

「シャトル」学習によって、実験の組み立て方や調査の方法、データの回数、データ処理の方法などの探究に必要なスキルを身に付けることができ、それを自分の探究に活かせている。しかし、「シャトル」学習で学ぶスキルがすべて探究に必要なものになっているか、講座内容などを再検討していく必要がある。

⑤ 探究日記（CAN LOG）による振り返りについて

実験データや調査記録だけでなく、探究の過程で自分が感じたことや気づいたことを残すことは、自分の取組をフィードバックし、改善点や次への見通し、新たな疑問などを生み出すだけでなく、自分の探究に対して意味付けや価値付けを行うために重要であると考える。実際、1年間の探究を振り返り、今回の探究学習が自分にとってどのような意味があったのか、この学習を通して自分はどう成長できたのかを記述したもののがみられた。しかし、毎時間の振り返りになると、どうしても内容が浅く、今日やったことを記述しただけのものや1文、1~2行で終わってしまっているものも見られる。次への探究の見通しをもたせるためにも、毎時間の振り返りをさらに充実させていくことが求められる。

【生徒のCAN LOGの例】

2 指導方法等について

(1) 指導方法等の具体

共創型探究学習（CAN）の指導にあたっては、探究課題の設定、課題の追究を、教員の適切な関わりのもとで、生徒に任せて行わせることを重視した。具体的に生徒が設定した課題は、以下の通りである。

NO.	探究課題
1	犬を喜ばせるためには？
2	イラストを上達させるには？
3	新しいポップコーンの味は開発できるのか？
4	どうすればテニスで詰まつたボールを打てるようになるのか？
5	貧血改善にぴったりの野菜を使ったおいしいメニューとは？
6	かける音楽によってゲームのスコアは変えられるのか？
7	左利きは本当に有利なのか？
8	音楽で暗記力を向上させられるのか？
9	ペットボトルロケットをコンパクトに遠くへ飛ばすには？
10	自分がやっているスポーツと関係性のあるスポーツは？
11	ファンタジーアートは、自分たちで描けるのか？
12	パウンドケーキに一番合う砂糖とは？
13	日本の四季のフルーツを使って、ドラパンに合うジャムは作れるか？
14	植物に好き嫌いはあるのか？
15	中学生に足りない栄養分を補うクッキーは作れるのか？
16	長く住みたいと思える家とは、どのようなものか？
17	どのラジオ体操の動きが最もスポーツに必要か？
18	オリジナルクッキーで、中学生の野菜不足は解決できるのか？
19	中学生の目をひくキャラはつくれるのか？
20	ジャイロリングが最もよく飛ぶようにするにはどんな工夫をすればいいのか？
21	たまご焼きをふわふわにするには？
22	効率のよい記憶方法とは？
23	絵本に出てくる食べ物は再現できるのか？
24	髪に良いオリジナルシャンプーは作れるのか？
25	FPSゲームで上位をとるには？
26	もっとも滞空時間が長いストローとんぼを作るには？
27	野菜を使って栄養のあるスイーツは作れるのか？～苦手な野菜を使って～
28	普段良く見る景色を写真の力でどこまで変えることが出来るのか？
29	ねむくなりにくいおかしとは？
30	パラシュートの滞空時間を伸ばすには？
31	テニスでサーブを自由にあやつるには？
32	他人の行動からその人についてどのようなことが分かるのか？
33	本当に長くまわる『こま』とは？
34	究極のシャーペンとは？
35	嫌いな食材を美味しく食べられるレシピは作れるのか？
36	通常のモーターに比べ、電池が長く持つモーターを作れるのか？
37	最高のリラックス + X = 疲労回復？
38	特産品を使ったスイーツを開発!Part2～誰でもおいしいと思えるスイーツを販売するには～
39	紙飛行機でどんな構造や飛ばし方が最も長く飛ぶのか？
40	「STAR WARS」に登場するものを分析しよう
41	短時間で作れるドリンクでどこまで栄養不足を補うことができるのか？～in Kagawa～
42	フェイク飯で人の味覚をだますことはできるのか？
43	じゃんけん同好会
44	ペンはどこまで進化するのか？
45	オリーブ〇〇 PART III ～おいしいオリーブ〇〇はつくれるのか？～
46	坂出商店街を盛り上げるには！？
47	最近流行りの卓球のサーブは上達するのか？
48	記憶力をUPさせる方法は本当に効果があるのだろうか？
49	アレルギーの子でも食べられる香川県産の野菜を使ったヘルシーなクッキーを作ろう！
50	見ただけで飲みたくなる簡単でかわいいラテアートは作れるのか？
51	簡単に低糖質なパウンドケーキは作れるのか？
52	おいしくて、ヘルシーなラーメンを作れるか？
53	香川県の特産品を使ったオリジナルスイーツで香川のPRはできるのか？
54	米粉の種類によってドーナツの食感は変わるのか？
55	能力発達研究所
56	現在と未来の入浴剤にはどういったものが求められているのか？
57	速く走るコツ～己に勝つ～
58	確実にだれでもやせられるダイエット方法とは？
59	疲労回復のためのアイスを作ろう
60	クレーンゲーム～どこをつかめばうまく取れるのか？～
61	食べず嫌いを克服するには？
62	瀬戸大橋 これまでの30周年 これからの30年
63	短時間で栄養のあるクッキーをつくるためには、どうしたら良いのだろうか？
64	野菜や果物の栄養分を生かして、スイーツをつくるには？
65	心地のいいキャンドルとは？～キャンドルを作って睡眠不足を解消しよう～
66	中学生でもストップモーション・アニメーション（コマ撮り）を使って、香川のPR動画はつくれるのか？

70	洋菓子と和菓子を組み合わせておいしいスイーツを作ろう
71	特徴の中で何を意識すればいいのか！？
72	有名な歌い手さんの人気の理由と工夫とは？～結果を活かし、動画を作ろう～
73	アニメの人気はどこにあるのか？～音楽～？
74	威力と射程に優れた輪ゴム鉄砲を作ろう
75	インパクトを与えるタイトルとは
76	聞くだけでリラックスできる曲の共通点とは？～共通点を見つけて作曲しよう～
77	気持ちの良い朝をむかえるためには寝る前にどのような体のいやし方をしたら良いのか？
78	香川県の特産品を使った、人気のデコレーションケーキは作れるのか？
79	色々なスポーツの共通点を見つけて素早くコツをつかもう！
80	人気のある音楽にはどんな特徴があるのか？～探って創ろう～
81	スポーツをするときに、音楽の力で運動能力を上げたり発揮させる事は出来るのだろうか？
82	どうやったら嫌いな野菜が食べられるようになるのか？
83	各メーカーのボールによって違いや特徴は本当にあるのか？
84	イケボとは～しゃべり方や声の工夫で話し上手になろう～
85	部活動後の疲れを少しでも解消
86	栄養がとれるお菓子とは？～着色料を使わずにアイシングクッキーを作ろう～
87	りんごあめをモチーフにした○○あめは作れるのか？
89	生物生態研究所～身近な生物の意外な生態とは？～
90	人気のある芸人の傾向から、これから売れる芸人は発見できるのか？
91	おいしくて栄養のあるドリンクとは？
93	バドミントン研究所～スマッシュの速度を上げるには？～
94	いろいろなスポーツが上達するには何が影響しているのだろうか？
95	スマホで簡単にインスタ映えする写真をとるには？
96	人気のあるマンガのキャラクターに共通点はあるのだろうか？
97	先生攻略法
98	運動に適したスイーツとは？～男版パンケーキを作ろう～
99	みかんを使ったおいしくてかわいいゼリーを作ることは可能なのか？
100	駄菓子で超本格的な料理は作れるのか？
101	ストーリー性のある写真で絵本は作れるのか？～人の心をつかむ写真とは～
102	美味しいエナジードリンク
103	植物+音楽=？
104	SBR～坂出 Bookstore Reserchers II～
105	おやつ感覚で食べられるうどんを使ったオリジナルスイーツは作れるのか？
107	リラックスするにはどんな音楽が適するのか？
108	間食にはどんな食べ物を食べると良いのか？
109	日本古来の花と外国の花を組み合わせて生けることはできるのか？
110	東京オリンピックの全ての種目を中学生に楽しんでもらうには？
111	練り消しの無限の可能性とは？
112	身長測定をする前に何をすれば身長は伸びるのか？
113	集中力を高める音楽とは～自分たちでつくろう～
114	集中力と記憶力を向上させるには？
115	実写化をする必要があるのか？～あなたは実写化に賛成ですか？反対ですか？～
116	ゲームのキャラの身体能力とは？
117	中学生に向けた栄養満点の弁当を作れるのか？
118	錯覚を呼ぶイラストとは？～オリジナルで作ろう～
119	ノーミングセンスを上げるには？
120	作業を効率化させるための集中力を手に入れるためには？

生徒の課題設定や課題追究の場面での具体的な教員の指導方法としては、以下のように行った。

(事例 1) 課題「アレルギーの子でも食べられる香川県産の野菜を使ったヘルシーなクッキーを作ろう！」

クラスターが編成され、はじめての顔合わせの場面で。3人全員が「食品」に関する課題を探究したいという思いは共通していたが、「ヘルシーなお菓子」の探究をしたいと考えている生徒、また、「人々が楽しめる食品」に興味をもつ生徒というように、なかなか課題が設定できなかった。そこで、それぞれの興味や願いを踏まえた上で、「すべての人が楽しめるってどういうことだろう？」と問い合わせかけた。すると、一人の生徒から、「そういえば、アレルギーを持っている友達は、いつもみんなと違うものを食べていって、『みんなと同じものが食べたい』ってよく言っていたな。」と今までの経験を振り返る言葉が出てきた。そこから、アレルギーに関する情報を収集し、「みんな」が、「楽しくかつ「ヘルシーに」食べられるお菓子の探究が始まった。

(事例 2) 課題「実写化をする必要があるのか? ~あなたは実写化に賛成ですか? 反対ですか? ~」

3人クラスターになり、今年の課題をどうしようかと、しばらく悩んでいたクラスターがあった。3人とも漫画が好きで、漫画を扱った探究がしたいと思っていたが、どのように課題を見つけたらいいか分からずにいた。そこで、「漫画に対する好きな気持ちは分かるが、逆に、漫画に関する不満や困ったことはないか?」と問いかけると、3人で話し合いを始めた。

すると、「漫画のよさは、絵の美しさだけど、それを実写化するとイメージと違うから実写化はあまり賛成ではない」「実写化すると、インターネットでイメージと違うという書き込みを見ることがある」と話が盛り上がり、漫画の実写化をテーマとして課題を考え始めるようになった。

(事例 3) 課題「スマホで簡単にインスタ映えする写真をとるには?」

「スマホで簡単にインスタ映えする写真をとるには?」というテーマのもと、インスタ映えしそうな写真を撮り、インスタグラムにアップして、得られた「いいね」の数で、インスタ映えする写真に必要な条件を探っていた。色合いや角度など、様々な工夫をして写真を撮っていたのだが、1枚の写真に工夫を施しすぎており、その写真の何が良くてたくさんの「いいね」をもらえていたのかがはつきりせず、探究が進んでいなかった。そこで、「角度が大事だったら、角度だけを工夫したものとそうでないものを両方インスタグラムにアップして、『いいね』の数を比較してみては?」と助言すると、様々な条件を洗い出し、1つ1つ確かめていくようになった。

(事例 4) 課題「最高のリラックス + X = 疲労回復?」

「最高のリラックス + X = 疲労回復?」というテーマのもと、どのように探究を深めていけばよいか悩んでいた。そこで、まず疲れた状態をそろえる必要があるので、「何をして疲れた状態をつくるか」「どのように疲れた程度を測定するのかなどの質問をして、方法を考えさせた。すると、「バドミントンを一定時間することで、ある程度同じ疲れた状態を作れるのではないか」「握力と脈拍数で疲れがたまっているか、回復しているかが測れるのではないか」という、探究方法を試すことになった。さらに、その条件だけを変数として、それ以外の条件を全てそろえることができるか、という指摘もしたが、それについては「努力する」という程度の返答であった。

(事例 5) 課題「犬を喜ばせるには?」

「犬を喜ばせるには?」という課題を設定し、探究していたクラスターが、インターネットを使って、先行研究や参考文献を調べていたが、なかなか自分たちのイメージする研究に出会うことが無かった。何をどのように探究していくか、犬の表情を見とれるのかを模索していく中で、探究の方向性が決まらなかった時に、マインドマップの手法を取り入れて、犬に関係のある職業を羅列するよう助言した。すると、自分たちの描いたマインドマップから、犬に関わる多くの専門家がいることに生徒たちが気づいた。その後、CANの日や夏季休業期間を利用し、地元の警察犬訓練学校やペットショップ、獣医学校の先生のところに足を運び専門的な見解を得ることができた。

(2) 指導方法等は適切であったか

共創型探究学習（CAN）を通して、育成をめざす資質・能力のうち、今回の5つの事例は、特に「主体的に課題を発見する力」、「自らの手で課題を解決していく力」に関わるものである。

以下は、それぞれの事例における担当教員の振り返りの記述である。

(事例1) 課題「アレルギーの子でも食べられる香川県産の野菜を使ったヘルシーなクッキーを作ろう！」

探究の当初は「食品」そして「楽しめる」といった定義の広いテーマを掲げていたため、実生活との関わり、そして焦点化された探究を進められるように助言を行った。

それぞれの体験を語らせると、「卵アレルギーを持っている子はお菓子が食べたいけど、卵抜きのお菓子は砂糖がたくさん入っていてカロリーが気になるっていっていたな」「アレルギー対応をしただけでは、みんなが楽しめるとはいえないな」とだんだんと目標が明確になってきた。単に大きな課題を掲げさせるのではなく、経験をもとに、それぞれの願いや興味・関心を表出させ、課題を設定することは効果的であったと考える。

(事例2) 課題「実写化をする必要があるのか？～あなたは実写化に賛成ですか？反対ですか？～」

「好きなものをテーマとして扱いたい」というクラスターの思いを汲み取りつつ、好きなものの中に疑問を見いだせることが必要ではないかと考えた。生徒は漫画のよさについては熱く語っていたため、不満を抱いた経験を想起させるような質問をした。これは違う視点で漫画に対する自分の経験を思い出し、その経験を語ることによって生徒自身で疑問点を見い出すようになった。これは「主体的に課題を発見する力」の育成することにつながったと考えられる。

(事例3) 課題「スマホで簡単にインスタ映えする写真をとるには？」

撮った写真やそこから得られたデータの信頼性や客観性が非常に薄いことに気づいておらず、データをどう分析したら良いかわからず、探究が進んでいかなかった。条件制御の視点や比較する方法などを助言したことは、データの信頼性や客観性を持たせ、探究を進めることや、写真というものの中にある変数を意識することにつながったと考えられる。このような意識が高まることで、「自らの手で課題を解決していく力」が育成されていくと考える。

(事例4) 課題「最高のリラックス + X = 疲労回復？」

最終的な探究結果として、「音楽を聴いてのリラックスは疲労回復を早める効果がない」という結論に至ることができたが、音楽を聴いた時と聴いていないときの変化が無かったので、この結果に至った、ということであった。しかしながら、音楽のジャンルや曲名が3人の被験者ごとに違っていたり、握力や脈拍数の変化を数回だけ測定しただけだったりしているので、より条件を合わせたり実験回数を増やしていくという指導が十分にできていなかつたように思える。

(事例5) 課題「犬を喜ばせるには?」

生徒たちが、探究課題を設定しても、探究の方向性や探究の手法が分からることはよくあるが、今回のように、マインドマップ等の思考ツールを活用することで、生徒たちの内面にある気づきを引き出すきっかけになったのではないかと考える。また、専門家の先生の所へ足を運んで助言をいただくことで、子どもたちの探究の方法性や探究への自信につながったのではないかと思われる。

以上の事例のように、共創型探究学習（CAN）では、生徒主体で探究させていくため、教員の指導のあり方として「教える」よりも、問いかけたり助言したりといった「ともに考える」姿勢を重視して関わった。その結果、生徒の中には、自ら設定したテーマやその追究方法についての新たな視点を自らの力で見い出していく姿も見られた。一方で、教員が生徒と「ともに考える」姿勢は共通しているものの、それだけでは探究の質が高まらないクラスターも見られた。生徒主体で探究させていくとともに、その質を高めていくために、どのような問いかけや助言を行えばよいか、といった具体的な視点が今後の課題として残った。



【生徒とともに考える教師の関わり】

3 評価に関する取組

生徒は自分自身の取組について次の3つの方法で振り返り、評価を行った。

- ①毎時間のCANの活動をCAN LOGに振り返ることで評価する
- ②1年間の探究を最終論文およびCAN物語として振り返ることで評価する
- ③生徒アンケートによるCANの活動の評価

以下に、その具体について記述する。

①について

毎時間のCANの時間の取組を授業の最後にCAN LOGに振り返りとして記述させた。また、振り返るときには、今日の活動内容だけでなく、その中で感じた事や気づいたこと、次の時間の見通しなどを記述するように教員が関わった。



【CAN LOGに振り返りを記述している様子】

②について

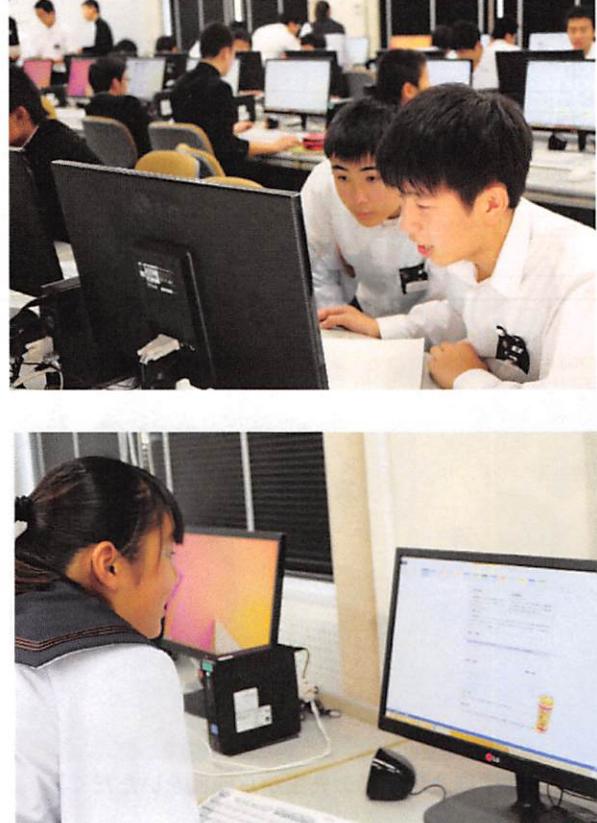
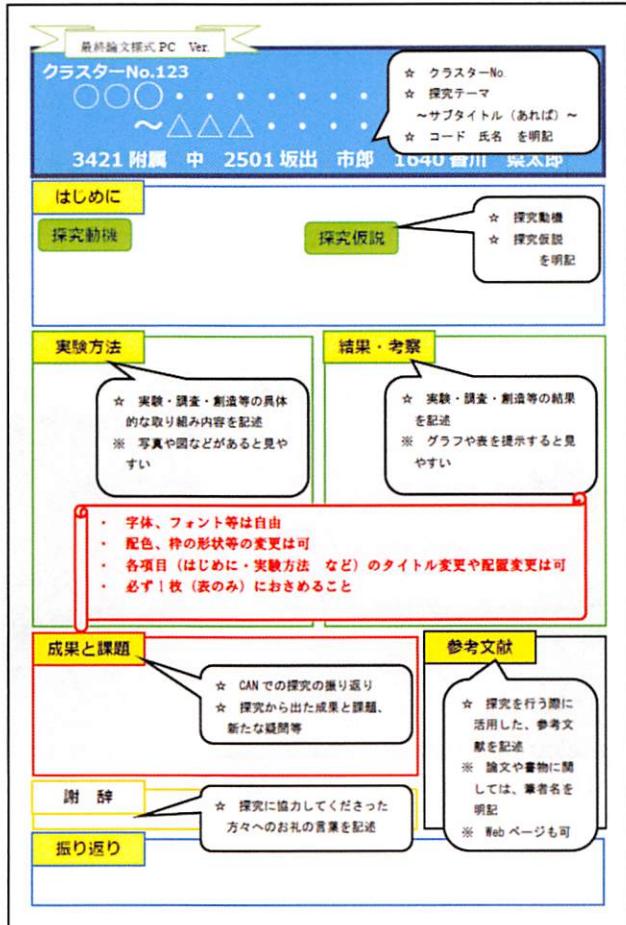
1年間の探究活動を自分のCAN物語としてCAN LOGにまとめさせた。生徒が、学びの主体としてCANでの探究を振り返ることができるように、自分を主人公として書くことを意識させた。また、活動内容や実験結果だけでなく、感じた事や考えたこと、探究

の中で直面した困難や葛藤なども記述させた。さらに、人との交流する中で成長できたことに気づけるように自分以外の人物も積極的に登場させるようにした。下は、それらのことを意識させるために、CAN物語を書く際に生徒に与えた視点である。

- 物語のはじまりは、CANが始まる以前の自分です。
- 探究していく途中で、さまざまな困難や葛藤、発見や驚きなどがあったはずです。CANLOGなどをめくりながら、探究の始まりから現在までのそれらの出来事やその時感じたこと、考えたこと、自分の中の変化などを振り返りながら書きましょう。
- 物語の主人公はあなたですが、あなた以外の人物を登場させましょう。
- 研究内容のまとめではありません。研究の経緯や今日に至るまでの軌跡をたどることで、自らの学びの歴史が刻まれ、これから学びへとつながっていくのです。どんな活動の中にも、かならず次へとつながる学びはあるはずです。
- 研究内容のまとめではありません。研究の経緯や今日に至るまでの軌跡をたどることで、自らの学びの歴史が刻まれ、これから学びへとつながっていくのです。どんな活動の中にも、かならず次へとつながる学びはあるはずです。

また、3年生は1年間の自分の探究活動を最終論文としてA4用紙1枚にまとめさせた。最終論文はCAN物語とは違い、研究動機や探究仮説、実験方法、実験で得られたデータなどを端的にまとめさせた。以下の図1は、パソコンを使って最終論文を作成する生徒に参考として与えた様式である。

図1



【パソコンで最終論文を作成している様子】

③について

CANの探究活動終了後、今年度の取組を教員が振り返り、来年度の活動へつなげるために、生徒へアンケートを実施している。図2、3はアンケートの様式である。アンケートの内容としては、探究テーマの設定に関すること、探究活動に関すること、クラスターでの活動に関すること、「総合学習シャトル」に関すること、自分自身に関することなどである。これらの結果は、教員で共有し、次年度のCANの計画や改善点を見つける際の参考にしている。

図2

CAN2018 アンケート		コード() 氏名()
★ このアンケートは「総合学習CAN」をさらによくするためのものです。次の質問にあてはまる番号に○をつけ、理由を書いてください。		
1 探究テーマ設定について		
① 探究テーマ設定の時間は十分にありましたか	(はい) 4—3—2—1 (いいえ)	
② クラスター内で十分に話し合って探究テーマを設定しましたか	(はい) 4—3—2—1 (いいえ)	
③ 設定した探究テーマに満足していますか	(はい) 4—3—2—1 (いいえ)	
理由		
2 探究活動について		
① CANの時間以外で夏休みや休日など自ら探究することはありましたか	(はい) — (いいえ)	
② 自分の探究活動に達成感を感じていますか	(はい) 4—3—2—1 (いいえ)	
理由		
③ 1年生に向けたプレゼン発表(2人 CANでの発表)は参考になりましたか		
(はい) 4—3—2—1 (いいえ)		
④ 1年生に向けたプレゼンやプレ発表以外で他の研究を見て、自分たちの参考になりましたか (CANボード、同じ教室での様子など)		
(はい) 4—3—2—1 (いいえ)		
どんなところが参考になりましたか、または、ならなかっですか		
⑤ 発表会の際、聞く活動が十分にできましたか		
(はい) 4—3—2—1 (いいえ)		
⑥ 発表会の際、聞き(質問する)活動が十分にできましたか		
(はい) 4—3—2—1 (いいえ)		
⑦ 他のクラスターのCANボードに興味を持って読んだことがありますか(ある) — (ない)		
⑧ 子どもノンフィクション大賞などの外部発信をしましたか(する予定も含む)		
【どこに】 1 (はい) — (いいえ)		
⑨ 参考文献を自分たちの探究に役立てることはできましたか		
(はい) 4—3—2—1 (いいえ)		
⑩ 外部の専門家にアドバイスをもらいましたか		
(はい) — (いいえ)		
⑪ 探究仮説を設定したことが、探究に役立ちましたか		
(はい) 4—3—2—1 (いいえ)		
理由		
⑫ 「CANの日」で十分な探究活動ができましたか		
(はい) 4—3—2—1 (いいえ)		
理由		
⑬ 「CANの日」が2回あることは、探究に有効でしたか		
(はい) 4—3—2—1 (いいえ)		
理由		
⑭ 「CAN」の探究時間が連続2時間あることは、探究に有効でしたか		
(はい) 4—3—2—1 (いいえ)		
理由		

図3

3 クラスターについて	
① クラスター内での話し合いは活発に行われましたか	(はい) 4—3—2—1 (いいえ)
② 自分のMIは十分に活かされましたか	(はい) 4—3—2—1 (いいえ)
③ 高学年でのクラスター活動に満足していますか	(はい) 4—3—2—1 (いいえ)
理由	
4 クラスター編成のやり方は上かったですか	
(はい) 4—3—2—1 (いいえ)	
理由	
5 Aし食譜は有効でしたか(2、3年のみ)	
(はい) — (いいえ)	
理由	
6 発表用ボードのまとめ方は、役に立ちましたか	
(はい) 4—3—2—1 (いいえ)	
7 特設講座で学んだ探究スキルがCANで役立ちましたか	
●自分の選択した特設(講座名が分からなければ先生の名前でも可)	
① /	(はい) — (いいえ)
② /	(はい) — (いいえ)
8 CANを経て、さらに探究したいことや興味・関心のあることが自分の中に芽生えましたか	
(はい) 4—3—2—1 (いいえ)	
理由	
9 CANでの学びによって自分をよりよく知ることができましたか?	
(はい) 4—3—2—1 (いいえ)	
理由	
10 CANの時間をさらによくするための方法があれば、書いてください	

ありがとうございました。貴重な意見を今後のCANに活かしていきたいと思います。



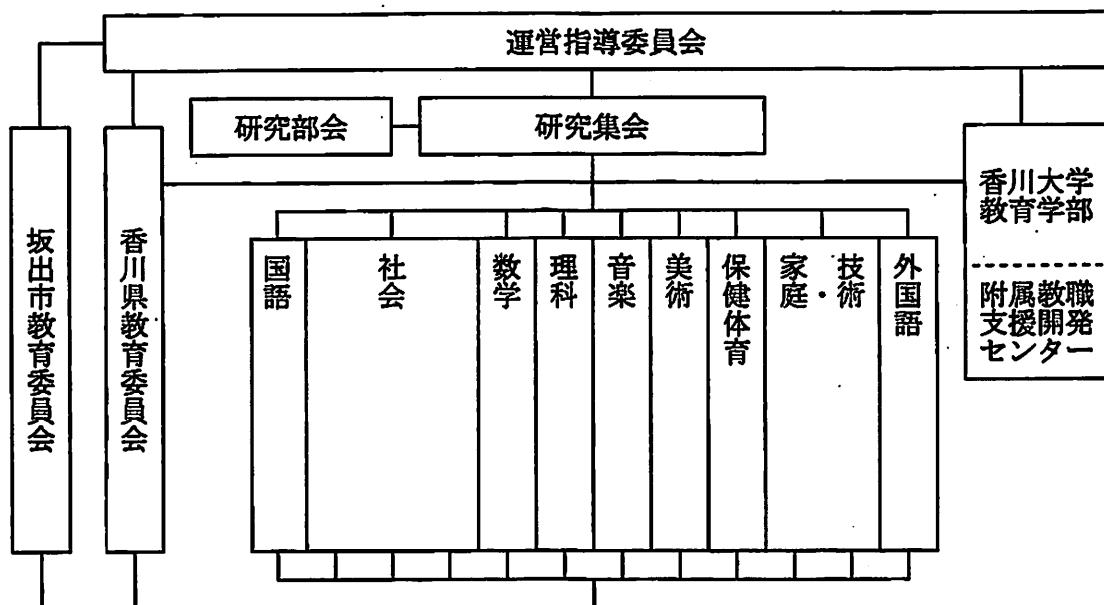
【香川大学創造工学部の先生から助言をいただく】



【説得力のあるデータを求めて試作品を製作している】

IV章 研究開発の組織

1 研究組織の概要



2 研究担当者 (○印は研究主任)

職名	氏名	担当学年 担当教科
校長	高木 由美子	
副校長	石川 恭広	
教頭	大西 光宏	数学
教諭	大西 小百合	3年 国語
教諭	池下 香	2年 技術・家庭
教諭	鷲邊 章宏	1年 理科
教諭	山城 貴彦	2年 社会
教諭	明田 典浩	3年 英語
教諭	渡辺 宏司	1年 数学
教諭	渡邊 広規	3年 技術・家庭
教諭	渡邊 洋往	1年 美術
教諭	○大和田 俊	3年 社会

教諭	山田 真也	1年 数学
養護教諭	日本 亜矢	
教諭	伊賀 梨恵	2年 英語
教諭	石川 敦子	3年 保健体育
教諭	堀田 真央	1年 音楽
教諭	徳永 貴仁	2年 保健体育
教諭	田村 恒子	3年 国語
教諭	山下 慎平	2年 理科

3 運営指導委員会

① 組織

氏名	所属	職名	備考（専門分野等）
奈須 正裕	上智大学総合人間科学部	教授	
藤井 千春	早稲田大学教育・総合科学学術院	教授	
小柳 和代	香川県教育委員会 義務教育課	課長	
真鍋 佳樹	香川県 教育センター	所長	
山田 知志	坂出市教育委員会 学校教育課	課長	
神余 智夫	全国国立大学附属学校 P T A 連合会	副会長	
毛利 猛	香川大学教育学部	学部長	
伊藤 裕康	香川大学教育学部	教授	カリキュラム研究

② 活動計画

全体会（研究内容・方法・評価の検討）での指導、助言を年1回いただく。また、運営指導委員を介して、研究結果を公表し、協力機関（大学・教育委員会・協力高等学校）の外部評価をいただく。