



## ワークショップ普及に向けた CANVAS の実践

石戸奈々子 (NPO 法人 CANVAS)

### 協働で創造する学びの場

国際化・情報化した社会を生き抜く子どもたちに必要とされる力の議論が各国で行われている。これまでの近代の教育では、より多くの知識を記憶・暗記することに評価の力点が置かれていた。しかし、大量の情報があふれる社会では、多くの知識を得たとしても、知識の陳腐化には対応できない。

これから生きる子どもたちに必要な力は、「新しいテクノロジー“も”活用し、世界中の多様な価値観の人が協働し、新たな価値をつくりだす力」であると考える。

そこで、筆者らは、2002年にNPO法人CANVASを設立し、協働で創造する学びの場を、産官学を含む多様な主体の連携で創出することに取り組んできた。

「創造的に学ぶ」、「協働で学ぶ」、「産官学を含む多様な主体の連携で学びの場を作る」ことの意義に関しては、さまざまな教育学者らによって語られてきたものの、その実践における広まりは足踏み状態が続いていた。しかし、情報化社会を迎え、技術的な進展により、理想として語られていたがコスト的に実現に困難のあった学びが実現可能となり、また、技術革新により大きく変容を遂げた社会が求める学びの変化がそれらの学力観・学習観と一致し、改めてその価値が見直されている。

CANVASは「協働で創造する学び」の手法として「ワークショップ」に注目をし、その開発・普及に取り組んできた(図-1)。設立当初に実施した国内・海

外の実態調査を踏まえ、協働で創造する学びの場を産官学連携で創出するための方策を「開発」と「普及」に分けて立て、15年かけて実践をしてきた。

### ワークショップの意義とその開発

日本で初めて論述されたのは、1994年10月号の雑誌「社会教育」であるとされ、1990年代半ば以降、ワークショップはさまざまな分野で広がりを見せてきた。国際化・情報化に伴い、社会が抱える課題が複雑化・多様化する中で、多様な分野の専門家が集うことで解決方法を見出す手法として注目されてきた。教育分野においても同様であり、多様な場で、多彩な仲間との協働によって、能動的に学ぶという手法であると言える。

設立時の調査において、課題の1つとしてワークショップ不足を挙げ、多様なワークショップの創出を目指し、開発にあたって10の指針を整理した。またデジタル技術と創造・協働の関係、社会と創造・協働の関係をもとにワークショップを分類し、開発を行った。

具体的には、「かんじる→かんがえる→つくる→つたえる(→かんじる)」の学びのスパイラルが起ることを基本とし、「学び方を学ぶ」、「楽しく学ぶ」、「本物と触れる」、「協働する」、「教え合い学び合う」、「創造する」、「発表する」、「プロセスをたのしむ」、「答えはない」、「社会とつながる」の10点を開発指針として掲げた。

実践を開始した当時、学校が求める学習観の相違と諸外国と比較した課外活動の不足から、学校外の教育に焦点を当て、学校の外から、学校も家庭も地域も連携していく仕組みを作ることを目標とした。



図-1 CANVASのワークショップの様子



## 開発・実践してきたワークショップの代表例

本設では、CANVAS 設立から、筆者らが協力者とともに開発・実践してきた代表事例を示す。

### (1) 創造手法としてのデジタル技術の活用

デジタル技術は創造・表現の敷居を下げ、その手法を多様化する。まずはその特徴に着目したワークショップの開発に集中した。

アニメ制作 (図-2)	粘土を使ったアニメーションをつくる。ストーリーをつくる。キャラクタを描く。絵コンテを描く。粘土でキャラクタや背景をつくる。コマ撮りする。パソコンで編集し、音声を入れる。すべての行程を子どもたちが行う。アナログとデジタル、アートとテクノロジー、バーチャルとリアルのバランスをとったプログラムとして人気がある。
DJ	子どもたちが2枚のCDを用いて音を編集し、音楽表現を行う。ネットワーク時代は、さまざまな情報をいかに選択し、組み合わせ、加工し、新たな表現としていくかの能力が情報を制作する能力と並んで重要になる。編集力を育むワークショップである。
プログラミングでものづくり	プログラミングとは何か？ コンピュータとは何か？ 子どもたちに、身の回りの製品やサービスのしくみを知ってもらい、自分のオリジナルのゲームや映像をつくるワークショップも展開している。

### (2) 協働手法としてのデジタル技術の活用

デジタル技術は協働を圧倒的かつ効率的に、そして豊かに変貌させる。2000年代後半からは、協働の可能性を探るワークショップの開発を行った。

ネットの広場で協働する音楽制作	2005年には、子どもたちがネット上で協働して作詞・作曲するコミュニティである「おとこひろば」を構築した。「おと(音)」と「こトバ(言葉)」がネット上で出会う場を提供することで、音楽を軸に、地域、世代を超えたコミュニティをつくりたい、子どもたちに敷居が高いと思われがちな「音楽」に親しんでもらいたい、という思いから構築した。
表現資産を素材にする映像制作	「スーパーマン」、「ボパイ」など教育利用限定でネット上で自由に利活用することを許可された映像コンテンツを活用し、ネット上の映像編集システムでオリジナルの映像作品をつくる。大量の映像の中から素材を探し、編集する。エフェクトや音響をつけて、オリジナルの作品を完成させ、ネットで公開する。
世界とつながるアニメ制作	海外とつながるワークショップ。ユネスコの協力で、パリと日本の小中学生が携帯電話を使って4コマ写真マンガをつくる。街や人の写真を携帯で撮って、4コマのストーリーを協働でつくる。同じモバイルの技術を使うが、表現はそれぞれの場所の文化や歴史、コミュニケーションの在り方で変わる。

### (3) 社会とのつながりを広げる手法としてのデジタル技術の活用

子どもたちの活動が社会との接点を見出し、継続した主体的な学習を促すワークショップ作りにつとめた。



図-2 アニメ制作の様子

キッズ地域情報発信基地局	自分たちが住む地域の町並みや生活・文化を、多様な表現手法で発信する取り組み。子どもたちは放課後に集まり、地域の情報を新聞、ブログ、ポッドキャスト、映像という4つのメディアを通じて発信する。
未来を考える	未来の郵便局を考える、未来の車を考える、未来の学校を考える。子どもたちが有識者と一緒に、時に世界の子どもたちとつながりながら、未来を想像する。社会との関係の中で創造することで子どもたちの学習効果を高め、子どもたちの創造力を社会に還元する。子どもたちが考える未来の社会を映像にし、全国のデジタルサイネージに流す「街中子どもテレビ」も実施。電車、バス、空港、学校、病院、コンビニ、書店など、約1万の施設のデジタルサイネージに配信された。

## ワークショップの普及活動

最も重視したことはワークショップの普及である。目指しているのは全国の子どもたちの創造力の底上げだ。そこで、横断的組織作り、ワークショップのパッケージ化、ファシリテータ育成、地域での継続的取り組みを促進する仕組みづくり、情報拠点作りの5点を普及方策として掲げ、取り組んできた。横断的組織作りとしては、プラットフォーム団体としてCANVASを設立し、運営を担った。

### (1) パッケージ化

海外においてワークショップのパッケージ化に長けた組織の事例を調査し、プログラムをパッケージ化。学校、保育園、児童館、文化施設、住居、商業スペース等、320施設に導入されている。プログラムも、造形、デザイン、映像、音楽、身体、デジタル、プログラミング、サイエンス、数、ことば、食など幅広い。

### (2) ファシリテータの育成

ワークショップの実施にあたってはプログラムとそれを支えるファシリテータの態度によって質が変わる。ワークショップを円滑に運営し、子どもたちの自主性



図-3 ワークショップコレクションの様子

や創造力・表現力を引き出していく人材であるファシリテータ育成にも取り組んできた。

### (3) 地域での継続的取り組みを促進する仕組みづくり

すべての子どもたちに創造的な学びの場を提供するためには、学校教育、地域コミュニティ、家庭など多様な場での鑑賞、創造、表現の学習活動が大切となる。そこで、各地の自立的で継続的な取り組みを促進する仕組みづくりを行うことで、全国の子どもたちの取り組みを活性化し、国全体の底上げを図ることに取り組んだ。

### (4) 情報拠点づくり

新しい学びの形を伝える見本市としてのワークショップを集めた博覧会イベント「ワークショップコレクション」を実施した(図-3)。2004年の初回開催から11回にわたり実施。今では150のワークショップが一堂に集い、過去最高では2日で10万人の子どもたちが集う普及啓発イベントへと発展した。参加者総数は44万人にのぼり、世界最大級の子ども創作イベントに成長した。最近では世界45カ国が参加する「国際デジタルえほんフェア」を併催するなど国際色も豊かになっている。また、福岡、仙台等地域での開催に展開しているほか、全国同時開催企画「キッズデイ」企画へと発展している。

## 公教育への展開

これらの総合的な普及活動を通じて、15年の間に述べ50万人の子どもたちが活動に参加し、デジタル技術を使った協働・創造の学びの社会的必要性の認知が広がるとともに需給が高まったことを実感する。しかし、学校教育との連携や導入に関しては課題

を残した。そこで、2010年以降は「公教育への導入」を目指し、教育情報化推進とプログラミング教育の実践への取り組みへとつなげた。

教育情報化推進に関しては、2020年までに1人1台情報端末環境を整えることが政府目標として掲げられた。これはデジタル技術を活用し、子どもたちが協働で創造的に学ぶ環境が整うことを意味すると考える。

2002年から取り組んでいたデジタル技術を活用した学校教育で取り組むカリキュラムの1つとしてのプログラミング教育に関しては、2012年より必修化を見据え、カリキュラム開発、情報の収集と発信、指導者人材育成、地域での継続的実施体制、プラットフォームの構築を手掛けたが、この手法は前述のワークショップの普及の手法と同様である。そしてこのたび、2020年からプログラミング教育を必修化する政府方針が示された。

## デジタルキッズの誕生を目指して

これまで21世紀にふさわしい創造的な学びの場をつくるという活動に邁進してきた。その活動を通じて願っているのは、たくさんの「デジタルキッズ」が誕生することだ。

「デジタルキッズ」は単にテクノロジーを上手に使いこなす子どものことを指しているのではない。新しいテクノロジー“も”駆使し、世界中の多様な価値観・考え方の人たちと協働するコミュニケーション力と、新しい価値を想像する心と創造する力を兼ね備えた子どもたちのこと。

そのために大人ができること。それは場を作ることだ。政府、地方自治体、企業関係者、博物館・科学館関係者、学校・教育関係者、大学等の研究者、アーティスト、すべての方々との連携により、子どもたちがフルスイングできる環境を今後も創り出していきたい。

(2017年7月6日受付)

石戸奈々子 ■ info-kids@canvas.ws

NPO法人CANVAS 理事長／慶應義塾大学准教授。東京大学工学部卒業後、マサチューセッツ工科大学メディアラボ客員研究員を経て、子ども向け創造・表現活動を推進するNPO「CANVAS」を設立。著書に『子どもの創造力スイッチ!』、『デジタル教育宣言』など。