


政府登録国際観光旅館

 志賀一井ホテル

# SDGs × 21世紀型能力 デュアルプログラムのご紹介

志賀高原は 365日、SDGs

SUSTAINABLE  
DEVELOPMENT  GOALS

# 唯一無二のサステナブルエリア 志賀高原

上信越国立公園の中心地であり  
日本初のユネスコエコパーク認定

## 志賀高原の国内屈指の **サステイナブル** な立地について

### 山と高原が彩るレクリエーションワールド 上信越高原国立公園

上信越高原国立公園は、谷川岳（1,977m）、苗場山（2,145m）、草津白根山（2,160m）、四阿山（2,354m）から浅間山（2,568m）に至る山岳と高原からなる広大な公園です。

大岩壁がそびえる谷川岳、火山である浅間山や草津白根山など、日本百名山にも数えられる名峰を多く有しており、変化に富んだ山岳景観が形成されています。それらの山々の山腹から山麓にかけては冷涼な高原が広がり、湖沼や湿原なども多くみられます。また、火山は多くの温泉を育てており本公園の大きな魅力にもなっています。

山岳は登山やスキーのフィールドとして、高原は夏の保養地として、さらに豊富な温泉など、様々な形で自然の魅力を楽しむことができ、多くの利用者が訪れています。



大沼地



スノーモンキー



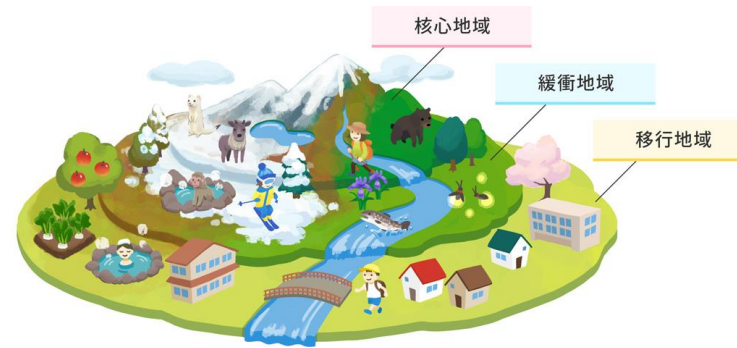
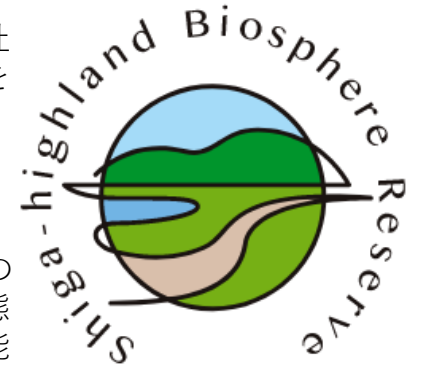
ニホンカモシカ

環境省HPより

### 人間社会と自然の共生を実現 ユネスコエコパーク

ユネスコエコパークとは、ユネスコが計画する人間社会と自然との共生、自然資源の持続可能な利用と保全を促進するための科学的探究、教育、研修を行う事業計画（MAB計画）の達成に最適なエリアとして認められた国際的な登録保護地区のことです。

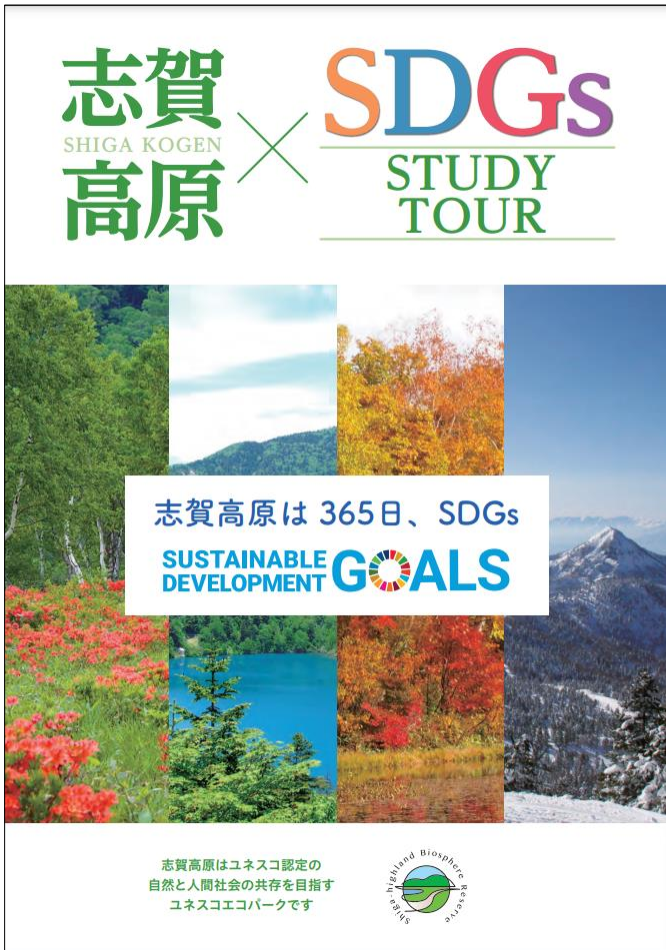
志賀高原は1980年(昭和55年)に登録され、地域住民の努力により今も原始的な自然環境や貴重な動植物の生態系が保全され、人間社会と自然の調和のとれた持続可能な地域づくりを目指した取り組みが行われています。



志賀高原観光協会HPより

人間社会と自然の共生を実現するための3つのゾーン

ユネスコエコパークは「自然と人間社会の共生」を実現するために、3つの土地利用区分を採用することが特徴です。



公式パンフレット

## SDGsを体感できる **22** の豊富なプログラム



志賀高原では、生徒の皆様が STUDY TOUR で得た知識や経験を通して、将来、環境・経済・社会活動において、自分に何ができるかを考え実行することができる「持続可能な社会づくりの担い手」の育成につながることを期待しています。

上信越国立公園特別保護地区そして日本初のユネスコエコパークとして、開拓以来、自然と人間社会との共生をコンセプトに、国際的スノーリゾートという側面を持つ志賀高原を365日保全活動をしています。

各々問題意識を持ち、**Observe(観察)**→**Orient(状況判断)**→**Decide(意思決定)**→**Action(実行)**サイクルを回していく思考力を培いながら、志賀高原だからこそ「本気の学び」を提供します。



公式ホームページ

①	21世紀型能力(スキル)について	P6
②	SDGs×21世紀型能力 デュアルプログラムについて	P9
③	イニシアティブ・アクティビティ	P10
④	課題解決ワークショップ	P11
⑤	「生きるチカラ」プログラム	P14
⑥	デジタル教育プログラム	P17
⑨	志賀高原スタディツアー専用ワークシート	P19
⑩	モデルスケジュール・料金表	P20
⑪	志賀一井ホテルについて	P22

21世紀型能力(スキル)教育は  
これからの時代の新しいキャリア教育



## 「21世紀型能力(スキル)」とは

学習指導要領の理念である「生きる力」を実効的に獲得することを目指し、生きる力を構成する知・徳・体の三要素から、特に教科等横断的に育成が求められる資質・能力に注目して取り出し、それらを「**基礎力**」「**思考力**」「**実践力**」の三層で構成したものである。思考力を中核とし、それを支える基礎力と思考力の使い方を方向付ける実践力の三層構造とし、実践力が生きる力へと繋がることを狙っている。

### 「基礎力」

言語・数量・情報を道具として目的に応じて使いこなす力。

### 「思考力」

一人一人が自ら学び判断し自分の考えを持って、他者と話し合い、考えを比較吟味して統合し、よりよい解や新しい知識を創り出し、さらに次の問いを見つける力。

### 「実践力」

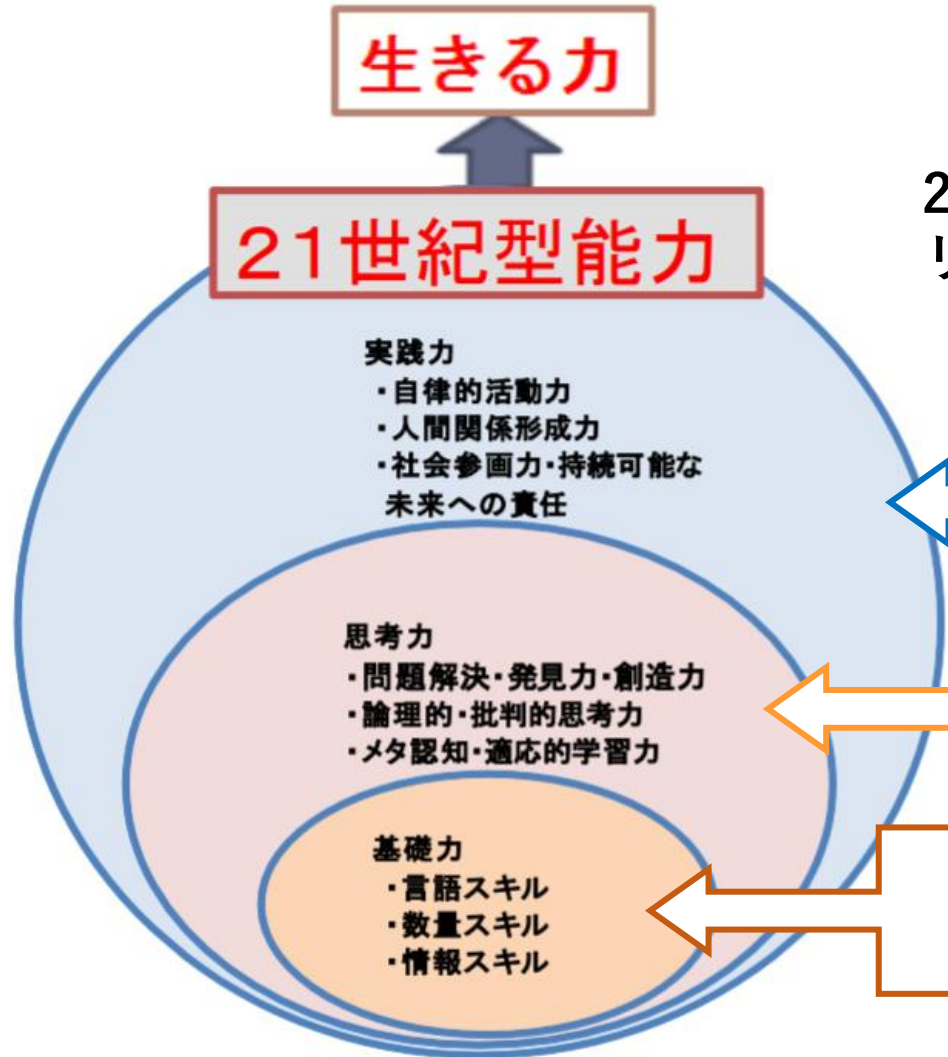
日常生活や社会・環境の中に問題を見つけ出し、自分の知識を総動員して、自分やコミュニティ、社会にとって価値のある解を導くことができる力、さらに解を社会に発信し協調的に吟味することを通して他者や社会の重要性を感得できる力。

教育課程の編成に関する基礎研究 報告書7  
資質や能力の包括的育成に向けた教育課程の基準の原理より



## 「21世紀型能力」を育てる

21世紀型能力はデジタル時代となる21世紀以降必要とされるリテラシー的(非認知)スキルである。



### 実践力

生きていく上で出会う様々な場面で、学習した知識や技能を活かして実社会で行動できる力

### 思考力

自ら学び判断し自分の考えを持って、他者と話し合い、よりよい解や新しい知識を創り出す力

### 基礎力

言語・数量・情報を道具として目的に応じて使いこなす力のことです。

国立教育政策研究所のプロジェクト研究  
「教育課程の編成に関する基礎的研究」

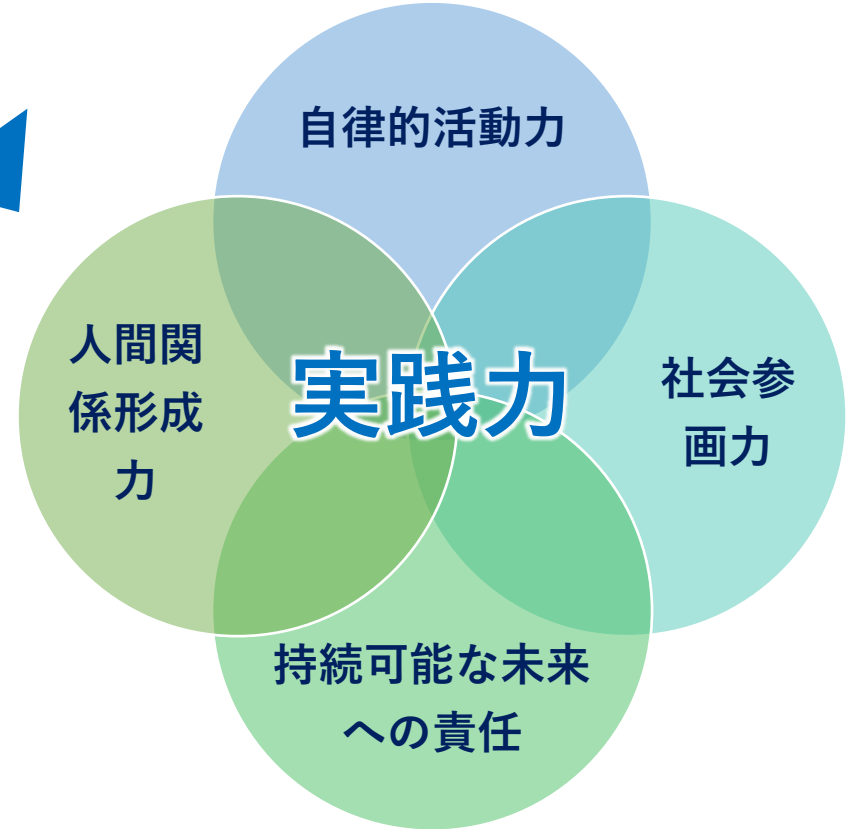
## 思考力とは

自ら学び判断し自分の考えを持って、  
他者と話し合い、よりよい解や新しい  
知識を創り出す力



## 実践力とは

生きていく上で出会う様々な場面で、  
学習した知識や技能を活かして実社会  
で行動できる力



学校生活で育てにくいとされている「思考力」「実践力」を育てる、  
志賀高原のSDGs×21世紀型教育 デュアルプログラム



## I イニシアティブ・アクティビティ



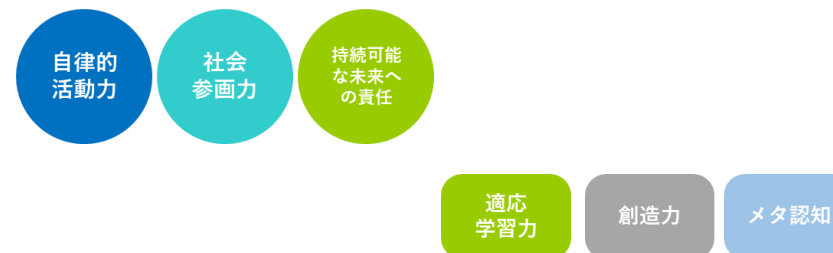
## III 「生きるチカラ」プログラム



## II 課題解決ワークショップ



## IV デジタル教育プログラム



## イニシアティブ・アクティビティ



自律的  
活動力

人間  
関係  
形成力

持続可能  
な未来へ  
の責任

ビジネスシーンの中でも、とりわけ人事分野で活用されている「イニシアティブ・アクティビティ」。出された課題に対して、チームで協力し合いながら解決していきます。

「イニシアティブ・アクティビティ」は、リーダーシップのほか、協調性やコミュニケーションスキルを育てる活動として、採用活動や企業研修など幅広く実施されています。



### ブラインド・スクエア

10人程度のメンバーが全員目隠しして10mほどのロープをできるだけ正確な正方形になるように地面に置く。目隠しをしているため、状況を正しく伝える論理的思考力や、リーダーシップなどが問われる。

論理的  
批判的  
思考

### ペーパータワー

配られた紙を使い、できるだけ高いタワーを作る。各チームに30枚ほどの紙(古紙)を配布し、制限時間内で紙のタワーを組み立てる。紙は、切ったり折ったり自由に使える。

創造力

問題発見  
解決力

### 2030SDGsカードゲーム

SDGsの17の目標を達成するために、現在から2030年までの道のりを体験するゲームです。さまざまな価値観や違う目標を持つ人がいる世界で、SDGsの壮大なビジョンを実現していくカードゲーム。

問題発見  
解決力

メタ認知

適応  
学習力

## II 課題解決ワークショップ



志賀高原を拠点に次世代の人材を育成するワークショップを開催しているファシリテーターによる課題解決型のワークショップ。志賀高原を取り巻く環境下で、多種多様なキャリア形成をした人たちから学ぶ。



井戸 聞多



### ファシリテーター 井戸 聞多氏

ファシリテーターには、合同会社MOUNTAIN DISCOVERY共同創業者、株式会社Shinonome事業パートナーの井戸氏。そして、パネリストにはSPARK OUTLANDS代表の中村氏、ヤドロク代表の石坂氏、八十二銀行の中尾氏を迎えた豪華講師陣によるワークショップ。それぞれが「地方創生」を軸としたに教育・観光・金融・ITの側面から課題解決をしています。

### テーマ(例)：2045年に自然が生き生きと持続するためには



- 国立公園でかつ核心地域、緩衝地域、移行地域の全てに「歩いて行ける」志賀高原を五感で感じる
- 未来を見据えて「自分が〇〇歳になっている」ことをイメージしてロール・プレイする
- 現在の課題が未来にどうつながるかを考えシミュレーションが出来る

－ 3つのステップを一気通貫で行うことで得られる学びがPBLそのもの －

#### 事前学習

- ・ 1. 国立公園の取り組みの調査
- ・ 2. 2045年の自分のイメージ像
- ・ 3. 身近な自然との体験

#### 現地学習

- ・ 1. 全体説明
- ・ 2. 調べてきたことをまとめ課題解決手法を用いて「**プラス1アクション**」を考案
- ・ 3. アウトプットの発表、チーム振り返り、個人振り返り

#### 事後学習

- ・ 1. 全体のまとめ (レポート作成)

#### プラス1アクション

なにかしらの「行動」のこと。その目的として「行動を始めることで全てが始まる」ことを知る。

- ①実践力は「いかに小さく出来るところから始めるか」の工夫で決まる。
- ②数を打つことで成長するので「最初の1歩」の踏み出し方を体験する。

行動を振り返ることで、座学だけでは得られない自分の体験知として定着する

#### 本ワークショップでの学び

- ①プラス1アクションを実行することで振り返りを体感値として定着させる
- ②タブレットを用いて事実の調査・把握を行い、実際に見たことを抽象化して捉えることができるようになる
- ③チーム活動を振り返る中で個人の役割や強みを再認識する
- ④未来の自分を具体的にイメージして考え行動する「方法」を学ぶ

## 1日目

学校出発 ー ー ー 昼食@信州フルーツランド ー ー ー 13:00 志賀一井ホテル到着  
13:30 課題解決プログラム① . . . 16:00 入浴・売店・フリータイム . . . 18:00時 夕食 ー ー ー 19:30 星空観賞

## 2日目

7:00 朝食 . . . 9:00 課題解決プログラム② . . . 12:00 昼食 . . . 13:30 選択制・SUP/マウンテンバイク/キャニオニング/カヌー/釣り  
16:00 入浴・フリータイム . . . 18:00 夕食 . . . 19:30 キャンプファイヤー

## 3日目

7:00 朝食 ー ー ー 8:30 課題解決プログラム③ ー ー ー 11:30 ホテル出発 ー ー ー 12:00 信州フルーツランド（昼食） ー ー ー 学校到着

### 課題解決プログラム①

1. 全体説明
2. 国立公園としての自然保護の取り組み
  - 1) 自然を守るってということが放置ではなく大変な工夫が必要であることを知る。
  - 2) 学校で学んでいるはずの「自然保護」が体感になるギャップをやる。
3. ワークショップの説明
  - 仮説立案
  - フィールドワーク・観察
  - 情報まとめ
  - プラス1アクションの立案
  - プラス1アクションの実行
  - チームの振り返り、個人振り返り

### 課題解決プログラム②

- フィールドワーク
- ・チームが見たいものを見る ・写真を撮る
  - ・スケッチする、メモする、地図に点を打つ
1. 情報をまとめる
    - ・仮説とのギャップ ・事実を並べる
  2. テーマについて「自分たちに何が出来るか」を考える
    - ・存在させたい未来を具体的に描く
    - ・未来に対してどんな行動をするべきかを言語化する
  3. プラス1アクションの立案
    - ・「今」1時間だけでも前に進むことが何かを考える
    - ・3回目までに本当に実行できるものに絞り実行する
  4. 結果を発表する

### 課題解決プログラム③

1. チーム討議
  - ・プラスワンアクションの結果がどうだったか
2. チーム発表
  - ・時間都合とチーム数で全体か局所的かは選択
3. 個人振り返り
  - ・仮説と結果の違いはなんだろう？
  - ・自分がこの体験で得た気付きは？
    - ・自然との関係
    - ・チームの中での自分の強み
    - チームメートに対するフィードバック
4. チーム振り返り
  - ・個人振り返り（気づきの部分）の共有
  - ・フィードバックカードを渡してみんなで褒め合う

## III 「生きるチカラ」プログラム



志賀高原のレンジャー隊員と「生きるチカラ」を学びます。  
不自由な環境に敢えて身を置くことで、人間の本来の生きるチカラを体験学習します。

「急な災害が起きた時にどうしますか？」 「もしデジタル機器が使えなくなったらどうしますか？」

ロープワーク、コンパスワーク、飯盒炊飯、キャニオニングなどを体験します。  
また、最後の総まとめとして自然の中で地図を読み、的確な方角を捉え、ゴールを目指すオリエンテーリングという野外スポーツの一種を体験します。  
非日常の中に身を置き、様々な課題をチームのみんなに対応し乗り越えます。

自律的  
活動力

人間  
関係  
形成力

社会  
参画力

持続可能  
な未来へ  
の責任

適応  
学習力

問題発見  
解決力

創造力

メタ認知



## テーマ(例)：チームの大切さ・助け合いの大切さを認識する



- 困難や課題に個ではなくチームで解決するチームビルディングプログラム
- 敢えてアナログ手法のみの状況で、主体的に与えられた問題をクリアしていく
- 大自然という不自由な環境に身を置くことで、レジリエンスを身に付ける

#### ー 大学での実施実績のあるプログラムを中高生向けにアレンジー

#### 事前学習

- ・ 1. 講師によるオンライン講座 本プログラムの必要性について
- ・ 2. 身近な自然との体験

#### 現地学習

- ・ 1. 全体説明 活動に向けてチーム・個人に対する意気込みをメモする
- ・ 2. チームごとに全体プログラム体験
- ・ 3. アウトプットの発表、チーム振り返り、個人振り返り

#### 事後学習

- ・ 1. 全体のまとめ (レポート作成)

### 実施実績

中部大学・生命健康学部 / 武蔵野大学・人間科学部

### 本ワークショップでの学び

- ①チーム活動を振り返る中で個人の役割や強みを再認識すること
- ②いつ何時にでも冷静に対処する問題解決能力を身に付ける
- ③主体的に個・そしてチームとしての課題解決力を身に付ける
- ④個人の振り返りの中で未来の自分を具体的にイメージして考え行動する「方法」を学ぶこと

### Ⅲ 「生きるチカラ」プログラム

政府登録国際観光旅館

 志賀一井ホテル  
SHIGA ICHII HOTEL

**1日目** 学校出発 ー ー ー 昼食@信州フルーツランド ー ー ー 14:00 志賀一井ホテル到着  
13:30 生きるチカラプログラム . . . 16:00 入浴・フリータイム . . . 18:00 夕食 ー ー ー 19:00 生きるチカラプログラム

**2日目** 7:00 朝食 . . . 9:00 生きるチカラプログラム . . . 12:00 昼食 . . . 13:00 キャニオニング ー ー ー 16:00 入浴・フリータイム  
18:00 夕食 . . . 19:00 キャンプファイヤー

**3日目** 7:00 朝食 ー ー ー 8:30 生きるチカラプログラム ー ー ー 11:30 ホテル出発 ー ー ー 12:00 信州フルーツランド (昼食) ー ー ー 学校到着

#### 生きるチカラプログラム Ver.1

**【1日目】**  
PM 散策  
夜 コンパスワーク

**【2日目】**  
AM ロープワーク  
PM キャニオニング

**【3日目】**  
AM オリエンテーリング

#### 生きるチカラプログラム Ver.2

**【1日目】**  
PM サップ  
夜 ロープワーク

**【2日目】**  
AM キャニオニング  
夜 コンパスワーク

**【3日目】**  
AM オリエンテーリング

#### 生きるチカラプログラム Ver.3

**【1日目】**  
PM 散策及び足慣らし  
夜 コンパスワーク

**【2日目】**  
AM 登山  
PM ものづくり体験

**【3日目】**  
AM オリエンテーリング



## IV デジタル教育プログラム



**ロボットプログラミング：**  
日本には浸透していない世界的に有名なVEXロボティクスを使い、志賀高原スキーリゾートそしてプログラミングで活かす自然保全を学習。

**ドローン：**  
国立公園の広大なフィールドでドローンを飛ばし、今後市場規模が期待されるドローンを学習します。志賀高原の自然の雄大さや重要性をドローンを通して学習します。



この写真は [CC BY](#) のライセンスを許諾されています

## IV デジタル教育プログラム



テーマ：デジタルネイティブであるZ世代が必要なデジタルリテラシーを学習将来的にエッセンシャルスキルとなるプログラミング＋ドローンを体験。

自律的  
活動力

社会  
参画力

持続可能  
な未来への  
責任

#### ワークショップ内容

##### プログラミング

- ・ VEXプログラミングについての基礎講義
- 初級コース：設定されたゴールが出来るようにルーティングするプログラミング
- 中級・上級コース：スキーリフトのプログラミング  
ゴミ拾いロボットプログラミング

##### ドローン

- ・ ドローンについての基礎・操作講義
- ・ ドローン演習
- ・ 指定された範囲を空撮
- ・ 空撮映像を動画編集（時間がある場合）

#### 期待される学習効果

適応  
学習力

創造力

メタ認知

プログラミングそしてドローンを体験することで、デジタルリテラシーの必要性や興味関心を持ち、事後でも主体的に学習を促すきっかけをもたらします。



この写真は [CC BY-SA-NC](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) のライセンスを許諾されています

## 事前学習や学びのポートフォリオとして

志賀高原スタディツアー専用のワークシートをご用意しております。志賀高原の日本屈指のサステイナブルな環境についての事前学習や、本プログラムで感じたこと、気づいたことをポートフォリオとして記録することが可能です。



SDGs STUDY TOUR 事前学習シート①

年 組 名前

国立公園について

日本の国立公園について

環境省HPより

国立公園は、次の世代も、私たちと同じ感動を味わい楽しむことができるように、すてきな自然を守り、後世に伝えていくことです。そのため、国が指定し、保護し、管理する役割を担っています。

自然と触れあふことにより、私たちは深い感動や安らぎを得ることができます。特に国立公園内は、自然の豊かだけでなく、野生動物類、歴史文化などの魅力に溢れています。更に日本の国立公園の特徴として、森林、農地、集落などの多様な景観が含まれており、ほとんど手つかずで残された自然を体験できる一方で、人と人の暮らしが織りなす景観や文化に触れることもできます。

国立公園は、世界にも類のない美しい自然を日本の宝として未来に引き継ぐ役割を担っています。そのため、自然環境を保護・保全する役割として国立公園を認め、四季折々に変化する日本の美しい自然を堪能することができます。

Q1 日本の国立公園は全部でいくつ? 箇所

Q2 最初に指定された国立公園は? 指定された年は? 年

Q3 国立公園の指定の要件は?

Q4 指定する者  Q5 事行政的管理責任者

志賀高原は 365日、SDGs

SDGs STUDY TOUR 事前学習シート②

年 組 名前

生物圏保存地域（ユネスコエコパーク）

生物圏保存地域（ユネスコエコパーク）とは

文部科学省HPより

ユネスコエコパーク（生物圏保存地域）は、生物多様性の保護を目的に、ユネスコ人類と生物圏（MAB）計画（1971年に開始した、自然及び天然資源の持続可能な利用と保護に関する科学的研究を行う政府間共同事業）の一環として1976年に開始されました。豊かな生態系を有し、地域の自然資源を活用した持続可能な経済活動を導くべき地域です。

世界自然遺産が、顕著な普遍的価値を有する自然を厳格に保護することを主目的とするのに対し、ユネスコエコパークは自然保護と地域の人の生活（人間の活動を含む生態系の保護と経済社会活動）とが両立した持続可能な発展を促進する。認定地域は、域内の自然の視り立ちや、そこに再された歴史文化に対する理解を深めるほか、地域づくりの担い手を育成することが期待されています。また、世界ネットワークの一環として、認定地域同士での学びの機会をさらに積極的に活用することが求められます。

Q1 ユネスコエコパークは全部でいくつ?

世界に  地域 日本に  地域

Q2 日本で最初に指定された場所は? 指定された年は? 年

Q3 「人間と生物圏（MAB）計画」を調べてみよう。

志賀高原 ユネスコエコパークについて

志賀高原国立公園 志賀高原 公式サイトより

ユネスコエコパークとは、ユネスコが計画する人間社会と自然との共生、自然資源の持続可能な利用と保全を促進するための科学的調査（MAB計画）の成果をエリアとして認められた国際的な登録地です。

志賀高原は1980年(昭和55年)に登録され、地域住民の努力により守り続けられた自然環境や、野生動物の主要生息地を有する自然環境と自然の調和がとれた持続可能な地域保全が、ユネスコエコパークの登録要件を満たしています。

志賀高原は1980年(昭和55年)に登録され、地域住民の努力により守り続けられた自然環境や、野生動物の主要生息地を有する自然環境と自然の調和がとれた持続可能な地域保全が、ユネスコエコパークの登録要件を満たしています。

Q1 「人間社会と自然の共生」を実現する3つのゾーンとは?



志賀高原は 365日、SDGs

SDGs STUDY TOUR ワークシート③

年 組 名前

体験学習用 ワークシート

体験名

関連するSDGsのゴール番号

体験して感じたこと わかったこと

志賀高原は 365日、SDGs

この写真は CC BY-ND のライセンスを許諾されています

日程	行程
一 日 目	学校出発 ー ー ー 12:00 志賀一井ホテル到着・昼食 13:30 SDGsスタディーツアー ー ー ー 16:00 入浴・売店・フリータイム 18:00 夕食 ー ー ー 19:00 星空観賞
二 日 目	7:00 朝食 ー ー ー 8:30 SDGsスタディーツアー ー ー ー 12:00 昼食（お弁当）13:00 14:30 選択制体験・SUP / マウンテンバイク / キャニオニング / カヌー / 釣り 16:30 ー ー ー 17:00 入浴・フリータイム 18:00 夕食 19:00 キャンプファイヤー
三 日 目	7:00 朝食 ー ー ー 9:30 SDGsスタディーツアー ー ー ー 11:00 ホテル出発 ー ー ー 12:00 信州フルーツランド（昼食）13:00 ー ー ー 学校到着

プログラム名	SDGs スタディーツアー	課題解決 ワークショップ	デジタル教育 プログラム	生きるチカラ プログラム
場 所	一の瀬	一の瀬	一の瀬	一の瀬
人 数	各プログラム20～30名	100名	各プログラム20～30名	各プログラム20～30名
時 間	120～240分	120～240分	150～240分	150分～240分
料 金	別紙タリフ参照	プログラム1回あたり 生徒1名3000円	生徒1名あたり 3000円	生徒1名あたり3000円 キャニオニング&SUPは 別途1名あたり5500円
実施期間	6月～10月	6月～10月	6月～10月	6月～10月

プログラム名	星空観賞	キャンプファイヤー
場 所	一の瀬	一の瀬
人 数	10名～60名	20名～200名
時 間	90分	90分
料 金	講師1名あたり15000円 基本は2名体制	講師1名あたり15000円 基本は2名体制
実施期間	6月～10月	6月～10月

- ※1 プログラム内容・時間等により変動いたします  
備品・レンタル代・保険代込
- ※2 期間外は応相談
- ※3 料金をご予算に応じて応相談

## ようこそ麗しの志賀高原へ

上信越国立公園・ユネスコエコパークの志賀高原  
中央エリアの瀬にある志賀一井ホテル

一の瀬の中心にある当ホテルは、アクティビティの起点として最適です。  
夏は林間学校・勉強 / 音楽 / スポーツ合宿、冬はスキー修学旅行、スキー教室、  
スキー合宿、スノーシューハイキングなど通年に亘り、お楽しみ頂けます。  
そんな大自然で遊び・学び疲れた体を癒す、くつろぎの客室・栃尾又トゴール温泉  
美味しい食事と快適にお過ごし頂ける充実した館内設備やサービス。  
「努めてのおもてなし」をコンセプトにスタッフ一同皆様をお迎えいたします。



志賀一井ホテルは、長野県SDGs推進企業に登録しており、  
SDGsを積極的に推進しています。



ホテル運営の側面からフードロスや省エネルギーなど環境に配慮した取り組みをしております。  
志賀高原というフィールドを題材にした学習プログラム・研修プログラムを展開しています。  
また、ユニバーサルツーリズム推進企業でもあり、全ての方が楽しめる観光地・ホテルとなる  
ように、宿泊や滞在を通して、インクルーシブ教育を展開しています。



### SDGsとは？

SDGs (エス・ディー・ジーズ) とは、2015年9月に国連で採択された17ゴール・169のターゲットからなる「持続可能な開発目標」であり、世界共通のモロサシとして、「誰一人取り残さない持続可能な社会づくり」の達成を目指すものです。

### 感染症対策



志賀一井ホテルでは、皆様が安心してお泊り頂けるように、館内施設からスタッフに至るまでの徹底的な衛生管理しております。  
非接触型AIサーモグラフィカメラによる一斉検温・各所消毒液の設置・空気清浄機・食堂やフロントの亚克力パネル完備など、出来る限りの感染症対策を講じております。



非接触型AIサーモグラフィカメラによる一斉検温、館内各所に消毒液設置



全客室+食堂などの共用エリアには、加湿度能付き空気清浄機



お食事会場には、各テーブルに亚克力パネル



フロントにもおこみんの痕印が入った特製亚克力パネル

### 施設概要

客室	50室 (和42・洋8)
収容	1名2畳240名
お食事	食堂 (225㎡) : 220席 大広間 (195㎡) : 200席
大浴場	男子25名収容 女子20名収容
部屋風呂	32室
勉強教室	6カ所
会議室	2F先生本部席すぐ横 監視モニタールーム
売店	2Fフロントすぐ横

### 教育旅行資料 ダウンロード

PW: shigaichii

URL: <https://shigaichii.jp/school/>

学校様との打ち合わせで  
ご自由にお使いください。