

牛久高校『探究』フィールドガイド

答えのない世界を面白がる、3年間の冒険へ

学校ガイダンス
牛久高校 探究室

これまでの「勉強」と、これからの「探究」

中学校までの勉強

- 用意された「正解」を覚えること。
- テストで100点を取ることがゴール。

牛久高校での探究

- 自分だけの「問い」を創り出すこと。
- 「なぜ？」を深掘りし、未知の世界を面白がることがゴール。

探究のルール：結果よりも「プロセス」を愛する

	これまでの常識		探究のニューノーマル
評価の基準	成功か失敗か	VS	挑戦したプロセスそのもの
失敗の捉え方	減点されるもの	VS	「頑張ったけど、最終的にうまくいきませんでした」也大いにアリ！（価値ある経験）
先生の役割	答えを教える人	VS	君たちの考えを反射する「壁になる」、そして「一緒に面白がる」伴走者

先生たちは正解を持っていません。
ヤバそうなとき以外は止めません。思い切り挑戦してください。



何のために探究するのか？（4つのコンパス）



興味・関心：世界を広げる

自分の「好き」や「気になる」を
起点に、関心の幅を大きく広げる。

汎用的能力：武器を手に入れる

人間関係の基礎となる「知る」「関
わる」「表現する」力を鍛える。



楽しさ：深掘りする喜び

誰かにやらされるのではなく、自ら研究
し、没頭する純粋な楽しさを味わう。

キャリア形成：未来と繋がる

熱量のある大人たちの生き方に触れ、
自分の将来の解像度を上げる。

3年間のルートマップ：興味から進路へ



1年生のミッション（今年挑戦するクエスト一覧）



「私の好きなもの」
自己開示とプレゼンの基礎



「Let's interview!」
大人への取材体験



**「あなたの知らない
薬の世界」**
専門家からのディープな学び



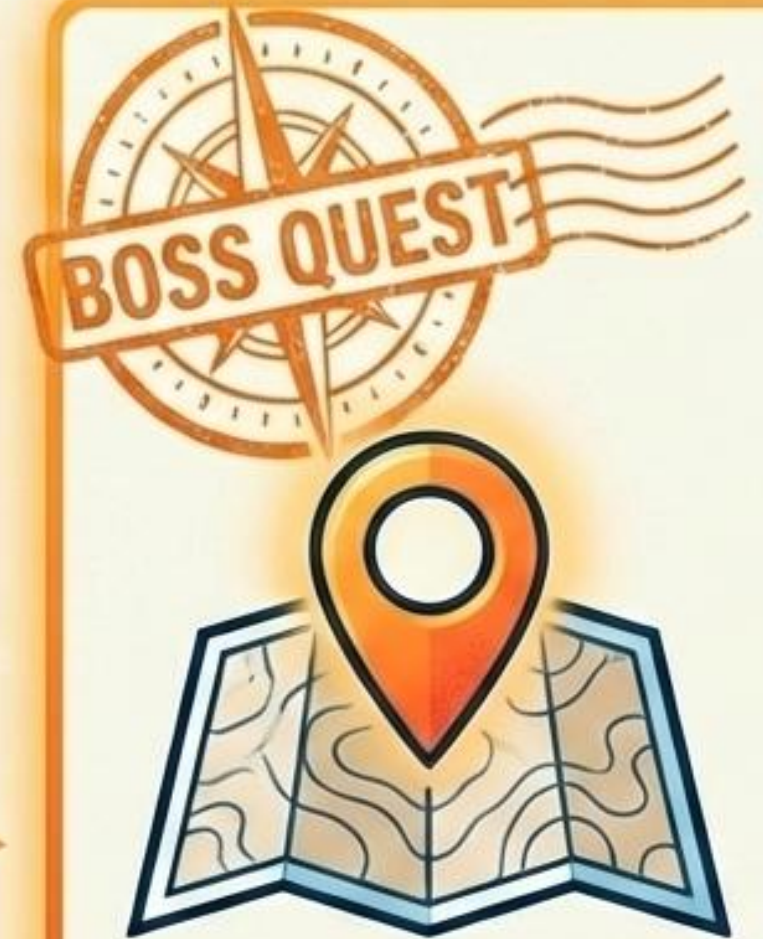
「大学訪問発表会」
夏のリアルな現場視察



「社会人セミナー」
多様な生き方・働き方を知る



「ミニ課題探究」
身近な疑問から始める探究



**「地域資源発掘
プロジェクト」**
1年次のメインイベント！
現地調査へ

1年次最大のクエスト： 「地域資源発掘プロジェクト」

牛久・つくばエリアは、歴史遺産から最先端研究までが揃う全国屈指のフィールド。
日本地域資源学会会長の指導のもと、君たち自身の視点で地域の魅力を再定義する！



【ミッション詳細】

探究DAY：教室を飛び出し、全校生徒で16ヶ所以上の施設へ終日の現地調査（フィールドワーク）！

アウトプット：取材した魅力をスライド、動画、ブックレット等で可視化し、社会へ発信。



街全体が教室になる「探究DAY」

参加者数

240名

参加する1学年の生徒数

訪問先数

16ヶ所

同時展開される訪問先
(博物館、研究所、文化遺産など)

実施期間

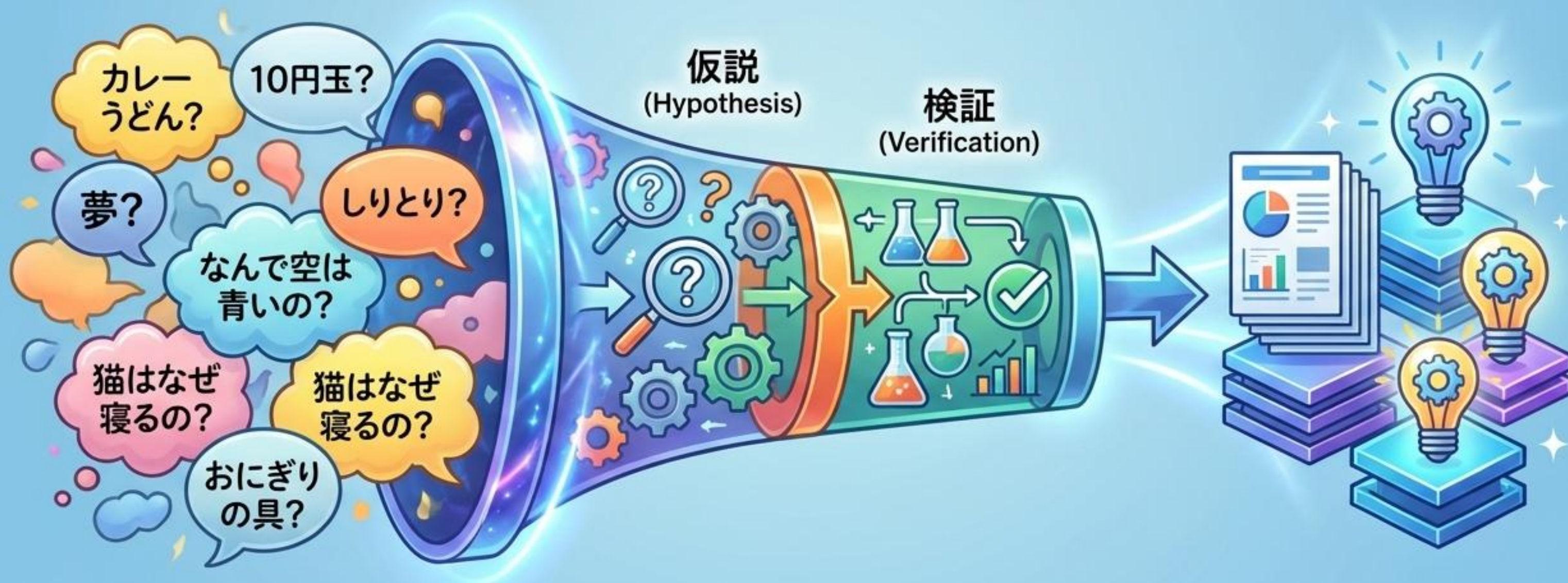
1日

終日を使った完全な現地調査
(現地集合・現地解散)

座学だけでなく、自らの足で稼ぎ、
自らの目で確かめる圧倒的な一次情報の収集体験。

1年生「ミニ課題探究」：すべての始まりは素朴な疑問から

どんなに小さな「なぜ？」も、学問の入り口になる。
日常の些細な疑問を拾い上げ、仮説を立て、検証するプロセス（全7時間）を経験することで、
「問いの立て方」の基礎を身につけます。



Curiosity Gallery 1：日常の謎を科学する

カレーうどんの汁をとばさないで食べるには？

【検証】水分量、麺の長さ、食べる道具を変更して実験。

【結論】カレーの水分量が多いほど汁が飛ぶ。
水分量が多くても麺の長さを短くし、スプーンで食べれば時間をかけずに汁をとばさず食べられる。

10円玉は何で一番きれいになるのか？

【検証】洗剤、調味料など様々な液体で検証。
1位:浴槽用洗剤、
2位:ハンドソープ、
3位:食器用洗剤。

【結論】上位3つに共通するのは、汚れに効いた界面活性剤やクエン酸を持つこと。

Student Report:
Curry Udon Experiment

Student Report:
10-Yen Coin Cleaning

Curiosity Gallery 2：先端技術と自己の内面に向き合う

ChatGPTとしりとり

【検証】AIと人間、どちらがしりとりで優れているか？

【結論】何も指示をしないとAIはルールを知らず人間に負けるが、ルール（3文字縛りなど）の指示を出すとAIは人間には負けず、結果的に相打ちになる。

夢日記で自分の悩みや不安を知ろう！

【検証】起床時に夢をLINEメモに記録。「水戸駅の記憶とニュースの事件が混ざった夢」などを分析。

【結論】出来事よりも、自分の悩みや不安が多く反映されていることに気づいた。

Student Report:
ChatGPT & Shiritori
Paperiment

Student Report:
Dream Diary Analysis

2年次ルートマップ：4つの壮大なクエスト



Quest 1: 個人探究 (4月~7月)

【絶対条件】 学校外に出て、外部の大人と接触すること！

1年次での
スキル



「学校」

- 例：牛久高校の教員の大学時代の専攻分野や趣味から着想を得る。



「地域」

- 例：児童クラブの新しい外遊び考案、地元飲食店の集客UP戦略。



「研究」

- 例：TV番組の牛久誘致シミュレーション。

秋のクエスト：スキル習得と仲間との共創

Quest 2 - ビブリオバトル (8月～9月)



- ・国語科とのクロスオーバー企画。
- ・他者を惹きつける「プレゼンスキル」という、この先の探究に不可欠な強力な武器を手に入れる。

Quest 3 - 修学旅行グループ探究 (10月)



- ・旅先という非日常のフィールドを最大限に活用。
- ・事前調査に基づき、現地での「体験の深化」をグループの力で達成する。

BOSS QUEST: 一般公開プレゼンテーション (11月～2月)

1年間の探究の成果は、教室の中では終わらせない。



教室内の閉じた学び



社会と接続する一般公開

- ・ 具体的な探究作業・データ収集の総仕上げフェーズ。
- ・ 2月決戦：牛久市生涯学習センターにて、地域の方々に向けた口頭・ポスター発表を実施！

学びを社会に接続し、自分自身のキャリアと未来を切り拓け。

学びを社会に開く「一般公開プレゼンテーション」

1年間の探究の成果は、教室の中で終わらせません。

2月に牛久市生涯学習センターにて、地域の方々に向けた**口頭・ポスター発表**を実施します。

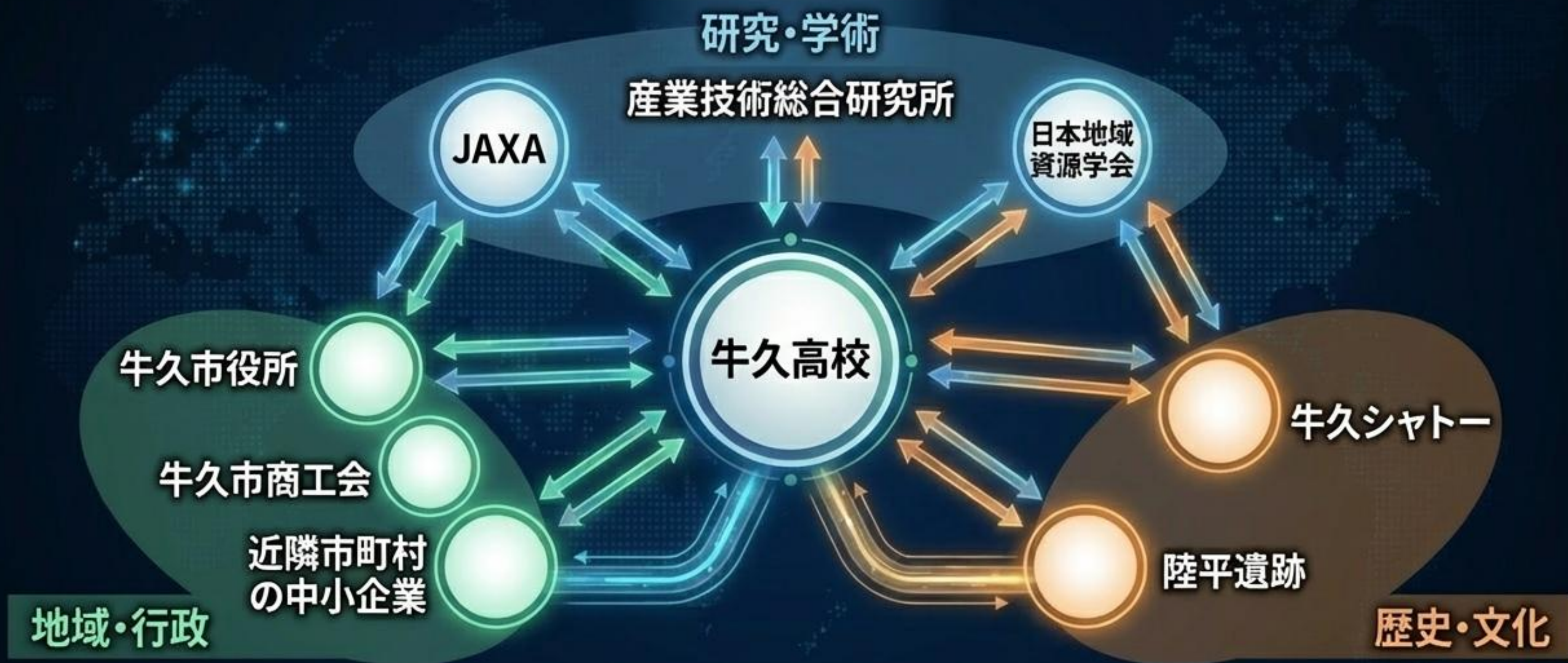


教室内の閉じた学び



社会と接続する一般公開

共創を生み出す外部連携エコシステム



「本物の大人」との出会いが、生徒のキャリア形成を強力に後押しする。

大人たちのパラダイムシフト：教員から「伴走者」へ

従来の教員

知識を「教える」人

正解に導く、評価する

教科書や資料を与える

失敗しないように先回りする

牛久流のファシリテーター

アイデアを打ち返す
「壁」になる

一緒に面白がる

最適な「人」を紹介する

危険なときだけ止める



成果 (Product) よりもプロセス (Process)

成果
(見えやすいもの)

- ・最終発表
- ・綺麗なスライド
- ・成功した結果

プロセス
(見えないが巨大なもの)

- ・悩んだ時間
- ・外部へのアポ取り
- ・失敗と軌道修正
- ・仮説の崩壊
- ・もう一度やり直す勇気

「頑張ったけど、最終的にうまくいきませんでした」——それも、立派な探究の成果です。

生徒の「知りたい」を信じることから始まる



1. Start Small

カレーうどんの疑問が、
高度な仮説検証の基礎を作る。



2. Open the Doors

学校外の大人や地域資源が、
最高の教科書になる。



3. Change the Stance

大人が「一緒に面白い」こ
とで、生徒の熱量は加速する。

牛久高校では、探究を通して
主体的な学習者を育成していきます。