

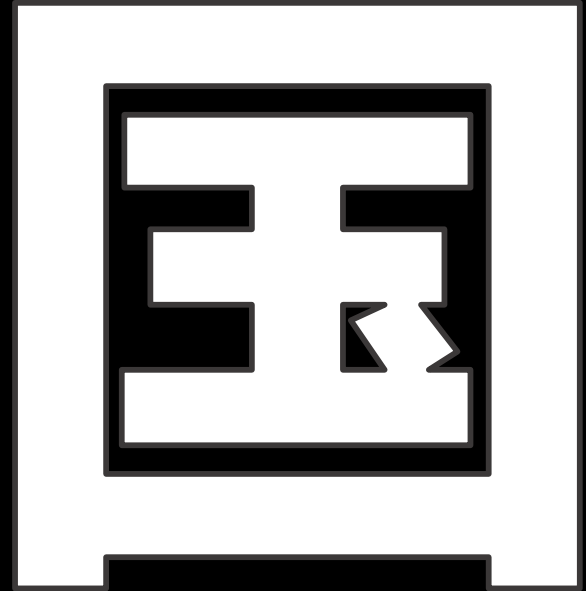
令和

12月

14日

六年度

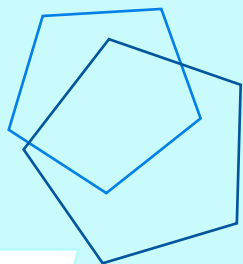
第三回



プロジェクト

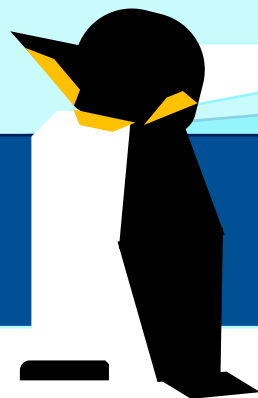
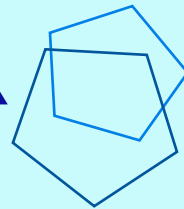
京都市立
堀川高等学校

頭を柔らかくするゲーム



ICE

BREAK



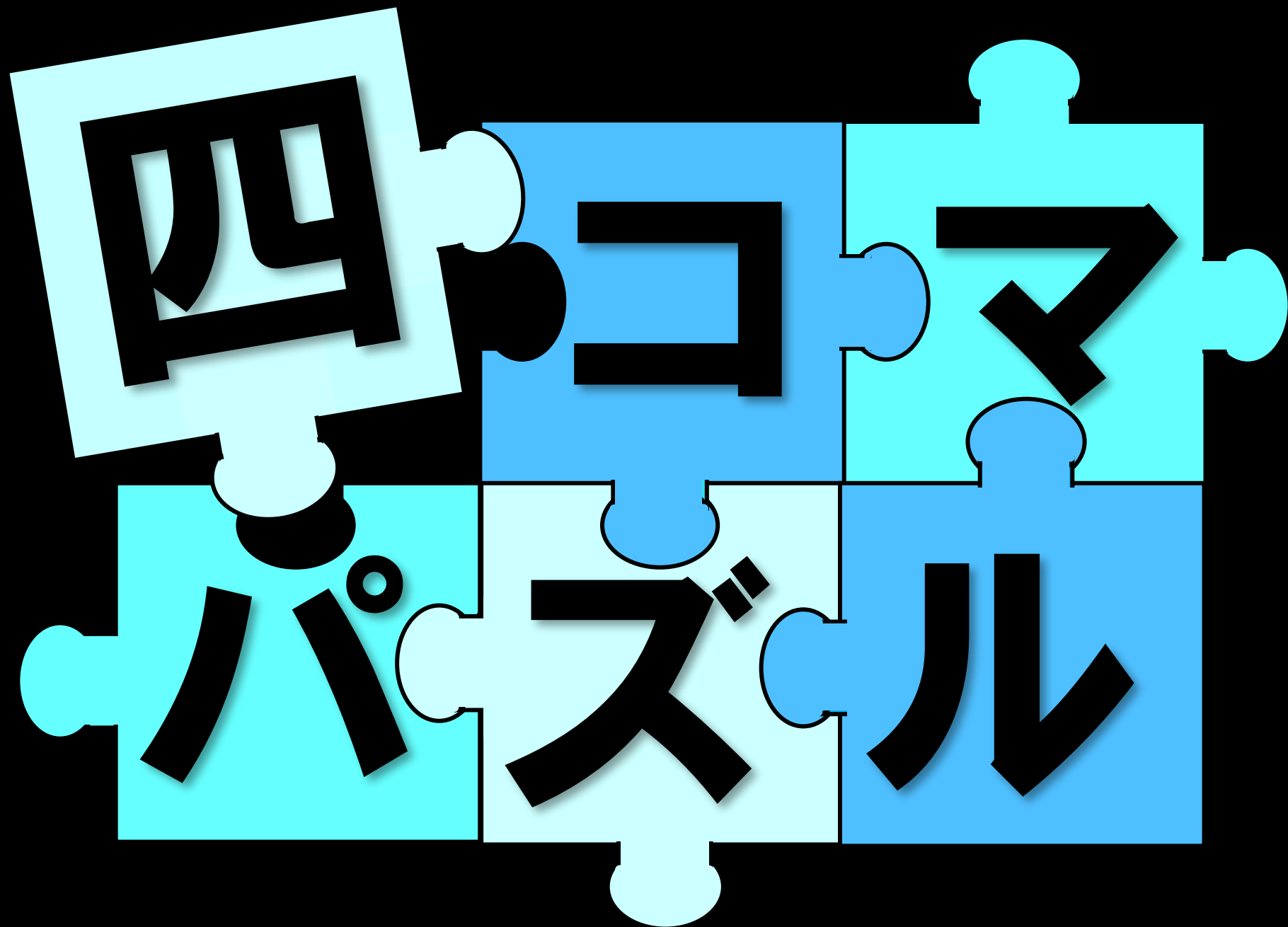
アイスブレイクとは...

お互いに緊張した状況下でも

コミュニケーションを

円滑に

進めるための準備



四コマパズル

バラバラに渡された

四コマ漫画のコマを

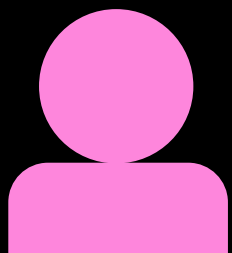
言葉による説明で

元の順番に並び替える

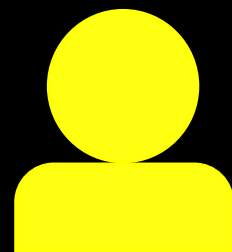
Rule

Rule1

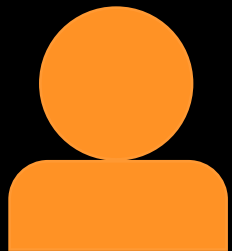
1人1人に四コマ漫画の
一コマが配られる



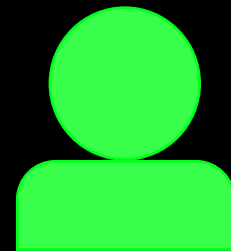
PANEL



PANEL



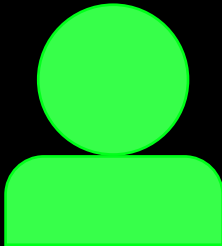
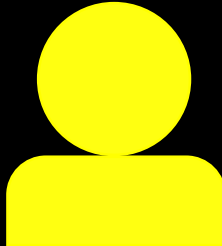
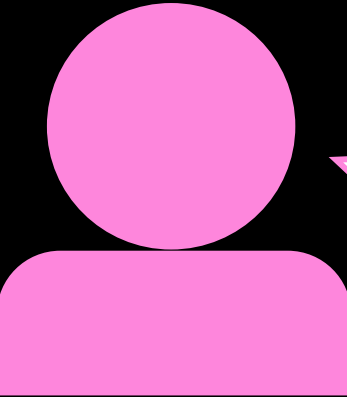
PANEL



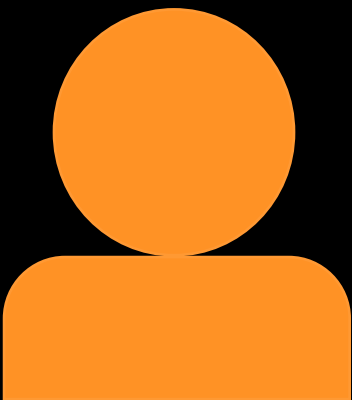
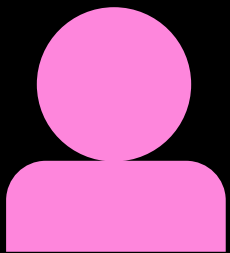
PANEL

Rule2

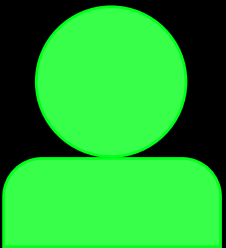
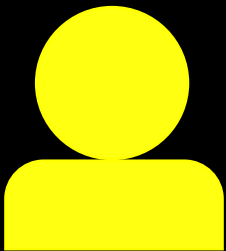
メンバー内で
自分の持っている
一コマを説明し合う

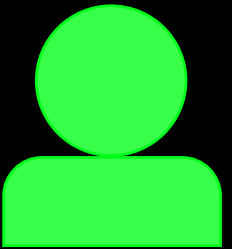
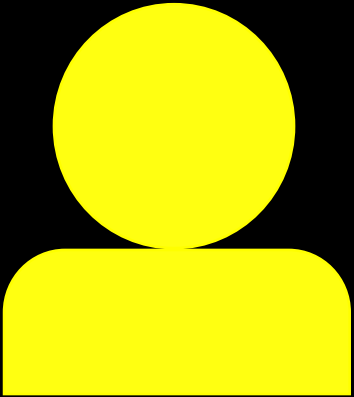
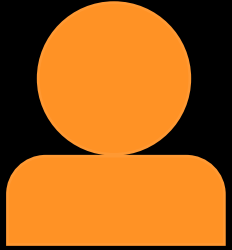
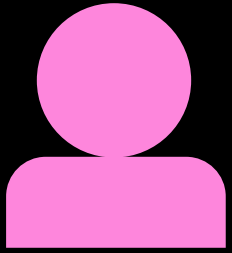


**ピンク色の髪の毛の
女の子が、
肘を指さして
「ここは？」と言っている**

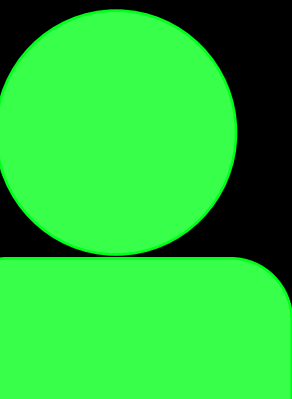
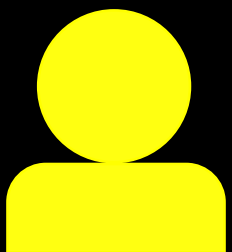
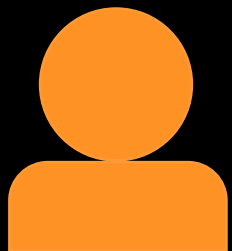
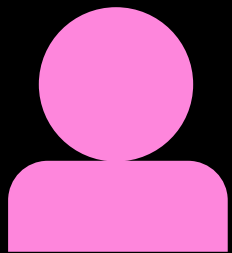


**金髪の男の人が
「ひっざっ」と言っている**





**ピンク色の髪の毛の
女の子が、金髪の
男の人に「ピザ」と10回
言っていると頼んでいる**



**金髪の人が
「ピッツァ」って
10回言ってるよ！**

Rule2

»»△! ATTENTION △!««

自分の一コマを

他人に見せるのは禁止

Rule3

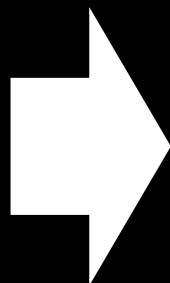
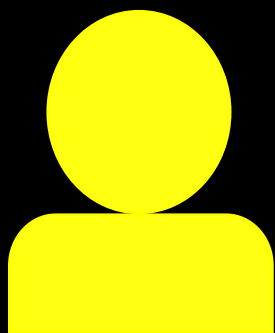
**四コマ漫画を
全員で協力して
完成させる**

<予想>

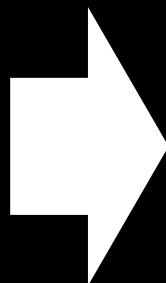
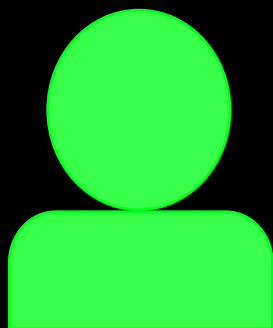
10回クイズで
肘と答えるべきところを
「ひっざ」と答える
金髪の男

<予想>

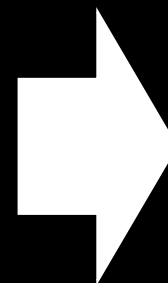
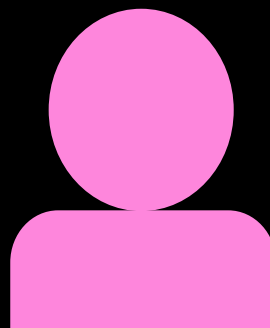
①



②



③



④



1



2



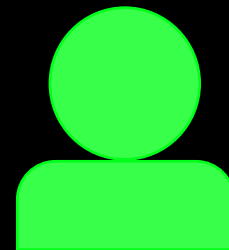
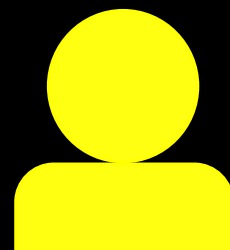
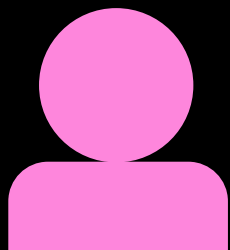
3

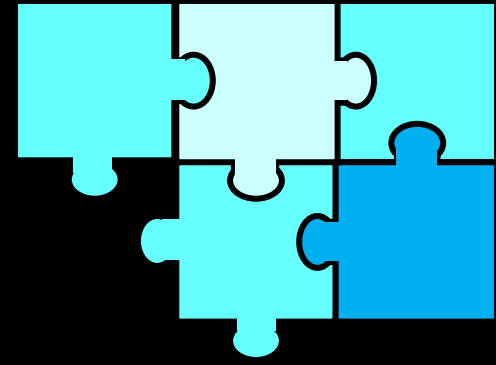
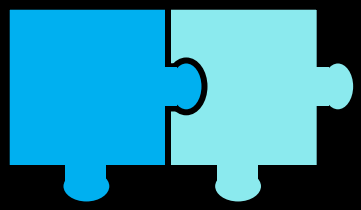


4

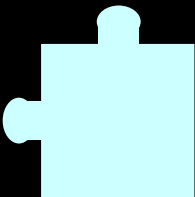
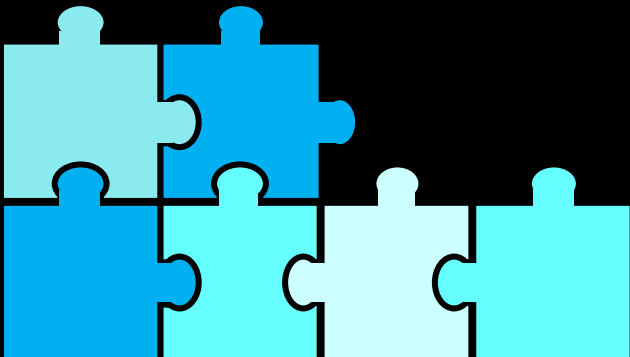


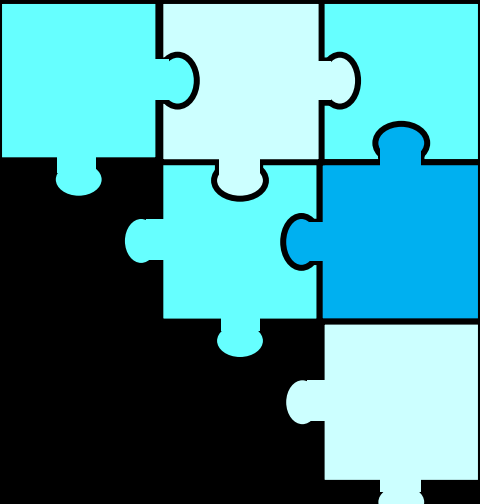
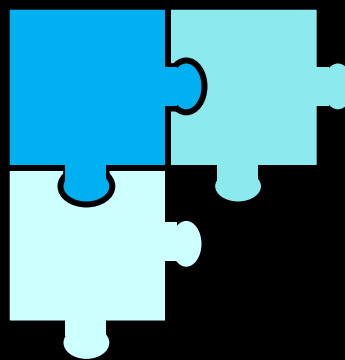
<正解>





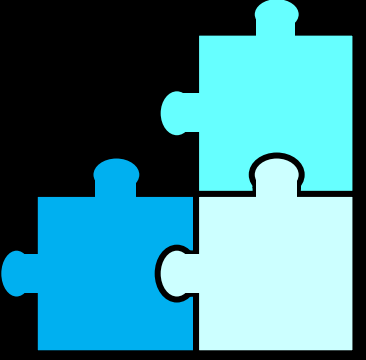
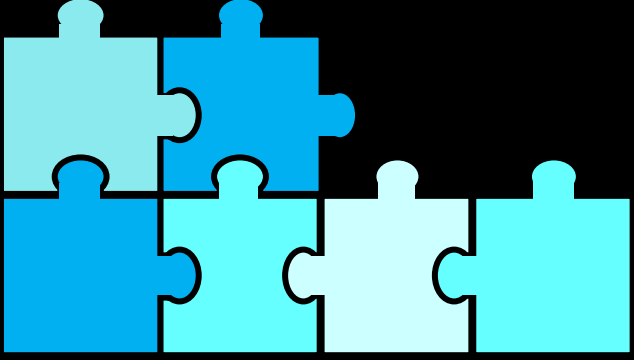
Let's Go!

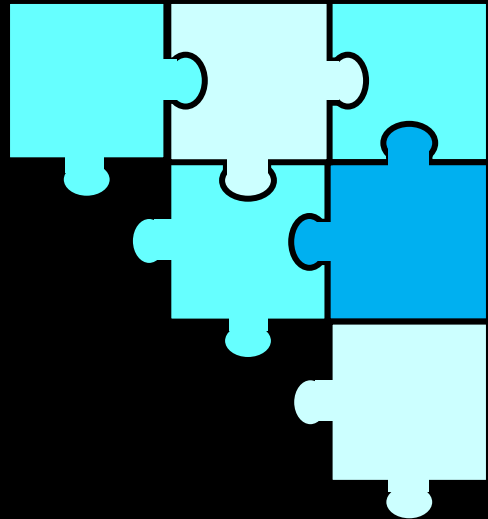
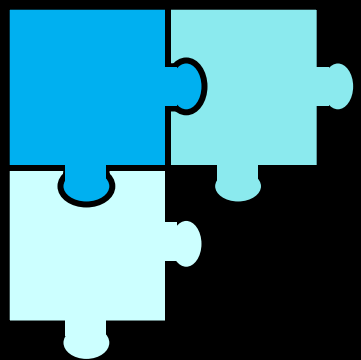




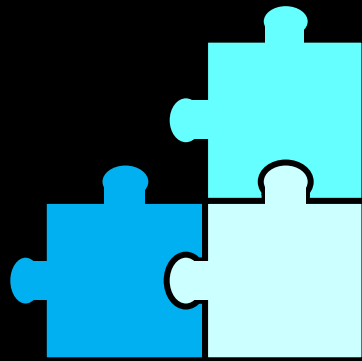
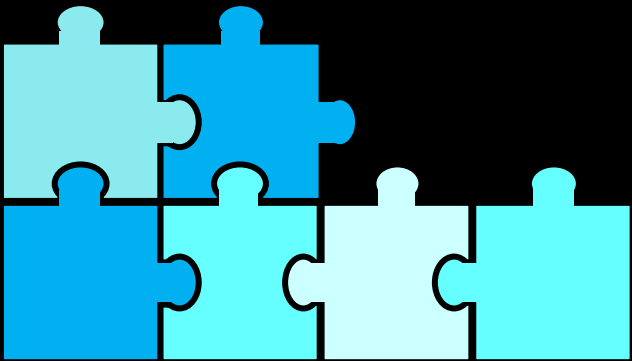
第一問

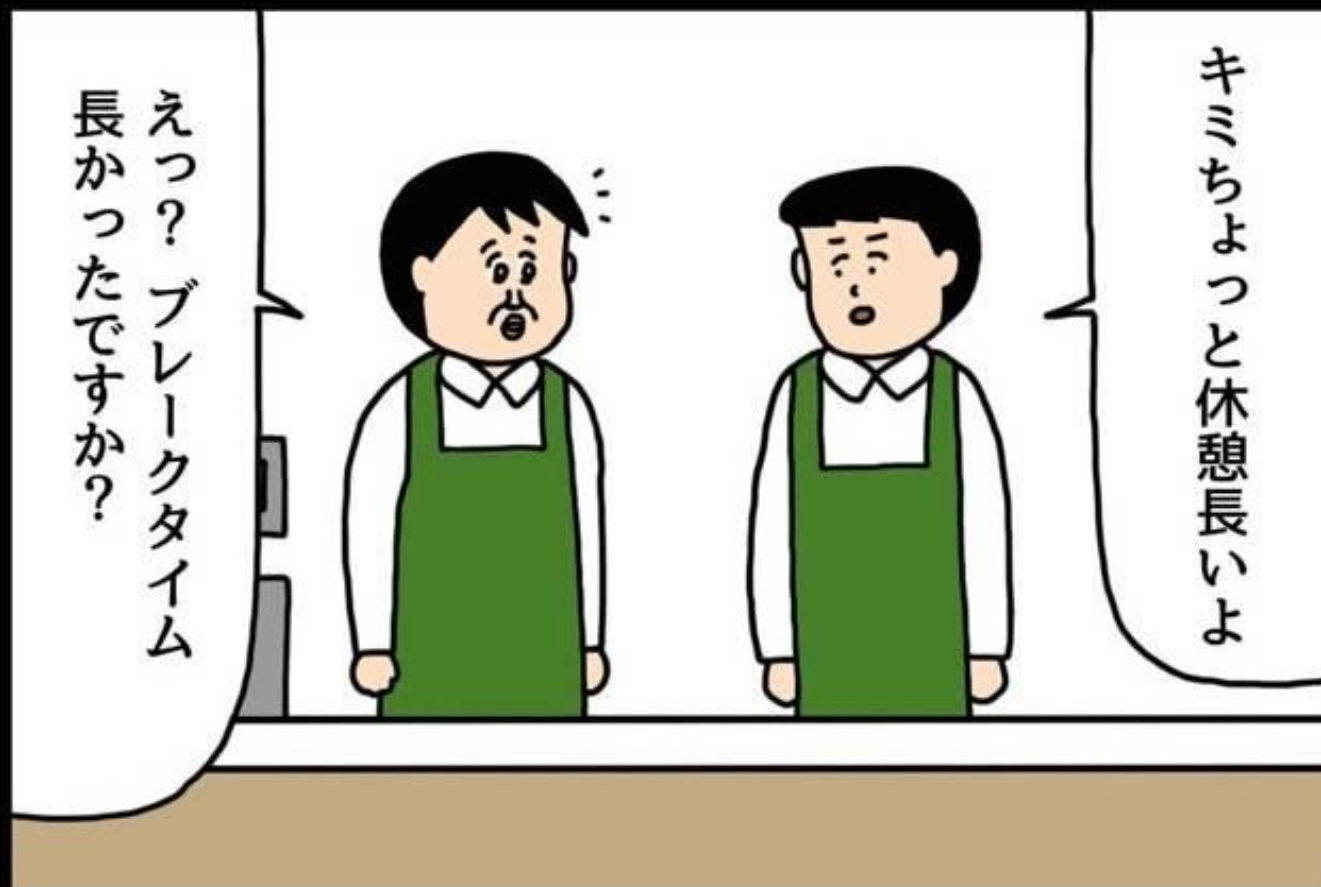
3 分間





解答

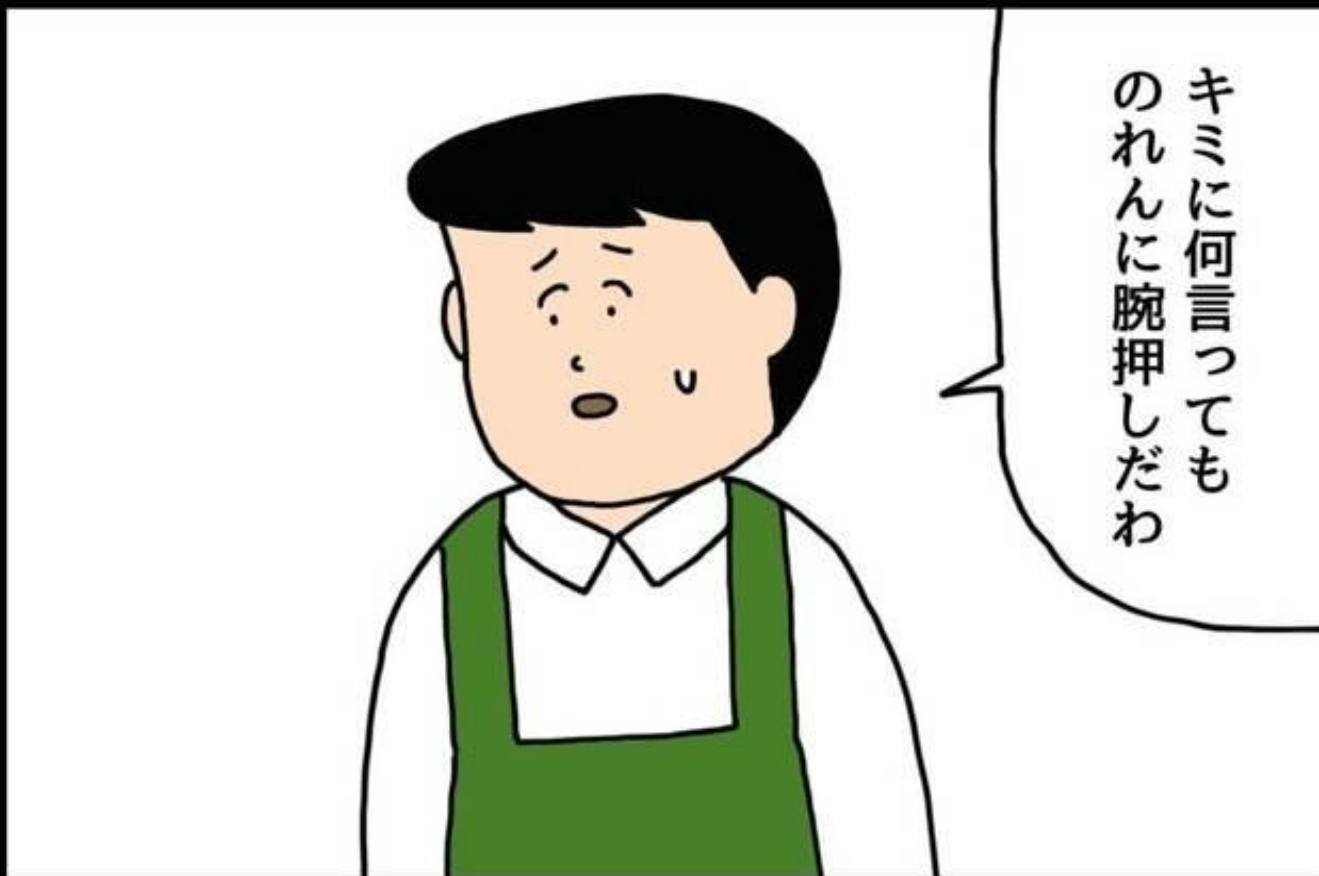




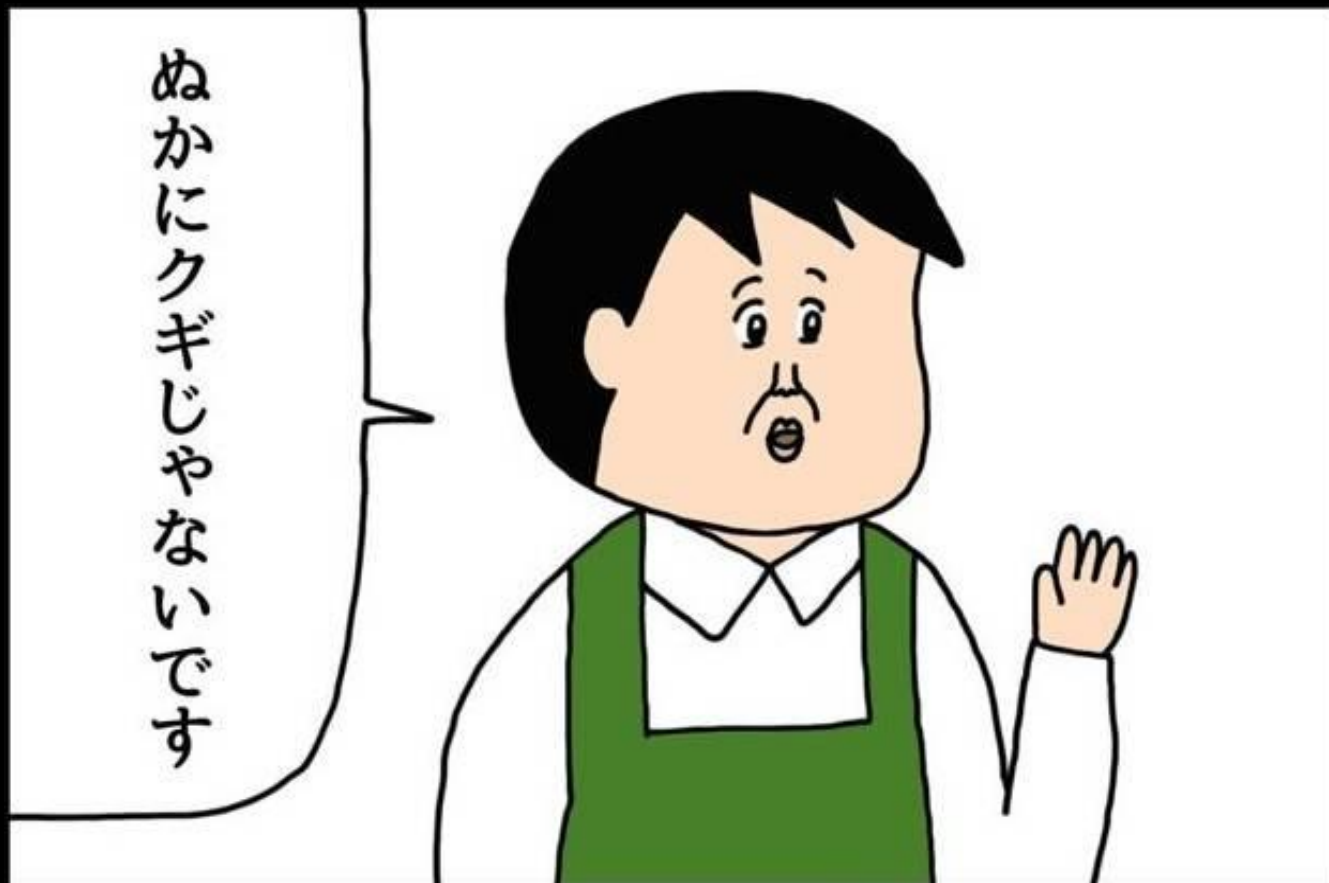
1



2

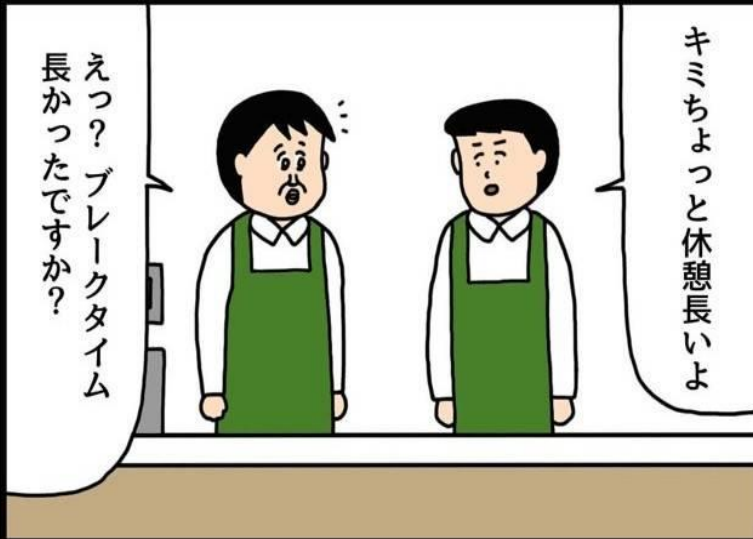


③



4

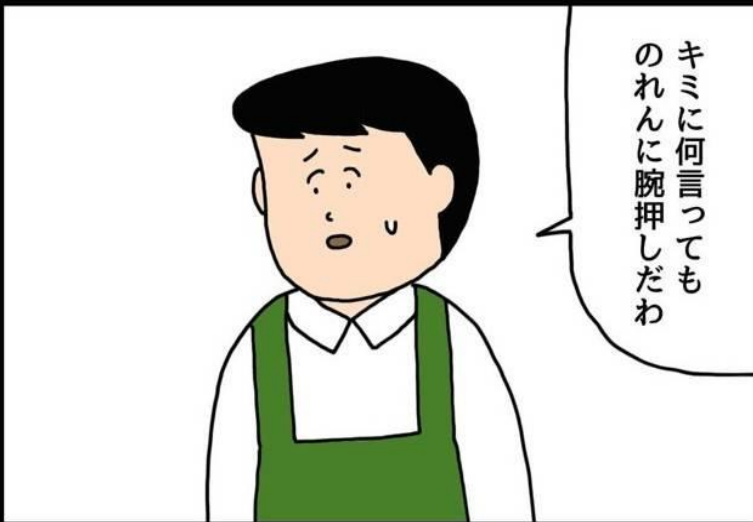
1



2

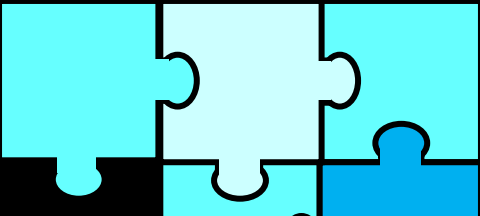
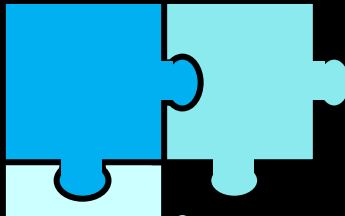


3



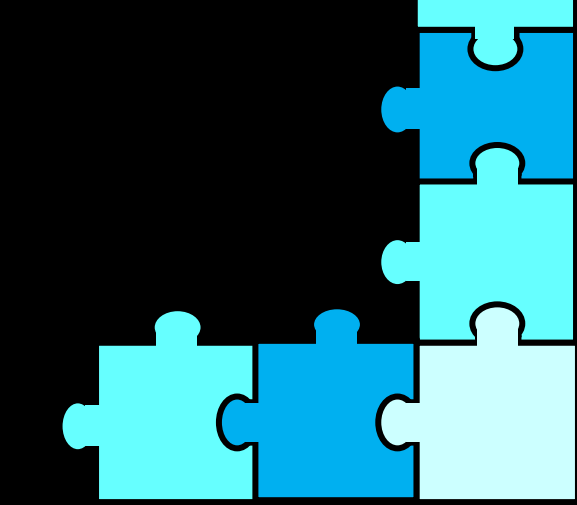
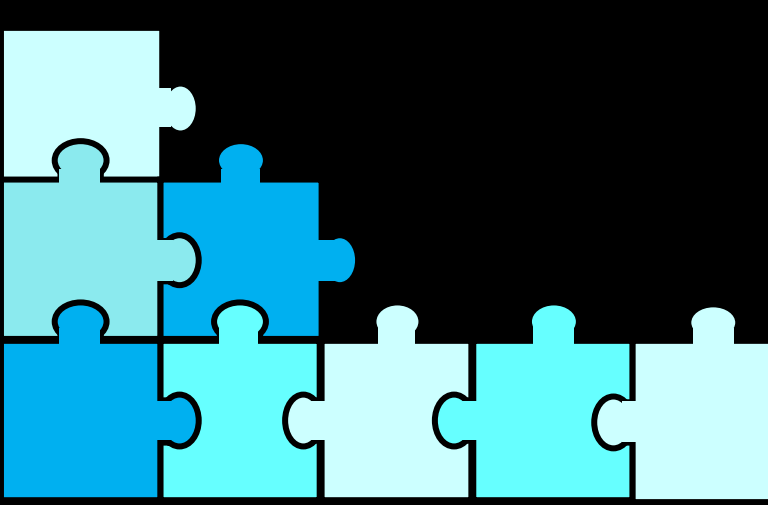
4

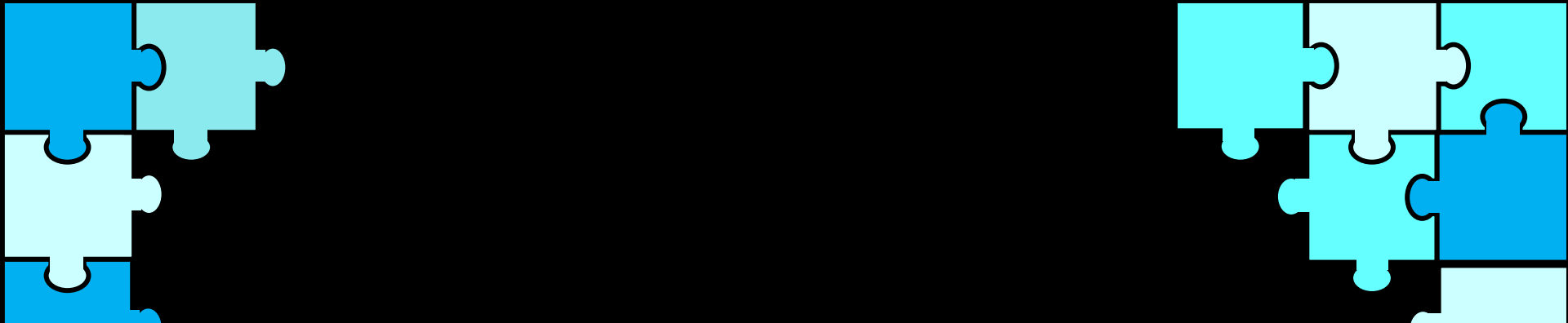




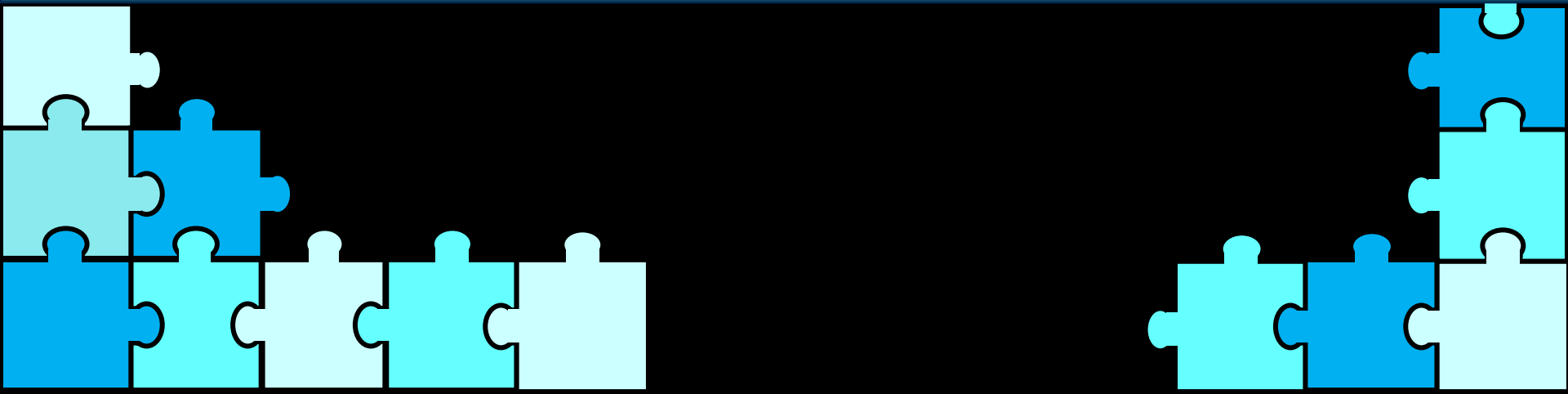
第二問

5 分間





Level up!



第二問

二班協力戦

第二問

左右隣の班と協力して
四コマ漫画を

二つ完成させる



第二問

5分間

※四コマ漫画を
二つ完成させろ！

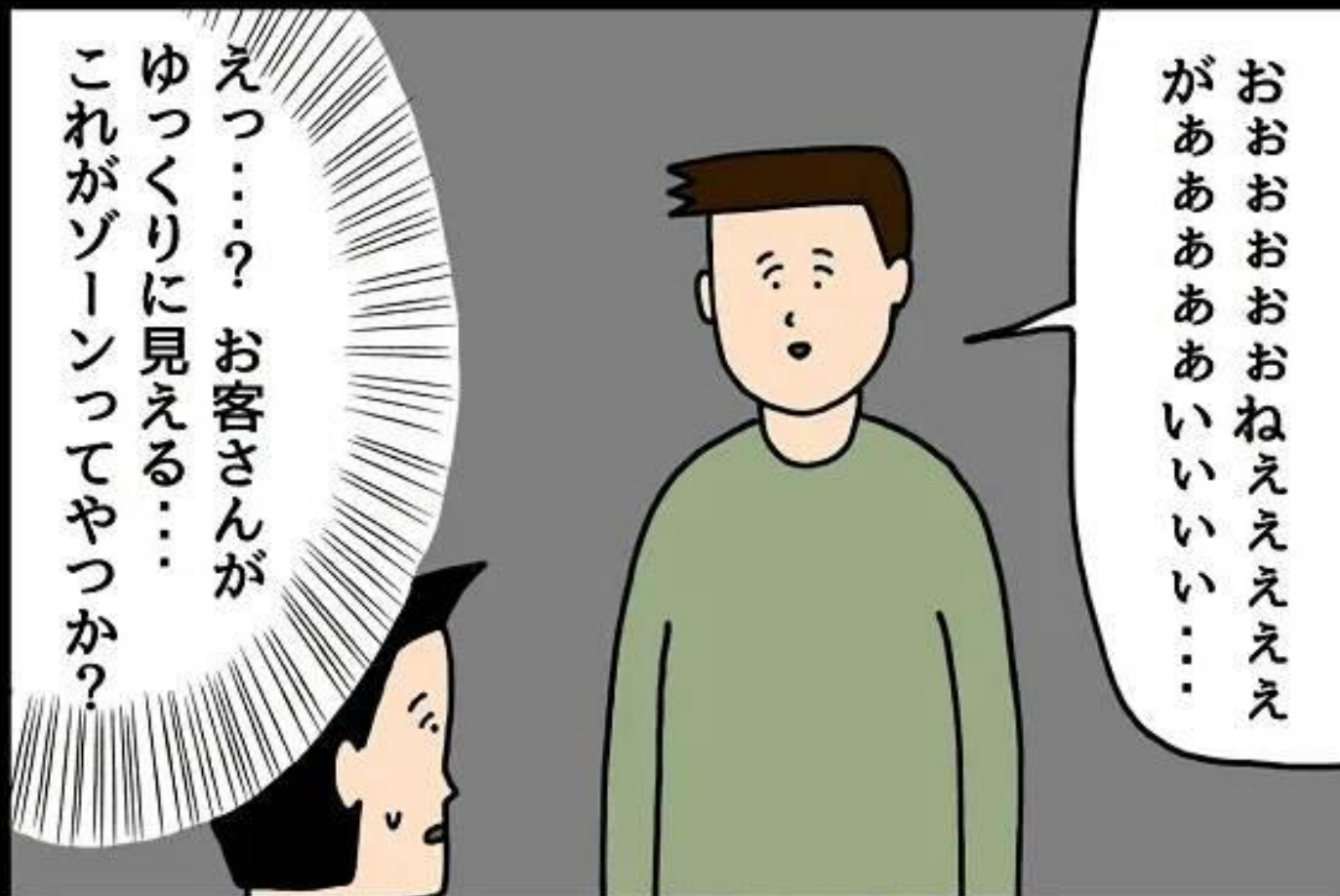
A decorative border of interlocking puzzle pieces in various shades of blue and cyan surrounds the central text. The pieces are arranged in a way that they appear to be framing the text, with some pieces missing or cut off at the edges.

解答

一 じ 目



1



2



3



5分後

4

1



2



3



4



5分後

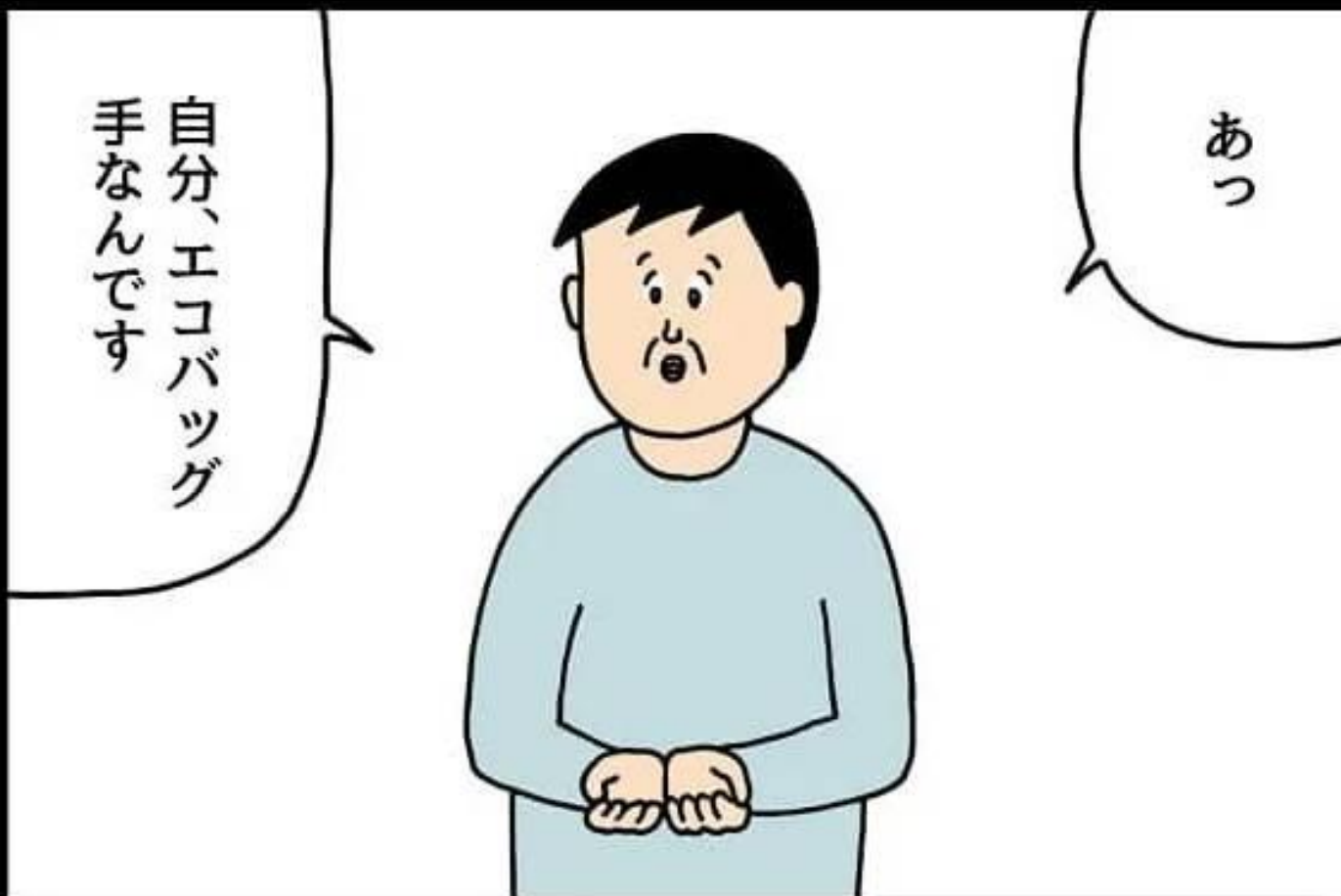
二つ目



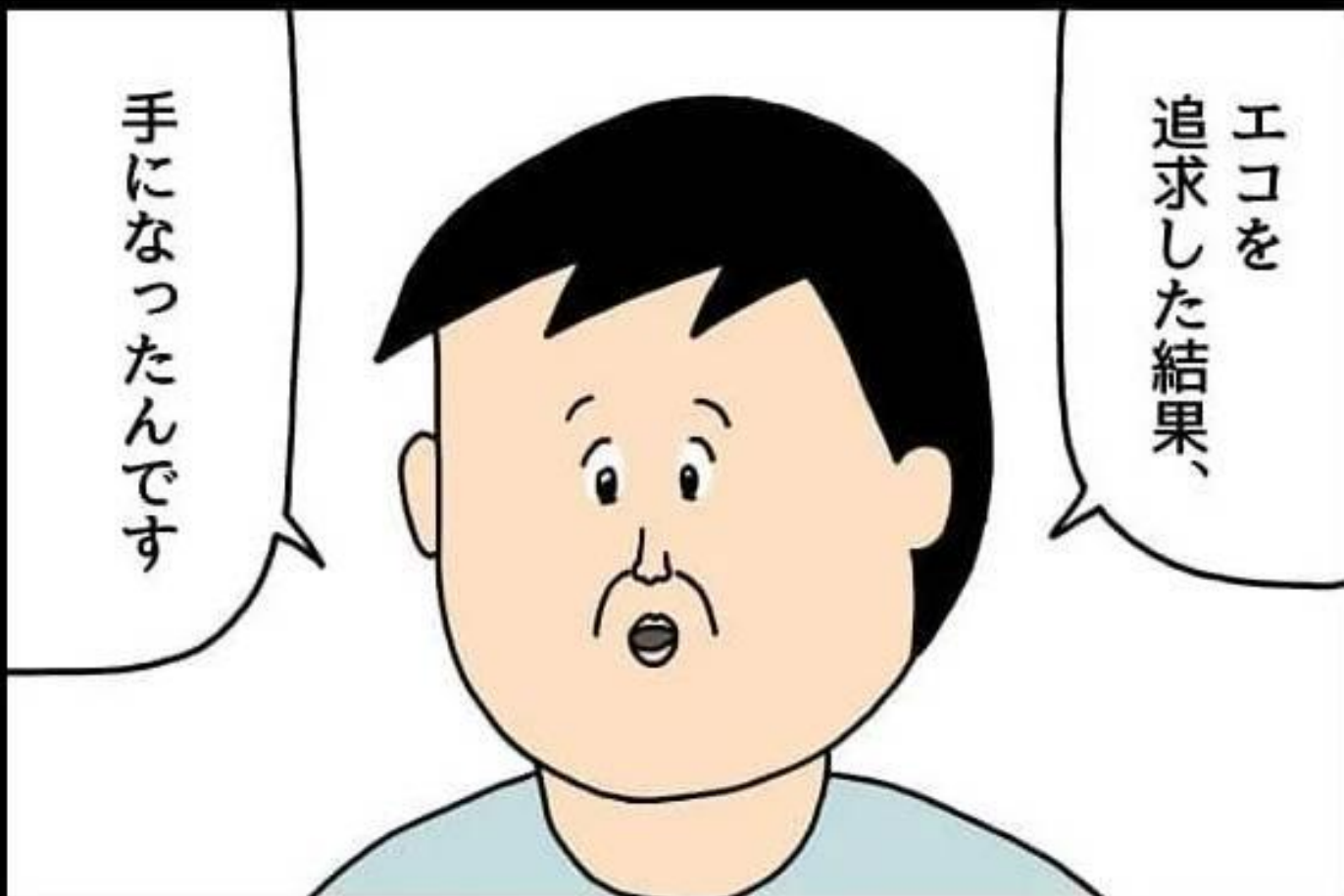
1



2



3



4

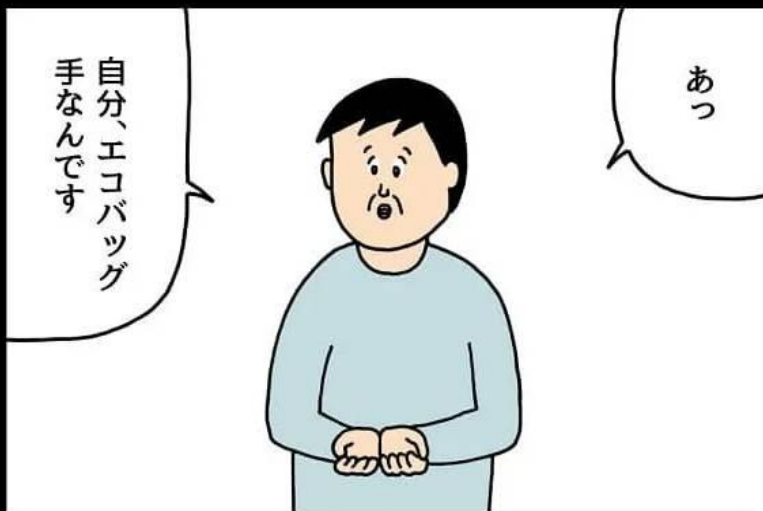
1



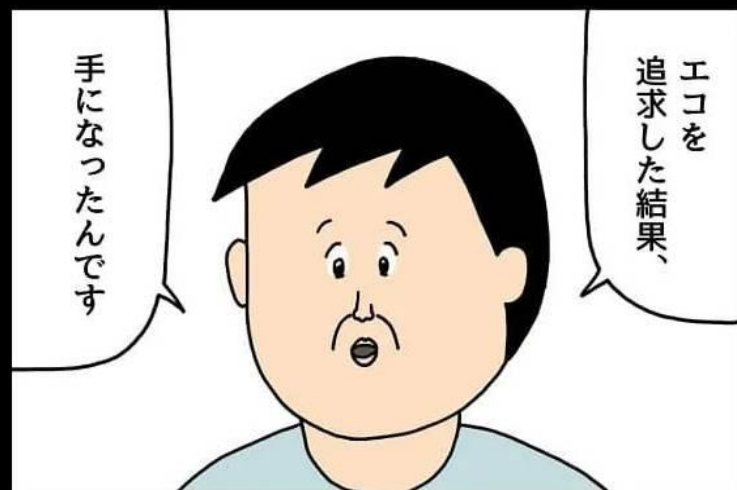
2



3



4



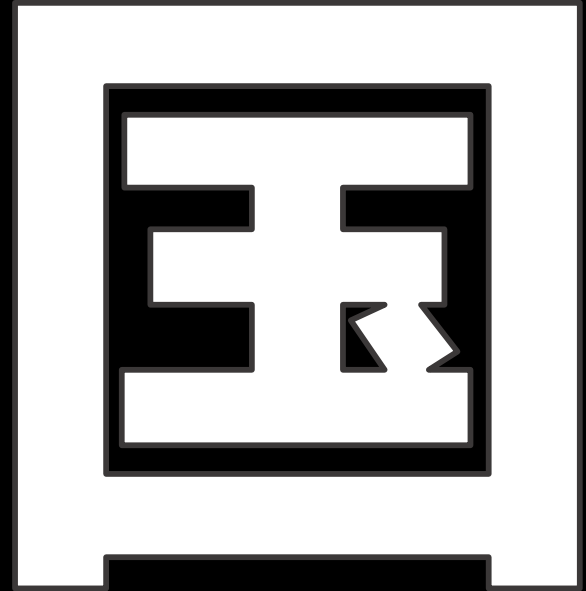
令和

12月

14日

六年度

第三回

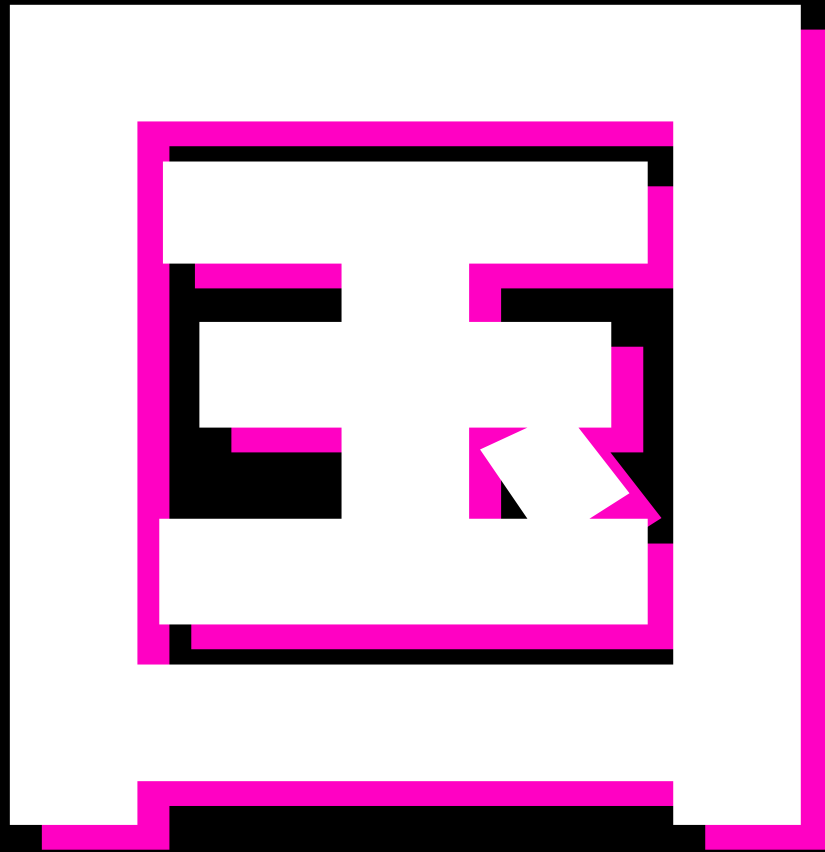


プロジェクト

京都市立
堀川高等学校

前半理論

今回のテーマは…



国の発展

ってどういうこと？

国の発展

言い換え

経済成長

経済成長
させるためには...

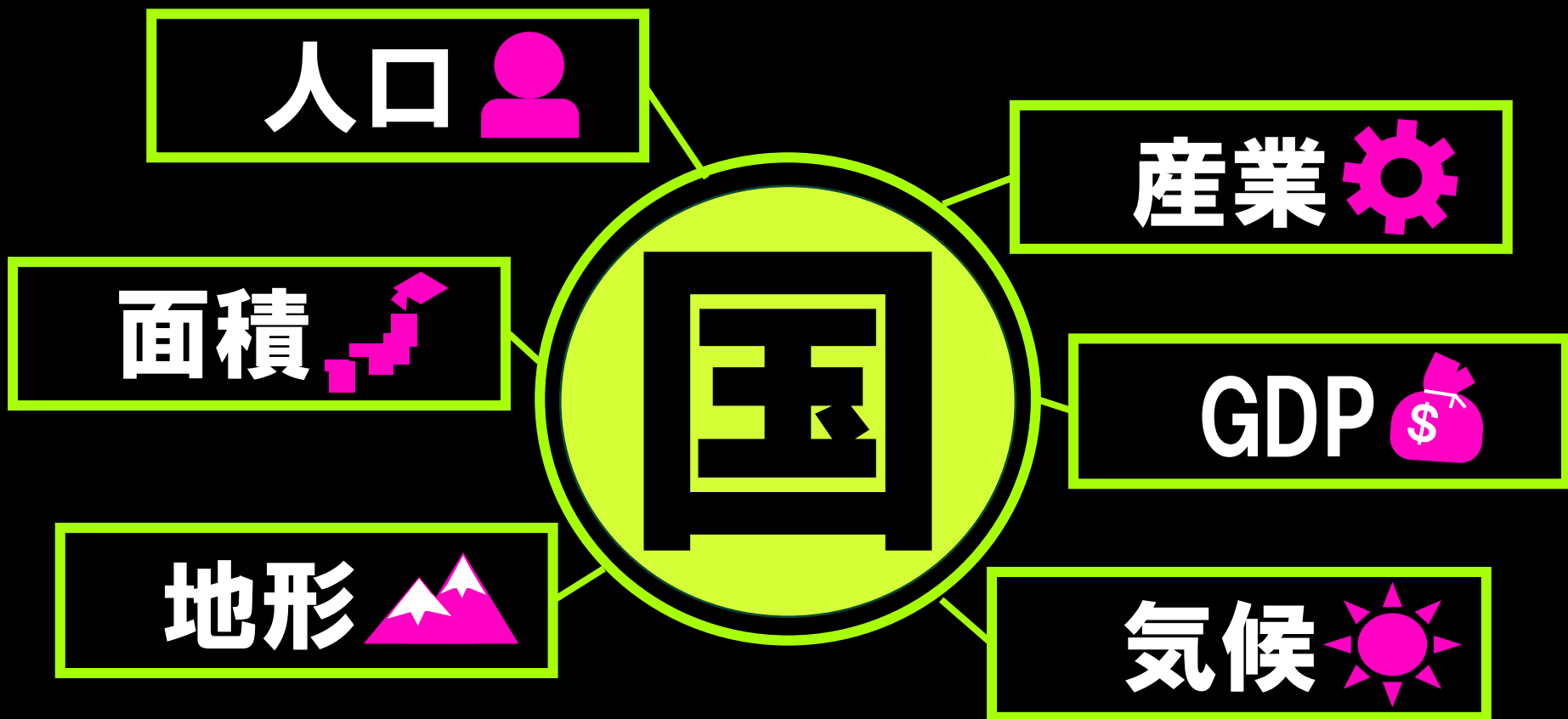
この状態

国の現状を把握し

アクション

をおこなす

前半理論

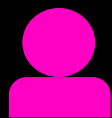


国の構成要素

前半理論

たとえば…

77万人



63,663km²



A国

養蚕業が盛ん



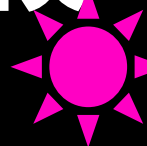
7000億\$



山地が多い



熱帯雨林気候



たとえば

要素が多く複雑

6

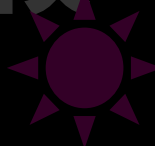
億\$



山地が多い



熱帯雨林気候





モデル化

してみよう！

！モデル化

言語化

⇒ 具体情報を
言語化する



抽出

⇒ 優先度の高い
情報を抽出

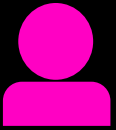
具体情報

⇒言語化する

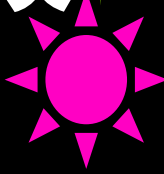
前半理論

A

国

77万人  ⇒ 人口は多い

63,663km²  ⇒ 国土は狭い

熱帯雨林気候  ⇒ 高温多湿

優先度の高い
情報を抽出



A国は

人口が多い国

とモデル化



キーワード

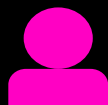
複雑な要素を

モデル化する

前半理論

具体的な情報を

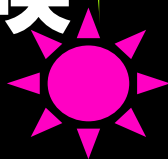
77万人



63,663km²



熱帯雨林気候



具体的な情報を 言語化する

77万人



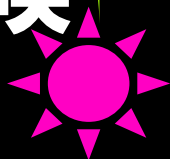
⇒人口は多い

63,663km²



⇒国土は狭い

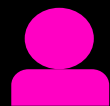
熱帯雨林気候



⇒高温多湿

優先度の高い情報を 抽出する

77万人



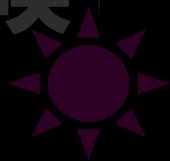
⇒人口は多い

63,663km²



⇒国土は狭い

熱帯雨林気候



⇒高温多湿

MISSION

ドージョー国を

現状よりも

経済成長させよ

前半理論

— ドージョー国 —

探究道場で提示される

架空の国

経済成長

とはどういうこと？

経済成長

名目GDPの成長率が
プラスである
という状態

MISSION

本日の流れ

60分

班内探究①

15分

他班との交流

20分

班内探究②

10分

最終発表

アクション案に関する
ポスター

完成後掲示

班内探究・残り時間

START

制限時間 60分

班内探究・残り時間

60分

班内探究・残り時間

30分

班内探究・残り時間

15 分

アクション案に関する ポスター

付箋

~~~~

~~~~

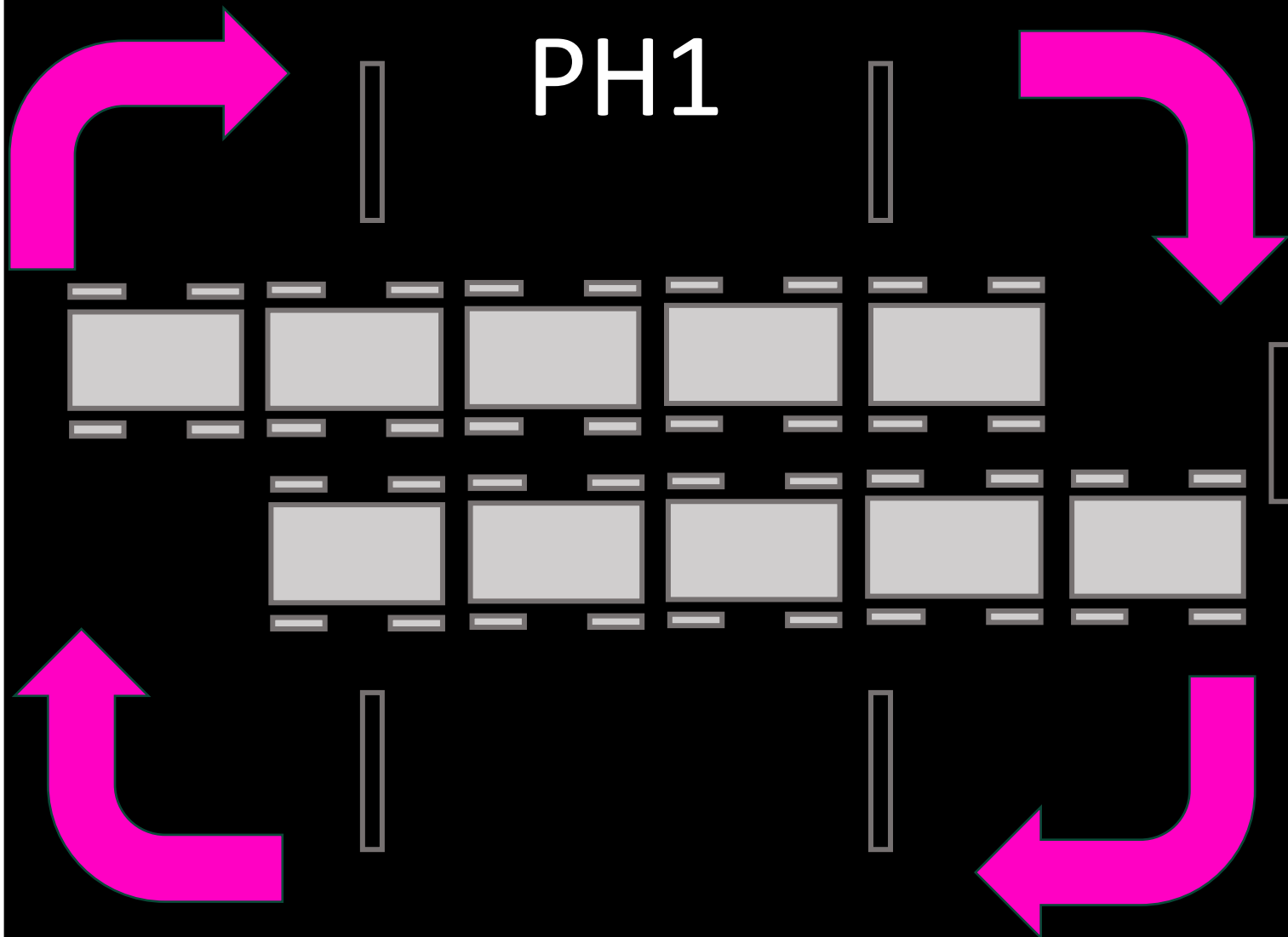
~~~~

他班の案に対しての  
評価やアドバイス

# 発表①

## 移動の仕方

スクリーン

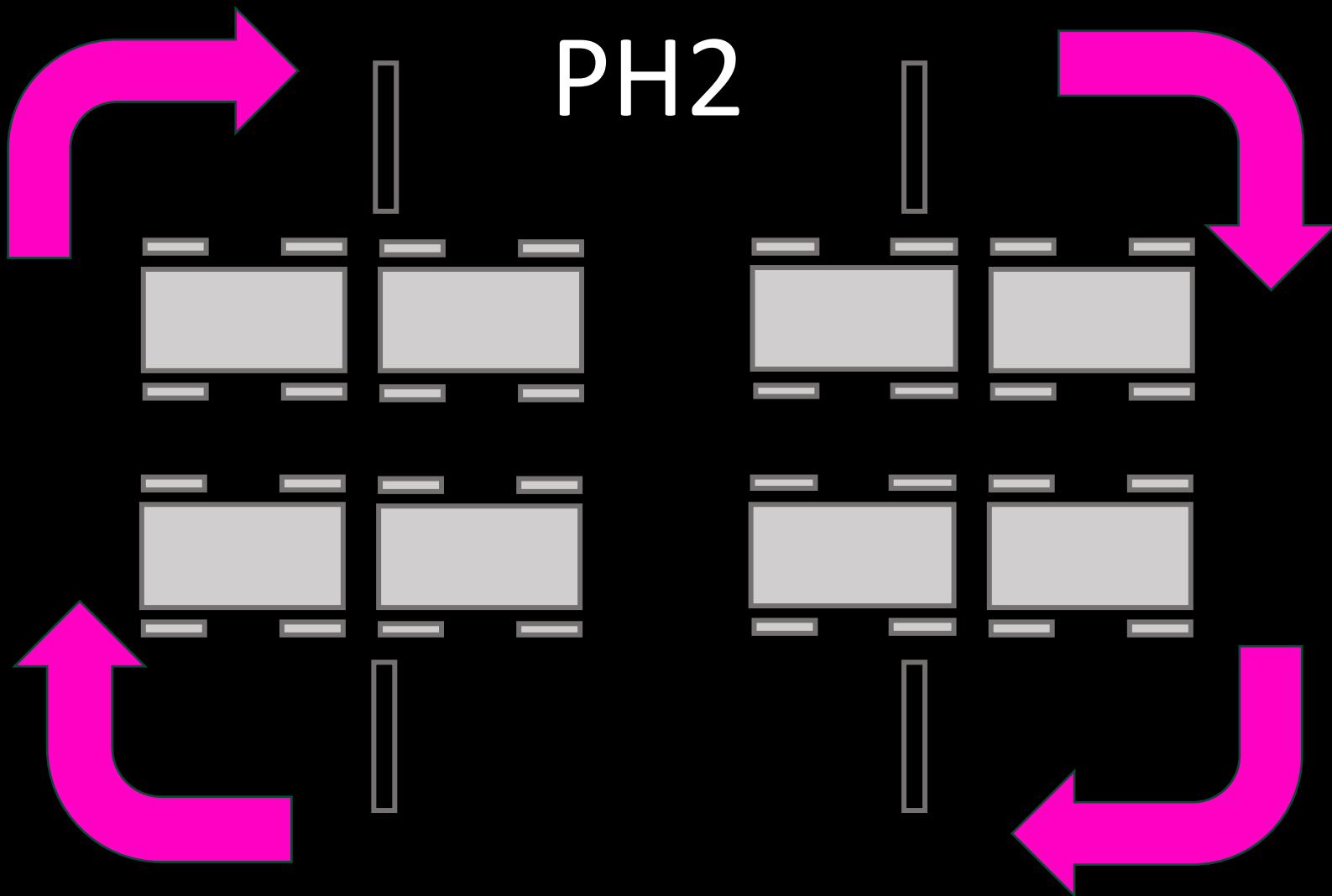


# 発表①

## 移動の仕方

スクリーン

PH2



15分

他班交流開始!

# 他班交流終了!

もらった付箋をもとに  
案のブラッシュアップを

ブラッシュアップ・残り時間

20分

ブラッシュアップ・残り時間

10分

# 終了!

最終的な案を  
互いに発表する

# 発表①

## 発表者配置

PH1

スクリーン

発表者

発表者

発表者以外は自席に

# 発表①

## 発表者配置

PH2

スクリーン

発表者

発表者

発表者以外は自席に

1班につき最大で



10分

**最終発表開始!**

前半理論の復習

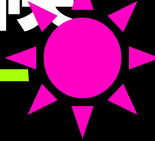
# 前半理論の 復習

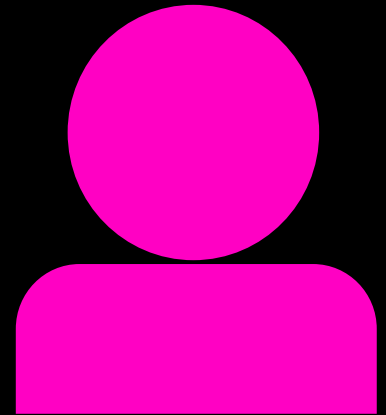
複雑な情報は  
扱いづらい...

77万人 

63,663

km<sup>2</sup>

熱帯雨林気候 



前半理論の復習

言語化・抽出

モデル化

して考える

# モデル化



ドージョー国

国の構成要素  
+  
MISSION

モデル

モデル化  
された国

後半理論

# MISSION

ドージョー国を

現状よりも

経済成長させよ

課題解決へ

⇒理論を構築

# 後半理論



モデル化された国の上に  
**理論を構築**する

# 後半理論

文献

文献

文献

モデル

理論

モデル化された国

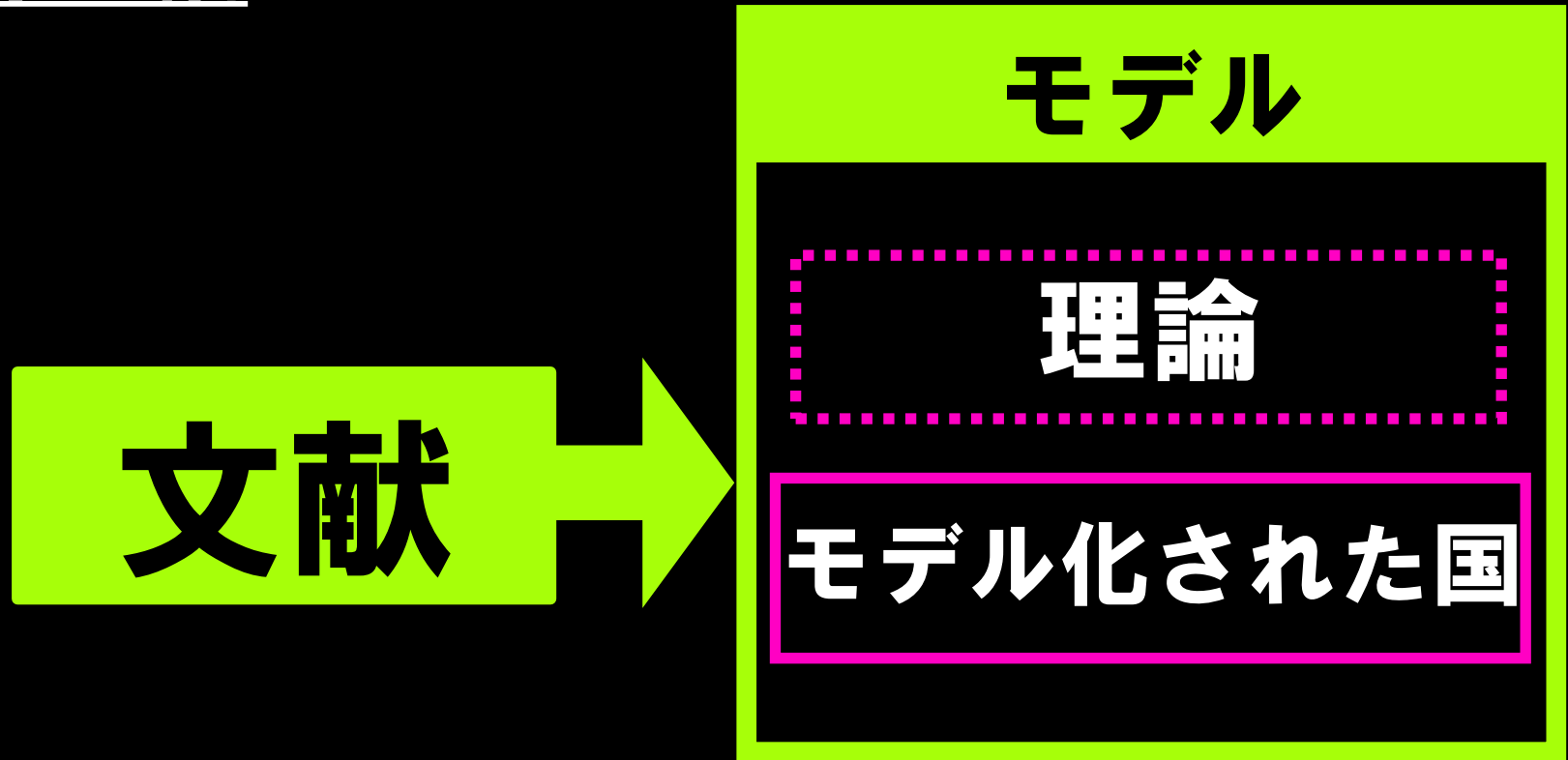
文献を参考にできる



# モデル

アクション  
予想される結果

を導くことができる



文献を使って  
理論を構築した



文献は現実に基づいている  
⇒同じ原理や原則が基準

**現実**



**文献**

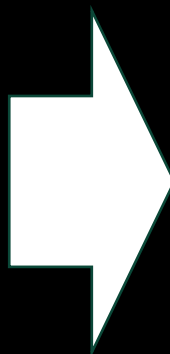


**ドージョー国**

**国の構成要素**

**+**

**MISSION**



**モデル**

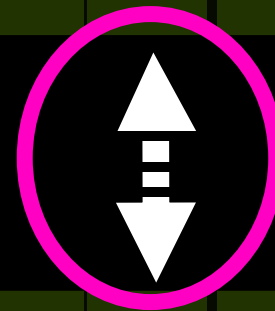
**理論**

**モデル化された国**

現実

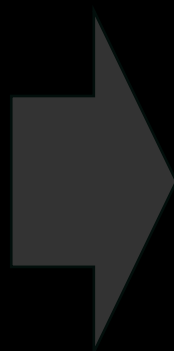


文献



モデル

国の構成要素  
+  
MISSION



理論

モデル化された国

現実

文献 ↔ モデル  
本当に成り立つの？

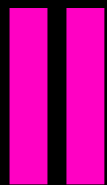
MISSION

モデル化した国

**現実**



**文献**

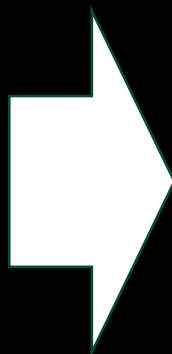


**ドージョー国**

**国の構成要素**

**+**

**MISSION**



**モデル**



**理論**

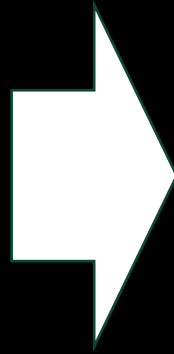
**モデル化された国**

ドージョー国

国の構成要素

+

MISSION



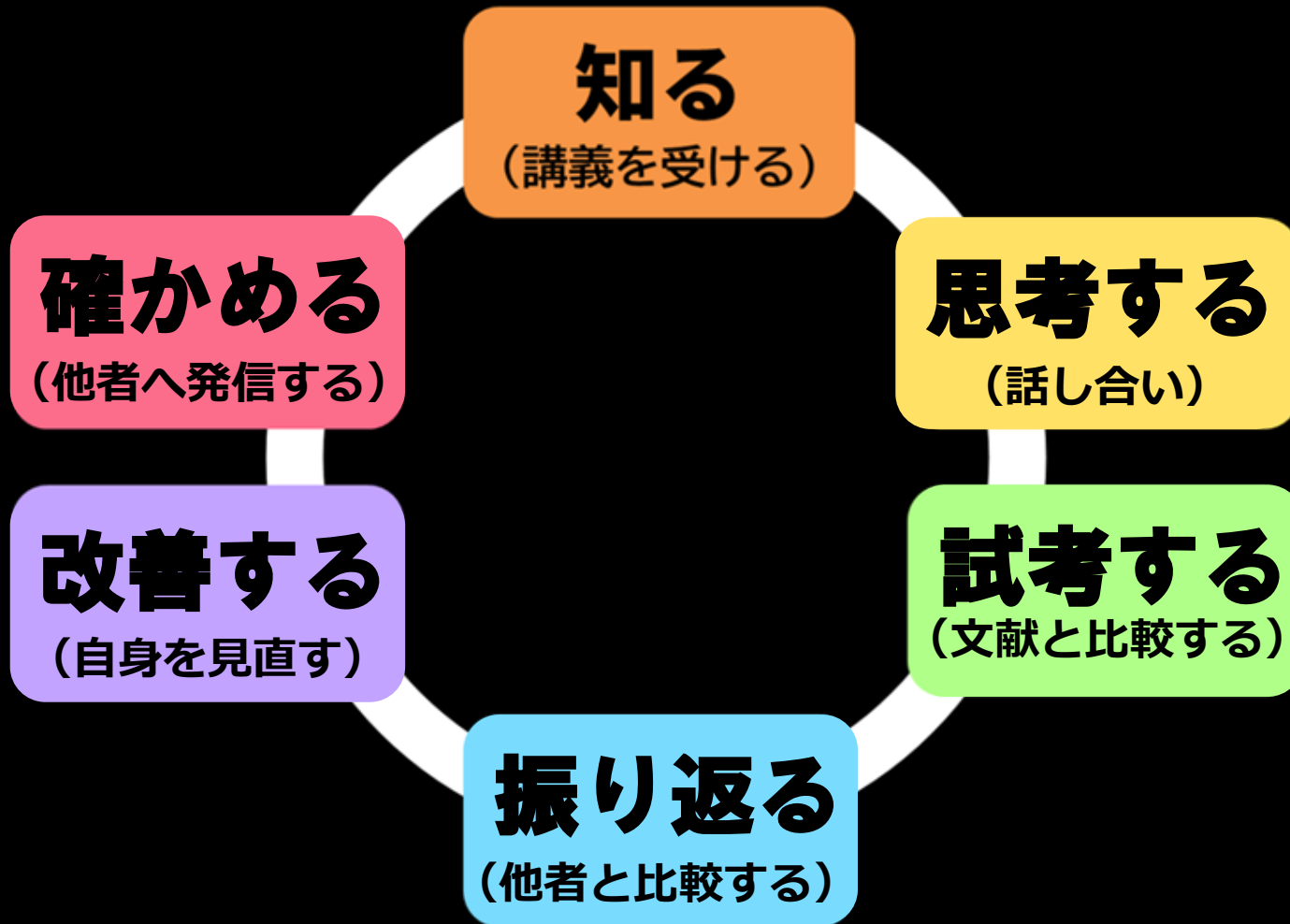
モデル

理論

モデル化された国

このモデル化が大切！

# 探究のサイクル



# 探究五箇条

- 一、知らないということを知れ
- 一、常識を学べ
- 一、常識を疑え
- 一、手と頭を動かせ
- 一、明と愉しめ



次回

2025.7

---

ご参加お待ちしております!

探求道場

Inquiry-Based Learning Workshop