



選定ラボ概要

- ① こども教育宝仙大学
- ② 帝京平成大学
- ③ 東京学芸大学
- ④ 東京藝術大学大学院
- ⑤ 明星大学

※五十音順





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やインタビュー等により調査し、子供の気分状態(POMS)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(予定)

R6年10月～12月頃(8回)

主な実施場所






協力フリースクールまたは大学

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様々なワークショップ※を実施

(※自分ではない立場に立ったり、相手に寄り添う経験をするワークショップ。ただし、子供の様子をよく察して行う)

活動イメージ(ワークショップ例)

	演劇的な体験	<ul style="list-style-type: none"> ・バースデイサークル(言葉を使わずにコミュニケーションを取って誕生日順に並ぶ) ・全員で指定された形を作る ・寸劇作り(物の見立て) ・カラー石を使ったワーク:「違うからいい」という感覚、自分が出せる。他者に自分を受け止めてもらう
	話す体験	<ul style="list-style-type: none"> ・三人で「最近あったことやうれしかったこと」などを話し、発表する(共通点と相違点への気づき)
	絵を描く体験	<ul style="list-style-type: none"> ・一人で絵を描く ・二人で交互に線を入れて共同で絵を描く
	体を動かす体験	<ul style="list-style-type: none"> ・からだほぐしや簡単なストレッチ ・ダンス
	共同作業の体験	<ul style="list-style-type: none"> ・紙タワー、洗濯ばさみタワー作り



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

活動概要

対象

小学1年生～中学3年生

実施時期(予定)

R6年12月～R7年2月頃(8回)

主な実施場所

協力フリースクール
または大学(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

活動イメージ

	音楽	①音の探検	<ul style="list-style-type: none"> ●1回の活動時間:2時間程度 ●動画・写真・音声による記録+振り返りの記述内容 ●各記録を比較しながら立体的に子供の姿を捉える 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子供との横断的な比較
		②「音の絵本」作り	
	運動	③スポーツスタッキング	
		④鬼ごっこ	
	造形	⑤アートカード鑑賞	
		⑥アニメーション制作	
	人間関係	⑦幼児との関わり	
		⑧プレゼントと自己肯定	



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レポート、アンケート等を通じ、学習計画や教材の有用性、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

活動概要

対象

小学4年生～中学3年生

実施時期(予定)

R6年10月頃～R7年2月頃(11回)

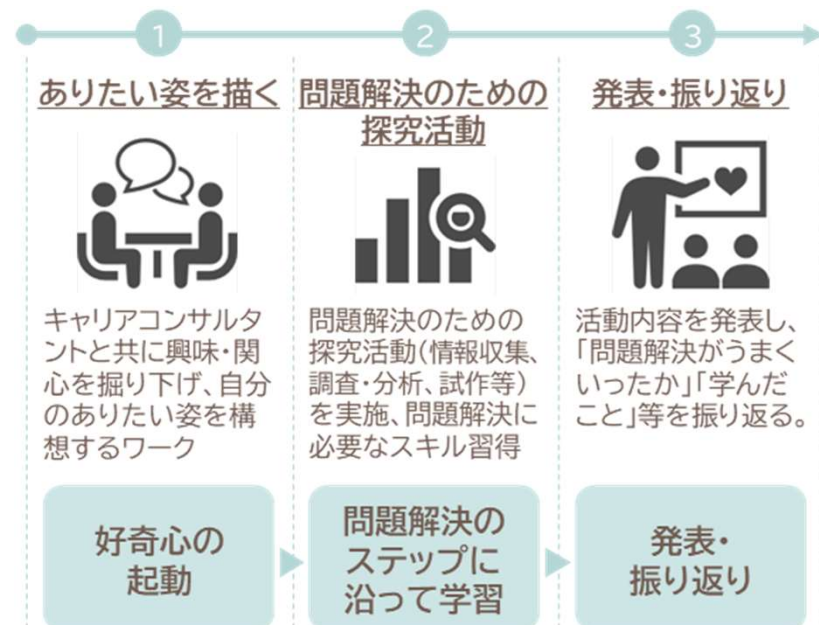
主な実施場所

協力フリースクール(※大学も使用可)

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

活動イメージ





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

事前に研修を受けたスタッフ(相棒)が伴走サポートしながら、ドリーマーと子供が交流する中で、新たな発見・興味関心へ着火し、夢中になる起点をフィールドノート等により検証

活動概要

対象

小学1年生～中学3年生

実施時期(予定)

R6年10月頃～12月頃(8回)

主な実施場所

大学(上野キャンパス)及び周辺公共施設等

活動内容

ドリーマー(何かに夢中になっている芸術家・研究者)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

活動イメージ

ドリーマー

様々なアートに没頭し、熱中している大人。アート体験活動を企画し、子供と交流する。

相棒

事前に研修を受けた学生。芸術的活動への知見を有し、子供と対話的な関係を構築しながら活動参加をサポート。

ドリーマーが企画する
アート体験活動(例)

音楽と異文化体験
(ガムラン)



クラシック音楽と
踊り



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

活動概要

対象

小学1年生～中学3年生

実施時期(予定)

R7年1月中旬～3月上旬(10回)

主な実施場所

くにたち未来共創拠点矢川プラス
または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)を肯定的に理解できたり、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

活動イメージ



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ワークショップ。虹の7色は特性の異なる7つのキャラクター。自分の虹色を、絵・モール・粘土など好きな表現手段で表現する。



虹色発見ラーニングジャーニー

実施場所では、静のスペース・動のスペースなど多様な場を設定し、ゲスト講師を招いて子供の興味関心を深掘りする様々な活動を実施。繊細な子供のためにセーフスペースも準備。

