

## 授業パッケージの概要

今回開発した授業パッケージは、教職の選択必修授業の3回分を利用することを想定し、下表のように構成しました。本パッケージは、以下の2点を学習目的としています。

- 1) ワークショップの特徴を理解した上で、小学校での授業設計に関連づけられるようになること
- 2) ワークショップの特徴を理解した上で、学校教育と併存させることで児童の学習経験をより豊かなものにしていく活用の在り方を検討すること

授業の試行は、大阪教育大学天王寺校で開講されている「教育実践の研究Ⅱ」（担当：木原俊行教授）において行われました。

### 〈授業パッケージの構成〉

	タイトル	学習目標	使用教材
第1回	ワークショップ概論*	ワークショップの歴史と広がりを知る	●配布資料1
第2回	ワークショップ体験**	実際にワークショップを体験することで活動の特徴を考える	●教材動画1「CAMPくうそう・しょくぶつ・図鑑」 ●教材動画2「キッズクリエイティブ研究所」 ●教材動画3「いづか子どものためのドラマスクール」
第3回	ワークショップと学校***	ワークショップの特徴と授業の関係を考えた上で、学校教育と併存させることで児童の学習経験をより豊かなものにしていく活用の在り方を検討する	●配布資料2

\* 「ワークショップ概論」では、ワークショップの歴史的経緯や定義、内容の広がりについて映像を見せながら紹介しました。

\*\* 「ワークショップ体験」は、CSK ホールディングスが社会貢献事業として展開するCAMPの出張ワークショッププログラムと連携して実施しています。今回は、あだなふだワークショップというインタビューから名札的な立体作品を作る活動を行いました。

\*\*\* 「ワークショップと学校」では、ワークショップの特徴を授業に反映させた場合どのような活動が可能かという議論と、学校外で行う場合どのような活動の可能性が考えられるかという議論を行いました。