RingNOTE を活用した探究活動

1　目　的

高校生 Ring とは、ビジネスに初めて触れる高校生まで、誰もが身近な出来事や体験をきっかけに、アントレプレナーシップを養うことができる、株式会社リクルートの探究プログラムである。ここでいうアントレプレナーシップは、「起業する力」ではなく、「自ら問いを立て、自ら行動し、自ら変化を起こす力」を指す。

株式会社リクルートの社員が実際に企画の提案を行うプロセスをもとに開発された、高校生 Ring の教材 RingNOTE を活用し、本校建学の理念である創造的開拓者魂（用意された正解のない時代において、人生を自分の意思で切り拓く力）を有する生徒の育成を目指す。

2　対　象

本校第２・３学年生徒

※筑紫野市観光協会 Instagram 及びスポーツアナリスト育成の取組の参加者を除く。

3　概　要

自分の身近なできごとを思い起こし、「こんなのがあったらいいのに」から問いのタネを見つけ、解決するための個人探究に取り組む。2・3 年次の継続探究とし、2 年次は、課題を発見し、それを解決するためのアイデアを見つけ、既存のサービスとの差別化を図る。3 年次は、他者を説得するためのデータ収集を行い、プレゼンテーション資料の作成および活動実績報告書の作成を行う。

なお、２年次は考案したビジネスプランを高校生 Ring に応募する。

4　指導・助言

株式会社リクルート　日開　俊介　氏

日本経済大学　経済学部経済学科　吉原　さくら　教授

5　実施計画（概要）

時 期	概 要	詳 細
2 年 2 学期	Project G ビジネスプランの立案 (全 10 時間)	1 時間：高校生 Ring 講演会 3 時間：できごとを問いに変換する 1 時間：課題のツボを見つける 5 時間：ターゲットを整理する・解決アイデア・独自性の検討
2 年 3 学期	Project G 中間報告に向けて (全 5 時間)	2 時間：解決アイデアの再検討 1 時間：プランシートの作成、発表練習 2 時間：中間報告会、振り返り
3 年 1 学期	Project V 最終プレゼン完成 (全 12 時間)	1 時間：オリエンテーション 3 時間：プランの見直しと改善、アウトライン(構成)の作成 5 時間：スライドの作成(原稿含む)、発表練習 2 時間：最終報告会、振り返り 1 時間：入試形態と活動実績報告書について
3 年 2 学期	Project V 自己の学びを振り返る (全 10 時間)	2 時間：前回の振り返り、アドミッションポリシーを知る 5 時間：活動実績報告書の作成(出願で使えるレベルを目指す) 3 時間：自己探究と振り返り

6　令和６年度高校生 Ring セミファイナリストに選出された生徒の発表資料（抜粋）

※全国３万２千組を超える応募の中から九州で唯一３０組のセミファイナリストに選出された。

※陸上部として活動する自身の困りごとや思い（①スパイクを試し履きしただけでは、自分に合っているか分からない、②スパイク選びに失敗して怪我をすれば、たった高校３年間という短い選手生命が絶たれてしまう、③スパイクは高額であるため、スパイク選びに失敗してしまうと、お金を出してくれた両親に本当に申し訳がない）から、陸上競技に限らず、スポーツをする全ての人々に向けた「試しに〇〇できるビジネスプラン」を提案した。

7　生徒の振り返り（抜粋）

・今回の学習で、自分で考え取り組むという力が身につきました。私は今まで他の人と協力して物事を成し遂げることが多く、個人の力があまり身についていませんでしたが、今回の時間でしっかり身につけることができました。

・一番学んだのは、自分で問いを立てて深く考える力だと感じました。試行錯誤しながら自分の興味のあることを掘り下げる楽しさを知りました。

・自分がふと感じたことをアイデアとして形にしてモノにするというのがどれだけ大変かということがわかりました。

・この経験から最初の一歩を踏み出さないと何も始まらないということを強く実感した。