

# 教育実践報告

## 子どもを対象とした共創空間のデザイン

ーグランシップこどものくに「くねくねびよん」の実践を通してー

川原崎 知洋

(静岡大学 教育学部 美術教育系列)

### Study on Co-Creation Space Design for Children's

-Through the practice of "KUNE KUNE BIYON" for GRANSHP KODOMO NO KUNI -

Tomohiro Kawarasaki

#### 要旨

本稿は2022年5月2日(月)～5日(祝木)の4日間開催された、グランシップこどものくに2022「くねくねびよん」の造形イベントでの実践を報告する。筆者は約10年にわたり、グランシップこどものくににおいて、造形体験の内容と空間環境を一体的に捉えた共創空間をデザインしてきた。造形イベントでは、子どもの発達段階に応じた体験内容を提供することが求められるため、これまでの造形イベントで得た知見を活かして仮説を立て、プロトタイプを制作し、ユーザーテストを通じた検証が重要となる。グランシップこどものくに2022において、子どもたちの活動が躍動する共創空間のデザインがどのように具現化されたのかについて報告する。

**キーワード：**共創空間 デザインプロセス 子どもの造形活動

#### 1. はじめに

本稿は2022年5月2日(月)～5日(祝木)の4日間開催された、グランシップこどものくに2022「くねくねびよん」の造形イベントでの実践内容とデザインプロセスについて報告する。グランシップこどものくにはコロナ禍における室内イベントであるため、来館者には事前に整理券を配布し、人数制限をかけながら運営するなどの感染拡大防止対策を講じての開催となった。2022年度のイベントの企画会議は2021年12月から開始され、企画監修の大学教員と有志の学生、静岡県文化財団の担当職員が中心となり推進した。イベント開催までの約5ヶ月間、月に2回のペースで定例の企画会議を行った。企画会議は、イベントのテーマについて検討するところから開始された。テーマ決定のはっきりとした定義はなく、その年度毎によって合意形成の流れは様々ではあるが、①対象となる子どもにとって有意義なテーマであること、②これまでのグランシップこどものくにで掲げていないテーマ<sup>1</sup>であること、③社会情勢や時流に沿ったテーマであること、④前年度のテーマとの繋がりを意識すること、以上4つの事柄を重視することについて企画会議メンバー間で共通認識している。テーマが仮決定されると、そのテーマに沿った企画内容を会議の参加者がそれぞれ持ち寄り、実現の可能性、安全性や予算的な観点から様々な意見が交わされる。もちろん、対象となる子どもの発達段階のレベルに即した企画内容になっているかどうかについても検討する。

企画内容の検討のための根拠は、仮説に基づく検証

とその結果である。仮説検証の結果によって、企画内容を実現するための空間環境、使用する素材などのおおよそのフレームが具体化されるため、予算面と安全面を踏まえた実現可能性について検討することができる。企画のプロセスの初期フェーズでは、テーマに基づいた自由なアイデアを多く創出することがポイントとなる。また、プロトタイプ制作によってアイデアを具体化し、ユーザーテストによってアイデアの妥当性について検証することが求められる。

本イベントがどのようなプロセスでデザインされたのかについて、デザイン思考プロセスに照合させながら報告する。

#### (1) イベントの概要

名 称：グランシップこどものくに 2022

「くねくねびよん」

テ ー マ：線

日 時：2022年5月2日(月)～5日(祝木)

時 間：10:00～16:00

場 所：静岡県コンベンションアーツセンター  
グランシップ 6F 展示ギャラリー

対 象：未就学児の子ども(主に3歳～6歳)と  
ご家族

主 催：公益財団法人静岡県文化財団、静岡県

企画監修：長橋 秀樹(常葉大学教育学部)

山本 浩二(常葉大学造形学部)

川原崎 知洋(静岡大学教育学部)

製 作：株式会社 東京企画装飾静岡

株式会社 ステージ・ループ静岡

## 2. デザイン思考プロセスについて

図1は、2005年に英国のデザインカウンシルが示したダブルダイヤモンド・モデル<sup>2</sup>である。

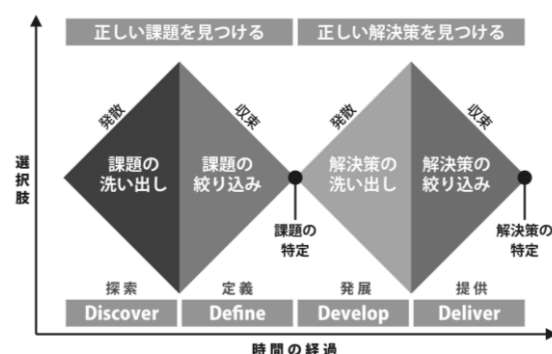


図1: ダブルダイヤモンド・モデル  
(ダブルダイヤモンド・モデルを基に筆者作図)

左側のダイヤモンドは「正しい課題を見つける＝問題発見フェーズ」を、右側のダイヤモンドは「正しい解決策を見つける＝問題解決フェーズ」をそれぞれ表している。「正しい課題を見つける」では、課題の洗い出し（探索/Discover）が行われた後、課題の絞り込み（定義/Define）が行われることで、「課題の特定」がなされる。課題が特定されると「正しい解決策を見つける」に移行し、解決策の洗い出し（発展/Develop）が行われた後、解決策の絞り込み（提供/Deliver）が行われることで最終的な「解決策の特定」に至る。このように「解決策の特定」がゴールとなっているため、デザインは課題解決が目的であると一般的に認知されている。しかしながら、この図からは「解決策の特定」と同様に、「課題の特定」をすることもデザインの目的であることが確認することができる。

なお、この「ダブルダイヤモンド・モデル」は「的と矢」の関係に例えることができる。つまり、課題の特定までの「問題発見フェーズ」が「的づくり」である。的が定まった後、その的に目掛けてアイデアの「矢を射る」。これが「問題解決フェーズ」である。

今回のグランシップこどものくに 2022 のデザインプロセスについて、ダブルダイヤモンド・モデルに照合させることで、グランシップこどものくにの企画デザインにおける思考プロセスについて整理していく。

## 3. グランシップこどものくに 2022 のテーマ

毎年、グランシップこどものくにのイベントのテーマを決定することから始まる。イベントテーマはどのような体験内容を提供するかを思考するための端緒となる。2022 年は「線」というテーマに決定したが、このテーマの特定が、ダブルダイヤモンド・モデルの「課題の特定」に該当する重要なフェーズである。2022 年度のテーマ「線」に至った経緯について報告する。

### 3-1 2022 年のテーマ「線」について

「線」というテーマについて、1 つは、前年度のテーマである「まる」<sup>3</sup>から継承された。複数の「まる（点）」が集まった状態が「線」であり、点・線・面という普遍的な繋がりでもある。2019 年に新型コロナウイルスの感染拡大により、我々の社会や生活は一気に分断され、現在においてもコロナ禍は終息に至っていない。しかしながら、以前の生活を取り戻しつつもあり、人との繋がり大切さについて改めて考えるようになった。このような兆しから、人と人をつなぐ役割としての「線」というキーワードが 2022 年度のテーマとして適切なのではないかという合意が得られ、2021 年 12 月末に仮決定となった。このテーマの仮決定が「課題の特定」となる。ここで重要なことは、あくまでもテーマの決定ではなく「仮決定」であるということである。テーマを決定（課題の特定）したものの、このテーマに沿ってどのような体験内容を企画することができるのか、仮説をもとに具体化して検証する必要がある。したがって、この段階では、イベントテーマである「線」を変更しなければならない可能性も十分に考えられた。

2 ヶ月後、それぞれのスペースで提案した企画内容を基に仮説検証した結果、「線」というテーマによって造形イベントを成立させることが可能であることを相互確認し「テーマ決定」に至った。

### 3-2 テーマ「線」に沿った具体的なアイデア

「線」というキーワードから考えられるアイデアについて、まずは「言葉」や「既存事例」、「ラフスケッチ」や「プロトタイプ」などを基に企画会議メンバーを中心にアイデアをできるだけ出し合った。

線の見目の特徴である細くて長いという直感的なイメージを体感することのできる空間の提案、線材を用いた工作の提案、糸を紡ぐような体験の提案、糸電話を発展させた楽器のような提案、漫画の効果線を用いた空間演出の提案、線材を用いた空間演出の提案など、テーマ「線」にまつわる自由なアイデアを提案し、議論する席上でアイデアを共有した。

いずれにしても、他の場所では体験することのできない、グランシップこどものくににだからこそその共創空間になることを念頭に遂行した。この段階はダブルダイヤモンド・モデルにおける問題解決フェーズの「解決策の洗い出し（発展/Develop）」に該当する。

## 4. グランシップこどものくにの共創空間

### 4-1 「ゆらゆらゆれる線」の共創空間

#### (1) アイデア構想

導入部では、図2のように、子どもたちに線という形を体全体で感じられるような体験空間を提供しようと考えた。そこで、図3のような「起き上がり小法師」

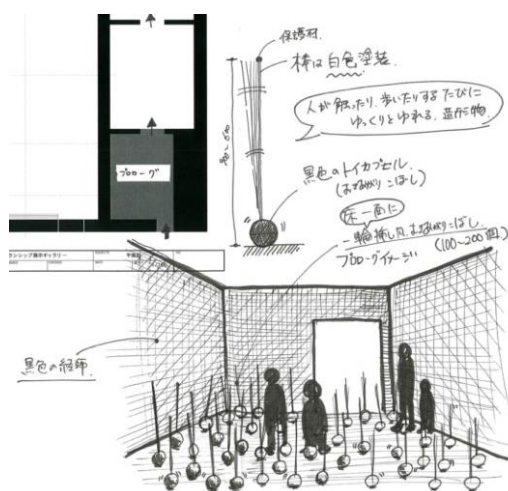


図2: ラフスケッチ

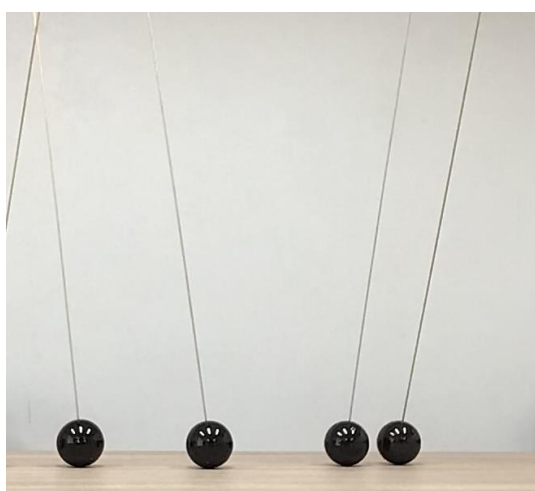


図3: プロトタイプ制作

をベースとしたプロトタイプを制作した。

黒い球体部分はトイカプセルを使用しており、トイカプセルの底部分に重りを仕込むことで、起き上がり小法師の効果を実現することができた。またこの黒色の球体のベースの上部に穴を開け、竹ひごを通すことで、竹ひごに触れることでゆらゆらと揺れる造形となることが分かった。このように、具体的なプロトタイプを提示することで、提案内容を企画会議メンバーとスムーズに共有することができた。

## (2) 展示方法

展示方法としては、図4のように、A案とB案を提示した。A案は起き上がり小法師を展示室内に直置きし、規則的に配置する案である。草むらの中に入り込むようなイメージを作り出すために、奥に進むに従って、竹ひごの長さを100mmから900mmと、徐々に長くなるように設置する配置案である。一方B案は、起き上がり小法師を高さ700mmの展示台に載せて展示する案である。起き上がり小法師を展示台に載せることによって、誤って起き上がり小法師を踏んでしまうことを回避できると考えた。いずれにしても、視覚体験の

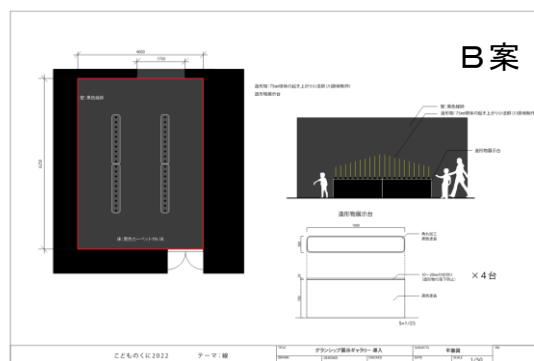
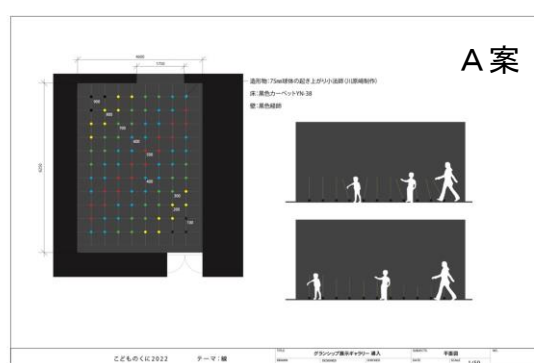


図4: 導入部の空間

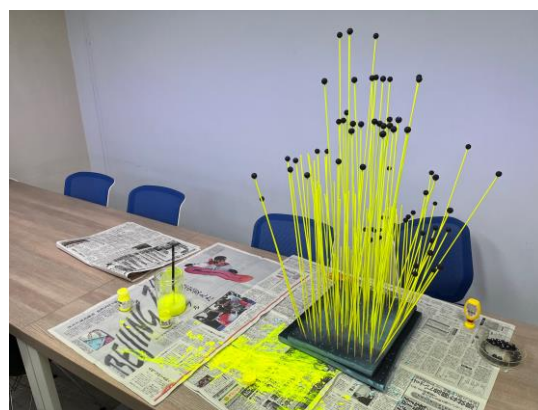


図5: 先端のカバーと蛍光塗料の塗装

みの展示ではなく、子どもたちが安全に「線」に触れることのできる体験を提供することが目的である。

検討の結果、展示台の上の起き上がり小法師が落下してしまうことを想定すると、床に直置き展示の方がより安全なのではないかと判断し、A案を採用した。ただし、起き上がり小法師が揺れた際、竹ひごの先端が子どもの目元にあたってしまうため、竹ひごの先端を保護するための材を追加する必要性も確認された。これを受け、図5のように竹ひごの先端を直径5mmのスチロール球体でカバーした。こうすることで、竹ひごの先端の危険性を回避することができた。さらに、空間演出として、線状の竹ひごのみが空間に浮遊する効果を期待し、ブルーライトを室内に仕込み、竹ひごを黄色の蛍光塗料で塗装した。トイカプセルも様々な



図6：導入部「ゆらゆらゆれる線」

大きさと色がラインナップされていたが、直径 70 mm の黒色に決定した。カバーするスチロール球体も黒色塗装することで、展示室内に置いた際に目立たないようにし、塗装した竹ひごの「線」のみが強調されるような演出になるようなデザインとした。

### (3) 展示スペースの完成

図6は、イベント当日の展示室の導入空間の様子である。約 90 個の起き上がり小法師を制作し展示室内に設置した。

当初は展示室の入口部から 100mm から 900 mm までの高さの起き上がり小法師を高さ順に配置する予定であった。しかし、ランダムに配置した方が草むらのような自然な空間となり、来館者が草むらを掻き分けて歩くたびに偶発的な獣道のような現象が予想された。よって、当初の計画とは異なる配置に変更した。このことから、実際の展示場所に設置した際の効果を優先し、柔軟な変更や対応が重要であることが分かった。

床には黒色のパンチカーペットを設置する予定であったが、予算的な制約によってイベント開催直前でカットされたため、起き上がり小法師は展示ギャラリーの床に直置きとなった。パンチカーペットよりも滑りやすくなっていたが、大きな支障はなかった。

反省点として、ブルーライトの照明効果が十分に発揮されなかったことがあげられる。導入部は安全確保のために入口と次の展示室への開口部を完全に締め切ることができず、予想以上にベースライトの光が導入空間に漏れてしまったことが原因であった。次回以降の課題としたい。

### (4) ダブルダイヤモンド・モデルとの照合

プロトタイプを制作し仮説検証することで、プロダクトの安全性や空間演出のための効果を検証することができた。どのような材料を使用することで実現可能なのか。実材を用いて試作を繰り返すことで解決策の「洗い出し」と「絞り込み」を素早く行うことが重要であることが分かった。最終的な展示方法についても、解決策の「洗い出し」と「絞り込み」を会場設営のタイミングで行なった。このように、実際のデザインのプロセスは一直線で完結するのではない。「問題発見」と「問題解決」のフェーズを行き来し、「洗い出し」と「絞り込み」を繰り返し、そこに時間的制約や予算的制約が絡み合いながら、複雑なプロセスが形成されていることが確認された。

### 4-2 「夜空に星座をえがこう」の共創空間

#### (1) アイデア構想

メインの展示室に続く約 45 m<sup>2</sup>の空間において、図7のように展示スペースの壁面いっぱいにパターンボードが配置されているような共創空間を構想した。

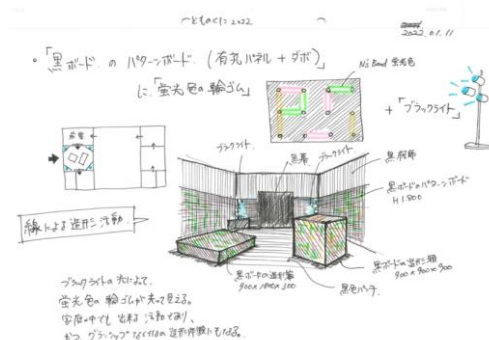


図7：パターンボードを応用した共創空間

パターンボードは既存の知育玩具の1つである。パターンボードには釘の頭のような複数の突起が施されており、その突起に輪ゴムを掛けていくことで様々な形を表現することができる。パターンボードは自由な造形を構成することができる知育玩具として広く認知されているため、多くの子どもはパターンボードで遊んだ経験があることが推測された。よって、パターンボードの表現の自由度を活かしながらも、グランシップこどものくにだからこそ実現することのできるダイナミックな共創空間を企画する必要がある。

そこで、展示壁面全体 (6,100mm×7,600mm) にパターンボードが設置されている空間を考案した。パターンボードで遊んだことがある子どもでも、パターンボードが連なったパターンウォールで遊んだ経験はないだろうと予想した。子どもたちがパターンウォールを共通のキャンパスにしながら自由に造形する場合、表現した形が相互に影響し合い、予測できない造形パターンや遊び方が生み出されることを期待した。

さらに、通常の照明ではなく、ブラックライトによ

る照明環境を設定することを考案した。ブラックライトに反応する蛍光塗料を含む輪ゴムを活用することで、光るパターンボードの共創空間を提供することが可能となる。しかし、このアイデアを実現するためにはクリアしなければならない2つの与件が存在した。

1つ目は、蛍光塗料が含まれる輪ゴムが既存の商品として存在し、イベント開催日までに来場が予測されるだけの素材を手配できるのかという点。2つ目は、巨大なパターンボードを新規に制作しなければならないという点。予算内で施工できるように製作会社の担当者と情報交換しながら素材や制作方法について綿密に検討する必要があった。

1つ目の与件は、エヒメ紙工の『N's Band』という商品を見つけることができた。ポリウレタン製のゴムで、通常はヘアゴムや食品の保存用ゴムとして使用される。ゴムには蛍光塗料が配合されており、ブラックライトに当てると発光することが確認できた。『N's Band』は通常の輪ゴムと比べるとやや伸縮性は劣るが、造形素材として十分使用できると判断した。なお、期日までに必要数を発注・納品することが可能であることも確認した。

2つ目の与件を探るため、プロトタイプを制作することとした。ホームセンターなどで調達することのできる黒色有孔ボードを購入し、有孔ボードの「穴」に棚板用の「ステンレス製のダボ」がジャストサイズで嵌ることが分かった。また、ステンレス製のダボを突起とすることで、『N's Band』を掛けながら自由な形

を表現することが可能であることも確認した。

では、本イベントの対象者である未就学児の子どもはどのような反応を示すのだろうか。仮説として提案したアイデアに妥当性はあるのだろうか。これらを検証するために、2歳の男児と6歳の女児を被験者とし、プロトタイプのパターンボードで遊んでいる様子を行動観察することとした。

## (2) 2歳の男児の行動観察

輪ゴムを1つのダボにかけて伸ばし、異なるダボへ掛けるといった一見すると単純な作業ではあるが、5分以上同じ行動を繰り返し遊んでいた。通常の輪ゴムと比較して伸縮性がやや劣るため、輪ゴムを掛ける作業に多少の時間はかかるものの、輪ゴムの伸縮性を確認しながら遊ぶことができたことが分かった。

## (3) 6歳の女児の行動観察

輪ゴムをダボに掛けながら、単純な模様ではありながら、自分なりの表現を模索しながら集中して遊んでいる様子を確認することができた。さらに、パターンボードに既に表現されている形を考えながら、次の輪ゴムの位置を決めることもできることが分かった。

造形活動をしている際、2人とも立ちながらではなく、膝を床に付きながら遊んでいることも確認することができた。以上の検証結果より、対象となる子どもに対しパターンボードの造形活動を提供することで、対象年齢に幅があったとしても、それぞれの発達段階に応じた遊び方を提供できることが確認された。同時に、ボードの高さやダボの間隔などの細かな設定についてもある程度の見当をつけることができた。

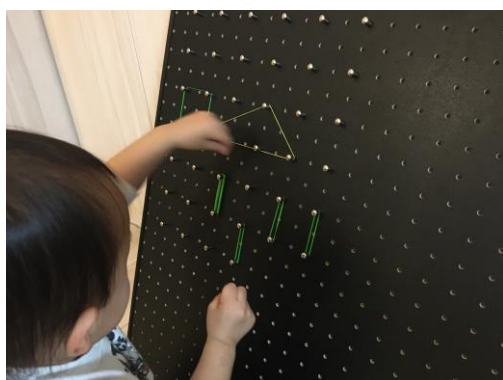


図8：パターンボードの検証（2歳の男児）

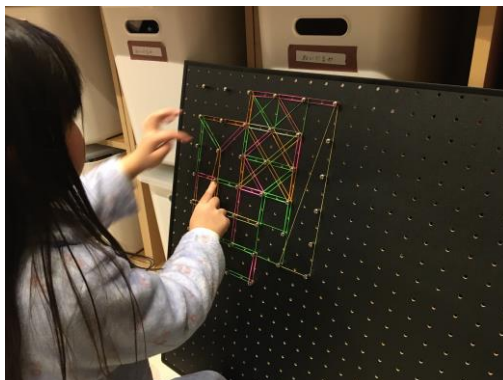


図9：パターンボードの検証（6歳の女児）

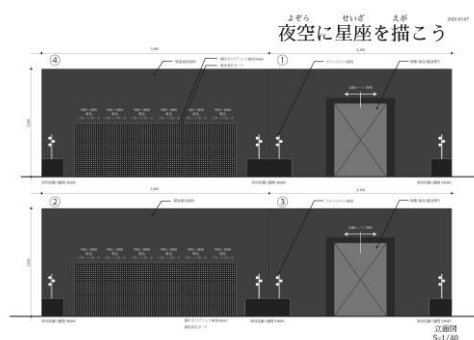
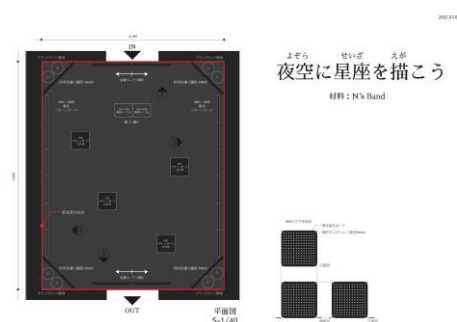


図10：「夜空に星座を描こう」空間構成

#### (4) ダブルダイヤモンド・モデルとの照合

パターンボードの提案は「課題の特定」から端を発しており、プロトタイプ制作とユーザーテストを実施することで「解決策の洗い出し」を行なった。なお、「解決策の絞り込み」を行い「解決策の特定」をするために、実際のスペースでの設えや、子どもたちが共創空間の世界観に浸るための具体的なストーリーを考案するため、図 10 の平面図と立面図を作成した。この図面により、実際に必要となる資材の量などが算出することが可能となる。この実現可能な方策を考えていくプロセスが「解決策の特定」に該当する。

なお、実現可能な方策のみを模索するだけでなく、「解決策の特定」がなされた段階で再度「課題の洗い出し」に戻ることもあり得る。「光るパターンウォール」という解決策に至ったものの、この設定のみでは子どもにとっては抽象度が高すぎるため、親しみやすい世界観を補完する必要性が確認された。よって、「課題の洗い出し」に戻り、パターンボードを夜空に見立てて「星座を描く」という「課題の絞り込み」を行なうに至った。共創空間の世界観が具体化したことで、ブラックボードで一色であった空間に、あらかじめ星座をモチーフとした装飾の必要性も確認され、図 11 のような「夜空に星座を描こう」スペースの壁面装飾案が提案された。実際には図 12 のような共創空間が実現した。

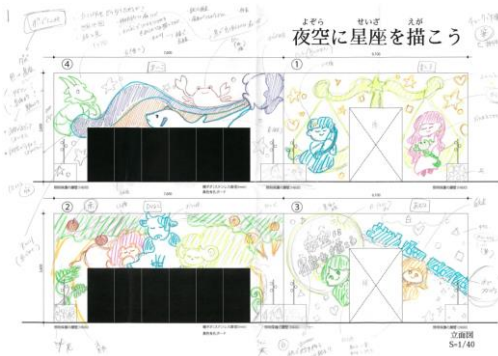


図 11:「夜空に星座を描こう」壁面装飾



図 12:「夜空に星座を描こう」

#### 4-3 「集中線」の共創空間

##### (1) アイデア構想

展示室の最後を締めくくるエピローグ部では、漫画表現でよく活用される様々な「効果線」を用いた体験型の空間を提供した。

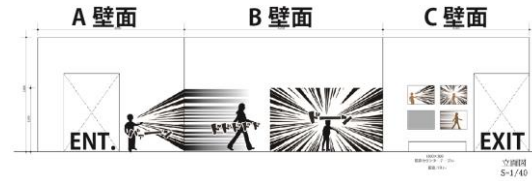


図 13:「集中線」の空間構成（当初案）

当初案としては、図 13 のように、入り口の A 壁面から B 壁面にかけ、壁面に複数の「効果線」と「集中線」を構成した。壁面の前を通る子どもと壁面の様々な効果線とが重なり、その効果線の「雰囲気」を読み取った子どもが自由にポーズをするのではないかと予想した。出口に近い C 壁面には、参考となる写真パネルの展示を構想した。3 次元にいながらも漫画のような 2 次元の世界に入り込む体験は、写真撮影をした時に最も実感することができるとも考えた。こどものくのにのエピローグ部として、気づいた来館者は記念撮影も行うことができるスペースとした。



図 14:「集中線」の空間構成（修正案）

撮影するという体験がメインになる場合、図 14 のように、余裕を持って写真撮影ができる空間構成に変更する必要があった。そこで、数種類の「効果線」と「集中線」を用いるのではなく、シンプルに「集中線」のみを選定した。シンプルな集中線は 1 つのシーンに捉われることなく、さまざまなイメージを想起させる効果があると考えた。図 13 の当初案では A 壁面から B 壁面にかけて「効果線」のイメージが繋がっていたが、図 14 の修正案では B 壁面のみで絞り込んだ。また、写真撮影の体験価値をさらに上げるため、擬音語である「オノマトペボード」を用意することを提案した。オノマトペを「集中線」グラフィックに一体化させることも考えたが、集中線によって想起されるシーンには多様性があるため、あえて決めつけず、オノマトペボードを選び、ポーズや表情なども家族で考えることのできる体験になることを期待した。さらに、子どもが撮影した際、集中線の中心になるような高さに調整した。

## (2) 展示スペースの完成

実際に施工された空間が図 15 である。展示室に入ると幅 6,000 mm×高さ 3,000 mmと大型な壁面を目にする。写真撮影の際、なるべく壁面に影の出ない照明と撮影の位置を調整した。撮影位置を分かりやすく表示するため床に白色テープを貼った。展示室の入り口付近には9種類（サイズ3種類）のオノマトペボードを設置し、子どもやご家族に自由に選んでもらえるような設えとした。

なお、出口付近のC壁面の参考写真パネルの設置については、実際に多くの来館者が利用し始めると、一旦、出口付近まで参考写真を見てから写真撮影をするためにオノマトペボードを選んで撮影するという行動は取らない、ということがイベント開催前のシミュレーションで明らかとなった。さらに、図 16 のように、次の来館者は前の来館者の写真撮影の様子が目に入る動線になっていることから、参考写真パネルはC壁面ではなく、オノマトペパネルを設置した入り口付近(B壁面の対面)に設置することにした。直前の来館者の撮影している様子と、スペースを担当した学生スタッフの誘導や言葉かけによって、このスペースで体験できることを分かりやすく伝えることができた。

図 17 が、実際に来館者が撮影した写真である。当初案は様々な効果線や集中線がないと撮影した際のバリエーションは出ないのではないかと考えていたが、手持ちのオノマトペボードの選択肢の幅を持たせたことで、様々な構図やポーズで写真撮影を楽しんでいた。

## (3) ダブルダイヤモンド・モデルとの照合

エピソードの当初案は、様々な「効果線」と「集中線」によって壁面全体を構成した。空間としての視覚的なダイナミックさが必要であると考えラフスケッチによって「解決策の特定」を試みた。しかし、このアイデアを客観的な視点で検討すると「何を目的とした体験なのか」という最も重要な部分が不明瞭であることに気付いた。つまり、効果線や集中線を如何に構成するべきかという手段の検討にばかりに陥り、成し遂げるべき目的の特定が定まっていなかった。よって、「解決策の特定」を試みた後に、「課題の洗い出し」に遡ることになった。イベントテーマ「線」のエピソードとしての位置付けであること、フォトスポットと位置付ける場合は撮影するための空間を十分に確保する必要があることを加味し、このスペースの目的は「集中線を背景に、親子でポーズや手に持つボードについて話し合い、グランシップこどものくにでの思い出を写真として持ち帰ること」とした。空間的な制約や予算などの条件も「解決策の特定」に大きく影響した。結果的に、1種類のみ集中線グラフィックとなったが、視覚的なインパクトを十分に残すことはできた。手持ちのオノマトペボードも数種類用意したことで、変化に富んだフォトスポットとなった。



図 15: 「集中線」空間の設え



図 16: 「集中線」での撮影風景



図 17: 「集中線」での撮影写真

## 5. まとめ

今年度のグランシップこどものくにの共創空間のデザインプロセスをダブルダイヤモンド・モデルに照合させた。その結果、以下のことが明らかとなった。

1. 共創空間のデザインについて「解決策の特定」がなされた段階であっても、再度「課題の特定」に戻るケースもある。客観的な視点で共創空間を捉え直すことで、より適切な「解決策の特定」へと昇華する可能性が高まる。
2. アイデアが具現化された「解決策の特定」から共創空間のデザインがスタートするケースもある。この場合、アイデアが具現化されているからこそ、表層的なデザインに注視してしまうことが多く、「課題の特定」が明確になされていないケースが考えられる。対象者の求める体験を提供できるよう共創空間の「目的」に遡って「課題の特定」について検討することが重要である。
3. 「課題の特定」の目処がある程度たった場合、プロトタイプ制作とユーザーテストを実施することで問題解決のための改善点が明確となる。また、問題解決フェーズの「洗い出し」と「絞り込み」を繰り返すことで「解決策の特定」の裏付けになるだけでなく、プロジェクトチーム全体で合意形成する際の根拠にもなる。

以上のことから、共創空間のデザインプロセスはダブルダイヤモンド・モデルのように一直線に完結する訳ではなく、「問題発見」と「問題解決」を行き来し、「洗い出し」と「絞り込み」が繰り返し行われていることがわかった。さらに、時間的制約や予算的制約が複雑に絡み合いながら共創空間のデザインプロセスは形成されていることも確認された。

## [註]

- 1 これまでのグランシップこどものくにのイベントテーマは以下の表の通り。筆者は、「第8回グランシップこどものくに 2013-ねんどでぎゅっ!-」からイベントの企画監修として参画している。

|      | 年度   | テーマ  | サブタイトル          |
|------|------|------|-----------------|
| 第1回  | 2006 | 絵 本  | えほんのくに          |
| 第2回  | 2007 | 音    | おとのひろば          |
| 第3回  | 2008 | 紙    | さわろう!つくろう!あそぼう! |
| 第4回  | 2009 | らくがき | 落書き DE アート      |
| 第5回  | 2010 | 布    | ま・ほ・うの布         |
| 第6回  | 2011 | あかり  | アカリとあそぼ!        |
| 第7回  | 2012 | 木    | 木とあそぼう          |
| 第8回  | 2013 | ねんど  | ねんどでぎゅっ!        |
| 第9回  | 2014 | 動物   | どんどうぶつ!         |
| 第10回 | 2015 | 海    | すいすいさぶ〜ん!       |
| 第11回 | 2016 | 色    | にじいろ大冒険!        |
| 第12回 | 2017 | かたち  | ふしぎなかたちたち!      |
| 第13回 | 2018 | うごき  | へんでこりんハウス       |
| 第14回 | 2019 | みらい  | ハロー!みらいくん       |
| -    | 2020 | -    | 【イベント中止】        |
| 第15回 | 2021 | まる   | まんまるころころ        |
| 第16回 | 2022 | 線    | くねくねびよん         |

## 2 「Design Council web site」

<https://www.designcouncil.org.uk/our-work/skills-learning/the-double-diamond/>  
を参考に改変・制作した。

(2023年1月18日アクセス)

- 3 川原崎知洋, 2021 「子どもの共創空間における体験と非認知的能力に関する研究-グランシップこどものくに「まんまるころころ」の実践を通して-」, 静岡大学教育学部研究報告 (人文・社会・自然科学篇), No. 72, pp. 121-128

## [付記]

本研究は、科学研究費補助金若手研究 (課題番号: 19K14235, 研究代表者: 川原崎知洋) の助成を受けました。