

メイキング・オブ・コクリ

The Making of Co-Creative Learning Session



もくじ

メイキング・オブ・コクリ	2
はじめに	3
Lesson の構成	4
ステージ 1	5
＜食を知る＞アイデアのもとをさがす、リサーチワーク	5
ウォーミングアップ	5
ミッション1 ワールドオリエンテーション 半径5メートルの世界	7
ミッション2 ワールドトラベリング 未知との遭遇	7
ミッション3 ワールドスクープ 特ダネ報道への挑戦	12
ミッション4 リフレクション Sense of wonder	15
ステージ 2	16
＜食を想う＞発想をふくらませ、問いをつくる	16
ミッション1 はじまりは、冒険の仲間づくりから	16
ミッション2 旅先で何をする？	17
ミッション3 さあ旅支度	18
ステージ 3	21
＜食を創る＞問題解決に動き出し、カタチをつくる	21
ミッション1 情報収集	22
ミッション2 情報の整理・分析	23
ミッション3 動画作成	23
ステージ 4	25
＜食で動く＞プレゼンから新たな問いをみつけ、動き出す	25
ミッション1 プレゼンワーク	25
ミッション2 リフレクション	36
旅を終えた冒険者たち	37

メイキング・オブ・コクリ

～ワクワク・ドキドキの探究の冒険へ～

ようこそ！学びの冒険コクリへ。ここは、先生方のためにいろいろなトピック・仕掛けをたくさんつめこんだコクリ・ワールド（= Co-Creative Learning Session）です。「面白くてためになる授業って？」「ワクワクの問いのを見つけ方は？」「プレイフルでディープな学びって？」そんな先生の声におこたえするため、テーマのを見つけ方から、リサーチ、プレゼンそして、リフレクションまで、しっかりナビゲートします。

「学ぶ」の語源は「真似ぶ＝まねる」こと。まずはこの本を片手に、プレイフルな学びにチャレンジしてください。心配いりません。ちょっとしたコツさえつかめれば、コクリ・ワールドに夢中になること間違いなし。さあ、私たちコクリ・ナビゲーターと学びの冒険へ出発です。



ナビゲーター
青木 幸子

(昭和女子大学現代教育研究所)

ワクワク・ドキドキは、学びを楽しむエネルギー。「知りたい」がモチベーションを高め、学びを促し、クリエイティブな活動をドライブする、コクリは、まさに「Playful Lab」。

食のヒミツ・カラダのヒミツ・洋服のヒミツ・それから、それから……たくさんのマスターにインスパイヤーされ、ひろがっていった冒険世界。立って、動いて、表現する、そんな「MOVE」の大切さに気づきます。人とぶつかりクラッシュ（衝突）すれば、常識・既成概念がぶっ飛びます。Project が面白くなると、passion に火がつく。そこにステキな peers がいれば、ますます passion は燃えあがる。Playful Lab = コクリのチャレンジは、「私」の知的好奇心を刺激し、次の冒険へと、駆り立てるのです。



ナビゲーター
緩利 誠

(昭和女子大学現代教育研究所)

最近「専門はなんですか？」と聞かれたら、進んで「冒険です」と答える私。もはや冒険なき人生は考えられません。冒険の醍醐味は目的地に到達することではなく、そのプロセスにあるのだと思います。想定外のオンパレードにハラハラドキドキ、頭も体もクタクタ、でも心はワクワクの連続です。手に汗握るコクリの冒険では、そんな「苦楽しい」旅路で出会ったモノやコト、ヒトとの出逢いが、私たちの学びを彩り、豊かにしてくれます。

世界をもっとこんなふうに見てみたらどうだろう？ 世界をもっとこんなふうに関わってみたらどうだろう？ さあ冒険への旅支度です。果たしてどんな出逢いが待っているのか……。みなさん、コクリの冒険をぜひ一緒にしましょう。

はじめに

コクリは「Co-Creative Learning Session = 共創する学び」の愛称です。このコクリは、すでに獲得している知識や方略の限界に気づき、仲間と共に、新たな解や知識を共同で創り出すことを目指すものです。「三人寄れば文殊の知恵」ということわざもあるように、個人では思いもつかない優れた知恵が、グループレベルで新たに創出することを私たちは経験しています。ただ、ここで大切なのは、グループワークという形ではなく、コラボレーティブな活動の中で、世界をまなざす新たな視点を手に入れること、これがコクリ（=コラボレーティブな創造活動）の醍醐味なのです。「じゃあ、どうすれば、コクリの学びが可能になるの？」そんな先生方の疑問にお答えするのが「学びの冒険」なのです。そう、「不思議・ひみつ」という「問い」を中心にすえ、仲間と共同で「ひみつ」を探検するというワクワクドキドキの学びの冒険をプロデュースすることが大切となります。

冒険のプロデュースとは、シンプルに言うと「課題⇒アイデア⇒実行」です。これをすべて考え、決定し、実行するのが、学びの冒険プロデュースのお仕事です。あれっと思いついた方がいるかも。ふしぎを見つけ、それを解決するアイデアを考え、たくさんのプロセスを経て、なんらかをアウトプットする。大雑把に言ってしまうと、この世の中のすべての仕事はこの方程式で成り立っているのです。

そう、この学びの冒険は決してみなさんにとって初めての体験ではないはず。生徒たちが夢中になって学びの世界を体験し先生方が「楽しかったあ」と語ってくださった授業のさわりを少しご紹介しましょう。

「チョコレートを教室に持って行って、これはどこからきたものでしょう？って始めたら、みんながラベルをチェックし始めて原産地調べがスタートしました。そのとき、エクアドルで農業体

験をした生徒が現地の農業の様子を話しはじめたら、もうそれからは質問タイムみたいになって、その生徒がサリナス村の人になりきって、カカオ生産の大変さを語ってくれて……」

「オーストラリアの姉妹校との交流授業で、＜日本発見＞をテーマに生徒がはじめたのが、＜和歌と和菓子はいとをかし＞でした。和菓子屋の生徒が自慢の一品を出して説明し、古着屋で着物を借りてきた＜清少納言とその仲間たち＞がその和菓子にちなんだ和歌を披露、それを留学から帰ってきた生徒が英語で訳してくれて、オーストラリアの生徒たちに一番人気だったのが紅葉に似せた竜田川っていう菓子で、ちはやぶる神代も聞かず……と皆で盛りあがりました」

「生物多様性の授業をはじめるときに、ある生物になりきってプレゼンさせたら興味を持ってもらえるかなと思って＜わたしはミミズ＞というテーマを示したら生徒たちがわーと盛りあがって、放課後・昼休み・日曜までリサーチをして……ダンゴムシ・ワラジムシのチームが面接試験という設定でプレゼンしたときはもうびっくりで……」

生徒の興味にスイッチが入り、仲間と一緒に協力し、よりよいアイデアが生まれ、新たなものをつくりだそうと、本気度がいよいよアップする。そんな「コクリ・学びの冒険」は行きつ戻りつのスパイラル。そのコクリの冒険は、次頁の図のようなロードマップで進みます。

コクリは、毎年「ワン・テーマ」にフォーカスし、ワクワクの探究の冒険を目指しています。今回ご紹介する冒険テーマは「食」。見える「食」の见えない世界に想いを馳せ、考え、創って、動き出します。そのための「想像力」と「創造力」を鍛える Lesson からスタートし、様々な専門家から学び、フィールドワークを通し、現実世界に五感で触れ、探究を深めていくのです。コクリ・食の冒険を終えたとき、その先に見えるのは、一体どんな世界なのでしょう？

冒険のロードマップ



Lesson の構成

<知る>ステージ。これは「学びの冒険」キックオフからスタートし、「学びの冒険」ロード・マップに従ってシュミレーション（お試し）に挑戦です。

続く<想う>ステージでは、それぞれの分野のマスター（専門家）が登場し、生徒たちの冒険に必要な知恵を授け、生徒たちの「問い」づくりに火をつけてくれます。

冒険のラフデザインを描いた生徒たちは、<創る>ステージに突入します。ここでは、リサーチワーク・フィールドワーク・調査実験を行って、

たくさんの材料を集めてきます。それをもとに、最後のプレゼンの番宣ともなる動画作成にチャレンジです。

そして、最後のステージ<動く>は、生徒たちの学びの冒険プレゼンテーションです。それぞれの世界のマスターから戦術バリエーションを教わった生徒たちは、自分たちで問いを立て、仲間と共に冒険の旅に出発です。探究の旅から戻ってきた生徒たちの冒険物語、そこで出会ったものは……楽しみに待っていてください。

ステージ1

<食を知る> アイディアのもとをさがす、リサーチワーク

「体験！食の冒険バーチャルトリップ」これがステージ1のワークです。「食の冒険」に旅立つあなたは、どんな風に計画をたてるでしょうか？まずは、どこにいきたいか？何がしたいか？そのために、まずは、いろいろ情報を知りたいとリサーチを始めますよね。心ときめくスポットを探し、優先順位を決め、いくつかの重要スポットとそれを結ぶ小スポットを決定。リサーチの時は、インターネットや書籍にだけ頼るのではなく、その冒険のマスターや、冒険の経験者に取材したり、レクチャーを受けることが有効です。専門家の生きた情報は冒険の旅に必要な知恵であり、必要不可欠なツールにもなるからです。ここで、もう一つ、忘れてはいけない大切なこと、それは誰と一緒に冒険にでるか。つまり、チームメンバーです。高いモチベーションを持った人々が一回限りのチームを組んで、学びの冒険に挑戦する、これがココリの本質です。特別のミッションに向かうスペシャルチームだからこそ、アイディアをぶつけ合い磨きながらクリエイティブな冒険が可能になるのです。冒険の旅のアイディアを探しながら、ステージ1では、「学びの冒険バーチャルトリップ=ニュースショー」を目指してスタートです。

ステージ1のねらい

1

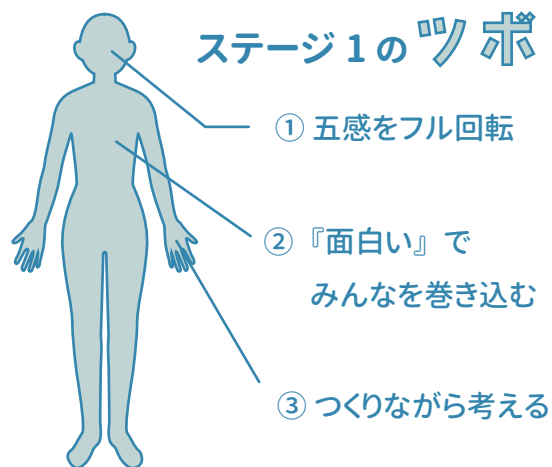
アクティビティを用いてアイディアの種をさぐる

2

コラボレイティブな学びの大切さに気付く

3

「学びの冒険バーチャル・トリップ」を通して「学びの冒険」の全体像を理解する



ウォーミングアップ

ココリ・セッション始まりはクリエイティブレッスン「インプロゲーム」から。「一体何をするのか？」「皆と一緒にできるのかな？」不安や緊張でいっぱいの子供たちから笑顔を引き出す魔法がウォーミングアップ。ココロとカラダをほぐしながら、学びの世界にいざなうことを目指します。インプロゲームのルールは二つ「考え込まない・何より楽しむ」。直観力を鍛え、イメージーションを刺激する「インプロゲーム」のステップ1アソシエーションは、連想ゲームから。

「わたし」をみつめる3つの言葉、それを探し、決めることに、頭をぐるぐるフル回転の子供たち。アイディアをカタチにするプロセスを体感しながら、楽しみながら、模索する、そんな中で、会話がはずみます。

ウォーミングアップ 4つのヒントカード

連想ゲーム



「三角」「お弁当」「夏」からはじめて、つづいて、チームでひろげる連想ゲームで、生徒たちの表情がどんどん和み、あちこちから、笑い声があがります。ゴールをめざす連想ゲームでは、「チョコレート」から「シンデレラ」までをメンバーみんなが協力です。みんなが知っている連想ゲームも、いろいろな角度からアプローチすると面白い。

シルエットゲーム エクステンド・ゲーム



ワクワク空気ができたところで、シルエットゲーム、さらには、写真をみながら、連想をひろげる「エクステンド・ゲーム」。実際に声は聞こえなくても、「犬」の声や、「御婦人」のささやきが聞こえたようだと思像力全開モードに。

インプロヴィゼーション



「あなたは、〇〇です」
あるものになりきって、即興で語るというワークで、元々は演劇の世界で即興劇を表して「インプロ」などと呼ばれます。「大木」「時計」「窓ガラス」「眼鏡」になりきって、危機的状況回避のためのナイスなアイデアを絞り出します。

名刺づくり



私は(スポーツ)が好きです
私は実は(人見知り)です
私はいつも(腹ぺこ)です

ココロ・カラダが温まったところで、さいごのクリエイティブレッスンは「世界で一つの名刺づくり」です。

「わたし」をみつめる3つの言葉、それを探し、決めることに、頭をぐるぐるフル回転の生徒たち。アイデアをカタチにするプロセスを体感しながら、楽しみながら、模索する、そんな中で、会話がはずみます。

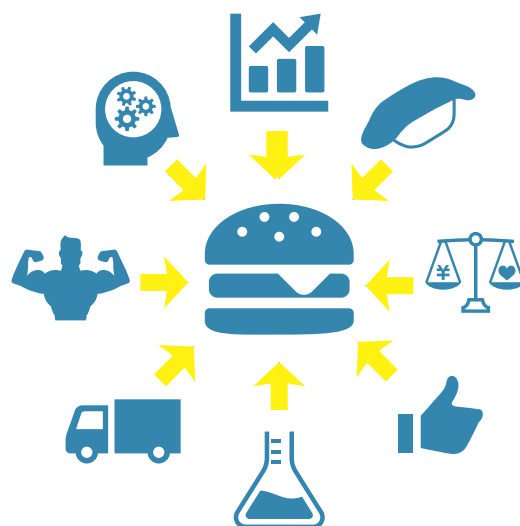
ミッション1 ワールドオリエンテーション 半径5メートルの世界

食の冒険キックオフは「食をめぐる私の物語」から、チェックイン。大好きな食べ物、ダイエット、給食の思い出、お弁当……「私の食物語」でメンバーたちの距離がグーンと近づいたところで、アトラダムにグループをつくり、「ワールド・オリエンテーション」半径5メートルの世界から「食」の世界にアプローチです。「食」と聞いて思い浮かぶことのシンキングマップづくりに挑戦です。まず、各自で、思いつく限り、食をめぐるワードを付箋に書き出します。その後、シンキングマップづくりのための2つのワークです。1つ目は、付箋ブレスト（＝付箋を使ってブレインストーミング）。メンバーは順番に自分の書いた付箋を1枚ずつ読み上げて、机の中央の模造紙に貼ります。もし、他のメンバーが自分と同じワードを先に発表したら、自分の付箋は捨てます。手元の付箋がなくなった人はパス。他のメンバーの付箋ワードがよくわからないときは質問します。他のメンバーのワードをヒントに新たに浮かんだワードは付箋に追加記入します。続いて、2つ目のワークは、チームメンバーのシンキングマップを作成し、他のチームとシェアするためのブロック法です。これはチームの付箋ブレストをまとめていく方法です。中央の模造紙に貼った付箋で似ているものを集めまとめる作業です。似たグループをひとつにして、マジックで囲み、別の色付箋でタイトルを記入します。グループを作成してタイトルをつくるなかで、最後まで残った付箋は「その他」としてまとめます。ブロック法でまとめたチームメンバーのシンキングマップを最後に全員でシェアします。

ミッション2 ワールドトラベリング 未知との遭遇

シンキングマップを見たときの生徒たちの言葉「面白い！」この思いこそが冒険の出発点、冒険へのエネルギーです。食の世界にワクワクを感じたら、迷わず先に進みましょう。続くミッションは「ワールドトラベリング 未知との遭遇」。食の世界の「たくさんの不思議」をアクチュアルなトピックで体験します。6つの箱に入った秘密の情報（ホットトピック）を受け取ったメンバーは、「食謎★リサーチ探偵団」として、インターネット・書籍・新聞、様々なツールを使って、メッセージ解読にチャレンジします。そして、ステージ1〈食を知る〉の最後のミッションが、ニュースショーで行うプレゼンです。そう、「食謎★リサーチ探偵団」の生徒たちは、テレビニュースのメンバーに変身するんです。キャスター・コメンテーター・現地レポーターになって、食謎トピックを多様な視点から切り込んで、オーディエンスに、わかりやすく、面白く伝える、それが最後のミッションです。

「さあ、どうぞ」と言われても、いきなり始めるのはなかなか難しいですね。そこで、コクリメソッドの順番。今から教えるステップに沿ってはじめましょう。



Q

ニュースショーって？

ニュースショーの形式で行うプレゼンテーション。
キャスター、レポーター、コメンテーターなどを設定
することで、内容を多角的・立体的に発信できる。

ニュースショーづくりの7ステップ

STEP1 記事を読む

STEP2 グループで話し合ってテーマを絞る

STEP3 教科横断的にリサーチを行い、関連情報を集める
(インターネット・本 etc)

STEP4 情報を整理し、伝えたい事実・メッセージを絞り込む

STEP5 役割分担をし、発表の流れを決める
(キャスター・レポーター他)

STEP6 各自の発言・コメントのメモをつくる
(もちろんアドリブも OK)

STEP7 リハーサルを行ったあと、発表する

ワンポイントアドバイス

- TV ニュースショーをまねる (キャスター着、BGM でスタート)
- タイトル等、紙を使ってアピール
- スケッチブックをフリップとしてフル活用
- レポーター・ゲスト・再現シーン等工夫するとリアリティーがアップ
- 正確な情報 (人名・数字・出来事等) を中心におき、架空実況中継やインタビューを盛り込む
- 伝える情報を絞り込む

デモ・ニュースショー

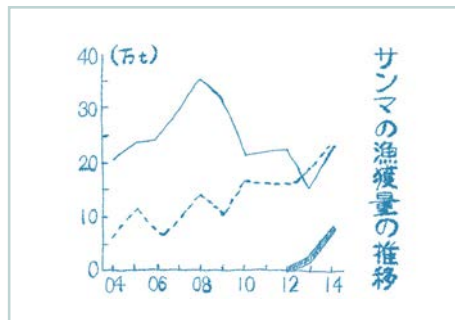
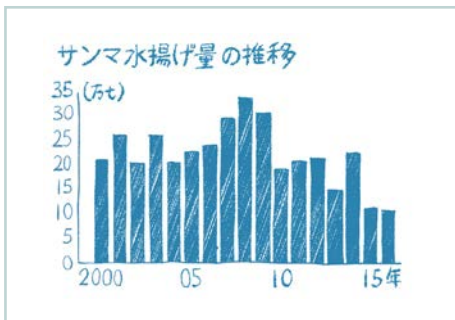
「ニュースショー」のイメージを描いてもらうため、ここで、コクリ・ナビゲーターがデモンストレーションをお見せします。コクリメソッドのステップでしっかりリサーチを行えば、食謎スクープ間違いなしです。ちなみに、タイムキーピングをしながら創りあげることが、大切な鍵です。制限時間があることで、自分たちを追い込むことができ、アドレナリンが分泌されて、発想がジャンプしやすくなるからです。ただそのステップにおいてもひみつ解読を楽しむことが第一です。それでは、コクリ・ナビゲーターと仲間たちによるニュースショー、ご覧ください。

デモ・ニュースショー

キャスト	セリフ
キャスター	みなさん、こんばんは。ニュース・コクリの時間です。秋の味覚といえば、サンマ。香ばしく焼きあがったサンマの塩焼き最高ですね。ところが、ここ最近ではサンマの水揚げが減っています。そこで、今日は「サンマ」にズーム・インです。今マコト記者が定食屋さんにいるはずですが……マコトさん！
マコト	はい、マコトです、私は今、定食チェーン OTTO にきています。おいしそうな香りが店いっぱいです。秋の定食といえばサンマですが、ちょっとお店の方にお話を聞いてみましょう。今サンマが大変と聞いていますが、いかがでしょうか？
店主	そう大変です。うちは根室の花咲港で水揚げされたサンマを使っているのですが、今年は小ぶりのサンマしか確保できなかったため、季節限定のサンマ定食を、9月6日から値下げしていました。でも8日にはその在庫もなくなり、販売を一時停止にいたしました。台風の影響で、再開がむづかしいということで、9月25日から、サンマに代わり、真イワシを使った定食を、前倒しして販売することにいたしました。
マコト	サンマをめぐる状況なかなか厳しいんですね。ありがとうございます。以上 OTTO さんからでした～。
キャスター	はいっ、ありがとうございます、今レポートしてくれたマコト記者、俊足をいかし、OTTO さんから猛烈ダッシュで隣の築地市場に向かっています、はい、マコトさん～！
マコト	はいっ、今私は、東京都中央区築地場外市場にある鮮魚小売店「斎藤水産」にきています。こちら、店主の斎藤さんです、斎藤さん、サンマイかがですか？

斎藤	相当身が細いですね、今年は。本来だったらもっと太くないといかんですよね。さらに値段も高いのが難点です。このサイズで1本500円ぐらいするんですよ。
マコト	お忙しいなか、斎藤さん、ありがとうございました。以上築地市場からでした～。
キャスター	ありがとうございました。それでは、ここからは、コメンテーターとしておいでいただいた東京水産大学教授ケンコー先生にお話しをお伺いしたいと思います。先生、サンマの漁獲量、今年は減っているのですね。
K先生	はい、これまで毎年、20万トンから30万トンで推移していたサンマの漁獲量は、2015年には11万トン余りに激減し、2017年は調査以来最低であろうといわれています。そもそも、サンマは、夏から秋にかけて産卵のため、日本近海にやってきます。このサンマが日本の漁獲対象となりますが、近年は漁場の海水温が高かったため、サンマが寄り付かず、不漁の原因とみられていました。
キャスター	ということは、今年も海水温が高かったのでしょうか？雨が多くて少し涼しい夏だったように思えますが……。
K先生	そうです、今年は海水温が比較的低いため、不漁の原因はほかにあると考えられます。
キャスター	他とは？
K先生	サンマというのは、元々増えたり減ったりという周期を繰り返し、今減っている周期に入っていると考えられます。それに加えて、台湾や中国を含めた世界の漁獲量が増えていて、とりわけ、中国は2014年からの4年で30倍、台湾も4年連続日本を上回り乱獲が懸念されています。そこで、日本は、13日から札幌市で始まった、サンマなどの資源保護を話し合う国際会議「北太平洋漁業委員会」で、国や地域ごとに漁獲枠を設けることを初めて提案しましたが、中国の強い反発をうけ、合意には至りませんでした。
キャスター	サンマの記録的不漁については、今後は日本だけではなく、外国を含めた、資源の管理が必要となってきそうですね。今日はサンマの不漁について特集いたしました。それでは、みなさま、ごきげんよう。

当日は、パワーポイントではなくスケッチブックを使って示しながらニュースショーを行いました。



和食の 知られざる世界

調理・料理における
伝統とその価値

昆虫食から考える 未来の食事

食糧危機という
現実と未来の模索

フルーツの向こう に見えるもの

環境・嗜好変容と
フルーツの関わり

6つの食謎トリガー

フードロス、 その解決への挑戦

食糧危機との矛盾と
解決への模索

チョコから学ぶ フェアトレード

食品の貿易・流通と社会的正義

今、野菜は？

農業を取り巻く現状と課題、
アグリビジネスの挑戦

各チーム、まずは個人で記事を精読。付箋にメモしたり、蛍光ペンでラインを引いたり、読みながら気になったことはすぐにタブレットで調べたりと、メンバーの読解スタイルがバラバラなのがナイスです。続いて、各自の付箋をもとに、チームでテーマを絞り込むためのアイデアぶつけ合いにチャレンジ、題して「アイデア100本ノック」。このブレインストーミングでのルールは、批判厳禁・自由奔放。でてきた意見にどんどん便乗し、ひろげていくことが大切です。このとき役立つのが「視点転換発想法」。教科横断も意識しながら、いろいろなアプローチから生まれたアイデアをネットや書籍を使ってどんどん広げます。このリサーチでアイデアを広げ素材をたくさんゲットしたら、「アイデア絞り込み」作業に入ります。「整理」しながら、コアとなる「食謎」コンセプトの「発見」に向かうのです。この段階で、いろいろな魅力的なアイデアに出会ったらそれもOK。新たなアイデアはよりよいものを手に入れるチャンス！そんなスタンスで臨むのが大切です。チームメンバーの創造意欲をかきたてる「食謎コンセプト」が決まったら、これを具体的にニュースショーにするプロセスがはじまります。面白くてわかりやすいストーリーにするには？コンセプトをもとにチームの話し合いのボルテージがあがります。あれこれ欲張ったら伝わらない、要するに、何が言いたいのか？ぎりぎりまで絞り込んだプロット作りをはじめます。プロットが決まると「見えてきた」の声が聞こえます。絵コンテをかく人、セリフや動きを考える人、小道具をつくる人、他のグループに刺激され、どのグループも立ちあがります。動きながらつくっていくという戦略が自然に共有されていきます。「こうしたらどう？」「わーっ、いいじゃん」「そうそう、これ、これ」5分にかかるメンバーの思いはヒートアップ。一回のリハーサルが終わるたびにあがる歓声。「もっとこうしたほうがいいのかも」すぐに始まる改訂作業。いよいよニュースショーのはじまりです。

ミッション3 ワールドスcoop 特ダネ報道への挑戦

演じるチームも、見つめるチームも「食謎」解明の瞬間をリアルタイムで共有します。本気で楽しむニュースショー「食謎★リサーチ探偵団」の実況中継です。

「What is Food Tech ? ～フードテックの最前線～」

スライド	登場人物	セリフ
	A	<p>みなさん、ごきげんよう、ニュース・ストリーム、司会の坂尻那月です。今週のタイトルは「What is FoodTech ?」</p> <p>「フードテック」これは、食（フード）とテクノロジーを合わせた造語で、主に最新技術を駆使して新しい食品や調理法を開発することを意味します。</p> <p>肉を一切使わず、植物由来のたんぱく質などで作ったハンバーグなど、聞いたことありませんか？欧米を中心に注目されてきたフードテックは、新型コロナウイルスの感染拡大を機に改めて関心が集まり、環境に優しくヘルシーな食事として売り上げを伸ばしているんです。1回目の今日は、世界初、焼肉そっくりの代替肉を開発した日本のベンチャー企業「ネクストミーツ」です。</p>
	A	<p>代替肉とは大豆などの植物性原料を使い、肉の味や食感を再現して作った食品で、アメリカでは「フェイクミート」として知られています。</p> <p>ここ数年、環境問題への意識や健康志向の高まりで、肉を食べるのを控えたり、植物性の代替肉に変えてみたりする人が増え続けています。「バーガーキング」や「ウェンディーズ」はすでに代替肉の商品を販売しています。「マクドナルド」も、今年中に「McPlant」という植物性のバーガーを発売すると発表しました。</p>

	A	<p>美味しそうな焼肉に見えますが、本物の肉ではありません。大豆などの植物ベースでできている「ネクストミーツ」の代替肉です。全国に53店舗を展開する焼肉店「焼肉ライク」で提供されていて、革新的な取り組みとして注目されています。</p>
	A	<p>この代替肉を製造、販売しているのが日本の企業「ネクストミーツ」です。ネクストミーツはCEOの白井良さん、佐々木英之さんという、2人の起業家が昨年立ち上げた企業です。</p> <p>今日は、白井さんと中継がつながっています。</p> <p>白井さん、こんにちは、お忙しい中、ご出演くださりありがとうございます。</p> <p>さっそくですが、なぜ、白井さんがネクストミーツをつくろうと思われたか、そのあたりからお教えいただけますか？</p>
	白井	<p>はい、わたしは、2006年から、地球環境を改善するようなビジネスを始めたいと考えてさまざまなベンチャー企業を立ち上げてきました。2017年に、地球の持続可能性というところに焦点を当て、代替肉で地球の未来を守りたいと思ったんです。畜産が大量に出すCO2を、代替肉によって抑えていきたいと。もともと自分でビジネスを作りましたが、食品やフードテック分野は初めての挑戦でした。</p>
	A	<p>白井さんは多くの人に代替肉を広めようと、「焼肉」や「牛丼」など、これまでになかった新しい商品を開発なさいましたが、それが生まれるまでのご苦労をお聞きしてもよいですか？</p>
白井	<p>植物で作る焼肉というのは、すごい画期的だったんです。今まで粒状の、例えば大豆で作るそばろとか、そういうのを料理に使うことは結構ありましたが、固まりになった肉をそのまま焼いて食べるみたいなのは今までなかったんでね。日本食ってやはり世界でも人気があって、文化遺産にもなっているくらいですから、日本コンテンツというものをどんどん出していこうと思って、じゃあ牛丼だったり、焼肉だったり。こういうところから肉を代替していけばいいなって思ったんです。</p>	

 <p>利益のためにやっているんじゃない、 これは子供たち、次世代を生きる人たちのため</p>	<p>A</p>	<p>このカルビとハラミ、2種類の焼肉は添加物が一切入っていません。タレがすでに肉に含ませてあり100%植物性です。本物そっくりの焼肉を作るのに、とても苦労なされたのでは？</p>
 <p>アメリカ市場に上場、世界展開へ</p>	<p>白井</p>	<p>いろんな植物性のタンパク質を使ってはいるんですけど、焼肉に関しては、現状は大豆で、熱と圧力と、蒸気と水分、この変数を絶妙にコントロールして、特殊な装置で固めていくんです。細かいことはちょっと言えないんですが、それを経て独自の食感を生み出すことに成功しました。この食感が一番肉を感じる大事なポイントで、これがなかなか再現できなくて何百回も実験を繰り返して失敗をして、3回ほど心が折れて、まあその度に、でもこれは利益のためにやっているんじゃない、これは子供たち、次世代を生きる人たちのための『第一歩』を自分でやろうとしていると考えて、何度失敗しても続けられたかなと思います。</p>
 <p>アメリカ市場に上場、世界展開へ</p>	<p>A</p>	<p>そしてネクストミーツは1月、アメリカ市場に上場し、「地球の未来を作る」という夢に向かって一歩を踏み出したんですね。</p>
 <p>地球を終わらせない。</p>	<p>白井</p>	<p>お肉をできる限り代替肉に置き換えていく、それをやるために一番早いのがアメリカだと思っていました。アメリカのマーケットの場合は、ビジネスプランだったり、アイデアに評価がつくんです。短期間で、会社を大きくすることができ、地球を終わらせない、その理念をもとに資金を使っていくという意味で世界展開をしたいです。</p>
 <p>地球を終わらせない。</p>	<p>A</p>	<p>日本人の繊細さが産んだ新たな代替肉が、アメリカで今、イノベーションを起こそうとしています。早くて5月、夏までにはオンラインで発売されるそうです。ただ、この代替肉、実際に食べた方にきくと「美味しさは発展途上」。栄養バランス、コスト、そして、精肉業界のこれからと問題はいろいろ。グローバル化やテクノロジーのスピードに追い付くためのアンテナとリテラシー、私たちにとって大切となりそうです。それでは、また、ごきげんよう！</p>

ミッション4 リフレクション Sense of wonder

「食謎★リサーチ探偵団」としてニュースショーを行う人も見つめる人も、「食謎」が解明される瞬間をリアルタイムで共有します。本気で楽しむ「ニュースショー」の中で、学びの冒険探偵たちの思考はぐるぐると動き始めます。「今、ここで」思ったこと、そのコメントを紹介してみましょう。この思考のスパイラル「Sense of wonder」こそがリアルな冒険に結びつく大きなものになるからです。

「面白い」で冒険の旅に巻き込まれた生徒たちは、自身のカラダを通して、たくさんのことを学んでいったことがコメントからもうかがえます。仲間と共に挑戦することで、一人では決してたどり着くことのできなかった場所に立つことができたこと、そこで見える景色がさらなる学びの冒険を大きく刺激していること、また、仲間とのインタラクションが自身の発想・視点を大きく変えていったことを語る生徒たちは「自分たちではじめる冒険の旅」への期待でワクワク・ドキドキになっています。さあ、次のステージに向けて Ready Go !

冒険者たちの つぶやき

食謎バーチャル・トリップは、発見がいっぱいでした。食の世界って奥が深い、もっともっと探検したいと思いました。みんなと一緒に挑戦したから、こんなにももしろいニュースショーができたと思います。テーマ絞りに詰まっても、みんなと一緒に考えたらどんどんアイデアが生まれて驚きました。

今日は食謎探検の秘密の箱をもらいました。が、次は自分たちで一からはじめる冒険です。どんなモノ、どんなコト、どんな人に出会うのか、今から冒険の旅が楽しみです。冒険で変身する自分が楽しみです。

食の未来は、とても興味深かったです。代替肉がブームになって、牛・鶏がいなくなると、卵はどうなるのかなとか、フードテックの発展のメリットはわかったけれど、なくなっていくものを考えると、とても複雑な気持ちでした、さびしいような、かなしいような。

今日は自分たちが探偵団となって、アイデアを出し合い、食謎解明に取り組んだので、いろいろ学ぶことができました。「何を一番伝えたいのか」「どうしたら伝えることができるのか？」これをミッションの一つとっていたので、みんなが夢中になって話し合い、考えを深めることができました。

本気で「知りたい」と思うことがあると、人は夢中になれるんだなと気づきました。「フードロス」という言葉は、ただの言葉ではなくなりました。私にとって、挑戦すべきミッションになりました。

ステージ2

<食を想う>発想をふくらませ、問いをつくる

ニュースショー作りを通し、気づき、感じ、考える力が、どんどんアップデートされてきた生徒たち。いよいよ「みんなの冒険」に向かって旅支度のはじまりです。<食を想う>ステージでは、発想をふくらませ、探究の学びの原動力となる「問い」をつくり、ラフアイデア構想シートつくりチャレンジです。

ステージ2のねらい

1

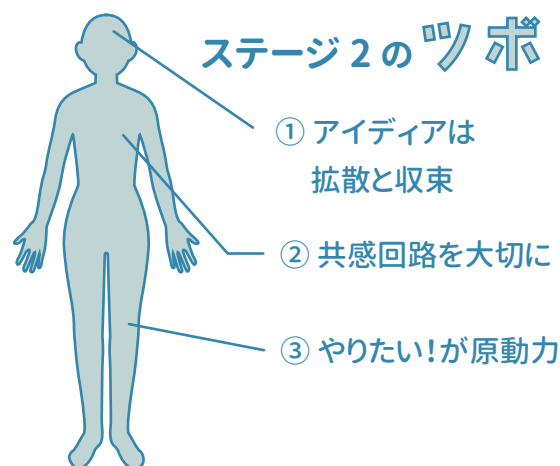
問いを見つけ、練り上げ、つくる

2

みんなのプロジェクト＝ラフアイデアシートを完成させる

3

探究の旅の条件を理解する



ミッション1 はじまりは、冒険の仲間づくりから

「学びの冒険」にあたり、一番最初の難関が、チームビルディングです。最初のステージでのチームはアトランダムに編成したものでしたが、ニュースショーを行った後のコメントから、グループのみんなと意見を出し合うことで気づき、協力しながら一つのものを作る<楽しさ><ワクワク感>が生徒たちの活動をドライブする力になっていることがわかります。チームメンバーの意識や関心が一つの方向にまとまって、はじめて、チームは十分なパフォーマンスを発揮することができるわけですから、このチームづくりは、丁寧に行いたいものです。

<食を知る>ステージで、様々なトピックにふれ、ニュースショーを通して、食をめぐる今に強い関心を抱いた生徒たちが、トピック(チョコ・日本茶・フードロス・非常食・宇宙食・未来食・米・海苔)をもとにグループを作っていました。

チームづくり3つのルール

- ① 必ず2人以上で。興味・関心を共有できる仲間探しが冒険に出発する第一歩!
- ② 誰かに声をかけてもらうのを待つのではなく、自分から働きかけよう。
- ③ チームがつくれたら、リーダーを決めておこう。

→じゃんけんやあみだくじなどはダメ。しっかり話し合っ決めて決めることが大事。

→リーダーになるからこそ学べるがたくさんある!積極的に挑戦しよう。

ミッション2 旅先で何をする？

ステージ1で出会った食の世界を手掛かりに、食に関連するトピックを、付箋でガンガン書きなぐろう。それを、さらにグループでシェアしてみよう。

アイデアマップ作成のルール

- ① 他人のアイデアを否定しない。
- ② 自由で奇抜なアイデアを歓迎する。
- ③ 質よりも量を求める。
- ④ 他人のアイデアに乗っかる。

コラボレーティブな活動においては、合意形成のために、異なる意見や価値観に対しても、対話を通しコンセンサスを得ていく姿勢が重要となります。その時、異質な考え方・価値観を、まずは受容し、柔軟に対応すること、つまり「わかりあえないこと」に本気で向き合うことで、自分の思考枠が広がる可能性もあることに気づいてくるのが大きな学びとなるからです。

目指すは「○○博士」「○○マスター」あるいは「ミステリーハンター」!

チームのみんなが興味・関心をもてるトピックを選び、本気で追究したいと思える問いづくりへ!

「アカデミックなことにこだわらず、食にまつわる謎や秘密を解明するのもありだし、食の世界から世の中の中からくりを暴くのもOK。新しいブームの深層を探ったり、消えてゆく伝統にスポットライトをあてたりするのもいいかも」こんなふうに語りかけるのもオススメです。「問い」づくりは、探究の冒険のコアとなるものですから、次のポイントは、ぜひ、押さえましょう。

point ① まずは広く発想を飛ばす

教科横断的に発想をひろげてから絞り込むのが基本です。ステージ1で学んだように、トピックからクモの巣のようにアイデアを出したり、つなげたりしていく方法を使ってみるといいかもしれません。

point ③ リサーチは丁寧に

ワクワクする問いを見出すためには、リサーチも大事です。図書館やインターネットなどをフル活用しましょう。せっかく手に入れた資料や情報はファイルに綴じておくことを忘れないように。

point ② 当たり前を疑え!

ぜひ身近で具体的なことから迫れるように工夫してみましょう。普段の生活の「当たり前を疑う」ことが秘けつです。

point ④ スケジュール管理をしっかり

プロジェクトは期日までにやり遂げる必要があることは忘れずに。挑戦あるのみです!

ワクワクする問いを「しっかりと」作りだすことがすべての鍵を握る！
あのアインシュタインもこう語っています。



アルベルト・アインシュタイン
(1879 - 1955)

もし私がある問題を解決するのに1時間を与えられ、
しかもそれが解けるか解けないかで人生が変わるような
大問題だとすると、そのうちの55分は自分が正しい間に
答えようとしているのかどうかを確認することに費やすだろう。

ミッション3 さあ旅支度

ラフアイデア構想シート「みんなのプロジェクト」を完成させよう。ラフアイデア構想シートを作成するうえで、大切な4つの心得について説明します。

旅支度の心得

1 	2 	3 	4 
私たちの作成した見本を必ず参考にしてください。 これくらい具体的に決めておかないと、冒険から帰ってくる事ができなくなります。	決められた時間内で最善を尽くす習慣を身につけましょう。	リーダーが中心となり、定期的に集まって話し合うことをオススメします。ミーティングの前に、事前に各自が何を調べ考えておくのかを決めるのがポイントです。	誰かに任せるのではなく、一人ひとりがチームに貢献できるように！ 評論よりも行動を、批判よりも提案を、対立よりも協力を！ プロセスを楽しみましょう。

Co-Creative Learning Session

みんなのプロジェクト：ラフアイデア構想シート（見本）

チームメンバー：青木幸子・緩利誠・長谷川恵理子

1. タイトルを決めよう

江戸東京野菜を知っていますか？～種はタイムカプセル～

2. 問いをつくろう

江戸東京野菜をなぜ守るのか？

3. ゴールイメージを描こう ※宛先も意識して

東京に住んでいる子どもたちが、江戸東京野菜の魅力や価値を知り、江戸東京野菜を育て、食べることを通して、土地に生きる知恵・文化を引き継ぐ活動を始めようと動き出すこと。

4. このプロジェクトでどんなことをしたいのか、具体的に考えよう (どんなことを調べたり、確かめたり、試してみたりする?)

伝統野菜の奥深さや面白さに興味を抱いた私たちは「広がれ、つながれ、江戸東京野菜」をスローガンに、「江戸東京野菜とは？」のリサーチ・フィールドワークから始めて、おいしい江戸東京野菜を世の中に広めるためのアクション・プランを考え、提示します。そのために、このプロジェクトでは、

- 1 東京における食料生産と食料消費の動向や現状をまとめる
- 2 江戸から東京へと受け継がれてきた町の食文化を知る
- 3 スーパーで売られている野菜と江戸東京野菜の違いを分析する
- 4 江戸東京野菜を取り巻く危機を整理し、それらを保護していくための取り組みを調べる
- 5 私たちにできることを考え、実行する。

プロジェクトで調べること・確かめることは以下です。

- 1 東京の食料事情はどうなってるのか？もともとどんな食文化があったのか？
- 2 江戸東京野菜とは具体的にどのようなもので、どんな特徴があるのか？
- 3 江戸東京野菜を取り巻く状況は？実際に栽培している農家の人の想いは？
- 4 江戸東京野菜を守るために今どのような試みが行われているのか？
- 5 他の地域を含め、伝統野菜の普及で成功しているのはどんな方法か？

プロジェクトの進め方は、以下の通りです。

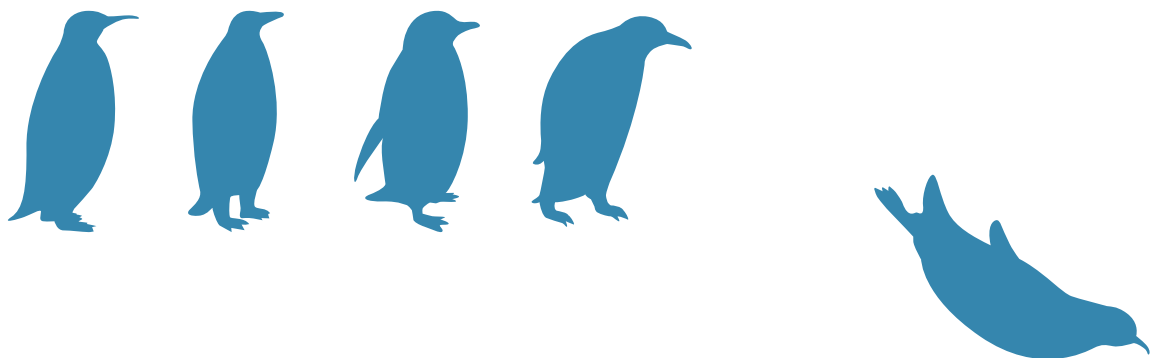
- 1 東京の食料事情や食文化について図書館やインターネットで調べる。
- 2 江戸東京野菜の特徴について図書館やインターネットで調べる。
- 3 江戸東京野菜の危機と復活に向けた取り組みについてインタビューする。
- 4 江戸東京野菜を栽培する農家にフィールドワークへ出向く。
- 5 伝統の継承と生物多様性の観点から江戸東京野菜を保護する重要性を考察する。
- 6 効果的なアピールの方法を調べ、自分たちなりの方法を編み出す。

5. なぜこのプロジェクトをみんなとやりたいか、その愛を語ろう

旅行に行くと、産直市場や道の駅で地域の伝統野菜が注目されていることに気づきました。

東京のデパートでも「鎌倉野菜」「京野菜」「加賀野菜」などが売られていますし、原材料にこだわりを求めるレストランでは、地域の特色を活かした伝統野菜に注目が集まっていると聞きました。消費者の健康志向もあいまって、野菜そのものが食べ物の主役になりつつある今、伝統野菜の個性や特徴、「そこでしか食べられない」「他の野菜にはない味」などの付加価値が大切だとも聞きました。東京には伝統野菜はないのか？と調べ始めたところ、近所の小学校の敷地内で伝統野菜の栽培や採種が行われ、子どもたちの学習によって種が受け継がれている話を母から聞きました。地域に愛着を持ち、地域の味に親しむことは、地域の農を守り小さな経済を潤すことにもつながっていくかも、そう思った私たちは、途絶えていた江戸東京野菜をよみがえらせるために、私たちも何かできることを探し、アクションを起こしたいと思ったのです。江戸東京野菜の復活を目指し、江戸東京野菜アンバサダー、始動開始です！

Be the First Penguin !!!



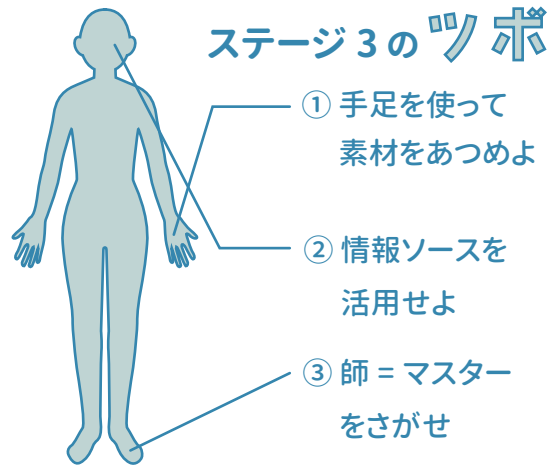
ステージ3

<食を創る> 問題解決に動き出し、カタチをつくる

「何を探究したいのか」そのコンセプトとなる「問い」が決まったら、ラフアイデア構想シートをもとに、調査・実験・フィールドワークを通して、動画制作としてカタチにする、これが、<食を創る>のステージのゴールです。

3分の動画として「学びの冒険」をストーリー化することで、方向性がきまり、アウトラインやコンセプトのしっかりした探究のカタチが生まれます。良質な動画コンテンツづくりが、生徒たちのモチベーションをアップし、学びの冒険をドライブさせてくれるのです。

「面白いか?」「意義があるか?」生徒たちの学びの冒険のモチベーションはこの2つで決まります。それを、私たちは「そこに愛があるか?」と問いながら、探究の旅支度、次の6つの条件を語り、いよいよ動画制作にむけてスタートです。



ステージ3のねらい

- 1 よい素材（情報）をあつめること
- 2 動画づくりを通し、「学びの冒険」をドライブする
- 3 動画づくりで、何を、誰に届けたいかを意識する

身近さ

半径5メートルの世界から！

実現可能性

制約=時間、お金、能力

探 究



条 件

切実さ

そこに愛はあるか？

インパクト

誰に届けたいか？

オリジナリティ

足思手考で一次データを！

価値

小・中・高校生だからこそ！

ミッション1 情報収集

動画づくりの情報収集には、「生きた一次情報」へのアプローチが必須です。生きた情報は、生身の人間の中にしかありません。どんな分野にも、経験豊富な人がたくさんいます。学びの冒険に必要な知恵を授けてくれる、師＝マスターを探し、会いに行きましょう。師＝マスターというと、社会的に名の通ったすごい人をイメージしがちですが、自分たちにとっての「師」ですから、身近なところにいる人が、師であったりもします。師は、自分たちの視野や思い付きの限界を超える方法を教えてくれる貴重な存在です。もちろん、根拠として必要な資料としての本・論文・雑誌記事・ウェブサイトなど二次情報の収集読解という基礎的リサーチは必要ですが、自分の目で見ること、直接話を聞ける機会をできるだけ持つように意識付けすることが大切です。「本物に触れること」は生徒のモチベーションをドライブする大きな力となりますし、依頼先とアポイントメントを取る経験も貴重な学びの一つとなっています。

ただ、興味関心があるという思いだけでは、探究のサイクルを回すことができません。具体的な動きのためには、段取り・方法が大切なことにも多くの生徒が気づいていきます。フィールドワークの体験を通して、はじめて、気づきが、自前のアイデアとなっていくことが語られます。人・モノ・コトとの真剣勝負の中で、自分たちの中に眠る潜在力が目覚めるのです。アイデア・ハンティングのためには、足を手を、カラダ全体を使って、動きまわることから始めることが重要です。

誰に話を聞くことが、農業の未来を考える切り札になるのか。ネットや書物だけでは見つけることのできないキーパーソンを探すには、とにかく、動き始めるしかないということを感じた。

知識がないと、実験を行ったり、アンケートを作成するのは困難であるし、どのように結果を分析・考察していくか、思いつくことができないと思った。

冒険者たちの つぶやき

特に難しかったのは、アンケートを一から作成したこと。データをどのように組み合わせて分析するかなど細かいことまで考えることが必要だと気づいた。

農家の方の話は、現状の話だけでなく、歴史的に遡って、さらには、地勢的なことへの言及もあり、自分たちの農業に対する発想が偏っていることに気づきました。

ミッション2 情報の整理・分析

情報収集はチームメンバーが協力し、自分が調べたもの・考えたことをチーム内で共有することが大切です。その際、各自で調べたものをメンバー間で共有できるように、探究ノートの作成や各種資料のファイリング、クラウドを用いた共有フォルダ／ファイルの作成・管理などがオススメです。また、一次情報を得るためにインタビューを実施した場合は、文字起こしを必須としましょう。現場の当事者が重要な語りを聞かせてくれたにもかかわらず、生の声のもつチカラを生かせず、抽象的な表現に置き換えてしまうのは残念です。また、アンケートや実験であれば、データセットを作成・分析し、そこから何が言えるのか、深く考察することが大切です。

ミッション3 動画作成

収集した情報のなかから、おもしろさ、価値、魅力、可能性を見極め、それらをどう料理すれば、「ストーリー」として伝えることができるか、これを考えることから動画作成はスタートです。

3分という短い時間で自分たちの学びの冒険が魅力的に伝わるように表現するためには、伝えたいことはなにかを明確にし、深く掘りさげ、掘りさげたテーマを肉づけするさまざまな要素を考え、ことばを選び抜き、ビジュアル素材や文字、音声の使い方を工夫することが大切となります。

動画制作のストーリーづくり

一方的に自分たちの伝えたいことを詰め込んだだけの動画では、視聴者の心をゆさぶることはできません。視聴者に共感してもらえるプロットを作成し、最後まで飽きさせないストーリー展開を工夫することが大切です。具体的に、どうすれば、動画にストーリー性を持たせられるか、進め方を説明しましょう。

① プロットづくり

ストーリーづくりにおいて欠かせないのが「プロット」です。プロットとは、ストーリーの大まかなあらすじで、軸となるプロットがしっかりしていないと、伝えたいメッセージがぼやけてしまいます。動画を視聴してもらいたい人々の価値観・関心事を分析し、共感しやすい設定をすることが大切です。

② ストーリーづくり

プロットを決めたら、そこからストーリー全体の流れを作ります。視聴者の興味を引くストーリー展開にするために、右のポイントを意識しましょう。

✓ 冒頭、「つかみ」はOK？

漫才と同じ、まずは「つかみ」が大切です。興味をもってもらうポイントは一つ、「なぜだか、気になる」そう思ってもらえるように、動画の世界に引き込む工夫をしましょう。

✓ 結末、先に決めよう

ストーリーづくりにおいて、重要なのは終わり方です。動画を見た視聴者に、どんな感情を持ってもらいたいのか、そのために、どのようなエンディングにするかを考えましょう。

✓ シンプルな展開を

動画の内容に集中してもらうためには、シンプルで分かりやすい展開が大切です。基本的には、時系列に沿った作りにして、視聴者を混乱させないようにしましょう。

ストーリーができれば、実際にどこでどんな人や物を撮影するのか、BGMはどこに入れるか、インタビュー等を含めた「構成台本」をつくります。それを基にインタビューの撮影や、ストーリーに合わせた写真・資料・図表・イメージカットを決定して撮影（録音）にはいります。




映像制作

すべての撮影素材ををタイムラインに沿って並べます。「構成台本」と照らし合わせて長さを調整したり、「見る人にわかりやすく伝わること」を意識しながら、1カットごとの秒数、テキストの分量、文字の大きさ、文字を表示する秒数などを調整していきます。おおよその流れが決まったら、オープニングやエンディング、BGM、テロップを挿入しながら編集の細部を詰めていきます。

動画制作のプロセスにおいて、行き詰まったら、思いついたものを「言葉」にしてみる、絵で描いてみる、まずは、見えるカタチにすることから始めてみるのが大切です。カタチにすると、仲間とのシェアが可能になり、「だったら、こうしたほうがもっと良くなるかもしれない」とアドバイスやフィードバックを受けることもできるからです。たとえ、その時に、ナイスなアイデアがでなかったとしても、「もっといいものができる！」の可能性がメンバー内に共有されることが、新たなクリエイションの種になっていくのです。「ストーリーを考えて、絵コンテをつくってみました。実際のストーリーを考えて表現することで、修正すべきところがクリアになりました」と語った生徒は、動画制作において、自分の特技が、チームの貢献に結び付くと意識でき、プロジェクトに本気で関わる「勇氣」がわいてきたと言います。得意分野を持ち寄り、メンバーと一緒に取り組むことで、クオリティの高い成果が得られるだけでなく、仲間とコラボすることで、自分の中に眠っていた力に気づき、成長を実感できるのです。「動画を創るときに、まずは、どんな写真を使うか、どんな絵だとインパクトがあるか、キャッチコピーはどうするか、伝わるための工夫にエネルギーを注ぎました」根拠をもとに、いかにして伝えるかを模索する中、伝える相手を想定することで、イメージがクリアになることに多くのメンバーは気づいていきます。

「好き」なことに、とことんこだわり、「夢中」になって取り組む場には、とてつもないパワーがみなぎっています。それは、困った状況になっても変わりません。困ったことに、あえて、みんなで巻き込まれ、それ自体をアイデアの種にすることでブレークスルーが起きるからです。誰に届けたいか、宛先がクリアになるにつれ、こだわりがましてきます。伝えたいものは何なのか、それを、きちんと、伝わるような形で届けることを考え始めると、ぶつかりあうのも当然です、が、必ず合意形成にむけて、話し合おうという姿勢を忘れなかったことが大切だったと、振り返りで多くのメンバーは気づいたと語ります。

構成台本のイメージ

シーン	内容	映像（絵コンテ）	セリフ	編集内容
1-1	町の紹介（15秒） 県の地図からクローズアップして実際の町の風景へ		（ナレーション） 〇〇県△△市□□町は、県の東部に位置する人口XX人の小さな町です。	BGM（曲名）シーン終了までループ
1-2	本題への導入（20秒） 町の自然（野鳥の映像、川の流れる様子）を流す		（ナレーション） 自然豊かなこの町では、たくさんの野菜が作られています。では、実際に見てみましょう！	（SE）鳥の鳴き声、川のせせらぎなどの環境音 場面転換（ホワイトアウト）
2-1	野菜の紹介①（5分45秒） 野菜の紹介と生産者の山田さんへのインタビュー		（山田） 私は10年ほど主にわさびを作っていますが、うちのわさびは辛みの中にも独特の甘みがあります。	BGM（曲名）シーン2中ループ テロップあり

ステージ 4

<食で動く> プレゼンから新たな問いをみつけ、動き出す

制作した動画をもとに、食の冒険モノガタリを、どう料理するか、そのために、言いたいことを厳選し、どう表現するか、アイデアをとことん出す、そのベストを選び出し、ストーリーとして組み立てる、ここから、最後のプレゼンテーションにむけての旅がスタートです。

ステージ 4 のねらい

1 伝わるプレゼンテーションをつくる

2 学びのプロセスを明らかにする

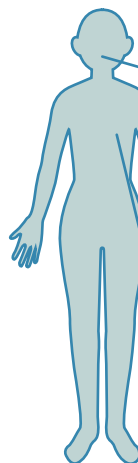
3 新たな自分を発見する

ステージ 4 のツボ

① プレゼンスキルを
駆使せよ

② つくりながら考えよ

③ 感心の先の
感動を目指せ



ミッション1 プレゼンワーク

どのようなプレゼンテーションが効果的か、いくつかのヒントにそって、説明しましょう。

1：目的を明確にしよう！

動画制作でも考えた、「誰に対して」「どんなことを」「何のために行うのか」など基本的で大切なことを確認しましょう。

2：聞き手の視点に立ってみよう！

このプレゼンテーションで、聞き手にはどのようなメリットがもたらされるのか、相手の視点に立って考えることが必要です。「なぜそうなるの?」「それをやるとどんないいことがあるの?」聞き手の心の声に耳を傾け、それに応えるプレゼンを考えることで、自然でわかりやすいものができるはずです。

3：どのプレゼンテーション技法が効果的？

パワーポイントやポスターだけがプレゼンテーション技法ではありません。最初のステージで体験した、ニュースショーはインパクトのあるプレゼンテーション技法の一つです。他にも、ミニドラマ、ディベート・ドラマ、なりきりプレゼンテーション、さらにフリーペーパーやショートムービー、アート作品、絵本・紙芝居、替え歌・ラップ、ラジオ番組など多様なプレゼンテーションの技法から、自分たちの探究に一番フィットするものをさがしていきます。

4：つかみが肝心です！

動画作成と同じで、つかみは、プレゼンテーションの印象を左右します。インパクト事例・エピソード・スライド・写真、つかみがOKだと、スムーズに進めます。

5：ストーリーを工夫しよう！

どの内容をどのような順番で伝えるか、ストーリー展開は重要です。同じ素材でも伝える順序が変わると印象が全く違うものになります。短い動画作成の際は、時系列にそったシンプルな流れがおすすめですが、プレゼンテーションの場合は、よりインパクトのある「伝わり方」を工夫して、ストーリー展開を工夫しましょう。

6：スライドに語らせよ！

プレゼンテーションは、語りが全てではありません。視覚に訴えるスライドによって、一瞬にして伝わることを意識しましょう。基本的には、プレゼン台本をつくって、スライド作成に入りますが、どんなスライドがより効果的に相手に伝わるか、試行錯誤を重ねましょう。

7：語りが主役です！

プレゼンテーションは、「語り」こそが、主役です。「これを伝えたい」そのメッセージが聞き手に伝わるように、心をこめて語ることが大切です。もちろん、メモや資料をみることはかまいませんが、プレゼン台本を読むことは、語るとは、まったく別物。聞き手への伝わり方が大きく違ってきます。

8：お稽古あるのみ！

プレゼン台本・スライドが完成したら、何度もお稽古を重ねることが大切です。読み上げるのではなく、聞き手に語りかけるということを意識して練習に励みましょう。グループの仲間ではなく、探究とは無縁の友人や、家族に聞いてもらうことで、伝わりにくい言葉・言い回しなど、改善ポイントをみつけることができるでしょう。発表内容が完全に自分の中に入るまで、何度も練習を重ねることで、聞く人の心に届くプレゼンが可能となるのです。

プレゼンテーションのご紹介

「未来の食」に関心を持ち、食の冒険を行ったメンバーのプレゼンテーションをご紹介します。

スライド	ノート
	<p>私は、「未来の食卓探検隊」リーダーの森田未来です。</p>
	<p>みなさんは、「バーチャル修学旅行」をご存知でしょうか？ VRを使って旅先体験を楽しむ「新感覚体験プログラム」です。未来の食卓について探究を続ける私たちは、このVRトリップで、2050 昭和高校ランチタイムにワープです。</p>
	<p>ごらんください。これが、2050のお弁当、一見、今の私たちのお弁当とかわりませんが、大きく違うのが、食材がどこから来たか。さあ、アプリを近づけると、みえてくるんです。この食材、どこからきたのか。</p>
	<p>まず、唐揚げ、これは、大豆ミートで作られたようです。フードテックつまり、「テクノロジーを用いた代替食品の開発」で、環境負荷の少ない大豆が、みんなの大好き唐揚げを、もれなく、アップデートしたようです。この「卵焼き」も、大豆が卵に大変身。「プラントベースで、アレルギーフリー。」</p>
	<p>でも、あの「平飼いでのびのび動きまわる鶏」がいなくなると、黄身と白身がぷっくりの、おいしい「卵かけごはん」も食べられなくなってしまいます。</p>
	<p>続いて、お弁当の野菜。これらは、すべて「植物工場」から。天候に左右されず、害虫がつかず、2050 野菜は、もれなく「植物工場」、ということは、畑は、もうなくなってしまったのでしょうか？</p>
	<p>お弁当といえば「ごはん」、これは「田んぼ」で作られてるようですが、主役はロボット。人間はモニタールームでチェックの「スマート・ファクトリー」。小さな田んぼが、どんどんなくなり、大規模化すれば、農業は強くなっても、農村はなくなってしまうのかも。</p>



で、大好きな「ミカン」は……とみると、これ「青森」からやってきたようです。気候変動の余波をうけ、ミカンの産地は「青森」へ



「2050のお弁当」を見た同級生の感想はまっぴたつ。一つは、農業が変わっていくのは仕方ない、地球の未来を考えたら、フードテックしかない。もう一つは、こんな未来は嫌。田舎の、おじいちゃんの田んぼや畑が消えるのは哀しい。私たちも、二つの意見の間で揺れてます。だからこそ、「未来の食卓」を考えるため、農家さんから直接お話を伺うことにしました。



これは、福島県北塩原で農業を営んでいらっしゃる五十嵐力雄さんの田んぼと畑。
五十嵐さんの家には、北塩原村とつながりのある、杉並区の生徒たちが、農業体験を求めやってきます。あぜ道を歩きながら、「やわらかい土の感覚、土の匂い、初めて味わった」と言った高校生がこんな手紙をくれたそうです。「おじいさんと一緒に田植えをし、泥の感触を肌で感じ、米作りの面白さと大変さを感じました。昔と今の農作業の違い、米作りの苦労や工夫の話を知り、今、食の安全安心、生態系、景観について考え始めています。」



話を伺った私たちの中に、高校生に、農業への関心を向けてもらう一つのアイデアが浮かんできました。それは「ファーム・スタディーツアー～そこが、もう一つの、帰る場所～」。これは、農業体験学習を、高校の総合学習に組み込み、食の問題を考えるプログラムです。



ファーム・スタディー・ツアーの特徴は3つ。1つは、五感を通して学ぶこと。2つ目は、体験活動から課題を見つけること。3つ目は、専門家から直接学ぶこと。
学習の流れとしては、自分の関心のあるトピックについて事前にリサーチワークを重ね、フィールドワークとしての農泊体験を行い、体験からの生まれた問いを基に、探究の学びを深めるものです。



ファーム・スタディー・ツアー」をきっかけに、一人ひとりが食と大切に向き合い、食べ物に向こうの世界に想いを馳せることができれば、食の未来は明るく変化すると信じています。
最後に、私たちの背中を押してくれた、五十嵐さんの言葉をご紹介します。「農業も土づくりをしっかりとっておけば、一度失敗しても、また作物を作ることができる。同じように、人間もしっかり心を耕しておけば、一度挫折してもまた立ち上げられる。」

ナビゲーター・エキシビション

「ナビゲーター」も、コクリ・メンバーの一人。自ら、プレイフルな探究の冒険を行いつつ、メンバーを巻き込み、インスパイヤーする。「面白いと思えるもの」「挑戦に値すると信じられるもの」それを出発点に、ワクワクする学びをクリエーションする、それが、大きなミッションです。ジェネレーターによるエキシビションは、コクリ・メンバーとの「コール&レスポンス」、JAZZセッションを目指します。

「ニュース・コクリ」のスタジオに勢ぞろいするのは、江戸東京野菜「ダイコンシスターズ」と、江戸東京野菜のマスターたち。そして、中継は「江戸深川」から、あの芭蕉先生とつながっています。そこには、サプライズ・ゲストも登場予定です。リアルな異文化コミュニケーション「そうだったかも劇場」は、教科書では学べないもう一つの「モノガタリ」を、そっと、教えてくれるはず。そして、最後は、お楽しみ、「お江戸★クッキング」です。時間・空間をアクロスしながら、江戸の人の夢つなぐ「江戸東京野菜を知ってるかい?」、ニュースショーのはじまりです。



「江戸東京野菜を知ってるかい？」

登場人物	セリフ
キャスター	みなさん、こんにちは、ニュース・コクリの時間です。突然ですが、みなさん、この二つの野菜、なんだかわかりますか？ 答えは、左側が品川カブ、右が亀戸大根です。「えっ、大根じゃないの？こんな形のカブがあるの？」とそう思った方多いんじゃないでしょうか？実は、この子たち、江戸の昔からここ東京で育ってきた生粋の江戸っ子。名前も、ズバリ、「江戸東京野菜」、今日のニュースコクリは、このチャーム的な野菜「江戸東京野菜」にズームインです。
キャスター	スタジオには、江戸東京野菜の第一人者「江戸東京・伝統野菜研究会」代表の大竹道茂さんに、おいでいただきました。大竹さん、今日はどうぞよろしくお願いたします。 ところで、この江戸東京野菜とは一体どのような……
S	ちょっと待ったあ〜！それは、私たち、ダイコンシスターズに説明させて。
O	私は大蔵大根のOちゃん。
K	私は亀戸大根のK。
OK	二人合わせてOK大根。
O	私Oはおでんに。
K	私Kはお鍋に。
OK	ただいま絶賛売り出し中。



O	私たち江戸東京野菜って、江戸に幕府が開かれたときから、江戸っ子たちに食べられていた野菜なのよね。
K	ほら、私たちって味も形も個性的でしょ。育てるのにとっても手間暇かかる箱入り娘、由緒正しき純血種。難しい言葉でいえば「固定種」ともいうわ。
O	参勤交代をきっかけに、江戸には全国からたくさんの野菜の種が集まってきたの。江戸の気候や風土の中ではぐくまれた私たちは、ゆかりの地名をつけてネーミングされたの。
K	私たちのいとこが練馬大根、寺島なす、吉祥寺うど、他にもいっぱいいるの……。私たちが江戸の食文化を作ったのよ。
O	そ、そういえば、そのウドが大好きだったのがあの深川の芭蕉先生です。
キャスター	大根シスターズありがとう、それでは、ここで、江戸の深川と中継でつないでみま〜す。江戸のレポーター、曾良さ〜ん！
レポ曾良	はい、江戸深川の曾良です。季節は春、音に聞こえし江戸城のお膝元、ここ深川には、桜並木からはらはらと花びらが舞い降り、川の中を優雅に流れています。ここ深川といえば、俳諧のスーパー、私の師匠芭蕉先生。私は、今師匠の芭蕉庵の前におります。「ごきげんよう〜芭蕉先生、曾良で〜す」おや、芭蕉先生、まだお布団の中のようなです。
芭蕉	あ〜だるいっ、曾良君、今日って、アポはいつたっけ？ちょっと眠くてね〜春眠暁を覚えずっというだろう〜。
曾良	芭蕉先生、ほら、ホーホケキョ、桜も美しいし、まさに句をしたためるにはぴったりですよ。
芭蕉	今さ、ちょっと、ブルー、からだダルって感じ。旅に出てないときは、句の添削したり、句会をしたり、小石川の水道工事にもいったりで、もう、くたくた、だから、動きたくないんだ〜。



SE	うど～、うど、いらんかね、吉祥寺からの初物だよ～。
芭蕉	うど、曾良、今、うどって言ったよね！
曾良	はいっ、江戸野菜で有名な吉祥寺のうど、今でいう東京ウドの行商かと……。
芭蕉	うどかあ、今急に思い出したよ。ほら、少し前に江戸で火事があって、芭蕉庵が焼けたときに、しばらく信州の山中でくらしてたときのことなんだけど。雪が深くてさ、わかる？どこまで行っても、雪、雪、一面真っ白な銀世界。でさ、私は思わずつぶやいたんだ、春はまだまだ先だなあって。そのときさ、ふっと、目の先に何かがみえたんだ。
曾良	雪の間にですか？
芭蕉	そうさ、薄紫と黄緑のまじった、かわいいウドの芽。
曾良	師匠の一等好きな、江戸野菜、ウドですか。
曾良	うれしくってね、懐から手帳と、筆だして、すぐに書いたのがこれさ。
曾良	雪間より 薄紫の 芽独活哉 すてきです、さすが師匠！寒さと銀世界の中で見つけた、春の兆し……。
芭蕉	そう、春になったらウドを食べようって、そんなとき、思ったんだよね。
曾良	実は、その、うど、今朝、野菜うりから買って、今から、てんぷらにしようかと。
芭蕉	うどの天ぷら？大好物じゃ！
イザベラ	Mr. Basho, right? (芭蕉先生ですよ？)
芭蕉	誰じゃ？
イザベラ	<p>I'm Isabella Bird, from San Francisco, USA. (私はイザベラ・バード、アメリカのサンフランシスコからきたの)</p> <p>I'm glad to meet you. (お目にかかれてうれしい)</p> <p>I'm a big fan of Japan, especially in the Edo period. I love「奥の細道」and tempura. (私は日本の大ファン、特に江戸時代。奥の細道とてんぷらが大好き)</p> <p>I came to the Edo period with time travel. I can only stay for 4 minutes. (タイムトラベルで、江戸時代に来たの。4分しか、いることができないの)</p>



芭蕉	天ぷら、食べたことがあるんかい？
イザベラ	There is a Japanese restaurant in San Francisco, but it's expensive. So I've been looking forward to eating tempura. (サンフランシスコにも日本食レストランはあるけど高いの。だから、天ぷらを楽しみにしてきたの)
芭蕉	うどの天ぷらじゃ、食べてごらん
イザベラ	Delicious, this is authentic tempura. It's completely different from the tempura I ate! (おいしい、これが本物の天ぷらね、私が食べた天ぷらと全然ちがう)
イザベラ	I'm so impressed that I could meet Basho-sensei and Tempura at the same time. Thank you very much! Oh, it's time to go home. Good bye! Take Care. (芭蕉先生と天ぷら、同時にあえるなんて感動です、本当にありがとう！ あっ、時間だ、またね、ごきげんよう)
曾良	師匠、どちらへ？ さっきのけだるさは、どこへやら。芭蕉先生は、がらりと玄関を開け、草鞋を履いて、イザベラ・バードを、追いかけていってしまいましたあ〜。江戸深川、芭蕉庵から曾良がお送りいたしましたあ〜。スタジオにお返しします。
キャスター	曾良さん、ありがとうございました。 イザベラ・バードといえば、あの、明治の初め、東京から蝦夷まで旅した英国のレディー・トラベラーと同じ名前。芭蕉先生だけでなく、イザベラ・バードもとりこにした江戸野菜の威力、さすがです。でも、スーパーで江戸東京野菜の姿、ほとんど見かけないのはなぜでしょうか？

キャスター	ということで、ここからは今日のお客様、「江戸東京・伝統野菜研究会」代表の大竹道茂さんにお尋ねしたいと思います。大竹先生、どうして江戸東京野菜は消えていったのでしょうか？
大竹	はい、昭和40年代にオリンピックのためにどんどん建物が増え、東京の農地はどんどん減っていきました。また、高度経済成長の流れで、安定して全国から都市に食物の供給をしていくことが必要になっていったんです。 そんな中で、先ほど大根シスターズが言ったように江戸東京野菜っていう「固定種」は、形が不ぞろいで段ボールに収まらないし、栽培も収穫も半端なく時間がかかる、これは困ったということで、作りやすく、そろったサイズに品種改良された交配種＝F1種が作られていったんですよ。



キャスター	F1 っていうことで、今日のワード F1 について東京農大のユルリ先生がご説明くださいます」
緩利	はい、ここで、私ユルリが、みなさんにわかりやすく、F1 についてご説明しますね。F1 は品種に関する用語で雑種一代を意味します。さあ、みなさん、こちらのクリップをごらんください F1 は親のいいとこ取り、両親に比べて成長が早く、抵抗力が強く、収量も多い、そして形や大きさもそろって、運搬には最適です。ただ、「いいとこ取り」の F1 から種をとってもばらつきます。F1 は F1 止まり、すなわち一代限りです。 これに対して「固定種」は品種としての特性が、親から子へ、子から孫へと代々受け継がれます。長い年月をかけ環境に適応しながら生きのびてきた証です。 ところが、そのような固定種よりも効率がいいということで、さらに F1 はどんどん改良されていくんです。そんな時代の流れの中で、江戸東京野菜が駆逐され今やマイナーな存在となり、今では一代限りの野菜 F1 がメジャーとなっていったんです。
キャスター	ユルリ先生、ありがとうございました。大竹さんが、消えそうになったこの江戸東京野菜を復活させたいと思われたのはなぜですか？
大竹	F1 っていう、一代限りの野菜ばかりになったら、野菜のもっている物語、野菜の生まれ育った土地の歴史や物語がなくなります。そんな状況に私は危機感を覚え、種を保存する活動を始めたんです。はじめは、直売所で江戸東京野菜を売るだけでしたが、地域のイベントや学校の食育の一環に江戸東京野菜を取り入れていくようになったんです。とりわけ小柳先生がクッキングでとりあげて人気となっています。小柳先生～！



<p>キャスター</p>	<p>ということで、さいごのコーナーはお待ちかね、お江戸★3分クッキングです。お江戸★3分クッキング、スペシャル企画第一弾は、江戸東京野菜をつかったスイーツレシピ。本日扱うお野菜は、練馬ダイコン、OK シスターズのいここです。本日の練馬ダイコンスイーツをお教えくださるのは小柳先生です。先生、よろしくお願いいたします。</p>
<p>小柳 T</p>	<p>はい、江戸野菜ダイコン溺愛協会会長の小柳です。今日ご紹介するスイーツは練馬大福、大福の皮に塩漬けた練馬ダイコンの皮を練りこんでつくります。このレシピはビギナーでも大丈夫。今日は、大福 8 個分です。</p> <p>まず、皮にまぜる練馬ダイコンの葉っぱの塩漬けからです。良く洗ったダイコンの葉を 1 センチほどに切って、ジップロックにいれます。そして、塩小さじ 1 を入れ、よくもみほぐし、封をして冷蔵庫に一晚寝かせます（今日は一日前に作ったものを用意しています）。続いて、大福の皮。まず耐熱ボウルに白玉粉 120 グラム、砂糖 25 グラムをいれて、水を少しずつくわえながら、ダメにならないように混ぜ合わせます。お水は 150cc を目安にしてください。生地が固いと感じたら少し多めでも大丈夫です。ある程度混ぜたら、ラップをして電子レンジ 600w で 2 分加熱します、また、そのあとよく混ぜます。この作業を 3 回くりかえすことになるのですが、今日は 3 回までいった生地を用意しています。</p> <p>さて、ここで、先ほどの練馬ダイコンの葉っぱの塩漬けの登場。塩漬けにした葉っぱをさらに細かくみじん切りにして生地に混ぜます。ある程度まざったら、またラップをかけて 600w で 1～2 分です。</p> <p>では、仕上げです。取り出したら、またよくねって、生地がさめないうちに、片栗粉をまぶしたバットにひろげます。生地をさましているうちに、大福のあんをつくります。今日は市販のあんこ 240 グラムを使います。8 個なのであんを、ざっくり 8 個にきっておきます。それができたら、さあ、生地を 8 等分、そこに、あんこを包んで形を整えたら完成です。さあ、いただきましょう。大福ふわふわ、とろとろ、葉っぱの塩あじがきいていて、おいしいです。</p>
<p>キャスター</p>	<p>小柳先生、大竹さん、ありがとうございました。今日は江戸東京野菜をスクープ。野菜の向こうに見えるたくさんの物語いかがでしたか？それでは最後にみなさんと一緒に、「江戸東京野菜」をうたいながら、お別れです。ごきげんよう。</p>
	<p>(オクラホマミキサーのメロディーで) 江戸東京野菜を しってるかい 味も 形も 個性的、育てるには 手間ひまかかるけど 混じりっ気のないのが自慢です 種のなかにつまっている 江戸の人の夢つなぎ 遠い未来に残したい 江戸東京野菜のタイムカプセルを</p>

ミッション2 リフレクション

プレゼンテーションする人も、見つめる人も「食の冒険モノガタリ」が生まれる瞬間をリアルタイムで共有です。本気で楽しむ「ショータイム」の中で、生徒たちの思考は、ぐるぐると動き始めます。

「今、ここで」思ったこと、その思考のスパイラルこそが次の経験に結びつく大きなエネルギーになっていくのです。すべてのプレゼンテーションの後で、グループごとにふりかえり、その時間での語りをリーダーが発表しました。

「面白い」「楽しい」、さらに、自分たちにとって「意味あるもの」に没頭し、その体験をリフレクションする中で、メンバーたちは、新たな発見をしていたことを語ります。

日頃、興味関心がなかったトピックでも真剣にアイデアを出し合えば、たくさんの良い案が出て、日常でも「食」に目を向け多角的に見つめ直すことが出来ると気づきました。

ココリを通して、探究をする勇気と、皆さんにわかりやすく伝えるプレゼン力が身についたと思います。

トピックに注目し日々生活を送ることで興味がわき、自分の好きなこととの繋がりで考えると、より自分のやる気や探究心が生まれることに気づきました。

冒険者たちの つぶやき

毎回のふりかえりがとても大切でした。今日の活動を、きちんとみつけて、言葉にすることで、今、何にいきづまっていて、何が問題なのかわかりました。

ふりかえりをする中でわかったのは、ゴールのイメージをきちんと描くことができ、はじめて、次の動きを考えることができるということです。今日はここまでができた、じゃあ、来週までに、私は何をしておくね、と、メンバーの中で、自分のすべきことがクリアーになっていきました。

旅を終えた冒険者たち

冒険者たちのことばから、仲間とのコラボレーティブな活動を通し、「可能性」や「自信」が生まれ、お互いに刺激し合うことが創造性へとつながっていったことが分かります。

自分たちの「つくったもの」が「伝わる」ためには、相手の気持ちを想像し、その人がワクワクするようなアイデアを考えるための試行錯誤のプロセスが重要となります。その表現へのチャレンジこそが、メンバーのコミュニケーション力を大きく成長させるパワーとなっていきます。

そして、「ワクワク」こそが、知的好奇心や興味関心を刺激して、活動をドライブする大きなエネルギーとなっていきます。

コクリでの旅路は、クリエイティブな経験ばかりでしたね。



発表では、台本やパワポ、音楽などの準備は大変でしたが、グループのメンバーと協力して、工夫を凝らしながら制作するのが非常に楽しかったです。また、どうしたら視聴者にわかりやすく伝わり、なおかつ飽きさせないような楽しさを演出できるかを考えることで、聞き手の目線に立って考える力がついたのではないかと思います。



最初にニュースショーを体験したことが、プレゼンを考えるときに、すごく役立ちました。何を伝えるのか、そのためには、どんなふうにと、具体的にストーリーを考え、役に立ちそうな小道具もフル活用することで、伝わるためのプレゼンを考えるのは、ワクワクする作業でした。



自分たちで考えて行った実験の結果を、どうやったら、分かりやすく楽しく伝えられるかなって考えたときに、ドラマ風にしたらいというアイデアが浮かんで、一気にストーリーができました。ドラマでプレゼンを体験したことが、すごく役立ちました。



グループとしての発表には慣れてきましたが、先輩たちの発表や、先生たちの魅力的なプレゼンを見ると自分たちに足りない要素や、改善点をたくさん見つけることができました。次は、先生たちのようにラップに挑戦したい！

新しい仲間たちとの出会いはどうでしたか？



チームのみんなから多くを学びました。例えば、アイデアの創出や事実に対する分析など、どのように物事を捉えているのかを学びました。とても面白かった。魅力的なパワポをどうやってつくるか、根拠を示すものは？視聴する人に問題意識を持たせるような締めにするには？チームで力を合わせたプレゼンから学んだことを、これからの学びに生かそうと思います。メンバーから頂いたフィードバックも忘れずに自分の能力を伸ばせたらと思う。



仲間との活動は面白い！みんなと一緒にだったからこそできた、自分の良いところ、足りないところを、活動の中で何度も実感しました。



誰かに頼ることはいけない、なんでも、頑張っって自分の力で解決しなければいけない、そう考えて生きてきましたが、チームでプロジェクトに取り組むとき、その考えは間違いだと気づきました。周りの人の助けを借りることで、いろいろなアイデアが生まれて、新しい動きがスタートできたからです。



みんなできちんと課題を解決するために、みんなで新しい方法を考え、考えたことを仲間に、言葉でちゃんと伝えることができました。



今まで、誰かと一緒に何かをすることが苦手でした。人に気を遣ったり、人に合わせたりするくらいなら、一人でやるほうが気楽だし、そのほうが、いいものができる、と思っていましたが、それは、間違いだったと今強く思います。

旅を終えた今、感じる自分自身の変化を教えてください。



挑戦には困難がつきものだけれど、ワクワク・ドキドキの気持ちで挑めば、ポジティブに乗り越えるエネルギーが生まれることに気づきました。



これから先いろんな活動を行うとき、今回のコクリの経験を生かし、堂々とする勇氣と、どんなハプニングが起こっても冷静でいられる精神をもち、リーダーをやりたいです。



フワッと感じていたものが、どんどんカタチになる中で、私の中で、もっともっと知りたいの好奇心が強くなっていきました。

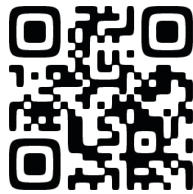


今まで引っ込み思案で勇氣がなかった私が、ワクワクしながら、いろいろなことにチャレンジすることができるようになりました。そして、その新たなチャレンジのたびに、私は、新しい自分を見つけることができました。

ご紹介！

本文中 29～35 ページでご紹介したコクリ・ナビゲーターによるエキシビション「江戸東京野菜を知ってるかい？」の実際の様子を、次の QR コードからご覧頂けます！

本当はいろんな教科の先生方が登場して演じるのがベストですが、今回は 2 人で複数役を……（バタバタ感にご愛嬌ということで）。



「食」以外でも……、こんなコクリ学びの冒険にも挑戦してきました。次の QR コードからダイジェストをご覧いただけます！

「衣」から紐解く私たちの暮らし



「医」から紐解く私たちの暮らし



メイキング・オブ・コクリ
The Making of Co-Creative Learning Session

昭和女子大学 現代教育研究所（緩利 誠・青木 幸子）
2022 年 3 月 2 日 発行

本冊子は JSP 科研費 JP18K02345 の助成を受けて作成しました。