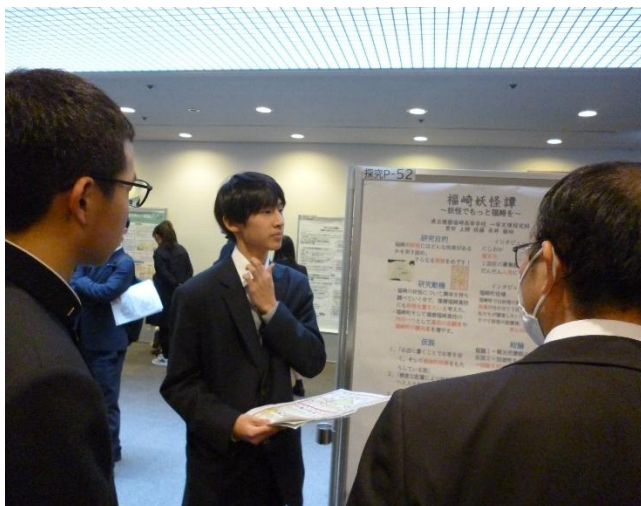


令和7年度 兵庫県高等学校探究活動研究会

2月11日(水)

「令和7年度 兵庫県高等学校探究活動研究会」において、本校から1学年文理探究科の4名が参加しました。彼らは福崎町のモチーフとなっている妖怪を取り上げ、「妖怪譚～妖怪でもっと福崎を～」というテーマを設定し、現在探究活動をすすめています。最終目標は自分たちで妖怪を作って学校に設置し、福崎町や播磨福崎高校をアピールすることです。今回このような大きな研究会に参加し、発表の楽しさや難しさを感じながらも探究活動の面白さや意義を実感できたのではないのでしょうか。彼らの今後の研究に注目です！



【生徒の感想】

- ・当日までとても不安でしたが、本番はうまく行ってよかったです。緊張もしましたが、質疑にも工夫して答えることができて、非常にいい経験になりました。
- ・2,3年生の長期的な研究を見ることができて、今後の探究活動の参考になりました。

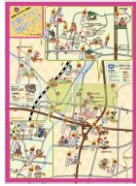
福崎妖怪譚

～妖怪でもっと福崎を～

県立播磨福崎高等学校 一年文理探究科
青田 上野 佐藤 永井 藤田

研究目的

福崎の妖怪にはどんな効果があるかを突き詰め、さらなる発展をめざす！



研究動機

- ・福崎の妖怪について興味を持ち調べていく中で、播磨福崎高校にも妖怪を置きたいと考えた。
- ・福崎町そして播磨福崎高校のPRの一つとして高校の志願者や福崎町の観光客を増やす。

仮説

- 1, 「お店に置くことでお客を招く。そして経済的効果をもたらしている説」
 - 2, 「緻密な配置により妖怪の町へと人々を呼び込む誘導効果がある説」
 - 3, 「1, 2 の説の融合」
- 3 が有力と考えていた。

研究方法

- 1, インターネットでの情報収集
- 2, 妖怪が置いてある店へのインタビュー実施
- 3, 柳田國男についての文献での情報収集

調査結果

インタビュー（その1）

サタディサン

子啼爺

2回目の募集で設置
お客さんが増えた



インタビュー（その2）

にしおか

猫また

1回目の募集設置

だんだん人気になった



インタビュー（その3）

福崎町役場

福崎町では妖怪の設置のための募集、抽選が合わせて2回行われた。

私たちが調査したいくつかの店はすべて妖怪の設置後、

売上が伸びている。

結論

仮説1 = 観光消費額の増加

仮説2 = 回遊性をもたらすため

→ 仮説3 が正解だった。

今後の動き

- 1, お金 クラウドファンディングなどでの募集
- 2, 観光 PR方法の考案
- 3, 妖怪 デザインの募集・設置場所の決定

参考文献

柳田國男(1992). 「遠野物語」.

河出書房新社

中村哲(1967). 「柳田國男の思想」.

法政大学出版局

協力

福崎町役場

サタディサン（カフェ）

にしおか（精肉屋）

令和7年度兵庫県高等学校探究活動研究会

2026年2月11日（水）、令和7年度兵庫県高等学校探究活動研究会が神戸国際会議場で行われ、本校もDXハイスクールのカテゴリーでポスター発表をしてきました。

ポスターのタイトルは

「デジタル技術で学校と社会を繋ぐ ～高性能 ICT 環境による地域 PR 動画制作の実践～」

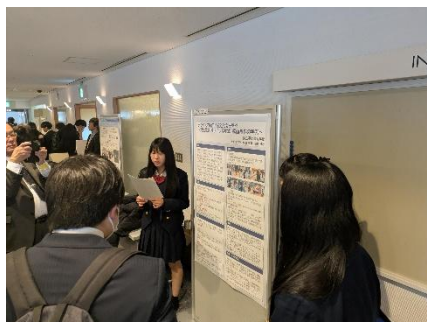
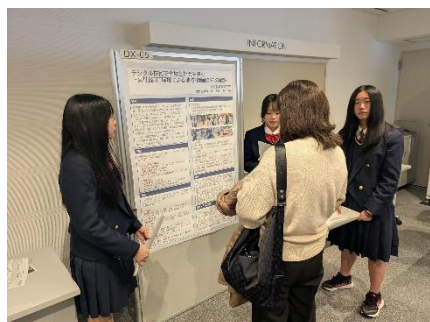
で、3年生の選択授業である「コンテンツの制作と発信」で制作した動画について、その取組内容を発表しました。

今回制作した動画は、地域を PR するという内容で、「第8回全国動画クリエイト甲子園」の地域コラボ部門に応募し、見事上位3チームに選ばれたものになります。

動画はコチラから見ることができます⇒



生徒も最初は緊張した面持ちで発表をしていましたが、だんだん慣れてきて最後はしっかり発表することができ、よい経験になりました。



【参加した生徒の感想】

・私たちは地域と学校を連携することについて発表したけど、他校は自分たちの学校に関連付けた内容など、それぞれ異なるテーマで発表していて、とても興味深かったです。特に印象に残ったのは、「部活動マッチング」という発表です。いくつかの質問に答えることで、自分に合った部活動を見つけることができるという内容でした。私もやってみたところ、バスケットボール部という結果が出ました。中学の頃バスケ部だったのでびっくりしました。ほかにも色々な学校の発表が見ることができて、とても楽しかったです。

・他校の活動等が知れてよかったです。発表は緊張したけど質問もたくさんして下さったので嬉しかったです。今後も他校との交流会が増えてほしいなと思いました。姫工のポン菓子美味しかったです。

デジタル技術で学校と社会を繋ぐ ～高性能ICT環境による地域PR動画制作の実践～

県立福崎高等学校

青木 夏菜華 坪田 和奏 福井 梓紗

背景

高校生にとって動画コンテンツは生活に不可欠だが、その多くは情報を一方的に受け取る消費者に留まっている。本校においても、デジタル技術を「自分を表現する手段」や「課題解決のツール」として主体的に活用する機会が不足していた。また、これまでの学習活動は教室内で完結する傾向が強く、地域社会や外部機関と連携した実践的な取組が少ないことが大きな課題であった。これらの課題を解決し、高度なデジタル機器やデジタル技術を武器に、地域へ飛び出す「創造的な学び」への転換を目指した。

目的

動画制作というプロセスを通じて、以下の3つの目標を立てて取り組んだ。

①自己理解と表現

企画や編集作業の中で、自身の好きな表現や得意な役割を見つけ出す

②他者視点のリテラシー

ターゲットに合わせた情報構成を考え、伝える力を養う

③地域社会との接続

学校の外で多様な人々と関わり、正解のない問いに挑む探究の楽しさを体感する

方法

「全国動画クリエイイト甲子園」の地域コラボ部門（テーマ：地元の“好き”をカタチに）への応募を軸に活動した。

①企画

福崎駅を起点とし、道行く人と「物々交換」をしながら、町の名所を巡る対決型動画を立案

②外部交渉

福崎町役場へ直接連絡し、マスコットキャラクター「ガジロウ」の出演を依頼。行政との連携を実現させた

③機材活用

DXハイスクール事業で導入された高性能PC、アクションカメラ、プロ仕様の編集ソフトをフル活用高画質な映像素材を妥協なく作り込んだ

④コンプライアンス

撮影許可の取得、著作権、肖像権を学び、社会的ルールを遵守した発信を徹底した

結果

【1学期】

①動画編集技術の習得及び企画・撮影計画の立案

②夏季休業中を利用し動画撮影を実施

<撮影当日の様子>



【2学期】

①個人編集・共同編集を経て動画作品を完成

②作品応募に向けたPR文やサムネイル画像の作成

【結果】

ファイナリスト選出 応募総数847チーム中（過去最高応募数）

【活動後の感想】

「動画の見方が180度変わった」「地域の人と話すことで福崎町の温かさを知り、地元がもっと好きになった」といった声が上がった。地域連携という課題に対し、動画制作が強力な架け橋となる成果が得られた。

考察

最新かつ高性能なデジタル環境は、表現の幅を広げるだけでなく、生徒の「探究心」を支える重要なインフラとなった。高性能PCによるストレスのない編集環境がなければ、クオリティの追求は困難であった。

また、動画制作は地域住民とコミュニケーションをとるための最高のツールとなった。カメラがあることで、普段は接点のない方々とも繋がることのできた。一方で、制作に多くの時間を要した点は反省材料であり、効率化が今後の課題である。

結論・今後の展望

結論：デジタル技術を駆使した動画制作は、高校生を「消費者」から「地域の魅力を発信する創造者」へと変容させ、学校と社会を繋ぐ有効な手段となった。

今後の展望：培った「伝える技術」を他教科や地域課題の解決に活かしていく。今後は動画に留まらず、多様なコンテンツ制作に挑戦し、デジタル技術を武器に福崎町の活性化に貢献し続けたい。