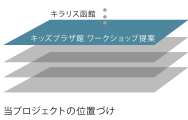


# 函館発新体験 ワークショップ開発

## 目的



「キッズプラザ」では子供を対象としたワークショップを行う予定である。本グループは子供たちの五感を刺激し、日常の人工的な環境では体験できないような新体験型のワークショップの開発を目的としている。ワークショップに参加した子供たちが、新体験を通して想像力や知育を育み、自分自身の興味のあることや好きなことを知ることで将来の夢に対する視野を広げてもらうことを目標としている。

## 成果

当グループでは「五感に訴えかけるワークショップ」をコンセプトとして、これまでの活動で11個のワークショップを考案した。11個の中から「たたいて Rapper!! イェーイ!!」と「Draw Aquarium」の2案について紹介する。

### たたいて Rapper!! イェーイ!!

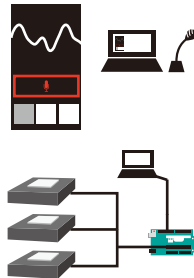


**コンセプト「楽器になろう」**  
子供たちに自分の声を用いて音楽を作ってもらい、楽器になったような感覚を楽しんでもらうことをねらいとした。

**録音**  
専用の録音プログラムを起動する。PCに接続されたマイクに向かって、言葉を吹き込む。このプログラムでは3種類の音源を作成できる。

**ボタン(現実)**  
作成した音源は、選択した画面下部のボタンによってファイル名が制御されます。

**再生**  
いずれかのボタンを叩くと、Arduino経由でProcessingが叩かれた部位に対応する音源を特定し再生する。連打にも対応している。



### Draw Aquarium



**コンセプト「来観者の思い出づくり」**  
自分の描いた魚が施設の画面内で泳ぐだけではなく、別視点からも水槽内を楽しんでもらうことをねらいとした。



## 活動プロセス

### 調査



世界的規模で集客力のある体験型施設の調査を行った。サンフランシスコの Exploratorium やロンドンの Science Museum、British Museum などの施設を分析し、世界中から多くの人を集客する魅力について調査を行った。

### 求められるワークショップの考察



世界的体験型施設の魅力調査から人々に必要な体験がどのようなものであるか検証し、身体的な体験に焦点を合わせたワークショップを考案した。

### プロトタイプング



「体験」「知恵」「身体的フィードバック」「学習」の4つをキーワードとして、科学をテーマとするイベントで開催するワークショップ「たたいて Rapper イェーイ!!」の開発を行った。

### 函館国際科学祭・ビジネス EXPO 出展



8月22日に函館市で開催された、はこだて国際科学祭の科学屋台に「たたいて Rapper イェーイ!!」を出展し、児童を対象に評価実験を行った。実験から得たフィードバックを元にワークショップを改良し、11月5日に札幌市で開催されたビジネス EXPO に出展した。

### ワークショップの仕様書作成



ワークショップの実施マニュアル、必要なデバイスの制作マニュアルなどワークショップ実施者がワークショップを円滑に行うための仕様書を作成した。

## 今後の展望

### 評価実験

考案したワークショップの多くが評価実験を行うことができなかった。より良いワークショップ作成のためにも、考案したワークショップに対して評価実験を行い、得られたフィードバックからワークショップの改善を行うことを予定している。

### 仕様書の改善

ワークショップの目的や工程を統一し、経験に差のある複数のファシリテーターが一定のレベルでワークショップが再現できるように「ワークショップ仕様書」を作成する。仕様書の内容は「概要」「目的」「手順」「必要物品」の4つを必須項目とする。

### 来年度への引継ぎ

当プロジェクトは来年度も活動を行なうため、来年度へ備えた引き継ぎを行う。今年度の活動によって得た知見やワークショップ開発における様々な手法をマニュアル化し来年度プロジェクトへと引き継ぐ。