学校 5年生

記念すべき第50回目の出前アート大学は、時代の流れ、教育現場の声を元に、新たな試みとして神奈川県茅ヶ崎市立緑が浜小学校で開催されました。

現在の学習指導要領の基本となる「自己表現」だけでなく、「他者にとってどうか?」という目線を大切に、校友会らしい授業を届けるべく、今回の授業のキーワードとなったのは「デザイン」と「職業体験」。プロダクトデザインユニットB6studioさんとテキスタイルデザイナーのシミズダニヤスノブさん、そして多摩美術大学の学生のみなさんにご協力をいただき、子どもたち自身がデザイナーとなる3日間の授業が開催されました。

2016.11.2 13:40~15:20 (5.6時間目)

授業① オリエンテーションとアイデア出し

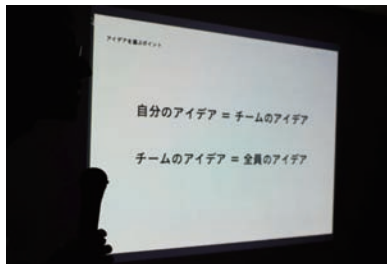
出前アート大学のスタッフと一緒に給食を食べ、少し緊張がとけた様子の5年生。いよいよ第50回出前アート大学の授業1日目が始まりました。出前アート大学チームとデザイナーB6studioの佐々木さん、シミズダニさんの自己紹介を終え、デザイナーによる「デザインとは何か?」のオリエンテーションが始まりました。プロジェクターに映し出されるプロのデザイナーのお仕事を、真剣に見つめる子どもたち。プロダクトやテキスタイルなどデザインの種類も初めて知ったようです。デザインのお仕事が終わったところで、子どもたちからの質問タイム。「どうやってデザイナーになるの?」「収入は?」みんなデザイナーのお仕事に興味を持ってくれたようで出前チームも安心でした。さて、いよいよ授業内容の本题。改めてプロジェクターに映し出されたのは、緑が浜小学校5年生によるデザイン事務所「SEA COMPANY」へのお仕事の発注です。発注内容は「海辺に移動式カフェをつくらう!」小学校のすぐそばにある海辺につくる、カフェをデザインするお仕事のようなのです。カフェを構成するのはカート、照明、お皿、ベンチ、テーブルとイス、ロゴと看板、そしてお店の各所で使われるテキスタイルパターン。計7つの担当ごとにグループにわかれみんなで一つのカフェをデザインします。茅ヶ崎の海のことをよく知る子どもたちにとってこのお仕事!...でも何やら各グループの発注には条件もついていて、ちょっと難しそう?! オリエンテーションを終え、最初の各グループでのアイデア出し会議。お皿チームは食べ物美味しく見えること、ベンチチームは片付けられること、パターンチームは3つのデザインを提案すること、など各チームに出された条件はちょっと高度な要素も含まれています。条件をクリアするのは、どんな形?どんな素材?どんな色?考えることはいっぱいです!あつというまに授業の終わりがきてしまいました。最後に、実際の海辺に行き調査をして記入する「リサーチシート」の宿題が出され、1日目は終了となりました。



2016.11.18 13:40~15:20(5.6時間目)

授業② アイデアスケッチ展開と中間報告会

2日目のこの日も、出前チームと給食を食べ授業がスタート! 前のおさらいを軽くした後、まずは宿題になっていたリサーチシートの共有から始まりました。海辺にいるのはどんな人?どんなものやどんな音があった?など、書かれた質問にしっかりとリサーチしてきた子どもたち。海辺で出会った犬を連れてくる若い女性、サーファーの男性などしっかりスケッチもしていました。グループメンバーのリサーチを合わせれば、デザインのヒントになる現場の情報もたくさん!それらの情報と前回出された条件を元に、改めてデザインをスケッチに起こしてみます。ベンチチームは「洗える」という条件の元、ビニール素材をひらめいた様子。これなら片付けも簡単!とグループ内で満場一致。看板とロゴチームは分担にわかれ、付箋にアイデアをどんどん書き出しています。お皿チームはメニューに基づき、ホットドッグのお皿やソフトクリームスタンドなど、こちらも担当をわけている様子。パターンチームは海で聞こえる音や落ちているものをとにかく付箋に言葉で書き出し、傾向をまとめています。カートチームは各自がスケッチを描き起こし、何やらすごいエンジンが搭載されている模様...リーダーが統率をとり1つにまとめていくグループ、グループ内でさらに担当にわかれデザインを分業するグループ、とにかく手を動かして見るグループ...グループによって進め方は様々。それぞれの意見やイメージを交換し、大人顔負けの会議をしていました。途中、自分のアイデアが採用されなかったことで悔しい思いをしている子もいましたが、それもまた産みの苦しみ。悔しい思いや苦しい思いをしながら、1つのもを生み出していく。モノづくりの体験を思いっきりしている証です。各グループのアイデアが大体まとまったところで、各グループより1分間の中間報告会。これまで知らなかった他チームの進行やデザイン案を共有しました。そして今日も終わりに大事なシートの記入。各グループのデザイン案をB6studioさんにCGに起こしてもらい、CG発注シートの記入です。デザインしたものの上、横、正面から見た図と機能を書き込みます。やる事が満載の2日目、自らCG発注シートを宿題にするチームもありました。



2016.11.28 8:45 ~14:30 (1~5時間目)

授業③ プレゼンツール作りと商品開発会議(プレゼンテーション)

いよいよ最終日となる今日は、朝から丸1日出前アート大学の授業。参加する出前チームもフルメンバー、デザイナー6名、プレスや見学の皆様にもお越しいただき、いつもの出前アート大学らしい緊張感の中、最後の授業が始まりました。

まずは改めて校長先生と出前アート大学からご挨拶。みんなの顔も引き締まります。そしていよいよ前回発注したCGのお披露目会が始まりました。B6studioさんが一生懸命作ってくれた、みんなのデザインのCG。1番最初にお披露目となったカートチームのCGがプロジェクターで映し出された瞬間、歓声が上がりました。続いてベンチ、照明...みんなの頭の中のイメージが立体となって目の前に映し出され、感動する子どもたち。その反面、お皿に食べ物が入る奥行きがない、カートに柄がない、照明がまだ暗いなど、発注書から忠実に作られたCGにより、自分たちのデザインの甘さも実感したようです。お披露目会が終わると、すぐさまデザインの見直しです！つめぎれていなかったところをつめ、デザインがかたまってきたところから、この後予定している商品開発会議で使うプレゼンツールを作成していきます。絵の具や針金、ボードや折り紙など限られた材料で工夫し、小さな模型を作ったり、考えを模造紙にまとめたり、パターンを描いたり。これまでの2日間、頭で必死に考えてきたイメージを爆発させるように、ものすごい勢いで手を動かしていました。デザインのポイント、ユーザー像、条件に対し考えたこと...自分たちがこれまで考えてきたことを、1人でも多くの人に「わかりやすく伝える」ためにどうすればいいか。普段の図工での「自分の好きなものを思いっきり作る」とは異なる視点でのモノづくりですが、子どもたちはとても楽しそうです。また、「カートチーム：ここにパターンを使いたいのので描いて!」「お皿チーム：ここに使うロゴをください」「看板チーム：柱に照明チームのイルミネーションを使いたい!」などこれまで2日間にはみられなかった各グループ間での交流も積極的に行われており、まさに分業で1つのものが出来上がっていく工程を体現していたのには驚かされました。

思いっきり手を動かした120分。最後にプレゼンの練習と分担を決め、いよいよ商品開発会議の始まりです。まずはお店の土台となる、カートチーム。全員男子という男らしいこのチームは、ダンボールで実際のカートの大きな模型を作り発表してくれました。タイヤやひししにはパターンチーム、車体にはロゴチームのデザインを取り入れ、お店のメインとなる素晴らしいカートをデザインしてくれました。続いてパターンチーム。海にある音やモノから着想を得た、各グループに選んでもらった複数のパターンを発表してくれました。パターンにはそれぞれ名前もつけられ、絵の具や折り紙など様々な工夫をして海の光をイメージする素敵なパターンをデザインしてくれました。午前の最後は看板とロゴチーム。GREEN BEACH CAFEというお店の名前からとったGBCのロゴの他、遠くからも見える背の高い看板、お店のメニューがわかる黒板の立て看板など、お客さんの目線をしっかり考えたハイクオリティな看板をプレゼンしてくれました。給食をはさみ、午後の始まりはイスとテーブルチーム。子ども用や大人用があったり、背もたれにスマホを設置でき遊べる仕組みがあったりと、とても機能的でユーザーのことを考えた製品が出来上がっていました。また、イスの折りたたみ仕様までしっかりと考えられていたのは驚きでした!

続いて照明チーム。流木を使ったイルミネーションとカートなどに吊るす照明は、限られた素材で作ったとは思えないほど大人顔負けの工夫がされており、とてもリアルな模型になっていました。明るさの問題も見事にカバーし、照明の持つ特徴を活かした素晴らしいデザインでした。そして今回ものすごいチームワークを見せていたベンチチーム。ビニール素材で海の上でもつるげる、近代的なベンチをデザインしてくれました。ベンチ同士を合体でき、その形も[CHIGASAKI]のCをイメージしているという機能も形も完璧なデザイン。海辺のジオラマでわかりやすくプレゼンしてくれたのも印象的でした。そして最後はお皿チーム。メニューにあるホットドッグやポテトの特徴をしっかりと研究し、食べ手が食べやすく美味しさも伝わる楽しい食器をたくさん考えてくれました。このチームもマーケットの完成度がとても高く、容器の角をとるなどユーザーへの心遣いが施された素晴らしいデザインでした!

各チームの渾身のプレゼンに、デザイナーもグループごとにしっかりコメント。みんなのデザインがしっかりと大人に伝わっていて、子どもたちの顔も誇らしげです。最後は恒例の連写で集合写真撮影!で、3日間の授業は終了となりました。

まとめ

出前チームも新たな試みということで手探りの連続でしたが、デザインが身近にあること、モノづくりの流れ、そして他者にとっての目線を、こちらの想定以上にしっかりと素直に理解してくれた子どもたちに感謝する授業となりました。また、形にすることではなく「人に伝えること」をゴールとした今回の授業。形にすることに捉われない授業の中でわかった「手を動かすこと」の大切さも、大きな収穫となりました。

