

## 1. 研究の概要と目的

### (1) 研究開発の目的・目標

#### <私立高校を取り巻く現状>

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、将来的な地域経済の停滞が予想され状況に陥っています。このような若年生産年齢人口の流出が続けば将来の地域を担う人材が育たず、今後地域を担う人材の育成や将来的な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、持続的な教育を行うためにも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。

#### <地域魅力化型指定研究からのフィードバック>

地域人材育成のために、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が参画す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、生徒の学びが深まるとともに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。来年度始まる新学科では、このプロジェクト型学習を強化横断的や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。

#### <STEAM教育の実践の場へ>

これからの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複数の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できると考えています。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、動画制作などの多様なアウトプットを通じて、新学科をSTEAM教育の実践の最先端として位置づけています。

#### <地域に必要とされる高校づくり>

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づくりが必要とされています。本校での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た生徒が集まっていることから、この地域における創造的な学びのニーズの高まりや探究的な学びへの理解が深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。

## (2) これまでの取り組み

### <探究活動から教科へ>

本校では2017年度より課外活動の一環として探究活動の時間を設け、社会科学や自然科学などの様々な分野で生徒が自ら見つけた課題の解決に取り組む活動を始めました。様々な分野で生徒の興味関心に合わせて教員達が学びを支援していく中で、地域の魅力発信に取り組んでいた地域調査活動のグループの活動成果が、全国規模のコンテストや大会で評価されるようになりました。そこで、地域調査のグループが積み上げた実績を検証し、「課外活動」ではなく「教科」として学びを深める教材化・カリキュラム化に取り組みました。そして2019年度より、地域での学びを主体とする「地域創造コース」の立ち上げに向けて系統的なカリキュラムや評価のシステムを研究するため、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」研究指定校として3年間の実践研究を重ねていきました。

### <地域創造コースの取り組み>

2020年度から始まった地域創造コースには想定していた定員40名を超える48名が入学し、地域での学びに対する保護者・生徒のニーズの高さを再認識することができました。このコースでは学校設定科目として「地域創造概論・演習」を設定し、活動時間の確保をするとともに、系統的な地域の学びのカリキュラムを構成しました。プロジェクト型学習をベースに、高校1年次では5つのプロジェクトを教材化し、2～3年次では自ら課題を見つけるクエストエデュケーションをカリキュラム化しました。様々なプロジェクトを実行するにあたり、外部の異業種団体を核とするメンバーが参画して、学校と地域企業を繋ぐシステムを構築しました。これにより、地域創造コースの教育活動は2年目を迎え、地元企業だけでなく浜松市や御前崎市などの行政機関との協働をベースとしたプロジェクトにも取り組むことができ、R4年度は全国高校生SBP交流フェアでは全国2位となる三重県知事賞を、第1回海のポスター甲子園では特別賞、観光甲子園2022SDGs修学旅行部門では4年連続の決勝進出に繋がりました。また放送メディアにも多く取り上げられ、取り組みの拡散に繋がりました。

### <教材のパッケージ化>

また、本校のプロジェクト型学習はARTを「アイデアを形にする力」と位置づけており、ARTの観点を重視したプロジェクト実行するのが特徴です。この観点をを用いて、本校では「地域の魅力をポスターにして発信するプロジェクト」を教材として整備し、様々な学校で実践できる教材パッケージ化に取り組んでいます。これまでの他県の高校に加え、青森県立青森中央高校や岐阜県立恵那南高校・犬山総合高校、京都市立塔南高校（開建高校）との協働を行い、実践を共有するシステム作りについて検証を行ってきました。現在も、そのほかの実施プロジェクトや実践環境についても共有化する仕組みを継続研究し、本校が探究的な学びのハブとなることを目指しています。

### <新しい学びの構築>

さらに、2021年度からは科学的視点を重視した科学創造コースを立ち上げ、生徒の特性や個性に応じた様々な教育の場を提供できる学校作りに継続的に取り組んでいます。

### (3) 探究創造科の特徴と目指す資質



#### <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>

R6年度に開始する探究創造科が育てたい生徒像は、「自立した学習者・表現者」です。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、正解のない問いに挑む上で必要な諸能力を3年間の学びの中で育成し、将来の予測困難な未来を生き抜く力(=自立した学習者・表現者)の育成、生涯学び続けることの楽しさを知る人材の育成を目指していきます。

### ＜高校 1 年次の取り組み＞

研究 2 年目となる令和 5 年度は地域創造コース・科学創造コースそれぞれで翌年に実施するクエスト実行型学習にむけて課題解決力を育成する視点から「プロジェクト型学習」を実施しました。これは高校 1 年生が学校が設定した 30～35 時間程度（2～3 ヶ月）で完結するプロジェクトを生徒個人ないしは少人数の班で取り組むなかで、企画実行に必要な各種スキルの育成を第一の目的として行うことを目指しました。校内だけでなく積極的に校外の企業や研究機関と活動することで、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機会を創出しました。

また本年度、初の試みとして両コースが同じ林業プロジェクトに協働で取り組みました。異なる視点から問題解決に当たることで、生徒らに多角的な視点を持つ複眼思考の力が育成されました。また、協働でグループワークに取り組む過程で、「どのような意見を発信しても否定されない」という経験を積ませることで、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も実施しました。

### ＜高校 2 年次の目標＞

高校 2 年生では 1 年次に培った経験・スキルをもとに少人数のグループまたは個人で研究企画を設定し、アイデアを実行していく「クエスト実行型学習」を進めてきました。「生徒自身の興味」と「地域社会のかかえる課題」、両者の共通事項から企画を設定し、生徒たちは正解のない問いに年間を通して取り組むことを目指しています。域創造コース・科学創造コース両コースが一、前述の ART の観点から校内発表会等では両コースの相互交流を促し、コーディネーターとともに、生徒のクリティカルシンキングやラテラルシンキングを意識した発言力を育成することに取り組みました。両コース共に、作成したアイデアや制作物は外部コンテストなどを利用した外部評価に挑戦しました。これは研究成果が独善的になることを防ぐとともに、外部の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て行いました。

### ＜高校 3 年次の目標＞

高校 3 年生ではこれまでの集大成として、これまでの経験を浜松磐田信用金庫主催のビジネスマッチングフェアで外部発信しつつ、次の世代に受け継ぐ「クエスト協働型学習」に取り組みました。これまでの実施したプロジェクトのパッケージ化を目指して、本年度は犬山総合高校と京都市立開建高校と協働実施することで、単純な地域への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の機会を提供することができました。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することにつながると考えています。

#### (4) 実施計画

##### <全般的な教育方法の特色>

R6年度開始する探究創造科は地域コース・科学コースの2つの系統を設置します。本校独自で開発し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が特徴です。

##### <1年次の教育内容>

1年目で行われたプロジェクト学習においては、地域の専門家の指導のもと、科学コースでは理科系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、地域コースは4つのプロジェクトを通じた実践的スキルをアウトプット重視で学習しました。その後両コースの生徒が、林業プロジェクトにそれぞれのコースの立場から取り組むことで、各々の視点をもつ生徒たちがともに影響し合い、持っているスキルの相乗効果が生まれるようなカリキュラムを実施しました。その後も独自プロジェクト・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ました。

##### <2年次以降の教育内容>

R5年度も、昨年度に引き続き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きました。地域社会の抱える課題や地域の魅力発信に対して、文系的・理系的・文理融合的などさまざまな側面から検討をし、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きました。同時に、生徒自身にメンターとして後輩の指導や、他校との協働プロジェクトの際のインフルエンサーとしての役割を担っていました。もう一つの重点取組として、プロジェクトのパッケージ化とART視点を重視しました。前者については、本校での取り組みを他校・他地域でも実践しノウハウを拡散するために行うことで、探究的なプロジェクト自体に明確な課題があり、汎用性が高いこと証明することが必要だと考えています。探究創造科では、「高価な機材を必要としない」「過度に専門的になりすぎている」「生徒の五感に訴える体験を伴う」等のパッケージ化にふさわしい各種条件に合致したプロジェクトのみをカリキュラムとして採用することを目指しています。その結果、これまでのポスタープロジェクト以外にも、本年度は新たに学校紹介動画の取組やチームビルドといったプロジェクトをパッケージ化して、3校と協働する事ができました。また、芸術科を有している本校の特徴を活かし、ARTをアイデアを形にする表現方法としてとらえ、単なるプレゼンテーションにとどまらない、さまざまな表現方法(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を仰ぎながら取り入れてきました。R6年度もこれらの特徴あるカリキュラムを通して「自立した学習者・表現者」の育成を目指していきます。

## 2. 実施体制

### 運営指導委員と管理機関

所属	氏名	主な実績
静岡文化芸術大学	森 俊太	副学長 教授
静岡大学 教育学部	金田 裕之	トップガン教育システム会議ディレクター
浜松市	園田 俊士	こども家庭部次長 次世代育成課 次長
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

本校の運営指導委員は「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ています。運営指導委員会では、本年度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」「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」などを担当していただきました。3月に実施した成果報告会後の全体会議では、成果発表会の様子や新学科のカリキュラムについて、委員の方々から改善に向けた意見をいただきました。

### 適切な活動場所の確保

本校では令和 6 年度から新校舎の仕様を開始します。新校舎建設に伴い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ました。大型のアクティブラーニングルームと地域創造・科学情報それぞれの演習室など、PC 稼働の場やレイアウトの変更が可能な教室を整えて環境整備を行いました。

## (5) コンソーシアム

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	

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ると考えています。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した。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として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ってきました。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」という学びの変化をおこすことが可能となりました。

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した。具体的に本年度は、企業と生徒のニーズを結びつけることや生徒アイデアの壁打ち機会として、TalkDace というイベントを9月に実施しました。生徒達のアイデアを実現するため、地域の企業や専門機関の力を借りることにより、浴衣イベントの実施や生徒が開発した商品のメニューかななどの地域全体へ取り組み成果の還元することに繋がりました。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有効に機能しており、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に繋がっていると感じました。

## (6) R5年度コーディネーター

所属	氏名
フリーランス	石川 和男
浜松学芸高校	大木島 詳弘

コーディネーターが担う役割として、大きく以下の2つがあることが分かってきました。

1. 学校と地域を繋ぐ橋渡しとしての役割が一つです。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実行しています。

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、その実施についてカリキュラムの構築や授業内容のマネジメント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。さらに単年で完結することが多い探究的な学びをどう系統的に結びつけてカリキュラム化するか、また他校でも実践できるような汎用性のある探究プロジェクトを教材として構築するかは大きな課題でした。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。

本年度からは石川・大木島の両名をコーディネーターとして配置しながら、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ことができました。また、コーディネーター研修を通じて様々な学校のコーディネーターの実践を学ぶことができ、本校の実践を他校と共有する場にもなり、研究の進捗を確認する機会にもなりました。今後も他校との連携を深めていく機会となればと考えています。他校の視察を経て、学校の環境整備が大きく学びに関わってくると感じました。





### 3. カリキュラム開発

#### (1) 教育の特徴

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。

R6年度には地域創造コースと科学創造コースを統合して探究創造科として、地域社会に対して多面的な学びを展開します。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。そこで新学科では、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ことを設定しています。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ができると考えています。

#### 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30～35時間(2ヶ月程度)で実施しています。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4つのプロジェクトに取り組んできました。その中で年間1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てきました。さらに2年生次にはそれぞれ生徒の設定した課題に取り組むとともに、修学旅行や協働プロジェクトで文理横断的な取り組みを実施し、系統的な学びを実践しました。

#### 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きたことです。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した。2年生次にも地域との協働プロジェクトを実施し、アイデア実現に向けた協働パートナーとして地域企業や専門機関との実践に取り組むことができました。

#### ③ARTの視点を重視し、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きました。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した。こうした取り組みは学校設定科目だけでなく、探究創造科の普通科目の授業においても取り組み、授業全体での資質向上につながりました。

#### 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、これに取り組もうと考えている他校の導入サンプルをして参照できるようにするためです。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、地域協働の実践手法やチームビルドの実践について共有を進めてきました。本年度は、青森中央高校・犬山総合高校・京都市立開建高校と3校との協働を行い、本校教材の拡散に取り組みました。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引き続き進めていきたいと考えています。

(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>&lt;探究創造概論&gt;</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>&lt;探究創造演習&gt;</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	<p>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プ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。</p>

### 探究創造の時間割

総合学習や課外活動での地域の魅力発信に限界を感じた  
 学校設定科目として探究創造概論(2単位)・探究創造演習(2単位)を設定

### 探究創造の時間割

	月	火	水	木	金	土
1						
2						
3	通常授業					
4						
5						
6						
7						

探究創造の授業

週1回総合・探究  
35時間

探究創造の授業  
140時間

多彩なプロジェクト  
充実した活動時間

活動の時間を確保しつつ国立大学受験のための5教科7科目は十分に確保  
 活動を武器に国立大学やMARCHや関関同立などの難関大学へも進学

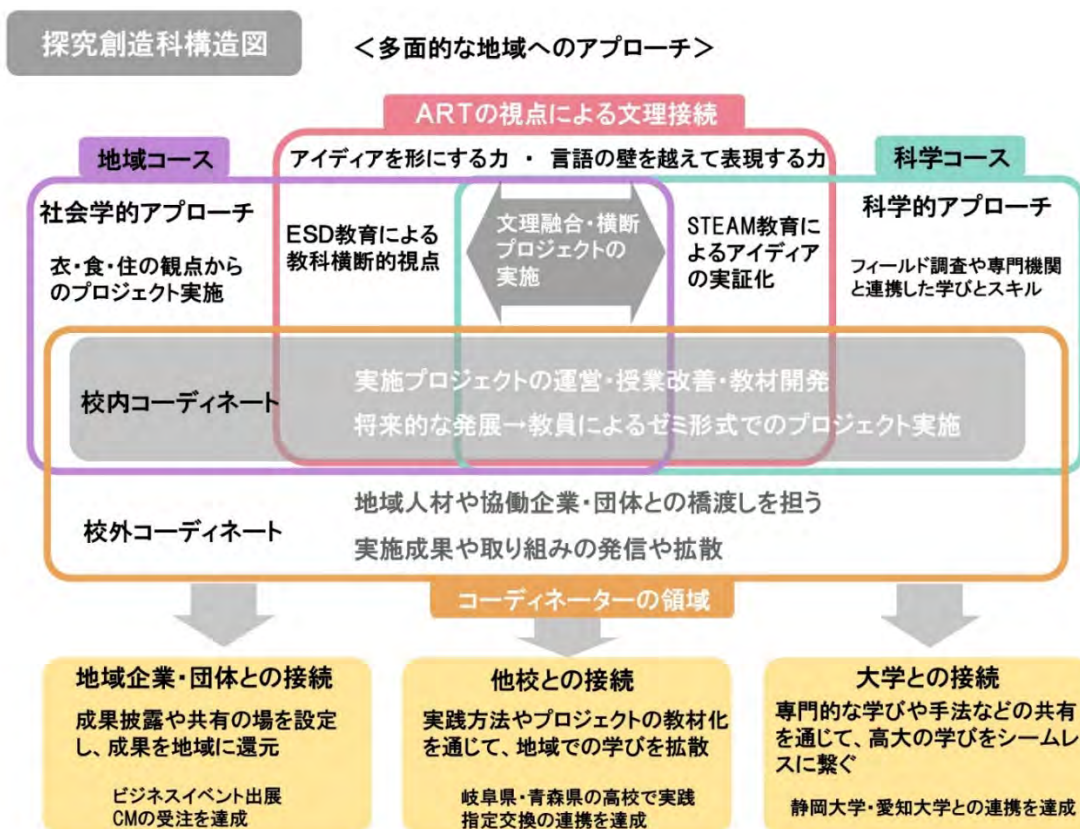
### (3) キービジュアル

### 探究創造科キービジュアル

<多面的な地域へのアプローチ>



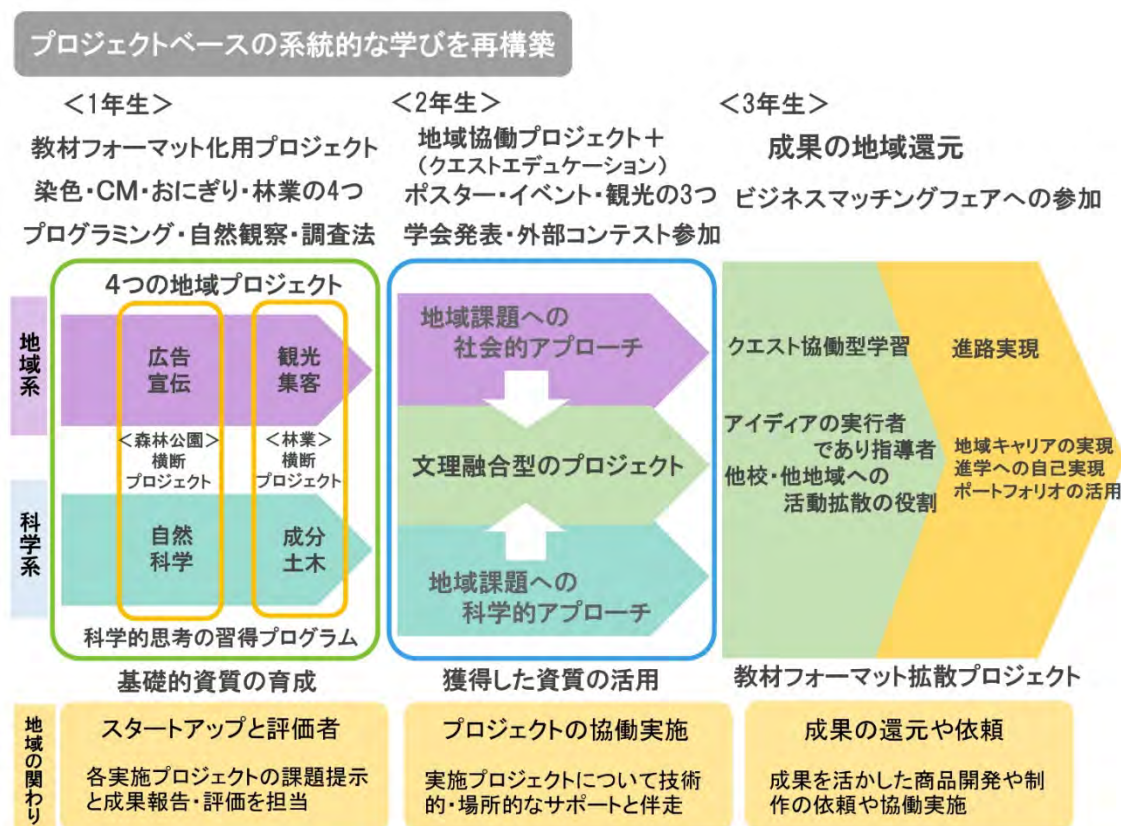
<キービジュアル解説図>



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した。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ることができました。

#### (4) 探究創造科のカリキュラム構築

##### ①3年間の系統性



#### (5) 探究創造科の系統的なカリキュラム構築

新学科では探究的な学びを行う学校設定科目「探究創造概論」・「探究創造演習」を設定しました。これまでは地域創造コースと科学創造コース（新学科では科学情報コース）では学校設定科目の時間数が異なりました。新学科では授業実施時間数・実施曜日と時間をそろえることができるようにカリキュラムを調整する必要性がありました。文型の地域創造コースと理系の科学情報コースのカリキュラムを調整して、学校設定科目の実施時間を揃えることが必要なため、各教科との調整を何度も行いました。普通科としての時間数や大学受験に向けての科目の調整など行い、学力と探究の両輪を両立させることができるカリキュラムを構築することができました。

また、探究的な学びを行う上で活動が1年の単年で完結してしまい、活動の継続性が担保できていないという問題がありました。地域創造コースではこの探究的な学びの継続性について系統的なカリキュラムの検証を先行して行っていました。今回は、科学情報コースも同様に系統的な学びを行うカリキュラムを実施するため、年間で実施するプロジェクトとともに各学年での実施時間を検討して学年を超えた縦断性・コースを越えた横断性をもつカリキュラムを構成することができました。



### ① 3年間の系統性

探求的な学びにおける評価は文章表現など定性的な評価であることは問題点の一つでした。プロジェクト型学習における評価は制作物や発表などの成果のアウトプットを評価するだけでなく、活動によって成長した生徒のリテラシーやコンピテンシーを定量的に計ることが必要です。そのため、本校ではAiGrowを地域創造コースで、Prg\_Hを科学情報コースで実施し、外部の評価ツールを使用することでどのような定量評価が行えるか検証しました。また各コースの特性に合わせて評価項目を変更したり、リテラシーとコンピテンシーの評価の比重を変更したりすることができるかなど、今後の生徒やプロジェクトの実情にあわせた調整・変更ができるかを調査しました。その結果、生徒の相互評価を定量的に評価でき生徒のコンピテンシーを可視可することができたため、評価の公平性を保つことができました。

### ② 1～2年のプロジェクト型学習

地域創造コース・科学情報コースともに、新学科でのカリキュラムでは様々なプロジェクト型学習を実施します。年間に複数のプロジェクトを実施することコース内でも異なるプロジェクトを実施するため、実施プロジェクトの固定化による変化への対応が課題となると予想されました。実際に授業として実施するための問題点を洗い出すための教材開発、授業として実施して問題点を検証、他校で自校プロジェクトを実施して生徒にどのような学びや成長もたらすかの検証と、大きく3つの検証を行いました。個々の検証についてはそれぞれのプロジェクトで行いました。

### ③クエストエデュケーションの系統性と発展

2年生から取り組むクエストエデュケーションは、1年生次に衣食住の観点から行ったプロジェクトを基本に、生徒自身が興味関心や問題意識の方向性を決めて取り組むテーマを選定していました。新規のテーマに取り組むだけでなく、これまでの取組を継続していくことも必要でした。2年生から3年生へと2年間かけてプロジェクトに取り組むこと、3年生が2年生と協働による活動の継続性やそれを活かした活動規模の拡大が見られるようになりました。系統性を意識したプロジェクトの実行は、プロジェクトの持続性と拡大のためにも有効であると感じました。

また、地域企業との連携は、大きなイベント時の商談や交渉だけでなく、生徒と向き合って相互に課題の共有や意見交換の場を設定することが必要だと感じていました。本年度は新しい試みとして、地域企業と生徒を繋ぐ対面イベント「TalkDance」を実施しました。これは本校コンソーシアムと協力し、異業種団体の遠州ビジネス交流会やこれまでコーディネーターが関わってきた企業の方々に来校頂き、チームでプロジェクトに取り組む地域創造コース2年生の生徒と企業を繋ぐ場を設定することができました。新しい協働に発展することは叶いませんでしたが、生徒達のアイデアを第三者の視点から助言・指導していただく機会となりました。参加した企業の方々からは次年度も実施して欲しいという言葉の頂くとともに、参加できなかった企業からも次年度は参加したいとの表明の頂くことができました。次年度は、実施時期や方法・会場をさらに調整して、カリキュラムの中に組み込むことを計画しています。

#### (6) 課外活動として探究的な学びの連続性

本年度は、2年生のクエストエデュケーションの外部評価とさらなる発展的な取り組みを行う部活動の社会科学部地域調査班の取り組みの外部発信として、第8回全国高校生SBP交流フェア・観光甲子園2023・椋山女学園大学主催ビジネスコンテスト・静岡大学主催高校生探究情報コンテスト・福山大学主催高校生CMコンテスト・高校生動画コンテスト・常葉大学主催しずおか高校生探究学習発表大会・第2回海のポスター甲子園・岐阜協立大学主催第6回ビジネスアイデアコンテストの9つの外部コンテストや報告会に参加(報告現在も1大会に継続参加注)しました。多くの成果を残す事ができるとともに、来場者の方々に本校の取り組みを紹介する役割、結果がHPやメディアに取り上げられることでの発信の役割を果たしてくれました。今後も、外部コンテストを活用した評価の取り組みを継続していきたいと考えています。



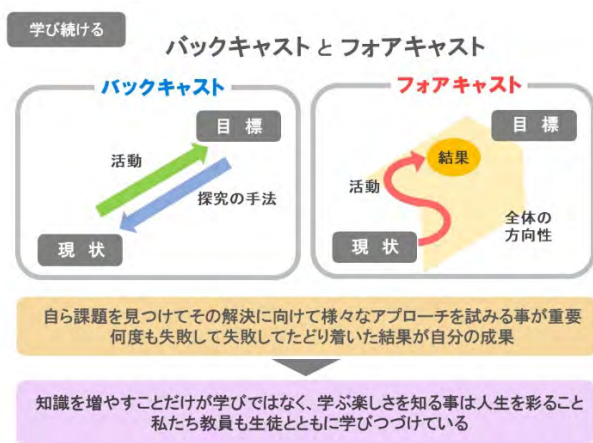
#### 4. 地域創造コースの実践検証

##### (1) 地域創造コース全体カリキュラム

地域創造コースのカリキュラムの特徴は、探究的な学びを系統的に構築していることです。いくつかの学校と情報を共有する中で、探究的な学びは1年間で完結するプログラムとなっており、各学年において連続性がないという問題点が見えていました。こうした現状の中、本校では探究的な学びを系統的に行うカリキュラムを実施してきました。探究的な学びの系統性として、探究のスキルの系統性と時間や学びの連続性があると考えました。

探究的な学びを導入するにあたって、何をどうすれば良いのか分からないという問い合わせをたくさんいただきました。様々な学校が既存の探究教材を活用して取り組む中で、「いきなりグループで探究的な課題を見つけて取り組む」という状況にあることが分かってきました。そこで、本校では探究的な学びに必要なリテラシーやコンピテンシーの成長を定量的に見ることができる仕組みを導入しました。地域創造コースではAiGrowを用いて、各プロジェクト実施後など年に5回ほど生徒の特性を自己・他者評価の中で分析するツールを導入しました。こうしたデータを活用して、どのようなプロジェクトを実施していくべきなのか、カリキュラム構成や学習指導に反映することができました。対話や傾聴など探究的な学びに必要なスキルやコンピテンシーの変化・成長を定量化できることによって、探究的な学びに向けてのレディネスを高める「チームビルド」の実施を効果的に行うことができるようになりました。このチームビルドは地域創造コースの活動の大きな特徴になりました。

また、1年生で複数のプロジェクトに取り組むことで、自分の興味関心の分野を見極めることができると同時に、探究に必要な学びのスキルを段階的に習得することができるようになりました。この経験をもとに3年間かけて関心の高い分野に取り組むことで、1～3年生までの時間を発達に応じたプロジェクト実施のカリキュラムを構成することができました。この発達に応じたカリキュラムが探究的な学びの系統性を担保しているといえます。また本校で2年生から実施するクエストエデュケーションは明確なゴールを定めていません。生徒達が決められた目標に向かって、探究的なワークシートを埋めていく活動を取り入れている学校もあります。これのバックキャスト的に探究は、時間効率の面やスキルが明確なことから探究的な手法を身につけるためには有効です。しかし、本校では目標に向かってスクラップ&ビルドを繰り返すフォアキャスト的な探究活動を取り入れています。これは学校設定科目の配置によって十分な活動の時間が確保できたことや、成果至上主義ではなく生徒の探究の課程とアウトプットを重視しているからです。その結果、多様な課題設定や成果が出て、それぞれの個性が活躍できる学びに繋がっていると感じています。固定的な学びではなく、参加する生徒や目標・探究の手法を必要に応じて生徒が選択することができる、この学びの選択が個別最適な学びに繋がっていると考えています。



i) 3年間の系統性

3年間のフロー



ii) 1年～2年のプロジェクト型学習



### iii) クエストエデュケーションの系統性



#### (2) 1年生のプロジェクト型学習の位置づけ

##### i) 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4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。昨年度までは年間5つのプロジェクトを実行していましたが、生徒の負担や実行の時間を増やすことで精度を高める観点から実行プロジェクトを削減しました。削減したプロジェクトに対して、昨年度以上にチームビルドの機会を増やし、協働に向けてのジェネリックスキルの習得やレディネスを高めることを重視しました。

学校設定科目として実践している4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、1年間の発達段階に応じて変えていきました。

これまで1年生で取り組んできた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。本年度は、食の観点で取り組んだ「おにぎりプロジェクト」の教材化に向けて検証しました。本校と同じく研究指定校の京都市立開建高校と協働して、本校と同時に商品開発のプロジェクトを実施し、合同での成果報告を実施することができました。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。

## ii) 1年間の流れ（系統性）

本年度、想定を大きく超える54名の生徒を迎え、新学科でスタートする「探究創造」の学校設定教科を念頭において、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4つのプロジェクトとチームビルドを実施しました。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。

### iii) 地域創造 1 年生プロジェクト総括

#### ①チームビルドの実践

##### <カリキュラム上の位置づけと目的>

昨年度まで、高校 1 年生では年間 5 つのプロジェクトを実施してきました。しかし全体の実施時間確保の観点と探究的な学びに対する準備時間の不足を感じていました。そこで探究的な学びに必要なジェネリックスキルの習得と心理的安全性を確保することによって、探究的なプロジェクトへのレディネスを高めることを目的としたチームビルドの実践を集中的に行いました。本校では実施する教員の特性や生徒の実情に合わせて 18 のチームビルド教材を開発しています。入学当初に 5 つ程度のチームビルドを行うことで、以後の活動を円滑に進めるための準備とともに、1 年生での実施プロジェクトが多く慌ただしいという問題を解決することができると思われました。

##### <実施内容>

1 年生の 4 月の 1 ヶ月の期間の 8 時間相当をかけ、チームビルドを集中的に実施する期間と決めました。実施したプロジェクトは自己開示ワークシート・規則性並び替え・創作俳句・短い言葉で伝えろ・不自由なお絵かきの 5 つを実施しました。どのチームビルドも強化横断的な観点を盛り込み、地域創造コースの活動に必要な考え方を取り入れています。

- ・自己開示ワークシート：自己開示がしやすいように規定の項目を設定したワークシートを用意し、それをもとに共通する人数や指定の割合になるように対話を行う。
- ・規則性並び替え：クラスをグループに分けアルファベットを規則性に沿って並び替え、早さと正確さを競う。プログラムのアルゴリズムを取り入れたチームビルド。
- ・創作俳句：チーム内で上 5・中 7・下 5 の担当に分かれて俳句を創作するチームビルド。季語や場面・感情などをどう共有するかがポイントとなる。
- ・短い言葉で伝えろ：短い言葉を様々なシチュエーションに応じてニュアンスを変えて伝えるチームビルド。ハイコンテクストな日本語の特徴を利用して、状況を理解することが重要。
- ・不自由なお絵かき：1 本のペンにチームメンバー分のひもをくくりつけ、それぞれのメンバーがひもの先端を持って指定の絵を描くチームビルド。

##### <振り返りと成果の検証>

チームビルドの成功には、「チームでなくては取り組めない・誰も経験したことがない・難易度の調整が可能である」という視点が盛り込まれた活動であることが重要です。様々な教員が場面に応じたチームビルドを使い分け、1 年生だけでなく 2・3 年生でも実施することができるようになりました。想定していた人数を上回る生徒が集まった 1 年生でしたが、このチームビルドの活動を行ったことにより以後の活発な活動へと繋がっていきました。

さらに教材をしてのパッケージ化が進めることができたため、現在は他校での実施や 3 月には京都開建高校の生徒と合同での実施、そして中学生に向けた体験授業として入試広報の観点からも実施することができました。次年度も、複数の学校から体験や教員研修の依頼をいただいております。本年度実施したチームビルドの拡散にあたりたいと考えています。探究的な学びそのものや成果が注目されがちですが、その活動を支えるチームビルドの授業の存在が探究創造科の特徴であり魅力として認識され始めていると感じました。

チームビルドの教材化

チームビルドの実施

- ・心理的安全性の確保
- ・対話の手法を習得する
- ・個々の特性の把握し自己有用感の
- ・スクラップ&ビルドによるフォアキャスト
- ・考え方の変化

プロジェクトの実行

- ・アイデアの実行力
- ・クリティカルでロジカルな思考
- ・特性に応じた取り組み(個別最適化)
- ・プレゼンや制作による発信力
- ・ノートング能力

ジェネリックスキルの習得

アカデミックスキルの習得

探究的な学びの手法を系統的に習得できるカリキュラム化  
 自立・自律した学習者の育成には必須の技能

- 教材としてパッケージ化(様々な教科で実施できる教材としてストック)
- 授業として年間授業カリキュラムに盛り込み運用(現在20種の開発を完了)



チームビルドの様子1



チームビルドの様子1

振り返ろう！

・短い言葉の背後には様々な思いがある  
 ・聞いている言葉だけでなく表情や抑揚・間で印象が決まる  
 ↓  
 見えているものだけではなくその背後を考えよう  
 文字だけでは伝わらないからこそコミュニケーションを大切に

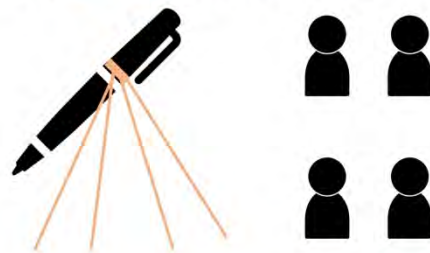
・演じるためには想像力が大切  
 ・伝え方にはいろいろな方法がある  
 ↓  
 伝え方や感じ方は違っていい  
 相手を否定するのではなくお互いの考えを共有する対話が重要



対話が重要

チームビルド資料一部

ペンにヒモを人数分結びましょう



チームビルド資料一部

## 注染浴衣 染色プロジェクト（白井商事+二橋染工場）

### <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。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。これまで生徒たち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、地元企業の方々と密に話し合いを行い、計画を進めました。

### <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7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。

本プロジェクトの始めに、教員より注染浴衣の歴史や現状など基本情報のインプットを行ったり、実際の反物に触れさせたりして生徒たちの興味を引き付けました。その後、2週にわたり白井商事様、二橋染工場様に授業して頂きました。現在、浴衣は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。

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、全4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3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。

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ことのようなグラデーションになるかと想像力を働かせ、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。中間発表を経て、最終的に課題部門10作品と自由部門9作品が代表作として選定されました。

最終選考では、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、両社による選定・講評が行われました。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、生徒自身にも配色したデザインへの理解と愛着を促しました。最終的に、白井商事様、二橋染工場様からそれぞれ1作品、また特別選定として3作品の合計5作品が選ばれ、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。

今年度は、後日行われた振り返りの授業にも白井商事様に参加していただきました。生徒からは、配色の考案の際に固定概念から脱却することの難しさが語られたり、自分たちの作品について改めて考え直すことができたことなどと、企業様との対話を通して、伝統工芸の魅力や課題についての理解や自身の考えを一段と深める機会となりました。





## 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）

### 〈プロジェクトの位置づけ〉

- ① 動画を用いた魅力発信についてのノウハウを学ぶこと。
- ② 大人数での活動を通じて、意思決定・行動選択をはじめとする各個人での立ち振る舞いを考える中で、協働することの大切さや難しさを経験すること。
- ③ 校外での活動を通じて、天候や周囲の状況に合わせた行動やアイデアの再構築など臨機応変に行動することができるようにすること。

### 〈活動の狙い〉

今年度の森林公園プロジェクトには大きく二つの狙いがありました。一つ目は、動画の制作に挑戦し、今度の活動の幅を広げることです。2年次からのクエストエデュケーションにおいて、地域の魅力について動画を用いて発信しようとするグループもあり、本プロジェクトでの学び活かしながら制作にあたっています。静止画との違いを理解し、カメラワークや、視聴者を飽きさせないようにするための様々な工夫を考えるこの活動を通じて、新たな表現技法を獲得させることを目指しました。

二つ目は、チームビルディングの一環として、協働することの大切さや難しさを経験させることです。今年度は、最初から最後までカメラを止めずに撮影する「長回し」という撮影方法を採用しました。途中でミスやトラブルが起きた際には、最初からやり直しとなります。54名全員で1本の動画の制作に挑み、様々な感情が沸き起こる中で同じ目標に向けてどのように立ち振る舞い、課題と向き合うかを考えさせることが重要となります。

### 〈実施紹介〉

7月中旬に、コンソーシアムメンバーでもあり静岡県立森林公園の指定管理者でもあるヤタローグループ様に来校いただき、施設の紹介や課題についての講義をしていただきました。その後、地域創造コース3年生の生徒2名に、動画を制作する上で必要な準備や考えておくことをレクチャーしてもらいました。その生徒たちは、1年次の森林公園プロジェクトで動画作成を経験し、2年次のクエストエデュケーションにおいて、観光分野で動画を用いた魅力発信に取り組んでいました。教員から指導するだけでなく、実際にプロジェクトを経験した生徒に話しをしてもらい、生徒目線の活動のやりがいや難しさを伝えることで、この活動に臨む生徒のモチベーションにつながればと考えました。

夏休みに入り、プロジェクトの運営委員が集まり動画のコンセプトやテーマ決め、アイデア構成を考えました。しかし、実際に森の家に行ったことのある生徒は少なく、ネットやSNSから情報を収集し話し合いを進めていたため、情報に乏しくイメージの共有が難航し、次第に話し合いが停滞していきました。そこで教員側から、心理的安全性を確保するための方法や時間の使い方についてのアドバイスを行いました。お互いに意見を出しやすい環境づくりをするための工夫や、机上での話し合いではなく実際に現地に行き、自分たちの目でフィールドを確認することでイメージの共有を図ること提案し、活動が活性化するように働きかけました。実際に生徒たちが現地へ行き、使用するフィールドを確認しながら意見交換することで、イメージの共有が進み、動画の設計図が出来上がっていきました。また、森の家を利用する方々がどのように施設を利用しているかを見ることもでき、演出内容を考えるきっかけにもなりました。

9月に入り、コース全員で情報共有を行い、本格的な準備に入っていました。使用する小道具の制作や振り付けの練習など、授業内にとどまらず放課後の時間も使用し作業を進めました。そして、プレ本番の撮影日をむかえましたが、実際に全員で動いてみると不都合なところがあり、多くの課題が見えてきま

した。生徒たちはその都度細かい修正で何とか改善しようとしたのですが、うまくいきませんでした。そのため、教員側からスクラップ&ビルドが必要であることをアドバイスしました。時間をかけて考えてきたものに大きな変更を加えるのは勇気があるのですが、恐れずに挑戦することが必要をわかってからは、大胆なアイデアも出始め、活動に対する熱量が一気に上がったのを感じました。むかえた本番の撮影日も、動画をよりよくするために何度も撮影して改善しての繰り返しでした。しかし、誰一人不満な顔をする生徒はおらず、最後までやり切ることができました。完成した動画を全員で鑑賞した際、泣いてしまう生徒もいました。それだけ、全力で取り組むことができた生徒がいたことは、とても実りある活動だったと感じる瞬間でもありました。

### 〈活動の検証〉

本プロジェクト終了後の生徒の振り返りを見て、コース内の一体感が出たということがとても大きな収穫だったと感じました。まだ互いのことを理解できていない時期に始まったプロジェクトでしたが、活動を重ねていくにつれ、互いの特性を理解し、一人一人に役割が振られていきました。中には、自分の思う通りの配役が与えられなかった生徒もいたかも知れません。しかし、森の家の魅力発信という目標に向け、それぞれが自分の役割を全うする姿が随所で見られ、チームビルディングとしての大きな成果となったと感じました。また、本プロジェクトは初めての校外活動でした。机上でいくらアイデアや構想を練っても、実際のフィールドではうまくいかないことが多々あります。実際、夏休みにつくった最初の構成案と完成した動画の構成は全く違うものとなりました。入念なフィールドワークの重要性、物事がうまくいかなかったときに構想をつくり変える勇気、そして何よりも、それらを支える行動力。限られた時間の中で、足を止めることなく進み続けることの大切さを伝えることのできた活動だったと感じました。

活動の様子



生徒振り返り

今回のプロジェクトは初めて学校の外でコース全体で動く、という大規模なプロジェクトで、はじめは不安な気持ちがたくさんあったが、プロジェクトがすすんでいくにつれ、コース全体が「どんどん」になっていく感じになって最後まで楽しんで活動することができた。いざ、現地へ行って実際に動画撮影してみると、うまくいかなかったところも、変更点がたくさんあった。最初は変化が少なくて怖かったが、変化することの楽しさを知ることができた。

森林公園 CM2023 森の家

Youtube 動画ページ QR コード



## 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)

### ＜カリキュラム上の位置づけと目的＞

遠州地方と呼ばれる静岡県の西部地域は、東西南北に大きな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が盛んな地域です。そこで、高校生ならではのアイデアをも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を発信へ繋がり、地元の企業様との協働のきっかけになるというゴール目標を設定しました。また、これまでのプロジェクトは企業様からの依頼をもとに実施してきた流れがありましたが、今回は自分たちからアイデアを企業側へ売り込んでいくため、生徒にはシビアな結果になることも予想されるということを伝えました。この活動を通して育てたい資質と技能は、チームを組んで対話を重ねながらプロジェクトを協働していく力と、地元の企業に認めてもらう成果としておにぎりの出来栄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は3つ目になるので、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ました。

### ＜実践紹介＞授業時間 36 時間 9/30～12/22

スタートアップでは、コンソーシアムメンバーの方から授業をしていただき、課題の提示とゴールイメージの共有を行いました。おにぎりの歴史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、おにぎりを題材として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。

チーム分けでは、今までは男女比と仲の良い人だけで組まないということを伝えていましたが、今回は各自の強みを「リーダーとして進められる」「調理が好き」「デザイン系は得意」と大きく3つに分類しました。バランスを考えて生徒同士がお互いを誘う形でチームを組んでみました。これに関しては生徒が半年以上授業を経験してきて、自分の特性をある程度理解してきているのではないかとという教員サイドの考えで実践してみました。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13名もの生徒が名乗り出ました。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のような積極的な姿勢が基盤となります。

1 回目の試食作製までは授業時間が確保できなかったこともあり、各チームで情報共有を重ねながら試作へ臨みました。初回の試作では、確認事項として①安全管理②衛生管理③時間管理ということ徹底して行いました。これは調理室での実習においては必須な条件と考えました。初回の試作では、チームよっての達成度は異なりましたがアイデアを形にするという最低限の目標は達成できました。チーム内の役割分担も生徒各自が主体的に関わろうという意識があるので、スムーズに片づけまでおこない、時間内に終わることができました。試作において最初のころは、とにかく食材や調味料を足すことを意識しすぎた結果、味が濃いものや油を使いすぎてしつこい味になってしまうチームが多くみられました。そこで教員サイドは、見守りながらも材料の足し算からどのようにして引き算へ移行できるのかのヒントを与えることを意識しました。生徒側も柔軟な考えを意識することで、アイデアを構築しながらスクラップ&ビルドの考えで1つのアイデアにこだわることなく、違う展開を考えられるように変化していきました。3 回目の試作へ到達するまでには、アイデアにも変化が出てきて、自分たちが作りたいものから消費する側のターゲットを絞ったり、原価を工夫したり、地域の食文化を取り入れたり各チームの独自性が見られるようになりました。また、最終プレゼンへ向けての資料としてチームで準備したものは、①プレゼン資料②原価計算表③完成品画像④レシピ⑤PR 用の POP の提出を課しました。今年度はプレゼンの段階でレシピと POP を作成しました。POP に関しては、チームでどのように売り出したいのかということも含めてデザイン性を求めました。プレゼンの準備は試作と同時進行で行ない、2分という制限時間でどれだけ伝えられるのかということが重要になってきます。用意した原稿を読むようなプレゼンではな

く、自分たちが作ったおにぎりへの思いを込めるということを意識したプレゼンになるように準備していきました。

最終プレゼン当日は、審査員として 15 名の方に参加して頂きアイデアコンペ形式で開催しました。運営チームは主にプレゼン当日の進行を担当し、審査員のアテンド、司会、進行補助などの役割を分担しました。生徒は朝から試食用のおにぎりを 50 個分ほど用意し、プレゼンの最終調整を行いました。本番では 9 チームのプレゼンの後に試食をしてもらい、審査員の方の質疑に対して生徒が対応しました。今回のプレゼンの審査基準は、おにぎりの味とプレゼンの両方が評価基準となりました。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にも参加していただいたので、各チームのおにぎりに対して商品化になる可能性を示していただきました。結果は、人気投票では味噌とみかんを掛け合わせた「きっぴ」が 1 位を獲得しました。商品化の可能性は 9 チーム中 7 チームが可能性ありの評価をいただきました。審査員の方々からも全体へ向けての高い評価を得たことで、生徒は達成感を得ることができました。

### <検証>

本校におけるおにぎりプロジェクトとしては 4 年目となりました。生徒が課題に対してアイデアを構築し、成果発表の場で企業へ向けてプレゼンテーションをするというスタイルは参加して頂いた企業にとって刺激になるという意見をもらうことができました。今回、1 年生の 3 つ目のプロジェクトとしては、アイデアと成果物の両方の質が問われることが、生徒にとってやり甲斐や達成感が大きかったようです。また、チームを決める際に今回は生徒自身の強みを自分たちでアピールしながらチームメンバーを組めたことでチーム編成をする上でのメンバーの偏りが減りました。今回のおにぎりプロジェクトでは事前の提出資料として POP の制作を課しました。これによりデザインが得意な生徒にとって活躍の場になり、成果発表において審査員の方から高い評価を受けました。4 年間で蓄積したこのようなノウハウは来年度、よりブラッシュアップして展開していけるように取り組みたいと考えます。



審査員の質疑に対応する生徒



実践指導者からの講評

## 地域創造コース 高1プロジェクト型学習 林業プロジェクト

### <カリキュラム上の位置づけと目的>

本校が所在する静岡県浜松市の北部地域である天竜地区は、国内有数のブランド木材「天竜杉」の産地として有名です。林業プロジェクトでは、この天竜地域における森林資源を題材に活動を行います。地域創造と科学創造両コースが、文系と理系それぞれの視点から天竜地域を捉え、独自のテーマを設定して活動を行います。また、これらの活動を、年度末の最終成果報告としてプレゼン発表し、1年の締めくくりとします。

本プロジェクトは、地域創造と科学創造両コースが同じフィールドで活動を実施する合同プロジェクトです。また、1年生最後のプロジェクト型学習であり、これまで学んできた「課題発見、課題設定」「主体性」「コミュニケーション能力」「ロジカルシンキング」「ラテラルシンキング」「発信力、表現力」などのスキル全てを総動員する、1年間の集大成としても位置づけられています。このような位置づけを与えることで、1年間の学びを総括し、自分が入学当初と比べてどの程度成長することができたか生徒が自身を推し量る機会とするほか、大々的な成果報告を実施することで保護者や地域に対する活動の発信を行うという目的があります。

### <実施内容>

#### ●両コース共通

- ・伐採および製材所見学、地元企業関係者によるレクチャー

コンソーシアムメンバーである永田木材株式会社協力のもと、「天竜地区の伐採現場に訪問して直接森林の様子を見学する」「スギやヒノキの伐採を間近で見学する」「製材所に訪問し製材や乾燥の工程を見学する」「永田木材社長による、日本の木材利用の現状や静岡県の林業に関するレクチャーを実施」などの体験型学習を、丸一日かけて実施しました。木が自分たちの手元に届くまでの過程へ直に触れることで、香りや肌触りといった木材が持つ魅力への気付きやプロジェクトに取り組むにあたって必要となるモチベーションを醸成することが目的です。

#### ●地域創造コース

- ・木製品を用いたノベルティの企画・プレゼン

オープンスクールなどといった本校の入試広報イベントにおいて配布するノベルティを企画しプレゼンする活動を行いました。アイデア構築を行う際は「ノベルティは一部または全部を木で製作することを想定する」という条件を付加し、木材の特性を生かした企画の立案を促しました。これは、企業の業務でいう「プロダクトデザイン」を実験的に教材として落とし込んだもので、「目標やターゲットを明確に設定する課題設定」「課題に向けて論理を組み立てるロジカルシンキング」「自分たちのアイデアを説得的にオーディエンスへ伝える表現力」などのスキルを培うことを企図しています。

#### ●科学創造コース

- ・木の端材を用いた科学実験

「製材時のおが粉で紙漉きはできるか?」「スギやヒノキの葉から線香は作れるか?」という2つのテーマを設定し、これらを検証するために実験を行いました。紙漉きや線香作りの基本的な手法はインターネット上で比較的容易に調べることができ、そのための道具も入手・使用難易度は高くありません。これらの実験手法や必要な道具などを生徒が自分たち自身で調査し、実験を行い、その成否によってプロセスを検証する過程を通じて、「目標達成に必要な情報を調査して取捨選択する能力」「実験・検証における科学

的な態度」「実験の成否を問わず、粘り強く物事に取り組む力」などを培うことを企図しています。



▲伐採見学の様子



▲製材所見学の様子



▲地域創造コースの生徒によるアイデア構築中の様子



▲紙漉きのためにおが粉を薬品で処理している様子

## <振り返りと成果の検証>

### ・ 共通活動の振り返り

永田木材株式会社のご協力のもと、伐採現場と製材所の見学、及び木材利用に関するレクチャーを体験することで、学生たちは木材が手元に届くまでのプロセスを理解し、木材とその利用に対する深い理解と関心を醸成しました。この体験は、彼らが具体的な課題に取り組む上での大きなモチベーションとなっていたように感じます。

### ・ 地域創造コースの振り返り

木製品を用いたノベルティの企画・プレゼン活動は、学生たちに対し、実際のプロダクトデザインプロセスを体験させるという点で、非常に価値がありました。目標設定、ロジカルシンキング、そして説得的な表現力の育成に重点を置き、学生たちは自らのアイデアを形にし、それをオーディエンスに伝える経験を通じて、実際の社会で必要とされるスキルを身に付けることができました。

### ・ 科学創造コースの振り返り

木の端材を利用した科学実験では、学生たちは実験の企画から実施、結果の検証までを自らの手で行いました。紙漉きや線香作りといった実験を通じて、情報の取捨選択、科学的な態度、そして粘り強い取り組みといったスキルが養われました。これらの活動は、生徒が自ら課題を設定し、解決策を模索する過程で重要な学びを得ることを可能にしました。

### ・ 総括

本プロジェクトを通じて、生徒たちは地域社会に根差した課題を深く理解し、それに対する解決策を創造的に考える能力を養うとともに、プレゼンテーションやチームワークなどのコミュニケーション能力も向上しました。また、理論だけでなく実践を通じた学習は、生徒たちの学びに対する意欲を高め、自身の成長を実感できる貴重な機会となりました。この経験は、彼らが今後、学校内外の様々な課題に直面した際に、柔軟かつ効果的に対応できる力を身に付けるための基盤となるでしょう。

林業のプロジエクトほどのようなものをやるのか検討もつきませんでした。(ハルティを作る)とわかると同時に、私は「ハルティが何か知りませんでした。で何か、調べたり考えたりしていくうちに楽しくなってきました。そして、withを竟識で考えていたか、やっていくと"ん"と"ん"案が変わっていき、その時間もみんなと話し合えて満足しています。当日は、準備してきたことが「最大限に出せた気がします。

▲生徒による振り返り(その1)

永田さんのお話でもあったように、「物作りは99%失敗する」、「とりあえずやってみるとか大切」の言葉をこのプロジェクトを通して得ました。私も、話し合いを促して、どうしたらいいかわからなくなるときがありはる。考える時間も必要で何かやってみると、書いてみるとも大切だと思いました。また、永田さんのお話を聞いていると「余力やるとか」強く感じました。最後に、森の持続可能性は私たちが、でも「木」を使っているという事で、私たちが「木」を使わないで、森にあるものが「木」を使えなくなってしまう。使っていないで使うべき」と考えが変わりました。

▲生徒による振り返り(その2)

## (2) 2年生のクエストエデュケーションの位置づけ 地域創造コース 高2クエスト実行型学習 林業チーム

### <カリキュラム上の位置づけと目的>

地域創造コースの2年次には、生徒らがチームを組み、それぞれの課題設定に基づいて活動するクエスト実行型学習を行います。そのうち「林業チーム」は、静岡県西部の天竜地域に存在する森林資源を題材とし、特に「天竜材」と呼ばれるブランド木材について、その魅力発信活動を行うことを目的としたチームです。

### <実施内容>

令和5年度の地域創造コース高2クエスト実行型学習における林業チームの活動内容は、主に以下の通りです。

#### (1) : 天竜地域産出のF S C認証材に関するPR動画作成

令和6年3月に完成予定の本校新校舎において、ホールの一部部材にF S C認証の天竜材が使用されることに関連し、浜松市が実施する「天竜材ぬくもり空間創出事業費補助金」の申請に必要な条件である”施工後に多くの人にF S C認証材をPRできる提案”として動画を製作しました。動画の形式としては、ホールに使用されるF S C認証材が「伐採」「製材」「施工」の各工程を経て最終的に完成するまでの流れを、それぞれの段階を担う伐採業者、製材会社、建設会社の方々へのインタビューを通じて追いかけるドキュメンタリーの形を採用し、そのために令和5年4月からほぼ1年間をかけて撮影や取材を行い、2月末にPR動画が完成して永田木材様へ納品を行いました。動画は今後、補助金申請以外にも、本コースの活動紹介等を目的として本校HPやSNSで公開する予定です。



▲製剤の工程を撮影する様子



▲インタビューの様子

#### (2) : 天竜材の魅力発信を目的とした「積み木」の製作とその普及活動

昨年度に活動した林業チーム（本稿で活動を報告している生徒の1学年先輩にあたる生徒ら）は、天竜材の魅力発信とブランドの持続的な発展には「木育」の要素を取り入れることが必要だと考え、そのためのプロダクトとして「天竜材を用いたオリジナル積み木（以下：天竜積み木）」を企画・制作しました。このプロダクトを引き継いだ今年度の林業チームは、この天竜積み木について「より多くの人々が天竜積み木に触れられる体験機会の創出」と「新規パーツの開発と量産によるプロダクトそのものの拡張」を軸に活動しました。前者については、永田木材株式会社との協働により、地元の百貨店におけるポップアップイベントにおいて天竜積み木を自由に遊ぶことができる体験スペースを展開し、体験機会の創出の他、ユーザーからの意見収集を行いました。後者については、協力企業との話し合いを重ねながら新しいコンセプトの積み木を新規に作成しました。こちらの新たな積み木については、新年度以降に体験機会を設ける予定です。





▲地元百貨店での積み木体験イベント



▲新たに製作した積み木

### <振り返りと成果の検証>

本活動の振り返りとしては、活動の継続性確保のコツという点について、一つの答えが見いだせたように感じたことが挙げられます。本活動は、昨年からの積み木製作に取り組んでいた生徒から引き継ぐ形で実施していったものです。今年度の活動がここまで継続できたのは、2023年春の時点で3年生から2年生へ円滑にプロジェクト引き継ぎを実施できたことが大きな要因です。引継ぎの際には、3年生と2年生の間で面談を実施し、活動内容の詳細説明に加え、活動の理念や取り組んできて感じたことなど、情動的な部分を含めて3年生から2年生へ話をしてもらうよう促しました。地域との協働による教育活動においては、「どのような思いでその活動に取り組んでいるのか」という点が非常に重要であり、その点で今年度の2年生は天竜の森林に対する「思い」を含めて、しっかりと活動を引き継いでくれたことで、充実した活動を行うことができたと感じています。



▲PR動画のQRコード

【今年度の振り返りとして「地域の課題解決のための活動」において、思いを込めて、プロジェクトを通じて自分たちが「他人」として地域に寄り添う姿を見ることができた。プロジェクトのメンバーは、FSC認証の紙製印刷物の過程で木にまつわる学びの機会、思いを聞き、実際に木に何をする様子を見て自分の地域で林業が好きなことや、自分もその一員として取り組めるように、その環境が加わったことで、自分の地域の中でその課題解決に取り組む一員としての役割を担えるように活動しているように思える。

▲生徒による振り返り

## 浴衣 DeNight

### <カリキュラム上の位置づけと目的>

地域創造コースの2年次に行うクエストエデュケーションでは、1年生に行ったプロジェクトをきっかけに発展するケースもあります。本年度実施した浴衣 DeNight は1年生で行った注染の配色提案をきっかけに、注染浴衣に興味を持った生徒達でチームを構成しました。本校で構築している系統的なカリキュラムとして、1年生で行ったプロジェクトによって興味関心の方向性や取り組む課題を決定することを想定しています。商品開発など物づくりに取り組む学校が多い中、浴衣 DeNight は浴衣を着て出かける機会を宇創出するイベント企画・実施のプロジェクトです。浜松は浴衣取扱量日本一を誇る浴衣生産の街ですが、浴衣の街を創造させるイベントなどは少なく住民の認知度も高くないという問題があり、こうした問題の可決にむけて取り組んだプロジェクトでした。これは十分に活動の時間を確保できているからこそ、何度も会場のチェックや打ち合わせを重ねることができました。こうして本プロジェクトはこうした系統性のもとに、地域企業の協力をうけて実施することができました。

### <実施内容>

浴衣 DeNight は2019年に初めて本校部活動の社会科学部地域調査班が実施し、浴衣を着る機会を創出するための創作盆踊りイベントです。浜松市は浴衣生産日本一を誇る街ですが、浴衣を身近に感じることはありませんでした。その解決のために、1年生では自分たちでオリジナルの配色に挑戦して浴衣に仕立てるプロジェクトを行いました。しかし浴衣を知っても浴衣を着る機会が減少し、浴衣は花火大会や祭りのコスプレ衣装のような位置づけになっていました。そこで2019年に浴衣を着て集まる創作盆踊りイベントの浴衣 DeNight を市内のテーマパークで実施しました。このイベントは大きな集客に繋がり報道などでも取り上げられましたが、感染症の拡大にともないイベントそのものの実施もできなくなってしまいました。感染症の収束が見え始めた2023年4月、市内のテーマパーク「フルーツパーク」より浴衣 DeNight 再始動の打診を頂きました。浴衣とイベント実施に興味を持った生徒たちでチームが結成されました。

2019年当時に実施した生徒は既に卒業してしまっており、当時のノウハウは何も残っていない状況でした。そのため、フルーツパーク側と開始の時間とイベント場所・必要な設備・飲食の出店・参加団体の募集など、何度も何度も打ち合わせを重ねて実施詳細を決定しました。また誰もが気軽に参加して踊れるように、実施曲の選定や振付は最も苦労した点でした。子どもから年配の方まで楽しめる4曲を選びましたが、浴衣で動きやすい振付や覚えやすい動きを考えることは苦戦したようでした。さらに集客にむけてオリジナルのポスターを4種作成し、SNSでの公開や各所での掲示を行いました。

さらに、9月17日の実施はまだ残暑が厳しく、長時間のイベント実施には懸念がありました。そこで、参加団体の実施枠を細かく分け休息をとることや、中間に長い休憩時間を確保するという運営方針を決めました。その結果もあり、当日は前回を上回る参加団体と参加者が集まるイベントとなり、テーマパーク側からもすぐに次年度の実施の打診が入ったほどでした。

## <振り返りと成果の検証>

実施当日は500人を超える参加者と、通常の4倍の客単価の効果をもたらすことができました。会場となったフルーツパークからはもちろんのこと、参加した方々からも来年もまたこうやって集まりたいとの声を頂くことができました。浴衣を着て集まるイベントの創出という観点では当初の目標を達成することができました。しかし一方で、告知の不足や参加団体の募集に苦戦したため、新規に参加された団体が1団体、参加者も当初目標としていた700人には届きませんでした。この点をチーム内でリフレクションを行い、告知の掲載媒体の不足や現地への交通アクセスの悪さ、振付など内容の共有の不足なども問題点が挙がりました。こうした点を改善し、事前度へむけて継続的な実施を目標としています。ただし、本校のクエストエデュケーションはあくまで生徒が主体的に取り組む課題を設定することを前提としています。こうしたイベントの継続実施は、新しいアイデアを生みにくくなり活動が固定化する間い危険性をはらんでいると感じました。

一方で、この取り組みについて常葉大学主催のしずおか高校生探究学習発表会で報告し、第1位となる最優秀賞を受賞することができ、地域内で高い評価を頂くことに繋がりました。その際に他校の生徒との共有や参加の呼びかけを行うことができ、他校との連携の可能性を感じさせてくれました。



イベント準備



イベントの様子



制作したポスター



大会の様子

## 注染浴衣の消費へ



## 結果

	2019年	2023年
来園者	375人	429人
団体数	4団体	5団体
売上	173,557円	272,446円

休憩時間を設けたことによる売上げが増加  
特定の範囲のみで広報活動が少ない

## おにぎりプロジェクト

### ① : クエスト概要

おにぎりプロジェクトをクエストエデュケーションとして活動していくことになったのは、1年次に行ったおにぎりプロジェクトを引き続き活動したいという生徒の意向があってスタートしました。元々は、1年次のおにぎりプロジェクトは、成果発表から商品化になるまでの時間がかかることがありました。そこで、発表後の活動を、生徒が主体となって活動していくことで学びになると考えました。そして地元のホテルからおにぎりを主体としたイベントを開催したいという依頼がありました。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4名で構成されました。

### ② : 成果報告

地元企業との協働相手として、手を挙げてくださったのはラボラトリー（飲食店）でした。1回目は5月のGW期間に浜松まつりがあり、市内中心部に店を構える店舗前での販売の協働をすることができました。メニューは「うなぎり」という鰻のタレと地元の味噌をアレンジしたレシピで、生徒は当日朝から店主と一緒に仕込みから手伝い、販売に関しては本校生徒に任せてもらえました。仕込みから販売までを生徒が経験することで飲食店の体験をすることができました。また、おにぎりを通して地域の魅力を発信するというコースのコンセプトは、このような接客や販売を通して生徒がお客さんとやり取りをする会話の中で自然と話す内容が深まっていきました。売上個数は130個を売り上げ、充実した協働になりました。

ラボラトリーとは9月にも協働する機会が設けられました。今度は形態が少し変わり、地元の百貨店の催事場にてラボラトリーと浜松学芸高校との協働となりました。今回のメニューは「みかこ」というミカンの皮を乾燥させて砕いたものを、青のり・ゴマ・塩でふりかけの状態のものを混ぜ込むというものです。こちらのメニューは地元の魅力を発信するだけでなく、元々廃棄されてしまう食材を使用することでエシカルな要素があり、かつコストの削減にも繋がりました。また、製造の過程において生徒は200個のおにぎりを仕込むことの苦労を思い知りました。実際の販売では、一見のお客さんに短時間で商品の魅力を伝え購入してもらおうとところにやりがいを感じながら積極的に販売活動ができ、完売の時には大きな達成感を得ることができました。後日、協働相手の企業を訪問し、質問事項とフィードバックをもらいに行きました。今回のおにぎり販売では黒字になりましたが、そこに至るまでのお金の流れやコスト面のところで人件費のことを考えると、生徒は本来の商売としてはなかなか難しいということも経験できました。

9月には第一回おにぎりフェス in 浜松というイベントが開催されました。このイベント開催へ向けては、本校のおにぎりプロジェクトに興味をもっていた地元のホテルとの協働という形で開催まで進みました。地元の高校からは本校を含めて6校が参加しました。そしてこのイベントでは、各校が事前に割り当てられたキッチンカーとのコラボレーションという形で、おにぎりのアイデアは高校生が考えて、実際に製造するのはプロのキッチンカーということになりました。本校は主催のホテルとキッチンカーとの両方との打ち合わせがあり、回数を重ねることで双方の意見をすり合わせていきました。おにぎりフェスでは各校のおにぎりのアイデアを実際に販売して、人気投票でグランプリを決めるということになりました。本校のおにぎりは「みかこ」で行くことが決まりました。キッチンカーとのミーティングの中で食材のみかんの皮に関する事でキッチンカーの方から地元のみかんの皮のパウダーを製造している企業があることを知りました。そちらの企業へはすぐにアポイントを取り今回のイベントの経緯を伝えたところ製品のサンプルを提供していただき、おにぎりの量産化に発展しました。このようなつながりが出てくるのもプロジェクト型の学習の面白さであると感じました。イベント当日の人気投票でも本校はグランプリを受賞し、生徒達は達成感を得ることができました。

### ③ : 検証

おにぎりプロジェクトとしては大きく3つのプロジェクトを実行しましたが、このプロジェクトを通してジェネリックスキルというところが大きく成長したと考えます。うまくいくのかは分からないけれどもまずは実行し、イベント開催へ向けては多方面での大人とのつながりを通して様々な学びを得たと感じました。課題としてはこのプロジェクトを持続可能なプロジェクトにするには何が必要なのかというところは考えていく必要があります。生徒の満足感は得やすいプロジェクトであるので、次年度も食に興味のある生徒が集まることを期待します。

## 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なっていた際に、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出すことができました。開発当初は地元の飲食店や本校の食堂にて、期間限定のメニューとして売り出すことができました。今回のクエストエデュケーションではさらなるメニュー開発を目指して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8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で、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手動のスライサーを新たに2機導入し機動力がさらに向上しました。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。パッキングでは昨年度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料理のソースや、デザート・洋菓子などに用途が決まりました。

### ③ 2・3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

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。そして2023年4月に、日之出物産と浜松学芸高等学校地域創造コースの協働ということで、静岡県西部地域に35店舗展開されている遠鉄ストア全店にて販売されました。販売実績に関しては、本校生徒からの告知や、保護者からの口コミにより初回販売分は各店舗で早期に完売になり好評となりました。パッケージのデザインや売り場へ掲示できるPOPも本校生徒でデザインをして販売することができました。4月からの販売分は2022年度に納品した約70kgのジャムを使用しました。この販売実績から日之出物産との協働は継続ということになり2023年のシーズンのジャムは150kgの依頼を受けました。

### ④ 摘果ミカンジャムを使用した照り焼きチキンバーガー

地元の事業（浜松フルーツパーク時之栖）から本校の摘果ミカンジャムに興味を持っていただき、生徒によるプレゼンテーションを実施しました。その際には、摘果ミカンを料理のソースとして考案した2つのメニュー（豚スペアリブ・鶏もも肉の照り焼き）を提案しました。どちらも好評でしたが、その場でのやり取りの中で、鶏もも肉をバンズに挟んでハンバーガーとしてのメニューは合うという話になり、急遽路線を変更しての提案となりました。後日、社内での検討があり、イベント時の限定メニューとして照り焼きチキンバーガーの販売が決まりました。9月に行われた本校生徒主催の時之栖でのイベント（浴衣 de night）においては即完売という盛況になりました。このようなコース内の違うクエストのチームで1つのことを成し遂げるといふ新たなチャレンジができました。

### ⑤ 柑橘ソフトクリーム

摘果ミカンジャムの活用法として、地元の企業（ヤタローグループ）との協働でソフトクリームのトッピングとしての活用を打診されました。サンプルを提供し社内検討して頂いたところ大変好評でした。実際に地元の宿泊施設の食事処にて販売されました。売れ行きも好調で来シーズンのメニューとして継続したいという意見もいただきました。今までは加工用で考えていたものが実はそのままでも活用できるということが大きな発見となりました。

## ⑥ ブリの照り焼き

摘果ミカンジャムの活用法として地元の企業（ヤタローグループ）との協働で、ジャムを料理のソースとして使用出来ないかという提案を生徒から試食も用意してプレゼンテーションを行いました。摘果ミカンジャムとブリの照り焼きとの相性が良く、地元の宿泊施設でコース料理の中の1品として提供されることになりました。こちらはターゲットを年配の方向けということで設定されました。

## ⑦ 大会参加（名古屋文理大学主催、BUNRI-DON レシピコンテスト）

クエストエデュケーションの活動では、大会への参加を課しています。今年度は名古屋文理大学主催の食分野に関するコンテストへ応募しました。自分たちの地元の食材を盛り込み、地域の魅力を発信できる内容になるようにアイデアを構築し、チキンの照り焼き丼を提案しました。結果は特別賞を受賞し、生徒たちにとって、達成感を得ることができました。

## ⑧ 今後の展望

生徒からは、今年度の活動で持続できるものや、面白いアイデアに気づくことができました。企業との協働ではこちらから売り込んでいくだけでなく、関係性がある中で企業側からの提案を頂くこともありました。今後は摘果ミカンパウダーをうどんに練りこむと言って内容を商品化まで進めていく予定です。

てりやきバーガー



柑橘ソフトクリーム



ブリのてりやき



摘果みかんマドレーヌ



## 浜名湖パルパルポスター

### ＜カリキュラム上の位置づけと目的＞

地域創造コース 2 年生のクエストエデュケーションでは、前年度の先輩達の取り組みを継続して行うケースも存在します。浜名湖パルパルポスタープロジェクトは、1 年生で学校紹介ポスターの制作に興味を持った生徒が前年度の先輩達の活動を引き継いで実行しました。1 年生からの系統性と、先輩達からの継続性を合わせたプロジェクトとして、地域の遊園地の浜名湖パルパルからのポスター制作の依頼を実施しました。地元の遊園地と意見交換したところ、小さな子供を持つ家族連れでは賑わっていますが中高生の若年層の利用が少なく課題であるという問題点が見えてきました。中高生の若年層に向けた PR ポスター制作によって、地元遊園地の新しい魅力の発信と共感を生み出し集客につなげることを目指しました。

### ＜実施内容＞

前年度のプロジェクトを踏襲するという一方で、基本的なコンセプトを維持しながら新たな課題や視点を取り入れようと、他地域で制作されている様々なポスターや CM の調査からスタートしました。同時に遊園地のフィールドワークと運営サイドへのヒヤリング調査を行いました。実際にフィールドワークの中で気づいた「久しぶりに来た懐かしさと楽しさ」と「有りそうだけどなさそう。でもあったら良いな」を基本として、前年度に作成した「今日は何パル？」のコピーライトに合致するように制作する事を目標としました。

本プロジェクトに参加した生徒が 3 名ということもあり、実際に撮影活動に向けた準備を始めると閉塞的な状態に陥ってしまいました。これは校内で生徒が計画していたポスターの構図が、実際の遊園地での場所やカメラを通した構図で再現することができなかつたためでした。そこで、他のチームの生徒の協力を得て撮影アイデアを再構築し、1 1 月～1 2 月にかけて撮影を重ねました。ポスター制作のアイデアを核に、多くの生徒が協力のために集まってくれました。その結果、6 枚のポスターを完成させることができ、完成したポスターは市内を走る 4 台の遠州鉄道バスの車内中吊りジャックを実施することができました。来年度早々に、浜名湖パルパルの公式 SNS や園内での大型ポスターの展示・経営役員への報告会を実施していく計画です。

### ＜振り返りと成果の検証＞

本プロジェクトのポスター制作のように、ART の力を地域に還元することは地域創造コースの活動の特色となっています。バス乗車の短時間や SNS 等での発信にはポスター制作は効果的ですが、企業との協働ということで制作物のクオリティ管理が大きな課題でした。特にポスター制作は撮影を成功させるためには、現場の整理や光源の管理など、見えない部分をコントロールする経験が必要です。こうした経験の不足から、思うような状況を作り出せないという状況が発生しました。依頼を受けて取り組む以外にも、普段の活動の中でポスターを制作する経験を積んで経験を増やすことが必要でした。地元の広告代理店の力を借りて、制作クオリティを維持することができました。

実際に地域を走る遠州鉄道のバス 4 台で、中吊り広告ジャックを行うことができました。制作したポスターのクオリティを認めていただき、4 月にはメディアなどを招待して完成報告会を実施する計画に発展しました。ポスター制作は、企業のブランドイメージの理解・ターゲットの設定・クオリティのコントロール・演出や表現・コピーライトなど、様々な視点を融合する横断的な取り組みであることが特徴です。こうした経験を通して、生徒達は視点を広く持つことの重要性に気づくことができました。同時に、ポスター制作物というアウトプットによって可視化され地域に還元されることで、自分たちの活動の有用性を実感することができたと感じています。こうした地域における自己有用感を育てることが、地域への帰属意識を高めることにつながると感じました。



撮影の様子 1



撮影の様子 2



制作したポスター1



制作したポスター2



制作したポスター3



制作したポスター4



## 観光プラン構築

### <カリキュラム上の位置づけと目的>

2年生のクエストエデュケーションでは、全てのチームが評価の一環として外部の大会やコンテスト・報告会に参加することになっています。この観光チームは地域の観光資源の魅力を発信することを目指し、観光甲子園 2023 に出場する事を目標に大会レギュレーションに合わせたアイデア構築に取り組みました。この大会は年度を通してエントリーシート作成・プランシート提出・プレゼンテーションと動画審査といくつかの段階に分かれていて、年間の活動の中間報告やアウトプットの練習の機会をして効果的な設定となっています。校内での成果報告だけでなく、外部を利用した学習や発信の機会を利用したクエストエデュケーションとして、生徒達の挑戦が行われました。観光甲子園は 2019 年と 2020 年と全国 1 位となるグランプリを、2021 年は全国 2 位となる準グランプリを、以降 2022 年も決勝に進出しており、5 年目となる本年度は大きなプレッシャーのかかる年となりました。

### <実施内容>

観光甲子園は 2 つの部門から構成されていて、これまではインバウンド部門や SDGs 修学旅行部門に参加してきました。本年度は大阪万博に向けて実証実験が進む「空飛ぶクルマ」を観光利用する部門にエントリーし、この特性を活かした観光プランの構築に取り組みました。

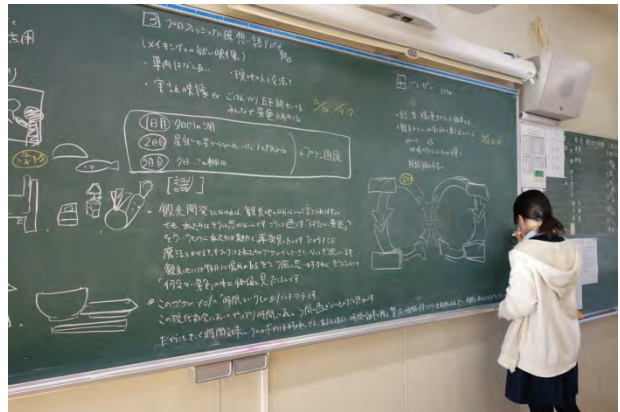
ミーティングの中でいくつかのアイデアが出てくる中、3 つのプランに絞られていきました。地域の観光プランを考えるという視点から、考えたアイデアをもとにフィールドワークを行い、実際に訪れることでどのように感じたのかを大切に絞り込みました。最終的に海から山までそろっているという特徴を活かしたプランを採用したのですが、生徒達のなかで問題となったことは地域の捉え方でした。生徒達のプランは学校のある浜松市から外れた愛知県に存在する場所が含まれていました。そこで生徒達は地域の概念を何度も考え、言葉や食など生活・風習が共通する範囲を地域と捉え、静岡～愛知～長野にまたがる「三遠南信」地域を対象としました。この範囲は浜松市北部の秋葉山を中心とした古くからある山岳信仰や交易圏でした。人口減少が進む中山間村地域で、空飛ぶクルマを用いることで観光開発を最小限にして環境への負荷を減らし、さらに地域に雇用を生み出すという、観光による地域活性化の視点を盛り込んだプランとなりました。空飛ぶクルマを「人を運ぶモビリティ」としてだけでなく「宿泊施設を運搬するトランスポーター」として活用する、まさにクリティカルな視点を盛り込んだアイデアとなりました。プレゼンテーションも ART の視点を盛り込んだアーティスティックな仕上がりとなりました。こうしたプレゼンテーションと映像を融合させた表現に取り組む事ができました。

### <振り返りと成果の検証>

観光甲子園は全国でも参加校・チームが多いコンテストです。エントリーシートやプランシートなど、規定の記入シートですが探究的な自由度がかなり残されている事が特徴です。特にプランシート (A4 で 9 枚) の作成は、パワーポイントなど PC の使用が前提となっている課題です。こうした課題に向き合うためには、アイデアだけでなく調査の力や・ロジカルな思考とそれを表現する力など高い総合的な力が求められます。活動には十分な調査と作業の時間とアイデアを形にするための対話の時間が必要でした。生徒たちは黒板やホワイトボードを活用して、アウトプットを重視した対話を行っていました。地域を文化的共通地域で捉えることやクリティカルな思考から生まれたトランスポーターとして活用するアイデアはこの十分な対話環境の確保ができたためでした。結果は決勝進出 5 校の入賞で終わりましたが、生徒たちの飛躍的な成長を感じることができたプロジェクトでした。



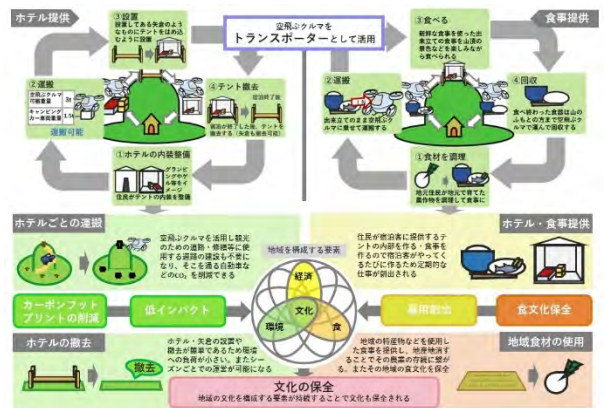
活動の様子 1



活動の様子 2



提案資料 1



プランのイメージポスター1



プランのイメージポスター2

### (3) 学年を超えた取り組み 文化祭（浜松学芸高校）

#### <カリキュラム上の位置づけと目的>

本校では、例年6月中旬に文化祭が実施されます。地域創造コースでは、これを「コースの活動で培ってきた各種スキルを応用・実践する場の一つ」として位置づけ、教育的な意義があり且つパフォーマンスに昇華し得るテーマを設定して、同コースの全学年生徒が協働するイベントを行っています。

文化祭をこのように位置づける目的は以下の通りです。

- (1): 生徒がより大きなスケール感で多様な他者と協働し、それに必要なジェネリックスキルを実際に活用する機会とするため。
- (2): イベントのターゲットや目的を明確に設定し、それに沿った企画、演出、役割分担などを生徒が担うことで、PBLで培われたアカデミックスキルを実際に活用するため。

#### <実施内容>

文化祭とは、本来「生徒が各教科などにおける日ごろの学習や活動の成果を総合的に発展させ、発表し合い、互いに鑑賞する行事」とされています。地域創造コースでは、このような文化祭本来の趣旨に立ち返りつつ先述のような目的を達成するため、ファッション・テレビ・音楽などといった“大衆文化”をテーマに据えたパフォーマンスを行うことにしました。これらの大衆文化は、各教科や課外活動の中で生徒が触れる機会も多く、現代社会の基層を構成する要素の一つでもあるため、文化祭で扱うことに教育的な意義を見出し得ると考えます。この前提をもとに、生徒に対してテーマを検討するよう投げかけた結果、今年のパフォーマンスのテーマは「1990年代のポピュラーミュージック」に決定しました。1990年代は、カラオケの普及、タイアップによるプロモーション手法の確立などにより、当時20代の団塊ジュニア世代が消費の中心となって、音楽CDが爆発的売り上げを記録した時代です。多くの人々が同じアーティストに熱狂することで国民的ヒット曲が量産された当時の状況は、趣味趣向が多様化する現代と全く異なるものであり、これを分析してパフォーマンスに昇華させたものであれば、各教科などにおける日ごろの学習や活動の成果を総合的に発展させたものと言うに十分な説得力を有すると考えます。

#### <振り返りと成果の検証>

6月9、10日の本番に向け、前年度の1月頃から準備を開始しました。具体的には、「衣装」「パフォーマンス」「美術・装飾」などの各部門に1~3学年の全生徒を配置し、それぞれのリーダーが中心となって準備を進めていきました。本番当日は計4回の公演を実施し、全ての公演にて立ち見が出るほどの観客動員を達成することができました。

生徒による活動の振り返りを見ると、先に掲げた所期の目的はおおむね達成できたように感じます。加えて、文化祭における学年を超えた生徒同士の協働は、生徒自身の適切なペルソナ獲得とアイデンティティの確立に資する部分も見られたのではないかと考えられます。というのも、今回の活動に際し、生徒にはリーダーなどのマネージャー的役割、パフォーマーなどのプレイヤー的役割、衣装作りや美術製作などのサポーター的役割など、様々な役割を分担させました。その際、例えばリーダー役を志望する生徒が実際にそれを担って見たところ、メンバーへの情報共有や気遣いなどが足りず、他の生徒から反発を受けるといった状況が見られました。このように、「自分が願望する役割」と「他者から期待される役割」のバランスが取れずに葛藤するのは思春期によく見られる現象です。しかし同時に、自分が他者から期待されている役割を自覚すること、つまり、心理学でいうところの適切なペルソナを獲得してそれを演じること、さらにそれを自我とバランスさせてうまく折り合いをつけることは、青年期の重要な発達課題でもあります。今回の文化祭は生徒に自我と他者認識のギャップを自覚させるよい機会であり、これを通じて生徒の適切なペルソナ獲得とアイデンティティの確立が促されたように感じました。



▲テーマ設定に関する話し合いの様子



▲パフォーマンス練習の様子



▲美術製作の様子



▲本番当日の様子

。自分がやるべきことや、できることが、時間とはともかか、たけど半年立かけてわか、た気がします。  
 自分がやりたか、たことかて、できない、自分がやるべきことでは正しいということがわかったとき、  
 そからどう動くべきか考えることはできるようにおなと思、います。初めのときは、自分に合っていないこと  
 にすら気づくことができなくて、投げやりには、なっていた部分もあ、たけど、最終的には気づ、いた先 どう動くか  
 というところまでできるようにおなりました。

▲生徒による振り返り

#### (4) 修学旅行の改善 種子島

##### <カリキュラム上の位置づけと目的>

高校 2 年生次行う修学旅行の探究的なプログラムへの改善は、本研究の大きな研究テーマでした。昨年度まで熊本県で地域活性化の取組についてフィールド調査を行っての調査レポート提出や、現地でのポスター制作に取り組んできました。しかし、熊本県内を広く移動するため時間のロスが大きい点や、県内広域を訪問するため地理的・文化的差異が大きくなりすぎてしまう点などの問題も見えてきました。そこで R4 年度より種子島の調査を進めてきました。地域内の移動時間・文化的特徴・農業や工業などの固有の産業など、島という閉鎖環境が探究的な活動に適していると判断したためです。本年度は、高校 2 年生が様々な体験を通じて、「観光が地域にもたらすメリットとデメリットについて考察する」という課題に生徒それぞれが向き合う事を目指しました。さらにこれまでの地域の映像コンテンツとしてポスターを制作する活動を発展させて、観光 PR 動画も制作するプロジェクトも並行しました。

##### <実施内容>

11 月 19 日から 23 日にかけての 5 日間、鹿児島県種子島での実施となりました。エコツーリズム・アグリツーリズム・フードツーリズム・コンテンツツーリズムの各視点で、体験型のプログラムを実施しました。この際、事前に現地の方々との打ち合わせを実施し「①事前に生徒に説明しすぎない、②現地で生徒に観察・考える・気づく時間を与える、③生徒からの質問に対応していただく」の 3 点に配慮いただきました。農業の六次産業化やブランド化や観光政策としてどのような PR をしているかについて、熱心にヒヤリング調査を行っていました。

また、修学旅行期間後半の 2 日間をかけて行われた現地で観光 PR コンテンツを制作するプロジェクトには 7 名の生徒が参加しました。事前に学校でどのようなコンセプトで観光 PR が行われているのか調査しましたが、実際に現地で過ごした感覚を大切にする方向性を採用しました。様々なツーリズムを体験していく中で、ロケットや安納芋という種子島を代表するイメージよりも、実際に過ごした島の景色や時間に心を動かされました。こうした感覚を表現しようと「島を離れた人が懐かしい思い出の詰まった島に再び戻ってくる」というコンセプトに決めました。撮影は 2 日間かけて島内中部から北部を丁寧にフィールドワークし、2000 枚に近いカットを撮影しました。学校に戻った後、撮影した中から候補を選びロゴ・コピーライト・画像補正と印刷を経て、6 枚のポスターと動画 1 本が完成しました。完成報告として鹿児島県知事を表敬訪問し、制作したポスターや動画を種子島の観光 PR に活用していただくことになりました。ご覧いただいた方からご連絡やメッセージをいただくなど、大きな反響がありました。

##### <振り返りと成果の検証>

修学旅行を「探究的な学びの場」に変える教育旅行への回帰は、探究創造科ならではの修学旅行実施に向けた大きな課題でした。事前に現地を訪問して関係作りや現地調査を行うコーディネーターとしての活動、コンテンツ制作ではプロジェクトの実行者、完成後は県行政と繋ぐコーディネーターとして、様々な立ち位置での活動が求められました。修学旅行という限られた時間の中で活動するという制約を「アイディアソン形式のプロジェクト実行の機会」ととられ、探究型プロジェクトの実施に取り組みました。このプロジェクトは本校で実施しているポスターや動画制作を基本としており、自分たちの地域で養った地域の魅力を捉える視点を他県でも実践することで、表現の手法や効果について客観的に検証することができました。

完成報告では鹿児島県知事への表敬訪問を実施し、その様子は現地のテレビや新聞でも取り上げられ

ました。3月からは鹿児島県庁展望ロビーギャラリー、そして鹿児島空港でも展示していただきました。ARTの力は言葉や世代の壁を越え、多くの方々の共感を生み出しやすいコンテンツを制作することができます。教育DXの視点からも、こうした発進活動を重視した取組は重要であると考えています。



活動の様子



県知事への訪問



制作したポスター1



制作したポスター2



制作したポスター3



制作したポスター3



提案パネル



動画 QR

## (5) 3年生の位置づけ

### コース紹介動画

#### <カリキュラム上の位置づけと目的>

地域創造コースの3年次に行うクエストエデュケーションは、7月末の夏休み直前までを活動の期間とし、8月以降は進路実現のための志望理由作成などに向き合います。しかし継続するクエストだけではなく、新しく取り組むプロジェクトを立ち上げることも可能となっています。この学校紹介動画プロジェクトは、3年生を向かえた4月にクラス全体で取り組むチームビルのなプロジェクトとして、生徒たちの発案から生まれました。さらに、制作した動画を夏以降行われるオープンスクールなどの生徒募集活動に活用しようと、本校入試広報課とも連携して制作することになりました。

#### <実施内容>

生徒が企画した学校紹介動画は、3年生のコース生徒47名全員を登場させるものでした。今回は、長回しの技法を用いたカメラを止めないワンカットムービーを制作しました。これは、通常のカットを割る撮影に比べて難易度が高く、出演者全員が協力して取り組むことが求められる手法でした。そのため、構成や演出について3年生全体で共有を図る必要がありました。そこで構成を図示して配置や担当を明確にすることや、SNSを用いて振付や動きを共有しました。またコンセプトの作り込みも重視しました。活動の紹介やパフォーマンスなど様々なアイデアが出てきた中、受験する中学生と一緒に動画作りに参加したくなるようなワクワク感を演出するというコンセプトに決まりました。

撮影はVlog用のカメラSONY ZV10Eにジンバルを併用することで、フルハイビジョンの精密な画質かつ安定した動画撮影が可能になりました。こうした長回しに適した撮影機材環境を整えることで、アイデアを形にすることが可能になりました。撮影当日は準備から完了まで約4時間、撮影回数14回というハードな撮影となりました。長回しの技法では当日に変更や修正が何度も何度も出ることがあります。今回も問題が発生する度に修正・共有を進めるスクラップ&ビルドを繰り返して、クオリティの高い動画を完成させることができました。最終的に音源と合成して、約2分の長回し動画は完成しました。

#### <振り返りと成果の検証>

今回のコース紹介動画は、1年生次に森林公園プロジェクトで行った動画撮影の技術、2年生次に文化祭で行った演出の経験を積み重ねて、3年生の集大成として実施しました。こうした学びの系統性を証明するとともに、クエストの成果が生徒募集や地域の中学生に還元することができました。オープンスクールでの上映は好評で、定員を大きく超える受験生を集めることに繋がりました。また制作した動画は第2回高校生動画コンテストに出品し全国1位となる金賞を受賞することができ、系統的に積み重ねた技術と経験を評価していただくことができました。現在も公式チャンネルで公開しており、高い評価をいただいています。

しかし、生徒募集には絶大な効果を発揮しましたが、外部への公開では著作権の問題が発生しました。外部での公開においては公開の権利を買い取ることができる音源サイトを利用し、問題を回避することができました。こうした動画による発信活動は音源の著作権の問題が発生するため、教育活動による著作権料の除外から外れてしまう可能性があることが分かりました。こうした著作権について生徒に学ぶ機会にもなり、ネットリテラシーの向上にも繋がると感じました。



活動の様子 1



活動の様子 2



活動の様子 3



活動の様子 4



動画の QR



## おにぎりプロジェクト演出

### ＜カリキュラム上の位置づけと目的＞

学校設定科目の地域創造概論・演習は、1年生から3年生まで同じ曜日・時間で授業を実施しています。そのため学年を超えて共有や助言が可能になります。3年生が1年生のプロジェクトの成果報告や、2年生の活動に助言・協力するなど、学年横断的な活動が盛んになりました。

また、本校の研究の目的の一つに、実施プロジェクトのパッケージ化があります。1年生で実施するおにぎりプロジェクトは京都市立開建高校でも同時期に実施していました。この成果報告を両校合同で行う事になり、その演出を3年生が担当することになりました。3年生の有志メンバーが中心となり、プロジェクトが立ち上がりました。

### ＜実施内容＞

おにぎりプロジェクトの成果報告会が開建高校・浜松学芸の合同で実施されることは、本校生徒には秘密でした。成果報告当日にサプライズで開建高校の提案おにぎりを披露することは、両校の教員間で実施カリキュラムを共有する中で計画していました。開建高校と交流のあった3年生には成果方針会が合同で行われることを伝えたところ、サプライズ演出を担当したいと企画が始まりました。

演出はこれまでのイベント実施経験を活かし、コンセプトを明確にすることから始まりました。両校のおにぎりアイデアが激突するということからコンセプトを「おにぎり東西合戦」とし、戦国時代の合戦の演出を盛り込むことになりました。短時間で着替えられる甲冑風の衣装や旗・横断幕など様々な小物をリストアップして、制作が始まりました。はじめは参加者が少なかったプロジェクトですが、少しずつ制作に関わる生徒が増えていきました。最終的に両校教員用の大将甲冑・生徒用の足軽衣装・馬・旗など多くの小物が製作されました。報告会当日は、演出に合わせたSEやBGMを組み込み実施することができました。

### ＜振り返りと成果の検証＞

本プロジェクトは、年度当初のカリキュラムには組み込まれていませんでした。本校の探究創造概論・演習の授業は、中間報告や成果報告などチェックポイントは設けてありますが、途中の進行については生徒達自身で管理する流動性を持ったカリキュラムとなっています。そのため、このような状況の変化に対応した軌道修正が行いやすいというメリットがあります。特に進路実現に向けた取組を行っていた3年生にとっては、多くの生徒が既に推薦で進路を決める本校の生徒にとって実施しやすいプロジェクトでした。これまで地域創造コースの活動で培ってきた企画力・演出力・表現力など、系統的に学んできた力を発揮することができましたが、一方で本年度の3年生は実行量が非常に高い学年だったために短期間で実行することができたとも考えています。今後も他校との連携やこうした合同での成果報告の場は設けていきますが、規模に応じた演出の方法を考えていく必要があると感じました。1年生にとって2年後の成長した自分の姿をイメージするために、こうした学年横断の取組によって道筋を示すことは有効であると考えています。次年度以降も、学年横断的な取組を強化していきたいと考えています。



制作の様子



制作の様子



当日の様子



当日の様子

## (6) 進路実現

### 地域創造コースの進路実現

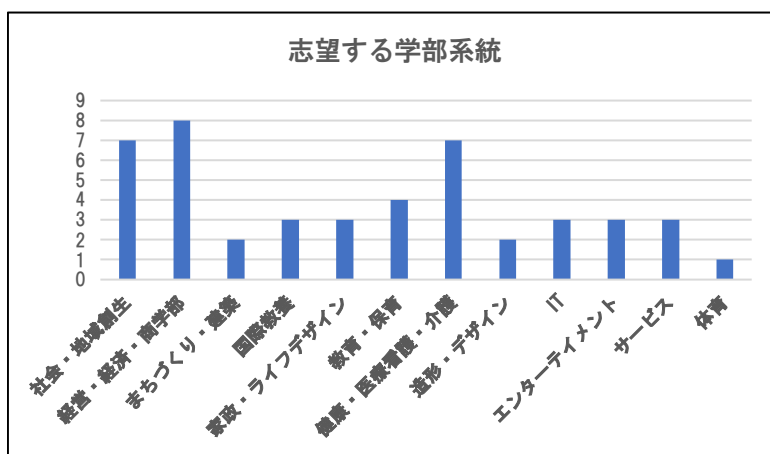
地域創造コースにおける3年次は、キャリア形成の位置づけとなります。本校の進路目標である『納得受験・納得進学』を第一に、地域創造コースでは3年間の学びを通じて、生徒自らが卒業後も地元を意識し、最終的には地域に何らかの形で関わり続ける長期的なライフキャリアの形成を目指しています。昨年度、地域創造コースから初めての卒業生を出し、今年度は昨年のノウハウを教員間で共有し、生徒一人ひとりのキャリアを大学入学後の在り方を含め指導していきました。

#### ①進学先の決定

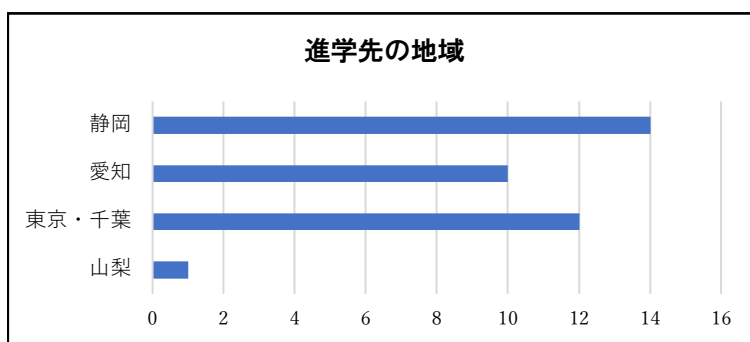
昨年同様、志望する学部の系統は多岐にわたりましたが(グラフ1)、社会学部や地域創生コースなど、大学でも引き続き地域創造コースでの学びや活動を継続したいと考える生徒が増えました。

その理由の一つに、愛知大学との高大接続プロジェクトの影響が考えられます。愛知大学志望の数名の生徒が夏休みに大学を訪れ、協働プロジェクトを通して教授や大学生と交流をしました。お互いに理解を深めることで、大学での学びの目的を明確化させることができました。また、その経験はクラスでもあらゆる形で共有され、他の生徒たちへ指針を与えました。

また、グラフ2で示すように、進学先の地域において、静岡県や近隣地域の愛知県へ進学する生徒の割合がクラスの6割程度を占めました。地域との関わりを意識し地元に残りたいと考える生徒や、近場の県外へ進学後、将来的には地元に戻り地域活性に関わりたいと考えている生徒が多数います。地元地域に関わる意識を持つ生徒の育成ができたことが分かりました。



グラフ1 志望する学部系統



グラフ2 進学先の地域

## ②地域創造コースの学びと推薦入試

地域創造コースの学びは、知的好奇心を育み、課題を発見・解決するための行動力や粘り強く取り組む力を身につけます。その学びの姿勢や活動が評価され、今年度も約 85%の生徒が総合型・学校推薦型選抜（以下、推薦入試）で進学を決めました。多くの生徒は推薦入試にて、コースでの活動を通して「対話力」「プレゼンテーション力」「協働力」が身についたと自己PRをしており、それらのコンピテンシーは、大学のアドミッションポリシーとの親和性が非常に高いことが分かりました。推薦入試の指導のポイントとして、①地域創造コースでの学びを深堀すること、②ビジネスマッチングフェアの準備も推薦入試準備と捉えること、③推薦入試をチームで取り組むこと、が挙げられます。

地域創造コースでの学びは、自分自身を知ることにつながります。自分たちの地域を理解することは自分のアイデンティティの理解となるためです。また、地域の魅力を伝える活動を通して「だれに」「なにを」「なぜ」伝えたいのかを深く考え、自分の興味関心に触れ、目指したいことが明確となります。地域創造コースの教員と生徒間で活動や学びの過程が共有できているため、3年間の活動の深堀から進路指導を行うことは効果的でした。

また、3年次にビジネスマッチングフェアを経験したことにより、これまでの活動を言語化し、伝える訓練の場とすることができました。各業界の実際のビジネスマンや会社経営者の方々に取り組みを評価いただき、やり取りをすることで、様々な視点から自身の活動を振り返り、活動の意義を再認識するきっかけとなりました。自身の活動が社会にどのようにつながっているかを理解し、自分の言葉に落とし込むことで、自己PRや大学の志望理由を論理的に述べるできるようになりました。

さらに、これまで全てのプロジェクトをチームで行い、チームで協働することを身につけてきたため、推薦入試準備においてもチームで自己PRや志望理由を推敲しあったり、面接練習をしあったりする関係性を早い段階から作ることができました。

## ③地域創造コースの教育課程と一般受験との親和性

地域創造コースの1割強の生徒が国公立大学や私立大学の一般受験を選択しました。国公立受験に関して2023年度は、静岡大学経済学部、高崎経済大学経済学部の合格を出すことができました。この2人の生徒は塾に通わず、受験に必要な学力を普段の授業から高めました。探究的な学びと同時に基礎学力の定着を目指し、進路の選択肢の幅を広げることができました。

各教科 科目	国語		地理・歴史				公民		数学			理科			保健		芸術		英語			家庭情報		探究創造	普通科目小計	総合的な探究の時間	特別活動								
	現代の国語	言語文化	論理国語	文学国語	古典探究	地理総合	地理探究	歴史総合	日本史探究	世界史探究	公共	政治・経済	数学Ⅰ	数学Ⅱ	数学A	数学B	数学C	科学と人間生活	化学基礎	生物基礎	課題追究Ⅰ	体育	保健					音・美・書Ⅰ	英語ⅢⅠ	英語ⅢⅡ	英語ⅢⅢ	論理・表現Ⅰ	論理・表現Ⅱ	英語演習Ⅱ	家庭基礎
1年	2	2					2			2		3	2				2				2	1	1	4		3				2	2	2	32	1	1
2年			2	2	2	2						3	2								2	1	1		4		2		2		2	2	32	1	1
3年			2	2	2		3	3		3		2		3	2	2	2								4		3			2	2	32	1	1	

表1 地域創造コースの教育課程

#### ④今後の展望

生徒が3年間の活動を咀嚼し、大学の学びや将来へのビジョンにつなげ、論理性を持って言語化するプロセスには、一定の時間がかかりました。活動の要所で振り返りを記述してきましたが、ポートフォリオをデジタル化する等、可視化し、生徒の身近に残る形で記録をストックしていくことを検討していく必要があります。

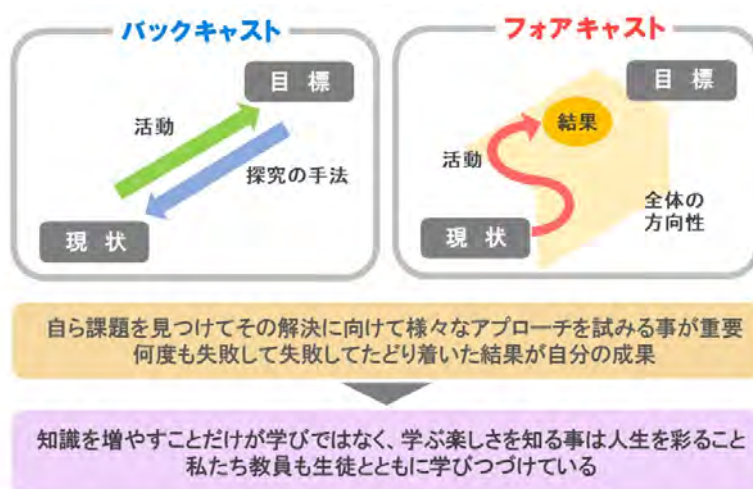
また、3年間の活動をチームでの視点で語るのではなく、個人の視野・視点に落とす必要があることや、複数の活動を俯瞰し具体と抽象を行き来するプロセスは難易度が高く、指導に苦勞しました。そのため、コースの中で思考のプロセスを可視化→共有化していくことも、今後の進路指導において有効的だと考えられます。

## 5. 成果報告全般

本校では生徒が行う成果報告をいくつかの段階において捉えています。1つめは実施プロジェクトの報告で、これは主に1年生で実施するプロジェクトにおいて、協働してくださった企業や団体の方々に向けて行います。2つめは1～2年の学年最後に行う成果報告で、これは運営指導委員やコンソーシアム・保護者など関係者の方々を招くと同時にYouTubeLiveにて配信を行います。3つめが外部での成果報告で、コンテストやイベントで多くの方々に向けて行います。

1つめの成果報告は、授業で取り組んだ成果への評価として位置づけています。探究的な学びを実践すると、アウトプットやアイデア構築で完結してしまいがちです。教師による評価や生徒の相互評価も重要ですが、校内での評価を重視すると教師の顔色をうかがったり正解を探しがちになってしまったりしました。そこで取組を客観的に評価する必要があると考え、各プロジェクトを担当するコンソーシアムのメンバーに評価を担当していただくことにしました。こうした教師とコンソーシアムが協力して評価を担当することで、教師は地域創造概論・演習の授業ではプロジェクトの運営や生徒のアイデア構築に伴奏することに専念できました。探究的な学びは、既存のワークシートを活用したりアイデアシートのフォーマットが決まっていたりする事例を多く見てきました。この手法は段階的に学びを進めるためには有効ですが独創的なアイデアや個性的な取組が生まれにくいという問題点がありました。生徒の取組評価を外部の方が担当することで、様々なアイデアが生まれやすい環境を整えることができます。探究的な学びを3年間の系統的なカリキュラムとして構築するためには、こうした様々なアイデアが生まれやすい環境を早い段階から整備しておくことが重要だと考えています。

2つめの成果報告は、探究創造概論・演習の学年末試験として位置づけています。1年生ではいくつかのプロジェクトを実行していく上で、プレゼンテーション作成技術やターゲットの設定など様々な探究的なスキルを習得してきました。こうした蓄積したスキルを元に、1年生の最終プロジェクトの成果報告に取り組みました。2年生では1年間通じて取り組んだ成果を報告・還元する機会として、年度末の成果報告として取り組んでいます。他校の実践では、年度末の成果報告は1年かけて取り組んできた最終結果を報告するケースが多数です。本校では2～3年生にかけて継続的にクエストに取り組むため、2年生の学年末に行う成果報告は成果のケースも中間報告であるケースも存在します。継続的・系統的にプロジェクトに取り組むことで、事前に学校側から到達目標を定めるバックキャスト的な探究ではなく、生徒それぞれが試行錯誤しながらフォアキャスト的に地域の課題に取り組むことが可能になりました。



3つめの成果報告は、学校外部での成果報告として位置づけています。これは毎年7月に行われる浜松磐田信用金庫主催のビジネスマッチングフェアへの出展と、11月に実施される静岡大学主催の高校生探究情報コンテストへの参加を設定しています。生徒それぞれのチームが個別に外部コンテストや大会への参加によってアウトプットに対する客観的な評価得ていますが、地域に成果を還元するという意味では異なります。ビジネスマッチングフェアでは企業体としてブースを構えることで、他の企業と同様に本校での取組に賛同・協働してくださる方々と学校と結びつける事ができます。また高校生探究情報コンテストは様々な高校と生徒同士が直接共有や意見交換ができ、探究成果を学校間で共有し合うことができます。こうした3年生での成果報告は、本校での取組を地域に還元することを目指しています。

生徒の発達に合わせて取り組むプロジェクトを系統的に整理しており、それに合わせた成果報告の範囲や機会を設けることが重要だと考えています。

## 地域創造コース/科学創造コース 成果報告会（3月）

### <カリキュラム上の位置づけと目的>

地域創造と科学創造各コースの1年生と2年生が、合同で成果報告を行います。1年生については「林業プロジェクトの成果報告」、2年生については「1年間の活動報告」として位置づけます。活動を行うだけでなく、それを保護者や関係者へ報告する機会を設けることで、目的意識を持った活動を行い、責任をもってそれらをやり遂げるという意識を生徒へ強調する他、自分たちの活動を他者へ分かりやすく伝える論理構成力や表現力を養うことを目的としています。

### <実施内容>

令和5年度3月2日土曜日に、本校ホールにて実施しました。会場は約300人を収容可能なキャパシティがあり、生徒、保護者、関係者などが観覧するのに最適な環境です。ステージ上にプロジェクトとスクリーンを設置し、パワーポイントを用いたプレゼン資料に基づく発表を、各班3～5分程度の時間で行います。発表の様子は、現地での観覧以外にもYoutube上でライブ配信を行うことで、より多くの保護者や関係者に発信することを可能としました。時間は午前9：00から約3時間程度とし、以下のようなプログラムで発表を行いました。

2024年（令和5年度） 3月2日

浜松学芸高校 地域創造/科学創造コース

### 高1 林業プロジェクト 成果報告

9:00~ 概要説明

9:05~

1	: じょうりマーカー
2	: 留めルンです
3	: いつでも頑張るあなたを応援しちゃもじ!
4	: 合格祈箱
5	: 木配りで気配り
6	: 日常の雰囲気あなたに Gカード
7	: 福来たる笑馬
8	: 青春の鏡
9	: 森のかけ箸
10	: 木を生き返らせる! Ver.緑香とお香
11	: 木くずから作る紙

9:55~ 審査結果発表 & 講評  
永田 珠也 様  
※高2・高3の発表は観覧へ

YouTube Liveでも視聴可!

▲成果報告プログラム(高1)

2024年（令和5年度） 3月2日

浜松学芸高校 地域創造/科学創造コース

### 高2・高3 クエスト 成果報告

10:20~ 概要説明

10:25~

1	: カブトムシにおける角の構造
2	: ツメタガイによるアサリ食害被害の解明
3	: Reactivity of freshwater prawn to chemicals and moving objects
4	: 林床における落葉写真データを用いた植生調査方法の開発
5	: つみきで天竜村のゆくもりをお届けし隊!
6	: 「今日はめろバル♪」
7	: 捨てられるみかんに命を吹き込むJK
8	: おにぎりで繋ごう〜浜松から全国へ!〜
9	: "浴衣DeNight"開催!!!
10	: 観光プラン制作と種子島の観光ポスター制作
11	: 高3 コース紹介動画7'02"11

11:50~ 講評  
本校コーディネーター及び運営指導委員の皆様  
※高1の発表は観覧へ

YouTube Liveでも視聴可!

▲成果報告プログラム(高2)



## <振り返りと成果の検証>

成果報告の振り返りとしては、以下の2点を挙げておきます。

### ・教育現場におけるデジタル化進展のアピール

YoutubeLive を活用した配信は、参加者にとっても視聴者にとっても新鮮な体験であり、教育の場がデジタル化の波に乗っていることを実感させるものでした。特に、配信をアーカイブ化することで、後からでも何度でも活動の様子を見返すことができるという点は、教材としての価値も高いと評価できます。これにより、教員・生徒・保護者などといった参加者全員にとって、学びの場が時間や場所にとらわれない形へと進化していることを実感することができたと考えています。

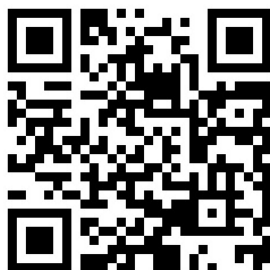
### ・保護者満足度の向上

多くの保護者にとって、学校における自分の子供たちの活動の様子を見る機会はそう多くありません。学校側としてそのような機会を設ける負担はもちろん、保護者側が予定を調整して学校まで来校する手間を考えると、そのような機会はどうしても学校全体で取り組む行事（文化祭や体育祭など）に限定されがちです。YoutubeLive を活用した配信は、このような事情に囚われることなく比較的容易に保護者に対する生徒活動の成果報告を実施することを可能にしてくれます。さらに、このような機会を設けることは、保護者にとっても自分の子供の成長や活躍を見届けられる場面として作用し、それが保護者満足度の向上にもつながると考えられます。

また、上記の振り返り以外に以下のような課題も見えてきたように思います。

### ・生徒による報告会運営へのコミット

今回の成果報告会は、準備から当日の運営まで、ほぼすべてを教員が担って実施しました。この場をより教育的に有意義なものとする 것을考慮すると、準備や運営の一部、あるいは大部分を生徒に任せてみることを将来的には必要となってくると感じます。大規模なイベントを生徒たちが自ら進行・運営することは、課題設定・他者への傾聴と協働・コミュニケーション・テクノロジーを活用した表現の可能性など、21世紀に求められる多様なスキルを身につける機会となります。今後、どのような形、あるいは程度で生徒に報告会運営を任せられるか、検討の必要があると感じました。



▲ライブ配信アーカイブのQRコード



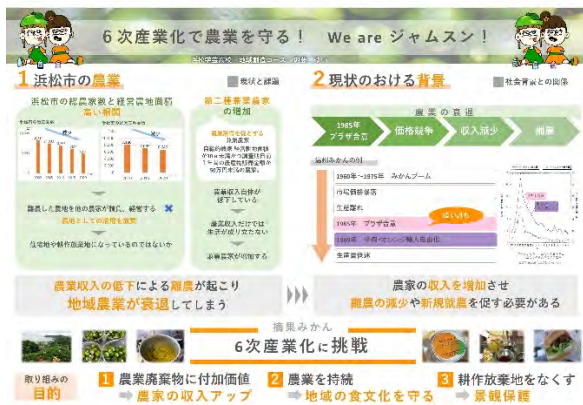
▲配信の様子

## ●静岡大学探究情報コンテスト

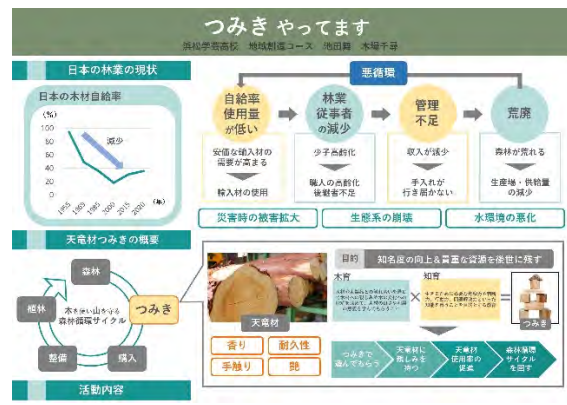
静岡大学主催の「高校生探究・情報コンテスト」は、科学創造コースが静岡大学情報学部の提携校として活動しはじめたことがきっかけでした。2022年より、静岡大学情報学部より高校生の成果報告を共有する場の設定をしたいとの打診を受けました。本校でも3年生の成果報告は7月で終了してしまうため、それ以降も継続して活動したい生徒の発表の場を検討していました。そこで、大学の担当教授と情報を共有しつつ、3年間の最終的な報告の場として位置づけることにしました。

このコンテストの趣旨については事前に意見交換を重ね、単なる順位付けではなく生徒の探究の取り組みについて互いに発表する・質問する・コメントするなどの機会を創出することで活動を更に発展させ学びを深めていくことを目的としました。学校内で完結しがちな成果や問題意識を共有し、高校生同士でも共に活動を進める機会となればと考えています。

当日は多くの生徒が参加するなか、本校からの天竜材積み木・摘果ミカンジャム・高校生の広告代理店・浴衣アイドルの4つのグループが成果報告として参加しました。大学の先生方はもちろん、他校の教員や生徒とも盛んに交流する姿が見られました。対話の姿勢が育つことで、こうした他校との共有活動もスムーズに行うことができるようになりました。



報告パネル1



報告パネル2

## 高校生発！広告代理店

地域創造コース 生駒 彰華・北川 かれん

### 広告代理店の組織

活動方針の策定・実行

1. 知っている場所から知っている場所へ
2. 知っている場所から知らない場所へ
3. 知らない場所から知らない場所へ
4. 知らない場所から知らない場所へ

活動方針の策定・実行

活動方針の策定・実行

### 活動方針の策定・実行

活動方針の策定・実行

活動方針の策定・実行

活動方針の策定・実行

#### 観光部門

観光案内所  
観光バス

#### 広告部門

企業ポスター  
イベント告知

#### 代表部

代表部

#### アパレル部門

アパレル  
ファッション

#### 食品部門

食品  
お菓子

活動方針の策定・実行

活動方針の策定・実行

活動方針の策定・実行

### 「地域の魅力を発信する広告代理店」

様々な手法で  
地域にスポットライトを当てる役割

### 活動方針の策定・実行

活動方針の策定・実行

活動方針の策定・実行

#### 「魅力」×「青春」=人を引きつける「今日は何パル？」メインコピーの制作

「魅力」×「青春」=人を引きつける「今日は何パル？」メインコピーの制作

#### 「魅力」×「青春」=人を引きつける「今日は何パル？」メインコピーの制作

「魅力」×「青春」=人を引きつける「今日は何パル？」メインコピーの制作

#### 「魅力」×「青春」=人を引きつける「今日は何パル？」メインコピーの制作

「魅力」×「青春」=人を引きつける「今日は何パル？」メインコピーの制作

#### 「魅力」×「青春」=人を引きつける「今日は何パル？」メインコピーの制作

「魅力」×「青春」=人を引きつける「今日は何パル？」メインコピーの制作

#### 「魅力」×「青春」=人を引きつける「今日は何パル？」メインコピーの制作

「魅力」×「青春」=人を引きつける「今日は何パル？」メインコピーの制作

#### 「魅力」×「青春」=人を引きつける「今日は何パル？」メインコピーの制作

「魅力」×「青春」=人を引きつける「今日は何パル？」メインコピーの制作

## 私たち アイドルはじめました！

浜松学芸高校 地域創造コース 牧田 心路・甲賀 響

### 活動方針の策定・実行

活動方針の策定・実行

活動方針の策定・実行

### 活動方針の策定・実行

活動方針の策定・実行

活動方針の策定・実行

### 活動方針の策定・実行

活動方針の策定・実行

活動方針の策定・実行

#### 活動方針の策定・実行

活動方針の策定・実行

#### 活動方針の策定・実行

活動方針の策定・実行

#### 活動方針の策定・実行

活動方針の策定・実行

#### 活動方針の策定・実行

活動方針の策定・実行

#### 活動方針の策定・実行

活動方針の策定・実行

#### 活動方針の策定・実行

活動方針の策定・実行

報告パネル3

報告パネル4



活動の様子



活動の様子

## ●ビジネスマッチングフェア

昨年度、地元の金融機関「浜松磐田信用金庫」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。本年度も、出展にあたって本校の運営指導委員として参画する浜松磐田信用金庫様と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。生徒も自分たちの取組を説明するために言語化することが求められ、取組をどのように伝えるのか考えなくてはなりません。こうした成果を発信するためには、パワーポイントなどを用いてアイデアを可視化する力、考えを伝えるための言語化する力、相手の意見を聞く傾聴する力など、これまで身につけた力を総合的に活動する場となりました。ブースには多くの方々が訪問してくださり、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。

