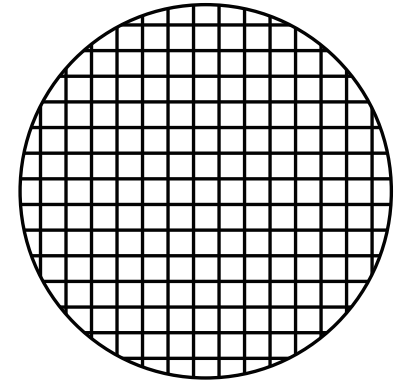
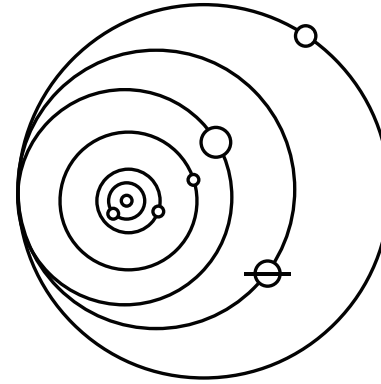
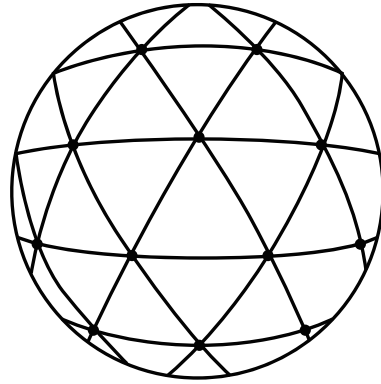
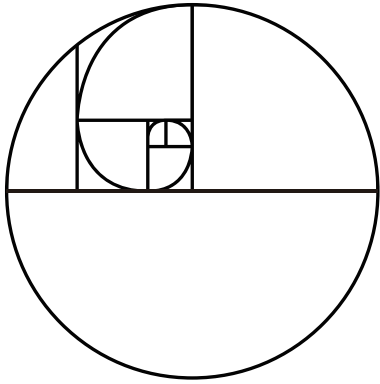
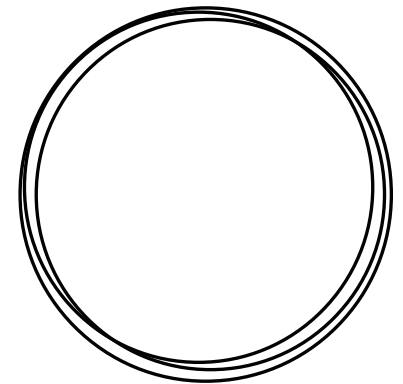
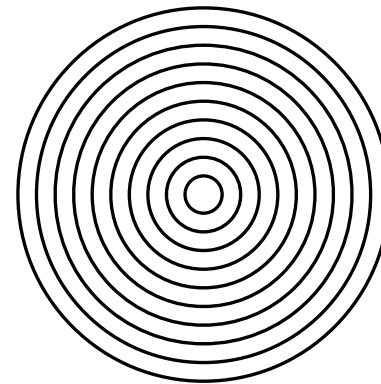
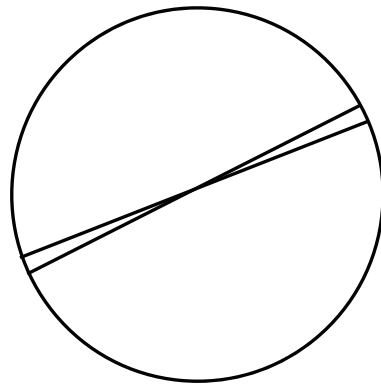
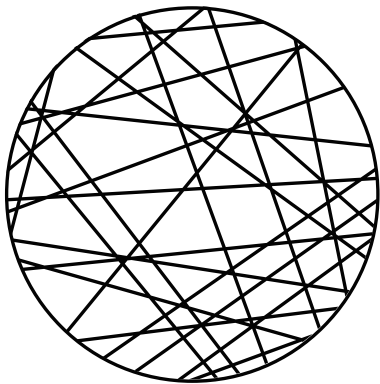
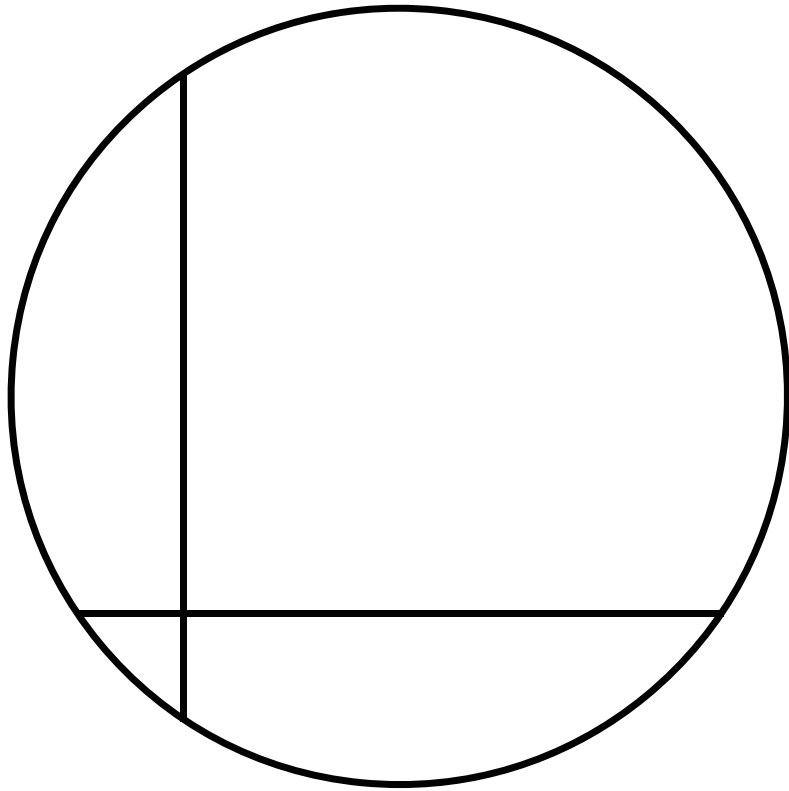




Learning Design Lab.

よのなかの「分かり方」を発見する
ラーニングプロジェクト



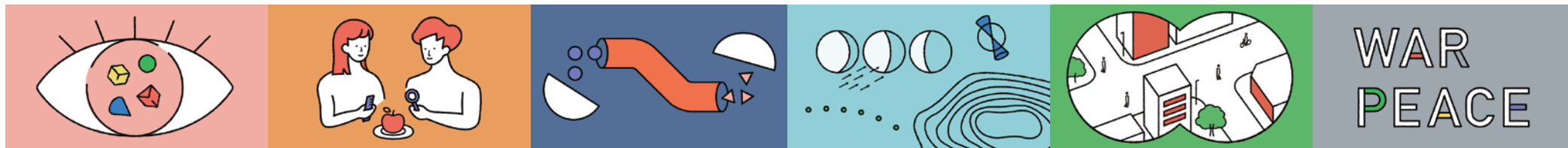


学校では教えてくれない、
教科書にも載っていない、
でも、人生において大切なこと。
きっと正解もなく、答えもない、
よのなかの「分かり方」を発見する

ラーニング デザイン ラボ

Learning Design Lab.（以下、LDL）は、「よのなかの『分かり方』を発見する」をコンセプトに、今の時代に必要なテーマを設定し、それらを学ぶことができるコンテンツを世界中から集めて、時には学びのコンテンツや教育プログラムなどを自分たちでつくる、そんな学びをクリエイティブに R&D（研究・開発）していくことを目的としたプロジェクトです。

ABOUT 探究のテーマ



LDL には、現在 6 つのテーマがあります。

[多様なチガイ] 学 ・ [ジェンダー & セックス] 学 ・ [メディアリテラシー] 学 ・ [地球と人間] 学 ・ [社会のしくみ] 学 ・ [戦争と平和] 学

これらは一見バラバラのように見えますが、大きく 2 つに分類することができます。

ひとつは、私たち人間社会のさまざまな関係性（コミュニケーション）について学ぶこと。

もうひとつは、私たちが集団として暮らしていく社会や環境のしくみ（システム）について理解することです。

人間社会の関係性（コミュニケーション）について

[ジェンダー & セックス] 学 ： 個人と性についての多様性

[多様なチガイ] 学 ： 個人と集団における多様性

[戦争と平和] 学 ： 国家・民族の関係性やその歴史

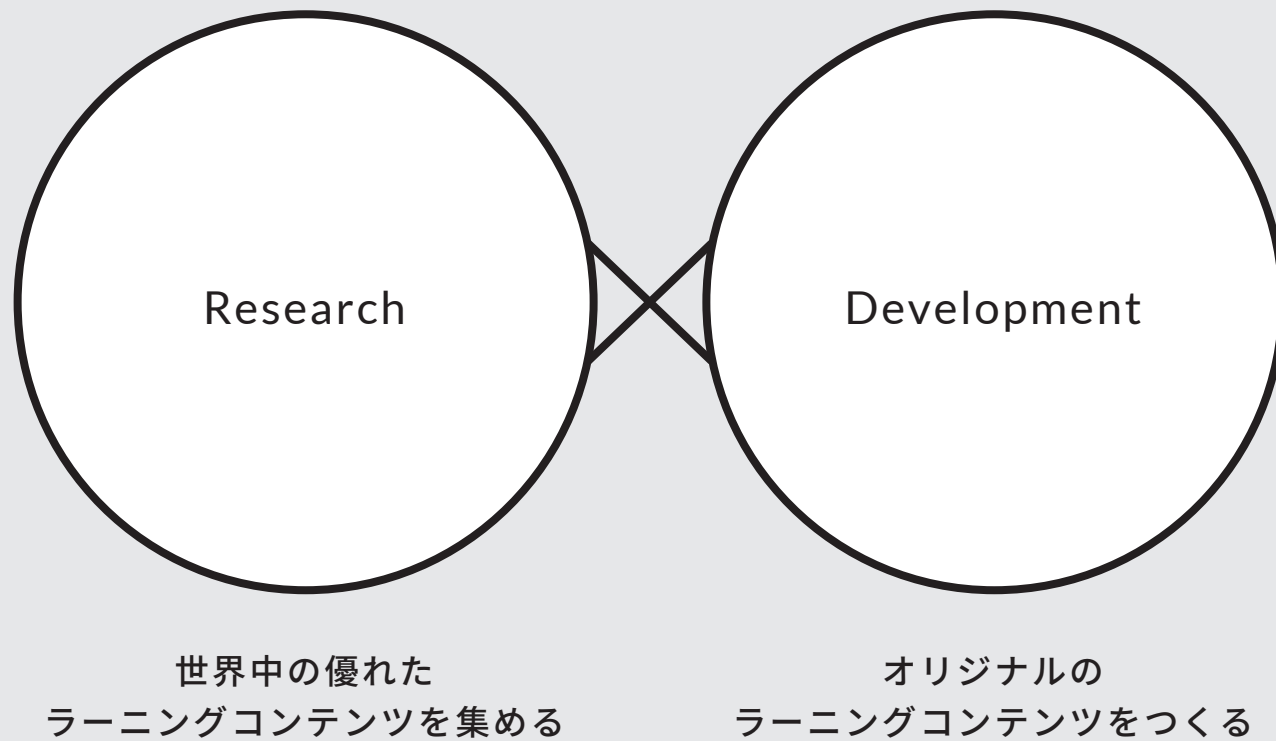
人間社会や環境のしくみ（システム）について

[社会のしくみ] 学 ： 人間社会を形成するしくみ

[地球と人間] 学 ： 人間を取り巻く自然環境のしくみ

[メディアリテラシー] 学 ： 情報社会や技術のしくみ

学校の試験や、キャリア向上のための学びではないため、正解があるわけでもなく、すぐには役に立たないかもしれませんが、これからの正解のない時代を主体的に生きていくためには、どれも重要なテーマだと私たちは考えています。



LEARNING DESIGN LAB.
RESEARCH PROJECT

WEBSITE Learning Design Lab. のWEB サイト



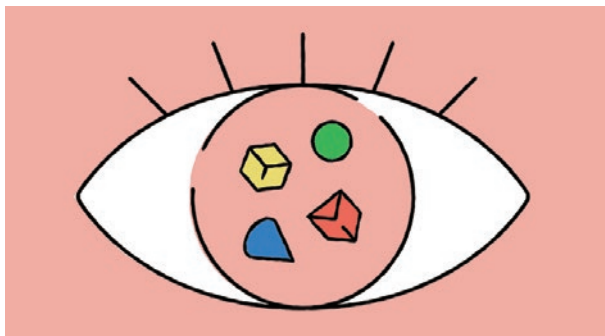
大量のメディアコンテンツがあふれる時代に、「学びのコンテンツ」が足りていない。

『Learning Design Lab.』は、こうした問題意識にもとづいて、世界中からクリエイティビティのある学びのコンテンツを集めたキュレーションサイトです。

動画や WEB サイト、ゲームやワークショップツール、アート作品などのさまざまな表現メディアを対象に、人生において大切なことについての理解を深める学びのコンテンツを収集しています。

COLLECTION Learning Design Lab. でコレクションする 6 つのテーマ

サイトでは、「正解があるわけでもなく、すぐには役に立たないかもしれないけれど、人生を生きていくために必要なこと」を基準に、6 つのテーマを設けてコンテンツを収集しています。※テーマは今後も時代に合わせて変更していく予定です



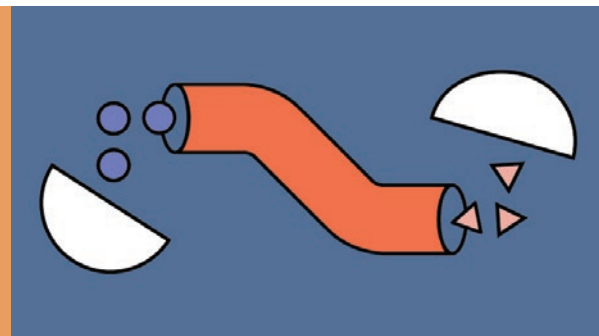
「多様なチガイ」学

文化や身体の違いによって認知のしかたが異なるなどの「チガイ」に対して、好奇の目ではなく、好奇“心”の目を向けるために必要なことを学ぶ



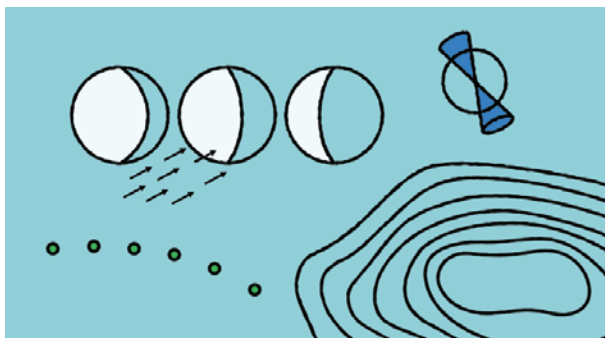
「ジェンダー & セックス」学

「愛」や「性」をタブー視するのではなく、きちんと話し合うための知識を学ぶ



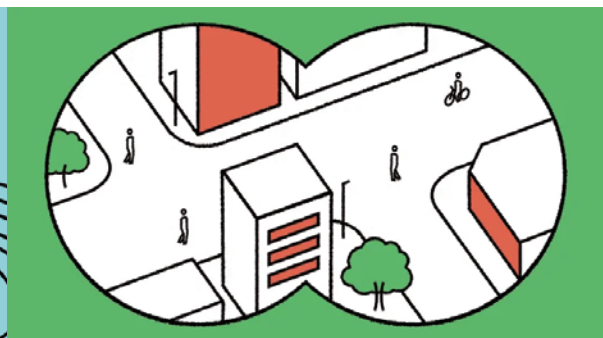
「メディアリテラシー」学

超情報社会の中で「自分の考え」を持つために必要なことを学ぶ



「地球と人間」学

「地球」という惑星で生存していくための人類の知恵を学ぶ



「社会のしくみ」学

私たちが社会の中で暮らしていくために必要なことを学ぶ



「戦争と平和」学

「平和＝反戦」だけではない、戦争と平和の学び方を知る

CONTENT コンテンツ紹介：世界のラーニングデザイン事例

学べる内容の質に加え、学び方自体のクリエイティビティも重視して国内外のラーニングコンテンツを集めて、学びのポイントを記事にまとめています。

#WEB サイト



人間の性に関する実用的な知識と技術を、科学的に知ることができるスマホで読める性の教科書『SEXOLOGY』

#ワークショップツール



顔や手や体を使ってお互いの頭の中を伝え合うイマジナリーコミュニケーションゲーム『SHAPE IT!』

#ボードゲーム



税金や年金などの社会制度の仕組みを『人生ゲーム』のように擬似体験できる『挑戦！ライフリテラシーゲーム』

#動画



20 世紀の間に、「いつ」「どこで」「どの国」が核実験を行ってきたかを知ることができる動画『“1945-1998”』

CONTENT コンテンツ紹介：# 専門家に聞く

『#専門家に聞く』では、「よのなかの分かり方を学ぶ」ために、さまざまな専門家に各分野における「学び方の知見」をインタビューしています。



熊谷晋一郎さん
(医師／研究者)

東京大学先端科学技術研究センターで、少数派の視点の世界をひも解く『当事者研究』を専門にする研究者・熊谷晋一郎さんに、当事者研究とはどういうものか、どのように社会に活用することができるのかについて伺いました。



宮原裕美さん
(日本科学未来館・展示ディレクター)

日本科学未来館で展示ディレクターをされている宮原裕美さんに、展示企画とは何か、展示構成はどのように行うのかなど、科学未来館の事例をベースに、その裏側を詳しくお話しいただきました。



藤田一照さん
(曹洞宗僧侶)

研究者から一転し、“科学的な学び”とは大きく異なる『オーガニック・ラーニング』を続けている曹洞宗僧侶の藤田一照さんに、どのように「学び」を捉えているのかについてお話を伺いました。

LEARNING DESIGN LAB.
DEVELOPMENT PROJECT

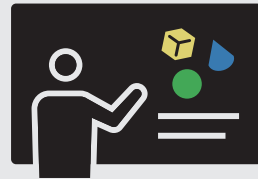
01



『コンテンツ開発』

- THE CULTURE MAP
- プラネット・ラボカード

02



『カリキュラム開発』

- 杉並区生涯学習事業
(すぎなみ大人塾)
- 私立桜丘中学・高等学校 (探求学習)
- NPO法人シブヤ大学

03



『協働研究プロジェクト』

- ジブン・ラボ (東京大学先端科学
技術研究センター・熊谷研究室)

01. コンテンツ開発

CASES THE CULTURE MAP



#戦争と平和学

異文化のチガイをめくって、くらべて、理解する

THE CULTURE MAP

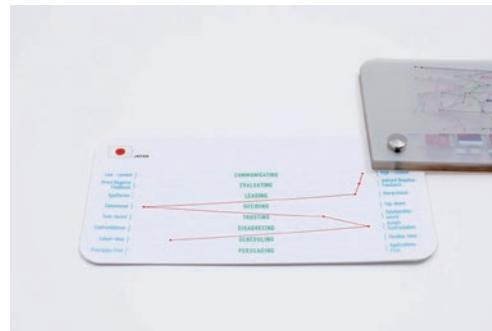
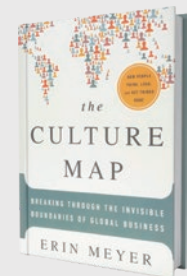
#ワークショップツール

世界各国の文化の違いを「コミュニケーション」や「評価」などの 8 つの指標に基づいて可視化したツール、『THE CULTURE MAP』。

世界 30 カ国の分析結果のグラフが印刷された透明のカードを重ねることで、各国の文化の違いが視覚的に把握できるようになっています。

友好的な関係を築いていくための重要な一步になる、「異文化理解」を高めることができるツールです。

異文化マネジメントに焦点を
あてた組織行動学者エリン・
メイヤー教授の知見をベース
に制作



CASES プラネット・ラボ カード



#地球と人間学

「地球」のメカニズムに興味を誘うQ&A

プラネット・ラボ カード

#カードゲーム



2017 年度から年間の社会教育カリキュラム作成に関わっている杉並区の生涯学習事業『すぎなみ大人塾』。2019 年度に開催した『プラネット・ラボ』では、地球についての興味を引き出し、現在の地球について考えるきっかけとなるプログラムを企画しました。『プラネット・ラボ カード』は、プログラムの振り返りや知見の共有、また区内の小学校での授業活用を目的として製作したワークショップツールです。問いと答えが表裏で対になったカードをめくりながら、気軽に地球の知識を深めることができます。

『プラネット・ラボ』
(2019)



02. カリキュラム開発

関心のあるテーマを選択



リサーチ



子ども世代

そのテーマで

- ・何を学びたい？
- ・何が学びにくい？

大人世代

そのテーマで

- ・何を学ばせたい？
- ・何が教えにくい？

ラーニングコンテンツの開発

戦争交渉カードゲーム



私立桜丘中学・高等学校（東京都北区）との協働で、高校3年生を対象に、自分たちが学びたいことが学べるコンテンツを、自分たち自身で作る『学びのDIYプロジェクト』を開催しました。

LDLの6つのテーマから、グループごとに関心のある課題を選び、「子ども世代」と「大人世代」へリサーチを実施。

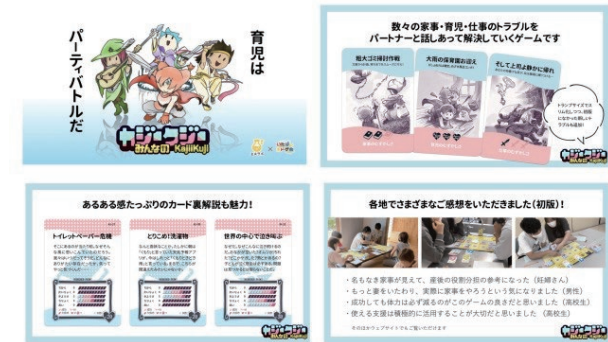
得られた「学びのニーズ」と「学びの課題」をもとに、高校生たちがゲームやアプリ、学習プログラムなどのラーニングコンテンツを企画制作しました。

CASES 社会教育の事例：杉並区生涯学習事業『すぎなみ大人塾』の年間カリキュラム企画



『すぎなみ大人塾』は、自分を振り返り、社会とのつながりを見つめる「大人の放課後」として、2005 年度から始まった杉並区の生涯学習事業です。LDL 発起人の伊藤剛（asobot 代表）は、2017 年度から年間のカリキュラムを作成し、学習支援者としてさまざまな専門家とともに授業を実施しています。

2017 年には、情報時代をいかにリテラシーするかをテーマにした『ジェネレーション・ラボ』。2018 年は、「言葉」を通じて世界のあり様を読み解く『コトバ・ラボ』（企画協力：国立国語研究所）。以後、地球のメカニズムを題材にした『プラネット・ラボ』（2019）、本や映画、科学や宗教など、さまざまな分野の専門家の知見を得る『学びカタ・ラボ』（2021）を企画しました。



まちのあらゆる場所を教室に、多様な授業を開催しているNPO法人『シブヤ大学』と協働したシリーズ授業のカリキュラム開発を2023年から開始しました。その第一弾となるのが、社会問題の解決を主目的につくられたゲームを使って学ぶ『シリアスゲームであそぼう!』です。

見知らぬ人同士が、ボードゲームを使って、普段は話しづらい社会問題について考えるシリーズ授業となっています。

03. 協働研究プロジェクト

CASES 多様性社会における新たなコミュニケーションの研究開発プロジェクト『ジブン・ラボ』

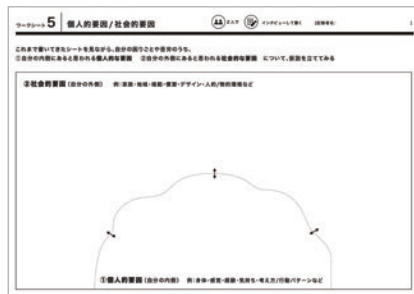


LDL では、さまざまな専門性を持つ外部団体の方々と協働プロジェクトを行っています。

本プロジェクトは、東京大学先端科学技術研究センター（以下、東大先端研）の熊谷研究室と協働して、『当事者研究』という研究分野の手法をベースに、ダイバーシティやインクルージョンを「理念」ではなく、「知識」や「技術」として習得するためのプログラム開発を行っています。

当事者研究とは、マイノリティの当事者同士が自らの体験を共有し合うことで、今まで理解されていなかった現象を言語化し、自分の助け方や理解を見出していくための手法です。

プログラムで使うワークシート



CASES 多様性社会における新たなコミュニケーションの研究開発プロジェクト『ジブン・ラボ』



プロジェクトとしては、杉並区と連携して、2022 年度から一般市民に向けたシリーズ講座として『ジブン・ラボ』『チガイ・ラボ』『フツウ・ラボ』という年間カリキュラムを開発。コンセプトを「多様性は“受け入れる”ものではなく、多様性の中に自分自身を“位置付ける”こと」と掲げ、一般市民が多様性のリテラシーを向上させていくための社会教育プログラムを実施しています。今後も、複数年にわたって継続する予定です。

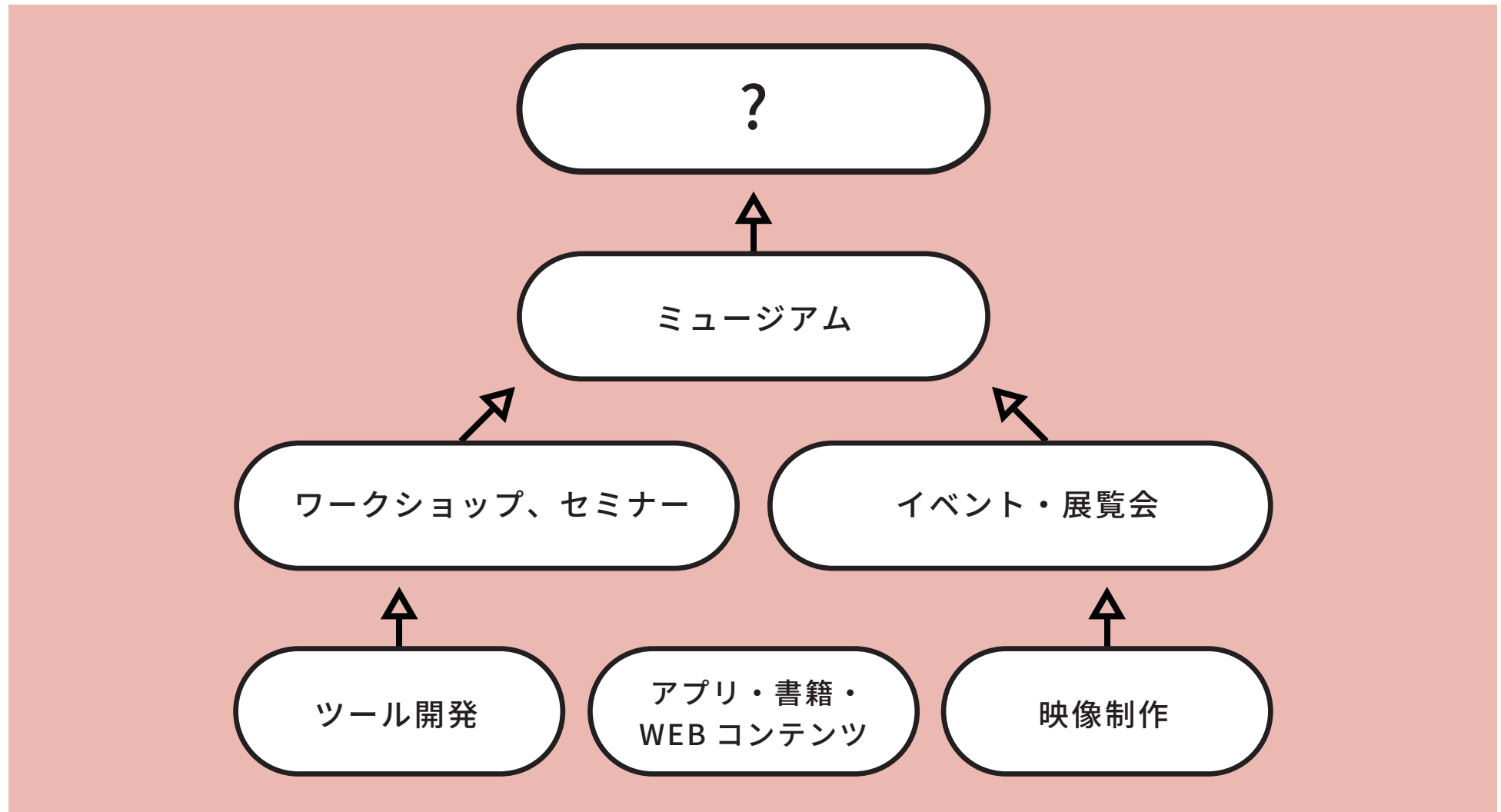


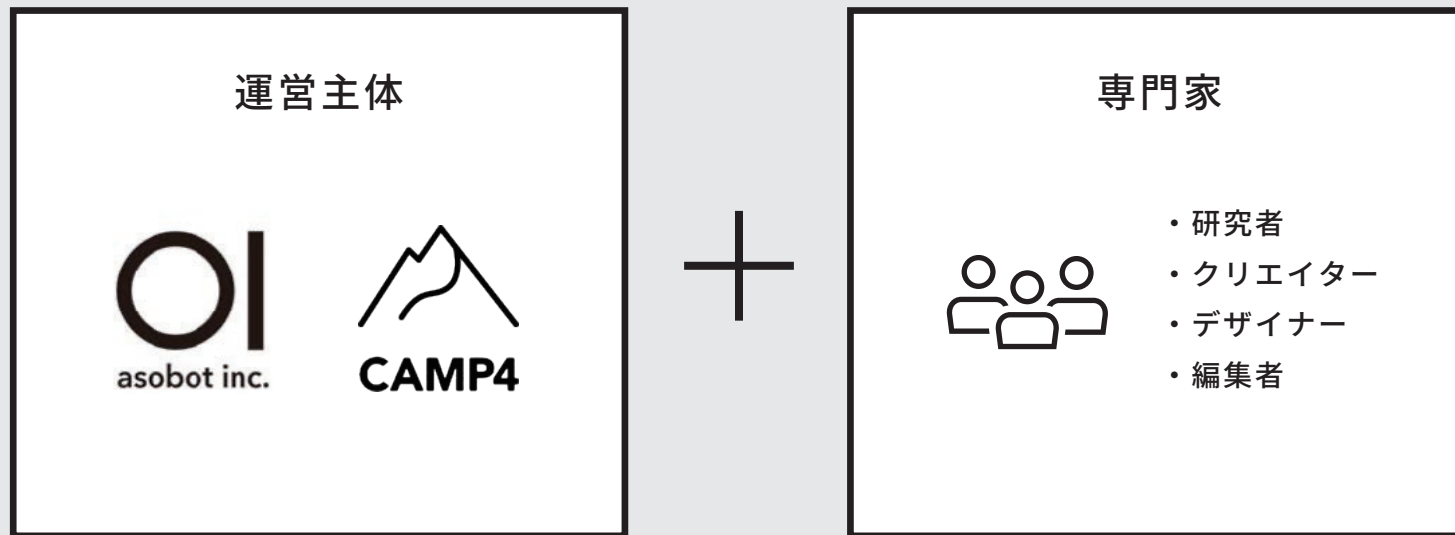
また、2023 年度からは、東大先端研の当事者研究分野（熊谷研究室）が参画する内閣府の大型研究プログラム『ムーンショット型研究開発事業』で取り組む「自在ホンヤク機」の研究調査にも協力し、多様性社会を促進するためのコミュニケーション支援のツール開発を目指しています。

FROM NOW ON これからの Learning Design Lab.

今後も、時代に合った新たなテーマを設定して、それを伝えるためのコンテンツを発掘し、時には自分たちで学びのコンテンツを開発してみる。開発したコンテンツを使ってワークショップや展覧会を開く。

そうした活動の先に、人生の大切なことを誰でも学ぶことができる、「新しい学びの場」をオープンさせることを目指しています。





LDL は、コミュニケーション・デザインに関わってきた、
asobot.inc と CAMP4 のメンバーを中心に、「伝わり方」の専門家が運営しています。

CONCLUSION おわりに

この世界を「分かる」ということは、とてもワクワクすることです。
情報社会に生きる私たちは、多くのことを「知っている」と思っています。
けれど、「知る」と「分かる」の間には大きな溝があります。

「人はそれぞれ違う」。
たしかに私たちはそれを知っています。
けれど、本当の意味では、きっと分かっていません。

「戦争よりも平和がいい」。
それも私たちはすでに知っています。
けれど、残念ながら、ちっとも分かっていません。

はるか昔、まだメディアも移動の手段も発達していなかった頃、
私たち一人ひとりの世界はとても狭いものでした。
ずっと同じ場所で、同じ風景を見ていたはずで、
だからこそ、ちょっとしたチガイにも敏感になって
いろいろなことを発見してきました。

空を見上げて、宇宙の真理を見つけたり、
大地に果実が落ちるのを見て、世界の法則を発見してみたり、
狭かったけれど、そのぶん深かったはずです。

いま、世界中どこにでも移動でき、
メディアで何でも共有できる時代。
私たちの世界は、一見「広がった」ように感じます。

けれど、実は狭くて、とても浅い世界の中で
私たちは日々を過ごしているのではないのでしょうか。

政治のことも、戦争のことも、
地球のことも、社会のことも、
性のことも、愛のことも、

よのなかを生きていくために、
知っておいた方がいいことはたくさんあるのに、
それを教えてくれる場所は想像よりも少なく、
学び方もよく分かっていません。

「よのなかの分かり方を発見したい」。
とても壮大なことのよう聞こえるかもしれませんが、
その世界への入り口（知見）はすでに存在しています。
私たちができることは、その入り口にそっと橋をかける。
そんなささやかなことなのだと思います。

ラーニングコンテンツの制作、講座・ワークショップなどのカリキュラム作成、
そのほか取材等をご希望の方は、こちらまでお問い合わせください

お問い合わせ先：info@learningdesignlab.jp