

新潟市立新潟柳都中学校 総合的な学習の時間





「アントレプレナーシップ教育を軸にした未来を切り拓く資質能力の育成」

挑戦!

キーワード

アントレプレナーシップ教育 / 地域展開 / 総合的・教科横断的な教育活動

新潟柳都中学校
マスコット



猫柳さん



基礎情報

団体の特徴（学校）

湊町として栄え、新潟の発展に寄与した歴史が地域内で随所に垣間見える新潟市中央区の「しもまち」地域にある学校。舟栄中と二葉中が統合する形で開校し、今年で12年目を迎えた。全校生徒は約200名。
校章の組み合った3つの輪は教育目標である「**自律**」「**創造**」「**貢献**」を表現している。また、中心の「R」に「1」が組み込まれており、当校のスローガンの1つである「No. 1」・「Only 1」を表現している。



成果

・継続的な地域連携により、地域からの信頼を得て、今年度、地元の商店街とコラボしたマルシェを実現し、3年間の学びの成果を発信できた。
・アントレプレナーシップ教育を軸にした教育活動により、生徒の以下の資質能力が大きく向上した。
新教育課程を編成する前のR4年度と編成・実施してから3年経過したR7年度の調査結果をもとに、全学年の数値を以下に比較した。

主体性 **6%UP**

課題解決力 **9%UP**

アウトプット力 **18%UP**

・生徒だけでなく教職員の資質能力の発揮にも大きく貢献した。

協働性 **31%UP**

課題や今後に向けて

- ・アントレプレナーシップ教育を軸にした教育課程を編成して3年目であり、持続可能な教育活動になるよう工夫・評価・改善しながら継続する。
- ・小中連携した資質能力の育成を一層推進し、効果を検証する。
- ・毎年入れ替わる教職員へのアントレプレナーシップ教育の理解と持続可能な実践意欲の継承が必要である。
- ・「学びの相似形」の言葉通り、自分で**探究し、行動**する生徒・教職員を育む。

取組概要

目指す生徒の姿

未来を切り拓く生徒

小中教職員・保護者・地域との
熟議による目標の設定

教育
目標

自律

創造

貢献

アントレプレナーシップ教育を軸に、探究し考動する人材の育成

学校

学校行事

ICT

教科横断

各教科

道徳

学習

総合的な

課題発見力・主体性

課題解決力・情報収集力

探究・アウトプット力

1年:アントレミニ体験・アイデアピッチ

2年:ミッション型職場体験・株式会社体験

3年:しもまちプロポジション

小中連携

地域貢献

健康体力

インクルーシブ教育

人権感覚の育成

PDCAサイクル

取組の詳細

総合的・教科横断的な全体計画の作成・展開による各学年の特色ある学び

・1年生:アントレミニ体験

<主体性・課題発見力>

周りの人の困りごとを聞き、自分が解決したいことを見つけ、アイデアを考案し、人に共感してもらえるようにプレゼンする。



・2年生:ミッション型職場体験学習

<課題解決力・情報収集力>

勤労観に加え、課題解決力の育成を目指す。職場先の事業所から課されたミッションの解決策を考え、提案する。



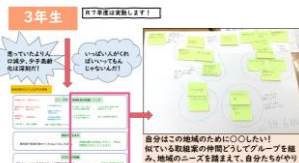
・3年生:しもまちプロポジション

<探究・アウトプット力>

地域の人から話を聞き、課題を見出し、その解決に向けて、行政や地域の方々と協働する活動にチャレンジする。地域のニーズ・想いを具現するために自分たちができることを考案し、実際に行動を起こす。



今年度は地域の商店街で、17の企画・ブースのあるマルシェを開催する。



新潟柳都中学校 教育の進化

新潟柳都中学校教育ビジョン

<日和小・新潟柳都中 目指す子ども像>

しも町を楽しみ、しも町を愛する子ども

教育目標

<新潟柳都中 目指す生徒の姿>

未来を切り拓く生徒

自律

自らを律し、鍛える

～夢や目標をもち、
自ら具体的に考動する～

- わかる、できる、楽しい授業を推進する。
- 自ら健康・体力の保持増進に努め、生活に活かす。
- ・主体的、対話的、深い学び。
- ・ICTの活用・推進。
- ・すべての教育活動における目標設定、実践、振り返り、進化を推進。（PDCAを活用した振り返り活動）

創造

新たな価値や未来を創造する

～課題の発見、解決に向け、
失敗を恐れず挑戦、考動する～

- 自分たちや地域、社会に目を向け、考え実行する生徒を育む。
- 学校生活をより豊かに創り上げる態度を育む。
- 情報を収集し、分析し、活用する態度を育む。
- ・起業家精神（アントレナシップ）教育を軸にした人づくり・街づくりの学び。
- ・生徒が主体となる学び、活動の充実。

貢献

交流・共生する

～人や集団、地域を思いやり、
考動する～

- 思いやり、温かな関係を構築できる生徒を育む。
- 地域を活性化しようとする生徒を育む。
- 地域と連携、協働した教育を推進する。
- ・特別活動や道徳を柱とした温かい学級・学校づくり。
- ・地域貢献への取組、振り返り。

一人一人のよさの発見・伸長

小・中学校が連携・協働した
教育活動

保護者・地域と共に
歩む学校づくり

共生社会の形成に向けた
インクルーシブ教育

舟栄中学校・二葉中学校の伝統

社会・地域～新潟島・しも町

※考動…考え、行動（実行）する。

※PDCA…Plan—Do—Check—Actionのマネジメントサイクル。

※わかる、できる、楽しい授業…基礎・基本の定着と資質・能力の育成を基盤とした授業を実践する。

※起業家精神教育…チャレンジ、コミュニケーション、発想、行動力、責任、対立・ジレンマの解決、粘り強く取り組む力を育む。

※インクルーシブ教育…障がいの有無にかかわらず、一人ひとりが自分の力を発揮し、共に学ぶ教育。

R4年度

阿部校長着任

閉塞感ある学校の雰囲気を感じ、「目標を明確化し、進化する必要性がある！」

生徒、職員、保護者、地域住民にアンケートや話し合いを進め、現状や想い、願いを把握

R5年度初

新 教育目標
教育ビジョン

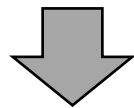
新潟柳都中学校 教育の進化

学校や地域で目指すところに迫る手立てとして

アントレプレナーシップ教育
(起業家精神教育)

を取り入れ

学校・地域・社会の課題を解決していかうとする探究
学習を位置づける



教育目標の具現化、資質・能力の育成

アントレプレナーシップ（起業家精神教育）教育って？

自ら社会課題を見つけ、課題解決に向かってチャレンジしたり、他者との協働により解決策を探究したりすることができる知識・能力・態度を身につける教育

文部科学省アントレプレナーシップ人材育成プログラム
運営事務局

①起業家マインド（起業家精神、アントレプレナーシップ）を育む

- ・チャレンジ精神（新たなことや目の前の新たな課題に挑む気概）
- ・志（やる気・動機）、情熱
- ・リスクを恐れない勇気など

②起業家的能力を身につける

- ・想像力、創造力、課題発見力、ポジティブ思考
- ・コミュニケーション力、論理的思考力、表現・プレゼンテーション力
- ・情報収集力、問題解決力、企画力、行動力、決断力など

③起業家的スキルを身につける

- ・経済活動（実社会）のしくみ・考え方の理解
- ・ビジネス、商売体験
- ・ビジネス実務知識（起業に必要となる知識）

経済産業省調査報告

アントレプレナー（起業家） + シップ（精神）

『ありがとうクリエイターがもっている姿勢』

困っている人たちの新たな発想で助ける人たちが行っている姿勢

新潟大学経済科学部
伊藤龍史准教授

新潟柳都中学校で アントレプレナーシップ教育を通して育てたい力

目的や目標をもち、現状の課題や改善点を見つける力

自分だけの問題としてだけでなく、自分が所属する集団や社会全体の問題としてとらえ、その中での自分の役割を意識し、行動を起こすことの意義を自ら見出す力

失敗を恐れず、行動を起こし新たな価値を生み出していく力

…自律

…貢献

…創造

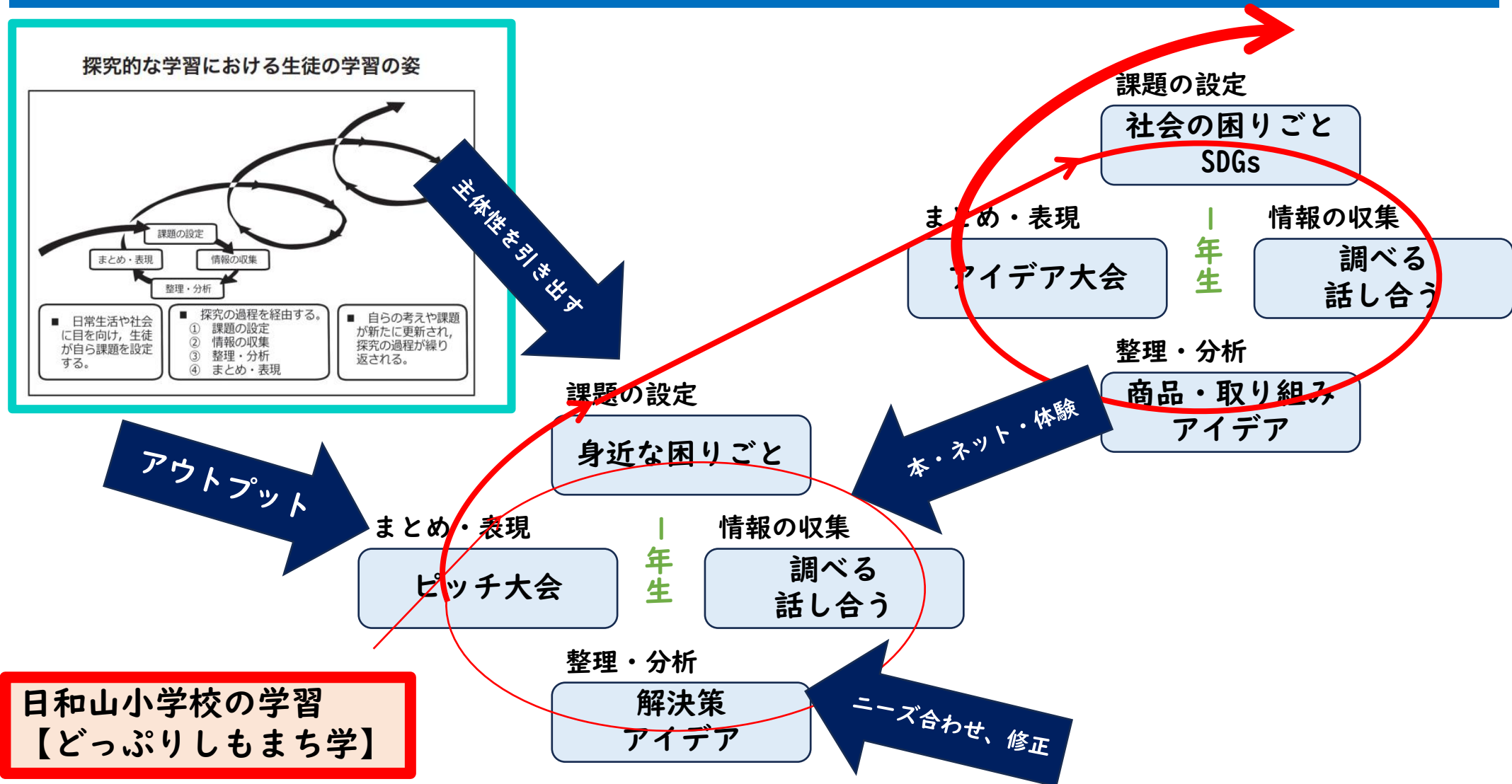
教育目標

新潟柳都中学校で アントレプレナーシップ教育を通して育てたい力

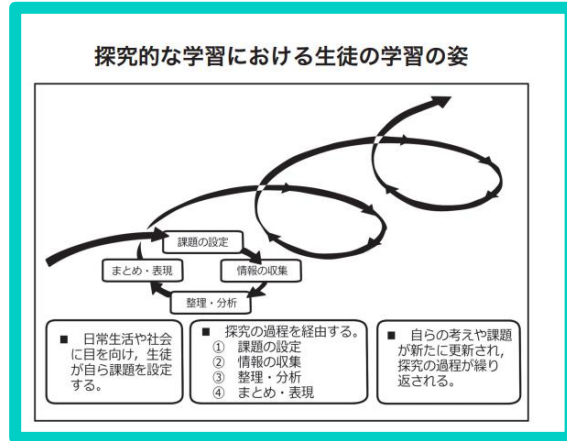
R7 総合的な学習の時間 年間実施計画			
	1年 5月～8月	2年 9月～12月	3年 1月～4月
4月	1週目		
	2週目		
	3週目		
	4週目		
5月	1週目		
	2週目		
	3週目		
6月	1週目		
	2週目		
	3週目		
7月	1週目		
	2週目		
	3週目		
8月	1週目		
	2週目		
	3週目		
9月	1週目		
	2週目		
	3週目		
	4週目		
10月	1週目		
	2週目		
	3週目		
	4週目		
11月	1週目		
	2週目		
	3週目		
	4週目		
12月	1週目		
	2週目		
	3週目		
	4週目		
1月	1週目		
	2週目		
	3週目		
	4週目		
2月	1週目		
	2週目		
	3週目		
	4週目		
3月	1週目		
	2週目		
	3週目		
	4週目		

新潟柳都中学校 総合的な学習の時間 アントレプレナーシップ教育の視点から付けた資質・能力（学習指導要領）			
教育目標		自律 貢献 創造	
目標	目的や目標をもち、主体的に考え、行動していく力（自律） 自分だけの問題としてだけでなく、自分が所属する集団や社会全体の課題としてとらえ、その中で自分の役割を意識し、行動を起こしていく力（貢献） 失敗を恐れず、行動を起こし新たな価値を見出していく力（創造）		
内 容			
探究課題	知識・技能	思考力・判断力・表現力等	学びに向かう力・人間性
	・アントレプレナーシップを理解する。 ・起業家の考え方、態度、行動、方法を身に付けることができる。（困りへの注目、共感させる発表の仕方、新しい発想の仕方、情報の集め方、コミュニケーション力、調査・分析の方法、協働する方法） ・アントレプレナーシップで課題解決をするよさに気付くことができる。	・困りごとから解決したい課題を設定することができる。 ・ニーズの把握、必要な情報収集をすることができる。 ・情報を参考にして解決策とするのアイデアを考えることができる。 ・相手や自分に応じて効果的な表現をすることができる。	・自己理解をして、自分の強みを発揮しようとする。 ・主体性（～したい）をもって、仲間や地域・行政の方と協働し、解決策を案をみを生かしていくこととする。 ・失敗も糧に思い、チャレンジしようとする。
身の回り・地域・社会の課題解決			
探究課題	知識・技能	思考力・判断力・表現力等	学びに向かう力・人間性
イントロダクション 身近な困りごと解決	●困りごとを解決するためにアントレプレナーシップを発揮していることと知る。 ●以下の技能ができる。 ●困りに注目して課題発見（want） ●共感させる発表の仕方 ●アントレプレナーシップで課題解決をするよさに気付くことができる。	●身近な困りごとの解決 ●困りごとに注目し課題を見つけることができる。 ●解決のアイデアを考えることができる。 ●共感させる発表をすることができる。	●自分の興味・関心をみつめようとする。 ●生活・社会に興味をもち、「もっと知りたい」を見つめようとする。 ●自分でチャレンジしようとする。
1年 社会（SDGs）の困りごと解決	●アントレプレナーシップを経験する。 ●以下の技能ができる。 ●困りに注目して課題発見（want） ●共感させる発表の仕方 ●新しい発想の仕方（want～need） ●情報の集め方 ●アントレプレナーシップで課題解決をするよさに気付くことができる。	●社会の困りごとの解決 ●困りごとに注目し課題を見つけることができる。 ●「want～need」を踏まえた解決のアイデアを考えることができる。 ●共感させる発表をすることができる。	●自分の興味・関心をみつめようとする。 ●生活・社会に興味をもち、「もっと知りたい」を見つめようとする。 ●自分でチャレンジしようとする。
課題解決型職場体験 ターゲットとニーズ 職場の困りごとの解決	●実際の事業所でアントレプレナーシップを体験する。 ●以下の技能ができる。 ●困りに注目して課題発見（want） ●共感させる発表の仕方 ●新しい発想の仕方（want～need） ●情報の集め方 ●コミュニケーション力 ●調査・分析の方法 ●アントレプレナーシップで課題解決をするよさに気付くことができる。	●職場の困りごとの解決 ●困りごとに注目し課題を見つけることができる。 ●「want～need」を踏まえた解決のアイデアを考えることができる。 ●働く人を共感させる発表をすることができる。	●自分のよさ、可能性をみつめようとする。 ●仕事をする立場で、「解決したい」を見つめようとする。 ●仲間と協働でチャレンジしようとする。
2年 株式会社体験 商品開発、組織、チーム	●株式会社でアントレプレナーシップを体験する。 ●以下の技能ができる。 ●共感させる発表の仕方 ●新しい発想の仕方（want～need） ●コミュニケーション力 ●協働の仕方 ●アントレプレナーシップで課題解決をするよさに気付くことができる。	●組織として商品開発をする。 ●「want～need」を踏まえた解決のアイデアを組織として協働で考えることができる。 ●共感させる発表をすることができる。	●自分のよさ、可能性をみつめようとする。 ●仕事をする立場で、「解決したい」を見つめようとする。 ●仲間と協働でチャレンジしようとする。
3年 地域活性化に向けて 地域の困りごと解決	●地域の活性化に向けてアントレプレナーシップを発揮する。 ●以下の技能ができる。 ●困りに注目して課題発見（want） ●共感させる発表の仕方 ●新しい発想の仕方（want～need） ●情報の集め方 ●コミュニケーション力 ●調査・分析の方法 ●協働する方法 ●アントレプレナーシップで課題解決をするよさに気付くことができる。	●地域の困りごとの解決 ●困りごとに注目し課題を見つけることができる。 ●「want～need」（利益）を踏まえた解決のアイデアを考えることができる。 ●多くの人を共感させる発表をすることができる。 ●協働者と目的を同じくして協働したり、実現させたりできる。 ●失敗や壁があっても次にどうしたらいいか考えたり、改善を加えたりできる。 ●成果と課題を整理し、今後を展望することができる。	●様々な生きかきがあることを前向きにとらえ、夢や目標をみつめようとする。 ●地域のために、一員として「解決したい」を見つめようとする。 ●仲間や地域のひとと協働でチャレンジしようとする。
評価規程は評価を変える	する～している	できる～している	しようとする～しようとしている

総合的な学習の時間 探究的な学習の過程



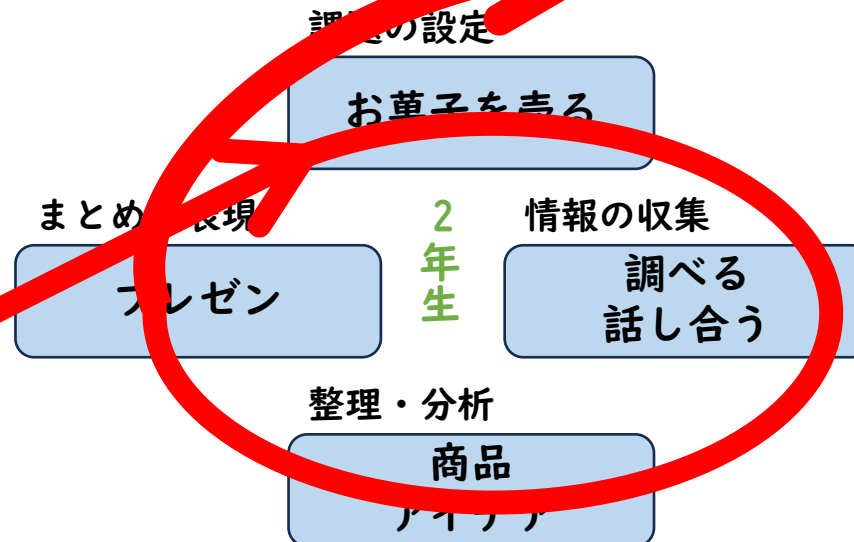
総合的な学習の時間 探究的な学習の過程



1年生の学習



1・2年生の学習



アウトプット



修学旅行

1年生

〈目標とする資質・能力〉

- ・主体性 ・創造性 ・表現力
- ・チャレンジ精神 ・課題解決力
- ・情報収集力

〈活動〉

アントレミニ体験

周りの困りごとから自分が解決したいことを見つけ、思いっきり発想して、そのアイデアを人に共感してもらえるように伝える



①身近な人の困りごとの解決に チャレンジ

- ・起業家講演会で主体性の強さを知る
- ・相手のニーズに合わせる大切さを知る
- ・アイデアピッチ（プレゼン）

②世界の困りごと（SDGs）の解決に チャレンジ

- ・相手のニーズに合わせる大切さを知る
- ・何を解決したいかを自分で決める
- ・とことん調べる、発想する
- ・アイデアピッチ（プレゼン）

1年生①



起業家講演会



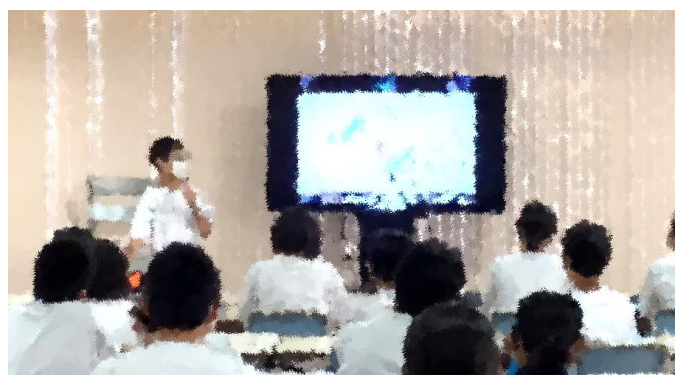
消費者目線で自分のお気に入り商品を分析

価値の3分類

お客様のニーズ（求めているもの）に合えば、喜んでその価値に対価（お金）を払う。

がある価値
・社会的な存在意義

さあ、お客様のニーズ（求めているもの）に合わせて、価値を生み出す側になってみよう！



「身近な人の困りごとを解決する案」アイデアピッチコンテスト

アイデアピッチ

アイデアに共感してくれた人が仲間になる！
聞いている人に共感してもらうのが目的！

自分	お母さん	お父さん	お兄さん
自分	お母さん	お父さん	お兄さん
自分	お母さん	お父さん	お兄さん
自分	お母さん	お父さん	お兄さん

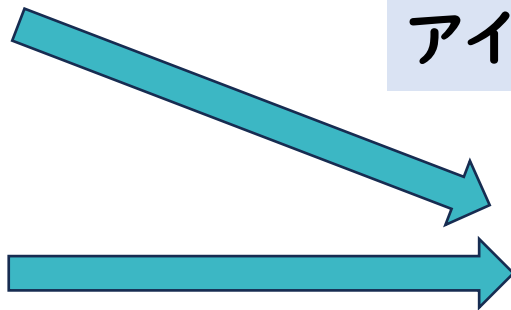
家族の困りごとから課題をもって、解決案を発想

1年生②

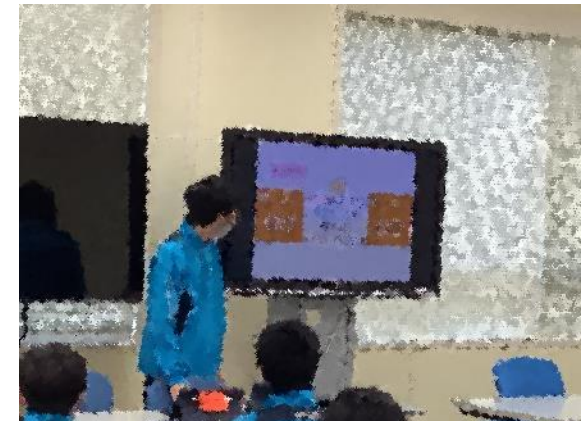
SDGs17のターゲットについて、学び、選び、調べ、
解決案を考える



「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。



2年生

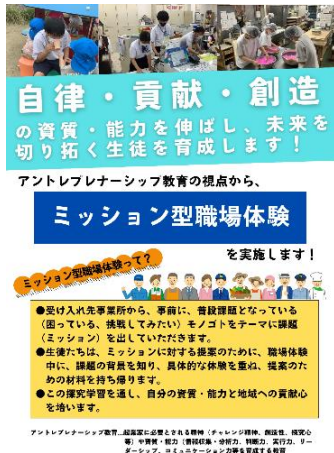
〈目標とする資質・能力〉

・課題解決力・協働性

・主体性・創造性・チャレンジ精神
・コミュニケーション力

〈活動〉

ミッション型職場体験で1年生での学びを実践。
株式会社体験で、社員・同僚（仲間）と協働して、
商品開発。



①職場の人の困りごとの解決に チャレンジ

- ・ミッション型職場体験の実施
- ・勤労観とともに相手に合わせた解決案
- ・解決案の提案（フィードバック）

②株式会社体験

- ・お菓子の株式会社を作り、社長と社員を決める
- ・商品、パッケージ、ネーミングなど社内発想
- ・得意なことを分担して、協働する
- ・プレゼンをして、株券とお金を交換

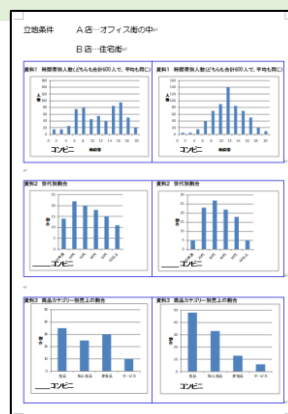
2年生①

生徒は…

「働くって?」「どんな想いで働いているの?」



データをもとに、ニーズに合った、ターゲットを決めた商品開発



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?」「体験中に何を見に来る?」を話し合いました。

オリエンテーション授業



マナー講習



2年生①

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て良かったです。」

「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。」

ミッション型職場体験研修会

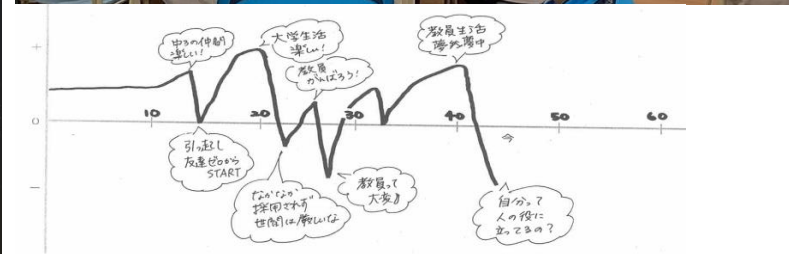


「どんな生徒に
なってほしい？」

「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？」

オリエンテーション授業



普段の仕事着で来校してくださいました。
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

事業所様から、事前に、生き方トーク・働き方トーク・ミッション提示をしていただく

職場体験後、ミッションの解決案を考え、事業所様に発表&提案する



赤沢保育園



田中屋本店



隣保館保育園



F Kメゾン



横七番町郵便局

(敬称略)



新潟市生涯学習センター



さわ山



フレーム



五徳屋十兵衛



株式会社Suikaka



ひらせいホームセンター



ショートステイぐみの木



真保餅屋



海老寿DELUX



パウズサロン



デイサービスほたる



柳都の杜



みなとぴあ



旧小澤家住宅



火の用心



あすなろ接骨院



バロンハヤカワ



新潟海洋開発

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

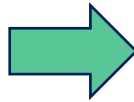
いただいたフィードバックを受けて、再考し、まとめへ。

2年生②

株式会社体験



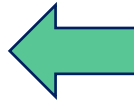
株式会社の説明



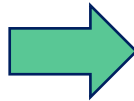
社長と社員で話し合う。得意な分野を担当する。

誰をターゲットにして、どこが売りの、どんなお菓子を売るかを考え、ピッチをする。

協働する



・お金を出して、株を買う。



商品やアピールの仕方に改良を加える。
(KPT法) 今度は、1年生にピッチを見せ、株を買ってもらう。再チャレンジする経験。

＊1年生は1年後のイメージをもてる。¹⁸

3年生

〈目標とする資質・能力〉

総合力

- ・主体性 ・創造性 ・チャレンジ精神
- ・課題解決力・情報収集力・表現力
- ・協働性・コミュニケーション力

〈活動〉

地域活性化に向けて1, 2年生での学びを実践
行政、地域の方々と協働する

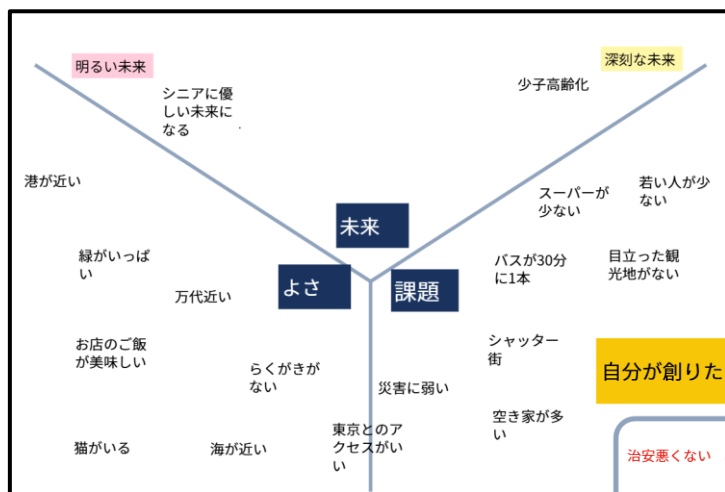


地域の困りごとの解決に
チャレンジ

- ・地域の現状・課題・願いを知る
- ・地域の活性化に向けて、何をしたいか決め、共に取り組む仲間を探し、調べる。発想する。
- ・行政や地域の方々と協働する。
(共に活性化案を創出する。)

しもまち
プロポジション!

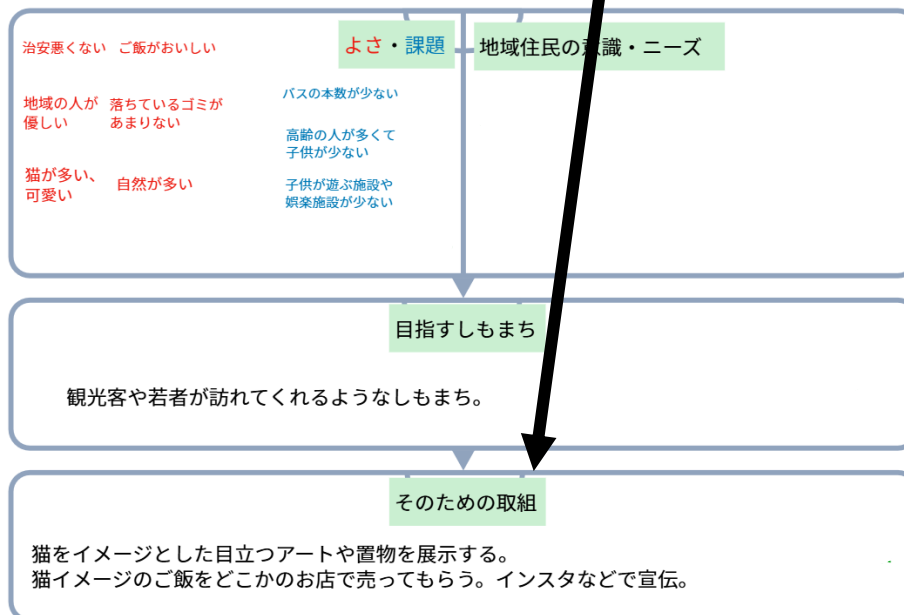
3年生



自分たちが考えている「しもまち」のよさ・課題・未来
↓
目指すしもまち
取組

「大型スーパーをつくる」
「動物園をつくる」
「遊園地をつくる」
という生徒が多い。

自分が創りたいしもまちの未来



「しもまち」のこれまで・現状・課題・課題解決に向けての取組・願い・思いなどを知る。

3年生

思っていたより人口減少、少子高齢化は深刻だ！

「しもまちのよさを生かしたい！」想いがあるんだ！

自分が創りたいしもまちの未来

治安悪くない ご飯がおいしい

よさ・課題

地域住民の意識・ニーズ

地域の人が落ちているゴミが多い
優しい 少ない

バスの本数が少ない

高齢の人が多くて子供が少ない

猫が多い、可愛い 自然が多い

子供が遊ぶ施設や娯楽施設が少ない

人情が良い 暖かい距離感

0歳～64歳が4割減っている

3K（暗い、汚い、怖い）、人材不足の状態を改善

しもまちの良さを語る雰囲気を作っている。

しもまちを好きになってくれる人を増やす。

若い人の移住を増やす。

目指すしもまち

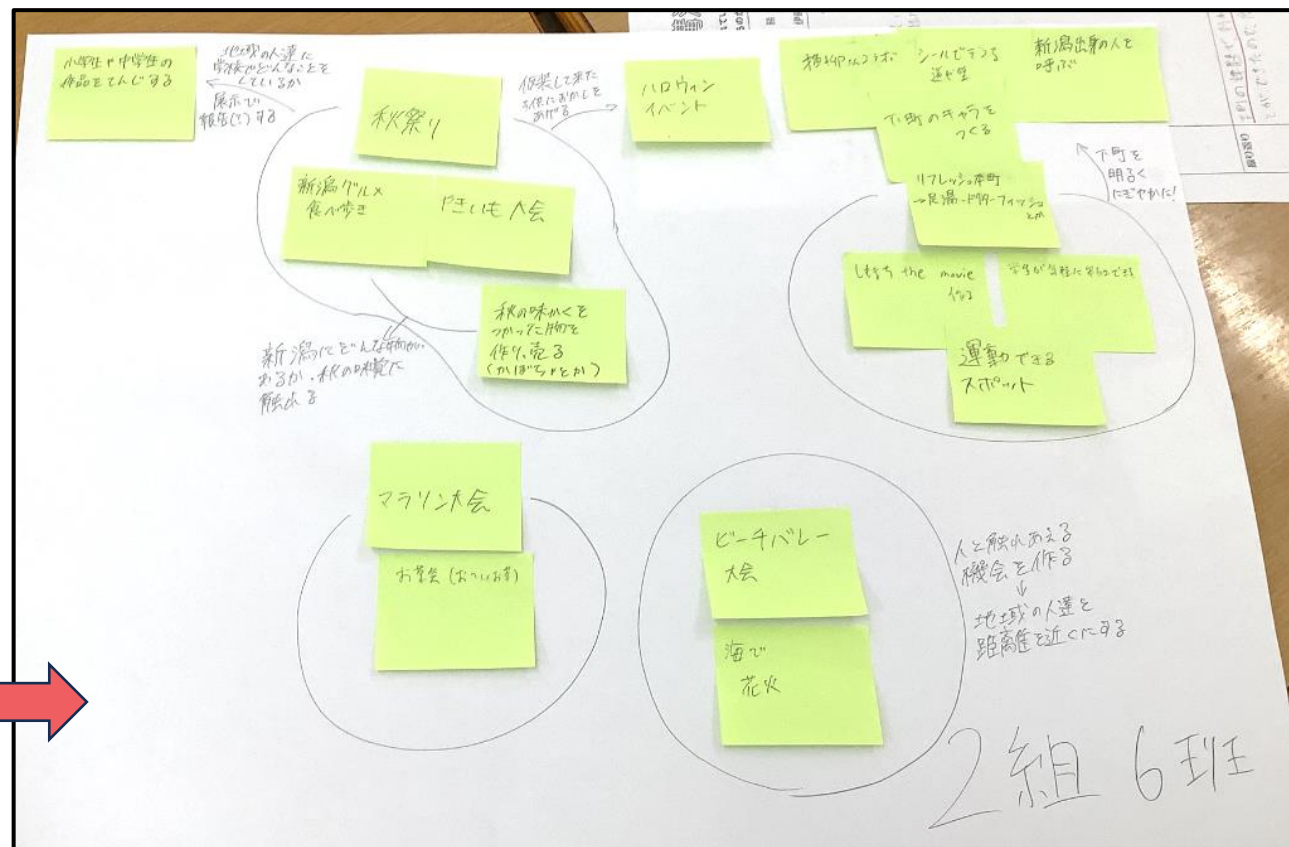
観光客や若者が訪れてくれるようなしもまち。

地域の誰もが参加しやすい、下町の雰囲気を生かしたしもまち。

そのための取組

猫をイメージとした目立つアートや置物を展示する。
猫イメージのご飯をどこかのお店で売ってもら

若者も地域住民も集まってくる活動。
。インスタなどで宣伝。



自分はこの地域のために〇〇したい！
似ている取組案の仲間どうしてグループを組み、地域のニーズを踏まえて、自分たちがやりたい取組を考えていく。

3年生

実現するために、地域の協力者、協働者が必要

短い時間でどれだけ相手を惹き付け、実現に向かえるか、協働者を作れるか。共感させるピッチが必要！

自分たちの想いと相手（地域）の想い、願い、ニーズとをフィット（合致）させて、実現しなければいけない！



アントレプレナー学を専攻している新潟大学経済科学部の伊藤ゼミ生からアドバイスをもらう。
★より具体的に、より視野を広く発想
★“ターゲット”をもっとしぼって



(1) 創りたいしも まちの未来	活気溢れるしもまち
(2) 具体的にやって みたいこと	・ 若者（小さい子供）が楽しめるイベントを開催する子供が遊べる場所を作る →ボーリングや輪投げなどゲームを企画して特定のお店で使えるクーポン景品で配布する (真保餅屋でフルーツ大福を売ってもらう、小森豆腐店のソフトクリーム)
(3) (1) (2) を話 し合って決めた背 景や理由	イベント→地域の人などたくさんの人との交流を持てる場をつくれば自然と コミュニケーションが増え楽しい街になると思ったから 子供が遊べる場所→今の下町は少子高齢化が進んでいて、子供達の遊び場が 少ないと思った。 子供達の遊び場をつくれば活気が溢れると思うから

(4) 仮説	若者（小さい子供）が楽しめるイベントを開催する	～すれば、一だう。
(5) ターゲット	全年代 特に若者	
(6) 調査が必要 なこと、調査した いこと	・ どのようなイベントなら来たいか ・ 年代別で好きなもの ・ 過去のデータ（人気だったものの傾向を調べる）	特のため どこに行 何を
(7) 協働してほ しい人、アドバイ スをほしい人、一 緒に考えてほしい 人、	地域の方々、主に食べ物売っているところ。クーポンを使える店 例えば、五徳屋十兵衛、小森豆腐店、真保餅屋など	専門的も方 その仕事をし る方 様々な方 など
(8) 今後必要な 物、必要なこと	ある程度のお金、（5000円くらい） 売るための場所を確保することなど。	実際にやるために

3年生

10月4日(土)

しもマルシェ

@フレッシュ本町

アウトプット!

新潟柳都中学校フレッシュ

しもマルシェ

10月4日(土)10:00~12:00

@フレッシュ本町(下本町商店街)

新潟柳都中学校

ゆるキャラ



猫柳さん

新潟柳都中学校3年生は、地域の課題解決を総合的な学習の題材としています。生徒たちから出された「しもまちにたくさんの人を呼びたい!」、「しもまちに貢献したい!」という思いを実現するため、フレッシュ本町の皆様にご協力いただきながら、生徒主体で運営する出店を数多く開きます。生徒が工夫を凝らした商品や企画が並びますので、ぜひお楽しみください!

ご不明な点、ご心配な点がございましたら、下記担当までお問い合わせください。

食べ物

番号	協力	商品	価格
①	GREET 御中	お好み焼きクレープ レアチーズクレープ	400円 500円
②	ヤキモスター御中	オリジナルヤキモパフェ	500円
③	pitu 御中	焼き菓子詰め合わせ	500円
④	フレンド様・清原子御中	カボチャパイ	310円
⑤	五徳屋十兵衛御中	アサイーボウル	800円
⑥	五徳屋十兵衛	まあるいポッポ焼き	300円
⑦	小森豆腐店御中	柳都コラボ豆乳ソフトクリーム	200円
⑧	真保餅屋御中	くり大福 むぎ饅頭 さつまいも大福	各150円
⑨	Suikaka 御中	改装した空き家内に憩いの場 さわ山大福2個入り	300円
⑩	田中屋本店御中	ねこやなにぎり(おにぎり) A まいだけおこわ B おにぎり(栗) C おにぎり(梅)	220円 270円 220円

雑貨

番号	協力	商品	価格
⑫	(株) NSI 御中	猫柳缶さんバッチ 猫柳さんステッカー 猫柳さんアクリルスタンド	200円 300円 2500円
⑬	新潟県さくら御中	オリジナルアクセサリ	100円~ 300円
⑭	日本釣振興会様	オリジナルルアー	100円

あそび

⑮	日知山小学校御中	コイン落とし
⑯	野内隆裕様	しもまちシールラリー
⑰	廣藤良雄店御中	射的

展示

⑱	野口寛様	しもまちの自然と協力者の動画
⑲	宮沢立休製作所御中	海の家模型
⑳	一筆組 実行委員会様	神輿の紹介

広報

⑪	平田英治様	・チラシ ・アンケート ・当日の運営
---	-------	--------------------------

3年生



ブラタモリに出てしもまちを案内した野内さん



「スタンプラリー」イメージがつかめず…

- ・「シールラリー」にしよう!
- ・ターゲットをしぼろう!
「しもまちに住んでいる人」
- ・目的はしもまちのよさ再認識

自分たちで撮影をした写真をシールにして、その場所に行ったらそのシールがあって、台紙にシールを貼っていくのはどうかな。

シールの置き場となる名所に自分たちで交渉しに行く。→協力者が増える

当日、シールラリーをした高齢のご夫婦が、万歩計を見せながら喜んでゴール→しもまちの健康にもつながった!

協力者を増やすための表現力

新しい価値に気付く創造性

3年生



具体的な内容

- ★ 海岸清掃
- ★ 拾ったゴミや砂、貝殻を使ってキーホルダーを作る
- ★ キーホルダーをマルシェで売る



海岸清掃をして、日和山浜をきれいにしよう。
(SDGs思い出して)

拾ったあと、エコ的に何かできないかな。

「SDGs」

拾ったプラスチックでアクセサリーとか作れるよ。

キーホルダー、アクセサリーを毎日作る。

物を売るだけでは「きれいにしよう!」が伝わらない。→看板を作る。

課題解決力
表現力

3年生



海の家
一緒に建てませんか？



宮沢立体
製作所
様

海を家の模型を作って、提案して、誰かにクラウドファンディングしてもらいたい。

本格的な模型を見て、感動。やる気アップ

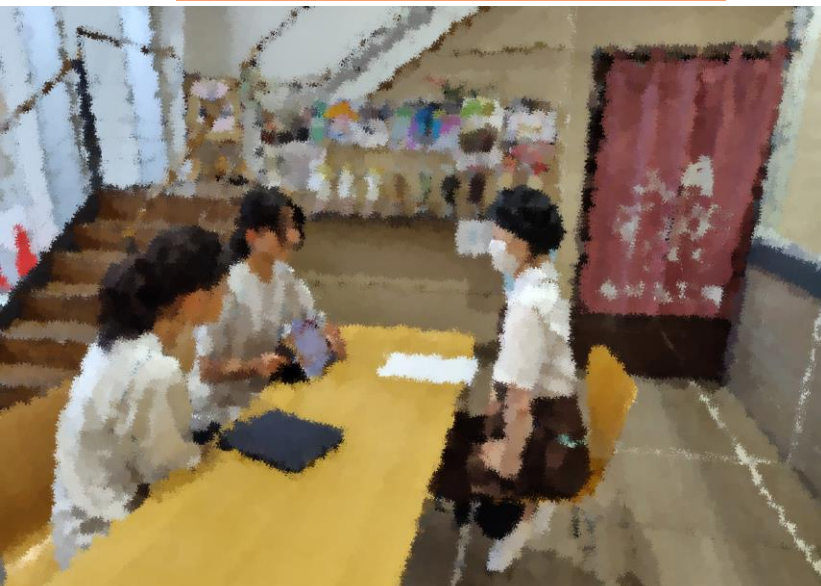
模型を作り始めたが…。
すごく大変。思ったように作れない。時間がたりない。どうしよう…。

「展示」ではなく、「ワークショップ形式」にしよう！

当日は、一緒に理想の海の家を作ること。
→ 高齢者と会話しながら
→ 小さい子どもたちが思い思いに色を塗って

課題解決力
創造性

3年生



オリジナルおにぎり3種類提案

申し訳ないですが...

オムライス、ツナマヨ、めんたいこ...
「それ、断られるよ。“おもしろい”とか“しもまちらしさ”と
かないとコラボしてみようって思わないよ。

学校ゆるキャラ×(しもまちといえば) 大福

チャレンジ精神
あきらめない力

確かに大福売ってますけど、大福を出す班
いっぱいだよ。

学校ゆるキャラ×おにぎり→一緒にできるコラボの形²⁷

3年生

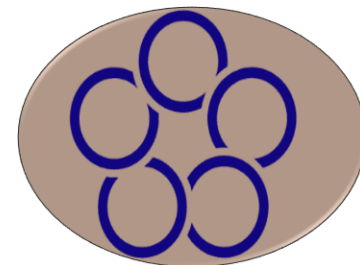


まんまるぽっぽ

(5個入り)

たこ焼きの形をしたぽっぽ焼きのアレンジレシピ
プレーンだけでなく、チーズ、チョコレート味も楽しめます

300円



新潟名物ポッポ焼きを売りたい!

お店の中で作っていいよ。

自分たちで作る?どうやって?

ポッポ焼き器がない。
→たこ焼き器でたこ焼き風ポッポ焼き

課題解決力
情報収集力
協働性
アントレシップ

人件費、借用代払ってね。

材料どうする?何個売る?→計算、スーパーに行き、探す。

〇個作るには練習だ!→試作を調理室で。前日の仕込み。

3年生

しもまちの自然
&
協力者のスマイル



猫柳さん グッズ販売中

柳都中学校のゆるキャラである
猫柳さんをグッズにしました。

グッズは全部で3種類あります。

ステッカー	200円
缶バッジ	300円
アクリルスタンド	2500円

みなと街
ベーカリー
Minatomachi Bakery

NSI
様



水中コイン
落としゲーム



射的

射的をお友達やご家族で
お楽しみください!



日程 2025年10/4(土)
時間 10:00~12:00
会費 一回 3発 無料

齋藤
呉服店
様

Sui
kaka
様

具体的な内容

空き家を再生してご高齢の方々の憩いの場を作る



和菓子を持って憩いの場にする



いろいろな会社のお菓子を食べられる場所を作る

新潟柳都中学校
しもマルシェ
さわ山柳都
コラボ大福

300円

1入り)
みくじ付き

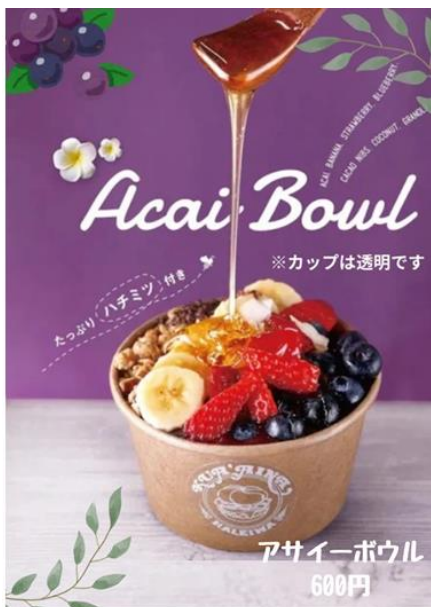


3年 13班

3年生



公益財団法人 日本釣振興会
Japan Sportfishing Foundation



新潟柳都中学校
しもマルシェ

真保餅屋 -柳都中コラボ商品-

さつま大福 ゴーストまんじゅう

※イメージ クリ大福

下町のデザート達を
さらに魅力的に！

120円
-柳都ソフト- 小森豆腐店
柳都ソフト 60個 限定

個数限定商品
さつま大福 と栗大福2つ
とも20個ずつ

ゴーストまんじゅう35個
の計75個

おいしいから来てね

3年 9班 価格 200円



生徒の変容（3年生、3年間で）

課題解決能力
のUP

R5, 6月

教育目標にあたる
資質能力のUP

R7, 10月

いろいろな場面で何か取り組む時に、**課題や改善点を見つけ**ようとしていますか。

肯定的評価 92%
とてもできている 18%

課題の設定

肯定的評価 96% 4% ↑
とてもできている 40% 22% ↑

「自律」

物事に**ビジョン**（理想や目標、そのためにどうしていくか）を自分で描いてきましたか。

肯定的評価 81%
とてもそう思う 26%

肯定的評価 94% 13% ↑
とてもそう思う 31% 5% ↑

他者（自分以外の人）と**協力**して目的を達成することができましたか。

情報の収集

肯定的評価 90%
とてもそう思う 32%

肯定的評価 99% 9% ↑
とてもそう思う 56% 24% ↑

「貢献」

社会や地域の中で問題がある時、自分は何ができるか、何をすべきかを考えていますか。

整理・分析

肯定的評価 72%
とてもそう思う 18%

肯定的評価 78% 6% ↑
とてもそう思う 24% 6% ↑

周りに**呼びかけたり、アピール**をしたり、助けを求めたりなど、周囲を巻き込んでよい方向（問題を解決する方向）に向かってきましたか。

まとめ・表現

肯定的評価 80%
とてもそう思う 14%

肯定的評価 89% 9% ↑
とてもそう思う 32% 18% ↑

「創造」

自分は**自己効力感**（自分はできる！と思うこと）をもって取り組んでいますか。

肯定的評価 66%
とてもそう思う 12%

肯定的評価 77% 11% ↑
とてもそう思う 26% 14% ↑

成果と課題

○成果

3年間の総合的な学習の時間の教育課程編成は、

- ・課題解決能力の育成につながった
- ・教育目標にあたる資質能力の育成につながった

△課題

持続可能な教育課程編成にする必要がある。

- ・金銭面
- ・地域人材の介入度
- ・3年生のアウトプット活動の工夫
- ・教員全員による理解と実践