

事業名

STEAM教育の要素を取り入れた障害者の学び直し(Reskilling)モデルづくり Ver.2

事業の趣旨・目的

本事業は、障害者の学び直し(Reskilling)の要素を組み入れながら「A(Arts)」に力点を置いた障害者版STEAM教育と、インクルーシブなプログラムをドッキングさせた〈障害者とともにある生涯学習モデル〉の構築を目指している。

また、カレッジ長大という教育資源の提供を通じて、地域社会に対して「大学の開放化」を行うことで、地域貢献という社会的責任を果たしていく。

事業実施体制・連携先

- ・連携協議会構成メンバー;上小圏域障害者総合支援センター、上田市役所(福祉部、生涯学習)、上田市社会福祉協議会、千曲荘病院(精神科)、上田養護学校、長野大学教職員
- ・コーディネーター;障害福祉の現場や職能団体の活動に携わった経験のある者、障害当事者活動の実践を踏まえ、教育・研究を行っている者
- ・授業科目「ボランティア論とその活動」等で学んだ学生達が、受講者に対して個別サポーターになるなど、学生スタッフの活動が本事業の中核的役割を担う。

事業の取組内容

- ・2023(令和5)年度に長野大学は、オープンカレッジ「カレッジ長大」を開いた。
- ・カレッジ長大の学習プログラムは、障害のある人たちの生活を豊かにし、新しい人間関係を作っていくことをねらいとする。
- ・2024年7-12月のプログラム
自由になるための体験活動(liberal Arts)として、受講者の快適な生き方を目指す講座、日常を各自の言葉で語るつどい(哲学カフェ)、大学を知るための体験ツアー、身体ほぐしを行うためのスポーツ、演劇パフォーマンスの体験、絵を通して、協働で物語を創作する対話型鑑賞、飛行距離を競うチャレンジド・紙ヒコーキ、成果発表等がその企画内容である。

主な対象

知的障害

- ・本プログラムにかかるコンセプトは以下のとおりである

情報(コト)×モノづくり(モノ)×スポーツ(カラダ)×表現(ココロ)×社会福祉(クラシ)

STEM

A

で障害者対応型 STEAM 教育を体験として《アソビュ!》しながらマナぶ。

活動の様子

