

# 好きってなに？

篠山鳳鳴高等学校 2年4組 土屋美織



## 動機

「好き」の感情の向く先は人によって異なっている。そんな価値観の違いについて知ることができれば楽しそうだと思います、このテーマを設定した。

## 方法

まず、人の性格を構成する要素は何なのか  
→「親のしつけ」「家族的条件」「外見的条件」「身体的要因」「心理的条件」「社会的条件」の6つ

「家族的条件」について、兄弟姉妹の観点で調査する

snv理論によって恋愛価値観はタイプ分けできる  
sタイプ...安定型 nタイプ...不安型 vタイプ...回避型

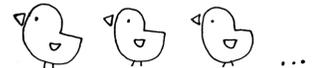


愛着スタイル診断テスト  
(<https://attachmentstyletest.web.fc2.com/>)を用いてアンケートに回答してもらう

## MQ・仮説

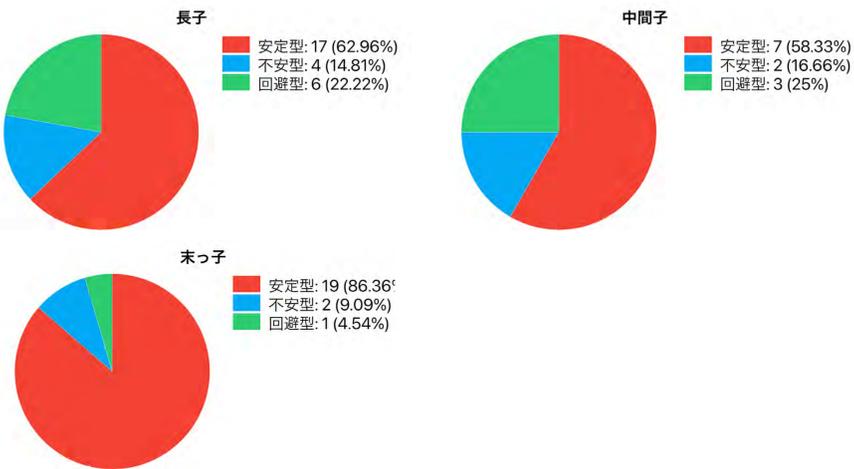
兄弟姉妹の間での立ち位置は恋愛価値観にどう影響するのか

- ①兄弟姉妹の中の立場によって恋愛の価値観は変わる
- ②中間子、末っ子は長子を好きになる



## 結果

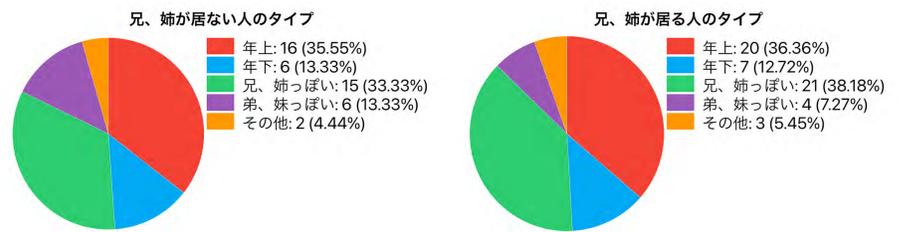
### 仮説①



長子と中間子はほとんど同じ割合  
末っ子は前者とは違い、安定型が8割5分を超える

末っ子のみ他とは異なる特徴をもつ

### 仮説②



どちらも年上、兄・姉っぽいが多い

兄弟姉妹間での立ち位置は価値観に関係ない

上記より、仮説①「兄弟姉妹の中の立場によって恋愛の価値観は変わる」は正しい  
仮説②「中間子、末っ子は長子を好きになる」は、中間子・末っ子以外でも同じことが言えるので中間子・末っ子のみがもつ形質ではない

今後は仮説①について詳しく調査する

## 疑問

- ・末っ子のみが異なる結果を残すのはなぜか
- ・長子と中間子が似た傾向をもつのはなぜか
- ・末っ子に安定型が多いのはなぜか

## 参考文献

[https://kokushikan.repo.nii.ac.jp/?action=repository\\_action\\_common\\_download&item\\_id=6560&item\\_no=1&attribute\\_id=189&file\\_no=1](https://kokushikan.repo.nii.ac.jp/?action=repository_action_common_download&item_id=6560&item_no=1&attribute_id=189&file_no=1) 『家庭環境が及ぼす子どもへの影響』

<https://lifehack-animation.com/love-snv/> 『自分と相手の恋愛パターンがわかるsnv理論とは』

<https://attachmentstyletest.web.fc2.com/> 愛着スタイル診断テスト

# 人類幸福化計画～幸せは人工的につくれるのか～

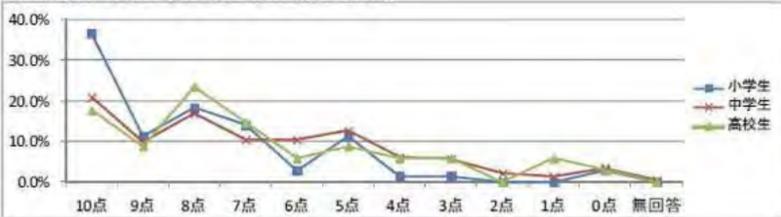
篠山鳳鳴高校2年4組 幸せ班 廣岡尚 船崎煌右 梅田里音

## 1. 背景・現状

### 動機

学生の年齢が上がるにつれて幸福度が下がっている実験に共感を持ちこのテーマに！

【学校種別】 平均：小学生 8.0、中学生 6.8、高校生 6.7



→ITmediaビジネスONLINE 2012年4月13日の記事から引用  
縦軸が点数の解答の割合 横軸が幸福度を10段階で表した点数

## 2. 問い

### 幸せの定義

幸せな時には三つの幸せホルモンであるうちの一つのホルモンが発生した状態が幸せと定義。

達成感を得たときに、脳内でドーパミンが発生すると言われている。

↓  
達成感が大きいほどドーパミンが多く発生し、幸せになるのでは？

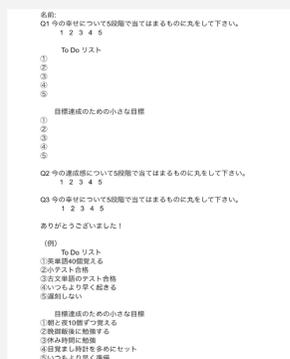
## 3. 方法

収集方法:アンケート

対象:同高校1年4組27人

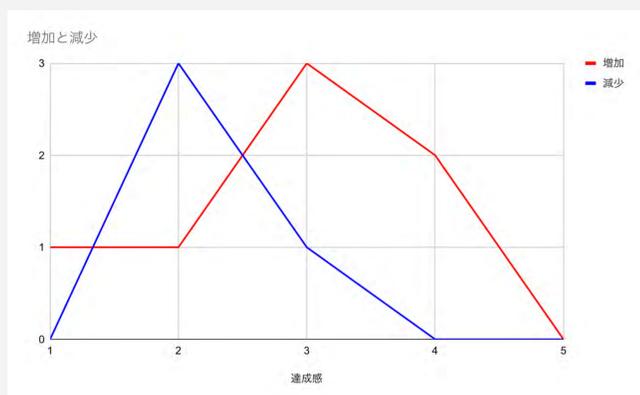
時期:11月15～16日

- ・現在の幸福度を五段階で表す
- ・二日間のできる目標を立てる
- ・二日後、目標の達成感を五段階で表す
- ・目標達成後、幸福度を五段階で表す



## 4. 結果

- ・全体で見ると**若干増加傾向**にある
- ・増加が一番多いのは**達成感が3**の時である
- ・減少が一番多いのは**達成感が2**の時である



## 5. 考察

**増加が一番多いのは達成感が3の時である**

→**目標を達成しすぎてもいけないのではないか**

☞ 達成するだけでなく常に目標がある状態の方が幸せ？

## 6. 結論・提案

**結論:**必ずしも達成感と幸せが比例するとは言いえない

**提案:**目標を達成し、尚且つ新たな目標を持つことが必要  
・調査範囲の拡大とより効果的な目標をたてたい

# 良い夢を見るにはどうすればいいのか

2年4組

西垣果音 西田朱希 前田江玲奈 松本美伊菜

## 研究テーマ 夢

### 研究の動機

自分達自身、夢を見たり、夢の記憶があったりして、夢に興味を持っているから。  
悪い夢を見て1日のテンションが下がらないように、良い夢を見たいから。



今まで…  
見たい夢を見るためには、夢をあやつれたら良いのでは!?

その後

夢日記に代わり良い夢を見る方法を考えた↓  
「見たい夢」ではなく「良い夢」へ

夢を操るには「明晰夢」を見る必要がある  
明晰夢とは… 夢を見ていると自覚しながら見る夢

明晰夢を見るためには…「夢日記」をつける



夢日記をつけてみた!

- ・推しと話せた
- ・崖から落ちた

→非現実的なものが多い!

結果↓

- ・良い夢も悪い夢も見ている
- ・夢の内容を時間が経っても忘れることが少なくなった



これから探究をしていく中でこの班の「良い夢」の定義を

**「自分の好きな物や人が出てきて、起きた時に幸せな夢だったなと感じられる夢」**と決めた

良い夢を見る条件を調べてみることに  
→睡眠時間が良い夢に関係?

睡眠前のスマホの使用が睡眠に関係?



## 検証方法

### ①睡眠時間が良い夢に関係

睡眠時間の変化が良い夢に影響を与えるのか

睡眠時間、夢が良かったか悪かったか見てないか記録

### ①の結果

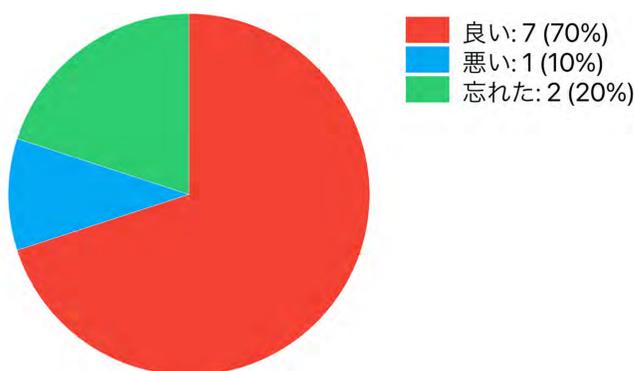
睡眠時間と夢の関係を調べたが、あまり関係ないことがわかった  
→睡眠時間と良い夢の関係で探究を進めていくことは難しいと判断

### ②光が良い夢に関係

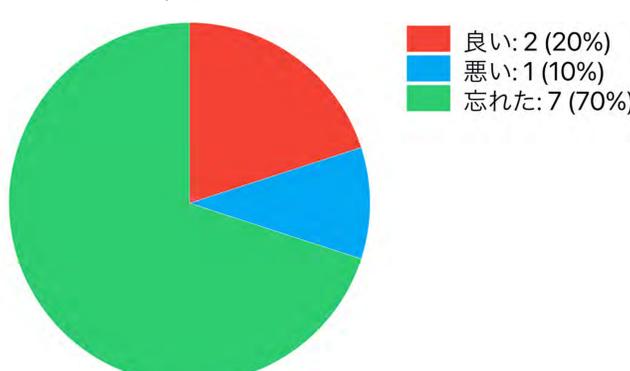
睡眠前のスマホ何分前までが睡眠に影響を与えるのか

布団に入る 0、30、60分前にスマホの使用をやめ、寝る何分前までのスマホ使用が睡眠に影響するのか調べる

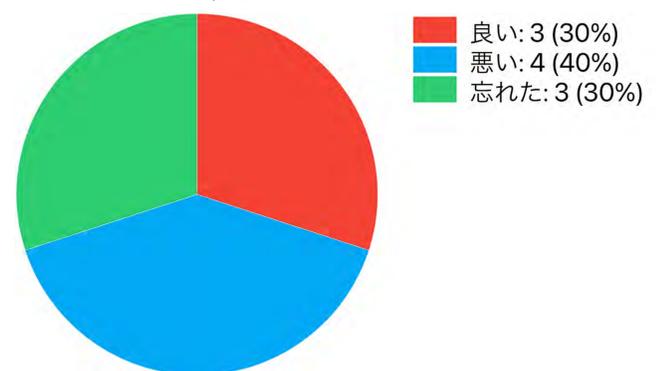
0分



30分



60分



### ②の結果

布団に入る0分前までスマホを触っている場合、良い夢が見られる確率が7割を占めており、30分前は夢を忘れる傾向にある。これらとは逆に60分前にスマホの使用をやめた場合、夢の良し悪しとの関係はみられない。

## 今後の展望

今回は班員四人でそれぞれ10ずつのデータのみしか用意できなかったため、このまま探求を進めていき、より根拠のあるデータを集めていきたいとします。

## 参考文献

- <https://www.toyo.ac.jp/link-toyo/life/dream-meaning> 夢は自分の記憶から作られる?
- <https://www.toyo.ac.jp/link-toyo/life/lucid-dream> 夢を思い通りにコントロールできる?
- <https://wired.jp/2017/11/10/lucid-dream/>
- <https://www.cosmowater.com/life/health/health-vol35/>

# 惹きつける文章構成とは？

2年4組 木戸柊汰 佐圓聡平 山下脩太



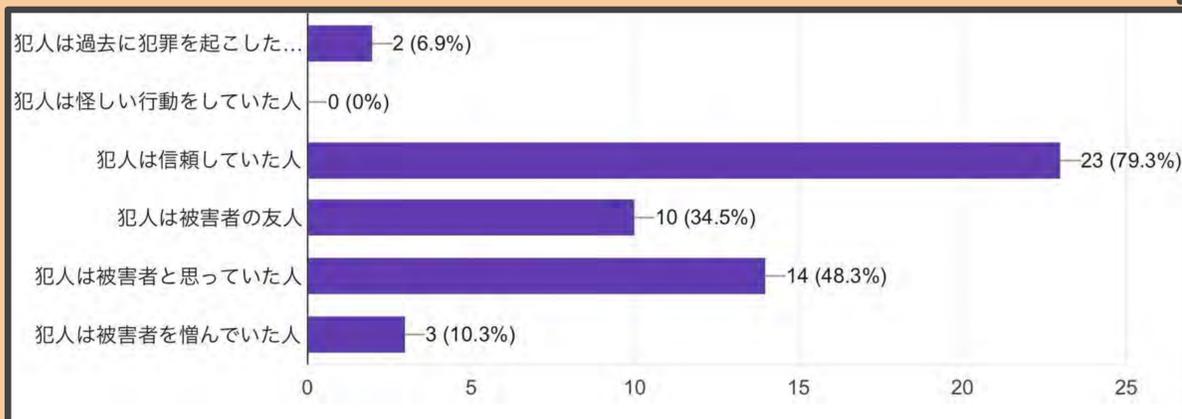
【動機・目的】惹きつける文章構成を知ることによって、より興味を持たせる論文を書いたり、深い読書ができると考えた。

【定義】「惹きつける」とは、本...見ている中で引き込まれていく。  
新聞...見出しで興味を引いて新しい発見を与える。

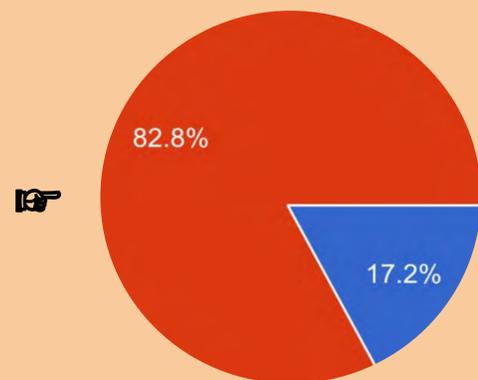
【本の文章構成（見ている人をどんどん引き込む）】

【仮説】仮説①どんでん返しのようなものがあるもの  
仮説②失敗や挫折があるもの

問 ミステリー小説において面白そうな犯人は？



問)  天才サッカー少年が全国優勝する物語  
 弱小サッカー少年が失敗を繰り返し、全国優勝する物語  
どちらがより見たいですか？



・ 犯人は信頼していた人... 予想外の犯人が読み進めることで判明する  
・ 失敗を繰り返す→成長していく過程を読み進めながら楽しむ  
⇒最後になるにつれて面白くなるもの、が本における惹きつける文章構成

【新聞の文章構成】（見出しで興味を持たせるもの）

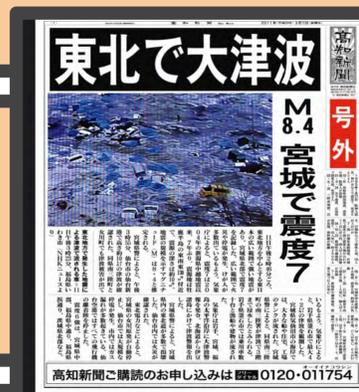
↓  
仮説) 事実や論述を伝えることに特化している？

仮説の検証) 検証にあたって新聞社のノウハウというものを発見した

① 伝えたいことがきちんと伝わる文章構成→結論から述べている

② 適切で簡潔、わかりやすい見出しの言葉→結論から述べている

③ 「何の記事か」「何が大切か」が一目で分かるレイアウト→関連する写真が貼られている



『新聞』

結末を「最初に分かりやすく」書くことで惹きつける

【考察】目的によって惹きつける文章構成は違うと分かった。  
本→見ている中でどんどん引き込まれていく  
新聞→見出しで興味をひかせて新しい発見を与える

# テーマ 物忘れ

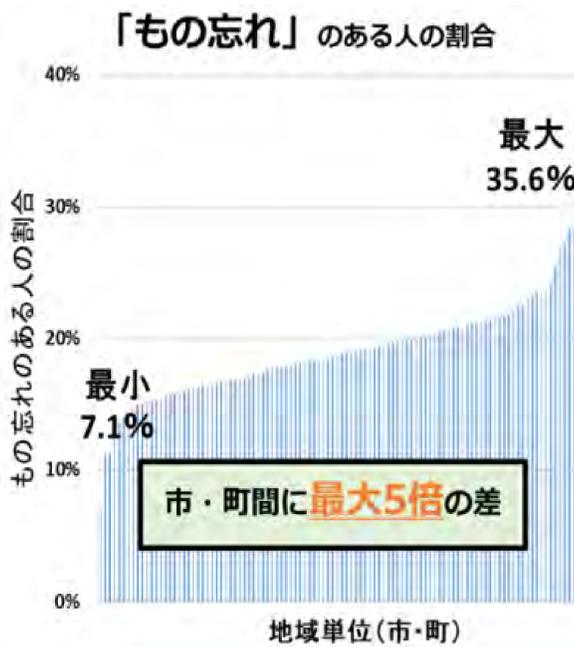
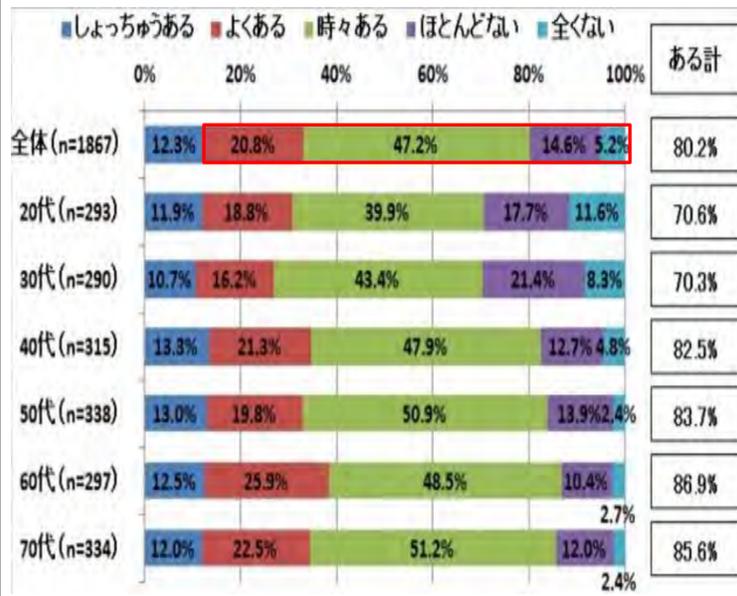
研究の動機...身の回りに物忘れに困っている人がいた  
→減らす対策はあるのではないかと考えた

## 研究の意義

少しでも物忘れを減らし、生活の手助けとしての情報になると考える

### 背景

物忘れをすることがありますか



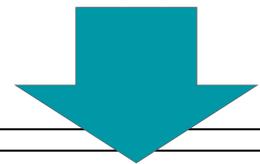
## RQ 物忘れは日常生活のうち、何に影響されているのか

仮説①物忘れは社会参加に影響している

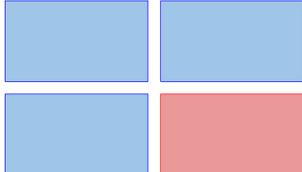
・課題の提出率を調べた  
⇒少し相関があったが、一概に影響しているとは言い切れなかった

仮説②

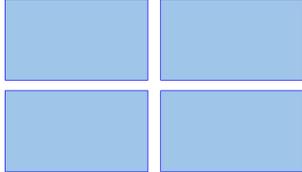
物忘れは、インパクトが強いものやカラフルなものは記憶に残りやすい



### 検証方法①[1]インパクトが強い写真を含む写真を見せよう



[2]インパクトが強い写真を含まない写真を見せよう



### ②アンケートに答えてもらう



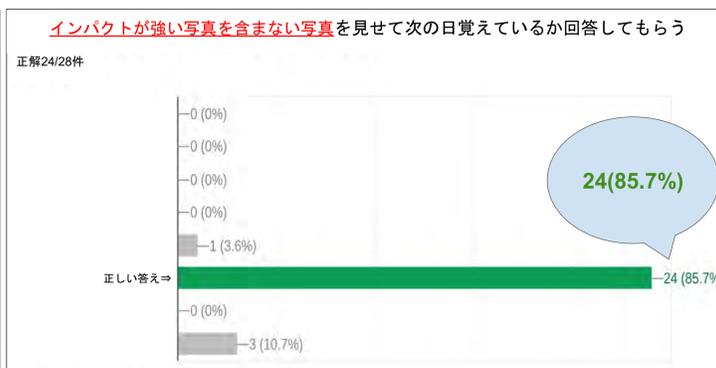
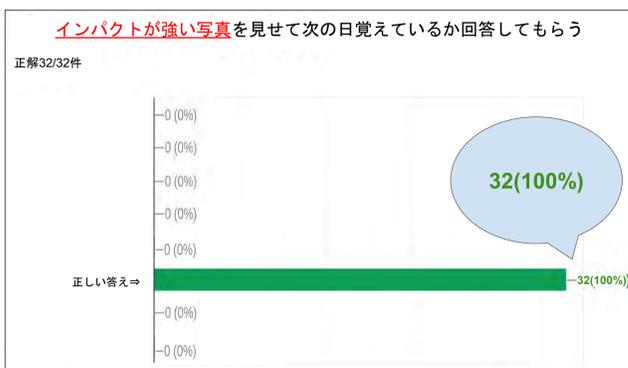
①インパクトが強い写真を含む写真を見せよう



②インパクトが強い写真を含まない写真を見せよう

☆ふたつの実験を比較することで、インパクトが強い写真は、印象が長く続き記憶に残りやすいかどうか調べることができる

## 結果・考察



カラフルにしたり、インパクトを持たせたものは印象に残っている。  
→物忘れを減らす上で印象を持たせること必要であることがわかる

## 結論

自分の印象に残ることが物忘れを減らす要因となる

## 展望

- ・ 問いや仮説を立てる
- ・ 実験方法を考えそれを実行する
- ・ 結果をまとめ、物忘れを減らす対策を考えていく

### 参考文献

<https://prtmes.jp/main/html/rd/p/000000069.000003149.html>

物忘れの経験がある全国の20歳～79歳の男女1200人に聞いた「記憶力に関する調査」最終閲覧日2023/03/02

[https://www.jages.net/?action\\_main\\_download&block\\_id=2652&room\\_id=549&cabinet\\_id=174&file\\_id=7160&upload\\_id=8310](https://www.jages.net/?action_main_download&block_id=2652&room_id=549&cabinet_id=174&file_id=7160&upload_id=8310) 社会参加する人が多い市・町ほど、もの忘れがある人が少ない 最終閲覧日2023/03/02

<https://x.gd/l8KfF>

色彩心理学における色の意味・効果 | 色を与える影響も解説 最終閲覧日2024/02/13



# コロナ禍後に若者の間でヒットする便利グッズは何か？

2年4組 酒井高志朗 中井悠大 齋藤豪介

【動機】 班員の中でコロナ禍後の生活がどう変化しているのかという話になり、その生活を支える物の売れ行きも変化しているのではないかと思ったから。

## 【背景】

① ヒット商品の基準

売上高が高く顧客満足度が高い商品

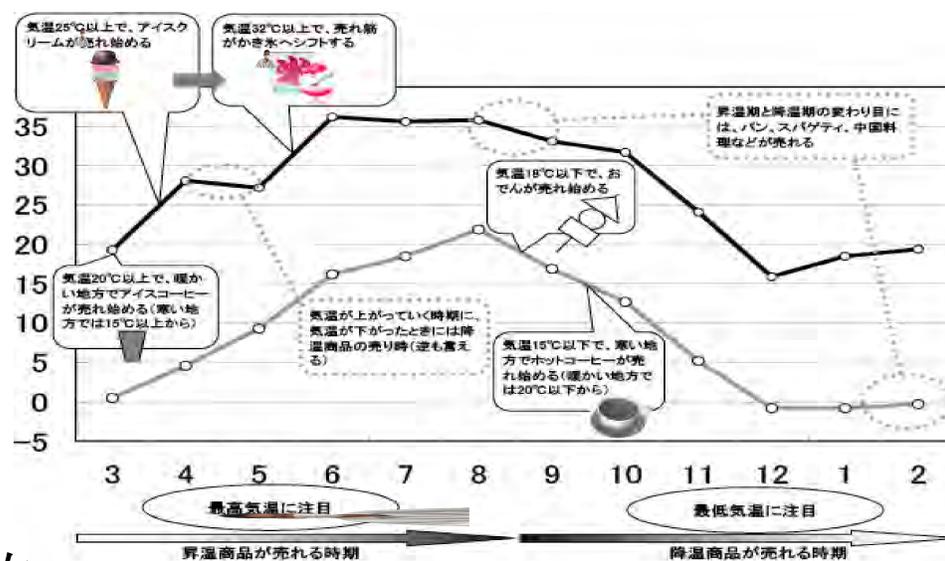
② 条件によって売れる商品は変化するのか

消費者の周りの条件が変われば  
売れる商品は変わることがわかる

③ どのようにしてユーザーの心をつかむのか

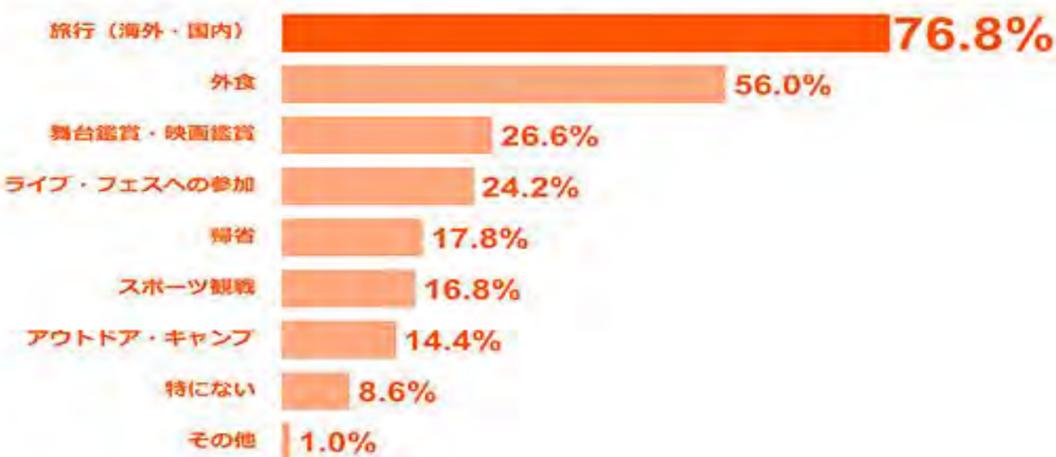
若者にはインフルエンサーのSNS広告が有効的である  
ユーザー心理を理解することがヒットにつながっている

図1



例 TikTok, Instagram, Twitter, Youtube など  
**コロナ禍後のユーザー心理とは？**

Q. 新型コロナウイルスによる社会や生活への影響がある程度落ち着いた時に、あなたがやりたいことは何ですか。(複数回答、n=500)



1位 旅行

2位 外食

3位 舞台・映画鑑賞

→ 全て **外出を伴う** ものとなってい

## 【仮説】

- ・ 外出時の悩みを解決する便利グッズがヒットするのではないか
  - ・ SNSをきっかけに広がっていくのではないか
- 例) 暑さ対策グッズ 花粉対策グッズ

## 【今後の展望】

今後はヒット商品の予想をするだけでなく、それがどんな商品かを自分たちで考えて形にしていきたいです。

## 【参考文献】

気温・湿度・風などの気象と売れる商品の関係は？ <https://www.foodwatch.jp/editorial20130806> 3月2日  
 コロナが落ち着いたらやりたいこと！2位は外食、1位は？ [https://www.bcnretail.com/market/detail/20210802\\_237260.html](https://www.bcnretail.com/market/detail/20210802_237260.html) 3月2日  
 SNS広告にはメリットとデメリットが存在する？事例を踏まえてご紹介します！ <https://www.marketingbank.jp/blog/snsmelit/> 3月2日  
 【5分で理解】ヒット商品のマーケティング戦略を分析！事例つきで解説 <https://www.shopowner-support.net/glossary/marketingstrategy/ex-hitproducts/> 3月2日

# 音楽で勉強のモチベーションを上げる



兵庫県立篠山鳳鳴高等学校2年4組

團野真一郎 森本虎太郎 森本悠吾 安原昊生

いつもやる気のある状態で効率よく勉強したいと考えたから



## RQ歌詞と勉強のモチベーションにどんな関係があるのだろう

### 実験方法

- |             |               |             |
|-------------|---------------|-------------|
| ①歌詞ありの曲をかける | 「ドライフラワー/優里」  | 1,暗記のテストを行う |
| ②歌詞なしの曲をかける | 「2:23AM/しゃろう」 | 2,計算問題を行う   |
| ③曲なし        |               |             |

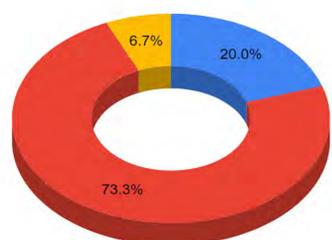
最もストレスを感じた環境と最もストレスを感じなかった環境をアンケートで答えてもらう

### 実験結果

暗記	平均正答数	計算	平均回答数	計算	平均正答率
歌詞あり	5.8	歌詞あり	12.8	歌詞あり	86%
歌詞なし	7.4	歌詞なし	10.5	歌詞なし	85%
曲なし	8.5	曲なし	11.6	曲なし	83%

最もストレスなく問題を解いた環境を選んでください。

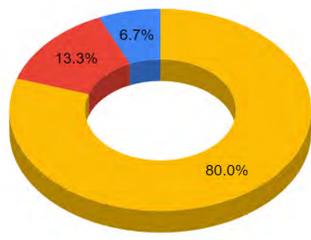
暗記



● 歌詞がない音楽 ● 音楽がない ● 歌詞がある音楽

最もストレスを感じて問題を解いた環境を選んでください。

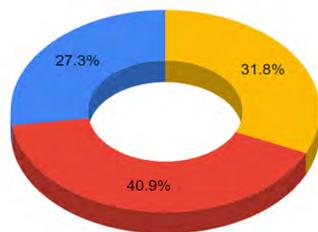
暗記



● 歌詞がある音楽 ● 音楽がない ● 歌詞がない音楽

最もストレスなく問題を解いた環境を選んでください。

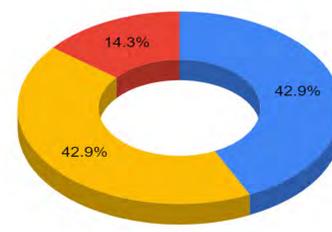
計算



● 歌詞のある曲 ● 曲なし ● 歌詞がない曲

最もストレスを感じた環境を選んでください。

計算



● 歌詞のない曲 ● 歌詞のある曲 ● 曲なし

### 結果

- ・ 暗記では曲なしが一番点数が高い
- ・ 計算で平均回答数が一番高いのは歌詞あり
- ・ 計算の平均正答率は大差ない
- ・ 暗記で最もストレスを感じない環境は音楽がない
- ・ 暗記で最もストレスを感じる環境は歌詞あり
- ・ 計算で最もストレスを感じない環境は3つとも大差ない
- ・ 暗記で最もストレスを感じる環境は歌詞あり、歌詞なしで大差ない

### 考察

(暗記)

- ・ 音楽自体が集中を阻害していると考えられる。
- ・ 歌詞有りが最も勉強しにくい環境だと考えられる。

(計算)

- ・ 歌詞有りが最もモチベーションを保てると考えられる。
- ・ 歌詞あり、歌詞なしのストレス感じる、感じない人の割合はあまり変わらないが点数に差がある。

(3)「鳳鳴カールブリック」「探究ループブリック」と生徒自己評価

「鳳鳴力」ループブリック（学校生活全般のループブリック） *「探究」を軸に各教科・HR・行事・部活動等で育てたい資質・能力のループブリック					
★現在（2021年9月）の自分のレベルをチェックしておきましょう（各観点の自分のレベルに印を入れる）。現在のレベルからさらにレベルアップさせていこう！（生徒保管用）					
観点\段階	レベル0	レベル1	レベル2	レベル3	レベル4
<b>課題発見力</b>	学校の様々な活動や学習内容、身近な事象に対して興味を持っていない。	学校の様々な活動や学習内容、身近な事象に対して「面白そう」といった興味・関心を持つことができる。	学校の様々な活動や学習内容、身近な事象に対して「なぜ」「どうして」といった疑問や、「調べてみたい」といった探究心を持つことができる。	学校の様々な活動や学習内容、身近な事象に対して興味・関心や疑問・探究心を持つだけでなく、その内容に関わる情報を集めることができる。	学校の様々な活動や学習内容、身近な事象に対して興味・関心や疑問等を持ち、その内容に関わる情報を集めて新たな疑問を持つことができる。
<b>課題解決力</b>	課題を解決するために何もしない。	課題を解決するためにとりにくく、何かをやってみようとしているが、課題が大きすぎて焦点化できていない等の不備がある。	課題を設定し、試行錯誤して解決に取り組んでいるが、不十分な部分（調査が足りない、整合性がない部分がある等）がある。	追及可能な課題を設定し、粘り強く試行錯誤して <u>一定の解決策を導くことができる。</u>	追及可能な課題を設定し、試行錯誤して <u>一定の解決策を導くことができる。</u> 一定の解決策と同時に、 <u>新たな課題を設定している。</u>
<b>論理的思考力</b>	主張に根拠を持たせようとしていない。	主張を支える根拠（事実）が、適切でない。	主張を支える根拠として、 <u>客観的な事実（論拠）を挙げることができる。</u>	主張を支える客観的な根拠（事実）を挙げ、 <u>根拠と主張をつなぐ論旨が明確に述べられる。</u>	主張を支える根拠として <u>複数の客観的な根拠（事実）</u> を挙げ、 <u>根拠と主張をつなぐ論旨が明確に述べられる。</u>
<b>受信発信力（対話力）</b>	他人の意見を理解しようとしてせず、発言が独りよがりである。	相手の意見を理解し自分の意見を伝えようとしているが、適切ではない。	<u>相手の意見を理解し、自分の意見を伝えることができる。</u>	相手の意見を理解し、 <u>聞き手のことを考えながら自分の意見を伝えることができる。</u>	相手の意見を尊重して聞き、十分に理解し、聞き手のことを考えながら <u>自分の意見を伝え、意見の異なる相手との相互理解を得ることができる。</u>
<b>協働性</b>	他者と協力できない。	指示されれば、他者と協力できる。	指示されなくとも自己の役割を自覚し、他者と協力しながら作業を進めることができる。	集団としての目標を意識しつつ、自己の役割と責任を自覚し、他者と協力しながら進めることができる。	集団としての目標を達成するために、（自己の役割と責任を果たすことはもちろん）、他者と連携を図りながら行動し、 <u>集団内の信頼関係を高め合うことができる。</u>
<b>自己調整力（自己実現力）</b>	自らの現状を改善しようとしていない。	自らの現状を客観的に認識し、学習方法を改善しようとしているが、行動に移せていない。	自らの現状や思考過程を客観的に認識し、目標を設定し、達成のために行動できる。	自らの現状を客観視し、 <u>自分自身の現状を客観視し、将来を見通した課題を発見したり目標を設定したりして、課題解決・目標達成のために計画的に実行したり計画を見直ししたりすることができる。</u>	自らの思考や行動を客観視し、 <u>自分自身の現状を客観的に認識し、将来を見通した課題を発見したり目標を設定したりして、課題解決・目標達成のために計画的に実行したり計画を見直ししたりすることができる。</u>
<b>情報活用力</b>	課題や目的のために、情報収集をしようとしていない。	課題や目的に応じて、文献やインターネット、新聞などの情報手段を活用しようとしているが、知りたいたい情報にたどり着けない。	課題や目的に応じて、文献、インターネットや新聞などの情報手段を活用し、 <u>情報にたどり着くことができる。</u>	課題や目的に応じて、インターネットや新聞などの情報手段を適切に活用し、 <u>必要な情報を主体的に収集し、整理することができる。</u>	課題や目的に応じて、インターネットや新聞などの情報手段を適切に活用し、 <u>情報を批判的かつ適切に評価し、必要な情報を主体的に収集し、整理することができる。</u>

※このループブリックを用いて、教育活動のさまざまな場面で生徒に育てたい資質・能力（コンピテンシー）を明確にし、教師と生徒が共有する。達成度を、生徒アンケート調査等により定期的に把握する。

篠山鳳鳴高校「探究」ルーブリック *学年、学期、時間ごとに観点と目標を選んで用いる		研究テーマ	年 組 番 氏 名	【 班 名
観 点		探 究 の ス テ ー ジ		
		1	2	3
課題発見力	研究の意義を見出せず、問いを出せない	研究に漠然とした発想から、少し調べれば解決できるような課題(問い)を設定している	研究の意義を認識して、問いや仮説を明確に設定している	研究の学術的・社会的価値を意識して、実行・検証可能な問いや仮説を立てている
仮説設定力	問題意識が乏しく、課題・仮説を立てられない	思いいつきや表面的な発想から課題を設定している	解決する課題が明確である	発想や着眼点が高く、学術的あるいは社会的な課題意識を持っている
計画力	情報収集(実験・調査)が課題解決や仮説の検証に結びつかない	地道な調査や資料の管理ができない	適切な情報収集(調査・実験)を計画し実施している	課題や仮説を的確に表現している
実証力	情報収集(実験・調査)の計画と実施	インターネットの記事や入門書の内容をまとめる程度である	適切な情報収集(調査・実験)を計画し実施している	意見の根拠となる情報収集(調査・実験)ができずかについて検討して課題や仮説を設定している
判断力	情報をまとめていない	情報の精選が不十分である	情報を整理し正確に分析している	複数の資料による多角的な検証を計画し実施している
読解力	必要部分を選択できない	情報の読解が読書程度である	先行研究を踏まえて情報を精選している	先行研究や基本文献に挙げられる調査法を参考にしている
考察力	論の構成ができていない	考察が一方的である	論理的な考察がなされている	複数の情報の信頼できる資料を収集し、仮説の実証につなげている
論理的思考力	根拠と結論の結びつきや論理に誤りや飛躍がある	論を裏付ける根拠が不足している	考察を裏付ける根拠を挙げている	得られた情報を的確に分析・読解している
情報整理力	研究内容や聴き手の意図を理解していない	必要要素が不足しており、研究の概要が伝わりにくい	研究内容や聴き手の意図をとらえて表現できている	結論に向けた根拠として、情報をグラフ・図表等整理している
表現力	必要要素を羅列している	聴き手への応答が不十分である	質問に対して適切に答えている	論理的考察を行い、適切な結論を出している
主体性	与えられた課題に対して、教師や友人から指示をされて行動することが多い。	他者と協力しながら作業を進めることができる。	他者と協力し、議論しながら探究活動を深めることができる。	必要要素を取捨選択し、研究成果を的確に説明している
協働性	他者と協力しようとしていない。	他者と協力しながら作業を進めることができる。	他者と協力し、議論しながら探究活動を深めることができる。	聴き手を意識した工夫がある
調べる力	押さえるべき基本資料や基本文献にあたっていない	インターネットの記事や入門書の内容をまとめる程度である	信頼できる先行研究や基本文献にあたってい	質問応答でも双方方向のコミュニケーションが成立している

〈生徒自己評価〉

### 77回生(現2年生)総合科学コース 2年間の推移

鳳鳴カルーブリック (自己評価) 77回生 (現2年生) コース 2年間の推移

	課題 発見力	課題 解決力	論理的 思考力	受信 発信力	協働性	自己 調整力	情報 活用性
2022年12月 (昨年度)	2.5	2.5	2.4	2.7	2.8	2.4	2.7
2023年2月 (昨年度)	2.7	2.3	2.4	2.5	2.9	2.5	2.8
2023年7月	2.5	2.6	2.6	2.5	3.1	2.5	2.7
2023年12月	2.7	2.5	2.6	2.4	2.8	2.4	2.6
2024年3月	3.0	3.1	3.1	3.1	3.2	2.8	2.8

0~4段階で自己評価

論理的思考力についての自己評価が2年間で大きく伸びた。  
協働性についての評価が全体を通して高い。

探究ルーブリック (自己評価) 77回生 (現2年生) コース 2年間の推移

	課題 発見力 仮説設 定力	計画力 実証力	判断力 読解力	考察力 論理的 思考力	情報整理 力 表現力	主体性	協働性	調べる力
2022年12月(昨年度)	2.7	-	-	-	2.7	2.9	3.0	3.1
2023年2月	2.6	-	-	-	2.9	2.7	3.2	2.8
2023年7月	2.9	2.9	-	-	2.8	2.9	3.3	3.1
2023年12月	3.0	2.4	2.8	2.8	2.8	3.0	3.2	2.8
2024年3月	3.2	3.0	3.2	3.2	3.1	3.2	3.3	3.0

1~4段階で自己評価

2年目12月は調査課結果が仮説に結びつかず、苦勞しているのか。  
協働性は全体的に高い。課題発見力、主体性は、よく伸びている。

### 身についた力

[2年4組コース(指定事業4期生)] 1年目は課題設定、2年目に調査→結果→考察、結論

- ・求めている結果に対してどうやって研究を進めたら良いかを考え、実行する力。
- ・自分の探究が今どういう状況なのかを何度も確認しながら進めていく力。
- ・質問に対して、しっかりと根拠を持って返す力。 ・文章をまとめる力。
- ・数学や情報で学んだことを活かして統計が取れた。
- ・調査した事をグラフにしたりすることで新たな発見ができるということを理解して、活用できた。
- ・集めたデータから考察していく力 ・データをいろんな視点で見る力。
- ・自分の論理の客観性を精査できるようになった。

## 探究をして、楽しかったこと、苦勞したこと

[2年4組コース(指定事業4期生)]

- ・鳳鳴OBの先輩と話して探究活動したこと。 ・他の班の発表を聞くと視野が広がって楽しかった。
- ・外部の発表会に参加させてもらった時に自分たちにはない視点や考え方に触れられて楽しかった。
- ・考察を深めるために話し合いをしている時。 ・学習してきた内容が役立つことを実感できた時。
- ・新たなアイデアが出てきたり、スライドを作ったりするのが楽しかった。
- ・実験に行き詰まり次の段階が見えなくて苦勞した。
- ・ポスターやスライドで、表の位置や配色を考えて、みる人が見やすいようなレイアウトにすることに苦勞した。
- ・ほしい結果を得るためにどのようなアンケートを取るのが最適か考えるのが難しかった。
- ・どんなふうの実験をすれば欲しいデータが出るのか考えるのに苦勞した。
- ・論点からずれないように説明するのが難しかった。
- ・自分の考えや調査結果を分かりやすく伝えることに苦勞した。 ・長い論文から読み取ることに苦勞した。

## 77回生(現2年生)1~3組 推移

鳳鳴カールブリック (自己評価) 77回生 (現2年生) 1~3組 推移

	課題 発見力	課題 解決力	論理的 思考力	受信 発信力	協働性	自己 調整力	情報 活用力
2023年2月 (昨年度)	2.7	2.5	2.4	2.5	2.6	2.3	2.6
2023年12 月	2.7	2.6	2.6	2.3	2.8	2.6	2.6
2024年3月	2.9	2.8	2.8	2.8	2.9	2.9	3.0

0~4段階で自己評価

おおむね自己評価が高くなっている。特に入学時からの伸びが大きいのは、自己調整力 (0.6)、論理的思考力 (0.4)

探究ループブリック (自己評価) 77回生 (現2年生) 1~3組 推移

	課題発見 力 仮設設定 力	計画力 実証力	判断力 読解力	考察力 論理的思 考力	情報整理 力 表現力	主体性	協働性	調べる力
2023年2月	3.1	3.0	2.9	2.8	2.8	3.2	3.0	-
2023年12月	3.0	3.1	2.7	2.9	2.7	2.9	3.2	3.0
2024年3月	3.1	3.1	3.0	3.0	3.1	3.1	3.2	3.2

1~4段階で自己評価

おおむね高い自己評価 (特に協働性)。論理的思考力は伸びた。課題設定、計画・実証力が高めなのは、2年目に解決策につながるアクションを実施した達成感からか?

## 身についた力

[2年1~3組] 1年目に課題設定から結論、2年目は課題解決のために外部と連携して行動

- ・調査結果を適切に考察する力、目的を達成するためにどんなアクションが必要なのか考える力。
- ・課題を解決するためには何を必要があるかを考え明確にすること、こまめにメモして目的などをすぐに確認できるようにすること。
- ・アクションを実行する重要さが分かった。現地に行き得られる事がとても探究に役立った。

## 身についた力 [2年 1~3 組] つづき

- ・人に話すための論理構成力。 ・先を見通して計画を立てること。 ・他の人と協力して作業を行う事。
- ・どのようにすれば興味をひけるか考え、見やすい発表にしようとする中で客観的に物事を見る力が身についた。
- ・自分の興味を持ったものを最後まで自分で調べ切ろうと思えるようになったこと。
- ・資料から情報を読み取る能力。 ・情報を活用して考える力がついたと思った。
- ・正しい情報を集めて情報を整理する力。 ・黒枝豆の栽培方法
- ・地域の人のとのコミュニケーションをとったり、実際の声を聞いたりしてよい経験ができた。

## 探究をして、楽しかったこと、苦勞したこと

[2年 1~3 組]

- ・少しでもこの丹波篠山市について自分達なりに考え行動することで、やりたいことをやるのが結果的に社会貢献につながることを実感でき、楽しみを感じた。
- ・フィールドワーク(多数) ・色々な人にインタビューして、沢山のひとと話せたこと。
- ・フィールドワークで小学生や大学生等と関わった事が楽しかった。
- ・班員と協力していろいろなことを実践したり調べたりする事。
- ・市役所の方など、何かの専門の人の話を聞く事。 ・苗の植え付けや収穫(黒豆)
- ・外国人の子どもたちに勉強を教えたこと(国際理解センターでの夏休み中のフィールドワーク)。
- ・外部の方に「根拠をよく調べられている」と言っていた事。
- ・班員がそれぞれ調べてきたことを相手に説明しお互いに理解し合い、たくさん意見を出し合っって自分たちの思うより良い発表ができるように準備していた時間が楽しかった。
- ・論理構成がうまくいかず、目的・仮説と結論に一貫性がなかったことに苦勞した。
- ・決められた時間の中で自分たちの作品を完成させることに苦勞した。



## 78回生(現1年生)

### 鳳鳴カルーブリック 78回生 (現1年生) 1～3組 0～4段階で自己評価

	課題 発見力	課題 解決力	論理的 思考力	受信・ 発信力	協働性	自己 調整力	情報 活用能力
2023年12月	2.7	2.5	2.5	2.5	2.8	2.3	2.6
2024年3月	2.9	2.8	2.7	2.7	3.1	2.8	3.0

### 鳳鳴カルーブリック 78回生 (現1年生) コース 0～4段階で自己評価

	課題 発見力	課題 解決力	論理的 思考力	受信・ 発信力	協働性	自己 調整力	情報 活用能力
2023年12月	3.0	2.5	2.4	3.0	3.2	2.3	2.8
2024年3月	3.3	2.7	2.8	3.0	3.3	2.8	2.8

1年生は学年全体で自己調整力の伸びが大きい (0.5)  
次いで1～3組は情報活用能力、4組は論理的思考力の伸びが大きい。

### 探究ルーブリック 78回生 (現1年生) 1～3組 1～4段階で自己評価

	課題発見力 仮説設定力	計画力 実証力	判断力 読解力	考察力 論理的思考力	情報整理 力 表現力	主体性	協働性	調べる力
2023年12月	3.0	2.8	2.8	2.8	2.8	2.9	3.1	2.8
2024年3月	3.1	2.9	3.0	3.0	2.9	3.1	3.5	3.1

### 探究ルーブリック 78回生 (現1年生) コース 1～4段階で自己評価

	課題発見力 仮説設定力	計画力 実証力	判断力 読解力	考察力 論理的思考力	情報整理 力 表現力	主体性	協働性	調べる力
2023年12月	2.8	-	-	-	2.7	3.1	3.4	3.0
2024年3月	3.2	-	-	-	3.1	3.4	3.5	3.2

1年生は、すべての項目について評価が伸びている。  
特に、1～3組の協働性の伸び、4組(コース)の課題設定力の伸びが高い。  
78回生の4組は全体的に協働性や主体性の自己評価が高い。

## 身についた力

### [1年1～3組]

- ・探究のグループでしっかりと話し合い、みんなで考えて正確な情報を見分けるなど、協力し合うこと。  
自分の意見を出すことで、グループの人たちと考えを共有することの大切さに気付いた。
- ・今までは地域の問題について関わる事がなかったけれど、関わって行くと問題がたくさんあることがわかった。  
そして、地域の問題についてどうしたらいいのかを調べたり考えたりする方法が少しわかった。
- ・目標を明らかにして、それに何が必要か考える力がついた。
- ・一つのことを調べ尽くすということ。 ・気になった事をほったらかさずにすぐに調べるようになった。
- ・自分で考え、疑問に思ったことは質問できるようになりました。
- ・今までみてこなかったことを集中してみるにより、知らなかった多くのことを知ることができ、それが探究なんだと感じることができた。 ・テーマ設定から結論までを順序立てて考えること。
- ・自分たちで集めた情報を、聞き手にわかってもらえるようにまとめたりする能力が前よりも向上した。

## 身についた力〔1年1～3組〕 つづき

- ・人前で自分の考えをしっかりと発表したり、質問に対して答える力が身についた。
- ・自分から積極的に意見を述べるのが少しできるようになったと思う。
- ・調べる能力や協働性は成長したと思う。・分担して、効率よく調べたり、ポスターにまとめたりする力。

### 〔1年4組コース〕

- ・論理的思考を高めていくことが大切だとよく言われますが、正直今まであまり論理的思考がどういうものかピンときていませんでした。ですが、この探究を通して、わずかながらではありますが自らの意見、行動に論理性というものを紐付けて考えられようになったのではないかと考えています。
- ・主張を裏付ける情報を多方面から見て考える必要があるとわかった。
- ・質問を積極的にしようと努めていたら、相手の話をよく聞けるようになりました。
- ・質問されることを予想することによって、自分が質問する能力がつけました。
- ・ポスターを作ったり、探究内容を考えたりすることを通して班員とたくさん話すようになりました。そして、自分の伝えたいことを伝えられるようになってきたと思います。また、どんな質問が出るのか考えながら作業できるようになりました。・物事を様々な視点から見て論理的に考える力が少しついたと思います。
- ・自分が今困っていることをできないからと諦めていましたが、探究を通してどうすれば解決につながるのか自分から考えるようになったと思います。

## 探究をして、楽しかったこと、苦勞したこと

### 〔1年1～3組〕

- ・フィールドワーク(多数) ・地域の人へのインタビュー ・いろいろな人と交流すること
- ・インタビューをしたり、学年全員にアンケートを取るなど、初めてのことはばかりでその体験が楽しかった。
- ・自分の知らなかった事などを知ることで地域の事をもっと好きになりました。
- ・班員で相談してスライド等をまとめたこと。それまでに調べた情報がつながっていき、対話によってより深く理解が出来たこと。・状況が見えてきてからの話し合いが楽しいと感じた。
- ・1つの課題を解決するとまた新しい課題が出てくるのが楽しく、やりがいがありました。
- ・班の仲間と一緒に同じ目標に向かって調べられていることが楽しかった。
- ・班員と協力して話すことで、良いものを作り上げることが楽しかった。
- ・課題に対してどうアプローチして行けば良いのかがわからなくなった時に苦勞しました。
- ・先生によって言っていることが違うので誰の言っていることを聞いたらいいかわからなかったときに苦勞した。
- ・情報を集めたは良いが整理がうまくいかず論点がずれていったとき。何を優先して考えたら良いかわからなくなり苦勞した。・筋を通してまとめることに苦勞した。

### 〔1年4組コース〕

- ・班員とあーだこーだ言いながら話し合いを行い少しずつやりたいことを模索しながら進めていく過程が最も楽しかった。また丹波の森若者塾での発表で新聞に掲載されたこともとてもいい思い出となりました。
- ・自分が困っていることを解決するためにどうすれば解決できるのかを考えたり結果を予想するのは楽しかった。
- ・自分たちの手で社会を変えることができるんだと思うと探究を進めることが楽しくなりました。また、他の班の発表を聞いたり、発表して質問してもらったりすることで自分たちの課題がわかりました。それを改善して、うまくいったときはとても楽しいと感じました。
- ・参考文献を探すことに苦勞した。・ゴールが見えない中で探究を進めることに苦勞した。
- ・結果が出るたびに新しく変化させながら、探究のテーマを作り上げて行くのが難しかった。
- ・どんなテーマにするかを決めるところが一番苦勞しました。自分たちは何を知りたいのか、何が気になるのかをひとつに絞ることができなかつたのでとても時間がかかり、意見をまとめるのが大変でした。
- ・班員に自分の意見を上手く伝えられなくて話が進まなかつたので、自分の意見を上手く伝えることにも苦勞した。