

令和7年度

高大連携活動報告

## 高大連携ワークショップ(10月22日)

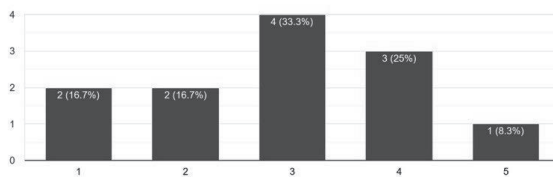
2025年10月22日(水)16:10-17:40に、  
國學院高校2年生を対象とした高大連携ワークショップが國學院大學にて開催された。参加人数は12名である。経験学習の手法を扱いながら「大学で学ぶ意味」について高校生と考える企画を行った。

高校生活で夢中になったことや頑張ったことを振り返り、自分の興味・価値観を整理するワークに取り組んだ。また、大学での学びを「自らの興味を起点として広げていくもの」と捉える講義を実施し、主体的に学ぶ大学生活のイメージ形成を促した。最後のテーマトークでは、高校生と大学生が混成グループで対話し、進路や関心分野について自由に意見交換を行った。

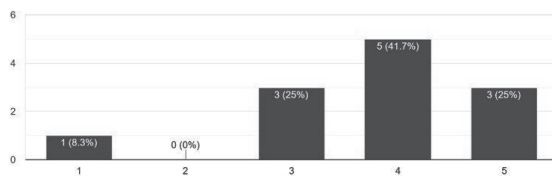


アンケート結果では、國學院大學に経済学部の進学希望度の上昇が見られた。問3が参加前、問4が参加後のグラフである。大学生のリアルな生活を知る機会となり、本学の魅力をより具体的にイメージできるきっかけになったと推察される。また、大学生が主体的に学び、大学生活を楽しんでいる姿に触れたことが、進学意欲の高まりにつながったものと考えられる。

問3 一連の高大連携授業（リーダーシップ基礎、...から5で答えてください（※1が最低、5が最高）  
12件の回答



問4 一連の高大連携授業に参加した「後」の、現...から5で答えてください（※1が最低、5が最高）  
12件の回答



### 後記

同じ高校の卒業生と話す機会を通して、少しでも大学生活を身近に感じてもらえていたら嬉しい。大学生である私たちにとっても、現役高校生と一緒に高校生活を振り返る時間は非常に充実したものだった。今後、この企画を継続的に実施できるよう力を尽くしたい。

(経営学科 4年 大月陽斗)

## 高大連携授業（リーダーシップ基礎・12月15日）

12月15日、毎週月曜日5・6限に行われている「リーダーシップ基礎」の授業に國學院高校1年生45名が参加した。

この授業は受講生に積極的な発言や能動的な行為を求めたアクティブ・ラーニング型の授業であり、今回は「ファシリテーションの実践」を実施した。ファシリテーションとは中立的な立場でチームのプロセスを管理し、チームワークを引き出し、チームの成果が最大となるよう支援することである。

今回は、ファシリテーターのスキルである「見える化」と「まとめる」の二つに特に着目し、授業後半では、大学生と高校生たちが協働し、グループワークを行った。

### 見える化する方法

1. ホワイトボードを活用する
  - ・ 議論の進捗や方向が理解しやすい
  - ・ 全員の視線が上がるので議論が活発になる
  - ・ 文字にすることでお互いの認識のズレを防ぐ
2. フレームワークを活用する
  - ・ 議論が整理しやすい
  - ・ 脱線しにくい
  - ・ 議論すべき内容のモレやダブリを防ぐ

### 「まとめる」技術

■まとめる際には、次の3点を意識しましょう

- ①言語・非言語を観察する  
言葉だけでなく、表情や姿勢等からメンバーの想いや納得感を判断します。
- ②論点を俯瞰する  
議論を踏まえて、今後検討・対応が必要な事項を明らかにする。
- ③確認・宣言する（してもらう）  
議論を踏まえて、何をするかを改めて確認・宣言する。  
場合によってはメンバーにそれを促す。

はじめは大学生、高校生どちらも非常に緊張した面持ちを見せていたものの、大学生は今まで学んできたリーダーシップのスキルを活かしながら、熱心に高校生たちとコミュニケーションを取り、高校生たちはその大学生たちの思いにこたえるように積極的にグループワークなどに取り組んでいる様子が印象的であった。



### 後記（感想）

授業後半のグループワークでは、大学生と高校生という立場の違いのものが、互いに協力しながら、1つのことに取り組んでいる様子を見て、FAとしてこの場に立ち合わせていただいていることに心から感謝をしつつ、非常に刺激をもらう機会となった。

私たちFAだけでなく大学生、高校生、それぞれがさまざまな学びを得る場であったであろうこの時間を今後の活動にも活かして行ってほしいと思う。

（経済学科2年 長谷奏羽）

# 高大連携授業（ビジネスゲーム 12月15日）

12月15日、毎週月曜日 4 限に行われている「ビジネスゲーム」の授業に國學院高校の 1 年生計 45 名が参加した。本授業では、企業が実際に行っているさまざまな経営意思決定について、グループワークを中心とした演習形式で学んでいる。教員から一方的に知識やスキルを教わるといった受動的な学習ではなく、主体的に企業経営を学ぶ授業であるため、楽しみながら学ぶ姿が見られた。

第 12 回となる今回の授業では、「製品ライフサイクル、マーケティングミックス」を取り扱った。製品が顧客の手に届くまでを、企業や顧客の目線に立って学習し、具体的にどのような製品を売り出すべきかについて議論した。

## ビジネスゲーム 第12回

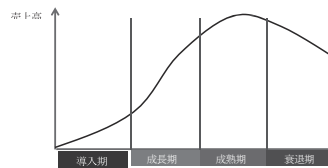
### 商品開発をしよう

#### ③製品ライフサイクル、 マーケティング・ミックス



#### 製品ライフサイクルとは

- すべての製品・サービスは、ライフサイクルを持っている
  - 製品は、誕生から廃までのサイクルを持ち、企業はその段階ごとに製品を競争環境などに応じて管理をする
- 製品ライフサイクルという用語で使用されてきた  
→その後、事業、市場あるいは産業レベルでも適用されている



大学生が前回授業で作成したペルソナをもとに、ターゲットのニーズを勘案するワークの際には、大学生の発案する新製品に対して、高校生は顧客目線に立ち、高校生ならではの観点から活発に議論していた。

### ワーク②：商品開発の方向性を決めよう



1. 4P分析・4C分析に(今回の事例を除く)、  
①既存の製品・サービスの特徴  
②自分たちの製品・サービスの特徴  
を当てはめ、シートに記入してください。  
⇒現時点で考えていない曖昧なものも、なるべく具体化してみましょう。  
(ワーク①とは関係がなくて構いません) 1.目安:  
15~20分
2. 1をもとに、自分たちの提案する製品・サービスの  
具体化の方向性を考えてください。  
(この時間では、方向性を考えるのみまでにとどめ、具体化  
までではできないので、残りは宿題でやってもらいます) 2.目安:  
5分

- ファシリテーター、タイムキーパーを決めてください。  
(ワークごとに役割を変えてみてください。)

### 後記(感想)

年齢は異なるものの、初対面の学生たちが、それぞれの観点の違いを活かしあいながら授業に取り組んでおり、運営側を含め、高校生・大学生ともに新たな視点を得ることができ、良い機会になったと感じた。

この連携授業を通して、高校生にとって、アクティブラーニングの存在と楽しさを知るきっかけとなればと願う。

(経営学科 2 年 大島弓弦)

## 2025 年度・國學院高校との高大連携授業を振り返って

2025 年度担当教員 芳賀英明

経済学部では、國學院高校との「高大連携授業」を行っています。この取り組みでは、単発の模擬授業等ではなく、より長期的に高校生に大学の授業等に参加してもらい、さまざまな角度から大学で学ぶ意義を考えてもらえるような日程・内容構成をとっています。

この取り組みの目的は、附属高校と大学との関係を活かした長期の取り組みを行うことで、経済学部を志向する國學院高校の学生を増やすとともに、高校、大学、さらには法人全体としてのブランド力強化に繋げることにあります。

高大連携授業は、高校 1 年次に以下の①へ参加し、さらに 2 年次に②と③までのイベントへ参加する形で行われます。本年度の実施日程・内容は次のとおりです。

- ① 学部専門科目の授業への参加（対象：高校 1 年生、2025 年 12 月）
- ② 専門演習（ゼミ）への参加（対象：高校 2 年生、2025 年 6 月）
- ③ キャリアを考えるワークショップの開催（対象：高校 2 年生、2025 年 10 月）

※イベントの詳細は、各イベントの報告書をご参照ください。

本年度においても、各イベントの準備・実施は概ねスムーズに行われ、また参加者に対するアンケート結果も極めて好評でした。高校からもこの取り組みを継続したい旨のご要望を頂いており、次年度も引き続き力を入れて取り組んでいくことが望まれます。

※専門演習への参加のみ、報告書を別途作成しておりません。概要を以下に記します。

令和7年6月13日から6月21日にかけて、高校生46名が10ゼミに参加しました。1名につき2ゼミ（経済分野と経営分野1ゼミずつ）に参加する形を取り、ゼミで学ぶ意義、ゼミでの学び方、分野ごとのゼミの内容を体感して頂きました。