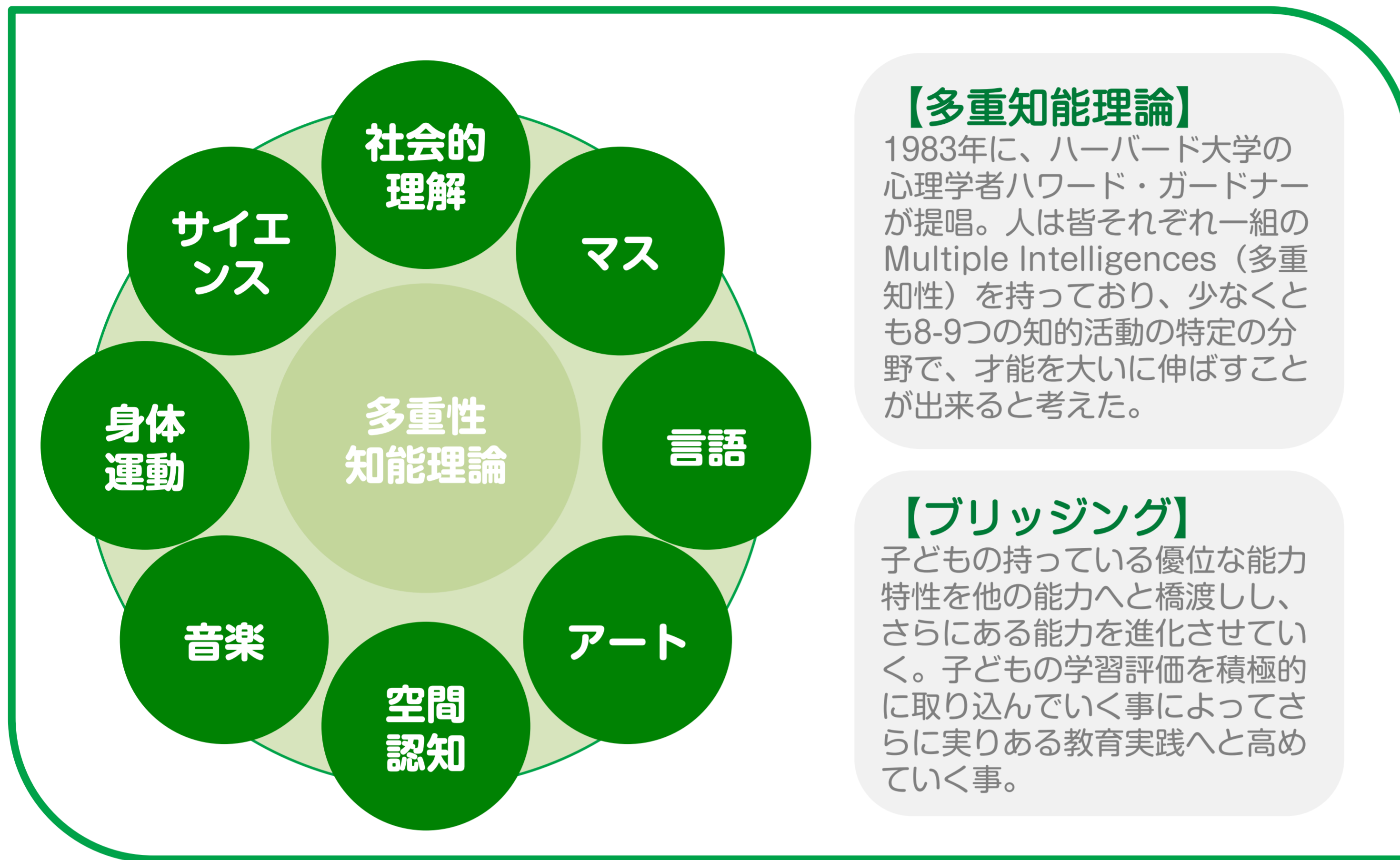


「まち遊びキット」を用いたアクティビティの開発

佐藤 朝美* 星野俊樹** 星野裕之*** 春日亀美智雄**** 山内 祐平*****
 東海学院大学* ミサワホーム研究所** ミサワホーム株式会社*** 春日亀意匠**** 東京大学*****

■多重知能理論におけるブリッジング



【多重知能理論】

1983年に、ハーバード大学の心理学者ハワード・ガードナーが提唱。人は皆それぞれ一組の Multiple Intelligences (多重知性) を持っており、少なくとも8-9つの知的活動の特定の分野で、才能を大いに伸ばすことが出来ると考えた。

【ブリッジング】

子どもの持っている優位な能力特性を他の能力へと橋渡しし、さらにある能力を進化させていく。子どもの学習評価を積極的に取り込んでいく事によってさらに実りある教育実践へと高めていく事。



■言語とマスのアクティビティ開発

フェーズ	効果と課題	解決方法
物語 日数：2日 テーマの共有 アイデア出し ✓ 展開 ✓ 役割 ✓ 必要なモノ 担当決め	+ 【交流や共有】 ・ 子ども達同士での話し合いが起こる★ ・ 積極的に発言しなくても、遊びを自分の事として受け止める - 【インプット】 ・ 子ども達の最終的なイメージがそもそも無い[1] - 【アウトプット】 ・ 言葉だけで伝えても皆で共有出来ない[2] - 【先生の経験知の影響】 ・ 子どもたちの考えを引き出し共有していく過程は難易度が高い ・ キット経験の無い先生には実現イメージがさらに湧かない[3]	★言語や社会性へ寄与 [1]街見学／絵本／紙芝居／映像 →地域とのつながり（キャリア教育） [2]模型 →伝えやすく友達と考えを共有しやすい [3]まち遊びキット手引き(先生向け) →経験の無い先生でも流れを把握
制作 日数：2日 グループ作業 小道具のセット 配役による衣装	+ 【能動的制作】 ・ 自分たちで使う場面を考えて作る ・ 遊び使うために作るという目的なので、工作に苦手意識のある子も動機付けされる（作る事が目的の造形と異なる） ・ 制作が面倒くさくなくても、友達と衝突しても、最終日が楽しみだから我慢出来るという動機につながる★ - 【使用イメージ】 ・ 先生も含め、実際に必要なモノのイメージが多く湧かない[1] - 【実現方法】 ・ 立体物をどう実現／工作するか、材料を含めアイデアが少ない[2]	★社会性へ寄与 [1]制作事例集（先生向け） →写真等で過去の制作物をアーカイブ化 [2]街見学／絵本／紙芝居／映像 →物語フェーズよりもさらに細部まで理解
導入 日数：1日 先生による教示	+ 【能動的参加】 ・ 導入する日を励みに物語・制作フェーズで頑張る様子がみられた ・ 作ったモノに愛着をもち、遊びが活性化の様子がみられた ・ 当日前後に自分の役割について親や先生に報告していた☆ - 【ごっこイメージ】 ・ 振る舞いのイメージが湧く子とそうでない子の差がある[1] ・ 先生からのインストラクションをすると固定化・おうむ返しになる事もある[1]	☆地域社会や街の職業へ気付きがある [1]遊びの螺旋 →何度も遊んだり、足りないモノを作ったりしながら遊びを深めていく