

公表版

令和7年度 学校外の子供の多様な 学びに関する調査研究事業 実施報告書

令和8年1月

東京家政大学ラボ



目次

目次	2
第 1 章 調査研究の概要	4
1.1 調査研究の目的	4
1.2 調査対象（参加者）	4
1.3 活動内容	5
1.4 検証内容・方法	6
1.5 子供の心理面への配慮	6
1.6 実施体制・役割	7
1.7 実施スケジュール・工程	8
第 2 章 各回の活動の構成・内容の効果分析	10
【第 1 回 10 月 17 日 金曜日 13:00-15:00】	10
【第 2 回 第 3 回 11 月 18 日 火曜日 12:30-15:30】	15
【第 4 回 11 月 27 日 木曜日 12:00-15:30】	23
【第 5 回 第 6 回 12 月 11 日 木曜日 12:30-15:30】	31
【第 7 回 12 月 19 日 金曜日 12:00-15:30】	39
【第 8 回 12 月 23 日 金曜日 13:00-15:00】	47
第 3 章 子供の特性と変化の分析	59
A さん 小学校高学年	59
B さん 中学生	60
C さん 小学校中学年	61
D さん 小学校中学年	62
E さん 小学校高学年	63
F さん 中学生	64
G さん 中学生	65
●各回の活動概要と子供たちの変化	66
第 4 章 支援者に必要な資質・能力の分析	71
4.1 支援者に必要な資質・能力の検証方法と仮説	71
4.2 支援者に必要な資質・能力の検証における記録方法	71

4.3 支援者に必要な資質・能力の検証における分析ツール・手法	71
4.4 支援者に必要な資質・能力の検証における検証結果	71
4.5 まとめ	72
第5章 調査研究に関する総括	73
5.1 調査研究において実施された活動内容の効果	73
5.2 支援者に必要な資質・能力	73
5.3 今後の課題	74
5.4 まとめ	74
第6章 フリースクール等における研究成果の実践	75
6.1 実践のための条件	75
6.2 当該活動により効果が表れやすい子供	75
6.3 望ましい場所・環境	76
6.4 フリースクール等での実践（少額の費用・少数の人員で実践する方法）	76
6.5 実践に向けた留意事項	76

第 1 章 調査研究の概要

1.1 調査研究の目的

本プログラムは、小学校高学年から中学 3 年生を対象に、子供たちの表現活動を通じて社会性の向上を図ることを目的としている。参加者は自分の「好きなこと」や「得意なこと」「表現したいこと」などを起点に、AI を活用しながら自己理解を深め、想像活動に取り組む。AI との対話を通じて、自身の関心や特性を言語化し、表現へとつなげていく過程では、情報リテラシーについての学習も重視する。

活動の中心となるのは、自らが制作した作品を「美術展」の形式で他者に紹介・共有する場である。「いいね」や感想といった気持ちを形にして贈り合う仕組みにより、互いの表現を尊重し合う関係を築く。これにより、自己表現の喜びを味わうと同時に、他者の表現を受け入れ、共感したり評価したりする体験を積むことができ、自尊感情を高めることができる。

1 回目から 4 回目の個人活動を通じて、自分の興味や将来やりたいことについてのイメージを持ちながら、自尊感情の向上を目指す。自尊感情の向上については、自分の作品を発表することで、他者に自分の興味や関心を理解してもらい、その結果として自尊感情を高めることを狙いとする。5 回目から 8 回目まではグループでの作品作りと発表を行う。個人作業だけでなく、他者との共同作業を通じて、社会性の発達を促進することが目的である。

先行研究では、社会的能力の育成が、不登校傾向尺度の心理的な不調傾向低位尺度における不登校傾向生徒の有意な傾向の減少に繋がることが示されている。これにより、フリースクールにおける社会性育成の意義が確認できると考えている。

本活動は、自己理解を基盤とした自己表現と、他者理解を育む相互交流のバランスを重視している。創作と共有のサイクルを通じて、共感力や対人スキルを育て、子供たちが自分らしく他者と関わるための社会性を育成することを目指す。

1.2 調査対象（参加者）

学年	人数		備考
	協力フリースクール名①	協力フリースクール名②	
小学校低学年(1・2 年生)	0 名	0 名	
小学校中学年(3・4 年生)	0 名	2 名	
小学校高学年(5・6 年生)	1 名	1 名	
中学校 1・2・3 年生	2 名	1 名	
合計	計 7 名		

追記：事前の参加予定者は 15 名であった。しかし、アンケートを実施した第 1 回・第 8 回およびその間の活動に数回参加した子供は 6 名、第 1 回から第 7 回まで継続して参加していた子供は 1 名であ

った。よって、調査対象者は計 7 名とした。

1.3 活動内容

第 1 回：自己紹介・名札/名刺・いいねカード作成

概要：今後の流れを共有したうえで、名札・名刺を制作し、近い席の子同士で自己紹介と名刺交換を行った。第 3 回以降で使う「いいねカード」を自由にデザインして作成し、活動参加の安心感と交流の土台づくりを行った。初回の緊張に配慮し、参加の自由度を高め、肯定的な場づくり、安全配慮を明示した。

第 2 回・第 3 回：住みたい家・住みたい星（AI も活用した制作）

概要：「自分が住みたい家」をテーマに、言語化を通し、子供たちが表現したいものを具体的にした。必要に応じて AI から問いを得ながら星の設定（名前・住人・自然など）を広げた。AI を発想の補助として用い、主体性を尊重しながら言語化・達成感・自己効力感を高める構成にした。子供たちの内的イメージを言語化してもらい、それを肯定しつつ、形にしたことを褒めた。

第 4 回：展示&交流（1～3 回の作品）

概要：美術展の進め方と「いいねカード」の使い方を確認した後、作品の展示準備を行った。鑑賞と交流の時間で互いに良さを見つけて言葉にし、もらった感想を振り返って共有した。評価ではなく、良いところを見つける視点を育て、受け取る力・伝える力と安心感の強化を意識した。

第 5 回・第 6 回：スクイグル法でのグループ制作

概要：スクイグル法の進め方を共有し、くじ引きを行いつつ子供の意志を配慮したグループ分けを行った。AI も用いてテーマを明確化し、なぐり描きの線から見えたものを話し合いながら色付け・装飾して共同制作を完成させた。導入が容易な表現活動で、発言と受容の両方を体験し、コミュニケーションと社会性の促進をねらった。

第 7 回：コラージュ法でのグループ制作

概要：コラージュの方法を共有し、くじ引きでグループ分けを行った。AI でテーマを明確にしたうえで、雑誌の切り抜きやステッカー等の身近な素材を用いて、テーマに沿った制作を行った。取り組みやすい素材で自己表現を広げ、制作を通してグループの中での信頼関係づくりと交流促進をねらった。

第 8 回：展示&交流（5～7 回の作品 + 全体ふりかえり）

概要：美術展の進め方とルール、「いいねカード」の使い方を確認し、5～7 回の作品を展示した。鑑賞・コメント交換ののち、受け取った感想を共有し、スタッフから良かった点もフィードバックした。最後に 8 回全体を振り返り、継続して取り組んだ経験を再確認した。相互交流による肯定的な体験をまとめ、社

交性と自尊感情の向上につなげることを意識した。

1.4 検証内容・方法

<検証内容>

- 1 子供の特性・全体を通じた変化
- 2 子供の特性に応じた支援方法の効果

<方法>

- 1 プログラム参加前後で質問紙を実施し、得点を比較することで数値的に変化を検証する。
- 2 支援者による行動観察を行い、子供の変化を記録する。

1.5 子供の心理面への配慮

<物理的な空間づくり>

- ・作品制作エリアと発表・展示エリアを明確に分ける
- ・机上に画材・文具をジャンルごとに整備
- ・子供たちの休憩場所として、部屋の隅に1人になれるスペースを用意する
- ・活動中に子供たちが机の上でなく別の場所でやりたいなどあれば、その都度可能な範囲で対応する（床で製作したいなど）

<子供同士・支援者との関係づくり>

- ・感想の伝え方を事前に練習（例：「～がすてき」「～が面白いね」）する
- ・感想の強制はせず、共感や気づきに基づいた言葉を尊重する
- ・否定せず、子供の言葉や表現に「寄り添って認める」ことを原則とする
- ・必要以上に評価せず、「それ、いいね。どうやって思いついたの？」と関心を持つ
- ・困っていきそうな子にはそっと寄り添い、自己決定を尊重する問いかけを使う（例：「どれにする？一緒に選ぶ？それとも少し考えてみる？」）
- ・支援者は「指導」ではなく、子供たちの主体性を尊重した関わりを重視する。

<心理的・社会的なルール>

- ・「途中で休んでもいい」「見るだけでもいい」など活動参加のグラデーションを許容
- ・スタッフが休憩スペースに常駐し、理由を聞かずにまず受け入れる
- ・「いいねカード」は「気持ちを伝える」手段であり、数で競わせない
- ・「もらいたいね」を持ち帰れるようにすることで“記念”として残るようにする
- ・否定せず、互いの表現を大切に作る空気づくりをする
- ・「完成しなくても大丈夫」「途中でも発表OK」を明言

・「アイデアだけ描く／色だけ塗る」など多様な表現を許容

1.6 実施体制・役割

団体種別	団体名称	役割	氏名
幹事団体	東京家政大学	研究代表者（研究全体の統括）	人文学部 心理カウンセリング学科 教授 杉山雅宏
		研究担当者（活動全般の担当・研究代表補佐）	大学院臨床心理学専攻 我妻明莉・古味万凜・松元彩賀・新林春花（大学院修士課程）
		研究担当者（調査分析の担当・研究代表補佐）	大学院臨床心理学専攻 我妻明莉・古味万凜・松元彩賀・新林春花（大学院修士課程）
学生スタッフ	東京家政大学大学	児童生徒の伴走支援	3～8名
協力 FS①	YUME School 町田校	児童生徒の引率、情報提供	校舎長 新美 貴大
協力 FS②	咲くらぼ	児童生徒の引率、情報提供	校長 万智さくら

1.7 実施スケジュール・工程

1 協定締結～調査研究の活動前

No.	日程	対応・調整内容	対応者
1	8/13	キックオフミーティング	• 協力 FS①、協力 FS②、事業プロモーター
2	8/29	YUME School 町田校事前ヒアリング①	• 協力 FS①、事業プロモーター
3	9/2	咲くラボ事前ヒアリング①	• 協力 FS②、事業プロモーター

2 調査研究の活動期間中

活動回	日程	活動の内容	実施場所
第1回	10/17(金) 13:00～ 15:00	●自己紹介・名札、名刺作り・いいねカード作成	①
第2回 第3回	11/18(火) 12:30～ 15:30	●住みたい星・住みたい家	①
第4回	11/27(木) 12:00～ 15:30	●みんなの美術館	①
第5回 第6回	12/11(木) 12:30～ 15:30	●スクイグル法での制作	①
第7回	12/19(金) 12:00～ 15:30	●コラージュ法での制作	①
第8回	12/23(金) 13:00～ 15:00	●みんなの美術館	①
随時	随時	・ 事業プロモーターが制作する事業広報動画への協力	—
随時	随時	・ 事業プロモーターが制作する事例集の素材提供	—

<実施場所>

実施場所①YUME School 町田校

〒194-0013 東京都町田市原町田 1 丁目 3-6

3 調査研究の活動終了～協定締結期間終了

No.	日程	対応・調整内容	相手先
1	1/23	研究実施報告書の提出	東京都
2	3/14	成果報告会への参加	東京都

第 2 章 各回の活動の構成・内容の効果分析

【第 1 回 10 月 17 日 金曜日 13:00-15:00】

各回の活動概要

<活動タイトル>

「自己紹介・名札、名刺作り・いいねカード作成」

<実施場所>

- ・ 実施場所①YUME School 町田校
〒194-0013 東京都町田市原町田 1 丁目 3-6

<出席者>

ラポ出席者 計 11 人

子供出席者 計 11 人

子供欠席者 計 4 人

その他出席者 協カフリースクールのスタッフなど 計 3 人

<活動内容と狙い>

- ・初めての活動環境に慣れ、安心して活動に参加できるようになる
- ・自分なりの自己紹介や名札、いいねカードの作成を通して、無理のない自己表現を行う

<環境設定と狙い>

- ・机上に画材・文具をジャンルごとに整理
- ・活動中に子供たちが机の上ではなく別の場所でやりたいなどあれば、その都度可能な範囲で対応する
(子供同士・支援者との関係づくり)
- ・感想の伝え方を、司会が説明の中で例を出して教示する
- ・感想の強制はせず、共感や気づきに基づいた言葉を尊重する
- ・否定せず、子供の言葉や表現に「寄り添って認める」ことを原則とする
- ・必要以上に評価せず、「それいいね、どうやって思いついたの?」と関心を持つ
- ・作品作りの中で困っていそうな子にはそっと寄り添い、自己決定を尊重する問いかけを行う(例:「どれにする?」「一緒に選ぶ?もう少し考えてみる?」など)

〈心理的・社会的なルール〉

- ・「途中で休んだり、抜けたりしてもいい」「見るだけでもいい」など活動参加のグラデーションを許容
- ・否定せず、互いの表現を大切に作る空気作りをする

〈安全対策〉

- ・初回の活動なので、緊張している子が多いと思うのでまずはアイスブレイクを目的として、負担の少ない活動をする
- ・自己表現を行う過程で、「うまく描けない」「変と思われるかも」と不安になったり、他者の感想によって自信を喪失したりする可能性がある。
→活動の説明時に「表現に正解はない」「みんなの描きたいものを描いていい」ということを明示し、肯定的な環境づくりを徹底する。ファシリテーターが常に子供の様子を観察し、不安そうな子には個別フォローを行う。
- ・はさみ、カッターなどの使用時はケガの危険性がある
→道具の使用方法については注意喚起を行い、必要に応じてスタッフが補助をする。

〈活動のタイムライン〉

- (12時30分) スタッフ集合 <全体打合せ・準備> 30分

出席者：4

- (12時50分) ～ 受付開始 10分

- (13時10分) 実施内容①名札作り (担当者：古味) 40分

- ・自分のネームホルダー用の名刺作り
- ・他の人と交換する用の名刺作り

- (13時50分) 実施内容②自己紹介 (担当者：古味) 10分

- ・自己紹介
名札を見せながら、名前、好きな○○（食べ物、場所、アニメ等）を発表する

- (14時00分) 実施内容②名刺交換 (担当者：古味) 10分

- ・自己紹介をしたグループのメンバーと名刺交換し、その後グループ以外の友達と名刺交換する

● (14時10分) ～ 休憩 15分

● (14時25分) 実施内容③いいねカード作り(担当者:古味) 30分

・第3回と第6回で渡すいいねカードの表紙のデザインを作成する。

● (14時55分) クロージング(担当者:古味) 5分

・活動終了15分前に片付けの声かけを行う

・活動のみんなの様子を司会者からフィードバック

・次回の活動予告

--- 子供、協力フリースクール帰宅 ---

<該当回の活動内容に対する子供の反応・分析結果>

名刺交換を中心とした交流活動では、教室内を自由に移動しながら子供同士が積極的に関わる様子が見られた。想定していた以上に子供たちが活動を楽しみ、自発的に会話を広げていた点から、活動内容そのものは子供たちの興味関心を引き出しやすく、参加しやすいものであったと考えられる。

一方で、交流の相手は同じフリースクールに通う子供同士に偏る傾向があり、初対面の相手との関わりには一定の心理的ハードルが存在していた可能性が示唆された。

<該当回の環境設定に対する子供の反応・分析結果>

座席配置の影響により、子供たちは顔見知りの児童同士で固まって着席する様子が見られた。このことから、安心できる人間関係の中で活動に参加できるという点では、心理的安全性が確保されていたと考えられる。

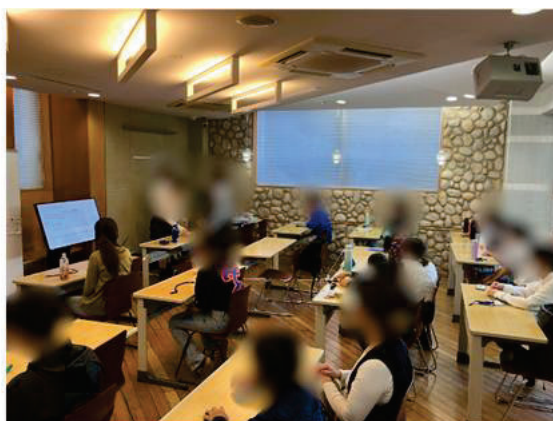
その一方で、結果的に交流範囲が限定される要因ともなっており、環境設定が交流の広がりに影響を与えていた可能性がある。

<振り返り等による気づき>

フリースクールの先生方によるサポートがあったことで、子供たちは比較的落ち着いて活動に参加できていたと感じられた。また、事前情報として共有されていたEさんについては、言葉遣いや表現が強くなる場面、物品を共有することに難しさが見られる場面が確認され、事前情報が現場対応において有効であったと実感した。初回実施であったものの、大きな混乱なく活動を進行できた点は一定の成果であると考えられる。

＜次回に向けた改善点＞異なるフリースクールに通う子供同士の交流が生まれるよう、座席配置を事前に調整する、活動の組み合わせを工夫するなどの環境設定の見直しが必要である。

会場のフリースクール担当者の方へお願いし、次回からはもう少し広い部屋で実施させていただくことになった。¹また、物品の共有が苦手な子供への配慮として、使用ルールをより明確に伝える、個別に使える材料を増やすなど、活動設計の段階での工夫が求められる。



実施中の全体の様子

1



活動①名札作りの様子

【第2回 第3回 11月18日 火曜日 12:30-15:30】

各回の活動概要

<活動タイトル>

「住みたい星・住みたい家」

<実施場所>

- ・ 実施場所①YUME School 町田校
〒194-0013 東京都町田市原町田1丁目3-6

<出席者>

ラホ出席者 計 14人

子供出席者 計 14人

子供欠席者 計 11人

<活動内容と狙い>

【活動内容】

- ①導入：今日の活動趣旨の説明、テーマ提示「自分が住みたい家」「家ってなんだろう？」という問いかけ
- ②想起と価値探索：自分が好きな空間や落ち着く場所を思い浮かべ、絵や言葉で表現する。「自分が住みたい家に欠かせないもの」を5つ書き出す。簡単な間取りや外観スケッチを行う。
- ③休憩
- ④名刺のデザイン・制作：名刺を制作する、色鉛筆・ペン・シールなどを使って自由に表現
- ⑤ふりかえり・共有：名刺を見せ合う（ペア・グループで）、どんなところが自分らしいと思う？」

【狙い】

- ・安心して参加できる雰囲気づくりと認知的枠組みの共有
- ・感情と価値のリンクを促進し、表現への動機づけを高める
- ・発想の視覚化と構造化を通じて、内的イメージを深める

<環境設定と狙い>

<物理的な空間づくり>

- ・机上に画材・文具をジャンルごとに整備
- ・子供たちの休憩場所として、部屋の隅に1人になれるスペースを用意する
- ・活動中に子供たちが机の上でなく別の場所でやりたいなどあれば、その都度可能な範囲で対応する（床で製作したいなど）

<子供同士・支援者との関係づくり>

- ・感想の伝え方を事前に練習（例：「～がすてき」「～が面白いね」）する
- ・感想の強制はせず、共感や気づきに基づいた言葉を尊重する
- ・否定せず、子供の言葉や表現に「寄り添って認める」ことを原則とする
- ・必要以上に評価せず、「それ、いいね。どうやって思いついたの？」と関心を持つ
- ・困っていそうな子にはそっと寄り添い、自己決定を尊重する問いかけを使う（例：「どれにする？一緒に選ぶ？それとも少し考えてみる？」）
- ・支援者は「指導」ではなく、子供たちの主体性を尊重した関わりを重視する。

<心理的・社会的なルール>

- ・「途中で休んでもいい」「見るだけでもいい」など活動参加のグラデーションを許容
- ・スタッフが休憩スペースに常駐し、理由を聞かずにまず受け入れる
- ・否定せず、互いの表現を大切に作る空気づくりをする
- ・「完成しなくても大丈夫」「途中でも発表 OK」を明言
- ・「アイデアだけ描く／色だけ塗る」など多様な表現を許容

<安全対策>

・自己表現を行う過程で、「うまく描けない」「変と思われるかも」と不安になったり、他者の感想によって自信を喪失したりする可能性がある。

→活動初回に「表現に正解はない」「どの作品にもその人らしさがある」ことを明示し、肯定的な環境づくりを徹底する。否定的な感想を避けるルール（「よかったところを伝えよう」など）を共有し、事前に感想の書き方を練習する。ファシリテーターが常に子供の様子を観察し、不安そうな子には個別フォローを行う。

・AI対話を通じて、無意識に個人情報（名前、住所、家族構成等）を入力する可能性や、不適切な検索や内容に接触するリスクがある。

→活動初回で「AI 利用における情報リテラシー指導」を必ず行い、「入力していいこと・ダメなこと」を具体的に共有する。AI の使用は時間と回数を制限し、使用時にはスタッフが必ず付き添って操作および入力を行う。

・はさみ、カッター、接着剤などの使用時や展示スペースの混雑により、ケガや転倒、作品の破損が生じる可能性がある。

→道具の使用方法について事前に確認と注意喚起を行い、必要に応じて低学年にはスタッフが操作補助をする。展示や制作場所の動線を事前に整え、作品配置に無理が出ないようグループ分け・レイアウトを設計。細かいパーツや可燃物などは事前に安全確認し、取り扱いにリスクのある材料は制限または禁止する。

<活動のタイムライン>

12時30分 スタッフ集合 <全体打合せ・準備> 20分

出席者：14

- ・テーブル、椅子など備品の準備
- ・使用するスライドやパソコンなどの準備
- ・手伝いに来てくださった大学生に当日の活動の流れとお願いを共有

12時50分～ 受付開始 10分

【第2回】

13時00分 実施内容①住みたい家（担当者：古味） 75分

- ・活動内容の説明（AIについての教育を含む）
- ・必要な資材を各自テーブルに持ち込む
- ・大学生やファシリテーターと相談しながら、各自住みたい家について深めていく

14時15分～ 休憩 15分

【第3回】

14時30分～ 実施内容②住みたい星（担当者：古味） 50分

- ・住みたい家が未完成の子供はそちらの作成を、星の作成に移れそうな子供は星を描いてもらう

15時20分 クロージング（担当者：古味） 10分

- ・片付け
- ・その日の活動の振り返りおよび、次回の活動についての説明

--- 子供、協力フリースクール帰宅 ---

15時00分 スタッフでの振り返り（担当者：我妻） 15分

- ・大学生より活動内容で気になった点と有効だった声掛けについて挙げてもらった

<該当回の活動内容に対する子供の反応・分析結果>

本回では「住みたい家」「住みたい星」を題材に、絵を描く表現活動を実施した。子供たちは自分のイメージを作品化する過程で、オリジナル要素（独自の間取り、森や庭の設定、星の環境や生き物等）を多く盛り込み、作品について語る場面が複数確認された。大学生からは、「それは何？」「これはどういうもの？」といった質問型の声掛けによって子供の説明が促進され、子供側から積極的に話し出す反応が見られたとの報告があった。

また、描かれた内容に沿って「庭だったら色んなものが置いてありそう」「森なら他の動物もいるかな」など想像を広げる声掛けを行うことで、子供が設定を追加し、表現を発展させる様子が見られた。肯定的なフィードバック（「〇〇いいね！」）は子供の語りを引き出し、作品に込めた意図や背景を詳細に説明する反応につながった。

一方、活動開始が難しい子供やアイデアが浮かばない子供に対しては、例示を交えた問いかけ（「どういう家に住みたい？〇〇とかどう？」）が着手の足がかりとなる場合があった。しかし、話しかけられること自体が緊張につながり、かえって反応が乏しくなる場面もあったことが報告されている。子供のペースや距離感に応じた支援の調整が課題として浮かび上がった。

AI活用については、子供から使ってみたいという意欲が見られたため、ファシリテーターや大学生が「何を聞いてみたい？」と問い、子供主体で決めた内容を学生スタッフが代わって入力・操作する形をとることで、支援を受けながらも主体性を保った利用が促進された。総じて、活動の狙いである「自己表現の促進」「興味・関心の言語化」に対して、質問・肯定・発展的問いかけが効果的であったと推察できる。

<該当回の環境設定に対する子供の反応・分析結果>

本回では、自由な発想を許容する雰囲気のもとで制作が行われたことで、子供が自分の関心に即した独自の要素を作品へ取り込みやすい環境が形成されたと考えられる。特に、ファシリテーターや大学生が肯定的な声掛けを意識し、子供のオリジナル要素に焦点を当ててやり取りした点は、心理的安全性を支える環境要素として機能した。子供が作品を説明しやすい雰囲気があったことにより、表現の共有が自然に生じたことが示唆される。

一方、環境面での課題として、シールの取り合いが発生したことから、材料の扱い・分配・ルール提示の明確化が十分ではない部分があったと推察される。また、制作の場でボール遊びを始める子がいたことが報告されており、空間の用途（制作に集中する場所／身体を動かす場所）や活動の切り替えの合図が曖昧だった可能性がある。さらに、他児の発言に影響されて言葉が過激になるという状況は、集団の雰囲気や規範の影響を受けやすい環境特性を示している。表現の自由を尊重しつつも、場の安全を損なう方向へ逸脱した際に戻すための「場のルール（言葉の扱い）」が環境設定として必要であることが示唆された。

<振り返り等による気づき>

振り返りから、子供の語りを引き出す上で「質問する」「肯定する」「想像を広げる」声掛けが有効であったことが確認された。特に、作品のオリジナル要素に触れると子供が説明を始める傾向があり、支援者が「評価」ではなく「関心」を向ける姿勢が、自己表現を促進する鍵となると推察する。

同時に、支援が逆効果になる場合がある点も重要な気づきがあった。話しかけられることで緊張する子供、活動に入りにくい子供に対して、一般的な声掛けを当てはめるだけでは支援にならないことが報告されている。子供の参加の仕方は様々であり、沈黙・距離・観察といった形も含めて参加として捉え、介入の量とタイミングを調整する必要がある。

さらに、材料の取り合いや活動逸脱（ボール遊び）、過激な言葉の連鎖といった出来事は、環境設定（ルール・動線・資源管理・集団規範）が子供の安心と活動の維持に直結することを示す気づきであった。

<次回に向けた改善点>

以上を踏まえ、次回に向けて、主に以下の改善が必要である。

第一に、話しかけに緊張しやすい子供や、絵を隠す子供への支援手順を整える。具体的には、直接的な質問を増やすのではなく、①近くで静かに見守る、②短い肯定（「ここまでできたね」など）に留める、③選択肢を1つだけ提示する（「屋根から描く？窓から描く？」）といった介入の段階を用意し、子供の反応に応じて支援量を調整する。また、発表や共有を強制しないルール（見せたくないときは隠してOK、言葉だけでもOK）を明確化する。

第二に、材料トラブルへの対策として、シール等の人気素材は「各自配布＋予備」「交換はスタッフ立ち会い」「使う枚数の目安」など、分配と使用ルールを事前に提示する。

第三に、活動逸脱（ボール遊び等）への対応として、制作エリアと遊び・休憩エリアを分け、切り替えの合図（タイマー、声掛け、掲示）を明確にする。身体を動かしたい子には、休憩時に使える代替活動（軽いストレッチ、別室での短時間運動など）を用意し、制作場面での逸脱を減らす。

以上の改善により、子供の多様な参加形態を尊重しながら、安心して自由に表現できる環境の再現性を高めることを目指す。

<実際の様子>



実施内容①,②
住みたい家,星



実施内容①,②
住みたい家,星



実施中の全体の様子

住みたい家シート

あなたが大人になったら、どんな家に住みたいですか？
自分で考えたり、友達と話したり、AIと相談したりしながら、
たくさん書き出してみましょう。
(書かないものがあったっても大丈夫です)

どこに住みたい？	誰と住みたい？
どんな家に住みたい？	どんな暮らしをしたい？

住みたい星シート

あなたが大人になったら、どんな星に住みたいですか？
自分で考えたり、友達と話したり、AIと相談したりしながら、
たくさん書き出してみましょう。
(書かないものがあったっても大丈夫です)

どこに住みたい？	誰と住みたい？
どんな星に住みたい？	どんな暮らしをしたい？


住みたい家・星シート

活動内使用動画 URL

[教材@全部正しいの？生成AIって（小学生）](#)



個別の配慮

<p>今日の流れ</p> <ul style="list-style-type: none"> ①AIの使い方について ②「住みたい家」作り ③「住みたい星」作り ④片付け・活動の振り返り・次回予告 	<p>①AIの使い方について</p> <p>▶AIってなに？</p> <p>AI（エー・アイ）は、みんなの質問に答えたり、絵や文章を作ったりしてくれるコンピューターです。今回のワークでは、住みたい家・住みたい星のイメージを作るお手伝いをしていきます。</p>	<p>①AIの使い方について</p> 	<p>①AIの使い方について</p> <p>▶使うときの大事な約束</p> <ul style="list-style-type: none"> ① AIが出した答えをそのまま信じない。AIは間違ふことがあります。AIの答えは「ヒント」として考え、最終は自分で考えましょう。 ② 個人情報を入れない。自分や友だちの本名・住所・学校名・写真などはAIに入力しません。
---	---	---	--

<p>①AIの使い方について</p> <ul style="list-style-type: none"> ③ 人がいやな気持ちになることに使わない。悪口を書かせたり、誰かを困らせるためにAIを使わないようにしましょう。 ④ 自分の作品として完成させる。AIが作ったものをそのまま提出するのではなく、必ず自分の考えや工夫を入れましょう。 	<p>①AIの使い方について</p> <p>▶安全に使うためのポイント</p> <ul style="list-style-type: none"> ①わからないときは大人に相談する。操作がむずかしい、変な答えが出た、どうしたらいいか迷ったときは先生に聞きましょう。 ②AIはあくまで“道具”。AIはみんなのアイデアを広げるためのサポーターです。主役はみんな自身です！ 	<p>①AIの使い方について</p> <p>▶ワークでのAIの活用の仕方</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 住みたい家・星のイメージを考える <ul style="list-style-type: none"> どんな場所に住みたい？（森、海、トキを待つ） どんな部屋がほしい？（ベッドルーム、ゲーム部屋、静かな部屋など） 色や雰囲気は？（明るい、落ち着いた、カラフルなど） ● AIに聞いてみる例 <ul style="list-style-type: none"> 「海の上に浮かぶ、青い光の海のイラス字語など」 「屋根が丸くて、星が見える意がある部屋のイメージを作って」 「あつたら楽しい秘密基地の部屋を描いた。カラフルなど」
<p>②住みたい家作り 14:20まで</p> <p>みんなの理想の星を描いてみよう！</p> <ul style="list-style-type: none"> 住んでみたい家自由にイメージする。「どんな場所がいい？」「どんな家具を置きたい？」など、直感でOK。 思い浮かんだ人物を描いてみる。例：空が赤い日はお父さん・緑かな場所 など AIに説明して、イメージを具現化する。ぼんやりとしたイメージから、AIを使って具体的に想像しやすくなります。そこから、自分らしいイメージを描いて、より自分らしいイメージに育てていきます。 	<p>③住みたい星作り 15:00まで</p> <p>みんなの理想の星を描いてみよう！</p> <ul style="list-style-type: none"> 住んでみたい星自由にイメージする。「どんな星がいい？」「どんな色がいい？」など、自由に考えてOK。 思い浮かんだ人物を描いてみる。例：空が赤い日はお父さん・緑かな場所 など AIに説明して、イメージを具現化する。ぼんやりとしたイメージから、AIを使って具体的に想像しやすくなります。そこから、自分らしいイメージを描いて、より自分らしいイメージに育てていきます。 	<p>④片付け・活動の振り返り・次回予告</p> <p>今日の活動で楽しかったこと、頑張ったこと、もっと知りたいことがあったら、みんなの感想を、周りのお友達と話してみてください！</p> <p>次回は</p> <p>11/27（木）みんなの美術館</p> <p>みんなの理想の星、を飾って美術館を作ろう！</p>

資料の写真

【第4回 11月 27日 木曜日 12:00-15:30】

各回の活動概要

<活動タイトル>

「みんなの美術館」

<実施場所>

- ・ 施場所①YUME School 町田校
〒194-0013 東京都町田市原町田 1 丁目 3-6

<出席者>

ラホ出席者 計 8 人

子供出席者 計 13 人

子供欠席者 計 12 人

<活動内容と狙い>

【活動内容】

①導入・進め方説明:

- ・「今日はどんなことをする？」を共有
- ・美術展の進め方やルールを説明
- ・「いいねカード」の使い方をみんなで確認

②展示準備

- ・1～3回で作った作品を並べる
- ・作品名カードを書く（題名＋一言ポイント）
- ・どう並べるか相談、配置をサポート

③美術展タイム

- ・自由に作品を見て回り「いいねカード」を渡す・気に入った作品に一言感想もつける・異年齢交流 OK。
ペアで回るのも◎

④シェアタイム

- ・もらった「いいねカード」や感想を読み返す・ペアや小グループで「どんな感想が嬉しかった？」「どの作品が一番自分らしい？」を話す
- ・スタッフから「みんなの良い点・頑張った点」を共有・「次はどんな人とグループでやってみたい？」を問いかける

⑤次回につなげる

- ・グループ活動が始まることを伝える・「誰とやりたい？どんなことしたい？」をカードに書いて提出

【狙い】

- ・見通しをもつことで安心して発表に臨める
- ・評価をするのではなく「良いところを見つける」視点を意識させる
- ・ポジティブな感想の伝え方を理解する
- ・自分の作品を「人に見てもらおうもの」として整える経験をする
- ・伝わりやすい表現を考え、自己表現の意味を再確認する
- ・他者の作品の良さを自分で見つけ、言葉にする力をつける
- ・他者との相互交流の中で「共感し合う」体験を重ねる
- ・発信力と受容力をセットで高める
- ・他者からのフィードバックを自分の中で消化し、自己肯定感を育てる
- ・自分の言葉で気づきを共有する練習をする
- ・仲間の感想に共感し合い、安心感を持つ
- ・活動全体の意味を振り返り、達成感を感じる
- ・美術展での交流体験を次のステップに繋げる
- ・子供自身の意向を次回のグループ分けに反映し、安心できる協働を準備する

<環境設定と狙い>

<物理的な空間づくり>

- ・机上に画材・文具をジャンルごとに整備
- ・子供たちの休憩場所として、部屋の隅に1人になれるスペースを用意する
- ・活動中に子供たちが机の上でなく別の場所でやりたいなどあれば、その都度可能な範囲で対応する（床で製作したいなど）

<子供同士・支援者との関係づくり>

- ・感想の伝え方を事前に練習（例：「～がすてき」「～が面白いね」）する
- ・感想の強制はせず、共感や気づきに基づいた言葉を尊重する
- ・否定せず、子供の言葉や表現に「寄り添って認める」ことを原則とする
- ・必要以上に評価せず、「それ、いいね。どうやって思いついたの？」と関心を持つ
- ・困っていきそうな子にはそっと寄り添い、自己決定を尊重する問いかけを使う（例：「どれにする？一緒に選ぶ？それとも少し考えてみる？」）
- ・支援者は「指導」ではなく、子供たちの主体性を尊重した関わりを重視する。

<心理的・社会的なルール>

- ・「途中で休んでもいい」「見るだけでもいい」など活動参加のグラデーションを許容
(作品は作らず、いいねカードだけの制作など)
- ・スタッフが休憩スペースに常駐し、理由を聞かずにまず受け入れる
- ・否定せず、互いの表現を大切にする空気づくりをする
- ・「完成しなくても大丈夫」「途中で発表 OK」を明言
- ・「アイデアだけ描く／色だけ塗る」など多様な表現を許容

<安全対策>

- ・自己表現を行う過程で、「うまく描けない」「変と思われるかも」と不安になったり、他者の感想によって自信を喪失したりする可能性がある。
→活動初回に「表現に正解はない」「どの作品にもその人らしさがある」ことを明示し、肯定的な環境づくりを徹底する。否定的な感想を避けるルール（「よかったところを伝えよう」など）を共有し、事前に感想の書き方を練習する。ファシリテーターが常に子供の様子を観察し、不安そうな子には個別フォローを行う。
- ・はさみ、カッター、接着剤などの使用時や展示スペースの混雑により、ケガや転倒、作品の破損が生じる可能性がある。
→道具の使用方法について事前に確認と注意喚起を行い、必要に応じて低学年にはスタッフが操作補助をする。展示や制作場所の動線を事前に整え、作品配置に無理が出ないようグループ分け・レイアウトを設計。細かいパーツや可燃物などは事前に安全確認し、取り扱いにリスクのある材料は制限または禁止する。
- ・「人気のある子にはばかり感想が集まる」「感想が偏る」「言葉のニュアンスの違いで傷つく」など、人間関係上の摩擦が生じる恐れがある。
→「いいねカード」は全員に最低〇枚渡すよう、スタッフが調整・補助する（偏りのない設計）。異年齢・関心の異なる子供たち同士でも、話題のきっかけになるペアワークや見学ワークシートを導入する。トラブルがあった場合はすぐに介入し、背景や意図の整理を行うことで再び安心して参加できる関係づくりを図る。

<活動のタイムライン>

- (11時30分) スタッフ集合 <全体打合せ・準備> 15分

出席者：13

- (11時45分) ～ 受付開始 15分

● (12時00分) 実施内容①いいねカード作り(担当者:古味) 125分

- ・いいねカードを作る
- ・第1回、第2回に参加していなかった人たちのグループでは、住みたい家・星の作成を実施

● (14時05分) ~ 休憩 20分

● (14時25分) 実施内容②(担当者:古味) 20分

- ・作品展示の準備
- ・作品の鑑賞

● (14時45分) 実施内容③(担当者:古味) 35分

- ・いいねカード交換
- ・もらったいいねカードを確認
- ・いいねカード交換

● (15時15分) クロージング(担当者:古味) 15分

- ・片付け

--- 子供、協力フリースクール帰宅 ---

● (15時00分) スタッフでの振り返り(担当者:古味) 20分

- ・片付け
- ・その日の活動の振り返りおよび、次回の活動についての説明

<該当回の活動内容に対する子供の反応・分析結果>

本回では、前回までに制作した「住みたい家」「住みたい星」の作品を用いて、「みんなの美術館」をテーマとした展示会活動を実施した。子供たちは作品を鑑賞し合い、特に興味を惹かれた作品については、じっと見つめる・近づいて細部を見るなどの行動が観察された。ファシリテーターや大学生は、鑑賞中に目を留めている作品があった場合に「どこがいいと思った?」と問いかけることで、子供が注目点を言語化するきっかけを作った。また、友達の絵を見て感想を言うことから活動を開始するといった行動が、鑑賞行動の導入として機能したことが報告された。

加えて、活動冒頭のアイスブレイクにおいて相手の好きそうな話題を掘り下げる工夫が、参加時の緊張緩和につながった可能性が示唆された。一方で、鑑賞が中心となる活動特性から、制作回に比べるとファシリテーターが積極的に声掛けを行う場面は限定的であり、共感的な相槌や見守りを中心とした関わりが多かった。

総じて、活動の狙いである「他者の表現を受け取り、共感や評価（ポジティブな感想）を言語化する」「作品を媒介にした自然な交流を促す」に対して、①鑑賞行動を尊重する見守り、②注目点の言語化を促す短い質問、③感想共有から入る導入が効果的であったと考えられる。

<該当回の環境設定に対する子供の反応・分析結果>

今回は展示会形式であり、作品が並ぶ空間を自由に回遊できる環境設定が、子供たちの主体的な鑑賞行動（立ち止まって見る、気になる作品へ近づく等）を引き出したと考えられる。また、鑑賞を中心とすることで「話すこと」そのものが主な課題になりにくく、作品を介して関わりが生まれる構造が、対人場面に緊張を抱えやすい子供にとって心理的負担を軽減する環境要因として機能した可能性がある。

一方、大学生からは「質問の仕方が難しい」「話しかけてほしくなさそうな子との関わりが難しい」との所感が挙げられている。これは、展示会空間が自由であるほど、子供の鑑賞スタイル（黙って見たい／誰かと話しながら見たい）が分かれやすく、個々のニーズに合わせた距離感の調整が環境運用上の課題になり得ることを示唆している。回遊して鑑賞できる良さを維持しつつ、①話しかけられることを前提にしない参加形態を明確化すること、②声掛けのタイミングや量のガイドを支援者側で共有することが、環境設定の狙い（例：安心して他者作品に触れられる場）をより安定させると考えられる。

<振り返り等による気づき>

振り返りから、今回のような展示会活動では、制作回と比べて「積極的に話させる」支援よりも、「子供が見ている・感じていることを尊重して待つ」支援が適合しやすいことが確認された。共感的な相槌や過度に介入しない見守りは、子供が安心して鑑賞に没入するための支援として有効であり、発話の少なさを自体を失敗と捉えない視点が重要である可能性がある。

また、アイスブレイクで相手の関心領域を掘り下げたことが緊張の緩和につながった可能性が示唆され、活動の前段階で安心の土台を整える意義が確認された。加えて、「じっと見ている作品があれば注目点を尋ねる」「友達の絵の感想を言うところから始める」といった介入は、鑑賞の流れを壊さずに交流を立ち上げる軽い支援として機能しやすいことが分かった。

一方で、質問の仕方や距離感の取り方に難しさが残った点から、展示会という自由度の高い場面ほど、支援者側の介入の基準（いつ・どれくらい・何を聞か）を事前に共有しておく必要があるという気づきが得られた。

<次回に向けた改善点>

次回に向けて、主に以下の点を改善する。

第一に、「話しかけてほしくなさそうな子」に配慮した参加形態を明確化する。具体的には、事前に子供へ「見るだけでも OK」「話したくないときはうなずくだけで OK」「休憩スペースに行っても OK」と伝え、鑑賞の主体性と

安心を保証する。また、支援者側は無理に会話を作らないことを共通方針とし、視線・姿勢・距離からニーズを推測して介入量を調整する。

第二に、質問の仕方を支援者間で統一し、短く負担の少ない問いを準備する。例えば「どこが好き?」「色がいい?形がいい?」「この作品の名前をつけるなら?」など、答えやすい選択肢型の質問を基本とし、反応が薄い場合は深追いせず「教えてくれてありがとう」「また気になったら教えてね」と終了できる言い方を共有する。以上により、展示会回における環境の自由度を保ちつつ、子供が安心して鑑賞・交流できる場の再現性を高めることが目指せる。

<実際の様子>



実施中の全体の様子



①いいねカード作りの様子



②展示準備・美術館の様子



活動②いいねカード交換の様子



活動②いいねカード交換の様子





資料の写真

【第5回 第6回 12月 11日 木曜日 12:30-15:30】

各回の活動概要

<活動タイトル>

「スクイグル法での制作」

<実施場所>

- ・ 実施場所①YUME School 町田校
- ・ 〒194-0013 東京都町田市原町田 1 丁目 3-6

<出席者>

ラボ出席者 計 11 人

子供出席者 計 11 人

子供欠席者 計 20 人

<活動内容と狙い>

【活動内容】

- ①導入スクイグルのやり方の説明と作品作りの進め方の説明
- ②グループ決め他学年交流ができるよう配慮しながらくじ引きでグループ分けをする。
- ③テーマ決め各グループごとに作品のテーマを決める。AI を用いてテーマをより明確にする。
- ④スクイグル法画用紙になぐりがきの一本線を、子供たちに書いてもらう。それらが何に見えるかをグループ同士で話しながら、色付けや飾り付けを行い、絵を完成させていく。

【狙い】

- ・スクイグルなどの絵画療法は、コミュニケーションの活性化を促したり、感情や考えを表現したりするカタルシス効果があるとされている。さらに絵の苦手な人でも導入が簡単であり、実施が手軽なため、グループ活動の最初の活動に適していると考えられる。
- ・グループ活動を通じて他者とのコミュニケーションの場を経験し、社会性の獲得をねらいとする。
- ・自分が見えたものを発言する機会、他者の発言を受け止める機会などを通し、自分の意見を受け入れてもらう体験、他者の意見を受け入れる体験の両方を経験することを狙いとする。

<環境設定と狙い>

<物理的な空間づくり>

- ・机の上に画材・文具をジャンルごとに整備
- ・子供たちの休憩場所として、部屋の隅に1人になれるスペースを用意する
- ・活動中に子供たちが机の上でなく別の場所でやりたいなどあれば、その都度可能な範囲で対応する（床で製作したいなど）

<子供同士・支援者との関係づくり>

- ・感想の伝え方を事前に練習（例：「～がすてき」「～が面白いね」）する
- ・感想の強制はせず、共感や気づきに基づいた言葉を尊重する
- ・否定せず、子供の言葉や表現に「寄り添って認める」ことを原則とする
- ・必要以上に評価せず、「それ、いいね。どうやって思いついたの？」と関心を持つ
- ・困っている子にはそっと寄り添い、自己決定を尊重する問いかけを使う（例：「どれにする？一緒に選ぶ？それとも少し考えてみる？」）
- ・支援者は「指導」ではなく、子供たちの主体性を尊重した関わりを重視する。

<心理的・社会的なルール>

- ・「途中で休んでもいい」「見るだけでもいい」など活動参加のグラデーションを許容（作品は作らず、いいねカードだけの制作など）
- ・スタッフが休憩スペースに常駐し、理由を聞かずにまず受け入れる
- ・否定せず、互いの表現を大切に作る空気づくりをする
- ・「完成しなくても大丈夫」「途中で発表OK」を明言
- ・「アイデアだけ描く／色だけ塗る」など多様な表現を許容

<安全対策>

- ・自己表現を行う過程で、「うまく描けない」「変と思われるかも」と不安になったり、他者の感想によって自

信を喪失したりする可能性がある。

→活動初回到「表現に正解はない」「どの作品にもその人らしさがある」ことを明示し、肯定的な環境づくりを徹底する。否定的な感想を避けるルール（「よかったところを伝えよう」など）を共有し、事前に感想の書き方を練習する。ファシリテーターが常に子供の様子を観察し、不安そうな子には個別フォローを行う。

・はさみ、カッター、接着剤などの使用時や画材エリアの混雑により、ケガや転倒、作品の破損が生じる可能性がある。

→道具の使用方法について事前に確認と注意喚起を行い、必要に応じて低学年にはスタッフが操作補助をする。展示や制作場所の動線を事前に整え、作品配置に無理が出ないようにグループ分け・レイアウトを設計。細かいパーツや可燃物などは事前に安全確認し、取り扱いにリスクのある材料は制限または禁止する。

<活動のタイムライン>

● (12時00分) スタッフ集合 <全体打合せ・準備> 15分

出席者：11

- ・テーブル、椅子など備品の準備
- ・使用するスライドやパソコンなどの準備
- ・手伝いに来てくださった大学生に当日の活動の流れとお願いを共有

● (12時15分) ～ 受付開始 15分

【第5回】

● (12時30分) 実施内容① (担当者：我妻) 75分

- ・活動内容の説明（スクイグル法について）
- ・テーマを決める（スタッフがAIを利用して子供たちの意見を集約）
- ・大学生やファシリテーターと相談しながら作品を作成する

● (13時45分) ～ 休憩 10分

【第6回】

● (13時55分) 実施内容② (担当者：我妻) 80分

- ・活動内容の説明（スクイグル法について）

● (15 時 15 分) クロージング (担当者：我妻) 15 分

- ・大学生やファシリテーターと相談しながら作品を作成する

--- 子供、協力フリースクール帰宅 ---

● (15 時 30 分) スタッフでの振り返り (担当者：我妻) 20 分

- ・片付け
- ・その日の活動の振り返りおよび、次回の活動についての説明

<該当回の活動内容に対する子供の反応・分析結果>

本回ではスクイグル法を用いた制作活動を実施した。スクイグル法は、明確な正解を求めず、ランダムに引いた線や形からイメージを見立てて発展させる手法であるため、発想の自由度が高く、子供の心的世界が表れやすい活動である。本回の実施では、子供の好きなアニメや動物といった関心領域に触れる会話が生じた際、子供が積極的に話し、制作への参加が促される反応が見られた。これは、活動の狙いである「自己表現の促進」「興味関心を足がかりにした対話・関係形成」に対して、子供の嗜好を尊重した関わりが有効であったことを示唆する。

また、凶器を描いた子供に対してその表現を手がかりに深掘りしたところ、通っている中学校の話が引き出されるなど、作品が語りの入口として機能した点が確認された。描画内容を評価するのではなく、背景の文脈に関心を向ける関わりは、子供の語りを促進し、生活背景や対人環境についての情報が得られる可能性がある。

一方、活動に自分から取りかかりにくい子供が一定数見られた。そうした子供に対して「何色がいい？」など答えやすい質問を用いると、着手が促される反応が報告されている。抽象的な問いかけよりも、選択しやすい具体的な問いが参加のハードルを下げる支援として有効であったと整理できる。

グループごとにスタッフが AI を活用し、制作テーマの絞り込みを行った。AI との対話を通して候補を出し、そこから連想してテーマを決定する流れは、子供が発想を広げ、言語化の手がかりを得る点で有効であった。一方で、AI が何度でも応答できる性質により、子供が「納得できる答え」を求めて会話を繰り返し、テーマ決定までに時間を要する場面が見られた。結果としてテーマ自体は出力内容から連想して決定できたものの、決定プロセスが長引くことで制作開始が遅れ、活動全体のテンポに影響する可能性が示唆された。

総じて、スクイグル法は子供の内的世界の表現や会話のきっかけとなる一方、着手に躊躇する子供も生じやすく、導入支援（答えやすい質問・小さな選択肢提示）の重要性が示された。

<該当回の環境設定に対する子供の反応・分析結果>

本回では、制作への参加が難しい場合に別室へ移動できる環境が整備されており、女子 2 名が序盤で別室へ移動する様子が報告された。この点から、参加に負担を感じた子供がその場で無理に留まり続けず、気持ちの回復を図れる選択肢が機能したと考えられる。

一方で、別室へ移動した背景には、「楽しくなかった」「取りかかりにくい」といった活動適合の問題や、対人・環境要因（集団の雰囲気、制作の自由度の高さによる迷い等）が含まれていた可能性がある。退避可能な環境は心理的安全を担保する一方、活動への再参加に戻りにくい流れが生じた場合、結果として交流や表現の機会が減少するリスクもある。したがって、環境設定としては「別室に行ける」だけでなく、「戻ってきやすい導線（戻りの声かけ・再開しやすいタスク設定）」を含めた運用が必要であることが示唆された。

<振り返り等による気づき>

振り返りより、子供が自然に語り始めるきっかけとして、作品そのものへの直接的な評価よりも、子供の関心（好きなアニメ・動物等）への共感的な傾聴が有効であることが確認された。制作活動が目的であっても、関心領域の会話を導入として活用することで、結果的に安心感が高まり、表現の開始につながるという気づきを得られた。

また、凶器のような刺激の強いモチーフが描かれた際、それを禁止するのではなく、背景を丁寧に尋ねることで、学校生活などの文脈が語られる場合があることが示された。表現内容の扱いは慎重さを要するが、子供の表現を話題の入口として用いる視点は重要である。

一方で、スクイグル法の自由度の高さが、子供によっては「何をしたいかわからない」「やりたくない」につながり得る点が明確になった。特に、活動序盤での着手支援や、楽しさを感じる前に離脱してしまう流れへの対応の必要性が気づきとして挙げられる。

AI によるテーマ生成は、発想の補助として効果がある一方、子供が「もっと良い答えが出るかもしれない」と探索を続けやすく、意思決定が先延ばしになるリスクが確認された。AI を自由に使える状態では、テーマを決めることよりも探し続ける状態になりやすいことから、AI 活用は発想を広げる段階とテーマを決める段階を分け、決定を支える枠組みが必要である。

<次回に向けた改善点>

次回に向けて、以下の改善が必要である。

第一に、着手が難しい子供への導入支援を用意する。具体的には、スクイグル法の導入を選択式にする（例：①使う色を一つ選ぶ、②線を 3 本だけ引く、③丸を 5 個描く等）ことで、自由度を保ちつつも開始の負荷を下げる。また、「何色がいい？」のような答えやすい質問を基本の声かけとして共有する。

第二に、刺激の強いモチーフ（凶器等）が出た場合の対応方針を支援者間で共有する。基本は否定せず

背景理解を試みつつ、他児が不安になる場合は展示・共有の仕方を調整する（個別に扱う、言葉の選び方を変える等）など、心理的安全を図る。

第三に AI でのテーマ決めにおいては、①質問回数・時間の上限設定（例：3 回まで、5 分まで）、②最後は候補から選ぶ方式（例：出た案から 3 つに絞り、投票または多数決で決定）、③「決める役割」の明確化（司会／タイムキーパー等）を導入する。これにより、AI が生む拡散的思考を活かしつつ、制作開始までの見通しを担保する。

以上により、子供の参加のしやすさと安心感を高め、スクイグル法の狙いである「自由な発想」「自己表現」「対話の促進」をより安定的に実現することが期待される。

＜実際の様子＞



実施中の全体の様子



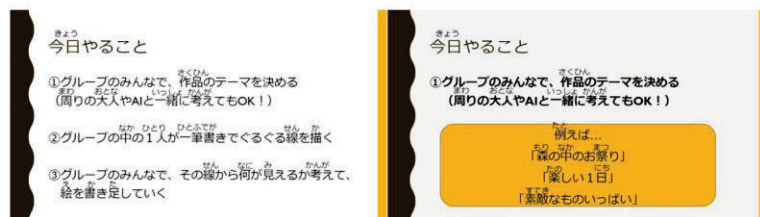
スクイグルの様子



スクイグルの様子



資料の写真



【第7回 12月19日 金曜日 12:00-15:30】

各回の活動概要

<活動タイトル>

「コラージュ法での制作」

<実施場所>

- ・ 実施場所①YUME School 町田校
- ・ 〒194-0013 東京都町田市原町田1丁目3-6

<出席者>

ラホ出席者 計9人

子供出席者 計13人

子供欠席者 計18人

<活動内容と狙い>

【活動内容】

- ①導入コラージュの説明と作品作りの進め方の説明。
- ②グループ決め他学年交流ができるよう配慮しながらくじ引きでグループ分けをする。
- ③テーマ決め各グループごとに作品のテーマを決める。AI を用いてテーマをより明確にする。
- ④コラージュ：好きな雑誌を切り抜いたり、ステッカー、マスキングテープなどを紙に貼ったりしていき、テーマに沿った作品作りを行う。

【狙い】

- ・コラージュ法は作品の作成過程において自己表現が可能であり、他者と制作することによる信頼関係構築を狙いとする。雑誌など身近にある題材を使って表現することができるので実施の手軽さはメリットである。
- ・グループ活動による他者とのコミュニケーションの場を設け、社会性向上を狙いとする。

<環境設定と狙い>

<物理的な空間づくり>

- ・机の上に画材・文具をジャンルごとに整備
- ・子供たちの休憩場所として、部屋の隅に 1 人になれるスペースを用意する
- ・活動中に子供たちが机の上でなく別の場所でやりたいなどあれば、その都度可能な範囲で対応する（床で製作したいなど）

<子供同士・支援者との関係づくり>

- ・感想の伝え方を事前に練習（例：「～がすてき」「～が面白いね」）する
- ・感想の強制はせず、共感や気づきに基づいた言葉を尊重する
- ・否定せず、子供の言葉や表現に「寄り添って認める」ことを原則とする
- ・必要以上に評価せず、「それ、いいね。どうやって思いついたの？」と関心を持つ
- ・困っていきそうな子にはそっと寄り添い、自己決定を尊重する問いかけを使う（例：「どれにする？一緒に選ぶ？それとも少し考えてみる？」）
- ・支援者は「指導」ではなく、子供たちの主体性を尊重した関わりを重視する。

<心理的・社会的なルール>

- ・「途中で休んでもいい」「見るだけでもいい」など活動参加のグラデーションを許容（作品は作らず、いいねカードだけの制作など）
- ・スタッフが休憩スペースに常駐し、理由を聞かずにまず受け入れる
- ・否定せず、互いの表現を大切に作る空気づくりをする

- ・「完成しなくても大丈夫」「途中でも発表 OK」を明言
- ・「アイデアだけ描く／色だけ塗る」など多様な表現を許容

＜安全対策＞

- ・自己表現を行う過程で、「うまく描けない」「変と思われるかも」と不安になったり、他者の感想によって自信を喪失したりする可能性がある。
 - 活動初回に「表現に正解はない」「どの作品にもその人らしさがある」ことを明示し、肯定的な環境づくりを徹底する。否定的な感想を避けるルール（「よかったところを伝えよう」など）を共有し、事前に感想の書き方を練習する。ファシリテーターが常に子供の様子を観察し、不安そうな子には個別フォローを行う。
- ・はさみ、カッター、接着剤などの使用時や画材エリアの混雑により、ケガや転倒、作品の破損が生じる可能性がある。
 - 道具の使用方法について事前に確認と注意喚起を行い、必要に応じて低学年にはスタッフが操作補助をする。展示や制作場所の動線を事前に整え、作品配置に無理が出ないようにグループ分け・レイアウトを設計。細かいパーツや可燃物などは事前に安全確認し、取り扱いにリスクのある材料は制限または禁止する。

＜活動のタイムライン＞

- （11 時 30 分） スタッフ集合 <全体打合せ・準備> 30 分

出席者：13

- ・テーブル、椅子など備品の準備
- ・使用するスライドやパソコンなどの準備
- ・手伝いに来てくださった大学生に当日の活動の流れとお願いを共有

- （12 時 00 分）～ 受付開始 30 分

- （12 時 30 分） 実施内容①コラージュ法の制作（担当者：我妻） 90 分

- ・活動内容の説明（コラージュ法について）
- ・テーマを決める（AI を利用して）
- ・大学生やファシリテーターと相談しながら作品を作成する
（共通のテーマで、1 人 1 枚作成した）

- （14 時 00 分）～ 休憩 10 分

● (14時10分) 実施内容②コラージュ法の制作(担当者:我妻) 65分

・大学生やファシリテーターと相談しながら作品を作成する

● (15時15分) クロージング(担当者:我妻) 15分

・片付け

・その日の活動の振り返りおよび、次回の活動についての説明

--- 子供、協力フリースクール帰宅 ---

● (15時30分) スタッフでの振り返り(担当者:古味・我妻) 20分

・大学生やファシリテーターに効果的だった声掛けや気になった点について共有してもらう

<該当回の活動内容に対する子供の反応・分析結果>

本回ではコラージュ法を用いた制作活動を実施した。子供たちは雑誌・写真等の素材を選び、切り貼りする過程を通じて、自身のイメージや好み、気持ちを表現した。ファシリテーターからは、アイスブレイクで「好きなもの」について質問した際に、他の声掛けよりも子供が積極的に話し、緊張緩和と関係形成につながったとの報告があった。いきなり制作を促すのではなく会話を通して安心感を形成する支援が、活動参加を支える導入として機能したと考えられる。

一方で、選定されたテーマに直感的に結びつきにくい子供が一部見られ、困った様子を示した。共通テーマが決まることで制作の方向性は統一されるが、個々の関心やイメージと接続しづらい場合、制作開始の負荷が高まる可能性が示唆された。

制作中の支援としては、素材選びに迷う子供に対し、「どういうイメージで作りたい?」「どういうものがほしい?」といったイメージ確認の質問を行うことで、子供自身の考えが言語化され、素材選択や制作の方向づけがスムーズになった反応が報告された。これは、活動の狙いである「自己理解の言語化」「自己表現の促進」に対して、子供の内的イメージを引き出す問いが有効であったことを示している。

また、支援者がしゃがむ・座るなどして視線を合わせ、子供の活動を妨げない距離感で関わった点は、心理的安全性を高める関わりとして効果があったと考えられる。話しかけるタイミングや頻度を観察に基づいて調整したことも、子供が自分のペースで制作に没入しやすい環境を支えた。

一方で、コラージュ活動に積極的になれない子供や、「何を表現したいか」を明確化することが難しい子供も見られた。素材は自由であることを伝えたものの、その自由さがかえって負担となり、戸惑いが強まるケースが示唆された。

本回では、グループごとにキーワードを出し、全体の前で AI を動かすことで出力回数を制限しながらテーマ決定を行った。回数を制限したことで意思決定がスムーズに進み、短時間で候補テーマが得られた点は有効であった。さらに、出力された複数の候補の中から、各グループが「最も納得できるテーマ」を選び、全体で共通テーマの候補として提示する流れは、グループ内の合意形成を促す手続きとして機能した。

本回では「関心の言語化を促す支援」が有効であった一方、自由度の高さが参加のハードルとなる層への導入支援が課題となったと言える。

<該当回環境設定に対する子供の反応・分析結果>

本回では、雑誌・写真など複数の素材が用意され、子供が自由に選択して制作できる環境が整えられていた。素材の選択肢があること自体は、多様な興味関心に接続できる環境要因となり得るが、実際には「何を表現してよいか分からない」子供にとって、選択肢の多さや自由度が負担となる場面も見られた。したがって、「自由に作れる」環境は、安心と主体性を支える一方で、導入の見通しがいい場合には不安を増幅する可能性がある。

また、所属（グループ）の異なる子供同士の交流を意図してグループ分けを行った場面では、イライラする子供や途中離脱する子供が見られたとの報告があり、環境設定として交流の促進が必ずしも全員の安心につながらないことが示唆された。交流は本活動の狙いの一つであるが、初対面・特性差・その日の気分などによって負担となることがあるため、環境設定としては「交流を強制しない」「個人作業でも成立する」設計が必要である。総じて、本回環境設定は自由度の高さや交流機会の増進という長所を持つ一方、個々の参加可能性に応じた選択肢（個別参加／段階的参加）をより明確にする必要があったと言える。

<振り返り等による気づき>

振り返りより、子供の反応を引き出す上で「好きなもの」を入口にした会話が非常に有効であり、制作活動の前段階で安心感を形成することの重要性が再確認された。また、子供に関わる際、立ったまま覗き込むのではなく、同じ目線になることで圧迫感を下げ、自然なやり取りが生まれやすいという気づきを得られた。

さらに、素材選択に迷う子供に対しては「何を作る？」よりも「どんな感じにしたい？」といったイメージ起点の問いが、自己表現の言語化を促し、制作の道筋を示すことが分かった。

一方で、「自由に表現してよい」という説明が、子供によっては負担になり得ることが明確になった。自由度の高さは創造性を引き出す反面、見通しを持ちにくい子供には何から始めればよいか分からない状態を生じさせやすい。加えて、交流を促すグループ分けが一部の子にストレスとなり、活動から離脱する契機になり得る点も重要な気づきであった。

AI を全体の前で動かし回数を制限する方法は、意思決定の長期化を防ぎ、活動テンポを整える点で有効

であることが確認された。一方で、共通テーマは一定の子供にとってどこから取り掛かればいいのか分からない状態を生み得る。テーマ決定のスムーズさと、個人の納得感・取り組みやすさは必ずしも一致しないため、活動の目的に合わせてファシリテーターが調整する必要がある。

<次回に向けた改善点>

次回に向けて、以下の改善を行う。

第一に、参加に消極的な子供への支援として、「見るだけ参加」「素材を選ぶだけ参加」「貼るのは1枚だけ参加」など参加形態の選択肢を明示する。作業が難しい場合には、スタッフが手伝うのではなく一緒に素材棚へ行く、候補を2つに絞る等の形で介入する。

第二に、グループ分けについては交流を強制せず、子供が自然に関われる配置へ見直す。

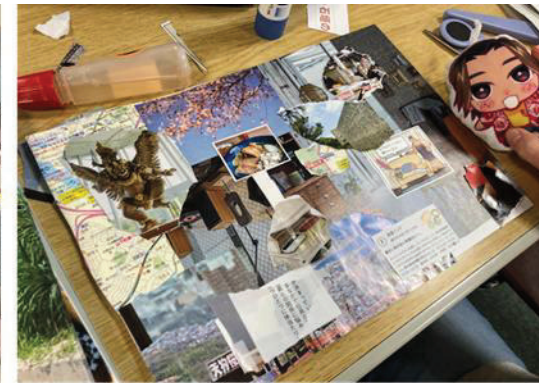
以上により、子供の多様な参加形態を尊重しつつ、コラージュ法の狙いである「自己表現」「自己理解の言語化」「安心した交流」をより安定的に実現することが期待される。



実施中の全体の様子



活動①コラージュの様子



活動①コラージュの様子



資料の写真

【第8回 12月 23日 金曜日 13:00-15:00】

各回の活動概要

<活動タイトル>

「みんなの美術館」

—

<実施場所>

実施場所①YUME School 町田校

〒194-0013 東京都町田市原町田 1 丁目 3-6

—

<出席者>

ラホ出席者 計 7 人

子供出席者 計 2 人

子供欠席者 計 12 人

その他出席者 協カフリースクールのスタッフなど 計 6 人

—

<活動内容と狙い>

第 5 回～第 7 回で作った作品を展示し、いいねカードを渡し合う。

①導入・進め方説明

- ・今日の活動の流れを、パワーポイントを用いて説明
- ・美術展の進め方やルールの説明
- ・「いいねカード」の書き方、渡し方について確認

②いいねカード、作品作りタイム

- ・第5回～第7回の活動に参加している子はいいねカードを作成する。
- ・第5回～第7回に参加していない子は、同じグループで座ってもらい、展示する作品作りを行う。
その後、いいねカードを作成。

③展示準備

- ・机を移動させ、作品を飾る準備を行う。
- ・机の上に作品を並べる

④美術館タイム

- ・机の周りを周り、それぞれの作品を鑑賞する。
- ・作ったいいねカードの裏に、その作品の感想を一言書き、作品の周りにいいねカードを置く。

⑤シェアタイム

- ・今回はいいねカードの感想を話し合う時間は設けず、各自、もらったいいねカードや感想を確認する時間とした。

〈ねらい〉

- ・活動の流れを明確に教示し、見通しを持って活動に取り組めるようにする
- ・評価をするのではなく「良いところを見つける」視点を意識させる
- ・ポジティブな感想の伝え方を理解する
- ・自分の作品を「人に見てもらうもの」として整える経験をする
- ・伝わりやすい表現を考え、自己表現の意味を再確認する
- ・他者の作品の良さを自分で見つけ、言葉にする力をつける
- ・他者との相互交流の中で「共感し合う」体験を重ねる
- ・個人の作品だけでなく、グループでの共同制作を通して、他者と関わりながら作品を作り上げる経験をする

〈環境設定と狙い〉

〈物理的な空間づくり〉

- ・机の上に画材・文具をジャンルごとに整備

- ・子供たちの休憩場所として、部屋の隅に1人になれるスペースを用意する
- ・活動中に子供たちが机の上でなく別の場所でやりたいなどあれば、その都度可能な範囲で対応する
(床で製作したいなど)

＜子供同士・支援者との関係づくり＞

- ・感想の伝え方を事前に練習（例：「～がすてき」「～が面白いね」）する
- ・感想の強制はせず、共感や気づきに基づいた言葉を尊重する
- ・否定せず、子供の言葉や表現に「寄り添って認める」ことを原則とする
- ・必要以上に評価せず、「それ、いいね。どうやって思いついたの？」と関心を持つ
- ・困っていきそうな子にはそっと寄り添い、自己決定を尊重する問いかけを使う（例：「どれにする？一緒に選ぶ？それとも少し考えてみる？」）
- ・支援者は「指導」ではなく、子供たちの主体性を尊重した関わりを重視する。

＜心理的・社会的なルール＞

- ・「途中で休んでもいい」「見るだけでもいい」など活動参加のグラデーションを許容
(作品は作らず、いいねカードだけの制作など)
- ・スタッフが休憩スペースに常駐し、理由を聞かずにまず受け入れる
- ・否定せず、互いの表現を大切に作る空気づくりをする
- ・「完成しなくても大丈夫」「途中で発表OK」を明言
- ・「アイデアだけ描く／色だけ塗る」など多様な表現を許容

＜安全対策＞

- ・自己表現を行う過程で、「うまく描けない」「変と思われるかも」と不安になったり、他者の感想によって自信を喪失したりする可能性がある。
→活動初回に「表現に正解はない」「どの作品にもその人らしさがある」ことを明示し、肯定的な環境づくりを徹底する。否定的な感想を避けるルール（「よかったところを伝えよう」など）を共有し、事前に感想の書き方を練習する。ファシリテーターが常に子供の様子を観察し、不安そうな子には個別フォローを行う。
- ・はさみ、カッター、接着剤などの使用時や展示スペースの混雑により、ケガや転倒、作品の破損が生じる可能性がある。
→道具の使用方法について事前に確認と注意喚起を行い、必要に応じて低学年にはスタッフが操作補助をする。展示や制作場所の動線を事前に整え、作品配置に無理が出ないようグループ分け・レイアウトを設計。細かいパーツや可燃物などは事前に安全確認し、取り扱いにリスクのある材料は制限または禁止する。
- ・人気のある子にばかり感想が集まる」「感想が偏る」「言葉のニュアンスの違いで傷つく」など、人間関係上の摩擦が生じる恐れがある。

→「いいねカード」は全員に最低〇枚渡すよう、スタッフが調整・補助する（偏りのない設計）。異年齢・関心の異なる子供たち同士でも、話題のきっかけになるペアワークや見学ワークシートを導入する。トラブルがあった場合はすぐに介入し、背景や意図の整理を行うことで再び安心して参加できる関係づくりを図る。

-

＜安全対策＞

・自己表現を行う過程で、「うまく描けない」「変と思われるかも」と不安になったり、他者の感想によって自信を喪失したりする可能性がある。

→活動初回に「表現に正解はない」「どの作品にもその人らしさがある」ことを明示し、肯定的な環境づくりを徹底する。否定的な感想を避けるルール（「よかったところを伝えよう」など）を共有し、事前に感想の書き方を練習する。ファシリテーターが常に子供の様子を観察し、不安そうな子には個別フォローを行う。

・はさみ、カッター、接着剤などの使用時や展示スペースの混雑により、ケガや転倒、作品の破損が生じる可能性がある。

→道具の使用方法について事前に確認と注意喚起を行い、必要に応じて低学年にはスタッフが操作補助をする。展示や制作場所の動線を事前に整え、作品配置に無理が出ないようにグループ分け・レイアウトを設計。細かいパーツや可燃物などは事前に安全確認し、取り扱いにリスクのある材料は制限または禁止する。

・人気のある子にはばかり感想が集まる」「感想が偏る」「言葉のニュアンスの違いで傷つく」など、人間関係上の摩擦が生じる恐れがある。

→「いいねカード」は全員に最低 2 枚渡すよう、スタッフが調整・補助する（偏りのない設計）。異年齢・関心の異なる子供たち同士でも、話題のきっかけになるペアワークや見学ワークシートを導入する。トラブルがあった場合はすぐに介入し、背景や意図の整理を行うことで再び安心して参加できる関係づくりを図る。

＜活動のタイムライン＞

●（12 時 30 分）スタッフ集合 <全体打合せ・準備> 30 分

出席者： 2

●（13 時 00 分）～ 受付開始 10 分

●（13 時 10 分）実施内容①いいねカード作り（担当者：古味） 5 0 分

・いいねカードの表紙のデザインを作る

・第 5 回～第 7 回に参加していなかった人たちのグループでは、スクイグルを実施

- (14 時 00 分) ~ 休憩 10 分
- (14 時 10 分) 実施内容② (担当者：古味) 10 分
 - ・作品展示の準備
 - ・作品の鑑賞
- (14 時 20 分) 実施内容③ (担当者：古味) 10 分
 - ・いいねカード交換
 - ・もらったいいねカードを確認
 - ・いいねカード交換
- (14 時 30 分) クロージング (担当者：古味) 5 分

--- 子供、協力フリースクール帰宅 ---

- (14 時 50 分) スタッフでの振り返り (担当者：古味) 10 分
 - ・ファシリテーターと学生スタッフによる本日の活動の振り返りを行った。

<該当回の活動内容に対する子供の反応・分析結果>

いいねカードの作成は本活動で 2 回目であったため、第 3 回の活動にも参加していた子供たちは、活動の流れを理解した上でスムーズに取り組み始める様子が確認された。いいねカードについては、ファシリテーターが用意していた画用紙のカードの台紙だけでなく、学生スタッフから「何色が欲しい？」などの声掛けをしてもらったことで、本人の好きな色のいいねカードを作成することができたと考えられる。

一方、第 3 回および第 4 回の活動に不参加であった子供たちのグループに対しては、まずいいねカードの作成を促し、その後、美術館での展示に向けた作品制作として「スクイグル」の活動を提案した。

スクイグルの活動では、当初は戸惑いを示す子供も見られたが、学生ボランティアや担当者とともに「何が見えるか」を考えながら進めることで、徐々に作品を完成させていく様子が見られた。1 名の子供については、最初の作品では「何が見えるか」を言語化することは難しかったものの、2 作品目では自ら最初の線を描く行動が見られ、活動への関与が高まったと考えられる。

第 2 回活動時のスクイグルにおいても、子供によって活動のしやすさに差が見られていたことから、枠組みの少ない自由度の高い表現活動に対しては、子供ごとの得意・不得意が影響しやすい可能性が示唆される。

いいねカードの作成が 2 回目となった子供たちは、次々とカード作りに取り組み、活動時間いっぱいまで継続して作成する様子が多く見られた。

美術館に向けた教室の設営準備については、ファシリテーターと子供たちが協力して行い、想定よりも早く会場設営を完了することができた。完成した作品は机に並べ、時計回りに移動しながら鑑賞を行った。鑑賞中は笑顔で作品を見る子供が多く、友達と会話を交わしながら鑑賞する姿も確認された。

また、いいねカードについては、作成時間内に作ったものに限らず、より多くの作品と交換するために新たにカードを作成する子供も多く、作品への関心や他者への関わりが広がっていたと考えられる。

<該当回の環境設定に対する子供の反応・分析結果>

前回の活動と同様の空間設定としたことで、会場設営および作品鑑賞をスムーズに行うことができた。今回も、立ち止まって作品を見る、気になる作品へ近づくといった子供たちの主体的な鑑賞行動が確認されたことから、自由に回遊できる鑑賞環境が子供たちの自発的な行動を促していると考えられる。

また、鑑賞中に感想を自由に言い合える雰囲気形成されていたことで、子供たちは過度な緊張を抱くことなく、リラックスした状態で自身の感じたことを表出できていたと推察される。

<振り返り等による気づき>

いいねカードの作成においては、第3回目と比較して、子供たちの自主的な行動がより多く確認された。具体的には、使用したい色画用紙やシールについて自ら希望を伝える様子が見られた。これらの変化から、活動への慣れに加え、継続的な参加を通してファシリテーターや学生スタッフとの関係性が徐々に構築されてきたことが、自由な発言や主体的な作品制作につながった可能性があると考えられる。

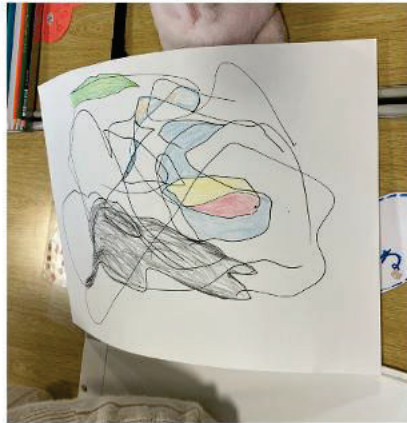
最後のシェアタイムについては、鑑賞中やいいねカードの交換中に、子供同士で自然発生的な会話や感想の共有が見られていたこと、また、各ラボの参加者同士の関わりが比較的強かったことを踏まえ、隣席の子供や初対面の相手との間で改めて感想を共有する場を設定することは、心理的負担が高いと判断した。そのため、担当者から一斉に感想共有を促す指示は行わず、子供たちの自発的な関わりを尊重する対応とした。



実施中の全体の様子



いいねカード作りの様子



展示する作品作りの様子



展示準備・作品鑑賞の様子



いいねカード交換の様子



いいねカード交換の様子

<p style="text-align: center;">今日の流れ</p> <hr/> <ul style="list-style-type: none"> ① いいねカード作り ② 作品掲示 ③ 鑑賞会 ④ いいねカード交換 ⑤ アンケート 	<p style="text-align: center;">① いいねカード作り 13:15~14:00</p> <hr/> <p>▶ みんなの作品を見た感想をウラに書いて渡すカード 表紙はみんなの好きなデザインにしてね</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">   </div>
---	---

<p>休憩</p> <hr/> <p>10分</p>	<p style="text-align: center;">② 作品展示 14:00~14:15</p> <hr/> <p>▶ 机に作品を並べてみんなで美術館を作ろう!</p> <p style="text-align: center;">みんなの作品を机に並べてみよう わからなかったら大人の人に言ってね</p>
----------------------------	--

<p style="text-align: center;">③ 鑑賞会 14:15~14:25</p> <hr/> <p>▶ 作品を見て回ろう!</p> <ul style="list-style-type: none"> • どこがすてき? • どのところが工夫されてる? • 自分とちがうところ、あるかな? こんなことを考えながら見てみよう! 	<p>休憩</p> <hr/> <p>10分</p>
---	----------------------------

④ 片付け・活動の振り返り

今日の活動で楽しかったこと、頑張ったこと、もっとこういことがやりたかったなど、みんなの感想を、周りのお友達と話してみてください🗣️

活動に参加していただきありがとうございました 🥰
皆さんと楽しく活動することができて嬉しかったです

資料の写真

第3章 子供の特性と変化の分析

●活動全体を通じた変化・特性に応じた支援方法等における検証内容と仮説

仮説：プログラム参加後は、参加前と比べて質問紙の得点（自尊感情・社会性）が上昇する。

- ・「特性に応じた支援方法による効果と仮説」
- ・支援を通じて、子供が継続的に参加したり、自己表現の機会が増える。

●活動全体を通じた変化・特性に応じた支援方法等における記録方法

- ・プログラム参加前後で質問紙を実施し、得点を比較することで数値的に変化を検証する。
- ・支援者による行動観察を行い、子供の変化を記録する。

●活動全体を通じた変化・特性に応じた支援方法等における分析ツール・手法

- ・プログラム参加前後で実施した質問紙調査の比較を行う。

Aさん 小学校高学年

●子供の特性（事前ヒアリングシート・事前アンケート等より転記）

- ・得意なこと：スクラッチ、折り紙、工作、実験、手品、動く仕掛け
- ・苦手なこと：勝ち負けのある遊び
- ・完璧主義で思い通りにいかないとすべて元に戻したりする時がある

●活動での変化

第2回・第3回では、制作開始までに時間を要し、学生からの問いかけには主に頷きで応答するなど、言語的な表出は限定的であった。一方、缶の蓋を定規の代わりに用いる、紙を透かして形を写すなど、制作面では独自の工夫が見られた。

第4回では、いいねカードの送り先やデザインについて時間をかけて検討し、回遊しながら自分なりに選択する様子が確認された。

第5回・第6回では、点つなぎを取り入れたカード制作を行い、当初は恥ずかしさを示しつつも、次第に制作意図や描き方を説明する姿が見られた。

一貫して慎重に活動に取り組む傾向が見られる一方、回を重ねる中で、自身の工夫やアイデアを表現する場面や、他者とのやり取りに応じて説明を行う場面が徐々に増えてきたと推察される。



Bさん 中学生

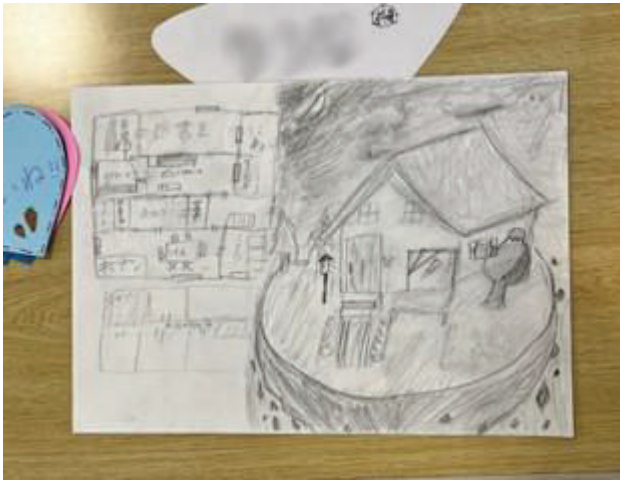
●子供の特性（事前ヒアリングシート・事前アンケート等より転記）

- ・得意なこと：絵を描くこと、動画編集
- ・苦手なこと：朝早く起きて行動すること
- ・人の気持ちを汲み取りすぎて苦しくなってしまう。気を使いすぎてしまう。

●活動での変化

前半（第1回～第4回）では、活動開始直後から積極的に制作に取り組み、家の間取り図を描くなど具体的なイメージを形にしていた。学生からのコメントに対して楽しげに自身の考えを返し、同じテーブルの学部生と会話を交わしながら制作を進める様子が見られた。活動が進むにつれて発話量が増え、休憩時間中も集中して制作を続けるなど、活動への没入が確認された。また、班内で困っている参加者に対して提案を行うなど、周囲への配慮を伴う関わりも見られた。

後半（第5回～第8回）では、「何に見えるか」といったやり取りを通して、他のフリースクールのメンバーとも会話を行う様子が確認され、交流の範囲が広がっていた。制作を媒介として、他者との関わりが自然に生じており、活動への慣れとともに対人交流の広がりが見られたと推察される。



Cさん 小学校中学年

●子供の特性（事前ヒアリングシート・事前アンケート等より転記）

- ・得意なこと：料理、友達と遊ぶこと、ゲーム
- ・苦手なこと：人から指示されること
- ・人と関わることが好きなのだが、コミュニケーションがうまくいかず、気持ちが伝わらないと感じると爆発したり暴力的になってしまったりすることがある。

●活動での変化

前半では、活動開始時から積極的に制作に取り組み、家の外観や庭、色彩表現などを用いて自分のイメージを形にしていた。他児の作品に対して楽しげにコメントする様子や、学生に対して家族の話題を交えながら会話する場面が見られ、笑顔で関わる姿が多く確認された。また、休憩時間中も制作を継続し、他の子供の作品説明を聞いて微笑むなど、他者への関心も示していた。一方、活動終盤には「疲れた」「ボールを蹴りたい」と発言するなど、疲労感を言語化する様子も見られた。

いいねカード作成では、1枚作成後にさらにもう1枚作りたがるなど意欲的な姿勢が見られた。同じラボの子供たちと軽い会話を交わしながら作成していたが、感想コメントの記述に困る場面もあり、言葉の例示を行うことで制作が進んだ。途中で集中が途切れ、紙飛行機を作る行動も見られた。

後半では、活動への取り組み方に波が見られた。第5回・第6回では、当初は友人と同じテーブルで制作を進めていたが、途中で手が止まり、机を離れて一人で座り込む様子が確認された。担当者が隣に座り、言語的な応答はすぐには得られなかったものの、しばらく同席する中で「作りたいものがわからない」と気持ちを表出することができた。その後、イメージを言語化し、参考となる写真を提示することで制作を再開したが、時間の都合上、作品の完成には至らなかった。

第 8 回では、複数の作品に対して多くのいいねカードを配置し、感想も比較的スムーズに記入していた。制作面では点つなぎの表現を取り入れるなど、これまでの活動経験を反映した様子が見られた。また、制作の合間にサイコロ遊びを行うなど、場に応じて活動と遊びを切り替えながら参加していたと考えられる。これらのことから、安心できる関係性と具体的な支援があることで、自身のペースを保ちながら表現活動に継続して参加できることが示唆された。



D さん 小学校中学年

● 子供の特性（事前ヒアリングシート・事前アンケート等より転記）

- ・得意なこと：工作、かわいいキャラクター、ゲーム
- ・苦手なこと：字の読み書き、勉強に苦手意識あり

● 活動の変化

初回の活動では、同フリースクールの子供たちとの会話や共同作業が主だったが、回を重ねるごとに他フリースクールの子供（F さん）とも同フリースクールの子供（B さん）と一緒に話を交えるなど交流を広げることができていた。

前半では、代筆を依頼したり、AI 使用にあたって自身の要望を大人に伝えたりと、支援を受けながら表現活動に参加していた。また、作品鑑賞自体には関心を示す一方で、感想を言葉で伝えることには難しさがあり、「いいね」を置く行動で代替する様子が見られた。

後半になると、シールや点つなぎなど表現方法の幅が広がり、他児の表現を取り入れながら制作を進める姿が見られた。さらに、欲しい素材を言葉で伝えたり、大人からの提案を受け入れたり、他者とのやりとりを通じた主体的な参加が増加した。

これらのことから、活動への継続的な参加と安心できる関係性の中で、自己表現や他者との関わり方が徐々に広がっていったと考えられる。



Eさん 小学校高学年

●子供の特性（事前ヒアリングシート・事前アンケート等より転記）

- ・積極的に活動する児童。
- ・自分がやったことを見てほしいという気持ちが強く、対応が難しい際にも必要以上に話してくることがある。
- ・苦手なこと：やりたいと思わないことを強制されること

●活動の変化

前半は、言葉遣いがやや強く、他児との関わりにおいて調整が必要な場面が見られたが、回を重ねるごとに強い言葉は徐々に減少していった。また、活動内容が本人にとって楽しみづらいつ感じられる場合でも、最初から投げ出すことは少なくなり、友達と共同して取り組もうとする姿勢が見られるようになった。制作場面では、友人や学生と会話を交わしながら意欲的に取り組み、肯定的な声掛けに対しては素直に反応する様子を確認された。

後半は、グループ制作において自分の好みや意見を伝え、役割を引き受ける姿が見られた。相手の表現を理解しようと努める姿勢や、他児への提案・支援的な関わりも見られ、協働的な行動が増加した。



Fさん 中学生

●子供の特性（事前ヒアリングシート・事前アンケート等より転記）

- ・基本的には温厚。
- ・苦手なこと：聴覚過敏（急な大声等）⇒静かなスペースに移動する配慮。イヤーマフ持参
- ・情緒面：騒がしくなると、「うるさい」などと直接行ってしまふ可能性がある。
- ・関わり：特になし。イヤーマフは自分で適宜つける。チーム分けの配慮必要なし。

●活動の変化

前半（第1回）では、途中退席を挟みながら活動に参加しており、グループ活動中は表情が硬く、他者との関わりに消極的な様子が見られた。活動内容によっては集中が続きにくく、担当者からの働きかけに対しても反応が限定的であった。

一方、後半（第5～8回）では、活動への参加姿勢に明確な変化が見られた。第5回以降は表情が和らぎ、グループ活動に対しても意欲的に取り組む様子が確認された。担当者の質問に自分の言葉で応答する場面が増え、作品を介して他児と会話を交わす機会も広がった。

第5回・第6回には、当初は題材への関心が高くない様子が見られたものの、自身の興味に沿った素材（風景や滝の写真）を選択し、「なぜそれが好きか」を言語化するなど、主体的に活動を調整する姿が確認された。

第8回では、いいねカードを多く作成し、参加している子供全員分を作ろうとする姿勢が見られ、他者への関心や関与の広がりが見られた。これらの変化から、活動環境や継続的な関わりを通して、安心感が高まり、自己表現および対人関係への参加が段階的に促進されたと推察される。



Gさん 中学生

●子供の特性（事前ヒアリングシート・事前アンケート等より転記）

・事前情報なし

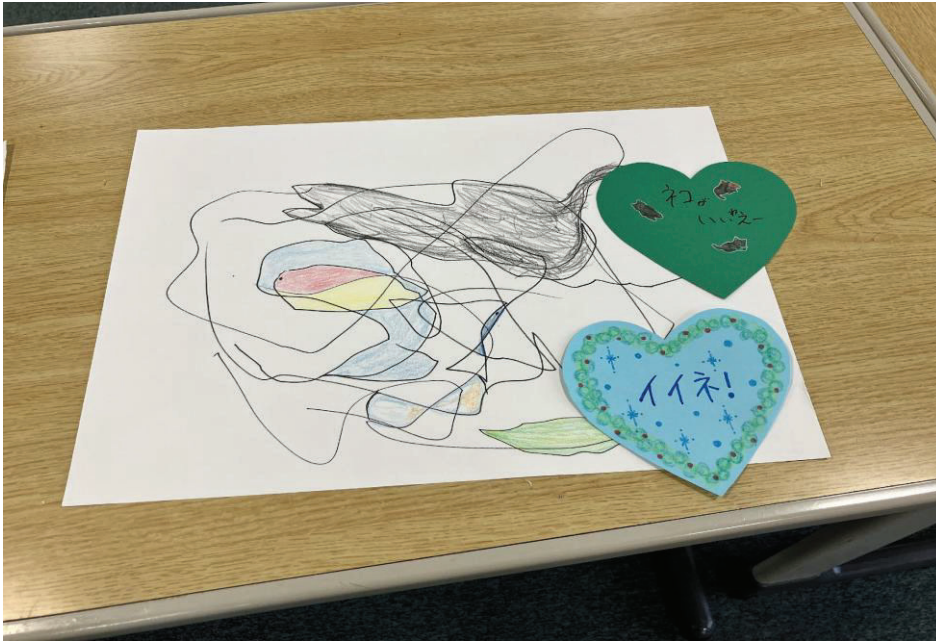
●活動の変化

前半（第1回）では、同年代の中学生同士のグループで活動したことで、コミュニケーションは比較的スムーズであり、担当者からの質問にもメモを取りながら丁寧に応答する姿が見られた。

第4回には、いいねカードの作成に積極的に取り組み、鑑賞後の振り返りでは「このような体験はなかなかないため、良い経験になった」と自身の感じた価値を言語化する様子を確認された。

後半（第5回・第6回）では、スキイグル活動において、グループのメンバーと協力しながら「何が見えるか」を一生懸命考え、他児の意見を受け止めて同意する姿勢が見られた。また、活動に消極的なメンバーの様子を気にかけるなど、他者への配慮や関心の広がりが確認された。

これらの様子から、回を重ねるごとに自己表現に加え、他者と協働する姿勢や周囲への気づきが育まれてきたと推察される。



●各回の活動概要と子供たちの変化

【第1回 10月 17日 金曜日 13:00-15:00】

各回の活動概要

<活動タイトル>

「自己紹介・名札、名刺作り・いいねカード作成」

第1回の活動による変化

●第1回の活動による様子と変化（ラボにおける記録・協力FSスタッフへのヒアリング等から記載）

<第1回の活動による子供の変化>

活動終了時には、開始時の緊張が軽減し、制作や交流に対する抵抗感が減っていた。

名札・名刺づくりという「正解のない・取り組みやすい活動」が、自己表現のハードルを下げ、場に馴染む助けとなった。

名刺交換や学部生との雑談を通して、他者との関わりに対する不安が和らぎ、次回以降の活動に向けた心理的準備が整った。

【第2回・第3回 11月 18日 火曜日 12:30-15:30】

各回の活動概要

<活動タイトル>

「住みたい星・住みたい家」

第2回・第3回の活動による変化

●第2回・第3回の活動による様子と変化（ラボにおける記録・協力FSスタッフへのヒアリング等から記載）

<第2回・第3回の活動による子供の変化>

・第2回の「住みたい家」で自己理解が促され、第3回の「住みたい星」で創造性が一気に開放されるという、段階的な変化が見られた。

・AIとの対話や学部生との雑談が、発想の補助・安心感の形成に大きく寄与し、普段発言が少ない子どもアイデアを共有する姿が見られた。

・他児の作品への興味が高まり、「見せて」「それいいね」といった肯定的な交流が増え、社会的な関わりが自然に広がった。

・次回の美術展（第4回）に向けて、「どこを見てほしい」「こんな感想がほしい」といった意識が芽生え、自己表現の目的意識が高まった。

【第4回 11月 27日 木曜日 12:30-15:30】

<活動タイトル>

「みんなの美術館」

第4回の活動による変化

●第4回の活動による様子と変化（ラボにおける記録・協力FSスタッフへのヒアリング等から記載）

・第4回の活動では、展示会形式の「みんなの美術館」を通して、子供たちにいくつかの変化が見られた。自由に作品を見て回れる環境により、気になる作品に近づく・じっと見るなど、主体的な鑑賞行動が自然に生まれた。また、ファシリテーターの短い問いかけに応じて「ここが好き」など注目点を言葉にする姿も見られ、他者の表現を受け取る力が育ちつつあると考えられる。

・作品を介した交流は対人緊張を和らげ、話すことが負担になりにくい構造が安心感を支えた。もらった感想カードを読む中で、自分の作品が誰かに届いた実感を得る子どもおり、自己肯定感や自己理解の小さな芽生えが確認された。

【第5回 第6回 12月 11日 木曜日 12:30-15:30】

各回の活動概要

<活動タイトル>

「スクイグル法での制作」

第5回、第6回の活動による変化

●第5回、第6回の活動による様子と変化（ラボにおける記録・協力FSスタッフへのヒアリング等から記載）

載)

- ・第5・6回のスクイグル法の活動では、自由な線からイメージを広げる過程を通して、子供たちの自己表現や対話の広がりが見られた。好きなアニメや動物など関心領域に触れた際には、普段より積極的に話す姿が見られ、興味を手がかりにした関係形成が促進された。
- ・凶器など刺激的なモチーフを描いた子供から学校生活の話が引き出されるなど、作品が語りの入口として機能した点も特徴的であった。一方で、着手が難しい子供には「何色がいい?」といった具体的な問いが有効であり、小さな選択肢が参加のハードルを下げる事が確認された。
- ・全体として、スクイグル法は自由度の高さゆえに迷いやすさも生むが、関心への共感的な声かけや選択肢提示により、表現と対話の両面で子供の変化が見られた。

【第7回 12月19日 金曜日 12:00-15:30】

各回の活動概要

<活動タイトル>

「コラージュ法での制作」

第7回の活動による変化

- 第7回の活動による様子と変化（ラボにおける記録・協力FSスタッフへのヒアリング等から記載）
- ・仮説：協働の深まりと表現の広がりが進む→ 実際に、スクイグル法での「他者の表現を受け取りながら物語をつくる経験」と、コラージュ法での「自由度の高い共同制作」が相互に作用し、協働の質が大きく向上した。
- ・異年齢グループでの活動により、自然な役割分担や助け合いが生まれ、社会的スキルが育っていた。
- ・前回までで育まれた「自己表現への安心感」が維持され、より積極的に意見を出す子が増えた。
- ・次回の最終回（第8回）の展示に向けて、「見てもらいたい」「感想がほしい」という意欲が高まり、発表への準備が整ったと考えられる。

【第8回 12月23日 火曜日 13:00-15:00】

各回の活動概要

<活動タイトル>

「みんなの美術館」

●第8回の活動による変化の仮説

第8回の活動による様子と変化（ラボにおける記録・協力FSスタッフへのヒアリング等から記載）

- ・仮説：全体の経験を統合し、自己変化を自覚する→ 実際に、振り返りの場面で自分の成長や気づきを言葉にする姿が多く見られた。

・他者からの肯定的フィードバックを受け取る経験が積み重なり、自己肯定感が高まっていることがうかがえた。

・作品を“人に見てもらふもの”として整える経験を通して、伝える意識・目的意識が育った。

・初回活動と最終活動のアンケート結果を比較すると、活動後、多くの子供がアンケート項目の「自分の作品やアイデアに自信がある」に「とてもあてはまる（４）」に○をつけていた。全 8 回の活動の中で、活動の場が子供たちにとって、安心して表現ができる場であったことや表現したものに対してポジティブなフィードバックを受け取ったことにより上記項目の得点が上昇したと考えられる。

・異年齢交流や学部生との関わりが、安心感と社会的スキルの向上に寄与したと考えられる。

●全回を通じた活動の様子と変化（ラボにおける記録・協力 FS スタッフへのヒアリング等から記載）

<活動全体を通じた様子と前後の変化>

・初回は緊張が強かったが、回を重ねるごとに表情が柔らかくなり、発言量・交流量が増加した。

個人制作 → 発想の拡張 → 他者からの肯定 → 協働制作 → 振り返りという流れの中で、

「安心 → 表現 → 交流 → 協働 → 自己理解」の段階的な成長が見られた。

特に第 4 回の美術展は大きな転機で、他者からの肯定的フィードバックが自己効力感を高め、以降の協働活動への意欲を強めた。ラボとして想定していた「肯定的な環境が自己表現と社会性を促進する」という仮説は概ね確認された。

<活動全体を通じて効果的だった支援方法>

・ 否定しない・比較しない・評価しすぎないという姿勢が、安心して表現できる土台となった。

「どう思いついたの？」などの関心を向ける声かけが、自己決定と主体性を促した。

・学部生との何気ない雑談や日常的な交流も、子供たちにとって安心感や親しみを育む大きな要因となっていた。年齢の近い大学生との関わりは、活動への参加意欲を高めるだけでなく、表現やコミュニケーションのモデルとしても良い影響をもたらした。

困っている子にそっと寄り添い、選択肢を提示する支援が、過度な依存を防ぎつつ安心感を与えた。

AI を活用したアイデア補助が、発想の苦手な子の支えとなり、話し合いの活性化にもつながった。

グループ活動でのファシリテーション（意見の違いを肯定する枠組み提示）が、協働の質を高めた。

<活動全体を通じて効果的だった環境設定>

・画材・文具をジャンルごとに整理し、選びやすくしたことが主体的な制作を促した。

「途中で休んでもいい」「見るだけでもいい」という参加のグラデーションが、安心して参加できる基盤となった。

多様な表現方法を許容する空気づくりが、表現の幅を広げた。

展示会で作品を丁寧に扱う環境が、子供たちの自己価値観を高めた。
異年齢交流が自然に生まれる動線づくりが、社会性の発達に寄与した。

第4章 支援者に必要な資質・能力の分析

4.1 支援者に必要な資質・能力の検証方法と仮説

- ・本調査における支援者は、大学において臨床心理学を学ぶ女性であった。そのため、本調査の実施以前からカウンセリングやグループアプローチ、行動理論等への理解があった。
- ・支援者に求められる資質・能力を向上させるため、各回の初めに、実施内容・狙いの説明、児童生徒の特性に応じた望ましい関わりについての説明を行った。

4.2 支援者に必要な資質・能力の検証における記録方法

- ・各回の最後に、「効果的だった声掛け」について質問した。

4.3 支援者に必要な資質・能力の検証における分析ツール・手法

- ・「効果的だった声掛け」の回答の中で類似するものごとに分類し、その効果を確認した。

4.4 支援者に必要な資質・能力の検証における検証結果

最初のアイスブレイクタイムで相手の好きそうな話題を掘り下げること、少し緊張を解すことができたのかなと思います。
アイスブレイクの際に相手の好きなものについて質問したときは、他の声掛けよりも積極的に喋ってくれました。
何の素材を使おうか悩んでいる子に対して、「どういうイメージで作りたい？」「どういうものがほしい？」と声をかけてあげると、その子の考えを教えてもらったため、スムーズに対応できたと思う。
それは何？など、質問をすると子供の方から積極的に話してくれた
子供たちが安心して活動に参加し、自己表現できるような関わりを意識した。工夫した点として、まず子供との距離の取り方が挙げられる。立ったまま声をかけるのではなく、しゃがんだり同じ高さに座ったりすることで視線を合わせ、活動への参加を妨げないよう心がけた。また、子供一人ひとりの様子を観察し、話しかける内容やタイミング、頻度を調整することを意識した。初対面であることから、いきなり制作活動を促すのではなく、その子の好きなことや興味関心について質問し、会話を通して関係性を築くことを大切にしたい。
今日は 1:1 で作業をしましたが、最初は少し緊張している様子だったので話しかけすぎず一言交わす程度にして、時間経過とともに声掛けの量を増やすようにしました。

なかなか作業を開始しない子に対しては、「どういう家（星）に住んでみたい？〇〇とかどう？」と例をあげながら問いかけるよう心がけた。
AIを使いたいけれど、入力の仕方が分からない子に対しては、「どういうのを聞いてみたい？」と声をかけてその子が主体となって活動できるよう声をかけた。
凶器を描いた子がいたので、そこから深掘りしていくと、通っている中学校のことを教えてくれた。
好きなものは何？とか、広い場所があったら何がしたい？といった声かけ。海外ドラマで見かけるような海外の家の間取りについて話すこと。「これって難しいかな？」って問いかけに、「自由に作っていいから、どこに付け足してもいいと思うよ。どこにあるとたのしいかな？」など。
子供が描いていた絵に対して、「〇〇いいね！」という、「これはね、〇〇で、〇〇なんだよ」と詳しく説明をしてくれた。そのため、肯定的な声掛けを心がけた。
声掛けとは異なりますが、声をかけた後の反応を見て、沢山話しかけて良いタイプか、様子を見て声掛けは少ない方がいいタイプかを考えて行いました。その結果、自分たちのペースで作業を行っていたのではないかと思います。
子供が書いた絵に対して「庭だったら色んなものが置いてありそうだね」「森なら他の動物もいるかな」など、想像力をふくらませられるような声掛けをするように心がけた。
作品には子供たちのオリジナル要素がたくさん詰め込まれていた。オリジナル要素について触れることで、たくさん話をしてくれたと思う。
自分から描こうとしない子に対して、「何色がいい？」など答えやすい質問をすると描こうとしてくれた。
子供にとって好きなこと、興味のあることに関する質問の声かけは、子供の話を引き出せていたと感じた。
「いいねカード」を作る際、使いたかった色のカードがなかった子に対して、「何色がほしかった？」「その色があったら作ろうか？」と声をかけたところ、その子の要望に合った対応ができた。

・「効果的だった声掛け」を分類したところ、以下の3つが考えられ、それぞれに以下の効果が表れた。

①作品についての質問・感想の共有・想像を広げる問い→子供の話す量が増える・詳しい説明をしてくれるようになった。

②選びやすい提案→行動開始のハードルを下げ、制作への着手につながった。

③主体性を促す受け止め→自己肯定感・挑戦意欲が向上した。

4.5 まとめ

・ただ1人で作品を作るだけでなく、他者との相互作用を取り入れることにより、さらに豊かな自己表現を実現することができていたと考えられた。

第5章 調査研究に関する総括

5.1 調査研究において実施された活動内容の効果

- ・自尊心についての質問では、「自分の作品やアイデアに自信が持てることがある」の得点が向上した子供が3名いた。一方で、「自分の好きなことについてわかる」が低下した子供が2名、「自分の作品やアイデアに自信が持てることがある」の得点が低下した子供が3名おり、グループ活動を行ったことで、自分の好きなものをうまく表現できなかった可能性が示唆された。
- ・社会性についての質問では、「グループで意見を伝えられる」の得点が向上した子供が1名いた。一方で、「友達の気持ちをわかってあげようとする事ができる」が低下した子供が3名、「友達と協力して活動できる」が低下した子供が2名おり、グループでの活動における理解・協力の難しさがあった可能性が示唆された。

5.1.1 子供一人ひとりの興味関心を引き出す支援方法

- ・作品についての質問・感想の共有・想像を広げる問いや、選びやすい提案を行い、子供たちからの発言に対し、主体性を促す受け止めを行うことで、子供たちの話す量が増えたり、詳しい説明をしてくれるようになったりするほか、行動開始のハードルを下げ、制作への着手につながりやすくなり、興味関心の向上につながった。

5.1.2 子供一人ひとりの興味関心を引き出す環境設定

- ・「画材を整理して置く」「子供の希望に応じて作業場所を柔軟に変えられるようにする」といった物理的な空間づくり
- ・「コミュニケーションの手本となるような関わりを行う」「否定せず、表現を尊重しながら関心を示す」「困っている子には寄り添い、選択を促す声かけをする」といった子供同士・支援者との関係づくり
- ・「自由な参加の仕方の保障」「多様な表現を認め、安心できる雰囲気づくり」といった心理的・社会的なルール
- ・「表現に正解がないことを明示し、不安な子供には個別フォローを行う」「はさみ等は注意喚起し、必要に応じて補助する」といった安全対策

5.2 支援者に必要な資質・能力

- ・子供の行動や表現の背景を理解し、子供の特性に応じて関わりを調整するための心理学的知識
- ・必要なときに寄り添い、過度に介入しないバランス感覚を持ち、グループ全体の動きを見ながら、個別支援も行う多面的な視点
- ・効果的な声掛けの活用（①作品についての質問・感想の共有・想像を広げる問い②選びやすい提案③主体性を促す受け止め）

5.3 今後の課題

・フリースクール等での導入にあたって、支援者の養成が必要となる。どのような声掛けをすることで子供たちの自尊心を向上させるのかを知り、また、子供たちの自由な表現を尊重する姿勢を身に着ける必要がある。

・今回の調査研究活動では、支援者に男性がいなかったことや、大学生・大学院生しかいなかったことから、支援者の性別や年齢層が子供たちの活動に与える影響について検証できなかった。また、支援者だけでなく、部屋にいる大人（各フリースクールの職員、アデコ株式会社の方、東京都の方など）が多かったことによる自己表現の抵抗感については考慮できなかったため、慣れ親しんだフリースクール等での検証では、さらに自尊心向上の効果が表れる可能性もあると考えられる。

5.4 まとめ

- ・自己表現の機会は、自尊心を高める一方で、グループ活動の中で自分の好みをうまく言語化できない等、難しさが示唆された。また、グループでの活動は、交流を促すことができた一方で、協力や理解の難しさも明らかになった。
- ・興味関心を引き出すためには、活動環境の設定が不可欠であり、そのうえで、支援者の共感的・受容的な関わりが求められる。

第6章 フリースクール等における研究成果の実践

6.1 実践のための条件

<費用>

- ・ A4用紙（1人10枚程度）、色鉛筆（1グループ2セット）、クレヨン（1グループ2セット）、サインペン（1グループ1本）、カラーペン（1グループ2セット）、のり（1グループ2本）、ハサミ（1グループ2本）、シール（様々な種類のものを用意）、雑誌（様々な種類のものを用意）
- フリースクール等施設に用意のないものを用意していただく必要がある。

<支援者に求められるもの>

- ・子供の行動や表現の背景を理解し、子供の特性に応じて関わりを調整するための心理学的知識
- ・必要なときに寄り添い、過度に介入しないバランス感覚を持ち、グループ全体の動きを見ながら、個別支援も行う多面的な視点
- ・効果的な声掛けの活用（①作品についての質問・感想の共有・想像を広げる問い②選びやすい提案③主体性を促す受け止め）

<人員>

- ・全体のファシリテーター1人。活動の狙いを子供たちにわかりやすく伝え、活動中の子供の状態を観察し、必要に応じて関わり方を調整する。
- ・1つの机（子供3～5人）に対して1人。グループ全体の動きを見ながら、個別支援も行う多面的な視点を持ち、介入のバランスを取りながら効果的な声掛けを行う。

6.2 当該活動により効果が表れやすい子供

- ・小学生は「表現の楽しさ」「自信の獲得」が伸びやすく、中学生は「他者との協働」「対人関係の広がり」が伸びやすい傾向が見られた。
- ・性別にかかわらず、表現活動への興味の強さが活動による効果に影響を与えていた。
- ・不安の強い子供では、制作開始に時間がかかったり、言語的表出が少なかったりする傾向があり、安心でき、自分のペースで進められる活動によって、自己表現が広がりやすかった。
- ・他者配慮が得意な子供では、制作を媒介に自然な交流が生まれやすく、協働的な姿勢が伸びやすい傾向にあった。他フリースクールの子との関わりも広がりやすく、対人関係の幅が拡大する傾向が見られた。

6.3 望ましい場所・環境

- ・指示を確認できるモニターがあり、不要な視覚的・聴覚的・臭覚的・触覚的・味覚的・温度・湿度・気圧・気質・音・光・電磁波・放射線・振動・騒音・電磁波・放射線・振動・騒音・電磁波・放射線・振動・騒音のない部屋
- ・一人一人の作業スペースが十分に確保された机
- ・心理的・物理的な安全性が確保された環境

6.4 フリースクール等での実践（少額の費用・少数の人員で実践する方法）

<構成の仕方>

- ・活動を行いやすいグループ構成をフリースクールが行い、フリースクール職員が巡回して声掛けをする形で行う。

<効果の測定方法>

- ・自尊心に関わるアンケートの実施や感想シートへの回答

6.5 実践に向けた留意事項

<子供に対する留意事項>

- ・効果的な声掛けを用いた、子供の興味や主体性を引き出す関わりや、安心して参加できる環境づくり、安全面への配慮を行う。

<環境に対する留意事項>

- ・心身の安全が確保できない場合や、子供同士の重大なトラブルがある場合、支援者の条件が整わない場合には、実施を中止したほうが良い。