

山田高校学校地域協働本部事業報告書 別冊

総合的な学習の時間 ワークシート

山田高校学校地域協働本部

平成 30 年 3 月発行

1年生

(授業回)

(シート名)

5

企業訪問の流れ..... 2
企業へは生徒だけで行くので、あいさつや取材例、次回の約束などの流れの確認を行う。

8

USP整理シート..... 3
USPについて復習し、担当企業の USP を考える。

20

中間発表①発表の構成・アウトライン..... 4
中間発表に向けてアウトラインを作る。(パソコンなど使用可)

5月24日（水）7時間目

企業訪問の流れ

- (1) 従業員の方に企業訪問に来たことを伝える【リーダー】
「山田高校から来ました○○○と言います。企業訪問に来ました。担当の○○○○○さんはいらっしゃいますか。」
- (2) 担当の方と挨拶をし、名刺交換【全員】
「私、山田高校の○○と申します。本日はよろしくお願ひします。」
- (3) 学校へ帰る時間を計算して、取材終了予定時間を伝える【リーダー】
「すみませんが、授業の関係上、16時00分目安でお願ひします。」
- (4) 事前に調べた企業のことを元に取材をする
オウム返し、なぜどうして、の質問をする
- (5) 次回の取材時間の約束をする【リーダー】
次回の予定の確認「次回は6月7日の15時頃にお伺ひしてよろしいでしょうか？」
- (6) 取材後、全員でお礼を言う【全員】
「本日はありがとうございます。また次回もよろしくお願ひします。」

※帰りのホームまでには帰り着かなかった場合は必ずホーム担任のところ(各職員室など)へ行って帰ってきた報告を必ず行うこと。

- 【その他】
- ・トラブルがあった時は早めに学校に連絡しよう。(事故・迷った場合)
山田高校 0887-52-3151

USP (Unique Selling Proposition) 整理シート

■ 1年 ____H ■ リーダー名: _____ ■ 名前: _____

音楽・効果音など

安田さんの講演のおさらい

■ USPとは…Unique Selling Propositionの略で、消費者の購入理由となる特微的なベネフィットを表すスローガンやメッセージ、その他の価値提案のことをいう。

自分たちの担当企業(お得意様)のUSPを考えてみよう!

自分たちの担当企業
(お得意様)

■ お得意様が1番売りたいものは?

■ お得意様はどんな人?
例:性別、年齢、職業、家族構成、1日の生活イメージなど

その企業の顧客
(お得意様)

■ お得意様が1番伝えたいことは?

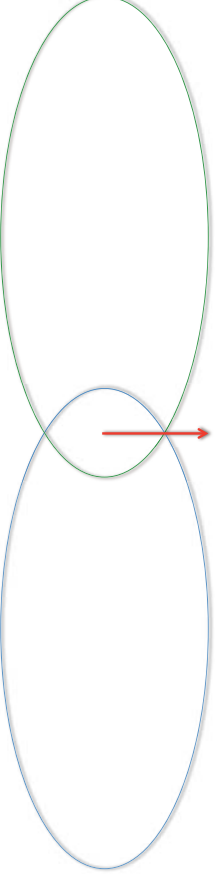
■ お得意様はお得意様に对してどんな印象をもっている?

■ 1番売りたいものはライバルとどう違う?
ライバル…1番売りたいものを売っている別の企業はどこ?

■ お得意様はなぜお得意様の商品を買つか?

■ お得意様のUSPは?
例:100円で手軽に食べられるマックバーガー

■ お得意様のUSPは?
例:マックバーガーは地球がいつでも気楽に食べられる



■ 共通のUSPをスローガンで表すと?
例:「今すぐ、食べたい。」100円マックバーガー

中間発表① 発表の構成・アウトライン

リーダー名: _____ 市 _____ 班 _____
 メンバー名: _____

自慢できる〇〇市にするための私たちのアイデア(=テーマ)

テーマ設定の理由・背景

アイデア実現のために必要なこと(物・人・費用)

アイデア実現に向けたシナリオ(いつ・何をやるのか)

今の段階で困っていること

2年生

(授業回)

5

(シート名)

企画の考え方 (①～④) 6
 サザエさんを題材にし、企画を考える練習を行う。

7

課題への理解を深める「なんで」ワークシート (①②) 10
 現状を深く知るために「なんで」ワークシートに記入する。

8

高知県の現状・理想・課題を探るワークシート (①②) 12
 各個人の「なんで」ワークシートを読み、一番解決したい現状をグループで1つ決める。その現状を「探る」ワークシートに記入し、完成させていく。

特別回

■わくわくしようぜアイデアソン1 14
 アイデアソン実施要項

14

現状・理想・アイデアの企画シート (①②) 19
 困っていることを100個聞いてみよう！ 21
 テーマに関する現状を100個ワークシートに記入していく。既に県庁職員やフィールドワーク先で聞いたことを思い出して記入してきてもいい、1人から何個聞いてもいい、100本ノックワークシートを踏まえ、現状・理想・アイデアの企画シートを埋めていく。

16 18

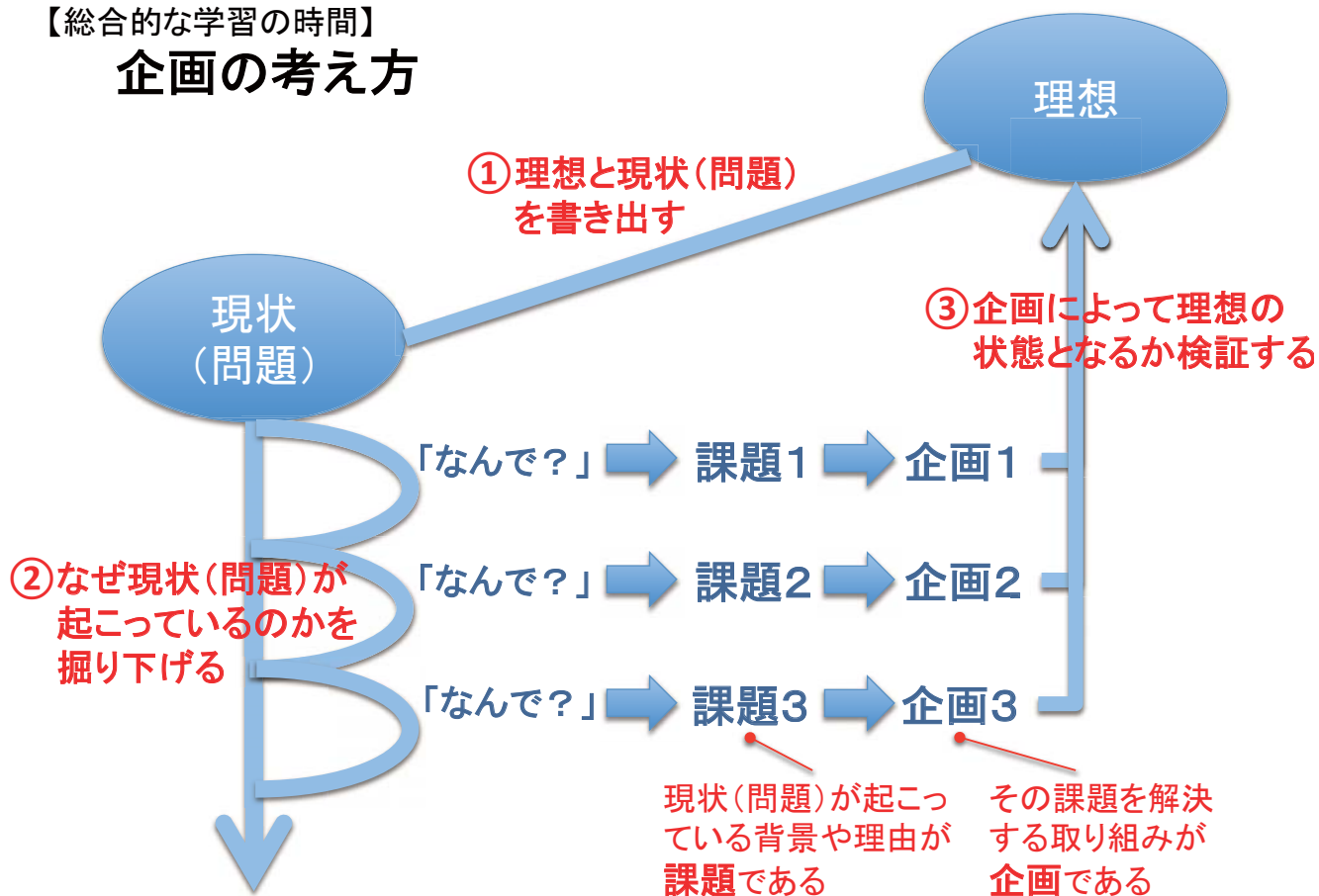
企画書 22
 前時までの内容を踏まえ、企画書を作成させる。ワールドカフェでもらった意見をもとに修正する。また、アイデアソン2でこの内容の磨き上げをする。

特別回

■わくわくしようぜアイデアソン 2 23
 アイデアソン実施要項

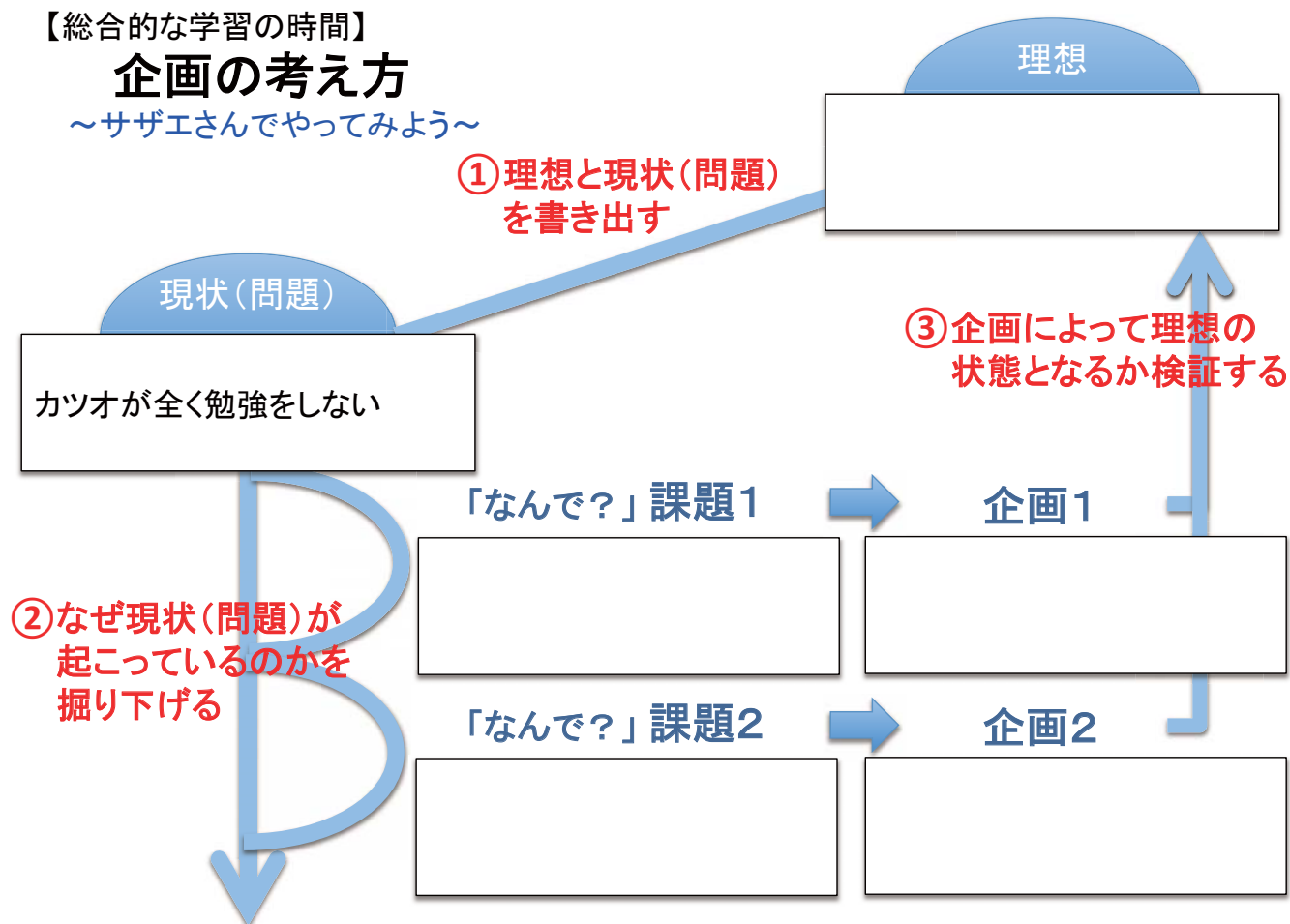
1年・2年共通【ループリック 評価表】 26
 まず自己評価を行う。その後、教員と面談を行い、最終評価を決定する。

【総合的な学習の時間】
企画の考え方



6

【総合的な学習の時間】
企画の考え方
～サザエさんでやってみよう～



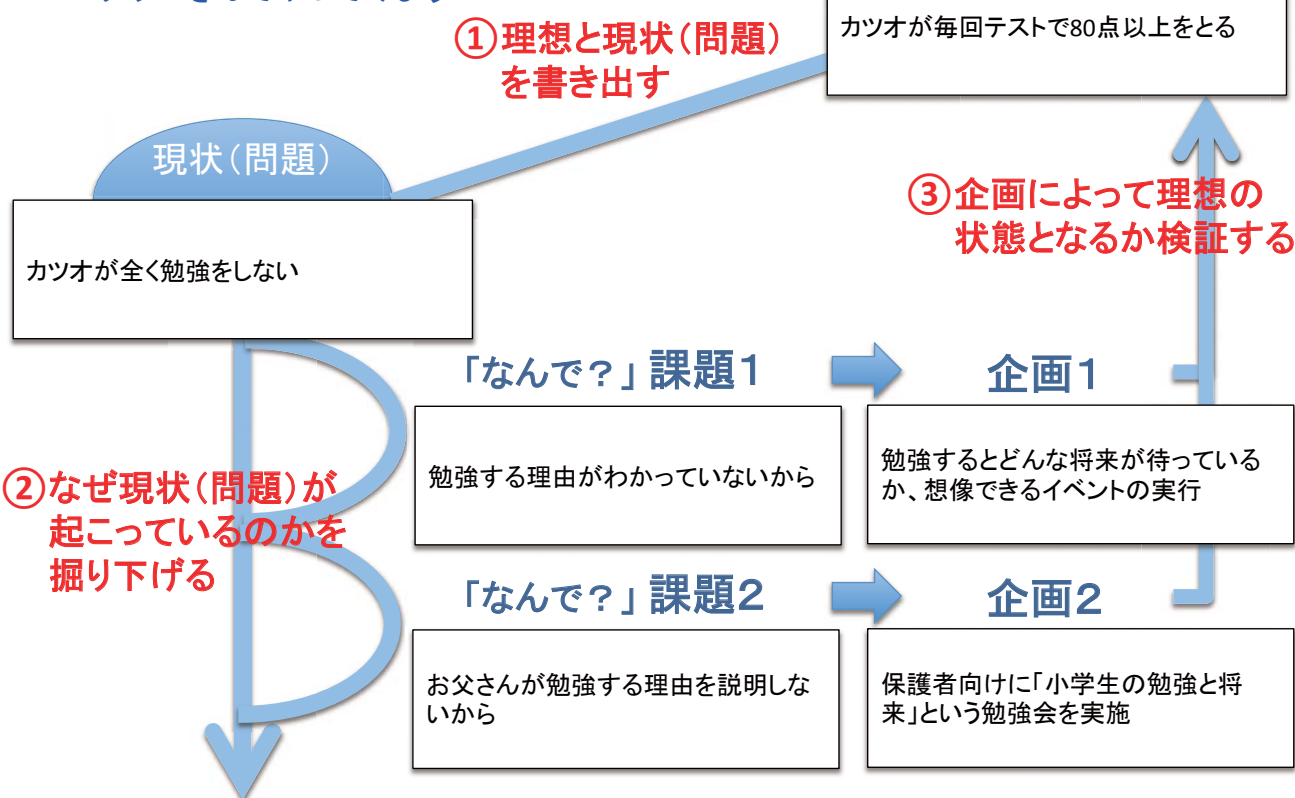
7

【総合的な学習の時間】

企画の考え方

～サザエさんでやってみよう～

教員説明用

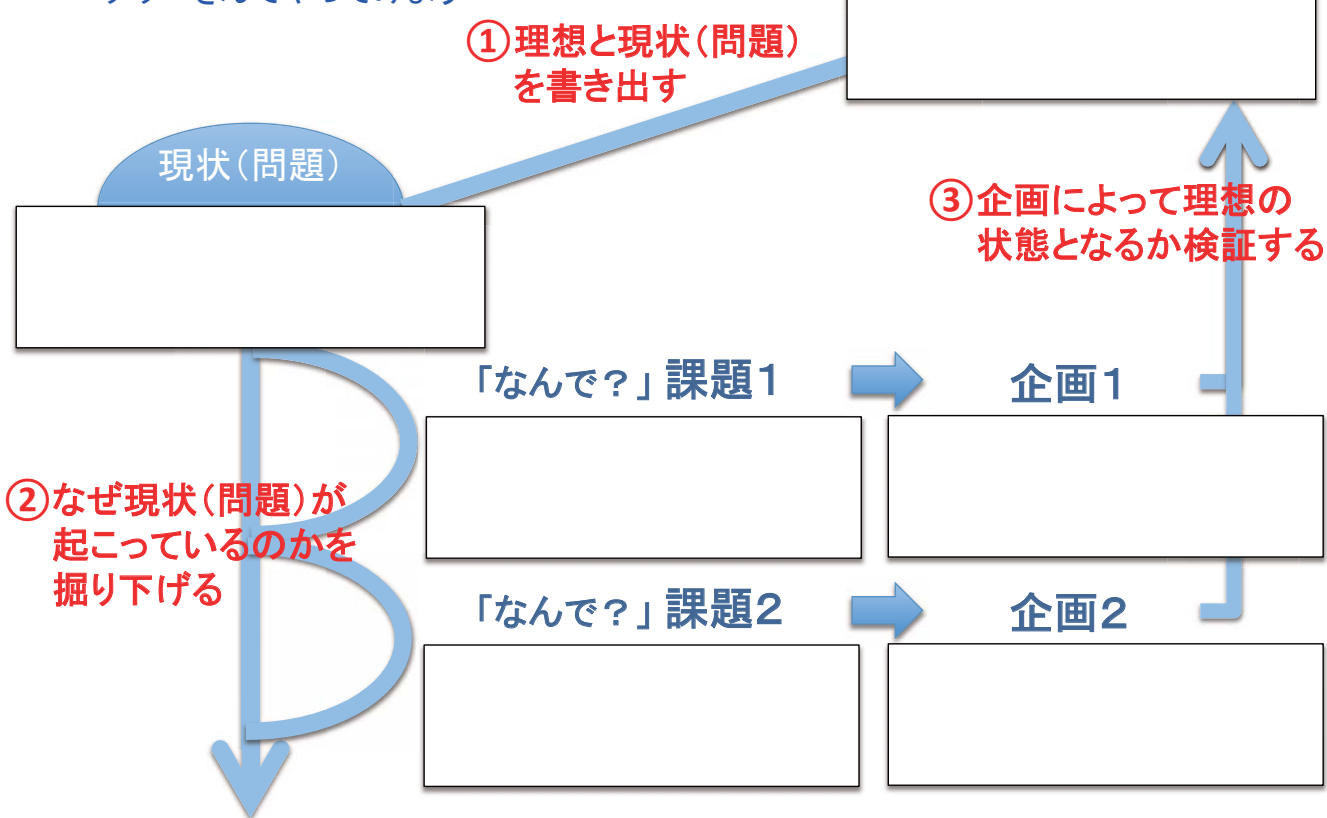


8

【総合的な学習の時間】

企画の考え方

～サザエさんでやってみよう～



9

	① 高知県の	の問題とは？	
	② (なんで)		① 選択した課題 ② より具体的な現実の問題 ③ 現実の問題に対する3つの「なんで」 ④ それぞれの「なんで」を掘り進める

③	(なんで) (から)	(なんで) (から)	(なんで) (から)
④	(なんで) (から)	(なんで) (から)	(なんで) (から)
	(なんで) (から)	(なんで) (から)	(なんで) (から)
	(なんで) (から)	(なんで) (から)	(なんで) (から)
	(なんで) (から)	(なんで) (から)	(なんで) (から)

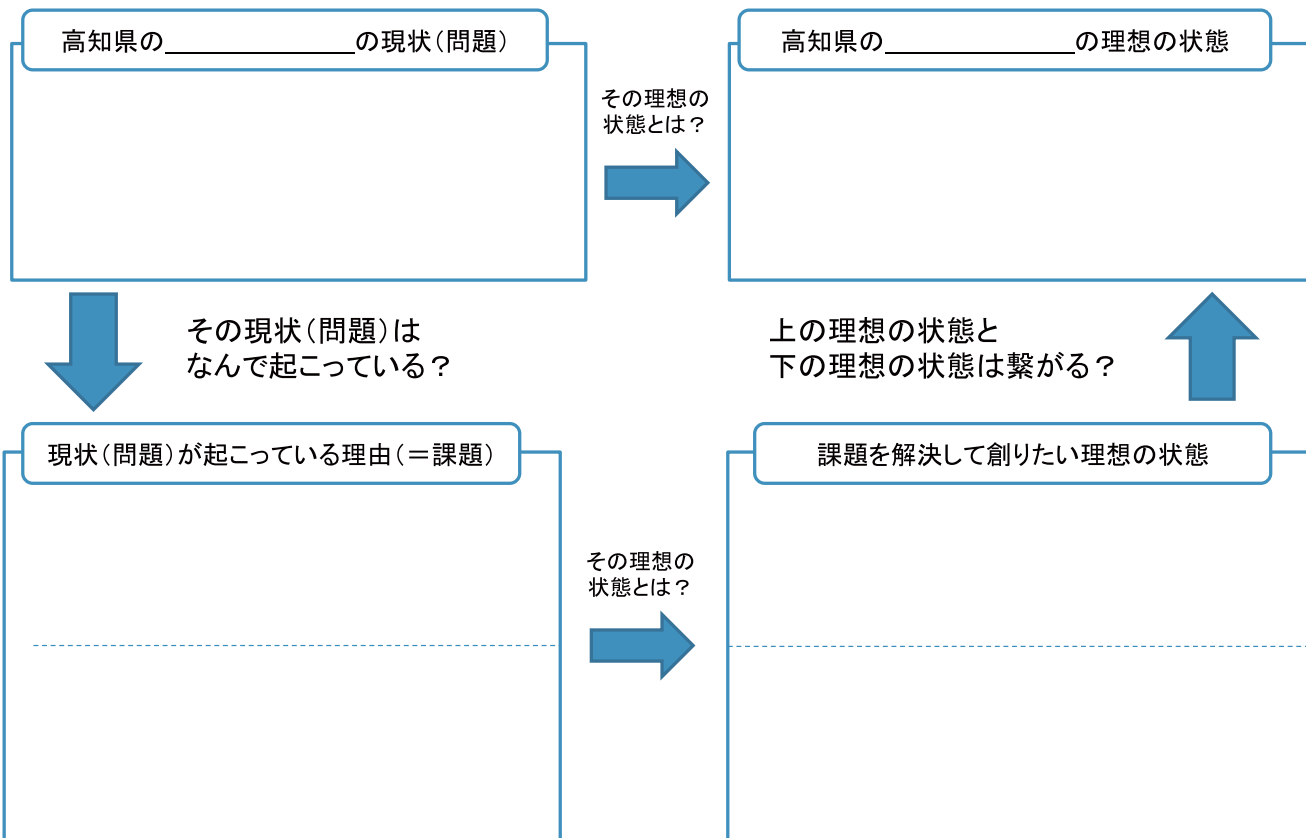
	① 高知県の	農業振興	
	② (なんで)	就農者の後継がない	① 選択した課題 ② より具体的な現実の問題 ③ 現実の問題に対する3つの「なんで」 ④ それぞれの「なんで」を掘り進める

具体的に書く
→主語と述語をしっかりと

③	(なんで) 農業をやりたいくならない (から)	(なんで) 農業をやっても 食べていけない (から)	(なんで) 後継者を本気で 探していない (から)
④	(なんで) 農業をやっても 食べていけない 農業は大変という イメージがある (から)	(なんで) 野菜の値段が 安すぎる (から)	(なんで) 後継者がいなくても 本人たちは特に困らない (から)
	(なんで) 農業は重労働 (から)	(なんで) 消費者の感覚が マヒしている (から)	(なんで) 後継者がいなくても 損するわけじゃない (から)
	(なんで) 機械化があんまり 進んでいない (から)	(なんで) 今までずっと 安かった (から)	(なんで) 農業には続けなければなら ないという規則がない (から)
	(なんで) 農業の重要性を わかってない (から)	(なんで) 流通量が多かった (から)	(なんで) 農業がまだ昔の慣 習で続けられている (から)

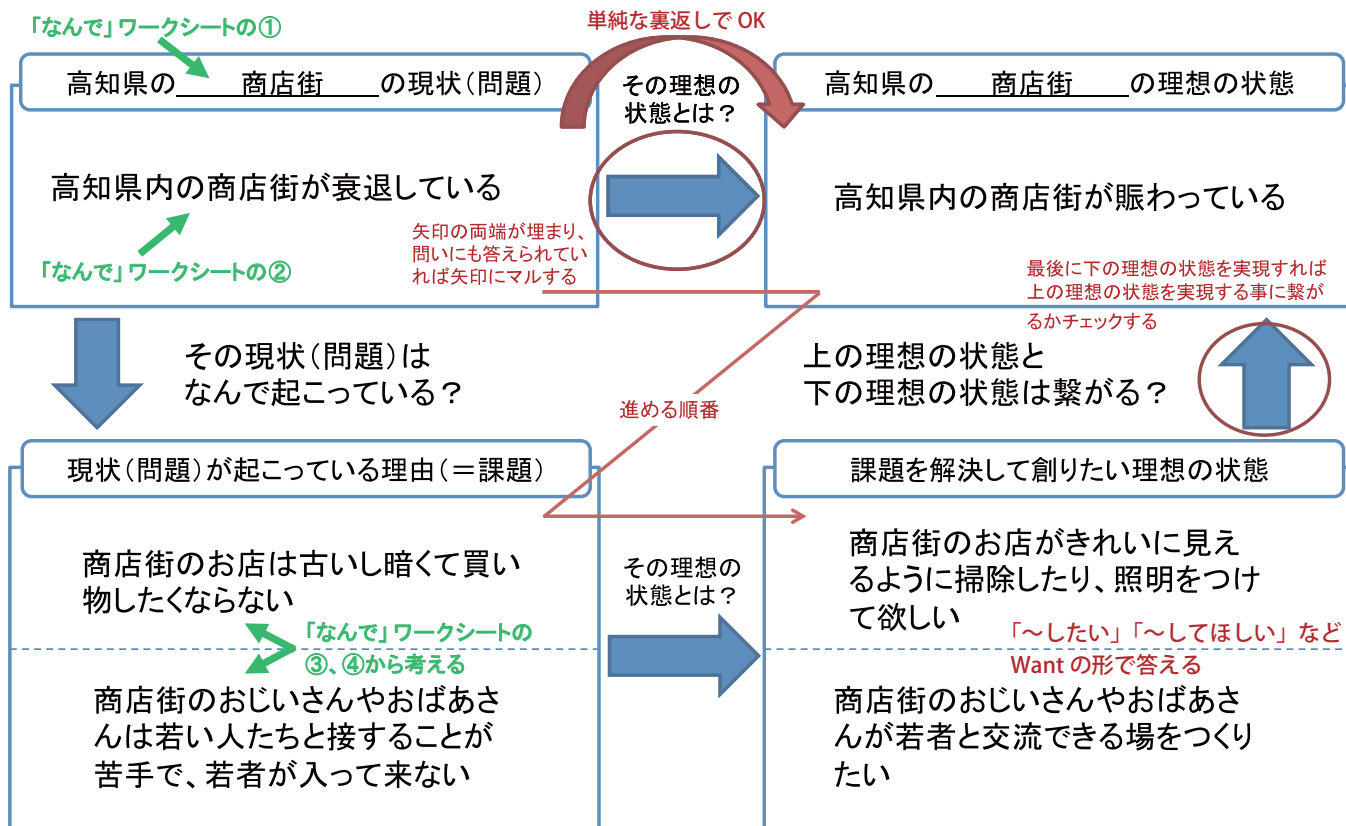
全部最後まで書く

高知県の現状・理想・課題を探るワークシート



12

高知県の現状・理想・課題を探るワークシート



13

ワクワクしようぜ アイデアソン

- 1) 実施日時
6月24日(土) 8:30~17:00

2) 活動場所

アリーナ
※地べたに座って作業

3) 目的

「実現したい!」とワクワクする理想 (Want) を掲げる

4) 準備物

- ・(マジック+ホワイトボード+付箋3色) × チーム数
- ・メモ用紙 (A4)
- ・クリップボード × 人数
- ・21日に作成したカード
- ・今まで作成してきた資料
- ・産業振興計画書
- ・筆記用具

5) アイデアソン後のアクション

- ・行政、当事者、専門家などへのヒアリングや協働による現状の仮説 (Need) の検証
- ・既存サービス、プロダクトの検証

6) タイムテーブル

8:30~8:45	開会式
8:45~9:10	アイスブレイク
9:10~12:00	理想立て (休憩10分含む)
12:00~12:50	昼食
12:50~13:30	テーマ発表
13:30~14:30	アイデア出し
14:30~15:10	フィールドワーク計画づくり
15:10~15:20	休憩10分
15:20~15:45	発表準備
15:45~16:50	最終発表
16:50~17:00	閉会式

アイスブレイク

目的	恥ずかしいという気持ちを取り払い、楽しいアイデアソンと思ってもらう
導入 (5分)	・アイスブレイクのゲームのルール説明。
展開1 (20分)	・大学生メンターそれぞれがホワイトボードを持ち、ホワイトボードに自分の名前を書く。高校生(チーム)は時間内にできるだけ多くの大学生に話しかけに行き、質問をしてその答えをホワイトボードに書く。もっとも多くの質問をした上位2チームが福引券を獲得する。
要BGM	

理想立て

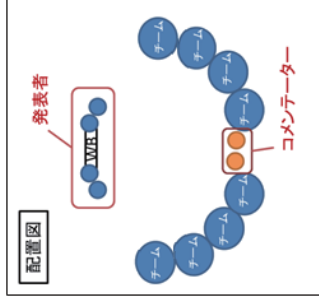
目的	個人の考える理想を可能な限りひねり出して、チーム全体での理想 (= 企画のテーマ) を創る
導入 (10分)	・理想を膨らませてテーマを作る意味を説明し、持っている理想のカードをホワイトボードに貼ってもらう。 ・ブレインストーミングの説明をする。
展開1 (20分)	・ブレインストーミングを行って、理想のカードを増やしていく。
展開2 (5分)	・絵の描き方の説明。
展開3 (20分)	・ホワイトボードを眺めながら「自分が考える最高の理想像」を絵に書く。 ・絵を描きながら、理想のカード、アイデアのカードを作っていく。 ※理想のカードとアイデアのカードが出るので、しっかりと区別する。 ※生徒が「自分の頭の中にある理想の状態のあるワンシーン」をそのまま抜き出せるように、具体的な質問をしてあげる。
要BGM	
展開4 (20分)	休憩 (10分) 要BGM ・自分の描いた絵をチーム内で一人ずつ発表し、カードをホワイトボードに貼る。 ※発表時間は1人1分半で、質問は残りのメンバー全員で3分間。質問は展開3で指導者側がするよう具体的なものを。
展開5 (10分)	・KJ法の前半(カードの重ね方、ラベルの作り方) 説明をする。
展開6 (50分)	・カードをまとめ終わるところまで進める。(矢印で関係性を示す前まで)
展開7 (10分)	・KJ法の後半(関係性を示す矢印を引く、完成した図からテーマを作り出す)の説明と、お昼後のテーマ発表の方法についてアナウンスする。
展開8 (25分)	・原因と結果の関係性を示す矢印を引き、完成した図からテーマを作り出す。
展開9 (20分)	・お昼後のテーマ発表の準備をする。

星屋

- ・星休憩までにテーマ設定、発表準備が終わらなければ、星休憩も使って終わらせてもらう。

テーマ発表

- ・右の配置図のように32 チームを4グループ (8 チームずつ) に分けて、発表者を取り囲むようにして座る。
- ・テーマ発表の形式は、ホワイトボードにKJ法で作った図と立てたテーマを書いて自由に行う (プレゼン、寸劇など)。
- ※どのような発想で、どういうプロセスで、そのテーマに行きついたのか? を発表する。
- ・司会とタイムキーパーは大学生メンターが行う。
- ・発表の時間は1 チーム1 分半で、コメントは2 分半。
- ・コメントーターの役目はより具体的なテーマを考案させるためのお手伝い。テーマ設定を深掘りするよう質問をする。
- ・発表が終了したら、コメントーターが一番良かったと思うチームに福引券を授与する。
- ・コメントーター【濱田校長、板原、市原教頭、溝渕さん、浅野さん、大木さん、長吉さん、吉田さん】

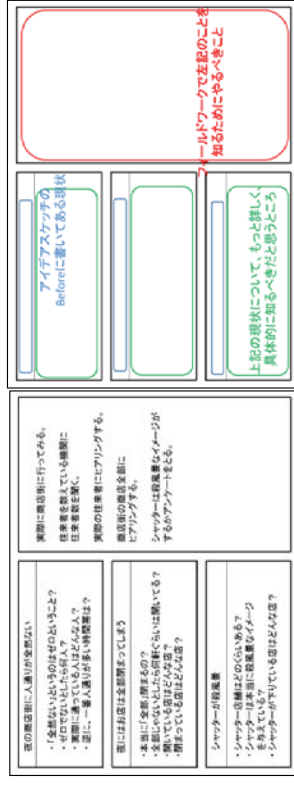
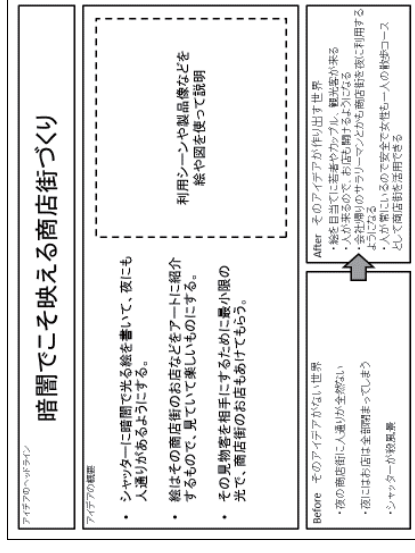


アイデア出し

目的	まだ現状を見ておらず、バイアスのかかかっていない頭でアイデアを出しておく
導入 (10分)	・マトリックス法について説明する。
展開1 (10分)	・縦の変数を理想のカードから考える。 ・横の変数をアイデアのカード、自分がどうしても取り入れたくないアイデアから考える。
展開2 (20分)	・縦と横の変数を掛け合わせ、アイデアを作っていく。 ※無理して全ての枠を埋める必要はない
展開3 (15分)	・1人1つ面白いと思うアイデアを選択し、それについてのアイデアスケッチをする。 ※アイデアが被ってはダメ。人数分のアイデアを作ること。
展開4 (5分)	・1人1分で自分のアイデアスケッチをチーム内で発表する。

ワールドワーク計画づくり

目的	いい企画を作るためには現状を具体的に知ることが必要だと学習し、そのためのワールドワークの計画を練る
導入 (10分)	・自分たちが問題に感じている現状はまだまだあまいで、最高にワクワクする企画を作るには、もっと具体的に詳細に現状を知る必要があるということを説明する。 ・もっと具体的に現状を知るためにはワールドワークを行うことが必要であり、今日の締めくくりはその計画を立てることだと伝える。
展開1 (30分)	・アイデアスケッチの Before に書いてある現状について、もっと詳しく具体的に知るべきだと思ふところを簡易書きで書く。 ・ワールドワークでそれらのことを知るためには何をすべきかを簡易書きで書く。 ※自分の書いたアイデアスケッチを使って個人で進める。 ※終わった人から、他の人の手伝いをしたり、内容をチーム内で共有する。



発表準備

・最終発表の形式を説明し（休憩前に）、フィードバック計画づくりをチームでさらに練り上げ、発表の練習をする。

最終発表

・形式は、テーマ発表のときとほぼ同じ。発表の時間を1チーム3分、コメントを4分にする。
 ① テーマ ② 創ったアイデアの紹介 ③ フィードバックで何をするか の3点を発表する。

思わず買い物がしたくなるような ステキな夜の商店街とは？

現状

夜の商店街に人通りが全然ない
シヤッターが寝風景
夜にはお店は全部閉まってしまっ

改善
↑

アイデア

シヤッターに寝る絵を描く
SNSで提案を集めて、その提案
を可視化していく
夜の寝顔向け食パンキッチンア

フィードバックの計画

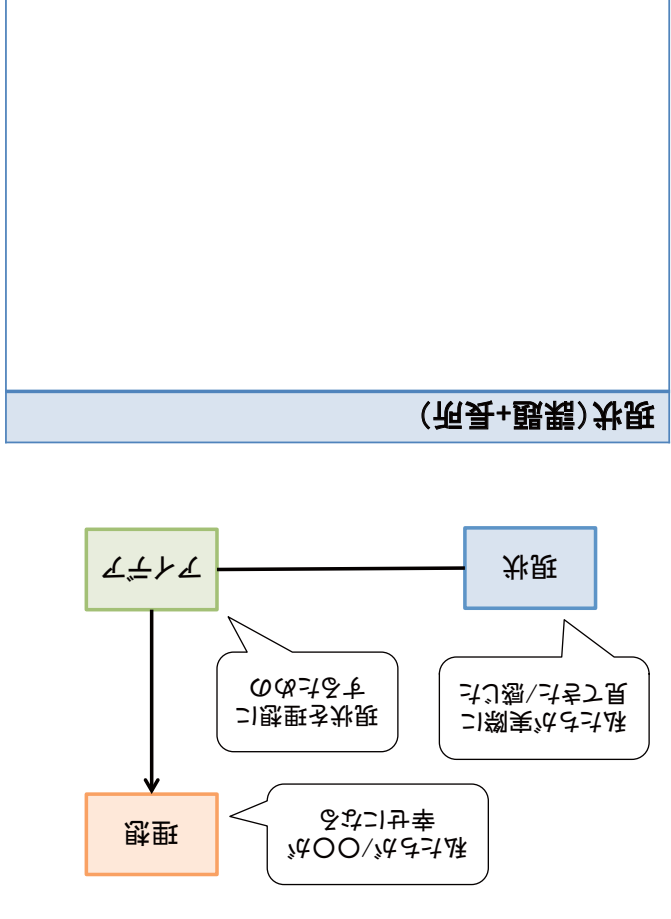
- ・商店街の人通りは時間別でどのくらいあるのか？
- ・商店街を渡る人の特徴は？
- ・商店街の名店の営業時間
- ・シヤッター店舗が商店街に与える影響
- ・シヤッターが下りてしまっった商店はどこ
という店が多いのか？

アイデア

- ・商店街の組合の人や商店の店主の方にヒアリング
- ・商店街を訪れた人たちにその理由やよく使う店、シヤッター店舗についてどう思うかをヒアリング
- ・商店街のまはっったお店を撮るために商店街を回る

理想

アイデア



現状(課題+長所)

理想

- ・ 畑山を知る若者が増える。
- ・ 実際にこの土地を訪れてもらう。
- ・ 土佐ジローをもっと多くの人に食べてもらう。
- ・ 小松さん夫妻と話してみ、自分の将来を見つめ直せる。

アイデア

- ・ 鳥を実際に一からさばく料理教室を開催する。
- ・ 若者(大学生)を畑山に連れていき、小松さん夫妻と話してもらって、自分の生き方を変えるきっかけを提供する。
- ・ 写真家を畑山に招待して風景写真コンテストをする。

例
中山間地域活性化
(安芸市の畑山という地域)

私たちが〇〇が
幸せになる

現状を理想に
するための

私たちが実際に
見てきた/感じた

現状(課題+長所)

- ・ 若者が少ない(課題)→平均年齢60歳以上
- ・ この地域が知られていない(課題)→私たちがこのプロジェクトが始まるまでこの地域を知らなかったし、友人、家族にも聞いてみた
- ・ 知っている人は1人もいなかった。
- ・ 立地が悪い(課題)→かなりの山奥にあってバスもほとんどなく、道幅も狭いため初心者が行くのは少し難しい。
- ・ おいしい鶏肉、土佐ジローがある(長所)→全国的にファンが多く、「満天☆青空レストラン」にも出たことのある土佐ジローを育てている。何十年もかけて本当に美味しい鶏肉を追求し続けた靖一さんのストーリーも魅力的。実際に食べたが確かに今まで食べたどの鶏肉よりもダントツで美味しい。
- ・ 小松さん夫妻がエネルギーギグで尊敬できる(長所)→私たちが話しているところも「もっと頑張らねば!」もって色んなことに挑戦したいと思えるようにになれる。活力をわけてもらえる。

課題設定力を磨く！ 困っていることを100個聞いてみよう！

自分たちのテーマについて、関係する人や家族などの周りの人に「困っていること」を聞いてみよう。これまで聞けていないことがあるチームは、それらを聞いても構いません。1人から複数の困っていることを聞いても構いません。困っていることが多ければ、別の人を探しましょう。想像や口コミのようなものではなく、実際に相手に聞いたことを書きましょう。

聞いた相手の名前	所属する企業や団体名	聞いた日	困っていること(例に、いつ、どこで、どのように困っているのか?)	チームの中で聞いた人(名前)
1		月 日		
2		月 日		
3		月 日		
4		月 日		
5		月 日		
6		月 日		
7		月 日		
8		月 日		
9		月 日		
10		月 日		
11		月 日		
12		月 日		
13		月 日		
14		月 日		
15		月 日		
16		月 日		
17		月 日		
18		月 日		
19		月 日		
20		月 日		
21		月 日		
22		月 日		
23		月 日		
24		月 日		
25		月 日		
26		月 日		
27		月 日		
28		月 日		
29		月 日		
30		月 日		

企画書

チーム名：

起	現状・課題
	解決したい地域課題とその原因とは？ どういふ人や地域のための企画か。

承	アイデア
	具体的に何をどんなふう提供したいのか。

転	効果
	この企画の実理によって対象の人や地域に「まず」どのような変化が起こるのか。

結	理想
	この企画の実理によって対象の人や地域は「最終的に」どのような状態になっているのか。

ワクワクしようぜアイデアソン2

日時：10月7日（土） 8：50～15：20

場所：高知工科大香美キャンパス C102

目的：自分たちが本当に組みたいテーマに的を絞り、ストーリーとして一貫性のあるラブ企画を作る。

準備物：マジック×32 ケース、クリアファイル×32 枚、メモ用紙×320 枚、起承転結企画書×100 枚、GO サインチェックシート×32 枚、各自総合のファイル

審査員：濱田校長、正木教頭、市原教頭、浅野さん、溝淵さん、長吉さん、依光県議、丹生石さん、坂本さん

メンター：高知工科大学生 13 名（予定）

・基本ルール

審査員 5 名から OK をもたらしたら即終了。審査員は教室をウロロしながら、「発表を見てください」と声をかけられたら発表を見てコメントする。合格だと思えばチェックシートにサインをする。

※合格点については別紙（審査基準マニュアル）を参照

・今回作られる企画について

高校生 100% の企画ではなくて、高校生 70%、大学生 15%、大人 15% みたいな企画を作る。だから、メンターも審査員も大いに口を出して大丈夫。そのアドバイスを活かすも殺すも高校生次第という感じで。

・審査員の立ち位置

プレゼンを聞いたら必ず「よかったところ」と「次のプレゼンでもっと聞きたいこと」を伝える。プレゼンを聞く以外の時間は自由に各チームを回ってアドバイスをする。

※プレゼンをなかなかし始めない場合は、審査員の方からだいたいできていそうなチームにプレゼンを要求してください。

・メンターの立ち位置

話し合いをまとめて新しい視点を発見させたり、技術的な指導をしたりポジション。

※アイデアの出し方、上手なプレゼンの仕方については別紙（メンターマニュアル）を参照

・先生の立ち位置

メンターでは難しいと思われる生徒への対応。審査員に心をへし折られそうな生徒へのフォロー。技術的な指導がほしいときはできれば板原、無理なら近くのメンターを呼ぶ。

・タイムスケジュール

時間	段階	動き			
		板原	メンター	先生	審査員 生徒
8:50 ～9:05	開会式	司会	濱田校長の開会挨拶。審査員は板原が紹介。メンターはグループ別にして5分程度で自己紹介。		
9:05 ～9:20	企画説明		全体の流れ・趣旨について説明		
9:20 ～12:00	プレゼンタイム	メンターサポート	技術サポート	精神サポート	企画書ができていたら、プレゼンをしてみるように勧める(内容が不十分でも審査員によるコメントで聞いていくことが目的なので)。プレゼン練習やタイトル、チーム名決めに時間を取らせないように。審査員のダメ出し、指摘に心を折られないようにしていくことが大変だと思うので、そこで先生方のお借りしたい。アイデアの出し方については別紙。企画書の審査基準については一部をプロジェクトに映し出すのでそれを参照。できればこの時間も使って、企画書を仕上げたい。工科大の食堂が使えますが、おそらく130人近くを一気にはさばけないので、お弁当を持ってきたほうが案かも。
12:00 ～12:50	屋休憩				
12:50 ～13:00	午後の部開始 のアナウンス				チームの進捗状況についてももう一度アナウンス →がんがんプレゼンしないと終わらないぞ
13:00 ～15:10	プレゼンタイム		全てのチームがプレゼンに移行している状態が目標。 まだ1回もプレゼンしていないチームはとにかくプレゼンさせる。		
15:10 ～15:20	閉会式	司会	途中終了のチームが出た→早く終わったチームから順に賞品を渡す。閉会式は賞品授与無しで簡素に終わらす。 途中終了のチームが出なかった→サインの多いチームから順に賞品を授与(同数の場合はじゃんけん)。		

山田高校 総合的な学習の時間 ルーブリック

- (1) 次のA～Hの項目について、あなたが現在到達していると考えられる段階を1から「○」をつけてください。(レベル5は到達度) (2) どれにも当てはまらないと思う項目については、なにも記入しないでください。
- (例) Aの1は到達している→○を記入、Aの2は到達していない→何も記入しない
- (3) 一年に2回(10月ごろ・3月ごろ)評価をしてください。
- (4) 【教員】年度末、最終決定の項目には、色鉛筆で○をしてください。(1年・・・緑、2年・・・青、3年・・・赤)

レベル	基本姿勢				問題発見解決力・創造力			
	A 主体的かつ計画的な実行力・向上心	B 問題を発見する力	C 問題を解決するための力	D 新しいアイデアを生み出す力	E プレゼンテーション力 話す・表現に関わる力	F チームワーク力 仲間との協働による創造力	G コミュニケーション力 他者と人間関係を形成して問題を解決する力	H 社会参加力 地域の魅力を理解し地域の発展を考える力
5	事前にリスクを把握し、課題の難易度、全体のスケジュールを意図しながら、より良いものを意識しながら、より良いものにしようと思っ、最後まで諦めず(1)に手動している。チームの進捗状況を管理できる。	未来に向けて改善すべき課題を見出し、原因を追究するうちに新たな疑問を追究できる。また、その建設的改善策を多角的に検討できる。	原因追究に基づいて解決策を提案し、実行可能性や解決のメリットやデメリットについて幅広く考えている。	独創的かつ、まだ誰もやっていないアイデアで、多くの人に影響を与えられる計画を立て実現しようとしている。	巧みな話術(シエスチャター、声の表現、アイコンタクト)によって内容を伝え、聞き手の質問に対して得意意の受け答えができる。他のチームの発表に根拠ある批評をし、納得させることができる。	チームで課題解決した成果に手応えが持てる。また、チームのメンバーがその課題を完了させたことを率先してサポートしている。	学校外の人々の立場や地域との利害関係を理解し、Win-Win(両者に利益がある)の関係構築しようとしている。	地域外の課題解決に向けて、魅力的な将来のプランを創造的に組み立て、校内はもとより、学校外にも発信している。社会を創る担い手でありたいと考えている。
4	課題の難易度、全体のスケジュールを意識して、時間管理やメンバーの作業の状況を把握している。	地域や社会において、未来に向けて改善・改革すべきことを見つけたい。また、そうなるための原因を追究しようとしている。	原因を追究し解決する様々なプロセスを検討し、一つ以上の解決策を提案することができる。実行可能性についても検討できる。	独創的なアイデアや計画を創出し、周囲にわかりやすく伝えることができる。	適切な言葉使いや論理展開で説得力のあるプレゼンテーションにできている。質問にもよびながら答えることができる。他のチームの発表に対して、相違ある批評を言うことができる。	課題解決に向けて、新たな提案や代表的な考えを示し、チームのモチベーションを上げて前進するよう働きかけている。	学校外の人々(地域、行政、企業や大学の先生など)に自ら働きかけ、疑問や課題を解決しようとしている。	地域の実際の課題をもとに現状を探り、社会の役に立つよう考え、解決策を校内で提案・発表している。
3	全体にとって必要な作業や課題を整理し、スケジュールを意識して時間管理を行える。	地域や社会において、与えられた課題を自ら解決したい。また、自分なりに課題を解決したい。	課題の原因や背景を考え、解決するプロセスを提案することができる。	自ら求めて得られたアイデアの意見やアイデアや方法を計画をつまきまとめて、自分なりのアイデアを創り出そうとしている。	相手の反応をみながら、適切な言葉遣いで自分の意思を伝えることができる。他のチームの発表に対して、相違ある感想を言うことができる。	課題解決に向けて行動計画を示したり、他者の提案を受け入れたりしながら、チームのメンバに対して、肯定的な話し方や表現ができる。	学校外の人々(地域、行政、企業や大学の先生など)の話や意見を整理し、その中から自分なりの問題意識を持つことができる。	社会の役に立つために、地域や地元企業の特性を理解し、課題を究つてようとしている。
2	指示を待たず、自発的に責任を持って作業ができる。	自己の生活や身近な環境について、改善したほうが良いと考えていることがある。	日常の中で、自分の目の前にある課題(疑問や問い)について考えている。	新しく学んだことや他者の様々な意見、アイデアを活用しようとしている。	発表の際、聞き手の目を惹きながら伝える。ほかのチームの発表に率直な感想を言うことができる。	課題解決に向けて自分のや考えを示したり、他者の提案を受け入れたりしている。	学校外の人々(地域、行政、企業や大学の先生など)の話や意見を整理し、その中から自分なりの問題意識を持つことができる。	将来、社会の役に立ちたいと考えている。地域や地元企業の歴史や産業を学んだり理解したりしている。
1	指示を要しなから作業ができる。	自己の生活や社会について考えたことがある。	授業などで他者から与えられた課題(「問い」)について考えている。	自分の考えを持っている。	身近に助けを求め、かつ身近なメンバへの支援もできる。	学校外の人々(地域、行政、企業や大学の先生など)の話や意見を整理し、その中から自分なりの問題意識を持つことができる。	学校外の人々(地域、行政、企業や大学の先生など)の話や意見を整理し、その中から自分なりの問題意識を持つことができる。	身近な経験をもとに地域の特徴を理解している。

て具体的に書いてください。

3年 項目()

氏名 _____

が高い)

記入日	
1年 H 番	月 日() 月 日()
2年 H 番	月 日() 月 日()
3年 H 番	月 日() 月 日()

実践力			
E	F	G	H
プレゼンテーション力 話す・表現に関わる力	チームワーク力 仲間との協働による創造力	コミュニケーション力 他者と人間関係を形成して問題を解決する力	社会参加力 地域の魅力を理解し地域の発展を考える力
巧みな話術(シエスチャター、声の表現、アイコンタクト)によって内容を伝え、聞き手の質問に対して得意意の受け答えができる。他のチームの発表に根拠ある批評をし、納得させることができる。	チームで課題解決した成果に手応えが持てる。また、チームのメンバーがその課題を完了させたことを率先してサポートしている。	学校外の人々の立場や地域との利害関係を理解し、Win-Win(両者に利益がある)の関係構築しようとしている。	地域外の課題解決に向けて、魅力的な将来のプランを創造的に組み立て、校内はもとより、学校外にも発信している。社会を創る担い手でありたいと考えている。
適切な言葉使いや論理展開で説得力のあるプレゼンテーションにできている。質問にもよびながら答えることができる。他のチームの発表に対して、相違ある批評を言うことができる。	課題解決に向けて、新たな提案や代表的な考えを示し、チームのモチベーションを上げて前進するよう働きかけている。	学校外の人々(地域、行政、企業や大学の先生など)に自ら働きかけ、疑問や課題を解決しようとしている。	地域の実際の課題をもとに現状を探り、社会の役に立つよう考え、解決策を校内で提案・発表している。
相手の反応をみながら、適切な言葉遣いで自分の意思を伝えることができる。他のチームの発表に対して、相違ある感想を言うことができる。	課題解決に向けて行動計画を示したり、他者の提案を受け入れたりしながら、チームのメンバに対して、肯定的な話し方や表現ができる。	学校外の人々(地域、行政、企業や大学の先生など)の話や意見を整理し、その中から自分なりの問題意識を持つことができる。	社会の役に立つために、地域や地元企業の特性を理解し、課題を究つてようとしている。
発表の際、聞き手の目を惹きながら伝える。ほかのチームの発表に率直な感想を言うことができる。	課題解決に向けて自分のや考えを示したり、他者の提案を受け入れたりしている。	学校外の人々(地域、行政、企業や大学の先生など)の話や意見を整理し、その中から自分なりの問題意識を持つことができる。	将来、社会の役に立ちたいと考えている。地域や地元企業の歴史や産業を学んだり理解したりしている。
指示を要しなから作業ができる。	身近に助けを求め、かつ身近なメンバへの支援もできる。	学校外の人々(地域、行政、企業や大学の先生など)の話や意見を整理し、その中から自分なりの問題意識を持つことができる。	身近な経験をもとに地域の特徴を理解している。