

# R6年度成果報告会

## こども教育 宝仙大学



# 宝仙ラボ

## 「こころとからだをひらく」 ワークショップによる 対人関係力向上への試み ～演劇的な手法を取り入れて～

こども教育宝仙大学 研究代表 石川悦子

(公認心理師・臨床心理士)

協力: 東京都子供政策連携室・アデコ株式会社

“こころとからだ”をひらくワークを体験してみよう!  
～演劇的な手法を取り入れて～

「心身一如」(こころとからだは1つで繋がっている)というけれど…  
こころが動いてどうということだろう。  
からだは、どんなことができるのだろう。  
からだの動きとこころは、どういう関係があるのだろう。

今回の全8回のワークショップでは、集まった皆さんで安心できる場をつくりながら、さまざまなコミュニケーションゲームや相手に声を届けること、相手の存在を受け入れることなど、気持ちよくからだを動かして、自分自身への気づきを深めてもらいたいと思っています。自分のとらえ方ひとつで、世の中へのあなたの見え方が少しずつ変わるかもしれません!



ちょっとかたくなっていたけれど、  
動くのは気持ちいいかも…

### 【ワークショップのスケジュール】

- 日時: 第1回2024年10月31日(木)15:00~16:40
- 第2回2024年11月7日(木)15:00~16:40
- 第3回2024年11月14日(木)15:00~16:40
- 第4回2024年11月21日(木)15:00~16:40
- 第5回2024年11月28日(木)15:00~16:40
- 第6回2024年12月5日(木)15:00~16:40
- 第7回2024年12月9日(月)15:00~16:40★曜日変更
- 第8回2024年12月16日(月)15:00~16:40★曜日変更

場所: こども教育宝仙大学(東京都中野区中央2-33-26)

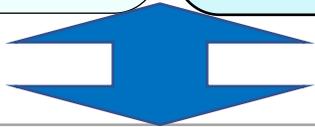
中野坂上駅から徒歩7分



# ワークショップの目的⇔支援方法を探る

＜不登校の子ども達の傾向(心理職より)＞  
学業不振、内向的な性格(感情が出しにくい)、完璧主義(理想が高い)、白黒思考、神経質で細かい点が気になる、常に周囲からの評価を気にする。対人関係の失敗を契機に不登校になった例や、心の居場所を見失った例も多い。

＜学校に行きづらいつ感じ始めたきっかけ＞  
(児童生徒対象調査、複数回答可)  
「先生のこと」(小学生30%、中学生28%)、  
「身体の不調」(小27%、中33%)  
「生活リズムの乱れ」(小26%、中26%)、  
「友達のこと」(小25%、中26%)など、  
そのきっかけは多岐にわたる。  
(文部科学省令和2年度不登校児童生徒の実態調査)



## 「こころとからだをひらく」ワークショップの体験

1人ひとりの子どもの個性や特性を尊重しながらも、子ども自身の視点や認知を少しずつ広げ、他者に関われた態度や考え方を身につけるようになると、自分や周囲に対して肯定的な見方ができるようになり、人間関係においても改善が期待できる。

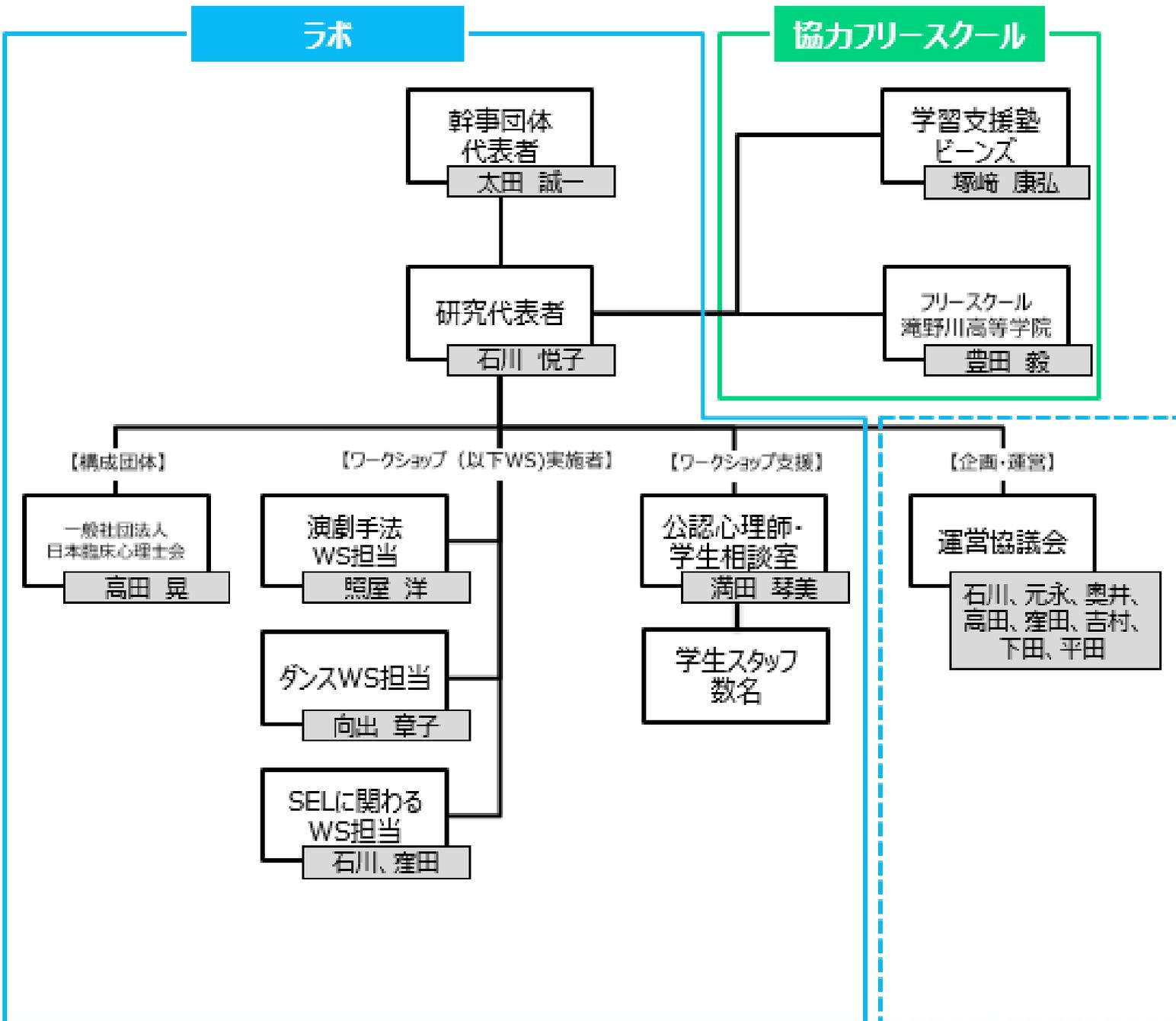
「社会性と情動の学習」(Social-Emotional Learning: SEL)の点からも効果が期待できる。

＜講師の照屋洋氏は、元中学校教師として演劇部の活動を通して不登校支援を実践してきた＞

ラボ

協力フリースクール

# スタッフ体制



## 運営協議会

氏名	所属
石川 悦子	こども教育宝仙大学教授
元永 拓郎	帝京大学教授
奥井 智一郎	帝京平成大学教授
高田 晃	宇部フロンティア大学教授
窪田 由紀	九州産業大学元教授
吉村 隆之	九州大学教授
下田 芳幸	佐賀大学准教授
平田 裕太郎	鹿児島大学准教授

# ワークショップ講師



照屋洋さん  
第1回～第6回担当  
一社)日本演劇教育連盟



向出章子さん  
第7回担当  
武庫川女子大学非常勤講師



窪田由紀さん  
第8回担当  
九州産業大学元教授



石川悦子  
第8回担当  
研究代表  
こども教育宝仙大学教授

# 宝仙ラボの概略

- ワークショップ(WS)を通して、子ども一人ひとりの興味関心を引き出し、学びに繋げていく方法を探索する。
- 協力フリースクール (小5～中3)
  - 滝野川高等学院 児童生徒10名程度
  - 学習支援塾ビーンズ 児童生徒 5名程度
- WS会場 :こども教育宝仙大学の小体育館や音楽演習室
- WS実施期間:2024年10月31日～12月16日 15:00～16:15
  - 事前・事後アンケート(WS毎)、保護者・スタッフ対象アンケート(中間)
- WSスタッフ:WS講師4名、公認心理師満田琴美さん、学生スタッフ8名
  - フリースクールスタッフ、(株)アデコスタッフ、東京都子供政策連携室

回	テーマ	活動内容
1	演劇手法WS①10/31	・ バースデーサークル、ジャンケンゲーム(4種)シールの魔法 等
2	演劇手法WS②11/7	・ コミュニケーションゲーム(1)「どちらかというところ派」、密度を同じに！(〇〇さんはどこ?)、GO→STOP、二人つながりの鬼ごっこ、ウェイブ、好きな食べ物席交換、シールの魔法3人組 (視野を広げるワーク)
3	演劇手法WS③11/14	・ コミュニケーションゲーム(2) 風船バレー(大人数、二人組、食べ物の名前を言いながら)、拍手送り、2人つながりの鬼ごっこ、ミラーリング、彫刻と彫刻家、大きな木
4	演劇手法WS④11/21	・ コミュニケーションゲーム(3) ジョブ・ザップ・ジョブ、名前を言ってお手玉投げ(他2種)、「ヤドカリ」、魚の名前で自己紹介、2人組声や拍手で誘導
5	演劇手法WS⑤11/28	・ コミュニケーションゲーム(4) 進化論ゲーム、「だるまさんが〇〇してる」、先生を座らせないワーク、みんなで形を作る、ブラインドWALK 等
6	演劇手法WS⑥12/5	・ コミュニケーションゲーム(5)、劇遊び(2)、セラピューティックムーブメント
7	ダンスWS 12/9	・ リズムによって、みんなでコミュニケーション、道具を使って体を動かそう、ミラーリング
8	アサーションとまとめWS12/16	・ さいころトークによる全8回の振り返り、「ありがとう」メッセージなど まとめの会

# 調査研究活動の様子（1）



## 調査研究活動の様子（2）



第5回：演劇手法ワークショップ  
⑤

3人1組で「ヤド」（2人組）と「カリ」（1人）になって行うワーク



第6回：演劇手法ワークショップ  
⑥

棒を使いながら、ペアになって相手と息を合わせて移動するワーク



第7回：ダンスワークショップ

音楽を流しながらシェーハ（じゃんけんダンス）を行うワーク



第8回：アサーションワーク  
ショップ

シールを使い、これまでの活動に対する感謝を伝え合うワーク





音樂演習室



小體育館





# 事例より(Aさん) 全8回参加

## 属性・特徴(事前情報)

- 中学生男子、フリースクール通所10ヵ月
- 中学校の雰囲気合わず、人間関係の課題もあり不登校になった。学業不振もみられた。
- 苦しくなると幻覚や幻聴を体感した(医療機関通院・入院)。
- 注意力が長続きせず、問いかけに関する反応はやや遅い。周囲からの促しへの抵抗はあまりみられない。
- 言語コミュニケーションや相手の意図を汲み取ることがやや苦手(自閉症スペクトラム傾向)

## WS振り返りと支援のポイント

- 中学校では自分が攻撃されているような幻覚・幻聴があった。このWSに安定的に参加できたことは、本人にとってはポジティブなことといえる。外遊びは好き。(フリースクール代表)
- 字を書くことには抵抗を示したが、身体を大きく動かすことには積極的な姿勢がみられた。(ラボ代表)
- 開始時は身体を曲げてうつむいているが、ワークによって顔が上がると、その後は内容を理解して機敏に動いた。本人の表情は安定していた。(ラボ代表)
- 周りのメンバーもさりげなく寄り添って声掛けをしており、それを拒む様子は一切なかった(学生スタッフ)。

◎Aさんのような生徒には無理に「顔を上げて」などの指示は適当ではない。本人が参加できるような環境を整えると同時に、できたことを支持することによって社会への参加の機会が広がると思われる。

徐々にからだ  
がほぐれていく



# 事例より(Bさん) 全7回参加

## 属性・特徴(事前情報)

- 中学生女子、フリースクール通所2年目
- 人間関係が原因で不登校になった。コミュニケーションはあまり得意ではないが、他者とがんばって関わろうとする姿がみられる。
- 一斉指示に対しては特に問題なく取り組む。
- 将来は美容関係に進みたい。
- フリースクール内では女子の中心的存在。
- 緊張が高く、WSの事前アンケートでは毎回「非常に緊張している」と回答するも、事後には「緊張せずに取り組むことができた」と回答が変化する。

## WS振り返りと支援のポイント

- 今回のWSの効果としては、とくにコミュニケーションの部分で学びが多かったように思う。人間関係を引きずりがちな一面があったが、その点がどんどん薄らいでいっているように見受けられた(フリースクール代表)。
- 高校進学後も継続してフリースクールに在籍予定である。大きい集団への苦手意識というよりも、学校という枠組みに苦手意識があり、専門学校や大学等の段階になれば問題がないように思っている(同上)。
- WSで、最初は遠慮がちに人と接していたが、次第に周りの子と楽しく会話する姿が見られた。

◎個性である「リーダー性」が自然に発揮できたことも大きな成果といえる。声を出しリーダー的な役割を果たしており、グループにプラスの影響も与えていた。こういったワークのなかで自然に個性が出せるような取り組みは本人の自信にもつながり効果的と思われる(ラボ代表)

# 事例より(Cさん) 全7回参加

## 属性・特長(事前情報)

- 小学生男子、フリースクール通所3年目(小2から)
- 学校の雰囲気や人付き合い、規則などが合わず不登校になった。現在、小学校へ給食を食べに行ったり、行事に参加したりするなど学校にも時折顔を出している
- 入校当初はやりたくないことは全くやらなかったが、最近は成長が見られコミュニケーションの幅も広がっている。
- 複雑な思考をし、言語理解は高いが、身体面がついて来ない面がある。
- 生物についてとても詳しくキャラクターにも詳しい。記憶力が良い。
- ASD傾向がある。

## WSの振り返りと支援のポイント

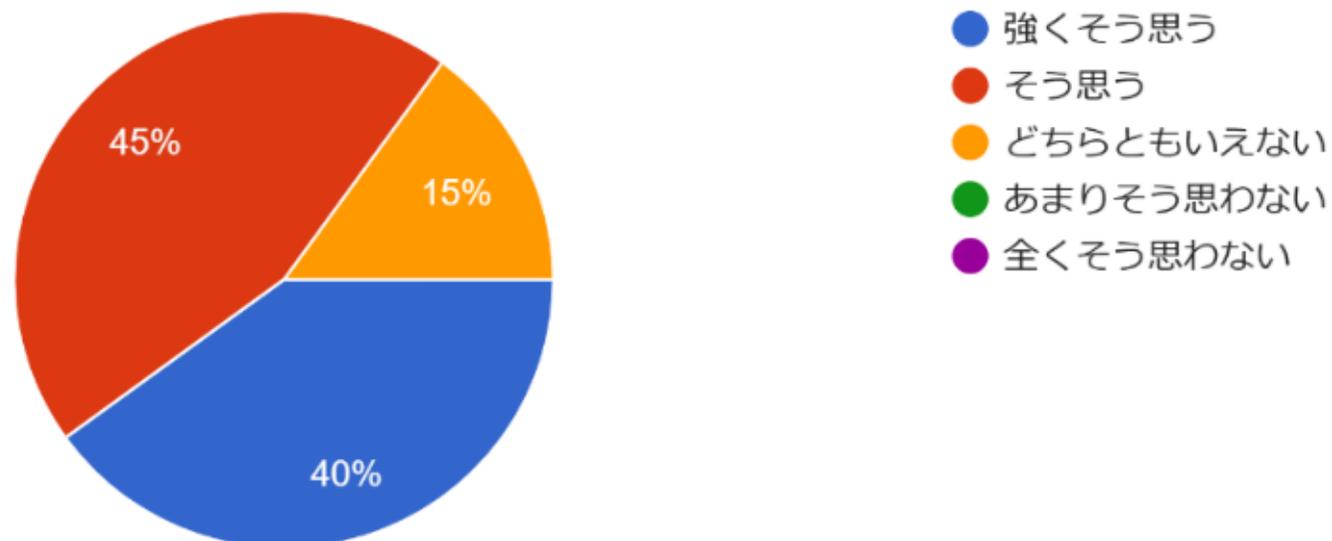
- このWSで他スクールと関わったことで、自スクール内でもメンバーとの関わりが増えた。視野が広がった印象がある。落ち着きも出てきて、周囲が見られるようになってきた。外部での経験が成功体験になっている様子が見られる。
- 第6回WS終了後アンケートの回答:「今までできなかったけど、できるようになったことは?」←「**他の人のことを気にするようになった**」と回答。「家族や周りの人から気づかれたことは?」←「**人のことを気遣いできるようになったね**」。周囲との関わりに成長がみられる。(フリースクール代表)

◎「(こちら側が)聴き手になるとCさんが過ごしやすくなるようだ」という学生スタッフの観察記録があり、本人の意見を聞きながら、本人が目の中のことに取り組むような指導は効果的と思われる。本人も周囲への視野が開いてきたことを実感している様子であり、今後このような広がりのある体験を通して、益々成長していくものと思われる。その折にも本人の話を周囲が十分に傾聴する姿勢は重要であろう(ラボ代表)。

# 保護者・スタッフアンケートよりー1（第6回後実施）

7. お子様は、今回のワークショップを通じて他者と関わる楽しさを経験していると思いますか？

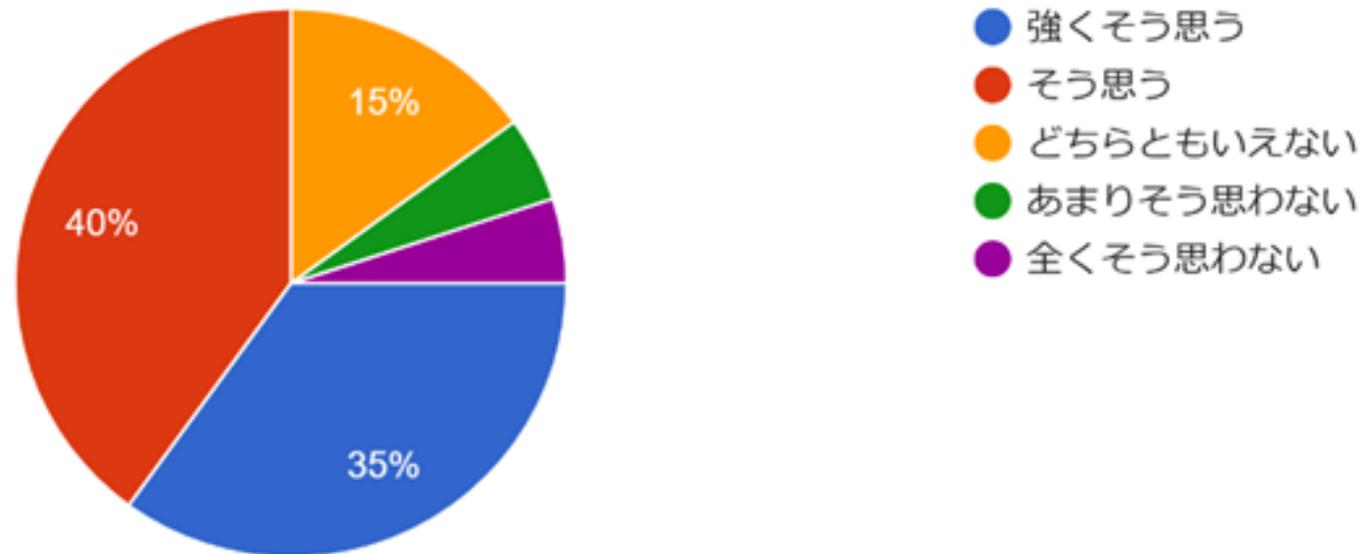
20件の回答



# 保護者・スタッフアンケートよりー2

11. お子様は、今回のワークショップを通じて他者とつながることで癒されたり、元気を取り戻したりすることを体験していると思いますか？

20件の回答



## 保護者・スタッフアンケートよりー3 ～自由記述(問12-14)のまとめ～

- WSに参加することで自信が付き、楽しんで参加できている様子が窺えた。
- コミュニケーション能力が向上したと捉え、成功体験を通じて自信を深めていると感じている方が多い一方で、一部の参加者は大きな変化を感じていない様子もあった。
- 参加の動機と経過については「最初は不安だったが回を重ねるごとに楽しめるようになった」という意見もみられ、参加者が気軽に安心して参加できる環境が整っていたと評価することができる。

◎全体としては、本WSは多くの参加者にとって有意義で楽しいものであり、自己成長や社会的スキル向上の場として評価を得ていた。

◎開催場所に関しては、「送迎時間が長い」点について改善の余地があり、今後同様のWS実施にあたってはこれらの点に配慮しながら進めることが求められる。

# 総合考察～実施上の留意点～

- 参加する子供達の様子をよく観察しながら無理のない範囲で参加してもらうこと
- ワークは、指導者が指導者の思いで進めるものではなく、児童・生徒理解を根底において「子供達から始まる」ことを念頭におくこと
- 会場(大学)への移動を含め細心の注意を払い、それぞれの子供の状況(発達、性格等)を尊重しながらワークを進めること
- 各ワークを実施するには事前準備を周到に行うこと。環境および雰囲気を整え、指示を十分に工夫しながら進めること
- ワークの実施順序は子供達の様子や状況に合わせて臨機応変に入れ替えて変更することや、実施時間の調整を柔軟に行うこと
- 効果検証には、事前・事後アンケートの実施、聞き取り、スタッフ間の事後の振り返り、保護者やフリースクールスタッフ対象のアンケート調査等が有効と思われる

# 最後に・・・フリースクールより寄せられた声

「今回の活動で(ある女子生徒は)徐々にオープンになってきた印象がある。

当初は自発的に参加したわけではなかったが、すごく伸びた印象を受けた。参加する前から変われそうな雰囲気があり、良いきっかけになればと考え、フリースクールのスタッフからもプッシュした。

もともとは誰が何を言っても否定的に捉えがちで斜に構えがちであったが、こうした面もどんどん減っている印象である。

最近では女子チームで<某プレイパーク>に行ったが、以前であれば行くようなことはなかった。楽しみにしていたらしい。

本当は楽しんでいても、表現が少し苦手である。ここが解放されてきたら、人から誤解されなくなると思う。理解者が得られれば、本人の安心感も増すのではないかと思われる。自分を出していくことがワークを通じて得られると、本人も生活しやすくなるのではないかと思う。

今回のワークにはすごく適応度が高かったかもしれない。保護者からも参加して良かったという感想をいただいた。コミュニケーション力が伸びたと思う」。

ご清聴ありがとうございました  
(宝仙ラボ)

# R6年度成果報告会

## 帝京平成大学



# 1. 調査研究内容

名称(テーマ)

自己調整学習の手法を援用した遊戯性を伴う探究的活動と学習者自身の振り返り機会の提供による不登校児童生徒の興味・主体性の発見

調査研究の  
目的・ねらい

4つ分野(「音楽」「運動」「造形」「人間関係」)をテーマに、

- ①活動(遊戯性を伴う活動)を生み出す**環境構成**と、
- ②その活動で生じる学びについて子供自身による**振り返り**の機会 を提供  
子供一人ひとりの主体性の発揮や成長に及ぼす効果について検証する。

本ラボの特徴

環境の構成方法や子供の活動や姿の捉え方といった方法論の視点からアプローチを行う。

**環境構成**: 子供主体の活動を大切にする幼児教育・保育の視点から

**振り返り**: 自己調整学習を中心とした小学校以上の学びの視点から

増加の著しい小学校1年生の不登校にも対応するための保幼小連携を視野に入れた研究内容としている。

## 【研究のゴール】

- ① フリースクールに通う子供たちが、自身の成長を実感できるようになる。  
(振り返りの視点の活用)
- ② 支援者(大人)が自信を持って活動を提供できるようになる。  
(環境構成の視点の活用)

# 1. 調査研究内容



村山大樹 **研究代表：本プロジェクトの全体統括** 人文社会学部 児童学科 講師

自身の5年間の不登校経験から教育の道を志す。小・中学校、高等学校、教育センター、フリースクールにおいて、ICT活用を軸に不登校支援の実践研究に取り組んでいる。

専門：子ども学、教育方法、生徒指導

- ・学習支援NPO法人eboardの立ち上げ（2017～）
- ・フリースクール支援者向け研修サービス「eDojo」開発・提供（2022～）
- ・『フリースクール白書2022』学びリンク（2023）
- ・「学校教員とフリースクールスタッフの共通性と差異に着目した研修システムの検討～『生徒指導提要』におけるネットワーク型支援チーム編成の観点から～文教大学大学院教育学研究科『教育研究ジャーナル』16-1（2023）



乙部はるひ **担当：音楽分野**

人文社会学部 児童学科 教授

乳幼児の遊びや環境を通じた音楽的表現の発達を研究している。

- ・『“音楽づくり”ワークショップを楽しむためにII』マザーアース（2015）
- ・「幼児の遊びにおける音楽的表現の展開」保育学研究、56-2（2018）



鈴木邦明 **担当：運動分野**

人文社会学部 児童学科 准教授

公立小学校に計22年間勤務の後、教員養成・保育者養成に携わる。

専門：幼児体育、レクリエーション、幼保小連携、保護者対応など。

- ・『万能の学級あそび 鬼ごっこ大全』明治図書（2024）



関口喜美子 **担当：造形分野**

人文社会学部 児童学科 講師

専門：図画工作教材研究、技法・材料研究、日本画制作

- ・「芸術教育における学校参与アーティストの一考察—アーティストを通じたフランスの芸術教育と日本の芸術実践事例について—」平成大学児童学科研究論集、13（2024）



三島秀晃 **担当：人間関係分野**

人文社会学部 児童学科 助教

幼稚園13年勤務後、保育者養成に携わる。  
専門：保育・幼児教育における指導計画、教育課程、幼児教育・保育との地域連携

- ・『新・保育の計画と評価—理論と実践をつなぐ保育カリキュラム論—』教育情報出版社（2023）

## 2. 活動概要

研究チーム コアメンバーの専門分野「音楽」「運動」「造形」「人間関係」の4テーマ各2回ずつ、合計8回の活動を実施

回	実施日	分野	内容
1	12月6日(金)	造形①	• アートカード鑑賞
2	1月17日(金)	造形②	• アニメーション制作
3	1月24日(金)	人間関係①	• 幼児との関わり：プレゼント作り
4	1月27日(月)	音楽①	• 音の探検
5	2月3日(月)	音楽②	• 「音の絵本」作り
6	2月14日(金)	運動①	• スポーツスタッキング
7	2月17日(月)	運動②	• 鬼ごっこ
8	3月3日(月)	人間関係②	• プレゼント報告と自己肯定

## 2. 活動概要\_各回の活動の様子

### 造形分野Ⅰ アートカード鑑賞



## 2. 活動概要\_各回の活動の様子

### 造形分野Ⅱ アニメーション制作



## 2. 活動概要\_各回の活動の様子

### 人間関係分野 I 幼児との関わり:プレゼント作り



## 2. 活動概要\_各回の活動の様子

### 音楽分野 I 音の探検



## 2. 活動概要\_各回の活動の様子

### 音楽分野Ⅱ「音の絵本」作り



## 2. 活動概要\_各回の活動の様子

### 運動分野Ⅰ スポーツスタッキング



## 2. 活動概要\_各回の活動の様子

### 運動分野Ⅱ 鬼ごっこ



## 2. 活動概要\_各回の活動の様子

### 人間関係Ⅱ プレゼントと自己肯定



### 3. 検証方法

#### 記録

- 定点カメラによる**動画**撮影
- ICレコーダーによる子供の発言の**音声**録音
- 観察者(研究代表者及び研究担当者)による**静止画**撮影
- **観察用シート**(マトリックス表)への記入

#### 分析・検証

##### 【分析】

各種記録と子供の振り返り記述の内容を比較しながら、子供個々の変化や主体性を引き出す支援方法につながる視点を分析する。

##### 【検証】

1. 各回での変容
2. 継続参加による時系列的な変容
3. 同様の活動を行った他の児童生徒との横断的な比較
4. ラボ活動以外の活動への波及

### 3. 検証資料①\_振り返りシート

ふりかえりシート 2月17日 運動Ⅱ

○お名前： \_\_\_\_\_

○今日の活動のまんまでく度 : 当てはまる数字に○をつけてね  
(さいてい) 1・2・3・4・5 (さいこう)

○今日一番心にのこっていることとその理由 : 今日一番○○だったのは、～です。なぜなら、～だからです。

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

○活動前の気持ち : 当てはまる数字に○をつけてね  
(さいてい) 1・2・3・4・5 (さいこう)

○活動後の気持ち : 当てはまる数字に○をつけてね  
(さいてい) 1・2・3・4・5 (さいこう)

○今日の活動の中で、工夫したことやこだわったことを教えてください。

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

○集団やグループで運動したり体を動かしたりすることは、もともと好きですか？  
: 当てはまる数字に○をつけてね  
(大きらい) 1・2・3・4・5 (大すき)

○普段、集団やグループで運動したり体を動かしたりすることはありますか？  
: 当てはまる数字に○をつけてね  
(全くしない) 1・2・3・4・5 (毎日する)

【その他、今日の活動について自由に書いてください】 : ウラ面もつかって良いですよ。

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

#### 【各回の振り返りアンケート】

- 1 活動の満足度
- 2 一番印象に残ったこととその理由
- 3 活動前の気持ち
- 4 活動後の気持ち
- 5 活動中に工夫したこと
- 6 活動分野に関する興味・関心
- 7 活動分野に関する日常の経験頻度
- 8 その他 自由記述

### 3. 検証資料①\_振り返りシート 全体集計例

今日一番心に残っていること

: 今日一番〇〇だったのは、～です。 なぜなら、～が

8件の回答

みんなの作成したアニメーションを見て楽しかったです。

ビー玉を使うにあたって周りの人が優しくてありがたい限

いっくんとあっきーとしゃべれた たのしかった

最後のノリ付けです。なぜなら楽しかったから。

自分の作った物でさつえいできた。

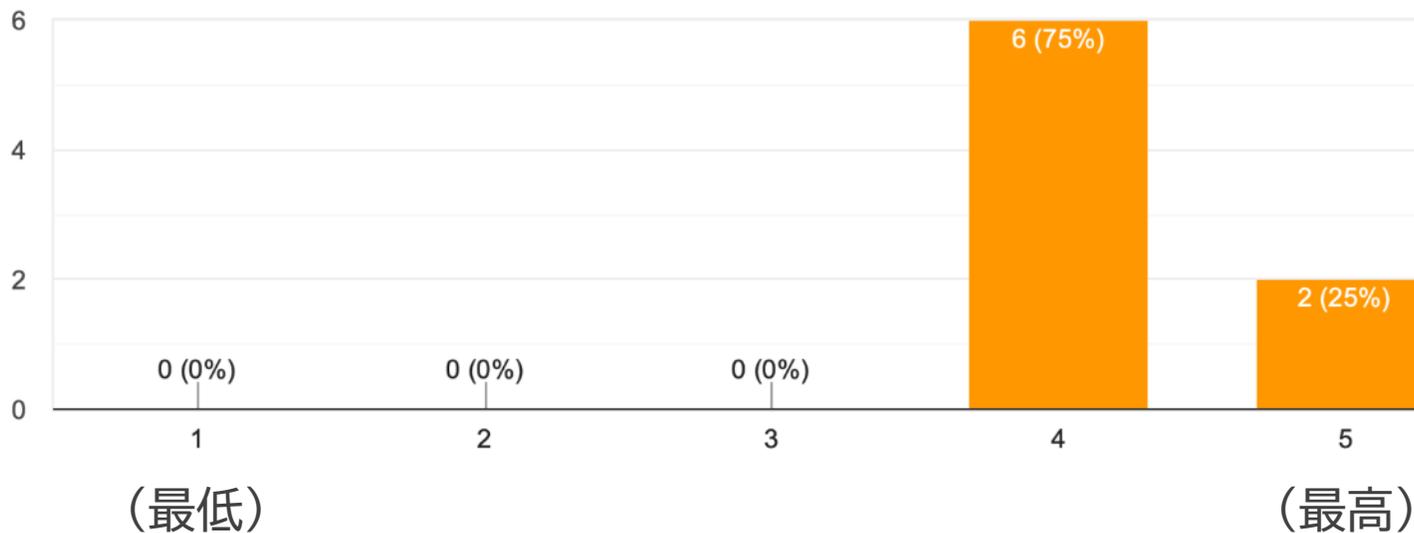
最後にジオラマ??で撮影したからです

わたしのちいさいレインボーをつくたこともう楽しくてうれしくてさいこう

あまり上手に作品がつかれなかった事。 😞

今日の活動のまんぞくど

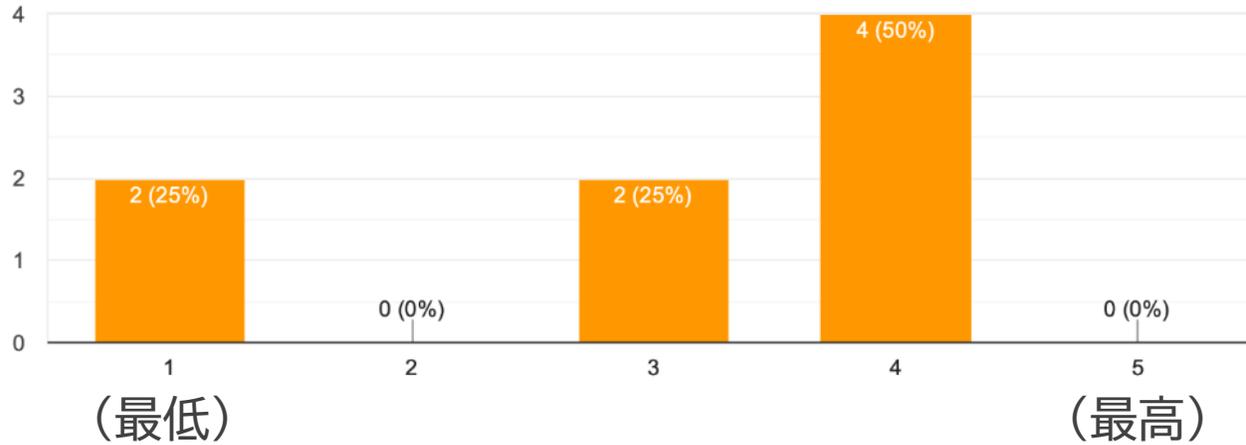
8件の回答



### 3. 検証資料①\_振り返りシート 全体集計例

活動前の気持ち

8件の回答



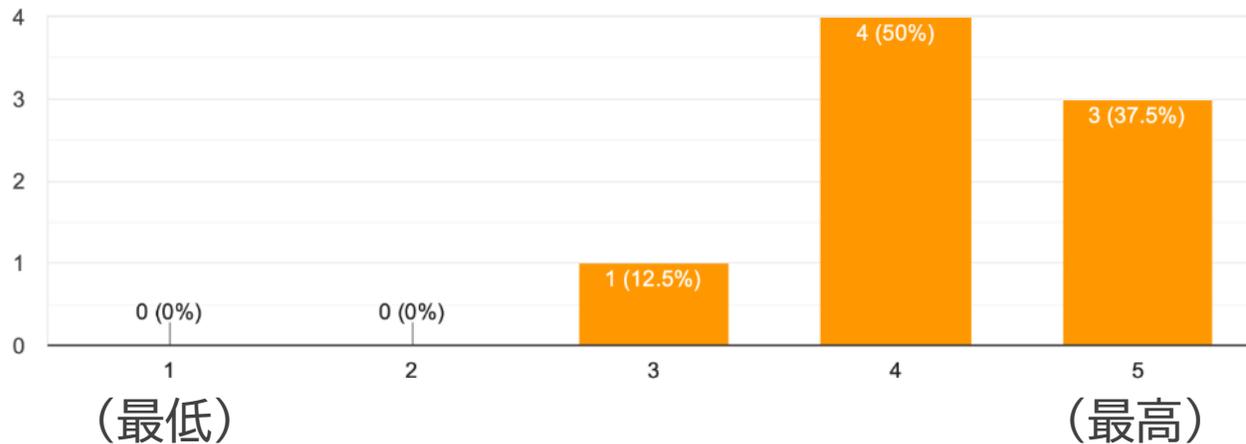
【活動前】

平均 3.33

(1最低  
5最高)

活動後の気持ち

8件の回答



【活動後】

平均 4.33

(1最低  
5最高)

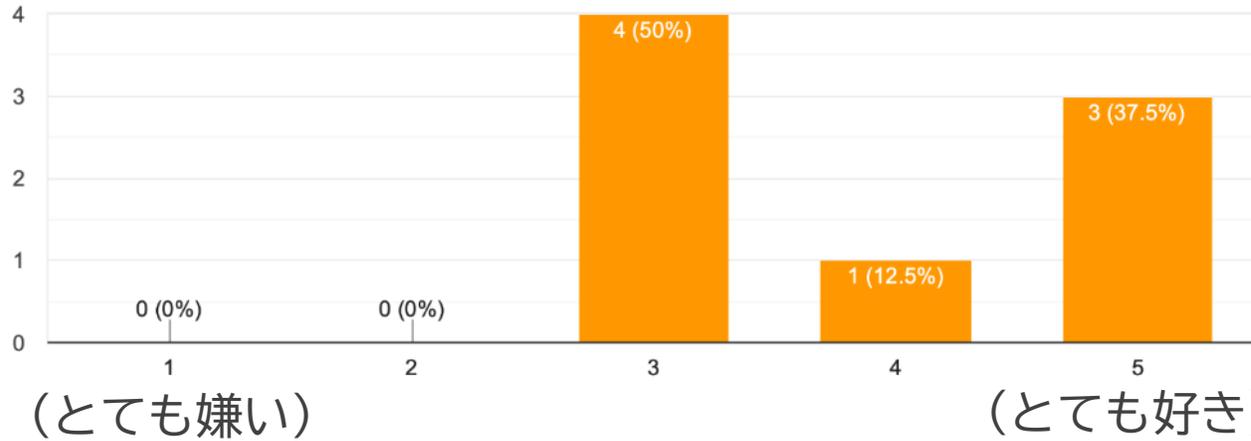
### 3. 検証資料①\_振り返りシート 全体集計例

【分野への関心】

【その分野に関する  
日常での経験】

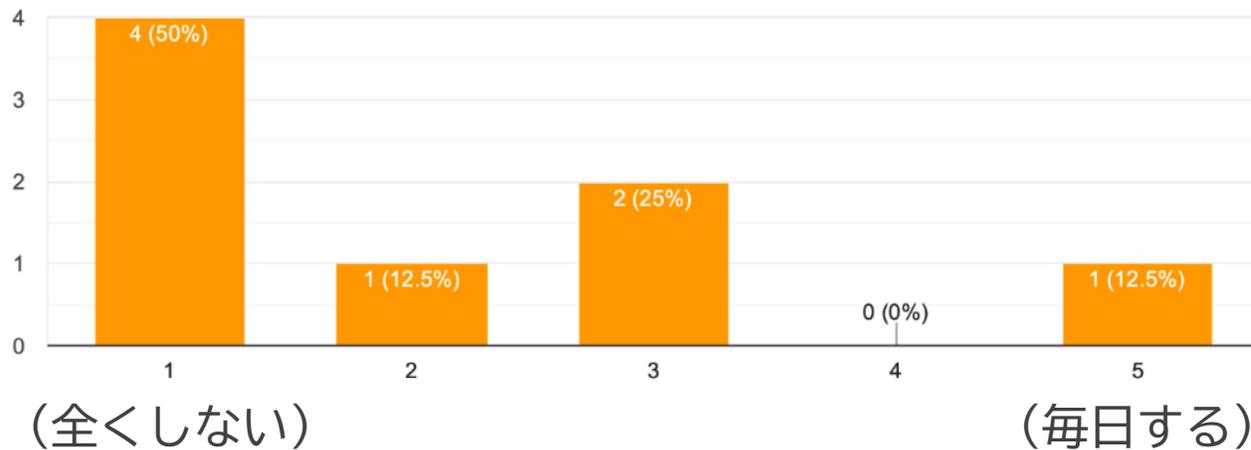
アニメーションづくりや動画づくりはもともと好きですか？

8件の回答



お家などで、アニメーションや動画を作ることはありますか？

8件の回答



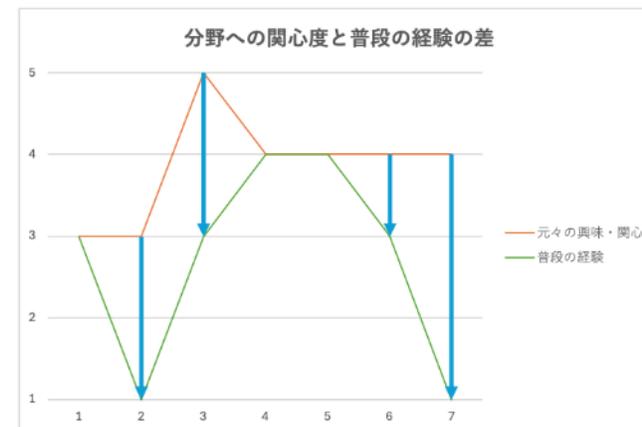
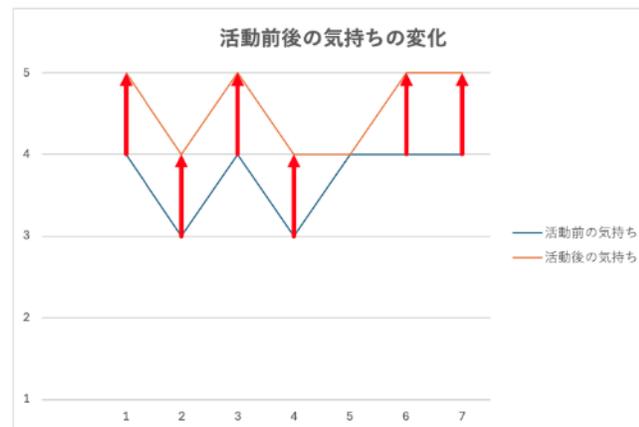
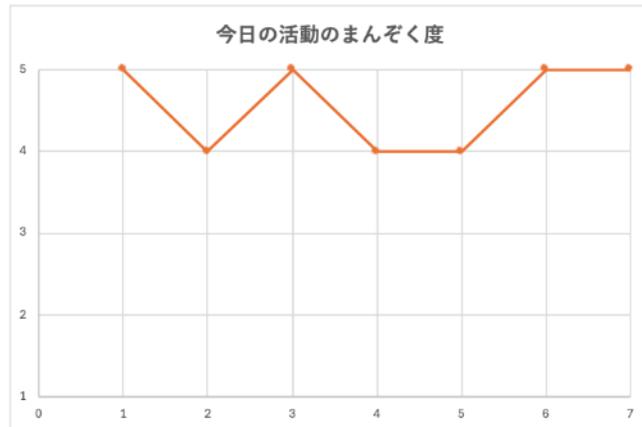
### 3. 検証資料①\_振り返りシート 個別集計例

- ・調査対象児童生徒別の回答結果の集計
- ・回答結果および自由記述内容の傾向分析

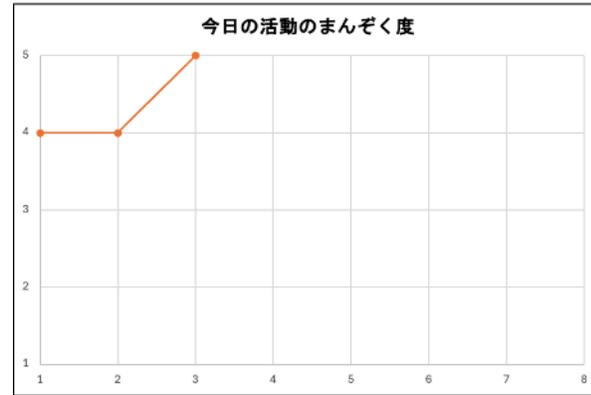
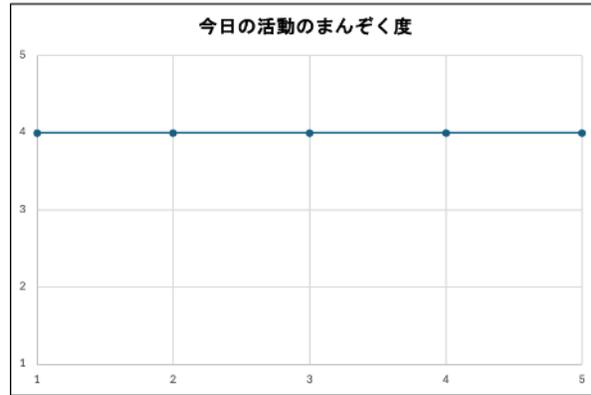
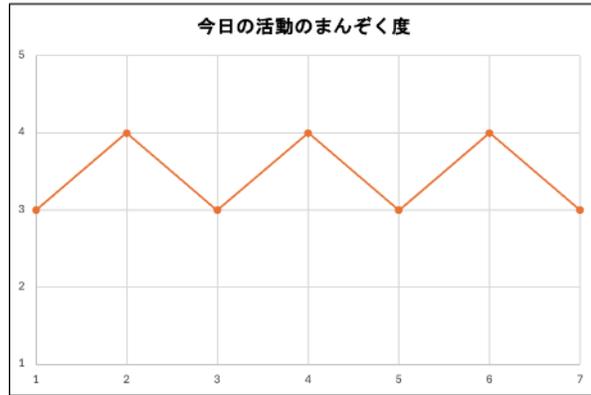
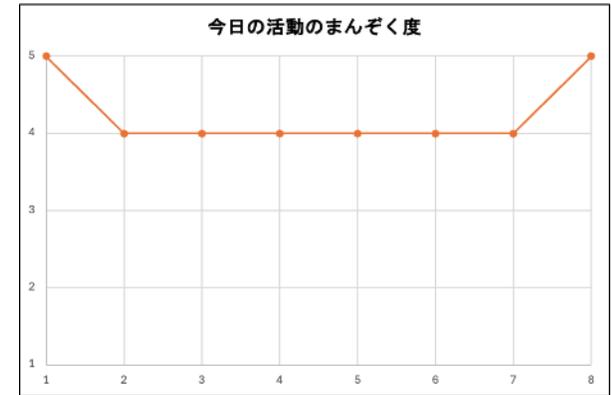
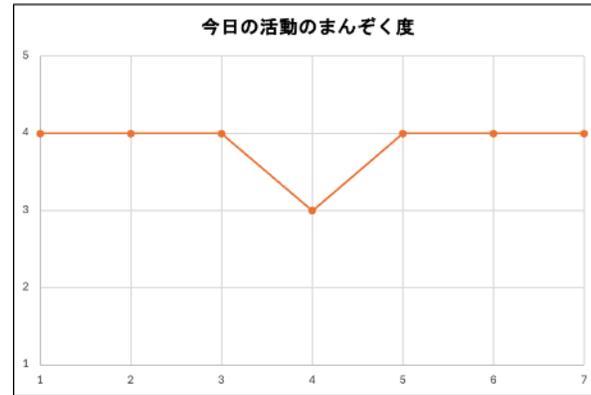
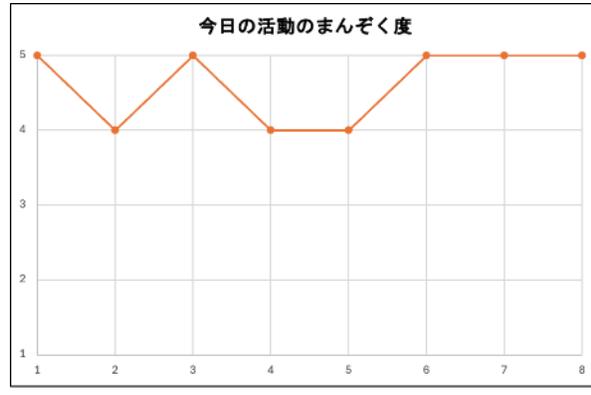
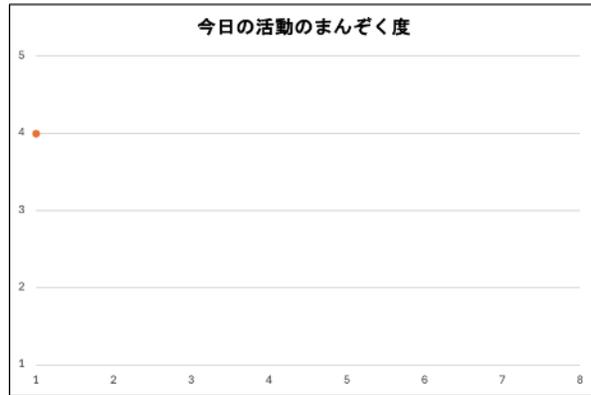
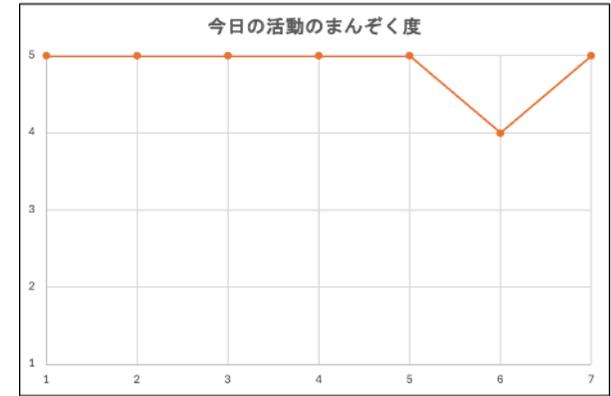
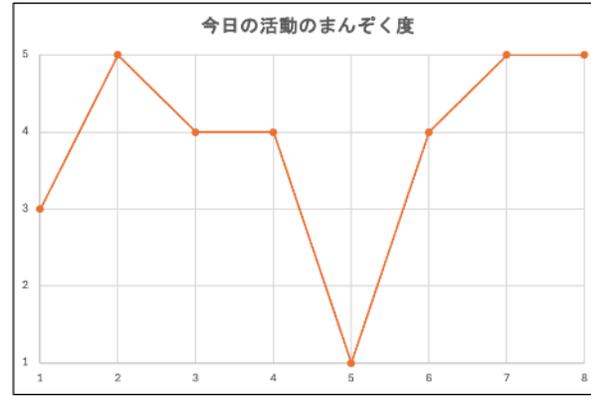
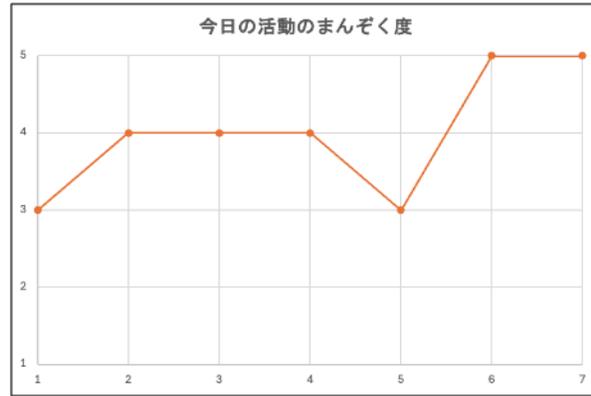
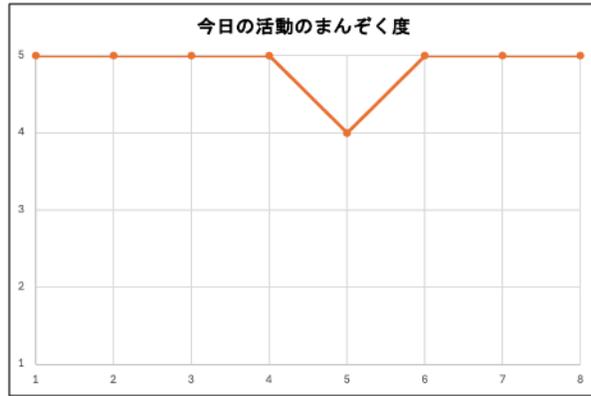
(集計シート)

No	回数	今日の活動のまんどく度	今日一番心に残っていることとその理由 : 今日一番〇〇だったのは、～です。なぜなら、～だからです。			活動中の工夫したことやこだわったこと等	元々の興味・関心	普段の経験	その他、今日の活動について自由に書いてください
			活動前の気持ち	活動後の気持ち	変化の差				
1	1	5	最後の伝言ゲームが楽しかったです。みんなの絵を見て待ちょうを覚えて自分で書くのがおもしろくて絵が苦手な自分でも楽しめました。	4	5	1	3	3	知らない人とも話せて楽しかったです。
2	2	4	みんなの作成したアニメーションを見れて楽しかったです。	3	4	1	3	1	他の人のアニメーションを見れて楽しかったです。色々な発想を見れておもしろかったです。
3	3	5	スノードームを初めて作ったので楽しかったです。水とボンドの量で中の動きが変わるのも面白かったです。	4	5	1	5	3	スノードーム作り楽しくて良かったです。
4	4	4	初めて見る楽器がたくさんあって楽しかったです。	3	4	1	4	4	自分はトーンチャイム? がきれいな音で好きでした。
5	5	4	色々な音を使って楽しかったです。	4	4	0	4	4	たくさんの人の絵本を聞けてよかったです。
6	6	5	今日一番心に残っている事は、コップの写真を見て同じ形にするやつです。なぜなら、ペアの人と役割を分けたりして楽しかったからです。	4	5	1	4	3	ポーリングが思っていた以上にむずかしかったです。
7	7	5	今日一番楽しかったのは最後の玉入れです。なぜなら、久しぶりに走ったからです。	4	5	1	4	1	久しぶりに体を動かしたので楽しかったです。

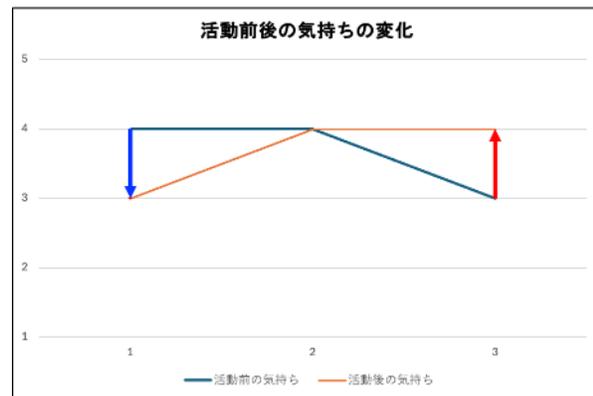
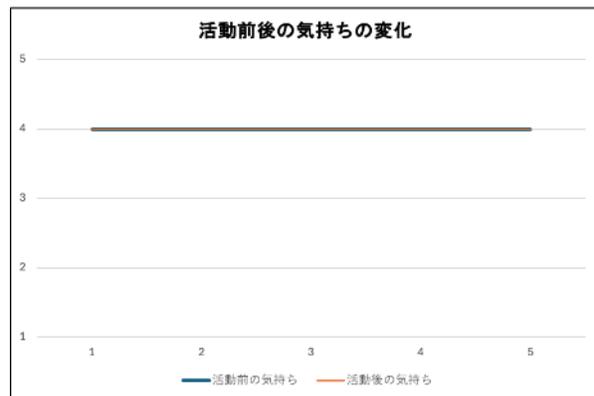
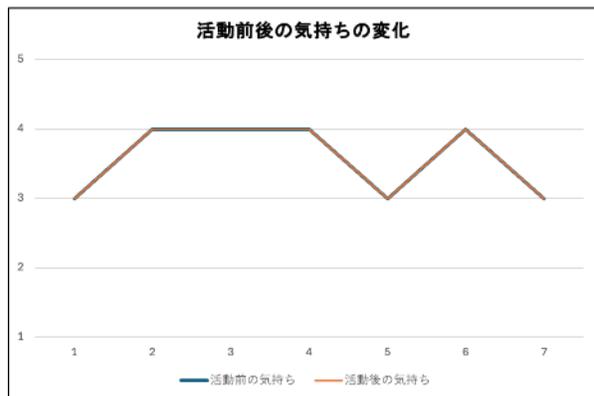
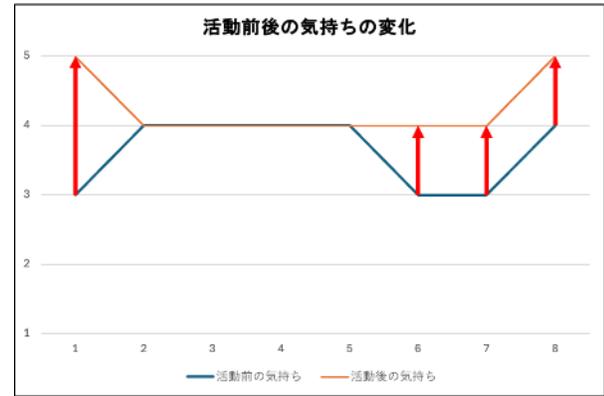
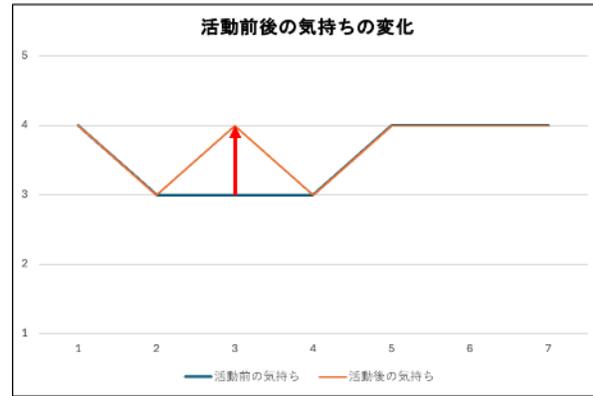
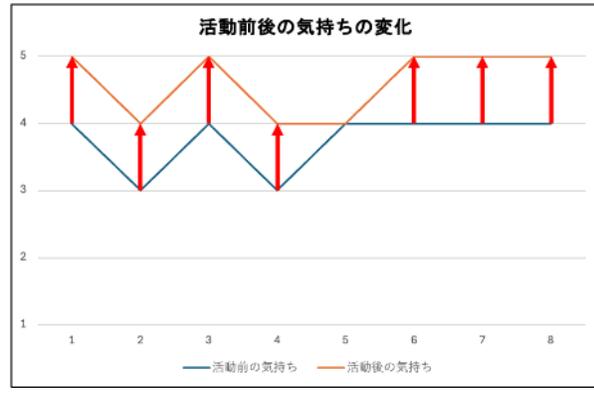
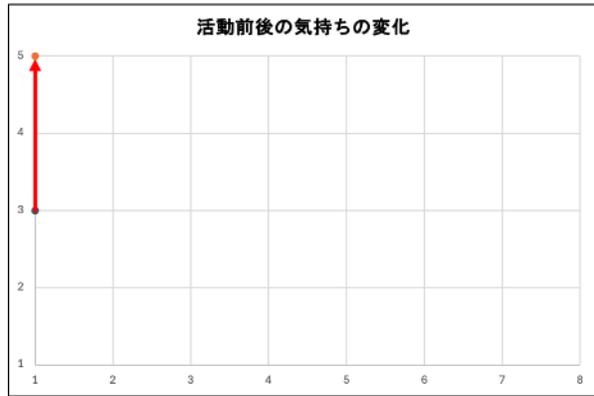
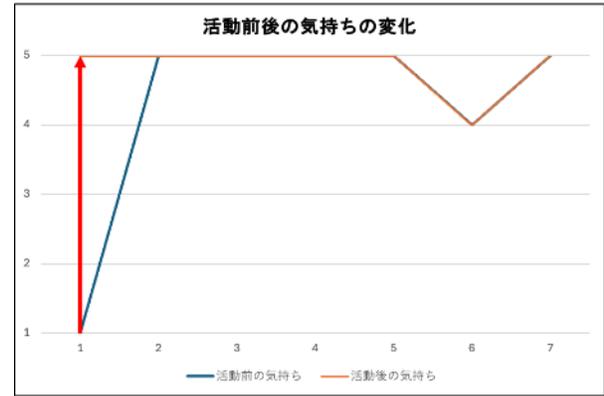
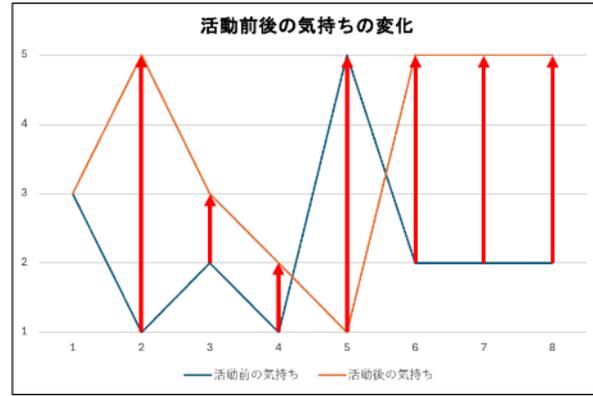
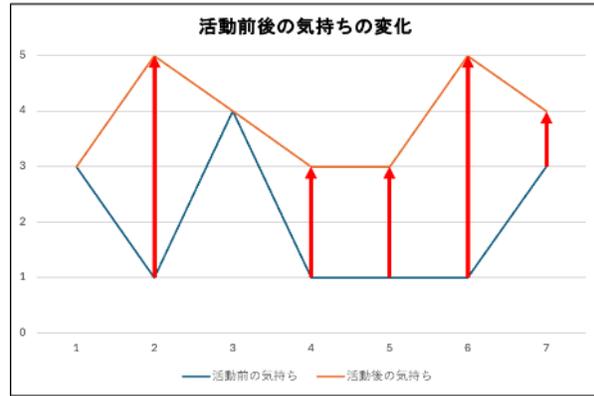
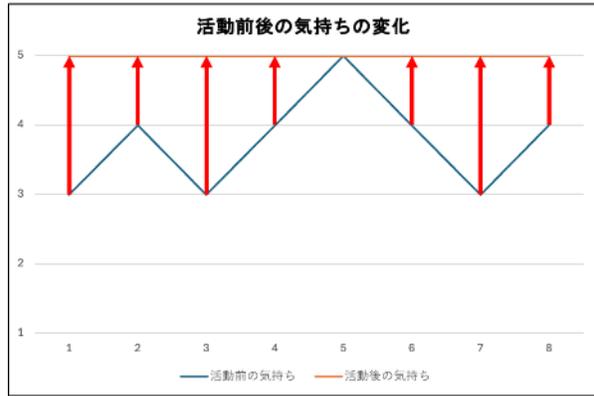
8  
平均 4.57 3.71 4.57 3.86 2.71



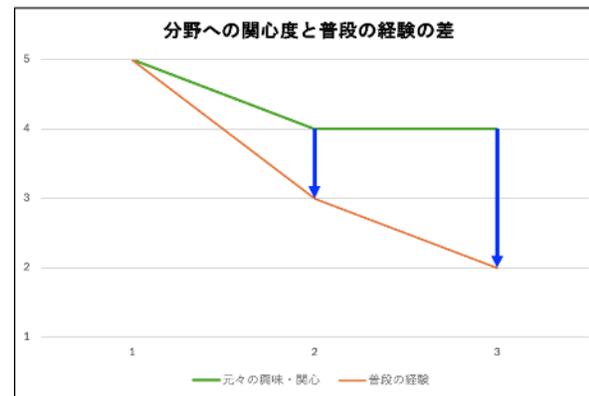
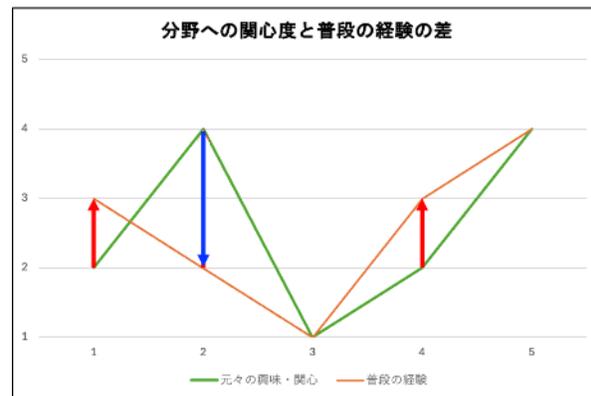
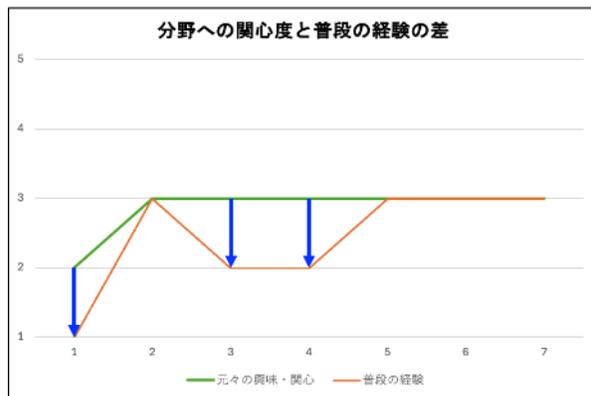
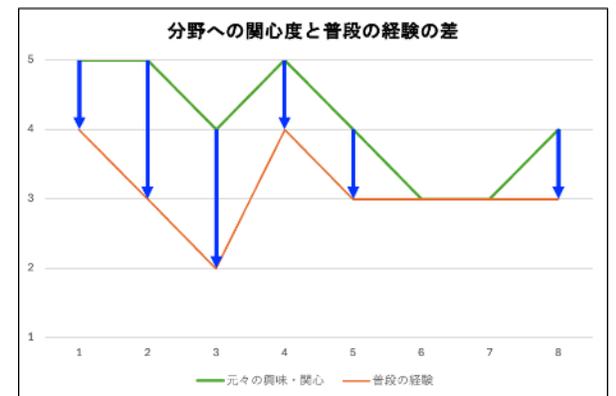
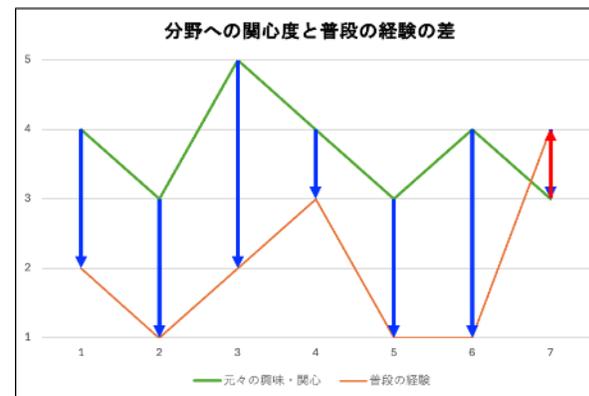
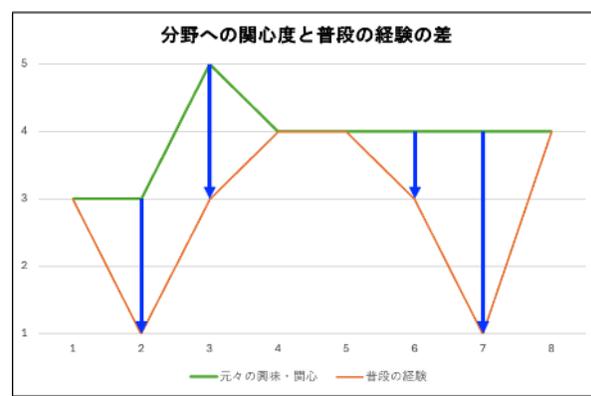
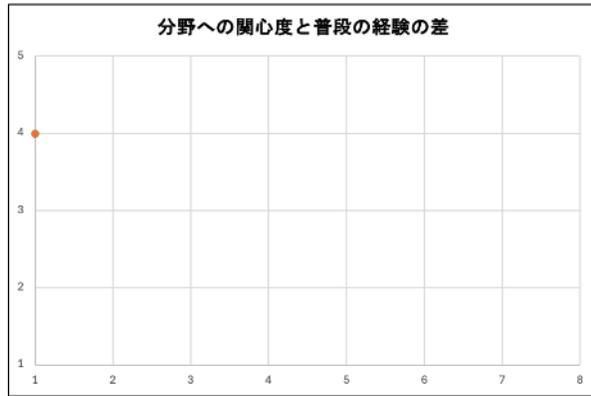
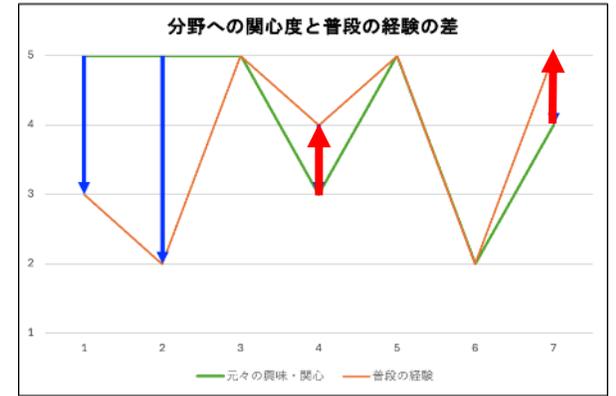
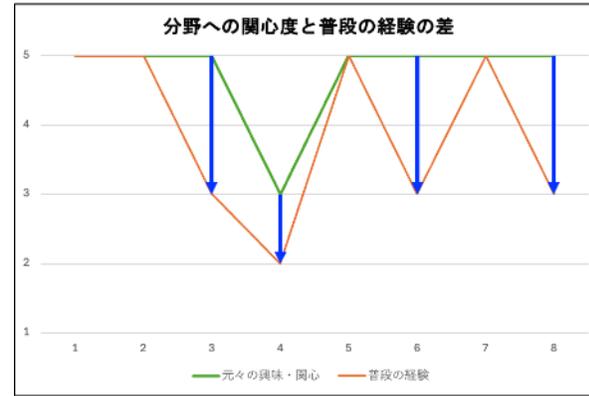
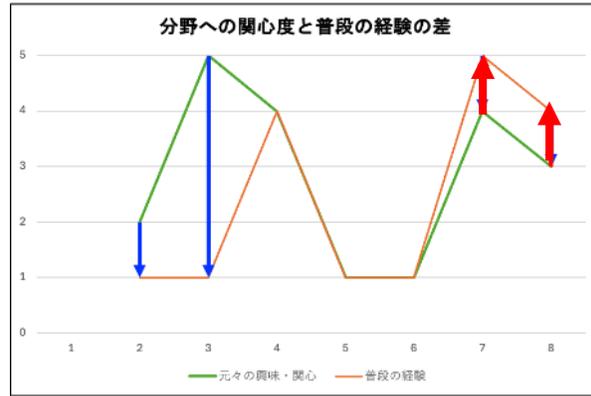
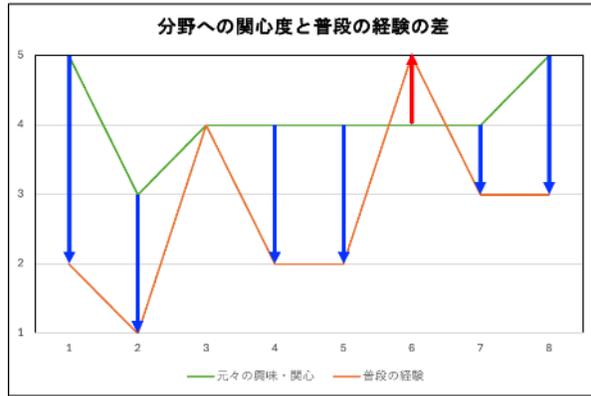
### 3. 検証資料①\_振り返りシート 個別集計 活動の満足度



# 3. 検証資料①\_振り返りシート 個別集計 活動前後の気持ちの変化



### 3. 検証資料①\_振り返りシート 個別集計 分野への関心度と日常の経験



### 3. 検証資料②\_観察用シート

多様な学び調査研究 観察用シート  
【第 回】

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
活動の流れ/氏名	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K
要称											
【導入】											
【展開】 ①											
②											
③											
④											
⑤											
振り返り											
その他											

- 縦軸：児童生徒
- 横軸：活動内容
- 活動中の気づきを記入

# 3. 検証資料② 観察用シート

【造形分野Ⅱ 分析用マトリクス】								
	1 B	2 C	3 A	4 I	5 H	6 F	7 J	8 G
児童生徒								
【導入】 ①アニメーション	・フシリテーターの使いかたに対して答える <b>実践</b> <b>積極的</b> <b>集中</b>	・フシリテーターの使いかたに対して答える <b>実践</b> <b>積極的</b> <b>集中</b>	・大きなりアクション <b>実践</b> <b>積極的</b> <b>集中</b>	<b>集中</b>	<b>集中</b>	<b>集中</b>	<b>集中</b>	(未参加)
②参考作品の紹介	・大きなりアクション <b>実践</b> <b>積極的</b> <b>集中</b>	・大きなりアクション <b>実践</b> <b>積極的</b> <b>集中</b>	・大きなりアクション <b>実践</b> <b>積極的</b> <b>集中</b>	<b>集中</b>	<b>集中</b>	<b>集中</b>	<b>集中</b>	(未参加)
③コマコマの操作方法と実践	・機がたないのが早いと聞ける ・FSスタッフとの会話多い	・楽しんで参加 <b>実践</b>	・先頭でとても楽しそう <b>積極的</b> <b>実践</b>	<b>実践</b>	<b>実践</b>	<b>実践</b>	<b>実践</b>	※あとから合流 ・部屋に来たばかりだが参加
④コマ撮り制作の材料説明	<b>集中</b>	<b>集中</b>	<b>集中</b>	<b>集中</b>	<b>集中</b>	<b>集中</b>	<b>集中</b>	<b>集中</b>
⑤撮影の仕方とiPadの使い方	・と楽しんで制作 ・上履きを脱いで作業に没頭 ・紙粘土を染めるときに絵の具が手についてしまった <b>実践</b> <b>積極的</b>	・アイデアが次々と出てきて、それを言葉に出す ・指示を出しながら楽しそうに連携 ・完成すると各スタッフの腕をとり「見て」と伝える、リアクションをもらって嬉しそう <b>実践</b> <b>積極的</b>	・床で一人もくもく作業をする ・完成があるまでは言葉も発さず黙々と ・完成すると「かわいいでしょ」と言い、いろんな人に見てほしい ・リアクションをもらって嬉しそう <b>実践</b> <b>積極的</b>	・色画用紙を吟味 ・机の色画用紙もきれいに色ごとに並べる ・セッセー（ラボスタッフ）に積極的にアドバイス求める、アイデアをもらって嬉しそう <b>積極的</b>	・すぐに作業に取り掛かる ・絵の具、画用紙をつかい黙々と作業 ・描いた絵をカッターで切るなど、すぐ細かい作業に集中 ・2人で黙々と行っていたが、後半いっくん（ラボスタッフ）とのコミュニケーション楽しそう <b>積極的</b>	・さんと隣同士で作業 （作品は別だが意見を出し合う姿が見られる） ・ハサミで細かい作業を黙々と行いながらも、さんの会話は楽しそう ・2人で黙々と行っていたが、後半いっくん（ラボスタッフ）とのコミュニケーション楽しそう ・作品が完成すると、他の子の気になる見に行く <b>積極的</b>	・さんと隣同士で作業 ・折り紙でどんどん先品を作っていく（何も見ずに折り紙で生き物を折る） <b>積極的</b>	・次々とアイデアが出てきて3作品つく ・アイデアが明確にあり、どうすれば実現するか、スタッフに助言を求めながら試行錯誤する ・しゅうさん（ラボスタッフ）の助言をボジティブに取り入れる ・さんの片付けを自然な様子で手伝う <b>実践</b> <b>積極的</b>
【展開】アニメーション制作	最後の1分付けです。なぜなら高しかなかったから。 <b>実践</b> <b>積極的</b>	最後にジオラマ？で撮影したからです <b>実践</b> <b>積極的</b>	わたしのちいさいレインボーをつたことかもう楽しんでうれしくてさういこう <b>実践</b> <b>積極的</b>	あまり上手に作品がつかない事。 <b>積極的</b>	自分の作った物とさついで来た。 <b>積極的</b>	ビー玉を使おうとあって周りの人が驚いてありがたい限りだと感じました <b>積極的</b>	次々とアイデアが出てきて3作品つく ・アイデアが明確にあり、どうすれば実現するか、スタッフに助言を求めながら試行錯誤する ・しゅうさん（ラボスタッフ）の助言をボジティブに取り入れる ・さんの片付けを自然な様子で手伝う <b>実践</b> <b>積極的</b>	
【まとめ】発表、伝え合い	・少し離れた席で遊ぶ様子が見られる（目は聞いてそう） <b>他に聞心が向く</b>	・少し離れた席で遊ぶ様子が見られる（目は聞いてそう） <b>他に聞心が向く</b>	※来週の活動内容に興味を示す	みんなの作成したアニメーションを見て楽しかったです。 <b>積極的</b>	作品を褒められ、一言求められた際に、協力したと答える	・村山先生にちよっかいをかけて退出（この日一番のリラックスした表情） <b>実践</b>	・ちゃんが作品を袋に入れる際、苦勞しているのを察して手伝う	
振り返り		<b>実践</b>	<b>実践</b>					
その他	アンケートを第三者に読まないでください！	この回答を第三者に読まないでください	楽しかったです	いっくんとおっきーとしゃべれたのしかなかった ※いっくん・おっきーは学生スタッフ またさんかいたいです	もしアニメがつけられたらしゃかりたい・・・でもおもしろかった！ アニメーションの女の子（イラスト）	他の人のアニメーションを見て楽しかったです。 色々な発想を見ておもしろかったです。	楽しかったです。	絵は描けないですし、造形もそこまで上手では無いので、手軽なのを作るだけでも良いのがあったかったです！

・みんなアイデアがポンポン出てきて、手を付けられずに困る子はなかった  
・小学生は話しながら、中学生は黙々とイメージを実現している印象  
・次週の題に対して期待感を持つ子が多いように感じた  
・中学生は活動後にリラックスした表情だったように感じた。（次週の反応どうなるだろうか）

- ・縦軸：児童生徒
- ・横軸：活動内容
- ・活動中の気づきを記入

## 4. 検証から得られた知見\_子供への支援方法

---

### 【ラボ活動内の変化が大きかった子供の例】

(B児)

休憩スペースの利用

→後方でスタッフと参加

→他のメンバーと活動

(C児)

常に同じFSのメンバーと活動

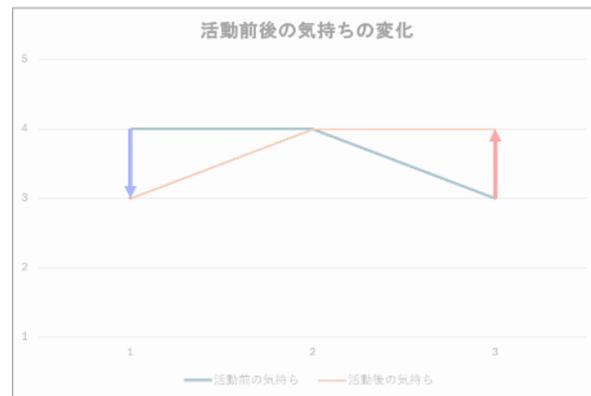
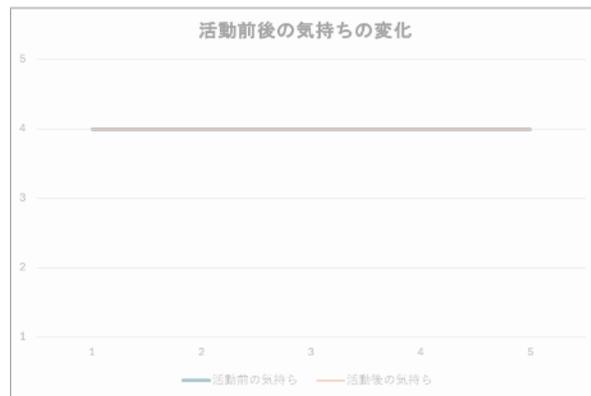
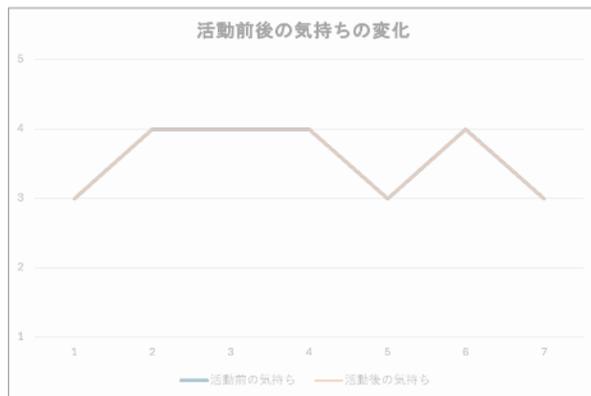
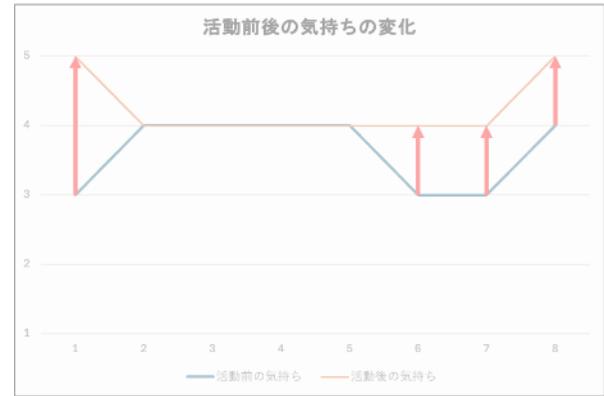
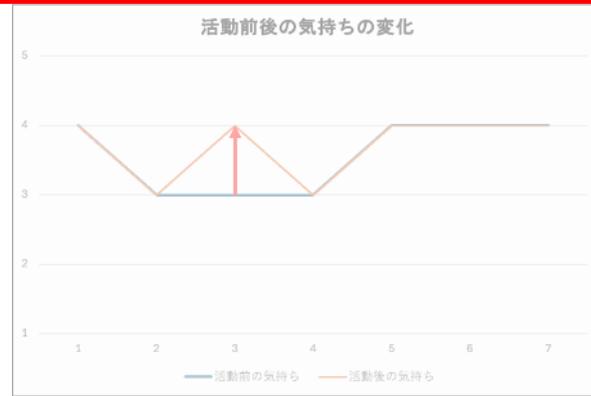
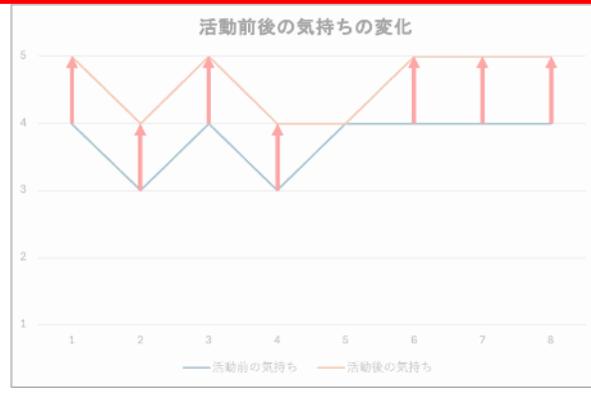
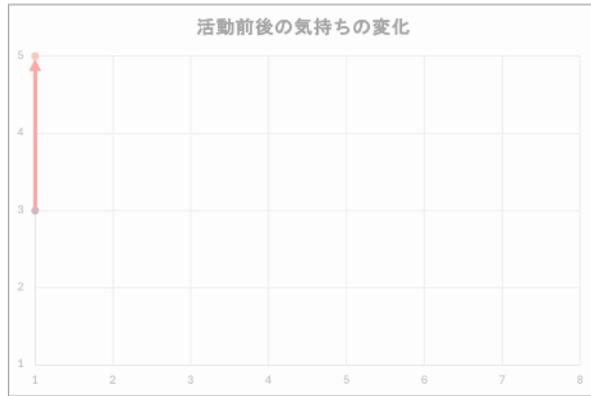
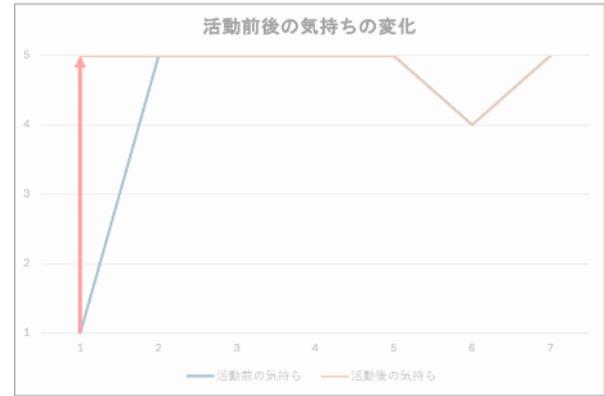
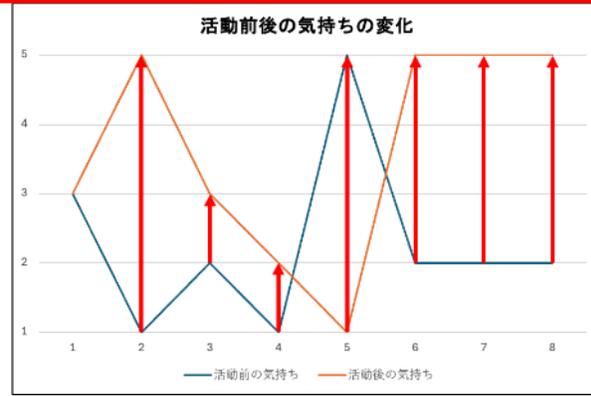
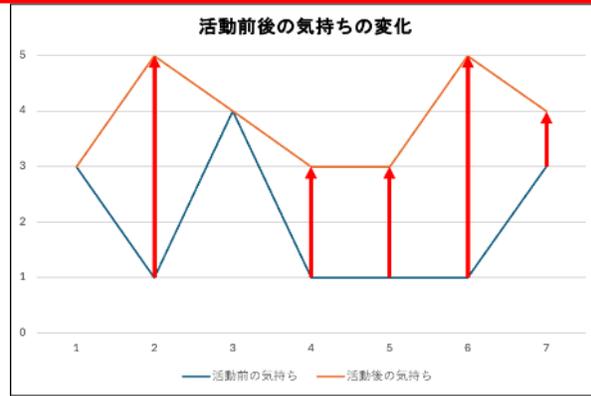
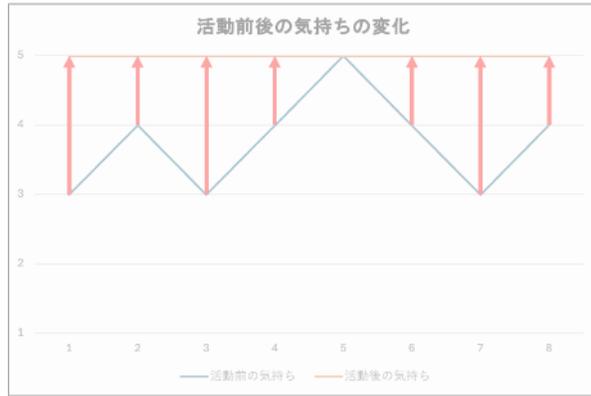
→ ひとりで探究的に活動

### ○共通する特徴

・活動前スコア低 → 活動後スコア高

・自信の少なさ

# 3. 検証資料①\_振り返りシート 個別集計 活動前後の気持ちの変化



## 4. 検証から得られた知見\_子供への支援方法

### 【ラボ活動内の変化が大きかった子供の例】

(B児)

休憩スペースの利用

→後方でスタッフと参加

→他のメンバーと活動

(C児)

常に同じFSのメンバーと活動

→ ひとりで探究的に活動

### ○共通する特徴

- ・活動前スコア低 → 活動後スコア高
- ・自信の少なさ

### ○本活動において効果的と考えられた支援方法

- ・行ったり来たりできる環境
- ・自身の考えが認められ試すことができる環境
- ・誰かのために力を発揮できる環境



## 4. 検証から得られた知見\_子供への支援方法

### 【普段の生活と別の一面が見られた子供の例】

(A児)

上級生に頼ることができる  
甘えることができる  
→気を張らずにいられる

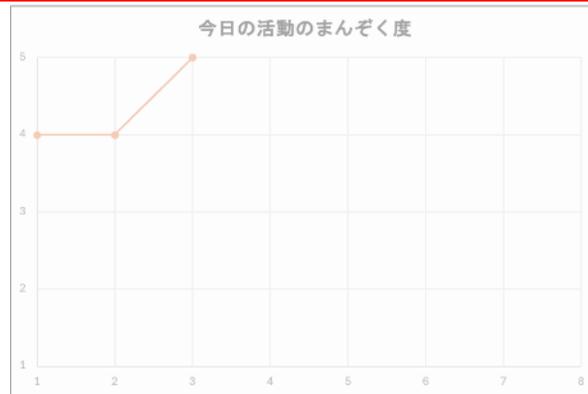
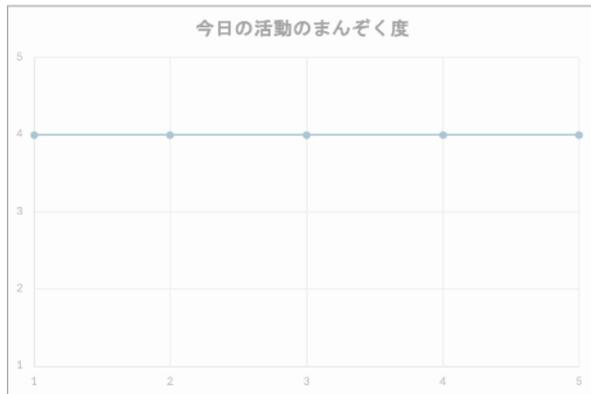
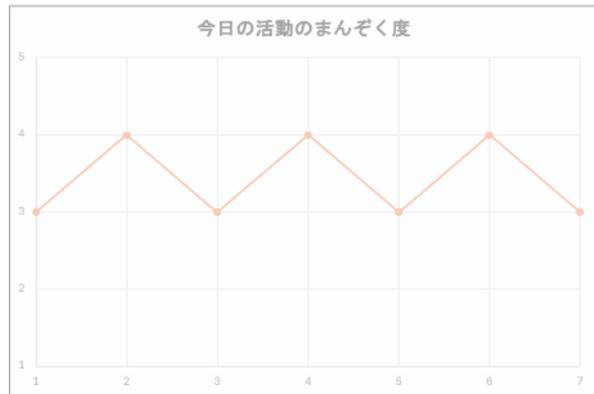
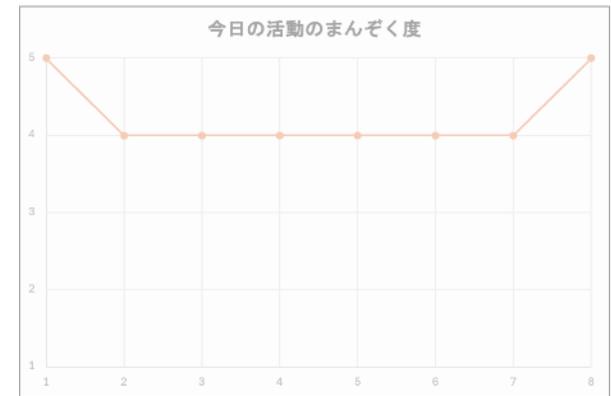
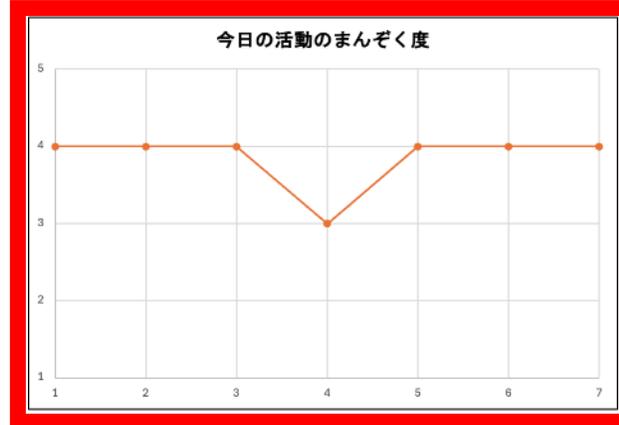
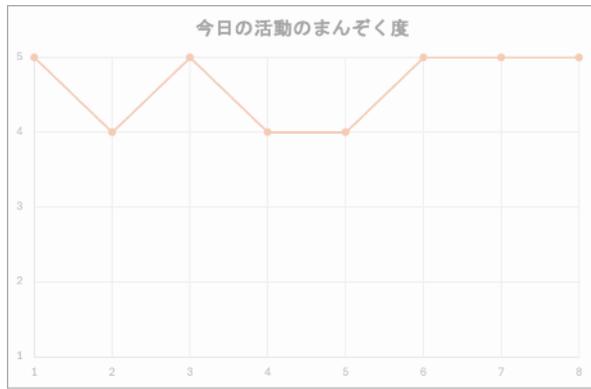
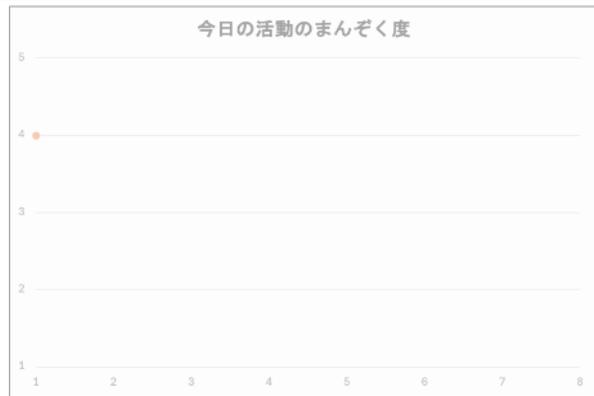
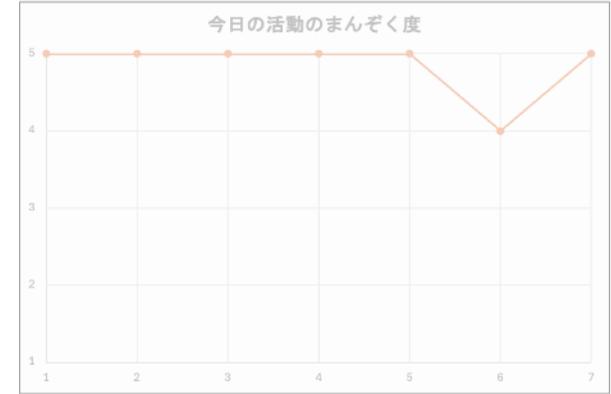
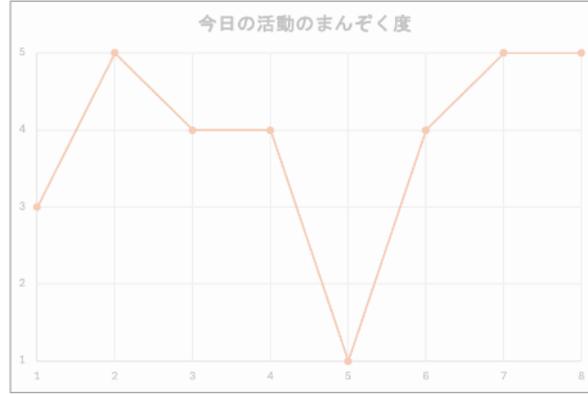
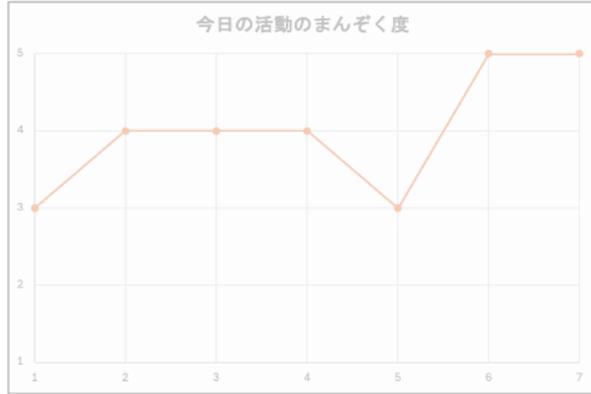
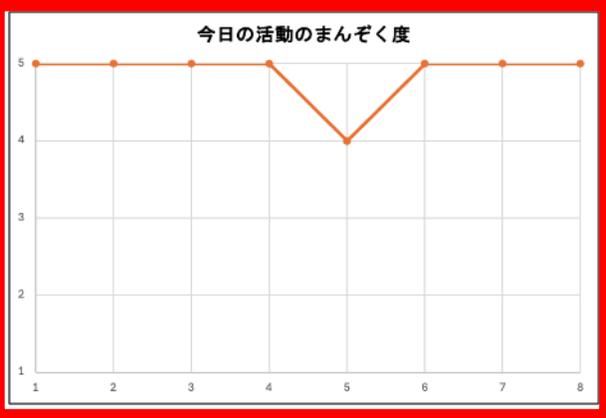
(G児)

集中して自身の活動に没頭する  
運動に参加する  
→自身の興味・関心に基づく活動ができる

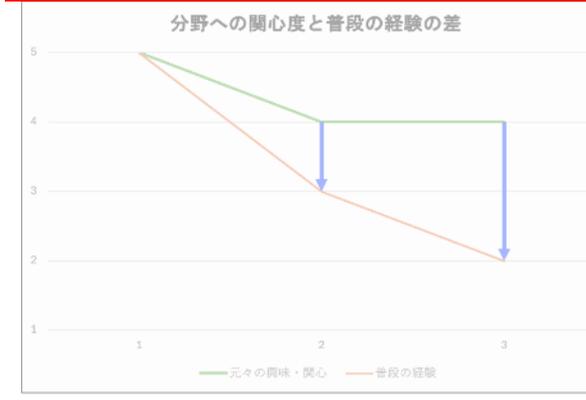
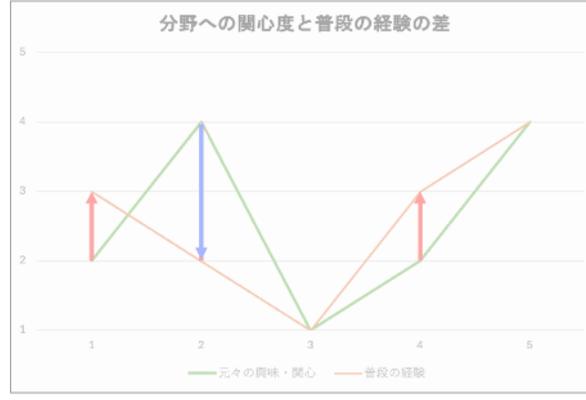
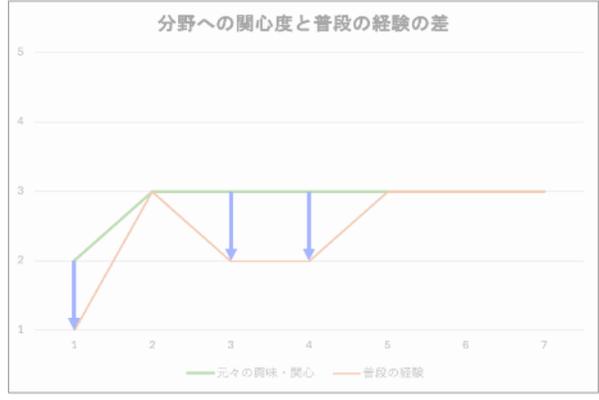
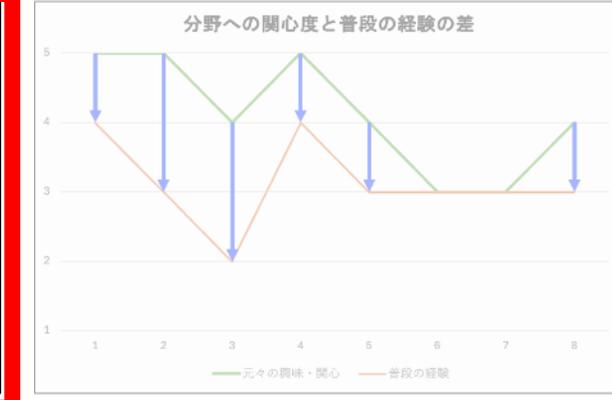
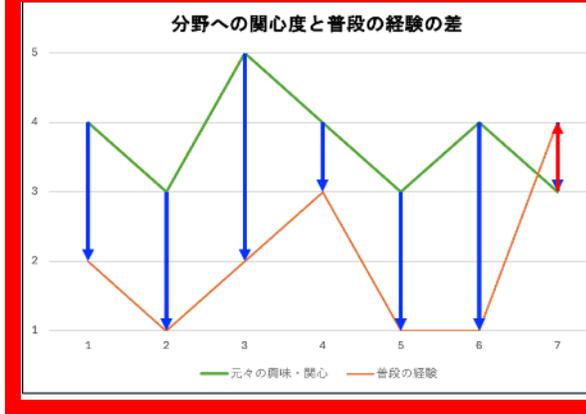
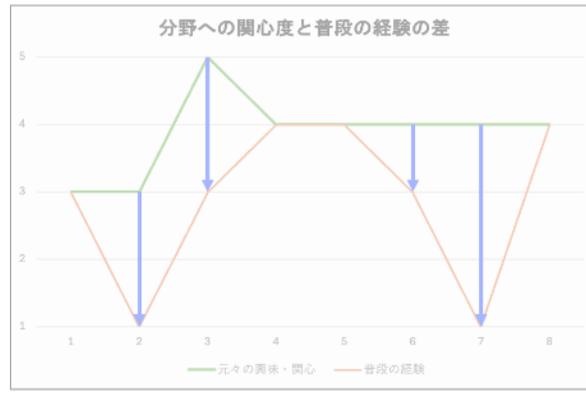
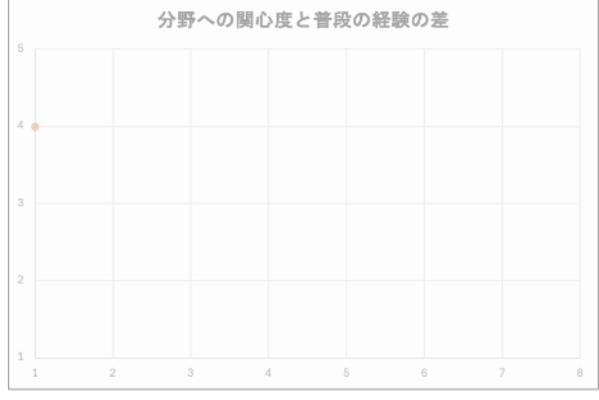
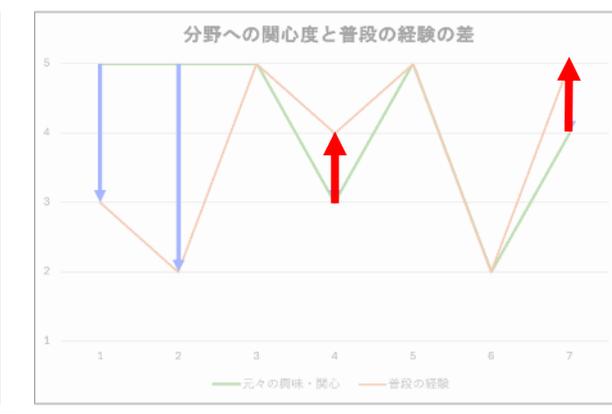
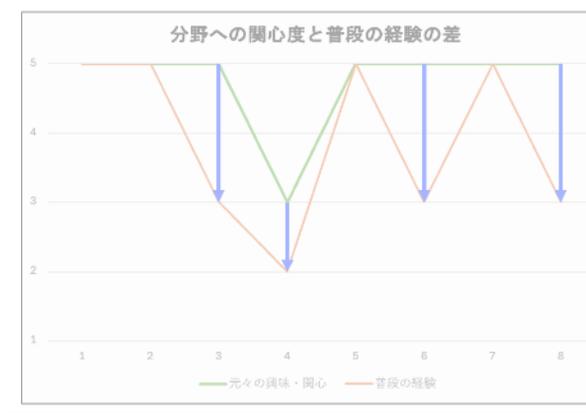
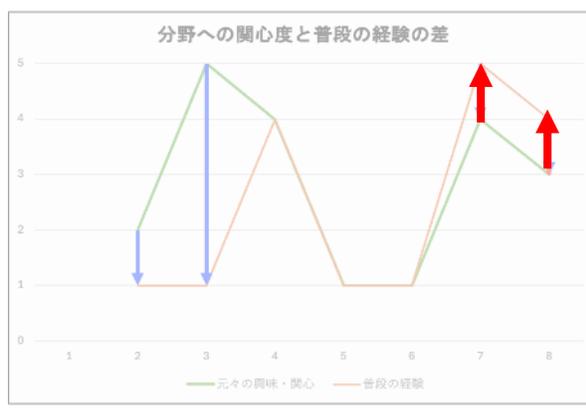
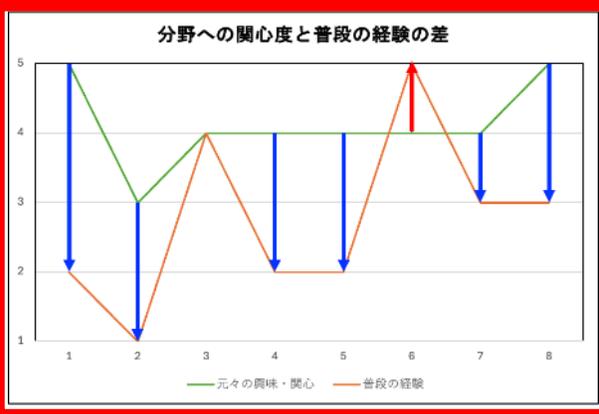
### ○共通する特徴

- ・安定した満足度  
(→遠慮、本心・本音を隠す傾向)
- ・興味関心スコア高 → 経験スコア低

### 3. 検証資料①\_振り返りシート 個別集計 活動の満足度



### 3. 検証資料①\_振り返りシート 個別集計 分野への関心度と日常の経験



## 4. 検証から得られた知見\_子供への支援方法

### 【普段の生活と別の一面が見られた子供の例】

(A児)

上級生に頼ることができる  
甘えることができる  
→気を張らずにいられる

(G児)

集中して自身の活動に没頭する  
運動に参加する  
→自身の興味・関心に基づく活動ができる

### ○共通する特徴

- ・安定した満足度  
(→遠慮、本心・本音を隠す傾向)
- ・興味関心スコア高 → 経験スコア低

### ○本活動において効果的と考えられた支援方法

- ・安心して「頼る」ことができる環境
- ・自身の考えが認められ試すことができる環境
- ・振り返りによる気持ちの表出



## 4. 検証から得られた知見\_子供への支援方法

### 【普段の生活に変化が見られた子供の例】 (H児)

- 一人で黙々と活動
- ラボスタッフからの承認
- 宿泊行事への参加

### (J児)

- 本人なりの表現・発言
- ラボスタッフからの承認
- FSスタッフへの言動の変化

### ○共通する特徴

- ・自由記述欄へのマイナス面のコメント
- ・表現の仕方への戸惑い・不安

### ○本活動において効果的と考えられた支援方法

- ・自身の考えが認められ試すことができる環境
- ・誰かのために力を発揮できる環境
- ・振り返りによる気持ちの表出



## 4. 検証から得られた知見 -子供たちの貴重な1日に関わっている実感-

### 最終回 サプライズでのお別れ会(子供企画)



## 5. 総括

### 子供一人ひとりの興味関心を引き出すための支援方法の視点

#### 総合考察

- 1 活動環境  
「遊戯性」「参加の自由度」「目的」
- 2 人的環境  
「寄り添い」「伴走」「仲間」
- 3 振り返り  
「意味付け」「本音」「整理」

画一的な「枠」にとらわれず、一人ひとりの「今」を受け止める重要性  
＝フリースクール(学校外)だからこそできる

#### 今後の課題

- ・本実践の4分野以外の様々な分野での実践・検証
- ・より長期的な関わりの中での変容

- 
- ・本書類に掲載の図版および文章について、転載、複製、改変等は禁止させていただきます。
  - ・児童生徒が写っている写真や動画等、個人が特定される情報を SNS 等(メール等への添付、インターネットへのアップ、X(旧Twitter) や Facebook 等への投稿、メール等)へ使用したり、第三者へ提供したりしないでください。



# R6年度成果報告会



## 東京学芸大学



# 調査研究の名称、目的・ねらい

名称  
(テーマ)

フリースクールにおける  
STEAM教育の実践モデルの開発と問題解決型学習に伴走する指導者の資質・能力の抽出

調査研究の  
目的・ねら  
い

## 1, フリースクールにおけるSTEAM教育／探究的な学びの実践モデルの開発

本学においても総合的な学習の時間、放課後の学習、社会教育においてSTEAM教育／探究的な学びの実践は多く実践を行ってきたが、フリースクールにおいての実践の数はまだ少ない。本調査研究ではこれまでのSTEAM教育の実践のモデル(学習計画や教材)がフリースクールにおいても有効に働くのかを明らかにしたい。特に、多様な状況にある児童生徒に対して、問題解決型の学習の起点となる「ありたい姿の構想(好奇心の起動)」がどのようにすれば実現できるかを、いくつかの試行をしながら明らかにしたい。

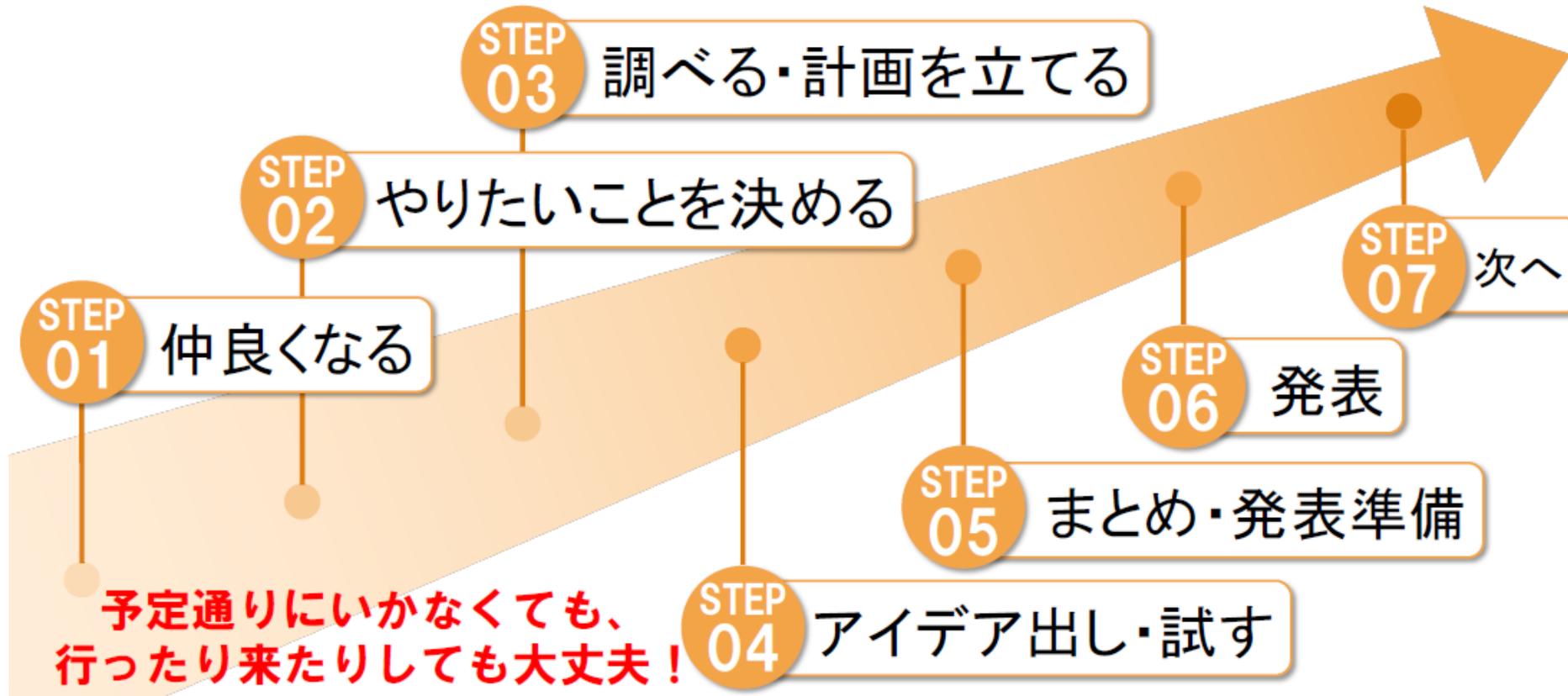
## 2, 問題解決型学習に伴走する指導者の資質・能力の抽出

問題解決型の学習において、問題解決のプロセスに伴走する役割の大人が重要であるが、フリースクールでの問題解決型の学習において伴走する大人にはどのような資質・能力が必要とされるのかを、複数の大人が伴走する実践を通じて抽出したい。



## 活動に関すること(活動のステップ・概要)

これからの活動 - やりたいことの実現に向けて -



# 活動に関すること(活動のステップ・詳細)

## これからの活動

今日

STEP	STEP1 仲良くなる	STEP2 やりたいことを決める	STEP3 調べる・計画を立てる	STEP4 アイデア出し・試す	STEP5 まとめ・発表準備	STEP6 発表	STEP7 次にやりたいことを考える
日付 (目安)	10月31日	11月14日	11月28日 12月5日	12月19日 1月16日	1月30日	2月某日	2月某日
目標	<ul style="list-style-type: none"><li>・テーマに合わせたモデルをつくってみよう!</li><li>・やりたいことを話してみよう!</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>・コーチと一緒にやりたいことを考えよう!</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>・やりたいことについて調べよう!</li><li>・仮説や本当にやるべきことを見つけよう!</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>・課題を解決するためのアイデアを出そう!</li><li>・実際に試してみよう!</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>・これまでの活動を振り返って、まとめよう!</li><li>・発表準備をしよう!</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>・発表 ※話すのがいやだったら書いたものを見せるだけでもOK!</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>・振り返り</li><li>・次にやってみたいことを考えよう!</li></ul>
ワークシート (目安)	①~②	①~②	③~④	⑤~⑥	⑦	⑧	⑨

**予定通りにいなくても大丈夫! 大人と一緒にチャレンジしよう!**

# 活動に関すること(活動者/調査対象)

## 学習者である子ども

所属	学年	略称
フリースクール A	中学 2 年	E.U.さん
	中学 2 年	H.I.さん
	中学 1 年	S.S.さん
	中学 1 年	Y.W.さん
	小学 4 年	A.I.さん
	小学 4 年	Y.S.さん
フリースクール B	中学 1 年	S.K.さん
	中学 3 年	S.K.さん
	中学 3 年	S.H.さん
	小学 5 年	K.B.さん
	小学 6 年	K.N.さん
	小学 5 年	S.T.さん

## 関わる大人

役割	所属	略称
伴走者	株式会社 RePlayce	伴走者 A
		伴走者 B
		伴走者 C
		伴走者 D
		伴走者 E
	東京学芸大学	伴走者 F
キャリアコンサル	NPO 法人 xTReeE	コンサルタント A
		コンサルタント B
		コンサルタント C
		コンサルタント D

# 活動に関すること(伴走者向け研修)

カテゴリー	講座名	講師
STEAM とは	1. STEAM 教育とは	東京学芸大学
	2. STEAM プロジェクトの進め方 (7つのプロセスとワークシート)	東京学芸大学
	3. STEAM における評価	東京学芸大学
	4. STEAM 教育の実践例	東京学芸大学
学校教育とは	1. 児童生徒への接し方	東京学芸大学
	2. 現状の学校の状況	東京学芸大学
	3. 教科教育・総合的な学習の時間とは	東京学芸大学
	4. 学校と社会のコーディネート	東京学芸大学
PBL コーチ必須スキル	基礎スキル編：問いの生成 (問題発見)	アルー株式会社
	基礎スキル編：コーチング	アルー株式会社
	基礎スキル編：プロジェクトマネジメント	アルー株式会社
	基礎スキル編：ファシリテーション	アルー株式会社
	基礎スキル編：価値創造型問題解決 1 (問題解決プロセス)	アルー株式会社
	基礎スキル編：価値創造型問題解決 2 (データサイエンスの基礎)	東京学芸大学
	実践編 1	株式会社 RePlayce
	実践編 2	株式会社 RePlayce

# 活動に関すること(導入/モクテルワークショップ)

### Mocktail Worksheet

 Theme -つくるモクテルのテーマを決めよう

ここに入力 **ありたい姿を描く**

Ingredients -材料(分量)- -試作- Recipe -入れる順番-

• ( ) 1  
• ( ) 2

**プロトタイプ**

書けたら実際につくってみよう

Evaluate -自己評価-

試飲してみた感想

ここに入力 **問題の原因の探究**

テーマにより近づけるために、どう考えたか

ここに入力

次へ

### Improvement

 Ingredients -材料(分量)- -改良- Recipe -入れる順番-

• ( ) 1  
• ( ) 2

**プロトタイプ**

Feedback -振り返り-

みんなからの感想

ここに入力

自分のモクテルの評価

• テーマ ☆☆☆☆☆

• 見た目 ☆☆☆☆☆

• 味 ☆☆☆☆☆

**振り返り**

次へ

ここに入力

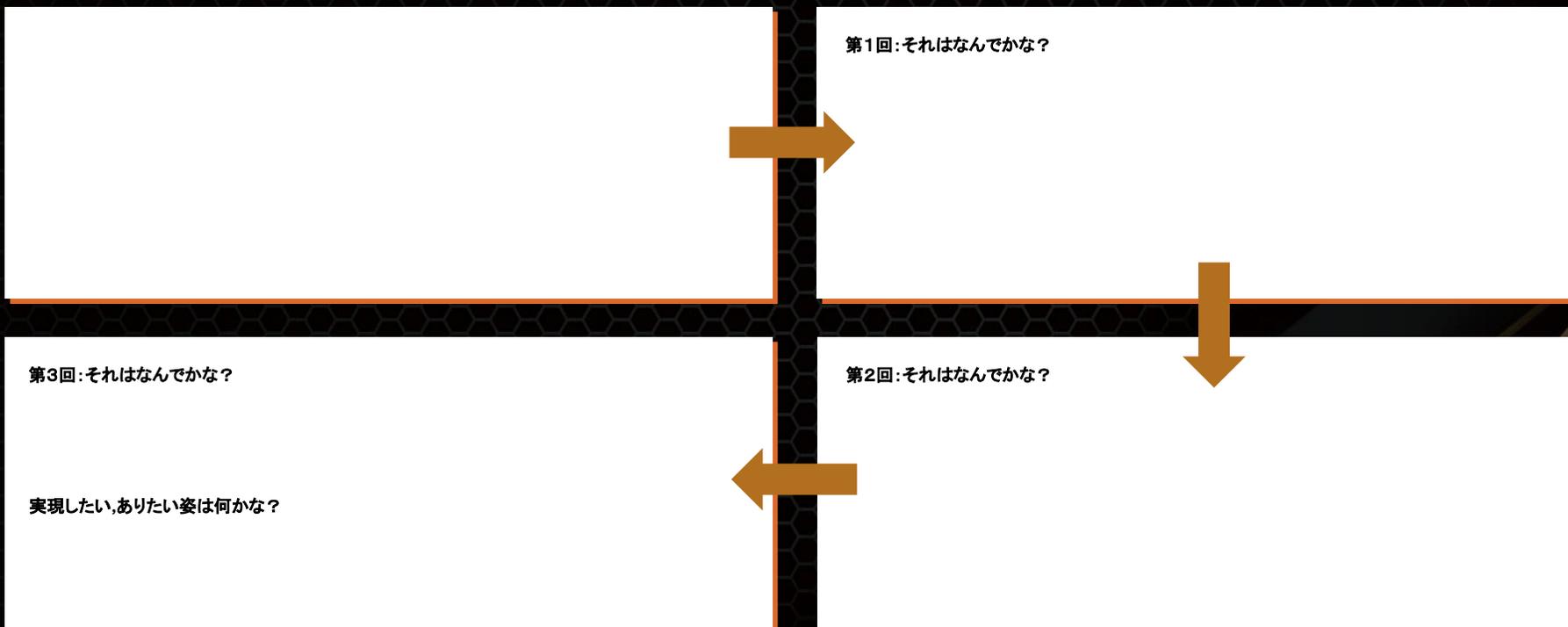
1 やりたいことは何？

(3) そのことに関して何か自分で経験したことはあるかな？

(2) 上の3つの中で一番気になるのはどれ？

(4) そのことに関して何かやってみたいことはあるかな？

## 2 エポケータイム



### 3 今はどうなってる？

(3) そのことに関して何か自分で経験したことはあるかな？

(2) 「実現したいありたい姿」に関連して、自分が調べてみたいことは何かな？

(4) そのことに関して何かやってみたいことはあるかな？

## 4 仮説を立てる

(2) その違いはどのように生まれているのかな？ 仮説を立ててみよう。

(3) どうしたら仮説を検証できるかな？

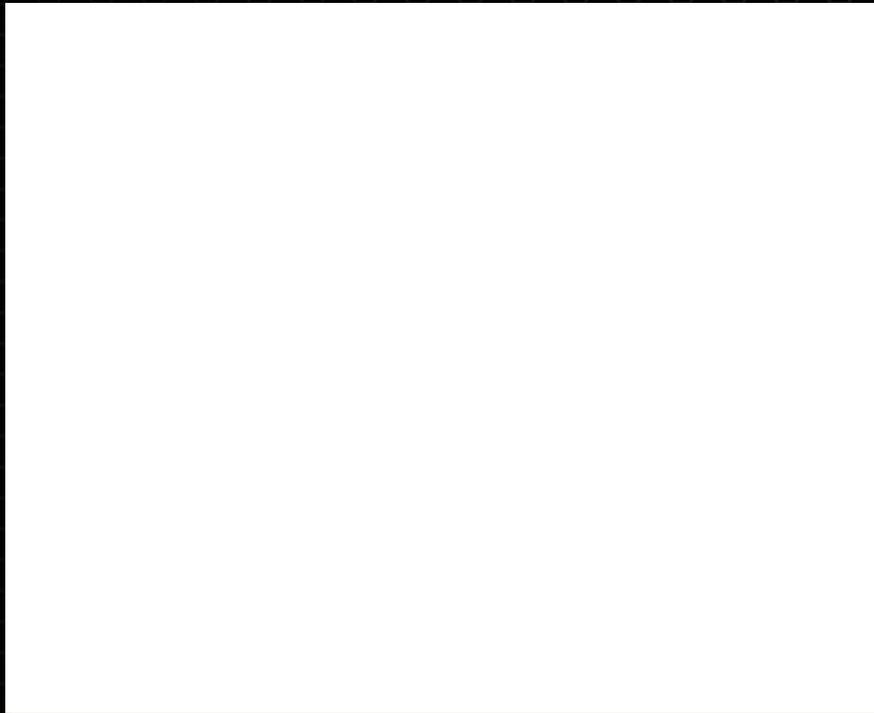
(4) 仮説検証の計画を立ててみよう。

## 5 課題設定

(2) 仮説検証の結果、何が原因だったかな？(たくさんあってもいいよ)

(3) 上に書いた原因を1つか2つ選んで、課題を設定しよう。(〇〇という原因を解消する。)

## 6 アイディアを出す



(2) 左の書いた方法の中から2つくらい、効果がありそうなものを選ぼう。

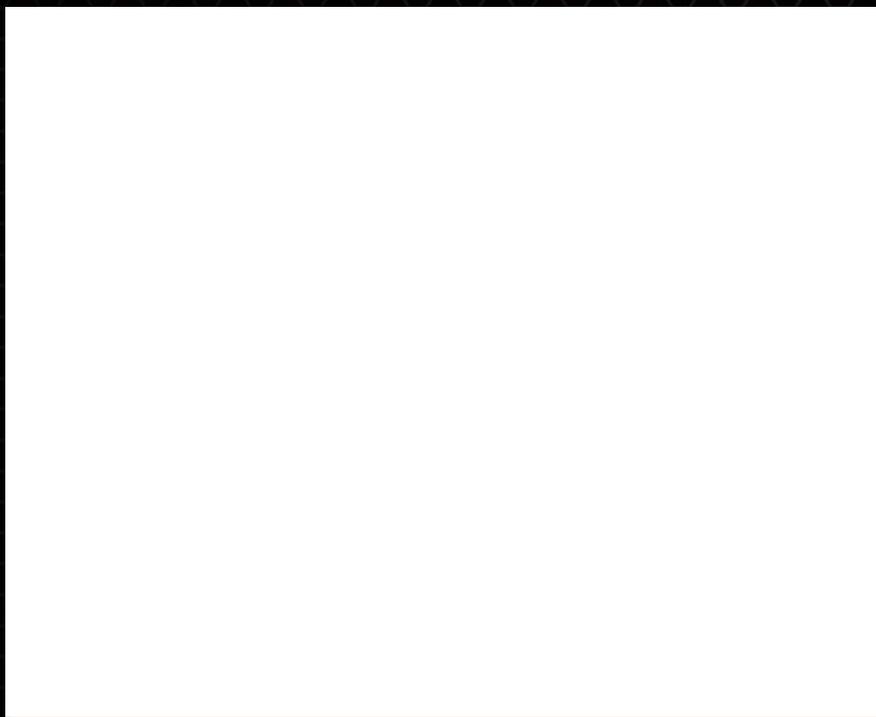
(3) どれくらい効果が上がるか試す(プロトタイピングの)方法を考えて記録しておこう。

## 7 プロトタイピング

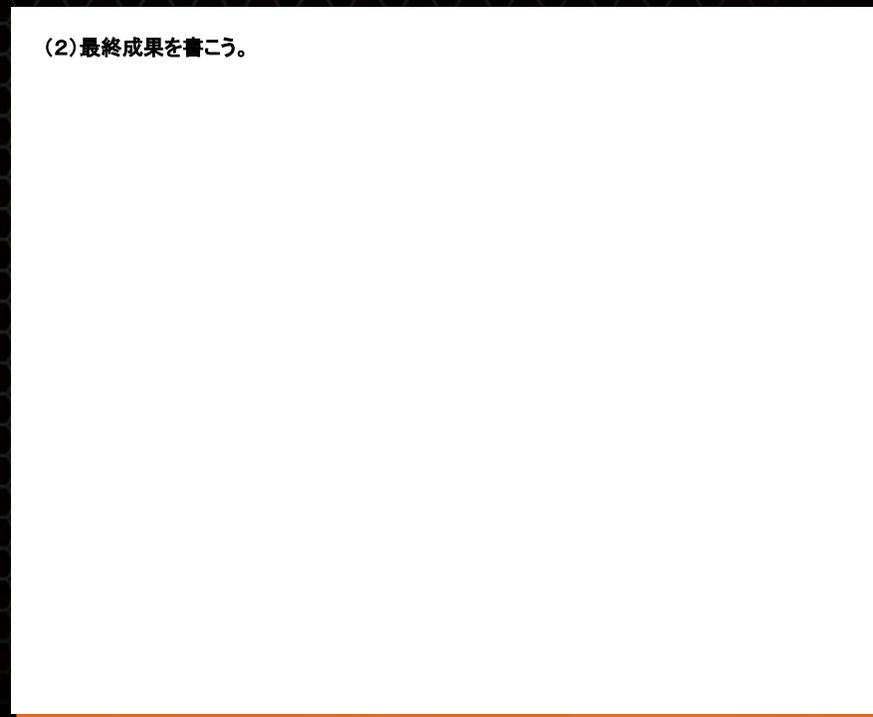
(2)どこが成功して、どこが失敗したのかを書こう。

(3)失敗したこと、もしくはもっと成功するための方法を考えて、書こう。

8 完成！



(2)最終成果を書こう。



9 次は何しよう！



# 活動に関すること(子ども達の価値創造的探究活動)

年齢	コーチ	テーマ	専門家	プロセス
9歳	コーチ経験者(大学生)	ドッジボール →家族でアスレチック →9マス鬼ごっこ	教育社会学系遊びの研究者	どんどんやりたいことが変わっていくが、その変化に辛抱強く付き合いながら、対話を繰り返し、最後には遊びの開発に到達した。そこで、遊びを専門に研究する大学教員も含めて、遊びの開発をしっかりとやりきり、ルールブックを関係者に配布した。
10歳	コーチ経験者A	歴史版DUOLINGO開発	新規ビジネス開発者	プログラミングのスキルはもともとあったため、どのようなゲームにするかのプランを中心に検討、最後は、諸々の都合で3回連続で休みとなり、完成、発表できずに終了した。
12歳	コーチ経験者A	釣り→ガトーショコラ	製菓の専門家	基本的にあまり思いを外に出さず、釣りに行きたいということを語っていたが、釣り場所をリサーチしたものの「ここでいっか…」となんか引っかかっている感があり、そもそも何を求めて今回のPJに問い直したところ、自分が今学校に行けていない中で、日中にできるやりたいことを見つけたい。釣りは日常的にできなくて、他のものをやりたいということで改めて一緒に探し、「料理」がテーマとなった。ガトーショコラをつくることになり、専門家とオンラインでの対面をしたところ、プロの思い触れ、「すげー、あつい！」を繰り返し発言するようになった。実際に、自分でガトーショコラをつくって、専門家に会いに行き、自分のために専門家がガトーショコラを作ってくれたことに感動して、その後は、フリースクールでも表情も明るくなり、前向きさが増したとの評価を受けた。
13歳	コーチ経験者B	将来プランづくり ～獣医への道～	キャリアコン	もともとキャリアコンサルの資質を持った伴走者との対話の中で、地道にじっくりと獣医になるための人生設計を計画した。
14歳	コーチ経験者B	自分が乗れる電車をつくる	工学系研究者	最初から自分が乗れる電車をつくりたいとの強い思いがあり、2人組で伴走者と進めていたが、参加者2名の対話を伴走者が理解できなくなったため、工学系の大学教員と学生に参加してもらい、実際に、大学の研究室に行き、数メートル走る電車を開発した。
14歳	コーチ経験者B	自分が乗れる電車をつくる	工学系研究者	同上
10歳	コーチ経験者C	マンチェスター旅行 →サッカー選手 →サッカー選手とバーテンダー	元旅行代理店 元Jリーガー	何をしたいかははっきりしていなかったが、マンチェスターシティが大好きで、サッカーをやっていることから、まずはマンチェスター行きの旅行の計画をたてることとした。元旅行代理店の方と話をし、旅行の計画の立て方を学びつつ、マンチェスター行きの旅行計画をつくったが、家庭ではNGをくらい、その後、サッカー選手としてManchesterシティに行く計画を立てようということになり、元Jリーガーとオンライン、さらに、実際に公園での実技と対話を行い、サッカーにおける戦略を考えるようになった。会の当初から「モクテルづくり」にはまり、毎回、神成の時間をかけてモクテルをつくっていた。自分のつくったものを他人がおいしいと言ってくれることに心が動かされた(10人連続でおいしいと言ってくれたことを10連勝といって大変喜んでた)ようで、最終的な夢は「サッカー選手」と「バーテンダー」の2つになっていた。

# 活動に関すること(子ども達の価値創造的探究活動)

年齢	コーチ	テーマ	専門家	プロセス
13歳	コーチ経験者D	みんなで旅行に行く→一人か友達と旅行に行く→よい写真を撮る	元旅行代理店→AFLO	一人旅をしたいという1年上の友達に引きずられる感じで旅行について考えていたが、前述の友達が写真を撮ることに興味を持ったため、専門家(写真家ではなく写真の活用と普及をしている方)との面談を一緒にしたところ、写真への興味が高まり、日常生活、旅行等で多くの写真を撮影し、専門家や伴走者に見せてくれるようになった。
14歳	コーチ経験者D	一人旅写真	元旅行代理店→AFLO	大人に計画してもらい、大人についていくという旅行しかしたことがなかったので、一人旅をしたいという思いは最初から強くあった。実際に山に行き、写真をとってきたら、写真を撮ることになりかなり興味がわいたようで、上記の専門家と面談をして、写真の価値、写真を撮る意図のような話を深くしたところ、旅行だけでなく、写真に対しての興味がさらに高まり、下記のようなことを発言するようになった。 ○旅をして気づいたことを母、姉、弟に見せたい。 ○普段言葉にしきれない、自分の感じていることを表現したい。 ○新しく旅にいったわくわく、驚きを伝えたい。感情が伝わる写真にしたい。 ○写真集というか、写真がある日記のような形がいいかも。その時に感じたことを忘れないようにする。次行った時はたくさんメモしてくる。
9歳	大学教員	井戸を掘る→ビオトープ開発	NPO/校長/学校運営教委会	当初は「井戸を掘りたい」との強い思いがあったが、理由を聞いていくと、自分が作った小さな池の水温を一定で維持したいということがわかり、そこからビオトープづくりを考え始めた。近くの小学校の校長先生、学校運営協議会の地域の方、自分が所属しているNPOの方などへのプレゼンづくり、資金集めのためのクラファン企画、仲間を集めるためのクイズイベント開発等を進めたが、近くの小学校のビオトープ開発には時間がかかりそうであったため、自分が見つけた池のビオトープ化をすすめ、それをプロトタイプとして、継続して小学校に働きかけていこうということで、プロトタイピング企画を計画した。常に、やりたいことに対してのパワーは全開なので、うまく方向づけてあげられれば、どんどん探究が深まる。
11歳	大学教員	??? →ガンブラ商品企画	バンダイのガンブラ開発者	大人への不信感、自己有用感の低さから、ほとんどの場合ははぐらかす傾向があった。ガンブラがとても好きということで、バンダイのガンブラの開発者と話ができるということを伝えたところ、目が変わり、質問事項などをしっかりとまとめられた。バンダイの方とオンラインで話をする最中も普段とは全く顔が違い、その後、ガンブラの商品企画のフォーマットをバンダイの方から提供していただき、途中、伴走者等へのはぐらかしの態度は多く見られたが、商品企画を完成させ、バンダイの方にオンラインで直接、提案ができた。
12歳	大学教員	脚本	演劇教育研究者	数多くのやりたいことをピックアップしてきたが、その中から一番ここでやりたいことということで、伊坂幸太郎さんの本をもとに脚本を書きたいということになった。その後は演劇教育の専門家の大学教員と検討しつつ、脚本を完成させ、映像を撮影、編集して、作品をしあげた。もともと、やりたいことはたくさんあるし、着想も素晴らしいが、やりきれないで投げ出す傾向があったということで、今回、少なくとも映像づくりまでできたことはよかった。

## 活動に関すること(活動に関わった主な大人)

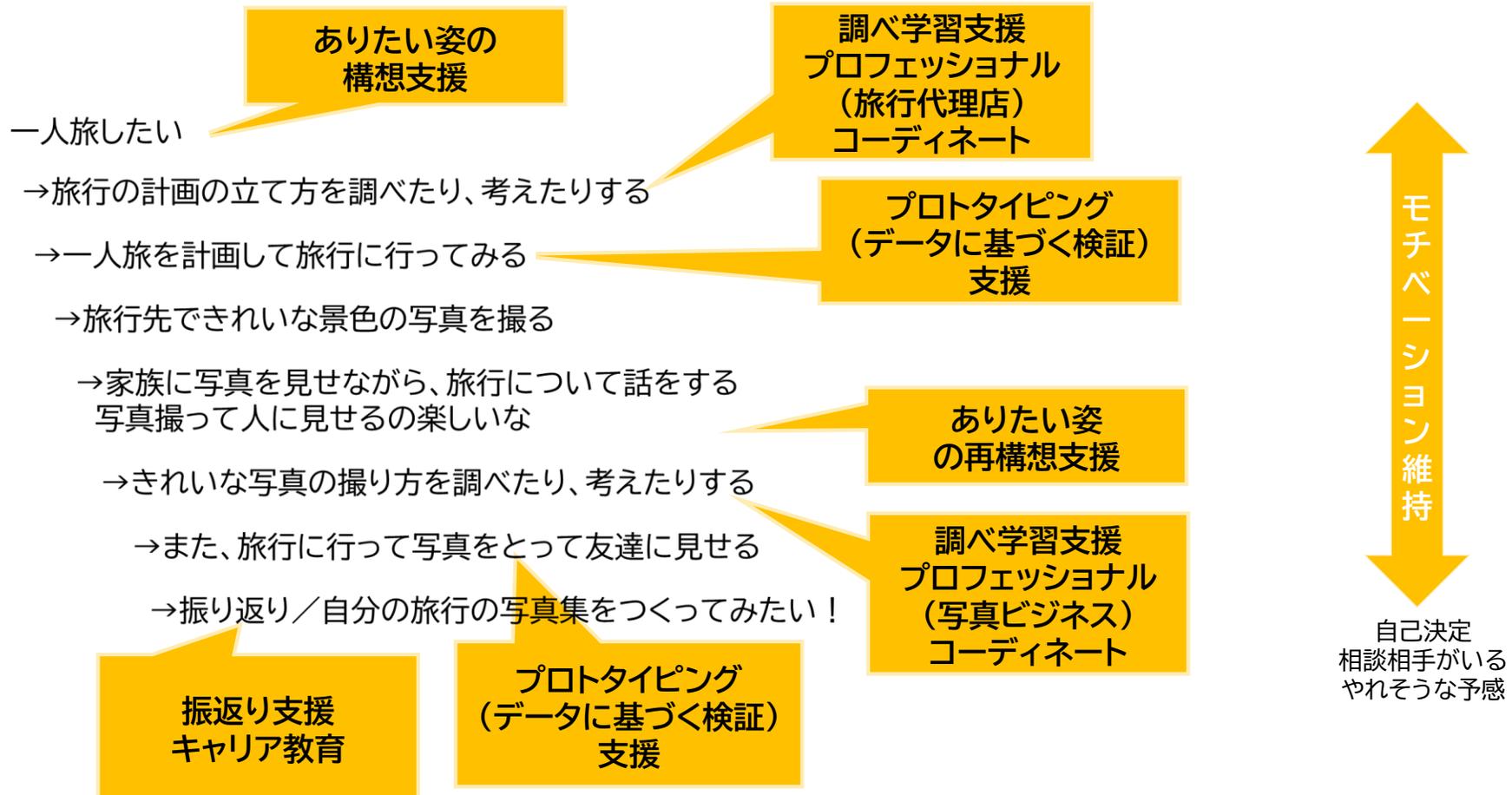
略称	主に関わった伴走者	担当のキャリアコンサルタント	関わった専門家
E.U.さん	伴走者 D	コンサルタント C	元旅行代理店/写真関係者
H.I.さん	伴走者 A	コンサルタント C	-
S.S.さん	伴走者 D	コンサルタント C	元旅行代理店/写真関係者
Y.W.さん	伴走者 E	コンサルタント A	辻調理師専門学校の先生
A.I.さん	伴走者 C	コンサルタント A	本学教育社会学の教員
Y.S.さん	伴走者 F	コンサルタント A	NPO 等
S.K.さん	(伴走者 F)	コンサルタント D	本学演劇系の教員
S.K.さん	(伴走者 A)	コンサルタント B	本学工学系の教員/大学生
S.H.さん		コンサルタント B	
K.B.さん	伴走者 B	コンサルタント D	元 J リーガー
K.N.さん	伴走者 B, 伴走者 F	コンサルタント D	バンダイ
S.T.さん	伴走者 E	コンサルタント B	-

概ね2人の子どもに対して一人の伴走者。  
伴走者による専門家のアテンド。

## 活動に関すること(ラボ活動時間以外での主な個別活動)

子供	活動場所	活動内容
E.U.さん	天覧山, 大岳鍾乳洞	一人旅, 写真撮影
S.S.さん	高尾山	一人旅, 写真撮影
Y.W.さん	辻調理師専門学校	ガトーショコラづくり
S.K.さん S.H.さん	東京学芸大学	電車づくり
K.B.さん	都内の公園	サッカー選手との対話・練習
Y.S.さん	近隣の学校 等	ビオトープづくりのための話し合い

# 活動に関すること(伴走者の役割の事例)



# 活動に関すること(活動のポイントと大人の関わり)

問題解決のプロセスを通して  
知識・技能を横断的に活用し  
探究と創造を往還する  
経験を積む



## 活動に関すること(価値創造的探究学習の意義)

---

To enjoy crafting something for someone  
何かをクラフトすることを愉しむ

学ぶということ

Appreciating the world and living  
世界を堪能する

## 活動に関すること(価値創造探究学習の意義)

---

creating something worthwhile  
何か価値を生み出す

キャリア

doing something that moves your heart  
心が動くことをする

# 検証に関すること(検証内容・方法)

## 1. STEAM教育の実践のモデル(学習計画や教材)がフリースクールにおいても有効に働いたかの検証

- ①「STEAM教育の7つのプロセス」に基づいたワークシートの活用/分析
- ② 子どもと伴走者の対話の録音・録画/学びの変容を分析
- ③ 伴走者及びキャリアコンサルの方からのヒアリング/活動との比較分析
- ④ フリースクールスタッフからのヒアリング/分析

## 2. 抽出された伴走者に必要とされる資質・能力の妥当性の検証

- ① 資質・能力の仮説に基づいた事前・中間・事後アンケートの実施/分析
- ② 子どもと伴走者の対話の録音・録画/対話から資質・能力を抽出
- ③ 伴走者からのヒアリング/分析
- ④ フリースクールスタッフからのヒアリング/分析

# 検証に関すること(実施の様子)

## 1. STEAM教育の実践のモデル(学習計画や教材)がフリースクールにおいても有効に働いたかの検証

### ①「STEAM教育の7つのプロセス」に基づいたワークシート

ワークシート

チャレンジ部

2 エポケータイム

やりたいことはなんだったかな?

第1回:それはなんですか?

第3回:それはなんですか?

第2回:それはなんですか?

ワークシートの記入例

### ①「私のありたい姿」の構想

→『ボールを当てたい!』という個人の思い

### ②「我々のありたい姿」の創造

→『フリースクールのみみんなを笑顔に』という個人と他者を含めた思い

どのように子ども達が思い、考えていったのか  
7つのプロセスを基に、学びの変容を捉える。

### ②子どもと伴走者の対話の録音・録画/学びの変容分析

伴走者: 向【子ども】は、やりたいこと何にした?  
 【子ども】A「やりたいことは、クイズタイム前に結構高いのやったんですけど、もっと高いのやってみたい。」  
 伴走者: 自分勝るやついいね。  
 【子ども】B「ボウリングやってよ!」  
 伴走者: 向「ボウリングやってた? 練習しよう!」  
 何かやりたいことある。今? それをなんぞ買ってそれに対して自分で「こんなことやりたいかな?」みたいなものを自分で...  
 【子ども】A「やりたいこと...」  
 伴走者: 向「やりたいことだと結構いいね、好きなことあるの書いてみて」  
 【子ども】A「(じっくり考えて) ボウリングだよ」  
 伴走者: 向「ボウリングがクイズタイムで何ができるの?」  
 【子ども】A「習字か?」  
 伴走者: 笑面「あー、習字もあるか...」  
 【子ども】A「習字はなんか人工物の」  
 伴走者: 意面「習字は、赤とか青色とかか、ボウリングやってみたい理由とかある?」  
 【子ども】A「練習したい」  
 伴走者: 向「ボウリングがやりたいことで、練習つづけるってところまでいいのは、」  
 【子ども】A「これわかんなくて、家で読めた」  
 伴走者: 向「もんならこっちにこっちからやりなななななな、なんでボウリングにしたんだっけ」  
 【子ども】A「クイズでいうスポンジみたいなところでボウリングして、なんかめっちゃ高いので投げかけ、楽になっちゃうから、」  
 伴走者: 自分「うんうん、どんなところが楽しかった?」  
 【子ども】A「最後まで投ったのは結構あった」  
 伴走者: 向「最後まで投げたの、達成感があるからボウリングがやりたい!」  
 達成感っていいよね、達成感があるからボウリングがやりたい! って感じのかな、いいね、それだったら私も目指しているのわ



伴走者のボイスレコーダー携行の様子

「私のありたい姿」の構想  
対話によって内側にあった  
思いを表出化させている。

### 対話の文字起こし



7つのプロセスが伴走者とこどものどのような対話によって促されるかを捉える。

# 検証に関すること(実施の様子)

## 1. STEAM教育の実践のモデル(学習計画や教材)がフリースクールにおいても有効に働いたかの検証

### ③ 伴走者及びキャリアコンサルの方からのヒアリング/活動との比較分析



伴走者の振り返り



キャリアコンからのヒアリング

内容抽出・比較・確認

【振り返り】  
この振り返り、子どもたちが取り組んだ活動から、今回の活動の振り返りを行ったこと  
が分かります。振り返りを通じて、子どもたちの活動の感想や、今後の活動の方向性など  
が、関係者から共有され、今後の活動に活かされています。

【振り返り】  
今回の振り返り、子どもたちが取り組んだ活動から、今回の活動の振り返りを行ったこと  
が分かります。振り返りを通じて、子どもたちの活動の感想や、今後の活動の方向性など  
が、関係者から共有され、今後の活動に活かされています。

振り返り内容を文字起こし

子どもの取り組んでいる  
内容や様子を抽出



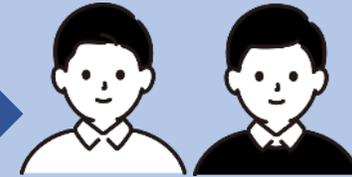
活動を撮影している様子

振り返り等を基に、子どもの  
取り組み方を確認

伴走者・キャリアコンサルの方から子ども  
の困り感や  
取り組み方の特徴を分析する。

### ④ フリースクールスタッフからのヒアリング/分析

振り返りMTG時に



フリースクールスタッフ



調査者

どのような瞬間が  
印象的でしたか？

《質問項目》

- 活動中の子どもの様子で印象的だったこと、特に「子どもの目が輝いた瞬間」はあったか。
- 普段のフリースクールの活動では見られないような印象的な行動や発言があったか。
- 一方、この活動の影響で普段のフリースクールで変わったこと等はあるか。等

子どもにどのような学びの影響を与えているか  
客観的な立場から捉える。

# 検証に関すること(活動のプロセス①)

やりたいことが最初からあったから、どんどんやった！

	活動内容の概要	STEAM教育の7つのプロセス
第1回	アイスブレイク・1on1	
第2回		
第3回	自分が乗れる電車を作ることを目的にした、 (工学系の) 専門家の話を聞く。	①私のありたい姿の構想
第4回	電車の設計を(工学系の) 専門家を 交えながら行う。	③現状の認識 ④問題の特定
第5回	【個別活動】製作を実施。	⑤問題の原因の探究 ⑥課題の設定
第6回	電車に用いる電気回路やプログラミングなどを (工学系の) 専門家を交えながら行う。	③現状の認識 ④問題の特定 ⑤問題の原因の探究 ⑥課題の設定 ⑦課題解決
第7回	【個別活動】製作を実施。	
第8回	発表のために、これまでの活動を振り返る。	
第9回	発表・振り返り・1on1	

■ : 欠席した回

# 検証に関すること(活動のプロセス②)

やりたいことが最初からあったから、どんどんやった！

	活動内容の概要	STEAM教育の7つのプロセス
第1回	アイスブレイク・1on1	
第2回	↓ どのような脚本を書きたいか考える。	①私のありたい姿の構想
第3回	↓ (演劇の) 専門家と一緒に、伊坂幸太郎さんの書籍の内容を読み込む。	③現状の認識 ④問題の特定
第4回	↓ (演劇の) 専門家と一緒に、脚本を作成する。	⑤問題の原因の探究
第5回	↓	⑥課題の設定
第6回	↓ (演劇の) 専門家と一緒に、撮影方法などを検討する。	
第7回	↓ (演劇の) 専門家と一緒に、撮影をする。	⑥課題の設定 ⑦課題の解決
第8回	↓ 【個別活動】動画を編集する。	
第9回	↓ 発表・振り返り・1on1	

■ : 欠席した回

# 検証に関すること(活動のプロセス③)

やりたいことが最初からあったから、どんどんやった！

	活動内容の概要	STEAM教育の7つのプロセス
第1回	アイスブレイク・1on1	
第2回	池の水を一定に維持するために、井戸が掘れないか考える。	①私のありたい姿の構想 ②我々のありたい姿の創造
第3回	【個別活動】養鶏場に井戸の掘り方を聞く。	
第4回	ビオトープがある学校に向けた提案書を考えた。	③現状の認識 ④問題の特定 ⑤問題の原因の探究 ⑥課題の設定
第5回	【個別活動】地域の人に相談する。	
第6回	お金を集めるためにクラウドファンディングについて検討する。	
第7回	【個別活動】地域の人に相談する。	⑦課題の解決
第8回	ビオトープづくりのための仲間づくりの方法について考える。	③現状の認識 ④問題の特定 ⑤問題の原因の探究 ⑥課題の設定
第9回	発表の準備のために、これまでの活動を振り返る。	
第9回	発表・振り返り・1on1	⑦課題の解決

■ : 欠席した回

# 検証に関すること(活動のプロセス④)

やりたいことがキャリアに結び付いていた！

	活動内容の概要	STEAM教育の7つのプロセス
第1回	アイスブレイク・1on1	
第2回	↓ 興味のあること(ボルダリング)について考える。	①私のありたい姿の構想
第3回	↓	
第4回	↓	①私のありたい姿の構想
第5回	↓ どうしたら獣医になれるか。具体的にどの大学に行くべきかを考える。	
第6回	↓ 大学進学のために、学費をどのように確保するか。アルバイト等を調べる。	
第7回	↓ 入試に向けて、何が勉強で必要なかを調べ、考える。	③現状の認識 ④問題の特定 ⑤問題の原因の探究 ⑥課題の設定
第8回	↓ 発表に向けて、これまでの活動を振り返る。	
第9回	↓ 発表・振り返り・1on1	(⑦課題の解決)

■ : 欠席した回

# 検証に関すること(活動のプロセス⑤)

やりたいことをやってみたら、新しいやりたいことが見つかった！

	活動内容の概要	STEAM教育の7つのプロセス
第1回	アイスブレイク・1on1	
第2回	↓ 一人旅(山)に行くことを決める。	①私のありたい姿の構想
第3回	↓ 元旅行代理店のアドバイスをもらいながら、行く山を決め、行程を考える。	③現状の認識 ④問題の特定 ⑤問題の原因の探究 ⑥課題の設定 ⑦課題の解決
第4回	↓ 【個別活動】山に行く。	
第5回	↓ 一人旅(山登り)の活動を振り返る。	
第6回	↓ 専門家(写真家)の話を聞き、写真撮影のコツや最終的なアウトプットについて検討する。	
第7回	↓ 【個別活動】鍾乳洞に行く。	
第8回	↓ 専門家(写真家)に写真を見てもらいながら、これまでの活動を振り返り、まとめる。	①私のありたい姿の構想 ⑥課題の設定 ⑦課題の解決
第9回	↓ 発表・振り返り・1on1	

■ : 欠席した回

# 検証に関すること(活動のプロセス⑥)

やりたいことをやってみたら、新しいやりたいことが見つかった！

	活動内容の概要	STEAM教育の7つのプロセス
第1回	アイスブレイク・1on1	
第2回	↓ テーマを「旅行」にする。	①私のありたい姿の構想
第3回	↓ どこに旅行に行くのか。だれと一緒に旅行に行くのかなどを考える。	
第4回	↓	
第5回	↓ きれいな星空の写真を撮るために、一人旅をすることを決意する。	③現状の認識 ④問題の特定 ⑤問題の原因の探究 ⑥課題の設定 ⑦課題の解決
第6回	↓ 専門家(写真家)のお話を聞き、写真の撮り方などを学ぶ。 【個別活動】近場で写真を撮る。	
第7回	↓ 専門家(写真家)から具体的に写真の撮り方などについてアドバイスをもらう。 【個別活動】山に登って、写真を撮る。	
第8回	↓ これまでの活動を振り返る。	
第9回	発表・振り返り・1on1	

■ : 欠席した回

# 検証に関すること(活動のプロセス⑦)

やりたいことを決めてやってみたら、うまくいかず、新しくやりたいことを見つけた！

	活動内容の概要	STEAM教育の7つのプロセス
第1回	アイスブレイク・1on1	
第2回	マンチェスターに行くことをゴールに定める。	①私のありたい姿の構想
第3回	元旅行代理店のアドバイスをもとに、マンチェスターに行くための費用や行程を調べる。	③現状の認識
第4回		
第5回	具体的な行程などを決定する。	④問題の特定 ⑤問題の原因の探究
第6回	元サッカー選手の話聞くことで、将来的にマンチェスターに行くための方法を検討する。	①私のありたい姿の構想 ③現状の認識 ④問題の特定
第7回	サッカーがよりうまくなるための方法を検討する。 【個別活動】Jリーガーと対話・練習をする。	⑤問題の原因の探究 ⑥課題の設定
第8回	発表のために、これまでの活動を振り返る。	
第9回	発表・振り返り・1on1	

□ : 欠席した回

# 検証に関すること(活動のプロセス⑧)

本当にやりたいことが見つからず、初心に戻ったらやりたいことが見つかった！

	活動内容の概要	STEAM教育の7つのプロセス	
第1回	アイスブレイク・1on1		
第2回			
第3回	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">                     テーマを「釣り」にする。                 </div>	①私のありたい姿の構想	
第4回	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">                     場所や何をターゲットにするかを考える。                 </div>		
第5回	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">                     釣りの動画などを視聴する。                 </div>		
第6回	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">                     お菓子作りをしたいことを伝え、チョコレートケーキを作ることを目標にする。                 </div>		
第7回	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">                     専門家（辻調理師専門学校）の方に、ガトーショコラのレシピなどを教えてもらう。                 </div>		③現状の認識 ④問題の特定 ⑤問題の原因の探究 ⑥課題の設定 ⑦課題の解決
	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">                     【個別活動】自分でガトーショコラをつくる。                 </div>		
第8回	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">                     【個別活動】辻調理師専門学校へ訪問し、フィードバックなどをもらう。                 </div>		
第9回	発表・振り返り・1on1		

: 欠席した回

# 検証に関すること(活動のプロセス⑨)

毎回やりたいことが変わって行って、いろいろやっているうちに見つかった！

	活動内容の概要	STEAM教育の7つのプロセス
第1回	アイスブレイク・1on1	
第2回	<div style="text-align: center;">↓</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px auto; width: fit-content;">みんなで協力をしながらできるドッジボールを考えることをテーマにする。</div> <div style="text-align: center;">↓</div>	①私のありたい姿の構想
第3回		
第4回		
第5回	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;">家族でアスレチックに出かける計画に変更。</div> <div style="text-align: center;">↓</div>	①私のありたい姿の構想
第6回	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;">9マス鬼ごっこを最大限楽しめる方法を探すことにテーマを定める。</div> <div style="text-align: center;">↓</div>	
第7回	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;">実際に、9マス鬼ごっこを試しながら、最大限楽しめるルールなどを考える。</div> <div style="text-align: center;">↓</div>	③現状の認識 ④問題の特定 ⑤問題の原因の探究 ⑥課題の設定 ⑦課題の解決
第8回	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;">(遊びの) 専門家を交えながら、ルールブックのもとになるものをまとめる。</div> <div style="text-align: center;">↓</div>	
第9回	発表・振り返り・1on1	

: 欠席した回

# 検証に関すること(活動のプロセス⑩)

毎回やりたいことが決まらなかったが、雑談していて、専門家にあつたら見つかった！

	活動内容の概要	STEAM教育の7つのプロセス
第1回	アイスブレイク・1on1	
第2回	やりたいことを模索する。	①私のありたい姿の構想
第3回	専門家(バンダイ)の方の話を聞き、 ガンダムの商品開発関係のプロジェクトを 進めることにする。	
第4回		
第5回		
第6回	専門家(バンダイ)に対しての 企画書を作成する。	③現状の認識 ④問題の特定 ⑤問題の原因の探究 ⑥課題の設定 ⑦課題の解決
第7回		
第8回	専門家(バンダイ)との対話を行う。	
第9回		

■ : 欠席した回

# 検証に関すること(実施の様子)

## 2. 抽出された伴走者に必要とされる資質・能力の妥当性の検証

### ① 資質・能力の仮説に基づいた事前・中間・事後アンケートの実施/分析

伴走者に必要とされる資質・能力の仮説

ジブン  
(3要素)

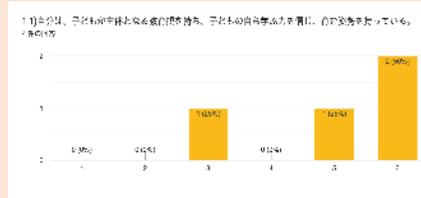
コト  
(7要素)

ヒト  
(5要素)

マナビ  
(2要素)



アンケートの作成



※事前アンケート結果の一部

分析(変化があったか)

伴走者に資質・能力の妥当性について調査し、考えの変化や新たな要素を抽出し、分析する。

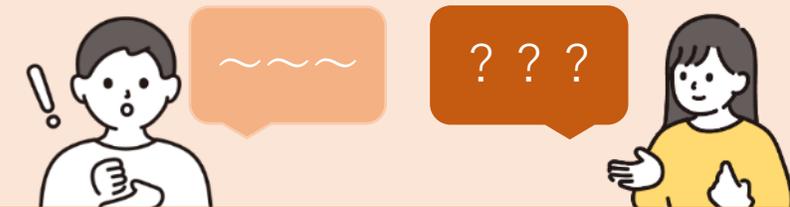
### ② 子どもと伴走者の対話の録音・録画/対話から資質・

[伴走者: 角]【子ども A】は、やりたいこと何ですか?  
[子ども A]やりたいことは、クイズミング前に結構高いのやっただけです、もっと高いのやってみたい。  
[伴走者: 角]怒るやついいね。  
[子ども B]ボルダリングをやってみよう!  
[伴走者: 角]ボルダリングをやってみよう!  
[子ども A]やりたいことある。今それをみんな聞いてそれに対して自分で「こんなことやったらいいかな?」みたいなのをみんな聞いて...  
[子ども A]やりたいこと。  
[伴走者: 角]やりたいことと難しいよ。好きなことある? 聞いてみて  
[子ども A]「じゅくも通えん上」でボルダリングはしよ  
[伴走者: 角]ボルダリングとクイズミングって何が違うんだろう?  
[子ども A]皆とかか?  
[伴走者: 角]皆か... 君を覚えるか...  
[子ども A]皆誰になんか人下物  
[伴走者: 角]皆か... 赤とか黄色とかか?  
[子ども A]ボルダリングやってみない理由とかある?  
[子ども A]体力つけない。  
[伴走者: 角]ボルダリングがやりたいことで、体力つけないってとるまでいたのね。  
[子ども A]これがわかんなくて、家で習めた。  
[伴走者: 角]ちねみんこちねに回っちゃうからなんだけど、なんでボルダリングにしたんだっけ  
[子ども A]タレス習っていろいろスワッチみたいなところでボルダリングして、なにかめっちゃくちゃ高いので覚えたけど、楽しかったから。  
[伴走者: 角]そうなんだ。どんなところが楽しかった?  
[子ども A]記憶まで残った記憶があった  
[伴走者: 角]記憶っていいいいね、達成感があるからボルダリングがやりたい! って感じなのかな、いいね、それをもってっと高みを目指しているってわけか。

コト: 聞く力  
子どもの反応を見て、考えやすいように聞き方を変えている

コト: 壁打ち力  
様々な角度から質問を投げかけ、考えを要約・解像度を高めている

ジブン    コト    ヒト    マナビ    +α



伴走者が子どもに対する声掛けを分類し、どの場面で、どのような影響を与えたか分析する。



# 検証に関すること

## (伴走者に必要とされる資質・能力ルーブリックの仮説)

	1	2	3	4	5
生徒主体の教育観	生徒主体の教育の重要性は理解しているが、実践は伴っていない。	生徒主体の重要性を理解し、生徒の発言機会を設けようと努力している。	生徒の意見を引き出し、授業に取り入れようとしている。	生徒の意見を積極的に引き出し、授業を双方向的なものにしようとしている。	生徒の主体性を最大限に尊重し、生徒が自ら学びを深めていけるような環境を整えている。生徒は自分の意見が尊重され、授業に反映されることを実感している。
オープンマインド	探究的な学びの意義を理解し、未知の状況にも対応しようとする意欲はあるものの、実践は不十分。	未知の状況に対してまずは肯定的な反応をするよう意識している。	未知の状況や生徒の予想外の発言に対して、柔軟に対応しようとする努力している。	未知の状況を、生徒とともに学びを深める機会として積極的に活用している。	未知の状況や予測困難な状況を、生徒の探究心を最大化する機会として捉え、柔軟に対応している。その経験を基に、生徒や自身にとって最適な指導方法の理論を形成している。
成長マインド	新しい取り組みの重要性は理解しているが、実践には消極的。	新しい取り組みに挑戦する意欲はあるが、具体的な計画や準備が不足。	新しい取り組みに計画的に挑戦し、その結果を振り返っている。	新しい取り組みを積極的に実践し、その経験を次に活かしている。	複数の新しい取り組みを通じて、自らの課題に対応するための自論を形成している。
聴く力	生徒や関係者の意見を聞く姿勢はあるが、一方的なコミュニケーションになりがち。	生徒の意見を丁寧に聞こうと努力しているが、深掘りが不十分。	生徒の意見を深く理解するために、質問やコメントを工夫している。	生徒の意見を多角的に捉え、議論を活性化させている。	複数の意見を調整したり、生徒の意見を学びに生かすための理論を形成している。
見取る力	生徒の状況を把握しようとする意識はあるが、表面的な観察にとどまる。	生徒の状況を把握しようとする努力している。	生徒一人ひとりの学びのプロセスを把握し、適切な支援を行っている。	生徒の多様な学びのプロセスを深く理解し、柔軟に対応している。	生徒の多様な学びのプロセスを深く理解し、それに基づいた指導論を形成している。
興味を喚起する力	生徒の興味関心を引き出そうとするが、一方的な説明や指示が多い。	生徒の興味関心を引き出す工夫をしているが、効果は限定的。	生徒の興味関心を把握し、学習内容と結びつけようとする努力している。	生徒の多様な興味関心に応じて、提示を工夫している。	生徒の興味関心を詳細に把握し、生徒の興味が湧くポイントに基づいた指導論を形成している。
壁打ち力	生徒の問いを深めることを意識しているが、質問が一方的、または表面的になりがち。	生徒の問いに対し、多角的な質問を投げかけようとしているが、誘導的になってしまうことがある。	生徒の考えを引き出すために、質問やコメントを工夫している。	生徒の思考を深めるだけでなく、生徒の発言から新たな問いを見つけ、議論を広げている。	生徒の思考を深める壁打ちの経験から、問いの解像度や思考の解像度を高める指導論を形成している。
先見的行動（プロジェクトマネジメント力）	プロジェクト全体の見通しを持つ意識はしているが、計画が不十分。	プロジェクトの全体像を生徒と共有しようと努力しているが、説明が不足している。	プロジェクトの全体像を生徒と共有し、必要な手立ても、適宜実施しようと努力している。	生徒の状況を把握し、プロジェクトの進行に応じて計画を修正している。	プロジェクトの全体を見通し最善手を尽くすことからの経験から、効果的なマネジメント論を構築している。
協働を促す力（ファシリテーション力）	生徒同士の協働を促そうとするが、具体的な指示や働きかけが不足。	生徒同士の協働を促すために、役割分担や話し合いのテーマを提示している。	生徒の意見を引き出し、議論を活性化させようと努力している。	生徒の多様な意見を尊重し、合意形成を支援している。	多様な生徒の意見を引き出し、チーム全体の協働を効果的に促進するファシリテーション手法を理論化している。
ICT・データを活用する力	ICTやデータを活用することの重要性は理解しているが、実践は不十分。	ICTやデータを活用しようと努力しているが、効果的な活用方法が分からない。	ICTやデータを活用して、生徒の理解を深めようと工夫している。	生徒の状況に合わせて、ICTやデータの活用方法を柔軟に変えている。	ICTやデータ活用における理想と現実のギャップを経験し、それに対応するための自論を形成している。
生徒との信頼関係をつくる力	生徒との信頼関係を築くことの重要性は理解しているが、具体的な行動が伴っていない。	生徒とのコミュニケーションを増やそうと努力しているが、一方通行になりがち。	生徒の気持ちに寄り添い、共感的なコミュニケーションを心がけている。	生徒の状況をよく観察し、生徒一人ひとりに合わせた声かけや支援を行っている。	生徒との信頼関係を築き、心理的安全性の高い環境を作る指導論を形成している。
関係構築力	関係者への感謝や尊敬の気持ちは持っているが、具体的な行動で示すことができていない。	関係者への感謝や尊敬の気持ちは行動で示そうと努力しているが、相手の状況や立場を十分に理解できていない。	関係者に感謝や尊敬の念を示し、協力を得ようと努力している。	関係者との間に共通の目標を見出し、協働を促している。	関係者との協働で直面する課題に対応し、自論を形成している。
動機付けする力	生徒のモチベーションを高めることの重要性は理解しているが、具体的な方法が分からない。	生徒のモチベーションを高めるために、褒めたり励ましたりしているが、効果が限定的。	生徒の状況を観察し、個々に合わせた声かけや支援を行っている。	生徒の内的動機付け(興味・関心)を高める工夫をしている。	生徒の動機付けに関して、理想と現実のギャップを乗り越え、効果的な動機付け方法を自分の指導論に取り入れている。
振り返りを促す力	振り返りの重要性は理解しているが、具体的な方法が分からない、または実践できていない。	振り返りの時間を設け、生徒に問いかけを行っているが、生徒の回答が表面的。	生徒が自分の学びを具体的に振り返ることができるよう、問いかけを工夫している。	生徒の振り返りを促す問いかけを、生徒の状況に合わせて変えている。	生徒の振り返りから課題やギャップを認識し、生徒の振り返りに対する指導論を形成している。
協働する力	協働することの重要性は理解しているものの、関係者への相談や、支援を求めることが苦手で、自分だけで抱え込んでしまう。	関係者に相談や支援要請はできるものの、具体的な依頼内容を伝えられていない。	関係者へ具体的な相談や支援要請ができる。	関係者へのサポートも行うことで、チームとしての協働を目指している。	チームとして効果的な協働をするための指導論を形成している。
探究的な学び・STEAM教育の理解と実践	探究的な学びやSTEAM教育の重要性は理解しているが、実践できていない。	探究的な学びやSTEAM教育を実践しようと努力しているが、試行錯誤の段階。	探究的な学びやSTEAM教育を実践し、生徒の反応を見ながら改善している。	探究的な学びやSTEAM教育を効果的に実践し、生徒の資質・能力を育成している。	探究的な学びやSTEAM教育の実践を通じて、効果的な指導方法に関する自論を獲得している。
教科をつなげる力	教科の枠を超えた学びの重要性は理解しているが、具体的な実践方法が分からない。	自分の教科の中で、他教科との関連付けを意識しているが、生徒への伝え方が不十分。	複数の教科の内容を結び付けた授業を実践しているが、生徒の教科への興味関心は低いまま。	複数の教科の知識やスキルを組み合わせた、探究的な学習活動を実践している。	教科横断的な学習が効果的だった事例を分析し、複数の教科の知識やスキルを組み合わせた探究的な学習活動を実践している。

# 検証に関すること(資質・能力に関する伴走者アンケート)

## 【資質・能力に関する事前・中間・事後アンケートの内容】

### ・評価方法

6件法(1.まったくそう思わない, 2.あまりそう思わない, 3.どちらかといえばそう思わない, 4.どちらかといえばそう思う, 5.そう思う, 6.とてもそう思う)による回答と自由記述により評価

### 伴走者A.S.さんの回答

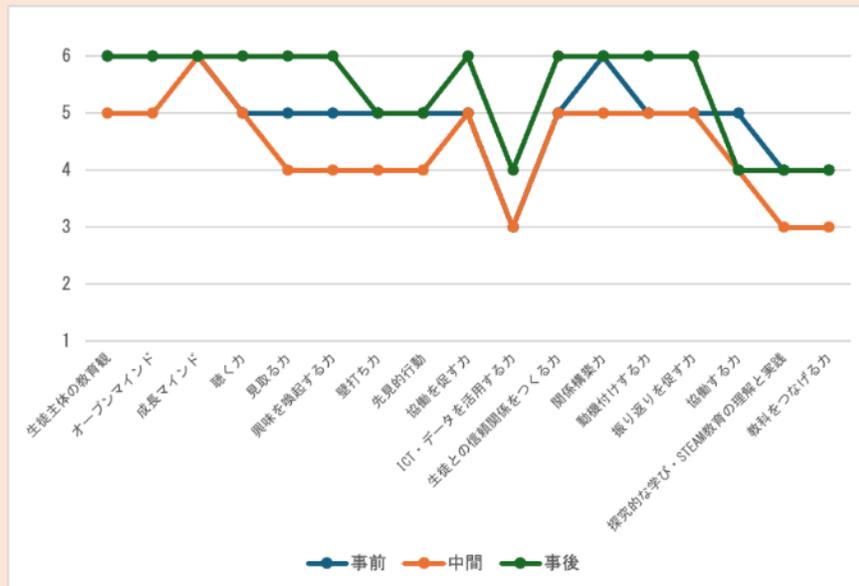


図1 伴走者に必要とされる資質・能力の有無

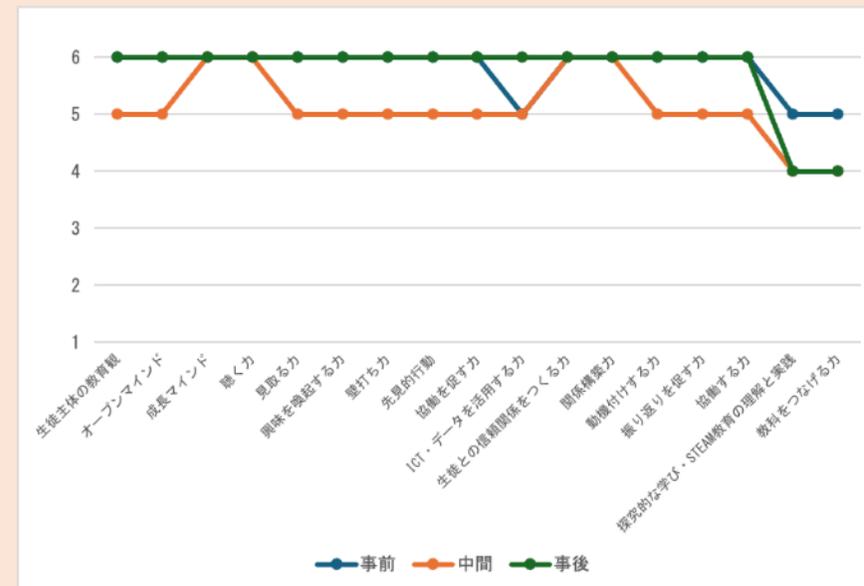


図2 伴走者に求められる資質・能力の必要性

## 検証に関すること(伴走者に必要とされる資質・能力の妥当性)

○資質・能力の必要性に関する回答の結果において、仮説として立てたほとんどの資質・能力の要素が必要であるという肯定的な評価を得た。

○「ICT・データを活用する力」については、資質・能力の有無については低い評価となったが、必要性については高く評価された。

○「探究的な学び・STEAM教育の理解と実践」「教科をつなげる力」では、資質・能力の有無および必要性の双方の評価において評価水準が他の要素に比べて低く推移。

○上記より、伴走者からは求められる資質・能力について妥当であるという評価が得たことがわかる。

○「ICT・データを活用する力」については必要ではあるが、今回の活動ではその資質・能力を発揮できなかったと認識していたことがわかる。確かに、今回の活動ではデータを活用する場面はあまり引き出せていなかった。

○「探究的な学び・STEAM教育の理解と実践」「教科をつなげる力」については、今回は教科教育や学力の評価について求められることはなく、特に学校外の活動においては伴走者もその点については意識をしていなかったことがわかる。

## 検証に関すること(資質・能力に関する伴走者ヒアリングより)

フリースクールのスタッフと伴走者、キャリアコンサルへのヒアリングにより、フリースクールに通う児童生徒の価値創造的探究学習の伴走において特に気を付けるべき要素として、下記が抽出された。

- 初期の不安感の解消のための信頼関係の構築と心理的安全性の確立
- 個別化した支援と関りの即時性と柔軟性
- フリースクールとのスタッフとの連携
- 非言語コミュニケーション
- 専門家の説明等の翻訳、専門家の過介入のコントロール
- 子どもの感情の起伏に対するアンテナ

# 検証に関すること(資質・能力に関する振り返りからのまとめ)

「やりたい！」を  
起動させて、継続させる3要素は

自分で決定させる  
つながっていると思わせる  
出来そうだと思わせる

○上下関係でない  
大人との信頼感

○プロとの接続

○伴走者が常に意識  
すべきこと

○プロからの励まし

子ども達は  
あらゆる方向から  
できない理由を  
ぶつけられてきている

子ども達の「やりたい！」に対して

「できない理由」を考えるのではなく

「どうしたらできるのか？」を  
一緒に考える。

# 検証に関すること(資質・能力に関する振り返りからのまとめ)

## こんな大人に気をつけろ！

- 話を聞いてくれず、自分ばかりしゃべる
- 子ども扱いしてくる
- 「できない理由」ばかり言ってきて、「どうやったらできるか」の相談にのってくれない
- 失敗しているのにきれいにまとめさせようとする
- 失敗しろって言っているのにすごい成果を出させようとする

## 仲間になると面白い大人

- 話を聞いてくれる人
  - 「それはできないね」と言わない人
  - 「どうやったらできるか」の相談に乗ってくれる人
- 自分がやりたいことについてのプロフェッショナル

# 今後の発展として(生成AIを活用した伴走者支援・学習者評価)

---



# 今後の発展として(生成AIを活用した伴走者支援・学習者評価)

STEAM教育の目標

観点	知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
	各教科の学習で身に付けた知識・技能を横断的・総合的に活用し、技術革新によって一人一人の行動が生活や社会に広く波及する現代社会における問題解決に必要な知識・技能を身に付ける。	生活や社会の中から問題を見出し、一人一人の幸せを求めた自己のありたい姿と社会におけるあるべき姿の創造を通して、課題を設定し、問題解決のために必要な探究活動や創造活動を繰り返し、その解決策を生活や社会において実現(実装)できる力を養う。	問題解決の活動を通して、自己の変化と身のまわりの生活や社会の変化に気付く。自己のありたい姿とよりよい社会の両立を目指して、自らがよりよい生活や社会にはたらきかけることができる実践的な態度を養う。

STEAM教育の評価規準

観点	知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
評価の観点	各教科で身に付けた知識をもとに、横断的・総合的に取り組む内容を理解している。技術革新によって一人ひとりの行動が生活や社会に広く波及する現代社会における問題解決に必要な技能を身に付けている。	生活や社会の中から問題を見出し、一人ひとりの幸せを求めた自己のありたい姿と社会におけるあるべき姿を創造している。生活や社会の中から課題を設定し、問題解決のために必要な探究活動や創造活動を繰り返し、その解決策を生活や社会において実現(実装)に向けて取り組んでいる。	問題解決の活動を通して、自己の変化と身のまわりの生活や社会の変化に気付こうとしている。自己のありたい姿とよりよい社会の両立を目指して、自らがよりよい生活や社会にはたらきかけようとしている。

問題解決のプロセスに

プロセス	知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
①「私のありたい姿」の構想		・自分なりのありたい姿を探するために「問い」を立てている。 ・自分なりのありたい姿を構想するために思考を広げている。	・自分なりのありたい姿を探するために「問い」を立てようとしている。 ・自分なりのありたい姿を構想しようとしている。
②「我々のありたい姿」の創造		・各自の思いをいろいろな形で表現し合い、お互いの思いを確認し合っている。 ・掘り下げる「問い」を通してありたい姿をより具体的に描いている。	
③現状の認識	・各教科の学習で身に付けた知識・技能を横断的・総合的に活用し、現状について探った内容について理解している。 ・現状について多様な視点(文化的・歴史的・科学的など)で観察できる。	・「我々のありたい姿」に関しての「問い」を立てている。 ・お互いに表現し合い、観察したり共通点や違いを確認したりすることで現状を認識している。	・「我々のありたい姿」に関しての「問い」を立てようとしている。 ・お互いに表現し合い、観察したり共通点や違いを確認したりすることで現状を認識しようとしている。
④問題の特定		・「我々のありたい姿」と現状とのギャップを見いだしている。 ・身近な生活や社会における現実の問題を特定している。	
⑤問題の原因の探究	・身近な生活や社会における個別事象の定性的な情報やビッグデータなどの定量的な情報を理解している。 ・目的に応じた定性的な情報やビッグデータなどの定量的な情報を集めたり分析したりする、データサイエンスの活用ができる。	・問題の原因を探るための「問い」を立てている。 ・身近な生活や社会における個別事象の定性的な情報やビッグデータなどの定量的な情報に基づいて、問題の本質を見つけ出している。	・問題の原因を探るための「問い」を立てようとしている。 ・身近な生活や社会における個別事象の定性的な情報やビッグデータなどの定量的な情報に基づいて、問題の本質を見つけ出そうとしている。
⑥課題の設定		・問題の原因を踏まえ、「我々のありたい姿」に向けて、実現可能な「あるべき姿」を探るための「問い」を立てている。 ・自分なりの捉え方・考え方で課題を設定している。	・問題の原因を踏まえ、「我々のありたい姿」に向けて、実現可能な「あるべき姿」を探るための「問い」を立てようとしている。 ・自分なりの捉え方・考え方で課題を設定しようとしている。
⑦課題の解決	・プロトタイプ(試行・試作)ができる。	・課題を解決するための「問い」を立てている。 ・アイデアを創造している。 ・成功または失敗の原因を探究している。 ・失敗した場合には、①～⑥のどのステップに戻るかを考えている。	・課題を解決するための「問い」を立てようとしている。 ・アイデアを創造しようとしている。 ・成功または失敗の原因を探究しようとしている。 ・失敗した場合には、①～⑥のどのステップに戻るかを考えようとしている。
問題解決の振り返りと新たな視点の獲得	・①～⑦の個々のプロセスについて理解している。 ・①～⑦のプロセスを適切に往還することができる。	・解決策を生活や社会において実現(実装)している。	・自らがよりよい生活や社会にはたらきかけようとしている。

「STEAM教育のすすめ」はアルー株式会社と東京学芸大学、東京学芸大学子ども未来研究所の共同研究の成果です。

作成日：2021年11月17日

執筆：大谷忠(東京学芸大学大学院)

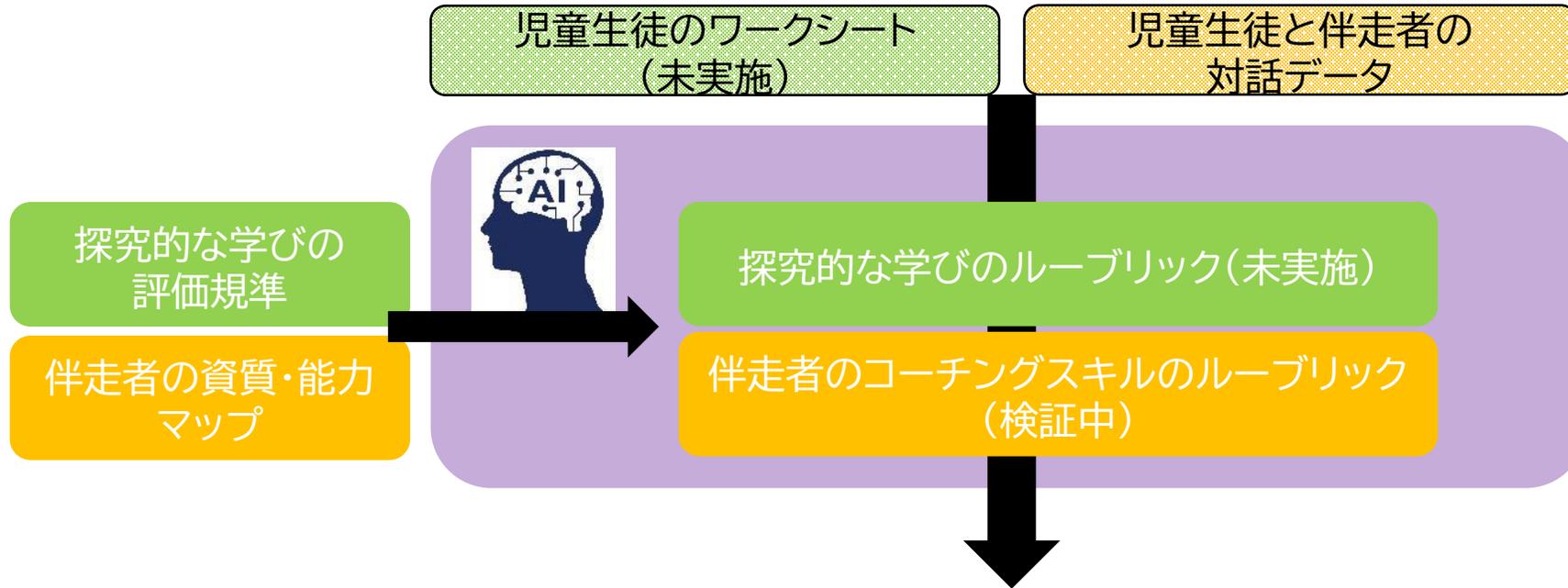
落合文四郎(アルー株式会社)

金子嘉宏(東京学芸大学)

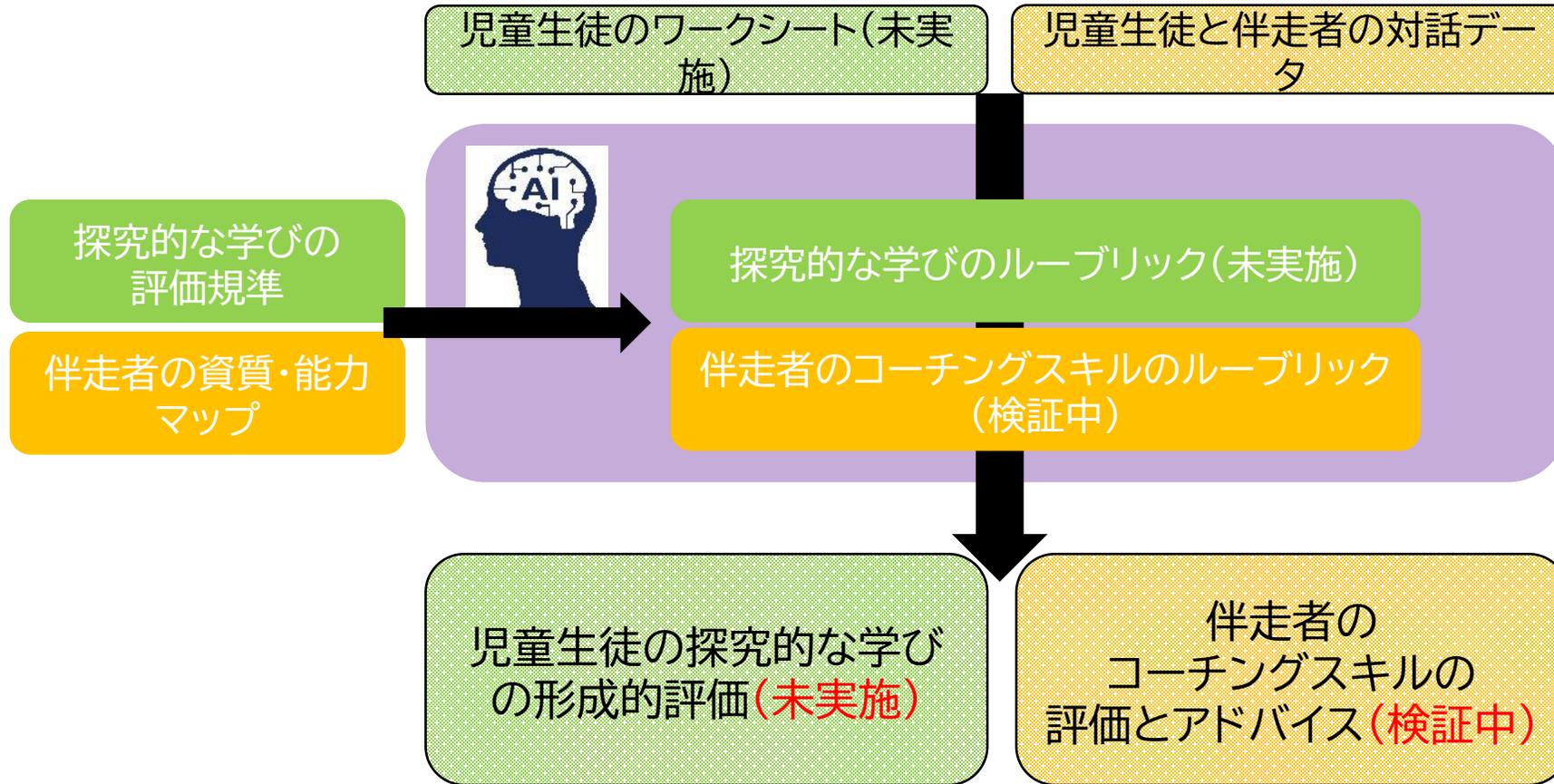
木村優里(東京学芸大学子ども未来研究所/明治学院大学)

原口るみ(東京学芸大学子ども未来研究所)

# 今後の発展として(生成AIを活用した伴走者支援・学習者評価)



# 今後の発展として(生成AIを活用した伴走者支援・学習者評価)



# 今後の発展として(生成AIを活用した伴走者支援の事例)

## あなたの温かい関わりが、生徒たちの探究心を育てています！

**素晴らしい関わりポイント**

- 生徒と一緒に楽しむ
- 新しい教材に積極的にトライ
- つまずいても寄り添う姿勢
- 生徒一人ひとりに丁寧に対応

## これからのヒント (行期につなげるアドバイス)

- オープンクエスチョン**  
生徒の「?」「!」をひき出す問いかけ
- 試行錯誤を促す**  
あえて生徒が考える余地を残す
- 学び合いの場づくり**  
生徒同士の対話を見守る
- メッセージ**  
新たな発見や面白さを見つけていきましょう!

### 伴走者の方へ

今回の対話、拝見しました。生徒さんと一緒にゲームを思い切り楽しませてもらった様子、とても素敵でしたね!あの和やかな雰囲気は、日頃から生徒さんとの間に築かれている信頼関係があってこそだと感じます。また、micro:bitを用いたプログラミングなど、新しい技術や教材を積極的に授業に取り入れ、計画的に進められている点も素晴らしいです。

特に、後半のプログラミング活動では、生徒さん一人ひとりの進捗や表情をよく見て、丁寧に対応しようとされている姿勢が印象的でした。つまずいている生徒さんに寄り添い、一緒に考えようとする関わり方は、伴走者として非常に大切な資質ですね。

これらの素晴らしい強みを活かしながら、次は、生徒さんの中から湧き出る「もっとこうしたい!」「これって何だろう?」という探究心を、さらに引き出していくプロセスに挑戦してみるのはいかがでしょうか。生徒さんが主体的に考え、試行錯誤する場面を少し増やしてみることで、先生ご自身にとっても、きっと新たな発見や面白さが見つかるはずです。

今後の活動をさらに充実させるためのヒントとして、いくつか具体的な視点をご提案させていただきます。

- 生徒さんの「?」「!」を刺激する問いかけ:

プログラミングの課題を提示する際に、「今日はこれを作ります」だけでなく、「このセンサーを使って、身の回りのどんな問題を解決できるかな?」「どんな面白いものが作れると思う?」といった、答えが一つではないオープンな問いかけから始めてみるのはいかがでしょうか。生徒さん自身のアイデアや疑問が生まれる「余白」を大切にすることで、より主体的な学びが期待できます。

- エラーや予想外の動きは学びのチャンス!:  
生徒さんのプログラムがうまく動かなかったり、予想外の動きをしたりした時こそ、学びを深める絶好の機会です。「お、面白い動きになったね! 为什么呢?」「エラーメッセージは何を言ってるかな? 原因を探ってみよう」と、すぐに正解を教えるのではなく、生徒さん自身に考え、原因を探らせるような「壁打ち」役を意識してみてください。一緒に試行錯誤するプロセスそのものが、貴重な学びとなります。
- 「教え合い」で学びを豊かに:  
プログラミングはどうしても個人作業になりがちですが、時にはペアワークなどを取り入れ、「お互いのプログラムの良いところを見つけ合ってみよう」「わからないところを教え合ってみて」と促すのはどうでしょうか。生徒さん同士が教え合い、学び合う場面を作ることで、理解が深まるだけでなく、コミュニケーション能力も育まれます。先生はその対話を温かく見守り、必要に応じてサポートするファシリテーターのような役割を担うことができます。
- センサーデータを「見える化」して次の問いへ:  
micro:bitで取得した光や温度のデータを、MakeCodeの機能などを使って画面上でグラフにしてみるのも面白い試みです。「このグラフの形から、どんなことが言えるかな?」「このデータ、他に何かに応用できないかな?」と問いかけることで、単なるプログラミング操作に留まらず、データの分析や解釈、そして新たな課題発見へと繋がる可能性が広がります。
- 「できた!」の次へ繋げる振り返りの習慣を:  
活動の終わりには、ぜひ数分でも振り返りの時間を設けましょう。「今日新しくできるようになったことは何かな?」「一番工夫したところはどこ?」「この技術を使って、次はどんなことをしてみたい?」といった問いかけを通じて、生徒さんが自分の学びや成長を言葉にし、次への意欲を持てるようにサポートしてあげてください。簡単な振り返りシートなどを活用するのも効果的です。

今回の対話で見られた先生の温かい関わり方や新しいことへの挑戦意欲は、生徒さんにとって大きな力になっているはずです。これらのヒントが、今後の伴走活動をさらに楽しく、実りあるものにする一助となれば幸いです。

# 今後の発展として(生成AIを活用した伴走者支援の事例)

## 伴走者のルーブリック評価

ルーブリック項目	レベル (1-5, 非該当, 情報不足)	理由 (対話全体に基づいた具体的な根拠)	レベルを上げるための個別のアドバイス
1. ジブン - 生徒主体の教育観	2	前半のゲームでは生徒と楽しむ姿勢が見られるが、後半のプログラミング授業では、伴走者からの説明や指示が多く、生徒が主体的に課題発見や解決策を探る場面が少ない。「今日はセンサーを使ってみよう」など、活動内容の提示が伴走者主導である。	プログラミング課題を「このセンサーで何ができるかな?」と問いかけ型にする、生徒が試行錯誤する時間を増やし伴走者はヒント役に徹するなど、生徒の主体的な学びを引き出す工夫を取り入れましょう。
2. ジブン - オープンマインド	3	生徒の冗談やゲーム中の発言には柔軟に対応し、和やかな雰囲気を作っている。プログラミングでエラーが出た際も否定せず、一緒に原因を探ろうとしている。しかし、想定外の出来事を学習のチャンスとして積極的に活用し、探究を深める場面は限定的。	生徒のつまずきや予想外の反応を「面白い!なぜこうなったんだろう?」「この動き、何かに使えそうじゃない?」など、ポジティブな学びの機会として捉え、生徒と共に探究する姿勢を示しましょう。
3. ジブン - 新しい取り組みへの挑戦意欲	3	新しい教材 (micro:bit) や手法 (センサープログラミング) を計画的に導入し、授業を実践している。段階的に内容を進めている点に計画性がうかがえる。活動後の振り返りは促しているが、その結果を次の新しい取り組みに具体的にどう活かすかの視点は見られない。	今回の授業 (センサープログラミング) での生徒の反応や成果を具体的に分析し、「次は〇〇と△△を組み合わせてみよう」のように改善点や次の挑戦を具体化しましょう。他の先生との実践共有も有効です。
4. コト - 聴く力	3	生徒の発言を促し、「どういうところが?」「作戦は?」など、内容を具体化したり深掘りしたりする質問をしている。プロ	生徒の回答に対し、「〇〇さんはこう言ってたけど、△△さんはどう思う?」と他者比較を促したり、「なぜそう感じた

## メモ

### 0-5分:

- 00:34 「今日は何話す?なんかみんなから話したいことある?」: **1. ジブン - 生徒主体の教育観**: 生徒から話題を引き出そうとしている (レベル3)。 **4. コト - 聴く力**: オープンクエスチョンで生徒の意見を求めている (レベル1-2)。
- 00:46 生徒の冗談 (「変なこと言われた」) に対する反応: **11. ヒト - 生徒との信頼関係をつくる力**: コーモアで返し、和やかな雰囲気を作ろうとしている (レベル3)。
- 01:13 挨拶を促す: **9. コト - 協働を促す力**: 活動開始の区切りをつけている (レベル1-2)。
- 01:40 ゲーム (スマブラ) の準備 (コントローラー、チーム分けなど): **8. コト - 先見的行動**: 活動の段取りをつけている (レベル2-3)。 **10. コト - ICT・データを活用する力**: ゲーム (ICT) を用いた活動の準備 (レベル1-2)。
- 04:13 生徒の「PayPayのQRコード貼ってある」発言への反応「出たら金払わないといけない」: **11. ヒト - 生徒との信頼関係をつくる力**: 冗談で返し、親しみやすい雰囲気 (レベル3)。

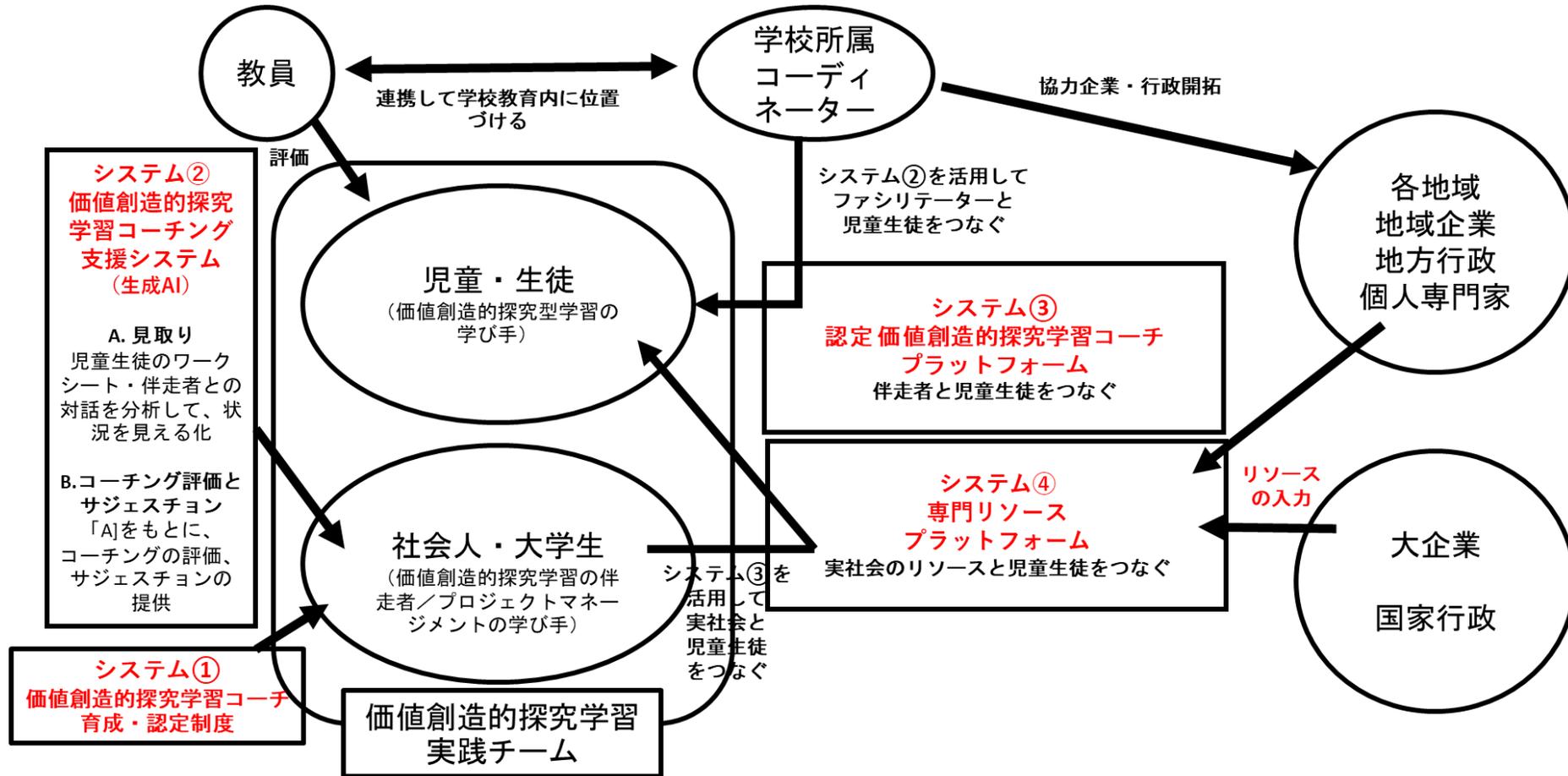
### 6-10分:

- 05:24 「まず最初は大人対子供」: **8. コト - 先見的行動**: 活動の段階的な計画を提示している (レベル3)。
- 05:32 「子供に大人にのチーム」: **8. コト - 先見的行動**: 計画の次のステップを提示 (レベル3)。
- 05:35 「最後は子供と大人で4チーム」: **8. コト - 先見的行動**: 最終的な活動形態を提示 (レベル3)。
- 05:53 「グッチョッパー」: **9. コト - 協働を促す力**: チーム分けの方法を提示し、実行している (レベル2)。
- 全体的にゲーム (スマブラ) を通じて生徒とコミュニケーションを取っている: **11. ヒト - 生徒との信頼関係をつくる力**: 共通の活動を通じて関係を築こうとしている (レベル3)。

### 11-15分:

- ゲームプレイ中の発言 (「青すぎる」「俺どれだ」など): **11. ヒト - 生徒との信頼関係をつくる力**: 生徒と同じ目線でゲームを楽しみ、関係性を深めようとしている (レベル3)。

# 今後の発展として(伴走者の育成と普及)





# R6年度成果報告会

## 東京藝術大学

## 大学院



# 子供の夢中の起点となりうる アート活動についての調査研究

東京藝術大学大学院国際芸術創造研究科

[調査研究代表] 箕口一美

[研究員] 高竹義樹

内田拓海



GA

Tokyo University of the Arts  
Graduate School of Global Arts,  
Department of Arts Studies and Curatorial Practices

# 1. 調査方法について



フリースクールの子供と藝大の学生がペアとなり、アート活動に夢中になっている大人のもとへ訪問し、そのアート活動を観て、体験する中で、**子供の興味関心が引き出される瞬間、すなわち「夢中の起点」を探る**、というのが、この夢中ラボの調査方法です。

## 「相棒」

夢中ラボでは、**子供と藝大生が一对一のペア**で活動をする方式を取りました。そこでは、藝大生のことを「相棒」と呼ぶことにしました。「相棒」は各回終了後、子供たちの様子を記述したフィールドノートを研究員に提出しました。

全学メールで募集を呼びかけたところ、40名以上の応募があり、最終的には20名の藝大生が「相棒」として参加しました。

## 「ドリーマー」

各回活動を担当していただいた講師のことを、「アート活動に夢中になっている人」という意味をこめて、「ドリーマー」と呼びました。各回終了後、アンケート形式のアフターヒアリングのご提出をいただき、活動を運営する講師側の率直な意見や視点をご報告いただきました。

### 全8回の内容

- 第1回 (10/18) アート作品としての散歩
- 第2回 (10/25) クラシックと身体表現
- 第3回 (11/1) ミュージアム体験：東京都美術館「田中一村展」
- 第4回 (11/8) 音楽と異文化体験（ガムラン）
- 第5回 (11/15) 日本の版画研究
- 第6回 (11/22) 伝統芸能のしぐさ
- 第7回 (11/29) アートの多様性を巡る：芸術未来研究場展
- 第8回 (12/6) GAクラブキョーインシツ

### 一日の流れ

- 10:30 ~ 12:00 アート見学や体験の時間
- 12:00 ~ 13:30 お弁当や休憩、次回予告（「藝大部屋」へ移動）

※時間は目安で、実際には子供たちが活動に熱中するあまり、かなり延長してしまった回もありました。

## 2. 研究方法について

本調査研究は、いわゆる質的調査研究です。研究の進め方としては、「相棒」によって記述されたフィールドノートを研究員が読み込み、その中で疑問に思ったことを発端に、少し飛躍して普遍的な理論や公式を発想します。その普遍性を裏付けるために、再度フィールドノートへ戻りデータを確認します（そして、その往復を繰り返します）。学術的に、こういった推論方式のことを**アブダクション**といいます。



## 3. 「夢中の起点」とは何か？



### 1. 子供の自発性の発揮

一つ目は、一人の子供の中で起こる「夢中の着火」です。誰かに強制されるのではなく、**自分の意思を持ってして、自分で勝手に行動を起こすこと**。これは、今回「夢中ラボ」に参加してくれた子供たち全員に当てはまると考えます。



### 2. 子供と相棒の共鳴

二つ目は、子供と相棒とが行動を共にする中で、「**同じ感情を共有した**」という共鳴の瞬間が挙げられます。これに関しては、必ずしもアート活動に夢中になっている必要はありません。活動の中で「うまくできない」といった困難を共にしてる時、しかしそれを乗り越える手立てを二人で発想している時に起こる「夢中の着火」です。推論1が「一人で着火する」イメージであるのに対し、こちらは「二人で着火する」イメージです。



## 第1回

# アート作品としての散歩



活動日

10月18日

ドリーマー

Mさん

実施場所

上野恩賜公園

藝大上野キャンパス内

散歩について研究をしている藝大大学院生のMさんと一緒に、上野公園や藝大の校舎裏をみんなで一緒に歩きました。Mさんは不定期で「散歩会」を主催していて、そこでは散歩する土地の歴史や文化を事前に調査し、参加者にとって散歩という行為が一本の映画を観るような体験になるよう、歩くコースを丁寧に考えるといいです。

## 当日の流れと内容

- 上野駅前で待ち合わせ
- ↓
- ペアを確認、自己紹介タイム
- ↓
- ミッション①：西洋美術館で銅像を探そう
- ↓
- 上野トイレミュージアムをのぞいてみよう（トイレ休憩も含む）
- ↓
- 東京都美術館沿いの道で地下鉄の音を聴こう
- ↓
- 藝大に到着
- ↓
- ミッション②：大学を歩いて折り紙のミッションを達成しよう
- ↓
- 藝大部屋へ到着、お昼休憩



↑今回の散歩のコース。実際にドリーマーMさんとスタッフの間で共有されたもの。



↑ミッション①：ドリーマーMさんから彫刻の似顔絵がそれぞれのペアに渡されました。西洋美術館の庭で、似顔絵と同じ彫刻を見つけ出し、そのポーズの真似をしながら相棒学生とツーショットを撮る、というミッションでした。



←ミッション②：大学の正門前で、それぞれのペアはドリーマーMさんからミッションが記載された折り紙を受け取りました。ミッション②は藝大の校舎裏で行われました。そこには多様な植物や奇妙な歴史的遺物、卒業生の作品など様々なものがあり、それを相棒あるいはみんなで協力して探し出す、というのがミッションの内容でした。

## 第2回

# クラシックと身体表現



活動日

10月25日

実施場所

藝大部屋（芸術未来研究場）

ドリーマー

酒井雅代さん（ピアノ）、下島万乃さん（チェロ）、  
山崎朋さん（身体表現）

「ムジタンツ」は、音楽（Musik）とダンス（Tanz）を組み合わせた造語で、音楽担当の酒井雅代さんと身体表現担当の山崎朋さんが互いの専門性を持ち寄って開発した、新しい形のワークショップ型プログラムです。主にクラシック音楽を題材に、さまざまな切り口から作品を体感しながら、価値観や創造力が広がっていくような体験となることを目指しています。また、「遊び」を大切なキーワードの一つとして、参加者の興味関心に寄り添いながらゆるやかに進行していくスタイルも特徴です。今回は特別ゲストとして、チェロ奏者の下島万乃さんにもご参加いただきました。

## 当日の流れと内容

- ドリーマーがなぜアートに夢中になっているか、お話
- ↓
- チェロの演奏を聴いてみよう
- ↓
- ウォーミングアップ、自由に身体を動かしてみよう
- ↓
- 「ジングルベル」「翼をください」「桜」を合わせて歌ってみよう（クアドリペド）
- ↓
- トーンチャイムで音のキャッチボールをしてみよう
- ↓
- ピアノの音に合わせて動いたり踊ったりしてみよう
- ↓
- ピアノの音をイメージに置き換えてみよう
- ↓
- 最後にチェロの演奏を聴いてみよう



↑ウォーミングアップ。ピアノの音がなっている時は自由に動いて良いゲーム。緊張が一気にほぐれました。



↑トーンチャイムを使って、ペアで音のキャッチボールをしています。



↑酒井さんの弾くバッハのピアノの音を、絵に置き換える作業中。



↑出来上がった、オリジナルの楽譜。

## 第3回

# ミュージアム体験

：東京都美術館「田中一村展」



活動日

11月1日

ドリーマー

箕口一美先生（調査研究代表）

実施場所

東京都美術館

この日は東京都美術館で会期中だった「田中一村展 奄美の光 魂の絵画」へみんなで訪れました。田中一村は、東京藝術大学とも接点のある画家で、この展覧会では絵画作品を中心に、スケッチ・工芸品・資料を含めた250件を超える作品が展示され、一村という作家の全貌を一挙に伺える、作家史上最大の展覧会でした。

## 当日の流れと内容

上野駅で集合、東京都美術館前へ移動

↓  
ミッションの説明

- ①図版の中から好きな絵を5つ選び、美術館で探してみよう
- ②ポストカードに書かれた絵を見つけよう

↓  
数分おきにペアで入場し、それぞれのベースで鑑賞

↓  
鑑賞を終えたペアから美術館横の遊具エリアへ移動

↓  
全員が揃ったら藝大部屋へ移動



↑上野駅で集合し、みんなで美術館へ移動中。



↑ペアごとに入場している様子。子供たちは無料で、大学生の相棒は学生証提示で学割になりました。



↑美術館前でそれぞれのペアに渡されたポストカード。

画像：https://nhk-groupmall.jp/products/nbk-



↑それぞれのペアが各自のベースで展覧会を観覧しました。比較的早く観終わったペアは、美術館横の遊具エリアで遊んだり休んだりしました。

## 第4回

# 音楽と異文化体験 (ガムラン)



活動日

11月8日

実施場所

第6ホール

ドリーマー

植村幸生先生 + 藝大ガムランクラブ 11名

音楽学部楽理科教授の植村幸生先生（ガムランおじさん）率いる藝大ガムランクラブに導かれながら、インドネシアの伝統音楽「ガムラン」を体験しました。「ガムラン」は金属製、木製、竹製の打楽器を用いる、合奏形態の音楽です。

## 当日の流れと内容

演奏を聴いてみよう



「ガムラン」の説明



楽器で音を出してみよう



フレーズを叩いてみよう



みんなで合わせてみよう



民謡「スウェ・オラ・ジャム」をみんなで歌ってみよう



↑子供と相棒一ペアにつきガムランクラブ部員さん一人がサポートする形で体験しました。ガムランは打楽器ですので、特別な訓練を積んでいない未経験者でも比較的簡単に音が出せます。



↑数ある楽器の中でも「ゴング」は非常に神聖な楽器として扱われ、そばに果物やお花のお供えをします。



↑民謡「スウェ・オラ・ジャム」の歌詞。

## 第5回

# 日本の版画研究



活動日

11月15日

実施場所

絵画棟 版画研究室

ドリーマー

ミヒヤエル・W・シュナイダー先生 インストラクター/助手さん4名

サポート

第5回は、美術学部絵画科教授のミヒヤエル・W・シュナイダー先生のもとへ訪れ、版画を体験しました。プレス機、スタンプ制作、そしてガリ版の三種類を自由に移動しながら体験できるスタイルで、子どもたちは自分の名前をプレス機で印刷したり、好きなキャラクターをガリ版で作ってみたいと、それぞれが作りたいものへ向かって夢中になりながら制作に取り組む回となりました。

## 当日の流れと内容

- 使用する機材の紹介と説明  
↓  
3つのグループに分かれて自由に版画体験  
↓  
① プレス機を使って版画を作ってみよう  
↓  
② オリジナルのスタンプを作ってみよう  
↓  
③ ガリ版を刷ってみよう  
↓  
各自自由な場所で、作品制作を進めよう



↑プレス機体験。たくさんのアルファベットが用意されていて、子供たちが自由に選べるようになっていました。



↑スタンプ体験。スタンプを自分で作ったり、自由に押ししたり描いたりすることができました。



↑ガリ版体験。ガリ版を作り、実際に刷る体験です。子供たちはシュナイダー先生と一緒に、自分の好きなキャラクターを描いたり、自分の名前を書いたりしています。

## 第6回

# 伝統芸能のしぐさ（能楽）



活動日

11月22日

ドリーマー

藤波重彦先生

実施場所

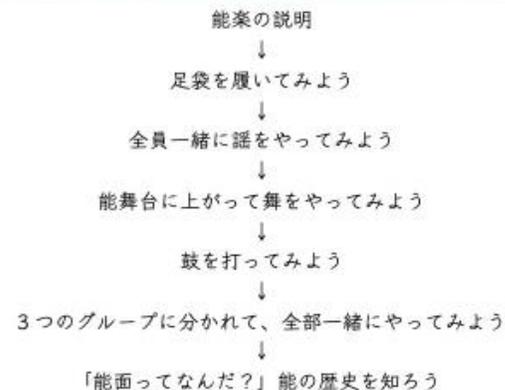
能ホール（第4ホール）

サポート

助手さん2名

第6回は、音楽学部邦楽科教授 藤波重彦先生のご指導のもと、能楽をみんなで体験しました。子どもたちにとって日本の文化でありながら、未知の体験である「能楽」。藝大が所有する本格的な能ホールで、能の基本である「謡」「舞」「鼓」の三つのお稽古を受けました。その後、謡、舞、鼓の三つのグループに分かれて実際の能楽のスタイルでの挑戦。最後には藤波先生から能楽の歴史と能面のレクチャー、そして能のパンフレットのプレゼントもあり、本格的な日本文化の体験となりました。

## 当日の流れと内容



↑舞の振り付けをみんなで体験。



↑鼓を打つ体験。構えから難しく、良い音を出すために子供たちは何度も叩いていました。



↑「謡」「舞」「鼓」を全て同時に合わせます。



↑藤波先生による能面のレクチャー。

## 第7回

# アートのも様性を巡る

## : 芸術未来研究場展



活動日

11月29日

実施場所

東京藝術大学大学美術館、藝大部屋

ドリーマー

「芸術未来研究場展」出展アーティスト

サポート

藝大部屋スタッフの方々

第7回は、東京藝術大学大学美術館で開催された「芸術未来研究所展」を訪問しました。VR作品や映像作品など、様々な分野のアーティストたちによる作品が展示されている展覧会の中、子供達は一つのミッションに取り組みます。そのミッションは「新聞作り」。腕に腕章をつけ、新聞記者になりきって、展覧会を訪問。アーティストの方々へインタビューを行い、それをもとに藝大部屋で新聞を作るという活動を行いました。

## 当日の流れと内容

- 大学美術館前に集合・ペンとスケッチブック、腕章を受け取る
- ↓
- 自由に展覧会を見て回ってみよう
- ↓
- メモを取りながら、アーティストの方々にインタビューしてみよう
- ↓
- 「一枚」だけ作品の写真をチェキで撮ってみよう
- ↓
- 藝大部屋へ移動して新聞を作ろう
- ↓
- 作った新聞を藝大部屋に飾ってみる！（※藝大部屋は展覧会の第二会場）



↑美術館前に集合。藝大部屋スタッフの方からミッションの説明を受ける子供たち。



↑作品の前に、新聞作りのためのメモを取る。



↑出展アーティストの方から作品の説明を聞きます。



↑藝大部屋で1日を振り返りながら新聞を作っている様子。

## 第8回

# GA クラブキューインシツ



活動日

12月6日

ドリーマー

庄子渉先生

実施場所

国際交流棟 GA 教員室

サポート

助手さん 4名

第8回は、国際芸術創造研究科の教員室にて、同研究科助教でミュージシャンの庄子渉先生と共に、音を題材にしたゲームやDJを体験するという回でした。藝大が所有する本格的なDJセットやスピーカーが搬入され、さながらクラブになった教員室で、子供たちは普段は耳にしえない大きな音を体験しました。

## 当日の流れと内容

音で遊んでみよう（可聴域チェックゲーム、名前逆再生ゲーム）

↓  
ドリーマー自己紹介とパーティーについて

↓  
「DJって何してるの？」DJについて学んでみよう

↓  
DJを体験してみよう

↓  
みんなで乾杯をしよう



↑クラブようになった教員室で、音を使ったゲームに参加する子供たち。



↑名前逆再生ゲーム。録音した音の波形を見ている。



↑DJ講習。自分の好きな音楽を流し、自分の好きな効果音を付け加えたりしました。



↑笑口研究室のピアノに夢中になる子供たち。ここにも、もう一つのラボ活動の姿がありました！

## 各回活動後

### ノンクロン（お昼ご飯と自由時間）



実施場所  
藝大部屋

「ノンクロン」とは、インドネシア語で「仲間とぐだぐだお喋りしたりお酒を飲んだりすること」を意味し、インドネシアでは古くから根付いている慣習だといいます。夢中ラボでは、お昼ご飯を食べたり、今日の活動を振り返ったり、クールダウンをしたりする時間という意味合いで、この言葉を使わせていただきました。

## 当日の流れと内容

活動後、藝大部屋に歩いて到着  
↓  
それぞれのペアで畳を一枚好きなところに敷こう  
↓  
それぞれのペアで箱膳を一個持ってこよう  
↓  
「いただきます」をして昼食タイム  
↓  
「ごちそうさま」をしてお片付け  
↓  
自由時間  
↓  
次回予告、解散



↑「いただきます」と「ごちそうさま」をみんなで行います。



↑お昼ご飯後の自由時間では、一緒に絵を書いているペアもありました。写真では箱膳を机代わりにしています。



↑活動が终わりに近づく頃には、ペア同士ではない子供たち/相棒たちの交流も深まっていきました。



↑第3回のノンクロンから、子供たちが自主的に畳を片付け始めました。

# お別れ会 散開式



実施日

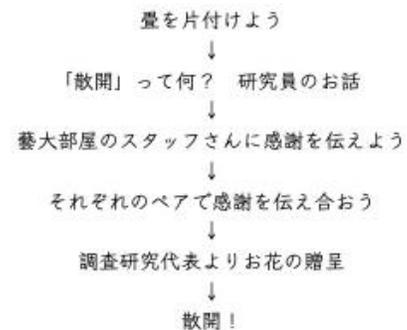
12月6日

実施場所

藝大部屋

最終回である第8回のノンクロンの時間に、「散開式」と題したお別れ会を行いました。出会いと別れ、その絆に対する感謝を子供と相棒が互いに伝え合い、お花の贈呈を持って全8回の活動は終了しました。

## 当日の流れと内容



↑ノンクロンの最中に、坂本龍一の楽曲が流れ、スライドに「散開」の文字が映されました。



↑全回を通してお部屋を貸してくれた藝大部屋のスタッフの方々に感謝を伝えます。



↑ペア同士で活動を振り返ったり、感謝を伝えあったりしました。



↑調査研究代表よりお花の贈呈。12本の違う種類のお花の中から相棒が一本を選び取り、ペアの子供に手渡しました。

# フィールドノートの分析

## 第5回版画体験より抜粋

### 相棒Iさんのフィールドノート

作業の全体量が不透明だからか、結構最初からノリ気じゃなさそうなのが伝わってきた。

話を聞くのが苦手と聞いていたが今回初めてその雰囲気が出ていた。

手順やコツなどの説明の時に復唱したりしたら反応してくれていた。

スタンプとかアイデアの片鱗だけ示してあげると、自分なりにアレンジしてやってくれた。力を入れる系はアシストすればかなり綺麗に仕上がったし、成果物には満足していた。

### フィールドノートの分析

この場面では相棒IさんとKちゃんペアに注目して、相棒と子供の共鳴現象を見てみます。Kちゃんは当初、第5回のような何をしてもいいという活動に苦手意識を示していました。作業の全体量が見通せず、かつ取り組むことへの説明を聞かなければいけないということに対する負担があったのでしょう。しかし、ここで相棒のIさんがKちゃんへアクションを起こします。手順やコツを復唱してあげたり、アイデアを示してみたのです。そのことによって、Kちゃんは作業に集中し始め、最終的な成果物に満足するまでになったのです。このことから、子供が全体を見渡しにくい場面で適切なサポートをすることが相棒の重要な役割の一つと考えられるでしょう。



#### 1. 子供の自発性の発揮

初動が緩やかな子の場合、  
大人のアイデアを共有することが  
その子の自発性の発揮のトリガーとなる



## Kくん (5回参加)

事前ヒアリングでは ...

子供の多い空間で緊張してしまう、  
避難行動が起きるかもしれない

実際に活動が始まると ...

第1回  
散歩を楽しめた様子。昼食後、相棒と話した時間が一番楽しかったと語る。

↓

第3回  
活動前は緊張した様子だったが、  
終了後帰路にて「展示されている絵を全て見た」と誇らしげに語る。

↓

第6回  
同じフリースクールメンバーの中で誰よりもドリーマーの話を真剣に聞いていた。

↓

第7回  
ミッションの「新聞作り」が時間内に終わらず心残りの様子。

↓

第8回  
率先して挙手をし自分からゲームに参加。自発的な自己表現をする姿を見せる。

## 各回活動での「相棒」の働きかけ

第1回：初対面のとき ...

子供扱いをするのではなく、  
むしろ大人と接するような感じで話す

第3回：絵画鑑賞のとき ...

ただ子供に合わせるだけではなく、  
自分にも合わせてもらう  
(大人が観たい絵に、子供に付き合ってもらう)

第7回：興味関心がメインの活動から外れかけたとき ...

周りの他の子たちの様子を見るように促す

全8回を通して ...

大勢の人前で自発的に自己表現できるようになった



周囲との信頼関係が自発性発揮の鍵

ご清聴ありがとうございました





# R6年度成果報告会



## 明星大学



# 学校外の子供の多様な学びに関する調査研究事業

成果報告会資料

令和7年5月17日  
明星大学ラボ

# 実施体制・メンバー・役割分担・専門性・実績

## 実施体制 メンバー 役割分担

星山麻木 明星大学教育学部教授（特別支援教育）／川崎市不登校対策委員／保健学博士  
 細田直哉 くにたち未来共創拠点 矢川プラス館長／国立市幼児教育センター長／環境心理学 教育学修士  
 阿部仁 合同会社ラコ・プロジェクト代表／進化多様性生物学 理学修士  
 太田美由紀 教育ライター／編集者  
 田中結美 編集者

役割：研究代表者・総括  
 役割：学習環境のデザイン・評価  
 役割：プロジェクト全体のマネジメント  
 役割：インタビュー・記録・報告書作成  
 役割：インタビュー・記録・報告書作成

井本陽久 合同会社いもいも 代表  
 土屋敦 合同会社いもいも 代表  
 三戸健也 合同会社いもいも スタッフ

役割：外部講師  
 役割：外部講師  
 役割：外部講師

くにたち未来共創拠点 矢川プラス スタッフ 5名  
 明星大学教育学部 学生3・4年生サポーター 15名

役割：ラーニングジャーニー 案内役  
 役割：ラーニングジャーニー アテンド

## 専門性 実績

星山麻木 : 科研費 研究 A S D およびその疑いのある5歳児を対象とした就学支援プログラムの実証的研究：研究代表  
 細田直哉 : 科研費 研究「保育環境のアフォーダンス事典」の開発——環境構成の基礎理論を求めて：研究代表  
 阿部仁 : 総務省 産官学連携IoTサービス創出支援事業 子どもの体力・運動能力の測定・分析・提供モデルの実証：プロジェクトマネジメント  
 太田美由紀 : 新宿区教育委員会家庭教育支援課「家庭教育ワークシート」：討議会委員、編集・執筆  
 田中結美 : NTT-ICC教育ワークショップ企画・カタログ執筆、マガジンハウスほか出版社にて編集・執筆

井本陽久 : 元栄光学園数学科講師。NHK『プロフェッショナル仕事の流儀』、アエラ他、新聞雑誌などで多数紹介。

# 1. 研究概要・検証方法

# 1. 研究概要・検証方法

名称（テーマ）

虹色発見ラーニングジャーニー

調査研究の  
目的

- ・子どもたちの自己理解の機会をつくり、興味関心を引き出して学びにつなげる
- ・自分を理解すること、特に自分の特性を理解することは興味関心のある学びに繋げるために重要である。しかし診断や発達検査なしに子ども自らが特性を肯定的に理解することは難しく、その手段についての開発や調査研究は数少ない。
- ・そこで本調査研究では、一人ひとりに寄り添った学びを知るため、児童生徒、親、スタッフがお互いの理解を深めるためヒアリング、感覚特性プロフィール（SP 検査）を行い、自らの虹色特性（一人ひとりの多様な特性を虹色＜7色＞で表現）を理解することを目的とした虹色発見ラーニングジャーニーを実施した。

# 1. 研究概要・検証方法

調査対象  
(参加者)

学年	人数		備考
	フリースクール A.	フリースクール B.	
小学校低学年(1・2年生)	0名	3名	
小学校中学年(3・4年生)	0名	2名	Bの1名 初回のみ参加
小学校高学年(5・6年生)	4名	3名	Aの1名 全回欠席
中学校1・2・3年生	3名	0名	
合計	計15名		

# 1. 研究概要・検証方法

## 活動内容

### ●SP感覚プロフィール（※調査研究活動の前に実施）

- ・感覚の過敏さ等を包括的に把握する検査（※1）を参加児童生徒一人ひとりについて実施（保護者とフリースクールのスタッフが子どもの日頃の様子を踏まえてチェックを行う。子どもが実施するものではない）。研究代表者は感覚特性プロフィールリングの専門家。

※1 <https://www.nichibun.co.jp/seek/kensa/sp.html>

### ●虹色発見ワークショップ

- ・自分の虹色特性を肯定的に理解するためのワークショップ。7色のハートの絵、モール、粘土など好きな表現手段で自分の虹色を表現する。

※虹の7色は ASD（自閉スペクトラム症）やADHD（注意欠如・多動症）、ADD（注意欠如・多動性/ADHDの不注意が強い）などのキャラクターを示すもの。

### ●虹色発見ラーニングジャーニー（多様な場所、多様な体験機会）

- ・静のスペース、動のスペースなど多様な場を設定する。
- ・静のスペース：繊細な子どものために実施場所（矢川プラス）にセーフスペースを用意。
- ・動のスペース：各回ごとに様々な体験を用意（※思考力×コミュニケーション講座や絵本作りなどはゲスト講師が行う）。

# 1. 研究概要・検証方法

## 調査研究の スケジュール (ラーニング ジャーニー)

活動回	日程	活動内容	場所
1	1/18 (土) 10~12時	にじいろの自分を見つけよう！	1.
2	1/21 (火) 14~16時	世界で一つのヘンテコ絵本をつくろう	1.
3	1/28 (火) 14~16時	思考力×コミュニケーション講座①	1.
4	2/13 (木) 14~16時	思考力×コミュニケーション講座②	1.
5	2/15 (土) 10~12時	iPadでアニメーション制作	1.
6	2/18 (火) 14~16時	思考力×コミュニケーション講座③	1.
7	2/27 (木) 14~16時	フリースクール Bであそぼう！	2.
8	3/4 (火) 14~16時	好きなあそび探し	1.

実施場所1. 東京都国立市富士見台4-17-65 くにとち未来共創拠点 矢川プラス  
実施場所2. フリースクールB

# 1. 研究概要・検証方法

## 検証内容・ 方法

- ・ SP感覚プロフィールや、虹色発見ワークショップを通じた特性の理解を行うとともに、虹色発見ラーニングジャーニーと称した検証・考察を行った

虹色発見ラーニングジャーニーとは、

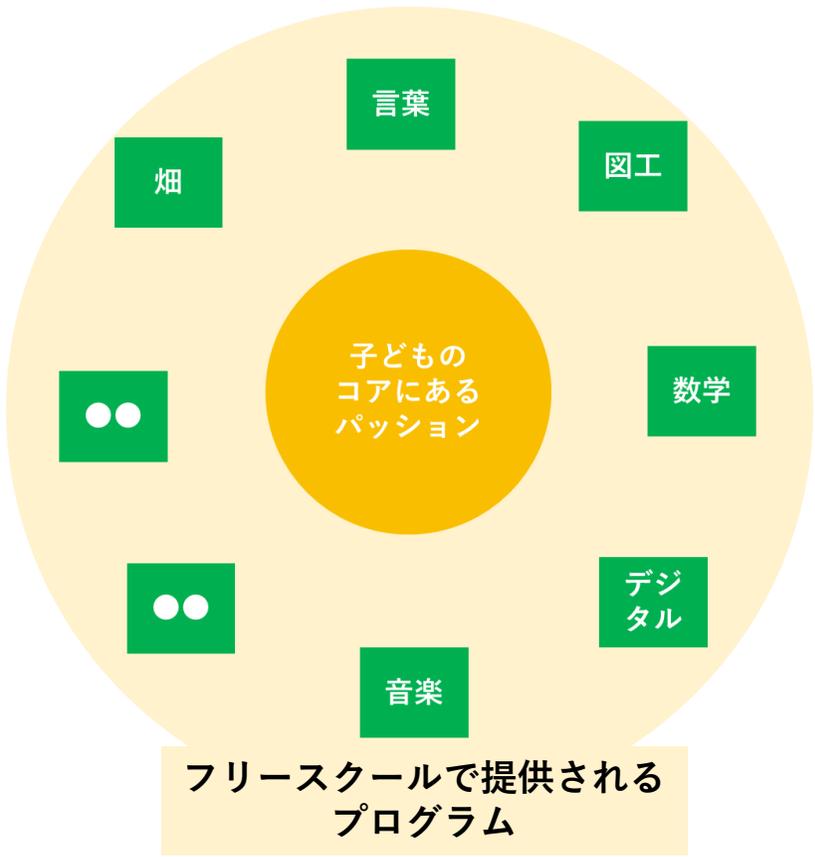
- ・ 多様な場所での多様な体験機会を通して、
- ・ 一人ひとりの子どもの興味関心が芽生える、発露・喚起されるような、
- ・ 場所・体験内容・タイミング、
- ・ 伴走兼観察役の大学生スタッフやラボメンバーによる働きかけの仕方

などについて、一人ひとりに応じた支援方法を模索するものである

# あなたは何が好き？あなたの素敵ところは？

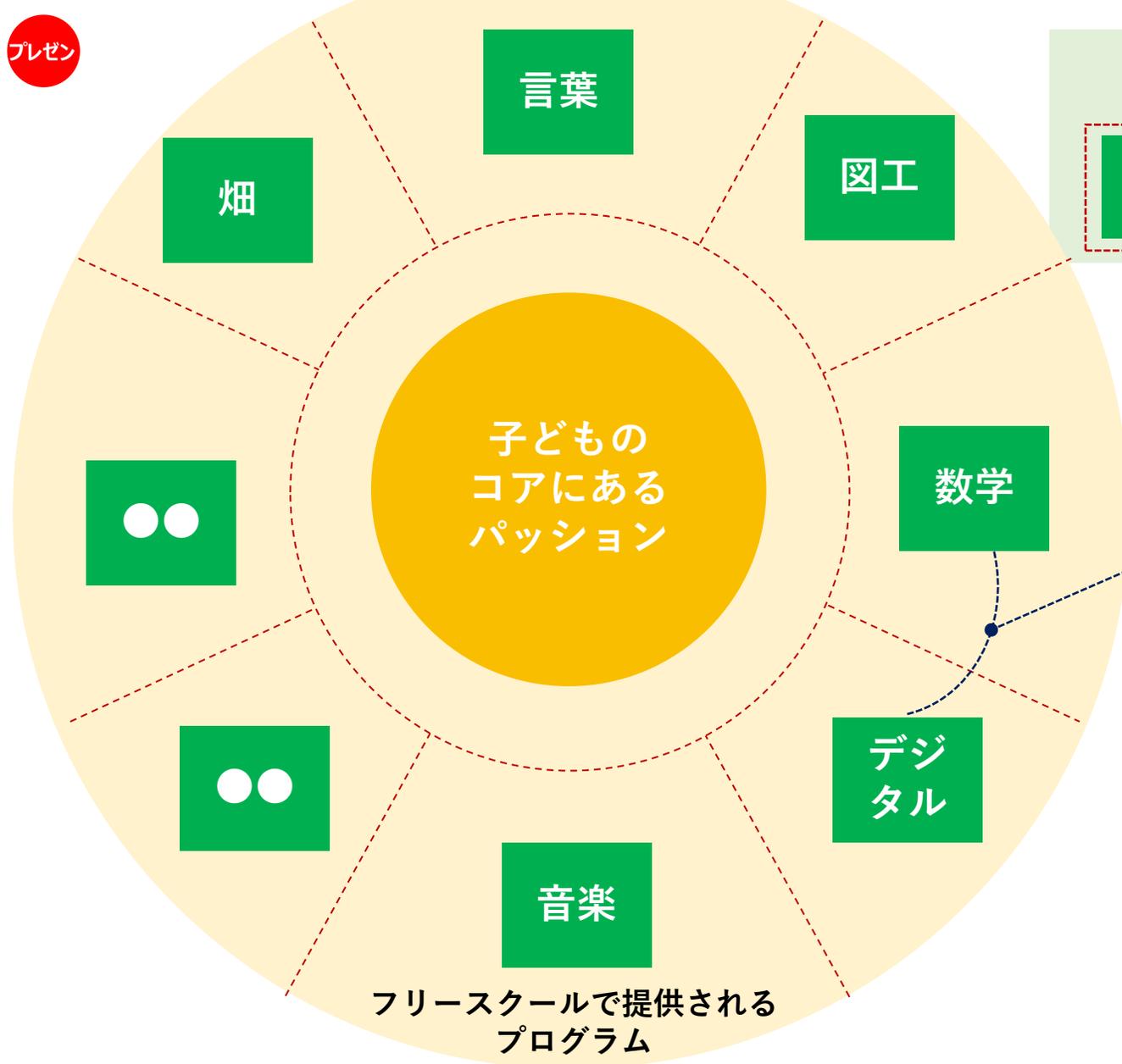


## 自分では見つけられない、気付けない

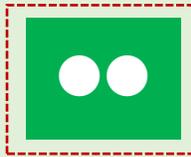


聞かれても困る…  
好きなものなんて別にないよ





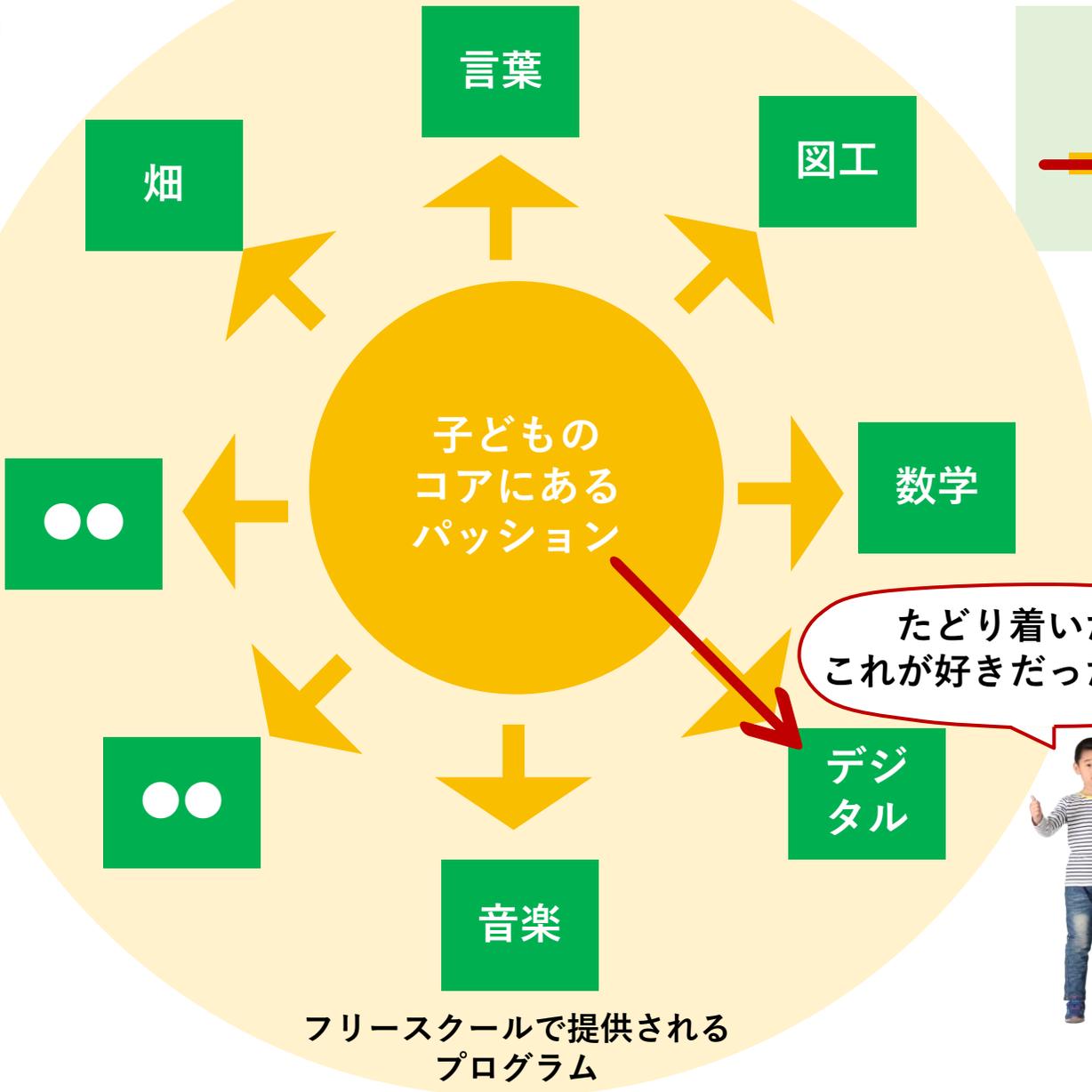
現在の子どもの居場所としてのフリースクールの課題 ①



各フリースクールで展開するプログラムは独自開発  
スクールをつなげる仕組みが弱く情報流通も少ない

スクール間をつなげる仕組みが弱く  
情報流通も少ないため、子どもは  
存在を知ったスクールを手さぐりで  
「個別にあたってみる」しかない

コアのパッションが「好き」と繋がるには**情報のカベ**がある



現在の子どもの居場所としてのフリースクールの課題 ②

子どもは自分の好き/得意に必ずしも自覚的でない  
たどり着く「居場所」が自分に合っているかは偶然

たどり着いた！  
これが好きだったんだ！

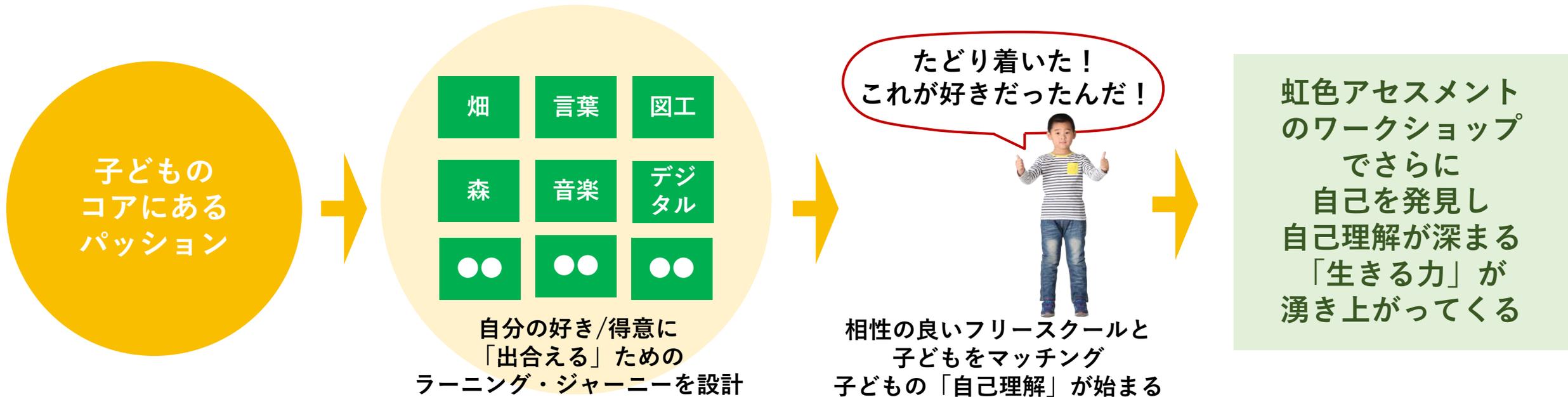


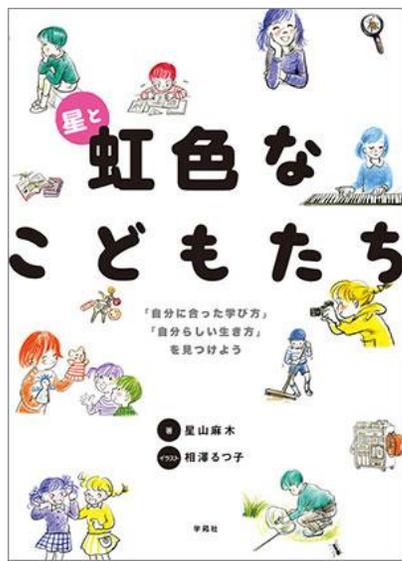
自分では見つけられない、出合ってみないと気付けない

# ラーニング・ジャーニーと虹色アセスメント

虹色アセスメントとは  
感覚特性プロファイル（SP）と虹色特性の自己理解のふたつから構成

ラーニングジャーニー  
多様な学び方で多様な領域に出会う中で自己理解を深め、興味関心を引き出して  
新しい自分と新しい世界を発見していく旅



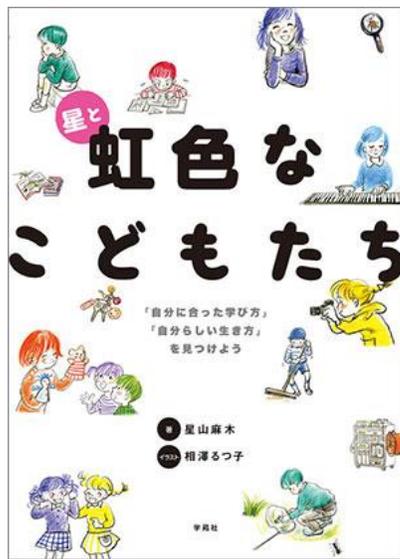


# 特性の理解と個別最適化

<b>レッド</b> 何でも一番 正義の味方	<b>オレンジ</b> 心優しい あわてんぼう	<b>イエロー</b> すばやく動く 人情家	
<b>グリーン</b> 繊細な きちんとさん	<b>アクア</b> 孤高の天才	<b>ブルー</b> ゆっくりの おおらかさん	<b>パープル</b> 甘えん坊の さみしがりや

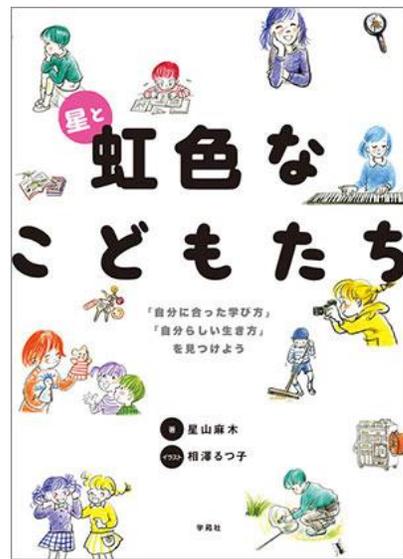
これらの特性は脳神経系の発達の違いであり、誰にでもある。誰もが濃淡が違う虹色であると説明すると分かりやすい。なかでもレッド、グリーン、アクア系に強くなる感覚特性は過敏性が強く回避行動も多いために、自己理解が大切である。保護者も教員も知識として知らないことが多く、感覚の過敏性や鈍麻について学んでおくことは自分理解・こども理解のために大切である。

# 特性の理解と個別最適化



発達年齢に応じて、自らの特性を肯定的に理解し、苦手に対する合理的配慮を知っておくことは自分理解が深まることにつながる。自分の得意不得意を理解し、合理的配慮や工夫を考え、相手に伝えるときの大きなヒントになる。また**スタッフや保護者が子どもたちの特性を理解し、学ぶことは、学校など他のコミュニティで子どもが過ごしやすい環境をつくるための大きな手掛かりとなる。**教員や支援者など周囲に対する理解教育としても重要となる。

# 特性の理解と個別最適化



フリースクールに通う子どもたちが年齢に応じて自分の特性を学ぶことは今後の進学・進路選択にも非常に重要である。集団の苦手さや学校の辛さが感覚特性の違いにあることを知ると努力や頑張りだけではどうにもならない脳神経系の違いについて自らを理解し対応を考える一歩となるはずである。これらの理解プログラムは重要な学びの場になると考えられる。

## 2. 活動概要

## 2. 活動概要

名称（テーマ）

「であう - にじいろの自分を見つけよう！ - 旅のはじまり」

活動内容

● <アイスブレイク> 「好きなもののマップ」のコミュニケーション

- ・自分の好きなものでワークショップ 子ども同士、学生と仲良くなることを目的とした
- ・各々の子どもたちがおもいおもいに、居心地のいいブースで過ごした

● <オリエンテーション>

● <虹色ワークショップ>

- ・「絵本 星と虹色な子どもたち」に添って「自分の色は何かな？」と問いかけた
- ・色鉛筆／モール／粘土などで「自分」の表現を試みた

● <ふりかえりフィードバック> グループごと

- ・子どもたちに今日いちばん楽しかったことをインタビュー。もしくは活動シートにひとこと感想を書いてもらった

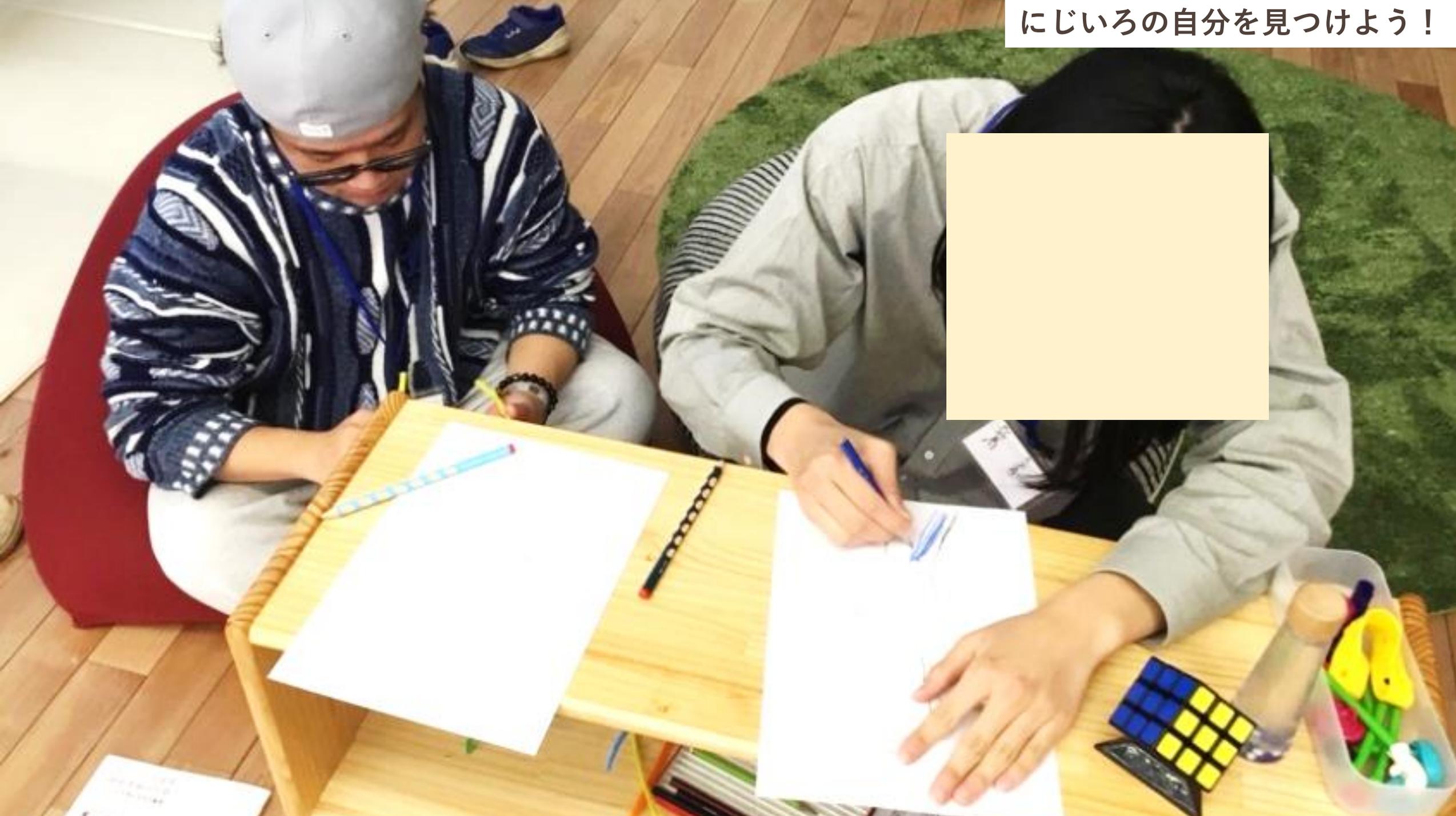
にじいろの自分を見つけよう！



にじいろの自分を見つけよう！



にじいろの自分を見つけよう！



にじいろの自分を見つけよう！



にじいろの自分を見つけよう！



## 2. 活動概要

名称 (テーマ)

「つくる-世界でひとつのヘンテコ絵本をつくろう！」

活動内容

●<あいさつ> (はたこうしろう)

- ・絵本とは、アートとは何かを主にコンテナラリーアートの映像を使いながら説明 (決まりなんてない、自由な発想でいいetc.)

●<絵本づくり>

- ・材料と制作工程の説明。  
(「好きな色の台紙を1枚取ってね」「最後に製本します」etc.)
- ・中央のテーブルに並んだ材料の中から好きなものを選んで制作開始
- ・紙の絵本というカタチにこだわらなくてもいい

●<プレゼンテーション>全体

- ・作品を発表したい子どもは全体に向けて発表

●<ふりかえりフィードバック> グループごとに

- ・今日楽しかったことをインタビュー。もしくは活動シートに感想を記録

世界で一つのヘンテコ絵本をつくろう



世界で一つのヘンテコ絵本をつくろう



世界で一つのヘンテコ絵本をつくろう



## 2. 活動概要

名称 (テーマ)

「つくる - iPadでアニメーション制作」

活動内容

### ● <オリエンテーション>

- ・ 講師の自己紹介。今日の活動の趣旨について説明  
作品は完全に自由に作っていいこと、iPad、コマドリ、効果音作成アプリの操作などに困ったらスタッフに相談することが告げられる
- ・ 作品づくりに必要な材料や道具についてのレクチャーとiPadの配布 (1人/1台)
- ・ スタッフは散らばって、さりげなく子どもたちをサポートできるよう待機した

### ● <コマドリ>

- ・ 撮影場所もテーマも自由
- ・ 家から持ってきたお気に入りのモノ、人物、自分で描いたイラストも使える
- ・ 細かな操作方法やアプリの応用については都度講師がアドバイスする
- ・ 気が乗らない子どもたちはカプラで遊ぶ

### ● <発表>

- ・ 希望者は発表したい作品をエアドロップで講師に送信。編集してモニターで流した











## 2. 活動概要

名称（テーマ）

「フリースクール Bで遊ぼう」

活動内容

### ●フリースクール Bまで散歩

- ・フリースクール Bの子どもたちがガイド役となり、フリースクールA子どもたち、スタッフに見どころを説明しながら目的地に向かう
- ・途中、谷保天満宮、梅園、弁天池に寄り道
- ・約20分で到着

### ●フリースクール Bで遊ぶ

- ・動物小屋、ロフト、小屋、土管、ブランコなどで自由に遊ぶ
- ・焚き火でマシュマロやソーセージ、焼きリンゴ、目刺し、さつま芋など持参した好きなものを焼く
- ・サッカー、野球、ドロケイなどで自由に遊ぶ
- ・子どもたちに感想を聞く

「フリースクール Bで遊ぼう」



「フリースクール Bで遊ぼう」



「フリースクール Bで遊ぼう」



「フリースクール Bで遊ぼう」



「フリースクール Bで遊ぼう」



「フリースクール Bで遊ぼう」



## 2. 活動概要

名称 (テーマ)

「好きなあそび探し」

活動内容

### ● <好きなあそびを見つけよう>

・ <動的遊び>

＊室内用フリスビー、しわくちゃボール、パラシュート

・ <静的遊び>

＊大量の紙コップ、バンパス（重いぬいぐるみ）、クッション性形版、ロープ

・ 「フリースクールB」からリトルホース来訪

・ 音楽スタジオで子どもとスタッフがセッション

### ● 「お菓子ビンゴ」 (星山)

・ 自作のビンゴカードを使って、コールされた色を揃えていく

1列揃ったら前方テーブルに並べられたさまざまなお菓子の中から好きなものをひとつ選べる

### ● 「矢川プラスの歌 演奏」 (星山)

・ ミュージシャンの快成さん（学生スタッフ）作詞作曲の「矢川プラスの歌」を全員で歌う

### ● <ふりかえりフィーカ> グループごとに

・ 子どもたちに全活動を通していちばん楽しかったことをインタビュー

「好きなあそび探し」





「好きなあそび探し」



## 3. 研究から得られた知見-1

(子どもの個別分析 フリースクールAの Cさん)

### 3. 研究から得られた知見-1 (子どもの個別分析 フリースクールAの Cさん)

#### 変化

#### ●第1回

- ・「やりたくない」「帰りたい」「つまんねえ」と繰り返す。机に突っ伏す

#### ●第3回

- ・活動から離れた、照明を落とした後方のスペース（スタッフ待機所）に着席  
→薄暗い場所が安心して落ち着ける場所だった可能性

#### ●第4回

- ・ヘッドホンをしてiPadでゲームをしながら、たまにみんなの様子を見ることもあった  
→スマホやタブレットをするのは居心地の悪さを回避する「セーフスペース」づくりの可能性

#### ●第6回

- ・いつも通り重厚なヘッドホンをしていたが、始まって数分で簡易なイヤホンに取り替える  
→周りの音を完全にシャットアウトするのではなく、みんなの活動の様子も少し耳に入ってくるようにとの意図ではないか

#### ●第7回

- ・自然に近い環境のフリースクールBで解放され、すぐにマシュマロを焼き、野球に参加

#### ●第8回

- ・矢川プラスで戻った最終回では、入ってきてすぐキャッチボールをするなど活発に活動



### 第3回

- ・活動から離れた、照明を落とした後方のスペース（スタッフ待機所）に着席



#### 第4回

- ・ヘッドホンをしてiPadでゲームをしながら、たまにみんなの様子を見ることもあった



## 第6回

- ・いつも通り重厚なヘッドホンをしていたが、始まって数分で簡易なイヤホンに取り替える



## 第7回

- ・ 自然に近い環境のフリースクールBで解放され、すぐにマシュマロを焼き始め、その後、野球に参加



## 第7回

- ・ 自然に近い環境のフリースクールBで解放され、すぐにマシュマロを焼き始め、その後、野球に参加



プレゼン

## 第8回

・矢川プラスでに帰っての最終回では、入ってきてすぐキャッチボールをするなど活発に活動

### 3. 研究から得られた知見-1 (子どもの個別分析 フリースクールAの Cさん)

#### 知見

- 複数回シリーズでの関係性の構築、安心感の醸成などを経て、フィールドを変えてのフリースクールBで活動が一気に変化
  - 子どもを変える必要はない。条件を整えば子どもたちは動き出す
  - 本来子どもが持っている輝きを発揮できる環境はどのようなものをあれこれと試しながら、彼らの様子をよく見て、時間をかけながら一緒に考える必要がある
- 大人側が参加させよう、改善しよう、コントロールしようとするほどに閉じていく  
反応を全身で表明したCさんは、全ての子どもたちの思いを代弁している。

## 3. 研究から得られた知見-2

(子どもへの支援方法)

### 3. 研究から得られた知見-2 (子どもへの支援方法)

#### 得られた知見 (感覚特性)

- 参加者の保護者への感覚特性に関するヒアリングから、ほぼ全員が感覚過敏は高い/非常に高いという結果があり、学校に馴染みにくい子どもの多くに過敏性があると理解される
- 感覚過敏の研究は近年盛んにおこなわれているが、過敏性の強さや鈍麻が学校という集団行動の場においてどのような困難さを引き起こすかについてほとんど知られていない
  - 多数派と異なる行動、例えば、集団から逃げる、隠れるなど多くの大人が理解しにくい行動の原因が感覚特性にあるのではないかという観点の多くは知られてこなかった。
  - 今回の実践研究を通じて、その仮説が立証できたと思われる。見かけだけでは分からない繊細さ、感覚過敏に我々は着目しなければならない。

### 3. 研究から得られた知見-2 (子どもへの支援方法)

得られた知見  
(セーフスペースの重要性)

- 今回の活動では、子どもたちはそれぞれにセーフスペースを上手に作り、作り出し、皆との活動を楽しむ方法を見出したようだった
  - 例えば、視覚的な刺激に敏感な子どもには、明るすぎる環境は苦痛なのかもしれない。照明を落とし、裸足で過ごすなど「セーフスペース」を自ら創り試行錯誤している
  - セーフスペースにおいては人（セーフパーソン）という環境も重要であり、自分の領域を心理的に侵犯してこない人を選択してセーフスペースを作り出している
- 感覚特性の高い子どもは学校や集団生活において、環境づくりの合理的配慮が必須であり、個別最適化された環境づくりが一人ひとりの学習や活動に良い影響を及ぼすことが考えられる。

### 3. 研究から得られた知見-2 (子どもへの支援方法)

得られた知見  
(行き来できる  
選択的な刺激)

- 同じ共有スペースで何をしているのかわかるように、またスペースが違ってても完全に区切られた空間ではなく心理的につながった空間であることが大切である
  - 多動性衝動性を持つ子どもは同じ姿勢を保つことは苦しく、よく触り（**セーフグッズ**）、動くため、行き来できる選択的な刺激が大切である
  - 何かを触り刺激を得つつ集中できるスペースや活動の導入が有効であり、体を動かし発散できる活動ができるスペースを自由に行き来できる環境を整えることも必要である
- **セーフスペースと活動のスペースに完全な区切りをつけないこと、室内でもダイナミックな動・静両方の活動を準備することなどは、今後学校など多様な学びの学習を支えるためにも効果的であると考えられる。**

子どもが自分たちでつくり出した「セーフスペース」



## 4. 総括

(「学びの過程」に基づいた観点)

## 4. 総括（「学びの過程」に基づいた観点）

繊細さや過敏さを持つ子どもには安心（**セーフスペース・セーフパーソン・セーフグッズ**）が全てに先立つ大前提として大切であり、それが確保されて初めて外界への「関心」がもてる状態となる

「学び」は、子どもが何かに関心をもつことから始まり、それに次第に夢中になっていくことで深まっていく。

そして、自分とその関心の対象とがひとつに溶け合ったような無我夢中の時間のなかで試行錯誤しつつ、困難なことや未知なことにも挑戦するようになっていく。

その過程で、困ったり迷ったりした時、また、何かを発見したり達成したりした時、その思いや問いやアイデアを他者に表現するようになっていく。

このとき、「学びの過程」は自分だけの孤立したものではなく、仲間を支えられているものとして感じられるようになっていく。

そのようなつながりが感じられるようになると、その仲間たちのコミュニティのなかで自分ができる役割を自ら引き受け、他者の学びも支えようとするようになり、自分自身のよさを再発見していくことにつながっていく。

## 4. 総括（「学びの過程」に基づいた観点）

8回のプログラムを通して、ほぼ全ての子どもにこのような過程が見られたことに注目したい。知見-2でも少し触れた「環境」に関する考察と重ね合わせると、それが可能になったのは、以下のような条件があったからだと考えられる。

### <空間の多様性>

- ・多様なスペースを設け、自由に行き来できるようにしたこと

### <空間の自律的可変性>

- ・子ども自らが自分らしく学べるスペースをつくれるようにしたこと

### <時間の多様性>

- ・同じペースで進めることを求めず、それぞれのペースを尊重したこと

### <探究・表現の方法の多様性>

- ・言語だけでなく、多様な素材・方法で探究・表現できるようにしたこと

### <正解の多様性と安心感の醸成>

- ・「一つの正解」にとらわれず、どんな表現も否定されない安心感を醸成したこと

### <多様な個性が活かし合える柔軟な場>

- ・それぞれの得意なことを活かした役割で参加できるようにしたこと



以上です  
ありがとうございました