

ひとり

ひとりの

学びが

育つ場所

広島創生イノベーションスクール
第2回全体スクール 授業記録

チームB feel



広島県立広島国泰寺高等学校



広島県立三次高等学校



広島県立
吉田高等学校



広島県立安古市高等学校



広島大学附属
高等学校



広島県立
広島観音高等学校



広島市立
広島工業高等学校

チームA KFS's



NPO・
大学生
メンター



事務局
スタッフ



広島県立
広島高等学校



チームC

広島県立
呉三津田高等学校



広島県立
西条農業高等学校

チームD レ点

広島県立尾道北高等学校

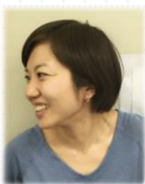
尾道学園
尾道高等学校



広島県立
福山明王台高等学校



大学生 スタッフ



第2回全体スクールのMission

Mission.01

各エリアチームのメンバー全員が
このプロジェクトを通じて「幸せにしたい」と考える
「大切な人」を各チーム1人、見付けてください

Mission.02

第2回全体スクールにおいて
それまでのエリアスクールでの活動を
各チーム10分間で発表してください。
その際、Mission.01の「大切な人」の
「現状」及び「ありたい姿」を
必ず中心に据えるようにしてください

チームA KFS's

「顔の狭い子ども」

将来の夢がなく、
知り合いが少ない子どもたち。
その子たちが夢をもち、
活躍できるようにしたい。

チームC

「～したいけど～できない人」

目標はあるけれど、
何らかの原因でそれができない人。
その人たちを応援し、
目標達成に向けて
一緒に活動していきたい。

チームB feel

**大切な人を
一人に絞れなかった**

都会と山間部の格差から、
大切な人を一人に絞れなかった。
次は共通点を探していきたい。

チームD レ点

**「大好きな地元を自分の
やり方でよりよくしたいと
考える若者」**

お年寄りや観光客のことを考え、
自分の意志で街や人に貢献し、
活動できるようにしたい。

**各チームが考える
幸せにしたい「大切な人」と
その人の現状とありたい姿**

一般財団法人クマヒラセキュリティ財団代表理事

熊平 美香 氏

「大切な人を幸せにする方法」

1985年 青山学院大学法学部卒業。1989年 ハーバード大学経営大学院にてMBAを取得。現在は一般財団法人 クマヒラセキュリティ財団 代表理事、株式会社 エイテッククマヒラ 代表取締役などを務める。



ユニリーバCEOのポール・ポールマン氏、「デザイン思考」発案者のトム・ケリー氏など、社会、企業、教育におけるイノベーションの例を挙げ、「**イノベーションは人や社会を幸せにすることができるんです。**」という熊平氏の言葉から始まりました。

1. 取り組むこと

あなたが幸せにしたい大切な人の「**ありたい姿**」を実現する方法を考えましょう。

- 知っていること、知らないことを可視化する
- 「自分ごと」にする
- プロトタイプを創る
- みんなの意見を統合する
- 今後のアクションプランを考える

「意見が衝突する = 一人一人が自分の思っていることを言える = イノベーションが起こる」

チームの一人一人が率直に意見を出し合うためには、お互いをよく知ることや、意見を出しても否定されないポジティブな環境を創ることが大切です。賞賛カードを用いて、チームの仲間の容姿、人柄、業績などをどんどんほめることで、お互いを信頼できる「創造するチーム」を作ることができるということを学びました。

2. 知っていること

あなたが幸せにしたい大切な人について何を知りましたか。マインドマップにしてみましょう。

事実（インタビューで聞いたことなども含む）と解釈（感じたこと、思ったこと）の2種類が区別できるように、ポストイットは2色用意してください。

※ポストイットには、みんなで意見を共有するために大きな文字で書くようにしましょう。



幸せにしたい大切な人

- ┌ その人について
- ├ 現状について
- └ ありたい姿について

「共感とは人を中心としたアプローチ」

共感には、実体験から相手にシンクロする「**受動的な共感**」と、実体験の有無にかかわらず、想像の中で相手に歩み寄る「**能動的な共感**」があることを教えていただきました。今回のワークショップでは、「能動的な共感」を中心に活動を進めていきました。

3. 知らないこと

幸せにしたい大切な人、その人の現状とありたい姿について知らないことはなんでしょうか。マインドマップに加えてみましょう。

事実、解釈を書く際に使ったポストイットとは違う色のポストイットを使用してください。

- 知らないことがあるということに意識を向ける
- 思い込みを取り除く
- 調べる活動につなげる

4. リフレクション（内省）：学びを可視化する

このワークを通して、幸せにしたい大切な人について、どのような気づきや学びがありましたか。

〇〇について、これまでの私は_____と考えていた。[I used to think]

今は_____と考えている。[Now I think]

そこで、私は_____に取り組む。

「イノベーションを起こす人はリフレクションが得意。リフレクションがあって初めて次の一歩を踏み出せる。」

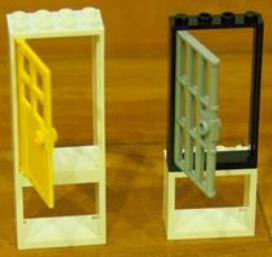
5. 自分ごと化

あなたは、なぜ、その人を幸せにしたいのですか。その人の幸せは、あなたにとってどんな意味を持ちますか。あなたは、この活動を通して、何を実現したいのですか。あなたの願いや気持ち、考えていることをレゴで表してみましょう。

グループワークを活性化するためには、一人一人が自分の想いをもつことが必要。言葉で表しきれない自分の想いをカタチにできる。お互いの作品と、作品に込めた想いを共有しましょう。



どのような想いを込めましたか？
あなたのこだわり（大切にしていること）は何ですか？



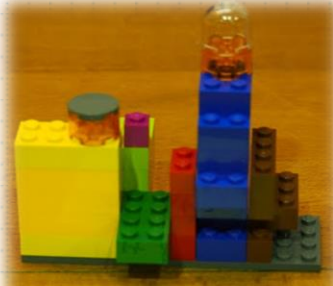
視点、
新長



Way to goal
ていつか
way and goal
木川



個性の祭典
甘川 由理

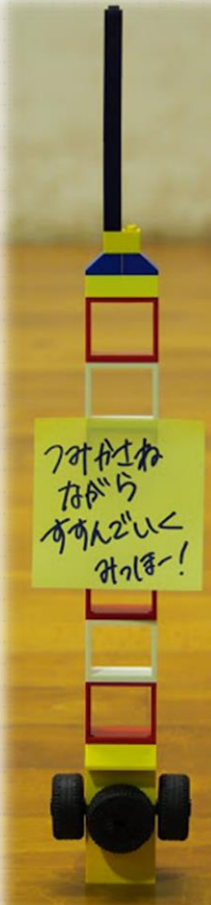


自分へ
(ニカ)

大海拓
「シンプル」



心の中の
平和
三浦 成香

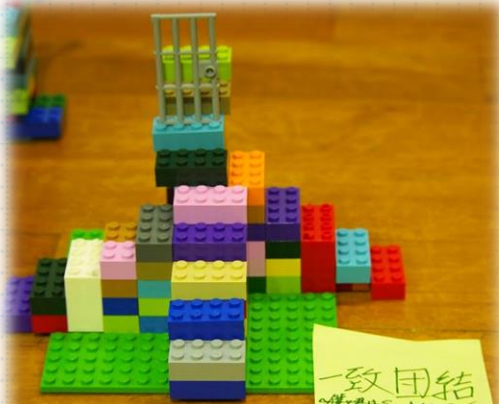


アサヒ
ながら
すんずしく
おろろ!

想

い
を

カ
タチ
に



一致団結
〜みんなで〜
17番



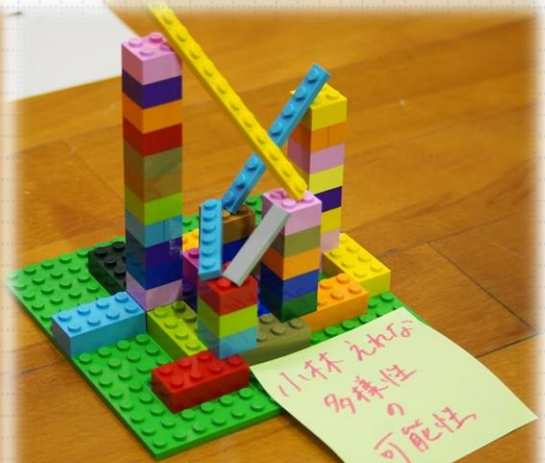
From
heart
M.aida



思いやりを
届ける
11番

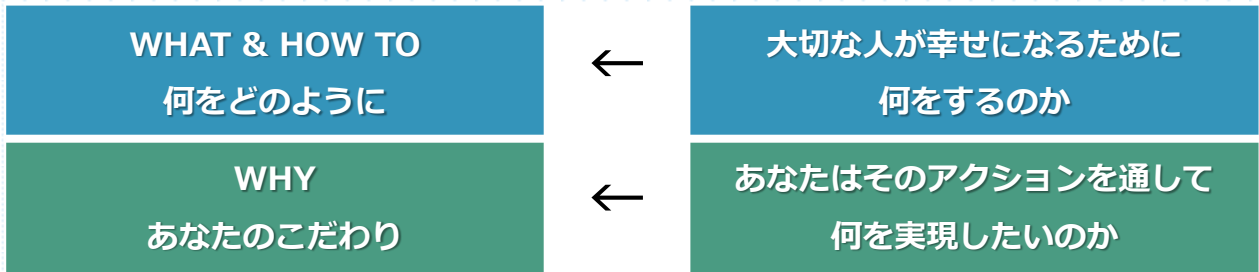


明るい
笑顔
りほ



小林えりか
多様性
の可能性

「WHYを大切に。あなたのこだわりがイノベーションの源泉です」



自分のこだわりをキーワードにしてポストイットにメモする。そして、チーム全員のこだわりを、大切な人を幸せにする方法を決める際のチームの指針として活用する。

6. プロトタイプを創ってみよう

①8コマ漫画で描いてみよう

②アイデアを抽出しよう

自分の8コマ漫画からポイントとなる点をポストイットに記入し、チームの中で共有
(例) つながり、支援、助け合い、コミュニケーション、共同体、よく食べよく遊ぶ一日

③良いアイデアに投票しよう

チームで漫画を回し、漫画の一コマやポストイットに書いてあるアイデアに投票。

④みんなのアイデアを統合してみよう

終わったら模造紙にどんなアイデアが多く出たか、共感を得たか、大切なことかを整理する。そして明確になったことを書き出す

(例) 都市と地域の協働、若い人が働ける環境づくり、山間部と都市の双方への利益、人が集まる・人を呼び込む場所、きっかけ作り、意識改革

熊平氏のワークショップでは、言葉では表しにくい自分自身の想いや考えを、レゴや漫画を通して人に伝える方法を学びました。チームの仲間を信頼し合い、一人一人が意見を出し合い、課題解決に向けたアプローチをみんなで考えることができる環境を作ることが、今後の活動にとって大切であることに気づきました。



Classi (株) 代表取締役副社長 **加藤 理啓 氏**

HISコーディネーター, 教育センター指導主事 **加藤 賢一 氏**

「今後の予定と

生徒の皆さんに身に付けて

もらいたい資質・能力」



1. 理啓さんとの対談

Classiとは、教員間や教員と生徒間など、教育現場に特化した情報共有ツールです。「“ITからうねりをおこしたい”という思いからClassiは生まれました」と理啓さん。

「**Classi=Class+i**」であり、この「i」には自分 (I)、情報技術 (Information technology)、イノベーション (Innovation) という3つの意味が込められている。

InnovationとCreationの違いとは？

Innovationとは、**全く新しいことを生み出すのではなく、人の発想に自分なりの切り口や新しい色をプラスすることで、新たな価値をつくりあげること**をいいます。一方、意味合いは似ているものの、Creationはゼロからモノをつくりあげていくことをいいます。

理啓さんは、Innovationの特徴として、誰かの役に立つこと、一人では出来ないということを挙げられていました。

「**人は形に見せてもらうまで、自分は何がほしいかわからないものだ。**」

カトケンさんは、iPhoneなどの開発で有名なスティーブ・ジョブズ氏の言葉を用いて、人は自分が欲しいものを分かっていることを指摘。「イノベーターとは、**将来のビジョンが描ける人**のこと。〇〇がしたい！と思いを大切にしたい」と語りました。

また、カトケンさんは、セブ島に住む2人の高校生が作成したビデオメッセージを上映。短時間でありながら、セブ島の魅力が凝縮されている内容でした。このビデオから、「海外の人が知りたいのは広島や日本のこと。あなたは広島や日本について説明することができますか？」と問いかけました。

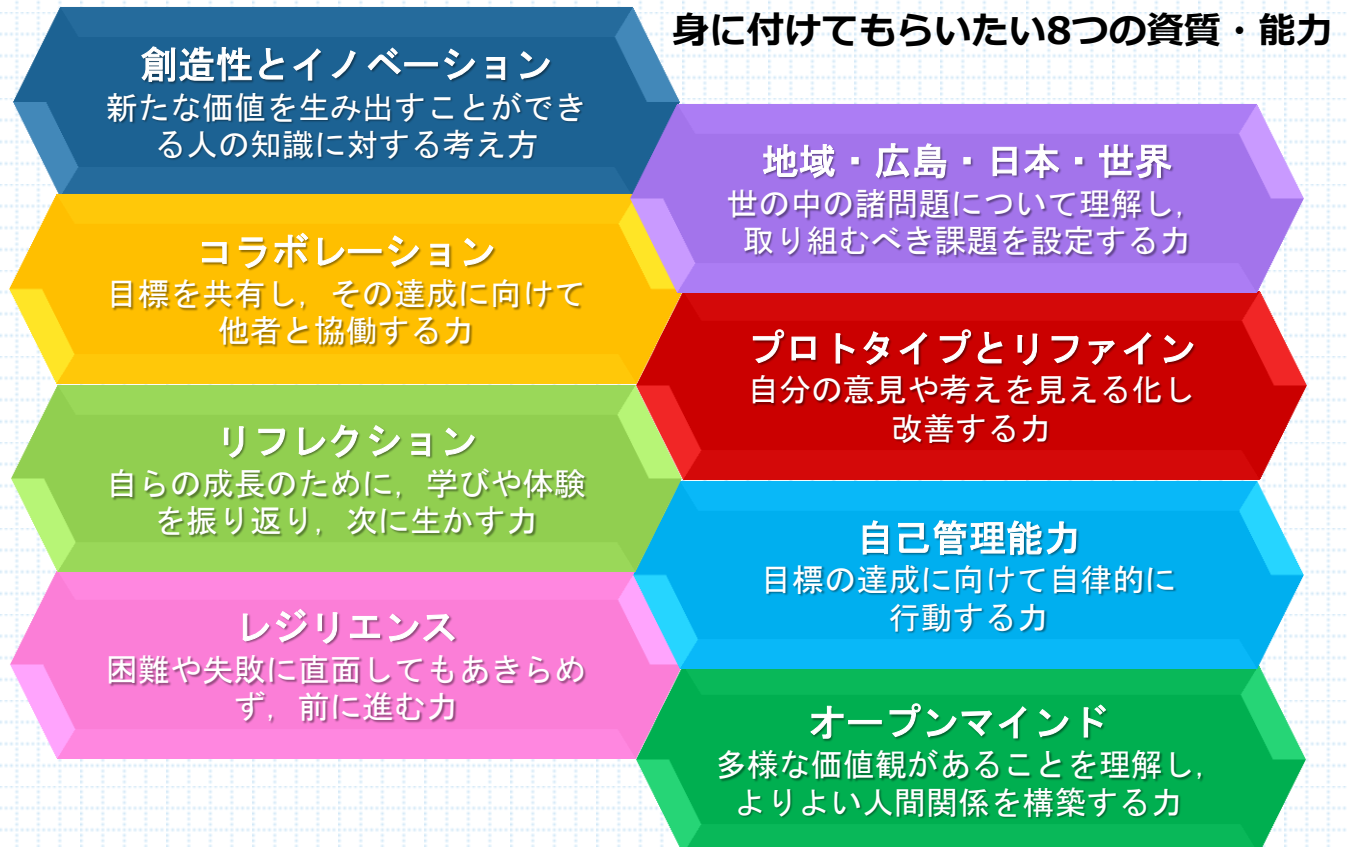


2. 身につけてもらいたいコンピテンシー

カトケンさんは、この広島創生イノベーションスクールに参加している高校生に身につけてもらいたい資質や能力を8つ例示し、生徒たちは、「この中で自分が特にどの能力を向上させたいか」を考え、グループで話し合いました。

資質・能力を向上させるには？

- (1) 現状を把握する
- (2) アクションプランを考える：伸ばしたい資質・能力は何か？そのために何に取り組むか？
 - ①可能化フェーズ：8つの資質・能力を自己評価しよう
 - ②共有・対話フェーズ：3人組で意見を共有し、さらなるアイデアを対話しよう
 - ③再構築フェーズ：対話を通して得た知識をもとに、自分の考えを再構築しよう



生徒は、自己評価やグループでの話し合いを通して、自分の強みやもっと伸ばしたい力に気づくことができました。さらに、この気づきを今後の活動に生かしていきたいという意見が多く挙がりました。





益川 弘如 氏

静岡大学 学術院教育学領域 准教授

HISリサーチャー

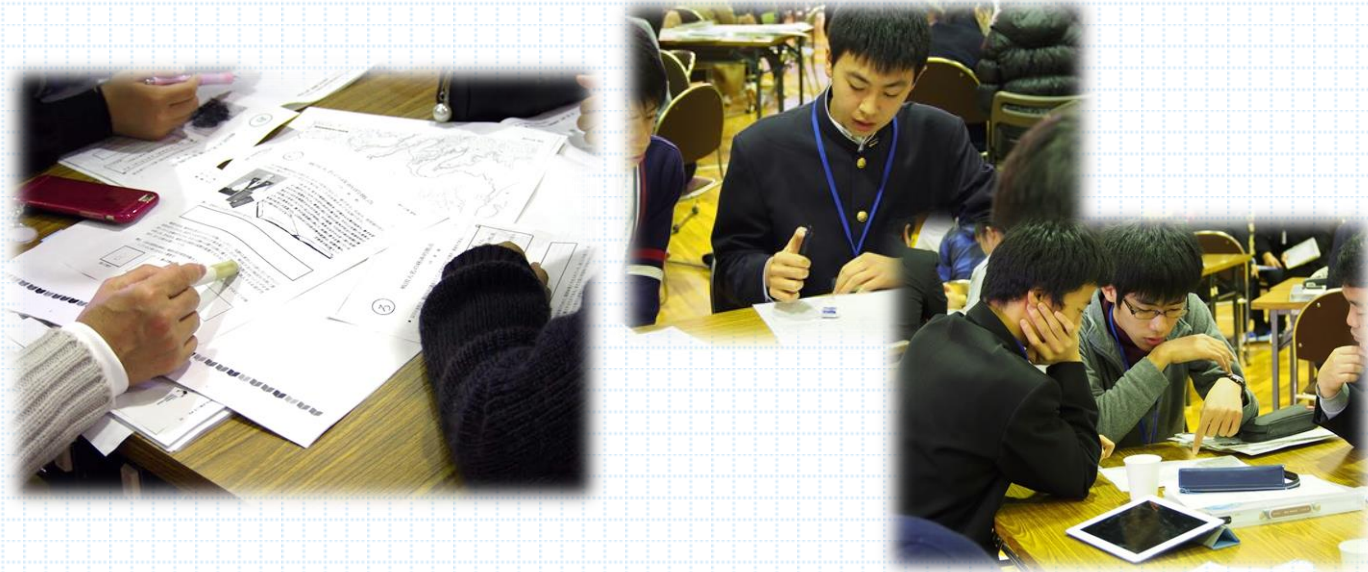
「知識をつなぎ知識を創りだす コラボレーション」

解決すべき課題の設定と実行に役立つ知識は何か？ どうすれば得られるか？

1日目のワークショップを終えて、各学校で「大切にしたい人、現時点で考えられるアイデア」をClassiに投稿，2日目までの宿題として①Classiの全参加者の学びの場の各エリアの発表に対してコメントをすること，②価値ある課題を設定できているか，自分にしかできないものがあるかについて考えることを提示した益川氏。生徒たちが，解決すべき課題の設定とその課題解決に必要な知識を考え，イノベーションを起こすことをねらいとしました。

「イノベーションを生む適応的熟達者=新しいものを効率的に革新的に産み出していく人」

2日目に益川氏は，数学の「密度」の授業を例に，公式を教わってからグループで演習問題を解く「**教わってから考える**」方法と，グループで演習問題を解いてから公式を教わる「**考えてから教わる**」方法のどちらが学習効果が高いかを参加者に質問しました。参加者の多くが後者のほうが学習効果が高いと予想しましたが，実は教わった直後のテストはどちらも同じ成績でした。しかし，3週間後のテストは「考えてから教わる」グループの方が成績が良いという結果になりました。このことから，ただ教わるだけではなく，教わった学習内容を生徒自身が自分の中で統合することが必要だということがわかります。「新しい考えを生み出すには，もつ知識のカタチが大事です。新しい知識に変換することも必要です。」



価値ある課題設定と解決方法に向けて

★あなたが戦国大名なら、どこに城を築きますか？

- ① 静岡市の地形図を見て、A・B・C・D・Eの5か所のうち、どこに城を築くべきか考える
- ② 3人グループに分かれ、それぞれが違う内容の資料を読む
- ③ それぞれが読んだ資料の内容を他の2人に伝える
- ④ 3つの資料の内容から、再度、城を築くのに一番良い場所を考える

ジグソー法を用いたこの活動では、経済的、政治的、軍事的な観点や、人、もの、場所などの複数の視点から城を築くのに一番良いと思う場所を考えました。最初と最後で選ぶ場所を変えた人、変えなかった人、参加者一人一人の選択は違うものの、最後には明確な理由をもって場所を選んでいるのが印象的でした。このように、世の中に溢れている様々な情報を収集し、色々な角度から考える姿勢が必要であるということ学びました。

課題解決に向けて学校の教科で学んだことをどう生かすか・またどう学んでいきたいか？

- ① 可視化フェーズ：自分の得意な・苦手な教科は？
受けた授業の中で「地域の課題解決」に役立つような中身は？
- ② 共有・対話フェーズ：エリアを越えてグループを作り、①で話し合った内容を共有しよう
- ③ 再構築フェーズ：高校別グループに戻り、②で話し合った内容を共有しよう

「どんな資質・能力をもっている、それを生かす知識がなければ、もっている資質・能力を発揮することはできません。今日の話し合いを各学校にもち帰って、次の活動に生かすようにしましょう。」と益川氏。学校の各教科の学習の中でも、能動的に探究することでより深い知識を身につけることができます。色々なことに前向きに取り組み、課題解決に生かす姿勢が大切だということ学びました。



「課題解決に必要なスキル」

1997年 大阪府立大学農学部卒業（緑地計画工学専攻）。1999年 大阪府立大学大学院農学生命科学研究科修士課程修了（地域生態工学専攻）。2006年 株式会社studio-L設立。2013年 東京大学大学院博士課程修了。現在、株式会社studio-L代表取締役。東北芸術工科大学芸術学部コミュニティデザイン学科教授（学科長）。



1. 各エリアチームの反省から

チームA

- 大切な人の定義が分かっていなかった。
- 少数派の意見をあまり反映できていなかった。少数派の意見と多数派の意見の共通点を見つけられるようにしたい。
- 自分たちの分かっていなかったことを調べていきたい。

チームC

- 話を深く掘り下げていなかった。
- 情報量がない中で大切な人を決めてしまった。
- 具体例を挙げたが、まとまっていなかった。
- チームでそれぞれの個性を発揮したい。

チームB

- 大切な人が抽象的すぎるので、より具体化する必要がある。
- 大切な人を考える視点がほかのチームと違って整理されていなかった。
- 改めて大切な人を考え直したい。

チームD

- 大切な人がしぼれていなかった。
- 大切な人を決めるためのデータが不足している。
- 「子どもが幸せになるには」を考えた。

「良きインプット無きところに良きアウトプット無し」

全てのチームの発表を聞いた山崎氏は、高校生に対して次のようなアドバイスをくださいました。

- 他者の意見を否定しないこと
- 多数決で決めるよりも、チーム全員でよく考えて決めること
- 何かを決める際に必要となるのは知識と経験であること
- 意見が対立した場合は、知識や経験のインプットに徹すること
- そして、両者を包含するアイデアを考えること



「地域にある自然を生かしたい」、「山を切り開いて美術館などを建てれば良い」という二つの対立した地域住民の意見から、地域の自然を生かした“森の美術館”を考案した自身の経験を例に、「**AかBの2択ではなく、新たなCというアイデアを生み出せばいいんです。**」と語った山崎氏。大切な人の決定に悩む生徒たちに、新たな視点を与えてくださいました。

★YES AND ワークショップ

2人組を作り、A役の人、B役の人に分かります。

① NO BUT

A役の人がB役の人を（食事などに）誘う。B役の人はいかなる理由で断る。それでもあきらめず、A役の人はB役の人を誘い続ける。

② YES AND

B役の人がA役の人を（食事などに）誘う。A役の人は必ず「いいですね！」と答え、さらに提案する。その提案に対し、B役の人も「いいですね！」と答えた上で、さらに提案する。

①では、何を言っても断られるため、A役の人はどんどん誘う気がなくなります。一方、②では、何を言っても否定されないため、多くのアイデアが生まれます。例えば実現不可能なアイデアでも、その中に良いアイデアが転がっていることがあります。しかし、②では、自分の知識や経験を基に提案するため、NO BUTよりもYES ANDの方が難しいことがわかります。つまり、人に何かを提案するためには、インプットをどれだけ多くもっているかが重要であり、話すことが自身の経験を伴っている必要があるということ学びました。

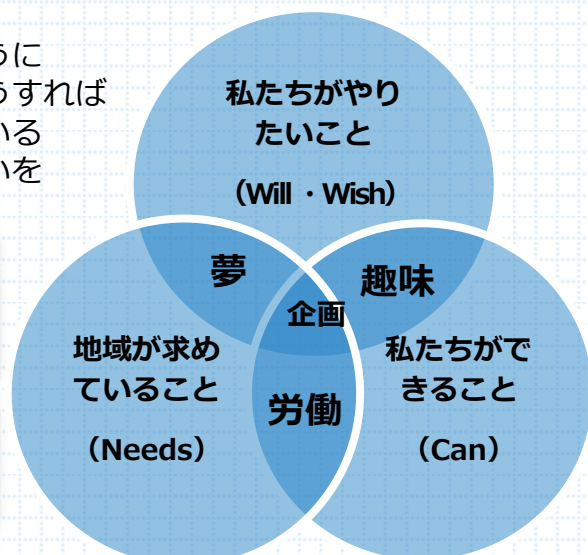
コミュニティデザイナーがもつべき10の能力

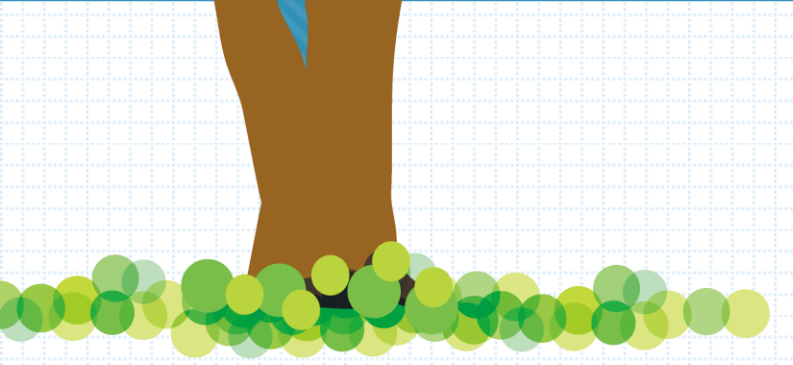
大学では建築について学んでいた山崎氏でしたが、現代は専門家だけで解決できる問題が少なくなってきたこと、専門家同士が手を結んで解決しなければいけない問題が残っていることに気づき、人と人をつなぐコミュニティデザイナーの道に進むことを決意。2014年には東北芸術工科大学にコミュニティデザイン学科を創設しました。教員は全員studio-Lのスタッフで、学生に現場感覚を伝えることを重視しています。「学生には、地域の人に可愛がられる存在になってほしいんです。」と山崎氏。また、コミュニティデザイナーがもつべき能力として、①話す②書く③描く④調べる⑤引き出す⑥創る⑦作る⑧組織化する⑨まとめる⑩数えるの10個を提示しました。コミュニティデザイナーだけではなく、地域に関わっていこうとするHISの高校生にとっても必要な能力だと感じました。

「将来の進路選択の一つに起業を」

「コミュニティデザイン学科では、必ず学生に起業させるんです。そして、必ず学生には地元に戻って地域に貢献してもらいます。」と山崎氏。昔は、サラリーマンは社会人の3%しかおらず、あとの約97%が個人事業主でしたが、この100年間でサラリーマンは88%まで増えたそうです。「大学へ進学した若者が、東京や都市部に集まっても意味がない。地方にこそ若者の力が必要なんです。地方に自分のしたい仕事がなければ、自分で作ればいい。」

このワークショップでは、地域と自分たちがどのように関わっていけばよいのか、地域の中に入り込むにはどうすればよいのかを学ぶことができました。自分たちの住んでいる地域の課題解決に向けて、高校生たちが真剣に話し合いを重ねる姿が印象的でした。





2015-2017

Hiroshima Innovative School

supported by OECD