

横浜市×神奈川大学の共創による
児童向けデジタル技術活用ワークショップ
制作プロジェクト

2024/5/24

#3 ワークショップ設計

学生が主体となって開発したWSを

横浜市内のクラブ活動・学童で開催する

- 神奈川県 道用ゼミの学生
- ・キックオフ/WSテーマ設定
 - ・テーマ確定/WS設計
 - ・WS実施準備

↑ サポート（プロセス・参考資料等）

横浜市 & MESHチーム・フロンテッジ

8/3
@ナレッジコア

WS
(2h)

WS参加者
小学生+保護者
MAX80名程度
20組40名×2回

パッケージ化

WS
(35min)

WS
(35min)

WS
(35min)

WS
(35min)

WS
(35min)

WS
(35min)

⋮

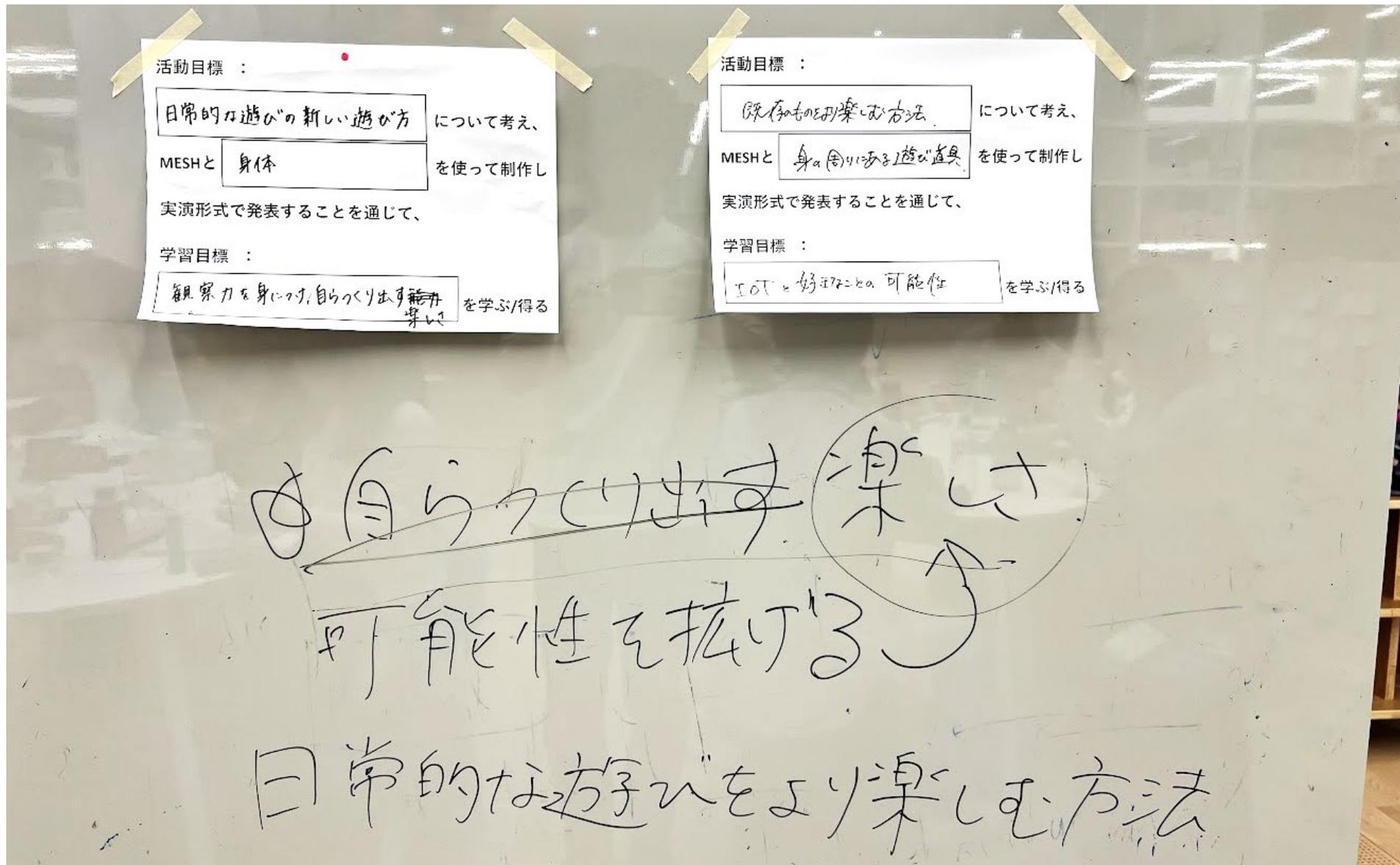
目標設定

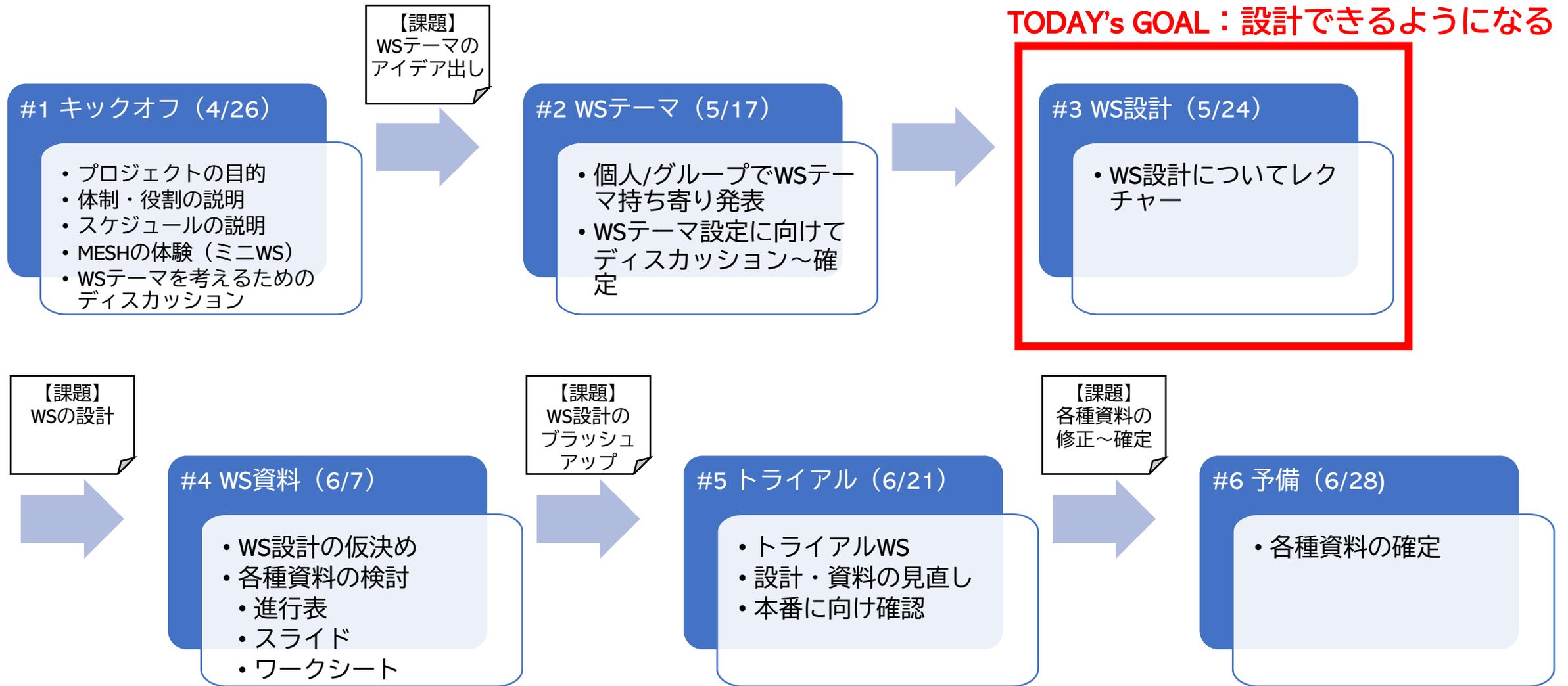
テーマ
設定

準備

実施

振り返り





負けてください！



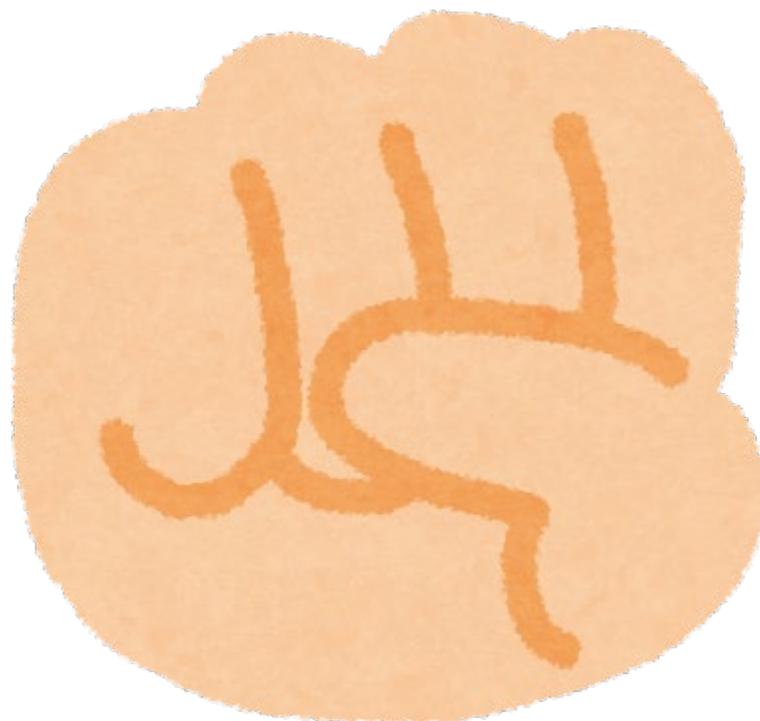
アイスブレイク：後出しじゃんけん

MESH™



アイスブレイク：後出しじゃんけん

MESH™



アイスブレイク：後出しじゃんけん

MESH™



アイスブレイク：後出しじゃんけん

MESH™



アイスブレイク：後出しじゃんけん

MESH™



アイスブレイク：後出しじゃんけん

MESH™



アイスブレイク：後出しじゃんけん

MESH™



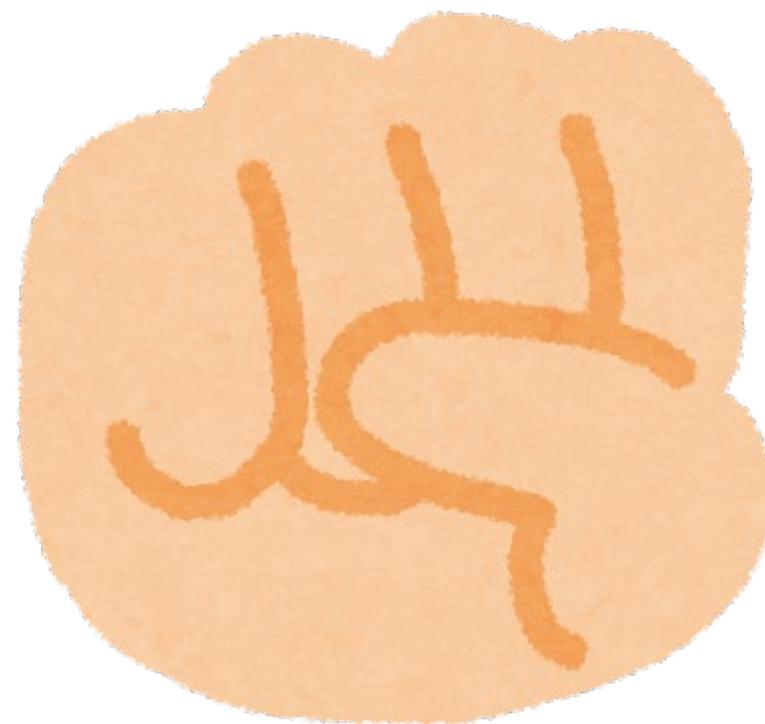
アイスブレイク：後出しじゃんけん

MESH™



アイスブレイク：後出しじゃんけん

MESH™



アイスブレイク：後出しじゃんけん

MESH™



アイスブレイク：後出しじゃんけん

MESH™



ワークショップをデザインする

講義など一方的な知識伝達のスタイルではなく、
参加者が自ら参加・体験して、
共同で何か学びあったり、創り出したりする
学びと創造のスタイル

参加

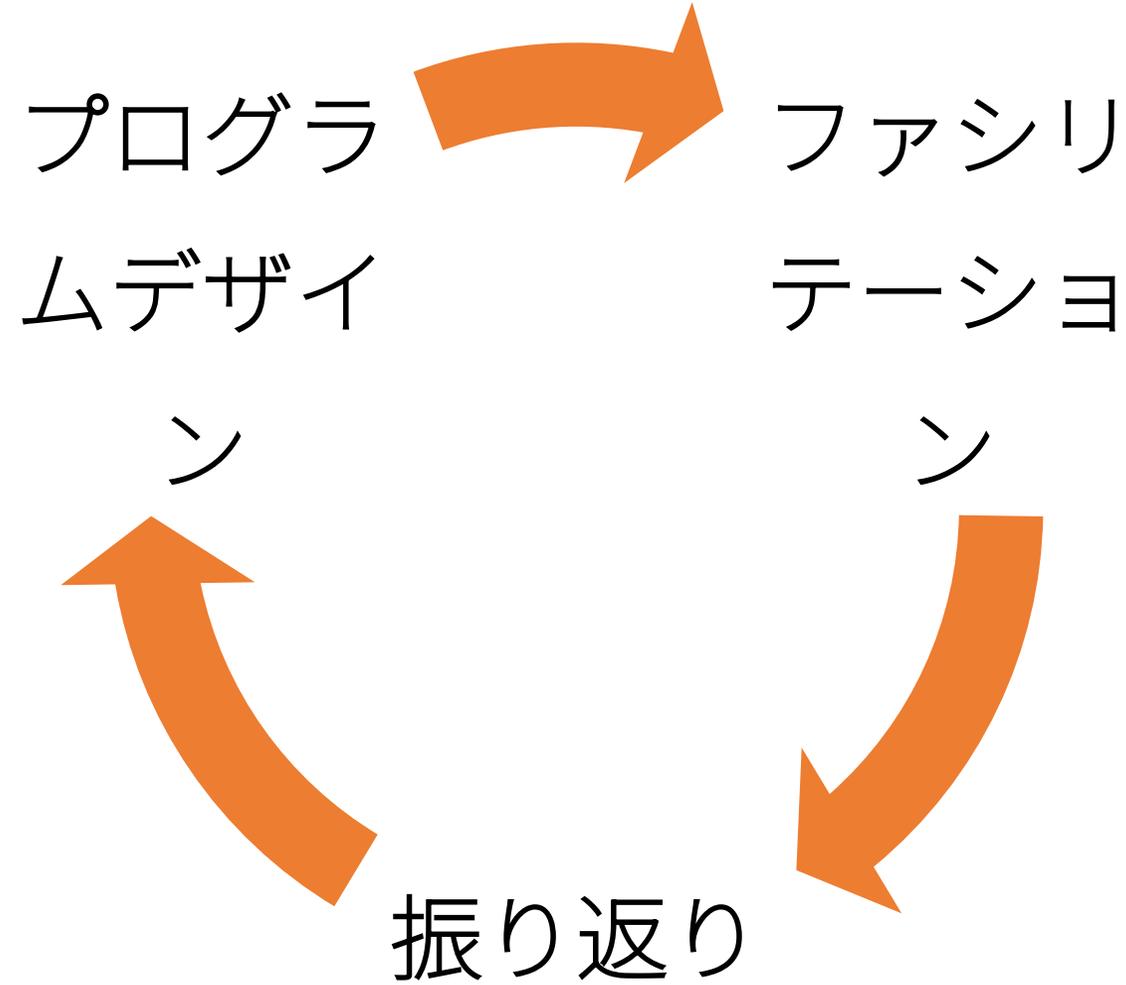
- 先生、生徒はいない。
自ら主体的に参加する。

体験

- 言葉や頭で考えるだけでなく、体験を重視

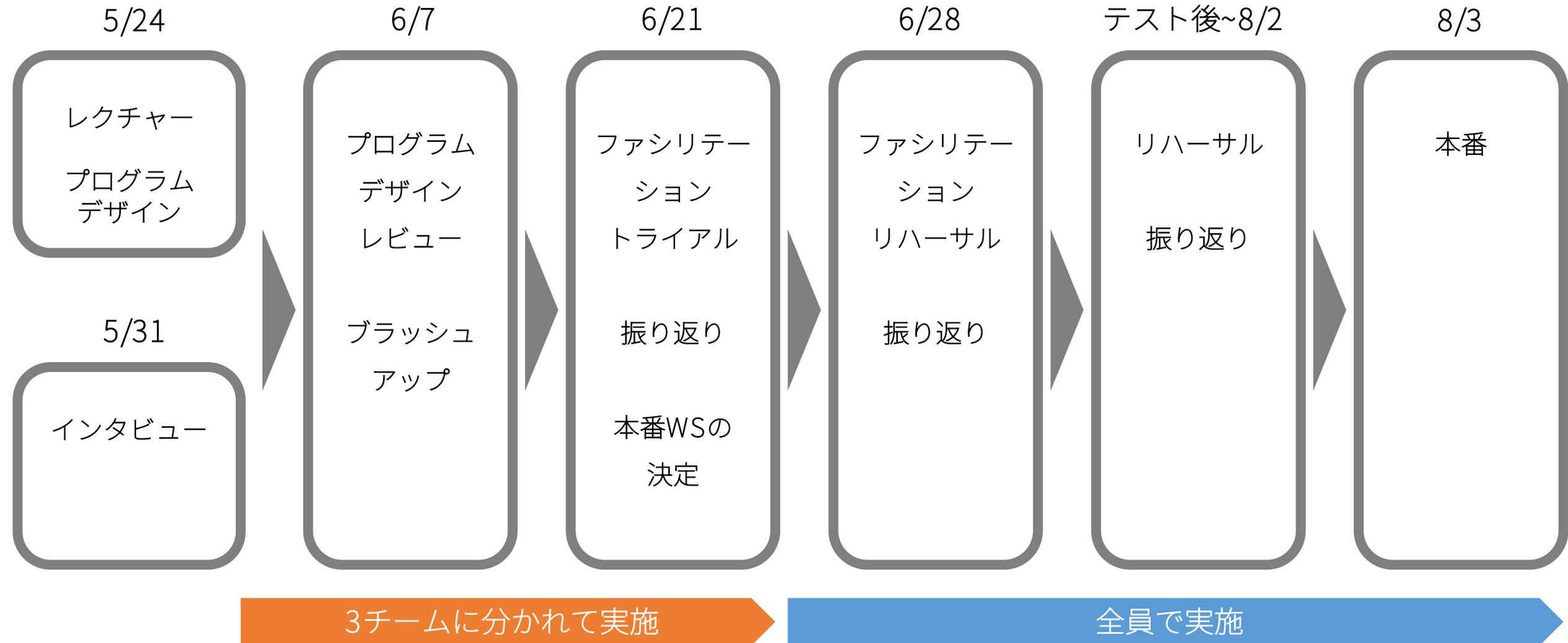
相互作用

- 一方向ではなく
お互いに学び合う



本番までの流れ

MESH™



ワークショップの「ゴール」を決める



「メインワークの内容」を決める



メインワークの「前後」を決める



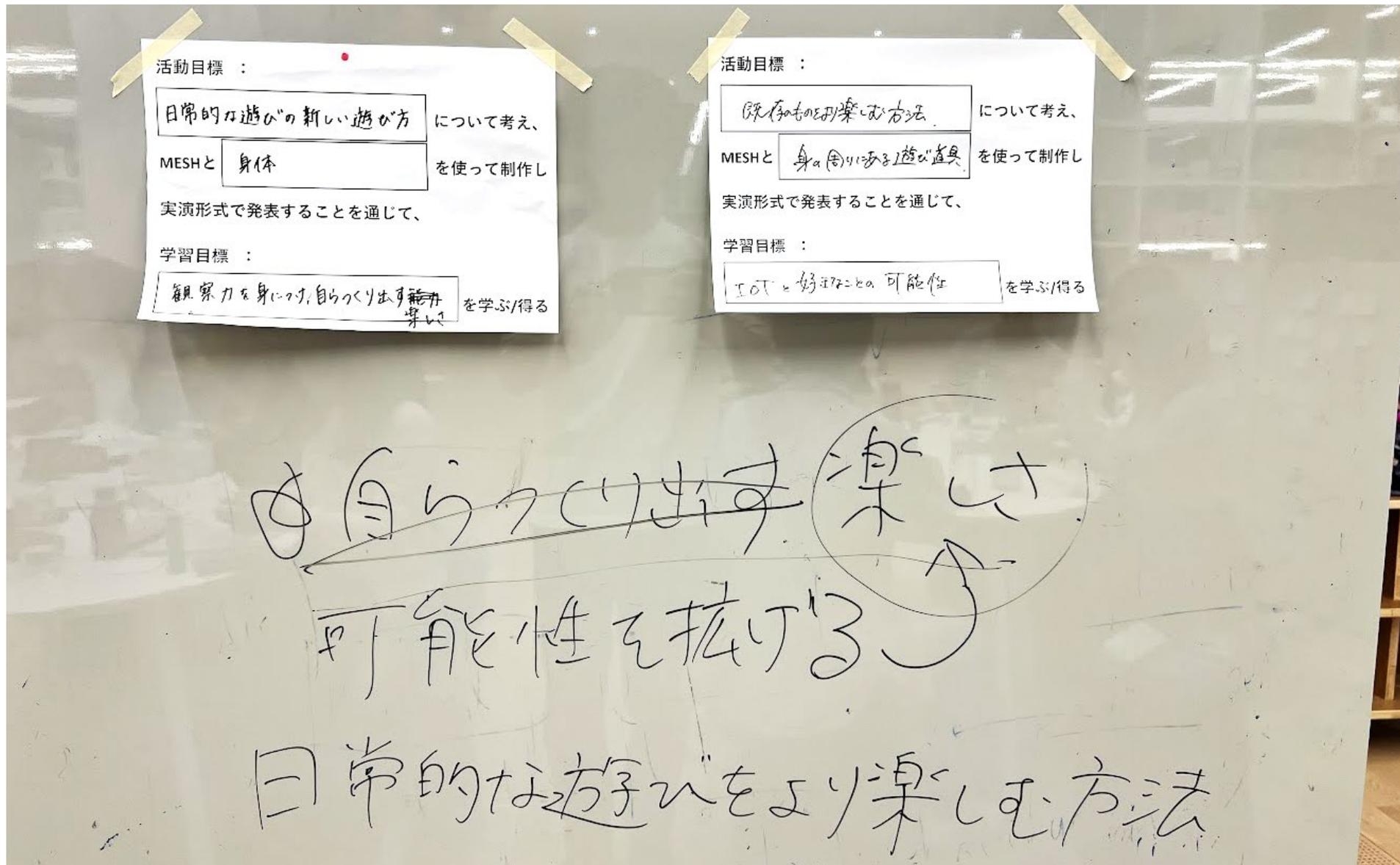
「タイムスケジュールに落とし込む」

ワークショップの「ゴール」を決める

「メインワークの内容」を決める

メインワークの「前後」を決める

「タイムスケジュールに落とし込む」



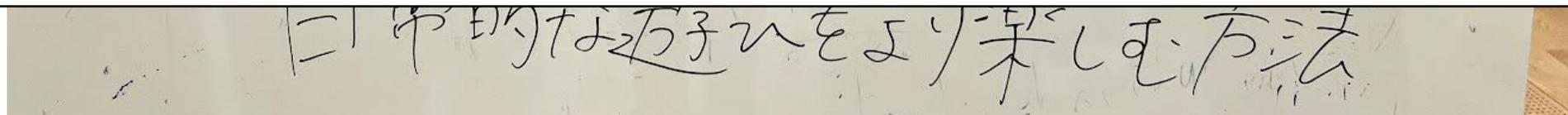


(活動目標)

日常的な遊びをより楽しむ方法について考え、
MESHと〇〇を使って制作し実現形式で発表することを通じて、

(学習目標)

可能性を拓げる楽しさを学ぶ/得る



(活動目標) **メインワーク**

日常的な遊びをより楽しむ方法について考え、
MESHと〇〇を使って制作し実現形式で発表する
ことを通じて、

(学習目標) **ゴール**

可能性を拓げる楽しさを学ぶ/得る

ワークショップの「ゴール」を決める

「メインワークの内容」を決める

メインワークの「前後」を決める

「タイムスケジュールに落とし込む」

共通項

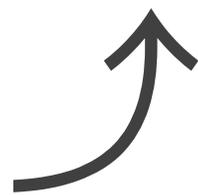
- アイスブレイクの共有体験で、安心安全な対話のきっかけをつくる

難易度

- 易しい→難しいの順番で、能力によらず誰もが参加できるようにする

相互補完

- 2人以上で対話することで、1人での限界を乗り越えられるようにする



参加の増幅

目的：参加者の協働性を活性化すること

グループ作り

- 参加者の特性を意識して、協働性を高めるグループをつくる。

制約

- テーマ、時間、ルールの縛りをつくることで、協働性を高める。

即興性

- 即興性や身体性による偶発的なアウトプットが協働性を高める。



線路型



放牧型



ガードレール型

図 1-3 教育の3つのイメージ図 (三田地, 2009)



グレープフルーツ

グレープフルーツは
そのままではむけない

できない領域

ナイフで切り込みをいれると？



道具があればできる

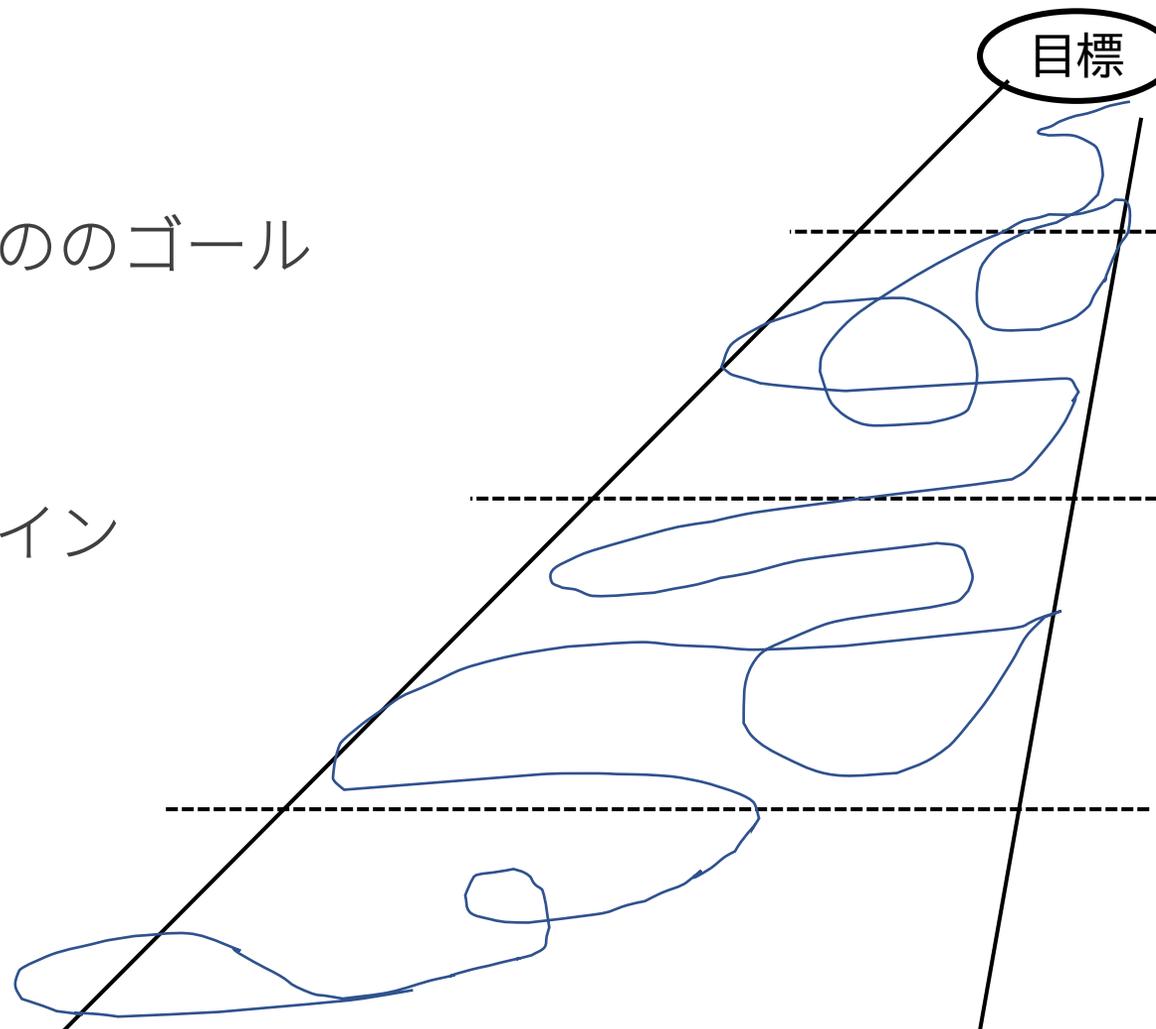


ふううのみかん

ふううのみかんは
自分でむける

できる領域

- 活動目標
 - メインワークの内容、つくるもののゴール
- 制約
 - テーマやツールによるガイドライン
- 難易度
 - できることから広げる足場掛け



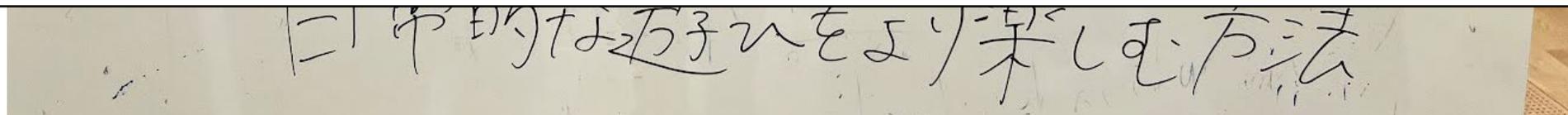


(活動目標)

日常的な遊びをより楽しむ方法について考え、
MESHと〇〇を使って制作し実現形式で発表することを通じて、

(学習目標)

可能性を広げる楽しさを学ぶ/得る



日常的な遊びとは？

- あそび 【遊び】

1. 遊ぶこと。
2. 酒色やばくちにふけること。
3. 機会の連動して動く部分に設ける、運動をゆるやかに起こさせるための
余裕。

• あそぶ【遊ぶ】

1. [生活の手段としてではなく]

自分のしたいと思う事をして、楽しみながら時間を過ごす。

2. 仕事をしていない状態にある。

3. 学芸を修めたり見聞を広めたりするために、他郷へ行く。





「子供の遊戯」ピーテル・ブリューゲル 1560年 油絵

人形遊び



1

「ミサ」ごっこ

小さな聖具が使われている



2

水鉄砲とフクロウ

鳥に水を射っている



3

仮面遊び



4

ブランコ



5

柵登り



6

逆立ち



7

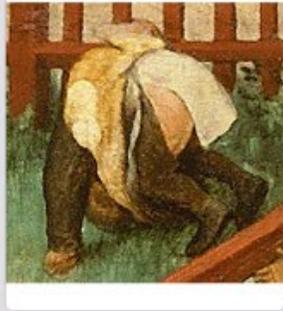
「結び目」遊び

体を折り曲げておじっている



8

でんぐり返し



9

柵乗り



10

結婚式ごっこ



11

脚の列を通る

覆り出される脚の列を避けている



12

目隠し遊び



13

鳥と遊ぶ



14

小枝で作った帽子



15

シャボン玉



16

糸巻きのおもちゃ



17

くるくる回るおもちゃ



18

動物に見立ててつないだおもちゃ



19

ナックルボーンズ

羊のかかとの骨を叩き上げ、キャッチする。
音から遊ぶ



20

洗礼ごっこ

洗礼式を演じたおんごを裏に連れて帰る
夫人の行列をまわっている



21

自由度大 ←

→ 制約大

遊びを自由に
考える

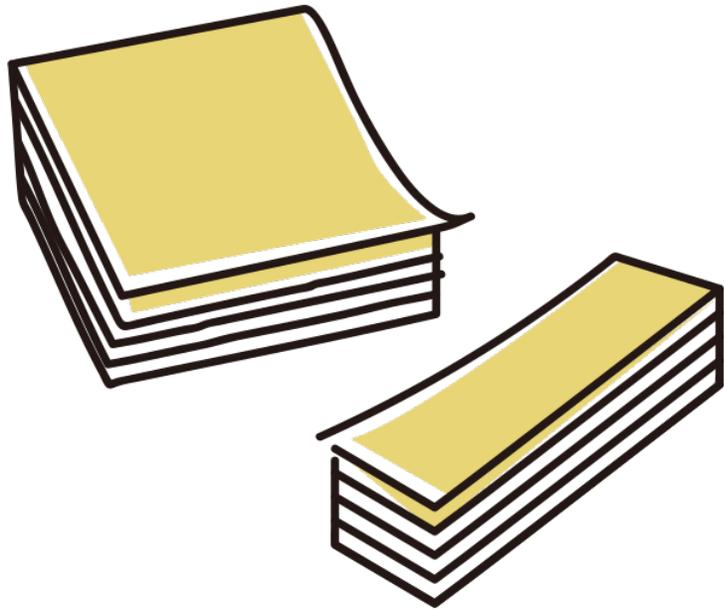
- 人によっては難易度高い
- 参加者間の共通項がなくなるリスク

あるテーマによって
選ばれた遊びの
カタログから選ぶ

- 共通項、難易度、相互補完がしやすい
- 適度な制約により協働性が高まる

1個の遊び

- 自由度がなくつまらない
- 相互の学びがおきづらい

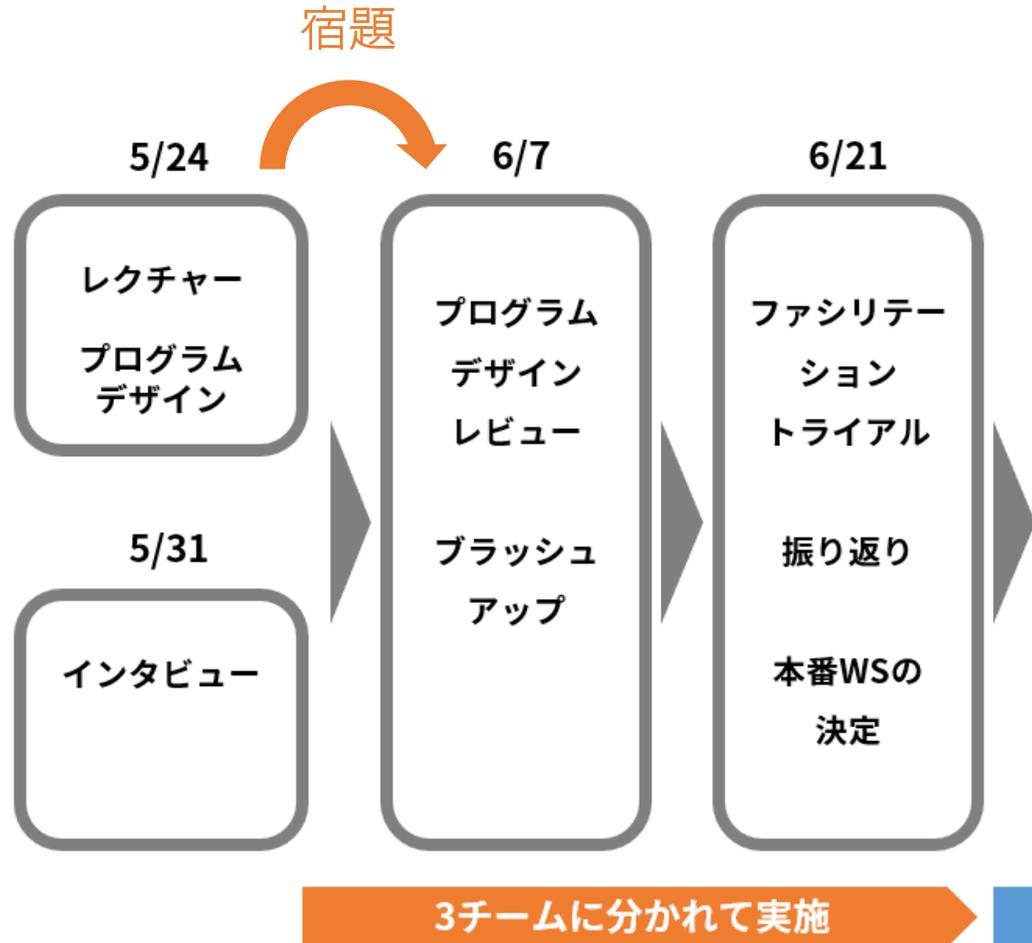


クラブ活動や学童で
このワークショップが
行われる想定で
考えてみよう

付箋に書いて共有してみましよう

全体で共有しよう

- ゼロから考えるのではなく、少し足場掛けをつくる
- 子どもがそれだけで遊んでしまう道具は避けよう
- 自由に発想、創作できる余地は残す
(みんなで同じ物つくるのは避ける)
- MESHは脇役
- 目的は学習目標と活動目標



これから3チームに分かれて進みます。
(4~5名で1チーム)

各チームごとにワークショップの
プログラムデザインを実施してください。

6/7に「進行表」と「スライド（骨子）」を
発表していただきます。

進行表

スライド (骨子)

ワークショップ タイトル	子どもたちが本来持っている想像力と創造性を引き出す。現実世界をMESHでプログラミング!				
概要説明文	<p>子どもたちは、生まれながらにして、探求者であり発明家です。その無尽蔵な好奇心と創造性はまさに「人間らしさ」の象徴です。そんな子どもたちが持つ本来の創造性を刺激する、文房具のようなテクノロジーのツール「MESH」を使ってアイデアを形にしていくなかを一緒に体験しませんか? 子どもも大人も大歓迎です。</p> <p>このワークショップでは、ソニーの「MESH」を使います。「MESH」はプログラミングや電子工作の専門知識がなくても、身近なアイテムを生活を楽しむようなゆかいな発明に生まれ変わらせることができるツールです。その制作過程を通じて、身近なものへの視点が変わり、深えていく力が自分自身にあることに気づきます。「自分でもできる」「つくって楽しい」そういった自己効力感や創造性への気づきと、プログラミングなどのコンピュータテクノロジーとの付き合い方について、実際に手を動かしながら体験しましょう。</p> <p>わくわくする体験へ、ぜひご参加ください。</p>				
ワークショップの コンセプト	活動目標	身近なものをMESHを使ってパワーアップさせることで			
	学習目標	自分の可能性を広げる、手を動かすことの重要性			
	最終目標	<ul style="list-style-type: none"> 子どもが本来持っている好奇心や想像力、Creativityをどう引き出して、「人間らしさ」を取り戻すのかについての新たな気づきを得る AI時代に唯一無二の「人間らしさ」をどう育てるか? 「人間らしい複雑性」に焦点を置き、それをどう開花させるか? を多様な視点から考える 			
時間	所要時間	活動内容	活動のねらい	留意点	必要な道具
10:00 ~ 10:05	0:05	自己紹介、イントロ	動機付け		<ul style="list-style-type: none"> ・スライド ・プロジェクター
10:05 ~ 10:15	0:10	今日の趣旨につながる話	子どもの時に持っている好奇心や想像力を育ててきた過程でフタをしてしまう。そのフタをはずすことをしてきたことを紹介 (少年院の例など)	話を長くしすぎない。	<ul style="list-style-type: none"> ・スライド ・プロジェクター
10:15 ~ 10:30	0:15	MESHの使い方	MESHがどういふものか知ってもらう	作業的にならないように、できるだけ教えずに行う。	<ul style="list-style-type: none"> ・スライド ・プロジェクター ・MESH ・iPad
10:30 ~ 10:40	0:10	お題に対するディスカッション	MESHを知ったうえで、お題について		<ul style="list-style-type: none"> ・付箋

One more thing...

日時：5/31（金） 17:30-18:15@オンライン

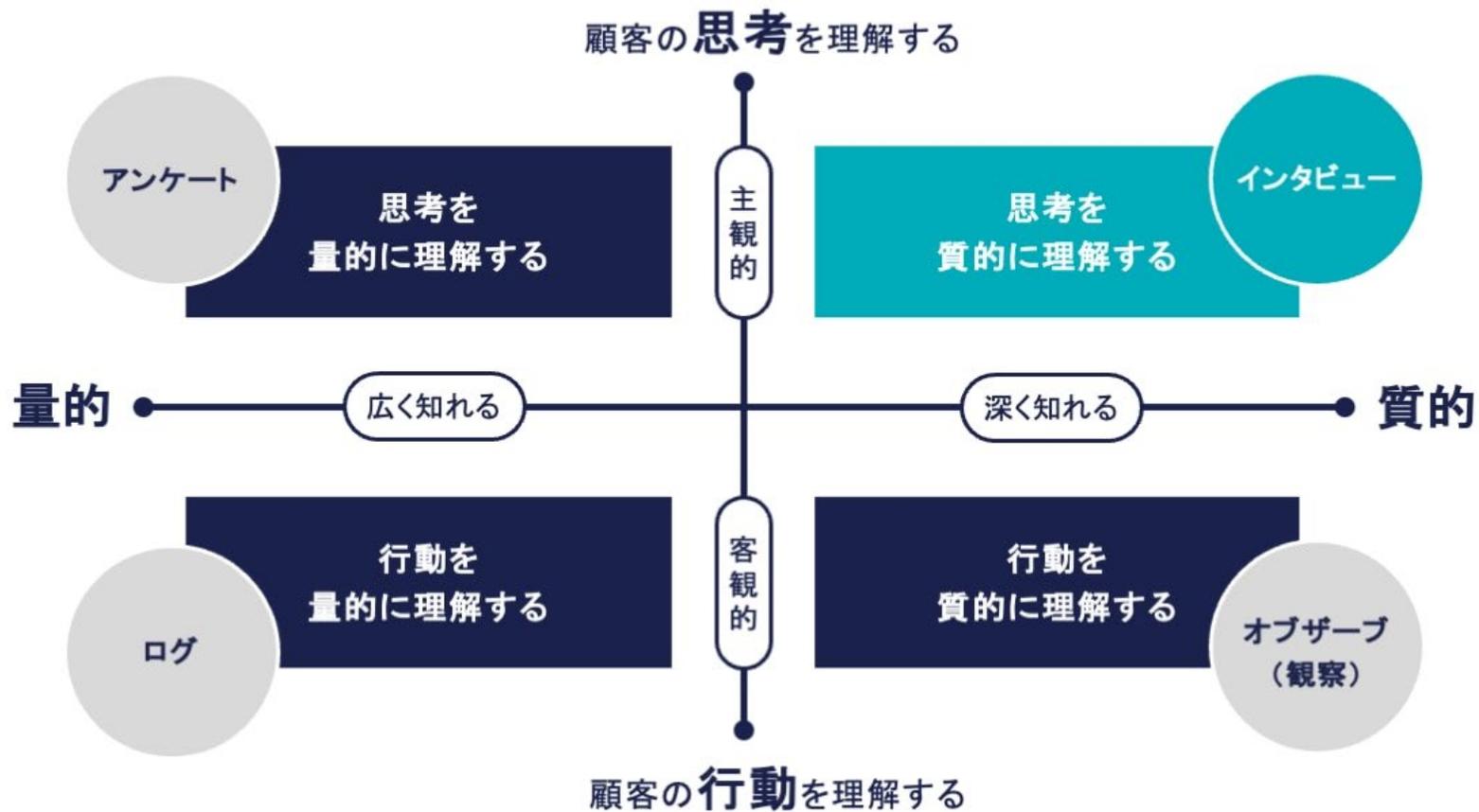
場所：神奈川大学ナレッジコア

対象：横浜市内の小学校の先生 2～3名

目的：WS設計に活かしたい内容・情報をお伺いする



顧客理解の4分類 + 代表的な手法



SAIRU

オープンクエスチョン

〇〇はいかがでしたか？

〇〇についてどうお考えですか？

- 相手に考えや気持ちを自由に答えていただくため、深い内容まで聞ける可能性がある。
- 話も広げやすく、さまざまな情報を得られる
- タイミングによっては相手が答えづらくなったり、話が抽象的になりすぎたり、意図していない答えが返ってきたりすることもある。

聞き方

特長

クローズドクエスチョン

AとBどちらが好きですか？

〇〇商品は好きですか？

- 事実確認をしたいとき、相手の考えを明確にさせたいとき、白黒はっきりとした明確な情報を得られる。
- インタビュー開始直後やアイスブレイク時にも使いやすい質問形式です。
- ただし、会話のキャッチボールが一往復しただけで完結してしまい、話が広がらないこともある。

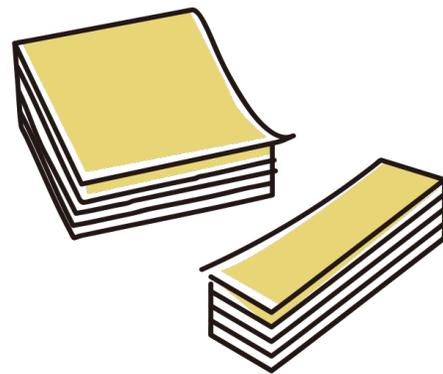
当日のインタビューでの役割分担をしましょう

- ・ファシリテーター 1人
- ・インタビュワー 5人

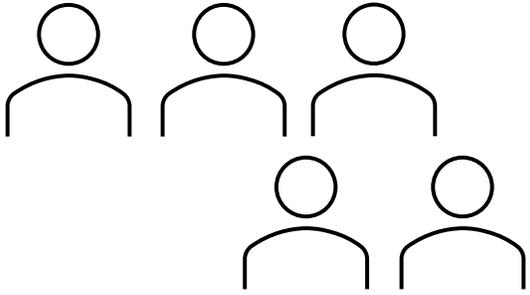
その他の皆さんはメモを取ってください！

質問を考えよう

6分



- ファシリテーター、インタビュワーの皆さんで、優先順位をつけ、質問項目を絞ってきてください！
- 当日、もちろんプラスαの質問をしてもOKです！



どんな先生たち？

質問 1

質問 2

質問 3

質問 4

質問 5