

## 本日の内容

# ワークショップ2

11月10日 18:30~20:30 於:秋田市西部公民館



キーワード一覧表

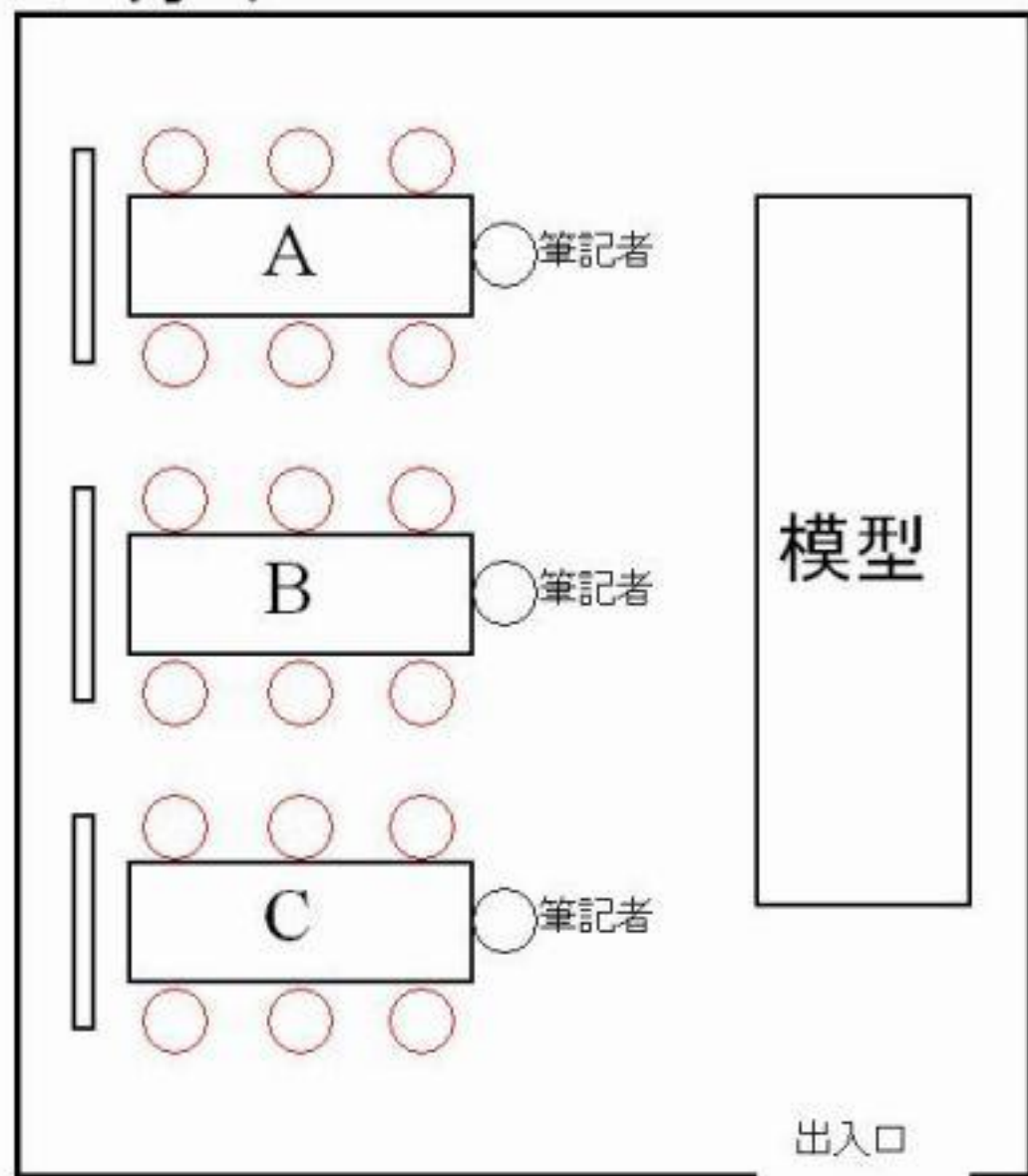


輪読形式で物語をつくる(イメージ)

※情景をデザインするー1

- ・デザインゲームの説明(20分)
- ・物語づくり(45分程度)  
(2編程度の物語を作成)
- ・休憩(15分)
- ・物語の発表(20分)
- ・次回の予定について(10分)

# 机の配置とグループ分け



# デザインゲームの進め方

# キーワード一覧表

新長表町通り街五景観ワークショップ					
時	<input type="checkbox"/> 3の年頃	<input type="checkbox"/> 幼少時	<input type="checkbox"/> 夕方時		
	<input type="checkbox"/> 現在	<input type="checkbox"/> 夕方			
場	<input type="checkbox"/> 3の年頃	<input type="checkbox"/> 現在			
	<input type="checkbox"/> 昔	<input type="checkbox"/> おもしろい			
人	<input type="checkbox"/> 親類	<input type="checkbox"/> お仲間			
	<input type="checkbox"/> 親類	<input type="checkbox"/> お仲間			
物	<input type="checkbox"/> 親類30年代	<input type="checkbox"/> お仲間			
	<input type="checkbox"/> 古くから	<input type="checkbox"/> お仲間			
行動	<input type="checkbox"/> お仲間	<input type="checkbox"/> お仲間			
	<input type="checkbox"/> お仲間	<input type="checkbox"/> お仲間			
感情・形容	<input type="checkbox"/> お仲間	<input type="checkbox"/> お仲間			
	<input type="checkbox"/> お仲間	<input type="checkbox"/> お仲間			
その他	<input type="checkbox"/> お仲間	<input type="checkbox"/> お仲間			
	<input type="checkbox"/> お仲間	<input type="checkbox"/> お仲間			
ヘルプ					

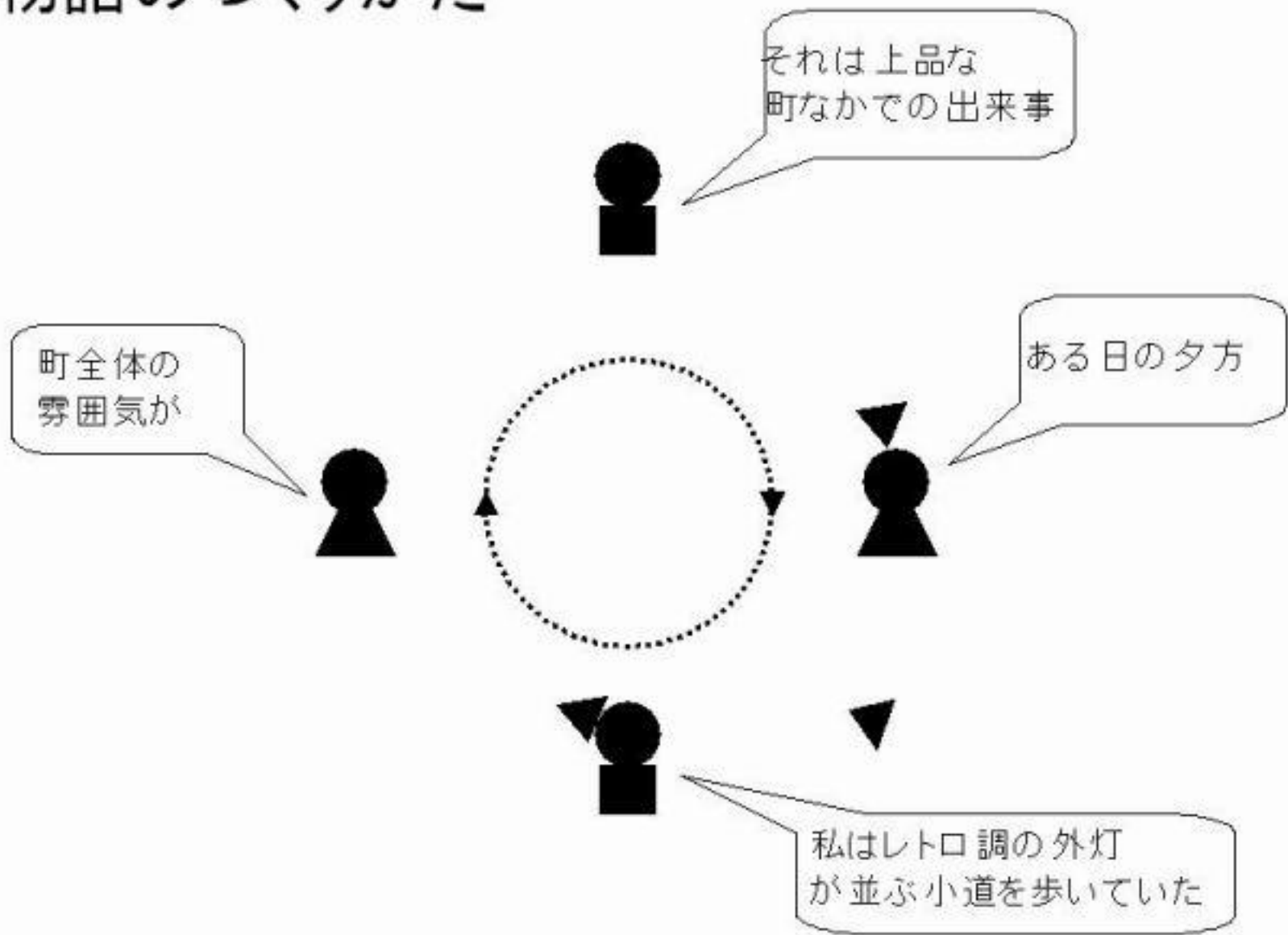
また・しかも・なお・または・それとも・したがって・だから・しかし・けれども・ところが・そのとき・そして

# キーワードを使用し、物語を作成する



10月11日、本学SD演習における実施風景

# 物語のつくりかた



# デザインゲームのルール



# 物語作成のコツ

- ① 新屋表町通りで展開する物語を意識して作成してください。  
物語の舞台は、この新屋表町通りです。  
実在する場所や物事を想像して物語を構成して下さい。



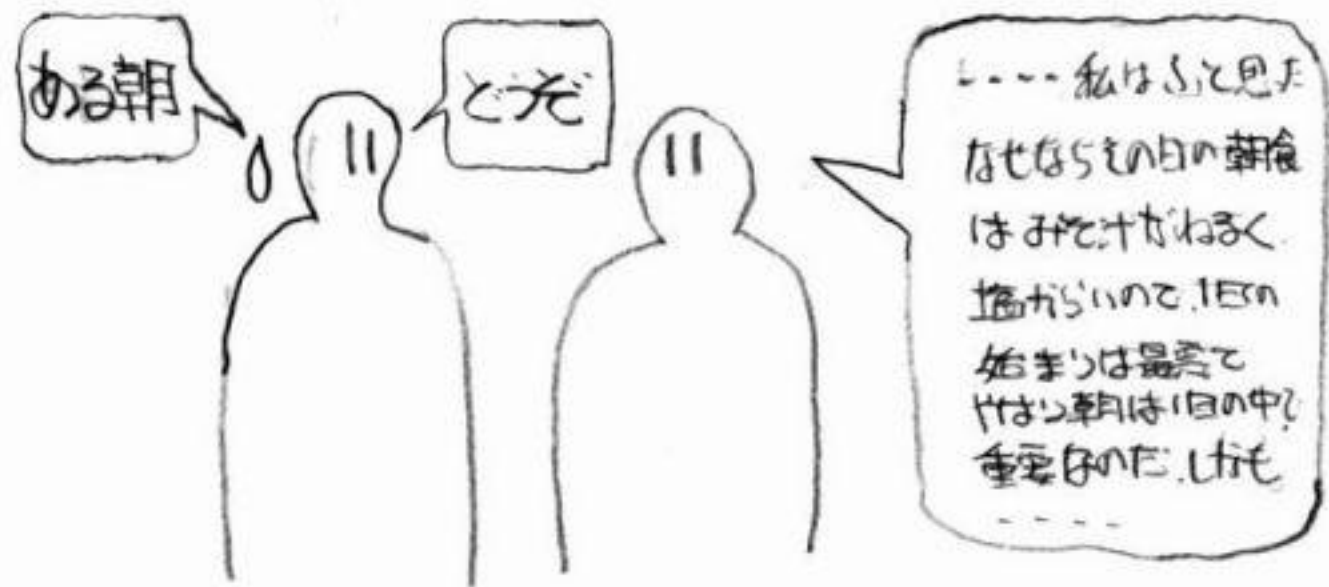
# 物語作成のコツ

- ② 一覧表のキーワードを参考にして発言してください。  
キーワード一覧表はあくまで参考ですので、  
一覧表に無い言葉を用いても構いません。



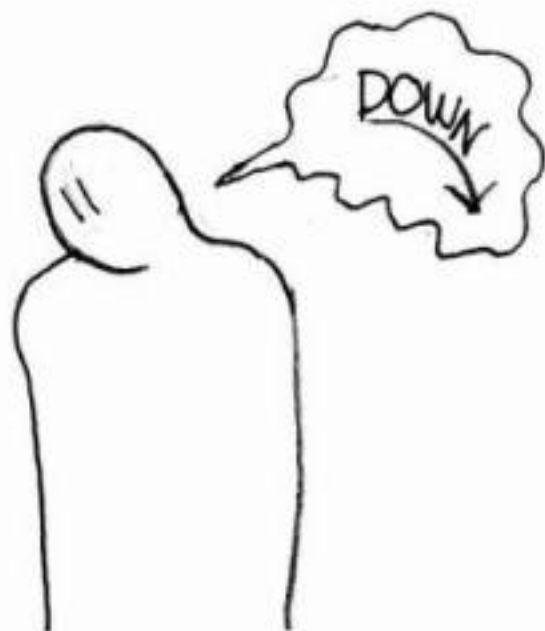
# 物語作成のコツ

- ③ 発言が終わったら「どうぞ」と言って次のひとにバトンタッチします。また、一人の発言が長くなりすぎないように注意してください。このデザインゲームは輪読形式ですので、参加者全員で物語を紡いでください。



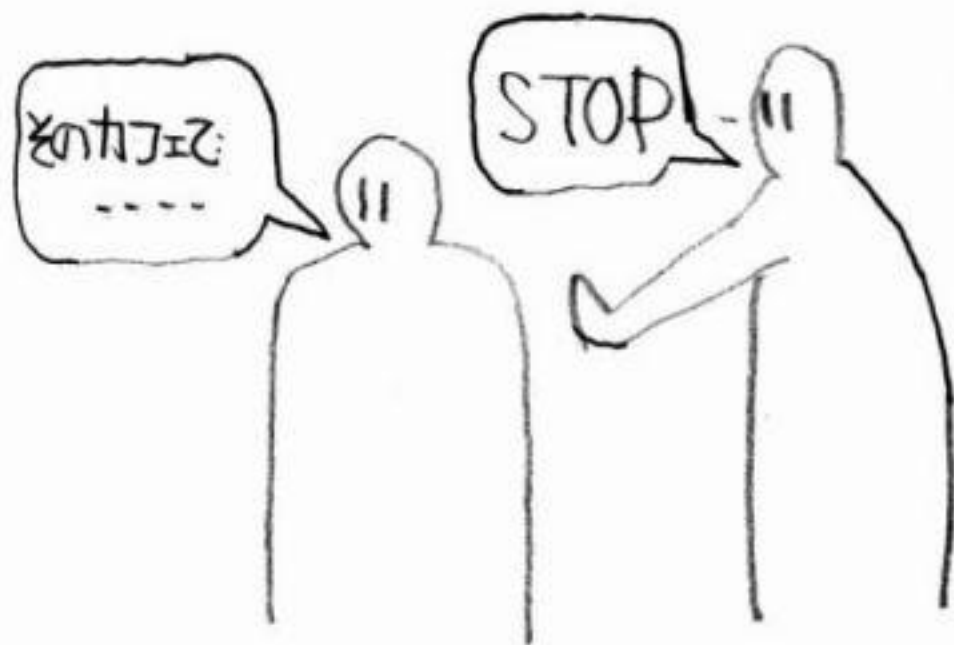
# 物語作成のコツ

- ④ 悲観的な話にならないように注意してください。  
デザインゲームで作成する物語がその後の提案に繋がります。  
将来の夢を語り合えるような物語をつくってください。



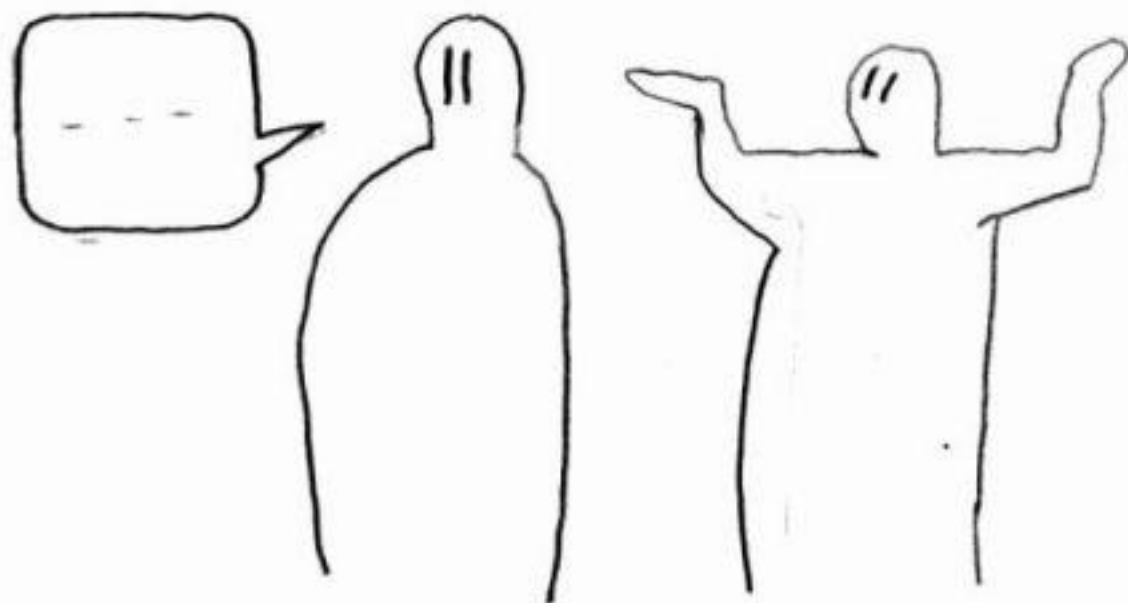
# 物語作成のコツ

- ⑤ 他者の発言を遮らないでください。  
発言の途中で話の腰を折らないようにしてください。  
言葉に詰まった時の励ましや助言は可能です。



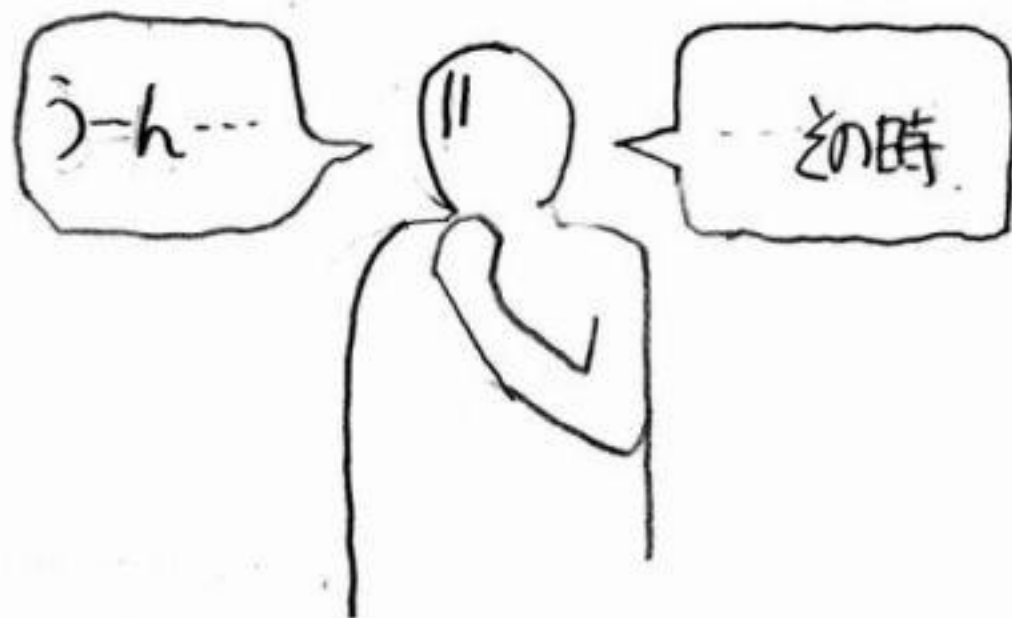
# 物語作成のコツ

- ⑥ 他者の発言を否定しないでください。  
否定的な反応や発言は控えてください。  
ただし好意的な軽いツッコミは可能です。  
楽しい雰囲気を大事にしてください。



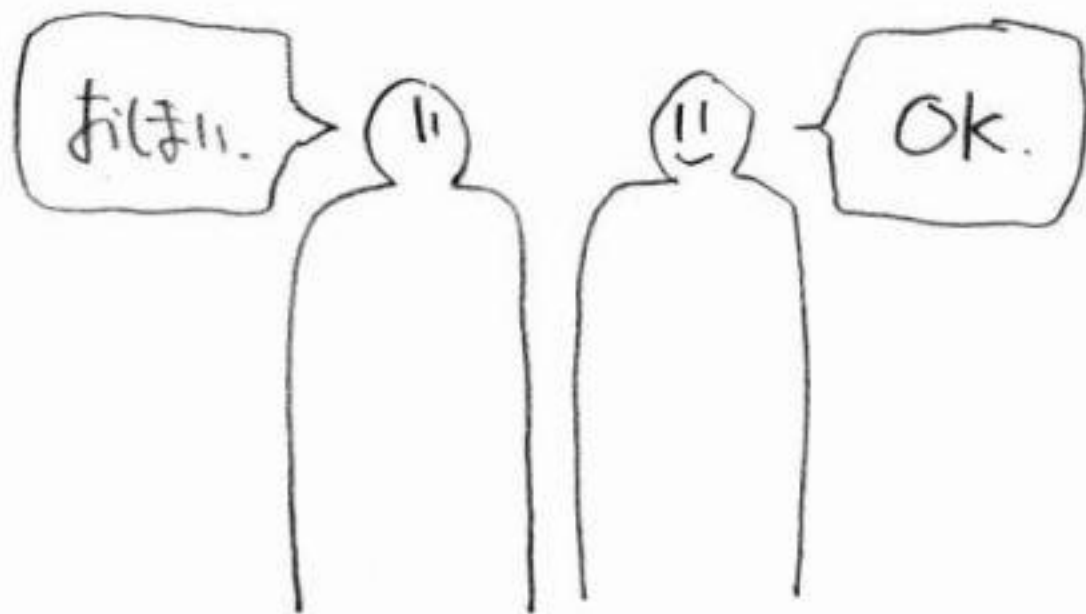
# 物語作成のコツ

- ⑦ パス権はありません。  
言葉に詰まった時は「ところが…」などの接続も可能です。  
キーワード一覧表の『ヘルプ』欄を参考にしてください。



# 物語作成のコツ

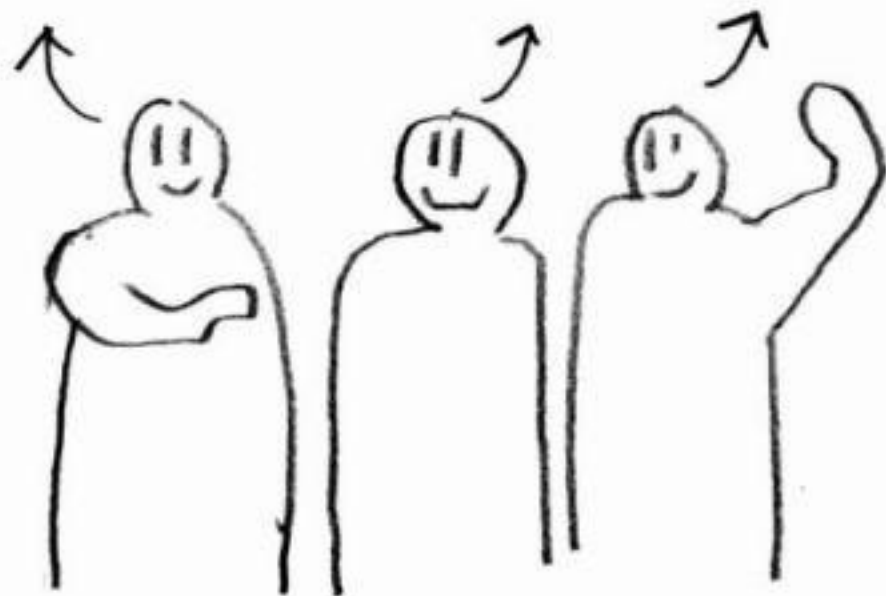
- ⑧ 誰かが「おしまい」と言ったら終了。  
デザインゲームは複数回行います。  
無理やり、長い物語にする必要はありません。





# 物語作成のコツ

⑨ 楽しむ気持ちで気軽に参加してください。  
楽しい雰囲気の前向きな物語になり、  
その後のハッピーな提案につながります。



# 物語作成のコツ

⑩文章ができあがったら全員で読み合わせてください。

物語の矛盾など気にしないでください。

無理に修正する必要はありません。

矛盾の中に提案性が含まれていることもあります。





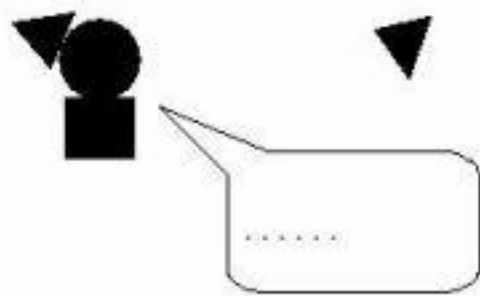
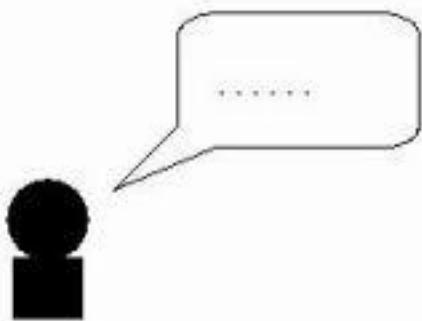
これはゲームです。  
気軽に楽しく、和気あいあいと。



# 本日の目標-2



発言順どおり全員で物語を読んで下さい



それでは開始してください  
各テーブルに筆記者がいます。  
不明点等はお聞き下さい。

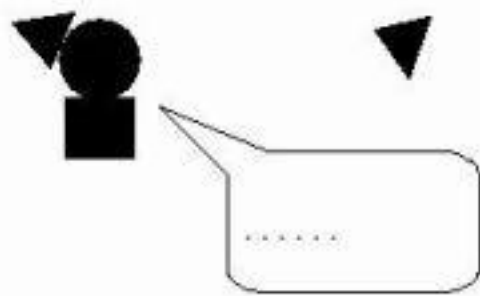
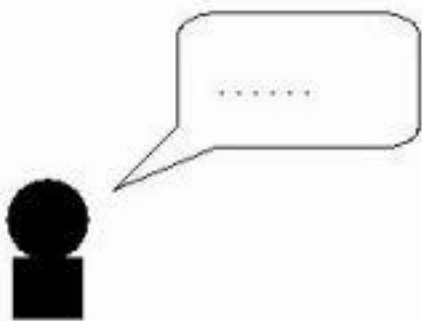


## 休憩を取ります

物語のプリントに少々時間を頂きます。  
模型等をご覧になってお待ちください。

# 物語の発表

発言順どおり全員で物語を読んで下さい



A班

B班

C班