



学校外の子供の多様な学びに関する

調査研究事業 (付属資料)

令和6年度各ラボの
具体的な活動





目次



索引	P.2～3	東京藝術大学大学院ラボ	P.38
帝京平成大学ラボ	P.5	(1) 各回の活動内容.....	P.39～46
(1) 各回の活動内容.....	P.6～13	(2) 全回を通じた狙い.....	P.47
(2) 全回を通じた活動実施時の環境.....	P.14	(3) 全回を通じた活動実施時の環境.....	P.47
(3) 全回を通じた支援ポイント.....	P.14	(4) 全回を通じた安全対策.....	P.47
(4) 全回を通じた安全対策.....	P.14	(5) 子供の特徴・特性と全回を通じた子供の変化.....	P.48～50
(5) 子供の特徴・特性と全回を通じた子供の変化.....	P.15～19	明星大学ラボ	P.51
東京学芸大学ラボ	P.20	(1) 各回の活動内容.....	P.52～56
(1) 各回の活動内容.....	P.21～22	(2) 全回を通じた狙い.....	P.57
(2) 全回を通じた活動実施時の環境.....	P.23	(3) 全回を通じた支援ポイント.....	P.57
(3) 子供の特徴・特性と全回を通じた子供の変化.....	P.24～29	(4) 全回を通じた安全対策.....	P.57
(4) 補足資料.....	P.30～37	(5) 子供の特徴・特性と全回を通じた子供の変化.....	P.58～63
		(6) 補足資料.....	P.64





【索引①】

子供の特性、活動の内容、活動の効果の視点から、**具体的な活動のページを参照できる索引**を掲載しております。フリースクール等に通う**子供に合った活動を見つける**際の参考としていただけますと幸いです。なお、索引は一部の事例をもとに作成しております。子供の特性・活動の内容が同様でも**同じ効果が保証されるものではない**点、ご注意ください。



子供の特徴・特性		活動の内容	活動の効果	活動ページ
興味 が 移り 変わり やすい	興味が移ろいやすい (P.25:東京学芸大学ラボ③)	STEAM教育の実践	自己表現の幅の広がり	P.22
	マイペース。興味が移ろいやすい (P.27:東京学芸大学ラボ⑦)		自分なりのコミュニケーション方法の発見	
	話が難しいと意欲が下がる (P.27:東京学芸大学ラボ⑧)		対話を継続しながら、キャリアプランを構築	
	好奇心旺盛だが、飽きやすい (P.18:帝京平成大学ラボ⑦)	造形②アニメーション制作	集中力の高まり	P.7
	様々なことに興味が湧き、話題が次々変わる(P.48:東京藝術大学大学院ラボ③)	ミュージアム体験:東京都美術館「田中一村展」	1つ1つの作品を丁寧に 見るようになった	P.41
	1つのことに集中する時間が短い (P.49:東京藝術大学大学院ラボ⑥)	伝統芸能のしぐさ	集中力の持続 (90分のセッション完走)	P.44
否定的な 言葉に敏感	真面目で、否定的な言葉に敏感 (P.15:帝京平成大学ラボ②)	造形②アニメーション制作	自分らしさを 発揮するようになる	P.7

※索引は一部の事例をもとに作成しております。子供の特性・活動の内容が同様でも**同じ効果が保証されるものではない**点、ご注意ください。
※本付属資料への掲載に同意いただけたラボの報告書を参照して、東京都とアデコ株式会社で作成しました。

【本事業の実施主体】東京都子供政策連携室企画調整部

【お問い合わせ窓口(令和7年度)】アデコ株式会社(本事業受託会社) 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



【索引②】

子供の特徴・特性		活動の内容	活動の効果	活動ページ
自己抑制的	自身の思いや興味関心より他者との関わりを重視 (P.15:帝京平成大学ラボ①)	運動①スポーツスタッキング	自分の楽しみも大切に するようになる	P.11
	「正解」を気にし、「他の人と違う」ことに不安を感じやすい (P.48:東京藝術大学大学院ラボ②)	クラシックと身体表現	自発性・創造性の発揮	P.40
	我慢しやすく、何事にも慎重 (P.59:明星大学ラボ③)	虹色ワークショップ	自主的に動けるようになる	P.52
拘りが強い	興味関心が薄い部分への取組が弱い (P.24:東京学芸大学ラボ①)	STEAM教育の実践	特性を含めた自己理解の 深まりや精神的成長	P.22
	拘りが強く衝突しがち (P.28:東京学芸大学ラボ⑩)		会話に対する不安の軽減、 興味関心の深化	
失敗を恐れがち	物事への苦手意識が強く、失敗を恐れがち (P.17:帝京平成大学ラボ⑤)	人間関係①幼児との関わり 人間関係②プレゼントと 自己肯定	他者のための活動に 喜びを感じるようになる	P.8 P.13
	人に気を遣うことが多く、失敗を恐れがち (P.60:明星大学ラボ⑥)	はたけんぼ探索	のびのび自分らしく 過ごせるようになる	P.55

※索引は一部の事例をもとに作成しております。子供の特性・活動の内容が同様でも**同じ効果が保証されるものではない**点、ご注意ください。
※本付属資料への掲載に同意いただけただけのラボの報告書を参照して、東京都とアデコ株式会社で作成しました。



【索引③】



	子供の特徴・特性	活動の内容	活動の効果	活動ページ
対人関係に 苦手意識	人前で質問・注目されるのが苦手 (P.18:帝京平成大学ラボ⑧)	音楽①音の探検	自分自身や他者との 関わりに対する自信	P.9
	緊張しやすい (P.29:東京学芸大学ラボ⑫)	STEAM教育の実践	対話力の向上、自ら話そう とする姿勢	P.22
自由に対 する戸惑 い	何をしてもいいという活動に苦手意識 (P.49:東京藝術大学大学院ラボ⑤)	日本の版画研究	自発性の発揮	P.43
他者への 深い関心	他者にちょっかいを出すことが多い (P.17:帝京平成大学ラボ⑥)	音楽①音の探検	他者より自分を主体に 活動するよう変化	P.9

※索引は一部の事例をもとに作成しております。子供の特徴・活動の内容が同様でも**同じ効果が保証されるものではない**点、ご注意ください。
 ※本付属資料への掲載に同意いただけただけのラボの報告書を参照して、東京都とアデコ株式会社で作成しました。





具体的な活動

帝京平成大学ラボ



第1回 造形①アートカード鑑賞	P.6
第2回 造形②アニメーション制作	P.7
第3回 人間関係①幼児との関わり	P.8
第4回 音楽①音の探検	P.9
第5回 音楽②「音の絵本」作り	P.10
第6回 運動①スポーツスタッキング	P.11
第7回 運動②鬼ごっこ	P.12
第8回 人間関係②プレゼントと自己肯定	P.13
全回を通じた活動実施時の環境	P.14
全回を通じた支援ポイント	P.14
全回を通じた安全対策	P.14
子供の特徴・特性と全回を通じた子供の変化	P.15～19



【本事業の実施主体】東京都子供政策連携室企画調整部

【お問い合わせ窓口(令和7年度)】アデコ株式会社(本事業受託会社) 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

※表現はラボからの報告の原文を基に記載しています。

具体的な活動 ～帝京平成大学ラボ～



第1回 造形①アートカード鑑賞

- **内容**
児童生徒が主体的にアート作品と向き合い、視覚だけでなく、言葉やジェスチャー、描画など多様な方法で鑑賞を楽しむ機会を提供。
- **人数**
児童生徒10人につき大人2人
- **使用した設備・場所等の概要**
フリースクールの多目的室。アート・カードは、形や色、構成要素を捉えやすいよう、具体的な作品から抽象的な作品まで幅広く選定。児童生徒が自由に身体表現を行えるよう、活動スペースを確保。
- **所要時間**
60分程度
- **実施手順**
 - ・「ジェスチャークイズ」
支援者がアート・カードの中から1枚を選び、その特徴をジェスチャーで表現。児童生徒は、そのポーズをもとに作品を推測し、答えを考える形式で行う。
 - ・「作品の題名はこれだ！」
小グループに分かれ、アート・カードの作品に対して自由にタイトルを考え、その理由について意見を交わす。理由を聞き合うことで、児童生徒は自分の考えを言葉にしやすくなり、自然な対話が広がる。
 - ・「伝言ゲーム」
5～6人程度のグループに分かれ、アート・カードに描かれた形や色、構成要素を口頭ではなく絵のみを用いて伝達する。
- **安全対策**
全回同一のため、「全回を通じた安全対策」(P.14)に記載。
- **狙い**
アート・カードを用いた鑑賞活動を実施し、児童生徒の自由な意見の創出表現や他者理解を育むことを目指す。

具体的な活動 ～帝京平成大学ラボ～



第2回 造形②アニメーション制作

○ 内容

アニメーションの基本原理を学ぶ。

○ 人数

児童生徒10人につき大人2人

○ 使用した設備・場所等の概要

フリースクールの多目的室。1人1台のiPadを用意し、簡単な操作でアニメーションを制作できるアプリ「KOMA×KOMA」でコマ撮り動画を制作。作品の共有や鑑賞を促進するため、児童生徒が互いの作品を随時確認できる共有フォルダを設置。児童生徒が自由な発想で創作活動に取り組めるよう、画用紙、紙粘土、ビー玉など多様な材料や用具を用意。

○ 所要時間

60分程度

○ 実施手順

- ・パラパラ漫画やスタジオジブリのアニメーションを例に挙げ、静止画を連続して表示することで生じる残像現象や、アニメーション制作には多くのコマが必要であることを概説。
- ・支援者が作成したアニメーション作品を紹介。
- ・コマ撮りアプリ「KOMA×KOMA」の基本操作(撮影、再生、保存)について、実演を交えながら説明。
- ・スクリーンに操作手順を映し出ししながら、児童生徒全員でジャンプなどの身体表現を行い、その動きを連続撮影することで、コマ撮りの仕組みを体験的に学ぶ。
- ・児童生徒が各自のアイディアをもとにアニメーションを制作。
- ・児童生徒一人ひとりにiPadを配布し、個別またはグループ単位でオリジナルのアニメーション制作を実施。

○ 安全対策

全回同一のため、「全回を通じた安全対策」(P.14)に記載。

○ 狙い

児童生徒がアニメーション制作を通じて、新たな表現の魅力を発見し、多様な手法を取り入れながら創作に意欲的に取り組むことを目指す。

具体的な活動 ～帝京平成大学ラボ～



第3回 人間関係①幼児との関わり

○ 内容

幼稚園の子供達へプレゼントするスノードームを作る。

○ 人数

児童生徒10人につき大人2人

○ 使用した設備・場所等の概要

フリースクールの多目的室。スクリーンにプロジェクターを使用し、幼稚園の子供達の生活の様子を映し出し、児童生徒がプレゼントをする対象者のイメージがつきやすいようにした。作品と材料(スノードームボトル、装飾素材、洗濯のりなど)を事前に展示しておくことで、見通しをもって制作を楽しめるようにした。

○ 所要時間

60分程度

○ 実施手順

- ・スライドを映しながら、児童生徒に幼稚園の出来事の一例を見てもらう。
- ・幼稚園の子供達が保育室に飾ったり、ままごとで使ったりできる「スノードーム」を作ってもらいたい旨を伝える。
- ・まずは自分用のスノードームを作り、その後、プレゼント用のスノードームを作る。
- ・1人2個以上の作品を作ることができる。時間次第でそれ以上の数を作っても良い。
- ・完成した作品は、展示スペースに置いておく。
- ・時間まで(45分ほど)制作をし、最終的にどれをプレゼント用にするか検討する。
- ・全員で展示スペースに集まり、自身や他者の作品を見て、感じたことや気付いたことを伝え合う。

○ 安全対策

全回同一のため、「全回を通じた安全対策」(P.14)に記載。

○ 狙い

児童生徒が幼稚園の子供達へのプレゼント作りを通して、主体的に考えたり、試したりしながら表現をする楽しさを味わう。

具体的な活動 ～帝京平成大学ラボ～



第4回 音楽①音の探検

○ 内容

今までほとんど触れたことが無いような不思議な楽器(18種類)の音を出し、名前を考える。

○ 人数

児童生徒10人につき大人2人

○ 使用した設備・場所等の概要

大学の演習室。珍しい楽器を20種類ほど用意し、楽器を音の大きさや特徴を考え、各コーナーを回りながら十分に楽器に触れられるよう4カ所に配置。

○ 所要時間

60分程度

○ 実施手順

- ・今までほとんど触れたことが無いような不思議な楽器(18種類)を見せて、自由に使っても良いことを話し興味を促す。
- ・楽器の名前を想像したり、自分だったらこんな名前を付けたいと思うような名前を考え、用紙に記入するよう話す。
- ・投げたり乱暴に使ったりはしていけない等の注意点を話す。
- ・各楽器を触ったり、鳴らしたりして楽器を自由に探索して遊ぶ。
- ・各楽器にどんな名前が合うかを考え、楽器の写真が付いた用紙に書き込む。
- ・楽器につけた名前の発表。
- ・楽器のセッションの発表。

○ 安全対策

全回同一のため、「全回を通じた安全対策」(P.14)に記載。

○ 狙い

音楽的な表現方法について、音を聴き分けることから始め、見つけた音を手掛かりに自分なりの音楽的イメージを持ち、周りの人と共同的な音楽の世界を表現することへとつなげる。

具体的な活動 ～帝京平成大学ラボ～



第5回 音楽②「音の絵本」作り

○ 内容

前回遊んだ楽器で絵本に音を付け、音の絵本をつくる。

○ 人数

児童生徒10人につき大人2人

○ 使用した設備・場所等の概要

大学の演習室。子供達が自由に絵本を選び、絵本に合わせて好きな音を選び、発想を広げることができるよう、前回使用した楽器に、電子ピアノを加えたテーブルを複数設置し、自由に行き来できるようにした。

○ 所要時間

60分程度

○ 実施手順

- ・絵本に、前回遊んだ楽器で音を付け、音の絵本をつくることを説明する。
- ・「どうぞの椅子」の冒頭部分に音を付けて見せ、活動のイメージを膨らませる。
- ・今回は電子ピアノも使用して良いことを伝える。
- ・自分のペースで音を楽しんでほしいこと、約束事等を伝える。
- ・絵本の中から活動に使用したい絵本を1冊選ぶ。
- ・様々な楽器を使用して音の絵本をつくっていく。
- ・メモ用紙に、選んだ楽器を忘れないよう記入しておく。
- ・音の絵本の発表をしてもらう。

○ 安全対策

全回同一のため、「全回を通じた安全対策」(P.14)に記載。

○ 狙い

絵本選び、楽器選び、音作りの各活動について、自由が保障された活動の中で、のびのびと自分を表現し、周りの人の表現を鑑賞する。

具体的な活動 ～帝京平成大学ラボ～



第6回 運動①スポーツスタッキング

○ 内容

ニュースポーツであるスポーツスタッキングに取り組む。

○ 人数

児童生徒10人につき大人2人

○ 使用した設備・場所等の概要

大学の演習室。スタッキングカップ(1人1セット)、タブレット(タイマーとして活用)、スクリーン(暗記スタッキングで使用)を用意。

○ 所要時間

60分程度

○ 実施手順

- ・カップスロー:2つのカップを重ねて持ち、1つを空中に上げ、落ちてきたものをカップで受ける。慣れてきたら回転させてキャッチする。2人組でも取り組むことができる。
- ・カップタワー:積み上げることを楽しむ。棒のように積み上げていくもの、ピラミッドのように広げながら積み上げていくものなどがある。壊れることも楽しめるが良い。
- ・ドッジビーボーリング:カップをボーリングのピンに見立て、ドッジビーでそれらを倒していく。チーム戦で取り組んでいく。
- ・カップ積みリレー:指定の場所に順にカップを積んでいく。リレー形式で取り組む。
- ・暗記スタッキング:2人組でスクリーンの画面に映ったものを記憶し、それを再現する。
- ・3-3-3:9個のカップを積み上げ、崩すタイムを測定する。
- ・フリー活動:各自、やりたい活動を行う。

○ 安全対策

全回同一のため、「全回を通じた安全対策」(P.14)に記載。

○ 狙い

ニュースポーツであるスポーツスタッキングに取り組み、運動が得意な子供も苦手だと感じている子供も体を動かすことを楽しむ。

具体的な活動 ～帝京平成大学ラボ～



第7回 運動②鬼ごっこ

○ 内容

様々な鬼ごっこに取り組み、体を動かすことを楽しむ。

○ 人数

児童生徒10人につき大人2人

○ 使用した設備・場所等の概要

大学の体育館。走り回ることを考慮し、床面などにもものが落ちてないように配慮。コーン、フラフープ、ゼッケン、ドッチビー、紅白だま、ダンボールを用意。

○ 所要時間

60分程度

○ 実施手順

- ・導入(じゃんけんラン、じゃんけん足開き、けんぱドンジャンケン)。
- ・じゃんけんダッシュ: 2人組でじゃんけんをして、負けた方が体育館の壁まで逃げ、勝った方は相手が壁まで逃げる前に捕まえる。
- ・1対1: 狭いスペースの中で、自分の相手を見つけ、早足で追いかける。
- ・がっちゃん: 2人組で床に座っており、逃げている人は2人組の隣に座る。
反対側の人は追い出される形になり、鬼から逃げながら自分が座る場所を探す。
- ・バナナ鬼: 氷鬼の一種、捕まったらバナナになる。
- ・ライン鬼: 床にあるラインだけを移動して良い鬼ごっこ。
- ・ドッチビー鬼: 鬼がドッチビーを持ち、それを当てることで鬼が交代する。
- ・節分鬼: 鬼が箱を背負い逃げる、子供は2チームに分かれ、自分のチームの色の玉を「鬼は外」と言いながら投げ、箱に入った玉の数を競う。

○ 安全対策

全回同一のため、「全回を通じた安全対策」(P.14)に記載。

○ 狙い

様々な鬼ごっこに取り組み、運動が得意な子供も苦手だと感じている子供も体を動かすことを楽しむことができるようにする。

具体的な活動 ～帝京平成大学ラボ～



第8回 人間関係②プレゼントと自己肯定

○ 内容

第3回に作成した、スノードームのプレゼントを受け取った幼稚園の子供たちの反応を見る。
更に、新たにプレゼントするスライムを制作する。

○ 人数

児童生徒10人につき大人2人

○ 使用した設備・場所等の概要

大学の演習室。スライム制作の際は、椅子を片付け、移動をしながら好きな場所で楽しむ。
児童生徒配布用パワーポイント資料(幼稚園の子供の様子を示したもの)、洗濯のり、ホウ砂水溶液、食紅、かためき、使い捨てスプーン、スライムを入れるボトル、紙袋、ウエットティッシュ、手拭き用ティッシュ、ボウル、デコレーション素材(目玉シールなど)、机に敷くビニール、ゴミ捨て用ビニール袋を用意。

○ 所要時間

60分程度

○ 実施手順

- ・パワーポイント資料を配布し、幼稚園の子供達がスノードームを受け取った反応を共有。
- ・支援者からも感謝を伝え、幼稚園の子供達が意欲的に作ってみたい、遊んでみたいと思える視覚教材の作成に再度協力してほしいと伝える。
- ・スライム制作を楽しむ。色を付けたり、型抜きで好きな形にしたり、目玉を付けたりなどの表現を楽しむ。
- ・作品ができたら、幼稚園の子供達に送るためにiPadで写真を撮影。

※衛生上の理由から、スライムは時間の経過とともに雑菌が繁殖するため、今回は実物の寄贈を行わないこととした。

- ・作ったスライムを空きボトルに詰めて持ち帰り用の梱包を行う。

○ 安全対策

全回同一のため、「全回を通じた安全対策」(P.14)に記載。

○ 狙い

第3回に作成した、スノードームのプレゼントを受け取った幼稚園の子供達の反応を見ることによって、達成感や充実感を味わう。自分の行為によって他者が喜んでくれる心地よさを経験する。

具体的な活動 ～帝京平成大学ラボ～



全回を通じた活動実施時の環境

本ラボの調査研究は、活動プログラムそのものではなく、活動を生み出す環境や子供の感情に視点を置いた分析を行うものである。そのため、活動に「参加しない」ことも子供の意思表示の1つと捉え、会場の中に「休憩スペース」を設け、いつでもそのスペースへ行ったり活動に戻ったりしてよい環境を設定した。各回の活動内容は、最終的に子供にとって自由度の高いゴールフリーな活動となるよう、流れを設計した。

全回を通じた支援ポイント

進行役は、先生として「やらせる」存在ではなく、活動を「促す」ことに注力するよう心掛けた。研究チームの観察者は、子供の呟きに耳を傾け、希望が出た際(用意のなかった物品を使いたいなど)に可能な限り叶えられるよう努めた。これらについて毎回児童生徒に伝え、自身の気持ちを大人に伝えて良いことを発信し続けるようにした。

全回を通じた安全対策

- ・熱中症等のリスク【全体】:定期的に水分補給・休憩時間を設ける。
- ・感染症のリスク【全体】:活動前後には手洗い、手指消毒を徹底する。
- ・実施場所の什器備品(備え付けてあるモノ、調理器具など)との接触、持ち出し等による怪我のリスク【会場】:事前に活動場所の下見を行い、什器備品、掲示物、装飾品などとの接触による怪我のリスクを洗い出し、一次的に片付けておくなどの対策を行う。
- ・活動中のけが等のリスク【造形分野】:エプロンや手袋などを着用する。
- ・活動中のけが等のリスク【運動分野】:十分にアップに取り組み、活動レベルの低い運動遊びから取り組んでいく。また、参加の際は、動きやすい服装で参加をしてもらう。

具体的な活動 ～帝京平成大学ラボ～



子供の特徴・特性と全回を通じた子供の変化①

○ 子供の特徴・特性

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。

○ 子供の変化

当初「人と関わることが好き」という理由からラボ活動に参加し、その良さを感じられていたようである。ラボ活動の後半になるにつれて、自身の楽しみも大切にできるようになってきた姿が見られた。これはアンケートの記述にも反映されている。前半は、他者の作品鑑賞に主眼が置かれていたが、第4回では「自分は～が好き」、第6回以降の運動分野では自分にとって難しかったことや楽しかったこと、充実感が得られたことが記述され、主体的になった。

子供の特徴・特性と全回を通じた子供の変化②

○ 子供の特徴・特性

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。

○ 子供の変化

ラボ開始当初は、活動内容よりも関係性に気持ちが左右される傾向があったが、後半になるにつれて、徐々に活動自体に集中したり楽しんだりする姿が見られるようになった。特に、第2回のアニメーション制作の際、雑談をした大学生スタッフが自分なりの在り方を肯定的に受け止めてくれたことが安心感・居場所の発見につながったようである。まず自分らしくいること、その上で活動に参加してみることで少しずつ自己表現することに抵抗感がなくなっていった。

具体的な活動 ～帝京平成大学ラボ～



子供の特徴・特性と全回を通じた子供の変化③

○ 子供の特徴・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。

○ 子供の変化

ラボ活動が始まった当初は、直接活動には参加せずに関連する本を読んだり、いたずらに絡めてさりげなく参加してみたりする姿が見られた。ところが、後半になると「まずはやってみよう」という姿が見られるようになり、ひとまず体験してみしてから一休みしたり、あるいは自分なりに工夫して別の楽しみ方を見つけたりするなど、与えられた環境でも楽しもうとする様子が見られるようになった。

子供の特徴・特性と全回を通じた子供の変化④

○ 子供の特徴・特性

小学校高学年。特性等は特に無し、積極的。

○ 子供の変化

個人で完結しようとする姿から、他児と一緒に楽しんだり頼ったりできるようになっていったように見受けられる。特に、他フリースクールの子供や研究チームメンバーとの関わりの中で、自身の在り方が認められたり、自身にはない物を持っている者と出会ったりすることで、素直な表現がなされるようになってきたことが印象的である。所属するフリースクールでは年長者のため、気を張っている部分があるかもしれないが、ラボ活動の中で甘えられる時間が作れたことは、ラボが第三の場所として機能し本人の精神的な安定にも良い影響を与えた可能性がある。

具体的な活動 ～帝京平成大学ラボ～



子供の特徴・特性と全回を通じた子供の変化⑤

○ 子供の特徴・特性

小学校高学年。大きな物音が苦手。物事に対する苦手意識が強く、失敗を恐れる傾向がある。

○ 子供の変化

他者のために行う活動や他者から助けられたことへの気付きがあった様子である。人間関係分野の活動では、幼稚園児が自身の制作したプレゼントを純粋に喜んでいる報告を見て、他者に与えることによる幸福感を実際に味わう経験ができた様子である。園児の喜ぶ様子に「感動した」と他者の喜びを共感して、自身の喜びにも変える感性を見出すことができた。

子供の特徴・特性と全回を通じた子供の変化⑥

○ 子供の特徴・特性

小学校低学年。他者にちょっかいを出すことが多い。

○ 子供の変化

活動の進行とともに、他者主導から自分主体へと意識が変化し、自分の考えや行動を積極的に表現してよいと感じられるようになったようである。特に、音楽分野の活動(楽器に名前をつける活動)で、自身の繊細な感性が周囲に共感されたことで、自信を持った様子が見られた。その後の回では、自ら手を挙げて全員の前で発表を行う姿もあった。発表自体は、本人が思っていたよりも緊張し、練習通りにはいかなかったものの、周囲から称賛を受け、その回の満足度は満点となっていた。このことから、活動の成否そのものだけでなく、ありのままの状態や自身の感性が受け入れられる経験が、自信の形成にとって重要であることが示唆された。

具体的な活動 ～帝京平成大学ラボ～



子供の特徴・特性と全回を通じた子供の変化⑦

○ 子供の特徴・特性

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。

○ 子供の変化

第2回では自身の工夫や思いに寄り添った肯定的な助言を受けることで、次第に活動に集中し、次々と作品を完成させる姿が見られた。普段とは違う環境で、他者から受け入れられる感覚や、他者を受け入れる感覚が、活動への積極性を支える重要な要素になっていると考えられる。経験の少なさから来る不安を持ちながらも、それを見せないようにしている本人が少し勇気を出して表出した「たね」を大切に受け止め、それを共に広げてくれる伴走者的な存在がいることで、協働してさまざまな分野に取り組んでいける可能性がある。

子供の特徴・特性と全回を通じた子供の変化⑧

○ 子供の特徴・特性

中学生。音や洋服の感触に関する過敏性。人前で質問・注目されるのが苦手。

○ 子供の変化

普段とは異なる「第三者」との継続的な関わりの中で、自分を発揮できるようになっていった。これは、ラボ活動のような環境が、子供が自信を持ち、他者と関わる力を伸ばす場として機能した可能性を示している。ラボスタッフの振り返り会議において、本ラボ活動の経験が、普段の生活の中でも、他者との関わりに自信がついてきているという報告があった。また、普段の生活の中でも積極的にスタッフを手伝うなど明らかなコミュニケーション能力の向上などの変化が見られているとのことである。

具体的な活動 ～帝京平成大学ラボ～



子供の特徴・特性と全回を通じた子供の変化⑨

○ 子供の特徴・特性

中学生。注意散漫な傾向あり。言葉のみの長い説明は理解しにくく、参加意欲が低くなる。

○ 子供の変化

ラボ活動では、それぞれの表現が認められる雰囲気と、個人でも活動に没頭できる環境の中で、特に最終回では自身の感性を生かした多くの作品を仕上げていた。これは、ラボ活動が自分の表現を受け入れてもらえる安心感を得る場となっていたことを示唆している。変化の1つとして、所属するフリースクールスタッフ(大人)への言葉遣いの変化が報告された。ラボという第三者に自分の世界を保証してもらえたという経験が本人の生活にとって安心感や自信を得られる1つとして機能したのかもしれない。





具体的な活動

東京学芸大学ラボ



第1回 モクテル制作	P.21
第2～9回 STEAM教育の実践	P.22
全回を通じた活動実施時の環境	P.23
子供の特徴・特性と全回を通じた子供の変化	P.24～29
補足資料①	P.30
補足資料②	P.31
補足資料③	P.32～34
補足資料④	P.35
補足資料⑤	P.36～37



引用・参照：

東京学芸大学ラボの報告書（非公開） 執筆者：吉村健志・金子嘉宏・田嶋大樹・荻上健太郎
個別ヒアリングシート（非公開） 作成者：DE-SCHOOL・ならはらの森なかの学舎

【本事業の実施主体】東京都子供政策連携室企画調整部
【お問い合わせ窓口(令和7年度)】アデコ株式会社(本事業受託会社) 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

※ラボの報告書を参照して、東京都とアデコ株式会社で作成しました。



具体的な活動 ～東京学芸大学ラボ～



第1回 モクテル制作

○ 内容

アイスブレイクとしてモクテルづくり(ノンアルコールカクテルの作成)を実施した。具体的には、選択したテーマに基づき、どの飲料をどの程度配合すればよいかを考えながら、試行錯誤を重ねる形で活動した。

○ 人数

運営人数(調査人員除く):6名、子供の人数:12名

○ 使用した設備・場所等の概要

コワーキングスペースの一角。ジュース(500mlを数種類、数本)、シロップ等(色や比重の違うものを数種類)、小さめの紙コップ(子供1人につき5個)、布巾(子供1人につき1枚)、消毒液(手指消毒用1本)、マドラー(子供1人につき1つ)を使用。

○ 所要時間

1回あたり20分程度

○ 実施手順

テーブルに材料となるジュースやシロップ等を並べ、伴走者が実際にテーマを含めた試作品を作成。子供達に飲んでもらい、感想をもらうところまでを実践後、モクテルワークシート(補足資料①)に沿ってテーマ決め、制作、試行錯誤を重ねる部分までサポートを行った。

○ 安全対策

事前に参加者のアレルギーや飲料の嗜好・制限を確認した。

○ 狙い

参加者が自ら飲み物のテーマを設定し、そのテーマに沿ったオリジナルの飲料を作成するプロセスを通じて、創造的思考を促すことを目的とした。

具体的な活動 ～東京学芸大学ラボ～



第2～9回 STEAM教育の実践

○ 内容

「仲良くなる」「やりたいことを決める」「調べる・計画を立てる」「アイデア出し・試す」「まとめ・発表準備」「発表」「次へ」のステップ(補足資料②)を設定し、子供の進捗に応じて進めるようにした。

○ 人数

運営(調査人員除く):6名、子供の人数:12名

○ 使用した設備・場所等の概要

コワーキングスペースの一画。ワークシート(補足資料③)、ホワイトボード、モニターなどを使用。

○ 所要時間

1回あたり120分程度(間に昼食時間を30分程度挟む)

○ 実施手順

冒頭に全9回の中で行うことと、該当回に行うことをモニターに投影して説明した。集中して聞けていない子供の為に紙の説明資料も配布した。ワークシート(補足資料③)を配布し、記入を進めてもらった。記入が困難な場合にはコーチが支援しながら記載を行うことで、全ての子供が思考を深められるような環境設定とした。各回終了の25分前から最初の10分で個人での振り返り、次の10分でチーム(6名程度の2チーム)内での振り返り、最後の5分で次回予告と帰り支度などを行った。

○ 安全対策

辛くなってしまった時の為のセーフスペースを用意した。オフィス外に出る時は必ず大人が連れ添うようにした。

○ 狙い

STEAM教育の実践モデル活用可能性の検証(補足資料④⑤)と問題解決型学習の出発点となる「ありたい姿の構想(好奇心の起動)」をどのように促すことができるのかについて、複数の試行を通じて明らかにする。

具体的な活動 ～東京学芸大学ラボ～



全回を通じた活動実施時の環境

- ・実施にあたっては、子供たちの実態を考慮し、計画の柔軟な調整を可能な範囲で行うことを重視した。
- ・実施場所に関しては、構成団体が入っているコワーキングスペースの一画で行った。子供達にとっては、非日常的なクリエイティブな雰囲気のある場所であり、大人が働くオフィスでもある非日常的な環境であったことも、一つの刺激やモチベーションになったことが考えられる。

調査研究事業のラボ活動日

日付	活動概要	場所	子供の参加状況				
2024年10月31日(木)	第1回ラボ活動および伴走者振り返り	構成団体 オフィス	11				
2024年11月5日(火)	第1回ラボ活動振り返り	オンライン	-				
2024年11月11日(月)	キャリアコンサルタントへのヒアリング	オンライン	-				
2024年11月14日(木)	第2回ラボ活動および伴走者振り返り	構成団体 オフィス	9	2025年1月20日(月)	伴走者振り返り	オンライン	-
2024年11月19日(火)	第2回ラボ活動振り返り	オンライン	-	2025年1月30日(木)	第7回ラボ活動および伴走者振り返り	構成団体 オフィス	10
2024年11月28日(木)	第3回ラボ活動および伴走者振り返り	構成団体 オフィス	9	2025年2月4日(火)	第7回ラボ活動振り返り	オンライン	-
2024年12月3日(火)	第3回ラボ活動振り返り	オンライン	-	2025年2月6日(木)	■さんと■さんの個別活動	東京学芸大学構内	2
2024年12月5日(木)	第4回ラボ活動および伴走者振り返り	構成団体 オフィス	10	2025年2月7日(金)	■さんの個別活動	都内の公園	1
2024年12月6日(金)	第4回ラボ活動振り返り	オンライン	-	2025年2月13日(木)	第8回ラボ活動および伴走者振り返り	構成団体 オフィス	11
2024年12月19日(木)	第5回ラボ活動および伴走者振り返り	構成団体 オフィス	10	2025年2月18日(火)	第8回ラボ活動振り返り	オンライン	-
2024年12月20日(金)	第5回ラボ活動振り返り	オンライン	-	2025年2月20日(木)	第9回ラボ活動	構成団体 オフィス	10
2025年1月15日(水)	■さんと■さんの個別活動	東京学芸大学構内	2	2025年2月21日(金)	第9回ラボ活動振り返り	オンライン	-
2025年1月16日(木)	第6回ラボ活動	構成団体 オフィス	11	2025年3月10日(月)	キャリアコンサルタントへのヒアリング	オンライン	-
2025年1月17日(金)	第6回ラボ活動振り返り	オンライン	-	2025年3月18日(火)	伴走者との全体振り返り	オンライン	-

具体的な活動 ～東京学芸大学ラボ～



子供の特徴・特性と全回を通じた子供の変化①

○ 子供の特徴・特性

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。

○ 子供の変化

本ラボ活動を通じて、単なるものづくりの楽しさだけでなく、工学的な探究心や技術的な知識への興味が深まったことが確認された。第1回の1on1では、会話に対する不安を抱いていたものの、第9回の1on1では積極的に話をする姿勢が見られた。特に、自身の強みを自覚し、言語化できるようになった点が顕著な変化であった。車の製作を通じて、エンジン技術の魅力を実感し、次の挑戦として船の製作に意欲を示した。また、自己の強みについて、「挨拶をしっかり行い、礼儀正しくふるまうことが自分の強みである」と発言し、自己認識が深まったことが確認された。本ラボ活動を通じて、技術的な興味の深化だけでなく、自己の特性や精神的な成長を自覚する機会となったのではないかと考えられる部分が見受けられた。

子供の特徴・特性と全回を通じた子供の変化②

○ 子供の特徴・特性

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。

○ 子供の変化

第1回の1on1では「なぜここに来ているのか分からない」と発言し、活動に対して距離を置いた姿勢を示した。物事を俯瞰的に捉え、活動の意義を問う発言が多く見られていたが、第9回の1on1では、自らドラマ制作における苦労や楽しさを積極的に語る様子が観察された。特に、カメラワークや編集技術についての話題を自発的に展開し、制作過程でどのような工夫を行ったのかを詳しく説明していた点が特徴的であった。カメラワークや編集の手法について、具体的な技術的知識を持ち、積極的に語り、AIを活用した映像編集に関心を示し、「爆発シーンの制作にAIを使用した」と語るなど、新しい技術を積極的に取り入れている様子が見ええた。また、将来的にはAIに関する研究を進めたいと考えており、「APIを活用して独自のAIツールを開発したい」と具体的な展望を語った。さらに、「研究開発を社会に還元したい」という意識を持っており、単なる技術的興味に留まらず、活用方法についても視野を広げている様子が見ええた。

具体的な活動 ～東京学芸大学ラボ～



子供の特徴・特性と全回を通じた子供の変化③

○ 子供の特徴・特性

小学校高学年。広く興味を持つ。興味が多岐にわたる傾向にある。

○ 子供の変化

第1回の1on1では非常に言葉数が少なく、担当者に対して警戒心を抱いている様子が見られた。しかし、第9回の1on1では、「こないだパソコンで喋った人だ」と担当者を認識し、以前よりも積極的に話す様子が確認された。特に、会話の中で言葉数が増え、自身の興味関心について楽しそうに語る姿が印象的であった。サッカーや料理、映画制作に関心を持っており、幅広い分野に興味を示していた。マンチェスターのサッカーチームのファンであり、ユニフォームの入手経緯について熱心に語ることや、パスタをはじめとした料理を作ることが好きであり、クックパッドを利用した調理を楽しんでいることを話していた。また、ラボの友人の映画・ドラマ制作を見て、自分も特撮映画を制作したいという意欲を示した。第1回と比較すると、対話を通じて自己表現の幅が広がり、様々な分野への関心が広がっていったことが確認された。

子供の特徴・特性と全回を通じた子供の変化④

○ 子供の特徴・特性

中学生。やりたいことを見つけたいという意思を持って参加。やりたいことが明確にならない。

○ 子供の変化

第1回の1on1はオンライン形式で実施されたが、第9回の対面形式では、直接話すことに対する照れや戸惑いが見られた。また、発表の場面では多くの問いかけを受けたため、対話の中で疲れを感じている様子も伺えた。しかし、対話を通じて、自身が料理よりもお菓子作りに興味を持つ理由について具体的に言語化する場面があった。彼は、「シンプルな材料から作ることに魅力があり、ごまかしがきかないため、腕が試される」と語り、自己の興味関心の本質を明確に理解していることが確認された。

今後の学習や経験において、特にリアルな体験を重視する姿勢を示した。これまでYouTubeを通じてお菓子作りを学んでいたが、「実際に見ないと感覚が分からない」と発言しており、今後はリアルな体験を通じてスキルを向上させたいという意欲を示していた。また、「また辻調理師専門学校に行きたい」という発言があり、専門的な環境で学ぶことに対する関心が高まっていることが分かった。

具体的な活動 ～東京学芸大学ラボ～



子供の特徴・特性と全回を通じた子供の変化⑤

○ 子供の特徴・特性

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。

○ 子供の変化

第1回の1on1時点では「人と違ったものを作りたい」という思いを強く持ちながらも、具体的な目標が明確に定まっていない様子であったが、第9回の1on1では、自らの体験について生き生きと語る姿が見られた。特にプレゼンの内容に関しては、自信を持って自身の経験を共有する様子が印象的であった。写真撮影への興味を示しており、山や鍾乳洞を訪れた経験を通じて、撮影の楽しさに気づき、さまざまな場所へ出かけて写真を撮ることが自身の「楽しさのスイッチ」になったと語った。また、自分のカメラを持ちたいという欲求が生まれ、写真撮影をより本格的に取り組みたいと考えていることが見受けられた。第1回では質問に対して受動的に答える姿勢が見られたが、第9回では自ら話を展開し、他者にも自身の体験を勧める姿勢が見られた。本ラボ活動を通じて、創作へのこだわりを持ちながらも、新たな興味として写真撮影が加わり、より具体的な目標を持つようになったことが確認された。

子供の特徴・特性と全回を通じた子供の変化⑥

○ 子供の特徴・特性

小学校高学年。政治経済・世界史が好き、プログラミングも書けるなど知的で、話しやすい。

○ 子供の変化

もともとプログラミングの経験があり、そのスキルを活かして「歴史を学べるゲームを作成したい」という目標を設定した。その後、伴走者の支援を受けながら、ゲームのコンセプトを具体化し、「なぜ歴史が苦手だと感じるのか」といった課題の根本原因を探るために、数名に対してアンケート調査を実施した。この活動を通じて、歴史学習に対する既存の課題を把握し、それに基づいて問題の特定を行おうとしている様子が観察された。活動の後半に入ると、お休みを挟んだことにより、興味関心が変化する傾向が見られた。しかし、様々な事情により、ラボの活動を連続して欠席することとなり、最終的にはプロジェクトを完了することができないままラボ活動が終了する結果となった。

具体的な活動 ～東京学芸大学ラボ～



子供の特徴・特性と全回を通じた子供の変化⑦

○ 子供の特徴・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、興味移ろいやすい傾向にある。

○ 子供の変化

第1回の1on1の時点で既に担当者と一定の関係性を築いていたものの、第9回の1on1の際には落ち着きがなく、話に集中しづらい様子が見られた。途中でお絵かきをしたいと申し出て、自身のペースで対話を進める様子があった。メモ帳を持参し、ハートや星を描きながら会話をする中で、よりリラックスした環境の中で自己表現を行っていた。彼女にとって自由に自己表現できる環境が重要な要素であることが推察された。絵を描きながら自由に対話することを好む傾向があり、それを通じて自己表現を行いたいと考えられ、じっくり話を聞いてもらいたいという願望が見受けられた。1on1の中では、今後取り組みたいことに関しては抽出されなかったが、本人なりのコミュニケーションの仕方をラボ活動を通じて見つけたことが伺えた。

子供の特徴・特性と全回を通じた子供の変化⑧

○ 子供の特徴・特性

中学生。話が難しいと思うと意欲が下がる。自分の意見をしっかりと伝えることができる。

○ 子供の変化

第1回の1on1では、将来の目標が定まっておらず、「この活動を通じて自分のやりたいことを見つけたい」と語っていた。第9回の1on1では、具体的な職業目標を設定し、そのための具体的な計画を立てるまでに至ったことを伝える様子が見えた。猫を飼っていることをきっかけに獣医師になりたいという目標を明確に持ち、猫に治らない病気があることを知り、それを解決したいという強い思いを持つようになったことを話していた。また、目標達成のために必要な学校名、入学金、授業料を調査し、さらにアルバイト計画まで考えるなど、将来のキャリア設計を具体的に進めていた。第1回の1on1では漠然とした希望を持つにとどまっていたが、第9回の1on1では、自らの考えを論理的に説明し、聞き手に伝える姿勢が見られたため、本ラボ活動を通じて、自身の進路を明確にし、具体的なキャリアプランを構築するまでに至ったことが確認された。

具体的な活動 ～東京学芸大学ラボ～



子供の特徴・特性と全回を通じた子供の変化⑨

○ 子供の特徴・特性

中学生。自分で考えることやアイデアを出すことが得意。

○ 子供の変化

第1回の1on1時点ではやや不安げな表情を見せており、活動に対して受動的な態度が見られた。第9回の1on1では、プレゼンで自身の体験を具体的に説明し、積極的に話を展開する姿が見られた。特に写真撮影へのこだわりについて熱心に語る姿があった。高尾山への訪問を通じて、撮影に対する独自の視点を持ち、「周囲の景色を邪魔しないように撮る」という自身の拘りを説明し、撮影方法に対する自分なりの方法を確立していることが伺えた。また、第1回の1on1時にキャリアコンサルタントの方と話した「世界遺産検定」の話題を記憶しており、対話の中で再度質問をするなど、他者の話を丁寧に聞き、それを覚えている姿勢が見られた。本ラボ活動を通じて、写真撮影を通じた自己表現が深まり、また、対話の中で他者の話を記憶し、それを展開させる積極的な関わり方が見られるようになったことが確認された。

子供の特徴・特性と全回を通じた子供の変化⑩

○ 子供の特徴・特性

中学生。拘りが強く衝突しがち。電車や機構などの知識が豊富。

○ 子供の変化

発表に対する難しさを感じていたものの、1on1では発表自体が良い経験であったと前向きに捉え、自身の興味関心について積極的に語る姿勢が見られた。特に、プロジェクトを通じて成功体験を積んだことで、会話に対する不安が軽減され、話すことへの積極性が向上したことが確認された。小型の洗濯機から取り出したモーターを利用し、電車の動力として応用した経験を経て、エンジンやモーターの仕組みに対する興味が強まり、「小さなモーターでも100kgの荷重を動かせることに驚いた」と述べていたことから、動力技術への探究心が芽生えたことが伺えた。次の挑戦として、電車ではなく船を製作したいと考えており、工具の扱いに興味を持ち、「工具を使えば何でも作れる」という実感を得ていたことが見受けられた。本ラボ活動を通じて、単なるものづくりの楽しさだけでなく、工学的な探究心や技術的な知識への興味が深まったことが確認された。

具体的な活動 ～東京学芸大学ラボ～



子供の特徴・特性と全回を通じた子供の変化⑪

○ 子供の特徴・特性

小学校高学年。声が大きかったり、言葉が荒かったりすることがある。ガンプラが大好き。

○ 子供の変化

活動の初期段階では、明確な興味関心を見つけることが難しく、ラボ活動中も集中が続かない様子が見受けられたが、伴走者との対話を通じて興味を深掘りした結果、「プラモデル」に強い関心を持っていることが明らかになった。特に、強い関心があるプラモデルを製造している会社の関係者と対話する機会があると聞いた際、態度に大きな変化が見られ、活動に対する意欲が高まったことが確認された。このことから、学習の動機づけにおいて、興味関心を持つ対象に関連する専門家との接点が重要な役割を果たしたことが示唆される。一連の活動を通して、自身の興味関心を探究し、それを企業に向けて発信するまでのプロセスを経験できた。特に、専門家との対話を通じて学習意欲が向上し、探究型学習のプロセスを主体的に進めるようになった点が特徴的であり、専門家と関わる活動が動機づけとしての効果があることが示唆された。

子供の特徴・特性と全回を通じた子供の変化⑫

○ 子供の特徴・特性

小学校高学年。生き物が好きで知識が豊富。やりたいことが明確なタイプ。

○ 子供の変化

初対面の人物に対して極度に緊張し、場合によっては泣き出してしまう可能性があるとして事前に情報が共有されており、第1回の1on1では、母親が付き添い、本人の精神的な安定を図りながら対話を進めた。しかし、第9回の1on1では、既に担当者との顔見知りの関係が構築されていたため、緊張する様子は見られず、スムーズに対話が進行した。1on1の開始時には、父親も同席し、急に対話が始まったことに驚く様子があったものの、冷静に受け答えをしており、対話に対する適応力の向上が認められた。「現状を知ることで環境を守りたい」という言葉から、科学的な探究のみならず、環境保全への意識の高さがうかがえた。面談者と面識ができていたことも考えられるが、自ら話そうとする姿勢や目的を持ってやりたいことを述べている様子から、全9回のラボ活動を通して、自分のやりたいことをさらに明確化・深化させている様子が認められた。

具体的な活動 ～東京学芸大学ラボ～



補足資料①

モクテルワークシート

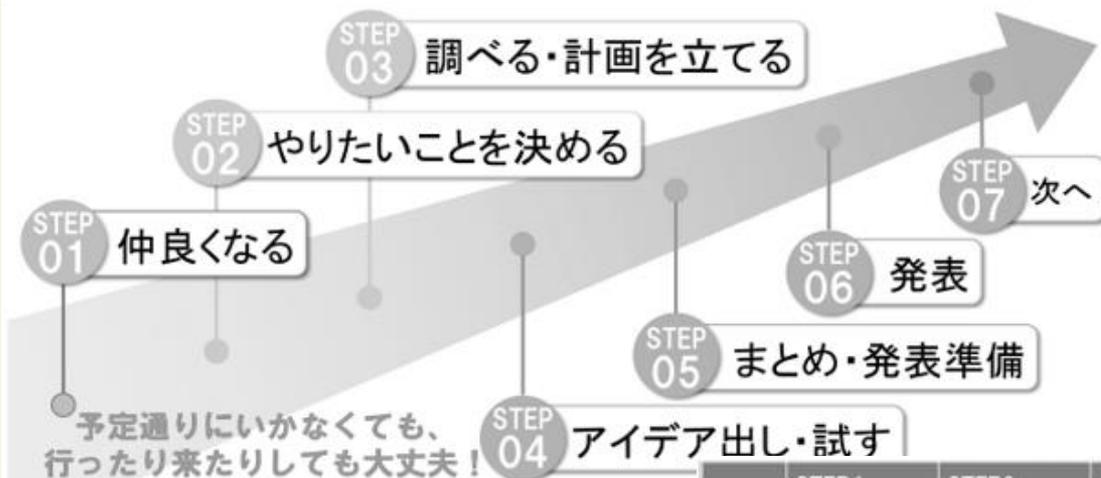
Mocktail Worksheet		Improvement					
THEME -つくるモクテルのテーマを決めよう-		INGREDIENTS -材料(分量)-	RECIPE -入れる順番-				
<div style="border: 1px solid black; height: 40px; width: 100%;"></div>		<table><tr><td>• ()</td><td>1</td></tr><tr><td>• ()</td><td>2</td></tr></table>	• ()	1	• ()	2	
• ()	1						
• ()	2						
Prototype							
INGREDIENTS -材料(分量)-	-試作-	RECIPE -入れる順番-					
• ()	1						
• ()	2						
EVALUATE -自己評価-							
○試飲してみようと思ったこと							
<div style="border: 1px dashed black; height: 30px; width: 100%;"></div>							
○テーマにより近づけるために、やってみたいこと							
<div style="border: 1px dashed black; height: 30px; width: 100%;"></div>							
裏面へ							
		Feedback -振り返り-					
		○みんなからの感想					
		<div style="border: 1px dashed black; height: 60px; width: 100%;"></div>					
		○自分のモクテルの評価					
		• テーマ ☆☆☆☆☆					
		• 見た目 ☆☆☆☆☆					
		• 味 ☆☆☆☆☆					
		あわせて、☆☆☆☆☆					
		○次回に向けて/感想...					
		<div style="border: 1px dashed black; height: 30px; width: 100%;"></div>					

具体的な活動 ～東京学芸大学ラボ～



補足資料②

これからの活動 - やりたいことの実現に向けて -



参考：STEAM教育のすすめ

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	STEP6/7 発表・ 次へ(ふりかえり)
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13日	2月20日
目標	・テーマに合 わせたモク テルをつく てみよう！ ・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！ ・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！ ・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！ ・発表準備を しよう！	・発表 ・ふり返り ・次にやって みたいことを 考えよう！
ワーク シート (目安)	①～②		③～④	⑤～⑥		⑦	⑧⑨

具体的な活動 ～東京学芸大学ラボ～



補足資料③

チャレンジ部 ワークシート

ワークシート

チャレンジ部

1 やりたいことは何？

(1) 最近、印象に残っていることを3つくらい書いてみよう。

<p>最近、印象に残っていることを3つくらい書いてみよう。</p>

(3) そのことに関係して何か自分で経験したことはあるかな？

<p>そのことに関係して何か自分で経験したことはあるかな？</p>

(2) 上の3つの中で一番気になるのはどれ？

<p>上の3つの中で一番気になるのはどれ？</p>

(4) そのことに関係して何かやってみたいことはあるかな？

<p>そのことに関係して何かやってみたいことはあるかな？</p>

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？

<p>やりたいことはなんだったかな？</p>

第1回：それはなんですか？

<p>第1回：それはなんですか？</p>

第3回：それはなんですか？

<p>第3回：それはなんですか？</p>

第2回：それはなんですか？

<p>第2回：それはなんですか？</p>

実現したい、ありたい姿は何か？

ワークシート

チャレンジ部

3 今はどうなってる？

(1) 「実現したいありたい姿」に関連して、自分が知っていることをあげてみよう。

<p>「実現したいありたい姿」に関連して、自分が知っていることをあげてみよう。</p>

(3) 「実現したいありたい姿」に関連して、現在どんなことが行われているか調べよう。

<p>「実現したいありたい姿」に関連して、現在どんなことが行われているか調べよう。</p>

(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？

<p>「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？</p>
--

(4) 調べたことを書き残しておこう。(どこに書いてあったかも忘れずに)

<p>調べたことを書き残しておこう。(どこに書いてあったかも忘れずに)</p>

具体的な活動 ～東京学芸大学ラボ～



補足資料③

ワークシート

チャレンジ部

4 仮説を立てる

(1) 表現したいありたい型と現状とで何が違うかな？

(2) どうしたら仮説を検証できるかな？

(3) 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。

(4) 仮説検証の計画を立ててみよう。

ワークシート

チャレンジ部

5 課題設定

(1) 検証した結果を記録しておこう。

(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。(OOという原因を解消する。)

ワークシート

チャレンジ部

6 アイディアを出す

(1) 設定した課題をクリアするための方法をできるだけ書き出そう。

(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びよう。

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

ワークシート

チャレンジ部

7 プロトタイプング

(1) プロトタイプングの結果を書こう。

(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。

具体的な活動 ～東京学芸大学ラボ～



補足資料③

ワークシート	チャレンジ部
8 完成！	
(1) プロトタイプングの結果を書こう。	(2) 最終成果を書こう。

ワークシート	チャレンジ部
9 次は何しよう！	
次にやってみたいことを書こう。	



具体的な活動 ～東京学芸大学ラボ～



補足資料④

- 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
- 本調査研究におけるSTEAM教育の実践
東京学芸大こども未来研究所らが示している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」に基づいた実践を検討した。

STEAM教育の7つのプロセス 【「STEAM教育のすすめ」を参考に作成】

プロセス	概要
①「私のありたい姿」の構想	身近な生活や社会における現実注目し、児童生徒ひとりひとりが自分なりのありたい姿を探するため、「どのような〇〇でありたいか？」などの「問い」を立て、ありたい姿を構想するステップである。ここでは、自分の思いを込めた拡散的思考が求められる。
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いながら、更に「どのような〇〇でありたいか？」などの掘り下げる「問い」を通してありたい姿をより具体的に描くとともに、あるべき姿へとつなげていくステップである。
③現状の認識	「我々のありたい姿」に関して「〇〇は、どうなっているのか？」などの「問い」を立て、現状を探り、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するステップである。ここでは、多様な視点（文化的・歴史的・科学的など）で観察することが重要となる。
④問題の特定	「我々のありたい姿」と現状とのギャップから、身近な生活や社会における現実の問題を特定するステップである。
⑤問題の原因の探究	問題の原因を探るため「なぜ〇〇？」などの「問い」を立て、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いて、問題の本質を見つけ出すステップである。ここでは、目的に応じたデータを集めたり、集めたデータを分析したりする、データサイエンスの活用も重要となる。
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「どのような〇〇であるべきか？」などの「問い」を立て、自分なりの捉え方・考え方で課題を設定するステップである。
⑦課題の解決	課題を解決するため、「どうしたら〇〇が実現できるのか？」などの「問い」を立て、アイデアを創造し、プロトタイプング（試行・試作）を行い、成功または失敗の原因を探究するステップである。失敗した場合には、①～⑥のどのステップに戻るかを考え、再び探究と創造を繰り返していく。

具体的な活動 ～東京学芸大学ラボ～



補足資料⑤

- ✓ 本実践において、子供の好奇心の起動やSTEAM教育の7つのプロセスにおける学びの深まりを生み出す上でポイントになっていたと考えられる点

1. 安心感の担保と信頼関係の構築

STEAM教育の7つのプロセスは、未来に向かう創造や探究の活動を伴うプロセスであるが、そうした活動の土台に、子供自身がいま現在の「ありのままの自分」を受け入れられている、という安心感が担保されることが重要であると言える。また、伴走者等の大人が、子供たちの思いを「できない」と否定せず、「どうしたらできるか」という思考で、本気で話を聞き、本気で取り組む姿勢を示すことで信頼関係を築くことができた。STEAM教育のプロセスは子供たちにとってはチャレンジや困難性を伴うものであるが、そうした活動の土台には、信頼できる大人とつながっているという感覚が担保させることが重要であると言える。

2. 内容や関わり方のバリエーションと観察眼

関わり方のバリエーションを子供にに応じてうまく使い分けていくことが、多様な背景を持つ子供の好奇心を起動させる上では重要となるだろう。子供の好奇心が起動する時、そこには必ず表情や言動の変化が見られる。こうした変化を見逃さず、子供が「前向き」になった話題や関わり方から広げたり、深めたりすることで、子供の学びが進行していくと言える。

3. 個に着目した丁寧な子供理解

今回の実践は、日頃から子供たちに真摯に向かい、丁寧に子供のことを理解しているフリースクールスタッフのアドバイスなしには成し得なかった。その意味で、やはり個に応じた適切な子供理解が、実践に取り組む上で重要になることも改めて確認することができた。

具体的な活動 ～東京学芸大学ラボ～



補足資料⑤

4. 専門家との対話を通じた学びの深化

伴走者は、自分自身が子供と関わるだけでなく、自身が有するネットワークを活用しながら、子供と「本物」を出会わせる間接的な関与の仕方も選択肢に入れることで、子供の主体的な活動や学習を引き出すことができると考えられる。

5. 社会との関わりを通じた主体的な学びの促進

伴走者が地域社会や専門家との連携を促したことで、ラボ活動やそれ以外の活動の時間においても子供が自身の学びを実社会に結びつける姿勢が醸成された。

6. 学びのプロセスの捉え方について

今回の実践では、子供の学びはSTEAM教育の7つのプロセスに沿って単線的に進むのではなく、7つのプロセスを行ったり来たりしながら深まっていく様子が確認された。伴走者は、往還的なプロセスを活動の遅れとして捉えるのではなく、学びの深まりにおいて必要な事柄として認識して伴走することが重要である。STEAM教育の実践モデルにおいては、7つのプロセスを念頭に置いて大まかな活動の流れを想定しつつ、実際の子供の活動や学びは予め計画されるものではなく、十分に創造的・生成的なプロセスであるということを理解した上で、子供との関わりの中で常に次の活動を模索してくような取り組みが必須となる。

7. 与条件の影響

今回の実践では、活動の期間や場所といった条件面が実践全体に与えた影響も見過ごすことはできない。実証事業という性質上、限られた期間・場所においてSTEAM教育の7つのプロセスを子供たちに経験させられるように活動を設計・実施したため、比較的伴走者の働きかけが大きくならざるを得ない。また、専門家の紹介などにおいても相当に大学のリソースを活用し、子供の活動を大人たちがリードした面がある。例えばこれが、フリースクールの日常に埋め込まれた実践として取り組まれるのであれば、もう少しゆとりを持って、子供の自由な活動をじっくり見守りながら進行するような関わりもできるだろう。当然のことではあるが、活動プロセスや伴走者の働きかけの内容・度合いは、そういった条件を考慮しながら工夫されるべきと言える。



具体的な活動

東京藝術大学大学院ラボ



第1回	アート作品としての散歩	P.39
第2回	クラシックと身体表現	P.40
第3回	ミュージアム体験：東京都美術館「田中一村展」	P.41
第4回	音楽と異文化体験（ガムラン）	P.42
第5回	日本の版画研究	P.43
第6回	伝統芸能のしぐさ	P.44
第7回	アートの多様性を巡る：芸術未来研究場展	P.45
第8回	GAクラブキョーインシツ	P.46
	全回を通じた狙い	P.47
	全回を通じた活動実施時の環境	P.47
	全回を通じた安全対策	P.47
	子供の特徴・特性と全回を通じた子供の変化	P.48～50



【本事業の実施主体】東京都子供政策連携室企画調整部

【お問い合わせ窓口(令和7年度)】アデコ株式会社(本事業受託会社) 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

※表現はラボからの報告の原文を基に記載しています。



具体的な活動 ～東京藝術大学大学院ラボ～



第1回 アート作品としての散歩

○ 内容

散歩について研究をしている藝大大院生と一緒に、上野公園や藝大の校舎裏をみんなで散歩。実施に当たっては、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。

○ 人数

運営人数(調査人員除く):子供1人につき大人1人

○ 使用した設備・場所等の概要

上野恩賜公園 藝大上野キャンパス内

○ 所要時間

60分程度

○ 実施手順

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

※各ミッションは、子供達が散歩に飽きないための工夫なので、実施する場所に応じてアレンジする。

○ 安全対策

全回同一のため、「全回を通じた安全対策」(P.47)に記載

○ 狙い

全回同一のため、「全回を通じた狙い」(P.47)に記載

具体的な活動 ～東京藝術大学大学院ラボ～



第2回 クラシックと身体表現

○ 内容

音楽とダンスを組み合わせた新しい形のワークショップ型プログラムを実施。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(今回は特別ゲストとして、チェロ奏者に参加いただいた)。

○ 人数

運営人数(調査人員除く):子供1人につき大人1人

○ 使用した設備・場所等の概要

藝大部屋(芸術未来研究場)

○ 所要時間

60分程度

○ 実施手順

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→曲に合わせて歌ってみよう→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

※音に対するそれぞれの表現方法については、特段ルールを設けず、子供達の自由と創造性を尊重する。
抵抗感のある子供がいる可能性も踏まえ、「発表」という形式は取らなかった。

○ 安全対策

全回同一のため、「全回を通じた安全対策」(P.47)に記載

○ 狙い

全回同一のため、「全回を通じた狙い」(P.47)に記載

具体的な活動 ～東京藝術大学大学院ラボ～



第3回 ミュージアム体験:東京都美術館「田中一村展」

○ 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」へみんなで行く。

※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た展覧会。

○ 人数

運営人数(調査人員除く):子供1人につき大人1人

○ 使用した設備・場所等の概要

東京都美術館

○ 所要時間

60分程度

○ 実施手順

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、それぞれのペースで鑑賞を終えたペアから美術館横の遊具エリアへ移動
※展覧会を回る上での目的として、①のミッションは、事前に子供達に好きな絵を選んでもらうよう準備する。

万が一、選べなかった子供がいた場合に備え、ラボ側では代わりとなる絵はがきを準備した。

○ 安全対策

全回同一のため、「全回を通じた安全対策」(P.47)に記載

○ 狙い

全回同一のため、「全回を通じた狙い」(P.47)に記載

具体的な活動 ～東京藝術大学大学院ラボ～



第4回 音楽と異文化体験(ガムラン)

○ 内容

インドネシアの伝統音楽「ガムラン」を体験。

(「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)

○ 人数

運営人数(調査人員除く):子供1人につき大人1人

○ 使用した設備・場所等の概要

藝大上野キャンパス 第6ホール

○ 所要時間

60分程度

○ 実施手順

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

※演奏が上手くできなかったとしても、大人は容易に介入せず、子供自身が抱いたその時の感情を尊重する。

○ 安全対策

全回同一のため、「全回を通じた安全対策」(P.47)に記載

○ 狙い

全回同一のため、「全回を通じた狙い」(P.47)に記載

具体的な活動 ～東京藝術大学大学院ラボ～



第5回 日本の版画研究

○ 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、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、子供達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ものを作る。

○ 人数

運営人数(調査人員除く):子供1人につき大人1人

○ 使用した設備・場所等の概要

藝大上野キャンパス 絵画棟 版画研究室

○ 所要時間

60分程度

○ 実施手順

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成→②オリジナルのスタンプを作成→③ガリ版を体験→各自自由な場所で作品制作
※講師という立場としてだけで子供に接することなく、積極的なコミュニケーションを図る。

○ 安全対策

全回同一のため、「全回を通じた安全対策」(P.47)に記載

○ 狙い

全回同一のため、「全回を通じた狙い」(P.47)に記載

具体的な活動 ～東京藝術大学大学院ラボ～



第6回 伝統芸能のしぐさ

○ 内容

先生の指導のもと、能楽を体験。本格的な能ホールで、能の基本である「謡」「舞」「鼓」の3つの稽古を受ける。その後、謡、舞、鼓の3つのグループに分かれて実際の能楽のスタイルで挑戦。

○ 人数

運営人数(調査人員除く):子供1人につき大人1人

○ 使用した設備・場所等の概要

藝大上野キャンパス 能ホール(第4ホール)

○ 所要時間

60分程度

○ 実施手順

能楽の説明→足袋を履いてみよう→全員一緒に謡をやってみよう→能舞台上がって舞をやってみよう→鼓を打ってみよう→3つのグループに分かれて、全部一緒にやってみよう→能の歴史を知ろう
※子供達が安心して未知の体験に取り組めるよう、完璧でなくても、やらなくても大丈夫、という子供の状態に合わせた声掛けを行う。

○ 安全対策

全回同一のため、「全回を通じた安全対策」(P.47)に記載

○ 狙い

全回同一のため、「全回を通じた狙い」(P.47)に記載

具体的な活動 ～東京藝術大学大学院ラボ～



第7回 アートの多様性を巡る:芸術未来研究場展

○ 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。様々な分野のアーティスト達による作品が展示されている展覧会の中、子供達は“新聞作り”というミッションを実施。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。

○ 人数

運営人数(調査人員除く):子供1人につき大人1人

○ 使用した設備・場所等の概要

東京藝術大学大学美術館、藝大部屋

○ 所要時間

60分程度

○ 実施手順

ペンとスケッチブック、腕章を受け取ろう→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→“1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！

※何かを強いたり、ワークショップのような一方通行の経験ではなく、子供が自発的に行動できる場所を作る。

○ 安全対策

全回同一のため、「全回を通じた安全対策」(P.47)に記載

○ 狙い

全回同一のため、「全回を通じた狙い」(P.47)に記載

具体的な活動 ～東京藝術大学大学院ラボ～



第8回 GAクラブキョーインシツ

○ 内容

音を題材にしたゲームやDJを体験。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ない大きな音を体験。

○ 人数

運営人数(調査人員除く):子供1人につき大人1人

○ 使用した設備・場所等の概要

藝大上野キャンパス 国際交流棟 GA 教員室

○ 所要時間

60分程度

○ 実施手順

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
※子供の自発性を阻害しないよう、子供の行きたい場所・気になるものへの興味関心をストップさせない。

○ 安全対策

全回同一のため、「全回を通じた安全対策」(P.47)に記載

○ 狙い

全回同一のため、「全回を通じた狙い」(P.47)に記載

具体的な活動 ～東京藝術大学大学院ラボ～



全回を通じた狙い

本プロジェクトの目的は、「夢中」になっている大人たち(「ドリーマー」)と、子供達を繋げることで、子供達に新たな興味や関心を引き出す起点となる場を提供することにある。大人達がアートに対して抱く情熱と好奇心を子供達に体験させることで、彼らの未来への指針や興味を他の場所ではできないかたちで広げる「着火点」を創出することを目指す。

全回を通じた活動実施時の環境

単に子供達にアートを「やらせる」のではなく、アートに没頭している大人達がいる場に招き、交流を通じ、その情熱や関心に触れさせる。大人達が、一見変わったことに夢中になっている理由を探る過程で、子供達が新たな発見をし、興味に「着火」する時間を作り出す。各回の活動を通じて、子供達が「世の中にはこんなものもある」という新たな視点を発見し、いずれ自身の「夢中」の「起点」になることを企図している。プロジェクトの進行中には、子供達1人ひとりにとってどのような経験や刺激が興味関心の引き金となるのかを、相棒となる学生によるフィールドノートの作成を通じ入念に参与観察する。この観察を通じて、子供達の興味や関心を引き出す支援方法を検証する。また、フリースクールと芸術大学の間、またそれぞれの教員や学生間の連携体制について知見を得る。これらにより将来的な教育や指導方法の新たな可能性に寄与できることを願う。

全回を通じた安全対策

- ・熱中症等のリスク【全体】:参加者への服装や水分補給に関する注意喚起、休憩場所の用意。
- ・身体活動や創作を行うことによるけがのリスク【全体】:協力フリースクールとの事前の連携及び連携内容の相棒への共有、必要に応じた保護具の用意。
- ・馴染みのないプログラム内容、未知の場所・未知の人々と接することによるストレス・不安のリスク【全体】:子供達が自由に意見を言える環境整備、必要に応じた休憩場所の活用及びカウンセラー・相談員の支援。
- ・広いスペースで活動する際の迷子のリスク【屋外】:移動時の先導や相棒による1人ひとりへの同行。

具体的な活動 ～東京藝術大学大学院ラボ～



子供の特徴・特性と全回を通じた子供の変化①

○ 子供の特徴・特性

小学校低学年。自分の意思をもって行動したい。子供扱いを嫌がり、対等な関係を求めている。

○ 子供の変化

正解のない状況で、2人で悩みながら答えを創出していく過程の中で、子供のひらめきを肯定。すると、子供と相棒の中で気持ちの共鳴が生まれ、活動に対するやる気、テンションが上がった。子供扱いをせず、対等な関係を意識することで、子供の自発性や積極性が発揮された。

子供の特徴・特性と全回を通じた子供の変化②

○ 子供の特徴・特性

小学校低学年。「正解は何か」、「他の人と違うことをしてしまっていないか」という点に不安を感じやすい。

○ 子供の変化

さまざまな切り口から音楽作品を体感して、価値観や創造力を広げていく第2回の活動を通して、参加者の感性が優先され、明確な「正解」のない活動の中で「他の人と違うことをしても良い/した方が良い」という雰囲気が生まれ、自発性と創造性を発揮できた。物事を正確に把握したいという知的な好奇心からくる「正解は何か」という問いに対しては、「それが正確には何か」を共に考えるような語りかけや対話が子供の自発性の発揮を促した。

子供の特徴・特性と全回を通じた子供の変化③

○ 子供の特徴・特性

小学校低学年。様々なことに興味関心が湧き、話題が次々に変わる。

○ 子供の変化

美術展を鑑賞する第3回の活動の中で、相棒が作品を見る際のヒントをいくつか提示すると、作品について明るさや描かれているもの、作者の立場に立ってコメントをしたり、1つ1つの作品を丁寧に見るようになった。

具体的な活動 ～東京藝術大学大学院ラボ～



子供の特徴・特性と全回を通じた子供の変化④

○ 子供の特徴・特性

小学校低学年。物事への興味関心がはっきりしており、自分の意思をもって行動することへのこだわりが強い。

○ 子供の変化

「楽しい」だけではなく、「モヤモヤ」も共有することで、負の感情が正の感情によって包み込まれるような構造が作り出された。結果、上手くいかなかったことも「楽しかった」ものとして捉えられるようになった。

子供の特徴・特性と全回を通じた子供の変化⑤

○ 子供の特徴・特性

小学校高学年。何をしてもいいという活動に苦手意識がある。耳からの情報処理に時間がかかる。

○ 子供の変化

第5回の活動の過程で、版画作成の手順やコツを復唱してあげたり、アイデアを示してみたことで、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。このことから、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を発揮させるトリガーとなることがわかった。

子供の特徴・特性と全回を通じた子供の変化⑥

○ 子供の特徴・特性

小学校低学年。1つのことに集中する時間が短い。

○ 子供の変化

一見飽きているように見える状態でも、その「飽き」の裏側に集中力は隠れている可能性がある。能楽に挑戦する第6回の活動では、場面が転換されると途端に興味を持つ場合があることを理解したうえで、子供の自発性が発揮されるまで大人が真剣に一緒に取り組む姿勢を見せることで、90分間気を散らすことなく完走できた。

具体的な活動 ～東京藝術大学大学院ラボ～



子供の特徴・特性と全回を通じた子供の変化⑦

○ 子供の特徴・特性

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。

○ 子供の変化

新聞記事制作に気乗りしない様子なので、「絵を描いてもいいよ」と自由な選択肢を子供達に示すことで子供自身の持っている創造性が開花し、自ら活動に熱中するようになった。

子供の特徴・特性と全回を通じた子供の変化⑧

○ 子供の特徴・特性

小学校低学年。音への過敏性がある。自分の意思を持って行動することへのこだわりが強い。

○ 子供の変化

スクラッチ音が不快に感じ、別の部屋へ避難する。ただ避難していたのではなく、移動した先で日頃から習っているピアノを見つけ、そこでピアノを弾いて過ごした。大人が勝手に決めた枠組みへ子供を強制するのではなく、子供の行きたい場所、気になるものへの興味・関心をストップさせないことで、子供が自発性を発揮し、夢中になる瞬間が生まれる。





具体的な活動 明星大学ラボ



虹色ワークショップ	P.52
絵本製作	P.53
アニメーション制作	P.54
はたけんぼ探索	P.55
好きな遊び探し	P.56
全回を通じた狙い	P.57
全回を通じた支援ポイント	P.57
全回を通じた安全対策	P.57
子供の特徴・特性と全回を通じた子供の変化	P.58～63
補足資料	P.64



具体的な活動 ～明星大学ラボ～



虹色ワークショップ

○ 内容

「好きなものマップ」を書いて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。

○ 人数

運営(調査人員除く):13名、子供:14名

○ 使用した設備・場所等の概要

公共施設の多目的ルーム。静的スペースと動的スペースを用意した。

静的スペース:マットやビーズクッションを敷き、落ち着いて過ごせる空間を構成。

OHP(オーバー・ヘッド・プロジェクター)を用いて透明素材の影を楽しめる場を設けた。

動的スペース:多様な椅子や切り株で構成されたサークルを用意し、全員が集まれる場とした。

○ 所要時間

前半60分/後半45分/振り返り15分

○ 実施手順

スタッフと子供と一緒に「好きなものマップ」(補足資料)を作成し、自分の“好き”を絵や文字で自由に表現
→読み聞かせを行いながら、『虹色なこどもたち』の世界観を共有→「虹色ワークショップ」では、子供達が
モールや寒天粘土、ブロックなどを用いて自分の個性を表現→最後にフィーカ(振り返りの時間)として、
気づきや楽しかったことを自由に共有

○ 安全対策

全回同一のため、「全回を通じた安全対策」(P.57)に記載

○ 狙い

全回同一のため、「全回を通じた狙い」(P.57)に記載

具体的な活動 ～明星大学ラボ～



絵本製作

○ 内容

色画用紙・折り紙・綿などの素材を自由に使い、決まりにとらわれない「ヘンテコ絵本」を制作。

○ 人数

運営(調査人員除く):10名、子供:11名

○ 使用した設備・場所等の概要

公共施設の多目的ルーム。

- ・中央テーブルに素材(色画用紙、折り紙、綿、モール等)を配置し、自由に取りに行ける構造とした。
- ・絵本を作りたくない場合に過ごせるセーフスペースも設置。
- ・講師が全体を見渡しながらかける空間構成とした。

○ 所要時間

説明5分／制作95分／発表10分／振り返り10分

○ 実施手順

導入として、講師よりコンテンポラリーアート作品の映像を交えながら、「自由でいい」「決まりはない」という制作スタンスを説明→絵本の制作工程を案内→材料を自由に選んで制作開始→自分だけの絵本を自由に制作
保護者も制作に参加→スタッフは近くで見守りながら絵本を作成し、必要に応じて声かけや手助けを行う
→制作後、発表を希望する人のみ自作絵本を全体へ紹介

○ 安全対策

全回同一のため、「全回を通じた安全対策」(P.57)に記載

○ 狙い

全回同一のため、「全回を通じた狙い」(P.57)に記載

具体的な活動 ～明星大学ラボ～



アニメーション制作

○ 内容

コマ撮りアプリを使用し、ぬいぐるみや自作イラスト、持参した物などを使って自由にアニメーションを制作。

○ 人数

運営(調査人員除く):14名、子供:10名

○ 使用した設備・場所等の概要

公共施設の多目的ルーム。

- ・カラフルな雑貨や楽器を撮影素材として準備し、自由に選んで使えるようにした。
- ・iPadを1人1台用意。床での制作もできるようにマットやクッションを設置。
- ・参加しない子向けにカプラ等の遊び場も併設。

○ 所要時間

説明10分／制作95分／発表15分

○ 実施手順

講師よりiPadの使い方、コマ撮りアプリの操作説明を行う→自分の使いたいモノを選び、自由にアニメーション制作を開始。素材はぬいぐるみ、自作イラスト、持参品等→BGMや効果音のために、自由に楽器やおもちゃを使って録音をできるようにする→希望者は講師に完成作品を送信し、モニターを使って適宜、全体へ公開→作成終了後、作品を全体で鑑賞

○ 安全対策

全回同一のため、「全回を通じた安全対策」(P.57)に記載

○ 狙い

全回同一のため、「全回を通じた狙い」(P.57)に記載

具体的な活動 ～明星大学ラボ～



はたけんぼ探索

○ 内容

子供達がガイド役となり、谷保天満宮～はたけんぼ(いずれも協力フリースクールの所在地近辺)を散策。その後、屋外で焚火や自由遊びを実施。

○ 人数

運営(調査人員除く):13名、子供:12名

○ 使用した設備・場所等の概要

フリースクールの屋外活動スペース(はたけんぼ)

- ・動物や自然、焚火がある開放的な畑エリア。地域の人も出入りできる。
- ・遊具や小屋、火を使った調理など多様な体験ができる場。

○ 所要時間

散策20分／活動100分

○ 実施手順

駅で協力フリースクールスタッフと合流し、子供達がガイド役となって目的地まで案内→道中では谷保天満宮、梅園、弁天池に立ち寄り、自然の変化や地域文化を感じながら散策→到着後は、動物小屋やブランコ、ロフト、小屋、土管などのフィールドを自由に探検→焚火スペースでは、持参したマシュマロやさつま芋、焼きリンゴなどを各自で焼き、味わう→その後は自由遊びの時間とし、サッカーやドロケイなどの全身を使った遊びも展開→随時スタッフが安全確認とサポートを行い、最後は振り返りを実施

○ 安全対策

全回同一のため、「全回を通じた安全対策」(P.57)に記載

○ 狙い

全回同一のため、「全回を通じた狙い」(P.57)に記載

具体的な活動 ～明星大学ラボ～



好きな遊び探し

○ 内容

前半は動的・静的スペースの中から自由に遊びを選び、後半は全体で「お菓子ビンゴ」や歌のセッションを実施。

○ 人数

運営(調査人員除く):12名、子供:12名

○ 使用した設備・場所等の概要

公共施設の多目的ルーム

- ・フリスビーやパラシュートなどで大きく体を動かせる動的スペース
- ・紙コップやぬいぐるみで構成した静的スペース
- ・はたけんぼ(協力フリースクール)のリトルホースが来訪し、屋外活動も可能とした

○ 所要時間

自由遊び60分／お菓子ビンゴ40分／振り返り20分／歌と演奏10分

○ 実施手順

前半は、ボールやフリスビー、ぬいぐるみや紙コップなどを用意し、それぞれ好きな活動に取り組む→途中、屋外からリトルホースが訪問し、希望者はふれあい体験→後半は、事前に準備した25マスの「お菓子ビンゴ」を実施。ビンゴが揃うと好きなお菓子を1つゲット→最後に、学生スタッフ作詞作曲の「矢川プラスの歌」を全員で合唱

○ 安全対策

全回同一のため、「全回を通じた安全対策」(P.57)に記載

○ 狙い

全回同一のため、「全回を通じた狙い」(P.57)に記載

具体的な活動 ～明星大学ラボ～



全回を通じた狙い

子供の特性や希望を理解し、虹色発見ラーニングジャーニー(※1)において、支援者が子どもの特性や興味関心、希望などの理解を深め、子供自身も自らの特性や興味関心などの理解を深める機会を多様な活動を通じて提供する。

(※1)自らの虹色特性(※2)を理解することを目的とした活動。

全回を通じた支援ポイント

- ・子供自身が自らの虹色特性(※2)をはじめとする強みへの理解を深めると共に、支援者は子供の虹色特性の強みへの理解を深め、子供の興味関心を引き出し、学びにつながるよう周囲から援助する。
- ・セーフスペースを用意し、全体活動へ参加する時としない時を自主的に選択できるようにする。
- ・各回ごとに様々な体験を用意し、子供とモノ・ヒト・コトとの出会いや対話の機会を創出した。
- ・活動範囲内に「静的スペース／動的スペース」を設けた。

(※2)一人ひとりの多様な特性を虹色(7色)で表現したもの。

全回を通じた安全対策

- ・迷子などのリスク【全体】:公共施設や屋外での活動となるため、活動エリアを限定し、一般来場者と参加児童生徒の動線が交わらないよう調整する。
- ・体調不良のリスク【全体】:活動中は定期的に水分補給と手指消毒を促す。発熱・嘔吐等の症状がある場合は速やかに対処し、感染拡大を防ぐ。
- ・食品衛生とアレルギーのリスク【活動】:調理やお菓子提供時は、手洗いや消毒の声かけを徹底し、衛生管理と食中毒・感染症防止に努める。また、事前に協力フリースクールを通じてアレルギーを保護者へ確認する。
- ・移動時など所在不明等のリスク【個別】:活動中の移動はラボ・事業プロモーター・協力フリースクールスタッフが常に所在を確認し、移動時はスタッフが必ず引率する。保護者送迎時は事前に情報を共有する。

具体的な活動 ～明星大学ラボ～



子供の特徴・特性と全回を通じた子供の変化①

○ 子供の特徴・特性

小学校低学年。うるさい環境、じっと座っていることなどに苦手意識が強い。

○ 子供の変化

序盤の「虹色ワークショップ」、「絵本製作」の活動では、照明を落とし、たたみのようなマットを敷いたセーフスペースを自ら作って過ごしていた。後半にかけて安心・安全な環境だと理解すると、徐々に自由にアイデアを出しながらセーフスペースでの遊びを楽しむ様子が見られ、活動に集中し参加した。最終回「好きな遊び探し」では室内でダイナミックな活動と静かな活動ができたことで、部屋から出ることなく、最後まで集中して活動に参加した。同じ姿勢を保つことを強いるより、途中で体を自由に動かすことで、また次の活動へ向かうことができる。

子供の特徴・特性と全回を通じた子供の変化②

○ 子供の特徴・特性

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。

○ 子供の変化

興味の移り変わりが激しくエネルギッシュであるため、常に活動の中に動きを必要とする。じっとしていることより動き回っている方が生き生きしており、集中力も増す。分かりにくい触覚や聴覚などの繊細さがあり、そのため次に何をするかわからない場面や得意ではない場面では自分が安心できるスペースを必要としている。全体の活動を通じて、動き回れる場所とセーフスペースを同時に必要とし、動と静のスペースを往来することで、次第に環境適応していった。

具体的な活動 ～明星大学ラボ～



子供の特徴・特性と全回を通じた子供の変化③

○ 子供の特徴・特性

小学校低学年。ルールなどを守るために我慢しやすい。何事も慎重な面がある。

○ 子供の変化

第1回目のワークで埋められないマスがあると気になる、など完璧を求める頑張り屋な面が見え隠れした。また、前半の不安が強い頃には、静かなセーフスペースも使い、全員と取り組む課題や少集団での活動を組み合わせ、上手に出入りしていた。うるさいと集中できないなど、聴覚が繊細な傾向から考慮するとみなさんの輪には入りにくいはずだが、後半からは、安心できる活動と人との出会いにより、次第に自主的に動ける場面が増えていった。

子供の特徴・特性と全回を通じた子供の変化④

○ 子供の特徴・特性

小学校高学年。感覚が敏感で、対人関係においても繊細さが見られる。

○ 子供の変化

触覚の敏感さ・味覚臭覚・聴覚の敏感さから、活動によっては躊躇する場面も多く見られた。新しい刺激や興味のあるものには集中し積極的に取り組むが、疲れやすく気分転換も必要であった。また、友達と仲良くしたい気持ち強いが、相手の気持ちを察して柔軟に対応することが難しい。しかし、人とスペースとモノによって心理的に安定し、諦めずに試行錯誤し前向きに取り組もうとするなど、自らの苦手さを克服しようとする姿が見られた。

具体的な活動 ～明星大学ラボ～



子供の特徴・特性と全回を通じた子供の変化⑤

○ 子供の特徴・特性

小学校高学年。団体行動やルールが苦手。感受性が強く思考が深いため、傷つきやすい。

○ 子供の変化

コミュニケーションの表出、特に否定的な気持ちを言語化することが苦手で、対人関係は丁寧で繊細な関係構築を必要とした。今回の活動では、回を追うごとに安心して積極的に参加し、自分から話しかけ、周囲のスタッフを信頼している様子が見えた。また、突然の大きな音が嫌で、自分の領域への侵入を嫌うが、活動の中では自分のスペースを確保しながら積極的に参加していた。

子供の特徴・特性と全回を通じた子供の変化⑥

○ 子供の特徴・特性

小学校高学年。正義感が強く、周りを見て気を遣うことが多い。失敗を恐れる。

○ 子供の変化

活動に対する適応は良く、知的な好奇心が高いため、過敏性が気にならない自分のやりたいことに出会うことが大切であった。相手の期待に応えようとする真面目な一面も見られた。また、「アニメーション制作」の活動ではやりたくない行動には無理せず、自分が参加したい活動を選んで参加する面も見られた。最ものびのび自分らしく過ごせる条件として、「はたけんぼ探索」のように、自然に近い環境の中に学ぶ場をつくることができれば学びの機会は広がると考えられる。

具体的な活動 ～明星大学ラボ～



子供の特徴・特性と全回を通じた子供の変化⑦

○ 子供の特徴・特性

小学校高学年。見通しにないことが発生すると混乱してしまう。気持ちの切り替えが苦手。

○ 子供の変化

過敏性は強く、新しい環境や次に何が起こるかわからないところは馴染むのに時間がかかる。後半からは環境にも慣れ、安心したのか活動への参加率が高くなる。また、出入り・参加が自由に出来ると理解した頃から、安心感が芽生え、特性より好奇心が勝るようになった。自分で考え、動ける空間や遊具が大切だった。

子供の特徴・特性と全回を通じた子供の変化⑧

○ 子供の特徴・特性

小学校高学年。ざわざわした環境が苦手。関心事に没頭すると高い集中力を発揮する。

○ 子供の変化

新しい場面や人が大勢いるところが苦手で、慣れるのに時間がかかる。一方、好きなものに出会えると集中して取り組むことができた。自分でうまくいったことを見てほしい気持ちもあり、感受性が強く我慢強いが、様々なことに挑戦できる力を持っている様子だった。室内の静かなところや慣れ親しんだ空間で落ち着いた活動がしやすい様子だったが、屋外での活動も通じて世界が広がった。

具体的な活動 ～明星大学ラボ～



子供の特徴・特性と全回を通じた子供の変化⑨

○ 子供の特徴・特性

小学校高学年。音、匂い、味、痛みなどの感覚が敏感。言語でのコミュニケーション能力が高い。

○ 子供の変化

新しい環境や慣れない人からの刺激、予測できないことが起こる自然の中での活動、匂いなどを苦手とする。今回の活動を通じ、自分を守れるスペースや安心できる人との関わりの中で、未知の事柄や苦手と思われる刺激であっても自ら挑戦してみようという意欲が見られた。「好きな遊び探し」で使った紙コップを積み上げるなど創造的な活動は集中力を発揮し、このような活動に没入できると、感覚特性は気にならず集中できていた。

子供の特徴・特性と全回を通じた子供の変化⑩

○ 子供の特徴・特性

小学校高学年。集団の中に入ることを「怖い」と感じる。コミュニケーションなどで自責しやすい。

○ 子供の変化

記憶力が高く、未知のことへの恐れ・不安が強い。一方、何かを成し遂げたいという探求意欲も強い。活動は慎重でパーソナルスペースを確保してから動いていた。「はたけんぼ探索」の屋外活動は、周囲の人という環境が助けになり、新しい世界へ踏み出せた貴重な機会だった。安心できるスペース、人に守られること、そして、カプラなど彼の興味関心を引き出す魅力的な活動が大切だったと思われる。

具体的な活動 ～明星大学ラボ～



子供の特徴・特性と全回を通じた子供の変化⑪

○ 子供の特徴・特性

中学生。大勢の人というと疲れる。敏感さや繊細さがあり、対人関係での緊張感が高い。

○ 子供の変化

当初は屋外の活動を苦手としていたが、徐々に対人関係の交流が自然に生まれ、世界を広げていった。「はたけんぼ探索」の屋外活動では、他者との交流もでき、新しい世界と彼が接続する機会になっていた。自然の中で感覚刺激が多様に分散すると不安や緊張が溶けていったと思われる。活動全体を通じて、未知のことには慎重だが、安心できる人と空間に守られていると、深い思考力や知性が発揮でき、試行錯誤しながら探求する姿が多く見られた。

子供の特徴・特性と全回を通じた子供の変化⑫

○ 子供の特徴・特性

中学生。失敗の経験等から、自尊感情が低い。自由を制約されると自分を表現することが難しくなる。

○ 子供の変化

聴覚が非常に敏感で、ヘッドホンで参加している姿が多かった。他者との対人関係は慎重で、観察する時間やプライベートな空間を必要としていたが、内面は豊かで対人関係も深く求めており、接点となる外部をよく観察していた。特に「はたけんぼ探索」で、自然環境で安心できる人々と交流できたことは、自然の中にある豊かな感覚の多様性を自分の味方することに役立った。

具体的な活動 ～明星大学ラボ～



補足資料

(なまえ) _____ の「すきなもののマップ」

❖ いろ

❖ たべもの

❖ どうぶつ

❖ きせつ・じかん

なまえ _____

❖ 場所

たんじょう日

月 日

❖ (_____)

❖ (_____)

マップの()の中には、自由にことばを入れて、
自分「すきなもののマップ」をかんせいさせよう！

たとえば、・・・

- | | | | |
|---------|-------------|--------|----------|
| ● ポケモン | ● しょくぶつ | ● でんしゃ | ● ポケモン |
| ● ゲーム | ● こんちゅう | ● てつどう | ● ディズニー |
| ● アニメ | ● きょうりゅう | ● えき | ● ジブリ映画 |
| ● あそび | ● はな | ● おんせん | ● キャラクター |
| ● におい | ● キャラクター | ● 音楽 | ● ユーチューブ |
| ● 音 | ● アーティスト | ● 映画 | ● テレビ |
| ● かんじょく | ● お笑い芸人 | ● 本 | ● スポーツ |
| ● あじ | ● 俳優 (はいゆう) | ● まんが | ● 好きなこと |

・・・などなど、そのほかの ものでも、だいじょうぶ。
自分の好きな言葉を () に入れて、
どんどん書いていこう！

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)3812

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。