

2-4-1 教科における取組

③『英語』授業における画像生成 AI の活用と表現力の向上

(1) 事業のねらい

①英語によるプレゼンテーション活動において、思考・判断のプロセスを「言語化・視覚化」の両面からサポートする。画像生成 AI を活用することで、自分の考え(理想のラーメン)を即座に視覚化し、それを説明するための「相手に伝わる英語表現」を追求する力を養う。

②イギリス在住の若者をターゲットに設定し、ビデオメッセージ等を通じた直接的なニーズの把握と、AIで生成した画像・既習の言語材料を組み合わせることで、高度な相手意識を持った発信能力および創造性を高める。

(2) 事業の概要

①対象:2年生

国語科の授業において「説得力のあるプレゼンテーションの構成や技法」について学習したことを踏まえ、その発展的な実践として英語科での教科横断的な取り組みを実施した。教科書『Sunshine English Course 2』の単元に関連し、「海外でヒットするラーメンのCMをつくろう」をテーマに実践した。まず、イギリス在住の若者4名(大学生・高校生)から届いた、自己紹介と食の好みに関するビデオメッセージを視聴。生徒たちはそれらの情報をリサーチし、ターゲットの嗜好に配慮した理想のラーメンをグループごとに構想した。

次に、そのアイデアを画像生成 AI (ImageFX 等) に入力して視覚化し、その画像を効果的に紹介するための台本を作成した。不定詞や接続詞などの既習事項を駆使し、ターゲットを「引きつける表現」を検討。生成された画像があることで、生徒は「何を伝えるべきか」が明確になり、より具体的な語彙選択や表現の工夫が見られた。

②対象:全グループ(海外審査員による評価)

完成したプレゼンテーション(CM)を、イギリスの若者4名に向けて発信した。日本とイギリスの間には大きな時差があり、授業時間内でのリアルタイムのやりとりが困難であったため、フィードバックについても動画形式を採用した。具体的には、生徒の作品を視聴したイギリスの若者たちが、それぞれ独自の視点で「1位~3位」の賞を選定。各班に対する

評価やコメントを動画として撮影し、送ってもらうことで交流を図った。生徒たちは、自分の作品に対する「生の英語の反応」を動画で確認することで、非同期ながらも確かな相手意識を持った深い学びを実現した。

同時に、Ai-Grow を活用した最適なメンバー構成でのグルーピングを行い、互いの創造性を生かしながら協調して一つの成果物を作り上げるプロセスを重視した。

(3) 事業の成果と課題

事業①では、これまでの英語の授業における表現活動が、教科書の例文の書き換えに終始しがちであったのに対し、実在するターゲットのビデオ情報を元に AI で視覚化を介することで、生徒自らが「この相手に、この画像を説明したい」という強い発信意欲を持つことができた。目的・場面・状況に応じた「実際に伝わる英語」を考え抜くプロセスが確保され、高い学習モチベーションを維持することができた。

事業②では、イギリスの若者から全グループへ心のこもった評価やコメントが届いたことで、生徒たちは大きな達成感を味わい、英語が「実際に通じるツール」であることを実感した。課題としては、グループ単位のパフォーマンス評価に重点を置いたため、個人の細かな進歩をいかに評価に反映させるかという点があり、今後は個人の振り返りと AI 解析を組み合わせた評価方法の検討を進めていきたい。



図1: AIにより生成された画像を用いたプレゼン

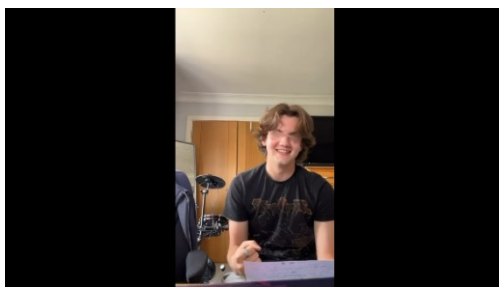


図2: イギリスの学生からのフィードバック

2-4-2「DX ハイスクール」事業との接続

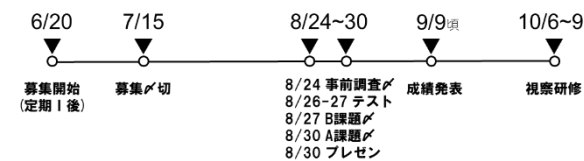
①「ヤセイミあふれる DX 人材創造コンペティション」の開催

(1) 事業のねらい

創造的教育方法実践プログラムを通して本校が積み上げてきた3年間の実践を「拡張」させることをコンセプトとして、R7年度より高等学校DX加速化推進事業(DXハイスクール)に採択された。「拡張」の具体的な方向性として「学びの拡張」「繋がりでの拡張」「探究の拡張」を掲げ、詳細はHP等に記述している。

DXハイスクール事業の一環として、デジタル社会において求められる教養とスキルを学ぶ学校カルチャーを創るべく、今夏開催したのが『ヤセイミあふれる価値創造人材創造コンペティション』である。既に一定のスキルを持っている人だけが自分事として捉えるのではなく、学年や経験を問わず多くの生徒がデータサイエンスやデジタル社会について関心を持ち、学び始めるきっかけにして欲しいという意図から、2部門制での実施、多様な競技種目の設定、評価の工夫を行った。そして優秀者に認定された生徒10名に副賞として贈る、3泊4日の関東DXスタディツアーを同時に企画し、挑戦へのモチベーションを高めた。

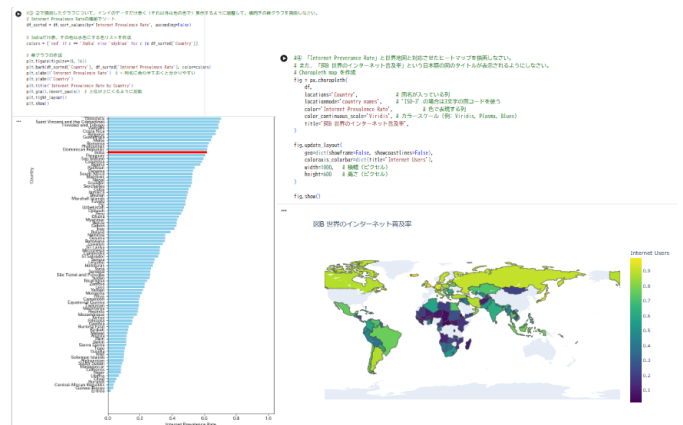
(2) 事業の概要



6/20~7/15	エントリー期間
7/15~8/24	資格・受賞歴等の加点要素調査、課題取組期間(夏季休業中)
8/26~8/27	リテラシーテスト
8/27	B部門 課題提出
8/30	A部門 課題提出
8/30	成果物に基づくプレゼン
9/9	成績発表(優秀者決定)
10/6~10/9	関東DXスタディツアー



図1 コンペ募集ポスター



A・B部門共通のリテラシーテストでは、理数系の知識・技能を問う選択・記述式テストを行った。また夏季休業期間中に取り組む課題として、A部門にはPythonを用いた表データの統計分析と、デジタル作品制作の2課題、B部門にはデジタル社会をテーマとした800字小論文と、次年度DXハイスクール予算活用アイデア提案の2課題を課した。小論文の論題は以下から

一つ選択とした。

- ①「生成 AI の普及に伴い、” AI 絵師” という存在が物議を醸している。何が問題だと考えるか？あなた自身はそれについてどう考えるか？」
- ②「日本人（企業）は AI の使用率が他国に比べ低いという調査結果がある。これを元に、あなたが論じたいことを論じなさい。」
- ③「テクノロジーが高度に発達した現代において“文系人材”の価値が問われて久しい。最近では生成 AI の登場に伴い医師やエンジニア等“理系人材”の知的作業も AI によって代替されつつある。将来において、何が『価値あるもの(人)』となるだろうか？理由を明確にして論じなさい。」

課題とリテラシーテストの他、数理・IT 系の資格、コンペティション参加・受賞歴を加点要素とした。さらに、当該分野では英語の専門用語が頻出することや、世界的なコミュニティで開発や議論が行われることを考慮し、学年段階に応じた英検取得級も傾斜配点で加点した。

(3) 事業の成果と課題

A 部門に 23 名、B 部門に 7 名のエントリーがあり、最終的に 19 名が全 3 競技に挑戦した。授業では直接扱わない内容がほとんどであったため、主体的に未知の分野を独学する必要があったが、参考サイトや AI を活用しながら、各自よく準備していた（夏季課題を終わらせていることを重視すると強調していたため、長期休暇中の学習を計画的に行うことにも繋がった）。

印象的だったのは成果物に基づくプレゼンである。A 部門は作品の制作技術が求められるため、前期生には不利だと想定していたが、後期生に見劣りしない完成度のゲームやアプリ、プレゼン資料を作り込んでおり、何より発表の準備を入念に行っていたことから、後期生の平均を上回る評価を受けた生徒も多くいた。B 部門のプレゼン（それに続く質疑応答）には一人あたり 20 分程度割き、小論文で書いた内容が「自分自身の思考」になっているかを徹底的に深掘りし、論理的に自分のアイデアを言語化することが出来るかを問うた。夏季休暇中の準備期間だけで、ポテンシャルを引き出した生徒が多くおり、評価に関わった教員 4 名全員が驚嘆

した。このプレゼン競技だけでも非常に大きな教育効果があったと感じる。

一方、生成 AI 時代ならではの問題について、これまでになく切迫感を持って考える機会にもなった。コンペ後の講評でも言及したが、例えば A 部門のデータ分析課題において今回用いた世界統計のデータセットは、アメリカや中国等の経済大国のデータを意図的に排除していたにもかかわらず、それらがあるかのように“読み取っている”レポートが数件提出された。これについては「加点しない」という単純な措置をとったが、より対処に苦慮したのは“AI が書いたような小論文”の扱いである。大学のレポート課題や論文執筆を AI に全て任せるのは明らかに不正であるが、情報収集やアイデア整理のために AI を用い、実際に正しい知識を身につけたり、自分なりに納得できる意見や価値観を吸収したりすることまで一緒に不正とみなすのは本質的でない。それでは小論文課題はどうか。今回の結論としては、使用語彙や一文の長さ、論理展開等にどれだけ AI 的な文章の特徴が表れていたとしても、そうした文体を理由に減点はしないこととした。代わりに「自分自身の思考」をいかに身につけているかを真に評価するため、プレゼン時に一人ひとり 20 分程度じっくり対話するという発想に繋がった。

次年度も様々な力試しの機会を提供したいと考えているが、デジタル社会を取り巻く情勢は 1 年もすれば大きなゲームチェンジが起きていることが普通である。毎年魅力的なコンペティションを開催出来るよう、教員側も情報収集と技術のアップデートを重ねていきたい。

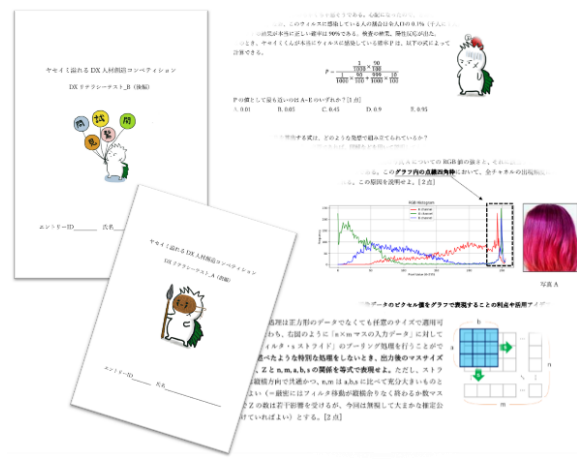


図 3 A・B 部門共通リテラシーテスト

2-4-2②

「DX 人材育成スタディーツアー(関東方面)の開催

(1) 事業のねらい

DX ハイスクール事業の一環として開催した校内コンペ「ヤセイミ溢れる DX 人材創造コンペティション」の優秀生への副賞として、本スタディーツアーを実施した。後期生7名(5年生6名,4年生1名),前期生3名(3年生2名,2年生1名),計10名の生徒が参加した本研修は、関東地方の諸大学,研究施設,企業等を訪れることで、DX 人材としてローカル・グローバルに活躍するための資質・意識の研鑽を図るとともに、DX ハイスクール事業の主目的である「デジタル等成長分野を支える人材育成の充実」を狙いとした。

(2) 事業の概要

本校の秋季休業期間に、以下の日程で3泊4日の研修を実施した。

DXhs-関東スタディーツアー行程表

- ①1日目 10月6日(月)
 - ・東京大学駒場キャンパス
 - ・東京大学本郷キャンパス
- ②2日目 10月7日(火)
 - ・AIST:産業技術総合研究所
 - ・国土交通省国土技術政策総合研究所
 - ・筑波大学
 - ・夜レポ会
- ③3日目 10月8日(水)
 - ・国立科学博物館
 - ・Google Japan オフィス
 - ・夜レポ会
- ④4日目 10月9日(木)
 - ・藤沢 SST(サスティナブル・スマートタウン)

研修に先駆けて実施した事前アンケートでは

- 多くのことを目にし、耳にし、自分の武器としたい。
- 未来の自分を形作る大きな契機になる。
- 社会問題を解決するためのプロセスとその基盤を学びたい。

などの回答が得られ、本研修に参加する上での生徒の目的意識も明確であった。

ここからは、各日程における研修の振り返りを行う。

①東京大学梶谷研究室(駒場キャンパス)での哲学対話では、一見望ましそうな物事すらも疑ってみる慎重さや、一見望ましくなさそうな物事でも受け入れる度

量の深さを学んだ。この時間があつたからこそ、後の研修で見落とさずに気付けた事柄が多くあつた。

酒井研究室(東大本郷キャンパス・化学生命工学科)では、東大理系研究室の設備と、世界を牽引する技術に圧倒された。最先端の設備や知識に触れ、生徒たちも目を輝かせていたように感じる。また「人に教えられるまで学ばないと、学んだとはいえない」という言葉は、本研修に参加した全員の心に刻まれたに違いない。初日の研修は、本校のデータサイエンス教育を充実させるための要素を発見することができたともに、学際的探究心を十分に高めることができた。



【左:東大赤門前 右:酒井教授による講義】

②産総研には、最先端テクノロジーの展示が大阪万博さながらに並んでおり、「ちょっと先の未来」を確かに感じさせるものだった。地質標本館には地理学や地球学に関する豊富な資料が展示されており、五ヶ瀬町や高千穂町で発掘された岩石も目にした。

国総研では「検証」のための科学の在り方を目にし、普段は考えもしない事柄や次元に目を向けることの大切さを学んだ。あらゆる科学領域が、様々な目的、様々なレベルで結びつく実例を絶え間なく目にしたこの一日の中で、自身の探究テーマについてヒントが得られたという生徒の声を多く聞くことができた。また、夜レポ会では卒業生と探究について対話する時間があり、自身の気づきを振り返り、共有することができた。



【左上,左下:産総研 右上:国総研 右下:夜レポ会】

③国立科学博物館では、自然科学の変遷をあらゆる角度から俯瞰し、五ヶ瀬では普段目を向ける機会の少ない海洋や宇宙領域の探究にも今後踏み込んでいく価値を感じた。

Google オフィス訪問では、キャリアセッションやオフィス見学によって生徒たちのキャリア観が大きく広がった。また、エンジニアスタッフによるアプリ開発セッションでは、Gemini, Canvas, GAS を連携させることで、こんなにも簡単にアプリが自作できるのかと驚かされた。また、自身のアイデアを明確に言語化することの難しさに触れることで、探究活動における「良質な問いづくり」の重要性を再認識できた。以下は生徒たちが作成したアプリ例である。

○サッカー練習メニューナビ

練習時間や人数、次の試合までの日数を入力することで、最適な練習メニューを提案する。

○休日校舎立ち入り管理システム

顔認証後、利用教室と目的を入力することで、スプレッドシートに情報を蓄積させる。

○家族ハブ

家族と気軽に連絡を取り合うことができるコミュニケーションツール。AI が返信をいくつか提案し、スムーズな会話のペースを作る。



【左上:国立科学博物館 他:Google】

④藤沢 SST (サステナブル・スマートタウン) では、町規模で社会実装されたリアル×デジタルを体験した。SDGs や Well-being についての概念が、具体的な

数値目標とテクノロジーによって統合・マネジメントされている科学の結晶に、この4日間で得たあらゆる学びを重ねることができ、本研修のまとめとして最適な見学となった。



【写真:藤沢 SST】

(3) 事業の成果と課題

今回研修に参加した生徒の感想は以下のとおり。

- 最高峰の大学の教授の「知」に触れたり、国や企業が総力を上げて取り組んでいる事業を見たり、未来の町に行ったりと、最高の生の体験ができた4日間だった。今後も自ら学び、独自の専門性を深めたい。
- 私が学校にできることは、学んだことを共有し全体のレベルの底上げを図ることだ。私は今回の研修で文系や理系の垣根を超えた学習のあり方を目の当たりにした。これらを自分の中だけにとどめておくのはもったいないと感じ、生徒や先生向けの話の場や、DX に関する講座などを企画していきたいと思う。その際にはいままで DX について知らなかった私だからできる、初心者目線を大切にしていきたい。
- なぜ五ヶ瀬はスマホが無いのに DX 推進をするのか疑問に思っていたが、スマホがないからこそ、“DX”なのだなと感じた。スマホがあると今の便利さに満足してしまうが、不便さから生まれた課題を“DX”を使って解決することが大切だと感じた。

本校における DX 人材の育成環境やコミュニティはまだ成長段階であるが、本研修は「ヤセイミ溢れる DX 人材創造」を図るプログラムとして初年度から完成度の高いものとなった。特に、「生徒が教え手となる教養講座や教員向け研修を企画したい」という声が生徒自身から挙がってきたことは、五ヶ瀬中等の可能性を拡張させる確かな兆しとして感じられた。今回、学年を越えて絆を深めた10名が、その知見を惜しみなく共有し、ネットワークを拡げていくことで、研修の価値を今後も高め続けていくことを期待している。

2-4-3

課外活動・こだま寮における取組み例

① こだま寮・教養講座「データサイエンス講座」 における取組み

(1) 事業のねらい

R7 年度の本校教育課程内で、情報およびデータサイエンス的な内容を学ぶ機会のある授業としては、3年次の技術家庭、学際探究基礎、4年次の情報Ⅰ、5～6年次の情報探究が挙げられる。ただし、前期課程の科目においてはカリキュラムの一部に情報技術関連のトピックが含まれる程度であるため、体系的に学び始めるのは後期課程からであり、R8 年度開講予定の「データサイエンス」も6年次選択科目である。

しかし、情報やデータサイエンスに関心を持っている生徒は前期生にも多く、こうした知識技能を早期に身につけておくことは、探究学習を拡張する上でも非常に大きなアドバンテージとなる。そこで、関心さえあれば学年によらず誰でもデータサイエンスを学べる環境を実現すべく R6 年度より本講座を開講している。

(2) 事業の概要

今年度は2学期間併せて5名の生徒がレギュラーメンバーとして受講した(1年生1名, 3年生1名, 5年生3名)。主な活動は、データサイエンス的手法を取り入れた各々の探究学習の拡張、独自のアプリ・ゲーム開発等のプロジェクト進行、外部講師による技術的指導、外部講座の修了に向けた協働学習、校外コンペティションに向けたチームアップ等である。

① 理論的に学んだテーマ例

- ・ バイブコーディング
- ・ 戦略的アンケート手法
- ・ 統計的線形モデルによる予測
- ・ 統計的因果推論
- ・ ドメイン知識とデータ分析の融合
- ・ ゲーム開発入門(生徒企画)

② 生徒のプロジェクト例

- ・ 寮で実施した学習状況調査のデータ分析
- ・ テキストデータ分析アプリの開発

③ 参加コンペティション

- ・ 宮崎ひなた DX コンテスト
- ・ 宮崎デジタルアカデミーコンペティション
- ・ 全国情報教育コンテスト

④ 外部機関による講座

- ・ GCI 2025 Winter(東京大学)
- ・ みやデジ・アカデミー第3期(宮崎大学)
- ・ SNS データ活用(複業先生オンライン講座)

(3) 事業の成果と課題

これらの活動の中でも、GCI の受講は短期間のうちに基礎的知識を網羅的に学習し、プログラミング実践力を身につける上で大いに役立った。GCI 以外のプロジェクトにおいても、それぞれを通して経験するタスク量は膨大であり、それらをこなす過程で、アルゴリズム設計のセンスや、AI 等の最新技術使用を前提とした“知識に基づく想像力”が磨かれたと感じている。また2学期以降は「生徒が教える教養講座」を不定期開催し、単発での教養講座受講を許可している(関東スタディツアー中に生徒から出た要望を実現するためルール整備した)。他者の視点を意識し、より巧く教えられるよう自らも学び直し、準備を重ねる経験は、単なる知見の共有以上に深い学びに繋がっている。

DS 教養講座のレギュラーメンバー以外にも、「ひなた DX セミナー」3名修了、「宮崎大学 HAL 科目データサイエンスⅠ」2名修了、「統計データ分析コンペティション」1名論文提出、「高校生 Ring」1名参加(セミファイナリスト=30 位内/3 万人中)、「全国情報教育コンテスト」4名作品提出(レギュラーメンバーからも3名、総計7名中3名入賞)など、学びの機会を主体的に探して挑戦する生徒が増えてきている。次年度も多く多くの生徒が当分野に新規参入し、才能を開花させることを期待している。



図1 生徒が教える教養講座 ゲーム開発入門

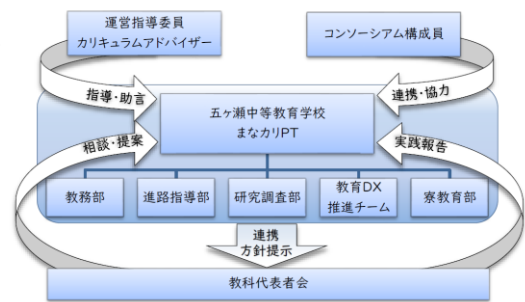
2-5-1 コンソーシアム体制の構築

(1) 事業のねらい

コンソーシアム構成員の専門的知見を活かした教育活動プログラムを、共に企画・実践していくことを基本的な考え方とする。

(2) 事業の概要

コンソーシアム会議を年1回開催し、各構成員の専門性から本校の取組を支援し、カリキュラムの開発の推進や教育プログラムの実践を行う。



- ①JICA 九州：開発教育に関する職員研修，海外研修を行う際の事前研修を実施する。
- ②総合地球環境学研究所／京都大学防災研究所／宮崎大学 GIAHS 研究会／世界農業遺産高千穂郷・椎葉山地域活性化協議会：探究活動において，専門的な知見に基づいた指導・助言を行う。
- ③IGS 株式会社：年数回の「AI を活用した非認知能力の評価」や「探究力」を定量的に数値化し，本事業や探究活動での成果について効果を検証するにあたって協働的に分析する。
- ④avatarin 株式会社：アバターロボットを活用して実務家と生徒を接続する遠隔授業を行う。

コンソーシアム構成員

所属	氏名	主な実績
九州大学大学院・人間環境学研究院 准教授	杉山 高志	元東京大学生産技術研究所特別研究員 日本安全教育学会特別委員会・委員
宮崎大学農学部森林緑地環境科学科 准教授 宮崎大学 GIAHS 研究会	竹下 伸一	山間部のスマート農業実現に向けた ICT・IoT 技術の確立に関する研究 日本水土総合研究所 客員研究員
総合地球環境学研究所 経営推進部 研究員	嶋田奈穂子	総合地球環境学研究所研究基盤国際センター研究員 守山市文化財保存活用地域計画協議会委員
前:京都大学防災研究所 宮崎観測所助教 現:宮崎公立大学 人文学部 国際文化学科(メディア・コミュニケーション)地域連携・防災研究センター准教授	山下 裕亮	南海トラフ海底地震津波観測網の整備に関する技術委員会・委員
高千穂町役場総合政策課 主任主事	田崎 友教	高千穂高校魅力向上コーディネーター 世界農業遺産高千穂郷・椎葉山地域活性化協議会(GIAHS 協議会)事務局
JICA 九州 市民参加協力課	戸崎 千尋	国際協力推進員・開発途上国への開発支援協力隊員としてスリランカに赴任
IGS 株式会社教育事業部マネージャー	野口 祐子	「シミュレーション型 STEAM 教材の開発(「実践可能性」を視点に) 教材学研究 第33巻 89-98 2022年4月
avatarin 株式会社 連携研究部長	筒 雅博	ANA 初のスタートアップ企業でアバターロボットを通じた企業・研究機関とのコラボレーションをリード

(3) 事業の成果

今年度は画一的なメンバー会議は実施せず，コンソーシアムメンバーの方々とは個別具体的にプロジェクト化を進め，それぞれの担当教員ごとに相互に連携しコンソーシアムとしての機能を達成した。

2-5-2 コーディネーターの取組み

(1) 事業のねらい

コーディネーターによる生徒の探究活動（地域協働活動・ICT活用等）サポートを通し、学校と地域が連携・協働した教育活動の継続性につながることを目的とし、教員が授業準備や生徒指導などにより力を注ぐことができるなど負担軽減につなげたい。

(2) 事業の概要

①吉村優（446株式会社）

H29年度～H31年度G型事業では、本校運営指導委員。

業務内容：IT関連業務に精通しており、ICTを活用した授業実践やAIやVRを活用した授業・事業に関する準備、連絡調整を行う。また、HPのアクセシビリティ向上を図り、本事業の取組についての情報発信を行いやすい環境を整備する。

②佐藤翔平（446株式会社・おさとう works）

GIAHS協議会・高千穂高校・本校の三者で主催するGIAHSアカデミーのコーディネーターおよび取りまとめおよび情報発信を行っている。

業務内容：地域での体験活動や教育プログラムに関連する人物・取組を紹介および本事業の取組についてWEBメディアを通じた情報発信を行う。

(3) 事業の成果と課題

①コーディネーター実績報告（吉村優）

ア 業務内容

- ・IT関連業務に精通しており、ICTを活用した授業実践やAIやVRを活用した授業・事業に関する準備、連絡調整。
- ・HPのアクセシビリティ向上を図り、本事業の取組についての情報発信を行いやすい環境を整備。
- ・教科横断型授業実践に係るコンソーシアムとの連絡・調整。（特にICT関連や情報発信などDXチームと連携）

イ 実績

- ・情報発信のための状況分析、環境整備
現状のホームページ、SNS、パンフレット等の紙媒体を含めた広報環境を調査。
今後の情報発信体制の整備・構築。
- ・コンソーシアムとの連絡・調整
- ・連携高との連携協議の実施。

②コーディネーター実績報告（佐藤翔平）

ア 業務内容

- ・コンソーシアムメンバーと行う事業の連携補助
- ・本校周辺地域に属する社会人との連携交渉や紹介

イ 実績

- ・探究授業における外部講師の斡旋紹介、現地学習のコーディネート
- ・コンソーシアムメンバーとの協業での打ち合わせ、プログラム実施等の現地サポート
- ・連携高との連携協議の実施。

2-5-3

「学びの時空間」の創出（「K-Lab.」構想の具現化に向けて）

（1）事業のねらい

DX ハイスクール事業の一つとして、こだま寮パソコン室（以下 PC 室）の DX 化を行った。これまで寮内の PC 室は、男女ともにパソコンが6台ずつ設置されていたものの、インターネット環境はなく、単純な資料の作成のみができる状況であった。また、個人作業をする目的での利用が多く、集団で何かに取り組むような活動はしていなかった。

こだま寮の本来の強みは、スマートフォン等の持ち込めない『デジタルデトックス』に近い状態で対面での対話や読書、学習に集中できる環境が整っていることであり、本校の最大の特色であると考えている。そのため、寮 PC 室の DX 化を検討する段階では様々な話し合いが行われたが、時代の変化に伴い、寮においても個別最適な学びや協働的な学びができる環境整備が急務であると考え、今回の「寮 PC 室のラボ化」に着手することとなった。

また、本事業をとおり、寮生の自主活動の主体化や学びの自走化の促進に繋がることをねらいとする。

（2）事業の概要

寮 PC 室について、全寮生を対象として2月に名称の公募を行った。その結果、寮 PC 室の名称は『K-Lab.（ケー・ラボ）』とすることとした。学校の施設である『G-Lab.』のような空間になってほしいと考えている寮生が多かったのではないかと考える。以下、寮 PC 室を「K-Lab.」とする。

「K-Lab.」のDX化に伴い、検討したことは以下の3点である。

- ①【デスクトップ型PC（Wi-fiモデル）の導入】
 - ・男女各2台ずつ導入
- ②【フロア環境の整備】
 - ・フロアマット設置
 - ・BOX型スツールの設置
- ③【モバイルタッチディスプレイの導入】
 - ・集団によるオンライン講義・研修等への参加
 - ・話し合い活動の活性化（ホワイトボード機能）

②のフロアマットの設置について、寮の学習委員を中心に、2月17日に女子寮、2月24日に男子寮の作業を行った。作業をした生徒の多くは、これからの「K-Lab.」への期待感を口にしており、何ができるかについて具体的に話し合う姿も見られた。



<女子寮での作業の様子①>



<女子寮での作業の様子②>



<男子寮での作業の様子>

また、こだま寮パソコン室のDX化の意義と目的として、以下の3点について『創P事業最終成果報告会』にて共有を行った。

①「自律的な学習習慣」の深化

- ・寮教育目標である「社会に貢献できる学力を自らの意志や取り組みで身につける」および「自分自身で計画的・意欲的に学習（自主学习）できる習慣を身につける」ことをより高いレベルで支援する。

- ・探究学習や情報収集の幅が広がり、生徒が自発的に学ぶことができる空間を整備する。
- ・寮生活の満足度を高め、生徒が安心して学習や交流に専念できる土台をつくる。

② 生徒主体の「企画運営能力・リーダーシップ能力」の育成

- ・寮生活を通して育む資質である「企画運営能力とリーダー性」を飛躍させる。
- ・生徒たちが自分たちで寮を運営する自治活動の質を高め、協調性や判断力を育む。
(デジタルツールや可視化ツール(ホワイトボード)の活用)

③ 「異年齢交流」の活性化と「知の拠点(語り場)」の創出

- ・「異年齢集団による自治と学び」というこだま寮の伝統的な強みを、デジタル技術によって拡張する。
- ・「語り場」として空間を再定義し、DX 機器を活用して外部機関などと繋がることで、学校生活の中で発揮できない才能や能力等の開発に繋げるとともに、相互啓発の場にする。

これらのことを踏まえ、学年会や寮生大会を通して「K-Lab.」の利活用方法やどんなルールが必要かなどについての議論を行った。出てきた意見には次のようなものがある。

- ・学校のアカウントのみ使用可能とするべき。
- ・不適切な利用はしない。飲食禁止。
- ・目的と違うことをしない。
- ・これを機に「G-lab.」のルールも整備する。
- ・使用時間の目安を設けるべき。
- ・Chromebookの持ち込みをどうするべきか。
- ・哲学対話のルールを参考にするのもよい。
- ・アカウント使用時は、必ずログアウトする。
- ・データ保存はドライブで行う。
- ・マナー面について考える必要がある。
- ・モバイルタッチディスプレイをサイネージとして使用し、企画書の掲示を行う。

現在はこれらの意見を基に、5年生の学習委員会を中心としてルールや活用方法について議論を進めているところである。

(3) 事業の成果と課題

前述のとおり、こだま寮生の本質は「異年齢集団による自治と学び」にある。「K-Lab.」を整

備するにあたり、教員側の“想い”はあるが、それを押しつけることは、自治集団のそれに反すると考えている。今後、様々な課題が出てくることが予想されるが、一人一人が課題と向き合い、議論を重ねることで、「K-Lab.」がよりよい「学びの空間」に成長していくことを期待している。

最後に、生徒の感想は以下のとおり。

○ラスト1年で寮のパソコン室が変わることにすごくワクワクしています。「変わったなあ」じゃなくて「成長したなあ！」って思えるような活用ができたらいいなと思っています。

○Chromebookを持っていない前期生は利用する理由があまりないと感じるため、後期生のみが利用する空間になってしまうと思う。前期生も利用する理由(企画)を考えてほしい。



<女子寮「K-Lab.」>



<男子寮「K-Lab.」>

※男女ともにパソコンデスクトップ型 PC は後日導入予定。またモバイルタッチディスプレイは寮B職員室にて管理中だが、ルール決定後は男女「K-Lab.」に1台ずつ設置する予定。

2-5-4

価値創造コンペティションの実施

(1) 事業のねらい

生徒の創造力を発揮し、探究活動の実践・深化を行うために、年度内に必要な物品や定量分析、定性分析の機会の提供等を目的とする。

(2) 事業の概要

生徒の探究活動に必要な物品や、定量分析、定性分析の募集を行い、研究調査部、GF 探究委員会、まなかり PT（本事業に関する委員会）で協議し、採択されたものに関して予算内で購入し、生徒の探究活動の経済面での援助を行った。過去の反省を受けて、長期休暇中にも個人で探究活動が進められるように今年度は夏休みに入る前の7月に一次募集を行い、その結果を受け、追加募集ということで11月に二次募集を行った。



一次募集ポスター



二次募集ポスター

(3) 事業の成果と課題

1次募集では、11件応募、2次募集では、13件応募があり、計23件の応募があった。採択は、今年度11件となった。

採択されたものは、使用済みホッカイロによる桜の地質改善を目指し、土壌の分析をするための土壌測定器や検査キットや、花を「見て楽しむもの」から「食べて役立つ地域資源」へと転換する可能性を追求するための栽培・調理を通じた栄養評価と市販品との安全性比較に用いるエディブルフラワーと花の苗などであり、生徒個人負担となると難しいものかつ、探究活動が深まり、今後も継続していきそうなものサポートができた。

また、今年度の採択例をポスターにし、GF 探究成果発表会の会場にて告知ができた。

課題としては、採択された研究が、校内外でのコンクールにて成果があげられていないことや、継続して購入した物品、サービスが、適切に活用されどのように探究に深まりをもたらすことができたか見取れる仕組みが構築されていないことがあげられる。

5年 落合古陶里

エディブルフラワーを日常的に食べるものにするために、花を加工して人に食べてもらい評価をしてもらった。

- ・生花5色ミックスパック
- ・マリールール6輪
- ・食用バラ10輪

→5種類加工をして対象実験を行った

→5つの観点から評価をつけ、新たな課題(テクスチャ、花の青臭さなど)を見つけた。

5年 片木山彩風

- ・黒マルチ
- ・タマネギの種

菌ちゃん畝という通常よりも畝の高さが高い歌をつくるのにどれくらい労力がかかるのかとそこでの作物の作りやすさを調べるために上記のものを使用した。実際に学校の空いている花壇に作ってみて、想像していたより時間と土や落ち葉などが必要になることが分かった。また、畝が高いと農作業をする際にかかまなくて良いことが分かり、高齢者の方に向いているかもしれないという新たな気づきも得られた。

採択例ポスター

2-6-1

形成的アセスメントに関する取り組み

(1) 事業のねらい

本事業は、本校のあらゆる教育活動を通じて生徒に身につけさせたい5つの力（関連づける力、問う力、見る力、試みる力、繋がる力）の獲得状況を質的に評価することを目的とする。従来の学力に加えて思考・判断・表現力や主体性など、コンピテンシー（行動特性）を定量的・定性的に評価することで生徒個人の強みや傾向を把握することで、生徒自身が客観的に自己を理解するとともに、特徴を活かした学習の個別最適化を目標とする。

- ①「Ai GROW」：相互評価にAIの補正を加えることで、生徒の思考・判断・表現力や主体性などといった資質・能力（コンピテンシー）とその成長の評価が可能。
- ②「数理探究アセスメント」：課題解決のために必要な数理科学的なものの見方や考え方・スキルについて、問題に解答して絶対評価で4つの観点（課題設定力、実験計画力、考察力、創造力）ごとにスコアを算出する評価。
※①②とも IGS 株式会社の提供するサービス。

(2) 事業の概要

①Ai GROWを3年生～6年生を対象に6月、11月、3月の計3回実施。ただし6年生のみ卒業後のため3月は実施せず。②数理探究アセスメントを3年生～6年生を対象に7月と11月の計2回実施。ただし、6年生は受験前のため11月は実施せず。

①Ai GROWでは、13の資質・能力について分析を行い、その資質・能力を本校が設定する「5つの力」に割り振り、分析を行った。

5つの力	関連づける力	繋がる力	問う力	試みる力	見る力
関連づける力	知識の活用	協働的学習	主体的学習	探究的学習	創造的学習
繋がる力	協働的学習	協働的学習	協働的学習	協働的学習	協働的学習
問う力	協働的学習	協働的学習	協働的学習	協働的学習	協働的学習
試みる力	協働的学習	協働的学習	協働的学習	協働的学習	協働的学習
見る力	協働的学習	協働的学習	協働的学習	協働的学習	協働的学習

図1 5つの力の資質・能力構成

②数理探究アセスメントでは、設問ごとに評

価基準に従って LEVEL 1～4までの4段階に評価される。問題ごとに難易度が大きく異なるため、平均 LEVEL だけでの回ごとの比較は難しい。そこで、試験結果を返却する時間に、「創造力」に関する問題に焦点を当てワークショップ形式でフィードバックを行った。

また、令和7年9月に職員研修を実施し、Ai GROW と数理探究アセスメントについて IGS 株式会社より野口氏、名畑氏にオンラインにて出席いただいた上で Ai GROW と数理探究アセスメントについての分析結果、生徒へのフィードバックの活用法についての共有を全職員に行った。

(3) 事業の成果と課題

以下、①Ai GROW、②数理探究アセスメント分析結果および成果である。

①Ai GROW 今年度9月実施分の結果を R7 年度6月実施分、R6 年度11月実施分、R5 年度度11月実施分の結果と比較したものが図2である。本事業が始まった R5 年度から受験している5、6年生に焦点を当てると、3年間で5つの力は6年生 10.5～13.3%、5年生 4.9～9.0%の成長率があったことが分かる。

成長率（2025年6月との比較）					
	関連づける力	繋がる力	問う力	試みる力	見る力
6年生	108.4%	107.9%	108.6%	107.6%	107.9%
5年生	103.5%	103.9%	103.4%	103.5%	103.9%
4年生	101.7%	100.9%	101.4%	101.2%	100.7%

成長率（2024年11月との比較）					
	関連づける力	繋がる力	問う力	試みる力	見る力
6年生	112.9%	112.8%	111.3%	111.6%	111.6%
5年生	101.8%	103.5%	102.5%	102.9%	103.4%
4年生	104.7%	102.7%	104.3%	102.7%	102.4%

成長率（2023年11月との比較）					
	関連づける力	繋がる力	問う力	試みる力	見る力
6年生	112.7%	113.3%	110.5%	110.9%	111.7%
5年生	105.0%	109.0%	104.9%	106.8%	108.1%
4年生	-	-	-	-	-

図2 今年度実施分と過去実施分の比較

②数理探究アセスメントでは、前述の通り、各回ごとの生徒の変容を見取ることが難しいため、生徒へのフィードバックを重点的に行った。フィードバックの方法としては、各学年ごとに、結果を返却し、「創造力」に関する問題を1問ピックアップし、評価基準を確認した上で、本校や他校の LEVEL 4 の解答例を紹介し、自分の解答をどのように改善すれば LEVEL 4 の評価基準に満たすのか、個人、グループで考え、発表を行った。

2-6-2

事業3年目における設定目標への到達状況

(1) 事業のねらい

本事業の取り組みの効果がどの程度成果目標に対して達成されているか測定し、事業の検証を行うことや今後の事業の方向性を定める指標を算出することを目的とする。

(2) 事業の概要

本事業採択時に掲げた以下の3つの成果目標に対する到達度を調査する。ただし、(項目C)の成果目標については、目標作成時に数理探究アセスメントのLEVEL3以上の生徒の割合で到達度を測る想定であったが、数理探究アセスメントの結果は問題の難易度に大きく依存し、回ごとの変容を生徒の割合だけで見取るのは適切でないことが判明し、コンソーシアムメンバーでもあるIGS株式会社野口氏にも助言をいただき、相対差スコアを用いて達成度を測定することに変更した。

(項目A)オンラインを活用し、他地域の大学や研究機関との連携した同時双方向型の発展的な探究活動を実践した生徒の割合が段階的に増加すること

目標値 (%)	R5年度	R6年度	R7年度
本事業対象生徒	40	65	80
本事業対象生徒外	20	30	40

(項目B)探究活動や教科横断型授業の強みを活かし、学校推薦型や総合型選抜等を利用して国内外の大学等を受験する生徒の割合が段階的に増加すること

目標値 (%)	R5年度	R6年度	R7年度
本事業対象生徒	70	75	80

(項目C)非認知能力の客観的評価とAIによるアセスメント結果から算出される「創造力」について、レベル3以上の生徒の割合を用いて算出する相対差スコアが段階的に増加すること

目標値 (%)	R5年度	R6年度	R7年度
本事業対象生徒	50	100	150

相対差スコア = { (校内のLEVEL3以上の割合) - (全体のLEVEL3以上の割合) } ÷ (全体のLEVEL3以上の割合) × 100

(3) 事業の成果と課題

3つの成果目標に対する到達度を以下に示す。

(項目A)オンラインを活用し、他地域の大学や研究機関との連携した同時双方向型の発展的な探究活動を実践した生徒の割合が段階的に増加すること

	R5年度	R6年度	R7年度
全校生徒数 (人)	219	210	211
本事業対象生徒	101	97	97
本事業対象生徒外	118	113	114
該当者数 (人)			
本事業対象生徒	29	38	51
本事業対象生徒外	2	9	45
該当者の割合 (%)			
本事業対象生徒	28.7	39.2	52.6
本事業対象生徒外	1.7	8.0	39.5
目標値 (%)			
本事業対象生徒	40	65	80
本事業対象生徒外	20	30	40

今年度項目Aに関しては、目標値に対して約27.4%足りていない結果となったが、本事業3年間と通してみると、該当生徒の割合が、28.7%→39.2%→52.6%と増加傾向があり、本校の中でオンラインを活用し、外部機関と連携する探究活動が浸透していることが分かる。

また、本事業対象生徒外（前期課程生徒）も割合が増加していることが顕著である。今後も日常的にオンラインを活用し、立地のデメリットを克服した広い展開の探究活動を継続して行っていきたい。

（項目B）探究活動や教科横断型授業の強みを活かし、学校推薦型や総合型選抜等を利用して国内外の大学等を受験する生徒の割合が段階的に増加すること

	R5 年度	R6 年度	R7 年度
該当者の割合（%）	62	54	84
目標値（%）	70	75	80

項目Bに関しては、目標値を上回る結果となった。探究活動や教科横断型授業といった本校の特色で身に付けた力を強みとして学校推薦型や総合型選抜で大学受験するのがスタンダードになりつつある。今後の課題としては、基礎学力も担保しつつ合格実績を上げていくことがあげられる。

（項目C）非認知能力の客観的評価とAIによるアセスメント結果から算出される「創造力」について、レベル3以上の生徒の割合を用いて算出する相対差スコアが段階的に増加すること

	R5 年度 7月実施	R5 年度 12月実施
目標値	50	50
算出値	-39	18
	R6 年度 7月実施	R6 年度 12月実施
目標値	100	100
算出値	113	92
	R7 年度 7月実施	R7 年度 11月実施
目標値	150	150
算出値	-3	37

今年度7月に実施された数理探究アセスメントから算出した相対差スコアでは、スコアが負の値になったことより、全国のLEVEL3以上の割合に対して本校のLEVEL3以上の割合が下回ったことを意味する。個年度11月実施分の結果では、37ポイントと全国の割合よりも高いものの、目標である150ポイントには届かなかった。

2-7-1 事業成果の発信に関する取組み (HP 等を活用した情報発信)

(1) 事業のねらい

コロナ禍の影響も少なくなり、本事業に関わる多くの各種大会に参加し、本校生徒は優秀な成績を収めている。その成果の報告を学校ホームページを通じて、本校生徒の成果を広く発信することによって、生徒たちの探究意欲向上につなげることを目指す。

(2) 事業の概要

①学校公式アカウント

○「note」

<https://gokase-edu.note.jp>



○「YouTube」

<https://www.youtube.com/@宮崎県立五ヶ瀬中等-u9m>



○「Instagram」

<https://www.instagram.com/gokase.chuto.official/>



○「Facebook」

<https://www.facebook.com/Forestopia.Manabi.no.Mori/>



②HP のリニューアル

一昨年度より、本事業に関わる成果の報告を、学校ホームページ等を通じて広く発信していたところだが、セキュリティ面や UI (ユーザーインターフェース) と UX (ユーザーエクスペリエンス) が低い状況が続いていた。また、1年次の課題で記載したとおり、教科や分掌毎の取り組みの連携強化と、「広報」や「生徒募集」の観点も含めた、一体的な発信の構築が求められていたため、希望する生徒と共同で HP のデザインや UI/UX の検討を行い、HP の大幅なリニューアルを行った。

(3) 事業の成果と課題

1人1台端末を有効活用することによって、本校の探究活動に関する様々な場面で、広く情報発信をすることができた1年であった。

本校は人口が少ない山間部に位置する全寮制の学校であり、普段の生活の中で学校外の方々と接する機会は比較的少なく、ややもすれば実践している探究活動の評価を相対化しづらい環境である。今年度は、多くの媒体で発信を行った結果、今まで交流がなかった他県の学校からの訪問や、生徒・教員への取材依頼等も増え、多くの方々から注目されることによって、生徒達の自信にもつながり、さらに探究意欲が向上する好循環を得ることができた。

また、「広報」や「生徒募集」の観点も含めて、一体的に発信するため、対外広報戦略委員会を立ち上げ、事業成果の発信に努めた。

①学校公式アカウント

開設済みだった note アカウント、Youtube チャンネルは引き続き、学校の PR 動画やフィールドワークの様子等を公開した。また、3月の GF 探究成果発表会はライブ配信とアーカイブ配信を行った。

Instagram は、教員が更新作業をしていたが、生徒目線による情報発信強化の一環として、今年度に広報編集委員となる生徒を募集し、Instagram の取材・編集・下書きまでの作業を行うよう準備した。次年度以降に本格的に活動予定である。

②HP のリニューアル

<https://gokase-ss.ed.jp>



コーディネーターが生徒と共にリニューアルデザインの検討を行い、対外広報戦略委員会の意見も踏まえた大幅なリニューアルを行なった。特に、編集や更新のし易い note を中心に情報発信を強化するとともに、それら SNS 等で発信している情報をホームページに集約・表示することで、一方向からの流入ではない多方面からのユーザー流入を想定したリニューアルを行った。今後は、同テイストに寄せた受験者向け特設サイトを構築予定である。

2-7-2

事業内容の普及に関する取組み

(1) 事業のねらい

本校が本事業を通じて構築した先進的な教育実践の成果を、県内の高等学校や他の研究指定校と密接に連携しながら共有し、研究成果の広範な普及を図る。また、ポータルサイトや各種 SNS 等の Web メディアを戦略的に活用して多角的な情報発信を行うことで、本事業の知見を広く社会へ波及させ、次世代型授業モデルの社会実装に寄与することを目的とする。

(2) 事業の概要

① 来校者との対話

本年度は、本事業の成果や教育 DX の取り組みに関心を寄せる多様な主体との対話を通じて、実践の検証と普及を図った。

〈主な来校実績〉

令和 7 年 9 月 4 日・令和 8 年 2 月 17 日:

宮崎県議会議員 (2 名) / インターン生 (15 名)

令和 7 年 9 月 8 日:

串間市教育委員会 (2 名)

宮崎県立福島高等学校 (8 名)

令和 7 年 9 月 13 日: 南山大学 (5 名)

令和 7 年 11 月 27 日: 栃木県立佐野東高校 (3 名)

単なる授業参観に留まらず、ICT を日常的に活用するための校内体制の整備方法や、評価のデジタル化による教員の業務改善と生徒の自律的学習の両立について、多角的な意見交換を行った。特に、行政関係者や他県の学校、高等教育機関との対話は、本校の実践を客観的に捉え直す機会となった。これらの交流を通じて、本事業の成果を「一校の実践」に留めず、教育行政や大学教育との接続も視野に入れた汎用性の高いモデルへと昇華させるための極めて有益な知見を得ることができた。

② ICT 教育エリアミーティング (延岡西白杵エリア)

令和 8 年 1 月 20 日に開催された「第 2 回 ICT 教育エリアミーティング (延岡西白杵エリア)」において、実践事例発表および研究成果の普及を行った。本研修は県内の小・中・高等学校および特別支援学校の教職員が悉皆で参加するものであり、校種を越えた広範な教育関係者に対して、本校の授業デザインを提示する機会となった。



図 1 エリアミーティング報告資料

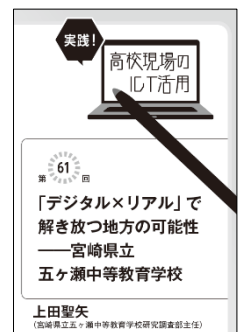
③ 教育雑誌『月刊 高校教育』への寄稿

学事出版発行の教育専門誌『月刊 高校教育』2026 年 4 月号 (第 61 回連載「実践! 高校現場の ICT 活用」)において、本事業の成果をまとめた実践報告『『デジタル×リアル』で解き放つ地方の可能性』が掲載された。

本稿では、「GOKASE モデル」の核である「デジタル×リアル」の概念に基づき、高精度地震計とフィールドワークを融合させた防災探究が 2024 年の日向灘地震での率先避難に繋がった実証事例を紹介した。併せて、文理選択の撤廃や

「学際探究」を核としたカリキュラム改革、「和算」等の教科横断型授業の日常化に向けた取組を詳述した。

全国規模の媒体を通じ、ICT 活用が地方の壁を打破し、自律的な探究を促す触媒となることを提言して事業成果の普及に寄与した。



(3) 事業の成果と課題

本年度は視察対応や雑誌寄稿、エリアミーティングでの発表を通じ、多様な主体へ本校のモデルを広く普及できた。校種を越えた共有は成果である。今後は事業終了後も自律的・継続的な研究体制を維持し、さらなる実践の高度化を図っていく。

2-7-3 各種研究大会・発表会・コンテスト等への参加状況

大会名（部門）	結果	氏名（学年）
自由すぎる研究 EXPO2025 （日本語スライド発表）	入選	増田姫和（6）
第27回日本水大賞（日本語ポスター発表）	国土交通大臣賞	上埜五喜（6）、柴田心望（6）、丸龜花菜（6）、 椎葉梅嘉（6）、坂本朋佳（6）、大塚彩穂衣（5）、 田上葵（5）、那須夢音（4）、今村茉栴（3）、倉 元優菜（3）、中原悠汰（3）、池田明莉（2）、後 田みなみ（2）
日本地理学会 2025 年春季学 術大会高校生ポスターセッシ ョン（日本語ポスター発表）	会長賞	上埜五喜（6）、椎葉梅嘉（6）、坂本朋佳（6）
令和7年度サイエンスコンク ール・プレゼンテーション（中 学生の部）	優良賞	桐ヶ谷咲希（3）
令和7年度 1.17 防災未来賞 「ぼうさい甲子園」（日本語ポ スター発表）	UR レジリエン ス賞・みんなが 選ぶポスター賞	大塚彩穂衣（5）、田上葵（5）、樋口來実（4）、 長田雄太（4）、今村茉栴（3）、中原悠汰（3）、 池田明莉（2）、後田みなみ（2）、谷口恋永（2）、 田村宗一朗（1）
全国高校生フォーラム（英語ポ スター発表）	参加	西浦芽吹（6）
第3回全国情報教育コンテス ト（九州ブロック）	入賞	興梶祐玖（5）、津江梨之介（5）、原田剛（4）
	参加	倉本侑妃乃（5）、西雅也（5）、樋口來実（4）、 桐ヶ谷咲希（3）
令和7年度宮崎デジタルアカ デミー 数理・データサイエン スコンペティション（高校生部 門）	データサイエン ス賞	倉本侑妃乃（5）、興梶祐玖（5）、津江梨之介（5）
高校生 Ring 2025	セミファイナリ スト	小谷仁那（5）
令和7年度宮崎県統計グラフ コンクール（高校生部門）	入選	田上葵（5）
ひなた DX コンテスト 2025	参加	倉本侑妃乃（5）、興梶祐玖（5）、津江梨之介（5）

第3章

創造的教育方法実践プログラム実施上の課題および 今後の方向性

3-1 実施上の課題と今後の方向性

3-1 実施上の課題と今後の方向性

これまで述べてきたように、本校の創P事業における3本柱である「①探究力を育む学校設定科目の開発」「②文理融合・教科等横断的な学びの推進」「③オンラインを活用した大学や研究機関との連携」のそれぞれについて、指定3年間で大きな成果を上げることができた。来年度以降、事業自体は終了するが、「DXハイスクール事業」や「N-E.X.T.ハイスクール構想」への参画を通じて、創P事業で積み上げてきた3年間の実践をさらに「拡張」させていく。

具体的には、「学びの拡張」「繋がり」の拡張、「探究の拡張」を方向性として掲げ、先端技術(デジタル)と本校の特色である体験活動(リアル)とを融合させた新次元の教育活動をさらに進化させていく。また、事業の集大成として確立した教科横断的な学びの「日常化」や、大学・研究機関等との強固な「共創の輪」を一過性のものにとどめず、持続可能な学校文化として定着(自走化)させていくことが重要である。

今後これらを取り組みを基盤とし、本校の教育目標である「VUCA時代を生き抜く野性味あふれる『価値創造人材』の育成」をより一層力強く推進していく。

具体的な課題と今後の方向性

〈①探究力を育む学校設定科目の開発〉

○学校設定科目「学際探究(6年)」については、今年度は2人の受講生徒に対して複数の教員で指導し大きな成果を挙げたが、来年度からは6学年全員が履修するため、複数教員での指導が難しくなる。今後も持続可能な実施形態や指導方法を模索していく必要があるが、現在すでに「学際探究Ⅰ」「学際探究Ⅱ」の開講を予定している。「学際探究Ⅰ」ではグループによるプロジェクト型探究を、地域の中学校と協働して実施する計画があり、「学際探究Ⅱ」については、完全自走型とし、個別の学習計画に基づき、大学科目の早期履修やオンラインツール等を活用した学びを予定している。

〈②文理融合・教科等横断的な学びの推進〉

○文理融合・教科横断型授業の「日常化」が進むにつれ、公開授業などで見られたような質の高い教科横断を継続するための「教材研究」および「教員間の対話時間」をいかに効率的に捻出するかが、継続的な課題として浮き彫りになった。

○今後は、コンピテンシー評価テスト(G-CAT)の作問過程で深化させた教員間の対話を基盤とし、教科の枠を超えた授業デザインを組織全体で共有することで、「日常化」を一層力強く推進していく。さらに、集大成として得られた知の統合モデルを、次年度からの「学びの道しるべ(単元シラバス)」による評価システムへと統合させ、事業終了後も「自走する学び」を支える組織文化として定着させていく必要がある。

○今年度初めて実施したG-CATについては、その結果(資質・能力)と対外模試の成績(基礎学力)との相関関係を分析し、生徒一人ひとりの特性を客観的に把握することで、より戦略的かつ個別最適な進路指導体制を構築していく。

〈③オンラインを活用した大学や研究機関との連携〉

○創P事業の3年間を通じて、コンソーシアムメンバーとの強固な関係が構築され、今年度は画一的な会議体ではなく、個別のプロジェクトごとに相互に連携する実践的な体制へと発展させることができた。チャットツール等のオンラインツールを活用することで、生徒とコンソーシアムメンバーが日常的にやりとりをする「共創の輪」が定着している。

○今後もコンソーシアムメンバー側にとって本校との関係を持ち続けるメリット(例えば、本校生徒との協働事業が先方の研究活動と直結するなど)がある状態を維持していくことで、関係性を継続していきたい。互いに高め合う関係を維持し続けることにより、創P事業終了後もこれまでの連携を一過性のものにとどめず、自走化した持続可能な取り組みとして定着させていく。

○昨年度の課題であった「野性味あふれる『価値創造人材』」の定義については、今年度のまなかりPT合宿等における議論を経て、「6年間の学びを通じて感性を磨き、自己(内)と他者・社会(外)の両面に『輝く価値』を見出し、創造できる人物」として明確に定義づけることができた。創P事業は今年度で終了となるが、本校の教育の根幹である「VUCA時代を生き抜く野性味あふれる『価値創造人材』の育成」という方向性は、事業終了後も変わらず維持し、より一層力強く推進していく。

第4章

関係資料

4-1 各大会等受賞作品

- ①グローバルフォレストピア探究成果発表会 最優秀賞受賞作品
- ②第27回日本水大賞「国土交通大臣賞」
- ③日本地理学会2025年春季学術大会高校生ポスターセッション「会長賞」

4-2 新聞記事・インターネット記事・TV報道・雑誌掲載情報

4-3 運営指導委員会

4-4 最終成果報告会／運営指導委員会議事録

4-5 教育課程表（R7年度A表）

4-6 令和7年度「グローバルフォレストピア探究」「学際探究基礎(3学年)」年間カリキュラム表

4-7 担当者一覧