

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

本構想においては初年度を「地域創造コース」の立ち上げのためのカリキュラム開発期間と、2年目をカリキュラムの実践と高校2年次から実施するクエストエデュケーションに向けて「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」の学びのプロセスを身につける期間と位置づけ、実践研究に取り組んできました。

本年度は、地域創造コースの生徒が高校2年生となり、学校設定科目として設定した「地域創造概論」・「地域創造演習」を、地域で学ぶための3年間の系統的なカリキュラムの中でどのように位置づけていくか検証を行いました。また、学校設定科目のため、教科としての評価について昨年度は小プロジェクト毎に観点別評価を試験的に導入しました。この評価について、1年間を通じた系統的なカリキュラムの中での整合性を検証しました。さらに、現在、県外へ波及した本校のプロジェクトについては、本年度も他県の高校と協働して実践・検証を重ねました。最終的にこれらを統合し、地域での学びの実践や評価が本校だけのものではなく、様々な地域でも活用することができる教科・教材としての共通化を目指しています。

また、これまで地域創造コースに先行して取り組んできた探究活動でのクエストエデュケーションを、地域創造コース2年生において科目として実施しました。さまざまに広がる生徒の問題意識と解決へのアイデアを地域の方々とどう共有していくか、外部コンソーシアムメンバーを核とした地域との連携体制の確立に取り組みました。

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はないアイデアを形にする力をArtととらえています。そうした視点からの実践を通して、本校の地域魅力化の取り組みを地域へ還元するとともに、他地域へと波及させていくことを目指しています。

(2) 研究概要

本年度の研究開発には2つの大きな方針がありました。1つは、開発したカリキュラムに基づき、地域創造コース1年生で取り組むプロジェクト型学習、そして2年生が取り組むクエストエデュケーションを実施し、教科としての実践検証を行うことでした。地域の魅力を衣食住の観点から多面的・多角的に捉え、「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る1年生のプロジェクト型学習のカリキュラム、2年生のクエストエデュケーションにおいてそれまでに身につけた方法の実践とアイデア実行に向けたコンソーシアムの支援について、それぞれ実践検証を行いました。この取り組みを、学校設定科目の地域創造概論・地域創造演習で実施しました。地域創造概論では課題の発見から論理的なプレゼンテーションの組み立てまで、地域創造演習ではアイデアの構築から実践の外部への発信までを目指し、到達段階に応じて系統的に取り組みました。

この1～2年生の様々なプロジェクト実施のために、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共同実施しました。昨年度、地域創造コースで実践検証したカリキュラムを基に修正した年間計画で実施しました。学校設定科目としてカリキュラムのモデルケースとなるよう、コンソーシアムメンバーを共同実践者と位置づけ、

運営指導委員会のメンバー、カリキュラムアドバイザーと共に検証・修正を行いました。プロジェクト実施の成果は、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・検証しました。

2 つ目の方針は、地域で学ぶプロジェクト型学習を教材として拡散させることです。3 年間の系統的なカリキュラムでは、地元浜松だからこそできることが多々含まれています。地域の魅力を学び発信する活動は、今後周辺の学校に伸展して行くことが求められると考えています。これまで様々な学校と交流や協働を行う中で、本校のように学校設定科目として週 4 時間実践するような例は少なく、他校においては週 1 時間程度で実践されてえることに気がつきました。さらに、ポスタープロジェクトを他県の高校と協働実践している中で、生徒がこれまで「何もない」と感じていた地域の魅力に気づくことで、地域に向ける目に変化したことや、地域魅力化への関心が高まるなど、その教育的効果が明らかになってきました。そこで、本校で実践しているポスタープロジェクトを、様々な学校で実践できる教材としてフォーマット化するため、さらなる協働を行います。これにより、自分たちの地域以外でも地域魅力化の活動が拡散しやすくなるを考えました。教材としての検証を深めるために、静岡文化芸術大学と協働し、高大連携プロジェクトとして、地域の魅力を Art の視点を取り入れたポスターや動画制作を通じて発信したいと考えています。

また、地域魅力化に 3 年かけて取り組む地域創造コースならではの教育旅行の可能性を検証しました。本校では浜松の地場産業である注染浴衣の PR 活動として、創作盆踊りのイベントを立ち上げています。こうしたイベントを生徒達の力で実践することで、魅力発信の方法とアイデアを形にする力を養います。単なる観光やグループ学習を行う修学旅行ではなく、地域の魅力を表現する教育活動の場となるよう検証を行います。

本校の実践の特徴は、実行プロジェクト数の多さです。これは、地域での学びに重点を置く「地域創造コース」の新設やプロジェクトベースの課題解決型学習に対して地域のニーズが一致したことで実現しました。またコンソーシアムのメンバーが地域の異業種団体を核としており、地域企業との連携が容易であった点もプロジェクトの実行スピードが上がった要因でした。管理機関としてプロジェクトやカリキュラムの実行について日々情報を共有することはもちろんですが、本年度の管理機関は実践の拡散を目的に成果報告・他校連携・高大連携の 3 点について大きな役割を果たしました。実践を自校内だけにとどめず、他校や地域外への拡散のために「地域に開いた学校」として位置づける役割を果たしました。

(3) コンソーシアム

機関名	機関の代表者
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
地域事業コンサルタント	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	福田 耐子
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

<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。

コンソーシアムメンバーの構成

【内部メンバー】
理事長・学校長・副校長・普通課長
プロジェクトリーダー・地域創造コース教員

【外部メンバー】
白井商事株式会社 ポップチャイルド
永田木材株式会社 食品会社アドバイザー
ヤタローグループ観光事業部 薩川製作所

①異業種団体によるオール民間の構成

- 外部コンソーシアムは遠州ビジネス交流会等の様々な民間企業
- 外部コンソーシアムメンバーがコーディネータを兼ねて、生徒の希望と地域をつなぐ役割を果たす
- 民間ならではの迅速な意思決定と行動力

②プロジェクトの実行者であり評価者



林業（永田木材様）



浴衣染色（白井商事様）



森林公園（ヤタローグループ様）



おにぎり（池田様）

私立ならではの機動力を生かしたプロジェクト実行→地域のニーズを確認

地域に開かれた学校、そして地域に必要とされる学校へ→コース定員の充足を達成

<キービジュアル 2021>

「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の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

衣

地場産業の活性化
繊維産業との協働
(取り組み事例)

浴衣シャツの製作
(白井商事)



浴衣染色
(二橋染工場)



食

地産地消の促進
農業や飲食産業との協働

(取り組み事例)
・浜松ベジタブルとの
熊本支援交流や
地元野菜のPR活動
(浜松ベジタブル)

浜名湖海苔うどん
(ヤタローグループ)



住

住環境の改善
林業との協働
街並景観への関わり

(取り組み事例)

観光甲子園 2019 グランプリ
(天竜浜名湖鉄道)



・地元木材を利用した
製作活動(永田木材)
・天浜線 80 周年記念ポスター

持続可能な地域の創造

- ・ 魅力発信
→浜松市の公認プロジェクト実施
(青春はままつ応援隊として活動中)
- ・ 高校生発のイノベーション
→シャツブランド(美縫)の立ち上げ

2. 昨年度までの取組

(1) 設計カリキュラムの実践

地域創造コース1年生では、2ヶ月程度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を行っています。令和2年度は、計画したプロジェクト型学習の実践検証が主な研究目的でした。この1年生の学習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した。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・技術を養うことを目的としました。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できると考えました。

地域創造コース1年生はコンソーシアムから提供される「衣食住」の観点に絞った課題について系統的な年間計画を立て、それぞれ5つの短期プロジェクトとして活動しました。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、教材としての効果を確認することができました。

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むカリキュラムを構築しました。令和2年度の段階では、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した。特に、実践成果の発表や他地域との共有については、研究2年目となる令和2年度に行う予定でしたが、感染症の拡大にともない多くの協働や報告が中止となってしまいました。そのため構内で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てプロジェクトを実施しました。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・検証することをめざし、観光甲子園2020では全国1位となるグランプリを獲得することができました。

カリキュラム開発については、高校1～3年次にわたる実践計画表を作成し、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)」で実施することで、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することができました。

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。具体的には三重県立白山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（2単位）

地域創造コースでは、「衣・食・住」の観点から地域の魅力の発見に取り組み、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ッショ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や思考力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、地域の魅力発進のために必要な知識習得に取り組みます。高校1年生ではクラス全体で共通の学習課題として、高校2年生ではグループ毎のプロジェクト課題として、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・助言を受けて、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、成果と振り返りの分析シートに加えて、行動を観点別に評価します。

②地域創造演習（2単位）

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・振り返りへと高校1年～3年にかけて系統的・継続的に積み重ねていきます。プロジェクトごとに取り組みの姿勢や成果・表現について、観点別に行動評価と相互ループリック評価を行います。

また、クエストエデュケーションを行う高校2年生では、地域の大学との協働や外部での発表を通じて活動成果を発信する活動にも取り組みます。

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) 実施プロジェクトの教材化

本校がプロジェクト型学習を実践している理由の一つとして、本校で実践しているプロジェクトを他校でも実践できる教材として整備するためでした。これまで地域の魅力発信ポスタープロジェクトについては県外他校で実践し、教材化に向けて検証と改善を行ってきました。青森県立鯉ヶ沢高校と三重県立白山高校での協働実践を終えて、実践に必要な時間数や活動に必要な手順や考え方など、概ね教材化の目処を立てることができました。これは Art の力を地域の魅力発信

に還元するという考え方と、他校へ実践を拡散させるという目的を両立させる教材として大きな可能性を感じることができました。

それ以外にも他校で実践可能な教材として、プロジェクトの検証を行うことが課題でした。令和2年度の1年生に実施した5つのプロジェクトは、これまでの先行検証をもとに教材化したものでした。学外のコンソーシアムメンバーが各プロジェクトのスタートアップと成果報告・評価を担当し、地域と学校が協働する機会を作りだしました。こうした地域のプロフェッショナルと共に行うプロジェクトを実践し、その成果や教育的効果を検証しました。各プロジェクトの実施時間も25～30時間程度と、他校でも取り入れやすい時間を想定しました。生徒達の振り返りを分析すると、プロジェクト毎にそれぞれ異なる生徒が特性を発揮している様子が確認でき、多様な個性に対応できる教材としての可能性を感じました。一方で、令和2年度はマンパワーに頼った実践になっていた感は否めなく、実践できる教員を増やすことが教材化にとって必要不可欠であると感じました。

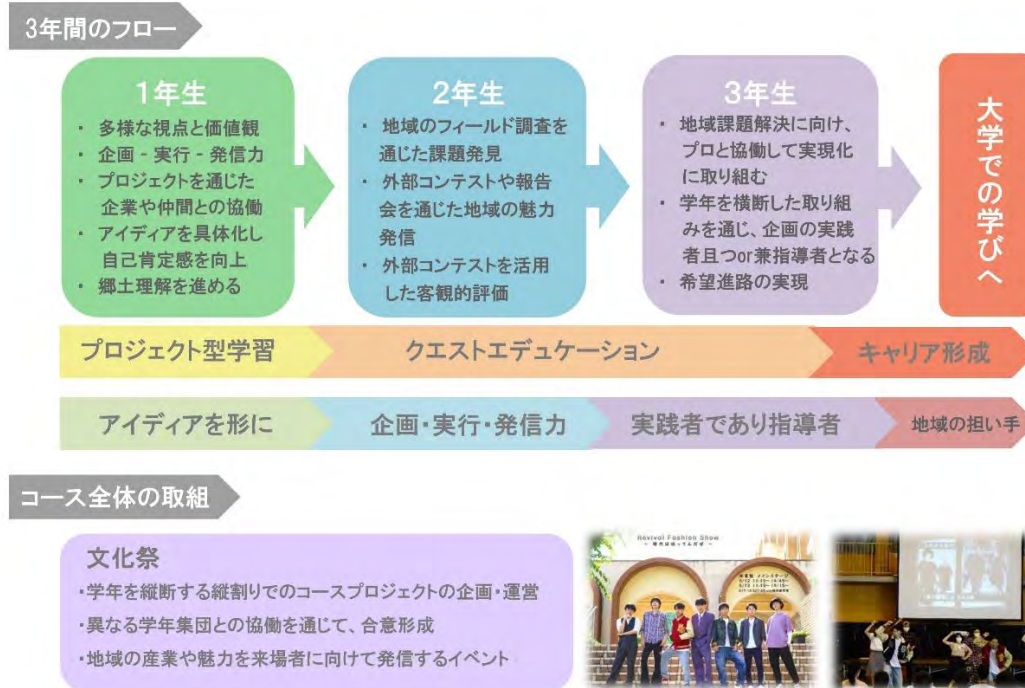
(4) 活動の発信と外部評価

本校が取り組む外部発信には2つの意味があります。一つは、実施したプロジェクトの拡散のためです。本校で実践するプロジェクトは、他校でも実践可能な教材フォーマットとして活用できるようにすることが目標です。生徒達が取り組んだプロジェクトの成果を実際に披露する場を設定し、実践した効果を多くの地域の方々や他校の学校関係者にご覧いただく予定でしたが、感染症の拡大によって実現はしませんでした。

もう一つは、外部のコンテストや大会で活動を発表することで、第三者からの客観的な評価を得ることです。普段、生徒の活動を指導している本校教員と学外のコンソーシアムメンバーも評価を行います。それ以外に客観的な評価を得ることができないかと考え、クエストエデュケーションの先行事例として実践していたプロジェクトを外部のコンテストに応募しています。観光甲子園2020訪日観光部門では全国1位となるグランプリを、第5回SBP交流フェアでは青森県立鱒ヶ沢高校との合同発表で全国2位となる三重県知事賞を受賞する成果に繋がりました。コンテストや大会を通して専門の方々からのコメントや評価をいただくことで自分たちの活動を振り返るきっかけになるとともに、生徒達自身が取り組みについて言語や資料としてアウトプットする良い機会となり、生徒の自校肯定感が高まっていくのを実感しました。こうした機会をコース全体に拡大する指導体制を構築していくことが、令和3年の目標となりました。

3. 地域創造コースのカリキュラムの検証と系統性・評価

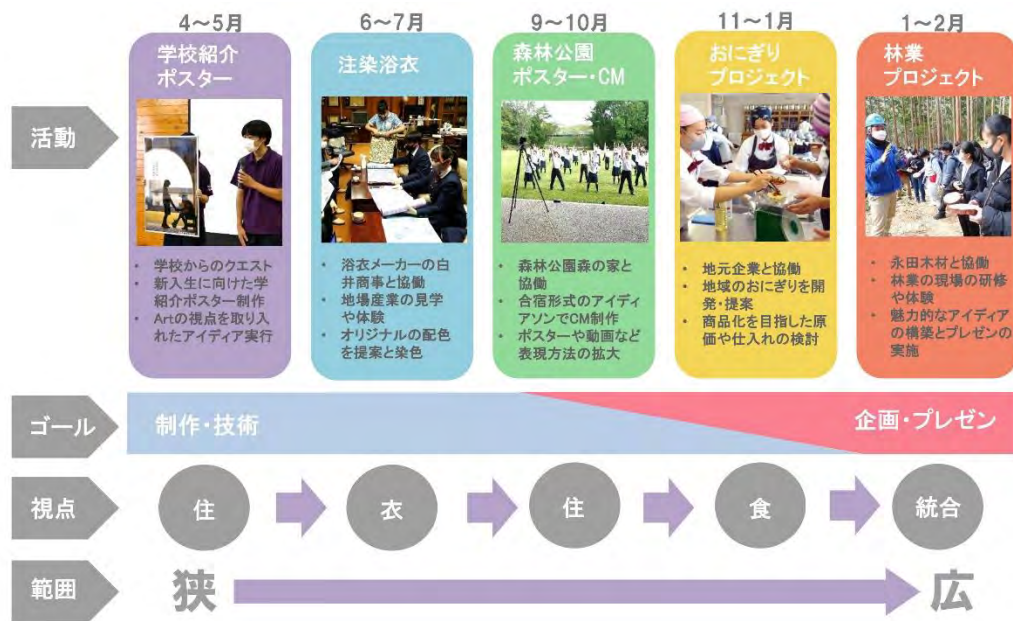
(1) 3年間の系統性



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活動を中心とした「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、単発のプロジェクト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定義しました。

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、アイデアの構築方法について学びます。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、課題の発見からアイデアの実施・検証を行い、その成果を外部への発信に挑戦します。また成果をもとに外部のコンテストや大会に挑戦し、活動のアウトプットや専門家からの評価のフィードバックを受けていきます。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。同時に、地域の企業や団体との企画実現にむけて、さまざまな協働機会を検討していきます。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よう活動範囲が狭く設定し、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、プロジェクトの目的がアイデアをもとに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取り組み、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す。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。

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、クラスとしての全体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。

<参考：2年生の年間の振り返り>

自分の意見を通して悔いを感じたことは、この1年間(1年間)に2回、
一年生に比べて、2年生から得たものは、自分の成長に気づいた。
活動を通して自分にはできない知識や能力に気づかされ、とても良い刺激
に感じました。
特に自分の意見を言うことが、2年生には、とても大切だと感じ、みんなは、意見を
伝えずに環境に合わせるだけ、意見を言えない意見に対しては否定せず、
肯定しての発言をして進めると、とても話しやすいと感じた。
悔いを感じたことも、苦しいことも、あきらめずに気持ちを乗り越えてきたこと
は、自分の成長を感じることができたことだと思える。
この強い心を次の進路に向けて活かしていかないと感じている。
様々な活動を通して全て、一人ひとりに2年生には、とても大切なこと
だと感じている。

(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。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年生次の各プロジェクトのスタート時にチームビルドを実践するように位置づけてとしています。チームが形作られる過程や手法を経験的に学んだ上で、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。評価に客観性をもたせる点から数値評価を取り入れ、数値化の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に取り組みました。

<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資料や動画・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。

4. 地域創造コース1年生のプロジェクト型学習の取組

高校1年生では、衣食住の観点から5つの小プロジェクトを実行しています。昨年度から始まった地域創造コースのカリキュラムとして実践し、本年度は実践の拡散のための検証と実践のブラッシュアップに取り組みました。学校設定科目として実践している5つのプロジェクトは、系統性を重視して企画されています。初期のプロジェクトから徐々に活動範囲を広域に、またプロジェクトゴールを具体的な試作からアイデア提案へと抽象化させています。仲間と協働して企画を行う実行力や意見・考えを論理的に構成する力のゴールイメージを、発達段階に応じて変えていきました。

1年生の5つのプロジェクトのうち、ポスター制作プロジェクトは他校でも実践できる教材として検証が進んでいました。残りの4つのプロジェクトについても担当教員を配置し実践の共有化に取り組むとともに、各プロジェクトの教材化に向けて検証しました。本年度はCM・動画制作について青森県立鱒ヶ沢高校と協働で実践検証を行う予定でしたが、感染症の影響で中止となってしまいました。地域おにぎり制作プロジェクトは近隣の白須賀中学校でも実践して教育的効果を検証し、森林公園プロジェクトと林業プロジェクトについては来年度から他コースでも実施することが決まりました。まだ検証が行えていないプロジェクトもありますが、どのプロジェクトも実施授業時間が25時間程度と、他校でも総合的な学習や探究の時間で無理なく実践できることが確認できました。

(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。



(再掲)

(1) 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。上級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、撮影したデータを画像処理するなど、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

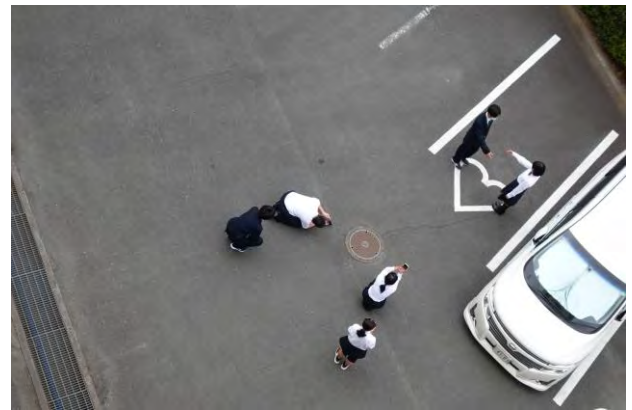


▲ポスター制作の実演

実際の活動は自由に生徒同士でグループ組み、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

ったり、グループによって制作している枚数が異なったりするなど、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。複数のグループの撮影場所の重なりや、文字サイズや色の不統一など、プロジェクトの代表となった生徒を中心に、全体の方針を決めていきました。



▲撮影したデータの中からポスター用の素材を選ぶ

▲仮出力を行い編集を繰り返す

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。



▲教員や生徒の前での完成報告



▲運営委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。具体的には、ポスターのデザインについて、昨年度の生徒が表現やデザインを統一したのに対し、本年度の生徒はそれぞれのグループによって文字のサイズや色などが異なっても良いというルールを設定しました。これはそれぞれ個性の異なるグループの表現を受け入れるという姿勢の表れであると感じました。

また、地域創造コースの最初のプロジェクトとして、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活動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。これまでの選考実践では、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」という試行が起りにくかったように感じました。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。

また、制作の過程において、他のグループと異なる場所で撮影することに傾いてしまったり、表現のオリジナリティで差異を出そうとしすぎたりする傾向が見られました。これは自分達が作りたい・面白いと思い、違いを明確に出そうとしすぎた結果、中学生に向けて学校生活に憧れを抱くようなポスターを制作するという本来の意図を見失ってしまったためであると分析しています。「自分のやりたい」と「クライアントに喜んでもらえる」は異なる、という実社会では当たり前の事ですが、プロジェクトを通してそうした事を経験して学ぶ場になっていると実感できました。1枚の独立したポスターを制作するだけでは問題にならないことも、クラス全体として複数枚を並べる場合など、最終的なゴールをイメージして活動することが大切だと学ぶことができました。これは、制作の過程で教員が指導するのではなく、最終的な成果物を並べて初めて生徒達自身で気づくことができる、そうした教育的な学びの仕掛けをこのポスタープロジェクトの中で作る事ができたと実感できました。



左:上級生の見本 右: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。

こうした制作後の気づきを重視した結果、昨年度の生徒の中には1年生の5つのプロジェクトの中でも最も印象に残っているという生徒が居たのに対し、本年度は印象に残ったと答える生徒はごく少数になってしまいました。成果物ができて初めて、うまくいかなかったことや問題点があらわになるという教育的な効果に対して、生徒の自己肯定感を上げるという点では他のプロジェクトに対して問題が残った結果になりました。

また、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たことは大きな成果でした。



1年生の作品 上級生に迫る完成度の作品も見られ、高い表現力を持つ生徒が影響を与えていた。

<生徒振り返り>

最初は話をする中で争いが起きてしまい嫌になってほいそうなお時があったけど、話し合いをしていく内に相手にも考えがあって、お互いの考えを主張していく内にポスターのデザインがどんどんよくなっていて、自分の考えていることをぶつけていくことが出来て、少しづつグループでの信頼関係を作ることが出来て、積極的に重くすることでこのポスタープロジェクトに取り組むことが楽しくなった。活動以外の休み時間でも今後の活動でどう動いていけば話し合いを行ったりして全体が団結して取り組めたらと思う。私は活動を交通して人に自分の考えを怖がらずに主張して、ポスターのデザイン案を自分から発表することが出来て、積極性や自分の考えに固執することなく柔軟に相手の考えを交えて、案はよりよいデザインを作り出すことが出来たと思う。次の活動では、今回のように楽しいだけではいけないことを理解して、初めて行ったこの活動で得た知識を生かしてグループ活動に更に積極的にいってみたいと思った。今回は初めて行った活動のために一生懸命動いて必死になれたから活動で得た気持ちを生かして次も頑張りたいと思う。

(2) 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配色技法を学び、新しい配色を提案）
- ②地域創造コース1年生（2期生） 第2プロジェクト（地域創造概論・地域創造演習）
- ③1年生にとって、はじめて外部の企業と協働するプロジェクト。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昨年度1期生から引き継がれたプロジェクトであり、実施2年目。地域創造コース創設以前からの「地域調査班」における活動を含めると、地元の浴衣企業との協働は5年目となる。
- ⑥生徒が提案した配色案がもとになった浴衣生地が、協働企業である浴衣メーカーにおいて製品化された。

<活動の狙い>

昨年度の1期生における活動では、プロジェクトを通して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る生徒が多くいました。これは、工場見学などを通してメーカーや職人の方々のこだわりを見てきたことで、注染染めへの関心・興味を高め、地域への愛着を深めたことによるものと分析しています。また、自らの染色アイデアが反物や浴衣という形になっていくことに、喜びや達成感を抱く生徒も多くいました。その結果、1期生においては、45名中13名が2年次のクエストエデュケーションにおいて注染染めに関わる活動に取り組んでいます。今年度においても、高齢化が進んでいる浴衣産業を活性化させるために、自分たちで新しい配色案を提案し、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。また、年齢や性別に関わらず幅広く着用することができる浴衣の柄や配色は、現代社会のキーワードである多様性（ダイバーシティ）とも関連させて捉えることができます。

しかし一方で、現在の浴衣産業においては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ことを、4年間浴衣企業と協働するなかで共有してきました。昨年度「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」とご講評いただいたこのプロジェクトにおいて、今年度も生徒にとっては自分たちの着たい配色を考案する、浴衣企業・染色工場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〉

染色プロジェクトでは、昨年度から引き続き2つの企業と協働しました。1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、地域創造コース設置以前から、新作浴衣のカタログポスター制作を通じて協働を進めており、今年度で5年目となる継続的な協働関係を築いています。2つ目は、こちらも昨年度から引き続きの協働相手となる二橋染工場様です。昨年度の実践から、職人—メーカー—学校とのタイアップにより、地場産業である「注染浴衣」の技術のすばらしさと魅力、そして現状と課題について、生徒たちがより経験的に学ぶ場を作ることができると本プロジェクトを分析しています。また、3者のタイアップだからこそ、生徒が課題に対して多角的な視点からアプローチすることができます。今年度も、技術面は二橋染工場様に、注染浴衣の課題や現状、配色アイデアについてはメーカーである白井商事様に助言をいただきながら、生徒たちは若者向けに訴求力のある浴衣の配色案を考案することで、地域の課題にアプローチすることを目指しました。



▲白井商事様による授業。



▲注染染め生地とプリント浴衣生地を手に取り、比較する生徒たち。

実践の始めには、昨年度と同様に、まず白井商事様から浴衣の歴史や現状、メーカーの抱える問題点などをお話いただいたうえで、二橋染工場様から注染染めの技術の説明と実演・体験の授業を行いました。浜松の地場産業でありながら、生徒の注染染めに対する理解度は決して高くはありません。なかには小学校の社会科見学で染工場に行ったことがある生徒もいましたが、これまで注染染めを全く知らなかったという生徒も少なからずいました。そうした生徒たちに、プロジェクトのスタートアップの段階で、注染染めに対する理解と関心を高めつつ、その魅力を体験的に感じさせることが、このプロジェクトにおいては不可欠であると考えています。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しながら連続することと、裏表が同時に染まるのが大きな特徴です。そうした染色の技術面を理解したうえで配色案を提案するためにも、実際の作業工程を自身の目で見て学ぶことはとても効果的であると考えています。また、現在、浴衣は量販店などで安価に購入できるプリント浴衣が主流となっていますが、そうした浴衣とは一線を画す手触りの良さや風合い、注染染め独特のにじみやぼかし、そしてそれらを生み出すための職人のこだわりと手間暇をかけた作業工程に触れたことで、これから自身が魅力発信をする注染染めに対する愛着を高めることができました。



▲二橋染工場様による実演・体験授業。



▲実際に染め上がった手ぬぐい。

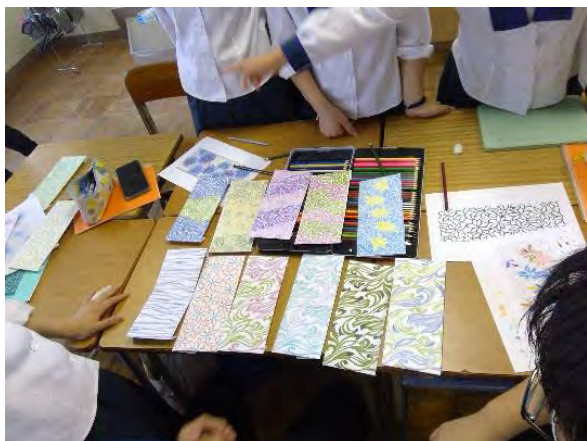
次に、6人グループに分かれたうえで、実際の配色作業に入ります。配色作業にあたっては、実際に染色で使われる型紙をコンピュータ上で加工した塗り絵のような作業シートに、水彩色鉛筆を用いて実際に彩色していきます。デザインは、本校の準制服シャツにも採用されている生徒たちに馴染みのある柄も含め、全5柄を用意し、全員が取り組むべき課題柄を1つ、残り4つを自由に選択してよい自由課題とし、それぞれに配色デザインを考えました。配色作業がスタートしてみると、それぞれが思うように配色デザインを考え、黙々と手を動かすグループ、作業に入る前にまず「どのような人をターゲットに浴衣を配色するか」を相談するグループ、さまざまな年齢層のファッション雑誌を参考に配色デザインを考えるグループなど、グループごとに異なる動きが見られました。浴衣産業の抱える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解決に向けて、生徒が主体的に考えながらアプローチしている様子が伺えました。



▲白井商事様から提供していただいた染色用の柄5種。

配色作業のなかで、昨年度以上に柔軟な発想によるクオリティの高い配色アイデアがたくさん生まれました。次に、それらのたくさんのアイデアから、最終的に白井商事様・二橋染工場様に向けて提案する作品を選ぶ作業に入ります。まずは、各グループ内で代表作品を選び、中間投

票を経て、白井商事様・二橋染工場様に提案する最終選考で発表する作品を選出していきます。そのなかで、今回のプロジェクトにおいて、最も運用に難しさを感じたのは中間投票でした。中間投票においては、「どのような基準で投票すればいいのか」という点で、生徒の間で混乱が起きてしまいました。48名、8グループが、それぞれの感覚・価値観を大切にしながらたくさんアイデアを出し、真剣に課題に向き合ってきたからこそ、自分たちの「好きなもの・着たいと感じるもの」を選ぶべきなのか、依頼をくださった協働先である白井商事様のニーズに沿うものを選ぶべきなのか、どこに選考基準をおいて投票するべきなのかで意見が分かれました。これは、「浴衣産業を活性化させるために、自分たちで新しい配色案を提案し、自分たちが着てみたい浴衣を実現する」というこのプロジェクトが、前面に「自分たちで新しい配色案を提案し、自分たちが着てみたい浴衣を実現する」というメッセージを出しつつ、その背景に「浴衣産業を活性化させる」→「低迷している浴衣の購買意欲を喚起」→「現状において、高価な注染浴衣の購買層は若年層ではなく中高年層」→「ターゲットは若年層ではない」というメタメッセージを有していたためだと分析しています。このダブルバインドの間で行われた中間投票は、話し合い、立ちどまりながら当初の予定を大幅に超過し、4時間にも及びました。特にプロジェクトを運営する役割を果たした生徒の負担は大きく、悩みながら進行役を務めていることが伝わってきました。生徒においては、何か作り上げていく過程のなかで、多様な考え・意見が出ることで、そして、そのなかで合意形成することの難しさと大切さを学ぶことができた、今後の活動において糧となる経験となったと考えています。また、本プロジェクトが抱える課題が浮き彫りになったできごとでもありました。中間投票においては、最終的に課題部門 6 作品・自由課題部門 10 作品が選出されました。



▲配色作業の様子



▲中間投票の様子



① 霞結月 (かすみつき)



② 陽風舞 (ひなまい)



③ 紡希 (つむぎ)



④ 恋珀懂 (こはくとつ)



⑤ 波紋 (はもん)



⑥ 朝焼 (あさやけ)



⑦ 緑 (ゆかり)



⑧ 白桃 (はくとつ)



⑨ 秋桜 (コスモス)



⑩ 泉麗 (すみれ)



⑪ 夜半夏 (よはのなつ)



⑫ 黎風夏 (れいふうか)



⑬ 翠煙 (すいえん)



⑭ 蚩川華 (けいせんか)



⑮ 風葵 (ふうき)



⑯ 瀧涙雨 (たらいりゅう)

▲最終選考に選出された配色デザイン。各配色デザインにふさわしい名前も生徒がつける。

今回のプロジェクトで初めて「運営」という、みんなをまとめる立場として活動してきて、うまくなかったことが多くありました。自分の考えが相手にうまく伝わらず、お互いに意見が違って納得ができていなかったことが多くあり、みんなの意見をまとめることができていなかったり、自分たちがまず「コンセプト」を理解して、みんなにわかりやすく伝えようとして、様々な場面でもうまくなかったことが多くありました。しかし、今回のこの経験ができてよかったこととして、互いの意見が通ることなく、思い通りにいかなかったことでも、それを理解しあうことが、最高のものであがるエッセンスがわかること、求められていることとして「互いの考え」足りない場合は新しい用紙や裏面を使うようにすることが大切だ」ということを学びました。今回の大変だったことが多くあったけれど、見つけた大切なことや、課題を、次のプロジェクトではクリアできるようにしたいと思っています。

▲運営役を務めた生徒の振り返りシートより。

最終選考では、中間投票で選出された16作品にそれぞれ担当を決め、白井商事様・二橋染工場様に向けたプレゼンテーションを行いました。その際、各配色デザインに名前を付けることで、配色の特徴やイメージを伝わりやすくするとともに、生徒自身にもプレゼンテーションを担当した配色デザインへの理解と愛着を促します。地域のプロフェッショナルの方々へのプレゼンテーションは初めての経験でもあり、生徒たちは緊張感を持って臨みました。最終選考においては、プレゼンテーションと併せて、実際に生徒が彩色した配色デザインを確認していただき、その場で両社による選定・講評が行われました。話し合いの結果、白井商事様・二橋染工場様からは3作品を選出していただき、「これは私たちメーカーや職人では思いつかない発想だ」「このような配色デザインは、職人として『染めてみたい』という気持ちにさせられる」と高く評価していただきました。



▲プレゼンの様子



▲審査の様子



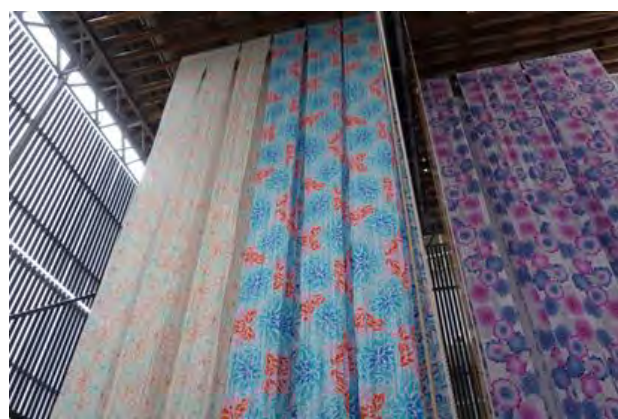
▲両社による選定

本プロジェクトの最後に、両社によって選出された3作品と、次点の評価をいただいた2作品の計5作品を、生徒が彩色した配色デザインをもとに、二橋染工場様で実際の反物に染めていただきました。残念ながら、今年度はコロナウィルス感染症対策として、実際に染める様子を生徒が見学することは叶いませんでしたが、後日完成した反物が届くと、生徒たちからは大きな歓声が上がりました。自分たちのアイデアが形になったことに喜びを感じていることが伝わってきました。また、その後白井商事様において、生徒が提案した配色案がもとになった浴衣生地が商品化され

ることになりました。本プロジェクトのねらいが、生徒・協働相手双方において実現できたという手応えを得ることができました。



▲生徒の配色をみながらの染色作業



▲染め終わった反物は自然乾燥される



▲完成した反物と、配色デザインを考えた生徒たち。

<活動の検証>

この注染浴衣染色プロジェクトは、生徒たちにとって、初めて地域のプロフェッショナルの方々
と協働する活動です。今年度も、プロジェクトのスタートアップから成果報告・評価まで、白井
商事様と二橋染工場様に参画していただき、実践することができました。

多くの生徒たちにとって、「注染染め」はこれまであまり馴染みのないものでしたが、両社の授業
を受け、体験的に注染染めについて理解するなかで、生徒たちはその魅力に目を向け、関心を深
めることができました。特に、メーカー・職人の方々の注染染めに対する熱い思いに触れるなか
で、生徒たちにもその熱が伝播していく様子を感じられました。これは、私たち教員では決して
生徒に伝えることができないもので、地域のプロフェッショナルの方々から学んだからこそ得ら
れたものであったと感じています。その熱を原動力に、生徒たちは本プロジェクトで示された「注
染染めが抱える課題＝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こ

と」の解決に向けて、自ら考え、周囲と協働しながらアプローチすることができました。こうした経験こそが、「地域で学ぶ」ことの意義であり、地域の魅力発信につながるものであると実感しています。

また、このプロジェクトは昨年度から引き続いて2年目の実践であり、教材としてのプラットフォーム化を進めることも今年度も目標の1つでした。今年度の実践のなかで発見した教材としての課題は以下の2点です。

- ① 前述した通り、「浴衣産業を活性化させるために、自分たちで新しい配色案を提案し、自分たちが着てみたい浴衣を実現する」というこのプロジェクトの方針が、前面に「自分たちで新しい配色案を提案し、自分たちが着てみたい浴衣を実現する」というメッセージを出しつつ、その背景に「浴衣産業を活性化させる」→「低迷している浴衣の購買意欲を喚起」→「現状において、高価な注染浴衣の購買層は若年層ではなく中高年層」→「ターゲットは若年層ではない」というメタメッセージを含み、ダブルバインド状態になりかねないこと。プロジェクトとして何が求められているのかをもう少し明確に伝える工夫が必要であると感じました。
- ② 配色作業において、注染染め特有のぼかしを表現するために水彩色鉛筆を用いて彩色していましたが、実際に反物に染める段階において、職人の方から「色鉛筆の彩色は『イメージ』は伝わっても、実際にどう染めるかがわかりにくい」というご意見をいただいたこと。実際に反物にする作品については、コピックやデジタル処理、カラーチップを用いるなど、改善すべき点だと感じました。

課題や改善点はあるものの、本プロジェクトは生徒が地域に目を向け、その魅力発信に寄与したいという思いを醸成する活動として大変有効であると分析しています。また、本活動を基盤とし、注染染めの魅力を発信するより発展的なアプローチは多様に考えられます。そうした汎用性の高さも、本プロジェクトの大きな強みです。今後も、改善を重ねながら、本プロジェクトの実践・検証を継続していきたいと考えています。

～本プロジェクトを基盤とした、注染染めの魅力発信活動の実践例～



▲商業施設での注染浴衣イベント



▲注染生地を用いたシャツの提案

(3) 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 とポスターの製作
（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、現地でコンセプトの異なる 3 本の動画の撮影や、第一プロジェクトの経験を生かしたポスター撮影など、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、グループのコンセプトに合わせた撮影場所の選定や撮影方法を考え、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践している。

<活動のいきさつ>

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昨年引き続き、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、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 PR の CM を制作していました。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。

<活動の狙い>

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。動画制作は静止画のポスター制作に比べて難易度が高く、様々な表現や編集の工夫が重要です。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。二つ目は、限られた時間の中で活動することです。当初の計画では、CM 動画やポスターの撮影は 3 日間の宿泊合宿を行い、その中で撮影をする予定でした。しかし、感染症の拡大にともない、日中のみの 3 日間で実施しました。この限られた時間の中で、最終的にアイデアを構築し実行するアイデアソン（アイデア＋マラソンをかけ合わせた造語）形式で実践することで、計画に時間をかけるのではなく、状況に合わせてスクラップ&ビルドする、臨機応変な思考や対応力を習得させることを目指しました。三つ目は、大人数での活動を通して、組織づくりや役割分担、情報共有の重要性を学ぶことです。本校では、学校行事である文化祭で、地域創造コースに所属する生徒全員で行うプロジェクトを計画しています。100 名以上がかかわる大型のプロジェクトを運営するために組織としての活動を経験することで、一人一人が何かしらの役割を担い、自ら進んで活動にかかわっていけるようにすることも本プロジェクトの重要なポイントでした。

<実践紹介>

9 月初旬に、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の講義をしていただきました。その

中で、本プロジェクトのCM動画やポスター制作の課題を提示していただきました。多くの生徒が今までに森林公園を利用したことがありましたが、実際には小学生くらいのことでした。そこで、幅広い世代に向けて、公園の魅力を発信するための動画制作が始まりました。

本プロジェクトではクラスを3つのグループに分け、どのように魅力を発信したらよいかアイデアの検証を行いました。しかし、森林公園に訪れていたころの幼い時の記憶だけでは、どんな魅力があるのかを鮮明にイメージすることができずなかなか良いアイデアが思い浮かびませんでした。そのため、まずは前回までのプロジェクトの学習を思い出し、ターゲットの選定やどのような動画にするのかを話し合いました。PRする対象に合わせた登場人物やストーリーの細かな設定を考え、そこに合うロケーションを見つけるという方法で事前の活動が進んでいきました。しかし、今回のプロジェクトはグループの人数が多く、意見をうまくまとめることに苦戦する姿が目立ちました。また現代では、SNSを通じて様々な動画に触れる機会が多いことから、無意識のうちに、「魅力を発信する動画」から「自分たちが撮りたい動画」に目的が変化してしまいました。その結果、生徒同士のミーティングは様々な意見が出てきてしまい難航するなかで、次第に積極的に活動する生徒とそうでない生徒に分かれてしまい、活動が停滞してしまいました。そこで教員側から、このプロジェクトの目的を再確認することと、現地でフィールド調査を行い自分たちの目で魅力を発見することを提案しました。

学校行事の日程を効果的に活用し、現地でのフィールド調査を行いました。実際に現地で活動することで、ネット上で紹介されていた場所や写真で見た風景だけでなく、より自分たちの構想のイメージに近い場所を見つけることができました。その反面で、様々なロケーションから新たなアイデアが次々と生まれたため、意見が衝突するグループも出てきました。また、初めての屋外での活動を通して、撮影には天候や時間帯によって受ける影響が大きいことを実感することもできました。しかし、グループ全員で現地を調査することができ、自分たちがどのような場所で何をするのかというゴールイメージを臆気ながら共有できたことで、活動が進んでいく大きなきっかけになりました。調査結果から構想の修正や撮影地の選定を進め、撮影本番に向けての準備が始まりました。活動の中で、撮影する時間帯やどんな順番で撮影していくかを考えるため、香盤表の制作をするという提案が出ました。香盤表は、上級生が昨年の活動で用いた、出演スケジュール表で、この仕組みを自分たちも取り入れ、管理していこうと考えていきました。その結果、一人一人の撮影日の動きや役割分担が明確になり、グループへの参画意識を高めることができました。



▲撮影風景



▲動画の検証

3日間の活動では、制作した香盤表をもとに各グループの撮影が進んでいきました。しかし、実際に進めていくと、当初の香盤表通りにいかず、予定より早く進んだり遅れたりするという現象が生まれました。その際に、生徒達は SNS を用いて進行状況を共有し、事前に次の撮影を準備させるなど臨機応変な対応をする生徒が見受けられました。また、当日に教員側から撮影データの不足を指摘されたグループもありましたが、その場でアイディアを出し合い、当初の出演メンバーだけでなく、グループ全員で出演しました。撮影したデータは、その場ですぐ確認し、納得いくまで撮影し直しました。また、編集作業もすぐに行い、翌日の撮影に反映できるようにしました。

アイディアソン形式で行われた3日間の合宿を終え、最終的には2分弱のCM動画3本とポスターを7枚製作することができました。活動を通じて、意見が衝突しても、お互いを認め合い歩み寄ろうとする姿が見受けられ合意形成をする能力が向上したと感じました。そして、コースのメンバーが少しずつチームとしてまとまっていくことを実感できました。活動のまとめとして、ヤタローグループ様と森林公園管理者へ向けて、制作した動画とポスターの成果発表を行いました。当日は、報道機関の取材もあり、生徒たちにとって自分たちの活動が認められたことを実感することができる機会となりました。運営に関わった生徒は、グループの人数が多く大変だったがとてもやりがいのある活動だったと振り返っていたのが印象的でした。

制作したCM動画は現在、静岡県立森林公園森の家のHP上で公開されており、多くの方に視聴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載されており、来場される方々からも高い評価をいただいております。今回の活動が地域の方々に還元できていることを感じました。さらに、年度末には、施設の運営委員会へ活動の報告を行い、感謝状をいただきました。



▲スタッフの方々への成果報告(動画)



▲スタッフの方々への成果報告(ポスター)

<活動プロセス>

総時間 : 31時間+現地活動4日

成果 : web用CM動画3本・ポスター7種

使用機材 : Panasonic G100v、FZ1000M2 ×2台

<活動の検証>

本プロジェクトを通じて、活動を進めていくにつれ一人一人がグループの中でどんな存在なのかを考え、率先した行動をとることができる生徒が増えてきたことで生徒の成長を実感しました。

活動をしていく中で提案された「香盤表の作成」は、まさに前回までのプロジェクトの反省点を改善するために考えられたものでした。以前の学校紹介ポスタープロジェクトでは、撮影の順番を待つ時間のロスや次の指示を待ち活動が停滞してしまっただ生徒が出てしまいました。森林公園の敷地はとても広く一般の利用者もいるため、どのように撮影を進めていくのかを共有し、自分が今何をしなければならないかを一人一人が考える必要がありました。香盤表を作成した結果、グループ全員での情報を共有が進み、先回りした行動をとる生徒が現れ始めました。特に、バードピア・木工館を撮影場所に使用したグループでは、施設内の状況を SNS で逐一報告し、混雑時には撮影順番を変更するという、臨機応変な対応をとることができました。

また、プロジェクトを進めていく中で、3つのグループが互いに進捗状況を確認していくことも必要でした。そのため、事前学習から全ての授業で、グループの状況を共有するためのミーティングの時間を設けました。その結果、それぞれのグループのコンセプトや題材、撮影方法など重なることなく、様々な視点から森林公園の魅力発信ができたのではないかと考えています。また、それぞれの班で出た失敗や課題も共有し、互いにアドバイスし合うということも行われ、グループの枠を超えてコース全体の一体感も同時に生まれていました。

このプロジェクトの重要なテーマであるアイデアソン形式について、生徒達に投げかけた最も重要なことは時間の使い方でした。高校1年生のプロジェクトということもあり、アイデアを構築することもプロジェクトを組織的に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。最初は失敗することが怖く、正解を探そうとするあまり決断が遅く、活動がムーズにいきませんでした。しかし、決められた期間で活動するためには、時間の配分に注意しなければならず、生徒たちは活動の中で何度も選択を迫られました。そこで必要なのは、腰を据えて話し合う内容なのか、即決して行動に移す内容なのかを判断することです。経験がない以上、たくさん挑戦してどのような結果になったのかを検証することが重要です。その場での検証・調整を短時間で行い、試行錯誤を繰り返すことで足りなかった経験を補い、協働することの大切さを学ぶきっかけとなりました。それにより、それぞれの生徒が自分にできることを発見し、実行する分業体制ができ、チーム全体のパフォーマンスが向上させることができました。

今回のプロジェクトで最も有益だったと感じたのは、現地のフィールド調査を全員で行うことができたことだと思います。現在では、ネット上で検索をすることで、写真や施設紹介、口コミなど様々な情報を得ることができます。しかし、魅力を発信するという活動をしている以上、まずは自分自身が実際に施設に足を運び、目で見て、肌で感じて自分たちが魅力的だと感じたものを発信しなくてはなりません。どんな方々がどんな目的で利用しているのかを観察し、実態をつかむことも重要です。しかし、感染症拡大下では、教員側から積極的にフィールド調査を促すことが難しく、学校行事としてフィールド調査を行うことができたのはとても貴重な機会でした。実際に現地を訪れることで、一人一人が見つけた魅力を共有し合い、イメージの共有が進んだことが活動を活発化させていくきっかけとなりました。

制作した動画やポスターは、森林公園様でも高い評価を頂くことができました。CM動画はホームページ上で公開していただいております、ポスターは園内のレストランで掲示していただき、来場者へ本校の活動のアピールにつながりました。3月に森林公園の運営委員会への成果報告を行い、地域に対しての還元と活動のアピールをすることができました。

今回のプロジェクトは、生徒達からの満足度も高く、学年末の振り返りでも多くの生徒が印象に残ったプロジェクトとして挙げていました。そして、2年生で行われるクエストエディケーション

ョンでは、動画を用いたPRを考えているグループが出てきています。その中で、高校生CMコンテストの動画部門にエントリーシグランプリを受賞したり、企業のCM動画に挑戦し採用されたりしました。少しずつ活動が地域社会に認められ、活動の場も広がってきつつあります。また、将来の進路に関しても、本プロジェクトの活動がきっかけとなり映像やパフォーマンスにかかわる職業に興味関心を抱き、進路研究を進めている生徒もいます。このように、授業で行った内容がそのまま将来のキャリア教育と結びついていることを実感することができました。

<生徒振り返り>

他のプロジェクトとは違って1グループの人数がとても多く、話し合いや現地での活動、撮影が難しかったところに魅力を感じました。今までは6人で話し合っていたけれど、今回の合宿が大人数になると話を上手に振り回す人の意見が押しつたり、また発言のしやすさなど色々な面でも他とは違った経験をするのがとても良かったと思います。積極的に取り組めた点は現地に行ってきた準備段階での活動です。撮影の練習やストーリーの作成、必要なもの、何をしたらいいかなど、自分で考え積極的に取り組めたと思います。また、森林公園での撮影期間では、曜日別といても、それ以外の時でもそれぞれ班の人達とよく話し合ったり、話し合いをしておいおいものを作ったりと、積極的に発言し、高い合宿で良かったと思います。

何かを通して思いを伝えたり、表現することが好きで、このプロジェクトは色々なことをできることに魅力を感じました。最初から自分で動画を制作するのは初めてで、今までは制作した作品にでていただけなので、いつもとはちがう視点から動画を作り、動画を完成させて努力を学べた。私は、運営をやらせてもらい、みんなの前に立ち、指示をすることや、運営の仲間と話し合い、スムーズに進められるように工夫をした。グループではリーダーとして活動をし、グループをまとめる役になった。まとめる方も、毎時間工夫し、自分ができるリーダーのやり方で進めたい。グループで話し合いをした時、私は、自分が一番前に立ち、進めたいのはいいけれど、一番後ろからみんなのサポートをして進めたい。そして、話し合いをする時の雰囲気や悪くしたくないように心がけた。1つの作品を制作する時間がかかると、達成感も改善がわからなくなってしまう。

<成果物>

ホームページに掲載されている CM 動画



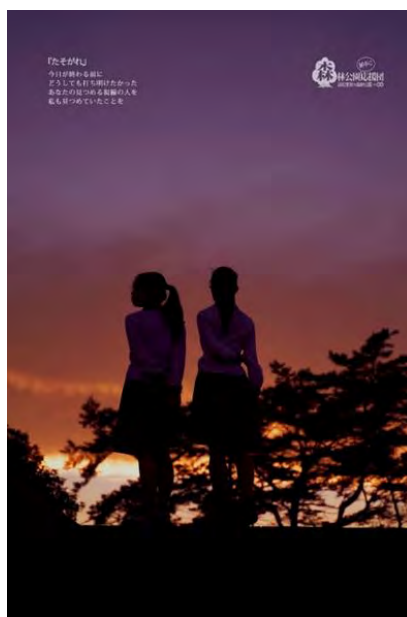
静岡県立森林公園 PR 動画 2021 その 1
園内の西側にある広大なスポーツ広場やイベント広場を PR



静岡県立森林公園 PR 動画 2021 その 2
森林公園の玄関口である森の家を PR



静岡県立森林公園 PR 動画 2021 その 3
バードピア浜北や木工体験館を含む中央エリアを PR



▲制作したポスター

(4) おにぎりプロジェクト（池田様+ヤタローグループ+遠州ビジネス交流会）

<活動のポイント>

- ①静岡県西部の遠州地域の食材と食文化を反映した高校生が考えるご当地おにぎりメニュー開発
- 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静岡県西部地域の企業様向けに、地域食文化を反映したおにぎりを作製した。作製する過程で調理実習を何度も行い改良を繰り返し、産地や原価について学び、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、継続的な販売商品になるように取り組んだ。
- ⑤コンソーシアムに向けて成果発表を実施した。試作したおにぎりは、協働に名乗り出てくださった企業様と販売へ向けて市販化への改良に取り組む予定である。



▲池田様によるスタートアップ



▲構想づくりに先輩がアドバイス

<活動の狙い>

全国でも2番目の面積を誇る浜松市は、南北に大きく広がりを持ち気候は年間を通して温暖であり、一次産業の農業や漁業も盛んな地域です。そこで高校生の視点で地域の食材を使って誰もが知っているおにぎりを商品化することで、地域の魅力発信へ繋がるとともに、地元の企業様との協働のきっかけになるというゴールを設定できました。ただ、生徒たちに伝えたことは、企業からは今回のアイデアが採用される保証はなく、おにぎりの出来映えと当日のプレゼンの両方に重きを置いて活動することを狙いとししました。昨年度は事前に企業様からの依頼をもとに実施しましたが、今年度は本校から地域の企業に売り込んでいくというスタイルを採用したため、生徒にとっては、よりシビアなプロジェクトになるということを共有して実行しました。

<実践紹介>

生徒は、スタートアップの前にあった1時間のアイデア構築の中で、自分たちなりのおにぎりに対する知識を整理しました。次の授業ではプロジェクトの開始として、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。

試作1回目まではアイデア構築の時間を4時間とり、1チーム6名の8グループでの検討を

行いました。おにぎりという普段の生活の中で何気なく触れる機会も多く身近なものにもかかわらず、話し合いがスムーズには進まなかったチームも見受けられました。そこで教員サイドは地元になんだ要素や、高校生だからこそ出るアイディアを意識していくように助言を行いました。それにより生徒の活動は活発化し、遠州地方の特産物や昔ながらの地元の食事のメニューや文化的な要素についての調査が進みました。

1 回目の試食作製の実習では、調理の知識の乏しい生徒の実情に合わせて、米の炊飯に関する水分量などの確認からはじめていきました。最初の試食では、白米は上手に炊けたもののおにぎりとしてはなかなか完成には程遠いチームや、事前に家庭の協力を得て試作の前段階までを済ませていたためまずまずの手ごたえを持ったチームが出てきたり、達成度は異なりながらもアイディア形にするという最低限の目標は達成することができました。チームとしての動きを見てみると他の実施プロジェクトに比べて男子が率先して関わっていることに気がつきました。役割分担は事前にあまり決めていなくても生徒各自が主体的に関わろうという意識をもち、準備から片付けまで時間内に終えることができました。

2 回目の試作では、前回の試作の反省点を生かした改善に取り組み、材料を足して特色を出すのではなく引き算で具材を際立たせていくグループが出てきました。試食を教員にお願いして検証材料を集める積極的なグループが出る一方で、改善点が見つからずうまく進めないグループも散見されました。2 回目の試作は前回の試作からの期間が短く、大きな変更をするまでには至らないグループが多く出たことは今後の授業日程に課題を残しました。

試作と検証を重ねていく中で、自分たちの作りたいものを作る傾向が強くなってきているグループが出てきたため、1 時間の授業を使ってマーケティングに関する内容を学習しました。商品の対象となる人たちのターゲティングやペルソナなど具体的な手法について学び、「なぜ」の部分に生徒たちが向き合える時間になりました。マーケティングについての学びをきっかけにして 3 回目の試作へ向けては話し合いが活発になり、使用する材料について生産者の方に実際に話を聞くなどの動きが出てきました。企業とやり取りも生徒主体で行うことで責任ある発言や意識が生まれました。また、大きくコンセプトを変えてメニューを改善したチームは、自分たちが食べたという視点から、地域の食材を見るという視点の大切さに気づくことができました。

3 回目の試作では、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。実際に商品として販売するためにはレシピとして材料や分量を確立し、誰でも再現できるように工程を細かく確認していきました。原価計算もプレゼン評価に含めるため、最終調整をして味と価格のバランスを探りました。

本番のプレゼンまでは、役割分担を考えてプレゼンの準備に時間を使いました。また、自分たちのアイディアの何が強みなのかをよく考えて、各グループがプレゼンの特徴を出せるように働きかけました。その結果、チームによっては原価率をアピールしたり、希少性を訴えたり、意外性のあるアイディアでアピールしたりするなど、メニューだけでなくプレゼンの特徴にも違いが出せるようになりました。

最終プレゼン日は、午後の審査へ向けて午前中から食材の仕込みと調理に取りかかりました。今回の審査は、全コンソーシアムメンバーへ参加を呼びかけ、さらに、地元の飲食店のオーナーにも来校頂きアイディ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 13 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では生徒は原稿を読むようなプレゼンではなく、評価いただく方々へどのようにした

ら伝わるのかをよく考え、話すテンポや表情も意識できるようになりました。各グループの特徴も様々で、プレゼンソフトでビジュアル面を重視したり、あえてアナログな手書きのボードを作成したりと工夫が見られました。今回のプレゼンテーションの審査基準は、おにぎりの味とプレゼンでのアピールの両方を基準としました。そして今回の審査は人気投票だけでなく、飲食店のオーナー様も参加していただけたので、各グループのおにぎりに対して青色の札は「美味しかった」、黄色の札は「アイデアを他の企業に紹介しても良い」、赤色の札は「自社で販売を検討」と設定し、実際に商品になる可能性を示していただきました。人気投票では、この地域特有のメニューを反映した「遠州焼き風おにぎり」が1位を獲得しました。そして実際に販売の可能性があるおにぎりは、後日、2社から問い合わせをいただきました。その1つは全種類を再度飲食店でお客様に対してテスト販売を行い、その中での人気のあるものをグランドメニューの中に取り入れたいという希望を頂きました。もう一つは、市内のイベントスペースにて一般の来場者へ向けてプレゼンテーションをしてもらいたいという希望が出ました。どちらの提案についても実現へ向けて検討を進めていく計画へ繋がりました。



▲試作の様子



▲中間報告を外部に公開



▲教員とも協働する様子



▲レシピは記録して残す

<実践紹介>

総時間 : 37 時間
 成果 : おにぎり案 8 種
 使用機材 : 調理器具・プレゼンテーション用 PC

<活動の検証>

本校におけるおにぎりの実践は昨年度から実施しました。企業との協働することが目標の一つでしたが、昨年度に採用された案は企業側の都合により販売するところまでは至っていないのが現状です。感染症をとりまく現状も加わり、市販化の活動を拡散させることの難しさを感じています。ただ、時期を見て販売できるように粘り強く交渉は継続していこうと考えています。そして、今回のプロジェクトでは実際に飲食店を経営されている方が審査に参加して頂けたことで、生徒にはアイデアを販売現場の方に直接評価して頂くという経験をする事ができました。そのため、各グループが単なるご当地おにぎりのレシピの発案ではなく、実際に販売というゴール目標を設定できたことで挑戦する気持ちを継続させる事ができました。生徒たち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事はほとんどありませんでした。そのため、「おにぎり」という題材は何をするのかという具体的なゴールをイメージさせる「商品の形・販売」という完成形がビジュアル化しやすく、生徒が活発に活動できると感じました。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活動する姿が印象的でした。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に関わる全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、教師が伴走者であり生徒とともにチームの一員となって活動する事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開始の授業を担当する本校独自の仕組みは、生徒のモチベーションを効果的に上げる要因となりました。コンソーシアムメンバーから指導頂く商品の流通や原価率などのマーケティングや販売対象を絞り込むターゲティングなどの基礎知識は、普段の授業では扱うことのない分野であり生徒達にとっては新鮮な学びになりました。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生徒たちの活動も活発化していくと感じました。

プロジェクト終了後のアンケートの結果、教材として大きなメリットがあったこの「おにぎりプロジェクト」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。



▲プレゼンの様子



▲最終審査の様子

<生徒振り返り>

1. 活動の取り組み（具体的な活動内容や自分の取り組みなど）

池田様のスタートアップから始めて、姫様道中をモチーフにしたおにぎりや三方原チップスを使用したおにぎり、ビビンバのおにぎり...など"最初は何を作、ていいかわからず"いろいろなおにぎりを作りました。ですが三方原チップスは、ポテトチップスの味が強くなってしまい、おにぎりよりもメインになってしまいました。ビビンバは、味が全体的にバランスが悪く思うような味にならず、苦戦しました。最終的にアレンジをした姫様道中のおにぎりですが、最初は、さけおにぎりにいなりを巻いたおにぎりでした。味はおいしかったのですが、見た目と中身が合わず、あまり思うようにいきませんでした。第2回の試作では、お姫様のかわいらしいイメージ(見た目)を重視して作りました。しかし、見た目に目がいきすぎて、味が少し濃く、材料費も高くなってしまいました。そして第3、4回で、さらに材料を見直して、桜ごんぼを使用したかわいらしい見た目と、お姫様のような甘い味に仕上げました。

2. 振り返ってみよう（活動を通じて得たモノや成長した点・次への目標など）

自由に使おう！

- 今回、初めて、プロジェクトをやって、司会もやりましたが、まだ、臨機応変に対応する力が足りないと感じました。定められた時間の中で、スムーズに行かず、削らなければいけない部分がありました。ですが、焦れば、焦るほど何を言えばいいかわからず、上手いきませんでした。今後は、司会だけに限りませんが、プレゼンするときなどにも臨機応変に対応できるようにがんばっていきたいと思いました。
- 特に今回は、スクラップ&ビルドについての重要性をよく感じました。最初、3つくらいあったアイデアから1つにしぼりましたが、なかなか思うようにいきませんでした。たはたはおいしいというだけではなくて、その見た目、イメージと味を一致させるために、食材を考え、試作しては、考え直して、また試作をくり返しました。そこで、例えば"最初考えていた油あげで、まことということにとられます"、他の視点から何度も見るということが大切だと感じました。
- 運営で、今回もあり、積極的にできていたからだと最初感じました。運営自体がどのように進むのか分からず、上手く参加できませんでした。そこから、中間発表を経て、本番のプレゼンで司会に挑戦しました。私はもともと早口だから、会場を盛り上げる役目の司会が務まるのか不安でした。やってみて、実際にできたのかは、分かりませんが、緊張しすぎず、ある程度リラックスした状態でできたように感じました。たは、前に述べたように対応力は今後の活動で特に

力を入れていきたいと思っています。

足りない場合は新しい用紙や裏面を使おう！

- 今回、107号は、他の生徒がやってくれたため、私は、それを少しサポートするようにしました。しかし、今後は、自分が相手に伝わるような説明をしているときに、107号を見てわかりやすいと思ってもらえるような107号が作れるようにしていきたいです。

(5) 林業プロジェクト（永田木材）

<活動のポイント>

- ①プロフェッショナルによるレクチャーや木材の伐採現場と製材工程の見学を経て、林業・製材・木材卸売の業界が抱える課題解決のためのアイデア構築を目指す。
- 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「地域の林業が抱える課題の解決」を共通テーマとして、生徒たちが衣・食・住の各観点からアプローチを試みた。
- ④地域で製材業を営む永田木材と協力し、1学年の集大成として各グループによるアイデアのプレゼンを実施すると同時に、それをWEB上でライブ配信した。

<活動の狙い>

林業プロジェクトは、地域創造コース1年生で最後に実施するプロジェクト型学習です。本校の所在地である浜松市は、平成17年の大規模な市町村合併によって、旧天竜市や旧春野町といった北部山間地域を含む広大な市域を擁する自治体となりました。これらの山間地域で主要産業とされているのが林業であり、特に天竜地区で産出する「天竜杉」は国内でも有数のブランド木材として高い知名度を誇っています。しかし近年は、安価な輸入材にシェアを奪われたことで林業が衰退し、これらの地域は人口減少の一途をたどっています。天竜地区における林業は約500年にもわたる歴史を有しています。林業プロジェクトは、このような地域の伝統産業を授業のテーマとすることで、これまでよりも更に大きなスケールで地域の魅力発信や課題解決に取り組み、1学年の集大成としての意味合いを持たせたプロジェクトとなっています。

またこれまでのプロジェクトでは、地元企業の協力を得て、生徒たちが「試作品」という形でアイデアを具体化することを重視してきました。一方で、林業をテーマとした課題解決や魅力発信のアイデアとなると、扱うフィールドや製品の規模が大きくなり過ぎてしまい、生徒自身による試作作業は困難を極めると予想しました。そこで本プロジェクトでは、永田木材様による協力のもと、地域の林業界に関するレクチャーや伐採・加工現場の見学といった体験的な学習を下敷きとしたアイデア構築に大きな比重を置き、そのプレゼン内容を評価することとしました。これにより、これまでのプロジェクトが「制作やアイデアの具体化」に重きを置いていたのに対し、本プロジェクトは「より精緻なアイデア構築力・企画力・プレゼンテーション能力」を重視するものとなります。こうすることで、2学年のクエストエデュケーションで必要となる課題発見能力やクリティカルシンキング、ラテラルシンキングの能力を育てることを目指しました。

<実践紹介>

まずはプロジェクトのスタートアップとして、コンソーシアムメンバーである永田木材様から、地域の伝統産業である林業の概要とそれが抱える課題に関するレクチャーを行っていただきました。この際、昨年度の林業プロジェクトで「JAS規格やFSC認証といった木材の付加価値に関連する内容を詰め込み過ぎてしまい、アイデア構築時に考慮する要素が多くなり過ぎてしまった」という反省を踏まえ、「持続可能な林業を実現するためのアイデアを構築する」といった具合に生徒へ示すテーマの内容を絞り込みました。また、事前に打ち合わせを重ね、「東京オリンピック・パラリンピック選手村で使用する建材調達」「スターバックスコーヒー浜松城公園店の店舗設計」

といった実際に永田木材様が携わった業務を例に挙げた授業を行い、生徒が林業を身近な産業として捉えることができるような改善も行いました。

永田木材様によるレクチャーの後、浜松市北区の引佐地域にて、木材の伐採や加工現場の見学とフィールドワークを丸一日かけて実施しました。これまでのプロジェクトではプロによる製造や加工の現場を直接体験する機会が無く、生徒にとっては自分に関わるプロジェクトについての現実感が薄い状態が生まれてしまいがちでした。そのため本プロジェクトでは、「伐採」「製材」「乾燥」「出荷」といった作業工程を間近で見学し、林業の実態を肌で感じられるようにしました。また、昨年度には無かった「育林中の森を見学する」という行程を盛り込み、「持続可能な林業」というプロジェクトのテーマを生徒に意識させることを企図しました。これらの体験を経た生徒は、「香りや肌触りといった木材のもつ魅力」や「現場を支えるプロのこだわりや思い」に触れ、プロジェクトに対するモチベーションを高めることができました。



▲見学・フィールドワークの様子(左上:伐採、右上:製材、左下:育林、右下:乾燥)

現地での見学とフィールドワークをもとに、生徒は各グループで「持続可能な林業を実現するためのアイデアを構築する」という本プロジェクトの課題に取り組みました。この時、昨年度の林業プロジェクトで「自分たちの地域特性を生かしたオリジナリティあるアイデアが出なかった」という反省を踏まえ、教員が各グループに対してアドバイスを行う際には「アイデアの独自性や新規性を重視すること」「浜松地域が有する他のリソースを活用すること」を付言するよう意識しました。また、与えられたテーマに対して「とにかくアイデアを組み上げ、それを具体化する」ことがメインだったこれまでのプロジェクトと異なり、「より精緻なアイデアを構築し、それをプロに向けてプレゼンテーションする」ことが主題の本プロジェクトでは、生徒がア

アイデア構築に行き詰まる場面が多く見られました。しかし生徒らは、これまでのプロジェクトで得た経験を活かしてアイデアの破棄と再構築を恐れることなく繰り返し、自分たちの構想を限界までブラッシュアップしようと奮闘していました。また、各グループにおけるアイデアの善し悪しを競うのではなく、プロジェクト全体としてよりよいアイデアを提案するという意識が生まれ、情報やノウハウを積極的に共有しようとするグループも現れ始めました。



▲アイデア構築・プレゼン準備の様子

こうして数週間にわたる準備を行った後、各グループのアイデアをプレゼンする成果報告会を実施しました。昨年と異なり、今年の実業プロジェクト成果報告は地域創造コース2年生が取り組むクエストエデュケーションの成果報告会と合同で実施するように調整しました。これにより、プレゼンに対する上級生からのフィードバックを得るとともに、現1年生が次年度から取り組むクエストエデュケーションについてのイメージを持たせることを企図しました。また今年、YouTube Liveを用いて生徒のプレゼンを生配信し、永田木材様と本校教員のみが参加した昨年の報告会よりも多くの方々にプレゼンをご覧いただけるよう手法を改善しました。結果として、他のコンソーシアムメンバーや本校の取り組みに関心をもつ教育関係者など30名以上の方々にリアルタイムで配信を視聴いただき、大学関係者から発表に関するフィードバックを受けることも出来ました。また、保護者に向けてもライブ配信の実施とアーカイブ機能による後日視聴が可能であることを告知し、感染症の流行によってこれまで実施できていなかった保護者に対する活動成果の披露を行うことができました。成果報告をウェブ上で生配信するという試みは本校で前例がなく、教員側も配信環境の構築や動画へのアクセス方法の検討などに苦心しました。一方、2時間超にわたる報告会にもかかわらずアーカイブ機能による視聴を含めて400回近く動画を視聴いただくなど、実施した結果には大きな手ごたえを感じており、今後の地域創造コースにおける成果報告にも改善を加えつつ継続的に導入していきたいと考えています。生徒らのプレゼンは各グループ4分の持ち時間で行われ、これまでのプロジェクト培ったプレゼンテーション技術を総動員して自分たちのアイデアを発信していました。生徒にとっては、会場の参加者以外に全国の関係者や離れた保護者からプレゼンを評価されるという状況は非常に緊張感があったようで、一年間の締め括りとしてふさわしい成果報告になったと感じています。



回答1 Q 自分で作ると愛着が湧くと思うけどクオリティがプロよりは低くなって満足いくものができないかも。→作られているものも売る。タンブラー自体が重くなりそう。荷物の負担。→軽い木を使う

回答2 Q どういった問題があるのかやどうアプローチをしていくかの着眼点がすごく良いと思いました。しっかり問題とその問題が起きている原因をとらえていて、説明の手順も分かりやすかったです。木のタンブラーならおしゃれでちょっとほしいなと思いました。彫ったり削ったりレーザー加工がしやすい木をオリジナルのタンブラー作りをするという発想はあえて木を使う理由にもなっていて良いと思いました。どんなメリットがあるのかやSDGsに絡めた話をしていたのも凄いなと思いました。また、作り方まで考えていて、ちゃんと実現する道筋まで考えられているのが伝わってきて良かったです。パワーポイントも見やすく、模型などを使用した表現の仕方は面白いし見飽きないのでとても良かったです。プレゼンも声が大きく聞き取りやすかったです。

回答3 Q ・自分達で作り触れ合うという部分は印象的だった。
・もう少し対象者の幅を増やして、視点を変えてみたりするべきだと思った。

回答4 Q ・パワポがとても見やすかったです！
・イラストのクオリティも高く、制作物での印象も残りました！
・GOOD GET WOODの三つのキーワードがとても印象に残ったユーモアのある発表だなと思いました～

回答5 Q プレゼンもわかりやすく、提案自体も好きでした！

回答6 Q 問題とその問題が起こる原因を捉えていて、説明もとても分かりやすかったです。木のタンブラーなら、おしゃれだし、彫ったり削ったり加工したりすることで、自分好みのものができるし、誰かにプレゼントするのもぴったりだと思いました。また、このタンブラーが木であるからこそできることだし、自分たちで気に触れ合うきっかけになるのはとても素敵な事だなと思います。イラストや制作物もあって、印象にも残りました。

▲左上:配信環境 右上:配信動画のアーカイブ 下:プレゼンに対する2年生の感想

作成方法

内面
耐熱容器を入れ
保温も可能に

表面
彫る 削る
レーザー刻印
デコレーション

サイズ
◎種類から選択可能に

※レーザー光を利用し、加工すること

5



▲左:プレゼン資料 右:発表の様子

<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、成果報告会記録動画

(動画 URL：https://www.youtube.com/watch?v=oi-XaB5ABEU&ab_channel=SA)

使用機材：プロジェクタ、大型スクリーン、配信用機材 (ATEM Mini、ノートパソコン、ビデオカメラ、モニター、スピーカー、各種ケーブル)

<活動の検証>

林業プロジェクトは、本校地域創造コース1学年における最後のプロジェクトであり、次のようなカリキュラム上の目的をもって設定されています。

- ①：1学年における5つのプロジェクト中、空間的・概念的に最も広いフィールドを設定（ほぼ浜松市全域を対象とし、「衣」「食」「住」すべての分野を包含）することで、アイデア構築における多面的な思考を養う。
- ②：「アイデアの構築とプレゼンによる発信」という抽象度の高いタスクを主題とすることで、発想力・ロジカルシンキング・クリティカルシンキングを育てる。また、プレゼン資料の作成や発表を通じて、表現力や発信力を育成する。
- ③：アイデア構築やプレゼン準備などを協働して行い、次年度から始まるクエストエデュケーションで必要となる協調性・コミュニケーション能力などを確立する。

これらの目的を達成するため、昨年度の反省を踏まえた上で今年は次のような改善を実施しました。

- ①：プロジェクト開始時に行う永田木材様からのレクチャーに際し、アイデア構築の際に生徒が考慮する要素をシンプルにするため、「持続可能な林業を実現するためのアイデアを構築する」といった具合に生徒へ提示する課題の内容を絞り込んだ。
- ②：アイデア構築の際に生徒が林業を身近な産業として捉えることができるよう、「東京オリンピック・パラリンピック選手村で使用する建材調達」「スターバックスコーヒー浜松城公園店の店舗設計」といった、実際に永田木材様が携わった業務を例に挙げた授業を行っていた。
- ③：「持続可能な林業」というプロジェクトのテーマを生徒に意識させるため、伐採現場の見学・フィールドワークの際に「育林中の森を見学する」という行程を盛り込んだ。
- ④：生徒から浜松の地域特性を生かしたオリジナリティあるアイデアが出るよう、教員が各グループに対してアドバイスを行う際、「アイデアの独自性や新規性を重視すること」「浜松地域が有する他のリソースを活用すること」を付言するよう意識した。
- ⑤：プレゼンに対する上級生からのフィードバックを得るとともに、現1年生が次年度から取り組むクエストエデュケーションについてのイメージを持たせるため、地域創造コース2年生が取り組むクエストエデュケーションと合同で成果報告会を実施した。
- ⑥：学外の関係者や保護者といったより多くの方々から外部評価を得、年度末の集大成との意味合いを持たせるため、YouTube Live を用いて生徒のプレゼンを生配信した。

これらを踏まえて生徒によるプロジェクトの振り返りを見ると、教員側で設定した目的や実行した改善点は、概ね意図した通り生徒へ伝わっているように感じました。振り返りシートには、「アイデア構築には色々な角度から広い視野で物事を見るのが大事だと感じた」「多くのアイデアが出てきたり意見が対立したりした時にどう合意を形成するか、とても悩んだ」などの感想があり、実際の様子を見ていてもそのように生徒らが悩んでいる場面が多々ありました。また、2学年との合同実施とライブ配信によって成果報告会を昨年度よりも大規模化したことも良い影響をもたらしてくれました。まず、上級生である2学年の成果報告を見ることで経験値や技量の差を体感し、次年度以降のモチベーションに繋げることができた生徒が現れました。また、配信先を含む多くの視聴者に見られながら発表を行うという緊張感は、それが無事に終わった際の達成感を増幅する方向に働き、生徒の自尊感情や自己肯定感に対してプラスの効果を与えてく

れました。

一方で、生徒がこちらの想定通り自己の課題に気付いてくれたまでは良いものの、それを自ら改善して次のステップへ進むところまで到達した生徒はほとんどいませんでした。例えば、「アイデアを考えたりプレゼン資料を作ったりする際の情報共有がうまくいかなかったように思うので、来年度のクエストではこれを改善していきたい」というように、自己の課題を自覚することはできたものの、それを改善する具体的なアクションとして何をすればよいかがよく分かっていない、もしくはそこまで発想が至らないという生徒が大多数でした。また、生徒らが考えたアイデアの多くで「課題解決や魅力発信に資するか否か」ではなく「自分たちの興味関心に沿っているか否か」に重点が置かれてしまい、自己満足に陥ってしまっている部分が少なからず見受けられたのも今後の課題です。これらについては、チームビルドのプログラム等を通じ、これ以前のプロジェクト期間を含めた長期のスパンで生徒のマインドセットを行うことが今後の課題であると感じました。

<生徒振り返り>

- ・木で作られている物がたくさんある中で、どの部分に注目すれば永田さんの木材を生かすとかできるのかを考えるのが難しかった。
- ・具体的なゴール地点が無かったから、考え方の方向が違ったりしてしまうなどロジックを見える化することが大変だった。
- ・できそうな案を考えても、世の中に出回らな理由があるから、そこを考えることも大切。(永田さんから)発想できておいてないものには何か理由がある。
- ・自分で作ったもの→愛着がわくなどといった付加価値が大切!!
- ・作って満足ではなく、今後に繋げていくこと、続けていくこと!!
- ・木材について調べていくと問題点や自分の知らないことが分かったりして考え方が広がったりして楽しかった。
- ・自分たちがやりたいことが良いと思えたことだけではないものも作本ない(先輩方)
- ・先輩の発表を見て、発表者の人が落し付きがあって聞けやすかったし言葉使いが丁寧だった。すべての活動がうまくいっているわけではないと知ってその失敗を次に生かしていくことの大切さを感じた。

- 今回のプロジェクトを通して、1年間のまとめも含めて、いろいろなことをさらに学ぶことができました。特に視野を広げることで予想外のアイデアが出てきたり、前考えていた事とは全然違うアイデアが思いついたりするということを実感しました。
- 今回、話し合いの途中に行き詰まっていた時があって、その時も、いい案はないのかと、頭ばかりで考えようとしていました。ですが、頭だけで考えてもいいアイデアは浮かばず、今回であれば、例えば、永田木材様のホームページや face book 等を見返してヒントを探すということも大事だと先生からアドバイスを聞いて気付きました。
- 最初私たちはみんな同じ作業をやっていたので、しばらくしてスムーズに進んでいなか、たと反省しました。しかし、責任者(管理する人)を決めて分担も決めることが大切だと思いました。
- 2年生になって今後それぞれグループにまた分かれてクエストエッセイケーションをやるまでに、今回いままですんだこと、反省したことをしっかりと生かして、つなげていきたいと思います。

5. 2年生のクエストエデュケーションの取組

(1) クエストエデュケーション総括

高校2年生を対象としたクエストエデュケーションは、本年度が実施初年度となりました。クエストエデュケーションは、高校2年生から3年前半にかけて継続的に取り組むプロジェクトで、1年生次には5つのプロジェクトを実行していた事に比べても時間・活動内容のスケールのにも大きなものとなります。1年生のプロジェクトでは取り組むべき課題は、各プロジェクトの共同実行者であるコンソーシアムメンバーから示されていました。クエストエデュケーションでは、この課題の発見からアイデアの構築、そしてその実行検証までを取り組みの範囲としました。

実際にクエストエデュケーションとして各プロジェクトを実行する中で、最も大きな障壁は課題の設定でした。取り組む方向性が近い生徒でチームを校正紙、合計5つのチームでスタートしました。どのチームも最初は自分たちのやりたいアイデアを取り上げてしまい、そのアイデアが地域のどんな問題や課題を解決するのか、そしてどのような効果をもたらすと予想されるのかを考慮していませんでした。この初期の構想発表を最初の中間報告と設定していたため、具体的な構想のアウトプットや口頭試問に対応することができませんでした。そのために、問題や課題の根拠となる統計や資料を準備して挑むよう指導していきましたが、この修正に大きな時間がかかってしまいました。

もう一つ大きな問題は、共同する企業や団体の状況によって協働計画そのものが消滅してしまうことでした。コロナ禍において地方の企業は大きな打撃を受け、企業の経営意外に余力を避けない状況や担当者の異動・移籍がありました。そのため、順調に進んでいたクエストも計画の変更を余儀なくされてしまいました。

こうしたクエストを実行するには逆風の中、生徒達のアイデアと協働していただく企業とのマッチングには学外のコンソーシアムメンバーが大きな力となりました。実際にCM制作紹介の場を頂いたり、試作協力企業を紹介いただいたりと、生徒達がアイデアを実行するための重要な存在となりました。実際に専門に取り組む企業の方々と相談や試作を行っていく中で、プロフェッショナルの方々からいただける助言が、その後の課題解決の進展に大きな効果を与えたと感じました。こうした効果は、本校のコンソーシアムは民間企業や団体を中心に構成されていることが、多くのクエストの実行数と実行速度を達成することができた大きな要因であったと分析しています。

またクエストエデュケーションをどのように評価するかについても大きな課題でした。1年生の5つのプロジェクトは実施後にそれぞれ評価を行ってきましたが、クエストエデュケーションではコース内での中間報告・年度末の成果報告に加え、外部コンテストへの応募を加え、3つの評価地点を設けました。外部コンテストを活用することで、生徒達が取り組む課題に対して教員以外の客観的評価を導入することができるとともに、生徒自身が取り組む課題やアプローチの効果を可視化したりアウトプットしたりする機会となりました。その結果、観光甲子園2021では準グランプリを、福山大学主催の高校生CMコンテストにおいては動画部門とポスター部門でグランプリを獲得することができました。こうした学外のコンテストや大会で得た取り組みへの評価は、生徒たちの自己肯定感を大きく高めるきっかけとなるとともに、取り組みを可視化するために重要な役割を果たしました。

(2) 教材化に向けて（自校地域のみの実践の限界）

地域創造コース2年生で行うクエストエデュケーションは、コースの前身となった探究活動の地域調査班のプロジェクトの実践検証を踏まえて実践しています。これまで外部コンテストに参加することで活動評価を受けるようになると、生徒たちは自分たちの活動を他校の活動との差別化を強く意識するようになってしまいました。自分たちだからこそ実行できたアイデアは重要ですが、それが本校だけの特異的な活動になっていました。こうした傾向が見られた原因は、活動の成果発表として外部のコンテストを利用しましたが、その結果にこだわりすぎた結果だと分析しています。地域での学びは、その地域の特色は反映することはもちろん大切ですが、様々な地域でも取り入れて実践してみたいくなる仕組み作りも大切だと考えています。1年生で取り組んでいる5つのプロジェクトが、徐々に他校からの実践の問い合わせをいただくようになり、本校での共有化に向けた実践は進んで居ます。そこで本年度のクエストエデュケーションでは、この観点を重視して実践しているプロジェクトが他校で教材として取り組むことができるかを検証することを意識しました。

(3) 各クエスト概要

<オリジナル染色プロジェクト・市販シャツプロジェクト>

①クエスト概要

この注染のオリジナル染色プロジェクトは、1年生次に実践したオリジナルの配色を提案した経験を基に実施しました。地場産業である注染染めは、現在浜松市内に4つの向上が残るのみとなっており、染めを担当する職人も高齢化が進んでいます。また浴衣の消費が減少することで新たな投資をすることが難しくなっていました。こうした状況の中、1年生次に取り組んだ配色案のプロジェクトは、あくまで提案にとどまっていた。1年生次に学んだ注染の染色方法や協力企業との関係を活かし、浴衣卸メーカーの白井商事様と注染工場の二橋染工場様と協働して新しい商品用の染色やそれを活用した商品開発を目指すプロジェクトが立ち上がり、染色とシャツの2系統に分かれて活動しました。

当初は宿泊施設向けの新しい配色提案と商品化を目指していましたが、なかなか条件やデザインが折り合わず活動は頓挫してしまいました。染色のチームはそのまま手ぬぐいなどの制作を通じて、注染の魅力を伝える活動を継続することになりました。そんな中、生徒達の活動を支援してくださったのはコンソーシアムメンバーのヤタローグループ様でした。ヤタローグループは地域の特産品を扱うECサイトを浜松市から委託事業として運営しており、そこで配色した生地を用いたシャツ販売を提案していただきました。実際の染色作業に向けて配色の修正を重ねて、地域をイメージ他4種の配色案を完成させました。しかし、染色にあたって望み通りの色がなかなか伝えられない問題に直面しました。この問題を解決したのは、デジタル技術でした。型紙を画像処理ソフトで加工し、スマホやタブレットで簡単に彩色できるようにし、注染特有のぼかしを再現する方法を考案しました。また、色指示を出すために、印刷用のカラーチップを導入しました。これはデジタルでの彩色では、RGBやCMYKを用いた数値を示すことで同じ色を再現することができるため、印刷用チップで近い色を選んで指定することができるようになりました。これにより、配色イメージが異なってしまう何度も染色をやり直すリスクから解放され、試作をスムーズに進めることができるようになりました。本校で取り組んできた浴衣生地を用いた準制服のシャツの型紙を活用した4種類のシャツを制作し、市販化に向けた準備を整えることができました。本年度はイメージ撮影を行うにとどまってしまうでしたが、次年度には市販に向けて準備を進めていく予定となっています。



▲幅広い世代に意見を調査



▲撮影に向けてスタイリング



▲ブランドポスターの撮影

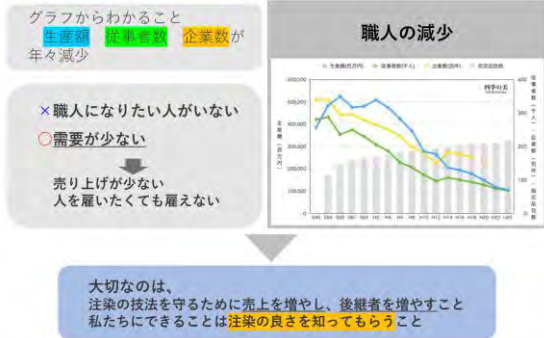
②成果資料

●染色グループのプレゼン資料



01. 注染について

●郷土工芸品の衰退



02. かんざんじ

●配色案1



02. かんざんじ

●配色案3



01. 注染について

●注染とは

布に模様をつける日本の染色技法のひとつ
静岡県の郷土工芸品に指定されている



- ・透気性、吸水性が高い
- ・肌に優しい
- ・一つの型で多くの配色パターンができる
- ・裏表がない
- ・職人技で生まれる「色の深み」
- ・柔らかな「ほがし」
- ・グラデーションが綺麗

02. かんざんじ



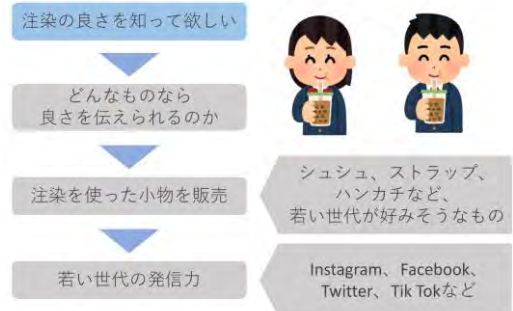
02. かんざんじ

●配色案2



03. 大会

●常葉大学ビジネスプランコンテスト



03. 大会

●反省と改善

1. 班員と共有がうまく出来なかった	▶	1. 班員との共有をこまめに行う
2. スケジュール管理が出来なかった	▶	2. スケジュール管理を徹底する
3. 数人のみの意見で行動していた	▶	3. 意見を言いやすい環境を作る
4. 対象者が限られてしまった	▶	4. 対象者が限られてしまわないようにする

04. 今やっていること

目標
注染の良さを知ってもらい、
技法を絶やさないようにすること

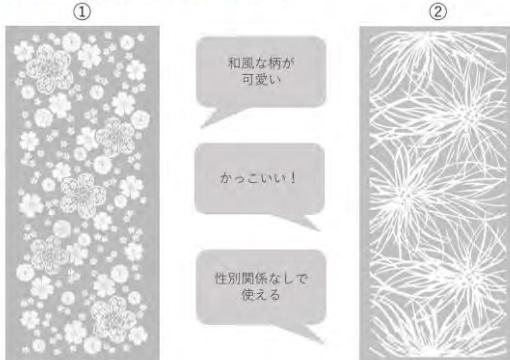


値段が高いから
手に取ってもらいにくい

浴衣ではなく、
手ぬぐいを売ろう！

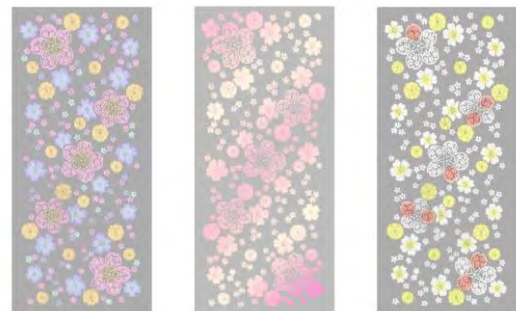
- ・通気性、肌触り、
吸水性がよい
- ・たたんでも薄い
- ・持ち運びに便利
- ・速乾性が高い

04. 今やっていること



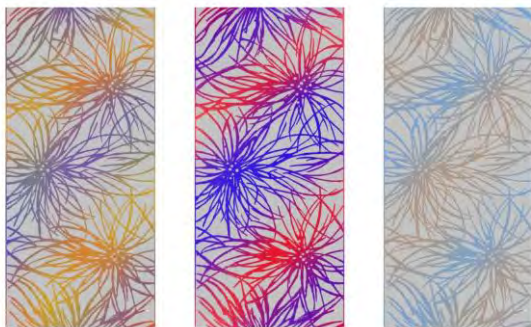
04. 今やっていること

●①の型の配色案



04. 今やっていること

●②の型の配色案

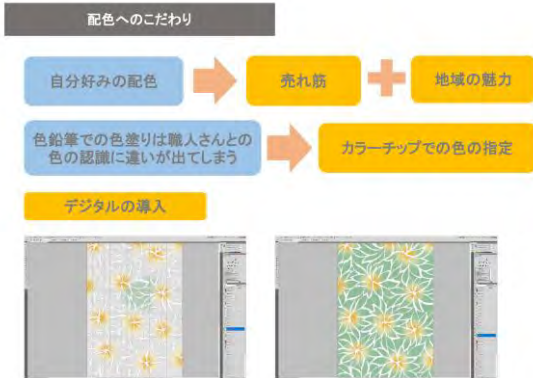
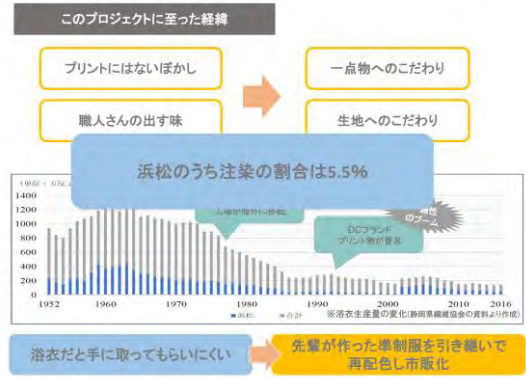


04. 今やっていること

●2つの型の配色案について



●市販シャツグループのプレゼン資料



デジタル化の需要

型紙は劣化するため手作業で彫り直す必要がある → 型紙をデジタル化

利点

- 型紙を次世代の職人さんに引き継げる
- 色鉛筆では表現できない色での配色が可能
- 様々なパターンで素早く制作
- 先方にデータを送りやすい

約50人の生徒や先生に「着たい配色」でアンケート

制作した配色

はやせ 灘

・モチーフ 遠州灘
・こだわり 水色の部分の花の中心をとこところ抜いた ↓ さわやかさ + 海に反射する光

制作した配色

はなぐるま 花車

・モチーフ ガーベラ
・こだわり 売れ筋のピンク × 暗めの茶色 = 着やすさ

制作した配色

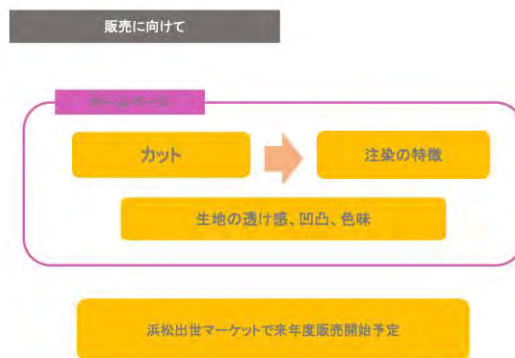
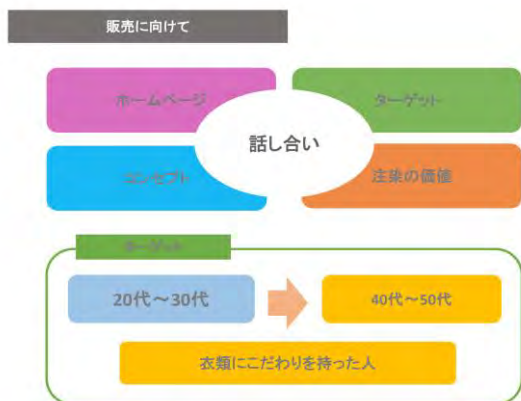
ようひん 陽浜

・モチーフ 浜名湖
・こだわり 浜名湖の青 × 周りの自然 × 浜名湖にさす光

制作した配色

びかん 日柑

・モチーフ 三ヶ日みかん
・こだわり 花の中心に丸くオレンジ色を入れる ↓ よりみかんらしさを伝える



③経過の検証

●本プロジェクトは3月に東京女子大学で活動報告を行いました。本校でこれまでの研究の中で取り組んできた染色プロジェクトからの経緯を踏まえて、シャツのための配色をデジタル化したことや商品試作の取り組みを報告しました。審査員の方々からも評価をいただき、シャツを制作・販売するだけでなく伝統産業とデジタルの融合に取り組む地域資源の新しい可能性に挑戦することができました。

これまでアイデアや試作は行っても、実際に店頭で商品が並ぶ段階までは挑戦することができませんでした。生徒たちで取り組んで来たアイデアが、多くの方々の力を借りてオリジナルの反物になり、そしてサンプル試作や商品撮影など多くの工程やたくさんの人たちとの関わりを経て商品化される過程を経験することができました。こうした経験を通して、生徒達の自己肯定感が高まっていく様子や、生徒達の身の回りの商品にも生産者や販売者としての視点から観察して考える変化が現れてきました。地域での経験が、将来的なキャリアの育成に繋がっていると感じました。

●生徒の振り返りシートより

自分たちがどれだけ頑張って満足した配色や提案をしても、お返事を頂くことができない。相手の期待には答えることができないこともあるということが分かった。依頼するのを全体的にプロジェクトに頼りすぎるのでは...失敗してしまえば何が何をするのか、どうするのかわからないことを感じた。行動するものが大切だと思えた。いろいろと方面見で

一年間を通して、手前一年の仲間との情報共有のコミュニケーションが、やはりとても大切だということも学べた。前期の館山寺荘プロジェクトではチームメンバーがみんな情報共有がうまくできていたのと比べると、今回は会議の回数も少なかった。それによって作業を回していきながら進んでいった。また、自分の役割や責任をしっかりと見分けをつけることもできていた。4月以降で活動をしていこうとすると、参加人数も多かった。それによって意見が言いやすくなり活動内容も広がった。以前よりも進捗も良かった。

●制作したブランドポスター



<摘果ミカンジャムプロジェクト>

①クエスト概要

元々、探究活動の一環としてポスター撮影を市内山間部で行っていた際に、生徒がミカン畑の中に落ちていた無数のミカンを見て疑問を抱いたところがきっかけとなりました。生徒は、ミカンの栽培過程で発生する摘果ミカンは廃棄されることを知り、何とかして食べられないかという発想を持ち、最初は 2020 年にシロップを作りました。しかし、結果は継続性の観点からうまくいかず、加工方法を模索していたところに今回のクエストエデュケーションのタイミングと重なりました。前回のチャレンジから今回は摘果ミカンをジャムに加工してみようということになりプロジェクトが立ち上がりました。

プロジェクトメンバーは、1 年次のおにぎりプロジェクトから食の分野に興味のある生徒 13 名で構成されました。

プロジェクトでは、協力していただいたミカン農家のご厚意により摘果されたみかんを提供していただくことができました。品種としては「早生」と「青島」という収穫時期の異なる 2 品種の加工にチャレンジしました。ジャムに加工していく中で気を付けた点は、摘果ミカン自体が廃棄されるものということ、エシカルの要素があるのかということ、食品にあたるので安全性に注意して作業に取りかかりました。加工場所は学校の調理室を使用し、工程は大きく分けて洗浄・加工・調理・瓶詰めとなりました。洗浄ではミカンの皮も使用するため、表面に付着している農薬を重曹で 2 回、水洗い 2 回の計 4 回洗浄を行いました。加工では最初は包丁を使用し、輪切りから銀杏切りまで全て手作業で行いましたが作業負担が大きく、3 回目の加工からは手動のスライサーを導入し格段に加工スピードが上がりました。調理では摘果されたミカンの状態を見て糖분을調整していきました。保存料は使用せず、ジャムの粘度を上げるために少量のペクチンを使用するのみでミカンとグラニュー糖の分量で味を調節しました。瓶詰めでは丁寧に煮沸消毒をすることで、保存期間が効くように工夫をしました。

完成したミカンジャムは、惣菜パン・ドリンク・肉料理のソース・デザート・洋菓子などに用途が決まりました。

今回のプロジェクトにおける協働することができた企業に関しては、製品がまだ試験的ということで、身近な地元の企業へ向けて交渉をしました。ジャム加工の初期段階では、地元の洋菓子店「スローフードグレック」にお願いをして洋菓子として数種類の加工を依頼しました。そして学校内の食堂を運営している「ヤタローグループ」には生徒を伴って概要を説明したところ、賛同をもらうことができ、ジャムを惣菜パンとして加工し販売することができました。また、地元の異業種交流会においては、商品プレゼンの機会を頂き販路の確保にチャレンジしました。その結果、「たまごや本舗」からはマドレーヌに加工していただき、次年度以降の市販化への準備を進めることができました。そして地元の飲食店「レストラン Kelapa」からはランチメニューにおいて、肉料理のソースとして取り入れることができました。またイベントでのドリンクメニューにも採用していただくこともできました。このように多くの企業との協働を重ねることによって、摘果ミカンジャムの多岐にわたる利用方法を見いだすことができました。

②成果資料（プレゼン資料）



どうしてジャムなの？

① 皮まで全て使用 → 廃棄物ゼロ

② 食の欧米化

高い汎用性

●工程

ヘスペリジンの含有量(各部位100g中)

中果皮：3800mg 外果皮：1.830mg

じょうろう膜：950mg 砂じょうろ：95mg

花粉症予防・血流改善・・・

免疫向上食品

●エシカルの取り組みに参加

①廃棄物ゼロ
②地産地消
③地元の方との繋がり
④摘果時期の違いによる美味しさ
⑤免疫向上食品

農業従事者の支援

みかん畑の景観と環境を次世代に

摘果とは？ → 「実をつけた果樹の未成熟の実を摘み取る剪定作業」

●摘果みかん
栽培する過程で必ず出てくる
処理 廃棄処分・地面に放置

●現状

資料：総務省「家計調査」

資料：農業センサス

地域の景観・みかんを取り巻く文化の衰退



●ジャム作りの課題と解決

①見た目・苦味 ②異物混入等の衛生管理 ③摘果みかんに付着する農薬

子供は× 安心や信頼のための衛生管理

見た目 手指消毒 ●農業使用量の国際比較

受け入れられない マスク・エプロン・三角巾 農薬使用量と100g当り農薬使用量

品質管理の指導 水洗い・重曹洗い2回ずつ 残留農薬検査をクリア!

●商品化の実現

校内の食堂で販売「摘果みかんジャムパイ」 地元のレストランと協働制作

【Restaurant Kelapa】と協働制作したランチメニューの販売が実現

●消費者の声

甘すぎない感じとみかんの食感が良いですね。香りも楽しめるし、甘みの中に苦味があって食べていて飽きないです。

廃棄されていたみかんが美味しいジャムに生まれ変わること驚き！素晴らしい取り組みですね。

●発信

③経過の検証

●今年度は摘果ミカンをジャムに加工し、どこまでこのアイデアが通用するのかという意味でのチャレンジとなりました。ジャムはパンにつけて食べる以外にも、2次加工として幅広く活用できることが分かり、今後も期待が持てるということが分かりました。次年度以降は更なるレベルアップをするために、課題としては専門的な食品衛生体制の構築や、ジャムへの加工を外部へ委託し量産できる仕組み作りや、流通販路の拡大ということを考えています。このように摘果ミカンプロジェクトの活動を通して地域の魅力発信に協力していけたらと思います。

- ・学校内の食堂にて惣菜パンとして2021年11月～2022年3月の5ヶ月で約500個の売上。
- ・「レストラン Kelapa」でのランチメニューとして2022年1月と2月に採用。また店内イベントにおけるドリンクメニューとデザートメニューとして採用。
- ・「エシカル甲子園2021」予選出場

●生徒の振り返りシートより

1年間のプロジェクトを通して、視野を広げ、物事を客観視できるようになった。今までは、これを相手に伝えたら嫌な気持ちになるかもしれない、言わなくてもいいことなのかもしれないと考えすぎて、うまく自分の思うことを伝えられなかったけど、考えていることをどんどん発言し、グループに貢献したいと思い、変わろうと努力した。自分なりの考えを伝えていたつもりだった。けど、じっくり物事を考えすぎて、行動に時間がかかってしまったため、相手は自分の意思が伝わってなかった。また、考えていたことと、実際に行動に移した時に予想外の事が起こると、すぐに冷静な判断ができなくて、適切な判断ができないことが多かった。自分では勇気を出して言ったことが、反対意見や否定的な意見を言われる時はとてもつらかった。自分の見失っていた時に、見方を変えれば、自分には様々な事柄に対して主観的にも客観的にも、色々な立場から物事を見ることのできることを知った。良い部分も悪い部分も、少し離れたところから観察をやるようにした。私はいつも話を最初にとんとんしていくのではなく、まず、相手を観察し、その後でその話をよく聞くようにしようという自分の短所だったことをプラスに捉えることで、自分の役割や周りから求められていることが分かった気がした。

また、チームの取り組みがあるのに隊のりの、人に聞いてこえてきたのは、大会資料を作成するにおいても、チームを作成するにおいても、成果報告の資料を作成するにおいても、ほとんど1人で行動することになってしまった。本当に申し訳なかった。しかし、劇や映画の試作などチーム全体で活動することができ、自分自身も人に尊敬し、原稿も全員で添削し、より良い発表に向けて進めることができた。上に立つ者がどうあるべきか、理解あることができてほしいと思う。相手と同じ立場になって仕事を共有することに加え、余裕を持つこと、また、チームの成果を出すためにチームのメンバーをマネジメントすることがリーダーの在り方であり、指示を出すことが重要であることと学ぶ。来年度は、実際に摘果作業を行うことで、労働力としての農業従事者の支援に貢献したいと考えている。そして、商品としても安定した供給を実現し、景観や文化、経済循環を守りたい。

●活動の様子



▲ジャム制作の様子



▲加糖量の違いによる味の差を調査



▲多くの方から意見を集める



▲教員にも活動を共有



▲異業種交流会での披露



▲試作品にオファーをいただく

<緑政課ポスタープロジェクト>

①クエスト概要

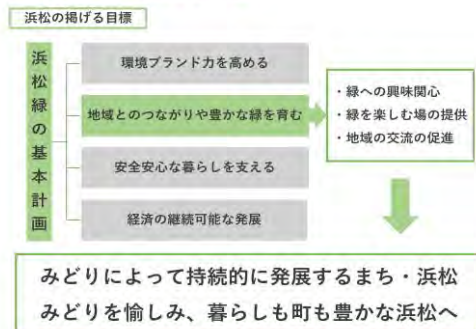
このポスタープロジェクトは、1年生次に実行したポスタープロジェクトを基に実施しました。1年生次に学校紹介ポスターや静岡県立森林公園のPRポスターを制作してきた経験を活かして、地域の魅力発進に繋がるポスターを制作するところを目指しました。しかし、当初予定していた協働相手の企業の都合により計画が頓挫し、次の可能性を模索する中で浜松市役所様から地域の公園や緑地の魅力を発信するポスター制作の打診をいただきました。浜松市からいただいた資料を基に浜松市内の公園や緑地を調査していくと、予想以上に公園や緑地が多く普段の生活では気がつくことができない公園や緑地があることに気がつきました。資料の調査をもとに、候補地のフィールド調査を開始しました。現地のフィールド活動の中で身近にある緑地の魅力を発信するために、これまでの経験を活かして試行錯誤を繰り返していきましたが、感染症の拡大に伴い校外での活動は制限されてしまいました。登下校の合間に現地に寄ってはアイデアを構築する対策を試み、活動制限が緩められたタイミングをみて少人数での撮影を繰り返しました。1年生次にたくさんの経験を積んでいただけに撮影の段取りや進行はスムーズでしたが、放課後のロケハンの時と比べて日中では光線の具合が異なるため、思ったように撮影できずに現地で状況を組み直したり新しい構図を考えたりする調整が必要となりました。プロジェクトの進行において困難な状況が続きましたが、最終的には7枚のポスターを完成させて市役所へ納品することができました。制作したポスターは、市内の大型公園施設での展示や浜松市役所本庁舎での展示を行い、市民の方々に成果披露することができました。「何気ない日常の中にある緑」を高校生の感覚でPRするポスターは、行政がこれまで制作してきたポスターとは異なる雰囲気となり、多くの反響をいただきました。

②成果資料

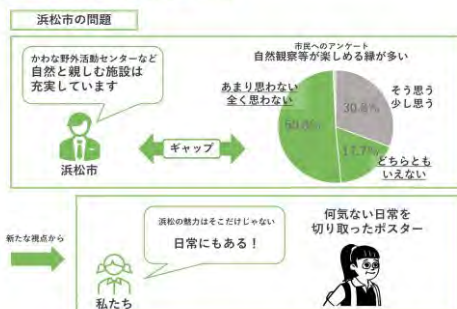


- 01 浜松が抱える問題
- 02 活動
- 03 みらいへの3STEP

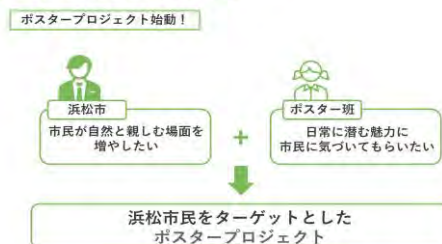
01 | 浜松市が抱える問題



01 | 浜松市が抱える問題



01 | 浜松市が抱える問題



02 | 活動



02 | 活動



「道」

すっかり着慣れた制服も
あと何回袖を通せるだろう
この先歩む道は違って
いつかもう一度
この場所を四人でまた歩いたら

色褪せない緑は
懐かしいあの頃を彩っている

02 | 活動



「何でも」

外の空気はまだ暑いのに
あなたの手はひんやりと冷たい
いつもの関係に戻れたら
小さくつぶやいた声は
蝉の声にかき消された

色褪せない緑は
懐かしいあの頃を彩っている

02 | 活動



「黄昏時」

ふと立ち止まって見上げた空
鮮やかな光の世界が広がり始める
一日の終わりに寄り添う光
なぜか明日も
輝いている気がした

色褪せない緑は
懐かしいあの頃を彩っている

02 | 活動



高校生の浜松緑地化制作のポスター
⇒前例なし

高校生視点のポスターを地元で
⇒大人には懐かしさを
同世代には共感を

少しの文章、想像を膨らませる写真
⇒人によって変わる見方

03 | みらいへの3STEP



③経過の検証

●本プロジェクトは、感染症の拡大に伴い活動が遅れたため、当初予定していた高校生 CM コンテストに応募することができませんでした。そこで、作品の完成を経て名古屋文理大学主催「Bunri Creative Award 高校生のためのメディア創造コンペティション」に応募し、奨励賞を受賞することができました。プロジェクト全体のロゴデザインや、文字の配置・コピーライトの内容など、これまでの経験を活かして見る側の視点を意識して細部までこだわって制作することができました。浜松市役所本庁舎や市内の大型公園施設での展示でも、写真撮影の場所や構図だけでなく細部までこだわりが評価されるとともに、これまで気がつかなかった緑地を再認識できたと多くの声をいただきました。

これまでは、どんなポスターを作成すれば良いか、完成形がある程度指定されていました。今回のプロジェクトでは、どこを撮影するか、どのようなコンセプトで撮影するか、全てを任されていました。その中で何度も何度も苦しみながらの撮影、制作活動となり、まさにスクラップ&ビルドを繰り返して完成へとたどり着くことができました。生徒達もこれまで気づけなかった街の魅力を発見したことに加えて、自分たちの活動が評価されたことで、これまでの経験に大きな自信を持つことができました。



▲現地でのフィールドワークを行い撮影地を選定する



▲撮影に担当し試行錯誤する



▲撮影位置や配役を変え何度も挑戦する



▲制作技術が修学旅行ポスタープロジェクトに繋がった

●生徒の振り返りシートより

私のホスタークラスで「から」と思いました。自分の性格や自分の長所を2のホスタークラスで「から」自分の良い所にあるのが2のホスター制作で「から」と思いました。

今回活動してみて一番成長したことは「挑戦」であると感じました。プレゼンをやったことは自分の中で「大きな変化」と思っています。今で「自分から苦痛なことから逃げたい」と、(放課後のロケハンやみんなと夜電話、休みの日に集まることや大変なプレゼンテーション)今回やってみて終わるときの達成感がありました。でも私はもともと途中の方焦りがなく余裕だと思っていて人任せに任せてしまっていたので、来年は自分に関係あることだから自分自身を支えてあげたいです。

今日のプロジェクトを通して、みんなと協力する大変さを知らなければならなかった。最初に指示を出しても、なかなか進まなかったりで困ることも多くありました。途中で遅れそうに進んでいくか確認しても進んでいる人と進んでいない人の差があったので、その人にとってやる気が出るようなことを指示するのも大切だと思いました。また、最初はホスターを作ることに集中しすぎて、何のためにやっているのか、どうしていいかわからないのかを考えるとできなかったりで、次からは常にそのことを考えて活動していったらいいと思いました。また、活動を通して日常にこそ魅力があることに改めて感じました。自分が知らない紅葉のきれいな場所や夕日がきれいな場所もあって、これからはもっと他の魅力に気付けるように視野を広げていきたいです。成果発表のプレゼンでは、改めて自分達がなぜこれらをやってきたのか共有していたので、もっと早くから共有しておくべきだったかなと思いました。今年はクラスの中でも差が出てしまったので、やるべき人にもっと共有し、みんながもっと活動に参加できるようにして、もっと意見をみんなを出し合うようにしていきたいです。また、一人で解決しようとするのではなく、

なく同じクラスの人、先生にも相談するなどで足りない場合は新しい用紙や裏面を使おう！さまざまな活動がもっとスムーズに進むようにしていきたいです。

<動画制作班（地域CM制作）>

①クエスト概要

この動画制作プロジェクトは、1年生次に行った森林公園 PR 用の CM 制作の経験を基に実施しました。浜松はものづくりの街として工業生産が盛んな地域でしたが、産業の転換や工場の海外移転などにより産業の空洞化が進んでおり、地域経済は停滞してしまいました。また浜松の企業は他の地域にはない技術を持っている企業も多いのですが、中小や零細の小規模な事業体が多いため十分な広告宣伝を行うことができません。こうした地域の魅力発進部族が、若者が地域に残ったり I ターンや U ターンが進まなかったりする原因の一つではないかと考え、地域の企業や団体を PR する CM 制作に取り組む活動が始まりました。

当初は市内にある施設 PR のための CM を制作する予定でしたが、感染症の拡大に伴い施設・学校の双方で活動の自粛を余儀なくされました。ロケハンやアイデア構築まで修了していましたが活動の場を失ってしまい、次の協働先を探すのに苦戦をしていました。この状況を打開するためと生徒達の動画制作技術向上やストーリー構成練習として、日本禁煙学会の主催する「禁煙動画コンテスト」に向けた作品作りに挑戦しました。制作した動画は子供目線から喫煙する父親に向けたメッセージを盛り込みましたが、コンテストの審査趣旨と合致せず入賞することはできませんでした。しかし、この経験から自分たちの制作したい動画を作るのではなく、クライアントの要望を丁寧にヒヤリングしてニーズを分析する作業が必要になることが分かりました。こうした経験を認めていただき、外部コンソーシアムメンバーから地域企業の CM 依頼の打診をいただきました。

浜松市内に改装移転する鍵取り扱い企業であるロックセンター様の CM を制作すべく、実際に企業の方々にお会いして要望を聞き取っていきました。そうして構築したアイデアは、次々と鍵を開けていく中で新しい可能性や葛藤を示すというストーリーでした。音源も先輩の力を借りて公開の際の著作権についてもクリアしていきました。校外での活動が制限される中、校内の様々なドアや鍵を使用して撮影された動画を編集し、コピーライトや企業ロゴなども整えて CM として完成させました。制作した動画は成果報告で初めて企業の方に披露し大きな評価をいただき、本校の YouTube のチャンネルで公開し、企業 HP にリンクして頂くことで動画の視聴分析を自分たちで行えるようにしました。今後も、続編の CM 制作を進めていき、地域企業の CM を受注する活動を継続していく予定です。



▲出演・演出・撮影など役割分担して進行するように変化

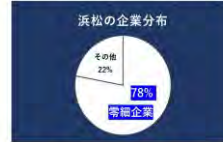
▲機材を使った撮影の様子

②成果資料（プレゼン資料）



現状

浜松には費用不足が原因で
広告を打ち出せない企業が多い



莫大な金額が必要...

動画をツールに浜松の
零細企業の魅力発信！

動画広告のメリット

CM総合研究所の好感度調査で1位

au (株式会社KDDI)

- ブランド認知度のアップ
- 商品やサービス理解の促進



③経過の検証

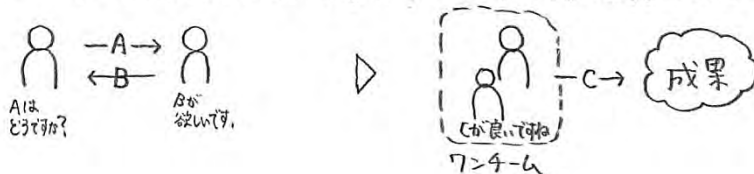
●本プロジェクトは、生徒自身の動画技術向上のため年度の早い段階でコンテストへの応募に挑戦しました。その結果得られたフィードバックを基に、自分達の活動を修正していきました。これまでは自分たちの制作技術を過信していた部分がありましたが、外部評価を得ることで活動を見直す大きな機会となり、こうした外部の視点が生徒の成長を促すきっかけとなったと感じました。また、はじめは自分たちでCM動画を制作したいという想いだけが先行してしまう感じがありましたが、丁寧なヒヤリングや現状を分析する中で、自分たちの住む地域の企業の広報を担当する意味を考え始めるようになりました。成果報告ではそうした視点を盛り込み、来場した方々からも高い評価をいただき、地域にARTの力を還元するという目的は達成できたと実感できました。

●生徒の振り返りシートより

- ・ストーリー作成 → クライアントの要望に合うストーリーを作ることが求められた。

以前のストーリー作成(禁煙コンテスト)のように、自分たちだけで考えたストーリー構造は、相手(かみやさん)がいる状況では、自分たちのコンセプトが相手の全体像にそぐわないのが当然。クライアントが求める課題に、自ら合わせに行くことが重要。

② 一方的なプレゼン発表X, 相手の団体と同じ目標を見ること。



1年間のプロジェクトを通して学んだことは、集団で活動する難しさだった。動画制作で発信をする。という同じ目標を持つ者が集まったグループだけでは、性格も能力も当然1人1人違い、上手く進められないことが何度もあった。高校1年生時の経験から、個人の能力を活かすために役割を分担すると効率が良い、ということを知っていたけれど、実践ではお互い互いに着れる時間が長かった。1つ課題を見つけて、それを解決するアイデアを誰も提案できず、活動が停滞していった。また、やるべき作業がある時、誰かが率先してその作業を引受けてくれたりしない。それ以外の人には役割を見つけてあげられず、手持り無沙汰になってしまうこともあった。議論や対話をしはかり動画制作をしているのはグループだからこそその大きなメリットを感じたけれど、このグループで活動する上で気づきや難点もあった。それに気がついてから、毎回のグループの雰囲気や配分を常に何もしず作業すること、全員に役割があることを意識するようになった。そんな話し合、アムンで首をひねっても作業が進まないグループの雰囲気は悪化したり、話し合にこたえてしまおうと思ったり、黙りにしておいた方がいいという態度でいこうと思ったり。また、停滞はモチベーションの低下に大きく影響すると思ったり、自分1人だけでもとにかく手を動かすようにした。誰もやってくれなかったら、という空気に任せておくようにできた方がいいと思った。そして、自分1人やるべきことを覚悟すること、必ずしも良いという訳ではない、冷静な判断で分担するべきだということも感じた。この1年間で学んだこの集団活動のコツは、今後結構使えると思うから忘れずに残したい。

<観光班（浜名湖観光プラン）>

①クエスト概要

この観光プランを構築するチームは、1年生次の林業プロジェクトでエコツーリズムを提案した経験から結成されました。グループのメンバーは1年次次の活動でもコースの中心的な役割を担っていた生徒で構成され、全国規模の大会で自分たちのアイデアを発表することを目指していました。製造業を中心とした浜松は産業の空洞化により経済は停滞し、さらに感染症の拡大によってこれまでの観光政策は大きな方向転換を強いられました。このような背景の中、地域内で完結するマイクロツーリズムを基本に、アートツーリズムやワーケーションの導入、修学旅行の可能性など多くの可能性を検証しました。その結果、観光甲子園 2021 の修学旅行部門に焦点をあて SDG s の観点を盛り込んだ地域内での修学旅行プランを構築することを目指しました。

候補地をフィールドワークする中で、1年生次に浜名湖の魅力発進活動に取り組んできた経験を活かして、浜名湖を活動エリアに決めました。SDG s というと湖の環境を守るという活動が目がいきがちですが、フィールドワークを重ねる中で湖周辺に広がる里山の景観や、こうした湖背後の環境が景観や漁業など産業を支えているという事に気がつきました。生徒にとってこうした地域特有の里山の景観は守りたい地域の資源として認識されていきましたが、同時に湖周辺には管理が行き届かない放置竹林が拡大していることに気がつきました。従来は竹の子などの食材や食器・器具などの材料として利用されてきた竹林は、周辺地域の人口減少や高齢化によって管理が行き届かなくなっています。放置竹林は景観の悪化だけでなく斜面崩壊など災害の原因の一つにもなり、管理のための労働力や資金の問題が山積しています。こうした問題を解決するために、放置竹林の竹材を「衣食住」に利用する観光プランを三ヶ日観光協会様と協働して検証することになりました。

観光協会を中心に、何度も竹の利用方法などを調査し、竹林の整備、箸や器などの食器、粉末化して食材化、イカダ制作を行う観光資源化、竹炭に加工して肥料化を柱とし、竹の切り出しから肥料として地域に還元する竹を中心としたサイクルを回すことを考えました。フィールドワークから撮影活動最後まで期間は約6ヶ月の長期にわたりました。その中で持続可能な観光や地域について考え、「住んでいる人が良いと思える街が、訪れる人にも良い街」というコンセプトをもとに観光甲子園に向けた資料や動画など理論の構築に取り組みました。地域の方々もこのコンセプトに賛同頂き、地域全体を巻き込んだプロジェクトに発展しました。外部のコンテストでも高い評価を得た検証したプランは、地域の観光プランとして次年度も継続して取り組むことが決まりました。

②成果資料



これまでの活動

受賞作品: サクラサク

▶ 応募した大会

- 愛媛大学社会共創コンテスト
- 秋田公立美術大学 全国高校生 何でも、アリ。 Creative Award 2021
- 福山大学 高校生CMコンテスト
- 観光甲子園2021

▶ 制作物

- 天浜線 PRポスター
- 恋する天浜線シリーズ 動画2本
- JTBさんとの協働 御前崎市 観光プロモーション動画

浜名湖プロジェクト

地域の魅力発信活動
2年前から浜名湖プロジェクトを始動



浜名湖プロジェクト



里山の価値を再発見
里山は重要な観光資源

里山が抱える問題

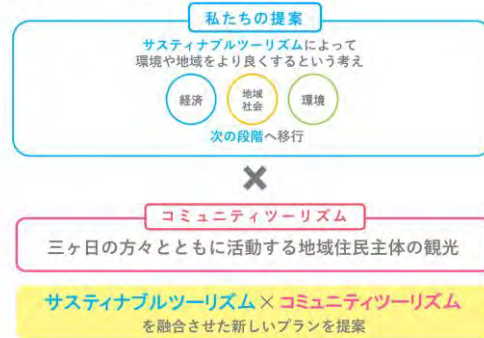
放置竹林の増加



放置竹林は周辺の林地を侵食
景観の悪化・土砂災害を引き起こす原因

里山の景観維持が労働・経済の面から困難

竹を使った観光プラン



修学旅行の捉え方



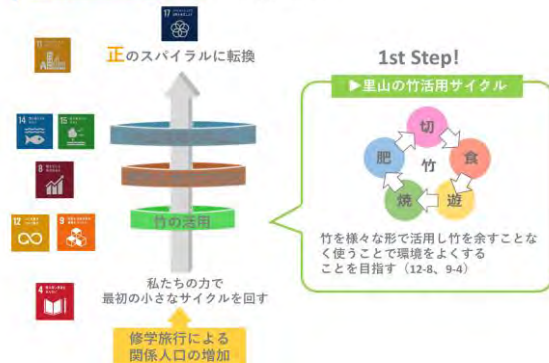
里山の景観を守っていくために
竹を様々な形で活用し余すことなく使うことで
環境の改善をめざす

修学旅行を観光の場所ではなく
地域の方々と一緒に学ぶ場として考える
修学旅行によって
地域と関わる人を増やす

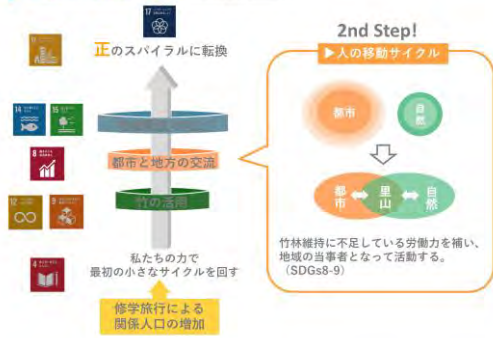
SDGs4-7



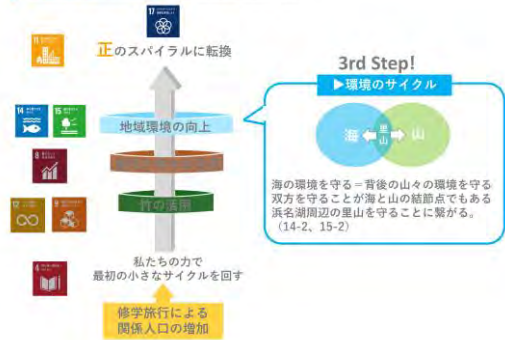
正のスパイラルへの第一歩



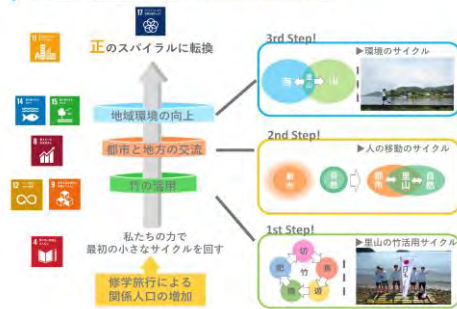
正のスパイラルへの第二步



正のスパイラルへの第三步



参画することで正のスパイラルへ



修学旅行にするメリット



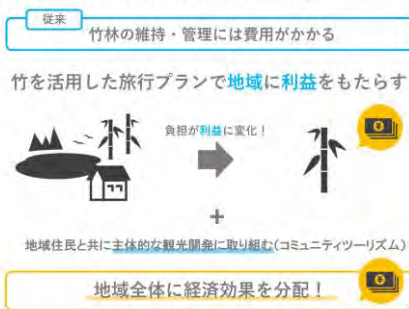
暮らすように泊まる



暮らすように泊まる



「誰一人取り残さない」の実現へ



動画の説明



「誰一人取り残さない」の実現へ



③経過の検証

●本プロジェクトは、クエストエデュケーション開始時から観光甲子園 2021 への参加を活動の目標としてきました。三ヶ日観光協会だけでなく地域の方々を巻き込んだプロジェクトは、6 ヶ月におよぶ実証実験と撮影を経て大会参加に向けたプレゼンテーション資料と 180 秒の動画が成果となりました。参加した観光甲子園 2021SDGs 観光部門では予選を勝ち抜き、決勝のプレゼン発表の結果、全国 2 位となる準グランプリを獲得することができました。生徒たちは全国制覇を目指していたため落胆の色が隠しきれませんでした。コンテストの受賞式では地域の方々への感謝や自分たちの想いを後輩たちに託したいと、活動の持続性を意識したコメントを残していました。このグループはそれぞれ大きく個性が大きく異なる 5 名で構成されていましたが、活動の中で自分に何ができるのかを考えチームとしての総合力を上げるために個々が行動するという傾向が強く見られました。プレゼンテーション資料の制作、動画やポスターなど Artistic 分野、アイディアの構築、メイン発表など、時には衝突することもありましたが、それぞれが役割を考え主体的に行動することができた成果であると考えています。自分たちのアイディアが地域に認められ、そして実際に実行されることで、生徒たちの自己肯定感が高まるだけでなく、ともに活動した「この地域が生徒にとってかけがえのない場所になる」という自分たちが提言した観光の本質を自ら実証することができたのではないかと感じました。

●生徒の振り返りシートより

◎観光甲子園...自分たちが考えたプランが実行されるまで、
数千人、档にたくさんの方に協力していたけれど、そのおかげで
実行できたのが嬉しかったし、あと一生忘れない思い出できた。
この感謝を絶対に忘れないと思う。プランの実施
に向けて、今後もがんばってきたい!!

◎自分
自己肯定感が低い私にとって、観光甲子園の取り組みが自分に
自信を少し与えてくれたような気がする。自分の意見を肯定、発展
させてくれる仲間に出会えたことで、自分が今まで考えていたことは
間違っていないから、と再確認することができた。
自分がこの活動を楽しいと思えるのも周りの協力があることと
思う。これからも周りにたくさん感謝して活動を楽しくしていきたい!!

→この1年は、自分のことをよく知ることができた1年だ、と思う。1年生のときは全体で進める
ことが多かったが、2年生になるとグループごとに自分たちのペースで進めるようになった。そのため
自分の得意なこと、不得意なことをだけでなく、自分の良いところや悪いところも気づくことができた。
チーム内でもそれぞれ得意不得意があったため、みんなを補い合って取り組むことができたと思
う。また、この1年は地域の企業の方々にもたくさん助けられた1年だ、と思う。特に観光甲子園では、
自分たちだけではできないことも多かったのだから、たくさんの方に手伝っていただき、本当に感謝しきれ
ないと思った。
私たちは1年間で4つの大会に出場したが、ほとんど満足のない結果で終わってしまった。3年では
もう少しで得たものを生かして、このメンバーでもう一度大会に
チャレンジしたい。

一人の人生を通じて、悔しい思いはなるべく少なくしてあげよう。1年間、ここで一生懸命に頑張ると、きっとみんなから愛されるような人になれる。

活字を通じて自分には知らない能力や強さに気づかされ、とてもいい刺激になりました。

毎朝自分の思いを語りながら21日は、とにかく歩いて、みんなは、思いを伝えてあげよう。環境とつながることで、喜ばせたい思いが、思いを伝えることで、肯定と自分の強さを認めよう。と、とても喜ばせよう、にしよう。

悔しい思い、涙も、苦しみも、すべて思いを伝えることで、いつか21日は、自分の人生最高の思い出になるようにしよう。

この強さ、心を次の道路に向って、歩んでいこうと思おう。

様々な活字を通じて、全く一人、21日は、とにかく、歩いて、思いを伝えるようにしよう。

●提案用に制作した観光ポスター成果







●活動の様子



▲切り出した竹でイカダを制作する



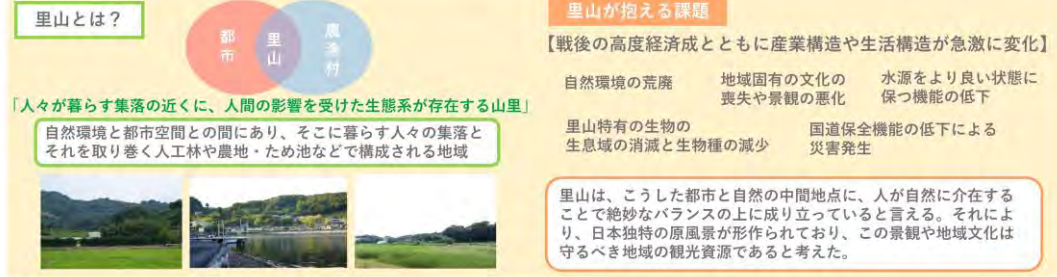
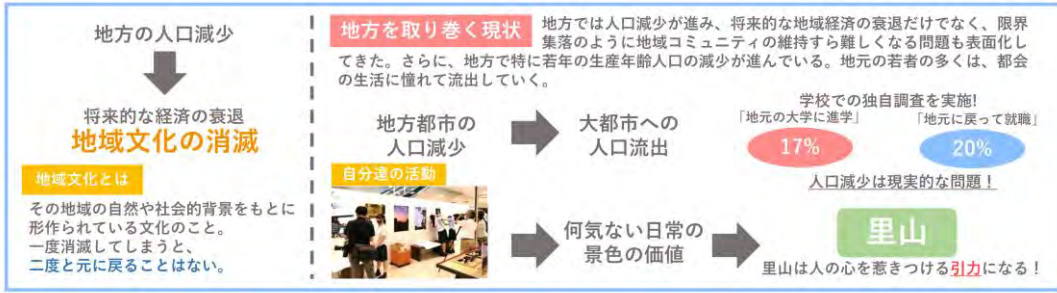
▲作業には地域の大人の方々の協力をあおいだ



▲理論の構築は可視化して共有する



▲オンライン発表に向けたプレゼンの手法を考案



浜名湖の里山環境

◎浜名湖とは
今回修学旅行のテーマとした場所は浜松市西部に広がる浜名湖と周辺の里山地域である。この地域は、上記の里山が広がるだけでなく、浜名湖の特異的な環境が特徴的である。浜名湖は今から500年ほど前の地震などの影響によって、淡水から汽水に変化した環境である。

◎浜名湖の現状
淡水、汽水、海水の魚が暮らす浜名湖は豊かな漁場や養殖の場として地域の食文化を支えてきた。浜名湖の魚種は130種ほどで水揚げ魚種全国一位を誇る多様な生物が暮らす豊かな環境が特徴。しかし近年、水質改善が進んだ反面、養殖の水揚げ量が減少。浜名湖に流れる栄養分が減少したため。

◎私たちの活動
浜名湖沿岸は、背後に広がる山地や、浜名湖の影響が大きく、海と山の結節点に広がる里山であり、独特の景観や生活文化を生み出している。

2年前からスタートした浜名湖プロジェクト

かけがえのない場所!

【浜名湖にいる魚】

海水	汽水	淡水
カレイ かつお	キス ウナギ	スズキ ドジョウ

漁獲量の推移

年	2009	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
漁獲量(トン)	300	250	200	150	100	100	100	100	100	100	100	100

海の環境を守る森林

海の近く木を植える

↓

分解

↓

養分

↓

海の環境

三陸海岸では、水産資源を豊かに育むために山地に落葉広葉樹を樹林している。海背後の森林は「魚つき林」と呼ばれ、浜名湖周辺では四季折々に表情をかえる里山の景観に大きく貢献している。

◎魚つき林がもたらす効果

- 樹陰が直射日光を遮断することで海水温を調節
- 枯葉や生物の死骸などを森林の微生物が分解
- 雨林が地下を通して有機物を運ぶ
- プランクトンが増え、魚の餌が豊富に
- 風を防いだり、魚類の敵を避ける場所に。

◎魚に住みよい環境をつくる

■-樹種

◎落葉広葉樹

一落葉が腐敗して養分
色づいている景色→里山の景色

×杉

落ち葉を落とさない
成長が早くまっすぐ育つ→建築材として有効

×竹

葉が分解されにくい
養分にならない
継続的に手入れをする必要がある

放置竹林の拡大問題

繁殖力が大きいため、周辺の林地を侵食する

里山の山林が減少してしまふ

地下茎30cm

地下茎が浅いため、全体の保水力が低い

上層部に水が集中し、土砂災害に!

◎竹の使い道

かつて竹は**里山文化**と密接に結びついていた。

昔(有効な生活材)	今(効率重視の生活)
<ul style="list-style-type: none"> 建築材や生活具 食料 子供の遊び道具 弓道の弓 	<ul style="list-style-type: none"> 竹チップ加工品 防災用素材 竹酢液

◎竹林の現状

浜名湖周辺の里山も荒廃が進行。何度も現地を訪れる中で、里山周辺に広がる**放置竹林**が民家や道路を覆うように密生し、鬱蒼とした竹林は怖さすら感じた。

修学旅行プラン

日本の伝統的景観を作る竹林は傘を差して歩ける感覚を維持する必要がある

↓

少子高齢化に伴う人口減少
第一次産業従事者の減少

↓

森林の維持管理に必要な労働力を確保できない

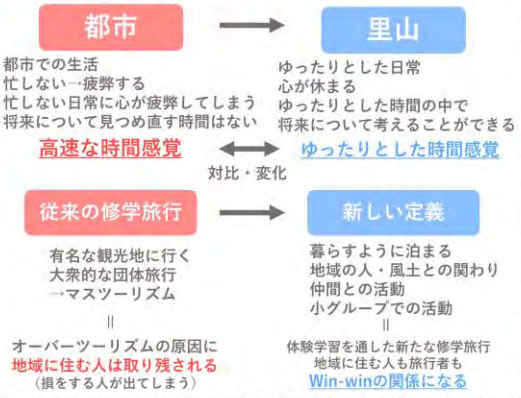
↓

それを修学旅行に来る若者で補い、里山について学ぶ機会を設けよう!

一日の流れ 4泊5日の修学旅行の提案

1日目	竹を伐採 細うどん作り 浜名湖を訪れ、放置竹林を直接見てこの現状を理解し、竹林を伐採。地域の主婦の方と協働して竹の粉を混ぜ込んだ細うどんを作る
2日目	筏づくり 流しうどん 伐採した竹を利用して仲間と協力しながらイカダ制作 初日に作った細うどんを竹で作った台に流して食べる。
3日目	筏をこぐ 花火を行う イカダで浜名湖唯一の小島へこぎ出す冒険へ。 湖岸で花火を行い、時間とともに移ろいゆく景観を感じる。
4日目	竹を焼く 湖で遊ぶ 焚火 制作したイカダや竹を竹炭に加工する。 廃棄をゼロにしつつ、竹炭の防虫効果、消臭効果、温気防止効果などを利用して地域に還元。 過ごした時間を共有し、自分たちの、そして地域の未来を考える。
5日目	帰宅

動画のポイント/あらすじ



あらすじ

忙しい日常の中で「あたり前のようにただ過ぎていく時間」に疑問を抱くようになる。そんな中、修学旅行先が浜名湖になり、有名観光地に行きかかった生徒達は不満を抱いてしまう。

浜名湖に着き、忙しい日常から開放され、里山の景観などに心を奪われるが、放置竹林の問題などを目の当たりにし、伐採した竹を使った体験学習をしていく。そんな体験を通して、仲間との絆が深まり、かけがえのない大切な場所へと変化する。

- ◎放置竹林を刈る
- ◎地元の奥様方と炊事(細うどん作り)
- ◎作った細うどんを流す(台制作)
- ◎イカダづくり、イカダ漕ぎ
- ◎竹炭づくりと活用


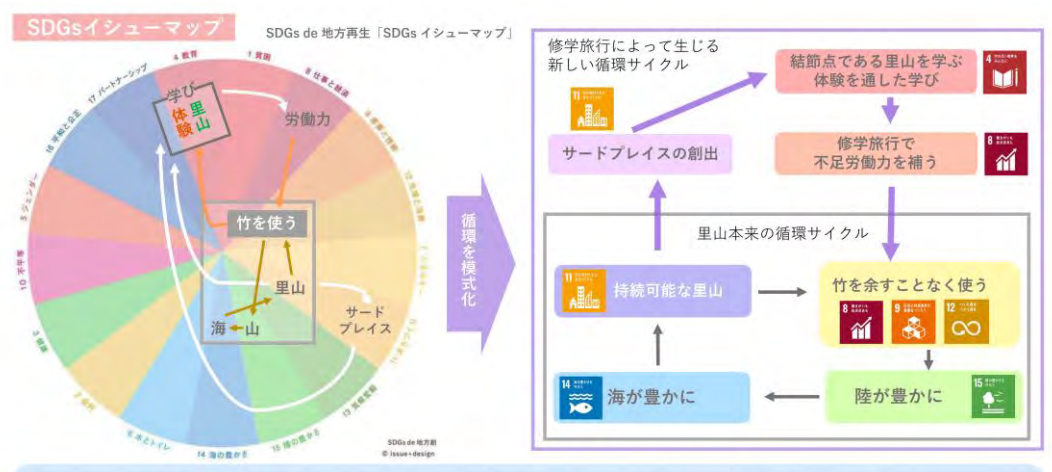
暮らしように泊まる
地域の方々との交流
生活文化との関わり
仲間との活動
小グループでの活動

ゆったりとした時間の中で自分たちの将来を見つめ直す時間に
活動を通して絆が深まり、関係が変化するように描く。

—“かけがえのない大切な場所”へと変話し、
従来の修学旅行では味わえない貴重な体験に

活動した浜名湖がかけがえのない場所に変化し、生徒たちにとって自分達の暮らし場所でも学校などの活動場所でもない、かけがえのない第三の場所、「サードプレイス」に変化する。

そんな浜名湖という、かけがえのない無い場所=「サードプレイス」に大人になっても足を運んでいる様子を描く。また、忙しい日常の中で過ごすのではなく、ゆっくりとした時間の中で過ごすことで、**どれだけ多くの事を考え、感じることができるのか**というも隠された大きなテーマである。

Issueマップは、区切られているSDGsの17のゴールが繋がっていて、ひとつのゴールを達成するためには、ほかの目標との繋がりを考えなければならぬことを理解するためにデザインされたものである。通常区切られているものをひとつの円グラフにして見ると、私達の提案は右側に大きく偏ってしまっている。今後は、この円全体を埋められるようにするのがこの提案での課題である。

放置竹林の竹を使うことで陸と海が豊かに守られ、里山の環境を循環させることができる。

さらに、学びを通じてサードプレイスが形作られることで、里山をとりまくもう一つの大きな循環を作ることができる未来地図を示している。

昔 1900～徒歩が主な移動手段
→×遠くへの移動
日本は観光の面で遅れていた
1960～高度経済成長期
貧困差「大」→修学旅行
有名な観光地が先行とされていた
自分たちが考える修学旅行

今 貧困差「小」
教育旅行として位置づけ
テーマを持たせ、
そこで何を学ぶか
重視されるように

多様な価値観が認められる時代となった
“全員で同じところに行く”→多様性×

少人数での活動にし、より密接に地域の方々や仲間との協働することで、地域の生活や文化に深く関わることができ、「自分たちと関係ない地方」から「自分たちにとって大切な場所」への変化を促すことが出来る

◎関係人口の奪い合い
人口減少が進む地方
…移住者への優遇やふるさと納税
行い、関係人口の増加を狙う
一経済面では、魅力が伝えきれていない地域は負ける
サードプレイスという考え方で
継続的な関係人口を構築

方策
小
大

生徒達の暮らし場所でも学校などの活動場所でもない、
かけがえのない第三の場所を「サードプレイス」と位置づけ、
持続可能な関係人口を構築することを目指している。

