

## 編集者よりご挨拶

2023年もビジテック通信担当します上月です。

ビジテックに関する様々な情報を発信していきながら、先生方のビジテックって何？生徒たちはビジテックで何をしているの？に役立つよう発信していきたく存じます。どうぞ、よろしくお願い致します。

## 【ビジテックⅠ】について

1年生のビジテックⅠは、本校の特色の一つで学校指定科目【キャリアデザイン】に属します。ビジテックⅠでは、「知る」「つくる」「考える」をテーマに、「ものづくり」「ビジネス」「コミュニティデザイン」「デザイン」の4つの分野すべてを体験的に学んでもらいながら「自分の可能性を知る」ことを目的に実施します。

### ○ 4つの分野で取り組むこと

「ものづくり」…真鍮(しんちゅう)という金属を切ったり削ったり磨いたりしながら、自分がデザインしたオリジナルのキーホルダーを制作します。

「ビジネス」…ビジネスマナーやマーケティングにおける事象をテーマに対し、ペアやグループで考察しながら、コミュニケーションやプレゼンテーションの技法を体験的に学びます。

「コミュニティデザイン」…まちづくりにおける「交通」「景観」「防災」の視点で、まちあるきをしながら気づいたことやアイデアをまとめ発表します。

「デザイン」…自己理解と他者理解をテーマに iPad 版イラストレータを使用して、自分の好きなことや苦手なことなどをピクトグラム化し、情報を視覚的に整理・伝達する手法を学びます。

### ○ 各クラスの授業展開と授業担当者

学期 クラス	1学期 1期	2期	2学期 3期	4期	3学期 5期
1-1 (a)	ものづくり	ビジネス (Bマナー)	コミデザ	ビジネス (マーク)	デザイン
1-1 (b)	コミデザ		ものづくり		
1-2 (a)	ビジネス (Bマナー)	ものづくり	ビジネス (マーク)	コミデザ	デザイン
1-2 (b)		コミデザ		ものづくり	
1-3 (a)	ものづくり	ビジネス (Bマナー)	コミデザ	ビジネス (マーク)	デザイン
1-3 (b)	コミデザ		ものづくり		
1-4 (a)	ビジネス (Bマナー)	ものづくり	ビジネス (マーク)	コミデザ	デザイン
1-4 (b)		コミデザ		ものづくり	

\*1分野につき、5週(15時間)でローテーションしていきます。



## 【ビジテックⅡ】について

2年生のビジテックⅡと3年生のビジテックⅢは、総合的な探究の時間です。

ビジテックⅡでは、ビジテックⅠで体験的に学習した4つの分野の中から、「好きや得意」、「将来に役立つ」「楽しい」という視点から2分野を選択し、前期・後期で学びながら、「なりたい自分の形づくり」をしていきます。

### ○4分野の取組む内容

#### ビジネス分野

**テーマ** 手作りの野菜で「養和マルシェ」をやるよ！  
**ねらい** 自分たちで野菜を作り、できた野菜を売る。どうすれば作れるか？どうすれば売れるか？自分で計画・実行していくなかで、社会で生きる主体的・協働的に働く力を身につける。

**主な活動テーマと学習スケジュール**  
【習得のターン】農業体験 【企画・設計のターン】販売計画 【探究のターン】販売実習  
○養和産野菜づくり ○養和マルシェの計画 ○養和マルシェの実施

小松菜・水菜  
デンゲン菜・小かぶ  
ヘビ・キョロト  
ラディッシュ…

今年は、売上収益は、社会福祉活動を含んでいる団体に寄付しました。

#### ものづくり分野

**テーマ** ダンボールをつかった「動くおもちゃ」づくり(仮)  
**ねらい** エコ素材で加工によってさまざまな可能性のあるダンボール素材。その特徴を活かし、「動くおもちゃ」をつくり出す。

**主な活動テーマと学習スケジュール**  
【習得のターン】素材と機構の理解 【企画・設計のターン】設計図 【探究のターン】制作・使用  
歯車など動く仕組みを学ぶ 自分の作りたいカタチを図にする 設計図をもとに制作

素材の特徴や加工方法を学び、そこで得た知識や技術を活かして動くおもちゃのアイデアを考え、設計図を作るところから行います。できたものは保育所に寄贈することも考えています。

#### デザイン分野

**テーマ** パッケージ、ご提案します(仮)  
**ねらい** 伏見稲荷大社の門前にある商店街「稲荷繁栄会」のいくつかの店舗の商品を題材に商品のパッケージ(包装・箱・ショップバッグなど)のデザインを考案、実際に提案する。

**主な活動テーマと学習スケジュール**  
【習得のターン】観察・共感 【企画・設計のターン】定義・概念化 【探究のターン】試作・実装  
お店へのフィールドワーク パッケージのコンセプト 制作・プレゼンテーション

商店街で「うちのパッケージ考えていいよ」といってくださる店舗に出向いてお店や商品の想い、どんなお客さんに手に取ってほしいか、などをリサーチし、それをデザインに起こしていきます。パッケージデザイナーさんの指導を受けながら、Illustratorでデザインします。

#### コミュニティ・デザイン分野

**テーマ** コミュニティによる幸せな関係づくり  
**ねらい** まちづくりの様々な観点に福祉を加え、人の視点から街の再発見を考える。社会的に弱い立場の人の視点に立つて、人と人がつながり、交流すること(コミュニティ)による幸せな関係を考え、そのアクションを実行する。

**主な活動テーマと学習スケジュール**  
【習得のターン】まちと福祉を考える 【企画・設計のターン】幸せな関係をデザインする 【探究のターン】幸せな関係づくりを実行する

人が幸せになるために「健康・福祉・幸福とは?」、「乳幼児・高齢者・障がい者とは?」を地域で活動されている福祉団体と交流しながら学んでいきます。

地域の福祉団体と連携し、介護予防実習を予定

ビジテックⅡでは、各分野で準備したテーマに対し、【ガイド的に探究活動】を行いながら、探究のサイクルを学び、ビジテックⅢで取り組む【フリー探究】へとつなげていきます。

## 【ビジテックⅢ】について

ビジテックⅢについては、次号(ビジテック通信春号(特別号))で、詳しく紹介します。