

子供が遊びながら遊び学べる 知育玩具の企画立案

1 目的・概要

本プロジェクトでは、株式会社タカラトミー様と連携して子供の頃慣れ親しんだ知育玩具を題材に、プロジェクトメンバー自らが子供にとっての知育玩具とは何かを調査・考察してまとめます。そしてその調査を元に、「子供が遊びながら遊び学べる知育玩具」「子供の成長に良い玩具」の企画・立案を実施します。

玩具は子供が生まれて初めて接する道具の一つであり、子供の発達に大きく関与すると考えられます。では「子供の成長に良い玩具」とは何なのか。たとえば、“理科や数学に興味を持つ”、“創造性を養う”、“将来の夢を描くきっかけになる”など、様々な観点から議論することができます。

春学期はマーケティングを実践する中で商品企画の流れや手法を学び、様々な展示会に参加するなど、玩具の情報収集を中心に行いました。そして秋学期では、情報収集は継続しつつ、テーマを絞り、具体的に玩具の企画立案を行いました。

Annual Schedule

2016年4月	玩具業界概要についての講義
5月	マーケティングについての講義
	1日 トミカ博 in Osaka 見学
	4日 鉄道甲子園 見学
	25日 チームラボ☆アイランド in ひらかたパーク 見学
6月	9日～11日 東京おもちゃショー 2016 見学
6月～7月	知育玩具の情報整理
7月	24日 春学期成果報告会（京田辺）
10月	夏季休暇中に各自考えてきた企画の発表、企画テーマの決定
11月	5日、6日 クローバー祭「おもちゃのひみつきち」出展 観察調査、アンケート調査の実施
11月～2017年1月	企画推進、具体化
1月	22日 秋学期成果報告会（今出川）

2 成果達成度

1. 情報収集

春学期、まず市場にはどのような玩具があるのか、どのような玩具が売られているのかを調べました。各自、実際に「トイザラス」や「ヨドバシカメラ」などの雑貨店へ行ったり、様々な展示会に参加したりするなどして情報を収集しました。またそれだけではなく、ピアジェの発達段階理論など、子供の成長に関する理論や学説、オズボーンのチェックリストなど、企画・立案していく上で有効な発想方法も学びました。様々な観点から玩具を見ることで、今まで気付かなかったことに気付いたり、新たな発見があったりと、具体的な企画・立案に向けて良い刺激を得ることができました。



そして秋学期では、京田辺キャンパスクローバー祭において私達のテーマに合ったジャンルの玩具を子供達に試遊してもらう場を設けました。そこで展示された玩具のうち、子供たちがどれに興味を持ち、どのように遊ぶのかを観察し、またアンケートで保護者の方々が玩具に対してどのようなことを思っているのかなどを調査しました。



2. 企画・立案

夏季休暇中に各自考えてきた多くのアイデアを元に、メンバーが特に興味を持っていたジャンルから厳選し企画テーマを決定。メンバー全員で、時には班に分かれるなどして、さらに良いものにするべく話し合いを重ね、春学期に得た玩具や理論、発想方法を参考に、素材や仕組み、本当にその玩具は楽しいのかなど様々な点を熟考しました。さらにクローバー祭で得られた結果と組み合わせ、改良を重ねました。企画テーマの一つであるパズルのジャンルでは試作品を作ることができ、最終的にどの企画も最初の段階より良いものに仕上げることができました。



3 プロジェクトを通じて

様々な学部からメンバーが集まったことで、普段考えないような視点からも玩具を検証することができました。また、一見すると玩具とは全く関係のないような分野からも発想を取り入れるなど、そのような取り組みを通じて、考え方の視野を広げることができました。子供の頃ただ楽しい！面白い！と思って遊んでいた玩具ですが、授業を通してそこに使われている技術や狙い、市場での流れを学ぶことで、実は奥が深く大人になった今でも魅力的で興味深いと改めて感じることができました。

具体的な知育玩具の企画・立案に入ってから、自分たちが思い描いたものを上手く玩具の形に出来ないなど、たくさんの問題に直面し、改めてその難しさを実感しました。しかし、何度も話し合い、熟考を重ねることでそれらを解決することができました。

メンバーと協力し、一つの目標に向かって一生懸命取り組んだこの経験はとても貴重なものとなりました。一つのテーマについて情報収集をしたり、違う視点から見たり、意見を出し合って改良を重ねていくという過程は、今後どんな分野においても活かしていくことができると確信しています。



編集後記

歴代の「子供が遊びながら遊び学べる知育玩具の企画立案」プロジェクトの中でも特に活発だと言われるほど、今年度のクラスは積極的に活動するメンバーが集まりました。議論し始めると時間を忘れて話し続けてしまうことも多々ありました。普段の授業ではなかなかできないことをたくさん経験することができ、私自身にとって苦手と感じていた分野に一步踏み出し、手応えを感じる事ができました。ご指導いただいた渡辺先生、田中先生、SAの千葉さん、そして一年間一緒に活動してきたメンバーのみんな、本当にありがとうございました。

プロジェクトメンバー

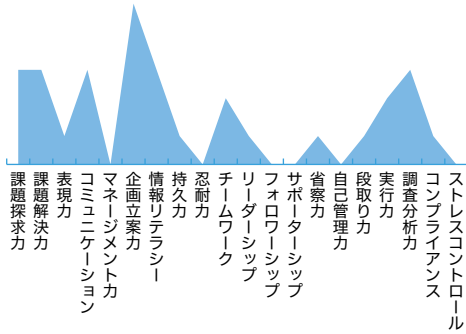
松澤 佑太郎(文3) 和田 雄治(文3) 宮田 黎(法4) 北田 清人(理工2) 福田 協平(生命2) 新谷 祈(生命2)
浮田 大智(生命2) 三橋 研人(生命3) 遠藤 萌加(心理3) 福崎 美里(心理3) 千葉 龍一(SA)

プロジェクト活動 アンケート集計結果

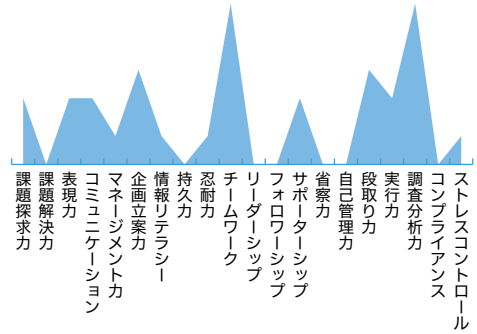
※授業開始時のデータなし

春学期終了時

Q1 チームとしてのプロジェクト活動に「必要と思われる要素」を選んで下さい

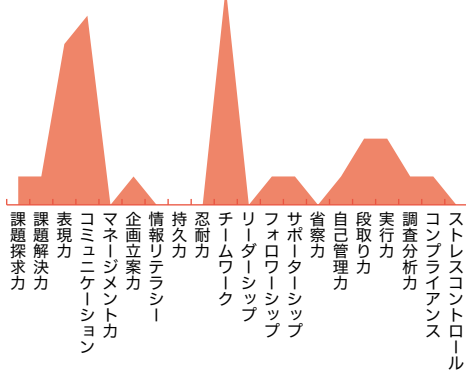


Q2 プロジェクト活動を通して実際にあなたが「身についたと思う要素」を選んで下さい



授業終了時

Q1 チームとしてのプロジェクト活動に「必要と思われる要素」を選んで下さい



Q2 プロジェクト活動を通して実際にあなたが「身についたと思う要素」を選んで下さい

