

新潟市で学ぼう SDGs！～SDGs 達成に寄与する体験型プログラム～  
ワークシート（花街文化とは何か）

【調べ学習で参考になるサイト】

内容	情報元
新潟古町芸妓	<a href="https://www.niigata-cci.or.jp/geigi">https://www.niigata-cci.or.jp/geigi</a> 
新潟芸妓と料亭文化	<a href="https://n-story.jp/topic/19/page1">https://n-story.jp/topic/19/page1</a> 
地方都市における芸妓文化の現状と課題	<a href="https://www.jstage.jst.go.jp/article/jasess/36/0/36_73/_pdf">https://www.jstage.jst.go.jp/article/jasess/36/0/36_73/_pdf</a> 

○一日目

< 「視察」 で得られた情報・感じたこと >

【メモ】

【ディスカッションのメモ】

## ○2 日目

&lt;花街文化、古町芸妓への理解を深める&gt;

【メモ】

&lt;化粧、着付けなどのレクチャー&gt;

【メモ】

【ディスカッションのメモ】

## ○3 日目

## &lt; 古町の街歩き &gt;

【メモ】

## &lt; 日本舞踊、お座敷遊びの体験 &gt;

【メモ】

**【アイデア発想について】**

アイデア発想の前に、3日間の体験プログラムで得られた情報（芸妓の実際）を、皆さんがこのプログラムに参加するまでに感じていた芸妓のイメージと比較しながら、整理してみましょう。

芸妓に対するイメージ	芸妓の実際



チームメンバーと共有してみましょう。

**【ディスカッションのメモ】**

書き出した芸妓のイメージと実際を参照しながら、どの内容が最もギャップがあったでしょうか。要は、実際を知って最も驚いた内容や興味が惹かれた内容です。このギャップを基に、それを様々な人に知ってもらう方法を考えてみましょう。芸妓の新たな側面を、多くの人に知ってもらうことで、芸妓に関心を持つ人が増えていくはずですよ。

<最もギャップがあった情報>

芸妓の新しい側面を知ってもらう方法を考えるにあたっては、その側面を「誰に」「何を」「どうやって」伝えるのか、を設定し、具体的に考えてみましょう。

<誰に>

<何を>

<どうやって>

<具体的なアイデア>

○4 日目



<プレゼンに対するフィードバックや他チームの発表>

【メモ】



新潟市で学ぼう SDGs！～SDGs 達成に寄与する体験型プログラム～  
ワークシート（新潟市と踊りの関係性）

【調べ学習で参考になるサイト】

内容	情報元
踊りの伝統について	<a href="https://n-story.jp/topic/66/page1">https://n-story.jp/topic/66/page1</a> 
にいがた総おどり	<a href="https://www.soh-odori.net/">https://www.soh-odori.net/</a> 

○一日目

< 「視察」 で得られた情報・感じたこと >

【メモ】

【ディスカッションのメモ】

## ○2 日目

## &lt;新潟市歴史博物館みなとぴあ&gt;

【メモ】

## &lt;柳都振興&gt;

【メモ】

【ディスカッションのメモ】

## ○3 日目

&lt;新潟市の郷土芸能に理解を深める&gt;

【メモ】

&lt;りゅーとぴあ (noism) &gt;

【メモ】

○4 日目

【プレゼンに対するフィードバックのメモ】

## ワークシートの使い方

### □ワークシートの構成

対応する段階	共通	テーマ毎
事前学習	・ チームビルディング ・ 仮説検証 ・ 体験プログラムの準備	・ 参考となるサイト URL
プログラム中		・ ディスカッションメモ
事後学習	・ 仮説検証 ・ 今後の進め方	

### □ワークシートの使い方

ワークシートを「総合的な学習の時間」等で使用する際の単元計画（案）は以下のとおりです。

#### 1. 対象学年：

高校1年生-高校2年生

#### 2. 単元名：

体験プログラムを軸とした仮説検証プロセスの学習

#### 3. 単元の目標

(1) 主体的に学ぶ態度を育成する。【関心・意欲・態度】
(2) 自ら調べた情報に基づいて、仮説を設定する。【情報活用力・課題設定力】
(3) 設定した仮説を検体験プログラムにおけるインタビューや体験を通じて、検証し、新たな仮説を練り上げる。【課題設定力・論理的思考力】
(4) 情報の集め方、調べ方、まとめ方、報告や発表、討論の仕方等の学び方、考え方を身に付ける。【情報活用力・表現力・論理的思考力】
(5) 学んだ仮説検証のプロセスを普段の生活等と関連付けて考える。【関心・意欲・態度】

#### 4. 単元の評価基準

評価基準 評価の観点	学習過程における評価基準及び評価方法		
	事前学習	体験プログラム	事後学習
ア. 関心・意欲・態度	関心を持ち、積極的に取り組むことができる。【ワークシート・行動観察】	意欲的に仮説検証に取り組むことができる。【ワークシート・行動観察】	学んだことと普段の生活とを関連させて、自己の活動を振り返り、考察することができる。【ワークシート・行動観察】
イ. 情報活用力	仮説設定に必要な情報を適切に収集し、必要な銃砲を取捨選択できる。【ワークシート・行動観察】	仮説検証に必要な情報を収集したり、適切に情報を組み合わせたりして、活用することができる。【ワークシート・行動観察】	収集した情報をまとめ、活用することができる。【発表原稿・ワークシート】
ウ. 課題設定力	問題意識を明確にし、仮説をチームで決定することができる。【ワークシート・行動観察】	仮説検証プロセスを理解し、適切な方法でインタビューを行う、仮説を検証できる。【ワークシート・行動観察】	体験プログラムで得た情報から新たな仮説を立てる等、収集した情報を活用できる。【発表原稿・ワークシート】
エ. 論理的思考力	問題の所在や構造を明らかにすることができる。【ワークシート】	多角的な視点で仮説検証を行う。【ワークシート】	仮説検証を繰り返し、行い、より良い仮説の設定を継続的に行うことができる。【ワークシート・行動観察】
オ. 表現力	問題点を明らかにし、仮説設定やその設定理由を明確に表現できる。【ワークシート】	インタビューやチームでのディスカッション等で自分の考えを的確に伝えることができる。【ワークシート・行動観察】 各体験プログラムで指定された表現の意味を理解し、表現できる。【行動観察】	得られた情報の妥当性を吟味し、考えたことをわかりやすく相手に伝えることができる。【発表原稿・ワークシート・行動観察】



□単元の学習指導計画

回	課程	学習内容	ねらい
1	事前学習	○キックオフ パンフレットの読み込み等を通じて、本体験プログラムの目的および、全体の進め方について理解する。仮説検証プロセスをチームで行うこと、体験プログラムの各テーマ内容（プログラムや表現方法等）について理解する。	体験プログラムに関心を持ち、学習の見通しを持つ。
2		○チームビルディング 自身の興味関心から、5つのプログラムから1つを選択し、チームを組成する。そのチームがうまく機能するように、ワークシートを使用して、チームビルディングを行う。	○チームで取り組むプログラムであることを認識し、チームが機能するための方法を実践する。
3		○仮説検証プロセス① ワークシートを用いて、仮説検証プロセスについて理解する。「①現状調査」として調べ学習を行う際に留意すべきポイントについて理解する。	○仮説検証プロセスの一連を理解し、どんな目的で、何を、どの段階で行うかを理解する。  ○チームの意見を交換し合い、適切な仮説設定を行う。
4		○仮説検証プロセス② 「(ア)情報の信頼性」、「(イ)情報の多様性」に配慮して、体験プログラムのテーマ内容に応じた調べ学習を行う。	
5		○仮説検証プロセス③ 得られた情報を基に、「②分析」を行い、チームで検証する仮説を設定する。	
6		○体験プログラムの準備 体験プログラムの準備として、プログラム内容の再確認や事務連絡等を行うことと併せて、仮説に基づきインタビューの質問項目をまとめる。	○体験プログラムの流れを確認する。  ○インタビューが効果的に実施できるよう準備を行う。
7	体験プログラム	○体験プログラムの実施	○体験プログラムを通じて、新潟市の人々とつながる。
8	事後学習	○ふりかえり 体験プログラムで学んだこと、得られた情報をチームで取りまとめ、振り返りを行う。	○体験プログラムを通じて学んだことや得た情報を共有する。
9		○仮説検証プロセス④ 改めて、仮説検証プロセスの全体像を思い出し、体験プログラムを通じて得た情報や考えたことを「①分析」する。	○仮説検証プロセスに基づいて、新たな仮説を導き、今後のアクションを明確にする。
10		○仮説検証プロセス⑤ 分析した内容を踏まえて、新たな仮説設定とそれらを検証する方法について、検討し、今後のアクションを明確にする。	

□対応するワークシート等

回	使用するワークシート等	対応する箇所
1	・パンフレット	
	・ワークシート（事前・共通）	P.1
2	・ワークシート（事前・共通）	P.2-P.4
3	・ワークシート（事前・共通）	P.5-P.9
4	・ワークシート（事前_プログラム中）	P.1（参考 URL）
5	・ワークシート（事前・共通）	P10-P.13
6	・パンフレット	
	・ワークシート（事前・共通）	P.14
7	・ワークシート（事前_プログラム中）	
8	・ワークシート（事前_プログラム中）	※記載した内容を活用。
9	・ワークシート（事後・共通）	P.1-3
10	・ワークシート（事後・共通）	P.4

新潟市で学ぼう SDGs！～SDGs 達成に寄与する体験型プログラム～  
ワークシート（水と共に暮らす）

【調べ学習で参考になるサイト】

内容	情報元
漏の定義	<a href="http://www.niigata-satokata.com/learn/teigi/">http://www.niigata-satokata.com/learn/teigi/</a> 
漏の記憶	<a href="http://www.niigata-satokata.com/memory/">http://www.niigata-satokata.com/memory/</a> 
水の都の魅力	<a href="https://skywardplus.jal.co.jp/ad_niigata_water/">https://skywardplus.jal.co.jp/ad_niigata_water/</a> 

【ストーリーブックについて】

ストーリーブックとは、ブックレット形式で、特定のものの価値をストーリーで伝えるものです。最近では、企業の採用活動にストーリーブックが活用されています。まずは、企業のストーリーブックの事例を見てみましょう。



株式会社ウェルカムの会社案内<sup>1</sup>

<sup>1</sup> 参照：株式会社ウェルカム (<https://prdx.co.jp/creative/welcome-recruitebook/>)

株式会社ウェルカムは、DEAN & DELUCA、GEORGE'S、CIBONE、TODAY'S SPECIAL など、食とデザインのふたつを軸にしたブランド運営や、コンサルティングなどさまざまな事業を展開しています。ストーリーブックの制作にあたっては、「理念から伝えること」とのことで、感情が揺さぶられる文章と写真が記載されています。



株式会社ウェルカムのストーリーブックをチームのメンバーと見ながら、何が良いかを挙げ、参考になるポイントを考えましょう。

<ストーリーブックの良かった点、参考にできる点>

【メモ】

上記以外にも、様々なストーリーブックを調査し、チームで作成したいストーリーブックのイメージを膨らませましょう。

○一日目

< 「視察」で得られた情報・感じたこと >

【メモ】

【ディスカッションのメモ】

## ○2 日目

&lt; 潟と人の関係について理解を深める &gt;

【メモ】

&lt; 潟体験 &gt;

【メモ】

【ディスカッションのメモ】

## ○3 日目

&lt; 浜と人の関係について理解を深める &gt;

【メモ】

&lt; 浜体験 &gt;

【メモ】



## 【ストーリーブックの作り方】

ストーリーブックは、以下のプロセスで制作します。

### ①コンセプトを決定する。

ストーリーブックのコンセプトを策定しましょう。まずは、新潟市の潟や浜の体験プログラムを踏まえて、潟や浜にはどのような良さがあったのか、それを誰に伝えたいのかを考えましょう。

【潟や浜の良さ】

【誰に伝えたいか】

次に、ストーリーブックのコンセプトを決めましょう。例えば、潟の美しさを伝えるために「夕方」に着目し、【潟の夕方】というコンセプト、または潟で暮らす人々やその生活に着目したり、道具に着目したりすることができるでしょう。チームで、潟や浜のどの部分に着目するのかを決定しましょう。

【コンセプト】

最後に、コンセプトに基づいてストーリーブックを制作します。コンセプトに見合った写真を選定し、全体的な構成を考えましょう。撮影した写真の順番を変えたり、ストーリーを伝えるための必要最低限の文章を加えたりします。その際、初めに考えた「誰に伝えたいのか」を意識しながら、出来上がったストーリーブックを見直して、修正してみましょう。他のチームのメンバー等から、意見をもらうことも重要です。

○4 日目

【プレゼンに対するフィードバックのメモ】

新潟市で学ぼう SDGs！～SDGs 達成に寄与する体験型プログラム～  
ワークシート（田園型都市の交通）

【調べ学習で参考になるサイト】

内容	情報元
新潟都市圏ビジョン	<a href="https://www.city.niigata.lg.jp/smph/shisei/gaiyo/gaikaku/seireishi/san-koshiro/toshiken/index.html">https://www.city.niigata.lg.jp/smph/shisei/gaiyo/gaikaku/seireishi/san-koshiro/toshiken/index.html</a> 
新潟港の歴史	<a href="https://www.city.niigata.lg.jp/smph/kurashi/doro/port/rekisi.html">https://www.city.niigata.lg.jp/smph/kurashi/doro/port/rekisi.html</a> 
鉄道の歴史	<a href="https://www.city.niigata.lg.jp/smph/akiha/about/kankou/rail/rekishi/rekisi.html">https://www.city.niigata.lg.jp/smph/akiha/about/kankou/rail/rekishi/rekisi.html</a> 
新潟空港の概要	<a href="https://www.city.niigata.lg.jp/kurashi/doro/airport/about-airport/gaiyo.html">https://www.city.niigata.lg.jp/kurashi/doro/airport/about-airport/gaiyo.html</a> 

○一日目

< 「視察」 で得られた情報・感じたこと >

【メモ】

【ディスカッションのメモ】

## ○2 日目

&lt;新潟市歴史博物館みなとぴあ&gt;

【メモ】

&lt;新津鉄道資料館&gt;

【メモ】

&lt;新潟港（佐渡汽船/ 新日本海フェリー）&gt;

【メモ】

【ディスカッションのメモ】

## ○3 日目

## &lt;新潟交通&gt;

【メモ】

## &lt;新潟空港&gt;

【メモ】

## &lt;タクシー&gt;

【メモ】

【ディスカッションのメモ】



○4 日目

<プレゼンに対するフィードバックや他チームの発表>

【メモ】

新潟市で学ぼう SDGs！～SDGs 達成に寄与する体験型プログラム～  
ワークシート（農村の食文化と日本の味）

【調べ学習で参考になるサイト】

内容	情報元
和食文化の保護・継承に向けた事業の紹介	<a href="https://www.maff.go.jp/j/keikaku/syokubunka/culture/">https://www.maff.go.jp/j/keikaku/syokubunka/culture/</a> 
うちの郷土料理（新潟県）	<a href="https://www.maff.go.jp/j/keikaku/syokubunka/k_ryouri/search_menu/area/niigata.html">https://www.maff.go.jp/j/keikaku/syokubunka/k_ryouri/search_menu/area/niigata.html</a> 
新潟市における農村の風景	<a href="https://niigata-noson.jp/">https://niigata-noson.jp/</a> 

○一日目

< 「視察」 で得られた情報・感じたこと >

【メモ】

【ディスカッションのメモ】

## ○2 日目

## &lt; 炊飯体験 &gt;

【メモ】

## &lt; 農村文化体験 &gt;

【メモ】

## &lt; 炊飯した米の試食（昼食） &gt;

【メモ】

## &lt; 潟漁視察・体験 &gt;

【メモ】

【ディスカッションのメモ】

## ○3 日目

## &lt;新潟漁協のレクチャー&gt;

【メモ】

## &lt;鮮魚店のレクチャー&gt;

【メモ】

<食育・花育センター>

【メモ】

<古町商店街への買い出し>

【メモ】

○4 日目

<プレゼンに対するフィードバックや他チームの発表>

【メモ】