

本校の学びを RPG（ロールプレイングゲーム）で表現

『セイノークエスト』セルフプロデュースへの道

このRPGは、本校の教育活動を“冒険”に見立てた世界です。ここでの学びは、ただの知識や技能の習得ではなく、自分の武器として力をつけ、未来につながる大切な旅です。

本校では、生徒を『学びの主人公』として位置づけています。セルフプロデュースノートを通して、自分だけの“なりたい自分”を描き、その目標に向かって教育活動全般を通じて力をつけていきます。自己課題に向き合い、実習を重ねながら、セルフプロデュースできる力を育てることがゴールであり、出発点への移行です。

この世界を支えるのは、『自立・共生・自己実現』の力です。頂上にそびえる希望の城は、社会生活のスタートを象徴する場所。その扉を開くためには、いくつもの“実習ダンジョン”をクリアしなければなりません。ダンジョンを一つ乗り越えるごとに、主人公はレベルアップします。しかし、その戦いは準備なしでは挑めません。日常の学校生活で培った力を使い、教科や活動で得たスキルを駆使して挑みます。

校訓具体図に示された資質・能力を一つずつ自分のものにし、スキルとして身につけていきます。それらは、日常生活の課題解決や実習をやり切る力に変わります。セルフプロデュースノートや振り返りシートで定期的に“セーブ”し、自分の能力値を確認しながら次の目標を設定します。チェックシートや企業からの実習評価などで自己評価と他者評価を繰り返し、成長の軌跡を可視化することで、次のステージに挑む準備が整います。

学びの中で得る力は、教科で習得する“見方・考え方”や、仲間との協力で手に入れる“絆”というアイテムです。総合的な探究の時間ではそれらを駆使してサブクエストに挑戦します。自立活動は、主人公の基礎ステータスを鍛える特訓クエストであり、体調管理や心の安定など、冒険を進めるために欠かせない力を身につけます。道徳は、目に見えるアイテムではなく、行動の軸となる“信念”を育てるシステムとして、行動を判断する根拠を育てます。これは選択や物語の分岐に大きく影響します。その他、特別活動や学校行事、部活動などで経験値をさらに高めてレベルアップを図ります。

この冒険は、勝敗を競うものではありません。一歩ずつ積み重ねることで、希望の城の扉が開き、その先には新しい世界が待っています。そこには、まだ見ぬ可能性と主人公自身が描く未来があります。

このように学習をRPGに例えることで、生徒は「学校で学んだことは役立つものだ」という認識を持ち、社会に出ても学んだことを自分の力として活用できるようになり、学校生活を通じて、主体的に学び続ける力を身につけていけることを願っています。

学習評価について

各教科で身につける「見方・考え方」を習得することで、生徒は様々な課題に挑戦・解決する力を得ます。知識や技能は蓄積するだけでは使えるものにはならず、思考し、判断し、表現することで初めて活用できるものとなり、主体的に取り組むことで確かな学力として定着します。そのため、授業では「何を学ぶか」だけでなく、「何ができるようになるか」「どのように学ぶか」を意識して進めることが重要です。

【セイノー・ドラグニア】



知識・技能の「役立ちポーチ」
 思考・判断・表現の「考えるキャップ」
 主体的な学習に取り組む「主体的なくつ」

教師の役割（西濃仮面は教師や学校を擬人化したキャラクターです！）

学びの主人公は生徒であり、教師はその歩みに寄り添う伴奏者です。教師は絶対的な味方として、生徒の挑戦を支え、失敗を肯定し、成長を認めます。また、助言者として、生徒が自ら考え、判断し、表現できるように問いを投げかけ、学びをデザインします。主体的・対話的で深い学びを実現し、生徒の可能性を最大限に引き出せるように、取り組んでいきます。

【西濃仮面】



学びのRPGでいうところの、西濃仮面の立ち位置。
 主人公の一番近くにいる絶対的な味方です！



生徒は全員が万能型の勇者ではありません。教師は生徒の性格や特性を見極め、本人の願いを元に、何を武器にするかを考え、長所を伸ばしていく支援を行います。また、苦手な事は人を頼っていいのだと教え、そのために教師を含め、大人は頼りがいがあると思われるように信頼関係を築いていきます。