

サキドリ研究校事業計画 概要

主体的・対話的で深い学びとアントレプレナーシップ教育の実践

ビジョン：次世代を生き抜く「力」への変換プロセス

現代の課題にアプローチし、自らアイデアを実現できる生徒を育てます。

追求する課題（アプローチ）



①アントレプレナーシップ
教育の視点導入



②生成AI等を活用した
生徒の「対話力」の向上



③地域や大学等との
教育機関との連携

育てたい力（アウトプット）



創造力：アイデアを生み出す力



協働力：仲間と力を合わせる力



行動力：アイデアを実現する力



精神力：リスクに立ち向かう力

時間の再設計：実践のための「余白」の創出

既存の枠組みを見直し、生徒が探究・実践に打ち込める「余白」を創出します。

Step 1 抽出

国	数	社
理	英	体
	総	

Step 2 集約

-5
-5
-5
-5
-5

$-5\text{時間} \times 7\text{教科} = \text{計 } 35\text{時間}$

Step 3 実装

裁量の時間

毎週 月曜日
6時間目に固定配置

既存の7教科から授業時間を
再編（各教科 -5時間）

GIGAスクール構想の展開や授業改善により、学びの質を維持しながら、生徒が探究や実践に打ち込める物理的な「余白」を生み出します。

授業スタイルのアップデート：講義型からの脱却

生徒の興味関心を喚起し、「受動」から「主体・対話」へ移行します。

【脱却】これまでの講義型授業

- 一方向的な知識の伝達
- 受け身の学習姿勢



【実現】新しい学びのスタイル

- ✓ 主体的、対話的で深い学びの実現
- ✓ GIGAスクール構想の展開
(デジタル環境のフル活用)
- ✓ 生徒の興味関心を喚起する
継続的な授業改善

行動変容のステップ：生徒が「コト」を起こすまでのプロセス

「知る」から「動く」へ。体験と実践を通じた成長サイクルを回します。



Step 1: 発見する（好きを見つける）

- ・自分の「好き」を見つけられる体験の提供
- ・自分の「好き」を他者に語る体験



Step 2: 学び取る（対話と吸収）

- ・先輩や社会人から直接学ぶ体験
- ・対話力向上に向けた取組（ホワイトボードミーティングの手法、AIの活用等）



Step 3: 行動する（コトを起こす）

- ・生活や地域の課題解決をめざす実践力向上に向けた取組
- ・自らのアイデアを形にする活動の実践

校内推進体制：運営と研究のハイブリッド・チーム

事業の「運営・広報」と、授業の「研究・開発」を両輪で進めるチーム編成。

【統括】

研修主任：

／ メンター：

サキドリ研究推進チーム（運営・管理・広報）

メンバー：

- ・ 年間計画の作成、進捗管理と授業内容の検討・精査
- ・ 外部講師の専任検討、派遣依頼等の管理
- ・ 研究の外部広報、保護者・地域住民への周知
- ・ 研究全体の「成果の確認」と「課題の検討」

メンターチーム（研究・授業デザイン）

メンバー：

- ・ 「追求する課題」「育てたい力」に関する研究
- ・ 課題と育成する力を意識した「授業構想」の研究
- ・ 課題解決や目的実現に関する外部講師の研究

外部サポートネットワーク：専門家による多角的な支援

各分野の第一線で活躍する専門家・機関が、多角的に事業をバックアップします。

①および②の方については、了承が得られたいお名前を載せていただきます。

※その他新たにご協力いただける方が決まりしだい更新していく予定です。

① 対話力の向上

氏

② アントレプレナーシップ教育

氏

氏

サキドリ研究校

③ キャリア教育

神山つなぐ公社

④ 教員研修

氏

徳島県教育委員会教職員課人材育成コーディネーター

全体像：コトを起こす力を育む

すべてのリソースと連携が、「コトを起こす力」を持つ生徒の育成へ繋がります。

【成果 (Impact)】

「創造力」「協働力」「行動力」「精神力」を備え、自らコトを起こす生徒の輩出

【実践 (Action)】

講義型からの脱却、GIGA/AIの活用、好きの発見と地域課題の解決プロセス

【環境 (Environment)】

7教科の再編により生み出された「35時間の裁量の時間」という物理的余白

【基盤 (Foundation)】

校内推進チームと外部専門家ネットワークによる強固なハイブリッド支援体制

学校、地域、大学、そして専門家が一体となり、生徒の「好き」を未来の「力」へと変換する新しい教育モデルを実装します。