



代つ子通信

令和7年11月22日
<第43号>
校長 平塚智康

6年生総合的な学習 山代魅力アッププロジェクト！

11月16日（日）に総湯周辺で開催された「山代力二祭り」において、6年生が総合的な学習の時間に取り組んできた「山代魅力アッププロジェクト」の学習の成果を発表・実践しました。

6年生が取り組んできた「山代魅力アッププロジェクト」の学習は、プロジェクト・ベースド・ラーニング（PBL：課題解決型探究学習）と呼ばれる、文科省が推進するアクティブ・ラーニングの手法を取り入れて実践しました。今日は、6年生のPBLの学習の歩みを紹介します。

<5月>

・まず、子どもたちが課題を見つけます。今回の場合は、自分たちで資料を探したり、まちづくり推進協議会・観光協会・商工会の方々から聞き取りしたりして、山代地区の課題を見つけました。PBLでは、この課題認識・課題作りがその後の活動を左右する重要なカギを握っています。

<6月>

・次に、その課題を解決するためにどうしたらよいのかについてグループで対話的・協働的に考えます。そして、自分たちに何かできることはできないか？山代の魅力をアップできる方法はないかとアイデアの素案を作ります。子どもたちは、その取組を「山代魅力アッププロジェクト」と名付けました。

<7月>

・1学期の終わりに、自分たちの考えたアイデアの素案を、課題作りでお世話になった地域の方々にプレゼンし、意見をもらいます。「これはおもしろいアイデアやね。ぜひやってみて！」、「これはちょっと現実的に難しいのでは？」、「もっとこうしたら？」などの意見をいただきながら、子どもたちは自分たちの考えやアイデアをブラッシュアップしていきます。

・そして、まちづくり推進協議会や観光協会さんのご理解とご協力を得ながら、11月半ばに開催される「山代力二祭り」で、自分たちのプロジェクトを地域の方々に発信することになりました。



<地域の方々から意見をもらう6年生>



<ここを改良したらどうかな？>

<8月>

・子どもたちは何も知りませんが、夏休み中、6年生の先生たちは、力二祭りに向けて、プロジェクトをどのように進めていくか一生懸命考え、計画を練っていました。教師がパッションを持って、おもしろがってやらないと、子どもたちの探究意欲やモチベーションは上がらないし、PBLの学びも深まっていきません。そこが教師の腕の見せ所です。

<9～11月>

・いよいよプロジェクトの具現化。自分たちのアイデアを少しずつ形にしていきます。ここでは、STEAM【STEAM の S はサイエンス(科学)、T はテクノロジー(技術)、E はエンジニアリング(工学・ものづくり)、A はアート(芸術・文芸)、M はマスマティクス(数学)の略】の要素を取り入れながら学習を進めます。交流プラザさくら内にある、ものづくりラボの指導員のサポートも借りて、3D プリンターで自分たちの考えたマスコットやキーホルダーを製作したり、山代の名所を写真に撮ってきてカレンダーを作ったり、AI を駆使して山代温泉のCMソングを作ったりしました。段ボールを利用して作った顔出しパネルはアナログちっくですが、手作り感満載で素敵な仕上がりになりました。また、総湯のお客さんを増やすためのスタンプラリーを考えたグループは、まちづくり推進協議会に企画書を提出し、スタンプラリーの景品として、温泉街のお店で使える商品券をゲットしました。6年生の子どもたちが、一生懸命プロジェクトに取り組む姿を見て、地域の方々も全面的にバックアップしてくださいました。PBL の学びを深めるポイントは、学校の外部の人たちとつながることにあります。

<11月16日：山代力二祭り>

・いよいよ力二祭り本番。お休みの日でもあり、またイベントスペースの関係もあり、残念ながら6年生全員が参加することはできません。グループで話し合って、イベントでプロジェクトを実践する代表者を決めました。

・グループの代表の子たちは、自分たちの学習の足跡を掲示したり、制作物を展示したり、CM ソングを流したり、アンケートやイベントへの参加を呼び掛けたりしました。最初は、小さな声で自信なさげだった子どもたちも、30分もすると、「アンケートへのご協力をお願いしま～す」「イベントに参加しませんか？」と大きな声で積極的に PR。総湯周辺の湯の曲輪に集まつ多くの観光客や地域の人たちに自分たちのプロジェクトをしっかり発信できました。

・そしてなんと・・・子どもたちの作った山代温泉 CM ソングが、観光協会さんの目に留まり、総湯で流されることになりました！子どもたちの学びが、教師の想定を超えていくとはこういうことを言います。また、このような経験が、子どもたちや教師をぐんと成長させていきます。



<観光客に自分たちの考えたイベントを PR>



<おみやげプロジェクトへの投票を呼びかけ>

6年 ○○ ○○

力二祭りでは、オンプロ（温泉プロジェクト）のせんでんをしました。最初は、人に話しかけることが難しくて、あかねさんと人がいるところで紙をくばっていたけど、段々と人にたくさん話しかけられるようになりました。来てくれた人にオンプロを紹介できてよかったです。リハーサルでは簡単にできると思っていたけど、実際はこんなに難しいとわかりました。今まで準備していたことが、来てくれたみなさんに伝わってよかったです。



「BE THE PLAYER」～自分で考え、動く、生み出す、そして社会を変える～…加賀市教育委員会の掲げる学びの改革のスローガンです。6年生の子どもたちは、「山代魅力アッププロジェクト」という課題解決型探究学習（PBL）を通して、答えのない課題に向き合いながら、まさに自分で考え、動き、生み出していますよね。こうした学びの経験を積んだ子どもたちは、山積する日本や世界の様々な課題を自分事としてとらえ、主体的・協働的に解決しようと、PLAYER として人生を歩んでいってくれるのではないかでしょうか。私はそう信じています。