

学校園教育推進サポート事業 報告書

学 番	2305	学校名	新潟柳都中学校	校長名	阿部 修	作成者名	教諭 井上 美恵
学校教育推進サポート担当者名			教頭 瀬野 大吾			電 話	025-228-6547

1 実践のテーマ

アントレプレナーシップの視点を取り入れた総合的な学習の時間の展開

2 テーマ設定の理由

二葉中学校と舟栄中学校が統合し、新潟柳都中学校が創立して10周年を迎える頃、社会の著しい変化、目標の見失い、創立当時から続く教育活動のマンネリ、コロナウイルス感染禍による学校教育への影響等から、創立当時と生徒の実態は変わっていた。

そこで、生徒、保護者、地域住民、校長、教職員の想いを結集し、これからの生徒に育てたい資質・能力を再検討し、教育目標を「自律・貢献・創造」に改定した。そして、資質・能力を育成するための手段として、アントレプレナーシップ（起業家精神）教育（以下、アントレ教育）の視点を取り入れた総合的な学習の時間と教科横断型の教育活動へと展開、改善を図ることとした。

専門分野の大学教授や多くの起業家の皆様の協力を得て、生徒たちが、主体的に挑戦し、協働的に人や地域の役に立つ創造的な課題解決をする学習を設定し、資質・能力の育成を図っていくようにした。

3 実践内容

探究的な学習の過程として、どの学年のどの単元でも以下のことを行う。

- ・課題の設定…人や社会の困りごとに注目
- ・情報の収集…ネット、図書、聞き取り、助言等
- ・調査・分析…ニーズに合う解決案を考案
- ・まとめ・表現…共感させるプレゼン

1 学年…アントレミニ体験：重視するねらい【主体性・創造性・表現力】

- ①身近な人の困りごとの解決にチャレンジ
- ②世界の困りごと（SDG s）の解決にチャレンジ

2 学年…ミッション型職場体験と株式会社体験：重視するねらい【課題解決力・協働性】

- ③職場の人の困りごとの解決にチャレンジ
- ④株式会社で商品開発・販売にチャレンジ

3 年生…しもまちプロポジション：重視するねらい【課題解決力・情報収集力・協働性】

- ⑤地域の困りごとの解決にチャレンジ

4 実践計画

6月～10月…①、③、⑤ 11月…④ 1～3月…②

10月4日（金）新潟県中学校研究協議会授業研究会指定発表校

* 3年生が、「しもまち」地域の活性化案について、自分の想いと地域の想い、願い、ニーズをフィット（合致）させ、学校外部協力者の方々とともに練り上げる活動場면을授業公開

5 成果

当事業では、③ミッション型職場体験と②世界の困りごと（SDG s）の解決にチャレンジの単元で、予算の執行を行ったため、これらの成果を述べる。

③ミッション型職場体験

勤労観・職業観だけでなく、主体性や創造性、問題解決能力の育成も目指す「課題解決型の職場体験活動」を初めて実施するにあたり、事業所や教職員たちが活動目的と内容、課題となるミッションの作り方を学ぶことができた。また、事業所の方と生徒が事前に交流する授業を設定し、体験する職業に関するだけでなく、事業所の方の生き方、考え方も聞き、職場体験に対するモチベーションを高めることができた。

当校の課題解決型職場体験活動が効果的に、円滑に進められるように単元を通して伴走していただくことで、来年度以降も継続して課題解決型職場体験活動が行えるように準備を進めているところである。

2年生①

ミッション型職場体験研修会



「どんな生徒になってほしい？」
「生徒に何を伝えたい？」
「体験後生徒からどんな言葉をもらいたい？」



事業所様は…

「どんなミッションを出すか考えることができよかったです。」
「体験前に生徒さんと対面できて、いろいろ知ってもらえました。」

オリエンテーション授業



普段の仕事着で来校してくれました。仕事についてだけでなく、自分の人生についても語っていただきました。

2年生①

生徒は…

「働くって?」「どんな想いで働いているの?」



マナー講習



事業所様は…

オリエンテーション授業



生徒は、事業所様より“ミッション”の発表後、「何を調べる?」「どうしてそのミッションなんだろう?」「体験中に何を見ってくる?」を話し合いました。

2年生①

職場体験当日は働きながら、ミッションの解決策の材料をつかむ。
体験後ミッションの解決案を考え合う。



2年生①

お越し頂いた事業所様の声

「私たちの気持ちが伝わっていて、感動しました。」
「他のグループも見れておもしろかったです。」「発表が見やすくわかりやすい。」
「提案内容よりも考える機会があることが大切ですね。」

提案会(3つの発表タイプA・B・C) 職場での仕事について、ミッションの解決案について発表



B: 生徒が出向いて事業所様から直接フィードバックをいただく



C: 撮影した動画をクラウドにアップし、後日見ていただき、フィードバックをいただく

A: お越し頂いた事業所様から直接フィードバックをいただく

いただいたフィードバックを受けて、再考し、まとめへ。

②世界の困りごと (SDG s) の解決

SDG s の学習を通して、世界の困りごとに対して未来を変えるアイデアを考え、考えたアイデアを聞いている人に共感してもらえるようにピッチをするという課題解決学習である。

一人一人が、興味・関心がある SDG s の目標を取り上げ、自分なりに情報を収集し、解決するためのアイデアを考え、ピッチを行う。当日は、代表生徒数名が外部講師により、具体的に、アイデアやピッチ方法のよさ、さらなる工夫点、修正点等をアドバイスして頂いた。生徒たちはアドバイスを元に、よりよいアイデアへと修正し、ピッチを改善した。教職員ではない外部の方からアドバイスを頂くことは、生徒たちの中に、いつもと違う緊張感が生まれたり、より専門的な視点でアイデアやピッチ方法を修正・改善することができた。

今後、全員が、修正したアイデアをピッチする機会を授業参観とし、保護者に学習の成果として見て頂く。

1年生②

SDGs 17のターゲットについて、学び、選び、調べ、解決案を考える



「世界の困りごと (SDGs) を解決する案」
アイデアピッチコンテスト



ピッチをゲストの方に見ていただき、その助言をもとに修正してから、本番へ。

