

CONTENTS

2019からキッズデザインコンセプトは大きく形態を変えました。
受賞作品によりフォーカスして、
3つのデザインミッションごとに分けて紹介しています。

キッズデザインに初めて触れる方々にも、
どのテーマを目指して取り組んだ作品か、
わかりやすくなったと思います。

巻頭にはこれまでの受賞作品のその後のストーリーを企画しました。
このブックを通じて、
多様なキッズデザインの世界を感じていただければ、と考えています。

巻頭特集

- 2 | 子どもたちのために、次なるステップへ
～受賞後のストーリー

第13回 キッズデザイン賞

- 8 | 総評
- 9 | 最優秀賞
- 10 | 子どもたちの安全・安心に貢献するデザイン
(優秀賞・奨励賞・特別賞・入賞)
- 23 | 審査委員からのメッセージ I
- 24 | 子どもたちの創造性と未来を拓くデザイン
(優秀賞・奨励賞・特別賞・入賞)
- 41 | 審査委員からのメッセージ II
- 42 | 子どもたちを産み育てやすいデザイン
(優秀賞・奨励賞・特別賞・入賞)

- 56 | 審査委員

- 58 | 実施概要

- 59 | キッズデザイン協議会 概要

巻頭特集

子どもたちのために、 次なるステップへ ～受賞後のストーリー～

キッズデザイン賞はこれまで13回の開催で延べ3000点近い作品が受賞している。

13年の年月で、子どもと子育てを取り巻く環境も大きく変化した。

これまでの受賞作品も日々、進化、変化しており、本特集は受賞後のその後を追った。

ひとつだけ言えることは、キッズデザインに取り組む思いは変わらない、ということだ。

[FEATURE]

1

里山がもたらす健やかな育ち

里山風景になじむ木造平屋の建物が印象的な幼稚園である八王子市の「東京ゆりかご幼稚園」。子どもが主体的に環境と関わり、自然、環境から食農、労働といったテーマを一体に捉えた教育は、ESD（持続可能な開発のための教育）に代表されるグローバルな取り組みにつながるものとして、2016年度に最優秀賞を受賞した。その後の活動について、東京ゆりかご幼稚園の園長、内野彰裕さんは語ってくれた。「施設としては、2歳児を対象とした小規模保育所を2019年4月にオープンしました。既存園舎につながる形で里山の斜面に向かって増築しました。その後も、里山の環境や四季の移ろいに沿った保育、行事が広がりを見せています。保育に必要な遊びの道具や教材の多くは、里山の中から見つけてくることができます」。

ESDプロジェクト「里山教育」がユネスコに認められ、2018年には「ユネスコスクール」の認定を受けた。ESDを通じて、地球市民としてのグローバルな価値判断ができるよう、日々の保育の中で実践を深めているという。「里山教育の成果だと感じられることはとてもたくさんありますが、あえて言えば、里山の四季の流れの中で、大らかに育っていることでしょう。毎日一緒に生活していると当たり前のことになっていますが、ちょっとやそつとのことでへこたれない、たくましさ、しなやかさ、心の豊かさが備わってきていると感じています」。

家族とともに育ちあう場として

変化を見せているのは、園児だけではない。その家族にも影響をもたらしているようだ。

「園行事や活動へのご家族の参加意識が高まったと思います。幼稚園の活動や環境にご家族が関わって下さることは子どもの育ちにとって、とても大きな意味があると感じます。毎月土曜開催の保護者の会『鉄腕クラブ』では、里山の保全や園庭整備を行っています。参加される保護者の皆さんも、年々、環境や循環への理解が深まっているようです。また、みんなで子どもたちを見守る、という雰囲気は自然と醸成されてきたように思います。これは里山の『人を優しく包み込む環境』が、そうさせているかも知れません。また、鉄腕クラブの活動の集大成として、秋祭りという行事でお父さま方が『ゆりかご戦隊 里山レンジャー』という劇を披露してくださるようになりました。毎年、里山の環境や循環がテーマで、子どもたちも楽しみながら学んでいくことができるようになりました。里山環境は、子どもだけでなく、家族が育ち合う場なのではないでしょうか」。

[FEATURE]

2

所有不動産の活用で 子育て環境の向上を

企業による地域の子育て環境向上へ向けた動きはさらに活発になっている。第一生命保険株式会社は、全国の保有不動産を活用したCSV取組「保育所誘致による待機児童1割解消プロジェクト」で2015年度の奨励賞を受賞した。

2011年から保育所運営会社と連携し、全国に保有する不動産物件を活かし、保育所誘致に取り組んでいる。受賞当時、13施設、650名ほどだった受け入れは、現在、30施設、1600名近くにまで拡大した。第一生命保険株式会社不動産部の渡辺隆文さんは、その後の進展についてこう語ってくれた。

「2016年には、中野区野方の当社保有ビルに学童保育を併設した認可保育所を誘致しました。待機児童問題の解決に寄与するとともに、慣れ親しんだ場所で放課後を過ごしてもらえるので安心感もあるようです」。

独自の取組として2018年から「シェア園庭」を開始した。

「世田谷区と協定を結び、烏山にある当社グラウンドを、70以上ある近隣の保育所に園庭として開放しました。保育所の増加とともに保育の質の低下も懸念されるため、できることがないかと考えたものです。都心にありながら森に囲まれた広い場所で遊べるので、皆様に喜んでいただいています」。

最近では職員向け保育所も4施設開設され、不動産活用から社会課題解決を目指す、「人を考える」会社としての役割を着実に進めていると感じた。



レイモンド中原保育園
©有限会社 東京写真事務所 東京宏光



レイモンド汐見丘学童クラブ



里山の自然を五感で感じられる園舎



小規模保育園「森のゆりかご」



鉄腕クラブで大人も学びあう

子どもたちと 共創する街づくり

埼玉県入間市。米軍ハウスを改修し平成ハウスに建替え、子どもが50人以上住み、子育てをしながら家族の夢を叶えられるまちに生まれ変わった「JOHNSON TOWN」(2017年度・優秀賞)。17年前までは、高齢化・老朽化し子どもが一人もおらず、閑散としていた街が大きく生まれ変わった。その後、街はどのように変化を遂げたのか。設計に携わった渡辺治建築都市設計事務所の渡辺治さんはこう語る。

「千葉大工学部の松浦研究室が居住者からストリート名を募集しストリート名が決まり、ストリートにサインを設置しました。また、同大学が駐車場をマルチな広場として使う居住者の親子参加のワークショップを開催し、それを受けて、その部分の駐車場を廃止し、親子があそべる恒常的な広場とすることが決まりました」。

2018年11月2日から7日まで、千葉大学とタウン(磯野商会)共催で「JOHNSON TOWN PARKLET WEEK」を開催した。期間中は、パークレットとして、ジョンソントOWN内の駐車帯の一部に人工芝、ベンチ、テーブル、椅子などを設置し、滞在空間として活用したり、タウンベンチとして、ジョンソントOWN内の屋外空間にベンチを設置し、休憩スペースとして活用したりした。ウェイファインディングでは、ワークショップで検討した、ジョンソントOWN内の通りの名前を表記した看板を設置した。子どもたちは、路上ペインティングワークショップで、路上にチョークでアートを描き、来街者のクルマの進入を抑制する試みを行なった。「受賞後、視察者、来訪者は増えました。大学の研究室による見学、調査、論文も増えています。横須賀基地の跡地を検討している自治体、世田谷区、埼玉県など、自治体による見学者や意見交換の機会が増えました」。

多様な人々が暮らすコミュニティを目指す

進化を続けるコミュニティとして、JOHNSON TOWNは今後どこへ向かおうとしているのか。渡辺さんは語る。「タウンは、街づくりの方向性として今後、子ども、高齢者、障がい者など多様な居住者が楽しく住み、それぞれのライフステージに伴ってタウンの中で移住して、楽しく住み続けることができるまちを目指しています。タウン内では障がい者が住むアパートがすでにあり、現在、タウンから100mくらい離れた街道沿に平成ハウスタイプの福祉施設を建設しており、運営者は地元の社会福祉法人です。そこと連携して障がい者の居住・就労支援などに力を入れていきたいとも考えていて、草刈りや清掃などの業務委託も始まっています」。



平成ハウスタイプの福祉施設も誕生する



路上ペインティングで安全で楽しい道づくり

ワークショップを通じて子どもが街をデザインする
All photos by ©2014-2018森田城士

多様な人々が集う街づくりを目指していく

次々と届くユーザー からの感謝の声

情報の受発信の中心がスマートフォンになり、そのサービスも多様化している。特に周囲に相談相手がないなど、子育て層の孤立防止に向けて、ICTは欠かせないものになった。

「母子健康手帳アプリ」(2017年度・優秀賞)は毎年、アップデートされコンテンツが追加されており、需要は高まっていると感じているという。NTTドコモの吉村香織さんは言う。

「私たちがキッズデザイン賞を受賞したのは2年前ですが、自治体や病院からの導入希望や問合せが増え、利用先は合わせて400件以上となりました。ユーザー様から多くの声をいただきますが、一例として、『出産関連で不安なときにこのアプリはほしい言葉をかけてくれたし、日々変わる赤ちゃんからのコメントを通してお腹の子に愛着を持た』『役立つ情報の提供や、日記管理目的で始めたこのアプリがまさか精神的に支えてくれるとは思っていなかった』など、妊婦や育児中の皆様に本当に大事に思ってもらえるアプリになったことを実感しています」。



妊娠・育児期の知りたいことや不安に寄り添うコンテンツ

相談件数の増加や 専門家のメリットも

ベビーカーカレンダーアプリ(2018年度・優秀賞)も、サービスがさらに進化した。株式会社ベビーカーカレンダー メディア事業部の井上治さんは語る。

「アプリの月間利用者数に関しましては、この1年で約2倍となりました。サービス、コンテンツ別では、助産師、管理栄養士にいつでも無料で相談できる専門家相談サービスの成長が顕著で、月間の新規相談件数がこの1年で約4倍となり、需要の高さを改めて感じます。専門家相談サービスでは、サービスの向上のため、この1年で回答者である専門家の人数を約3倍に増員しています。最近では、相談内容がより多様化しており、利用者から『専門家を選びたい』『即時回答して欲しい』といった声も増えているため、今後は専門家のプロフィール情報や過去の回答履歴、回答までの期間などを掲載し、利用者自身が状況や相談内容に合わせて最適な専門家へ相談できる仕組みの構築を考えています」。

小児科オンライン(2017年度・優秀賞)はそのニーズの高さに驚いているという。株式会社 Kids Public 川畑朱里さんに聞いた。「2年前より会員数は約5倍になりました。利用者からは、アンケートで『小児科オンラインで相談できたおかげで、早いタイミングで受診することができた。結果、早期の発見・治療に繋がることができ本当に良かった』『初めての発熱で、不安が募っていましたが、分かりやすく丁寧にお話していただき不安が取り除かれ、落ち着いて家で様子を見ることができました』などの声がありました。また相談に対応している医師からも、『普段診療している現場でそのような相談者からの声を聞ける機会は少ないため、相談者の力になれてうれしいことはもちろん、自身のコミュニケーションスキルの研鑽にも役立つ』といったオンラインでの取り組みならではの魅力を感じてもらえているように思います」。コンテンツはさらなる広がりを見せ、同社が目指す産前産後の切れ目ないケアを実現するために、2018年に産婦人科医・助産師を中心として女性の健康を包括的にサポートする「産婦人科オンライン」をリリースした。こちらもキッズデザイン賞を受賞。安心で使いやすい妊娠・出産・子育てのサポートの展開がますます高まりを見せている。



相談内容の変化に合わせ、最適なサービスを提供してくれる



子育て層と医師、双方がその魅力を語っているサービスだ



それぞれの思いをカードに書き込む



安土小での活動。お互いに真剣な表情だ



老蘇小での活動。寸劇で消費者被害を学ぶ



見守り隊に任命。子どもが街を守る立場に

[FEATURE]

6

学校授業へ組み込まれた活動

子どもが地域の高齢者を見守る、先進的で卓越した取組が高く評価された、近江八幡市のSDGsこども見守り隊「きみも今日からきりっこキッズ見守り隊」(2018年度・奨励賞)。2017年度には、約1万8,200人が住む桐原学区で初の実施をし、小学生960人のうち281人が見守り隊に任命され、電話相談窓口が記載されたメッセージカードを配布したり、声掛けしたりするなどの活動を展開した。このプロジェクトを担当する近江八幡市消費生活センターの三浦薫さんは、活動はさらに活発になっている、と語る。

「2018年度は安土地区にある安土小学校、老蘇小学校の授業の1コマをいただき、子どもたちを見守り隊に任命しました。これは、学校と地域の方に共感いただけたから実現できたのだと思います。授業中に見守りカードを作成し、そのカードは後日地域の民生委員等によって、一人暮らし高齢者等に届けられました。子どもたちにはもう1枚カードを渡し、近所の高齢者等にこのカードを渡して、見守り活動をやってみてね、と伝えました。家族に見守り活動の大切さ等を伝えてくれたことが、後日のアンケート調査でわかりました」。

子どもが地域の見守り役に

受賞の際、審査委員長の益田文和氏は、「子どもたちを見守る対象ではなく、高齢者を見守る側に立つという提案が出てきたことは大きな発想の転換、あるいは社会の転換期だと思う」とコメントしている。三浦さんは受賞の効果を話してくれた。

「賞をいただいたことで地域の方々や学校のご協力をいただきやすくなり、このような取組に繋がっていると思います。2019年度はさらに3つの小学校でも実施できることが決まっており、合計5つの小学校で実施予定です」。継続には地域の協力が欠かせない。子どもが消費者の立場に立つことで大人が気づかされることも多い。「子どもたちへの働きかけである寸劇や解説は、地域の実行委員さんが実施しますが、地域の方々がまた来年も実施したい、と感想を寄せて下さったことが大きいと思います。また、子どもの感想を見ても、子どもに働きかけること、子どもは大きな力を持っていることを確信しています。子どもの感想に、『お母さんと一緒に見守り活動をやってみる』というものがあり、私はとても嬉しく思いました。また、全国の消費生活センター向けの研修会や、消費者教育のシンポジウム等でこの取組を紹介しているのですが、見守られるべきだと思っていた子どもを見守りの担い手にする発想が素晴らしいと大変興味を持っています」。

[FEATURE]

7

プログラムを体験した子どもが社会見学に

「ボクのおとうさんは、桃太郎というやつに殺されました。」という新聞広告をもとに、中学校教諭と広告クリエイターが協働し「みんなで考える桃太郎」(2018年度・優秀賞)という道徳授業を考案、生徒同士が対話で思考を深め、異なる視点から物語を見つめなおすワークショップ型授業は大きな話題を呼んだ。現在、岡山県や東京都の中学校で実施されている。その後もプロジェクトは広がりを見せていた。プロジェクトの発案者の一人である株式会社博報堂の山崎博司さんは語る。「嬉しいことに、授業キットを提供してほしいという問い合わせが増えています。私たちはフォーマットを提供しているので、学校ごとにカスタマイズいただいて実施されているようです。普段の学校の道徳授業ではあまりみられない、生徒の自主性やのめり込みがすごい、と先生から話を聞いています。また、中学生のときに『みんなで考える桃太郎』を受けた生徒が高校に進学し、その後、このプログラムをつくった博報堂に興味を持ち、この夏、弊社へ社会見学にきました」。



「みんなで考える桃太郎」は学校現場で高い評価を得た

答えのない問いに向き合うことこそ大切

義務教育では、道徳授業が正式に始まった。山崎氏は、新たなプロジェクトを手掛けていた。山崎氏の著書とサイト「どう解く?」は、受賞作品との接点や共通する問題意識を感じるものだ。この本を発刊するきっかけとなった考えを聞いた。

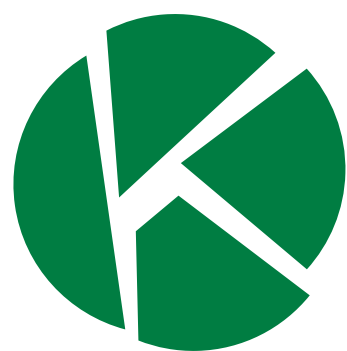
「これまでの道徳の授業では、大人が望む“正解”を答えようとする子どもたちもいたと聞きます。さまざまなテーマについて、自分なりの考えに改めて向き合うきっかけを作りたい。その答えのひとつが“答えのない絵本”を作ることでした」。

例えば問いのひとつに、「ついていい嘘と、ついていい嘘とどう違うんだろう?」というものがある。「嘘をついたあと悲しい気分になる嘘はついていい嘘なのか」「100%相手がよるこぶ嘘ならありかも」など、サイトには様々な年代から多様な意見が並ぶ。「桃太郎」も「どう解く?」も通底するものは、「固定概念の反対側に思いを巡らす」ことだ、と山崎さんは言う。

「『どう解く?』には、さまざまな有識者の方々も自らの答えを寄せてくれています。答えが決まっていない13の問いが並んだ『どう解く?』で、個々の子どもたちが考える力、相手を思いやる力、コミュニケーションする力をつけてもらいたいと考えています」。



絵本「どう解く?」は答えのない問いと向き合うプログラム



KIDS DESIGN
AWARD 2019

受賞作品

総評

文明の発展に伴って私たちの生活環境が便利になる一方で、子どもたちの身の回りにリスクが増大しているという気づきからキッズデザイン賞が生まれ、子どもたちの誕生から成長の過程を見守る仕組みを数多く顕彰し振興してきた。

しかし、気候変動が顕在化するにつれ、子どもたちを待ち受ける最大のリスクは文明そのものではなく、文明発展の代償ともいえる自然と社会の環境悪化の中にあるとさえ考えさせられる。その危機感を子どもたちと共有していきたいと思っている。

審査委員長 益田文和

最優秀賞

GRAND PRIZE 2019

内閣総理大臣賞



フライングディスク運動型STEAM教育プログラム

検索番号
190053

Terada3DWorks

デジタルと身体性を融合し、理想のSTEAM教育を形にしたい。フライングディスクでの運動、3Dモデリング、3Dプリンターを利用したものづくりを組み合わせたプログラムが今年の最優秀賞に選ばれた。開発者であるTerada3DWorks代表の寺田天志さんは、徳島県神山町を拠点に活動する3DCGクリエイターで、フリースタイルディスクのプレイヤーでもある。寺田天志さんは言う。「きっかけは、自分が公園にいるときに、20人ぐらいの子どもたちが話もせずゲームに没頭していて、それがとても奇妙な光景に見えたことでした。デジタルに遊ばれている、現実世界での身体を含むコミュニケーションが見られず、ゲームのルールの中でしか遊んでいない。自分が3Dモデラーというゲームと同じ仮想世界を扱う職業をしている経験から、何かできることはないかと考えました」。思いついたのが、フライングディ



スク運動型STEAM教育プログラムだった。コンセプトは「文武両道から、横断的な文武融合」。現在のSTEAM教育はデジタル的な教育が主であり、より武の部分を導入したいと考えた。文と武の二つの要素を横断、往復しながら学習し、試行錯誤を繰り返しながら完成させていくプログラムに仕上げていった。「最初はフライングディスクで遊び、形によって飛び方が違うことを感じてもらう、身体的体験。その後、フライングディスクの断面図を見せ、CADソフトで断面図をなぞって、リバーズエンジニアリング的な要素を含めて、モデリングの授業をします。次に生徒がモデリングしたフライングディスクを3Dプリンターでアウトプットし、最後はどう飛ぶかを実際に投げて、遊びます。投げ方や形状を変えるなど、自分で開発できる点が特徴です。さらにモデリングの際はPCの使用を2～3人一組とし、常に仲間とのコミュニケーションを意識して、最初に学んだ子が次の子を教えるという形を取っています」。最初に運動することで脳が活性化され、その状態でモデリングの授業をするため、レスポンスが非常によいという効果も見られた。フライングディスクは簡単に



モデリングができるが、実際に飛ばすと想定と違う飛び方をすることも多い。これがなぜだろう、という問いを生む。「このプログラムによって伝えたいことは、デジタルで遊ばれている時代からデジタルで遊ぶ時代へ、という考え方です。3Dモデリングはデジタル世界の泥遊びみたいなもので、何度でもやり直し

がききます。デジタルを自分で活用することで、遊びの道具などを自分で作り出せるという成功体験を得てもらいたいと思っています」。寺田さんは、すでにあるルールや規則の中で競うだけでなく、「モノ」を作り出すということはルールも作り出すことができるということを伝えたい、と語った。

審査委員コメント: フライングディスクによる遊びで現実の動きを脳と身体で感じた後、3Dモデリングで自分なりの形状をデザイン、それを飛ばしてまた学ぶ仕組みが秀逸である。トライアンドエラーでソリューションに近づく方法論はデザインの原理、原則にのっとったものである。

受賞理由: デジタルゲームの台頭で身体を使う機会やコミュニケーションの機会が減る傾向への懸念から、身体性を伴うSTEAM教育へ取り組んだ姿勢が素晴らしい。①多様なフライングディスクの飛行特性を体感し、②自分でフライングディスクを3Dモデリングし、3Dプリンターで制作、③実際に投げてみる、という3回のプログラムにより、遊びの中で子ども同士の会話や個性も養われていく。STEAM教育において「Arts」の要素の取り込み方は重要であるが、このプログラムではきれいに飛ばなくても美しいフォルムを持つもの、機能重視でシンプルを極めたものなど多様性を受容できる仕組みをもたせやすい。デジタルで遊ばされている時代からデジタルで遊ぶ時代へ、というメッセージが示す通り、課題意識からモデリング、身体と対話の引き出し方まで、精緻にデザインされた秀逸なプログラムである点を高く評価し、最優秀賞に選出した。未来を生きる子どもたちにこそ、このようにデジタルとアナログを自らの感性で自由に行き来する学びが必要と考える。

