



学校外の子供の多様な学びに関する

# 調査研究事業

令和6年度 事例集

参加ラボ

- ・こども教育宝仙大学
- ・帝京平成大学
- ・東京学芸大学
- ・東京藝術大学大学院
- ・明星大学





## 目次

|                    |         |                    |         |
|--------------------|---------|--------------------|---------|
| はじめに               | P.2     | 東京藝術大学大学院ラボ        | P.30    |
| 1 調査研究の概要          | P.3～4   | (1) 調査研究の概要        | P.31～34 |
| 2 事例の読み方           | P.5～8   | (2) 活動内容から見た事例の分析  | P.35～36 |
| 3 事例の紹介            | P.9     | (3) 子供の特性から見た事例の分析 | P.37    |
| こども教育宝仙大学ラボ        | P.10    | 明星大学ラボ             | P.38    |
| (1) 調査研究の概要        | P.11～13 | (1) 調査研究の概要        | P.39～40 |
| (2) 活動内容から見た事例の分析  | P.14～15 | (2) 活動内容から見た事例の分析  | P.41～42 |
| (3) 子供の特性から見た事例の分析 | P.16    | (3) 子供の特性から見た事例の分析 | P.43    |
| 帝京平成大学ラボ           | P.17    | 4 専門家講評            | P.44    |
| (1) 調査研究の概要        | P.18～20 | (1) 専門家講評について      | P.45    |
| (2) 活動内容から見た事例の分析  | P.21～22 | (2) 総評             | P.46    |
| (3) 子供の特性から見た事例の分析 | P.23    | (3) 個別講評           | P.47～49 |
| 東京学芸大学ラボ           | P.24    | 5 終わりに             | P.50    |
| (1) 調査研究の概要        | P.25～26 | (1) 結論・所感          | P.51    |
| (2) 活動内容から見た事例の分析  | P.27～28 | (2) 参加団体一覧         | P.52    |
| (3) 子供の特性から見た事例の分析 | P.29    |                    |         |



【本事業の実施主体】東京都子供政策連携室企画調整部

【問合せ窓口(令和7年度)】アデコ株式会社 電話番号 050-4560-7557(受付時間:平日9時～17時30分)

メールアドレス [ade.jp.kodomomanabi@jp.adecco.com](mailto:ade.jp.kodomomanabi@jp.adecco.com)

※本事業は東京都より委託を受けアデコ株式会社が運営しています。

※ラボの活動内容について、より具体的な取り組み方を把握されたい場合は、アデコ株式会社へお問い合わせください。



# はじめに

東京都では「学校外の子供の多様な学びに関する調査研究事業」において、フリースクール等の学校外の学びの場・居場所で学ぶ子供一人ひとりに寄り添った学びを提供することを目的に、子供の興味関心を引き出す支援方法等について調査研究を実施しました。

本事例集は各ラボの調査研究をもとに、「活動内容から見た事例の分析」、「子供の特性から見た事例の分析」という2つの角度から東京都及びアデコ株式会社が作成しました。

フリースクール等の現場で活用することで、新たな取り組みのヒントとなる視点を見つけ、役立てていただくための具体的な事例を紹介しています。

子供一人ひとりに対する支援の一助として、ご活用をいただけますと幸いです。





学校外の子供の多様な学びに関する

# 調査研究事業

## 1 調査研究の概要



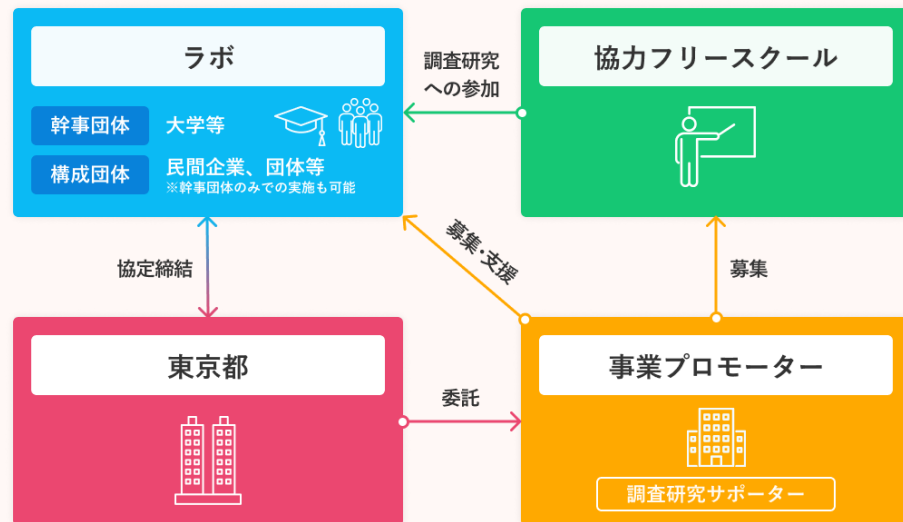
# 調査研究の概要

## 事業目的

- ・ 学齢期の子供を取り巻く課題が多様化する中で、フリースクール等の学校外の多様な学びの場・居場所の重要性が高まっている。
- ・ 本事業では、学校外の場で学ぶ子供に寄り添った学びを提供することを目的に、子供一人ひとりの興味関心を引き出す支援方法等についての調査研究を実施。

## 実施スキーム

- ・ 調査研究は、ラボ(大学等)が行う様々な活動に、協力フリースクールの子供が参加する形式で実施。
- ・ ラボを公募・選定するとともに、参加希望のあったフリースクール等とマッチング。
- ・ 研究成果は、事例集として取りまとめ、フリースクール等や不登校の子供を支援する団体等に提供する。





学校外の子供の多様な学びに関する

# 調査研究事業

## 2 事例の読み方



# 事例の読み方①全般

事例集は5つのラボごとに以下の構成となっています。 ※ラボにより、構成が異なる場合がございます。

## 調査研究の概要

- 各ラボの調査研究活動がどのように行われたか紹介するページとなっております。  
記載項目: 調査研究活動のテーマ、検証内容、活動概要(対象、実施時期・場所、内容等)

## 活動内容から見た事例の分析

- 活動内容を出発点として、実践にあたってのポイントや期待できる効果を分析・紹介しています。同じ活動の中でそれぞれの子供の特性に応じた支援方法を確認できます。

## 子供の特性から見た事例の分析

- 子供の特性を出発点として、実践にあたってのポイントや期待できる効果を分析・紹介しています。複数の場面で一人の子供がどのような変容を見せたか確認できます。



# 事例の読み方②活動内容から見た事例の分析

見本(帝京平成大学)

事例を探す際に参考となるキーワードを記載しています。

## 2. 活動内容から見た事例の分析②

参考タグ

屋内  
音楽  
芸術  
制作  
楽器演奏  
絵本

事業で行った活動と、フリースクール等で実施する際の活動方法について記載しています。

子供の性格や特性について記載しています。

具体的な支援場面と、支援による子供の変化について記載しています。

具体的な支援から導かれる、支援のポイントに記載しています。

タイトル 珍しい楽器を使い絵本に音を付ける活動

活動内容

- ・ 珍しい楽器の音の出し方を探しながら音のイメージに合った楽器の名称を考える。
- ・ 楽器などを使い、様々な絵本の場面ごとに音を付ける活動を楽しむ。
- フリースクール等での活動例:好きな絵本や漫画に、身近にある道具や自分の声や体を使って音を付ける

全体支援  
(環境設定)

- 【環境構成】楽器に安全かつ十分に触れることができるよう、複数の場所に分けて配置した。
- 【人的環境】子供が主体的に活動を楽しめるよう見守り、悩んだり困ったりしている時に声をかけるようにした。

子供の  
特性

子供A

- ・ 小学校低学年。好奇心旺盛。
- ・ 周りからの反応に敏感な傾向。

子供B

- ・ 小学校高学年。音楽に対して苦手意識がある。
- ・ 「違うよ」「駄目だよ」等の自分を否定する言葉に落ち込みやすい。

子供C

- ・ 中学生。真面目であり、否定的な言葉に敏感。
- ・ 難しいと感じることに苦手意識が強く出る。

支援場面  
(環境設定  
の有効性)

- ・ 次々と楽器に触れ、いろいろな名前を考えていた。考えた楽器の名称を発表する際に、周りから「素敵な名前」だね、など褒められた。
- 周囲に共感されたことで自信を持った様子。自ら前に出て発表するなど、積極的な態度が見られた。

- ・ 活動に集中できず、音の大きな楽器で、周りの大人にいたずらをしていた。支援者はいたずらに対して注意することはせず、安全や周りの児童生徒に配慮するような案内に留めた。
- いたずらを自らやめ、別の児童とともに活動に積極的に取り組み、発表も行っていた。

- ・ 興味のある楽器を見つけ、音の出し方を試行錯誤している時、支援者のヒントから、一緒に音の出し方を考えた。
- 音の出し方を発見し、楽しそうにその楽器を繰り返し演奏した。周りの大人に「この楽器面白くないですか」と話しかけていた。

支援  
ポイント

- ・ 支援者など、周囲の人達が子供の考えを認めていく。
- 物事に積極的に挑戦できるような雰囲気を作る。

- ・ 本人の言動を否定せず、自分で決めて取り組めることを伝える。
- ネガティブにならず活動を続けられるような雰囲気を作る。

- ・ 支援者が寄り添いながら、子供の主体性を尊重する。
- 本人の成功体験となり、前向きな気持ちが生まれやすくなる。



# 事例の読み方③子供の特性から見た事例の分析

## 見本(帝京平成大学)

### 3. 子供の特性から見た事例の分析



子供の性格や特性について記載しています。

具体的な支援場面と、支援による子供の変化について記載しています。

具体的な支援から導かれる、支援のポイントを記載しています。

#### 事例概要

子供の**心理的安全を保障**することで、興味関心を引き出した事例

#### 子供の特性

- ・ 小学校低学年。興味があることとないことの差が激しい。
- ・ 活動にあまり興味がない場合は他人がやっている様子を眺め、全く興味がない場合はどこかへ行ってしまう。

#### 支援場面

##### アニメーション制作のワークの場面

子供が活動に参加しなくても**注意せずそっとしておいた**。活動に戻ってきた時にも自然に**受け入れた**。

→自分のペースで制作。各作品を紹介する場面で、**自身の作品が紹介されなかったことを残念がっていた**。



##### スポーツスタッキングのワークの場面

最初は集団から離れた場所でフリースクールスタッフと一緒に活動していた。**いろいろな参加の仕方を受容し、自然に声をかけるなどした**。

→少しずつ活動に前のめりになり、**活動後半は前方へ行き、みんなと一緒に夢中になって取り組んだ**。



##### 絵本に音を付けるワークの場面

ワークをすぐに完成させ、本来の活動とは異なる遊びを始めた。それを制止せず、「瞬発力がすごいね」と**早く完成させたことを褒めた**。

→褒めてもらったことを喜び、新しいワークの内容が始まると**自ら活動に戻ってきた**。



#### 支援ポイント

- ・ 活動に参加しないことを否定しないなど、**子供の行動を制限しない**。
- 子供にとって安心できる場所であることを示す。

- ・ **無理に集団の中での活動を促さず**、子供に合う形での参加を尊重する。
- ・ いつでも集団に戻って来れるように**自然に声かけを行う**。
- 自分のペースで活動に参加できる雰囲気を作る。

- ・ **子供が達成できたことを賞賛する**。
- 認められたと感じやすい環境を作る

#### 全回を通じて子供の変化

支援を受けて...

- ・ 活動当初は、活動に参加しなかったり、いたずらしながら少し参加したりする姿が見られた。
- ・ 自分のペースで安心して活動できる場所であると感じたことで、回を経るごとに「**まずはやってみよう**」という姿勢や、自分なりに**工夫して別の楽しみ方を見つける様子**が見られるようになった。

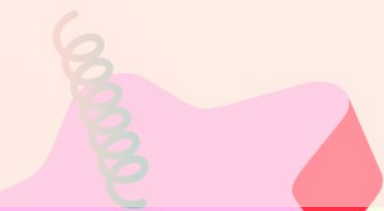
活動を通じた子供の变化について記載しています。



学校外の子供の多様な学びに関する

# 調査研究事業

## 3 事例の紹介





# 事例の紹介



## こども教育宝仙大学



# 1. 調査研究の概要

(構成団体：一般社団法人日本臨床心理士会(教育領域委員会))



## テーマ

「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～

## 検証内容

活動前後の子供の変化をアンケート等により調査し、子供の気分状態や自己効力感、自己肯定感などの変化を検証

## 活動概要

### 対象

小学5年生～中学3年生

### 実施時期

令和6年10月～12月(8回)

### 実施場所

大学

### 活動内容

対人関係力の向上を目指し、演劇的手法を取り入れたワークショップ※を各回ごとに複数実施

(※自分にOKを出すこと、他者の立場に立ってみること等を体験的に学ぶワークショップ。子どもたちのその場の様子に合わせ、用意していたどのプログラムを行うか決めていった。)

### 活動内容

|     |               |
|-----|---------------|
| 第1回 | 演劇ワークショップ①    |
| 第2回 | 演劇ワークショップ②    |
| 第3回 | 演劇ワークショップ③    |
| 第4回 | 演劇ワークショップ④    |
| 第5回 | 演劇ワークショップ⑤    |
| 第6回 | 演劇ワークショップ⑥    |
| 第7回 | ダンスワークショップ    |
| 第8回 | アサーションワークショップ |

# 1. 調査研究の概要



## 主な活動内容の紹介 第1～4回

### 第1回

#### ✓ 演劇ワークショップ①

##### ✓ 活動内容

- 誕生日順に並んで一つの円になるワーク。言葉を使う方法と使わない方法があるが、今回は、言葉を使うことで並ぶ順を決める方法で実施。
- 2人組で「1, 2, 3, 1, 2, 3…」を交互に言う。次に「2」の時、手を打つという課題を入れる。講師の発想で1や3の時も何か課題を入れて実施（少しでもできるようになってから次の課題に行くことが必要）。



### 第2回

#### ✓ 演劇ワークショップ②

##### ✓ 活動内容

- 講師が選択肢を二つ挙げ、どちらかを選ぶワーク。会場を半分に分け、どちらかに移動してもらうようにする。
- 円になって座り、1人ずつ「好きな食べ物」を言った後、1人が誰かのところに行き、「あなたの好きな食べ物は○○です」と話しかける。合っていたら席を譲り、今度は立った人が別の人のところに行って同じことをする。



### 第3回

#### ✓ 演劇ワークショップ③

##### ✓ 活動内容

- ボールでなく、風船を使ったバレーボールを実施。ネットを使うゲーム形式ではなく、円になってトスし合う。
- 1人が彫刻家になり、もう1人（彫刻役）のポーズを作っていく。基本的に、彫刻家は手を使って彫刻に働きかけるが、触れることに抵抗があれば言葉で指示してもよい。出来た彫刻に題名をつける。



### 第4回

#### ✓ 演劇ワークショップ④

##### ✓ 活動内容

- 全員で動きながら、出会った人と自己紹介を行う。この時の名前は魚の名前で行う。魚の名前は毎回違うものにする。しばらく行った後、誰に何と言われたか、誰に何と話したか、思い出してもらう。
- 2人組のブラインドウォーク（1人は目を開けて誘導、もう一人は目を瞑る）。
- 目を開けている人が声でもう1人を誘導するので、声を出す方は、しっかり声を相手に届けなければならない。





# 1. 調査研究の概要



## 主な活動内容の紹介 第5～8回

### 第5回

#### ✓ 演劇ワークショップ⑤

##### ✓ 活動内容

- ・全員参加で、相手を見つけてジャンケンを行う。初めは魚で、勝ったら鳥、猿、人間と進化していく。負けたら1つ下がる。同じ種族同士でなければジャンケン出来ないのでは、お互い何かわかるようにその「種族」の格好を真似して対戦相手を見つけることにする。
- ・「だるまさんがころんだ」をやりながら、鬼に見つからないように宝（例：小さなボール等）を盗み、自分たちの陣地まで運ぶワーク。



### 第6回

#### ✓ 演劇ワークショップ⑥

##### ✓ 活動内容

- ・2人組で指示された部分で文字を書くワーク。例えば、「肘で自分の名前」と言われたら、肘を使って大きくひらがなで空中に書くなど。
- ・2チームでそれぞれ縦に並び、先頭の人「クマが来た」と伝える。次の人は「え？」と聞き返し、もう一度「クマが来た」と伝える。次の人は2回目で後ろを向き、次の人に同じことをする。一番最後まで来たら、先頭まで来て、講師に「クマが来た」と伝えて終了。



### 第7回

#### ✓ ダンスワークショップ

##### ✓ 活動内容

- ・円になり体を動かしながら好きなように新聞紙をちぎる。それをリレーのように回していき、ちぎる動きを真似合うワーク。
- ・ミラーリング（即興表現をした人の動きを真似る）。即興表現を行う前に、即興は自由な動きでどんな動きでもいいこと、思い浮かばなかったらご飯を食べているところなど日常の動作を思い出しながら、楽しんで踊ることを説明。



### 第8回

#### ✓ アサーションワークショップ

##### ✓ 活動内容

- ・学生やスタッフも加わり、全員を誕生日順に並べ替えるワーク。第1回と異なり、今回は「話さない、声を出さない」ことをルールに。出会った相手と身振り手振りでコミュニケーションを取り、「どちらの誕生日が早い確認して移動する」を繰り返す。
- ・講師がリーダーとなり、お題（例：大人へ「ひとこと」言いたいこと）が書かれたさいころを順番に振り、トークを実施。



## 2. 活動内容から見た事例の分析①

参考タグ

屋内

運動

ワークショップ



タイトル

### 演劇手法ワークショップ(きっかけ作り・関係構築)

活動の狙い

- ワークの中で「失敗してもいい」「負けてもいい」ことを体感してもらい、その後のワークへの抵抗感を薄くする。
- 互いが自然と「話す場」を設定し、「相手を知りたい」という意欲を引き出す。

活動内容

#### 「1・2・3・1・2・3…」ワーク

最初は緊張している子供が多いため、ウォーミングアップとして自然と声を出しながら行えるワークを実施。

【ワークの実施方法】

- ペアになり交互に「1・2・3…」と言う。
- 次に「2」の時に手を打つ課題を入れ、徐々に課題を増やす。

【ワークのポイント】

- 失敗により発生する「笑い」も重要で、「失敗したり負けてもいい」という気持ちで気軽にワークに参加できるようになる。



#### 「どちらかという〇〇派」ワーク

自分の意志で選択して動くと同時に、他者へ関心を持つことのきっかけにもなるワークを実施。

【ワークの実施方法】

- 講師が選択肢を2つ挙げ、子供は好きな方を選び、選んだ方のスペースに移動する。

【ワークのポイント】

- 自分で選択したり、他の子供がどんな人なのか知ることにより、自己選択や他者へ関心を持つきっかけづくりになる。



子供の様子・変化

#### Aさんの特性

- 中学生。緊張感から人見知りしやすいが、慣れると社交的になる。
- 過去の経験から「笑う」という行為に自信を失っていた一面がある。

活動を通して…

- 自然な笑顔が増えて、よく笑うようになった。
- 「失敗や負けはあってもいいこと」という話を聞いて、深くうなずいていた。活動を経るごとに、徐々に緊張感も解け、社交的な面が現れた。

支援ポイント

- 心が固くなってしまっている子供には、「失敗しても大丈夫」「みんな違うから面白い」ことを伝えるだけでなく、身体を動かしながら体感できるワークが効果的である。

#### Bさんの特性

- 中学生。同世代の輪の中にうまく入れない傾向がある。
- 落ち着いており静かなタイプで、自己表現をあまりしない。

活動を通して…

- 緊張しているのか、時折手をもじもじする様子があった。
- 自分への自信のなさからか、「選択する」ことに苦手意識があるようにみられたが、回を重ねるごとに進んで選択・行動できるようになった。

- 自信がない様子が見られる子供には、「相手がどう思っているか」を気にするより、「自分の考えや感じ方に従って動くことは間違いではない」という認識を積み重ねられる支援をする。



## 2. 活動内容から見た事例の分析②

参考タグ

屋内

運動

ワークショップ



タイトル

### 演劇手法ワークショップ(場における自分の解放)

活動の狙い

- 場の安心感を提供し、**その場に溶け込めるようなサポート**を行う。
- 声が出すことが苦手な子供が、**声を出し、同時に自由に行動できるような環境づくり**をする。

活動内容

#### 「ミラーリング」ワーク

「動く」「表現する」ことへのハードルを下げ、**他者と関わることの楽しさを深めていく**ワークを実施。

【ワークの実施方法】

- 2人組で向かい合い、相手の動きをもう1人が真似して動く。

【ワークのポイント】

- 相手をしっかり見るというコミュニケーションの基本を学ぶ。
- 相手が真似してくれることで共感や場を共有する心地よさを感じる。



#### 「クマが来た」ワーク

声を出すことが苦手な子供でも、**あまり考えずに決まったセリフを大きな声で言うことができる**形式のワークを実施。

【ワークの実施方法】

- 縦に並んで先頭の人「クマが来た」と次の人へ伝え、最後尾まで順に伝達し、最後尾の人が先頭の人に伝えたら終了。

【ワークのポイント】

- 相手に正確に声を届かせるために、自然と声が大きくなり、声と共に身体も自然に動けるようになる。



子供の様子・変化

#### Aさんの特性

- 中学生。初めての場所が苦手で、**コミュニケーションもやや苦手**。
- 思慮深い一面があり、**場に溶け込むのに時間を要する**。

活動を通して・・・

- ワーク中も**よく話し、コミュニケーションを取る姿**があった。
- 他者と関わる楽しさや共感する心地よさを体験できたことで、この後から**明るい表情や笑顔**が増えた。

支援ポイント

- 場に溶け込むことに時間を要する子供が、他者との関わりの中で自由に行動するためには、**他者と共感する・場を共有する心地よさを感じるワーク**を行う。

#### Bさんの特性

- 中学生。内向的で**コミュニケーションが苦手**。
- 周りを気にする傾向があり、**恥ずかしさから行動できないことがある**。

活動を通して・・・

- 他者との関わりを必要とするワークだが、**楽しそうに参加していた**。
- ゲーム形式の気軽さとルール設定のおかげで、**しっかり声を出して他者に伝えることができた**。

- 自ら声を出すことに抵抗のある子供には、**決まったセリフを言うワークから始める**ことで声が出しやすくなり、同時に身体もより自由に動かせるようになる。

# 3. 子供の特性から見た事例の分析



## 事例概要

自ら**自然に動き出すことを尊重**して、興味関心を引き出した事例

## 子供の特性

- ・ 中学生。**声掛けに対する反応が遅れがち**。注意や集中を保てず、**顔をうつむけ**にすることが多い。
- ・ コミュニケーションがあまり得意でなく、**自ら言語化したり、相手の意図を汲み取る**ことが苦手。

## 支援場面

### 「手のひらの魔法」ワーク

身体のウォーミングアップになり、うつむきがち・身体が固くなりがちな子供が**自然に顔を上げられるワーク**を実施。

→直前までうつむいて動かなかったが、ワークが楽しかったようで、**表情も明るくなり、自然に顔を上げる**ようになった。



### 「先生を座らせない」ワーク

他人が指示することなく、**自らが周囲の動きを見て、自分がどう動くかを判断**しつつ、目的に対して協力し合う気持ちが生まれるワークを実施。

→指示されるより自分で考えて動くことが本人の特性に合っていたため、**周りを見ながらいきいきと動いていた**。



### 「風船ゲーム」ワーク

風船を落とさないという**分かりやすい目的に対して、みんなが協力し合う**ワークを実施。

→ルールがシンプルだったこと、また、過去に類似ワークを経験していたため、**すぐに理解して楽しそうに動いていた**。



## 支援ポイント

- ・ 「顔を上げて」「話を聞いて」等の言葉での指示は避け、**自然に顔を上げて身体を動かせるワーク**を行う。
- 顔を上げることで、自然と動き出せるきっかけをつくる。

- ・ 子供の特性、その日の様子、表情の変化等をくみ取り、**適したワークを選ぶ必要がある**。
- 自発的な行動と思考を促す。

- ・ 言葉での説明は通りにくいため、**理解しやすいシンプルなルールのワークや、経験済みのワークと類似のもの**を行う。
- 理解による行動を推進する。

## 支援を受けて・・・

- ・ 言葉で強制的な指示を出さず、自然な動き出しを尊重する環境設定により、**本人が活動内容を理解し、全体の様子などを機敏に察知して動ける**ようになった。
- ・ 子供の特性に合わせたワークを重ねることで、**より活発な動き**が見られるようになった。
- ・ 顔を上げ、周囲を見ながら、どう動くかを判断する積み重ねを通して、**全体を見る力**がついた。

## 全回を通じた子供の变化



# 事例の紹介



帝京平成大学



# 1. 調査研究の概要



## 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

## 検証内容

活動時の動画や音声等の記録データと、子供の振り返りの記述内容を比較しながら、子供一人ひとりの興味・主体性を引き出す手法を分析・検証

### 対象

小学3年生～中学2年生

### 実施時期

R6年12月～R7年3月(8回)

### 実施場所

協力フリースクール及び  
大学(中野キャンパス)

### 活動内容

音楽、運動、造形、人間関係の4分野において、遊戯性を伴う探究的活動の体験と、体験を通じた子供自身の振り返りを実施

### 活動内容

|     |                 |                                                                                                                                                                                                               |
|-----|-----------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 第1回 | 造形①アートカード鑑賞     | <ul style="list-style-type: none"><li>●1回の活動時間:90分程度</li><li>● 動画・写真・音声による記録 + 振り返りの記述内容</li><li>● 各記録を比較しながら立体的に子供の姿を捉える</li><li>1)各回での変容</li><li>2)継続参加による時系列的な変容</li><li>3)同様の活動を行った他の子供との横断的な比較</li></ul> |
| 第2回 | 造形②アニメーション制作    |                                                                                                                                                                                                               |
| 第3回 | 人間関係①幼児との関わり    |                                                                                                                                                                                                               |
| 第4回 | 音楽①音の探検         |                                                                                                                                                                                                               |
| 第5回 | 音楽②「音の絵本」作り     |                                                                                                                                                                                                               |
| 第6回 | 運動①スポーツスタッキング   |                                                                                                                                                                                                               |
| 第7回 | 運動②鬼ごっこ         |                                                                                                                                                                                                               |
| 第8回 | 人間関係②プレゼントと自己肯定 |                                                                                                                                                                                                               |

## 活動概要

# 1. 調査研究の概要



## 主な活動内容の紹介 第1～4回

### 第1回

#### ✓ アートカード鑑賞

##### ✓ 活動内容

- ・投影された芸術作品の形や色を基に、児童生徒が自由に身体で表現する。
- ・進行役がアートカードの中から1枚を選び、その特徴をスタッフがジェスチャーで表現する。児童生徒は、そのポーズを見てどの作品かを推測する。
- ・小グループに分かれ、アートカードの作品のタイトルを自由に考え、その理由について意見交換する。



### 第2回

#### ✓ アニメーション制作

##### ✓ 活動内容

- ・有名なアニメ作品や進行役が作成したアニメーション作品を紹介し、コマ撮りによって作られていることを説明する。
- ・児童生徒は、配布されたiPadを使用し、個別またはグループで、様々な素材を用いてオリジナルのアニメーションを制作する。



### 第3回

#### ✓ 幼児との関わり

##### ✓ 活動内容

- ・児童生徒が幼稚園の子どもたちへのプレゼント作りを行う。
- ・幼稚園の子どもたちの生活の様子をスライドを見て、プレゼントが使われる場面のイメージを膨らませながら、制作に取り組む。
- ・自分用の物も自由に作ることで、様々な表現を試す。



### 第4回

#### ✓ 音の探検

##### ✓ 活動内容

- ・初めて見るような物も含めた様々な楽器に触れ、自由に音の鳴らし方を探索する。
- ・探索の中で、楽器の名前を想像し、自分だったらどんな名前をつけたいか、どんな名前が合うか考えて共有する。





# 1. 調査研究の概要



## 主な活動内容の紹介 第5～8回

### 第5回

#### ✓「音の絵本」作り

##### ✓ 活動内容

- ・絵本に第4回で探索した楽器で音をつけ、音の絵本をつくる。
- ・使用する絵本を選び、個人やグループでページごとに合う音・楽器を選んで鳴らし方を考え、音の絵本をつくる。
- ・最後に、音の絵本を発表する（発表したい人のみ）。



### 第7回

#### ✓ 鬼ごっこ

##### ✓ 活動内容

- ・様々な鬼ごっこに取り組み、運動の得手・不得手を問わず活動に親しむ。（鬼ごっこの例）
- けんぱドンジャンケン、くつき鬼、ライン鬼、ドッチビー鬼、バナナ鬼、節分鬼など。



### 第6回

#### ✓ スポーツスタッキング

##### ✓ 活動内容

- ・ニュースポーツであるスポーツスタッキング（複数のプラスチック製のカップを決められた形に積み上げたり崩すスポーツ）に取り組み、運動の得手・不得手を問わず活動に親しむ。（スポーツスタッキングの例）
- カップスロー、カップタワー、ドッジビーボーリング、暗記スタッキングなど。



### 第8回

#### ✓ プレゼントと自己肯定

##### ✓ 活動内容

- ・第3回で作成したプレゼントを受け取った幼稚園の子供たちの反応を見て、達成感や充実感を共有する。
  - ・プレゼントづくりを遊びとして行うことで、自身のためよりも、それが他者の喜びにもつながることを感じられるようにする。
- ※活動終了後、子供たちによるサプライズお別れ会が行われた。





## 2. 活動内容から見た事例の分析①

参考タグ

屋内

アニメーション制作

芸術鑑賞

コマ撮りアプリ



タイトル

コマ撮りアプリを使ったアニメーション制作

活動内容

- ・ コマ撮りアプリでオリジナルのアニメーションを制作。
  - ・ 様々な素材や自身の体の動きを活用して、オリジナルストーリーを表現。
- フリースクール等での活動例：コマ撮りアプリをダウンロードし、身近な素材でアニメーションを制作する。

子供の  
特性

子供A

- ・ 小学校高学年。大きな音が苦手。
- ・ 苦手意識が強い物事には、失敗を強く恐れる傾向がある。

子供B

- ・ 中学生。自身の思いや興味関心よりも、他者とのかかわりを重視する傾向がある。

子供C

- ・ 中学生。コミュニケーションがやや苦手  
で他人の変化に敏感。
- ・ 好奇心旺盛だが、飽きやすい。

支援場面  
(環境設定  
の有効性)

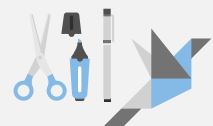
- ・ 制作の途中で「何を作っているの?」、「すごいね」等、本人の邪魔をせず肯定的な質問や声掛けを実施した。
- 次々と出てくる制作アイデアを言葉に出しながら、作品を制作。「見て」とスタッフの腕を取りリアクションをもらって嬉しそうにしていた。



- ・ アプリ内に共有フォルダを設け、制作中に子供が互いの作品を鑑賞できるようにした。
- 自分の作品を制作するだけでなく、他の人の作品を見て回るようになった。「みんなが作ったアニメーションも見れて楽しかった」と感想を書いていた。



- ・ 一人で悩んでいることに支援者が気づき、取り組み方を助言し、一緒に試行錯誤した。
- 夢中になって複数の作品を作った。「周りの人が優しくてありがたかった」と感想を書いていた。



支援  
ポイント

- ・ 支援者が子供の行動に対して肯定的な声掛けを実施。
- 前向きに活動に参加しようという気持ちを持ちやすくする。

- ・ お互いのアイデアを共有できる環境を整える。
- 子供が他者から刺激を受ける機会を作る。

- ・ 支援者が子供のアイデアに寄り添い、一緒に考える。
- 新たな表現や作品を完成させる達成感が生まれやすくする。

## 2. 活動内容から見た事例の分析②

参考タグ

屋内

音楽

芸術

制作

楽器演奏

絵本



タイトル

珍しい楽器を使い絵本に音を付ける活動

活動内容

- ・ 珍しい楽器の音の出し方を探しながら音のイメージに合った楽器の名称を考える。
- ・ 楽器などを使い、様々な絵本の場面ごとに音を付ける活動を楽しむ。
- フリースクール等での活動例：好きな絵本や漫画に、身近にある道具や自分の声や体を使って音を付ける。

全体支援  
(環境設定)

【環境構成】楽器に安全かつ十分に触れることができるよう、複数の場所に分けて配置した。

【人的環境】子供が主体的に活動を楽しめるよう見守り、悩んだり困ったりしている時に声をかけるようにした。

子供の  
特性

子供A

- ・ 小学校低学年。好奇心旺盛。
- ・ 周りからの反応に敏感な傾向。

子供B

- ・ 小学校高学年。音楽に対して苦手意識がある。
- ・ 「違うよ」、「駄目だよ」等の自分を否定する言葉に落ち込みやすい。

子供C

- ・ 中学生。真面目であり、否定的な言葉に敏感。
- ・ 難しいと感じることに苦手意識が強く出る。

支援場面  
(環境設定  
の有効性)

- ・ 次々と楽器に触れ、いろいろな名前を考えていた。考えた楽器の名称を発表する際に、周りから「素敵な名前だね、など褒められた。」
- 周囲に共感されたことで自信を持った様子。自ら前に出て発表するなど、積極的な態度が見られた。



- ・ 活動に集中できず、音の大きな楽器で、周りの大人にいたずらをしていた。支援者はいたずらに対して注意することはせず、安全や周りの児童生徒に配慮するような案内に留めた。
- いたずらを自らやめ、別の児童とともに活動に積極的に取り組み、発表も行っていた。



- ・ 興味のある楽器を見つけ、音の出し方を試行錯誤している時、支援者のヒントから、一緒に音の出し方を考えた。
- 音の出し方を発見し、楽しそうにその楽器を繰り返し演奏した。周りの大人に「この楽器面白くないですか」と話しかけていた。



支援  
ポイント

- ・ 支援者など、周囲の人達が子供の考えを認めていく。
- 物事に積極的に挑戦できるような雰囲気を作る。

- ・ 本人の言動を否定せず、自分で決めて取り組めることを伝える。
- ネガティブにならず活動を続けられるような雰囲気を作る。

- ・ 支援者が寄り添いながら、子供の主体性を尊重する。
- 本人の成功体験となり、前向きな気持ち生まれやすくする。

# 3. 子供の特性から見た事例の分析



## 事例概要

子供の**心理的安全を保障**することで、興味関心を引き出した事例

## 子供の特性

- ・ 小学校低学年。**興味があることとないことの差が激しい。**
- ・ 活動にあまり興味がない場合は他人がやっている様子を眺め、全く**興味がない場合はどこかへ行ってしまう。**

## 支援場面

### アニメーション制作のワークの場面

子供が活動に参加しなくても**注意せずそっとしておいた。**活動に戻ってきた時にも自然に**受け入れた。**

→**自分のペースで制作。**各作品を紹介する場面で、**自身の作品が紹介されなかったことを残念**がっていた。



### スポーツスタッキングのワークの場面

最初は集団から離れた場所でフリースクールスタッフと一緒に活動していた。

**いろいろな参加の仕方を受容し、自然に声をかけるなどした。**

→少しずつ活動に前のめりになり、**活動後半は前方へ行き、みんなと一緒に夢中になって取り組んだ。**



### 絵本に音を付けるワークの場面

ワークをすぐに完成させ、本来の活動とは異なる遊びを始めた。それを制止せず、「瞬発力がすごいね」と**早く完成させたことを褒めた。**

→**褒めてもらえたことを喜び、新しいワークの内容が始まると自ら活動に戻ってきた。**



## 支援ポイント

- ・ 活動に参加しないことを否定しないなど、**子供の行動を制限しない。**
- 子供にとって安心できる場所であることを示す。

- ・ **無理に集団の中での活動を促さず、子供に合う形での参加を尊重する。**
- ・ いつでも集団に戻って来れるように**自然に声かけを行う。**
- 自分のペースで活動に参加できる雰囲気を作る。

- ・ **子供が達成できたことを賞賛する。**
- 認められたと感じやすい環境を作る。

## 支援を受けて…

- ・ 活動当初は、活動に参加しなかったり、いたずらしながら少し参加したりする姿が見られた。
- ・ 自分のペースで安心して活動できる場所であると感じたことで、回を経るごとに**「まずはやってみよう」という姿勢**や、自分なりに**工夫して別の楽しみ方を見つける様子**が見られるようになった。

## 全回を通じた子供の变化



# 事例の紹介



## 東京学芸大学



# 1. 調査研究の概要

(構成団体:アルー株式会社、株式会社RePlayce、特定非営利活動法人xTReeE)



## 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

## 検証内容

ワークシートや振り返りの中でのヒアリング及びコーチが着用したボイスレコーダー音声等を通じ、子供の好奇心の起動の仕方、問題解決型学習における伴走者に必要な資質・能力を検証

### 対象

小学4年生～中学3年生

### 実施時期

令和6年10月～令和7年2月(13回)

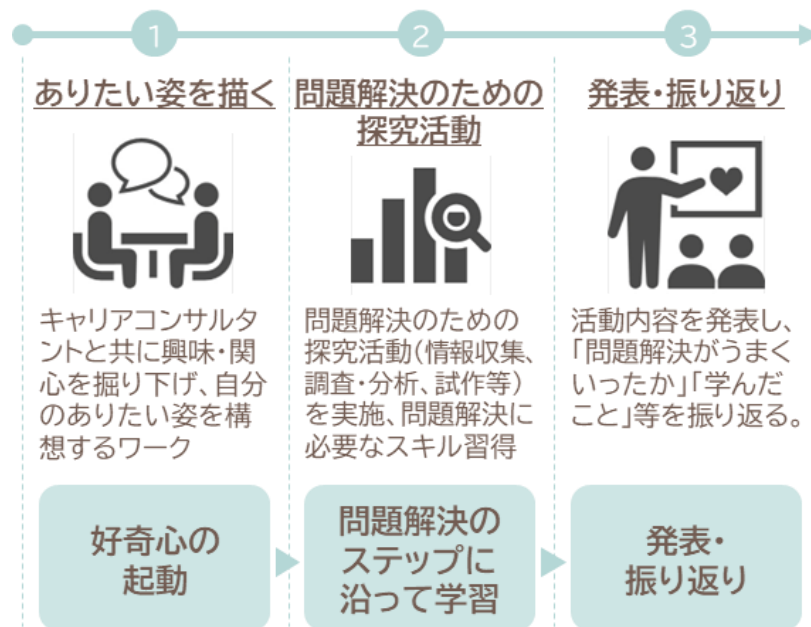
### 実施場所

構成団体オフィス及び大学 等

### 活動内容

子供一人ひとりのありたい姿を描く問題解決型学習(STEAM教育のワークシートを活用)を実施

### 活動内容



## 活動概要

# 1. 調査研究の概要



## STEAM教育とは

知識・技能や情報を複合的に活用しながら、なんらかの価値を創造をしていくことを通じて行う学びを実現する教育

## STEAM教育と本調査研究の関わり

東京学芸大こども未来研究所が示しているSTEAM教育を進めるためプロセスを7段階に分けた「STEAM教育の7つのプロセス」<sup>1)</sup>に基づいた実践を行った。各回で大まかなSTEPの全体像を示しながらも、それぞれの子供達のペースに合わせて活動を行い、学びの変容を捉えた。

### STEAM教育の7つのプロセス

1)東京学芸大こども未来研究所(2021年), STEAM教育のすすめ



### 全9回のラボ活動の日程と目標

| STEP       | STEP1<br>仲良くなる                           | STEP2<br>やりたいことを決める  | STEP3<br>調べる・計画を立てる                      | STEP4<br>アイデア出し・試す                  |       | STEP5/6<br>まとめ・発表準備                 | STEP7<br>発表・ふりかえり                  |
|------------|------------------------------------------|----------------------|------------------------------------------|-------------------------------------|-------|-------------------------------------|------------------------------------|
| 日付<br>(目安) | 10月31日                                   | 11月14日               | 11月28日<br>12月5日                          | 12月19日<br>1月16日                     | 1月30日 | 2月13日                               | 2月20日                              |
| 目標         | ・テーマに合わせたモデルをつくってみよう！<br>・やりたいことを話してみよう！ | ・コーチと一緒にやりたいことを考えよう！ | ・やりたいことについて調べよう！<br>・仮説や本当にやるべきことを見つけよう！ | ・課題を解決するためのアイデアを出そう！<br>・実際に試してみよう！ |       | ・これまでの活動を振り返って、まとめよう！<br>・発表準備をしよう！ | ・発表<br>・ふりかえり<br>・次にやってみたいことを考えよう！ |



## 2. 活動内容から見た事例の分析①

参考タグ

屋内

体験

面談



タイトル

関係性の構築と価値創造の模擬体験としてのモクテルづくり(STEP1の活動)

活動内容

- モクテルづくり(ノンアルコールカクテルの作成。アイスブレイクとして実施)を実施後に1on1で話をする。
- フリースクール等での活動例:①自分が作りたい飲み物を考え、作って試飲する。②自分のイメージした飲み物に近づけるための試行錯誤。③他者に飲んでもらい、感想をもらう。

全体支援  
(環境設定)

- ワークシートを準備し、価値創造のSTEPを踏めるようにした。
- 2～3名に1名、コーチが子供の様子を見ながら実践をして見せる等、創造性を膨らませるフォローを行った。
- モクテルを一緒につくることで、コーチが支援の方向性を探った。

子供の  
特性

子供A

- 中学生。ITやテクノロジーなどに明確な興味関心がある。
- 興味関心が薄い部分への取組が弱い。

子供B

- 中学生。周囲から引率的な立場を求められることが多い。
- 目的意識が明確でない時もある。

子供C

- 小学校高学年。広く興味を持つ。
- 興味が移ろいやすい傾向にある。

支援場面

- テーマに沿ったモクテルが作れない壁に当たったが、諦めない、視点を変えるといった姿勢と考え方を示した。
- 限られた状況の中で工夫を凝らし、シロップではなくガムテープを使用して空を表現するなど、諦めずに自分のやりたいことを表現した。

- 冷めた反応のリアクションを見て、話題を変えていった。
- 色々な話題を経て、好きなことに対する質問をしたところ、自身の知識を積極的に共有する姿勢が見られた。

- 興味関心の共通点を探りながら実践の機会を与え、その取組をサポートした。
- 取組む内容が変化したが、全回を通じて行ったモクテルづくりで他者から好評を得る喜びを感じたことにより、夢の方向性が広がった。

支援  
ポイント

- 大人達が「どうやったらできるか」を一緒に考える。
- 置かれている状況の中で困難なことで率先して諦めない姿勢を見せる。

- 様々な角度から質問をしたり、声掛けを行う。
- 興味関心や熱を持つポイントを見つけ探る。

- 興味関心の共通点を探りながらも、一つの取組に限定しない。
- 少しずつでも継続して実施できる環境を整える。

## 2. 活動内容から見た事例の分析②

参考タグ

探究

屋内

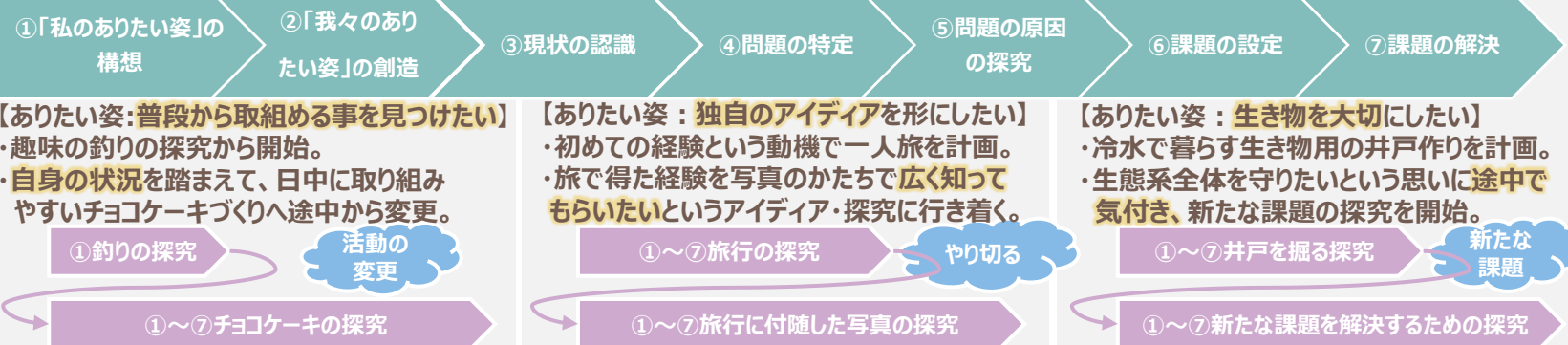


タイトル

STEAM教育を通じた創造と探究の往還(STEP1-7の活動)

STEAM 教育の7つのプロセス

活動内容



子供の特性

- | 子供A                                                                                                     | 子供B                                                                                                 | 子供C                                                                                            |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>中学生。やりたいことを見つけないという意思を持って参加。</li> <li>やりたいことが明確にならない。</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>中学生。「独自のアイデアを形にしたい」という意識が見られたが、具体的な行動には繋がっていなかった。</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>小学校高学年。生き物が好きで知識が豊富。</li> <li>やりたいことが明確なタイプ。</li> </ul> |

支援場面

- |                                                                                                                                                                                      |                                                                                                                                                                                       |                                                                                                                                                                            |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>それまで取り組んでいた「釣り」に対して消極的になったことを察知してすぐに伴走者が1on1で話をした。</li> </ul> <p>→ 対話の流れの中で、モチベーションの源泉を問い直すことにより、全く別の「チョコケーキ」への探究が始まり、STEAM教育のプロセスが回りだした。</p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>困ったら専門家に尋ねることができるなど、安心感を持って挑戦できる環境を用意し、関連した専門家との対話の機会を設けた。</li> </ul> <p>→ 自身で立案した旅行に行くなど、挑戦心を育んだ後に、関連する「写真」への興味関心が高まった際、活動を柔軟に変更することができた。</p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>井戸を掘るための現実的な方法を一緒に模索し、地域の関係者への働きかけを行った。</li> </ul> <p>→ 具体的な行動に移すことで、新たな課題が生まれ、目的のために仲間づくりの方法を考えるなど、STEAM教育における新たな探究のプロセスが始まった。</p> |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

支援ポイント

- |                                                                                                   |                                                                                                       |                                                                                                             |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>対話を通してモチベーションの源泉に立ち返らせる。</li> </ul> <p>→ やりたいことを明確化する。</p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>ありたい姿ややりたいことの変化に柔軟に対応する。</li> </ul> <p>→ 変化を受け入れ、安心感を持たせる。</p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>1つのありたい姿を実現するための多様な方法を提案し、一緒に考える。</li> </ul> <p>→ 活動に対する柔軟性を高める。</p> |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

# 3. 子供の特性から見た事例の分析



## 事例概要

移ろいがちな興味から**具体的な探究活動**に取り組む姿勢を育んだ事例

## 子供の特性

- ・ 小学校高学年。**マイペース**で進めることを好む。
- ・ 広く興味を持ち意欲もあるが、**興味に移ろいやすい**傾向にある。

## 支援場面

### やりたいことを探す場面 (STEAM教育7つのSTEP\_①)

- ・ 各回で「やりたいこと」が変化し、**定まらない状況**にあった。
- ・ **着地(やりたいことの決定)**を急がず、じっくりと毎回話を聞いた。

→ 対話を進めるうちに、「身体を動かすこと」や「みんなで取り組むこと」を望んでいることが分かり、  
→ **やりたいこと(9マス鬼ごっこ)**が定まった。



### 遊びのルールを模索して検証に移す場面 (STEAM教育7つのSTEP\_③④⑤⑥)

- ・ 「9マス鬼ごっこ」を**その場ですぐに試すことができるように人を集め**、一緒に試した。
- ・ 時間配分、難易度調整など、**本人がより活動に前向きに取り組めるような視点を提案**した。

→ **主体的に楽しみ、自らも新たな試行**に取り組む様になった。



## 支援ポイント

- ・ 着地させること、次のステップに移行することを**急がない**。
- **子供のペースで話しやすい環境**をつくり続け、**ゆっくりと焦点化**していく。

- ・ 大人が**一緒に試しながら、伴走**する。
- **子供のペースで自己決定**させていくことで、主体性を引き出す。

## 支援を受けて…

- ・ 当初は興味に移ろいがちであったが、**子供のペースで対話を繰り返すことで**、自分のやりたいことを見つけた。
- ・ **思いついたことを、すぐに大人と一緒にやってみることで**、より主体的に活動に取り組むようになった。

全回を通じた子供の変化



# 事例の紹介



## 東京藝術大学大学院



# 1. 調査研究の概要



## テーマ

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

## 検証内容

学生(相棒)による伴走支援のもと、ドリーマー(何かに夢中になっている芸術家・研究者)が行う活動に参加し、新たな発見や興味関心に「着火」する体験を通じながら、「夢中」となった起点をフィールドノート等により検証

### 対象

小学1年生～小学5年生

### 実施時期

令和6年10月～12月(8回)

### 主な実施場所

大学(上野キャンパス)及び周辺公共施設

### 活動内容

ドリーマーが企画するアート体験活動(楽器演奏・芸術鑑賞・異文化体験等)を実施

### 活動内容

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

## 活動概要

# 1. 調査研究の概要



## 活動スキーム



## 事前準備

- 相棒となる学生向けに事前講習会を実施。



事前講習会の様子

- 活動へ参加する児童生徒について、各フリースクールへヒアリングを行い、一人ひとりのあだ名や特性、接する際の注意ポイントを把握。相棒向けに情報を集約。

## 活動の実施(計8回)

- 参加児童生徒と相棒が1対1の関係になるように組み合わせ、活動開始(組み合わせが固定となる場合、回毎に異なる場合が混在)。



- 事故等が予見される場合を除き、強要や誘導に繋がる介入は最小限とし、活動への寄り添いを重視。
- 活動後は、昼食を含めて自由に交流を行う「ノンクロン」の時間を設定。
- 活動の終了後、関係者で次回に向けた振り返りを実施。

## 成果検証

- 以下の資料を検証素材として分析。
  - フィールドノート(相棒作成)
  - アフターヒアリングの書き起こし(ドリーマー、相棒、フリースクールスタッフ)
- 夢中の起点～着火に至る重要な要素は以下の2点。

- ・ 自発性の発揮
- ・ 他者との共鳴

## 調査研究の流れ



# 1. 調査研究の概要

## 主な活動内容の紹介 第1～4回



### 第1回

#### ✓ アート作品としての散歩

##### ✓ 活動内容

- ・散歩の研究を行う藝大大院生と上野公園や藝大の校舎裏で散歩を実施。
- ・散歩の際に、一部ミッションを組み入れ、単なる見学にならないよう設定。

(ミッションの例)

西洋美術館で銅像探しミッション、上野トイレミュージアム見学、地下鉄の音を聴く、大学内で折り紙ミッションなど。



### 第2回

#### ✓ クラシックと身体表現

##### ✓ 活動内容

- ・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。「遊び」もキーワードにしつつ、参加者の興味関心に寄り添いながら進行。
- ・チェロ演奏を聴く、曲に合わせて歌う、ピアノの音を聴き自由に体を動かす、オリジナルの楽譜を作る、など。



### 第3回

#### ✓ ミュージアム体験

##### ✓ 活動内容

- ・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」へ訪問。
- ・ペアで入場し、各自のペースで鑑賞しながら、以下2つのミッションを実施。
  - ①図版の中から好きな絵を5つ選び、美術館で探す。
  - ②ポストカードに書かれた絵を見つける。



### 第4回

#### ✓ 音楽と異文化体験

##### ✓ 活動内容

- ・音楽学部楽理科教授が引率する藝大ガムランクラブとインドネシアの伝統音楽「ガムラン」を体験。  
(「ガムラン」体験の例)
- 音を出す、フレーズを叩く、みんなで音を合わせる、みんなで民謡を歌うなど。



# 1. 調査研究の概要



## 主な活動内容の紹介 第5～8回

### 第5回

#### ✓ 日本の版画研究

##### ✓ 活動内容

- ・美術学部絵画科教授のもとへ訪れ、版画を体験。
- ・プレス機、スタンプ制作、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実施。



### 第7回

#### ✓ アートの多様性を巡る

##### ✓ 活動内容

- ・東京藝術大学大学美術館で開催された「芸術未来研究場展」を訪問。
- ・子供達は“新聞作り”というミッションを受け、新聞記者になりきって、アーティストへのインタビューを行い、それをもとに新聞を作る。



### 第6回

#### ✓ 伝統芸能のしぐさ

##### ✓ 活動内容

- ・音楽学部邦楽科教授の指導のもと、能楽をみんなで体験。
- ・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」の三つの稽古を受ける。
- ・その後、謡、舞、鼓の三つのグループに分かれて実際の能楽スタイルで挑戦。



### 第8回

#### ✓ GA クラブキョーインシツ

##### ✓ 活動内容

- ・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先生と音を題材にしたゲーム（可聴域チェックゲーム、名前逆再生ゲーム）やDJを体験。



## 2. 活動内容から見た事例の分析①

参考タグ

屋内

展示

鑑賞



タイトル

250件を超える作品の**展覧会での作品鑑賞**

活動内容

- 「田中一村展」※において、**図録を見て気に入った展示物や、絵ハガキに描かれた作品を探す。**  
※ 日本画家・田中一村の作品を集めた回顧展（東京都美術館で開催）
- フリースクール等での活動例：公園や文化施設で、**イラストや写真を配布し、描かれた展示物を探す。**

全体支援  
(環境設定)

- 展示物や作品を探すミッションを取り入れ、**最後まで飽きずに見られる工夫**を行った。
- 声かけは、注意ではなく**支援者の希望を伝える**ようにした（「走らないで」ではなく、「一緒にゆっくり見よう」等）。

子供の  
特性

子供A

- 小学校低学年。**1つ1つの活動を丁寧に楽しみ、会話するのが好き。**
- 表情から感情が読み取りにくいことがある。

子供B

- 小学校低学年。**距離感が遠めの方が心地よく感じる。**
- 初めての活動や場所に緊張しやすい。

子供C

- 小学校低学年。初めての活動や場所に緊張しやすい。
- 緊張から**人前で引っ込み思案**になる。

支援場面  
(環境設定  
の有効性)

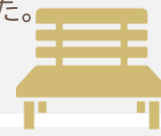
- 「実物と絵ハガキでは、どこが違うかな？」等、**作品へ視点を誘導する声掛け**をした。
- **絵の細部まで観察**し、「綺麗だね」と感動するだけでなく、「いくつまで絵を描いていたんだろう」と、**作者にまで関心が及んだ様子**だった。



- Bさんへ直接問いかけるより、**自分の感想を独り言のように喋る**ようにした。
- 支援者の**独り言(のような感想)をしっかりと聞いている**ようだった。唐突に質問されることもあったが、**1つ1つ丁寧に答える**ことで、緊張感もほぐれた。



- 無理をさせないよう、**活動中はこまめに休憩**を促した。
- 館内の休憩スペースから見える絵を眺めた後は、**展示をしっかりと観察**するようになった。**お気に入りの作品を見つけては「この絵！」**と楽しんでた。



支援  
ポイント

- 作品の違いや特徴といった着目ポイントなどの、鑑賞のヒント**をさりげなく伝える。
- 本人の興味関心を深めるサポートを行う。

- 無理に直接的なコミュニケーションを取ろうとせず、**子供のペースに合わせて自然体**で接する。
- のびのび活動できる雰囲気を作る。

- 子供の体調やその日の気分配慮しながら、**興味関心が湧くのを待つ。**
- 無理をさせず、本人のペースに合わせた活動を行えるようにする。

## 2. 活動内容から見た事例の分析②

参考タグ

屋内

鑑賞

展示

制作



タイトル

様々な芸術作品に触れる**アート見学**と自ら取材をして行う**新聞記事制作**

活動内容

- 「芸術未来研究場展」※において、**展示物の見学・体験**や**制作者へのインタビュー**を行い、**新聞記事**を制作。  
※「芸術は未来に効く！」をテーマとするアートの展覧会(東京藝術大学大学美術館で開催)
- フリースクール等での活動例:文化施設を訪れ、**体験したことを新聞や日記に書く。**

全体支援  
(環境設定)

- インスタント写真を1枚撮れることにして、子供が「**最も気に入った展示物**」を決める状況を整えた。
- 子供の**苦手なこと(絵を描く、字を書く等)**を強要しない空間とし、支援者が言葉や行動で伝えるようにした。

子供の  
特性

子供A

- 小学校低学年。**書字への苦手意識**がある。
- 様々なことに興味関心が湧き、話題が次々に変わる。

子供B

- 小学校高学年。慎重な性格だが、**環境に慣れると活動へ積極的に参加**する。
- 書字への苦手意識がある。

子供C

- 小学校低学年。**一つ一つの活動を丁寧に楽しむ。**
- 楽しんでいるのか、見た目では判別がしにくいことがある。

支援場面  
(環境設定  
の有効性)

- 新聞記事制作に気乗りしない様子なので、「この部分を書くから、この先をやってもらえる？」と、**気持ちを受け止めながら、次の行動を提案**した。
- Aさんが記事制作にテープを使い始める。支援者が「**天才じゃん！**」と言うと、**自ら説明しながら熱中**していった。



- 時間内に完成しなかったため、「新聞を印刷した後でも書き足せるよ」と声をかけて**Bさんの気持ちに寄り添った。**
- 「そうする！」と**気持ちが和らいだ様子。**「もし書き足したら、来週見せて」と伝え、Bさんは**嬉しそう**にした。



- 「コントローラーを動かすのが得意って言ってたよね。やってみない？」と、以前Cさんが話した**特技に触れ、展示物の体験を促した。**
- 支援者の声かけを受け、展示物体験。操作のやり方を自分で発見しながら、**作品に長時間没頭**していた。



支援  
ポイント

- 苦手なことを強要せず、**無理なく参加できるようにサポート**する。また、小さな**ひらめきや発言も拾って**反応する。
- 前向きに活動できる環境を作る。

- 活動ペースがゆっくりな子供には、**自分のペースで進められることを伝える。**
- 安心して活動に参加しやすくする。

- 子供の**興味関心や特技を把握**し、それに絡めて活動への参加を促す。
- 本人の得意なことを入り口にして、活動に集中できる雰囲気を作る。



# 3. 子供の特性から見た事例の分析



## 事例概要

支援者の**共感や寄り添い**が子供の興味関心を引き出した事例

## 子供の特性

- ・ 小学校低学年。説明を**集中して聞くことが難しい**。
- ・ 物事への興味関心がはっきりしており、**自分の意思を持って行動することへのこだわり**が強い。

## 支援場面

### イラストと同じ 展示物を探す場面

講師の全体説明とは別に、**声の強弱や絵を描く等の工夫**を行いながら、**子供の理解に応じて個別に説明**した。

→活動内容を理解した途端、「え！！」と言いながら周りの展示物を見渡し、**興味が一気に高まった**。



### 初めて触れる 民族楽器を演奏する場面

楽器演奏がうまくできずモヤモヤしていた。支援者にとっても演奏が難しかったため、**「私も楽器の演奏が苦手。難しいね」と声をかけた**。

→「うん！」と返事をして、**表情が少し明るくなった**。活動後、フリースクールへ戻ってからも「楽しかった」と話していた。



### 展示物の制作者にインタビューし、**新聞記事**を制作する場面

最初は記事制作への**意欲が低く**、展示物にも恐れを抱いて距離を取った。

→**「記事に絵を描いてもいいよ」と言う**と少し前向きになった。展示物も、近づいて見るうちに**「未知のものを解明する」ことに夢中**になり、自ら制作者にインタビューをしていた。



## 支援ポイント

- ・ 全体向けの説明に集中できない場合は、**個別説明や本人が興味を持つ方法での説明**（絵を描く、実例を示す等）を行う。
- 本人の興味関心や理解が高まるきっかけをつくる。

- ・ 「楽しい」というポジティブな感情だけではなく、「モヤモヤ」「イライラ」という**ネガティブな感情にも共感**する。
- 苦手な分野でも楽しく活動できるような支援を行う。

- ・ 子供が気になるような**コンテンツを複数用意**し、本人の自発性が発揮されるまで見守る。
- 活動への意欲が湧きやすい環境を用意する。

## 支援を受けて・・・

- ・ 初めはもともと興味のある事柄しか興味を示さなかったが、本人の自発性を促す声掛けや活動、未知を紐解く体験等を通じ、（各回で差はあるものの）**興味関心を発揮**していた。
- ・ 「全体に対する説明を集中して聞けない」との課題を事前に聞いていたが、回を重ねる中で、**本人なりに集中力を発揮**し、活動に向き合う場面があった。

## 全回を通じた子供の 変化



# 事例の紹介



## 明星大学





# 1. 調査研究の概要

(構成団体:社会福祉法人くにたち子どもの夢・未来事業団)



## テーマ

虹色発見ラーニングジャーニー  
子供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

## 検証内容

感覚特性プロフィール※と虹色特性の自己理解を踏まえ、子供一人ひとりの特性に応じた支援方法を検証

※: 感覚刺激に対してどう反応するかを評価する検査

### 対象

小学2年生～中学3年生

### 実施時期

令和7年1月～3月(8回)

### 実施場所

くにたち未来共創拠点矢川プラス  
及び協力フリースクール

### 活動内容

子供自身が自分の特性(7色の虹色で表現)を肯定的に理解し、気になったヒト・モノ・コトを深掘りできるワークショップやラーニングコンテンツの体験を実施

### 活動内容

|     |                    |
|-----|--------------------|
| 第1回 | 虹色ワークショップ          |
| 第2回 | 絵本制作               |
| 第3回 | 思考力×コミュニケーション講座(1) |
| 第4回 | 思考力×コミュニケーション講座(2) |
| 第5回 | アニメーション制作          |
| 第6回 | 思考力×コミュニケーション講座(3) |
| 第7回 | はたけんぼ探索            |
| 第8回 | 好きな遊び探し            |

## 活動概要

# 1. 調査研究の概要

## 主な活動内容の紹介



### ✓ 虹色ワークショップ

#### ✓ 活動内容

- ・自分の好きなものを自由に書ける「好きなもののマップ」を作成。
- ・さまざまな個性を虹の七色で表現した絵本を用意し、読み聞かせと解説を行う。
- ・その後、色鉛筆・寒天粘土・透明ブロックなど、多種多様な素材で自分の個性を七色で表現する取組を実施。



### ✓ はたけんぼ探索

#### ✓ 活動内容

- ・「はたけんぼ」（保谷駅側の畑）を拠点とするフリースクールの子供たちがガイド役となり、他のフリースクールの子どもたち、スタッフに見どころを説明する。
- ・動物小屋、ロフト、小屋で自由に遊ぶ。
- ・焚き火で持参した好きなものを焼く。
- ・サッカー、野球、ドロケイなど自由に遊ぶ。



### ✓ アニメーション制作

#### ✓ 活動内容

- ・作品づくりに必要な材料や道具についてスタッフからレクチャー。
- ・作品は完全に自由に作っていいとする。
- ・iPad、コマ撮り、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可能。
- ・雑貨、おもちゃ、人形、楽器などを用意。撮影場所もテーマも自由。自分で描いたイラストなど、撮影に何を使っても良い。楽器演奏の音を使うことも可能。



### ✓ 好きな遊び探し

#### ✓ 活動内容

- ・＜動的遊び＞  
室内用フリスビー、しわくちゃボール
- ・＜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
- ・＜お菓子ビンゴ＞  
自作のビンゴカードを使って、コールされた色を揃える。1列揃ったら好きなお菓子をひとつ選べる。



## 2. 活動内容から見た事例の分析①

参考タグ

屋内  
制作

ワークショップ



タイトル

「好きなもののマップ」や自分らしいモチーフを作成する活動

活動内容

- 「好きなもののマップ」を書いて、好きなものでみんなとつながったり、自分らしい色で工作表現をしたりするワークショップを実施。
- フリースクール等での活動例：モール糸や紙など7色の材料を用意し、自分らしいモチーフの工作を行う。

全体支援  
(環境設定)

- 初参加の子供たちの緊張を解し、過ごしやすい場所を見つけやすい多様な空間になるように設定。
- 子供に「参加させる」雰囲気にならないように、寄り添うことを心がけ、無理強いはいしない。

子供の  
特性

子供A

- 小学校低学年。触覚、聴覚に過敏性がある。

子供B

- 中学生。対人関係での緊張感が高い。
- 初めての場所、初対面の相手との会話では、慣れるまで時間を要する。

子供C

- 小学校高学年。強制されるのが苦手。
- じっとしているのが苦手で、常に動いていたい。

支援場面

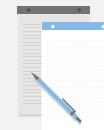
- 教室の半分は照明を落とし、素足で寝転がれる敷物やクッションなどで「静のスペース」を設定した。
- 感覚の過敏さがあるためか、「静のスペース」で裸足で過ごしたり、置いてあったイヤーマフをつけながら遊んだりした。



- 絵を描くことが好きだったので、絵の得意な学生スタッフに担当を交代した。
- 好きなものの話や、飼っているペットの話など、会話が広がり、そのままワークショップの活動も行った。



- 強制にならないよう、スタッフが少しずつ会話を重ねながら、活動に関わる質問をした。
- ワークシートは「書かない」、質問をされるのも「嫌だ」とワークへ取り組むことを拒否。



支援  
ポイント

- インテリアを工夫したスペースを用意。
- 安心できる場所から、少しずつ活動へ参加する流れにつながりやすい。

- 興味によって対応者や話題を変える。
- 緊張感の緩和や、活動への参加意欲の促進が期待できる。

- 振り返りをもとに、子供がより参加しやすくなるよう、活動内容を改善する。
- より多くの子供が積極的に参加しやすい活動にしていく。

## 2. 活動内容から見た事例の分析②

参考タグ

屋内

制作

パズル

カードゲーム

クイズ



タイトル

思考力とコミュニケーション力を使うパズル&カードゲーム

活動内容

- 平仮名を使ったゲーム2種類、図形を使って絵を描く課題、カプラ(積み木)を使ったゲーム、カードを組み合わせて回答を作るゲーム等を実施。
- フリースクール等での活動例: 言語力や数理的思考力を使うゲームやパズルを行う。

全体支援  
(環境設定)

- 子供たちが入室する際、活動に身構えないよう、大人の人数を調整しつつ、興味を引く「お題」を表示。
- 子供たちの様子に合わせ、映像、カードゲーム、積み木、ひとりで取り組めるプリントなど様々な活動を実施。

子供の  
特性

子供A

- 小学校低学年。じっと座っていること、声を発せない状況などに苦手意識が強い。

子供B

- 小学校低学年。広く興味を示し、積極的に挑戦する。
- 複雑な思考が苦手。

子供C

- 中学生。失敗の経験等から、自尊心が低い。
- 自由を制約されることがプレッシャーになる。

支援場面

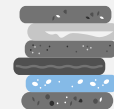
- 子供の行動や発言に対して否定せず、一緒に面白い反応を見せた。
- 活動を重ねる中で、ルールのを破った創意工夫のある回答が見られるようになった。



- モニターを使ったクイズ、カードの言葉遊び、カプラなどお題が次々に変わり、居場所も自由に選べる場を設定。
- 開始時は活動から離れていたが、カードの言葉遊びからは活動に興味を持ち、積極的に参加した。



- スタッフが他愛ない話題で会話を始め、カプラの活動では「この世で一番上手なんだ」と言いつつ、何度も失敗してみせた。
- スタッフのカプラを拾ってあげるところから、少しずつカプラを開始し、課題にも挑戦した。



支援  
ポイント

- 子供の言動を否定せず、一緒に興味を持って活動する。
- 自分らしい行動や思考が発揮される。

- 好奇心をくすぐるゲームを複数行う。
- 自由なタイミングで興味が生まれ、活動に参加しやすくなる。

- 何気ない会話や、失敗しても否定されない場づくりを行う。
- 活動への参加や居心地の良さにつながる。

# 3. 子供の特性から見た事例の分析



## 事例概要

複数の環境を作り、**自由な発想や楽しみ方**を引き出した事例

## 子供の特性

- ・ 小学校低学年。**感覚が敏感**で、初めての環境や大きな音が苦手。
- ・ じっと座っていること、声を発せないこと等に苦手意識が強く、**自由に動き回り声を出せる空間**を好む。

## 支援場面

### 慣れない場所に 入り込む場面

- ・ 素足で寝転がれる敷物やクッションを置き**セーフスペース**を作った。
- セーフスペースで**講師と交流**したり、**さまざまな素材を見もらう**ことで活動に興味を示し、**自分のペースで制作**を進めた。



### 想像がつかない 初めての活動に参加する場面

- ・ 入室時に、**予め使用する問題を表示**しておくことで、興味を促すようにした。
- **最初から一番前の席に座って積極的に参加**した。  
新しい活動にも興味を持ち、すぐに理解して楽しんだ。



### 活動の途中で 集中力が切れた場面

- ・ 活動内容に興味を持ち、力を発揮していたが、集中力が切れた際に**活動から離れることを許容**。
- 15分程度身体を動かして発散した後、**会場に戻り、再び集中して活動**した。



## 支援ポイント

- ・ 特性に基づく**回避行動を尊重・緩和**する。
- 活動内容に興味を持てるような環境を整える。

- ・ 活動に入り込みやすいよう、**視覚的に子供の興味を引く工夫**をする。
- 自発的に興味をもって参加しやすい環境を作る。

- ・ セーフスペースや身体を動かせるスペースなど**複数の環境を用意**する。
- 自分で活動する場所を選び、気持ちを切り替えやすくする。

## 支援を受けて・・・

- ・ 特性に合わせた参加の仕方を尊重することで、**人や場所が安心・安全と理解**し、自由なアイデアや**自分なりの楽しみ方**を見つけられるようになった。
- ・ 複数の環境を用意することで、集中力が切れた際に**自ら気持ちを切り替える**ことができた。

## 全回を通じた子供の 変化

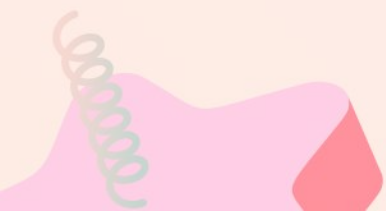




学校外の子供の多様な学びに関する

# 調査研究事業

## 4 専門家講評



# 専門家講評について



本章では、「学校外の子供の多様な学びに関する調査研究事業」令和6年度成果報告会において、各ラボの成果報告に対し、専門家2名より講評いただいた内容を紹介しています。

## 成果報告会講評者のプロフィール

### 学術的目線

【放送大学 学長】

教育社会学の視点と方法を基礎として、現代的諸課題に取り組んでいる。  
専門は、教育社会学・社会調査法・生涯学習。

岩永 雅也

### 現場目線

【認定NPO法人カタリバ ディレクター】

オンライン不登校支援プログラム「room-K」でプロジェクトマネージャーとして自治体営業やコンテンツ開発、事業企画などを担当。

瀬川 知孝

## 成果当日の様子



<オンライン配信の様子①>



<会場の様子>



<オンライン配信の様子②>



## 学術的目線

- 5つの実践全てに、目的などを象徴する「キーワード」と呼べるような中心的な概念があり、そのキーワードを軸に活動が展開されていたことが非常によく伝わってきた。
- 各ラボが考えた活動のテーマを中心に据えながら成果報告の取りまとめを一貫して行うことにより、関係者の間でも知見が共有しやすくなるのではと感じている。

## 現場目線

- 学校内外問わず、子供たちの主体性を引き出していくことや、こういった学びの場づくりが子供の積極性を引き出していくのかについて、今回のラボ活動の中には、ヒントがたくさん詰まっていたと感じている。
- 日々のフリースクールでの子供たちとの関わり方を前提として、ラボ活動のような非日常的な体験に子供が向き合った時に、どんな姿が創発されてくるかという点がとても重要であり、改めて自身の活動についても振り返りたいと感じた。



## 学術的目線

### こども教育宝仙大学

- ・ 人間関係力に焦点を絞り、そこに演劇という要素を取り入れた点は非常に興味深かった。
- ・ 演劇自体には、コミュニケーションの様々な要素が集約されており、いろいろな状況を想定しながら、各自が演じることができる点で、支援方法として有効な手立てではないかと感じている。
- ・ 参加した児童生徒本人や、その保護者の方々の感想からも、有効性が評価されていることが伺える。

## 現場目線

- ・ 子供に一定の自由度を認めつつ、柔軟性をもって場づくりをされていたことが、子供が自信を持つ上でも非常に関係性があったのではと推測される。
- ・ 演劇手法を行う講師のファシリテーションの力量が、子供たちが良い場だと感じ、成長実感を持てるかどうかに対して大きく関与するのではないか。
- ・ 演劇手法を実施する上で学びの機会があれば、フリースクールにとっても貴重な機会になると考えている。

## 学術的目線

### 帝京平成大学

- ・ 環境を整えることによって、子供たちが自発的に遊びを考えたり、関わりを作ったり、最後にはサプライズも自分たちで用意するなどのエピソードに大変感銘を受けた。
- ・ 「子供たちの中にあるものを邪魔しないで出してあげれば、良い教育ができる」というルソーの自然主義教育にもつながるように感じた。
- ・ 自身が学生時代に関わっていた子供会の活動を振り返ると、子供会が自然と人間関係や将来を子供自身で考えられる場になっており、今回の調査研究と共通のものを感じた。

## 現場目線

- ・ 子供が安心して自らの主体性を発揮できる環境を、継続することがとても重要。
- ・ 本ラボでは、1回だけではなく、継続的に子供たちが安心できる居場所と思えるような環境を作る工夫を継続しており、これはフリースクールであっても学校であっても必要な要素。
- ・ 子供が安心してコミュニケーションを取るだけでなく、環境＝文化を作っていくことが大切であると感じた。





## 学術的目線

### 東京学芸大学

- とても多彩で充実した活動をしていただいたと思う。
- 環境を整えて、あとは自由に創造性を高めていくなど、価値を創造していくやり方は参考となった。
- 教養、人間力に通じる「Art」(STEAM教育の「A」にあたるもの)を非常に大きな意味で捉えている。

## 現場目線

- 充実した環境で、参加した子供たちは本当に楽しかったんじゃないかなっていうのをまず何より感じた。
- 探求は非常にキャリアに関わってくるものだと思うが、つい忘れてしまうところもある。ありがたい姿から始めるという点は実はすごく大事なことで感じた。
- 難しい伴走であったと思うが、多くの研修を実施されており、伴走者の力を育てる・支えるということがしっかりと意図された実践であり、今後の育成方法を学ばせていただきたと感じた。

## 学術的目線

### 東京藝術大学大学院

- 子供たち自身が「燃えるもの(可燃物)」であり、「酸素」は相棒だと考えると、「発火点以上の熱」を提供するのが、まさにこのプログラムの役割なのではないかと感じた。
- 一度火がつくと、夢中の状態が自己増殖していき、子供たち自身の内側から次々に興味や関心が湧いてくる。そういった仕組みが、この実践には組み込まれていた。
- 芸術などの分野においては、「夢中になる」ことが大事であり、支える相棒のような存在が重要だと感じる。

## 現場目線

- ドリーマー、相棒と称することで、生まれたコミュニケーションや関係性があったのではないかと感じる。
- 言葉が無くても伝わるようなイメージを持たせる言葉を使っていることが特徴的であった。
- 相棒という、同じ立場で同じ感情をシェアするような立ち位置で、大人が子供と関わるのが、子供の新たな発見や興味関心につながるヒントになるのではないか。





## 学術的目線

## 明星大学

- 子供が「安全な場所」と感じられる環境づくりをしていた点が大きなポイントだと感じた。
- 特に「何かをする」のではなく、「何もしない」という姿勢の難しさと重要さが伝わってきた。
- 最終的には、子供たちがどのように社会に適応していくかが次の難しい問題としてある。

## 現場目線

- 感覚過敏などの子供の特性への理解と対応に注力されていた点が印象的だった。
- 「これがあったら安心できる」という機器やぬいぐるみ等は、現場では確実にあると感じた。
- 校内教育支援センターなどの場づくりをはじめとして、今回の実践は大きな示唆を与えるようなものだと感じた。学校の内外を問わず参考にできる内容だったと思われる。





学校外の子供の多様な学びに関する

# 調査研究事業

## 5 終わりに



# 結論・所感

## 各ラボよりいただいた今回の調査研究の結論や所感をご紹介します

### ○ こども教育宝仙大学

演劇的手法を取り入れたワークショップを展開。事前準備と柔軟な対応が重要で、子供の発達段階に応じた進行が求められる。子ども主体で進める姿勢を重視。

### ○ 帝京平成大学

小学校教育と保育の視点から、自己調整学習と遊戯性のある環境構成を融合。遊戯性を伴う活動の中にある子供の学びを子供自身とスタッフが捉え直し、フリースクール等で行われる活動の意義を再認識することができた。

### ○ 東京学芸大学

フリースクールにおけるSTEAM教育の学習モデルの実効性の検証、伴走者に求められる資質・能力の抽出についての成果を出せた。伴走者の育成と普及、探究的な学びの評価方法の開発と普及が今後の課題。

### ○ 東京藝術大学大学院

子供の夢中になる瞬間を美術や音楽などを通じて探究。既成概念にとらわれず、自らの感性で世界を観察・表現する姿から、大人も学ぶ機会となった。

### ○ 明星大学

関心から学びにつながる過程や、仲間とのつながりの中で役割を見出す姿に注目。多様なスペースや環境づくりが、自身の良さの再発見に結びついた。



# 参加団体一覧

## 参加ラボ

- ・ こども教育宝仙大学
- ・ 帝京平成大学
- ・ 東京学芸大学
- ・ 東京藝術大学大学院
- ・ 明星大学

## 事業プロモーター

- ・ アデコ株式会社

## 協力フリースクール

- ・ DE-SCHOOL
- ・ てらこやmaple
- ・ ならはらの森なかの学舎
- ・ ふくろうの部屋
- ・ フリースクール はたけんぼ
- ・ フリースクール滝野川高等学院
- ・ みんなのプロジェクト学校
- ・ 学習支援塾ビーンズ
- ・ 東京未来大学 みらいフリースクール
- ・ 野川のえんがわ こまち



## 学校外の子供の多様な学びに関する調査研究事業

編集・発行：東京都子供政策連携室企画調整部

〒163-8001 東京都新宿区西新宿二丁目8番1号

電話 03(5388)3817

E-mail: S1110301@section.metro.tokyo.jp



※本事業は東京都より委託を受け、アデコ株式会社が運営しています。