

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)

実施報告書

— 第3年次 —



令和8年3月

兵庫県立姫路飾西高等学校

令和七年度 新時代に対応した高等学校改革推進事業 実施報告書 (第三年次)

令和八年三月

兵庫県立姫路飾西高等学校

学びを自分でデザインしながら、「自分ごと」を発見

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

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



令和6年度 取組

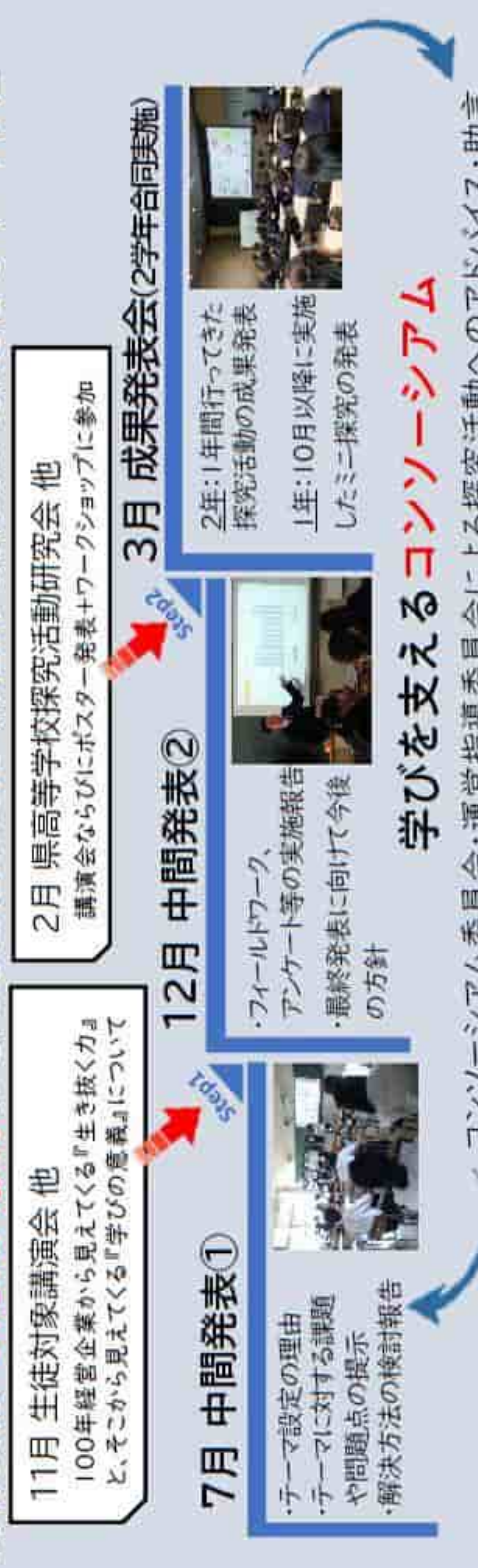
STEAM探究科<実施例>

関係機関とのさらなる連携強化	国際的視野を広げる活動	探究活動の成果発表や校外への発信
・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	・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	・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
カリキュラムデザインと評価の方法	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
・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)		

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

- 令和5年度 取組・成果**
- ◆ 探究的な学びの実践 ◆ 全校生にSTEAM教育を浸透 ◆ 最新機器の活用方法を考える学び
 - ◆ 企業人や大学教授による講演会などの実施 ◆ 外部人材を積極的に活用した探究活動の充実 など

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



学びを支えるコンソーシアム

STEAM探究科の目標

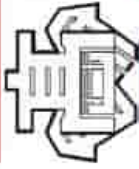
Beyond the Border Quest

自分の固定概念を取り払い扱う文理の枠を超えた探究活動



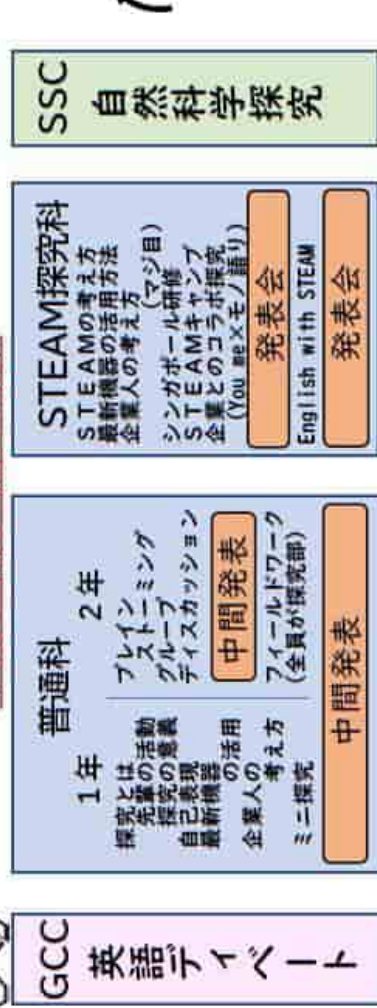
兵庫型STEAM教育を実践

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基礎学力や対応力、生徒の自律心・協同力・創造力を向上させる



STEAM教育の考え方を踏まえた探究活動の取組 飛翔～さらなる高みを目指して～

令和6年度 取組・成果



コンソーシアム(企業・大学等)

探究成果発表会

1年 振り返り＆更なる探究へ → 2年 My Road Map の作成

3年 進路決定へつなぐ

STEAM探究科

実社会やこれからの時代に想定される課題を見出し、文理の枠を越えた複眼的な視野や柔軟な発想、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の育成を目指す。



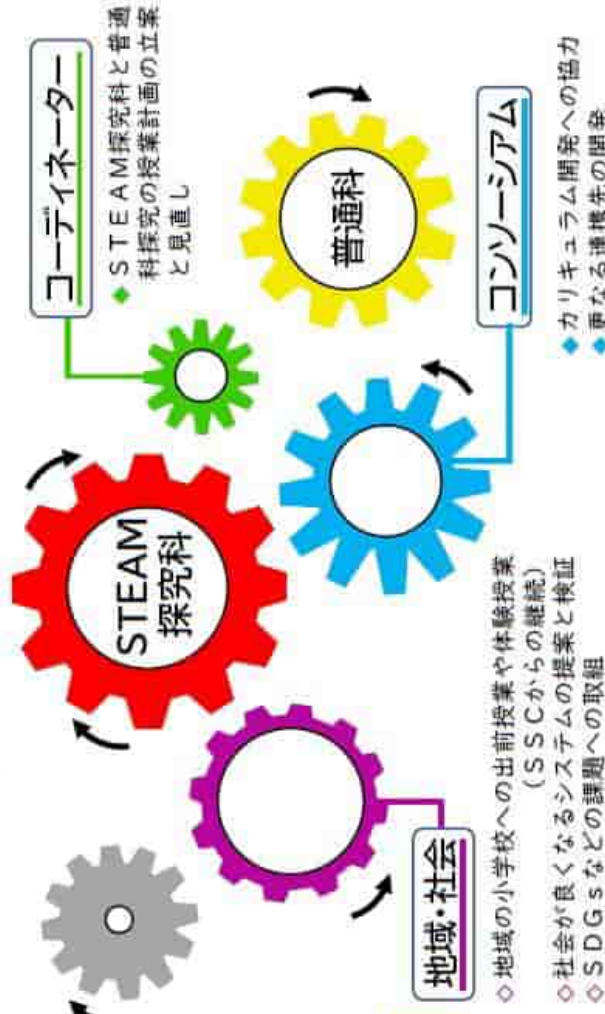
次のステージへ ▶▶▶ 常に探究心のある人物形成へ

活動内容

最新機器の利用/プレゼンカの強化(プレゼンを多数実施)
 研修での新しい学び (シンガポール・神戸)
 企業・社会における課題から解決法を探る
 企業の代表・大学教授による複数回の講演会
 STEAM Day・オーブンハウスグループでの生徒主体の体験活動実施
 教科横断型授業の実施と英語による発表

令和7年度 展望

STEAM教育を学校全体に普及するシステムの構築



飾西探究 4S 1年次では土台を築き、
2年次では当たり前を疑う大胆な発想力を養うことが目標

Seeds(種)	Sun(太陽)
1年 テーマ設定 (5つの種)	教員 コーディネーター
Soil(土)	Seedlings(芽)
1年 探究スキル 探究マインド	2年 探究活動



兵庫県STEAM教育を推進

年次横断・縦断したカリキュラム(令和8年度より)の実施
 企業や大学とのつながりを強化・他校との合同発表会を予定

STEAMの考え方を全校生へと広げ、より深い探究活動に取り組み、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

巻頭言

「普通科改革支援事業」の3年間を終えて

兵庫県立姫路飾西高等学校
校長 児島 義人



本校が令和5年度に文部科学省「普通科改革支援事業」の指定校に採択されてから丸3年が経ち、今年度で指定期間の最終年度を迎えることになりました。その間「県立高等学校教育改革第三次実施計画」に沿って、昭和60年4月の開校以来、前身の英語コース・理数コース時代を含め長年本校の特色づくりを牽引してきたグローバル・コミュニケーション・コース(GCC)とサイエンス・サーベイ・コース(SSC)の2つのコースを改編し、令和6年度新たに「STEAM探究科」をスタートさせました。この2月にはGCCとSSCの最後の学年となる39回生が卒業し、そして来たる4月にはSTEAM探究科への移行が完成年度となる42回生が入学してくることを想うと、本当に感慨深いものがあります。

本事業は、その名のとおり新時代に対応した高等学校改革を目標に、変化の激しい時代に柔軟に対応し、新たな価値を創造し得る人材の育成に取り組むものです。そのため本校においても、「不易と流行を見極め、新たな一步を」をスローガンに、これまでの前例にとらわれず、①STEAM探究科の設置、②探究活動を軸とした教科横断型のカリキュラム開発、③実践的英語運用能力の重視、④企業・大学等との密な連携とコーディネーターの配置、⑤探究を“楽しむ”ための環境整備と気運醸成の5項目を目標として掲げ、その達成に向けて新たに組織した探究推進部を中心に取り組んできました。そして3年がたった今、その成果と課題についても明確になってきています。

本事業の推進については、運営指導委員会とコンソーシアム運営委員会を設置し、コーディネーターの方に学校と外部との橋渡し役としてお力添えをいただきながら、広く各界で先進的な活動に取り組んでおられる方々からご指導・ご助言を賜りつつ着実に成果をあげております。特に普通科改革支援事業の最終年度となる今年度においては、STEAM探究科に限らずSTEAMの学びを全校展開することに重点をおいて探究活動を進めてきました。その結果として令和8年2月5日には、姫路市文化コンベンションセンター(アクリエひめじ)のすばらしい会場において第3回探究成果発表会を開催し、2年生のすべての生徒がこれまでの探究活動の成果を発表する機会を設けることができました。当日は各委員や管理機関を始め県内外の高校から多くの方々のご出席を賜り、生徒たちが生き生きと発表する姿をご覧いただきました。心配された質疑応答も活発で会場は終日活気に包まれ、生徒たちが探究を“楽しむ”という所期の目標は十分に達成できたものと思っております。また、1年次生、2年生ともに選抜されたステージ発表には普通科クラスの探究も含まれ、内容的にも質の高さや独創的な視点がうかがわれるものでした。こうしたことからSTEAM教育の全校展開が確実に進んでいることを実感した発表会となりました。

この3年間で振り返りフィードバックする目的で、中間発表会やそのまとめとなる探究成果発表会に合わせて運営指導委員会とコンソーシアム運営委員会を開催し、委員の方々からのご意見を頂戴しました。探究テーマの多様性やプレゼンテーション力の向上、洗練されたスライド作成など、探究のレベルが年々高くなってきていることを評価していただいた一方で、今後の課題についてもご指摘をいただいております。例えばデータ収集量の問題や先行研究調べ、また質問力の向上や研究の深化などが挙げられます。発表会の最後にご講評いただいた先生の「(発表会を終えた)今日からが新たな探究のスタート」のお言葉どおり、こうした貴重なご意見をもとにPDCAサイクルを回し、今後も学校一丸となって探究活動の活性化とレベル向上に取り組んでまいります。

最後になりましたが、本事業に関わっていただいております全ての皆さまに心より感謝申し上げますとともに、引き続きご指導・ご支援を賜りますようお願い申し上げます。

令和7年度 文部科学省指定事業
「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)」 実施報告書
— 第3年次 —

目次

ビジュアルシート

巻頭言 「普通科改革支援事業」の3年間を終えて

目次

第1章 本事業の概要

1 事業の概要	1
2 事業の目的等	2
3 実施体制	3
4 学際領域学科又は地域社会学科等における取り組み	6
5 実施計画	8
6 成果の普及のための仕組み	10
7 国の指定終了後の取り組み継続のための仕組み	10

第2章 具体的な活動内容

1 各生徒の実践	13
(1) STEAM 探究科1年次41回生「STEAM 探究基礎」	
(2) STEAM 探究科1年次41回生「English with STEAM I」	
(3) STEAM 探究科1年次41回生「海外(シンガポール)研修」	
(4) STEAM 探究科2年次40回生「STEAM 探究 I」	
(5) STEAM 探究科2年次40回生「English with STEAM II」	
(6) 普通科1年次41回生「総合的な探究の時間」	
(7) 普通科2学年40回生「総合的な探究の時間」	
(8) 普通科3学年39回生「総合的な探究の時間」	
2 成果の発表・普及	53
(1) 探究中間発表会	
(2) 探究成果発表会	
(3) 校外発表	
ア 令和7年度兵庫県高等学校探究活動研究会	
イ 令和7年度高専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」	
ウ ひめじ創生SDGsアワード	
エ MY PROJECT AWARD 2025	
オ 神戸女学院大学「SDGs探究×研究サイエンスフォーラム」	
カ NIKKEI STEAM SYMPOSIUM 2025	
(4) STEAM Day	
(5) 秋季学校説明会	
3 職員研修・視察	62
(1) 令和7年度STEAM探究科設置校対象教員研修	
(2) 令和7年度探究活動ステップアップ教員研修会	
(3) 熊本市立必由館高等学校	
(4) 三重県立上野高等学校	
(5) 横浜創英高等学校	
4 コーディネーターの活動内容	69
5 コンソーシアム委員会・運営指導委員会	70

第3章 評価・分析・今後の取り組み

1 「STEAM探究」評価のルーブリック	79
2 「総合的な探究の時間」評価のルーブリック	85
3 「総合的な探究の時間」振り返りアンケート	87
4 普通科改革支援事業において実現する成果目標の設定(アウトカム)と結果	90
5 新時代に対応した高等学校改革支援事業の継続に向けて	91

その他 関係資料

1 令和8年度入学生(42回生)教育課程 多様な学び対応(案)	94
---------------------------------	----

第1章

本事業の概要

1 事業の概要(事業実施計画書(抄)所属等は令和8年3月31日現在)

(1) 学際領域学科又は地域社会学科等を設置する学校名・設置(予定)年度

公立・私立・ 国立・株立の別	学校名 (ふりがな)	学科の種類	設置(予定)年度	決定
公立	兵庫県立姫路飾西高等学校 (ひょうごけんりつひめじしきさいこうとうがっこう)	その他普通科	令和6年度	○

(2) 学校の詳細

課程別	新学科の収容定員	学年制・単位制の別	学科の名称(決定している場合)
全日制	120人(全年次)	単位制	STEAM探究科

(3) 当該学科における特色・魅力ある先進的な教育の取組について

ア STEAM探究科の設置

Society5.0の到来に伴い、複雑化する社会課題の解決やSDGsの実現に向け、兵庫県が推進する兵庫型STEAM教育を実践するため、Science(科学)、Technology(技術)、Engineering(工学)、Art(芸術/教養)、Math(数学)の分野を融合させ、English(英語)を駆使しながら、課題解決型の探究活動に取り組み、柔軟な発想で未来の新たな価値やシステムを創造する人材の育成を目指すSTEAM探究科を令和6年度より設置する。

※STEAMのArtについては、Liberal Artsの要素も加え、芸術、文化だけでなく、経済、政治等の社会科学を含めた広い範囲を学びの対象とする。

イ 探究活動を軸とした教科等横断型のカリキュラム開発

総合的な探究の時間に加えて学校設定教科・科目を設定し、学年進行で探究を深化させていくカリキュラム開発に取り組む。具体的には、社会課題の理解や探究の手法、生徒主体による課題設定、課題解決策の提案や実践・検証、外部との連携による課題研究、フィールドワーク、研究成果の発信、学びの振り返りといったプロセスを通して、探究的な学びを深めるとともに、生徒が卒業後の学びや将来の生き方、社会への関わり方について思考を深めていくことができる内容や指導方法を開発する。また、課題研究の内容と各教科との関連性を見出しながら、文理の枠を超え、生徒の関心を軸に教科等横断的に取り組む体制を構築する。

総合的な探究の時間:「STEAM探究基礎」「STEAM探究Ⅰ」「STEAM探究Ⅱ」

学校設定教科・科目:「English with STEAM」「English with STEAMⅠ」「English with STEAMⅡ」
「アントレプレナーシップ」「Global Issues」

ウ 実践的英語運用能力の重視

英語を探究活動や成果発信のための手段と捉え、英語による海外事情の理解や比較、プレゼンテーションやディスカッションのスキルの習得、海外の連携校(アジア地域を含む)との共同研究等を行う学校設定科目や海外研修を通して、実践的英語運用能力の向上を図る。

エ 企業・大学等との密な連携とコーディネーターの配置

探究テーマについて先進的に取り組んでいる企業、大学、NPO、国際機関、海外の連携校、STEAM教育専門家、自治体等とコンソーシアムとして連携協力体制を構築する。企業や大学については、講演やワークショップ等に加え、実際に探究活動に継続的に関わってもらうとともに、生徒自身も積極的に校外へ出てフィールドワーク等を行う。また、校内に探究学習に特化した部署を新たに設置するとともに、関係機関との連携協力や調整の役割を担うコーディネーターを学校に配置する。

オ 探究を“楽しむ”ための環境整備と気運醸成

ICT機器を使いながら、生徒の興味関心に基づいて自由にグループを編成して探究活動に取り組むことができ、ドローン、VR、3Dプリンタ等も併せ持つSTEAMルームを校内に設置した。FarmBotや株式会社meleapのHADO等、先進技術の体験やプログラミング、企業からの講師によるワークショップ等を通して、社会課題の解決や未来社会の創造を自分ごとと捉えさせていく。また、学科以外の生徒についても、総合的な探究の時間にSTEAM教育を取り入れたものにする。また、「STEAM Day」を設定して、企業や大学と連携しながら、地元の小中学生や公民館、近隣住民に対してSTEAM教育を知り・体験できる機会を設けることにより、地域と学校全体で探究活動を楽しむ気運を醸成する。

2 事業の目的等

(1) 学際領域学科又は地域社会学科等を設置する高等学校を取り巻く状況の分析、学際領域学科又は地域社会学科等を設置する必要性

ア 本校を取り巻く状況

本校は、昭和61年に開校以来、約40年間に渡って普通科高校として発展し続け、地域の信頼を獲得してきた。開校2年目からは、県下で唯一となる普通科国際文化系コース、自然科学系コースの2つのコースを設置し、さらには、グローバル化の進展やテクノロジーの進歩といった時代の急激な変化に対応すべく、平成15年に両コースをそれぞれグローバル・コミュニケーション・コースとサイエンス・サーベイ・コースに改編し、特色化を図ってきた。グローバル・コミュニケーション・コースでは、プレゼンテーション、ディベート、異文化理解等を通して、英語コミュニケーション能力や国際的素養を育成し、サイエンス・サーベイ・コースでは、大学等と連携しながら、課題研究を通して自然科学について探究する力や態度を養ってきた。その結果、毎年100名前後の生徒が国立大学に進学する等、生徒が希望する進路の実現を図っている。

このように、本校は普通科教育の特色化において、一定の成果を収めてきているが、大学進学へのニーズが高まることにより、答えがあることを前提とした知識注入型の授業が中心となり、課題解決力、思考力、表現力の育成に課題がある。その結果、生徒たちは素直に真面目に学習に取り組むものの、総じて受動的で、主体的、創造的に物事に取り組む姿勢が足りない場面が見られる。

また、大学への進学を希望するが、在りたい未来や自分を創造できない生徒が多くいる。2つのコースにおいても、探究的な学びの要素はあるものの、それぞれの専門的な枠内での取り組みが多く、生徒が主体的に取り組む学びが広がっていない現状があった。

イ STEAM探究科を設置する必要性

国も本校のような課題を普通科の課題と捉え、学際領域や地域社会に関する学びを重視する普通科改革を進めている。兵庫県においても、県立高等学校教育改革第3次実施計画において、「変化が激しく予測困難な時代を迎える中で、社会の変化に柔軟に対応し、自らの力で新しい社会を切り拓く力」の育成を掲げ、普通科改革の一環として、兵庫型STEAM教育を推進していくこととなった。

(ア) 課題:思考力、表現力、主体性、国際文化/自然科学の2つの枠組み内での探究活動(学びが広がりにくい)

(イ) STEAM探究科の役割:これまでのコースにおける国際文化/自然の専門的な枠組みをこえて、科学、技術、工学、数学、芸術等の幅広い分野から、生徒の興味関心に基づいた学びを実践し、英語教育を軸とし、急速に変化する世界に対応する力の習得を目指す。さらに企業や大学、海外の連携校等と主体的に協働して発見した課題の解決策を見つけ、実践・検証することにより、創造性やイノベーションを促進し、将来に備えるための問題解決能力や批判的思考力を養う。そのような能力をベースに、現代社会で急速に変化する環境に対応するために必要なスキル、知識を身につけさせるカリキュラム開発を行い、実践し続けることで普通科改革の先駆校となり、さらなる高みを目指して、新たな学校の魅力・特色づくりを図りたいと考える。

(2) 学際領域学科又は地域社会学科等における取り組みの目的・目標(学際領域学科又は地域社会学科等における教育を通じて育成を目指す資質・能力を含む)

本校のスクール・ミッションに基づき、STEAM探究科での教育活動を展開する。

【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。

ア STEAM探究科(その他普通科)目的・目標

STEAM教育により科学、技術、工学、数学、芸術の分野で生徒の興味関心に基づいて学び、急速に変化する世界に対応する知識やスキルを習得する。さらに企業や大学、海外の連携校等と協働して発見した課題の解決策を見つけ、実践・検証することにより、主体性、創造性、協調性、社会参画意識(イノベーション)を持った人材を育成する。

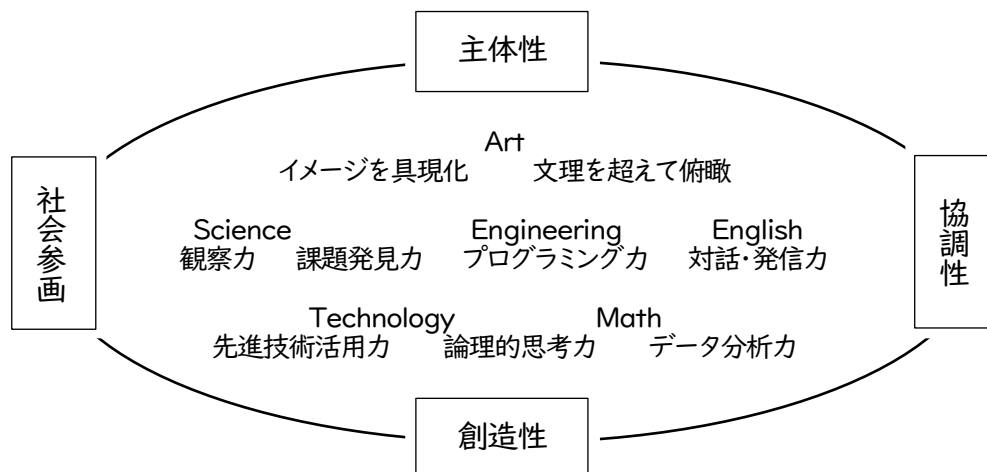
イ 育成する資質・能力

(ア) 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かを考える

(イ) 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、文理を超えて俯瞰する力
Math	論理的思考力、データ分析力



3 実施体制

(1) 管理機関における実施体制や事業の管理方法

【事業実施に向けた経緯】

本県では、「ひょうご教育創造プラン（兵庫県教育基本計画）」に基づき、県立高等学校に関する具体的な取り組みの考え方と方向性を示す「県立高等学校教育改革実施計画」を策定し、計画的に教育改革を進めてきた。

具体的には、「第一次実施計画」策定（平成11年度）以降、「学びたいことが学べる学校づくり」を一貫した基本理念とし、特に、普通科学年制においては、コースの設置に加え、複数の学校設定科目を設定し、生徒の興味・関心を重視した入試を行う本県独自の特色類型を設置してきた。この結果、専門学科の併置校を除く全ての普通科学年制高等学校にコースまたは特色類型のいずれかを設置するに至っている。（コース15校、特色類型55校）

普通科新学科については、令和4年3月に策定した「県立高等学校教育改革第三次実施計画」において、設置の方向性を明確に打ち出すとともに、普通科コースの改編を軸とした全県規模の配置を計画的に推進することとし、令和5年3月16日に令和6年度に普通科新学科を設置する7校を公表した。その中で、県立御影高等学校、県立柏原高等学校の2校は、令和4年度に「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）」に指定され、普通科新学科設置に向けて取り組んでいる。

令和6年度に普通科新学科（STEAM探究科）を設置する県立姫路飾西高等学校は、普通科コースのうち、いち早く普通科新学科への改編を意識したカリキュラム等の研究を組織的に行っており、高校教育課としてSTEAMルームの整備やVRゴーグル等の機器配置を進めてきた経緯があり、本校が令和6年度に向けた更なる研究・開発及び体制づくりを進めることから、申請することとなった。

【事業の実施体制】

ア 「普通科新学科設置準備委員会（仮称）」の設置

- ・普通科新学科の設置を目指す高等学校（10校程度）を構成員とする「普通科新学科設置準備委員会（仮称）」を、高校教育課主導で設置
- ・定期的に会議を開き、各校の改編に向けた進捗状況を確認するとともに課題や解決策等を共有
- ・本事業指定校には、モデル校として中心的な役割を付与

イ 本事業指定校が開催する運営指導委員会等への参画

- ・本事業指定校の運営指導委員会等に、高校教育課長が委員として参画

ウ 本事業指定校に対する県独自の支援

- ・探究活動に特化した特別教室の整備（ICT環境等の充実）
- ・担当指導主事による継続的な指導助言

- エ 普通科新学科に関する周知
 - ・普通科新学科の特長等に関する組織的な広報の展開(HP等の充実)

【事業の管理方法】

- ア 本事業指定期間中
 - ・運営指導委員会における進捗状況の把握及び指導助言
 - ・「普通科新学科設置準備委員会(仮称)」における報告の義務化
- イ 本事業指定終了後
 - ・普通科新学科設置後の成果報告を義務化
 - ・本事業終了後の人的配置の検討

(2) 管理機関における事業全体の成果検証、評価のための体制、考え方

【事業評価の体制】

- ア 運営指導委員会での検証
 - ・高校教育課長をはじめ担当指導主事による、継続的な評価及び指導
 - ・外部委員等による、客観的な視点からの継続的な評価
 - ・大学教授等の有識者による、学術的な視点からの継続的な評価
- イ コンソーシアムでの検証
 - ・高校教育課長をはじめ担当指導主事による、継続的な関与及び助言
 - ・コンソーシアム構成員による、多角的な視野からの評価
 - ・校内の教職員及び生徒による、計画的な自己評価
- ウ 「普通科新学科設置準備委員会(仮称)」での検証
 - ・普通科新学科設置を目指す高等学校を構成員とする委員会での相互評価
 - ・指導主事による、各校の成果に関する相対的な評価
- エ 兵庫県教育基本計画に基づく検証
 - ・「ひょうご教育創造プラン(兵庫県教育基本計画)」に基づく年度末評価の実施

【事業評価の考え方・観点】

- ア スクール・ポリシーの適切な設定
 - ・生徒に身につけさせる資質・能力の明確化
 - ・資質・能力を育成するために必要な教育課程に関する方針の明確化
 - ・入学時に期待される生徒像の明確化
- イ 育成すべき資質・能力に関する評価方法の適切な設定
 - ・生徒の目標に対する到達度(ポートフォリオ、ルーブリックによる評価等)
 - ・生徒の興味・関心・意欲等に関する教職員の理解度
 - ・生徒や教職員、協働者に関するコーディネーターの理解度
- ウ 3年間を通じた体系的なカリキュラムの設定
 - ・教育目標に則した教科等横断的で体系的なカリキュラムの設定
 - ・学校設定教科を軸とした、探究活動中心のカリキュラムの設定
- エ ICT等を活用した授業設定
 - ・BYOD端末をはじめとする情報端末機器を有効に活用した授業の展開
 - ・急激な社会変化等に影響を受けにくい学習環境の構築
- オ コーディネーターの有効な活用方法の検証
 - ・コーディネーターの得意分野を生かした学校組織での活用
 - ・コーディネーターによる研究機関や地域社会との接続点の増加
 - ・コーディネーターを軸とする学校内外の協働体制の構築
 - ・コーディネーターの関与によるワークライフバランスの組織的な担保

【具体的な評価指標(例)】

高校の魅力・特色を高校選択の理由にした生徒の割合

【第3期・第4期ひょうご教育創造プラン指標】R6より第4期へ

区分	R3年度実績	R4年度実績	R5年度実績	R6年度見込
目標	85.0%	86.0%	86.0%	86.0%
実績(見込)	78.6%	77.4%	77.4%	86.0%

(3) 学際領域学科又は地域社会学科等を設置する高等学校における事業の管理方法

ア 運営指導委員会の設置及び開催

- ・運営指導委員会を年間2回以上開催し、専門的な知見を有する大学関係者や企業関係者や自治体関係者、地域NPO等の委員から助言を受けながら、校内の教育活動に対して進行管理、評価、指導を実施
- ・委員会の構成員である県教育委員会事務局から県全体の施策等を踏まえた指導助言の実施

イ コンソーシアム委員会の設置と開催

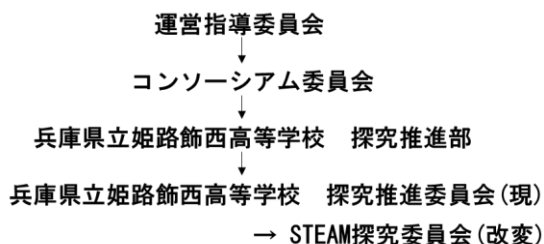
- ・コンソーシアム委員会を定期的に開催し、カリキュラムについて、各専門分野の立場から必要な助言を与え、協働体制を構築
- ・探究活動に関する情報・データの提供や、フィールドワークやインターンシップ等の体験的な学びや、ICTを活用した海外との交流の機会を提供
- ・カリキュラムの実施にあたって、必要に応じて、人的・物的な支援を展開
- ・実行したカリキュラムの成果に関する定期的な報告を受け、必要な助言を付与
- ・普通科新学科としての特色ある教育課程の推進のため、各種分野において優れた知識・技能を有する社会人等を学校設定科目、総合的な探究の時間等の講師として活用する特別非常勤講師を配置
- ・本県知事部局の国際交流課・国際経済課等との協力のもと、指定校と国内の大学や企業、海外の教育機関との連携強化や、本県SSH指定校等で組織する「兵庫『咲いてく』事業推進委員会」との連携を推進する事業の支援・拡大及び成果の普及を展開

ウ 校内組織の改編と設置

- ・「探究推進部」を新たに設置
- ・運営指導委員会の助言をもとにコーディネーターと共にカリキュラムを開発、適切な授業計画とその運営について議論し、決定
- ・コンソーシアム委員会の意見等をもとに教科等横断的に構成された「探究推進委員会」を設置
- ・実施後、内容について運営指導委員やコンソーシアム委員会の意見、指導助言を基に、校内の「探究推進委員会」を中心に検証
- ・職員会議等において、事業内容に関する情報を共有化

エ 「STEAM探究科」設置検討委員会の設置

- ・「探究推進委員会」を母体として、「STEAM探究科」設置に向けた準備委員会を校内に立ち上げ、コーディネーターを含む委員により、組織的に改編を推進
 - ※ア～エを関連付けることにより期待される相乗効果
- ・探究活動は、専門的かつ広範囲的な内容を伴うことから、従来の高等学校の教育環境のみでは効果的な実施が困難な状況であるが、多方面の専門家や組織が、事業実施校の教育目標や実施内容に関する情報等を共有することにより、人的支援及び物的支援を受けやすくなり、内容の深い学びを機能的に実現する可能性が高まる。
- ・生徒が個々に発案して進める探究活動を、校内外の様々な場面で発信していくことにより、生徒の課題意識が社会全体の課題とリンクしやすくなり、より大きな支援等を得た教育活動となり得る可能性が高まる。



(4) 運営指導委員会の体制

所属	名前	主な実績
兵庫県立大学大学院工学部	原田 泰典	工学部教授、 工作センター センター長
Creative Victoria	真田 理史	現地STEM校に4年間勤務、教育省で高校教育改革に従事
(株)兵庫ベンダ工業	本丸 勝也	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 様々な事業を展開
神戸大学海事科学部	マシュー ルックス	英語教育の専門家
兵庫県教育委員会事務局 高校教育課	倉橋 良太	管理機関
大阪大谷大学 専任講師	江上 直樹	STEAM Lab 長として2年間従事 教育行政学専門

(5) 運営指導委員会が取り組む内容

- ・本校の進めるSTEAM教育についての協議
- ・コンソーシアム構成団体との協働について指導・助言
- ・探究成果発表会等に出席し、実施後に発表内容や運営方法、本事業内容について指導・助言
- ・コンソーシアム委員との取り組みや、今後の見通しについて指導・助言
- ・本校の行う評価方法について指導・助言

4 学際領域学科又は地域社会学科等における取り組み

(1) 学際領域学科又は地域社会学科等におけるカリキュラムや教育方法等の特色・魅力ある先進的な教育の内容

ア カリキュラム開発

(ア) 探究に特化した教科・科目

総合的な探究の時間として実施する「STEAM探究基礎」「STEAM探究Ⅰ」「STEAM探究Ⅱ」に加え、学校設定教科・科目として設定する「English with STEAMⅠ」「English with STEAMⅡ」において、英語を探究活動や成果発信のための手段と捉え、「STEAM探究」の内容と関連づけながら、海外事情の理解・比較、プレゼンテーション、ディスカッション、海外との共同研究等を行う。

科目名(単位数)	主な内容	年次
STEAM探究基礎(2)	STEAMの理解、企業人講話、ミニSTEAM実践	1年次
English with STEAMⅠ(2)	海外事情の理解、プレゼンテーション技術の習得	
STEAM探究Ⅰ(2)	コンソーシアムとの協働によるSTEAM実践、成果発表会	2年次
English with STEAMⅡ(2)	海外機関との共同研究、ディスカッション、ディベート	
STEAM探究Ⅱ(1)	研究方法の検証、学びの設計図の作成	3年次

(イ) 教科等横断型による体制

課題研究のテーマをすべての教科で共有し、各教科との関連性を見出しながら、文理の枠を超え、STEAM各領域を融合させる教科等横断的な体制を構築する。

(ウ) 評価方法の研究

育成すべき資質・能力を適正に評価できるよう、ルーブリック等の評価指標やポートフォリオ等による評価方法の研究に取り組む。

(エ) 単位制導入を見据えた選択科目の充実

単位制の導入を視野に入れ、生徒の探究学習への更なる興味・関心に応えられるよう、選択科目として学校設定科目「Global Issues」「アントレプレナーシップ」を設定する。

イ 企業・大学等との密な連携

探究テーマについて先進的に取り組んでいる企業、大学等が継続的に生徒の探究に参加し、情報提供や研究の進め方等についてアドバイスしてもらえるよう、コーディネーターを中心とした連携協力体制を構築する。

ウ ICT機器の活用

グループ単位で使用できるプロジェクター、ホワイトボードに加え、大型テレビモニター、ドローン、VRゴーグル、3Dプリンタ等を兼ね備えたSTEAMルームを設置し、各生徒が所有するタブレット端末も含めて、ICT機器を効果的に活用する。

エ フィールドワーク等の重視

企業訪問、STEAM キャンプ、海外研修等、フィールドワークの機会を確保する。

オ 研究成果の積極的な発信

学校主催の研究成果発表会に加え、校外でのイベントにも積極的に参加して成果を発信するとともに、関係機関に提言も行う。

(2) コンソーシアム等の関係機関等との連携・協力体制の構築の考え方・方法

ア コンソーシアムによる連携・協力体制

STEAM探究科では、特に企業や民間団体との連携を重視し、研究テーマに応じて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を含めた企業、NPO法人との協力体制を構築する。

また、文理の枠を超えた幅広い研究テーマに対応するため、大学、専修学校等の研究機関や、国際的なテーマによる研究を深めるために国際機関や海外の連携校との連携も必要となる。さらに、姫路市は内閣府より「SDGs未来都市」に選定されており、自治体として支援を要請するとともに、姫路市SDGsアワードにおいて本校の探究活動を発表した。このような関係機関との連携については、事業指定終了後の取り組み継続のための仕組みづくりも視野に入れて研究を進めたい。

イ コーディネーターの活用

多岐にわたる連携先の開拓やそれらとの連絡・調整を行うためには、教員以外で探究活動の支援を専門に行うコーディネーターが不可欠である。校内に新たに設置する探究学習に特化した部署に所属し、教員と学習計画等を共有しながら関係機関との円滑な連携を促すコーディネーターを有効に活用する。

(3) コンソーシアムの構成員

所属	名前	主な実績
(株)兵庫ベンダ工業	本丸 勝也	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 様々な事業を展開
(株)神戸デジタル・ラボ	永吉 一郎	IT分野で様々な事業を展開
NPO法人 スローソサエティ	米谷 啓和	まちづくり、社会教育を推進
兵庫県立大学	宇野 康司	環境人間学部教授
神戸大学	鶴田 宏樹	V.School を運営、価値創発部門長 教授
神戸電子専門学校	岡田 直己	教育第1部、IT分野リーダー
WHO神戸センター	茅野 龍馬	医官、医療保健分野の国際機関
姫路市政策局地方創生室	未定(交渉中)	内閣府より「SDGs未来都市」に選定

(4) 配置するコーディネーターの属性や役割

所属	名前
一般社団法人 播磨ひとづくりコンソーシアム	前田 真吾
兵庫県立姫路飾西高等学校会計年度職員・非常勤講師	橘 尚子

ア 当該者の主な実績

前田 真吾氏

前姫路市立飾磨高等学校校長

- ・管理職として探究学習を組織的に推進し、自らも探究活動について先進的な取り組みを行い、周囲に指導・助言を行っている。現在は、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を務めている。
- ・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するとともに、これからの時代に対応できる高校生の育成を促すイベント等を企画、運営している。

橘 尚子氏

前兵庫県立姫路飾西高等学校教諭、生徒指導部長、令和4年度STEAM教育推進委員会メンバー

- ・令和4年度に定年退職するまで、本校で長きにわたり生徒指導部長を担当し、STEAM教育推進委員会のメンバーとしてカリキュラム開発や探究プログラムにおいて様々なアイデアを出し積極的に運営に関わっていた。令和5年度より本校の非常勤講師として勤務し、探究活動の推進等を行っている。

イ コーディネーターが取り組む内容(勤務形態を含む)

(ア) 業務内容

- ・探究テーマに応じた企業等の連携先の開拓
- ・海外の共同研究校、連携機関の開拓
- ・連携する関係機関との連携・調整
- ・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
- ・運営指導委員会、コンソーシアム運営委員会等の運営、調整
- ・職員研修の企画、調整
- ・校外での発表会等の情報収集、周知、手続き
- ・地域人材の発掘、教育資源の収集・分析
- ・生徒募集、広報活動の企画、調整

(イ) 勤務形態等

非常勤として任用し、校内に設置している探究学習に特化した探究推進部に所属する。

(5) 学際領域学科又は地域社会学科等の設置及び設置に向けた検討に関する生徒、保護者、地域等への説明の実施

ア 中学校等への周知と説明会の実施

令和6年度からのSTEAM探究科の設置については、県教育委員会より令和5年3月16日に公表された。公表後は可能な限り各中学校に出向き、新学科に関するチラシ、ポスター、学校案内等を活用して周知を図った。今年度も引き続き各中学校に出向き周知を図っている。また、7月には「STEAM Day」を開催し、多くの中学生や保護者の来校があった。8月に「オープン・ハイスクール」、10月に「秋季学校説明会(オープンスクール)」を開催している。

イ 地元企業や自治体への周知

地元企業や自治体に本校の進める探究活動を理解していただき、探究活動に対しての協力、STEAM教育に係るイベント等を実施する。

ウ 学校ホームページの充実

ホームページの刷新を図るとともに、新学科に特化したページを作り、動画等も活用しながら、随時、学科に関する情報や生徒の活動、学習成果等をアップしていく。

エ STEAM Day 等のイベントの開催

今年度も中学生、小学生等を学校に招待し、ドローン、VRゴーグル、3Dプリンタ、プログラミング等を体験するとともに、本校生徒が日頃の探究学習の取り組みを紹介するSTEAM Dayを開催し、STEAM教育ならびに新学科への興味・関心を喚起していく。

オ 新聞等マスコミへの広報

生徒の活動を保護者や地域の方々に広く知ってもらうため、新聞等のマスコミに広報する。STEAM探究科の取り組みが新聞に掲載された。今後も本校の先進的な取り組みを周知できるよう、積極的に広報活動を行う。

5 実施計画

(1) 3か年の実施計画の概要

	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
1年目(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に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
2年目(令和6年度)	<ul style="list-style-type: none"> STEAM探究科設置1年目 ・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、探究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
3年目(令和7年度)	<ul style="list-style-type: none"> STEAM探究科設置2年目 ・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 ・探究成果発表会の実施 ・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 ・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) ・初めての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、コンソーシアムの再構築について協議

(2) 今年度の計画の内容

月	事業の内容	
	カリキュラムや教育方法等の開発	関係機関等との連携・協力体制の構築
4月	<ul style="list-style-type: none"> ・1年コーディネーターによる講義① ・探究テーマの設定、探究的な学びを推進する行事の立案 ・1年STEAM探究科外部講師特別講義② 「ARTについて」講師 JUNBOW 氏 ・最新機器体験 (VR・Google・プログラミング・ドローン体験) 	<ul style="list-style-type: none"> ・COPLI (地域ICT推進協議会) ・関係企業フィールドワーク 旭陽化学工業 (株)
5月	<ul style="list-style-type: none"> ・外部講師特別講義③ 「プレゼンテーションの技法等について」 講師 福知山公立大 杉岡 氏 ・外部講師特別講義④ 「AR 技術の活用およびプログラミング技術について」 講師 (株)meleap 社 	<ul style="list-style-type: none"> ・(株)meleap ・福知山公立大学
6月	<ul style="list-style-type: none"> ・外部講師特別講義⑤「ART折り紙について」 ・外部講師特別講義⑥「探す・学ぶ(趣味)を仕事に変える」 講師 兵庫ベンダ工業 (株) 本丸 氏 ・ひょうごこども万博 2025 in 姫路 JUNBOW 氏 	<ul style="list-style-type: none"> ・兵庫ベンダ工業 (株)
7月	<ul style="list-style-type: none"> ・探究活動第1回中間発表会 外部講師5名 ・1年STEAM探究科外部講師特別講義⑦ 「探究の手法について学ぶ」講師 神戸女学院大学 ・「STEAM Day等でのHADO (AR技術) の体験、e-sports 普及等について」 	<ul style="list-style-type: none"> ・職員研修 ・第1回運営指導委員会 ・第1回コンソーシアム委員会 (事業趣旨、実施計画等) ・「STEAM Day」の実施 (近隣小中学校とその保護者・地域住民へ新学科の広報) ・神戸女学院大学との高大連携
8月	<ul style="list-style-type: none"> ・外部講師特別講義⑧ 「イングリッシュ・セミナー」 外部講師1名 (神戸大学にて) ・外部講師特別講義⑨ (兵庫県立大学工学部にて) 	<ul style="list-style-type: none"> ・STEAM探究科 (希望者) 海外研修 シンガポール大学訪問等 ・STEAMキャンプ (STEAM探究科1年次全員) 神戸大学・企業等訪問 (神戸方面) ・神戸女学院大学との高大連携 課題研究発表会 ・「オープン・ハイスクール」 (中学3年生・保護者・中学校教員)
9月	<ul style="list-style-type: none"> ・1年企業人外部講師による講義⑩ 講師 米谷紙管 (株) 米谷 氏 ・EXPO2025いのちの遊び場クラゲ館 ワークショップ 中島さちこ 氏・JUNBOW 氏 ・モリモンinこども万博 	<ul style="list-style-type: none"> ・「新時代に対応した高等学校改革推進事業指定校」発表会参加 (文部科学省) ・COPLI (地域ICT推進協議会) 会員との連携事業 ・紙管活用とまちづくり
10月	<ul style="list-style-type: none"> ・1年企業人外部講師による講義⑪ 講師 兵庫ベンダ工業 本丸 氏 講師 米谷紙管 (株) 	<ul style="list-style-type: none"> ・「オープンスクール」(中学生・保護者)
11月	<ul style="list-style-type: none"> ・外部講師特別講義⑫ 講師 兵庫県立大学 環境人間学部 	<ul style="list-style-type: none"> ・県外コンテスト等への参加 (近畿圏) ・地元公民館と連携 (連鶴・VR・Google)
12月	<ul style="list-style-type: none"> ・探究活動第2回中間発表会 外部講師5名 ・STEAM 探究科 次年度の教育課程、教育計画の完成、 教職員共有 	<ul style="list-style-type: none"> ・第2回コンソーシアム運営委員会 (研究成果発表会に向けた指導の助言) ・近隣小学校・公民館への出前授業 FarmBot・ART (書道) ・先行実施校視察
1月		<ul style="list-style-type: none"> ・近畿コンテスト ・先行実施校視察
2月	<ul style="list-style-type: none"> ・探究成果発表会 (アクリエひめじ:姫路市文化コンベンションセンター) 外部講師9名 (STEAM 探究・総合的な探究の時間) 	<ul style="list-style-type: none"> ・第2回運営指導委員会 (振り返りと指導助言) ・第3回コンソーシアム委員会 (コンソーシアムの再構築に向けて) ・フォーラム参加 ・ひめじSDGsアワードにて探究成果発表 ・COPLI (地域ICT推進協議会) 会員との連携事業
3月	<ul style="list-style-type: none"> ・研究成果等を外部に発信 ・外部講師特別講義⑬ 講師 大阪大谷大学 江上 氏 	<ul style="list-style-type: none"> ・県内コンテスト (姫路) ・北海道釧路湖陵高等学校との探究活動に係る交流 (オンライン実施) ・神戸女学院大学との高大連携 (研究発表会)

(3) 事業の進捗状況の定期的な確認や改善の仕組み

ア 事業のアウトプット

- (ア) 研究報告書の発刊、配布
- (イ) 校内での探究成果の中間発表(7・12月)、発表(2月)
本事業対象以外の生徒も参加
- (ウ) 校外での発表会への積極的な参加
県教育委員会主催「高校生探究発表会」、民間を含めた様々な発表会等に積極的に参加して成果を発信、他校の生徒と交流
- (エ) 本事業採択校、STEAM教育推進校との協働による本校主催のフォーラム(2月)
研究開発について情報交換を行うとともに、他の学校とも共有
- (オ) 地域や自治体等への発信、提言(2月)
積極的な活動内容の広報 研究成果を自治体等に提案

イ 事業のアウトカム

- (ア) 生徒意識の変化の把握(アンケート等 4月・7月・2月)
項目例
 - ・探究学習での学びが、進路選択や将来の自分を考えることに繋がる(卒業時は繋がった)と考える
 - ・将来、社会の課題解決や新たな価値やシステムの創造を通して、よりよい社会の実現に関わりたいと考える
- (イ) 校外の発表会等において、探究学習の研究成果の発表等を行う生徒の人数
- (ウ) 総合型選抜等で、探究活動の成果を活用して大学に進学する生徒の割合
- (エ) 実践的英語運用能力に関して、CEFR B1レベル相当に達する生徒の数
外部検定試験を活用して、生徒の英語運用能力の推移を把握
- (オ) 探究学習や育成すべき資質・能力の適正な評価
探究学習の質、育成すべき資質・能力を適正に評価できるルーブリック等の評価方法について研究を行い、指標に加える

6 成果の普及のための仕組み

- (1) 研究報告書の発刊、配布
- (2) 研究成果の発信・共有
 - ・STEAM教育推進校等と実施するフォーラム、合同発表会への他校参加によるSTEAM教育の理解と発展
 - ・学校設定科目の授業公開
 - ・学校視察の受入れ
- (3) 「STEAM Day」における体験会・STEAM講座の実施
 - ・小中学生等を対象としたドローン、VRゴーグル、3Dプリンタ、HADO、FarmBot等の体験会
 - ・地元企業や地域に向けた探究活動の成果発表
 - ・教科等横断型のテーマに関するSTEAM講座
- (4) 学校ホームページの充実
STEAM探究科のページにおいて、取り組みの段階や過程がわかりやすく見えるような工夫、普通科にもSTEAM教育が行われていることがわかるよう工夫する。

7 国の指定終了後の取り組み継続のための仕組み

- (1) 自走に向けたPDCAサイクルの確立
探究学習や育成すべき資質・能力を育むための教科等横断型のカリキュラムとそれを適正に評価するルーブリック等指標のシステムを開発し、PDCAサイクルを確立、継続することで、教職員全体で共通理解を図る。
- (2) コンソーシアムの強化
事業を進める中で、大学や専門学校、企業等の連携先と協力体制を強化するとともに、事業終了後の連携について協議し、共通理解を図っておく。
- (3) 探究学習を支えるシステムの確立
 - ・校外の発表会等への参加に伴う旅費等を支援する校内システムを確立する。
 - ・コーディネーターの役割や校内分掌での位置づけを確立するとともに、人件費等についても見通しを立てておく。
- (4) 推進校とのネットワークの構築
県内、県外を問わず、推進校とのネットワークを構築し、事業後も成果の共有や課題解決に関する連携体制を確立しておく。
- (5) ふるさと納税やクラウドファンディング等について検討を行い、実現可能なものを採用する。

- (6) COPLI(地域ICT推進協議会)やICTを軸とした産官学民との連携を図る。
 本校コンソーシアム委員との連携や継続した取り組みを深化させる。
- (7) 連携協定校との関係を深めた探究活動の充実

管理機関の担当者

担当課・室	高校教育課	職・担当者名	指導主事・森崎 耕輔
電話(直通)	078-362-3817	FAX	078-362-4288
担当課メールアドレス		koukoukyouikuka@pref.hyogo.lg.jp	

第2章

具体的な活動内容

1 各生徒の実践

(1) STEAM 探究科1年次41回生「STEAM 探究基礎」【2単位】

回	月	日	内容
1	4	10	春季休業中課題のプレゼンテーション 「STEAMの考え方とは」 講師 探究コーディネーター 前田真吾 氏
2	4	11	探究オリエンテーション「探究学習って?~『教えてもらう』から『学ぶ』へ~」 講師 探究コーディネーター 前田真吾 氏
3	4	22	iPad設定等
4	4	28	ドローン・VR・Google・3Dプリンタ・レゴプログラム体験
5	5	12	「プレゼンテーションの技法」 福知山公立大学 准教授 杉岡秀紀 氏
6	5	23	AR技術研修会 (meleap社 HADOの体験と講演会)
7	6	2	プログラミング体験 (プログラミングドローン・プログラミングカー)
8	6	9	STEAM Day 準備①
9	6	16	STEAM Day 準備②
10	6	23	STEAM Day 準備③
11	6	30	シンガポール事前研修 with 2年次生
12	7	9	資料集めの手法を学ぶ
13	7	10	3年生による「探究活動とその先の学びについて」発表会
14	7	16	シンガポール海外研修の事前研修①
15	7	17	シンガポール海外研修の事前研修②
16	8	21	STEAMキャンプin神戸 (ソラド株式会社/神戸電子専門学校/デンソーテン/
	8	22	兵庫ベンダ工業 CINEMA-EYE/神戸大学 V.School/海洋水産技術研究所)
17	9	8	シンガポール海外研修とSTEAMキャンプ事後研修
18	9	22	「ものづくりとまちづくりの話」 講師 米谷紙管製造 米谷啓和 氏
19	9	29	9/22に基づく探究活動 紙管活用・まちづくり①
20	10	6	9/22に基づく探究活動 紙管活用・まちづくり②
21	10	27	年次縦断 モルック・ハンギョボール体験
22	10	28	「『趣味』を仕事に変える」 講師 兵庫ベンダ工業 本丸勝也 氏
23	11	10	10/28に基づく探究活動 デジタル・水産・映像等①
24	11	17	10/28に基づく探究活動 デジタル・水産・映像等②
25	12	1	10/28に基づく探究活動 デジタル・水産・映像等③
26	12	15	米谷 氏・本丸 氏への提案発表会
27	12	22	発表会の反省
28	1	19	探究成果発表会に向けて① スライド修正・ポスター作り
29	1	26	探究成果発表会に向けて② スライド修正・ポスター作り
30	2	2	探究成果発表会に向けて③ 質問の質を高めよう
31	2	5	探究成果発表会 (アクリエひめじ)
32	2	9	「探究学習で使えるような生成AIを知ろう」 講師 ハック 岩崎 氏 武庫川女子大学 奥村 氏
33	3	6	「探究成果発表会の講評と今後の取り組みについて」 大阪大谷大学 江上直樹 氏 「アントレプレナーシップ」RAPPORT. 代表 藤尾勇典 氏

「STEAM 探究基礎」授業実施内容(一部抜粋)

2025年4月10日

STEAM ポスター・新聞 プレゼンテーション

41回生のSTEAM探究科クラスで、STEAM探究基礎の授業が始まりました。2月～3月の期間で、「知識ゼロからのSTEAM教育」という本を一冊読み、各自でSTEAMに関して、ポスターや新聞形式にしてまとめる課題に取り組みました。そして、第1回目のSTEAM探究基礎の授業で、グループに分かれて個人プレゼンテーションを行いました。そのあと、みんなの意見をまとめるためにホワイトボードに各自の意見をまとめていきました。

同じ本を読んでも、一人一人着眼点が異なり、1つとして同じプレゼンテーションがないことを実感できました。STEAM探究基礎では、答えのないものに自分の答えを見つけていく魅力と楽しさがあります。

また、探究コーディネーターの前田真吾先生を招聘し、STEAMの楽しさについて講義をいただきました。グループ活動や講義を通して、今まで経験できなかった新しい世界に触れ、生徒の目はキラキラと輝いていました。

姫路飾西高校STEAM探究科はこのように新たな可能性を考えながら、自分たちの学びをデザインしていきます。



2025年4月28日

ドローン、VRゴーグル、3Dプリンタ、レゴプログラム体験

今回の授業では、2年次生が主体となって、1年次生STEAM探究科の生徒に、「ドローン操作」、「VRゴーグル」、「3Dプリンタ」、「プログラミングで動かすレゴブロック」を体験させてくれました。1年次生は、楽しみにしていた授業の1つだったので、興味・関心を持って、一つ一つの体験に臨んでいました。途中、機器のトラブルが発生しましたが、そこはさすが2年次生!即座に対応してくれました。各種の体験はもちろんですが、先輩の姿を見て学ぶことも多い時間となりました。

楽しい体験活動の時間がほとんどでしたが、中には「これを何に、どうやって活かすことができるだろうか」ということを話している生徒もいました。手元にあるツール(情報、知識、道具含む)をどう使うか、ということは、今後の活動に大きく関わってきます。1年次生は、どんな可能性を見出していくでしょうか、今後さらに期待が高まります。



2025年5月12日

プレゼンテーションの技法

福知山公立大学地域経営学部准教授の杉岡秀紀氏に來校していただき、「プレゼンテーションの技法」について、講演をしていただきました。講演の中では、生徒たちが考えたり、発表をしたりする時間もあり、技術だけではなく、体感しながらプレゼンテーションを学ぶ機会となりました。特に、講演後に書いた生徒の感想文には、ほぼ全員が、「プレゼンテーションは『伝える』だけでなく、『伝わる』を意識する」ことや、「プレゼンテーションは、90%の準備で善し悪しが決まる」というコメントを残しました。また、「2時間の講演があつという間に過ぎた」という意見もあり、聴衆を引き付けるテクニックを目の当たりにしました。

生徒の多くはプレゼンテーションへの取り組みに積極的な意見を持っています。これからの探究活動で、どのようなプレゼンテーションを見せてくれるか、楽しみです。



2025年5月23日

AR 技術研修会

今回は、株式会社meleapによるHADOを用いた、AR技術体験と、ご講演をしていただきました。HADOとは、meleapの社長 福田浩士氏が、「とあるアニメのように技を打ちたい!」という願望から、考案された技術だそうです。人の夢が、実現していく流れを講演していただき、また実際にAR技術を用いた体験活動も行いました。生徒たちは、まず楽しみながら体験し、技術を知るという過程を経て、可能性の拡大に気付いたと思います。その一つとして、HADOの世界大会が行われていることも紹介されました。技術は言葉の壁を越え、世界中の人々を結び付けています。生徒たちの視野が、もっと外の世界へ向いていく可能性を感じました。



2025年6月2日

プログラミング体験(プログラミングドローン・プログラミングカー)

3つのグループに分かれて、プログラミングを用いてドローン进行操作、 α -explorerというプログラミング・カーを用いた活動、VRゴーグルを用いた体験を行いました。VRゴーグルの体験は、2回目ですが、1回の授業では体験しきれないほどのコンテンツがあるので、可能性を広げる機会となりました。

プログラミングを用いたドローンと α -explorerの操作では、実際にプログラムを組んでドローンと α -explorerを動かしました。思った通りに動かず、グループでエラーを探し、修正し、再び動かす、という動作を何度も繰り返しながら、プログラミングそのものを学んでいました。問題点(課題)を見つけ、それを解決するプロセスは、まさに探究活動そのものとなりました。



2025年6月30日

シンガポール事前研修 with 2年次生

8月に控えたシンガポール海外研修に先立って、事前研修を進めています。今回は、昨年度シンガポール海外研修に行った、2年次生のSTEAM探究科の先輩方と一緒に、事前研修を行いました。準備から、実際にマレーシアやシンガポール研修時に起こったトラブルや、「こんなものがあると便利」「これは必須」という内容を教えてもらいました。また、現地で撮った写真を見せてもらいながら、服装や食べ物にいたるまで、思い出とともに、海外研修の良さを伝えてくれた先輩方を誇らしく思いながら、1か月後に迫ってきた海外研修に向けて、準備をすすめていきます。



2025年7月9日

資料集めの手法を学ぶ

探究活動を進めていくにあたり、生徒たちは様々な疑問や課題に直面します。最近では、インターネットに情報があふれており、“Ubiquitous (ユビキタス)”つまり「いつでも・どこでも、だれでも使える」ツールの1つとして、その役割を果たしています。ただし、インターネットの情報は、真偽を確かめる必要があるため、すべてを鵜呑みにすることができません。そこで、公的または世界的に承認を得た文献に当たる必要性が出てきます。今回は、神戸女学院大学准教授 南出和余氏を招聘し、「探究の手法」と「資料検索方法」の2点に重点を置いて講義をしていただきました。現在、インターネットを通して、世界中に発表されている文献や、日本語で書かれた資料を検索できるようになっています。生徒たちは、実際にiPadを使って、興味・関心のある分野の文献を検索し、その有用性を確認しました。今後、様々なツールを用いて、生徒の探究活動がより深まることを期待します。



2025年7月10日

3年生による「探究活動とその先の学びについて」発表会

3年生が取り組んでいた「探究活動とその先の学びについて」発表会がありました。3年生は普通科の探究活動だけでなく、GCCとSSCのコースがあり、それぞれの専門分野について発表をしている人もいました。コースでは3年間の学習内容を横断的に活用した探究内容であり、1年次生にとっては非常に難しいことに取り組んでいるように感じた生徒もいたようです。特にSTEAM探究科の生徒にとっては、ディベートに関する発表に尊敬の眼差しを向ける生徒や、理系の内容に特化した発表に興味を示す生徒もあり、また普通科の探究も様々な分野にわたって活動していることを聞き、自分たちの探究について想像も期待も膨らむ時間となりました。(39回生「総合的な探究の時間」参照)

STEAM キャンプ in 神戸

STEAM探究科は「ホンモノに会う」をテーマに、1泊2日のスケジュールで夏休みに神戸研修へ行きました。新しい知識や技術を知り、さらに今回は体験もしました。

<1日目>

午前中は、神戸電子専門学校で、各ブースに分かれて講義を聞き、実際にそれぞれの技術を使う体験をさせていただきました。プログラミングを用いたホームページ作成や信号機の動作制御、3Dプリンタによるキーホルダー制作、AIを駆使した文書作成やゲームの作成、CADを用いた製図や車の制作を体験しました。ブースによっては、頭を抱えながら悪戦苦闘している生徒の姿も見られましたが、時間いっぱいまで集中することができました。



午後は「兵庫ベンダ工業株式会社」と「株式会社DENSO TEN」を訪れました。

株式会社DENSO TEN

まず初めに、DENSO TENの会社概要の説明を受けました。DENSO TENは、主に自動車関係のナビゲーションシステムやサウンドシステム、安全システムの構築をメインとする企業であり、快適かつ安全な車社会を作ることを目指しています。その中で今回は、音響(スピーカー)の精度の高いものを体験させていただき、ナビゲーションシステムの開発に関する歴史などを説明していただきました。

スピーカーに関しては、映画館よりも立体的なサウンドに聞こえるようにするための仕組みと普通のスピーカーとの違いを実際に体験することで、音の違いを鮮明に感じることができました。

カーナビも時代のニーズに合わせて、新しいものを開発するという企業努力を感じられました。企業理念である「誠は天の道なり」を大切に、誰もが快適と自由を感じられる笑顔あふれるモビリティ社会の実現に向け、尽力されている素晴らしい企業でした。

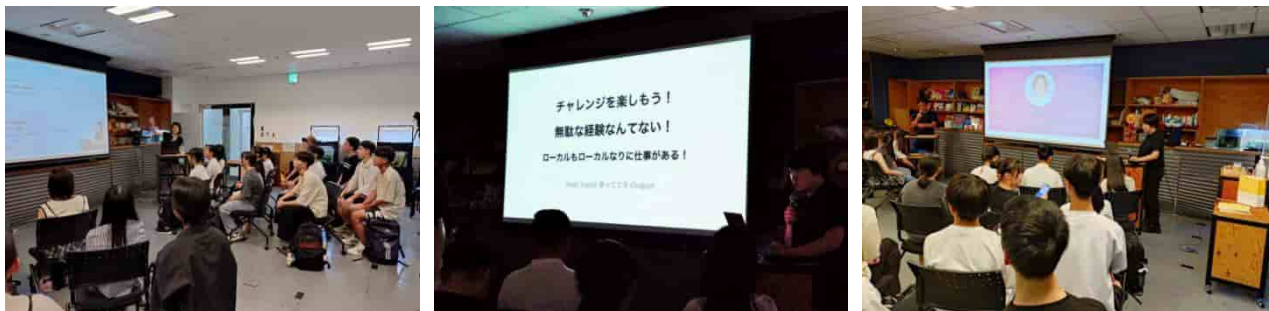


兵庫ベンダ工業株式会社 CINEMA EYE

兵庫ベンダ工業では、お二方に講演をしていただきました。iC株式会社 代表取締役の佐合純氏からは現在の仕事に行きつくまでに、様々な経験をされたことや、今までに経験してきたことが、何一つ無駄になっていないこと、多くの人との出会いが今日の自分を形成していること、などを話していただきました。

もう一方は、兵庫ベンダ工業の映像制作部、チョナ氏です。韓国出身で、韓国の芸術大学在学中に日本へ留学、のちに神戸芸術工科大学にて学ばれました。映画制作の過酷な現場と、作品完成時の喜びなど、豊かな経験をお話いただきました。

高校生にとって、将来の決め方について参考になることが多く、3時間という講演もあっという間に終わりました。



<2日目>

神戸大学六甲台第2キャンパスに行きました。広大な大学のキャンパスを見学し、その後「自然科学系図書館」にて兵庫ベンダ工業の取締役事業戦略本部部長の本丸勝也氏から、神戸大学で行われているV.Schoolについての説明を受けました。高校生が「アメリカナズが音を発する理由」について探究しており、一緒にその活動を支えていることもお話いただきました。

また、神戸大学の一角に設けられた研究室では、AIやIoTを用いて、遠隔操作で水槽内の温度管理から、餌やりの時間・量の調整などができる施設を見せていただきました。実際に進められている研究を目の当たりにし、興味を持って見学していました。



STEAM探究科の生徒たちは、夏のシンガポール海外研修とSTEAMキャンプを通して、様々なプロの技術を見て・聞いて・体験しました。今後は、これらの経験をもとに、STEAM探究基礎等の授業で、この学びを生かしていく予定です。



2025年9月8日

シンガポール海外研修と STEAM キャンプ事後研修

41回生STEAM探究科の生徒は、8月にシンガポール海外研修と、STEAMキャンプを実施し、様々な人や新しい知識・技術に触れ、アイデアをインプットしてきました。生徒たちは多くのレポートを作成し、それらを基にSTEAM探究基礎の授業において、新たな可能性を考えました。国内外で学び、生徒たちが身近に感じている問題や課題について話し合い、技術を使って解決する方法を模索し、クラス全体でアイデアの共有（プレゼンテーション）を行いました。水害対策を考えたグループや、野菜を育ててコンテストを行い、賞金が出たりポイントがもらえたりするシステムを考案するグループもありました。1時間という短い時間で準備をした後にプレゼンテーションを行いました。生徒たちの発表内容は、8月に学んだものがしっかりと反映されていました。



2025年9月22日

「ものづくり と まちづくり の話し」

今回は、本校コンソーシアム委員の米谷紙管製造株式会社ならびにNPO法人スローソサエティ代表の米谷啓和氏のお話を伺いました。

まずは、創業100年を超える米谷紙管が製造されている紙管の作り方とその用途、また新たな活用法についての話がありました。次にスローソサエティの活動として、公園の清掃活動やイベントなどを、地域の方々と楽しく行う活動をされている様子を聞かせていただき、さらにNPO法人は時に行政と一体になって、市民のことを考え活動することが必要であるということ、姫路駅前の再開発を例に挙げてご説明いただきました。

最後には、STEAMという考え方の大切さ、特に「A」の部分の捉え方の重要性についてもお話いただき、生徒にディスカッションの場を設けながら色々なお話を伺えた有意義な1時間となりました。

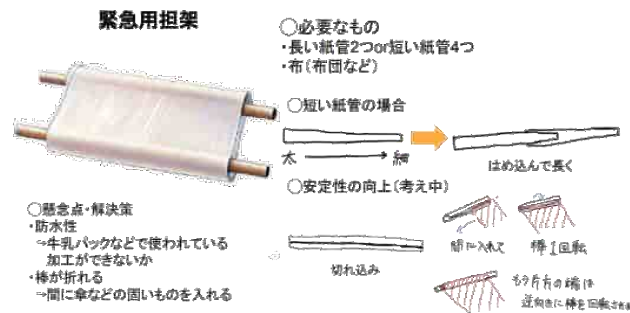
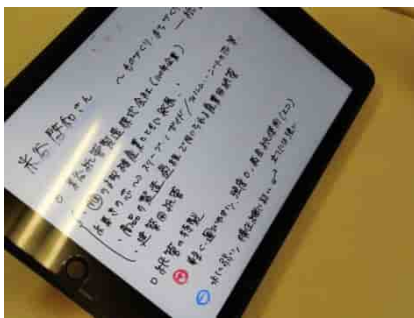
今日聞かせていただいたお話を参考に、生徒たちが米谷氏に新しい提案ができないか探っていく探究活動を今後実施していく予定です。



紙管活用・まちづくり

前回のSTEAM探究基礎では、米谷紙管製造株式会社の米谷啓和氏からご講演をいただきました。今回は、その内容を受けて生徒たちは、①紙管を使ったものづくり、②まちづくり、のアイデアを個人で考えました。次に、同じアイデアや近い考えの者同士をグループにして、何ができるかについてアイデアを持ち寄りました。自由な発想で、創造的な活動をするようにアドバイスをしたところ、「できないかもしれない」「現実的ではない」という立場からは一旦脱却し、「これがあると嬉しいな」「こんなことができると便利だな」ということに着目して、アイデアを次々に生み出していきました。アイデアを絵で表現したり、生成AIで画像を作成したりするなど、ICTの効果的な活用も見られました。

STEAM探究科では、講演を聞く機会が多く、インプットが豊富であるところがメリットです。そして、それらをどのように生かすかを考える機会にも恵まれています。今回の発表では、グループごとにアイデアの差異がはっきりと見られました。アイデアの方向性が、個人に向いているもの、社会に向いているもの、新しい発想、既存のものをアップグレードしたもの、など多種多様でした。その一部を下記に紹介します。



完成予想図



2025年10月27日

年次縦断 モルック・ハンギョボール体験

STEAM探究科2年次生のグループの「スポーツ人口の減少」をテーマとした探究活動の一環で、1年次生がモルックとハンギョボールを体験させていただきました。モルックとは木製の棒を投げて番号付きピンを倒し、得点を競うフィンランド生まれのアウトドアスポーツです。倒したピンの番号が得点となり、50点ちょうどを目指します。老若男女問わず楽しむことができ、さらに頭を使うスポーツです。モルックで驚きの能力を見せることができた生徒もいました。

ハンギョボールは、ハンドボールを基本としたスポーツに、2年次生がオリジナルのルールを加えたニュースポーツの1つです。脇に人形を挟むことで、こちらも老若男女の壁を越えて楽しむことができるようになっています。また、得点シーンでは、味方全員で「出世!」と叫び、得点をした人は脇に挟む人形が徐々に大きくなるなど、プレーヤーも観客も楽しめる仕様となっています。どちらの体験も、2年次生が準備やルール説明をしてくれました。1年次生は1時間存分に楽しみました。どちらのグループも笑顔あふれる活動となりました。



2025年10月28日

「趣味」を仕事に変える

今回は、STEAMキャンプでもお世話になった兵庫ベンダ工業の本丸勝也氏にお越しいただき、世の中の最先端の事業などを考えられている本丸氏の仕事内容を聞き、新しい提案ができないかを考えるミニ探究を実施しました。この時間は、本丸氏の仕事内容を聞くことを行い、ここから3週にわたって、新しい提案を考えます。

本丸氏は、事業を手広くされている方で、本業の工業（鉄鋼関係）だけでなく、趣味の部分である水産業や映像、教育、IT関係の仕事もされており、スマート農業や自動運転の車、ライブや映画の撮影など、生徒たちの興味が強い分野に対しても先進的に活動されています。本丸氏自身が海洋、水産に興味があり、それを仕事にされ、楽しそうに活動され、話されているところが、とても印象に残りました。とても発想が豊かで、特に宮古島や桂浜に新しい水族館を作られたり、淡路島にも漁村と一体になった海洋施設を作られたりする予定も教えていただきました。



2025年12月15日

米谷氏・本丸氏への提案発表会(ミニ探究発表会)

10月以降で考えた米谷氏への提案（紙管活用・まちづくり）と本丸氏への提案（デジタル・水産・映像等）の発表会を実施した。それぞれが必ず1回は発表すること、発表スライドの中に、根拠を示すデータを入れることを条件とした上での発表になった。本丸氏への発表は7グループ、米谷氏への発表は6グループ、発表を行った。

発表内容はバラエティーにとんでいて、発表態度も原稿を読むだけの生徒も少なく、身ぶり手ぶりで伝えている発表が多く、興味深く聞くことができた。

米谷氏・本丸氏は、お仕事の都合上、直接見ていただくことはできなかったが、後日発表映像をお渡しし、発表内容を見ていただき、ご感想やご指摘をいただいた。この中から、2月の探究成果発表会での発表者を選出する。



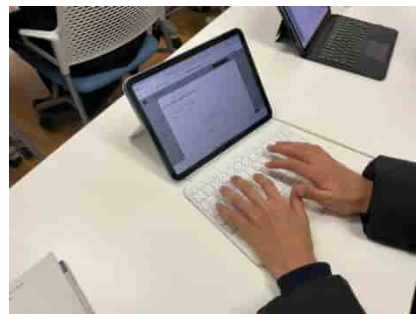
DX ハイスクール推進事業 生成 AI セミナー

株式会社ハック取締役の岩崎氏、武庫川女子大学社会情報学部社会情報学科の奥村准教授をお招きし、「探究学習で使える生成AIを知ろう」というテーマでご講演いただきました。

6限目は、Googleの「Notebook LM」や「Gemini Canvas」の仕組みや使い方について、実際に操作を交えながら学びました。便利な機能の数々に生徒たちは驚き、今後「ぜひ使ってみたい」という声も多く上がっていました。

7限目は、6限目に学んだ内容を活かし、各自が自由制作に取り組みました。例えば、苦手な数学分野の解説動画をAIに作成させたり、自分で調べた内容をまとめたスライドを生成したりと、AIを使った多様な学習活動が見られました。

今回の講義を通して、生徒たちは生成AIを上手に活用し、これからの学びに新しいスタイルを取り入れていこうとする意識を高めることができたと思います。



(2) STEAM 探究科1年次41回生「English with STEAM I」【2単位】

回	月	日	内容	回	月	日	内容
1	4	14	オリエンテーション	2	4	21	英語で表現①
3	4	24	英語で表現②	4	4	28	英語で表現③
5	5	1	英語で表現④	6	5	8	英語で表現⑤
7	5	12	英語で表現⑥	8	5	15	英語で表現⑦
9	5	16	英語で表現⑧				
10	5	22	体育×英語:New Sports	11	5	26	体育×英語:New Sports
12	5	29	体育×英語:New Sports	13	6	2	体育×英語:New Sports
14	6	5	体育×英語:New Sports	15	6	9	体育×英語:New Sports
16	6	12	英語で表現⑨	17	6	23	英語で表現⑩
18	6	26	英語で表現⑪	19	6	30	英語で表現⑫
20	7	8	英語×Art:Origami				
21	7	9	英語×歴史×地理:Japanese culture & history				
22	7	9	英語×歴史×地理:Japanese culture & history				
23	7	15	英語×Art:Origami				
24	9	4	国語×Art×英語:One word Graphics	25	9	8	国語×Art×英語:One word Graphics
26	9	11	国語×Art×英語:One word Graphics	27	9	18	国語×Art×英語:One word Graphics
28	9	22	英語で表現 with 生成AI	29	9	25	英語で表現 with 生成AI
30	9	29	英語で表現⑬	31	10	6	英語で表現⑭
32	10	9	英語で表現⑮	33	10	20	英語で表現⑯
34	10	23	英語で表現⑰	35	10	28	英語で表現⑱
36	10	30	英語で表現⑲				
37	11	6	理科×ART:Alternate angles	38	11	10	理科×ART:Alternate angles
39	11	13	理科×ART:Fertilized eggs of a sea urchin				
40	11	17	理科×ART:Fertilized eggs of a sea urchin				
41	11	20	理科×ART:Alternate angles				
42	11	27	英語で表現⑳	43	12	1	英語で表現㉑
44	12	9	英語で表現㉒	45	12	11	英語で表現㉓
46	12	15	英語で表現㉔	47	12	18	英語で表現㉕
48	1	8	英語で表現㉖				
49	1	15	数学×OO:Statistics & Data Science				
50	1	19	数学×OO:Statistics & Data Science				
51	1	22	数学×OO:Statistics & Data Science				
52	1	26	数学×OO:Statistics & Data Science				
53	1	29	英語で表現㉗	54	2	2	英語で表現㉘
55	2	9	英語で表現㉙	56	2	12	英語で表現㉚

「English with STEAM I」授業実施内容(一部抜粋)

2025年5月22日～6月9日

NEW SPORTS(体育×English)

今回は、「体育×英語」の組み合わせです。はじめに、体育教員指導のもと、NEW SPORTSについて学び、体験しました。次に、NEW SPORTSの意義や定義を踏まえて、6グループ(各6～7人)で、オリジナルNEW SPORTSを考えてプレゼンテーションを行いました。生徒たちが実際にやってみたいNEW SPORTSを投票し、実際に行う予定です。新しいものを作り出すクリエイティブな時間となりました。



2025年7月15日

折り紙(Art × English)

STEAM探究科は、8月にシンガポール海外研修を予定しています。プログラムの1つに、マレーシアの高校生と交流する機会があります。今年のSTEAM探究科の生徒たちは「折り紙」と「福笑い」を紹介し、一緒に楽しむパフォーマンスを計画しています。その事前準備として、折り紙を英語で説明する練習をしました。図形の表現を学んだり、指示をする表現を考えたり、小さいころに誰もが折ったことのあるものも、英語で説明するとなると難易度がぐっとあがります。難しいといながらも、生徒たちの表情は、楽しみながら試行錯誤を繰り返していました。英語が単なる「学習」からコミュニケーションの「ツール」に変わりつつあります。ぜひ現地で、自分たちの英語が「通じた!」体験を味わってほしいと思います。



2025年9月22・25日

Picture (国語 × Art × English)

One Word Graphics のプレゼンテーションを英語でするための準備をしました。「伝える」よりも「伝わる」に意識を持たせながら、ALTに英語での表現のブラッシュアップを手伝ってもらったり、中には放課後に1時間以上かけて、ALTに質問したりしている生徒も見られました。英語によるプレゼンテーションでは、特に「故事成語(四字熟語)」が難しかったようで、一つ一つの漢字の意味を説明してから、言葉の意味を伝える工夫がありました。日本語で用意した原稿を、単に英語に直すだけでは伝わりにくいことも学びました。

プレゼンテーションに時間をかけて準備と練習ができた生徒の中には、ほぼ原稿を見ずにオーディエンスとアイコンタクトを取り、自然なジェスチャーや表情を交えてすばらしい発表をすることができた者もいました。また、この取り組みの振り返りでは、自分の発表とクラスメイトの発表とを比較して、「間の取り方を工夫したい」「顔を上げて発表すると印象が良い」などの意見もあり、個々のプレゼンテーション技術の向上にもつながりました。



2025年11月6日

Science(理科×Art)

11月からEnglish with STEAM I では、理科の教員が担当者となり、生徒たちは2つの分野を学びます。1つは脳と視野の関係を学ぶ「錯覚」、もう1つはウニを用いた生物の実験です。今回は、「錯覚」について学んだ後に、実体験、そしてペーパークラフトで「錯覚」を作ることに挑戦しました。

人間の脳は、ある意味で都合よくできているそうです。今までの実体験から、「こうなっているはずだ」と脳が認識し、「見えているものが正しい色・姿・形であると理解する」ようです。しかし、実際には、色や距離感を脳が都合よく処理していることがあり、それらを体験しました。

①人が色を認識できる境界線、②画像を用いた錯覚の体験、③ペーパークラフトで錯覚を作る、の3つを体験しました。生徒たちの中には、声を上げて錯覚の体験に感動や驚きを示す者もいました。いくつかの実験は、インターネットで調べると出てくるので、さらに詳しく調べる生徒も見られました。



2026年1月15日

Math(数学×Science)

1月からEnglish with STEAM I では、「統計」について、数学の先生から学びます。第1回目は、導入として「データ × データ」から①どんなことが読み取れるのか、②2つのデータに相関関係があるのか、この2点について生徒は講義を受けました。担当者からは、難しいデータにチャレンジするのではなく、生徒たちが興味・関心を持ちやすく、また身近なテーマで例題を示していただいたので、生徒たちのデータ集めも面白い組み合わせがありました。「サウナ × 筋トレ」というテーマで、「サウナが好きな人は、たくましい体を見せられるように筋トレをしている人が多いのではないか」という仮説のもとにデータを利用して分析していきます。

生徒たちはデータの収集方法として、「e-stat」、「とどらん(都道府県別統計とランキングで見る県民性略)」、「RESAS」を用いて、興味のある分野のデータを集めました。次回は、そのデータを利用して自分なりの「説」を作っていきます。



(3) STEAM 探究科1年次41回生「海外(シンガポール)研修」

STEAM探究科1年次の生徒は、夏休みの期間を利用して、海外研修を実施しました。今年はクラス全員が海外研修に参加しました。この海外研修のコンセプトは「英語で学ぶ」「ホンモノに出会う」です。海外の人とコミュニケーションを取るために、英語を手段として様々な世界の「ホンモノ」と出会ってきました。

●1日目:8月3日

シンガポール入国

●2日目:8月4日

SMK DATO PENGGAWA TIMUR学校交流

マリーナ バラッジ持続可能エネルギー研修



シンガポールから陸路でマレーシアへ入国し、最初のプログラムであるマレーシアの高校との交流を行いました。歓迎の挨拶や司会進行はすべて高校生が英語で行っており、マレーシアの学校長挨拶、本校教員の挨拶、両校生徒の挨拶、プレゼント交換、そして両国の文化紹介が続きしました。

マレーシアの高校生からは、民族舞踊とエアロビクスを紹介してもらい、一緒に体験しました。初めは緊張していた生徒たちも、体を動かすうちに心身ともにほぐれ、自然と笑顔が増えていきました。

続いて、STEAM探究科の生徒たちは、日本の文化紹介として事前に準備していた折り紙と福笑いをマレーシアの高校生に実践しました。どちらも英語で説明することは簡単ではありませんでしたが、マレーシアの高校生が楽しみながら参加してくれたことで、生徒たちは「伝える難しさ」と「伝わったときの喜び」の両方を実感することができました。

両国の文化紹介の後には、マレーシアの文化体験の時間となりました。民族衣装の試着、食文化、伝統的な遊び、習字、そして現地語の体験など、グループに分かれて体験し、交流を深めました。中にはInstagramでつながり、海外研修中も連絡を取り合っていた生徒もおり、スマートフォンを通して国境を越えてつながれる時代であることを実感した瞬間でした。

時間が経つにつれ、生徒たちはさらに積極的にコミュニケーションを取るようになり、英語力の高さだけでなく、「伝えたい気持ち」が交流を支える大切な力であることを学びました。約3時間の交流はあっという間で、生徒たちは名残惜しそうに写真を撮り合い、連絡先を交換してプログラムを終えました。

マレーシアの高校を出発した後は、再び陸路でシンガポールへ戻り、午後はマリーナバラッジにて「持続可能エネルギー」についてガイド付きの施設見学を行いました。ガイドはすべて英語で行われ、難しい内容も多くありましたが、レポート提出があるため、生徒たちは熱心に耳を傾けていました。写真を撮って記録を残す生徒、必死にメモを取る生徒など、それぞれが主体的に学んでいる姿が見られました。

特に、シンガポールでは「水」をテーマにした課題に取り組んでいるため、身近な内容を英語で学ぶ貴重な機会となりました。



●3日目:8月5日

アラブストリート・リトルインドア散策、スマートシティ事業研修、

スカイグリーン垂直農法研修、マリーナベイサンズ・SPECTRA

シンガポールは、多民族国家としてさまざまな民族・宗教が共存しており、国の政策として各文化を尊重した街並みが整備されています。生徒たちは文化に触れながら街中を散策し、多様性を肌で感じることができました。

また、シンガポールでは国家プロジェクトとして、政府機関・業界団体・研究機関が連携し、AIやIoTなどの先端技術を活用したスマートシティ開発が進められています。これらの取り組みを一つの展示場として紹介する施設があり、生徒た

ちは自分の興味・関心に合わせて各分野を見学し、学びを深めました。

土地が豊富ではないシンガポールでは、限られた土地で自給率を高めるため、さまざまな技術開発が進められています。その一つとして、生徒たちは「垂直農法」について学びました。英語による解説の後、生徒たちは英語で積極的に質問し、より深い学びへとつなげていました。

夕食後には、マリーナベイサンズのウォーターショーを見学しました。このショーでは、シンガポール誕生から現在に至るまでの歴史を、「水」と国の発展を軸に表現しています。シンガポールの水資源の約半分はマレーシアからの輸入に依存しており、その契約には2060年までという期限があります。そのため、シンガポールは独自の水資源確保の技術開発を進めてきました。ウォーターショーは、こうした国家の取り組みを多くの人に知ってもらうための演出でもあり、生徒たちは息を呑んで見入っていました。



●4日目:8月6日

シンガポール国立大学 セミナーディスカッション・キャンパスツアー
チャイナタウン散策、シンガポール国立博物館ヒストリーギャラリーツアー

アジアでも屈指の大学であるシンガポール国立大学にて、研修を行いました。はじめに講義を受け、「他民族国家」「税制」「大学入試制度」について英語で解説していただきました。内容は難しい部分もありましたが、日本との違いを強く感じられる講義でした。

その後、シンガポール国立大学の学生とともに、講義内容をテーマにディスカッションを行いました。STEAM探究科の生徒たちは、事前研修として日本文化を英語で紹介できるよう準備していたため、英語で伝える難しさと、伝えられたときの達成感の両方を実感していました。また、大学生の流暢な日本語にも驚かされました。言語は「学ぶもの」とすると同時に、「コミュニケーションの道具である」ことを改めて認識する機会となりました。

その後はチャイナタウンを散策し、大きな寺院を見学しました。

研修の最後にはシンガポール国立博物館を訪れ、シンガポールの歴史について学びました。マレーシアからの独立や、戦時中に日本がシンガポールを占領下に置いていた事実などを知り、シンガポールへの理解をさらに深めることができました。

●5日目:8月7日

帰国

すべてのプログラムを終え、40名は日本へ帰国の途に就きました。今年はクラス全員が参加し、学びを深めると同時に、仲間との絆もいっそう強まる海外研修となりました。また、多くの保護者の皆さまのご協力のおかげで、充実した5日間を過ごすことができました。

ここで得た学びや経験を、今後の学校生活の中でしっかりと活かしてくれることを期待しています。



(4) STEAM 探究科2年次40回生「STEAM 探究 I」【2単位】

回	月	日	内容
1	4	14	「企画の作り方について」講師 兵庫県マスコットキャラクター デザイナー JUNBOW 氏
2	4	21	年次縦断 2年次から1年次へ STEAMグッズ体験会 準備
3	4	28	年次縦断 2年次から1年次へ STEAMグッズ体験会 You me × pro 企画書作り・旭陽化学工業株式会社 フィールドワーク
4	5	12	You me × pro 企画書作り・合同会社LTFによるFarmbot設置と講演会
5	5	21	株式会社meleap HADO設置と使い方研修会 HADO 体験会 2年次生
6	5	23	1年次対象HADO 体験会・AR技術研修会
7	5	26	You me × pro 企画書作り
8	6	2	You me × pro 企画書作り
9	6	9	You me × pro 企画書作り
10	6	16	You me × pro 企画書作り
11	6	23	中間発表に向けて
12	6	30	中間発表に向けて・1年次に向けて海外研修心得伝授
13	8	26	神戸大学大学院 国際協力研究科 訪問 「世界のSTEM教育からSTEAM教育へ」
14	9	3	大阪・関西万博 いのちの遊び場 クラゲ館 ワークショップ実施
15	9	8	You me × pro 実践から検証へ
16	9	29	You me × pro 実践から検証へ
17	10	6	You me × pro 実践から検証へ・合同会社LTFとIMT来校
18	10	27	You me × pro 実践から検証へ
19	11	10	You me × pro 実践から検証へ
20	11	17	You me × pro 実践から検証へ
21	12	1	You me × pro 実践から検証へ
22	12	15	You me × pro 中間発表準備
23	12	22	You me × pro 中間発表でのフィードバック
24	1	13	探究成果発表会の準備
25	1	26	探究成果発表会の準備
26	2	2	探究成果発表会の準備
27	2	5	探究成果発表会(アクリエひめじ)
28	2	9	探究成果発表会フィードバック・1年間の振り返り
29	3	6	「探究活動と大学受験や大学での学びとのつながり」大阪大谷大学 江上直樹 氏 「アントレプレナーシップ」RAPPORT. 代表藤尾勇典 氏

「STEAM 探究 I」授業実施内容(※一部抜粋)

2025年4月14日

「企画の作り方について」講師 兵庫県マスコットキャラクター デザイナー JUNBOW 氏

STEAM探究科2年次生が受けるSTEAM探究 I の第1回目の授業がありました。今年度はこの授業を社会科、理科、数学科、体育科、英語科の教員が担当します。また、企業としては、株式会社meleap、合同会社ライフテックフクシマ、グリノロジー シンガポール、個人としては、JUNBOWさんと協働しながら、探究活動を進めていきます。今回は、どの人たちとコラボしながら課題解決していくのかについて、自分で考えてきたことをグループごとに分かれて個人プレゼンを行いました。そのあと、みんなの意見をまとめるためにホワイトボードに各自の意見をまとめていきました。

また、兵庫県のマスコットキャラクター、はばタンのデザイナーであるJUNBOWさんが本校に駆けつけてくださいました。今年9月にSTEAM探究科は、JUNBOWさんとコラボして、大阪万博に参加します。そのための企画会議を生徒とするために来校していただきました。生徒達の提案に本気で向き合ってください、プランナーとしての経験を活かしながら、生徒達に親身になってアドバイスをくださいました。

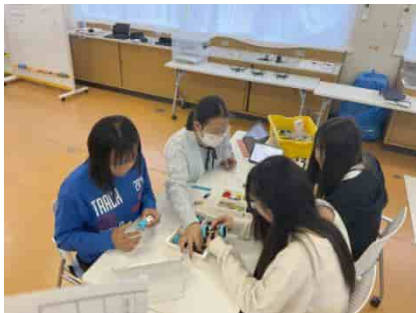
今年度も姫路路西高校STEAM探究科は世の中の本気に触れながら、自分たちの学びをデザインしていきます。



2025年4月21日

年次縦断 2年次から1年次へ STEAM グッズ体験会

昨年度、教員がSTEAMグッズの準備をして実施したSTEAMグッズ体験会を今年度はSTEAM探究科2年次生が1年次生に向けて行うことになりました。まずは、自分たちが紹介したいSTEAMグッズをドローン、VRゴーグル、レゴと3Dプリンタの中から選び、グループ分けを行いました。各グループに分かれてからは、どのようなコンテンツにしようか、自分たちが新入生ならどのようなことを知ることができたら楽しいか、昨年の自分たちのことを思い出しながら、楽しそうに話し合いをしたり、実践を行ったりしながら、試行錯誤を繰り返していました。



2025年4月28日

You me × pro 企画書作り・旭陽化学工業株式会社 フィールドワーク

今回、コラーゲンで探究をしてみたいと考えた生徒たちが本校コーディネーターの紹介で旭陽化学工業株式会社へのフィールドワークが実現しました。

最初に会社の概要説明をしていただき、その後、事前に作成し、メールで送っていた質問事項に対して、1つ1つ丁寧な回答をいただきました。それに加えて、会社やコラーゲンに対する質問と今年度取り組んでみたい探究テーマについての可能性についてもアドバイスをいただき、生徒たちは、とても充実した時間を過ごせました。フィールドワークの帰りでもこれから、自分たちに何ができるだろうか真剣に話し合っていました。



2025年5月21・23日

株式会社meleap HADO設置と使い方研修会・HADO体験会

2年次の探究チームのグループに子どものスポーツ人口減少を解決したいと考えているグループがあります。そのグループと協働していただく会社が、株式会社meleapです。このHADOというプログラムを使って、子どもたちが体を動かすきっかけになってくれればという考えをもって探究をしています。今回は、その取り組みの試行ということでSTEAM探究科の1年次生と2年次生が体験することになりました。

meleap社のインストラクターの方による指導の下、HADOの機器設営を行いました。機材が多く、機械のセンサーを使うため、少しの不具合も許されず、コートづくりからみんな苦勞しながらも、設営でき体験まで行うことができました。



2025年6月9日

You me × pro 企画書作り

今日は、日本折紙協会認定講師の方に来ていただいて、大阪万博のワークショップで行う折り紙の指導をしていただきました。折り紙で一つの世界を表現されている作品を見せていただいて、生徒たちは折り紙の世界を知ることができました。資格を持っている方に折り紙を教えていただきながら、生徒たちは自然に折り紙の世界に没入していました。



2025年6月23・30日

中間発表に向けて

7月16日の中間発表に向けて、6月23日は、クラスメイトの他のグループに向けてプレゼン、30日は先週に行ったプレゼンに対してクラスメイトや担当者からアドバイスをもらっていたので、それを基に手直しを行いました。今回の発表には「自分たちがなぜこの探究をしているのか」、「どんな実践を行ったか」もしくは、「実践を行う予定か」、「今、困っていることは何か」についてプレゼン資料を作っていました。他のクラスメイトのプレゼン資料の出来映えや実践の進捗状況に驚きながら、自分たちも頑張らないといけないとやる気になっていました。



神戸大学大学院 国際協力研究科 訪問「世界のSTEM教育からSTEAM教育へ」

STEAM探究科2年次生が、前年度まで、GCCが行っていたプログラムを引き継ぎ、神戸大学大学院の国際協力研究科を訪問しました。この部屋は、研究生もなかなか入ることができない、教授会で使われる部屋だと教えていただき、生徒たちはとても喜んでいました。午前中のプログラムとして、小川啓一教授から今までは、訪問していたのが、GCCの生徒だったので、グローバルリーダーについて、講義をしていただいていたのですが、今回はSTEAM探究科の生徒が訪問するというので、STEM教育について講義していただくことになりました。小川教授は、海外の教育省でのSTEM教育の取り組みにも関わられています。この講義では、小川教授の研究科に在籍している石井氏からGlobal TrendとしてSTEM教育がどのように考えられているのか、そこからどうSTEAM教育に変化しているのか、その変遷を時代背景と理由とともに講義していただきました。そして、求められているSkillの変化についても教えていただきました。その講義の中で、STEAM教育はGlobal Trendであり、国家プロジェクトとして各国が動いていることを知り、生徒たちが受けているSTEAM教育が世界ではどのように考えられているのかを知ることができて、驚いていました。



その後、本校の生徒3人につき、研究生が1人ついてくださり、英語でのディスカッションを行いました。1回15分で4回違う研究生たちとディスカッションを行いました。今回の研究生は、中国、バングラデシュ、ベトナム、カンボジア、ラオス、タジキスタン、ニカラグア、ミャンマーから来られている、海外の英語の先生、世界銀行、国立大学の教授、神戸大学での助教教授といった様々なバックグラウンドをお持ちの方で、1回15分ですが、とても内容の濃い時間を過ごしていました。そのまま、研究生の方たちとグループで大学のカフェでランチをし、ディスカッションの続きを楽しみ、生徒たちが興味のある学部へキャンパスツアーをしていただきました。キャンパスツアーの後には、再びディスカッションです。ランチやキャンパスツアーを経て、だいぶコミュニケーションをとることに慣れてきました。タブレットを使って自分たちが今行っている探究テーマについてディスカッションしているグループもありました。



最後にグループごとにお礼のスピーチをして、記念撮影を行いました。生徒たちにとって日本に居ながら、英語漬けの1日となり、「ホンモノと出会い、本気に触れることができた」ととても充実した1日となったようです。



EXPO2025大阪・関西万博「いのちの遊び場 クラゲ館」

開催中の大阪・関西万博会場の真ん中に位置する8人のプロデューサーが主導するシグネチャーパビリオンのうちSTEAM分野の教育に貢献した女性を表彰する「パワー・オブ・ラディアンス・アワード」を2025年に受賞された中島さち子氏の「いのちの遊び場 クラゲ館」でSTEAM探究科の2年次生が、ワークショップを行いました。内容は、昨年度の1学期、English with STEAM I で実施した「Ecosystem」を兵庫県のマスコットキャラクター「はばタン」のデザイナーであるJUNBOW氏の「モリモン」、日本折紙協会認定講師と協働して、折り紙班、モリモン班、生態系説明班、ワークショップ補助班の4つの班に分かれて、自然の生態系に触れながら、現在、人間がその生態系にどのような影響を与えているかを知り、自分ができることを考える、いのちの遊び場をテーマにワークショップを実施しました。



まずは、STEAMらしく表現方法を一つの方法にこだわるのではなく、自分の好きなアプローチで生態系に触れてもらうため、入り口担当の生徒から表現方法についての説明を聞いて、折り紙で生態系を作りたいか、モリモンを作りたいかを選んでもらいました。

折り紙を選んだ人たちは、最初に山の生態系を表現したいか海の生態系を表現したいかを選んでもらい、表現していききました。山を選んだ人は、バッタ、カエル、キツネ、海を選んだ人は、小魚、シャチ、サメを参加者自身で日本折紙協会認定講師やその指導を受けた本校生徒達に教えてもらいながら折るか、あらかじめ、こちらで折ってあるものかを自由に選びます。それを折り紙で作った土台の上で表現していきます。そこに加えてこちらで用意してある、折り紙で作った枝や貝、葉っぱなども使いながら、折り紙が苦手な人、できない人、日本語の分からない外国の方も楽しそうに参加していました。

モリモンを選んだ人は、好きなモリモンの素を好きなだけ使って、自分のオリジナルモンスターを作っていきます。そこにマジックで絵を描いたりしてもよく、自分の創造力を駆使して表現していききました。モンスターの名前や技名も自分たちで決めます。最後は、それをシステムに取り込んでHPや攻撃力、防御力が設定されてカードになります。モリモンは、JUNBOW氏が開発されており、事前に運営についてやチラシ作りについてミーティングをするためにJUNBOW氏に学校に来ていただいたり、オンラインミーティングをしたりしながら、当日を迎えました。こちらの参加者も年齢、性別、国籍に関係なく思い思いにオリジナルのモンスターを生み出されていました。

その後、生態系を作成し終わった参加者に向けて、本校生徒が山の生態系や海の生態系が人間によってどのように破壊されているのかを生徒達が授業で学んだことをベースにスライドを作ってプレゼンテーションを行いました。最後は、そのプレゼンテーションを聞いて、参加者とともに生態系破壊に対して、自分たちが実施できる解決策を考えてまとめていききました。

今回のワークショップでは、学校の授業で行っているSTEAM探究科の授業をもとに約160人の参加者とともに生徒達が、授業で出会ったホンモノと協働しながら、本気で取り組むことができました。



2025年10月6日

You me × pro 実践から検証へ ・ 合同会社LTFとIMT来校

STEAM探究 I では、STEAM探究科の2年次生が、昨年度行った自分たちの関心ごとを解決するための案を作って発表する「夢物語」での内容を実際に実践し、検証することを目標に活動しています。その中にプログラミングによる遠隔操作で、農作業を行うロボットであるFarmBotを使った探究をしているグループがあります。そのグループのために合同会社LTFの代表社員固本氏と合同会社IMTの代表松村氏が、来校されて、各グループの進捗状況を確認しながら、アドバイスをいただきました。



2025年11月17日

You me × pro 実践から検証へ

昨年度に行った海外研修で学んだグリノロジーの技術を使って、学校の緑化政策に取り組んでいるグループがあります。8月8日には、インテックス大阪で「私たちは問う 自由で豊かな未来のために 発表コンテスト」で自分たちの活動内容を発表しました。その時には、まだ計画中だった日本版グリノロジーを実際に作っています。

何度か試行錯誤を繰り返して、今回は、重みがありすぎることと日光をうまく取り入れられないことがあったので、今回は改良を重ねて、自動で水を撒けるシステムも導入して新しい改良版の試作品を設置しました。



2025年12月22日

中間発表でのフィードバック

12月18日に行われた校内中間発表で、在校生からの質疑応答や大学教授や企業の方からのホンモノのアドバイスを受け、2月5日にアクリエ姫路で行われる探究成果発表会に向けて各担当者とともにブラッシュアップを行いました。1年次生からも鋭い指摘があったようでみんな真剣に手直しを行っていました。



(5) STEAM 探究科2年次40回生「English with STEAMⅡ」【2単位】

回	月	日	内容	回	月	日	内容
1	4	11	オリエンテーション	2	4	15	英語で表現①
3	4	18	英語で表現②	4	4	22	英語で表現③
5	4	25	英語で表現④	6	5	2	英語で表現⑤
7	5	9	英語で表現⑥	8	5	16	英語で表現⑦
9	5	23	英語で表現⑧	10	5	27	情報×English:Python with STEAM
11	5	30	情報×English:Python with STEAM	12	6	3	情報×English:Python with STEAM
13	6	13	情報×English:Python with STEAM	14	6	17	情報×English:Python with STEAM
15	6	20	英語で表現⑨	16	6	24	英語で表現⑩
17	6	27	英語で表現⑪	18	7	1	英語で表現⑫
19	7	11	英語で表現⑬	20	7	15	英語で表現⑭
21	9	2	Science × English:Science Activity				
22	9	9	Science × English:Science Activity				
23	9	12	Science × English:Science Activity				
24	9	16	Science × English:Science Activity				
25	9	19	英語で表現⑮				
26	10	3	英語で表現⑯				
27	10	7	英語で表現⑰				
28	10	10	英語で表現⑱				
29	10	14	英語で表現⑲				
30	10	24	Debate × 日本語				
31	10	28	Debate × 日本語				
32	10	30	Debate × 日本語				
33	11	4	New Sports				
34	11	7	New Sports				
35	11	11	New Sports				
36	11	14	英語で表現⑳				
37	11	18	英語で表現㉑				
38	11	21	英語で表現㉒				
39	11	25	英語で表現㉓				
40	11	28	英語で表現㉔				
41	12	2	英語で表現㉕				
42	1	13	History × Art × English	43	1	16	History × Art × English
44	1	23	History × Art × English	45	1	27	英語で表現㉖
46	1	30	英語で表現㉗	47	2	3	英語で表現㉘
48	2	6	英語で表現㉙	49	2	10	英語で表現㉚

「English with STEAMⅡ」授業実施内容(※一部抜粋)

情報 × English:「Python with STEAM」

2025年5月27日～6月17日

今年度のEwSⅡは、昨年度から引き続きの英語科とALTIに加えて、国語、社会、理科、保健体育の教員が担当です。最初の教科横断型授業は、アメリカでPythonを使ったプログラミング授業を行っていたALTIによる授業です。

名詞、動詞、形容詞、yes or no questionを尋ねる疑問文を英語で作成し、聴衆に尋ね、その答えをPython3というプログラミングコードで作ったシステムに打ち込んだら、生徒達が考えたオリジナルストーリーが完成するという情報×Englishの教科横断型授業を行っています。前回までに自分たちがオリジナルストーリーを英語で作り、それを導くための英語の質問もALTやJTEの助けを借りながら、自分たちで作ってきました。それをプログラミングコードで表現して、今回はそれを2時間にわたって発表しました。6月13日は、他校の国際系の先生方が多数見学に来られていましたが、特に緊張する様子もなくいつも通り楽しそうに発表をしていました。聞く側も発表がすべて英語であったにもかかわらず、クラスメイトの英語を理解して英語で答えて、しかも、できあがった英語のストーリーの発表を聞いて、面白い場所では、ちゃんと理解して笑っている姿を見て、入学当時は、英語が苦手だと言っていた生徒達とは思えない成長ぶりでした。



Science × English:「Science Activity」

2025年9月2日～9月16日

9月の English with STEAMⅡは、理科の教員による物理の範囲の重力加速度を英語で学ぶ「Physics with English」です。理系の物理選択者にとっては、この内容はすでに教科書で学んではいましたが、実際には体験していません。そこでこの授業で、教科書に書かれている内容を検証してみることにしました。

9月16日は、前回からの実験の続きを行います。説明は、英語で行われているのですが、前回に比べると生徒たちの英語量が格段に増えました。前は、グループ内での会話は、日本語で話してしまうことがありましたが、今回は頑張って英語で話そうとしていました。



Debate × 日本語

2025年10月24日～10月30日

今回は、今までGCC(グローバル・コミュニケーション・コース)で行っていたDebateの授業の内容の一部を国語科の先生が、論理国語の分野で、授業ではなかなか多く時間を割きにくい日本語でのDebateとして実践していきます。

10月28日は、次のDebate本番に向けて、立論を作成し、それに対する想定質問とその回答、さらにその想定質問をしたりされたものをまとめる準備を行いました。グループで役割分担をしながら、生成AIをうまく使い各グループ作っていました。テーマに対して、自分たちのグループと反対意見の考えを想定することで、多角的に物事を分析する力を養うとともにみんなで話し合いながら、そんな考え方もあるのかとお互い感心していました。また、部屋を2教室に分け、肯定側と否定側のグループを集めて準備をしたので、ほかのグループにも意見を聞いたり、根拠資料を確認したりしながら、どのグループも真剣に準備を行っていました。Art Projectのまとめとして、それぞれのグループが作ったEcosystems(生態系)の表現を、英語で発表しました。生徒たち同士で、発表についての評価も行い、日本語が不意に出てしまったり、英語を話すことが精一杯で、アイコンタクトを忘れていたり、反省する点もありましたが、自分たちの作品を披露し、楽しく発表でき、ある程度満足できるものとなりました。



New Sports

2025年11月4日～11月11日

今回は、保健体育科の先生が担当のNew Sportsです。テーマは「〇〇が苦手でもできるスポーツ」、「〇〇を伸ばせるスポーツ」です。前回話し合っったNew Sportsについて、クラスで発表して自分たちがやってみたくものを投票しました。各グループ趣向を凝らしたものが多く、投票結果も接戦となりました。投票結果と担当先生たちとの協議の結果、「ツインブースト・サッカー」と「サポテンゲーム」が選ばれました。



History × Art

2026年1月13日～1月23日

今回の担当者は、地歴公民科の先生です。1年次に歴史総合で習った範囲と今、文系の世界史探究で習っている範囲から、深掘りする内容となります。

今回は、自分たちでBanksyの絵を選び、どのような社会状況を示しているのかを調べました。今日は、その絵を見せながら、①Banksyになりきって発表、②新聞記者として発表、③学芸員として発表の3種類のうち、自分で好きなスタイルを選択して英語で発表しました。Banksyの絵はたくさんあるため、人と被ることも少なく、みんなオリジナリティあふれる発表ができていました。発表後には、担当者からBanksyの絵のステッカーをもらっていました。



(6) 普通科1年次41回生「総合的な探究の時間」【1単位】

回	月	日	内容
1	4	11	探究オリエンテーション「探究学習って?~『教えてもらう』から『学ぶ』へ~」 講師 探究コーディネーター 前田真吾氏
2	4	22	iPadの設定・使い方について
3	5	13	自己紹介・自分の好きなものをプレゼンテーション(自分をみつめる・伝える)
4	5	26	4組:最新機器(VRゴーグル・ドローン)体験
	5	27	3組:最新機器(VRゴーグル・ドローン)体験
	5	28	2組:最新機器(VRゴーグル・ドローン)体験
	5	29	6組:最新機器(VRゴーグル・ドローン)体験
	5	30	5組:最新機器(VRゴーグル・ドローン)体験
5	6	3	問いトレ 「名詞」×「名詞」で問いを作ってみよう
6	6	10	問いトレ 大きな問いを小さな問いへ
7	6	24	兵庫ベンダ工業株式会社 取締役 本丸勝也 氏の講演会
8	7	10	3年生から2年生の時の探究活動の振り返りとまとめの話を聞く
9	7	16	2年生7月探究中間発表会の見学
10	9	2	夏季休業中課題「My プロジェクト」の発表
11	9	9	個人探究① 探究活動「My プロジェクト」の開始
12	9	16	個人探究② 立てた問いについて、下調べ
13	10	7	個人探究③ 立てた問いについて、下調べ
14	10	14	個人探究④ 問いを磨く
15	10	28	個人探究⑤ 問いを磨く
16	11	4	個人探究⑥ 問いに対する仮説の検証
17	11	11	個人探究⑦ 問いに対する仮説の検証
18	11	18	個人探究⑧ 問いに対する仮説の検証
19	11	25	個人探究⑨ 発表用スライド作成・発表原稿づくり
20	12	2	発表予行練習・スライド最終調整
21	12	16	41回生個人探究発表会
22	12	18	2年生12月探究中間発表会の見学
23	1	13	個人探究フィードバック&振り返りフォーム入力
24	1	27	個人探究フィードバック&2年次の探究に向けた発想活動
25	2	3	2年次の探究に向けた発想活動
26	2	5	探究成果発表会(アクリエひめじ)



41回生 総合的な探究の時間

第1回 2025年4月11日

講演『探究活動って？ ～「教えてもらう」から「学ぶ」へ～』

講師 探究コーディネーター 前田 真吾 氏

1年次生が総合的な探究の時間を始めるにあたり、探究活動の進め方について講演をしていただきました。「探究活動で大切なこと」は、イメージをしっかりと持って学習に向かうことや多角的な視点から見ること、問いを通して自分が大切にしているものの見方、考え方に気づくことだと理解することができました。これからの探究学習が楽しみです。



探究活動と聞くと、しっかりと物事を考えて人のためになるもの考えることだと思っていましたが、身近なものから興味のあるものを見つけて考えることだと分かって、自分にもできるかなと思いました。また、地球温暖化という大きな問題から掘り下げていくとごみ問題や電力供給などに関係してくるようになり、問いを深めて新たな問いを見つけることが課題発見には大事だなと思いました。探究は、一つのことを突き詰めていくものではなく、色々なものを視野に入れながら自由に進めるので、それをたくさんの方がしたら、たくさんの答えがでて、問題の解決にとても近づきそうだと思います。(1組)

探究において大切なのは、一つの答えを見つけようとするのではなく「こうしたらどうだろう」「こんな考え方もあるのではないかな」と様々な視点から考えて様々な答えを出していくことだなと思いました。様々な視点から考えるためには、知識を増やしていくべきだと思います。興味があることを掘り下げていくことは、大切ですが、「これだ!」と興味がある分野がまだ私にはありません。なので、これからたくさん本を読んで、まだまだ知らない知識や分野に触れていきたいです。(2組)



探究活動は、自分で考え、自分の意見を持ったうえで、他の人の意見を聞き、より考えを深めることができます。今後社会に出たときに必ず役に立つ力をつけることができるので、すばらしいものだと思います。一つのことがらを鵜呑みにせず、いろんな視点を持って物事に取り組みたいなと思いました。答えのある問題をただ教えてもらうだけでは、人間として真の成長はできないのではないかと思います。答えのない問題を自分自身で悩み考え、最良だと思える答えを導き出せたときに一つ前進できたといえるのではないのでしょうか。(3組)

第3回 2025年5月13日

自分をみつめる・伝える —探究のテーマを模索する—

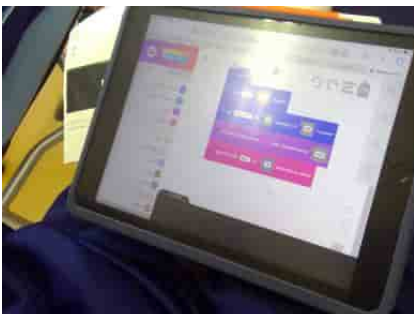
「自分の好きなモノ・コト」についてスライドにまとめ、クラスで5グループに分かれてプレゼンテーションを行いました。スライドにまとめ、発表することによって、自分を見つめると同時にクラスメイトの意外な一面を知ることができました。スライドを作る際は、多くの生徒がアニメーションや動画・写真を効果的に使用していました。また、いかにわかりやすく伝えることができるのかを考えながら、発表することもできました。今後の探究活動の中で活かしてくれることを期待します。



第4回 2025年5月26日～30日

VRゴーグル・プログラミングドローン体験 —探究活動での活用を考える—

VRゴーグル・ドローンの体験を行いました。VRゴーグルでは、目の前に出てくる現実とは違う世界を楽しみました。また、VRの世界の中で手を動かさず感覚も併せて体験しました。ドローン体験では、各自でプログラミングを組んで指示を出してドローンを動かしました。生徒は、目を輝かせながら活動をし、体験後は、今後の探究活動の中で活用する方法を考えていました。



「名詞」×「名詞」で問いを作ってみよう

今日の探究の時間は、問いを立てる練習をしました。身の周りにあるものと色や形などの抽象的な名詞の組み合わせから5人1グループで問いを考えました。その後、別の班が考えた問いに対する答えについても考えました。生徒たちは、積極的に意見を出し合い、活動することができました。探究活動のテーマ設定では、問いを立てることが大切です。

テーマ設定に向けて自由な発想で取り組んでいきましょう。



大きな問いを小さな問いへ

前回の探究では、身の周りにあるものと色や形などの抽象的な名詞の組み合わせから問いを作りました。今回は、別のクラスのメンバー5人が1グループとなりました。引き続き問いを作る練習として、与えられた大きなテーマを自分事として捉え、高校生の自分でも取り組むことによって解決できる問いに変換しました。大きなテーマとして「ゴミを減らすには?」「オシャレとは?」「理想の勉強方法とは?」について考えました。試行錯誤しながらも意見を出し合い、対象者を考えたり、場面を考えたりすることによって具体性のある問いに近づけることができました。いよいよ、夏休み明けの活動では、自らテーマを決めていくこととなります。自分の身の周りのことについて興味を持ち、問いを深めていきましょう。



講演会 「探す・学ぶ(趣味)」を仕事に変える

講師 兵庫ベンダ工業株式会社 代表取締役

神戸大学 V.School 客員教授 本丸 勝也 氏

今日は、兵庫ベンダ工業株式会社 代表取締役の本丸勝也氏の講演を聞きました。趣味と掛け合わせた多様な分野での事業展開に、生徒たちは興味を持って真剣に話を聞いていました。今後の探究活動の取り組みの参考になるとともに、将来の職業について考えるきっかけにもなったようです。

今、まさに将来のことについて悩んでいたところだったので、本丸さんのお話は、すごくためになるものでした。好きなことを仕事にしている本丸さんの姿はとてもかっこいいと思いました。モノづくりや IT など様々な分野で活躍されているうえ、自分の好きなことでまで輝いている姿は、私にとってとても魅力的でした。私もこれから自分の好きなことをつきつめて、将来を見据えていきたいです。(2組)



自分の好きなことや趣味を大きく広げていろいろなプロジェクトにされているのだなと思いました。モノづくりやビデオ制作など全く違う分野でも共通点を見つけ出して取り組んでいるのだなと思いました。特に海洋に関することは、とても広く色々なことに取り組んでいて、プロジェクトごとにターゲットにする人やその人に何を伝えるのか、どんな問題を解決したいのかが違っていてアイデアが広がっているのが興味深いなと思いました。(4組)

映画やロケ、MV の制作、自動運転、農業に関するテクノロジーなどすべて好きなことから発展してものを作り出すことや思い通りにいかなくても続けられる向上心がすごいと思いました。知らないところで、農業や未利用魚、アユの減少などの問題に対して様々な取り組みが行われていることに驚きました。疑問を持ったことに対して考え、行動に移すことが大切だなと思いました。(5組)

私は、「趣味」を「仕事」にするというイメージがあまりできませんでしたが、今日の講演会を聞いて少しわかった気がしました。趣味を仕事にすることで、よりよいアイデアが浮かんだり、社会のために頑張れたりするので自分の好きなことやものを知ることが重要だと感じました。今はまだ将来のことについて何も考えていませんが、今のうちに自分の趣味を見つけていきたいです。(6組)



「My プロジェクト」発表

今までの探究の授業では、『問い』の作り方の練習をしてきました。その学習内容を生かして夏季休業中に「My プロジェクト」を各自で取り組みました。今日は、5人の班に分かれて「My プロジェクト」の発表を行いました。班の中では、積極的に意見交換等をする様子うかがえました。1年次生では個人で探究活動に取り組みます。今後さらに『問い』を自分自身の身近なものかつ探究活動につながるものへと発展させていけるように活動を進めていきます。



個人探究

夏季休業中に取り組んだ「My プロジェクト」をふり返りながら、そこから得た気づきや課題をもとに、自分自身の興味・関心に合った探究テーマになるように再考しているところです。テーマの方向性がより明確になるよう、探究コーディネーターの先生や担当の先生に相談したり、友達同士で意見を交換したりしながら、さまざまな角度からアドバイスももらっています。いただいた助言をもとに、試行錯誤を重ねながら探究活動を少しずつ深めており、自分なりの問いをより良い形にしていこうと取り組んでいるところです。



第16～18回 2025年11月4日～18日

個人探究

夏季休業中から深めてきた探究の見直しを続ける中で、生徒たちは自分自身の関心をさらに掘り下げながら、新しい問いやアプローチを見つけています。取り組むうちに視点が広がったり、当初は気づかなかった課題が見つかったりするなど、探究のプロセスそのものが学びにつながっている様子も見られました。こうした積み重ねが、次のステップである検証や発表に向けた大きな基盤となっています。



第19・20回 2025年11月25日,12月2日

個人探究発表会に向けて

探究発表会に向けて、発表用のスライドを作成しました。スライドでは、これまでの調査内容や考察を分かりやすく整理し、聞き手が理解しやすいように図や文章の構成にも工夫しました。

さらに、より伝わりやすい発表にするために、実際の発表場面を想定した練習も行いました。発表練習では、話す速さや声の大きさ、説明の順序を確認しながら、スライドの見せ方についても意識しました。また、クラスメイトからアドバイスをもらい、それを参考にしながら内容の見直しや表現の工夫を行うことで、互いに切磋琢磨しながら準備を進めています。12月16日に行われる探究発表会がとても楽しみです。



(7) 普通科2学年40回生「総合的な探究の時間」【1単位】

回	月	日	内容
1	4	16	1年時の探究活動の振り返り・2年生の探究分野のブレインストーミング
2	4	23	探究活動の分野決めのフォーム入力
3	4	30	グループに分かれて、テーマ設定のディスカッション①
4	5	7	グループに分かれて、テーマ設定のディスカッション②
5	5	14	課題とその解決法を考える①
6	5	28	課題とその解決法を考える②
7	6	4	課題とその解決法を考える③
8	6	11	スライド作成の方法・情報の取り扱いの注意点について学ぶ
9	6	25	発表スライド作成
10	7	9	発表練習
11	7	16	7月探究中間発表会
			【夏季休業中課題】 フィールドワークに行ったり、外部と連携したりするなど活動を進める
12	9	3	グループワーク①(夏休み中の行ったことをグループメンバーに報告、まとめる)
13	9	10	グループワーク②
14	9	17	グループワーク③
15	10	1	グループワーク④
16	10	15	グループワーク⑤
17	10	22	グループワーク⑥
18	10	29	グループワーク⑦
19	11	5	グループワーク⑧
20	11	12	グループワーク⑨
21	11	19	グループワーク⑩
22	11	26	グループワーク⑪
23	12	3	発表練習
24	12	18	12月探究中間発表会
25	1	14	12月探究中間発表会を受けてのフィードバック
26	1	21	ポスター・スライド作成
27	1	28	ポスター・スライド作成
28	2	4	発表練習
29	2	5	探究成果発表会(アクリエひめじ)



40回生 総合的な探究の時間

第1回 2025年4月16日

2年生総合的な探究の時間スタート！ —テーマを探る—

4月16日(水)6限に2年生の総合的な探究の時間が始まりました。昨年の活動の振り返りを各グループで実施した後、今年度のテーマについて考えました。昨年からのテーマを引き続き取り組むグループは、昨年の課題について話し合い、これからの探究活動の進め方について話し合いました。また、新しいテーマを考える生徒たちは、STEAMルームに集まり、ブレインストーミングを行いました。積極的に意見を出し合い、テーマ決めに向けて一歩ずつ前進しています。



第2～4回 2025年4月23日～5月7日

グループ決定 —具体的なテーマを模索—

40回生の探究活動で取り組みたいテーマについて考えて、個々でシートを記入しました。そして、興味がある分野の同じ生徒が集まり、グループが決定しました。1年時から引き続き探究を続けるグループもあれば、新たなメンバーでテーマを絞り、探究活動を進めていくグループもあります。今後の展開が楽しみです。



第5～7回 2025年5月14日～6月4日

テーマを深め、方向性を決定する

40回生の探究活動では、まず生徒一人ひとりが自分の興味・関心を見つめ直し、深く知りたい、もっと調べてみたいと思う内容を挙げました。その後、似たテーマに関心を持つ仲間同士が自然と集まり、話し合いを重ねながらグループが編成されました。どの班も、主体的にテーマを選び、自らの思いを言葉にして共有する姿が印象的でした。

今回は、探究コーディネーターの前田真吾先生に各班の活動を見ていただき、テーマ設定や研究の方向性について貴重なアドバイスをいただきました。前田先生からは、ただ調べるだけでなく、「そのテーマをどの角度から掘り下げていくのか」「どんな視点で問いを立てるのか」といった“切り口”の重要性を教えていただきました。生徒たちはその言葉を受け、テーマをより深く理解し、自分たちの探究の方向性を改めて考えるきっかけとなりました。

今後探究活動を進めていく上での大きな指針となり、各班の方向性を明確にする大切な時間となりました。これからの活動の中で、生徒たちが自ら問いを磨き、試行錯誤しながら学びを深めていく姿がますます楽しみです。



第8～10回 2025年6月11日～7月9日

中間発表に向けて探究活動を深めていく

今日は、スライド作成の注意点や探究活動における情報の取り扱い方の注意点についても学びました。探究活動を進めていくとともに7月16日の中間発表に向けての準備も始めています。「食堂の活性化」に取り組んでいる班は、アールシー食品株式会社代表取締役 南 裕文氏とミーティングを行いました。食堂経営の現状についてお聞きした上で、探究活動での活動計画を伝えました。

また、7月に行われる探究中間発表会に向けて、スライドを作り、発表の練習を繰り返し行いました。2年生になって初めての発表会。コンソーシアム委員の先生や大学の先生、そして1年次生に向けての発表に少し緊張しています。



いよいよ本格的に活動開始！

7月の中間発表では、4月からの探究の成果をまとめ、テーマ設定に至るまでのきっかけと今後の計画や目標について発表を行いました。その後のコンソーシアム委員の先生や大学の先生、担当の先生からのアドバイス、さらには1,2年生の生徒のアンケート内容を踏まえて、夏休みに活動を進めました。さらに9月からは、2月の発表会に向けて本格的に活動を進めていきます。生徒たちは、試行錯誤しながらも楽しみながら探究活動に取り組んでいます。



グループワーク

現在、各グループはテーマに応じてさらに探究活動を深めており、意欲的に取り組んでいます。オンラインで神戸電子専門学校の岡田先生から専門的な視点でアドバイスをいただき、研究の方向性を模索している班もあります。また、実験を計画的に進めながらデータを収集している班や、集めたアンケート結果を丁寧に分析し、仮説の検証を進めている班も見られます。

探究が進む中で、当初の予想とは異なる結果が得られることも多く、思い通りにいかない場面もあります。しかし、そうした“予定外”の出来事を前向きに受け止め、原因を考えたり、新たな観点から調査方法を見直したりと、軌道修正をしながらより深い学びにつなげようとする姿勢が、どの班からも感じられます。



第15～18回 2025年10月1日～29日

グループワーク

探究活動において、グループごとに主体的な取り組みが進んでいます。ALTの先生からは、プログラミングに関する専門的なアドバイスを受けることができ、生徒が新しい視点や技術に触れて学びを深めました。また、生姜をテーマに研究している班では、実際に生姜を使ったオリジナル料理を考案し、試作を重ねたうえで味や印象に関するアンケートも実施するなど、実践的な活動に取り組んでいます。さらに、鉄分について探究しているグループでは、鉄分の吸収や効果についての文献調査を進めながら、レバーを使った「おいしくて食べやすい料理」をテーマに試行錯誤を続けています。レバーの独特の風味を苦手とする人でも食べやすくなるような工夫を模索しています。

それぞれの班が自分たちのテーマに責任を持ちながら、観察・調査・実験・試作・意見収集といった多角的なアプローチで探究を深めており、12月の発表会ではどのような成果が発表されるのか、今からとても楽しみです。



第19～22回 2025年11月5日～26日

グループワーク

40回生の探究活動は、計画に沿って順調に進んでおり、生徒一人ひとりが学びを深めています。各グループでは、自分たちで立てたテーマに基づき、実際にハンモックを製作したり、仮説を検証するための実験を丁寧に進めたりするなど、多様なアプローチで活動を展開しています。また、白鳥小学校を訪問し、小学2年生の児童たちと一緒に工作を行うなど、学校外との交流を通して学びの幅を広げる取り組みも行われました。

現在、どのグループも12月に予定されている中間発表に向けて、それぞれの成果をまとめ始めており、同時に2月にアクリエひめじで実施される探究成果発表会を見据えて準備を進めています。発表の質を高めるために、熱心に取り組む姿が見られ、生徒たちの探究心と成長が感じられる時期となってきました。



(8) 普通科3学年39回生「総合的な探究の時間」【1単位】

回	月	日	内容
1	4	14	2年時の探究活動を個人で振り返り、文章化し、まとめる①
2	4	21	2年時の探究活動を個人で振り返り、文章化し、まとめる②
3	4	28	2年時の探究活動を個人で振り返り、文章化し、まとめる③
4	5	12	2年時の探究活動を個人で振り返り、文章化し、まとめる④
5	5	26	2年時の探究活動を個人で振り返り、文章化し、まとめる⑤
6	6	2	2年時の探究活動を個人で振り返り、文章化し、まとめる⑥
7	6	9	要旨の作成①
8	6	16	要旨の作成②
9	6	23	グループに分かれて発表練習①
10	6	30	グループに分かれて発表練習②
11	7	10	「探究活動とその先の学びについて」発表会 ～学年を縦断して伝えたいこと～
12	9	8	進路探究①
13	9	22	自身の進路に基づいた記事を読み解く①
14	9	29	進路探究②
15	10	6	進路探究③
16	10	27	自身の進路に基づいた記事を読み解く②
17	11	10	進路探究④
18	11	17	進路探究⑤
19	12	1	進路探究⑥



39回生 総合的な探究の時間

第1～6回 2025年4月14日～6月2日

「My Road map」について

3年生は昨年度に実施した、普通科は探究活動を、SSCは課題研究を、GCCはディベート等の活動をまとめ、これを将来に繋げていく「My Road map」の作成に入りました。記入項目は、①現在までに取り組んだ「学び」の活動 ②総合的な探究の時間などを通して、達成したこと、そこで得たもの ③高校卒業後、自分が学びたいこと、また大学等で学んだことを、自分の人生でどう活かしていきたいか。自分で必死に考えている人、探究内容の確認のために他生徒と話をしている人、様々ですが、みんな自分に向き合って将来のことを考える時間になりました。このmapは6月上旬までに仕上げる予定です。



My Road map 記述例:39回生徒(一部抜粋)

【探究テーマ:地震に強い建築物を考える】

○1年間の探究活動の流れ

まず地震についての現状の被害や大震災後の復興について調べた。日本と海外の地震件数の比較や被害の違いなどを調べていく中で、建築物について知る必要があると考え、兵庫県立大学のイベントに参加したり、神戸大学大学院減災復興政策研究科にお世話になったりし、知見を広げ、柱の模型を使った実験などを実施し、柱の構造について考えた。

○探究を通して、達成したこと、得たもの、社会に対する提案

耐震性について学び実験を行う中で、自分の知恵となるだけでなく、目的を見据えて探究することができた。社会への提案までたどり着くことはできなかったが、柱の骨組みを変化させることで強度の違いがあることを認識できた。この探究を通して、自分のアイデアを広げるためには、知識の豊富な人から意見を聞いたり、グループ内で議論を深めたりすることが重要であると分かった。

○卒業後の自分が学びたいこと、また学んだことを人生でどう活かしていきたいか

私の高校卒業後は、大学で工学を学びたいと考えている。新たなモノを生み出す工学においても特に、環境や自然と融合させた工学に興味がある。自然と人間とが共生するためのモノづくりに携わり、さらに環境を考えた街づくりについて考えたい。また、探究の学びで得た相手に伝える力や疑問をもち、興味をもって物事に取り組む姿勢を大切にしていきたい。

「探究活動とその先の学びについて」発表会 ～学年を縦断して伝えたいこと～

3年生が「My Road map」でまとめた内容を基に、1年次生に伝える発表会を実施した。今まで取り組んできた探究活動の集大成として、グループで実施した昨年度の探究活動の内容や、実際に探究活動を実施してみた結果、どのような点が難しかったのか、困ったのかという内容も踏まえ、1年次生がこれから行う探究に関してのアドバイスも含めた内容であった。3年生1名が1年次生6名に向かって説明するもので、3年生はグループで行った探究活動を、自分のものとして理解できていないと説明できない面もあり、一人で話を組み立て、理解してもらえるように話すというスキルも同時に身についた活動になった。



【1年生の感想】

- 身ぶり手ぶりを使ったとても分かり易いプレゼンで、身近なカメムシについての内容で日常的に使えるような探究でした。先輩が最後にプレゼンで大変だったことや、探究活動でやっておいた方が良くも教えてくださったので、これからの探究活動において活かしていきたいです。
- インスタのアカウントや食堂メニューの掲示板など、入学当初からあったものが、先輩方の探究活動の一環で生み出されたものだと知り驚いた。食堂が赤字経営だったことや他校との違いなど初めて知ることも多く、このように実際に興味をもって考えてみることで分かることもあると思った。
- 説明のスライドが3色できれいにまとめられていて、見やすい発表だった。現代の問題に沿った興味深いテーマで、私もルッキズムやあらゆる差別などの対策として、表現や設定を無理に変更した映画作品を見たことがあったので共感できた。共感を得るにはテーマ設定も大切だと感じた。

「自身の進路に基づいた記事を読み解く」

高校生活も残り少なくなり、いよいよ自身の進路決定が近づいてきています。その中で、学習面だけではなく、これから歩いていくそれぞれの分野の現状がどのようなものであるかを知る必要性があり、自分でインターネット・新聞等から気になる記事を見つけ、その記事を読み、自分なりに意見をまとめてみました。普段、新聞等を読む習慣が無い生徒も、記事に目を向け、熟考している姿や、友人と記事について話し合っている姿が印象的でした。



【生徒の記述例】

○記事では、3つの分野の関係者が「芥川賞・直木賞」の受賞作がなかったことについて意見を述べていた。該当作なしについて、作家に与える影響はほとんどなく、今回の結果は選出の厳正さを表しているとした。文芸評論家は該当作なしは文学観についての共通の物差しがなくなったとして、危機感を示した。ブックジャーナリストは書店の不況状態を踏まえ、売り上げ向上のために選ばれて欲しかったが、該当作なしという結果は賞自体への関心を喚起する効果を持つとも述べた。これらの意見には、相違点も共通点も見られた。私はこれが文学賞の意義が客観的視点からは、固定できないことを示していると考えた。選考が人の文学観に委ねられ、受賞作の作風も様々である。それにも関わらず、これまで世間の人々に受け入れられてきたのは、やはり文学賞に対する考え方が多様であったからだ。人々が主観の元で作り出し、受け入れるものとして、文学賞は存在する。そのため、文学賞の価値は存在自体にあり、受賞作なしという結果も文学賞の存在について考えるきっかけとなり、意義があったのだと考える。 「読売新聞 2025.7.22」

○私は日本の介護問題に深く関心を持っています。なぜなら、私の母は介護施設で働いているからです。介護職というのは本当に大変な職業だということを、母を通じて日々感じています。このような状況をどうにかよくしていくような活動はないかと考えた時にこの記事がありました。高校生が介護で使用する機械を体験するというものすごく良い活動だなと思いました。ですが、このような機械も確かに介護従事者の肉体的疲労は減るというメリットはあるものの時間がかかりすぎるといったデメリットがあります。介護には、たくさんの仕事があり時間も限られているのですごく大変です。私は機械を研究することがあるならそのような難しい環境の中でも、メリットしかないような素晴らしい機械を作りたいと考えました。SDGsなど未来のことを見続ける意識も本当に大切だと思いますが、今現時点の日本の社会問題にしっかり目を向けていくことも大切だと思います。 「NHK 2025.10.22」

2 成果の発表・普及

(1) 探究中間発表会

●7月中間発表会 7月16日(水)2・3限

2年生STEAM探究科と普通科が、4月からの探究の成果をまとめ、1年次生と自分たち2年生に向けて発表をしました。今回は、テーマ設定に至るまでのきっかけと今後の計画や目標についての内容でした。それぞれのグループが、発表に向けて自分たちの探究内容をどのようにしたらわかりやすく伝えることができるか、試行錯誤しながらスライドや原稿を作りました。コンソーシアム委員の先生や大学の先生、企業の方々にも発表を聞いてもらい、講評をしていただきました。今回の発表について各班で振り返りを行い、夏休みの期間を利用してさらに探究活動を深めていく予定です。



●12月中間発表会 12月18日(木)2・3限

7月の中間発表で受けたアドバイスを参考にしながら、2年のSTEAM探究科は週2時間、普通科は週1時間の探究活動を進め、今日は、その探究活動の12月までの成果を発表しました。9月以降、各グループで調査や実験・活動などを繰り返し、前回の発表から進めた内容を、1年次生、2年生に向けてだけでなく、コンソーシアム委員の先生や大学の先生方にも聞いていただき、講評をしていただきました。2年生の探究活動の集大成となる、2月の探究成果発表会に向けて、見学生徒から出た意見や先生方からいただいた指摘をもとにさらにブラッシュアップし、残りの1ヵ月半をさらに楽しんで活動してもらいたいです。



この12月中間発表会の内容から参観生徒のアンケート結果や担当教員の評価などを踏まえ審査し、2月のアクリエひめじで行われる探究成果発表会での発表形態を選出する。

(2) 探究成果発表会

日時:2月5日(木) 9:00~15:00 場所:アクリエひめじ(姫路コンベンションセンター)中ホール、展示場C

アクリエひめじ(姫路コンベンションセンター)の中ホール、展示場Cにて、探究成果発表会を行いました。午前の中ホールでは、STEAM探究科2年次の「STEAM探究I」で実施した探究活動を3つのグループが発表し、続いて2年普通科の「総合的な探究の時間」の2つのグループ、さらにSTEAM探究科1年次の「STEAM探究基礎」で考えた探究を2つのグループ、最後に普通科1年次の「総合的な探究の時間」の個人探究を2名の生徒に発表してもらいました。

午後の中ホールでは、STEAM探究科2年次の7つのグループとSTEAM探究科1年次の1つのグループ、展示場Cでは、普通科2年生のスライド発表とポスター発表、ならびに、普通科・STEAM探究科1年次から選抜された個人やグループの発表を行いました。

大きなホールや会場での発表ということもあり、緊張している人が多かったのですが、出来るだけ話す内容を頭の中に入れて、発表会に臨んでいました。昨年度の先輩の発表を聞いている面もあり、探究の質も向上しているように思います。また発表に対する質問も積極的に行う姿勢も見受けられました。

2年生は約1年間かけて考えた探究活動を、来賓や友人の前(県外の教員や生徒も見学に来てくれていました)で発表することで、自分たちが行った内容がどのようなものであったかを振り返り、もう少しこうしていればよかったとか、こう考えれば新しい発見ができたのではというような声も聞かれました。1年次生は約半年考えた内容でしたので、まだ実施まで至っていないものが多かったため、今後の活動が楽しみです。

姫路飾西高校が探究活動を本格的に始動して3年となり、文科省指定事業としては今年で最後となりますが来年度も同時期にアクリエひめじにて開催予定です。コーディネーターの前田先生の言葉にもあったように「今日からが新たな探究のスタート」であり、「2年生にとっては、進路決定や自身の生き方のヒント」として、探究の学びで得た体験を今後活かして欲しいと思います。

(発表タイトルは以下の通り)

STEAM探究科2年次【STEAM探究I】	
テレファーム ~福祉×FarmBot~	遊びをスポーツに ~モルック&ペタンクから学ぶ平等なスポーツ交流~
Farmer's HEROになる!!	朝ドラあんぱん×はんぎょボール=パンぎょボール ~HADOを経て~
Eduvation of programing ~教育革命~	STEAMで動く命のサイクル
私たちのコラーゲン革命。全ての魅力を惹き出すシフォン	涼しい“だけじゃない”冷感ミストの新しい一面
To savor time	みどりの再設計 ~管理と継続で変える学校環境~

普通科2年生【総合的な探究の時間】	
外国人と南海トラフから生き残る ~method~	ヒット曲のヒミツ
あと1cm 高く跳ぶには	おめめバキバキ☆5限なんて余裕っしょ☆
無敵への道	効率の良い単語の覚え方
バスケットにおけるシュートの飛距離を伸ばすために!	色と音楽による感情の変化 ~感情はコントロールできるのか~
まなペット ~あなたとわたしで作る study life~	Deep sleep ~鼻から睡眠~
Super Power で朝起きよう!	ハンモック de リラックス
睡魔 vs 私	校則は変えられる。変えるのは私たち。
ボランティアで地域を笑顔に	理想の体型にするために ~健康的な体重の増減とその方法~
花粉の時期を快適に過ごすには...	気配切りをユニバーサルスポーツに
文房具のムダをなくそう	絵を魅せる色
キノコが海を守る!?	政治はクソゲーなのか?
缶ジュースの時代	ロゴに込める想い ~学校のイメージをデザインで表現する~
バコ太郎 みんなが捨てたくなる未来のごみ箱プロジェクト	食堂の活性化
ゼロから始める!投資ライフ	うまみ革命大作戦
JKDKのお金の使い道	フルーツ完全食
コモンホール改革	優等生への道 ~成瀬を真似る~
生姜でおいC	講演を快適に聴こう
無添加コーラ	緊張を和らげる方法とは?
カビと暮らした2週間 SEASON 2	

STEAM探究科1年次【STEAM探究基礎】	
お魚プラネタリウム	アナログでデジタルをコントロールしよう
学校の“余白”デザイン	NURASHITE KO=ZE
“聞けない”が生む学習格差をテクノロジーで変える	

普通科1年次【総合的な探究の時間(一部抜粋)】	
猫のための安心安全自動ドア	かすれた文字にさようなら
芥川賞候補を的中させる	夜に虫の寄らないライトを作りたい
泡立て器にバターが詰まるのを防ぐには?	最適なポスターカラーと水の比は何対何か
壊れにくいシャープペンについて	SNSが私たちを離さない理由
自分の視力を守るために	コミュニケーションを『手放す』
空き家問題をどうやって解決するか ～私たちが生きるこれからの日本の未来～	置くことで生まれる世界 ～洗濯物を楽しくする体験デザインの探究～

【生徒の感想】

■自身の分析として良かった点

- ・聞き手のことを考え、ゆっくり話すことができた。
- ・発表内容をしっかりと暗記することができたので、前を向いて発表できた。
- ・質問への対応についても事前に考えてスライドを作っていたので、スムーズに対応できた。
- ・大きな声ではきはきとした声で発表できた。
- ・ステージに立ってみると楽しんで発表ができた。
- ・実物や写真を見せてわかりやすく発表することができた。

■自身の分析として悪かった点

- ・原稿を見ないで発表したことによって緊張して早口になってしまった。
- ・質問に対する準備が不十分だった。
- ・ずっと原稿を見て発表してしまった。
- ・スライドのグラフが小さく、見えにくかった。
- ・最後の終わり方が曖昧になり、探究目的が伝わりにくかった。
- ・声が通らなかったため、聞こえにくかったと思う。
- ・緊張をして、全体を見ることができなかった。



■他者の分析

- ・探究への熱意が感じられる発表だった。
- ・実験が多く説得力があった。
- ・探究を実践するための行動力がすごいと思った。
- ・動機が明確で、ターゲットを絞ることで、より分かりやすい発表になっていると思った。
- ・実験を通して得られた結果から新たな問いを見つけ、さらに発展させた発表がすばらしかった。
- ・相反する2つを組み合わせる発想力がすごいと思った。



【1年間、総合的な探究の時間を実施してきた生徒のアンケート結果より】

Q1 1年間探究活動を実施してきてどうでしたか？

項目		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	R7	57.1%	36.6%	6.3%	0%
	R6	62.1%	32.1%	4.3%	1.4%
	R5	40.2%	54.7%	3.4%	1.7%
1年	R7	27.4%	52.4%	19.3%	0.9%
	R6	40.1%	52.3%	6.1%	1.3%
	R5	50.5%	44.7%	4.2%	0.5%



Q2 探究活動を通じて得た力は何ですか？(複数回答可)

項目		2年	1年	項目		2年	1年
① 主体性	R7	35.9%	22.6%	⑦ プレゼンカ	R7	48.6%	33.0%
	R6	41.4%	28.6%		R6	40.7%	47.6%
	R5	31.6%	31.6%		R5	47.9%	41.1%
② 課題発見力	R7	41.5%	47.2%	⑧ 思考力	R7	38.0%	42.0%
	R6	45.0%	42.2%		R6	30.0%	28.6%
	R5	30.8%	48.9%		R5	34.2%	47.9%
③ 課題解決能力	R7	33.1%	18.4%	⑨ 未来を見据える力	R7	10.6%	11.3%
	R6	27.9%	21.1%		R6	15.0%	7.5%
	R5	23.1%	30.5%		R5	11.1%	11.1%
④ 分析力	R7	31.0%	30.2%	⑩ 資料作成能力	R7	42.3%	35.8%
	R6	36.4%	29.3%		R6	47.9%	45.6%
	R5	27.4%	32.1%		R5	53.0%	34.7%
⑤ 協調性	R7	50.7%	11.8%	⑪ 情報収集力	R7	36.6%	45.3%
	R6	52.9%	48.3%		R6	42.9%	47.6%
	R5	41.0%	58.9%		R5	39.3%	46.3%
⑥ 行動力	R7	34.5%	14.2%				
	R6	43.4%	18.4%				
	R5	23.9%	18.9%				

今年度の1年間の探究活動では、特に1年次生は9月以降、個人探究を実施してみた。例年はグループを作ったの探究活動であったため、相談しながら行っていた探究活動が、1人で「問い」を考え、解決策まで模索する作業は大変だったであろう。その結果、Q1の1年間の探究活動の実施について、③のあまり良くなかったと回答する生徒が増えたと思われる。しかし、マイナスの面だけでなく、今回の発表会で、同じ1年次生でも上手く探究できている生徒の発表を聞き、「自分はまだまだだった」と感じている生徒が多く、探究活動を前向きにとらえてくれている生徒も多いことが分かった。1年のQ2の⑤協調性についても個人探究の影響である。2年については、昨年とあまり変化は見られないが、プレゼンカや思考力に自信を持った生徒が少し増加した。

全体的に、今年度は2年も少人数のグループ探究が多く、例年よりは考える力を養えた探究活動になったと考えられ、来年度もこの形の探究の進め方が良いと判断する。



(3) 校外発表

ア 令和7年度兵庫県高等学校探究活動研究会

日時:令和8年2月11日(水) 場所:神戸国際会議場 主催:兵庫県教育委員会

●午前の部 基調講演「私の探究人生」講師 同志社大学 吉田 徹 教授

DX講演「AI時代に私たちは学校で何と向き合えばいいのか」講師 奈良教育大学 小崎 誠二 教授

●午後の部 ポスター発表(発表・質疑応答15分を2回実施)

①「Eduvation of programming」

ファームボットとは遠隔で水やりや肥料をやることができ、カメラで畑の状態を確認できたりします。それにより、高齢者の方や障害がある人でも社会貢献ができます。実際にファームボットを使ってチンゲン菜やほうれん草を育てました。ですが、私たちはファームボットのプログラミングに目をつけファームボットを通して小学生を対象にプログラミングの講義を予定しています。今の日本、これからの日本のプログラミングの活性化を目標に日々探究に励んでいます。

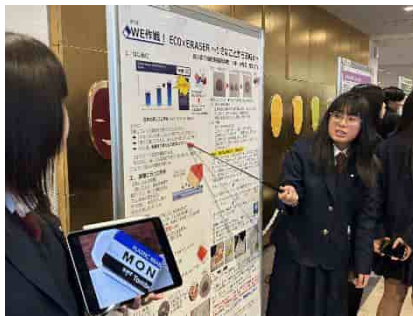
②「W(ダブル)E 作戦! ECO × ERASER ~小さなことからSDGs~」

小さくなったら捨ててしまい、最後まで使い切ったことの無い消しゴムについて「文房具のムダをなくす」をテーマに、形を変えられる消しゴムを作成することを考えてみた。今回は「熱可塑性」に着目し、温めると1つにまとまる消しゴムを作る方法をとった。百円ショップで「おゆまる」に出会い、「おゆまる」はプラ粘土であるが、温度を下げれば固まる性質をもつものである。この「おゆまる」をベースに、様々な材料(炭酸カルシウムやグリセリンの分量を変えて)を加え、実際に作製してみたところ、消しゴムは完成したが、かなりの時間を要したと、練る作業での労力をかなり要することが分かった。

今は、「おゆまる」の成分であるポリエチレンの代用としてペットボトルキャップを使用して、さらにエコな消しゴムができないかを模索中。ゴミを失くし、モノを大切する意識が高まることがよいところである。

③「まなペット☆あなたとわたしで作る study life ☆」

携帯型育成ゲーム「たまごっち」に着想を得て、学習とゲームを両立できるアプリ「まなペット」の開発を目指した。プログラマーの協力のもと、プログラミングアプリ「Xogot」を用いて、クイズで獲得したポイントでキャラクターを育成する仕組みを実装した。今後は、キャラクターや問題の追加、新機能の搭載など、継続的なアップデートを計画している。



イ 令和7年度高専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」

日時:令和8年3月8日(日) 場所:アクリエひめじ

主催:公益社団法人兵庫県専修学校各種学校連合会

内容: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として、「これまでに解決できなかった社会課題を突破せよ!」をテーマに第3回HYOGOまちづくりアイデアコンテストが実施された。応募により、選考されたチームが、校種を越えた情報交換及び交流を目的としたキャリア形成イベント「KOKOKARA」で発表した。併せて、中学・高校探究活動発表会が行われ、こちらはポスターセッション形式で参加するものである。

●KOKOKARAでの本校の発表

①「私たちのコラーゲン革命。全ての魅力を惹き出すシフォン」

旭陽化学工業株式会社への訪問をきっかけに、地元のシフォンケーキ店と連携し、魅力の詰まったCHRAM CHIFFONを開発・販売。地域と学生が協働する新しい美容×健康スイーツについて探究した。



② 「外国人と南海トラフから生き残る ～method～」

外国人は災害に慣れておらず、災害時に困ると予想されるため、南海トラフ地震に備え、被災地の意見を取り入れ、姫路駅周辺のハザードマップや避難経路をまとめたパンフレットを作成したりすることで被害を抑えたい。

●探究活動発表会での本校の発表（ポスターセッション）

① 「W(ダブル)E 作戦! ECO × ERASER ～小さなことから SDGs～」

② 「芥川賞候補を的中させる」

③ 「畳むことで生まれる世界 ～洗濯物を楽しくする体験デザインの探究～」

ウ ひめじ創生SDGsアワード

日時:令和8年2月7日(土) 場所:姫路キャッスルグランビリオホテル

主催:姫路市

内容:姫路市がSDGs宣言を行い、それに伴って企業・団体等による取組を発表する企画である。今年度は、16の高校や企業の発表があり、姫路市長からの講評と感謝状授与が行われた。

〇「生姜でおいC」

去年から探究計画を立て今年から実際に生姜の栽培を始めた。そして、生姜を用いたスイーツ作りを行い、生徒に試食またアンケートをとり、色々な方に生姜をもっと身近に感じてもらうことを目的に活動した。最終的には、生姜を学校周辺で育てられるようになれば、若者の農業への注目度も上がるのではないかと考え、試算してみた。



エ MY PROJECT AWARD 2025

日時:令和7年12月20日・23日,令和8年1月10日(各日ともオンライン発表)

主催:マイプロジェクト事務局(NPO法人カタリバ)

内容:高校生マイプロジェクトが大切にする、想いや問いをもちながらアクションし、そのプロセスからの学びを言語化し、「その先」につなげることを目的とした「MY PROJECT AWARD 2025」にSTEAM探究科の有志のグループが普段授業で行っている内容を書類にまとめて応募し、6グループが書類選考を突破し、オンラインで発表した。

① 「みどりの再設計 ～管理と継続で変える学校環境～」

私達は、校内の植物環境の改善を目的とした探究を行っています。特に彩りを豊かにするという観点で校庭に花を植えて自動給水機を活用しながら育てています。今後は花の数を増やすことや、花を使ったアートの作成を考えています。

② 「STEAMで動く命のサイクル」

私たちは世代間交流を深めるため自然を活用し、モリモンスター制作イベントと折り紙で生態系を可視化する活動を行った。万博や地域イベントで子どもや高齢者と交流し、自然理解や環境問題への関心を広げた。

③ 「TO SAVOR TIME ～時間を味わうために～」

今、僕たちがいいなと思う時計はどれも高額で高校生の僕たちにはとても手が出せるものではないので自分たちで作ってみようと思いました。最初は時計を分解して見るところから始め、内部のものは僕たちには難しすぎるため、時計版を自分で作成することにしました。そこで今は3Dプリンタとシリコン、レジンを用いて時計版を作成しています。そして当初の目的であったレコードと時計を掛け合わせた時計を作成したいと思っています。

④ 「モルックで運動不足解消」

僕たちは、スポーツ人口の増加を目標に、全年齢向けスポーツを考えてきました。目標実現のための具体的な方法として、今まではHADOなどを体験して「大人から子供までが体を動かして楽しめるスポーツ」を創造してきましたが、激しい運動をできない人のことも考慮して「全年齢年齢が少ない運動量で“交流”できるスポーツ」に転換し、モルックやペタンクなどのシンプルで少ない動きのスポーツをより面白く簡単にする活動をしています。

⑤ 「パンぎょボール」

STEAM DayでHADO体験を実施し、アンケートも実施しました。そして、富山県発祥のはんぎょボールをより面白く、馴染み深いものとしアンパンぎょボールとして自分たちで実施し、改良し1年次生に体験していました。

⑥ 「ひんやり革命! ~冷感ミストで暑さに勝つ~」

私たちの班は、暑すぎる夏を快適に過ごすために、オリジナルの冷感ミストを作ろうと探究を進めました。またいろいろな方法でミストのためのハーブも育てました。作ったミストは安心して使用でき、香りも楽しめます。



オ 神戸女学院大学「SDGs探究×研究サイエンスフォーラム」

日時:令和8年3月20日(金)

主催:神戸女学院大学生命環境学部

内容:高校1・2年生を対象に探究活動や研究活動について深く知ることができる学びの場として開催されている。特にSDGsの視点に基づく「食と健康」「環境と生態」「理科教育」「情報科学」のテーマについてのポスター発表である。

- ① 「ひんやり革命! ~冷感ミストで暑さに勝つ~」
- ② 「みどりの再設計 ~管理と継続で変える学校環境~」
- ③ 「テレファーム ~福祉 × FarmBot~」

FarmBotという指先一つで誰でも簡単に遠隔農業のできる農作業用機械を使い、農業界の人手不足や農業従事者の高齢者の負担軽減、外出困難な方の農業支援を行うことを目指しています。

カ NIKKEI STEAM SYMPOSIUM 2025

日時:令和7年8月8日(月)

主催:日本経済新聞社大阪本社

内容:中学・高校・大学生がSTEAM教育の推進と、文化・社会貢献を目的としたシンポジウムである。

- 「みどりの再設計 ~管理と継続で変える学校環境~」が参加



(4) STEAM Day

日時:令和7年7月26日(土)9:00~12:00

内容:姫路飾西高校の新しい学び(STEAM教育とは何か)を、中学生、保護者、中学校教員、地域の方などに説明をする目的で実施し、約300名の来校者に、授業や体験会を行った。

体験授業の内容

講座タイトル	STEAMに関する分野
Draw&Think:STEAM English Workshop	Art & English
源氏香にチャレンジしよう	Art & Mathematics
未来農業をプログラムせよ!	Technology & Engineering
VR マスター~ロボットといっしょ!~	Technology & Engineering
STEAM'car! 目指せプログラミングマスター	Technology & Engineering
Droooone体験	Technology & Engineering
VRで美術館を…	Technology & Art
眼の筋トレ	Technology & Sports
ひらめき☆Math	Mathematics
飾西高校からの挑戦状	Mathematics
生態系カードバトル	Science & Art
経路について	Mathematics
HADOで運動HADO?~未来型スポーツ体験イベント~	Technology & Sports
飾西の錬金術師	Science & Art
つくって動かす命のサイクル	Science & Art
マイコンでLEDを制御してみよう	Engineering



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

とても興味を持った	…63.3%【56.9%】	昨年 75.4%【77.1%】	一昨年 60.0%【59.6%】
少し興味を持った	…35.8%【41.4%】	昨年 24.6%【22.9%】	一昨年 35.8%【26.9%】

質問2 STEAM Dayは、進路を考える上で参考になりましたか

とても参考になった	…74.0%【68.4%】	昨年 78.6%【85.3%】	一昨年 70.0%【57.7%】
少し参考になった	…26.0%【31.6%】	昨年 21.4%【11.8%】	一昨年 26.7%【28.8%】

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	…44.8%【17.2%】	昨年 45.8%【31.4%】	一昨年 34.2%【15.4%】
② 進路希望の実現	…33.6%【12.1%】	昨年 22.0%【34.3%】	一昨年 30.0%【28.8%】
③ 将来の目標を決める	…51.2%【27.6%】	昨年 59.3%【65.7%】	一昨年 42.5%【67.3%】
④ 探究活動による思考力の向上	…44.0%【34.5%】	昨年 54.2%【71.4%】	一昨年 34.2%【57.7%】
⑤ 海外とのつながり	…39.2%【10.3%】	昨年 16.9%【45.7%】	一昨年 21.7%【23.1%】
⑥ 企業・大学とのつながり	…32.8%【24.1%】	昨年 20.3%【34.3%】	一昨年 16.7%【26.9%】
⑦ 自己表現・コミュニケーション能力の向上	…39.2%【20.7%】	昨年 45.8%【54.3%】	一昨年 27.5%【50.0%】

【中学生感想】

- ・中学校や日常では体験できないことが体験できて楽しかったです。全部面白かった。STEAMに行ってみたくて思いました。
- ・初めはSTEAM探究科がどのようなものか分からなかった私でも、体験を通して普通科ではできないような深い学習ができることがよく分かりました。
- ・これからどんどん技術は進化して、便利なものやAIを使ったものが増えると思います。もっと未来が楽しみになりました。
- ・様々な活動をしていることが分かり、自分もこのような活動をしたいと思いました。活発で外交的な生徒が多くて、素敵な学校だと思いました。

【保護者感想】

- ・職員、生徒の皆様が笑顔で丁寧に子どもたちに接していただきました。子どもも保護者もワクワクできるコーナーが多々あり大変楽しませていただきました。このような魅力ある授業をしているSTEAM探究科を子どもは益々目指したくなりました。
- ・あっという間の体験時間でした。まだまだ回りたいところがたくさんありました。姫路飾西高校がどのような高校なのか、さらに知りたいと思いましたので、オープンハイにも参加したいです。STEAM探究科の生徒もしっかりされていて、楽しそうで、子どもも大変興味を持ったようです。

(5) 秋季学校説明会

10月25日(土)	9:20~10:10	歓迎演奏・学校紹介
	10:10~10:40	施設・補習見学
	10:50~11:30	普通科志望生徒は、探究の授業体験 STEAM探究科志望生徒は、STEAMの授業体験

■普通科探究授業体験の内容(基本的に高校生が授業を実施)

[全体:内容説明]

高校生になると、どの学校でも「総合的な探究の時間」が実施される。

姫路飾西高校では、1年次生は個人探究、2年生は、グループ探究、3年生、My Road mapと題して、1・2年生での探究活動をまとめ、進路について考えるという内容で実施している。

まず初めに、名前シールに自分を表す漢字1文字を書いて、名札シールに記入する。それをもとに、班の中で簡単な自己紹介を実施。

[個人ワーク]

文房具・身に付けるもの・家具や家電製品で面白い発想・新しいアイデアを考える。

各グループのテーマを絞るために代表者にアイテムカードを引いてもらう。(例:ドライバー・テレビ・いすなど)

テーマに沿って、様々な視点から自分が考えたアイデアを付箋に記入し、模造紙に貼る。

[グループワーク]

個人で考え、付箋に書いたことをグループ内で発表する。発表後、「これは、面白い発表だな、こんな発想は自分にはなかったな」と思うもの2つを選んで、付箋にシールを貼る。

[各班の代表による発表]

最もシールの数が多い付箋を持っている人が、グループ代表として全体で発表する。

[体験後の中学生と保護者の感想]

- ・グループワークをして他校の子と交流し、姫路飾西高校のことを知れてよかったです。
- ・体育館でのスクリーンも見やすくてわかりやすく、案内も移動もとてもスムーズですごくわかりやすかったです。
- ・探究している内容も全て興味深いものでした。
- ・姫路飾西高校の学校説明会に参加するのは2回目ですが、学校生活、それぞれの科についてよくわかりました。
- ・部活動も授業も楽しそうだったと思った。探究授業をして自分とは全く違う意見がたくさん出て面白かった。

姫路飾西高校の探究活動を体験!

問い×アイデア

今回は「**数量が決まっている問い**」を使って、
新しいアイデアを発想する練習をしてみよう!



■STEAM 探究科授業体験の内容(基本的に高校生が授業を実施)

English with STEAMの授業で学習したプログラミングの内容を、中学生が体験しやすいように落とし込んで、高校生が実施。さらにSTEAM探究科の活動についての座談会を行い、中学生からの質問を受ける。

[体験後の中学生と保護者の感想]

- ・STEAM 探究科は、大変だけど自ら学ぶということが魅力で、将来の仕事に対するビジョンも育めると思うので、是非、勧めたいと思いました。
- ・案内が分かりやすく、生徒主体でオープンハイスクールが進行されていき、教師は見守っているという雰囲気が良かったです。
- ・実際に、模擬授業で高校生の先輩が関わって下さったことが、親や先生がアドバイスするより、一番、身近で現実的に感じられたと思います。

3 職員研修・視察

(1) 令和7年度STEAM探究科設置校対象教員研修(東京研修)

1 日時 令和7年11月17日(月)・18日(火)

2 日程

1日目 東京大学総合研究博物館見学

東京大学制作展2025見学・ブース体験

2日目 東京国立近代美術館見学・対話型鑑賞・ディスカッション

2日間の振り返り・意見交換

3 参加 本校(2名)・兵庫県立明石高等学校・篠山鳳鳴(2名)高等学校・豊岡高等学校・北条高等学校

4 内容

・東京大学総合研究博物館

縄文時代の土器、恐竜の化石といったものから、蝶や蛾、無数の動物の標本、またレアアースのような世界的発見まで、非常に膨大な量の展示物があり、参加者が自由に見学した。放射性炭素年代測定室をガラス越しに見学することもでき、職員の方から解説をお聞きすることができた。

・東京大学制作展2025

今年度は「あることないこと」をテーマに学生たちが29個の体験ブースを用意し、参加者が自由に見学した。全体での意見交換会はなく、それぞれが個人的に出展している学生と直接会話していく形式で実施された。

設置されたブース(一例)

① ない街

実在しない街「那異市」という存在を作り、その架空の情報を制作することで、ないものをあるかのように体験する。地図や紹介動画を作り、ゆるキャラの投票を行うなど、目の前にはあるが、実在しないものに囲まれた空間は不思議な体験であった。

架空ではあるものの、リアルがいたるところに存在しており、街づくりをより現実的に構想するのに役立つものだと感じた。住民投票や、市役所などもあり、参加者が自由に意見を述べられる空間があった。

② Apple^3

リンゴの模様から音を取り出すという展示。センサーでリンゴの表面の模様を読み取り、それを音としてアウトプットする装置。リンゴを変えると別の音が鳴る。

③ The You you are

「自分と電話する」という体験。昔の電話の受話器を取って、いくつかの質問に答えると、その情報から自分と同じような声で、話しかけてきて、会話をするという不思議な体験であった。

④ 溶ける/交わる/離れる身体

VRゴーグルをつけ、磁石の入った手袋をはめる。手を表す球体が見えていて、その球体がつながると、実際には左右の手が離れているのだが、手が近づいたり、くっついているような感覚になる。

スライムとマジックミラーを使って、スライムのように手の甲が伸びたり、指が伸びたりするような感触になる体験。実際には少し引っ張られているだけなので、非常に奇妙な感覚だった。

⑤ 「じぶん」の境界

鏡から近づいたり、離れたりする中で、鏡に映る自分の顔が少しずつ変わっていきたり、戻ったりする。老人のようになったり、海外の方のようになったりした。

⑥ ぬいぐるみの記憶

展示しているぬいぐるみを撫でると、その撫でた経験を記憶し、その映像をイラストにして映し出す。過去の経験も記憶して映し出す。

⑦ 写真がひらく無限本～Memories of Asuka～

いくつかの興味・関心のある質問に答えると、何も無い白紙の巨大な本に、プロジェクターが写真や当時の時代背景、歴史、文化などを数ページに渡り表示するという作品。本には、たくさんの情報が溢れているが、AIとICTを用いて、必要な情報と、その周辺情報だけを素早く表示させるものであった。

⑧ MASTERPIECE EXHIBITION

参加者は完全に閉ざされた空間に身を置く。同じ会場にいる人たちは、閉ざされた空間から聞こえてくる驚きの声や、拍手喝さいを聞いたり、参加者によるコメントが映し出されたモニターを見て、何が行われているか、期待と想像と不安を胸に、自由な妄想を開始する。外部の情報から、人は何を考えるのか、という体験ができるブース。

[参加者の感想]

- ・東大生のような発想力をどのようにして、高校生に身につけさせればいいのか。
→東大生でも違うグループの学生との意見交換で新しい発想を得ている。また、すべてが個人の着想ではなく、ゼミの教授や先輩が研究している内容を継続して行っている場合もある。高校生でも年次を横断して取り組むこと、異なるチームとの意見交換はできる。
- ・探究の考え方として、ゴールを設定してしまいがちだが、この先どうなるか、どんなことに繋がるかわからないけど、おもしろそうだからやってみる、という姿勢が自由な発想につながるのではないか。完成しなくてもいい。近づいていけばいいという考え方を教師がもてるといいかもしれないと感じた。
- ・専門の分野ではない分野で、興味があるという理由で展示をしている生徒がいた。興味があるから実験や研究をしたい。そして、それを具体的な行動やモノづくりに移行できる能力があるのが東大生であることを実感させられた。自分の興味の範疇を超えたものに出会うことで、新たな発見ができることは、生徒たちに還元できる内容だと感じた。
- ・東京国立近代美術館
自由見学の後、対話型鑑賞を参加者全員で体験した。ファシリテーターが1名つき、作品についての参加者の感想を述べあった。ファシリテーターはそれについて何か解説するわけではなく、ただただ参加者の感想を引き出すことに徹していた。後から聞いたことだが、それがファシリテーターの役割ということであった。

[参加者の感想]

- ・対話型鑑賞では、他人の感想を聞くことで、絵の見え方自体が変わり、絵の印象も大きく変わることがあった。対話を通して、見方、考え方が変わるという体験がおもしろかった。
- ・始めに1分間作品をよく見て下さいと指示されるが、そんなにじっくり一つの作品を見た経験がないので、「よく見る」ことの大切さに気付いた。
- ・ファシリテーターから作品についての解説が得られなかったことでモヤモヤ感が残ったが、作品の解釈に正解はなく、それぞれがどう感じたかが大切。
- ・誰からも発言がなく、沈黙の時間があつたが、「沈黙=悪」ではなく、「沈黙=考える時間」と捉える。沈黙を恐れなくていいということ。
- ・STEAMの「Art」の部分の解釈は各校の特色を出せるところ。各校にあつた取り組みを考えて下さい。(指導主事)

5 全体を通してまとめ

STEAM教育は正解がなく、それぞれの興味関心を深堀していくイメージで考えていいのではないかと感じた。また対話的鑑賞でのファシリテーターのように、生徒たちの意見を引き出すことに徹することも必要な能力ではないかと感じた。

高校生という限られた時間の中で、成果を求めてしまうが、そこに縛られずに、生徒の自由な発想の中で、やりたいことに本気で向き合うような活動ができればいいのになあと感じた。

高校生になると、自由な発想の中に、どうしても現実的な考え方が入りがちである。しかし、東大生の取り組みや、対話型鑑賞のように、真の自由な発想を恥ずかしがらずに考え、述べることから、面白いアイデアが生まれることも、高校生に伝えられると感じた。

(2) 令和7年度探究活動ステップアップ教員研修会

1 日時 令和7年12月4日(木) 10:00 ~ 16:30

2 場所 兵庫県学校厚生会館

3 講師 経済産業省近畿経済産業局地域経済部 地域連携推進課 RESAS調査員 中村 隆 氏
調査官 野老山 奈美 氏

兵庫県教育委員会事務局高校教育課 指導主事 富澤 廣平 氏

4 内容

(1) ワークショップ①

探究活動とビッグデータ I (RESAS活用研修)

地域経済分析システム (RESAS:リーサス) の基本と活用方法

—学んだ内容—

国が「まち・ひと・しごと創成法」により各自治体に総合戦略の策定を求める際に、EBPM (エビデンスに基づいた合理的な政策判断を行うこと) のための手法の一つとしてRESASが開発された。

RESASには、人口・観光・マーケティング・産業構造・地域経済循環・農林業漁業・医療介護の7つの指標のビッグデータが収録されており、誰でもログイン無しで活用できる。データは国勢調査やコンビニレジのPOSなど様々なところから収集されており、信頼できるものとなっている。これらの使用法と、そのデータをどのように読み取るのかを例を挙げながら解説を受けた。例えば観光マップでは、宝塚大劇場付近で滞留人口が多くなっており、その性別、年代層をみると50代以上の女性が多いことなどが分かる。細かな全てのデータがある訳ではないので、調べ学習のとりかかりとしては面白いと感じた。

(2) ワークショップ②

探究活動とビッグデータ II (RESAS実践演習)

実際にRESASを活用し、ミニ探究で実践

—学んだ内容—

実際にRESASを用いて、グループ毎でミニ探究を行った。ステップとしては、RESASのデータから、自分の想像とは違う違和感があるものを探しだし、それを「問い」として、そこから何故そのようなことが言えるのか、最終的には、自校でどのような取り組みができるのかを考えていく内容であった。

実際に使用してみると、RESASだけではどうにも考えられないところがあるが、それはネット検索をかけてみると理由が分かることも多く、最初の「問い」を考える部分においては、信頼性もあり面白い取り組みであると感じた。ただ、私たち教員でも考えることに多くの時間を費やしたので、生徒に考えさせるときはある程度時間を割かなければいけないと感じた。

(3) ワークショップ③

情報交換会

—学んだ内容—

各校から来られた先生方から、各校の現状について話を聞いた。

私のグループはSTEAM探究科を設置している学校の先生がほとんどで、外部講師や企業連携、探究活動の深化について、どの学校も苦慮されているようだった。

先生方も一度RESASを使用していただければ、どのようなデータが揃っているかが分かり、主に地域探究などでは活かせるものが多いと思います。「RESAS」と検索すれば、すぐに利用できます。

(3) 熊本市立必由館高等学校

1 日時 令和7年12月4日(木)

2 学科 熊本市立必由館高等学校 文理総合探究科

3 内容

[13:00~ 佐藤副校長より 学校紹介(生成AIによる動画)]

学校紹介動画を生成AI、AI音声(落語調)にて作成。生徒が原稿を考えるなど生徒とともに作成されたようです。また、大きな改革として、入試制度を県立学校と差別化。全問マークでの実施で、基礎問題を増やしたそうです。これに伴って、入学生徒の層の変化が少しあった。勉強だけではない。

[13:15~ 宮川教諭より DX/ハイスクール事業について]

- ① 全生徒が積極的に最新機器を活用できる環境に
教室整備:最新機器をいつでも使える教室を設置

→放課後や探究で生徒が自由に活用

LOVOT導入:1Fのフロアに生徒が触れ合うことのできるAIロボットを常置

→ロボットとの共存環境

部活動での活用:「SPLYZA Motion Teams」「SPLYZA Motion」アプリの活用

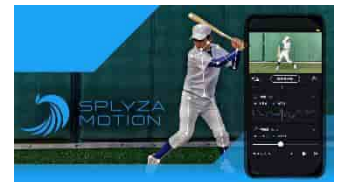
→生徒が自主的にチームの動きやプレーの分析を行う

- ② 企業との連携により協賛という形で様々な機器やアプリを活用させてもらう
ロボットやアプリを教育活動にどのように活かせるのかを検証する目的

- ③ 予算の使い方

最新機器の導入だけではなく、県外の学校の生徒との交流の移動費などに活用

→かなり刺激になる



[14:00~ 森田教諭より 「総合探究」と「必由学」について]

- ① 総合探究

熊本市役所との連携事業で、ワークショップを開催し、探究のタネを探す。地域活性を主軸にイベント開催。

- ② 必由学

探究で活用できるプレゼンカ、生成AIの活用方法、RESASによる統計学などスキルを学ぶ時間

総合探究と差別化を図ることで二重にかかる時間をなくすことができ、効率よく探究を進めることができる

- ③ 職員研修の充実

教科横断的な授業見学やICT・AI活用の方法を企業による講演や、秀でている先生方がレクチャー

[15:00~ 金井教諭より DX/ハイスクール機器選定について]

デジタルデバイドの解消のために、文理問わず最新機器、AI技術に触れる機会を作れるようなものを導入

→触れることで世界が広げること、発想の幅を広げること、凄さを体感できることを主軸に選定

[15:20~ 校舎案内、探究活動の見学、生徒による最新機器・AIを使ったプレゼン]

校舎のいたるところに生徒の成果物が掲示されている。それぞれが本気で取り組んでいる。

4 全体のまとめ

DX事業をうまく活用して生徒が自ら最新機器、AIなどを活用して部活動も含めて教育活動に活かすことができていると感じた。また、そうした経験が大学選びや、学科選びにも大きく影響をしているというデータも取られており、普段の体験が進路に直結しているところに良さを感じた。探究活動を活かした総合型選抜形式の受験は本校の受験指導とマッチしていないかもしれないが、情報学部や機械工学部など理系志向の生徒だけでなく、文系志向の生徒もこうしたものに学校生活の中で触れることで、この先の変わりゆく社会での主体性や対応力、どのようにAIと共存するかを考える機会を与えることができると感じた。個人的にはDX事業を部活動に落とし込むことで、生徒が主体的に活用するいい機会になるという点にかなり共感した。

(4) 三重県立上野高等学校

- 1 日時 令和7年12月12日(金)
- 2 校名 三重県立上野高等学校 理数科・学際探究科
- 3 概要 1899年に開校
2009年理数科(1クラス)を設置
2019年SSH指定
2025年に普通科(5クラス)を学際探究科(4クラス)に変更
理数科を2クラスに変更。

4 内容 「学びのクロス」授業見学
理数科・学際探究科の取り組み 情報交換

5 授業 異なる教科の教師2名が1つのテーマに対してそれぞれの専門性を活かした90分授業を行う。生徒が主体となる授業というより、探究をするにあたり学際的な視点を育ませるために教師から生徒へ刺激を与えていくような授業内容だった。

- ・02: Canvaを使い、誰かのためのスマート家電を考え、その画像を作り販売価格を考える。
- ・04: 文学的な話に出てくる時間の概念を聞いた後、物理の視点からタイムリープなどの内容を考えさせる。
- ・07: 数学の知識を使い、近くの上野城まで実際に行き割りばしなどを使用して石垣の高さを測ってみる。

6 情報交換

【上野高校の取り組み】

- ・学際探究科: 1年1学期では「忍者」をテーマに探究に取り組む。2・3学期で信州研修やフィールドワークに出かける。2年次以降は進路を意識した内容に今年度から変更している。
- ・理数科: 多くの研修に出かけたり、大学や企業と連携したりして探究を深めている。東京研修では東京駅に現地集合している。理数科合宿では1・2年生が学年横断の学びを行う。(2泊3日スマホは使用しない) 現在、様々なコンテストや発表会などに参加しているが、今後どれくらい参加していくのかを検討中。また、SSHの取り組みは学校全体の取り組みだという意識を持ってもらうために、探究をゼミのようなかたちや学年横断で行ったりする形へと改革中。

7 全体を通して

学科の名称や理数科のクラス数を変え、積極的に改革を行っているという印象を受けた。また、地域に愛され、卒業生の愛校心も強い。教員も自身が卒業生であることを積極的に伝えていて、後輩である生徒たちがよくなるようにしたいという気持ちが伝わってきた。またOB・OGも協力的で、研修にボランティアで帯同したり、自身が働いている企業や大学へ積極的に受け入れられている。

そういったことから三重県立上野高等学校には、生徒が臆することなく外部とつながっていける環境があると感じた。

令和7年度 1年次対象特別授業
学びのクロス 教科の枠を超え、未知の化学反応を。

異なる教科がペアとなり、学際的な授業(分野横断型の授業)を行う新しい試み。知的好奇心を刺激する全8講座がラインナップ。さあ、あなたほどの講座で新しい世界に出会えますか?

<p>01 国語 × 英語</p> <p>日本の古文とその英訳 比較文化的な何か</p> <p>百人一首の和歌と、その数種の英訳を対比して読みます。「日本の文化や習慣」と「英語圏の文化や習慣」について、比較して考察します。</p> <p>講師: 高塚 × 伊藤 12期教室</p>	<p>02 生活 × 情報</p> <p>理想のスマートホーム ～プロトタイプ～</p> <p>家電の歴史を学び、様々な人の生活を豊かにする未来の「スマート家電」(IoT機器)をプロトタイプします。A面でも視野に入れた、未来の暮らしを想像してください。</p> <p>講師: 矢田 × 川原 12期教室</p>	<p>03 音楽 × 音楽</p> <p>音楽で体得する救命講習 BLS(心臓蘇生法)とBPM(一分間の拍動)</p> <p>心臓のリズムは音楽だ。心停止時の救命心臓蘇生法 (PUSHコース) を通じて音楽と救命講習、適切な呼吸(ブレス)の音楽にあわせて実践します。</p> <p>講師: 小林 × 桑野 12期教室</p>
<p>04 物理 × 日本語</p> <p>世界!時間を「縦」×「横」 そして時は動き出す</p> <p>「時間」とは一体何なのか? 文学的なアプローチと物理学的なアプローチの両面から、見えどころのない「時」の正体を解明します。</p> <p>講師: 福井 × 吉川 12期教室</p>	<p>05 経済 × 数学</p> <p>「場所の経済学」入門 数学が変える意思決定</p> <p>社会科の経済モデルと数学の不等式・確率・数列の出発点を併用し、ビジネスの意思決定を支える「数学」という強力なツールを体験します。</p> <p>講師: 犬飼 × 露木 12期教室</p>	<p>06 歴史 × 英語</p> <p>The Person なりの歴史プレゼン</p> <p>歴史上の重要人物になりきって、実際に発表の機会を体験していきましょう! 史実の理解と英語表現力がアップ。</p> <p>講師: 上杉 × 藤本 12期教室</p>
<p>07 地理 × 数学</p> <p>地図と数式で迫る! 「リアル」攻城計画</p> <p>上野城の実地測量をもとに、城を「地理」かつ「数学」に分けて攻略していきます。フィールドワークと数式のダイナミックな探究!</p> <p>※雨天時一部予定変更の場合有</p> <p>講師: 桑原 × 浅井 12期教室</p>	<p>08 物理 × 歴史</p> <p>物理学と考古学 過去を科学する</p> <p>なぜ発掘時代に科学的な報告がなかったのか? 「わかる」のか? 考古学の歴史を物理的な手法と思考力で解明するサイエンス・ヒストリー。</p> <p>講師: 平井 × 藤井 12期教室</p>	<p>タイムスケジュール</p> <p>令和7年12月12日(金)</p> <p>1 開目 (90分) 9:00~10:30</p> <p>2 閉目 (90分) 10:45~12:15</p>

Q この取り組みのねらい

- 01 知的好奇心の基盤 自分興味や関心の幅を広げる面白さを体験する
- 02 探究のセント 自身の課題研究や将来の進路に関する新たな視点を得る
- 03 協働的な価値 仲間と協力して新しい「問い」に挑戦する楽しさを学ぶ

三重県立上野高等学校

(5) 横浜創英高等学校

1 日時 令和8年1月16日(金) 10:00 ~ 16:00

2 内容 横浜創英OPEN SCHOOL視察

10:00 ~ スケジュールについて説明

中学探究・高校4Cコラボレーションウィークについて

10:40 ~ 授業見学(探究)

11:40 ~ 生徒の主体性を育む横浜創英の学び方改革

13:20 ~ 分科会

14:30 ~ 横浜創英の学校改革

3 参加 日本全国から約 300 人の学校関係者および関係企業が参加

4 内容

・横浜創英中学探究・高校の4Cコラボレーションウィーク授業見学

「Creativity(創造)」「Communication(対話)」「Collaboration(協力)」「Critical Thinking(分析的思考)」それぞれの頭文字をとり、創英高校では「4Cスキル」と呼んでいる。1/13~1/16の1週間を4Cコラボレーションウィークと呼び通常授業はおこなわず探究のみの週としている。

中学校では、本校でも行っている個人探究、グループ探究を行い探究学習の基礎を学んでいる。中1で知り、中2でデータを活用して分析し考え、中3で表現する力をつけるという過程だった。今回の高校の発表は1・2年生対象で教科や学年を横断した探究発表会・討論会だった。

高校では4Cと探究をコラボレーションすることで、主体性と協調性を高め、社会への参画を実現することがねらいのようだ。探究に正解はない、安心安全で失敗してもいいという雰囲気を感じた。

また、教員の役割は生徒の壁打ち相手となること。基本的には自由で携帯電話をだして使用している者もいれば、授業途中、無言で退室する者もいた。印象的な授業は国語班と数学班、心理学班をコラボした探究で、数学の命題と条件の観点から、現代文や小説の設問を作りその問題を他の班が解き解答をする。そして数学的な観点から数学班が解説していた。その解説に対し国語や心理学の観点から討論をおこなっていた。

また、別の問題では逆に心理学や国語の観点から設問をつくり解説したのに対し、数学の観点から反論していた。

【生徒の主体性を育む横浜創英の学び方改革 副校長・山本崇雄】

学校の目標 ① 当事者意識を育てつつ「学び」「学校運営」を生徒主体に移譲

② 実学的な学びで生徒と社会をつなぎ、社会に貢献できる人材育成

横浜創英の学校改革3つの循環

① 働き方改革

- ・業務を見直し 分掌改革 会議改革→16:30に帰れる職場
- ・新しい教育に対する対話の時間の創出

② カリキュラム改革

- ・新しい時間割の枠組みを構築 学年を超えて「自分の時間割」を学ぶ
- ・環境設計→主体性を育てるカリキュラム

③ 学び方改革

- ・生徒の主体性を育む授業へ→探究・教科→最終ゴール
- 主体的:自ら問い、見通しを持ち、振り返りながら学ぶ
- 対話的:友達や教師、教材との対話を通して、思考を広げる
- 深い学び:知識・技能を関連づけ再構築し、自分の考えをつくり、課題解決・創造へ



生徒一人ひとりが目標達成のために「いつ」「どこで」「誰と」「何を」「どうやって」学ぶかを自己決定する授業形態を工夫する。目標達成のために何ができて何ができないかを認識させ「できない」を「できる」に変える手法は何か？

【教員の声】

- ・モチベーションは高い方がいい、という大前提を手放す。人それぞれ違ってよくて、むしろ違っていた方がいい。低いことを否定しない方がいい。
- ・「主体的かどうか」を生徒自身が考えることが、「評価する」よりもずっと大事である。

- ・本当は生徒一人ひとりと面談をしたいが、時間には限りがある。だからこそ、紙に書いてもらったり、静かに様子を見たりと、学びをみとる工夫が求められる。その中で「声をかけること」が必ずしも正解ではなく、「声をかけないこと」が自己決定を促す場面もあると気づかされた。
- ・先生に言われるよりも、友人や先輩との関わりの中で、子どもは変わっていき、主体性が育つ。

分科会「主体性を育てる～社会とつながる探究的な学び～」

「自立した探究者」

菅原和海くんが作成したドキュメンタリー「Since 3.12 報道・表現の自由」

菅原君自身が3年間の活動や発見、自由の大切さを表現力豊かに語っていた。今、社会にでても十分に通用する生徒で、高校生とは思えないくらいしっかりしていた。

「学びを社会につなげることの意義」

学校という守られた場から実社会での「選択と責任」を経験させる。

学校は失敗が許容される安全な学び場だが、それだけでは本来の意味で社会とつながることは難しい。

本当の社会は、実社会の中で自ら選択し、責任を引き受ける経験の中でこそ育まれる。学校外での活動が欠かせない。

- ・価値の創出:単なる行事参加で終わらず、社会に対して実際に「価値」を届ける所までを学びに組み込む。
- ・当事者意識:自分たちで稼いだお金の使い道と、現場での意思決定と説明責任を生徒自身が担う体験を重視する。
- ・学び=実践:教室の学習だけではなく、企業から実行までの全プロセスを通じリアルな経験から学びにつなげる。

分科会「主体性を育てるカリキュラム～カリキュラムの連動性について～」

- ・当事者意識を育てつつ、「学び」と「学校運営」を生徒主体に移譲
自由選択科目【超】拡大⇒半期による単位認定、空きコマあり
- ・実学的な学びで生徒と社会を繋げ。社会に貢献できる人材育成
学年制の柔軟な運用⇒異学年授業の展開(1・2年後期, 2・3年前期で同じ分野の異学年授業)
学校外における学修等の単位認定(高大連携協定を結んでいる12大学の講義を受けて単位認定)

分科会「生徒主体の探究活動～探究その先に～」

- ・グループ討議が主であった。各校(企業)の困り感を共有し、解決策を探った。
- ・生徒の進路実現と探究活動を学校として結び付けようとしているか。
- ・生徒の立てる問いに課題を感じる。
- ・横浜創英では、探究活動への取り組み方に教員間で温度差があったが、コラボレーションウィークを通じて、お互いで試行錯誤していく中で、熱心に取り組む教員が年々増えている。

【横浜創英の学校改革 校長・本間朋弘】

- ・学校の最上位目標を明確にし、具現化するための教育課程を編成する。
- ・子どもの未来である社会に繋がる学び(今までは敷かれたレールの上を歩いてきた人生、これからはレールのない人生を歩いていく)
- ・学校は自由:社会のルールが学校のルール。社会が許さないことは学校も許さない。
- ・生徒理解:携帯電話を使用してもいいのではないか。携帯電話でしか自分を保てない生徒もいる。
- ・学びを生徒主体に移譲することにより、自らの力で社会を変えられることを信じられる。
- ・企画型修学旅行:企画立案→生徒が生徒にプレゼンテーション→運営すべてを生徒がおこなう。
- ・生徒の卒業式:卒業式で話をするのは校長と代表生徒のみ。
- ・学校行事は全て生徒が企画・運営をおこなう。
- ・働き方改革→カリキュラム改革→学び方改革
- ・教師の時間を確保→すべての単元を教えない。教科の中で専門性の高い部分だけ教える係
- ・2学年をまたいで授業をする。→社会で仕事をするとき同い年だけで仕事はしていない。
- ・生徒の時間を確保→教科書の内容のすべてをしらない。
- ・社会とつながれる生徒をつくる。

5 まとめ

自由な校風で生徒がいきいきとしていた。主体性を育む教育や社会とつながれる教育の成果が生徒の表現力や行動力、ものごとを考える力のある生徒が多いように感じた。私自身、自由や主体性は重要と感じている。

今回の視察でその重要性を再認識できた。姫路飾西高校でもできる範囲で実践し、生徒の主体性を育む教育をしていきたいと感じた。

4 コーディネーターの活動内容

活動日程	活動内容
4月	<ul style="list-style-type: none"> ○ 探究推進委員会との打ち合わせ ・1学期の探究活動計画について ○ 4月10日講演会「探究学習って?~「教えてもらう」から「学ぶ」へ~」(1年次対象) ○ 4月22日「STEAMの考え方」に対する授業(STEAM探究科1年次対象) ○ 探究活動の校外発表するためのコンテストの検索、選定 ○ 1、2年「総合的な探究の時間」巡回・指導・助言
5月	<ul style="list-style-type: none"> ○ 探究推進委員会との打ち合わせ ・VRゴーグル、ドローン、3Dプリンタの体験について ○ VRゴーグル、ドローン、3Dプリンタの体験会(1年次対象) ○ 1、2年「総合的な探究の時間」巡回・指導・助言
6月	<ul style="list-style-type: none"> ○ 探究推進委員会との打ち合わせ ・40回生7月探究中間発表会に向けて ○ 1、2年「総合的な探究の時間」巡回・指導・助言
7月	<ul style="list-style-type: none"> ○ 探究推進委員会との打ち合わせ ・40回生7月探究中間発表会に向けて ・STEAM Dayに向けて ○ 40回生7月探究中間発表会 巡回・指導・助言 ○ 第1回探究中間発表後報告会兼第1回コンソーシアム委員会 出席
8月	<ul style="list-style-type: none"> ○ 探究推進委員会との打ち合わせ ・2学期の探究活動計画について
9月	<ul style="list-style-type: none"> ○ 探究推進委員会との打ち合わせ ・学校説明会での探究授業の実施について ○ 1、2年「総合的な探究の時間」巡回・指導・助言
10月	<ul style="list-style-type: none"> ○ 探究推進委員会との打ち合わせ ・学校説明会での探究授業の内容・準備について ○ 1、2年「総合的な探究の時間」巡回 指導・助言
11月	<ul style="list-style-type: none"> ○ 探究推進委員会との打ち合わせ ・1年次(41回生)グループ内探究発表会に向けて ○ 1、2年「総合的な探究の時間」巡回・指導・助言
12月	<ul style="list-style-type: none"> ○ 探究推進委員会との打ち合わせ ・40回生12月探究中間発表会に向けて ○ 40回生12月探究中間発表会 巡回・指導・助言 ○ 第2回コンソーシアム委員会 出席 ○ 1年次(41回生)グループ内探究発表会 巡回・指導・助言 ○ 1、2年「総合的な探究の時間」巡回 指導・助言
1月	<ul style="list-style-type: none"> ○ 探究推進委員会との打ち合わせ ・探究成果発表会に向けて(探究成果発表会での発表方法の選別) ・高専連携教育プログラム 「第3回HYOGOまちづくりアイデアコンテスト」応募に向けて ・令和7年度高専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」生徒発表に向けて ○ 1、2年「総合的な探究の時間」巡回・指導・助言
2月	<ul style="list-style-type: none"> ○ 探究成果発表会(1、2年全員)巡回・指導・助言 ○ 第2回運営指導委員会(兼第3回コンソーシアム委員会)出席
3月	<ul style="list-style-type: none"> ○ 探究推進委員会との打ち合わせ ・令和7年度探究活動を振り返って、令和8年度探究活動計画等について ・令和8年度探究活動4月当初予定等について ○ 高専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」「探究活動発表会」生徒発表開催 ⇒本校STEAM探究科2年3名・普通科2年7名・1年2名 参加

5 コンソーシアム委員会・運営指導委員会

第1回探究中間発表後報告会兼第1回コンソーシアム委員会 議事録

- 日時 令和7年7月16日(水) 11:40~12:30 於:姫路飾西高等学校 第1STEAMルーム
 - 出席者 神戸電子専門学校 岡田氏 神戸女学院大学 高橋氏 株式会社3in 岩本氏
株式会社エアアシストジャパン 椿氏 本校探究コーディネーター 前田氏 橘氏
兵庫県教育委員会 森崎指導主事
- 校内 校長 教頭 探究推進部(4名) STEAM探究科運営委員長 探究推進委員(2名)

1 挨拶(学校長)

本校普通科探究活動、STEAM探究科活動について

2 本日の中間発表会(2年)における指導・助言

○ A 氏

- ・今年で3年目であるが、発表レベルや着眼点のレベルが年々上がっているように思う。よくなっている。
- ・教員のサポート力が上がっているように思う。
- ・タブレットの活用がしっかりとできている。プレゼンの資料に使用されている映像やデザインもレベルが上がっている。中にはAIを活用した班もあった。
- ・学校としてどういう色をつけていくのかを議論して他校にはないようなものを考えることが今後の課題である。

○ B 氏

- ・しっかりとプレゼンができている。楽しそうに取り組むことができている班が多い。これからどのように進めていくかが、楽しみである。
- ・他のグループと連携できる内容があるのではないかと。現代社会の中でも別の団体と共有することも求められてくるので、その疑似体験ができるのではないかと。

○ C 氏

- ・本校の探究活動の熱量には感動した。多様性を受け入れ、熱心に取り組んでいる姿勢が素晴らしい。
- ・探究活動は、今後個人の活動へと進んでいく時代になるであろう。
- ・探究活動の成果をいかに大学入試に結びつけていくかがテーマである。よって大学と連携するのもよいのでは。
- ・今後、探究テーマの設定が鬼門となる。本当に自分がやりたいことを見つかるのようにしてテーマ設定をするかが課題である。
- ・Chat gptなどのAIと壁打ちすることでテーマ設定を深めるのもよいのでは。
- ・教員はティーチングからコーチングへの役割転換が求められ、生徒の自立的な学びを支援する体制が必要である。

○ D 氏

- ・今回の発表を拝見し、プレゼンテーションのスキル向上が非常に勉強になった。
- ・技術は優れていても、それを使う人がどう使うかが課題である。たとえば、AIが田植えの最適時期を解析しても、それを活用できる農家の人がいなければ意味がない。
- ・技術の普及には使う人の理解やスキル向上も必要であり、この視点からも教育現場での探究活動は重要だと感じた。
- ・現場のことを考えて高校生も探究活動を行えるようになると、現場にとってはありがたい。

○ E 氏(探究コーディネーター)

- ・本校生徒は、プレゼン能力は高い。懸念点は、探究の終着点をどこに持っていくのかである。
- ・1年次生の間に問いの立て方の訓練をどの程度行うかによって、2年生の探究の進み方が決まる。
- ・年々テーマ設定が、身近なものになってきているのはよいことである。

○ F 氏(探究コーディネーター)

- ・年々、発表のレベルは上がっているが、さらにレベルを上げるには、発表を聞く生徒の質を上げることが必要である。
- ・自分がやっているテーマとつながりがないかを考えながら聞くことができればよい。
- ・人に興味を持って生きていく姿勢が大切であり、それが社会の出会いの中で生きていく。
- ・発表者はもっと深みや斬新な発想が欲しい。
- ・聞き手の質を上げるためには、質問項目の視点を挙げておくなどの教員側の工夫が必要である。
- ・発表の評価を教員が生徒に返していくことが大切である。よって教員は、メモを取りながら発表を聞くべき。

○ 指導主事

- ・聞き手からの質問が出にくいところがあるのが問題である。
- ・探究を成功させるためには、どんな力をつけさせたいのかを学校として示していく必要がある。
- ・STEAM探究科の学びを普通科にも広げていってほしい。

第1回運営指導委員会 議事録

●日時 令和7年7月18日(金) 14:00~15:20 於:姫路飾西高等学校 応接室

●出席者 兵庫県立大学 原田氏 兵庫ベンダ工業 本丸氏 県教育委員会 森崎指導主事

校内 校長 教頭 探究推進部(4名)

1 挨拶(学校長)

本日は、探究活動の現状報告を中心に進める。ご意見をいただき、今後の活動に反映していきたい。先日の2年生の中間発表会では、グループによって完成度に差が見られたが、今後はテーマの修正も含めて検討していく必要を感じている。

2 探究活動の報告(探究推進部長)

<3年生の取り組み>

これまでの探究活動を「My Road map」としてまとめている。自身の進路と探究活動の関係を振り返り、今後の進路決定に活かすことを目指している。7月には3年生が1年次生に向けて、自らの探究活動について説明する機会を設けた。1年次生からも多くの感想が寄せられた。今後は進路意識を高めるため、時事ニュースなどを題材に社会の動きを捉える活動を予定している。

<2年生の取り組み>

探究活動の中心学年として、2日前に中間発表会を終えた段階である。各グループはテーマ決定から6時間程度の活動時間しか経っていないが、夏休みには本格的なアクションを実施予定である。発表では、探究テーマ設定の背景や目的を主に共有した。今後は12月の発表会、2月の最終発表(会場:アクリエひめじ)を予定している。発表テーマの幅は広く、数も増えたので、昨年度よりも生徒とテーマのマッチング精度は改善されたが、担当教員の負担増(1人で4~5班を担当する場合も)についても課題となっている。

<1年次生の取り組み>

4月より探究の基礎を学ぶ活動を始めた。本校探究コーディネーターの前田先生、コンソーシアム委員の本丸氏による講演会も実施した。また、問いの立て方を学ぶ授業として、漠然とした問いから、具体的な課題に落とし込む活動を2度行った。さらに夏休み課題として「Myプロジェクト」を課している。身近な課題をテーマに、既存のモノの使い方や視点を変えて解決を図る発想力を養う内容で、9月以降の個人探究につなげる予定である。

3 STEAM 探究科の活動報告(教頭)

<1年次生の取り組み>

昨年度と同様に、STEAM的思考を身につけることを目的としたプログラムを実施している。プレゼンテーションスキルの育成を早期から取り入れている。現2年次生が昨年体験した内容を踏襲した構成となっている。

<2年次生の取り組み>

地元企業・外部団体と連携した課題解決型探究に取り組んでいる。探究活動を深めると同時に、外部コンテスト(例:日経STEAM等)への応募も推進中。評価に関しては、STEAM探究科独自のルーブリックで行う。普通科と若干異なる形式での評価である。2年次の成果を踏まえ、3年次(来年度)の活動計画に活用予定。

① JUNBOwさん×STEAM:課題解決型プロジェクト

兵庫県マスコット「はばタン」デザイン担当・JUNBOwさんとのコラボ。自然物を活用したキャラクター制作し、大阪万博でのフィールドワーク実施予定(9月3日予定)。万博では、STEAM社・代表 中島さち子氏の講義や体験型ワークも実施予定。

② FarmBot導入:農福連携プロジェクト

福島県の企業「LTF(ライフテック福島)」と連携。遠隔操作で農作業を行う機械「FarmBot」を導入。プログラミングや自動化を通して、寝たきりの方でも農業に携われる環境の可能性を模索。生徒が育てたい野菜を選び、現在栽培・水やりプログラムの実験中。

③ ARスポーツ「HADO」導入

株式会社meleapとのコラボにより、ARスポーツ「HADO」を導入。ARゴーグルと手の動きでエネルギーボールを打ち合うスポーツで、全国の学校や自治体でも導入が進む。5月に設置・体験を行った。7月26日の「STEAM Day」にて中学生・保護者にも公開予定。生徒が運営にも携わる形で実施する。

4 中間発表後報告会について

発表を見学した方々から、さまざまな意見をいただいた。発表スタイルや構成の面においては、これまでの経験の積み重ねもあり、全体的な発表の質が向上しているとの評価を複数の方から受けた。しかし、発表のあり方については、依然として課題が残っている。例えば、スライドや手元資料ばかりに目を向ける傾向があり、前を向いて聴衆に語りかける姿勢が十分ではなかった。今後は、画面と自分の説明をバランスよく意識する必要があると考える。

また、今回の発表に向けた練習回数が限られていた点も課題である。テスト直後の時期であったこともあり、準備不足が一部見受けられた。質疑応答に関しては、聞き手からの質問があまり出なかったという指摘があった。質問を積極的に行うメンバーが固定化しており、全体として質問するという意識が十分に浸透していない現状がある。

現在、グループで取り組んでいる探究活動については、「個人で進めた方が効果的ではないか」との意見も見られた。この点については、教員側としても同様の問題意識を持っており、9月以降は1年次生に対して個人探究の形式を試験的に導入する予定である。参加者からの提案と方針が一致していた点は、今後の展開においても重要な示唆となる。

発表内容については、以前よりも身近なテーマが多くなり、スケールの大きすぎるテーマはやや減少傾向にある。その点においては、例年よりも現実性が増し、取り組みやすい内容になっていると評価できる。

5 指導・助言

<発信力・広報面について>

- ・活動の中身は非常に充実しているが、ホームページ等での発信が限定的で、一般の人には内容が伝わりづらい。
- ・個人情報の配慮は必要だが、活動事例や成果の「見せ方」を工夫すれば、外部への訴求力が高まる。
- ・STEAMの内容が先行し、普通科の教育の特徴が見えづらくなっている。普通科の取り組みも明確に発信すべき。
- ・「STEAM」や「ルーブリック」などのカタカナ用語が多く、保護者や一般の方にとって理解しにくい。特に中学生・保護者向けの説明では、言葉の説明補足や具体的な事例を交えて説明する配慮が必要である。

<普通科とSTEAM探究科の関係性>

- ・STEAM探究科の注目度が高まる一方、普通科の存在感が薄れないよう配慮が必要。
- ・学校全体でSTEAM教育を共有する意識が必要であり、「STEAM探究科だけが特別」という印象を避けるべき。

<地域・外部連携>

- ・地域との接続がさらに求められる。探究活動で地域課題を扱うなど、学校と地域が双方向に交流できる機会を増やしてはどうか。
- ・文化祭やパフォーマンス(例:書道部の活動)を小学校に出向いて実施するなど、地域との接点を持つ活動が好評。地元企業や農家、高齢者団体、小学校などと連携する「地域探究」プロジェクトの導入を期待する声あり。
- ・探究内容が多様化し、企業連携・万博出展なども含め発展していることへの高評価あり。
- ・教員の負担増や、指導体制の整備が課題。外部協力者の確保(大学・企業・OB等)による支援体制の構築が望ましい。
- ・小規模なアウトプット(発表)の機会を増やし、こまめにフィードバックを受ける仕組みが有効。

6 校長挨拶

- ・会議の出席、丁寧なご意見に対するお礼
- ・今後これらの意見を踏まえて、校内での理解共有・外部への発信の質向上を目指していく意向
- ・今後のご協力の依頼

第2回コンソーシアム委員会 議事録

●日時 令和7年12月18日(木) 11:40~12:30 於:姫路飾西高等学校 第1STEAMルーム

●委員【コンソーシアム】兵庫ベンダ工業 本丸氏 NPO法人スローソサエティ(米谷紙管) 米谷氏
神戸電子専門学校 岡田氏 兵庫県立大学 宇野氏 神戸女学院大学 高橋氏 山崎氏
本校探究コーディネーター 前田氏 橘氏

【運営指導】県教育委員会 森崎指導主事

校内 校長 教頭 探究推進部(4名) STEAM探究科運営委員長 探究推進委員(3名)

1 挨拶(学校長)

今後、STEAM探究科の流れを全校へと展開していくことを進めている。いろいろ課題もあるが、どのように進めていくか考えているところである。今日の中間発表のご助言を参考に今後さらに探究活動を推進できるように取り組んでいきたい。

2 本日の探究中間成果発表会における指導・助言

○ A 氏

- ・生徒のアイデアが多岐にわたり、深掘りできているかどうかはさておき、非常に幅も広がり、感じ方も含めて、スタート(3年前)からずいぶん変わってきている。
- ・STEAM探究科のグループでは、シナリオや活動されている内容、構成も含めて、プレゼンが完成されている。
- ・普通科は、先行事例や調査が甘い。
- ・コンテストに出すにあたっては、ページ番号をつけること、参考文献や引用の仕方を抑えておくことが必要。

○ B 氏

- ・3つのポイント①自己の拡張②視野の拡大③伝え方のスキル
- ・身近な大人(親・先生)に聞くことが少ないように感じた。
- ・伝え方のトレーニングの場でもあるので、みんなが聞きたいことを伝えることが大切。

○ C 氏

- ・何が大事なのかを押さえてステップを踏んでいくことが重要である。
- ・一十百のステップ・・・は自分が、満足できるかどうか。十は、友達、百はみんながすごいというレベル。発表に達成感を表現してもよいのではないか。
- ・外部連携をするには、教員がコントロールする必要がある。
- ・探究活動で何を学ぶのかブラッシュアップしてもよいのではないか。
- ・プレゼンでは資料を読むだけの班があったことも課題である。

○ D 氏

- ・探究活動に先行研究という概念がない。自分のデータしか出てこない。
- ・逆算して設計図を考えることが必要である。感覚ではなく、根拠を示すことが大切。
- ・タイトルと発表のキーワードが合っていない。最後にタイトルをつけ直した方がよい。
- ・教員の手が全く入っていないのではないかという発表もあった。

○ E 氏(普通科中心に見学)

- ・テーマ設定の段階で大事なことが何か、何のためにやっているのかが、はっきりしていない班がある。
- ・テーマを明確にして、なぜ自分たちが取り上げたいと思ったのか、それに対してどのような解決策があるのかを道筋を考えてできるように教員が指導しなければならない。
- ・質疑応答が活発ではない。聞き手が興味を持てるような発表をしなければならない。
- ・参考文献の書き方を教えることが大切。

○ F 氏(STEAM探究科中心に見学)

- ・課題設定がステレオタイプで、世間でそういわれているからという感覚で進めている。現場の人の話を聞いて自分の考えとは違うことを参考に必要がある。
- ・もっと身近な先生に聞いた方がよい。

○ G 氏(探究コーディネーター)

- ・質疑応答は大きな課題である。質問する力を身につける必要がある。
- ・先行研究が曖昧である。データを深掘りができていない。何を軸にして分析するのかを明確にする必要がある。

○ H 氏(探究コーディネーター)

- ・生徒は、探究を楽しんでいる雰囲気が感じられる。成長の様子がうかがえる。
- ・高校卒業後、進学先や就職先でも自分の専門を深めていくときに、ダメだしされることもあり、その際に、メンタル面でダメージを受けないように、今のうちに探究力を身につけることが大切である。

3 指導・助言

○ 指導主事

- ・テーマに沿って進められているが、生徒の発表を見てデータ数が圧倒的に少ないと感じた。もっとデータ数を増やすことが大切である。
- ・質問が少ない。事前に質問を考えさせる時間を作ることが必要。
- ・全体的に自分が選んだテーマで、生徒がしっかり向き合って発表されているような印象を受けた。

4 質疑応答

○ 校長

- ・高校生の探究のゴールをどこにすればよいのか。
(D 氏の回答)
- ・興味・関心があるだけではなく、解けるテーマを作ることが必要である。

○ 探究推進部長

- ・普通科1年次生は、9月から個人で探究を行っている。先日、発表会を行ったが、中にはしっかりと考えて探究できている生徒もいるので、これからさらに力をつけていきたい。
- ・2月の探究成果発表会に向けて引き続き指導をしていく。
- ・聞き手の質問については、事前にデータの配信・担任からの話もしてもらっているが、人前で質問することができない生徒が多い。今後さらに指導をしていきたい。

5 学校長挨拶

貴重な助言をしていただき、ありがたく思っている。今後も引き続きお願いしたい。興味ある分野が探究、そして将来の進路につながり、自分をステップアップさせる機会になるとよいと考えている。

第2回運営指導委員会兼第3回コンソーシアム委員会議事録

●日時 令和8年2月5日(木) 15:00~16:30 於:アクリエひめじ 特別会議室

●委員【コンソーシアム】NPO 法人スローソサエティ(米谷紙管) 米谷氏 兵庫県立大学 宇野氏
神戸電子専門学校 岡田氏 神戸女学院大学 高橋氏 宇高氏

本校探究コーディネーター 前田氏 橘氏

【運営指導】兵庫ベンダ工業 本丸氏 神戸大学大学院 ルックス氏 大阪大谷大学 江上氏
県教育委員会 森崎指導主事

校内 校長 教頭 探究推進部(4名) STEAM探究科運営委員長 探究推進委員(4名)

1 挨拶(学校長)

本日の発表会について、中間発表以降の大きな進歩が見られた。特に12月の発表と比較して内容が一層ブラッシュアップされており、生徒の探究の深化が感じられた。また、今後も本校の探究活動に対し、引き続きご指導・助言を賜りたい。

2 本日の探究成果発表会における指導・助言

○ A 氏

- ・スライド発表・ポスターセッションの中でもいろいろな視点で、中でも身近なテーマを取り上げる発表が増えてきた。
- ・暮らしや生活の中で発想が広がっていく。様々なところに足を運ぶことが、探究に繋がっていく。

○ B 氏

- ・心地よい発表がいくつもあった。
- ・イントロダクションは最後に作って欲しい。
- ・活動した内容を時系列に発表している班が多かったが、戦略を立てて聞き手に伝えるということが大切である。
- ・最後のスライドは、結論がよい。その方がより質問が出やすい。質問が出る雰囲気はできてきている。

○ C 氏

- ・探究活動のレベルが上がってきている。
- ・スライド作成のスキルも上がっている。(字体・ページ番号等)
- ・探究に取り組む生徒の熱量の強さを感じる発表もあった。本当にやりたいことをやるのが良い。
- ・進路先などでの追跡調査の必要がある。

○ D 氏

- ・発表会を楽しみ、盛り上げようという意識が伝わってきた。発表者と聞き手の相互作用での盛り上がりを感じた。
- ・協力して進めた方がさらに良くなるのではないかとグループ同士もあり、そのことによってさらなる探究活動の発展につながる。

○ E 氏(探究コーディネーター)

- ・探究活動のレベルが上がっている。雰囲気も良くなっている。
- ・課題としては、卒業生がどうしているか追跡すること、教員が慣れてきているので、課題に感じていることを共有すること、質問のきっかけを作るスキルを身につける必要性である。

○ F 氏(探究コーディネーター)

- ・今年度、1年次生は個人探究であったが、生徒は「本当にやりたいこと」を最後まで突き詰めて探究し、発表も説得力のある内容に仕上がっていた。
- ・2年生も「個人でやって良かった」という声があり、個人探究の面白いプレゼンが複数あった。
- ・聴衆からの反応もよく、個人・少人数の良さが感じられた。一方で、個人や2人程度で活動すると、外部とのアポイントやアクションが難しくなるという課題がある。今後はグループ活動のある程度取り入れる必要があると感じている。

○ G 氏(本校探究委員)

- ・3年前に担当していた生徒と比べると、調べるだけで終わらずに実現可能なことに取り組む生徒が増え、探究に対する考え方が変わってきている。

○ H 氏(本校探究委員)

- ・1年次生シンガポール研修、STEAMキャンプなどを通して多くのことを学び、多くの方から教えて頂いた知識を発表に生かして欲しい。
- ・データを根拠に探究活動を進めるよう指導している。

○ I 氏(本校探究委員)

- ・データをとることが大切である。時間は必要であるが、データをとるために実験をし、自分たちで取り込んだ探究ができたことは、成長だと感じた。

○ J 氏(本校探究委員)

- ・3年生が1年次生に探究活動の内容を発表したことは、よかった。
- ・進路と探究活動が繋がっている3年生の生徒もいる。

○ K 氏(本校探究委員)

- ・1年次生は、個人で探究活動を進めることで、自分のやりたいテーマで責任を持って取り組み、良い経験ができた。発想力を持っている生徒がいることも分かった。
- ・卒業した生徒に大学での研究を発表してもらい、中学生に発表してもらいなど学校の幅を超えて発表会ができればよいと思いました。

○ L 氏(本校探究委員)

- ・1年次生の個人探究は、成功であったと思う。来年度どう進めていくのかが課題である。
- ・探究の着地点をどこに置かかが難しい。特に食生活については、成果を明示するのが難しい。

○ STEAM探究科運営委員長

- ・多くの方々の支援のおかげで生徒は多くの学びやつながりを得られている。また、本物に出会う経験が生徒の本気を引き出している。
- ・3年生の探究では、受験との両立が課題である。

○ 探究推進部長

- ・最近、生徒を見ていて「もう少し頑張れそうなのに」と感じる場面が増えている。調べれば分かることをまとめるだけでなく、そこから“自分なりの学び”を見つけて欲しいと思う。そう考える自分は少し厳しいかもしれないと感じつつも、生徒に期待する気持ちがある。
- ・探究では、失敗してもよいので「考え方」「道筋」「アプローチ」を学ぶことが大切である。調べた内容をそのまままとめるだけでなく、「自分ならどうするか」という視点で変化をつけ、自分で試してほしい。
- ・テーマなどに興味を持ち、自分から進んで取り組む生徒もいる。興味を広げ、自分の進む道を探せるようになっていく点は良いところである。成果を形にすることは難しいが、興味関心の幅が広がっていくのが重要。
- ・1年次生は良い発表をしており、努力を自分なりに落とし込んで工夫しているのを感じる。その姿が2年生にも刺激となり、「1年次生のような発表をしたい」と言う生徒もいる。両学年が互いに影響し、良い形で成長につながっていると感じた。

○ M 氏(運営指導委員)

- ・テーマ設定が昨年度より具体的になり、大きく改善されていた。
- ・高校生に限られた授業時間で取り組んだ成果として、発表の完成度は非常に高い。
- ・改善するとすれば、スライドの情報を必要な内容に絞ること、調べた内容を詰め込みすぎず、探究成果に直接関係する情報に重点を置くとより良くなる。

○ N 氏(運営指導委員)

- ・生徒たちのレベルは非常に高く、大学生の卒論発表と比べても大きな差を感じなかった。スライド作成やプレゼン方法の質は特に高く、全体的に感動した。
- ・プレゼンの流れ、フォーマット、イントロダクションの作り方など細かな改善点はある。発表の目標を最初に示すことをオリエンテーションで教えると更に良くなる。まとめ(オーバービュー)の構成を工夫すれば、より質の高い発表になる。
- ・質疑応答のスキルは、短いレッスンでも伸ばせる改善ポイント。
- ・一部、暗記した文章を読み上げてしまう発表者がいるため、感情を込めて楽しく話す姿勢も重要。
- ・これほどのプレゼンスキルを持って大学に来てくれる高校生が増えると、とても良いと思う。

○ O 氏(運営指導委員)

- ・全体として非常に感動し、高い完成度の発表だと感じた。目的の整理や構成など、基本的なプレゼン技術は十分にレベルが高い。
- ・改善ポイントとしては、アンケート結果の母数が少なく、データの信頼性が判断しづらい点、テーマ設定に対する背景説明が薄く、なぜその課題に着目したかが伝わりにくい点、背景に独自性や深みがあるのに、「一言説明」で終わってしまい、魅力が伝わりきっていない点が挙げられる。
- ・STEAM探究科の発表での感性を活かしたアプローチは非常に面白いと感じた。

3 指導・助言

○ 指導主事

- ・発表の最初は質問が出ず心配したが、1つ質問が出てから流れが良くなった。日頃の授業で先生方が自然に問いかけることで、生徒同士の質問にもつながると感じた。生徒に“質問させよう”と構えるより、先生自身が疑問を投げることが良い影響になる。
- ・全員が同じ形式・流れて発表していたため、とても聞きやすかった。発表フォーマットやテンプレートを示している点は良いと思った。
- ・アンケートのデータは母数が少ないものがあり、信頼性が気になった。
- ・今年で普通科改革事業が終了し、国の支援もなくなるため、取り組みの精査が必要である。「学校で今後も続けられるもの／やめるもの」を整理していくことが大切である。

4 質疑・応答

○ A 氏

- ・3年になっても探究活動は続いていくのか？

〈STEAM探究科運営委員長〉

探究は週1回ある。もしいい案があればご教授願いたい。今考えているのは、生徒がやりたいことを前期の間はさせること。

〈教頭〉

今やっている探究内容を踏まえて、大学に行きたいとかありますか？

〈STEAM探究科運営委員長〉

時計のことを考えている生徒は、工業系の大学へ進学したいと考えている。

〈A 氏〉

週1回なら、3年生はテーマをリセットして、勉強そのものを探究することもよいのでは？

○ C 氏

- ・保護者には、どのように連絡されているか？

〈探究推進部長〉

教頭よりはなまるメールで一斉に流してもらっている。昨年はSTEAM探究科の保護者が熱心であったが、今年は普通科からの参加も増えた。多く来られると会場のキャパが心配な面も。

〈教頭〉

関心が高くなる程、来場者も多くなり、今年は他県の生徒も訪れてきている。

○ O 氏

- ・1年次生でも具体的なテーマが挙がってきた理由は何かあるのか？

〈G 氏〉

探究テーマの大枠を決め、好きなことをやるようにあまり制限しなかったこと。

〈探究推進部長〉

〇〇×〇〇のような、関係ないモノ同士を掛け合わせて、新しいアイデアを生み出そうという内容の授業は2時間程行った。それが良かったのかも。

- ・3年目、どのようにまとめようとしているか？

〈STEAM探究科運営委員長〉

STEAM探究科はアントレプレナーシップを入れたい。企業や大学と連携し、実践したいと考えている。

〈O 氏〉

できることは協力したい。

5 学校長から挨拶

本日の発表を通して、生徒の成長をしっかりと感じる事ができた。本日いただいたフィードバックを生かし、今後も改善を続けていけば、3年後・5年後にはさらに素晴らしい探究活動になる。本校はこれまで受験勉強中心の学校であったが、探究的な学びへと少しずつ変わり始めている。探究の経験が、総合型選抜など進路の幅を広げるきっかけになることを期待している。

第3章

評価・分析・今後の取り組み

1 「STEAM探究」評価のルーブリック

(1) 令和7年度「STEAM 探究」について

【評価のポイント】

- (ア) 定量評価(スキルや知識の習得度)と定性評価(思考プロセスや創造性)のバランスを取る
- (イ) 個人評価とチーム評価を組み合わせる(プロジェクト型学習が多いため)
- (ウ) 外部の視点を取り入れる(教員だけでなく、企業・大学・地域の専門家のフィードバックを活用)

【具体的な評価方法】

- (ア) プロセス評価(探究・思考力)
 - ① ルーブリック評価(学習のプロセスを可視化)
 - 例: アイデアの独創性、問題解決の論理性、試行錯誤の回数
 - ② リフレクションシート(振り返り)
 - 例: 毎週またはプロジェクト終了時に「自分が学んだこと・次の課題」を記述
 - ③ ピアレビュー(生徒同士の評価)
 - 例: お互いの発表に対し、「良かった点」「改善点」をフィードバック
- (イ) 成果評価(アウトプット・実践力)
 - ① プレゼンテーション評価(発表の内容・表現力・論理性)
 - 教員+外部の専門家が評価
 - ② ポートフォリオ評価(制作物・プロジェクトの成果を記録)
 - 例: 制作したプロトタイプ、設計図、実験データ、動画などを記録・提出
 - ③ コンテスト・外部発表の実績
 - 例: STEAM 系のコンテスト(起業・技術・アート系など)での成果を評価
 - ④ チーム評価(協働・リーダーシップ)
- (ウ) チームワーク評価(協力姿勢・役割分担・リーダーシップ)
 - 例: メンバー同士で「どのように貢献したか」を評価
- (エ) プロジェクトの社会的インパクト評価
 - 例: 実際に社会で活用されたか? クラウドファンディングや地域貢献の実績

【ルーブリック】

1年次(STEAM探究基礎): 「STEAM的思考を身につける」

評価のポイント: 探究心・創造性・試行錯誤の姿勢を重視

評価基準	5(優れている)	4(良い)	3(標準)	2(改善が必要)	1(未達成)
課題発見・探究力	自分の興味を深く掘り下げ、独自の問いを立てている	自分なりの問いを立て、調査を進めている	与えられた課題を理解し、調査している	課題の意義を理解しているが、自分で深掘りできていない	目的や課題が明確でなく、探究が進んでいない
創造性・アイデアの独自性	斬新でユニークなアイデアを発想できる	既存のアイデアを応用して工夫できる	基本的なアイデアはあるが、独自性が低い	ありきたりな発想にとどまっている	アイデアが浮かばない、または考えようとしない
試行錯誤・改善の姿勢	失敗を恐れず、積極的に試行錯誤している	いくつかの改善を試み、成長が見られる	一度は試行錯誤したが、十分な改善がない	改善の必要性は感じているが、行動に移せていない	試行錯誤せず、同じ問題を繰り返している
プレゼンテーションの基礎	わかりやすく、相手に伝わる説明ができる	構成が整理されており、伝わりやすい	伝えたいことは話せるが、構成が甘い	何を伝えたいかが曖昧で、不明瞭な説明	準備不足で、内容が伝わらない
チームワーク・協働力	積極的にチームメンバーと協力し、貢献している	チーム内で意見を出し合い、協力できる	自分の役割を果たしているが、主体性に欠ける	チーム内で意見を出せず、受け身の姿勢	チームに貢献せず他者に依存している

2 年次 (STEAM 探究 I) : 「STEAM を使って課題解決に取り組む」

評価のポイント: 技術スキル・論理的思考・プロトタイピング能力を重視

評価基準	5 (優れている)	4 (良い)	3 (標準)	2 (改善が必要)	1 (未達成)
課題発見・探究力	社会的な意義のある課題を深く掘り下げ、独自の視点を持っている	既存の情報を活用し、適切な課題設定ができています	一般的な課題を設定できるが、深掘りが不十分	課題が曖昧で、十分な分析がされていない	課題が設定されていない
技術スキル・実装力	高度な技術を活用し、試作やプログラムが機能している	適切な技術を用いて試作・実験を行い、一定の成果を出している	基本的な技術を用いたが、完成度が低い	技術的な工夫が少なく、試作や実験が十分でない	技術的な試みが見られない
プロトタイピング・試行錯誤	複数回の試作・実験を行い、改善点を的確に分析できている	いくつかの試作・実験を行い、改善を試みている	限られた試作・実験での改善を行っている	試作・実験の回数が少なく、十分な改善がされていない	試作・実験をほとんど行っていない
プレゼンテーションの論理性	説得力があり、データや根拠を用いた発表ができる	わかりやすく、要点を押さえた発表ができる	基本的な説明はできるが、やや不明瞭な部分がある	発表が分かりにくく、説得力に欠ける	発表が準備されていない
チームワーク・協働力	積極的にチームメンバーと協力し、貢献している	チーム内で意見を出し合い、協力できる	自分の役割を果たしているが、主体性に欠ける	チーム内で意見を出せず、受け身の姿勢	チームに貢献せず、他者に依存している

3 年次 (STEAM 探究 II) : 「STEAM を社会で活かす」

評価のポイント: 社会的インパクト・ビジネス視点・プロジェクトマネジメント能力を重視

評価基準	5 (優れている)	4 (良い)	3 (標準)	2 (改善が必要)	1 (未達成)
社会的意義・課題設定	社会的インパクトのある課題を深く探究し、実社会での解決策を提示できる	社会のニーズを捉え、意義のある課題を設定している	一定の社会的意義はあるが、実用化には課題が残る	社会的な背景を考慮せず、課題設定が不十分	社会的意義が不明確
プロトタイプ の完成度・実装力	実社会での活用が可能なレベルのプロトタイプを完成	ほぼ実装可能なプロトタイプを開発	基本的な機能は実装できたが、実用化には課題がある	試作はしたが、十分に機能しない	試作が未完成、または実装に至っていない
ビジネスモデル・市場調査	明確なビジネスモデルを持ち、市場調査のデータも活用	ビジネスモデルを考え、一定の市場調査を実施	ビジネス視点はあがるが、市場分析が不足	ビジネスモデルが曖昧で、実現性が低い	ビジネス視点がな
チームマネジメント・リーダーシップ	プロジェクトを主導し、適切な役割分担を行った	チーム内で主体的に役割を果たし、協力できた	チームワークは機能したが、一部の負担が大きかった	チーム内の協力が不十分	チームワークが機能しなかった

STEAM 探究科アンケート【40・41 回生:入学時】

		Science	Technology	Engineering	Art	Mathematics	English	まだ分からない
1.	STEAMのうち興味のある分野はどれですか (複数回答可)	40回生 21人 (52.5%)	26人 (65.0%)	14人 (35.0%)	14人 (35.0%)	20人 (50.0%)	22人 (55.0%)	4人 (10.0%)
	41回生	16人 (40.0%)	17人 (42.5%)	13人 (32.5%)	17人 (42.5%)	21人 (52.5%)	23人 (57.5%)	23人 (57.5%)
2.	STEAMのうち得意な分野はどれですか (複数回答可)	40回生 17人 (42.5%)	7人 (17.5%)	7人 (17.5%)	8人 (20.0%)	18人 (45.0%)	16人 (40.0%)	4人 (10.0%)
	41回生	10人 (25.0%)	0人 (0%)	0人 (0%)	9人 (22.5%)	14人 (35.0%)	16人 (40.0%)	10人 (25.0%)
		文系	理系	両方				
3.	興味のある分野はどれですか	40回生 15.0%	52.5%	32.5%				
	41回生	10.0%	52.5%	37.5%				
4.	得意な分野はどれですか	40回生 27.5%	67.5%	5.0%				
	41回生	23.1%	56.4%	20.5%				
		そう思う	まあまあそう思う	あまり思わない	思わない			
5.	現状を分析し、目的や課題を明らかにする力があると思いますか	40回生 27.5%	42.5%	25.0%	5.0%			
	41回生	20.0%	65.0%	15.0%	0.0%			
6.	他人に働きかけ巻き込む力はあると思いますか	40回生 20.0%	35.0%	42.5%	2.5%			
	41回生	15.0%	35.0%	47.5%	2.5%			
7.	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回生 20.0%	52.5%	25.0%	2.5%			
	41回生	12.5%	55.0%	32.5%	0.0%			
8.	新しい価値を生み出す力があると思いますか	40回生 25.0%	35.0%	40.0%	0.0%			
	41回生	12.5%	50.0%	37.5%	0.0%			
9.	自分の意見を分かりやすく伝える力があると思いますか	40回生 7.5%	47.5%	40.0%	5.0%			
	41回生	12.5%	42.5%	40.0%	5.0%			
10.	得た情報が本当に正しいものか見極める力があると思いますか	40回生 32.5%	47.5%	20.0%	0.0%			
	41回生	17.5%	52.5%	30.0%	0.0%			
11.	課題解決能力があると思いますか	40回生 17.5%	47.5%	35.0%	0.0%			
	41回生	10.0%	72.5%	17.5%	0.0%			
12.	情報を正しく解釈・分析・評価する力があると思いますか	40回生 27.5%	52.5%	20.0%	0.0%			
	41回生	7.5%	65.0%	25.0%	2.5%			
13.	情報を検索・取捨選択する力があると思いますか	40回生 37.5%	55.0%	7.5%	0.0%			
	41回生	30.0%	57.5%	12.0%	5.0%			
14.	情報を正しく作成・発信する力があると思いますか	40回生 12.5%	57.5%	30.0%	0.0%			
	41回生	10.0%	55.0%	35.0%	0.0%			
15.	タブレットを使うことに慣れてますか	40回生 37.5%	35.0%	12.5%	15.0%			
	41回生	32.5%	32.5%	25.0%	10.0%			
16.	相手の意見を丁寧に聴く力があると思いますか	40回生 50.0%	42.5%	7.5%	0.0%			
	41回生	40.0%	52.5%	7.5%	0.0%			
17.	自分と周囲の人々や物事との関係性を理解する力があると思いますか	40回生 22.5%	60.0%	17.5%	0.0%			
	41回生	27.5%	55.0%	17.5%	0.0%			
18.	将来やってみたいことがありますか	40回生 32.5%	40.0%	20.0%	7.5%			
	41回生	45.0%	27.5%	20.0%	7.5%			
19.	社会に貢献したいと思いますか	40回生 75.0%	25.0%	0.0%	0.0%			
	41回生	55.0%	40.0%	5.0%	0.0%			
20.	具体的にどのように社会に貢献したいか考えがありますか	40回生 20.0%	37.5%	35.0%	7.5%			
	41回生	15.0%	30.0%	47.5%	7.5%			
※	主体的に動くことが得意ですか	40回生 22.5%	55.0%	22.5%	0.0%			
※	主体的に動くことが好きですか	41回生 20.0%	55.0%	25.0%	0.0%			
※	社会のルールや人との約束を守る力があると思いますか	41回生 55.0%	37.5%	7.5%	0.0%			
※	ストレスフルな環境下でも、成長の機会と捉えポジティブに対応する力があると思いますか	41回生 17.5%	40.0%	35.0%	7.5%			
※	自らのルールや考え方にこだわらず、相手の立場などを尊重し理解する力があると思いますか	41回生 30.0%	62.5%	7.5%	0.0%			
※	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	41回生 27.5%	52.5%	17.5%	2.5%			

STEAM 探究科アンケート【40回生：1年次3月・2年次9月】

		Science	Technology	Engineering	Art	Mathematics	English	まだ分からない
1.	STEAMのうち興味のある分野はどれですか (複数回答可)	1年3月 22人 (55.0%)	24人 (60.0%)	16人 (40.0%)	18人 (45.0%)	17人 (42.5%)	16人 (40.0%)	2人 (5.0%)
	2年9月	17人 (43.6%)	22人 (56.4%)	16人 (41.0%)	15人 (38.5%)	12人 (30.8%)	18人 (46.2%)	2人 (5.1%)
2.	STEAMのうち得意な分野はどれですか (複数回答可)	1年3月 10人 (25.0%)	6人 (15.0%)	6人 (15.0%)	12人 (30.0%)	16人 (40.0%)	9人 (22.5%)	8人 (20.0%)
	2年9月	13人 (33.3%)	6人 (15.4%)	9人 (23.1%)	14人 (35.9%)	15人 (38.5%)	10人 (25.6%)	3人 (7.7%)

		文系	理系	両方
3.	興味のある分野はどれですか	1年3月 15.0%	62.5%	22.5%
	2年9月	20.5%	64.1%	15.4%
4.	得意な分野はどれですか	1年3月 25.0%	67.5%	7.5%
	2年9月	30.8%	66.7%	2.5%

		そう思う	まあまあそう思う	あまり思わない	思わない
5.	現状を分析し、目的や課題を明らかにする力があると思いますか	1年3月 45.0%	45.0%	10.0%	0.0%
	2年9月	43.6%	35.9%	17.9%	2.6%
6.	他人に働きかけ巻き込む力はあると思いますか	1年3月 30.0%	45.0%	25.0%	0.0%
	2年9月	10.3%	43.6%	41.0%	5.1%
7.	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	1年3月 40.0%	52.5%	7.5%	0.0%
	2年9月	28.2%	43.6%	28.2%	0.0%
8.	新しい価値を生み出す力があると思いますか	1年3月 35.0%	52.5%	12.5%	0.0%
	2年9月	33.3%	35.9%	23.1%	7.7%
9.	自分の意見を分かりやすく伝える力があると思いますか	1年3月 45.0%	45.0%	10.0%	0.0%
	2年9月	17.9%	48.7%	33.3%	0.0%
10.	得た情報が本当に正しいものか見極める力があると思いますか	1年3月 55.0%	40.0%	5.0%	0.0%
	2年9月	41.0%	41.0%	15.4%	3.0%
11.	課題解決能力があると思いますか	1年3月 32.5%	60.0%	7.5%	0.0%
	2年9月	20.5%	59.0%	20.5%	0.0%
12.	情報を正しく解釈・分析・評価する力があると思いますか	1年3月 52.5%	47.5%	0.0%	0.0%
	2年9月	30.8%	48.7%	17.9%	3.0%
13.	情報を検索・取捨選択する力があると思いますか	1年3月 57.5%	42.5%	0.0%	0.0%
	2年9月	41.0%	48.7%	10.0%	10.0%
14.	情報を正しく作成・発信する力があると思いますか	1年3月 47.5%	42.5%	10.0%	0.0%
	2年9月	30.8%	48.7%	17.9%	3.0%
15.	タブレットを使うことに慣れていますか	1年3月 77.5%	20.0%	2.0%	0.0%
	2年9月	66.7%	20.5%	7.7%	5.1%
16.	相手の意見を丁寧に聴く力があると思いますか	1年3月 65.0%	30.0%	5.0%	0.0%
	2年9月	66.7%	30.8%	2.5%	0.0%
17.	自分と周囲の人々や物事との関係性を理解する力があると思いますか	1年3月 55.0%	42.5%	2.5%	0.0%
	2年9月	56.4%	28.2%	15.4%	0.0%
18.	将来やってみたいことがありますか	1年3月 27.5%	50.0%	20.0%	2.5%
	2年9月	46.2%	23.1%	23.1%	7.7%
19.	社会に貢献したいと思いますか	1年3月 52.5%	40.0%	7.5%	0.0%
	2年9月	56.4%	38.5%	5.1%	0.0%
20.	具体的にどのように社会に貢献したいか考えがありますか	1年3月 17.5%	40.0%	35.0%	7.5%
	2年9月	30.8%	28.2%	38.5%	2.5%
※	主体的に動くことが得意ですか	1年3月 47.5%	37.5%	15.0%	0.0%
	2年9月	23.1%	51.3%	20.5%	5.1%

(2) STEAM 探究ルーブリック自己評価

1. 40回生2年次 (STEAM 探究 I) 自己評価集計

対象:40回生39名

評価基準:「STEAM を使って課題解決に取り組む」ルーブリック

評価項目	段階	達成基準	人数	割合%
課題発見・ 探究力	5	社会的な意義のある課題を深く掘り下げ、独自の視点を持っている	15名	38.4
	4	既存の情報を活用し、適切な課題設定ができています	12名	30.8
	3	一般的な課題を設定できるが、深掘りが不十分	12名	30.8
技術スキル・ 実装力	5	高度な技術を活用し、試作やプログラムが機能している	13名	33.3
	4	適切な技術を用いて試作・実験を行い、一定の成果を出している	19名	48.7
	3	基本的な技術を用いたが、完成度が低い	7名	18.0
プロトタイプング 試行錯誤	5	複数回の試作・実験を行い、改善点を的確に分析できている	22名	56.4
	4	いくつかの試作・実験を行い、改善を試みている	12名	30.8
	3	限られた試作・実験での改善を行っている	3名	7.7
	2	試作・実験の回数が少なく、十分な改善がされていない	2名	5.1
プレゼンテーシ ョンの論理性	5	説得力があり、データや根拠を用いた発表ができる	14名	35.9
	4	わかりやすく、要点を押さえた発表ができる	16名	41.0
	3	基本的な説明はできるが、やや不明瞭な部分がある	8名	20.5
	2	発表が分かりにくく、説得力に欠ける	1名	2.6
チームワーク・ 協働力	5	積極的にチームメンバーと協力し、貢献している	25名	64.1
	4	チーム内で意見を出し合い、協力できる	4名	10.3
	3	自分の役割を果たしているが、主体性に欠ける	10名	25.6

2. 41回生1年次 (STEAM 探究基礎) 自己評価集計

対象:41回生40名

評価基準:「STEAM 的思考を身につける」ルーブリック

評価項目	段階	達成基準	人数	割合%
プレゼンテーシ ョンの基礎	5	わかりやすく、相手に伝わる説明ができる	3名	7.5
	4	構成が整理されており、伝わりやすい	17名	42.5
	3	伝えたいことは話せるが、構成が甘い	16名	40.0
	2	何を伝えたいかが曖昧で、不明瞭な説明	4名	10.0
課題発見・ 探究力	5	自分の興味を深く掘り下げ、独自の問いを立てている	6名	15.0
	4	自分なりの問いを立て、調査を進めている	26名	65.0
	3	与えられた課題を理解し、調査している	8名	20.0
創造性・ アイデアの独自 性	5	斬新でユニークなアイデアを発想できる	11名	27.5
	4	既存のアイデアを応用して工夫できる	19名	47.5
	3	基本的なアイデアはあるが、独自性が低い	10名	25.0
試行錯誤・ 改善の姿勢	5	失敗を恐れず、積極的に試行錯誤している	12名	30.0
	4	いくつかの改善を試み、成長が見られる	18名	45.0
	3	一度は試行錯誤したが、十分な改善がない	10名	25.0
チームワーク・ 協働力	5	積極的にチームメンバーと協力し、貢献している	17名	42.5
	4	チーム内で意見を出し合い、協力できる	17名	42.5
	3	自分の役割を果たしているが、主体性に欠ける	6名	15.0

3. 40回生1年次(STEAM 探究基礎) 自己評価集計 (昨年度末のもの:参考)

対象:40回生39名

評価基準:「STEAM 的思考を身につける」ルーブリック

評価項目	段階	達成基準	人数	割合%
プレゼンテーションの基礎	5	わかりやすく、相手に伝わる説明ができる	2名	5.1
	4	構成が整理されており、伝わりやすい	15名	38.4
	3	伝えたいことは話せるが、構成が甘い	18名	46.2
	2	何を伝えたいかが曖昧で、不明瞭な説明	4名	10.3
課題発見・探究力	5	自分の興味を深く掘り下げ、独自の問いを立てている	3名	7.7
	4	自分なりの問いを立て、調査を進めている	12名	30.8
	3	与えられた課題を理解し、調査している	23名	59.0
	2	課題の意義を理解しているが、自分で深掘りできていない	1名	2.5
創造性・アイデアの独自性	5	斬新でユニークなアイデアを発想できる	7名	18.0
	4	既存のアイデアを応用して工夫できる	17名	43.6
	3	基本的なアイデアはあるが、独自性が低い	13名	33.3
	2	ありきたりな発想にとどまっている	2名	5.1
試行錯誤・改善の姿勢	5	失敗を恐れず、積極的に試行錯誤している	7名	18.0
	4	いくつかの改善を試み、成長が見られる	14名	35.9
	3	一度は試行錯誤したが、十分な改善がない	16名	41.0
	2	改善の必要性は感じているが、行動に移せていない	2名	5.1
チームワーク・協働力	5	積極的にチームメンバーと協力し、貢献している	17名	43.6
	4	チーム内で意見を出し合い、協力できる	13名	33.3
	3	自分の役割を果たしているが、主体性に欠ける	7名	18.0
	2	チーム内で意見を出せず、受け身の姿勢	2名	5.1

2 「総合的な探究の時間」評価のルーブリック

(1) 令和7年度「総合的な探究の時間」について

姫路飾西高校 総合的な探究の時間 評価ルーブリック 2 学年 普通科 (それぞれの項目での平均が、全体の評価になる)		レベルA	レベルB	レベルC
課題設定 (問題発見力) (目標設定力) (計画力)	自身に関する身近な課題や、社会に対する課題を自分ごととして捉え、その課題解決に向けた捉え、その課題解決に向けて考えられている。また、課題解決に向けた問いを独自性のあるものとして立てることができる。	自身に関する身近な課題や、社会に対する課題を自分ごととして捉え、その課題解決に向けた捉え、その課題解決に向けて考えられている。また、課題解決に向けた問いを独自性のあるものとして立てることができる。	社会や自身の身の周りの課題は見出せてはいるが、自身が解決できるようなテーマではなく、壮大すぎず課題解決が困難である。課題解決に向けた自身の仮説を設定しながら問いは立てられている。	課題を見つけたことが困難で、探究学習のテーマ設定が難しい。文献調査などを行っていないが、課題設定を行うことは、なんとかできている。
資料の分析 (分析力) (情報収集力)	信頼できる出版元からのデータを使用し、そのデータを自らが解析し直して、その関係などを考えることができる。また自身でアンケートや実験方法を正しく作成し、その結果等を正確に処理することで、課題解決に向けた意味のある内容に落とし込むことができる。	信頼できる出版元からのデータを使用し、そのデータを自らが解析し直して、その関係などを考えることができる。また自身で収集したアンケート結果や実験結果等を正確に処理することができ	信頼できる出版元からのデータを使用し、データを分析しているが、そのままの活用に留まっている。また、アンケートや実験等を実施しているが、その処理の方法に問題があり、説得力が得られにくい。	出版物のデータをそのまま活用し、結果が既知であるものを引用し、それを完全に信用して結論を導いている。またアンケートや実験を行った際に母数が少なく、結論を導くまでの確証が得られていない。
他者との協働 (傾聴力) (協働性) (行動力)	自分とは異なる考え方や意見に触れながら、多様な人々との関わりを通じて学びを深めたいき、課題解決に向けた取り組みを行える。また外部の有識者と繋がりが、社会における課題解決の重要性を認識し、自身の結論を独自に導くことができる。	自分とは異なる考え方や意見に触れながら、課題解決に向けた取り組みを行える。また探究活動を深めるために、外部の有識者から意見を聞き、それを反映できるが、自身の探究の結論を外部の意見に頼りすぎしてしまう。	他者と相談をするが、自身の探究結果が必ず結論であると考えてしまい、なかなか他者の考えを受け入れられない。また自分の中で考えを処理することが多く、外部との繋がりが積極的に行動しようしない。	他者の言うことを鵜呑みにして、自身の探究を行いかちになり、他者の言うとおりの事しか行わず、自分の意志が感じられない。
課題に対するアプローチ (課題解決能力) (思考力)	一つの方向ではなく、様々な角度からの探究活動を行えている。また、失敗を繰り返すことで、より良い課題解決方法へと深化させることができている。	一つの方向ではなく、様々な角度からの探究活動を行えている。少し結論ありきの探究活動になってしまい、自身の探究的取り組みや実験などの考察がやや少ない。	既知の課題解決方法を参考にし、自身の探究手法が新たなものであるかは理解できているが、実際に扱ったものは新規性が少なく、調べ学習の要素が強い。	一つの方法で課題を解決できると考え、またその方法は既知の方法として存在しているため、提案としての新規性が全く感じられない。
他者への表現 (自己表現力) (プレゼン力) (資料作成能力)	探究活動の内容が分かり易く整理されており、ICTを上手く活用しながら、自身の発表も踏まえ発表できる。発表スタイルも他者に伝わりやすいように工夫されており、自身が完全に理解できている。外部の発表会等にも参加し、自身の考えを他者に伝えることができる。	探究活動の内容が分かり易く整理されており、ICTを上手く活用しながら、自身の発表も踏まえ発表できる。発表スタイルも他者に伝わりやすいように工夫されており、自身の探究内容が完全に理解できている。外部の発表会には積極的に参加しようとは思わない。	探究活動の内容は理解できるが、あまり積極的な活動を行わないため、楽しんで活動できない。発表は行えるが、他者に伝えるよりも自身が発表することに気を取られ、やや伝わりにくい発表になっている。外部の発表会には積極的に参加しようとは思わない。	探究活動の内容の理解が不十分で、自分のものにできていないため、発表においても自信が持てず、他者に内容が伝わりにくい。またICTを活用したプレゼンテーション作成能力も低い。

姫路飾西高校 総合的な探究の時間 評価ルーブリック 1年次 普通科 (それぞれの項目での平均が、全体の評価になる)

	レベルA	レベルB	レベルC
<p>課題設定 (問題発見力) (目標設定力) (計画力)</p>	<p>自身に関する身近な課題や、社会に対する課題を自分ごととして捉え、その課題解決に向けて考えられている。 また、課題解決に向けた問いを独自性のあるものとして立てることができる。</p>	<p>社会や自身の身の周りの課題は見出せてはいませんが、自身が解決できるようなテーマではなく、壮大すぎて課題解決が困難である。 課題解決に向けた自身の仮設を設定しながら問いは立てられている。</p>	<p>課題を見つけることが困難で、探究学習のテーマ設定が難しい。文献調査などを行いつつながら、課題設定を行うことは、なんとかかできています。</p>
<p>資料の分析 (分析力) (情報収集力)</p>	<p>信頼できる出版元からのデータを複数使用し、データを分析している。(そのままの活用に留まっても良い)また、アンケートや実験等を実施し、説得力が得られるよう努力している。</p>	<p>出版物のデータをそのまま活用し、結果が既知であるものを引用し、それを完全に信用して結論を導いている。またアンケートや実験を行った際に母数が少なく、結論を導くまでの確証が得られにくい。</p>	<p>自身の思い込みや、信頼性に欠けるデータを使用し、そのデータから探究結果を得ようとしている。アンケートの実施や実験等も行ってはいない。</p>
<p>他者との協働 (傾聴力) (協調性) (行動力)</p>	<p>自分とは異なる考え方や意見に触れながら、課題解決に向けた取り組みを行える。また探究活動を深めるために、外部の有識者から意見を聞き、それを反映できる。</p>	<p>他者と相談をするが、自身の探究結果が必ず結論であると考えてしまい、なかなか他者の考えを受け入れられない。また自分の中で考えを処理することが多く、外部との繋がりが積極的に行おうとしない。</p>	<p>他者の言うことを鵜呑みにして、自身の探究を行いがちになり、他者の言うとおりの事しか行わず、自分の意志が感じられない。</p>
<p>課題に対するアプローチ (課題解決能力) (思考力)</p>	<p>一つの方法ではなく、様々な角度からの探究活動を行えている。少し結論ありきの活動になっていても、自身で実験やフィールドワークなど、チャレンジできている。新規性があれば、尚更よい。</p>	<p>既知の課題解決方法を参考にし、自身の探究手法が新たなものであるかは理解できているが、調べ学習の要素が強い。しかし、新規性が得られるように努力はしている。</p>	<p>一つの方法で課題を解決できると考え、またその方法は既知の方法として存在しており、それに気づかず、積極的に探究活動を進めようとしている。調べれば分かるような探究活動になっている。</p>
<p>他者への表現 (自己表現力) (プレゼン力) (資料作成能力)</p>	<p>探究活動の内容が分かり易く整理されており、ICTを上手く活用しながら、自身の考察も踏まえ発表できる。発表スタイルも他者に伝わりやすいように工夫されており、自身の探究内容が完全に理解できている。外部の発表等に積極的に出場したり、外部機関に相談したりするような意欲がある。</p>	<p>探究活動の内容は理解できるが、あまり積極的な活動を行わないため、楽しんで活動できない。発表は行えるが、他者に伝えるよりも自身が発表することに気を取られ、やや伝わりにくい発表になっている。また外部の発表等には積極的に参加しようとは思わない。</p>	<p>探究活動の内容の理解が不十分で、自分のものになっていないため、発表においても自信が持てず、他者に内容が伝わりにくい。またICTを活用したプレゼンテーション作成能力も低い。</p>

※それぞれの項目について、少しでもAの要素が含まれていれば、A評価と判断しても良い。

1年次は「問いを立てる」内容がメインであるため、2年次に向かって「このように探究している」という面が見えれば良い。

なお、1年次では「他者との協働」の部分ができていなくても良い。

3 「総合的な探究の時間(39回生・40回生)」振り返りアンケート

【アンケート】回答時期…39回生:3年(2025年4月実施) 40回生:2年(2025年4月・2026年2月実施)

Q1. 昨年1年間の探究学習は、想像していたものと比べると楽しく活動できたか?

- ① 100~80% ② 80~60% ③ 60~40% ④ 40~20% ⑤ 20~0%

	①	②	③	④	⑤
39回生:3年4月	30%	47%	14%	7%	2%
40回生:2年4月	22%	36%	31%	10%	1%
40回生:2年2月	60%	26%	12%	2%	0%

Q2. 1年間の探究活動は満足できるものであったか?

- ① 100~80% ② 80~60% ③ 60~40% ④ 40~20% ⑤ 20~0%

	①	②	③	④	⑤
39回生:3年4月	23%	50%	15%	9%	3%
40回生:2年4月	12%	34%	33%	18%	3%
40回生:2年2月	48%	33%	14%	5%	0%

Q3. 探究学習の中で、タブレットの使用能力(プレゼンテーション作成能力)が向上したか?

- ① 大きく向上した ② 少し向上した ③ あまり向上しなかった ④ 向上しなかった

	①	②	③	④
39回生:3年4月	47%	49%	2%	2%
40回生:2年4月	27%	59%	14%	0%
40回生:2年2月	48%	46%	6%	0%

Q4. 探究学習において、他人に向けて発表する能力(プレゼンテーション発表能力)が向上したか?

- ① 大きく向上した ② 少し向上した ③ あまり向上しなかった ④ 向上しなかった

	①	②	③	④
39回生:3年4月	47%	47%	5%	1%
40回生:2年4月	26%	57%	17%	0%
40回生:2年2月	47%	51%	2%	0%

Q5. 探究活動を通して、コミュニケーション能力(対話したり議論したりする能力)が向上したか?

- ① 大きく向上した ② 少し向上した ③ あまり向上しなかった ④ 向上しなかった

	①	②	③	④
39回生:3年4月	43%	46%	8%	3%
40回生:2年4月	24%	59%	17%	0%
40回生:2年2月	46%	45%	8%	1%

Q6. 探究の学びが、自分の進路選択や将来を考えることにつながったか?

- ① 大きくつながった ② 少しつながった ③ あまりつながらなかった ④ つながらなかった

	①	②	③	④
39回生:3年4月	12%	52%	30%	6%
40回生:2年4月	7%	44%	38%	11%
40回生:2年2月	19%	49%	24%	8%

Q7. 探究学習を行うことは、何らかの面で自分の役に立ったと思うか?

- ① 大いに思う ② 少し思う ③ あまり思わない ④ 思わない

	①	②	③	④
39回生:3年4月	34%	58%	7%	1%
40回生:2年4月	15%	61%	19%	5%
40回生:2年2月	43%	50%	6%	1%

Q8. 探究活動を行ったことで、将来、社会の課題解決や、新たな価値やシステムの創造などより良い社会の実現に関わっていきたく感じたか？

① 大いに思う ② 少し思う ③ あまり思わない ④ 思わない

	①	②	③	④
39回生:3年4月	20%	67%	11%	2%
40回生:2年4月	17%	62%	16%	5%
40回生:2年2月	29%	57%	12%	2%

Q9.自由記述(「総合的な探究の時間」について思うこと)

【39回生:2年時の「総合的な探究の時間」を振り返って】

- ・探究を通して他人にわかりやすく伝える力や同じグループとの団結力が深まり良かった。プレゼンカやプレゼンの作成能力を今後も活かしたい。
- ・探究をして新たな発想を考えたりすることは想像力を育てることができてよかったと思う。
- ・去年の探究の始まりのときは、こんなに本気でずっとと思ってなかったし、発表班にも選ばれて外部でも賞をもらえるほどの探究ができると思っていませんでした。カメムシのことだけでなく、プレゼンテーションのことまでたくさん学ぶことができて、自分の力に少し自信が持てるようになりました。
- ・探究の時間を通して、先生から与えられた課題だけではなく自分から課題を見つけて探究することが出来たので楽しみながら行うことが出来ました。もっと毎回の課題を明確にして行うことが出来ていれば、さらに良い総探の時間にすることが出来たと思います。
- ・私は普段一人で考え事をすることが多いのですが、探究の時間は仲間と話し合っ様々な意見を出し合うことで新しい考えが浮かんだので、その点が特に良かったと思います。
- ・1年で、ひとつのテーマについて取り組みましたが、もっと違うテーマも紐付けて探究してみたかったです。1年生の時よりも、スライドにもこだわって、内容も深めることができたので良かったと思います。
- ・何かについて探究することなど今まで無かったのでこの機会でいろいろなことを学ぶことが出来て良かったです。この時間は必ず将来の役に立つと思います。
- ・校外で色々な方にお世話になったり、お話を聞いたりする機会がありました。そこから多くのことを学ぶことができたので、良い経験になっていると思います。
- ・探究活動全体を通して、自分が今まで持ってきた視野がさらに広がったような気がする。自分が今まで知らなかった情報を知れた。さらに自分が今までなんとなくそうなのだと思っていたことや全く何の意味もないと思っていたことについて自分が考えている以上の意味や効果を知れてとてもためになった。また、これから自分がどのように考えてどのような選択をしていくのかについての選択肢について探究を通してさらに増やすことができたと思うので非常に良かった。

【40回生:1年時の「総合的な探究の時間」を振り返って】

- ・何を探究するのかテーマを明確にして、取り組むことが大切だと感じた。2年生では必要な情報を取捨選択し、計画を立ててスムーズに探究活動を行いたい。
- ・一年生の時の活動を通じて感じたことに計画→実行までの準備がものすごく大変だということがあった。ものを作るならそれに協力してくれる人を見つけ説得し作成する。この間の準備が個人的にすごく大変だなと感じた。
- ・クラスが違う人と新たに友達になれたり、自分が知りたいことについて深く学べたりすることがとても楽しいです。自分に役に立つことがもっと知れたらいいなと思います。
- ・たくさんプレゼンテーション制作に時間をかけることができて最後にちゃんと発表できた時の達成感はずごくあるので頑張り甲斐があるなと思いました。
- ・自由度が高い分、何かを決めることが難しい部分があるが、0から1を作る力を養えたと思う。
- ・幅広い分野について探究することは難しいけれど、それを通して、相手に自分の考えを伝える能力やまとめる能力など、さまざまなことを身にいつけられると思う。
- ・去年は調べ学習だけで終わってしまったので、今年はその反省を生かし、先行研究を参考にしながらもっと深められるように頑張りたい。
- ・来年は、もっと個人としてのプレゼンスキルを高めたいと考えている。また、ただ調べるだけの学習ではなく、もっとオリジナルのテーマを探究していきたいなと思った。
- ・同じグループの中でもやりたいことが一致しない中、自分がどう思っているのか考え、それを言葉にして伝えることの大切さと難しさを感じている。何を解決したいのか考えることの重要性を学んだ。

- ・1年次生の時は、なんのために探究をやっているのかがあまりわからないまま終わってしまいました。探究目的や探究方法をはっきりさせないまま進めてしまったことに問題があったと思うので、これを活かして2年生の探究では、問いを立てる時間を大切に、しっかりと目的を持って頑張りたいです。
- ・まず、自分と違う考えを持った人との対話は視点の広がりや、面白い考えの発見に繋がり、良いと思います。また、各々の役割に責任を持って行うことの重要性を学べると考えています。
- ・自分の考える力、想像力、発想力が前よりついている気がする。テーマを考えるのが難しい。
- ・普段はこういった他クラスの生徒との交流がないので、いい時間だと思います。また、自由にテーマを決めてそれについて深掘りしていき、自分の意見を自由に発言できることもとても良いと思います。1年生の探究活動は思ったよりうまくいったので余計に楽しく感じています。

【40回生:2年時2月の「探究成果発表会」を振り返って】

- ・初めに考えていたことと実際に行った結果では全く違うこともあり、上手くいかなくて葛藤することもありました。でも、先を見通して予想しながら実験していくことで考える力がついたと思います。今後、解決方法が簡単には見つからない問題にぶつかった時は、この探究で培った力を活かし、自分らしい解決方法を生み出していきたいです。
- ・私にとって探究活動は、自分に新しい発想や考えを引き出してくれて成長できたとてもいい経験になりました。部活も趣味も性格も全然違う7人が集まって活動し、その中でアイデア出しや発表原稿をまとめるときに、自分1人でやるより、いいアイデアが重なり、自分では気づかないミスや解釈の違いを教え合うことができました。私は一つの目標に向かって進むとき、1人ではアイデアが凝り固まってしまうことも、協力することでよりよくなるものに行うことができると実感することもできました。本当にこのメンバーで探究活動ができてよかったです。
- ・総合的な探究の時間は、自分でテーマを決めて深く考えられるところが一番いいところだと思います。普段の授業では答えが決まっていることが多いですが、探究では正解が一つではなく、自分のアイデアや工夫を形にできるのが面白いです。特に、試行錯誤しながら改善していく過程で、考える力や行動する力が身についたと感じています。一方で、時間が足りなかったり、計画通りに進まなかったりする難しさもありますが、それも含めて成長できる大切な時間だと思います。
- ・探究活動を通して、探究の力もそうだけど個人的には発表やプレゼンについての力を鍛えることができたなと思いました。ありがたいことに学校の発表も含めて多くの機会をもらって、毎回緊張しながら言葉をまとめて人に伝えるということのできたのは1番の収穫だったと思います。また、他の人の思考に触れることができるのもとてもいいと思っています。発表を聞いて感想をまとめたりするたびに、自分では出てこない面白い考えや実験に触れることができて自分の世界が広がっていく感じがして楽しかったです。時間もすごくかかったし色々大変だったけど、2年生の間の探究活動の時間があってよかったなと思います。この経験をこれからの生活に活かしていきたいです。
- ・最初の頃は良いアイデアが全く思いつかずに行き詰まったりして、探究の時間があまり好きではなかったのですが、同じチームの仲間と協力して、それぞれ作業を分担して活動を行うことで難しい課題にも取り組んだり、コミュニケーション能力を磨くことができたので、探究活動の大切さを、この1年を通して改めて感じる事ができました。
- ・将来の役に立つと思いました。探究したことが直接将来に役立つかは進路次第ですが、大勢の前で発表する力、プレゼン力はついたと思います。事前に準備して挑むということの大切さを知れました。自分のグループは直前に完成してろくに練習ができていない状態で挑み、発表をする班として選ばれ、本番は完璧とはいえない結果で終わりました。いろんな人から発表を褒めてもらえたのも事実ですが、もっと良い出来にできたのではないかと思います。
- ・すでに情報がたくさんある中で自分自身の中で気になることや、探究心くすぐられる内容を探することは難しくも楽しかったです。また、同じ方向性を持っている仲間とともに探究をして行くことで新たな価値観やそんな着眼点があったのかと自分の考え方の幅がすごく広がりました。これからもこの探究心を大切にしながら社会に出て活用して行きたいと思いました。
- ・総探の時間を2年間通して自分で自由にテーマを決められるけど、その分調べていくたびに壁にぶつかったりどうすれば良いのかを考えるのが難しかったです。ですが2年の活動を通して自分で情報を探してこれからの展望を考える力とそれを実行する行動力が身につきました。
- ・大学で行う研究のリハーサルができたと思うと有意義な時間だと思うが、探究に時間を使っているせいで本当に自分が高校時代にやりたいことをやる時間が削られていると感じる。また、やりたいことと探究を両立しようとして結局どちらもできなくなっている。成果発表会では無理矢理発表に間に合わせたという内容や十分に活動時間が取れなくて中途半端なところで終わっているものもあったのはそのためだと思う。

4 普通科改革支援事業において実現する成果目標の設定(アウトカム)と結果

	令和3年度	令和4年度	令和5年度	令和6年度	令和7年度	目標値(8年度)
(成果目標)						
将来、社会の課題解決や新たな価値やシステムの創造を通して、よりよい社会の実現に関わっていききたいと考える生徒の割合(%)						
a	本事業対象生徒：		30	60	70	90
	本事業対象生徒以外：		20	30	60	0
	生徒達成人数：		83.0	83.0	86.0	
目標設定の考え方：課題研究や探究活動を通して自身が社会の担い手であることを認識し、社会参画を意識して将来の生き方を考えることができる生徒が増える。						

結果の部分は、本事業対象生徒、対象外生徒ともに含めてのデータになっている。全体的に探究活動や課題研究を通して、よりよい社会作りに関わりたいと考えている生徒も多く、また姫路に還元したいという生徒も半数を越えている。探究活動を行うことで、社会の役に立ちたいと考える生徒は多くなっているのは明らかである。

	令和3年度	令和4年度	令和5年度	令和6年度	令和7年度	目標値(8年度)
(成果目標)						
校外の発表会等において、探究学習の研究成果について発表等を行う生徒の人数(人)						
b	本事業対象生徒：		10	30	60	80
	本事業対象生徒以外：		5	15	0	0
	対象生徒達成人数：		0	15	63	
	対象外生徒達成人数：		15	0	0	
目標設定の考え方：探究学習の成果等を発信するとともに、校外の生徒の成果に触れることで、探究への意欲が増大する。						

令和5年度は、対象外の生徒(2年次)が探究学習の成果を外部の発表会で発表することができた。ただ、対象生徒の1年次はまだ探究活動の準備期間であり、0名であった。令和6年度は、対象生徒が2年次になり、外部で15名発表することができたが、昨年同様1年次生はまだ探究活動の準備期間であるため、0名である。令和7年度はSTEAM探究科生徒が2年次になり、全員が外部での発表を行い、普通科も24名の生徒が外部発表を行った。目標値のように年々増加しており、良い傾向である。

	令和3年度	令和4年度	令和5年度	令和6年度	令和7年度	目標値(8年度)
(成果目標)						
英語運用能力に関して、CEFR B1レベル相当に達する生徒の数(人)						
c	本事業対象生徒：		5	30	60	120
	本事業対象生徒以外：		20	15	15	0
	対象生徒達成人数：		0	48	101	
	対象外生徒達成人数：		44	30	0	
目標設定の考え方：探究学習において、英語による情報収集、ディスカッション、発表等を行うことで、運用能力が上昇する。						

少し目標設定が低かったことが考えられる。海外語学研修が全校対象希望者で行われ、またSTEAM探究科においては、シンガポール海外研修もあり、語学に関しては興味を持つ生徒が多い。2年次全体では英語によるディベート活動も行っている。以上の理由により今の2年次でも既に25%が目標値を上回っていると考えられる。

<調査の概要について>

1. 生徒を対象とした調査について

	令和3年度	令和4年度	令和5年度	令和6年度	令和7年度	令和8年度
全校生徒数(人)	600	600	600	600	640	720
本事業対象生徒数			200	400	640	720
本事業対象外生徒数			400	200	0	0

5 新時代に対応した高等学校改革支援事業の継続に向けて

(1) 本校の3年間の総括

—1年目(令和5年度)—

令和6年度より、本校のSSC(サイエンス・サーベイ・コース)とGCC(グローバル・コミュニケーション・コース)がなくなり、新たなSTEAM探究科を設置することになった。それに先立ち、普通科でもSTEAM教育を踏まえた探究活動を実施するために、「総合的な探究の時間」の中での探究活動を実施した。ポイントは「新たな視点をもつこと」と「外部に向けての発信力の向上」である。

SSCやGCCで培った特色のある取り組みはそのままに、週1時間の限られた時間の中での探究活動の実施となったが、生徒は戸惑いながらも調べ学習から一歩踏み込んだ内容を考え、発表することができた。

【普通科2年:探究活動(一例)】

- 美しさとは一体何なのか
[姫路市とコラボして校内でファッションショーを実施]
- 竹の利用と放置竹林問題
[竹紙製造企業と相談し、放置竹林の活用を考えた]

また外部へのSTEAM教育の周知として、STEAM Dayを実施し、STEAMの考え方を踏まえた体験ブースを複数用意し、中学生・保護者・地域の方々に来校いただいた。

—2年目(令和6年度)—

本年度より、STEAM探究科を設置し、1年次生(40回生)の40名が入学した。STEAM探究科では、シンガポール海外研修(38名参加)やSTEAMキャンプ(全員参加)を夏季休業中に実施し、シンガポール研修では語学を学ぶのではなく、主にシンガポールの最先端技術を英語で学ぶことを目的とした。STEAMキャンプでは、コンソーシアム委員の企業・大学・専門学校等にお世話になり、生徒の興味を踏まえた体験活動や社会現場の見学を実施した。その経験を活かしSTEAM探究科の探究活動を進めていく。さらに、English with STEAMでは、英語×社会(東南アジア)、英語×国語×Art(One Word Graphics)、英語×理科(日本を取り巻く環境問題)、英語×家庭科、英語×数学(データサイエンス)を特色ある学習として実施した。その他、普通科も含め多くの講演会や探究の考え方をコンソーシアムの方々の協力のもと実施した。STEAM探究科の1年目は、多くの経験を積むことができたと感じられる。

一方、普通科も2年生ではグループ探究、1年次生も9月以降グループ探究を実施した。昨年度の先輩の発表を見ているため、2年生はどのように探究活動を行えばいいかを理解できている生徒も増え、1年間の探究活動を、独創的なアイデアをもって取り組むグループも見られるようになった。1年次生は2年生の中間発表や3年生の探究活動をまとめた発表を聞くことで、探究に関する考え方を取り入れることができた。

【普通科2年:探究活動(一例)】

- SBA計画~カメムシとさよなら~
[兵庫県高等学校探究活動研究会Audience Award for the Poster賞受賞]
[自由すぎる研究Expo2025入選]
・製薬会社からカメムシの提供協力
- 学力と賢さの関係~高校生が考える賢くなる作戦?~
[兵庫県高専連携教育プログラムKOKOKARA ユーモア賞受賞]

—3年目(令和7年度)—

STEAM探究科が2年目を迎え、特にSTEAM探究科2年次生の探究活動の部分で苦慮した。普通科とは異なり週2時間の探究活動の時間があり、STEAMの要素を含む探究内容についてSTEAM探究科運営委員長を中心に考え、特にFarmBot(コンピュータ制御農業マシン)を利用した活動・シンガポールのグリノロジー(壁面緑化事業)に倣い、工夫した活動・HADO(ARアクティビティー)から学んだスポーツの活動・地元の企業(コラーゲン製造会社とシフォンケーキのお店)と協同した活動等を実施した。また、大阪万博「いのちの遊び場クラゲ館」でワークショップを実施した。そこでは県のマスコットキャラクター「はばタン」作成者のJUNBOw氏とコラボし、「モリモン」を用いた活動から生態系とその影響を来場者に考えてもらう活動を行った。外部の発表会やコンテストにもSTEAM探究科の全グループが参加するなど精力的に活動することができた。

普通科2年は、昨年度同様にグループ探究を実施したが、1名での探究活動も可能にしたため、約40のグループが

活動することになり、担当教員の負担も少し大きくなった。ただ、テーマのアンマッチが少なくなったので、探究に向かう姿勢は良くなった。外部との繋がりも過年度よりも多くなった。1年次生は、前期に「問い」を磨くトレーニングを行い、9月以降は個人探究を実施した。まだまだ調べ学習を脱していないものも多いが、新規性のあるテーマを考えられている生徒も存在し、その発表を見て、自分の探究活動を見直している生徒が多かった。その点では、1年次で個人探究を実施するメリットがあると結論づけ、来年度以降もこの形で継続予定である。

【STEAM探究科2年次:探究活動(一例)】

- みどりの再設計 ～管理と継続で変える学校環境～
[シンガポールグリノロジーを参考に実施]
- Education of programming ～教育革命～
[FarmBotを活用した探究活動]
[兵庫県高等学校探究活動研究会で発表]
- 私たちのコラーゲン革命。全ての魅力を惹き出すシフォン
[コラーゲン製造会社・地元のシフォンケーキ店とコラボ]
[兵庫県高専連携教育プログラムKOKOKARAで発表]

【普通科2年:探究活動(一例)】

- まなペット ～あなたとわたしで作る study life～
[プログラミングから勉強アプリを作成]
[兵庫県高等学校探究活動研究会で発表]
- 食堂の活性化
[学校の食堂業者とコラボ、黒字化を継続中]
- 生姜でおいC
[ひめじ創成SDGsアワードで発表]
- ^{ダブル}WE作戦!Eco×Eraser
[兵庫県高等学校探究活動研究会で発表]

この3年で大きく変化したことは、STEAM探究科の生徒は「探究学習に力を注ぐこと」を前提に入学しているため、意欲的に活動できるという点である。普通科の生徒も発表態度やアンケート結果を見ると、探究活動を楽しんで行っている状況であり、この3年間で教員側が望んでいた変化は十分に見られると感じている。

コンソーシアム運営委員や運営指導委員の方々からも着実に3年間で進化していると言われているため、3年間を実践しての結果はおおむね良好であると判断する。

(2) 生徒のアンケートならびにルーブリック自己評価に対する分析

○ STEAM探究科

(ア) 40回生と41回生の1年次終了時の回生比較

- ・課題発見・探究力ならびに創造性・アイデアに関しては、独自の問いや自分なりの問いを立てられている生徒が、40回生38%に対し、41回生は80%、工夫したアイデアを創造できる生徒が40回生62%に対し、41回生は75%と高い水準になっている。41回生の探究活動に対する意識が高いことが読み取れる。
- ・試行錯誤する能力に関しても、40回生54%に対し、41回生75%と高い。考える力に対しても41回生の意欲的な部分が感じられる。
- ・プレゼンテーション能力と協働する力に関しては、40回生、41回生ともに大きな差異はない。協働の部分はいずれも高水準であるが、プレゼンテーション能力は、半数がまだまだ他人に伝わりやすいと感じていないため、その点が課題であると感じている。

(イ) 40回生の2年次終了時の総括

- ・課題発見・探究力では、38%が独自の視点で課題を掘り下げられたと回答。一方で深掘りが出来ずに不十分だと考えている生徒も32%とやや多い。もっと活動できたはず…と考えているという点では伸びしろがある部分と言ってよいだろう。
- ・探究スキル・試行錯誤の面では、結果を得られるように実験等を繰り返し行っている生徒がほとんどであるので、一定の成果は出ている。
- ・プレゼンテーション能力も明らかに向上したと考えてよい。

・主体性にやや欠けると答えた生徒の多くが、探究力の部分とリンクしてやや低い自己評価になっている。クラス全員の探究力を上げていく仕掛けが必要であると考え。

○ 普通科

39回生(3年4月)と40回生(2年2月)を比較すると、探究することにおいて一番大切なことである「楽しく活動できた」という項目で40回生は39回生よりも倍増している(80~100%のゾーン)。また探究活動への満足度も40回生で倍増しているため、週1時間の探究活動が基本的に上手くいったと感じる。また、「進路選択の役に立ったか」や「自分の役に立ったか」などの項目は低水準であるが、少しは伸びてきている。進路に密着するような探究活動ができることが望ましいが、高校生の段階では進路もしっかり確定しておらず、この点は難しい。

(3) 今後の取り組みについて

文部科学省の研究指定終了後も、この3年間で培ってきた内容を基本として、高等学校DX加速化推進事業(DXハイスクール)との連携を含めてさらなる探究活動の活性化を図っていく。

本事業終了後の年間活動計画(★はSTEAM探究科 ○は普通科)

時期	カリキュラム(活動内容)		関係機関等との連携・協力
4月	1年	★「STEAMという考え方」の講演会ならびに自身の調べたSTEAM教育についての発表 ○「探究とは？」の講演会	★○本校コーディネーターによる講演
	2年	★○1年間の探究学習にあたり、テーマ設定とグループ分けの実施	
	3年	★アントレプレナーシップの手法について ○「My Road map」の説明と記入について	★アントレプレナーシップに対する講演会等
5月	1年	○自分の好きなモノをプレゼンする。 ★○最新機器の扱い方とその利用法について考える	
	2年	★「You me × pro」企画書作りとフィールドワーク ○探究活動のテーマ決定・先行研究調べ	★○関係各所に協力依頼(以降随時)
	3年	★ターゲット設定・解決策の具体化 ○「My Road map」の記入・まとめ	
6月	1年	★STEAM Day準備 ★○発表に対する質問の仕方の学び ○「問い」の作り方の練習(問イトレ) ○企業人の講演会	○本校コンソーシアム企業に依頼
	2年	★「You me × pro」企画書作り ○探究活動(グループワーク)の継続実施	
	3年	★収益性・持続性の検討、発表資料作成 ○「My Road map」の記入・まとめ	
7月	1年	★○3年次生からの探究活動報告会 ★○2年次生の探究中間発表会① ★STEAMキャンプ・シンガポール海外研修の事前研修	
	2年	★○探究中間発表会の準備と実施	★○中間発表を見ての助言
	3年	★アイデアコンテストの実施 ○1年次生への探究活動報告会実施	
8月	1年	★STEAMキャンプin神戸 ★シンガポール海外研修(希望者) ○9月以降に実施する個人探究「Myプロジェクト」の課題発見	★各団体への訪問を依頼(コンソーシアムやCOPLI)
	2年	★○フィールドワークの実施	
9月	1年	★企業①とコラボしたミニ探究開始 ○「Myプロジェクト」先行研究の洗い出し	★本校コンソーシアム企業に依頼

	2年	★「You me × pro」の実践と検証 ○探究活動(グループワーク)の継続実施	
	3年	★○進路探究・記事から世の中の動きを知ろう	
10月	1年	★企業②とコラボしたミニ探究開始 ○「Myプロジェクト」問い磨き	★本校コンソーシアム企業に依頼
	2年	★「You me × pro」の実践と検証 ○探究活動(グループワーク)の継続実施	
	3年	★○進路探究・記事から世の中の動きを知ろう	
11月	1年	★ミニ探究の ○「Myプロジェクト」仮説の検証	
	2年	★「You me × pro」の実践と検証 ○探究活動(グループワーク)の継続実施	
	3年	★○進路探究	
12月	1年	★企業とのコラボミニ探究発表会 ○「Myプロジェクト」発表準備・発表	★本校コンソーシアム企業に依頼
	2年	★○探究中間発表会の準備と実施	★○中間発表を見ての助言
	3年	★○進路探究	
1月	1年	★○探究成果発表会に向けての準備	
	2年		
2月	1年	★○探究成果発表会での発表と振り返り	★○成果発表を見ての助言
	2年		
3月	1年	★○次年度に向けて	
	2年		

その他 関係資料

1 令和8年度入学生(42回生)教育課程 多様な学び対応(案)

1 年次

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	
STEAM(単位制)	現代の国語	言語文化	歴史総合	公共	数学I	数学A	物理基礎	生物基礎	体育	保健	芸術I	英語コミュニケーションI	English with STEAM I	情報I	探究基礎	STEAM	探究基礎	STEAM	LHR	1														
普通(単位制)	現代の国語	言語文化	歴史総合	公共	数学I	数学A	物理基礎	生物基礎	体育	保健	芸術I	英語コミュニケーションI	論理・表現I	情報I	総合的な探究の時間	1	1																	

2 年次

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	
																選択b								選択a				選択c			縦断選択			
STEAM(単位制)	論理国語	古典探究	地理総合	数学B	化学基礎	体育	保健	家庭基礎	English with STEAM II	数学II	英語コミュニケーションII A	日本史探究	世界史探究	音II	美II	書II	文学国語	2年理系化学	探究I	STEAM	探究I	STEAM	LHR	1										
普通(単位制)	論理国語	古典探究	地理総合	数学B	化学基礎	体育	保健	家庭基礎	論理・表現II	数学II	英語コミュニケーションII A	物理	生物	数II(B1)	英コミII B(1)	情報II	総合的な探究の時間	1	1															

3 年次

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32		
STEAM(単位制)	論理国語A	古典探究A	体育	Global Issues*	英語コミュニケーションIII A	日本史探究	世界史探究	地理探究	政治経済	倫理	◎数学探究B	◎Active Listening 9*	英コミIII B	論理国語B	◎生物探究(2)	◎化学探究(2)	◎文学作品精読(2)	◎Extensive Readings(2)	☆保育基礎(2)	◎日本史研究	◎現代史研究	◎情報探究A	文学国語	◎アトブレナレッジ*	◎プログラミングwith STEAM*	情報II	STEAM探究II	探究II	STEAM	LHR	1			
普通(単位制)	論理国語A	古典探究A	体育	論理・表現III	英語コミュニケーションIII A	日本史探究	世界史探究	地理探究	政治経済	倫理	◎数学探究B	◎英語探究	英コミIII B	論理国語B	◎生物探究(2)	◎化学探究(2)	◎文学作品精読(2)	◎Extensive Readings(2)	☆保育基礎(2)	◎日本史研究	◎現代史研究	◎情報探究A	文学国語	◎アトブレナレッジ*	◎プログラミングwith STEAM*	情報II	STEAM探究II	探究II	STEAM	総合的な探究の時間	1	1		

- ☆ … 専門教育に関する科目
- ◎ … 学校設定科目
- ◇ … 学校設定教科
- * … STEAM探究科対象科目

※2年以降の教育課程は変更する場合があります。

- … 年次横断選択科目
- … 必履修科目
- … 探究活動に特化した科目
- … 選択科目

令和7年度 文部科学省指定事業

「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)」実施報告書

— 第3年次 —

発行日 令和8年3月6日

発行者 兵庫県立姫路飾西高等学校

〒671-2216

兵庫県姫路市飾西148番地の2

TEL 079-266-5355

FAX 079-266-5354

H P <https://dmzcms.hyogo-c.ed.jp/shikisai-hs/NC3/>



