

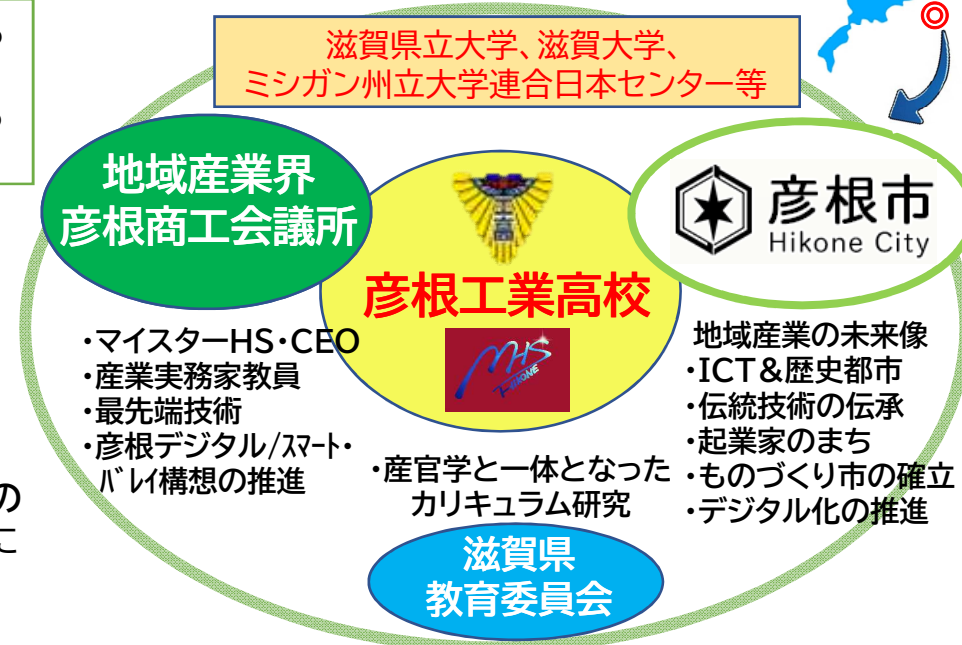
変化への挑戦(Challenge for Change) ~進取の気性を生かし持続可能な新たな地域産業を共創できる技術人財の育成~

事業目標

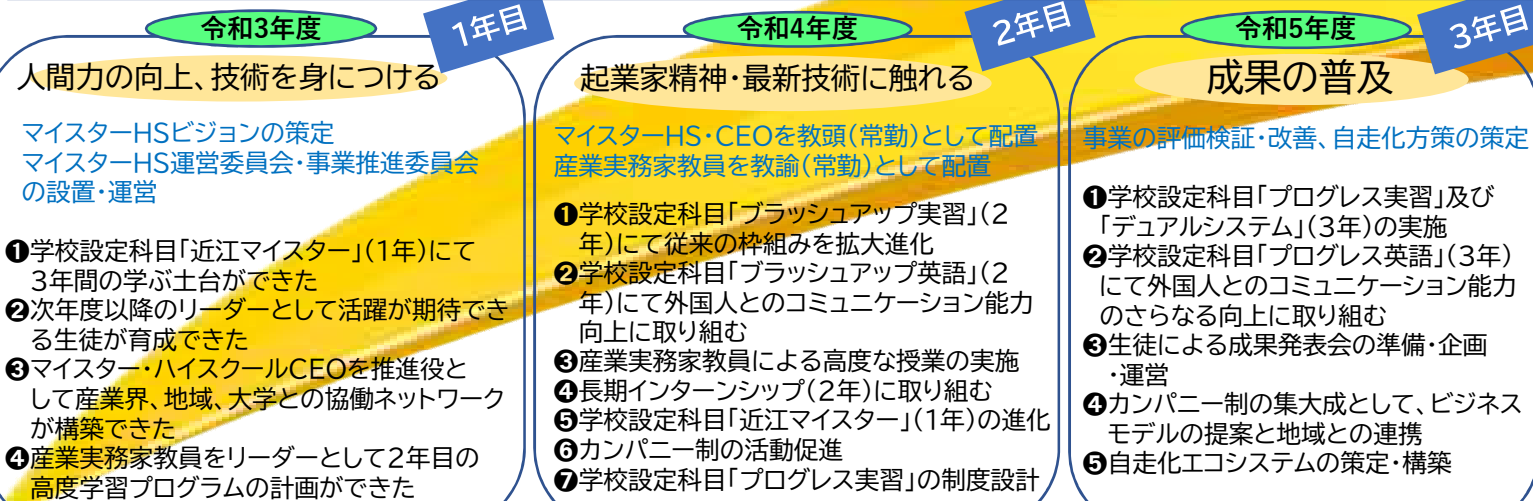
- 築き上げてきたものを継承し新たな価値を創出していく力を育成する持続可能なシステムを構築する。
- Society5.0時代における、DX等新しい技術革新にも対応できる“人財”を地域の多様な主体の共創により育成していく。

事業概要

- ・地域産業の変化をチャンスにできる力を養う。
- ・循環型社会実験の実践により、社会的課題を付加価値に転換できる想像力・創造力を醸成する。
- ・市内の高等教育機関(滋賀県立大学、滋賀大学、ミシガン州立大学連合日本センター)等とICT・デジタル教育、英語教育で連携を図る。
- ・絶えず革新し続ける最先端技術と滋賀の風土が培ってきた伝統産業等の技と心を生かし、地域産業界と彦根工業高校が一体・同期化し、郷土愛にあふれた人財育成によって地域を活性化させる。
- ・身につけたい力
『人間力』『基本的知識・スキル』『変化をチャンスに転換する力』『郷土愛にあふれ地域を活性化させる力』



年度ごとの実績および計画



自走化

研究成果の実証・改善の継続

↓

全国フォーラムを開催
マイスター・ハイスクールハブ校として
全国に成果公開普及

変化への挑戦(Challenge for Change) ～進取の気性を生かし持続可能な新たな地域産業を共創できる技術人財の育成～

取組実績

- 学校設定科目「近江マイスター」(1年生)** ～ 3年間の学びの土台作り～
 - ・SDGsに関する学習 滋賀県立大学の地域貢献プロジェクト「近江楽座」の活動事例紹介、彦根市ヒアリング、文化祭発表
 - ・NHK番組「しがファクトリー」による地域の製造業を知る学習
 - ・企業・大学見学は2度にわたり計画するもコロナ禍によりやむなく中止
- カンパニー制** ～ バーチャルカンパニーによる起業体験 ～
 - ・滋賀大学教授による基礎講座
 - ・滋賀県立大学教授によるカーボンニュートラル基礎講座、菜種播種
 - ・彦根商工会議所青年部会員企業とのコラボ企画実施（テーマ「ものづくり X SDGs」）
- マイスター防災キャンプ** ～ 防災教育を通じて、マイスター・ハイスクール事業におけるリーダー養成 ～
 - ・彦根市危機管理課指導による避難所の開設・運営訓練、「防災かまどベンチ」による避難食の調理体験
 - ・仲間との語る時間による自分史の披露と共有
- 次年度以降のプログラム準備等** ～ 学校設定科目や新学習プログラムの準備 ～
 - ・学校設定科目「ブラッシュアップ実習／英語」の制度設計(授業内容検討、生徒募集＆面談、講師探しなど)
 - ・学校設定科目「プログレス実習」の施行準備、危険予知活動(KYK)の教員向け講習
 - ・長期インターンシップ(10日間コース新設)の受け入れ企業探し
 - ・広報活動 本校HPでの活動状況紹介、プロジェクトマップによる事業紹介、本校通信誌発行、中学校向けPRチラシ制作、彦根商工会議所「不易流行」特集記事

成果と課題

成果

- ・「近江マイスター」にて3年間の学ぶ土台ができた。
- ・次年度以降のリーダーとして活躍が期待できる生徒が育成できた。
- ・マイスター・ハイスクールCEOを推進役として産業界、地域、大学との協働ネットワークが構築できた。
- ・産業実務家教員をリーダーとして2年目の高度学習プログラムの計画ができた。

課題及び改善点

- ・産業界における更なる協力へ彦根商工会議所への呼びかけ
- ・近隣大学との連携のありかたを協議

身につけたい力		学習プログラム						
		近江マイスター	ブラッシュアップ実習	ブラッシュアップ英語	長期インターンシップ	プログレス実習	デュアルシステム	カンパニー制
		1年	2年	2年	2年	3年	3年	全年
(1) 人間力	① 生涯学び続けようとする意欲	○	○	○	○	○	○	○
	② 思考力・判断力・表現力および課題解決能力の育成	○	○	○	○	○	○	○
	③ コミュニケーション・リーダーシップ	○		○	○		○	○
	④ 想像・創造する力と課題解決能力の育成	○	○		○	○	○	○
(2) 地域の伝統産業の技に繋がる基礎的なものづくりの知識・スキル	① 「三方よし」の精神を踏まえた「近江の心」の継承	○			○		○	
	② 第4次産業革命にかかわる最先端技術についての学習	○	○		○	○	○	○
(3) 変化をチャンスに転換する力	社会的課題や変化をチャンスにする	○		○	○		○	○
(4) 郷土愛にあふれた人材となり、地域を活性化させる力	社会的課題を付加価値に転換できる想像力・創造力の醸成	○		○	○	○	○	○

○ R3年開始

○ R4年追加