

第6回神戸市こどもの創造的学びに関する研究会 事前アンケートまとめ
「今年度研究会として取り組むべきと思われるプログラムについて」

資料⑤

記入者	A	B	C
タイプ	TOPGUN	everyone	everyone
プログラムのねらい	神戸から世界の未来を創造する天才を輩出する。	本物（社会で課題を探究している方など）に触れ、そのことをきっかけに自分たちもその活動に関わろうとし、自由に活動をし、創造性を育む。	知識ややったことがあるという点よりも、状況に応じてそれらを組み合わせる力が大切。防災について、既存のものを利用して、必要なニーズのものを作り上げる（組み合わせる力）を引き出すプログラム
プログラムの対象者	突出した能力を持つ子ども（主に小学生。分野は検討）	小学校 中高学年	小学生1年生～6年生（子どもだけバージョン）
内容	<p>各分野の第一人者を招聘し、学校のカリキュラムを大幅に上回るレベルの指導を連続して継続的に行う。</p> <p>例） 絵画の才能がある子どもには一流アーティスト 数学の才能は数学者（その他理系は同様） プログラムの才能はIT企業のトッププログラマー etc.</p> <p>週1回 3から5時間程度の集中講座 （当然毎回課題を与える） 受講者は各学校から選抜された子どもをさらに選抜する。 （先生や保護者からの推薦を受ける） 指導者から認めれた子どもはさらにステップアップのプログラムを企画し受講する権利が与えられる。。</p>	<p>本物にふれる。（ただし、内容はいろいろ考えられる。） 例えば、 上記の第3弾の「オモシロ楽器」であれば、まず、そのことに本気で取り組む方の思いや課題とされていることを聞く。そして、そのあとに、VIVISTOPのような環境を提供し、そのこと（今の場合はオモシロ楽器作り）を時間をかけて子どもが自由に取り組める環境を（中期的に）作り。そこで、講座で学んでことをヒントに自分たちもそれに関わって活動ができるようにする。そして、活動の成果を発信できるように地域型のイベントや「本物」の方に評価して頂くような機会を作る。</p>	<p>※持ち物は各自避難することを想定して家族で話し合って持ってくる。</p> <p>① 震災・災害・水害・避難などのイメージを膨らませる ② 持ち物のシェア（見せたくないものは見せなくてよい） ③ 導入（シチュエーションや課題を発表） 例： ●利用者から寒いとの声が出ています……防寒を考える ●避難所に集まった子ども達がやることなく、手持無沙汰。人が多い中で走り回ってこままです。……避難所で子ども達が複数で遊べるものを考える・避難所で幼児さんが一人でも遊べるもの考える ●避難所のプライベートが守られない……家族単位のスペースづくり ●寝る際に床が固く寝にくい……ベッドづくり 等</p> <p>※避難所でゲットできたもの。（段ボール・ガムテープ・新聞紙）ペットボトル・缶詰・廃材等と、自分が持ってきたものを使って、課題をクリアできるものを考える。</p> <p>④ 出来上がったものを発表する（課題が遊びの場合はみんなで実際に遊んでみる） ⑤ まとめ。相互に認める点『いいね』を伝える。</p> <p>※親子プログラムで、お菓子や非常食などを組み合わせ、飽きが来たときに少し手を加えれば感覚が変わる。新しいキャンパ飯的なものを考える</p> <p>※できれば六甲道児童館で行っている防災キャンプなどと合わせて実施すると、実際に困る点が出てくるのでより効果的と思われる。（参考資料添付） ※防災に特化した団体（NPO法人プラスアーツ様）などと連携しても面白い</p>

記入者	D	E	F	G
タイプ	everyone	everyone	everyone	TOPGUN
プログラムのねらい	調理前と調理後……食べ物の多様なレシピ（調理方法）を体験することで、工夫することの奥深さを知る。	マテリアルかるた	【「かわいい子には旅をさせよ」プロジェクト】 自分が行ってみたい場所を考え、その場所を一人で目指します。	<ul style="list-style-type: none"> ・こどもの拡散的好奇心が知的好奇心へと進化するきっかけを創出する ・思考や追い求める欲求の幅を広げる、広げてもいいのだということと大人と子どもが同時に理解する ・上記を支援する回りの環境を醸成する ★鑑賞教育、ほんものに触れることが本研究結果の肝であることを検証する
プログラムの対象者	・小学校高学年～高校生	小学6年、中学～大人	小学生	小学高学年生、中学生、一般市民
内容	<p>【たべもの七変化】</p> <p>肉、果物、魚、野菜、穀物、5種類のテーマごとに食材を用意し、プロの料理人が調理。食材の多様な調理方法を目の前で見て、聞いて、触って、匂って、味わい、さらに自分でもその過程をやってみることで、工夫してみる大切さと、食文化の奥深さを学ぶ。</p> <p>生、煮る、炊く、焼く始まり、フライ、ムニエル、パテ、テリーヌ、ムース、ジュレ、燻製、オイル付けなど、数えきれないほどの調理法の中から自分が一番好きなものを1つ選んで、そのオリジナルレシピを考える。</p>	<p>4人～5人のチームに分かれ、廃棄物というマテリアルを観察し、それらのマテリアルプロフィールを書く。なぜ廃棄物になったか？何に使われる予定だったか？どんな業界からの廃棄物かなど。同時に、何に使えるか？どんな機能がありそうかなども記入する。その際、チームで一つの答えを導き出すことで、それぞれの感性やアイデアを引き出す。かるたという名前だが、何に使われたかを当てるゲーム性と、答えのない新しい使い方を創造することができるゲーム。その廃棄物の発生した地域にその産業があることを知ることができるので、グローバルな産業の構造や製造のプロセスなど、見えない部分に切れ込むことができる楽しさもある。参加する年齢によって、内容をアレンジする必要がある。</p>	<p>事前に神戸市内で行きたい場所を子ども自身で考え、その場所への経路を自分で調べてもらい、計画書を作成します。当日、チェックポイントで連絡をもらいながら、単独で目的地を目指します。目的地に着いたら、それまでに得た気づきをまとめてもらいます。（市バスや市営地下鉄海岸線を利用し、利用促進や見守りをしてもらうことで、地域の巻き込みを図ります）</p>	<p>クレイジー級ジーニアスコンテスト（こども版Crazy Ones ※）</p> <p>世の仕組みを変えたり、新しいサービスを創り出すのは半ばクレイジーな人達。それらの達成予備層を集め、ショートプレゼンをする。評価者を決め、年度の一等賞を決める。評価はクレイジー度合いの高さ。</p> <p>※ 2017年初年度 078 のプレイベント企画としても第2回 razy Ones を開催。主催は杉本真樹氏（3次元VR手術考案者）他。初回のノミネートはゲノムデザイナー、IoT生活科学者、泡パーティ企画者他が参加し、神戸在住のポールドダンスセラピストが優勝した。</p>

記入者	H	I	J	K
タイプ	everyone	その他（大人向け）	everyone	everyone
プログラムのねらい	<ul style="list-style-type: none"> 商品・サービス企画の新たなメソッド基軸であり、創造性の根本となる人間の欲求について学ぶ コンセプトから商品・サービスという実装対象とを行き来しての頭のトレーニングを行う 	<ul style="list-style-type: none"> 子どもの創造性強化必要性について市民、我々（本研究会メンバー、市職員）が学ぶ 指数関数的な技術の進化による社会変化のふれ幅を知る 上記を意識したイノベーションと呼べるレベルでのものやサービスの企画を体験する 子どもがあこがれる大人（市民）のイメージを共有する 	<p>「子どもの創造的な学び」をとり入れた「総合的な学習」の実践に取り組む。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ICT教育など教員が全てを担うのではなく外部リソースを活用する 学校にクリエイティブな活動を導入し多くの子どもを対象とする
プログラムの対象者	小学生、中学生、一般市民	一般市民、高等教育機関在校生、高校生	神戸市立小学校在籍児童 （まずは実践協力校の対象学年・学級児童）	小学生
内容	<p>WANTS（ウォンツ）可視化メソッド研修 人間の「Wants（欲求や本能）」を可視化して、いろいろな問題や難題の解決方法を探ったり、新しいアイデアを組み上げていく体験型ワークショップ。人間の深層心理にある欲求や本能を可視化しながら、人間の行動の裏にあるその「理由」について考えていく。企画という欲求を因数分解し、参加者全員の中でメリーゴーラウンドのように回転させながら、偶発的な触発を取り込む等し、新しくみ上げ方法を学ぶ。 現行版メソッドを小中学生向けに改変する必要がある。</p>	<p>未定 NPO法人ミラツク代表 西村勇哉氏※ を招き、上記ねらいについて相談し、共に考え（共創）て内容を企画する。 ※ 大阪大学大学院で人間科学の修士取得。未来構想・コンセプトの設計を共に生み出す未来社会デザインのアプローチを用いた未来起点による大手企業の新規事業開発の支援や未来潮流の探索に取り組む。国立研究開発法人理化学研究所未来戦略室イノベーションデザイナー、関西大学総合情報学部特任准教授 「好奇心を育てる方法」「失われた創造性を取り戻す対話法」「未来予測カード」等の開発で注目を集める</p>	<p>『デザイン思考をとり入れた「そうぞう力 = Creativity & Imagination」と「コミュニケーション力」を育む総合的な学習』のプロトタイプ開発を行う。 「あまねく」型プログラムのプロトタイプとして、KIITOの「ユメイエ」等既存プログラムをもとに、学校現場の教員等と「総合的な学習の時間」の学習指導案（実践後の児童評価まで含み、公教育の教育課程に位置づけられるもの）を作成の上、協力校での実践を目指す。</p>	<p>教員へのプログラミング教育指導を行うのではなく、プロフェッショナルが学校へ出向き、直接子どもたちと関わりプログラミング教育を実施する。 本物に触れる、ということがポイントと考える。 1回だけのイベントではなく、年に数回、継続的に実施する。 初年度は神戸市内の小学校1、2校で実験的に行う。</p>

記入者	L
タイプ	everyone
プログラムのねらい	ホンモノ（科学技術や人）を体験することで好奇心や使命感を刺激し継続して学習等に取り組めるような子どもを育てる。（きっかけをつくる）
プログラムの対象者	小学生～中学生
内容	<ul style="list-style-type: none"> ・国際学会との連動プログラム ・スーパーコンピュータ富岳との連動イベント ・自動運転技術のプログラミング教室 ・昨年度実施したプログラム（VIVITA、筋電義手）を別の場所で実施（学校等） ・グローバルサイエンスキャンパス（JST、神戸大学他）、ジュニアドクター（JST、大阪大学他）等との連動教室

記入者	M	N
タイプ	everyone	everyone
プログラムのねらい	自分の中にあるアートを見つける	ドローンの可能性を知り・活用方法を創造する
プログラムの対象者	小学生	小学校中学年以上
内容	<p>絵本作家を招いてワークショップを行い、作品を作ったり、作品を用いて遊んだりする。</p> <p>芸術家の感性に触れることで、子どもは自由な感覚で自分の中にある「アート」を表現できる。</p> <p>絵本の読み聞かせもあり</p> <p>これまでに実施された例</p> <ul style="list-style-type: none"> ・スズキコージさん：ダンボールや廃材を使って仮面をつくり、できた仮面をかぶって楽器を演奏して行進する ・青山孝さん：空き箱や容器を使っておぼけ屋敷をつくる ・高島純さん：オリジナル動物園づくり 	<p>「ドローンで空を自由に飛んでみよう！」</p> <p>《方法》</p> <p>ドローンカメラとVRゴーグルを接続し、こどもがそれを操縦することで空を飛ぶ疑似体験をする。</p> <p>《ねらい》</p> <p>ドローンの可能性をこどもに認識させ、新たな社会におけるドローン活用の方法を創造させる。未来において空を飛ぶというのは、実際に身体自体で空を飛ぶことを必要としないのかもしれない。その可能性はその場にいながらにして、山々の花を見ることが出来たり雲をその目で見ることが出来るかもしれない。車椅子であっても寝たきりであっても、空を飛び、様々な場所に行くことを実現可能するかも知れない。そんな可能性をこども達に創造させる。</p>