

AI とプログラミング全盛時代、ささやかなアナログ学習を提案します。

お絵かきの内包する可能性は、幼小学時代に最も力を発揮できると思います。ラスコーの壁画を見るまでもなく、ほとんどの子どもは、巧緻に関わりなくお絵かきが好きです。お絵かきは、その可能性にも関わらず、小・中学校では、片隅にあるように思います。お絵かきこそ、想像力の源泉であると思っています。それに焦点を当てた、適切な教材の制作は多々困難がありますが、子どもの楽しむ顔を思い出しながら作ったものを今回の研修会では、利用させていただきます。

AI とプログラミングのデジタル時代、お絵かきは、人の楽しみと学びのツールとして、人がアナログとつながり続けるツールとして欠くことが出来ないものだと思います。

お絵かきは、いわゆる算数という枠では、見る事が出来ない生徒の個性を多々見せてくれます。「このこ、こんな才能あったんだ」というケースは、数多く、算数でへこんでいた生徒が復活するツールでもあると思います。

当日は、ご出席の先生方に、お絵かきをして頂きます。当日、お絵かきをするときに、心がどんな様子になるか、脳のどこの部位が利用されるか、感じながらおやりいただくと、お絵かきの可能性を感じることが出来る可能性があります。

当館のパズル教室は90分授業、お絵かきタイムは、20分前後です。無学年です。小2程度から小6まで一緒に実施できます。お絵かきでは、ほとんどの子どもたちが、時間を忘れ熱中する姿を見ることが出来ます。お絵かきタイムを終了すると、何かに後押しされるかのように、滑らかに次の学びに進むことが出来ます。あっという間に60分が経過することがあります。お絵かきの力は、次の作業への対応力をたくましくするように感じます。

当館における、お絵かきの教材作りは、STEM プラス Art が一つの目標です。現在12か月シリーズを計画しています。

教室でのお絵かきの成果を保護者の皆様にご覧いただくとき、何らかの評価をしていただけるのでは、ないかと期待しております。

JKK 研修会 2020年 1月19日 朝日学習館 梶原 賢治