

平成22年度事業報告書

特定非営利活動法人 子どもデザイン教室

I 事業期間

平成22年4月1日～平成23年3月31日

II 事業の実施状況

I 特定非営利活動に係る事業

1. 子どもデザイン教室事業

日時 平成22年4月1日～平成23年3月31日

毎週 月・火・水・木・土(3回) 週7回 1回1～2時間

場所 子どもデザイン教室 大阪市東住吉区南田辺5丁目20番15号

対象 児童養護施設に所属する未成年

一般家庭の高校生未満・一般家庭の高校生以上

人数 延べ354人

内容 デザイナーが講師を勤め、児童養護施設の子ども達にデザイン、美術、コンピュータを教えた。絵本やアニメーションなど、長期間にわたって取り組んだ。また、ぬいぐるみや粘土など、様々な画材に触れ、美の世界を広げた。

各月のテーマ：4月 絵描き歌、紙粘土	10月 アニメーション
5月 立体〇×ゲーム、ゲームボックス	11月 ぬいぐるみ
6月 アニメーション、絵本の読み聞かせ	12月 青いサンタ、クリスマスカード
7月 夏休みのカレンダー	1月 動く絵本(グループワーク)
8月 絵本	2月 とびだす絵、アニメーション
9月 アニメーション、絵本	3月 夢のお家

- 目的
- ①アートセラピー効果で、児童養護施設の子ども達の心身のケアを体得する。
 - ②児童養護施設がデザインセンス、コンピュータ操作技能を体得する。
 - ③児童養護施設が企画力、忍耐力、プレゼンテーション能力を身に付ける。
 - ④このことで児童養護施設の子ども達を社会に求められる人材に育てる。
 - ⑤そして児童養護施設の子ども達の困難な就職状況を改善し、社会的排除の軽減に寄与する。
 - ⑥児童養護施設の子ども達が社会人、学生と交流し、社会との絆を深める。

収入 371,650円
教材費 371,650円 (@1050円×延べ354人)

支出 740,488円
給料手当 99,250円 旅費交通費 1,520円 消耗品費 213,718円
支払報酬 420,000円 外注費 6,000円

2. 情報発信事業

内容 上記1.事業の内容や主旨、子ども達の作品を web ページや Twitter、Facebook で発信した。
また、受講生を募集するため新聞折り込み広告、地方紙の広告欄に掲載した。
このことで子どもデザイン教室の認知度をあげ、児童養護施設の現状の周知、社会参加の必要性、支援の依頼、受講生の募集を行った。

期間 平成22年2月22日～平成22年3月31日

場所 大阪市東住吉区南田辺5丁目20番15号

収入 0円

支出 356,443円
通信費 200,695円
アルバイト賃金 59,200円
外注費 5,810円
広告宣伝費 90,738円

※ 上記事業以外は、実施なし

III 社員総会の開催状況

第3回通常総会

日時 平成23年3月5日 13時～15時

場所 大阪市東住吉区南田辺5丁目20番15号

社員総数 11名

出席者数 4名（うち委任状出席者0名、書面表決者0名）

内容 平成22年度事業の反省
平成23年度事業計画について
審議の結果、全員一致で可決承認

IV 事業報告書

1 はじめに～設立までの経緯

2002年より大阪市立扇町総合高校と大阪市立デザイン教育研究所でデザインの授業を受け持っていた私は、ここで子どもデザイン教室を誕生させるきっかけをえる。それは毎年、多くの高校生が決まって口にする「どうせ私なんて」という自暴自棄の声。それと高校生が恐ろしく固定概念に縛られていて、発想力や想像力がなく、カチカチに頭が固いことである。私は直感する。「高校生からデザインを教えていたのでは手遅れだ」と。もちろん高校生でも努力すればいくらでも能力は改善する。しかし、それには相当の時間と膨大な努力を要する。テレビゲームで育ったカチカチのスポンジにはなかなか水は染みこまないのである。「もっと小さい頃からデザインを教えないと」そう考えるようになった。

デザインという思考法は、国語、算数などと同じ、幼少期より会得しなければならない基礎学力の一つだと私は考えている。デザインを平たくいうと「相手の立場に立って物事を考えること」である。こうした習慣、考え方が現代社会には欠如しているから社会が何か殺伐としていて、その歪みが様々な社会問題を引き起こしているのではないだろうか。

デザイン教育の必要性を強く感じた私は、2007年に子どもデザイン教室を設立する。しかも両親と一緒に暮らすことできる子どもではなく、両親と一緒に暮らすことができない児童養護施設の子ども達に教えることにした。その理由は、児童養護施設の子ども達の進学や就職先が、そうでない子ども達に比べて劣るからである。原因は愛情の不足である。愛情の不足は学力の不足や精神の不安定などの様々な問題を引き起こす。一人っ子的場合、2人の親が愛情を注ぐ。200%の愛情である。児童養護施設の子ども達は、一人の保護者が複数の子ども達に愛情を注ぐ。6人のグループホームの場合、16.6%の愛情になる。私は「幸せになる権利があるのに、幸せになりにくい子ども達に、社会の一員として私にできることは何か」を考えたのである。

私は、近郊の社会福祉法人師恩学園と社会福祉法人聖家族の家へ赴き、当初5名の子どもさんに、月曜日と土曜日のレッスンからはじめた。現在は総勢33名の子ども達にデザインを教えている。

2 デザインとは？

デザインとは「ある目的を達成させるために、最も効率のよい方法を企画・計画する力」のことである。デザインとは、作り手と受け手の間にあるものと考えていい。例えばコップをデザインする場合、どんな大きさ、形、重さ、素材、色にするのか、使い手の立場に立って、また、作り手の思いや経済性を考えて企画・設計される、これがデザインである。それが視覚伝達ならビジュアル、工業製品ならプロダクト、空間ならインテリア、服飾ならファッション、他にも広告、映像、建築、環境、様々なデザインの領域がある。

よく聞かれる質問だが、デザインとアートとの違いは、例えば先のコップの場合、もしこれがアートであるなら、作り手の経済性や使い手の使いやすさは考えなくていい。作り手の思い、これが全てであり、それがアートである。

また、アートの場合、作品だけでなく作家自体の人格や歴史を含めて作品になる。他方、デザインにはデザイナーの人格や歴史に意味はない。デザインの行為のみに価値がある。もちろん有名デザイナーは存在するが、本来、匿名性のあるものである。

これもよく聞かれる誤解だが、デザインとは絵を描くことではない。デザインとは「最も効率よく目的を達成させるための方法」であるから、文字を使って説明するより、簡単に絵を使って説明されるケースが多い。そこで「デザイン＝絵」という構図が出来上がり、誤解が生まれる。子どもデザイン教室は、絵を上手に描く方法を教える教室と思われがちだが、私は絵の上手な描き方を教えているのではない。正直、私自身、絵が上手でない。私は「最も効率よく目的を達成させるための方法」を教えているのである。もちろん、それは絵やコンピュータを使って表現される場合が多いので、上手に描く方法は教えるが、それは二次的なことである。

私は22歳でデザイン会社を創業し、28年間デザイン界で仕事をしている。会社の平均寿命が10年といわれることから、経営に成功した方といえるだろう。この成功体験、成功手法を子ども達に伝えたい、そう考えた。デザインという「最も効率よく目的を達成させる

ための方法」を毎日練習、習慣づけることで、これを日常生活、学習、進学、就職、ひいては将来の人生設計にも役立てほしいと考えた。

余談ではあるが、私はデザインの勉強法を自ら開発して2008年に大阪市立大学商学部を受験し、予備校に通うことなく独学で合格した。これはデザイン的な物事の考え方の有効性を自ら立証したものと自負している。

3 総合所見

私は子ども達に多様な生き方があることを伝えたいと考えている。企画、設計というデザインの本質を小さい頃から学ぶことで、普段の生活や勉強を計画して実行することを習慣づけ、進学率を高め、より多様な就職先を見つけ、また日々の暮らしのセンスやちょっとした技術をつけて、よりよい生活を送ってほしいと願っている。一人一人がよりよい生活を送ることでよりよい社会が実現する。先人として、また社会人として、そう願うことは当然の責務である。

児童養護施設の子どもの多くは、18歳で施設を出て一人で住まなければならない。若者の若年齢化が指摘される昨今、両親と住むことのできない子ども達に独立を余儀なくするのは相当過酷なことである。いうまでもないが、愛情の不足は学力の不足と精神的不安定に直結する。子ども達の多くは学力や資金力の不足から、大学進学が困難で、男の子の場合は日雇い大工、女の子の場合はパチンコ屋の住み込みというのが典型的な就職先である。周辺の間人関係も憂慮すべき状態にある。社会や親への反抗心から自暴自棄になったり、非行、犯罪に走るケースも数多い。

虐待や育児放棄を受けた子ども達が大人になって子育てをする際、再び虐待や育児放棄を繰り返すといった負の連鎖も指摘されている。私たちはこうした負の連鎖を断ちたい、よりよい社会を築きたいと考えている。

児童養護施設の子どもの半数以上は、虐待や育児放棄の経験がある。心に傷を負った子ども達は、精神的に不安定で、心のケアが必要だ。しかし、児童養護施設で一般家庭のような愛情を注ぎ、一人前の社会人として教育することは物理的に困難である。こうした子ども達が18歳で施設をでて自立する場合、子ども達は相当厳しい現実と直面する。生活が困難でホームレスになるケースさえある。愛情の不足は非行、犯罪の原因なのである。

こうした問題を解決するために、行政だけでなく、私たち企業人、地域社会の福祉へ参加は当然の責任である。私はこうした観点から児童養護施設の子どもの達に長期的にデザインを教えている。子どもたちが幼少期より「自らの将来を企画・設計する力＝デザイン力」を身につけることは大変意義があると確信している。

通常、企業人、経済社会、産業界は経済活動をしている。産業活動と福祉活動とは個別の次元で考えられる。しかし、産業界に直接、具体的に福祉事業ができないのだろうか、また今、日本はそういう状況になりつつあるのではないだろうか？

少子高齢化やグローバル化によって、日本の産業や社会が疲弊していく中で、単に経済目的だけで、この社会は成り立たなくなっている。産業界が社会の主体である個人にどれだけの貢献ができるのか、営利目的だけでなく、いかに豊かな時間を共有できるのか、そんなことを考える時代の到来であると考え。私たちは、こうした取り組みが第一次産業から第三次産業まで、あらゆる産業で可能であると考え、その先鞭として当事業に取り組んだ。また、子ども達が職業を通して社会を見ることは、反って国語や算数などの基礎学習の重要性を気づかせる重要な役目も担っていると考えている。

血縁に関係なく次世代を育てるのは先世代の義務である。もともと日本はそういう社会ではなかったのだろうか？しかし、現状はこうした本来、社会や地域が持っていた機能や楽しさを忘れ、多くの人は経済活動だけに没頭している。

例えば私はグラフィックデザイナーである。私は社会で培ってきたノウハウを子ども達に伝える。魚屋さんは魚屋さんのノウハウを、散髪屋さんは散髪屋さんのノウハウを伝えればいい。それぞれがそれぞれの得意分野で地域社会に貢献することは、これからの時代の要請である。

私は行政ではできないことを、デザインの専門家として子ども達に提供したいと考えている。子ども達のなかには明らかに天才的な素養のある、きら星のようなスターがいる。こうした才能も放置しておく社会の中に埋もれてしまうかもしれない。もしかするとその子は天才的な魚屋さんになるかもしれない。天才的な散髪屋さんになるかもしれない。こうした才能を大人や社会の事情で挫折させることなく、大切に育てていかなければならないのではないだろうか？

私は、こうした有能な才能を見捨てざるを得ないこの社会を憂う。セーフティネットの網からこぼれ落ちそうな子ども達に社会全体が光を当て、逆に自らが眩しく輝き出す各界のスーパースターになってほしいと願っている。

4 事業内容

本事業では、社会の第一線で活躍するデザイナーが講師を勤め、児童養護施設の子ども達にデザインを教えた。年少幼児から低学年の小学生までの子ども達は、初歩的な造形活動で美術全般に親しんだ。低学年から高学年までの小学生の子ども達は、デザイン、コンピュータの基本を学んだ。高学年の小学生から中学生までの子ども達は、さらに高度なデザイン教育を実施し、より実践的なデザイン、コンピュータの操作技能を体得した。今年度は絵本やアニメーションといった長期間にわたる課題に取り組んだ。その他にイラストや、ぬいぐるみ、粘土などの立体造形物の制作に取り組み、デザインの世界を広げた。

私達はデザインなどの創作活動にヒーリング、癒し効果を感じている。過酷な経験をした子ども達が、創作活動を通して心静かな時間を過ごすことは、かけがえのない貴重な体験になった。このことにより子ども達の情緒が安定し、自信を持ち、将来への希望や可能性を見いだすことができたなら、これに勝ることはない。

また、プレゼンテーションレッスンを通して、自らの意識を的確に伝える練習もした。子ども達は失敗を恐れる。恥ずかしがり屋でもある。自分の意見をいうことが大変苦手である。

そうした現代っ子の欠点を補足する意味で、プレゼンテーションレッスンは有効だった。

ここで22年度の活動内容を報告する。

- 4月 絵描き歌などの自由描写力と、模写などの基礎描写力の練習をする。「絵描き歌」は、無意識に上手に描けるので好評だった。みんなで歌って、場もととても和む。何人かは自分で創作して、率先してみんなの前で発表する。プレゼンテーションの練習も兼ねている、効果的なレッスンである。
- 欧州のおもちゃを輸入されているクライアントから積み木を拝借した。おもちゃが早期療育に効くのはよく言われている。子ども達にとって知育玩具とのふれあいは貴重なインプットの時間であった。

- 5月 立体○×ゲームを制作する。これは縦・横・上のいずれかにコマを3つ、相手より先に並べるゲームで、斜め上下方向に3つ並べても勝ち。追加ルールを自分で考えたり、相手との葛藤など、ゲームは社会性を身につけるのに効果的だ。高校生はデジカメをもって近所を歩き、気に入った風景を撮影して、『6月の物語』というテーマで物語にした。
レッスンは曜日によってずいぶん雰囲気異なり、積極的な子どもたちもいれば、一部では何をするのも拒否反応を示す子がいる。未知の世界が怖くて、または失敗を恐れて、あるいはできない自分を知られるのが怖くて、そういうのかもしれない。絵を描くことが嫌いにならぬよう、流れに沿って、知らぬ間に課題をするようにする。自由にさせることと、課題のバランスを見極める。
- 6月 アニメーション作りに取りかかる。自作のコンテに沿って、齣撮りし、コンピュータで画像編集作業をする。根気のいる作業も音を上げずに頑張る。コンピュータを利用する機会が増える。手描きはめんどくさがられるが、手描きにはデッサン力や、めんどくさいことの大切さを知るなど、多くのメリットがある。そのバランスに気を遣ってレッスンを。低学年の子どもたちには絵本の読み聞かせのレッスンを。みんなよく集中力して、後で記憶に残ったシーンを絵に描く。微細な出来事まで正確に再現してみせる。
- 7月 夏休みのカレンダーを作る。手書きのイラストとコンピュータを使う。子ども達は新しいことをはじめる前に最初から否定するケースが多く見られる。それは「社会との絆がない」ことが原因と考えられる。できない自分を受け止めてくれる人がいないから挑戦しない、そんな心理が根底にあるようだ。そうしたことを踏まえ、子ども達との接し方の基本を「絆作り」にする。すると、いいコミュニケーションがとれなかった子ども達との関係が急速に改善し、集中してレッスンに取り組めるようになった。私達にぶれない軸があると、子ども達は分かってくれる。怒っても、強制でも何も生まれぬ。辛抱強く待つ、包容力の大きさが重要だ。
- 8月 絵本作りをはじめる。話し合いをした後、それぞれが自分の物語を書き始める。書きはじめると集中力は凄いもので、1時間は書き続ける。これこそ子ども達の本物の力、国語力になると考えている。パステルや絵の具、いろんな画材を使って、それぞれ独創的な話を考える。みんなよりも上手に描こうとする姿勢が見てとれる。
- 9月 特定の曜日が騒がしくなる。原因の一つは、今日は何をするのか分からない、もしくは難しい事に挑戦することの不安が原因だ。この解決方法はいい説明と準備でほとんど解決する。もう一つの原因は、おとなを独り占めしたい、構ってほしい、甘えたいなどの愛情に起因することだ。特定の子どもばかりに時間を割かないよう、バランスに気をつけながら対応する。アニメを制作中の子どもたちはアフレコをする。難解な操作はおとながするので、楽しんでBGMの作曲もする。
- 10月 絵本が仕上げ過程に入りはじめる。小さい子ほど思い切りがよく、完成が早い。コンピュータを操って原画のレタッチ作業、レイアウトを決め、画用紙に印刷して製本作業をする。カッターナイフの作業も任せる。
- 11月 絵本作りが終了した子ども達は、順次ぬいぐるみ作りをはじめる。熱心にぬいぐるみの制作を頑張る。男の子にはぬいぐるみは嫌らしく、不人気だった。幼稚園の子も絵本を作る。思いつきで絵を描き重ねて、後でそれを一つの物語にして絵本にする。大人では考えられない不思議な世界が現れる。
- 12月 子ども達は意外に保守的だ。人物の髪の毛は黒くないといけないし、目も黒くないと収まらない。人と違うことを極端に恐れる。そこで目をつぶって、でてきた絵の具でサンタを描くというレッスンを。顔を塗るときに青色が出てくると、悲惨な絵になる。絵の具は面倒くさいので割と嫌がられるが、今回ばかりは大乗り気、あっという間にレッスンが終わる。毎年恒例のクリスマスカードも作る。
大阪市の「コミュニケーション・ビジネスフォーラム」のコンペティションが大阪産業創造館であり、特別賞を受賞する。
一年の締めくくりに、クリスマス・パーティをした。軽い食事とお菓子や、トラン

プゲームをして、ささやかなプレゼントをして楽しいひとときだった。

- 1月 絵本もほとんど仕上がってきた。みんな嬉しそうに絵本を持って帰る。自信や感動につながることを望む。今度はグループで動く絵本を作ろうとアニメ作りをする。みんなで話し合う事の難しさ、重要さを大切にす。みんなの話をつなげるとんでもないお話になる。
- 2月 好きな乗り物で、宇宙に飛び出す自分の絵を描く。前後関係のある絵を描くのが狙いだ。実際に物を近づけたり、遠ざけたりして体験する。前のもので後ろのものが見えなくなる理屈を説明して、描いていく。アニメ制作チームはコンピュータでタッチ作業、BGMの作曲、録音などをこなした。絵本やアニメなどの長期にわたるレッスンは、本人もかなり疲れてくるようで、ストレスのリリースの仕方に配慮が必要だ。
- 3月 「夢のお家」を作る。どんな家がいいか、みんなでアイデアを出し合い、絵に描いてみる。設計図が決まったらダンボール、紙粘土、色画用紙、牛乳パック、布など様々な材料を使い、家を組み立てていく。グループで作る場合、みんなの意見をまとめるリーダーが自然に誕生する。それぞれが活発に意見をいい、のびのびと工作する様子はいかにも子どもらしい。

このように、毎日どのようなレッスンをすればいいか内容の企画、試行錯誤を繰り返した。

5 事業成果

[子ども達の作品]

- ・ 立体〇×ゲームが29作品、ゲームボックスが20作品完成した。
- ・ 絵本作品が35作品、アニメーションが23作品完成した。
- ・ その他、イラスト、ねんど、ぬいぐるみの作品が数多く完成した。（別紙参照）
- ・ NHK教育テレビ「デジスタティーンズ」で、子ども達のアニメーション作品「じゃがいもダイエット」「狩って狩られて」の2作品が放送された。

[子ども達の変化、私達の変化]

はじめは落ち着きのなかった子ども達も、次第に集中してレッスンに取り組むようになり、徐々に会話能力や計画的に実行する力を身につけた。1年もたてばその技能の向上は目を見張るものがあった。子ども達の忍耐力や自信を大きく成長させることができた。

大阪市立大学の学生や、大阪市立デザイン教育研究所の学生、講師の方が研修に来るようになった。社会とのつながりをなくしがちな児童養護施設の子ども達にとって、外部の人間と接することは貴重な体験である。

子ども達の中には、新しい事に挑戦することに対する不安や、自信の無さから、拒絶し、レッスンに取り組むことが難しい子ども達もいた。これは子ども達のできないこと、分からないことをおとなが取り除いてやることで、徐々に改善された。そうして子ども達との絆を深め、上手くできたことはどんな些細なことでも褒めることで、自信をつけさせた。子ども達は難しいことに直面しても落ち着いて向き合い、おとなを頼れるようになった。このようにこの一年間、子ども達との様々な葛藤を通して私達も大きく成長した。

また、ホームページやTwitter、Facebookを使った広報活動や、営業活動により、子どもデザイン教室に関心をよせる企業、団体、地域の方々が徐々に増えてきたのも収穫の一つだ。今後、こうした企業、団体、地域の方々と提携して、新たな活動体系を作り上げていきたい。

6 今後の課題

公益財団法人大阪コミュニティ財団様、NPO法人モバイルコミュニケーションファンド様のおかげで、人件費の補助や、画材の充実などにより、安定して事業を実施することができた。私達の使命は児童養護施設の子ども達を、デザイン力、学力、コンピュータ力を身につけた一人前の社会人に育てることである。デザイン能力の取得は幼少期より青年期まで長い時間が必要である。そのためにも私達はより多くの時間を提供しなければならない。そのためには安定した運営は欠かせない。

子どもデザイン教室には、児童養護施設からの参加希望者が多い。私達もさらに多くの子ども達を受け入れたいと願っている。しかし、現状のスタッフの員数でレッスンの企画、準備、実施、片付け、検証、記録の業務を遂行することは困難である。作業をサポートするスタッフの補助は不可欠である。

7 おわりに～これからの構想

私達の使命の第1は児童養護施設の子ども達の困難な進学・就職問題を改善することである。そのために①2007年よりデザイナーが造形センスを、大学生が基礎学習を、社会人が資格技能をおしえる「子どもデザイン教室」を開催している。このことで児童養護施設の子ども達が社会生活に必要な知識・常識・技能を学び、将来、独立生計できる力を育てている。

今後は近畿地方の児童養護施設の子ども達もこうした体験を経験できるように③「子ども絵本教室」を開催する。さらにこうした子ども達の問題を広く社会に喚起するため、その作品を③「子ども絵本サイト」で公開する。

私達の使命の第2は健全な次世代の育成である。そのために④小規模住居型児童養護施設（ファミリーホーム）を大阪市阿倍野区（土地・建物約30坪）に設立する。ここでは6人の里子を4人以上の養育者・大学生が育てる。また、この活動を1世代で終わらせないために、後継者も育てる。

私達の使命の第3は児童養護施設の子ども達の就労環境を創造することである。そのために⑤「消費者・企業・団体向けデザイン教室」の開催、⑥「子どもキャラクタービジネス」の経営をする。

こうして社会福祉と商業・デザインが融合した新しいソーシャルビジネスを実践し、児童養護施設の子ども達が直面する社会的排除・貧困、虐待・育児放棄といった社会問題の解決の一翼を担う。

平成23年3月31日

特定非営利活動法人 子どもデザイン教室
理事長 和田 隆博