

2025 年度

学校名 延岡市立北川中学校

対象学年 第3学年

① 学習指導案

プログラム	No.07 「看板からまちの風景を考える」
単元名 (全6時間)	北川町看板プロジェクト
学習のねらい	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 北川町の自然・歴史・文化・観光資源を調べ、看板にまとめることで、ふるさとについての理解と愛着を深める。</li> <li>○ ユネスコスクールの一員として、地域資源を未来につなげることの意義を考え、持続可能な社会づくりに主体的に関わる態度を養う。</li> </ul>
学習内容	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 北川町の観光資源を知り、看板を立てる場所や内容について調べる。</li> <li>2 集めた観光地の情報を整理し、看板にふさわしい場所を4つに絞る。</li> <li>3 伝えたい内容を文章やイラストで表現する方法を考える。</li> <li>4 実際に看板のデザインを作成し、見やすさやわかりやすさを工夫する。</li> <li>5 完成した看板を発表し、学習をふり返って地域の魅力を再確認する。</li> </ol>
参考資料 準備品 実施場所等	<p>のべおかユネスコエコパークエリアマップ、北川湿原ガイドブック</p> <p>クロームブック</p> <p>教室、地域</p>



学習の流れ






時間	学習活動	教師の支援・留意点	評価
1	・北川町の魅力を再発見し、看板の目的を知る	<ul style="list-style-type: none"> <li>○看板制作が観光客増加と地域貢献につながることを伝え、意欲を高める。</li> <li>○北川町の資源がユネスコエコパークとして価値があることを意識させる。</li> </ul>	【主体的に学習に取り組む態度】 北川町の資源を未来へつなぐ意義を考え、主体的に調べようとしている。
1	・看板設置場所の候補を選定し、魅力を整理する	<ul style="list-style-type: none"> <li>○「なぜそこに看板が必要か」を、現在の課題も含めて具体的に考えさせる。</li> <li>○ICT 機器(クロームブック)の操作を支援する。</li> </ul>	【思考・判断・表現】 地域の魅力を多角的に分析し、看板設置の必要性を論理的に説明している。
1	・情報を共有し、設置場所を4つに絞り込む	<ul style="list-style-type: none"> <li>○4 グループそれぞれの担当場所が重複しないよう調整し、合意形成を促す。</li> <li>○紙にまとめる作業を通じて、グループの意見を可視化させる。</li> </ul>	【思考・判断・表現】 他者の意見を尊重し、看板の目的(PR 効果)に沿った適切な場所を選択できている。
1	・看板のデザイン設計(構成案作成)	<ul style="list-style-type: none"> <li>○スタンド看板やデジタルサイネージの例を提示し、視認性の</li> </ul>	【知識・技能】 伝えたい内容を、文章やイラスト

		重要性を気づかせる。 ○具体的なイラストの使用を助言する。	トを用いて効果的に構成しようとしている。
1	・看板デザインの制作とブラッシュアップ	○配色や文字の大きさ、写真の配置など、ユニバーサルデザインの視点を持たせる。	【知識・技能】 見やすさやわかりやすさを工夫し、地域の魅力を引き出すデザインを完成させている。
1	・完成した看板の発表と学習の振り返り	○ユネスコスクールの一員として、自分たちの活動がどう持続可能な社会づくりに貢献するかを総括する。 ○互いの看板の良さを認め合う雰囲気を作る。	【知識・理解】 活動を通じて郷土への理解を深め、愛着を深めることができている。

## ② 事業実施報告書詳細

学校名 北川中学校

時間数	場所	概要	活動記録（写真）	対象者の反応
2	教室	○北川町の自然、歴史、文化、観光資源などの「地域の魅力」を再発見し、看板制作を通じた地域貢献の目的を学習する。  ○エコパークマップ等を活用し、看板でPRすべき候補地を個人で検討してロイロノートにまとめる。		「身近な自然がユネスコエコパークとして価値があることを知り、誇らしく感じた」といった前向きな反応が見られた。
1	教室	○4つのグループに分かれ、各自の案を共有・協議する。  ○地域の魅力を最も効果的に発信できる場所を4か所に絞り込む。		自分の推す観光地の魅力を熱心に説明し、グループ内で合意形成を図る活発な対話が行われた。

<p>2</p>	<p>教室</p>	<p>○手書きによる看板デザインを制作する。</p> <p>○画用紙を用い、配色や文字の形、イラストの配置を工夫して、観光客に伝わる「一点もの」のデザインを作成する。</p>	  	<p>「どうすれば北川の良さが一目で伝わるか」を考え、配色や文字の大きさを試行錯誤する姿が見られた。</p>
<p>1</p>	<p>教室</p>	<p>○完成した手書き看板の発表会を行う。作成時のこだわりや込めた想いを説明し、活動を振り返ってユネスコスクールとしての自覚を深める。</p>	 	<p>「自分たちの活動で北川を訪れる人を増やしたい」という主体的な意欲の変化が見られた。</p>

【実際設置した案内看板】



### ③ 実施内容について

#### (1) 実施にあたり工夫した点

生徒の手書きによる創意工夫と熱量を最大限に活かしつつ、社会実装（公共看板としての設置）を可能にするため、生成AIを補完的に活用してデザインを洗練させた。

授業内の課題で終わらせず、実際に業者へ発注し、形に残る成果物を作成することで、生徒の地域貢献への実感を高めた。

#### (2) 実施にあたり苦労した点

手書き原案の「良さ（メッセージ性）」を維持しながら、生成AIを用いてどのように視認性の高いプロ仕様のデザインへ調整するかというプロセスに留意した。

観光客に一瞬で魅力を伝えるため、多くの情報から何を削り、何を強調するかという取舍選択を支援した。

#### (3) 生徒の反応

「本物を見に行ったら本当に綺麗だった。たくさんの人に温泉に入りに来てほしい」といった、地域の魅力に感動し、それを広めたいという当事者意識が強く育った。

「花をたくさん描いて寂しくないようにした」「飛んでいるようなキタル（北川中のキャラクター）を2匹描いた」など、自由な発想で「おもてなし」を表現する楽しさを味わっていた。

「自分が行きたいと思えるデザインにできた」という振り返りから、自分本位ではない「伝わるデザイン」の重要性を学んだ様子が見られた。

#### 【生徒の感想】

○私は看板作成をして実際に書いてみたけれど神社の形や色などを考えるのが難しかったです。みんなとアイデアを出し合いながらやって楽しかったです。

○看板作成をしたけど、相手にどうすれば伝わるのかが難しかったです。僕は明るい色を使うことを意識しました。この看板を見て観光客に伝わるといいです。

#### (4) 担当教諭及び担当外教諭の変化

手書きの教育的価値と生成AIの利便性を組み合わせることで、生徒の創造性を社会に繋げる新しい学びのモデルを構築できた。

実際に形になる喜びを生徒と共有することで、教職員の間でも「地域をフィールドにした学び」への意欲がさらに高まった。

#### (5) 今後の課題と取り組み（児童の思考過程と指導内容との関連付けから、留意すべき事項等）

生徒の手書き原案を生成AIで洗練させ、実際に業者へ発注を行い、4か所の案内看板を設置した。

今回、設置場所の交渉や業者との細かな調整は教職員が行ったが、今後はこれらの実社会とのやり取り（交渉・依頼・調整）までを生徒が主導できるような仕組みを検討したい。そうすることで、より多角的な視点から「社会を動かす力」を養う、さらに深い探究活動へと発展させることができると考えている。