

生徒の真の主体性の育成を目指し、教育課程外でスタートした「三高みんなの食堂プロジェクト」

三本松高校（香川・県立）

自分たちの学食を良くする 生徒主体のプロジェクト

生徒に育みたい力として主体性に重きを置く三本松高校。生徒たちの内発的な主体性を発揮できる場を提供しようと、教育課程外での生徒プロジェクトを複数進行している。

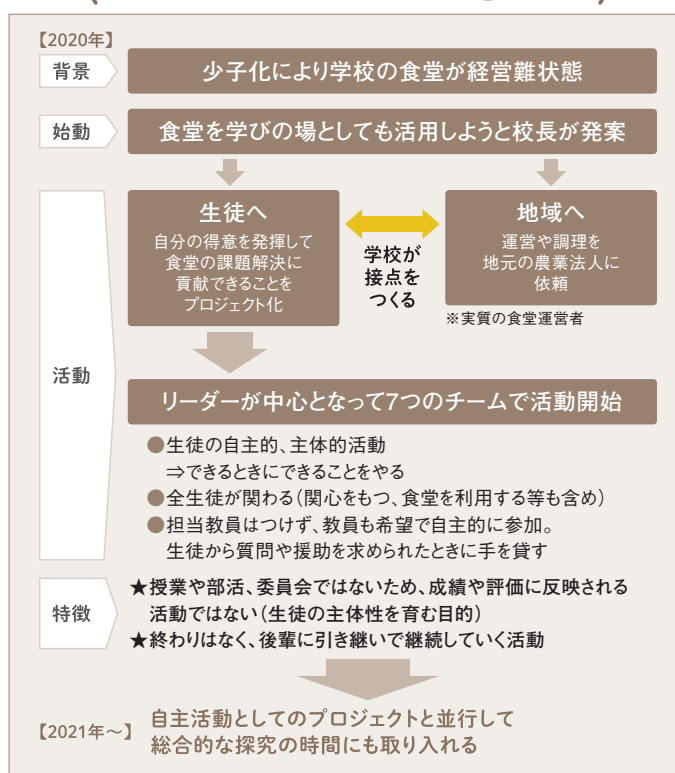
「主体性は『主体的に学びなさい』と指示されて育まれる力ではありません。自ら『やってみよう』と思うことで生まれます。本校では授業など従来の教育課程の枠の中で主体性を発揮することが容易ではない生徒も多かったため、まずは気軽に手を挙げやすい場を提供しようと考えました」（泉谷俊郎校長）

泉谷校長が着任した2020年、少子化による生徒数の減少やコロナ禍により、学食の経営悪化が課題となっていた。そこで学食の運営を地域の農業法人に依頼するとともに、生徒たちの学びの場にもしようと考えたのが「三高みんなの食堂プロジェクト」（以下、食堂プロジェクト）だ。コンセプトは「SDGsの視点をもって、持続可能な食堂をみんなで作り上げ地域を盛り上げる」。

食堂に関心をもつことや、利用することも「参加」ととらえ、生徒全員を参加者としている。プロジェクト活動としては、食堂を良くするための課題を見つけ、自分の得意を生かすことができそうな分野で貢献したい生徒を「プロジェクトリーダー」と呼んでいる（2022年度のリーダーは52名）。あくまで自主的な立場のため、強制力はなく、評価もない。担当教員もつけておらず、先生たちも希望によって自主参加したり、生徒から求められたときに手助けする立場だ。「評価がないので生徒たちは安心してチャレンジして失敗もできます。うまくいかないことを経験することも高校生には大切だと考えています」（泉谷校長）

リーダーたちは学校の中心となって、畑、マルシェ、イベント企画、内装・装飾、メニュー開発、広報、総務の7チームで活動している。例えば、総務チームは活動に必要なお金の管理や食堂の利益を確保するための飲料の仕入や販売など、食堂の経営改善につながる活動をしたり、内装・装飾チームは地域産業の廃棄物や使われていないものを再利用して食堂のインテリアを作ったり、食器に使用したりしている。まさに起業家のような活動を実践しているのだが、泉谷校長は、アントレプレナーシップを意識していたわけではないと語る。

「三高みんなの食堂プロジェクト」の流れ /



「主体性を育むために、食堂という身近な環境を提供しただけです。その身近さによって、生徒たちが自分で解決したいと思う課題を見つけやすく、助けが必要なことがあれば地域の大人に力を借りていき、自分の強みを生かして挑戦できているので、結果としてアントレプレナーシップにつながっているのかもしれない」（泉谷校長）

（上）学食入口ののれんの文字は、地域産業の廃棄物である革の端材で内装・装飾チームが作成。
（下）食堂を利用することもプロジェクトへの参加のひとつとして、全校生徒が関わっている。



教育研究部
1年生担当
兼島 翼先生



教育研究部部長
3年生担当
森 麻衣子先生



校長
泉谷俊郎先生



(左) 地域の生産者から規格外の野菜や廃棄される魚の部位などを引き受けて利用する、メニュー開発チーム。ハマチの中落ちが絶品ハンバーグになった。(右) 畑チームは校内に畑を開墾し、大根やネギ、スイカなどを栽培。収穫物を食堂の食材として利用し、コストを下げる。



自ら考案したオリジナルメニューや地域の野菜を、各地で開催されるマルシェで販売するマルシェチーム。

(写真右から)2022年春の卒業生の伊澤未波さん、大下真里奈さん、奥谷菜々美さん



校内課題から始まる探究にプロジェクトを組み込む

食堂プロジェクトは、地域から注目され多くの取材を受けているほか、「高校生ボランティア・アワード2022」で大会委員長の「さだまさし賞」を受賞するなど、外部から高い評価を受けている。リーダーを務めた生徒たちの自己肯定感が高まり、成長していく姿を見たことで、2021年度からは、総合的な探究の時間にも食堂プロジェクトを取り入れ始めた。探究に組み入れることで2年生の普通科全生徒が課題に取り組むことになった。

身近な校内課題から入ったほうが自分ごとにしやすいくと考えました。食堂プロジェクトは校内課題として関心が高く、生徒が多様な得意を發揮できます」(泉谷校長)

「プロジェクトではリーダーに手を挙げられなかったけれど、本当はやりたかった生徒も多かったようで、そうした生徒たちにもチャンスを与えられる良い機会となりました」(森麻衣子先生)

探究の授業とすることで、日常のなかにかに課題を見つけれられるか、問いの立て方の練習から始めている。

「校内課題には2年生で取り組みますが、1年生では、日常を疑うをテーマに、当たり前だと思っていたことを疑問文に置き換えて問いづくりをしています。身

近なところに課題が存在していることや、課題を自分ごととして考え、解決策を探る力を体系的に身につけてもらいたいと考えています」(兼島翼先生)

教員は、生徒と地域をつなげ視野を広げるサポーター

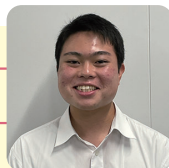
リーダー経験者には、地域の人々や大学生との関わりで視野を広げ、自分のやりたいことを見つけた生徒も多い。取材時に偶然、食堂に手伝いに来ていた卒業生の一人の太下真里奈さんは、広報チームの活動に関わってくれた香川大学の学生の影響を受け、現在同学の創造工学部に進学。将来は地元のかかわりのブランディングに関わる仕事をしたいと考えているという。

「教員の役割は生徒と地域の接点をつくるなど、生徒たちの視野を広げてあげることです。好きなことの先に広がっている世界を知ると、生徒たちは自ら進んでどんどん動き始めます。自分の好きや興味から動くことで主体性を体感し、プロジェクト以外でも自ら動く力を身につけていきます」(泉谷校長)

身近なこと、自分の関心ことから始めたプロジェクトのなかで、生徒たちは一緒に活動する大人から直接地域課題を見聞きすることで、地域のことが自分ごとになっている。自分たちの食堂を良くしたいという思いが、地域や世の中を良くしたいという思いへと広がることで、将来の夢を見つけるきっかけになっているようだ。

失敗も経験しながら、対象を考えて話す力がついた

3年生 食堂プロジェクト代表 亀井遼樹さん



プロジェクトリーダーだった先輩に勧められて、2年生のときから自分もリーダーの一人として活動を始めました。食堂プロジェクトの魅力は希望すればチームを複数兼務したり、自由に活動できること。自分も総務や広報の活動に参加していました。

例えば総務チームでは自分の発想で食堂の売上げを増やすために冷凍ジュースを仕入れて販売したり、広報チームではオープンスクールで食堂プロジェクトの宣伝をしたりしてきました。食堂プロジェクトがやりたくて入学を決めた中学生もいたと聞いて嬉しかったです！

プロジェクトでは取材を受けたり、コンテストなどで発表する機会が多々あります。取材は月に2件くらい、発表は自分が担当したもので今までに10件以上経験しました。でも、最初のころは何をどのように話せばいいかわからずうまく伝えられていませんでした。失敗を通して、話す対象によって、相手の気持ちを考えて内容や話し方を変えていくとうまく伝わることに気づくことができました。

例えば環境系のコンクールなら、我々の活動が環境に貢献する部分に重点を置いたり、オープンスクールなら中学生に親しんでもらえるように、明るく楽しそうに話すなどです。

将来はゲーム業界で働きたいと思っていますが、食堂プロジェクトでの経験から、ゲーム業界で広報の仕事がしたいと考えようになりました。好きなことを仕事で生かす方法で、プロジェクトのなかで見つけた感じでした。総合型選抜で志望校に合格できたので、大学でさらに学びを深めたいと思います。