

# Cコース実践講座①

## WS講座①

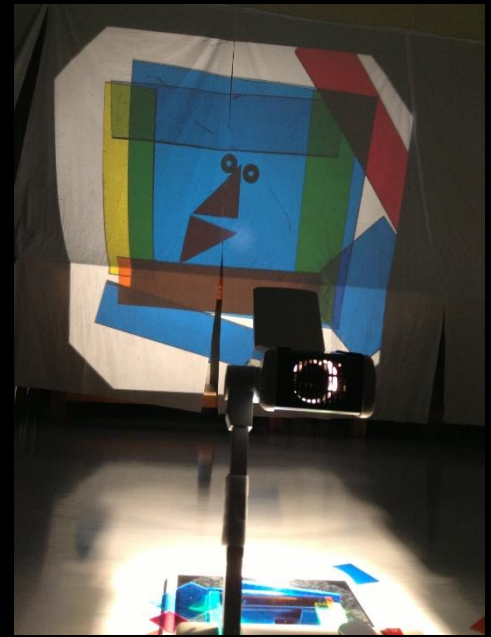
東京福祉大学短期大学部 手塚千尋

# はじめまして

- Name: 手塚千尋 Tetsuka Chihiro
- 所属: 東京福祉大学短期大学部こども学科
- 専門分野: 美術教育、学習環境デザイン、ワークショップ
- 研究テーマ:  
「みんなであたらしい価値を創造する学びのデザイン」  
→ひとりでつくることから、みんなでつくるへ









# アイスブレイク

## 相手を象徴するウェアラブル・オブジェクト

- ①インタビューから相手の情報を手に入れます。（1人5分ずつ目安に）
- ②そこからイメージを広げ、相手を表すようなコンセプトを決めながら、ブリコラージュで相手を象徴するオブジェクトをつくります。
- ③このオブジェクトは、「その人を象徴するような身につけられる名札」をテーマとします。（どのように身に着けるかはつくる人にお任せ）
- ④インタビューした相手に身につけてもらい、他己紹介をします。



▲例) めがねに引っかけた装着

# パーティの「参加」のデザインを考える

■パーティをひとつの「**実践**」ととらえてみる。

■実践の構造

招く人：当事者、実践の中心にいる人

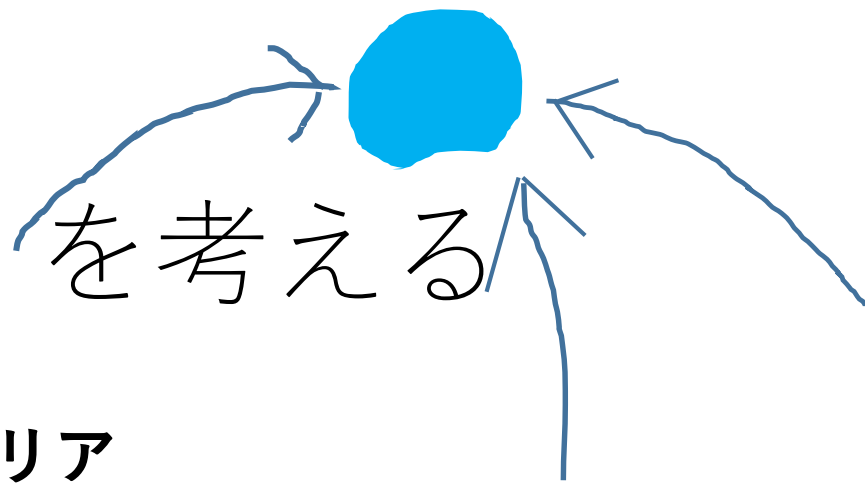
招かれる人：周辺的に参加を求められる人

→パーティは、**立場の違う人たちがゆるやかに相互作用する = コラボレーションすることで成立する「実践」**である

→**実践の共同体**は招く人・招かれる人によってつくられる

**パーティは、招待客の「参加」なしには成功しない！**

# 「参加」の アクセシビリティを考える



情動的バリア  
物理的バリア  
精神的バリア

「みんなの美術館プロジェクト  
(美術館×インクルーシブ×デザイン実行委員会)」より  
<http://www.museumforall.org/>

パーティの場合

情報 (5W1H)

例) DM、プログラム表、サイン計画  
など

物理的環境

例) 駐車場・段差・照明・休憩場所など

気持ち

例) Welcomeされている、孤独感・  
疎外感がない

相互に  
関連





# 「きもち」に注目した 参加のデザイン

## アイスブレイク

相手を象徴するウェアラブル・  
オブジェクト

- ①インタビューから相手の情報を手に入れます。(1人5分ずつ目安に)
- ②そこからイメージを広げ、相手を表すようなコンセプトを決めながら、プリコラージュで相手を象徴するオブジェクトをつくります。
- ③このオブジェクトは、「その人を象徴するような身につけられる名札」をテーマとします。(どのように身につけるかはつくる人にお任せ)
- ④インタビューした相手に身につけてもらい、他己紹介をします。



▲例) めがねに引っかけた装着

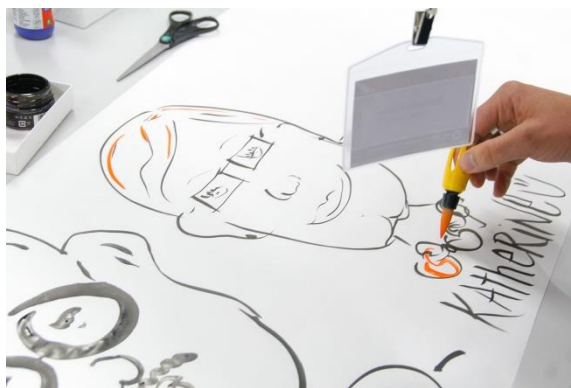


KARUTAworkshop@Budapest,  
2011

Today



アーツ前橋プレイベント  
親子でねじっこ, 2011



KARUTAworkshop @Rovaniemi,  
2010

©Chihiro Tetsuka

Welcome!の  
きもちを

- アクティビティ
- ツール

に落とし込み、  
デザインする

# 次回（6月5日）の宿題

## 【Home Work】

参加のデザインのうち、とくに「気持ち」の視点から招待客が「welcomeされている」を感じられるひと工夫を考えてくる。