

プレイフル思考

入門編



イラスト類・プログラム&ワークデザイン © FUKUI2013

今日、皆さんと考えたいこと

プレイフルを知る
プレイフルを創る
プレイフルを使う

プレイフル

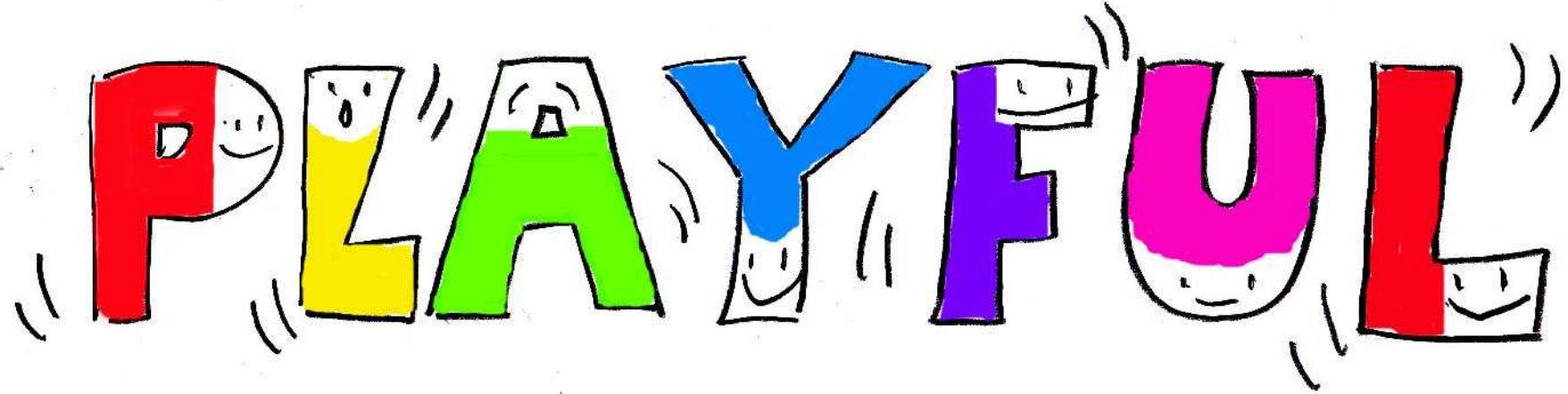
プレイフル

プレイフル

プレイフル

プレイフル

プレイフルとは何でしょう



プレイフル

プレイフル

プレイフル

プレイフル

プレイフル

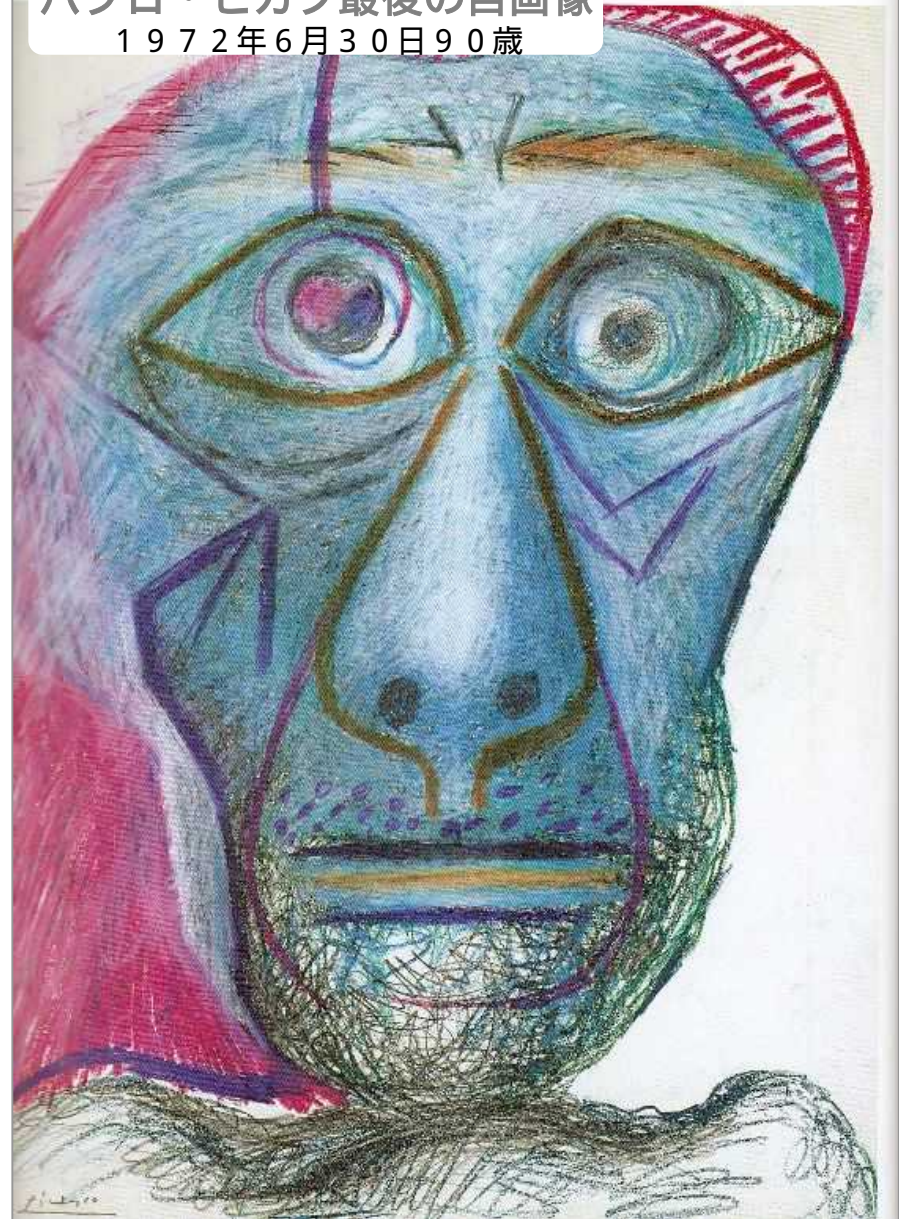
絵の力、描くというエネルギー 子どもは描くだけでなく・・・踊る、歌う、話す、創る

2才女の子の絵



パブロ・ピカソ最後の自画像

1972年6月30日90歳



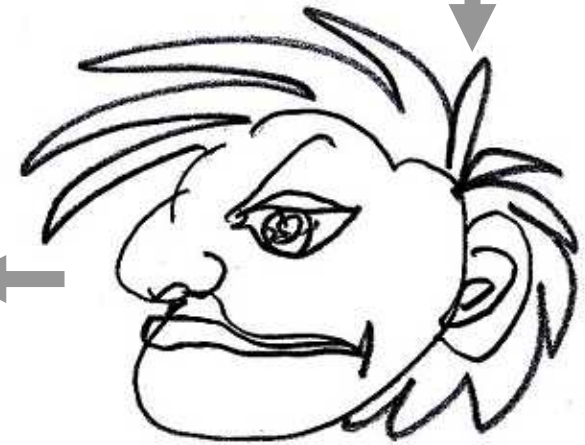
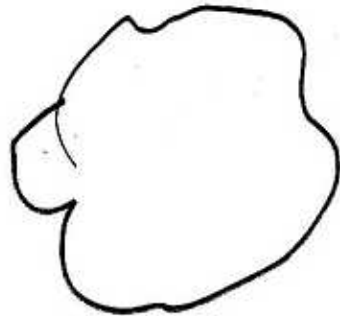
「グループで面白い顔を描いていく」部分的に描いて隣の人に回していく

顔の輪郭を
(目を閉じて)

Name

眼を

鼻と口を



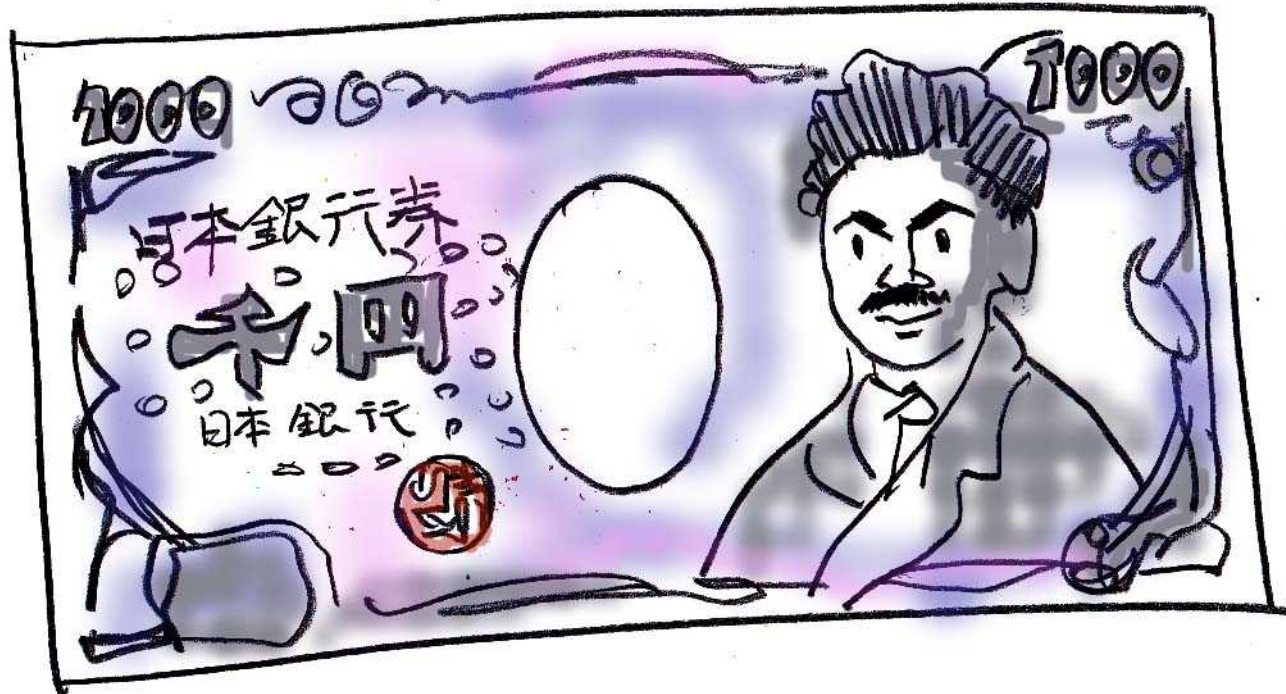
髪の毛、耳を

色もチームで
順番につける



その他付け加え

課題：外に出て30分で千円を
誰かからもらってくる



あなたはどっち？

私にできるだろうか

Can I do it ?

どうやったらできるだろうか

How can I do it ?

プレイフル

少しだけ子ども感覚を味わおう

言ワザル



触れる

聞カザル



聞く

見ザル



見る

プレイフル 子どもの頃、わくわくしたこと、楽しかったこと、思い出など、浮かんでくるイメージを絵にして描いてみよう



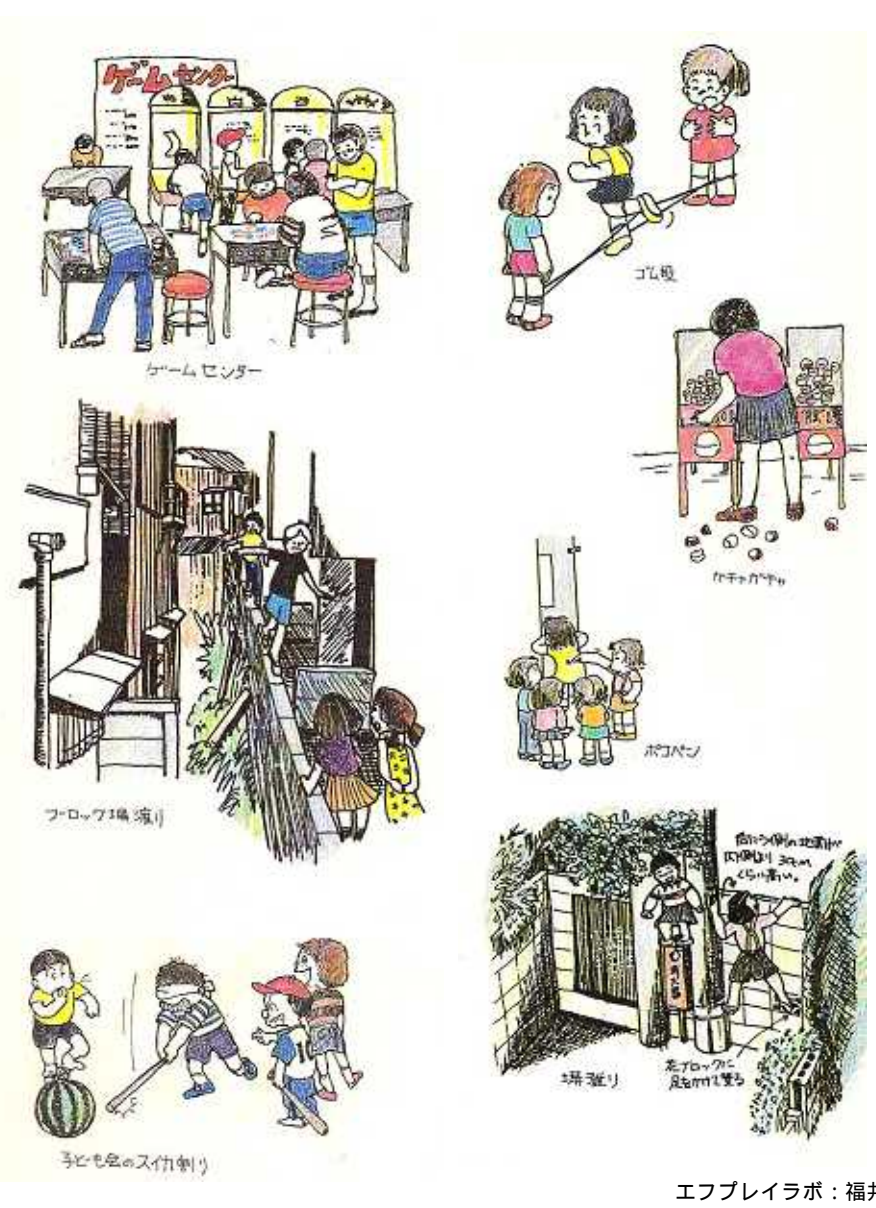


2人1組になって、聞き役と話し役を決め、子どものころの思い出を絵を見せながら話してください。



プレイフル

子どもの頃どんな遊びをしていたか、どんな遊びにわくわくしていたか、なぜそんなに楽しかったのか、などなど、チームで話し合ってみましょう。



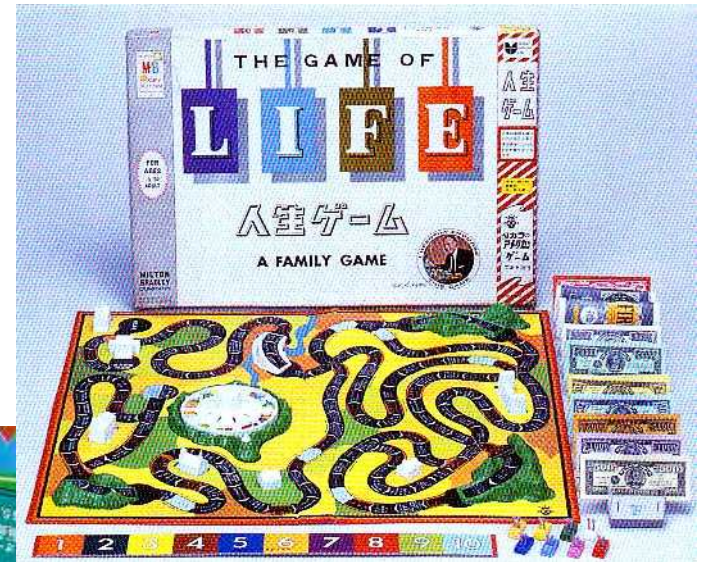
各チームでゲームを作ってください

場を作る
ルールを決める
ツールを作る

遊んでみる

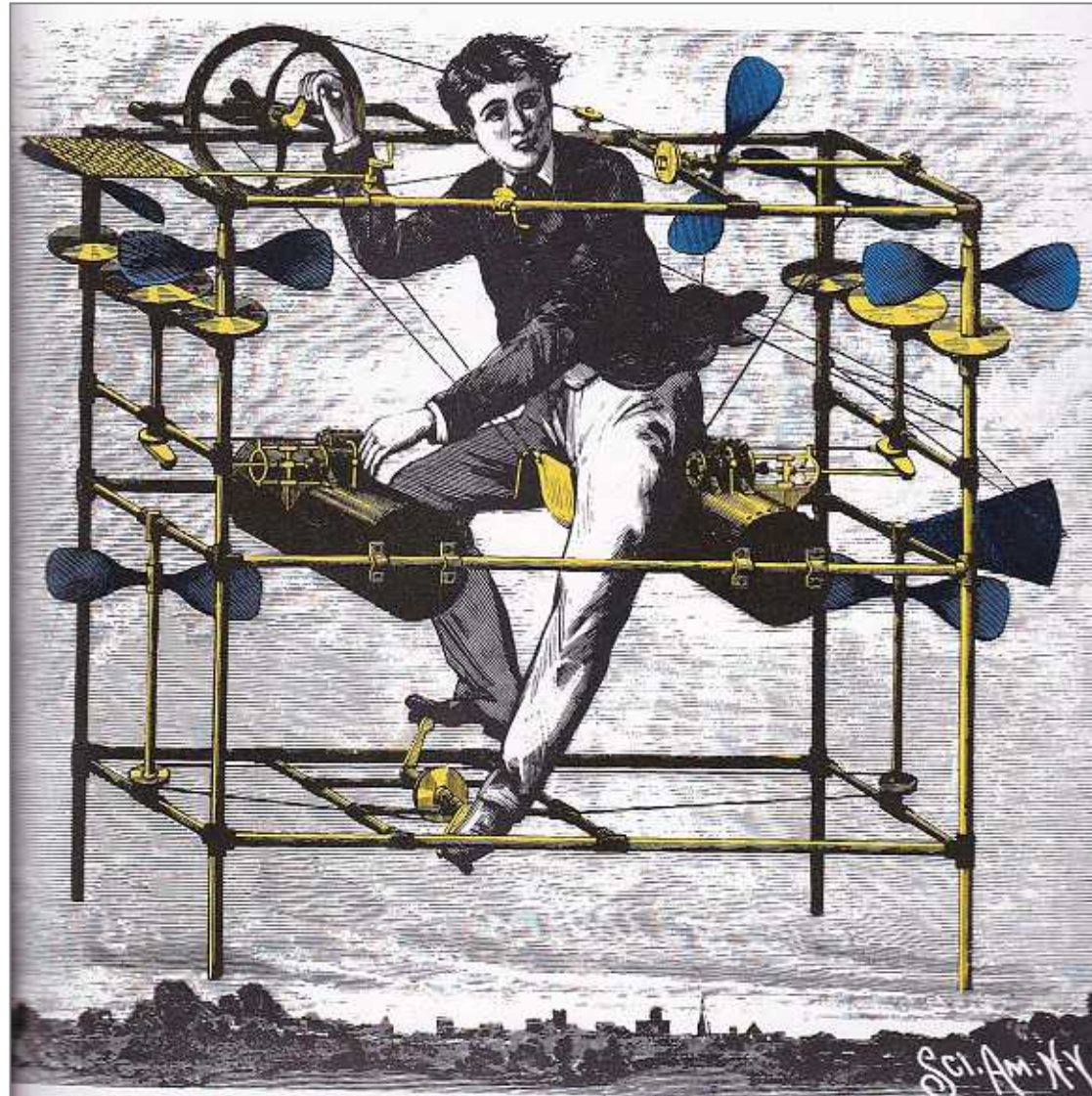


人生ゲーム「世界放浪編」



プレイフル

ワクワクする未来を想像する力をとりもどすことで、人はプレイフルになる



人は空を飛ぶことを夢見て、想像した。・・・そして・・・飛んだ

問題課題をプレイフルに変えるフレームワーク例

問題課題を簡潔に書く

プレイフル視点での対応アイデアを書く

「プレイフルになるための18か条」等を参考にして
興味をわく問題課題に変えてしまう



資料「プレイフルになるための18か条」

「プレイフルとは物事にたいしてワクワクドキドキする心の状態をいう」

ワクワクする将来の可能性を想像する

自分を多角的に眺め、状況に応じてコントロールする

自分にできるかではなく、どうやったら実現できるかを考える

「自分は変わる」(Growth-mindset)と信じる。

物事を俯瞰したり多角的な視点から眺めてみる(メタ認知)

自分なりに課題を設定し直す

今、目の前にあるものを最大限活用する(Bricolage)

課題の意味づけや設定を自分にとって面白いものへと変える

成績目標(パフォーマンスゴール)と学習目標(ラーニングゴール)のバランスをとる

あらゆる場面で自分の活動を振りかえる

刻々と変化する状況に瞬時に適応していく

アイデアが出たらすぐ形にする(プロトタイピング)

解決のための知識やノウハウは状況や道具や人の中に分散している

まずはお互いの考え方を受け入れ理解しようとする

身のまわりにあるあらゆるものが工夫次第で魅力的なメディアとなる

「つくって」「かたって」「ふりかえる」活動を繰り返す

様々な人々と役割を分担しながらそれぞれの強みを発揮できる環境を整える

何事も楽しむが勝ちと心得る