

令和4年度

「新時代に対応した高等学校改革推進推進事業」

成果物資料集

令和5年3月

京都市立開建高等学校

成果物目次

1. 特色・魅力あるカリキュラム及び教育方法の開発

教育課程の検討（資料1）

1	開建高校グランドデザイン	1
2	学びの設計書	2
3	教育課程表	3
4	コアスキルテキスト（学校設定科目）	4
5	総合的な探究の時間	6

① 授業が変わる（資料2）

1	教職員研修	8
2	授業体験会	21

② 魅力あふれる京都をフィールドに実践する探究活動（資料3）

1	未来デザインプログラム	44
2	ティーチングアシスタントの活用	54

③ 生徒が夢中になれる課外活動（資料4）

1	課外活動のイメージ	55
2	New HORIZON Day の取組	56
3	KAIKEN プロジェクト校章部門	65
4	KAIKEN プロジェクト校歌部門	71
5	防災ボランティアリーダーの取組	72

④ その他（資料5）

1	生徒の非認知スキルを見取るツール	75
2	グループワークを活性化するためのツールについて	76
3	広報活動	77

2. 関係機関等との連携協力体制の整備、連携協力を担うコーディネーターの配置（資料6）

1	運営指導委員会	92
2	学校運営協議会	96
3	地域協働コーディネーター	102

京都市立開建高校グランドデザイン

目指す学校像

生徒を主体とした高校教育の実践により、生徒が教職員とともにこれまでにない生徒のための学校を創り続ける学校

開建の使命

生徒一人一人が自分の可能性や良さを見つけ、自らの成長を実感できる学校

教育目標

より良い未来をめざし、個性を活かして社会を協創する生徒の育成

開建高校のスクール・ポリシー

育成を目指す資質・能力に関する方針

自らの成長とともに他者と協働しながら、より良い未来社会の創造に主体的に取り組むことができる人物（協創者）の育成を目指し、以下の資質・能力を育成する。

挑戦力、対話力、協働力、思いやる心、貢献志、学び続ける力

教育課程の編成及び実施に関する方針

自らを変え、未来の社会を形成していく協創者を目指す生徒たちのガイドとして、ともに考え、ともに歩み、協創的に学習体験（＝カリキュラム）をつくり上げるために、教科横断的な視点や、3年間の展望、多様な手立てを持ち、次に示す生徒の姿と照らし合わせながら教育課程を編成・実施する。

- 生徒は、学びが未知の事柄や実社会のあり方、より良い未来のあり方と自らの生き方につながっていることを実感する。
- 生徒は、学びを進める中で考え、対話・協働や省察・振り返りを行い、自分の学びをデザインし、さらなる学びへのめり込む。
- 生徒は、多様な他者、地域・社会との関わり合いの中で、自らの「やってみたいこと」を見だし、まだ見ぬ自分に変化することを期待し、挑戦する。

入学者の受入れに関する方針

本校の育てたい生徒像である「協創者」を目指して、多様な人たちと意欲的に関わり、コミュニケーションをとろうとするとともに、身につけた知識や技能を活用し、問いの発見や解決を楽しもうとする生徒

生徒心得

様々なものをよく見て、自由に考えてみること。
多くのことに興味を示し、自分たちでやってみたいことに挑戦する心を育てること。
周囲の人の考えを受け止め、対話を通じて相手の心を慮って行動すること。
常に自分や社会をより良くしようとする志を持つこと。

教職員心得

（現在、教職員で検討をしています）

やってみたいをやってみるスパイラルストーリー

社会にどのような形で貢献するか？
私だから取り組む価値がある

なりたい私
協創により幸せに生きる私

自身の内面から湧き上がるやってみたいをやってみる段階

どのように周囲と関わるか？
だから私は他者と挑戦したい

やりたいこと、できること、
すべきことがある私

実際にやっている人の姿を見て、自分もやってみる段階

やってみたい！
に挑戦する私

やってみたい！
がある私

「私」は何者か？
だから私はそれがやりたい
（一つ一つの行動を選択している認識をもつ）

入学時
協創者を目指す私

示された取り組みに興味を持って、やってみる段階

やってみたいを見つけるために

- 好きなこと、嫌いなことを明確にしてみよう
- 身近な人のやってみたいをやってみよう
- あえて苦手なことに挑戦してみよう
- 一緒に取り組む仲間を見つけよう

開建高校では自分自身を知ることや、地域・社会に出て、様々な人と関わり、やってみたいことを仲間との出会いを大切にしています。

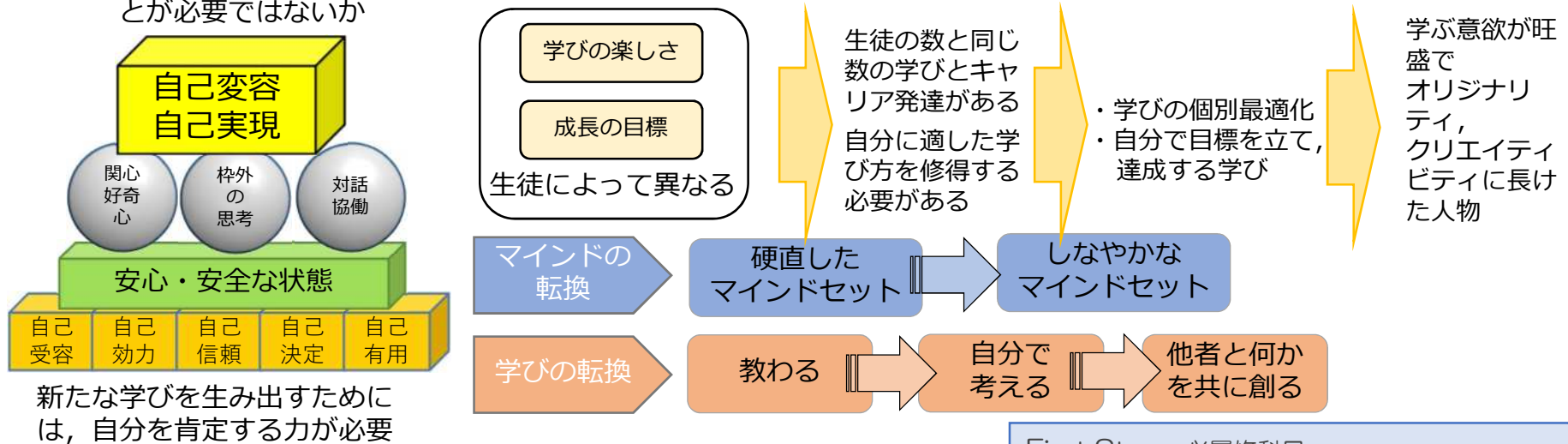


開建高校 学びの設計書

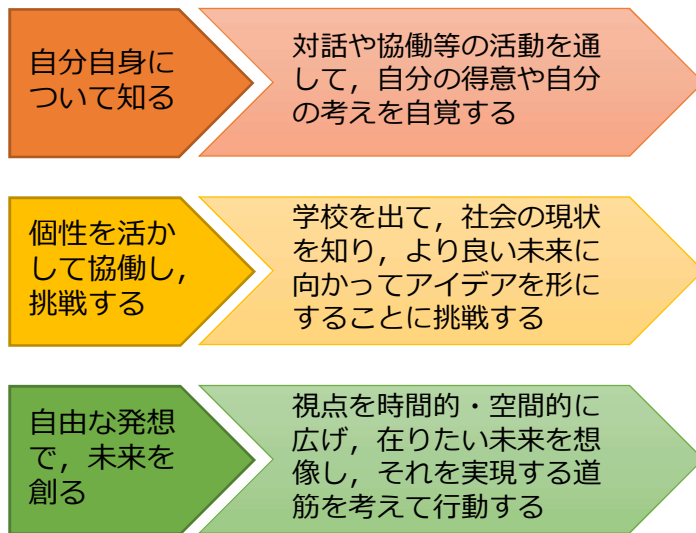
「自分らしく生きていくために必要な、自ら考え自ら学ぶ力」をつける学び

仮説①：自分らしく生きていくためには、自分の良さや可能性を認識し、他者を尊重すること、かつ、自分が未来社会の創り手であるという志をもつことが必要ではないか

仮説②：自ら考え自ら学ぶためには、学びが楽しく、自己の成長につながるものと感じられ、かつ、学び方がわかっていることが必要ではないか



教育活動の3本の柱



- 学びのスキルの習得**
- ・ 仮説検証のスキル
 - ・ クイックレスポンスのスキル
 - ・ ストーリーテリングのスキル
 - ・ デザイン思考のスキル
 - ・ ブレインストーミングのスキル
 - ・ シンキングのスキル 等
- 心の体幹を鍛える**
- ・ ストレスを緩和
 - ・ ネガティブな行動につながる感情をコントロール
 - ・ 考え方などの癖に気づき、より良い結果を得るよう修正
 - ・ 他者と協働するための人間関係づくり 等

- First Stage 必履修科目**
- ・ 受動的な授業から、課題に対する問いを立て、講義だけでなく、対話や協働により解にたどりつく学び
 - ・ 各教科等の見方考え方を再認識する学び
- Second Stage 共通履修科目**
- ・ 自分で問いを立て、対話や協働により解にたどりつく学び
 - ・ 自分で様々な学びの型を試して身につける
 - ・ 各教科等の見方考え方をを使う学び
- Third Stage 選択科目**
- ・ 自分で問いを立て、対話や協働を駆使して解にたどりつく学び
 - ・ 自分の学びの型を確立し、自分で設定した目標を達成する
 - ・ 他教科の見方考え方もも自在にはたらかせて物事を捉える学び

教科・科目		標準 単位数	1年	2年	3年	計
国語	現代の国語	2	2			12~18
	言語文化	2	2			
	論理国語	4		2	2	
	文学国語	4		◇2	◇2	
	古典探究	4		2	2	
	言語活用	※			▲2	
地理歴史	地理総合	2	2			4~11
	地理探究	3		□3	■3	
	歴史総合	2	2			
	日本史探究	3		□3	■3	
	世界史探究	3		□3	■3	
	地理活用	※			□1	
	日本史活用	※			□1	
	世界史活用	※			□1	
公民	公共	2		2		4~6
	倫理	2			●2	
	政治・経済	2			●2	
	公民活用	※			▲2	
数学	数学Ⅰ	3	3			13~16
	数学Ⅱ	4		4		
	数学Ⅲ	3			■3	
	数学A	2	2			
	数学B	2		1		
	数学C	2		1		
	数学活用α	※			◆2	
	数学活用β	※			◆2	
理科	物理基礎	2		△2	▲2	6~16
	物理	4		◇2	◇2	
	化学基礎	2	2			
	化学	4		□3	□1	
	生物基礎	2		△2	▲2	
	生物	4		◇2	◇2	
保健体育	体育	7~8	2	2	3	9
	保健	2	1	1		
芸術	音楽Ⅰ	2		◎2		2
	美術Ⅰ	2		◎2		
	書道Ⅰ	2		◎2		

各学科に共通する教科・科目

教科・科目		標準 単位数	1年	2年	3年	計
外国語	英語コミュニケーションⅠ	3	3			17
	英語コミュニケーションⅡ	4		4		
	英語コミュニケーションⅢ	4			4	
	Skills in Assertive EnglishⅠ	※	2			
	Skills in Assertive EnglishⅡ	※		2		
	Skills in Assertive EnglishⅢ	※			2	
	家庭	家庭基礎	2	2		
情報	情報Ⅰ	2	2			2
ルミノベーション	ルミノベーションⅠ	※	2			6
	国語探究	※			★2	
	グローバルワーク	※			★2	
	ローカルヒストリー	※			★2	
	グローバルヒストリー	※			★2	
	数学探究	※			★2	
	自然科学探究	※			★2	
	スポーツ探究	※			★2	
	発展の芸術	※			★2	
	English Project	※			★2	
	Academic Reading and Writing	※			★2	
生活探究	※			★2		
小計			31	30	29	90
専門 教科						
小計						
総合的な探究の時間(協創Ⅰ・協創Ⅱ・協創Ⅲ)		3~6	2	2	1	5
特別活動(ホームルーム活動)			1	1	1	3
週当たりの時間数			34	33	31	98
備考						
△群、□群、◎群、☆群、▲群、◆群、■群、●群からは、それぞれ1科目を選択する。						
★群からは、2科目を選択する。						
◇群からは、1科目を選択し、2、3年で継続して履修する。						
□群は、2年から3年前期にかけて履修する科目である。2年で地理探究を選択したものは地理活用を、日本史探究を選択したものは日本史活用を、世界史探究を選択したものは世界史活用を3年で選択し、化学を選択したものは2、3年で継続して履修する。						
■群は、□群と同一名称の科目を重複して選択することはできない。						
▲群は、△群と同一名称の科目を重複して選択することはできない。						
△群は、2年前期に履修する科目である。						

スキル SKILL 何かを変えてみる

まほうけん
|>|<|

考えがまとまっていない状態でも、一度行動に移し、そこからの変化を読み取る

「クラスのルールはまだまとまっていないけれど、最初の1つだけまず取り入れてみよう」
…1つ行動に移すことで生じた変化からともとの考えが進むかも

属性：探索 Search-01

スキル SKILL 言葉を探してみる

共生？ 共存？

自らの考えや感情を最も適切に表す言葉を探してみる

「『共生』と言うと思ったけど、ちょっと違う気がする…『共生』の方が近いかな？」
…言葉を探することで、物事を新たな視点で見られる可能性が開けるかも。

属性：探索 Search-02

スキル SKILL じっくり見てみる

注目する対象を決め、その対象についてのみ集中して考える

「電車の中の人々の行動をじっくり見てみよう。…スマホを見てる人ってこんなに多いんだ。」
…ものごとや感情など複雑なものを、考える手掛かりが見つかるかも。

属性：探索 Search-03

スキル SKILL 形にしてみる

自分の考えを言葉・図・絵・模型など何らかの形で、とりあえず自分の外に表現してみる

「文書にまとめるのに…一度絵と図で描いてみよう。…このつながりが考えられてなかったんだ！」
…考え切れてないことを見つけたり、新しい見方が発見できるかも。

属性：探索 Search-04

もしかしたら…という心配で行動に移せないとき

議論が白熱し、なかなかまとまらないとき

議論や考えが行き詰まり、方向性が見いだせないとき

自分の考えていることにぴったりの言葉が見つからないとき

既に問題とされていることを、別の視点で考えたいとき

名前がない事柄について、自分なりに考えたいとき

複雑すぎて、何から手を付けてよいかわからないとき

当たり前だと思っていることに、新たな視点を見つけたいとき

物事から距離を取って、冷静に見つめたいとき

1つの考え方だけでは行き詰ってしまったとき

悩みが深く、どうしていいかわからなくなったとき

感性でとらえたことを残したいとき

スキル SKILL 仲間分けしてみる

守る 攻める

一定のルールに従って、複数のものをまとまりにする

「みんなの旅行のアイデアを、仲間分けしよう。海に入るか、入らないかに分けられそうだね」
…たくさんアイデアやデータに法則を見つけ、考えをまとめやすくなるかも

属性：分析 Analysis-01

スキル SKILL 比べてみる

鉄の剣 鉄の槍

一定の要素やルールに従って、複数の物事がどう似ているか、どう異なるかを考える

「前の服と、今の服と比べてみよう。今回の方がずっと長いなあ」
…一見別々の物事の特徴や関係性の違いが見つかり、考えをまとめやすくなるかも

属性：分析 Analysis-02

スキル SKILL さかのぼってみる

カレーの仕方が？ シチュー？

ある状況について、それが起こった背景や経緯をさかのぼり、状況を捉えなおす

「議論をしていたら気まづくなっていった。本来の目的は何で、どうしてずれたんだろうか」
…その状況の理由や背景を捉え、その状況を分析するための視点を手に入るかも

属性：分析 Analysis-03

スキル SKILL 見えるようにしてみる

形のない考えや感覚などを、記号や図などを用いて、構造的に整理する

「国際経済のしくみは難しいな。矢印でたどる図を作ろう。新聞記事になっていたのは、この部分だったんだ！」
…複雑なことや形のないものを捉えやすくなるかも

属性：分析 Analysis-04

多くの意見が出てまとまらないとき

豊富なデータが取れたとき

複雑な物事を特定のやり方で理解したいとき

一見バラバラに見える複数の物事を整理したいとき

複数の物事を一貫した目線でとらえたいとき

自分や他者にとっての物事の意味や位置づけを考えたいとき

本来の目的や予定から想定外の事態が発生したとき

考えたい物事の根本的な前提や理由などを捉えたいとき

自分の考えの源泉をたどりたいたいとき

複雑なこと、形がなくて理解しにくいことがあるとき

自分の考えや感情を、理解できるように整理したいとき

物事の変化や動きを感覚的にとらえなおしたいとき

スキル SKILL 語り直してみる

すでにある程度まとまった考えを、自分の言葉で整理してまとめる

「クラスのルールを考えてきたけど、もう一度あいまいな点が無いかな確認してみよう」
 …あいまいな考えや、別の考えができそうなことに、新たな解釈ができるかも。

属性：解釈 Interpretation-01

スキル SKILL 前提を疑ってみる

その時点での自らの理解に疑問を持ち、多様な視点や観点から対象を捉えなおす

「そもそも『将実の夢』を『就きたい仕事』だと思っているのが間違いないか?」
 …自分や他者の考えの前提を一度くつがえすと、既に作られた解釈が浮かび上がるかも

属性：解釈 Interpretation-02

スキル SKILL 予想してみる

考えや行動の効果や影響について予想し、考えや行動がもつ意味をつかむ

「あの時、○○でなく××と言われていたら、ただ辛いだけの経験になっただろう。」
 …別の仕方を想像すると、考えや行動の影響が分かり、新たな意味が浮かび上がるかも

属性：解釈 Interpretation-03

スキル SKILL なりきってみる

自分と違う見方や考え方、行動をする人になりきって考え、その時の情景を捉える

「目の見えない人は世界をどう体験しているのだろうか。介助してもらってみよう」
 …自分と別の見方や考え方、行動をしている人の世界を捉え、自分との違いがわかるかも

属性：解釈 Interpretation-04

ある程度アイデアはまとめたが、一部の人の意見を反映できなかったとき

あいまいだと感じることを鮮明にしたいとき

考えていることが長大になってきたとき

自分の理解した方法を何度試してもうまくいかないとき

当たり前と思っていることを捉えなおしたいとき

自分の気持ちをいったん置いて、客観的に考えたいとき

新しい考えや行動を試したいと思っているとき

経験したことの意味を捉えたいとき

一度しか実行できないことについて、あらかじめ様々な結果を想像したいとき

自分の考えや経験では理解しにくい人や物事と関わったとき

自分の立場を離れて分析を深めたいとき

自分が感じてこなかった感情を想像したいとき

スキル SKILL 伝えてみる

自分の意見や考えを表明し、相手の反応や意見を受け止めつつ、理解を促す

「考えたことを伝えたい言葉だけでなく、図も添えて、分かりやすくしてみよう」
 …自分の考えが伝えられるかも。伝わらなくても、どこが伝わらなかったのかわかるかも。

属性：表現 Presentation-01

スキル SKILL 受け止めてみる

メッセージや情報を受け止め、その時の自分の反応を表す

「あの挑戦をした人のお話にあっただ不安でもやり抜く強さって、こういう気持ちかな」
 …メッセージや情報を自分がどう感じたか、表現することで、自分のものにできるかも

属性：表現 Presentation-02

スキル SKILL 分からないと言ってみる

わからないと言葉で表してみる

「○○について考えていると、相手の反応が想像できなくて分からないんだ!」
 …分からないと表現してみることが、新たな道が拓かれるかも

属性：表現 Presentation-03

スキル SKILL まねしてみる

ほかの誰かの活動や思考を取り入れ、できるだけ同じように考え、活動してみる

「Aさんはテーマを考えるとき、関わる人のタイプで分類して考えていたな。私も、まねしてみよう」
 …自分で考えつかない視点や方法の発見や、新たな刺激があるかも。

属性：表現 Presentation-04

自分の考えを整えたとき

意見が違うと分かっている、自分の主張をしたいとき

伝わるか自信が無いが、伝えたいことがあるとき

未経験の物事に触れたとき

挑戦する勇気が出ないとき

メッセージを受け取り、その返答をしたいとき

調べてもわからないことがあるとき

自分の気持ちが分からなくなった時

形のないことで迷いが深まったとき

新たな視点から物事を考えてみたいとき

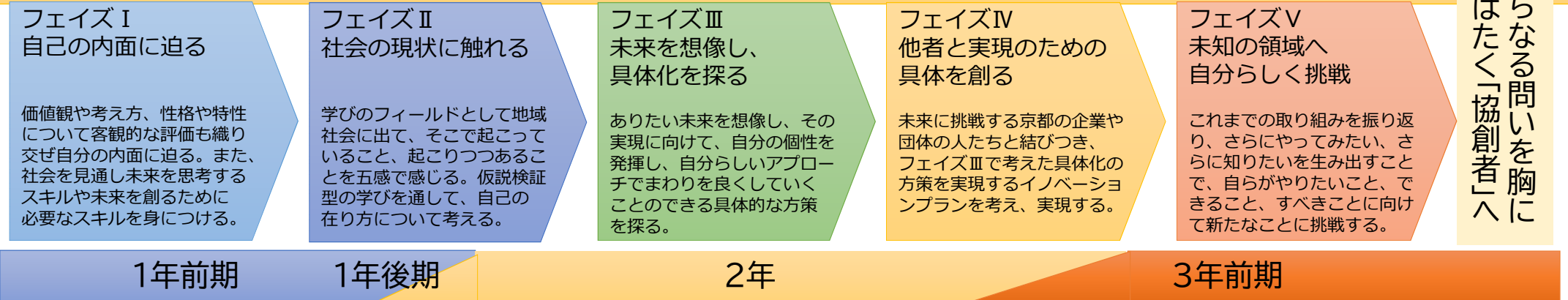
優れた実践を行っている人から学びたいとき

自分の考えや取れる行動を拡張したいとき

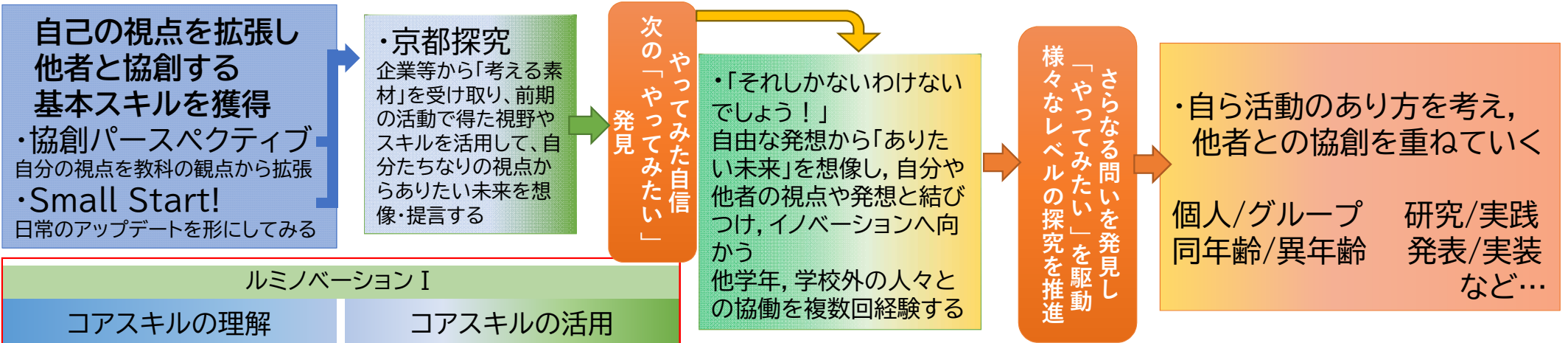
開建高校 総合的な探究の時間 特徴について

- ・個で進める探究と他者と協働する探究を並走し、複雑で多様な地域社会での共生のあり方を考える
- ・初期チュートリアルを終えたら、生徒の責任ある計画の立案・実行に任せ、複数の探究のサイクルを経験
- ・成果ではなくプロセスを重視し、生徒が自由に発想し、確かな自信をもって行動に移す姿勢を喚起

さらなる問いを胸に
羽ばたく「協創者」へ



「まずは、やってみる」「書を携えて、街へ出よう」「やってみたいをやってみる」「The Sky is (NOT) The Limit」

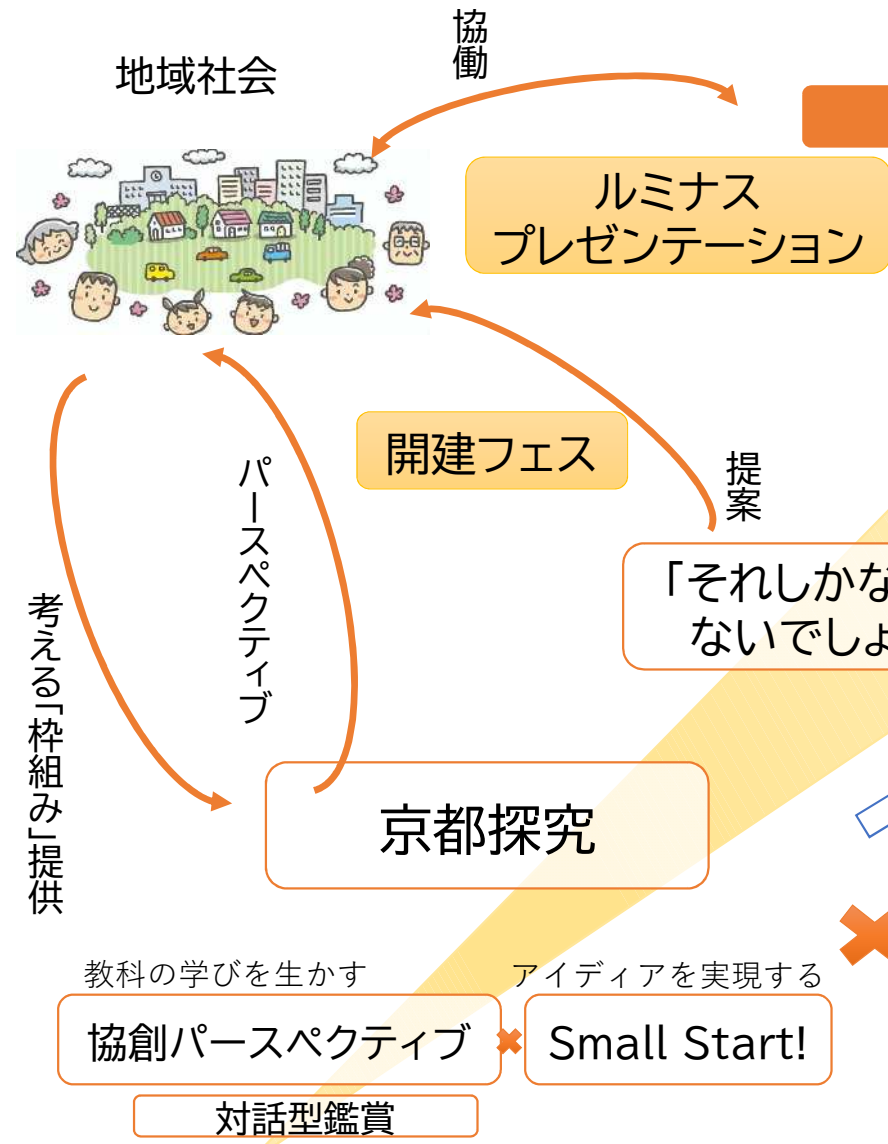


ルミノバージョン I

コアスキルの理解

コアスキルの活用

開建高校 総合的な探究の時間(協創 I ~ III)



さらなる問いを持った「協創者」へ

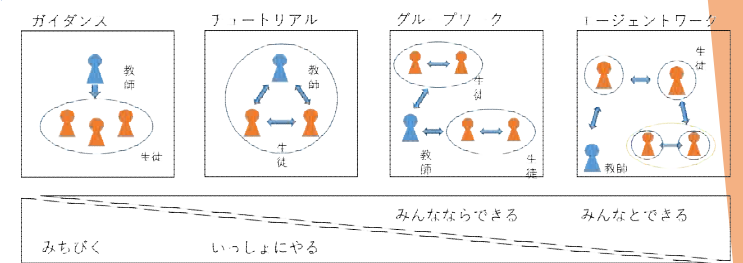
協創

- ・「地域」「未来」ありたい姿の実現へ
- ・「やってみたいをやってみる」
- 生徒は活動のあり方を自ら設計
- …個人/グループ 研究/実践 単発/複数
- ・学校内外のアクターと協創し, 挑戦

学びの言語化

確かな自信と新たな可能性への挑戦

支援へと移行する授業の型



学校設定科目

ルミノバージョン I

責任の移行レベル