

暑い日が続いています。3年生の前期夏季補講が8月2日(水)で終わり、中学生の体験入学が3日(木)に行われました。「熱中症警戒アラート」が発令される中、管理棟の改修工事現場で、汗をかきながら地上6段の足場を組み立てている皆さまの安全を祈りつつ、移転先の校長室(鴻志館1階)と事務室(図書館1階)を往復する日々です。



図1：足場に囲まれた校舎

さて、今回は「本校の魅力化」について考えてみます。

本校は令和2年度からの2年間、県のGIGAスクール構想推進校に指定されました。以来ICT機器を活用した「個別最適な学び」と「協働的な学び」について研究と実践を重ねており、多くの教員が2つの学びを意識して授業を組み立てています。これをベースに加賀市が実践する「生徒が主役の学び」と連携することで本校が「小中学校での学びの楽しさが継続できる高校」となることを目指しています。そこで7日(月)に加賀市教育長 島谷 千春 氏と教育推進プロジェクトマネージャーの寺西 望 氏にご来校いただき職員研修を実施しました。

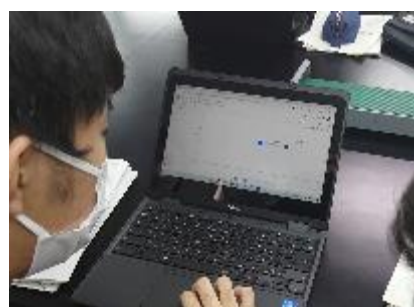


図2：物理のシミュレーション

研修では「Be The Player 加賀市が目指す学びの改革」と題して、加賀市の「生徒が主役の学び」の実際について、次いで「KAGA STEAM」と題して、中学校での探究実践の状況をご紹介いただきました。ここではSTEAMの捉え方として「理数やテクノロジーの学びだけでなく、分野の枠にとらわれず、問いを立て、課題解決する学び」と説明いただきました。加賀市内中学校の卒業生が7割を占める本校にとって、小中学校で楽しいと感じた「生徒が主役の学び」を大聖寺高校でも継続し、本校の魅力の一つにしたいと思うのです。

研修では「Be The Player 加賀市が目指す学びの改革」と題して、加賀市の「生徒が主役の学び」の実際について、次いで「KAGA STEAM」と題して、中学校での探究実践の状況をご紹介いただきました。ここではSTEAMの捉え方として「理数やテクノロジーの学びだけでなく、分野の枠にとらわれず、問いを立て、課題解決する学び」と説明いただきました。加賀市内中学校の卒業生が7割を占める本校にとって、小中学校で楽しいと感じた「生徒が主役の学び」を大聖寺高校でも継続し、本校の魅力の一つにしたいと思うのです。



図3：体験入学全体会の様子

体験入学で、校長から本校の魅力として「同窓会の支援が充実している」こと、「中学校での学びの楽しさが継続できる」ことを説明しました。その後、生徒会執行部のメンバーが彼らの言葉で伝えた本校の魅力の一つが「探究活動が充実している学校である」でした。探究活動は「生徒が主役の学び」であり、それが充実していると言ってくれてとても嬉しかったです。さらに深化させ、生徒主体の探究活動を日常的に行うことが、本校の魅力化に繋がると確信しました。

生徒会執行部からの提案をうけて教職員で対応を協議した結果、アイス自販機の設置が現実のものになりつつあります。運用に関するルール作りとその徹底について、生徒が主役の活動(学び)によって課題を解決し、聖高の魅力の一つと評価されるようになってほしいと願っています。

