



# cma!

Change Maker Awards



## 第5回CMA受賞者 エッセイ作品集

第5回CMAの各受賞者が本エントリー用に提出したエッセイです。  
エッセイ作成の参考にしてください。

### ◆個人部門テーマ

本選でプレゼンする探究学習について、以下の4点を述べてください。

1. 探究に至る背景
2. 探究の目的
3. 探究の成果
4. 世界をどう変えるか

### ◆チーム部門テーマ

本選でプレゼンする探究学習について、以下の4点を述べてください。

1. 探究の目的
2. 探究の成果
3. 世界をどう変えるか
4. なぜチームとして探究を行い本大会へ参加したのか

※このエッセイ集は、第5回CMA大会プライバシーポリシーに基づき、第6回CMA参加者のために公開するものです。二次配布、二次利用はご遠慮ください。

※テーマのタイトルは提出時のものです。全国大会ではタイトルが変更されている場合があります。

一般社団法人英語4技能・探究学習推進協会 (ESIBLA) / CMA実行委員会

## 金賞受賞

筑陽学園高等学校 春山夏菜絵さん

テーマ: From the Gray Zone to the Blue Zone

本文:あなたは発達障害グレーゾーンという言葉を知っているだろうか。支援学級にも通えず、療育手帳も交付されない生きづらさを指し、現在でも多くの人が苦しんでいる。グレーゾーンの自殺行動を調べたピッツバーグ大学医療センターの研究によると、約20%の患者が自殺念慮、未遂を経験していたようだ。探求の背景としては、先述の通り十分な環境が整えられていない現状に対する疑問、少しでも極端な選択をする人を減らしたいと考えたことがある。事前にグレーゾーンに悩んでいる15人にアンケートを取ったところ、日々の生活にて忘れっぽさや計画性、継続性の無さに苦しんでいるという声が多く見られた。個々では小さい失敗ではあるが、積み重なることにより大きな失敗体験となり負のスパイラルに陥るのだ。この根本的な課題を解決するため、多機能搭載の続けやすいシンプルなアプリ(Blue Zone)の開発を行った。

この探求、アプリの目的は「発達障害グレーゾーンの方々の日常生活での障壁を一つでも多く取り除いて快適に生きられる力になりたい」ということだ。To doリスト、週単位での予定管理、メモ機能、未来の自分への記録や励まし、睡眠と栄養のサポート等の機能がある。類似アプリも存在はするものの、精神的なアプローチが無かったためこのアプリではその側面を追加した。11月5日から26日の三週間にわたり先程の15人に実際にBlue Zoneを使用してもらったところ、15人中13人が注意されたり、行動を指摘されたりすることが減ったという結果が得られた。また、高校生の参加者では定期テストの点数が18%上がったり、生活リズムが整い精神的な余裕が出来たりしたとの声もあった。明確な支援を受けられず、周りとのギャップに苦しんだまま自死を選択してしまう人を、私は一人でも減らしていきたい。Blue Zoneアプリにより積み重なったものを記録化、視覚化することで不明なものを恐れるストレスの解消に繋げられる。また、メンタルヘルスのサポートの普及にも繋がると考えている。グレーゾーンから、生き生きと過ごせるブルーゾーンへの懸け橋をアプリBlue Zoneが担っていきたい。

## 銀賞受賞

創価高等学校 佐藤龍さん

テーマ: Changing the way of learning nuclear problems

本文: 去年、母がどうしても僕に原爆資料館をどうしても見せたいと行って連れて行ってくださいました。実際に被爆者の方が書いた絵や死の人影と呼ばれる建物に残った人体の影などを観て、原爆の悲惨さを改めて知りました。また、私の学校とミドルベリー大学院モントレー校のオンラインでのディスカッションや土岐雅子さんの講義を聞いて、若者への核軍縮教育の大切さを知りました。ただ特に最近、ウクライナとロシアとの関係が悪化するに連れて、核兵器を使う可能性が高まってきていることを知り、そんな悲惨なことがどこかで起きてしまうことがないように、若い僕らも声をあげていかなければならないと思いました。そこで学校の友人と核兵器の恐ろしさやなぜ世界から無くならないのかということ色々人伝えるために、カードゲームを考案しました。ゲームは関心がない人にもとつきやすく、もっとみんなが真剣に考えてくれるようになれば平和を願う声をもっと大きくなると思います。開発した核廃絶カードゲームでは、核兵器を保有する国家がどのように核を用いて戦略を立てるかを理解できるようにしました。このゲームを通じて、高校生の核に対する意識の変化や知識の向上が見られると仮説をたて、学校の生徒約50人にゲームとアンケートを実施し、ゲーム前後で核に対しての意識を比較した結果、核兵器や核問題への意識や関心が大きく高まったことがわかりました。さらに、多くの高校生は核についてすでに学んでいるのに、知識が身につけていないことがわかり、これは一方的な授業形態とは異なるカードゲームで学べるので、年齢に捉われずに核廃絶教育につながる一歩であると考えます。このゲームで全国高校生フォーラムにエントリーし、students' choice awardsを受賞しました。将来は、このカードゲームのアプリ版を作り、より多くの方が核問題について対話できるような世界を作りたいです。

## 銅賞受賞

広島県立広島叡智学園中学校・高等学校 黒木碧恵さん

テーマ: Think about the environment and our living through "Lemon Leaf Salt"

本文:私は瀬戸内海の自然豊かな島に住んでいます。過疎と高齢化が進む島のために何かできることはないか、島の魅力を発信できないかと考え、島の特産品であるレモンの葉と、瀬戸内海の海水から作った塩で「レモンリーフソルト」という商品を開発することを思いつきました。しかし私は開発の途上で、さまざまな課題に直面しました。一つ目は、農薬が散布されたレモンの葉を口に入れることの安全性についてです。二つ目は、近年問題になっているマイクロプラスチックによる海洋汚染の観点から、海水から作る塩の安全性についてです。私の探究は、そこからスタートしました。

私は商品開発を行なっていく中で、無農薬農家や持続可能な海産物養殖を目指す業者と出会いました。私は無農薬で育てるレモン畑を訪れた際に、農薬を散布していないのにも関わらず、葉や果実への害虫による被害が少ないことに驚きました。生産者に聞くと、農薬や化学肥料を使わないことで益虫を生かし、自然の生態系を成り立たせているそうです。同時に、どれだけ環境に配慮した作物を育てていても、虫食いや傷があると、消費者は購入を避けてしまう残念な現状があることを聞きました。

また、使用した塩は、養殖場の地下海水を使っているため、海底の砂でろ過されており生菌数はほぼゼロです。私たちの健康に害を及ぼすマイクロプラスチックは含まれていません。しかし、作るのには、とても手間暇がかかります。

私は、見た目の綺麗さや値段の安さで商品を選んでしまう消費傾向を変えていきたいと思いました。私達消費者が、環境に良いものを選んで購入すれば、生産者の栽培や生産方法を変え、結果として環境は変わっていくと思います。それは、私達の健康にも良い影響を与えるはずです。現在「レモンリーフソルト」は、竹原港の海の駅で販売されています。販売するだけでなく、ホームページを作成し、環境への思いや願いを伝える取り組みをしています。これからも私は、「レモンリーフソルト」を通じて、消費者の行動の一つ一つが、環境を変える小さな芽だということを、島の魅力とともに発信していきたいと思っています。

## The Japan Times Alpha賞受賞

栄東中学・高等学校 高橋このみさん

テーマ: Save the Earth with Waste Wood

本文:腐敗する廃木材を減らしたい。輸出用の条件を満たさず森に放置された廃木材は、やがて腐敗して二酸化炭素を放出し、環境破壊の原因になっている。これからの未来を生きる私達自身が環境問題について無知であってはいけないと思う。もっと早期から学校教育で環境の大切さや関心をもたせる取り組みをする必要がある。

私は幼少期から、木工制作が好きだ。その時使用した木材は廃木材であったにも関わらず、形や大きさが不揃いというだけで、強度性には問題なかった。この長所を生かして、多くの人に廃木材を利用してもらいたいと考えた。

まず、花瓶制作キットを30セットほど作り配布した。廃材で作った花瓶に飾られている一輪の花が人々を和ませ、廃材の悪いイメージを排除したかったからだ。併せて30人(10代)にお願いしたアンケート中で廃木材が環境汚染に繋がることを知らない人が80%もいた。またキットを作った後に環境問題に興味を持った人が80%と今回の活動にある程度の成果が出た。アンケートの中に、制作後の用途がわからないという意見があった。また花瓶は1人の作る回数が限られる点も踏まえ、鉛筆作成が廃木材を多く利用することに適していると考えた。短くなってもう使えなくなった鉛筆の芯を再利用して、廃棄物を減らすことができる。実際に37人(10代32人、20代1人、40代4人)に鉛筆を使ってもらい、通常の鉛筆と比較してもらった。見た目において、廃木材鉛筆の方が良いと答えた人は7人(18%)だった。一方、書き心地と持ちやすさは、前者の方が良いと答えた人が順に22人(60%)、25人(68%)だった。見た目の悪さを改善していけば、これから多くの人を使う新たな鉛筆へとなるはずだ。

この探求活動を更に発展させ、各学校の授業で、環境問題を学びながらこの鉛筆を制作する機会を毎年設けて、その鉛筆を学校に行くことができない約3億人の子どもたちのもとへ送るシステムを構築したい。これを実現できれば、環境破壊の原因となる廃木材を減らすことができると同時に、環境問題への意識変化が見込まれるだろう。

## 金賞受賞

頌栄女子学院中学校・高等学校 「Ghost and Bird」竹内仁衣菜さん、中井優芽さん

テーマ: from the roots; Acceptance from Storybooks

本文:絵本は現代の子供たちに新鮮な視点、インスピレーション、考え方を与えてくれる重要な源である。

私たちの世代はセクシャルマイノリティの存在は知っていても、周りにそのような人がいるとは思っていない人が多いようだ。振り返ってみると、このような考え方は幼い頃読んだ絵本からきているのではないかと考えた。Z世代の私たちの読んだ絵本と言えば、王子様が女の子を助け、最後に結婚するという話ばかりである。絵本は本来子供たちに大きな影響を与え、教養を身につけさせてくれたり、現実世界で起きる様々な状況への対応の仕方を教えてくれたりするものだ。しかし私たちが読んできた絵本のように偏った話だけでは、私たちの世代が持つ悪い考え方が新しい世代に続いてしまうと思い、私たちは今までとは違う絵本を描こうと決心した。

新しい本とは、世界中の子供たちにとって LGBTQ+という考え方が常識になるような本だ。私たちの本の主人公たち、ノーラとエリーが複雑な感情を抱え、自分を受け入れる大切さを学ぶ、精神的な冒険を話だ。この中で色々な LGBTQ+の種類を紹介し、読む人たちに LGBTQ+のことを理解してもらえそうな工夫もしている。本はもう少し編集した後、印刷会社に本当の本としてプリントしてもらおうつもりだ。この絵本のメインテーマは、本のキャラクター両者に王子様やかよわい女の子などのレッテルを張らないことだ。例えばこの絵本の中でのテーマカラーはピンクや青などの、ジェンダーを象徴する色ではなくニュートラルな色、緑にした。緑にはバランス、平和、新鮮などの意味があり、この本にピッタリだ。まだ本の形ではないが、自分たちの兄弟などが通っている幼稚園などで試作版を読んだところ、評判は良く新しい考え方ができたと子供たちが言っていた。この本をチームで書くことによってお互いが昔絵本で学んだことを共有でき、子供たちがより新しい視点から物事を考えられるようになる本が作れた。



## 銀賞受賞

品川女子学院中等部・高等部 「JasminePeach Education」戸塚菜心さん、佐々木ももさん

テーマ: Make a class where students can think and act for themselves

本文:私達はオーストラリアへ留学をした際、授業中の生徒・教員間、生徒・生徒間のコミュニケーション量に衝撃を受けた。日本では多くの生徒が自分の意見を表明する事に抵抗を感じ消極的に授業を受けている事が多い一方、オーストラリアでは授業中、生徒が常に思考を止めず自分の意見を表明していたことから、画一的で受け身な日本の授業に課題意識を持った。さらに帰国後、他国からの留学生とお互いの国の授業について話した際、どの国の生徒も自国の授業に対して何らかの不満を抱えていることを知った。そこで「全ての学生にとって授業をより有意義なものに」という理念の元、JPE という団体を立ち上げ、現在はまず日本に焦点を当て活動している。

企業や大学の教授に取材を行った際、日本社会は「自主性と行動力のある人材」を必要としていると知った。また教員と生徒へ行ったアンケートや全国の学生と意見交換をした結果、多くの教員は、授業中生徒から求められていることが分からず、生徒も今の授業に満足できていないことが分かった。そこで授業内のコミュニケーション不足を解消し、授業を「自ら考え行動できる人材育成の場」にしていきたいと考えた。その為にはまず「自分の意見を表現でき、それを受け入れてくれる環境がある授業」を実現する必要があると考え、授業中に全ての生徒が意見を気軽に発言できるアプリを考案しプロトタイプ作成を行った。それをういて授業に対する生徒の関心度がどのように変化するのか比較実験を行った結果「前より授業に自発的になれた」という意見が多く出た。これらの活動のフィードバックを文部科学省の方から頂いたため、今後実用化に向けアプリ開発を進めていきたい。将来的に「自ら考え行動できる人材」が増えていけば SDGs8番「働きがいも経済成長も」の達成に繋がるだろう。そのためにはまずこの活動を広める事が必要だ。留学という共通体験を通じ意気投合したことから始まり、これまで互いの長所短所を補い合い活動してきたが、今後活動の認知度を上げる為 CMA や外部との交流を通じ事業拡大に繋げさらに海外に向けても活動範囲を広げていく。

## 銅賞受賞

頌栄女子学院中学校・高等学校 「やさしんぼ」岡桃生さん、河本珠奈さん、上林瑞季さん

テーマ: Change the World from Financial Leeway

本文:私達は元々環境問題に関心があって、調べていくうちに想像よりも深刻な状況であることを知り危機感を覚え、メンバーでよく情報共有をしていたが、事実を知っているのに無力であるもどかしさを感じた。私たちが事実を知って衝撃を受けたようにより多くの人に伝え、一人一人の小さなアクションでも大きな変化は起こせると感じ、第一歩目としてSNSで情報発信の活動を始めた。しかし人に気づきを与えるだけでなく行動してもらい難しさや関心がある人にしか見て貰えない事などの壁にぶつかった。次に気軽に楽しく環境・社会問題の改善に貢献できる世界を作りたいと目標を変え、身近なファッションの話やヴィーガン料理を紹介するなどの活動に変えた。楽しく活動できた上に感想を頂ける等興味を持って貰えたことは進歩だが、活動と世界の現状の規模を照らし合わせると不安を感じてしまう様になった。手段を変え、エシカルなビジネスで問題改善に貢献しようとしたが、国民の9割が購買で価格を重視する一方で既存の商品が安すぎる障壁があり、経済的な余裕がないと成り立たないことに気づいた。研究での学びを踏まえ、世界を変える為に内部留保を利用した賃上げを提案する。2022年の日本の内部留保は五百兆を超え過去最高となった一方で最低賃金は他の先進国に比べ大幅に低い。経済成長への期待感が失われている今、内部留保は年々使われなくなっている。つまり、利益を生み出さない資金を抱えていることとなる。私達は、その資金を賃上げに回すことを提案する。既存の相対的貧困に加え、不景気で様々な費用の高騰で生活に困る人が増えている。貧困が悪化するとメンタルの問題や犯罪、自殺などの他の問題を導きやすくなる世界の問題に対する行動は生活を守った上で存在する為、これでは現在よりも割高なソーシャルグッドの余裕は生まれない。つまり環境問題や貧困を解決するためには個人の所得を増やすことが不可欠である。しかし会社毎に内部留保の量が異なる為、基準を定めた上で行い、自営業や中小企業の人に向けては1億円の壁の突破などを利用し、期限付きクーポンを配布するなどの別の措置をとるべきだ。経済を大きく動かすことには危険も伴うが、このまま環境問題を看過した将来には別の不利益が生じ、経済が回らなくなる可能性が高い。世界を変えるには今動き出さねばならない。



## Global Link賞受賞

大阪教育大学附属高等学校池田校舎 「EduChange」寺岡なずなさん、藤山詩乃さん

テーマ:3E :Entrepreneurship Education Everywhere

本文:デジタル化が進み、AIの導入が様々な場面でなされている中、必要とされるのは、イノベティブな人材である。果たして、今の日本の学校教育はこのような人材を育てることができているのだろうか？

日本の年間起業率は約5%と、圧倒的に少ない。年間起業率が高いフランスやアメリカでは、教育現場で起業家精神を育むことが重要視されている。一方、日本の『詰め込み型教育』は、子供の創造力を伸ばす要素が欠如していると考えた。

私達は起業家体験を行っている中学校に聞き取り調査を実施した。この調査から、起業家教育が普及しないのは、指定のカリキュラムがなく、指導できる教員も少ないことが要因であるとわかった。そこで「どこでも行える起業家教育」を目指し、小学校高学年～中学生向けのカードゲーム教材を作成した。150枚を超えるカードを作るのは困難であったが、全ての行程を二人で協力して、やりきることができた。ゲームの概要は、ランダムで引いた「ヒト」「モノ」「コト」カードを組み合わせ発想したビジネスアイデアをグループで発表し、クラスで投票して良いアイデアを決めるというものだ。発表力や創造力、協働力を伸ばすことができると考えている。完成したカードゲームは、大阪教育大学附属池田中学校にて実際に使用してもらい、改善をしていく予定だ。また、活動の認知度を上げるため、高校生フォーラムにて研究課程の発表を行った。

私達が考案したカードゲームの強みは、起業に関する知識や指導力を持つ教員の不足が、問題にならないことだ。どのような教育背景を持つ子供でも理解ができるよう作成したこの教材が完成すれば、起業家教育は世界のどこでもアクセスできるものになると期待している。より多くの人に活用され、何度も改善した末に、一つの教材は完成する。多くの大望を持った高校生が集まり、さらには起業に成功した方々に審査してもらえ、この大会は多角的な視点からの意見をもらうことのできる最高の機会だと思い応募に至った。

## 一般社団法人 英語4技能・探究学習推進協会

〒108-0014

東京都港区芝5丁目14-13 アセント三田7階

TEL: 03-4405-3630

FAX: 03-5432-9907

MAIL: [info@esibla.or.jp](mailto:info@esibla.or.jp)

### Change Maker Awards

▷ <https://esibla.or.jp/change-maker-awards/>

### ESIBLA教育フォーラム

▷ <https://esibla.or.jp/esibla-forum/>

### 一般社団法人英語4技能・探究学習推進協会HP

▷ <https://esibla.or.jp/>

### 探究学習白書

▷

<https://esibla.or.jp/inquiry-based-learning-white-paper/>

お気軽にお問い合わせください。