

教育長 様

校番 51 安古市 高等学校長
(全日制 課程)

**「高等学校課題発見・解決学習推進プロジェクト」に係る
学科等の特色を生かしたカリキュラム開発研究指定校
令和4年度 実施報告書**

1 学校の教育目標等

(1) 教育目標

校訓「仰高」(心豊かな人生の創造をめざし高遠の理想を仰ぐ)のもと、知(学力)、徳(人間性)、体(健康・体力)をバランスよく育み、社会に貢献する人材を育成する。

(2) 育てたい生徒像及び学校として育成を目指す資質・能力

本校の育てたい生徒像は、

高い志を持って、

- (1) 多様な価値や意見を尊重する中で、自分の考えを創り適切に行動する人 (自律)
- (2) 果敢に挑戦し、粘り強く努力を続ける人 (挑戦)
- (3) コミュニケーションを取りながら、他者と協働して社会に貢献する人 (貢献)

※「志」とは、「将来の目標」の他、「思いやりの心」、「あきらめない気持ち」、「心を集中すること」、「感謝する気持ち」等を意味する。

育成したい資質・能力については、次のように設定した。

(1) を実現するために育成を目指す資質・能力は、

- ① 情報リテラシー ② 自己管理能力

(2) を実現するために育成を目指す資質・能力は、

- ① チャレンジ精神 ② 粘り強さ

(3) を実現するために育成を目指す資質・能力は、

- ① コミュニケーション能力 (聞く力, 伝える力) ② 課題発見・解決能力 (探究する力)

(3) 学科等の特色

本校は普通科高等学校として、すべての教科で①知識及び技能の習得 ②思考力・判断力・表現力等の育成 ③学びに向かう力・人間性等の涵養に努めるとともに、「総合的な探究の時間」を中核として教科横断的な学びを促進し、持続可能な社会の実現に向けたSDGs 17 の目標実現を見据えた教育活動を展開している。また、ユネスコスクールとして異文化間協働活動に力を入れており、オーストラリアの姉妹校連携をはじめ、コロナ禍の中でも国際交流の取組を止めない工夫を行いながら、「多様性を尊重しながら自分の力で考え行動できる人材」、「高い志を持って他者や社会に貢献できる人材」の育成に努めている。

2 研究の概要

(1) 学科等の特色を生かしたカリキュラム開発の重点目標

- ① 「総合的な探究の時間」におけるSDGsの視点を取り入れた探究活動のカリキュラム開発と中身づくり
- ② 「総合的な探究の時間」と各教科の授業の相互で作用しあう教科横断的な学びの構想と実践
- ③ STEAM教育の理念や目的の全体共有・理解と、実践事例の開発
- ④ ICTの有効活用におけるデジタルシチズンシップの視点からの取組
- ⑤ 新学習指導要領の実施に伴う各教科・科目の単元開発の研究
- ⑥ 予習・授業・復習のサイクルとリンクした課題の在り方、思考力・表現力を育成する課題の在り方の研究及びポートフォリオを活用した自己評価の研究

(2) 2年後の目指す学校の姿

- ① 「総合的な探究の時間」で行われる探究活動の内容が教科の授業に還流されていたり、教科の授業で培われた各教科の見方・考え方や授業内容が「総合的な探究の時間」で行われる探究活動に用いられていたりするなど、相互が有機的にリンクしており、カリキュラム・マネジメントが適切に行われている。
- ② 教職員は、各教科で課題発見・解決型、探究型の授業を実施するとともに、毎時間の目標と評価を明確化し、ポートフォリオを活用するなど、授業づくりを深めており、生徒の資質・能力が適切に育成されるように努めている。
- ③ 「総合的な探究の時間」では、生徒が自ら発見した課題に基づいて主体的に探究テーマを設定し、書籍やインターネットだけでなく、地域社会におけるフィールドワークやインタビュー、大学や企業、同窓会からの指導や支援など、関係機関と連携の上、自分事として探究活動を進め、仲間と協力しながら解決策や最善解を具体的に提案できるなど、今以上に深い学び・質の高い探究活動ができています。
- ④ 進路実現については、自らの探究テーマをさらに深めることにより、多くの生徒が将来の目標を明確化し、より目的意識を強めて教科学習に取り組むことができている、そのことにより結果として全体の学力向上につながっている。
- ⑤ 課題発見・解決学習のカリキュラム開発、デジタルシチズンシップ、STEAM教育の取組が総合された「知の冒険」の活動が本校の大きな特色の一つとして認知されることにより、本校で学びたいと思う中学生が増加し、学校の魅力化につながっている。

(3) 令和4年度の目標

ア アウトプット（活動指標）

- ・ 主に、2学年の「総合的な探究の時間」における探究活動の中身づくり（カリキュラム開発）が進んでいる。
- ・ 生徒が設定する課題がより自分事になること、生徒が課題の解決に主体的に取り組むようになることを目指すため、外部との連携が強化され、フィールドワークや講演会等多彩な取組が計画・実行できた。
- ・ 生徒による探究プロセスの記録である探究通信が発行できている。
- ・ 探究活動のプロセスにおいて、デジタルシチズンシップの視点を取り入れている。
- ・ STEAM教育の理念・目的・内容などについて校内全体で共有ができている。そのために教職員研修の実施、公開研究授業での教科横断型の授業づくりを計画・実行した。
- ・ STEAM教育先進校への学校視察を行っている。
- ・ 生徒へのアンケートやGPS-Academicを実施し、その結果により、取組の検証を行い次年度の取組につなげている。

イ アウトカム（成果目標）

- ・ 生徒アンケートで「総合的な探究の時間」とおして、「課題設定」、「情報収集・整理・分析」、「まとめ・表現」、「社会へ貢献しようとする態度」に関する平均値が3.3以上。（4点満点）
- ・ 本校の探究活動で育成を目指す資質・能力について、『論理的・批判的思考力』、『伝える力・表現力』、『他者と協働する力』が身に付いたか」という質問項目に対する肯定的回答が70%以上。

(4) 令和4年度のカリキュラム開発の内容及び校内体制

ア カリキュラムの核とする教科・科目等名

「総合的な探究の時間（仰高ゼミ）」を中核とする。

イ カリキュラム開発の概要

（マクロレベル）今年度の課題発見・解決学習推進プロジェクトの取組内容について職員会議で共有し、全教職員でプロジェクトを推進していく意識統一を図った。また、カリキュラム開発に先んじて、昨年度設定した育てたい生徒像及び育成を目指す資質・能力の見直しを行った。さらに、育てたい生徒像及び育成を目指す資質・能力をどの程度育成するのかを明確化するとともに、その共通理解を促すために、全教職員と全校生徒の意見を反映させながらマスタールーブリックを作成した。具体的には次の①・②を実施した。

- ① 校内研修で育てたい生徒像と育成を目指す資質・能力の見直しを行った。安古市高校の生徒の強みと弱みを共有し、それを踏まえた上で育てたい生徒像と育成を目指す資質・能力の見直し、具体的な理想の生徒像（具体的な場面（授業・HR・学校行事など）をイメージして）について意見を出し合った。そこで出た意見を課題発見・解決学習推進プロジェクト会議で整理した。
- ② 生徒対象の学校評価アンケートで出た意見を反映させてマスタールーブリックを修正した。

（マイクロレベル）生徒の資質能力の向上と主体的・自律的な学習者の育成、そして地域から期待され信頼される学校づくりに向けて、令和3年度に引き続き、「総合的な探究の時間」を中核に据えたカリキュラム開発を行った。但し、これを各教科学習に汎用的に拡張することで、「主体的・対話的で深い学び」を実現し、各教科等において「思考力・判断力・表現力」をはじめとする学力3要素の向上に向けた質の高い授業づくりを推進した。そのために、令和3年度に十分にできなかったことを中心に次の①～⑤について、主に2学年で取組を実施した。

- ① 第2学年の「総合的な探究の時間」について、探究活動を深めるための取組を計画し実践した。
 - 第1学年3月から論文のテーマを検討し、探究内容とSDGsの繋がりを考えた上で、研究計画書を作成した。
 - 研究計画書の作成では、各教科で学習した内容の結び付けを意識し、また検討会では広島大学大学院社会科学部研究科草原教授から、より専門的な助言をいただいた。
 - 探究活動を通して、探究課題を解決するために自分は何ができるかを考察し、ポスターにまとめ、発表した。その際、例年より多くの講師から、様々な助言をいただいた。

西堀 正英 先生（広島大学大学院統合生命科学研究科教授）

永山 忍 先生（広島市立大学情報科学部教授）

瀬川 龍男 様（広島市安佐南区毘沙門台学区社会福祉協議会 会長）

ト部 匡司 先生（広島市立大学国際学部教授）

横平 和美 様（広島市安佐南区毘沙門台学区社会福祉協議会 副会長）

さらに、生徒が探究活動の課題と成果を客観的に振り返ることができるようにするため、ポスター発表会終了後、広島市立大学のト部教授に講評をいただいた。

- ② ICTの有効活用におけるデジタルシチズンシップの視点からの取組として、インターネットにあがっている論文等から先行研究を調べる際、論理的思考、批判的思考を働かせ、デジタルシチズンシップの視点を持って情報を収集、整理した。
- ③ STEAM教育の理念や目的を全体で共有し理解するため、東北大学名誉教授の原山優子様をお迎えし、「なぜ今STEAM教育？」をテーマに、第1・2学年を対象としたSTEAM教育講演会を実施した。また、「総合的な探究の時間」で実施する探究活動の内容からSTEAM教育の要素として発展させ得る要素を抽出し、次年度の実践の材料づくりを行った。
- ④ STEAM教育の実践として、今年度は、公開研究授業でSDGsの視点を取り入れたテーマによる教科横断型の授業に挑戦した。また、STEAM教育を先進的に実践している、兵庫県の加古川東高等学校、兵庫高等学校、広島県の広島工業大学高等学校を視察した。

⑤ フィンランドの学校との交流を通じて、SDG sやSTEAM教育の取組を共有した。

ウ 校内体制

令和3年度に引き続き、カリキュラム開発に全教職員が参画し、組織的・計画的に進めた。課題発見・解決学習プロジェクトを中心に議論し、その結果や研究の方向性を逐次校務運営会議や教科主任会議で報告し、各分掌会や学年会、教科会において、共有と意見の吸い上げを行った。特に、教科横断的な視点に立って、各教科でどのような内容をどのように取り組んでいくのか、また、その結果に係る成果と課題について、各教科会で十分に協議し、教科主任会議で共有し、カリキュラム開発を進める。課題発見・解決学習プロジェクトの構成メンバーに、カリキュラム開発の中核である「総合的な探究の時間」を所管する企画研修部員や「総合的な探究の時間」とキャリア教育をより関連付けていくために進路指導部員を、ICTの有効活用の視点からICT担当者を加えた。また、実施に当たっては、これまでの大学や同窓会との連携を継続するとともに、産学連携や新たな連携の可能性を含め、生徒の深い学びにつながる連携の在り方を工夫・改善した。

(5) 学習評価

「総合的な探究の時間」では、各単元において到達目標を提示し、生徒の学習状況を到達目標の観点から見取り、次の活動に向けて改善すべき点を生徒に提示していくことで、内容だけでなく意欲の面でも形成的評価に資するようにした。また、適宜発表活動を取り入れて他者からの評価を得たり、生徒にとってわかりやすい表現でアンケート方式による自己評価（4段階）を行ったりした。そして、生徒の自己評価や相互評価と教員による評価の差異を見取り、担当教員と生徒の面談を通じた形成的評価により、個々の生徒にどのような資質・能力が身に付いたのかを他者との比較ではなく、過去の自分と比較することで、達成感を味わわせ、自己肯定感を高めていった。そして、次の活動での留意点を提示するとともに、到達目標や指導の適切さを評価することでPDCAサイクルを回すこととした。さらには、それらの評価を統合的に捉えることで、年度末の総括的評価につなげた。このような指導と評価の一体化は「総合的な探究の時間」だけにとどめず教科学習にも適用させることで、生徒自身が主体的・自律的に学習に取り組んでいくことができるようにした。

(6) カリキュラム評価

年2回の授業改善アンケート及び学校評価アンケートをもとに、課題発見・解決学習プロジェクトを中心に評価した。また、第1学年の探究基礎としてのレポートまとめやディベート、1月の第2学年によるポスター発表会、9月の第3学年によるパネルディスカッションを通して、カリキュラムが生徒の資質・能力の育成にとって有効であったか否かを、生徒の自己評価を含めて評価した。その際、指導・助言者や学校運営協議会からも、校内における評価の妥当性やカリキュラム改善に向けての意見を聴取し、改善に反映させた。

3 令和4年度の成果及び課題

(1) 成果

研究授業では理科（化学）と数学がコラボレーションして、問題を解決する教科横断的な学びを促す授業を行った。授業後、ルーブリックによる自己評価を行ったところ、「課題の解決に向けて、自分の考えと他者の考えを比較し、自分の考えを改善することができた」という質問項目に対して、Sと回答した生徒が20.0%、Aと回答した生徒が56.7%であり肯定的な回答が多かった。これは、ジグソー法を用いて他者と協働的に学ぶ場を設けたことで、複数の生徒から「課題解決に向けて深く考えることは大変だったが、主体的に取り組んだことで楽しかった」や「他の人と考えることで自分の考えを見直せた」という発言があったことから、この指導が有効であったと考えられる。

GPS-Academicの現第2学年の結果のうち、協働的思考力がA評価である生徒の割合が昨年度40.8%から今年度54.9%に上昇していることから、授業や特別活動で協働的な学びを行ったことで協働的思考力が身に付いた生徒が増加したと考えられる。

(2) 課題

研究授業において、生徒一人一人が提出した解答を分析したところ、誤答が52%、部分正答が29%、正答が19%であり、半分以上の生徒が誤答であった。誤答には、キーワードを正しく使えていない回答や、語句の理解ができていない回答が多かった。授業後にルーブリックによる自己評価を行ったところ、「複数の情報を整理・分析し、論理的に説明することができた」という質問に対して、Sと回答した生徒が3.30%、Aと回答した生徒が26.7%であり肯定的な回答が少なかったことから、論理的思考力に課題があると捉えることができる。

GPS-Academic の現第2学年の結果のうち、批判的思考力の「論理的に組み立てて表現する」がA評価である生徒の割合が昨年度 16.5%から今年度 17.0%にとどまっている。また、創造的思考力の「問題をみだし解決策を生み出す」がA評価である生徒の割合が昨年度 20.7%から今年度 18.8%と減少している。授業や特別活動において、問題の解決策を考え抜いて、表現する場面が少ないことが原因であると考えられる。次年度はここを重視して取り組んでいきたい。

4 令和5年度の研究目標及び取組内容

(1) 令和5年度の研究目標

ア アウトプット（活動指標）

- 令和4年度の取組について、PDCAサイクルに則って、できなかったことを明確にし、活動指標とする。
- 他校との合同探究発表会を開催する。
- STEAM教育の実践事例を開発する。
- 令和4年度に引き続き、教職員研修の実施、公開研究授業での教科横断型の授業づくりを計画・実行する。
- 3年間を通した課題発見・解決学習のカリキュラムをまとめ、その成果を冊子とする。
- 3年間の事業の成果と課題を発表する成果発表会を開催する。

イ アウトカム（成果目標）

- 「総合的な探究の時間」を通して、「課題設定」、「情報収集・整理・分析」、「まとめ・表現」、「社会へ貢献しようとする態度」に関する平均値が3.4以上。（4点満点）
- 「資質・能力が身に付いたか」という質問項目に対する肯定的回答が80%以上。
- 自校の取組を検証するためのGPS-Academic 結果の評価項目と目標値を決定し検証する。

(2) 令和5年度のカリキュラム開発の内容及び校内体制

ア カリキュラム開発の概要

キャリア教育と「総合的な探究の時間」をよりリンクさせていく。具体的には、第1学年は年度当初に自己の在り方生き方を考えることを通して、自己について見つけ直すだけでなく、仲間づくりを意識する。その後、地域の課題解決をテーマとしたパネルディスカッションを行い、クラス単位で探究活動を行う。3学期にはSTEAMミニ探究活動を通して、探究の型を身に付けるだけでなく、各教科科目で学習した内容を活用しながら、STEAMの視点で課題解決を行っていく。

第2学年はグループで協働的に探究活動を行っていく。グループでディスカッションを行い、多様なものの見方・考え方を働かせ探究を深めさせていきたい。ただし、ポスター発表については個人で行わせ、個人のコミュニケーション（聞く力、伝える力）を身に付けさせ、生徒一人一人が責任を持った探究活動にしていく。

第3学年は、第2学年で行った探究活動を仰高ゼミレポートとしてまとめ、探究活動を通してものの見方や考え方などの自己の変容について振り返らせる。次に未来の学び計画書を作成し、探究活動を通して学んだことを進路にどのように活かしていくかを考えていく中で、進路研究を行い、夏の三者懇談会でプレゼンテーションを行う。そして、高校生活を通して努力したことなどを生徒一人一人が決めた表現で自己PRを行う。

学年全体を通して、問題の解決策を考え抜き、表現する場面を取り入れ、論理的に組み立てて表現する批判的思考力と問題をみだし解決策を生み出す創造的思考力を身に付けさせたい。

イ 校内体制

プロジェクトの主体を課題発見・解決学習推進プロジェクトから、教育研究部（旧企画研修部）に移行してプロジェクトを進めていく。キャリア教育と深く関わるカリキュラムへの改変を行っていくため、より一層進路指導部や特別活動推進部とも連携を密に行う。また、学校全体として取り組んでいくため、校内研修や学年会議等で共有を図っていく。