

# 令和7年度ラボの概要

- ① 慶應義塾大学
- ② 帝京大学
- ③ 東京家政大学
- ④ 日本体育大学
- ⑤ 明治学院大学

※五十音順

## 慶應義塾大学ラボの概要 (構成団体:株式会社SPACE)

### テーマ

「木と気」の学びプロジェクト

ー自然・身体・環境とのつながりに気づき、本来の個別最適な学びに向かうための包括的調査研究ー

### 検証内容

子どもの認知特性や興味関心を可視化しつつ、地域の自然・文化・風土を教材にしたプログラムを実施し、興味・体験・学びが循環するモデルを検証

### 活動概要

#### 対象

小学3年生～中学3年生

#### 実施時期

R7年11月(8回)

#### 主な実施場所

日野市内・多摩市内

#### 活動内容

自己理解につながるアセスメント  
ツールを活用しつつ、地域資源を教材とした探究学習につながるプログラムを実施

#### 活動内容

第1回	君もULTLA ー自分学入門ー	自分の特性や興味関心、 学び方のヒントを知る
第2回	街の中の「気」をキャッチ できるか!?	街を歩き、風景を通して 「気づき」と「探究心」を育む
第3回	謎の木造建築のルーツを 探ろう	暮らしと文化の変遷を建築の視 点から学ぶ
第4回	桑の木が生糸に へんしん!?	桑の成長を通して、生命の循環と つながりを理解する
第5回	五感で味わう、秋の味覚	食材や自然素材を使って、色・香 り・音・形の変化を感じ取る
第6回	草木の色をまといっ てみよう	植物から色を抽出し、自然由来の 染色や化学反応を観察する
第7回	気の向くままに、 森の賢者へ	自分の“森の賢者”像を身体表現 で表し、感じたことを共有する
第8回	アセスメント (ふりかえり)	自分の中の変化とこれまでの活 動を紐づけ、理解する

## 帝京大学ラボの概要



### テーマ

子どもの視点と関係性を広げるICTを活用した未来創造プロジェクト  
ー心理社会的観点に基づく子ども理解と支援のあり方の検証ー

### 検証内容

ICTを活用しながら、子どもの興味・関心を引き出すプロジェクト(テーマ:未来創造)を実施し、子どもの視点と関係性を広げる手法を検証

### 活動概要

#### 対象

小学3年生～中学3年生

#### 実施時期

R7年10月～12月(8回)

#### 主な実施場所

レンタルスペース、植物園、科学館

#### 活動内容

子ども一人ひとりに学生サポーターが伴走する形式で、ICTを活用して未来のイメージを創造するなど、子どもの興味・関心を引き出す取組を実施

#### 活動内容

第1回	未来を創造しよう！①	折り紙、粘土、絵の具等を用いた自由工作・お絵描きを行う
第2回	自然に触れる①	未来の庭を想像し、寄せ植えを行う
第3回	自然に触れる②	植物を観察・命名し、撮影した写真で図鑑を作る
第4回	未来を創造しよう！②	AI(注1)を活用して、今の自分、10年後の自分のイラストで表現する
第5回	創造する①	レゴ®ブロック(注2)を活用して、住みたい部屋・家を作る
第6回	創造する②	プラネタリウムを鑑賞し、感想を共有する
第7回	未来を創造しよう！③	AI(注1)を活用して、「100年後の未来都市(東京)」の画像を作る
第8回	発表会 未来都市に行こう！	各自の「100年後の未来都市(東京)」を共有する

注1:使用したAIアプリには13歳未満の子供の使用制限があるため、子供の意図を汲んで、学生サポーター等がAIに入力する運用としました。

注2:本資料は、LEGO®/レゴ®の商標所有者であるレゴグループの「フェアプレイポリシー」(<https://www.lego.com/ja-jp/legal/notices-and-policies/fair-play>)に則り作成していますが、レゴグループの承認・許可・スポンサー契約を得て作成しているものではありません。

## 東京家政大学ラボの概要



### テーマ

表現活動を通じた社会性向上への試み

### 検証内容

「好きなこと」や「得意なこと」を起点に、「美術展」形式の表現活動を実施し、共感・自己肯定感や社会性の向上につながる手法を検証

### 活動概要

#### 対象

小学3年生～中学3年生

#### 実施時期

R7年10月～12月(8回)

#### 主な実施場所

協力フリースクール

#### 活動内容

個人・グループで制作した作品を「美術展」の形式で他者に紹介し、「いいね」や感想といった気持ちをかたちにして贈り合う活動を実施

#### 活動内容

第1回	自己紹介・AIリテラシー	【個人活動・導入】 ・AI(注)リテラシーを学ぶ ・AIを活用した自分の名刺、いいねカードづくり
第2回	住みたい家	【個人制作と発表】 ・表現したいものを考える
第3回	住みたい星	・作品づくり
第4回	展示&交流	【第1回美術展】 ・作品の美術展 ・いいねカードを用いた交流
第5回	スクイグル法での制作	【グループ制作】 ・くじ等を用いて、グループを編成
第6回	スクイグル法での制作	・グループで美術展の方向性を話し合う
第7回	コラージュ法での制作	・各回で異なる手法を用いて作品制作
第8回	展示&交流	【第2回美術展】 ・グループ作品の美術展 ・再びいいねカードを用いた交流

注:使用したAIアプリには13歳未満の子供の使用制限があるため、子供の意図を汲んで、学生サポーター等がAIに入力する運用としました。

## 日本体育大学ラボの概要

(構成団体: 昭和薬科大学、洗足こども短期大学)



**テーマ** 遊びで自らのからだを感じて知って考える！

**検証内容** 子ども自身が「遊び」によるからだや生活の変化を感じて知って考える活動を実施し、効果的な活動(からだの学習)の手法を検証

### 活動概要

#### 対象

小学2年生～中学2年生

#### 実施時期

R7年10月～11月(8回)

#### 主な実施場所

協力フリースクールとその近隣公園

#### 活動内容

屋内外での「遊び」前後で、心拍数、体温等を測定し、子ども自身がからだや生活の変化を感じて、知って、考える活動を実施

#### 活動内容

第1回	自分のからだを感じよう	心拍数、体温等を測り、自分のからだを知る
第2回	からだを使って遊ぼう① モノを使って遊ぼう	新聞紙やフラフープを使用し、様々な方法でからだを動かす
第3回	からだを使って遊ぼう② からだを感じて遊ぼう	触覚や味覚、嗅覚を使い、からだを動かす
第4回	屋外で活動しよう① 屋外を感じて遊ぼう	視覚以外の感覚を研ぎ澄まし、手触りビンゴを作る
第5回	屋外で活動しよう② 屋外で感じてみよう	屋外にあるもので「●●」に見えるものを探す
第6回	みんなでモノづくり① からだを使って絵を作ろう	指と掌を使い、グループごとに絵を描く
第7回	みんなでモノづくり② 写真に息を吹きこもう	写真に合う言葉を考えて写真に加え、1コマ漫画を作る
第8回	仲間のからだを感じよう	仲間のからだを測定し、スキップを取り入れ遊ぶ

## 明治学院大学ラボの概要



**テーマ** 社会力の育成を通して、キャリア意識を向上させる活動  
— 大学生と関わり、共感能力を高め、自己理解を深める —

**検証内容** 社会力(社会を作り、運営し、絶えず作り変える力)の育成につながる活動を大学生パートナーとともに実施し、子どもの「キャリア意識」がどのように変化するかを検証

### 活動概要

#### 対象

小学5年生～中学3年生

#### 実施時期

R7年10月～12月(8回)

#### 主な実施場所

大学

#### 活動内容

大学生と一緒に、多様な他者と出会い、自分の気持ちと向き合うなど、社会力育成とキャリア意識向上につながる活動を実施

#### 活動内容

第1回	大学生のことを知ろう①	大学生の発表を聞き、大学生活の楽しさを知る
第2回	ボッチャ・モルック体験	大学生と一緒に、チーム対抗で遊ぶ
第3回	共創ゲーム	大学生と一緒にゲームのお題などを考え、実施する
第4回	他者紹介動画作成	大学生にインタビューをして、紹介動画を作成する
第5回	多様な他者との出会い	多様な他者と触れ合い、他者理解を深める
第6回	アニメ映画からの気持ち探し①	映画の特定のシーンを見ながら、それぞれが感じたことなどを言語化する
第7回	アニメ映画からの気持ち探し②	
第8回	大学生のことを知ろう②	大学生の発表を聞き、専門分野や進路について知る