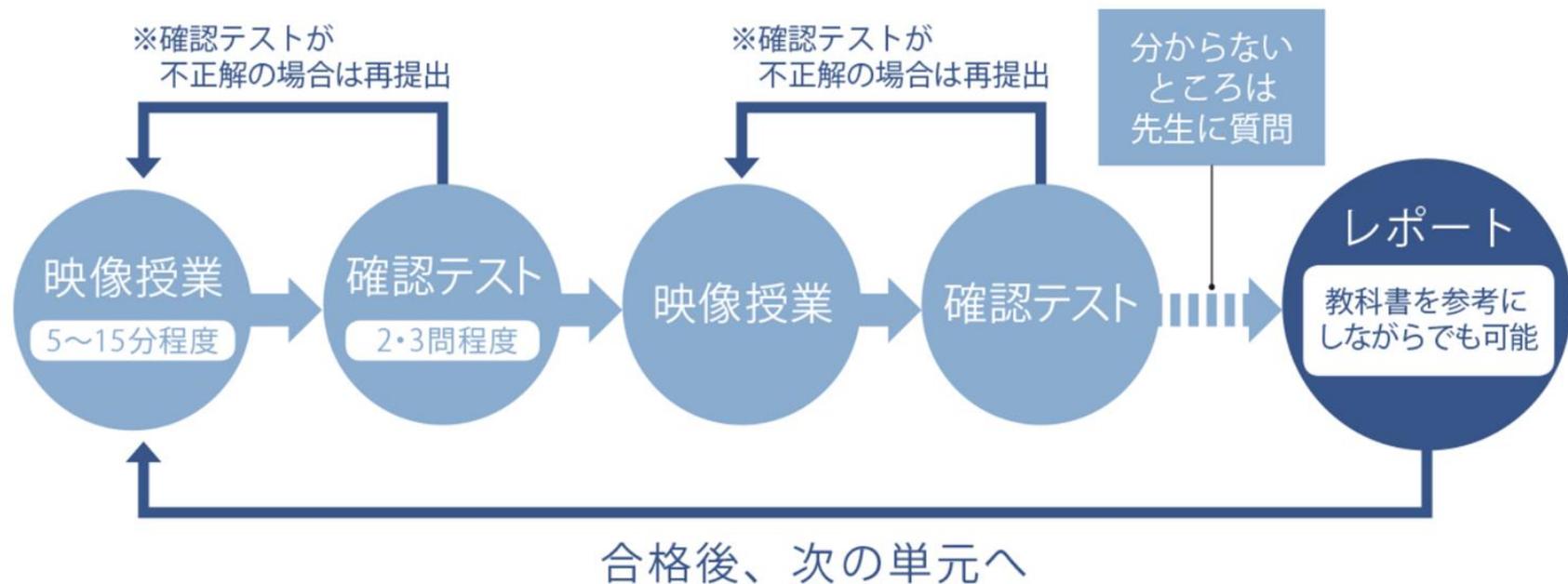


研究会資料



高卒資格のための授業はネットで



リアルとネットで 多様な学び/アドバンスプログラム を提供



入学生徒の志望理由

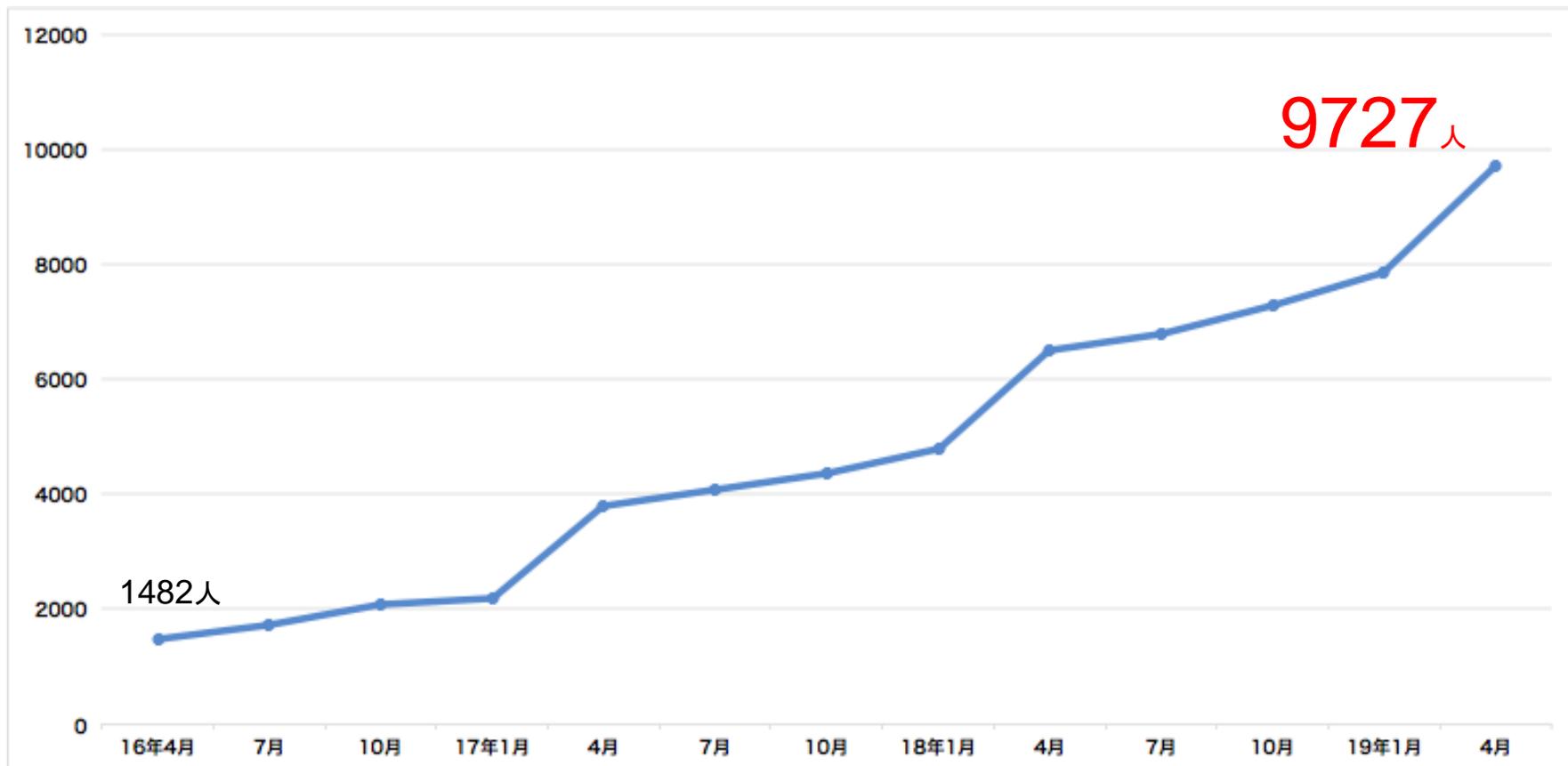
私は、2015年5月に「株式会社クリエイティブファンタジープロダクションズ」という**会社を設立**して、さまざまな活動などをさせていただいているため、御校の「**自由さ**」と「**いつでも勉強ができる**」というスタイルが私に合うと思っています。

私は中高一貫校に所属しているため、無条件で高校に内部進学することができたのですが、拘束時間は無駄な部分が多いように感じていて、この時間を**自分の興味のある分野での勉強・活動に使いたい**と考えていました。将来はMITやスタンフォードといったアメリカの名門大学に入学することを目標にしています。大学卒業後は日本に戻るかはわかりませんが、IT系の企業で**(セキュリティ)エンジニアとして働くか、研究職**に就くことを考えています

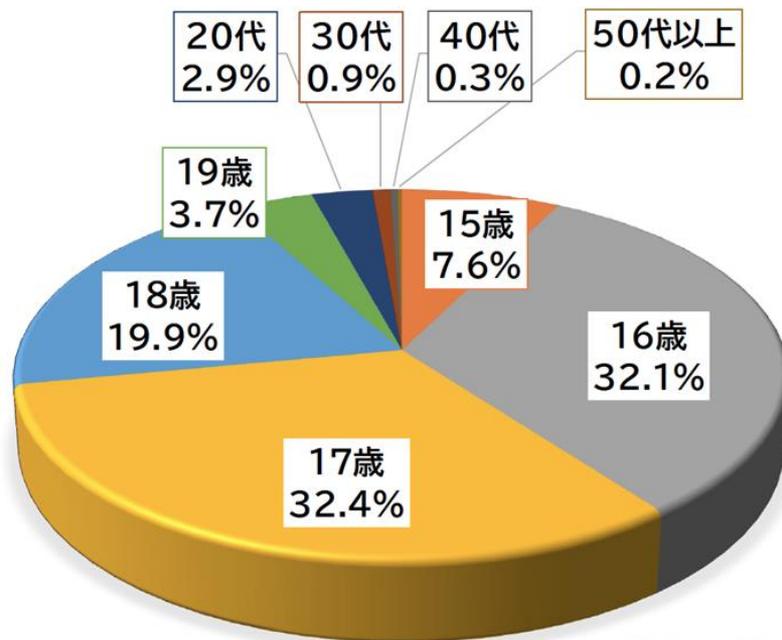
N高等学校では、**私がまだ知らない世の中のいろいろな仕事を知ることができると思う**ので、私がどのような分野に興味があるのかを知り、**この勉強がしたい、この分野で働きたいと思えることを探したい**です。高校卒業後は、大学・専門学校への進学、または就職という選択肢だけではなく、「**自分は何がしたいか**」を言えるようになってから、**高校卒業後の進路を決めたい**と思います

いじめによりなった病気で**行きたくても行けなかった学校やお友達と過ごす楽しい学校生活をもう一度やり直したい**と思いました。説明会の時起立性調節障害という病名が出た時は感動しました。いじめられていた学校では解決もしてくれないどころか病気のこともしらずに傷つけられる言葉を沢山言われてきました。**自分のことを認めてくれて、安心して通える学校に行きたい**です。言葉では言い表せないほど悔しい思いをしてきました。やりたかったこともできなかったことも全部やりたいです。**何より居てもいい、居たいと思える居場所が欲しい**です。今までのことは全て忘れて純粹に学校生活を楽しみながら諦めかけていた夢を叶えるために頑張りたいです。

N高等学校 在籍生徒数の推移



男女比・年齢構成比



※最高齢:88歳

卒業率

一期生として初年度に入学し
2019年3月に卒業した割合

74.0%

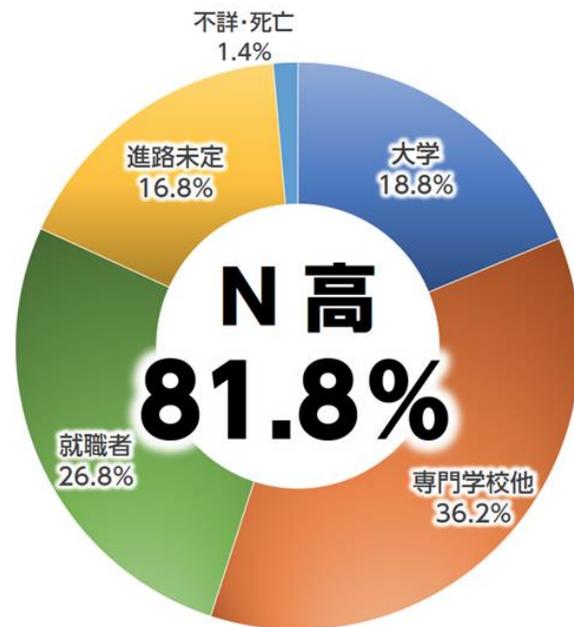
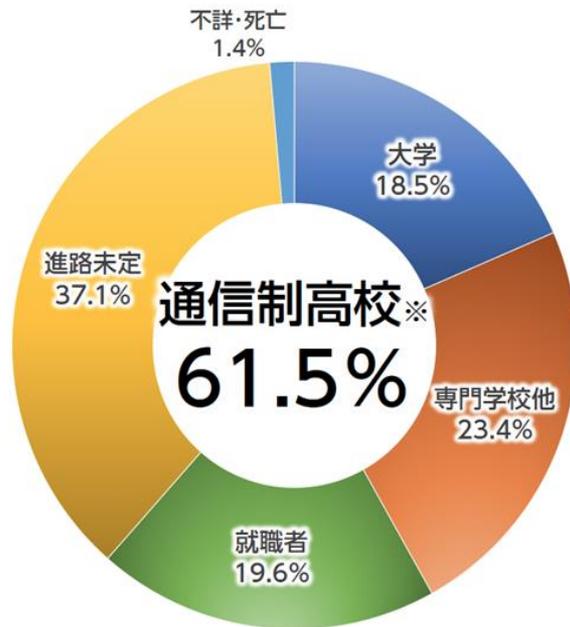
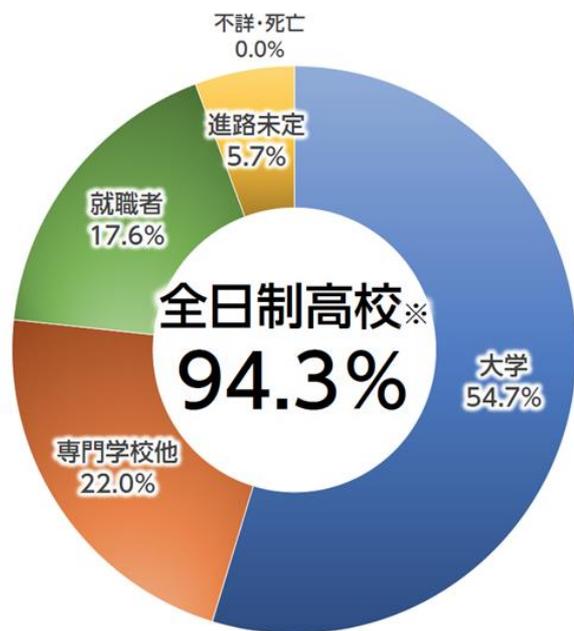
上記から転学・退学した生徒を
除いた場合の卒業率

84.3%

一、二年次に必要単位を取得し、
三年次を迎えた一期生の卒業率

96.7%

卒業生の進路決定率



※『平成30年度 文部科学省 学校基本調査』に基づく

卒業生の進路決定率



入学時アンケートにて
不登校と回答した生徒の
進路決定率(※)

77.1%

※初年度新入学者1221名のうち、「不登校を経験した」と回答した生徒312名を対象
進路決定率は『平成30年度 文部科学省 学校基本調査』に基き算出

卒業生の主な大学進学実績

国公立大学	2017年度	2018年度 (カッコ内は現役)
九州大学	1	1(1)
筑波大学	1	2(2)
電気通信大学		1(1)
信州大学		1(1)
宇都宮大学		1(0)
名古屋市立大学		2(2)
室蘭工業大学		1(1)

私立大学	2017年度	2018年度 (カッコ内は現役)
慶應義塾大学	1	8(7)
早稲田大学	1	2(2)
上智大学	1	1(1)
明治大学	1	3(2)
立教大学	1	3(2)
法政大学	1	11(10)
青山学院大学	1	3(3)
中央大学		4(2)

卒業生の主な大学進学実績

私立大学	2017年度	2018年度 (カッコ内は現役)
学習院大学	1	2(1)
関西大学	1	1(1)
関西学院大学		1(1)
立命館大学	1	1(0)
成蹊大学	1	2(1)
東洋大学	2	10(9)
日本大学	3	8(6)
駒澤大学		2(2)
専修大学		3(2)
近畿大学	3	5(5)

海外大学	2017年度	2018年度 (カッコ内は現役)
カリフォルニア大学 サンタバーバラ校		1(1)
カリフォルニア大学 デービス校		1(1)
キリロム工科大学	1	1(1)
スタッフォードシャー大学		1(1)

生徒の主な受賞歴



相原 翼

第18回アジア競技大会ジャカルタ・パレンバン
eスポーツ「ウイニングイレブン 2018」金メダル



清水 郁実

「第30回国際情報オリンピック」
銅メダル

生徒の主な受賞歴



囲碁 第21期・第22期ドコモ杯
「女流棋聖」獲得



囲碁 第43期
「新人王」獲得

生徒の主な受賞歴



フィギュアスケート 国際スケート連盟公認
「四大陸フィギュアスケート選手権大会2019」優勝 など

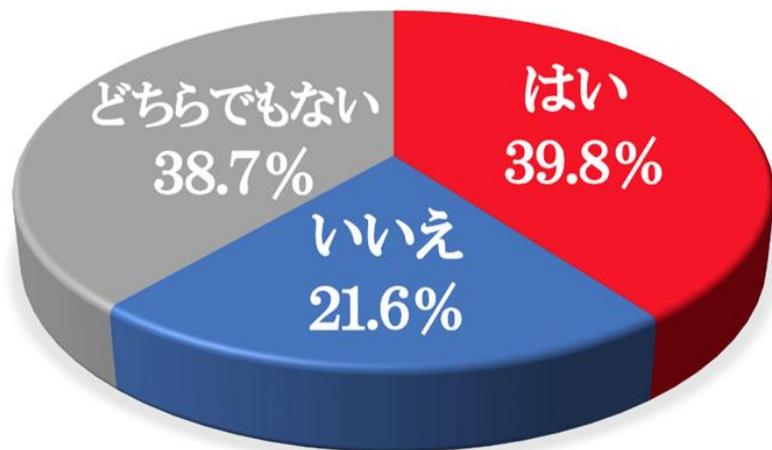


第87回 全日本フィギュアスケート
ジュニア選手権大会 3位

生徒コミュニティ施策

生徒の友達づくり

Q.N高で友達を作ろうと思いましたが？



Q. (「はい」の方へ質問)
N高で友達はできましたか？

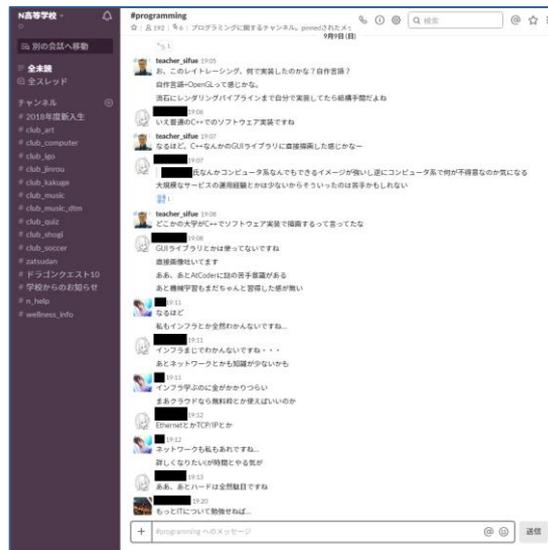
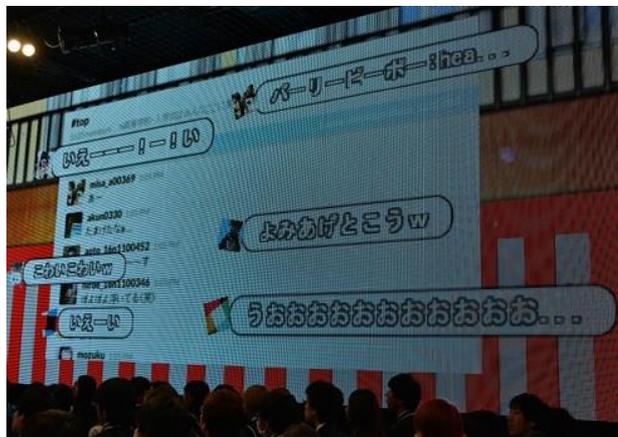


Slack (スラック)



米・Slack社によって提供されているチャットを主体とした
コラボレーションツール
cookpadやDeNAなど、日本のIT大手企業が導入

N高では生徒・教員・職員が同じチーム上で参加。
周知事項案内や連絡、ホームルームなどをおこなっている



Slack

The image shows a Slack interface. On the left is a sidebar with a channel list for 'N高等学校' (N High School). The main area displays the 'class_014_nakayama' channel with 57 members. A message from 'teacher_nakayan' is visible. On the right, a dark overlay lists channel names from 'class_004_shiba' to 'class_018_suzuki', with 'class_014_nakayama' highlighted in green. A search bar and navigation icons are at the top right.

Channel List (Left Sidebar):

- N高等学校
- class_004_shiba
- class_005_uemura
- class_006_gima
- class_007_akabane
- class_008_okuma
- class_009_yagi
- class_010_uezato
- class_011_yokoda
- class_012_ihashi
- class_013_sekimoto
- class_014_nakayama**
- class_015_marutani
- class_016_tsuchiya
- class_017_shioda
- class_018_suzuki
- class_019
- class_020
- # club_computer
- # club_igo
- # club_kakuge
- # club_n-universal-crea
- # club_nuc
- # club_shogi
- # club_soccer
- # dqx
- # dtm
- # ekaki
- # ff14
- # filmmaking
- # hentai_room

Channel View (Center):

class_014_nakayama
57 members | 中山クラスの本拠地

teacher_nakayan 17:01
@channel 起立! 礼!
よろしくお願ひします!

kazuma_16n1100310 17:01
ガタッ

marei_16n1100300 17:01
ガタッ

kazuma_16n1100310 17:01
ペコペコ

chinatsu_16n1100337 17:01
ガタッ

kai_16n1100332 17:01
カダッ

chinatsu_16n1100337 17:01
ペコッ

marei_16n1100300 17:01
ペコッ

reo_16n1100327 17:01
ビキッ

hina_16n1100316 17:01
お願ひします!

chinatsu_16n1100337 17:01
お願ひしまーす

madoka_16n1100284 17:02
お願ひします

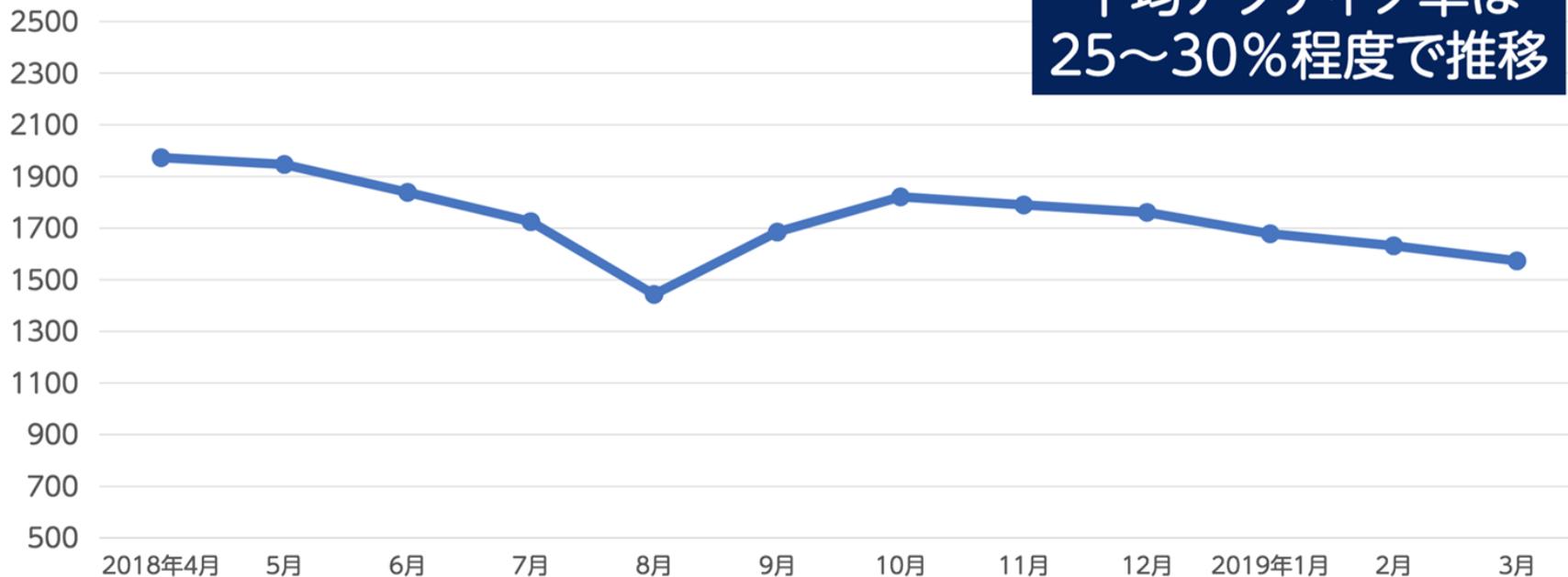
marei_16n1100300 17:02
よろしくお願ひします!

sara_16n1100345 17:02
よろしくお願ひします

kai_16n1100332 17:02
よろしくお願ひします

Slackの利用状況

月間アクセスユーザー数推移（2018年度）



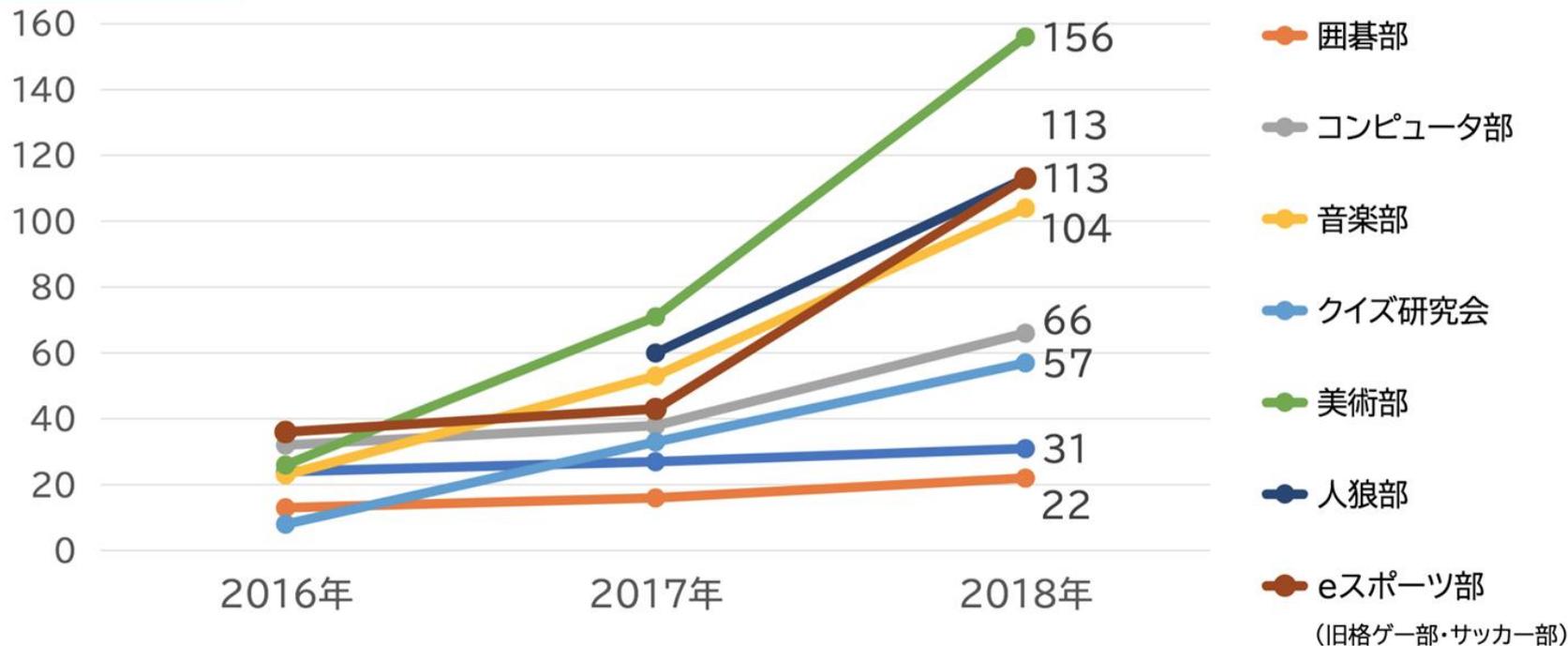
平均アクティブ率は
25～30%程度で推移

部活

部活動	主な活動内容／出場・受賞歴など
将棋部	月2回特別顧問からの指導 灘高との「将棋NN戦」を過去2回開催
囲碁部	月1～2回・特別顧問 藤澤一就 八段門下、お弟子様からの指導 2018年10月・灘高と「第1回囲碁NN戦」で対局
コンピュータ部	月2回・競技プログラミングについてダウンゴエンジニアより指導 「パソコン甲子園」「プログラミング部門」本選出場
音楽部	作曲、作詞などの講評、校内でのコンクールなどで制作活動 N高イベントでの楽曲提供など
クイズ研究会	月1回・特別顧問からの指導 「高校生クイズ」・「EQIDEN(エキデン)」などの大会へ出場
美術部	月2回・特別顧問からの添削指導 「パソコン甲子園2018」「いちまいの絵CG部門」で入選
人狼部	月1回・特別顧問陣からの指導、リアルの場での人狼会など実施 「アルティメット人狼選手権」出場 など
eスポーツ部	特別指導タイトル3タイトル・月1回特別顧問からの指導 「第1回全国高校eスポーツ選手権」リーグ・オブ・レジェンド部門三位
起業部	第一期8チーム14名応募、審査会にて5チーム12名が選出 第二期14チーム19名応募、5チーム8名が選出され入部。第一期で起業第一号誕生

部活

入部者数の推移

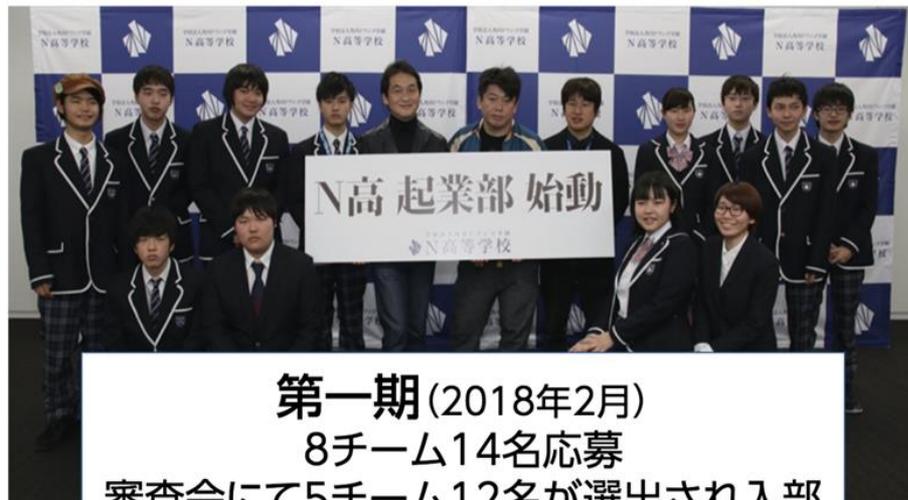


部活



N高オリジナル 起業家養成プログラム「N高起業部」

学生が起業家を目指すことで、イノベーティブな考え方を学び、
日本や世界を支える人材を育成する



部活

起業第1号チーム

株式会社Easy Go (イージーゴー)

本社：栃木県栃木市 代表取締役：鈴木颯人 取締役：山田陽大



PRODUCT

ërabee
I VOTED! DID YOU?



Easy Go inc.

ネット遠足

全6回開催・「ドラゴンクエストX オンライン」で遠足・先生が生徒を引率



参加者の平均満足度



ネット運動会

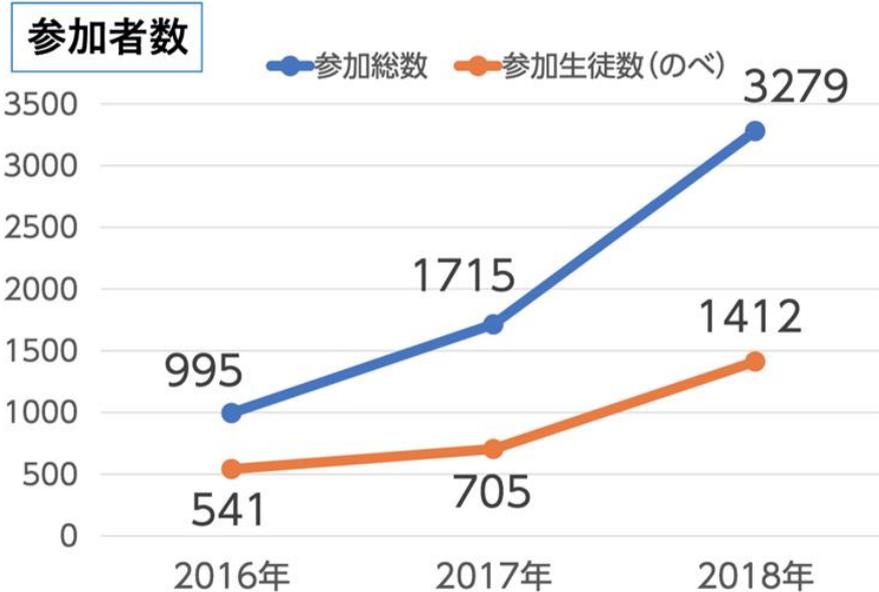
eスポーツ部の発足記念としてオンラインでの競技大会を開催

タイピング	パズル	スマートフォン	アクション	スポーツ
タイピング寿司打	ぷよぷよ	#コンパス	FORTNITE	ウイニングイレブン 2019



N高文化祭（ニコニコ超会議）

毎年4月開催・生徒が企画運営を行う「文化祭」をブース展開



ニコニコ超パーティー

毎年11月開催・N高校歌「代数Nの方程式」の生徒合唱を披露

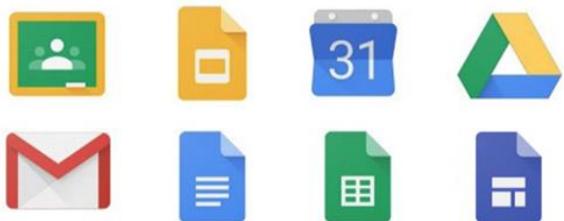


合唱参加生徒数



生徒の活動を支援するITツール・企業

G Suite for Education



Deloitte.
デロイトトーマツ

(起業部支援パートナー)



Adobe Creative Cloud

海外大学国際教育プログラム

Stanford | Pre-Collegiate
International Institutes

灘高等学校・慶応義塾湘南藤沢高等部
早稲田実業学校高等部との共同プログラム



Oxford International Study Centre
individually designed study programmes in the heart of Oxford

慶応義塾湘南藤沢高等部との共同プログラム



海外大学国際教育プログラム



参加者数	2016年	2017年	2018年
スタンフォード	11名 (うちN高3名)	10名 (うちN高3名)	10名 (うちN高3名)
オックスフォード			9名 (うちN高5名)

N高の職業体験とは

多種多様な高校生の社会への接続

地方滞在型の職業体験



都市での職業体験



21世紀型スキルワークショップ



全国の自治体・産業と連携

北海道稚内市/酪農

山形県小国町/マタギ

宮城県名取市/先進保育

長野県小布施町/観光DMO

石川県七尾市/水産加工業

茨城県城里町/ものづくり

東京都中央区築地市場/まぐろ仲卸

神奈川県鎌倉市/ガイド

岐阜県関市/刀鍛冶

三重県紀宝町/船大工

和歌山県高野山/僧侶

山口県長門市/漁業

広島県大崎上島町/料理家

広島県庄原市/刀鍛冶

佐賀県武雄市/図書館司書

長崎県波佐見町/陶磁器

長崎県五島市/ワイナリー

大分県由布市/温泉宿

鹿児島県長島町/農業

沖縄県うるま市/パティシエ

ほか



地方滞在型職業体験

様々な地域、様々なテーマで
社会接続のチャレンジをしながら5日間を過ごす

社会や職業の体験



協同と共創の体験



対話とリフレクション

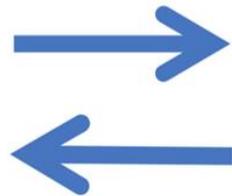


余暇



実社会での体験とスキルトレーニング

地方や都市での
職業体験



21世紀型スキル
ワークショップ



専門家・研究者と連携したプログラム開発

21世紀型ライフスキルアセスメント開発

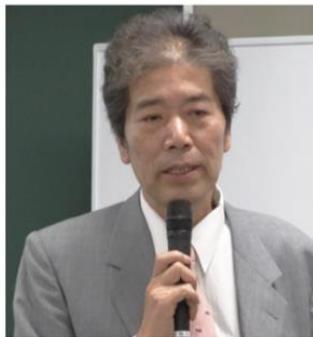


相川充 教授
社会心理学/筑波大学大学院

社会心理学における尺度を開発し、第一線で活躍している。

宮崎大学助教授、東京学芸大学教授を経て、現在、筑波大学人間系教授。日本心理学会理事など学会の要職を務める。対人ポジティブ心理学、ソーシャルスキルの理論と実践を研究テーマにして、多くの論文や著書を発表し、業績をあげている。

ソーシャルスキル、心理教育



小林正幸教授
心理教育/東京学芸大教職大学院

東京学芸大学教授。専門は教育臨床心理学。東京学芸大学教職大学初代院長。学校教育現場で心理教育の一環として導入するソーシャルスキル教育に関する研究を専門とする。不登校などの学校不適応に関してだけでなく、学校や教員や支援者に対するコンサルテーションなど、幅広く活躍している。

精神医学、認知行動療法



大野裕 医学博士
慶応大学元教授/精神科医

認知療法の日本における第一人者。慶應義塾大学医学部卒業と同時に、同大学の精神神経学教室に入室。その後、コーネル大学医学部、ペンシルバニア大学医学部への留学を経て、慶應義塾大学教授を務めた後、2011年6月より、独立行政法人国立精神・神経医療研究センター認知行動療法センターセンター長に就任、現在顧問。一般社団法人認知行動療法研修開発センター理事長。

ワークショップデザイン、デザイン思考、アート思考



安斎勇樹 特任助教
東京大学大学院情報学環
ミミクリデザイン代表取締役

ワークショップデザイン研究の第一線で活躍。東京大学大学院情報学環特任助教を務めながら、株式会社ミミクリデザインの代表取締役として、商品開発、人材育成、地域活性化などの産学連携プロジェクトに多数取り組みながら、多様なメンバーのコラボレーションを促進し、創造性を引き出すワークショップデザインとファシリテーションの方法論について研究している。



学校法人角川ドワンゴ学園
 N 高等学校

21世紀型スキルプログラム概要

WHOによる
ATC21による
21世紀型
スキル

21世紀型ライフスキル	元ネタとコンセプト	獲得できる資質や能力	プログラム名
感情対処スキル	認知行動療法をベースにした中高生向けのメタ認知能力の向上プログラム	自分の情動や思考をメタ認知し、対処する能力	自己を認識、対処できる
ストレス対処スキル			
自己認識	ソーシャルスキルトレーニングやホールシステムアプローチを中高生向けにコンバートした社会技能獲得プログラム	他者と共存するための能力	他者と協働できる
共感性			
効果的コミュニケーションスキル			
対人関係スキル			
意思決定スキル	中高生でもデザイン思考、アート思考、クリティカルシンキングを実践できるようになるプログラム	思考する能力	正解のない課題に取り組める
問題解決スキル			
創造的思考			
批判的思考	プログラミング教育 情報リテラシー ダイバーシティ教育 シティズンシップ教育	21世紀に必要な知識 求められる姿勢	21世紀のリテラシー
IT、情報のリテラシー			
地域と国際社会での市民性			

MINDNAUT

collaboratory

everything

名称未定

スキル学習と協同、遊戯的な活動とマッシュアップする

学習目標の要素

活動目標の要素

◎精神/神経医学 ★脳神経科学

◎SST

★デザイン思考 ★批判的思考 ★アート思考

★ワークショップ

◎ダイアローグ

★冒険教育、協同学習

×

×

×

基礎プログラム
スキルの習得

MINDNAUT

▶ 自己認識、情動対処のトレーニング

collaboratory

▶ 他者との協同とのトレーニング

everything

▶ 思考スキルのトレーニング

演習プログラム
スキルの活用

QAIKETSU

▶ 課題解決の練習ワークショップ

SOWZO

▶ 価値創造の練習ワークショップ

応用プログラム
社会に接続する練習

Hacken

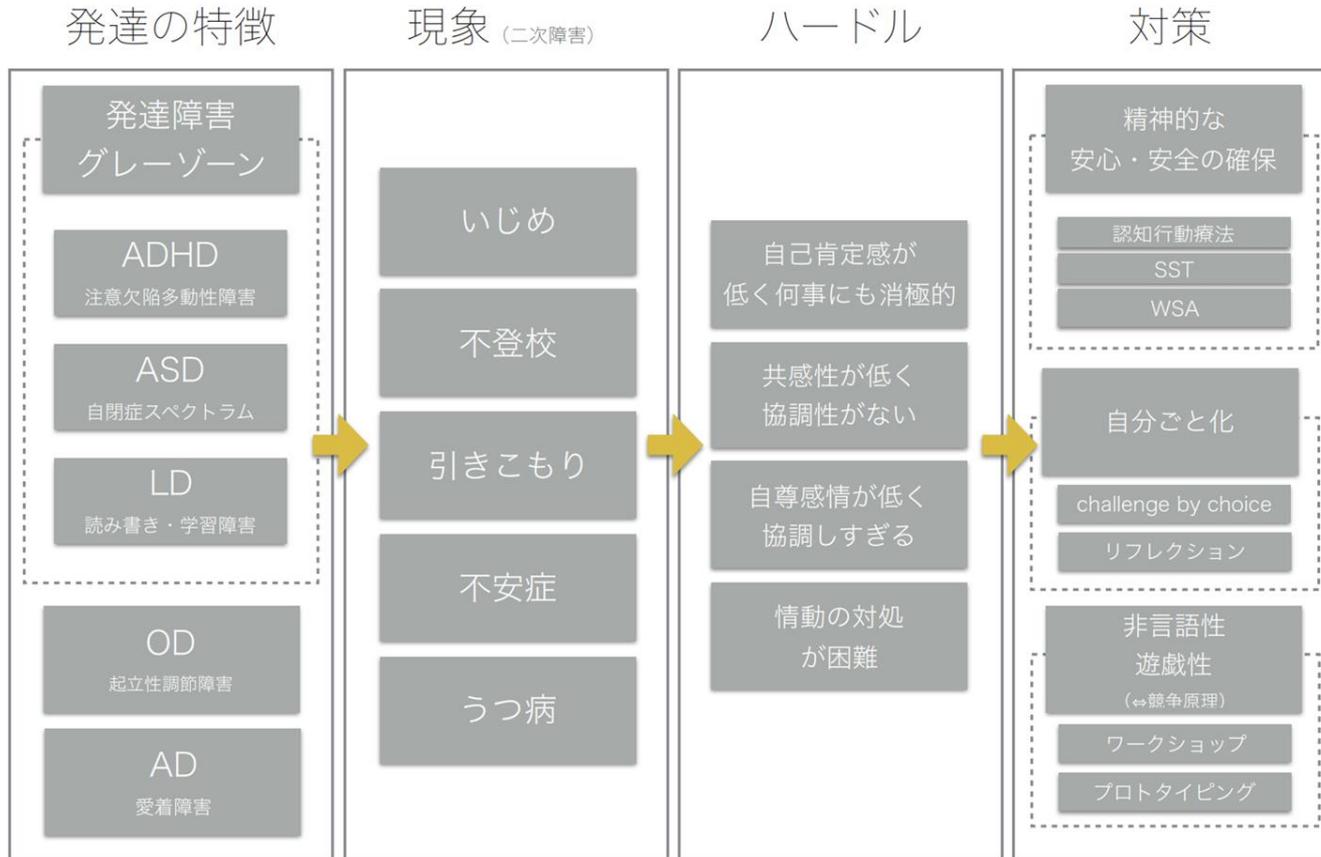
▶ 内発的な動機の発見と、活動の具体化（プロトタイピング）の練習

日常生活での汎化
社会接続PBLの実践

After School(仮)

▶ 内発的な動機による主体的な社会接続のトライ&エラーを促進する個々の内発的で主体的な活動と学習

幅広い層への対応に向けたポイント



21世紀型ライフスキルプログラムの効果



N ライフラボ実施スケジュール

21世紀型 ライフスキルの 習得

- | | | | |
|-----|----------------------|------------------------|----------------------------|
| #01 | 11/06(火) 14:00-18:00 | mindnaut workshop | テーマ：メタ認知、セルフアウェアネス（認知行動療法） |
| #02 | 11/07(水) 14:00-18:00 | mindnaut workshop | テーマ：不安や悩みへの対処（認知行動療法） |
| #03 | 11/08(木) 14:00-18:00 | mindnaut workshop | テーマ：怒りの裏にあるもの（アンガーマネジメント） |
| #04 | 11/09(金) 14:00-18:00 | mindnaut workshop | テーマ：幸福について（ポジティブ心理学） |
| #05 | 11/13(火) 14:00-18:00 | collaboratory workshop | テーマ：人生はクエストだ（SST/観る） |
| #06 | 11/14(水) 14:00-18:00 | collaboratory workshop | テーマ：自分なりのスキル（SST/聴く、話す） |
| #07 | 11/15(木) 14:00-20:00 | workshop everythingQ | テーマ：誰かの視点から考える（デザイン思考） |
| #08 | 11/20(火) 14:00-18:00 | workshop everythingQ | テーマ：自分の視点から考える（アート思考） |

スキルを活用した アウトプットの練習

- | | | | |
|-----|----------------------|----------------|--------------|
| #09 | 11/21(水) 14:00-18:00 | Qaiketsu(カイケツ) | テーマ：課題の発見と解決 |
| #10 | 11/22(木) 14:00-18:00 | Qaiketsu(カイケツ) | テーマ：課題の発見と解決 |
| #11 | 11/27(火) 14:00-18:00 | SOWzo(ソウゾウ) | ：魅力の発見と価値の創造 |
| #12 | 12/07(金) 14:00-20:00 | SOWzo(ソウゾウ) | ：魅力の発見と価値の創造 |

内発的な動機で 社会接続する練習

- | | | | |
|-----|-----------------|----------------|---------------------------|
| #13 | 1/14(月)~1/18(金) | HACKEN@nanmoku | ：群馬県南牧村での内発的動機を探すフィールドワーク |
| #14 | 2/4(月)~2/8(金) | HACKEN@nagato | ：山口県長門市での内発的動機を探すフィールドワーク |

全プログラム合計時間：約100時間

効果検証について

1, ライフスキルアセスメント

- └ プログラムの期間中、複数回実施。
参加者自身の自己評価を心理尺度により測定(EQ,SPI)

2, パフォーマンステスト

- └ Qaiketsuプログラムの前、Qaiketsuプログラム後、
SOWzoプログラム後の全3回でアイデアを測る課題を出し、
本プログラムの達成度を5段階で評価

3, ルーブリック評価

- └ 各グループから2名程度を任意で抜粋、Qaiketsu・SOWzoプログラム
それぞれの学習の様子を4段階評価(状態目標)で記録、その変化を調べます。

4, 参加者からのアンケート評価

ライフスキルアセスメント

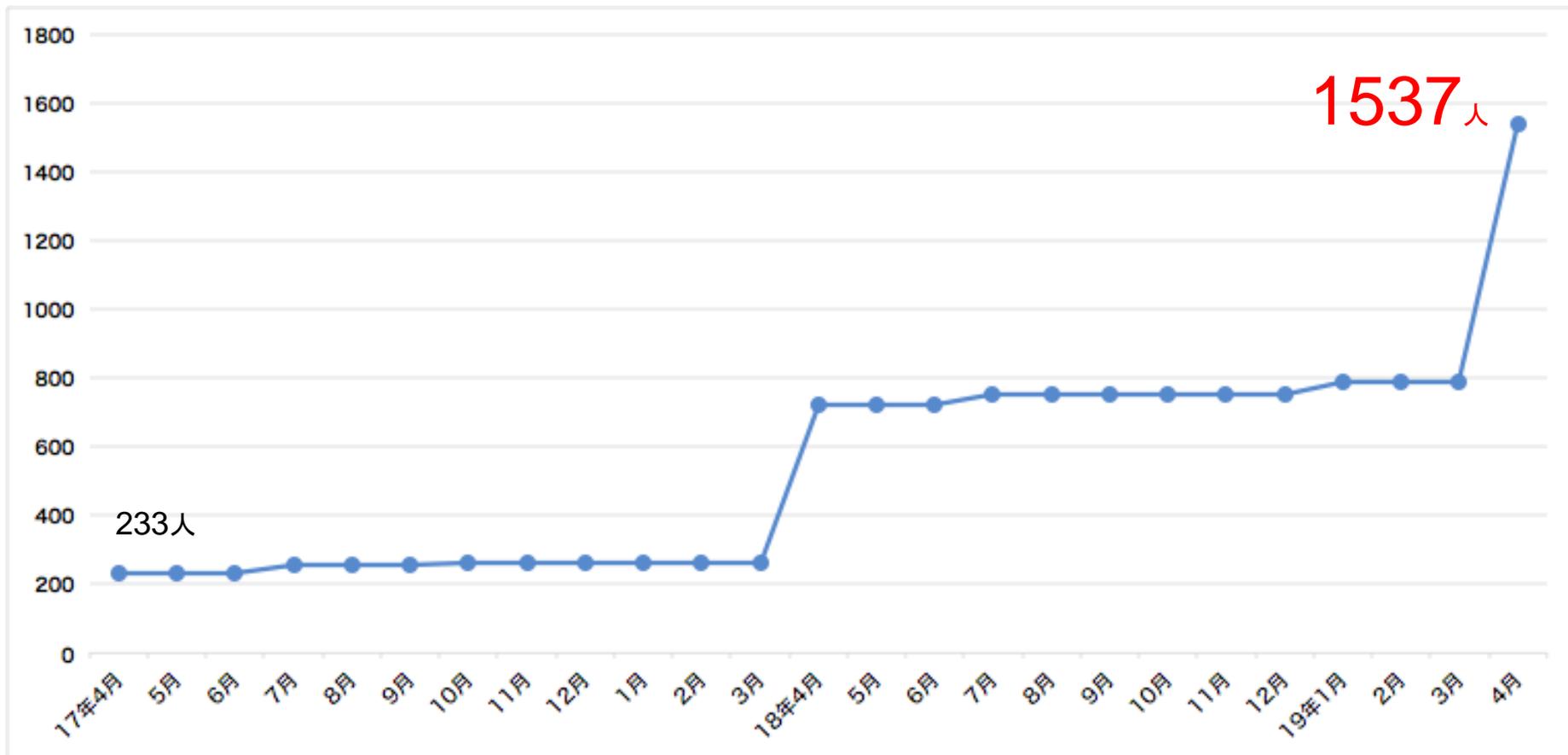
mindnaut → collabulatory → everythingの結果、すべてのライフスキル項目にプラスの変化が見られ、自己肯定感、自己有用感の向上が実証されている

1→3	1回目	2回目	変化	変化率
意思決定	4.10	4.23	0.13	3.3%
問題解決	3.82	3.99	0.17	4.5%
創造的思考	3.66	3.94	0.28	7.7%
批判的思考	4.03	4.28	0.26	6.4%
効果的 コミュニケーション	3.51	4.20	0.69	19.6%
対人関係	3.79	4.40	0.61	16.2%
自己認識	3.25	3.45	0.20	6.2%
共感性	4.17	4.36	0.19	4.6%
情動対処	3.22	3.73	0.51	15.8%
ストレス対処	3.13	3.68	0.55	17.6%
10項目平均	3.76	4.03	0.27	7.2%

大きく結果に影響していると思われるコンテンツ

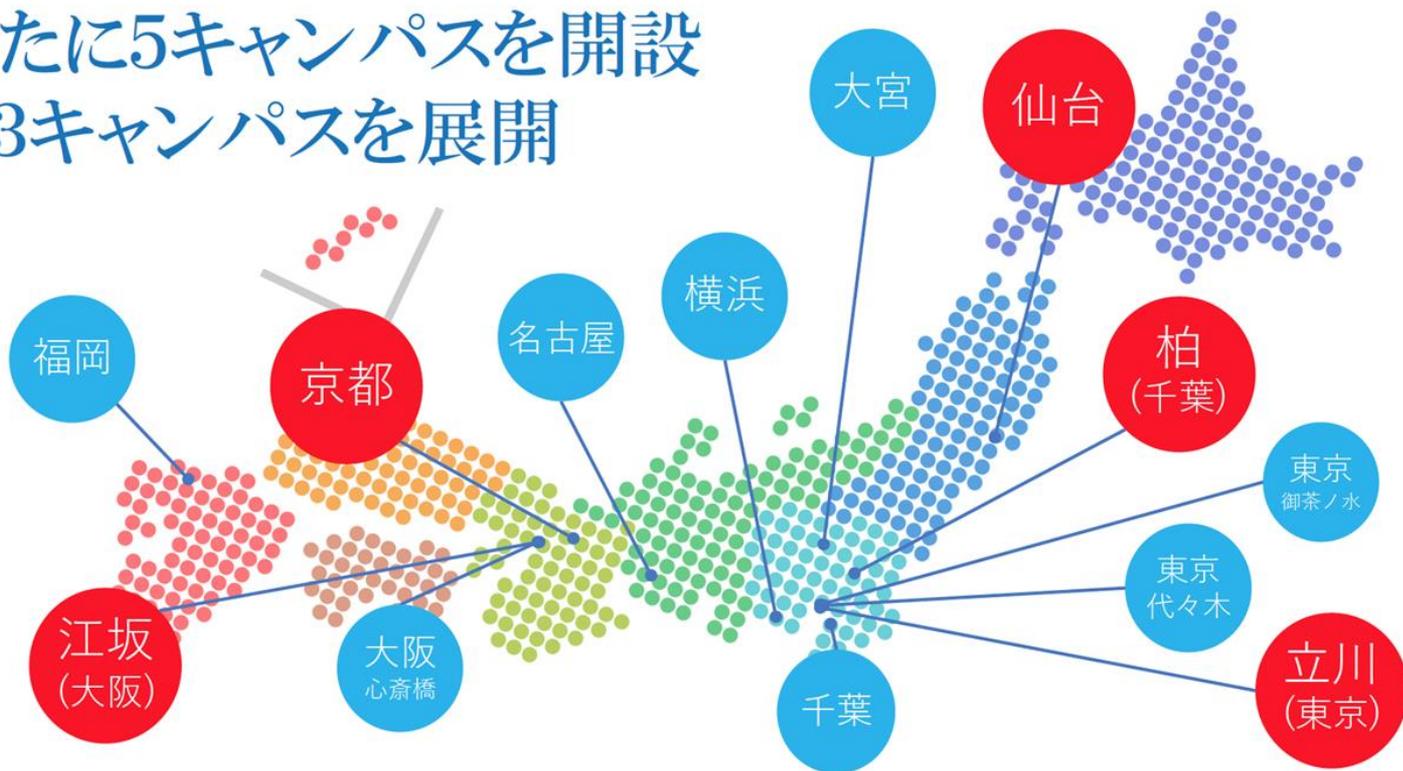
- ・ 何度も繰り返し行われたグループワーク
→ 他者との議論において自分の主張を行うために、
思考する機会が多く提供されていた
- ・ 同じタイプごとに集めて行ったグループワーク
→ 相互に経験や感情を共有したうえで、純粋に
肯定し、肯定される経験をすることができた
- ・ グループでの創作活動
→ 言葉による議論ではなく、創作による表現の場が
提供されることで、普段とは違う思考を促せた

通学コース 在籍生徒数の推移



通学コースキャンパス一覧

4月新たに5キャンパスを開設
合計13キャンパスを展開



通学コースの特徴

本質的な学びを通学で

①N高通学コースPBL「プロジェクトN」

②教職員は生徒の伴走者に徹する「学びコーチング」

通学コースの時間割

基本系

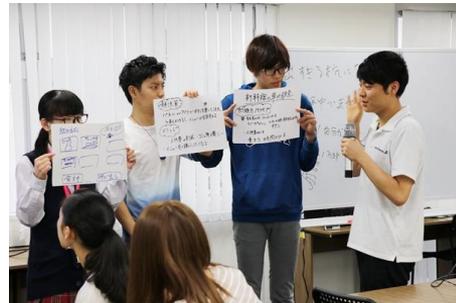
		月曜日	火曜日	水曜日	木曜日	金曜日
登校時間	9:00 ~ 9:30	登校時間				
0限	9:30 ~ 9:45	朝礼・日誌記入				
1限	9:45 ~ 10:35	プロジェクトN	N予備校	プロジェクトN		
2限	10:45 ~ 11:35					
3限	11:45 ~ 12:35	Basic Program				
4限	13:15 ~ 14:05	英語				
5限	14:15 ~ 15:05	プログラミング		大学受験 中学復習	プログラミング	大学受験 中学復習
6限	15:15 ~ 16:05				大学受験 中学復習	N予備校/ 進路
終礼	16:05 ~ 16:15	終礼				
7限	16:15 ~ 17:05	グループ面談など ※その日の対象者のみ				

プロジェクトN 生徒の様子

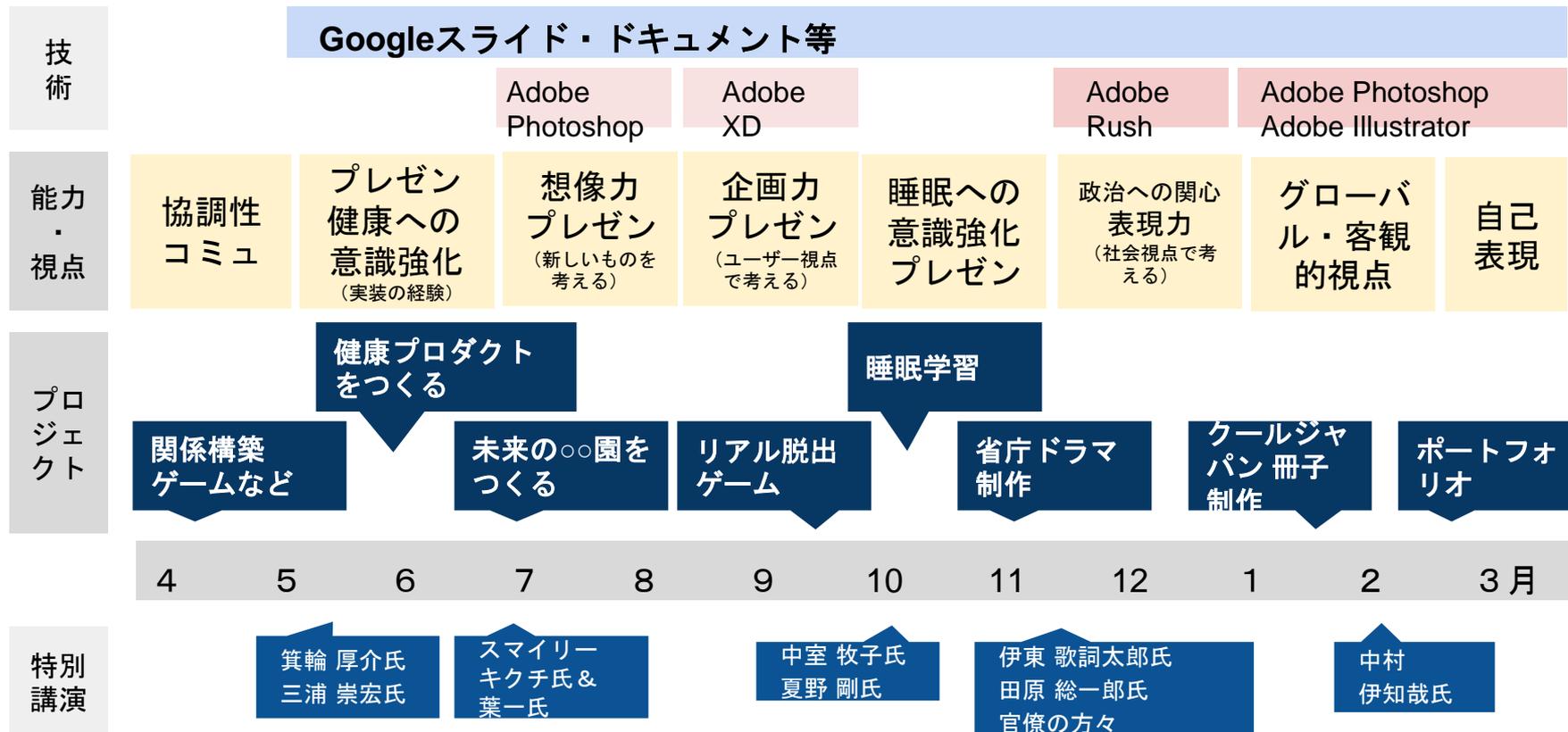
答えのない課題に

取り組む“**実践型授業**”

思考力を持ち、主体的に実践し
解決できる人材を育てる。



プロジェクトN 2018年度実績



プロジェクトN 2018年度実績

日テレ動画教材「みんなのドラマ」や講演で
省庁の仕事や地域社会との課題について関心を深め
「社会の二面性」をテーマにドラマを制作

みんなのドラマ

【学び】

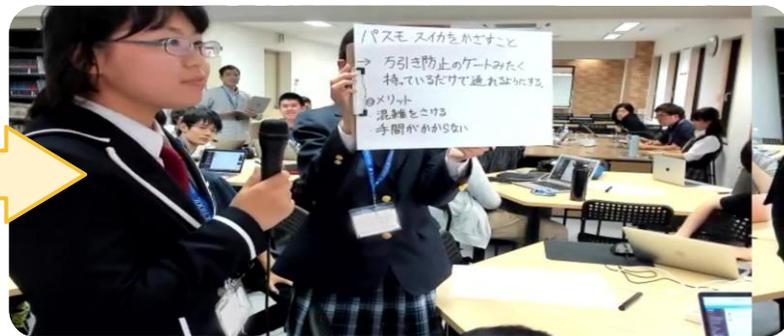
- ・ 政治への関心
- ・ 表現力・創造力
- ・ グループワーク
- ・ プレゼン・AdobeRush



合同授業（全国発表会など）



千葉キャンパス



埼玉・大宮キャンパス

遠隔会議ツール「Zoom」を活用し、
全キャンパスと中継しながら授業を進行する。



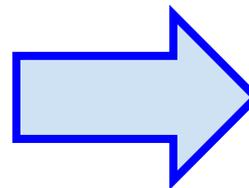
大阪・心斎橋キャンパス

学びコーチング

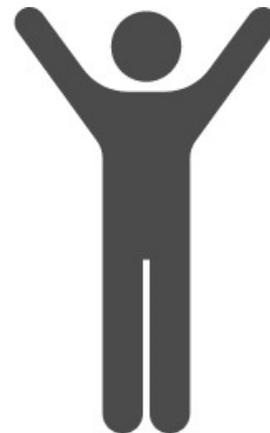


プロジェクトシート
(PJS)

面談



アクティブラーナー
(AL)



主体的に目標に向かって
活動できる生徒

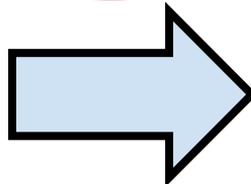
①プロジェクトシート（PJS）とは？

自分のやりたいこと（目的・目標）を決め、
その目的・目標を実現することをサポートするツール

目的・目標



言語化



記録

タスク管理・日誌



②面談とは？

モチベーションをアップさせる機会。

面談担当者は、生徒の目標達成への伴走者。



③AL認定（アクティブラーナー）

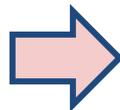
積極的に学ぶ意欲のある生徒が
様々なことに挑戦できるように支援する制度。

目標実現のため、4限以降を自由に組み替えることが可能です。
（通学コースでは原則として決められた時間割をこなします）

③AL認定基準と認定後の育成

<認定基準>

- ・ PJSが十分に書けている
- ・ 出席率80%以上
- ・ レポート遅延なし
- ・ 目標を自分言葉で語れる
- ・ プロNaαコースのゴールをクリア



4 限目
以降
自由

<AL認定後の育成>

- ・ **AL面談**※月2回
(以下はプロNパートで詳細説明)
- ・ **キャンパス内でAL会**

プログラミングクラス 実績

基礎からプログラミングとプログラマのための数学と英語を学び
エンジニアのコーチの元、進学や就職を目指す

大学合格

- ・電気通信大学 1名 ・慶應義塾大学SFC 1名
- ・キリロム工科大学 1名 ・東海大学 情報通信学部 1名
- ・東洋大学 1名 ・デジタルハリウッド大学 1名

アルバイト/インターン

- ・株式会社メルカリ ・クックパッド株式会社 ・ユカイ工学株式会社
- ・JRCエンジニアリング株式会社 ・アクロスロード株式会社
- ・ストアーズ・ドット・ジェーピー株式会社 他

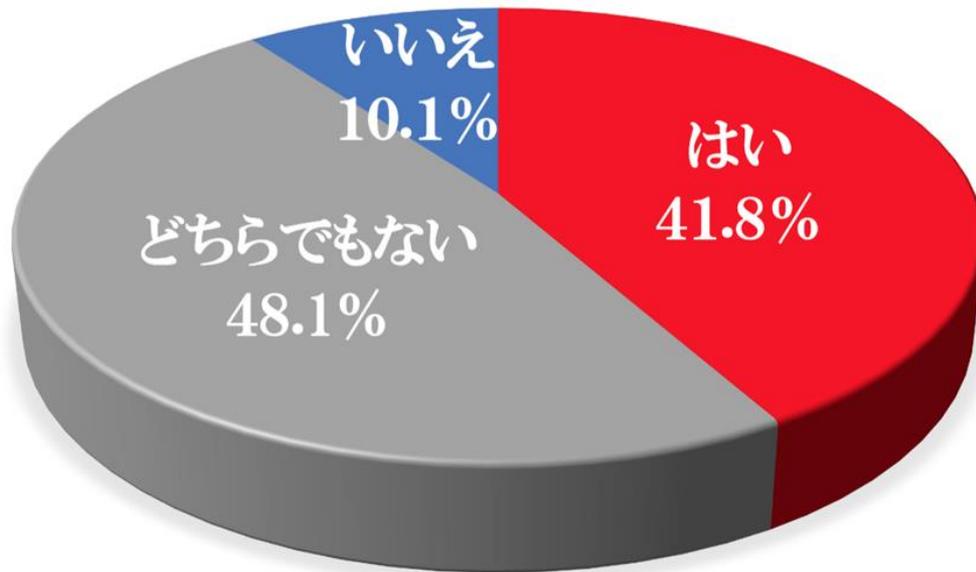


プログラミングクラスの取り組み



生徒アンケート

Q.あなたはN高生であることに誇りをもっていますか？



N高に対する満足度(ネットコース生徒)

2016年度

上期 調査なし

下期 82.20%

2017年度

上期 80.86%

下期 84.47%

2018年度

上期 79.34%

下期 83.23%

保護者アンケート・N高に対する満足度

2016年度

71.4%



2017年度

81.1%



2018年度

83.0%



学校法人角川ドワンゴ学園



N 中 等 部

常識を越えて、未来を創る。

“教育理念”

創造力を身につけ、
世界で活躍する人材を育成する。

N中等部の特徴

創造力が自分なりのイノベーションを起こす

1. やりたいことに向かう実践型授業

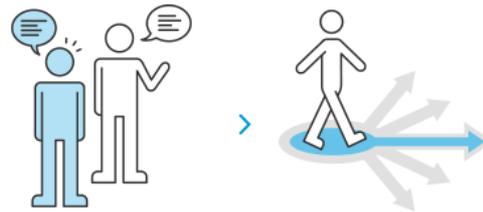


興味の探求

課題の発見

解決策の提案

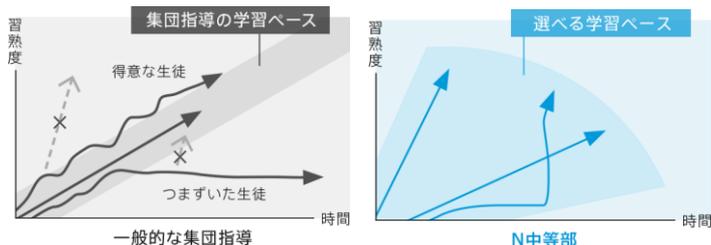
2. 主体的に考え行動するためのコーチング



対話から夢を発見

進む方向を定めて行動

2. 自分のペースで進める個別学習



4. 創造力を養う多様な学び 5. IT活用した学び



英会話



プログラミング



職業体験



楽曲制作



小説



料理



主なカリキュラム

多様な学びを用意し、個別最適な教育を。



- ・基礎学習
- ・21世紀型スキル
- ・PBL
- ・プログラミング
- ・英会話
- ・クリエイティブ

主なカリキュラム

21世紀型スキルを育み、社会で活躍する人材へ

トレーニング

MINDNAUT

自己認識、情動対処

collaboratory

他者との協同

everything

思考スキル

練習

QAIKETSU

課題解決

SOWZO

価値創造

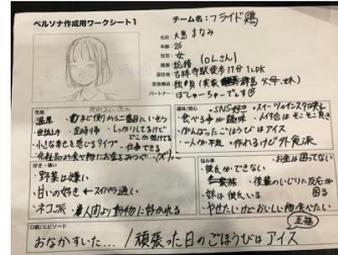
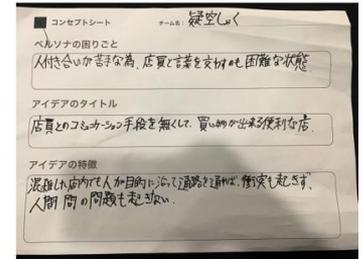
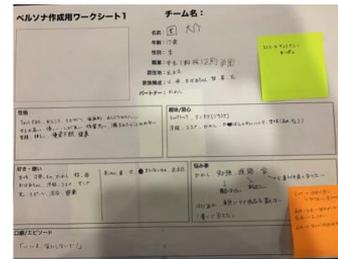
主なカリキュラム

創造力×協働力 = 実践力

資料：プレゼンテーションの様子 - Qaiketsu



資料：参加者のアウトプット - Qaiketsu



X

X

入学者数

207人 (2019年4月開校時点)

新宿キャンパス

89人

秋葉原キャンパス

77人

江坂キャンパス

41人



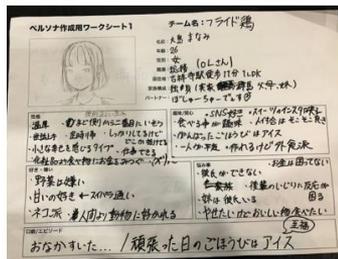
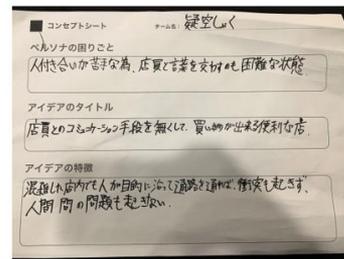
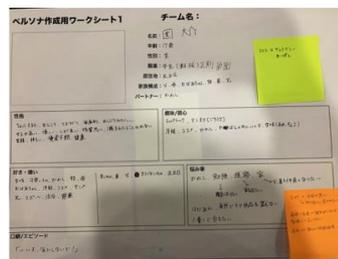
2)生徒の特徴とニーズ ③トライアル

▽N高生40名に対して、100時間のトライアルを実施しました。足場がけを改善中です。

資料：プレゼンテーションの様子 - Qaiketsu



資料：参加者のアウトプット - Qaiketsu



合格者の声 ①自分の能力を発揮したい

中2男子

私は小学校の時から、先生に「しっかりしなさい」「みんなに合わせなさい」と言われ続けました。ある時から僕は学校に行けなくなりました。心理検査を受けて、IQ145と言われました。でもどうしていいかわかりませんでした。自分の能力を活かし、将来は映像を作りたいです。N中であれば、僕がやりたいことをできます。そして、僕はやるべきことも勉強もやります。自分らしくN中のみんなと輝けるように。

中2女子

私の街が好きですが、周囲は「田舎は嫌だ」と言います。みんな同じという世界に気持ち悪さを感じます。私は、将来何かをデザインしたいです。自分の本能的なものをデザインするために、N中等部でクリエイティブ授業でさまざまなものを身に付けたいです。

中1男子

僕は、いまフリースクールに通っています。ドローンを使った仕事をしたいです。DJIのスペシャリストに認定されました。いままで編集は独学でやっていました。N中等部では、あたらしいことにチャレンジをして、人の心を動かす映像をたくさん作りたいです。

合格者の声 ②自分を变えたい

中2女子

私は、N中等部で1番いいところはコミュニティに入れるところです。私には友達がいません。学校に行っていない今の生活には、毎日罪悪感で押しつぶされそうになって本当に苦しいです。N中の説明会で紙のタワーを使って友達ができました。早く今の状況を抜け出して、楽しく中学生を送りたいです。

小6男子

僕は教室に入れなくて、校長室登校というのをやっています。校長先生はとても優しく教えてくれて勉強を頑張っています。でも友達ができません。僕はずっと友達がいないのはいやです。N中は友達の作り方も教えてくれます。N中で友達に自分から話しかけられるようになりたいです。僕はN中に絶対に入れると信じています。

中2男子

僕は家にずっといて、友達作るのは面倒くさいし、同じことをさせられるのは嫌だと思っていました。でも本当は不安です。本当は、何でも話せる友達が欲しいです。色々話してくれる先生が欲しいです。暇で寂しいです。N中で僕は頑張りたいです。

合格者の声 ③不安を和らげたい

中6女子

私は、白血病の影響で、感染症になってはいけなないので、学校に通えていません。家で魚を飼育している時が楽しいです。将来は水族館で働きたいです。N中もN高も職業体験があります。ワクワクしながら、将来に向けて、頑張りたいです。小学校では味わえなかった楽しい中学生生活をN中で送りたいです。

中1男子

僕は、忘れ物が多く、ADHDとって、目から吸収することが人よりできないと言われました。だけど、ADHDという体質だからって何だとか言われるのが嫌です。N中等部では、授業を映像で何回も見られると聞きました。僕はここに入ったら、自分にあった覚え方をおぼえ、苦手だった英語や漢字を覚えたいです。

小6男子

僕はチックと言って、緊張すると声が出てしまいます。学校で友達にいじめられて、行けなくなりました。N中の相談は、先生達が話をずっと聞いてくれました。安心な安全な場所を作ってくれと言っていたので、そこで頑張りたいです。

合格者の声 ④友達を作りたい

中1男子

得意なこともなく、中学校でやりたいこともなく、友達もできませんでした。N中の説明会で授業の体験をした時に「ここだったらやりたいことを見つけられる」と思い、N中を志望します。

中2女子

私には、友達がいません。協働作業も苦手です。学校に行けないので、家に居ます。N中等部でライフスキルを身につけ、友達を作りたいです。自分が好きなものを友達と話したいです。

小6男子

私は、外に出ません。人と関わりません。みんなとズれているのは怖いから。だけど行動がしたい。リアルで友達が欲しい。楽しく生活を送りたい。とにかく行動がしたいです。今の最悪の自分を変えたい。N中なら周りの人も自分も変えられると信じています。

合格者の声 ④克服したい

中2男子

僕は学校に1年以上行っていません。友達にいじめられたことがきっかけでした。家でゲームとプログラミングをしています。お母さんにN中を進められて説明会に行きました。サボってしまう僕もN中の先生とならプログラミングも勉強も頑張れると思いました。

中2女子

私は、小学校の時から学校に行っていません。勉強が苦手で学校の点数もすごく悪いです。初めはN中等部でプログラミングでゲームを作りたいと興味を持ちました。でも今は、苦手なことも克服しないと夢は叶わないと思うので、自分のペースで勉強を頑張りたいです。

小6女子

私は、N中等部で大好きなイラストのことを話せる友達が欲しいです。自分に自信がなく、恥ずかしいと思い、今まで隠していました。N中等部なら、先生も友達も私の話を聞いてくれると信じています。私は、変わりたいです。