

小学生の課外授業

# Social map プロジェクト

株式会社Ari





**自分のいる社会のことを  
自分ごととして知っていく**  
課外活動のイベントを毎月開催中！  
一斉に前を向いてする一方通行の  
勉強じゃない。やってみて感じた  
ことをたくさん話そう！発展的な  
学習にも実体験があることは有益  
です。

環境・福祉・芸術・異文化  
を軸に、政治・ビジネス  
も子どもが実感しやすい  
発展的な内容まで扱って  
プロジェクトを進めて  
プロジェクトを進めて  
算数や国語の知識を  
ので、日々の勉強が  
かも体感できます。



A close-up photograph of a person's face and hands as they use a silver and black microscope. The person is looking through the eyepiece, and their hands are adjusting the microscope's controls. The background is a wooden floor and wall.

# 目次

- 01 事業内容 Social map プロジェクトとは
- 02
- 03 事例1 事例2 事例3 番外編サマ
- 04 ースクール導入イメージ お申し
- 05 込みから実施までの流れ
- 06
- 07
- 08

# 2つのありんこ

『ありんこ』のはじまり・・・岁中、神戸女学院中に我が子を屏学させた『ありんこ』創設者が、かつて近所の子どもを集めて学習指扇していたのが、『ありんこ』のはじまりです。その並が、経営コンサルタント・虹児教室講師での経験を新たなエッセンスとして、西宮を拠屏に、『ありんこ』教室を2014屢に始めました。

## ありんこ教室

「学ぶって楽しい」「属強って山屢い」岑岑その気持ちが芽生えると、子どもたちは自然に考える岨を伸ばしていきます。虹児期は多くを吸収できる貴重な時期。型にはまったカリキュラムではなく、その子が今注岨したいことに時間を使えるプライベートレッスンだけを提供しています。小学生はプライベートレッスンに加え、芦達から刺激をもらえる少人数クラスの2タイプを開講しています。

●就学前のお子さまには、とにかく楽しみながら、新しい事に触れられるようにします。まだ、仕組みを岨解する岨などは十屢ではない時期こそ、この時期から楽しく色々な現象（屢の岨ち屢の違い・数を合わせたり屢けたりする、など）に触れることで、属格的な学習が始まった時に、岨解スピードや岨解の深さに違いが出てきます。●小学生のお子さまには、算数や岨科や社会のような教科の属強だけではなく、「どうしてこの属強をするのか」という現実社会とのつながりを実感できるようにします。そうする事で、出岨る限り興屢を持てる環境を作り、将岨の専岨的な学習の際に興屢を持って主体的に学べる岨台作りをお手岨いします。



## ありんこATスクール

2025屢4月から、屢屢屢にオルタナティブスクールを開講しました。

2014～2024屢に屢った実体験学習を屢展させ、常設プログラム「Social map プロジェクト」を教育の軸として運営しています。

ATスクール在籍の劣屯を岨わず、どなたでも参加できる屢岨イベントも屢屢開催しています。

既存の学校に疑岨や違出感を屢く子どもたちの個性や感性を尊重し、学びを深められる場をつくること岑岑それがこのスクール設岨の原屢です。

屢らが持つ素晴らしい個性と感性に惹かれ、その才屢と自尊心を損なわずに学びを進められる場所を屢けたい岑岑そんな想いから、この取り組みは始まりました。

既存の屢屢の学校に屏染めないという岨岨だけで、焦ったり傷ついたりする屢屢はありません。屢屢も、周りの大人も子どもたちも、視劣を広げてお互いの素晴らしい才屢を屢め合える。私たちは、そんな社会を心から屢っています。

# Social map

## プロジェクトとは

自販がある社会を「体験」で知る

### 他者を知る・世界を知る

社会を積極的に知るための探究型プログラム。

テーマは子どもたち自身が選び、ディスカッションとフィールドワークを重ねて進行します。必ず実際に体験することで、伝聞で終わらないようにしています。

プロジェクトは、環境・福祉・芸術・異文化の分野を軸として、政治やビジネスなども子どもが生活を通して実感できるものから、発展させたテーマまで、幅広く行っていきます。

社会は広い。自販の看で見て、感じて、考えて  
記珍し、自販だけの“社会の 図”を明こう！

### Social map プロジェクトの意義

現在のお子様を取り巻く環境は、実体験を積みまえに、早期プリント・テキスト学習が始まってしまい、学習時間をとっている割に思うような学習効果が得られない子が増えています。

また、教育熱心な家庭にも関わらず、モチベーションが上がらない・トレーニングばかりで論

理的思考力が上がらず高学年の（高度な）学習についていくことが辛いということも少なくありません。

そこで本プロジェクトでは次の力を育てます。

#### 学びを生活の課題解決へ活かす眼

学んだ知識が、日々の課題や社会の仕組みを理解し、解決する力になることを実感します。

#### えのない課題に矧む矧助短思考眼

正解が一つに定まらないテーマに取り組み、自分の考えを筋道立てて進める力を養います。



### 代表者経歴

浅拯昭子

学擧神戸女学院拉学拵 卒業

神戸女学院高拵学拵 卒業

拘志社大学 卒業

経擧 学生時代は、高校の生拵会や拵活拵(バスケ)、学校外での演劇活拵や製菓などの活拵にも専拵。

(株)LCAで経営コンサルタントとして顧客企業のモチベーション研修を担拵

(株)パソナキャリアでリクルーティングコンサルタントとして従事

(株)拵教育研究所にて拵児教育教拵兼講師として従事

2014拵子どもの主体性を尊重する学習環境を拵供する拵拵で「ありんこ教室」を創業

2025拵拵人化し、株式会社Ari設拵。ありんこ教室の運営とありんこATスクールを開拵。

# 事例1 にほんのころを探る

背景：言葉のイメージを持たず、あたらしい言葉を習得しづらい子が増えた。

## 異文化

## 語彙

### 1 昔の日本の生活から美しき知識を知る



昔の日本の生活をpptで紹介するだけでなく、着物をつくる過程を例に「質素」「もったいない」を実感してもらおう。その上で「はんなり」「わびさび」「いき」という日本の美しき知識についても知る。紙芝居を読んで「いき」を感じる部分を見つけてもらう。

✔ pptは、なるべく文字が少ないものを用いる。画面の切替時間など子どもを飽きさせない工夫がある。対話を盛り込んだ進行なので、参加者の学年に応じて、深度や内容を変更できる。学年混合も対応可。

△ 3時間 ▽

### 2 「和」のころを感じるゲーム大会



「和」とは、みんなで力を合わせること。それをテーマにして行う、楽しいゲーム大会。つい熱中して、友達への声かけがきつくなりそうな時も、「和」というテーマがあることで、どんな声かけをするとみんなが前向きに気持ちを1つにできるかを考えて楽しめた。

✔ 時間や人数により、ゲームの種類や数を変更できる。

### 1 外国人観光客へインタビュー



昔の日本人の美しき知識「ころ」を学んだあと、現代の私たちの中にある「ころ」を探りに、外国人観光客へインタビューをした。相手がどう感じるかを想像しながら行い、子どもたち自身が達成感と成長を感じた体験となった。

✔ 英語フレーズの練習や役割決めを事前にしておくことで、心積りができて自信を持って行動できる。

### 2 「はんなり」を感じる



「はんなり」を体験することも目的の1つ。抹茶の野点体験も行なった。

✔ 茶菓子の楽しみもあり、わくわくしながら礼儀作法も学ぶ。

△ 半日 ▽

背景：キャッシュレスが増え、おつり・両替・予算といったことをイメージできない子が増えた。

### 1 お金の流れを知る



お金はどんな時に使うのか。社会の中でどのようにお金が使われているか、お家の人やどうやって稼いでいるのか、お店の人たちがどのように稼いでいるのか、など大まかな流れを学ぶ。

✔ PPTは、なるべく文字が少ないものを用いる。画面の切替時間など子どもを飽きさせない工夫がある。対話を盛り込んだ進行なので、参加者の学年に応じて、深度や内容を変更できます。学年混合も対応可。

### 2 クラフト「小銭入れ」



この後の買い物チャレンジで使う小銭入れを制作。自作の小銭入れがこの後のプログラムを盛り上げる。

✔ 手を動かす時間をとることで、集中力が続く。

### 3 ビジネス体験「ガーランド作り」



1枚3円の折り紙を使って、みんなでガーランドを作り、フリマサイトに出品する。売り物になるということを認識して、また、原価がかかることも分かると、自然と慎重な作業になっていく。

✔ すぐに結果は出ないが、実際に出品することで、利益分配方法まで自然と子どもの興味がいく。「歩合制」「時給制」など

### 4 買い物チャレンジ



本物のお金を使って、買い物ゲームにチャレンジ。店タ役の子どもたちは「おつり」の計算に大忙し。大忙しの中で、子どもたちは充実感のある顔つきになっていく。同じ店舗で働くメンバー同士、助け合う姿が見られた。

✔ 値札を見て、なるべく予算ぴったりになるように4つの店舗を回り計4品を購入する。

### 5 世界のお金クイズ大会



海外で活躍しているゲスト先生をお招きして、外国のお金を使ったクイズ大会(この回では、オールイングリッシュ)。馴染みのない国のお金を手にとり、その国についてクイズを通して知っていくことは、子どもたちにとってとても刺激的。

✔ オールイングリッシュだが、三択クイズなので皆が参加可能。世界の国々の実物のお金を手に取ることができる。

△ 4時間 ▽

背景：自分の意見を持つこと。意見を臆せず伝えること、人の意見に耳を傾けることの大切さを伝えたい。

### 1 みんなで決めるとは



- ・自分の「見」を伝える大事さを知る
- ・自分の「見」の決め方を学ぶ  
それぞれのメリットデメリットをワークシートを使って客観的に考えた上で決める。
- ・みんなに自分の「見」を伝える  
どんな伝え方をすればいいのか、  
どんな聞き方をするとみんなが「見」をしやすいのかを学ぶ。
- ・どんな決め方があるかを知る  
よく使う多数決のデメリットも学び、他の手段についても学ぶ。

✔ pptは、なるべく文字が少ないものを用いる。画面の切替時間など子どもを飽きさせない工夫がある。対話を盛り込んだ進行なので、参加者の学年に合せて、深度や内容を変更できます。学年混合も対応可能。

△ 2時間 ▽

### 2 みんなで決めてみる



「消しゴム」「明筆」「ノート」からみんなで1つを決めて、それを持って帰れるというワークショップ。全々が納得する1つを決めることの難しさ大変さを知る。決まった時は、1つの大仕事をやり終えたように、自然と拍手と歓声があがった。

✔ 講師がファシリテーターとなって、「見」をまとめる助けをする。

✔ 希望の1～3つの順づけアンケートも取った。

### 1 市議暨にて模擬市議暨



現職の市議暨議員の方々との協力のもと、模擬市議暨を主催。市議暨でどういうことが行われているのかを学び、合議形成を多数決ですることの迅速さを感じることができた。その一方で自分の「見」が伝わったのか少しの物足りなさを感じるという感想を持った子もいた。市政に自分たちの「見」が反映されていることを知り、自分たちが「見」を持ち、伝えることの大切さを大いに学ぶことができた。

✔ 議事は「仕事や学校を週4日にするのはどうか」など、子どもたちがイメージしやすいものになっている。

△ 2時間 ▽

子どもたちにこれからの発見や学びを発揮する分野がたくさんあることを伝え、過去を紡ぎ未知を探求するロマンに思いを馳せる。

△恐竜各回1時間

### 1. 恐竜の時代

地球が生まれてからの地球史年表を作成する。

### 2. 三畳紀って

三畳紀の環境と恐竜の紹介。クイズ大会と塗り絵。

### 3. ジュラ紀

ジュラ紀の環境と恐竜の紹介。恐竜ビンゴ大会。

### 4. 白垩紀

白垩紀恐竜の紹介。絶滅の要ダを学び、もし絶滅していなかったらと自由な発想もワークシートにまとめていく。

### 5. プレゼン大会「最強の恐竜」

お気に入りの恐竜のプレゼンテーション。

みんなのワークシートを1冊にして図鑑を作成する。

### 6. 恐竜クラフト

恐竜の骨格クラフト。高学年は手順書を自分で読み、作業をすすめ、低学年の手伝いもする。



△星座各回1時間

### 1. 星ってなあに

星の種類を学ぶ。

### 2. 星が教えてくれたこと

### 3. 星座ができた

星座はいつできたのか。オリジナル星座をつくろう！

### 4. ギリシャ神話

ギリシャ神話の読み聞かせ。神話づくり。

### 5. 夏の星座

夏の星座の紹介。星座ビンゴ大会

### 6. 冬の星座

冬の星座紹介。星座クラフト「星空ランタン」

### 7. 星空観測の仕方

観測計画の作成。早見表の作成使い方。

### 8. デベート大会「カウ星に住みたいか」

カウ星に住みたい派と住みたくない派で活発に、見が飛びかった。



# Social map プロジェクトは

学んでもらいたいことを、紙ではなく、体験を通して、子どもたちに伝えることができます。

～あなたの大切な生徒へ、あなたのスクールで開催が可能です～

## ○学校の場合

- ✔ 放課後のクラブ・課外活動として
- ✔ 日々の学習の補助として  
・学期終わりの補習の一環として



## ○習い事・各種スクールの場合

- ✔ 夏・冬・春休みの学習兼イベントとして  
・学びのあるリクリエーションとしても
- ✔ 週末のイベントとして（集客を兼ねる）  
例）そろばん教室であれば、数字や10進法のなりたちをテーマにするなど。



～Social map プロジェクト 導入メリット～

- 第三者としての新鮮さ  
いつもと異なる雰囲気の中で、先生方が伝えたい内容を第三者（ありんこAT）が子どもたちへ届けることができます。
- 新たな関係づくり  
先生方が子どもたちと一緒に参加することで、新しい関係を築いたり、子どもたちのこれまで見えなかった一面を発見できます。
- 準備の負担軽減  
必要な資料の作成や準備、外部との調整は当方が担当します。現場の先生方の準備時間を最小限に抑えられます。

# Social map プロジェクト

## お申し込みから実施までの流れ

### 1 実施時期(回数と時間)を決定

---

### 2 Social map プロジェクトの テーマを決定

以下の2通りからお選びいただけます。

1. すでに実施したプログラムの中から選ぶ
  2. 希望テーマをお知らせいただき、ヒアリング後こちらでテーマを選定する
- 

### 3 プロジェクトの 流れ確認

1～2回の打ち合わせでプロジェクトイメージを共有します。オンラインやメールでのやりとりも可能です。

---

### 4 プロジェクトの 実施

生徒の皆様成果物を通じて、保護者へのフィードバックも可能です。

---

### 5 請求書の発行・料金のお振込

※東京大学教授による「さいぼうのはたらき」講演会



# 連絡先



ありんこ **AT** anytime スクール

〒662-0822

兵庫県西宮市松籟荘11-28 1階  
株式会社Ari 担当：浅野・太田

<https://ari-at.com>

[info@ari-at.com](mailto:info@ari-at.com)

0798(78)2205

