

絵本は心のごちそう・プロジェクト

1 目的・概要

履修生自身が絵本の新しい魅力の発見を図りながら、絵本を通して想像力を養い、人との関わりを広げていき、「絵本の世界が自分の体験になる」という楽しさの提供をすることを目的として活動しました。

春学期には be 京都での履修生のみが参加したイベントと、幼稚園での演習という2つのイベントを企画し、実施しました。これらを通して、一つ一つの文章に用いられる言葉の選び方に面白さや工夫を見出すといった、「読む」「見る」以外の絵本の魅力を見つけ、その楽しさの提供を図りました。

秋学期には春学期のイベント内容を踏まえ、それらをさらに発展させた形で、主に子供を対象とした「めっちゃ木になる～お気に入りの絵本と出会おう～」というイベントを、イオンモール KYOTOにて実施しました。日常の空間とは異なる特別な「絵本のある空間」に来場者自身が入り込める「没入型」のイベントにするため、絵本を使用した3つのアトラクションを用意しました。

Annual Schedule

2018年	4月	絵本読書会
	5月	ゲストスピーカーによる講演、春学期イベントの企画・準備
	6月	be 京都で履修生のみ参加のイベントの実施、同志社幼稚園での演習
	7月	春学期の振り返り
	9月～11月	イオンモール KYOTO でのイベントに向けて企画・準備
	12月	イオンモール KYOTO でイベント「めっちゃ木になる～お気に入りの絵本と出会おう～」を実施
2019年	1月	秋学期の振り返り

2 成果達成度

私たちのプロジェクトの目標である「絵本の世界が自分の体験になる」という楽しさの提供を具体化したのが、「めっちゃ木になる～お気に入りの絵本と出会おう～」という、秋学期に行ったイオンモール KYOTO でのイベントです。アトラクションを通して自分だけの特別な一冊と出会えるという、絵本との偶然の出会いを提供し、履修生や保護者による読み聞かせなどを通してイベントだからこそ出来る「絵本のある空間」へ、来場者自身が没入出来るようにしました。「さみしがり屋の木が、来場者との会話と、来場者による絵本の感想カードに飾り付けられることよってその寂しさが克服されていく」というストーリーを考え、イベントの骨組みを以下のようなものにしました。

- ① イベント会場へやって来た来場者に、入り口付近にあるガチャガチャ式のアトラクション（揺らす木）でカプセルを手に入れてもらう。
- ② カプセルの中に入っているおみくじを、パペットの待つ絵本シアターへ持ってきてもらう。そこで来場者はパペットと履修生との会話を楽しみながら、特別な1冊と出会う。
- ③ 来場者に絵本を読んでもらった後、会場の真ん中に設置した「さみしがり屋の木」の口の中へ絵本を入れてもらう。木との会話を通して、絵本の感想や、絵本の中のどの登場人物になりたいかと思ったかをお花型のカードに書いてもらい、それを木にくっつけてもらう。

絵本シアターでは、新しい絵本との出会いを体験してもらうと共に、自分で選んだ「とっておきの1冊」と出会う喜びを感じてもらえるように、おみくじの内容をもとにパペットは絵本を2冊来場者に提示し、そこで来場者自身に選んでもらうという工夫を施しました。また、シアターは1人ずつしか入ることが出来ない構造なので、順番が来るまではシアターの横壁に設置したお絵かきスペースで絵を書いてもらい、待ち時間も楽しんでもらえるようにしました。

先述した骨組みの通りに遊ばなくても、また、ふらっと立ち寄った程度でも楽しめるように人工芝の上に丸太のベンチを置き、そこに絵本を表紙が見えるように設置した読書スペースを設けました。

企画段階では、「子供たちは絵本を木の口の中に入れてという行為に夢中になってしまって、絵本をきちんと読んでくれないかもしれない」という不安もありましたが、実際にイ



イベント風景



イベント準備（学内）



イベント準備（学外）



イベントポスター



イベントデザイン検討（学内）

イベントを実施するとそのようなことはなく、読書スペースには読み聞かせを楽しむ親子の姿や、絵本を楽しそうに読む子供たちの姿をたくさん見ることが出来ました。また、来場者の中には保護者の姿が見られない子供も見られ、「お母さんとお父さんはどうしたの?」と尋ねると、「お母さんが買い物に行っている間は、ここで待っていてほしいと言われた」と答えられました。保護者が子供から目を離していても、ここなら安全だと思ってもらえるような空間を提供できたことが、とても嬉しかったです。

3 プロジェクトを通じて

このプロジェクトを通して、私たちは客観的な視点をもって企画を立案することの大切さ、むずかしさを学びました。

履修生である私たちは絵本が好きなので、仮に自分たちが来場者の立場だとしてもイベントを楽しめるとは思いますが、実際の来場者が全員絵本好きだとは限らないので、そういった人たちにどのように楽しんでもらえるか、ということ常念頭に置いて企画するように心がけました。「絶対にこれはおもしろい」と私たちが思っても、絵本にそれほど興味のない人だったらどうだろうか、と繰り返し自分たちに問いかけながら企画を立案するのは時間もかかったし、何よりも気づかぬうちに主観的に考えてしまうことが多々あったのでとても難しかったです。しかし、こうした努力のおかげで、絵本の好き嫌いや年齢関係なく様々な方に来場して頂けたのだと思います。



一方で、客観的な視点が至らなかった部分としては、最後に絵本の感想と、絵本に登場する登場人物のどれになりたいと思ったかを書いてもらうカードが、小さい子供たちには難しかったという点でした。自分の言葉で感想を表現するのは、未就学児～小学生低学年くらいの子供たちにとって容易ではないということに、イベントを実施してから気づかされました。ですが、難しいと感じながらも頑張った自分の言葉で書いてくれた子供たちの積極性を感じられただけでなく、「この登場人物になりたい!」と考えられたことは、子供たち自身が絵本の世界に入り込めたことの表れなので、反省点であると同時に大きなプラス点になったと思います。

イベントの実施を通して、企画段階では想定していなかったことも実際に起こり得るということを知れたので、この経験をこれからに生かしていければと思います。



編集後記

イベントの企画をしている時は、本当に上手くいくのか心配な時もありましたが、実際にやってみると来場者の皆さんが思い思いに楽しんでくださっているのを見て、とても達成感を得ることが出来ました。このイベントを通して、今までよりも身近に絵本を感じてもらい、絵本のことをもっと好きになってくれたら、とてもうれしく思います。最後になりましたが、本プロジェクトに関わってくださったすべての皆さんに心よりお礼申し上げます。ありがとうございました。 丹羽 沙織

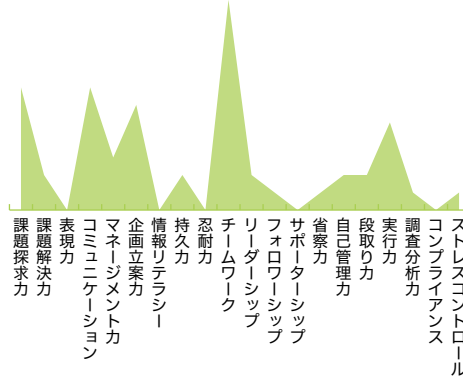
プロジェクトメンバー

沓野 早恵(文4) サルズ えり華(文2) 神門 樹(文2) 藪内 絢子(文2) 丹羽 沙織(文2) 杉本 日和(文2)
横山 知尋(文2) 木村 祐実(法3) 大塚 琴音(法3) 上中 理瑚(経済2) 市花 結美(商3) 畦地 美穂(政策2)
宮地 里央子(社会3) 山崎 ひより(社会2) 石居 侑子(社会2) 森永 璃子(グローバル地域文化3)
佐用 光七海(グローバル地域文化2) 水田 千尋(SA)

プロジェクト活動 アンケート集計結果

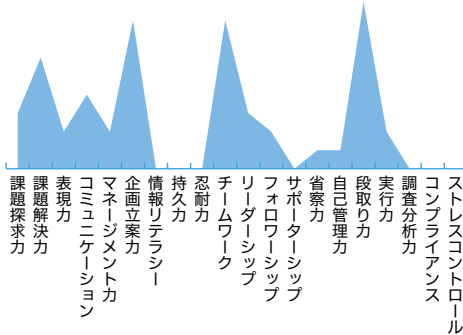
授業開始時

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

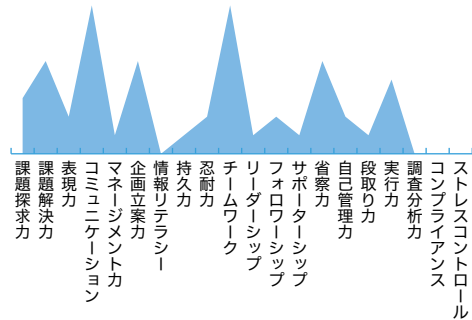


春学期終了時

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

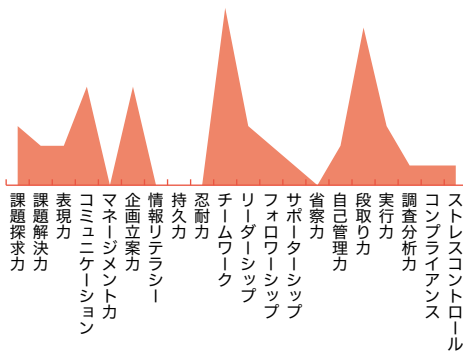


Q2 プロジェクト活動を通して実際にあなたが「身についたと思う要素」を選んで下さい



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

