

子どもを対象とした共創空間のデザイン3

ーグランシップこどものくに「みんなでプラモデルの世界をつくろう」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 III

-Through the practice of "MINNA DE PLAMODEL NO SEKAI WO TUKUROU" for

GRANSHIP KODOMO NO KUNI -

Tomohiro Kawarasaki

要旨

本稿は、2025年5月3日(土)～5日(月・祝)の3日間に開催された、グランシップこどものくに2025「みんなでプラモデルの世界をつくろう」における造形イベントの実践内容と成果を報告し、子どもを対象とした共創空間デザインの教育的有効性を明らかにすることを目的とする。2013年度以降、筆者は造形体験の内容と空間環境を一体的に設計する「共創空間」の企画開発を継続してきた¹。子ども向け造形イベントにおいては、子どもの発達段階に応じた体験の提供が不可欠であり、これまでの実践知を踏まえた空間および活動の統合的なデザインが求められる。本研究は、共創空間の各ゾーンのデザイン提案とそのデザインプロセスを報告する。さらに、参与観察による子どもの行動記録、利用者アンケート、学生ボランティアの感想を対象とした質的分析を行うことで、子どもの主体的な造形活動を支える共創空間デザインの教育的意義について考察する。

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、2025年5月3日(土)から5日(月・祝)までの3日間に開催されたグランシップこどものくに2025「みんなでプラモデルの世界をつくろう」における造形イベントの実践内容と成果を対象とし、子どもを対象とした共創空間デザインの意義とその教育的有効性を明らかにすることを目的とする。本イベントの企画は2024年12月より開始され、大学教員2名および公益財団法人静岡県文化財団職員2名を中心とする体制のもと、約5か月間にわたり月2回の定例会議を通して検討が重ねられた。

企画会議では、①子どもにとって意義のある主題であること、②これまでのグランシップこどものくにで扱われていないテーマあること²、③社会的状況や時代的要請と接続していること、の3点を主たる基準としてテーマ設定が行われた。テーマ決定後は、参加者が具体的な企画案を持ち寄り、実現可能性、安全性、予算、さらには対象年齢の発達段階への適合性といった観点から多角的な検討が進められた。

2025年度のテーマ検討においては、静岡県内企業・団体との連携可能性を視野に入れつつ、地域の基幹産業の一つであるプラモデルに着目した。静岡市では「静岡市プラモデル化計画」のもと、産業振興、地域活性、観光、教育など複数領域を横断した施策が展開されており、近年では都市空間内の対象物を分解しランナー

状に配置した「プラモニュメント」の設置など、プラモデル文化を国内外へ発信する取り組みが進められている³。また2025年度以降、静岡市内の小・中学校の図画工作科および美術科においてプラモデルを教材として活用する動きも見られる。一方で、未就学児を主対象としたプラモデル造形ワークショップの実践例は極めて少ない。以上の社会的・教育的状況を踏まえ、2025年度のテーマは「プラモデル」として設定された。

本研究において「共創空間」とは、不特定多数の子どもが緩やかな関係性のもとで造形体験に没入し、相互作用を通して遊びを生成していく場を指す。また「共創空間のデザイン」とは、子どもの体験環境、提供される造形活動、ならびに造形体験プログラムの内容を統合的に構成する設計行為として定義する。

以上を踏まえ、共創空間のデザインプロセスを整理するとともに、参与観察、利用者アンケート、学生ボランティアの記述を基に実践成果を分析し、子どもの主体的な造形活動を支える共創空間デザインの教育的意義について考察する。

2. イベントの概要

名 称：グランシップこどものくに 2025

みんなでプラモデルの世界をつくろう

テ ー マ：プラモデル

日 時：2025年5月3日(土)～5日(月・祝)

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
 そのご家族
 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）
 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



図1 こどものくにイベントチラシ

グランシップ6F 展示ギャラリーは、図2に示したような構成となっている。20㎡ほどの展示室（展示ギャラリー2）が入口となっており、3つの部屋が連なっている。そして、400㎡（20m×20m）ほどのメインの展示室（展示ギャラリー1）へと続く。後半では、さらに20㎡ほどの小さな展示室（展示ギャラリー3）が3つ連なっており出口となる。グランシップ6F 展示ギャラリー全体を俯瞰すると、入口から出口までリニアタイプの導線となっていることから、プロローグから

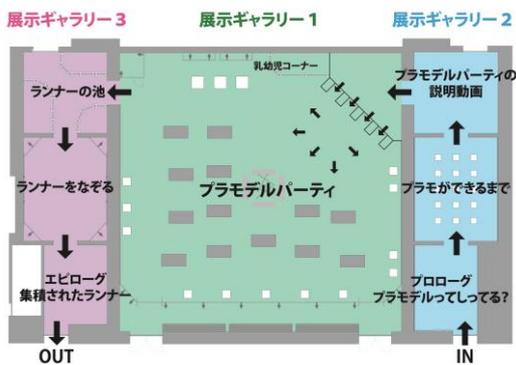


図2 みんなでプラモデルの世界をつくろう

エピローグまで、テーマに沿った内容を基に、体験の流れを意図的に設計することができる。メインの展示室（展示ギャラリー1）のみ、プラザタイプの導線となっており、来館者の興味に応じた自由度の高い空間構成が可能となる。

3. グランシップこどものくにの共創空間

3-1 「プラモデル」というテーマについての理解

「プラモデル」は、多義的な意味を含む。玩具としての側面に着目すれば、完成品やパーツを含む物（＝モノ）として捉えることができる。パーツを探索し、組み合わせ、形成していく過程に着目すれば、造形としての活動（＝コト）として理解することも可能である。さらに、完成の状態のみならず、組立てプロセスそのものもプラモデル体験の本質的な要素であると考えられる。このように、プラモデルは物・活動・プロセスという複数の意味を内包している。

本研究では、未就学児を対象とした造形プログラムを構想する前提として、この多義的な意味を含むプラモデルを分解し、その魅力を構成する要素を抽出することを試みた。具体的には、「プラモデルとは何か」という根源的な問いに基づく資料調査を行うとともに、ラフスケッチおよびプロトタイプ制作を通じた検討を行った。これらの過程を通して、かたちが成形されるまでのプロセス、身体的な関与、パーツとパーツとの関係性といった特徴が、プラモデルの本質的要素として浮かび上がった。

3-2 プラモデルの体験化

メイン会場における造形体験の方向性を検討するにあたり、プラモデルの造形行為としての特徴を整理した。一般的にプラモデル制作は、説明書に基づき多数のパーツの中から該当する番号を探索し、それらを順次接合する過程が反復されることで形成される行為として捉えられる。一方で、未就学児を対象としたワークショップにおいて、実際のプラモデルパーツを用いる場合、小さなパーツの誤飲や鋭利なパーツによる外傷など、安全面のリスクが想定される。したがって、本イベントでは子どもの安全性の確保を最優先しつつ、プラモデル体験の本質的要素のみを抽出し、代替素材によって再構成する方針を採用した。具体的には、「説明書に基づいて必要なパーツを探索し、それらを組み合わせて自由な形を構成する行為」を体験の中心構造

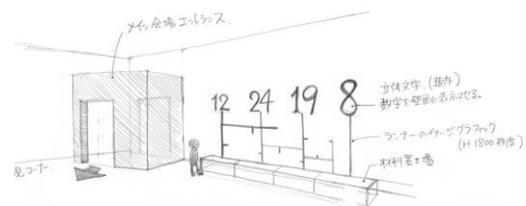


図3 説明書からパーツを探す体験（ラフスケッチ）

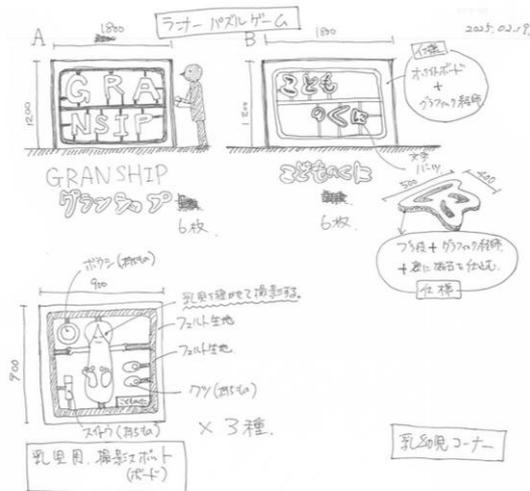


図4 パーツを切り離す体験 (ラフスケッチ)

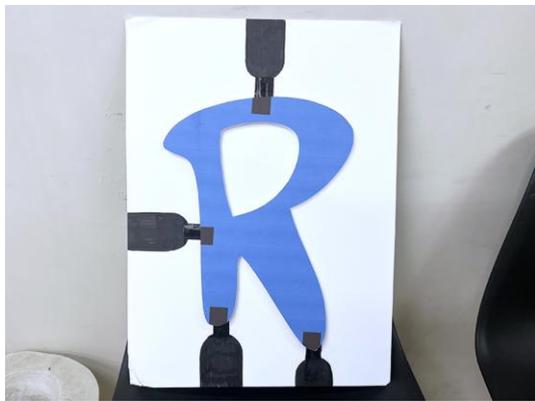


図5 ランナーパズルゲーム (プロトタイプ)

として捉え、実際のプラモデルパーツに依拠しない自由な造形プログラムとして設計した。(図3) また、プラモデル特有の操作である「ランナーからパーツを切り離す行為」に着目し、この行為を安全に体験可能な遊び方について、ラフスケッチおよびプロトタイプ制作を通して進めた。さらに、本イベントでは例年、0~2歳児を含む乳幼児が利用可能な空間をメイン会場に設けていることから、ランナーをモチーフとしつつ、誤飲や外傷の危険性を排除した乳幼児向け遊具・体験装置についても並行して検討を行った。(図4・5) 以上の検討を通して、本来は小さなパーツを扱うプラモデル制作を、身体的に参加可能な造形体験へと転換する方針を導出した。

3-3 プロローグについて

導入空間であるプロローグは、単なる入口機能にとどまらず、来場者を「こどものくに」という世界観へと導入し、その後に続く展示体験および造形活動の理解を深化させる媒介空間として位置づけられる。すなわち、日常的な環境から非日常的な造形体験の環境へと認知的・感情的転換を促す役割を担う空間である。洪恒夫は、「展示は観る人のためにある。そういう意味では展示することはもてなすことでもある。観覧者

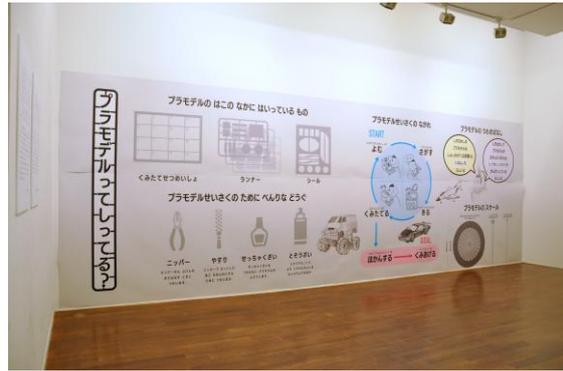


図6 プロローグ「プラモデルってしってる？」

は思い通りの興味と行動の仕方で展示と接していく。展示空間に足を踏み入れたその時からもてなしがはじまる。」と述べ、導入段階における体験設計の重要性を指摘している。

今回のプロローグは、「プラモデルってしってる？」という問いかけを主題とし、来場者がプラモデルという対象を再認識しながら展示空間へ移行する構成を採用した。具体的には、制作時に用いられる道具の紹介、制作過程における思考手順、関連する基礎知識やスケールモデルの概念などを壁面グラフィックとして可視化し、来場者の理解を段階的に形成する情報環境を整備した。(図6)

続く展示室では、「プラモデルができるまで」をテーマとして、3列 15基のローテーブル上に実物模型を配置し、各模型メーカーの主力製品が部品の状態から完成形へ至る工程を時系列に展示した。これにより、プラモデル制作に内在するプロセスを視覚可能な展示として実現した。(図7)



図7 模型の時系列展示「プラモデルができるまで」

3-4 メイン会場『プラモデルパーティ』について

(1) コンセプトメイキング

「組立て説明書に基づき必要なパーツを探索し、それらを組み合わせる行為」を具体的体験として提示する方向性は定まりつつあったが、これを子ども向け造形プログラムとして実装するにあたり、共創空間全体を統合する世界観の設定が未確定であった。そこで、複数の素材を子どもに提示し工作の様子を観察した。(図



図8 子どもの工作による検証

8) その結果、子どもが自身の身体に装着する衣装や手持ち道具を制作する傾向が確認された。この観察は、素材の探索・選択・接合というプラモデル体験の本質が、変身体験を伴う自己表現行為として展開される可能性を示唆している。以上を踏まえ、単に組立て説明書に従って素材を選択する体験だけでは、参加するモチベーションが不十分であると判断した。そこで、複数の特性をもつ登場人物が物語を進行させるRPG構造に着目し、子ども自身が変身対象となるキャラクターを選択し、素材の組み合わせによって自己の姿を変容させていく世界観を共創空間の基盤として設定した。具体的には、一般的RPGにおける役割である「勇者」「魔法使い」「戦士」「僧侶」の4種を基本キャラクターとし、それぞれに対応した組立て説明書をデザインした。(図9・10) これにより、素材の探索と造形行為が造形プログラムの中に位置づけられ、子どもの主体的な参加を促す枠組みが形成された。このように、



図9 変身対象となるキャラクター



図10 それぞれのキャラクターの組立て説明書



図11 メイン会場への入口ゲート



図12 メイン会場のランナー造形

本実践における共創空間は、プラモデル制作の本質を、キャラクターへの変身体験へと転換することで成立させた。

(2) 空間環境の設え

メイン会場に入る直前には、「ゲート」をデザインした。このゲートは、子どもたちが自分は何のキャラクターに変身するかについて、意思決定を促す時間として位置付けた。キャラクター毎に入口が異なるため、高揚感と期待感を提供することがねらいでもある。それぞれの入口の脇に「組立て説明書」を置いておいた。さらに、キャラクターバナーに覆われた開口部であるため、バナーを通り抜けないとメイン会場の様子が分からないような演出にもなっている。緊張感や高揚感も提供することができると考えた。(図11)

「プラモデル」というテーマをわかりやすく伝えるための空間演出として、メイン会場の象徴的な役割として、会場中央の天井から2m×1mほどのランナー造形を4つ吊り展示した。今回のイベントで変身する手がかりとなる4つのキャラクター(勇者・魔法使い・僧侶・戦士)のパーツに分解されたランナーとして見立てた。(図12)メイン会場の壁面は、高さ2.4mほどの巨大なランナーのグラフィックデザインで演出した。鮮やかな色味で統一することで、壁面全体で楽しい雰囲気演出している。それぞれのランナー毎にテ



図 13 壁面グラフィックと素材置き場

ーマを変えており、その中には静岡にまつわるアイテムがパーツとして組み込まれている。ランナーの上部の所々に数字が記載されており、その数字の真下にBOXやテーブルを設置し、材料置き場とした。(図 13)

乳幼児コーナーには、「ランナーからパーツを切り離す行為」を用いて、ランナーパズルをデザインした。「GRANSHIP」と「こどものくに」という2種類の言葉をモチーフとし、ランナーからそれぞれ1文字ずつ取り外すことができる。文字を自由に組み合わせ遊ばず子どもたちの姿が見受けられた。(図 14)

さらに、ランナークッションベッドをデザインした。柔らかなクッションベッドに小さな子ども静かに寝かせることで絶好のフォトスポットとなる。ランナーの中には、生年月日や氏名を記載する場所や、実際に履いている赤ちゃんの靴や、イベントで制作した作品もパーツとして見立てられるように工夫した。(図 15)



図 14 ランナーパズル



図 15 乳幼児ランナークッションベッド



図 16 プラモデルパーティの説明動画を確認

(3) 体験内容を伝える説明動画

例年、学生スタッフからの反省点として、メイン会場に入る前に、来場者への説明が非常に煩雑で伝わりづらいといった声が多くあった。そのような反省点を活かし、今年度からメイン会場に入る直前に、体験内容を伝えるスペースを設けた。(図 16) 子どもが飽きないよう、2分間ほどの説明動画をプロジェクターで投影した。来場者は座った状態で説明動画を見る。この動画をメイン会場の直前のスペースで導入したことによって、メイン会場入口付近で学生が説明する負担を軽減することができた。なお、動画の説明は以下のような内容で構成した。

『今からプラモデルパーティの遊び方を説明するよ。どんな姿に変身できるのかな？楽しみだよ。今日は、勇者、魔法使い、戦士、僧侶の中から1つ選んで変身することができるよ。勇者は困っている人を助けることができる、元気で前向きなキャラクター。魔法使いは作戦を練るのが好きで、手先が器用なキャラクター。戦士はどんなことでもチャレンジして、勇敢に立ち向かえるキャラクター。僧侶は賢くて、みんなを良い方向に導いてくれるキャラクター。さあ、きみはどんなキャラクターに変身したいかな？変身するキャラクターが決まったら、次の部屋に置いてある、「キャラクターに変身するための説明書」を1枚手にとってね。説明書を受け取ったら、それぞれの入り口から大きな部屋に入って見て！大人と一緒に、説明書に書いてある材料の数字を確認して、大きな部屋の壁に書いてある同じ数字を見つけてみてね。その数字の下に、君の変身に必要な材料が置いてあるよ。たくさんゲットした材料で、自由に工作して変身してみてね！それじゃー、たのしんで変身してみてねー！』

(3) 作業環境の設え

キャラクターに変身するための主な素材として、勇者はクラフトどんぶり・エアパッキン・タフロープ・紙筒の4点。魔法使いは、折り紙カップ・透明フィルム・巻きダンボール・透明容器の4点。戦士は、フードカップ・カラービニール袋・巻きダンボール・紙筒の4点。僧侶は、紙袋・クラフト紙・タフロープ・透明容器の4点をそれぞれ1セットとした。この素材に追

加する工作材として、色画用紙、カラーセロファン、ゴムひもなどの共有資材を受け取ることでできるブースをメイン会場の中央に設けた。

(4) 子どもたちの体験する姿

子どもたちは親御さんと一緒に夢中になって工作体験に没頭する姿が多く見受けられた。配布された素材をそれぞれ工夫し活用している姿が印象的であった。

(図 17) 会場の壁面グラフィックは、組立て説明書に指示された素材の位置を示すためだけでなく、変身した姿で写真撮影するフォトスポットを3箇所ほど設けた。子どもだけでなく親子で写真を撮影する姿も多く見受けられた。(図 18・19)

3-4『ランナーをなぞってみよう!』について

メイン会場での体験内容が確定した後、その後に続く体験内容について検討した。メイン会場では体全体を使った造形体験だったため、静かにじっくりと集中できる体験内容を検討した。本イベントのテーマがプラモデルである以上、プラモデルのパーツとして廃棄



図 17 夢中になって制作する姿



図 18 ランナーパズルの前で撮影する子ども



図 19 フォトスポットで撮影する親子



図 20 ランナーの池



図 21 ランナーをなぞる



図 22 集積されたランナーの壁面

されたランナーを活用するような造形体験が望ましいと考えた。また、制作に使用したランナーは展示壁面にディスプレイしていくことで徐々に空間全体に変化が生じ、不特定多数の来館者が見込まれる本イベントの特徴を捉えた展示方法についても考慮しながら構想を練った。メイン会場から次の展示ギャラリー3には、子どもたちがこれから使用する大量のランナーが囲いの中に入っている。この中から好きな色・大きさのランナーを1つ選択して次の部屋へ進む。(図 20) 次の部屋では、描画材として水性ペンや鉛筆などが用意されている。選んだランナーを展示室の床、または壁面に定規のように固定して描画材で自由になぞる体験を提供した。床や壁面に落とし込まれたランナーの影をなぞっている子どもや、他者がなぞった線の上に重ねて描画している子どもの姿も見受けられた。(図 21) 最後の部屋では、壁面のランナーに対して、自分が使用したランナーを引っ掛け、ランナー壁面を拡張していくような参加型の体験を提供した。(図 22)

4. 利用者アンケートと学生ボランティアの感想

本章では、本イベントの実践的成果を検討するために実施された利用者アンケートおよび学生ボランティアの感想の分析結果について報告する。利用者アンケートは、公益財団法人静岡県文化財団によって令和7年5月3日から5日までの会期3日間にわたり、会場出口付近において任意回答形式で実施された。その結果、計323名から回答を得た。

また、学生ボランティアの感想については、イベント終了後に記述式で収集したものであり、共創空間の運営における経験や気づきを把握する資料として位置づけられる。これら2種のデータを総合的に分析することで、利用者の評価および、運営参加者側の学習成果の側面から本実践の意義を検討する。

4-1 来場者数

イベント会期3日間の来場者数は3,982名だった。内訳は5月3日(土)が1,223名、4日(日)が1,406名、5日(月・祝)が1,353名であった。

4-2 イベント後の利用者アンケートの結果

イベント全体の満足度については、「大変よかった」が56%、「よかった」が41%を占め、肯定的評価は計97%に達した。この結果から、本実践が来場者に対して高い受容性と満足度をもたらしていたことが確認される。

参加児の年齢構成は、3歳15%、4歳13%、5歳17%、6歳11%であり、2歳以下は11%であった。これらの分布は、例年と同様に5歳児を中心としつつ、3歳から小学校低学年までを主対象とする来場者層が形成されていることを示している。

自由記述の分析では、とりわけメイン会場の「プラモデルパーティ」に対する肯定的な言及が多数を占め、体験の楽しさや満足感が強調されていた。加えて、「学校や家庭では得難い体験」や「親子で共に楽しめる機会」への期待が繰り返し言及されており、本イベントが日常生活とは異なる共同的な造形体験の場として認識されていたことが示唆される。

以上の結果を総合すると、本実践は対象年齢の発達段階に配慮しつつ、空間構成、造形活動、体験内容を統合的に設計した共創空間として機能していたと評価できる。

4-3 学生ボランティア参加数

学生ボランティアは県内外から参加者があり、3日(土)が18名、4日(土)が10名、5日(月・祝)が14名で、合計で42名の参加があった。

4-4 学生ボランティアのイベント後の感想

・自分たちが協力して運営したイベントを楽しそうに参加している人たちを見てとても良い経験になったと思う。

・子どもだけでなく、親御さんも一緒に楽しんでいる姿が見られ、たくさんのおもしろい変身アイデアを見

ることができ、とても楽しかった。

・子どもとの関わり方など、色々学んできてよかった。自分から話しかける良い機会となった。

・子どもも保護者もスタッフもみんなが楽しそうにしていたことがとても印象に残っている。

・子どもによって制作しているものが全く異なり、それを見ているのも楽しかった。

・子どもたちが楽しそうに工作している姿を何度も見ることができたので、成功していたと思います。

・イベント内容が家族で楽しめるものになっており、会場も遊びやすい工夫がなされていた。

・子どもと関わる機会が普段はないので、今回の活動を通して子どもの接し方や家族ごとの方針の違いなどに気づくことができた。

・ルールを伝えることの難しさを感じた。

・考えて行動し、場に適応した対応をすることなど今後に活かせることが多かった。

4-5 学生ボランティアの感想からの考察

学生ボランティアの感想の記述内容を整理すると、①来場者が楽しむ姿を通して自己の貢献を実感する社会的有用感の形成、②親子関係や子どもそれぞれの行動特性への気づきに見られる他者理解および共感性の深化、③声かけやルール伝達、状況に応じた対応に関わる対人的な実践力の獲得が確認された。

さらに、会場全体に広がる楽しさや、子どもごとに異なる造形表現への気づきから、学生は多様な参加者同士の関わりによって形成される共創空間の特性について実感していたことが示唆される。

これらの学習成果は、あらかじめ固定的な役割分担によって生じたものではなく、それぞれの学生がこれまでの経験に基づいて自ら課題を認識し、状況に応じた解決方法を主体的に見いだしていた点に起因すると考えられる。加えて、各日の終了時に全スタッフで実施された振り返りにおいて、学生から提示された意見や気づき、具体的な改善策が、共創空間の設えや運営マニュアルの修正へと迅速に反映される仕組みが構築されていた。また、運営主体である静岡県文化財団職員による学生へのきめ細かな配慮や声かけは、心理的安全性を支える環境要因として機能し、学習の充実に寄与していたと推察される。

以上より、本実践は利用者に対する体験提供にとどまらず、運営に参加した学生にとっても、社会的関係の中で学習する機会として機能していたと結論づけられる。

5. 考察

共創空間は、子どもを対象とした造形体験の提供にとどまらず、運営に関わる学生に対しても学習機会を生み出す教育的機能を有することが明らかとなった。利用者アンケートからは、発達段階に配慮した造形活

動と空間環境によって、日常では得難い共同的な造形体験が成立していたことが示された。一方、学生ボランティアの感想の分析からは、社会的有用感、他者理解、対人的な実践力の獲得に加え、実践—省察—改善の循環を通して、実践的な学習が形成されていたことが確認された。以上より、子どもを対象とした共創空間は、参加者と運営者双方に学習をもたらす相互作用のある教育環境として機能していたと解釈できる。

しかしながら、本実践においては明確な課題も顕在化した。1つは、親子が共同制作に没入できる時間と空間を提供できた反面、滞留時間の長期化によりピーク時には過度な混雑が生じ、十分な制作スペースの確保が困難となった点である。これは、体験の充実と空間効率をいかにデザインするかという課題として位置づけられる。今後は、素材の精選や制作時間などを確認し、必要な制作スペースを確保しつつ、体験価値を維持する造形プログラムの検討が必要である。2つ目は、素材の配布量の過多や未使用素材の廃棄など、環境負荷の観点から問題が確認された。変身体験を支援するために見立てやすい素材を優先した結果、その多くを新規購入に依存することとなり、既存の課題解消には至らなかった。資材費・人件費の高騰を踏まえれば、既存素材の再利用を前提とした共創空間への転換は不可欠である。今後の課題は、利用者の満足度を維持しつつ、環境負荷低減と運営の持続性を両立させるための仕組みづくりである。

6. まとめ

本研究は、グランシップこどものくに 2025 における造形イベントの実践を通し、子どもを対象とした共創空間のデザインの教育的意義を検討した。その結果、発達段階に配慮した造形活動と空間とを統合的にデザインすることにより、来場者に対して日常では得難い共同的な造形体験が成立するとともに、運営に参加した学生に対しても実践的な学習機会がもたらされていることが明らかとなった。すなわち、共創空間のデザインとは、子どもを対象とした造形体験の提供と、学生を対象とした学習機会の提供とを合わせ持つ、教育環境のデザインとしても位置づけられる。

さらに、本実践の分析を通し、子どもの主体的な造形活動を支える共創空間デザインの具体的な条件に関する知見も提示された。具体的には、段階的な参加を可能にする空間構成、参加者間の相互作用を促す世界観の設定、実践—省察—改善の循環を支える運営体制の構築が、共創空間を成立するための要素として抽出された。これらは、子どもを対象とした造形環境を設計するための1つの指針となり得る。

[謝辞]

本実践における4つのキャラクターと、メイン会場の壁面のグラフィックは静岡大学教職大学院の因田遥香さんにデザインしていただきました。深く感謝申し上げます。

[付記]

本研究は JSPS 科研費 23K02387 の助成を受けたものです。

[註]

- 川原崎知洋, 2025, 「子どもを対象とした共創空間のデザイン 2 -グランシップこどものくにに「ばくばく!もぐもぐ」の実践を通して-」, 『静岡大学教育学部附属教育実践支援センター紀要』, 35, pp. 230-237
- 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。

	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	-	【イベント開催中止】
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
-	2023	-	【イベント開催なし】
第17回	2024	食	ばくばく!もぐもぐ
第18回	2025	プラモデル	みんなでプラモデルの 世界をつくろう

- ホビーのまち静岡公式 web ページ

<https://www.hobby-shizuoka.jp/city/model/>
(2026年1月6日最終閲覧)

- 洪恒夫, 2019, 「ゾーニングと導線計画」, 『THE EXHIBITION DESIGN ALBUM 展示のデザインアルバム』, 東京大学出版会, p. 44