

1年次セミナープロジェクト

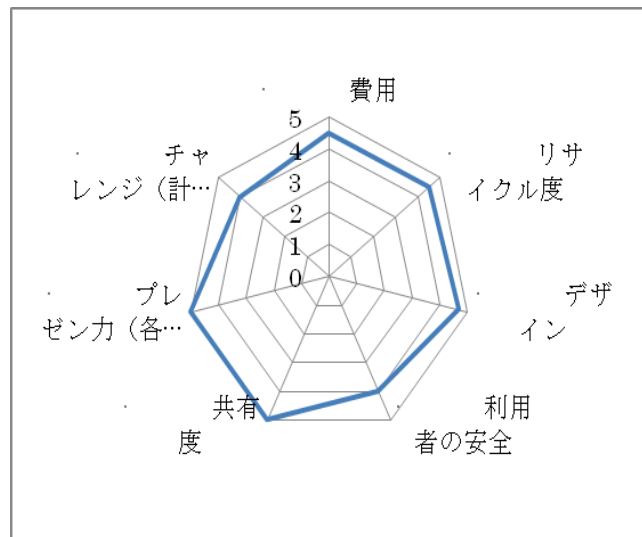
課題：幼稚園または小学校低学年を対象にした遊具／おもちゃの作成
(作品サイズは、1m×1m以内)

プロジェクト名：大工さん'sはうすへようこそ

対象年齢：乳幼児～5歳くらいまでを対象

評価規準：1-5で評価

- 費用
- リサイクル度
- デザイン
- チャレンジ（計画と準備の緻密さ）
- 利用者の安全
- 共有度
- プレゼンカ（各クラスでのプレゼン）



1 スケジュール概要

日付	担当責任者	スケジュール
10月21日	遠藤 優	話し合い：デザイン、材料、費用などの確定と新たなアイデアを出しつくす
10月22日	全員	先生に報告に行く。
10月24日	全員	各自材料を持ってきて授業内で作業開始!
10/25~31	全員	各自で作れるものを作っておく
11月5日	遠藤 優	みんなで集まり作業する：各自で作った物の紹介・組み立て・大きい作業など・壁面の完成
11月10~13日	全員	休日のため、各自自宅で細かなもの（装飾品）を作っておく。

11月14日	全員	装飾品の完成（配置の確認）・プレゼン内容の話し合い
11月17日	全員	各自で細かい作業を進めておく・集まれる日に組み立て、プレゼン細かい話し合い
11月18日	全員	作品完成・子供に実際に遊んでもらう・観察後の話し合い（なにがいけなかったのか。どのような改善が必要かなど）
11月19日	全員	補強作業・装飾品の取り付けの工夫・プレゼンの練習
11月20日	全員	プレゼン練習・先生に報告に行く・装飾品の付け足し（先生のアドバイスより）・プレゼン、作品の最終確認
11月21日	全員	早朝よりプレゼン練習
11月24日	全員	プレゼンの反省会（今後の展開について）
12月24日	全員	レポートの課題を進めつつ、作品の改善点を見つけておく
1月5日	全員	話し合い（次回の集合日の決定）
1月7日	全員	フォーマット作成・先生への依頼（こどもに遊んでもらいたい）
1月9日	全員	先生のお子さんに遊んでもらうことを決定
1月10日	遠藤 優・鈴木愛佑美	フォーマット作成
1月13日	全員	作品の改善作業・遊んでもらう・
1月14日	全員	16日のためのプレゼン練習・改善
1月16日	全員	フォーマットの提出・他クラスへのプレゼン
1月19日	全員	作品の最終完成・プレゼンの改良
1月21日	全員	プレゼンの最終練習
1月23日	全員	発表

1. 費用

計画：必要な資材の予測

項目	予想金額 or リサイクル（単価）	予想調達先
ダンボール	リサイクル	各自のアルバイト先
画用紙	300 円	百円ショップ
布など	1000 円	ユザワヤ
ティッシュ箱	360 円	スーパー
牛乳パック	220 円	スーパー
ヤクルトの空き容器	80 円	スーパー
ビニールテープ	100 円	百円ショップ
ガムテープ	250 円	文房具屋
筆記用具	100 円	文房具屋
ボンド	100 円	文房具屋
のり	100 円	文房具屋
カッター	100 円	文房具屋

調査：調達先別の資材比較

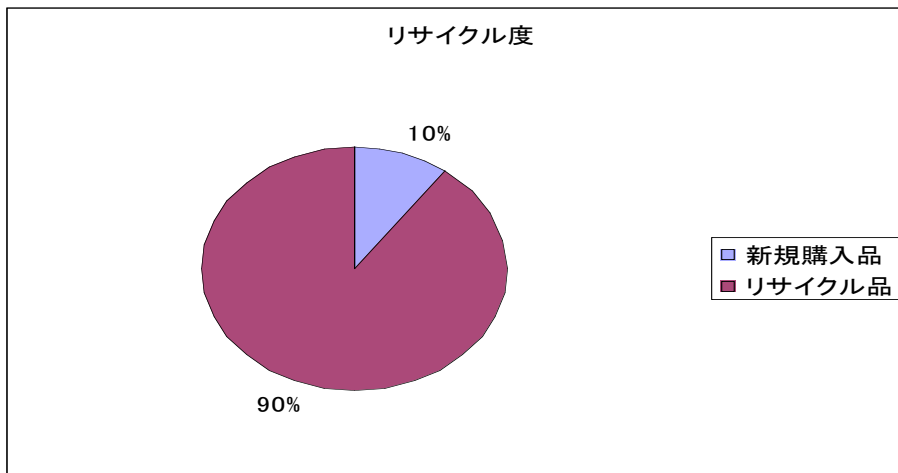
項目	実際価格 or リサイクル	調達先
ダンボール	リサイクル	各自のアルバイト先
画用紙	①300円②400円	①百円ショップ②文房具店
布など	①1000円②200円	①ユザワヤ②百円ショップ
ティッシュ箱	360円	スーパー
牛乳パック	200円	スーパー
ヤクルトの空き容器	80円	スーパー
ビニールテープ	100円	百円ショップ
ガムテープ	①280円②300円	①②文房具屋
筆記用具 (マジック etc)	100円	文房具屋
ボンド	100円	文房具屋
のり	100円	文房具屋
カッター	100円	文房具屋

実行：最終資材

項目	実際価格 or リサイクル	調達先
ダンボール	リサイクル×13	スーパー
画用紙	リサイクル×10	各自宅
布など	200円×2	ユザワヤ
ティッシュ箱	リサイクル×4	各自宅
牛乳パック	リサイクル×8	各自宅
ヤクルトの空き容器	リサイクル×5	各自宅
ビニールテープ	リサイクル×3	各自宅
ガムテープ	280円×2	文房具屋
筆記用具	持ち寄り	各自宅
ボンド	持ち寄り×2	各自宅
のり	持ち寄り	各自宅
カッター	持ち寄り	各自宅

総費用： 960 円

2. リサイクル度 (割合で表示)



3 デザイン

資料 (文献、インターネット情報、専門家からの伝授) など、最終デザインに行き着くまでのデザインの変容と修正理由などを残しておく)

日付	変更前デザイン	改善後のデザイン
11月18日		
	<ul style="list-style-type: none"> ・壁を主体として遊ぶおもちゃを作成 ・この段階ではパズルのようなものを壁につける予定だった ・また扉もトンネル状にくりぬき、赤ちゃんがハイハイでくぐる程度のものにするつもりであった (窓 	<ul style="list-style-type: none"> ・すごろく、時計は当初の予定通りに設置したが場所を考慮し遊びやすさを追及した。すごろくに関してはさいころをしまえる袋を壁につけた。 ・扉は四角い開閉式のものにして、扉に鈴をつけることで

	<p>もくりぬいてつくる)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・すごろく、時計、ティッシュなどを設置 (時計は自分で針が回せる紙製のもの、ティッシュは布切れで繰り返し使えるものをつくる) 	<p>音を楽しめるように工夫した。窓は却下。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・当初の予定にはなかったが、ウォールポケットを牛乳パックでつくり、小物入れとした。(半分はすごろくのコマを入れるため)
<p>11 月 19 日</p>	 <p>・ティッシュ箱の上になにも装飾などがなく、さみしい。何か作れるのではないかと感じた。</p>	 <ul style="list-style-type: none"> ・窓をモチーフとした鏡（キッチンシート）をティッシュ箱のうえに作成した。小さい子は自分の顔を見たり、映ったものを見るのが楽しいようで、実際に遊んでもらった時も自分の顔を見て喜んでいる様子であった。
<p>1 月 14 日</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・ほぼ完成しているためデザインとして具体的月に示せるものはないが、郵便ポストの裏側から手紙などを取り出せなかった。(遊んでもらっているうちに入れたものを裏側から取り出すようにしたほうが良いことがわかった) 	 <ul style="list-style-type: none"> ・郵便ポストの裏側に穴をあけ郵便受けを設置した。(段ボールをくりぬき、箱を取り付けた)

※幼稚園教諭であったグループの人の母親や、実際に幼児期の子供をもつ親の方の意見などを多く参考として取り入れ改善を行った。

4. チャレンジ

改善点：

日付	改善前（どこに、どんな改善が必要か）	改善後（どう改善したか）
10月23日	すごろくの設置場所（床の予定であったがせまくて遊びにくい）	壁面に設置場所を変更（取り外し可能にした）
11月13日	紐が（壁面や装飾品をとめる）通しにくい→通しやすさの追求	ひもの先端にビニールテープを巻くことで頑丈になり、通しやすくなった
11月19日	布がはがれやすい→はがれにくくする（壁面としっかり接着する）	ビニールテープ、ガムテープでとめる
11月19日	壁面が物足りない（一面だけ遊び道具がない）	鏡（キッチンシート）をはりつけた
1月13日	さいころが袋から取り出しづらい	袋を取り出しやすいものへと変更
1月13日	時計の画鋸が危険（誤飲の可能性はある）	画鋸からボタンに変更（糸で頑丈に縫いつけ、大人の手で引っ張っても取り出しづらい強度にした。また万が一誤飲しても空気が通るように、ボタン自体に穴が多数あるものを使用した。）
1月14日	巾着の中身が取り出しづらい	取り付け方を改善（ひもで結んであるので接着してしまう）

※以下の写真に見られるように改善を行い遊んでもらいました。

扉を開け閉めしたり、ティッシュをひっぱったり、リングの感触を楽しんでくれました。

小さい子はものを動かしたり、触ったりすることが好きなようなので、その様子を具体的にみる事ができました。改善したかいかもあってか、遊んでいるうちに怪我をしそうな物や、傷が付きそうな物をなくせたと思います。





《遊んでもらっての考察》

- 全面におもちゃが取り付いているので、飽きることなく遊んでいた様子であった。
- このうちを使って装飾品での遊び以外も展開されていた。(おままごと)
 - 自分たちはもともと子どもの創造性を引き出すおもちゃを作りたかったので、英真ちゃんがこのような遊びを展開してくれて、その意図も達成できるということがわかった。
- すごろくは自分の意志がないとやろうとしないようだ。今回では年齢に適切でなかったようである。
- ティッシュ、パイナップルの巾着、ポストなどの連続性のあるおもちゃに特に興味を示していた

チームワーク：

チームプロジェクトから学んだこと	チームプロジェクトで苦労したこと
チームで協力することにより、個人の得手不得手を補いながら一つのものを作り上げる達成感を味わうことができた。何よりも一人では絶対に作ることができなかったという仲間意識をもてたこと。	時間が合わず、各自の時間と合わなかった為、改善や修復などの作業が円滑に進めることが難しかったこと
自分にはなかった見解や、エコに対する意識をお互いに言い合って、意見交換や意識改善できたこと。	大量の段ボールを扱うこと（厚みが出ると作業が困難になり、時間を有効に使うことが難しかった。）
集合できるような時間を作り、短い時間ながらも大いに利用すること。	案が出ても、実際に作成が困難であり、案がまとまらないこと。
一人ひとりが異なった意見や考えを持っているので様々な方向から考えることができたこと。	左記に示したが、異なった意見であるからこそに、誰かの考えを妥協せざるをえなかったり、かえないといけなかったりしたこと。

5. 利用者の安全

安全管理：予測可能なリスクを列挙し、そのためにどのような対策を練っているか書く。

想定できるリスク	リスク回避の方法	具体的に用意するもの(安全マニュアルなど)
壁が倒れる	親と一緒に遊んでもらう。遊びはじめの段階では親のささえが必要（もしくは立て掛けたまま遊ぶ）	注意書きを用意する（壁に立て掛けるときは両はじに重しがあると良い）
囲むと恐怖心が生じる	取り外して遊んでもらう。	同上（遊びはじめは親と一緒に、もしくは友達と一緒にだと安心できる傾向）
装飾品の破壊による誤飲	親の監視・装飾品を極力頑丈にする。	同上（極力破壊できないものを用意したが、可能性が0ではないため親の監視があると良い）

6. 共有度

(どのような遊び展開が可能か？何人一人までが利用できるか？どのような遊びを提案できるか？)

基本的に幼児が親とともにまたは一人でも遊べるが、壁面を使うことで、最大7人で遊ぶことが可能

- ・ 親と一緒に遊べる（親の監視）コミュニケーションをとれる
- ・ ウォールポケット付きで片付けもできる
- ・ 囲って遊ぶのは一人のとき・壁を取り外すと多くて3・4人
- ・ ポストに入れて、それを取り出すことを楽しむ（お手紙セットを用意した）
- ・ おままごとにも使えるおもちゃがある。（設置した小物入れにぬいぐるみが入るようになっている）
- ・ すぐろくで遊べる（最大7人）
- ・ ポストに書いた手紙を入れる（字を書く練習を促す）
- ・ またポストを用いることで親子で手紙のやり取りなどをしてコミュニケーションをとることができる
- ・ いらなくなったカレンダーなどの裏面を壁に貼り付けることで、お絵かきができる

●視覚にうったえるもの

- ・ 時計で数字を教えることができる
- ・ 鏡に映った自分を見ることができる（小さい子は特に興味がわく）

●触覚にうったえるもの

- ・ パイナップルの袋の中のリングの感触を楽しめる。出したりしまったりも楽しんでいた。
- ・ ティッシュをひっぱって遊べる（手触りが気持ちいい）

●聴覚にうったえるもの

- ・ 音が出て遊べるおもちゃで楽しめる（マラカス・ドアのベル・）

※ ●が付いている項目は障害をもっている子も一緒に楽しむことができると考えている箇所。

7 プレゼンカ

報告計画：クラスでの報告、または担任への個別報告した内容と担任からの指導内容など

日時	報告担当者	報告内容（進行状況、課題、課題解決の方法案、今後の予定など）	担任からのアドバイスなど
10月22日	全員	手書きのデザインを見せ、どんな遊びや使い方ができるのかを報告（幼児が何人か入れるくらいのおうちの形状をしているものをつくり、その中で遊べるおもちゃの作成をしていこうとする）	おうちを作るにあたって、何が子供の好奇心を呼ぶのか、どのような材質のものを使うのが有効で安全なのかについて、思考錯誤が必要であるとのアドバイスももらった。
10月31日	全員	102の後に、先生に相談（作成途中の小物について現在出ている案を出し、それがどのように改善が必要か、もしくは変更が必要かについてアドバイスをもらう）	小物はこどもが誤飲しないような大きさや、形状にすることが基本であり、それが子供にとってどのような影響を与えるのかについて考えるようにアドバイスももらった。
11月18日	全員	実際に子供に遊んでもらいたいということを先生に依頼。	ちょうど他のグループが子供におもちゃで遊んでもらっているのので、その教室においてみたらあそんでもらえるのではないかとのアドバイスを受けた。
11月19日	全員	プレゼンのやり方について（自分たちは劇にしてプレゼンを行うとした。父と娘が大工さんに新しくできた男の子のために遊べる家を作成してもらったと言う設定。このようなやり方でよいのかどうか、または何が必要なのか）	設定や説明事項については概ねグループの発表方法で良いが、劇のための名札が汚いので変えたほうが良いとのアドバイスももらった。
1月7日	小田切千穂子	報告ではないが、先生からのメールより	パイナップルの形の巾着の中身が取り出しづらいので、取りやすい位置に付け替えることや、袋の口の締め具合の改善を要すること。また、時計に使用している画鋸をボタンなどに変更すること