

「すべての子ども達の能力を伸ばし可能性を開花させる教育」 をめざした体験学習型短期プログラムの開発と実践

－長崎大学教育学部・長崎県教育委員会共同事業・子どもの能力開発
『あたらしい未来と自分をさがす・夏休みワークショップ』の取組から－

○吉田ゆり・田山淳・高橋甲介・石川衣紀・友永光幸・西田治・鈴木保巳¹⁾
長友睦子・栗林かなみ・畑中綾佳・田口眞弓²⁾
蒲田紀孝・近藤亮二³⁾

Development and practice of experiential learning type program aimed at
“Education to extend the ability of all children and to open up possibilities”

Yuri YOSHIDA・Jun TAYAMA・Kosuke TAKAHASHI
Izumi ISHIKAWA・Mituyuki TOMONAGA・Osamu NISHIDA・Yasumi SUZUKI
Mayumi TAGUCHI・Mutuko NAGATOMO・Kanami KURIBAYASHI
Ayaka HATANAKA・Noritaka KAMATA・Ryoji KONDO

問題の背景

内閣の私的諮問機関である教育再生実行会議は、2016年に「全ての児童の能力を伸ばし可能性を開花させる教育へ」と題した第九次提言を発表した（首相官邸，2016）。この提言では、『多様な個性が長所として肯定され生かされる教育』の実現には、児童一人一人の課題に丁寧に対応すると共に、長所や強みを生かすという視点に立った教育の充実が不可欠」と述べた上で、これまで十分に能力を伸ばしきれなかった、教育現場が直面するいくつかの例として以下の例を挙げて、採択すべき施策の提言を行った。

- (1) 発達障害など障害のある児童への教育
- (2) 不登校等の児童への教育
- (3) 学力差に応じたきめ細かい教育
- (4) 特に優れた能力を更に伸ばす教育，リーダーシップ教育
- (5) 日本語能力が十分でない児童たちへの教育
- (6) 家庭の経済状況に左右されない教育機会の保障
- (7) これらの取組を効果的に推進するための体制の整備

この問題提起は、児童の多様性を認め、学校や地域が連携しながら、その可能性を発揮する教育及び社会の構築が求められているといえる。

特別支援教育においては、近年、発達障害への注目と支援ニーズの高まりを受けて教育や支援の充実を図り推進してきた。しかし、発達障害のある児童生徒は、優れた能力を持

1) 長崎大学教育学部・長崎大学大学院教育学研究科

2) 長崎大学「教育学部支援ラボ」スタッフ（技術補佐員及び事務補佐員）

3) 長崎県教育委員会特別支援教育室

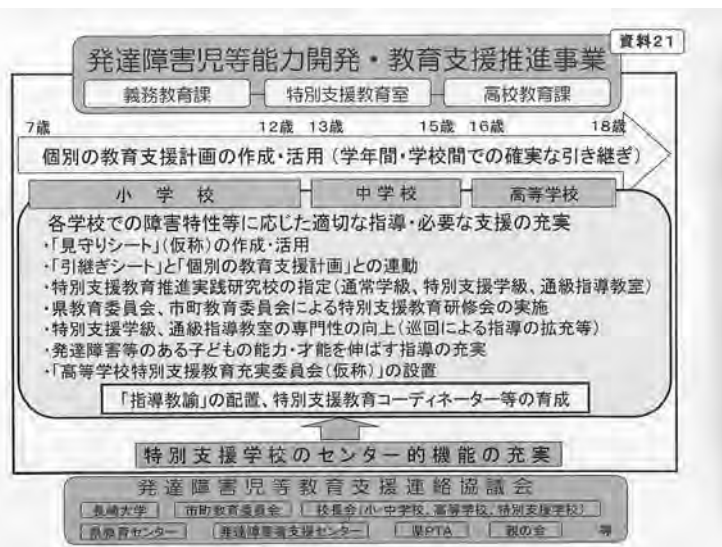


図1 長崎県教育委員会の発達障害児等能力開発・教育支援推進事業計画の構造

『長崎県発達障害児等能力開発・教育支援推進事業（長崎県特別支援教育推進基本計画 第3次実施計画）』（平成27年12月27日長崎県教育委員会発行）、掲載された図を転載

ちながら、例えば学力は高いが社会性やライフスキルにつまずきがあるなど、十分に能力を発揮できずにいるものも多く、さらに不登校や学力差、家庭状況の課題を抱えるものも多いことが課題となってきた。一方で、障害の有無のみならず、不登校や学習内容が未定着である、家庭の経済状況が不安定であること、日本語能力の問題からも同様に、十分な教育を提供できないことも教育の課題として顕在している。

教育のあり方によっては、彼らの抱える根本的な課題解決に至らなくとも、学びを深めていけるような、優れた能力をさらに伸ばし、リーダーシップを取ることができる人材として活躍できる社会の構築は、特別支援教育にとってもめざすべきゴールのひとつである。

長崎県の取組 長崎県教育委員会は、特別支援教育について、この数年の県内の状況に加え、「長崎県子ども育成総合検討会議」（2015年3月～）や実態調査（2015年11月）を踏まえて長崎県発達障害児等能力開発・教育支援推進事業（長崎県特別支援教育推進基本計画 第3次実施計画）（長崎県教育委員会、2015）を立案した。その概念図を図1に示す。その中で、各学校段階での障害等に応じた適切な指導・必要な支援の充実のひとつとして、「発達障害等のある子どもの能力・才能を伸ばす指導の充実」を挙げた。

事業としての位置づけを明確にした上で「発達障害等のある子どもの能力・才能を伸ばす指導の充実」の考え方及び内容については、『特別な配慮が必要な子どもの教育支援に関する取組～早期からの見守りと継続した支援システムの構築～』（p23）（長崎県教育委員会、2015）に以下のように説明し（表1）、さらに長崎大学教育学部との連携による実現を検討することを明記し、長崎県教育委員会と長崎大学教育学部の協働による、発達障害等のある子どもの能力・才能を伸ばす指導の充実への取り組みを開始することとなった。

表1 長崎県教育委員会における「発達障害等のある子どもの能力・才能を伸ばす指導の充実」の説明

<p>④ 発達障害等のある子どもの能力・才能を伸ばす指導の充実</p> <p>○各学校においては、発達障害のある子どもに対して指導・支援が工夫されているところだが、他の子どもと比較して劣っている能力や、個人内で苦手をしていることに対する指導。支援、いわゆるマイナス面に焦点が当てられた指導。支援が多く見られる。</p> <p>○障害の改善・克服をするための指導。支援は重要だが、不適応行動や問題行動を軽減し、自己肯定感を高めるためには、発達障害等のある子どものマイナス面ばかりに焦点を当てた指導・支援だけでなく、プラス面の能力（長所）に着目した指導・支援がより重要である。</p> <p>○そのプラス面の能力を生かした学習を進めたり、さらにその能力を伸長するための学習を行ったりしながら、子どもの持つ能力を最大限に引き出し、学力や生活面の向上を図っていく必要がある。</p> <p>○能力・才能を伸ばす指導として、図10に示すような以下の取組を検討している。</p> <p>ア) 通常学級の授業における能力・才能を伸ばす指導</p> <ul style="list-style-type: none"> ・長所を生かした学習方法の選択、活用 <p>イ) 少人数または個別指導における能力・才能を伸ばす指導（ティーム・ティーチング、通級による指導、特別支援学級）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・長所を生かした学習による学力、生活力の向上 ・長所をさらに伸長する学習 <p>ウ) 長崎大学教育学部との連携による能力・才能を伸ばす指導</p> <ul style="list-style-type: none"> ・長所の伸長・開発に特化した学習（長期休業中の集中学習会、ワークショップ 等）
--

（『特別な配慮が必要な子どもの教育支援に関する取組～早期からの見守りと継続した支援システムの構築～』p23を転記）

長崎大学教育学部の取組

長崎大学教育学部（特別支援）は、文部科学省委託事業「発達障害に関する教職員等の理解啓発・専門性向上事業」に平成26年度から29年度まで4年間連続して応募し、採択されている。具体的には平成26・27年度に「発達障害の可能性のある児童生徒の早期支援事業」、28年度には「発達障害の可能性のある児童生徒の早期支援継続事業」、29年度には「特別支援教育の支援を踏まえた学校経営構築研究開発事業」及び「発達障害の可能性のある児童生徒に対する教科指導法研究事業」を選択し、附属学校園を対象とした支援事業を実施、継続している（吉田ら、2016他）。その目的は、年度ごとに研究テーマを定めながらも平成26年度より一貫して、附属学校のインクルーシブ教育推進による発達障害の可能性のある児童生徒の支援の実質化と実践であり、また、国立大学教育学部の附属学校の使命として、附属学校がモデルとなり、地域の教育へ還元することにあることから、長崎県教育委員会の“プラス面の能力（長所）に着目した指導・支援”であり、表1における「ア）通常学級の授業における能力・才能を伸ばす指導」の先導的な取組を行ってきたものである。

教育委員会特別支援教育室と教育学部との共同事業の模索

こうした双方の取組が進行しながら、教育委員会（特別支援教育室）と“長崎大学教育

学部との連携による能力・才能を伸ばす指導”の協議が始まり(表1のウ)), 共同事業に着手することとなった。

双方の取組に基づく共同事業の位置づけを図2に示す。

図2に示したとおり, 表1の項目である「ウ) 長崎大学教育学部との連携による能力・才能を伸ばす指導(長所の伸長・開発に特化した学習(長期休業中の集中学習会, ワークショップ等))にもとづき, 長崎県教育委員会特別支援教育室と長崎大学教育学部の特別支援教育スタッフ(教員及び「教育学部支援ラボ」のスタッフ)とが協働して取組に当たることとなった。

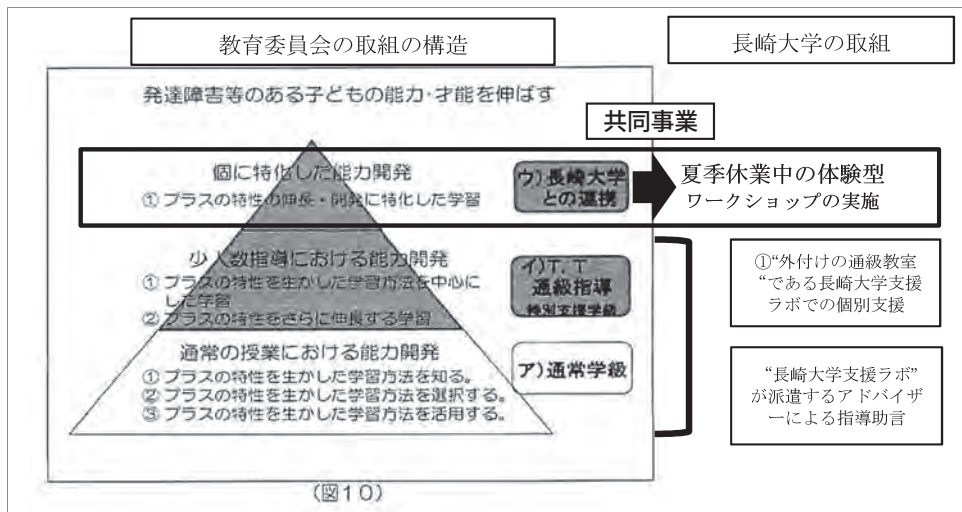


図2 長崎県教育委員会と教育学部の協働の構造

長崎県教育委員会『特別な配慮が必要な子どもの教育支援に関する取組～早期からの見守りと継続した支援システムの構築～』(p23)の図に筆者らが加筆

目的

多彩な子ども達へのあたらしい能力開発事業が全国的に始まっている。長崎県教育委員会特別支援教育室と長崎大学教育学部は, あたらしい特別支援教育のひとつの試みとして, 昨年より能力開発事業に関する共同研究をすすめてきた。

本取組は, 多様な自己決定が尊重される社会に向けて, 長崎で育つ, 多彩な力を持つ子ども達への能力開発事業として, 長崎大学の人的・物的・知的資源を活用した取組として, 様々な可能性を持つ多彩な子ども達が, 新しい自己理解を促進し, 世界や価値観のひろがりを感じ, 安心して将来を捉え・考えることができ, 一歩を踏み出す機会を提供することを目的とした体験学習の場であるワークショップを開催するものである。

方法

1. プログラムの作成

プログラムの作成に当たっては, 先行研究・実践を参考に, 教育委員会と教育学部にお

ける協議を重ねて作成した。

1) 先行研究・実践：東京大学・日本財団“ROCKET”の取組 子どもの能力開発において、最も有名な取組は、東京大学及び日本財団による“ROCKET”プロジェクトであると思われる(ROCKET・日本財団 HP, 2017)。“ROCKET”(“Room Of Children with Kokorozashi and Extra-ordinary Talents”)は、志ある特異な(ユニークな)才能を有する子ども達が集まる部屋(空間)を意味する、とされている。異才、という表現を使っているが、異才の評価基準があるわけではなく、また万能な天才に育てるプロジェクトでもなく、いまの学校教育を否定し対抗するプロジェクトでもないことは強調されている。ユニークな子ども達が彼らしさを発揮できる ROCKET という空間を彼らとともに創造することによって、結果としてユニークな人材が育つ社会的素地が生まれるであろうと考えに基づく、学びの多様性を切り拓く挑戦であると説明されている。ROCKETは、スカラー候補生に対してSIG(Special Interest Group)プログラムを、またスカラー候補生としての活動の中で自分の学びをさらに加速させ、顕著に突き抜け感が出てきたと事務局が判断した子どもをスカラーとしてSIG Xプログラムを実施する2段階プログラムとされている。選抜されたプログラムに年3回程度参加可能(1年間のみ実施)であり、事務局が定めるエリア以外の遠方から参加する候補生は旅費・宿泊費を全額サポートされさらに自分の能力を発揮させるための物品・旅行などの申請が可能(上限あり)など、地域を問わない、全国的な取組である。

こうした先導的・先進的取組は、能力開発の方法としては非常に参考となるものである。一方で、地方においてそれぞれの自治体が同様のプログラムを実施できるか、地方に居住する子どもたちの多くに参加の機会が与えられるかという点、難しい面も持ち合わせている。こうした先導的・先進的な取組を参考に、それぞれの自治体や教育行政、団体が、様々なプログラムを検討し実施し、子どもたちに多様な機会が提供され、子どもや保護者の状況に合わせて参加できるようになることが、より望ましい姿ではないだろうか。

表2 ROCKETのプログラム内容

テーマ	コンセプト
ABL (Activity Based Learning)	体験を通して知識を俯瞰する
PBL (Project Based Learning)	プロジェクトを通して物事の進め方を学ぶ
Top Runner Talk	トップランナーの生き方を学ぶ
Other Lecture	その他の講義
ST Study Tour	国内外への研修旅行
EV Other Event	その他のイベント

上記は <https://rocket.tokyo/program> を筆者が表にまとめた

2) ワークショップの枠組み

先行研究・実践を参考にしながら、ワークショップの枠組みとして、以下の柱の検討を行った。

長崎大学という場が提供できること 我々は、協議の初期段階で、大学と教育委員会と

の共同事業としての前提となる二つのコンセプトとして、長崎で実施し・長崎の子どもの対象とすること、長崎大学でしかできないことを考えること、のふたつを確認した。また大学の地域貢献の一環として実施することでもあり、以下の5点を基本の柱とした。

○大学のキャンパス内で実施すること

・子どもたちに大学という場に足を運んでもらう

○長崎大学の教育研究の蓄積による知見を活用する

・特に実施する教育学部特別支援チーム（支援ラボ）の研究の蓄積を反映する。

○長崎大学ならではの人材を活用する

○長崎大学のネットワークを活用する

○実施後においてもネットワークを維持し、今後の展開に活用できる

ラボラトリー方式の採用 児童生徒を対象とした体験学習の実践研究としては、体験活動を主眼とした様々な学習の実践が扱われている。農業や自然などの場（例えば藤永, 2017）、防犯や交通ルール（例えば宮田, 2017）など多岐にわたり、その成果は数多く発表されている。その一方で、ラボラトリー方式の体験学習方式に関しても、様々な方式がとられている。皆既日食観察の体験とラボラトリー方式を連動させた実践（大谷, 2011）や、図書館や博物館、美術館などでのワークショップ（例えば五月女・山中：2017, 小林・加納・中井：2017, 江村：2017など）がある。我々は、大学という場で実施することが前提であることから、ラボラトリー方式の体験学習によるワークショップを実施する方式を採用した。

ワークショップの対象 教育学部と教育委員会が共同事業として実施するのは、発達障害児の能力開発である。また、教育学部が教育研究上で蓄積した知見は、発達障害の可能性のある児童生徒が中心である。よって、発達障害の可能性のある児童生徒を対象とすることが、最も自然な流れではある。しかし、我々は協議の中で、発達障害の有無は問わないワークショップを行うことを決定した。

現在の特別支援教育が、障害の有無を問わず多様な子どもの育ちの支援をも含有することや、インクルーシブ教育システムの基本である多様で柔軟な仕組みの整備へ向けて新しい知見を提供することに主眼を置くことが我々が目的とするものである、という結論に至ったためである。よって、我々が提供するものは、子どもたちが、自分が様々な可能性を持つことに気づく場であることにより、ワークショップの募集の制限は行わず、希望する児童すべてとすることとした。

ワークショップの目的 以上の協議を経て我々が目的とする取組は、多様な自己決定が尊重される社会に向けて、長崎で育つ、多彩な力を持つ子ども達への能力開発事業として、長崎大学の人的・物的・知的資源を活用した、様々な可能性を持つ多彩な子ども達が、新しい自己理解を促進し、世界や価値観のひろがりを感じ、安心して将来を捉え・考えることができ、一步を踏み出す機会を提供することを目的とした体験学習の場であるワークショップであることをめざすこととした。

ワークショップの要素 我々が協議を経て採択した要素を表3に示す。

表3 ワークショップの要素

	要素名	内 容
1	自己理解	心理学を基板としたツールを用いて、具体的に自己を知る体験をする。
2	チームワーク	小集団の中での自分への気づき、役割期待の理解や課題を共有し協力することを体験する。
3	自己表現	自己表現のあたらしい方法を体験し、表現できる喜びを体験する。また、他者の表現を見ることで他者理解へつなげる。
4	ロールモデル	大学での研究を知ることにより、その領域の学びを深めると共に、研究者というロールモデルを見て、研究の楽しさを知る
5	長崎への注目	研究の素材としての長崎のおもしろさに気づく

3) プログラムの構成

表3のワークショップの要素を踏まえ、以下の4つのプログラムを用意した。

導入プログラムとして、自己理解、展開としてチームワークゲーム、ランチタイムでの交流をはさんで、展開プログラムとして各ブースでのワークショップを4つ（各人が一つ事前選択し、人数に合わせて割り振りを行う）、その後振り返りの時間を取る構成とした。

プログラム1：自己理解『ポジティブ・ポチポチ』

自己理解を目的としたプログラムとしては、『ポジティブ・ポチポチ』を採用した。

本プログラムは、ほとんどが初対面あるいは親密度の低い集団となることが前提であり、プログラム開始から言語による自己開示を用いたプログラムは困難であることが予想されたため、子どもがとり組みやすい課題を用意した。

現在、児童・生徒のセルフケアの一手法として注意バイアス修正法（以下、ABM）が教育現場で活用されはじめてきた（例えば、Bar Haim, 2010）。ABMでは、望ましくない認知、ネガティブな対象・事象に向けられた過度の関心の事を注意バイアス（attention bias）と呼び、複数回のセルフ・トレーニングによりこれを正常化する。実際にABMを実施する際は、PCやタブレット端末が利用されることが多く、ゲーム感覚で行えることが子どものセルフケアに活用されている大きな理由である。注意バイアスはドパミンD3受容体拮抗薬によって改善するため（Nathan et al., 2012）、ABMの作用機序は人の報酬・学習系を介した作用であると考えられる。また、これまでABMは子どもの持つ高不安のコントロールを主たる目的として行われることが多かったセルフケアであった。特に、子どもの不安障害の症状軽減には特に有効で、年齢範囲9-10歳の40名の小児不安障害児を対象とした無作為化比較研究では、ABM実施による顕著な不安軽減効果が示されている（Eldar et al., 2012）。現在では、不安ばかりではなく、心身症（田山ら, 2017：Tayama et al., 2017）や疼痛（McGowan et al, 2009）への効果も認められてきた。この

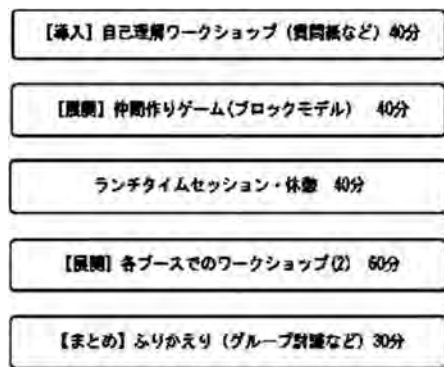


図3 ワークショップの流れ

ように、多くの疾患への適応と共に、現在では健常児へのメンタルヘルス向上やポジティブ感情の獲得のためにも活用され始めてきている。

『ポジティブ・ポチポチ』は、上記の理論的背景から、タブレット端末を用いて、ポジティブな言葉をどれだけ早く選択できるかというゲーム（田山らが開発）を実施しワークショップの開始時と終了時に導入した。

手続き 順番にタブレット端末が用意されたテーブルにおいて、「自分を知ることで日常生活の中で前向きな場面を増やす」目的を中心とした簡単な説明を受けて個別にプログラムにとり組む。終了後、正解率とスピードをカード（図4）に書き込む。

自分がどれだけポジティブな言葉に早く反応できたかがフィードバックされることで、自己の状態を理解することができるようにした。

プログラム2：仲間作り（チームワーク）ゲーム 『ブロック・モデル』

チームワークを目的としたプログラムとしては『ブロック・モデル』を採用した。

チームで活動するとき、チームは目標達成に向けて動き、構成員は目標達成に貢献した行動をとることが求められる。これがうまく機能すると「チームワークがよい」という評価につながる。子どもはチームの中で葛藤しながら課題達成に動こうとするが、そこでは様々な自己理解が生じる。それは個々の子どもの特性や現在の状況、内的な変化に左右され、自己理解が意識され言語化されるとは限らない。

我々は、子どもが目標達成に向けて小集団の中でどんな動きをし、役割を担うのかをファシリテーターが記録し、子ども達各人の「いいところさがし」と「少し変わればもっといい！」を探しフィードバックすることで、ポジティブな自己理解の促進を目指すこととした。

手続き 数名1組のチームが構成され、1セットのレゴ・ブロックが与えられる。チームは、そのブロックを用いて、ルールに従い、チームからは見えない場所に置かれているブロック・モデルと同じものを作ることを課題として提示される。

各子どもの評価のポイントは以下の通りである。

- ・リーダーシップ
- ・意志決定
- ・コミュニケーション
- ・活動の進め方

以上のポイントを元に、評価シートを作り評価シートをもとに、『あ



図4 ポジティブ・ポチポチカード

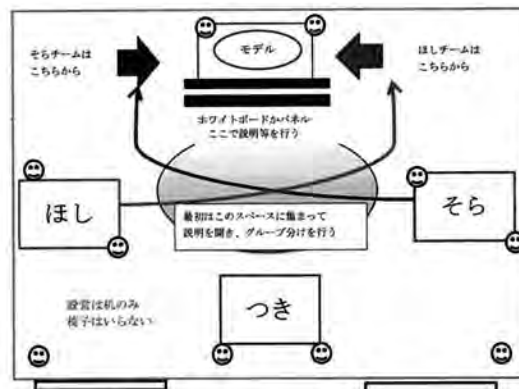


図5 ブロック・モデルの配置

なたのカード』(図9)に記入する。

会場の設営は、各グループの机は、できるだけ正方形になるようし、各グループにファシリテーター(教員)が配置され観察を行う。さらにボランティア(院生)を配置し、チームのサポート、時間の管理・ルール確認を行う。ブロック・モデルの進行は図6の通りである。

プログラム3：各ブースでのワークショップ

各ブースでのワークショップは、各分野の先導的な研究や実践を行う、長崎大学及び長崎エリアの人材にお願いした。検討段階では、20以上の領域からのブースを検討したが、今年度は初回であり、参加人数を配慮して4ブースを厳選した。

ロールモデルの提示の要素としてブースをふたつ、自己表現の要素として音楽と美術のブースを二つ準備した。各ブースは、長崎大学の教員、附属学校の教員、長崎県の人材として長崎歴史文化博物館へ講師派遣を依頼し、承諾を受けた。各ブース担当先生方は、こうしたワークショップの経験をお持ちであることから、時間内の展開については一任し、教員及び院生・学生スタッフが同行し、子どもの安全保持や調整に当たった。

- ブース1：長崎大学水産学部海洋資源動態科学講座の山口敦子氏に依頼した。山口氏は、魚類学・水産資源学を専門とし、エイやサメといった軟骨魚類および硬骨魚類の研究の第一人者であり、児童生徒を対象としたワークショップ実施の実績もお持ちである。今回は、水産学部に設置されたミニ水族館において、エイやサメの生態に関わる体験学習をお願いした。
- ブース2：長崎大学教育学部初等教育講座の西田治氏(本稿では第6筆者)にお願いした。西田氏は、音楽教育を専門とし、打楽器を中心とした幼児・児童・生徒、親子を対象とした教育・体験活動の実績を多く持ち、幼稚園や小学校への出前授業やワークショップを行っていることから、ブースをお願いした。
- ブース3：長崎大学教育学部附属特別支援学校の野坂知布氏にお願いした。野坂氏は、長年特別支援学校で教諭を務める傍ら、障害のある人たちが気軽に芸術活動を楽しめることを目的とした美術グループ「TSUNAGU(ツナグ)・アートワークス」を主宰し、活動を行っている。活動は、描き方などの技術よりも表現に主眼が置かれ、様々なワークショップを展開していることから、ブースをお願いした。
- ブース4：長崎歴史文化博物館の松岡めぐみ研究員にお願いした。長崎歴史文化博物館では、「移動博物館」活動を行っており、その一環としての形態を取った。我々の生活する長崎の歴史を取り上げて頂くことができ、また、子ども向けの事業である“れきぶん子どもクラブ”や学校での移動博物館の実績を積み重ねられていることから、今後の地域連携の可能性を広げる意味でも意義が大きいと考え、ブースをお願いした。

ふりかえり(フィードバック)

プログラムの最後には、ふりかえりとして、感想カードを記入してもらおうと共に、子ども一人ひとりにむけて記入されたフィードバックカードが渡すこととした。カードには、各プログラムで、ファシリテーター(教員ら)が観察した気づきと姿が記入されており、子ども自身の自己理解の他に、他者から見た姿が示されることで、さらに自己理解を促進する効果を期待している。

さらに、体験を共有した全員でダンスを踊り、お別れの時間を持つこととした。

表4 各ブースでのワークショップ内容

講師	所属	職名	領域	ブースのテーマ
山口 敦子 氏	水産学部	教授	生物	海の生物
西田 治 氏	教育学部	准教授	芸術 (音楽)	たいこの魅力
野坂 知布 氏	附属特別支援学校	教諭	芸術 (美術)	表現のよこび
松岡 めぐみ 氏	長崎歴史文化博物館	学芸員	歴史・民俗	長崎の歴史を知る

結果と考察：実践報告

長崎大学教育学部附属小学校及び長崎県教育委員会の「発達障害等のある子どもの能力・才能を伸ばす指導の充実」研究指定校である長崎市立西浦上小学校2校に説明を行い、了解を得た上で5年生及び6年生にワークショップのチラシを配布を依頼し、各校で申込集約を行って頂いた。申込については資格等はなく、本人及び保護者の意志での申込とした。参加者に関しては、保護者へ研究及び実施の趣旨を説明し、研究報告の了解を得た。

2校より合計18名からの参加申込があり、17名が参加した。

以下、実践感想カードの分析を中心にその結果をまとめる。

感想のほとんどは、「楽しかった」などの表現が多く、楽しい一日を過ごしたことは読み取れる。一方で、「むずかしかった」「だめだった」などのネガティブな表記もあったが、それも自己のひとつでありネガティブな表現を書いたことを評価したい。しかし、そのフォローアップの体制やフィードバックカードとの連携を確認できなかった。

各要素の結果の検討

各プログラムに要素をひとつずつ柱として設置したが、得られた感想から、要素はすべてのプログラムに影響していたことが分かった。以下、感想を分類した。

自己理解 プログラム『ポジティブ・ポチポチ』という心理学を基板としたツールを用いて、具体的に自己を知る体験を狙ったが、自己理解はプログラム全体で得られていたようである。

【抽出された表記】

- 好き・得意 ・ブロックとかが好き (だからブロック・ゲームが楽しかった)
- ・ (自分は) ジャンベ (楽器) が、好きで、とくい
- ネガティブな自分? ・楽しかったけど結果がダメだった

チームワーク 小集団の中での自分への気づき、役割期待の理解や課題を共有し協力することを体験することをねらいとしたが、以下の感想を抽出できた。

【抽出された表記】

- ・思うように完成できなかったけど、協力できた
- ・レゴの組み立てが大変だった
- ・みんなと協力して力を合わせるのは楽しい

自己表現 ブースの中で、自己表現のあたらしい方法を体験し、表現できる喜びを体験する。また、他者の表現を見ることで他者理解へつなげることを狙いとしたが、表現の楽

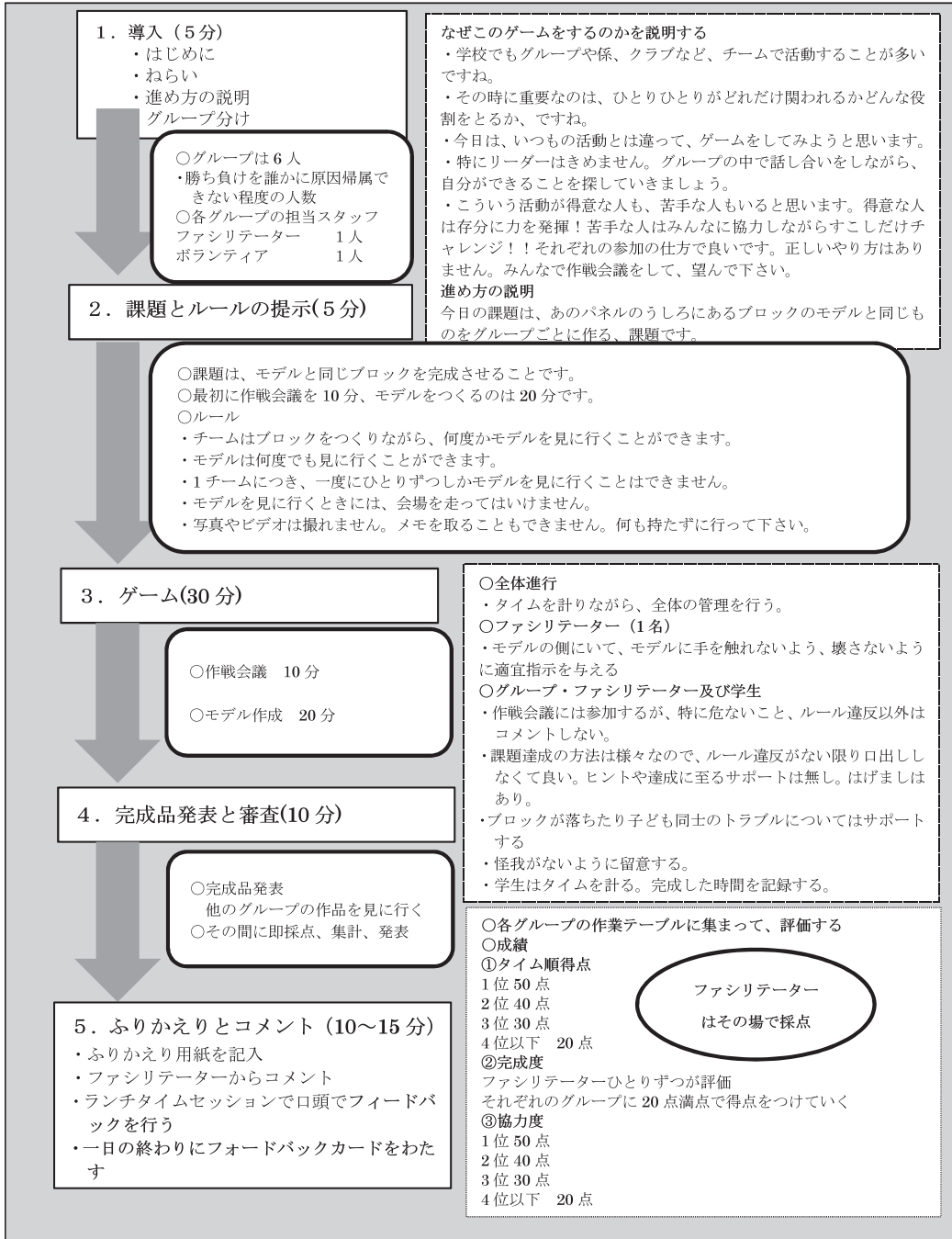


図6 『ブロック・モデル』の進行表



図7 ワークショップの様子

表5 ワークショップの感想（感想カード）（原文のまま）

<p>いろいろ楽しかったけど、たいこの魅力は、たいこだけではなく、いろいろながつきをつかい、みんなでバカになって楽しんだ。はしゃいだあとは、しずかな音がくをした。すごかった。さいごは、さむと、グーパンチしておわった。ジャンベが、好きで、とくい。</p>
<p>一番印象に残ったことは、ブロックゲームです理由はブロックとかがすきだからです。お家にもあるので弟としようぶをしてみたくまりました。</p>
<p>最初ポジティブ・ポチポチが楽しかったけど結果がだめだった ブロックゲーム海の生物研究がひょうほんなのですごかった。</p>
<p>今日、一番楽しかったのは、サメの話です。わけは、ぼくは今までサメはおそろしい生物だと思っていたけどサメの話聞いておそろしいのもいるけどやさしいサメもいることがわかりました。</p>
<p>ブロックゲームがおもしろかった だいいちきぼうじゃなかったけどとつもおもしろかったのでよかったです。またきたいです</p>
<p>フードラムの響きが楽しかった レゴのくみたてが大変だった 宝塚 宙組</p>
<p>ぼくは、ブロックゲームが楽しかったです。理由は、みんなと協力してみんなと力をあわせるのが楽しかったです。</p>
<p>今日は、いろいろ楽しかったです。特にれきしがにおいをかぐのが楽しかったです。</p>
<p>第1希望の海の生物になって、さめのことを中心に教えてもらい、とても面白かったです。いろんな魚がいて、とてもすごかったです。さめの歯や口、皮などがありとてもよかったです。</p>
<p>ポジティブ・ポチポチ 海がよかったけど、歴史になったけど、歴史や出島などしてはいたけど、もっとくわしくしたからよかった。</p>
<p>私は水産学部(海)でした。サメの研究をしている方で、部屋にはたくさんのはくせいや標本がありました。お話もおもしろくて、とても楽しかったです。来年の自由研究はサメノートになるかも！?</p>
<p>楽しかったことは、たいこやダンスをあわせてやったことです。また、あったらしたいです。ほか、の国のがつきもたたくて楽しかったです。</p>
<ul style="list-style-type: none"> ・ブロックゲームで思うように完成できなかったけれど、協力できた。 ・エイの皮をさわって、とてもかたくてびっくりした。 ・昔の長崎について、オランダや中国との貿易を知れた。
<p>チームワークゲームは、10分もえんちょうして、ラッキーだった。(ニコちゃんマーク)おひるごはんでは、お茶が入っているペットボトルをフリフリしていたから、お茶が入っているペットボトルに、「そんなにふらないでもOK!」と書いていたほうがいいと思いました。そのあと、「たいこの魅力」で、いろいろながつきがあり、リズムをとったりして楽しかったです。ちょっとむずかしかったです。</p>
<p>色がみで、いろいろの色や作品を作れて楽しかったです。来年も、またしたいです。あとは、ちぎれた紙でも、いろいろな作品をつくれると知れたので、楽しかったです。</p>
<p>みんなでたいこをしたりドラムをたたいたりおどったりしてとても楽しい音色が広がってとても楽しかったです。またやってみたいです。</p>

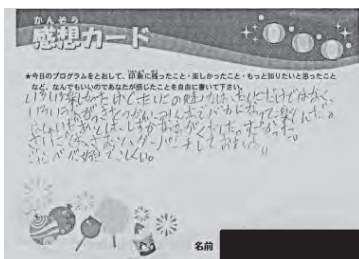


図8 記入された感想カード



図9 記入されたフィードバックカード
「あなたのカード」

しさに気づき、新しい経験をしたことが自己認知されていることが分かった。

【抽出された表記】

- ・みんなでバカになって楽しんだ
- ・しずかな音楽をした
- ・たいこやダンスを合わせてやったことが楽しかった
- ・たのしい音色が広がって・・・
- ・他の国の楽器もたたけた
- ・ちょっとむずかしかった
- ・いろんな楽器がありリズムを取って楽しかった
- ・ちぎれたかみでもいろいろな作品を作れると知れて楽しかった

ロールモデル 大学での研究を知ることにより、その領域の学びを深めると共に、研究者というロールモデルを見て、研究の楽しさを知ることができたが、新しい学びが絵荒れたようである。

【抽出された表記】

- ・標本がすごい
- ・サメはおそろしい生物だけどやさしいサメもある（ことがわかった）
- ・（香辛料の）匂いをかぐのがたのしい
- ・サメの歯、口、皮など
- ・サメを研究している方 部屋にたくさんの剥製や標本 お話がおもしろい
- ・（来年は）自由研究にサメを（したい）

長崎への注目 研究の素材としての長崎のおもしろさに気づくことをねらったが、研究の素材としての長崎のおもしろさには、十分気づきがあったように思われた。

【抽出された表記】

- ・歴史や出島を知っていたけどもっと詳しく知った
- ・昔の長崎について、オランダや中国との貿易を知れた

今後の課題：プログラムの検証

プログラムの検証

プログラムの進行や内容については、多くの反省と今後の課題が得られた。

自己理解については、さらに拡充して、自己理解が直接的にできる簡易版の性格検査のようなツールの導入の可能性の検討、ブロック・モデルでは、モデルとなったブロックが児童には難しく感じられ時間内に完成できなかったチームがあったことから、さらに簡易版のモデルの吟味の必要性が挙げられた。さらに、ブースについては、自己表現（音楽・美術）とロールモデルにつながるような研究領域の両方の体験をさせたかったという反省も挙げられた。全体の時間を少し長めに設定しても、プログラムの更なる充実につなげられるほうが効果的であるとの意見も多く得られた。

全体の反省と今後の課題

ワークショップの要素として設定した、自己理解、チームワークによる自己理解・他者理解、自己表現、ロールプレイ、長崎への注目の5つについては、子ども達の感想カードの分析にも表現がちりばめられており、達成できたと考えられよう。個々の項目での評価

については、子どもの感想をまとめてしか聞いていないので、詳細の分析が不十分であったことが今後の課題である。

今年度の取組は、目標としていた40名の半数ほどの応募しか得られず、今後の広報や募集方法の再検討が必須と思われる。プログラムの構成としても、参加人数の設定によって、さらに広範囲のテーマによるブース展開などを取り込むことができることから、参加人数を増やし、プログラムの精選・拡充を検討することも今後の課題である。

一方で、実証的な結果の分析材料とはならないが、ワークショップ後に再会した子ども達や保護者からは「楽しかった!」「とてもいい夏休みの一日だった」「また来年もありますか?」(以上、児童)「自由研究に役立てるつもりで参加させたけれど、それ以上におもしろかったと言って帰ってきたことが嬉しい」「子どもらしく過ごせた一日だったらしく親としても嬉しかった」「難しかったと言って帰ってきたけれど、チャレンジできたことが自信になったらしく誇らしげでした」などの感想を得ることができた。

我々が目的とした、『多様な自己決定が尊重される社会に向けて、長崎で育つ、多彩な力を持つ子ども達への能力開発事業として、長崎大学の人的・物的・知的資源を活用した取組として、様々な可能性を持つ多彩な子ども達が、新しい自己理解を促進し、世界や価値観のひろがりを感じ、安心して将来を捉え・考えることができ、一步を踏み出す機会を提供することを目的とした体験学習の場であるワークショップ』の取組としては、一定の評価が得られるのではないだろうか。

今後も、こうした長崎県教育委員会及び長崎大学教育学部との共同事業を通じて、さらなる、子どもの能力開発の実践研究を展開していきたい。

注1) 注意バイアス選択法 (ABM) に用いたプログラムは、第2筆者らが独自に研究開発し、タブレット型 PC で実施できるように設定したものである。

注2) 本ワークショップで実施した『ブロック・モデル』は、Creative Human Relation IV (1996) (株式会社プレスタイム、現在は2006年版に改訂されている) に掲載されたラボラトリー式体験学習プログラムを素材とし、小学校高学年の児童にも効果的に実施できるように再構成したものである。Creative Human Relation の実習プログラムは、ファシリテーター認定を受けた者のみに使用許諾が与えられており、本ワークショップでは、使用許諾を持つ第1筆者が責任者となり再構成及びファシリテーターを担当した。

発表について

本稿の中で取り上げたワークショップの取組は、教育実践研究フォーラム in 長崎大学 (2017年11月12日) において発表している。本稿は、この取組の理論的背景とプログラム開発及び検証を主題に再構成したものである。

助成

本研究及び実践は、平成29年度長崎大学高度化推進経費 (地域貢献) を採択し助成を受けて実施された。

本研究の倫理的配慮 ワークショップの参加者には、保護者にあてて書面にて研究の趣旨を説明し、ワークショップの様子を記録し成果を研究データとして使用することについて同意を得た。

謝辞 ワークショップに参加をいただいた小学生の皆様、参加及び研究への協力を頂きましたことを感謝いたします。また当日の実施については、長崎大学教育学部及び教育学研究科の学生・院生他にご協力頂きました。感謝いたします。

文 献

- Bar-Haim Y. Research review: Attention bias modification (ABM) : a novel treatment for anxiety disorders. *J Child Psychol Psychiatry*. 51: 859-870, 2010.
- 江村和彦 (2017) 学校美術館の実践報告：生徒とアーティストをつなぐ鑑賞活動, 日本福祉大学, 子ども発達学論集, 9, 73-79.
- Eldar S, Apter A, Lotan D, et al. Attention bias modification treatment for pediatric anxiety disorders: a randomized controlled trial. *Am J Psychiatry*. 169: 213-220, 2012.
- 藤永豪 (2017) 生活科における教育ファームの実践的活用の可能性：佐賀市内の小学校における農業体験学習の事例, 佐賀大学教育学部研究論文集, 佐賀大学教育学部 2, 177-187, 2017-08
- 小林竜一・加納奨磨・中井孝幸 (2017) 子どもの模型製作ワークショップにおけるゾーニング構成からみた図書館像, 日本建築学会東海支部研究報告集. *Proceedings of Tokai Chapter Architectural Research Meeting* (55), 357-360.
- 宮田美恵子 (2017) 安全文化創出のための子どもの安全教育講座 (第9回) 『ちいき安全文化創出型』防犯体験学習 M プログラムのすすめ, 交通安全教育, 日本交通安全教育普及協会, 52, 29-32
- McGowan N1, Sharpe L, Refshauge K, Nicholas MK. The effect of attentional retraining and threat expectancy in response to acute pain. *Pain*. 142:101-107, 2009.
- 長崎県教育委員会 (2016) 特別な配慮が必要な子どもの教育支援に関する取組～早期からの見守りと継続した支援システムの構築～
<http://www.pref.nagasaki.jp/shared/uploads/2016/03/1458621347.pdf> (情報取得日 2017/10/19)
- 長崎県教育委員会 (2015) 長崎県特別支援教育推進基本計画 第3次実施計画
<http://www.pref.nagasaki.jp/shared/uploads/2015/12/1450258081.pdf> (情報取得日 2017/10/19)
- Nathan PJ, O'Neill BV, Mogg K, Bradley BP, Beaver J, Bani M, Merlo-Pich E, Fletcher PC, Swirski B, Koch A, Dodds CM, Bullmore ET. The effects of the dopamine D₃ receptor antagonist GSK598809 on attentional bias to palatable food cues in overweight and obese subjects. *Int J Neuropsychopharmacol*. 15:149-161, 2012.
- 日本財団・東京大学先端研究所 (2017) 異才発掘プロジェクト ROCKET 2015-2016
https://rocket.tokyo/cms2/wp-content/uploads/2016/12/conceptbook_2015-2016.pdf
(情報取得日 2017/10/19)
- 佐久間大輔 (2017) 自然史系博物館における子どもワークショップの展開と課題, 子ども博物館楽校, 7, 18-25.

- 首相官邸（2016）教育再生実行会議 全ての子どもたちの能力を伸ばし可能性を開花させる教育へ（第九次提言）<http://www.kantei.go.jp/jp/singi/kyouikusaiei/teigen.html>（情報取得日 2017/10/19）
- 田山淳・小川さやか・西郷達雄・井ノ上憲司・武岡敦之・林田雅希・鈴木保巳（2017）注意バイアス修正法が奏功した IBS 症例 - 脳波 α 帯域含有率の変化 -, 長崎大学教育学部紀要, 3, 157-164.
- Tayama J, Saigo T, Ogawa S, Takeoka A, Hamaguchi T, Hayashida M, Fukudo S, Shirabe S. Effect of attention bias modification on brain function and anxiety in patients with irritable bowel syndrome: A preliminary electroencephalogram and psycho-behavioral study. *Neurogastroenterol Motil.* 2017. doi: 10.1111/nmo.13131.
- 大谷智子（2009） ∞ のこどもたちオープンラボ in 種子島, 映像情報メディア学会誌, 映像情報メディア, 一般社団法人映像情報メディア学会63, 1390-1393.
- 吉田ゆり・西川崇・田口眞弓・松尾かなみ・玉利彩・高橋甲介・石川衣紀・内野成美・鈴木保巳（2016）文科省委任事業「発達障害の可能性のある児童生徒に対する早期支援研究事業」平成26年度・27年度実践報告-附属校園と学部の協働による, 発達障害支援アドバイザーと支援ラボ“外付けの通級指導教室”を中心とした取組による多層的支援システムの構築と支援実践-, 教育実践総合センター紀要, 長崎大学教育附属教育実践総合センター, 15, 25-36.

