

ひのたま ULTLAプログラム

Uniqueness Liberation Through Learning optimization and Assessment

学習の最適化とアセスメントで子供一人一人のユニークな学びを花開かせたい

あそびのプログラム2026：未知と道



ひのたま
ULTLA
プログラム



あそんで まなんで へーんしん

見える世界が変われば
いつのまにか変身しているかも
きっかけは君の中に！

スクロール



ULTLAへ登録(準備中)

ログイン(準備中)



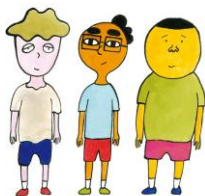
1日目 多摩

日程：2026年7月〇日（日）、場所：聖蹟桜ヶ丘駅周辺 時間：10:00-16:00（予定）

10:00-10:30 君もULTLA 一自分学入門ー

ウルトラ人：きむきむ @関戸公民館

自分の姿は自分では見えないから、自分を知る機会実は少ない。自分の特徴を色々な角度から写す鏡があれば、自分のことをもう少し理解できるかもしれない。そんな鏡を手に入れて、自分が生き生きと生きられる場所、人、ものごとが何かを探す旅をはじめるのがULTLAプログラム！



12:00-13:30 旅人たちのごはんとは！？

ウルトラ人：地元食の達人（仮） @関戸公民館

むかしの旅人が、道の途中で食べていたものは何？体を温め、足を進めるためのごはん。多摩の素材で、自分だけの「旅のおにぎり」を結ぼう。これから歩くみちの途中で食べる、自分のための一握り。命の補給は、自分の手で。



10:30-12:00 言葉のみち、千年前の景色を歩こう

ウルトラ人：矢島聖蘭さん（百人一首クイーン）
@関戸公民館

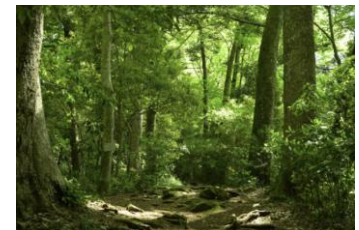
千年前の歌人たちが見ていた「みち」と、いまあなたが立っている道は同じだろうか？百人一首に隠れたいくつもの道をたどりながら、言葉が連れていってくれるもう一つの世界を旅してみよう。札を取るたびに、知らない景色が立ちあがりそう。



13:30-16:00 植物が教えてくれる道の歩き方

ウルトラ人：仙義さん（パルテノン多摩・植物/昆虫）
@よこやまの道（多摩側）

千年前の景色を言葉で見たあとは、実際にその道へ。手にはあなたが結んだおにぎり。道沿いの草花一つひとつに名前と物語がある。「植物のメガネ」をかけると、毎日歩いていた道が、知らない場所に変わっていく。らんまん監修の専門家と一緒に、見えていなかった世界に出会おう。



2日目 日野

日程：2026年7月〇日（日）、場所：多摩川河川敷／公民館 時間：10:00-16:00（予定）

10:00-12:00 見えない水の道をつかめるか！？

ウルトラ人：多摩川漁業組合 @多摩川河川敷？

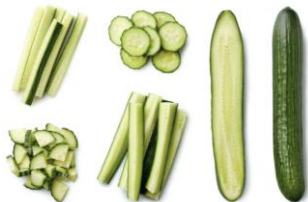
川は流れる「みち」。水の中には、目には見えないけれど確かにある道がある。魚たちはどこに集まり、どんな流れに乗って動いているんだろう？竿を垂らし、糸の先でその気配を感じよう。果たして釣れたものは、午後のごはんに食べられるのか・・・！？



12:00-13:00 野菜の中のミクロな道

ウルトラ人：農家・植物科学者（仮） @公民館（仮）

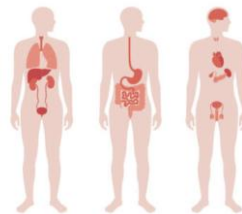
野菜を切ると、小さな点や筋が見える。それが「道管」と「師管」。植物が水と養分を運ぶみち。色水を吸わせて道を浮かびあがらせ、断面を観察しよう。手のひらの中の野菜にも、生きるための道がある。



13:00-14:30 体を巡る長い道のり

ウルトラ人：地元シェフ（仮）もしくは体の専門家 @公民館（仮）

釣ってきた魚と、道を見た野菜を、一緒に料理してみよう。食べたものは、自分の中をどう流れていく？
口、のど、お腹、血、骨、あなたの中にも、見えない道がある。ゆっくり食べて、内側の流れに耳をすませてみよう。



14:30-16:00 道と道をつなぐ存在を発見！

ウルトラ人：地元の語り部（仮） @日野市内・道のほとり

町と町のさかい、道のほとりにぼつんと立つ石の像。それが「道祖神」。道と道がつながる場所には、必ず守り手がいる。地図を片手にまちの中の道祖神を探し歩こう。見えていなかったものが、急に現れてきて、道と道の繋がりを発見してみよう。



3日目

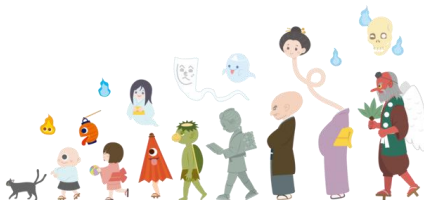
日程：2026年7月〇日（日）、場所：公民館／公園（仮） 時間：13:00-16:00（予定）

13:00-14:30 わたしの道を導く妖怪

ウルトラ人：アーティスト（仮） @公民館（仮）

道を見出そうとする時、自分の中から立ち上がってくる存在がいる。それは恐れであり、願いであり、まだ言葉にならない直感。あなたの「未知の道」を一緒に歩いてくれる心之声を、お面にしてお伴の妖怪を作ってみよう。

2日間で出会ったものから生まれたお面はどんな表情をしてるだろう。



14:30-16:00 妖怪と踊る、未知の道へ

ウルトラ人：音楽家・パーカッション（仮）
@公園／公民館（仮）

お面をかぶれば、本当の自分の願いのままに振る舞えるかも！？

リズムに乗って、心之声に耳を澄ませ、心地の良い妖怪の動きを探してみよう。

みんなで踊れば、それぞれの妖怪が出会い、弾け、響き合う。

もしかしたら、「未知の道」は、一人で歩くものじゃないのかも・・・



3日間の旅のおわりに

見えるみち。

見えないみち。

まちをつなぐみち。

自分の中のみち。

そのすべてに出会ったあと、
あなたの中から自分の道が立ちあがる。

未知の道は、これからもあなたの足の下に、
ずっと続いていく。

検討事項

みなさまと一緒に考えていきたいこと

#	観点	問いかけ・確認したいこと	現状◎	リサーチ中	要検討
1	時間配分・動線	セッション間の移動・休憩・集中力配分は妥当か。雨天時の代替動線は？	☐	☐	☐
2	アナログ×ハイテク	古地図とGoogle Earth、水中カメラ、植物識別アプリなど、刺激的な道具を投入できるか	☐	☐	☐
3	サイエンス×哲学×芸術	3要素のバランスが各日に入っているか。どこかに偏っていないか	☐	☐	☐
4	ナビゲーターの多様性	性別・年齢・専門分野・子どもとの距離感の異なる達人を組めているか	☐	☐	☐
5	日野市・多摩市の史実	ほどくぼ小僧勝五郎、よこやまの道、関戸の関所、道祖神など、地域の物語を活かせるか	☐	☐	☐
6	材料費	消耗品・機材レンタル・食材・工作材料、各セッションのコスト試算	☐	☐	☐
7	リスクヘッジ	天候・水辺・刃物・火・アレルギー・体調不良・保険など、安全配慮は十分か	☐	☐	☐
8	物語の連続性・伏線回収	1日目で出会ったものが2日目・3日目に意味を持つ設計になっているか	☐	☐	☐
9	子どもの主体性・選択の余地	大人がお膳立てしすぎず、子どもが「自分で見つける・決める」余白があるか	☐	☐	☐
10	アウトプットと振り返り	各セッションで何を持ち帰るか。リフレクションの時間が組み込まれているか	☐	☐	☐
11	地域との関係性・継続性	公民館・地域協力者との関係を「使い捨て」にしない。来年につながるか	☐	☐	☐
12	保護者・きょうだいの位置づけ	保護者は同伴／別行動／一部参加？保護者向けサブプログラムの可能性は？	☐	☐	☐