

大阪万博プロジェクト！

再業！しんたつ、勝手にサテライトⅡ

学びのストーリー

プロジェクト型学習

～しんたつ・みらいつく～るプロジェクト編～



自律

～Kizuki、向き合い、自己を磨ける人間に～

気づけば前回のプロジェクトから7ヶ月が経っていました。休校の三ヶ月、そして教科の学習に終わる4ヶ月…途絶えてしまった時間から新たな一步を踏み出すには大人も勇気のいるものでした。歩みが止まってしまったような感覚、決して埋まらない時間、子どもたちと伴走したあの頃を思い出せば思い出すほど、一步踏み出すための勇気が必要でした。しかし、この7ヶ月でわかったこともあります。学校の目的は、「自分の人生をより良くするための力を育むこと」そして、「他者とより良い社会をつくること」この2つだということです。「他者とより良い社会をつくる」ためには、他者との違いを受け止めながら課題解決に向けて取り組むこと、つまり「協働」が必要になります。こればかりは一人で家で学ぶだけでは習得しにくいことであり、多様な人間がいる学校で学ぶ「価値」だということです。今までとは圧倒的に短い期間、学びのインプットも少ない、まさにチャレンジングな環境下ですが、「やればできる」を心に留め、45期生の2年目の探究のストーリーが始まりました。



最初のプロジェクトは文化発表会、、、いや、コロナ仕様に変更した SHINTATSU2020 フェスティバル DAY でした。「いきなり舞台発表なんてできるの？」これまでには1学期に学びを深め、少しずつ準備をしてきましたが、今年はそんな土壌が全くない状態。正直多くの先生方も「今年は舞台やめてもいいんじゃない？」と心配されました。しかし、ここで歩みを止めてしまっては来年につながらない。そう思い、生徒たちへは選択できる取り組み、そしてかつ今後の取り組みにつながる活動となるように問い合わせてみました。

「君たちが、コロナで気づいたことは何か？」

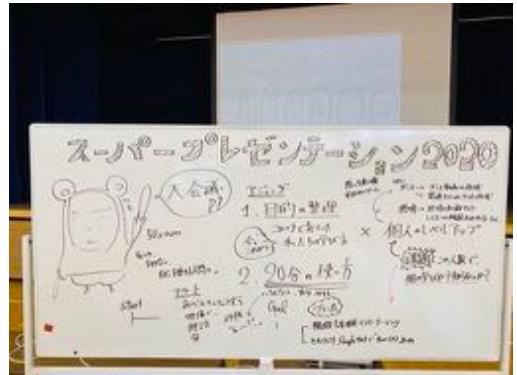
というものです。発信方法は舞台発表（通称スパプレ）と展示発表（通称チームサイト）。舞台発表に人数が集まらなければそれでもいいと思っていました。実際伝えるものがあるのかもわからない、そんな見えない海の中であるかもしれない財宝を探しに行くようなものですから。スパプレには30名を定員として呼びかけました。休校により人前で表現する生徒が減ってしまうこともあるかもしれません。そんな行き先不透明な中、スタートアップイベント通称マイプロが始まりました。



最初の不安はどこへやら。30人集まれば最高だなと思っていた舞台発表、予想を大きく越えて41人も集まってきた。学年の総数が78名ですから半分以上が舞台発表に集まりました。元気な45期は心も変わらず一安心。悩ましくも嬉しかったことを思い出します。右の写真は自分たちが舞台発表を通じて成し遂げたいことを伝えに集まっている様子です。実は私もこの中にいるのですが、、、見つけられないくらいみんなの「やってみたい」が押し寄せてきました。明らかに人数オーバーな気もしもましたが、子どもたちの気持ちを最優先に全員承諾。しかし今回のプログラムは全員のスキルアップが目的なので、人数が多いことで仕事量や責任感が薄くなってしまっても困ります。以下の約束事を41名とを行い、怒涛のビックプロジェクトを進めることに腹をくくりました。

<スパプレの約束事>

- ・仕事は自分で探すこと
- ・指示待ちにならないこと
- ・自分に役目を見つけることができなかったら展示作品を作り、自己研鑽を行うこと



舞台発表の役割がはじめに決まり、まず急を要するのはストーリー。つまり、私たちがこのコロナ禍で何を感じ、どんな生き方をしていきたいのかという問い合わせを出すところになります。これができなければどの部署もスタートできません。ここには精鋭の8名でディスカッションを行いました。自分たちの実体験と社会現象を織り交ぜながら、それでいて自分たちは何を大切にしたいのかを明確に打ち出さなければいけません。時間と根気とアイデアが必要な、一番エネルギーがいる場面です。今年の良かった点はChromebookがあること。台本はドキュメントで共同編集で作成を行いました。今まででは学校で紙の資料を元に行っていましたが、共同編集機能を使うことで隙間時間を利用することができます。それでも夜遅い時間に編集を共にするなどもありましたが、産みの苦しみを共有できる良き時間でもありました。気づいてなかっただけでしうが、1年目にはない輝きを放つ生徒もあり、立場が人を輝かせるなども感じました。たくさんの素敵な気づきがありました！



<ストーリー骨子のまとめ>※こんな資料もGoogle Classroomで共有しました



ストーリー作成に難航する一方、他のグループもやりたいことがたくさん！ダンスを通じて表現する場が欲しいというチームダンスがどんな構成になっているかを確認していました。ダンスチームも早くに練習を開始したいけど、話の方向性がわからないままだとどんな形で彩ればいいのかわからない。お互いの「やりたい」のすり合わせです。本来の舞台発表はストーリーが先にできていって、その上にどんな演出をするか？を乗せていくのでしょうかが、今回はそんな時間もありません。お互いのビジョンを伝えながら、あとで大幅な変更が無いようにお互いの考えを伝えていました。結構こんな場面でお互いのやりたいが表立ってしまい喧騒が起こることもあるのですが、これまでの積み重ねでしょうか、きちんと相手の意見を受け止めながら話を進めているのが印象的でした。



ストーリーがまとまるとな度はそれぞれの役割での仕事が始まります。動画担当だったメンバーは動画作成が初の様子。作りたい絵コンテはあるけれど、それを形にできない。そこで学年の動画作成に強い2人の助っ人が急遽参戦！個人のサイト作成と並行して動画にする役割も担ってくれました！こんな協働ができるのも良さだなと感じました！



今年の体育大会は種目を変えてコロナシフトに。保護者や小学生の参観は不可となりましたが、ぶつけ本番のライブ配信を実施しました。撮影は全て生徒たちが担ってくれました。少しでも良い画をという思いから走者と並走したりアングルを変えたりと躍動感ある中継を演出してくれました。普段のTVのカメラマンもただ撮っているだけでは無いことを経験を通じて学ぶことができました。



<撮影部隊！Wi-Fiを持って撮影>



早いうちに調整を行なったダンスチームは持ち時間やストーリーの段取りなどが決まり練習をスタート。一人一台端末があるので、BGMをかけることも自分たちでできていました。全体の位置どりなどを確認する時の撮影は先生にお願いして確認をしている様子もありました。ICT機器が日常にあるといった活動をする際にほとんど大人が準備することなく自分たちで活動できる感触がありました。グループの中で自然とリーダーや調整役などができるのもいいなと感じました。



サイト作りは「コロナで気づいた私の〇〇」がテーマでしたので、みんな割と趣味や好きなものに没頭してまとめている様子がありました。こんな機会だからこそ、自分は何が好きで何が嫌いか考える時間になったのではと思います。できた作品はどれも個性的でした。定期的にサイトをアップさせていくと、自分の学習の記録やその時にどんなことを思ったのか、自身の表現方法について定期的に振り返りができるものになります。「思考をまとめ、振り返るツール」としてのとてつもない可能性を感じました！



さて、前に立つ生徒ばかりではなく、裏方もどんどん動き出します。映像の絵コンテを組んだり、発表で使うゲームをスクラッチで作成したり、ダンスで使う音響を編集したりとどんどんのめり込んで進んでいきました。表現するためにはデジタル機器や音響機器、会場の構造やネット通信環境など、普段あまり意識しない部分にも気を配らなければいけません。この辺りはまさにデジタルネイティブたち！物おじすることなくどんどん吸収してくれました。プロジェクターや音響の配線も気付けば自分たちで準備できるように。少しずつ自分たちでやる雰囲気が出てきたようにも感じます。



同時進行で3回目のチャレンジ、パナソニック教育財団主催のプレゼンコンクールへのエントリーを。今年も自分の人生の中で影響を与えたことがテーマです。今年のプレゼンはコロナで気づいた「批判的思考」の大切さと、多様な考えを受け入れるマインドセットがテーマの2人がエントリーしました。毎年子どもたちの考えを深く掘り下げるまでの時間が大変でもあり、教師冥利に尽きる時間でもあります。



気付けばあっという間に、そして最後には自分も知らないことばかり。子どもたちの躍動は、こちらの管理なんて枠に収まるものはありません。「あれ？この演出でこの子出るの？」「あれ、気づいたらフィードバックは自分たちでやってるじゃん」なんてことは日常茶飯事。今年のスタートアップ、なんだかんだで失敗もちょくちょくありましたが、この短時間で、この内容ができたのであれば十分に1年後が期待できるものとなりました。最後のオープンエンドな問い合わせ印象的でしたが、今からまさにこの問い合わせ、「私たちに今できることって何だろう？」と向き合う日々が始まるのです。自分は何が好きで、何が嫌いで、どう関わったら貢献できるのか。そんなことをたくさん考えて、チャレンジして、失敗して、まさにしんたつの学びの一端だと感じるものでした。「やればできる」だけでなく「もっとできる？」も感じることができたマイプロとなりました。これにてスタートアップは終わりとなりました。さあ、いよいよ次なる新しい学びに向けて、新たな一歩を踏み出していくことになります。



<スタートアップの道しるべ>

- 9月25日（金）6限 キックオフ（映像・プレゼン・スタートアップまでの流れ説明）
- 9月25日（金）7限 自分の発信したいこと、フォーム調査 ワークシート①にて自己整理
- 9月28日（月）1限 自分磨きの場所決定 取り組みの整理完了？
- 9月29日（火）7限 マイプロスタート① 各プロジェクト顔合わせ 役割分担
- 9月30日（水）1限 取り組みになるかも？
- 10月 2日（金）全日 SHINTATSU2020 スポーツ DAY
- 10月 5日（月）1限 SHINTATSU2020 振り返り？全校集会 残り時間マイプロ②
- 10月 中旬 マイプロ③～⑩ 合唱コンクール練習 早くも旅立ち？1つ目の島へ
- 10月23日（金） パナプレ校内バトル終了
- 10月26日（月） スパプレ・リハーサル マイプロまとめサイト作成
- 10月27日（火） スパプレ、裏方調整人員入り乱れ期
- 10月30日（金） 文化発表会本番

さて、前半戦では自分たちの心にあるものと向き合いましたが、自身と向き合う学びだけでなく、新たな出会いやきっかけによって得る学びもたくさんあります。今までであれば1年通して取り組みながら問い合わせを共に考えてきましたが、今回はそんな時間の確保や活動への余裕もなさそうです。「社会的貢献ができる学びはないか？」そんなことを考えている最中、生野区長からこんなイベントに招待されました。「脱獄ごっこ×生野っこ e-sports チャレンジ」という企画です。行政としてe-sports大会を通じてゲームとの関わり方や新しい職業観を見出すものであり、親子でゲームを通じて新しい価値を見出そうと言うものでした。本校から参加したのは最終私1人でしたが、生野区がe-sports やるなら、それをしんたつナイスして勝手にやってみたら面白いんじゃないかな？そんなところから生徒たちと共に学校でゲームをする謀略を企て行きました。もちろん、ここに至るまではたくさんの人とのつながりのおかげなのですが、この辺りはストーリーを進めながら少しづつ紹介していきたいと思います。最終的には下記の問い合わせとストーリーで進めていくことにした。ゲームは悪なのか？ゲームは学びの道具になるのか？人がワクワクドキドキする仕組みってどんなものなのか？今まで誰も開けたことのないパンドラの箱を開く探究の第2章が始まりです。

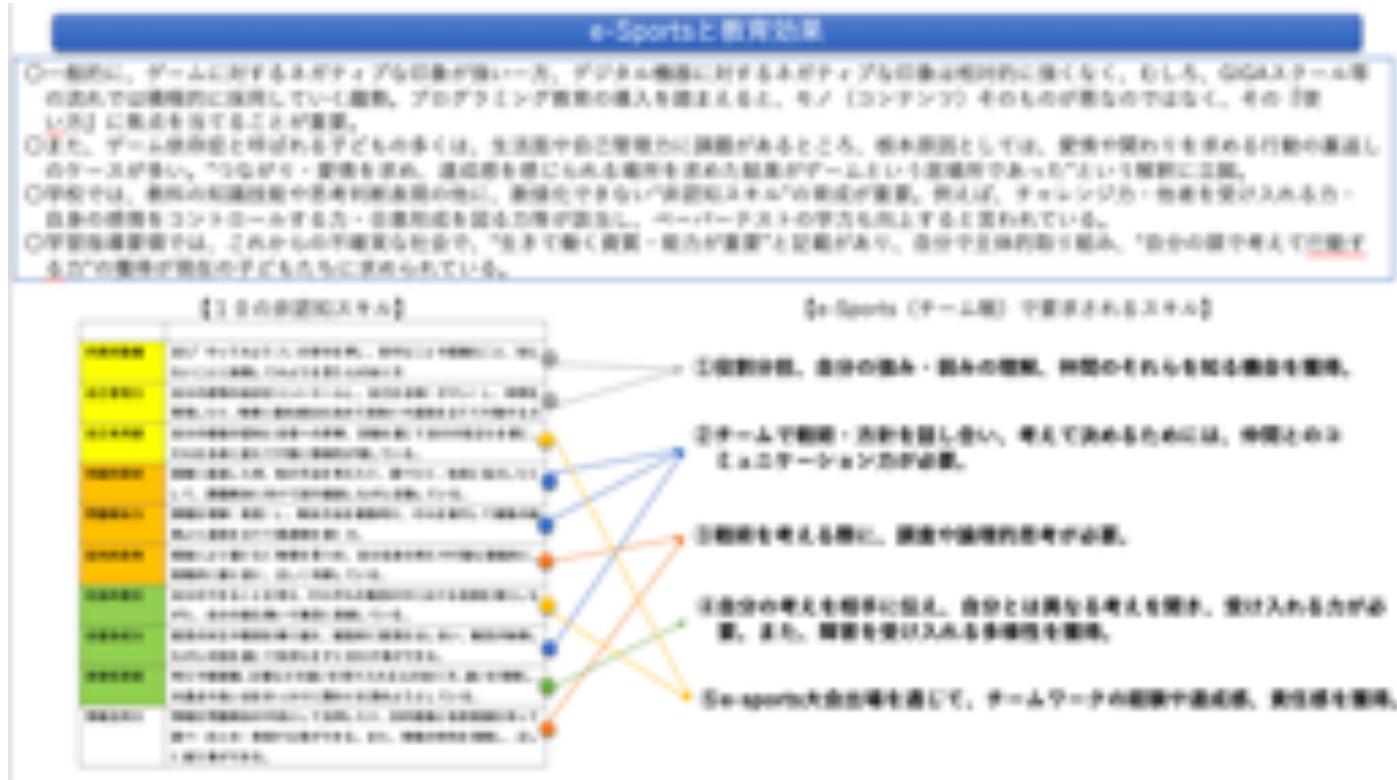
＜後半戦の問い合わせとストーリー＞



「脱獄ごっこ×生野っこ e-sports チャレンジ」でロート製薬荒木健史さんとの出会いました。経産省にて人工衛星、G7、G20に関わったのちロート製薬に転職するという異色のキャリアの持ち主。CEO 付兼未来社会デザイン室長として、今は「ゲームは悪か？」という問い合わせを投げかけ、e-sport の教育への可能性を模索している。新翼と e-sports をつなぐ架け橋的な人物です。



＜荒木さんと描いた e-sports の教育的効果＞



ではさっそく子どもたちと！と進めることができないのがこのテーマの悩ましいところでした。ゲームの優位性をいくら説いたところでゲームは「依存症」や「視力低下」、「学力低下」というネガティブな捉え方が常識として根付いてしまっているからです。そのため、今回の取り組みを教員や保護者と協働して進めていくためには、今まで以上に目的や狙い・活動の方向性を明確にする必要がありました。まるでゲームを買って欲しい子どもがおうちの人と交渉するかの如くです（笑）。単純に「ゲームは良いものだ」と唱えても説得力に欠けるので、他に波及できる付加価値についても伝え、多面的な価値があることを話しながら進めていきました。ここでは事前に「こんな風にお話しました！」を内容ごとに分けてご紹介します。新しい取り組みをする上で参考になれば幸いなパートです。

①体育大会や文化発表会、ドッジボール大会もあるんだから…校長先生編

A : e-sports 大会って言っても、ゲームなんでしょう？

B : そうですけど。

A : やっぱり理解が得られない面も多いのではないか？

B : 体育大会や文化発表会、水泳大会にドッジボール、これらの行事はいつの時代にも、どの学校でも当たり前のように行われている人気行事ですよね。

A : そうですねえ。

B : 私もすごく価値があるものだと思っています。ただ楽しむだけではなく、大会運営を通じて達成感や自己有用感を育んだり、他者との協働を学んだり、得意な生徒が輝く場づくりであったり、非認知的スキルまで焦点を当てれば教育的価値は高く、多岐にわたると言えます。

A : その通りです。

B : それならばデジタルツールを使うだけが違いの e-sports 大会だって同様の教育効果を得ることができるのではないか？

A : しかし、ゲームは一人でやるんじゃないのかい？

B : e-sports もタイトルによって他者と協力しながら進めるものもあり、戦略・戦術が必要になります。それに大会運営だってチーム分けやルール決め、フェアでクリーンな運営を行うためには細かな気配りが欠かせません。デジタルツールを使うのですから ICT 活用や通信面にも知識を蓄える必要が出てきます。むしろ今までやったことのないことなので、失敗が起こります。そこで起こる失敗は子どもたちにとって価値ある学びになるのではないでしょうか？

A : ふむふむ。

B : そして何より、学校は色んな個性を認め、受け入れ、可能性を広げる場ですよね？

A : その通りですね。

B : 体育大会ではスポーツが得意な生徒が輝きます。文化発表会では自己表現が得意な生徒が輝きます。こんな風に多様な個性に合わせた行事をつくってきたのが学校です。それならば、e-sports 大会を実施することは、今までの行事とはまた違った子どもたちが輝き、自分に自信を持つ場づくりになりませんか？学校本来の考え方で言えば、むしろこのような行事を行うことは、多様な個性を尊重する上で必要な営みではないかと思うんですよ。

A : なるほど。まずはやってみて、その良さや課題をみていくのも1つのやり方ですね。

A : 学年の先生や保護者にもきちんと伝えてくださいね。

B : 了解しました！！（ニヤリ）

②ゲーム大会をやるだけだと不安なんですけど…学年の先生編

C : 今度のプロジェクトでゲームを題材にするって言ってたけど、実際にどうするの？私はゲーム好きだし抵抗ないけど、やっぱりゲームって抵抗ある人多いんじゃない？うちの生徒たちはゲーム好きが多いし。心配やで！

B : そうですね。もちろんゲームだけではありません！むしろキャリア教育です！（ドーン！）

C：（なんか話が全然違う方向に…）キャリアってどういうこと？

B：そもそも2年生って、キャリア教育するじゃないですか。でも、こんなコロナの時期に職場体験や職業講話等、どんどん行事ができなくなってきたるじゃないですか。このままだと、社会とのつながりを感じる機会がないまま進路選択を考えないといけないと思うんです。

C：それは課題だと思ってるけど。実際にゲームとキャリア？どうつながってるの？

B：ズバリ、e-sports 産業を切り口にするってことです。新しい産業に着目してそこに携わる人の働き方を学ぶんです。実際、e-sports 産業は年々上昇しています。日本ではまだまだこれからですが、世界ではサッカー選手やバスケ選手と並ぶほど e-sports 選手の年俸は高いです。日本はゲームメーカーとしては任天堂をはじめとしてコロナ禍でもあつ森なんかは大人気でしたよね？産業として社会に根付いているもの学ぶことも大事ですし、まだ開拓されていない産業について学ぶことも大切だと思うんです。アントレプレナーシップの育成にもつながるんじゃないかと思います。

C：ということは他の産業についても学ぶってことね？

B：もちろん。だってゲームに興味ない子もいますからね。〇〇に興味がない子って絶対いますから、どんな企画を立てる上でも、偏り過ぎはよくないと思っています。特に今回は時間の都合上、ある程度レールを敷いた中で学びますから。その辺りのバランスは大事だと思ってます。

C：なるほど。ゲームだけではないなら少し安心かも。

B：だから、少し盛りだくさんですが、4つの島への旅立ちと題して進めることにします。

1) 挑戦するマインドを手に入れろ！ HASSYADAI 島

2) すべてのエンターテイメントを君と。 REDEE 島

3) 多様な産業と働き方、社会への関わり方を。 キャリアチャレンジオンライン島

4) 多様性を受け入れるって、簡単じゃない。 ダイバーシティプロモーション島

この4つの企画はすでに調整しています。あとはこの島に行きながら子どもたちにどんな問い合わせ、どんな形で学んでいくかは進めていきながらですね、探究なんですね。

C：肝心の e-sports 大会はどうするの？

B：この運営や企画がまさに「働く」とことと同義になるように進めます。生徒にはワクワクドキドキのイベントを実施せよ。と問いかけ、イベント運営という実地を最終的なゴールに設定します。

C：なるほど。初めてやるからマニュアルないし、それが学びになるってことか。

B：さすが！ その通りです！

C：でもワクワクドキドキのイベントをって話して e-sports 大会でない企画が出てきたら？？

B：…45期がゲーム好きであることを信じています。（汗）

③ゲーム依存とか、むしろ一緒に考えませんか？保護者編

こちらはある日のPTA 実行委員会にて。我が子のゲーム時間が長いことが気になる保護者も多くいます。そんな中、東大への進学率が日本一の開成高校の校長が「ゲームをする子は頭がいい」と発言している記事の紹介から今回、ゲームを題材に探究する旨を伝えました。なぜゲーム

に依存してしまうのか？ゲームしている子どもにどんな声かけをすれば良いのか。子どもたちとゲームとの関わり方を学んだり、「ゲームは悪なのか？」について考えていきたいという旨を正直に伝えました。また、国の動向やサポート企業についてもお伝えしました。経産省はすでに教育現場にe-sportsの普及を進めていることや、文科省が教育的効果についてエビデンスが欲しい状態であること、地域企業のロート製薬を中心にたくさんの企業が伴走して進めてくれるということをお伝えしました。ネガティブに捉える方もいるだろうと思いながらでしたが、日本の未来につながる学びにしたいという思いを伝えることで納得いただいたかなと感じました。

また、あまり課題に直面していない保護者やゲームはあまり関わらせたくないという保護者もいます。そんな方には「子どもたちもいすれ親になる」という話をしました。ゲームに全く関わらない子どもはいません。どれだけ遠ざけようと、友達がやってたり、ニュースでみたりするでしょう。もはやゲームは社会の一部であるということです。そして子どももやがて親になり、我が子を通じてゲームとの関わり方について考える時が必ずきます。そんな時にどんな声かけができるのか。今は興味がなくてもこれからにつながる学びになる。そんな風に学んでいくという旨も保護者に伝えていきました。

④まとめ：ゲームって究極の多様性だ

「ゲームを教育に」この考え方って、究極の多様性だと思うんです。だって今までネガティブに捉えられがちであったゲームの価値を捉え直す営みなのだから、否が応でも新しいものや他者を受け入れる心の醸成につながると思っています。そしてすでに教育現場はプログラミングやYouTube、SNSなど、今までになかったものをどんどん受け入れなければならない状況にあります。どんどんモノに対しても良さを認め、活用していくことが必要です。しかし、学校では新しいモノで起こるトラブルの多さから、「悪いものだ」や「使ってはいけない」といった指導になることがあります。明らかなことですが、モノ自体が悪いわけではなく、使い方や自己管理できないことが「悪い」なのです。言葉だって人生を豊かにすることもあれば、人を傷つける道具にもなりえます。ゲームやSNSも同列で整理し、使い方や自己をコントロールする力に焦点を当てると、もっと生きやすい社会ができるのではないかと思っています。

こんな視点を持ちながら、キャリア学習と絡めた探究のストーリーを設計しました。実地の部分がe-sports大会であるだけで、今までの教育的な営みから離れることなく進めることができると可能性を感じました。挑戦するマインドを育み、多様性を受け入れ、人の心を動かす企画を立て、活動の中で貢献の仕方を学ぶ。長いタイムアウトでしたが、こんな思いを背景にしていましたことをまとめておきます。

今回の探究活動の口火を切ってくれたのがHASSYADAI 勝山恵一さんでした。自身の体験から「若者が人生を選択できる環境を整える」をテーマにヤンキーインターを始めた方です。見た目通りの熱い方で、コロナで飢えていた人の温かさに触れることができた、そんなワークショップを実施いただきました！



未知の状況の中で自ら考えて、判断する。言葉でいうのは簡単だけど、実際に一步踏み出すのって難しいし、どうしたら良いのかもわかりません。そこで「Choose your life」を掲げ、学歴や地方格差によって自分の可能性に気づけない若者に選択できるきっかけを整えることを目的に新規事業を始めた勝山さんをお招きして、講話をやってもらうことにしました。知らない職業につくことはできない。世の中にどんな職業があるのか、どんな選択肢があるのかを知らないまま大人になる人も多い。そんな社会課題と向き合う人生観を交えながらチャレンジするマインド



や、一步踏み出す大切さについて教えてもらいました。講話終了後も子どもたちは講師の方に集まり勝手に交流を。時間ギリギリまで相手してもらいました。自分たちもワクワクした人生にしたい。そのために行動したいという勇気をもらう時間となりました。

一步踏み出す勇気をもらった私たち一行は、早速しんたつ、オンライントークセッションにてe-sports産業について、そしてプロゲーマーの働き方や今についてお話を伺いました。パネリストはロート製薬の荒木さん、そしてデジタルハーツ所属のプロゲーマーみいみさんに登壇してもらいました。e-sports産業の日本と海外との比較、今後見込まれるマーケット、具体的なイベントや団体の増加などこれから芽吹く可能性についての話を伺いました。そして子どもたちの注目はやはりプロゲーマーみいみさんに。みいみさんはデスクワークとプロゲーマーの二足のわらじをはいているとのことでした。プロとしての心構えやメディアでの情報発信、何よりe-sportsの魅力の発信者でもある自覚などただゲームが強いだけではプロにはなれないといったお話が印象的でした。初めてのオンラインによる講話でしたので、聞き手の音声環境や巻き込み方。全員が興味があって参加するセミナーとは異なりますので、特に全体をどう巻き込んでいけば良いかなど運営面でも学ぶことが多かったように感じました。子どもたちには特に「距離感」が大切だということも大きな学びとなりました。



さて、このように進めていく一方、校外学習として e-sports 体験ができる施設 REDEE へ行く準備も同時並行で進めていきました。当日はセクションに散らばった方がスムーズでしたので、全体で班編成を。スプレッドシートにそれぞれ人数を見ながら調整してものの数分で班編成が完了。当たり前に使っている光景が印象的でした。



REDEE に行く前の事前学習として、スポタカより大川隊長というイベントクリエイターの方に講話いただきました。イベントの作り方や関わり方、仕事のニーズなど、多岐に渡って知識を伝授してもらいました。1つのイベントに音響、照明、スクリーン、司会、案内、進行など表に映るだけではない仕事がたくさんあることを教えてもらいました。REDEE でも実際に e-sports 大会の体験をさせてもらいます。それならばただ体験するのではなく、その裏側に迫る学びを得てほしいとの話をいただきました。体験を分析するための視点を得ることができ、非常に有益な時間となりました。そしてこの日はロートの荒木さんと運営の中心になる生徒の顔合わせをオンラインで行うこともできました。



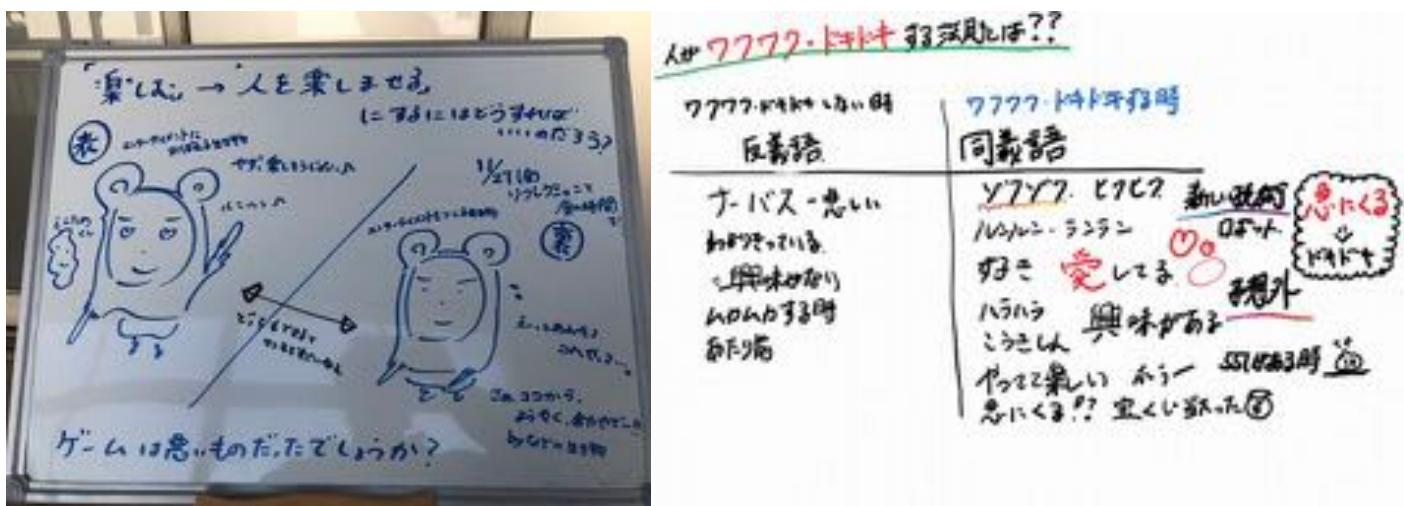
今回の企画に継続的に関わっていただいた2名です。左がスポタカの大川隊長、右がデジタルハーツのプロゲーマー、みいみさんです。大川隊長は3回ほど学校へ来校いただき、生徒へ運営の直接指導も行っていただきました。みいみさんもオンラインで継続的に参加いただきました。生徒たちが学習のまとめをしている時もオンラインで個別対応いただくなど、今回の探究に欠かせない伴走者のお二人です。



VR、ドローン、プログラミング（LEGO、マイクロビット）、YouTube 体験、そして日本最大級の e-sports 施設のある REDEE へ。今や新しいテクノロジーが至る所で生活を変革し続けています。そしてエンターテイメントにもたくさん介入しています。これらの事実に目を向けて、これから社会をより良くするためのアクションを子どもたちは考えていかなければなりません。そんな思いで当初は計画をしていましたが、e-sports と絡むことによって、「人々をワクワクドキドキさせる仕組みって何だろう？」という問い合わせを持って学びに行くことができました。終始楽しみながら、楽しませる法則も探る。運営をしてもらい、実際に体感したり、スタッフさんにインタビューしたり、久しぶりの校外でしたがとても充実したものとなりました！



帰ってきたらさっそく、振り返りの時間を。全体で集まって、楽しむと楽しませるを切り分けるワークショップを全員で行いました。人がワクワクするものには興味があるものややってて楽しいものといったものから、予想外なことが起こることや、急にくるとドキドキするなど、あまり興味がない人が興味を持つ法則なんかもあることに気づくことができました。逆に当たり前のものは人はワクワクしないことも整理することができました。これが今後の自分たちのイベント運営に反映させることができるといいなと思います。



ファミリーマート、阪急阪神、大日本住友製薬、カシオ、ソニー、野村ホールディングス、鹿島建設、YACYBER の8つの企業から社会にどのような関わり方をしているのか学びました。事前にどんなことが聞きたいのか調べ、当日投げかける質問もそれぞれ考えました。ほしい情報を引き出す力もやってみて感じてです。うまく聞き出せなかったり、質問が重なったりしましたが、それも学びです。オンラインで2つの企業の話を聞くことができました。





今回は8社中2社の話しか伺うことができませんでしたので、全体の情報共有をかねてポスターセッションを。インプットした話をアウトプットする営みは学びにもつながり一石二鳥です。ブレストで印象に残った話を書き出し、パートごとにまとめていきます。短い時間でしたが社会における貢献の仕方について学びが広がる時間となりました。



最初のイベントから1ヶ月。ここで一度、ここまで活動を振り返ることにしました。今度はオンラインですが、しんたつ初の1人1台つないだワークショップを実施することになりました。講師はまたHASSYADAIより勝山恵一さんに登壇いただきました。これまでの話や学びを踏まえて、自分は何が好きで、何が嫌いで、どんな生き方や関わり方がしたいのか。自分はどんなことができるのか。どんな風に人から見られたいか。自分はどんな生き方を貫きたいかなど、こんなことを考える時間となりました。アウトプットの学びの前に、これまでのことを整理することができ、非常に有益な学びとなりました。また、チャット機能や手を挙げる機能なども活用したので、全員が参加している気持ちが高かったのも印象的でした。オンラインセミナーで満足度を高めるノウハウは、学生対象では必須なのだということも運営として学ぶことができました。



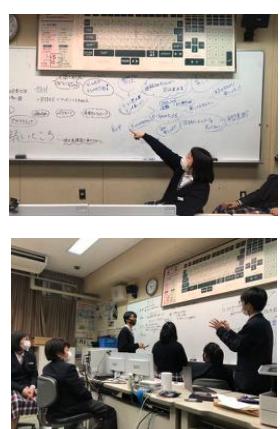
今年も1名受賞者が誕生しました！今回はオンラインによる実施となりましたが、当日部活動に来てくれていた先生方も応援に来て、みんなで見届けることになりました。毎年、上級生がいる中、本校は2年生がチャレンジしています（なぜこんな文化になったのだろう??）が負けず劣らず、立派なプレゼンテーションができました。



駆け抜けた1ヶ月でしたが、教師の先導もここまでが最後。最後は学習発表会にてどんなイベントを実施するかです。実際に来校者ができるかどうかわからぬ中、オンライン実施も含め、「人をワクワクさせるイベントを実施せよ！」というミッションを提示しました。ここまで学びを形にすることを思っていたのですが、ミーティングでは鬼ごっこや逃走中、お化け屋敷といったイベントも出てきました。生徒たちには高校の文化祭が華やかでワクワクドキドキの対象なんだということも感じました。対象を自分たちも来校者もどちらもワクワクドキドキするにしたので難しかったのかもしれません。Googleスプレッドシートに出たものを最終整理し、運営のメンバーが枠を整えてくれました。ファシリテーションの重要性や難しさも学びました。年明けのイベントは、動画・e-sports大会・プレゼンの3本柱で取り組むことが決まりました！



こちらは運営メンバーの会議の様子。ここにはほとんど介入することがなかった印象で、行くといつもホワイトボードにびっしりとアウトプットした内容が散りばめられています。子どもたちの意見だからと侮ることなれ！論理立てて、自分たちの体験や経験から課題を発見していきます。この時は「ゲームは悪か？」という課題についてディスカッション中。そこから、日本の課題は「新しいものを取り入れようとする風潮が少ない」ことや、「変わっていく社会に後押ししない」ことではないかと話が広がっていました。こんな背景が裏ではたくさんあって、全体の取り組みが加速度的に進んでいくこととなります。まさに表に見えない運営の姿だなあと感じました。



今回の多文化共生の企画に人肌脱いでいただきました、区長と区役所の皆さんです。前年度から生野区の課題解決をテーマに学びを続けていた御縁もあり、多様性がテーマの今回の探究に多文化共生の取り組みを提案していただきました。子どもたちが安心して住み続けるまち生野となるべく、学校の活動にも手を差し伸べてくれます！



たくさんの生き方や関わり方、そして仕事について学んできた45期生たち。しかし、やっぱりモノや仕事の先にいるのは人である。そんな中、地域生野の特徴でもある多文化共生のマインドセットを学ぶべくしんたつセッションを実施！はじめに「やさしい日本語」について学び（1年の時にすでに結構真剣に学んでいた子もいたようです）、その後実際に交流しちゃおう！という企画です。また、このイベント実施の前に区長からビデオレターも！本当に生野区ってあったかいなと再確認しました。日本在住の留学生7名に来校いただき、セッションを。ただ、自然な形で交流してほしいことから、事前準備は一切行いませんでした。当日はブースだけ準備し、メンバー分けはバースチーチェーンを実施。一人一人の誕生日を確認しながらでしたが、全体でやったことはなかったので意外と盛り上りました。それぞれのブースではスライドもあればフリートークのみもあり、まさに多様性溢れるセッションとなりました。当日会場に来れなかった生徒もGoogle Meetで参加するなど、色んな形で関わりました。25分のセッションがあっという間に過ぎていき、素敵な時間となりました。



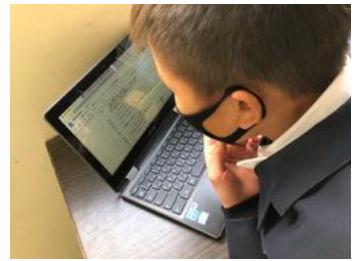
ゲームタイトルも何にするかを悩みましたが、やっぱり協力できることや参加人数に対する時間の都合などを考慮し、生野っこe-sportsチャレンジにくらい「脱獄ごっこ」に決定しました。試合時間が最長10分なので「昼休みのみ練習可」というルールで実施しました。ルールを守って楽しんでいる様子が印象的でした。



チーム動画は、ストーリーの構成に非常に頭を悩ませていました。来校した人たちからするとどんな動画を作ると私たちの学びがつながるのか。また、私たちが e-sports 大会をやろうとしたのかがわかるものでなければなりません。それと同時に、e-sports 大会も盛り上がるような動画にしたいということでした。これらを構成するにあたって、どうしても自分たちだけで進めることができないことに気づいてきました。当日の進行がどのように進むのかによって、作る映像の問い合わせや構成が変わってくるからです。そこから逆算して撮影を進めなければいけないので正直 1 ヶ月でできるものではなかったことでしょう。しかし、Google ドキュメントを共有して台本をみんなでシームレスに作り上げたり、撮影スケジュールを全体に配布して時間管理をしたりと、限られた時間の中でどのように成果を出せばよいのかについては大人顔負けのスキルで進めていたのが印象的です。サポートの先生たちも、手伝ったのは、「場所取りの確認と、印刷ぐらい?」と中心になつて進めるメンバーたちの推し進める力に脱帽の様子でした。撮影がある程度終わると、当日の運営や司会のサポートなどの補助にも回るような動きがありました。

一方、チーム e-sports 運営も大忙し! 機材のレイアウト、司会、照明、当日の進行スライド、試合方法、ルール、ペナルティの処置、審判、機材トラブルサポート、当日欠席者の対応など、と少しあげるだけでも目まぐるしく決定しなければならないものがありました。そこで役割分担をして進めていきました。大川隊長も学校に来てもらい、アドバイスをもらいながら進めました。この頃から、当日だけで試合を消化することは難しいことや、予選を実施し、人の動きや時間、ある程度のトラブルを把握するために予選が必要だという流れになってきました。ここで躍動したのは女子チームメンバー。手際良くリーグを作り、全体にチーム編成の話を下ろしてくれました。またこの子達が、「チーム分けは男女混合で」と自然に案を下ろしてくれました。「どうして男女混合にしようと思ったの?」と問いかけると、「性別関係なくできるじゃないですか」と一言。e-sports はフィジカル面での差を生みません。ここを自然体で提案し、それが受け入れられる様子は素敵な光景だったと振り返ります。

最後にプレゼン班ですが、こちらは荒木さんにお任せ状態。オンラインでつなぐだけでした。荒木さんは日本の e-sports 普及の壁として風営法が関わっていることや、ゲームと学力の関係性についてのアカデミックな見解などの視点を加えていました。(全てはのちに子どもたちから知るという状態…汗) また、これら以外の生徒たちはチームサイトとして、思い思いに Google サイトにこれまでの学びをまとめています。走り出すと周りの風景が見えなくなるとはまさにこのこと。全体が動き出した瞬間でした。



あれよあれよと準備を進め、一行は予選兼リハーサルとなるイベントを実施。司会の準備もままならず、当日の昼休みの10分で司会のリハーサルをすることになりました。今まであまり前で話をする場面を見たことのない生徒が担当でしたので、正直不安が募りました。雰囲気を出すために簡単な音響と照明を準備し、その打ち合わせも。きちんと準備できていたのはスライドだけだったように思います。しかし、そんな中、司会の2名が一気にキャラが覚醒し、大盛り上がりの開会式となりました。これにはおそらく生徒も教師も全員がびっくりしたことでしょう。（オンラインで参加してくれていた荒木さん・大川隊長・みいみさんは背景を知らないのでこんな感じかと思っていたようでした）「こんなことができるの？！」「物おじしない良い面が全面に出たね！」「どんな指導をしたんですか？！」とみんな驚きがたくさん。実際私もそれに気づいたのが5分前なのですから。そんな今までにない一面を見て、予選がスタートされました。予選は各教室でリーグ戦を実施、そして早速トラブルが発生します…。始めようとした中、いきなりアプリのアップデートが始まってしまいました。全員が一気にアップデートをしたため、通信は不安定になり、10分経っても試合が開始できません。運営メンバーも想定していない出来事になす術がありません。開始時間に大きな差ができるし、最悪実施できないかも。そんなことも頭によぎりました。しかし、この整備的なトラブルに対して人的な解決案を子どもたちは取り始めます。「アップデートが完了した端末が10台あればできるやん」そう言ってリーグ内で端末をシェアし始めます。設定する名前の部分に不都合が出てきますが、「それくらいは頑張って覚えよう！」と声がかかります。デジタル機器を使ったイベントだからこそ起こるトラブルでしたが、そのような場面で臨機応変に対応する子どもたちの姿を見る事ができました。最終少し時間を押しましたが、予定の範囲内で予選を終了させることができました。もちろん、全員が作った部屋に参加できるようにサポートし合う姿やチームで協力する姿なども見られ、想定していた場面もたくさん見ることができました。

また、学校としてはあまり意識しなかった部分をみいみさんが評価してくれました。それは、生徒がつくった「注意事項」です。

- 対戦相手に暴言を吐いたり煽ったりしない（トラブルを防ぐため）
- ズルをしない
- 味方が下手でも優しい言葉でフォローする
- 騒ぎすぎない（コロナ感染を防ぐため）以下のルールを守って楽しいe-sport大会にしよう！

こういう注意事項は大人の大会でも非常に大切で、あるのとないのでは全然違うというプロからの評価がありました。これをつくったのは1人の生徒でした。自主的に「あった方がいいと思う」と発言し、追加してくれたスライドです。普段からゲームにおけるモラルなどを意識していたからでしょうか。良い面も運営上の課題もどちらも垣間見える予選となりました！



学校はこの期間、e-sports 大会運営とパナソニック教育財団の研究発表を同時進行で進めていました。本来であれば研究発表と学習発表をセットにしてたくさんの方に本校の学びを見てもらう予定でしたが、コロナの関係でオンライン開催を余儀なくされました。「学習成果は本校の子どもたちと対話してもらうのが一番わかる」をモットーに今まで企画していましたので、今回も子どもたちと対話できる時間を整えました。参加してくれたのは PBL に積極的に取り組んでくれた3年生8名と、2年生2名が参加。本校のパフォーマンス評価の取り組み、ICT の日常的な活用の取り組み、PBL の取り組みを発表しました。



予選を無事に終え、一同は最終発表に向けての準備に取りかかります。予選は会場を4つに分けましたが、今度は1つの会場で試合を中継します。予選と違うのは、オーディエンスのみとなる生徒がいるということです。また、オンラインで外部とつなぐこととしたので、中継班が必要、そのためには実況や双方向のやりとりなども必要になってきます。インタビューなども取り入れないと盛り上がらないのではないかということもわかつてきました。会場の整備（ネットワーク）の部分でも解決していないものもありますし、音響設備もかける音楽やタイミング、ボリュームなど準備は詳細に、そして多岐に渡ります。会場の装飾もワクワク感を出すためには必要だということも感じました。また、当日は e-sports 大会だけではありません。会全体を総括する総合司会も必要です。1つのイベントには本当に多種多様な役割があって形成されていることをまじまじと感じ、この人数で回すことは不可能だと判断しました。運営チーム一丸となって周りの人を巻き込みます。結果、総合司会、リポーター、会場装飾、各チームの応援センターの役割が追加されました。ここまで準備が必要だと想定できなかった分の皺寄せが一気にきましたが、色々な人の支えの中で形が見えてきたところもあります。当日の全体の台本があればもっと動きやすかったなど今になって反省していますが、デジタル的な運営をすると人手を倍増させないといけないぐらい、細かな準備が必要なことを認識することができました。



こちらは生徒たちの役割と機材を一枚にまとめた走り書き。これだけのレイアウトを元にカメラのアングル、チャンネルの切り替え、また、メインプロジェクトもスムーズに切り替えをするためには相当な機材が必要だということもわかりました。校内でできる機材で整えましたが、プロジェクトを2台使ったチャンネル切り替えなど、工夫の面でできることもありました。これらが有機的につながって1つのイベントができていることを目の当たりしました。



当日は、荒木さん、大川隊長をはじめとして関係者に数名来校いただきました。また共同通信、日経新聞、マイナビといったメディア、そして文科省、経産省の担当の方がオンラインで参加してくれました。自分たち以外に参加者がいる実感は子どもたちにはなかったかもしれません、他者意識を持ちながら運営していたように感じます。当日はオープニングムービーからスタート。総合司会の2名もうまくつなぎながら進行を進めてくれました。子どもたちは当日インカムをつけてやりとりを行いました。実際に全体の流れをきちんとイメージすることができないまま当日を迎えてしまったところもあり、正直今まで自分たちがやってきたことや目にしてきたことから比べると決して満足のいく内容ばかりではなかったと思います。インカムをつけたらコミュニケーションが取れるわけではありませんし、リアルだからこそ大切にしなければいけない「間」や「余韻」などあります。音響もネットを介してかけていたこともあります。当日は回線が膨れ曲が止まってしまうことも起こりました。誰がどの試合に出て、どの試合を誰が実況するの



か。そんな打ち合わせももう少し必要だったように感じます。試合に出場しない生徒たちにどんな形で参加してもらうと楽しめたのかと言ったことも課題点だったように感じます。雰囲気をつくり、エンターテイメントの中に身をおくには空気感や他者意識、興味関心があまりない人へのワクワクの工夫など大切にしなければならない部分があることを痛感する発表となりました。

とはいって、これだけの機材を自分たちで活用して運営する経験もまだ多くの中学生ができているわけではありません。今回、荒木さんも隣にいましたが、大人はほとんどサポートをしていません。当日のトラブルや難しい空気に対して向き合うのは子どもたちです。そして、この経験が今後の学びにつながると信じて e-sports 大会までを終えました。

最後のイベントは「ゲームは悪か？」という問い合わせに対するアンサーとなるプレゼン発表でした。当日のプレゼンは3部構成。「ゲームは悪でしょ！」を強調して論じる1節目、それに対して逆説的にゲームが学びの道具になるという主張の2節目、そして、ゲームはなぜ悪いところにはばかり焦点が当たるのかについて論じる3節目。ストーリーがつながっていたので3人それぞれのプレゼンが噛み合っていました。特に実体験を交えて、ゲームのおかげでカタカナを覚えることができたや、自分の役割を理解する大切さなど、後半に渡って加速度的に面白い発表になっていきました。最後は非認知的スキルが目に見えないことが、ゲームの良さに焦点が当たらない一端になっているのでは？という提言があり、ゲームが悪いのではなく、ゲームの奥に潜む自己管理力や日常に焦点を当てて、物事の本質を見極めていく姿勢が大切だという話で幕を閉じました。

いつもなら全体で集合写真を撮って終えるのですが、今回はなんと時間を大幅にオーバー。試合数は少なかったはずなのに…やはりスムーズな運営という当たり前の部分が大切な思いながら、次の活動に影響が出ないよう。学習発表は終わりとなりました。しかし、全国的にもほとんど例のない e-sports を題材に全員で考えたことは非常に価値のあることだと思います。なぜなら手本にする教科書がないのですから。そんな手探りで進めた探究の跡がどこかで誰かの役に立つことでしょう。そして、ゲームすら学びに変えた 45 期生たちにさらなる可能性を感じ、学習発表に幕を閉じました。



冒頭に述べたように、「なんだかポッカリと心に穴が開いている」そんな状態がずっと抜けないまま、その穴を埋めるかのごとく子どもたちと走った1年が終わりました。「このプロジェクトを終えて、その穴は埋まりましたか?」と問われても、まだはっきりと首を縦に振ることはできません。それだけ今まで制限のない中で夢中になって取り組むことが出来ていたんだなと再認識させられます。今現在、3度目の緊急事態宣言が発令され、修学旅行は延期となっています。もしかしたら45期のみんなとこれ以上こんな活動ができない可能性もあります。今回も成功ばかりではなかったので、「この失敗(学び)を次につなげる場づくりを」という使命感はあるのですが、コロナの猛威に活動を抑制され、今ひとつ乗りきれない自身の無力さにうちひしがれる現状です。そんな中ですが、これからにつなぐためにこれまでの活動を振り返りました。なんなくですが、「これって大切だよね」が浮かび上がってきたので最後にそれを記します。

1つ目はe-sportsと教育の可能性です。これはロート製薬荒木さんの言葉を借りていますが、私はこのe-sportsを「新しいテクノロジー」と読み替えて解釈するとすっきりしました。すべての新しいテクノロジーは学びにつながるということです。だって、モノは人が生み出すものなのですから。生み出されるものに良いも悪いもないのです。すべてはそれらを使う人によって良いか悪いかが変わるので。それならば正しい使い方や自己をコントロールする力を授けることが教育であり、新しいものに不安を持ちながらも正しく向き合い、よりよく使う人材が未来への可能性だと信じています。

「いかなる物でも、自然という造物主の手から出るときは善であり、人間の手に渡って悪となる。」

ジャンニ・ジャック・ルソー

2つ目は探究的な学びの可能性です。今回、制限ある中でしたが、オンライン・対面を組み合わせ、可能な限り実践を進めました。きっとこれから探究的な学習をする上で、どうすれば良いのか、学校の機材やリソースでどんなことができるのか?そんな課題に向き合う学校が出てくるでしょう。また、本校がe-sportsを題材にしたように、新しいテクノロジーを導入することを検討する学校も出てくるでしょう。そんな学校の一歩踏み出す背中を後押しするものになることを願っています。

そして3つ目はこの悔しさを風化させないために。コロナ禍における制約は今後も当分続くでしょう。しかし、そんな中でも子どもたちが感動し、ワクワクドキドキする営みを整えることが出来なからたら学びの場としての価値はありません。子どもたちの学びに寄り添って、個に適した探究を、そして個だけで解決できない探究の営みへナビゲートする。そんな場を整え、もう一度みんなとチャレンジする思いを忘れないように、戒めも込めてここに記します。やればできる。やっぱり今年も彼の言葉が頭をよぎりました。きっと1年後はこんなネガティブな結びも笑っちゃうぐらい、素敵なストーリーを綴っている事でしょう。最後になりましたが、勝手にサテライトⅡに携わっていただいたすべての人に感謝の意と、引き続きよろしくお願ひしますという厚かましい思いを持って、2年目のストーリーに幕を下ろします。

【添付資料】<はじめに>

「なんだかポッカリと心に穴が開いている」そんな状態がずっと抜けないまま、9月も終わりを迎えようとしています。今まで君たちと走ってきたこの間に、コロナがすっぽり入ってしまったからなのか、それとももうあの学びは消えてしまったからのか…。学校の立て直しにある程度見通しのたった今、私はそんなことを考えるようになりました。休校期間はそんなことを考える暇もなく走り回り、「これからどうなってしまうのだろう?」「行事はできるの??」「日々の学習はどうサポートしよう」とやっさになり、とにかく動いたことを思い出します。そして今は、**変化の激しい「不確実な今」**をやりくりしているのがやっとの現状です。

すべての人がこれからの未来をどうつむいでいくのか、**答えのない問い**に直面しています。

そんな中、悲しいことにテレビのNEWS や SNS を見ても、コロナにより日本の課題が浮き彫りになったように感じました。デマに翻弄される人、よく考えることもなくただ指示を待つ人、いざ指示が出ても対案を出すこともなく批判ばかりする人…与えられることに慣れてしまった人が「思考停止」し、「カッコ悪い大人」の姿を目にすることが増えたように感じます。「自ら情報を集め、論理的に整理し、複数の選択肢の中で考える」つまり自分の頭で考えることが年齢を問わず求められているのだと痛感しました。

与えられた問いに答えるだけのサイクルが生み出す弊害は想像以上に深刻です。君たちが働き盛りの2050年、日本の人口はどんどん減少し、日本に住む半分の人が高齢者となります。課題山積みの社会で、AI やテクノロジーを駆使し、対立を乗り越え、違いを認めながら最適解を見つける、持続可能な社会を創造することを今、私たちは求められています。

そんな中君たちとどう向き合うのか、新翼はどんな学びの場であるべきかを考えました。見通しの立たない荒野に立たされた私たちは先導してくれる誰かを求め、誰かに答えを出してもらい、正しければ称賛し、間違えだったらその人のせいにする。それができないなら「コロナでできないから」そう決断する。そんな選択を選ぶことが遙かに簡単で、責任を追う必要はありません。…しかし、それってまさに「カッコ悪い大人」なのです。新翼は4月の早い時期に自分たちの足で進むという、険しく、難しい道を選択することを決めました。君たちの可能性を広げることが、社会の希望になる、そう信じているからです。「今、私たちにできること」って何だろう?自ら問い合わせを立てる新翼のストーリーがここからまた始まるのです。

正直なことを言うと、コロナさえなければ先輩たちの学びのカタチが見本となり、すでに開拓された道を選ぶことができました。しかし、社会は新しい生活様式にシフトしています。今から私たち45期が進む学びの道は、まだ誰も進んだことのない獣道で、道らしき道は全くない。そんな状況です。そしてさらに正直にいうと、やっぱりかなり不安です。他の誰のせいにもせず、自分の責任の元、考え、行動することは常に不安と隣り合わせなのです。しかし、君たちがこん

な力を少し先の未来で求められるというならば、共に歩み、共に学ぼうというのがしんたつスタイルなのだと、そんな思いでいます。今までの先輩たちの学びをつなぎながらも、45期が時代の新たなドライバーになる。そんな成功する未来を描きながらこの文を綴っています。そして、君たちの学び方はパナソニック教育財団の研究指定校として340校のうち、日本でたった5校の選ばれし学校の学びとして社会に発信されます。幸いながらたくさんの企業が君たちの学びをサポートしてくれています。こんな時代だからこそ、できることがある。新翼でないとできないことにチャレンジしてみませんか？

主幹となるプログラムは用意しました。が、ゴールに向けて彩りをそえるのは君たちの思いや考えです。世界の未来を考え、自分の未来を創っていく、そんなプロジェクトだからこそ、勝手にサテライト企画「しんたつ・みらいつく～るプロジェクト」です！さあ、やってやるぞ！45期！！

【45期のぶらりつく～る旅プラン】

4つの島で新たなる学びをつくります！！



【45期のスタートアッププラン】

3つの場所で、旅立ちに向け自己を磨きます！

己を磨く!! 私たちのMyプロジェクト!! ~文化発表会で競争!!~

テーマ 「今、私たちにできること」 ~コアできつた私への〇〇~

3つの発信方法で磨き上げる!!

→ Super Project
スーパープロジェクト2020
事始め：約1ヶ月
やること：自分自身をよく理解するための活動。
目標：自分自身の成長。
実現度：約80%
（自分自身の成長が、自分自身の行動によって達成される）
→ Brain Project
脳の発達と成長部門
基礎知識：約1ヶ月
やること：自分の頭脳を成長させるための活動。
目標：頭脳の成長。デジタル思考。
実現度：約80%
→ Panpre Project
パナプレ・プロジェクト2020
事始め：約1ヶ月
やること：自分自身をよく理解するための活動。
目標：自分自身の成長。
実現度：約80%

<スタートアップの道しるべ>

- 9月25日（金）6限 キックオフ（映像・プレゼン・スタートアップまでの流れ説明）
9月25日（金）7限 自分の発信したいこと、フォーム調査 ワークシート①にて自己整理
9月28日（月）1限 自分磨きの場所決定 取り組みの整理完了？
9月29日（火）7限 マイプロスタート① 各プロジェクト顔合わせ 役割分担
9月30日（水）1限 取り組みになるかも？
10月 2日（金）全日 SHINTATSU2020 スポーツDAY
10月 5日（月）1限 SHINTATSU2020 振り返り？全校集会 残り時間マイプロ②
10月 中旬 マイプロ③～⑩ 合唱コンクール練習 早くも旅立ち？1つ目の島へ
10月23日（金） パナプレ校内バトル終了
10月26日（月） スパプレ・リハーサル マイプロまとめサイト作成
10月27日（火） スパプレ、裏方調整人員入り乱れ期
10月30日（金） 文化発表会本番

1. 取り組みの7つの方向性 7つの「つく～る」問い合わせに迫ります。

その1：あなたは何をして生きていきたい？



早いものあと半年後には最高学年、あっという間に義務教育も終わりを迎えます。自分の進路を自ら考え、選択し、行動する。そのためには自分を知る必要があるでしょう。
自律 ~Kizuki、向き合い、自己を磨ける人間に～ を胸に。あなたは何がしたい??

その2：みんなが幸せに生きるためにどう振る舞えばいい？



世界には色んな他者がいます。そして日本にも色々な考え方を持った人がいます。人とよりよく関わり、幸せに生きていくためにはどんなマインドが必要でしょうか？また、どんな言葉や振る舞いが必要でしょうか？みんなが幸せになれる関係や世界を目指していこう！

その3：「持続可能な社会」ってどうやってつくるの？



テクノロジーの進歩がめまぐるしい社会ですが、実はたくさんの課題を抱えています。2030年までにその課題解決に向けて、すでにアクションを起こしている人たちがいます。もうすでに知っている君たちができることって何だろう？世界を変える一手を打とう！微力だけど、無力じゃない！！

その4：君の生きる大阪はどうなってほしい？



2025に大阪万博を行います。世界中から最新のテクノロジーが集結します。未来の大坂をつく～る子どもたちとして、今できることにアクションを起こします。万博、IR誘致、観光地としても世間を賑わせています。そんな中、地元「生野」はどうなんだろう？モノづくりが盛んなんだけど、…大阪全体も地域生野の未来も共に考えます。

その5：クリエイティビティってどうやって身につけるの？



本プロジェクトの本丸ともいいくべき問い合わせでしょうか。不確実で今までのことが通用しない社会の中では、0→1をつくる想像力・創造力が必要です。なんか難しそうって思うかもしれないけど、創造は鍛えたらある程度身に付くスキルだ。世界を変える創造力を手に！

その6：どうすれば人にうまく伝えられるの？



目的意識を持って他者に伝わるように発信します。ポスターセッション、プレゼン大会、インターネット上と学びの場を整えます。本校はパナソニック教育財団特別指定研究校としてのミッションも担っています。タイミングによっては大人に発信するプロジェクトも実行します。

その7：協力に必要なことって何だろう？



個人だけで解決することのできない課題は、周りと協働し、教科・年齢・学校といったあらゆる垣根を超えて、つながりを大切にし、解決します。

2. 学びの足跡（実際に取り組んだこと）

9月25日	ブログ：「しんたつ・みらいつく～るプロジェクトへの誘い」
10月 全般	第1節：「己を磨け！私たちの My プロジェクト！！」
10月 2日	第2節：「スポーツを通じて交流を深めよう！」 *SHINTATSU2020
10月30日	第3節：「コロナできづいた私の〇〇を発信しよう」 *文化発表会
11月10日	第4節：「HASSYADAI 島へ！挑戦するマインドを手に入れろ！」
11月17日	第5節：「e-sports 産業って何？プロから学ぶ新産業」
11月19日	第6節：「ワクドキのイベントってどんな風につくってるの？」 *校外事前学習
11月25日	第7節：「REDEE 島へ！ワクワクドキドキの仕組みを学ぼう」 *校外学習
12月 3日	第8節：「キャリアチャレンジオンライン島へ！仕事を学ぼう」 *オンライン交流
12月 7日	第9節：「お手軽ポスターセッションしちゃおう！」
12月 9日	第10節：「中間振り返り会を HASSYADAI 島にて」 *1人1台オンライン交流
1月23日	第11節：「ダイバーシティ・プロモーション島へ！異文化交流」 *区役所と連携
2月12日	第12節：「e-sports 大会予選をしよう！」
2月24日	第13節：「学んだことを全力で社会に発信しよう！」 *学習発表会
	エピローグ：「活動を通じて学んだこと」

*今回の単元は各教科でも学びをつなげることができます。また、取り組みの中でここに記載されたこと以外の取り組みが加わることもあります。道しるべは必要最低限のものとし、プロジェクトを遂行すること。

3. ワークシートについて

教室裏面に思いの「共有ボード」を各クラスにつくっています。冊子にして閉じてしまうと自分の考えは自分で見ることができますが、他の人がどう考えていたのかについては見ることができません。なので、ワークシートの“追加制度”を導入します。先生たちは支援者として、周りの人が何を考えているのか、考えたことを共有した方が全体の学習が深まりそうな内容についてはワークシートを作成します。教科内で学んだことでも同様です。どんどん投稿しましょう。

- ①サイズは必ず A4 サイズで作成をし、共有ボードに差し込むようにします。
- ②発刊番号をうち、全ての学びが終わったら発刊番号順にこの“学びの書”に差し込みます。

そうすることで、つく～るプロジェクトは全てつながり、世界に1つだけのあなたの学びの書が完成します。

4. 勝手にサテライトの使命と予算

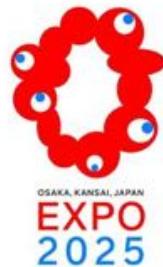
- ①未来の学びを勝手にまとめ、全力で発信します。
- ②予算は0円です。（新規中学校にあるものは使用可）
- ③あらゆる ICT 機器を使って発信します。*Google、Microsoft、Apple など



×

しんたつ、勝手にサテライト

×



	しんたつ11のスキル
内発的動機	自ら「やってみよう♪」の背中を押し、苦手なことや困難なこと、知らないことに挑戦してみようと思う心のあり方
自己管理力	自分の感情の起伏をコントロールし、自己を自制（ガマン）し、時間を管理したり、物事に優先順位を決めて段取りや道筋を立てて行動する力
自己有用感	自分の価値の認知と自信への昇華。活動を通じて自分の役立ちを感じ、それを自身に変えて行動に積極性が増している。
持続的探求	困難に直面した時、他の手法を考えたり、調べたり、他者と協力したりして、課題解決に向けて試行錯誤しながら活動している。
問題解決力	課題を理解（発見）し、解決方法を複数考え、それを実行して複数の結果より道筋を立てて最適解を導く力。
批判的思考	根拠により偏りなく物事を見つめ、自分自身の考え方や行動も積極的に、客観的に振り返り、正しく判断している。
社会的責任	自分のできることを考え、それぞれの集団の中における役割を果たしながら、自分の振る舞いで集団に貢献している。
合意形成力	意見の対立や衝突を乗り越え、建設的に意見を出し合い、集団が納得しながら対話を通じて気持ちをすり合わせ事ができる。
多様性受容	考え方や価値観、立場などの違いを受け入れる心のあり方。違いを理解し、共通点や良い点をきっかけに関わりを深めようとしている。
情報活用力	情報を問題解決の手段として活用したり、目的意識と他者意識を持って調べ・まとめる・発信する事ができる。また情報の特性を理解し、正しく扱う事ができる。
表現力	他者へ思いを伝えるため、自己の考え方や情報を整え、創造的で巧みな表現（言葉、ジェスチャー、創作物、プレゼンなど）を用いることができる。

