



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) 指定校発表会

兵庫県立篠山鳳鳴高等学校
令和7年9月12日（金）

150年の軌跡を未来へ

～鳳鳴生の挑戦が新たな時代を築く～



I. 学校概要

1.学校名:兵庫県立篠山鳳鳴高等学校

(兵庫県丹波篠山市大熊369)

2.校地面積:80,195m²(県立12位)

3.生徒数:388名

(1年133名, 2年126名, 3年129名)

4.学級数:12cl(1学年4cl)

3 年

普通科 3 cl

総合科学コース 1 cl

2 年

普通科 3 cl

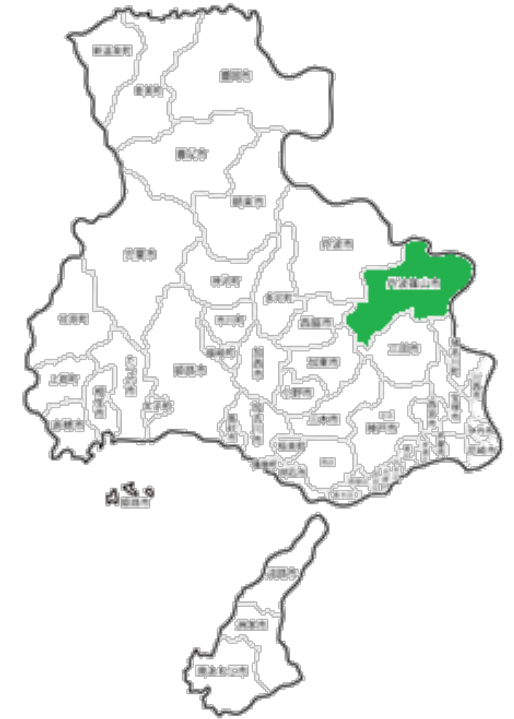
STEAM探究科 1 cl

1 年

普通科 3 cl

STEAM探究科 1 cl

 は単位制



150年の軌跡を未来へ

～鳳鳴生の挑戦が新たな時代を築く～



5.教員数:**39**名（教員34名, 事務5名）

6.新学科名:**STEAM探究科**（定員40名）
「STEAM探究Ⅰ・Ⅱ・Ⅲ」「鳳鳴探究基礎」「デジタルメディア」,
STEAM特講を軸として新たな学びを展開する。



150年の軌跡を未来へ

～鳳鳴生の挑戦が新たな時代を築く～



7. スクール・ミッション

建学の理念のもと、科学的知見に基づく論理的思考と、他者と協働して新たな社会を創造する感性を備え、自己実現の達成を目指して学び続け、自立して地域社会の発展と国際社会に貢献できる人材を育成する。



8. スクール・ポリシー(STEAM探究科)

育成をめざす資質・能力に関する方針(グラデュエーション・ポリシー)

- (1) これからの時代を生き抜くための課題解決力を身につけ、新たな価値を創造する力を育成する。
- (2) 地域や国内、また世界の課題に目を向け、より広い視野で物事を考える能力を身につける。
- (3) 自らの興味関心に気づき、自分の能力を再認識し、自己実現を図る力を身につける。

教育課程の編成及び実施に関する方針(カリキュラム・ポリシー)

- (1) 探究活動を推進する上で、外部の人材を活用し、より広い視野の中で深い学びを展開する。
- (2) 様々な体験の中で、生徒が主体となった探究活動が展開できるように推進する。
- (3) 教科横断的な学びを通じてクリエイティブな発想を育てるため STEAM教育を推進する。

入学者の受入れに関する方針(アドミッション・ポリシー)

- (1) 本校の生徒信条に共鳴し、主体的に学び続け、チャレンジする意欲のある生徒を募集する。
- (2) 多様な価値観の中で自分を磨き、国際的な幅広い視野を持とうとする生徒を募集する。
- (3) クリエイティブな発想を身につけ、将来の社会をデザインしていく生徒を募集する。

9. 本校に期待されている社会的役割

VUCA(変動性・不確実性・複雑性・曖昧性)の時代にあり、基礎・基本を大切にしながらも、激しい変化に対応しながら**新たな価値を創造する人材を育成**することが求められている。特に**文理融合の学び**を土台とし、調査や情報収集を積み重ね、**精緻なデータ分析**に基づいて解決策を発想し、**先端技術を駆使したプロトタイプ**の検討など、**新しい発想を提案**できる力をつけていく必要がある。

II. STEAM探究科設置の経緯

1. STEAM探究科の概要

- 全日制単位制
- 令和6年度設置
- 旧「総合科学コース」を改編←【普通科改革に関する制度改正】
 - ・ 学際領域に関する学科
 - ・ 地域社会に関する学科
 - ✓ その他特色・魅力ある学びに重点的に取り組む学科

(その他普通教育として求められる教育内容であって当該高等学校のスクール・ミッションに基づく特色・魅力ある学びに重点的に取り組む学科)

兵庫県独自の学科・県下5校に設置

2.総合的な探究の時間(STEAM探究Ⅰ・Ⅱ・Ⅲ)の目標

○ STEAM探究Ⅰ(1年次 1単位)

- ・ ミニ探究により「探究し知る」学びのサイクルを体験し、課題解決までの論理的展開や批判的思考力を身につける。
- ・ 課題の背景・現状を十分に調べる力、根拠に基づきわかりやすく他者に伝える力を身につける。
- ・ 身近な生活・身近な社会に課題を発見し、主体的に課題解決に向きあう姿勢を養う。

○ STEAM探究Ⅱ(2年次 2単位)

- ・ 「探究し知る」学びのサイクルで得た結論にもとづき、自分たちが解決に取り組むべき課題を一つに絞り、文理融合の視野から協働して「発想し創る」学びに取り組む。
- ・ 実社会の課題に対して、自分たちが持続可能でWell-Beingな未来を創る当事者であることを自覚し、プロトタイプ(製品・システムモデルの試作品)の製作に果敢に挑戦しようとする。

2.総合的な探究の時間(STEAM探究Ⅰ・Ⅱ・Ⅲ)の目標

○ STEAM探究Ⅲ(3年次 2単位)

- ・ 2年間の探究のプロセスをアートとして映像で表現する。
- ・ 2年間の探究を各自が自分の視点から論理構成し、根拠に基づき成果を論文として記述表現する。表現の過程で内容を精査し、STEAMの要素が複数含まれる精緻な探究になっていることを再確認する。
- ・ 論文作成の過程で、批判的思考力、論理的思考力、記述表現力を鍛える。

DXで拓く新しい学びのカタチ

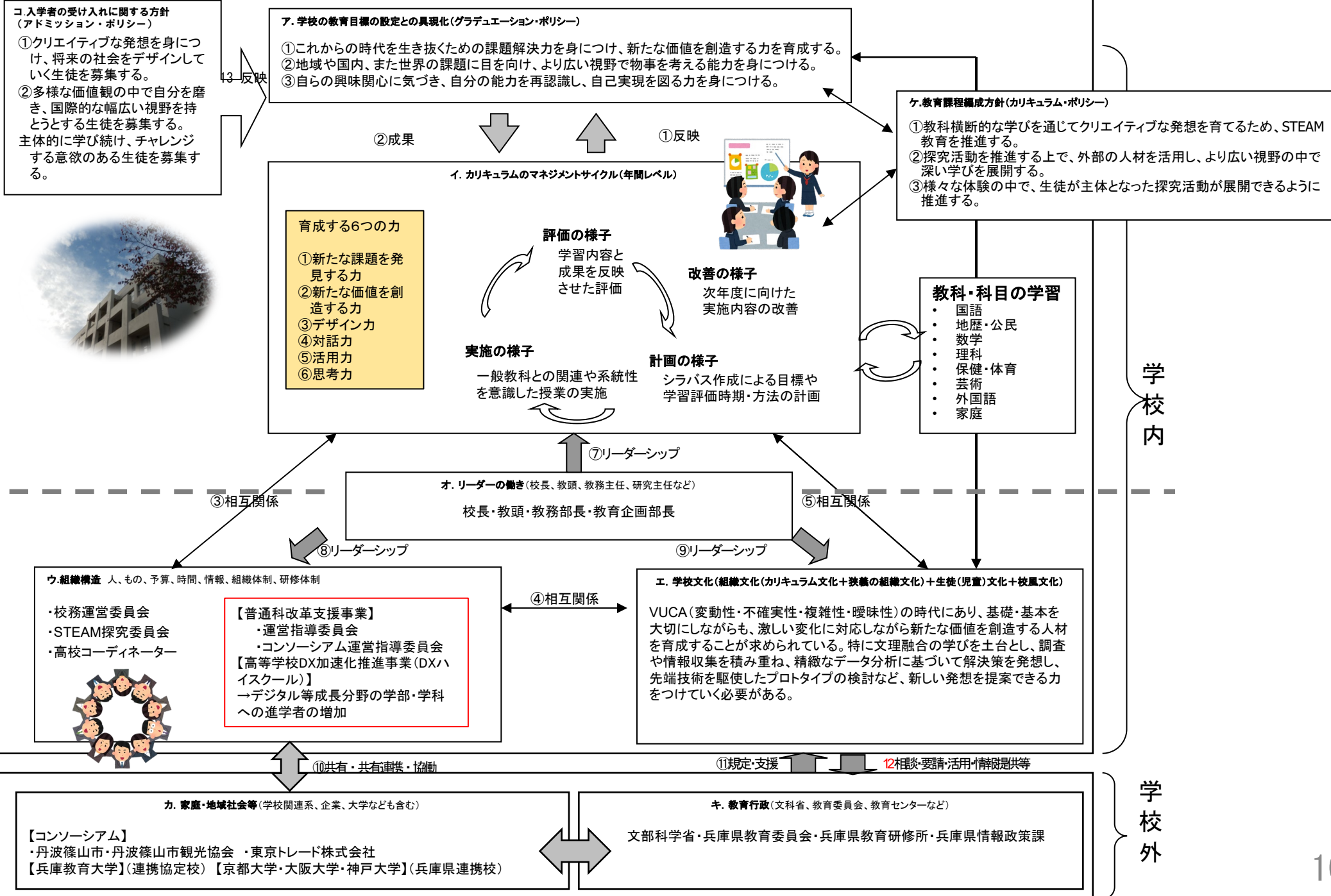
令和6・7年度高等学校DX加速化推進事業(DXハイスクール)採択校

兵庫県立篠山鳳鳴高等学校カリキュラムマネジメント構造図

目標・内容・方法系列



条件整備系列



3. 入学者選抜・生徒募集

○ 兵庫県の入学者選抜

- ・ 2月選抜・推薦入学・特色選抜・連携型入学者選抜・外国人生徒にかかわる特別枠選抜・多部制2月選抜

〈全日制課程のうち、要綱で定めた学校及び学科については、推薦入学による選抜を実施する。その際、中学校長が承認した推薦書情報、調査書情報、面接、要綱に基づいて実施する適性検査等の結果を資料として選抜を実施する。〉

＊令和8年度は2月16日(月)

- ・ 3月選抜…学力検査・多部制3月選抜A等

＊令和8年度は3月12日(木)

(令和8年度兵庫県公立高等学校入学者選抜に関する基本方針より)

○ 生徒募集(STEAM探究科)

- ・ 定員:40名(定員のすべてを推薦入学で選抜)
- ・ 中高連絡会学校説明会、各中学校の学校説明会、オープン・ハイスクール(全2回)、学校説明会等でのアピール

『自転車』をSTEAMで切る！

『自転車に「心」があるとしたら？』
皆さんの身近な自転車に「心」があるとしたら、どんな世界になるでしょうか。一緒に想像力を働かせてみよう。
【東棟3F国語教室】

『城跡への最短ルートを数学で探る』
篠山鳳鳴高校から篠山城跡までの最短の道順が何通りあるかを高校数学で考えます。
【東棟3F数学教室】

『回転する車輪』
自転車の車輪を模したコマを製作し、回転させるとどのように見えるか観察します。
【東棟2F 3年4組教室】

『Design Your Dream Bike!』
今使っている自転車って本当に最高？自分の理想の1台をデザインして、英語で説明してみよう。
【東棟2F 1年次4組教室】

兵庫県立篠山鳳鳴高等学校
STEAM探究科
オープン・ハイスクール

『丹波篠山市の自転車観光コースを設定しよう』

丹波篠山市で自転車観光を盛にするなら、どこをコースに設定するのが良いか、理論に基づいて考えてみましょう。【東棟2F 2年次4組教室】

『自転車でバランスカアップ』
一本橋チャレンジ、スラローム走行、ゆっくり走対決などを通して、何が見えてくるでしょう。
【東棟3F グラウンド】

『DX expo』

- ・ ドローン体験
- ・ 3DCADプリント体験
- ・ レーザー加工機

【本館3F 探究ルームほか】

S (Science): 科学
T (Technology): 技術
E (Engineering): 工学
A (Arts): 人文
M (Mathematics): 数学

2025
8月5日(火)

III. 特色・魅力あるカリキュラム及び教育方法の開発

1. STEAM探究を可能とする特色ある教育課程の実施

○ 3年間で7単位の探究活動

	1年次 探究の基礎	2年次 探究の実践	3年次 探究のアウトプット
総合的な探究の時間	STEAM探究Ⅰ ミニ探究, 探究の手法理解, テーマ設定とRQ	STEAM探究Ⅱ 外部と連携, 先端科学技術を活用したデザイン思考の探究活動	STEAM探究Ⅲ 探究のストーリーをアートとして映像表現, 論文として記述表現
学校設定教科・科目	鳳鳴探究基礎 STEAM探究の理念理解, 先端科学技術の活用, 研究手法の習得	デジタルメディア データサイエンスの活用, 映像作成・動画編集の基礎	

PHOENIX STEAM

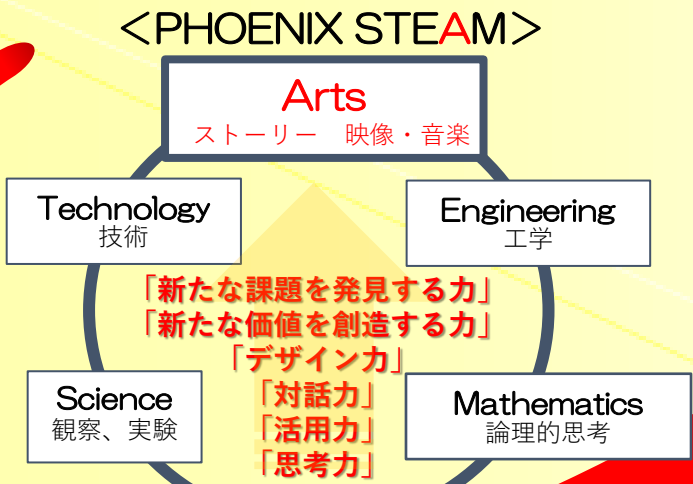
未来を切り拓く鳳鳴力

●スクールミッション

建学の理念のもと、科学的知見に基づく論理的思考と、他者と協働して新たな社会を創造する感性を備え、自己実現の達成を目指して学び続け、自立して地域社会の発展と国際社会に貢献できる人材を育成する。

STEAM探究科（単位制）

歴史と文化の町「丹波篠山」を舞台に
鳳鳴高校生が紡ぐ探究のストーリー



入学時

- ・国際社会で活躍したい
- ・多様な視点で社会に貢献したい
- ・ワクワクした学びがしたい
- ・チャレンジすることを享受したい

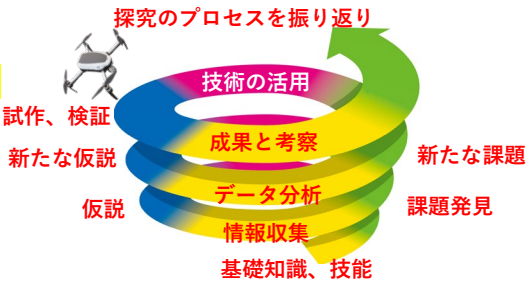
課題探究に特化した授業

「身近な課題の発見」→「先端技術で探究を深化」→「新たな価値の創出」

- 【3年】 STEAM探究Ⅲ
・探究のプロセスをストーリーで表現
・探究成果発表
- 【2年】 STEAM探究Ⅱ デジタルメディア
・探究活動実践
・プレゼンテーション
・統計学基礎
・動画作成
- 【1年】 STEAM探究Ⅰ 鳳鳴探究基礎
・課題設定
・企業等と連携
・探究の手法
・ICT機器操作

卒業時

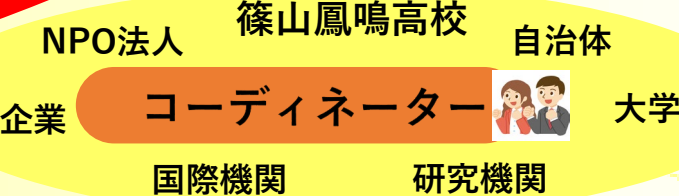
- ・情報機器と言語能力の活用力
- ・グローバルな視野で多様性を理解
- ・批判的思考と科学的な視点
- ・主体的に行動し学び続ける姿勢
- ・チームで協働する大切さ



STEAM特講

- ・先端機器の活用（3Dプリンタ、360°カメラ、ドローン、VRカメラ等）
- ・STEAM講演会・企業、研究施設訪問

STEAM教育コンソーシアム

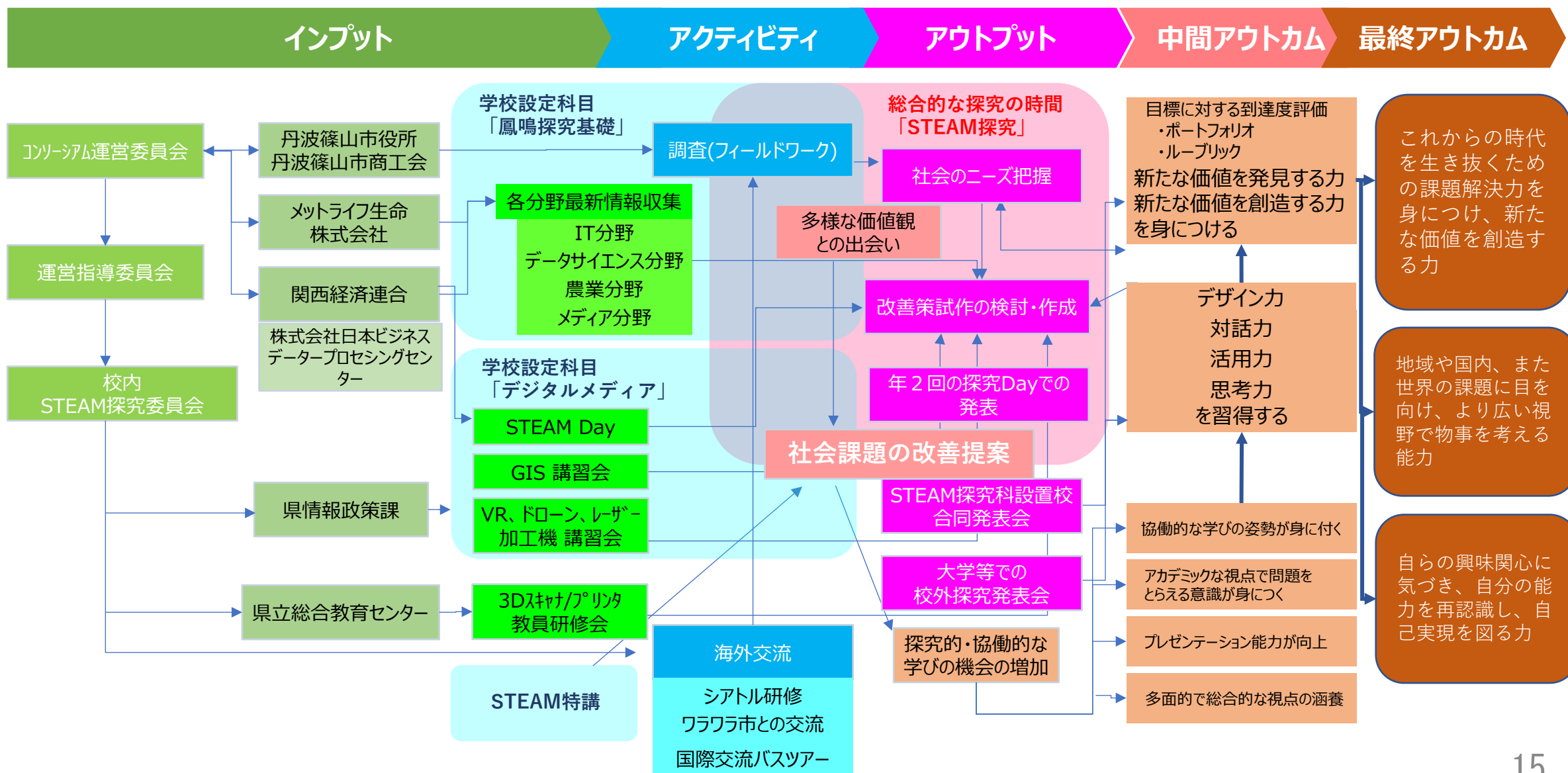


現代の諸課題に関連した課題設定、課題解決

特色ある授業展開

- ・教科横断型学習
- ・少人数制、習熟度クラスの充実
- ・公開授業

兵庫県立篠山鳳鳴高等学校「STEAM探究科」 ロジックモデル



2.授業実践と評価

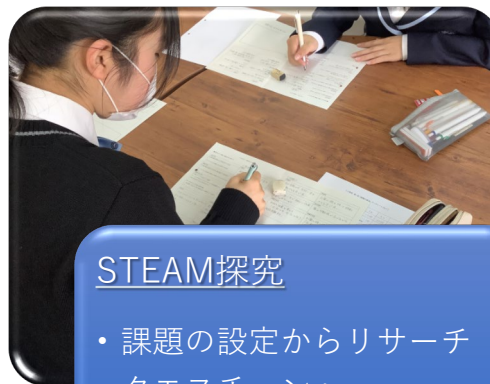
STEAM探究 I (1年次・1単位)

ミニ探究, 探究の手法理解, テーマ設定とRQ



ミニ探究

- ・「つまみんピック」の勝利の要因を探究する
- ・疑問・課題から問いを立て、仮説→検証→整理・分析→まとめ・考察→発表



STEAM探究

- ・課題の設定からリサーチクエスチョンへ
- ・さらに問いを磨きポスター作成へ



探究Day (第2回)

- ・全校生によるポスターセッション
- ・YouTube配信
- ・STEAM探究ループリックによる自己評価
- ・RQの見直し

STEAM特講

学ぶ意欲の持続のために

(株)植松電機 代表
植松努氏講演会



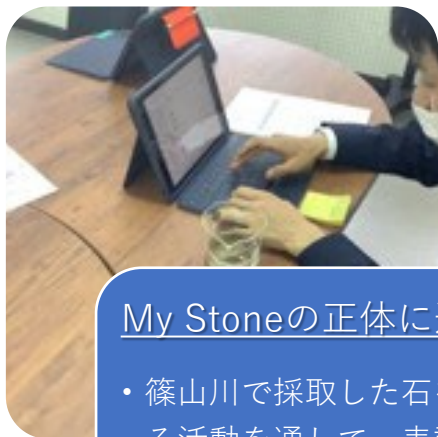
(株)NOTE 代表取締役
藤原岳史氏講演会



Ⅲ. 特色・魅力あるカリキュラム及び教育方法の開発

鳳鳴探究基礎(1年次・1単位)

STEAM探究の理念理解, 先端科学技術の活用, 研究手法の習得



My Stoneの正体に迫れ

- ・篠山川で採取した石を探究する活動を通して、表計算やプレゼンテーションツールのスキルを身につける。
- ・地質図/サイズデータ/色/主観などから分析・考察し、結論をスライドにまとめる



篠山城をSTEAMで攻める

- ・篠山城をテーマに「問い」を立て、仮説・検証・分析・結論・発表の流れを実践する。
- ・フィールドワーク／文献／地理情報／生成AI／（デジタル機器）などを使いながら研究を進める。



レーザー加工機によるコースター作成

ジャンルの融合

- ・スライドによる発表後、ジャンルの異なる複数人のグループで結論を共有しながら、「篠山城の魅力」を伝えるキャッチフレーズを考案する。

3Dスキャナ

T-CAD



生成AI活用講座

データサイエンス講座



評価～STEAM探究ルーブリック

Ⅲ. 特色・魅力あるカリキュラム及び教育方法の開発

達成目標時期			探究Day I		探究中間発表会	探究Day II
観点レベル3	観点レベル2	観点レベル1	1	2	3	4
新たな価値を発見する力	思考力 課題・仮説を論理的に考えたかどうか	アカデミックな視点で問題をとらえる意識	研究の意義を見出せず、課題（問い）や仮説が実質的に立てられない	研究の位置づけが漠然としているが、一定の課題（問い）や仮説を立てられる	研究の意義を意識して、課題（問い）や仮説を明確に設定している	研究の学術的・社会的価値を意識して、実行・検証可能な課題（問い）や仮説を立てている
	対話力 班員・聴き手と協力しようとする姿勢があるかどうか	協働的な学びの姿勢	聴き手の意図を理解しようとし、また対応も不十分である。	聴き手の意図を理解しようとし、対応する。仲間と協働しようとする。	聴き手の意図を理解し、対応する。仲間と積極的に協働しようとする。	聴き手の意図を理解し、適切に対応する。仲間と積極的に協働し、集団の学びに貢献できる。
新たな価値を創造する力	デザイン力 自分達のなりたい姿、ありたい社会を具体的にまとめられているかどうか	当事者（ユーザー）を意識しながら探究を進める力	対象とする現象について、あらゆる関連性に気がつくことができない。	対象とする事象について、得られた結果に対する関連性を推測し、課題の解決に向けて提案しようとする。	対象とする現象に対して、およその関係性を見つけ、個人的見解で発信する。	対象とする現象の関係性の要点を捉え、デザインした将来像を社会全体に発信する
	活用力 信頼できる情報・データの取捨選択をし、有効に結びつけられたかどうか	多様な価値観との出会いを一般化する力	探究活動を通して得た出会いや情報を適切にまとめられない。	探究活動を通して得た出会いや情報の中から必要なものを選択し、既習事項と関連づけようとする。	探究活動を通して得た出会いや複数の情報の中から必要なものを選択し、既習事項以外の学習・生活面と関連付ける。	探究活動を通して得た出会いや多面的な情報の中から必要なものを選択し、一般化して理解している
	表現力 準備からプレゼンまで積極的に活動し、新しい価値観を聴き手に伝えられたかどうか	聴き手に伝わるプレゼンテーション能力	情報収集（実験・調査）したことや課題・仮説の内容が伝わるプレゼンテーションが実施できない。	一部の複数の資料による多角的な検証や課題・仮説の内容が聴き手に伝わるプレゼンテーションが準備できたが、実施に消極的である。	複数のデータ・資料による多角的な検証を活用して、前向きに効果的なプレゼンテーションが準備・実施できる。	多角的な検証から得た客観的な根拠をもとに先端技術も活用しながら、プレゼンテーションの準備や実施に積極的に参加する。聴き手との対話を通じた効果的なプレゼンテーションを行う。

1年次 年度末

生徒自己評価の平均値

2.8

教員による生徒評価の平均値

2.7

3.0

3.0

2.5

2.9

2.8

2.4

2.4

2.0

IV. 関係機関等との連携協力体制の整備とコーディネーター

運営指導委員会

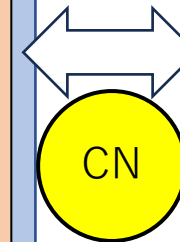
〈コンソーシアム構築支援, STEAM教育のカリキュラム開発と評価方法, 校内組織の整備, 周知・広報に関する助言を行う〉

- コンソーシアム構築の支援
- STEAM教育のカリキュラム開発と評価方法
- 校内組織の整備
- 中学校等への周知, 広報に関する助言 等

コンソーシアム運営委員会

〈カリキュラムに関して各専門分野の立場から必要な助言を与え、協働体制を構築する〉

- 探究活動に関する情報やデータの提供
- カリキュラムの実施にあたって、人的・物的な支援
- 各種分野において優れた知識・技能を有する社会人等を講師として活用する特別非常勤講師の配置



STEAM探究委員会

校内組織

〈STEAM探究科の実践に関する検討・運営〉

地域の外部指導員

STEAM探究 I・II・III

コーディネーターの配置及び活動内容

○ 加藤 昌弘氏(非常勤講師として週2日勤務)

元県立高等学校長として学校の状況も把握しながら外部との調整が図れる。

- ・校長時代は中高連携型入試を県内で初めて導入し軌道に乗せる
- ・地歴公民の非常勤講師としても他校含め勤務
- ・STEAM特講等の講師招聘に向けた調整
- ・年間の活動の振り返りと教員の関わり方への助言
- ・必要文書作成

- ❑ 学校職員とコンソーシアム等の地域関係者との連絡調整による関係づくり。
- ❑ 探究活動への教員のかかわり方とスキルの向上について研究する。
- ❑ 地域課題を生徒、教員とともに発見し、具体化する。
- ❑ STEAM探究委員会を牽引する。
- ❑ 教科横断型の授業の推進を教員とは違った視点から支援する。

- ❑ 学校設定科目のカリキュラム作成を支援する。
- ❑ 中学校や地域団体等へSTEAM探究科の広報を行う。
- ❑ 地域のニーズに対応するためにカリキュラムの内容について助言を行う。
- ❑ STEAM特講について関係機関と連携を結ぶ。

V. 委託期間終了後の自走体制

●コンソーシアムとの連携の継続

学校とコンソーシアム運営委員とのつながりの中から生まれた新たな連携機関との関係を大切にし、互いのメリットを確認して多面的に改善を図り、継続的に連携できる仕組みを構築する。

●生徒自身が自走できる環境改善の仕組みづくり

探究活動が本校の特徴となるよう中学生等にも伝える。また、生徒が自ら主体的に活動を継続できる環境(探究ルーム、ICT メディア教室、図書室等)を Learning Commons (STEAM ルーム)として活用できるよう継続的に整備するために、引き続き支援いただける事業を模索する。また、こうした環境で学ぶことを求める入学者が増えるように継続的に発信を行う。

●地域の行政との協力

探究内容を広報し、市の行政と協力して、身近なまちづくりに参画する意識を醸成する。その中で、地域課題を自らの課題として取り組みSTEAM的な発想で解決することにより、本校の特徴的な学びとして浸透させる。

●同窓会との協力

149年の歴史ある本校には、地元や国内外で活躍を続けている母校に協力的な同窓生が数多くいる。この同窓会のネットワークを生かして本校生の探究内容についてアドバイスいただける方を募る方法を探り、継続的な人的な支援を図っていく。

●他の事業との関係

高等学校DX加速化推進事業(DXハイスクール)の採択校として、取り組みに必要な環境を整備する。

令和6年度購入機材等	
	教室用AppleTV
3Dプリンタ	Adobe Creative Cloud
レーザー加工機	ブリタニカオンライン
高性能ノートPC	データロガー
高性能デスクトップPC	デジタルカメラ
大型プロジェクタ	デジタル望遠鏡
可動式プロジェクタ	iPad
レーザープリンター	IBM SPSS
90型スクリーン	ドローン(DJI neo)



ご清聴ありがとうございました。

150年の軌跡を未来へ

～鳳鳴生の挑戦が新たな時代を築く～

