

取材のご案内

**どこまでも広がる 미래のまちを創造する
「Kyotango Sea Labo」ワークショップ開催！**

地域の魅力や課題を学びながら、
子どもたちが“自ら考え、挑戦し、未来をつくる力”を育てる探究型プログラム

令和8年7月28日

京丹後市教育委員会

【デザイン思考 × STEAM 教育 × SDGs】中高生 28 名が挑戦する 5 日間

京丹後市教育委員会は、市内の中高生を対象とした実践的な探究型プログラム「Kyotango Sea Labo」を、本年も8月3日（月）より5日間にわたり開催いたします。

本事業は、スタンフォード大学やトロント大学の現役研究者が設立した一般社団法人スカイラボ（※1）の支援を受け、グローバル社会で活躍できるイノベティブなリーダー人材の育成を目的に、令和4年度から継続的に開発・実践してきた京丹後市独自のプログラムです。過去に参加した生徒が高校生・大学生へと成長し、今度は Design Thinking Coach として後輩の学びをサポートする「学びの循環」が生まれていることも、大きな特徴です。

報道関係者の皆様におかれましては、本プログラムを通じて成長する子どもたちの姿を、ぜひご取材いただきますようご案内申し上げます。

【本プログラムの見どころ】

- **地元企業と連携した「人間中心」の課題解決アプローチ**
参加生徒が地元企業関係者にインタビューを行い、その人柄に迫りながら、人間中心の発想を学び、地域課題の解決に向けたアイデアを創出します。

○ **注目の活動日**：8月5日（水）9:30～10:30

6日（木）9:30～10:30

【概要】

1. 日時 令和8年8月3日（月） 9:00～16:30（Day1）
4日（火） 9:00～16:30（Day2）
5日（水） 9:00～16:30（Day3）
6日（木） 9:00～16:30（Day4）
7日（金） 9:00～16:10（Day5）
2. 会場 丹後・知恵のものづくりパーク B棟内
（京都府京丹後市峰山町荒山225番地）
3. 参加者
 - 市内の中学3年生・高校生：計28名
 - サポート役の大学生等：10名（うち本市出身者5名）
 - 地元企業関係者：10名（教員向けワークショップ協力企業含む）

【取材に関するご案内とお願い】

■ 基本事項

- ワークショップ期間中の写真・動画撮影は随時可能です。プログラムの進行を妨げない範囲でのご取材をお願いいたします。
- ワークショップ進行中の講師や参加者への直接のインタビューはお控えください。（インタビューの時間は別途設けております）

■ 企業訪問時（8月4日（火））の取材について

<入場の制限について>

8月4日（火）9：00～12：00は、企業訪問へ出掛けますので、丹後・知恵のものづくりパークへの入場は不可とします。

<企業訪問時（8月4日（火）9：00～12：00）の取材について>

報道機関に限り、下表の場所及び時間での取材対応を可能とします。希望される方は現地へ直接お越しください。一般の方は見学いただけません。

	企業名	住所	時間
1	京都府織物・機械金属振興センター	京丹後市峰山町荒山 225	9：25～11：30
2	MORI Wakuden	京都府京丹後市久美浜町谷 764	9：50～11：30

■ インタビュー対応時間

※プログラムの進行状況により、開始時間が遅れる場合がありますのでご了承ください。

○対象：松本明彦京丹後市教育長

- 日時：8月6日（木）10：30～11：00
- 場所：2階交流スペース前

○対象：参加生徒及び大学生

- 日時：8月3日（月）～8月6日（木）12：10～12：30（昼休憩中）
- 場所：2階大研修室・交流スペース

4. その他

詳細なプログラム概要は添付資料をご参照ください。

（備考）※1 一般社団法人スカイラボについて

- スタンフォード大学で博士号を取得し、シリコンバレーで子育てをしていた日本出身の女性たちが、教育や人文・社会科学といった自分たちの専門性を使って、STEM 領域の男女格差を是正するために何かできないだろうかと、スカイラボを2016年に設立。
- スカイラボが設立以来手掛けてきた“デザイン思考を英語で学び人間中心のアプローチでSDGsの社会課題に取り組む女子高生対象のSTEAMワークショップ”が公益財団法人日産財団が主催する2022年度の第5回リカジョ育成賞の申請者26件より準グランプリを受賞。

[問い合わせ先]

京丹後市教育委員会事務局学校教育課

担当：藤原・戸田

TEL 0772-69-0620/FAX 0772-68-9061

Mail gakkokyoiku@city.kyotango.lg.jp





Kyotango Sea Labo プログラム'26 大まかなカリキュラム

※実施内容は、急遽変更になる可能性があります

Day 1 エンパシーとは 8月3日(月)	Day 2 イノベーター人材に会う 8月4日(火)	Day 3 インタビューから学ぶ 8月5日(水)	Day 4 アイデアを形にする 8月6日(木)	Day 5 アイデアを語る 8月7日(金)	Day 6 振り返り 9月5日(土)
9:00 開始 9:00- Kyotango Sea Labo開会式 Team Building Activities 10:50-11:50 講話 株式会社U設計室 代表取締役 大垣 優太 様	9:00 開始 9:10- 企業訪問 (デザインシンキングパートナー としてご協力いただく地元企業 の方の講話・職場見学) ※丹後・知恵のものづくり パークへの入場は不可。	9:00 開始 見どころ！ 9:30-10:30 デザインシンキングパートナー へのインタビュー 10:35- デザイン思考 ニーズの抽出 (Capture Needs) デザイン思考 発想 (Brainstorm Solutions)	9:00 開始 見どころ！ 9:30-10:30 デザイン思考 デザインシンキングパートナー によるフィードバック (Get Feedback) 10:35- 振り返り (Debrief Feedback) 改良	9:00開始 10:00- 最終プレゼンテーション	振り返りインタ ビュー (オンライン)
12:00-12:50 昼食とチームビルド形成の時間	12:00-12:50 昼食とチームビルド形成の時間	12:00-12:50 昼食とチームビルド形成の時間	12:00-12:50 昼食とチームビルド形成の時間	12:00-13:00 昼食とチームビルド形成の時間	
13:00- エンパシーとは デザインシンキングコーチ(大学 生)にインタビューしよう！ 14:20- 京丹後市における Sustainabilityとは 14:40- エンパシーをどう集めるか 16:20- I like, I wish, I wonder 16:30終了	13:00- デザインシンキングパート ナーを理解しよう！ 14:05- デザイン思考 エンパシーを 集める (Empathy gathering) データを分析するとは インタビューの準備をしよ う！ 16:25- I like, I wish, I wonder 16:30終了	13:00-14:00 講話 株式会社エーゲル 代表取締役 伊豆田 千加 様 14:35- デザイン思考 可視化 (Prototype) 15:50- デザインシンキングコーチ(大学 生)による講話 16:25- I like, I wish, I wonder 16:30終了	13:00- 効果的なプレゼンテーション とは 13:55- チームディスカッション 15:50- デザインシンキングコーチ(大 学生)による講話 16:25- I like, I wish, I wonder 16:30終了	13:10- デザインシンキングコーチ (大学生)による講話 13:45- 5日間の振り返り 15:10- 修了式 16:00- I like, I wish, I wonder 16:10終了	

- 教育DXの進展を契機として、時間・空間の不利を克服した特色ある教育モデルを東京から最も遠いまちの一つである京丹後市から構築します。
- 京丹後市の有する素地を生かした教育により、地域の有する可能性を最大限に伸ばすとともに、そうした教育を核としたまちづくりを進め、地方創生の実現を目指します。

京丹後市の現況

- ✓ 京都府最北端の人口5万人のまち
- ✓ 東京から最も遠いまちの一つ(約5時間)
- ✓ 高等教育機関が存在しないまち



地理的ハンディキャップを超えた質の高い教育機会を提供することが重要

産業×人材育成



- ✓ 200社以上の機械金属業関連会社が集積
- ✓ あらゆるニーズに対応するハイテク総合産地
- ✓ 日本の文化・芸術の核である京都の中であって、300年の歴史を有する丹後ちりめんの最大の産地
- ✓ 大起業家の松本重太郎氏の生まれ故郷
- ✓ 鉄道や紡織産業等のSTEAM分野にも関連するキ・インダストリーの勃興

最先端と伝統が根付く産業構造に対応した人材の育成が重要

教育機会



リコバレー発のAI英語発話支援サービスを市内小学5～6年生、全中学1～3年生のタブレットに導入



地域に根差した特色あるかみうらみの「丹後学」を小3～中3まで一貫して実施



免許外教科担任制度を活用する中学校において、高度な専門性を有する講師による、遠隔授業の実施

テクノロジーも活用して多様な教育機会を有機的に結びつけることが重要



- 海外大学や地元企業、バイリンガル大学生等と連携し、市内の中高生を対象としたデザイン思考を核としたプログラムを英語により展開し、令和4年から3年間かけて京丹後市版のSTEAM人材育成のためのプログラム開発を行いました。
- 令和8年度より京丹後市教育委員会の自走により、プログラムを実施します。京丹後市の良さを学び、コミュニティの課題を考え、STEAM人材として人間中心のグローバルな発想を身に付けて、京丹後市の未来をデザインする次世代リーダーを育てます。

ワークショップ(全6日間)



SDGsを切り口として、STEAM関連の地元企業から仕事の魅力や抱える課題等を中高生に共有



各グループで企業＝デザインシンキングパートナー(以下、DTP)を選定し、インタビューを通じてDTPが抱える個人レベルのニーズや課題を深堀り



課題解決に資するアイデア出しを行い、DTPからのフィードバックをもらいながらプロトタイプ化



試行錯誤を繰り返しながら、最終的なプロトタイプに対して英語でプレゼンテーションを実施

<デザイン思考>

1. 共感：DTPの言動を観察し、ニーズや問題を探る
2. 問題定義：DTP自身も気づいていない本質的な課題を抽出し、定義してみる
3. アイデア創出：課題を解決するためのアイデアを考える
4. プロトタイプ：アイデアを形にする
5. テスト：プロトタイプをDTPに試して改良の糸口をもらう



ワークショップの前後でアンケート等を実施(学力調査とのクロス分析等含む)

- ・ 創造性への自信の向上
- ・ 自己肯定感の向上
- ・ キャリアに対する意識変革
- ・ STEAM分野の学力向上



左記サイクルを3年間まわすことにより、プログラムを確立



教育課程内におけるSTEAM教育の実践



理論と実践を往還することで、EBPMによる教育施策を展開

ワークショップ
(実践)

研究
(理論)

EBPM
の確立

※EBPM:evidence based policy makingの略。証拠に基づく政策立案。

※バイリンガルの大学生がサポートに入りながら、英語を基本として展開



どこまでも広がる 未来のまちを創造する

Kyotango Sea Labo 京丹後市教育委員会

3



- ・ 海外大学等と協定を締結し、持続的に新たな学びを実現していくための体制を構築してきました。
- ・ 自ら手を挙げた市内の中高生28名(中学生14名、高校生14名)の学びを多様な主体と世代でサポートします。

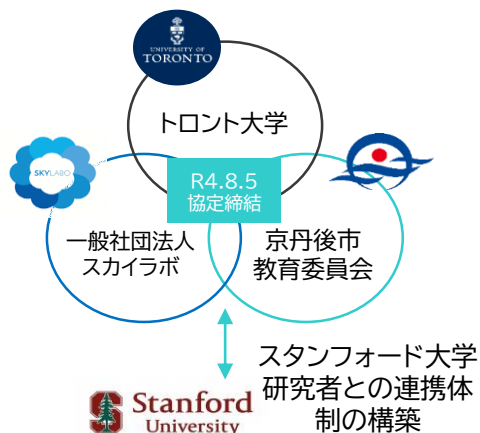
プログラムの運営体制(令和8年度)

プログラムの支援体制(地元企業、大学生)

京丹後市教育委員会完全自走



プログラムの運営体制(令和4～7年度)



- ✓ STEAM教育の専門性を有する組織と研究力に長けた大学との連携体制を構築
- ✓ プログラムの運用から開発までを一貫して一体的に実施

- ✓ 10名のバイリンガルの大学生等を選抜(五十音順)
オーストラリア国立大学 ベルスクール、NUCB international College、京都外国語大学、京都精華大学、京都大学大学院、滋賀県立大学、上智大学、立命館高等学校、立命館大学、龍谷大学
- ✓ 過去に参加した生徒が高校生・大学生へと成長し、デザインシンキングコーチ(以下、DTC)として、後輩の学びをサポートする「学びの循環」が生まれています！
- ✓ ボランティアでDTCとして中高生の学びをフルサポート
- ✓ 伝統的なものから最先端のものまで、10の地元企業等がそれぞれの魅力を学びの素材として中高生等に提供

<参画地元企業等>(五十音順)

- ・ 大西衛生株式会社(下水処理・バイオ燃料)
- ・ 株式会社エーゲル(観光)
- ・ 株式会社U設計室(建築設計)
- ・ 京都府織物・機械金属振興センター(織物・繊維)
- ・ 竹田農園(農業)
- ・ 田勇機業株式会社(織物)
- ・ ヒロセ工業株式会社(精密部品加工・金型)
- ・ 有限会社 丹後ジャージー牧場 ミルク工房そら(酪農)
- ・ Tango Training Academy(スポーツ指導)
- ・ MORI Wakuden(加工食品企画開発・食育)

※一般社団法人スカイラボ:STEAM教育により、次世代のイノベーション人材を育成する非営利団体

