

令和二年度
「地域との協働による高等学校教育改革推進事業」
地域魅力化型

研究実施報告書

令和3年3月
学校法人 信愛学園
浜松学芸中学校高等学校

浜松戦隊ヤラマイカー！！！！

浜松学芸中学校・高等学校長 内藤純一

「やらまいか」とは、かつての遠江国、現在の浜松をはじめとした静岡県西部で使用されている遠州弁で、「やってやろうじゃないか」「とにかくやってみよう」といった人々の気質を表す代表的な言葉として知られています。

浜松市では、地域の魅力を高校生や大学生などに発信してシビックプライドを高めることを目指し、若年層による若年層に向けた動画づくりに取り組んでいて、昨年度は本校探究活動「社会科学地域調査班」の生徒たちが企画・制作に参加しました。そして出来上がったのが『浜松戦隊ヤラマイカー』で、全6話がYouTubeにて絶賛無料公開中です。「浜松の魅力解説コーナー」「ロケ地紹介」といった地元ネタを盛り込み、市内外の多くの方に視聴されています。

この活動は、保護者が経営する広告代理店を通して入札に参加・通過し、身近な英雄＝本校教員から出演を取り付け、自作の脚本に沿って近接の浜松駅周辺や市役所で撮影・編集して、市の公式サイトからPRされるという、コンパクトかつダイナミックな官民学一体型のプロジェクトに発展しました。「浜松には御当地ヒーローがないよね…」という生徒の一言から始まった一連の挑戦は、「やらまいか精神」の発現によって見事に実を結んだのです。

9月末に第1話が公開されて以来、本校の活動についての問い合わせが相次ぎました。10月には静岡県総合教育会議の小委員会が、11月には県立高校校長会の特別委員会が本校の様子を視察に来られたり、12月には静岡大学へ、3月には静岡市内の中学校へ活動紹介に訪問したりと、本事業指定校としての役割である他校・学外への発信と共有化を進めることができたと思っています。また、2月に開かれた「観光甲子園2020」では2年連続でグランプリを獲得し、取り組みの成果を全国へ広げることができたのではないかと感じています。

コロナ禍による約2か月の臨時休業で、本当に重苦しくスタートした指定事業2年次でしたが、地域の方々の多面的なご理解とご協力により、何とか乗り切ることができました。特に、新設した「地域創造コース」の5つもの小プロジェクトに関しては、コンソーシアム・メンバーによる熱量たっぷりのご支援があったからこそ実現できました。言葉で表せないほど、感謝しています。

ついに指定も最終年次を迎えました。「地域の活性化に挑戦する」というメインテーマのもと、地域の魅力を知り、地域の方々と協働し、地域の魅力を発信するという一連の取り組みを通して、自分たちの住む浜松圏に誇りを持つ生徒を育て、大学卒業後に地元へ戻って活躍する人財を一人でも多く輩出することを目指して、ねばり強く邁進していきます。

引き続き積極的に公開していく予定ですので、遠慮なくご連絡くださいませ。新メンバーが加わってパワーアップした生徒たちとプロジェクトスタッフが、ウィルスの存在を忘れてしまうような空間へ誘います。

令和3年3月吉日

目 次

巻頭言

1. 研究の概要と目的

研究開発の目的・目標

研究概要

コンソーシアム

キービジュアル

2. 昨年度までの取組

コースの立上げに向けたカリキュラム化

学校設定教科

実施プロジェクトの検証

活動の発信と外部評価

3. 地域創造コースのカリキュラムの検証と系統性・評価

3年間の系統性

1年生の活動の系統性

2年生の活動の系統性

3年生の活動の系統性

実践に向けたチーム力向上（チームビルドと心理的安全性）

評価の方法と運用

4. 地域創造コース1年生のプロジェクト型学習の取組

1年間の流れ（系統性）

学校紹介ポスタープロジェクト（浜松学芸高校）

注染浴衣 染色プロジェクト（白井商事+二橋染工場）

森林公園 PR プロジェクト（森林公園森の家+ヤタロー観光事業部）

おにぎりプロジェクト（ミツワキ企業組合）

林業プロジェクト（永田木材）

5. 2年生のクエストエデュケーションの取組

先行実施と教材化に向けて（地域オンリーの実践の限界と批判）

高校生による広告代理店（学校と自治体・地域企業が一体となったプロジェクト事例として）

観光甲子園（教科横断的実践の事例として）

6. 他校との協働による実践の教材化への取組

白山高校との取組（教材のフォーマット化）

鱒ヶ沢高校との取組（発信と外部評価）

7. 今後の課題と展望

カリキュラムと評価の検証

実施プロジェクトの継続性

学びの有効性

8. 新聞掲載・メディア放送一覧

新聞掲載

テレビ放送

1. 研究の概要と目的

(1) 研究開発の目的・目標

「地域創造コース」による地域の活性化に挑む学校

(2) 研究概要

地域創造コースの生徒を迎えて開発したカリキュラムの実践検証の年と位置づけ、地域創造コース 1 年生では地域企業との小プロジェクトを複数回実施し、地域の魅力を多面的・多角的に捉える視点を養います。高校 2 年生以降は、クエストエデュケーションの先行実践を引き続き行います。実践の教材化への検証と実践成果の地域への還元、他地域への波及について実践研究を行います。

浜松学芸高校では、地域の魅力発信に衣食住の身近な観点から取り組み、既存の学力観だけでないアイデアを形にする力を Art ととらえ、実践した取り組みを地域魅力化として還元します。

(3) コンソーシアム

機関名	機関の代表者名
学校法人 信愛学園 理事長	服部 泰啓
株式会社サツ川製作所	薩川 敏
遠州ビジネス交流会	水野 久美子
ミツワキ企業組合（浜松ベジタブル）	池田 克信
株式会社 白井商事	白井 成治
永田木材 株式会社	永田 琢也
ヤタローグループ	渡部 尚樹
浜松学芸高校 校長	内藤 純一
浜松学芸高校 副校長	原田 豊治
浜松学芸高校 教頭	内田 敏勝
浜松学芸高校 普通科長	藤井 茂
プロジェクトリーダー（教諭）	大木島 詳弘
担当教員	四ツ谷 昌彦

<カリキュラム開発に対するコンソーシアムにおける取組について>

カリキュラムについては、高校 1 年生でプロジェクト型学習の系統性を中心に検証し、高校 2 年生のクエストエデュケーションではコンソーシアムの協力体制について検証しました。本年度の高校 1 年生で実践したプロジェクト型学習では、コンソーシアムのメンバーと教員が実践を担当し、課題解決型のプロジェクトを実施しました。その結果、プロジェクトの専門性が高くなるとともに、成果披露する相手が明確になったため、教師としても共催としてプロジェクトのゴールイメージを明確に示すことが容易になったというメリットがありまし

た。そのためには、共にプロジェクトを実践するコンソーシアムメンバーとの事前の実践内容の検証や技術的な確認を綿密に行うことが重要でした。私たち教員は、地場産業など実践しているプロフェッショナルな方々のように専門的な知識や経験はありません。そのため、私たちは生徒達の活動の見守り・助言するなどの伴走者の立場を担うこととなりました。地域の魅力発信という、「地域を学ぶ」ことが中心になりがちでしたが、このコンソーシアムメンバーがプロジェクトの実践者として参加することで「地域で学ぶ」に変化する学びに大きく変化することができたと感じています。

高校2年生次以降のクエストエデュケーションでは、コンソーシアムのメンバーが生徒のアイデアと地域の企業を繋ぎ、学校と地域の企業との協働を推進する大きな役目を担うようになりました。生徒達の企画を実現するために、地域の企業の方々がお力を貸していただき、大きなプロジェクトへと繋がることになり、地域の企業との協働が昨年度より大きく進む結果となりました。こうしたコンソーシアムとの協働は、コンソーシアムメンバーが行政や教育委員会主体ではなく、地域の異業種団体を中心に構成したからこそ実現したのであり、本校のコンソーシアムの大きな特徴であると考えています。

(4) キービジュアル

「地域創造コース」 ～地域の活性化に挑む学校～

＜持続可能な地域を目指して、地域社会とシームレスに繋がる学び＞

- ・地域密着型の活動により、様々な人たちと協働する将来の地域の担い手を育成
- ・プロジェクト型学習により、1つではない答えを求める課題解決力の育成
- ・地域の各分野のプロフェッショナルとの活動を通して、長期的なライフキャリアの育成

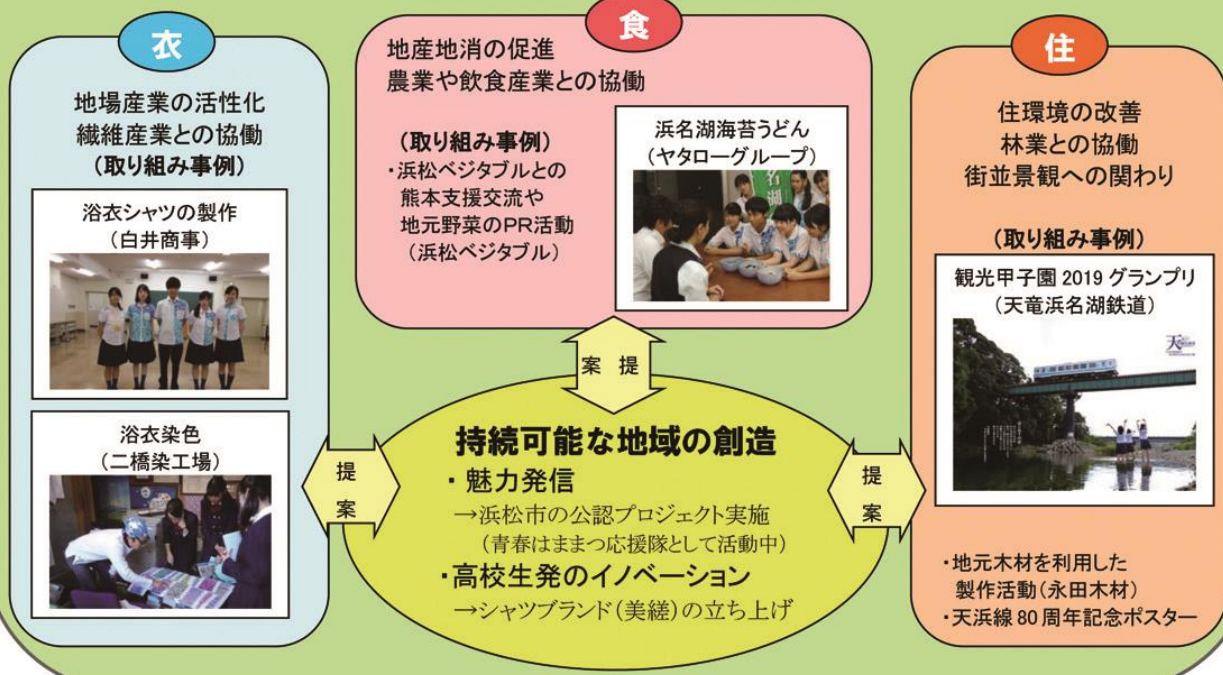
【コースイメージ】

- 「地域＝自分たちの生活に関わり文化へ影響を及ぼす範囲」を舞台にプロジェクト型学習を展開
→多様な文化・環境を育んできた浜松だからこそ学ぶことができる多彩なクエストエデュケーション
- 芸術科（音楽・美術・書道）との協働が生み出す新たな価値観と多様性→アイデアを形にする力=Artの活用
- 自分たちの生活に結びつく「衣・食・住」の視点からの魅力発信と、
様々な企業や団体と協働し高校発のイノベーションを目指す(SBPソーシャルビジネスの観点)

様々な視点からのホリスティックにとらえる地域観

楽器・ものづくり農業・伝統文化…産業や芸術としてのこる多様性がつくる地域文化
フィールドワークやプロフェッショナルとの出会いから築く郷土への誇りと郷土愛

魅力の見える化
人をつなぐ化



【3年間のロードマップ】

1年	2年	3年
地域を知る系統的なプロジェクト学習	課題解決に取り組むクエストエデュケーション	進路への取り組み
	学年横断型プロジェクト	
<ul style="list-style-type: none"> ・地域を学ぶ体験学習 (フィールドワークとワークショップ) ・地元企業との小プロジェクト実施 (身近な課題への課題解決学習) ・地域内での宿泊調査活動 (アイデアソン形式の魅力化活動) <p style="text-align: center;">11月成果発表</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・プロジェクト型学習 (チーム編成による企業との協働 →クエストエデュケーションを実施) ・研修旅行として、他地域で地域の魅力を発信するプロジェクトを実施する (他地域の生徒との協働学習) <p style="text-align: center;">11月成果発表</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・プロジェクト型学習 (学年横断型の協働学習を推進) ・進路実現に向けた取り組み <p style="text-align: center;">11月卒業発表</p>

2. 2019年度までの取組

(1) コースの立上げに向けたカリキュラム化

地域創造コース 1年生が1~2ヶ月の期間で小プロジェクトに取り組むプロジェクト型学習です。ここでは地域の魅力を衣食住の観点から多面的・多角的に捉えるために、様々なプロジェクトに仲間と協働して取り組む事に挑戦します。そして、「対象の研究→フィールド調査→課題設定→検証・試作→プレゼンテーション→フィードバック」というプロセスを身につけ、次年度のクエストエデュケーションに向けての基礎的な考え方・技術を養います。そのため、「年間の活動をグループによるプロジェクト学習→視点を変えてのプロジェクト学習→複数の視点を融合させたプロジェクト」と段階的・系統的な学びを設定しています。

このプロジェクト型学習のために、コンソーシアムメンバーを中心とした地域の企業や団体に協力をいただき、協働プロジェクトとして実施します。地域創造コース1年生は以下のようなコンソーシアムから提供される「衣食住」の観点に絞った限定的な年間計画で、短期プロジェクトとして活動します。

2年生次には、生徒が自由に課題や協働する企業を選定し地域魅力化に取り組みます。現時点では、実施の期間や問題点など、これまでの実践では十分な検証ができていない状況です。特に、実践成果の発表や他地域との共有については、初年度の実践研究で新たに取り組んだばかりです。研究2年目となる本年度は、この実践の回数を重ねて教科・教材としての一般化を目指し、以下のようなプロジェクトを実施します。その成果は、大学や行政主催の大会やイベントに応募し、プレゼンテーションの作成と発表スキルの育成を通して確認・検証します。

カリキュラム開発については、高校1~3年次にわたる実践カレンダーを作成し、高校1年生次の各プロジェクト実践内容はほぼ固めることができました。学校設定科目として「地域創造（概論・実践）」で実施する事が決まり、活動曜日や総時間なども計算して実践カレンダーを制作中です。

教材化については、地域の魅力を発信する活動としてポスターやCM制作を行っていました。特にSTEAM教育のArtに注目し、Artを「アイデアを形にする力」と捉え、実践に取り入れてきました。本年度はポスター作成の取り組みを教材としてパッケージ化に取り組み、地域外の学校との実践でその効果を検証しました。具体的には青森県立鱒ヶ沢高校と協働で制作にあたり、地域魅力発信に大きな効果があることを確認できました。さらに他県の2校より同様のオファーをいただき、活動の拡散効果として今後の手応えを感じました。

(2) 学校設定教科

①地域創造概論

地域創造コースでは、地域の魅力の発見に取り組む「衣・食・住」の観点において、地域の様々な歴史的背景や対象となる企業研究など地域を観る視点を養います。さらに、調査方法やプレゼンテーション技術について系統的に学びます。

地域創造概論では、主に学校内での活動を中心に地域の文化や歴史、地元の様々なプロフェSSIONナルの方々の仕事について学び、地域を観る視点を広げる多様な価値観を形成することを目指します。また動画や統計処理を用いたプレゼンテーション資料の作成方法など、技術の向上に取り組めます。こうした様々なプロジェクトに関わる基礎的な学習や発表スキ

ルなどを習得し、運用できる力を養います。クラス全体で共通の学習課題に取り組み、コース担当者とコンソーシアム外部メンバーによる協働的な授業を実施し、プロジェクト毎にプレゼンテーション技術や分析の手法、活動報告書作成を行い、成果・行動評価をします。

②地域創造演習

様々な地域の魅力の発信や課題の解決に向けて、アイデアの構築や試作・プレゼンなど学校内部・外部での企画実行に取り組みます。アイデアを実現するための協働活動や様々な企業の力を借りながらの試作・制作活動について、実践的に取り組みます。

フィールド調査や個々に設定した課題の解決に向けた取り組みなど、アイデアを形にするために様々な手法で実践します。地域や企業のプロフェッショナルの力を借りながら課題の解決に取り組み、実践、振り返りのサイクルを高校1年～3年にかけて継続的に積み重ねていきます。

地域創造概論・演習ともに、評価として数値評価と文章評価を併用します。数値評価をするために、ループリックによる観点別評価と、8つの視点による行動評価を総合的に加味し、数値評価として相対評価を加味しつつ絶対評価を行います。評価の透明性を明確にし、生徒の活動参画のモチベーションを維持することができます。

こうした地域との協働プロジェクトは、テストなど点数的な評価を行うことができません。そのため、各プロジェクトや学期の終了ごとのループリックによる自己および他者評価による観点別評価が必要です。また、取り組みの発表や活動を振り返りまとめる表現や思考については、コースを担当する複数の教員で行動評価を行います。

(3) 活動の発信と外部評価

成果発表については2つの視点で取り組みました。1つは地域に向けた取り組み成果の報告です。昨年度は本校で実施している探究活動の紹介として67件の実施であったのに対し、本年度は実践研究成果発表として約100件の増加となり、高い注目を集めることができました。もう一つは、校外への成果発表と外部評価の場として全国規模のコンテスト3件（第4回全国高校生SBP交流フェア・シビックパワーバトル2019・2019全国高等学校グローバル観光コンテスト）に参加し、全国大会本戦で取り組み内容をプレゼンしました。シビックパワーバトルとグローバル観光コンテストにおいては、全国1位となる評価をいただき、生徒の自己肯定感を高めるとともにクエストエデュケーションの成果発表として有効であったと感じました。

3. 地域創造コースのカリキュラムの検証と系統性・評価

(1) 3年間の系統性

3年間の系統性

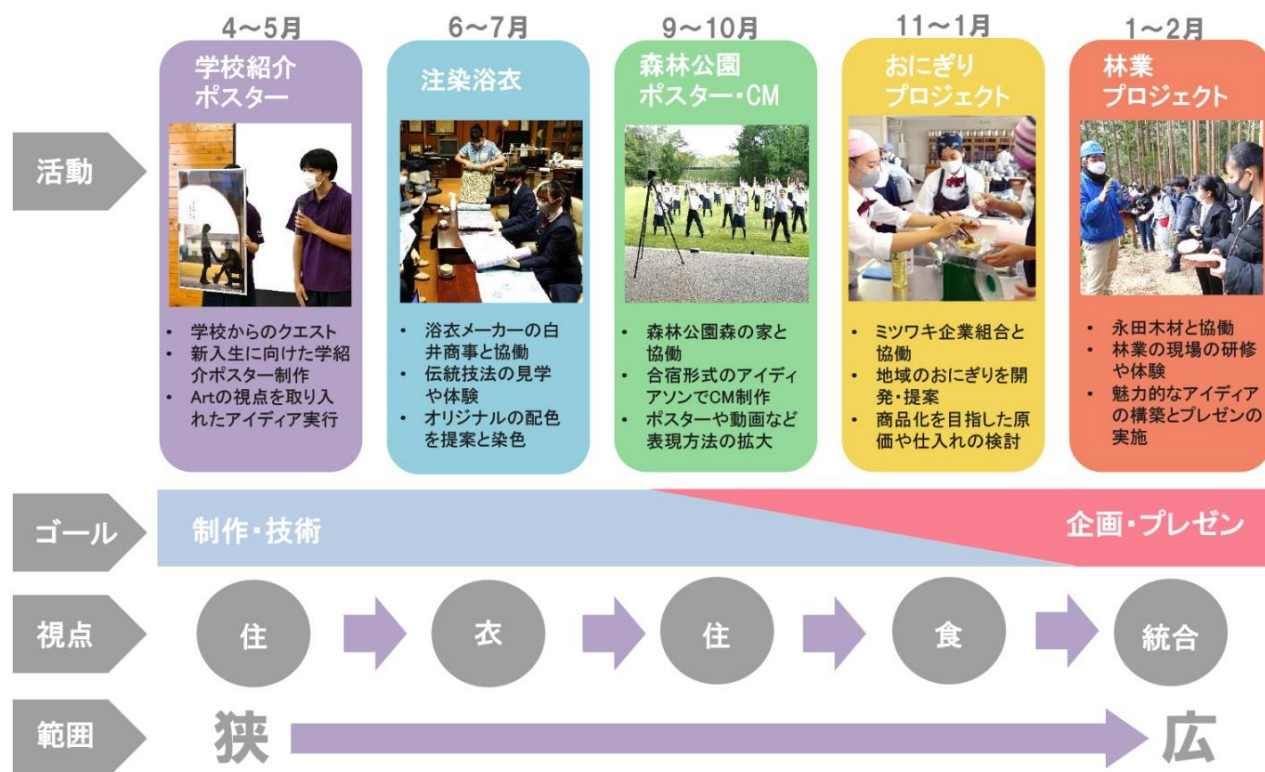


学校設定教科として「地域創造」を設定し、調査方法やプレゼン技術を中心とした「地域創造概論」とアイデア構築や制作を中心とした「地域創造演習」を実施しています。地域創造は教科として地域の魅力発信に取り組むため、単発の実践を行うのではなく、3年間を通じた学びの計画が必要であると考えています。高校3年間を通して、どのような力を身につけるか、そしてそれをどのように生徒達の進路の実現に結びつけるのか、教科としての系統性を考えました。

1年生次には地域のプロフェッショナルから提示された5つのプロジェクトについて、衣食住の観点からプロジェクトの実行方法やプレゼンの基礎を学びます。2年生次には、自ら課題を見つけてその解決に取り組むクエストエデュケーションを実施し、1年生次に身につけた課題解決力を活かし実践します。3年生次には、地域のプロフェッショナルと協働して、自分たちのアイデアの実現化に取り組むと同時に、学年横断プロジェクトを通じて後輩達の指導にあたり、プロジェクトの実践者であるとともに指導者として位置づけられます。こうした活動を通じて、様々な視点から多面的に物事を捉えるクリティカルシンキングやラテラルシンキングを育成し、様々な大学での学びに結びつけたいと考えています。地域での学びから将来的な地域との関わり方を考えるライフキャリアの育成の場として、カリキュラムを実行することが目標です。

(2) 1年生の活動の系統性

1年次のプロジェクト型学習



1年生次の系統性は、上図のように5つのプロジェクトを実施することで、段階的に地域の魅力発進に必要な力を身につけることができるように考えました。これによって、2年生次に生徒自身が進めるクエストエデュケーションの実行力の基礎を養うことも可能になると考えました。

設定した5つのプロジェクトは、地域創造コースの特徴である生徒に身近な衣食住の各視点を取り入れ、身につけさせたい能力や技能に応じて配置しました。特に1年生のプロジェクトではArtの視点を盛り込むよう配慮しています。初期のプロジェクトは学校内で完結する活動範囲が狭く、紹介ポスターをグループで制作するという制作過程に重点を置きました。それに対し、後半のおにぎりプロジェクトでは、評価半分は実際に販売を検討いただく企業へのプレゼン評価となり、最後の林業プロジェクトでは各グループが衣食住自由な観点からの企画アイデアのプレゼンのみが評価の対象となっています。これは、制作するものづくりだけでなく、取り組みの熟練度に合わせて発信する力を重視するように変化していることを示しています。こうした活動を通じて、アイデアを形にする力・発信する力・仲間との対話からアイデアを構築する力を育成することを目指しました。地域創造概論では調査方法やプレゼンテーション技術の習得を、地域創造演習ではアイデアの構築や試作に組み込み、魅力発信の力を段階的にバランス良く習得できるよう系統的カリキュラムを構成しました。

また、本年度のプロジェクトの実践では、取り組みや内容が教科として、そして地域の魅力発信に適切か判断する必要がありました。そこで、地域創造コース3名の教員が実践者になるのはもちろんですが、各プロジェクトではコンソーシアムの外部メンバーのプロフェッショナルの方々を協働実践者に迎えて実践しました。これにより、実施するプロジェクトに生徒がどのように取り組むのか、どんな点が問題点なのか、設定したカリキュラムの検証を行うことが可能になりました。さらに成果発表の際にはコンソーシアムのメンバーと共に、校内の教員も参加していただくようにしてプロジェクトの検証の機会を増加させました。その結果、地域創造コースのカリキュラム2年目にむけて改善すべき点が明らかになり、特定の教員だけしか実践できない特異性を解消することを目指しました。

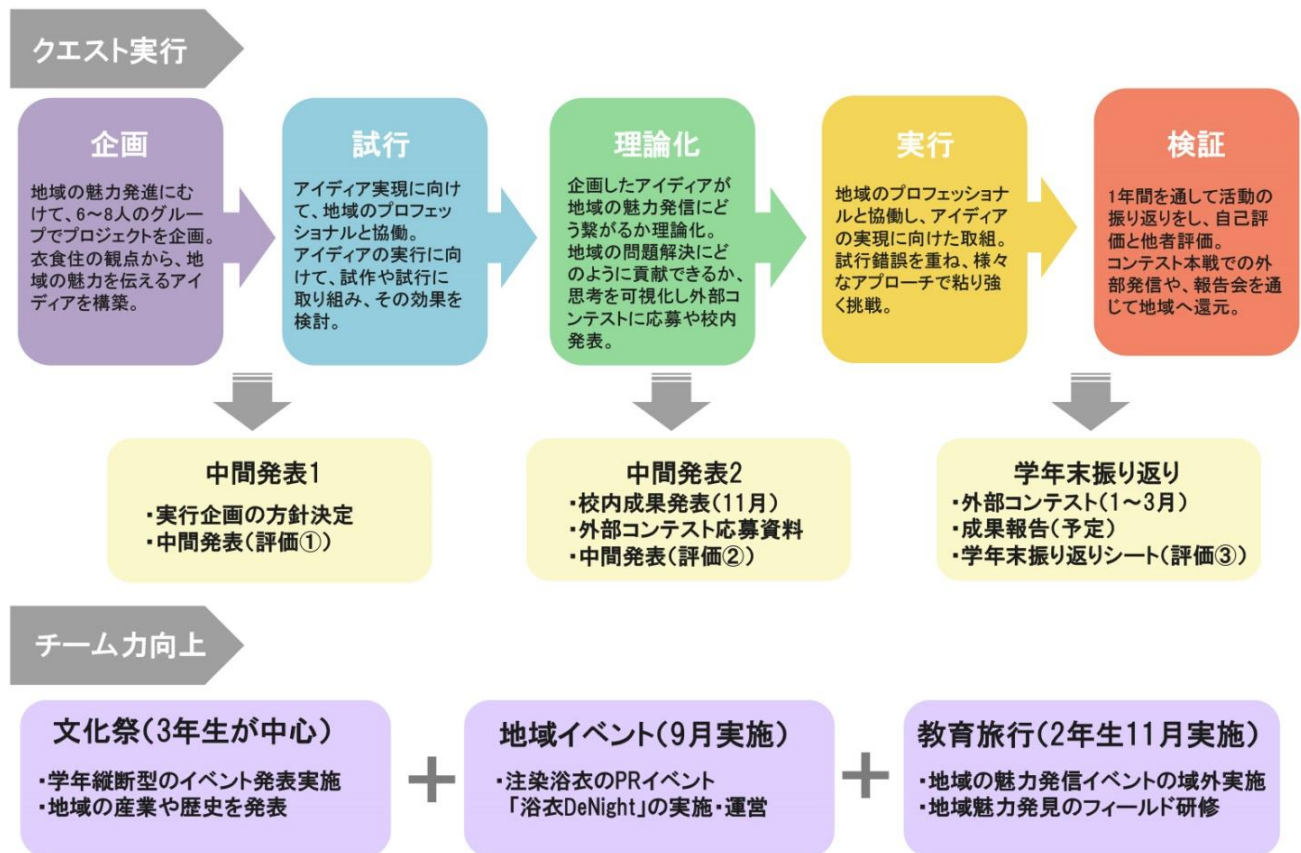
<参考：1年生の年間の振り返り>

私は物事をしつくり考えることが成長の大きな所だと思つた。
 前者は、消極的であまり興味のないことは人の意見に任せること
 が多かったけれど、自分ではちゃんと考え理解して人に伝えることは
 楽しいことだと気づいた。また、考えることで最初は
 あまり興味はなかったことも、もっと知りたいと思うようになって、
 積極的に取り組めることが増えたと思う。自分の得意なこと、
 不得意なことが分かったし、不得意なことはどう補うか考えながら
 活動に取り組むことができた。疑問に思ったことは自分で調べて
 くれることも大層だった。聞いてくれたら他の人がどう考えているかも
 分かるし、新しい考えが出てくるかもしれないと思つて、人に聞いてくれる
 ことが多くなった。この年間のプロジェクトを通して、気づいたことか
 らとさんあつたと考えたことも成長の大きな所だと思つた。

初めての活動であった「学校紹介ポスタープロジェクト」では、自分本位
 の活動に陥っていたけれど、活動を進めていく中で、相手やグループ
 について明確なイメージもち、周りの人とのつばかりを意識できる
 ようになったことで、自己中心的な考え方はなく、他人や周囲の
 環境も尊重できるようになったと思う。また、グループ内の
 リーダーを務めたプロジェクトでは、「リーダーは上になって先導する立場
 だ」という固定概念がなくなり、「一歩前を歩き、
 背中をみせること」また、「一歩引いて後ろからサポート、できること
 もリーダーの在るべき姿のひとつ」という考えが芽生えた。上に立つ者
 として、グループをまとめることが必要な場面を必ずあるから、それ以前
 に全員が対等な立場からプロジェクトについて取り組んでいくこと
 の大切さに気づくことができた。

(3) 2年生の活動の系統性

2年次のクエストエデュケーション



2年生次には、自ら設定した地域課題の解決に取り組むクエストエデュケーションが始まります。1年生次のプロジェクト型学習で身につけた課題解決力を活かし、クリティカルシンキング、ラテラルシンキングを通して地域の課題に向き合います。自分の取り組む課題がなぜ地域の問題に繋がるのか、課題の発見から解決への道筋を理論立てて考察することが重要です。自分たちの興味関心とやってみたいという気持ちだけでなく、地域の魅力発信にどのように貢献できるのか、中間発表でコンソーシアムメンバーへのプレゼンや外部コンテストへの応募を通して理論の構築に挑みます。興味関心の近いメンバーでグループを構成して2年間かけて取り組むことで、仲間との対話力や活動内の役割を果たすことを体験的に学んでいき、自分には何ができるのか生徒自身が考えて学ぶことができます。現在、衣食住の観点から8つほどのグループに分かれて、課題の発見に取り組んでいます。

正解やゴールが決められていないクエストエデュケーションにおいて、生徒の興味関心や解決への糸口となるプロフェッショナルの力をどう結びつけるかが重要になります。様々な方々の力を借りながらアイデア実行の可能性を探るにあたって、コンソーシアムのメンバーの力を借りて地域のプロフェッショナルと生徒をつなぐ役割を果たしていただきます。これにより、学校外の場所を生徒達の学びの場に拡大し、地域で学ぶ機会を増やしていくことが可能になります。

一方で、グループ活動に特化しすぎると、クラスとしての運営が難しくなる危険性があり

ます。そこで、地域創造コースでは中間発表を通して各グループの成果共有を行うだけでなく、クラスとしての運営を重視した全体で取り組むプロジェクトを実施します。修学旅行を本来の教育旅行として生徒の成果発表と位置づけ、生徒達で地域の魅力を発信するイベントの企画・運営にあたるプロジェクトを実施します。こうした少人数グループの活動とクラス全体の活動を同時並行することで、並列的な考え方や処理、そして様々な活動を結びつけて考える力を養いたいと考えています。

(4) 3年生の活動の統性

3年生次は、これまでの地域の学びを活かして将来に向けてのキャリア形成を担う時期と位置づけています。プロジェクトを通じて多角的・多面的に物事を見る力や、仲間と協働して取り組む中で見えてきた生徒自身の特性や興味関心を、進学や社会に向けての意思決定に反映させることができ、次の進路に向けたミスマッチを減らすことに繋がると考えています。1年生から2年生にかけて取り組んできたいくつかのプロジェクトの中で、生徒自身の興味関心の分野や、プロジェクト実行のための視点や自分の役割が見えて来るはずですが、こうした活動を通じて、将来的な社会との関わり方や、それを実現するための進路の決定に繋げていくことが重要です。また、多くのプロジェクトを実行していく中で経験する発信の機会は、これからの自己表現に大きく役立つと考えています。

また地域創造コースは3年間かけて地域の学びに取り組みます。その過程では、在学期間では実現しないプロジェクトや世代を超えて協働するプロジェクトなども出てくると考えられます。地域のプロジェクトはもちろん、県外や海外での活動をこなしてきた経験から、3年生は自分たちのプロジェクトの実行者であるとともに、後輩の指導者として協働プロジェクトを運営していく役割を果たします。高校3年間のなかで培った経験を活かし、学年を跨いだプロジェクトを実行するところで、さらなる実行力を身につけていくことができると考えています。

(5) 実践に向けたチーム力向上（チームビルドと心理的安全性）

地域創造コースでは様々なプロジェクトに挑戦しますが、グループでの活動を基本としています。その理由は、多くのリーダーを育成するのではなく、それぞれの個性や特性を持った生徒がそれぞれに力を発揮できる場所を与えることが重要だと考えたからです。初回の学校紹介ポスター制作プロジェクトでも、シチュエーションを考案・言葉を考える・発表するなどそれぞれ違う生徒が活躍し、さらに苦手な生徒でも発表時にポスターを持つなど陰ながら支える活動をしました。共通の目的に向かって、それぞれが何をしなくてはいけないか、何より何ができるかを考え行動する力が協働では重要だと考えています。そうした機会を多く設け、様々な役割を経験して行くことで多面的な理解や多様性に富んだ視点が身につくのではないのでしょうか。

チーム作りには正解はないと感じています。取り組むプロジェクト、構成する生徒が変化すれば、そのチームとしての理想型は変わってくるものです。チームビルドをすることが目的ではなく、協働を通じて対話する態度を育成し、その後のグループ学習やプロジェクトを通じて成長する仕組みを作るための手段です。だからこそ単発1回のチームビルドで終わらず何度も繰り返すことで、チームとして活動しやすい環境を構築し、自分たちの事は自分た

ちで決定するという雰囲気を作りやすくなると考えています。言われたことをこなす「パッシブ」な状態から、自ら考えて行動する「アクティブ」な状態を造り出し、個々の力を集結した集団としてのパフォーマンスを向上させることを目指しています。

実際に、カリキュラム上では1年生次のスタート1ヶ月をチームビルド期間としています。チームが形作られる過程や手法を経験的に学びつつ、小規模なプロジェクトを実施していきます。そのため地域創造コースのカリキュラムではチームビルドの実践を多く積み重ねるようにし、現在それぞれ目的や内容の異なる13種類の実践をケースによって使い分けています。

特に重要視しているのが「マインドセット」です。自分を理解してもらうために「好きなこと」・「得意なこと」・「期待していること」を伝え、相手を理解するために「価値観」・「信念」・「世界観」を知ることが必要です。お互い違って当たり前、そして互いに正しいという前提のもとに、共通の目標にむかって進む手段を考えていくことが重要だと考えています。だからこそ、初年度のプロジェクトは5つの小プロジェクトに分けて実施し、さらにその中に1回で完結するチームビルドを組み込んでいます。それぞれのチームの発達段階、プロジェクトの難易度や求められる力に応じて、様々にチームビルドを実践します。そうすることで、プロジェクト実施に向けた試行錯誤の機会やトレーニングを積むことができると考えています。

(6) 評価の方法と運用

<評価に関する考え>

地域創造概論・演習ともに、評価として数値評価と文章評価を併用しました。数値評価をするために、ルーブリックによる観点別評価と、8つの視点による行動評価を総合的に加味し、数値評価として相対評価を加味しつつ絶対評価を行いました。評価の透明性を明確にし、生徒の活動参画のモチベーションを維持することができたと考えています。

こうした地域との協働プロジェクトは、テストなど点数的な評価を行うことができません。そのため、各プロジェクトや学期の終了ごとのルーブリックによる自己および他者評価による観点別評価が必要でした。また、取り組みの発表や活動を振り返りまとめる表現や思考については、コースを担当する3名の教員で行動評価を行いました。

<行動評価基準項目>

- ①協調性 : 他者と協力してプロジェクトを進めることができる
- ②傾聴 : 他者の発言に対して共感しようとする姿勢がある
- ③調査力 : 事前学習としての準備ができている
- ④分析 : 調査したことに対してさらに深掘りできる
- ⑤リーダーシップ : 率先して集団を牽引することができる
- ⑥クリティカルシンキング : プロジェクトの問題点や自らの取り組みの本質を捉えようとする
- ⑦表現力 : 成果発表や成果資料を相手に伝わるように表現の工夫や改善しようとする
- ⑧スキル : プレゼンテーションデータや動画作成・デザイン制作などの表現技能を向上させようとする

行動評価は、地域創造概論・演習で身につけて欲しい生徒の到達目標を示しています。知識の定着を問うような紙のテストではなく、様々なプロジェクトを実施していく中で、自分の能力の向上への取り組みや仲間と協働して取り組む態度など、8つの観点から行動を評価します。取り組みや発表の成果だけでなく、これまでよりも向上しようとする姿勢や意欲的に取り組む態度も評価していきます。評価は生徒の自己評価だけでなく、教員や他の生徒からの評価を相互に行っていきます。

またこの行動評価の目的は、もう一つあります。既存のテストによる点数ではなく、それ以外に発表のスキルやまとめる資料の表現力など、これまでに評価されにくかった部分に焦点を当てることができるように考えました。既存の価値観だけでなく、多様な才能を持つ生徒達を互いに認め評価できることが、この行動評価の大きな目的です。

<ルーブリックによる観点別評価>

実施する各プロジェクト終了時に、ルーブリックによる自己評価と相互評価をおこないます。これは、取り組んだ内容を評価するだけでなく、地域創造コースでは生徒達の多様性を重視し、それを互いに認め合う仕組みを作ろうと考えているためです。

【地域創造コース ルーブリック表】

評価	知識・理解	技能・表現	関心・意欲
A	<ul style="list-style-type: none"> 各プロジェクトに必要な知識について主体的に時間をかけて身につけた。 プロジェクトにおける課題を理解し、工夫を重ねた。 	<ul style="list-style-type: none"> 地域の企業と協働してプロジェクトの課題を様々な技能で解決した。 成果発表において的確に表現し、外部に発信した。 	<ul style="list-style-type: none"> 他者と関わりを持って協働し、外部へPRをおこなった。 自分の考えをアイデアとして伝えた。 日々の活動に意欲的に取り組んだ。
B	<ul style="list-style-type: none"> 各プロジェクトに必要な知識を身につけようとした。 各プロジェクトにおける課題を理解しようとした。 	<ul style="list-style-type: none"> 地域の企業と協働してプロジェクトの課題を解決できた。 成果発表を発信した。 	<ul style="list-style-type: none"> 他者と関わりを持って協働できる。 自分の考えをアイデアとして伝えた。 日々の活動に取り組んだ。
C	<ul style="list-style-type: none"> 各プロジェクトに取り組んだ。 	<ul style="list-style-type: none"> 地域の企業と協働した。 成果をまとめた。 	<ul style="list-style-type: none"> 日々の活動に取り組んだ。 他者の考えを聞くことができる。

- ルーブリック評価は、年間行うプロジェクト（高校1年生次は5回）の各プロジェクト終了時に、振り返りシートの記入と合わせて行いました。これはプロジェクトに取り組んだ姿勢を、自己分析とともに他者と相互評価することで、客観的に自分を見つめる機会や他者の多様な能力を認め合うことに繋がります。学校で設定する地域創造演習で観点の割合を変化させ運用し、地域創造概論では主に生徒による振り返りによる学習の深まりを評価しました。成績評価のためのルーブリックによる観点別評価であると同時に、他者との相互評価を通して自己を見つめると同時に、多様な価値観を受け入れる姿勢を育成することを目標としました。



▲浜松いわた信用金庫 本町支店への浴衣ポスター納品の様子
観光甲子園や浴衣の新作カタログなどの過去の成果を地域へ還元している



▲注染浴衣染色プロジェクトで提案した配色が、信用金庫の椅子カバーとして製品化
高校生のアイデアを地場産業・そして金融機関が協働して地域の魅力を発信

<R2年度の検証をもとに構成したR3年度実践カレンダー>

令和3年度 浜松学芸高校 地域創造コース1年生授業日程表

月	日	火曜		金曜		土曜				会場	***
		7限	5限	6限	1限	2限	3限	4限			
	9										
	13	地創ガイダンス									
	16		T B								
	17				学校紹介ポスターP (with卒業生)						
4月	20	先輩に学ぶ(アゼビ)								17	
	23		学校紹介ポスターP								
	24				学校紹介ポスターP						
	27	学校紹介ポスターP									
	30		(短縮)学校紹介ポスターP								
	7		5限のみ参観会								
	11	中間報告(アイドバック)									
	14		T B(河守T?)								
	15				学校紹介ポスターP						
5月	18	学校紹介ポスターP								18	
	21		学校紹介ポスターP								
	25	学校紹介ポスターP									
	28		学校紹介ポスターP 成果発表								
	29				ときわ祭準備						
	1	振り返り									
	4		ときわ祭準備								
	5				ときわ祭準備						
	8	ときわ祭計画									
6月	18		注染浴衣勉強会(白井さん)							18	
	19				染色体験						
	22	注染浴衣P									
	25		注染浴衣P								
	29	注染浴衣P									
		11日(金)~13日(日)ときわ祭									
	2		注染浴衣P								
	3				中間報告&投票						
	9		注染浴衣P								
7月	13	注染浴衣P								14	
	16		注染浴衣P								
	17				注染浴衣P成果発表						
		5日(月)~8日(木)第1回中間試験									
		7月22日(木)~8月29日(日)夏期休暇									

令和3年度 浜松学芸高校 地域創造コース2年生授業日程表

月	日	火曜		金曜		土曜				会場	***	
		7限	5限	6限	1限	2限	3限	4限				
	9											
	13											
	16											
	17				学校紹介ポスターP							
4月	20									16		
	23											
	24				学校紹介ポスターP							
	27											
	30		(短縮)									
	7		5限のみ参観会									
	11				外部講師(薩川さん)							
	14		ときわ祭準備									
5月	18				ときわ祭準備						15	
	21		ときわ祭準備									
	25		ときわ祭準備									
	28		ときわ祭準備									
	29				ときわ祭準備							
	1				ときわ祭準備							
	4		ときわ祭準備									
	5				ときわ祭準備							
	8				ときわ祭準備							
6月	18				ときわ祭準備						14	
	19				ときわ祭準備							
	22				ときわ祭準備							
	25				ときわ祭準備							
	29				ときわ祭準備							
		11日(金)~13日(日)ときわ祭										
	2				ときわ祭準備							
	3				ときわ祭準備							
	9		中間報告発表①									
7月	13				ときわ祭準備						13	
	16				ときわ祭準備							
	17				ときわ祭準備							
		5日(月)~8日(木)第1回中間試験										
		7月22日(木)~8月29日(日)夏期休暇										

		7月22日(木)～8月29日(日)夏期休暇			
8月	31	振り返り			1
9月	3		工場見学		20
	4		森林公園P(渡部さん)		
	7	森林公園P			
	10		森林公園P		
	14	森林公園P			
	17		T B		
	18		森林公園P		
	21	森林公園P			
9月	24		森林公園P		20
	28	森林公園P			
	9月30日(木)～10月2日(土)森林公園合宿				
	1		森林公園P(合宿)		
	2		森林公園P(合宿)		
	5	森林公園P			
	8		体育祭		
	12		T B		
10月	15		森林公園P		20
	19	森林公園P			
	22		森林公園P		
	23		森林公園P 成果発表		
	26	振り返り			
	29		おにぎりP 池田さん		
	8日体育祭				
	おにぎりP準備				
11月	2	探部オープン準備			12
	5		探部オープンリハーサル		
	6		探部オープン		
	9	おにぎりP			
	12		T B		
	16	おにぎりP			
	19		おにぎりP		
	20		おにぎりP 試作1		
25日(木)～29日(月)第2回中間試験					

		7月22日(木)～8月29日(日)夏期休暇			
8月	31				0
9月	3				16
	4				
	7				
	10		外部講師(水野さん)		
	14				
	17				
	18				
	21				
9月	24		着付教室①		16
	28				
	9月30日(木)～10月2日(土)森林公園合宿				
	1				
	2				
	5				
	8		体育祭		
	12				
10月	15				16
	19				
	22				
	23				
	26				
	29		着付教室②		
	8日体育祭				
	探部オープン準備				
11月	2				12
	5		探部オープンリハーサル		
	6		探部オープン		
	9				
	12				
	16				
	17日(水)～19日(金)第2回中間試験				
	20		25日(木)～29日(月)修学旅行・30日(火)代休		

12月	3		おにぎりP 試作2		18
	4			高校4-7 7/24→T B 45×3	
	7	おにぎりP			
	10		T B		
	11			おにぎりP 試作3 45×3	
	14	おにぎりP			
	18			おにぎりP	
	おにぎりP準備				
1月	7		おにぎりP		14
	11	おにぎりP			
	14		おにぎりP 成果発表	←4限からもらい授業	
	18	林業勉強会(永田さん)			
	21		振り返り		
	25		全統模試		
	28		林業体験(1日)	←1限～4限までもらい授業	
	29		林業P	林業P	
2月	4		林業P		16
	5		林業P		
	8	林業P			
	15	林業P			
	18		林業P		
	19		林業P 成果発表&振り返り		
	21日(月)～25日(金)学年末試験				
	次年度へ向けて				
3月	4		次年度へ向けて		8
	5		次年度へ向けて		
	11		次年度へ向けて		

12月	3				16
	4			中間報告発表② 45×3	
	7				
	10				
	11				
	14				
	18				
	おにぎりP準備				
1月	7				12
	11				
	14				
	18				
	21				
	25		全統模試		
	28				
	29				
2月	4				14
	5				
	8				
	15				
	18				
	19				
	21日(月)～25日(金)学年末試験				
	次年度へ向けて				
3月	4				8
	5			学年末成果報告発表	
	11				

4. 地域創造コース1年生のプロジェクト型学習の取組

(1) 1年間の流れ（系統性）

本年度、48名の生徒を迎え、学校設定教科として「地域創造」を設け、調査の方法やアイデアの構築・プレゼン方法を学ぶ「地域創造概論」を週3時間、実際のアイデア構築や試作・制作に取り組む「地域創造演習」を週2時間実施しました。高校1年次を地域の魅力発信に向けた調査方法や発信方法を学ぶ基礎段階と捉え、衣・食・住の観点から年間5つのプロジェクトを実施しました。プロジェクトの実施にあたっては、アイデアを形にする力をArtと捉え、ポスター制作や配色などの本校での実践の蓄積がある活動を中心に構成しました。プロジェクトの実施内容やプロジェクトの到達目標については、生徒の学びの深まりや経験などを踏まえ、系統性を意識して構成しました。初期のプロジェクトでは、Artの視点をを用いた制作活動やチームでの合意形成を目的とした活動中心に、後半のプロジェクトではアイデアの構築とプレゼンテーション能力の向上を目的とした活動へと展開しました。活動の範囲も、初期のプロジェクトでは学校内で、後半のプロジェクトでは市北部地域という広域へと視点を広げ、生徒たちで魅力を発見する範囲や視点を拡大していくよう構成しました。年間を通じてモノづくりからアイデア構築へ、狭い範囲から広域へという系統性を意識した構成となりました。

(2) 学校紹介ポスタープロジェクト（浜松学芸高校）

<活動のポイント>

- ①学校紹介用ポスターの制作
（ポスター制作を通じてデジタルによる Art 表現活動と発信方法を学ぶ）
- ②地域創造コース 1 年生 初回プロジェクト（地域創造概論・地域創造演習）
- ③Art の視点を取り入れたポスターをデジタル制作する魅力発信の手法を学んだ。卒業生による制作指導や情報科や美術科との連携など、教科を超えた活動を行った。
- ④浜松市がデジタル・スマートシティを推進しており、地域の魅力発信も急速に進んでいるため、デジタル制作による魅力発信の方法について実践した。
- ⑤オープンスクール等で成果発表を行い、地域の魅力を発信するコースとして地域に PR する効果があった。

<活動の狙い>

地域創造コースに入学した 1 年生が最初に取り組むプロジェクトとして、学校がプロジェクトの発注者として学校生活を PR するポスターの制作を依頼する形をとりました。これは、生徒にとって活動範囲を限定的にすることでクライアント（今回は学校側）の要望にあった魅力の切り取り方やポスター制作という Art の視点を取り入れた制作活動に集中するという狙いのためでした。この、ポスター制作は制作の過程が明確で完成の状態をイメージしやすいというメリットがあります。ポスター制作は本校が教材化として取り組んでいる根幹でもあり、こうした表現の手法を入学後の早い段階でも体験させたいと考えました。

また、入学して間もない仲間達と協働して一つの作品を作り上げるために、これまで経験したことのないコマースシャルフォトやコピーライトの制作に取り組む中で、グループのメンバーとの試行錯誤や対話が重要でした。この対話力をあげ、チームとしてパフォーマンスを発揮することをもう一つの目標としました。

<実践紹介>

入学してすぐのプロジェクトということで、実践前に 2 つの仕掛けを作りました。一つはチームビルドを実施して、対話の重要性を最初に示したことです。これにより、プロジェクト実行中の生徒同士の試行錯誤が進むようになりました。もう一つはゴールイメージを明確にするために、卒業生の協力で実際に彼らがポスター制作を行う過程を開示したことです。これにより、1 枚のポスターを制作するために細かい配慮を繰り返して多くの撮影を行うことや、様々な場所や角度で撮影したものの中から選定すること、画像処理をするなど、一連の流れを明確にすることで、これから生徒達が何をすれば良いのが具体的なイメージを持つことができるようになりました。



▲卒業生による撮影実演



▲ポスター制作の実演

実際の活動は教師側でランダムにグループを振り分け、各6人の8つの集団を構成しました。日常目にするポスターの特徴や仕組みを座学で学び、そこからグループでの校内のフィールドワークを行い、撮影候補地を選定していきました。お互いのグループがどのような場所を撮影候補地としているかは、校内のLAN環境を用いた共有システムであるC-Learnig上に掲示板を設定しました。本校では生徒が持ち込むICT機器を授業内で使用しており、学校紹介プロジェクトでも生徒達のデバイスを用いて撮影データをアップするようにしました。実際のポスター用の撮影は、実践用に用意した撮影機材を用いて商用クオリティに耐えうる環境で行いました。生徒達は共有掲示板を見ながら撮影地の偏りやイメージの重なりに気を配り、撮影地を決定していきました。デジタルデバイスを用いることで撮影の試行錯誤が簡単であり、何度も何度も撮影を繰り返していきました。



▲生徒は各自のデバイスで撮影練習



▲撮影地を探して校内をフィールドワーク

実際に撮影したデータは1000枚に迫る枚数になりました。撮影したデータはポスターに加工するため、コンピュータソフトのPhotShopCCを使用して編集していきます。生徒達は、色や明るさなどかなり自由に変更できることに驚きながらも、編集のコツをつかんでいきました。画像の編集とともに、ポスターにするためのコピーライトを考えていきます。短いフレーズで印象に残るようにすることは大変難しい作業で、専門にこうした仕事をするコピーライターという職業があることにも触れました。実際に過去の秀逸なコピーライターの作品などを披露しながら、短く伝える技術などを国語科の教員によるチームビルドを通じて学んでいきました。

写真単体で見ると問題がなくても、実際に文字を入れるとわかりにくくなってしまったり、全てのグループのポスターを並べたときの統一感がとれなかったりするなど、実際に取り組んでみて初めて気づくことがたくさんありました。



▲撮影したデータの中かポスター用の素材を選ぶ

▲コンピュータ上で編集を繰り返す

完成したポスターは A1 サイズに出力し、完成披露を行いました。この披露では、校内の本研究の運営組織とコンソーシアムメンバーだけでなく、広く校内に呼びかけ多くの参加者にお越しいただきましたが、最初のプロジェクトの完成報告ということで、制作のプレゼンではなく制作コンセプトを紹介する程度にとどめました。生徒にとってこれまであまり経験したことのない人前で報告するという経験に緊張や失敗も多く見られましたが、それでも生徒達自身で企画して運営すること挑戦し、完結できたことは大きな成果となりました。



▲教員の前での完成報告



▲運営員やコンソーシアムメンバーに向けての報告

<活動プロセス>

総時間 : 35 時間 (学校行事を含む)

使用機材 : SONY α7RⅢ・FE85mm・PhotShopCC・ノート PC
A1 マットコート紙・A1 ノビ対応プリンター (600dpi)

<活動の検証>

入学してすぐのプロジェクトということもあり、1年生のカリキュラムでは入門的なプロジェクトのとして位置づけました。そのため、グループ内での対話力やスクラップ&ビルドを大切に、アイデアを形にする制作活動を中心に実践しました。本校ではこうしたポスター制作などの表現活動を Art と位置づけ、表現のアイデアを形にする取り組みを重視しています。地域創造コースでは、教科のテストの点数では測れない表現する力や仲間と対話する力を大切にしているというメッセージを生徒に伝えるとともに、生徒達の中にも多様な才能があることに気づいて欲しいと考えました。また、プロジェクトの設定として、生徒達がこれまでにやったことのないポスター制作という内容を設定しました。これは経験の差による優位が出ないようにするだけでなく、経験したことがないからこそ必要になる「まずやってみる」という課題に向き合う姿勢を育成したいと考えたからです。昨年度までのカリキュラム研究の期間で、プロジェクト実行の際に生徒達は話し合いを長くしすぎる傾向が見られました。生徒達は失敗しないように、正解にたどり着きたいという気持ちから長時間の話し合いを行っており、「まず作ってみる」という試行が起きませんでした。形にしたからこそ見えてくる問題点に再度挑戦することが、地域の魅力を発信する活動をするためには大切だと思っています。ポスター制作も場所や関わる人が変われば、できあがる作品も変わります。地域の魅力発信も誰も正解を知っている訳ではなく、もちろん私たち教師も何をすべきか分かっておらず、様々なアプローチを試みるのが重要です。だからこそ、生徒達にも、スクラップ&ビルドを実践し、失敗することから課題を見つける経験をして欲しいと考えました。



左から卒業生・三年生・1年生の作品。表現力やアイデア・技術には大きな差が生じている。

こうした取り組みの結果、1年生で行った5つのプロジェクトの中でも、この最初の学校紹介ポスタープロジェクトが最も印象に残っているという生徒がかなりいました。11月に行われた成果発表でも、来場者の方々からの感想をいただき、生徒達の自己肯定感が高まっていくのを感じました。地域の方々からの評価が、生徒を成長させる大きな要素であると感じています。しかし、上に示すように卒業生や3年生が制作した学校紹介ポスターのクオリティとは大きな差があり、地域創造コースで学ぶ3年間で表現力や考え方が大きく成長する様子を示すことができました。それと共に、生徒達に足りないものを教師が指摘するのではなく、卒業生や上級生が範を垂れることで自発的に気づくことができる仕組みを作ることができました。

<生徒振り返り>

入学して一番最初に行ったプロジェクトだったので、初対面だらけのクラスメイトと初めて取り組んだこのプロジェクトはとても印象的。みんなが意見を出し合う、または一つの意見に飛びついてああでもない、こうでもない、と試行錯誤を日々繰り返していきながら、自分が中学でやっていた、でもできなかったことだった。それができたのがとても嬉しかったし、今もそれがやりがい。自分はポスターに出る側ではなかったけれど、構図を考えたり、言葉を考えたりした。また、班のみんなと推敲を重ね原稿を作り、もう一人のメンバーとプレゼンテーションの発表をした。原稿の文章の構築を積極的に取り組んだ。



▲制作したポスター1



▲制作したポスター2



▲制作したポスター3



▲制作したポスター4

(3) 注染浴衣 染色プロジェクト（白井商事+二橋染工場）

<活動のポイント>

- ①地場産業の注染染めの配色提案
（地場産業の企業と連携した伝統的な染色技法を学び、新しい配色を提案）
- ②地域創造コース1年生 第2プロジェクト（地域創造概論・地域創造演習）
- ③地元の浴衣企業と染色工場と協働し、浴衣や染色をとりまく現状の確認や伝統技術の体験を通じて、課題の発見と新しい配色の提案に取り組んだ。
- ④地場産業の魅力を体験し課題を発見することで、高校生の新しい色彩感覚や Art の視点を取り入れた提案を行い、企画の発信手法について技能を高めた。
- ⑤実際に染色した生地が地域の金融機関のシートカバーや記念手ぬぐいに採用された。

<活動の狙い>

これまで本校で継続的に行ってきた浴衣フォトカタログ制作プロジェクトは、生徒にも大変人気のプロジェクトでした。浜松の地場産業である注染染めの美しさや注染浴衣の着心地の良さにひかれ、部活動に所属する生徒のほとんどは、注染浴衣を購入してイベント等で着用するようになりました。これは、工場見学などを通してメーカーや職人の方のこだわりを見てきたことや、実際に着用して既製品にはない着心地の良さを体験したためであると分析しています。高齢化が進んでいる浴衣産業を活性化させるために、今度は自分たちで新しい配色案を提案して、自分たちが着てみたい浴衣を実現することを目指しました

浴衣の染色型を用いた注染という伝統的な技法はそのままに、染色の配色を考案することはまさに本校の目指す Art の視点を取り入れた活動になっています。浴衣など日本の和装に用いられる柄や配色は、外国の方々からも Art として注目されています。しかし、現在、職人の高齢化に伴い、若い世代の配色感覚がなかなか取り入れられないという問題点があるようでした。そこで、本プロジェクトでは生徒にとっては自分たちの着たい配色を考案する、企業にとっては新しい配色感覚を取り入れるという、双方にとってメリットがある活動になるよう計画を進めました。

<実践紹介>

染色プロジェクトには、2つの企業と協働しました。一つは、浴衣の卸衣メーカーの白井商事様です。白井商事様とは新作浴衣のカタログポスターの制作からの協働が進んでおり、すでに4年目の協働となりました。若者向けに訴求力のある浴衣の配色案は協働当初から共有していた問題で、今回のプロジェクトの提案に合致していると判断しました。しかし、技術的な問題は私たちだけでは解決できませんでした。そこで二つ目の企業となる二橋染工場様に技術的な助言や最終発表の選考に参加していただき、メーカー・職人・学校とのタイアップが実現しました。

最初は、浴衣の歴史や現状、メーカーの抱える問題点などを白井商事様から生徒に向けて授業をしていただきました。1年生にとって浴衣は量販店などで安価に入手できるという認識でしたが、実際に注染染めの浴衣や反物を目にして手触りの良さや風合いに心惹かれる生徒が多く現れました。続いて、二橋染工場様から注染初めの技術の説明と実演・体験の授業を行いました。注染染めは型紙の長さで生地を折り返すために規則的に柄と色が上下反転することと、

裏表が同時に染まり独特のにじみやぼかしが出ることで、プリントでは出せなせない風合いを生み出すという特徴があります。実際に染色案を制作するにあたって、実際に制作過程を学んでおくことでなぜそう配色されるのか理論を理解することは重要で、実際の作業をスムーズに繋げることができました。



▲白井商事様による授業

▲二橋染工場様による注染染めの実演・体験授業

配色作業は、実際に使われる型紙を元にコンピュータ上で加工した塗り絵のような作業シートを作成しました。植物モチーフや抽象的な柄・幾何学的な柄など、全5種類を選定しました。課題制作として、生徒発案で採用した浴衣生地を用いた準制服シャツの柄を提示しました。これは自分たちで制作・販売する準制服に愛着を持ってもらうためでした。その他の柄の種類を増やしたのは、花などの植物をモチーフにしたものは作業しやすいのですが、形に縛られてしまい自由な発想を遮るのではないかと考えたためでした。予想通り、生徒の作業は植物系の柄に集中してしまう傾向が見られました。

課題



ゆかたとして3反

使用生地
9002 聖スラブ

自由課題



自由課題



自由課題



自由課題



8グループの班にて、好きな柄の配色を考え
プレゼンにより1柄に絞る

決定した柄は手ぬぐいとして染める 6反

使用生地 特岡

▲白井商事様から提供いただいた染色用柄

作業はぼかしを表現するために、水彩色鉛筆を用いて彩色を行いました。一部生徒が用いていたコピックはぼかしやにじみが綺麗に出せるのですが、単体の値段が高く大量の試行錯誤を行うには適さないと感じました。着色作業を進めていきましたが、なかなか注染の染色方法のパターン（型紙の長さで表裏と上下が反転する）を再現できる生徒が出てきませんでした。しかし、数名の生徒が実際の染色で再現可能な配色にたどり着くと、生徒間で共有が始まり一気に染色可能な案を出せるようになりました。最終的 48 名の生徒で 100 を超える配色案が出されることになりました。それぞれのグループで代表案を決め、クラス全体で投票作業を行い全体の代表を決定しました。最終的に課題部門 7 作品と自由部門 6 作品が選定されました。

課題部門 7 作品



自由部門 6 作品



▲最終的に選出された配色案

最終代表に選出された配色案は、それぞれ担当者が白井商事様と二橋染工場様に向けたプレゼンテーションの準備を行いました。各柄に名前をつけ、配色の特徴やイメージを伝え、実際に配色案をチェックしていただきました。両社の計らいにより、選定を生徒達のプレゼンテーションの後すぐその場で行っていただき、生徒達もその課程を緊張しながら見守っていました。話し合いの結果、3つの案を採用いただき、これまでのメーカーや職人では思いつかない斬新な配色案だと講評をいただきました。決定した配色案を元に、二橋染工場様で実際の反物を染色していただくことになり、その様子を生徒達にも公開していただきました。工場内で作業する職人の方々の様子はもちろん、工場内の機械の動く音、染料の匂いなど、五感を使って浴衣の染色を体験することができ、自分たちのアイデアが形になっていく様子を熱心に観察している姿が印象的でした。



▲代表選考の様子



▲配色案のプレゼンテーション



▲最終選考を見守る生徒達



▲配色案を職人さんの染色する様子を見学



▲染色した反物は自然乾燥される



▲仕上がった反物

<活動プロセス>

- 総時間 : 40 時間 (見学・体験を含む)
- 成果 : オリジナル染色反物 3 種類
- 使用機材 : 水彩色鉛筆 (50 色) 10 セット

<活動の検証>

この浴衣染色プロジェクトは、地域創造コースにおいて初めて地域のプロフェッショナルの方々との協働となるものでした。授業の開始、そして最終的な成果発表と評価まで参画いただき実践することができました。私たち教員はもちろん浴衣や染色については素人で、生徒と同様にはじめはどのように彩色して良いのかなかなか理解することができませんでした。しかし、プロフェッショナルの方々からの助言によって、少しずつですが改善方法が見つかっていきました。これはまさに私たち教師がすべて教えるのではなく、分からないことは地域の方々から学ぶ「地域で学ぶ」を実現できたのではないかと感じています。教師は生徒と共に試行錯誤を繰り返して、生徒が課題に向き合う気持ちを持続させる役割を担うことになりました。

また、本プロジェクトは Art の観点を取り入れたものでした。Art は芸術と捉えると敷居が高くなりますが、本校ではアイデアを形にする力を「Art」と捉えて表現することに力を入れています。そうした点ではまさに思い描いた浴衣の配色を実際に形にする Art の活動であったとともに、注染浴衣そのものを日本独特の侘び・寂び・粋と捉えて Art と考えることがもう一つの狙いでした。そこまで到達する生徒は現れませんでした。それでもプリントで生産された浴衣とは異なる独特の発色には心惹かれる生徒が見られたのは大きな変化でした。

さらに、この彩色の活動で最も早く注染の配色方法をマスターしたのは、クラスの中でもあまり目立たないおとなしい生徒でした。活動中、この生徒のもとに他の生徒が彩色のコツを教わりに来たり確認に来たりしている光景が何度も見られました。活動を振り返る中で、この生徒の自己肯定感が高まっていくのが確認でき、学力だけではない表現する力がコースの生徒の中で認められていることをうれしく思いました。この生徒が考えた配色案は、地域の信用金庫の新規支店の椅子カバーとして採用され、地域との協働が広がっていく大きな成果を上げることができました。

このプロジェクトは、型紙を加工した塗り絵状の作業用紙と色鉛筆があれば実践が可能です。こうした実践のハードルの低さは、中学校などさらに年齢層の低い生徒や他の地域でも簡単に導入することができます。自分たちだけの浴衣を制作してみるという表現の形を教材にできたと手応えを感じました。

<生徒振り返り>

自分の好きな色、好きな組み合わせで配色を考えても、思ったように行かず、ターゲットを明確にして、それに合った配色を考えることがこのプロジェクトの奥深さだと感じた。

このプロジェクトで自分が積極的に取り組んで考えたことは、男女関係なく着ることが出来る配色は何かという点だ。ターゲットの立場に立って考えてみたり、クラスの人に質問して答えてもらったりした。自分の考えた灰色に赤模様の配色を班の中で選んでもらえたことは、自分のモチベーションにつながった。プレゼンでは、伝えたい部分をゆくりと話したり、間隔を空けたりして、聞いている人に伝えるという思いが届くようにプレゼンもした。結果的に選ばれたのは良かったが、自分で考えて、発表することの大変さや、難しさを学び、成長することができたと思う。

自分が考えた配色が浴衣になつたり、他のものになつたり、その様子を近くで見ることができて面白かった。色を塗ったり、色同士の組み合わせを考えたりするのが好きだったので、たくさん染めることができて、思い通りの注染、染めについて何も知らない状態から、染工場に行ったり、お話を聞いたり、体験したり、それを自分で、新しいいろんことを知ることができた。浜松に行っても、まだ知らないことがたくさんあると知ることができた。ただ着るだけだけでなく、考えたものが本当に形になっている様子を見ることができ、これだけのことでは、か「一生懸命考え、選ぶ」、プレゼンしたものが、目に見える形になっていくのがとても魅力的でした。ただの色塗りだけではなく、どんな入に着てもいいのが、どんなコーディネートで配色をしたのか、考えていながら、作っていくうちに、選は「かたかた」もにも選は「かたかた」も、愛着が湧いてきて、更に飛べたように改善していくと、卒業に向けて着たいと思えるものができた。思い切りの自分の染だけだけでなく、色柄入の染を見ることができて、自分にいいものを得ることができた。

(4) 森林公園 PR プロジェクト (森林公園森の家+ヤタロー観光事業部)

<活動のポイント>

- ① 静岡県立森林公園の利用促進 CM とポスター制作
(コマーシャルの手法を用いた CM 動画とポスター制作)
- ② 地域創造コース 1 年生 第 3 プロジェクト (地域創造概論・地域創造演習)
- ③ 市内北部にある森林公園を舞台に、現地でのダンスパフォーマンスを取り入れた動画やポスターなど、魅力発見のためのフィールド調査に基づいた制作活動を行った。
- ④ 現地の綿密なフィールド調査に基づき、音楽やダンスという動画ならではの表現方法を用いて、魅力の発信にコース全体で取り組んだ。
- ⑤ 森林公園森の家の公式 HP で CM 公開とともに館内にポスター掲示を実施している。

<活動の狙い>

浜松市北部にある静岡県立森林公園は、広大な敷地面積をもつ地域に愛される公園で、現在は民間に管理委託されています。この委託を受けている企業であるヤタローグループ様からの PR 企画の依頼をいただきました。ヤタローグループ様は、本研究のコンソーシアムのメンバーでもあり、5 年ほど前から地域創造コースの前身となる部活動の地域調査班と協働して公園ポスターや PRCM の制作で協働していました。その活動を地域創造コースのプロジェクトとして、授業内で実践することにしました。

森林公園プロジェクトには大きく 3 つの狙いがありました。一つは、学校紹介プロジェクトでのポスター制作の経験を活かして、公園の PR ポスターを制作することです。生徒達が学校紹介ポスターの制作での反省を活かした再挑戦の場とするとともに、CM 動画でのパフォーマンスが苦手な生徒でも参加できるようにしました。二つ目は、CM 動画の制作に挑戦し、新しい表現の方法を習得することです。動画制作はポスターの静止画に比べて難易度が高く、豊かな表現力が求められます。新しい課題に挑戦することで、試行錯誤の機会を設けようと考えました。三つ目は、活動できる時間を制限することです。本プロジェクトは、本来は 3 日間の宿泊合宿で実施する予定でしたが、感染症拡大の現状から日帰りでの 3 日間実施となりました。この限られた時間の中で、最終的にアイデアを完成させるアイデアソン (アイデア+マラソンをかけ合わせた言葉) 形式で実施することで、計画に時間をかけるのではなく、その場でスクラップ&ビルドして調整する対応力を身につけさせようと考えました。

<実践紹介>

8 月末に、コンソーシアムメンバーでもあり静岡県立森林公園の指定管理者でもあるヤタローグループ様に来校いただき、施設の紹介や問題点について授業をしていただき、ポスター制作と CM 動画の制作の課題を提示していただきました。実際にかかなりの数の生徒が森林公園を訪れたことがありましたが、それは本当に小学生くらいのことでした。授業の中で、動画班とポスター班に分かれ、施設から提示された地図やネット上の地図を元にアイデアを練り込みますが、なかなか良いアイデアが浮かんできませんでした。生徒同士のミーティングは難航し、積極的に活動する生徒とそうでない生徒に分かれ活動が停滞してしまいました。そこで、合宿の前に実際に現地でフィールドワークを行い、ロケハンや撮影の検証を行う中で何をするのか具体化させることを教師側から提案しました。

学校行事の遠足の日程を活かして、現地でのフィールドワークを行いました。現地での調査活動を行う中で、生徒達の思っているようなシチュエーションが見つけれなかったり、広過ぎて移動撮影が難しかったりするなど、多くの問題点が見つかってきました。また、実際に現場を見たことで、自分たちがどのような場所で何をするのかゴールイメージが共有でき、活動が進んでいきました。ここで大きな変化が生じました。それは進行を管理する香盤表を制作するというアイデアが提案されたことです。香盤表は、上級生が浜松市の公式動画を制作するために用意していた出演スケジュール表で、この仕組みを自分たちも使ってみようと考えていきました。その結果、ポスター制作と CM 動画制作の二つに分かれていた活動グループが、CM 動画の撮影のためにコースの生徒全員で撮影できるということに気づくことができました。

3 日間の合宿では、実際に香盤表を生徒全員に配布して進行を管理しました。実際に進めていくと、予定より早く進んだり遅れたりすることが生じます。その際に、生徒達は SNS で進行状況を共有し、次の指示を出していくようにし事前に次の撮影を準備させる作戦をとりました。行程に余裕ができたことで、当初想定していなかった撮影を加えるなど、その場での即興的なアイデアの試行が行われ、バリエーションを増やすことに繋がりました。撮影したデータはその場ですぐに編集作業にはいり、すぐに翌日の撮影に反映させていきました。



▲撮影風景 1



▲練習風景

アイデアソン形式の 3 日間を終えて、最終的には 2 分弱の CM 動画と 12 枚のポスターを制作することができました。活動を通じて、少しずつコースのメンバーがチームとしてまとまっていくことを実感できました。活動を振り返り、ヤタローグループ様と森林公園管理者へ成果発表を行いました。当日は、報道機関も訪れて、生徒達にとって活動が認められ、自己肯定感が高まっていきました。運営に関わった生徒は、年間の最も印象に残った活動を振り返った中でも、この森林公園プロジェクトを掲げていたのが印象的でした。制作した動画は現在静岡県立森林公園の HP 上で公開されており、多くの方に再生していただいています。また制作したポスターは森林公園内のレストラン施設の壁面に掲示されており、来場される方々からも高い評価をいただいているそうです。さらに、11 月の成果発表では来校者に人気アンケートを実施したり、年度末には運営委員会への報告の機会をいただき感謝状をいただいたり、地域の方々に活動を還元することができたと感じました。ヤタローグループ様のご厚意で、完成した 12 枚のポスターはカレンダーとして制作し、施設内で販売されることとなり、活動をアピールする機会となりました。



▲スタッフの方々への成果報告



▲施設内のレストランでの掲示

<活動プロセス>

総時間 : 28 時間 + 現地活動 3 日
 成果 : ポスター12 種・web 用 CM 動画
 使用機材 : SONY α7RⅢ・FE85mm・Panasonic FZ1000M2
 PhotShopCC・ノート PC
 A1 マットコート紙・A1 ノビ対応プリンター (600dpi)

<活動の検証>

本プロジェクトの狙いとして、系統性の検証とアイデアソン形式でのプロジェクト実施という2つがありました。

学校設定教科として地域創造概論・演習を設定した際に、学びの系統性は重要な課題でした。これまでの先行実践はあくまで教材化の可否と効果の検証が中心でした。本年度から1年間で5つのプロジェクトに取り組む中で、衣食住の視点から地域へのアプローチを試みて多様な考え方を持つことが狙いでした。それと同時に、1年間の中で身につけたスキルがどのように活かされていくかを検証することが必要でした。そのため、森林公園プロジェクトでは入学してすぐに行った学校紹介プロジェクトのポスター制作技術や経験を活かして、どのように表現や技術・運営を発展させるかが重要でした。生徒達はポスター班・動画班ともに香盤表を作成して、撮影地や配役・撮影順・時間などを共有する仕組みを作りました。撮影中はこの進行を SNS で共有して管理するようになりました。これは前回のポスター制作で、撮影順を待つ時間のロスや次の指示を待つ何もしない生徒が出てしまったという反省からでした。さらに事前に構図やシチュエーションを共有することで、全体の統一感やポスターの被りを防ぎ、制作するポスターごとに分業体制を整えることができました。経験を活かした体制作りを改善した結果、予想以上の枚数とクオリティを達成することができ、制作やプロジェクト実施の経験を活かした学びの系統性を検証することができました。

また、アイデアソン形式の短時間プロジェクトは実験的な取り組みでした。高校1年生ということもあり、生徒達でアイデアを構成することもプロジェクトを運営することも経験がなく、何事にも時間がかかりました。どうしても何度もやり直したくない気持ちが強く、何を

するのか詳細に決めようとする傾向が顕著に見られました。しかし、これまでの経験から、プロジェクトを実施しながらその都度検証と調整を行っていくことが重要だと学ぶことができました。限られた時間の中で自分たちができることを構築するアイデアソン形式でプロジェクトを実行することで、自分たちの実力以上のことをやろうとせず、その場で検証・調整を短時間で行わなくてはなりません。現場での試行錯誤を生み出しチームで協働して短時間で解決するプロセスや、それぞれの生徒に応じた役割を実行する分業体制をとることでチーム全体のパフォーマンスを向上させることができるようになりました。

こうしたプロジェクト実施体制を築くことで進行の余裕ができ、PR 動画には生徒全員が参加できるように調整が進みました。生徒間で分業体制ができたことで、動画担当の余裕のある生徒がポスター担当の生徒に振り付けを教えるなど、自然と生徒間で共有体制が進んでいきました。合宿でのアイデアソン形式という時間の制約ができることで、生徒同士で分業・教え合いが進む結果につながったと考えています。

制作したポスターや動画は、森林公園様でも高い評価を頂き、園内のレストランでの掲示やwebでの公開をしていただき、来場者へのアピールにつながりました。11月の成果発表では、地域の中学生やその保護者に対して人気投票を行ったり、3月には森林公園の運営委員会への成果報告を行ったりするなど、地域に対して還元と活動のアピールを行うことができました。一方で、動画制作の経験が教師側にも少なく、ポスターとのクオリティの差ができてしまったという反省点もあります。実践する教師側も、制作技術の向上に努めて作品のクオリティを向上させることが必要で、その技術を共有する仕組みを作ることが急務という課題も明らかになりました。



▲11月の成果報告での様子



▲3月の運営委員会への成果報告

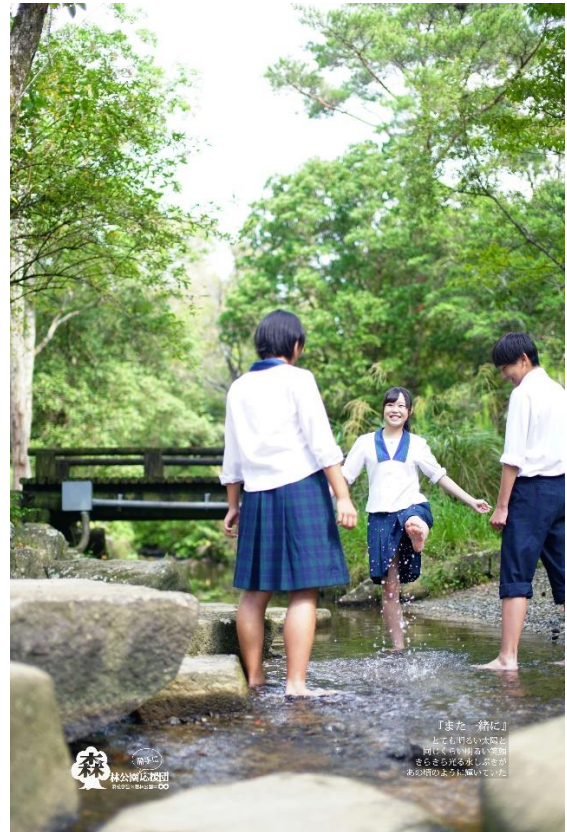
<生徒振り返り>

私はこのプロジェクトでポスター一班の運営を行いました。最初はどおしていいかわからなかったけど、他の運営の人達やポスター一班の人達と協力して行きました。このプロジェクトを始めた時、森林公園という場所がどういうところか、よくわかりませんでした。でも遠足で行った時、とても楽しくこの魅力をポスターに伝えたいと思いました。事前準備では、どういった場面をどういったポーズで、誰がどのかわきを決めるのが大変で、前日までにがんばりました。また、当日写真を撮るとどう見ると、おもしろい角度でもイメージが変わっていたので、自分で気付けるようにしたりと思いました。そして私が一番がんばったのは、言葉や文字の配置などを決めたりする事です。言葉は、他の写真とあまり似ていないものにして、簡潔にしたりする事が大変でした。でも私が通したところを他の友達が「すごい！」と言ってくれた時はすごくうれしかったです。また、配置を決める時に、左右対称のものは真ん中にするというのがありました。これは、今までになかったものだったので、自分でポスターを仕上げたという感じがとても楽しく、またやりたいたくとも思いました。

森林公園プロジェクトではポスター一班として活動して、コンセプトを自分で決めるからシチュエーションを考えた作り上げていくことにも魅力を感じました。その中で、自分も映る側に挑戦して、表情や姿勢などでポスターの印象が変わることを実感しました。シチュエーションを考えていく中で、自分の意見をしっかりと伝え、積極的に話し合いに参加しました。意見が対立した時は、どうしたら折り合わせられるか、できるのか、テーマにあったポスターに合わせるには、学校で練習して取ったり、友達からのアドバイスをきいたりして、協力しながら作り上げていくことも魅力だと思いました。また、現地に行ったらの発見が（たくさんあり）、予定ではなかったシチュエーションを取ったりして、高校生ならではのポスターに仕上げることも魅力の1つだと思いました。森林公園でしか取れないものや、高校生にしかできないものを、話し合いを重ねて、グループ全体として協力して作り上げていくことが印象に残っています。実際に活動してみたら、周りのサポートがあるから、思い出さなくてもポスターが作れるのだと思います。協力できることが大事だと思いました。



▲ 完成したポスター1



▲ 完成したポスター2



▲ 完成したポスター3



▲ 完成したポスター4

(5) おにぎりプロジェクト（ミツワキ企業組合）

<活動のポイント>

- ①地域の食材と食文化を反映したご当地おにぎりメニューの開発
- ②地域創造コース1年生 第4プロジェクト（地域創造概論・地域創造演習）
- ③浜松市天竜区にオープンするミツワキ企業組合と協働し、地域食文化を反映したおにぎりを作成した。調理実習を何度も行い試作と改良を繰り返し、産地や原価など販売に向けた提案を行った。
- ④衣食住の観点から地域の魅力化に取り組むなかで、食の観点を試作だけでなくコスト面からも考え、継続的な販売商品となるように取り組んだ。
- ⑤コンソーシアムでの成果発表として実施した。試作したおにぎりは、来年度実際に店舗での販売に向け、市販化への改良を行う。

<活動の狙い>

全国でも2番目の面積を誇る浜松市は、南北の地域差は大きく飲食店などは浜松市南部に集中する傾向が見られました。林業を主産業としていた浜松市北部は近年人口減少が進み、商店街や道路沿いの店舗も空き店舗が目立つようになってしまいました。そんな中、コンソーシアムメンバーのミツワキ企業組合様が浜松市北部の天竜二俣に地域密着型の新規店舗をオープンすることになり、その店舗でのメニュー開発の依頼を受けることができました。

短期間でのプロジェクトを実行するために、複雑なメニューは開発することが難しく、また生徒にとっても何度も試作を繰り返すことができるプランを検討した結果、「ご当地おにぎり」を開発するという明確なゴールを設定することができました。普段は地域の方々の生活を支え、週末には行楽に向かう方々へ地域の味を提供する場として、地域に密着した店舗での商品を開発することを狙いとしました。

<実践紹介>

これまでのプロジェクト同様に、プロジェクトの開始はコンソーシアムメンバーの方から授業をしていただき、課題の提示とゴールイメージの共有を行いました。おにぎりの歴史やなぜおにぎりなのかの背景を踏まえ、予定販売価格や大きさなど、具体的な課題を共有しました。



▲ミツワキ企業組合様による授業

▲各自で試作を持ち寄って検討

まずは生徒達がそれぞれに家庭の協力のもと思い思いに試作をしてきました。昼食の時間を利用して相互に試食や講評を行い、問題点などを事前に共有してアイデア構築を進めました。第1回の試作では、それぞれのグループがアイデア構築の中で選んだ数種類のおにぎりを調理していきました。実際に調理することで味はもちろん完成までの時間や見た目など、具体的な問題点が見えてきました。何よりも、調理に必要な材料が具体的にすることで想定していた原価率50%を大きく超えてしまい、原材料費が販売予定価格を超えてしまうプランも見られました。

そこで、第2回の試作に向けて、浜松の地域おにぎりとしてなぜその食材・味なのかをもう一度見直し、原材料や価格を計算して採算についても検討を行いました。最初の試作で出た揚げのおにぎりやコンビニに並んでいるような食材のおにぎり案はなくなり、浜納豆や茶飯など地域色を強くした案が目立つようになりました。さらに、食材を求めて校外にでて、実際に生産者や販売者に話を聞いて、その思いをおにぎりに反映しようと試みるグループも現れました。この第2回の試作は、計算した原価をもとに使用食材の量などを考慮して調理しました。平日は地域の方に、そして休日には行楽客に向けての商品展開として、奇をてらった商品ではなく「どこか懐かしさを感じる味」をテーマに取り組むことになりました。

第3回の試作は、実際のプレゼンに向けた味の再現性と確認をテーマに行いました。実際に商品化し販売するためには、味が誰でも再現できるようレシピを制作しなくてはならず、それにより厳格な原価計算が可能になります。さらに味のこだわりだけでなく、提供する見た目や食べやすさなど、プレゼンに向けた最終調整を行いました。



▲第1回の試作



▲第2回の試作

最終プレゼンは、午後の審査に向けて午前中から食材の仕込みに入りました。今回の審査は、プロジェクトに関わるコンソーシアムメンバーだけでなく、全コンソーシアムメンバーが集結して行うアイデアコンペ形式で行いました。各グループが審査に来場した15名分のおにぎりを調理し、自分たちのおにぎりをPRするためのプレゼンテーションを行いました。プレゼンテーション発表も、それぞれ趣向を凝らしPCでビジュアルの作り込みをしたり、あえて紙に書いてアナログな発表をしたり、様々な挑戦が見られるようになりました。審査には、コンソーシアムメンバーに加え、食材を提供してくださった企業の方も参加し、大いに盛り上がりました。最終的に8案中2案が採用され、茶飯に鮎の甘露煮が入った「鮎太郎」、肉じゃがを混

ぜ込んだ「にこちゃ丸」が商品化に向けて動き出すことになりました。この採用された 2 案は、2021 年の新規店舗で販売されることが生徒にも告知されました。



▲審査用に調理したおにぎりと審査用紙



▲投票結果を発表するミツワキ企業組合様

<活動プロセス>

総時間 : 26 時間

成果 : おにぎり案 8 種

使用機材 : 調理室・プレゼンテーション用 PC

<活動の検証>

本校のこれまでの先行実践では、食は最も蓄積が少ない分野でした。さらに、メニューを開発しても継続的に生産したり販売したりする販路が確保できず、活動が拡散しているとは言えない状況でした。そこで、コンソーシアムメンバーであるミツワキ企業組合様から 2021 年度に新規店舗オープンでの販売機会を頂くことができ、活動のゴールが見えました。ほとんど料理をしない生徒にとって、単なるご当地おにぎりレシピを発案するのではなく、実際に商品化に向けたゴールという点が、挑戦する気持ちを持続させてくれる結果につながりました。生徒達は中学までの地域学習では職業体験などが中心で、自分たちでプロジェクトを実施するということはありませんでした。そのため、何をするのか具体的なゴールをイメージさせる、特にこのおにぎりプロジェクトのように「商品の形・販売」という完成形がビジュアル化しやすいと、生徒達の活動も活発になると感じました。普段は女子生徒の方が活発に活動しているクラスですが、本プロジェクトでは男子生徒が主体的に動く姿が目立つ結果となりました。教師側が用意した結果に落とし込むのではなく、生徒と教師・そして授業者として参加するコンソーシアムメンバーを含めたプロジェクトメンバーが共通のゴールイメージに向かって模索するために、教師が伴走者となって生徒とともに活動することができたと感じました。

また、本プロジェクトでもコンソーシアムのメンバーが授業実践者として参加しました。このコンソーシアムメンバーがプロジェクトのスタートアップと評価を担当する仕組みは本校独自のものであり、この仕組みが効果的に生徒達のモチベーションを上げてくれました。コンソーシアムメンバーと実際に商品として販売してくださる方が同一であるために、どうすれば企画や味が受け入れられるのか、プレゼンをする対象として具体的なペルソナを描きやすかったのが理由ではないかと考えています。実際に企業などで商品開発をする際のマーケティング手法なども導入し、通常の授業では扱わない視点で学ぶことができることも、地域のプロフェッ

シヨナルの方々と学ぶメリットであると強く感じました。こうしたプロジェクトを実施する際に、プロジェクト実行者の熱量が高い点や、実際の地域やゴールイメージが明確であるという点がクリアできると、生徒達の活動も活発化するのではないかと感じました。

アンケートの結果、教材として大きなメリットがあったこのプロジェクトは、生徒にとって最も印象に残ったプロジェクトになりました。

<生徒振り返り>

私は、「食」という観点に興味をもっていたため、自らおにぎりを開発するという活動に第一に魅かされた。そして、活動を進めたいし、自分の知らなかった地域の食材を知ることができ、浜松にはまだまだたくさん可能性があることに、とても魅力を感じた。私は、おにぎりのアイデアを創造する点で、積極的に活動できたと思う。試作の段階でどこにいくつかの問題を改善するために、そのうちの食材や調味料の特徴を調べ、各々の食材がひきたつようなおにぎりを一生懸命考えた。また、お肉を使用したことで、原価が想定以上にあふってしまうという課題を解決するため、近所のスーパーを回り、浜松の豚肉が安く手に入る方法などを考えた。そして、7-イレブンの店頭価格を考慮し、どの班にも負けることのないおにぎりを提案することができた。無の状態から完成形にもっていくためには、何度も考え直し、良いアイデアをつくるために、この活動にまっすぐな姿勢で取り組むことができたと思う。

(6) 林業プロジェクト（永田木材）

<活動のポイント>

- ① 林業の現場と製材工場の見学を経て林業課題解決アイデアを構築
- ② 地域創造コース1年生 第5プロジェクト（地域創造概論・地域創造演習）
- ③ 木材の伐採現場や製材工場の現場見学や体験を通じて、林業が抱える問題点や魅力について体験的に学んだ。学んだ内容をもとに、地域の林業がかかえる問題や課題の解決に向けて、アイデアの構築に取り組んだ。
- ④ 地域の林業が抱える問題という共通のテーマに、生徒たちが興味を持っている衣・食・住の各観点からそれぞれアプローチを試みて、1年の成果としてアイデアの構築に取り組んだ。
- ⑤ 永田木材さんを招き、アイデアコンテスト形式で8班が各アイデアのプレゼンを実施した。

<活動の狙い>

林業プロジェクトは、1年生で実施する最後のプロジェクトです。浜松市は市町村合併に伴い、北部の山間地域が市域に組み込まれました。この北部の天竜区は林業が主な産業であり、天竜杉は国内でもブランド木材として認知されていました。しかし、近年は輸入材におされ他の林業地域と同様に、浜松市北部の林業は衰退し人口減少が進む地域となってしまいました。こうした地域に根ざした産業のPRを行うことで、これまでよりもより広い範囲の地域で魅力発信に取り組むプロジェクトとなっています。

また、これまでは生徒達が試作や制作を通して協力企業との協働を進めてきました。しかし建築用木材や広大な山林を対象に、生徒達自身で作業をすることが難しい状況だと判断しました。そこで、本プロジェクトは永田木材様の協力のもと、フィールドワークによる現地活動と、それを元にしたアイデアコンペ形式で実施することになりました。付加価値を高めるために、SDGsやFSC認証など、様々な取り組みを自分なりに取り入れ、自分のアイデアと組み合わせることを目的としました。生徒達がそれぞれの視点から地域の魅力発信や問題点の解決にどのようなアイデアを構築するか、その理論の構築や表現に重点を置いた活動となりました。

<実践紹介>

他のプロジェクトと同様に、コンソーシアムメンバーの永田木材様からプロジェクトの概要とゴールが示されました。今回は、森林の付加価値を高め持続的な環境の維持に取り組むFSC認証など、林業を取り巻く現状について授業をしていただきました。生徒達にとっても様々な職業の方の考えを聞く機会を設定することができよう、プロジェクトを設定しました。

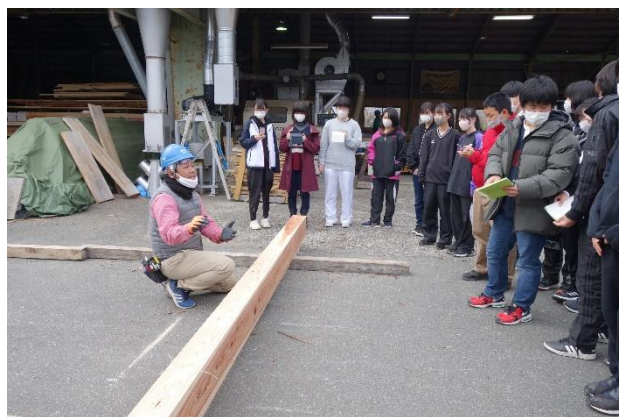
永田木材様からの授業を踏まえて、終日、浜松市北区の引佐地域に出向き、林業の現場の見学とフィールドワークを行いました。生徒達は、これまでのプロジェクトでも課題に対してネットで調べて終わりになってしまうことが多々見られました。そのため、現地に出向いて自分の目で見ただけでなく、様々な感覚を駆使してフィールドワークに取り組むことを指示しました。移動のバスを降り伐採現場までの山道を移動する途中も、それまでのアクセスや景観など考えるためのヒントはたくさん隠されていました。現場まで徒歩で移動するという手段を選んだからこそ、その過程での気づきや助言を多くの生徒と共有することができました。現場では、

実際の伐採の様子や伐採した木材の観察などを行い、林業従事者の方々のお話を伺うことができました。

その後、今回のプロジェクトの協働実践者であるコンソーシアムメンバーの永田木材様にお邪魔して、伐採した木々が建築用の木材として加工される過程を見学しました。自然乾燥へのこだわりや、丸太からいかに木材を切り出すかなど、実際に製材工場が稼働している中での迫力ある見学となりました。初めてみる製材工場では、実際に乾燥する前後の木の重さを比べたり、匂いや体験を通して木材に触れたり、普段ではできない経験を積むことができました。



▲浜松市北部の伐採現場



▲永田木材様での研修

現地でのフィールドワークをもとに、それぞれのグループで北部地域や林業・木材の魅力を伝えるアイデアの構築に入りました。なかなか木材を使う経験のない生徒にとっては、これまでのプロジェクト以上に苦戦する様子が見られました。普段木材を使った活動をしている他の探究活動の先生にヒヤリングに行ったり、実際に量販店などで木材価格や製品を調べてきたりするなど、主体的な動きも見られるようになりました。また、アイデア構築の際には、自分たちの発想を付箋に書き留めて分類・再構成を行うなど、大きな進歩を見せるグループも現れ始めました。こうした動きは生徒間で共有し、方法の共有化に繋がりました。生徒達は、木粉を用いたパン、薄く削った木材を利用した透過照明、森林保全を体験するエコツアー、木糸を用いた抗菌マスクなどなど、様々なアイデアが構築されました。しかし、既存の製品から着想を得たものも多く、自分たちの地域ならではのアイデアが薄いという問題点もありました。



▲教職員へのインタビュー



▲付箋を用いたアイデアの構築

当日は、それぞれの班が持ち時間 5 分でのプレゼンを実施しました。審査には、協働実践者の永田木材様、コースの教員 2 名だけでなく、他の教員も自主的に参加してくださり、様々な視点からの評価となりました。これまでのプロジェクトでのプレゼンテーション経験をいかして、様々な自分たちの考えを述べていきました。プレゼンテーションはアイデアの論理的構築や見やすい資料制作も必要ですが、何より伝えたいという想いを表現することが重要でした。こうした審査を行うアイデアコンテストの形式をとることで、生徒にとっても評価の公平性を担保すると同時に、自分たちだけではなく外部的な評価を受けることで自分たちの課題を受け入れることができましたようでした。最後には生徒達の想いに感動し、永田木材様から涙ながらの講評をいただくことができ、生徒達にとっても自分たちの活動が地域の方々の心を動かすことができると感じたようでした。



▲プレゼンテーションの練習



▲プレゼンテーション発表の様子



▲優勝チームのプレゼンテーション



▲永田木材様による審査結果の発表

<活動プロセス>

- 総時間 : 24 時間
- 成果 : プレゼンテーション資料 8 種
- 使用機材 : 各自デバイス・ノート PC

<活動の検証>

林業プロジェクトは、1年生で実践する5つのプロジェクトの最後として実施しました。本プロジェクトは1年生の学びの系統性として、アイデアの構築とそのプレゼンテーションのみで評価するという位置づけになっています。これまでのプロジェクトは体験や試作を経て、その取り組みをプレゼンテーションするという形でした。少しずつアイデア構築の割合を高め、第4プロジェクトのおにぎりプロジェクトでは、試作とアイデア構築の割合が半々になりました。プロジェクトを重ねていくに従って、アイデア構築の割合が高くなるように計画しています。本プロジェクトは、これまで経験してきたプレゼンテーション資料作成の技術や表現方法を駆使して、自分たちのアイデアをいかに伝えるかという点を重視しました。アイデアの構築において、様々な視点を取り入れるために店舗での調査やユーザーのヒヤリング・付箋紙を用いたアイデアの整理など、それぞれのグループが試行錯誤を繰り返していくようになりました。

また、アイデアを伝えるという点で、大きな変化が見られました。生徒の中で上級生とともに外部のアイデアコンテストに参加し、他校の生徒や上級生とのプレゼンテーション技術の差に気がついた生徒がいました。コンテストではプレゼンの原稿を読まず、プレゼンテーション資料を元に自分たちの言葉で伝えていました。その手法を自分たちにも取り入れようと、このプロジェクトでは自分たちの言葉で伝えることを大きな目標に設定しました。プロジェクトを重ねて行く度にこうした伝えようという変化が強くなっていくことを感じていました。そのために指導は教員から働きかけるのではなく、外部のコンテストによる他者との比較や上級生を学びの手本として進めていくと共有が進みやすいことが分かりました。

しかし、一方でアイデアの構築において、様々な事例調査の段階でネット上の情報を参考にすることが多く、特に検索で上位に表示された項目に生徒のアイデアが大きな影響を受けてしまうという問題も見られるようになりました。新規のアイデアを短時間で構築することは難しく、すでに実践されている様々なアイデアや視点を参考にそれらを融合させることは有効な手段です。しかし、そのアイデアがなぜ自分たちの地域に必要なのか、その点はもう少し生徒に考える仕掛け作りを取り入れなくてはならないと感じました。

最後に、コンソーシアムメンバーによる評価では、協働実践した内容に永田木材様が大きく心を動かしてくださいました。生徒達には自分たちの活動が地域の方々の心を動かすことができるという自信や肯定感に繋がるとともに、協働実践する地域のプロフェッショナルの方々の高い熱量が生徒のモチベーションを維持するのではないかと感じました。

<生徒振り返り>

林業プロジェクトは、今までとは違い、何をやるのかも決ま、ていなくて自分で考えてプレゼンしました。何も決ま、てないところからのスタートだったため最初は案がまとまらないし、「でもそれとして意味ある?」と悩ま、てしま、い楽しくないモヤモヤとした状況が、続きました。私はそのとき主体的に動きはじめることができました。今まであまり自己主張をしいできませんでした。積極的に意見を述べました。それでもなかなか意見はまとまりませんでした。が、まず「何を目標とするか」と決め、そこから広げていくことで案がまとまりだしました。そこからは「スワップアンドビルド」の考え方を使い、作、て、調、べて視点を交えて考え、壊して、工夫し、改善していくことも何度もくり返しました。し、かりとした根拠をもち、自分たちの案を完成させていくことがとても楽しく、話し合いをくり返し、どんどん改善されて完成に近づいていくこと、達成感と充実感を味わいました。自分も意見をだして、まとめてだんだんよ、くなっていくうちに「も、と、も、と」という欲ができて、自分達の糸内得のいいプレゼンも完成させるまでの話し合いにとても魅力を感じました。

自分たちが考えたアイデアもプレゼンするというプロジェクトで、どんな問題があ、て、その問題もどんなアイデアで解決するのか、そのアイデアのメリット・デメリットとは何かなどをグループのみんなでお話すると、とても魅力を感じた。一、年、間、地、域、創、造、の活動もや、って、ど、の、グ、ル、ー、プ、の、イ、デ、ア、も、す、ご、く、い、い、と、思、つ、た。二、の、林、業、プロジェクトは、アイデア構築からプレゼン発表までか、す、ご、く、短、く、て、授業内では絶対に完成できないプロジェクトだったから、今までのプロジェクトに比べて授業外の時間にもより積極的に取り組めたと思う。また、知、は、バ、レ、セ、ン、で、話、す、の、は、あ、ま、り、得、意、で、け、な、い、の、で、ロ、シ、ン、リ、も、考、え、た、り、ど、ん、な、質、問、が、来、る、か、予、想、し、た、り、す、る、こ、と、で、貢、献、す、る、こ、と、が、あ、り、た、と、思、う。二、の、プロジェクト、に、お、き、つ、て、自、分、の、得、意、な、こ、と、を、不、得、意、な、こ、と、に、改、め、て、分、か、つ、た。し、実、際、に、企、業、の、方、に、イ、デ、ア、を、提、案、す、る、こ、の、難、し、さ、も、分、か、る、こ、と、が、あ、り、た、と、思、う。