

己を磨け!! 私たちのMyプロジェクト!! ~文化発表会で発信!~

テーマ「今、私たちにできること」 ~コロナで気づいた私の〇〇~

2つの発信方法で磨きます!!

スーパープレゼンテーション2020
募集人数：約30名

やりこ：・1/30(金)文化発表会で、
20分程度のプレゼンを行います。
・舞台上で発表します。
・表現方法は自由です。
(パレオ)モノラップ・歌・ダンス・ゲーム・映像など。
・45期としてのこれからを代表して提言します。

団体戦

しなつ・みらいプロジェクト制作所
募集人数：約40名

やりこ：・1/30(金)文化発表会で展示物を作成します。
・展示物は原則、デジタルとし、
1つのサイトにまとめます。

個人戦



当然、前にカワ人以外の
子もなはいっぱいいます。
The 裏方エースも
途中でpick up
したらよ!!

パソコン・プレゼンコンクール2020

テーマ「人との関わりを通じて、自分が変われることがあったこと」
募集人数：2名 (越える校内プレゼンバトルします)
賞金：最優秀賞10万円、優秀賞5万円、奨励賞1万円
参加費：図書カード4円
やりこ：・3分のプレゼン動画作成
・文化発表会本部に20%提出
・1/30(金)までに1/30に提出

己に向き合う最高のイベント。
ここ2年は毎年入賞。今年もは
最優秀賞をいう思いがある。
普段やらないことは、スゴい
気づかされた人は最高かも。
ついでに山手にも参加する。

ひとつのコードが世界を変える! 4-ムスクラッチ
映像のマジシャン! 4-ムYouTuber
写真と言葉で彩る! 4-ムフォト
やっぱりリアルじゃ! 4-ムクラフト
可能性は無限大?! 4-ムありこれ
※音楽作成・デジタルアートなど

サイトのプレゼン

作品	作品URL
	http://
	作成教員
	etc...

こんなプレゼン
40人まであるのもいいし、
種類が分けてあるのもいい!!

スーパープレゼンテーション2020



大会議!!
50人over.
気づき、
自分、
自己を磨く人間。

1. 目的の整理

コロナで気づいた
私たちの学び方

2. 20分の使い方

Start
ゴール
精鋭5名程度でストーリー
それ以外、Googleサイトでの〇〇まとめ

思い表現
おはハッセル
(ex) ダンス → ダンス動画の作成
関連するもの、サイト作成
照明 → 照明の知識サイト
しなつ・みらいプロジェクト

個人のレベルアップ
課題
この人数で、
個の学びがうまくなるか?

シーン1 「何して...のかわらな、主人公の場面」
学校で Chromabook を渡される主人公...
うまいような、友達と会える、それがあるような...
好きなゲームもSNSも、何でもできる。(明るく)
だが...これからどんな、未来の??

シーン2 「～ナレーションあり～」
社会の混乱ととまどいを実感している場面、
主人公はおもむくいてTVをつける。
そこには社会の混乱、とまどう大人、
デマにまきこまれ、思考停止した人の姿が、
親にも変化が...。仕事、丈夫なのか??

シーン3 「何か、やってみかな?」
先生たちはどんなのかな??
主人公は思いにはせる。
それは「Chromabook」。
1人1台配られた? ...何で?
みんなが楽しめた?

シーン4 「大切なコトに気づいた? 主人公」
大切なことを気づいた
料理 部活
友情
「コトに気づいた私の○○」 (笑顔)
大切なことに気づいた気がする!!

シーン5 「主人公の独り言」
映像 + 写真 + ナレーション

映像あり

30巻1 (王門 → 職貸室)
先生たち
考え
自分で行動する
支えてくれる人もた!!
希望
布玉
ホライ線

再会
10月

親の視点
主人公の視点

混乱と絶望?

45分、後半戦への旅!! 学びのつながり ~ どんな人に育ちほしい? ~ **講義**

最大3回つボしお **講師:** 勝山典一さん (A) (10分)

Q. 未知の社会をいかに生かす
考えよう。どんな人になる?

未来の出来事に対応するため、
変化の中に身を置くことが必要なんです。
予定調和のとれた中にいたって学ぶのはダメです。
だからみなさんもなるべくステキな未来を描いて
チャレンジし、失敗する。そんなマインドセットで、
つまり、一歩ひとみ出ず競走していきましょう。

1/10(木) **HASSYADAI島**

**この道の先にみえるもの。
しんたっ、勝手にサテライトII**

1月下旬 講義
Q. ワークショップ **実際に試してみる** (120分)
とワークショップ

Q. 生き様をどうま受けるのか、どうするの?
Special adviser: 山口真由美

二コマで「色んな人たちとの出会いの中」
生活方・学び方・新しいことを受けることに
学びました。次は他国の人にも
焦点をあてたい。45分のみんなが
個性ごとの40代、日本人の半分は60代
単純に同じ人数の割合を考えると、その少ない人数は、
海外に頼るしかない。つまり、僕ら日本人の半分は外国人になる。
そんな時代が来るのだ。そんな時代に先駆けるのは二世移民。国際色の強い
もつべじの時。ここで実際に海外の人と交流しよう。どんな人がお宝王?
どんな風に今とちがえてきたら? **多様性を認めあう** マインドセットは
HASSYADAIから、未知の職業 e-sports エンターテインメントの世界へ。今年度最後、閉校、
多様性を認めあおう?
かえりこどもになれ、
それこそでなくてもいい?
さあ、この答えを導きだそう。

1/20(金) **e-sports, 27?**

熱血サポート: マリ隊長!
兄物! ヨシテツ (18) しんたっ オライニ!!
その1 e-sports 産業? 27?
その2 プログラマー おみこんとせと、ジョー
その3 運営、どうやってやるの?

プロウミツ” e-sports の舞台
REDEE に行く前の事前学習です。
スポーツ、ロード製菓、デジタルバ” ツェンガ”
共同してサポートしてくれそうです。
つづフェッショナル、しんたっ、
REDEE に行くことで“学び”が
深まることになりそう。

1/25(土) **足も運んで“学び”
REDEE島 (1day)**

Mission!! **エンタテインメントの素と裏を
実際に調べてみよう!**
ここは実際にエンタテインメントの
最高峰を体験します。だって知りたがるの。
のに、さげる。これはなぜ? いっぱいはみんなが知ること。
子ども向けの会場では? そんな場面にどんな人がいる?
さあ、新しい価値観を切り開く第一歩です。お宝?

1/3(木) 講義 (120分)

Mission
一方、今までつかわれていた産業に
ついても目を向けて。

1/9(水) オンラインワークショップ

新しい産業に目をつける一方で、これまでの産業はどうなるんだろう?
販売、製造、開発、というジャンルもそうだし、
大人も一歩ひとみ出ず競走してるのかな?
色々比較してみても大分わかる。
HASSYADAI コラボ”
自分たちの話に話を聞かせよう。聞いてみた。でも、
自分の心に響かない。じゃあ、自分で考えてみる。
そんな二コマで“学び”を確認して、
次のステップに向かうために
HASSYADAI とコラボして、ふり返ります。

1/22(金) **しんたっ、勝手にe-sports大会**

学生!) 体験したら、それを実際にやってみよう。
ゲームはもういらない、e-sports をやろう? 30分
自分たちが“実際に運営”してみよう。実現してみよう。そして、
私たちは、未知なものにどう向き合えばいいのか、そんな問いにも
せまりながら。二コマで大会におみこんとせと、ジョー
終わったら後はみんなで“フードバトル”とトークセッション。
それからかかることがある。失敗した。誰にも通達されなかった。
自分たちが“実際に”しているんだから。

1/29(木) オンラインワークショップ

新しい人物は描かれていく。だから、
三人組の友達で支えられてんだぜ。
これ、登場人物は描かれていく。だから、
三人組の友達で支えられてんだぜ。
三人組、お宝に
アキラカエスエスエス
で30分かな? (10分)
お宝、お宝に
アキラカエスエスエス
で30分かな? (10分)

Choose your life

【P.9資料】

e-Sportsと教育効果

○一般的に、ゲームに対するネガティブな印象が強い一方、デジタル機器に対するネガティブな印象は相対的に強くなく、むしろ、GIGAスクール等の流れでは積極的に採用していく趨勢。プログラミング教育の導入を踏まえると、モノ（コンテンツ）そのものが悪なのではなく、その『使い方』に焦点を当てることが重要。

○また、ゲーム依存症と呼ばれる子どもの多くは、生活面や自己管理能力に課題があるところ、根本原因としては、愛情や関わりを求める行動の裏返しのケースが多い。“つながり・愛情を求め、達成感を感じられる場所を求めた結果がゲームという居場所であった”という解釈に立脚。

○学校では、教科の知識技能や思考判断表現の他に、数値化できない“非認知スキル”の育成が重要。例えば、チャレンジ力・他者を受け入れる力・自身の感情をコントロールする力・合意形成を図る力等が該当し、ペーパーテストの学力も向上するとされている。

○学習指導要領では、これからの不確実な社会で、“生きて働く資質・能力が重要”と記載があり、自分で主体的取り組み、“自分の頭で考えて行動する力”の獲得が現在の子どもたちに求められている。

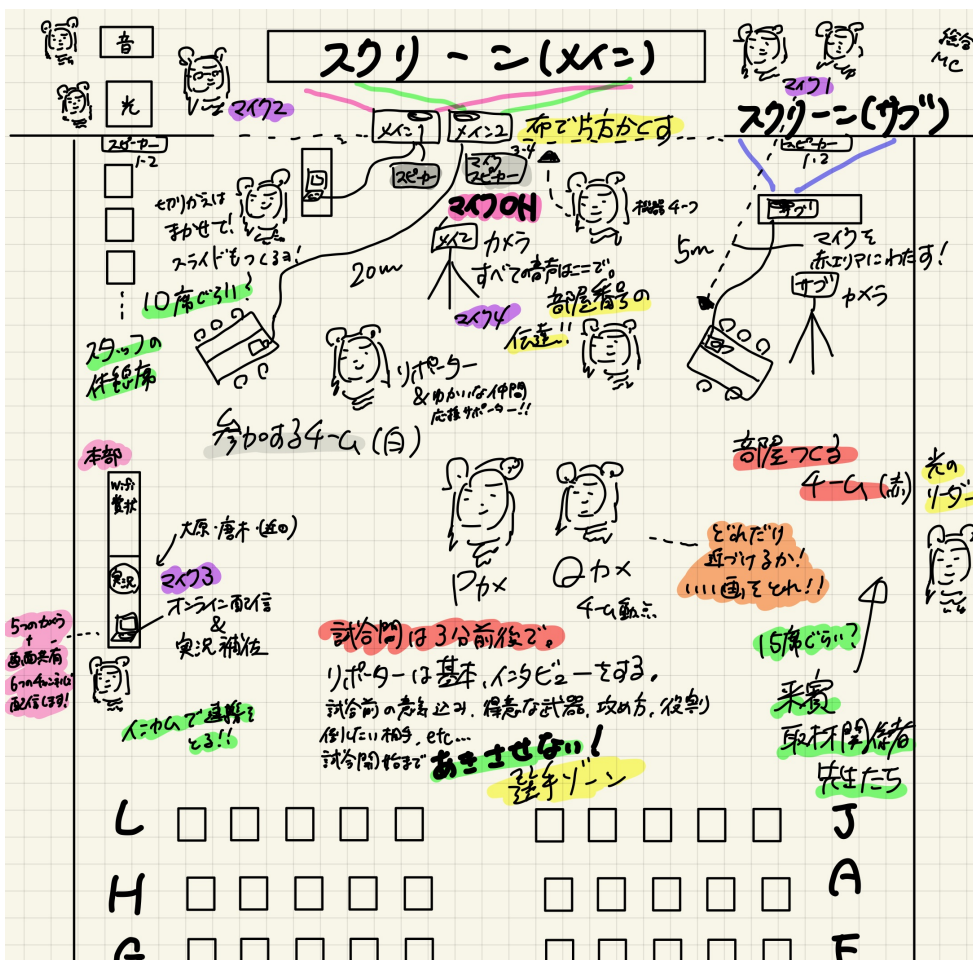
【10の非認知スキル】

内発的動機	自ら「やってみよう!」の背中を押し、苦なことや困難なことで、知らないことに挑戦してみようと思う心のあり方
自己管理能力	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、物事に優先順位を立てて段取りよくそれをして行動力する
自己有用感	自分の価値の認知と自信への昇昇。活動を通し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える。
持続的探求	困難に直面した時、他の手法を模索したり、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	課題を認識し、向き合い、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善解を導き出す力。
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、建設的な意見を出し合い、集団が納得し合った対話を通して気持よくすむ合わせ方ができる。
多様性受容	考えや価値観、立場などの違いを受け入れる心のあり方。違いを理解し、共通点や良い点をつきとけに関わりを深めようとする。
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、また、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。

【e-Sports（チーム戦）で要求されるスキル】

- ①役割分担、自分の強み・弱みの理解、仲間のそれらを知る機会を獲得。
- ②チームで戦術・方針を話し合い、考えて決めるためには、仲間とのコミュニケーション力が必要。
- ③戦術を考える際に、調査や論理的思考が必要。
- ④自分の考えを相手に伝え、自分とは異なる考えを聞き、受け入れる力が必要。また、障害を受け入れる多様性を獲得。
- ⑤e-sports大会出場を通じて、チームワークの経験や達成感、責任感を獲得。

【P.22 資料】



REDEE島



すべてのエンターテインメントを盛り。
ゲームフィクションで遊ぶ島がある。
つぎゲーム? 突進中継?
YouTuberも!!
あらゆるエンタメは、計算された
"つぎ"があるのだ!



でもワクワク
するぞ!!
Let's 校外!!

ファミマ、阪急阪神、大日本住友製薬
CACIO, SONY, 里村ホーミング
鹿島建設, YACIBER!!
1度くらいは耳にピエラがあるだろう。
世界を相手に、働き手からオンラインで

世界でつぎ

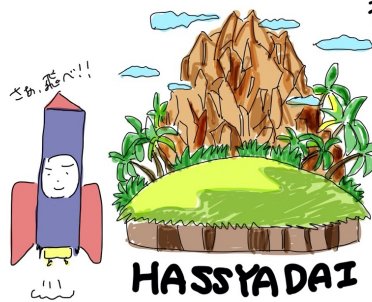
働き手は世まのてい



チャップリン島

挑戦するマインドを手に入る!!

この島で出会う人々はすべて、
挑戦者さう!! そんな人である。
仕事で生きるために仕方なくやるものなの?
生き方? 不確実な今を体験中の仲間に出会う。
やりかいて何? 社会課題にマインドを起すのは
知ってるだ!!



HASSYDAI



さあ、飛べ!!
さあ、こなはコにならな様。
旅の準備を
はじめたいね!
Let's get ready!!



フロンティア島

てなつて
スタートアッププロジェクト、やります!!

異文化を知り、地域を知り、已て知る?

ここはさまざまな考え方を抱いた人の集まり。
使う言語は「やさしい日本語」
人との関わり方、共に生きるには?
日本人だけと関わりあふ
もうないよね。
国境がなくなっても、
人々の生活が問われる。
そんな自分と向き合う島を
「ありさうだ」。

ダイバーシティ