

作品作りの中で引き出される「らしめ」



赤と青のペンやフィルムで「遊ぶ」子どもたち——「NPO学習環境デザイン工房」代表 刈宿俊文・大東文化大助教授は小学生を対象に、学ぶ意欲を引き出すためにさまざまなワークショップを開いている。その一つ「らしめ工房」をのぞいてみた。



東京都文京区の城之内小学校で毎月一回開かれている「写真」に参加しているのは、事前に募集した同小の3年生から6年生までの15人。

赤と青のペンで少しずつ違った絵を描き、やはり赤青のフィルムを透かして見ると、アラ不思議！絵が動いて見える。

「魔物が復活しそう。何とかしろ」。この赤青アニメを知り、ゲームの主人公になったつもりでさまざまなアイデアを出し、「魔物を封印する門番」

を生み出す。6年生の野尻尚志君は「自分で楽しみながらみんなの工夫が見られ面白い」とすっかり気に入った様子。子どもたち自身が考え、作品を作っていく。そうした中で引き出される「自分らしさ」との出会いが大切にされている。スタッフの竹内志織さんは「子どもたちは反応が

ストリート。自分の作品を熱心に語ってくれたときほうれいします」と話す。
小学校で図画工作の専科教員などしていた刈宿代表が、前身の「学習環境デザイン研究工房」を築き上げたのは7年前。4年前にはNPO法人の認証を受け、らしめ工房のほか、美術館やアーティストとのコラボレーションワークショップやオンラインとの交換学習支援にも取り組む。

「子どもたちは反応がストリート。自分の作品を熱心に語ってくれたときほうれいします」と話す。
小学校で図画工作の専科教員などしていた刈宿代表が、前身の「学習環境デザイン研究工房」を築き上げたのは7年前。4年前にはNPO法人の認証を受け、らしめ工房のほか、美術館やアーティストとのコラボレーションワークショップやオンラインとの交換学習支援にも取り組む。

【大東文化大・藤井美琴】

した映像を巻き戻して作品にした「逆転時間」、絵を描く過程が再生できるペンコンソフト「魔の鏡」など、アイデア提案も多い。「コンピューターを道具とすることで、より多くのことを表現し伝えられる」と刈宿代表。新しい学びの場として、関係者の注目を集めそう。問い合わせ <http://www.heu-je.net/index.htm>