

公募テーマ：多様な個性・才能・創造性を開花させ育むサードプレイス



智慧の風

～観察と感覚で、違いを捉え、未来を歩む～

最終報告書

提出日：2023年2月23日

特定非営利活動法人SOMA

担当者情報

- 所属・役職：代表理事
- 氏名(フリガナ)：瀬戸昌宣 (セトマサリ)
- メールアドレス：masa@nposoma.org
- 電話番号：050-5896-1785

テーマE：[智慧の風～観察と感覚で、違いを捉え、未来を歩む～]（[特定非営利活動法人SOMA]）

実証背景と内容

背景

興味関心や好奇心を持ってない児童生徒およびその保護者にむけて、「物事の本質的な見方」を伝え、興味関心が芽生えたときに「知りたい！」にたどり着くための「自分の学び方の型」を醸成するプログラム



取組内容

- ① サードプレイスの創出と、その効果測定**
 - 対象者：中学1年生-大学2年生
 - 育成する人材像：興味関心を芽生えたときに自らの力で学べる環境を作り出せること
 - プログラム内容：座談会およびオンラインコミュニティによる学びの場の提供
 - 期間：2023年1月～2月
- ② 自走に向けたプラン具体化と示唆出し**
 - 当初の自走プラン：実施主体を施設側へのプログラム移行と人材育成。
 - 自走に向けた実施事項：施設として継続する
- ③ 普及に向けたプラン具体化と示唆出し**
 - 当初の普及プラン：モデルケース創出と、視察や業界内への利活用事例としての広報
 - 普及に向けた実施事項：実証結果の広報

実証成果

- ① サードプレイスの創出と、その効果測定**
 - 社会教育施設の利活用としての大きな意義と効果の実証
 - 事前事後のアンケート調査による効果測定
- ② 自走に向けたプラン具体化と示唆出し**
 - 実証時よりプログラムに関しては型式は作られていたが、開催頻度と施設側との通年の業務との調整は可能と判断した。
 - 施設を提供する手前である、施設への導線となるプログラムになるため、利活用を課題と関している施設へは引き続き情報提供を行い、利活用度合いを増やしていく。
- ③ 普及に向けたプラン具体化と示唆出し**
 - 全国の自治体や施設に、継続して実証事例を創出のために活動を継続
 - 都度モデルケースとなる施設でも実証を行い、視察や業界内のキーオピニオンリーダー（KOL）との啓発活動を行う

創出・改善したサードプレイスの背景・目的と、内容

- 背景・目的

教育DX時代の「未来の教室」に必要なことは①時間・空間／②教材／③コーチのそれぞれにおいて組み合わせ自由度を向上させると共に、④ワクワク／⑤出口とった動機を再デザインすることが必要である、と示されている。これらを学びの様々な制度の上でどのようにアップデートしていくかが主な論点となり、学校や教育委員会が主な舞台となる。これらの現場では、児童生徒に「興味関心がある」「好奇心がある」「学習意欲が高い」ことが極めて望ましいものとして扱われる風潮が少なからずあり、未だ自身の興味関心や好奇心に気づいていない・実感がない児童生徒にとっては積極的に参加しづらく、時には押し付けられた学びから逃げ出したいになってしまう現状がある。また、令和2年度の小中学校における長期欠席者数は約29万人、そのうち不登校によるものは約20万人となっており、この人数に支援を展開するには物理的な教育支援センターの設置などでは現実的な対応は不可能だ。また、GIGAスクール端末の普及により、学校ではない場所で学ぶことがより多くの児童生徒にとって現実味を帯びており、幅広い層に対応できる学びのオンラインコミュニティの醸成は喫緊の課題である。

本実証事業では、「何を学べばいいかわからない」「何に興味をもてばいいかわからない」という課題感を持った興味関心や好奇心に無自覚な児童生徒およびその保護者にむけて、ポップに学びを楽しみながら「物事の本質的な見方」を伝え、興味関心が芽生えたときに最短／最速で「知りたい！」にたどり着くための「自分の学び方の型」を醸成するプログラムを作成し、その効果を検証する。自然科学から芸術まで幅広くカバーしながら、それらに通底する「ものの見方」を様々な分野の専門家との対話から獲得し、自らの生活や生き方を捉え直し、いつでも自らの学びに向き合う準備ができる環境を用意する。

学びたくないときも、自らの興味関心が動くまで学びから逃げずに傍観できるような環境を提供することが学習権が保障された世界の一面と捉え、その実現への寄与を本実証事業では行う。

ひとの間を通り抜けていく智慧の風をとおしてものの見方を獲得すれば、世界は次第に色鮮やかになっていく。

創出・改善したサードプレイスの背景・目的と、内容

- 内容
 - 対象者：編集経験・藝術経験の中で自己の発達を育みたい埼玉県近域の中高大生を対象
 - 募集・選抜方法：埼玉県内の自治体への呼びかけ、KADOKAWAユーザーへの広報、SOMA経由での広報。書類審査と面談を実施、基本的にスクリーニングは行わなかった
 - 育成する人材像：興味関心の有無に関わらず、自己理解に基づき、自己実現を成し遂げる環境を自ら整えていける個の発達・発育を目指す
 - プログラム内容：レクチャー・座談会、保護者会、オンラインエディトリアルコミュニティ、オンラインセッションの実施
 - 詳細は次ページ以降実施の際の写真。（アーカイブ映像は別添）
 - 期間：2023年1月～2月

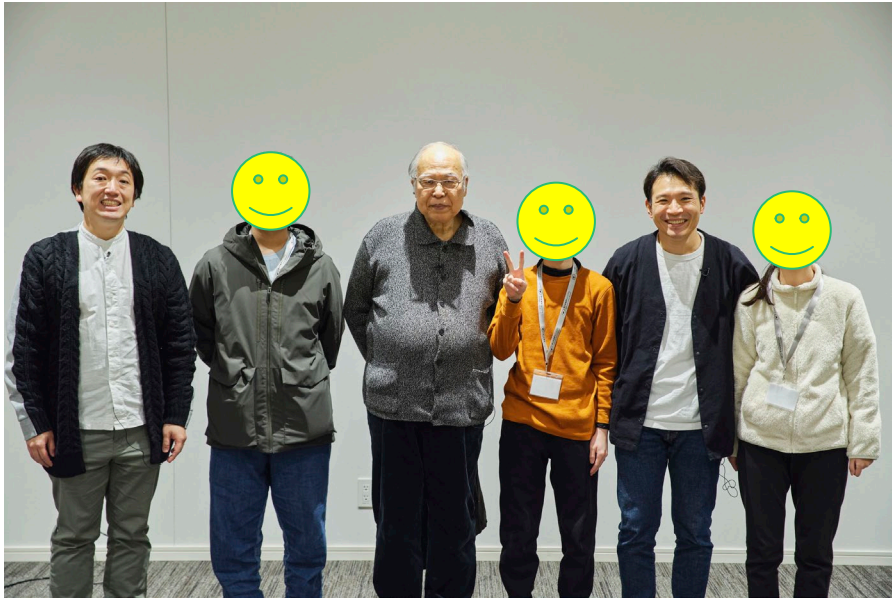
| | 狙い | 取組み内容 | 期待される成果 |
|----------------|---|--|---|
| ①レクチャー・座談会 | <p>見方のインプット</p> <ul style="list-style-type: none"> • 専門的なエリアを狭く深く掘り下げつつ、同時に分野横断的に広く浅く視点を広げていく訓練を繰り返しものの見方を拡張する | <p>全7回の座談会を通じた対話</p> <ul style="list-style-type: none"> • 生態学者と芸術家が様々な分野のプロフェッショナルを招いて、その専門分野を左脳的および右脳的に同時に掘り下げていく • レクチャーのあとにゲストとミュージアム内を散策しながら思索を深める | <p>興味関心・好奇心の有無に関わらず重要かつ汎用性のある世界の見方を獲得する。見方の獲得により生活が変容し、興味関心・好奇心が芽生えていく</p> |
| ②保護者会 | <p>児童生徒の変化に保護者が調和する手助け</p> <ul style="list-style-type: none"> • ひとりひとりの子供が自分なりの世界の見方をすることを保護者が受容するための伴走 | <p>週1回のオンライン保護者会</p> <ul style="list-style-type: none"> • 保護者の率直な悩みを全国の参加者の保護者と共有しながら対話 | <p>保護者が多種多様な児童生徒・家庭・状況があることを理解する。教育や子育てに正解が無いことを知り、安心する。変化する子どもたちのサポート方法を集合的に発案</p> |
| ③エディトリアルコミュニティ | <p>児童生徒の身近な問いの編集と手助け</p> <ul style="list-style-type: none"> • ①を通して知った内容から出てくる問いを適切に拾い上げ、まとめ上げ、広げるための併走 | <p>オンラインエディトリアルコミュニティに所属して期間中に随時行う</p> <ul style="list-style-type: none"> • コミュニティ内のコメント機能で、参加者は誰でも意見を表明したいときに表明できる環境を構築し、編集力向上とそれに対するフォローをコミュニティとして行う | <p>悩みや現状の共有により、児童生徒や保護者の心理的な安全性を担保しながら、学びの内容が向上し、コミュニケーション能力や発表力が向上する。</p> |
| ④オンラインセッション | <p>児童生徒一人ひとりの問いを個別に手助け</p> <ul style="list-style-type: none"> • 一人ひとりの探究したい内容を深掘りするための伴走 | <p>全7回のZoomでのオンラインセッション</p> <ul style="list-style-type: none"> • 上記コメント機能では解決できない問題を持ち寄り、問い、学び、見方を深める | <p>興味関心とは何かを知り、自身の興味関心が向上する</p> |

座談会をを五回にわたって実施。その最初と最後にはイントロレクチャーとアウトロレクチャーを設けた。
各レクチャーの詳細、様子、スライドの抜粋は以下に掲載。

| | 狙い | 取組み内容 | 期待される成果 |
|--------------------|---|--|---|
| ①解けない問題（イントロレクチャー） | <p>そもそも答えが無い問題にどう向き合うか</p> <ul style="list-style-type: none"> 問題自体に求める答えがある前提を疑い、そもそもそのような問題への対応や捉え方を学ぶ | <p>代表的な事例から考察を深める</p> <ul style="list-style-type: none"> 参加者の身近な問題からも考察を深める <p>実践者の事例を共有してもらい、自分に置き換えて考察を深める</p> <ul style="list-style-type: none"> 自分だったらどうだろう？というケーススタディから学んでみる。 | <ul style="list-style-type: none"> 物事を見る、思考のベースをつくる コミュニティ内やオンラインセッションでフォローアップを行う |
| | <p>問題設定を間違えている。的確に現状を把握するとは</p> <ul style="list-style-type: none"> 問題とは、自分で決めるもの。観察して、自ら問うものであり、その問い自体を把握するために必要なことを学ぶ | <p>問いを立てて、答えを出すプロセスをみんなで行い、自分がなぜそのようなに至ったのかを共有し、集合知により試行を深める。</p> <ul style="list-style-type: none"> 他者の視点や視座を知ることによって自己拡張を行う。 | |
| | <p>そもそも答えが人の数だけある場合はどうするか？</p> <ul style="list-style-type: none"> 同じ問いでも答えが人の数だけある場合、何が答えになるのか？その状況をどのように自ら捉えるかを学ぶ | | |

| | 狙い | 取組み内容 | 期待される成果 |
|---------------------------|---|---|---|
| ②博物：疑問をもち知ろうとすること | 万物に疑問を持ち、そのすべてを知ろうとすることは、私達がどのような世界・環境に住んでいるかを知る第一歩である。博物学研究者である荒俣宏氏をゲストに迎え、「知る」とはということかをつきつめていく。 | 代表的な事例から考察を深める ・参加者の身近な問題からも考察を深める | 物事の混ざり具合を知り、マクロとミクロで捉える力の向上 ・コミュニティ内やオンラインセッションでフォローアップを行う |
| ③アート：生きるを感じる心を育む | アートは人が世界や自分を理解する手法といえる。どうしてもなくアートに人は惹かれて、憧れ、打ちのめされ、生きる希望をもらう。漫画「ブルーピリオド」の著者山口つばさ氏をゲストに迎え、生きることを感じる心を育むことについて考える。 | 代表的な事例から考察を深める ・参加者の身近な問題からも随時考察を深める | 混沌とした私という存在を浮き彫りにしていく中で、自分の美意識や基準を知ること、自分の味方を知る力の向上 ・コミュニティ内やオンラインセッションでフォローアップを行う |
| ④編集：自己を創造するとは自己を編集することである | 創造するということとは0から1を生み出すことではなく、世界の要素、自己の要素を編み直していくことである。漫画「宇宙兄弟」「ドラゴン桜」などを生み出した編集者佐渡島庸平氏と別冊カドカワのプロデューサー中条基氏をゲストに迎え、編集という創造行為の真髄に迫る。 | 代表的な事例から考察を深める ・参加者の身近な問題からも考察を深める | 感性を育む具体的な技術の取得と向上 ・コミュニティ内やオンラインセッションでフォローアップを行う |

| | 狙い | 取組み内容 | 期待される成果 |
|--|--|---|---|
| ⑤アイデンティティ： わたしがわたしであること。何を美しいと思うのか？ | わたしをどのように自覚し、どのように表現するのか。様々な関係性の中で成り立つわたしという存在。日本文化の素晴らしさを広めている矢部慎太郎氏をゲストに迎え、アイデンティティと美意識について探究する | 代表的な事例から考察を深める ・参加者の身近な問題からも考察を深める | 定義化されていない状況下での考察力向上 ・コミュニティ内やオンラインセッションでフォローアップを行う |
| ⑥自己表現：わたしの存在の仕方はひとつではない | 「わたし」とは一体何なのか？ VtuberやボカロPや、バンクシーなど自分の存在自体を拡張や変容して表現する人が増えている。ピアニストの事務員G氏をゲストに迎え、わたしという存在を拡張した場合の表現について考察する。 | 代表的な事例から考察を深める ・参加者の身近な問題からも考察を深める | 定義化されていない状況下での考察力向上 ・コミュニティ内やオンラインセッションでフォローアップを行う |
| ⑦解けない問題再訪 (アウトロ) | ①～⑥のレクチャーから、世界の見方、智慧の構造などを可視化し、自身の未来を具体的に描く道筋について話す。これがはじまりであり、おわりではない。 | 代表的な事例から考察を深める ・参加者の身近な問題からも随時考察を深める | 自分の感じている情報の構造の理解力向上 ・コミュニティ内やオンラインセッションでフォローアップを行う |



智慧の風の原則

~i.Dare (アイデア)の四原則~

ひとりひとりに権利があります

わたしの自由を大事に

あなたの自由を大事に

わたしたちの自由を大事に

学び

たいことを
たい時に
たい場所で
たいように
たい人と
たい人から

学ぶ

難しいことは
難しいから難しい

次の□と○に入る自然数を答えよ

$$\square + \circ = 15$$

答えが複数ある

次の□と○に入る数を答えよ

$$\square + \circ = 15$$

答えが無数にある

絶対的な
正解がある
正解はない

あなたの

あなたの解釈を

あなたの正解にすると

自己決定をする

その都度

わたしが見たもの、触れたもの、感じたものを

あらゆる立場とあらゆる角度から

見極める

第一回座談会 荒俣宏さん

センスオブ なんだあ?!

ミュージアムを生涯の学びの核に

ミュージアムの定義

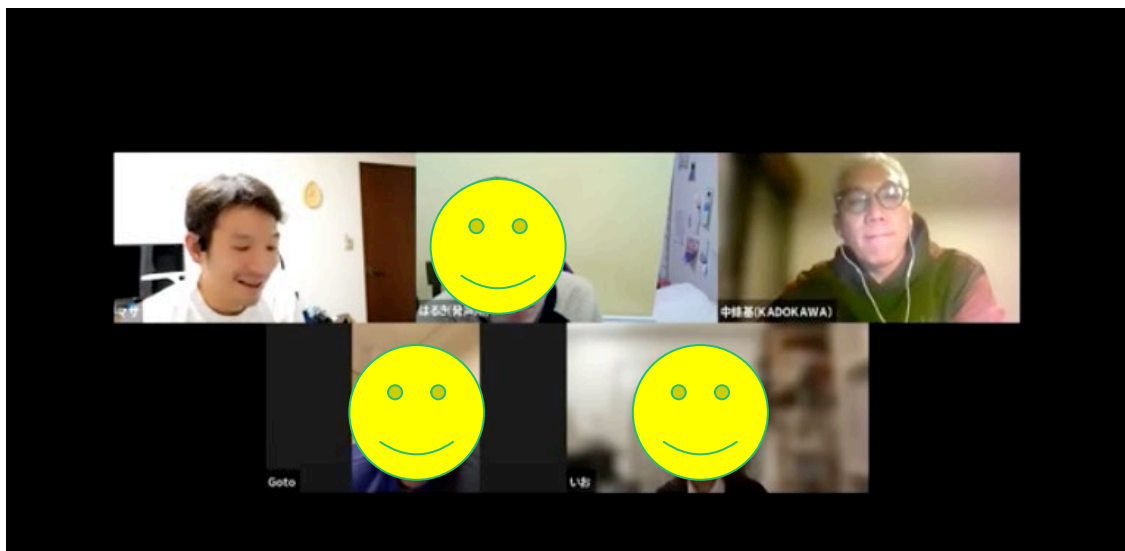
国際博物館会議 (International Council of Museums, ICOM)

ミュージアムは、社会とその発展のために奉仕する、非営利で常設の、一般に公開される機関であり、教育、研究、楽しみを目的として、人類とその環境の有形および無形の遺産を取得、保存、調査、伝達、展示する。

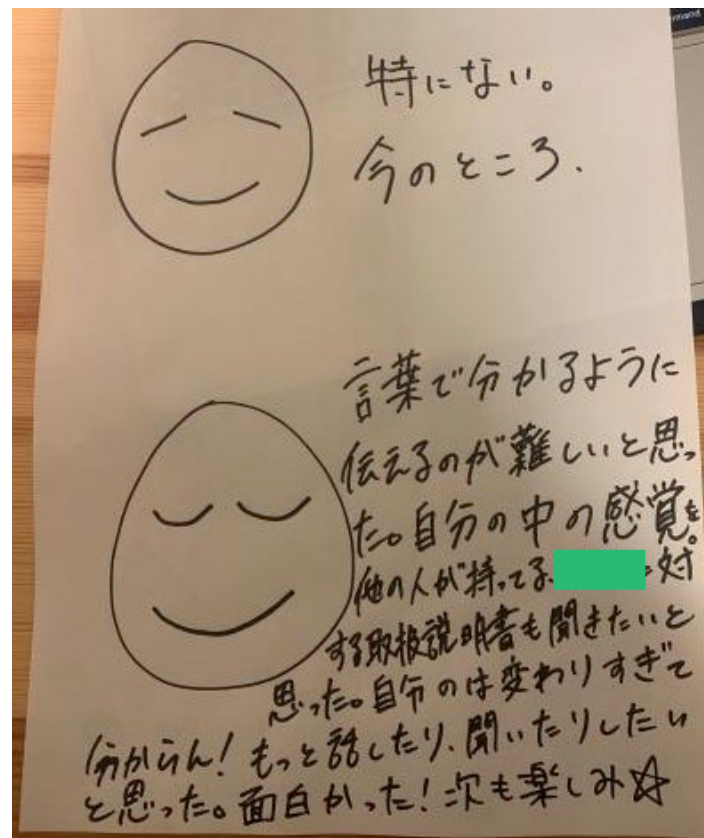
興味関心は育てられるもの

自然と湧いて出てくるとは限らない

オンラインセッション（壁打ちと呼称）を毎週実施。チェックイン・チャックアウト、座談会の振り返り、予習、ミュージアムの展示について感じたことなどを、参加者全員で話し合いながら、ネットワーキングをしていった。自己開示が時間と共に進み調査結果に表れたような自尊感情の向上などが見てとれた充実した時間。



オンラインセッションの様子



チェックイン・チェックアウトシート

オンライン保護者会を毎週開催した。座談会を生徒と保護者が共に見るなかで、お互いにそれぞれの変化をしていった。児童生徒と保護者の関係性が変わっていくときに大きく戸惑うのは保護者側であり、保護者の現状維持バイアスを取り除いていくため定期的な保護者会をとおして、保護者のケアをした。

保護者にとって、正解のない子育てに対する悩みを開示する場は貴重で、「保護者会場で救われた」などの意見もあった。

発達発育に対する学校や公的なサポート・知識や理解が不十分であるために保護者が必要以上に背負わされているという実情が浮き彫りとなった。

エディトリアルコミュニティのプラットフォームを用意し、参加者が自由闊達な議論や対話ができる環境を構築した。使ったシステムはDiscord。コミュニティ内はKADOKAWAの現役編集者もメンターとして参加。必ずしもインタラクティブである必要はなく、自らが表現をすることを自由に行える場をととのえた。また、参加者の中で興味関心の萌芽はそれぞれのタイミングで起こったので、つど興味関心に適う学びの機会へと誘った。

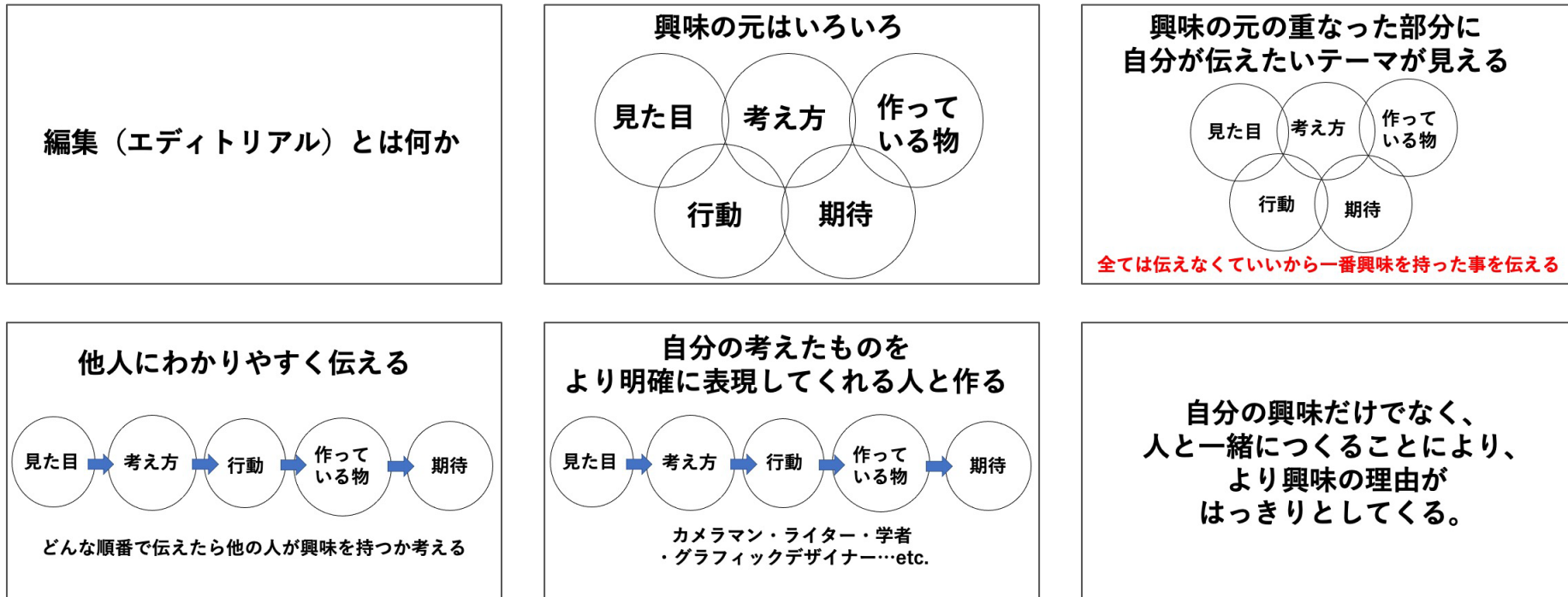
各座談会やオンラインのセッションのアーカイブなどを集約し、参加者にとっての学びのプラットフォームとして機能させた。



智慧の風のDiscordのスクリーンショット

エディトリアルスクール（編集スクール）では、ミュージアムの展示の企画者とのディスカッションをとおし、参加者自らが展示から感じた感想と企画者の意図との差を主観的・客観的に評価しながら、自分なりにアートと向き合うことの意味を深めていった。

また、そもそも編集（エディトリアル）とは何か、という点についても深掘りしていき、参加者からは「編集は作り手のサポートだと思っていたが、第三回の佐渡島さんのお話からも思ったが、私たちひとりひとりが作り手なんだと知った」などの声もあり、Editorial is Creative.（編集は創造的な営みだ）という智慧の風のメッセージが的確に伝わっていった。



創出・改善したサードプレイスが関係者にもたらす効果

- 関係者にもたらす効果

- 参加者および保護者：プログラム実施前後の二回にわたるアンケート調査の結果、参加者の自尊心・ウェルビーイング（総合的な心の健康状態）、親子感コミュニケーション満足度、自己理解の指標において、統計的に優位な上昇が認められた。
（ $p < .03$ ）智慧の風のプログラムがどのように作用してこれらの効果をもたらしたかについては、今後更なる調査が必要である。「自己理解に基づき、自己実現を成し遂げる環境を自ら整えていける個の発達・発育を目指す」というプログラムが掲げる人材像の育成は一定、実現できていると評価できると考える。
- 智慧の風のような取り組みが、児童生徒の発達発育を促す傾向にあることが見えてきた。能力開発の前に行う、人材育成の基礎プログラムとしても有効と考える。
- 参加者の声
- 「これまでこういう場所に参加すること、そもそも家をでること自体が難しかったが、たまたま智慧の風をウェブで見たときにこのプログラムは参加しなければならないと思った。所沢まで来ること自体が大きなチャレンジだったが、参加して本当に良かった。自分でもここまで自分の考えを表現できるようになるとは思っていなかった。」（男子・高校生）
- 「どんな予定があっても、これまでは遅刻ばかりだった。なぜ、そうなってしまうのかは自分でもわからないけれど、智慧の風は『来れるときに来ればいい』という声かけをもらったので肩の荷が降りたのかもしれないけれど、結局一度も遅刻せず全てのセッションに出ることができた。参加して本当に良かった。自分がありのまま受け入れてもらえる環境だと、こんなに伸び伸びと学ぶことができるんだと実感した。」（女子・高校生）
- 「発達特性の強い子供の学び場を見つけるのに日々苦労しているが、子供をそのまま受け入れてもらえる場があるのがありがたかった。智慧の風に参加した日は、その日のことをたくさん語ってくれて、いつも以上に表現が導き出されていた。彼がありのままに学べる場所だったんだと思います。」（保護者）
- 「一言で言うと、見違えるように自立した。天候が悪くても『智慧の風はいく』と言って家を出ていく背中には回数を重ねるごとに大きく感じました。SOMAの方もそうですし、登壇者の方たちもそうですが、出会いが人を育てることを実感しました」（保護者）

創出・改善したサードプレイスが関係者にもたらす効果

- 関係者にもたらす効果

- 教育関係者：社会教育施設は学びのサードプレイスであるが、それが実情としてはそうっていないところがあり、学習権の保障という観点からも、智慧の風のような取り組みの実施を積極的に考えていきたいと考え始める自治体教育委員会や教育政策として考えていきたいという議員、プログラムとして取り入れたいという学校教員がいることが取り組みを通して浮き上がってきた。

- 教育委員会：「サードプレイスとしての新たな手法の実証ができています。ファーストプレイスやセカンドプレイスのほぼ書き換えのものではなく、第3の場の学びの場としてあるべき姿の一つになっている。これを学校教育の一部として併存させられるかは議論の余地があるが、社会教育施設の利活用という点で参考にしたいと考える。」

- 教育委員会：「社会教育・生涯学習の充実という観点でも、この取り組みは児童生徒に限らずに一般にも開放し、年齢で分けられることなく、さまざまな社会的背景を持つ人々が集って学ぶ取り組みとして良いのでは。正解がないことを扱うのは学校では現時点では難しいと考えており、学校の外側に作っていくというのがこの過渡期に相応しいのではと考える。」

- 地方自治体議員：「児童生徒の学びの場の多様化は急務であるが、教育プログラムを刷新し、新しい学校をつくるのが可能な自治体は限られている。既存の博物館や図書館などの社会教育施設でプログラムを行い、学校と連携させていくという手法は斬新に感じる。加えて、大きなハード整備がいらないので、サステイナブルな学びの環境としていけるのではないかと考える。」

- 学校教員「次年度の総合的な学習のプログラムの基軸として採用したいと考える。智慧の風は、座談会のラインナップも重要だが、そのベースのコンセプトが練られているのが重要で、この部分であれば学校教育の中で実施可能で、座談会などのラインナップは地元出身の方や卒業生などを起用することでできると考える。」

創出・改善したサードプレイスが関係者にもたらす効果

- 関係者にもたらす効果

- 連携先組織等：ミュージアム（博物館・美術館）の館長などを中心にヒアリングを継続的に行なったが、共通の課題点として上がったのが「社会教育施設の施設の利活用改革」であった。コンテンツや引きのある集客手段に依存する形で次々と企画を量産していくやり方では現場の疲弊も伴い、継続性ひいては経済性にもむず美つかない。ミュージアムが「常に学びの場として開かれている」という本来の使い方とを真正面からやる必要があり、智慧の風のようなアプローチはその入口になると考えられる。ミュージアム内に若年層向けの定常的な学びの場を開設することは、新たな集客の手段にもなるし、ミュージアムはじめ社会教育施設との距離を近づけることになり、個々人が生涯の学びの礎を培っていくことに貢献できるのではと考えているし、今回の取り組みを通じて手応えを持ち始めているといえる。

・美術館館長：「このようなプログラムが学校教育のオルタナティブとして成り立っていくようになるのは、社会の流れのように考える。現状日本のミュージアムはこのようなプログラムに対応できるようなマインドセットが育っていないのは間違いないが、優秀な学芸員と環境づくりができるSOMAのような組織が連携することができれば難しいことではない。施設の改修・新設の際に定常的にミュージアムに学齢の児童生徒がアクセス・滞在できるような設計を考えて、提案していきたい。」

・ミュージアムスタッフ：「智慧の風を実施してみて、ミュージアムというものの可能性を大いに感じましたし、もっとたくさんの役割を担える施設なのだと思います。環境設計を改め、そしてミュージアムに関わる人々のマインドセットをアップデートしていけば、継続して収益を上げながら、このような学びの場を開いていくことは可能に感じました。ミュージアムは、展示やコレクション・保存のプロがいるのですが、智慧の風のようなベースのコンセプトをデザインするプロはいません。SOMAさんのような教育環境を設計するプロとの連携は必須だと思います。」

智慧の風プログラム効果検証レポート

1.分析概要: 智慧の風の参加者及び保護者を対象として、アンケート調査をプログラム実施期間中に二回実施し、参加者の心的健康及びコミュニケーション満足度に向上傾向が認められる、保護者が持つ参加者のねばり強さ(Grit)に関する認識は参加者の心的健康及びコミュニケーション満足度に対して正の相関を示す、親子間コミュニケーションは参加者の心的健康に正の相関を示すを検証した。

2.調査手法:

ρ 分析対象

2023年度智慧の風参加者8名及びその保護者

□ データ収集方法

・参加者:プログラム実施前後の二回にわけてWEBアンケートを実施。

ρ 質問項目A:参加者向け・親子間コミュニケーション(10問)・自尊心:自己肯定感(5問)・自尊心:自己効力感(5問)・自己理解(5問)・ウェルビーイング(8問)・親子間コミュニケーションに関する満足度(5問)

ρ 質問項目B:保護者向け・親子間コミュニケーション(10問)・子どものねばり強さに関する認識(10問)

3.分析結果: プログラム期間を通じて参加者の心的健康及びコミュニケーション満足度に上昇傾向が認められた(表1)。自己肯定感及びウェルビーイングについては測定ごとに上昇傾向がみられた。

智慧の風参加者は心的健康及びコミュニケーション満足度が向上するという仮説の検証を、反復測定多変量解析によって行なったところ五つの指標、すべてに上昇傾向が認められた($p < .03$)。各指標の平均値は表1を参照。

表1: 智慧の風参加者の心的健康及びコミュニケーション満足度平均値

| 指標 | 実施前 | 実施後 |
|--------------|----------------|----------------|
| 自己肯定感 | 3.04 (1.01) | 3.74 (0.91) |
| 自己効力感 | 3.21 (1.24) | 3.94 (0.96) |
| 自己理解 | 3.33 (1.03) | 4.03 (0.83) |
| ウェルビーイング | 3.15 (1.25) | 4.17 (0.94) |
| 親子間コミュニケーション | 3.74 (0.97) | 4.13 (0.73) |

創出・改善したサードプレイスの自走・普及に向けたプランや、示唆

- 自走に向けたプラン・示唆

- 最終的な自走プラン

- 自走する際のプログラム対象者：自走する際のプログラム対象者は中学生、高校生、大学生の混合が理想的と考える。今回の実証で当初参加対象としていた中高生だけでなく、大学生の参加希望者を受け入れたことで、発達段階のグラデーションが出来上がり、ピア制度のような形での学びの支え合いが起こった。昨今、学校教育現場や学校外の学び場では、大学生を小中高生に対するメンターとして起用することが多いが、共に学ぶ学習者として位置付ける方が依存関係が生まれず、目の前に自分の少し先の未来がいて同じ学びに向かっていることでシナジーが生まれたと考える。
- 自走する際のプログラム内容・期間：内容に関しては、ミュージアムの企画展に並走していく形で、その企画展を基軸に学びのプログラムを組むことが理想と考える。オンサイトとオンラインのハイブリッドが理想的。オンサイトでは、企画展の展示物と触れ合いながら、オンラインで学芸員（企画者）に企画展の内容や意図そして企画者のライフストーリーなどを中心に、「解けない問題」に取り組んでいき、展示を通した「手触りのある学び」と思索そして問い立てのサイクルを回していく。ミュージアムの企画展の期間はまちまちだが1ターム約3ヶ月の期間内に、オンサイトのプログラムそして10回程度のオンライン（30分～1時間）のプログラムを提供する。いつでも交流ができるSNSを活用したオンラインコミュニティの提供は必須である。
- その運営体制：学芸員（キュレーター）やミュージアムの運営への聞き取りから、上記の頻度であれば実施可能と判断した。業務時間内に全てを収めることが可能かは、各ミュージアムでの業務体制による。オンラインコミュニティのプラットフォームの展開、オンサイト・オンラインプログラムのファシリテーション、プログラムのベースのコンセプトをつくることをSOMAのような教育事業者が関わる必要がある。それがなくなると専任のプログラムコーディネーターの雇用が必要となる。
- 必要な資金とその確保方法：特別なハード整備を伴わず、既存施設を活用した取り組みなので、社会教育施設の予算の微増と人材配置の最適化により実施は可能と考えている。予算増額ができない場合は、プログラム実施に関しては利用者負担（プログラム内容によるが月2万円程度を想定）が現状の解決策と考える。

- 上記に至る道中で得られた示唆

- 正解のない問題を前にして異年齢の参加者がピアを形成することで想定以上の学びの効果が生まれる
- 学びの場の多様化には新たにハードから作るのではなく、既存のスキームから学びを派生させていくことが効果的かつ費用対効果が高い

- 短期的な自走プラン

- 来年度に関しては、実証を行った角川武蔵野ミュージアムでのプログラムの継続、福岡のミュージアムでの新規実施を行う予定。利用者負担によるSOMAのプログラムという形で実施をし、各ミュージアムの事業化に結びつける。

創出・改善したサードプレイスの自走・普及に向けたプランや、示唆

- 普及に向けたプラン・示唆
 - 最終的な普及プラン
 - 文化庁などとの連携を通して、ミュージアムはじめ社会教育施設での通年の教育プログラムとしての実施を目指していきたい。イメージとしてはフランスの芸術文化教育パルクール（PEAC）のように、国全体として通年の教育プログラムの中にミュージアムを舞台とした学びの場が入ることが理想。
 - 上記に至る道中で得られた示唆
 - 多くの社会教育施設がこのような学びの多様化に貢献したいと考えており、学校教育との互換性は求められていくと想定する。学校教育との連携によりプログラムを行い、それを学校の外側に拡張させていくという道筋も考えられる。
 - ミュージアム側がプログラムに価値を感じつつも、即事業化までは至らないのにはいくつかの理由が考えられるが一番大きな点に関しては予算である。こちらは実績を積んでいくことで、より迅速な対応がなされていくと考える。また、これまでの慣例として、社会教育施設が普通教育の一翼を担うという意識が社会に強くは存在しないことも考えられる。社会教育法（個別で言えば博物館法や図書館法に述べられているものから考えれば）、普通教育（全国民に共通の、一般的・基礎的な、職業的・専門的でない教育）は学校教育だけで成立するものではなく、社会教育が必須である。その意識が社会に広く醸成されていくことが、本プログラムのようなものが社会教育施設の取り組みとして行われるために必要だと考える。
 - 短期的な普及プラン
 - 日本の芸術教育やミュージアムでの教育を変えたいと思っているキーオピニオンリーダーなどと、いくつかのモデルケースとなる実証を行い、普及・啓発を行う