

第2回 基礎講座

子供の成長と芸術文化体験がもたらすもの

開催日時：2025年10月4日（土）14：00～16：30

場所：東京文化会館 中会議室2 東京都台東区上野公園5-45

講師：鉄矢 悦朗 (東京学芸大学 教授・デザイン研究室)



講座のねらい

子供の感情過程を知ることにより、芸術文化体験から子供の成長へとつなげるための場のつくり方や接し方を考える。

講座の内容

1 自己紹介

「建築家」「あそびの研究者」「デザイナー」「教育者」と多面的な経歴を紹介

2 デザイン論

“モノ”のデザインだけでなく、シンポジウムといった“場”の例なども交えながら、身近なものに潜んでいるデザインに目を向ける大切さや、デザインの面白さを解説

3 面白いとは何か

なぜ漢字で「面白い」と書くのか？という問いから始まり、子供の興味・関心を惹きつけるヒントとして、どんな時に人は「面白い」と感じるのかを分析

4 「いいこと考えちゃった！」はなぜ起こるか

ワクワクするひらめきが生まれる“しくみ”を紐解き、ひらめきのもととなる体験や知識を増やす一つの方法として、芸術分野の可能性や意義を解説

5 子供の体験を増やすための“大切なキーワード”

「面白い」「解像度」「好奇心」「行動力」の4つを、子供の成長を促す基軸として整理。新しい発想の種となる「好奇心」と、次の一歩へつなげる「行動力」を支えるために、大人が果たすべき役割や子供への接し方を解説

6 ワークショップ

①こんなことできないかなあ②解像度が上がって面白かったエピソード
講義をもとに受講生自身のアイデアに落とし込み、グループと全体で共有

7 まとめ

今回の講座を“デザイン”した意図を解説



受講生の声（一部編集しています）

「解像度が上がると面白くなっていく」という考え方は、子供向けのプログラムを作る上で重要だと感じた。

今回の講座を受けて、「自分自身も好奇心を失わず何事にも挑戦する」ことを諦めてはいけなと強く思いました。

体験を提供することだけでなくその時間そのものに意味があるということ、そして子供の可能性を信頼することの難しさと大切さを学びました。

子供の芸術文化体験を「ボディフローのように効いてきますよ」と表現されたのが、とても納得感がありました。

