

あきたSDGsアワード2025受賞活動

秋田県立新屋高等学校

新屋高校SSC(SDGs×STEAM×Career)プロジェクト

「新屋高校SSC(SDGs×STEAM×Career)プロジェクト」は、3分野を組みあわせ、VUCA時代に活躍できる「論理的思考力」「提案力」「問題解決能力」に富む人財を育成する探究型キャリア教育プロジェクトである。特色ある取組みとして、1年生各クラスが模擬会社を設立し試行錯誤しながら経営に取り組むJPX起業体験プログラムと実際に法人登録した「合同会社あらこう」における企業内起業実践がある。具体的には、アントレプレナーシップ教育として、「合同会社あらこう」を設立し、シーグラスアクセサリやアメリカザリガニグミワーム開発などSDGsや地域貢献活動とリンクさせたビジネスなどがあげられる。これらの活動は、秋田県「環境大賞(学校教育部門)」・「キャリア教育推進優良学校 文部科学大臣表彰」「PLIJ STEAM・探究グランプリ」につながるなど、高い評価を受けている。

本プロジェクトの新規性・独自性は、これがコンセプトだけの一時的な事業ではなく、学校教育全体に組み込まれていることにある。すなわち、1)3年間での体系的・段階的な探究フォーマット、2)起業をベースにした実践的な体験、3)それを支える教員の育成・評価システムなどである。

地元投資家の厳しい評価を受けながら、社会の仕組みやルールを学び、「つまずき」や「挫折」を味わせ、「責任ある意思決定」を体験させることは、本気の探究活動となっている。

*協力機関:秋田県教育委員会・三菱みらい育成財団、東京大学、大正大学、新潟医療福祉大学などの大学、学びのイノベーションプラットフォーム(PLIJ)、地域の起業家、県内外の企業など



会社設立会の様子



東京 巣鴨での販売会

「本物」の経験が人を育てる

新屋高校SSCプロジェクト

新屋高校SSCプロジェクトはSDGs、STEAM、Career(キャリア)教育を統合した教育活動です！



1年次：JPX起業体験プログラム

地域の方から3万円の「本物の投資」を受け、模擬株式会社を運営。責任感とビジネスの基礎を習得。

あ
ら
こ
う

2・3年次：合同会社あらかう 企業内起業実践

公立高校として県内初の法人登記。学校の中だけでなく、実社会に飛び出して活動を展開。



秋田県立新屋高等学校

探究活動コース選択

1年次

2年次

3年次

教養 文系 理系

デジタル探究コース

選
択

デジタル探究コース

地域探究コース



秋田県教育委員会

(一財)三菱みらい育成財団

デジタル探究コース (R5~R8) 指定

カテゴリー1 採択 (R5~R7)

【連携】

- ・県内外大学
- ・秋田県DX戦略室
- ・秋田県産業技術センター
- ・地域起業家
- ・地域の方々
- ・その他

【協定・提携】

- ・東京大学
- ・大正大学S.U.P.P
- ・新潟医療福祉大学
- ・学びのイノベーションプラットフォーム

秋田県立新屋高等学校

(第1期秋田県SDGsパートナー)

- 本校の重点目標「本気で挑戦し続ける新屋高校」
- 育みたい力
 - ①論理的思考力 ②提案力 ③問題解決能力
 - ⇒VUCA時代／デジタル社会で活躍する人材・人財へ

【アドバイザー】

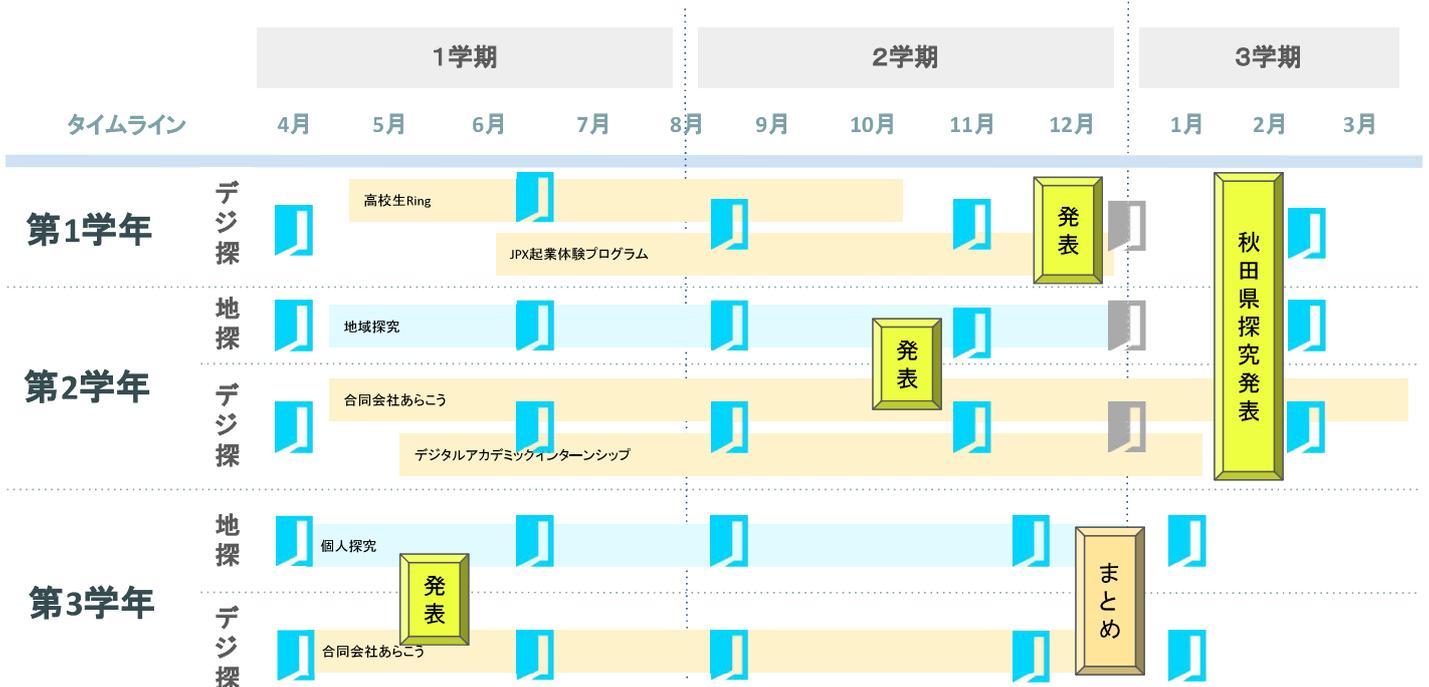
- ・秋田県教育委員会
- ・(株)BYD
- ・(株)なんで・なんで

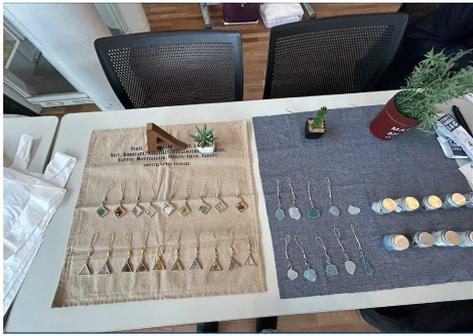
新屋高校SSC (SDGs×STEAM×Career) プロジェクトの推進

- (1)アントレプレナーシップ教育の推進
- (2)合同会社あらこうでリアル実践(本気で挑戦する土壌)
- (3)DXに対応するためのスキルの習得

年間計画

非認知スキルチェックテスト (EdvPath) 実施





シーグラスで制作したアクセサリ



おからキーマカレー



(株)たけや製パンとコラボ制作したあらかうポト



JPX起業体験プログラム 2023



合同会社あらかう販売会 in 巣鴨 2025



秋田市大森山動物園に売上一部を寄付



アメリカザリガニをアップサイクル



アメリカザリガニパウダーとグミワームの販売



JPX起業体験プログラム 2025



あらかうマルチーズパン 制作中



合同会社あらかう販売会 in 巣鴨 2026①



合同会社あらかう販売会 in 巣鴨 2026②

発表会

グループ発表

個人発表



株主総会(1年次)

グループ発表(2年次)

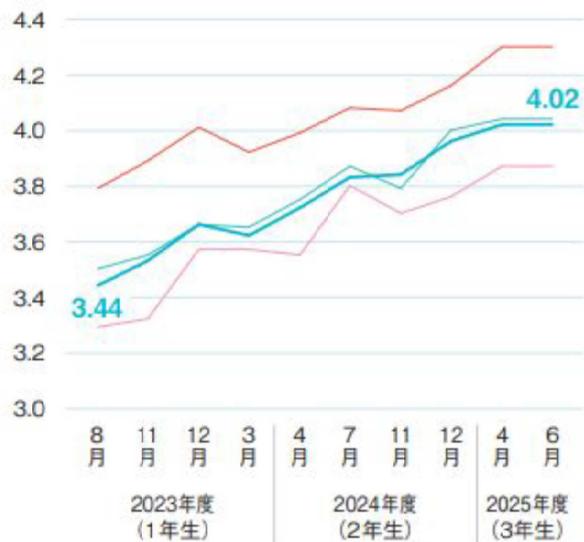
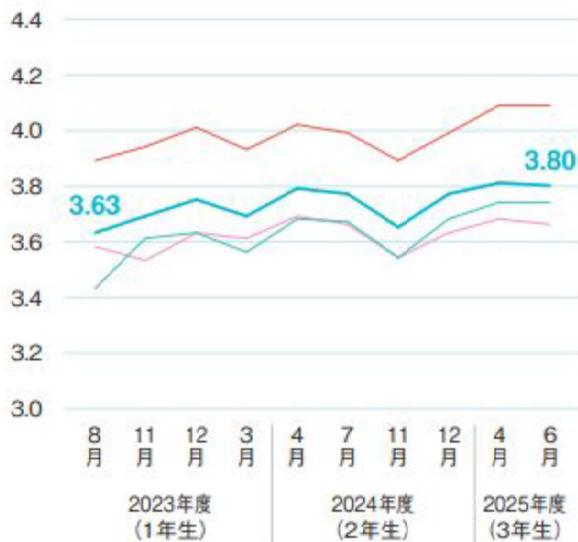
個人発表(3年次)

非認知スキルチェックテスト (EdvPath) 結果

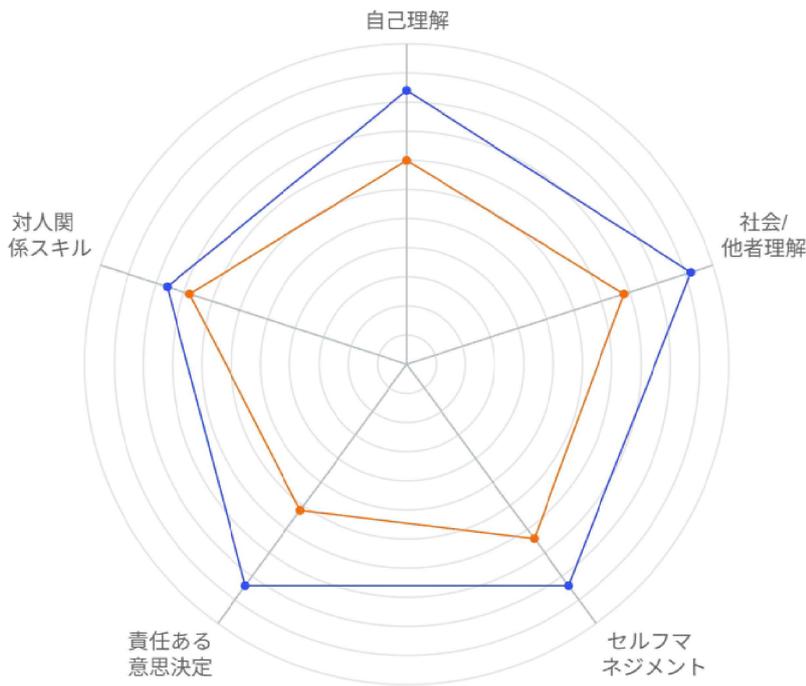
学年全体

デジタル探究コースのみ

— 全体平均 — SEL/EQ平均 — GRIT平均 — 自己肯定感平均



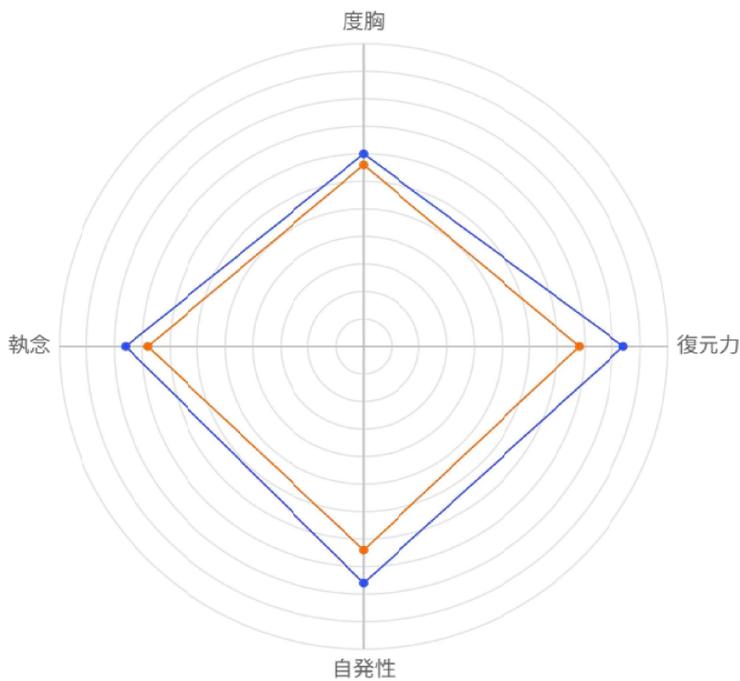
※ Edv Future(株)提供



2023年度入学生
(現3年生)の比較

オレンジ: R5.4月
青: R7.11月

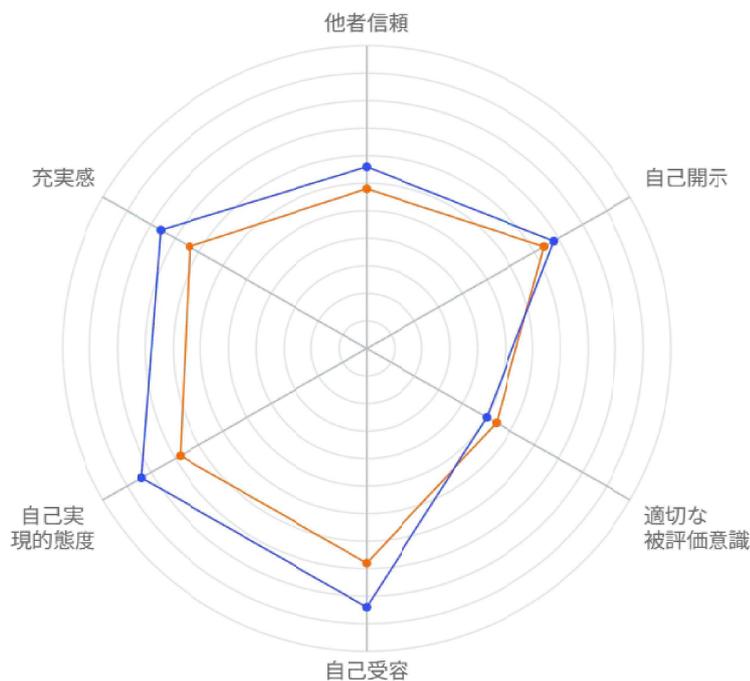
非認知スキルチェックテスト EdvPathより



2023年度入学生
(現3年生)の比較

オレンジ: R5.4月
青: R7.11月

非認知スキルチェックテスト EdvPathより



2023年度入学生
(現3年生)の比較

オレンジ: R5.4月

青: R7.11月

非認知スキルチェックテスト EdvPathより

将来への繋がり

「人に何かを伝えることの楽しさを知り、将来の目標が図書館司書からグラフィックデザイナー」に変わりました。情報とデザインを組み合わせることで学ぶことにしました！



単に商品売るだけでなく、秋田の魅力や文化を深く調べ、対話しながら販売しました。地域や人のために行動できる力を、将来は看護師として活かしたいです！



生き物の命を扱うことに対する人々の多様な価値観に気づきました。「人は自然の営みにどこまで干渉すべきか」という問いを持つようになり、動物の視点からも物事を捉えながら関わることの必要性を強く感じ、動物との共存について学びたいと思いました。

