

伊勢丹新宿本店が提案する、遊びながら学べる創造空間「cocoiku アトリエ」がオープン
cocoiku アトリエ「See, Think, Wonder-land!」7月6日(月)–8月31日(月)開催



会期：2015年7月6日(月) - 8月31日(月) ※8月18日(火)、25日(火)は店舗休業日

時間：11時 - 6時 (各日最終受付5時)

会場：伊勢丹会館5階 = マナビアイ / ココイク (room i) (東京都新宿区新宿3-15-17)

対象年齢：満3歳 - 6歳 (未就学)

参加費：1時間 3,240円 (チケット制)

主催：伊勢丹新宿本店

デザイン・監修：伊藤史子 (デザイナー・アトリエリスタ / 東京藝術大学美術学部特任研究員)

協力：浜松市天竜の林業家

予約方法：新宿本店本館6階 = センターパーク / ココイクパークにご来店いただき、
cocoiku class 会員にご登録後、ご予約いただきます。電話：03 (3225) 2728 直通

ホームページ：www.cocoiku-isetan.com

伊勢丹新宿本店が今年3月より開始した新しい学びのプロジェクト cocoiku (ココイク) では、満3歳から6歳の未就学児を対象にした、遊びと学びの創造空間「cocoiku アトリエ『See, Think, Wonder-land!』」を期間限定でオープンしました。伊勢丹会館5階に設置された約45㎡の空間は、世界中で注目されている教育アプローチを実践しているイタリア、レッジョ・エミリア市の保育施設で経験を積んだ伊藤史子氏によりデザインされたものです。美しく個性のある素材や、テクノロジーや光を使った仕掛けなど、色彩も感触もさまざまなアイテムがそろいます。興味や関心にあわせて、遊びを反復したり、異なる遊びを行き来しながら、色や図形、言語や数学などの考え方が横断的に身につくようデザインされています。知識を教わって覚える受け身の勉強ではなく、子どもが主体的に新しい遊びを発明し、自分で自らの学びを構築していけるように環境設計されており、教室というよりは芸術家のアトリエや科学者の実験室のような空間になっています。cocoiku 専任スタッフは、子どもが創造性を発揮する環境を整え、個々の学びが生まれるプロセスを見守り、創造をかたちにするためのサポートを行います。スタッフとのかかわり合いや子ども同士とのかかわり合いのなかで、価値観の多様性に触れられるのも「cocoiku アトリエ」の魅力のひとつです。

遊びと学びの環境

[光る砂場のワークショップ]



光を通して砂の性質をよく観察します。何も無いところから作り上げる創造力とともに、集中して取り組む力や、豊かな情緒を育みます。

[自然とふれあうワークショップ]



静岡県天竜市から自然素材を集めました。素材の感触や個性に触れ、多様な形を持つ自然の造形美に気づきます。

[映像と空間のワークショップ]



プロジェクターを使用したデジタルテクノロジーとアナログな影遊びを行き来しながら、光と影の世界に出会います。

[図形と言葉のワークショップ]



壁いっぱいの図形と文字のマグネットパズルで、模様やモノの名前をついたり、言葉遊びゲームを生み出したりします。

監修者より

子どもが夢中になって遊んでいるとき、それは子どもの一番の学びの時間です。アトリエにはたくさんの素材と仕掛けが子どもたちを待っています。そして、その一つひとつにはストーリーがあり、学びの要素がつまっています。好きな素材を手にとってワークショップを楽しむことで、子どもは自分自身の学びを探求していきます。「See, Think, Wonder-land!」というように、よく見て、考え、想像したことがアトリエの中でカタチを持ち、それぞれの子どもの創造性によってアトリエの世界観が作りあげられていきます。アトリエの環境は、子どもたちの手によって日々変化し、常に新しい学びが生まれる場となります。それは、子どもたちにとって、個性を持ちながらも、他者との対話やコミュニケーションを大切にする学びの体験でもあります。このような空間で子ども達の主体性が守られているのが、cocoiku アトリエです。ぜひ何度かアトリエに通いながら、たくさん創造性と対話やコミュニケーションが生まれる経験をしてください。子どもたちのクリエイティブな思考が私たちの未来をつくる力になると信じています。（伊藤史子）



デザイン・監修：伊藤 史子：[いとう・ふみこ]

デザイナー・アトリエリスト。東京藝術大学特任研究員として、こどもの為のミュージアム連携プロジェクトに参画。東京藝術大学大学院修了・オランダのデザインアカデミー・アイントハーヘン、スイスのECALでデザインを学ぶ。レジオ・エミリアの保育施設での経験を経て、デザイナーの視点から幼児教育やワークショップ企画に関わる。

cocoiku（ココイク）とは

cocoiku（ココイク）とは、「メディアセンス」を身につけるための新しいスタイルの学び場です。

メディアセンスとは、現代の読み書きそろばんともいえる「メディアリテラシー」を得ること、そして「メディアテクノロジー」を使い、前例のないことに挑戦し、勇気をもって一歩踏み出せること、つまり、これからの未来を強く生きるチカラをさします。

プロのクリエイターやスペシャリストが、さまざまな手法・方向性でこのチカラを身につけられるよう、講師としてお子さまを導きます。

cocoiku 監修者より〈子どもたちの創造性 = メディアセンスを高めること〉

テクノロジーの発展、国際化、気候や人口の変動など、世界はより一層流動的で不確定になっていきます。そんななか、これからの世界を生きる子どもたちにとって「情報の取捨選択」「情報の分類と分析」「情報の編集と発信」といった、現代の読み書きそろばんともいえる「メディアリテラシー」がより重要性を増してきました。また、見たことのない、経験したことがない課題に対して、いかに対処するかという際にも、深い洞察や論理的推測、さらに他者と協調するコラボレーション力なども求められます。

これらの力を cocoiku では「メディアセンス」と定義しています。メディアセンスは、必要になったときに簡単に身に付けるというよりも、成長の過程でメディアや情報、創造性に触れあってきたプロセスが強く影響すると、cocoiku では考えています。

cocoiku では、実際に活躍しているプロのクリエイターやスペシャリストと直接触れ合ったり、山口情報芸術センター [YCAM] で開発された実績のある教育プログラムを用意して、時にカラダを動かしたり、さまざまな実験をしたり、手でモノを作ったりしながら、そのプロセスの中でお子さまが「メディアセンス」を身に付けられる環境を整備しました。

自ら能動的、主体的に取り組んだり集中したりするときに、学びは最大に伸びていきます。本物のクリエイターと触れあいながら、失敗を叱るのではなく、その原因と対策をみんなで考えて再挑戦しながら乗り越える楽しさを味わえる、学びと遊びとが一体となった新しい学び場の環境が cocoiku の最大の特徴です。(会田 大也)



会田大也[あいだ だいや]:2003年から2013年まで、山口情報芸術センター[YCAM]エドゥケーターとしてオリジナルワークショップや教育普及活動の開発や運営に携わり、これらの活動で文化庁メディア芸術祭、グッドデザイン賞、キッズデザイン賞などの各賞を受賞。2014年より東京大学グローバルクリエイティブリーダー育成プログラム特任助教。

—本件に関するお問い合わせ先—

(株) 三越伊勢丹ホールディングス コーポレートコミュニケーション担当 (広報)

TEL : 03-6205-6003