

わが国の戦後教育実践の潮流

機能的学力の育成

実体的学力の育成

少人数指導等
「確かな学力」

総合学習等
「生きる力」

ゆとりの時間等
「人間性」

発見学習等
「学び方」

プログラム学習
(個人差への対処)

系統学習
「高い学力」

戦後新教育
「生きて働く力」

皇国教育
「臣民性」

ワークショップ

オープン教育

3回の講義の流れ

- ワークショップの基本的な考え方やファシリテーターの役割の理解
- ワークショップの体験
- 授業へのワークショップの導入や学校外でのワークショップ体験の検討

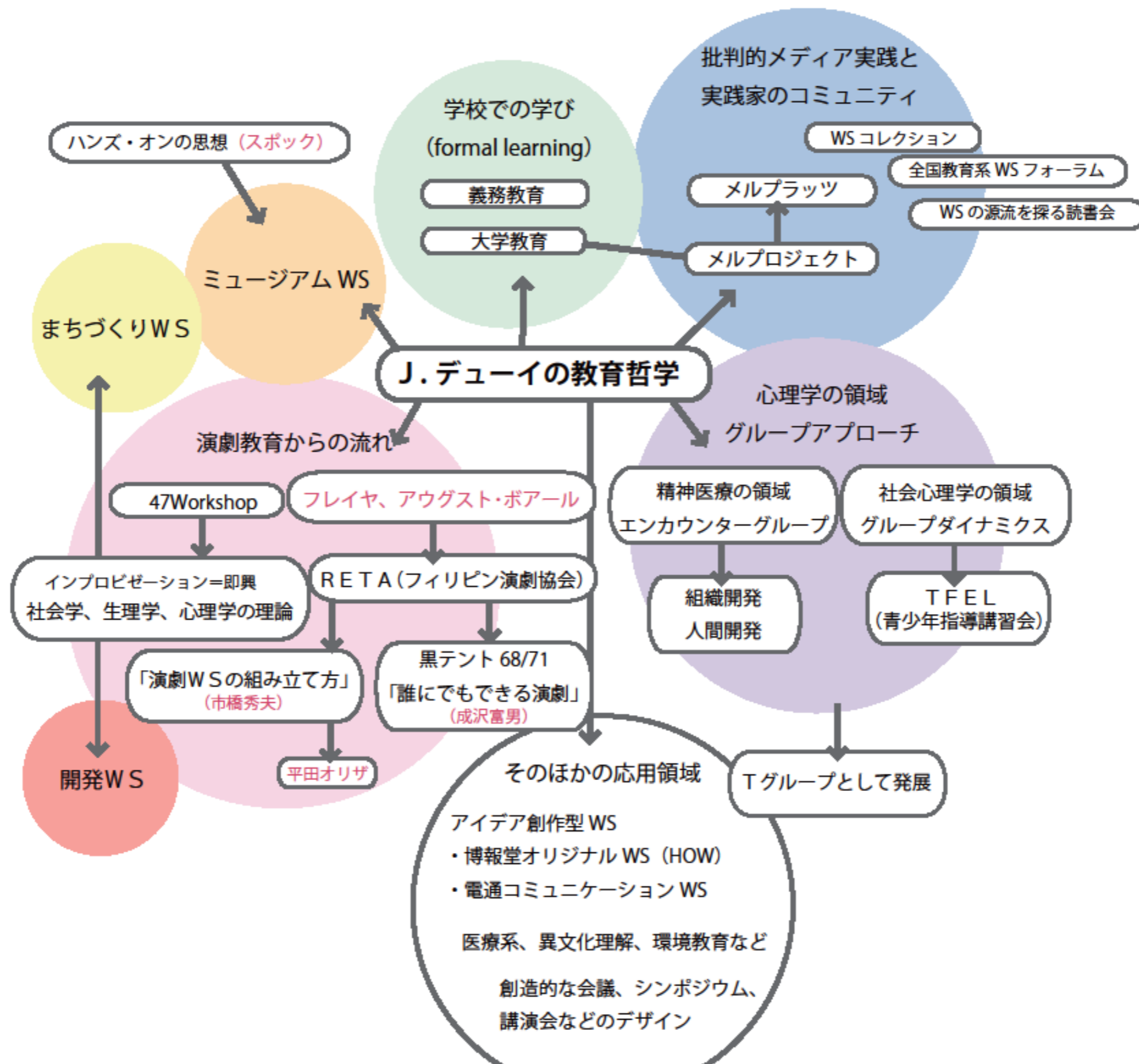
本日の活動

- ワークショップ^o経験等の診断
- ワークショップ^oの基本的な考え方の説明
- ワークショップ^oの事例分析
- (次週のワークショップ^o体験の説明)

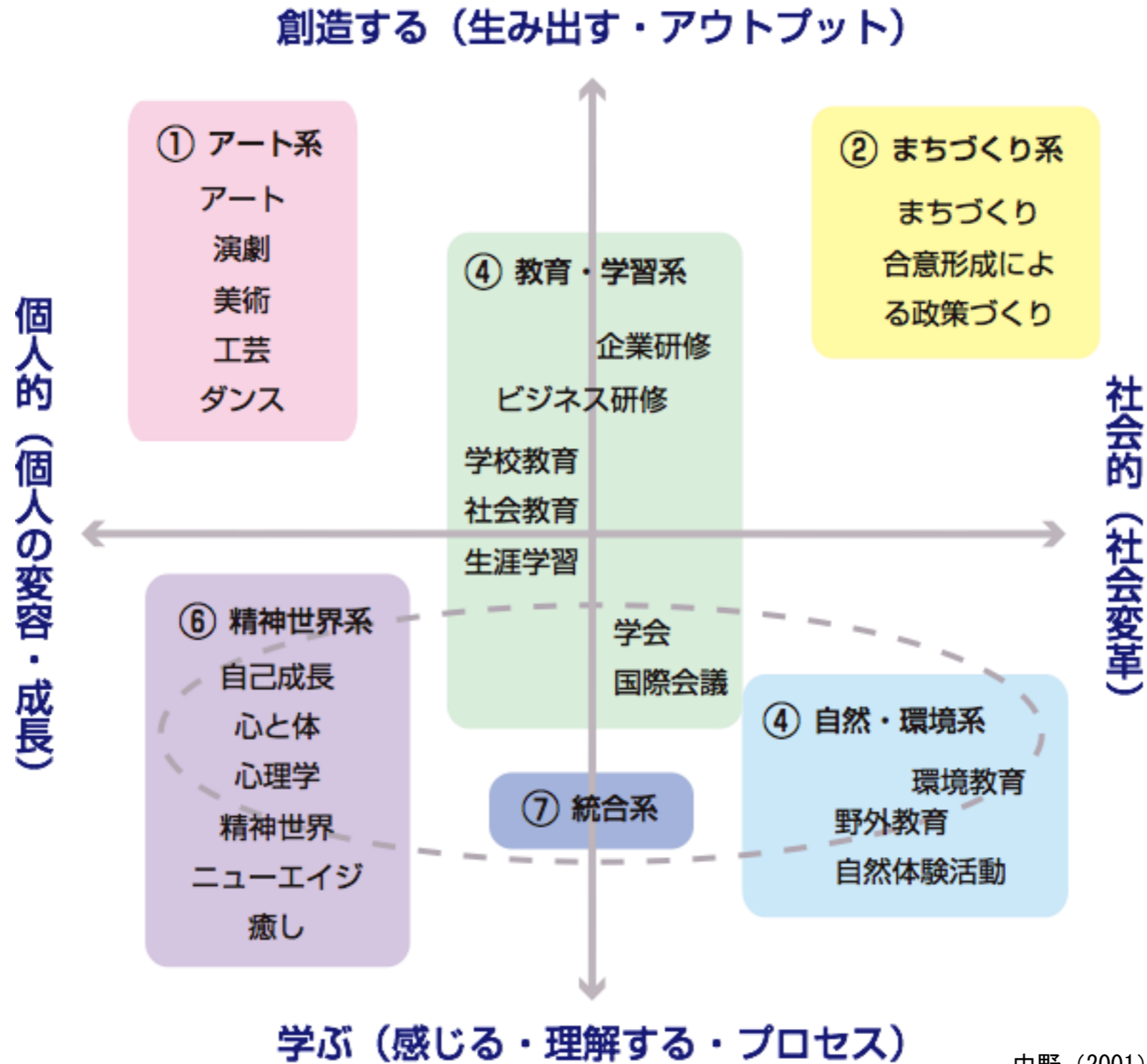
ワークショップとは

講義など一方的な伝達のスタイルではなく、参加者が自ら参加・体験してグループの相互作用の中で何かを学びあったり創り出したりする双方向的な学びと創造のスタイル（中野 2003）

ワークショップの歴史的系譜



ワークショップの広がり



中野（2001）より

学習を目的としたワークショップ

大分野	小分野	内容例	主な記録
アート系	アート、演劇、美術、音楽、工芸、ダンス等	自らが自分の身体を使って体験し表現することで、新たな自分の発見を行う。	1905 ジョージ・F・ベーカー 47 Workshop
まちづくり・環境系	講演・道路、環境政策等	住民の意思をまちづくりや環境政策に反映させるべく、住民が主体性を持って計画や政策の策定を行う。	1963 シカゴ大学社会学部における研究
社会変革系	開発教育、平和・人権教育、国際理解教育等	知識や理論だけでは現実の問題解決に繋がりがたい社会問題を、実際に自分の事として捉え解決策を見出す。	1945 K・レヴィン ソーシャルワークショップ 1950 パウロ・フレイレ 識字教育
自然系	自然教育、野外学習、自然体験活動等	自然の中で、人と自然との関係生を見だし、環境への行動を促す。	1969 スティーブ・パン・メーター アクリマタイゼーション
教育・学習系	企業研修、ビジネス研修、学校教育、社会教育、生涯学習等	講義形式のような一方向の情報伝達ではなく、主体的に問題解決や探求に取り組む。	1900年代 J・デューイ 教育哲学
精神世界系	自己成長、心と体、心理学、精神世界、ニューエイジ、癒し等	個人の成長に力点を置き、グループセラピーなどを通じて、自分の内面を見つめ直す。	1940年代 グループセラピー

ファシリテーターとは

学習者が主体的に学ぶことができる教育プログラムや学習環境づくりを行い、対話をもとにして学習者の可能性をともに探るとともに、学習者の自己実現を可能にすることができる人材 （津村 2003）

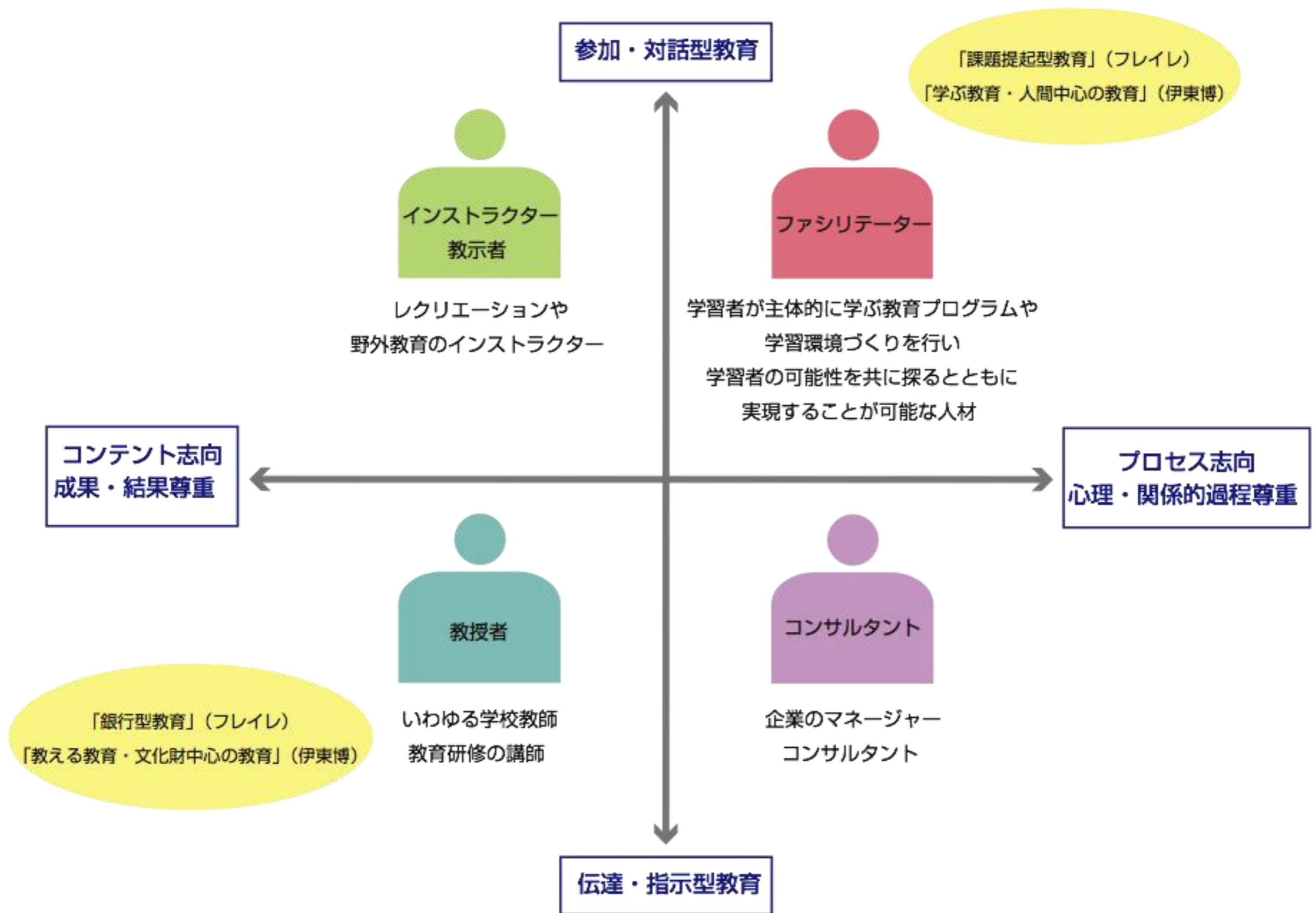


図 4つのタイプの教育者像 (津村 2003)

伊那北高校でまちづくりワークショップ [伊那毎日新聞]



(2007/6/25放送)

池の活用を考えようと、伊那市の伊那北高校で24日、まちづくりワークショップ「大改造!!伊那北ビフォーアフター」があった。伊那小学校の小学生や地域住民、行政関係者など約70人が参加。維持費の問題で今後の運用方法を模索している伊那北駅前にある池をテーマに、駅前の活用を語り合った=写真。

まちづくりスクール

HOME > 学習プログラム > まちづくりスクール

2007.05-



「まちづくりスクール」はこれからのまちづくりの担い手を育てることを目標とした市民講座です。講師陣に大学の教授陣やまちづくりの第一線で活動する専門家を迎え、まちづくりを実践的に学び、終了生を通じて学びをまちに還元していくことで、まちでの議論や活動が活発になることを期待しています。(財)柏市都市振興公社が主催し、UDCKは共催しています。



今回の講座で発見した昆虫は、アオスジアゲハ、コクサグモ、ウスバカミキリ、カナブン、コシアキトンボ、アオバハゴロモ、ウスバカゲロウの幼虫（アリジゴク）、アオドウガネ、オオヒラタシデムシ、オオシオカラトンボ、コフキコガネ、アオスジアゲハ、クロアゲハ等。

昆虫以外にも、イシガメ、ミシシippアカミミガメ（外来種；捨ててはいけない理由が説明されました）、シジュウカラなどが見られました。

最後にスタート地点に戻り、観察中に拾った枝や葉などを使って、昆虫クラフトを作成。葉や枝を使ったポストカードとイーゼル、自然素材の昆虫、昆虫採集標本（生きた昆虫の採取はせず）をつくり、お土産にします。



指導者向け

「小学生の自然体験活動」ワークショップ

平成23年度から全面実施となる小学校学習指導要領に示される「自然体験活動」を、里美の自然特性をふまえて安全かつ効果的に展開するための実際を研究し、理解を深めます。

主催/茨城県キャンプ協会

後援/茨城県教育委員会・常陸太田市教育委員会（申請中）



開催期日

2010年8月20日（金）10時～15時

10：00 開会

- (1) 日本キャンプ協会自然体験活動研究会参加報告
- (2) 里美の自然特性

11：30 野外食事づくり（炊飯は支援協力者による飯ごう炊飯）

13：00 アウトドア：山歩き・木登り・ロープ遊び

クラフト：木片・竹細工・土の造型・縄ない・ストーンペインティング

レクリエーション：ゲームソング

※内容は小学校高学年程度を対象とした内容

15：00 閉会

子ども向けワークショップの事例 1

「キッズクリエイティブ研究所」

- 主催はNPO法人CANVAS、慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科
- 参加者は小学生、低学年・中学年・高学年の3チームに分かれて活動、定員30名
- チーフが1名進行、他に大人が3名、各チームに専属
- 活動のメインは個人作業

子ども向けワークショップの事例 2

「いづか子どものためのドラマスクール」

- 場所は廃園になった幼稚園を活用
- 参加者の保護者が会をつくり運営
- 通年での参加（月1）

参加者は小学3年～中学生

- 今回は、特別ゲストとして今回は演劇百貨店の柏木陽さんを招致
- 身体表現を題材にした実践
- 大人のスタッフは他に3名

子ども向けワークショップの事例3

「CAMPくうそう・しょくぶつ・図鑑ワークショップ」

- CAMPが企画・運営
- 「見たこともないおかしな種を植えて、どんな芽がでる？どんな花がさく？と、アイデアをふくらませて、新しい植物を考え造ってみる」というストーリーにのった造形メインの実践
- 2人1組で活動
- 定員は通常20名

CAMPについて

- 小中学生を対象とする様々な創作ワークショップを開発・実践している。

- SCSKグループの次世代育成CSR

※CSR=Corporate Social Responsibility 企業の社会的責任

- ワークショップの裾野を広げるための活動をしている。（小学校の授業の共同研究、ワークショップ知財研究会、キッズデザイン協議会など）

CAMPについて

- ワークショップパッケージ（CAMPACO）
の提供による普及活動にも取り組む
- こどもたちの創造性とコミュニケーションを引き出すファシリテーターの育成を図る

CAMPワークショップ

- 創作体験や共同作業、作品の発表を通じて、子どもたちが楽しみながら自分に合った表現方法を見つけ、コミュニケーションの輪を広げていくことを目指している
- 3.5～4時間程度のプログラムが多い
- 2～4人でのグループワーク
子ども20名に対してファシリテーター4～5人