

おさんぽメガネ～教科の目で探究活動を見てみると～

①朝市復興計画～新しいスタイルの多世代朝市～【輪島高校】

火災で燃えた朝市の復興に自分達のアイデアを活かします 市が主催する朝市復興委員会や地権者の会合に出席して提案をしています

国語	地歴	数学	理科	保体・芸術	外国語	家庭・養護	商業・情報
●建築家(隅研吾・原研哉)の思想を知り朝市を築き上げていくコンセプトや思想を言語化する ●エッセイ・自伝本つくる	●地域調査(都市の成立と形) ●都市問題 ●中心市街地の再開発 ●日本史と朝市 ●定期市の成立 ●災害からの復興 ●先行事例の調査 ●クリアランス型 ●保存型 ●朝市利用者の変化(性別・年齢・どこから来たか)をグラフ化し課題を見える化する ●商圈を考えおみやげなどの価格や品を他の商店街と比較しながら考えてみる	●アンケート集計結果をデータとして採用するときの母集団、標本の選び方 ●今の輪島に新しい施設を作って人出は足りるのか→仕事算	●小さな東京ではダメ ●東京はそもそも関東平野で温帯気候と地理的強みがあるのでただの模倣をしない輪島らしさを	●公園で子どもの活動を確保 ●人とのコミュニティの形成 ●健康意識の増加 ●運動と健康 ●心と身体健康づくり ●幼少期の多様な運動経験がその後のスポーツパフォーマンスに大きく影響を与える ●震災後、子供たちの遊びが極端に減少している。朝市でありながら公園も完備されているのは体育的な視点がからも興味がある。	●地元の人も愛する朝市、外国の人もまず訪れる朝市を英語で魅力紹介 ●外国人居住者に向けての案内 ●輪島に住んでみて外国の方が他の町や市より多いと感じました ●発表はあくまで日本人の住民中心だったので輪島に住む外国の方の意見も聞けたら良い ●多世代+多文化の空間をつくるために外国の marche も参考にする ●翻訳など地元の人たちが安心して外国人を受け入れられるよう準備する	●子どもから高齢者まで誰もが住みやすいまちづくり ●ユニバーサルデザイン ●ユニバーサルスペース ●SDGs 住み続けるまちづくり ●新しい朝市を産み出すことで達成感・充実感・有用体験を感じることができ生き甲斐と意欲を引き出すことができる	●ニーズがあって「ウォンツ(朝市)」がある そのニーズを分析するにはアンケートの絶対数が足りない ●住民が楽しめる観光地づくり ●住民に愛される観光地 ●朝市にチャレンジショップを設ける

②獅子舞で門前を活性化【門前高校】

地域の伝統芸能を自ら舞うだけでなく、ちびっ子向けのイベントも開催 地域の方の喜びの声も大きくついには同好会を発足させました

国語	地歴	数学	理科	保体・芸術	外国語	家庭・養護	商業・情報
●伝統芸能「言語文化」で学習中 ●自分達の地域の祭りの魅力をどんな相手にでも伝えるように表現する ●古文とかで伝統芸能が登場する話を紹介する(源氏物語と能)	●地域調査(伝統芸能で町おこし) ●人口問題 ●担い手の高齢化 ●獅子舞は全国にあるのでその地域の獅子舞を比較し地域の風土を理解する	●獅子舞と射的にどんな関係があるか→相関関数を用いて ●人間の感覚は指数関数的 同じ事をくり前してもだんだん真新しさが無くなる	●射的の風船は圧力を高くすると破裂音が大きくなり盛り上がる	●地域の人とのつながり ●高齢者の認知機能向上 ●街との一体感 ●安全なコミュニティの形成 ●獅子舞を踊る=活動量増加 ●参加型 ●見る人支える人やる人様々な関わり方 ●祭の期限は、一節によると岩戸の伝説と言われている。様々な形でそれぞれの地域で発展していった。スポーツも同じような足跡を辿り特に相撲などは祭りとは密接な関わりがある。 ●体育の授業で視しまいの踊りを取り入れると全員が文化に触れることができる。 ●スポーツは見ることも大事なので踊り手だけではなく「見て」参加できてよい。	●獅子舞の魅力を英語で伝える ●「獅子舞」を英語で何というかわかりませんが日本舞踊 関係は全て Japanese traditional danceni になってしまう気がするのでそれぞれの違いを調べてみたり外国に似たダンスがないか調べてみるとおもしろいと思います ●獅子舞のような日本の伝統文化は海外の方はとても好きなので SNS(翻訳付)発信すると人気が出る	●異世代交流 ●祭りと衣文化 ●祭りで食べられてきた食と文化 ●晴れの日ケの日の食事 ●獅子舞を実際に舞ってみることで普段の生活では使わない筋肉を使うため筋肉痛になりそう 筋肉痛の処置方法や普段使わない筋肉を使う運動について調べてみるきっかけになる	●プロモーション制作のトレードプロモーション「販売店援助」の獅子舞 ●門前高校の商品の販売イベントについていく ●射的などで地域交流 ●繰り返し開催することで交流人口を増やす 商店街の活性化につながる

③農業で門前を活性化【門前高校】

地元企業や農家に直接インタビュー 自分たちで野菜を直接育て販売しました 余った野菜も使い道を工夫して調理販売しました

国語	地歴	数学	理科	保体・芸術	外国語	家庭・養護	商業・情報
●「現代の国語」の教材で農村に流れる伝統的な時間＝不均等な時間循環する時間⇔近代社会 ●農業を通して今の近代社会の影を批評する	●農業の型 ●日本の農業の特徴 ●これからの日本の農業 ●ブランド化 ●効率化 ●需要と供給（市場価格の仕組み） ●6次産業化 ●安く質の良い農業の実現のために農地の拡大や企業化に向けて地図で放棄農地などを調べる	●若者の力が必要というが若者が来たら解決するか→必要条件と十分条件 ●どうしたら大きい（おいしい）野菜が育つかデータを集め比較する	●トマトは水やりをしすぎると割れたり、甘さが弱くなる（ストレスが大切） ●ナスは水を吸って育つ	●環境の保全 ●環境を整備しつつ住みよい街創り ●職と健康 ●孤食の防止 ●食べることで心も体も健康に ●季節のものを食べることで免疫力UP ●日本の食品の自給率は40%程度と言われており担い手不足が深刻である。福島第一原発の処理水の影響もあり、輸出が難しい現状になり多くのホタテ売り業者が廃業した。そうすると自給率も下がり輸入食品を口にする機会が増えない。そのため現役役の役割が重要になる。保険食品の安全性について考えさせられた。 ●自給自足は保健の視点から見てもGOOD ●食品添加物の少ない者を取り入れたり野菜を多く取ることと今日の課題である野菜不足の改善になる。	●調理工程を英語で ●オンラインショップを開いて販売すれば町内外の方々に門前について知ってもらえると思います ●agriculture cultivate（耕す）ことでculture（文化）が生まれる地域の方々と新たな文化を創っていることが素晴らしいと思った	●食糧自給率 ●能登ブランド野菜 ●作った野菜の栄養素 ●野菜たっぷりオリジナルメニュー考案 ●トマトソースにはビタミンやミネラルが豊富で、様々な料理に使用することもできるため健康に良いレシピを考案することができる	●漠然としている→絞る ●STPのセグメンテーションに似ている ●5フォースズ分析で農業の構造理解 ●地域商店街とコラボする商品を提供し売り上げに繋げる ●売り上げのグラフ化 ●ソースの原価の計算

④商品開発で門前を活性化【門前高校】

震災で作られなくなった伝統のお菓子を みんなの笑顔が見たくて復活させました 金太郎飴も作って全国展開しました

国語	地歴	数学	理科	保体・芸術	外国語	家庭・養護	商業・情報
●統計・資料・データの読み取り（広告・インタビュー・会話文・販売回数）共テの大問3	●地域調査（地域の活性化） ●工業の種類 ●付加価値（焼き印） ●需要と供給（市場価格の仕組み） ●6次産業の例としてよい	●「新商品を開発して販売」と「既存の商品を販売」どちらが売り上げが良いか→2つの関数の大小関係 ●売り上げ予想のモデル化	●ごうらいくんのだんごの主成分はシヨ糖、どら焼きはでんぷん、どちらもエネルギーに変えやすく良い	●町の人を笑顔に ●明るい会話 ●地域貢献 ●自己肯定感UP ●精神疾患予防 ●食べることで健康は深い関係がある。地域が食べても今価値あるものをどのようにして売り出していくのかと言う視点は大切であるマーケティングリサーチにより食を喚起していくことは重要だと感じた。 ●町の人との繋がりは町の健康につながる。商品開発を通して商店の活性化を促すことができれば人々の交流が増えてひとりりで住んでいる	●Candy というと外国ではチョコやクッキーなど小さなお菓子全て含まれると聞いたことがあります ●海外にも地域復興型のお菓子安井一津がないのかなと思いました ●外国のお菓子を門前の材料でつくるなどのコラボができるとおもしろいと思いました ●「ほっこり」≒something good? ≒ well-being? 日本語特有の表現にこだわっていたのがよかった ●ふるさと納税の返礼品にごうらいくんどうやきいかが？	●ごうらいくんのだんごのお菓子作り ●甘い食べ物が高貴だったこと ●昔はどんな飴があったのか？ ●金太郎飴や千歳飴に込めた願い ●飴は疲れた時の疲労回復や、緊急時には必要なエネルギーを補給する上で最適な食品である ●金太郎飴は絵柄が様々でコミュニケーションのきっかけとなる	●生産志向→製品志向 今は社会志向（ソーシャルマーケティング）常に現代市場に適応すべき ●どら焼き 170 円の価格設定→お得感のある設定です ●インパクトのあるパッケージデザイン ●高校生オリジナルのもの ●他の地元イベントへの出店

⑤人も猫も食べれるお菓子【輪島高校】

猫は人間が食べるものを全て食べられるわけではありません 災害時にそのまま猫にあげれるペットフードを開発しました

国語	地歴	数学	理科	保体・芸術	外国語	家庭・養護	商業・情報
●どんな相手にも伝わる言葉(人の興味が惹きつけられる言葉)を探しレシピ・広告・ちらし・CM・取説・キャッチコピーをつくる ●情報の精査	●需要と供給(市場価格の仕組み) ●付加価値(キャラクター化) ●青年期(自己実現・社会との関わり) ●今後、地震や火災、洪水などの被害を受けやすい地域を特定し、お菓子の販路を考える	●自作した商品を販売する際の最適価格を決定するためのスプレッドシートと関数の活用 ●人が食べる量xと猫が食べる量yの2変数関数 ●新開発のお菓子と以前のお菓子のどちらが猫に好まれるか仮説検定する	●猫はタンパク質の消化が得意だが、穀物の消化は苦手 ●開発したクッキーは犬や猫以外でも食べられますか	●保存食 ●食品の安全性 ●保健所 ●食品販売ラベル ●HACCP ●食品表示法 ●食中毒お予防 ●普段自分が食べているものは体にどんな影響を与えるのか、栄養と健康を考えるきっかけになる。おいしい好きだから食べるという選択肢だけでなく体や心に良いから食べるという選択も必要。	●Cats & Me みたいな商品名はいかが？ ●イギリスでは昔猫が人間より優位だったと長文で読んだことがあります ●飼い猫が Happy になる→買い主が Happy になるというcycleが地域を元気にすると感じた	●なぜ人と猫は食べるものが違うのか？ ●日本の菓子文化と世界の菓子文化 ●人に必要な栄養素 ●災害など大きい影響を受けてもそれぞれの生命維持に強く関わりそう ●栄養面をこれから考えていくとさらによくなる	●損益分岐点も視野に ●POP広告のデザインは3パターンは必要 ●名前・価格・訴求の強調 ●価格設定 ●悪販売イベントに出店する ●売り上げ推移をグラフ化する

⑥みつばちプロジェクト【輪島高校】

高校生がつくったまちづくりの花粉を小学生にみつばちさんになってもらって未来へ届ける、小中高交流の街再生プロジェクトです

国語	地歴	数学	理科	保体・芸術	外国語	家庭・養護	商業・情報
●自分の思いを伝える絵本の創作 ●文学作品(夏目漱石がおすすめ)を読んで比喩表現をみつける→自分でつくる→問題を出し合う	●自己実現 ●社会との関わり ●地域の歴史 ●人口問題(少子高齢化) ●災害と防災の取り組み ●都市の再開発 ●途上国の子どもたちにどんな支援が効果的か？	●運要素の強い遊びをする際に、勝率や期待値を計算することでゲームの戦略を考える ●蜂の巣はハニカム構造(正六角形) ●確率を考えることで状況に応じて遊びを選択できる ●数理ゲームを取り入れる ●どうすれば勝ちやすくなるかを検定する	●蜂の巣はハニカム構造(正六角形)強度があり軽く作れる ●凶暴なスズメバチなどは蜜を集めないのですか？	●遊び場所の確保 ●子どもの成長 ●どのように大人になっていくか ●防災避難マップ ●思春期と学童期の違い ●プロジェクトを立ち上げてすぐ行動に移すことも大切だが継続して成果を出すにはPDCAサイクルを回すこと さらにその場その場で臨機応変に物事に対応するためにはOODAの能力が必要 それは健康やスポーツも同様である	●津波サミットで英語で発表済み海外の方にも好評 ●Positive Diverse Chance Adventure まさに探究の根本だと思います(もちろん一般的なPDCAも大切です) ExcitementをHoney Bee達がambassador/Messengerになって色々なところに花を咲かせてくれるといいね	●はちみつと食中毒 ●なぜ蜂蜜を赤ちゃんに与えられないのか？ ●絵本と子育て ●乳幼児の食生活 ●世代を超えて様々なイベントや活動を行うことはそれぞれの自己有用感の向上に繋がる ●地域の人との絆がまちづくりだけで無くお互いを励まし合う存在になり日々の活力につながる	●PDCA→Pしっかりサイクルを回している ●次のみつばち(人的資源=後継者)の育成 ●最短経路の検討

⑦能登のみんなを音楽で元気づけるには？【飯田高校】

自分たちで楽器を演奏し作曲しました 作曲家 詩人 プロの演奏者の協力を得て曲を完成させました 3月に県立音楽堂でコンサートを行います

国語	地歴	数学	理科	保体・芸術	外国語	家庭・養護	商業・情報
●日本人の耳に残る心地よい音←決まっていたよね(あいみょんのマリ－ゴールド) ●歌詞・詩の世界に浸る 朗読（尾崎世界観さん） ●明治～現代の言葉の背景を知る	●言語と文化 ●地域調査（歌詞に盛り込む地域の魅力） ●青年期（自己実現・社会との関わり） ●日本が強い「コンテンツ産業」について考える	●音階を周期関数として考える ●ギターの弦と音の高さ ●音階と指数対数関数の関係	●楽器は倍音を含むものが音色が豊かになり良い	●メロディー・歌×ダンス ●リトミック ●創作ダンス ●復興の思いを込める ●スポーツで成果を出すためにはメンタルトレーニングは必須だといわれている その中でメインとなるのがイメージトレーニングである - 人間は右脳のイメージどおりの行動をする生き物だからである 音楽を聴きながらイメージトレーニングすることで良いイメージをつくりやすい	●外国のひとと能登の人がいっしょに歌える歌があるといいですねジョンレノンの「イマジン」のような ●お気に入りの風景を英語で描写する ●よく海外の曲を翻訳した曲を聴くと元の文とかなり違った表現や単語を使っているなと思います ●できあがった曲を海外向けに英訳してみたら怪語の勉強にもなっておもしろいし飯田をよりアピールできると思います	●元気な状態とは？ ●健康WHO定義 ●住まいと採光 ●サーカディアンリズム ●音楽は心拍数の安定や副交感神経の活性化によってストレスを緩和することができる ●自ら作詞作曲することで自身が落ち着く風景やセロトニンが出そうな音を見つけることも心の安定になりそう	●商品開発は在庫の心配があるが音楽や楽曲には在庫がない在庫の心配のない商品は素晴らしい ●演奏会も同時性（サービスの消費の性質）のため在庫が余らない ●曲を降ろし音楽会を開催して交流人口を増やす

⑧能登健康増進プロジェクト～スポーツでのとげんき！～【能登高校】

震災前と同じようにスポーツをしたい こどもたちとの交流イベントのほかソフトテニスやバレーボールイベントも行いました

国語	地歴	数学	理科	保体・芸術	外国語	家庭・養護	商業・情報
●オリンピックやプロなどの娯楽を超えたスポーツ論や政治との関わりを学ぶ ●大手デパートやスポーツ教室の広告を比較してどんな情報が必要なのかを考察し人を集める広告作りをする	●地域調査（震災による公共施設の被災） ●青年期（自己実現・社会との関わり） ●人口問題（少子高齢化） ●様々なスポーツの発祥地を調べその歴史や風土を学ぶ ●様々な国の自然環境が人にどのように影響しているかスポーツを通して学ぶ	●2 択のアンケートから得られる結果の ●スポーツで健康になったのか？もともと元気な人がスポーツで元気になったのか？相関関係と因果関係の違い ●アンケート結果の仮説検定	●運動により、エンドルフィン、アドレナリン、成長ホルモンなどが出るのでとても有意義な取り組みです	●環境が整わない中でどのように運動習慣を定着させるか ●イベントを支える広場 ●震災後運動量が現象し肥満など体重や身長に変化があるのか？ ●運動が苦手な人にどのように参加してもらうか ●幅広い年齢層やスポーツをする壁をなくすことで多くの人に参加してもらえて素晴らしい ●スポーツを通した PDCA サイクルの学びは今後の生活や人生に活かされる ●子どもだけでなく高齢者ゝいろんな年代に合ったものを企画することもまちづくりに大きく関わると感じた ●スポーツの勝ちとは何なのか？勝敗を競うことはもちろんルールとしてとっても大切な観点だがそれだけでは負けたときに勝ちを失いやすい スポーツをすることでどのような能力が身につく人間としてどう成長するのか この答えの無い問いに自分なりに根拠を持って答え出す能力がこれからの時代には必要不可欠である	●「日本は健康寿命が長い」「日本人の肥満率は低い」ということを耳にします ●運動している立などのデータ比較をしたり外国人向けのジムが日本にあったりするのかわかりやすくすると能登に住む外国人にも運動の機会を与えられると思います ●Recreation を Create することで参加した人たちが楽しくなる ●Revenge したのもよかったね	●住まいの役割・空間の使い方 ●子どもとの関わり方 ●運動習慣と食事 ●健康増進と維持の違い ●体型と運動量 ●肥満とやせ ●自分達でスポーツができるイベントを開催することはどんな運動が身体に影響を与えるのかを考えるきっかけになったと思う	●STPを行い各ターゲットに適切なプロモーションをしていた ●ニーズを先取りPDCAサイクルを回していた ●成長マトリクスにおいて市場開拓の手法をとるべき ●皆ができるとおなじくらい皆ができないには価値がある

⑨能登町のお店を活性化させるためには【能登高校】

能登町のお店の活性化に取り組みました 校内の購買に出店してもらい知名度を上げます 購買の仕組みに工夫を加え持続可能性を探ります

国語	地歴	数学	理科	保体・芸術	外国語	家庭・養護	商業・情報
●近代社会について述べた評論を読み、資本主義社会の基本を学び、資本主義社会の一員としての実感を得る	●地域調査（都市の再開発） ●需要と共有（市場価格の仕組み） ●マージン ●産業の種類 ●能登町は珠洲市よりも人口減少が緩やかその要因をまちづくり（中心地機能）などの視点から考える	●店の利用頻度や商品価格などを変数として人が賑わうようにする方法をスプレッドシートと関数を用いて考える ●販売に出店した際の売り上げの推定（さらに様々な店をよぶことができる） ●作図や縮尺を用いて地図を作る	●お店で使われる硬貨の成分は500円 Cu, Ni, Zn 100円 Cu, Ni 5円 Cu Zn	●持続可能な社会にするために ●SNS利用時の注意点 ●SNSの安全性 ●食品販売機に捕食・栄養になるものを入れる ●少子高齢化社会における若者・高校生の意見や言葉はとても貴重、若者受けが良く、高齢者にとっても親しみやすいものであれば尚よし、健康を気にする高齢者にとっても親しみやすいものであれば支持され続ける。 ●健康寿命や精神疾患の方を調べると他者との関わりや社会とのネットワークが多い人ほど健康であるという結論が出ている ●他者と主体的に関わるシステムを自分自身に定着させることによって健康は保持増進される	●外国の人へ能登リゾートというか「能登でゆっくり過ごそう」というのは強いメッセージになりそう ●学校に購買があるのは世界的に見ると珍しいそうです。地域の方でお店に行くのが難しい人（外国人含む）も学校で買えるシステムに知ってもらえると共に売り上げアップになると思います ●お店との Collaboration（Co=共）によりお店も学校もHappyになる方法を模索したのがよかった その効果が拡がることを期待しています	●地産地消 ●三日月ベーカリーへオリジナルメニューの提案 ●フードマイレージ ●地元の食文化 ●調理実習 ●能登町食材とコラボ（ブルーベリーパウンドケーキなど） ●購買は生徒にとって身近で購入しやすいメリットがあるため食育にもつながることができそう	●購買のおつり問題は割り印による「おつり券」なる小切手のようなものの発行で解決可能 簿記では同じ資産です 例）500円払って300円のパンおつり200円はチケット 後日おつり券200円と現金100円で300円のパンが買える 需要創造もできる ●地元商店とコラボ ●SNSで販促

⑩地域デザイン～仕事～【能登高校】

能登町「仕事図鑑」を作りました 地元どんな仕事があるか知ってもらいます 現代の篤重「能登細見」です 中学校や行政にも配布します

国語	地歴	数学	理科	保体・芸術	外国語	家庭・養護	商業・情報
●仕事図鑑の作成→辞書まで ●小説「舟を編む」を用いて文学を仕事とする職業を紹介する ●文字の編集 ●校閲「校閲ガール」 ●推敲（漢文が原義） ●漢文（故事成語）の紹介	●地域調査（地元の企業調べ） ●人口問題（少子高齢化） ●産業の種類 ●都市の再開発 ●情報化の進展 ●市場の仕組み ●青年期（しゃかいとの関わり） ●人口流出や人口動向に結びつけて学ぶ	●職業別にグループ化する最良の方法を関数を使って考える ●能登町の仕事の全て「すべてのxについての証明」と「あるxについての証明」 ●部分集合「C」と「=」「今回の調査」C「実際にある能登町の仕事」なので逆の包含を満たして=にするためには？ ●売り上げ予想をたてる	●オンラインワークで使われるインターネットの光ファイバーはガラスでできていて光の屈折と反射が応用されている	●ワークライフバランスをとるためには ●本当の意味での働き方改革とは？ ●労災、はたらきがい、給料 ●労働環境 ●テレワーク ●ワークライフバランスがとれる仕事や町づくりが健康にとって大切なこと ●若者だからできる仕事ややりがい特徴をまとめて興味を持つことが大切 ●若者も能登に定着させて健康な町へ！ ●仕事と職業の違い 仕事とは働く目的であり、その仕事を具現化したものが職業である どんな職業に就きたいのか？の前に働くことによって何を達成したいのか？例）人を笑顔にしたい（仕事）そのために教師になった（職業）	●Iターン、女性起業家、外国人の仕事など切り口がたくさんありそう ●日本のワークスタイルと海外のワークスタイルを比較して海外の人でも働きやすいスタイルの仕事を紹介するサイトを作るとおもしろいと思います。移住の増加にもつながるかもしれません ●テーマがとてもおもしろいと思いました Design→Designerの「見せ方」によって受け取る側の印象も変わります 自分達がよくその内容を知ってその内容をどう魅せるかを考えて続けて	●人生設計 ●ライフステージ ●ライフイベント●ワークライフバランス ●キャリアプラン ●経常収入 ●能登の食文化石川の食文化 ●仕事図鑑を見ることで将来の自分のビジョンが持ちやすくなり心のモチベーション向上に繋がると感じたしモチベーションがあることで毎日の勉強や部活にやる気が出そう	●伝統産業は製品ライフサイクルの衰退期として捉えられる ●リポジショニングが必要 ●差別化や多角化を検討 11代大樋長左衛門（年雄）を参考にただ模倣可能なのもっと個性を ●職業に関するイベント開催 ●オンライン版

⑪輪島の「楽しい」をつくる【輪島高校】

若者の声が届きにくい被災現場において世代を超えて本音を言い合える「未成年の主張」を開催し思いを伝える場を創出しました

国語	地歴	数学	理科	保体・芸術	外国語	家庭・養護	商業・情報
●マララさんの国連スピーチなど社会への訴えや意見文 ●現代時事とからめる ●被弾協 ●個人の発言が世界を変えるその力がある ●ジャンル別「環境」「平和」「経済」「政治」「ジェンダー」	●青年期(自己実現、社会との関わり) ●選択制夫婦別姓 ●都市の機能と再開発 ●世界機構のO E C Dの活動について学ぶ ●O E C Dに加盟することの役割を認識する	●本屋をつくるために必要なコストを関数を使って考える ●主張することと楽しいがどれだけつながっているか数字にすることで説得力を持たせる ●未成年の主張で使う屋上の高さは三角関数を使って計算することができる ●実施後にアンケートをとり本当に楽しんできているのか評価する		●マニュアル作成 ●いごこちのいい空間「ヒュッグ」 ●心の安らぐ場 ●働き方の考えを変える ●楽しいという感情はどこからやってくるのか？それは脳幹にある扁桃核が決めている 自分のアイデンティティ（人格）をつくる上でも感情のコントロール法を理解することで人生そのものが決まる スポーツなどあらゆる分野で成果を出すためにも重要である	●先日O E C Dで英語で主張済み ●世界の問題に目を向けてもいいかも ●「ヒュッグ」について英語で伝える ●前回英語の主張もありおもしろかったと聞きました。英語の主張をもっと増やすと勉強になってよいと思います ●Next Generationに引き継ぐ、とても良いと思いましたGenerate（産み出す）＝ゼロから1をつくるのはとても大変だけど1から2にするのも同じくらい大変だと思います Generate したものをdevelop させる方法をぜひ	●S D G s ●ハンドメイド手芸品の制作 ●夫婦別姓 ●家庭法 ●婚姻 ●「楽しい」という気持ちは自分が健康かどうかノ判断のひとつである 今は震災の影響で「できる」ことが少ないが徐々に増やし輪島に「楽しい」と思える出来事が増やすことは鬱などの心の不健康も改善することができる	●開催することが成功ではないはずその後の評価→改善を

⑫震災を超えて響く花火の音～花火復興プロジェクト～【輪島高校】

クラファンで資金調達し花火大会を実施し住民に元気になってもらいました 次の企画「イルミネーション」を準備中です

国語	地歴	数学	理科	保体・芸術	外国語	家庭・養護	商業・情報
●序・破・急のリズム ●日本（東洋）と西洋の美意識の比較（鹿威し⇄噴水） ●無情をキーワードにして「方丈記」「徒然草」「平家物語」世阿弥、本居宣長などを通して日本人の価値観を知る	●伝統産業（花火作りのさかんな地域） ●花火の歴史（いつごろ？火薬と加賀藩） ●マスメディアの機能 ●都市の再開発 ●金融教育 ●株式会社の仕組み ●資金調達方法 ●火薬の原料地を調べ工場立地などの考察する	●花火打ち上げによる影響がどれほどの範囲に及ぶのかを三角関数を用いて考える ●クラウドファンディングの支援額 ●平均値・中央値などのデータの分析	●花火が見えたり聞こえたりする限界はどのくらいか？ ●花火の圧力は 2 ～ 10MPa もありガソリンエンジンの圧力と同等である	●もしイベント中に倒れる人がいたら？ ●応急処置 ●A E Dの設置 ●災害対策 ●生きがいとは、生命が保障されれば自然と湧いてくる欲求である それがマズローの5段階欲求である 人間胚間の欲求が満たされると次の高次元の欲求が生まれる 今の自分の欲求を満たすためにどうすればいいかを理解することでストアーズ宇は軽減できる	●日本の花火にはいろいろな形や色がありその一つひとつに意味があるとテレビで見ました。英語で firework 花火はあくまで爆発なのに Bomb でないのは日本ならではの情趣だと思います ●花火を上げながら込められた意味を英語で説明したり、簡易花火づくり体験などができたらより花火について知ってもらえます ●Firework:work=作品 作品作りを仕事にしている人お金を集めるノウハウを持つ人多くの人が関わってくれましたね	●子どもの遊びと花火 ●ハザードマップ ●防災・減殺教育 ●火の取り扱いと着衣着火 ●災害への備え ●花火は多くの人「わくわく」「ときどき」しながら見ることができる ポジティブな感情が生まれやすく、音は火花の色など認知機能が刺激されると脳内ホルモンが増えてストレスが軽減する	●募金や支援金は費用計上できる ●当期純利益の圧縮→法人税の節税 ●P Lの損失 ●企業との提携 ●S N Sでの発信

⑬海辺で映画を見よう【輪島高校】

海辺にスクリーンを設置し野外映画館を創ります 夕日が沈むとともに上映開始 みんなの心に灯りをともします

国語	地歴	数学	理科	保体・芸術	外国語	家庭・養護	商業・情報
●現実以外の世界観に感情移入する ●映画化やアニメ化された文学作品に込められたメッセージを読み取る	●都市の再開発と機能 ●東南アジアの文化と社会 ●知的財産権の仕組み ●統計資料の作り方と見方 ●主題図の作成 ●需要と供給（市場価格の仕組）タイの生活の様子を、自然を踏まえて弁口する	●収益を上げるための計算や試算 ●観客が何人来るかの推定 ●見やすいスクリーンの湾曲角度や椅子の配置 ●フェルミ推定を使って集客予想を立てる	●光の強さの単位について、映画はft-L、家庭用プロジェクタはルーメンで異なるのは、映画館は暗いという前提があるためである	●浜辺の環境整備 ●砂利の汚染 ●公園の環境整備 ●古着リユース ●ゴミを出さない取り組み ●今後、海辺で行うことがあれば環境保全の目線からゴミ拾いをしたりゴミが残らないようにする必要があると感じた ●「ゴールに達したい」という言葉には肯定が含まれる 言葉を言い切ることでプラスのイメージをつくり行動が肯定化される	●タイでの文化を日本でもという発想が素敵 ●海外の映画を流すとロマンチックでいいなと思います ●英語能力の向上にも良い影響があると思います ●野外に出る → Outdoor Door を出て out する美しい景観を持つ輪島ならではの映画館だと感じた 継続できる方法を見つけて欲しいと思いました	●映画とポップコーン ●映画を見ながら食べたいもの ●子どもの居場所と虐待 ●海辺ではマイナスイオンが満たされ体内の酸素も増えることでリラックス効果が生まれる ●映画によって主人公の気持ちや情景を考えたりすることで自分の考えもまとまり普段の生活で活かすことができそう	●市場調査のない行動や企画ですが iPhone のように消費者ニーズを無視しても受け入れられる事実が素晴らしい ●購買後行動の分析を必ず