

令和6年度
「新時代に対応した高等学校改革推進事業」
指定校発表会

兵庫県立姫路飾西高等学校



マスコットキャラクター
たか丸 しきりん

兵庫県立姫路飾西高等学校 STEAM探究科(令和6年度設置1学年40名)

昭和60年開校以来、県下で唯一の文理2コースを設置

グローバル・コミュニケーション・コース(国際文化系)

サイエンス・サーベイ・コース(自然科学系)

2つのコース
の学びを融合

時代のフロントランナーとして駆けぬけてきた40年、そしてその先へ

STEAM探究科

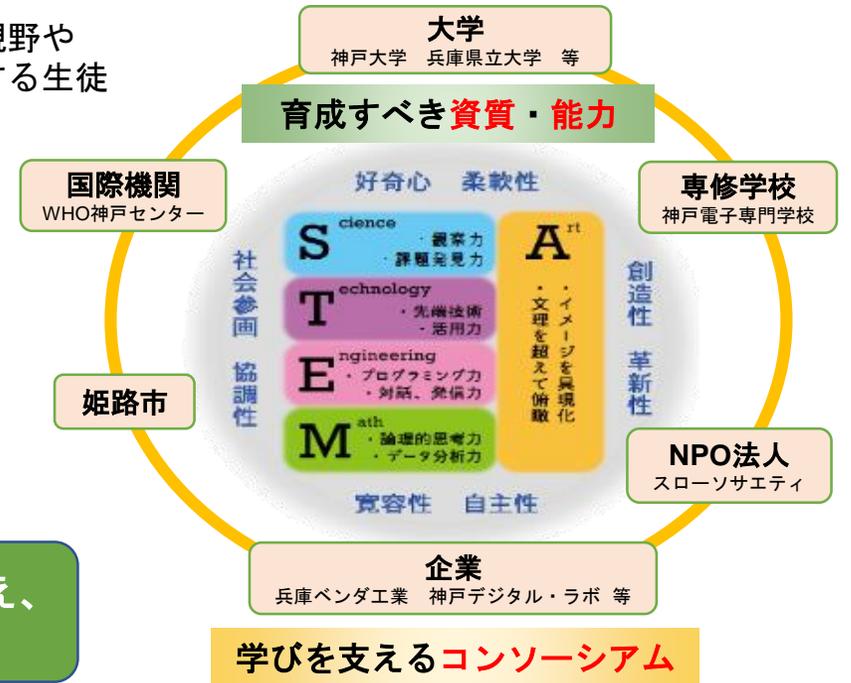
文理の枠を超えた学びを通して、俯瞰的視野、課題解決力、論理的思考力、主体性、創造性等を育成

STEAM探究科が目指す生徒像

実社会やこれからの時代に想定される課題を見出し、文理の枠を超えた複眼的な視野や柔軟な発想で、他者と協働して課題解決や新たなシステム、価値を創造しようとする生徒

学科の特色

- **S**cience(科学)、**T**echnology(技術)、**E**ngineering(工学)、**A**rt(芸術/教養)、**M**ath(数学)を融合した多角的なアプローチによる探究活動
- 社会課題の解決に先進的に取り組む企業や大学、自治体等との連携による外部人材を活用した課題研究の展開、フィールドワークの重視
- ドローンやVR等の先端技術に触れ、AIと共生する未来社会を創造
- 海外との共同研究、プレゼンテーション、ディスカッション等を通じた実践的英語運用能力の育成



学びを自分でデザインしながら、「自分ごと」を発見

将来の生き方や社会への関わり方を考え、やりたいことをアピールして進路選択

	1年(探究活動の基礎)	2年(探究活動の実践)	3年(振り返りと今後の展望)
総合的な探究の時間	STEAM探究基礎 SDGs等の社会課題の理解、研究手法の習得、ドローン・VR等の活用、ミニ探究	STEAM探究 I 外部連携による年間を通じた課題研究、フィールドワーク、研究成果のまとめ	STEAM探究 II 個人での研究の発展、成果発表・提言、学びの振り返りと将来の学びの設計
学校設定教科・科目	English with STEAM I 英語による国際課題の理解、日本との比較研究、プレゼンテーション技術の習得	English with STEAM II 海外との共同研究、ディスカッション、ディベート等を通じた論理的考察	Global Issues(選択) 地球課題の発展的研究 アントレプレナーシップ(選択) 新たな価値創造のための思考と行動



兵庫型STEAM教育を実践

1 学校概要

2 新学科設置に向けた取組

3 実践事例



沿革

昭和60年(1985年) 開校

昭和61年(1986年) 英語コース・理数コース設置

平成15年(2003年) 英語コースを「グローバル・コミュニケーションコース」に、理数コースを「サイエンス・サーベイコース」に改編

令和 6年(2024年) 学校創立40周年
「グローバル・コミュニケーションコース」、
「サイエンス・サーベイコース」を「STEAM探究科」(単位制)に改編

令和 7年(2025年) 全クラスを普通科単位制へ改編



概要

1 学校概要

- 全日制普通科1学年5クラス
- 5クラスのうち国際文化系コース・自然科学系コース各1クラス(R5まで)
(県立高校で唯一、文理2つのコースを有する普通科高校)
- R6年度で創立40周年
- 国公立大学現役合格率 約5～6割
- R6年度より2つのコースを廃止し普通科新学科(**STEAM探究科**)設置
- 生徒数約600名 教職員数約50名



スクールミッション

「自律 協同 創造」の理念のもと、主体性や創造性、語学力やコミュニケーション能力、批判的思考力や自ら探究する態度を備え、将来、立派な社会人として高い志をもち、国際社会や地域社会に貢献できる人材を育成する。

スクールポリシー 【STEAM探究科】

〈グラデュエーション・ポリシー〉

- ① 実社会やこれからの時代に想定される課題を自ら見出し、解決に向けて積極的に関わっていくことができる生徒を育成する。
- ② 文理の枠を超えた複眼的な視野や柔軟な発想で新たなシステム、価値を創造しようとする生徒を育成する。
- ③ 他者と支え合い、共に粘り強く取り組むことができる生徒を育成する。
- ④ 時代の先端を走る社会人の生き方に触れ、よりよい社会の実現にどう関わっていくかを積極的に考える生徒を育成する。

〈カリキュラム・ポリシー〉

- ① S(科学)・T(技術)・E(工学/英語)・A(芸術/教養)・M(数学)を融合した多角的なアプローチによる探究活動を展開する。
- ② 社会課題の解決に先進的に取り組む企業や大学、自治体等と連携し、外部人材を活用した課題研究やフィールドワークに取り組む。
- ③ ドローンやVR等の先端技術に触れ、AIと共生する未来社会の創造に向けて実践的に取り組む。
- ④ 海外との共同研究、英語によるプレゼンテーション、ディスカッション等を通して実践的英語運用能力を育成する。

〈アドミッション・ポリシー〉

- ① 企業や大学、海外の学校等と連携して高度な探究活動に取り組みたい生徒を募集する。
- ② 目標を持って主体的に学ぼうとする姿勢のある生徒を募集する。
- ③ 文系、理系の枠にとらわれず学びを深めたい生徒、高校で自らの進路を見出したい生徒を募集する。

設置の背景 〈県の動き〉

『ひょうご未来の高校教育あり方検討委員会報告書』 (R3.3)

- ・ 「総合的な探究の時間」を軸とした課題探究を学びの中心に捉えた教科横断的な教育課程の編成
- ・ 普通科に文理融合型の探究活動を軸とした学科や、地域の教育資源を活用して地域課題の解決に取り組む学びを軸とした学科等の新設を検討

『県立高等学校教育改革第三次実施計画』 (R4.3)

- ・ 普通科新学科の設置
 - ※普通科新学科への改編 (R6～)
 - 普通科 文理探究科 (御影・八鹿)
 - 普通科 地域科学探究科 (柏原)
 - 普通科 STEAM探究科〔単位制〕 (篠山鳳鳴・明石・姫路飾西・豊岡)

戦略① “^{Re-birth}新生飾西”へのストーリーを共有

- ・ 新設校として、“追い付け、追い越せ”の精神で駆けぬけた40年
- ・ 開校当初から普通科の中に文理2つのコースを併設した唯一無二の教育環境
- ・ 2つのコースと普通科クラスが互いに切磋琢磨し、時には補完し合いながら築き上げてきた実績

次のステージへ

新学科設置は決して唐突なものではなく、これまでの実践から必然として生まれた**本校の未来形**

時代のフロントランナーとして駆けぬけてきた40年、そしてその先へ

グローバル・コミュニケーション・コース(国際文化系)

サイエンス・サーベイ・コース(自然科学系)

2つのコース
の学びを融合

STEAM探究科

文理の枠を超えた学びを通して、俯瞰的視野、課題解決力、論理的思考力、主体性、創造性等を育成

戦略②

ボトムアップとトップダウンの両輪による

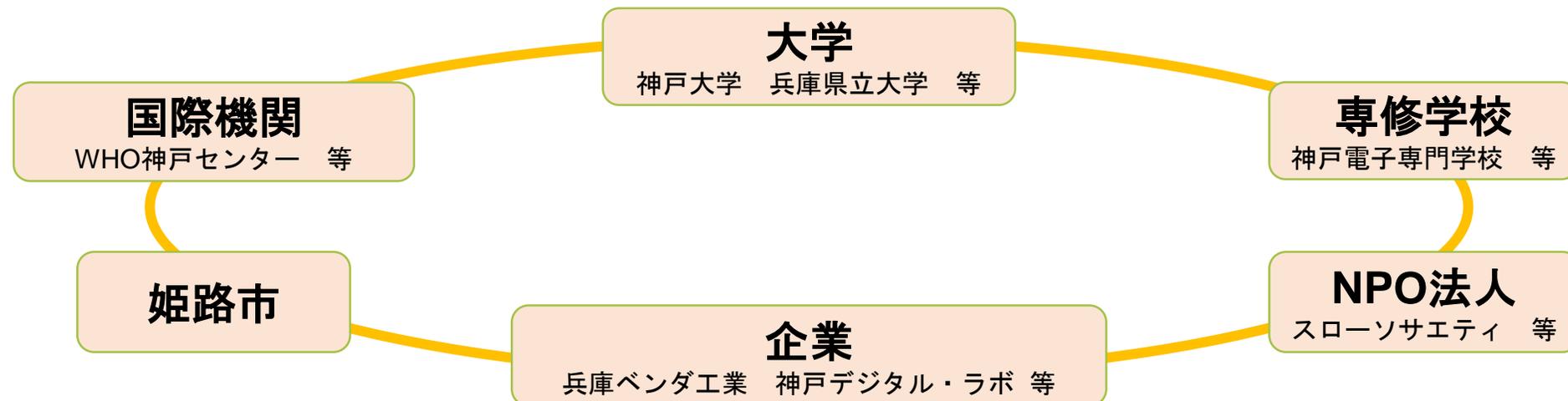
校内体制の整備

- R4.4 新学科（STEAM に関する学科）への改編を意思決定
- R4.5 **新学科設置プロジェクトチーム発足（公募）**
- ・新学科設置理念やコンセプトの考案
 - ・カリキュラム案の作成
 - ・連携・協力体制の構築
 - ・他校視察
 - ・STEAM教育関連物品（ドローン、VRゴーグル、3Dプリンタ等）の整備 etc.
- R4.10 **探究推進委員会発足（公募＋指名）**
- ・ワーキンググループ（カリキュラム開発・広報等）による素案作成
 - ・職員研修の開催（10月、1月）
 - ・文科省指定事業申請
 - 『新時代に対応した高等学校改革推進事業』（普通科改革支援事業）（R5～7）
 - ・STEAMルームの整備 etc.
- R5.3 新学科設置記者発表
- R5.4 **探究推進部・STEAM探究委員会発足**
- R6.4 **STEAM探究科設置・STEAM探究科運営委員会発足**

戦略③ 外部リソースの発掘と活用

コンソーシアムの整備

- ・ **先端技術の開発や社会課題の解決に取り組むベンチャー企業、NPO法人との連携を特に重視し、協力体制を構築**
- ・ **学部・分野等横断的な取組を積極的に行なっている大学、専門学校等との連携**



戦略③ 外部リソースの発掘と活用

コンソーシアムの一例



本丸 勝也 氏

- ・兵庫ベンダ工業取締役
- ・元外資系IT企業、ITベンチャー企業社員
- ・情報技術会社、海洋水産技術研究所等を起業
- ・神戸大学V.School客員教授・名古屋大学未来社会創造機構招聘教員
- ・金属加工業として日本の「モノづくり」を支える傍ら、映像制作や体験型教育施設の運営など「コトづくり」「イミづくり」分野で挑戦を続ける



戦略③ 外部リソースの発掘と活用

コーディネーターの配置

- ・ 探究テーマに応じた地域人材・資源の発掘、情報収集、分析
- ・ 探究に特化した学校設定科目、総合的な探究の時間の学習計画や評価の在り方に関する相談、アドバイス
- ・ 職員研修の企画、調整等



前田 真吾 氏

- ・ 元公立高等学校校長
- ・ 管理職として探究学習の組織的な推進を指揮する
- ・ 現在 兵庫県専修学校各種学校連合会高専連教育プログラムコーディネーター、播磨ひとづくりコンソーシアム理事長
- ・ 各種専修学校の教育的ノウハウの活用を高校に促すとともに、企業等との幅広いネットワークを構築し、これからの時代に対応し得る高校生の育成を促すイベント等を精力的に企画、運営している

戦略④ 広報活動

- ・ オープン・ハイスクールや学校説明会、中学校訪問等通常の広報に加え、**姫路飾西が実践しようとしているSTEAM教育について広く周知（STEAM Day 等）**



戦略④ 広報活動(STEAM Day)

- ・ 日時 第1回 令和5年7月29日(土) 9:00~12:00
第2回 令和6年7月27日(土) 9:00~12:00
- ・ 対象 中学生、保護者、中学校教員、地域住民 等
- ・ 体験の内容

講座タイトル	STEAMに関する分野
English with Art	Art & English
English with Design	Art & English
ミクロの世界をのぞいてみよう	Science & Art
VRゴーグル体験	Technology & Engineering
バーチャルBaseball	Technology & Engineering
世界は数学でできている	Mathematics
身近なところに潜む幾何学	Mathematics & Art
紙コップの謎	Science
ドローン体験	Technology & Engineering
よく飛ぶ紙ヒコーキを作ろう!	Science & Art
空気のでアルミ缶をつぶしてみよう	Science
手作りアメンボを浮かせてみよう	Science & Art
電子工作とプログラミングでLチカに挑戦してみよう!	Technology & Engineering



戦略④ 広報活動(STEAM Day)

・来校者（中学生・保護者）アンケート結果（【 】内は保護者）

質問1 STEAM Dayの参加により、STEAM教育をどう思われましたか

興味を持った 95.8%【86.5%】

質問2 STEAM Dayは、進路を考える上で参考になりましたか

参考になった 96.7%【86.5%】

質問3 本校のSTEAM探究科に何を期待されますか（複数回答可）

①学力の向上 31.9%【17.0%】 ②進路希望の実現 31.1%【28.3%】

③将来の目標を決める 45.4%【62.3%】

④探究活動による思考力の向上 36.1%【56.6%】

⑤海外とのつながり 21.8%【24.5%】 ⑥企業・大学とのつながり 17.6%【24.5%】

⑦自己表現力・コミュニケーション能力の向上 28.6%【49.1%】

・感想 これからのAI時代を生き抜くために必要なことをたくさん学べそうな気がした。（中学生）

これからの教育として、とても興味深い学科だと思った。（保護者）



成果

2 新学科設置に向けた取組

- ・次のステップへ踏み出すまでのストーリーや将来の見通しを教職員・生徒が共有できたことで、コース改編をスムーズに行なうことができた。
- ・プロジェクトチームを公募することで、多様性がありかつモチベーションの高い集団が形成され、ポジティブに構想を練ることができた。
- ・今の時代に本気で向き合っている外部人材を発掘でき、探究活動が大いに活性化した。
- ・地道で多面的な広報活動の結果、新学科の志願者数が想定を上回った。 △推薦入学選抜合格倍率推移

	H31年度	R2年度	R3年度	R4年度	R5年度	R6年度
GCC(国際文化系コース)	1.1	0.9	1.1	1.1	1.2	
SSC(自然科学系コース)	1.6	1.3	1.3	1.2	1.5	
STEAM探究科						2.2

- ・STEAM Dayを開催することで、分野等横断的に物事を考えるとはどういうことなのかを体感してもらうことができた。

課題

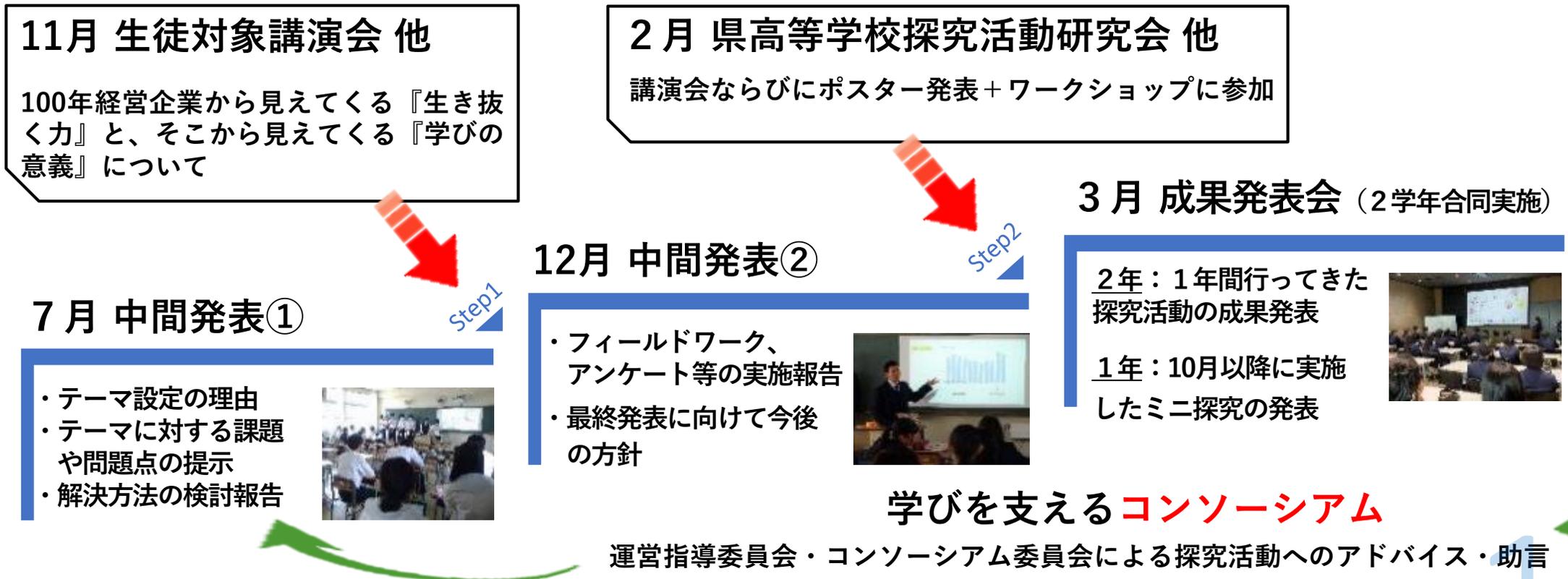
- ・探究活動に対する教員の姿勢に温度差があり、一部教員の業務負担が増している。
- ・コンソーシアムの中で自治体との関係構築があまり進んでいない。

3 3年実施計画

	カリキュラムや教育方法等の開発	関係機関等との連携・協力体制
(令和5年度)	<ul style="list-style-type: none"> ・ 専門部署の設置 ・ 探究に特化した教科・科目の指導計画の作成 ・ 核となる探究テーマの検証 ・ 3年間を通じた教育課程の作成 ・ 教科等横断による指導の検討 ・ ルーブリックによる指標等、探究学習に係る適正な評価方法の開発 ・ 次年度年間行事計画 ・ 総合的な探究の時間、STEAM Day等での試行 ・ 職員研修 	<ul style="list-style-type: none"> ・ コーディネーターの任用 ・ 学校設定科目を中心としたカリキュラム開発への協力 (運営指導委員会) ・ 探究テーマを想定して関連する企業、大学等の連携先の開発 ・ コンソーシアムの構築と連携内容に関する合意
(令和6年度)	<p>STEAM探究科設置1年目</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 探究に特化した教科・科目の指導計画 (継続) ・ 評価方法の検証 【継続】 ・ 教科等横断による指導の実践 ・ 次年度探究テーマの設定と運営方法の検討 ・ 3年間を通じた教育課程の完成 ・ 次年度年間行事計画 【継続】 ・ STEAMキャンプ等のフィールドワーク、成果発表会等の実施 ・ 職員研修 	<ul style="list-style-type: none"> ・ カリキュラム開発への協力 (運営指導委員会) 【継続】 ・ 更なる連携先の開発 ・ 探究テーマや研究の進め方に関する助言 ・ 次年度の年間を通じた探究活動の運営方法に関する合意
(令和7年度)	<p>STEAM探究科設置2年目</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 探究に特化した教科・科目の指導計画 (継続) ・ 年間を通じた探究学習の実施 ・ 成果発表会の実施 ・ 3年間の成果検証と次年度以降のテーマや運営方法等の検討 ・ 次年度年間行事計画 【継続】 ・ 職員研修 	<ul style="list-style-type: none"> ・ カリキュラム開発への協力 (運営指導委員会) 【継続】 ・ 更なる連携先の開発 【継続】 ・ 年間を通じた探究活動の実施を基に、検証と次年度の運営方法について協議 ・ 事業終了後の連携・協力の在り方について協議

R 5 年度先行実施

- **STEAM教育**の考え方を踏まえた「総合的な探究の時間」各学年：1単位



R 5 年度先行実施（外部リソース活用例①）

1 学年全員 対象

- 1 内容 講演「探す学び、楽しむ学び = 趣味・仕事」
講師 本丸勝也 氏（兵庫ベンダ工業(株)取締役）

自分の学びをどのように人生に活かすのか、自分の興味・関心をどのように仕事に活かしていけるのかなどについて自身の生き方、働き方を事例として講演が行なわれた。「素晴らしい仕事をする唯一の方法は、自分のやっていることを好きになることだ。まだそれを見つけていないのなら、探し続けなければいけない—Steve Jobs」という言葉の意味を講演を通して生徒たちは実感した。

- 2 生徒の感想（抜粋）

今回の講演で、自分の興味を持ったことに挑戦することは、成功しても失敗しても得られるものがあるのではないかと思った。自分の興味を持ったことについて模索し、そして、生まれた発想が社会や環境への貢献につながることは、やりがいがあり、楽しいことだと思う。自分の興味を突き詰めることもまた探究なのだと感じた。



R 5 年度先行実施（外部リソース活用例②）

1 学年全員 対象

- 1 内容 講義「STEAM ～文理・教科の枠を越えた学び～」
講師 前田 真吾 氏（コーディネーター）

STEAM という考え方とはどういうことか、具体的な事例から思考方法、本質の見極め方、さまざまな手掛かりから物事を見つめる方法などについて講義が行なわれた。異分野を繋ぎ合わせることで可能性を広げ、新しい価値を創造し、さらにはそれを社会で活かすには、高校生である今、自分自身がどのように学んでいけばよいかを考えさせられた。

- 2 生徒の感想（抜粋）

隣の人に前に映し出された絵の説明をするのは難しかった。私は背景と風景と姿を伝えが、他に何を伝えればいいのか思いつかなかった。その後、前田先生の説明を聞いて見るポイントはもっとあったことに気づいた。そして、探究の手掛かりとして「いろいろな観点から物事を考えて疑問を持つこと」、「物事に対して異なった視点・意見を持つ人たちと話すことで理解が深まること」を学べた。



R 5 年度先行実施（外部リソース活用例③）

1・2 学年全員 対象

- 1 内容 講演 探究的な学びについて考えるセミナー
「100年経営企業から見えてくる『生き抜く力』と、そこから見えてくる『学びの意義』について」
講師 前田 泰宏 氏（元経済産業省大臣官房審議官）

探究活動が学校教育に必要である理由やSTEAMという考え方をまず共有し、その上で社会の中における『様々な美』という視点で講演が行なわれた。見えているものの奥に、それを築いてきた人たちのどのような思いや哲学があるのか、それを知ることによって学ぶことの意義や魅力について考える契機となった。

- 2 生徒の感想（抜粋）
STEAM教育のように近年重要視されている教育方針に共通することは、1つの物差しに合わせるのではなく、個々を尊重する形を重視することだと感じた。



R 5 年度先行実施（外部リソース活用例④）

2 学年 「Rising Performance」 班 対象

- 1 内容 実習「スポーツパフォーマンスの向上について」
講師 浅野 公枇琥 氏（パーソナルトレーナー）

1 回目は講義型で、身体の使い方は、4 パターンに分かれるという説明を受けた。（以下、4 スタンス理論） 2 回目は、それぞれが母校の中学校に行って、所属していた部活動の後輩に対して4 スタンス理論の調査を行なった。3 回目は、研究のテーマであるパフォーマンス向上について、20m ショートダッシュ、ハンドボール投げ、テニスボール投げの実技を行い、指導後のパフォーマンス向上について検証を行なった。

- 2 まとめ

日本のスポーツの現場では、まだまだ画一的な指導が行われている。今回の探究活動は、競技者としての知識に加え、将来、指導する立場になった時に生かすことができる内容が随所に確認でき、大変有意義であった。



R 5 年度先行実施（外部リソース活用例⑤）

2 学年 GCC（グローバル・コミュニケーション・コース） 対象

1 内容 国際交流「イングリッシュセミナー」

講師 小川 啓一 氏（神戸大学大学院国際協力研究科教授）及び大学院生

神戸大学大学院国際協力研究科を訪問し、教授の講義や留学生との交流を通して、世界で活躍するグローバル人材になるために、今何をすべきなのかについて考える機会を得た。さらに今回は、当科卒業生で海外で働いている方とのオンライン交流もあり、貴重なお話を伺うことができた。



2 まとめ

グローバル人材に必要な資質として、プロアクティブ（主体性）が最重要であること、また、自分のコンフォートゾーン（居心地の良い状態）を抜け出し、挑戦することを恐れず、挫折から自分を強くしていくことが大切であることを学んだ。



R 5 年度先行実施（先端機器の体験・活用）

1 学年全員 対象

1 内容 先端機器（VRゴーグル・ドローン・3Dプリンタ）の体験・活用

まずはVRゴーグル・ドローン・3Dプリンタを自由に体験した。その後、既に実用化されている活用法（災害時の探索・農薬散布など）から発展し、自由な発想で新たなアイデアを競った。

2 まとめ

360°カメラで試験監督を遠隔で行うことで、教師の負担を軽減する方法やドローンによる人間の飛行など面白い発想が見られた。新たな価値を見出すための導入的な実践として非常に有効であった。



R 5 年度先行実施（成果の発表【校内】）

1・2 学年全員、3 学年の一部

1 内容 探究成果発表会（アクリエひめじ(姫路コンベンションセンター)）

2 学年普通科クラス(選抜代表)

かばん重い問題	AIについて [手書文字認識]	竹の利用と放置竹林問題
モノづくり [3Dプリンター]	中東の宗教と紛争	食品の栄養について
新しいストロー	スマホとの付き合い方	美しさとは一体何なのか
嘘と思ひ込みについて	Rising Performance	姫路活性化
昆虫食について	防災について	日本の食について
地域教育の魅力UP	犯罪心理について	姫新線の増発
ブラック校則	Enjoy New Sports	姫路飾西高校を魅力的に

2 学年SSC

ミドリムシが地球を救う?!	連絡黒板の制作と運用	ミルククラウンは牛乳?
---------------	------------	-------------

2 学年GCC

【Resolved : That the Japanese government should legalize gestational surrogacy.】	
SDGs 【How Schools Can Be More Inclusive】	SDGs 【Local Impact on Global Climate】
SDGs 【Impact of Social Media on Mental Health】	

1 学年(選抜代表)

宍粟市の発展	新しい発電方法	性別による固定概念の撤廃
素敵で新しい学校に 姫路活性化!!	高校生の生活習慣 動物との共存	最高のパフォーマンスを出すためには? 駄菓子屋の減少の問題を解決するために



R 5 年度先行実施（成果の発表【校内】）

2 生徒振り返り

- 自己
- ・動画を用いることで、聴衆を惹きつけることができた。
 - ・質問されたことを次の発表に盛り込んでいくことができた。
 - ・想定していない質問がきたときに、焦ってしまい、上手く対応することができなかった。
 - ・興味をもって聞いてもらうためにタイトルの工夫が必要であると感じた。
- 他者
- ・1年生で、僅かな時間の中でも面白い発想で探究を進めている班があり、すごいと感じた。
 - ・グラフ等や図が効果的に使われていて、説得力のある発表になっている。
 - ・フィールドワークを行っていたり、外部で発表を経験したりしているグループはやはり説得力があった。
 - ・探究の内容を自分の中で全て完結させている人（グループ）は、原稿等を見ることなく聴衆に話すことができていた。



生徒アンケート（抜粋）

Q1 1年間探究活動を実施してきたらどうでしたか？

- ① とても良かった ② まあまあ良かった ③ あまり良くなかった ④ 良くなかった
- | | | | | |
|----|---------|---------|--------|--------|
| 2年 | ① 40.2% | ② 54.7% | ③ 3.4% | ④ 1.7% |
| 1年 | ① 50.5% | ② 44.7% | ③ 4.2% | ④ 0.5% |

Q2 探究活動を通じて得た力は何ですか？（複数回答可）【2年／1年の順の％】

- | | | |
|---------------------|--------------------|-----------------------|
| ① 主体性【31.6／31.6】 | ② 課題発見力【30.8／48.9】 | ③ 課題解決能力【23.1／30.5】 |
| ④ 分析力【27.4／32.1】 | ⑤ 協調性【41.0／58.9】 | ⑥ 行動力【23.9／18.9】 |
| ⑦ プレゼン力【47.9／41.1】 | ⑧ 思考力【34.2／47.9】 | ⑨ 未来を見据える力【11.1／11.1】 |
| ⑩ 資料作成能力【53.0／34.7】 | ⑪ 情報収集力【39.3／46.3】 | |



R 5 年度先行実施（成果の発表【校外①】）

1 内容 令和5年度兵庫県立高等学校・専修学校連携教育プログラム 「自分の持ち味の活かし方を考える1日 KOKOKARA in 姫路」

公益社団法人兵庫県専修学校各種学校連合会主催で、兵庫県における高等学校と専門学校が連携した教育プログラム開発・実証事業の一環として、これからの教育の在り方、人材育成の在り方について、校種を越えた情報交換及び交流を目的としたプログラム「KOKOKARA」が開催され、本校からは2学年「美しさとは一体何なのだろうか？」班が参加し、プレゼン賞を受賞した。高校だけでなく、小中学生、専門学校学生が探究してきたテーマについて、ウェルカムプレゼンテーション（一番伝えたいことをアピール）、ディスカッションタイム（質疑から、聞き手の関心を知る）、プレゼンテーション、サンクススピーチ（ここから、どうしたい）と4 step のプレゼンテーションに挑むなど、校種を越えた有意義な交流となった。

令和5年度 兵庫県専修学校各種学校連合会 高専連携プログラムキャリア形成イベント

KOKO KARA

「ここから」始まる学びの深化
自分の持ち味の活かし方を考える一日

学びの交流 定員：200名 対象：専門学校/県内高等学校及び播磨地区中学校の学生・生徒、教員、企業の方々
(入場無料) 事前申し込み不要

姫路会場 (407号室/408号室) 10時~13時
アクリエひめじ大会議室 令和6年1月21日(日)

神戸会場 (KLIIT) ギャラリーA 10時~13時
デザイン・クリエイティブセンター 令和6年3月03日(日)

社会の急激な変化に対応するためには、自分の持ち味を活かし主体的に進路を開拓する力、自分を磨き続ける向上心がとても大切です。各校、企業の取り組みを知り、意見を交わし合うチャンスに来ていただき、「KOKOKARA」広がる世界を感じてください。学生の皆さんには自分の持ち味に気づく機会に、先生方には授業のヒントにいただきたいと思います。一歩踏み出す「きっかけ」を贈ります！

10:00 開会 (9:30 受付開始)	11:15 プレゼンテーション
10:15 ウェルカムプレゼンテーション	12:50 サンクススピーチ
10:45 ディスカッションタイム	13:00 閉会 (予定)

（発表予定校）神戸電子専門学校、日本工科大学、姫路福祉保育専門学校、神戸レーメン動物専門学校ほか
兵庫県立及び私立高等学校10校程度、各市立中学校若干校

主催 公益社団法人 兵庫県専修学校各種学校連合会
協賛企業 株式会社ラジオ関西 カネテツデリカフーズ株式会社 つむぎ建築舎 株式会社マンドリルカレ
後援 兵庫県 兵庫県教育委員会 神戸市 神戸市教育委員会 姫路市教育委員会 兵庫県商工会議所連合会 兵庫県商工会連合会 兵庫県私立中学高等学校連合会

お問い合わせ
メールアドレス: maeda@himefuku.ac.jp TEL: 090-1953-3305
公益社団法人兵庫県専修学校各種学校連合会 高専連携教育プログラム コーディネーター 前田眞吾まで



R 5 年度先行実施（成果の発表【校外②】）

- 1 内容 令和5年度兵庫県立高等学校探究活動研究会
兵庫県教育委員会主催による兵庫県立高等学校探究活動研究会が開催された。

午前の部 基調講演 演題「課題研究のはじめかた ～比較と対比のすすめ～」
講師 仲矢 史雄 氏（大阪教育大学
教育イノベーションデザインセンター副センター長・教授）

午後の部 探究ポスターセッション
ワークショップ
講師 佐藤 賢一 氏（京都産業大学
総合生命科学部 生命システム学科 教授）

本校からは2学年「Rising Performance」班および「竹の利用と放置竹林問題」班の2班がポスターセッションに、1学年有志がワークショップにそれぞれ参加した。

ワークショップの様子▶



△ポスターセッションの様子

成果

3 実践事例

- ・コンソーシアムをはじめとする外部リソースを状況に応じて柔軟に活用することができた。
- ・これまでは、それぞれのコース等の実践や築きあげてきた実績を学校全体として十分に共有できていなかったが、2年間全校挙げて取り組んだ結果、探究活動を学校全体の取組へと昇華することができた。
- ・今の時代に本気で向き合っている方々と様々な形で関係を構築することによって、探究活動が生徒たちにとって生きたキャリア教育の場となっている。

課題

- ・R4、5年度に教職員を対象として、校内職員研修（全教員対象、近隣小・中・高校教員も参加）、校外研修への参加、先進校視察等を行ってきたが、必ずしも探究活動における指導力の向上に結び付いているとは限らない。
- ・PDCAサイクルがうまく確立しておらず、コンソーシアムからのアドバイス等を十分にフィードバックできていない。

3 3年実施計画

	カリキュラムや教育方法等の開発	関係機関等との連携・協力体制
(令和5年度)	<ul style="list-style-type: none"> ・ 専門部署の設置 ・ 探究に特化した教科・科目の指導計画の作成 ・ 核となる探究テーマの検証 ・ 3年間を通じた教育課程の作成 ・ 教科等横断による指導の検討 ・ ルーブリックによる指標等、探究学習に係る適正な評価方法の開発 ・ 次年度年間行事計画 ・ 総合的な探究の時間、STEAM Day等での試行 ・ 職員研修 	<ul style="list-style-type: none"> ・ コーディネーターの任用 ・ 学校設定科目を中心としたカリキュラム開発への協力（運営指導委員会） ・ 探究テーマを想定して関連する企業、大学等の連携先の開発 ・ コンソーシアムの構築と連携内容に関する合意
(令和6年度)	<p>STEAM探究科設置1年目</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 探究に特化した教科・科目の指導計画（継続） ・ 評価方法の検証【継続】 ・ 教科等横断による指導の実践 ・ 次年度探究テーマの設定と運営方法の検討 ・ 3年間を通じた教育課程の完成 ・ 次年度年間行事計画【継続】 ・ STEAMキャンプ等のフィールドワーク、成果発表会等の実施 ・ 職員研修 	<ul style="list-style-type: none"> ・ カリキュラム開発への協力（運営指導委員会）【継続】 ・ 更なる連携先の開発 ・ 探究テーマや研究の進め方に関する助言 ・ 次年度の年間を通じた探究活動の運営方法に関する合意
(令和7年度)	<p>STEAM探究科設置2年目</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 探究に特化した教科・科目の指導計画（継続） ・ 年間を通じた探究学習の実施 ・ 成果発表会の実施 ・ 3年間の成果検証と次年度以降のテーマや運営方法等の検討 ・ 次年度年間行事計画【継続】 ・ 職員研修 	<ul style="list-style-type: none"> ・ カリキュラム開発への協力（運営指導委員会）【継続】 ・ 更なる連携先の開発【継続】 ・ 年間を通じた探究活動の実施を基に、検証と次年度の運営方法について協議 ・ 事業終了後の連携・協力の在り方について協議

R 6 年度の取組 (STEAM探究科)

STEAM探究科

文理の枠を超えた学びを通して、俯瞰的視野、課題解決力、論理的思考力、主体性、創造性等を育成

目指す生徒像

実社会やこれからの時代に想定される課題を見出し、文理の枠を超えた複眼的な視野や柔軟な発想で、他者と協働して課題解決や新たなシステム、価値を創造しようとする生徒

STEAM探究科の目標

Beyond the Border Quest

自分の固定概念を取り払う文理の枠を超えた探究活動

→ ホンモノに出会う・本気に触れる

↓
STEAM探究科にとどまらず、
学校全体へSTEAM教育を普及

← 自身の未来へ繋がる

自由な発想や新しい考え方を教育活動全体へ取り入れることで学校力（基礎学力や対応力、生徒の自律心・協働力・創造力等）を向上させる

R 6 年度の取組（STEAM探究科）

3 実践事例

〈育成する資質・能力〉全体

主体性	現存する社会課題や未来社会で想定される問題を「自分ごと」として認識し、解決に積極的に関わっていかうとする
創造性	課題を楽観的に捉え、柔軟な発想で解決方法や価値を創造する
協調性	他者と支え合い、共に粘り強く取り組む
社会参画意識	自分が社会に貢献できる存在であることを認識する時代の先端を走る社会人の生き方に触れ、将来、よりよい社会の実現にどう関わっていくかを考える

〈育成する資質・能力〉STEAM各要素

Science	観察力、課題発見力
Technology	先進技術活用力
Engineering English	プログラミング力、対話・発信力
Art	イメージを具現化する力
Math	論理的思考力、データ分析力

R 6年度の取組 (STEAM探究科)

関係機関とのさらなる連携強化

- ・STEAMキャンプ(大学・企業訪問等)の実施
- ・外部人材を活用した各種講演会や授業の実施 等

国際的視野を広げる活動

- ・シンガポール研修の実施と充実
- ・海外のSTEAM教育の現状を探る等

探究活動の成果発表や校外への発信

- ・各種外部コンテスト等への積極的な参加
- ・他校との発表会による交流 等

カリキュラムデザインと評価の方法

- ・年次横断的なカリキュラムや年次縦断的なカリキュラムの作成と生徒との共通理解
- ・評価規準の作成
(ポートフォリオの活用やルーブリック作成等) 等

タイムリーな広報活動と地域社会との連携

- ・中学校への広報の仕方を検討
- ・近隣小学校への出前授業等の充実 等

R 6 年度の取組 (STEAM探究科)

	1年 (探究活動の基礎)	2年 (探究活動の実践)	3年 (振り返りと今後の展望)
総合的な探究の時間	STEAM探究基礎 (2単位) SDGs等の社会課題の理解、研究手法の習得、ドローン・VR等の活用、ミニ探究	STEAM探究 I (2単位) 外部連携による年間を通じた課題研究、フィールドワーク、研究成果のまとめ	STEAM探究 II (1単位) 個人での研究の発展、成果発表・提言、学びの振り返りと将来の学びの設計
学校設定教科・科目	English with STEAM I (2単位) 英語による国際課題の理解、日本との比較研究、プレゼンテーション技術の習得	English with STEAM II (2単位) 海外との共同研究、ディスカッション、ディベート等を通じた論理的考察	Global Issues(選択) (2単位) 地球課題の発展的研究 アントレプレナーシップ(選択) (2単位) 新たな価値創造のための思考と行動

R 6 年度の取組 (STEAM探究科)

※学校HPより



姫路飾西高校 STEAM 探究科

English with STEAM 開講

2024年4月15日(月) 1-1HR教室 3限目



学校設定科目の English with STEAM 最初の授業が始まりました。1つの授業に英語科2名、ALT2名、国語科1名、数学科1名、社会科1名、理科1名の合計8名の担当者がいる特殊な授業になります。1回目は、担当者の紹介をしてもらいました。毎月、国語科、社会科、数学科の担当者が各専門分野について、通常授業では触れることのできない分野の深い部分や1年生では、カリキュラム上触れない単元など、普段の授業では行えないことをしてもらい、それについて英語でまとめたり、英語を通して学んだり、扱う分野によって毎月授業スタイルが変わる授業です。

まず、中間考査までは、英語の基礎的な表現を学び、中間考査以降に様々な分野を教科横断しながら学んでいきます。












姫路飾西高校 STEAM 探究科

English with STEAM

東南アジア編 プレゼンテーション

2024年6月17日(月) 1-1HR教室 3限



東南アジアについて自分たちが興味のあるテーマについて授業の知識をもとに調べて、タブレットで資料を作り英語で発表しました。自分たちのタブレットを学校のプロジェクターにつないでプレゼンテーションを行いました。グラフや地図を自分たちで調べて使って説明していました。講義で習った内容もありましたが、それに自分たちが深めたい内容も付け加えられていました。講義をしていただいた社会科の先生からも彼らのプレゼンを見て成長を感じて、教員側もアップロードしていく必要があると感心されていました。













姫路飾西高校 STEAM 探究科

English with STEAM

English with STEAM Art Project : ECOSYSTEMS

2024年6月20日(木) STEAMルーム 3限



今回は、イングランドでSTEAM教育を受けたことのあるALTが担当します。彼女は、Artを大学院で勉強していたので、Artを使ってEcosystems(生態系)を表現するというSTEAM教育をしてくれます。

まずは、ALTが今回の授業の概要を英語で説明し、実際に自分たちが作ったmodelを見せて、生徒たちが何をやるかを説明しました。その後、グループに分かれて、自分たちの興味のある生態系を選び、タブレットを使いながら、どのように説明すればいいかを考えました。今回は4人1組でグループを作り、国語、社会、理科、数学、英語の教員が2グループずつファシリテーターとして担当し、英語に直す部分を2名のALTがサポートするというスタイルで実施します。









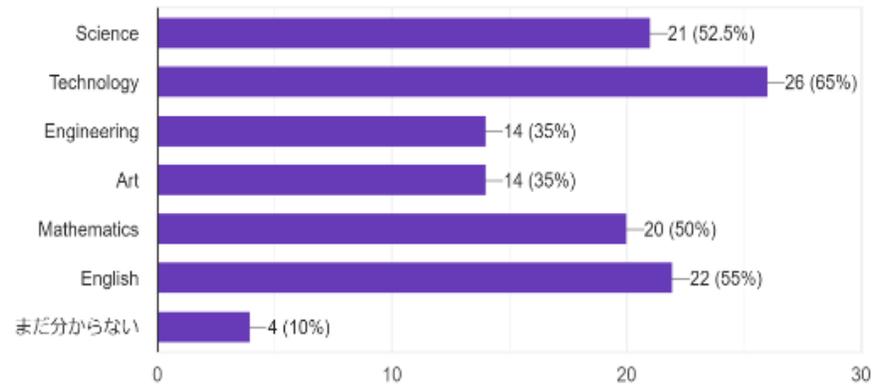


R 6 年度 の 取 組 (STEAM 探 究 科)

入学時アンケートより一部抜粋

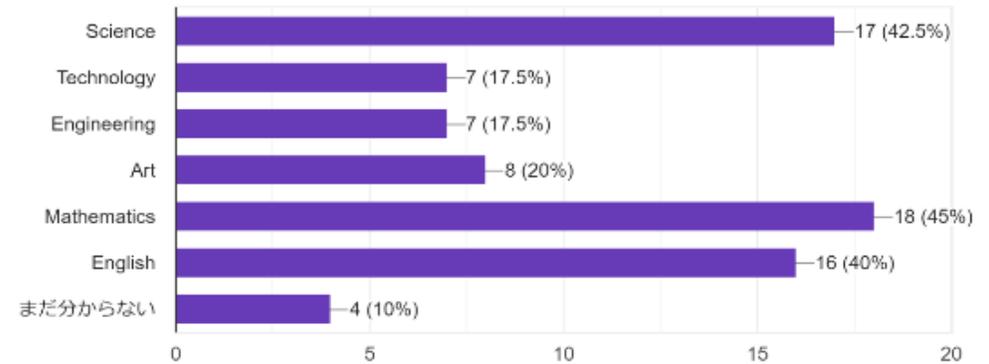
STEAMのうちあなたが興味のある分野はどれですか (複数回答可)

40 件の回答



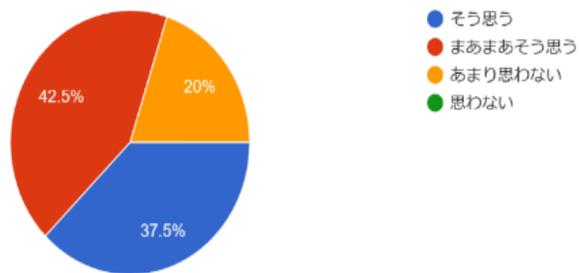
STEAMのうちあなたが得意な分野はどれですか (複数回答可)

40 件の回答



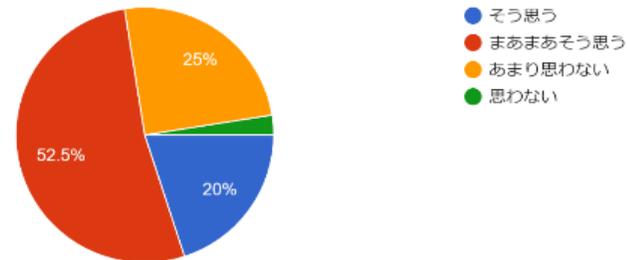
目的を設定し確実に実行していく力があると思いますか

40 件の回答



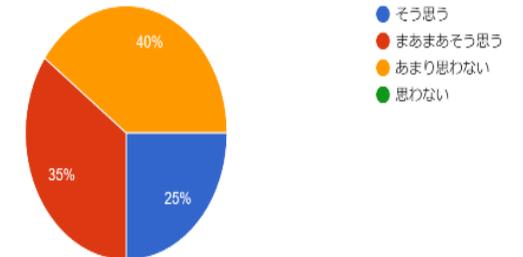
あなたは課題に向けた解決プロセスを明らかにし、準備する力があると思いますか

40 件の回答



あなたは新しい価値を生み出す力があると思いますか

40 件の回答



Re-birth

ありがとうございました



姫路飾西高等学校