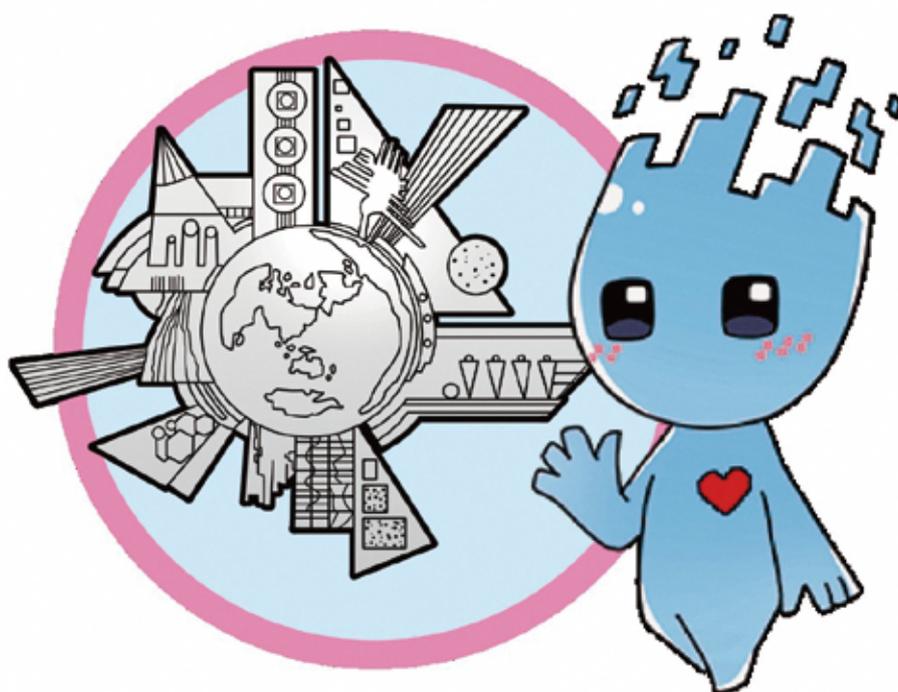


文部科学省指定事業  
令和4年度「地域との協働による高等学校教育改革推進事業」  
(プロフェッショナル型)

# 研究開発実施報告書

(第3年次)



2023年3月

島根県立情報科学高等学校



## I 巻頭言

島根県立情報科学高等学校  
校長 渡邊勝義

本校は昭和 62 年、地元の強い要望と熱い期待を受け、これからの「高度情報化社会を担っていく有為な人材の育成」を目指した特色ある県立高校として開校した学校です。現在は、IT 技術を活用した地元である安来地域の課題解決を通じた地域貢献や、ロボットや AI についての学習、Ruby 言語を全員が学べる学校として社会に開かれた情報教育の先進校をめざし日々邁進しています。

本校が立地する安来市は鉄鋼産業で栄えてきた製造業の町ですが、現在は鉄鋼の他、多様な製品を製造するなど、サービス産業を含め産業構造全体において多様化しています。こうした地域産業や社会の変化を踏まえ、本校のデジタル教育の学びの特色である見方や捉え方を活かし、多様な協働を通じた地域社会の新しい価値の創造に取り組んでいます。

令和 2 年度に文部科学省の「地域との協働による高等学校教育改革推進事業」（プロフェッショナル型）に採択された本事業は、今年度 3 年目となり最終年になりました。本校のグランドデザインとして目指す生徒像を「地域との協働を通じたデジタルイノベーション創出人材の育成」とかけ、安来市をまちごとキャンパスと見たて、地域を題材として 3 年間に渡り様々な教育実践に取り組んできました。

また、安来市と「安来市及び島根県立情報科学高等学校との市内地域情報化・産業活性化の発展に向けた包括連携協定」が結ばれ、本校の支援体制及び安来市を支える人材環流の仕組み作りが着実に進んでいます。

校内では本事業と同時に新設した魅力化推進部が中心となり、本校の魅力化コンソーシアムを総括してきました。魅力化コンソーシアムは「IT Kids 安来部会」、「カリキュラム開発部会」、「IT City 安来部会」の 3 つの専門部会で構成され、様々な事業を進めています。それぞれの専門部会が本校のグランドデザインの達成のためにベクトルを合わせ、変化を恐れずに取り組んでいます。今後も生徒の成長につながる一層充実した教育実践を目指していきたいと思っておりますので、当報告書をご覧いただいた皆様にはご意見やご指導をいただければ幸いです。

結びに、コロナ禍により、各種の活動が様々な制約を受けましたが、地域の方々やコンソーシアム運営指導委員の皆様、事業推進本部機関・連携協力機関の方々に様々な場面でご協力を賜りましたことに感謝申し上げます、あいさつとします。

# 目次

I	巻頭言	1
II	本校の概要	3
III	令和4年度 研究開発の概要	5
IV	各部会における活動実績	
1	ITKids 安来部会	
(1)	情報科学高校で遊ぼう学ぼう講座	9
(2)	安来市内小学校へ出張講座	13
(3)	ウェルカム講座	14
2	ITCity 安来部会	
(1)	第7回情報 IT フェア実施報告	18
(2)	3年課題研究の取り組み	
①	観光ビジネス班	36
②	調査研究班：安来リブランディングプロジェクト班	41
③	調査研究班：荒島駅を中心とした地域活性化	48
④	CG デザイン研究班	50
(3)	地域との協働	
①	安来警察署 Pepper プログラミング	53
②	えーひだカンパニーカフェメニュー開発	54
3	カリキュラム開発部会	
(1)	地域探究基礎の実施状況	55
(2)	地域探究応用の実施状況	60
(3)	教員向け ICT 研修の実施	66
V	その他の取り組み	
(1)	令和4年度課題研究発表会	67
(2)	しまね留学・地域みらい留学における取組	68
(3)	令和4年度3年生の進路状況	70
(4)	ファブラボの完成および利用状況	72
(5)	情報スタジオの完成および利用状況	74
VI	令和4年度の活動評価～魅力化評価アンケートと地域との協働件数の分析～	76
VII	資料	
(1)	情報科学高校グランドデザイン	78
(2)	令和4年度新聞掲載ダイジェスト	79

## II 本校の概要

### 1 学校基本情報

学 校 名：島根県立情報科学高等学校

校 長 名：渡邊 勝義

所 在 地：島根県安来市能義町310

電話番号：0854-23-2700

FAX 番号：0854-22-2933

### 2 課程・学年・学級数

学 科	1年		2年		3年		計	
	生徒数	学級数	生徒数	学級数	生徒数	学級数	生徒数	学級数
全科	102	3	0	0	0	0	102	3
マルチメディア科	0	0	29	1	28	1	57	2
情報処理科	0	0	28	1	24	1	52	2
情報システム科	0	0	36	1	31	1	67	2
計	102	3	93	3	83	3	278	9

### 3 学校経営方針

スクールミッション

#### 1 校訓

明朗・気概・思いやり

#### 2 教育目標（本校の使命）

普通教育ならびに情報・ビジネスに関する専門教育を施し、健康で、心豊かな人間性を育成する。

①地域を担う、情報・ビジネスに関する将来のスペシャリストの育成（専門性の育成）

②社会人としての規範意識や倫理観を身につけた感性豊かな人間の育成（人間力の育成）

スクール・ポリシー

【グラジュエーション・ポリシー】

#### 1 目指す生徒像

～地域との協働を通じたデジタルイノベーション創出人材の育成～

#### 2 身につけさせたい資質・能力

[1] 地域の課題や動向に関心を持ち、主体的に取り組む能力（主体性）

①自己変革につながる目標設定力

②「なぜ？」を深掘りする探究力

[2] 他者と円滑な人間関係を構築する能力・協働する能力（協働性）

①社会で通用する自己表現力・発信力

②他者の意見や価値観を受容する力

③チームで協働し実践する力

[3] デジタルテクノロジーを活用し新たな価値を創造する能力（創造性）

①新たな価値を創造しようとする気概

②課題解決のために IT を活用する力

## 【カリキュラム・ポリシー】

### 1 教育課程の編成及び実施に関する方針

[1] 普通教育ならびに情報・ビジネスに関する専門教育を実施する

[2] 学校設定教科「地域探究」を通じて、以下の学習を実施する

①地域の魅力や課題を学ぶ

②学びと課題を結びつけ解決する学習を実施する

③自分が取り組むべきと認識した課題解決型学習の実施

[3] 教科・科目や分野を超えた教育の展開

①持続的な授業改善

②複数教科の連携による教科横断的な授業展開

③全校体制での探究型学習の実施

### 4 連携協定、指定校事業

- ・安来市及び島根県立情報科学高等学校との市内地域情報化・産業活性化の発展に向けた包括連携協定
- ・文部科学省「地域との協働による高等学校教育改革推進事業（プロフェッショナル型）指定校」
- ・大分県立情報科学高等学校と姉妹校連携協定
- ・広島情報ビジネス専門学校との連携協定

### Ⅲ 令和4年度 研究開発の概要

#### 1 指定校名・類型

学校名	島根県立情報科学高等学校
学校長名	渡邊 勝義
類型	プロフェッショナル型

#### 2 研究開発名

「地域との協働を通じたデジタルイノベーション創出人材の育成」

#### 3 研究開発の概要

島根県安来市は鉄鋼産業で栄えてきた製造業の町であるが、製造業に依存する産業の脆弱性も近年散見された。これに加えて、農業後継者の不足や少子高齢化など多くの課題があり、さらに長引くコロナ禍によって、市は大きな変化を求められている。

このような地域の諸問題に向き合い、さらに急激な時代の変化に IT スキルを活かして解決できる人材のニーズは高い。このことから地域を想い、協働性・主体性・創造性を備えた人材の育成を行い、産業の活性化に寄与したいと考え、次に示す研究実践を行う。

##### (1) デジタルイノベーション創出人材に必要な資質・能力を育成する教育実践

###### ア 協働性を育成するための教育実践

- 遊ぼう学ぼう講座（学校開放講座）と情報 IT フェアの開催
- 小中学校教員向け講座（プログラミング研修・ICT 研修）の開催
- 市内小中学校出張講座・ウェルカム講座・安来二中校区交流会の実施

###### イ 主体性を育成するための教育実践

- 地域探究基礎における課題解決型学習（地域の大人との交流）
- 地域探究応用におけるゼミ形式での探究学習
- 安来市オープンデータを活用した授業研究
- ICT サロン（本校教員対象 ICT 研修）の実施

###### ウ 創造性を育成するための教育実践

- 課題研究「観光ビジネス」講座の実施
- 情報 IT フェアの開催
- 地域の大人を対象としたリカレント IT 講座の実施

##### (2) 行政、地域企業等と連携した地域人材育成・環流システムの構築

本校を中心とした小中高12年間を見通したプログラミング教育及び社会人に対するリカレント教育等、一貫した地域人材育成システム構築

##### (3) 専門部会を核としたコンソーシアムの構築

効果的な研究開発のために三つの専門部会を設置及び支援員の配置による、専門的な知見を効果的に反映できる組織の構築

ア IT Kids 安来部会    イ カリキュラム開発部会    ウ IT City 安来部会

##### (4) デジタルイノベーション創出人材育成のためのカリキュラム開発

デジタルテクノロジーを活用し、地域課題を解決していくことのできる資質・能力を身に付けるための系統的で教科横断的なカリキュラム開発

4 学校設定教科・科目の開設, 教育課程の特例の活用 (口で囲むこと)

- ア 学校設定教科・科目を開設している
- イ 教育課程の特例の活用している

5 事業の実施期間

契約日～ 令和5年3月31日

6 令和4年度の研究開発実施計画

(1) 各部会における研究開発実施計画

各部会の研究項目	4	5	6	7	8	9	10	11	12	1	2	3
IT Kids 安来部会												
情報科学高校で遊ぼう学ぼう講座	月に1回 講座を開催 会場は本校や公民館等 講師は本校教員や外部講師の登用も											
小中学校教員向け講座	6月：小学校プログラミング教育研修 8月：ICT利活用研修 【外部講師】											
出張講座&ウェルカム講座 安来二中校区交流会	小学校・中学校からの要望を受け、出張講座を実施。 児童が本校に来校するウェルカム講座も、随時開催。交流会は12月開催。											
カリキュラム開発部会												
地域探究基礎での課題解決型学習	地域課題解決に向けたプロジェクト学習開始			人財バンクを活用し、地域の大人との交流、地域を知る				振り返りまとめ				
地域探究応用でのゼミ形式学習	各自で探究テーマを設定		校内教員・地域との連携を取りながら探究学習				振り返りまとめ 論文・プレゼン発表					
ICTサロン(本校教員対象研修)実施	1年生はChromebook、2年生はiPadとなる。どちらもGoogleのツールを活用するため、3回程度研修を開催。教員が業務のICT化を推進する。											
課題研究成果発表会 2023年2月8日	地域探究基礎・応用 課題研究のテーマ設定・活動				研究実践・まとめ 発表準備				発表会			
IT City 安来部会												
情報ITフェアの開催 2022年12月3・4日	企画会議 全生徒業務決定		準備集会・連携先との打ち合わせ			イベント実施・データ分析し検証 振り返り・報告						
安来市オープンデータ活用研究	2年情報システム科とマルチメディア科にて オープンデータ活用授業・公開授業の実施											
課題研究 「観光ビジネス」 「調査研究班」	テーマ設定	サービス・商品・イベントの企画		サービスと商品開発		サービス運用 商品販売開始		活動の検証・報告書作成・成果発表				
地域の大人対象リカレントIT講座	体制・企画検討		学期に1回程度のリカレントIT講座の実施				活動の振り返り・検証					
教 員	研修(現状分析)→教科主任会			グランドデザインに基づき授業・分掌の事業・部活動や委員会活動の改善						各種活動の検証		

## 7 事業実施体制

課題項目	実施場所	事業担当責任者
<b>&lt;IT Kids 安来部会&gt;</b> 幼児～小・中学生に対する IT 教育の実践と交流	情報科学高校	魅力化推進部長
<b>&lt;カリキュラム開発部会&gt;</b> 地域課題解決のための教科を横断した 探究学習推進とカリキュラム開発	情報科学高校	魅力化推進部長
<b>&lt;IT City 安来部会&gt;</b> リカレント教育および、安来市や産業界と連携して 実践するテクノロジーを活用した地域貢献活動	情報科学高校	魅力化推進部長

### 運営指導委員会の体制

氏名	所属・職	備考
田中 武夫	安来市 市長	関係行政機関市長
野田 哲夫	島根大学法文学部 教授	学識経験者・オープンデータ活用
山田 泰寛	島根大学総合理工学部 助教	学識経験者
吉竹 康之	ソフトバンク株式会社	人事総務統括・CSR 統括部
中村 和磨	島根県教育委員会	地域教育推進室長
田原 賢司	県商工労働部雇用政策課長	県行政担当部署

※備考欄には、学校教育に専門的知識を有する者、学識経験者、関係行政機関の職員等、運営に関して指導・助言にあたる専門の区分を記入すること

### 高等学校と地域との協働によるコンソーシアムの体制

機関名	機関の代表者名
淀谷 正臣	安来市政策推進部次長兼やすぎ暮らし推進課長
大谷 宏	安来市政策推進部観光振興課長
石井美佐子	安来市政策推進部地域振興課長
山根 純	安来市総務部情報管理課長
秦 誠司	安来市教育委員会 教育長
板持 真澄	安来商工会議所 専務理事
石原 敬治	安来市商工会 事務局長
加藤 潮	安来市内小学校長会 安来市立島田小学校長
秦 美沙江	安来市内中学校長会 安来市立広瀬中学校長
板垣 学	島根県情報科学高等学校 PTA 会長
亀瀧 真人	情報科学高校卒業生会 凌雲会会長
石倉 淳一	カリキュラム開発等専門家 ミニマルエンジニアリング 代表
渡邊 勝義	島根県立情報科学高等学校 校長

### カリキュラム開発専門家、海外交流アドバイザー、地域協働学習実施支援員

分類	氏名	所属・職	雇用形態
カリキュラム 開発専門家	石倉 淳一	ミニマルエンジニアリング 代表	非常勤
地域協働学習 実施支援員	宮廻 繁 (IT Kids 安来部会)	安来市教育委員会・指導主事	非常勤
	山根久美子 (IT City 安来部会)	安来市役所・定住政策課	非常勤

## 8 課題項目別実施期間

業務項目	実施期間（2021年4月1日～2022年3月31日）											
	4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月	1月	2月	3月
各部会定例会		●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
魅力化推進委員会			●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
運営指導委員会			●								●	
事業推進本部会議		●							●			●

### 【成果発表の機会】

- ・「地域との協働による高等学校教育改革推進事業」全国サミット 10月～12月
- ・第32回全国産業教育フェア青森大会 10月15日・16日
- ・成果発表会（しまね探究フェスタ）令和5年2月
- ・課題研究成果発表会 令和5年2月13日

## 9 知的財産権の帰属（プロフェッショナル型のみ）

※いずれかに○を付すこと。なお、1. を選択する場合、契約締結時に所定様式の提出が必要となるので留意すること。

- ( ) 1. 知的財産権は受託者に帰属することを希望する。  
 (○) 2. 知的財産権は全て文部科学省に譲渡する。

## 10 再委託の有無

再委託業務の有無 有 ・  無

※有の場合、別添3に詳細を記載すること。

## IV 各部における活動実績

### 1. ITKids 安来部会

#### (1) 情報科学高校で遊ぼう学ぼう講座

##### ①活動の概要

安来市は鉄鋼産業で栄えてきた製造業の町ではあるが、インダストリー 4.0 とされるような産業の構造改革に向け、AI（人工知能）やIoT（モノのインターネット）といった IT 分野の知識技術が求められている。こうした背景から、本校で継続して行われてきた本講座も 7 年目に突入した。小学生から中学生までの幅広い年齢層を対象とした最新の技術に触れられる IT 系の学校開放講座である。

##### ②新たな取り組み

###### a. 課題研究「遊ぼう学ぼう講座」班の新設

昨年度まで開催の都度、ボランティアの生徒を募集し開催していたが、今年度からは 3 年生の授業、課題研究において「遊ぼう学ぼう講座」班を設け、そのメンバーが講座の企画・運営を行った。

###### b. 講座内容の充実

開催する内容についても、一層のバージョンアップができた。2022年3月に導入された、レーザーカッター・3Dプリンタを利用する講座や、VRやAIの体験講座など、小中学生の関心をより引くような取り組みを生徒が主体となって企画し、運営できたことは大きな成果である。

###### c. 生徒が主体となった広報活動

広報活動でも、新たな手法を取り入れた。今まで、安来市教育委員会を通じて配布していたチラシを、各小・中学校へ出身者が直接持っていくことにした。それにより、運営の3年生のみならず、1・2年生が高校の代表として外部の人と接する機会が増えた。最初は「どのように言って受け取ってもらえば良いですか。」と不安そうな生徒が多かったが、現在では場慣れした様子で、進んで持っていくようになった。生徒の社会性を養うと同時に、小中学校の皆さんに、生徒が本校で成長している姿を見てもらえる良い機会ともなっている。

##### ③募集定員・対象生徒

- ・各講座の募集人数 小学3年生～6年生 20人 中学生 10人
- ・サポート生徒 3年課題研究「遊ぼう学ぼう講座」班 10人  
(1～3年生から広く募集)

##### ④実施日と内容

回・日時	小学生対象講座	中学生対象講座
第1回 6/12	レゴカーを動かそう	マイクロビットで便利な仕組みを考えよう
第2回 7/17	ドローンを飛ばそう	イラストを描こう
第3回 8/21	Premire を使って宇宙旅行へ行こう	DxRuby を使ってゲームを作ろう
第4回 10/9※	レーザーカッターでパズルを作ろう	MESHで遊ぼう
第5回 10/23	ウェブサイトを作ろう	3Dプリンタで造ろう
第6回 2/12	VRで遊ぼう	レーザーカッターでオリジナルグッズを作ろう
第7回 3/19	情報AI Day	情報AI Day

※9月18日を予定していたが、機器トラブルにより延期して実施

⑤前年度比較

a. 参加者数

＜中学生＞	第1回	第2回	第3回	第4回	第5回	参加者 延べ人数	1回あたりの 平均参加数
2022年度	6.12	7.17	8.21	10.9	10.23		
定員10名	6	12	4	4	9	35	7.0
充足率	60.0%	120.0%	40.0%	40.0%	90.0%		70.0%

2021年度

定員10名	10	2	6	6	4	28	5.6
充足率	100.0%	20.0%	60.0%	60.0%	40.0%		56.0%

＜小学生＞

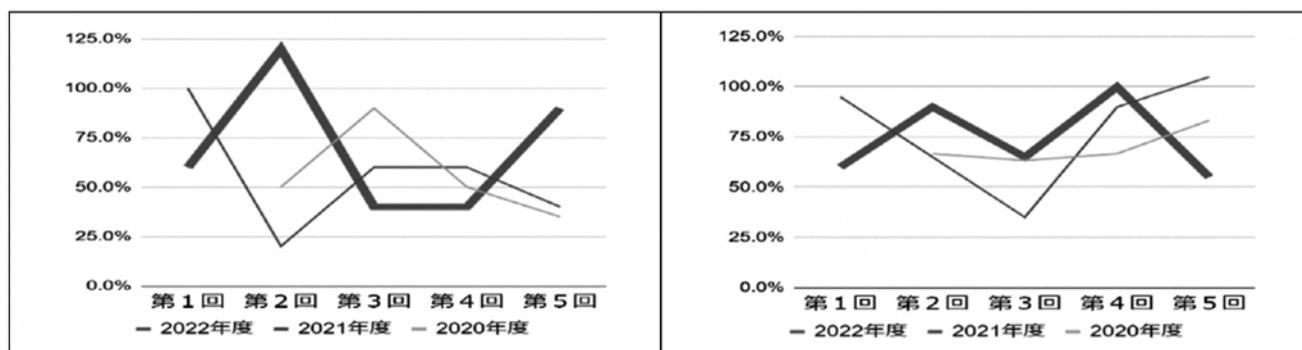
2022年度

定員20名	12	18	13	20	11	74	14.8
充足率	60.0%	90.0%	65.0%	100.0%	55.0%		74.0%

2021年度

定員20名	19	13	7	18	21	78	15.6
充足率	95.0%	65.0%	35.0%	90.0%	105.0%		78.0%

小中学生にとって魅力的な講座とはどういったものか、課題研究の生徒を中心に内容を決めた。その結果、中学生では昨年度よりも大幅に参加率が上昇した。一方、小学生は昨年度よりやや下降した。魅力化コンソーシアムの会議でも、小中学校の校長先生方から意見をいただき、特に夏休み時期の講座の内容・開催時期について、来年度に向けて改良の余地が残っていることが分かった。



b. サポート生徒

	第1回	第2回	第3回	第4回	第5回	参加者 延べ人数	1回あたりの 平均参加数
2022年度	30	22	17	21	27	117	23.4
2021年度	28	18	16	15	11	88	17.6
2020年度		14	10	8	12	51	10.2

サポート生徒の人数も、昨年度・2年前と比較しても右肩上がりが増えた。昨年度までは教員が募集していたが、今年度から課題研究の生徒たちが積極的に呼びかけたことが功を奏したと考える。

⑥活動の様子

<第1回>小学生：レゴカーを動かそう 中学生：マイクロビットで便利な仕組みを考えよう



課題研究の生徒が主体となって初めての講座であり、講師・サポーターとともに緊張した面持ちであったが、大きなトラブルもなく、無事終了した。

<第2回>小学生：ドローン飛ばそう 中学生：イラストを描こう



人気のドローンと、ペンタブレットを使用した講座で、参加者も多かった。

<第3回>小学生：Premiereを使って宇宙旅行へ行こう 中学生：DxRubyを使ってゲームを作ろう



小学生には、2022年3月に整備された本格的な撮影スタジオ「JOHO スタジオ」の巨大ブルーバックを使用し、動画の撮影・合成を体験してもらった。中学生にはゲーム作りに挑戦してもらった。講座の講師は、マルチメディア科・情報システム科の3年生が担当し、それぞれの授業で習得した技術を生かした講座となった。

<第4回>小学生：レーザーカッターで作ろう 中学生：MESHで遊ぼう



両講座の講師は、初めて触れるものだったため、入念な準備をし、本番に臨んだ。小学生講座のレーザーカッターは、初めての講座で利用した。

<第5回>小学生：ウェブサイトを作ろう 中学生：3Dプリンタで造ろう



中学生は、3Dプリンタを初めて講座で利用した。小学生のウェブサイトを制作は、キーボード操作に慣れている参加者が多い印象であった。

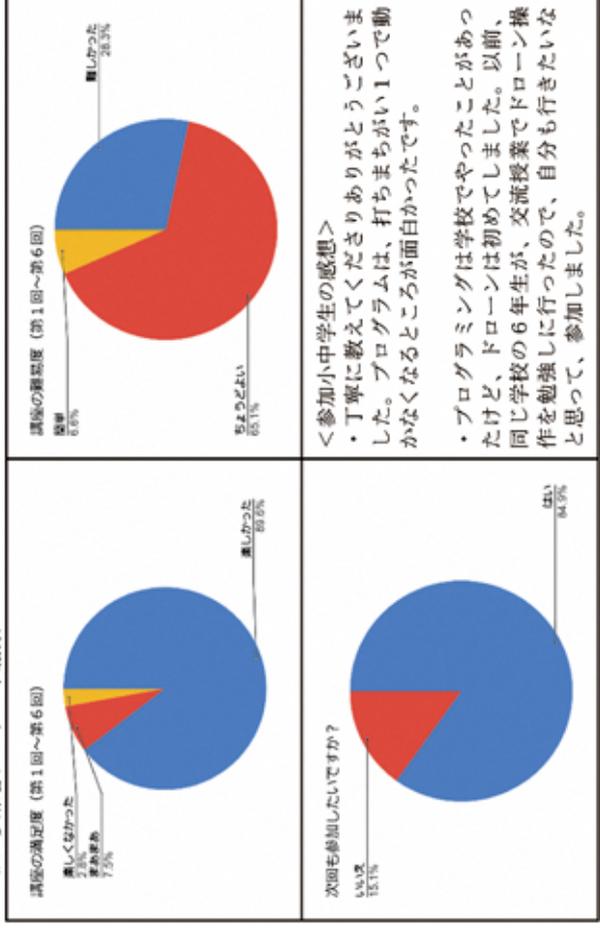
<第6回>小学生：VRで遊ぼう 中学生：レーザーカッターでオリジナルグッズを作ろう



小学生はオキュラスというVR用ゴーグルを利用したゲームと、PC上でのVR体験してもらった。中学生にはレーザーカッターを利用して、木製のネームタグ作りにチャレンジしてもらった。

⑦参加者・サポーター生徒へのアンケート結果と感想

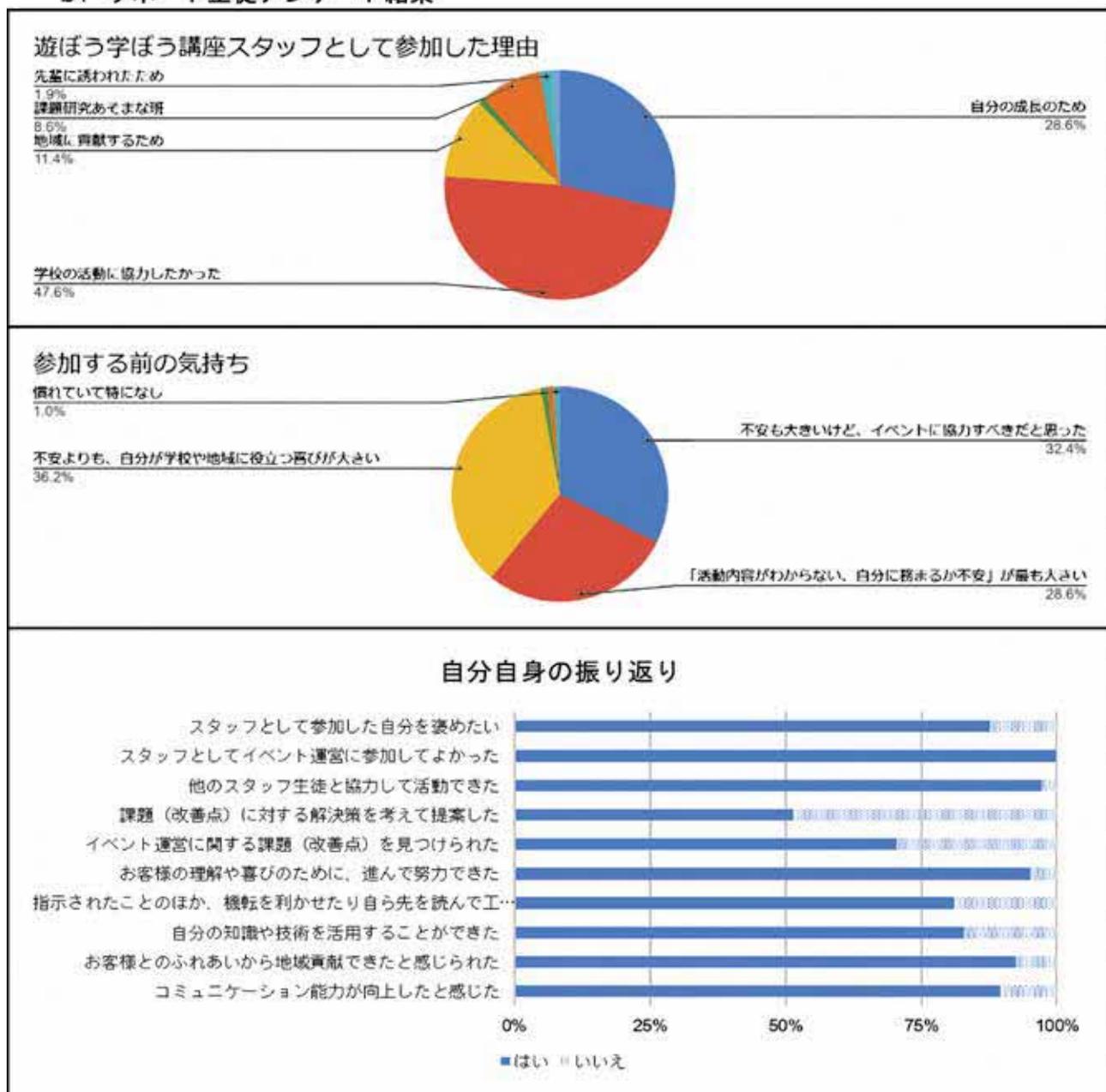
a. 参加者アンケート結果



<参加小中学生の感想>

- ・丁寧に教えてくださりありがとうございます。プログラムは、打ちまがいが1つで動かなかなくなるところが面白かったです。
- ・プログラミングは学校でやったことがあったけど、ドローンは初めてしました。以前、同じ学校の6年生が、交流授業でドローン操作を勉強に行ったので、自分も行きたいなと思って、参加しました。

## b. サポート生徒アンケート結果



### <サポート生徒の感想>

- ・はじめは参加を迷ったけど、早く行動を起こしたかったので、結果的に自分の成長につながって良かったです。
- ・初めての参加だったし、何をすれば良いかよく分からないところもあったけど、先輩の動きを見てなるべく自分から動けるように努力した。自分にとっても良い経験になって良かった。
- ・初めての講師で不安も大きかったけれど、参加者が自分なりにプログラムを組んでできていたので良かったです。

### ⑧今後に向けて

昨年度も反省により、バラエティに富んだ内容の講座を企画したことにより、参加者が一定数増加したことは喜ばしいことである。一方で、夏季休業期間中の参加者が依然少ない傾向にあり、スケジュールをよく考える必要がある。

高校生にとっては、運営母体を課題研究としたため、サポート生徒の募集も3年生主体となって、

参加人数も増えた。しかし、3年生の割合がやや高い傾向にあり、特に1年生の参加が少なかった。2・3月の講座は3年生の家庭学習期間中となり、1・2年生主体となって行うための引継ぎが難しかった。来年度は、2・3月を翌年度のプレ講座とする認識を持ち、1・2年生を育成することを主眼においた講座運営を教員が考えて仕掛けていけたらと思う。

特筆すべきこととして、今年度、本講座の講師やサポートを担当した生徒が、11月に開催されたオープンキャンパスで講師を行った。時間配分や説明方法については、改善すべき点も出てきたが、生徒が授業をするというインパクトは強く、成長した姿は本校の教育成果を体現し、説得力がある。中学生に未来の自分を思い描いてもらえるいい機会となった。

このほか、これから記載する、各活動において講師・サポートスタッフの多くも、遊ぼう学ぼう講座の経験者である。今後は、こうした成功ケースをもとに、遊ぼう学ぼう講座で培ったスキルや社会性を活かせる新たな活躍の場を提案し、サポートし、やり遂げる経験を多くの生徒に積んでもらえるよう取り組みたい。

## (2) 安来市内小学校への出張講座

### ①宇賀荘小学校への授業支援

#### a 活動の概要

昨年度、特別支援学級に所属する児童1名に、3回のドローン学習を行った。今年度は同児童を対象に、担任の先生が自らプログラミング講座を行うので、そのサポートをしてほしいとの依頼を受けた。

b 実施日時 7月7日(木) 14:00～14:45

#### c 活動内容

事前に対象児童の担任の先生が本校へ来られ、ドローンとiPadの使い方を説明し、取扱いに慣れていただいた。

当日は本校から1人の教員が訪問し、対象児童と担任の先生とともに3名で実施した。Tello社のトイドローンを飛行させ、体育館のステージ裏や、フロアから直視できない部分を、ドローンの送信する画像を頼りに操縦してみるミッションを担当の先生が児童に与えられた。

#### d 活動の様子

昨年度からの流れで、ドローンを使った学習を楽しみにしている様子を校長先生や担任の先生から聞いていた。その通りに、45分間集中して取り組むことができた様子であった。

#### e 活動による変化

宇賀荘小学校の校長先生からは、昨年度のドローンによる体験により、対象児童がプログラミングを好きになり、興味を持ったことをうかがった。今年度から安来市教育委員会が導入した、ソフトバンク社のAI搭載ロボットPepperが、宇賀荘小学校にも一定期間配置されており、対象児童も興味を持って触れていることなども分かった。こうした活動を通して、プログラミングが自分の得意分野という認識を持っている様子であった。

#### f 今後について

昨年度末に考えていた通り、プログラミング教育の手法を小学校の先生にも共有し、小学校で独自に実施してもらえるように、小学校全体のプログラミング教育環境の向上のために、本校はサポート役となれるような流れができつつある。

## ②山佐小学校への授業支援

### a 活動の概要

山佐小学校では、高学年が昨年度からCM作りを授業の一環として実施している。今年度も、5・6年生2名が、山佐地域の特産物マコモダケのCM作りに挑戦しており、その動画編集のサポートを依頼された。



b 実施日時 2月24日(金) 14:00~14:45

### c 活動内容

本校から2人の教員が訪問し、対象児童と担任の先生とともに5名で実施した。本校マルチメディア科が編集した動画などを紹介し、実際の編集体験を行った。児童が普段使っているChromebookでこれ以降も自ら編集できることを目標に支援した。

### d 活動の様子

自分たちが撮りためていた短い動画をつなげる作業に、最初は戸惑っていたが、徐々にコツをつかみ、もくもくと作業していた。

### e 活動による変化

短い動画をつなげ、編集してみることを繰り返すうちに、徐々に作業への慣れと、自信を感じ取ることができた。

### f 今後について

以来を受けた時期が、年度末に近かったため、本校の生徒がサポートすることが難しかった。来年度以降は事前の打ち合わせを十分に行った上で、本校または山佐小学校で合同授業ができればよい。

## (3) ウェルカム講座

### ①二中校区3小学校の児童交流会

#### a 活動の概要

昨年度に初めて開催した、安来市立第二中学校区の6年生対象のプログラミング講座および座談会は、今年度は7月に開催した。今年度の講師・サポートスタッフは、課題研究遊ぼう学ぼう班、ITフェア企画班で担当し、高校生主導の講座となった。

#### b 対象児童・生徒(いずれも6年生)

能義小学校8名 宇賀荘小学校5名 南小学校13名 本校3年生15名

#### c 活動期間、日時 7月12日(火) 5・6時間目

#### d 活動場所 本校体育館、総合実践室

#### e 活動内容 ドローン体験、小学生・高校生座談会

#### f 活動の様子

各小学校児童1~2名・サポート高校生1~2名の班を8つ作り、体育館にてドローン体験を実施した。今年度は、始めから終わりまで高校生が司会進行、運営を行った。小学生は、今回初めて他の小学校との合同授業でもあったため、緊張感が伝わってきたが、ドローン操作を介して相談し合う中で、距離も縮まった様子であった。

後半の座談会でも、高校生までの過ごし方や、悩み事、不安な面などを直接質問する小学生に対し、丁寧に答えようとする高校生の姿が印象的であった。

g 感想

- ・ドローン体験では、プログラムしたらドローンが飛んで面白かったです。得点板の間をとおすのが難しかったです。高校生がヒントをくれたので3つの間に通せました。嬉しかったです。高校生はすごいと思いました。
- ・座談会では高校生の人と楽しく話せました。こっちも質問されて少し戸惑ったけど、しっかり話せて良かったです。



② 宇賀荘児童クラブ

a 活動の概要

宇賀小児童クラブから、夏季休業中に児童にプログラミング体験をさせたいという依頼を受けた。昨年度から開催している二中校区3小学校の交流授業を受けた6年生から、様子を聞いた下級生が、自分たちもやってみたいという意見が出たということであった。

b 対象生徒 宇賀小児童クラブ 1～6年生 計28名 本校生徒 15名

c 活動時間、日時 8月9日(火) 10:00～12:00

d 活動場所 総合実践室

e 活動内容

前半は、総合実践室でドローン体験を行った。その後、高校生が引率し、校内探検をしてもらった。「eスポーツ同好会がやっていたゲームは何でしょう?」「中庭の植木は、ある漢字の形をしています。さて、何でしょう?」などのクイズを訪れる場所で出題し、小学生に考えてもらった。

f 活動の様子

普段行っている遊ぼう学ぼう講座は小学3年生からを対象としているため、今回はそれよりも低学年の参加者にも分かりやすく教えられるよう、生徒が工夫していた。参加者も、最初は期待と緊張を



にじませていたが、時間が過ぎるにつれ、高校生と打ち解けて、楽しそうに活動する姿が見られた。

g 感想

- ・ドローンを初めて使って、かっこよくて嬉しかった。
- ・私は何回も「遊ぼう学ぼう講座」に参加しているけれど、最初は全然しゃべれなかったけど、時間がたつうちにしゃべれるようになりました。学校探検もして、いろんな場所があるなあと思いました。

③ 広瀬中学校

a 活動の概要

平成28年度から始まった広瀬中学校との連携授業は7年目となった。今年度はMESHセンサーを用いた制御の実習を行った。昨年度までは教員が全体説明をし、本校生徒がサポートする形であったが、今年度は2日の授業を生徒各3人が講師として全体説明から授業の進行も行い、教員がそのサポートをした。

b 対象生徒 広瀬中学校3年生 49名 本校情報システム科2年生 36名

c 活動期間・日時 9月28日(水)、10月7日(金) 5・6時間目

d 活動場所 本校 ICT教室

e 活動内容 SONY MESHセンサーを用いた制御システム

f 活動の様子

ボタンや照度、温度・湿度、人感センサーなどの入力装置と、LED電球、ボタンやスピーカーなどの出力装置とiPadを連携させ、センサーが感知する刺激に反応する仕組みを作った。

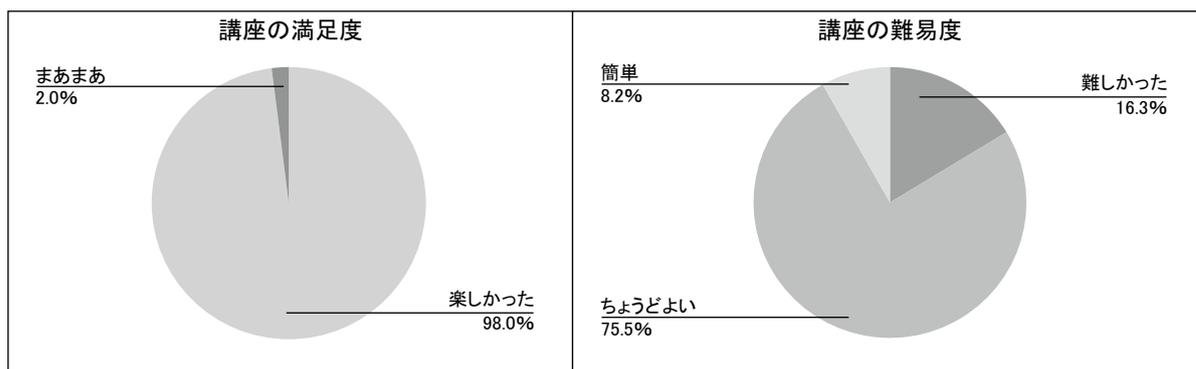
その後、日常生活で、こうした仕組みがどのように使われているかを考え、再現した。人が通ると音がなったりするシステムや、信号機のプログラムなどを各グループで考え、最後に発表した。一連の作業を、高校生がサポートしながら、中学生に実施してもらうように、工夫した声掛けを行った。

g 生徒の変容

ままかな授業の進行だけ確認し、生徒に運営を任せた結果、発表者のプログラムを全体に共有するためにiPad画面をプロジェクタに投影したり、即興でプログラムを考え例として紹介したりするなど、自分たちで中学生により分かりやすい説明方法を考えた。講師が同級生ということもあり、そのほかのサポート生徒も、班で困っていることをすぐに共有し、和気あいあいと作業する雰囲気広がり、班同士、班と講師の連携が良好であった。

h 参加者アンケート結果・感想

i アンケート結果



## ii 感想

- ・2時間、ヒントを出しながら優しく教えてくださって、ありがとうございました。中学校でプログラミングをやったことがあったけど、違う内容でとても楽しかったです。
- ・技術の授業は苦手なことが多かったけど、お兄さんが面白い技を教えてくださったので、楽しめました。困った時も、お兄さんから話しかけてもらえることが多くて、スムーズに進めることができました。
- ・こういった技術に情報科学の強味がでるとわかると、この高校に行ってみたいと思えました。



## ④ 比田小学校

### a 活動の概要

比田小学校の5・6年生が、地元の魅力を発信するカレンダーパンフレット、ポスター作りを計画し、活動している。児童たちが普段利用するchromebookで作品を作るための技術を教えてほしいとの依頼を受けた。

b 対象生徒 比田小学校 5・6年生 計10名 本校 遊ぼう学ぼう講座班 10名

c 活動時間・日時 10月11日(火) 5・6時間目

d 活動場所 本校 システムI実習室

### e 活動内容

参加児童、高校生がカレンダーパンフレット作成とポスター担当に分かれ、それぞれのやりたいこと、困っていることをヒアリングした後、実際にPCで作業をした。小学校に戻ってからも作業できるように、GoogleWorkspaceのドキュメントやスライドを児童同士で共有しながら作業する方法や、画像・テキストの挿入などをサポートした。

### f 活動の様子

今回の場合、決まった流れに沿った一斉指導型ではなく、児童のニーズを聞き取り、やり方の提案をしたり、一緒に作業したりするようなコンサルティング形式であった。スタッフ生徒の児童への接し方や、共同作業していく姿勢は非常に自然で、相手の緊張もほぐしながら、穏やかに作業していた。これまでの遊ぼう学ぼう講座などで、臨機応変に対応する力がついていることを実感した。

## 2. ITCity 安来部会

### (1) 第7回情報 IT フェア実施報告

#### ①実施概況

今年のITフェアは、昨年度実施できなかったリアル開催とオンラインを融合して行うハイブリッド型の初めての開催となった。しかし、新型コロナウイルス感染症の感染が拡大し、リアル開催をあきらめることを考えた時期もあった。それでも、お客様を実際に招いて開催したいという思いから、人数制限(事前申込制)をとるなど、規模を縮小して初めてのハイブリッド開催を行った。リアル開催に踏み切ったわけだが、それを経験している生徒と教員が少ないため、手探りで準備を進めていった。

リアル開催は主に2つ軸を作った。1つ目は、生徒が企画・運営する「本校講座」である。本校で行っている授業に沿った内容をお客様に体験していただくものだ。2つ目は、企業とタイアップして企画する「参加団体」である。様々な企業に協力いただき、企業独自の内容を体験していただくものだ。どちらの企画も、ITをベースに考えた企画であり、来場いただいたお客様に体験していただくと、ほとんどの方に満足してもらえた。

オンラインの方では、YouTubeLiveを使って「学習成果発表」と「情報科学高校説明会」に関することを行った。どちらの内容も外部の方にご協力いただき、とても充実した内容の放送を送ることができた。また、eスポーツでは、予定していたゲームができないというハプニングがあったが、ご協力いただいた方の機転に助けられ、当日は大盛況だった。

また、マルチメディア科の3年生がWebページを作成した。昨年度の改善点を元にととても見やすいWebページが出来た。(URL: <https://it-fair.johokoko.jp/index.html>)

第7回情報ITフェアを企画運営した各業務毎の業務の概要と担当生徒の感想、全校生徒の感想は以下の通りである。

#### <企画概要>

##### ○本校講座

- ①ドローンプログラミング
- ②レゴロボット
- ③RPGゲーム体験
- ④VR体験
- ⑤レーザー加工
- ⑥工作キット
- ⑦ぬりえAR
- ⑧オリジナルカード制作
- ⑨eスポーツ交流大会

##### ○YouTubeLive

- ①情報科学高校説明会
- ②学習成果発表(調査研究班)

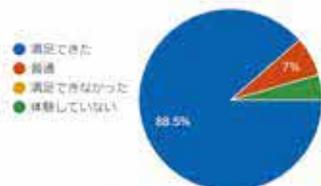
##### ○参加団体

- ①Pepperプログラミング体験(ソフトバンク)
- ②お絵描き水族館(テラスカイ)
- ③ドローン操縦体験(SKYER)
- ④VRシミュレーター、自動駐車、自動ブレーキ体験(島根トヨタグループ)
- ⑤地域情報アプリClica(エカイブ・エージェント)
- ⑥VRデスノート(Teamきゃら)
- ⑦ぷよぷよプログラミング体験(TECH I.S.)
- ⑧メタバース体験(地域おこしXR研究会)
- ⑨フィットネスeスポーツ(島根大学)
- ⑩どじょナリエ

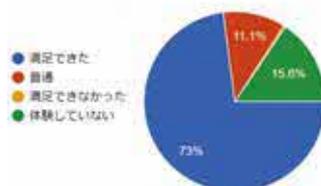
#### 第7回 情報ITフェア チラシ →

## <来場者アンケートより>

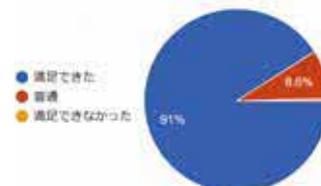
8. 生徒企画体験講座の満足度  
244件の回答



9. 企業とコラボした体験講座の満足度  
244件の回答



12. ITフェア総合の満足度  
244件の回答



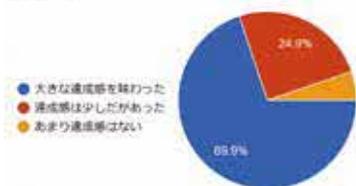
### (来場者の感想)

- ・初めて参加しましたが、生徒の皆さんの対応も素晴らしく、感心しました。小さな子供さんでも楽しめるメニューもあったので、孫も誘ってくれば良かったと思いました。
- ・感染症対策しながら開催されて大変だったと思いますが、子供も楽しめました。
- ・高校生のみなさんが、笑顔で対応してくださり、気持ちよく過ごすことができました。先生方も、ご準備等大変だったかと。お疲れ様でした！
- ・3年ぶりの開催とのこと、待ち望んでました！元々都会地からのUターン者ですが、ここまでの企画を都会で体験しようと思ったら、長蛇の列に有料開催になるうかと思えます。コロナ前より規模の縮小を感じましたが、生徒の皆さんも親切丁寧で好感を持ちました。ありがとうございます！来年以降の開催も期待しています。
- ・半日参加では時間内に回りきれなかった。
- ・もう少し体験したいコーナーがあったけど、全部回らなかったのが来年もまた来たいです。

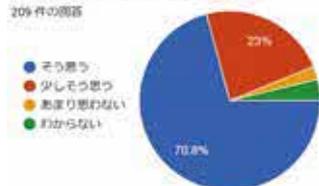
来場者アンケートより、来場いただいたお客様には概ね満足いただけたと考える。感染症対策で時間を区切ったこともあり、「時間が足りず、回り切れなかった」という回答が多かった。次年度は、感染症対策をしながら時間的な制限を外す方向で検討したい。

## <生徒アンケートより>

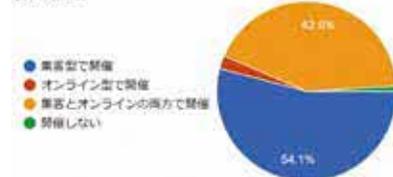
ITフェア終了後、どのような気持ちになりましたか  
209件の回答



今年の情報ITフェアは、本校がより一層地域に堂々と地域に貢献する学校につながったと思いますか  
209件の回答



来年の情報ITフェアの在り方を、どのように開催すべきだと思いますか  
209件の回答



### (生徒の感想)

- ・初めての体験でうまくいかないことも沢山あったけど成功させることができて良かった。
- ・足りない部分もあったが大体の人は満足できそうだった。
- ・帰られるお客様の顔が笑顔の方が多かったので、良かったなと思いました。
- ・思った以上にお客様が来られて、シフト通りに進めることができなかったけど、生徒が積極的にお客様対応ができていたため、お客様に満足してもらうことができるとても達成感ある IT フェアになりました。
- ・初めてのハイブリッド開催でお客様にも満足してもらえたと思うし、自分もとても達成感を感じた IT フェアになりました。

生徒アンケートより、IT フェアを開催することが日ごろの学習成果を発揮する場となったようだ。アンケートから来年度もハイブリッド開催を目指して、課題から改善案を考え、実行し、今年度よりもお客様に喜んでもらえる IT フェアになるよう検討していく。  
(担当：情報システム科 種田)

## ②ドローンプログラミング

### a 企画概要

- ・Tello というアプリを使い、iPad でプログラムを作成し、ドローンを飛ばす。

- ・担当：1年生5人 2年生2人 3年生3人

### 活動内容

- 9月26日 リーダー決め ドローンの体験
- 10月19日 ドローンの体験 障害物コース考案
- 11月30日 コース作成
- 12月1日 コース作成、体験
- 12月2日 コース体験、看板作成、貼り付け

### b 活動目標

- ・楽しい体験にする。

### c 実施した様子・振り返り

- ・小さい子供から高齢の方まで老若男女問わず、沢山の方に楽しんでいただけた。
- ・ドローンが動かなくなるというトラブルが発生した。

### d 今後、来年度へ向けて

- ・使えるドローンを確認しておく。
- ・基本のプログラムの見本を作成する。
- ・会場の障害物コースにレベルを付けたら面白い。



(担当：情報システム科 増田)

## ③レゴロボット

### a 企画概要

- ・タブレットでレゴロボットをプログラムして、積み木やマットの上で走らせる。

- ・担当：1年生2人 2年生5人 3年生2人

### 活動内容

- 9月26日 リーダー決め、レゴロボットを走らせる
- 10月19日 話し合い(当日どのようにして遊んでもらうのか)
- 11月30日 ルート決め、資料作成  
(プログラムの作り方・答え)
- 12月1日 資料作成、会場設営
- 12月2日 会場設営、お客様対応の確認

### b 活動目標

来てくれた方に楽しんでもらえるようにレゴカーの使い方をマスターする。

### c 実施した様子・振り返り

- ・お客様一人一人にしっかり対応でき、機械トラブルにも臨機応変に対応することができた。
- ・担当生徒の人数が少なく、休憩時間があまりとれなかった。

### d 今後、来年度へ向けて

- ・調子の悪いレゴロボットが多かったので、修理をするか新品を購入することを検討していく必要がある。
- ・タブレットの充電をこまめにできるように持ち運びできる充電器を準備したほうが良い。



(担当：情報処理科 野尻)

#### ④ RPG ゲーム体験

##### a 企画概要

- ・WOLF RPG エディターで生徒が作成したゲームを、お客様に体験してもらう講座
- ・以前の集客型 IT フェアで前例があったため、今年も開講
- ・担当：1年生2人 2年生3人 3年生3人

##### 《準備スケジュール》

- 9月26日 リーダー決め、使用ツール探し
- 10月19日 ゲーム案出し、役割分担決め
- 11月30日 シフト決定・ゲーム作成
- 12月1日 ゲーム作成
- 12月2日 ゲーム作成・最終確認



##### b 活動目標

- ・小中学生に向けた RPG の作成

##### c 実施した様子・振り返り

- ・人数的に不安な状況もあったが、全員でカバーして、お客様が多いときでもきちんと対応することができた。
- ・お客様への対応に皆が率先して動けていてよかった。
- ・終わって帰られるお客様の中に「楽しかった」などの感想を伝えてくださる方もいて、とても嬉しかった。
- ・一日目後半、二日目後半全て中盤あたりからお客様が多くなり、その時間にシフトを調整するなど出来たらよかった。

##### 《生徒感想一部抜粋》

- ・ゲーム作りが経験できてよかった。
- ・製作期間が少なく大変だった。
- ・接客や呼び込みの経験ができた。
- ・責任を持って仕事ができた。



##### 《お客様からの評価》

- ・「楽しかった生徒企画の体験講座」での投票が多かった。

##### 《企画来場者人数》

- ・一日目 前半 45人 後半 56人
- ・二日目 前半 63人 後半 55人 平均 約 55人

##### d 今後、来年度へ向けて

- ・大体の所要時間を掲示してほしい、というご意見があった。
- ・テストプレイは繰り返し何度もする。
- ・お客様の目線でゲームを作ることを意識する。

※あまりゲームに慣れていない方がいらっしゃることも予測して作る

(担当：情報システム科 牧野)

#### ⑤ VR 体験

##### a 企画概要

- ・Oculus という VR ゴーグルを使って、リズムゲームを2つ体験してもらう
- ・担当：1年生4人 2年生2人 3年生3人

##### 活動内容

- 9月26日 リーダー決め VR 体験
- 10月19日 VR 体験
- 11月30日 会場設営



12月1日 プロジェクター設置、パワーポイント作成

12月2日 パワーポイント作成、ミラーリング

b 活動目標

- ・笑顔一番

c 実施した様子・振り返り

- ・沢山の方が予約をしてまで体験してくださった。
- d 今後、来年度へ向けて
  - ・VRのミラーリングのやり方が難しいので、今年頼りになった担当の1年生に聞くと良い。
  - ・対象年齢をなくしてもいいかもしれない。  
(お客様から、ジャンプVRは体験できたのにこっちはできないのかと質問されたため)

- ・ピストルウィップは英語ばかりで難しいため、企画班の生徒が沢山体験しておく。

- ・説明のパワーポイントを早めに作り始める。

(担当：情報システム科 増田)



⑥レーザー加工

a 企画概要

- ・自分の好きなデザインを選び、名前キーホルダーを作成する。

- ・担当：1年生6人 2年生2人 3年生1人

9月26日 リーダー決め レーザー加工機の動き確認など

10月19日 作品決め デザイン案考える

11月30日 当日準備、接客の練習

12月1日 注文票作成

12月2日 最終確認、接客練習

b 活動目標

- ・使い方をマスターして良いものを作る。

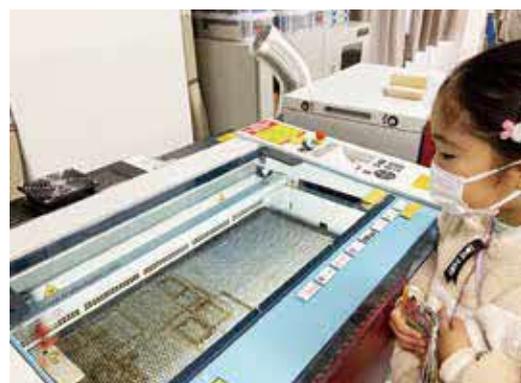
c 実施した様子・振り返り

- ・加工する板が限られた数しかなかったため、数量限定にするなど工夫ができた。
- ・デザインやフォントの注文票を作ることで、分かりやすく効率的に進めることができた。
- ・お客様の漢字を間違えるというミスがあったので、最後に確認をとるべきだった。

d 今後、来年度へ向けて

- ・ミスがないように、最終確認をとること。
- ・注文票は、わかりやすかったので続けて欲しい。
- ・前半は人が集まらないので、積極的に招集に行く。

(担当：情報処理科 原田)



⑦工作キット

a 企画概要

- ・紙粘土のミニランタン作成

- ・担当：1年生4人 2年生6人 3年生3人

9月26日 リーダー決め、工作キットの作り方確認

10月19日 2人1組で工作キットの作成

11月30日 会場設営

12月1日 会場設営

12月2日 お客さん対応の確認



b 活動目標

お客様に楽しんでもらえるように頑張る。

c 実施した様子・振り返り

- ・小さい子でも作りやすいもので楽しんでもらえた。
- ・小さい子や保護者の方などそれぞれの対応ができていた。
- ・何を作るのかが分かりにくいと感じた。

d 今後、来年度へ向けて

- ・作成時間がお客様それぞれで異なっていたので、時間調整をうまくできるように考える。
- ・ボンド、椅子、型の数が足りなかったため、事前に準備・確認をしっかり行う。
- ・何を作る講座なのかが分かるようにブース設営を工夫していく必要がある。
- ・もう少し簡単な工作キットでも良いと思った。
- ・受付時間の確認を行う。



(担当：情報処理科 野尻)

⑧ぬりえ AR

a 企画概要

- ・自分の塗ったぬりえがタブレットをかざすことで飛び出して見える。
- ・担当：1年生9人 2年生4人 3年生1人  
9月26日 リーダー決め、アプリの体験など  
10月19日 アプリの体験、HPの動画作成  
11月30日 接客練習  
12月1日 会場のレイアウト  
12月2日 最終確認、アプリの動作確認



b 活動目標

- ・ITフェアで参加してくれた人に満足してもらえるようにする。

c 実施した様子・WEB公開・発表してみでの振り返り

- ・お客様一人一人にしっかり対応ができ、機械トラブルもあったが臨機応変に対処することができた。
- ・来てくださった子どもや保護者の方々に丁寧に分かりやすく説明することができた。
- ・暇な時間が多かった。

d 今後、来年度へ向けて

- ・色鉛筆の芯がすぐになくなるため、部屋に鉛筆削りを用意しておく。
- ・前半は体育館に人が集まり、お客様が来られないので積極的に招集する。または、入口を二箇所にして最初から校舎に入ってもらえるようにする。

(担当：情報処理科 原田)

⑨オリジナルカード制作

a 企画概要

- ・自分なりのオリジナルカードを作ることができる。
- ・担当：1年生5人 2年生4人 3年生3人  
＜準備スケジュール＞  
9月26日 リーダー決め、企画説明、ソフトの説明  
10月19日 役割分担決め、ソフトを体験、印刷の仕方の説明  
11月30日 シフト決定・お手本用の作品作成  
12月1日 お手本用の作品完成、印刷の体験  
12月2日 当日のお客様対応の練習



(挨拶、お客様へソフトの使い方、印刷の仕方についての説明の練習など)

b 活動目標

- ・楽しく自分の個性あふれる作品を作ってもらおう。

c 実施した様子・振り返り

- ・小さいお子様のお客様には、目線を低くして消毒をしたり、教えたりすることができた。
- ・積極的に呼び込みに行き、たくさんのお客様に来ていただくことができた。
- ・お客様対応の人数が足りなくなった時があった。
- ・自分の満足できる作品ができて、とても喜んでくださったお客様が多くおられた。



d 今後、来年度へ向けて

- ・はがきの色をすぐを選んでもらえるように、全色一枚ずつポケットにしのばせておいたほうがいい。
- ・一家族の人数が多いところは積極的に人数分の椅子を持って行ってあげるといい。
- ・印刷する人を固定で一人決めておいたほうがいい。

(担当：マルチメディア科 細田)

⑩ Pepper プログラミング体験 (ソフトバンク)

a 企画概要

- ・Pepper プログラミング体験
- ・担当：1年生2名 2年生3名

<準備期間のスケジュール>

11月30日	機材確認と設置 講座進行の計画の決定
12月1日	機材確認と設置 講座進行の計画の決定
12月2日	機材確認と設置 講座進行の計画の決定
12月3日【本番1日目】	Pepper プログラミング体験
12月4日【本番2日目】	Pepper プログラミング体験

b 活動目標

- ・Pepper くんプログラミングを体験してもらおう

c 実施した様子と振り返り

- ・プログラミングのやり方を理解しておくべきだった。
- ・説明が上手くできなかった。
- ・企業の方との会話をすればよかった。
- ・説明の音が小さかった。

(担当：情報処理科 表敷、情報システム科 種田)



⑪お絵描き水族館（テラスカイ）

a 企画概要

- ・お絵描き水族館
- ・担当：2年生4名

<準備期間のスケジュール>

11月30日	機材動作確認 運行計画
12月1日	機材動作確認 運行計画
12月2日	機材動作確認 運行計画
12月3日【本番1日目】	お絵描き水族館
12月4日【本番2日目】	お絵描き水族館



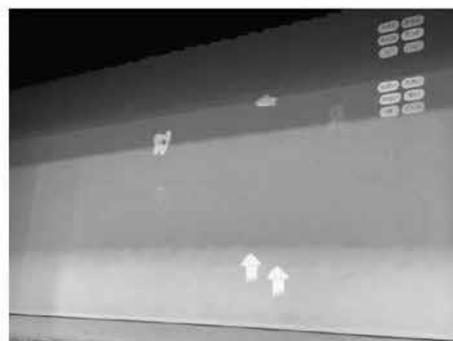
b 活動目標

- ・自分が描いた絵が動くところを楽しんでもらう。

c 実施した様子と振り返り

- ・呼び込みができなかった。
- ・機材の準備、会場の設営、ブースのセットに不備があった。
- ・接客が上手くできなかった。

(担当：情報処理科 表敷、情報システム科 種田)



⑫ドローン操縦体験（skyer）

a 企画概要

- ・ドローン操縦体験
- ・担当：1年生2人 3年生4人

<準備期間のスケジュール>

11月30日	整理券の作成
12月1日	整理券の作成
12月2日	整理券の作成
12月3日【本番1日目】	ドローン操縦体験
12月4日【本番2日目】	ドローン操縦体験



b 活動目標

- ・ドローンの操縦を体験してもらう。

c 実施した様子と振り返り

- ・お客様が多くいらっしゃる待ち時間が長くなってしまった。
- ・小さいお子さんからお年寄りの方まで親身になり教えることができました。
- ・お客様が多い時の接客がよくなかった。
- ・受付が上手くできなかった。

(担当：情報処理科 表敷、情報システム科 種田)



⑬VRシミュレーター、自動駐車、自動ブレーキ体験（島根トヨタグループ）

a 企画概要

- ・VR シミュレーター、自動駐車、自動ブレーキの体験
- ・担当：2年生2人 1年生5人

〈準備期間のスケジュール〉

11月30日	説明用原稿の確認 受付表の作成
12月 1日	説明用原稿の確認 受付表の作成
12月 2日	説明用原稿の確認 受付表の作成
12月 3日【本番1日目】	自動ブレーキ、自動駐車、VRシミュレーター
12月 4日【本番2日目】	自動ブレーキ、自動駐車、VRシミュレーター

b 活動目標

- ・トヨタ自動車の機能を知ってもらい、体験してもらう。

c 実施した様子と振り返り

- ・お客様が後半の方に集中してしまい、効率が悪かった。
- ・宣伝があまりできていなかった。
- ・呼び込みができていなかった。

(担当：情報処理科 表敷、情報システム科 種田)



⑭地域情報アプリ Clica のPR (エカイブ・エージェント)

a 企画概要

- ・地域情報アプリ Clica のPR
- ・担当：3年生2人 2年生1人 1年生1人

〈準備期間のスケジュール〉

11月30日	企業の担当の方と打ち合わせ
12月 1日	アプリの確認
12月 2日	アプリの確認
12月 3日【本番1日目】	地域情報アプリClicaのPR
12月4日【本番2日目】	地域情報アプリClicaのPR

b 活動目標

- ・地域情報アプリ Clica を知ってもらう

c 実施した様子と振り返り

- ・お客様とのコミュニケーションが取れなかった。
- ・準備の時間を持て余した。
- ・セッションごとにお客様の数にばらつきがあった。

(担当：情報処理科 表敷、情報システム科 種田)



⑮ VR デスノート (Team きやら)

a 企画概要

- ・VR デスノート
- ・担当：1年生5人

<準備期間のスケジュール>

11月30日	整理券の作成
12月 1日	整理券の作成
12月 2日	整理券の作成
12月 3日【本番1日目】	VRデスノート
12月 4日【本番2日目】	VRデスノート



b 活動目標

- ・VR デスノートを体験してもらう。

c 実施した様子と振り返り

- ・挨拶ができていない。
- ・説明が伝わらなかった。
- ・受付が上手くできなかった。
- ・接客が上手くできなかった。

(担当：情報処理科 表敷、情報システム科 種田)

⑯ぶよぶよプログラミング体験 (TECH I. S.)

a 企画概要

- ・ご当地ぶよぶよプログラミング体験
- ・担当：3年生1人 2年生2人

<準備期間のスケジュール>

11月30日	機材の動作確認 プログラミング確認
12月 1日	機材の動作確認 プログラミング確認
12月 2日	機材の動作確認 プログラミング確認
12月 3日【本番1日目】	ご当地ぶよぶよプログラミング体験
12月 4日【本番2日目】	

b 活動目標

- ・ご当地のぶよぶよプログラミングを体験してもらう。

c 実施した様子と振り返り

- ・プログラムの理解ができていなかった。
- ・会場がわかりづらく、お客様の数が少なかった。

(担当：情報処理科 表敷、情報システム科 種田)

⑰メタバース体験 (地域おこし XR 研究会)

a 企画概要

- ・松江城を舞台としたメタバース体験
- ・担当：2年生2人 1年生3人

〈準備期間のスケジュール〉

11月30日	機材の動作確認 機材配置の確認
12月 1日	機材の動作確認 機材配置の確認
12月 2日	機材の動作確認 機材配置の確認
12月 3日【本番1日目】	松江城メタバース体験
12月 4日【本番2日目】	松江城メタバース体験

b 活動目標

- ・松江城を舞台にしたメタバースの世界を体験してもらう。

c 実施した様子と振り返り

- ・教え方などを練習しておくべきだった。
- ・呼び込みがあまりできなかった。

(担当：情報処理科 表敷、情報システム科 種田)



⑱フィットネスeスポーツ（島根大学 宮崎研究室）

a 企画概要

- ・RingFitAdventure
- ・担当：3年生4名

〈準備期間のスケジュール〉

11月30日	機材動作確認
12月 1日	機材動作確認
12月 2日	機材動作確認
12月 3日【本番1日目】	なし
12月 4日【本番2日目】	RingFitAdventure

b 活動目標

- ・フィットネスeスポーツを体験してもらう。

c 実施した様子と振り返り

- ・予行練習をすれば良かった。
- ・お客様が沢山いらっちゃって、椅子が足りなかった。
- ・生徒同士の無駄な会話が合った。

(担当：情報処理科 表敷、情報システム科 種田)



①⑨ どじょナリエ (安来商工会議所青年部)

a 企画概要

- ・安来市役所イルミネーション
- ・担当：1年生5人

<準備期間のスケジュール>

11月6日	安来市役所 イルミネーション準備
12月3日【本番1日目】	スマホ教室の手伝い
12月4日【本番2日目】	安来市役所 点灯式



b 活動目標

- ・安来市役所の方々とイルミネーションで安来を盛り上げる

c 実施した様子と振り返り

- ・羽をイメージしたデザインで、写真を撮りたくなるようなイルミネーションにすることができた。

(担当：情報処理科 表敷、情報システム科 種田)

②⑩ e スポーツ

a 企画概要

- ・ロケットリーグ体験・観戦、大乱闘スマッシュブラザーズ (スマブラ) 大会、昔のゲーム体験
- ・担当：1年生2人 2年生5人 3年生5人

<準備期間>

- ・各ゲームの実況、リーダー決めを行った。
- ・当日のシフト決め
- ・実況・解説の台本作成

12月3日 午前の部	12月3日 午後の部	12月4日 午前の部	12月4日 午後の部
ロケットリーグ 本校と立正大淞南高校 で対戦(スコア2-1で本 校の勝利)	昔のゲームの体験会 (山陰パナソニックの東 様にゲーム機をお借り して開催した。)	スマブラ大会 (島根大学の担当の方にスイッチをお借りして開 催した。 googleフォームで参加者を16人募集して、トー ナメント戦を行った。)	

b 活動目標

- ・e-スポーツの楽しさや良さを知ってもらう。

c 実施した様子と振り返り

- ・お客様に楽しんで貰えたので良かった。
- ・途中お客様が増えて、椅子が足りなくなった。
- ・スマブラ大会の時に初心者で操作方法がわからない方がおられた。
- ・来場された方を席までしっかり案内できた。

d 今後、来年度へ向けて

- ・予備の椅子を何席か確保する。
- ・予め操作方法がわかるか聞いておく。
- ・お客さんが減ったなど思えば、すぐに呼び込みに行く。
- ・スマブラはとても人気だったので、来年もしてほしい。



(担当：情報システム科 仲佐)

## ②情報科学高校説明会

### a 企画概要

説明会は、県外から入学している生徒を中心に寮（宿泊施設ひろせ）での暮らしや設備について YouTubeLive でプレゼンテーションを行った。また、Live のコメント欄にきた質問に回答することも行った。

ゲストとして吉本興業所属島根県住みます芸人の奥村さん、安来市役所やすぎ暮らし推進課の古澤様、高校魅力化推進員の山根さんにお越しいただき、生徒と共演して活動していただいた。

・発表者人数：1年生2人 2年生2人

### b 活動目標

県外から入学を希望する生徒と保護者に、安来や寮での暮らしについて YouTubeLive でわかりやすく説明する。

当日の活動時間

12月3日 13:00～13:30

12月4日 13:00～13:30

活動の様子

3日（一日目）

1年生2人と島根県住みます芸人の奥村隼也さんと安来市での暮らしや寮での生活について説明した。奥村さんの優れたコミュニケーション力もあり30分とても楽しいLiveを行うことができた。

4日（二日目）

2年生2人と安来市役所の古澤様、山根様で、1日目と同様に安来での暮らしや寮での生活について説明した。山根さんは高校魅力化推進員ということもあり安来のことや寮で行っている活動について詳しく説明されていた。

### c 実施した様子と振り返り

・トラブルもなくLiveの予定時間通りに配信を行うことができた。

### d 今後、来年度へ向けて

・準備期間に担当のメンバーと企画の詳細や発表する内容などをしっかりと話し合っておく必要がある。  
・本番前日にはLiveのリハーサルを通しておいたほうがよい。（担当：マルチメディア科 池野）



## ②学習成果発表（調査研究班）

### a 企画概要

・荒島駅で行ったイベントと先輩達の行った休憩スペースの改装の紹介  
・スライドを作成（課題研究荒島駅班のメンバー）  
・JOHO スタジオで放送部の人と協力して行う。

・担当：3年生7人

・活動 [IT フェア企画班] ※担当の先生と班の人たちとの話し合いが大事

開催時間を決める → 予定表作成 → タイムスケジュール作成 → 発表準備 → 発表

・活動 [ 課題研究荒島駅班 ]

イベント準備 → イベント → スライド作成 → 発表練習 → 発表

発表スケジュール

	12月3日	12月4日
午前	発表リハーサル	発表リハーサル
午後	本番 14時～14時30分	本番 14時～14時30分

b 活動目標

- ・荒島駅で行ったイベントと先輩たちが企画した休憩スペースの改装など、情報科学高校で何をしているかを、YouTubeLive を使って多くの方に知ってもらう。

- ・地域の活性化

c 実施した様子と振り返り

- ・発表は練習をしたのでグダグダにならずにできた。ゲストの方が来てくださり発表を盛り上げていただいた。

- ・マイクが切れる問題が起きていた。

- ・見てくれた方が応援のコメントなどをくれてありがたかった。

d 今後、来年度へ向けて

- ・発表が終わった後にコメント欄に来た質問を読み上げる時間があるが、あまり質問をいただけなかったので、いくつか話すことを準備したほうがいい。

- ・マイクが途中で切れてしまうトラブルがあったので、トラブルを起こした時の対処法などを話し合っておく。

- ・当日、発表する時間以外はやることがなかったので、他の業務を手伝ってみるのもいいかもしれない。

(担当：マルチメディア科 篠田)

②③受付・案内

a 企画概要

- ・新型コロナウイルスの影響で3年ぶりの集客型での開催になり、感染対策として定員300人×4クールとし、予約制を導入した。

- ・校内にも講座を置くため、常に来場者の通る通路には案内係を配置する。

- ・担当：1年生17人 2年生8人 3年生5人

活動期間

9月26日 リーダー決め・シフト決め

10月19日 チラシ配布準備作業

11月30日 体育館設営

12月 1日 首下げカード作成

12月 2日 パンフレット折り作業・受付練習

b 活動目標

- ・お客様を満足させる。

c 振り返り

- ・丁寧に対応ができた。

- ・各々がお客様に積極的に声をかけ、案内ができた。

d 今後、来年度へ向けて



- ・受付の際に、入口が混雑しないような受付のレイアウトを考える。
- ・事前申込みをされていない方への対応を検討したほうが良い。

(担当：情報処理科 松本)

## ⑭ クリーンスタッフ

### a 企画概要

- ・感染対策として午前の部、午後の部終了後に会場全体の消毒
- ・担当：1年生5人 2年生5人 3年生12人

〈準備期間のスケジュール〉

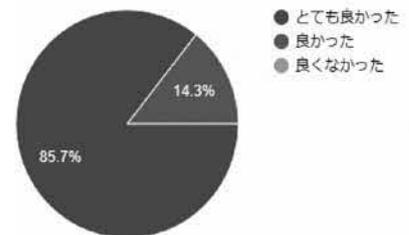
9月26日	責任者決め・シフト決め・自己紹介
10月19日	体育館のトイレ掃除
11月30日	体育館設営・イチゴストラップ作り
12月1日	クリーン作業
12月2日	クリーン作業
12月3日【本番】	午前・午後の部終了後、体育館の消毒
12月4日【本番】	午前・午後の部終了後、体育館の消毒

### b 活動目標

お客様に気持ちよく過ごしてもらえるように学校をきれいにする。

### c 振り返り

- ・午前・午後の部終了後に体育館の消毒作業をきちんと行えた。
- ・お客様アンケートでは会場の掃除・整理整頓の項目では「とても良かった」という方が8割を越えていた。



### d 今後、来年度へ向けて

- ・消毒する仕事だけだったので暇な時間がたくさんあった。  
→企画班の生徒や先生方に聞いて、人手が足りない他の業務を積極的に手伝う。
- ・来年はアンケート結果でお客様全員にとっても良かったと言われるように学校をきれいにしていきたい。

(担当：マルチメディア科 西田)

## ⑮ 駐車場

### a 企画概要

担当：1年生7人 2年生9人 3年生4人

〈準備期間のスケジュール〉

9月26日	・自己紹介 ・リーダー決め ・シフト決め
10月19日	・チラシ配布準備作業
12月1日	・依頼された業務
12月2日	・会場設営 ・依頼された業務
12月3日【本番】	・お客様の駐車案内
12月4日【本番】	・お客様の駐車案内



### b 活動目標

- ・スムーズな車の移動

c 振り返り

<来場者アンケートより>

- ・「駐車場でもテキパキと対応され、お辞儀の深さに自発的な気持ちが大変込められていると感じました。」
- ・お客様に丁寧な駐車案内ができていたと思う。また、大きな動作や声でわかりやすく案内できていたと思う。
- ・忙しい時間と業務がない時間があったので、対策をする必要があった。

d 今後、来年度へ向けて

<来場者アンケートより>

- ・「駐車場の入り口がわかりにくかった」という意見をいただいたので、グラウンド内だけの案内ではなく道路にも案内係をつけるか、看板などを作って駐車場の入口をわかりやすくする。

(担当：マルチメディア科 松本)

②6 チラシ

a 企画概要

- ・チラシは Illustrator を使用し作成した。
- ・ポスターのカラーはオレンジ色にし、グラデーションを入れて作成した。
- ・今回のチラシは集客型・オンライン型の2つを入れて作成した。

b 活動目標

- ・情報科学高校らしさ、テーマに沿っている、見やすさの3つを重視して作成する。

c 振り返り

- ・作成するにあたり、少しでも見やすくなるようそれぞれの背景色や文字の色、タイムスケジュールの書き方などを工夫し、納得いくチラシが完成した。
- ・たくさんの画像を入れてチラシを見た人の想像が膨らむようにできた。
- ・「モラルン」をたくさん入れたが、違うポーズの「モラルン」も入れたほうがよかった。
- ・チラシで IT フェアを知って来てくれていた方が多かった。このチラシは、校内だけではなく地域の方々や松江の小、中学生にも配布した。

d 今後、来年度へ向けて

チラシの中で誤字があったり、担当者との連携が取れておらず講座名がチラシと違うものになっていたりするなどの反省点があった。来年はちゃんと確認を取り担当者で連携して作成してほしい。



ポスターに使われている情報 IT フェアマスコットキャラクターの「モラルン」は、情報科学高校の生徒から募集したものである。「モラルン」の手書きイラストを参考に昨年度、先輩が作成した。今後も「モラルン」を使っていたきたい。



(担当：マルチメディア科 岡田)

②⑦はつらつ新聞

a 企画概要

はつらつ新聞の主な業務内容は、原稿の作成だった。課題研究の「遊ぼう学ぼう講座班」「調査研究班」と「地域探究基礎」「地域探究応用」に原稿を依頼し、修正した原稿を新聞社に送った。他にも講座の説明も入れ、情報ITフェアの宣伝も行った。

11月1日に山陰中央新報社の方に来ていただき、新聞講座を受講した。新聞の構成やレイアウトなど新聞を作成する際に大切なことを教わった。教わったことをはつらつ新聞に取り入れたことで、より分かりやすい文章やレイアウトにすることができた。新聞の帯についてはチラシ、ポスターの業務の人に作成してもらった。

b 活動目標

はつらつ新聞を見た人が情報ITフェアに参加したいと思ってもらえる新聞を作成する。

c 振り返り

早いうちから新聞づくりに取り掛かることができたため、余裕をもって作成することができた。原稿を依頼した班の人が速やかに原稿を送ってくれたため、原稿の修正などに時間をかけることができた。はつらつ新聞を見て情報ITフェアに来られた方が全体の2.9%だったため、内容をもっと工夫する必要があると思った。

d 今後、来年度へ向けて

一昨年や去年と内容を変えることができなかったため、来年は課題研究の他にも何か違う内容のものを入れて作成してほしい。見出しや内容などより良いものに仕上げしてほしい。(担当：情報処理科 岩佐)



②⑧SNS業務

a 企画概要

SNSでの広報活動。主にInstagramでの活動。Twitterは最初しか使っていなかった。企画班の準備風景や業務別集会、ITフェア当日の様子を投稿。facebookは利用していない。

運用期間：7月6日～12月4日

Instagram 12月13日時点

投稿回数	フォロワー数
45回 (企画班から投稿していないものも含む)	195人 (前年度から+13人)

b 活動目標

情報ITフェアの様子をたくさんの人に知ってもらい、来場してもらうようにする。

c 振り返り

去年よりも早く投稿することができた。インスタを見て、来てくれた人がわずかだけだったのでやって良かったなと思った。沢山の人の見てもらうことができたと思うし、「いいね！」も沢山の人の押しってもらうことができて良かった。ストーリーも活用することができたので良かった。

d 今後、来年度へ向けて



今年は誰もフォローしていないが、フォローする場合、どういう人をするのか明確にしておいたほうが良いと思う。

ITフェア当日の様子はストーリーを活用すると思った。情報科学高校の生徒でフォローしてくれる人もいて良かったが、地域の人や県外の人にももっとフォローしてもらえるようにする。来年はTwitterも活用していくといい。  
(担当：情報処理科 永澤)

## ⑨WEB担当

### a 企画概要

- ・本校のWEBページを制作する。ウェブサイトを一から作り、使いにくいところを改善、再設計した。
- ・担当：3年1組（マルチメディア科）

### b 活動目標

- ・ユーザーの知りたい情報を分かりやすく的確に伝える。
- ・見る人に分かりやすいウェブサイトを作成する。

### c 実施した様子・WEB公開してみたの振り返り

- ・イベントの内容が伝わるように心掛けた。
- ・どんな行事をしているのか詳しく伝えられた。
- ・トーン・マナーを意識して作った。
- ・学校の楽しい様子が伝わるように心掛けた。

### d 今後、来年度へ向けて

今年は、来場型とオンライン型のハイブリッド開催だったので、ウェブサイトはあまり目立たなかったが、3年1組の生徒がプロのWEBデザイナーにワイヤーフレームの作り方やデザインの仕方を教えてもらい、とても良いサイトが作れた。

来年度はITフェアの情報だけをサイトにし、第7回のサイトから改善点を見つけ、WEBサイトを作ってほしい。  
(担当：マルチメディア科 小林・岩崎)



## (2) 3年課題研究の取り組み

### ①観光ビジネス班

#### a 活動の目的

地域の観光資源を学びながら、地域の課題、観光資源としての課題の両面から課題解決について学びます。ITをつかった情報収集を行うだけではなく、地域の方のお話をきいたり、フィールドワークで実際に現状を目の当たりにしたりすることで、今まで発見することができなかった地域の魅力を確認するとともに、観光資源として活用するにはどのような課題を持っているかを考えます。課題解決のアプローチとして、観光産業の発展に向けてITを使ったサービスを創造し、地方創成に寄与するとともに、ビジネスの観点においては、ステークホルダーとのコミュニケーションを取りながら、ヒトやモノ（観光資源）についての地元理解、課題発見、課題解決能力を育成する地域探究活動を行う。

#### b 対象生徒 3年生 5名

#### c 活動期間

教育課程に3単位を組み込み、原則として週2回3時間、火曜日5、6限、木曜日5限に実施した。なお、校外学習、外部講師による講話などは放課後の時間も利用して活動した。

#### d 活動場所 F a b l a b

#### e 活動内容

日時 時期	時数	学習内容	活動場所	備考・外部講師
4月	4	ガイダンス・調べ学習	校内	
4/26	2	地域の課題について 「上山佐地区の現状」	校内	山佐交流センター 安井章二 様
4月 5月	8	課題整理・仮提案作成	校内	
6/7	2	竹林による被害について	校内	安来市農林水産部農林振興課 林業振興課 太田直弘 様
6月 7月	15	課題整理 課題解決の手立てについて 調べ学習竹の（活用方法） 企画書作成・発表（課題解決に向けて）	校内	
9月	7	実験 竹容器の作成 竹容器を利用した調理実習	校内（中庭） 校内（調理室）	
9/22	1	月山富田城を学ぶ 歴史資料館、月山富田城	歴史資料館 月山富田城	歴史資料館 平原金造 様
9/27	2	フィールドワークⅠ 大土壘周辺から山中御殿	月山富田城	歴史資料館 平原金造 様
9月 10月	3	課題整理・提案作成	校内	

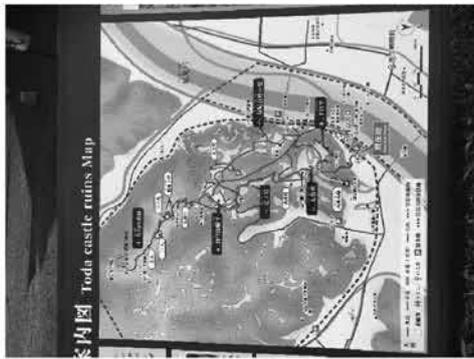
10/11	2	竹被害の課題、竹伐木注意点について、ききとり調査	しまね森林組合	しまね森林組合 伊藤組合長様
10月	1	課題整理・提案作成	校内	
10/18	2	フィールドワークⅡ 山中御殿から七曲り	月山富田城	
10月	3	課題整理・提案作成	校内	
11/1	1	月山富田城で作業をするための聞き取り調査と手続きの指導	校内（応接室）	安来市教育委員会 文化財課 文化財係 大塚充様
11月	6	映像学習（月山富田城） 課題整理 課題解決について調べ学習	校内	
11/22	2	月山富田城 竹伐木 事前協議	しまね森林組合	しまね森林組合 安来市教育委員会 安来市コーディネーター
12/13	2	月山富田城フィールドワーク（竹伐木）	月山富田城 奥書院付近	しまね森林組合 安来市教育委員会 安来市コーディネーター 安来歴史資料館
1月	7	まとめ・プレゼン作成		

f 活動の様子

安来歴史資料館 復元模型を見学



月山富田城フィールドワーク



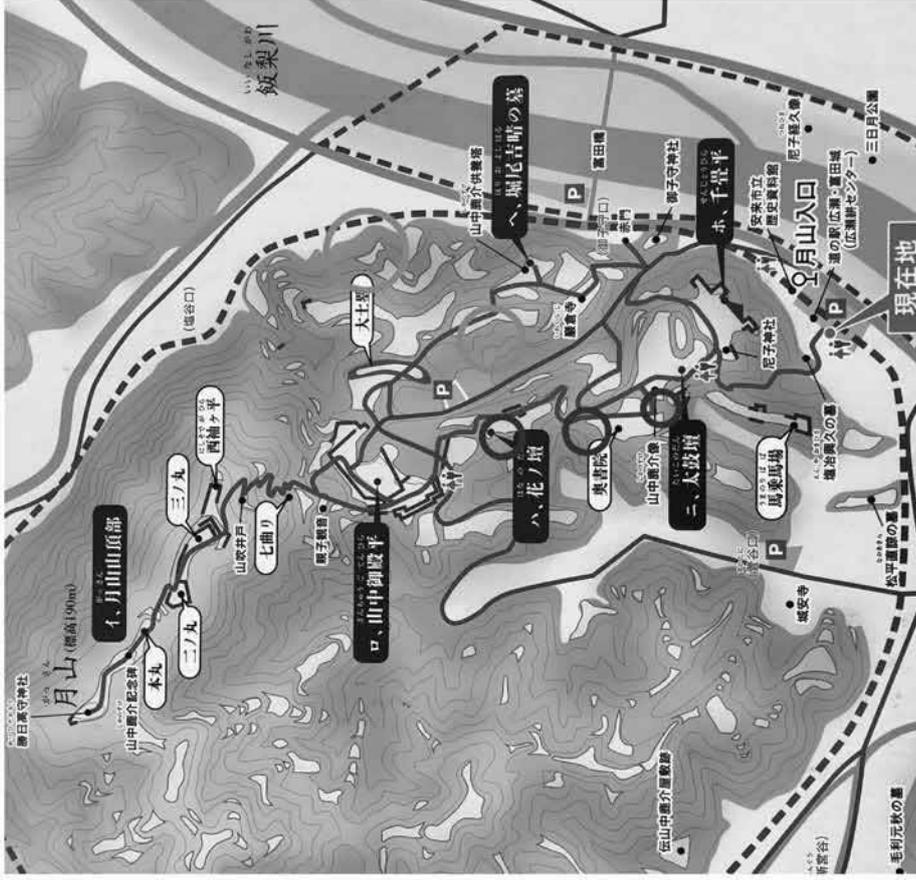
フィールドワーク (花の塩付近)



フィールドワーク (七曲り)



竹伐木の候補地



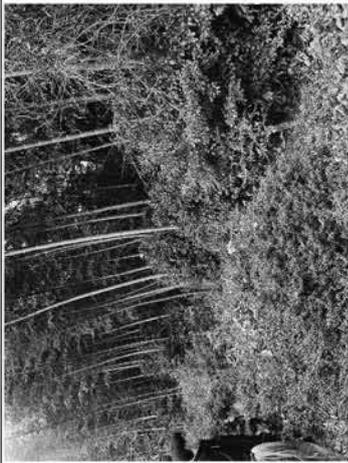
フィールドワーク (千畳平)



竹伐木地点 (奥書院周辺)



竹伐木 (奥書院周辺)



伐木した竹



伐木した竹



伐木終了後のインタビュー



伐木終了後のインタビュー



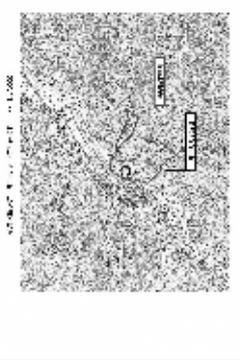
メディアに取り上げられました。



月山富田城で伐採作業を行うための申請文書

Application document for bamboo harvesting at Moon Mountain Futatabi Castle, including details of the site and the applicant.

月山富田城で伐採作業を行うための申請文書



月山富田城で伐採作業を行う許可文書

Permit document for bamboo harvesting at Moon Mountain Futatabi Castle, including the date (October 11, 2019) and the names of the local government officials.

g 実施した結果の検証、生徒の変容、効果など

- ・地域の課題を整理するなかで、全国的に課題の解決の難しい課題があることや、その課題に向き合ったときどのような課題解決があるのかを多面的に考えることができるようになった。
- ・解決を試みようとする課題から、別のところで起きている課題と関連付けて考えることができるようになった。
- ・課題解決のため行動を起こそうとしたとき、権利、行政手続き、安全対策等、別の課題があることがわかり、その解決をはかるために話し合いや関係各所の協力が必要であることがわかった。
- ・地域の観光資源が環境問題により、観光資源としての魅力を損ねていることがわかったり、その観光資源を調べる中で全国的にも貴重なものであることを発見したりすることで、地域への関心と自尊感情の高まりが見られた。

h 見つかった課題、今後に向けて

- ・校外の施設、外部講師に依頼をするため、スケジュールの調整が難しい。
- ・今回取り扱った竹の問題は、全国的にも被害が拡大しているが、課題解決の成功事例が見られない問題で、課題解決のためには予算、人員、期間が必要であるため、適切なアドバイスを得ることが難しい。
- ・課題解決のため、史跡で活動を行う場合には行政手続きが必要であり、関係部署の適切な指導が求められる。今回は適切な指導のもと行政手続きを行うことができたが、そのためには地域について多方面に精通した地域コーディネーターの助言が必要である。
- ・文化的価値が高く、環境整備の問題で魅力を損ねている観光資源に、ICTを用いて、魅力を整理・発見し発信していきたい。

②調査研究班：安来リブランディングプロジェクト班

a 活動の目的

産（安来市内製造業者）・学（情報科学高校）・官（安来市）、金（島根銀行）が手をつなぎ「安来のものをつかって安来市を活性化したい」という思いをかたちにし、広く安来の魅力を発信すること（地産地消～地産都消）を活動の目標とした。具体的には既存の安来産品をつかった新たな価値の創造（リブランディング）と産学官金の連携、生徒が地域の活動に参加し協働を学ぶことで地域の一員としての役割を知り課題解決能力や地元愛を養うことを目的に活動した。昨年度から2年目のプロジェクトである。

b 実施科目

3年課題研究調査研究班 安来リブランディングプロジェクト班 週3時間

c 対象生徒

3年 7名 ・マルチメディア科（2名） ・情報処理科（2名） ・情報システム科（3名）

d 活動の内容 商品開発、マーケティング（市場調査）、接客・販売実習

○1学期

4月	班決定 活動内容の確認 プロジェクトメンバー顔合わせ 産・金 業務についての説明 ・ リブランディングについて説明 安来について調べる（地域・特産品など） 商品を考える（企画書作成）
5月	企画書 PP作成 ～ 商品案の発表 ターゲット、パッケージ、デザイン、販売方法、場所、流通経路など 企業へのアポ取り、企画説明 → 企画練り直し 企画書作成
6月	企画書 PP作成 ラスク班：「みらチャレ」事前説明会参加 再度 商品案の発表 ラスク班：杉本パン店さんへ依頼 焼きドーナツ班：櫻苑さんへプレゼン発表・依頼 商品化3商品決定(ラスク・焼きドーナツ) ラスク班：「みらチャレ」エントリーに向けてプレゼン作成
7月	櫻苑より試作品完成 → 校内試食会(市場調査) 今年度協力業者さんとの顔合わせ リブランディングプロジェクトの説明 ラスク班：しまね未来共創チャレンジ「みらチャレ」 スタートアップ合宿参加



杉本パン店にて打ち合わせ



はじめましてミーティング(R4, 7. 28)

○2学期

9月	パティクラブ イラストレーター ふかだあきこさん来校 パッケージデザイン講座 デリソイ、ベリデリソイ → それぞれにデザインを考える やすぎのチュールリップラスク → 2種類 9月中 完成までPCPふかださんからZOOMも利用しアドバイスをうける 3商品のパッケージデザインを完成させる マルチメディア室にてそれぞれデザインを作成 完成
10月	荒島駅ミニコンサート会場にてプレ販売 パッケージ作成(シール貼り) ・ POP作成 ラスク斑：パッケージデザイン2種類完成 → 荒島駅イベントで調査実施 「みらチャレ」ZOOMによる打ち合わせ 中間発表に向けて
10月22日	荒島駅イベントにて販売実習 (新商品3商品+昨年度開発商品販売)
新商品	<ul style="list-style-type: none"> <li>・やすぎのチュールリップラスク (大森ファーム：乾燥いちご入り)</li> <li>・デリソイ (角久：豆乳入り)</li> <li>・ベリデリソイ (角久：豆乳入り やすぎのいちごピューレ入り)</li> </ul>
R3年度	<ul style="list-style-type: none"> <li>・なんちやって豆富</li> <li>・まさげなおからクッキー (抹茶・アーモンド)</li> <li>・まさげなおからクッキー (イエローバスパッケージ)</li> </ul>



イラストレーター ふかだ あきこさん 来校  
パッケージデザインについて学ぶ



荒島駅 情報科学高校吹奏楽部ミニコンサート  
新商品プレ販売 (R4. 10. 22)



完成した商品 (ベリデリソイ・デリソイ)  
(やすぎのチュールリップラスク)



Instagram開設



	島根銀行販売実習	販売実習用 仕入計画
	情報ITフェア（学校・安来市役所）販売実習	
	山陰いいものマルシェ販売実習	
	安来市役所：安来市長さん訪問 完成披露会	
11月		
11月8日	島根銀行本店正面玄関前とATM前の2箇所で販売	販売実習
	13:40 ～ 14:45 完売	
	島根銀行来店客、通行人、島根銀行行員の方々へ販売実習	

島根銀行本店販売実習 (R4. 11. 8)



	情報ITフェア：安来市役所イルミネーション点灯式販売準備
	商品発注 POP作成 売り場準備
12月3日	情報科学高校
～4日	安来市役所前
12月11日	山陰いいものマルシェ（安来） ：中海ふれあい公園
12月13日	安来市役所田中市長訪問 商品完成披露会
12月17日	「みらチャレ」最終発表会



情報ITフェア：情報科学高校体育館 (R4. 12. 3)  
たくさんのお客さまがいらっしゃいました

どじよナリエ イルミネーション点灯式  
販売実習：安来市役所 (R4. 12. 4)



山陰いいものマルシェ販売実習 (R4. 12. 11)  
荒天のため途中で中止となる



商品完成披露会 (R4. 12. 13) : 安来市役所  
産官学金連携プロジェクトメンバー

○3学期

1月	今後の展開にむけて しまね探求フェスタPP作成・原稿準備 課題研究発表会PP作成・原稿準備
2月	
2月3日	しまね探求フェスタ発表：くにびきメッセ
2月13日	課題研究発表会：アルテピア 保護者向け販売実習

安来商工会議所との今後の打ち合わせ (R5. 1. 12)



e 生徒の感想

☆校外学習振り返り

[10/22 荒島駅販売実習]

いままで一生懸命に準備をしてきた中での初めての販売日でした。いままで直接お客さまと接して販売をしたことがなかったので、楽しみという気持ちときちんと対応ができるのかという不安がかなりありました。9時30分からいよいよ販売がはじまりお客さまがたくさん来てくださいました。私は分かりやすいように声の大きさに気をつけて話すこと、笑顔で接客することを心がけて販売しました。ミニコンサートの後はとても多くのお客さまがいらっしやっあってあわててしまうことありましたが、「頑張ってるね」とたくさん声をかけてもらいとてもうれしかったです。商品も完売したので次の販売実習も頑張りたいです。(Aさん)

[11/8 島根銀行本店販売実習]

2回目の販売実習で前回の反省から、もっとお客さまに声をかけることを目標にしました。今回は目標達成できたと思います。チラシを渡すタイミングを逃すことが多かったけど、たくさんの通行人に声をかけることができ良かったです。観光客や外国の方にも商品を買ってもらえました。もう少し英語が話せるように頑張りたいです。次回のITフェアでもたくさんの方が来られるので宣伝部長を目指して頑



しまね探求フェスタ発表を終えて (R5. 2. 3)  
調査研究班 (荒島班とリブランディング班)

張ります (Hさん)

[12/3, 4 情報 I T フェア 販売 実習]

I T フェア で自分たちが考えた商品の販売を行いました。今まで販売実習した時とは違い、I T フェアのイベントの雰囲気もあり違う感じの緊張感がありました。1 日目、2 日目の校内販売はとても順調に販売が進みましたが、市役所前での販売では売れていたのですが、初めて在庫をかかえることになってしまい残念な気持ちになりました。(Kくん)

[みらチャレに参加して]

みらチャレにも取り組みました。夏には合宿がありメンターさんとの話し合い、徹夜でパワーポイントを作成して発表もしました。発表はとても緊張したし質疑応答の場面ではアドバイスもたくさん言って頂き、それをみんなで解決していくのも大変でした。その後、中間発表や最終発表までありました。他校の高校生も地元を活性化させるためにいろいろな取り組みを実施してきていたし、津和野の高校生にもラスクを販売して欲しいと言ってもらえてとても嬉しかったです。(Kさん)

f 第9回フードグランプリに参加

☆第9回商業高校フードグランプリ

主催 伊藤忠食品株式会社

目的 高校生が地域の特産品を使ってメーカーと開発した商品を全国から募集し No. 1 を決定する大会です。本大会へのエントリーを通じ、高校生が「継続的に流通・販売可能な商品」に必要な条件や課題を学ぶことで、商品の改良あるいは次の商品開発にいかしていただくことを目的としています。さらに、そのようなビジネスの実態に即した商品を生み出すことで商品の売上拡大に繋げ、メーカーが高校生の商品開発・製造を継続的に支援していただける、そして、地域の食材を使って開発した商品が流通されることにより地域食文化の活性化と継承に寄与することを目指します。

予選 2022 年 8 月中旬 (エントリー締め切り 7 月 25 日)

書類および試食審査

本選 2022 年 11 月 12 日 (土) 14 時～

各出場校と審査員をリモートでつなぐオンライン開催

審査員の試食

出場校のプレゼンテーション、Q&Aによる審査

本選プレゼンテーションテーマ

「持続可能な社会に向けた加工食品の開発」



安来産大豆の「なんちゃって豆腐」

FGへの取り組み	R3年度リブランディング班開発商品
7月	「なんちゃって豆腐」エントリー
8月	フードグランプリ予選
9月	本選に進出する7校7商品に選ばれ予選通過 … 各種メディア掲載 ▼本選に向けて 元テレビ局アナウンサーの比和谷恭子さま来校 指導を受ける
～10月	学校紹介動画(1分)作成・PP作成(5分)・原稿作成 ○発表する生徒：マルチメディア科3年生4名+どじょうすくい踊り1名 計5名 映像撮影、配信、画面切りかえなど ○オンラインに関わる映像関係：放送部員4名



プレゼン作成のために作り手の思いを聞き取る (R4.9.29)



「安来の未来は私たちにまかせて!!」

11月12日	▼本選
	フードグランプリ本選 リハーサル ～本番 13 時～
	応援サポーター：島根県住みます芸人 奥村隼也さん来校
	審査項目…「継続的に流通・販売可能」な商品であるか
	①商品の味、食べ方の創意工夫
	②商品の獨創性、新規性
	③商品のネーミング、パッケージデザイン
	④価格の妥当性
	⑤商品の流通性及び発展性
	⑥商品開発による地域社会への波及効果及び貢献度
	⑦プレゼンテーション審査



放送部員が JOHO スタジオでの撮影全般を担当  
最新機材を使いこなす：JOHOスタジオ (R4. 11. 12)



▼アサヒ飲料「カラダにピース」賞  
優秀賞（本選7校）受賞

たくさんの副賞をいただきました

☆フードグランプリが「ご縁」となり7校7商品を仕入れて情報ITフェアで販売することになりました



情報ITフェア販売実習 (R4.12.3,4)  
フードグランプリ紹介コーナー

FGセット販売の準備

☆アサヒ飲料「カラダにピース」賞の副賞  
『乳酸菌講座』を実施していただき、発表生徒や生活科学部員が受講しました。(R4.2.3)

g 今後に向けて

昨年度に引き続き今年度も産・官・学・金連携プロジェクトにより校外にでかけ、たくさんの地域の方と出会い、協働し、繋がり、たくさんの学びの場をつくっていただいたことに感謝の気持ちでいっぱいです。生徒たちは実際のビジネスの場面をじかに見て、体験し販売や接客の大変さを実感するよい機会となりました。昨年度と同様に限られた時間の中で計画をたて、生徒どうしで協力して取り組むことでより生徒の縦と横の繋がりを深めることになりました。また昨年度の反省から、各方面のプロの方より指導や講義をうけ、より一層高度な学びの場を提供していただく機会を得ました。その結果、新たな産（企業）が加わりさらに輪をひろげる活動となりました。高校生が地域の活性化をめざして、新しい発想と創造性をもって今後も地域の方と繋がれば安来市内のネットワークもどんどん広がり強化され、これからの安来がより一層ひらかれていくと確信しています。産・官・金の連携プロジェクトの関係の方々のご協力と熱意により今年度も活動することができました。昨年度からの目標“地産地消から地産都消”もありますが、この繋がりとできあがった商品たちが今後も継続して安来の町に商品として存在し続けることこそ最も守りたいものとなりました。今後も地域の方にこの取り組みを周知していただき、これからの生徒達が地域や学校の先輩方の姿を手本として、やすぎりブランディングプロジェクトをさらに進化するよう継続して取り組んでいきたいと思ひます。

### ③調査研究班：荒島駅を中心とした地域活性化

#### a 活動の目的

令和2年度よりスタートした「荒島駅を中心とした地域活性化」をテーマに各種の企画を通じて、地域の活性化や地元の大人との活動の中から異世代間でのコミュニケーション能力育成や自己肯定感の育成を目標に活動を行った。令和3年度はミニコンサートや小中学生の美術作品展示などを行った。これを受けて、本年度も継承した企画や新たに企画したものなどを本校生徒と地元有志で構成されている「未来あらしまの会」の皆さんと連携して行った。



#### b 対象生徒 3年生 課題研究 調査研究班7名

#### c 活動内容

##### ・ミニコンサートを開催 10月22日(土)

本校の吹奏楽部によるミニコンサートを実施した。普段、ブラスバンドの生演奏を聴く機会の少ない近隣の高齢者を中心に30分間ずつのミニコンサートを2回行った。同時に本校生徒と地元企業のコラボ商品販売を行い、盛況のうちに完売となった。



##### ・ミニ動物園を開催 11月12日(土)

動物レンタル業者さんに依頼して、ヤギ、ウサギ、犬を迎え、えさやり体験や抱っこ体験ができるミニ動物園を開催した。事前に荒島地区の小学校に生徒が作成したチラシを持参して、PRを行った成果もあり、当日は300人を超える来場者があり、大盛況となった。会場では子供たちの歓声や笑い声が響き、「未来あらしまの会」の皆さんも驚くイベントとなった。生徒たちの達成感も大きく、事後の感想文でもそのことが伺えた。



・荒島地区フォトコンテスト 10月1日から11月末

安来市商工会議所青年部内の「やすぎ日和」で開催されている安来市のフォトコンテストのWebページに本校生徒企画の「荒島地区フォトコンテスト」のページを作ってもらい、一般も対象にフォトコンテストを行った。最初は生徒たちの作品を投稿したが、次第に一般からの応募も集まり、最終的には100作品を越える応募があった。生徒と「やすぎ日和」、「未来あらしま」の3者で協議し、入賞作品を3作品選考した。受賞者には本校生徒と市内スイーツ店で共同開発したスイーツの詰め合わせセットを進呈した。



・イルミネーション展示



12月から2月中旬まで荒島駅ではイルミネーション展示が行われる。今回は学校所有のITフェア用のクリスマスツリーをクリスマス期間、電飾を2月中旬まで展示参加した。

ここまでの活動はすべて、生徒と「未来あらしまの会」の皆さんと打ち合わせや意見交換などを行い、大人との交渉を体験できた。

「未来あらしまの会」の皆さんにはJR駅舎の利用許可や公民館から備品等の借り受けの手続きなどを担ってもらい、生徒たちは運営に関わる機材準備、PRチラシ作成、当日の運営などを担当した。

実際に実行できたことは微々たるものであるが、荒島駅を利用した地域活性化の取り組みは様々なマスメディアにも取り上げられ、特に地元のケーブルテレビでの放送を見た方から賞賛をいただくなど、生徒たちの達成感、地元への貢献など確かな一歩にはなったと思われる。この活動は今後も継続し、さらなる発展に繋がっていきたい。



④ CG デザイン研究班

a 活動の目的

デザインの技術・手法の習得とともに、制作したデザインによって、地域の課題を解決できる人材の育成を目指す。単にデザイン技術の向上のみならず、依頼者の意向や期待を汲み取ることやデザインを見る人の立場となって制作することが大切である。デザイン力を向上させ、依頼内容の知識や背景を調査研究し、的確にデザインによって課題解決ができるよう、考え行動する力を養う。

b 対象生徒 3年生 11名 (マルチメディア科6名 情報処理科5名)

c 活動期間 課題研究CGデザイン班 週3時間

d 活動場所 マルチメディア実習室

e 活動内容および活動の様子

学期	活動内容	依頼者
1学期	デザインに関する知識・技術の習得	
	交通安全啓発ポスター	安来警察署
2学期	環境保全ラベル	安来市立南小学校
	お弁当パッケージデザイン	本校地域探究応用 (2年生)
3学期	企業のクリアファイル	アキュートシスコム (IT企業)

○交通安全啓発ポスター

1学期にデザインの知識や技術を身に着け、2学期から実際に地域からの依頼に対して、デザイン力を活かして、地域の課題の解決に取り組んだ。依頼内容は、島根県、安来市内での交通事故の件数を少なくするための、ポスターやクリアファイルで使用するデザインを制作することである。

実際に安来警察署から交通課の方を招いて島根県及び安来市内で起きている交通事故や件数などを話していただき、デザインの制作に取り組んだ。

完成したデザインと発表用のプレゼンテーションを準備し、安来警察署長と交通課の方を招いて、発表会を行った。安来警察署の方に最優秀賞と優秀賞を選んでもらい、選ばれた作品は啓発ポスターして、安来市内に掲示された。

また、啓発活動の一環として、選ばれた作品の制作者は、ホックプラーナ店の掲示板に掲示をしたのち、お客様に呼びかけを行った。



最優秀賞作品



優秀賞作品



作品 (一部)



作品 (一部)



ホックプラーナ店に掲示



交通安全の呼びかけ

○環境保全ラベル

安来市立南小学校が授業の一環で取り組んでいる環境保全について、小学生が手書きした環境とホタルについてのデザインをデータ化及びラベル化することが活動の目的である。

単純に依頼を受けて、高校生が制作するのではなく、実際に小学生を本校に招いて小学生とコミュニケーションを取ることや小学生自身がパソコンを操作できるように教えてあげながらデザインを完成させた。地域の課題を解決するだけでなく、小学生と高校生が交流することにとっても価値があると感じる活動であった。



作品（一部）



活動の様子



作品（一部）



活動の様子

○お弁当パッケージデザイン

本校の2年生地域探求応用の食生活班より依頼を受けて、IT フェアで販売する、お弁当のパッケージデザインの制作を目的として取り組んだ。

お弁当に入っている具材や安来市の特産品を意識することや食品パッケージであることを意識してデザインの完成を目指した。

完成した食品パッケージを提出し、地域探求応用の食生活班に選んでもらい、修正を加えて実際に使用してもらった。



作品（一部）



作品（一部）

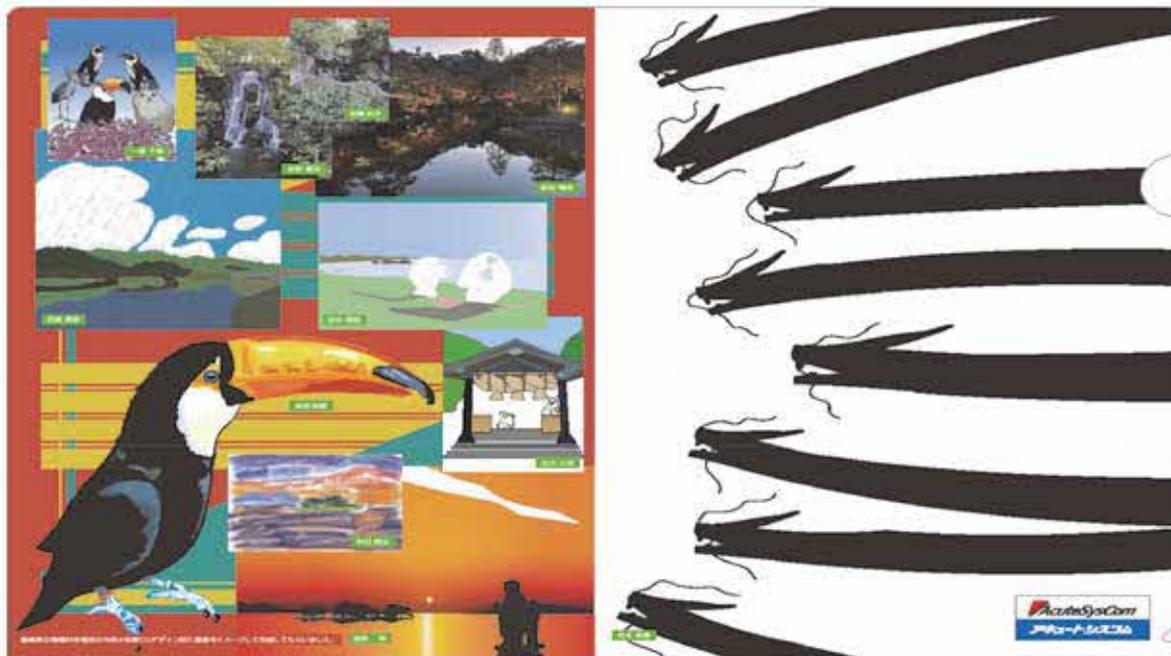


作品（一部）

### ○企業のクリアファイル

企業のクリアファイルを制作することが目的であり、実際に IT 企業である、アキュートシスコムの代表取締役社長を招いて、デザインの方向性を話していただいた。クリアファイルを手にとってもらえるようなデザインや島根県の魅力を伝えられるようなデザインを制作することになった。なお、デザインだけでなく写真を撮ってそのまま使うことも良いとされた。

デザイン完成後はプレゼンテーションを作成し、アキュートシスコムの代表取締役社長と千鳥印刷の方を招いてデザイン発表会を行った。個別に質疑応答に答えるなど、年度初めと比べるとデザイン力の向上だけでなく、コミュニケーション力の向上も見受けられた。企業の方のご厚意により全員の作品を使ったクリアファイルが完成した。



完成したクリアファイルのデザイン



発表会の様子

### f まとめ（生徒の変容 課題や今後について）

この授業を通して、生徒のデザイン力の向上だけでなく、依頼者やデザインを見た人の立場になって考える力やデザイン制作を通してのコミュニケーション力などを身に着けることができた。デザインを通じて、生徒は様々な能力を身に着けることができ、活動の意義や必要性を感じた。

活動の内容は、1年間を通して地域の企業や行政、学校と連携して活動することができた。来年度も引き続きデザインを通して、地域と連携、課題解決に取り組んでいきたい。

### (3) 地域との協働

#### ①安来警察署 Pepper プログラミング

##### a 活動の目的

安来市役所総合案内 Pepper のプログラミングを本校生徒が担当したとのニュースを見られた、安来警察署長様が、ぜひとも Pepper を活用した啓発活動をしたいと希望され、本校にプログラミングの依頼をされた。本校としても生徒のプログラミングスキルの発揮と、地域貢献になるという点から快く依頼を受け、取り組むことにした。

##### b 対象生徒

今回プログラミングを担う生徒は、安来市役所の Pepper プログラミングを担当した生徒ではなく、新規で開拓することにした。今回は安来警察からの依頼ということで、警察署の市民への啓発活動に関われるよい機会であることから、将来警察官になることを希望する2名の男子生徒に依頼した。

##### c 活動期間、日時、内容

安来警察署を訪れる安来市民に、どのような情報発信をしていくのかについては、担当の職員の方が情報をまとめられた。そのデータを受領し、順序よく Pepper の胸元の画面に表示したり、Pepper に発話させたり、身振り手振りを加えていくプログラミングが、生徒達の仕事となった。

概ね下記の日程でプログラムを作成し、市役所の Pepper で実行を確認したのち、完成披露を迎えた。

9月26日(月)・9月27日(火) 放課後1時間	安来警察署案内 Pepper のプログラミング (学校パソコン室)
10月6日(木) 16:30～ 安来市役所	安来市役所の Pepper 君で、実行状況確認
10月13日(木) 16:30～ 安来警察署	安来警察署にて Pepper のプログラミング完成披露の式典に参加 仲佐君・足立君には安来警察署署長より感謝状の贈呈があった。

##### d 生徒の変容・効果

将来「警察官になる」という同じ夢を追いかける二人の男子生徒が、警察官としての仕事の一端に携わらせてもらって、活動の幅の広さを感じていたようだ。呼びかけた内容は、交通安全や地域の大人による子どもの登下校時の見守り呼びかけ、自転車の鍵かけ、反射材着用、詐欺被害の防止、最後には警察官募集まで多岐にわたった。多くの活動によって、市民の安心安全を守られているということを知り大変勉強になった。

##### e 今後に向けて

警察署とのコラボレーションは、他にも啓発ポスターデザインの依頼があり、また、島根県警察からはサイバーボランティアの委嘱も受けている。ITスキルはどのような分野においても相性良く、問題解決に活用できる。今後も、生徒の成長に繋がり、スキル発揮の機会となり、そして地域に貢献となる依頼について、積極的に受けていきたい。



## ②えーひだカンパニーカフェメニュー開発

### a 活動の目的

安来市比田地域の魅力向上や住民の居場所づくりを目的に地域の拠点施設である「比田いきいき交流館」が令和5年3月にリニューアルし、館内に新たなカフェが併設されることになりました。そのカフェで提供するメニューの開発と広報の実施にあたり、交流館を運営するえーひだカンパニー株式会社を中心に、本校生活科学部、安来市、島根銀行安来支店の4者（産学官金）が協働した事業が立ち上がりました（えーひだプロジェクト）。

本事業に関わることは、過疎化のすすむ地域の現状と課題について高校生が理解を深め、解決策を探ることにつながると期待しました。また、「産業」の側にとっては、高校生が協働することで若者の視点の新たなアイデアが生まれ、活性化できるのでは、と期待を寄せていただきました。

b 対象生徒 生活科学部員（1年生5名、2年生3名、3年生1名、顧問教員 柏木好恵 角真左子）

c 活動期間・日時 連携活動は令和4年6月開始。校内活動は、毎週火・木曜日の部活動時。

d 活動場所 調理教室

e 活動内容 カフェメニューの開発と試作、試食会、産学官金連携事業えーひだプロジェクト会議出席

f 活動の様子（令和4年6月～令和5年）

6月14日 えーひだカンパニーと市役所から生活科学部顧問教員へ事前説明。

7月4日 産学官金連携えーひだプロジェクト キックオフミーティング。部員4名と顧問教員、島根銀行、えーひだカンパニー、安来市役所、やすぎ暮らし推進課が出席し、プロジェクト計画と役割の確認。【写真1】

7月27日 えーひだカンパニー現地視察（部員9名と顧問教員がえーひだカンパニーを訪問し、比田地区の現状説明とカフェに対する思いを共有。）

7月～10月 カフェメニュー考案、試作（本校調理教室）【写真2】。

9月20日 カフェメニューについての意見交換（市役所、えーひだカンパニー、本校部員・教員）。考案したレシピを説明し、意見をもらい、改良調理につなげる。【写真3】

11月7日 えーひだプロジェクト中間報告会。産学官金が集まり、プロジェクトの進捗状況の確認と考案メニューの試食会。

11月10日 座談会（えーひだカンパニー、生活科学部長、田中安来市長、島根銀行の4者が集まって、プロジェクトの魅力や中山間地域の魅力について対談し、安来市広報1月号に掲載）

12月11日 山陰いいものマルシェ(安来市)出店。部員が考案したカフェメニューをテイクアウトで販売。【写真4】

2月27日 産学官金連携えーひだプロジェクト会議。

3月19日 比田いきいき交流館リニューアルオープン。本校部員は、販売に参加予定。

### g 生徒の変容

本校の役割はカフェメニュー考案でしたが、その過程で過疎化の進む地域の方々やそれを支える人々の思いにふれ、地域の現状や課題を把握でき、四者が連携した事業の成果が得られたと思われまます。部員生徒もメニュー開発では試行錯誤の連続でしたが、産・官・金のみなさまの意見を取り入れながら改良を重ね、納得できる製品を完成させ、販売にこぎ着けることができ、達成感を感じることができました。

### h 今後に向けて

いきいき交流館のリニューアルオープンで終わることなく、季節ごとのカフェメニューの提案をしたり、笹巻きなどの伝統的な食文化を教わったりするなどの交流の機会を設け、今後も安来市比田地区の活性化に貢献できるようにしていきたいです。



【写真1】



【写真2】



【写真3】



【写真4】

### 3 カリキュラム開発部会

#### (1) 地域探究基礎の実施状況

##### ①活動の目的

- a 地域探究活動を通して地元理解、課題発見、課題解決能力を育成する。
- b 地域産業発展に貢献できる人材を育成する。
- c 年間を通して様々な課題に取り組み、基礎的なプレゼンテーション能力や学習能力を育成する。
- d キャリアプランニング能力を育成する。

##### ②対象生徒 全学科を対象とし、1年生全員（100名）

##### ③活動期間

教育課程に1単位を組み込み、原則として週1時間、水曜日5限に実施した。なお、校外学習、外部講師による講演・講話などは時間を振り替えてまとめ取りをおこなった。

##### ④活動場所 ICT教室、総合実践室、体育館、各教室

##### ⑤活動内容

	日時	時数 (31)	学習内容	場所	備考
1	4/13	1	ガイダンス「地域探究基礎について」	総合実践室	
2	4/20	1	調べ学習「安来市」	総合実践室	自主教材 安来市事前学習プリント
3	4/27	1	講話「安来市の魅力について」 講師 安来市安来くらし推進課 古澤 広大 氏 安来市観光協会 門脇 修二 氏	ICT教室	安来市事前学習プリントを使用
4	5/18	1	講演「基本的なマナー～コミュニケーションを円滑にするには～」 講師 フリーアナウンサー 多久和 優美 氏	体育館	自主教材（多久和様）
5	6/1	1	ガイダンス「足立美術館」 事前学習「足立美術館事前学習」	ICT教室	自主教材
6	6/6	3	足立美術館校外学習 講話「足立美術館について」 講師 学芸員 木佐布由実氏 館内・庭園 見学	足立美術館	1学年を2班に分けて、講話と見学を順次実施した。 自主教材（足立美術館）
7	6/22	1	1学期の振り返り 感想発表	各教室	自主教材
8	9/7	1	ガイダンス「月山富田城」	ICT教室	自主教材
9	9/14	1	事前学習「月山富田城」	体育館	自主教材
10	9/21	1	講演「月山富田城の魅力」 講師 安来市立歴史資料館 館長 平原 金造 氏	ICT教室	自主教材（平原様）
11	9/28	4	月山富田城 校外学習 ・安来市歴史資料館 説明 平原 金造 氏 ・月山富田城跡（各名跡） 説明 ボランティアガイド6名	安来市歴史資料館 月山富田城	1学年を6班に分けて、順次歴史資料館、月山富田城跡を見学した。
12	10/19	1	ガイダンス・事前学習（役割決め） 「安来市で活躍する人から学ぶ」	体育館	自主教材
13	10/26	2	人財バンク活用特別授業 「安来市で活躍する人から学ぶ」 講師 別表のとおり（15講座17人）	各教室 （15会場）	1講座6～7人 二人の講師から話を聞く。

	日時	時数 (31)	学習内容	場所	備考
14	11/9	2	振り返り学習「安来市で活躍する人から学ぶ」 Library NAVI の作成	I C T 教室	自主教材 (Library NAVI)
15	11/16	1	映像学習「月山富田城」	総合実践室	自主教材
16	1/25	1	ガイダンス「ハガネの町 安来」 事前指導「Google スライド演習」	I C T 教室	自主教材 (Google スライド演習)
17	2/6	2	講演「ハガネの町 安来」 講師 和鋼博物館 特別研究員 荒川 優司 氏	I C T 教室	自主教材 (荒川様)
18	2/6 2/7	2	和鋼博物館校外学習 (2H) 学芸員様による館内見学	和鋼博物館	2/6(5-6), 2/7(3-6) 1クラスごとに2班に分かれて見学
19	2/8	2	振り返り学習「ハガネの町 安来」 プレゼン作成・レポート作成	各教室	共通項目はオンラインで指導
20	3/15	1	映像学習 (奥出雲たたら製鉄)	総合実践室	自主教材
21	3/22	1	プレゼン発表「ハガネの町安来」	各教室	

### 10 / 16 人財バンク活用特別授業 講師一覧

	所属	役職名	お名前	お話の分野・具体的な内容
1	安来節演芸館	支配人	増田 明美	埼玉出身。外からみた安来市。安来節の魅力など。
2	矢田醤油店	管理栄養士	矢田 敦子	Uターンで家業の醤油屋を継ぐ。高校の近くの醤油屋さん。
3	いちごの木	園主	南 真之	元パレル勤務のセンスと、趣味のアウトドアを活かして新しいいちご農園の直売所を経営。奥様の実家のある安来へIターン。
4	SHELLEY CAFÉ	オーナー	坂本 裕喜	元プロボクサー。結婚を機に奥様の故郷である安来にIターン。プロボクサー引退後、飲食に携わっていたが安来へ移住後、尊敬できる!という米農家さんと出逢い、そこから安来の農家さんを応援したいとお店をオープン。
5	ひろせ プロダクト	社長	鉄本 学	コンビニやスーパーなどで販売されるフランクフルトやアメリカンドッグ等に使用される竹製品の販売。日本国内に限らず東南アジアを中心に世界へ販売。
6	ファイナンシャル プランナー	日銀金融広報 アドバイザー	野々村千映子	(株)リクルートを経て小学校教員に。旦那様のUターンに伴い神奈川県から移住。県内で島根県金融広報アドバイザーや日本学生支援機構認定スカラシップ・アドバイザー等としても活躍。
7	安来第一病院	言語聴覚士	小池 花子 星野 悠佳	脳血管障害・頭部外傷・咽頭摘出などにより言葉を思うように話せなくなってしまった方に対して、発声訓練や構音訓練・言語訓練などをサポート。
8	認定こども園安 田 安田保育所	保育士	奈良井春菜 仙田 梨華	安来市内のこども園などで働く安来出身の保育士。
10	加納美術館		小藤さん	平和を願い続けた画家の美術館。日本有数の備前焼をコレクションする美術館。
11	エカイブ・エー ジェント (株)		松浦 士登	元県職員。地域の活性化、地方創生につながるよう多くの企業経営者に寄り添う「戦略企画推進代行サポート」を提供する。コンサルティング業。
12	安来節保存会		松崎 祥江	24歳から安来節を習い始める。わずか10年で「安来節全国優勝大会 師範の部 唄」において日本一となる。一宇川耕士氏と共に安来節保存会若手のホープとして活躍。
13	山陰中央新報社	安来支局長	梶井 映志 (てるゆき)	今年から安来支局の担当。
14	安来市消防本部	消防吏員 (警防課主任)	松本 浩貴 (まつもと ゆうき)	安来出身の若手消防吏員。
15	大同生命 保険会社	山陰支社 松江営業所	宇山 賢二	Iターン。本業の傍ら、安来青年会議所に所属し、子どもたちの未来のために安来をより良くしようとさまざまな分野で活躍。

⑥活動の様子

4/27 「安来市の魅力について」安来市安来くらし推進課 古澤 広大 氏  
安来市観光協会 門脇 修二 氏 ICT教室

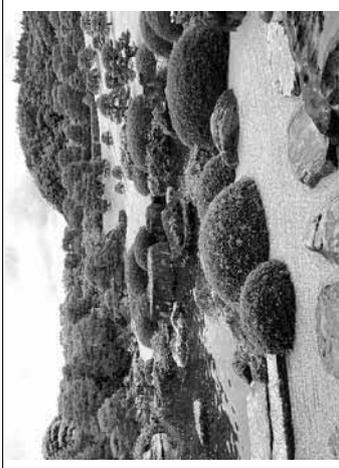


5/18 「基本的なマナー～コミュニケーションを円滑にするには～」  
フリーアウンサー 多久和 優美 氏 体育館



6/1 「足立美術館事前学習」 ICT教室

6/6 校外学習・講話 「足立美術館について」



講演 「月山富田城の魅力」 講師 安来市立歴史資料館 館長 平原金造 氏



9/28 校外学習 安来市立歴史資料館 「月山富田城の特徴 模型と区画から」 講師 平原金造 氏



9/28 校外学習 月山富田城 (各名跡) 校外学習 説明 ボランティアガイド6名



9/28 校外学習 月山富田城（各名跡） 説明 ボランティアアガイド6名



人財バンク活用特別授業 「安来市で活躍する人から学ぶ」 別表のとおり（15講座17人）



人材バンク活用特別事業後に、生徒が作成した講師紹介カード





⑦実施した結果の検証、生徒の変容、効果など

- 生徒のレポート、学校評価アンケートなどから、地域に対する、理解、興味、関心が高まったことがうかがえた。
- 外部講師、校外学習の授業を重ねるなかで、地域に関することを学ぶ態度がよくなったり、振り返りの内容が高まったりした。
- 地域で活躍する人から話を聞いたり、地域の誇れる歴史、文化を学んだりする中で地域への自尊心が芽生えたり、高まったりした。

⑧見つかった課題、今後に向けて

- 校外の施設、外部講師に依頼をするため、スケジュールの調整が難しい。また、施設によっては入場人数に限りがあり調整が難しい。
- 入場料、入館料については、各方面からご助力いただき無償で学習することができたが、移動費、ガイド費用など実費が伴うものがある。次年度以降は生徒から、徴収する予定であるが、学習内容の精査が求められる。
- ペーパーテストを行わない科目であるため、レポート、発表が評価の対象となるため。評価にかかる負担が大きい。次年度は評価項目を精査したり、数値によらない評価の導入を検討したい。
- 単元としてみると効果のあった学習であったが、単元の順番について不満を感じている。1年間をとおして行ったことを検証し、次年度は生徒の成長をイメージしながら年間計画を作成したい。

## (2) 地域探究応用の実施状況

地域探究応用の導入1年目は下記のとおり実施した。

### ①科目の目標

- (1) 地域探究活動を通して地元理解、課題発見、課題解決能力を育成する。
- (2) 地域産業発展に貢献できる人材を育成する。
- (3) 年間を通して様々な課題に取り組み、基礎的な学習能力を育成する。
- (4) キャリアプランニング能力を育成する。
- (5) 地域探究基礎での学びを基に疑問に感じることを深掘りしていく態度・能力を育成する。

### ②授業展開

- ・1学期前半はクラス単位で分析・問題解決能力、発信力・プレゼン能力を育成する。
- ・少人数で討論させる。資料収集・分析を地域探究基礎での学習を基に実践する。
- ・1学期中間テスト後から1担当者につき5名程度の班を編成し、探究活動を行う。  
R4年度2年生は93名。21名の教員が担当予定。教員1名で4から5名担当。商業科教員9名  
共通教科教員13名(国語3、地歴公2、理科1、数学2、芸術1、英3、家1)
- ・1名は総括的な立場で授業全体のとりまとめを行う。

### ③探究テーマ設定コンセプト

- ・現在、学校で学んでいる情報処理に係る知識・技術を使って地域貢献に繋がることはできないか。または、自身のアイデアで地域に対して、どんなことが出来て、どんな利益をもたらすことが出来るか考えさせる。単に地域のことを調べるだけではないことを強調する。

班ごとの探究テーマ

1	全緑農園さんとともに、安来の農業の活性化！持続可能な農業！を目指す！！
2	安来とたたら深い関係
3	清水羊羹リーフレット作成
4	無人販売の新時代
5	足立美術館の魅力を探る
6	体を動かすことが健康をつくる
7	「IT City 安来」を目指して
8	高校生が考えた安来のおすすめスポット
9	安来市河川生物情報発信計画
10	安来の野菜を知ってもらって地産地消の促進
11	フレイル予防×情報科学高校～やさしいスマートフォン教室を通して～
12	見て、聞いて、触れて、安来の魅力再発見～食を通してわかったこと～
13	どじょうについて
14	クラスター
15	未来社会とネットについて
16	安来の魅力再発見！
17	安来節の課題について、私たちにできること
18	農家増殖計画
19	情報科学高校のツバメ
20	安来の自然を守ろう！
21	IT企業の仕事環境

- ・2月に発表会を行う。

### ④課題

「地域探究応用」は学校設定科目であるが、初めて導入されることもあり、担当教員には「地域探究応用」をどのように進めればよいか当惑する者もいる。4月当初より種々の資料や参考図書の提供などを行い、授業のイメージを持ってもらうように配慮しながら班別の活動に入った。「地域を学ぶ」のではなく、「地域で学ぶ」というスタンスを繰り返し、生徒・教員にアナウンスを行い、方向性の統一を図った。また、担当者間での評価の揺らぎがでないよう具体的な授業展開や評価方法について示す必要がある。その実施については本キャリア開発部会と校内の探究学習推進委員で協議を進めながら、適宜、指示を行った。本来は担当者を全員集めて協議すべきであるが、22名の教員が集まることは困難で、職員会議後の時間を使いたい、その時間さえも様々な会合と重なるため、ほとんど開催できなかった。担当者同士の協議をどのように開催するかが今後の課題である。

## ○地域探究応用（食生活班）

①活動の目的：安来の魅力を、食の観点からより多くの人に知ってもらう～オリジナル弁当開発、販売～

②対象生徒：2年生3名（マルチメディア科1名／情報処理科2名）

③活動期間、日時：（校内）毎週木曜日4限の地域探究応用の授業

（校外）7月27日／10月6日／12月2日～4日

④活動場所：本校及び、アルテピアカフェ（安来市飯島町）

⑤活動内容：アルテピアカフェの石田さんにご指導いただき、情報ITフェア（12月3日、4日開催）でオリジナル弁当の販売を行った。料理をしない生徒がほとんどだったので、まず、夏休みに各家庭で炊き込みご飯とみそ汁作りを行った。2学期に入り、お弁当のメニュー開発と試作を行いつつ、校地内で干し大根を作ってメニューの1品とした。情報ITフェアの直前には、生徒自らがアルテピアカフェでお弁当の調理補助を行い、当日はお弁当作成に積極的に取り組んだ。お弁当の売れ行きも好調で、20食完売であった。また、冬休みには各家庭でカレー作りに取り組んだ。自分たちで作った干し大根を利用した副菜を添えるなど、家族と一緒に調理を楽しんでいる様子も見られた。

## ⑥活動の様子



校内での干し大根作り



校内でのお弁当試作の様子



どじょうのフライ作り



お弁当詰め（情報ITフェア当日）



完成したお弁当



お弁当販売の様子

## ⑦実施した結果の検証、生徒の変容、効果など

3名は、普段から意思表示が控えめな生徒たちであり、活動がスタートした1学期には、グループでの話し合いもなかなか進まないこともあり、今回の活動を自分のこととしてとらえきれていない様子であった。

しかし、2学期に入り、活動が本格化してくると、黙々と調理に取り組む様子や、お互いに相談しながらメニューを考える姿が見られるようになってきた。干し大根を作る作業は楽しかったようで、「もう一度やりたいです」という声も出てくるようになった。お弁当の調理補助や当日の販売など、これまで経験したことのないことに1つ1つ取り組むことで、生徒も「自分にもできる」という前向きな気持ちが生まれたように感じている。情報ITフェア終了後も、干し大根を作ったり、冬休みには各家庭でカレーを作ったりして、実生活にも役立つスキルを身につけることができた。

料理は探究活動の連続である。メニュー作成や包丁の使い方など、自分で考え、工夫を重ねていく。安来の魅力を食の観点からたくさんの人に知ってもらいたい、という思いから始まった活動であったが、活動を終えた今、3名の生徒たちはなんとなく感じているのではないだろうか。実は探究活動は特別なことではなく、日常生活に深く関わっているものだというところ。五感を働かせ、自分の目で見、聞いて、触れて初めて、物事を「自分のこと」としてとらえて疑問に感じたり、新しい何かを発見したりする――その積み重ねが、生徒の経験を豊かにし、生きる力につながっていくのだと、改めて感じている。

## ○地域探究応用【商品班】

### ①活動の目的

2022年夏に発足した全緑農園様とともに、安来の農業の活性化と持続可能な農業を目指す

②対象生徒 2年生 マルチメディア科3名 情報処理科1名 情報システム科1名 担当者 鴨木美紀子

③活動期間・日時 全緑農園様との活動は2022年9月からスタート・毎週木曜日の授業時

④活動場所 教室、パソコン実習室、農園

### ⑤活動内容

全緑農園様の活動をブランディング（ポスター作成、Instagram開設・投稿、ホームページ作成、キャラクター作成）およびニンニク植え付け

### ⑥活動の様子

2022年9月8日、全緑農園さんの説明を聞き、活動がスタート。

内田様、松本様に来校いただき、自分たちが目指す農業、解決したい安来市の課題について詳しくお話を伺った。

2022年10月6日、ニンニク植え付けの様子。ニンニクについて説明を聞き（左）、ニンニクの皮を剥いて6片に分ける（中）。それをマルチの張られた畝に、1片ずつ手で植えていく（右）。



### ⑦生徒の変容

ポスター、Instagram、ホームページ作成と生徒はそれぞれに役割を担って活動した。試行錯誤をしながら活動を重ね、それぞれがより良いブランディングができるよう、工夫する姿があった。また、事業計画の段階からともに活動できる機会はめったになく、事業のスタートから携わることができたことは、大変貴重であった。農園の方と触れ合いながら、土に触れ、今後商品となるニンニクを一片ずつ植える体験も生徒にとってはかけがえのない体験であった。

### ⑧今後に向けて

持続可能な農業となるのか、それは私たちが植え付けを手伝ったニンニクをはじめ、様々な野菜や果樹が販路に乗ってからである。そこまで携わって検証していくことが必要である。野菜や果樹に込められた安来市に対する思いをブランディングして、お客様のもとに届けることができるか、来年度も継続して活動していきたい。



## ○サイバー防犯ボランティアに参加して

### ②対象生徒

情報システム科の2年生 5名

### ⑤活動内容

地域探究応用の授業でIT企業についての探究学習を行い、IT企業にも様々な分野の会社があることを知った。また、各分野の未来がどうなっていくのかということに興味を持ち、探究学習を継続していくなかで、内閣府の第5期科学技術基本計画でSociety5.0が提唱されていることを知り興味を持った。Society5.0はIoTにより、全ての人とモノがつながり、様々な知識や情報が共有され、今までにない新たな価値を生み出す社会を目指している。ネットワークで全ての人とモノがつながるところに着目した。私たちは、ネットワーク（インターネット）社会の現状を深く知ることができればと考え、島根県警察のサイバー防犯ボランティアへの参加を決めた。警察からの委嘱式の後、生活安全部サイバー犯罪対策課の方より、ネットパトロールやネット環境を利用した詐欺の手口についての講義を受け活動を始めた。パトロールの結果、1件の違法サイトを閉鎖することができた。また、広報啓発活動として、サイバー防犯ボランティア広報啓発コンテストに応募した。「フィッシング対策」又は「ランサムウェア対策」の動画（30秒程度）を作成し見た方のサイバーセキュリティ意識の醸成を図ることを目的としたものであり、応募の結果、「フィッシング対策」部門で全国の10作品に選ばれることができた。

### ⑥活動の様子



委嘱式の様子

講義の様子

### ⑦実施した結果の検証

普段、特別意識をせずにネットを利用しているが、探究活動のなかでネットを利用した犯罪の種類や件数の多さを知り、利用する側もネット犯罪に対する一定レベルの知識が必要であることが理解できた。検索ツールの利用においても、グレーなサイトの見極め方法を知り、熱心にパトロールを行った結果、多くのグレーサイトを発見することができ、1件のサイトを閉鎖することができた。また、生徒たちは社会の役に立つことができたという達成感を感じているようであった。それと同時に、活動を通して犯罪に巻き込まれる危険性と隣り合わせであることを知ることができた。

広報啓発活動においては、主体的に動画作成に取り組むことができた。どうすればフィッシング詐欺の危険性を伝えることができるのかに主眼を置き、ターゲットを高校生などの若者に絞って、構成を考え、放課後も残って、撮影、編集に取り組む姿があった。最終的に本審査に進むことができ、警察庁のtwitterで公開され、こちらも達成感を感じる経験であったと感じている。

## ○医療・福祉班

②対象生徒 地域探究応用「医療・福祉班」2年生 4名

### ⑤活動内容

安来市は、自然や文化という地域資源や暮らす人々の温かさを感じることでできる地域であるという魅力をもつ一方で、少子高齢化、将来的な人口減少など、課題も抱えている。本班の生徒4名が共通して関心があり、かつ身近に感じられるものが「介護」ということであったので、メインテーマを「介護・福祉」として、本活動を進めるに至った。

まず初めに、安来市の介護事情、介護現場の様子を知るため、安来市地域包括支援センターの主任ケアマネージャーである松崎さんにお越しいただき、話を聞いた。将来的な予測としても、安来市の介護人口は減少傾向にあるということや、介護予防つまりはフレイル（要介護状態の前段階）予防がとても重要になるというお話を聞いた。その中で、情報科学高校の強みを生かして、地域の高齢者のフレイル予防に繋がられないだろうかという提案をいただいた。

ちょうどその頃、島根県地域振興部地域政策課デジタル戦略室から、島根県の主に高齢者に対するデジタルデバインド対策として、中長期的なデバインド対策実践者（講師）の不足を念頭にした事業の紹介を受ける機会があり、本校在籍生徒を中心とした、また本校の強みであるICTを生かした取り組みで、一緒に何かできないだろうかというお話をいただいた。



デジタル戦略室、Willさんいんの方と

同時期に2つのお話をいただき、フレイル予防として自分たちにできることは何かを考えたときに、これらの提案を全てミックスして生徒が考え出したものが、『高校生によるスマートフォン教室』である。まず、在校生約270名にアンケートを実施し、身近な高齢者のスマホ利用状況を調査したところ、スマホを所持している高齢者は約6割。そのほとんどが、電話、メールの機能の使用であるという回答であった。また、すでにスマホ教室を開催してノウハウを熟知しておられる企業のWillさんいん様と、ソフトバンク様に、ご協力をいただくことができ、オンラインを含む計4回のアウトライン打ち合わせ会議を経て、高齢者に対しての教室のイメージ、教室の進め方、講座テキスト、チラシなどを細かなところまで作っていった。本班の生徒4名の思いを乗せる形で、最終的な目標を①スマホの便利さ・楽しさについて知ってもらう ②少しでもスマホを活用できるようになってもらう ③地域の中でのコミュニケーションの広がりにつながる ④情報科学高校で教えてもらったことを嬉しく達成感をもってもらう⇒そして、これらが実はフレイル予防に繋がっている！と決めた。



スマートフォン教室当日の様子

事前のチラシ配布では安来市魅力化推進室の山根さん、櫛田さんの協力もあり、当日は7名の事前予約と、当日の急な参加者もあり、大変賑わった。最初は緊張している様子の生徒であったが、次第に慣れてくると、自分たちの得意分野を人に教えるということもあつてか、自信をもってやっているように見えた。高齢者と視線を合わせたり、話を弾ませたり、とても上手に自主的に、一生懸命にやっている姿が素晴らしかった。

来場された高齢者からは、説明が分かりやすくとても勉強になった、丁寧に教えてもらって嬉しかった、またやって欲しい、などの感想をいただいた。中には、最初は気が進まなかったけれど来てよかった、ぜひまた来たいという意見もあった。教室をやり終えた後で、本班の生徒と振り返りをしたが、自分なりにどう説明すれば分かりやすくなるのか考えたことで、コミュニケーション力や全体を見る力を成長させることができたと言っていた。

今回のスマホ教室が、高齢者のフレイル予防にどれだけ影響を与えたかについては検証できないが、自分たちの考えたものを実行し、それが地域の方々に喜ばれるという体験を通して、確実に本班の生徒の成長につながった。取り組みを続け、内容を改善していくことも今後の展開としてできると感じた。今回は、本当にさまざまな方にご協力いただいたが、どの方も生徒の成長を第一に考えて協力してくださったことに感謝したい。



松崎さんのお話を聴く生徒

## ○商品班 清水羊羹リーフレット作成

対象生徒 地域探究応用「商品班」2年生 5名

### 活動内容

清水羊羹は、平安時代の遣唐使の一人、円仁（えんじん）がその製法を清水寺に伝えたことが始まりとされ、鎌倉時代に広くその製法が広まったとされている。2021年、文化庁主催の「食文化機運醸成事業」にて後世に伝えたい100年フードに認定され、SSY（産業サポートネットやすぎ：安来市、JAしまねやすぎ地区本部、安来商工会議所、安来市商工会で組織された産業支援団体）・安来市観光振興課から、そのPRについて取り組んでみないかとお誘いを受けた。かねてより、既存商品の従来とは違った使用方法や食べ方などを提案し、新たな層の顧客獲得方法を探究のテーマとして考えていたため、7月にこのお話をいただいたときは、ありがたく引き受けることとした。



夏季休業期間に、5人が清水羊羹の歴史、羊羹の国内生産状況、名産地・発祥の地など、多分野で調べ2学期に知識を共有した。10月6日には、実際に清水寺境内に向かい、羊羹の販売店でのヒアリングを行った。そして、リーフレットを作成し、清水羊羹業者4社の紹介や、清水寺の風情などをPRしてはどうかという話になった。11・12月には、SSY、安来市観光振興課のみなさんにもアドバイスをいただきながら試作を重ねた。

2月27日に清水寺参道にある紅葉館にて、4業者さんにリーフレットの完成披露を行った。「もっと安来のローカル色を出してほしい」、「調べた内容をもっと載せてはどうか」などの意見をいただいた。いただいた意見やアドバイスをもとに、3月末には完成させ、安来市内のお土産店などで配布していただく予定となっている。

そして、こうした取り組みが、行政と高校との特色ある活動として評価され、3月10日に東京のコンgresクエア日本橋で開催された100年フードサミットにて、発表する機会をいただいた。

一連の活動から、生徒は自分たちの考えたものが実際の形になり、それを喜んでくれる周囲の人の存在を直接感じることができた。質の高いものを提供するための調査の重要性や、新たな知識・技術の習得にも努力した。特に、リーフレット作成のチーフをした生徒は、まったく触ったことのないAdobe IllustratorやPhotoshopなどの使い方を自分で調べ、短期間で使いこなせるようになった。目的を達成するために、夢中で取り組むことで、新たなスキルを身につけた良いケースである。この授業によって、生徒は自分の役割を担い、共通の目標を目指して協力する体験を得た。次年度への大きな一歩である。



### (3) 教員向け ICT 研修の実施

#### ①活動の目的

教員向け ICT 研修は、本年度より生徒一人一台端末をもって入学したことで、本校教員の ICT 活用技術の向上を目指した研修会である。ここでは、Classroom や schoolTakt を用いた授業の研究をするための基礎的な利用方法を知ってもらい、授業で導入してもらうきっかけづくりのために企画し実施した。この教員向け ICT 研修会によって、教職員が授業に ICT を取り入れた展開を実践してもらうための基盤づくりが、この事業の目的である。

#### ②対象 本校教職員（任意参加）

#### ③実施日

- 第1回 令和4年 9月20日（火）
- 第2回 令和4年11月15日（火）
- 第3回 令和5年 1月10日（火）

#### ④活動場所 本校 ICT 教室

#### ⑤活動内容

##### ■第1回 Classroom を用いた課題の配信、ドキュメントとスプレッドシートの使い方（共同編集など） Google ドライブについて

Classroom と Google ドライブとの関係性について説明を行った。Classroom で作成した授業のフォルダが Google ドライブのどこに作成され、どのように保存されるかということの説明した。

Classroom で課題を配信し、参加教員に生徒役になってもらい、実際に生徒がどう操作しているかを体験してもらった。ドキュメントやスプレッドシートを使って共同編集なども体験してもらうことで、利用に対するハードルを下げることができた。

##### ■第2回 担当者の実践事例（感想や反省、改善点の報告）、schoolTakt の使い方、実技演習

本年度より導入が開始された schoolTakt について、生徒へ URL を知らせるための手段やログインの方法などを行った。今回の研修にあたり、schoolTakt をどういうものか知ってもらうために、担当者が公開授業をし、それについて感想や反省、改善点を述べた。一般的な内容を伝えるより、こういう使い方があるなどの実践的な内容の方が、利用に抵抗のある人には効果があると思い実践した。

schoolTakt についても、生徒の立場で利用してもらうことで、便利なものであることを知ってもらいながら、利用に慣れてもらえたと考える。

##### ■第3回 授業での使い方を考える

第2回で、schoolTakt の操作は知ってもらえたので、それを使ってどう使えるか、またはどう使ってみたいかを考えた。普段から様々な業務に追われ、授業について話す機会や時間がないことから、意図的に時間を作り、理想を語り合う時間とした。話が盛り上がり、もう少し時間があればと思ったが、短い時間で行うことで、各先生が集中して話を深め合えることができた。

#### ⑥今後の取り組み

今後は、引き続き schoolTakt や Classroom を用いた授業づくりの研修を計画していく。2月末には、ICT 支援員によるミニ研修を予定している。少しずつ利用者が増えていけば、教員のニーズに合わせた研修会も考えたい。行うまではハードルが高いと思われる ICT の活用だが、一步踏み出して使ってみると便利だということに気づく。一步を踏み出すための仕掛けを考えて、今後も研修会を計画していく。

## V その他の取り組み

### (1) 令和4年度課題研究発表会

令和5年2月13日(月)

探究学習の総まとめとなる位置付けの「課題研究」を3年生が履修している。1年間の取り組みを全校生徒や保護者、授業関係者などに紹介することにより、学習内容の周知と生徒の達成感やプレゼンテーション能力育成の一環として企画している。令和3年度は新型コロナウイルス感染症拡大の影響で、校内からのYoutube配信で行ったが、今年度は2年ぶりに音響・客席などの設備の整った外部会場で開催できた。会場には3年生保護者、課題研究関係者、学校関係者、安来市内の小中学校教員などを招待した。また、会場に来られない方向けにYoutube配信も行った。



#### 【当日のスケジュール】

開会挨拶 8:55

発表 9:00 課題研究 7つの班の発表 1班12分程度

独自発表 10:50 1年生「地域探究基礎」授業取り組み内容発表

11:15 2年生「地域探究応用」の代表4班による活動発表

11:40 マルチメディア科生徒作成学校紹介動画

講演 12:00 (株)Teamきやら 武田冬門氏 講演会

#### 【課題研究の7つの班の発表概要】

調査研究班：荒島駅を利用した地域活性化活動

〃：地元企業とリブランディング活動

CGデザイン研究班：デザインの基礎知識と地元企業との連携活動

高度資格取得班：簿記・情報処理の資格紹介と取得方法

遊ぼう学ぼう班：遊ぼう学ぼう講座の取り組み紹介

観光ビジネス班：IT技術を使った地域支援

ITフェア企画班：情報ITフェアの実施内容、評価、動画紹介など

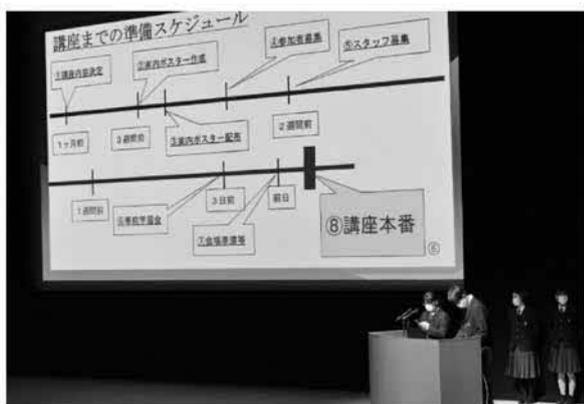
#### 【その他】

当日は現地集合現地解散としたが、交通手段が無い生徒のために学校で貸し切りバスを1台用意した。

事前に乗車希望をとり調整した。

生徒には事前にQRコード付きの感想用紙を配布し、各発表の感想・評価をGoogleフォームにて行った。

同様に来賓からも感想を記入してもらい、多方面からの評価を受けた。生徒たちにとって大きな会場で広いステージから聴衆にプレゼンする体験は貴重であり、発表内容の編集とともに学習の効果が期待できる。また、Youtube配信や地元ケーブルテレビでの放送を見た一般の方などにも学校の学習内容について広く知ってもらう機会となっている。



## (2) しまね留学・地域みらい留学における取組

県外の中학생に対する広報活動「地域みらい留学・対面合同説明会」など

「地域みらい留学」は、県外からの受験生募集のために、一般財団法人地域・教育魅力化プラットフォームが主催するイベントである。しまね留学の取り組みが全国区に広がり、地域みらい留学となった。

本校は約5年前からこの地域みらい留学に参加。令和2年度からはコロナ禍の為、オンラインでの開催となった。全国の参加校（約60校）とともにZOOMを使って合同説明会を行っている。本年度は、東京で行われた対面での合同説明会にも参加した。ZOOMでの合同説明会では、生徒が説明、質疑応答を行っている。生徒に宿泊施設に写真やお弁当の写真を撮ってもらい、スライドに入れることでより生徒目線のプレゼンを行うことができた。東京での対面合同説明会では、安来市役所の職員の方やコーディネーターにも参加していただき、安来市の魅力や外部から見た情報科学高校についても説明していただいた。

これまでの参加状況は下記のとおり。

### ■地域みらい留学参加状況

日時	閲覧した中学生や保護者の人数
6月 4日（土）	43人
5日（日）	37人
7月 9日（土）	25人
10日（日）	33人
8月 6日（土）	26人
7日（日）	31人
9月 4日（日）	22人

### ■定住財団・地域魅力化プラットフォーム主催

日時	イベント名称	本校ブースへの参加者数
9月23日（金）・24日（土）	対面合同説明会	7人

### ■本校主催 個別説明会（情報ITフェアオンライン企画の一部）

日時	イベント名称	参加者数
12月3日（土）	YouTubeLive 情報ITフェア特設	5人
12月4日（日）	YouTubeLive 情報ITフェア特設	4人



■よくある質問

- ・ 宿泊施設や暮らしについて・・・自炊・門限・管理者の有無・昼食・休日の過ごし方
- ・ 入試について・・・・・・時期・県外生枠・推薦入試・一般入試
- ・ 保護者・・・・・・学校に行く機会の頻度・生活が乱れないか心配
- ・ プログラミング・・・・・・基礎から学べるか
- ・ 学習サポート・・・・・・個人的な指導、サポートがどの程度あるか

■案内していること

- ・ オープンスクール、遊ぼう学ぼう講座・Facebook・twitter  
Instagram・随時見学OK・宿泊施設での過ごし方

■問い合わせ状況

県外からの問い合わせについては、下記の状況である。

しまね留学、地域みらい留学にオンラインで積極的に参観した結果、昨年度以上の問い合わせをいただいている。今年度から女子専用の宿泊施設が完成し、女子生徒が1名入学したことにより、女子生徒からの問い合わせが増えている。また、男子専用宿泊施設では、安来市定住政策課と連携し、食事の提供や点呼などの環境が整ったため、宿泊施設に関する質問が増えている。

▼令和4年12月時点での県外からの問い合わせ数（都道府県別・男女別）

		問い合わせ数			問い合わせ数			問い合わせ数		
		令和4年度			令和3年度			令和2年度		
pref.code	都道府県	男	女	合計	男	女	合計	男	女	合計
8	茨城県							1		1
11	埼玉県	1	1	2				1		1
12	千葉県	1		1	1	1	2	3		3
13	東京都	6	1	7	1		1	1		1
18	福井県									
20	長野県				2		2			
22	静岡県	1	1	2		1	1			
23	愛知県	1		1				1		1
25	滋賀県	1		1				1		1
26	京都府		1	1		1	1	1		1
27	大阪府	1		1				2	2	4
28	兵庫県	1	1	2	4		4	2		2
29	奈良県							1		1
31	鳥取県							1		1
34	広島県	4		4	1		1	1		1
35	山口県							1		1
37	徳島県	1		1						
40	福岡県				1		1			
43	熊本県									
46	鹿児島県									
※	上海				1		1			
合計		18	5	23	11	3	14	17	2	19
来校者数		6	3	9	4	1	5	15	2	17
都道府県数		11			9			13		

また、島根県内で自宅からの通学が困難な遠方地域からの問い合わせは下記のとおり。  
 松江市・・・9名      出雲市・・・2名      浜田市・・・1名      美郷町・・・1名

(3) 令和4年度3年生の進路状況

令和4年2月28日現在

令和4年度	就 職											進 学					そ の 他	合 計		
	地 元					県 外					公 務 員	未 定	計	大 学	短 大	専 修 ・ 専 門			未 定	計
	安来	米子	松江	その他	計	京浜	京阪神	山陽	その他	計										
マルチメディア科	4	1	7		12						2	0	14	2	3	8	1	14		28
情報処理科	7		1		8							2	10	7	1	6		14		24
情報システム科	3	1	5	2	11				1	1	2	1	15	8	2	5	1	16		31
計	14	2	13	2	31				1	1	4	3	39	17	6	19	2	44		83

①令和4年度 進学・就職状況分析

a 進学について

- ・四年制大学進学者が増加（資料1）（資料3）
- ・国公立大学合格者は過去4カ年で最多（資料1）（資料3）
- ・進学者における情報系進学者の占める割合は、昨年度に続き上昇傾向（資料2）
- ・四年制大学進学者は総合型選抜から挑戦

資料1

上級学校別 人数	大 学			短 大	専 門 学 校	
	国公立	私 立	合 計	短 大	医療系	その他
令和4年度	9	8	17	6	6	13
令和3年度	5	6	11	2	4	29
令和2年度	4	9	13	6	9	19
令和元年度	1	5	6	7	6	19

資料2

情報系 進学	人数	進学者の中で占 める割合
令和4年度	14	33%
令和3年度	17	37%
令和2年度	7	14%
令和元年度	5	13%

資料3

区分	大学名	学部名	人数	区分	大学名	学部名	人数
国公立	高知工科大学	情報学群	1	私 立	美作大学	生活科	2
国公立	島根大学	生物資源科	1	私 立	城西大学	経済	1
国公立	島根大学	総合理工	2	私 立	大阪国際大学	経営経済	1
国公立	山口大学	経済	1	私 立	名古屋商科大学	経営	1
国公立	島根県立大学	人間文化	1	私 立	広島修道大学	経済科	1
国公立	島根県立大学	看護栄養	1	私 立	四国大学	文	1
国公立	鳥取環境大学	経営	2	私 立	福山大学	工	1
国公立	島根県立大学	短期大学（保育）	1	私 立	東亜大学	人間科	1
国公立	島根県立大学	短期大学（文化情報）	1				

b 就職について

- ・ 求人企業の数は県内外ともに上昇（資料4）
- ・ 本校の就職希望者は令和4年度に引き続き減少傾向
- ・ 製造業および建設業からの求人が増加、県内IT関連企業への就職希望者は微減（資料5、6）
- ・ 地元製造業への就職が増加（資料5、6）

資料4 求人状況（企業数・Webは除く）

年度	就職者数	県内	県外	合計
R4	39	196	299	495
R3	41	178	287	465
R2	39	183	274	457

資料5 令和3年度 3年生の職種別データ

	専門	事務	販売	サービス	保安	生産工程	輸送・ 機械運転	運搬・清掃	総計
男子地元	1	2	1	1		8	1	1	15
女子地元	3	4		5		3			15
小計	4	6	1	6	0	11	1	1	30
男子県外	1				4				5
女子県外									0
小計	1	0	0	0	4	0	0	0	5
総計	5	6	1	6	4	11	1	1	35

資料6 IT関連企業 内定状況

IT関連 就職	人数	就職者の中で占 める割合
令和4年度	5	14%
令和3年度	7	18%
令和2年度	7	18%
令和元年度	11	18%

②令和5年度に向けて

本校には、地域探究基礎（1年）→地域探究応用（2年）→課題研究（3年）と、地域について学び、探求し、地域と協働して課題解決に向けて活動するという流れができています。今年度はこの3年間の学びと経験を受験に活用する生徒が増加してきたことを実感しています。四年制大学進学者が近年では最も多かった今年、進学者の志望理由の多くが、本校での特色ある学びを土台にしたものであった。それを軸にして、総合型選抜から挑戦する生徒が多く見られた。今後も生徒のこのような挑戦を支援していきたい。

またこれらの学習と経験を就職に活用できるような手立てを考えていきたい。地元企業に就職する生徒がほとんどであるが、学年を経るなかで深まっていく探究活動や課題解決活動を、就職における進路決定に繋げていくことができるような支援をしていくことが来年度に向けた課題であると認識している。

#### (4) ファブラボの完成および利用状況

##### ①導入の経緯と導入直後

文部科学省のスマート専門学校（産業教育設備）の予算によって、令和3年度末に整備されたファブラボ。地域に開かれたラボ（研究所・工房）になるようにとの願いを込め、設置された。ファブラボの発案から、機器導入に至るまで尽力してくださった、吉田利幸先生に深く感謝している。

整備されたファブラボには、高性能な3Dプリンタと、レーザー加工機、産業用ミシン、カッティングマシン、プレス機が設置された。令和3年度末に、導入業者から説明を受けた後、令和4年度の1学期の間は、一部の教員がたまに使ってみる程度で、本格的な稼働とは程遠い状況だった。授業や部活動などでの活用は皆無であった。やはり、それらの機器を使って特段作りたいものも無く、作る必要性も感じず、また、おいそれと使って大切な機器を故障させてしまうのが怖い、というネガティブな考えのまま、1学期間を過ごしてしまった。

##### ②ファブラボ稼働開始

そして、夏休み。保健部長から声を掛けられ、初めて3Dプリンタでの制作物の依頼が来た。それはフックだった。本校の掃除用具入れの中で、T字ほうきを吊り下げるフックだ。既製品がもう無いとのこと。依頼はされたものの、作れるのか不安であったが、3Dデザインを独学で学んでいた情報科学部の近藤海都君に依頼して、まずは3Dデザインを制作してもらった。3Dプリンタに適合する形式に保存して、3Dプリンタのアプリで開き、制作してみることにした。何もかもが初めてで、不安しかなかったがIT人材育成事業でいつも支援していただいているミニマルエンジニアリングの石倉さんにサポートしていただいて、初めてのフック1号が完成した。こうして完成したフックは、本校にとって大きな一歩となった。

「やればできる！」それがわかった私達。特に1号フックを立派に完成させた近藤君は、その後創作意欲が泉のごとく溢れ出し、フックの量産、ネーム彫刻など新たなチャレンジを次々と繰り返していきのだった。

##### ③安来商工会議所青年部からの依頼を受けて

しばらくは、フックや好きなキャラクターグッズを作って楽しんでいたが、機会があつてファブラボ設備を紹介した、安来商工会議所青年部の方から遂に依頼を受けた。青年部主催のイルミネーション「どじょナリエ」のオブジェ制作だ。内部を空洞にしてLEDライトを入れるという初めての試み。依頼者の要望に応えるように、試行錯誤を繰り返してどうにか完成。大きな創作物だったので一文字に15,6時間もかかるようなものもあつた。「どじょナリエ」の一文字ずつを、丁寧に仕上げていく。根気のいる作業だったが、テスト期間に入る直前にぎりぎり完成した。こうして、どじょナリエオブジェは完成し、オープニングイベントに華を添え、その後約2か月間、安来の冬を照らしてくれた。

近藤君は3Dプリンタの使い手のトップランナーとして遊ぼう学ぼう講座のメイン講師も務めた。地道にコツコツと3Dデザインの技術を高め、自らデザインしたものをプリントアウトすることで、人に創作の喜びを伝えたり、依頼されたオブジェを完成させて地域貢献する姿は、本当に立派だった。活躍するたびに自信が漲っているようだった。今後も彼の成長は止まらないと思っている。



#### ④レーザー加工機の稼働

レーザー加工機も、夏休み中に使い始めた。3Dプリンタを使えるようになり、勢いづいたからだ。情報科学部の1年生、天早陸君と一緒に試行錯誤しながら使い始めた。マニュアルと睨めっこしながら、おっかなびっくりの挑戦だ。最初に作ったのは、彼のネームプレート。

最初は彫刻が浅く、マスキングシールの分厚い部分が彫刻しきれていないなどの失敗もあったが、次第にコツをつかむことができた。素材に応じた設定（パワーやスピード）を変えていき、何度もやってみる。トライ&エラーだ。そうして、ファブラボの看板が出来上がった。

10月には、レーザー加工機でのカッティングを体験してもらおうと、遊ぼう学ぼう講座でレーザー加工機体験ができる講座を開催した。これまでにない講座内容で、申し込みは殺到した。

小学生を対象とした講座は2回とも満員だった。遊ぼう学ぼう講座を担当する、課題研究の「あそまな班」の生徒たちが、しっかりと使いこなせるようになり、講座のタイムキープや小学生への声掛けもとても上手に行った。しかし、あまりに人気の講座となって、カッティングの時間が不足したが、後日パズルをお渡しするという対応をした。

レーザー加工機1台で、多くのお客様の作品を時間内にカットすることの難しさを知った、よい経験となった。



その後も、情報ITフェアで初の「レーザー加工機体験」として、レーザー加工機はしっかりと活用されている。

現在、3Dプリンタもレーザー加工機も使える人材は増加している。しかし、このノウハウを引き継がなければまた機器は使われなくなる。先輩から後輩へ受け継ぐ、教員や関わる地域人材も使い方を学習することが必要だ。また、今はまだ活発に使われていない産業用マシンやカッティングマシンの活用も推進していきたい。

## (5) 情報スタジオの完成および利用状況

### ①情報スタジオ整備の経緯

ファブラボと同時に、文部科学省のスマート専門高校（産業教育設備）の予算で「情報スタジオ」を整備していただいた。コロナ禍となって、対面イベントも開催できず、急激に様々な活動がオンラインに置き換わっていく世の中を目の当たりにして、スタジオの必要性を強く感じるようになった。Zoomでのオンラインや、YouTube ライブ配信の拠点を整備すれば、今後校内の多様な生徒たちの活動の発信ができた、地域の方も一緒になって情報発信ができると考えたからだ。動画編集を学ぶマルチメディア科にとっても、今後はYouTube ライブ配信など、社会のニーズの応じた取り組みができると期待している。

### ②情報スタジオの設備概要

情報スタジオには、下記の設備が整備された。

- ・ 4K メインカメラ
- ・ 4K 追尾カメラ
- ・ 65 型 4K 電子黒板
- ・ スタジオライト
- ・ 55 型 4K モニター
- ・ 編集用 PC ・ PC モニター ・ キーボード ・ マウス
- ・ 4K レコーダー
- ・ AV ミキサー
- ・ モニタースピーカー
- ・ ワイヤレスマイク
- ・ CD プレイヤー
- ・ BD プレイヤー



まるで、地域のコミュニティテレビ局並みの設備だ。県立高校の校舎内に、このような本格的なスタジオがあるというのは、本当に奇跡に近いことだと思うが、情報教育の先進校を謳う本校としては、方向性は正しいと感じている。

### ③情報スタジオの活用事例

#### a 第9回商業高校フードグランプリ

伊藤忠食品株式会社主催の第9回 商業高校フードグランプリ（2022年度）が、本選会場と本選出場校各校をつなぐオンライン形式で、2022年11月12日（土）13:00～17:00に開催された。

全国で本選に出場したのは7校（7商品）であった。

Zoomで開催されたため、本校の情報スタジオから配信した。普段のZoomはたいていの教員がその方法を知っているが、スタジオの設備を使っただけのZoomは経験がなく、関係の教員と放送部の部員で試行錯誤した末に使えるようになった。特に2年生ばかりの放送部員の活躍が光った。放送部の生徒たちが、気概をもって使いこなすようになった。

#### b 情報 IT フェア

放送部の安定した配信力を誰もが信頼するようになり、情報 IT フェアでYouTube ライブ配信担当に抜擢した。情報 IT フェアの二日間とも、2種類のYouTube ライブ配信



を実施した。

午後の1コマ目は、「情報科学高校説明会」。県外の中学生をターゲットにし、県外から本校に入学したいという「しまね留学生」とゲストで安来での暮らしと学校生活について、PRした。ライブ配信では、コメントもいただき、アクティブなライブ配信運営ができた。

ゲストとして参加していただいた、吉本興業の奥村隼也さんも放送部の活躍を讃えてくださった。



### c 2学期終業式・3学期始業式

2学期終業式を目前に控え、コロナ感染者は増加した。この状況から、体育館に全校で集まるの

終業式の開催は控えることとなり、校内でZoomによって行うことになった。総務部と放送部で協力して、初めてのオンライン終業式をすることになった。またしても、頼もしい放送部の出番となった。

スタジオでの表彰式や教頭先生の講話、校歌を流すことなどが初めての事であったが、放送部顧問の田中先生と放送部員の尽力で、立派なオンライン終業式となった。



### d 厳冬のウィスタ

毎週月曜に行う、ウィスタ (WeekStart)

は商業部主催の全校朝礼である。これまで体育館で、寒い中でも実施していたが、1月で極めて寒いということやコロナ禍であるという状況を鑑み、オンライン配信で実施することにした。もう一つは、放送部生徒がせっかく身に付けた配信技術を忘れず磨き続けてもらう機会としても、必要と考えたためだった。

また、内容は生徒会執行部から全校生徒へのメッセージとなった。これも生徒の主体性を伸ばしていかうとの取り組みで、これまでに無いウィスタとなった。教員にとっても、各クラスに出向いてスムーズにZoomに接続して、生徒に投影するまでの一連の活動を強られる機会となり、ICT活用スキルを向上させるチャンスとなった。配信しようとしたときに、Zoomのアップデートが始まるなど、トラブルもあったがそんなこともあると、前向きに捉えられるようになった。教員も生徒も失敗しても良いから、試行錯誤しながらチャレンジすることが大切だと、思える機会となった。

来年度以降は、生徒による教室投影を試みたい。

## VI 令和4年度の活動評価 ～魅力化評価アンケートと地域との協働件数の分析～

文部科学省事業の3年間を振り返って、ちょうどこの3年間を共に過ごした令和4年度の3年生の成長について分析したい。令和4年度に3年生であった生徒たちは、令和2年度入学生であり、入学式からずっとコロナ禍の中を過ごしてきた学年だ。インターハイや夏の高校野球大会の中止、学園祭の規模縮小、保護者参観の制限など、我慢に我慢を重ねてきた。「青春」を満喫できず常に抑え込まれ、諦めを感じる生徒も多かったのではないだろうか。この文科省事業もちょうどコロナ禍と重なり、計画したことが思うように実施できず、規模縮小や中止決定、開催方法の大幅な変更など、判断に苦しむ3年間となった。

しかし、コロナ禍は物事の在り方を根底から覆し、これまでにない方法でのイベント開催や、ITを駆使して問題を解決することを、間髪入れず迫ってきた。前年踏襲でできないことに苦しめられたが、我々教員や生徒の創造性を否が応でも高めさせる結果となった。まさに、本事業のテーマ「地域との協働を通じたデジタルイノベーション創出人材」とならざるを得ない。本校の教員も生徒も、この状況にしっかりと向き合っただろうか。

現3年生が1年生の頃から3年生の12月までの魅力化評価アンケート調査の結果の推移をご覧いただきたい。

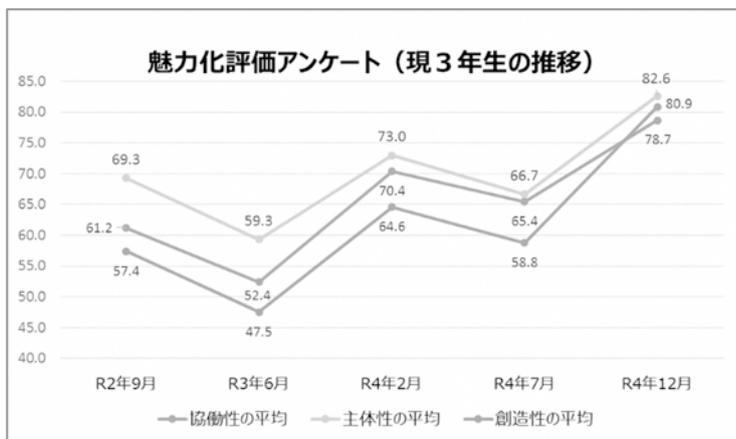
### ★魅力化評価アンケート 現3年生の変化

	分野	質問	1年次		2年次		3年次	
			R2年9月	R3年6月	R4年2月	R4年7月	R4年12月	
4	協働性	自分の考えについて、様々な人に意見やアドバイスを求めた。	63.1	52.9	80.5	70.4	89.1	
5	協働性	自分の考えをはっきり相手に伝えることができる。	70.2	63.5	76.6	67.9	80.4	
6	協働性	共同作業だと、自分の力が発揮できる。	67.9	63.5	80.5	70.4	80.4	
12	協働性	地域の人や課題などにじかに触れる機会がある(あった)	60.7	38.8	67.5	77.8	84.8	
14	協働性	友達の前で自分の意見を発表することは得意だ。	44.0	43.5	46.8	40.7	58.7	
		協働性の平均	61.2	52.4	70.4	65.4	78.7	
7	主体性	現状を分析し、目的や課題を明らかにすることができる。	60.7	57.6	67.5	71.6	87.0	
8	主体性	目標を設定し、確実に行動することができる。	60.7	42.4	75.3	58.0	82.6	
9	主体性	うまくいくか分からないことにも意欲的に取り組む。	89.3	67.1	72.7	81.5	84.8	
10	主体性	私は自分自身に満足している。	41.7	42.4	59.7	44.4	69.6	
13	主体性	この学校に入ってよかったと思う	94.0	87.1	89.6	77.8	89.1	
		主体性の平均	69.3	59.3	73.0	66.7	82.6	
1	創造性	勉強したことを実際に応用(活用)してみた。	64.3	47.1	61.0	61.7	87.0	
2	創造性	複雑な問題を順序立てて考えることが得意だ。	21.4	23.5	39.0	42.0	82.6	
3	創造性	地域をより良くするため、地域の問題に関わりたい。	63.1	52.9	72.7	64.2	84.8	
11	創造性	まだ世の中にない新しい技術やサービスを生み出してみたい	59.5	49.4	72.4	55.6	58.7	
15	創造性	将来、自分の住んでいる地域の役に立ちたい。	78.6	64.7	77.9	70.4	91.3	
		創造性の平均	57.4	47.5	64.6	58.8	80.9	

上記の表は、魅力化評価アンケートの質問項目のうち、本校が特に向上させよう目指した「主体性」、「協働性」、「創造性」に当てはまる多数の質問のうち、それぞれ5問をピックアップし推移を追いかけたものだ。魅力化評価アンケートの調査時期は毎年1学期末(令和2年のみ9月調査となった(システムの都合))であり、本校ならではの大きなイベント「情報ITフェア」の実施前であることや、商業高校の生徒としては一番の学習成果発揮の場面となる全商の検定試験受験前なので、それら大きな行事を終えた後の生徒の気持ちを聞きたいという考えから、令和3年度からは年度末の2月に独自調査を実施した。

進級して間もない1学期の調査は、専門的な学習への適応に苦慮する時期だ。3年次になれば自身の進路決定を前にして、大きな不安がある時期である。従って、評価は下がる。その点、年度末はイベントを

乗り越えて達成感を味わっており、数値は上昇する。こうして上下を繰り返しつつも、生徒は逞しく成長を遂げてくれた。三つの指標の中でも、常に高かったのは主体性だ。自己肯定感があってこそ、自分事として積極的に行動できる。この指標の高まりが第1ステージとして必要だと思う。その次に向上して欲しいのが、協働性だ。自分に自信を持てるようになったら、他者に自分の意見を伝えてみる。他者にアドバイスを求めてみる。もしも、少し厳しい指摘を受けても、素直に受け止めて次に活かすことができるような、精神的なタフさも持ち合わせて欲しい。

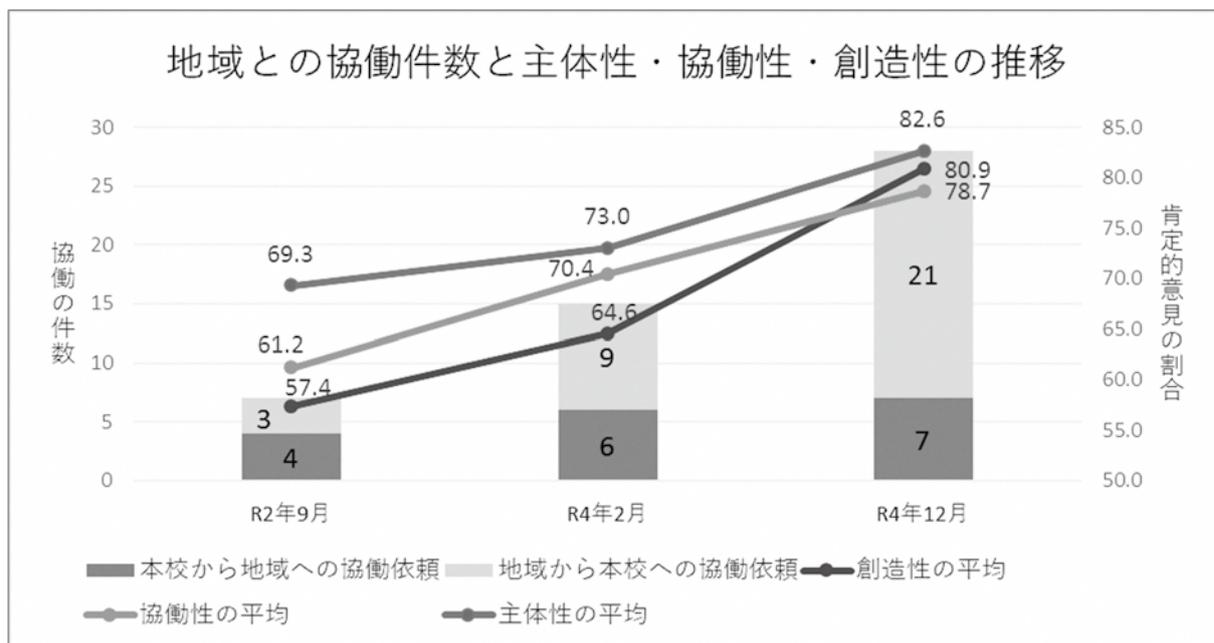


こうして、同級生のみならず先輩や後輩、地域の大人など、多様な他者とコミュニケーションを取りながら、協働して、一つの事を成し遂げる体験を経て、生徒はより一層自信に満ち溢れる。協働して取り組む中で、次々と出現する課題に、どう対処しようか。定ま

った解答のない事象に、自らアイデアを出すしかない状況に追い込まれる。仲間とブレインストーミングしていると、いくつかの解決策が見つかる。うまくいくかわからないけど、やってみよう。何もしないで手をこまねいているわけにいかない。こうして、最後に創造性が高まる。このような成長の過程を、現3年生は見事に体現して見せてくれた。教員や地域の人が思いつかなかったようなアイデアを出したり、周囲の大人ができないことを優れた知識や技術で成し遂げてくれたりした生徒の何と眩しかったこと。私たち教員にとって、そんな生徒の活躍を間近で見られることが何よりのご褒美だ。

この3年間、本事業に取り組み、本校の先生方のとても前向きなチャレンジ精神と素直で活発な生徒たちの頑張り、魅力化コーディネーターの支え、地域の皆さんの期待と励ましを受けて、本校は大きく成長できた。これは自信をもって言わせていただきたい。そのことが下記のグラフに表れている。

地域との協働件数が倍増し、生徒たちの力もぐんと高まっているのがご覧いただける。地域の皆さんが喜んでくださるWINと生徒の成長というWIN。互いにとって有意義なこの地域との協働を今後も継続する。そして、この安来市で暮らす、学ぶ、働くすべての皆さんに「幸せ」をもたらし、持続可能な社会を皆さんと一緒に構築する、そんな活動の拠点として本校は在り続けたい。



# 情報科学高校 グラウンドデザイン

《目指す生徒像》 ～地域との協働を通じたデジタルイノベーション創出人材の育成～

「校訓」

**明朗・気概・思いやり**

「教育目標（本校の使命）」

普通教育ならびに情報・ビジネスに関する専門教育を施し、健康で心豊かな人間性を育成する  
 ①地域を担う、情報・ビジネスに関する将来のスペシャリストの育成【専門性の育成】  
 ②社会人としての規範性や倫理観を身につけた感性豊かな人間の育成【人間力の育成】

「育成したい資質・能力」

- ①地域の課題や動向に関心を持ち、主体的に取り組む能力（主体性）
- ②他者と円滑な人間関係を構築する能力・協働する能力（協働性）
- ③デジタルテクノロジーを活用し新たな価値を創造する能力（創造性）

「育成したい資質・能力の構成要素」

- ①（主体性）●自己変革につながる目標設定力 ●「なぜ？」を深掘りする探究力
- ②（協働性）●社会で通用する自己表現力 ●他者の意見や価値観を受容する力  
●チームで協働し、実践する力
- ③（創造性）●新たな価値を創造しようとする気概 ●課題解決のためにITを活用する力

## IT・データサイエンス

### 本校の強み

教職員（教科・分掌・学年会）

- 目指す資質・能力を育成することを  
 日々の教育活動の最終的な目標として
- ・年間指導計画の策定
  - ・日々の授業の実施・改善

## 協働

情報科学高校

魅力化コンソーシアム

（行政・企業・小中学校・高校）

### 安来の地域資源

- ・伝統工芸・文化・日本遺産  
（藍染め、和紙、イラスト、こて絵）  
月山富田城、2つの美術館、安来節
- ・特殊鋼（ヤスキハガネ）を中心とした高い技術  
付加価値の高い製品
- ・自然（水、川、滝、山、田）
- ・農業（米、いちご、梨、ぶどう、牛）、どじょう
- ・便利な交通網（空港2つ）

### 地域資源 地域の強み

学校設定教科 「地域探究」

1年生 「地域探究基礎」

～新たな価値を創造する基盤をつくる～

2年生 「地域探究応用」

～新たな価値の創造にチャレンジする～

3年生 「課題研究」

～探究成果の社会実装を目指し行動する～

基盤として：基礎学力の定着（文章力、語彙力など）

公共心 自律心 調整力

タブレット端末の活用 e-learning による個別最適学習

### 市が人型ロボ4台導入

デジタル人材育成に向 学校6校でプログラミング教育を推進する生徒たち。安来市安来町 市役所

導入されたペッパーとラロクミンを相当する生徒たち。安来市安来町 市役所

「ITシティー安来シンボル」

24日は1台の箱式があり、情報科学高報科学部員の寺谷勇良さん(16)と2名、3人のプログラミングに従って田中武夫市長と会話し辞令を受け取った。部活動でゲーム制作を手がけてきた寺谷さんは「物にしたい。安来市の役に立ちたい」と意気込みを話した。

田中市長は「デジタル人材をこのように育てていく存在になってほしい」とペッパーに期待した。

残り3台は活用を希望した荒島、赤江、飯梨、宇賀茸、井原、赤屋の各小学校で児童の教材になる。(梶井映志)

山陰中央新報  
令和4年5月25日掲載

## 地域貢献の人材育成へ



### 安来 高校生にキャリア講座

安来市安来町の交流の未来と地域の未来を考えた。キャリア講座は、自分校から県外、地元高校への就職につながることを期待する」と述べた。

「安来市安来町の交流の未来と地域の未来を考えた。キャリア講座は、自分校から県外、地元高校への就職につながることを期待する」と述べた。

日本海新聞  
令和4年6月25日掲載

山陰中央新報  
令和4年7月13日掲載

## 島根県立大がサテライト開設

### 安来にサテライトキャンパス 高校生との交流拠点に

島根県立大(本部、浜田市野原町)のサテライトキャンパス「YASUGI 安来アトリ」が18日、安来市安来町の交流施設「やすぎ噴古館」一風亭に開設された。教員や学生の活動拠点とするのはもちろん、地の安来、情報科学両高校生との交流拠点に使う。高校生との交流を促進するキャリア講座の開催も予定されている。(梶井映志)

開設式で、県立大の清原正義学長は「県内の高校生にも島根県立大に来てほしい」と話した。島根県立大は、県内に就職してほしいとの魅力向上を図りたい市の思いが一致した。県立大は、安来市にサテライトキャンパスを開設し、地元企業にも同様な拠点を設けたいと考えている。

サテライトキャンパスは、9月まで4回のワークショップがあり、両高校の希望者28人が受講する。この日は「人生に寄り添う仕事」をテーマに、小学校教員、保育士ら市内の社会人8人が進路選択の指導や仕事の魅力を紹介した。安来出身の県立大生4人が進行を手伝った。

島根県立大の交流拠点開設に、情報科学高3年の島田太志(16)は「大学でどんな授業があるのかとかが聞ける」と期待していた。

山陰中央新報  
令和4年6月19日掲載

### ドローン操作 親睦深める

「安来」安来市能義町の科学高の15人が指導した。情報科学高校で12日、近隣、あらかじめ動きを入れた。能義小学校6年の小嶋君12は、リモコン操作のドローンを飛ばした。児童は情報高の得点板をめぐって、意外に難しいと苦戦しながらも楽しかった。情報科学高3年の田村青樹さん18は「プログラミングが生活にも思いをはせた。たった3小着かなつたりと失敗を繰り返して、高さを調整した。」と振り返った。

ドローンを飛ばし得点板の間をくぐらせようとする児童(左2人)と生徒(右2人) 安来市能義町、情報科学高校



NIE Newspaper in Education エヌアイイー：教育に新聞を生かす活動です

青春はつらつ新聞 生徒が作るページです

地域探究活動の紹介

島根県立情報科学高 情報ITフェア

3年ぶり対面開催へー丸

12月3、4日

島根県立情報科学高等学校

今年3年ぶりに参加型を開催!!

第7回情報ITフェア

事前申し込みね! 12/3(土)4(日) 11:30申込締め切り

生徒企画の体験講座

IT City 安来への第一歩

YouTubeLive

3日(土) 4日(日)

島根県立情報科学高等学校

http://johokok.ed.jp/ 住所: 安来市能義町 310 電話: 0854-23-2700

### 情報科学高生がサイバー防犯へボランティア委嘱

県警はこのほど、情報科学高校(安来市能義町)の生徒にサイバー防犯ボランティアを委嘱した。高校生への委嘱は初めて。インターネット上の有害、違法な情報の発見に協力してもらう。任期は1年間。2012年度以降、島根大、県立大、松江工業高等専門学校に委嘱して、おり本年度も3校の48人が務める。情報科学高生への委嘱は安来署が発案。IT企業に関するセミナーを受ける田川禮さんら情報システム科2年生5人に委嘱した。田川さんは「安全安心なサイバー空間の確保に取り組む」と決意表明した。安来署の遠藤教生署長は「情報処理にたけた生徒で、頼もしい」と期待した。(梶井映志)

### 山陰中央新報 令和4年11月3日掲載

### 山陰中央新報 令和4年11月19日掲載

### 寒夜にほっこり希望の光

「安来 冬の安来市街を、ヨンドじよナリエ2022 彩る やすきイルミネーション」が4日始まった。安来市安来町の市役所敷地内の樹木に約6万5千球の発光ダイオード(LED)を取り付け、1月15日まで毎日午後5〜10時にとす。安来商工会議所青年部(森田直樹会長)が2018年から毎年開く。今回は新型コロナウイルス禍の中、希望の光をとまそうをテーマに、ピンク色、金色、白色、青色のLEDを飾った。市内の保育園児がカプセルに絵を描いた飾り物、情報科学高校の生徒が手がけた電飾オブジェも彩りを添える。初日はステージイベントなどもあり、訪れた市民が幻想的な光を楽しんだ。青年部とじよナリエ実行委員会(委員長は「皆さんにほっこりした気持ちに話してもらえ」と話した。(梶井映志)

### 山陰中央新報 令和4年12月5日掲載

### 山陰中央新報 令和4年12月7日掲載

### 大賞を逃すも手応え

#### 情報科学高「なんちゃって豆腐」

第9回商業高校フードグランプリ

と開発し商品化された。伊藤忠食品(大阪市)主催のフードグランプリに応募した20校21商品から本選進出の7校7商品に選ばれた。11月中旬の本選では、味の良さや低カロリーな点が評価され、大賞に次ぐ各賞の一つ「アサヒ飲料」から来産大豆の「なんちゃって豆腐」は大賞を逃した。その開発した先輩の思いを引き継ぎ、今年も「なんちゃって豆腐」を出品した。今年も「なんちゃって豆腐」が、大賞に次ぐ各賞の一つ「アサヒ飲料」から来産大豆の「なんちゃって豆腐」は大賞を逃した。その開発した先輩の思いを引き継ぎ、今年も「なんちゃって豆腐」を出品した。

商業高校フードグランプリ

「なんちゃって豆腐」は、大豆と豆乳を使い、豆腐そっくりの外観に仕上げたレアチーズケーキ。2021年度「なんちゃって豆腐」の知名度が上がり、販売が広がった。今年も「なんちゃって豆腐」が、大賞に次ぐ各賞の一つ「アサヒ飲料」から来産大豆の「なんちゃって豆腐」は大賞を逃した。その開発した先輩の思いを引き継ぎ、今年も「なんちゃって豆腐」を出品した。

梶井映志



開発した「やすぎのチューリップラスク」(上)、「デリソイ」(手前左)、「ベリーデリソイ」(同右)



開発した洋菓子を田中武夫市長(手前)に説明する生徒たち＝安来市安来町、市役所

## 情報科学高生が 洋菓子3品開発

### 安来の事業者と連携

情報科学高校(安来市能義町)の生徒が地元事業者と連携して洋菓子3品を開発した。同校と安来市、島根銀行などの産学官連携プロジェクトの一環で、実際に販売し、地域経済の活性化につなげる。

同校の課題研究の授業として3年生6人が担当。いずれも市内の事業者で、豆腐製造の角久「杉本パン」

情報科学高校(安来市能義町)の生徒が地元事業者と連携して洋菓子3品を開発した。同校と安来市、島根銀行などの産学官連携プロジェクトの一環で、実際に販売し、地域経済の活性化につなげる。

同校の課題研究の授業として3年生6人が担当。いずれも市内の事業者で、豆腐製造の角久「杉本パン」

山陰中央新報  
令和4年12月15日掲載

山陰中央新報  
令和4年12月22日掲載

## 交通安全ポスターで訴え

### 安来情報科学高生の作品掲示



安来市の依頼で、情報科学高校(安来市能義町)の生徒が作った交通安全ポスターの優秀作品2点がポスターになった。同業が21日、フースマーケットホックフラーナ店(同市安来町)に、安来署の遠藤教生署長やホックの宮田健司開発・SC課題研究の授業でコンピュータグラフィックスデザインを手がける生徒11人が作品を制作。最優秀賞に選ばれた南波咲姫さん(17)と、優秀賞の一瀬千尋さん(18)の2人の作品をポスター化した。

南波さんの作品は「サイドミラー未確認」など事故原因になりやすい4つの事例を取り上げ、一瀬さんの作品は駐車場で車両後退時の注意を呼びかける内容。

安来署の遠藤教生署長やホックの宮田健司開発・SC管理課長が見守る中、掲示した2人は「ポスターになり、うれしい。これで事故が減るといい」と話した。

50枚ずつ制作しており、今後は安来市内のスーパーやコンビニエンスストアなどにも掲示してもらう予定。

## 洋菓子開発■交通安全ポスター作成 情報科学高 課題研究の成果発表



交通安全ポスター制作について発表するCGデザイン班。安来市飯島町、アルテアGアサイン班。

発表者: 南波咲姫さん、一瀬千尋さん

発表内容: 交通安全ポスターの制作過程、地域探検活動の成果、洋菓子3品開発の発表。

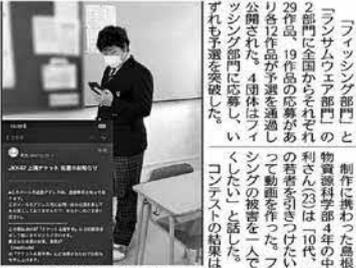
山陰中央新報  
令和5年2月16日掲載

## サイバー防犯動画で啓発

### 予備審査突破し公開中

警察庁が募集したサイバー犯罪の被害防止を目的とした動画コンテストで、山陰西浜の高校・大学の生徒、学生が応募した作品が予備審査突破し、交感サイト(SNS)のツイッターで公開されている。28日までのいいねやツイートし数で入賞が決まる。

## 警察庁コンテスト 学生ボラ4団体制作



山陰中央新報  
令和5年2月7日掲載



