

研究課題	産業高校による ICT を用いた地域の集客促進プロジェクト ～生徒が主体となって考えるこれからの『産業イノベーション』による多角的なアプローチ～
副題	『地域社会への貢献活動を通して、生徒の主体性が発揮されるために、どのような教育環境をデザインしていくか』
キーワード	主体性、自分ごと、地域との関わり、ICT、自分の強み
学校／団体名	東京都立八王子桑志高等学校
所在地	東京都八王子市千人町 4-8-1
ホームページ	<a href="https://hachioji-soushi-h.metro.ed.jp/site/zen/">https://hachioji-soushi-h.metro.ed.jp/site/zen/</a>

## 1 研究の背景

本研究では、多様なスキルや経験をもった生徒たちが中心となるプロジェクト型学習を進める上で、ICT を含む教育環境をどのようにデザインしたかを報告する。

本校は4つの専門分野(デザイン、クラフト、システム情報、ビジネス情報)からなる、日本初の産業科高校である。確かな専門性を身に付けさせ、それをどのように生かすのかを複眼的に考え、産業界で活躍する人材の育成を目指している。2022 年度入学生の教育課程では、教科「産業」の学校設定科目「キャリアデザイン」「産業経営」「産業イノベーション」を設置した。これらの科目では、自分の専門分野以外の他分野のことについても横断的に学ぶことで、自分の強みや活かし方を知り、他分野と連携しながら未知なる課題に協働的に取り組める人材の育成を目的としている。これらの授業では、分野を横断して組まれたグループ内で、与えられた課題・問題に対し、各分野の専門的な知見を持ち寄りながら協議・実践を進めていく。工業的なプロダクトの試作、商業的なマーケティング展開やプレゼンテーション力等、個々の資質を組織(グループ)の中でどのように生かすのかを考えるとともに、これからの産業人としての資質を養う。

プロジェクト型学習において、生徒は、知識やスキルの習得にとどまらず、主体的かつ実践的に活動を創造することを学ことができる。そこで、本研究では、「生徒一人ひとりが主体性を発揮できる教育環境のデザイン」をテーマとして研究に着手した。

## 2 研究の概要

### 2.1. 本校の教育指針と本実践の位置付け

本実践は、本校教育方針に基づき実施した。以下がその方針である。

1. 生徒一人ひとりが「自分らしい生き方」について主体的に「判断・実行」し、未来の産業人として「新しい価値」を創造する姿勢を涵養する。

2. ICT 機器 (Windows surface 一人一台端末) を積極的に活用する。地域社会への貢献活動についてのプロセスの具体的なイメージや個々の意見、互いの制作物(データ/画像/動画等)を共有ネットワーク上でシェアをし、組織的な活動を促す。
3. 2 か年 (2022~2023 年度) に渡る地域社会への貢献活動を通して、生徒の主体性が発揮されるための教育環境のデザインを行い、研究・評価を行っていく。

## 2.2.本実践研究の概要

本研究で取り組んだ実践研究は、東京八王子ビートレインズ集客促進を目的としたプロジェクト型学習 (以下、東京八王子ビートレインズ集客促進プロジェクト) である。東京八王子ビートレインズは八王子市のバスケットボールチームであり、このチームを応援することは地域を活性化させることにつながると考えた。また、試合のイベントづくりには、本校の生徒たちが本校で学んだ知識やスキルを十分に応用、発展できると考えた。

以下、本実践研究の具体的な流れである。

### (1) 東京八王子ビートレインズ集客促進プロジェクト 始動

本研究の実践においては、プロバスケットボールチーム『東京八王子ビートレインズ』(※以降『トレインズ』とする)に協力を仰ぎ、以下のように「トレインズの集客促進を主体とする、地域活性化のための応援プロジェクト」を企画・立案し、実践することとした。

表 1: 本プロジェクト型学習の実践的ゴール

『東京八王子ビートレインズ 集客促進プロジェクト』	
○	本プロジェクトの活動主体を本校 1 年生とする。
○	有志生徒プロジェクトチームを形成する。
○	公式戦プロデュース企画を行う。
<b>対象試合</b>	<b>2023年3月18日 東京八王子ビートレインズ vs 金沢武士団</b>
<b>試合会場</b>	<b>エスフォルタアリーナ八王子(トレインズ本拠地)</b>
<b>集客目標</b>	<b><u>2000名</u></b>
○	地元商店会に協力を依頼し、トレインズを含めた地域全体の活性化をねらう。

有志を募るにあたり「キャリアデザイン」の授業の中で、トレインズスタッフや選手とのミートアップイベントやチームの本拠地である八王子エスフォルタアリーナ見学ツアー、応援グッズ(オリジナルうちわ)制作、公式戦観戦ツアーなどを行ったところ、34名が集客プロジェクトメンバーとして集まった。

表 2:本プロジェクトにおける3つのチーム(2022 年度)

チーム名	主な活動
SNS・広報グループ	<ul style="list-style-type: none"> <li>・SNS(Twitter)で試合やイベントの告知、およびプロジェクトチームの活動進捗報告</li> <li>・チームおよび選手紹介動画の作成、配信</li> <li>・プロデュース試合告知のポスター・チラシの制作、および地域への配布活動。</li> </ul>
チケット・グッズグループ	<ul style="list-style-type: none"> <li>・プロデュース試合チケット図案のデザイン</li> <li>・オリジナルグッズ(うちわ,ステッカー,缶バッジ,選手手形色紙など)のデザイン・発注。</li> <li>・試合会場にてグッズ販売</li> </ul>
ブース・イベントグループ	<ul style="list-style-type: none"> <li>・地元商店会の各店舗を回るスタンプラリーの企画,商店会協力依頼,スタンプ・台紙の制作</li> <li>・試合会場ロビーにおける、応援グッズ(うちわ)制作ブースの設置および運営</li> <li>・本校写真部による作品展示,フォトブースの設置,チェキ撮影サービス</li> <li>・本校吹奏楽部・ダンス部によるハーフタイムショー企画</li> <li>・本校生徒へのアンケート実施。</li> </ul>

## (2) 2022 年度集客活動

プロジェクトメンバー内でどのような集客活動内容を行うのか、話し合った。個々の特技や産業科高校の強みを生かすことを前提にアイデアボードを作成し、生徒の考えを可視化した。ここでの生徒の意見を大別して、プロジェクトチームを表2に示す 3 つのグループに分担して活動することになった。

各グループに 1 人ずつアドバイザーとしてトレインズのスタッフに入っていた。毎週火曜日に来校いただいてミーティングを開き、生徒との情報共有や指導を直接行うこととし、日常的なやり取りには Microsoft Teams を介してオンラインで行うこととした。プロジェクト中の指導体制としては表3に示すように役割を分けた。

プロデュース試合当日の観客動員数は 707 名であった。前日の試合においては 370 名であり、数字上では2倍弱の集客効果があったといえる。生徒もある程度の達成感を得ている様子であったが、目標の 2000 名には届かず、翌年の活動へ課題を残した。

表3:教育環境デザインとして教員および連携先の役割

生徒のサポート	主な役割
教員の役割	校内行事を把握した上でスケジュール管理や、高校生としてどのような姿勢で社会の人と関わるか教員であり社会人としての立場からアドバイス。
トレインズの役割	生徒の活動が『お客様』の来場や購買意欲にどのように繋がり、どのように利益や関連企業(地元商店会)に反映されるのか、社会的な視点からアドバイス。

### (3) 2022年度の反省から2023年度に向けた実践

2022年度の実践の反省を生かして、2023年度では、3グループ編成から2グループ編成へと変えた。グループの役割を固定せず、時期によってやるべきことを臨機応変に変えていくこととした。これにより、大局に立って物事を考えるとともに、2グループ間の相互協議で済むので方針決定の過程がシンプルになる。グループ間のやり取りは Microsoft white board を用いて行い、互いの活動を補完し合いながら効率的な展開を目指すことにした。その中で、2023年度の集客活動は表4の通りである。

2023年度の集客目標も昨年度と同様に2000人に設定した。また、昨年度は「試合当日の集客活動」を主眼としていたが、それよりも「試合当日を迎えるまでにどのような集客活動を行うか」に焦点を当てた。そのために、地元八王子の大型商業施設に協力を頂き、地元企業との新しいつながりができた。また新たに親子連れをターゲットにしたブース編成は多くの親子連れの利用があり、正に生徒がターゲットとした層にうまく訴求できたように思われる。

以上が、本実践研究の概要である。詳細については、添付資料1「2年間の主な活動」を参照することができる。

表4:本プロジェクトにおける2つのチーム(2023年度)

チーム名	主な活動
イベント・広報グループ (主にアナログ的なアプローチ)	<ul style="list-style-type: none"> <li>・地元商店会の各店舗を回るスタンプラリーの企画,商店会協力依頼,スタンプ・台紙の制作</li> <li>・地元商業施設でのシュートイベント</li> <li>・応援グッズ(うちわ,塗り絵)、オリジナルグッズ(ガラスコップ)の作成</li> <li>・チームモチーフである鉄道を生かした集客・広報活動</li> </ul>
SNS・広報グループ (主にデジタル的なアプローチ)	<ul style="list-style-type: none"> <li>・SNS [TikTok, X(旧 Twitter)] で試合やイベントの告知</li> <li>・選手紹介等の宣伝動画作成およびYouTube上での展開</li> <li>・ポスター・チラシの制作、および地域への配布活動。</li> </ul>



### 3. 研究の目的と方法

#### 3.1. 本研究の目的

本研究では、本実践における生徒の質的な変化およびそれを支援する教育環境デザインを明らかにする上で、多様なスキルや経験をもった生徒たちが主体的にプロジェクトを進めるための要素は何か、生徒が主体的にプロジェクト型学習を進める上で、どのような教育環境が必要か、の2つの問いを立て、研究をすすめた。以上のことから、本研究では、次の2つを目的とした研究を行った。

第一に、多様なスキルや経験をもった生徒たちが中心となるプロジェクト型学習のモデルを構築することである。前述したように本校は産業高校の特徴でもあるようにアート、ビジネスなど様々な知識やスキルをもった生徒がいる。本校に限らず、近年児童生徒の多様化が進む中、こうした多様な児童生徒が活躍できるプロジェクト型学習を進めるためのモデル構築は参考になると考えた。

第二に、本実践における教師の役割である。生徒主体のプロジェクト型学習とはいえ、生徒だけで活動を進めてきたわけではなく、さまざまな教師の支援があることはいまでもない。そこで、どのような支援が生徒の質的な学びにつながったかについて分析するためのツールを開発する。

#### 3.2. 本研究の方法

本研究では、上記の目的を明らかにするため、次の2つの方法で研究に取り組んだ。

##### (1) 生徒の学びの変化を捉えるためのデータ収集

本研究では、定例ミーティングなどにおいて、定期的に生徒の学びの実態を把握するために、アンケート調査を行った。その日の活動について100字程度で簡潔にまとめ、Microsoft Formsを用いて集約した。

##### (2) データに基づいた担当教員、トレインズ、専門家との議論

「地域社会への貢献活動を通して、生徒の主体性が発揮されるために、どのような教育環境をデザインしていくか」という問いを軸として、上記(1)のデータや参与観察のデータをもとにしながら、定期的に、担当教員、トレインズ、専門家(明治大学 岸磨貴子氏)と議論をした。その際の議論の記録などは、パナソニック教育財団のウェブページで公開されている(パナソニック教育財団東京都立八王子桑志高等学校 2022-2023年)。

### 4. 分析の結果と考察

本実践研究の結果、多様なスキルや経験をもった生徒たちが中心となるプロジェクト型学習のモデルを構築(4.1)および、生徒主体のプロジェクト型学習における教育環境デザイン(4.2)の2点を研究成果として示すことができた。

#### 4.1 多様なスキルや経験をもった生徒たちが中心となるプロジェクト型学習のモデルを構築

「地域社会への貢献活動を通して、生徒の主体性が発揮されるために、どのような教育環境をデザインしていくか」を提案することである。生徒の主体性が発揮するフェーズには、次の4つがあることがわかった。

1) 自分の強みを『知る』\_\_自分が得意なこと・向いていること

日々の授業などで習得できる知識や技能は、云わば「受動的な学び」によるものである。それらを目標達成するためにはどのように生かすのか、を考えることが主体的な学び・探究活動の第一歩である。

2) 自分の強みを『使う』\_\_自分ができること・できないこと

4つの専門分野をもつことが産業科の強みである。それぞれの分野の生徒が結集し連携することで、目標を達成するための具体的な手立てをあらゆる方面から検討することができる。また、グループ内における自己の役割は個々の専門性によって明確化し、主体的な活動につながる。

3) 自分の強みを『高める』\_\_集団活動の中で自身の強みを伸ばす

活動を進めていくと、新たな問題や課題に気付く。他者との協力のもとにこれらに主体的に取り組むことで、他者の役割を知り、それを自己の役割に還元することができる。また現状で足りないものにも気づかせ、自分の強みを高めるための主体的な学びをさらに促す。

4) 自分の強みを共有する\_\_他者への発表/共有を通して、自分の強みを他者と分かち合う

活動報告会などグループ間での協議を通して、目標は階層化される。(プロジェクトチーム全体の目標、グループの目標、それらを達成するための自己の目標)

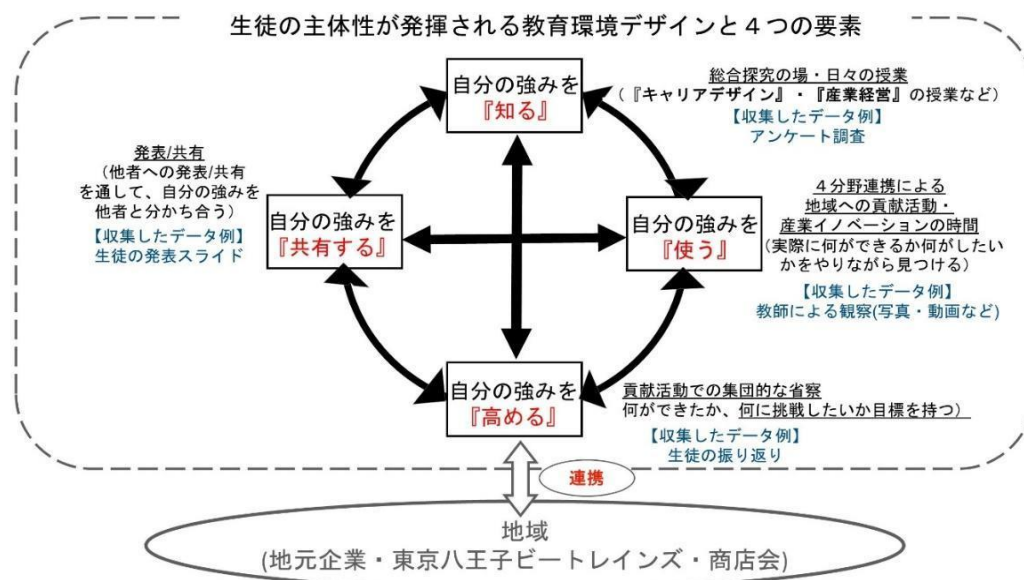


図1: 多様なスキルや経験をもった生徒たちが中心となるプロジェクト型学習のモデル

1~4の各段階は決して一步通行ではなく、活動中の生徒の気づきや主体性によって、有機的に行きかうものである。この教育環境においては、教師は極力「正答」を与えるような指導をせず、生徒の求めに応じて必要最小限の助言と課題設定を行う。グループにおける当初目標は、活動の進行とともに常に見直し、必要に応じて適宜アップデートする。

## 4.2 生徒主体のプロジェクト型学習における教育環境デザイン

5.1.1に示したモデルに基づく本実践研究を通して、生徒の質的な変化を報告し、その質的な変化を促した教育環境デザインについて報告する。

生徒の質的な変化に関して、担当した教員の議論から次の3点にまとめることができる。

- ・主体性にはアップダウンがあり、上がる要因と下がる要因がある。
- ・主体性が変化する要因は他者との相互関係であり、教員によるものだけでは限らない。
- ・定期的なアンケート調査等による定点の観測だけでは見えないところがある。

次に、このような質的な変化を促した教育環境を明らかにするため、本研究では図2に示す分析シートを開発した。この分析シートは、生徒の主体性を「感情」を軸として分析するものである。図2の分析シートを本研究では「感情線グラフ」と名付けた。生徒自身の振り返りを通して、生徒が主体的に取り組めた時、取り組めなかった時を記述してもらい、そのきっかけとなる要因を生徒自身に分析させる。

図2は、実際に生徒の学びを観察してきた教師らの目線で作成したものである。生徒が主体的に取り組んできた時、そうでなかったときを、研究メンバー収集したデータに基づいて分析した。その



図2: 生徒の質的な変化を促す教育環境デザインの分析シート

結果以下の3点が明らかになった。第一に、活動が順調に進んでいる時でも、主体性が高い時と低い時があることである。これは、活動が円滑に進んでいることと、生徒の主体性には相関がないことを示している。次に、他者のグラフを見ることで、それらとの相関関係に気づくことができることである。これは、生徒だけではなく、活動に関わった大人も作成することで教育環境の見直しができることがわかった。最後に、グラフを作成することそのものが探究活動の評価となることである。従来の活動は、生徒の知識・スキルを定量的に計ってきたが、これにより質的な変化をみることができるとわかった。

2024年4月以降、この分析シートを当事者である生徒自身に作成してもらっている。まず作業の取り掛かりで、生徒も時間が経つにつれ、プロジェクトに取り組んでいた際の細かいことは忘れてしまうものである。しかしながら毎回細かいメモを取らせるといったことは、全体の活動についてはまだしも、教員の関わっていないアンオフィシャルな場(生徒の個々の活動)ではそのようなことは徹底できない。さらに、こちらが徹底・管理したとしても、それはそれで生徒の主体的性が失われることに繋がってしまう。

このことから記録として把握している活動の概要(※添付資料1)を1枚のプリントとして生徒に渡すとともに、教員が撮影した写真や動画など(※主として添付資料2)をデータベース化したもの、それぞれを生徒が自由に参照しつつ、本プロジェクトが開始した時から、終了するまでの時系列をX軸とし、そのプロセスにおいて、自分の主体性が発揮できたか/できなかったかをY軸として、活動を振り返ってもらうこととした。また感情線グラフ自体はエクセルシートにて自動的出力されるものを作成するなど、どの生徒でも比較的に簡単にかつ、統一性のあるフォーマットでのアウトプットを出来るようにした。具体的な作成方法については表5の通りである。

加えて、生徒が記述した内容に関する実際の活動の観察記録もデータとした。具体的には、パナソニック教育財団の専門家が記録したもの、教師らがカメラで撮影したものがある。また、生徒の学習状況の確認のために実施したアンケートや振り返りなども分析結果を考察するデータとした。

表5:感情線グラフ作成フロー

フロー	主な活動内容
① 昨年の活動の振り返り (付箋)	活動報告や自分でとったメモや記録写真などを参考に昨年度の自分の活動を振り返り、付箋に記入する。
② 感情線グラフの作成 (手描き)	感情線グラフの用紙に、①で作成したコメント付箋を貼り付け、その時の主体性度合を考えて点を打っていく。
③ データの入力 (一人一台端末)	一人一台端末から、excel ファイルを開き、入力シート-作成したグラフ上の点の日付・活動内容(任意)・コメント・主体性度合(-10~10の整数値)を入力。感情線グラフは自動生成される。
④ コメントの位置調整 ・写真の追加	コメントがすべて表示されるようにレイアウトの調整を行う。コメントの調整が終わったら、写真フォルダからその時を振り返ることができる写真を探し、シートに貼り付ける

この Excel シートで感情線グラフを作成することにより、各々の生徒間でも時系列が揃い、どの時期にどのような活動を行っていたか、また何を感じていた、他者からどのような影響を受けたかが比較することが出来、生徒たちの環境要因を見た人が読み取れる評価物になると考えた。実際に生徒が完成させた感情線グラフを、ある程度収集するには、活動全体を振り返ることから今暫く時間が必要であるが、ある程度の数が揃えば環境要因を分類し、分析することが出来るであろう。

## 5. 今後の展望・課題

本研究では、生徒の主体性を養うためにどのような教育環境が必要かについて実践を通して検討してきた。生徒の成長のプロセスをモデル化できた(図1)と同時に、その促進要因、阻害要因を明らかにするため、引き続きデータの分析が必要であるものの、そのための分析の枠組みを(図2)をかたちにすることができた。図2に示す感情線グラフは直感的に生徒の内面にある感情の動きのみならず、活動に関わった他者のものと比較することで周囲を取り巻く環境についても明らかにすることができる。生徒たちにとってどんな要因が主体性を高めたり、または下げたりする要因だったのかについて、自己省察および対話を通じた相互考察ができる。つまり、活動に参加した当事者(生徒)自身が振り返りを通して自己評価に繋げることができる。明らかに、そのプロセスや要因において教育環境としての ICT は重要な役割を担った。本研究知見は、地域と連携したプロジェクト型学習を実施する他校において、教師の役割、教育環境デザイン、地域との関わりなど、ICT を活用しながら生み出す新たな教育のかたちとして、また、主体性といったこれまで十分に評価されてこなかった側面を捉えるツールの開発ができた点で意義のある研究であったといえる。

パナソニック教育財団による特別研究指定校としての研究実践を進めて改めて感じたことは、生徒同士のコミュニケーション、制作や企画の具現化、感情線の作成と記録は正に ICT 機器がなければ成しえないものであり、これらのツールを教育環境に最適化することで、これまでにない新たな教育活動の広がりをもたせることができるものである。

本研究を通して、教員側もまた、このような新しい教育実践において、生徒をどのように観察し評価するのかについても捉え直す必要があることがわかった。本校では引き続き、本取り組みを発展させ、生徒の主体性を養うと共に、産業科である本校ならではの新しい価値を創造できる人材の育成に、教員一同全力を注いでいく所存である。

## 6. おわりに

今回の研究に関してパナソニック教育財団の専門家である明治大学国際日本学部 岸磨貴子教授には、暖かく研究を見守って頂くと共に、様々な観点からアドバイスを授かった。本校の取組をどのような観点から考察して、研究として昇華していくべきか、教員一同ご指導頂きましたこと、心から感謝申し上げます。また研究初期から本実践研究を見守り、校内外様々な支援体制にご尽力頂いていたところ、本年初めに急逝された本校前校長である柴崎 聡己先生のご冥福をお祈りすると共に、心より感謝を申し上げて、成果報告の締めくくりとしたい。

以上

## 2年間の主な活動

### 令和4年度(2022-2023)

日時	活動概要	活動内容
7月7日(木)	[八王子ビートルズ × 都立八王子桑志 ミートアップイベント]	地元プロバスケットボールチームと生徒が出会うイベント。チーム広報担当者から、活動にかける想いや、理念を説明。選手のパフォーマンスも行った。後に生徒が自身が生かせる特技、集客促進に向けてどのようなことができるかについて、Formsのアンケート機能にて回収。
9月14日(水)	[八王子ビートルズ アリーナツアー①]	ABC組対象。チームの本拠地である八王子エスフォルタアリーナを訪問し、広報担当者から、試合当日の会場内のスタッフ業務について、説明をうける
9月21日(水)	[八王子ビートルズ アリーナツアー②]	DEF組対象。チームの本拠地である八王子エスフォルタアリーナを訪問し、広報担当者から、試合当日の会場内のスタッフ業務について、説明をうける
10月5日(水)	[八王子ビートルズ 応援うちわ作成①]	ビートルズ開幕戦観戦に向けて、応援うちわを作成。ベースとなるうちわに、配布されたチームの選手やマスコットキャラクターが載っているシートを用い、色塗り・デコレーションをして自由に作成を行った。
10月12日(水)	[八王子ビートルズ 応援うちわ作成②]	ビートルズ開幕戦観戦に向けて、応援うちわを作成。ベースとなるうちわに、配布されたチームの選手やマスコットキャラクターが載っているシートを用い、色塗り・デコレーションをして自由に作成を行った。
10月23日(日)	[ビートルズ試合観戦]	1年全体でビートルズのホームゲーム(於 日本工学院八王子)を観戦。作成したうちわを手に応援に臨んだ。試合はトレインズが勝利!
11月2日(水)	[開幕戦振り返り(6・7限)]	先日のホームゲーム観戦の振り返り動画を見た後に、プロジェクトメンバー募集の呼びかけ。その後大会議室にて計30名を超える有志が集まった。その場にてトレインズ坂本さんからメンバーへ活動に向けた考え方や目標を伝える。
11月8日(火)	[第1回ミーティング - グループ編成]	メンバー間の自己紹介とTeamsグループ参加方法。サーフェス(一人一台端末)を用いてWhite boardを共有しながら自分たちのやりたいことを書き込む(投稿する)。様々なアイデアが出て皆で互いの提案した活動について質問などをし合っていた。 →[①SNS・広報 ②チケット・グッズ ③ブース・イベント]の3グループ分け
11月15日(火)	[第2回ミーティング - グループ協議]	今後の集客応援Pについての活動方針など打ち合わせ。前回生徒がアイデア出しをした活動について、トレインズ側から実施可能かどうかのチェックなど。
11月22日(火)	[第3回ミーティング - 活動方針発表会]	トレインズさんと協議後、前回のアイデアを基に方針を固め、スライドを作成。今後の活動方針についての発表活動を実施。その後他グループへの質問などに基づいて話し合いを促した。
12月6日(火)	[第4回ミーティング - 活動方針発表会]	前回挙げた質問や問題点などを洗い出し、修正をした活動方針についての発表活動を実施。生徒間やトレインズ側からも多くの質問や提案などが挙がった。
12月7日(水)	[動画班撮影 (於エスフォルタアリーナ)]	高橋選手、John選手、石川選手へのインタビューなどを撮影
12月23日(金)	[第5回ミーティング - 2022年最後の発表会]	これまでに挙げた提案や改善点など盛り込み、最終的に確定した活動方針についての発表活動を実施。3回目の発表ということもあり、中身詰まった発表が多かった。
1月17日(火)	[第6回ミーティング]	グループ毎に活動計画具体化と進捗状況の確認。活動をホワイトボードに書き出し共有。
1月23日(月)	[第7回ミーティング]	グループ毎に活動計画具体化と進捗状況の確認。活動をホワイトボードに書き出し共有。最後にトレインズ担当者3名から話し合いの総括。
1月29日(火)	[有志参加メンバー、トレインズ試合 お手伝い(於エスフォルタアリーナ)]	生徒3名が参加。グッズ販売や入場・消毒のお手伝いを行う。
1月31日(火)	[第8回ミーティング]	1月29日、有志お手伝いの様子を全体に共有。グループ毎に活動計画具体化と進捗状況の確認。活動をホワイトボードに書き出し共有。イベント班/動画班→各部活への出演依頼及び撮影打ち合わせを行う。
2月7日(火)	[第9回ミーティング]	グループ毎に活動計画具体化と進捗状況の確認。活動をホワイトボードに書き出し共有。最後にトレインズ広報担当者3名から話し合いの総括。生徒2名がインタビューを受ける。
2月14日(月)	[第10回ミーティング]	グループ毎に活動計画具体化と進捗状況の確認。活動をホワイトボードに書き出し共有。
2月17日(土) 18日(日)	[有志参加メンバー、トレインズ試合のお手伝い (於エスフォルタアリーナ)]	生徒2名が参加。入場・消毒のお手伝いを行う。
2月20日(月)	[広報ポスター配布活動 (西八王子駅周辺)]	西八王子駅周辺の商店会でポスター配布活動。
2月24日(金)~	[スタンプラリー協力依頼活動 (狭間駅周辺) ※メディア取材あり]	狭間駅周辺の商店会でスタンプラリー協力をお願い。
2月27日(月)	[スタンプラリー協力依頼活動 (狭間駅周辺)]	狭間駅周辺の商店会でスタンプラリー協力をお願い。
3月6日(日)	[ラジオ・インタビュー収録]	生徒3名が参加。プロジェクトの取り組みを3つのグループ代表者がラジオにて説明。
3月16日(木)	[スタンプラリー協力依頼活動 (狭間駅周辺)]	狭間駅周辺の商店会でスタンプラリー協力をお願いを行う
3月17日(木)	[直前準備]	試合前日、メンバー総動員で遅くまで準備。 (→ 入場特典チケット制作、グッズの仕分け・数量確認、フォトブース作成、搬入準備等)
3月18日(木)	[東京八王子ビートルズ vs 金沢武士団 ホームゲーム(桑志プロデュース試合)]	試合当日 ①SNS・広報 → 入場・販売の手伝い ②チケット・グッズ → 入場特典手渡し、グッズ販売 ③ブース・イベント → ダンス部・吹奏楽部参加イベントの司会 フォトブース運営 うちわ制作ブース運営

## 2年間の主な活動

### 令和5年度(2023-2024)

日時	活動概要	活動内容
7月10日(月)	[八王子ビートルズ×都立八王子桑志 ミートアップイベント]	(昨年と同様)地元元プロバスケットボールチームと生徒が出会うイベント。チーム広報担当者から、活動にかける想いや、理念を説明。選手のパフォーマンスも行った。後に生徒が自身が生かせるような特技、集客促進に向けてどのようなことができるかについて、Formsのアンケート機能にて回収。
10月1日(日)	[ビートルズ桑高祭参加]	本校(八王子桑志高校)文化祭の会場中庭にて、ビートルズが来校され生徒や来場者向けにシューティングイベントを行う。生徒を中心に多くの人が参加され盛況であった。
10月4日(水)	[うちわ作成(CD I・II)]	文化祭片付け後に1・2年生合同で、応援グッズであるうちわの作成(ベースに装飾など)を行う。両学年A-F組で生徒を半分に分けて、1・2年生がそれぞれ交換し合うことで、先輩・後輩が混ざり合って交流を取りながら作業を進める場とした。尚、昨年行った時よりも、短い時間で様々な凝った作品が出来上がり教員側も驚いていた。
10月22日(日)	[ビートルズ試合観戦]	1・2年全体でビートルズのホームゲーム(於 日本工学院八王子)を観戦。前回作成したうちわを手にして両学年ともに応援に臨んだ。試合はトレインズが勝利し、生徒も見ごたえのある試合であったと思われる。本校生徒が観戦したことも手伝い、当日の同会場での観客動員数が過去一番(1500人越え)を記録。
10月25日(水)	[1年生有志メンバー募集]	1学年全体集会後に5~10分程度時間を貰い、先日のホームゲーム観戦の振り返り動画を見た後に、プロジェクトメンバー募集の呼びかけ。計20名の有志が集まり、その場にてトレインズ常田さんからメンバーへの活動に向けた考え方や目標を伝える。
10月27日(金)	[第1回ミーティング]	Teamsのグループ参加方法やメンバー間の自己紹介。サーフェス(一人一台端末)を用いてWhite boardを共有しながら自分たちのやりたいことを書き込む(投稿する)。様々なアイデアが出て互いの提案した活動について質問などをし合っていた。
11月7日(火)	[ビートルズとの打ち合わせ]	今後の集客応援PRについての活動方針など打ち合わせ。前回は生徒がアイデアを出した活動について、トレインズ側から実施可能かどうかのチェックとグループの分け方など。昨年度の反省からチケット・グッズはグループとして独立させるのではなく、イベント・広報として集客活動全般をまとめたグループとした。もう一つはSNS・メディアとしてデジタルでのアプローチ全般と設定。
11月9日(木)	[第2回ミーティング-グループ編成]	活動内容立案・グループ編成 →①イベント・ブース ②SNS・メディアの2グループ分け
11月14日(火)	[第3回ミーティング-グループ協議]	グループ毎の活動計画具体化
11月21日(火)	[第4回ミーティング-グループ協議]	グループ毎の活動計画具体化
12月11日(木)	[第5回ミーティング]	進捗報告など
12月14日(木)	[第6回ミーティング]	進捗報告など
12月19日(火)	[第7回ミーティング-活動方針発表会]	2023年最後の全体会、来年に向けて進捗報告会(プレゼン)を行った。
1月9日(火)	[第8回ミーティング] ※メディア取材あり	本年最初の全体会として前回までのグループ別活動計画具体化と進捗状況を確認。これからの活動をホワイトボードに書き出し共有。生徒らがインタビューを受ける。
1月13日(土)	[有志メンバートレインズ試合にてブース運営 (於八王子エスフォルタアリーナ)]	生徒5名が参加。試合会場にて『トレインズデー』として電車関連の展示が並び日に、生徒らが趣味であるNゲージ(鉄道模型)を持ち寄り展示を行った。走行・展示の電車は在来線のものに加えて、今回のために作成したチームモーターの特別車両のものを用意、多くの来場者に興味を持って貰える場となった。ブース来場者には今回の本校コラボ企画をPR。
1月17日(水)	[第9回ミーティング]	1月13日の有志ブース運営の様子を全体に共有。グループ毎に活動計画具体化と進捗状況の確認。SNS・メディア班は全員で、動画編集担当の生徒からレクチャーを受け、簡易動画の制作を行った。
1月24日(水)	[第10回ミーティング-活動方針発表会]	グループ毎に活動計画具体化と進捗状況の確認。ビートルズ担当者とは相談の上、納期やグッズ発注数の絞り出しを行う。今後の課題などをホワイトボードに書き出し代表生徒が発表を行い共有。最後にトレインズさんから話し合いの総括。
1月27日(土)	[地元であるショッピングモール(高尾)にて 集客PRイベントの打ち合わせ]	代表生徒2名が参加。3月16日(土)に実施予定の生徒企画PRイベントとスタンプラリー協力を施設担当者に提案。施設での設置・運営を快諾頂いた。また本イベントの打ち合わせに際して、担当者側から生徒の勉強にもなるため、直接メールでやりとりしてみてもどうか、と提案を受ける。
1月30日(火)	[イベント・広報班スタンプラリー協力依頼活動 (狭間駅周辺)]	生徒4名が参加。狭間駅周辺の商店会でラーメン屋等の飲食店を回りスタンプラリー協力依頼を行う。
1月31日(水)	[第11回ミーティング]	グループ毎に活動計画具体化と進捗状況の確認。グッズデザイン担当者決定。
2月07日(水)	[第12回ミーティング]	各自作業、進捗報告など
2月14日(水)	[第13回ミーティング]	各自作業、進捗報告など
2月19日(月)	[第14回ミーティング]	各自作業、進捗報告など
2月20日(火)	[スタンプラリー協力依頼活動(狭間駅周辺)]	狭間駅周辺の商店会でスタンプラリー協力をお願い。
2月21日(水)	[動画班撮影(於エスフォルタアリーナ)]	選手へのインタビュー&バスケット部の対決などを撮影
2月22日(木)	[スタンプラリー協力依頼活動(狭間駅周辺)]	狭間駅周辺の商店会でスタンプラリー協力をお願い。
2月24日(金)~	[広報ポスター配布活動(西八王子&狭間駅周辺)]	JR西八王子&京王線狭間周辺の商店会でポスター配布活動。
2月27日(水)	[動画班撮影(於エスフォルタアリーナ)]	選手へのインタビュー&バスケット部の対決などを撮影
2月28日(水)	[スタンプラリー台作成]	スタンプラリーにて使用する台を木工作業にて作成。
2月29日(木)	[スタンプラリー台作成]	スタンプラリーにて使用する台を木工作業にて作成。
3月01日(金)	[スタンプラリー関連一式を地元ショッピング モール&商店会へ搬入]	イベント・広報班のスタンプラリー関連グッズが搬入予定日直前に急ピッチで作業を行った。どうにか予定日に台紙・スタンプ台・ブースを搬入することが出来た。
3月16日(土)	[八王子市高尾の商業施設にて試合前PRイベント]	13時から17時まで応援うちわ(塗り絵)作成ワークショップ、「八王子ビートルズ」のバブルックビューイング、シュートゲーム、トレインズ応援列車模型の走行展示などを行った。
3月21日(金)	[JR八王子駅前にて試合のためのチラシ配布]	JR八王子駅構内にて、翌日から2日間に渡って行われるビートルズのホームゲームPRのためのチラシ配布、宣伝活動(ビートルズとJRとの協同企画に本校生徒が参加)。
3月22日(金) 23日(土)	[東京八王子ビートルズホームゲーム (於八王子エスフォルタアリーナ)]	八王子市民デー=八王子市の協力を得て開催。特別企画として当日は2階席無料で観覧可能。本校生徒は応援うちわ(塗り絵)作成ワークショップ、スタンプラリー景品交換、トレインズ応援列車模型走行・展示などを行った。



活動の様子



↑ミーティングイベントでの様子(於本校体育館)



↑本校バスケットボール部も参加



↑うちわ制作に臨む生徒たち(1&2年生同時に制作)



↑うちわを手に応援する本校生徒  
トレインズ試合観戦の様子 →





↑制作グッズを検討するプロジェクトメンバー



↑企画のプレゼンを行う生徒



↑応援プロジェクトメンバーとトレインズ担当者打ち合わせの様子(2年生同席)



↑地元の商店街にポスター配布を行う生徒たち



↑地元商業にてイベントを展開(電車模型の展示)

↑ICT 機器を用いて資料づくりを行った



↑トレインズ側と生徒での活発な議論



↑商業施設の担当者へ生徒から企画提案





↑試合当日も多くの人で賑わった(左:うちわ作成イベント/右:スタンプラリー景品交換)



↑ポスターのデザイン作業



↑デザイン分野の教員がサポート



↑クラフト分野の教員から指導を受けてスタンプ台を作成



→  
制作したポスター



→  
制作した動画

