

参考資料

令和 6 年 6 月 18 日

内容

1. 意見一覧（議事録からの再掲）	2
1.1. 第 8 回会議前半.....	2
1.1.1. テーマ 1	2
1.1.2. テーマ 2	2
1.2. 第 8 回会議後半.....	3
1.2.1. 何からどうやって学ぶのか？	3
1.2.2. 誰と学ぶのか？	4
1.2.3. いつ、どこで学ぶのか？	4
1.2.4. 何のために学ぶのか？	4
2. 学習をめぐる視点.....	5
2.1. 社会行為の視点.....	5
2.2. 学習枠組みの視点	6
2.3. 学習行為の視点.....	7

1. 意見一覧（議事録からの再掲）

1.1. 第8回会議前半

1.1.1. テーマ1

テーマ1 「若い人や今まで来られていない人に来てもらうようにするにはどうしたらよいか」

- ・地域不要品リサイクル、　・カフェ、だれでも食堂、　・バザーをしてはどうか？
- ・幅広い世代で利用経験を作る。例えば自転車の乗り方？
- ・小さな畑を設けて草取り、食物を育ててみんなで食べる
- ・定年後のコミュニティ、憩い、活動の場、　・おもちゃの修理、　・野菜を育てる
- ・広場、はらっぱ、　・宿題の手伝い、　・書道、
- ・共同生活の場　能動的に使用する、生活感のある場所
- ・子供たちに来てもらうイベントを行う→会議しかしていない
- ・通期でも学べる子どもの場所　サードプレイス、　・冬休みの書初め、習字
- ・発表会の練習などで使ってもらう、　・保育園の子に絵本を借りてきてもらう、　・夏休みの宿題
- ・自転車の乗り方を教える安全教室、　・学童での利用、　・情報の発信をすべき（何をしているのか？）
- ・相談窓口を作る、　・場所の機能を変える
- ・学習Gが個別に使うところから、地域に開かれたところ（通年・スポット）
- ・文化センターの名前を変える

1.1.2. テーマ2

テーマ2：地域のコミュニティの活性化や課題解決をする学びの場にするにはどうしたらよいか。

【現状の問題点】

- ・文化センター主催の「まつり」子どもとお年寄り対象が多い、　・事業はいろいろあるが講座が少ない
- ・目的のある集まりにしか行けない（ブラブラできない、おしゃべりできない、ちょっと集まらない）
- ・何かをやっているけどドアを閉めてしまって、ハードルが高いのでは？
- ・使用している人が決まっていて部屋が取りにくい、　・子ども向け親子向け季節ごとの事業が多い
- ・文化センター主催の行事は「協力を求められる側」が渋々、　・文化センターのPRが少ない
- ・文化センター講座への呼びかけがない・少ない
- ・同じ地域の知らない人と顔見知りになることが少ない
- ・じゃあ文化センターでやるか、話し合うか、とならない（つまりそういう場所ではない）

【調査・分析】

- ・まずは文化センターとしての活動の全体像を把握する必要がある　（イベント等を含む）
- ・各文化センターにはコミュニティ協議会が設置されている。そのコミ協の活動の実態を調査する必要がある。

- ・それぞれの文化センターの課題を洗い出しては？
- ・文化センターを使用している人達はずっとそのままなので最初から見直してみてもは。
- ・どうしたら文化センターへの興味がわくのかまじめに考える。

【自治会やNPOなどと】

- ・府中のコミュニティ活動の中心は、自治会・町会である。その活性化を使命としている府中市自治会連合会（自治連）との連携が不可欠
- ・コミュニティの役割を強化するためには「アソシエーション」（NPOなどの非営利的）との連携・ネットワーク化が必要
- ・多くの自治会・町会の課題は会員数の減少と高齢化である。それにどう対応するかを考える必要がある。
- ・「自治会・町会に入るメリットは何か？」にきちんと答えられる必要がある。
- ・地域の課題解決を…誰が取りまとめるのかがハッキリしない

【提案】

- ・中学生、高校生の活躍、発表の場、
- ・地域の困りごとに関するワークショップや講座、
- ・デジタルな場も、
- ・着付け教室、
- ・料理教室（家庭料理、簡単な男の昼食料理、そば打ち教室）
- ・開かれた文化センター（フリースペース、誰でも使える開放PC・コピー機）
- ・お茶、コーヒーのおいしい飲み方、
- ・囲碁・将棋、マージャン教室、
- ・ワイン試食会
- ・野外ツアー（植物、自然、遺跡）、
- ・和太鼓教室、
- ・カラオケ教室、
- ・演芸、落語鑑賞会
- ・水彩画、デッサン、クレヨン、色鉛筆教室、
- ・デジタル・シチズンシップの学習が大切
- ・コミュニティカフェを開く
- ・コミュニティの在り方は近い将来根本的に変化するだろう。「デジタルつながり」を導入しなければ、自治会・町会は成り立たなくなりそうだ。
- ・文化センターでの文化祭とかは出演者が少なくて見に来てくれる方も少ないので、マジックとかミニ歌謡ショーを取り入れてもいいのでは。

1.2. 第8回会議後半

1.2.1. 何からどうやって学ぶのか？

（1）何からどうやって学ぶのか？

- ・自分や他人の経験から
- ・パソコン講座を作るとき 市販テキスト インターネット パソコン仲間と勉強会 必要なとき
- ・実際にやってみる、
- ・多分何からでも ヒント、発想があれば「学び」かも
- ・子供の活動を通して、
- ・SNS から、
- ・Web 学習、
- ・まずは体験、
- ・講座に参加
- ・講演会に参加、
- ・イベントから、
- ・テレビからマジックを学んだ
- ・人から真似して学ぶ 人から真似の仕方を学んで学ぶ、
- ・対話して
- ・書籍（入門書…新書） インターネットでの検索 生成 AI に教えてもらう 図書館の司書の方のアドバイス
- ・ツールを購入する、
- ・旅先で、
- ・人の話し 人と話して 習い事を通じて、
- ・新聞、テレビなど

- ・本から、
- ・ボランティア活動を通じて

1.2.2. 誰と学ぶのか？

(2) 誰と学ぶのか？

- ・同世代と、
- ・友達からゲームを学んだ、
- ・一人で、
- ・自分と全く違う人と、
- ・サークルを探す
- ・多世代、
- ・同じ興味関心の人と
- ・学ぶのは能動的作業で深さもレベルもペースもあり多くは「一人」 たまたま周りに人がいただけ？
- ・共通の話題を持っている人 一人
- ・同じ水準の人と学ぶ 上の水準の人から学ぶ 下の水準の人に学ばせる

1.2.3. いつ、どこで学ぶのか？

(3) いつ、どこで学ぶのか？

- ・子育て期 区役所、
- ・仕事を辞めた時、
- ・新しいことを始めた時、
- ・子供の学校の PTA で
- ・仕事をしながら大学で、
- ・異文化、異世界で、
- ・親が子供の計画をたてる
- ・必要と思ったときに随時、
- ・いつでも自宅ないし図書館、
- ・いつでも（人生は学び）
- ・できないことができるようになる時に（学ぶ）、できたことができなくなる時に（学ぶ）

1.2.4. 何のために学ぶのか？

(4) 何のために学ぶのか？

- ・今自分の中の課題を解決するために、
- ・資格をとるため、
- ・趣味の充実のため
- ・スキルアップ、
- ・自分の趣味・関心、
- ・集団生活を維持するために学ぶ
- ・検証 趣味 理論武装 しかたなく 競争 知識欲 趣味
- ・問題解決 自己啓発 自己実現 スキルアップ（語学、趣味を含む） コミュニケーション促進支援のため
- ・知りたい 考えたい、
- ・楽しいから、
- ・知識の更新 新しい知識を得る

欄外

- ・(1)「踊り」→会社にいるとき（同好会として入る） (2) 会える人達 (3) 30 代（会社と外） (4)

自分のため

- ・(1) PC を駆使した水彩画 (2) SGC 講座の卒業グループ (3) 例会 室内 野外 発表会 (4)

人生の回顧

- ・(1) お釈迦様のお経を学ぶ (2) 仏教学者と (3) 毎月例会で教室あるいはお寺巡り (4) 終活のため

- ・(1) 合唱団の先生 (2) 声楽を学んだ（中学生の頃、ウィーン合唱団 13 才） (3) (4)

- ・(1) 水彩画（チラシで） (2) 個人→現在 6 名くらい (3) 家の近く (4) 若い時からやりたかったこと

2. 学習をめぐる視点

意見の一覧にある語彙から一般化した概念や上位概念などの用語を抜き出した。

2.1. 社会行為の視点

■学習コスト

非営利	公的資金による運営組織、ボランティアによる運営組織、自発的な参加組織	生涯学習センター、文化センター、市民活動センター、バザーなど
営利		有料のイベント、有料の講演会、有料の習い事教室、ジムなど

■場所性

場所依存	体育施設、競技施設、コンサートホール、美術館、博物館、神社仏閣等で開催の学習	生涯学習センター、市立美術館、府中市郷土の森博物館、大國魂神社など
場所非依存	講演、座学講座などの学習	TV・ラジオ放送、ウェブ・デジタルラーニングなど

■時間性

時間依存	修学年齢、技能水準、認知水準などを指定する学習。習わしや催し、祭りなど実施計画がある学習	夏休み・冬休みの宿題、子供向け親子向け季節ごとの事業、発表会向けの学習など
時間非依存	実施計画のない学習。自然発生的にあるいは自発的に実施される学習	宿題の手伝い、書道、着付け教室、料理教室、カラオケ教室、水彩画・デッサンなど

■浸透性

必然	集団での生活に必要な学習、教育課程に関わる学習、居住地域で実施される（集団維持の）学習、仕事に必要な学習、身体（生命）維持に必要な学習など	自治会・町会の会合、地域の困りごとに関するワークショップ、デジタル・シチズンシップの学習、資格獲得など
任意	個人要求（教養、運動技能や健康増進などの目的）に基づく学習	サークル活動（カラオケ、デッサン、ワイン試飲会、囲碁・将棋、着付け、パソコンなど）、趣味の充実、スキルアップなど

2.2. 学習枠組みの視点

■制度区分

教育制度	学校教育	市内の保育園、幼稚園、小学校、中学校、高等学校、大学、専門学校の制度
	社会教育	市内の各種学習センター（市民会館、学習センター、市民活動センター）、文化センター、美術館の催しとしての制度など

■教育事業と学習の「いつ」

幼児教育	保育など	子育て期など
就学児教育	放課後児童クラブなど	子育て期、子供の学校の PTA など
家庭教育		子育て期、親が子供の計画をたてる、など
予備教育	学習塾、入試準備、資格試験準備など	
リカレント教育・ リスクリング教育		新しいことを始めたとき、など
社内教育		
社会人教育		新しいことを始めたとき、異文化・異世界、必要と思ったとき随時、いつでも自宅ないし図書館、など
生涯教育		仕事を辞めた時、いつでも自宅ないし図書館、など

■生活時間（キーワードの配置なし）

幼児期	就学期	高等教育期	社会教育期（壮年）	社会教育期（老年）
生涯学習期				

■社会集団における役割

受動的学習者	幼児期、就学期	（該当年齢の市民）
能動的学習者	高等教育期、社会教育期（壮年・老年）	（該当年齢の市民）

幼児期や就学期でも能動的学習があり、高等教育期、社会教育期にも受動的学習がある。

2.3. 学習行為の視点

■学習動機と行動

学習動機・行動	学習意欲	自分や他人の経験から、パソコン講座を作るとき、仲間と、必要なとき、実際にやってみる、子供の活動を通して、人から真似して学ぶ、図書館の司書の方のアドバイス、旅先で、ボランティア活動を通じて、など
	学習時間・場所	必要と思ったときに随時、いつでも自宅ないし図書館、など
	学習期間	子育て期、仕事を辞めた後、仕事をしながら大学で、いつでも（人生は学び）、など

■学習様式

学習様式	知覚経験（真似）	まずは体験、着付け教室、料理教室、囲碁・将棋、麻雀教室、野外ツアー、演芸、落語鑑賞会、水彩画、旅先、人の話し、発表会の練習、など
	知覚経験とメディア学習（真似とことば）	（同上）、講座、宿題（を教えてもらう）、など
	メディア学習（ことば）	講演会、宿題（に取り組む）、新聞・TVから学ぶ、本から学ぶ、Web・SNSから学ぶ、など

疑似知覚として、ウェブ、VR、AR、メタバースなどデコードされた知覚情報がある。

■学習環境

学習環境	個別学習（教師あり／教師なし）	（学習者が一人の学び）
	集団学習（教師あり／教師なし）	（学習者が複数の学び）

■学習方向

学習方向	単方向（受動／教わる）	同世代と、友達と、多世代、同じ興味関心の人と、講座、講演会、など
	単方向（能動／学ぶ）	一人で、講座、講演会、自分の趣味・関心など
	双方向	同世代と、友達と、多世代、同じ興味関心の人と、ボランティア活動、など

■コミュニケーション距離（場所性）

距離	直接知覚	建物内（生涯学習センター、市立美術館、府中市郷土の森博物館など）の学習・サークル活動、野外ツアー、
	間接（遠隔）知覚	TV・ラジオ放送、ウェブ・デジタルラーニングなど

—以上—