

文部科学省指定事業

令和4年度「新時代に対応した高等学校改革推進事業(創造的教育方法実践プログラム)」

市商地域創造プログラム

研究開発実施報告書(第1年次)



令和5年3月

高知商業高等学校



▲ 高知商業高等学校 HP

高知城追手門プロジェクションマッピング ▼



I はじめに

これからの時代に求められる資質・能力を育むプログラムの構築を図りたいと考えていたところ、文部科学省の令和4年度「新時代に対応した高等学校改革推進事業（創造的教育方法実践プログラム）」の指定を頂き、「市商地域創造プログラム」と銘打ってカリキュラム開発を進めることとなりました。本校は、創立124年を迎える高知市立の商業高校であります。歴史と伝統を有し、部活動、学校行事が盛んな学校として、広く県民からは「市商（ししょう）」の愛称で親しまれております。また、近年は進学希望者が多く、令和4年度の進学率は90%を超えております。大半の生徒が総合選抜・学校推薦型入試において進路決定を果たしている理由は、生徒の進学志向とともに、大学側が求める資質・能力と、これまで商業教育において培ってきた社会で生きる実践教育が合致してきた結果と捉えております。

一方、Society5.0社会の到来により情報教育の進展は著しく、小学校からのプログラミング教育の導入、普通科高校における情報教育の推進、理数系の女子生徒を増やす動きなど変化の速度は増す一方であり、これまで先進性を有していた商業教育における情報分野の改革に危機感を持っておりました。今回、本事業において、新たな情報技術の活用、情報発信の在り方の研究を通じて、今後の商業教育や情報教育の在り方を整理し、全ての教科・科目とつながるカリキュラム開発へと進めていきたいと考えております。

事業1年目は、4つの学科のうち1学科での取組となりました。情報マネジメント科の特徴を活かし、商業科目課題研究での取組を中心に、学校行事と関連を持たせながら研究を進めました。事業としての開始は2学期からであり、短期間での取組となりましたが、2月の課題研究発表会において発表された内容からは、生徒の著しい成長を感じることができました。また、運営指導委員会からは視座を高めていけるよう、目標設定の在り方、教科横断の取り方、特に評価の在り方について、示唆をいただきました。委員の皆様方からいただいた貴重なご助言をもとに、次年度のカリキュラム開発に向けて勇往邁進してまいります。

本年度は、コロナウイルス感染症の第7波8波の影響による学級閉鎖や、観測史上最大の大雪による休校措置等が度重なるなど、想定外の対応をしなければならない状況もありましたが、本事業を通して、新たな教育を創造していく気概が生徒・教員ともに芽生えてきた様子を心から嬉しく感じております。

これからの社会を創造していく人材づくりは、商業高校のみならず、どの学校においても共通するものであり、また、これからの地域社会にとって、人づくりは街づくりでもあり、この研究を通じて様々な機関が連携を図れる一助になればと考えております。

今回ご指導を頂きました静岡県立掛川西高等学校の吉川牧人先生、掛川工業高等学校の富永宏先生、HAL Labo 代表の石川勝敏氏をはじめ多くの関係者の皆様にご協力いただきましたこと心より感謝申し上げます。

結びに本報告書をご覧いただいた皆様からは、忌憚のないご意見・ご助言・ご指導をいただくことで、令和5年度以降の活動をさらに発展・充実させていきたいと考えていることをお伝えして、巻頭のご挨拶とさせていただきます。

令和5年3月吉日

高知商業高等学校長 竹村 晃

【目次】

I はじめに

II 令和4年度 研究開発の概要

- 1 令和4年度研究開発実施計画
 - (1) 高知商業高等学校を取り巻く状況の分析……………1
 - (2) 本事業に取り組む必要性
 - (3) 本事業を実施する目的……………2
 - (4) 創造的教育方法実践プログラムにおける目標
 - (5) 本事業を通じて育成を目指す資質・能力……………3
 - (6) 研究開発の実績
 - (7) 3ヶ年の実施計画の概要……………5
 - (8) 申請校の概要……………6
- 2 市商地域創造プログラムの開発3年間のイメージ図……………7
- 3 令和4年度研究開発成果概要図……………8

III カリキュラム開発に係る取組の報告

- 1 カリキュラム開発の柱となる情報マネジメント科3年生「課題研究」
及び「ビジネス情報管理」における高知城プロジェクションマッピング……………9
- 2 カリキュラム開発の柱となる情報マネジメント科2年生「マルチメディア」
における日曜市プロジェクト……………25
- 3 令和4年度課題研究テーマ……………39
 - (1) 総合マネジメント科特進コース
 - (2) 総合マネジメント科ライセンスコース
 - (3) 社会マネジメント科国際コース
 - (4) 社会マネジメント科地域実践コース
 - (5) 情報マネジメント科
 - (6) スポーツマネジメント科
- 4 課題研究発表会及び市商地域創造プログラム報告会（2月15日実施）……………40
 - (1) 実施要項
 - (2) 発表生徒
 - (3) 来賓
 - (4) 生徒による感想
 - (5) 講評

IV 関係機関等との連携協力体制の構築に係る取組の報告

- 1 運営指導委員会…………… 42
 - (1) 運営指導委員会の設置
 - (2) 第1回運営指導委員会（10月17日開催）…………… 43
 - (3) 第2回運営指導委員会（2月21日開催）…………… 48
- 2 コーディネーターの取組について…………… 57
 - (1) コーディネーターの配置
 - (2) 高知市立高等学校コーディネーターの活動…………… 58
- 3 高知県立大方高校「地域との協働による高等学校改革推進事業」視察…………… 60
- 4 研究開発に係る高等学校教職員研修の実施について…………… 61
 - (1) ルーブリック評価入門（10月19日実施）
 - (2) AI時代の社会，人材，学校教育の役割について（12月5日実施）…………… 70
- 5 全国プラットフォーム事業研修への参加…………… 74
 - (1) 第1回コーディネーター・組織合同研修会（8月19日実施）
 - (2) 第2回合同研修（11月25日午前実施）
 - (3) 第2回高校関係機関研修（11月25日午後実施）
 - (4) 第2回コーディネーター研修（11月30日実施）
 - (5) 第3回高校関係機関研修（2月27日実施）
 - (6) 高校コーディネーター全国フォーラム（3月10日実施）
 - (7) 第3回コーディネーター研修（3月11日実施）

V 次年度に向けて

VI 補足資料

Ⅱ 令和4年度 研究開発の概要

Ⅰ 令和4年度研究開発実施計画

(1) 高知商業高等学校を取り巻く状況の分析

高知商業高等学校は、高知市教育委員会が設置する唯一の高等学校であり、独自の学校経営ビジョンを設け、高知県の商業教育に貢献してきた。現在、県内では8年連続で志願者が最も多い高校として中学生に選ばれており、85%以上の生徒が進学を希望するなど、多様な生徒が入学してきている。

高知商業高等学校では、社会で活躍するために必要な基礎的汎用的能力を身に付けるべく、7つのマネジメント力を策定し、その中でも特に「失敗から学ぶ力」を評価している。自ら課題を解決できる人材、挑戦し社会の仕組みを一から創りだせる人材、多様なチームでリーダーシップを発揮できる人材、失敗を恐れず挑戦し自分で改善できる人材の育成をすることを根幹として様々な取組に挑戦している。

ラオス学校建設活動では28年に渡り活動を継続発展させてきており、学校全体でプログラムに取り組む歴史と校風が育まれてきた。

授業においては、県内の企業や生産者と共同で商品開発に取り組むなど、社会とのつながりから学ぶ機会も多くなってきている。平成21年告示の学習指導要領が実施されるにあたっては、アクティブラーニングをいち早く取り入れ、学校全体で研究授業に取り組む、4つの授業スタンダードを定め、主体的、対話的、深い学びの実践と研究が行われている。また、1人1台タブレット端末は他校に先んじて導入しており、生徒、教員ともに利活用が進められてきており、さらなる活用の場を模索している。

(2) 本事業に取り組む必要性

イベントは実施や成功が目的化しかねない。本校でもそういった傾向がみられた。また、その過程で目指す資質・能力が身に付いたかどうかを測定することも十分ではない。先端技術の活用や地域との連携を通じてその成功を目指しながら、その過程で何を学んだかを生徒自身が獲得する必要がある。そのために必要なカリキュラムを開発しなければならない。さらにその力で大学等へ進学するという進路保障も重要な課題である。

0から1を生み出すことは、1から100を目指す道のりより険しい。失敗を恐れているのは創造的思考や判断は生み出せない。本事業を通じて、動きのある生きた学びの中から経験を積み重ね、失敗を恐れない人材の育成が必要である。

また、本校が目指す学校の姿として「高知や社会に貢献する人材の育成」を挙げている。高知県において人口の減少、人材の流出は、高知県の経済にとって大きな損失である。商業高校として、高知の経済を支える人材育成を目指すために、高知の現状を理解し、高知の歴史を知り、高知の未来を創造する力を身に付けさせるためのプログラム開発に取り組む、高知の地域経済を革新する人材を育成する必要がある。

同時に、映像や動画の作成技術、企画デザイン、プログラミング、世界に向けた情報配信など、最先端のICT技術の習得と活用を専門の方々から学びたい。高知商業高等学校では、ラオス学校建設活動や商品開発の取り組みを通して、外部の関係機関や企業と協働した活動がすでに行われているが、新たに本事業に取り組むことで県内

外の教育機関や大学と行政、地域社会や企業などとコンソーシアムを築き、地域の活性化や発展に寄与することを目指す。

GIGA スクール構想により、本校と外部との物理的な接続が容易になったことは、新たな市商地域創造プログラムに挑戦する契機である。本校の取組を全国の高校に発信し互いに学び合いたい。

例えば、ラオス学校建設活動を通して国際協力の現状を深く学ぶなど、遠隔教育を用いた教科等横断的な学習のカリキュラムによって、課題研究や学校設定科目等を軸に、多様な人々と関わり、創造的な思考を身に付けた未来社会で活躍できる人材が育つ環境が必要である。専門的な知識・技能はもちろん、遠隔教育を活用した学びを生徒自身が企画し行動することで目指す生徒の資質能力である「失敗から学ぶ力」を中心とする「市商マネジメント力」の育成を目指す。

(3) 本事業を実施する目的

本事業を実施することにより、「市商マネジメント力」育成するための教科等横断等横断的な学習のカリキュラムの確立と推進を目指す。現代的な諸課題に対応する総合的・横断的な課題や、地域や学校の特色に応じた課題へ対応するための力を付けていく。この探究課題には様々な課題が考えられる。その課題を生徒から引き出し、生徒自身が自らの興味関心に基づく課題を設定し、取り組む。

その個別的な学習を総体として課題研究として取りまとめる。このように、生徒自らが課題を設定し、解決のためのプロセスを歩み、教科等横断的な学びと個別最適な学習を進める。全教科において、7つの市商マネジメント力を観点としてルーブリック評価を行い、どのような場面でどの力を獲得し、発揮できたかを分析しカリキュラムに反映させていく。

市商地域創造プログラムを通して生徒たちが Society5.0 に求められる「失敗から学ぶ力」を中心とする「市商マネジメント力」を自ら獲得し、そのために必要な個別最適で教科等横断的なカリキュラムを開発することを目的とする。

(4) 創造的教育方法実践プログラムにおける目標

- a : 2022年度 60%以上・2023年度 70%以上・2024年度 80%以上の対象生徒が、「失敗から学ぶ力」を中心とする「市商マネジメント力」の意味を理解し、仲間や教師とともに自らの学びを計画することができる。
- b : 2022年度 60%以上・2023年度 70%以上・2024年度 80%以上の対象生徒が、「失敗から学ぶ力」を中心とする「市商マネジメント力」を身に付けるために、教科等横断的な学びや個別最適な学びの効果を実感できている。
- c : 2022年度 60%以上・2023年度 70%以上・2024年度 80%以上の対象生徒が、「失敗から学ぶ力」を中心とする「市商マネジメント力」を総合的に身に付けることができている。

(5) 本事業を通じて育成を目指す資質・能力

- ① 「ビジネスマナー」を身に付け、その力を日常的に社会（校外）で発揮できる生徒
- ② 規律ある学習態度で「生きて働く知識・技能」を身に付け、検定や各種の模擬試験等で結果を出し、継続的に家庭学習など自主的に学ぶことができる「基礎学力」を身に付けた生徒
- ③ 全ての過程において「市商マネジメント力（未知の状況にも対応できる思考力・判断力・表現力である7つの力）」を身に付け、その力を発揮できる生徒
- ④ 高知や社会に貢献する力を培い、学習・検定・進路や学校行事・生徒会活動・部活動により高い目標を持ち、それを目指すことができる「学びに向かう力」を身に付けた生徒

※ 市商マネジメント力（7つの力）とは
高知商業高等学校では、①コミュニケーション力、②課題発見・課題解決力、
③プレゼンテーション力、④講義理解力、⑤ICT・英語活用力、⑥察する力、
⑦失敗から学ぶ力の7つの力を総称して、「市商マネジメント力」としている。

(6) 研究開発の実績

① 高知市教育委員会における研究開発の実績

- 国際理解教育特区（平成16年）
- 高知市立高等学校教職員を対象に中核市研修として、全日制（年5回）・定時制（年3回）の悉皆研修を行ってきた。令和元年度は経済産業省にご依頼し「未来の教室」で実証事業を行っている企業から講師を招き、EdTechやビッグデータを用いた学びについてワークショップ型の研修を実施した。令和4年度依頼講師としては、小宮山 利恵子 准教授（東京学芸大学大学院/リクルート）を予定しており、「AI時代の社会、人材、学校教育の役割」と題して、ご指導いただく。

② 高知商業高等学校の研究開発の実績

高知商業高等学校では、社会で活躍するために必要な基礎的汎用的能力を身に付けるべく、7つのマネジメント力を策定し、自ら課題を解決できる人材、挑戦し、社会の仕組みを一から創りだせる人材、多様なチームでリーダーシップを発揮できる人材、失敗を恐れず挑戦し、自分で改善できる人材の育成をするべく以下のような取組を行っている。

- 校内研修の取組として、20年間研究授業を実施。全教員が年1回研究授業を実施しワークショップ型、講義理解型、講義・ワーク型、市商質問型の4つの授業スタンダードを研究開発してきた。
- 生徒会の取組として、28年間ラオス学校建設活動を継続し、9校の学校建設を実現している。株式会社を設立し出資を募り、代表生徒が現地を訪れラオス商品の仕入れ、現地での交流を行ってきた。帰国後学校行事や地域のイベントにおいてラオス商品を販売し、利益からラオス学校建設資金を贈呈している。コロナ

禍で渡航が叶わなかった昨年から本年度にかけては、現地での仕入れ活動に替わり、オンラインで現地と繋ぎ、リアルタイムで学校建設契約式を行った。また、企業と共同開発した商品の販売や、購入型クラウドファンディングを行い、学校建設資金を贈呈することができた。

- 課題研究においては、高知の特産品を生かし高知の企業と食品の共同開発を行っている。提案企画から企業の方々と打ち合わせを重ね、広報や販売活動まで行っている。1年間の取組をPDCAサイクルで評価し、成果の報告会を行い、次年度の学年の取り組みに引き継がれている。毎年研究課題を設定し、取り組みの成果をまとめ、県内外の各種研究発表大会で発表している。

③ 高知商業高等学校の全国的な表彰等の実績

平成30年度	第27回全国高等学校漫画選手権大会（まんが甲子園）最優秀賞
平成30年度	第100回全国高等学校野球選手権記念大会 ベスト16
平成30年度	お弁当・お惣菜大賞 2019 おにぎり部門最優秀賞
令和元年度	外務大臣表彰（ラオス学校建設活動・生徒会）
令和2年度	公募日本習字硬筆展 全国高等学校校長協会賞
令和2年度	日本選手権個人高飛込第4位
令和3年度	第30回全国高等学校漫画選手権大会（まんが甲子園）第2位
令和3年度	お弁当・お惣菜大賞 2022 タイ・ベトナム料理部門最優秀賞

(7) 3ヶ年の実施計画の概要

1年目：令和4年度

- ① 土台づくり：校内組織体制の準備
「カリキュラム開発基礎」となる1年間の講座の流れ作成
- ② 市商マネジメント力の調査・現状分析
 - ※ ルーブリック評価基準の作成・実践
 - ※ ルーブリック評価の改善のための教職員研修実施
- ③ 各教科での学びを活用した課題解決場面から得た学びをプロジェクションマッピングで表現する企画・運営を通して、これまでに培った市商マネジメント力との関係を分析・検証
- ④ 市商マネジメント力の調査・現状分析から得たエッセンスを生かした教科等横断的なカリキュラムを設計
 - ※ 例えば1年次（1時間）2年次（1時間）3年次（2時間）など3か年通した学校設定科目「市商学（仮称）」のカリキュラムを考える
- ⑤ 課題研究発表会及び市商地域創造プログラム報告会を開催

2年目：令和5年度

- ① 学校設定科目（仮称）市商学の開設
 - ※ 高知商業の歴史と伝統を基礎とし地域に貢献するとは何かを学ぶ
- ② コンソーシアムとの連携体制構築
他団体・他校それぞれの強みを生かした組織をつなげる
- ③ 取り組みの発信
課題研究発表会及び市商地域創造プログラム報告会を開催
教科等横断的なカリキュラムの実証分析
測定可能な「市商マネジメント力」評価の策定
資質・能力の「内部評価」「外部評価」を分析する

3年目：令和6年度

- ① 市商マネジメント力の評価方法確立
- ② 教科等横断的なカリキュラムの完成
- ③ 課題研究発表会及び市商地域創造プログラム報告会を開催

(8) 申請校の概要

新時代に対応した高等学校改革推進事業（創造的教育方法実践プログラム）
申請校の概要

ふりがな	こうちしょうぎょうこうとうがっこう				②所在都道府県	高知県
①学校名	高知商業高等学校				③設置形態	公立
					④課程別	全日制
⑤生徒数	1年	2年	3年	計	⑦教職員数	
総合マネジメント科	141	139	138	418	教員数：52	
社会マネジメント科	70	70	70	210	職員数：4	
情報マネジメント科	35	34	35	104		
スポーツマネジメント科	35	36	35	106		
計	281	279	278	838		
⑥学級数	1年	2年	3年	計		
総合マネジメント科	4	4	4	12		
社会マネジメント科	2	2	2	6		
情報マネジメント科	1	1	1	3		
スポーツマネジメント科	1	1	1	3		
計	8	8	8	24		
⑧構想名	市商地域創造プログラムの開発					
⑨構想の概要	高知の経済を支える人材を育成することを目指して、高知の現状を理解し、高知の歴史を知り、高知の未来を創造できる資質・能力を養う。これまで培ってきた「市商マネジメント力」を育成するための教育課程の確立と推進を軸として、Society5.0に対応する先端的な学びのプログラムを開発する。					
⑩その他学校の特徴	創立123年の歴史と伝統を持つ、県下唯一の市立高等学校であり、多くの卒業生が経済・産業・スポーツの各分野で活躍している。本校の使命は、市商伝統の「報本反始」の感謝の心と「鵬程万里」の世界に羽ばたく心意気を持ち、激動する社会を逞しく生きていくことのできる力を持った生徒を育成することにある。目指す学校の姿を「高知や社会に貢献し、進学にも就職にも強い、元気のある、選ばれる商業高校」と定め、高知県に貢献する学校を一番に掲げ、高知県公立学校入学者選抜では8年連続志願者数1位と、中学生や地域から選ばれる学校となっている。					

【高知商業高等学校】市商地域創造プログラムの開発

【研究動機】 高知の経済を支える人材を育成することを目指して、高知の現状を理解し、高知の歴史を知り、高知の未来を創造できる資質・能力を養う。これまで培ってきた「市商マネジメント力」を育成するカリキュラムを軸として、Society5.0に対応する先端的な学びのプログラムを開発する。

【研究目的】

「市商マネジメント力」を育成するための教科等横断的な学習活動の時間（学校設定科目の策定を含む）の確立と推進を目指す



【研究計画】

- 令和4年度
- 事業報告を生かした次年度の事業計画の作成
 - 市商マネジメント力の調査・現状分析から得たエッセンスを生かした教科等横断的なカリキュラムを設計
 - 各教科等での学びを活用した課題解決場面から得た学びをプロジェクションマッピングで表現する企画・運営を通してこれまでに培った市商マネジメント力との関係性を分析・検証
 - 市商マネジメント力の調査・現状分析
 - 校内組織体制の準備
- 令和5年度
- 教科等横断的なカリキュラムの実証分析
 - 市商マネジメント力に基づく観点別評価・ルーブリック評価実施
 - 市商マネジメント力の調査・分析
- 令和6年度
- 教科等横断的なカリキュラム完成
 - 市商マネジメント力の評価方法確立
 - 市商マネジメント力の調査・分析



【研究内容】

- (1) 教科等横断的なカリキュラム開発による「市商マネジメント力」の育成
- (2) 最先端の技術を活用した個別最適な学びや教科等横断的なカリキュラムの効果的な実施
- (3) 「運営指導委員会」による「外部評価」と、本校教職員・生徒による「内部評価」両面からの検証と改善

【市商マネジメント力の育成】

- (1) 本校重点教育計画に位置付く柱の一つで、これからの社会で必要とされる、未知の状況にも対応できる思考力・判断力・表現力の基盤として7つの力を設定
- (2) 育成を図るための主な内容
 - ・遠隔通信による県外高校との交流を通じた授業の実施
 - ・現代的な諸課題に対応する総合的・横断的な課題や、地域や学校の特色に応じた探究課題の設定。

生徒に育む7つの力

失敗から学ぶ力
コミュニケーション力
課題発見・課題解決力
プレゼンテーション力
講義理解力
ICT・英語活用力
察する力

市商地域創造プログラム ～Society5.0に対応する先端的な学びと新しいカリキュラムの開発～

市商地域創造プログラムを通して生徒たちがSociety5.0に求められる「失敗から学ぶ力」を中心とする「市商マネジメント力」を自ら獲得し、そのために必要な個別最適で教科等横断的なカリキュラムを開発することを目的とする。

※高知商業高等学校では、①コミュニケーション力、②課題発見・課題解決力、③プレゼンテーション力、④講義理解力、⑤ICT・英語活用力、⑥察する力、⑦失敗から学ぶ力の7つの力を総称し「市商マネジメント力」としている。

校外事業推進協力者

- ・吉川 牧人（静岡県立掛川西高等学校教諭）
- ・富永 宏（静岡県立掛川工業高等学校教諭）
- ・石川 勝敏（HAL Labo代表）
- ・高知県歴史文化財課、高知城管理事務所
- ・高知市広聴広報課、高知市道路管理課
- ・高知商工会議所

コーディネーター 兼 運営指導委員
東森 歩（ファン度レイジング代表）

高知商業高等学校
情報マネジメント科

運営指導委員会

- ・川村 晶子（高知大学次世代地域創造センター）
- ・森 和美（高知大学次世代地域創造センター）
- ・市原 俊和（高知市教育委員会教育企画監）
- ・岡崎 伸二
（高知市教育委員会情報教育学校支援アドバイザー）

令和4年度目標

- 生徒が、新しい学びや未知の役割に対し、個人またはチームで取り組むことができる。
- 生徒が、教科等横断的な学びや個別最適な学びの効果を実感できている。
- 生徒が、「市商マネジメント力」を総合的に身に付けることができる。

活動状況

未知への挑戦 高知城追手門 プロジェクトマッピング

- 県外講師とオンライン・オフラインでつながり、新しい知識や技能の獲得に取り組んだ。
- 高知の歴史・現状・未来を題材に、生徒自らが学習課題を設定して、取り組んだ。
- 市商マネジメント力の失敗から学ぶの伸長を図るため、生徒自身が主体的に設定した課題の解決に取り組めるよう助言に力点をおいた。



成果と課題

- 【成果】
- 生徒にとって**未知でリアルな活動**が生徒の主体性を高めることにつながった。
 - 情報マネジメント科3年生全員が市商マネジメント力の向上を実感。
 - 高知市教育委員会（管理機関）と連携することで、評価やSociety5.0につながる学びにつながる研修を実施できた。
- 【課題】学校全体への波及を図るため
- 校内全教科が科目指導によって協力する仕組みを「**市商創造学**」として実施開始する。また、校外との新たな連携を新コンソーシアム構築につなげる。
 - うえのために校内組織を刷新する。

Ⅲ カリキュラム開発に係る取組の報告

Ⅰ カリキュラム開発の柱となる情報マネジメント科3年生「課題研究」及び「ビジネス情報管理」における高知城プロジェクションマッピング

○ 活動の目的

高知の経済を支える人材育成を目指し、高知の現状を理解し、高知の歴史を知り、高知の未来を想像できる資質・能力を養う。また、市商マネジメント力を育成するための教科等横断的な学習活動の時間の確立と推進を図る。以上2点を軸として、Society5.0に対応する先端的な学びのプログラムを開発することを目的とする。

○ 活動の目標

- ① 生徒が、新しい学びや未知の役割に対し、個人またはチームで取り組むことができる。
- ② 生徒が、教科等横断的な学びや個別最適な学びの効果を実感できている。
- ③ 生徒が、「市商マネジメント力」を総合的に身に付けることができている。

(1) 活動の概要

次年度の学校全体の動きとする新カリキュラム「市商学（令和5年度は市商創造学と改名予定）」の設計に向けたロールモデルとして、本年度は情報マネジメント科3年（1クラス33名）を対象生徒とした。教科等横断的な学習活動として、外部講師やコーディネーターの協力のもと、高知の過去・現状・未来をテーマに、生徒たちにとって未知の情報発信ツールとしてプロジェクションマッピングの映像作成とそれに係るイベントの開催を教材とした。

(2) 実施体制

- ア 活動主体 高知商業高等学校 情報マネジメント科3年生 33名
- イ 授業 「課題研究」「ビジネス情報管理」で実施
- ウ 授業協力
東森 歩 コーディネーター（ファン度レイジング・マーケティング代表）（以下CN）
- エ 外部講師：プロジェクションマッピング制作ならびにイベント運営の指導
吉川 牧人 先生（静岡県立掛川西高等学校教諭）
富永 宏 先生（静岡県立掛川工業高等学校教諭）
石川 勝敏 氏（HAL Labo 代表）

(3) 活動の実績

課 研：課題研究
ビ 管：ビジネス情報管理
課 外：課外授業
会 議：打合せ会議等実施
オンライン：オンライン会議実施
リハーサル：高知城追手門リハーサル
視 察：掛川西高校活動視察

令和4年

月日(曜日)	授業	会議等	内 容
9月6日(火)		会議	・プロジェクトマップ講座内容と年間スケジュールを確認 ・映像投影場所の確認 ・CNの役割を確認
9月12日(月)		会議	授業の目的・ゴール地点, 初回授業について授業担当教員とCNで打合せ
9月28日(水)		オンライン	CNと高知商業, 掛川講師陣で打合せ
10月3日(月)		会議	授業担当者とCNで打合せ
10月12日(水)	課研		学校長から概要説明, CN自己紹介と全体日程の概要説明
10月14日(金)		会議	10月17日(月)以降の進行をCNと授業担当者と確認
10月17日(月)	課研		・プロジェクトマップと概要説明と投影予定会場(高知城)説明 ・プロジェクトマップの映像視聴 ・グループ分けと映像アイデアについてグループワーク
10月17日(月)		会議	第1回運営指導委員会
10月25日(火)	ビ管		映像に盛り込みたい要素やテーマに関するアイデア出しのワークショップ
10月26日(水)	課研		映像に盛り込みたい要素やテーマに関するアイデア出しのワークショップ
10月31日(月)	課研		掛川講師陣作成のビデオ教材を視聴 ・高校生が行なうプロジェクトマップイベントについて(吉川先生) ・プロジェクトマップ制作手順(石川さん)
11月2日(水)	課研		・先回のビデオ教材視聴を経て11月から2月までの全体スケジュールの共有 ・グループワーク ①ビデオ教材からの感想・気づきをグループ内で共有 ②映像テーマや盛り込む要素についてアイデア出し ③情報発信についてアイデア出し
11月7日(月)	課研		・グループワーク ①プロジェクトマップ映像の素材アイデア出し ②情報発信のアイデア出し ・グループワークの進捗をグループごとに中間発表 ・役割分担についてイメージ確認 映像素材制作は全員, 情報発信のメイン担当は2名(アイデア出しは全員) 今後, 映像の編集担当や会場設営, イベント進行, 企業など協力者との交渉など役割が細分化していくことを確認
11月9日(水)	課研		討議テーマを「情報発信の仕方」に絞って, アイデア出し ・共通するアイデア, 費用がかからずすぐにできるアイデアの発見 ・TikTokを使った情報発信が全グループ共通→準備へ
11月11日(金)	ビ管		①TikTokなどのSNS→学校と協議へ ②学校のホームページや校内の掲示板での発信を決定 ③ホームページの立ち上げに向け準備開始

11月13日(日)		リハーサル	静岡県掛川市からの専門家3名来高。高知城追手門でプロジェクションマッピング映像試写。映像投影位置の確認と足場設置位置の決定。
11月14日(月)	課研		静岡県掛川市からの専門家3名を迎えプロジェクションマッピング映像制作のための実技指導 <ul style="list-style-type: none"> ・吉川牧人先生(掛川西高校), 石川勝敏さん(HAL labo)から, Canva, madmapper, rumafusionの操作方法の実技指導。生徒は自分のiPadでCanvaを操作して, 映像作成体験。 ・富永宏先生(掛川工業高校)から, 現地での機材を設置するための足場やその周辺の様子について解説。
11月14日(月)		会議	<ul style="list-style-type: none"> ・本番の際のプロジェクター使用台数の確認。購入した1台(12,000ルーメン)と学校機材の1台(6,000ルーメン)を使用する2台態勢で行うことを確認。 ・プロジェクターとパソコンの管理と映像投影担当の生徒は1台につき2人, 2台で4名の生徒に担当してもらう想定。 ・情報発信について生徒からの発案のアイデアに関する対応確認。
11月14日(月)		リハーサル	<ul style="list-style-type: none"> ・前日13日に続いて高知城追手門にて映像の試写。 ・生徒は2名が参加。madvMapperの操作を体験。後半, さらに1名の生徒がオンラインで参加。電話越しに参加。合計3名の参加となった。
11月18日(金) ～19日(土)		視察	<p>掛川西高校と掛川工業高校の共同企画「掛川城・御殿でのプロジェクションマッピング」のリハーサルについて本校教員4名とCNが視察。(本番は19日)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・18日(金)は両校生徒によるプロジェクションマッピングのリハーサル視察 ・「御殿」でのプロジェクションマッピングは, 5台のプロジェクターを使って映像などを投影。うち2台は建物の外から投影, 2台は建物の中で投影, 1台は来場者に企画を説明する用途で設置。映像は「御殿」の障子に投影して, 観覧者は障子の反対側からその映像を観る, という仕掛け。プロジェクターの設置から司会進行, 片付けまで生徒たちが主体となって取り組む。 ・「御殿」での映像投影は掛川西高校(パソコン部)が担当, プロジェクター設置と足場の設営は掛川工業高校(課題研究授業のチーム)が担当。 ・イベントは17:30から19:30まで, 1回50人観覧の入れ替え制で10回の上映を行う。集客はおよそ500人。 ・機材の設営状況や生徒の動き方, 役割分担などを視察。 ・映像投影会場「御殿」の直下の広場では掛川のお茶をテーマとしたアートイベントが開かれており, 舞台での踊りやLED電球と窒素を使ったスカイランタンで開催で集客を図っていて, そこに参加している観客がプロジェクションマッピングを観に来る流れも出来ていた ・開催日当日は新聞折り込みチラシも入れている。

11月24日(木)		会議	授業担当者と CN による今後の進め方についての打ち合わせ
11月28日(月)	課研		<ul style="list-style-type: none"> ・授業担当者から高知城追手門での映像試写の様子と掛川城御殿で開催したプロジェクションマッピングイベントを視察した際の様子を生徒と共有 ・映像制作はこれまでの6つのグループで実施。6グループで映像の「テーマ」「ストーリー」についてアイデア出し、検討をおこなった。「高知の魅力」「春夏秋冬」「挑戦と青春」「コロナ禍」などのキーワードが出た。
12月2日(金)	ビ管		<ul style="list-style-type: none"> ・鵬程会館資料室内の展示物見学。高知商業高校創立 120 年へ超える歴史と重みからヒントを得てこれから制作する映像にその要素を盛り込む。 ・高知城プロジェクションマッピング企画の「テーマ」をグループワーク ①高校生の大きな挑戦と青春（高知の良さ） ②市商生が伝えたい高知 ③高知の魅力を伝える ④コロナ禍で育った高校生たちが伝える高知の魅力 ⑤高知の春夏秋冬・公共交通機関を使って高知を巡る ⑥高校生が伝える高知の魅力 <p>以上の案の中から共通するワードを俯瞰して生徒が選択したテーマ最終形は「時をかける高知～高校生が伝える高知の魅力 with time traveler」このテーマに沿って映像制作を継続する。</p>
12月12日(月)	課研		<ul style="list-style-type: none"> ・情報発信・広報担当に新たに3名の生徒が立候補。うち2名が Canva でホームページ作りをスタート

令和5年

月日(曜日)	授業	会議等	内 容
1月11日(水)	課研		<ul style="list-style-type: none"> ・Canva を活用して映像制作
1月13日(金)	ビ管		<ul style="list-style-type: none"> ・映像制作のポイント、当日までの準備の進め方、スケジュール確認 ・Canva を活用して映像制作、SNS 利用規定作成
1月16日(月)	課研		<ul style="list-style-type: none"> ・映像制作のポイントの連絡（掛川の専門家から） ・各グループで映像制作
1月18日(水)	課研		<ul style="list-style-type: none"> ・役割に分かれ、準備や当日に必要なものを打ち合わせ ①司会進行＝映像投影前の待機時間用の映像や音楽などを流したい。 司会は英語対応にする。 ②映像編集＝当日は 18:30 から投影スタートとする。 編集は来週 23 日(月)から始める。 ③機材設置＝観客用のベンチや椅子、イベントの案内板を設置する。 ④音響＝本番では音量調整を行う。 待機時間に映像や音楽を流せるようにする。 ⑤誘導案内＝1 月 30 日(月)現地試写の時に観客が入る場所や誘導路について確認する。

			⑥情報発信・広報＝ホームページ, TikTok, Instagram を広報用として1月20日(金)に立ち上げ。当日はYouTubeライブ配信を行う。 ・打ち合わせ後, 映像制作
1月20日(金)	ビ管		・打ち合わせの現状確認と継続, 打ち合わせ後映像制作
1月23日(月)	課研		・映像制作と役割ごとの打ち合わせ ①情報発信＝Instagram と TikTok が連携できるように作業を進めている。 ②機材設置＝1月30日の現地試写で配置位置を確認する。 ③音響＝1部と2部の間のインターバル映像を作成中。 ④案内誘導＝インフォメーションボード用の看板の手配を確認する。蛍光色のタスキを購入してスタッフと識別できるようにする。 ⑤編集・投影＝グループごとに制作した動画の並び順を決めたい。 ⑥司会進行＝シナリオ作成中。日本語と英語の2つの言語で行う。
1月30日(月)	課外		・掛川講師陣, 高知商業へ。プレゼンテーションルームにて講座 ・追手門に投影した映像の映り具合からの修正点洗い出し ・役割ごとの現地での準備物や当日の動きについて確認 ・制作した映像を教室で映してみても気付きを共有し, 修正点を見つける。 ・役割ごとに今日の現場試写で確認することをリストアップ。 ・講座後, 高知城追手門へ移動
1月30日(月)		リハーサル	・現地追手門での映像試写 機材設営・映像投影・機材設置場所, 立ち位置, 観客の誘導などを確認。
1月31日(火)		会議	・映像の投影タイミングを2部制から投影時間枠(18:30～20:00)の中で複数回(4～5回)投影にしてみることを生徒が検討 ・前日リハーサルと当日が雨天の場合の対応→雨天中止・延期なし。 ・教職員は生徒の実践を見守る立ち位置で。
2月1日(水)	課外		映像編集・事前準備など打ち合わせ
2月8日(水)			映像編集・事前準備など打ち合わせ
2月11日(土)		リハーサル	現地での映像投影リハーサル
2月12日(日)		本番	プロジェクションマッピング本番 15:45 高知市役所前集合(機材・資材を追手門へ運搬) 16:00 準備開始 18:00 プレ上映開始 18:30 本番(25分の映像を3回上映) 約350名のお客様が来場 20:00 投影終了・片付け・撤収
2月15日(水)	課外		課題研究発表会(プロジェクト報告)
2月27日(月)	課外		振り返り会

高知の魅力 追手門に投影



高知商業高校の生徒が制作したアート映像。高知城追手門でプロジェクト「マッピング」が行われる(高知市丸ノ内1丁目)

市商生制作の「アート映像」今夜

高知商業高校情報マネジメント科1ト映像のプロジェクト「マッピング」を行う。地元だから分かる魅力、高知城追手門に自ら制作した「アート映像」を約20分の作品に詰め込んでお

り、「見た人がもつと高知を好きになるきっかけにしたい」と意気込んでいる。

同科ではコンピューターを使ったプログラミングやアニメ・映像の制作を学んでおり、学びを生かした挑戦の場を模索。静岡県の掛川城で、掛川西高校の生徒が同マッピングを行っていること知り、同校の吉川牧人教諭(48)に協力を仰いで実現した。

高知城は、山内一豊が掛川城に模して築城したとされる。高知商業高の生徒は昨年10月から、吉川教諭らとオンラインでつながったり高知に来てもらったりして、映えるマッピングの手法などをじっくり教わって作品を練り上げた。

完成したのは、高知の魅力を過去、現在、未来で伝える内容。生徒が描いたイラストは動画編集アプリによって、カツオが波間を縫ったり、コイが泳いだりと躍動する。11日夜にリハーサルが行われ、生徒たちは「いい感じ!」。石垣が動くように見える演出などがうまく伝わるよう調整を繰り返した。

プロジェクトリーダーの園田倭苑さん(18)は「四万十川や路面電車など高知らしい題材や、歴史を感じる和柄など取り入れた。各生徒が違った個性で作っているのぜひじっくり見てほしい」と話していた。

(新田祐也)

【授業画像】



▲CNによる授業風景



▲外部講師による授業風景



▲本番当日準備風景（足場の設置）



▲本番当日準備風景（映像投影班）



▲本番当日準備風景（誘導班スタンバイ）



▲▼投影



(4) アンケートの実施

① 令和3年度，令和4年度学校評価アンケート

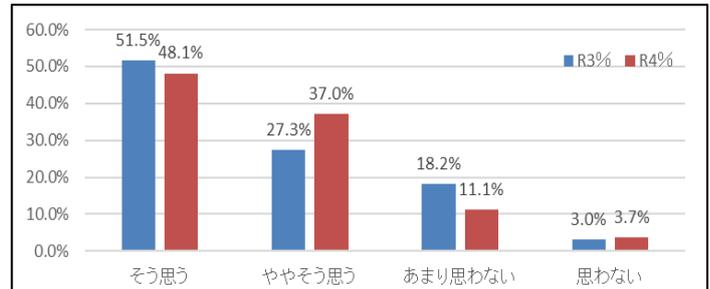
実施日	R3（令和3年度）：令和3年11月29日（月）実施
	R4（令和4年度）：令和4年12月1日（木）実施
対象	R3：2年7ホーム 33名 回答数 33
	R4：3年7ホーム 33名 回答数 27

※ 全校生徒・保護者・教職員対象アンケートから該当ホームを抜粋
 目的 学校評価アンケートにおける市商マネジメント力並びに特色ある活動に係る質問に対して、該当クラスについて令和3年度と令和4年度の結果から比較・分析するため。

質問10 あなたは、4月以降コミュニケーション力が向上したと思いますか。

	R3	割合%	R4	割合%
そう思う	17	51.5%	13	48.1%
ややそう思う	9	27.3%	10	37.0%
あまり思わない	6	18.2%	3	11.1%
思わない	1	3.0%	1	3.7%

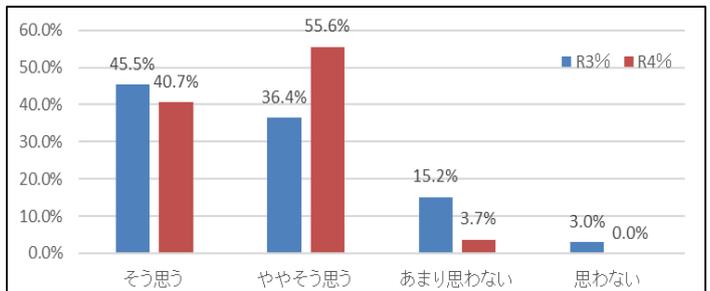
そう思う+やや思う R3→R4 78.8%→**85.2%**



質問11 あなたは、4月以降自分で課題を発見し、その課題を解決する力が向上したと思いますか。

	R3	R3%	R4	R4%
そう思う	15	45.5%	11	40.7%
ややそう思う	12	36.4%	15	55.6%
あまり思わない	5	15.2%	1	3.7%
思わない	1	3.0%	0	0.0%

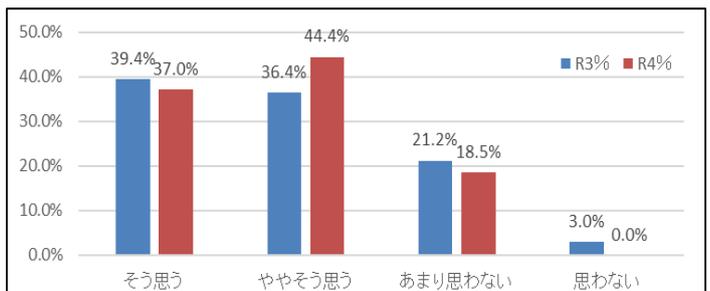
そう思う+やや思う R3→R4 81.8%→**96.3%**



質問12 あなたは、4月以降プレゼンテーション(発表)力が向上したと思いますか。

	R3	R3%	R4	R4%
そう思う	13	39.4%	10	37.0%
ややそう思う	12	36.4%	12	44.4%
あまり思わない	7	21.2%	5	18.5%
思わない	1	3.0%	0	0.0%

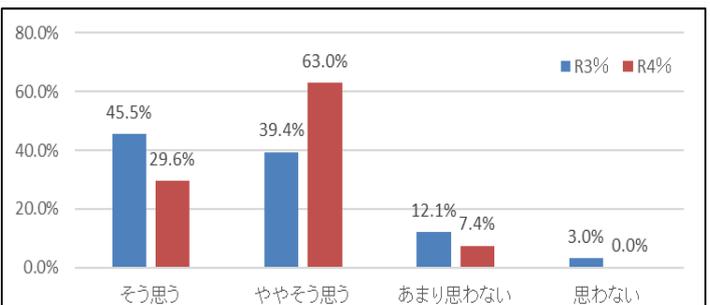
そう思う+やや思う R3→R4 75.8%→**81.5%**



質問13 あなたは、4月以降講義理解力(メモ力・論述力)が向上したと思いますか。

	R3	R3%	R4	R4%
そう思う	15	45.5%	8	29.6%
ややそう思う	13	39.4%	17	63.0%
あまり思わない	4	12.1%	2	7.4%
思わない	1	3.0%	0	0.0%

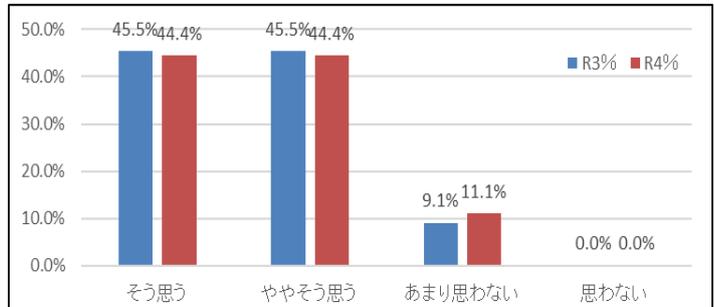
そう思う+やや思う R3→R4 84.8%→**92.6%**



質問14 あなたは、4月以降ICT活用力が向上したと思いますか。

	R3	R3%	R4	R4%
そう思う	15	45.5%	12	44.4%
ややそう思う	15	45.5%	12	44.4%
あまり思わない	3	9.1%	3	11.1%
思わない	0	0.0%	0	0.0%

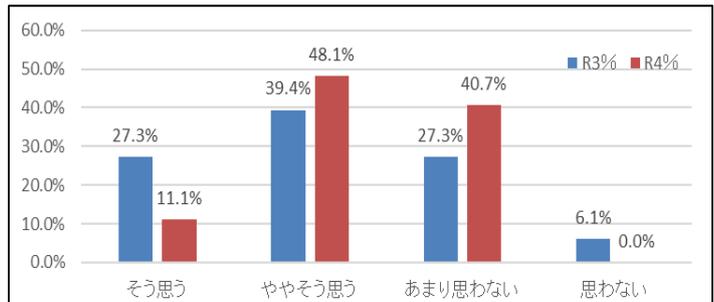
そう思う+やや思う R3→R4 90.9%→**88.9%**



質問15 あなたは、4月以降、英語活用力・表現力が向上したと思いますか。

	R3	R3%	R4	R4%
そう思う	9	27.3%	3	11.1%
ややそう思う	13	39.4%	13	48.1%
あまり思わない	9	27.3%	11	40.7%
思わない	2	6.1%	0	0.0%

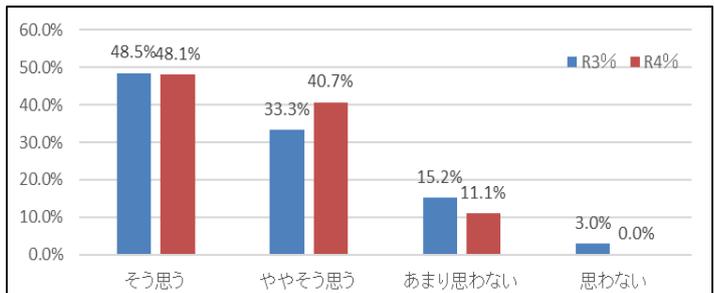
そう思う+やや思う R3→R4 66.7%→**59.3%**



質問16 あなたは、4月以降、察する力(言われなくてもできる力)が向上したと思いますか。

	R3	R3%	R4	R4%
そう思う	16	48.5%	13	48.1%
ややそう思う	11	33.3%	11	40.7%
あまり思わない	5	15.2%	3	11.1%
思わない	1	3.0%	0	0.0%

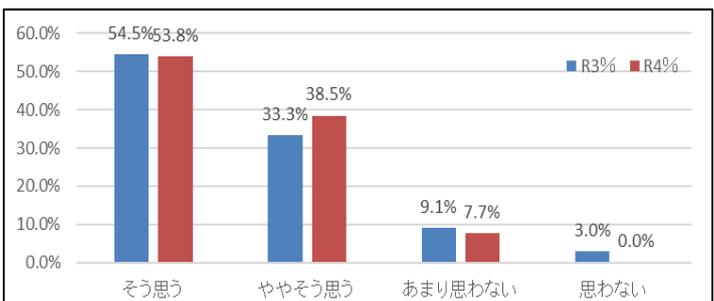
そう思う+やや思う R3→R4 81.8%→**88.9%**



質問17 あなたは、4月以降、失敗から学ぶ力が向上したと思いますか。

	R3	R3%	R4	R4%
そう思う	18	54.5%	14	53.8%
ややそう思う	11	33.3%	10	38.5%
あまり思わない	3	9.1%	2	7.7%
思わない	1	3.0%	0	0.0%

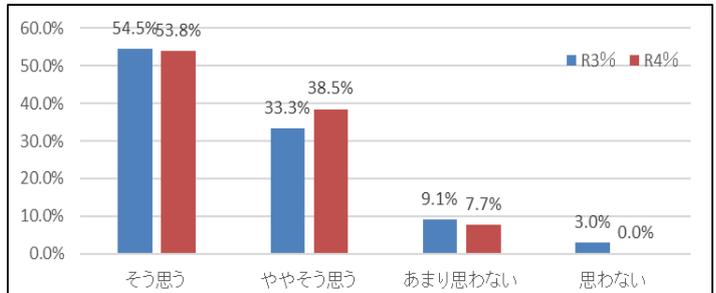
そう思う+やや思う R3→R4 87.9%→**88.9%**



質問28 あなたは、授業や行事、部活動、生徒会活動（委員会活動を含む）での学びが将来の進路に役立っていると感じていますか。

	R3	R3%	R4	R4%
そう思う	17	51.5%	16	59.3%
ややそう思う	10	30.3%	9	33.3%
あまり思わない	5	15.2%	2	7.4%
思わない	1	3.0%	0	0.0%

そう思う+やや思う R3→R4 81.8%→**92.6%**



② 市商地域創造プログラムにおける情報マネジメント科3年生への振り返りアンケート

実施日 令和5年2月27日（月）実施

対象 3年7ホーム 33名 回答数 33

目的 本校における令和4年度創造的教育方法実践プログラムにおける学習・活動（プロジェクトマップ未知への挑戦）に対しての生徒の達成感、市商マネジメント力の伸長や感想についてアンケートを実施することで、今後の取組に役立てるため。

質問1 プロジェクトマップの学習・活動において、新しい学び(Canva等)や未知の役割(広報、誘導等)に取り組むなど、様々な挑戦がありました。その中で、新しい学びをどう身に付けるのか、未知の役割にどう取り組むかを考えて、個人またはチームで取り組むことができましたか。

はい 33名 (100%) いいえ 0名

質問2 プロジェクトマップの学習・活動において、高知の魅力や特産、またはイベント運営の仕方等、多様なことについて学ぶことができたという実感はありますか。 はい いいえ

はい 33名 (100%) いいえ 0名

質問3 プロジェクトマップの学習・活動において、市商マネジメント力が、取り組み前に比べ伸びたと感じますか。 はい いいえ

はい 33名 (100%) いいえ 0名

質問3：はいと答えた方 プロジェクションマッピングの学習・活動で、市商マネジメント力についてとくに身に付いた力はどれですか。

(複数回答可)

- | | |
|------------|------------|
| コミュニケーション力 | 課題発見・課題解決力 |
| プレゼンテーション力 | 講義理解力 |
| ICT・英語活用力 | 察する力 |
| 失敗から学ぶ力 | |

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	計	割合
コミュニケーション力	○					○	○		○				○	○	○	○	○	○					○						○	○			15	45.5%	
課題発見・課題解決力	○	○	○		○		○	○	○			○		○	○			○	○				○	○		○	○	○	○	○			20	60.6%	
プレゼンテーション力	○							○												○									○				7	21.2%	
講義理解力								○						○															○				3	9.1%	
ICT・英語活用力			○								○		○		○						○	○							○	○			9	27.3%	
察する力				○		○								○						○	○							○	○			9	27.3%		
失敗から学ぶ力	○	○				○	○	○		○					○					○	○							○	○			12	36.4%		
																																	100.0%		

プロジェクションマッピングを終え、とくに身についた市商マネジメント力、上位3つ

- 1 課題発見・課題解決力 60.6% (33名中22名)
- 2 コミュニケーション力 45.5% (33名中15名)
- 3 失敗から学ぶ力 36.4% (33名中12名)

質問4 プロジェクションマッピングにおける学習・活動から学んだことや生かしたいこと等について感想をお書き下さい。

- ・ 色々な意見を出し、まとめることの重要性を学びました。
- ・ 初めての経験をする際に、失敗を恐れない大切さを学びました。
- ・ 大学生活や社会に出て生かしていきたいと思った。
- ・ 察する力が身に付いたおかげで周りへの気配りがしやすくなりました。働く時に自分できることを探しやすいなと考えています。
- ・ 目標に向かって、皆で協力し努力することの大切さを学ぶことができた。
- ・ 大きなイベントをして、失敗して学び、成功できてよかった。
- ・ この学習で「人に伝える」という力が伸びたと思います。どういうふうになれば人に伝わるのか、それをたくさん考えてきたと思うので、この経験を活かして、もったたくさんの人と関わっていけたらなと思いました。
- ・ この難しいことを短い期間でできたのは、これ以上ない経験。絶対に将来に生かせると思う。今後の活動で活かせるようになりました。
- ・ 一度試写した時に流した映像を見て、見にくかったため、もう一度映像を考え直して見やすい映像づくりを心がけた。
- ・ 動画作成を生かして大学でのIC活用を高めていきたいです。
- ・ 実際に取り組んでいくことで、必要なことやモノについて考えることができ、準備ができた状態をつくることができた。
- ・ 分からないことがあればすぐ人に聞くことが大切だと思いました。そして自分が作ったものが問題ないのか(コンプライアンス的に)ということもすぐに聞くべきだと思いました。

- ・ 自分の意見をアウトプットするむずかしさを学んだ。
- ・ 人生でできるかできないか分からないくらいの貴重な経験ができて嬉しかったです。この学びをこれからは活かしたいと考えます！！
- ・ 大規模なプロジェクトを行う時に必要なことは情報が皆に十分に回っているということだと、身にしみて感じた。この反省点をふまえ、次に行うプロジェクトはまず情報を伝えて皆の認識を統一していきたい。
- ・ 何かを成しとげるとのこと。企画設定，計画の順序など。
- ・ 班との活動や意見交流で，自分の意見を伝えられるようになりました。
- ・ 色々な人と会話をしていきたい。
- ・ 皆の力を合わせれば一つの大きなことを成し遂げることができる。皆の得意なところをみつけることができた。
- ・ プロジェクションマッピングを行うにあたって，どのような映像が求められていてどう制作したらいいのかを知ることができた。また，私は主に音響についてどの方向に向けたら観客の人が聞きやすいのかを学ぶことができて良かったです。
- ・ 企画をしてからそれを実行するまでにはたくさんの話し合いが必要で，決して一人ではやり遂げることができないものだったので，協力の大切さを知ることができました。
- ・ 集団で作品をつくりあげる場合の計画の立て方や注意すべきポイントについて学ぶことができた。これから社会人になった時，協調性をいかして活動していきたい。
- ・ パソコンで学んだことやプレゼンテーション力は将来使えそうなので，オフィスなどで使っていけると思います。
- ・ブレインストーミングの講義において人へ伝えるということの大切さを学び，「想い」を伝えることができました。自分のこれからの人生で「伝える」から「伝わる」へと進化させていきたいと思います。
- ・ チームの中で自分の働き方を学んだ。
- ・ リハまでの失敗を本番にどう生かすかを考えることができた。
- ・ この活動を通じて，チーム内での役割を決めることと他のチームと話し合いをすることが大切だと学ぶことができました。
- ・ 周りと協力する大切さを学んだ。仕事や人間関係で生かしたいです。
- ・ 広報でポスターを作ったり，インスタの運営をしたり，今までできなかったことをできて，自分の力が伸びたと思いました。
- ・ 映像編集・投影のやり方を知ることができたので良かったです。仕事で使う場面があれば活用していきたいです。
- ・ しっかりと成功させることができた。次につながる活動になった。

(5) 成果

① アンケートの分析・評価

該当クラスにおける令和3年度2年次と令和4年度3年次の2学期末時点で実施した学校評価アンケートから，市商マネジメント力の向上感や学校生活における学びについて比較分析をした。

市商マネジメント力の向上について、2年次と3年次の割合を比較して、その増減を見ると、「そう思う」の割合は、7つの力全てにおいて減少した。しかし、「あまり思わない」や「思わない」という否定的回答群も、7つの力全てにおいて減少した。特に6つの力（コミュニケーション力以外）では「思わない」が0名(0.0%)となった。「そう思う」と「ややそう思う」を合算した肯定的回答群で見ると、ICT活用力・英語活用力以外の5つの力については増加となった。質問28の学校生活（授業、行事、部活動、生徒会活動）における学びについては、進路に役立っていると感じた生徒が2年次の81.8%から92.6%と、10.8%も増加した。このことと関連するかのように令和5年2月27日に実施したプロジェクションマッピングの活動を振り返るアンケートにおける感想からは、「将来や次の活動につながる」との意見が見られたことから、生徒が取り組む意義や将来につながる伸長を実感したことが伺える。

令和5年2月27日に実施したプロジェクションマッピングの活動を振り返るアンケートでは、新しい学びや未知の役割への取組、多様な学び、学習・活動に取り組むことよっての市商マネジメント力伸長への実感について質問したが、33名全員(100%)が「はい」との肯定的回答となった。このことから将来の生きる力につながる市商マネジメント力伸長のためには、未知の活動に対するプロジェクト学習が大きな効果を得たといえる。特に市商マネジメント力では、課題発見・課題解決力の伸長に33名中22名と約6割の生徒が、コミュニケーション力の伸長に33名中15名と半数近くの生徒が伸長したという実感を得ていた。このような結果を裏付けるように、授業や活動からは、未知の活動に対して多種多様な問題と向き合う生徒の姿やその問題解決のためにチームまたはチームを越えてコミュニケーションを活発にしている生徒の姿を多く見取ることができた。

活動当初、プロジェクションマッピングは、生徒たちが取り組んだことのない活動のため、市商マネジメント力における「失敗から学ぶ力」の伸長が一番多いのではないかと教員側は考えていた。しかしながら、伸長実感のあった力では3分の1近くの生徒が「失敗から学ぶ力」を選んだものの、課題発見・課題解決力やコミュニケーション力の伸長実感の方が多いという結果となった。このことから、失敗を恐れず自分事化して活動に取り組む姿勢が、結果として表れたと考える。

生徒の感想からは、アンケート結果を裏付けるような意見を多く確認することができた。このことから、「未知」「挑戦」「プロジェクト」をキーワードとした学習活動の在り方について、新しいカリキュラムを創造するにあたり有効な設定であると考ええる。

以上が、アンケート結果に対する分析・評価である。

② 生徒の変化

ア リアルな活動が、生徒の主体性を育む

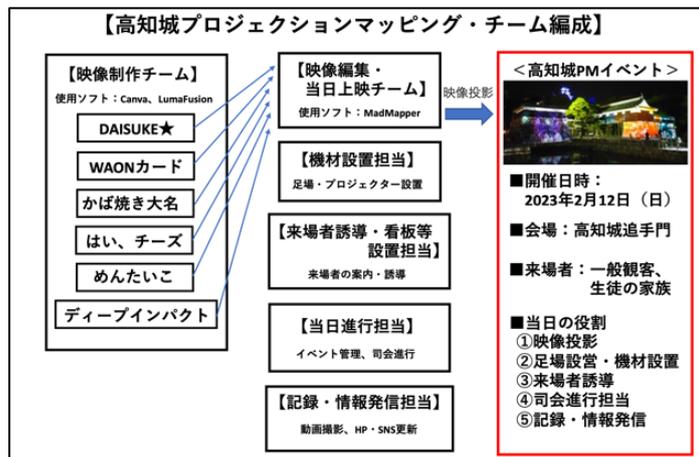
プロジェクトの立ち上がり当時（令和4年10月中旬はじめ）、生徒たちが制作した映像が、高知城にプロジェクションマッピングとして投影されるという計画が始動した時、生徒の表情や言葉から「何かすごいことが起きるぞ」という期待感が伝わってきた。しかしながら、どう活動したらいいのか、何から始めたらいいのか、映像作成方法は投影方法はどうするのか等、スタート時点では皆目検討がつかなかったことであろう。それは、生徒の受動的な授業姿勢からも伝わってきた。

しかし、一步一步、生徒の前に立ちはだかる問題・課題に向かって、知識を得ていき行動することで、学ぶことによる経験の蓄積が出来始め、自分たちの問題や課題は解決できるのだということを実感したとき、生徒の変化は飛躍的であった。

実際にイベントとしての実施が近づいてくると、さらに想定もしてなかった課題が次々に表出したのだが、活動当初の様相とは大きな変化を見せ、受動から能動へと生徒の姿勢は変化を見せた。

取り組みが机上ではなくリアルであるからこそ、トライアンドエラーを繰り返しても、前進しているという実感が生まれたのだと考える。この様子は市商マネジメント力の伸長実感について調査した令和5年2月27日に実施した振り返りアンケートの結果からも見て

取れる。アンケートの結果からは、市商マネジメント力の課題発見・課題解決力が60.6%（33名中22名）、コミュニケーション力が45.5%（33名中15名）、失敗から学ぶ力が36.4%（33名中12名）の生徒が市商マネジメント力の伸長実感を得ることができたとの活動に対する生徒の肯定的な評価を確認することができた。



【各グループの映像テーマと背景一覧】

グループ名	映像テーマ	映像テーマの背景
DAISUKE★	高校生	高知商業の情マネの力を十分に発揮して盛り上げるため。
WAONカード	"高知"を伝える	高知の魅力を再発見、知らない魅力の発信のため。
かば焼き大名	視覚以外で楽しむ、高知の良さを県内問わず知ってもらおう	視覚でしか楽しむことができないと、もし目が見えない人が来た時に楽しんでもらえないと思ったから。県内外とわず高知の良さを知らない人が多いと感じた。
ディープインパクト	感情詞を出させる	見てくれた人たちの印象に残るためには感情詞などの感情の現れを出す必要がある。
はい、チーズ	ツアーで巡る高知の今と昔	高知の良さを改めて知ってもらうため。
めんたいこ	高知の魅力	高知のいいところをあまり知られていないから。

①全体テーマ（私たちがいま伝えたいこと＝映像に込める想い）
「時をかける高知」～高校生が伝える高知の魅力 with time traveler～

②全体テーマをストーリー（物語）にする。

押さえるポイント
1) 6つのグループの映像をひとつのストーリーでつなぐ。
2) 6つのグループで制作する映像の中にストーリーがある。

このアンケートで3番目に伸長実感のあった市商マネジメント力の1つ「失敗から学ぶ力」は、よくマイナスイメージとしての「失敗が前提」になっているのではないかと、外部の方から言われることがあった。しかしながら、本校の生徒たちにとっては、1, 2を争う人気の力が「失敗から学ぶ力」である。その理由として、失敗から学ぶ力という言葉が「失敗してもいいんだよ、そこから学べばいいんだよ、だから挑戦することが大事なんだ」と背中を押してくれたということを語る生徒が多かったことを思い出した。そもそも失敗だと認知するためには、数値化するか、状況・結果を見て取れるリアルな活動であることが必要である。

今回の取組は、後者として、リアルな活動であったからこそ、情報マネジメント科33名全員が、市商マネジメント力が取り組み前に比べ伸びたと実感したと考える。まさしく生徒の変容として見取ることができた生徒のいきいきとした姿こそ、プロジェクト学習の成果をあらわす姿であったと考える。

イ チームに期待される役割が人を能動的にする

「SNSを活用するのであれば、学校に規約がないから、規約をつくることから始めよう。」という学校からの提案。情報発信は、プロジェクトマップング・イベントを成功させるための生命線の1つであることを、情報化社会の中で生きる生徒たちは真摯に感じ取っていた。イベントまで1ヶ月を切ろうとしている中の提案である。ホームページやInstagram, TikTokを通じてプロジェクトマップング・イベントを広く発信しようとした生徒たちにとっては、「乗り越えられない壁にぶつかったような気分だった。」と振り返って言う。「私たち(情報発信班)がやらないと、せっかくのプロジェクトマップングも知られないことになる。」この、自分自身を取り組まなければ、前に進まないという状況は、日頃控えめで大人しい印象のある生徒たちを俄然、能動的にした。チームの一員として役割があることが、これほどにも生徒の能動性を高めるのかと驚いた。

何度も規約案をつくっては、粘り強く生徒たちは提出してきた。このような姿にも生徒の変化を強く感じることもできた。

③ 教職員の変化

ア 外部講師と教員を連携させるコーディネーターによる授業の実施

本年度、生徒たちが外部講師によって学んだのは、大きく2つである。

(ア) プロジェクト・マップング映像の作成

(イ) プロジェクト・マップングイベント運営のポイント

しかしながら、プロジェクト・マップングの実施に漕ぎ着けるためには、講義だけでは前に進むことができない。その解決に向けて大きく働きかけてくれたのはコーディネーターの存在である。外部講師の意図を理解し、そして生徒の現状を把握しファシリテートする役割、この役割を、本校コーディネーターが担ってくれた。

これにより、外部講師との連携をどう最大化していくか、生徒にとって未知の

学習事項に対して生徒をどう主体的にしていくかについて、本校教員が学ぶことにつながった。

イ 全体像の俯瞰と具体的なゴールセッティングの重要性

コーディネーターによる授業は、その多くは講義ではなくグループワーク等、ファシリテートすることで生徒の思考を促すものであった。そのファシリテートにより生徒の主体性を高め、活動のゴールに向けて一歩ずつ前進させていくためには、全体スケジュールを設定することでの

俯瞰と個々の授業のゴールセッティングを具体的にすることが大きなポイントであった。マーケティングの世界で活躍されているコーディネーターならではの手法であった。

本年度は、年度途中からの取り組みとなったため、全体像の俯瞰ならびにゴールセッティングについては、コーディネーター主導で実施していただいた。しかしながら、そのおかげで、次年度当初に教員がすべきことを学ぶことができた。担当の教員からは、年度当初に、生徒とよく話し合い、時にはファシリテートすることで、授業の全体像とスモールステップとなるゴールの具体的なセッティングを行いたいという声を聞くことができた。

全体テーマ

「時をかける高知」
高校生が伝える高知の魅力 with time traveler

✕

①なぜ高知城？
過去→現在→未来

②何を県民に伝えたい、
感じてもらいたい？

2 カリキュラム開発の柱となる情報マネジメント科2年生「マルチメディア」における日曜市プロジェクト

デジタル活用による日曜市の課題発見解決策を考える実践研究

高知商業高等学校 教諭 川崎 愛

1 主題設定の理由

2021年からセンター試験に代わって大学入学共通テストが実施されるようになり、問題形式が大幅に変更となった。学習指導要領の改訂に伴い、小学校ではプログラミング教育の導入、高等学校では普通教科「情報」が必修となった。また、コロナ禍でオンライン授業が必要となり、GIGAスクール構想、ICT教育も一気に進んでいる。小・中学校でのICT教育が進む中で、専門高校としての情報教育が今後どうあるべきなのか研究を試みようと考えた。

本校は、創立124周年の歴史と伝統を有する高知市立一校の商業高校として、これまで社会に有為な人材を数多く輩出してきた。校是「報本反始」の精神と校歌「鵬程万里」の心意気を受け継ぎ、時代を先取りする商業教育を展開し、21世紀を創造する人材の育成を目指している。「ビジネスマナー」「基礎学力」「市商マネジメント力」「学びに向かう力」を身に付け、「高知や社会に貢献し、進学・就職に強い、元気で、選ばれる商業高校」を目指す学校の姿としている。高知市立一校の高等学校の情報マネジメント科として、高知市に貢献し、特色ある教育活動を展開していきたいと考えている。

4学科の一つである情報マネジメント科は、これまで情報に関する知識・技術の習得に力を注いできたが、学外での実践活動は非常に少ない状況であった。コロナ禍で教育界にもICT活用が一気に広がったが、情報マネジメント科の従来の学習内容では、生徒が社会で活躍できる力を身に付けることは難しいと考えた。思考力・コミュニケーション力を向上させるために、情報の知識・技能習得の学習を継続しながら、その力で地域社会を活性化する力を習得することが重要であると考えたようになった。

そこで、今回、学習の場を選んだのは、歴史ある高知の街路市「日曜市」である。日曜市は1690年から開催されており、現在は高知城下町の追手筋で約900m、約400店が軒を連ね、国内に現存する街路市としては日本一の規模を誇る。高知市内では、火曜市や木曜市も開かれているが、出店者の高齢化や地元客の減少等、多くの課題を抱えている。

本科生徒に日曜市についてのアンケート（ロイロノート・スクール）を行った。アンケート調査結果から、日曜市に「行ったことがない」「行ったことはあるが小学生以下の時」と回答した生徒が調査対象生徒の6割を超えており（グラフ1）、日曜市の歴史について知っている生徒の割合は、調査対象生徒の4分の1という結果であった。また、本校社会マネジメント科が、日曜市の「お手伝い活動」をしてきたが、調査対象生徒の半数が、その活動について「知らなかった」と回答した。さらに、「20年後日曜市が続いているか」という質問に対して、「続いている」と回答した生徒が9割以上であったが、その理由は自分事として捉えることができていない回答であった（表1）。高知県民として日曜市を

自分たちで守っていこうという意識を感じ取れる回答は見られなかった。

以上のことから、日曜市の課題を再定義し、情報の知識・技能を生かして、新しいシステムの構築を行う活動を展開したいと考えた。

グラフ1 日曜市アンケート結果

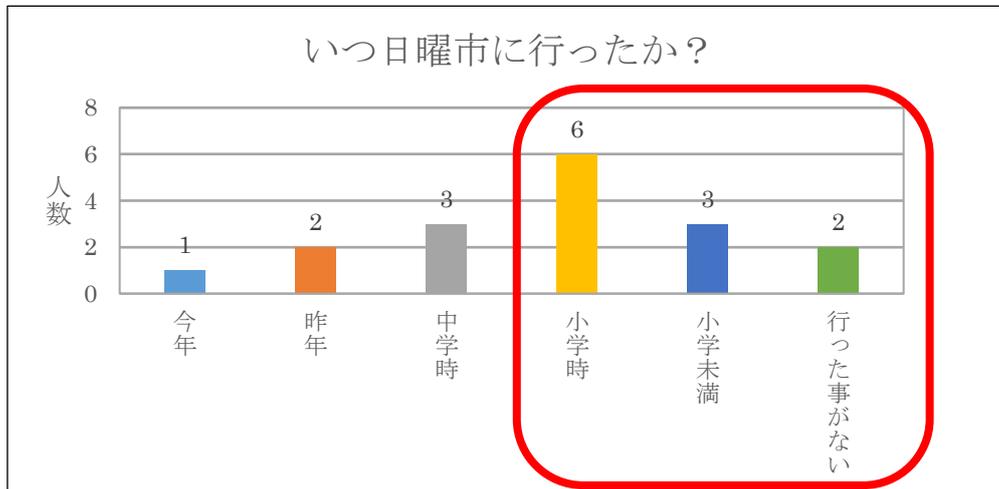


表1 日曜市アンケート結果

- 20年後も日曜市が続いていると思う理由を教えてください。（自由回答）
- ・ 300年以上続いているし、高知の名物として残り続けると思うから。
 - ・ 昔から続いているからまだまだ続くと思う。
 - ・ 高知の有名なイベントなので大切に守ってそうだから。
 - ・ 他県からの観光客にも人気で高知の有名なスポットだから。
 - ・ おばあちゃんが頑張っているから。

2 研究目標

生徒たちが主体的に、協働的にICT技術を活用した学習を行い、生きて働く思考力と課題発見解決力、コミュニケーション能力を身に付けていくことを目標とする。

3 研究仮説

ICTを有効活用して、日曜市（地域）の課題発見解決策を考え実践することで、生徒のICT活用力と課題発見解決力、コミュニケーション力が向上するであろう。

4 研究方法

(1) 対象生徒

高知商業高等学校2年 情報マネジメント科 パソコン活用応用類型18名

(2) PBLの手法を取り入れた授業展開

PBLとは、Project Based Learningの略称で、課題解決を繰り返し求められる激しく変化する社会に対応するための行動・思考をトレーニングする教育手法である。現在、

探究の時間で様々な学校がPBLの手法を使って、地域の課題発見解決学習を行っている。現在、私が内地留学している高知大学次世代地域創造センター地域DX共創部門では、多くの学校の学習支援を行っている。黒潮町や佐川町の学校で学習支援を進めていく中で、本校でもこの手法を取り入れ、思考力を高めていきたいと考えた。さらに、PBLの手法に情報マネジメント科の特色であるICT技術を組み込みながら、高知県の課題を発見解決する授業の展開を考えた。

(3) ルーブリック評価による検証

学習前後（8月・3月）に、生徒にルーブリックで表した評価規準表を用いてアンケート調査を行うことによって検証する（表2）。また、アウトプット時にはコミュニケーション力に特化したルーブリック評価を行う。8月の調査では、それぞれの項目において、B～C評価の生徒が非常に多い結果となった（表3）。活動後には、A評価以上に達成している生徒が増えることを目標としている。

表2 ルーブリック評価（課題発見解決力）

課題発見解決力		S	A	B	C
課題発見力	現状と目標を把握し、その間にあるギャップの中から、解決すべき課題を見つけだし優先順位付けができています。	現状と目標を把握し、その間にあるギャップの中から、解決すべき課題を見つけ出すことができる。	現状から目標を把握し、その間にあるギャップの中に問題を見つけることができる。	与えられた課題を正しく理解できている。	
課題分析力	課題の因果関係を理解し、かつ、本質を見出した上で、解決の方向性を認識することができる。	課題の因果関係を理解し、本質を見出すことができる。	課題の因果関係を理解し、そこから本質を見出そうと努力することができる。	課題の因果関係や本質を理解しようとする努力をすることができる。	
情報収集力	客観的な資料を複数収集し、説得力のある情報判断につなげようとしている。	複数の情報を収集、整理し、多面的な分析につなげようとしている。	ネット情報や新聞、文献等複数の情報を収集し整理できている。	ネット情報を活用し、最低限の情報を収集できている。	
発案力	課題に対して、複数の情報をもとに分析判断し、他者や社会と繋がりながらこれまででない解決策を合理的に考え出すことができる。	課題に対して、複数の情報をもとに分析判断し、他者と協力して合理的に解決策を考え出すことができる。	課題に対して、情報をもとに他者と協力して解決策を出すことができる。	課題に対して、自分なりの解決策を出すことができる。	
計画実行力	目的と目標を設定し、複数の方法から最善の方法を選択し、5W1Hを用いた計画を立てて実行できる。	目的と目標を設定し、計画を立て、その計画通りに実行できる。	目的と目標を設定し、計画を立てることができる。	目的と目標を設定し、指示されたことはできる。	

表3 ルーブリック評価（8月時点）

	S	A	B	C
発見力		1	11	6
分析力	1		11	6
収集力	1	3	9	3
発案力	2	2	9	5
実行力		4	9	6

5 研究内容

(1) 授業計画の立案

生徒に身に付けさせたい力と現状を明確にし、目指す姿に向かう授業展開を考えた。学習の流れを逸脱しないため、また教員間で授業計画を共有するため、グランドプラン(図1)を作成した。

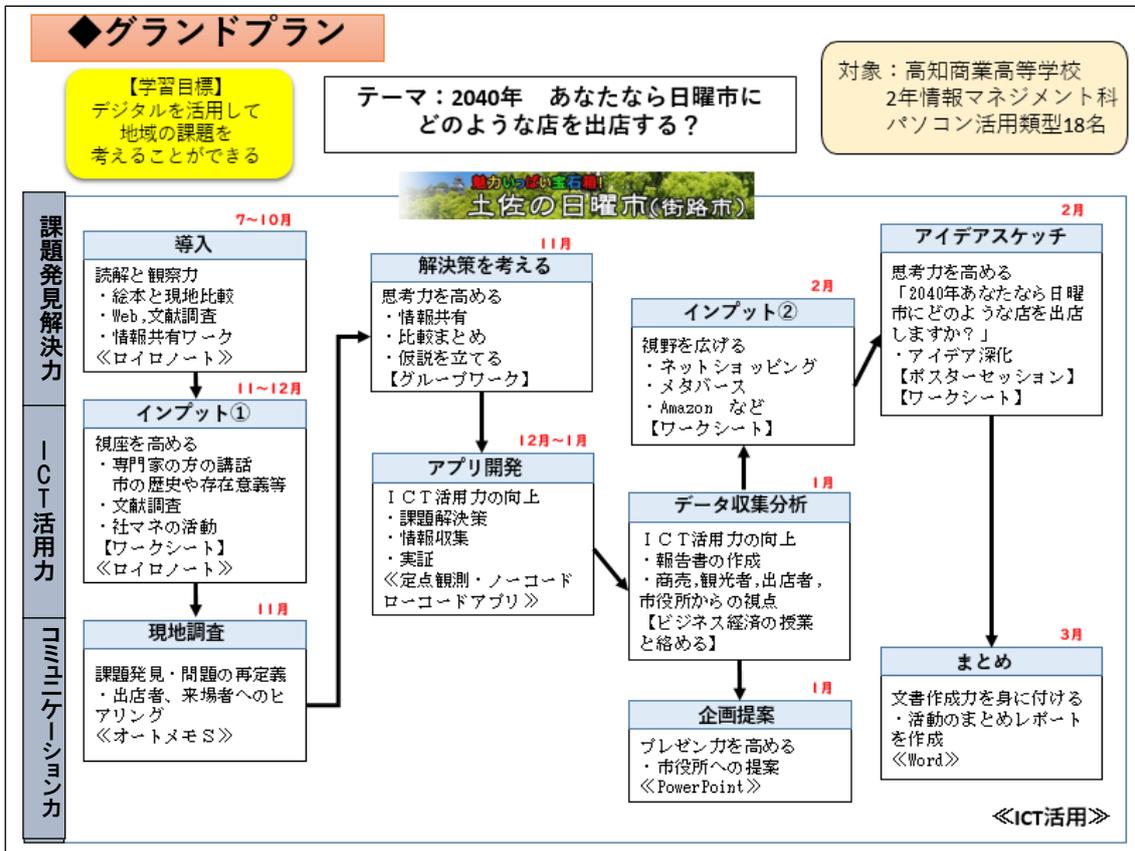


図1 日曜市活動のグランドプラン

(2) 授業計画

① 導入

まず、生徒が日曜市にどれだけ親しみをもっているかアンケート調査を行った。日曜市への興味関心を高めるため、導入では絵本『にちよういち』(西村繁男・1979年童心社発行)の読み聞かせを行った。また、アンケート結果より、日曜市に行っていない期間が長い生徒が多かったため、夏休みには日曜市の見学を課題とした。

② インプット

ア 調べ学習

生徒に、日曜市の概要について、Web調査から得た情報を文書作成ソフトでまとめさせた(図2, 図3)。しかし、たどり着いてほしかった高知市街路市活性化構想のような実際の調査結果の情報を得ることができず、内容が浅い状態であった。Web検索の仕方も再度教える必要があるのではないかと感じた。また、調べる際の視点を提示しておくことで、様々な視点から日曜市の情報を手に入れることができたのではないかと考えた。

日曜日について

開催日：毎週日曜日（1月1日・2日と、8月10日～8月12日は休み）
 開催時間：午前6時～午後3時 ※出店の準備・片付けの時間を含む
 長さ：約1km
 場所：高知市逢手筋

【概要】

元禄3年（1690年）以来、300年以上の歴史を持つ土佐の日曜日。毎年（1月1・2日）とよまこし祭り期間（8月10～12日）を除く毎週日曜日開催されています。午前6時から午後3時頃まで、高知のお洒落な逢手筋において、金銀約100にのぼる約300店の軒を並べています。新鮮な野菜や産物はもちろん、金物、打ち刃物、漆木なども売られており、市民と県外からの観光客などもあわせると1日に約17000人が訪れる生活市です。

【グルメ・お土産】

- ・いも天
- ・うどん 田舎寿司
- ・サーロインステーキ（焼焼き）
- ・ソフトののりトッパ
- ・天然果汁100%のゆず
- ・ぶんたん
- ・わらび餅
- ・アイスクリン&はしまき
- ・土佐の焼つけ
- ・惣丁

【街路市】

日曜市に代表される【高知の街路市】は、平日にも開催されています。日曜日ほどの出店数や規模ではありませんが、朝の新鮮な産物に溢れています。地元のお客さんが多く訪れることもあり、お店の人はお客さんとの会話を楽しみに行っているそうです。地元の人とふれ合いたい方は、ぜひ平日の街路市にも足を運んでください。

- ◆ 火曜日…高知市上町4丁目・5丁目で開催 ※午前6時～日没1時間前
- ◆ 木曜日…高知市本町4丁目で開催 ※日没の直～日没1時間前
- ◆ 金曜日…高知市栗岩町1丁目で開催 ※日没の直～日没1時間前

図2 生徒の調べ学習まとめ①

1. 日曜日調査

- 開催日は、毎週日曜日。4月～9月は午前5時～午後8時、10月～3月は午前5時30分～午後5時となっている
- 休みとなるのは年始の「1月1・2日」と、よまこし祭り開催される「8月10～12日」が日曜日と重なったときのみ
- 開催場所は高知市逢手筋
- 地元ライターおすすめのお店
 - ・太平商店のいも天
 - ・うどんある 田舎寿司
 - ・土佐和牛のサーロインステーキ
 - ・文旦（ワッケー、ジュース）
 - ・幸せのわらび餅
 - ・はしまき&アイスクリン

日本一のお洒落市

高知市の逢手筋からまっすぐ東に延びる逢手筋。日曜市は、大町にもその沿側 2 軒並ぶを占拠して立ち上り、路上で開かれる店（いち）としては日本最大級の規模を誇ります。人口30万ほどの地方都市に、これほどのスケールを誇る街路市があるということ、ほとんど高知にだけ見られるのではないでしょうか。約17,000人の人出で賑わいます。

2. 街路市

> 火曜日 水露のよで開かれる市（上町4丁目・5丁目）

高知市の中心部を東西に走る電車通り。その上町4丁目から一つ南に入った通りに火曜市が並びます。この通りには幅2mほどの水路が東西に流れて集まっています。この水路に戸板を敷いての出店です。買い物とともに同様の歴史ある景観も楽しめます。

> 木曜日（高知県庁前）

高知市を東西に走る電車通りと高知県庁からの南北道が交差する「県庁前」。そこから南へと木曜市が並びます。県庁や市役所、オアシスビルが立ち並ぶ好立地から、日曜市に次いで人気が高く、手軽な軽食や観光的食材を買い込んだりする客も見られます。

> 金曜日（栗岩町1丁目）

栗岩町西側の南北の通りを北へ向かうと、南方を東西に横切る「栗」の高架が見えてきます。赤橋は、この高架下に設けられています。古い住宅地に隣接していることなどもあり、買い物の多くは地域の住民で、出店者たちも長い時を重なる土曜でしっかり眠られています。

図3 生徒の調べ学習まとめ②

イ 講話（高知市商工観光部産業政策課街路市係）

高知市商工観光部産業政策課街路市係の方から、「土佐の街路市の概要令和3年度版（高知市商工観光部産業政策課街路市係発行）」をもとに講話を聞いた。

生徒は、積極的に質問をすることができ、自分たちが課題だと思っていたことは単なる疑問であったことに気が付いた。

- 生徒の振り返り
 - ・ 市役所の方の感じている課題は後継者がいないこと。
 - ・ 自分が課題だと思っていたことがすぐに返されて、自分の考えていた課題は質問でしかなかったことに気が付いた。
 - ・ 瀬戸大橋ができてから観光化してきたことが分かった。
 - ・ 市役所側の課題は空いたスペースをどう活用するか。若者の出店者が増えるにはどうすればよいか。
 - ・ このままの状態が続けば日曜日でも衰退してなくなってしまうと感じた。
 - ・ 地元客のリピーター率の上昇ないしは日曜日での買い物の習慣付けが課題。

ウ 火曜日との比較

日曜日との比較をするために火曜日の見学を行った。雨天により出店数及び来客者は少なかったものの、生徒は出店者との会話を楽しめたようである。その中で、生徒は、街路市の魅力は出店者とコミュニケーションをとることであると気付くことができた。生徒から、街路市に対するイメージが変わったという感想も得ることができた。

- 生徒の振り返り
 - ・ 火曜日はリピーターが多く、お客さんとの距離が近い。
 - ・ 火曜日は日曜日より出店数が圧倒的に少ない。
 - ・ お客さんが少なく、出店者さんとの会話を楽しむことができた。
 - ・ 火曜日は日曜日と違って観光客が少なく地元客が多かった。

- ・ 日曜日より規模が小さくて何回も回れたので品物選びがゆっくりできた。
- ・ 水路の上に板を張ってテントを立てていた。
- ・ 火曜日も日曜日と同様、出店数が増えてほしいと考えている。
- ・ 商品ラインナップが似ている。旬の果物や野菜が多い。
- ・ ただただ話すだけで楽しい。日曜日より話がしやすい。
- ・ 街路市の魅力は販売者との距離感。それを知ってもらうことから始めたい。
- ・ 街路市におけるコミュニケーションは重要なことだと分かり、楽しかった。
- ・ スーパーやデパートにはない街路市の魅力を肌で感じる事ができた。

エ 文献調査

対象生徒には5冊の文献から得た情報をグループごとに模造紙にまとめさせた。ここでは、今から50年程前の古い文献や大学教授・高校教諭の調査という本校生には馴染みの薄い文献に触れさせることで、生徒に読解力を身に付けさせることや、発表させることでプレゼンテーション力の向上を目的とした。

「ア 調べ学習」時の課題を踏まえ、「幼稚園、小学校、中学校、高等学校及び特別支援学校の学習指導要領等の改善及び必要な方策等について（答申）」に書かれている中学校社会科における調べ学習の視点を示した。

○ 中学校社会科における調べ学習の視点

- ・ 社会的事象の意味や意義、特色や相互の関連
- ・ 位置や空間的な広がり、時期や時間の経過、事象や人々の相互関係
- ・ 地域の人々や国民の生活との関連付け
- ・ 地理的環境と人々の生活
- ・ 歴史と人々の生活
- ・ 現代社会の仕組みや働きと人々の生活

さらに、事実と真実を区別して読み取るよう指導することができたことで、生徒は高知の地形や人柄等、社会的な視点で日曜日を見ることができたと感じている。本研究における事実とは「実際に起こった事柄のこと」、真実とは「事実に対する人それぞれの捉え方」と定義する。生徒が模造紙にまとめる作業では、どのように聞く人に伝わりやすいか、1枚にまとめる際の手順について確認を行った。

全体発表を行い、発表後には、意見や感想、疑問点等書き出したポストイットを貼りながら仲間同士で協議をすることによって内容をより深めることができた(写真1)。また、生徒に事前にルブリック評価表(表4)を配付し、到達目標を意識させて発表を行った。

○ 文献調査に利用したもの

- ・ 高商研修第二号(1957年高知商業高等学校)
- ・ エコノミスト(1987年11月17日号)
- ・ あすの農村(1976年新日本出版社)
- ・ 土佐の定期市に関する覚え書き(1)(1998年玉里恵美子・吉成直樹)
- ・ 高知市街路市活性化構想(2015年3月高知市産業政策課)

写真1 文献についてまとめた模造紙（左：発表時、右：協議後）

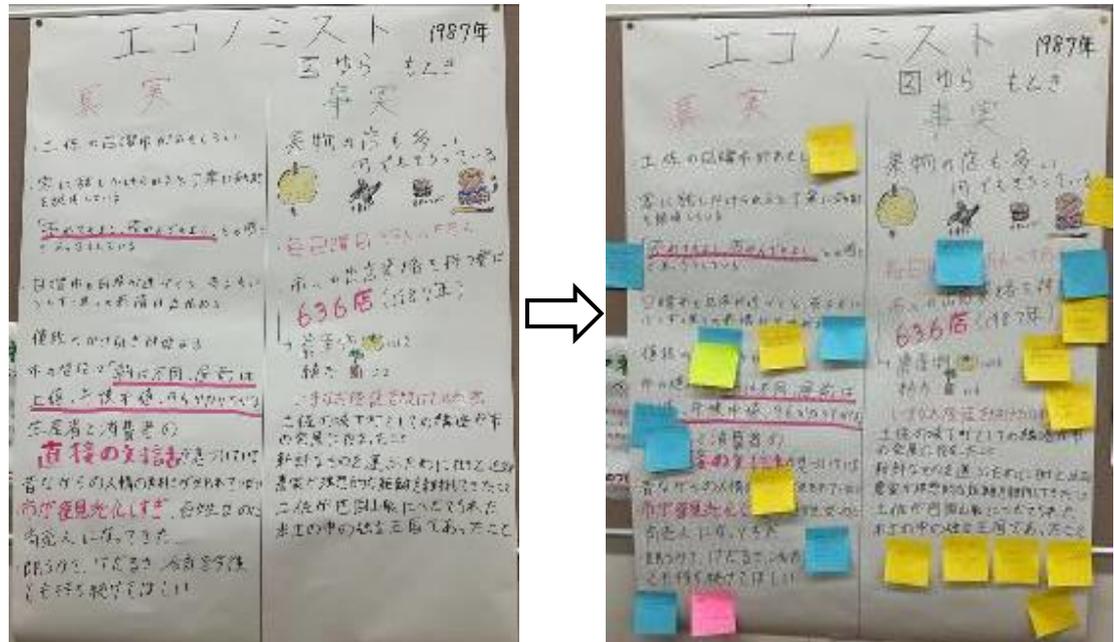


表4 ルーブリック評価（プレゼンカ）

	S	A(目標)	B	C
内容	十分に調べることができる	調べられている	やや不足している	全く足りていない
発表態度	<ul style="list-style-type: none"> Aに加え熱意が感じられる態度であった 豊富な語彙力や適切な間話の抑揚など表現力がある 	<ul style="list-style-type: none"> Bに加え身振り手振りを効果的に使っている 原稿に頼らず語り掛けるように話している 	<ul style="list-style-type: none"> 聞き手の方を向き説明できている 原稿を見ながら適切な声の大きさや速さで話している 	<ul style="list-style-type: none"> 聞き手に伝わりづらい発表態度であった 資料を読んでいるだけ、声が聞こえない
見やすさ	Aに加え手書きのイラストを用いて表現するなど聞き手の注意を引く工夫がされている	協調の色やイラスト等に規則性をもたせ全体に統一感をもたせている	協調部分の色を変えたり、文字を大きくしたりするなどの工夫が見られる	関係のないイラスト等が過度に使用されている

オ 講話（高知新聞社）

高知新聞社の記者で10年程前に日曜市の取材を行っていた方から、「自分なりの日曜市の楽しみ方&取材の仕方・コツ」について講話を聞いた。

- 生徒の振り返り
 - ・ 自分の興味、好奇心や小さな疑問を見つけ日曜市を楽しんでいきたい。
 - ・ 街路市は商売の原型である。
 - ・ 日曜市がどうして続いてきたのか考えながらめぐりたい。

- ・ 自分が面白いと思ったものを見たり聞いたりすることで新しい発見ができる。
- ・ 相手の話をじっと聞き興味を示すことで、相手に気持ちよくしゃべってもらうことを意識していきたい。
- ・ 相手に話を聞く際には、氣息を合わせていくことは普段から気をつけていきたいと思った。
- ・ 話し方のコツや日曜市の楽しみ方等，人と関わるために大切なことが学べた。

カ 日曜市見学（グラフ2，写真2・3）

「オ 講話」の後，日曜市をとことん楽しみたい生徒5名と日曜市へ見学に行った。買い物を楽しむだけでなく，出店者とのコミュニケーションも楽しむ様子が見られた。これによって参加生徒は，自分なりの楽しみ方を発見し，自分なりの視点をもつことができるようになったと感じている。

日曜市を見学したことについても「エ 文献調査」と同じく，模造紙にまとめて発表を行い，仲間同士で共有した。発表者からは，Web検索や文献で調査をした後，現地を訪問することで，見る視点が変わり，これまで気付かなかったことに気付くことができたという感想があった。「高齢化が進んでいると思っていたが，意外と若い出店者も多かった」，「レジ袋有料化なのに，ほとんどの店でレジ袋をくれた」，「ゴミ箱がない」など，日曜市を見学したからこそその気付きが見られた。また，発表を聞いていた生徒からも，実際に見学した人の発表には説得力があったとの感想があり，現地での体験は非常に大切なことであることが分かる。このことは，表3のループリック評価を点数化したグラフ（次項グラフ2）より，見学に行った6班の発表の評価が一番高いことから分かる。

現地での出店者との会話は，ボイスレコーダーで録音しており，後日，AI機能をもつ音声認識（オートメモS）により文書化する予定である。AIの分野がどこまで進んでいるのか，また課題はあるのか等，現状とこれからのAIについて生徒が考察を深めるきっかけとなればよいと考えている。

グラフ2 発表の結果

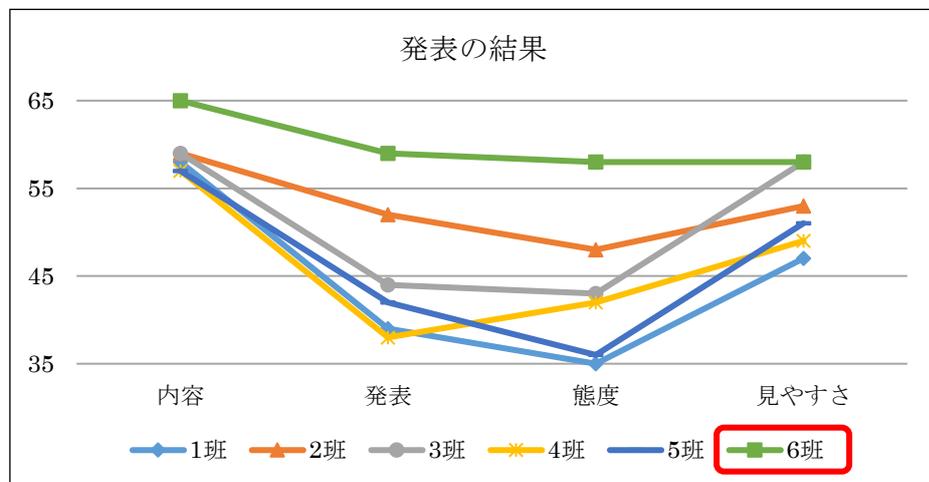


写真2 日曜市見学の様子



写真3 日曜市見学の様子



③ 課題の設定

着眼点整理シートと課題解決策を考えるワークシートを冬休みの課題とした。提出物からは、ターゲットに対する分析が甘く、アイデアもありきたりなものになっていた。

着眼点整理シート				
だれが (具体的に)	どんな場面で いつ、どこで	何に困っている	解決したら どう思う？	気持ちが変わったら 何が起ころ？

氏名 _____

アイデアスケッチ 日曜市の課題を解決する	
解決策をひとこと	
説明図やイラストOK	どんな人がどう変わる？ 人が変わると社会/経済はどうなる？ どのようなデジタル技術を使う？

そこで、富士通ラーニングメディアの方にご協力いただき、デザイン思考とエンパシーマップについての講話・演習を行っていただくことにした。

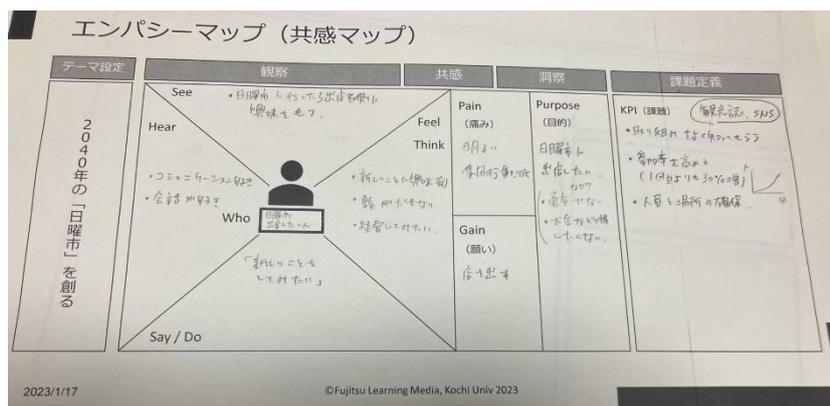
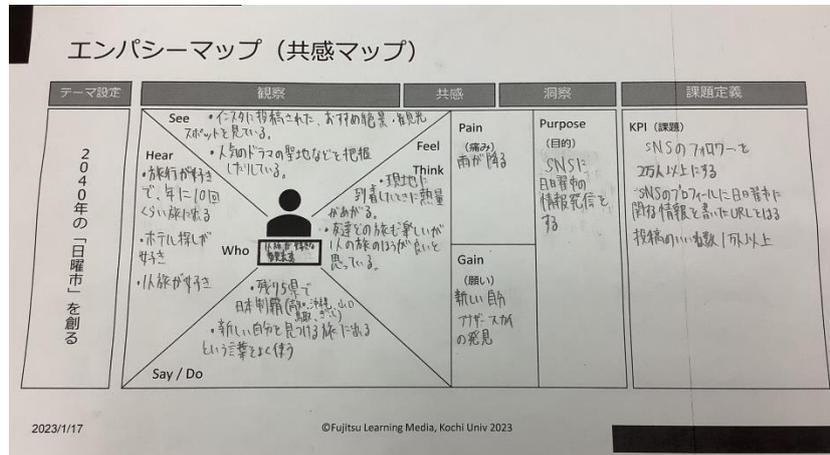
○ 生徒の振り返り

- ・ 問題と課題の違いが分かり、課題設定の意味を考えさせられた。
- ・ ターゲットを絞り潜在ニーズを観察し解決策を考えていきたい。
- ・ ターゲットとする人の趣味や趣向、家族構成など周りの環境など様々な視点で見ることによって、より具体的な解決策を導き出せることが分かった。
- ・ 冬休みの課題で提出したものがまったく具体的でなかったと感じた。
- ・ これまで「地元客」「観光客」など大きな括りでしか考えられていなかったことに気が付いた。
- ・ 人の行動の意味を考えていきたい。
- ・ 新しいアイデアを出すのも良いが、既存のものを組み合わせるという方法もあることが分かった。

エンパシーマップとは、共感マップと違って、ターゲットとした人物が、普段どのような環境で生活をしていて、その中でどのような感情を抱いているのかを理解す

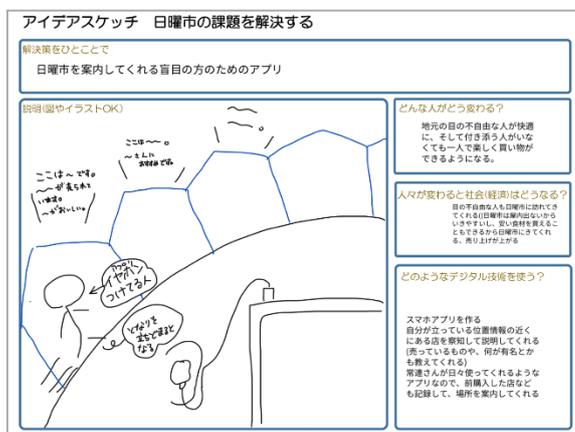
るための分析シートである。分析を行うことで、その人の本質的なニーズは何かを探る。

生徒はそれぞれで対象者を決め、日曜市に来ている人、日曜市に来るまでに悩んでいる人、出店したいけどできない人、日曜市にまったく関心のない高校生というように、それぞれで分析を行った。

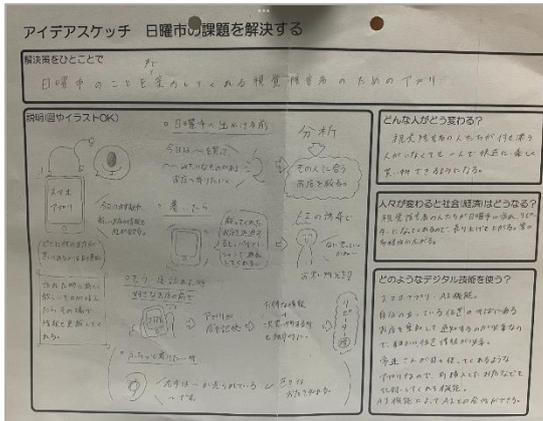


冬休み課題のアイデアスケッチと講話・演習後のアイデアスケッチを比較してみると、変化は一目瞭然であった。エンパシーマップで分析を行うことで、ターゲットの気持ちに寄り添うことができ、ニーズを考え、詳細なアイデアを出すことができたと感じている。

冬休み課題のアイデアスケッチ



講話・演習後のアイデアスケッチ



エンパシーマップとアイデアスケッチは全員が発表を行った。オンラインを利用して、高知新聞社の方や富士通の方にも聞いていただき、それぞれにコメントをいただくことができた。外部講師の方には、「ターゲットの分析が良くできている」や「本当にあれば良いと思うアイデアや、すぐに実現できそうなアイデアもある」と高評価をいただいた反面、「日曜市の一番の魅力である出店者との会話にもっと重点を置くべき」というご意見もいただき、生徒もまだまだ考えなければならないことがあると課題が見えた様子であった。

アイデア発表評価シート							
氏名 ()							
日曜市の現状を把握し、課題を設定し、これまでにない新しいアイデアで解決策を発表する。							
No.	氏名	評価の観点	実現性	独自性	効果性	提案の意図	合計
			1年以内に実現可能なアイデアであるか	独自の視点で考えられた今までにないアイデアか	実施の効果が論理的に考えられているか	なぜそれを考えたのかニーズや課題が伝わるか	
		5段階評価	1 0% 2 25% 3 50% 4 75% 5 100%	1 不十分 2 やや不十分 3 標準 4 やや優れている 5 優れている	1 不十分 2 やや不十分 3 標準 4 やや優れている 5 優れている	1 不十分 2 やや不十分 3 標準 4 やや優れている 5 優れている	
		比重	2.0	2.0	1.0	1.0	30
1							
2							
3							
4							
5							
							コメント

④ 創造・検証

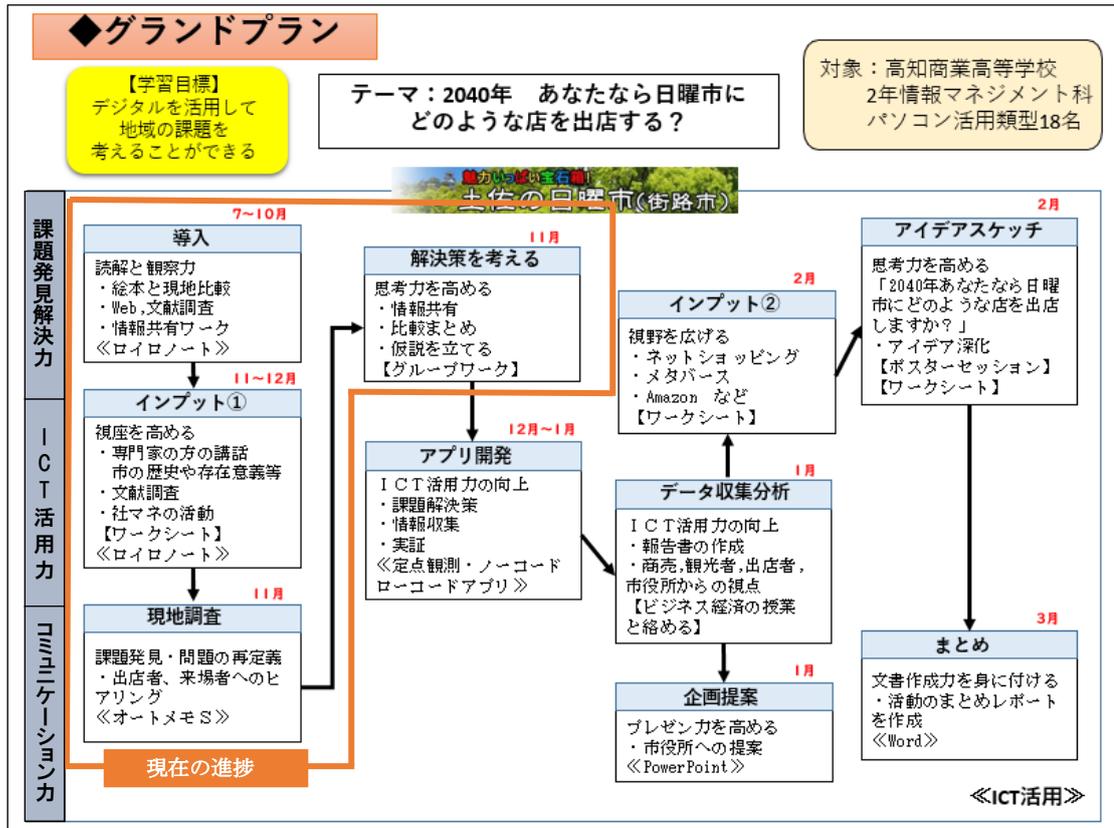
専門家からアイデアスケッチで出した解決策についてアドバイスをを受け、ブラッシュアップする。即時に実現可能な解決策であれば、検証ツール（定点観測・ノーコードローコードアプリ等）を制作し、検証する。まだ実現可能でない技術が入ったアイデアであれば、現在のデジタル技術ではどこまでできるのか調査する。生徒からどのような解決策が出てくるか、現段階ではまだ分からないが、生徒がこれまでにない解決策を考えて提案ができるようになることを期待している。

⑤ 振り返り

課題から解決策までを企画書にまとめ、市役所街路市係に提案 (PowerPoint) を行う予定である。また、最終はこれまでの学習のまとめをレポート (Word) にまとめる。

6 考察

現在、検証の途中であるため、ここまでの考察について述べる。



ここまでの実践において、課題発見のために文献調査や現地調査をしっかりと行うことの必要性を学ばせることができたと感じている。Web調査の際には書いてあることをまとめることしかできななかったが、文献調査の際には真実と事実を読み取ることができていたことが成果であると考え。当初のアンケートでは自分たちが主体的に解決策を考えようという結果は見られなかったが、現地調査をして見えてきた課題に対して、デジタル技術を利用して自分にできる解決策を考えようとする姿が見られるようになった。

また、発表の際には堂々と調べたことを話すことができ、発表後には「いっぱい調べたら自信をもって話すことができた」や「緊張したけど分かりやすく身振り手振りをつけて頑張った」という声が聞かれた。この実践を通してコミュニケーション力の向上にもつながっていると考えられる。

これらは3月のルーブリック評価の結果に表れるものであると信じている。

これからの情報教育は、知識・技能を学ぶだけでは不十分であり、それをういて課題発見・課題解決策を考え発信していく発想力をも鍛えなければならない。その大前提としてインプットが大切であることが今回の実践で分かった。本テーマであるICT活用についてはまだ有効活用とまで至っていないが、アプリ開発等を行う以前に課題発見や解決策を考える力を付けるべきである。過去から現在までの状況を知り、未来を考えていく必要がある。そのためには、問題を自分事として捉えるためのインプットが大切である。本校生徒はWeb調査だけでは不十分であり、専門家の講話を通して地域の課題を身近に感じ、文献調査で知識を習得し、実際に現地に足を運ぶことで、問題を自分事として捉えることが

できるようになったと感じている。このような経験を積むことで日常生活から課題を見つけ、自分たちで解決する思考力と課題発見解決力を身に付けることができると考える。

高校3年間で課題発見解決学習を繰り返し行い、生徒が考える機会を提供していきたい。生徒に任せたままにせず、教員が適切なテーマ設定と問いかけを行うことで生徒の活動を広く深くすることができると感じるので自身もその技術の向上に努めたい。そのためには、教員側の知識・技能も必要となるので、自身の日々の生活からも探究を意識していきたいと思う。

また、商業科内での連携だけでなく他教科他科目での連携があればもう少し時間的な余裕ができ、様々な視点からの学習ができるのではないかと考える。例えば、日曜市の歴史の学習は地歴公民科の授業で行い、データ分析の際は数学科で行うなどといったことができれば、教員の負担も分担されるであろうし、より専門的な学習になるのではないだろうか。教科間で連携したカリキュラムの構築を行い、教員間の連携のもと進めていければよいと考える。

7 おわりに

今回はインプットの時点で、生徒が自分視点で日曜市を捉えることができず、うまくいかなかった。日曜市を深く知ることができなかつた原因として、生徒に興味関心を十分にもたすことができなかつたことが挙げられる。私自身の経験から、日曜市は食べ歩きをしたり、出店者との会話を楽しんだりという体験が楽しく、そこから親しみをもち始めたということもあり、生徒にもそれを体験させてから始めればよかつたと感じている。しかしながら、コロナ禍という時世もあり、生徒にこの経験を授業の中で、十分にさせられなかつたことが今回の反省である。

これまで知識・技能習得の学習をメインにしてきた情報関連の授業において、探究学習の要素を加えると時間確保が不十分であった。カリキュラム設計と運用マネジメントをしっかりと考え、他教科他科目との連携をすることで効率よく学習することができるよう、計画していきたい。

私も生徒も探究学習に慣れていないこともあり、課題の設定がうまくできなかつた。指導の方法も難しく、生徒は専門家の講話を聞くとそちらに引っ張られたり、ありきたりの回答が多くなつたりということが見られた。専門家との活動内容や目標の共有をしっかりと行わないといけなかつた。生徒がやらされ感をもたないよう興味関心のある課題の設定を考えなければならなかつた。また、生徒の現状と身に付けさせたい力を把握した上で目標を設定して、十分な教材研究を行う必要がある。

自分視点で課題を発見し解決する方法を考えることが求められる中で、私たち教員はそのファシリテーターとして多様な教養力を身に付けなければならなかつたと感じた。生徒の考えの理由を問うなどの教員と生徒のやり取りが重要であり、発問の重要性を感じている。また、探究の能力は繰り返し行うことが重要であるので、小・中学校で学習してきたことが活かされるよう高等学校での探究学習を継続して行っていきたい。

<参考文献>

- 1 西村繁男 1979年 『にちよういち』 (童心社発行)
- 2 田村学 廣瀬志保 2017年 『「探究」を探究する』 (学事出版)
- 3 佐藤浩章 2021年 『高校教員のための探究学習入門』 (ナカニシヤ出版)
- 4 安斎勇樹 塩瀬隆之 2020年 『問いのデザイン』 (学芸出版社)
- 5 西岡加名恵 2016年 『教科と総合学習のカリキュラム設計』 (図書文化)
- 6 ジョン・カウチ ジェイソン・タウン 2019年 『Appleのデジタル教育』 (かんき出版)
- 7 ティム・ブラウン 2014年 『デザイン思考が世界を変える』 (早川書房)
- 8 オードリー・タン 2020年 『デジタルとAIの未来を語る』 (プレジデント社)
- 9 高知大学次世代地域創造センター 2021年 『PBL 指導者向けプロジェクト学習ハンドブック』

3 令和4年度課題研究テーマ

(1) 総合マネジメント科特進コース

高知の未来～高校生の私たちにできること～

私たち特進コースは今年度、高知の魅力とSDGsとの関連性、高知の課題発見とその解決策について研究してきました。高知にはたくさんの魅力があり、一方で解決しなければならない課題も少なくないことを実感しました。課題研究を通して、この高知のために私たちができることや、将来、私たちがどう活躍できるかなど、考え研究したことについて発表します。



(2) 総合マネジメント科ライセンスコース

高知県や社会に貢献するために～高知県×SDGs～

私たちライセンスコースは「高知県や社会に貢献するために」をテーマに、探究学習に取り組んできました。本年度はSDGsの観点から高知県や社会における課題は何か、自分たちには何ができるのかについて考えました。班ごとに実際に取材や体験を通して感じたことを、探究論文にまとめました。今日は高校生活の学びの集大成として発表します。



(3) 社会マネジメント科国際コース

国際貢献への第一歩 ～私たちの挑戦～

私達は、2年次から世界のさまざまな国際問題について学んできました。この学びは、「国際社会と高知県の為に自分にできることは何だろう」と考えるきっかけを与えてくれました。今回の発表では、「国際貢献と地域貢献」という2つの目的の達成に向け取り組んだプロジェクトの過程で何を学び、これからの社会を生きてく私たちに必要なことについて発表します。



(4) 社会マネジメント科地域実践コース

高知ラブプロジェクト with コロナ～未来につなげる地域貢献～

- ★「地域貢献」を目的に取り組んだ私たちの活動はどのようなものだったのか。
 - ★私たちの考えていた「地域貢献」のカタチとはどのようなものだったのか。
 - ★本当に「高知に貢献する」活動になったのか。
- 私たちが活動をとおして得た学びや気づき、失敗してしまったことについてまとめました。2年生1年生へ受け継いでもらいたい私たちの想いを発表します。



(5) 情報マネジメント科

「時をかける高知」 高校生が伝える高知の魅力 with time traveler

- 1: 今までに前例のない「新しいことにチャレンジ」しよう!
 - 2: 情報マネジメント科3年の33名が「自分や得意なこと」を活かそう!
 - 3: 問題や難しいことがあっても「仲間とチカラを合わせて」乗り越えよう!
- ④: 何を県民の皆様伝えたいか・感じてもらいたいか想像力を豊かに持って33名全員が作品制作に取り組みながら、学んだこと・苦労したことなど1・2年生に伝えたい内容を発表します。



(6) スポーツマネジメント科

高知をスポーツで元気にする

私たちはスポーツマネジメント科らしく、「高知をスポーツで元気にする」をテーマに、各自が取り組みを進めてきました。高知県の各種スポーツの現状を知り、スポーツ活性化のために行われている取り組みを高知県だけでなく、世界にも目を向けて調査することで新たな気づきを得ることができました。勝ち負けだけでなく、生涯にわたって楽しむことができるスポーツを取り上げて発表します。



4 課題研究発表会及び市商創造プログラム報告会（2月15日実施）

(I) 実施要項

令和4年度 高知商業高等学校 課題研究発表会 及び 市商地域創造プログラム報告会 実施要項

- 1 目的 生徒自らの興味・関心，進路希望等から商業の各分野に関する適切な課題を設定し，創造的に解決する力ことに取り組んできた課題研究授業における生徒の学習活動についてまとめたプレゼンテーションを校外に広く発信するため実施する。
- 2 日時 令和5年2月15日（水）13：30～16：00
- 3 場所 高知県民文化ホール オレンジホール
- 4 内容 各科・コース別に構成される3年生6チームが，それぞれ課題研究授業の成果・課題についてプレゼンテーションを実施する。1・2年生は発表会に参加する。
- 5 日程

時間	内容
13:00	開場・受付開始
13:10	出席確認
13:15	直前説明
13:20～16:00	課題研究発表会 1 開会 2 プレゼンテーション発表（1チーム15分程度） 【発表する科コース名】 ① 社会マネジメント科地域実践コース ② 総合マネジメント科特進コース ③ 総合マネジメント科ライセンスコース ====休憩==== ④ スポーツマネジメント科 ⑤ 情報マネジメント科 ⑥ 社会マネジメント科国際コース 3 新時代に対応した高等学校改革推進事業 学校長発表 4 閉会式・講評・謝辞
16:00	閉場

- 6 条件等
 - (1) 発表チームについて
 - ① 同じ科・コースに所属する当該年度の3年生によって構成すること
 - ② 発表者として出場する生徒の人数に制限はない
 - ③ 1チームは同じ科・コースであれば2班以上の構成で発表してもよい
 - ④ チームの代表者を1名おくこと
 - (2) 発表内容について
原則，自らの課題研究の授業で取り組んだことを基にすること
 - (3) 発表時間について
1チーム発表時間は，15分程度

(2) 発表生徒



3年生代表生徒（6チーム）集合写真

(3) 来賓

- 森 和美氏（高知大学次世代地域創造センター 地域 DX 共創部門）
- 宮地 瑞恵氏（株式会社サンプラザ 商品部 菓子・アイスバイヤー）
- 山崎 勇子氏（株式会社サンプラザ 塚ノ原店 グローサリー部門）
- 竹内 清貴氏（高知市教育委員会 学校教育課長）
- 中屋 晶子氏（高知市教育委員会 学校教育課 学校教育班長）
- 岡崎 伸二氏（高知市教育委員会 情報教育学校支援アドバイザー）

(4) 生徒による感想

- 各科の取組を聞き、今後3年次で取組む商品開発等について、これまで以上にイメージすることができた。来年はラオス学校建設活動 30 周年の節目の年である。生徒会長として、30 周年の取組をまとめていきたい。
- 似たような地域課題であっても、解決へのアプローチ方法は違っていることに気づいた。

(5) 講評

体験やデータに基づいた発表であった。代表生徒（3年生）の普段の授業の様子が想像できる内容であった。隠されたテーマである「高知の未来」「時空を超えた高知の姿」をそれぞれが描くことができた。3年生の発表はゴールではない。スタート。市商での学びが必ず役に立つ。学びを深めていってほしい。