

第1章 文部科学省の研究指定6年間を振り返って

1. 探究活動の始動

(1) 探究創造の始動

浜松学芸高校は浜松市内中心部に立地し、普通科と芸術科を有する高等学校です。1996年に校名を現在の浜松学芸高校に変更し、普通科は進学校を重視する演習科目を多く設置したカリキュラムを設定しました。夏休みなどの長期休みの間には教員独自の授業を展開する「ゼミ」を実施しており、探究的な学びはこのゼミの集中講座からスタートしました。フィールドワークに基づく地図作りに取り組んで3年目となる2015年には身近な地域を調査して地図を作成する「私たちの身の回りの環境地図作品展」において、国土交通省国土地理院賞を受賞するまでに活動を深化させることができました。

2016年度には担当教員を地歴科教員3名に拡大し、浜松市の地域調査を町並み・食・ポスターの3つのチームに分かれて地域の魅力を発見するフィールドワーク活動をスタートしました。食チームでは地域のブランド牛の低価格部位を用いたご当地おにぎりを地域の飲食店の力を借りて開発、町並みチームでは再開発によって失われた浜松城下の町並みを観光資源として景観復元の提案を、ポスターチームでは浜松市北部を走るローカル鉄道の天竜浜名湖鉄道の魅力発進ポスターの制作に取り組みました。このポスターチームの制作したポスターをカレンダーにして販売する計画で地元のアイディアコンテストに参加し、最優秀賞を受賞することができました。こうして教科指導以外の活動の下地が作られ、地歴科教員以外でも様々な教科活動と連動した活動の可能性を検討していくことになりました。

こうした蓄積を経て、2017年度には部活動と同じ扱いとなる課外活動として「探究活動」が始まりました。探究活動は「人文科学・自然科学・社会科学・芸術・生活」の分野から、好きなテーマや課題を深く掘り下げ、探究した成果を文化祭などの場で発表する活動です。この探究活動社会科学部分野の中の地域調査班が、後の地域創造コース立ち上げの前身となる活動となりました。



▲地域の地図製作の作品

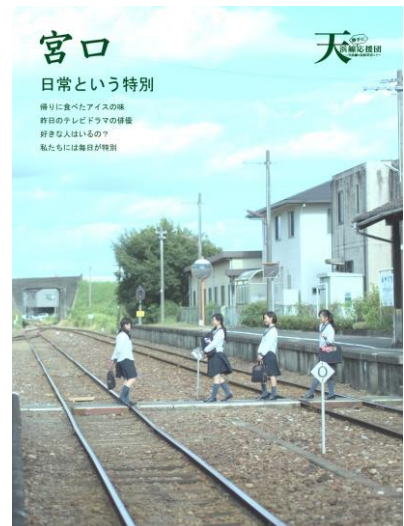


▲地元のコンテストの様子

（２）探究活動の深化

探究活動の地域調査班立ち上げ当初集まったのはわずか５人でしたが、この生徒たちと丹念に沿線のフィールドワークを実施しました。活動が始めるにあたって撮影の許可を申請した際の鉄道会社の反応は薄く、生徒も推薦の加点材料になればという程度の思いで参加している状況でした。しかし、フィールド調査を重ねていくと、多くの駅舎が文化財に登録されていたり、沿線のどこか懐かしさを感じる風景だったり、多くの魅力が存在することに気づいていきました。そして、これらの価値をどのようにしたら発信できるか、生徒たちが少しずつ前向きに考えるように変化していきました。

最初に、発信として取り組む内容として、「全 39 駅でポスターを制作し等身大の高校生の青春と懐かしい景色を重ね合わせる」という大きな枠組みが決まりました。当然のことではありますが、撮影は何日もかけて行うこととなり、その中でいつの間にか現地に行く楽しみや仲間と撮影を行う楽しさが増していき、生徒個々の自己肯定感が高まっていくのを驚きとともに見守ってきました。そこから単なる知識を詰め込む学習ではなく、フィールドワークのような実体験を伴った学びには、生徒が自ら主体的に学ぼうという変化をもたらす効果が期待できると確信しました。



▲制作したポスター　すでにこの時には現在につながる形の基礎は完成していた

（３）活動のポリシーを構築する

わずか５人でスタートした地域調査と魅力発信活動でしたが、翌年には部員 28 名を抱える人数へ拡大しています。地域の魅力を発信する活動は 2024 年度現在も継続しており、生徒たちが興味をもった活動を持続させています。発足当時も活動が新聞やテレビなどで取り上げられるようになると、多くの同じようなポスター制作や PR 活動の依頼が来るようになりました。生徒たちとそれらの依頼を受けることについて話し合う中で、活動の趣旨を共有するためのセルフブランディングの必要性を考えるようになっていきました。そこから導き出された内容は以下の４点でした。

- 1：知っている場所から行ってみたくなる場所への変化を促す
- 2：中高生には共感を、大人にはどこか懐かしさを感じる青春を演出する
- 3：いつか戻ってきたいと思える街の魅力を発信する

4：地元の企業と協働する

この活動のポリシーは現在も地域調査班の部員たちに受け継がれており、自分たちの活動趣旨に合う制作や PR の依頼を受けることにしています。活動が持続するだけでなく地域への想いが受け継がれていく可能性を実感できたことで、この「想いが地域を持続させる鍵」であると確信しました。地域の魅力発信活動を通じて、その仕掛けづくりを構築できたと感じています。このポリシーには、すでに学校内で完結させる活動ではなく地域企業と協働との観点が確立していました。



▲浴衣の柄選びの様子



▲撮影の様子



▲制作した浴衣ポスター

（4）活動の拡大

地元での活動を自信にして、全国規模のビジネスコンテストなどに積極的に参加することで、自分たちの活動に対する客観的評価を受けようと考えました。多くのビジネスコンテストには、地元の特産品を用いた食品や物品の開発報告が多く、自分たちのように景観をカレンダーやフォトブック化し、どこか懐かしい風景を経済価値へ変換させるという取り組みは珍しいものでした。結果として広告代理やパフォーマンスを全面に出す初年度の手法は惨敗に終わりました。これは、活動のポリシーとともに制作するコストや還元の手法がビジネスとして明確ではなかったことが原因でした。その反省をもとに再挑戦した翌年の第3回全国高校生 SBP 交流フェアでは、第1位となる文部科学大臣賞を獲得できました。さらに観光甲子園でのグランプリやシビックパワーバトル浜松市代表として全国最優秀賞など、地域の魅力発信に取り組む中で多くの経験と実績を重ねていきました。

こうした活動は生徒たちの自己肯定感を大きく高めてくれました。生徒たちの「もっと知れた

い」という気持ちが地域の大人たちを動かしたとも言えます。生徒たちは、学ぶ意味を見出せばさらなる学びを求めます。これまで学校だけで支えてきた学びの土台に加え、地域全体で学びを支えることで土台が広がりより積み上げることができると考えています。生徒の中に生じた「自分たちの地元をもっと学びたい」気持ちを学校だけでなく、地域全体で育てていくことの価値の高さを実感しました。

アイデアを形にする過程で、意見の食い違いや方向性に迷う事は多々ありました。ただし、何が正解かは分からない状況で迷い苦しむ中でも、どうしたら良いのか最後まで考え行動すること、そして何より、部員の合意を多数決ではない着地点を求めて議論する姿を見られたことに本物の成長を感じることができました。

この実践の蓄積が、地域創造コースとして探究的な学びに特化したカリキュラムを実施する下地となりました。2019年度には文部科学省の地域魅力化型指定校に認定され、授業のカリキュラムとして検証を深める研究に取り組みました。



▲大会でのステージ発表の様子



▲SBP 交流フェアポスターセッション



▲観光甲子園フィールドワークの様子



▲観光甲子園グランプリの様子

2. 探究活動の教材化を目指して

新たに 2020 年度から探究的な学びに特化した地域創造コースをスタートするにあたって、地域密着型のプロジェクト型学習の教材を整備することが必要でした。そこで授業として実践できる地域リソースを調査し、それをどう教材として活用するかという検証が必要でした。これまでの本校での実践に加えて地域創造コースの授業として成立させるために、多くの実践に取り組み、成果を検証すること、そしてカリキュラムを構築するにあたって実践の総時間の調査や学びの系統性を検討することが必要でした。ただ多くの実践を行うのではなく、いくつかの視点を重視して行いました。

まずは ART の視点です。オバマ大統領の就任演説にもあった STEM から ART を加えた STEAM の観点を重視する教材開発を目指しました。本校で実践検証した浴衣のカタログポスターやローカル鉄道のオフィシャルポスター制作、浴衣生地を用いたシャツなど服飾という、これまでの教科学習とは全く異なる方法で表現することは、生徒だけでなく教員にも受け入れていきました。活動が広まった結果、表現の幅はさらに広がり CM 動画制作や PR 動画の制作、さらに浴衣を着ての創作盆踊りのパフォーマンスを仕掛ける「ことづくり」ことにも挑戦することができました。

また ART を「アイデアを形にする手法の 1 つ」とであると捉え、この視点を取り入れたイノベーションを起こすことにも挑戦しました。生徒たちの制作した「美縫」シャツや 本年度制作した森林公園動画は大きな反響があり、地域の企業や団体からも問い合わせをいただきました。すばらしいアイデアも実現出来なければ私たちの生活には役立ちません。ART の視点は、アイデアを形にする過程で欠かせないと考えています。「これまでの STEM に基づく学力観に ART を加えた STEAM の考え方で地域にイノベーションを起こすこと」という、アウトプットを重視する現在の探究創造科にも繋がる考えはこの時点で固まっていました。

その他にも、廃棄されるミカンの活用や海苔を用いたメニュー開発など次年度からの実践に向けたプロジェクトの検証を行っていきました。その中でも、本校で実践している地域の魅力発信ポスター制作は、特別に難しい活動ではなく、他の地域で実践することができれば教材としての汎用性を確認できると考えました。生徒たちと「活動のハードルは下げ、クオリティは妥協しない」という信念を共有し、青森県立鱒ヶ沢高校と協働でプロジェクトを実施することができました。自分たちの地域を内部の視点だけでなく外部の視点を取り入れることで新たな地域の魅力に気づくことができる、そんな活動の趣旨は生徒とともに両校の教員間でも共有することができました。この活動の成果は地元自治体の紹介パンフレットにも採用され、本校のポスター制作プロジェクトが地域・生徒にとって大きな効果があることが分かってきました。次年度には三重県でも実施する事が決まり、わずか 5 人から始まったプロジェクトが県外に拡散し、本校の実践が周辺地域の学校へ拡大するきっかけとなっていきました。

他校との協働実践によって、プロジェクト型の探究的なカリキュラムの有効性ととともに、実施の手順や実施にかかる時間数などを検証することができました。これにより、どの学校でも参考にして取り入れることができる教材フォーマットを、一つの事例ですが作る事ができました。しかし、一方で実施後の評価は振り返りシートを用いた定性的な評価のみにとどまっているという問題点も明らかになりました。系統的なカリキュラムとして実行するにあたり、探究的な学びの評価をどのように行うか改善課題が残っていました。次年度以降、プロジェクトの実施とともに、評価の方法を実践検証することが課題となりました。



▲青森県立鰯ヶ沢高校との協働の様子



▲現地でのフィールド活動



▲制作したポスター

3. 探究的な学びのカリキュラム化

(1) 2019 年時点の全体カリキュラム

地域創造コースを立ち上げるにあたって、実施カリキュラムの検討は大きな課題でした。探究的な学びを実践するにあたり、2つの問題点に気がつきました。一つは、地域での学びの連続性が確保されていないことです。小・中学校では職業体験などで地域を学ぶ機会がありましたが、高校の活動ではこうした地域と連携した活動が途切れてしまうことです。これが地域に対する理解や郷土愛が深まらない原因の一つではないか考えました。もう一つは学びの系統性です。様々な探究的な学びやプロジェクトの実践を調査したところ、取り組みが1年で完結してしまうことが多く、3年間の取り組みの系統性が確保されていないことが問題でした。そこで、こうした問題を解決するカリキュラムの開発に取り組みました。

次年度新設する地域創造コースでは、地域を題材にして地域の魅力の発信や課題の解決に取り組み、高校3年間を通じて、多様な仲間や地域の企業と協働し、自ら問題や課題の発見から解決に向けたアイデアの実現に向けた取り組みを行うことを目標としました。

1年次は、地域を学ぶことや大きく衣食住の観点から仲間と協働してプロジェクトに取り組むことを学びます。その中で、生徒が自らの興味関心や特性を理解し、個々に応じた課題の設定を目指します。また、アイデアを形にするプロセスや発表に向けたプレゼンテーション資料の作成や発表の技術についても、1年生の段階で基礎を学んでいくことを目標としました。

2年次は、学校が提示した課題や企業からの依頼だけではなく、自らが地域の魅力や課題を丹念に調査し、その発信や解決に向けて、実現に向けた長期的なプロジェクトに取り組むことを目指します。活動の中で助言や協力が必要な企業を結びつけるなど、生徒がアイデア実現するための活動を教員や地域企業によって構成されたコンソーシアムのメンバーによって支援をいただくことができました。活動中、生徒同士の協働やチームの編成など、様々な試行錯誤を通じて多様な個性を活かした実践に取り組みが行われました。

3年次は、取り組みの実現と発信を行います。取り組んだ成果を外部や地域に向けて発信する活動に取り組み、外部からの評価を受け活動の振り返りや後輩達への引き継ぎを行います。また、これまで取り組んできた経験を活かして、文化祭を学年横断的なイベントプロジェクトとして設定より規模の大きなチーム運営にあたりました。こうしたプロセスを通じて、自己の将来の実現に向けた進路選定に向き合っていくことができると考えていました。

こうして構築した地域での探究的な学びのカリキュラムは、現在の探究創造科でも基本的なコンセプトは共有して実施しています。

「地域創造コース」 ～地域の活性化に挑む学校～

＜持続可能な地域を目指して、地域社会とシームレスに繋がる学び＞

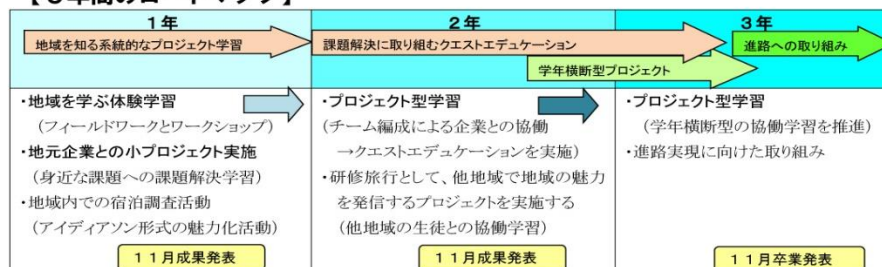
- ・地域密着型の活動により、様々な人々と協働する将来の地域の担い手を育成
- ・プロジェクト型学習により、1つではない答えを求める課題解決力の育成
- ・地域の各分野のプロフェッショナルとの活動を通して、長期的なライフキャリアの育成

【コースイメージ】

- 「地域＝自分たちの生活に関わり文化へ影響を及ぼす範囲」を舞台にプロジェクト型学習を展開
→多様な文化・環境を育んできた浜松だからこそ学ぶことができる多彩なクエストエデュケーション
- 芸術科（音楽・美術・書道）との協働が生み出す新たな価値観と多様性→アイデアを形にする力＝Artの活用
- 自分たちの生活に結びつく「衣・食・住」の視点からの魅力発信と、
様々な企業や団体と協働し高校生のイノベーションを目指す（SBPソーシャルビジネスの観点）



【3年間のロードマップ】



(2) 2019 年時点の評価に関する考え方

地域創造概論・演習ともに、評価として数値評価と文章評価を併用しました。数値評価をするために、ルーブリックによる観点別評価と、8つの視点による行動評価を総合的に加味し、数値評価として相対評価を加味しつつ絶対評価を導入しました。これにより評価の透明性を明確にし、生徒の活動参画のモチベーションを維持することを目指しました。

こうした地域との協働プロジェクトは、テストなど点数的な評価を行うことができません。そのため、各プロジェクトや学期の終了ごとのルーブリックによる自己および他者評価による観点別評価が必要です。また、取り組みの発表や活動を振り返りまとめる表現や思考については、コースを担当する複数の教員で行動評価を行う事にしました。

＜設定した行動評価基準項目＞

- ①協調性：他者と協力してプロジェクトを進めることができる
- ②傾聴：他者の発言に対して共感しようとする姿勢がある
- ③調査力：事前学習としての準備ができています

- ④分析：調査したことに対してさらに深掘りできる
- ⑤リーダーシップ：率先して集団を牽引することができる
- ⑥クリティカルシンキング：プロジェクトの問題点や自らの取り組みの本質を捉えようとする
- ⑦表現力：成果発表や成果資料を相手に伝わるように表現の工夫や改善しようとする
- ⑧スキル：プレゼンテーションデータや動画作成・デザイン制作などの表現技能を向上させようとする

行動評価は、地域創造概論・演習で身につけて欲しい生徒の到達目標を示しています。知識の定着を問うような紙のテストではなく、様々なプロジェクトを実施していく中で、自分の能力の向上への取り組みや仲間と協働して取り組む態度など、8つの観点から行動を評価します。この行動評価の目的は、既存のテストによる点数ではなく、それ以外に発表のスキルやまとめる資料の表現力など、これまでに評価されにくかった部分に焦点を当てることでした。既存の価値観だけでなく、多様な才能を持つ生徒達を互いに認め評価できることが、この行動評価の大きな目的だと考えています。こうした観点が後のスキルやコンピテンシーの評価に繋がる基礎となりました。

もう一つの評価の特徴は、生徒間の相互ルーブリックの導入です。これは、取り組んだ内容を評価するだけでなく、地域創造コースでは生徒達の多様性を重視し、それを互いに認め合う仕組みを作ろうと考えているためでした。これはプロジェクトに取り組んだ姿勢を、自己分析とともに他者と相互評価することで、客観的に自分を見つめる機会や他者の多様な能力を認め合うことに繋がります。他者との相互評価を通して自己を見つめると同時に、多様な価値観を受け入れる姿勢を育成することが大切だと考えています。

学びの手法	習得させたい価値観や能力
・現実的課題に参加体験型の手法を用いて実践的に取り組む ・継続的な学びのプロセスを積み重ねたプロジェクトを実施する ・異なる立場や世代との学びを通じた活動をおこなう ・関わる人が互いに学び合う協働学習を実践する ・人や地域の魅力を最大限に活用した様々な視点からの地域をとらえる ・ただ一つの正解を求めず多面的・多角的に問題をとらえる	・文化的な多様性を尊重する見方・考え方 ・問題の本質を見抜く力・批判的な思考力 ・多様な価値観を認め尊重する力 ・他者と協力して物事を進める力 ・具体的な解決方法を生み出す力（イノベーションを起こす力） ・自らが望む社会を思い描き、自ら実践する力 ・1つではない答えを追求する力

4. 地域創造コースの設立

(1) カリキュラムと学校設定科目

2020年にスタートした地域創造コースは、当初の定員を超える生徒が集まりました。その後も現在にいたる5年間、設定した定員をオーバーする生徒が集まりました。これは研究によって考案した実施内容とともに変化に対応しやすい柔軟性のあるカリキュラムを構築することができたことで、地域のニーズに合った学びを提供することができたためであると考えています。地域創造コースでは、学校設定教科の科目として「地域創造概論・地域創造演習（各2単位）」を設定し、5つのプロジェクト（2024年度現在は4つのプロジェクトに変更）が段階に応じて系統的な到達目標になるよう、実践カレンダーを制作して実施しました。学校設定教科として「地域創造」を設定し、調査方法やプレゼン技術などアカデミックスキルを中心とした「地域創造概論」とアイデア構築や制作・実施を中心とした「地域創造演習」を実施しています。地域創造は教科として地域の魅力発信に取り組むため、単発の実践を行うのではなく、高校3年間を通してどのような力を身につけるか、そしてそれをどのように生徒達の進路の実現に結びつくるのか、教科としての系統性を重視しました。また、教科として評価方法の実践・検証し、地域創造の授業を通じて、自己肯定感や将来に向けての意識が高まっているのを確認することができました。



▲3年間の系統的な学びの中で地域人材を育成することを目指していた

またポスター作成の取り組みを教材として教材のパッケージ化を進め、三重県立白山高校や愛知県立犬山総合高校・岐阜県立恵那南高校との協働実践で検証を行うこともできました。協働実践によって、本校で実施してきたプロジェクトが、自分たちの地域だけでしか実施できない教材ではなく、幅広い地域の学校へ拡散できる教材として大きな手応えを感じました。

クエストエデュケーションの実践では、地域の魅力を発信する広告代理店としてポスターやCM制作、浴衣生地を用いたシャツ制作や商品開発、摘果ミカンを用いた加工食品の開発などの

立ち位置での活動を行いました。特にポスター制作などの魅力発信においては、特に STEAM 教育の ART に注目し、ART を「アイデアを形にする力」と捉え、プロジェクトの成果や発信にデジタル技術を多く取り入れてきました。県内のテレビ局や浜松市の公式動画の受注・制作につながり、活動の広がりを感じました。このクエストエデュケーションの成果を、校外の外部評価の場として毎年複数の全国規模のコンテスト（全国高校生 SBP 交流フェア・観光甲子園・東京女子大学ビジネスプランニングコンテストなど）に参加し、全国規模のコンテストや大会で取り組み内容をプレゼンしました。第 5 回全国高校生 SBP 交流フェアでは全国 2 位、観光甲子園 2019・2020 では全国 1 位に相当するグランプリを 2 年連続で受賞するなど 高い評価をいただき、生徒の自己肯定感を高めるとともにクエストエデュケーションの成果発表として有効であったと感じました。活動当初は普通科の中に設定した地域創造コースでしたが、地域でのプロジェクトを通じて生徒の中に多様性を受け入れる姿勢や自分の中に興味関心が増していくという変化を、生徒自身が自覚することができました。地域での学びが単なる知識だけではなく、生涯学習の視点や多様性を受け入れる考え方など、地域で生きていく上で重要なライフキャリアの育成に繋がっている事を生徒達の振り返りから確認することができました。地域での学びは、こうした生徒の成長を促すきっかけとなる大きな可能性を秘めていることが最大の発見でした。



▲三重県の学校との活動の様子



▲成果報告の様子



▲制作したポスター

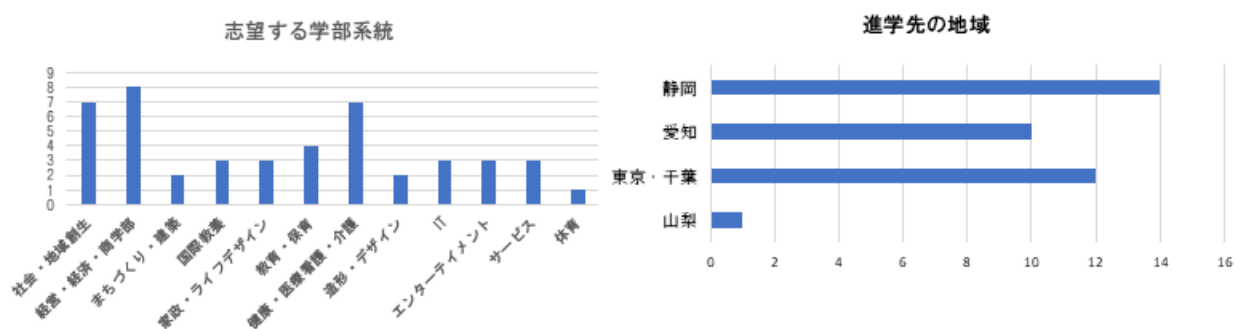
（２）探究的な学びと進路の実現

地域創造コースにおいての 3 年次は、プロジェクトの成果の発信とキャリア形成と位置づけています。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。探究的な学びに重点をおいた地域創造コースでは既に2回の卒業生を輩出しており、進学について教員間でのノウハウの共有や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についての実績を検証することができました。探究的な学びの成果や意義を生徒自信が咀嚼し、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は想像以上に時間がかかりました。活動の振り返り重視することの重要性と共に、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も重要だと感じました。

①進学先の多様化

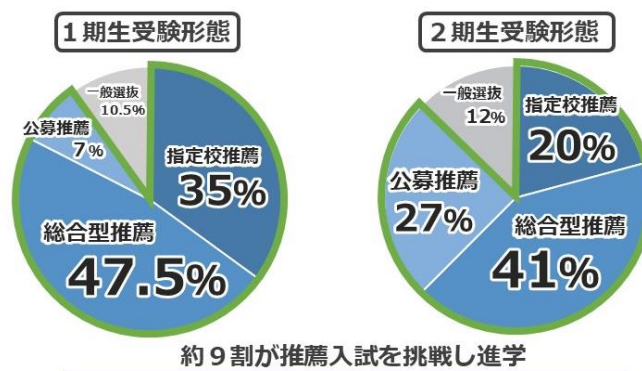
地域創造コース卒業後の進路は、これまでの普通科のクラスと比べて大学の学部系統が多岐にわたるという特徴が見られました。また、社会学部や地域創生コースなど、大学でも引き続き地域創造コースでの学びや活動を継続したいと考える生徒が増えたことも特徴でした。この理由の一つに、愛知大学や静岡文化芸術大学との高大接続プロジェクトの影響があったと考えています。協働活動を通じて、大学での学びの目的を明確化させることができ、進学後の自分のキャリアを具体化することに大きく貢献しました。



▲進学先の多様化と地元への定着

②地域創造コースの学びと推薦入試

地域創造コースでの学びの姿勢や探究的な活動の成果が評価され、約85%の生徒が総合型・学校推薦型選抜（以下、推薦入試）で進学を決めるという特徴がありました。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が示す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。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。3年次にビジネスマッチングフェアや外部の大会やコンテストの参加によって、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、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、自分の言葉で表現できるようになりました。



▲探究的な学びの成果を活かし多くの生徒が推薦入試に挑戦

③地域創造コースの教育課程と一般受験との親和性

地域創造コースでは国公立大学や私立大学の一般受験する生徒もいました。これまで静岡大学経済学部、高崎経済大学経済学部、北九州市立大学地域創生学群の合格を出すことができました。設定した授業カリキュラムは、受験に必要な科目を保証するとともに、探究的な学びを通じて進路の選択肢の幅を広げることができました。

(3)生徒募集と地域のニーズ

地域創造コースは、スタートから5期続けて定員を充足することができました。これは私たちの地域に「探究的な学び」の価値を認めてくださり、学びの意義や手法に多くの生徒や保護者の方が賛同してくださった結果だと感じています。これまで本校は通学しやすい学校に近いエリアの生徒が多くなる傾向がありました。しかし、入学した生徒を分析してみると浜松市の北部地域や市外の地域からも入学者がおり、出身校の地域が分散している傾向があることが分かりました。多くの中学生に認知された要因として、地域創造コースの活動がアウトプット重視であり活動内容が可視化しやすかったことや活動を記録しデジタル化することでSNSなどのメディアでの発信が容易になったこと、さらに地域創造コースの入学試験をプレゼン型の面接を導入したことで学校が入学生に求める資質が明確になったことなどがあったと分析しています。探究的な学びを深化させると同時に、発信力を高めることで学校からのメッセージを明確にすることができ、安定した生徒募集に繋がっていると考えています。



科学って 宝の山 だ

科学って 自由 だ

科学って イメージ だ

科学って だ

知的な好奇心をくすぐる教材で
研究する楽しさを実感

4つの分野の学びを通して
自分の興味・関心に気づく
研究のスキルを身につける

ミニ四駆 マイクロビット eスポーツ 木材化学

自分の興味や疑問を掘り下げて行う
それぞれの自由な研究活動

自らの興味・関心をもとに
各自が研究活動に取り組み
新しい価値を創造していく

継続して研究に取り組み、その成果を外部に向けて発信
好奇心が原動力！
大学進学、そしてその先の未来に向かって学び続ける

静岡大学主催
高校生探究・情報コンテスト
審査員特別賞受賞

探究創造科の
学びを見に行こう

オープンスクール
10/5 (土)

体験・相談会
11/30 (土)・12/7 (土)

ようこそ！科学の『遊び場』へ

浜松学芸高等学校 探究創造科 科学情報コース



▲独自に作成した科学情報コースのポスター

地域創造コース

創造しているのは未来だ！
地域の魅力を発信するためにアイデアの構築・実行・検証に挑戦！

年間140時間の充実したプロジェクト型学習で探究する力を育成
衣食住の観点から様々なプロジェクトを実行
学ぶ楽しさを知ることによって学び続ける力を手に入れる！

▲林業プロジェクト(1年) ▲浴衣イベント実施(2年) ▲成果発表(3年) ▲進路実現に向けた活動▼

▲染色プロジェクト(1年) ▲外部コンテスト参加(2年) ▲ビジネスイベント参加(3年)

1年生 2年生 3年生 進路 その先の人生

・チームビルドでスキルUP！
・4つのプロジェクトで基礎力UP！

・カスタムエデュケーションで
実行力UP！
・外部コンテスト参加で発信力UP！

・成果の発信・還元で達成力UP！
・取組を活かして
進路実現に向き合う！

・経験を通して学部・
学科とのマッチング！
自分の「やりたい」に
つながる！

・課題解決の力は
仕事にも生きる！
・学ぶ楽しさは
人生を豊かにする！

探究の成果は外部コンテストでも高い評価！

相山女子大学主催
第11回ビジネスプラン・コンテスト
グランプリ受賞！

常葉大学主催
第2回しずおか高校生探究学習発表大会
グランプリ受賞！

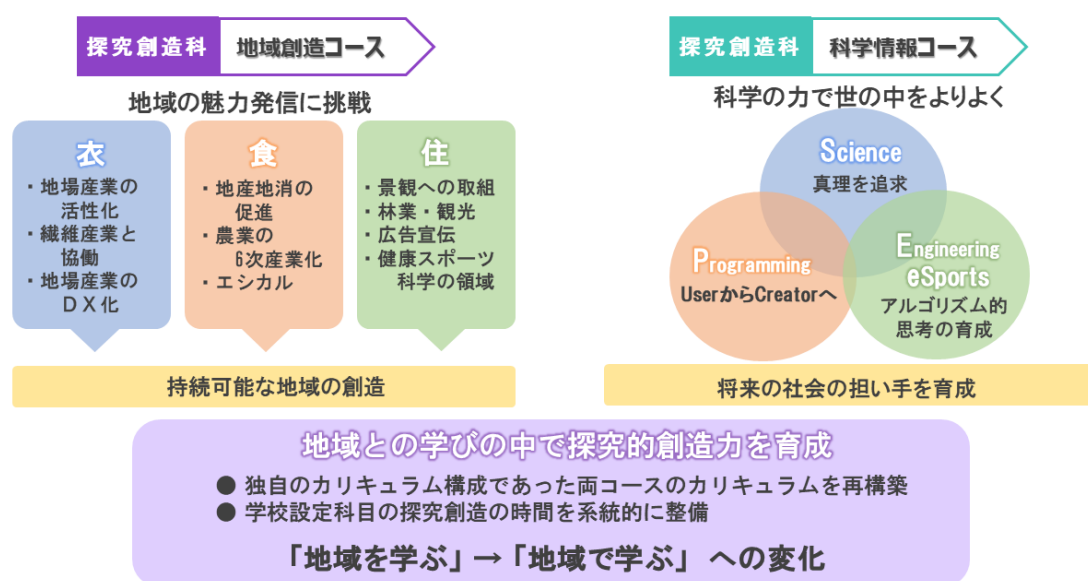
未来の大人プロジェクト・文部科学省共催
第9回全国高校生SBP交流フェア
全国3位 審査員特別賞！

浜松学芸高等学校 探究創造科 オープンスクール 10月 5日(土)
体験相談会 11月30日(土)・12月7日(土)

▲独自に作成した地域創造コースのポスター

5. 探究創造科の設立

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。令和 6 年度には地域創造コースと科学創造（科学情）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（科学情報）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視点を設定しています。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ました。



▲各コース共に大きく3つの領域を設定してプロジェクト型の教材を展開

（1）地域企業や専門機関と連携したプロジェクト型学習

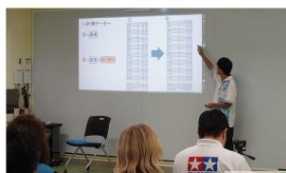
探究創造科のプロジェクト型学習のポイントは、プロジェクトに地域のプロフェッショナルな方々が大きく関わってきたことです。1年次でのプロジェクトは、専門的な知識や技術の指導だけでなく授業開始時の課題の提示や評価も地域の方々が行い、より地域や専門家の方々と密接に繋がった活動ができるようになりました。2年次にも地域との協働プロジェクトを実施し、アイデア実現に向けた協働パートナーとして地域企業や専門機関との実践に取り組むことができました。



▲地域のプロフェッショナルな方々は1年生と2年生では関わり方が変化する

(2) ART の力を地域に還元

本校では ART を「アイディアを形にする力」ととらえ、研究当初から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にも 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。その結果、探究的な取り組みの成果を可視化しやすくなり、アウトプット重視の探究的な学びに変化させることができました。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。



ミニ四駆を探究教材化



▲ミニ四駆でも ART 部門の評価を設定



制作した種子島ポスター



▲ポスター制作を取り入れた修学旅行

(3) 実施プロジェクトの共有化

様々な学校で実践されている探究的な学びは、どうしても自校完結型の傾向が強いと感じていました。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する際のサンプルとして参照できるようにするためでした。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むことができました。本校がイン

フルエンサーとなって実践の共有が進み、その先に本校生徒が他校生徒と協働しレクチャーする、自地域だけではなく他の地域と実践共有するプラットフォーム化をすすめることができました。



▲他校との協働はポスタープロジェクト以外にも拡大していった

(4) 科学情報コースの設立

科学情報コースでは、SPE (Science、Programming、Engineering) の3つの観点に基づき、科学的知見の習得とプログラミング及びエンジニアリングの実践を通して、地域社会の発展に寄与する人材の育成を目指しています。

まず1年次には、基礎的なアカデミックスキルの習得を目的として、自然科学、プログラミング、エンジニアリング、材料工学という複数の領域においてプロジェクトを展開しました。自然科学分野では身近に生息する鳥の観察を通して科学的な物事の見方や考え方、そして研究を進めていく上での基本スキルを身につけることができました。プログラミング分野ではマイクロビットを用いたプロジェクトを実施し、エンジニアリング分野ではミニ四駆の制作を通して実験の手法やデータの整理・処理の基礎を習得しました。さらに、eスポーツや林業に関連する活動を取り入れることで、生徒が各分野の特性を実体験し、多角的な視点から科学的思考を養う機会を創出しました。

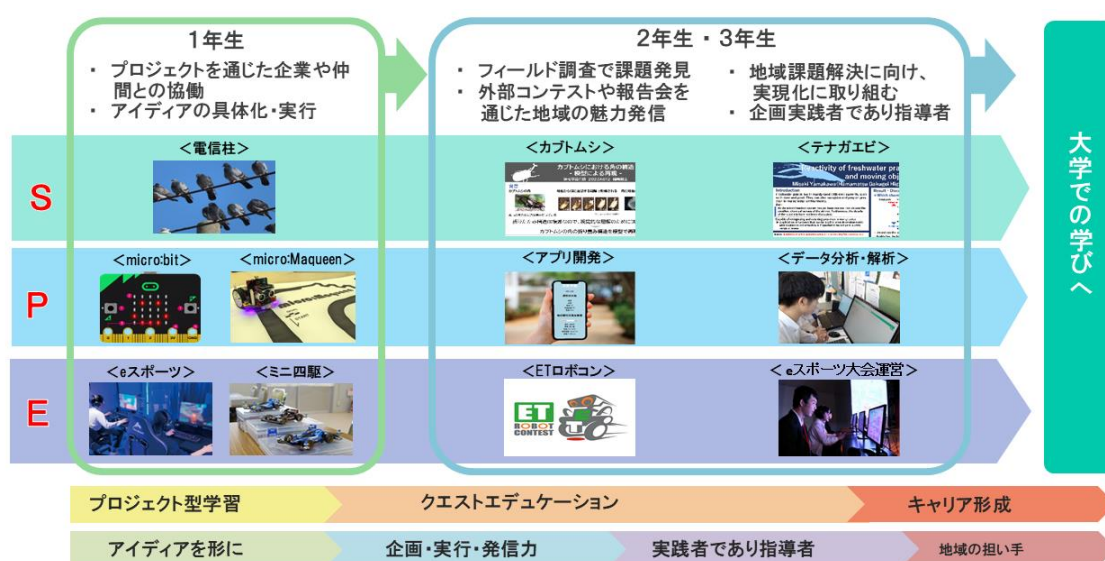
科学情報コースは設立1年目であり、2年次以降は科学創造コースの活動をもとに構築していくことを予定しています。現在の科学創造コース2年次以降で実施している取り組みを以下に記載します。

2年次には、生徒自らが課題を発見・設定し、その解決に向けた研究活動に取り組む体制を整えました。1年次に培った課題発見の方法や実験手法、結果の検証を活用し、独自の課題研究に着手しました。自然科学分野では、セミの生態やセンダンの実について研究を進めることができました。また、身近な問題に目を向け、睡眠時間と運動の関係や、筋トレとドライバーの飛距離の関係など実社会における課題解決に挑戦するとともに、仮説の実証および検証を通

して科学的手法の深化を図りました。加えて、静岡大学が主催する探究情報コンテストに参加する機会を設け、研究成果の発信力や表現力を向上させるとともに、専門家からの評価を受ける環境を整備しました。

3年次には、2年生次に蓄積された探究の成果をさらに発展させ、自分自身の研究を継続的に進めて行きつつ、自身の進路実現を目指す取り組みを推進しました。生徒はこれまでの研究成果を、外部コンテストにおいて積極的に発表することができました。これまでの経験を活かして総合型選抜や推薦入試を通じた進学を果たす生徒も多く、本コースでの学びが幅広い分野への進路選択の契機となっています。将来的には、技術系イベントへの出展を目標とし、実社会との連携を強化しながら、科学技術の発展に寄与することができるようプロジェクトを進めていきたいと考えています。

科学情報コースの一連の取り組みは、基礎的な学習から実践的な課題研究、そして地域社会への成果還元に至るまで一貫したプログラムとして実施され、生徒が自ら考え実践する姿勢を培いながら、科学的手法や論理的思考力を着実に向上させるとともに、実社会への貢献を実現することで、次世代の科学技術を担う人材の育成に寄与しています。今後も各学年の取り組みを連続性あるものとして発展させ、実社会との接点をさらに拡大し、教育現場における探究活動の深化に努めていくことが目標です。



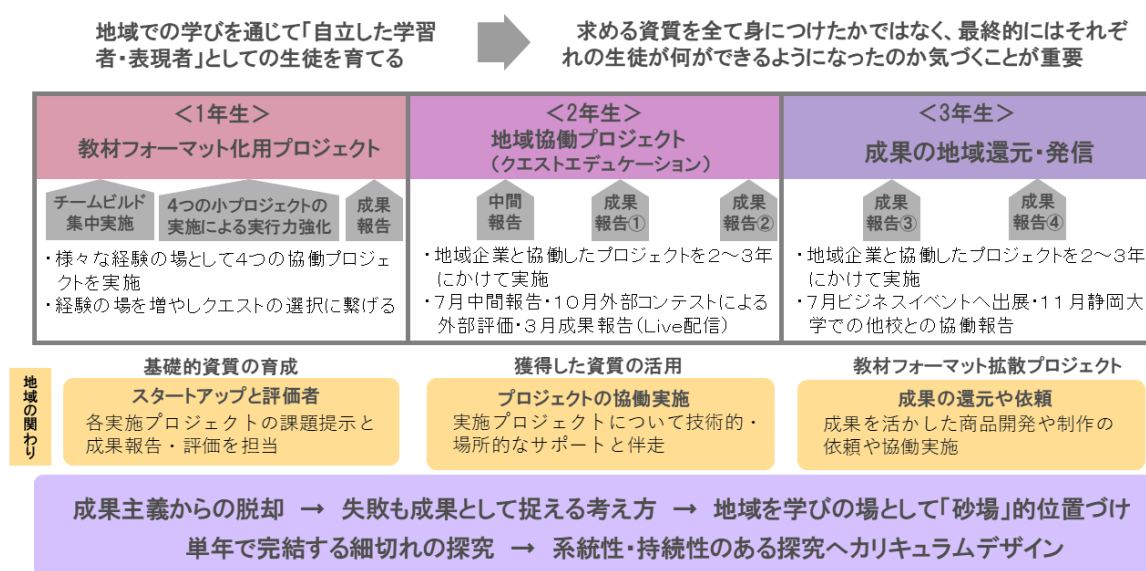
▲ 科学情報コースの系統的な学びのイメージ

第2章 令和6年度の研究成果

1. 探究創造科の取り組み

(1) カリキュラムの全体イメージ

令和6年度に開始した探究創造科では、育てたい生徒像を「自立した学習者・表現者」として探究的な学びのカリキュラムによってその実現を目指しました。新学科では本校の普通科地域創造コース・科学創造コースでこれまで実施してきた探究的なプロジェクトやその教育的効果をもとに、文理協業の活動を通じて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すことができるカリキュラムを実施しました。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するアウトプットを重視した多くのプロジェクトを通じて取り組みました。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ます。

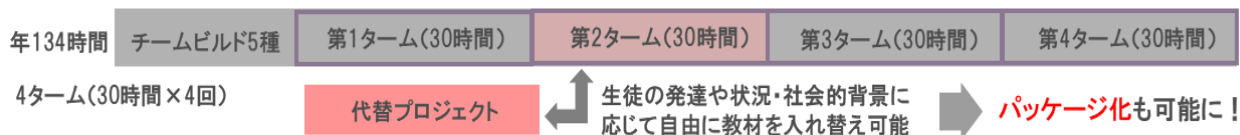


▲3年間の系統的な探究的な学びの設計図

<1年次の取り組み>

研究最終年となる令和6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年生では学校が設定した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いました。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をとることで、価値観の多様さを学ぶ機会を創出しました。また昨年度は両コースが同じ林業プロジェクトに同じフィールドで活動することに取り組み、異なる視点から問題解決に取り組むことで、生徒らに多角的な視点を持つ複眼思考の力を育成しました。本年度は、教育成果の発表場として文化祭を位置づけ、両コースともに社会

や科学を身近に感じるステージを演出にも挑戦しました。また、チームビルドの実践を通じて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、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。



▲探究的な学びの学校設定科目を設定したことで実施するプロジェクトの運用が柔軟化した

＜2年次の取り組み＞

2年次には、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「クエストエデュケーション」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ました。多くの地域の方々や企業に参画頂けるよう、課題を共有するイベント「TalkDance」を校内で実施し、地域に開かれた学びのカリキュラムを実現することができました。地域創造コース・科学創造コース両コースが、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。

TalkDanceによる地域リソースの活用

- 地域のリソースを教育プログラムに反映するために熱量の高い企業や団体を発掘
- 企業の方々の高い熱量が生徒に伝わることでプロジェクトの回転力が上昇する
- CNの交流範囲を超えた広範囲の協働企業や団体を集める機会
- 学校が地域のリソースを結びつけるハブとなる



高校生 地域課題の発見
取り組み内容の決定
良質な地域のリソースを教育プログラムとして活用！

企業 協働パートナーの発掘
CSR活動の場

＜開催日時＞
2024年5月18日(土) 10:00～12:20
浜松学芸高等学校 クリエイティブラボにて
※駐車場は本校第3グラウンドをお使いください(無料参加)

＜実施内容＞
ご参加の企業の皆様には、冒頭の企業を簡単に紹介していただき、盛りことや課題・こんなことをしてみたいという要望を生徒にお伝えいただきます。
生徒達は、チームを結成して依頼内容について質疑を行います。
双方にとってこんなことができて良かったという感想と内容でかき添え。この感想がその先の活動のヒントになればという目的ですが、意欲に依拠を受けることができるという意欲ではございません。

1回7分のサイクルを10回繰り返して参ります。
ご参加いただける方はQRコードよりアドレスを
読み取っていただき、ご連絡ください
または学芸高校大木島橋まで



▲コンソーシアムの協力のもとに地域企業と生徒のアイデアを繋ぐイベントを実施

＜ 3 年次の目標＞

3年次には、3年間の集大成として、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「クエストエデュケーション」に取り組みました。また探究創造科の認知度向上に向けて、コース紹介動画制作を全員参加のプロジェクトとして実施しました。生徒募集において、生徒の成果を発信することが大きな効果をもたらし、定員を2倍近く超える受験者を集めることができました。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、本年度は京都市立開建高校と青森県立青森中央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げることができたと考えています。

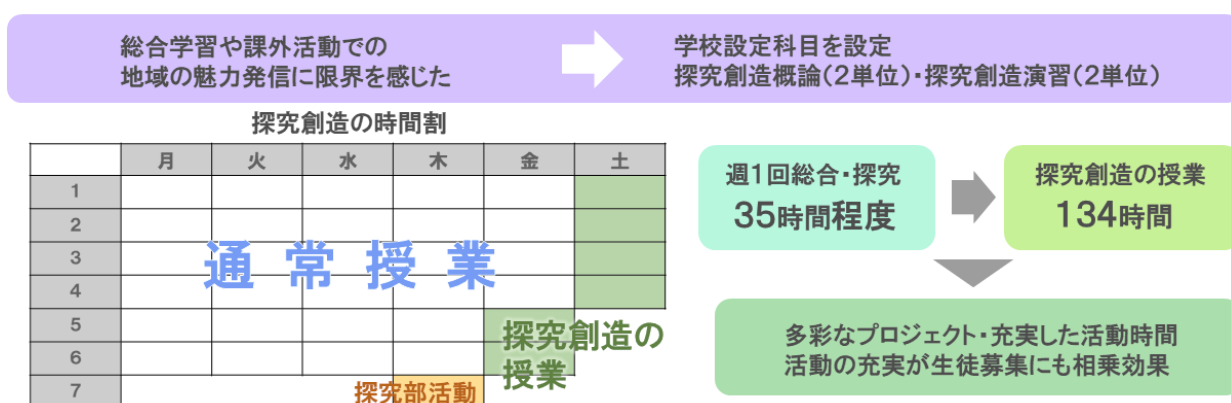


▲探究創造科の3年間の系統的なプロジェクト実施イメージ

（２）学校設定科目

本校では探究的な学びに特化した学校設定科目を設定しました。多くの学校のカリキュラムを研究する中で、探究的な学びに割ける時間は週に1～2回であり、せっかく取り組んだ生徒の熱量が持続できないことや校外での大きな活動が行いなどの問題点が見えてきました。探究創造概論・演習をそれぞれ週2時間設定し、連続的な学びの時間を確保することができました。この学校設定科目の時間を金曜日の午後と土曜日の午前中に連続して設定したことで、企業と共同した大規模なプロジェクトを実施が可能となりました。

設定する教科・科目の内容	＜探究創造概論＞ 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ぶことができない探究スキルを、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。 ＜探究創造演習＞ 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。 地域コースでは主に人文・社会的な側面から、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。
その他 特記事項	両科目とも、評価方法として数値評価と文章評価を併用していきます。数値評価については、各プロジェクトや学期の終了時にルーブリックによる自己評価・他者評価による観点別での評価によって実施します。文章評価については、生徒自身で取り組みに対する自己評価や活動の振り返りを文章でまとめ、それらを探究創造科担当の教員で評価するという形で実施します。



▲学校設定科目によって連続的な学びの時間を確保することでプロジェクトの学習が深化

2. 探究的な学びの評価

探究的な学びを取り組む中で、評価は常に大きな問題でした。初期の評価は、教育課程外の活動の際には受賞歴などの活動記録を記載するだけでした。総合的な活動の時間では、活動の記録とともに定性的な評価が中心でした。まずは地域創造コースの設置にあたり、生徒自身と他者からの相互ルブリック評価を組み合わせた評価を行いました。これにより、探究的な学びが生徒自身内で完結せず、チームの中での自分の役割についても多面的に評価できるようになりました。しかし、生徒による極端な評価を除外することが難しく、教師の目からの補正が必要でした。そこで、AGS 社が提供する AiGrow（アイグロウ）を導入し、AI 補正により極端な評価を平準化し、探究的な学びによるコンピテンシーの変化を定量化することができました。

資料は地域創造コースの3年生の記録です。この資料では、上の入学時に成績が高かった生徒はコンピテンシーでも高い数値を示しています。しかし、下の入学時に成績の低かった生徒も活動を通じてコンピテンシーが上昇していくことが分かります。この生徒は活動を通じてコンピテンシーが上昇しています。この変化は我々教員が普段の授業観察の中で感じた評価とほぼ一致していました。3年間の記録を振り返ることができるため、本校の系統的な探究的な学びの中で、どのように変化したのかを追跡することができました。これは実施するプロジェクトの見直しにも繋がりました。これまでは教員の定性的な評価に自信が持てない部分もありましたが、こうした経験に基づく評価と新しい定量的な評価が一致したことは、探究的な評価のハードルを大きく下げてくれると感じました。またこのようにコンピテンシーを定量化できたことによって、生徒との面談にも活用でき適切な助言を行うことができるようになりました。

それに加えて定期的なリフレクションも重視しており、活動の成果だけでなく自分の内面や役割、考え方の変化について文章で記載するリフレクションシートを活用しています。生徒自身で変化や考え方を文章表現することで、より深く自分の内面を見直すきっかけになっています。探究創造科の学校設定科目である探究創造概論・演習は、こうした評価を総合して数値評価を行っています。

探究的な学びは成果や結果で評価をしてしまいがち
結果に基づく定性的な評価が問題

定性的+定量的な評価でコンピテンシーの成長を可視化
相互評価で自己評価と他者評価の乖離を認識

AiGrow + 相互ルブリックで**評価**を実施 → 評価を**自己成長**の機会につなげる

生徒 O の事例

学力は高い
参画意識は低い

活動を重ねることで
自信を回復
リーダーとして
チームの中心



生徒 K の事例

学力は低い
参画意識は高い

他者と衝突から
自信喪失していたが
活動が認められリーダーに



▲ AiGrow によるコンピテンシーの成長と評価

さらに、大会参加やコンテスト・外部イベントに参加することで、外部からの評価を取り入れていることも本校の特徴です。特に高校2年生では両コースともに外部の大会やコンテストにエントリーし、その評価を受けるようにしています。これは、エントリー資料や発表資料の作成にはこれまでの自分の取り組みを表現することが求められており、本校で重視しているアイデアを形にする力である ART 思考が重要となるためです。大会やコンテストの結果ではなく、こうした資料作りを通じてこれまでの取り組みをアウトプットすることを重視しているためです。こうした外部への発信を評価に取り入れることで、探究的な学びに対する地域からの認知も上昇し、多くの入学者を集めることにも繋がる効果があったと感じています。



▲外部の方からフィードバックを受ける様子

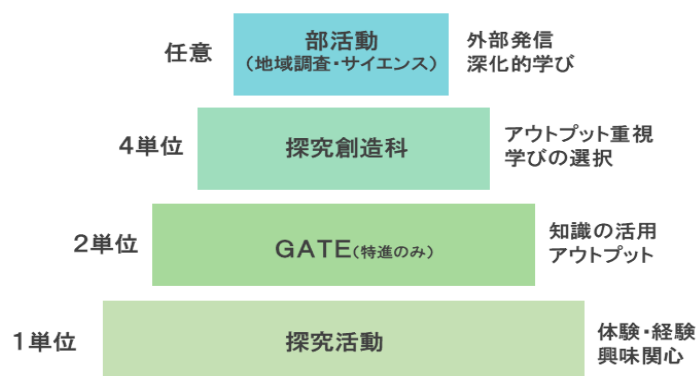


▲取り組みへの質疑は学びを深める効果

3. 探究的な学びの階層化

本校で 2017 年に始まった探究活動である社会科学部地域調査班は、部活動と同様の位置づけで週 1 時間の活動でした。その後に設置した地域創造コースでは週 4 時間の活動となり、発展的な活動に取り組む社会科学部地域調査班の活動はさらに深化していきました。自然科学部や社会科学部地域調査班のように課外活動で探究活動を深化させる団体も現れ、課外活動をさらに発展的に探究を深める場所として位置づけるようになりました。その結果、校外の活動やコンテスト・大会などで突き抜けた才能を発揮したり大きな成果を残したりする突き抜けた活動に挑戦することができた生徒も多く現れるようになりました。こうした取り組みの成果は、学校全体で探究的な学びの実践研究を深めていくために還元することができました。

2022 年に普通科に導入された探究的な学びの時間である GATE では、週 1 ～ 2 時間の実践を行っています。定量的な評価を通じて探究的な学びの経験を検証する中で、プロジェクトの実施を重ねることで生徒の資質やコンピテンシーが成長していくことが分かってきました。人は経験の幅でしか物事を判断することができないと考えると、より探究的な学びの時間が多い方がそれだけ経験の幅も多くなると言えます。本校は多様なコース、そして学びの場を設けることで、生徒自らが様々な探究的な学びを選択して取り組む事ができるようになりました。



▲探究活動が全校生徒参加で週1時間の実施のため興味関心を中心であるのに対して、探究創造科は約 60 名の生徒が週4時間で実施するため活動はより深まっていく

4. 探究のレディネスを高める

(1) レディネスと探究活動

2022 年度から全国の高校で「総合的な探究の時間」が必修科目となりました。「総合的な探究の時間」は、高校生が予測できない時代において「生きる力」を養うための機会の一つであり、探究過程で必要な知識や技能、多様な見方や考え方などの資質を身につけることは必要です。しかし、生徒一人ひとりが自らの問いを立てて主体的に探究を進めることはハードルが高いのも事実です。探究的な学びには、これまでの学力観ではなく、対話的な学びを進めるジェネリックスキルが必要です。こうした背景から、探究学習にもある程度の準備が必要で、レディネス（学ぶ状態が整った状態・準備性）を高めることが必要だと考えました。

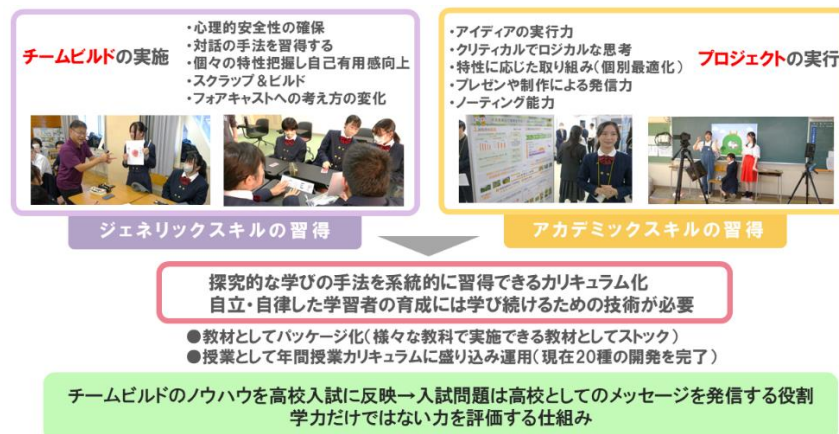
レディネスを整える利点は、学びを効率的で効果的に身に付けられるようになることです。レディネスが整った状態は、生徒たちに学ぶ土台ができ上がっているため、興味関心をもって主体的に学びを深められるはずであると考えました。そのために企業等で実施されるチームビルドを、探究的なレディネスを高めるための教材として機能させることを考えました。

(2) 実施の方法

チームビルドは、企業等でチームとして協働の場を作り上げるために実施されます。この考え方を教育の場に取り入れることで協働を通じて対話する態度を育成し、その後のグループ学習やプロジェクトを通じて成長する仕組みを作ることが可能になると考えています。チームビルドの実施によって、言われたことをこなす「パッシブ」な状態から、自ら考えて行動する「アクティブ」な状態を造り出し、個々の力を集結した集団としてのパフォーマンスを向上させることを目指しています。チームビルドによって「困難」を乗り越える経験を何度も重ねていくことで、実際のプロジェクトで超えなくてはならないハードルをクリアする力が身につくと考えています。

チームビルド教材の開発にあたり、教員間で以下の4点を共通の認識として設定し、チームビルド教材の開発に取り組みました。

- ① チーム全員で協働する活動となっている
- ② 何をするのか活動の状況が明確で共有できているか、また振り返りの機会が十分にある
- ③ ゴールが明確になっていて、再チャレンジが可能
- ④ 参考にできる事例が少なく、最初の時点では達成できるかどうか分からない



▲ チームビルドの実施で心理的安全性が高まることでパッシブな状態を創り出す

（３）研究実践と成果

本年度より新設された探究創造科は探究的な学びを重視したカリキュラムを実施しています。2020 年度にスタートした地域創造コースを運営する中で、探究的な学びに向けたレディネスの重要性に気がついていました。しかし、実施のノウハウや教材の準備に対して十分な対策がとれているとは言えませんでした。そこで、探究創造科に所属する 13 名の各教員がそれぞれの教科や興味関心の領域でオリジナルのチームビルドを考案することに取り組みました。探究創造科として求める生徒像・資質やジェネリックスキルなどを盛り込み、既存のチームビルドの改善や新たなチームビルド教材の開発を目指しました。

毎週火曜日に行われる科全体のミーティングで進行状況を確認し、それぞれのチームビルドアイデアの共有と修正を行いました。実際に実施可能な段階に到達したチームビルドについては、教員間で実践を行い、内容の検証や改善に取り組みました。各教員が考案した授業を実施するなかで、チームビルドのアイデアの検証や修正だけでなく、実施のためのテクニックやファシリテート能力の共有・習得の機会となったことは当初の研究予測ではなかった効果だったと感じました。全スタッフでチームビルド開発に取り組むことで、教員のチーム力の向上に繋がるとともに、探究的な学びに必要な資質を明確にして研究開発・実践を行うことで教員自身も探究に向けたレディネスが高まったと実感することができました。



▲教員間でチームビルド実施の様子



▲様々な対話や傾聴のスキルを教材化



▲教員も実施を意識してチームで検証する



▲理数的なチームビルドも研究開発する

5. 探究的な学びのプラットフォーム整備

(1) プラットフォーム整備

「自校での実施プロジェクトを教材としてフォーマット化する」ことは、本校の研究テーマの柱の一つでした。これは探究的な学びを調査する中で、教育関連企業が提供する探究的な学習のための教材では生徒が試行錯誤して学びを深める本質的な探究の機会には創出できないと感じたためでした。地域の困りごとの発見や問題点・課題の調査は確かに重要な視点ですが、この活動のデメリットは地域の粗探しになってしまうという事でした。本校の研究テーマは「地域との協働を通じて地域の魅力発信に取り組む」ことです。そのため、いかにして魅力を発見・発信するプロジェクトを教育活動として成立させるかという課題に向き合ってきました。本指定研究の前身である「地域魅力化型指定校」で実践研究を進める中で、地域の魅力発信ポスター制作の取組を教材としてパッケージ化して他地域で実践検証することが一つの答えでした。2018年に青森県立鯉ヶ沢高校からスタートした検証も、昨年度までに多くの学校と協働した結果を反映して教材の修正を行ってきまし、実践総時間約 30 時間の教材パッケージを完成させることができました。

本校で実施しているポスタープロジェクトは、地域で探究的な学びを行う教材としてのパッケージ化では一定の効果をおさめました。しかし、本校は衣食住の視点から活動に取り組んでおり、ポスター制作の「住」の視点以外のプロジェクトについてもパッケージ化の検証が必要と考えていました。本年度は、同じ研究指定校である京都市立開建高校の協力を受け、食の観点からご当地おにぎりを開発するプロジェクトの検証を行う機会をいただきました。おにぎりプロジェクトとしては県外の学校とは初めての協働プロジェクトということもあり、双方の学校で挙げた課題を一つ一つ協力して解決していくことが必要でした。何度も軌道修正を重ねて、合同での成果報告を行うことまでたどり着くことができました。こうした協働を生み出すことができた背景には、ICT や遠隔地と結ぶ通信アプリケーションの利用がありました。これまでは離れた学校との協働は ZOOM などを用いたオンライン会議が主流でした。しかし工夫して活用することで、離れた地域でも相互に学びを深めることができるという、自校だけで学びを完結させず 学びを深化させる質の変化を起こすことができました。教育の DX はデジタル技術を活動することが目的ではなく、地域の学びを共有するためのツールとして活用することで相互に学び合う質の変化を生み出す可能性を持っていると感じました。



▲他校との協働実践によって開発した教材の有効性を検証することができた

（２）地域リソースの教材化

地域創造コースが設立された当初は、よく「地域を学ぶ」コースとして地域学的な学びを行うと誤解されることが多々ありました。本校の実践は、地域の魅力となる企業や団体と協働して様々なアイデアを形にしています。アウトプット重視の探究的な学びを行い、これらを地域に還元することを目指しています。本校独自の地域プロジェクトを実践するにあたって、地域の魅力的なリソースを発見することと同時に、これらをどう探究的な教材として形作るかということが重要でした。

この役割を果たしたのは、コーディネーターという立場でした。コーディネーターというと、地域の企業や団体と学校を結びつける役割と位置づける学校が多く、本校でもその役割を担うコーディネーターを配置していました。しかし、こうした外部との繋がりを生徒の探究的な学びとして成立させるためには、教員がどのようにそれらを取り入れるのか負担を強いることになってしまいました。そこで、本校では外部と学校を繋ぐ役割を果たすコーディネーターに加えて、地域リソースを探究的な学びの教材としてコーディネートする内部コーディネーターを配置しました。これにより地域での系統的なカリキュラム全体のコーディネートや探究的な修学旅行の構築など、これまでにない教材の開発の役割を担うことができるようになりました。内部コーディネーターは「地域のリソースを教材として翻訳する」役割であると考えています。

こうした地域リソースを活かした探究的なプロジェクトは、自校でなくては実施できないことのないように開発しました。地域の特性は活かしつつ、汎用性の高い探究的な学びの教材を創り出すために、自校で実施したプロジェクトを他校の協力を受けて実施することに挑戦しました。2018年からその検証を重ね、本校で実施するプロジェクトのうち3つを他校で実践できるようになりました。他校との協働実践の結果、同じプロジェクトでも学びあいによってさらに深化していくことが分かってきました。

探究的なプロジェクト教材の開発には多くの時間と繰り返しの実践検証が必要です。そのため様々な学校で汎用性の高い探究的なプロジェクトを共有する仕組みが必要だと考えています。そうした探究的な学びのプラットフォーム整備に向けた第一歩として、そして探究的な学びのハブの役割として、本校の研究成果を位置づけることができればと考えています。



▲青森での動画プロジェクトの実施



▲生徒が主体となって制作した作品

6. 探究的な学びの必要性

2022 年度から全国の高校で「総合的な探究の時間」が必修科目となりました。「総合的な探究の時間」は、高校生が予測できない時代において「生きる力」を養うための機会の一つであり、探究過程で必要な知識や技能を身に付け、多様な資質を身につけることが求められるようになりました。本校でも探究的な間内を通じて、これまでに無いような多様な進路を実現するようになりました。これは様々な探究的なプロジェクトの中で、生徒自身が自らを見つめ、その特性や関心に気づくことができたからだと分析しています。「人は経験の幅でしか判断することができない」ことはこれまでに繰り返し記述してきました。だからこそ、失敗することでも経験と捉えて、正解のない課題に仲間と協力して取り組む中で失敗知る経験を積んでいくことが大切です。失敗した事は「その方法ではうまくいかない」と捉え、次の挑戦に繋げることが必要です。そのために本校のプロジェクト 30～35 時間を 1 つのタームとして年間を 4 タームに区切ることで、その中で何度もプロジェクトに挑戦できるように設計されています。私たち教員は、こうした試行錯誤する中で生徒が失敗や成功を繰り返して目標に向かう、生徒たちが自由に学びを取捨選択し構築する「学びの砂場」のような環境を地域の中で創りあげる役割を果たしているといえます。正解への最短距離に行くバックキャスト的な思考だけでなく、こうした経験を積み重ねていくフォアキャスト的な思考やクリエイティブな環境での状況判断に有効な OODA ループを取り入れてきました。本校の取り組みは学びの成果としてのアウトプットに注目されがちですが、フォアキャストや OODA ループのような物事の見方や考え方、学びかたを重視しているといえます。本校では、ART をこのような学びの中で生徒が自ら必要な学びを選択するリベラルアーツであると捉えています。本校のチームビルドやプロジェクト型学習は、生徒に様々な経験を通じてその先のキャリア観を形成することできたのではないかと感じています。



▲ OODA ループの思考はフォアキャスト的な取り組みとの相性が良い

7. 研究実施の組織

(1) 運営指導の体制

所属	氏名	主な実績
静岡文化芸術大学	森 俊太	副学長 教授
浜松学院大学 准教授	金田 裕之	前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 次世代育成課課長
浜松いわた信用金庫	清水 孝彦	理事 資金証券部長
学校法人信愛学園 理事長	服部 泰啓	公益社団法人静岡県私学協会 理事
浜松学芸高校 校長	内藤 純一	遠州ビジネス交流会 副代表
浜松学芸中学校 校長	森 真人	元浜松市教育委員会 指導課長

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。運営指導委の方々にはでは、「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く他にも、所属企業との共同プロジェクトに発展するケースも出てきました。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、委員の方々から今後の自走に向けた改善や助言などの意見を多数いただきました。適切な活動場所の確保についても、本校では令和6年度から使用を開始した新校舎において、探究創造科における探究的な学習のスペースを確保していただきました。大型のアクティブラーニングルームとなるクリエイティブ・ラボを2教室、地域創造・科学情報コース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自由な学びの場を形成できるよう環境整備を充実しました。

(2) コンソーシアムの体制

所属	氏名	主な実績
学校法人 信愛学園 理事長	服部 泰啓	公益社団法人静岡県私学協会 理事
株式会社 サツ川製作所	薩川 敏	遠州ビジネス交流会
マーケティングアドバイザー	池田 克信	熊本震災復興支援プロジェクト
株式会社 白井商事	白井 成治	
永田木材 株式会社	永田 琢也	遠州ビジネス交流会
ヤタローグループ	渡部 尚樹	静岡県立公園委託管理事業
ポップチャイルド	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。本年度は地域創造コースの4つのプロジェクト・科学情報コースの1つ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することができました。これにより、プロジェクトの専門性を高めると同時に、成果を披露し評価を行う対象が明確になり、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知識面・技術面での指導・助言を担当してもらい、教員は生徒達の活動やアイデア構築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」という受動的な学びの形態から「地域で学ぶ」という地域リソースを使って自ら学びを深めるといった能動的な学びの形態へ変化をおこすことが可能となりました。一方で、科学情報コースへのコンソーシアムの関わりは小さく、科学情報コースに関わってくださった企業と学校、そして企業間の連携をどのように形成していくかが課題として残りました。

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を形にするためのパートナー探しとして、TalkDance というイベントを5月に実施しました。昨年の反省を活かし、実施時期を前倒ししたことや、外部の企業や団体の方と直接意見を交わす時間を多く設けることで、多くのチームが具体的なプロジェクトに発展していきました。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やメニューなどの地域全体へ成果を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

(3) コーディネーターの体制

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

これまでの研究活動の中で、コーディネーターがどう探究的な学びに関わるかは大きなテーマでした。コーディネーター研修などで情報を交換する中で、地域の企業や行政を眼光と繋ぐ役割にとどまっている現状が見えてきました。そこで、本校では両コーディネーターは教育経験者という利点を活かして、「地域で学ぶ」をどう実現するかについて試行錯誤を重ねてきました。その結果、コーディネーターが担う役割は、地域と学校を繋ぐとかにも2つの役割があることが分かってきました。

①学校を地域へ開く役割

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実行しています。



▲地域企業の人材を活用



▲外部へ発信業務を担当

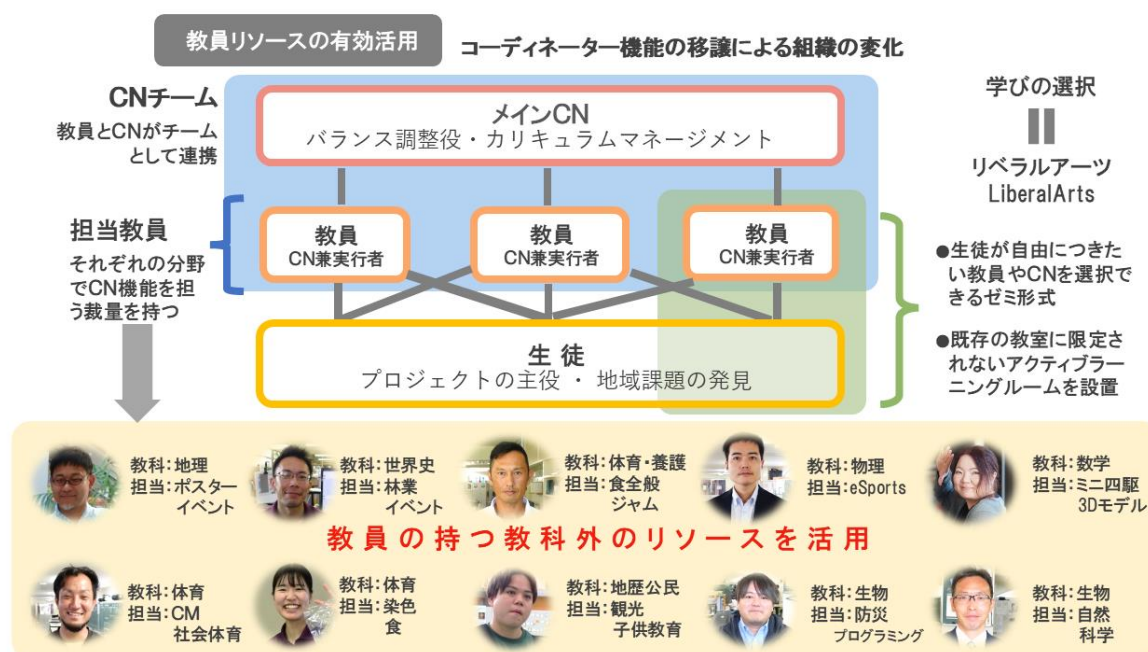
②カリキュラムやプロジェクトのコーディネート

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。



▲2系統のコーディネーター配置とその効果

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。



▲コーディネーターの機能を各教員に委譲して実行力を高める

第3章 各コースの実践検証

1. 地域創造コース1年生の実践

浴衣染色プロジェクト

<カリキュラム上の位置づけと目的>

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。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。日本人は、植物の花、実、樹皮などにひそむ色素をくみだして、染めや織りに四季の彩りを再現してきたため、日本の伝統色は、顔料の色は少ないのが特徴です。

現在の浴衣産業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生徒たちと共有してきました。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。

<実施内容>

(1) 注染浴衣についての基本情報インプット（白井商事様）

プロジェクトの開始時に、教員から注染浴衣の歴史や基本的な情報を提供し、生徒たちが興味を持てるように工夫しました。また、浴衣の卸メーカーである白井商事様から、注染浴衣の現状についての説明を受けました。白井商事様とは、地域創造コースが設置される以前から協力関係を築いており、今年度で 8 年目を迎える継続的なパートナーシップを形成しています。

(2) 染色体験（二橋染工場様）

現在、生徒の中での浴衣のイメージ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。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、複製ができない、世界に一つだけの浴衣ができあがるということに気づきました。また、再現可能な配色とはどのようなものなのかを考えることができる機会となりました。

(3) グループで配色提案

5～6 人のグループに分かれて、配色作業に入りました。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。はじめに実際に使われる型紙を元に、色鉛筆を使って配色を考えました。数時間作業をした後、「ibisPaint（アイビスペイント）」というペイントアプリを使ってデジタルでの配色作業に入りました。作業効率は各段に上がりましたが、生徒間のコミュニケーションが減ったことで意見の共有がしづらくなりました。生徒自身もこのような変化に気づき、デジタルで作業をしながらもコミュニケーションをとることを意識して活動していました。

(4) 成果報告会

白井商事様と二橋染工場様を対象にプレゼンテーションを実施し、両社による選定と講評が行われました。この際、各配色デザインに名前を付けることで、配色の特徴やイメージをより明確に伝え、生徒たちが自らのデザインに対する理解と愛着を深めることを目指しました。最終的には、3つの作品と特別選定として1つの作品、合計4作品が選ばれ、二橋染工場様で実際に反物を染色していただくことが決定しました。



▲白井商事様へ生徒が質問をしている様子



▲二橋染工場様による染体験



▲ibisPaint での配色作業



▲成果報告会

< 成果の検証 >

本プロジェクトを通じて、生徒たちは地域に目を向け、その魅力を発信するために何ができるかを考える機会を得ています。これにより、地域への愛着が深まり、自己のアイデンティティの理解が促進され则认为ています。配色案を考え、アイデアを具体化することに注力することで、生徒のプロジェクトへの貢献度が向上します。

昨年度に引き続き、白井商事様の来校日が保護者参観日となり、保護者も参加して色鉛筆を使った配色作業を行いました。また、今年度は新たに注染の魅力を発信するプロジェクトに取り組む3年生が、浴衣イベントに関するプレゼンテーションを行ったことで、生徒たちは最後まで高い熱意を持ってプロジェクトに参加することができました。授業への貢献度が向上すれば、2年次のクエストエデュケーションで注染浴衣をテーマに選ぶ生徒が増えると期待しています。プロジェクトをさらに発展させ、持続可能なものにするために、今後も実践と検証を続けていきたいと考えています。

森林公園プロジェクト

＜カリキュラム上の位置づけと目的＞

現在、SNS や Web サイトをはじめとする様々なコンテンツによって情報を得ることができるようになってきました。様々な地元企業と協働し、地域の魅力の発信活動を行っている本コースにおいて、動画での表現方法の獲得は、今後の活動の幅を広げることができると考えています。

今回のプロジェクトは少人数編成のグループ活動ではなく、クラス全員で活動する大型のプロジェクトです。本コースでは、学校行事である文化祭で、探究創造コース全体で取り組むステージを毎年計画しており、2年生が主となって運営します。その際の組織的な運営方法や、合意形成、意思決定・行動選択など人数が多くなればなるほど難易度が高まります。本プロジェクトの経験を通じて、コミュニケーション能力の向上や、リーダーシップ・フォロワーシップの育成、相互理解を深めることにも重点を置き、将来的に今回の経験を活かせるようにすることも目的の一つと捉えています。

＜実施内容＞

1. 静岡県立森林公園の現状の把握と課題の提示

7月中旬に、協働企業であるヤタローグループの渥美様、古瀬様にご来校いただき、静岡県立森林公園の現状や課題について講義をしていただきました。そして、PRの舞台は、広大な芝生広場を中心とする園内西側エリアで行うことになりました。

2. 現地でのフィールドワーク

本プロジェクトは、1年生のプロジェクトで唯一の校外での活動です。そのため、どれだけ自分たちで足を運び、自分で感じた魅力を見つけられるかが大切です。そのため、撮影本番までに、夏休み中に代表生徒たちと2回、9月にクラス全員で1回、プレ撮影で1回、計4回現地で活動しました。SNS や Web サイト、パンフレットなどから得た情報と実際に現地に行って感じたこととのギャップを感じることで、今後の活動においてもフィールドワークの重要性を認識させることが重要であると考えました。

3. アイディア構築

各自がフィールドワークで得たものをもとに、どのような場面を切り取るのか、どのように表現するのかなどを意見交換していきました。特に初期段階では、各自が想像する動画のイメージの共有を「言葉」や「絵」で行うことが多く、正確に伝わらなかったり、受け手も自分のイメージに囚われてしまい相手の意見を否定的に受け取ったりしてしまう生徒がおり、話し合いは難航しました。また、話し合いを行う時間が多く、イメージを可視化できるよう実際に「動画」を撮る生徒もいませんでした。自分の中にあるイメージをどのように共有し、すり合わせを行うかという課題ができました。そのため、全員で行うフィールドワークでは、3グループに分かれそれぞれ動画を撮影し、アイディアを形にする作業を行いました。撮った動画を全員で見ることでイメージの共有が明確に行われ、動画の全体像を掴むことができました。撮影場所を2か所で行い、トランジションでつなげるという構成で準備を進めることになりました。

4. プレ撮影での新たなアイディア

準備したアイディアをもとにプレ撮影に臨みました。しかし、広大な敷地で行う撮影では、動画内に空白ができてしまうという課題を解消できず、壁にぶつかってしまいました。その時

に、生徒から題材を変更し撮影場所を1か所にまとめて撮影するという新しい提案が出ました。現時点でのアイディアの改善を行うか、新しいアイディアに挑戦するかという難しい二択を迫られた生徒たちは、本音で話し合う場を設け、お互いの考えを伝え合いました。最終的に、現行のアイディアの改善を行うという意見にまとまりましたが、この出来事によって、クラスの意思統一が行われ再び活動への熱量が高まるきっかけとなりました。

5. 撮影合宿当日の雨天により計画の変更

本番は2泊3日の合宿として実施され、初日にリハーサルを行い、2日目には動画の完成、3日目に成果報告会を行うというスケジュールで行いました。初日の午前に行ったリハーサルは、全体像が明確に捉えられたこともあり、雰囲気良く行うことができました。しかし、あいにくの雨となってしまうと、当初計画していた内容を断念し、急遽森林公園内にある「森の家」の紹介リール動画撮影へ切り替えました。撮影場所や題材、表現方法など一から作らなければならなくなった生徒たちでしたが、話し合うところは突き詰め、積極的に動画を撮影しイメージの共有を行うなど今までの経験を活かし、行動することができました。



▲イメージの共有を行っている様子



▲グラウンドでのリハーサルの様子

< 成果の検証 >

本プロジェクトを通じて、生徒たちは大型プロジェクトの運営における意思決定の難しさや、コミュニケーションの必要性を体感することができました。生徒からは、行動に移すことの大切さや、スクラップ&ビルドを行う勇気の重要性を認識したという声が多く見られました。また、印象に残った場面として、プレ撮影日に、今後の方針を決める話し合いの中で、「どちらの案を採用するか決めたとしても、今まで裏で頑張ってくれていた人がいることを忘れてはいけない」という発言が生徒から出たことです。大型のプロジェクトは、一人一人の活躍を認識することが難しくなるからこそ、視野を広げ互いに支え合いながら活動していることを忘れてはいけません。その認識を全員が持つことができた今回のプロジェクトは、とても実りあるものだったと考えています。

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＞

静岡県西部の遠州地方は、広大な面積と温暖な気候に恵まれており、農業や漁業が盛んな地域です。この地域の魅力を発信するため、私たちは「おにぎり」という身近で誰もが知っている商品を活用し、地域性を大切に商品化を目指しています。また、今回のプロジェクトでは、これまで企業から依頼を受ける形で行ってきた活動とは異なり、私たち自身が企業へ提案を行い、そのアイデアを実現していくという挑戦をしています。この活動を通じて、私たちが目指すのは、チームワークを活かして協力しながらプロジェクトを進める力や、地域企業に評価されるような成果を生み出すことです。おにぎりの商品化とともに、プレゼンテーション技術を高めることも大きな目的となっています。1年生としては今回が3回目のプロジェクトであり、制作と技術面だけでなく、企画力やプレゼンテーションの力も同時に重視して取り組んでいきました。

＜実践紹介＞ ①授業時間 36 時間 10/5～12/21

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、「プレゼンが得意」「調理が好き」「デザイン系は得意」という各自の強みを共有し、バランスを考えて生徒自身で組んでみました。

1回目の初回の試作では、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を徹底して行いました。これは調理室での実習における必須条件と考えました。初回の試作では、チームによつ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。それ以降の施策では、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。そこで教員側は、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。

最終プレゼンは、3分間としました。制限時間でどれだけ伝えられるのかということを試行錯誤し、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23名の方に参加して頂き出店方式で開催しました。本番では各チームのプレゼン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。審査は、人気投票と飲食店での販売の可能性を、味とプレゼンの2観点から評価して頂きました。から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。

＜実践紹介＞ ②県外高校との協働(京都市立開建高校・北九州市立高校・青森県立中央高校)

今回のプロジェクトでは、県外の3校と協働という形で取りました。昨年度は京都市立開建高校との協働でしたが、さらに2校を加えることで生徒の活動の熱量も上がりました。協働の

形としては、スタートアップを同時期に行い、大会のレギュレーションも揃えました。スタートアップは、本校教員が派遣という形で現地へ出向いて授業をするタイプと、オンラインで授業というタイプと2系統行いました。そして、各校でも同じように1年生が6名程度のチームを作っていました。参加人数の多い学校は学校内で予選を行い、勝ち残った1チームが12月の本校の成果報告へ出場できるというルールも出来上がりました。各校で熱量のある活動が行われ、ご当地の食材を使用して各地域の魅力を発信しました。12月の本校での成果報告では2校が来校、1校が動画での参加となりました。審査員の方々からの感想も好評で、高校生による斬新なアイデアが出ました。人気投票の部では北九州市立高校の男子チームが考案した豚骨ラーメン風おにぎりの「漢飯」が1位を獲得しました。



▲試作の様子



▲成果報告会の様子

＜成果の検証＞

本校におけるおにぎりプロジェクトとしては5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。また、今年度は3校との共同プロジェクトとなり、本校の生徒はより士気が上がったように感じます。今年度の成果報告会で、審査員の方に試食して頂きながらコメントをもらう方式で実施したことで、生徒はダイレクトに評価を受け取れました。

5年間で蓄積したこのようなノウハウを来年度、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。

①活動を通じて得たこと

- ・グループメンバーに「正真正正の意見を言う」と書くこと。
- 前回のプロジェクトは、聞き手側に戻ってしまい、やや苦しかった。
- 相手の顔を伺いながら話す自分があった。
- ・疑問に思っていたことをすぐに調べ、情報を得るといい。
- グループでも個人でも分からないことは「どうじゃない？」という想で解決することがあった。
- 根拠に基づいた案を伝えることができるようになった。
- ・困ったことがあればすぐにグループメンバー、他のグループ、先生などに相談すること。
- 主体的に見ることも大事だが、まず考えることが大切（思いつく）。
- 新しい視点と向き合うためにも大切なこと。
- ※ 壁打ち → 今回のアイデアを相手に伝え、どんな言葉が返ってくるのか？

②

新しいアイデアが育つ。

対話を通してアイデアが膨らむ。

③次回目標

- ・自分の苦手なものをやめたことのないものにチャレンジしたい。
- 各々は分野として、(内容)と情報・経営など、次のプロジェクトである程度の知識を得られるようにしたい。
- ・グループ単位で取り組むだけでなく、他のグループとの共有や交流も大切にしてほしい。
- 森林などは比較的知識が少なくても知識が豊富でできたりもする。今回は他のグループが何をしているのかわからなかった。どんな食材を使っているのか、どんなおにぎりを作っているのか、成果報告会の準備期間にちゃんと知るといいと思う。また、グループの壁を壊す必要はないと思う。
- ・他のグループも対話するだけでなく自分たちの得意なところがあると思う。
- ・困難を乗り越えたい！！
- いろんなプロジェクトをやっている中でこれか！と決まることがある。
- 困難を乗り越えたい！！

▲生徒の振り返りシート

2. 科学情報コース1年生の実践

ミニ四駆プロジェクト

＜カリキュラム上の位置づけと目的＞

本プロジェクトは、科学情報コースにおける探究的学びおよび STEAM 教育の一環として実施しました。工学への興味関心の向上、パーツ変更による論理的思考力の育成、そしてカウルデザインを通じたデザイン思考・アート思考の体験を主な目的としております。背景には、地域特性や伝統文化、企業との連携を踏まえた教育プログラムの充実があり、生徒の知的好奇心を刺激することを狙いとしています。

＜実施内容＞

本プロジェクトは全 28 時間にわたって実施されました。ミニ四駆の組み立てと解析では、各パーツの役割や構造を理解することを目指し、走行タイムの計測やカスタムパーツの効果検証を通じて、論理的思考やデータサイエンスの基本に触れる機会となりました。

「誰とミニ四駆するか」というテーマに基づき、ターゲットユーザを考慮したカウルのイラスト作成や 2D 図面の作成、CAD ソフトを用いた 3D デザイン、さらに 3D プリンタによる造形物の出力に取り組むことで、デザイン思考や実際のものづくりのプロセスを体験しました。

口頭およびポスターで成果を発表し、走行パフォーマンスを競う大会に参加する中で、学んだことを実践し発表する経験を積みました。こうした活動は、生徒間の協力を促し、科学、技術、工学、芸術、数学といった各分野の基本的な力の向上につながりました。



▲ミニ四駆を組み立てている様子



▲ミニ四駆を観察している様子



▲話し合っている様子



▲パーツについて考察している様子



▲データ計測の様子



▲統計処理している様子

＜生徒振り返り＞

ミニ四駆プロジェクトを通じて、今後の活動で必要な考え方を得ることができました。多くの生徒が、活動をするときのコミュニケーションの大切さに気づき、自らの考えを論理的に相手に伝える為に何を行えばいいのかを考えることができました。

カウルデザインの検討過程では、最初にイラスト作成が非常に困難で完了できなかった生徒が、3Dデザインに移行した際には積極的かつ前向きに作成に取り組む姿勢を示し、その変化が印象的でした。

今回のプロジェクトで、グループ活動の大変さに気づき、色々な課題をどう乗り越えていけば良いかを学びました。今までは全体として動くことがほとんどだったため、今日のような完全に2人1組のグループ活動というのは初めてでした。

グループで動く時に、一番大変なのは「分母が少ない分、構成メンバーでやることを共有し、皆で取り組むためにはいかに協力し合うかが重要でした。人から言うのは苦手ですが、近しい熱意を持って、やる人達もいれば、二人の間に差がある人達もいます。なので、熱意で合わせようとするのではなく、張り切っている人や、熱意を持つ人が、仕事を割り振ることによってそれを埋めるということが分かりました。

また、ミニ四駆に対する興味も持ってきました。なるべく近いうちにミニ四駆を1つ買ってきて、沼にどっぷりつかりたいと思います。

自由に使おう！

- ・どんな人ともコミュニケーションを取れるようにしたい。
- ・自分の苦手なことでも誰かに助けてもらったり、自分で調べて解決できるようにしたい。
- ・初めてのことで「怖い」にチャレンジしていきたい。

▲生徒の振り返りシートより抜粋



▲作成したミニ四駆の様子



▲ミニ四ファイターの様子



▲ミニ四駆の車検の様子



▲ミニ四駆大会の様子



▲受賞の様子



▲受賞の様子

＜成果の検証＞

本プロジェクトでは、工学への興味や論理的思考を養う実験体験を通して、生徒のさまざまな能力の向上に貢献しました。今後は、今回の成果や課題を踏まえ、より実践的で効果的なSTEAM教育プログラムの展開を目指していきます。

OMソーラープロジェクト

<カリキュラム上の位置づけと目的>

本プロジェクトは、浜松学芸高校の科学情報コース1年生が参加し、OMソーラー株式会社の施設である「地球のたまご」を訪問しました。情報分析力、課題解決能力、発信力を育成することを目的とし、実際のビジネス課題に取り組むことで、学習の実践的な応用を図りました。

<実施内容>

10月初旬に教室でポスターやキャッチコピー制作について学び、その後10月3日・4日にOMソーラー本社を訪問しました。現地では、OMソーラーの製品や理念についての講義を受け、モデルハウスを見学しました。生徒たちは「顧客に商品の価値をうまく伝える」ことをテーマに、チームごとにポスターとキャッチコピーの制作に取り組みました。複数回のミーティングを重ね、企業担当者との意見交換を行いながら、最終日には成果発表を実施しました。

<成果の検証>

本プロジェクトを通じて、生徒たちは情報分析力やプレゼンテーション能力を向上させました。チームでの話し合いや企業担当者とのミーティングを通じて、実社会で求められる課題解決力を養うことができました。発表では、企業側からも「明確で分かりやすい説明ができていた」との評価をいただきました。この経験を今後の学習やキャリア形成に活かしていくことが期待されます。



▲携帯電話で撮影している様子



▲携帯電話で撮影している様子



▲話し合っている様子



▲ポスター作品

初めて会社とこうして、広告をつくるということをして、写真から自分たちで撮って、それに合うキャッチコピーをつくるのがとても楽しかった。だけど、会社の要望に合う言葉などを探してつくっていくことはとても難しいことだと知ることもあった。班のみんなとつづけているときも、人それぞれいいと思っている言葉や写真がちがっていたりして、それを合わせて作っていくのにとっても苦労した。そこで、黙々と作業するのではなく、「これはどうかな?」などと思ったり、疑問に思ったことを班のみんなに伝えて、それぞれの意見を出し合って、作品をつくらせていくことが大切だということもわかってきた。ポスターを作っている人がどういう意図で作っているかこれから考えていきたいと思った。

▲生徒の振り返りシートより抜粋

マイクロビットプロジェクト

＜カリキュラム上の位置づけと目的＞

この授業では、micro:bit を使ったプログラミング学習を行い、生徒の論理的思考力や問題解決能力を養うことを目的としました。メイコードを用いてプログラムを作成し、センサーの活用やロボットの制御を学びました。また、チームでのロボットサッカーや要件定義の実践を通じて、協力する力も身につけることを目指しました。

＜実施内容＞

プログラミングの興味関心を引くために、Minecraft を用いてプログラミングを行った。

次に、micro:bit の基本操作を確認し、LED 表示や方位磁石の作成、超音波センサーによる障害物検知、音楽再生と LED の同期などを行いました。その後、Micro:Maqueen を使用し、ライントレースや障害物回避プログラムを開発しました。

次に、チームでロボットサッカーを実施しました。各チームに Tiny:bit 1 台、micro:bit 4 台、Micro:Maqueen 4 台、ブルドーザー型メカニックパーツを支給し、2 台の機体で試合を行いました。リモコン操作を駆使し、戦略的にロボットを動かしました。

最後に、ロボットサッカー大会と機体成果発表を行いました。要件定義では、教員をユーザーと想定し、各チームに異なる課題を与えました。「LED にハートを表示→2 回転→指定曲のメロディを再生→ピンクのライト点滅→FIGHT の文字を表示」といった一連の動作を実現するため、話し合いながらプログラムを作成しました。また、2 年生による ET ロボコンの説明や Arduino、ドローン型の micro:bit を用いた演示を行い、今回のプロジェクトが 2 年生からどのように発展していくかを示しました。

＜成果の検証＞

生徒はプログラミングの基本を理解し、センサーやロボット制御技術を応用する力を身につけました。ライントレースや障害物回避では試行錯誤しながら最適な方法を考え、実践的な経験を積みました。

ロボットサッカーでは、チームワークと戦略的思考が求められました。試合後の振り返りでは、「開発をする上で図式化することの重要性を感じた」などの意見が出ました。

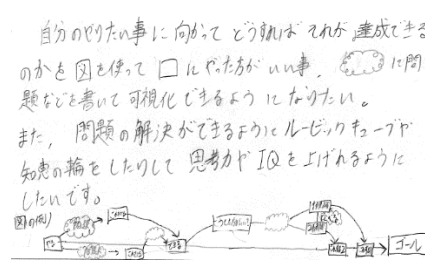
今後は、より高度なロボット制御や人工知能を活用した自律的な動作の学習を進め、実社会での応用例を考察する機会を増やすことが期待されます。



▲プログラミングをしている様子



▲大会の様子



▲生徒の振り返りシートより抜粋

e スポーツプロジェクト

<カリキュラム上の位置づけと目的>

本プロジェクト「e スポーツ PBL」は、専門教科「科学創造」の一環として実施されました。プロジェクトは、e スポーツを題材とした実践的な学習活動を通じ、主に 2 つの目的を持って企画・運営されました。

(1) 大会運営のノウハウの習得

生徒が自らの体験や意見を基に、実際の大会運営に必要な計画立案や実行、問題解決のプロセスを学ぶことを目的としました。

(2) 教育的 e スポーツの可能性の模索

e スポーツが持つ教育的側面に着目し、非認知能力（コンピテンシー）の育成や、デジタル時代における新たな学習手法としての活用方法を検討しました。

また、本プロジェクトは、地域活性化の一助としての e スポーツの活用や、教育現場における e スポーツの認知度向上にも寄与することを狙いとしており、現代の地域課題やデジタル社会のニーズに対応する試みとして意義深い取り組みになりました。

<実施内容>

本プロジェクトは、2024 年 9 月から 10 月にかけて、科学創造コースの高校 1 年生を対象に実施されました。実施内容は以下の通りです。

(1) ゲームプレゼンテーション

各生徒がこれまでプレイしてきた「面白い」と感じるゲームについて、自身の体験やその魅力をプレゼンテーション形式で発表いたしました。これにより、生徒間での情報交換と、ゲームに対する多角的な視点の習得が促されました。

(2) ディスカッション：e スポーツと非認知能力

e スポーツが育成する非認知能力（例：チームワーク、問題解決能力、コミュニケーション能力など）について、生徒同士で意見交換を行い、その具体的な効果や実際の現場での活用可能性について議論しました。

(3) 体育祭における e スポーツ部門の運営

学内の体育祭において、e スポーツ部門の運営を担当。実際の大会運営を体験することで、事前準備から当日の運営、問題発生時の対処法など、実践的なスキルの習得を目指しました。



▲設営の様子



▲予選の様子



▲体育祭本戦の様子

＜成果の検証＞

①生徒の満足度とスキル習得

実施後の生徒アンケートによると、参加生徒からは高い満足感が示され、大会運営に関する実践的なスキルの習得が確認されました。

②外部からのフィードバック

企業や地域からの直接のフィードバックは得られなかったものの、メディア取材によってプロジェクトの意義が外部に発信され、今後の教育現場における e スポーツの活用の可能性が示唆されました。

＜今後の課題と展望＞

今回のプロジェクトでは、実施期間が短かったため、より充実した内容にするためにはスケジュールの再検討が必要であると考えられます。次回の実施時には、事前準備の期間延長や、各活動間の連携強化を図ることで、さらなる成果向上を目指したいです。

3. 両コース1年生の協業実践

チームビルド

＜カリキュラム上の位置づけと目的＞

1年生では年間4つのプロジェクトを実施しています。各プロジェクトが始動する前に、チームビルドを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ための時間として位置付けています。ジェネリックスキルは学業・課外活動など、充実した学生生活を送る事で育成され则认为ます。また、VUCA 時代といわれる今、「予測困難で不確実、複雑で曖昧」な事柄に対応するためにも、心理的安全性は重要であると考えています。

＜実施内容＞

地域創造コース

1年生4月に7時間をかけ、チームビルドを集中的に実施しました。実施したプロジェクトは自己開示ワークシート・短い言葉で伝えろ・創作俳句・不自由なお絵かきの4種類です。いずれのチームビルドも教科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。詳細は、以下の表の通りです。

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。
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。



▲創作俳句



▲不自由なお絵かき

科学情報コース

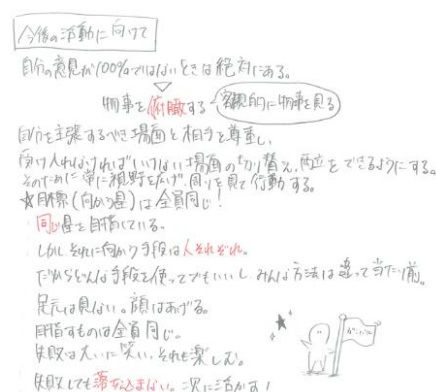
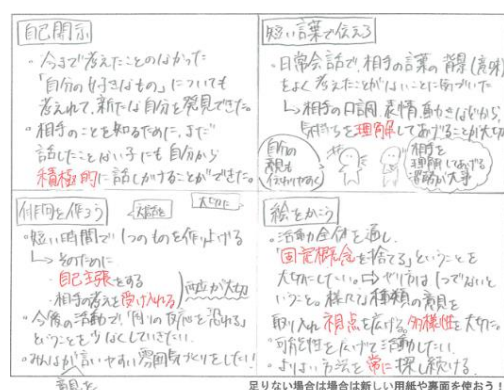
1年生4月に7時間をかけ、チームビルドを集中的に実施しました。実施したプロジェクトは自己開示ワークシート・カタカナナーシ・ストロータワー・ジグソーパズルの4種類です。いずれのチームビルドも教科横断的な観点を盛り込み、科学情報コースの活動に必要な考え方を取り入れています。詳細は、以下の表の通りです。

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。
カタカナナーシ	カタカナを使用せず、お題を説明する。
ストロー タワー	ストローを用いて、高い建物を作るチームビルド。考えの共有や役割分担を明確にすることがポイントとなる。
ジグソーパズ ル	完成図がわからない状態で、班員と協力してパズルを完成させる。

＜生徒振り返り＞

チームビルドを通じて、今後の活動に必要な考え方を得ることができました。多くの生徒が、活動をするときの「雰囲気」が大きく影響することに気づき、その「雰囲気」をつくるために、自分自身がどのような立場でどのような振る舞いをすればよいのかを考えるきっかけになったと感じます。

また、クラスの中での心理的安全性の向上も見られました。チームビルドが始まったばかりの時は、なかなか自分の意見が言えない生徒が多くみられました。しかし、進んでいくにつれ、「意見を受け入れてくれたことが嬉しくて、自分も受け入れられるようになった」という変化が見られ、自分を表現しやすい環境に変わっていきました。



▲生徒の振り返りシートより抜粋

＜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ところが重要です。今年度は、教員1人につき1つの教材開発を進めることができました。主に1年生の4月というチーム作りの時期に実施していたチームビルドでしたが、教材開発を進めていく中で、それぞれの時期や現状に応じたチームビルドを考案することができました。来年度は、それぞれ考案したチームビルドがどのような効果をもたらすのか検証をしていきたいと考えています。

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＞

●コース共通 「伐採見学、関係者によるレクチャー」

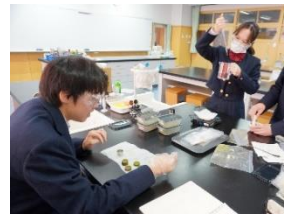
コンソーシアムメンバーである永田木材株式会社協力のもと、「天竜地区の伐採現場に訪問して直接森林の様子を見学する」「スギやヒノキの伐採を間近で見学する」「林業家や製材所従業員による、日本の木材利用の現状や静岡県の林業に関するレクチャーを実施」などの体験型学習を実施しました。木材がユーザーの元に届くまでのプロセスを直接見聞することで、木材が持つ魅力への気付きやプロジェクトへのモチベーションを醸成していきました。

●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」

昨年に引き続き、本校の広報イベント等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。その際「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、木の魅力や性質を生かしたアイディアの構想を促しました。これは、企業の業務でいう「プロダクトデザイン」を疑似的に体験させることを狙ったもので、「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」「自分たちのアイディアを説得的に聴衆へ伝える表現力」などのスキルを培うことを企図しています。

●科学情報コース 「木の端材を用いた科学実験」

昨年に引き続き、「樹皮や鉋くずから紙を作れるか?」「スギやヒノキの葉から線香は作れるか?」という2つの課題を設定し、これらを検証するために実験を行いました。紙や線香を手作りする方法自体は比較的容易に調べることができるため、今年の活動で得られた改善点を踏まえた上で、それらを自身で調査・実験し、その成否によって過程を検証するプロセスを通じて、「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。



＜振り返りと成果の検証＞

●地域創造コースの振り返り

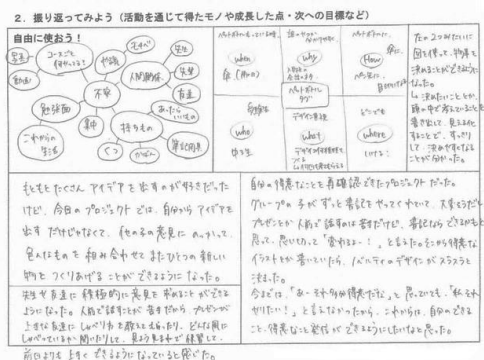
本活動は、モノづくりにおける上流の工程を疑似体験させるという点に重きを置いていますが、実際に生徒たちの企画案を全て製品化することはできません。しかし、今年度は2年生のクエスト実行型学習において、前年度の生徒によるアイデアをブラッシュアップし実際に学校ノベルティを製作するところまでこぎつけました。これにより、1年次と2年次の活動に連続性を持たせることができ、より特色あるカリキュラムにアップグレードできたのではないかと考えています。

●科学情報コースの振り返り

間伐材や製材時にでる木材を利用した科学実験では、生徒自身が実験の計画から実施、結果の検証・考察までを行いました。昨年度までの取り組みをアップデートすることを意識した上で、制作するものや材料・工程などに工夫を加え、よりよいものをつくるという目標の達成に向けて活動しました。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を身につけることができました。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

本プロジェクトは、「林業」という広範なフィールドをテーマとしている都合上、初期の頃は実施内容の教育効果や活動の満足度について不確実性のある程度許容して実施せざるを得ませんでした。そのため、1年目に実行した当初から、毎年テーマや実施内容を試行錯誤しながら継続し、現在は「林業×モノづくり」という組み合わせで実施しています。この方向性での活動は、「木」という題材と「モノづくり」という活動軸との相性が良く、生徒たちも自分たちの手を直接動かしながら机上論にとどまらない実際的な学びが得られることから、教員としても非常に良い手ごたえを感じています。今後も活動内容の改善を継続し、活動内容の充実を図っていく予定です。



- 自由に便おう！
 - レッカリと計画を立ててから作業するようにはしてはいる。
 - 何をしたいかを決めてから実験する。
 - 10770でまとめるときに誰か何をすべきかを作業分担に
して発表までできる方になる。
 - 集約をするときにあらかじめ、項目などを決めておく。
 - 10770でまとめるときにまとめるべくする。
 - 関心点にも想像がきて伝わりやすいものにしてはいる。
 - 4分以内のコミュニケーションをしっかりとる。
 - 4分以内での動きがいろいろに広がってしまったため、まとめる方が人になりにくいと思った。
 - ウレトラアルが起きてしまったので、冷静に対応できる人になりたかった。

▲生徒による振り返り

4. 地域創造コース2年生の実践

染色チーム

<カリキュラム上の位置づけと目的>

本プロジェクトは地域創造コース2年生のクエスト実行型のプロジェクトとして実行しました。地域創造コースでは1年次に地場産業である注染染めと注染浴衣についてのプロジェクトを実施しています。このチームは1年次の浴衣の染色手法や技術を活かして、オリジナルの染色生地や小物の開発に取り組みました。活動を知った地元のホテルから従業員制服の制作依頼が入り、企業と連携して取り組むことになりました。これによって、注染染めの魅力を国内だけでなく海外の方にも発信することを目指しました。

<実施内容>

当初は浴衣生地を用いて、サコシュ（フランス語で「袋」「かばん」の意）の制作に取り組みました。肩掛けの小型なサコシュは若い世代に人気で、スマートフォンや財布を入れて持ち歩くことのできるサイズが中心です。浴衣を着ている際に持ち歩く巾着に変わって、肩掛けで財布などを持ち歩くことができるメリットに注目しました。浴衣生地はサコシュに使用するには生地の厚さ・強度が不足していました。そこで厚い接着芯を入れることで形状を安定させ、使いやすさを向上させようと試作を繰り返し、実用に耐えうる制作方法を構築しました。実際に制作したサコシュを地元の雑貨店オーナーに見ていただき、ベルトの改善や中身が出ないような磁石式のホックの取り付けなど、具体的な改善点や制作のアドバイスを頂くことができました。

また、オリジナル配色での染色に取り組んでいる事を知った地元のホテルから、夏のレストランフロアの従業員制服として浴衣生地を用いたシャツを制作して欲しいとの打診がありました。本校で制作・販売している夏の準制服は、地元企業と協働して浴衣生地を用いてシャツに加工したものです。この型紙を利用し、企業のオリジナル配色で制服として受注することができました。何度も企業を訪問したり、ご来校いただいて打ち合わせをしたりして、多くの配色案を提案しました。提案用に考案した配色案は50種類にも及びました。最終的な配色が決定し、令和7年度6月の完成を目標に3年生でも活動を継続していくことになりました。2年生の1年間で完結することなく、3年生でも活動を継続して行くことになりました。

<成果と検証>

サコシュについては、地域で雑貨店を営む経営者の方に商品の説明や具体的な改善点、制作のアドバイスを頂くことができました。その中で、生徒が設定した安価な販売価格について指摘を頂きました。販売価格を下げることで一時的に販売数は増えますが、商品ブランドの価値を下げてしまうことに繋がってしまいます。適正な価格を設定することで、長期的に販売することができる商品にすることができる事が分かりました。地域の方々にご指導いただき、学びの場として経験を深めることができました。

地元のホテル企業との連携は、コンソーシアムのメンバーである白井商事様と本校コーディネーターが協力して達成することができました。これは一般のプリント生地が大量生産しかできないのに対して、注染染めは手作業でのため小ロットでも生産できるメリットを活かしたプロジェクトになりました。ホテル側に提案した配色案は50種類にも及びましたが、これを可能

にしたのはデジタル技術による配色でした。染色に使う型紙をスキャンしデジタルデータを作成し、スマートフォンのアプリケーションで配色を行うことができるようになりました。こうしたデジタル技術と地場産業の融合が、新しいアイデアを生み出す機会となりました。

しかし、機械縫製のため最低 100 枚の生産が必要でした。このシャツ生産の最低ロットを超えられず苦戦をしましたが、縫製企業との打ち合わせの中で、準制服とシャツのパターンを共有することでロットをクリアできることが分かり、課題を乗り越えることができました。地域の企業と協働してアドバイスをいただいたり、共に知恵を出しあったりしたからこそ、課題を乗り越える経験を積むことができました。地域のプロフェッショナルの方々の力を借りながら生徒たちのアイデアを形にする、そんな地域での学びを実現できた事例になりました。



▲考案した配色をカラーチップで色指定



▲工場との共有のために 2 パターンを作成



▲染色の職人さんと直接交渉を行う



▲ホテルで着用するために寸法調整を行う

私、企業や、職人さんそれぞれに物語が活動を通し地域に
密着すると見えてきて、地域への愛着や「興味が深くなった。
そのため、今後の活動ではその背景にもフォーカスをして、
活動の中心にあっていける人が増えて欲しいと願った。

▲生徒振り返りの中で活動を通じて地元への愛着が強くなっていることが分かる

浴衣 DeNight チーム

<カリキュラム上の位置づけと目的>

2年生で実施するクエストエデュケーションでは、前年度に先輩達が実施していたプロジェクトを引き継いで実施するものも存在します。これは生徒自身の系統的な学びと同時に、地域の方々と作り上げてきたプロジェクトを持続可能なものにすることも大切に行っているためです。1年で終わってしまう協働ではなく、地域や企業の方々と無理なく実施して持続させることが重要です。先輩達の想いも受け継ぎ、これまでの課題を解決するプロジェクトとなりました。

<実施内容>

浜松市北部にあるテーマパーク「フルーツパーク」様と協働して、創作盆踊りのイベント「浴衣 DeNight」を実施するプロジェクトを昨年度に引き続き実施しました。昨年度、先輩が運営する活動に参加した生徒が、自分たちでも500人を超える参加者が集まる大きなイベントを運営してみたいと集まりました。昨年度実施した問題点の解消として、参加者をより多く集めることと来場者が参加しやすい曲や振り付けを考案することの2点に取り組みました。様々な年代に候補曲をリサーチして踊りやすい振り付けを考案したり、自分たちで広報用の動画を制作してSNSで発信したり、改善策を実施しました。たくさんの生徒が参加したいと表明し、期待が高まっていましたが、予定していた実施日・予備日ともに降雨の影響で中止となってしまいました。しかし、この状況をSNSで知った三ヶ日観光協会様から、地元の祭りでのスペース提供の申し出をいただき、小規模ながら地域の子供達と一緒にイベントを開催することができました。次年度、是非実施したいと来年に繋がる活動になりました。

<成果と検証>

系統的な学びとして発展させることと、前年度まで実施してきたプロジェクトを継続させることの2つのバランスをとることが難しく、ただ引き継いでしまうという状況に陥りやすい課題を抱えていました。告知動画の制作や振り付けの刷新など、新しい課題を見つけて取り組むことで、前年度との比較検証を行う計画でした。実際には降雨のため中止となりましたが、その際も代替のイベントスペースを提供くださったのは地域の方でした。これまでの活動が地域に根ざしていたため、繋がりや活動を応援してくださる気持ちがプロジェクトの実行を支えてくださいました。これこそが地域で活動してきた一番の成果ではないかと感じました3年生になっても実行したいと、次年度に活動と生徒の想いが繋がるのが大切だと感じました。



▲中止のポスターをSNSで発信



▲地域の方の後押しで地域の祭り会場で実施できた

おにぎりチーム

<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昨年度に引き続き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 5 名で構成されました。

<実施内容>

9 月には第 2 回おにぎりフェス in 浜松 2024 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。昨年度が 1 回目で本校はグランプリを獲得し、今年もグランプリを目指してスタートしました。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、おにぎりのアイディ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。スタートアップが 5 月末で、そこから毎月 ZOOM にて主催者と参加校でミーティングが開かれました。

おにぎりフェスでは各校のおにぎりのアイディ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「じゃこちー」で行くことが決まりました。じゃこちーというおにぎりは今回の参加生徒が 1 年次にレシピ開発したおにぎりです。キッチンカーとのミーティングの中で 1 年次のおにぎりからレシピをバージョンアップして若者に向けた味に変化させました。また、仕込みの段階で混ぜ込む具材を冷凍させることに気づき、おにぎりを製造するキッチンカーの手間を省くことに成功しました。イベント本番では、昨年度に早期完売したことを踏まえて販売個数を 100 個増の 300 個に設定することになりました。本校は 1 番に売り切ることを目標にしていたので、昨年度の反省を生かし、集客を主催会社に任せるのではなく、自分たちで工夫してみました。SNS での告知はもちろん、学校内での告知を特に力を入れました。その結果、イベント当日は長蛇の列ができるほどの集客に成功し、300 個のおにぎりは約 40 分で完売しました。審査の人気投票でも本校は 2 年連続グランプリを受賞し SNS 告知賞も受賞しました。

また、今回のイベントの企画段階でスタッフポロシャツとタオルのデザイン、当日の盛り上げ企画としてクイズ大会を担当しました。この多岐にわたる作業をこなして、生徒達は満足いく成果を得ることができ達成感を得ることができました。

キッチンカーの方とはその後のやり取りがあり、協働を継続していただけることになりました。そこで提案いただいた年明けの 1 月中旬のイベント出店にて協働することになりました。今回はおにぎりとは少し趣向を変えて、米つながりのご当地食材を使用した五平餅の販売することになりました。レシピの元となるものは、昨年度、1 年次のおにぎりプロジェクトで好評だった味噌ベースのおにぎりのレシピになりました。白味噌、地元産レンコン、隠し味に地元

産ハチミツを使用した五平餅はイベント参加者に好評になり売り上げを残すことができました。イベントを通して、生徒は購入に至るまでの消費者の心理を学ぶことができ、実際に購入して食べていただいたお客さまに対しても、積極的にフィードバックをもらうことで自分たちの活動を客観的にとらえることができました。

＜成果の検証＞

おにぎりプロジェクトとしては大きく2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が大きく成長したと考えます。うまくいく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多方面における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ために必要なことについて考えなければならないという点が考えられます。生徒の満足感が得やすいプロジェクトですので、次年度も食に興味のある生徒が集まることを期待しています。



▲おにぎりフェスでの PR



▲イベント販売の様子



▲2年連続グランプリ受賞



▲地元新聞への掲載



▲おにぎりの POP



▲五平餅の POP

摘果ミカンチーム

<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が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5名で構成されました。

<実施内容>

プロジェクトでは、協力していただいたミカン農家様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。品種としてはまず、「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。また、11月の種子島への修学旅行でご縁のあった農家から「タンカン」にも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。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。パッキングでは一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ドリンク、デザート・洋菓子などに用途が決まりました。

<成果報告>

①摘果ミカンジャムを使用したパウンドケーキ販売

地元の企業（ヤタローグループ）から摘果ミカンジャムを使用したパウンドケーキを販売していただきました。当初、生徒からはバームクーヘンの提案がありましたが、試作を重ねていく中で企業側の都合などもありうまくいかず方向転換をすることになりました。ミカンジャムと焼き菓子の相性が良いということはあったので、試作の中で成功したパウンドケーキに決まりました。こちらの商品に至るまでには約半年の期間を要しました。そして2024年11月に、ヤタローグループ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、「国民宿舎奥浜名湖」にて販売しました。宿泊者にも好評ということで引き続き販売を継続させることができました。

②摘果ミカンジャムを使用したミカンドリンク販売

おにぎりプロジェクトチームと協働しているキッチンカーの「Kankans」さんから本校の摘果ミカンジャムに興味を持っていただき、ドリンク販売の可能性を探っていただきました。試作を重

ねていく中で、ミカンジャムを二次加工しドリンクにする原液を作ること、冷たいタイプのミカンネードとミカンスカッシュが完成しました。また温かいタイプのホットミカンネードも完成しました。3タイプあることで通年での販売の可能性があります。また、こちらのプロジェクトではKankansさんのご厚意によりイベントでの販売にも携わらせていただくことができました。生徒は購入するお客様と対面で販売することで、摘果ミカンの可能性や活動のアウトプットの場になりました。消費者と直接のやり取りがあるこちらの活動は継続させていただけることとなり大きなPRになりました。

③大会参加（SDG s アワード 2024 主催 一般社団法人未来教育推進機構 ）

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。今年度は一般社団法人未来教育推進機構主催の地域における社会課題に関するコンテストへ応募しました。自分たちの活動である摘果ミカンの可能性というテーマで、社会問題の解決に繋がるアイデアを構築し提案しました。

④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。今後はさらなる摘果ミカンの可能性を探究していく予定です。



▲Kankans との協働メニュー



▲新聞社の取材の様子



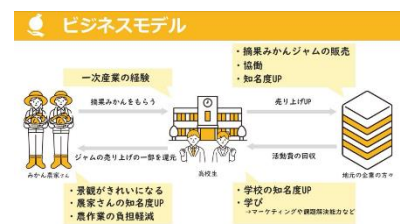
▲本校レストランのメニューにも



▲成果報告会資料1



▲成果報告会資料2



▲成果報告会資料3

映像チーム

＜カリキュラム上の位置付けと目的＞

本プロジェクトは、地元企業の PR 活動を通じて、生徒が展開する実践型学習の一環として行いました。職業選択を行う上で、詳しく知らない職種に発生してしまう偏見を解消し、地元企業の現状を求職年齢層に向けて発信することを目標としました。この活動を通じて、生徒は情報リテラシーやマーケティング能力を養い、企業と住民を繋げるための役割を担いました。長期的には、中小企業の問題解決に貢献できる人材の育成につながるよう検証していきたいと考えています。

＜実践内容＞

まず、株式会社中谷総業様への聞き取りを行い、土木業の後継者不足の背景や問題点についての把握を行いました。その結果、業界に対する偏見が一因となっていると考察されたため、高校生の視点でそれを打開する情報発信を行うことを目指しました。その一環として、高校生が実際の重機操作に挑戦する「チャレンジ動画」を題材に、やりがいや楽しさを伝えることができる動画の制作に取り組みしました。

実際のアクティビティとしては、最初に重機操作シミュレーターを使用し、基本的な操作を学びました。その後、小型重機を用いて実際の前進、後退、方向転換を教えてもらい、実践経験を積んでいきました。そして、本番の重機では、水槽に浮いた水風船をバケットにつけたお玉ですくい、バケツに移し替えるという内容の挑戦を行いました。この様子を様々な角度から撮影し、必要な映像素材を確保し、動画制作を行いました。また、実際に現場で働いている従業員の方にインタビューに答えていただき、やりがいや土木業の魅力などの話を聞くことができました。



▲作業現場の見学の様子



▲重機操縦指導の様子



▲重機操縦練習の様子

＜成果の検証＞

実施の結果、生徒は自ら操作した重機を用いたチャレンジ動画 1 本と、SNS での可視性を高めるためのリール動画 1 本を制作しました。これにより、地元企業の職業に対する理解を深めるとともに、「高校生の視点から見た専門職」を可視化し、後継者不足解消に向けた新たなアプローチを実践しました。自分たちを「広告代理店」と捉えて活動した今回のプロジェクトでは、課題に対してその背景や現状の把握の重要性を再認識することができました。それと同時に、どのようにその課題と向き合っていくのかを論理的に考えていく力が身についたと感じました。今後の展開としては、他の地元企業とも協働の輪を広げ、その企業が抱えている課題を解決するべく、高校生の目線からできるアプローチを提案し、地域の活性化に繋げていきたいと考えています。

浜松磐田信用金庫ノベルティチーム

<カリキュラム上の位置づけと目的>

TalkDance は2年生が自分たちのやりたいことと企業の協働希望をつなげる場として、5月に12社の企業や団体に参加いただき実施しました。その中で、地元の信用金庫である浜松磐田信用金庫様から参加の打診をいただき、周年イベントに向けてのノベルティ開発のテーマをご提供頂きました。

<取り組み>

浜松磐田信用金庫様より2025年に75周年を迎えるにあたって、ノベルティグッズの製作をご提案いただきました。生徒は信用金庫のイメージを定着させるために、企業のイメージカラーである「青」に注目した商品の提案を行いました。様々なリサーチを行い、当初はクリップ・バタフライピー（ハーブティーの一種で青いお茶）・金平糖の3案を提案しました。製造企業や制作コストの面から、最終的にはバタフライピーに決定し残りの2案は実現できませんでした。信用金庫と製造企業と打ち合わせを重ね、オリジナルのティーバッグデザインを2種完成させました。完成したデザインを気に入っていただき、当初より多い4万個を制作することに決まりました。2025年の4月より、地域の店舗で配布することが決定しました。様々な企業との間に入り苦勞することが多くありましたが、企業の方々の力を借りてアイディアを形にすることができました。

<成果と検証>

企業との協働プロジェクトは、年によって依頼の内容や数に変化することが問題でした。このケースではTalkDanceのイベントによって、依頼内容を生徒全体で確認・共有することができました。商品開発に取り組みたいという漠然としたテーマ設定をしたチームに、企業からの依頼が合致し、プロジェクトの実施につながりました。ノベルティ制作により生徒達の取り組みが企業のプロダクトとして、そして地域の方々に還元することができました。企業と協働して企画するだけでなく、実際にパッケージのデザインの制作するアイディアを形にするARTの力を取り入れたプロジェクトになったと感じました。このような「形にする」というアウトプット重視の取り組みは、地域企業との連携・協働によって実現できているという実践事例になったと感じました。



▲TalkDance で直接生徒にアピールする



▲採用された2種のデザイン

積み木チーム

＜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「積み木チーム」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、そこで産出されるブランド木材である「天竜材」で製作したオリジナル積み木を用いた発信活動を行うことを目的としたチームです。

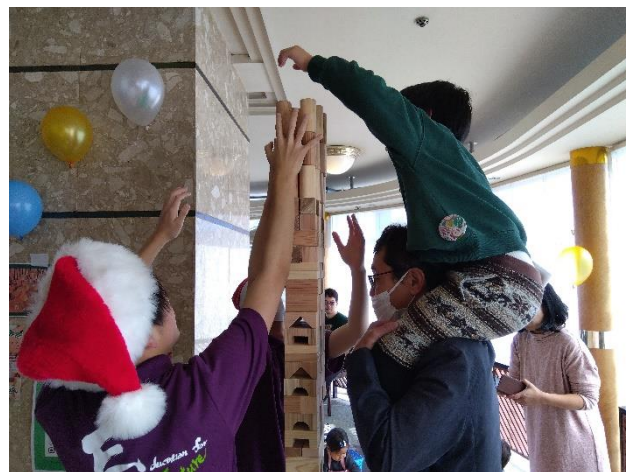
＜実施内容＞

（1）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）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「より多くの人が天竜積み木に触れられる体験機会の創出」を軸に活動しました。具体的には、鹿島木材株式会社との協働により、同社主催のイベント「夏の大感謝祭 2024」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。また、株式会社ポップチャイルドとの協働により、幼児・親子向けのイベント「＜あーる R＞あるがままの居場所」においてもブースを出展し、多数の親子に積み木を体験して頂くことができました。



▲「夏の大感謝祭 2024」の様子



▲「＜あーる R＞あるがままの居場所」の様子

（2）他チームとの共同による独自イベントの企画・実施

2025年1月末現在、本校地域創造コース2年生の「音楽」「アナログゲーム」「学校ノベルティ」チームと共同で、独自イベントの開催を企画中です。これまでの活動では、地域企業・団体が主催するイベントに出展させて頂く形式が主でしたが、コンセプト設定から当日の具体的オペレーションまで、極力自前で準備した上でのイベント実施を想定しています。具体的には、永田木材株式会社の協力のもと、新しく小学校に入学する子供とその

保護者をターゲットに設定し、入学前の春の段階で同学年の子供たち同士で交流する仲間づくりイベント「ともだちの芽」を企画中です。小学校に上がった子供たちは、急激な環境や人間関係の変化に戸惑い、新しい生活にうまく適応できない「小1プロブレム」と呼ばれる状態に陥ることがあります。また、教育関係企業が行った調査によれば、この小1プロブレムに対する不安は多くの保護者にも広く共有されたものです。本校地域創造コース2年生のクエスト実行型学習では、子供向けのコンテンツ開発を行うチームが複数あり、それらがこのような状況の改善に貢献できるのではないかと考え、今回のイベント企画に至りました。イベントは2025年3月22日（土）に実施予定です。

＜振り返りと成果の検証＞

本活動の振り返りとしては、昨年からの活動の継続性確保に加え、新しい取り組みに挑戦した1年となりました。例えば、これまでに協働してきた企業に加えて、新しい協働先のイベントに出展させて頂くなど、活動の範囲を広げることができたと考えています。また、仲間づくりイベントについては完全に自前での企画・実施であるという点で、これまでの活動とは一線を画すものです。

この活動は、昨年から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。活動がここまで継続できたのは、上級生から下級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あると考えています。引継ぎの際には、3年生と2年生が協働して活動する期間を設け、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。

学校ノベルティ製作チーム

＜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「学校ノベルティ製作チーム」は、静岡県西部の天竜地域に存在する森林資源を用いて、オープンスクールなどの各種募集・広報行事において配布する本校のオリジナルノベルティを企画・製作することを目的としたチームです。

＜実施内容＞

- ・木材を用いたオリジナル学校ノベルティの企画・製作

日本は国土面積の6割以上が森におおわれた森林大国です。しかし、安価な外国産材に押されて国産木材の消費量は長年低い水準で推移しています。この問題に着目し、このチームでは本校が学校PRのために制作しているノベルティを木製に置き換え、それらを生徒自らが企画・製作する活動に取り組んできました。従来本校では、「プラスチック製うちわ」や「除菌シート」などといったプラスチック製ノベルティを製作していました。それらを木製に置き換えることで、木製品を身近なものとし、日本における森林資源の持続的な利用に貢献していくことを狙いとしています。

また本活動では、ノベルティのコンセプト立案、デザイン、決裁権限者である本校広報担当者へのプレゼンテーション、実際の配布、その後のアンケート収集と分析など、上流から下流までの工程を全て生徒主導で行いました。これによって「生徒が企画・製作した」という新たな価値を付与することができ、ノベルティがもつ配布ターゲットへの訴求力を向上させることができました。加えて、「生徒が学校広報のためにノベルティを作る」という体裁をとることで、ノベルティの制作費用を学校予算から充当することが可能となり、活動の費用負担を軽減できた他、ノベルティは毎年新たに製作するものであるため、継続的な活動が期待しやすい点も本活動の大きな特徴です。

本活動では、最終的に3種の木製ノベルティを合計3000個製作し、うち7割程度を令和6年度中に配布しました。アンケートによると、「木製のノベルティは珍しいので新鮮に感じた」「生徒が企画・製作しているという点に驚いた」など、受け取った人の大半はこの活動について肯定的な印象を抱いたようでした。また、この活動成果をもって、SDGsの目標達成に向けた高校生によるアクションアイデアプランを競うコンテストである「SDGs QUEST みらい甲子園」に応募したところ、最終審査に進出することができました。



▲実際に製作したノベルティ(木製クリップ)



▲ノベルティ配布の様子

<振り返りと成果の検証>

本活動は、昨年の地域創造コース1年生で実施した林業プロジェクトにおける「学校ノベルティの企画立案」の活動を実際に形にするために実装したものです。これまでの林業プロジェクトにおいては、アイデア構築とそのプレゼンテーションを主な活動内容としていましたが、それらを実際に製作して形にするところまでは実行できていませんでした。生徒から出てくるアイデアが多岐にわたることや実際にそれらを製作する際の費用の問題が原因でしたが、構築アイデアを「学校ノベルティ」に限定することでこれらの問題をクリアし、今年度の活動で無事に製作までこぎつけることができました。自分たちの考えたものが実際の製品として形になるという点は、生徒にとって活動の大きなモチベーションとなっていたように見られ、活動へのやりがいや熱量を高めることにつながったと考えています。

また本活動は、企画から流通後の改善までを生徒自身で実施する点を特徴としています。その際には、企画立案、デザイン、プレゼン、発注先とのやりとり、プロダクトの管理、効果的な配布方法の検討、アンケート収集と分析など、ものづくりの過程で発生するあらゆるタスクを自分たちで処理する必要があります。これは実際に仕事を行う際のプロセスを模擬的に体験していることと同義です。このような経験は、実社会で求められる課題解決やマネジメントの能力を鍛えるのみならず、あらゆるモノづくりやコトづくりの背後に隠れた実行者の苦心に思いを馳せることで、生徒の人間的な成長やのキャリア観の拡大につながるものだと考えています。

スポーツチーム

＜カリキュラム上の位置付けと目的＞

本プロジェクトは、「誰もが楽しめるスポーツ」をテーマに、地域の特色や課題を運動・スポーツと組み合わせ、新たな競技を考案する探究活動の一環として実施しました。静岡県は健康寿命が長く、特に浜松市は全国的にみても高水準の健康寿命を誇っています。そこに着目し、健康スポーツの観点から浜松の魅力発信に繋げられるよう活動しました。

またこの活動は、生徒の創造力や問題解決能力を養うだけでなく、競技のルール設定や運営方法の策定を通じて論理的思考力を高める機会となると考えました。実際に試行・改善を重ねることで、スポーツの普及やイベント運営に関する実践的な知識を習得することも目的としました。最終的には、地域の人々が楽しめるスポーツイベントの実施を目指し、コミュニティの活性化にも寄与することを意図しています。

＜実施内容＞

「ペパフライ」

まず、地域の産業とスポーツを組み合わせた新しい競技を考案するために、静岡の製紙業を活かした「ペパフライ」という競技を考案しました。製紙業の技術と、浜松に基地のある自衛隊の航空ショーからヒントを得て、紙飛行機を使った競技をつくろうと考えたのがきっかけでした。また、浜松市は自然も豊かであり虫取りをしたことがある生徒が多く、飛んできた紙飛行機を捕まえてみようと思いつきました。誰もが作ったことのある紙飛行機を活用し、虫取りの動きを取り入れた新しい形のスポーツとして成立させることを目指しました。

ルールの検証と改善のために、まず試作段階として生徒同士で競技を実施し、基本的なルールの整理を行いました。その後、教員や他の生徒にも体験してもらい、競技の楽しさや難易度、安全性について意見を集めました。これらのフィードバックをもとに、何度もルールの改良やゲームオーガナイズの調整を行いました。

また、競技の実施場所や必要な用具についても検討し、屋外でのイベントに適した形にするための検証を進めました。最終的には、競技の魅力を広く伝えるために、実施マニュアルを作成し、地域のイベントでの導入を目指しています。



▲現地での検証の様子



▲ルールや道具の検証の様子

＜成果の検証＞

本プロジェクトの成果として、紙飛行機キャッチのルールと運営方法を確立し、実際に競技を行うことで楽しさや課題点を検証しました。生徒たちは、試行錯誤を重ねることで競技の完成度を高め、より多くの人を楽しめるルールを設計することができました。

実際に競技を体験した教員や生徒からは、「紙飛行機を使用することで誰でも参加しやすい」、「戦略性があり、チームメイトとコミュニケーションを取りながらできるのが面白い」といった肯定的な意見が多く寄せられました。一方で、「風の影響を受けやすいため、屋外イベントでの実施には工夫が必要」、「ルールの説明をより簡潔にすることで、初めての人でも理解しやすくなる」といった課題点も指摘されました。

これらのフィードバックをもとに、紙飛行機の材質の調整やルールの明確化を行い、さらに競技の改善を図りました。また、地域イベントでの導入を視野に入れ、実施可能な会場やターゲット層を検討することで、より多くの人に楽しんでもらえるスポーツとしての発展を目指しています。

今後は、実際の地域イベントでの試験運用を行い、さらなる改良を重ねながら、スポーツを通じた地域活性化に貢献することを目標としています。

音楽チーム

<カリキュラム上の位置づけと目的>

音楽チームは「コミュニケーションとしての音楽の可能性」を探究しました。音楽によるコミュニケーションは言語で伝わるものだけでなく、人の感情や会話のきっかけを作ってくれるものと考えました。また音楽は専門的な知識や技能と高尚な楽器を使っているイメージが強く、完璧な演奏を音楽そのものだと思っている人が多いため、音楽に対する壁が高くなってしまっているのではないかと考えました。これらを解決するために、子どものうちから楽器を使って音楽によるコミュニケーションを取れる場をつくることにしました。

<実施内容>

「ポップチャイルド」の水野様と協働し、以下の活動を行ないました。ポップチャイルドは、一人ひとりが自己肯定感に溢れ、世代間交流ができる居場所を提供する活動をされています。

- ・ワークショップと楽器づくり体験
- ・自分たちが作った楽器の説明書を作成し、展示
- ・ドレミパイプの試験導入



▲楽器を制作している様子



▲人気があったサンポニー



▲ドレミパイプで楽しんでいる様子

<振り返り>

イベントでは、出来た楽器に貼るシールや部品となるビーズを子どもたち同士で譲り合っている姿が見られたり、楽器体験で上手く音が鳴らなかった時、お互いにコミュニケーションを取って解決したりしている様子が見られました。また完成直後に、実際に楽器を鳴らしてみてくれました。ドレミパイプでは映像を見ながらタイミングよくパイプを叩き、1曲を協力して作り上げようとする子どもたちの姿勢から、音楽は人を団結させる力があることを実感しました。楽器を完成させようという意欲は子どもたちの集中力や達成感に繋がるのではないかと思います。

アンケートの結果から、保護者も子どもが音楽を楽しんでいる様子を見て楽しんでいたということが分かりました。子どもたちだけでなく、親子でも楽しみながら音楽を使ってコミュニケーション出来る場を作ることが出来たのではないかと思います。

<検証>

これまでは生徒の考えが主体となっていたため、イベントにおいて本当に子どもたちがコミュニケーションを取ることが出来ていたのか、またコミュニケーションを取ったことにより子供たちの考えにどのような変化があったのかをアンケートを取ってデータ化し、それがどのように推移しているのかを見る必要があります。このようなアンケートを取ることでテーマとな

っている「コミュニケーションとしての音楽の可能性」を定量的に検証したいと考えています。

また、ドレミパイプは課題が多いことが判明しました。例えば、2パートに分けるところが難しかったり、説明が分かりにくかったり、全体的に難しくゲームとしてうまく成立しませんでした。これらを改善し、簡単すぎない難易度を検証しながら調整したいと思います。今回のイベント参加を機に、今後はドレミパイプをチームビルドとして教材化することも計画しています。

ボードゲームチーム

<カリキュラム上の位置づけと目的>

ボードゲームチームは「子どもの居場所づくり」を探究テーマとして活動しました。テーマを達成するための手段を「アナログゲームの作成」と位置づけました。なぜ子どもの居場所が必要なのかを分析し、そのためには SST（ソーシャルスキルトレーニング）が必要との結論に至りました。SST の一つとしてアナログゲームを制作・実施し、子どもの居場所づくりに興味のある生徒 4 人で活動しました。

<実施内容>

初めにアナログゲームや子どもの発達について調査し、調査をもとにゲームを考案しました。ゲームの素材については、浜松のブランド材を扱う材木店である永田木材様に製材を依頼しました。また、浜松で子どもの居場所づくりについて様々な活動しているポップチャイルドの水野様と協働し「あるがまま あーる R」というイベントに 2 回参加させていただきました。イベントでは制作したゲームで実際に遊び、フィードバックをいただきました。

<生徒が考案したアナログゲーム>

① ひらがなさいころ

浜松のブランド材である天竜材の端材を使ったさいころ型のひらがなブロック。
木の暖かみに触れながらひらがなを学ぶ木育と遊育のハイブリッド品。

② てつなぎたかし

同じ色の手（シール）を繋ぎ、たかしの友達を増やしていく。
みんなで一緒に遊ぶことができる新感覚のカードゲーム。
たかしに友達が増えると同時にたかしで遊ぶみんなにもお友達が増える。

③ お豆腐くん

被らないよう様々な表情の顔を描いたスポンジを使ったゲーム。
お箸を使って遊んでみるとお箸トレーニングにも活用できる。



▲お豆腐くん



▲ひらがなさいころ(天竜材)



▲てつなぎたかしを楽しんでいる様子

<振り返りと検証>

イベントに参加してみて、生徒たちは子供同士のコミュニケーションが増えていないと感じました。考えられる原因としては、①ゲームの難易度が年齢に合わない。②年齢の異なる子供同士の遊び方が不一致。③ゲームに参加するハードルが高いことに気づきました。次のイベン

トではこれらの問題点を改善していきたいと思います。

ひらがなさいころはアナログゲームの観点からみると、子供同士のコミュニケーションのきっかけとして、社会性を育む SST（ソーシャルスキルトレーニング）としての役割があり、居場所づくりの一環として地域コミュニティ衰退への対処に微力ながら貢献していると感じました。また木の観点からみると、地元浜松の天竜材を使用することで木に触れ親しむ機会を創出したり、自然と自分のつながりについて考えたりするきっかけとなりました。木育としての側面を見出すことが出来たほか、森林問題について考えるきっかけになったのではないかと思います。

観光チーム

＜カリキュラム上の位置づけと目的＞

本チームは、高校二年生のクエストエデュケーションの一環として、「観光」をテーマに地域の魅力を発信するための新たな観光プランを提案しました。本活動の目的は、地域の衰退が進む中で、観光を通じた持続可能な地域再生の手法を考察し、実践可能なプランを提案することです。生徒たちは「リジェネラティブツーリズム」の概念を導入し、単なる観光促進にとどまらず、地域文化の再生や経済的な持続可能性を考慮した包括的なプランを構築しました。

この活動を通じて、生徒たちは地域調査の手法、データ分析、プレゼンテーション能力の向上など、多くの実践的スキルを習得しました。また、地域住民や専門家との交流を通じて、社会課題の現場に触れ、自ら解決策を考案する主体的な学びを深める機会となりました。さらに、観光業の多様な側面を理解することで、将来的な進路選択やキャリア形成に役立つ知識を得ることができました。

＜実施内容＞

活動は以下のプロセスで進められました。

まず、地域調査のために静岡県浜松市天竜区の秋葉神社およびその周辺地域を訪れ、現地の観光資源や文化的背景を調査しました。これにより、秋葉神社への参拝者は一定数存在するものの、参拝後すぐに帰る「直行直帰型」の観光が主流であり、地域経済に十分な波及効果が生まれていないという課題を確認しました。

次に、解決策として「点から線へ、線から面へ」という観光の枠組みの変革を提案しました。具体的には、参拝のみならず、地域の文化体験や自然環境を活かした観光プランを設計し、秋葉神社の歴史と地域資源を活用した新たなツーリズムの形態を構築しました。また、デジタルトランスフォーメーション（DX）を活用し、田植え後の稲の成長を都市部からも確認できる仕組みを導入し、継続的な関係人口の創出を目指しました。

さらに、地域の飲食店や宿泊施設と提携し、観光客が地域経済に貢献できるようなビジネスモデルを検討しました。



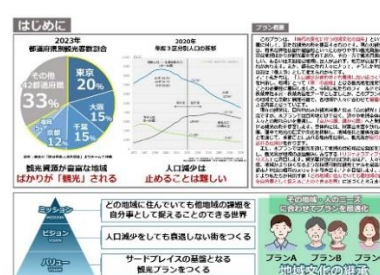
▲フィールドワークの様子



▲観光プランを練っている様子



▲ロジックを組む様子



▲実際に作成した事業計画書（一部抜粋）

＜成果の検証＞

本プロジェクトの成果として、玉川大学観光まちづくりコンテストにおいて第3位の審査員特別賞を受賞したことが挙げられます。この受賞は、地域の課題を的確に捉え、観光を通じた持続可能な地域活性化のモデルを提示した点が評価された結果です。

本活動を通じてプレゼンテーション能力の向上のみならず、問題解決型の思考力、フィールドワークの手法、データ分析の技術を身につけました。また、地域住民との協働を通じて、持続可能な観光の意義を深く理解し、地域社会の問題を自分事としてとらえ、社会の一員として貢献する意識が芽生えました。



▲大会での発表の様子



▲受賞の様子



▲作成したプランのパンフレット

振り返りシートを見ると生徒は様々なスキルやマインドセットにおいて成長を遂げています。

1. スキルの向上

プレゼンテーション能力やデータ分析能力が向上しました。最初は多くの生徒が人前で話すことに不安を感じていましたが、何度も発表練習を重ねることで自信を持てるようになり、最終的には全国大会で堂々たるプレゼンをすることができるようになりました。

2. マインドセットの変化

グループ内で意見交換を行い、困難な状況でも協力して問題解決に取り組む姿勢が育まれました。生徒たちは自分の意見を積極的に出すようになり、チームに貢献することができました。

3. 観光や地域社会に対する理解の深化

地域の課題や観光の意義について深く考えるようになり、地域活性化の重要性を実感しました。観光を単なる観光業の推進ではなく、地域再生の手段として捉える視点が広がりました。

4. 挑戦と学び

困難を乗り越え、次に活かせる経験を得ました。特に、地域住民との交流を通じて現実的な問題に触れ、理論だけではなく実践的な問題解決能力が向上しました。生徒たちは実際の課題に対して柔軟に対応できるようになりました。

1007-ポイントを作る技術は伸ばせたと思う。	分かった。また、その地域に実際に出かけ、お話を直接聞くことで見えてくる課題があった。自分一人ではその地域を把握するというよりも、地域の方と一緒に楽しむ方が地域とのよりよい関係作りができたと思う。また、このフェーズをしていく中で
地域の魅力を知ることは、残っているものや、その地域で新しい魅力を生み出すことでできる。一般的には有名な建物や寺社仏閣といった形があるが、その地域の魅力は、それ以外のところにある。地域との関係は、その地域の魅力を伝えることが大切だ。	思う。このフェーズで変わった点は、前述したように、後で振り返り場で活動しているため「自分は何をすべきかわからず、求められていることに対して行動できなかった」ということだ。
とある。最初はグループで話し合うことに慣れていないと感じていたが、今では自分から話すことができるようになった。自分たちが自分の意見を話すことが大切だ。人と人との関係は、話し合うことが大切だ。と学ぶことができた。	思う。一年生の頃の活動では、誰かがやっているのだから自分もそれに

▲生徒の振り返りシート ※一部抜粋

外部コンテスト評価（地域創造コース2年生）

内 容	衣食住	チーム名	大 会 名	ジャンル	コンテスト内容	様式・審査方法	結 果
注 染	衣	注染タルト	STEAM JAPAN AWARD 2025	活動報告	注染に関する課題解決の手段の提案	書類審査のみ	
浴衣イベント	衣	果樹園でcasuっちゃお	高校生探究情報コンテスト	地域創生プラン	盆踊りの文化と地域コミュニティの場の衰退を解決するために浴衣 de Nightというイベントを開催しUターンしてもらおう	ポスターセッション	ベストポスター賞
おにぎり	食	おにぎり倶楽部	高校生「BUNRI-OMUSUBI(文理おむすび)」レシビコンテスト	SDGsと地域をテーマにしたおにぎりのレシビ考案	浜名湖の漁業を守るために黒鯛を使用したおにぎりレシビ	書類審査のみ	一次審査まで
			おにぎりフェスティバル2024		おにぎりのレシビ考案	イベント内審査	グランプリ SNS告知賞
ミカン	食	摘果みかんチーム	SDGs探究AWARDS2024		SDGsと関連させてのアイデアコンテスト	一次 書類+動画	
音楽	住	どりーむ音楽隊	中学生探究コンテスト	好き部門	コミュニケーションとしての音楽の可能性	一次:書類	一次審査まで
スポーツ	住	スポコン	第4回ご当地ゆるるスポーツアワード		地域の魅力を発信するためのご当地ゆるるスポーツの提案	一次:書類 (Googleフォーム)+動画、決勝:ZOOMによるオンライン発表	一次審査まで
ボードゲーム	住	れつつすまいる (アナログゲーム)	中学生探究コンテスト	探究内容の発表	アナログゲームの開発による、子どもの居場所作りへの効果	一次:書類, 二次:動画, 最終:発表	一次審査まで
ポスター動画	住	コネクト	マイプロジェクト アワード	地域活性化	職業に対する偏見を解決するための動画作成	一次 書類, 二次 動画選考, 決勝 プレゼン	一次審査通過
積み木	住	つみきチーム	SDGs探究AWARDS2024		sdgsと関連させてのアイデアコンテスト	一次 書類+ポスター	
ノベルティ	住	林業チーム 学校ノベルティ制作	SDGs QUEST みらい甲子園	アクションアイデア	木材消費を促進させるため、学校のノベルティをプラスチック製から木製にしたプラン	一次:パワースライド データ提出, 二次:プレゼン動画	一次審査通過
観光	住	風の人(仮)	観光甲子園	観光プラン	第二の故郷を作ることとを目的とし地域課題を観光産業で解決するプラン	一次:書類(8枚)二次:書類(10枚)決勝:プレゼン	準決勝進出
			玉川大学 高校生まちづくりコンテスト	観光プラン	第二の故郷を作ることとを目的とし地域課題を観光産業で解決するプラン	一次 プレゼン動画, 二次 プレゼン	決勝進出 審査員特別賞 (3位相当)