

1. 研究の概要と目的

(1) 研究開発の目的・目標

地域での学びを活かし「地域に必要とされる高校づくり」

静岡県内の中核都市である浜松市は、ものづくりの街として大きな発展を遂げてきました。しかし現在では、産業の空洞化に伴う経済的衰退や、一極集中による若年生産年齢人口の社会的減少など、今後の地域経済の停滞が予想される地域となってしまいました。これが続けば県内で育った人材が外部に流失してしまうため、将来の地域人材の育成や U ターンの促進が課題となっています。また静岡県における私立高校は公立高校の併願先としての性格が強く、積極的に選ばれる魅力ある学校作りが急務となっています。

このような背景をもとに、2020年に設置した地域創造コースでは、プロジェクト型学習を基本として学外のコンソーシアムメンバーによる授業を実践してきました。校外の地域人材が各プロジェクトの実行者として専門的な知識や指導を行う実践を通して、教師の負担を省力化し生徒への助言や指導を手厚くすることができました。現在構想している新学科では、このプロジェクト型学習を文理融合的に実施することで、多様な個性をもつ生徒との協働的な学びの場を創出し、今まで以上に生徒達に主体的に学ぶ意識・習慣付けが可能になると考えています。プロジェクトの実行には、様々な教科の視点が必要となります。学校設定科目としてプロジェクト型学習の創造的な学びの時間を設定することで、文理融合的・教科横断的な取り組みを実践しやすい環境を整備することができ、多面的に物事を捉える視点をもつ生徒を育成できると考えています。

今後、社会では自ら課題を発見し解決する課題解決能力が求められます。そのためには生徒一人一人に応じた探究的・創造的な学びが必要です。本校の新学科構想では1年次にはカリキュラムとして決定したプロジェクトを実施しますが、2年次には自ら設定した課題に対して、仲間と協働しながら課題解決にあたります。この活動を通して、生徒がもつ個性や資質・能力をそれぞれ主体的に発揮する場を創出することができます。本校ではアイデアを形にする力を ART と捉え、プログラミング制作やプレゼンテーション能力、動画制作など、新設する学科を STEAM 教育の実践の最先端として位置づけています。

高校での学びが学校内で完結するのではなく、地域に学びの場を広げ地域に開かれた学校として変革する時代になっています。これまでの地域の魅力発信活動によって、2年連続で想定生徒数を超え本年度も定員の4倍を超える生徒が受験したことから、地域における創造的な学びのニーズが高まっていることを確信しました。地域を学びの場に変え、地域に必要とされる学校となるための改革として、本研究の実践を位置づけています。

新学科の設立と概要まとめ

R6年度「探究創造科」設置予定)

探究創造科の設置目的

- ①地域での学びを、既存の地域創造・科学創造の両コースを融合させた教科横断的・系統的な学びのカリキュラムとして再構築
- ②ARTをアイデアを形にする力ととらえ、成果を地域に還元
- ③プロジェクト型学習をベースに地域企業や専門機関と連携したプロジェクトを実施
- ④実施プロジェクトを教材としてパッケージ化し、他校との協働で拡散に取り組む



- ・地域創造と科学創造をベースとした新学科の設立→R6年度開始予定
- ・文理融合プロジェクトの実施とPBLの系統的カリキュラム化
- ・ARTの力を重視して「アイデアを形にする力」「STEAM教育」にカ点
- ・PBLの先進校としてインフルエンサーとなる

(2) これまでの取り組み

本校では 2017 年度から総合的な学習の一環として探究活動を開始し、その活動実績を下地として 2020 年度から普通科に地域の魅力発信に取り組む「地域創造コース」を、さらに 2021 年度には理系分野の探究に特化した「科学創造コース」を設置し、多様な学びを実現する学校づくりに取り組んできました。

今回の申請では、この地域創造コースと科学創造コースを統合し、地域社会に対して多面的な学びを展開する探究創造科を設置することを目指しています。本校でも地域創造コースの設置を研究していた当時は、地域社会学科系統の文系のカリキュラムを基本としていました。科学創造コースの活動を検証する中で、地域社会に対するアプローチは文系領域と理系領域で融合する分野があることに気がつきました。そこで、以下の 4 つの視点から文系・理系の両系統から地域とともに学ぶ新学科の設立を目指すこととしました。これらを通じて、多様な価値観が共有される Society5.0 の世界に向け、生徒が文系と理系の学びの垣根を越えた教科横断的な地域での学びを深め、将来のライフキャリアを形成することを目指しています。

①地域での学びを、既存の地域創造・科学創造の両コースを融合させた教科横断的・系統的な学びのカリキュラムとして再構築

本校で実施するプロジェクト型学習は、1 年次では 1 つのプロジェクトを 2 ヶ月間で実施します。調査や分析・プログラミングなどを通して地域社会の問題にとりくむ科学系、企画や試作・動画制作などを通して地域社会の問題にとりくむ地域系の 2 系統で年間 5 つのプロジェクトに取り組めます。その中で年間 2 つのプロジェクトは同じフィールドで活動することで、活動の相互共有や多様な個性を受け入れること、そして科横断的なカリキュラムの構

築を目指します。

②地域企業や専門機関と連携したプロジェクト型学習を実施

本校のプロジェクト型学習のポイントは、プロジェクトに地域のプロフェッショナルな方々が大きく関わっていることです。1年次でのプロジェクトは、専門的な知識や技術の指導だけでなく授業開始時の課題の提示や評価も地域の方々が行き、より地域や専門家の方々と密接に繋がった活動ができるようになります。

③ARTの観点を重視し、地域に還元

本校ではARTを「アイデアを形にする力」ととらえ、既存の学力だけでは評価されない力を授業に取り入れていきます。科学系ではプログラミングなどARTの視点を取り入れたSTEAM教育を、地域系では染色やポスターなどARTの視点を取り入れたESD的教科横断教育に取り組みます。

④実施プロジェクトを教材としてパッケージ化し、他校との協働で拡散

本校でプロジェクト型学習を実施するもう一つの理由は、他地域への拡散のためです。これまで多くの学校から実践についての問い合わせや協働の打診をいただきました。本校がインフルエンサーとなって実践の共有が進み、その先に本校生徒が他校生徒と協働しレクチャーする、自地域だけではない地域と実践共有するプラットフォーム化を進めます。

(3) 新学科の目的と目指す資質



<求める資質>

3年間を通して正解のない問いに挑む上で必要なリテラシーとコンピテンシー

●リテラシー

情報収集力・情報分析力・課題発見力
構想力・表現力・実行力

●コンピテンシー

対人基礎力【親和力・協働力・統率力】
対自己基礎力【感情制御力・自信創出力・行動持続力】
対課題基礎力【課題発見力・計画立案力・実践力】

<可視化>

AiGrow・学びみらいPASSを用いて活動による成長を可視化
過去の自分と向き合うことで相対的な評価を実施

<ライフキャリアの育成>

外部評価を活用して自己分析と生徒の多様な価値観や個性を尊重

<取り組みの目的>

本校が設置を予定している探究創造科では、『自立した学習者・表現者』の育成を取り組みの目的としています。これまで本校普通科の生徒は、教科学力向上とそれによる上級学校への進学を最大の目的としていました。そのため、高校での学びが受験ツール化し、生徒の学びが受動的で意義を見だしにくい現状がありました。新学科では本校の普通科地域創造コース・科学創造コースでこれまで培った教育的知見を ART の視点で接続し、地域社会の抱える課題を社会科学・自然科学それぞれの側面からとらえ直します。そして地元企業・研究機関・コーディネーターなどと協力しながら生徒自身の能力で課題解決までの道のりを表現できることを目標とします。

この学びを実現するため、学校設定科目をはじめとする各教科にて文理融合・教科横断型学習を行い、3年間を通して正解のない問いに挑む上で必要なリテラシー（情報収集力・情報分析力・課題発見力・構想力・表現力・実行力）、コンピテンシー（対人基礎力【親和力・協働力・統率力】・対自己基礎力【感情制御力・自信創出力・行動持続力】・対課題基礎力【課題発見力・計画立案力・実践力】）を伸ばし、自立した学習者・表現者の育成を目指します。

<高校1年次の目標>

1年次は、学校が設定した2ヶ月程度で完結するプロジェクトに対し、生徒が少人数の班で取り組む「プロジェクト型学習」を実施します。これは、企画実行に必要な各種スキルを育成することを企図しています。また、校外の企業や研究機関と協働することで、地域の課題を自分のものとして身近に感じさせる素地を作るとともに、異なる背景を持つ年代の違う人々とコミュニケーションすることで、価値観の多様さを学ぶことを目指します。さらに、両コースが同じプロジェクトに協働で取り組む機会を設け、異なる視点から問題解決に当たることによる相乗効果を期待しつつ、生徒らに多角的な視点を持つ複眼思考の力を育成します。加えて、グループワークに取り組む過程で「意見を発信しても否定されない」という経験を積ませ、生徒の心理的安全性を確保し、柔軟な意見を生み出しやすい環境づくりをすることも目標としています。

<高校2年次の目標>

2年次は「生徒自身の興味」と「地域社会の抱える課題」という両者の共通事項から企画を設定し、生徒たちが正解のない問いに取り組む「クエスト実行型学習」を進めます。また、作成したアイデアや制作物に対してはコンテストなどを利用した外部評価を行います。これにより、成果が独善的になることを防ぐとともに、客観的な批評を受けることで、自身の考えを冷静に見つめ直すメタ認知力の向上を目指します。

<高校3年次以降の目標>

3年次はこれまでの集大成として、これらの経験を外部発信しつつ、次の世代に受け継ぐ「クエスト協働型学習」を行います。これは、これまでに実施したプロジェクトをパッケージ化し、他地域の学校と合同で実施することで、単純な情報拡散だけでなく、生徒自身がメンターとなった実践的な学びを目指したものです。また、後輩たちのへ指導や自己研究の継続を推進し、本コースの育成したい生徒像である『自立した学習者・表現者』へのビジョンを明確化します。

(5) 実施計画

1年目は、探究創造科の設置に向けて、高1学年におけるプロジェクト型学習の先行実施・検証を行います。具体的には、現行の地域創造と科学創造各コースにて小プロジェクトを設定し、カリキュラムの妥当性を検証します。また、両コースによる合同プロジェクトも実施し、生徒による協働の効果を確認します。各プロジェクトでは獲得を目指すアウトカムを明示し、学習に系統性をもたせます。加えて、各プロジェクト終了時や年度末等に成果発表の機会を設け、アウトプットの共有と生徒自身による振り返りを促します。コーディネーターは、これらに必要な地域企業や専門機関との橋渡し役を担います。1年目は、これまでの活動実績や経験等に鑑み、本校教員である大木島詳弘がコーディネーターとして全体統括の業務にあたります。同時に、各プロジェクトを担当する教員を別途配置し、これを補助する業務を担います。年度末には、プロジェクト内容・育成を目指すスキル・実践の手法など、1年目の実施計画に関する評価を行い、生徒による振り返りの内容も考慮して次年度以降の改善に繋がります。そして、これらの検証で得られるデータを基に設置を目指す新学科のカリキュラムを具体化していきます。

2年目は、高2学年におけるクエスト実行型学習の先行実施・検証と、高1学年におけるプロジェクト型学習のブラッシュアップを行い、新学科設置に向けた準備を進めます。高2学年では、興味関心の近い生徒同士でグループを形成し、そのグループ単位で地域社会における課題を発見・設定した上で企画や探究を進めます。これらのクエストでは、校内で成果発表を行う以外にコンテスト等への参加を通じて外部評価を得ることで生徒のメタ認知能力を育成します。クエストの実施にあたり、全体を統括するコーディネーターは学校から独立した外部機関に配置します。これにより、カリキュラムの改善や地域との連携強化などといったコーディネート機能の強化を図ります。そして高1学年については、1年目に得られたプロジェクト型学習の検証内容をフィードバックし、改善内容を踏まえた修正を行った上でカリキュラムを実施します。また、前年に高1学年の各プロジェクトを担当した教員へのノウハウ継承を進めていくことで複数人によるコーディネート体制確立の布石とし、取り組みの継続性を確保します。これらの先行実施・検証を踏まえ、3年目での新学科設置に向けた認可申請を進めていきます。

3年目は、高3学年におけるクエスト協働型学習の実施・検証、高2学年におけるクエスト実行型学習のブラッシュアップ、新学科設置後の高1学年におけるプロジェクト型学習を行います。高3学年では、異学年合同による協働クエスト実施し、下級生へノウハウを共有・継承する機会を設けます。加えて、これまでの活動をパッケージ化し、本校生徒による指導の下で他校生徒と合同でのプロジェクトを実施します。高1・高2学年については、前年度までに得られたプロジェクト型学習の検証内容をフィードバックし、改善内容を踏まえた修正を行った上でカリキュラムを実施します。

これら3年間の活動を通じて、生徒自らが卒業後も地元を意識し、最終的には地域に何らかの形で関わり続ける長期的なライフキャリアを形成することを期待しています。

2 実施体制

(1) 運営指導委員と管理機関

本事業における管理機関は、本校理事長・高校校長・中学校長・副校長・教頭・各科課長で構成します。この内、本校理事長・高校校長・中学校長は、静岡文化芸術大学副学長の森教授らとともに運営指導委員を兼務します。これらのメンバーの下、管理機関は以下のように実施体制を整え、事業を管理します。

●浜松学芸高校における運営指導委員

所属	氏名	主な実績
静岡文化芸術大学	森 俊太	同大学副学長 教授
静岡大学 教育学部	山本 仁	トップガン教育システム会議ディレクター
浜松市	野田 志保	こども家庭部次長 次世代育成課課長
浜松いわた信用金庫	清水 孝彦	理事 資金証券部長
学校法人 信愛学園 理事長	服部 泰啓	公益社団法人静岡県私学協会 理事
浜松学芸高校 校長	内藤 純一	遠州ビジネス交流会 副代表
浜松学芸中学校 校長	森 真人	元 浜松市教育委員会 指導課長

運営指導委員会は、管理機関や運営会議と連携しつつ、「事業目的達成度合の評価と検証」「予算・設備・人員配置の適正化に関する助言」「関係機関との交渉・カリキュラム内容の改善に関する助言」などを行います。これらには、11月と3月に予定している成果発表会の様子や生徒へのアンケート結果を考慮し、委員による会議を行った上で取り組む予定です。また、各委員は「事業主体としての本校関係者」「事業支援者としての大学関係者」「地域に対する事業成果の拡散を担う市・民間企業」という異なる立場からの多角的・客観的な評価を実施します。

①事業全体の進捗管理

運営指導委員会とともに年2回の会合を実施し、各プロジェクト・クエストの発表内容や生徒による中間発表会の成果をもとに、事業全体に関する助言・評価を行います。

②各プロジェクト・クエストの実施と管理

各プロジェクト・クエストの実施状況を確認するための場として「運営会議」を活用し、月2回の定例会議を通じて、構想に基づく研究の進捗状況の確認と問題点の共有を行います。また、各プロジェクトの実施構想についても、運営会議において実施の可否を判断する機関として機能します。

③成果の検証・評価

管理機関は、「運営指導委員会」「運営会議」と協働し、「自立した学習者・表現者としての生徒を育成する」等といった事業目的の達成度合いの評価と検証を行います。評価と検証は、各プロジェクトやクエスト終了後の成果発表会におけるパフォーマンスと具体的な成果物を判断材料とし、事業の進捗状況の定期的な確認や改善に寄与します。

④学内外への発信

校内における取り組み共有化の場として、若手教員を中心とする研修組織「I-Labo (Improve Laboratory)」を活用し、関係職員以外にも活動内容を周知すると同時に、取り組みに関する助言・評価を行います。また、校外に対する取り組み発信のため、管理機関が外部研究組織との橋渡しや機会の設定を行います。また、11月と3月の年2回程度、地域や保護者に向けての成果発表の機会を設定し、成果の拡散に取り組みます。

⑤適切な活動場所の確保

本校では令和4年度から新校舎建設を開始する予定です。その際、新設学科の活動が円滑に進むよう、本新設学科における探究的な学習のスペースを確保し、PC稼働の場やレイアウトの変更が可能な教室など効果的な活動ができる環境整備を行います。

(2) 管理機関

管理機関は、「運営指導委員会」「コンソーシアム」「運営会議」「I-Labo」と協働し、本事業の成果検証と評価を適切に実施できる体制を構築していきます。また、以下のような考え方を重視して検証と評価を行います。

①各プロジェクトが他校でも実施できる教材として成立するか

本校では、地域の魅力を再発見する試みとして「ポスタープロジェクト」を実施し、これを他地域で実践可能な教材として確立することができました。実際、青森県立鯉ヶ沢高校や私立三浦学苑高等学校（神奈川県）との合同プロジェクトを通じ、他校にも同様の活動が拡散しつつあります。このように本校は、地域での学びを考えるに際し、「広く一般化できる教材」としてフォーマット化できるかという点を重視してきました。本事業の趣旨を鑑みると、本研究における各プロジェクトも、他校で実施できる教材として成立するか否かという視点が必要です。これを検証するため、11月と3月に実施する成果発表会では、他地域の学校関係者にも声をかけ、取り組みを広く周知し、合同でのプロジェクトの実施や活動の拡散を促していきます。この際、運営指導委員会と連携して他地域で実施する際に必要な改善点等の検証・共有を行い、最終的には学校と地域との協働の輪がさらに広がるようなムーブメントを興していくことを目指します。

②外部団体との円滑な連携ができているか

従来本校でのプロジェクトは、実施のスピード感を特徴の一つとしてきました。それが成功した理由として、地域の異業種団体を核としたコンソーシアムを構成したことが挙げられます。これにより、民間企業意思決定から行動までのスピード感を教育の現場に導入することが可能になりました。この早さに対応するには、実践現場からのボトムアップとその実施を判断する管理機関の連携が重要となります。本事業で新設する新学科の運営においては、これまでよりも更に円滑且つ密接な地域との連携が求められます。そこで管理機関では、コンソーシアムと連携し、「本事業に資する効率的な連携体制を構築できているか」を基準の一つとして、カリキュラム全体やプロジェクトの実施内容について検証します。

③生徒を「自立した学習者・表現者」として育成できているか

本事業では、地域での学びを通じて「自立した学習者・表現者」としての生徒を育てることを目的としています。具体的には、「自立した学習者・表現者に必要なリテラシーとコンピテンシー」を定義し、各プロジェクト・クエスト毎に獲得を目指す資質を設定します。その後、成果物・報告会の様子等といった生徒によるアウトプットと、定期考査・振り返り・自己評価・他者評価のワークシート等といった学びの過程に関する記録を総合的に評価し、それらを以て必要な資質が獲得できているかを検証します。

(3) コンソーシアム

1年生では、課題解決型の小プロジェクトを複数展開していきます。それぞれのプロジェクトでは、コンソーシアムメンバーと教員が協働し、生徒によるプロジェクトの実践をサポートします。これにより、プロジェクトの専門性を高めると同時に、成果を披露する対象が明確になり、教員は生徒に対してゴールイメージを明確にしてプロジェクトを進行することができます。これらの連携・協力を円滑に行うためには、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、事前に技術的ハードルや進行に関して綿密な確認を重ねる必要があります。コンソーシアムメンバーは地域におけるプロフェッショナルの方々であるため、専門的な技術面での指導を担当してもらい、教員は生徒達の活動への助言やプレゼンテーション技術の指導などといった伴走者の立場を担うこととなります。このように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学校教育に関わることによって、「地域を学ぶ」という形から「地域で学ぶ」という学びの変化が期待できます。

2年生以降のクエスト実行型学習では、コンソーシアムメンバーが生徒のアイデアと地域の企業や研究機関を繋ぎ、コーディネーターとともに学校と地域の協働を推進する役目を担います。生徒達のアイデアを実現するために、地域の企業や専門機関の力を借りることにより、地域全体へ取り組み成果の還元を目指しています。こうしたコンソーシアムメンバーとの協働は、メンバーが行政や教育委員会が主体ではなく、地域の異業種団体を中心に構成していることが本校の特徴であり、生徒の学びとその先のキャリア形成に大きな影響を与えることができると考えています。

●浜松学芸高校のコンソーシアム体制

所属	氏名	主な実績
学校法人 信愛学園 理事長	服部 泰啓	公益社団法人静岡県私学協会 理事
株式会社 サツ川製作所	薩川 敏	遠州ビジネス交流会
マーケティングアドバイザー	池田 克信	熊本震災復興支援プロジェクト
株式会社 白井商事	白井 成治	
永田木材 株式会社	永田 琢也	遠州ビジネス交流会
ヤタローグループ	渡部 尚樹	静岡県立公園委託管理事業
ぽっぷちゃんいんど	水野 久美子	遠州ビジネス交流会
浜松学芸高校 校長	内藤 純一	遠州ビジネス交流会 副代表

浜松学芸中学校 校長	森 真人	元 浜松市教育委員会 指導課長
浜松学芸高校 教頭	小川 知伸	
プロジェクトリーダー	大木島 詳弘	
担当教諭	四ツ谷 昌彦	

(4) R4 年度コーディネーター

所属	氏名
浜松学芸高等学校	大木島 詳弘

●主な実績

- ・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」地域魅力化型 プロジェクト責任者 2019年～
- ・書籍「地場教育 此処から未来へ」静岡新聞社 部分執筆担当
- ・静岡文化芸術大学との高・大・民の連携プロジェクト 指導担当
- ・観光甲子園 2019・2020 グランプリ 2021 準グランプリ 指導担当
- ・浜松学芸高校地域創造コースにて青春はままつ応援隊 指導担当

コーディネーターが担う役割として、大きく以下の2つを構想しています。

- ①学校と地域を繋ぐ橋渡しとしての役割を担います。実施するプロジェクトやクエストにおいて必要となる地域人材と学校を繋ぎ、授業における専門分野の指導・助言を行える人材を斡旋します。同時に、プロジェクトの成果を地域に発信するための広報的な役割も担います。プロジェクトを実施するだけに留まらず、その成果を地域にどう還元するかという点は、これまでの地域魅力化型指定校における研究実践の中で非常に大きな課題だと感じてきました。この成果を広めることも重要な役割と捉えています。
- ②カリキュラムや各プロジェクト・クエストの進行に参画し、その実施について助言する役割を担います。これまで本校が地域との協働を実施する際には、各分野のプロフェッショナルの方々に数多くご参加頂きました。しかし参加して頂いた地域の方々からは、授業として限られた時間の中でプロジェクトを完結させることやプロジェクトの教育目的について戸惑いの声が上がることもありました。このような教育的視点から、取り組みについてコーディネーターが指導・助言を行う必要があると考えています。

研究初年度は、上記のようなコーディネート業務を、これまでプロジェクトを担当してきた教員が兼務して行います。一方で、コーディネーターの役割を一人の担当者のみが担う事には限界があると考えています。そこで、コーディネーターとして配置する大木島を代表としながら、各プロジェクトを担当する教員が、代表を補助しながら地域の方々と協働することで、情報共有を行うと同時に代表以外の教員によるコーディネート能力のボトムアップを図る予定です。そして、2年目以降はコーディネート業務を専門に担当できる委託者を学校内に常勤で配置し、円滑にカリキュラムを運営できる環境を整備します。これらの取り組みによって、単独の担当者に依存すること無く、組織的・継続的にコーディネート業務を行う体制を整備していきます。

3. カリキュラム開発

(1) 教育の特徴

<全般的な教育方法の特色>

探究創造科では地域コース・科学コースの2つの系統を設定します。設定されたカリキュラムによって、時にそれぞれの生徒が独立してプロジェクトに取り組み、時に共同で課題解決にあたるなど、両コースが適度な距離で影響し合うことを特徴としていきます。理論や実データ重視で深く学んできた科学コースの生徒と、感性やデザイン重視で学んできた地域コースの生徒が同じフィールドで同じ課題に取り組むことで、それぞれが深掘りした知識・ノウハウを共有できます。さらに協働活動する中でお互いのコースが重視している価値観に触れ、文理横断的な多様性を育むとともに、一つの事象に対してさまざまな角度から物事を見られる多面性を養っていきます。

また、その他の特色として「ART 視点の重視」が挙げられます。本校は長年芸術科を有しており、ART の視点については独自の特長があります。この利点を生かし、アイデアを形にする表現方法として、単なるプレゼンテーションに留まらない、様々な表現方法（イラスト、絵本、塑像、カリグラフィー、音楽、演劇等）を、芸術科教員のアドバイスのもと実行していきます。

これらを通して「自立した学習者・表現者」の育成を目指すのが、本校の地域社会学科におけるカリキュラムの特色です。

<1年次の教育内容>

地域の専門家の指導のもと、プロジェクト型学習を通じて、科学コースでは論文作成の基本スキルなどの基礎理論をインプット重視で学ぶ一方、地域コースでは地域の課題解決につながる実践的スキルをアウトプット重視で学習します。また、両コースの生徒が協働プロジェクトに取り組む機会を設けることで、各々の視点をもつ生徒たちがともに影響し合い、相乗効果が生まれるようなカリキュラムを実施します。

このように各コースの独自プロジェクトと協働プロジェクトを繰り返し実施することで、各生徒の文理特性を育成しつつ、文理融合・教科横断型コンテンツの良さも生かしたカリキュラムを継続的に実施していきます。

<2年次以降の教育内容>

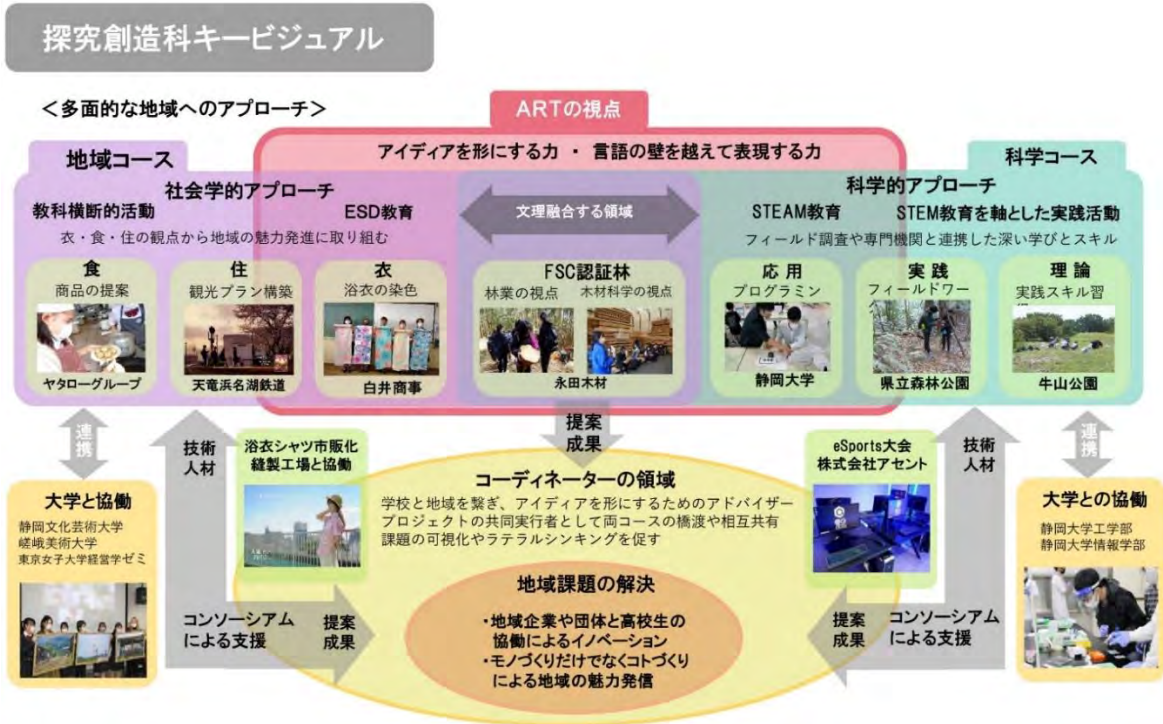
2年次以降は、外部コーディネーターと共同でカリキュラムの改善を実施しつつ、設定した課題に応じてコース協働のクエスト実行型学習を進めていきます。地域社会の抱える課題に対して、文系的・理系的・文理融合的などさまざまな側面から課題を検討し、地域企業や専門機関と連携しながら生徒の問題解決能力を育成していきます。同時に、生徒自身がメンターとして後輩を指導したり、プロジェクトを共有する他校へのインフルエンサーとしての役割を担うことも企図しています。

(2) 学校設定科目

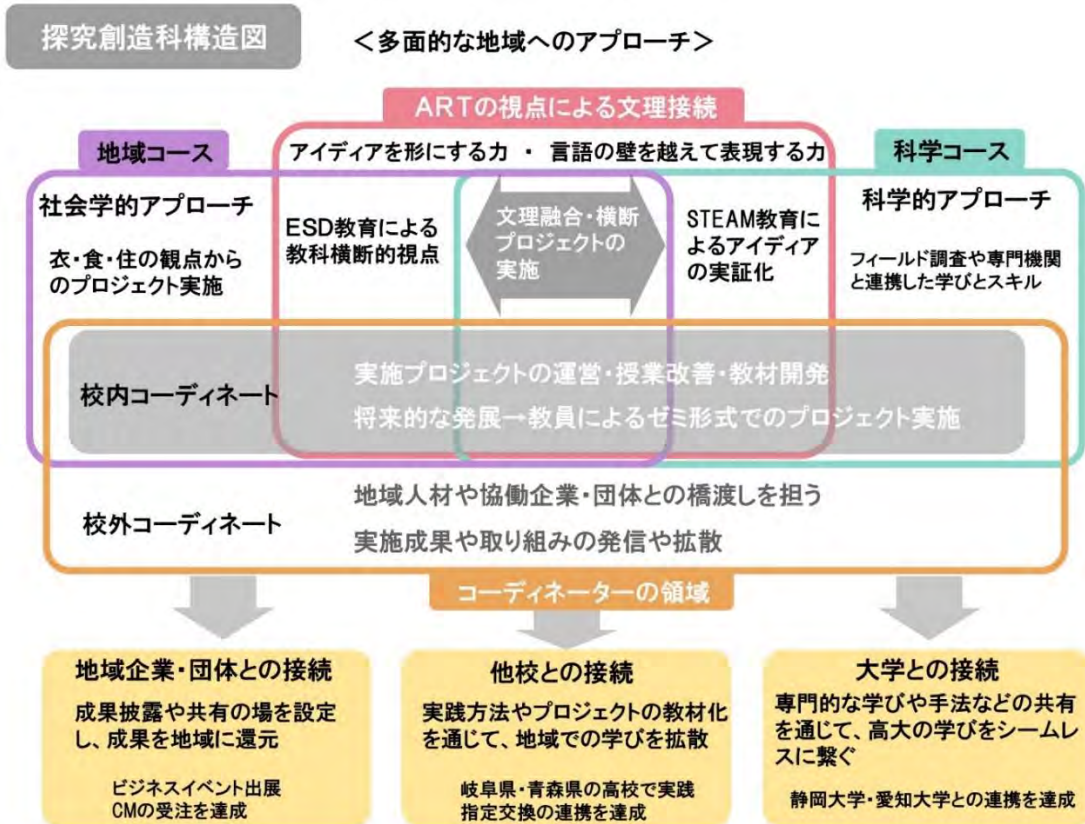
設定する学校設定教科・科目の内容

教科・科目名	探究創造概論・探究創造演習
単位数	探究創造概論...6 探究創造演習...6
対象学科・学年	1～3
必履修・選択の別	必履修
設定する教科・科目の内容	<p><探究創造概論></p> <p>探究創造概論は、主に学校内にてプロジェクト学習およびそれに必要な基本的スキルや理論を習得するための学習を中心に構成します。大学の研究室などを利用した実験器具の利用方法、図書館を利用した調べ学習の方法、学校ポスター制作を通して学ぶ「伝わる表現方法」など、従来の教科学習は学べない探究スキルを、文理の枠を越えて養っていきます。地域コースと科学コースは個別の活動も行いますが、定期的に協働活動も実施し、スキルの共有化を図っていきます。</p> <p><探究創造演習></p> <p>探究創造演習では、概論で身につけた知識・技能をもとに、主に校外を活動の中心地として地域の課題解決に向けたアイデア構築、制作、プレゼンなどの企画実行に取り組みます。地域のプロフェッショナルの方の手を借りながら、各種創作活動について創造的・実践的に取り組みます。</p> <p>地域コースでは主に人文・社会科学的な側面から、科学コースでは主に自然科学的な側面からテーマ設定および課題解決の糸口を探っていきます。最終的な成果物は校内発表会をはじめとする各種大会で公表していきます。</p>
その他特記事項	両科目とも、評価方法として数値評価と文章評価を併用していきます。数値評価については、各プロジェクトや学期の終了時にルーブリックによる自己評価・他者評価による観点別での評価によって実施します。文章評価については、生徒自身で取り組みに対する自己評価や活動の振り返りを文章でまとめ、それらを探究創造科担当の教員で評価するという形で実施します。

(3) キービジュアル



<キービジュアル解説図>

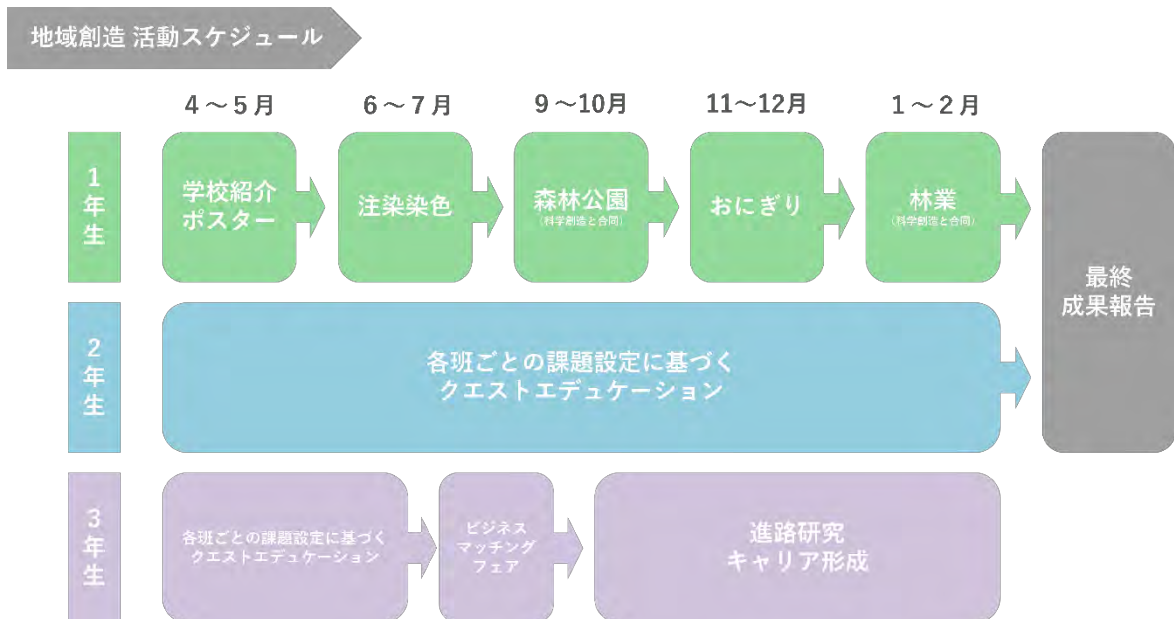
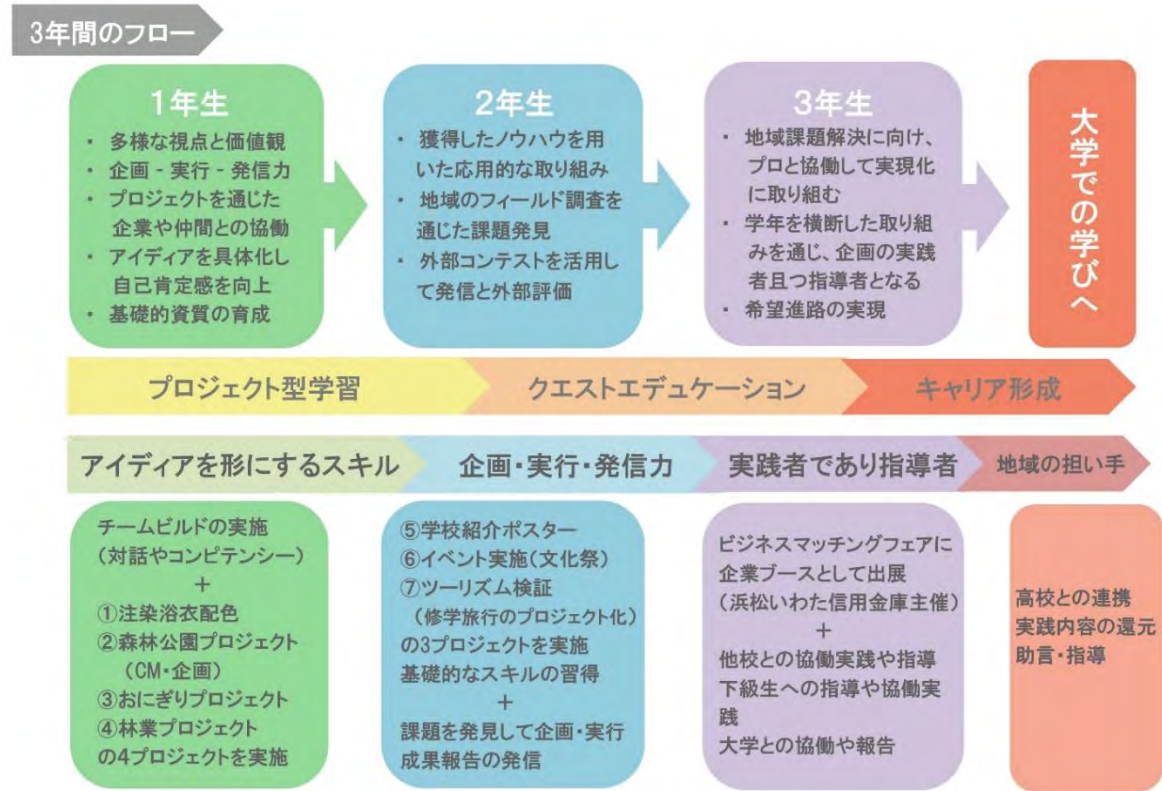


これまでの構想ではコーディネーターは、学校と地域をつなぐ役割を果たす目的でした。しかし新学科に向けた構想では、コーディネーターは2名がそれぞれ2系統の活動を行うように改善しました。一つはこれまでと同様に、地域の企業や学校・大学とをつなぎ成果の還元や拡散の役

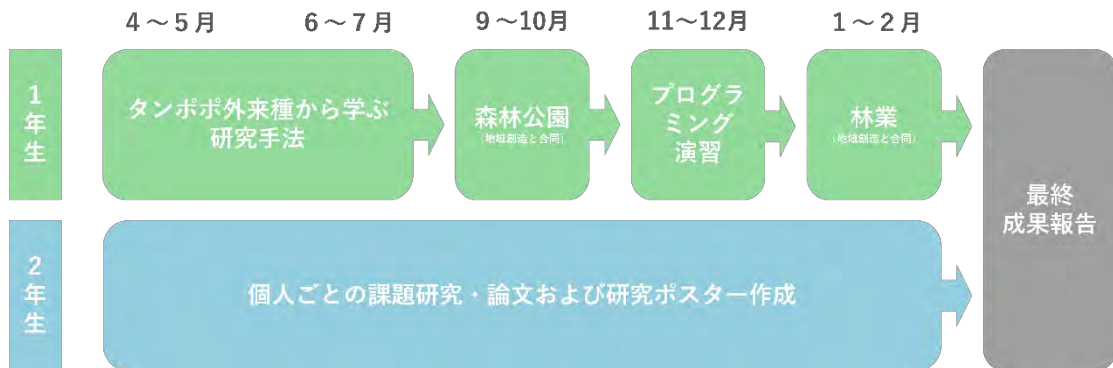
割を担います。もう一つの役割は、学校教員や授業のコーディネートを担当する役割を担います。どうしてもマンパワーに頼りがちだった本校の活動ですが、R5年度より校外連携と校内調整を担う2名コーディネーターを配置することで業務の分散を図るとともに、各プロジェクトを担当する教員にもコーディネーター機能の一部を担うことができるように体制を整えていく計画です。

(4) 探究創造科 地域創造コースの系統的なカリキュラム構築

①3年間の系統性



科学創造 活動スケジュール



プロジェクトベースの系統的な学びを再構築

<1年生>

教材フォーマット化用プロジェクト
 染色・CM・おにぎり・林業の4つ
 プログラミング・自然観察・調査法

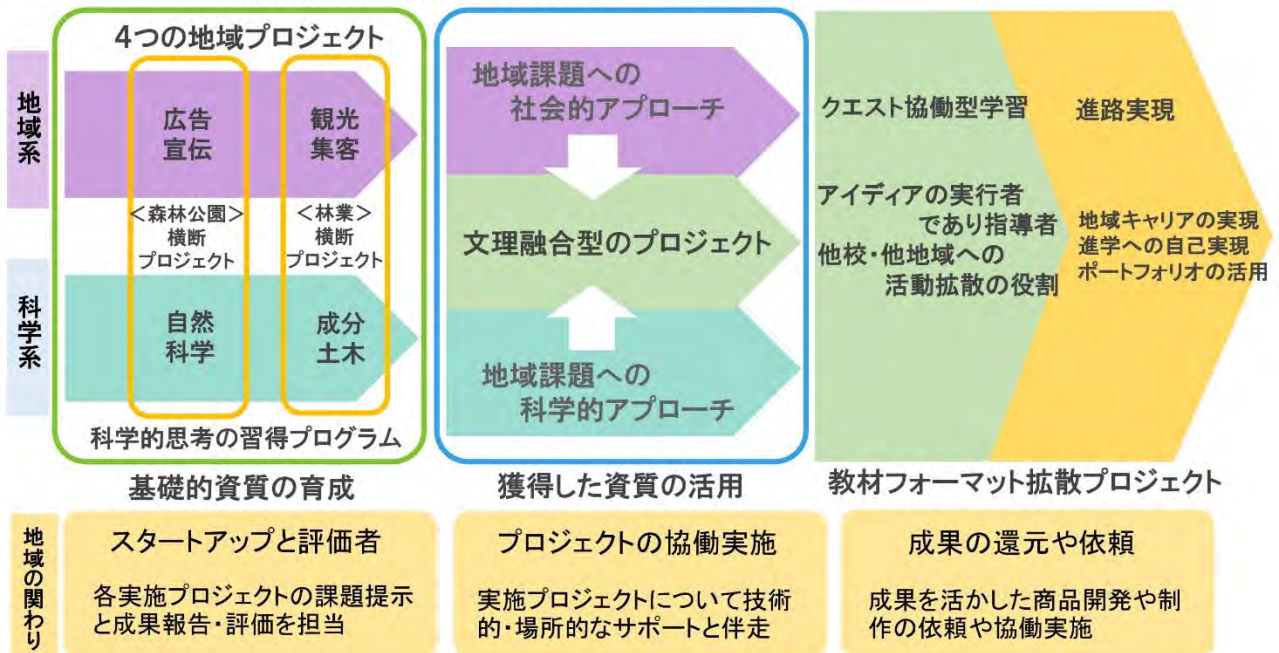
<2年生>

地域協働プロジェクト+
 (クエストエデュケーション)
 ポスター・イベント・観光の3つ
 学会発表・外部コンテスト参加

<3年生>

成果の地域還元

ビジネスマッチングフェアへの参加



各学年 年間カリキュラム一覧

月	日	金曜	土曜	会場	時間
4月	14	チームビルド①			10
	15		チームビルド②		
	21	チームビルド③			
	28	注染浴衣P スタートアップ			
5月	12		放課後 とまわ祭練習開始		9
	19				
	20				
	26				
	2				
6月	3		とまわ祭 準備(リハ)		18
	7	とまわ祭 準備(終日)			
	8	とまわ祭 準備(終日)			
	9	とまわ祭 本番	体育館 西側		
7月	10				11
	16				
	17				
	23				
	30				
9月	1				14
	7	浴衣P 成果発表	浴衣P 成果発表リハーサル		
	14	森のP 振り廻り			
	15		森林公園P スタートアップ		
	19	ビジネスマッチングフェア (アクトシティ浜松: 展示イベントホール)			
10月	1				16
	2				
	8				
	15				
	22		学年発表日 (ロケハン)		
11月	28				10
	29		撮影本番 (予定)		
	30				
	6				
	13				
12月	20				14
	21		森林公園P 成果報告会		
	27	森林公園P 振り廻り おにぎりPSU			
	4				
	10		試作①		
1月	18		試作②		14
	1				
	2				
	8				
	15				
2月	16				10
	1				
	2				
	8				
	15				
3月	16				2
	1				
	2				
	8				
	15				
4月	16				14
	12	林業P スタートアップ			
	19		大学入学共通テスト (1/13 ~ 1/14)		
	20				
	26				
5月	2				14
	3				
	9				
	16				
	17				
6月	1				2
	2				
	8				
	15				
	16				
7月	1				128
	2				
	8				
	1				
	2				

月	日	金曜	土曜	会場	時間
4月	14				10
	15				
	21				
	28				
5月	12		放課後 とまわ祭練習開始		9
	19				
	20				
	26				
	2				
6月	3		とまわ祭 準備(リハ)		18
	7	とまわ祭 準備(終日)			
	8	とまわ祭 準備(終日)			
	9	とまわ祭 本番	体育館 西側		
7月	10				11
	16				
	17				
	23				
	30				
9月	1				20
	7				
	14				
	15				
	19	ビジネスマッチングフェア (アクトシティ浜松: 展示イベントホール)			
10月	1				16
	2				
	8				
	15				
	22		学年発表日		
11月	28				10
	29				
	30				
	6				
	13				
12月	20				14
	21				
	27				
	4				
	10				
1月	18				14
	1				
	2				
	8				
	15				
2月	16				10
	1				
	2				
	8				
	15				
3月	16				2
	1				
	2				
	8				
	15				
4月	16				14
	12	林業P スタートアップ			
	19		大学入学共通テスト (1/13 ~ 1/14)		
	20				
	26				
5月	2				14
	3				
	9				
	16				
	17				
6月	1				2
	2				
	8				
	15				
	16				
7月	1				134
	2				
	8				
	1				
	2				

月	日	金曜	土曜	会場	時間
4月	14				10
	15				
	21				
	28				
5月	12		放課後 とまわ祭練習開始		9
	19				
	20				
	26				
	2				
6月	3		とまわ祭 準備(リハ)		18
	7	とまわ祭 準備(終日)			
	8	とまわ祭 準備(終日)			
	9	とまわ祭 本番	体育館 西側		
7月	10				11
	16				
	17				
	23				
	30				
9月	1				20
	7				
	14				
	15				
	19	ビジネスマッチングフェア (アクトシティ浜松: 展示イベントホール)			
10月	1				16
	2				
	8				
	15				
	22		学年発表日		
11月	28				10
	29				
	30				
	6				
	13				
12月	20				14
	21				
	27				
	4				
	10				
1月	18				14
	1				
	2				
	8				
	15				
2月	16				10
	1				
	2				
	8				
	15				
3月	16				2
	1				
	2				
	8				
	15				
4月	16				110
	12	林業P スタートアップ			
	19		大学入学共通テスト (1/13 ~ 1/14)		
	20				
	26				
5月	2				14
	3				
	9				
	16				
	17				
6月	1				2
	2				
	8				
	15				
	16				
7月	1				110
	2				
	8				
	1				
	2				

② 1年～2年のプロジェクト型学習



③ クエストエデュケーションの系統性



4. 地域創造コースの実践検証

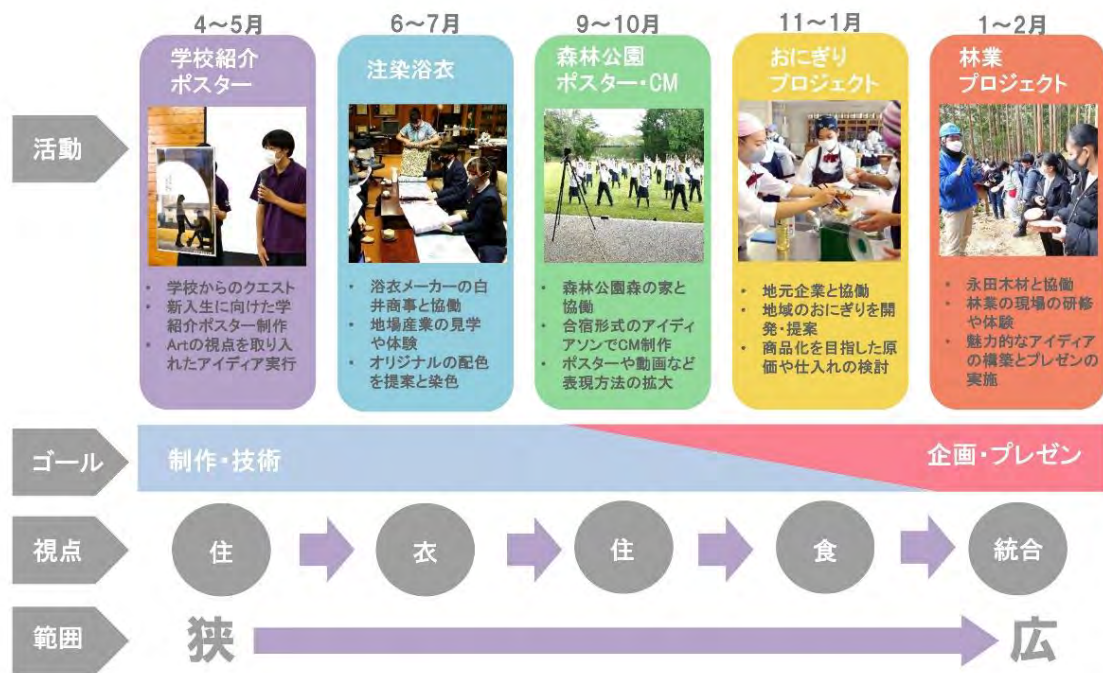
(1) 1年生のプロジェクト型学習の取組

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した。地域創造コースのカリキュラムをベースとして新学科で設定した求める生徒像と合致するかを実践検証し、さらに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しています。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と動画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みとともに、各プロジェクトの教材化に向けて検証しました。本年度はポスター制作について岐阜県立恵那南高校、CM・動画制作について青森県青森中央高校と協働で実践検証を行うことができました。地域おにぎり制作プロジェクトは他校からの視察を受け入れ、来年度から他校でも実践して教育的効果を検証していく計画です。本校で実施する基礎的なプロジェクトは実施授業時間が25～30時間程度で調整しており、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、32名の生徒を迎え、学校設定教科「地域創造」として、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2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の視点をういた制作活動やチームでの合意形成を目的とした活動中心に、後半のプロジェクトではアイデアの構築とプレゼンテーション能力の向上を目的とした活動へと展開しました。活動の範囲も、初期のプロジェクトでは学校内で、後半のプロジェクトでは市北部地域という広域へと視点を広げ、生徒たちで魅力を発見する範囲や視点を拡大していくよう構成しました。年間を通じてモノづくりからアイデア構築へ、狭い範囲から広域へという系統性を意識した構成となりました。



②地域創造一年プロジェクト総括

地域創造コース一年生では、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いました。具体的には「学校紹介ポスター制作」「注染染色プロジェクト」「森林公園プロジェクト」「おにぎりプロジェクト」「林業プロジェクト」の5つです。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することを意識するとともに、「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、すなわちジェネリックスキルを養うことを目的としました。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することで、「地域“で”学ぶ」という本コースの独自性を最大限に発揮するとともに、活動を通じた生徒のキャリア意識形成にとって大きな助けとなりました。

地域創造コース一年生の活動に対する総括としては、コース発足当初と比べ、

- 1)：カリキュラム実施ノウハウの蓄積による実践の効率化と内容のブラッシュアップが大きく進んだ
- 2)：地域や保護者に対する活動への理解と協力意識が浸透し、より充実した実践を行うことができるようになった

以上の2点を強く感じられる1年間となりました。具体には、①について、コース発足3年目となり教員側がカリキュラムに習熟してきたことで、「課題に対する生徒の取り組み」「想定されるつまづきとそれに対する適切なアドバイス」「外部団体との協働に必要な準備、折衝」「効果的な成果報告に必要な要素」など、プロジェクト学習の実践に不可欠な各種ファクターを把握し、教員がより良い伴走者かつジェネレーターとなっていることを実感することができました。また、

3 学年全てが揃うことで上級生-下級生の間で知識やノウハウの継承も行われるようになり、コースの活動をより持続可能なものとしていくとともに、前年の反省点を活かしたプロジェクトのブラッシュアップを図ることができたのも、①の大きな要因であると言えます。

②については、「以前に比べてより多くの外部団体や保護者がプロジェクトに協力・賛同・参画してくれるようになった」ことが大きいと感じています。例えば、当初は2、3の企業のみが出席してくれていた「おにぎりプロジェクト」の成果報告会について、今年度は二桁を数える地域企業の出席を得る事ができ、さらに生徒のアイディアを実際の商品として具体化する提案を非常にスピーディに頂くこともできました。これは本コースの活動内容が地域に受け入れられていることの証左であり、「地域の為に存続する学校」という本校のスクールポリシーの一つを体現することができているものと理解しています。

（2）学校紹介ポスタープロジェクト（浜松学芸高校）

<活動のポイント>

①学校紹介用ポスターの制作

（ポスター制作を通じてデジタルによる Art 表現活動と発信方法を学ぶ）

②地域創造コース1年生 初回プロジェクト（地域創造概論・地域創造演習）

③Art の視点を取り入れたポスターのデジタル制作を通じて探究的な学びの手法を学んだ。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いるため、デジタル制作による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、地域に開かれた学校として地域に PR できた。

<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>

実際の活動は自由に生徒同士でグループ組み、各6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。

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 PhotoShopCC 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。写真単体でみると問題がなくても、それぞれのグループの作品が形に見えていると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。

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、多くの職員も参加しました。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。



<活動プロセス>

総時間 : 30 時間

使用機材 : SONY α 7RⅢ・FE85mm・PhotoShopCC・ノート PC

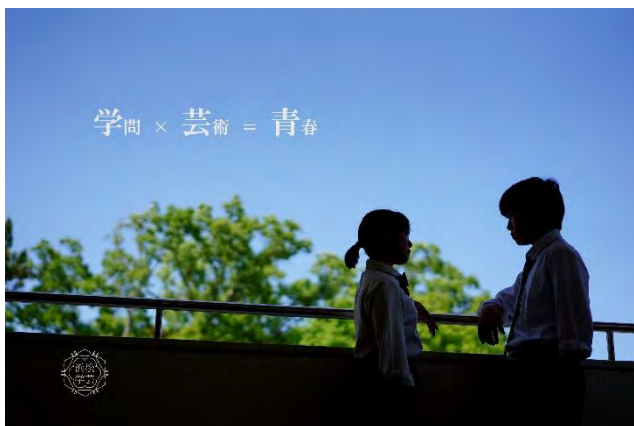
A1 マットコート紙・A1 ノビ対応プリンター (600dpi)

<活動の検証>

入学してすぐのプロジェクトということもあり、1年生のカリキュラムでは入門的なプロジェクトのとして位置づけました。そのため、グループ内での対話力やスクラップ&ビルドを大切に、アイデアを形にする制作活動を中心に実践しました。本校ではこうしたポスター制作などの表現活動を Art と位置づけ、表現のアイデアを形にする取り組みを重視しています。地域創造コースでは、教科のテストの点数では測れない表現する力や仲間と対話する力を大切にしているというメッセージを生徒に伝えるとともに、生徒達の中にも多様な才能があることに気づいて欲しいと考えました。

また、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経験し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。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、探究的な学びには大切だと思っています。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。

しかし、一方で生徒の活動を観察していると、一見、スクラップ&ビルドしているように見えても実際には写真を撮り直しているだけの生徒が多いことに気づきました。コピーライトやロゴデザインまで含めた作品としてではなく、写真の出来映え注視してしまっていました。写真を撮ることが目的となり、ポスターを見た中学生に学校の魅力を伝えるというクライアントの目的と逆転してしまった結果でした。コピーライトやブランディングは経営的な視点が必要で、入学すぐの生徒の発達段階とプロジェクトの目的が合致していないことが原因であると分析しています。新学科のカリキュラムでは高校2年生のプロジェクトとして位置づけ、上記の課題を解決していきたいと考えています。





(3) 注染浴衣 染色プロジェクト（白井商事+二橋染工場）

<活動のポイント>

- ① 地場産業の注染染めの配色提案
(地場産業の企業と連結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(3期生)第2プロジェクト(地域創造概論・地域創造演習)
- ③ 1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法の体験を通じて、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 1期生から引き継がれたプロジェクトであり、実施3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6年目になる。
- 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置いて製品化された。
- ⑦ 配色案のテーマが「憧れの女性が着ている浴衣」と設定され、若い女性の顧客を意識した提案をすることが求められた。

<活動の狙い>

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)や持続可能性(サステナビリティ)とも関連させて捉えることができます。

しかし、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、これまで企業と協働するなかで共有してきました。これまで1期生、2期生が提案してきた配色案は企業にとっては新しく、斬新であると講評をいただきました。企業にとっては、新しい配色感覚を取り入れることができ、また生徒たちにとっても、自分の配色案が反物となり、浴衣になるかもしれないという経験を得ることができます。双方にとってメリットがある活動となるように、地元企業の方々とは密に話し合いを行い、計画を進めました。

今年度においては、これまでのように自分たちが着てみたい浴衣の配色案の提案ではなく、20代後半～30代前半の女性の顧客をターゲットとした「憧れの女性が着ている浴衣」がテーマとして設定されました。

<実践紹介>

染色プロジェクトでは、2つの企業と協働しました。1つは、浴衣の卸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協働を進めており、今年度で6年目となる継続的な協働関係を築いています。2つ目の企業は、二橋染工場様です。二橋染工場様からは技術的な助言や実際の染め方の実演をして頂きました。

プロジェクトの始めには、浴衣の歴史や現状、メーカーの抱える問題点などを白井商事様から

生徒に向けて授業をしていただきました。1年生の中には、注染染め浴衣の知識がある者や注染浴衣を見たことがある者もほとんどいませんでした。そのため、実際に注染染めの浴衣や反物を目にし、手に触れて、その風合いや手触りの良さに心惹かれる生徒が多くいました。現在、浴衣は量販店やインターネット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注染染めの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や技術と手間暇をかけた作業工程に触れたことで、これからの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。

▲ターゲット層のリサーチの様子。

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。配色作業に当たっては、実際に使われる型紙を元にコンピューター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、植物モチーフや抽象的な柄、幾何学的な柄など、全5種類を選定しました。本校の準制服シャツにも採用されている柄を全員が取り組む課題柄とし、残りの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。

課題



自由課題



自由課題



自由課題



自由課題

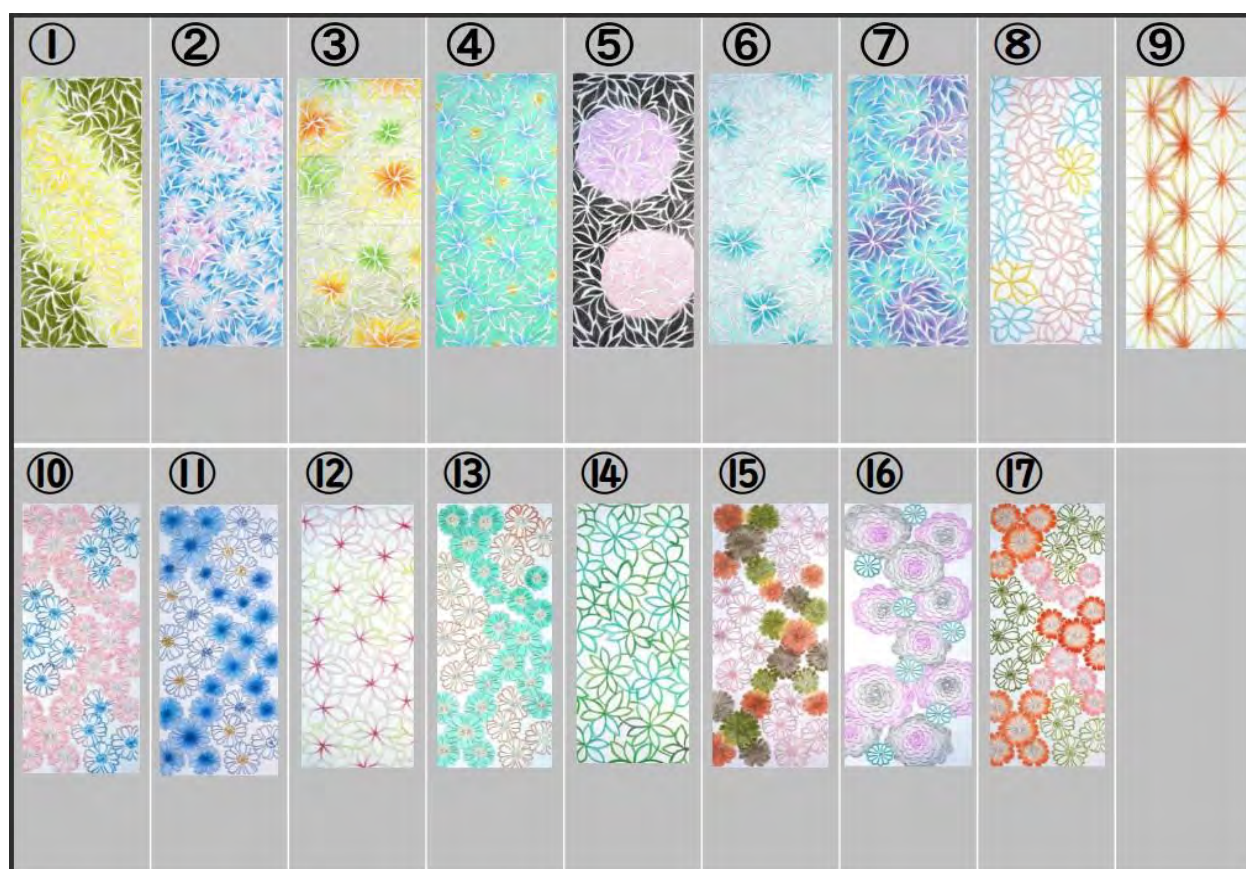


▲ 白井商事様から提供していただいた染色用の柄5種

生徒は作業の過程で、ぼかしをどのように表現するか、また注染の染色のパターン（型紙の長さで表裏と上下が反転する）を再現することに頭を悩ませました。薄い色の隣に濃い色を置くとどのようなグラデーションになるかと想像力を働かせたり、グループの生徒たちと確認しながら配色案を考えていました。しかし、慎重になりすぎてなかなか作業シートに彩色し始められない生徒もいたため、たくさん手を動かし、案を多く出すことが大切であると全体で確認をしていきました。中間発表を経て、最終的に課題部門 7 作品と自由部門 10 作品が代表作として選定されました。

最終選考では、中間投票で選出された 17 作品にそれぞれ担当を決め、白井商事様と二橋染工場様に向けたプレゼンテーションを行いました。その際、各配色デザインに名前をつけることで、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したデザインへの理解と愛着を促しました。

最終選考においては、白井商事様と二橋染工場様に実際に生徒が彩色した配色デザインをその場で確認していただき、両社による選定・講評が行われました。話し合いの結果、6 作品を選定していただき、二橋染工場様で実際の反物を染色していただくことになりました。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リ、自分たちのアイディアが形になったことに感激をしていました。生徒たちからは「実際に反物に染められた色合いの方がにじみにより美しいグラデーションとなっている」などの感想があり、形になったことで注染染めのより深い理解が得られたと感じました。



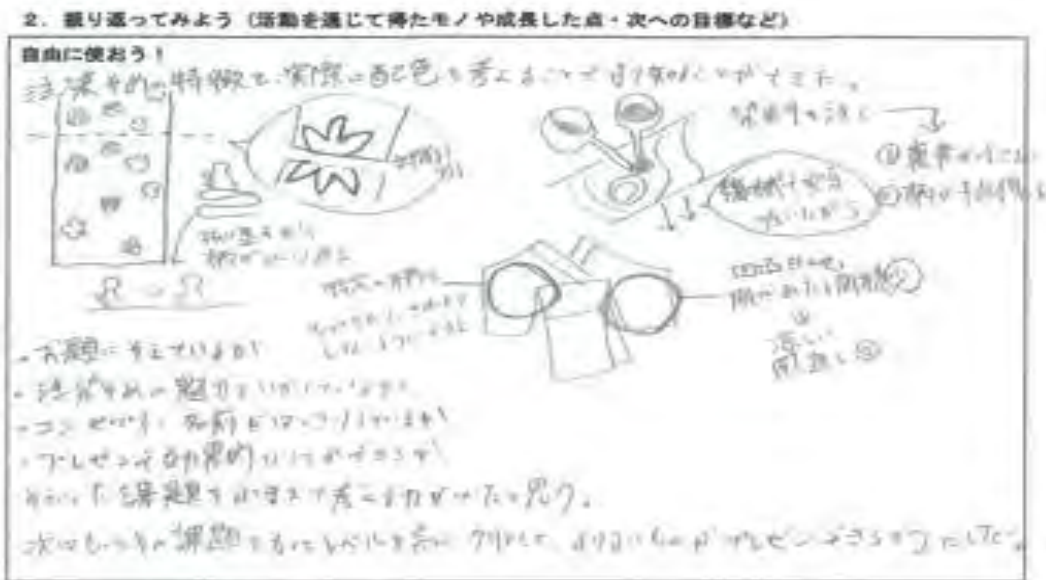
▲最終選考に選出された配色デザイン。昨年までのものと比べ、落ち着いた配色となった。

<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。

昨年度までとは異なった点として、企業様から顧客ターゲットと配色テーマが発表されたことです。これまでは、生徒たちの着たい配色案を提案していましたが、「良いものを持ちたい」と考え始める20代後半～30代前半の女性に寄り添った提案ができるかどうかを選定されるかどうかの決め手であったと思います。実際に、選ばれた配色は、昨年度や一昨年には見られなかった落ち着いた配色のものがありませんでした。自分の「着たい」を抑え、テーマにあった案が出せるかどうかは、その課題を常に意識できているかどうかやターゲット層を知るために適切な情報収集を行っているかどうかにあります。後者の情報収集の部分においては、生徒自身のみで委ねるのではなく、情報収集方法やその情報の分析方法についての共有を全体で行うことが大切であると感じました。

本プロジェクトにより、生徒たちが地域に目を向け、その魅力発信のために何ができるかを考えていくことは、地域に愛着を持ち、自己のアイデンティティーの理解を深めると共に、自己肯定感を高めることに繋がっていると考えています。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、実際に2期生の中には継続して注染浴衣のプロジェクトをクエストエデュケーションで行い、地域の方々との新たな出会いや繋がりを持つことができました。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あり、今後も改善を重ねながら、注染浴衣染色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。



▲生徒の振り返りシートより。

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

<活動のポイント>

- ① 地域創造コースと科学創造コースが、同じフィールド内でそれぞれの視点から課題を設定し、その解決に向けた活動を行うこと。
- ② 地域創造コースの目標は、魅力ある施設をどのように PR するかをイメージする発想力や、それを動画にする表現力を養うこと。また、科学創造コースの活動に同行し、その活動を認知してもらうためにドキュメンタル動画を制作すること。
- ③ 初めての校外活動のため、現地の実態把握をするためのフィールドワークの重要性を学習させること。

<活動の狙い>

この活動は、地域創造コース・科学創造コースが同じフィールド内で活動する初のプロジェクトでした。森林公園の抱えている課題の中から、それぞれのコースの特性を活かし解決できる課題を選定し活動を行いました。

【全体】

一番大切なことは、フィールドワークを通じて現地の実態を把握することです。森林公園の情報は HP や SNS を通じて得ることはできますが、写真や紹介文では知ることのできないものがたくさんあります。実際に自分の足で現地を探索し、課題解決に向けたイメージを共有していく必要があります。生徒たちには、夏休みの時間を使いフィールドワークを行うよう指導しました。

【地域創造コース】

地域創造コースでは、三つの狙いがありました。一つ目は、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。静止画のポスター制作とは異なる難しさのある動画制作を行うことで、新しい表現方法の獲得を目指しました。また、今年度は撮影から編集まで、生徒が行いました。撮影する画角や構成など、何度も試行錯誤を繰り返しながら挑戦する生徒たちの姿が見られました。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、森林公園森の家を拠点に三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、日中のみの三日間の日帰りで実施しました。この限られた時間の中で、立ち止まることなく活動していくアイデアソン（アイデア+マラソンをかけた造語）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、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ただ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。

<活動プロセス>

総時間 : 28時間+現地活動4日

成果 : web用CM動画3本

使用機材 :

<活動の検証>

本プロジェクトは、1年生が公害を舞台に活動する初めてのプロジェクトです。また、昨年度もこのプロジェクトは行われていましたが、今回は地域創造コースと科学創造コースが同じフィールドで活動する初めてのプロジェクトでもありました。本プロジェクトでの最大のテーマである「両コースの協働」をどのように捉え、企画するかとても悩みました。そこで、今回のプロジェクトでは、「両コースの協働」を

①静岡県立森林公園が抱えている課題のうち、それぞれのコースの特性を活かして挑戦できるものを選び解決を目指す

②両コースの生徒が協力して活動する

と捉え、構想を練りました。①に関しては、昨年度と同様に、森林公園から提示された課題について解決に取り組むための活動です。地域創造コースは、森林公園の利用者促進に向け動画を用いた魅力発信を行い、科学創造コースは、森林公園内に生息している外来種の生態調査及び駆除を行いました。そして②は、地域創造コースの1グループを科学創造コースの生徒が行っている活動に密着させ、そのドキュメンタリー動画を制作するということに挑戦しました。

また、今回の動画の撮影や編集は、生徒がすべて行いました。これは、地域創造コースの前身となる部活動、地域調査班に所属する生徒が増え、動画や写真の撮影をして活動している先輩たちの姿を見て、挑戦したいという申し出があったからです。例年とは違い、運営する自分たちから主体的に活動したいという意欲がある生徒が多く例年よりも、活動の幅が広がったように思いました。教員が撮影するよりも、より意見が出しやすく、積極的な意見交換が行われていたように感じました。



▲撮影者とコミュニケーションを取る演者



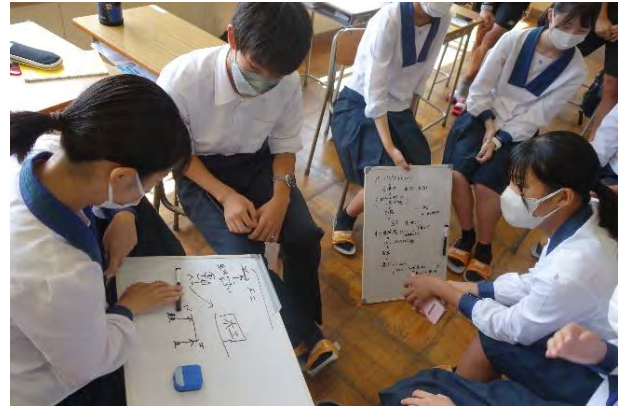
▲意見を出し合い編集作業を行う生徒

今回のプロジェクトで最も難しかったのは、時間使い方でした。年間スケジュール上、スタートアップの授業後すぐに夏休みに入ってしまう、そして夏休み明けから撮影予定日までは、授業が8時間しかありませんでした。そのため、夏休みにどれだけ準備できるかが重要でした。だからこそ、アイデアソン方式の進行が大切だったと感じました。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

ンスが向上させることができました。その中で、今年度は、三年生の生徒に特別講師として話し合いに参加してもらいました。1年次に森林公園プロジェクトを経験し、2年次のクエストエデュケーションで動画を用いて浜松の魅力発信を行っている先輩たちからのアドバイスは、1年生にとってとても有益なものでした。今年度から、地域創造コースが3学年揃ったことにより、先輩から後輩へ生徒同士の学び合いができることは、とても大きな要素だと感じました。



▲1年生に講義する3年生



▲アイデアの再構築を行う1年生

制作した動画は、森林公園様でも高い評価を頂くことができました。CM動画やドキュメンタリー動画はホームページ上で公開していただいています。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ュケーションでは、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し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。

<生徒の振り返り>

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！

今回は話し合いで積極的に意見を言うことができたと思う。夏休みのうま
 <進まず、日時不明が原因でグループで話し合っていた時、自分から役割りを見つけてやることもでき、前回から成長できたと思う。はじめて台本を考えたり
 社会コンテをいじりし。まずかき出しに付くと、まだやるべきこと多いことを見て
 られかけた。社会コンテは、絵をかくことが好きだったのに生かして、慎重かにできたの
 がポイント。今回は自分からやることを見つけてやり、がんばってきたと思う。プレ
 ゼンでは、前日も当日もたくさん練習してきて、先生たちからも学ばることができた。

<次への目標>

次回も更に積極的にできるようにがんばりたい。自分で考えたりやることを見つけて、
 いざな役割りには挑戦してみたい。今回、うまできたことにもよって考えつやつて
 いた。プレゼンでは、今回は日時を付けた。完成が目的にわけていたもので、先生
 から学んだこと、できる人たちに会ってみたい。今度うまできるようにしたい。それ
 今回、夏休みのうまで日時不明が原因で、困ったこと。次回はもっと話し合いが
 できるようにしたいと思う。この先に先を付けてがんばりたい。

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!

動画編集をやってみて、音程の高低を見ていたCMだったけど意識は見ておいて
大抵は2秒くらいカットが切り替わる。印象的・CMを象徴的シーンには
それより少し長いくらいだった。実際に動画を制作する際、
自分たちが思っているようにカットを切り替えていかないと、
テンポの悪い動画になってしまうと感じた。

画面



Xリリリ、差がなくて

平坦なやつならいい動画に。

テンポと引きの差。

表情をとりたてては、どってしても、最もことが大事。

<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 2023
森林公園 PRCM2022 森の家バージョン
森林公園の玄関口である森の家を舞台にした動画



静岡県立森林公園 PR 動画 2023
森林公園 CM2022 森林公園
森林公園内のバードピアや木工館を舞台にした動画



静岡県立森林公園 PR 動画 2023
外来種駆除大作戦! 森林公園ドキュメンタリー
科学創造コースの活動に地域創造コースの生徒が密着し、その様子をドキュメンタリー風にまとめ紹介した動画

(5) おにぎりプロジェクト（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の開発
- ② 地域創造コース1年生 第4プロジェクト（地域創造概論・地域創造演習）
- ③ 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・マーケティングについて学び、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。



渡部様によるスタートアップ



試作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。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、頑張ったということが成果として認められるものではないということです。事前に企業様からの依頼をもとに実施していた流れから、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はじめて2年目になりました。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。この活動を通して育てたい資質と技能は、チームを組んでプロジェクトを対話しながら協働していく力と、地元の企業に認められる成果として、おにぎりの出来映えと当日のプレゼンの実践力になります。1年生のプロジェクトとしての位置づけは制作・技術と企画・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。

<実践紹介>

生徒には、まずチームを5つに分けるために話し合いを設けました。ここでのポイントは教員サイドでメンバーを決めることはせず生徒主体でチームを組んでもらいました。また、チームを組む際のアドバイスとして、仲の良い人だけで組まない方がプロジェクトはうまくいくということと、今まで組んだことのない人とチームを組むように伝えました。ここでの狙いは誰とでもプロジェクトを進められるスキルと問題解決能力を育成することです。1年生として4つ目のプロジェクトになるので生徒達もこちらの意図をくみ取れるようになりました。そして、プロジェクトの進行を生徒側で仕切る運営メンバーを募集して4名の生徒が名乗り出ました。プロジェクトを進行していくうえで生徒の主体性や積極性というものはこういった運営メンバーに支えられています。地域創造コースにおけるプロジェクトベースの学習ではこういった積極的な姿勢が基盤となります。

1 時間目のスタートアップ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。おにぎりに対する考え方や歴史などの背景を踏まえ、おにぎりに対する基本的な知識を学び、おにぎりというもので高校生が地域の魅力を発信するという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2時間とり、1チーム5~6名の5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ならではの具材や食文化にちなんだ要素や、高校生だからこそ出るアイデ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ました。チームよっての達成度は異なりながらもアイデ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。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わることができました。

2 回目の試作まで構想づくりの時間が多くあったということもあり、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2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の変更するチームが出てきました。試作2回目と3回目の間に構想づくりの授業が取れなかったため、教員サイドからのアドバイスは、全チームにおけるメニューに対して足し算の考え方から引き算の考え方にシフトしてみることを伝えました。そして、1度作り上げたものに固執することなく、スクラップ&ビルドの考え方で進めていくように声をかけていきました。

2 回目の試作から3回目の試作にかけては、大きくコンセプトを変えてメニューを改善したチームも出てきて、最初のころの自分たちが食べたいという視点から、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。本番のプレゼンへ向けての準備も同時進行でおこなうた

め、チーム内での役割分担も自然発生的に起こりました。運営チームも全体のことを考えてその都度話し合って共有することがある度に全体へ投げかけるという流れができました。

本番では原価計算も評価に含めるため、最終調整をして味と価格のバランスを探りました。3回目の試作後から本番当日までは、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3名、京都の高校から視察で4名、運営指導員として大学から先生が2名来校頂きアイデアコンペ形式で行いました。各グループが審査に来場した24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。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、実際に商品になる可能性を示していただけるように「採用検討」という項目を設けました。人気投票では「うなぎり」が1位を獲得しました。採用検討には全チームのおにぎりが採用されました。審査委員の方々からも高い評価を得て、生徒は達成感を得ることができました。

プロジェクト終了後からは、実際に店舗との打ち合わせを重ねて市販化へ向けて動き出しました。1月上旬のプロジェクト終了からは、授業内では他のプロジェクトとの兼ね合いで生徒は動けないため、打ち合わせなど教員の負担が大きくなってくる部分がありました。こちらは来年度へ向けての改善点と感じました。実際の市販化の時期に関しては3月下旬を予定しており、店舗での販売やイベント時の販売になってきます。生徒の活動が実際に形になるという点で、生徒の自己肯定感が高まったように感じました。



構想づくりの様子



運営チームで打ち合わせ



教員とも協働する様子



レシピは必ず残していく

<実践紹介>

- 総時間 : 31 時間
成果 : おにぎり案 5 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3年目となりました。企業と協働することが目標の一つでしたが、昨年度はようやく採用された案を企業側に受け入れてもらえ、期間限定ではありましたが販売することができました。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複数名審査に参加して頂いたことで、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ことができました。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ことができました。審査委員がプロジェクトの進行とともに増えていったことで生徒たちに本番までの高揚感と緊張感が増していくことが分かりました。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運営チームへ立候補して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、教師が伴走者になり生徒とともにチームの一員となって活動することができたと感じました。

また、本プロジェクトでもコンソーシアムのメンバーが授業実践者として参加しました。このコンソーシアムメンバーがプロジェクトの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、実際の扱う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。なお、本プロジェクトは保健体育科の教員が担当者であり、本来、おにぎりプロジェクトは家庭科の分野であるところを別教科の体育の教員が担当しました。このように教科横断的な考え方でプロジェクトを進めることができるのも地域創造コースの授業の特徴であると考えます。



最終プレゼン



審査委員による評価

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）

- おにぎりのコンセプト [5W1H] を決める時に、自分の意見を積極的に伝えるようにした。周りの意見をうまく取り入れるようにした。自分の知っていること、思い、アイデアもグループメンバーに伝えるようにした。
- 製作をする時は、買い出しに行ったり、買物も一緒に一緒にリストにあげて伝えた。
- また、製作をしていた時は、自分の出来る所を探して行動に動くようにした。グループメンバーに質問されたことに対して、自分の出来る限りを伝えるようにした。
- 70秒の発表の107秒の話し内容について、疑問に感じたことと改善してほしいと感じたことを伝えた。
- 質疑応答の際に答える時は、今の流れやヒントなどをまとめ、聞かれた質問に対してきちんと答えるようにした。

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！
- 今回の家の料理をする時、レシピを見たいけれど、簡単に作りたいけれど、新しく、1から食品を作ることはとても難しいことだったのでおにぎりを作った。
 - 作る食品を決めた時も味がまたまたが大変だった。
 - 5W1Hを決める時、誰がターゲットにしたいかを決める時に、多くの意見があった。難しいこと。
 - 調理をしている時、話し合っている時、今回の70秒の話しも自分の意見が高まった。よく家でも料理の経験が豊富で、その知識がグループメンバーに伝えながら進められたし、自分の知っていることを生かすことができた。
 - 買い出しに行ったりする時、同じ商品が売られているメーカーや量を比べて、安い値段でいい商品を買った方がいいと気づきました。
 - 70秒の資料を作る時に、内容を記入するのと質問の内容がわかるようにして書くのは、入力が大変だった。

(6) 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/科学創造コース1年生 合同プロジェクト（地域創造概論・地域創造演習・科学創造）
- ③「木を身近に」を共通テーマとして、各コースの生徒たちがそれぞれの課題に取り組む。
- 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取り組み成果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、地域創造コースと科学創造コース1年生が合同で取り組む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。

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て、地域創造と科学創造各コースが課題に取り組み、そのプレゼン成果報告の内容を評価することとしました。これにより、2学年以降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>

昨年度の林業プロジェクトで「“持続可能な林業の為のアイデア”の構築に拘泥するあまり、アウトプットがまとまりのないものになってしまった」という反省を踏まえ、地域創造コースの生徒に対しては「“木育”をテーマとしたプロダクトのアイデアを構築する」といった具体性の強い課題を設定しました。また、科学創造コースの生徒に対しては、時間的制約を考慮して「木材の科学的性質に関する実験・検証および廃棄されるスギやヒノキの葉を用いた線香製作」という課題を教員側で予め設定しておくこととしました。

これらを踏まえ、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。同時に、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が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：伐採、右：製材）

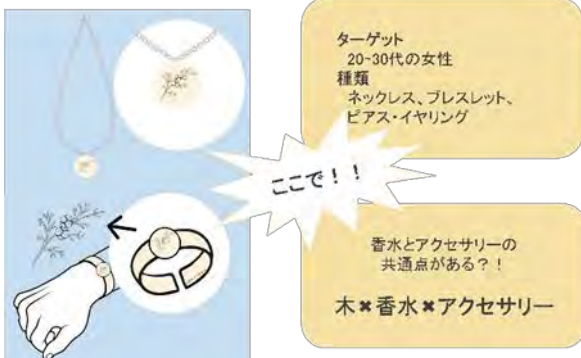
現地での見学とフィールドワークをもとに、各コースの生徒はそれぞれに設定された本プロジェクトの課題に取り組みました。地域創造コースの生徒が取り組んだ「“木育”をテーマとしたプロダクトのアイデアを構築する」という課題については、昨年までに蓄積したプロジェクトの実践ノウハウを踏まえ、教員が各グループに対してアドバイスを行う際に「アイデアの独自性や新規性を重視すること」を付言するよう意識しました。同時に、「アイデア構築にはチーム内の心理的安全性が重要である」「プロダクトデザインにおいては明確なターゲット設定が必要である」など、チームによるアイデア構築での注意点やマーケティング思考の重要性を、教員から生徒へ伝達しました。例年同様、生徒はアイデア構築に行き詰まる場面が多く見られましたが、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。

科学創造コースの生徒が取り組んだ「木材の科学的性質に関する実験・検証および廃棄されるスギやヒノキの葉を用いた線香製作」という課題については、今年が取り組みの初年であり、プロジェクトの進行は手探り状態でした。具体には、様々ある木材の科学的性質（耐久性、吸水性、芳香など）のうちどの要素を調査対象とするのかという「具体的なテーマ」や「その調査手法」などをどのように設定するのか、また、スギやヒノキの葉をどのように線香として加工するのかなど、課題に取り組む全体的な「方法論」を構築するところからスタートしなければならなかったため、生徒だけで課題に取り組むのではなく、これまで学んできた研究スキルを総動員し生徒と教員が協働して取り組む総力戦の体制を組むことで、問題を乗り越えていく方針をとりました。

こうして数週間にわたる準備を行った後、各グループの取り組み成果をプレゼンする成果報告会を実施しました。今年の林業プロジェクト成果報告は地域創造と科学創造コース2年生が取り

組むクエストエデュケーションおよび課題研究の成果報告会と合同で実施するように調整しました。また今年も、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な手法をとりました。結果として、昨年を上回る関係者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すると同時に、感染症流行度合いの鈍化を受けて成果報告会場に直接保護者を招いて生徒の報告を観覧してもらう機会を設けました。生徒らのプレゼンは各グループ3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ィ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。

Syfrade～サイフレッド～



▲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=iCb-C_VRkQ4&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、本校地域創造および科学創造コース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。

【地域創造コースにおける林業プロジェクトの目的】

- 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、アイディア構築における多面的な思考を養う。
- ②：「アイディ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。

【科学創造コースにおける林業プロジェクトの目的】

- ①：「調査・製作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。
- ②：アイデア構築やプレゼン準備などを協働して行い、次年度から始まる課題研究で必要となる課題発見・情報分析能力などを確立する。

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ことが大事だと感じた」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。

また、今回のプロジェクトは地域創造と科学創造両コースの合同プロジェクトとして実施しました。具体には、「天竜地域の森林」という一つのフィールドを「林業」と「木材科学」という異なる二つの視点から捉え、地域創造と科学創造相互の視点からアウトプットを生み出すことで、生徒に複眼思考の重要性を認識してもらうことを目的としています。生徒の振り返りを見ると、この取り組み自体はおおむね目的を達成したと考えられます。一方で、合同プロジェクトであるゆえにコース毎の進捗管理が必要となり、全体のマネジメントに必要なコストが上昇したことは改善の余地がある点でした。

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、高校2年生から3年生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的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構成し、合計8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。自分たちのアイデアを実行することで地域の魅力発信や課題解決に負う貢献できるのか、自分たちの興味関心が優先されてしまい最終的な目標と逆転してしまう傾向がみられ、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さ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や運営指導に関わる金融機関のイベント「ビジネスマッチングフェア」での依頼増加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8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のと同時に、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、海のポスター甲子園では特別賞を、観光甲子園 2022 SDG s 修学旅行部門では決勝進出の入賞をはたす事ができました。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. 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!

- ・話し合いに夢中になったとき、チームビルドで行った紙のタワーをつくる時に学んだ、少し離れたところから状況を見ている人の大切さを改めて感じた。
- ・報告会のフィードバックまで何度も改善できたことはこれまでより成長できたなと思う。
- ・当日は同じクラスにいた班王の中で70センチを見合う時間を協力してつとてできたのは自分たちの班だけの練習よりもよかったなと思った。

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!

2年の最後になつて、俺と「自分が今何をやるべきか」を考えることができた。
誰かがやるよと言え、ならいいや」と人に仕事を押しつけていたけど、
自分でもできるよだ」と人にやらせるべきだ(はいい、上手にはやる子「人」)
何でもやらせるのは、たとえその子が立派な補佐としても、全員で考えなくてはいけない
ということに気が付いた気がする。1人の班ではいけない、全員が責任をもつ
誰か1人にやらせよう、全部1人でやらせよう、事が大切だと思つた。これは自分たちの班
だけではなく、他の班もそうだったんじゃないかと思つた。70センチも、真面目に、単調に
ではダメだ、どうすればおもしろく見せることができるか、70センチを70センチ、早くも!!
これは自分が70センチを70センチもあけて、全員で共有するべきだ、70センチ大事だ。
だから誰か1人に重荷がかかるとして、早くでもおもしろく見せるのも罪だけだわ!!
あと自分の立場を理解することも大事だと思つた。何も密視が本当に大事だと思つた。
また班で活躍するべきだ、自分が2人で班が、良くなるように働かなくては。
誰かが働いてくれることも、おもしろい人にはおもしろい、全員で最終のウエブを

作り上げるようにしたいです。

足りない場合は新しい用紙や裏面を使おう!

自動的に今回の活動で、かなり得たものが多かったと思つた。

そのかわり、アイデアは、俺も、共有も多かった。

(2) 摘果ミカンプロジェクト

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、2021年に摘果ミカンをジャムに加工してみたところジャムとしての価値を見いだすことができました。昨年度は本校の食堂と市内の飲食店でジャムを使用したメニューが提供されました。今回のクエストエデュケーションでは昨年度のジャムを引き継ぎながら新しい分野にもチャレンジすることになりました。

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7名で構成されました。

②：概要

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・パッキングとなりました。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。加工では昨年度から導入している手動のスライサーで機動力が向上しました。調理では摘果されたミカンの状態を見て糖度を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。パッキングでは今回から新たに耐熱袋を導入しコストダウンを図りました。

完成したミカンジャムは、・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。

③2年生による摘果ミカンジャムを使用したマドレーヌ販売概要

昨年度に地元の企業（日之出物産）から摘果ミカンジャムを使用したマドレーヌの試作をしていただきました。その際にジャムを量産化できたら大口注文で販売できる可能性があるということで、今年度の大きなテーマとしてジャムの量産化に取り組みました。

学校の調理室の規模があまり大きくなく複数回の作業になりましたが、約70kgのジャムを納品することができました。そして、学校での一度の作業で最大40kgのジャムを製造できることが分かりました。また、協働してくださる企業からは保存のための容器を瓶から耐熱袋へ変更することを提案されました。これはコスト面で安く済むことと、保存の際に冷凍できることで保存期間が延ばせるというメリットがありました。商品に貼るラベルやポップは生徒が考えたものを採用していただけることになり、原料の提供だけでなくPRする部分もこちらで考えたものが採用されることになりました。こちらの商品は新年度になってから市内のスーパーマーケットで発売される予定となりました。

④成果の検証

昨年度にジャムの二次加工のアイデアとして地元の加工業者の企業と協働することができ、今年度は無事に大量生産までたどり着くことができました。今までの単なるジャムとして流通させるところから、摘果ミカンを認知してもらおうという意味で、摘果ミカンの活用法の幅が広がりました。ジャムの製造からのパッキングに関しては、業務用で納品する際に耐熱袋に詰めるというアイデアは協働している企業からの提案となりました。この手法は来年度以降さらに量産していく点で改良できると感じました。そして、協働先の企業からは商品のポップの制作やラベルのデザインを任せられました。生徒は商品の魅力を伝えるために工夫を重ね、コピーライトやマーケティングの考え方を学ぶ良いきっかけとなりました。改善点としては、ジャムのPR用の小分けにしたものを今年度は製造しなかったことで、他の地元企業へのアピールするものがなかったため、製造過程において場当たりのものになってしまいました。また、こちらのプロジェクトは保健体育科の教員が担当していますが、分野としては家庭科の分野になります。担当教員の視点としては保健分野で扱う「食事と健康」と、家庭科の調理実習の観点を教科横断的に考えながらの活動になりました。

⑤2年生による摘果ミカンジャムを使用した料理のレシピ考案成果報告

今年度は、摘果ミカンをジャムに加工するだけでなく、ジャムを用いて新しい料理レシピの考案にチャレンジしてみました。昨年度は飲食店が独自でメニューを考案していましたが高校生の視点でメニューを考えることで摘果ミカンジャムをよりPRでき、地域の魅力発信へつながると考えました。ジャムを調味料として考えて、いくつかレシピを考案していくなかで照り焼きとジャムの相性が良いことに気づきました。鶏もも肉を用いて照り焼きを調理したところ試食での評判も良く一つのレシピとして出来上がりました。市内のいくつかの飲食店へ提案する中でユニークさとインパクトを残すために鶏だけでなく魚のブリの照り焼きにジャムを調味料として加えてみました。すると魚と肉のバランスを考えても好評となったのでコンビとして出せるということになりました。最終的には、ブリと鶏で言葉遊び的にスペアリブの照り焼きを加えることで「ブリ鶏スペアリブ」となり、アメリカの有名音楽歌手と韻が似ているというインパクトをメニューの名前に出すことで消費者の頭に残るであろうと考えました。試食会には複数の経営者の方に参加していただきました。そこでの意見としては3つで売るという面白さと、味の方も問題なく冷めてもおいしくいただけるという意見や、お弁当にしても面白いという意見もいただきました。

販売までたどり着いたのは1社で3月下旬から2店舗にて発売することができました。こちらのメニュー作成やポップの制作も本校生徒で取り組ませていただき生徒にとってスキルアップできる場となりました。

摘果みかんジャムまでの流れ



オリジナルメニューの開発



みかんジャムの良さをとことん追求していこう

ジャムを**素材**として使う!

- 菓子メーカーと協力してお菓子の開発
- オリジナルレシピの開発



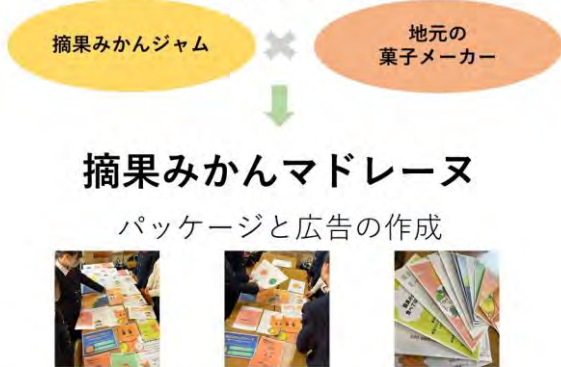
【照り焼きにすると】

- ・ジャムの苦味を緩和
- ・柑橘系の味と醤油の相性○

【試食会の振り返り】

- ・青島みかんのような皮の厚い品種のジャムにする
- ・冷めていても味が染み込んでいる

菓子メーカーと協力してお菓子の開発



キャラクターの広告

オレンズ
「摘果みかんに寄り添っていく」

みかんマン
「環境を守っていくヒーロー」

みーたん
「摘果みかんも食べてほしい」

キャラクター無しの広告



全5種類のパッケージ

あなたに幸せを 環境に優しさを

摘果みかんで作ったほろ苦マドレーヌ

大量生産

【大量生産するためにしたこと】

- 1.スライサーの導入
→作業の効率化
- 2.瓶からパックに変更
→コスト削減



使用したみかん60kg

30kg × 3

計90kgのジャム
生産ができた



来年の生産目標
90kg → 200kg

摘果みかんジャムを一年中



私たちが目指すもの



⑥成果の検証

2年生のクエストとして昨年度までの流れを踏まえつつ、新しい取り組みとして摘果ミカンジャムの活用法を考えました。その中で、料理のレシピに加えてみることは可能かどうかということで実践しました。食材と摘果ミカンジャムの相性を見極めるまでは失敗の連続でしたが、粘り強く活動を支えていった中で生徒達のアイデアが磨かれていく様子が見られました。こちらのプロジェクトも協働してもらえる企業とのやり取りをしながら、生徒が自分たちの考案した物をプレゼンするという機会を経験できました。一方で2年生では自分たちができることを発信するだけではなく、その発信により協働企業の店舗にどのような影響があったのかということを検証できるのではないかと考えました。こちらは次年度以降の課題とし、文理融合プロジェクトとしての価値を見いだせるのではないかと考えました。

鰯 鶏 スペアリブ /
ブリトニースピアーズ照り焼き



¥1480 (税込)

廃棄されてしまう摘果みかンをジャム
にして使用した照り焼き。
摘果みかんジャムの甘みや苦味のある
風味が新感覚!

Restaurant Kelapa x 浜松学芸高校 地域創造コース



税込 1,480 円

ブリ鶏にスペアリブはみかんの摘果作業の際の廃棄してしまうみかんを用いて作ったジャムを使用した照り焼きです。食べると摘果みかんジャムの甘く、少し苦味もある風味が口の中に広がる味わい深い照り焼きに仕上がっています。

摘果ミカンジャムを調味料として加えたレシピは 2 店舗の飲食店にて販売 (2 年生)



企業向けにジャムのプレゼンをする様子 (2 年生)



摘果ミカンジャムの量産にチャレンジ (2 年生)



ビジネスマッチングフェアへ出店 (3 年生)



年度末の成果報告会 (2 年生)

(3) 観光班

①クエスト概要

観光班のクエストは、大きく2つの内容から構成されています。一つは御前崎市と協働して取り組んだワーケーションの観光プロモーションと、もう一つは地元の遊園地「浜名湖パルパル」の観光PRでした。

御前崎市は、市のプロポーザルを利用して夏に集中する観光客を分散させる事と幅広い世代を受け入れるワーケーションイメージを創り上げることでした。ワーケーションという社会人、特にある程度年齢を重ねた世代が行うという印象を持っていました。生徒たちと同世代に対象を広げるために「暮らすように泊まる」をテーマに親子で過ごす長期滞在型のワーケーションを提案しました。思春期を迎えがちになくなった親子の距離を自然溢れる地域でゆっくりと感じられる時間の中、少しずつそのわだかまりが解けていく様子をポスターとして制作しました。こうしたイメージ戦略を行うことで、どのように過ごして欲しいかのメッセージを打ち出すことに取り組みました。

もう一つの浜名湖パルパルの観光PRは、今回の御前崎市はもちろんこれまで本校で取り組んで来た天竜浜名湖鉄道などのポスターをご覧頂いた施設から依頼を頂きました。実際に遊園地側の担当者と何度もヒヤリングや企画の提案を繰り返し、生徒と同年代の若い世代の利用を促進するためのポスターを制作するという企画を実行しました。共通のテーマとるコピーライートを「今日は何パル？」と定め、様々な利用を促し誘客する戦略を採用しました。約3ヶ月かけて全6種のポスターを制作し、クライアントに納品、そして成果報告を行いました。



②成果報告資料

活動を始めた理由

ポスターのメリット

言語・世代・地域の壁を越える
発信媒体

ポスターを通した地域の魅力発信

サイクル



パルパルへのイメージ

初めの案

「パルパルに新しい魅力を作ろう」

ポスターを見てくれた方の共感を得られない

私たちのやりたいこと ≠ 求められているもの

「今日は何パル？」

活動内容

昨年からのポスター動画制作

「海ボス甲子園」特別賞受賞



日常の景色を切り取る→共感

新しい視点

浜名湖パルパル様からの新たな依頼につながる

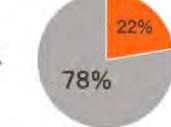
来園度調査

調査してみました！

小中学生の時にに行ったことがあるか

高校生の時にに行ったことがあるか

5%



■はい ■いいえ

■はい ■いいえ

若年層の来園減少

アイデアの再構築

「パルパルへのイメージ」

- 小さい頃に行く遊園地
- 年を取ると楽しめない
- キャラクターの印象が薄い

子供の遊園地の
イメージ

「魅力」 × 「青春」

人を引き付ける力になる

企画書



企画書制作

3つのこだわり

○活動方針の提示 → 信頼

○2つの案の提示 → 選択

○試作写真の提示 → イメージ

活動風景



バスジャック



通勤・通学の交通手段 ➡ 多くの人の目に留まる

香盤表

実際に作成した香盤表

<p>この香盤表は、</p> <p>①撮影当日の準備・共有不足による忘れ物</p> <p>②効率の良い撮影</p> <p>③撮影当日の動きをチーム内で確認・共有</p> <p>④撮りたいものを明確にイメージ可能</p>	<p>実際に作成した香盤表</p> <p>撮影当日の準備・共有不足による忘れ物</p> <p>効率の良い撮影</p> <p>撮影当日の動きをチーム内で確認・共有</p> <p>撮りたいものを明確にイメージ可能</p>
---	--

撮影当日、準備・共有不足による
忘れ物

香盤表の作成

- 効率の良い撮影
- 撮影当日の動きをチーム内で確認・共有
- 撮りたいものを明確にイメージ可能

活動を振り返って

現地調査の大切さ

現地調査で感じたことが一番のアイデアの源です！

来園者特典

ポスターを通して来園者が楽しめる企画作りにつなげたい！

目的・目標

目的や目標を共有することで何回でもアイデア再構築できました！

実際に掲示されて

実際にバスで発見してくれた人の声が一番の達成感でした。

今後の展望

活動の継続 + 後輩へのノウハウ伝授 + 新企画提案

③成果の検証

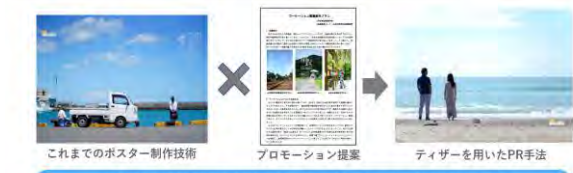
Art の力を地域に還元するという本校の活動は、特にポスターや動画の分野で長く実績を積み重ねてきました。これまでの実績は SNS などで発信していましたが、少しずつ地域の方々に認知されてきて、こうした地域からの依頼や協働に繋がりました。地方ではどうしても広告宣伝業が弱いイメージがあり、浜松市においても市のプロポーザル案件を首都圏の企業が受注していく事案がほとんどとなってしまいました。こうした地域の現状に対して、地域を担う高校生が広告宣伝を担うことで、生徒達が改めて自分たちの地域を再認識することでできると感じました。さらに、クライアントからの課題をヒヤリングで聞き取る、アイデアを提案する、そしてデジタル技術を用いてアイディを形にする、そんな既存の授業では行えない学びを地域で実践することができました。

制作したポスターは、第1回海のポスター甲子園で決勝大会に進み審査員特別賞を受賞することができました。また浜名湖パルパルのポスターは市内を走るバス4両の中吊り広告を全面ジャックし、R5年度7月までの掲示を行うことが決まりました。地域に Art の力を還元する活動は、観光の分野と高い親和性を発揮することが分かりました。今後は、こうした活動をそのほかの分野に広げていくことが今後の課題として残りました。

<海のポスター甲子園>



「御前崎×JTB×浜松学芸」ワーケーション事業を協働展開



夏期に観光客意外にもワーケーションでの利用を進める。
他の季節における集客を目指す。

最近素直になれない。
本当は好きなのに素っ気ない態度をしてしまう。
ゆったり流れる時間や移り変わる景色のなかで
「親子の絆を取り戻す場所」として同世代の共感を狙う



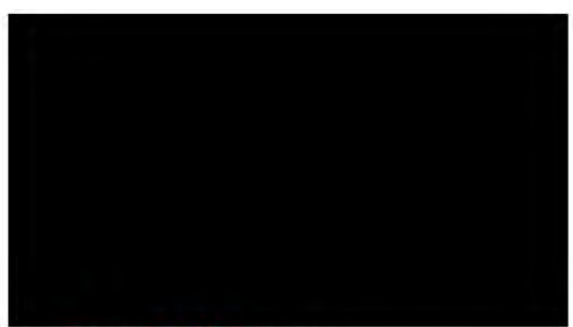
大阪の海は 悲しい色やね
さよならをみんな
ここに捨てに来るから

ライブDAM取詞検索

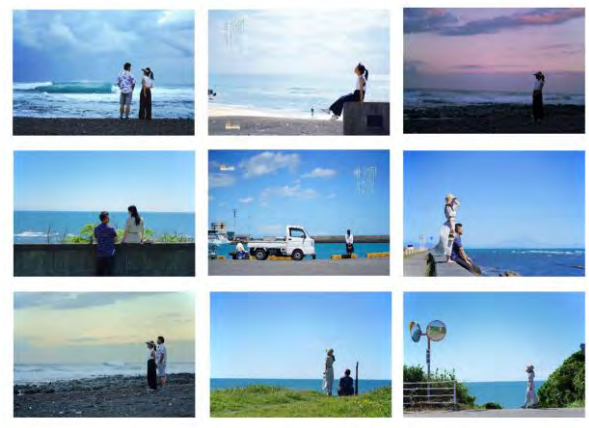
検索単語	件数
海	13,308件
海 + さよなら	11,000件

82.7%
が別れを連想させる！

海に別れをイメージを連想させる原因 = **歌** だった！
↓
新しい海の定義が必要



Art = アイデアを形にする力
何気ない日常の風景に価値を見出す
Artの力を地域に還元 → **Art**は人を引き付ける
地域引力



<浜名湖パルパルポスター>



(4) 林業つみき製作プロジェクト

①クエスト概要

このつみき制作プロジェクトは、1年生次に行った林業プロジェクトの経験を基に林業に興味を持ったメンバーで構成されました。林業プロジェクトでは、永田木材様に授業をして頂き、生徒たちは「天竜杉」ブランドに魅了されると同時に、安価な輸入材に国内のシェアを奪われていることを知りました。生徒たちは、1年次に永田様から伺った森林サイクル（植える→育てる→収穫する→使う）を多くの人々に知ってほしいと考え、「木育」をテーマに天竜杉の魅力を発信することを目指しました。木育の視点から、対象者を保育園児や幼稚園児の子どもとし、天竜杉の木の香りやぬくもりを知ってもらいながら、定期的に触れてもらうために、お片付けボックスの棚を考案しました。お片付けボックスは、上手に片づけができた際に様々な言語で「ありがとう」と音が鳴るものです。たくさん時間を掛けて、棚の大きさや形状、付属のものまで構想しましたが、音を鳴らすことにこだわっていたために、技術的にも費用面でも継続することが難しくなりました。

生徒たちは、この構想を諦め、一から考え直し、天竜杉のつみきを作ることに決めました。天竜杉で作るつみきは、多くのメリットがあります。例えば、生徒たちがこだわっていた天竜杉の香りや手触り、ぬくもりを小さな頃から子どもに触れてもらうことができることに気づきました。つみきの大きさや形にもこだわり、子どもが飲み込まない大きさや、色々な遊び方ができる形に設計しました。このプロジェクトのメンバーたちは、実際に自分たちでも何度もつみきで遊び、その経験をつみきの設計や遊び方の提案に活かしていきました。

実際に、永田木材様につみきを発注し、天竜杉とひのきのつみきを合計 600 個生産して頂きました。生徒たちは、自分たちが構想した案が実際に形になったことに感銘を受けていました。天竜杉とひのきのつみきでは、かおりや手触り、軽さに大きな違いがありました。「どれが天竜杉か」、などとお互いに質問しながら、木材と楽しく触れ合っていました。生産されたつみきは、実際に保育園や幼稚園への貸し出しを行っていきます。また、サブスクリプションのサービスを展開することで、保育園や幼稚園以外の場所での利用を可能にします。永田木材様とは、今後、地域のイベントを協働して開催する予定です。



▲つみき完成時の様子



▲香りの違いを確認している様子

②成果報告資料

天竜材の説明とメリット

天竜材とは

生産地 静岡県浜松市天竜区

- ① 急斜面の多い山林地域で育つ
- ② **国産無垢材**
- ③ 日本三大美林



天竜材の説明とメリット

天竜材の特徴

- ① 香りがよくリラックス効果◎
- ② 耐水性、耐久性◎
- ③ 柔らかい触り心地
- ④ 艶があり美しい



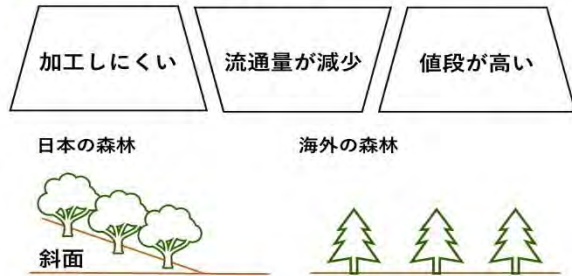
国産材の自給率

国産材の自給率



天竜材の説明とメリット

日本の木が使われない理由



木育と知育

木育

- ① 木とふれあい、木に学び、木と生きる

知育

- ① 知能や知力を育てること

環境問題を学ぶ教育活動

思考力や判断力、行動力
問題解決能力



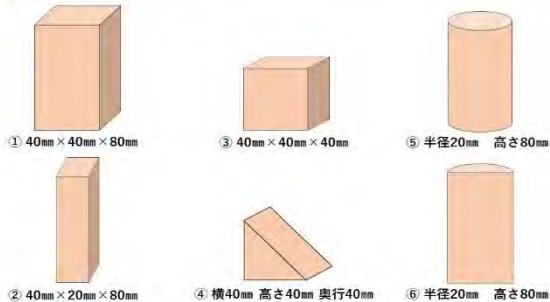
天竜材の積みき

天竜材の積みきのいいところ

- ① 軽くて柔らかい
- ② 安全性がある
- ③ 集中して作業することができる
- ④ 人それぞれの感性で遊ぶことができる
- ⑤ 感性、思考力を鍛えることができる

天竜材の積みき

積みきの設計図



天竜材の積みき

永田木材株式会社

- ① 地元の天竜材を扱う製材所
- ② 天竜杉・天竜桧を製材
- ③ 天然乾燥にこだわっている

天然乾燥のメリット

- ① 色・艶がきれいに保たれること
- ② 強度が高くてひび割れが生じにくい
- ③ 害虫や菌類の被害を防止できる



天竜材のつみき

FSC認証

- ① 環境や動植物を守り、責任ある管理がなされた森林の木や適切と認められたリサイクル資源から作られた木製製品や紙につけられるラベル

私たちがしたいこと

- ① FSC認証を広め、木に対する関心を集める
- ② つみきにFSC認証のロゴを焼印する



天竜材のつみきの活用方法

なぜやるのか

- ① 買うよりも安価で手が出しやすい
- ② つみきで遊ぶのが短期間で質のいいつみきで遊べる
- ③ 無駄な木の伐採が減少するためエコ
- ④ 廃棄をなくすることができる
- ⑤ 都心に広めやすい
- ⑥ 必要な時に必要な数を貸し出すことができる

効果

私たちが考える森林循環



③経過の検証

本プロジェクトは、永田木材様にご協力頂き進めていきました。生徒たちは、1年次に永田様と出会い、林業にける熱い思いに触れて突き動かされてきました。永田様が発信する情報を SNS 上で日々チェックをし、刺激をもらいながら活動をしました。尊敬する憧れの大人と協働できることは、生徒たちにとってはとても貴重な経験です。また、自分たちの案がプロフェッショナルの方から褒められることで、生徒たちの自己肯定感が上がっていくことを感じ、地域で学んでいるからこそ得られる価値だと実感しました。

当初予定していたお片付けボックスは頓挫しました。しかし、これまで時間を掛けて構想した案にしがみつかず、一から全く異なった案を提案できたことは、このグループが成功した理由の一つであったと思います。これは、地域創造コースが大事にしている「スクラップアンドビルド」の考え方であり、林業プロジェクトはこれを体現した良い例となりました。

天竜材のつみきの活用方法

つみきのレンタルサービス

- ① 特定の商品・サービスに対して支払うこと

つみきのサブスクリプション

- ① 商品・サービスを一定期間貸し出すことに対して支払うこと

なぜ両方作りたいのか

- ① 購入する人によって使い分けられるようにしたい

天竜材のつみきの活用方法

遊び方



つみき



ジェンガ



ドミノ

今後の展開

保育園での試行

ぼっぶちやいんど

- ① つみきの安全性
- ② つみきでの新しい遊び方
- ③ つみきの数
- ④ つみきの大きさ

レンタルサービス・サブスクリプション

- ① 価格設定
- ② 貸出日数
- ③ レンタルサービスとサブスクリプションの実践

つみき制作プロジェクト班は、今年度ものづくりコンテストに応募しましたが、どれも予選通過とはなりませんでした。その理由としては、論理的に説明する力が足りなかったためだと分析しています。生徒たちは、どんなに良いものを作ったとしても、その魅力を言語化し論理的に伝えることができなければ、地域の魅力を発信することはできないと学びました。まだ課題の多いプロジェクトですが、来年度の2年生に引き継ぎ、持続的な活動となるよう今後も指導していきます。

(5) 浴衣の新しい着用提案プロジェクト

①クエスト概要

本校のプロジェクトは衣食住の観点から、地域での学びを実践することが特徴となっています。本プロジェクトは浴衣そのものをデザインや加工をするのではなく、浴衣をもっと気軽に着られるようにすることで浴衣の消費を増やそうという目的で実施されました。取り組みとしては大きく二つの挑戦が行われました。一つは肌寒い時期でも浴衣を着ることができる新しいコーディネート案、もう一つは浴衣の上に羽織ることができる和洋で使うことができる新しい商品の提案でした。マナーやルールに厳しい和装の中でカジュアルに着ることができる浴衣のメリットに注目し、インナーやニットを用いてより気軽に自由に着ることができるコーディネート案を提案しました。実際に本校生徒が参加したイベントでコーディネートを実施し、違和感なく着用することができることを確認できました。新しい服飾商品の提案は、和装でも洋装でも着ることができる外套でした。和装品の外套は帯を着崩すことがないようにポンチョ状に幅広く作られている事に注目し、洋装でも着ることができるコーデロイを用いたポンチョとして再デザインして提案しました。実際に地元の和装メーカーが興味を示して頂き、先行試作をへて改良版の制作に挑戦する段階まで発展することができました。



②成果報告資料



アパレル部門 成果報告

Apparel Division Achievement Report

目次

Contents

- 01 活動の概要
- 02 コーディネイト紹介
- 03 ポンチョ製作
- 04 活動意義



01

活動の概要
Activity overview

1 | 浴衣のイメージ



夏祭り・花火大会で着用する
「コスプレ衣装」に



浜松注染PR活動が
夏期だけに限定

2 | 着物の種類

浴衣生地=薄手で夏向き ➡ 浴衣の着方を取り入れる

絹

正式な場 = フォーマル

普段着も = カジュアル



喪服・振袖など
フォーマルな場面で着用

2 | 着物の種類

浴衣生地=薄手で夏向き ➡ 浴衣の着方を取り入れる

正式な場 = フォーマル

木綿 普段着も = カジュアル



襦袢・半襟など
カジュアルな場面で着用



02

コーディネート紹介
Coordination introduction

3 | コーディネイト



タートルネック

半襟

ブーツ

これだけでは防寒対策が不完全・・・

「外見的&機能的」に対策が必要

➡ どちらの対策にもなる「ポンチョ」を製作



03

ポンチョの製作

Making a poncho

4 | ポンチョ紹介



機能的・外見的に最適なもの

冬にも浴衣を着られる手段
「ポンチョ」

ポンチョ	浴衣用の羽織	・袖がかさばらない ・帯が崩れない
コーデロイ	遠州での 国内シェア95%	・ぬくもりを感じさせる素材感 ・軽くて保温性がある

着方をリニューアルすることで一年中着られる

7 | ポンチョ紹介



浴衣



私服



04

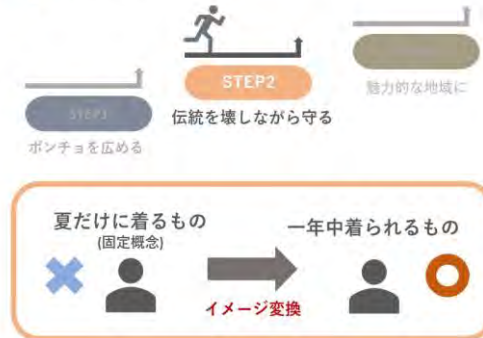
活動意義

Activity significance

8 | 活動による効果



8 | 活動による効果



8 | 活動による効果



今後は...

販売に向けて活動!

③成果の検証

これまでは注染浴衣の生地を用いた配色や商品開発に取り組んできました。しかし、浴衣生地そのものの値段が高いことや色あせや縮みなどの特性から、なかなか商品化にこぎ着けずいました。さらに、こうした新しく若者向けの商品を開発しても、なかなか商品開発のサイクルや時代にニーズに合わず、ターゲットとする若者に受け入れられることは難しい状況が続いていました。そこで、本年度のプロジェクトは浴衣商品を開発するのではなく、浴衣を着られる時期を長くすることで着る機会を増加させる事を目指しました。着る機会が増加すれば、新たな浴衣を購入するきっかけになると考えたためです。こうしたアイデアを構築する中で、やはり和装の伝統を重んじる方々からの批判的な指摘も頂きました。参加したコンテストでも浴衣を着る時期を延ばす理由が明確でないと、苦戦が続いたプロジェクトでした。しかし、こうした状況を打開するきっかけになったのは、地元の和装品の企業との出会いでした。和装の外套を参考に拝見する中で、洋装でも使える共通点や普段使いするための改善アイデアを思いつくことができました。そして、専門の方々が生徒達のアイデアに耳を傾け、実際にサンプルの制作にむけて何度も打ち合わせの機会を頂くことができました。完成したサンプルは、協力していただいた企業の方々も商品としての可能性を感じてくださり、来年度も継続して実際の商品化に向けた調整や交渉に入っていくことになりました。来年度行われる企業イベントや地域の呉服店などを周り、販路の開拓に挑戦していきたいと考えています。このプロジェクトは、1年生次に行った浴衣の配色に興味をもった生徒達が集まり取り組んだものでした。1年生の基礎的な取り組みが2～3年生へと継続的な活動となる学びの継続性を実証することができたと感じています。

(6) CM 動画制作・防潮堤ポスター制作

①クエスト概要

動画制作やポスター制作は、本校の Art の視点を用いたプロジェクトとして中心的な位置づけとなっています。本年度は動画やポスター制作でそれぞれ違うグループで2つのプロジェクトが実行されました。一つは本校のコンソーシアムを構成する遠州ビジネス交流会に参画企業のCM制作、もう一つは本校の運営指導委員である浜松市からの依頼となるポスター制作でした。このプロジェクトは、生徒達が自分たちの課題に対して行き詰まりを感じていたところ、新たな依頼として取り組んだものでした。

CM制作は、キャンプに使用するペグをPRするという、これまでにないジャンルの依頼でした。商品の観察や依頼して頂いた企業からのヒヤリングを実施して、企画を練り込みました。45秒程度の短いCMでも、ストーリーや絵コンテ、カット割りなどをしっかりと制作し、依頼者の企業とイメージの共有を行いました。その結果、昔話やRPGを題材としたCM2本を制し、納品することができました。

ポスター制作は、浜松市危機管理課より浜松市南部に建設された防潮堤の周知を目的としたものでした。こちらもこれまで取り組んできた地域の魅力発進とは異なる依頼内容で、どのようにして防潮堤の啓発ポスターではなく周知させるために日常に溶け込ませるか、企画段階で大きなつまづきがありました。何度も現地に足を運ぶ中で、少しずつ自分たちのイメージを創り上げ6枚のポスターを完成させることができました。完成したポスターは市の防災拠点施設や最寄り駅で掲示が行われています。

② 成果報告資料

最初の動き

廃校を利用したプロジェクト

利点：少子高齢化を解決
使われなくなった施設を再利用し活性化



権利上の問題
自分達でものを生み出す難しさ

プロジェクトの中で

1、一人一人に合った仕事を振り分けて作業



それぞれが自分の仕事への責任感UP

2、これまでの案から重要なキーワードを模索



コンセプトを発見できた

地域への効果



① 防災意識の向上

② 市民へのイメージ変換

・地域の防災対策
・迅速な対応

・防潮堤の認識の変化
・新しい魅力発信

プロジェクトの経緯

防潮堤へのイメージ

⊕ 守ってくれる
暮らしを支えてくれる

⊖ 見たことがない
景観を損なう



ポスターが防潮堤と生活を
結ぶ懸け橋となしてほしい

ポスターのコンセプト

「防潮堤×見守る」

高校生の悩み



開放感・安心感
防潮堤の潮風、香りが
見守ってくれる・支えてくれる



防潮堤
LOGO

02 フレペグとは

安全性 抜け強度試験

従来の5倍から10倍抜けにくい

品名	2000	3000	4000
標準品	30	30	30
高強度品	40	30	30
フレペグ	310	180	200
フレペグ	380	180	240

※ 棒や釘などから引っ張るとはけ一部商品がない場合があります。
その場合、長さ、太さを大きくする等オーダーメイド品の対応となります。

抜けない

打ちやすい

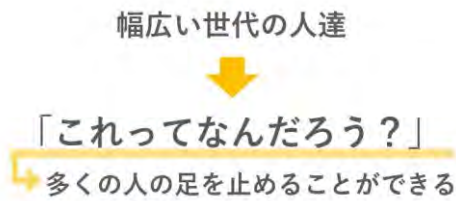
簡単

安心・安全

03 CM動画について



04 結果



04 結果

東京ビックサイトの展示会で...



06 まとめ



06 まとめ

今後の活動

フレベグの使い方とフレベグの説明動画の作成

③成果の検証

この二つのプロジェクトに共通していたのは、本来生徒達が取り組んでいたプロジェクトが頓挫し、その代案として取り組んだ内容であったという点です。1年生では地域創造の授業カリキュラムとしてそれぞれ目的が明確なプロジェクトに取り組む事で、成果を出すプロセスを学んできました。しかし、2年生からのクエストエデュケーションでは、生徒達が自ら取り組むべき地域の課題や対象を定めなくてはなりません。この段階で、生徒達の「やってみたいこと」と授業カリキュラムで設定している「地域の魅力を発信する」という上位目標が逆転してしまい、やりたいことが優先されてしまった事がつまずきの原因であったと分析しています。本校の特徴であるプロジェクトの実行数と実行制度の高さですが、取り組む途中で大きく軌道修正したり、全く別のプロジェクトに移行したりするということは起こりうることでした。そんな状況の中、コンソーシアムや運営指導に関係する方々との繋がりが、生徒達に新たなプロジェクトに取り組むきっかけを与えてくれることに繋がっていました。さらに、多くのプロジェクト型学習の実践を視察する中で、当初定めた目標に向かって結果を出すことに終始してしまうケースがあることに気がつきました。そこで本校では、スクラップ&ビルドを重要視し、取り組みを修正しやすいOODAループを採用したことがこうした取り組み途中での軌道修正や課題の変更に繋がっていると感じています。こうした状況の変化に対応しやすい柔軟なシステムは、プロジェクト型学習のような探究的な学びの場には適していると強く感じる取り組みでした。



(7) 修学旅行の改善

本校生徒が取り組むクエストエデュケーションでは、観光の視点から取り組む事例がありました。SDGsの視点を盛り込んだ修学旅行プランを構築することで、観光甲子園では高い評価を頂きました。しかし、修学旅行プランの構築にとどまり実行性や持続性が検証できませんでした。外部評価としても実行性への疑問視の指摘も頂く中で、生徒達の中で実際に自分たちのプランを実行してみたいという考えが生まれてきました。本年度8月には昨年度準グランプリとなった3年生のチームが自分たちのプランを小学生向けにアレンジして実行し、修学旅行も探究的な学びの場にできる可能性を示してくれました。そこで、本年度から修学旅行の改善に取り組みました。具体的には修学旅行はフィールドワークの実践研修と捉え、熊本県内で「地域の活性化に取り組む事例を見つけ調査・考察する」という目標にむけて、各個人が調査レポートを作成する形へと変更しました。しかし、範囲が広くなりすぎ焦点がぼけてしまうという問題点も明らかになりました。そのため、来年度からは離島という閉鎖環境で焦点を絞りやすくし、課題に向けて調査活動や実践を行うという形へ変更することに挑戦しました。いくつかの離島を検討し、2月には候補となった種子島で現地の行政やコーディネーター・観光協会と協議し生徒のアイデアを実行する学びの場として修学旅行を実施することに理解・賛同頂きました。本年度、生徒達が観光甲子園で提案した「コンテンツツーリズム」を検証、そして実証するための機会として設定することになりました。修学旅行先で生徒達自身が映像コンテンツを制作するプロジェクトを実行することで「訪れた先が生徒にとっての自分たちだけの聖地となる」というサードプレイスの創造を目指した新たな価値観の修学旅行プランでした。この取り組みは全国大会決勝5校に残る入賞の成果を残すことができました。こうした現地との交渉は、生徒の活動を深く理解しているコーディネーターだからこそ、可能になった取り組みであると感じています。R5年度は、この交渉や現地調査を活かし、実際に生徒達が構築した修学旅行プランを実行していく計画です。

<成果概要>

- ・熊本での探究的修学旅行の実践
- ・観光甲子園 2022 SDGs 修学旅行部門でのプラン提案
- ・R5年度に向けた探究的教育旅行への改善（種子島での実施を模索中）



(8) 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、昨年度はじめて実施した地域創造コース1期生の実践検証を踏まえて実践しています。上級生が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しまう懸念がありました。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、特殊な地域性や技術を用いず、汎用性の高いアイデアを構築することを目指しました。

6. 3年生のクエストエデュケーション

(1) 3年生の位置づけ

3年生のクエストエデュケーションは、本年度が初めての実施となりました。3年生の位置づけは成果の地域への還元と将来の自己実現に向けての取り組みでした。2年生の1年間をかけた取り組みの成果を、どのように地域に還元するのかが課題でした。本研究の運営指導委員として参画している浜松いわた信用金庫の協力を得て、地域の企業イベントにブース出展する機会を頂きました。これにより、生徒達が取り組んだ成果報告をするとともに、実際にアイデアを採用したいと考える企業にむけて生徒が直接PRする機会を得ることができました。さらに生徒の取り組みをInstagramやYouTubeで配信している効果が少しずつ現れ、動画制作の依頼や番組の出演依頼が増加するようになりました。発信活動を通じて地域への成果の還元とともに、後輩達に活動を引き継ぎ持続させることや後輩達への指導を行う役割を担って欲しいと考えています。実際に、半数程度の生徒がプロジェクトを維持して、実行に挑戦しました。こうした活動経験を活かして、学年年の後半はその先の進路の実現に向けて挑戦する学年と位置づけています。

1. 3年間のプロジェクトがいよいよ終わろうとしています。プロジェクトを実施してきた感想を書こう!

1年生の頃は5つのプロジェクトを実施して、それぞれ地域の企業と協働する中で、話を聞き、実際に見て、体験することで、地域の課題をより感じることであった。そこから課題を見つけ、アイデアを出している。グループで納得いくものをつくるために、協力し、粘り強く考えることが大切だと思った。また、高校生だからできることは何か、地域のために何かできるのかを考え、つなげていくことが難しいと思った。他のアイデアをプレゼンテーションを通して、物事を色々な視点で見ることができ、より知識が深まりおもしろかった。2年生の頃は、自分たちで課題を設定し、取り組んできたことと成果報告をした。今までやってきたことを1つの形にし、それを評価していただく経験と味わうことができた。また、外部から声ののびたときはとてもうれしかった。

2. 3年間のプロジェクトを通じて、地域や自分に対する考え方がどう変化したか、具体的に振り返ろう。

グループ内での意見や、外部からの評価、助言を元に、つくったものを一度解いてまた作り直し、その繰り返しをする中で、グループの雰囲気や悪くなったときには、意見をたくさん出すことだけでなく、チームに貢献するということだけでなく、さまざまな事例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という役割が大切だということ学んだ。また、そのように捉えられるようになることで、自分の役割や周りから求められていることに気づくことができた。自分のマイナスな考えの捉え方と変えることでプラスになり、意見をより言いやすくなった。自分に対してプラスに物事を捉えることで視野が広がった。同じように地域に関してもマイナスだと思われていたことを見方と変えることでプラスにつながることに気づくことができた。

3. 3年間のプロジェクトを通じて、自分の行動や技能で習得できたことや成長したことはどんなことか、具体的に振り返ろう。

摘果みかんジャムを作る上で、摘果みかんに付着する農薬が課題となつた。そこから、ただ洗うだけではいけないということや、安全なジャムを製作するために安全とは何か考えた。またジャムの見た目と皮の苦味の課題では、試食した意見を参考に、初めてジャムを目にした方々にジャム単体を受け入れてもらえる可能性は低いと考えた。そこで、摘果みかんジャムをそのまま使うのではなく、加工して使用した商品を開発した。摘果みかんを使用したジャムは、環境保全や地域社会への配慮という概念であるエシカルの取り組みに考案したジャムであることに気づき、そこから、地産地消を含め、中高生世代にエシカル消費を意識させるために、購入に摘果みかんジャムのイコを置かせていただくのと一緒に、ポスターを作成し、設置した。また、地元のお店にも協力していただき、チラシを置かせていただく。摘果みかんジャムのエシカル消費を捉え、発信していくことができた。

4. 3年間のプロジェクトを振り返って、プロジェクトを実施する意味や意義を考えてみよう。

プロジェクトを実施する上で、自分の立場を考え、主観的、客観的に物事を見ることで、協働してつくり上げていくときに大切だと思う。また、自分たちで地域にどう関わって貢献していくのか、高校生だからできることを追求して、色々なプロジェクトを通して学ぶこと。自分たちが考えた実行してきたことが、1つの作品や商品になり、そこからプレゼンテーションや企業の方への報告など、様々な場面で発信していきること。またその活動が色々なところで興味を持って、評価される経験はとても大切だと思う。それを将来どう生かしている、今後の地域との関わり方を考えていくことで、プロジェクトを実施する意味を考える上でとても大切だと思う。1人で取り組むのではなく、グループで協働してやっていくため、色々な場面でしっかりと合うことがあるが、グループで1つの物事に対して、みんなが考える、そしてそれを1つの形として残せた達成感にはプロジェクトを実施していくうえで大切なことだと思う。

1. 3年間のプロジェクトがいよいよ終わろうとしています。プロジェクトを実施してきた感想を書こう！

3年間のプロジェクトを通して、自分が大きく変わったと感じました。地球創業者の取組むべきプロジェクトはどれも正解がなく、自由にできたのが楽しかった。でも、自分とは全く違う意見をたくさん聞くことが出来るのも面白かったです。プロジェクトが進むにつれて、自分の意見も言いやすくなり、そして、自分では思いつかないようなこともたくさんできて、それを聞くのがすごく楽しかったです。あとは、自分のやってきたことに満足できるのが良かったです。私はこのことを突き詰めたいことが好きなので、2年、3年間のグループでのプロジェクトは本当に楽しくて、すごく良い経験でした。でも、今振り返ると、1年時のときの5つのプロジェクトも、2年時のときの4-Cでの活動も、全部やり直したいです。今ならもっと良いものができると思うし、あの時ならもっと良いと思ったのが、もっと考えれば本当に嫌にならなかったかも。本当にもう1回やりたかったです。

2. 3年間のプロジェクトを通じて、地域や自分に対する考え方がどう変化したか、具体的に振り返ろう。

この地球には、隠れた魅力がたくさんある！という考え方に変わりました。以前は自然が多くて暮らしやすい、くらいにしかなっていませんでした。3年間のプロジェクトを通じて、自分が知らない地球の魅力がたくさんあることに気がつくようになりました。でも、私たちが地球創業者の活動を行うのが知らなかったように、たくさんの魅力を知つていない人も多そうです。私たちが卒業した後、後輩たちの活動を見て、少しでも多くの人にこの隠れた魅力を発見してもらいたいです。また、私の地球に村する考えが変わったのは、2年時のときの「観光甲子園」での活動が特に大きいと思います。自分たちが観光プランを考案・実践したのですが、その時に協力していた地元の方が本当に素晴らしいので、私たちが持っていることを実現できる技術を提供して下さったり、成功するまで一緒に考えて下さったりと感謝しきれないくらいお世話になってきました。活動を行った3つの地球に村する思いが、以前より強くなったのはとても嬉しい貴重な経験と私たちがさせて下さった地域の方への敬意です。3年間のプロジェクトの中で一番印象に残っていて、地球に村する考えが大きく変わった活動であり、自分もこの経験から学んだことと思うようになった出来事でした。

3. 3年間のプロジェクトを通じて、自分の行動や技能で習得できたことや成長したことはどんなことが、具体的に振り返ろう。

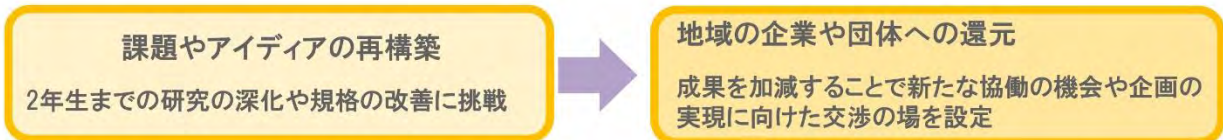
私はこの3年間で自分が自信を持つようになりました。特に、自分の意見を言うことに自信を持つことが出来るようになったと思います。自分の発言したことに対して否定的な意見を言う人がいなかったのを話しやすくなったのもあると思います。でも、自分から言い出すのが怖いという気持ちがあるから、自分の意見を遠慮せずには言えないです。でも、以前よりも固い意見と判断して行動出来るようになったと思います。以前は自分が困っている人から話を聞いたり、困りに寄り添ったり出来るようになったので、自分には出来ること、出来ないことがあるということを認識して、自分以外の人が出来る手伝いを、出来る声かけをするようになったのも大きいです。また、3年間のプロジェクトの成果報告したり大会に出場したりしたことで、プレゼンが以前より上手にできるようになったと思います。大学の人の前で自分の意見を言うのは苦手で、あまり自信がなかったのですが、何回かやると慣れていくうちに、苦手ではなくなりました。今ではただ文章で伝えるのではなく、内容をしっかりと理解して、自分の言葉で発表することが出来るようになったと思います。

4. 3年間のプロジェクトを振り返って、プロジェクトを実施する意味や意義を考えてみよう。

地球創業者のプロジェクトは「地球と学ぶ」ことに意味があると思います。茨城県は、若者の大都市圏への流出が9割の地球です。優秀な人材を奪って、大都市圏へ持っていく人が多くいます。でも、このプロジェクトで地球の課題と学んでいくことで、茨城の魅力を知り、この地球に居る人も大満足な環境にしていきたいと考えている人が増えると思います。また、プロジェクトでは地域の企業の方にも協力する機会が多くあり、中には面白いことをしている企業が近くに存在していると驚きました。特に、茨城に注ぎ始める工場があり、その道のりを知ることができ、このプロジェクトを通じて、自分たちが知らないことがたくさんあると感じました。このように、プロジェクトで地域の企業の方と知り、関わり、学ぶことは、とても大切なことだと思います。茨城の若者が大都市圏へ流出しているのは、地元で働きたいと考えている人がいない、地域の企業のことを知らない、という人が多いのも原因の一つだと考えています。3年間のプロジェクトで地域のいろいろな企業を知り、学び、この地球へ戻りたいと考える人が増えることが出来ると思います。

(2) ビジネスマッチングフェア (7.27-28)

地元の金融機関「浜松いわた信用金庫」主催のビジネスマッチングフェアに企業ブースとしては初となる高校の出展を行いました。出展にあたっては、本校の運営指導委員として浜松いわた信用金庫様が参画しており、出展内容やブースについて連携して調整することができました。2日間にわたり展示を行い、地域の様々な企業や団体の方に本校の取り組み成果をご覧いただくとともに、様々な協働の打診や依頼をいただきました。協働案件の開拓の場としてだけでなく、取り組み成果を地域の方々に共有する場として有効でした。次年度も継続して出展できる環境整備に当たります。



事例:ビジネスマッチングフェア出展(浜松いわた信用金庫主催)



(3) アイデアの実行

①観光プランの実行

3年生では3つのチームが自分たちのプロジェクトを継続して実行していました。その中でも観光チームは2年生次に観光甲子園2021で全国2位となった自分たちのアイデアを、実際の観光プランの実行に移す取り組みに挑戦しました。本校では2年生次に外部のコンテストや大会などに参加しますが、応募作品を分析する中でアイデアだけに留まってしまい実行不可能なものも多く見られる傾向が分かりました。そこで本校の観光チームは放置竹林の竹を用いた「伐加工→食品化→いかだ作り→竹炭化」のプロセスを観光パッケージ化し、地域の小学生を対象にSDGsの観点から地域を学ぶ2日間の体験学習を企画しました。実行には三ヶ日観光協会の方々の大きな支援を頂き、協働で開催することができました。多くの小学生が参加し、本校生徒が指導役となって食品やいかだ作りに挑戦しました。参加者や観光協会の皆様からも高い評価を頂き、継続的な実施にむけて今後問題点を洗い出していくことになりました。これは、本校で生徒がクエストエデュケーションで実行するプロジェクトが地域の方々との協働となっており、地域課題に真摯に向き合ってきたからこそ実行することができたと感じています。



②地元企業のCM制作

地域への成果の還元として参加したビジネスマッチングフェアですが、実際に2つの企業のCMの受注と、地域の幼稚園との協働が実現しました。生徒が主体的に取り組んできたからこそブースでの接客や受注に向けたPRが可能であり、また取り組んだ内容のクオリティを妥協しなかったからこそ、企業のオフィシャルとして制作依頼を頂くことができたと感じています。そのため、撮影や編集環境を整備することが、本年度の研究でも大きな役割を担いました。高校生だからという言い訳をせず、アイデアを形にするクリエイターをして捉えることでその表現力を大きく伸ばす教育活動が行えたと実感しています。





③ 3年生による摘果ミカンジャムを用いた食育

本プロジェクトは当初予定していたものではありませんでした。きっかけは、3年間の成果を発表する場として設定し、企業と協働できるきっかけにもなる『ビジネスマッチングフェア』という地元の信用金庫が主催するイベントに参加したことでした。こちらのイベントは企業同士がアイデアを持ち寄り協働していくきっかけを提供しているものになります。本校は実際に企業と協働してきた実績があるので、イベントに参加するスタンスも単に成果を発表するだけでなく、生徒達は企業から仕事の依頼を受け、実際に協働するところを目標に掲げて参加までの準備を取り組んできました。

イベント当日は、面白いと興味を示してくれる企業もありましたが、なかなかつながることができずに苦戦しました。その中で、地元の保育園とつながることができ、保育園からは高校生が園児に向けて摘果ミカンというものを知ってもらうきっかけを与え、保育園の管理栄養士の方に摘果ミカンジャムをお菓子に加工していただけることになりました。そこで、生徒達は依頼を受けて準備を始めましたが、プレゼンをする相手が今までの大人や企業の方々ではなく保育園児ということで工夫をする必要が出てきました。発表前日まで準備をしていたのは、保育園児にも興味を持ってもらうためにプレゼンのスライドに文字を無くし、演劇の要素を取り入れストーリーとして伝わるようにしたことと、園児にも体験してもらえるようなオブジェを作って持って行きました。当日は受け入れ先の保育園も非常に協力的で園児との交流もスムーズに進みました。

今回のプロジェクトは家庭科の保育の分野に通じることがありますが、担当したのは保健体育科の教員でした。このように教科を横断した取り組みができることが地域創造の授業の特徴になります。家庭科分野の保育と、保健分野の食育というところはうまく繋がることができました。また、チームとしては摘果ミカンジャムを通して地域の魅力を発信していくというコンセプトでプロジェクトを進めていましたが、食育の分野まで到達することは当初の計画にはなく、OODAループの考え方で運営していたからこそその結果になりました。今回のプロジェクトは、パッケージ化して地元の複数の保育園と協働していくことが可能であると考えました。



保育園にて園児にミカンの摘果を疑似体験(3年生) 園児に分かりやすくプレゼンする様子(3年生)

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)

「景観の保護」や「みかん生産を取り巻く文化の保護」、「新たな経済循環の確立」などを主な目標として、「摘果みかんプロジェクト」に取り組み、8月には「ビジネスマッチングフェア」に参加した。そこで、「食育」という観点での保育園との契約をいただき、3歳～5歳の園児に向けて、「摘果みかん」についての説明を、アクティビティを交えたプレゼンテーションにて行った。準備の段階では、年齢に合わせた言葉遣いとプレゼン内容を標榜しながら、原稿を考えた。そして、スライドも文字を入力し、(ほとんど画像だけを使用し、個人の学習レベルを配慮して、作製した。また、アクティビティでは、園児が実際に体験できるものであることを前提に、楽しんでもらえる方法を考え、「摘果みかん」の収穫から通常のみかんの成長、までを学ぶことができるみかんの木をダシボ(しとふた)を使って制作した。当日は、それぞれ園児の反応を確認しながら、話を進め、作製した「摘果みかんのプロフィール」を一覧にいただいた。そこでも、園児の感想や反応を確かめ、コミュニケーションを図りながら、摘果みかんに関する知識の定着を促し、食育に繋げた。

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！

「ビジネスマッチングフェア」に参加するまで、「食育」としての取り組みを意識していなかったため、「食育」という新たな観点から地域に還元することができるといふこと、喜びを感じ、「摘果みかんプロジェクト」が持つ新たな可能性について、期待がふくらんだ。また、色々の年代の方に受け入れもらうために、「食」として発信できれば、「摘果みかん」の製作に励んでいたため、今回このような形で、下の年代の方にも、理解していただくことができ、美味しく食べていただくことで、自分たちの考えが、目に映える形で実行できたことで達成感を得ることができた。また、自分たちの活動をより持続的なものとするためには、下の年代の子供たちへ伝えていくことが大切であると改めて実感した。しかし、相手に合わせた言葉の表現の仕方や言い回しに注意しなければならない点は、初めての経験が難しくしたが、自分の理解を相手に押しつけることより、同じペースで話を進めているように、相手の立場にたどり、状況に応じた言葉やスライドの作製を今後も心掛けていきたいと感じた。

足りない場合は新しい用紙や裏面を使おう！

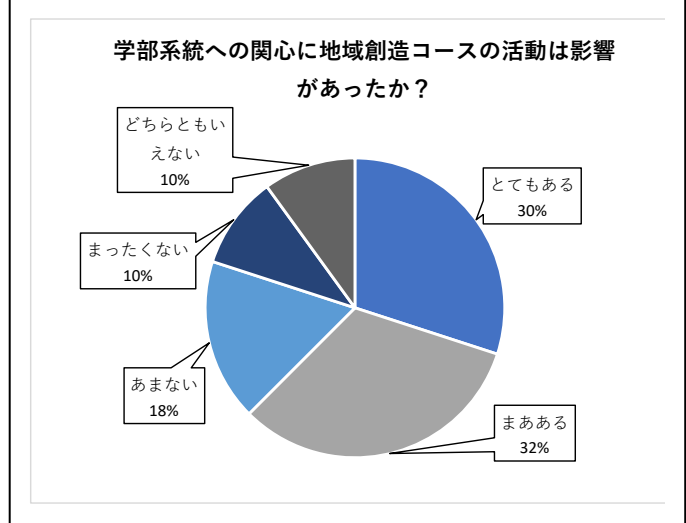
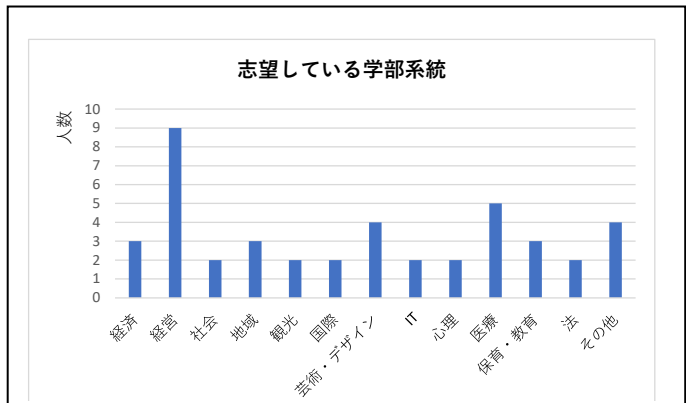
(4) 1期生 進路・キャリア形成総括

①志望学部系統と地域創造コースでの学びの影響

地域創造コース 1期生が間もなく3年間の学びを終えるにあたって、卒業後の進路選択やキャリア形成の視点から振り返る。

まず、生徒が高校卒業後の進路選択にあたって、志望した学部系統は右表の通り。経営を学ぶことを志す生徒が9名と突出しているものの、その他にも幅広い学部系統を志望する傾向が見られた。

また、そうした学部系統への関心に地域創造コースでの学びが影響していたかどうかをアンケート調査したところ、「とてもある」「まあある」が62%と過半数を占めた。3年間の地域創造コースでの活動が、生徒の進路実現においても、多様な進路選択の背景にあったものと推測される。



～生徒のアンケートシートより～

4 3で「とてもある」「まあある」に○を付けた人は、地域創造コースの活動のどのような点に影響を受けたと感じていますか。

ポスターを制作する時のフィールドワークやみんなで作ったものを作る楽しさを得られたり、地域の魅力を知る事ができたりしたことで、これからも地域に関わっていきたいと感じた。

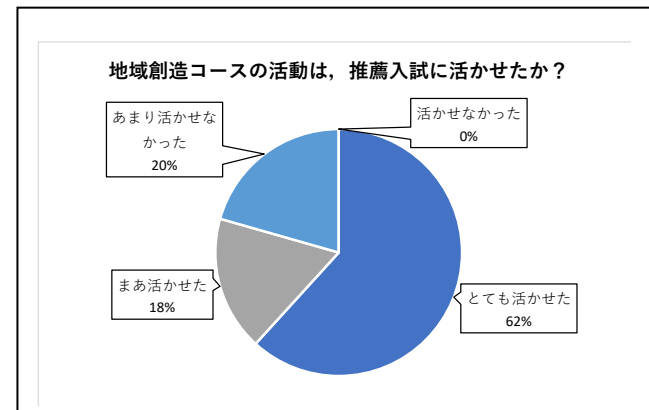
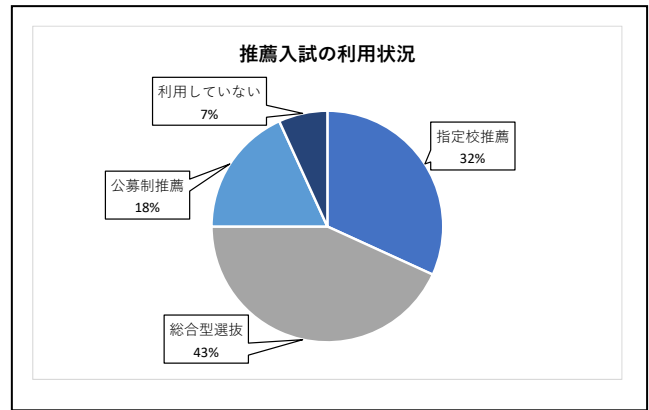
摘果みかんや注染染めなど地域創造コースに入らなければ知らなかったこと。また、これだけで起こっている、問題に対して取り組むことで興味を持った。

地域に目を向ける機会が多くなり、社会で注目されている話題についてよく知るきっかけになった。

②地域創造コースの学びと推薦入試

また、進路実現においては、何らかの推薦入試を利用した生徒がコース全体で 93%を占めた。加えて、推薦入試を利用した生徒に地域創造コースでの活動は推薦入試の際に活かせるものであったかどうかをアンケート調査したところ、「とても活かせた」「まあ活かせた」と回答した生徒が 80%に及んだ。

近年、大学入試選抜の多様化が進む中で、総合型選抜や学校推薦型選抜の募集人員が拡大しているが、そうした入試の変化と併せて、コースのコンセプトである「学力だけでは測れない力」の涵養が生徒の実感を伴う形で実を結び、自身の強みを進路実現に活かそうと推薦入試に挑戦する流れが生まれたものと考えられる。



～生徒のアンケートシートより～

6 5で「とても活かせた」「まあ活かせた」に○を付けた人は、地域創造コースの活動のどのような点が推薦入試に活かされたと考えていますか。

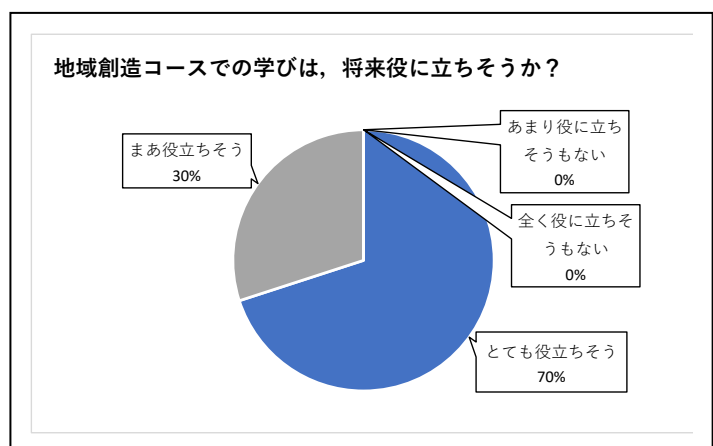
商品化や、販売などの経済に関することと志望学部についての話に直接に述べるものが多かった点。

③地域創造コースの学びとキャリア発達

加えて、「3年間の学びを振り返って、地域創造コースでの活動は将来役に立ちそうか」についてアンケート調査を行ったところ、「とても役に立ちそう」と回答した生徒が 70%、「まあ役に立ちそう」と回答した生徒が 30%となり、「あまり役に立ちそうにない」「全く役に立ちそうもない」という否定的な回答は 0 件であった。

「卒業後の進路実現」という目先の目標だけでなく、「キャリア発達」「キャリア形成」という視点で3年間のコースの学びを

振り返った際、生徒一人ひとりが、この3年間の学びから得るものがあったという実感を得られていることが非常に意義深いと考える。好きなことを一生懸命に学び、自分に必要な能力を高め、力のある涵養を目指した地域創造コースのカリキュラムは、将来、社会的・職業的に自立し、



社会の中で自分の役割を果たしながら、自分らしい生き方を実現するための力を修養するというキャリア形成につながるものであったといえる。

さらに、同アンケートの生徒のコメントでは、コミュニケーションスキルや論理的思考力、他者と協働する力、創造性、柔軟性などが身に付いたという意見が多く見られた。いわゆる「ジェネリック・スキル」に繋がるこれらの力の育成に地域創造コースの学びが大きな影響を与えた点が、この活動のもうひとつの大きな意義であったといえる。不確実性の増す今後の社会を生きる子どもたちには、答えのない問いに向き合い、柔軟に課題解決する力が求められている。地域の課題に対して多様なアプローチにより1つではない答えを追求する地域創造コースの学びは、「地域で学ぶ」活動の中で、物事を正確に理解し、それを活用したり、複雑なニーズに応じるための「リテラシー」や「コンピテンシー」の育成につながるものであったといえる。

～生徒のアンケートシートより～

8 7のように考えている理由を教えてください。

この活動を通して、自分から行動すること、意見を言うことの大切さを学べたから。

経済などについて「必要知識をプロシユト」という実際の体験の中で「学ぶ」とかできてから。

プレゼンやレポートのつくり方は「けいせい」で、物事をいろんな視点から考えられるようになったり、人の関わり方を学ぶことができたから。

共感性やコミュニケーション能力、異文化といった価値化できない力を育てることができ、それは、社会に順応する上で、必要だと感じているから。

私に向けて勉強するだけでは得られない。話術力、聞く力、考え力を付けることができたと思う。

チームで行動を話し合ったり、決定を繰り返す中で、相手への適応力がより身についたから。

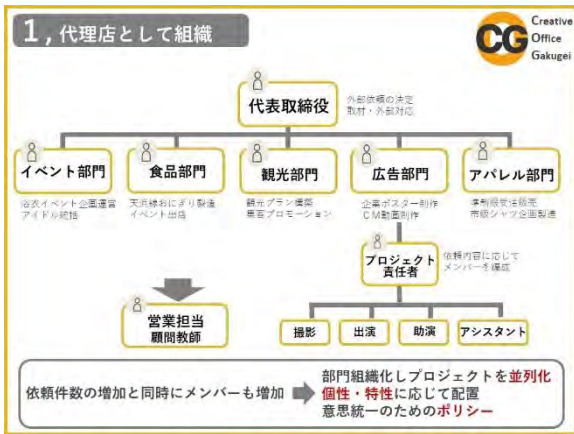
普通教科の勉強だけでは学べないチームでの活動や企業との共同行動を高校の段階で学ぶことができた。

社会への適応力を身につけるためには、どの科目にも限らず、他者と協働し、話し合い、違いを認めながら学ぶ経験は、将来どの様な職業に就いても活かせると思う。

(5) さらなる活動のための改善（課外活動の設定）

学校設定科目として地域創造概論・演習を設け、週4時間の活動でプロジェクト型学習に取り組んでいます。しかし、授業内の活動にとどまらずさらなる活動に挑戦したいと考える生徒も現れてきました。こうした生徒達の探究的な学びの受け皿として、希望する生徒にたいして放課後に活動することができる課外活動（部活動）を本年度より実施しました。本校では放課後に探究的な学びを実践する「探究活動」を部活動と同じ位置づけており、こうした地域との協働にとりくむ活動はありました。しかし、本年度は部活動として定期的な活動に取り組むことで、さらなる探究活動に取り組みたい生徒が活動の幅を広げることにつながりました。授業内では年間に1回程度の大会参加しかできないカリキュラムですが、部活動の活動をつなげることでさらに多くの場に生徒達のアイデアを披露することができるようになりました。本年度は、第7回SBP交流フェアでは全国2位となる三重県知事賞、福山大学主催の高校生CMコンテストポスター部門では全国1位となる金賞、静岡理工科大学主催の高校生モノづくりコトづくりプランコンテストでは第2位となる優秀賞、岐阜協立大学主催の第5回高校生ビジネスアイデアコンテストでは第1位となる最優秀賞、観光甲子園2022SDGs修学旅行部門では決勝進出の入賞を果たすことができました。成果を残し生徒達の自己肯定感が高まるのを感じた一方で、授業で取り組むプロジェクトと乖離がみられてしまい授業との連続性が弱くなってしまったという問題も明らかになりました。部活動として生徒達がさらなる活動に取り組む場や体制は作り上げたものの、今後は授業との連続性や系統性を考え、授業と課外活動をシームレスにつなぐ仕組み作りが急務であると感じました。来年度は、この改善に取り組んでいきたいと考えています。

<第7回SBP交流フェア>



広告部門CM 成果報告

- 森林公園CM
- ロックセンターCM
- 白井商事CM
- 浜名湖観光PR用CM
- いぬじゅん新刊小説CM
- 天浜線公式CM

全部門 成果報告

- KAReN HaMaNaKe 露山寺住
- 純経協会浴衣イベント
- 農業社 新刊ポスター
- 白井商事 CM動画
- 浜名湖観光PR用CM
- いぬじゅん新刊小説CM
- 浜松市E Cサイト市販シャツ
- 真庭屋 ポスター



2, 4つの活動ポリシー

01 知っている場所から行ってみたいところへの転換

02 いかれた街の魅力を発信

03 中高生に共感を生み出す演出

04 地元の企業や団体と協働

代表取締役

『4つの活動ポリシー』に合致しているか判断し水平展開する → **持続し続ける仕組み**

3, 森林公園CMについて

再生数やインプレッションを分析
ニーズや視聴層に合った動画作りに
継続の制作依頼を受け、企画検討中

今までの合計7本 森林公園のPR動画を作成

視聴21,891 (8/10時点) の再生回数を記録

公園から宿泊や利用者が20%上昇

3, 森林公園CMについて

撮影の様子 撮影の様子 森林公園ポスター

「御前崎×JTB×浜松学芸」ワーケーション事業を協働展開

これまでのポスター制作技術 プロモーション提案 ティザーを用いたPR手法

夏期に集中する観光客とは別にワーケーションを進める。
↓
他の季節における集客を目指す。

「御前崎×JTB×浜松学芸」ワーケーション事業を協働展開

ワーケーション動画制作プラン

ライブDAM歌詞検索

検索単語	件数
海	13308件
海 さよなら	11000件
海 バイバイ	1399件
海 捨てる	1401件
海 失恋	13件

海にマイナスイメージが持たされている
↓
別の視点からCM制作を行う

プロモーション提案企画書

ティザーを用いた広告手法

1

娘のポスター

2

親子のポスター

3

御前崎市
ワーケーション動画
第1話

4

御前崎市
ワーケーション動画
第2話

段階的にコンセプトを匂わせることで、閲覧回数や滞在時間を伸ばす効果
特設サイトへの誘導効果を高める

制作費用の回収と持続性

CG

制作のプロと協働
消耗品などの費用を回収

市のプロポーザルへの参加

→

制作委託という形で制作

事業者を選定
方針や企画内容から総合評価

小サイズポスター	7~10万
大判ポスター	15~20万

電車広告	30~50万
テレビCM	100~500万

5, 市場性と活動の意義

人口減少
転出超過による社会的減少

産業の空洞化
国際競争によって淘汰される

事業所の減少
零細中心のため廃業が増加

「地域の魅力を発信する広告代理店」
高校生が持つ共通の認識を表現

地域の人・地域外の人にも関心を持ってもらう活動に

6,市場性と活動の意義 CG Creative Office Gakugei

ART = アイディアを形にする力

多様な個性と才能の集合知 → ARTは人を引き付ける地域引力

CG

私たちが創造するのは未来です。

<高校生モノづくりコトづくりプランコンテスト>



プランの概要 ツナゲル

公衆電話ボックス
×
災害支援補助スポット

人と人をツナゲル × 命をツナゲル

災害時優先電話 × 補助スポット

公衆電話で行う理由 ツナゲル

電話上下のデッドスペースを有効活用

公衆電話で行う理由 ツナゲル

第一種 第二種

市街地 1km² 山間部 2km²

等間隔に設置が義務付け

公衆電話の現状 ツナゲル

公衆電話の設置台数の推移

20年前の7分の1

過去1年間の公衆電話の利用頻度

利用したことはない 79.4%

■ 月に一回程度 ■ 半年に一回程度 ■ 年に一回程度 ■ 利用したことはない

物理的・心理的に存在が遠のいている

災害時の各防災ステーションの様子 ツナゲル

防災ステーションの数が足りない

大混雑緩和のための案

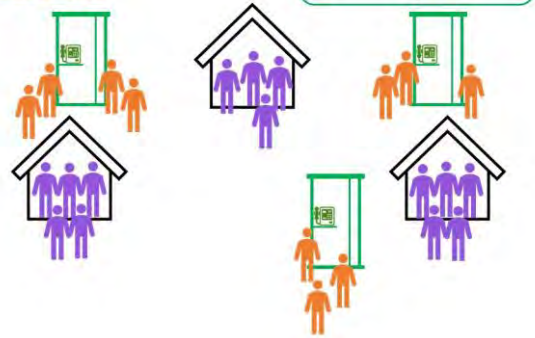
防災ステーションの利用目的は2種類



同じ場所に集中してしまう

大混雑緩和のための案

ツナゲル



現在の防災ステーション

現状

山間部



現在の防災ステーション

現状

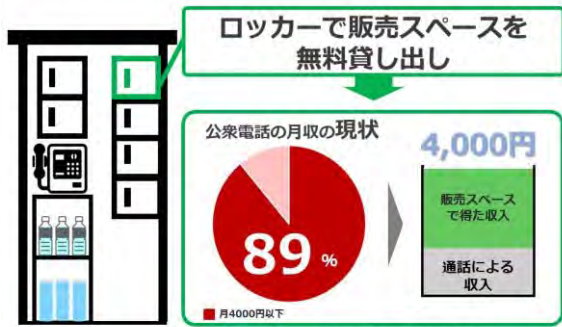
市街地



山間部



販売ステーションの機能



コースマーケティングの仕組み



売り上げの一部を
公衆電話の**存続**のために徴収

新たなパッシブセーフティへ



ツナゲルが繋ぐ未来





<観光甲子園 2022 SDGs 修学旅行部門>

SDGs修学旅行部門
＜準決勝事業企画書＞

タイトル

タイトル	映画が未来をつなぐ修学旅行
サブタイトル	～10年後またこの場所で会いたい～

チーム情報

所属校	静岡県
高等学校名	浜松学芸高等学校
チーム名	社会科学部地域調査系・地域創造コース
担当教員氏名	大木島 諒弘

メンバー名	学年	性別	担当	得意	得意
メンバー①	2	女	坂本 りつ	企画・映像	○
メンバー②	2	女	牧田 心路	企画・調査	
メンバー③	2	女	生駒 彩華	調査・映像	
メンバー④	2	女	鈴木 楓	撮影	

※1チーム5名メンバー3名～5名
※活動内容に関する説明は活動報告書(2枚表、裏表、別紙等)を記入
※代表者欄にチーム代表者(※1)に記入

映画が未来をつなぐ修学旅行
～10年後またこの場所で会いたい～

ショートフィルム制作

地域を見る視点
情報発信力
プロジェクト実行力

次世代の地域の担い手の育成

ART思考を地域に還元

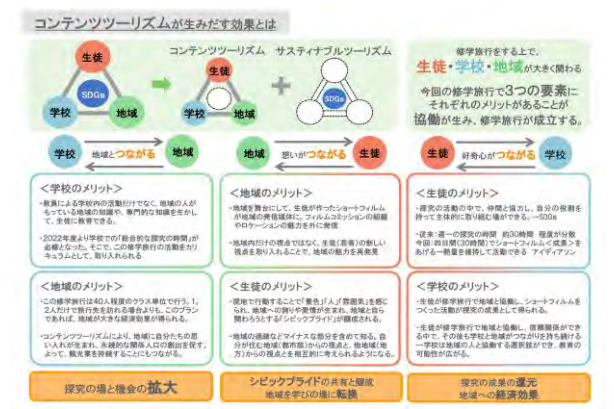
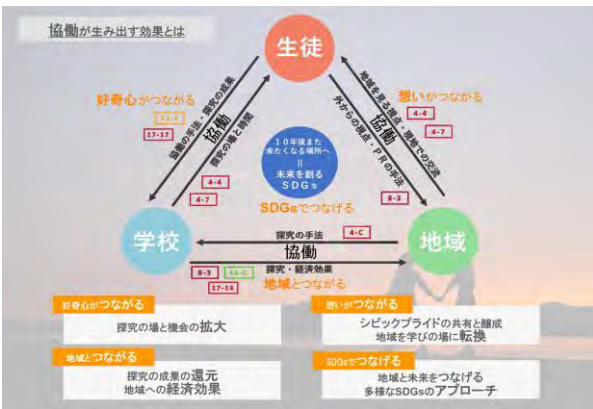
コンテンツツーリズム

コンテンツを
自らの手で作り
人と地域をつなぐ

関係人口の創出

新たなコンテンツによる地域引力

持続可能な地域につながる修学旅行
地域と未来をつなげるSDGs
自分にとってかけがえのない場所 = サードプレイス



コンテンツツーリズムでかけがえのない場所に

コンテンツツーリズム

学校・生徒・地域それぞれ
メリットが生まれる
メリットがSDGsの項目に
あてはまっている

地域・生徒・学校が相互につながる

想いが持続し、未来につながる

SDGsとの関わりは?

教育旅行を通して地域文化を学ぶ → 発信するへ
映像 × 創る → コンテンツ

自らコンテンツを創り出す修学旅行

修学旅行のフローは？



修学旅行の位置づけ

ESDでつくる新しい学び
Education for Sustainable Development
(持続可能な開発のための教育)

様々な教科を結び付け、
持続可能な社会を実現させるための
教育旅行
ESDの観点を用いた学びの場



活動地域地図

アクセス

東京 山手線 60分
大宮 有楽町線 30分
大宮 東武東上線 50分
大宮 池袋線 30分
池袋 東武東上線 30分
池袋 池袋線 120分

域内移動手段

やってみたい・行ってみたい
をすぐ叫べる交通手段
e-バイク

- ・低CO₂
- ・低インパクト
- ・高機動力

e-バイク交換所を
様々なスポットに設置

「ここでしかない」から「どこでもできる」修学旅行へ

私たちの地域 (群馬県) → バッケージ化 → 他の地域 (異なる地域)

「経済」「社会」「環境」全ての観点が含まれる
パッケージ化された地域ごとに達成されるSDGsの項目が
変化することでより多くの項目が
パッケージ化 一貫でもどこでもできる

SDGsの最終目標である
「誰一人取り残さない住み続けられる街づくり」を達成できる

この修学旅行で
発信の手法・ART思考を学ぶ
修学旅行後も学びが続く

「この修学旅行がゴールではない」
持続可能性 × 学習可能性
将来自分たちの地域でも
活動を継続できる × 地域での教育旅行が
全体的・包括的な
学びに繋がる

私たちが達成した、もう一つのサステナブル

私たちが制作した
動画はこちら!

行程詳細

日	日付	内容	所在地
1	8:00	移動	群馬県 前橋市
	12:00	活動開始・フィールドワーク	群馬県 前橋市
	18:00	夕食	群馬県 前橋市
	19:00	観劇	群馬県 前橋市
	21:00	活動終了	群馬県 前橋市
2	9:00	活動開始・撮影	群馬県 前橋市
	16:00	編集	群馬県 前橋市
	19:00	夕食	群馬県 前橋市
	21:00	活動終了	群馬県 前橋市
3	9:00	活動開始・撮影(続き)	群馬県 前橋市
	13:30	編集	群馬県 前橋市
	18:00	夕食	群馬県 前橋市
	21:00	活動終了	群馬県 前橋市
4	9:00	報告会準備	群馬県 前橋市
	12:00	報告会	群馬県 前橋市
	13:00	解散	群馬県 前橋市
	15:00	解散	群馬県 前橋市

旅行代金
東京発の場合のモデルケース

項目(代金明細)	金額
・新幹線往復	-15,600円
・貸切バス (人数割)	-3,000円
・宿泊 (※8,500×3)	-25,500円
・食事代 ※3,000×2回	-6,000円
(各自食は除く)	
・e-Bike使用料 (期間契約)	-8,000円
・FC企画料 5,000円	-5,000円
・保険料	-2,000円
合計	65,100円



