

1年次セミナープロジェクト

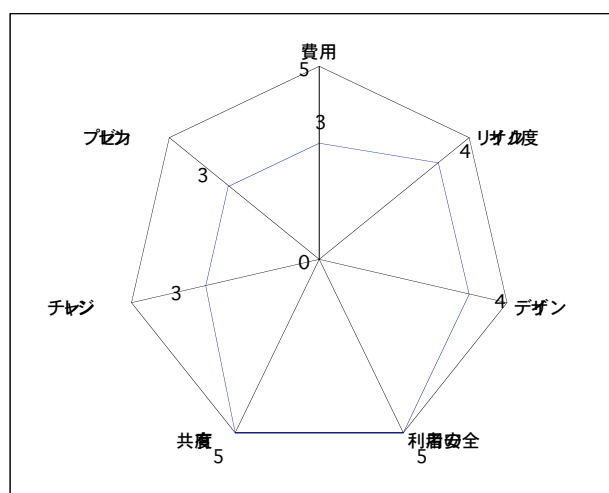
課題：幼稚園または小学校低学年を対象にした遊具／おもちゃの作成
(作品サイズは、1m×1m以内)

プロジェクト名：ぐらぐらつみあげゲーム

対象年齢： 3歳～6歳

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
- プレゼン力 (各クラスでのプレゼン)



スケジュール概要

日付	担当責任者 (各作業の責任者)	スケジュール
	リーダー	<ul style="list-style-type: none"> 各メンバーは、○日までにチーム作業に必要な行程をリーダーに提出する。 今後の連絡先などの交換。 どんなプロジェクトにしたいか、各自でブレインストーミングし、アイデアを出しまくる。
10/14	全員	<ul style="list-style-type: none"> 今後のスケジュール確認 本体を何で作るかを決定 必要な材料を把握 (入手先、担当者を決定) 10/24 各自持ってくる物を決定
10/21	高野	<ul style="list-style-type: none"> 大谷先生へ提出する書類の最終確認、メール送信 大谷先生のもとへ報告しに行く担当者決定
10/22	瀧本・塩田	<ul style="list-style-type: none"> 大谷先生へ報告しに行く
10/23	全員	<ul style="list-style-type: none"> 報告をした結果作るおもちゃを変えることに 何をつくるか決定 明日の持ち物の変更と再確認 <p>塩田→色スプレー、ダンボール、プラスチックボール 高野→牛乳パック、絵の具 瀧本→牛乳パック、絵の具、折り紙、色画用紙 宮永→2ℓのペットボトル、色鉛筆 各自→はさみ、カッター、新聞紙、ガムテープ、ボンド</p>
10/23	塩田	<ul style="list-style-type: none"> プラスチックボール(2個)、ボンドの買出し

10/24	全員	<ul style="list-style-type: none"> • 本体完成を目指す • 牛乳パックブロックの作成（出来るところまで ※残りは各自持ち帰り） • 出来なかった範囲の確認
10/24	瀧本、宮永	<ul style="list-style-type: none"> • ブロックに使うフェルトの買出し
10/24 ～ 11/10	各自	<ul style="list-style-type: none"> • それぞれ割り振られた作業を進める （各自→ブロック作り、塩田→本体のニス塗り）
11/12		<ul style="list-style-type: none"> • 進み具合の確認 • 出来ていない人の完成を急ぐ
11/15	全員	<ul style="list-style-type: none"> • 本体の強度、安全を再検討 • 本体の完全完成
11/17	瀧本	<ul style="list-style-type: none"> • 子どもに遊ばせる • 修正部分を確認
11/18	全員	<ul style="list-style-type: none"> • 修正部分を決定 • これからの作業分担 塩田→説明書の作成 高野→プレゼンの台本の作成 瀧本→フォーマットの作成 宮永→ブロックの箱の用意 • 明日の作業の持ち物確認(ブロックの箱作成) 各自→折り紙、布、はさみ、カッター、ボンド、カラーペン 宮永→ブロックの箱
11/19	全員	<ul style="list-style-type: none"> • ブロックの箱を作る→完成 • プレゼンの内容の確認 発表順、その他の段取りの決定 • 大谷先生へプレゼン内容と完成したおもちゃの報告
1/13	全員	<ul style="list-style-type: none"> • 各自完成させたフォーマットを持参し、良い点を集め最終的な提出用フォーマットを完成させる • おもちゃの改善点（クマ、ウサギの耳目などの強度）の改善策を考える • 16日の発表の練習
1/14	全員	<ul style="list-style-type: none"> • 動物の目、耳などを改善（目、口はペンで着色 耳はクマの方はフェルト、ネコはデザインをイヌに変更しペンで着色）
1/21	全員	<ul style="list-style-type: none"> • 最終プレゼンの準備・練習

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	予想調達先
プラスチックボール×2	100円×2	100円ショップ
ペットボトル (四角い2リットルペット)	リサイクル ※買うと約300円	高野・宮永宅
段ボール	リサイクル	塩田宅
色画用紙	リサイクル ※買うと約100円	瀧本宅
瞬間接着剤	200円 (速乾Gなど)	東急ハンズ
絵の具	持ち寄り ※買うと約100円	高野・瀧本・宮永・塩田宅
ビニールテープ	持ち寄り ※買うと約100円	塩田家
フェルト	100円×6	100円ショップ

調査：調達先別の資材比較

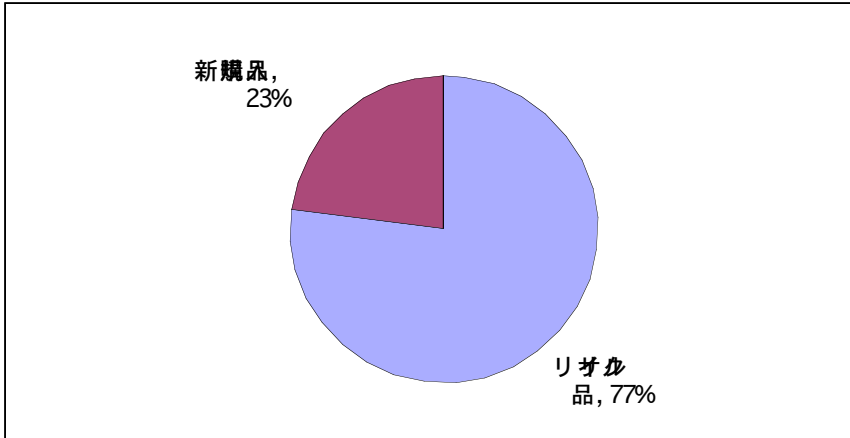
項目	実際価格 or リサイクル	調達先
プラスチックボール	105円×2=210円	ダイソー
瞬間接着剤	178円 105円	東急ハンズ ダイソー
フェルト(大)	100円×4=420円(洗える) 604円×4=2416円	ダイソー ユザワヤ
フェルト(小)	100円×2=210円9色 (洗える) 420円6色(洗えない)	ダイソー ユザワヤ

実行：最終資材

項目	実際価格 or リサイクル	調達先
プラスチックボール	105円×2=210円	ダイソー
ペットボトル (四角い2リットルペット)	リサイクル/持ち寄り	宮永宅
段ボール	リサイクル/持ち寄り	塩田宅
色画用紙	リサイクル/持ち寄り	瀧本宅
瞬間接着剤	178円	東急ハンズ
フェルト(大)	100円×4=420円	ダイソー
フェルト(小)	100円×2=210円	ダイソー
絵の具	リサイクル/持ち寄り	宮永、瀧本、高野、塩田宅
スプレー (ピンク、茶色)	リサイクル/持ち寄り	塩田宅
ビニールテープ	リサイクル/持ち寄り	塩田宅
空箱 (収納箱用)	リサイクル/持ち寄り	宮永宅
布 (収納箱装飾用)	リサイクル/持ち寄り※買うと約380円 (キンカ堂)	塩田宅

総費用： 1018 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
10/22	<p>※ ブロックは端をくっつけるなどし、様々な形を作る。（様々な積み方を考えさせるため）</p>	<p>※ 子どもが興味をもちやすいようにクマなどの動物のデザインにする。</p>

1/13		<p>※ 耳、目、口の部分の強度が足りなかったため改善。(耳→フェルト 目・口→ポスターカラーでの着色)</p> 
------	---	---

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）
10/24	ブロックを巻くのが折り紙ではすぐに破れてしまうかもしれない。	折り紙ではなくフェルトを使用。（滑り止め兼肌触りも良いため）
1/13	クマ、ウサギの耳や目がすぐにとれてしまう。※実際に小学生の子どもたちに遊ばせた結果	耳は色画用紙からフェルトの耳へ変更 目や口は色画用紙からポスターカラーでの着色へ変更
1/13	バネの部分がとれかけてしまった	ガムテープで貼り付けていた所を接着剤に変えて補強した

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
<p>宮永 チームの皆と考えを出し合えば、色々な案ができて、やはり自分一人よりもよりよい案がでてくると思った。</p>	<p>チームの皆とのスケジュールの違いにより集まれる日が限られていた点。 また、こどもにとっての危険は、どこまでが危険でどこからが安全なのかの考えをまとめる点。</p>
<p>瀧本 チームプロジェクトの大きな利点は、一人ではできないことができる、というところにあると思う。お互いに意見を交換したり、作業分担をすることでより良いものができることを知った。</p>	<p>遊具の作成期間が短かったため、出来上がるまでの計画を立てることが大変だった。それぞれ予定があり、少ない時間で作業とプレゼンの練習をしたことも苦労した点だと思う。</p>
<p>塩田 一人では全く考え付かないようなアイデアが沢山だったのでこれはチームプロジェクトの利点だと思った。チームプロジェクトの利点を学ぶと共に、個人作業の良い点（効率がよいなど）にも気づくことが出来た。</p>	<p>沢山のアイデアが出る反面、様々なアイデアが出すぎるため各アイデアの良い点をまとめ一つの物にしていくのがとても大変だった。話し合いの難しさを感じた。</p>
<p>高野 メンバーがいればいるだけ、いろいろなアイデアが</p>	<p>メンバーの意見をまとめ、作業を進めること。各自の分担された仕事の進行状況・労働量が違ってしま</p>

出てきて、何か問題が出てきても皆で考えるために、いろいろな考え・対処法があると気づきました。また、一人よりも完成度の高い作品が短時間でできました。	ったので、一人々に違った苦勞した点があったと思います。
---	-----------------------------

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）
ペットボトルカット部分での怪我	ビニールテープを巻き、切り口をカバーする	ビニールテープ
牛乳パックカット部分での怪我	折り紙で周りをカバーする ※折り紙からフェルトへ変更	折り紙→フェルトへ
本体の土台と、ブロックの積む部分の間で手をはさむ	感覚を広くとり、手を入れてもはさまれないようにする	20のペットボトルを有効に活用 太さを利用して子どもが手を入れても大丈夫なようにする

6. 共有度

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

- ・ 大人数で遊ぶ場合は、土台を2つ用意し、チーム対抗戦にし、いかに多く崩さず積み上げることができるか競う。
- ・ 2～4人程度の人数で遊ぶ場合は、一つの土台を利用し、ルールに従い（色で自分のブロックを決め、順番に乗せていくなど）乗せていき、崩してしまったひとの負け。
- ・ 土台に乗せてゆく牛乳パックのブロックにひらがなを一つずつかき、チーム対抗戦の際は各チーム言葉を作りながらブロックを乗せていかなければいけないというルールを作成する。（ブロックを三つ積み上げ、「すいか」という言葉を作っていくなど）
- ・ 大人数で遊ぶ場合、団結し、相談しあいながらではないと勝つことのできないゲームなので、協力することの重要性に気づける。
- ・ みんなの意見を聞いたり、自分で考えたことを発言することによって、協調性が養われる。
- ・ 50音のひらがなを自由に組み合わせいくつもの言葉を創り上げられるので創造力や知識が増える。
- ・ 遊んでいく内に、様々な独自のルールを子ども達が設定することが出来る。
- ・ 積み方も、ブロックの形も様々に変えられるので子どもたちの工夫が必要となり、考える力が付く。

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 (1人1回は報告)	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
10/22	塩田、瀧本	ドライブゲームをしよう！ ・ 材料も決定済み ・ 課題 ①ドライブゲームは問題を解きながら進んでいくゲームで、人と関わることが難しいこと。 ②大きさが微妙なので子ども	・ リサイクルプロジェクトだからといって、絶対0円でなければいけないとは限らない。子どもたちが遊ぶものだから安全性を重要視すること。安全なものならば、少しくらい高くても仕方がない。 ・ ダンボールで作るなら強度には限界が考えられる。難しいかもしれない。

		<p>が乗ってしまい、強度の確保をどうするか、ということ。</p> <ul style="list-style-type: none"> 課題解決の方法案 <ul style="list-style-type: none"> ①2つ問題を作り、競争させながら問題を解く。 問題を解く人、車を進める人、車輪を回す人、というように分担する。 ②ダンボールを2重にして乗ってもいいようにする。 	<ul style="list-style-type: none"> 今ならまだ時間があるのでガラット変えられる。もしこのおもちゃを作るなら、本体は強度を考えること。
11/19	宮永、瀧本、高野、塩田	<p>ぐらぐらつみあげゲーム</p> <ul style="list-style-type: none"> 11/21のプレゼンに向け考えたプレゼン案を大谷先生に報告 完成したおもちゃの内容説明 	<ul style="list-style-type: none"> 前案のおもちゃよりは共有性があり良い 実際に何人かクラスの子を呼び、プレゼン中に遊んでもらうと説得力がより増す 説明書のたくさんという人数の表記は具体的に記したほうが良い →8人と決め追加で記した
11/23	宮永、瀧本、高野、塩田	<p>クラスでの発表</p> <ul style="list-style-type: none"> 発表の流れ <ol style="list-style-type: none"> おもちゃの概要を説明（瀧本・宮永） 説明書を拡大コピーしたものを見せつつ、高野・塩田で説明と同時進行で実際に遊んで見せる 4つ目のルールの説明の際、クラスの人（日浦くん・服部さん）呼び実際に遊んでもらい難しさ・楽しさを実感してもらう クラスの人を（日浦くん・服部さん）が実践してくれている間に、今回のおもちゃで工夫した点、かかった金額、おもちゃの共有度などを説明。（高野・塩田） 最後に今回のプロジェクトで苦労した点を発表。 	