

社会課題に豊かな感性と知性で立ち向かうグローバルな人材を目指して



令和2年度指定

管理機関：熊本県教育委員会

事業拠点校：熊本県立熊本高等学校



社会課題に豊かな感性と知性で立ち向かうグローバルな人材を目指して

学校教育目標

「たとえ世に知られなくても、社会の礎たれ」「士君子たれ」

目指す人物像SI

「深い自己理解のもと、個性を生かし、
社会に積極的に関わっていく、自立した個人」

学校紹介（熊本高校）

- ・ 創立123周年の歴史ある学校【1900年 10月30日創立】
- ・ 地域の進学校



1 スクール・ミッション（社会的役割）

「士君子」たるの修養を目指す教育方針のもと、熊本市にある普通科の高校として、徳性、智能、体力を兼ね備え、深い自己理解のもと、個性を生かし、主体性を礎に社会に積極的に関わっていく自立した個人として、様々な分野でリーダーや先駆者となり、新たな社会 Society5.0^{※1}をリードし、地域や世界に貢献するイノベーティブでグローバルな人材を育成します。

そのため、誠実心、教養、感性の育成に重きを置き、文理が融合した学びや探究的な学びなどを通して、生徒の個性をより多彩（多才）に伸ばすとともに、普通科教育をけん引する研究・開発型の教育を目指します。

今後は、これまでの教育活動の蓄積と国のワールド・ワイド・ラーニングコンソーシアム事業^{※2}の取組の成果を生かして、海外をフィールドにグローバルな社会課題の解決に向けた探究的な学びの実現やオンライン環境を駆使したカリキュラム開発、教科横断的な学びである STEAM 教育^{※3}等の新たな教育への挑戦を通して高度な学びを展開します。

※1 「Society5.0」とは、サイバー空間（仮想空間）とフィジカル空間（現実空間）を高度に融合させたシステムにより、経済発展と社会的課題の解決を両立する、人間中心の社会のことです。

※2 「ワールド・ワイド・ラーニングコンソーシアム事業」とは、将来、世界で活躍できるイノベーティブなグローバル人材を育成するため、先進的なカリキュラムの研究開発・実践と、国内外の大学、企業、国際機関等が協働し、高校生国際会議の開催等、高度な学びを提供する事業です。

※3 「STEAM 教育」とは、科学（Science）、技術（Technology）、工学（Engineering）、アート（liberalArt）、数学（Mathematics）等の各教科での学習を実社会での問題発見・解決に生かしていくための教科横断的な教育です。

偶発性

キャリアの8割は当初予想していなかった
偶発的なことで決定される

(例)

『就職先』

『通った学校』

『住む場所』

『人の出会い』

予期せぬ出来事

計画された偶発性

1. 「計画された偶発性」は自分自身のキャリアに必要である
2. 好奇心に従い「学び・探し求めること」で新たな機会を得られる
3. 好ましい機会を創り出すために、具体的に行動する

偶発性 VS 非偶発性

偶発的活動例

- 即興パフォーマンス
- 未経験の事案への挑戦
- 他人からの誘い、提案にのる
- 双方向性の活動

『偶発性』と相性の良い

- ・好奇心(面白い)
- ・持続性(諦めずに続ける)
- ・柔軟性(計画の見直しを適宜)
- ・楽観性(切り替えられる)
- ・冒険心(リスクテイク)

非偶発的活動例

- 計画をたてる。慣習通り実行する
- 準備を入念にする。予定調和
- 既定路線の活動
- 一方向性の活動

『偶発性』と相性が悪い

- ・合理性(短いスパンで考えてしまう)
- ・予測性(予測が立たないとやらない)
- ・経験則(自分の経験に拘る)
- ・成果性(短いスパンで見返りを求める)
- ・規則・順序(少しでもはみ出すとノイズ)

偶発性

理性(システム・演繹・帰納・推論)の外部。
常に予想を超えていくもの

すぐに役立つものは、すぐに役に立たなくなる

セレンディピティ

計画された偶発性

Louis Pasteur (1822-1895)

Serendipity favors only the prepared mind

科学的大発見を失敗や偶然の中から見つけ出す力-セレンディピティ(偶発力)は、備えある心のもとにのみ訪れる、と述べたのはフランスの細菌学者ルイ・パスツール (Louis Pasteur) です。

しかし、大発見が訪れても、自らの視点、視野、視座を高めていなければ、自らの手で掴み取ることはできません。失敗や偶然を生み出すには、新しい世界、新しい場所、新しい機会に飛び込まなければなりません。



備えある心のもとに、
偶然の出会い・挑戦が世界をひらく

社会課題に豊かな感性と知性で立ち向かうグローバルな人材を目指して

これからのデジタル社会に対応しイノベーションを牽引できる人材には、教育機関で決められた課程を修める(Education)だけではなく、自らが関心を深めて学ぶ(Learning)ことが必要である。そのためには、失敗を恐れない好奇心、独立心、更には感性を持つこと、未知の分野や異質な考え方、あるいは多様な人々と触れ合い「違いのあることを認識」する体験の場を提供しなければならない。その多様な体験を通じ、個人の「主体性」すなわち自らの関心に気づき、それに基づいて学びの対象や学び方、将来の進路等を考える力が育てられる。



『熊高のSI』

「深い自己理解のもと、個性を生かし、
社会に積極的に関わっていく、自立した個人」

社会課題に豊かな感性と知性で立ち向かうグローバルな人材を目指して

社会と取組の方向性

品質万能時代

イノベーションの時代

職人・農家型社会

高品質
技術改良
低コスト生産
垂直統合型

STEM

壁

STEAM

感性

Art Thinking
: 自分への共感
Design Thinking
: 顧客の共感

徒弟型教育

統一・上に従う
独立心が弱い
管理・量産

GRAM

壁

SCRUM

多文化共生
多様性を重視

日本の美

物づくり
注目されず
画一化の危機

世界の経済的発展

日本の地域伝統の暮らし
アニメ・ゲーム・伝統文化(伝統美) etc

日本人の感性・伝統を再評価

探究の交響楽

連携・協働

(総探) 体験を通して学ぶ



行政・メディア等



感性を学ぶ・知る

大学・研究機関



地域企業・全国企業

教育研究課（校内プロジェクトチーム）

I. 教育研究課の目標

徳性、智能、体力を兼ね備え、深い自己理解のもと、個性を生かし、主体性を礎に社会に積極的に関わっていく自立した個人として、様々な分野でリーダーや先駆者となり、Society 5.0をリードし地域や社会に貢献するイノベティブでグローバルな人材を育成するための、文理が融合した学びや探究的な学びなどを通じた研究・開発型の教育の実践を支援すること

II. 3つの視点

①イノベティブでグローバルな人材の育成する

②探究型授業の推進を支援する

③校内や授業のデジタル化を支援する

（知識習得を効率化→人的・時間的資源の増加→探究型の授業や諸活動の推進）

III. 10の活動

①総合的な探究の時間 ②WWLカリキュラム開発 ③イノベーションハイスクール事業

④ワクワククロスリアリティー事業 ⑤高大連携 ⑥姉妹校交流（台湾）

⑦グローバル体験 ⑧キャリア教育 ⑨校内・授業デジタル化支援 ⑩ノブレスチャレンジ

IV. 6つの関係機関

①文部科学省

②熊本県教育委員会

③熊本高校保護者会・同窓会

④三菱みらい育成財団

⑤武蔵野美術大学・国立中科実験高級中学

⑥NTT西日本・内田洋行（パワープレイス）・リバネス・県内企業

目標	実施形態	関係	対象学年	4	5	6	7	8	9	10	11	12	1	2	3	
○グローバルでクリエイティブな視点から、自ら課題を見つけ探求し、答えのない問いに向き合う力をつける	総合的な探究の時間	新教育課程(先行実施) ※新学習指導要領で推進される探究型授業へつながる	1年生	第1,2楽章(自己の関心の認			成果発表会・県劇	課題、テーマ探し,探究活動)								
		探究支援	2年生	第3楽章(地域SDGsコース)				研究型SDGsコース:学外連携を含めて探究を行う パワーポイント・ポスター作製)								
			3年生	第3楽章(引き続き、グルー				ブまたは個人で探究する)						全国成果発表会		
			全学年	ワクワク研究(学校生活全般に関する、				ーション評価)・グローバルクラウドファンディング						校内		
	WWL指定校	文科省指定校	全学年	九州内連携校・WWL指定他 校との連絡・協議												
	熊本県イノベーションハイスクール	熊本県教育委員会指定校	全学年	熊本県による校内外の資源やICTを活用したグローバルでイノベティブな人材の育成の支援を受け各種活動を充実させる												
	ワクワククロスリアリティーフォーラム	三菱みらい財団指定校	全学年	全国都市緑化フェア AR・VR作品の作成と出品			xRの教育における活用方法の模索 例 VR学校や教室等の構築。VR空間でのフォーラムのやシンポジウム。ARを利用した授業の検討等。									
	○デジタル化を推進することにより知識習得を効率化し、探究型授業に時間を振り向ける	大学連携・感性教育	武蔵野美術大学提携・芸術鑑賞	1年生	フォトオブザベーション			フォトオブザベーション授業への支援・						芸術鑑賞		
		全学年	2020年に連携協定→STEAM教育に向けてのアドバイス・大学院講義への参加・ VR空間交流・天草再開発プロジェクト													
	姉妹校交流	国立中科実験高級中学	全学年	2021年10月姉妹校提携更新・両校の交流のための google classroom 設定し、google meet で現在も定期的にwebで交流中												
グローバル体験	留学デザインProgram	全学年	世界中の留学生とオンラインで交流(年2回)し、留学をデザインする機会とする。													
	イートン校研修(英)	1・2年生														
	台湾研修															
	ボストン研修(米)															
エンパワーメントプログラム	※+九州グローバルリーダーズサミット															
キャリア教育	農業経営セミナー	1,2年生	農園に出向き、農業体験をする			農業の実態や経営という視点からの講話を受けたり、ディスカッションを行う										
デジタルトランスフォーメーション(DX)の推進	本校が実施	全学年	グーグル各種アプリケーション利用(drive, classroom, forms, meet等)・シンクボードによる教材作成・遠隔授業・各種行事ネット配信・授業におけるタブレット利用・VR交流の支援・職員研修・プログラミング講座の募集・実施・CI同好会新設等													
ノブレス・チャレンジ	本校が実施	全学年	各分野で活躍される卒業生による講演および交流会													
その他	学びのイノベーションプラットフォーム	全学年	産官学公教の連携(肥後銀行・NTT西日本・県内高校・教育委員会・UJA・県内企業・大学)													
	外部団体主催の国際交流・留学・研究・交流プログラム	1,2年生	東大金曜講座等、随時募集・応募促進													

探究の交響楽

(熊本高校SI) 深い自己理解のもと、個性を生かし、
社会に積極的に関わっていく、自立した個人の育成

第4楽章

『society5.0』

個別最適化されたテーマを通した「主体的・対話的で深い学び」
社会課題に取り組む中で、体験・経験を通した学び
探究のスパイラルの中で生まれる発信力・行動力への学び

第3楽章

『心に響く交流
学びを楽しむ』

第3楽章(ポスター・パワーポイント等)

(2年次4月～3年次7月)

- ・ 地域を学んだり、専門性を生かしたりするテーマを決める
- ・ 将来のビジョンを見据えたワクワクする探究活動
- ・ 多くの人々との交流を重ね、メタ認知ができる
- ・ 学びに向かう心が育成され、発信力と行動力が身につく

グループ

第2楽章

『対話と関与』

第2楽章(ポスター・パワーポイント)

(1年次 10月～3月)

- ・ グループで地域SDGsコース、研究室SDGsコースに分かれ探究活動を行う
- ・ グループ内、教師、学外の人々と対話を重視し、社会課題に関与する
- ・ 自分自身の行動や体験を大切にする
- ・ 学校内外で、その取組を発信する中で、振り返りを行う

グループ

第1楽章

『学習と理解』

第1楽章(ポスター)

(1年次 4月～9月)

- ・ 自身の興味関心に基づきテーマを設定(中学時の継続研究可)
- ・ 文献調査を中心としたリサーチ研究(ポスター作成)
- ・ SDGsについての学習する中で、社会課題を認知する

個人

目的

自分を観察してモヤモヤを発見しよう

自身の興味関心に基づいたテーマでリサーチ研究

<観察・妄想>

- ・自身の興味関心について自分と対話する
- ・何かドキドキする、モヤッとするものないかな
- ・何かワクワクする妄想ないかな

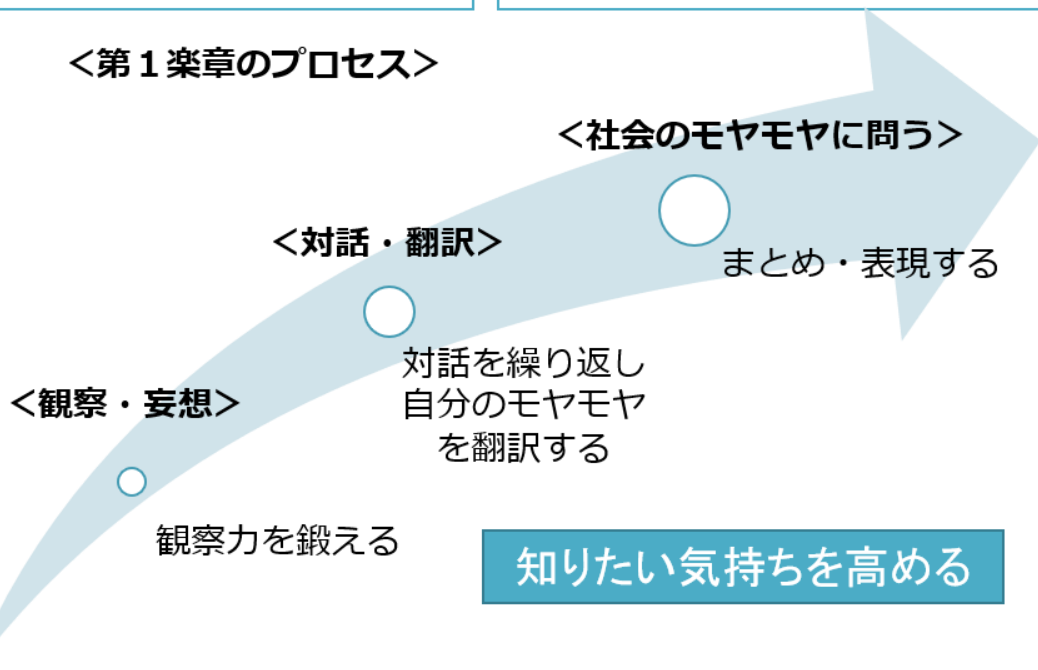
<対話・翻訳>

- ・自分との対話で生まれたモヤモヤする種を他人に話してみよう
- ・モヤモヤを他人の目を通して翻訳してみよう
- ・自分と違う観察に気がつくかな

<社会のモヤモヤに問う>

- ・自分は何をすべきか
- ・自分が納得できる表現をしよう
- ・社会のモヤモヤを発見してみよう
- ・モヤモヤをワクワクにできない？
- ・勝手にSDGsになってない？

<第1楽章のプロセス>



<取り組んでほしいこと>

- 何を知りたいか、自分自身の興味関心、特に得意なことを大切にする
- 文献をうまく利用して、既知と未知を区別する
- 自分が集めた情報と自分の意見や体験の基づくものを分けて、まとめたり・考えたり・表現したりする
- 自分のモヤモヤ・ワクワクは社会課題（SDGs）の中でどのような位置にあるか

熊高総探 第2楽章

～グループ内、教師、学外の人々と対話と関与を重視した探究活動～

◆ 地域課題を解決する

- ✓ 地域課題を知り、その原因や対策について考える
- ✓ 地域の幸福度を高める方法を考える
- ✓ 最適解・納得解を紡ぎ出す

◆ 郷土の理解を深める

- ✓ 環境・経済・文化・科学的な視点で郷土を知る
- ✓ 郷土のことを発信できる力をつける

◆ 未来をつくる技術を学ぶ

- ✓ 自分が未来を切り開ける力を持っていることを知る
- ✓ 知識や情報を活用し、未来を切り開くことを知る
- ✓ 様々なジレンマを打破する必要があることを知る
- ✓ 様々な分野とテクノロジーが融合していく大切さを知る
- ✓ 利害の対立を御し、解決することを学ぶ
- ✓ 他人と円滑に人間関係を構築し、大局的に行動する

【探究方針】

- ①【課題設定】解決すべき課題の設定を行う
- ②【計画】 課題を解決の計画や手法について議論する
- ③【連携】 自分の力を最大限発揮し、様々な人との連携する
- ④【実施】 地域課題解決へ向けて行動する

①【課題設定】

- 実現可能、検証可能で評価できる内容であるか
- 課題の焦点化、因果関係等について十分検証しているか

②【計画】

- どれくらいの時間で実施できそうか
- 環境的・経済的・法的・行政的・技術的等課題はみえているか
- 自分達ができることを明らかにしているか

③【連携】

- 必須の連携先はどこになるか
- 連携先とどのように継続的に計画的に繋がることのできるか

④【実施】

- 自身の力を高め、能力をフル活用する
- 地域の未来を協働して切り開く
- 記録を適切に行い、発信することで協力者を増やす

【実施体制(実現イメージ図)】



熊高総探 第3楽章

第3楽章『心に響く交流・学びを楽しむ』

～心に響く交流・学びを楽しむ～

地域SDGsコース

～地域の社会課題に取り組む～

◇地域を明るくしよう

- ・様々な課題を抱えた地域社会に高校生として、今できることを取り組む。自分たちが社会を変える。
- ・先生達もテーマを考えます。

◇オンラインで協働

- ・情報機器を活用して、生徒、先生、地域と協働する。
- ・オンラインで繋がりながら何かを作り上げる。

◇行動することを大切にしよう

- ・社会課題に対し「見方・考え方」を働かせ、何かアクションしよう。
- ・失敗してもいい。振り返ってもっといいものを作り続けよう。



研究室コース

～専門性の高い社会課題に取り組む～

◇専門性をいかす

- ・専門性を社会にいかす視点を持つ知識や情報を活用し、様々なジレンマを打破する
- ・専門的内容に対して、焦点化しながらも、異なる文化・教科等の思考を入れて、自由に組み合わせることも大切にしよう。

◇オンラインで協働

- ・情報機器を活用して、生徒、先生、専門家と協働する。
- ・オンラインで繋がりながら何かを作り上げる。

◇専門性をいかした成果物

- ・「わたし(達)の成果物」作成を目標にしよう。

WWL全国大会・SDGs各種発表会・各種学会・地域の発表会での発信

目 標	実施形態	関 係	対象学年	4	5	6	7	8	9	10	11	12	1	2	3	
○グローバルでクリエイティブな視点から、自ら課題を見つけて探究し、答えのない問いに向き合う力をつける	総合的な探究の時間	新教育課程(先行実施) ※新学習指導要領で推進される探究型授業へつながる	1年生	第1,2楽章(自己の関心の認				課題、テーマ探し,探究活動)								
		探究支援	2年生	第3楽章(地域SDGsコース)				研究型SDGsコース:学外連携を含めて探究を行う パワーポイント・ポスター作製)								
			3年生	第2楽章(引き続き、フル				ブまたは個人で探究する)								
	WWL指定校	文科省指定校	全学年	ワクワク研究(学校生活全般に関する、)				セッション評価) グローカルクラウドファンディング								
				九州内連携校・WWL指定他				校との連絡・協議								
	熊本市イノベーションハイスクール	熊本県教育委員会指定校	全学年	熊本県による校内外の資源やICTを活用したグローバルでイノベティブな人材の育成の支援を受け各種活動を充実させる												
				ワクワククロスリアリティーフォーラム	三菱みらい財団指定校	全学年	全国都市緑化フェア AR・VR作品の作成と出品				xRの教育における活用方法の模索 例 VR学校や教室等の構築。VR空間でのフォーラムのやシンポジウム。ARを利用した授業の検討等。					
	大学連携・感性教育	武蔵野美術大学提携・芸術鑑賞	1年生				フォトオブザベーション				フォトオブザベーション授業への支援・					
			全学年	2020年に連携協定→STEAM教育に向けてのアドバイス・大学院講義への参加・				芸術鑑賞 VR空間交流・天草再開発プロジェクト								
	姉妹校交流	国立中科実験高級中学	全学年	2021年10月姉妹校提携更新・両校の交流のための google classroom 設定し、google meet で現在も定期的にwebで交流中												
グローバル体験				留学デザインProgram	全学年	世界中の留学生とオンラインで交流(年2回)し、留学をデザインする機会とする。										
	イートン校研修(英)	1・2年生														
	台湾研修															
	ボストン研修(米)															
エンパワーメントプログラム					※+九州グローバルリーダーズサミット											
キャリア教育	農業経営セミナー	1,2年生	農園に出向き、農業体験をする				農業の実態や経営という視点からの講話を受けたり、ディスカッションを行う									
デジタルトランスフォーメーション(DX)の推進	本校が実施	全学年	グーグル各種アプリケーション利用(drive, classroom, forms, meet等)・シンクボードによる教材作成・遠隔授業・各種行事ネット配信・授業におけるタブレット利用・VR交流の支援・職員研修・プログラミング講座の募集・実施・CI同好会新設等													
ノブレス・チャレンジ	本校が実施	全学年	各分野で活躍される卒業生による講演および交流会													
その他	学びのイノベーションプラットフォーム	全学年	産官学公教の連携(肥後銀行・NTT西日本・県内高校・教育委員会・UJA・県内企業・大学)													
	外部団体主催の国際交流・留学・研究・交流プログラム	1,2年生	東大金曜講座等、随時募集・応募促進													

本研究の目的

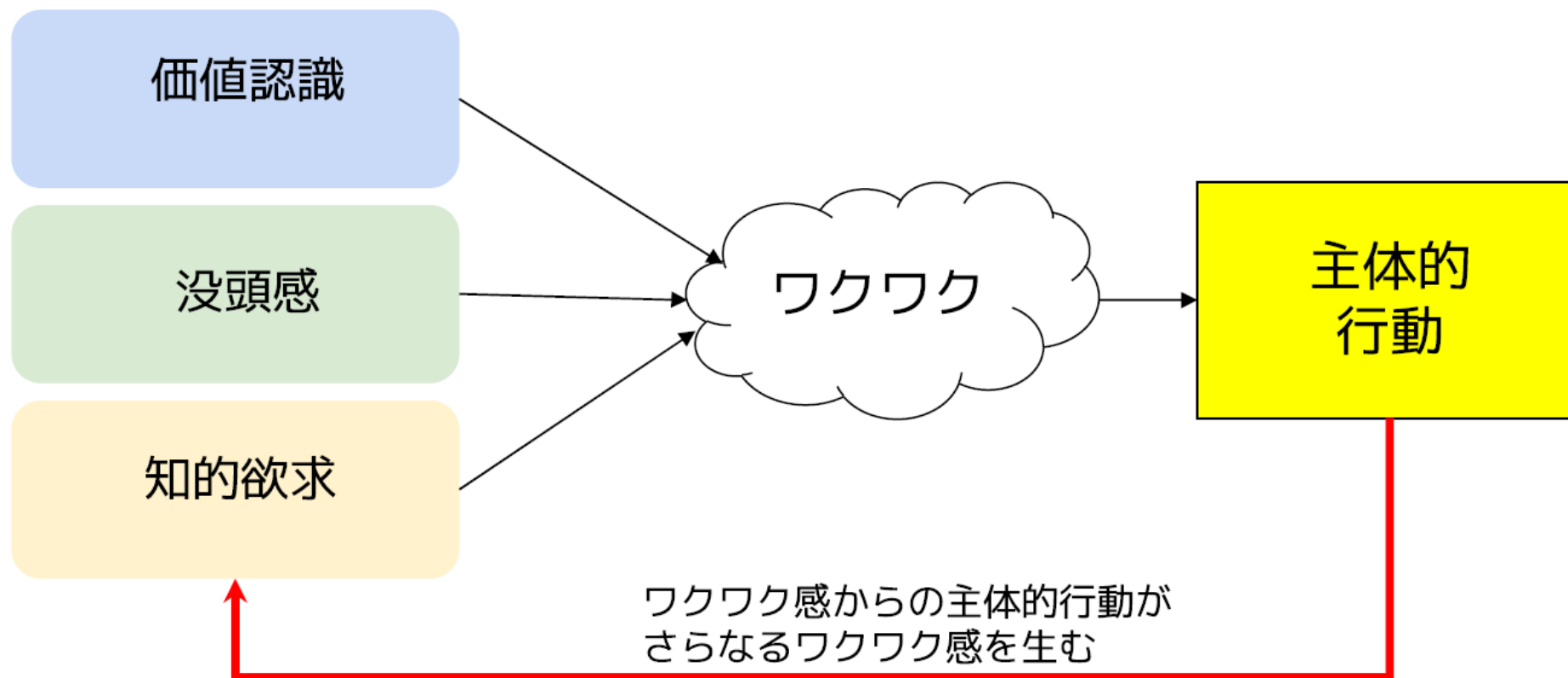
熊本高校が2019年から新しく探究活動の内容を改定した。
それをきっかけに、

①探究活動を含む学校での活動を通じた生徒たちの変化を、テストなどで測る知識や技能の達成度と合わせて、主体的行動や性格特性の観点から計測し、

②その結果を生かしてより良い探究活動を検討し実行すること

ワクワクの定義

- 1.興味関心があることに関して、主体的に行動をする意欲がたくさんある状態
- 2.環境や個人への働きかけで増幅し、他人に伝染する



質問項目の構成

1. 探究活動に関する質問
 - 探究活動の自信、意識
2. ワクワクに関する質問
 - ワクワクする対象の有無、対象の中身、行動
3. 個人特性
 - 将来の考え方、コントロール方略、自己肯定感、非認知能力

3. 結果のサマリー①

探究活動の意識にはどのような変化があったのか？

達成感・意欲

1. 高校1年が高く、高校3年が高い
2. 経年的な低下というより、学年の個性である可能性

コロナの影響

1. 全体的に得点が減少
(コロナの影響はなくなりつつあると感じている?)

ワクワクの推移はどう変化したのか？

高校2年

積極的・外交的行動をとる生徒の割合が向上
前回ワクワク感が向上していたことの影響？

高校3年

ネガティブな変化が見られなかった

3. 結果のサマリー②

探究活動の意欲・達成感に影響を与えるものは？

主人公感や拡散的好奇心の影響が強い

探究活動や非認知能力と成績の相関はあるのか？

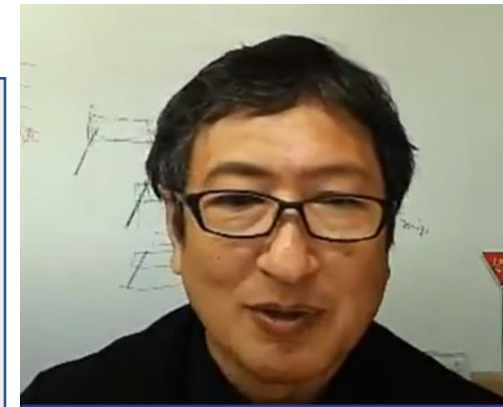
探究活動の意識、非認知能力（主人公感など）と成績の相関は
学年が上がると高くなっていく

拡散的好奇心や主人公感を向上させるには？

授業の自由度がこれらにポジティブな影響を及ぼす可能性

ワクワク研究（有識者会議）

- ・ワクワクなど、これからの生徒が必要になる素質やスキルは何か？
- ・学校、企業、教育委員会、大学がそれぞれ取り組めることは何か？
- ・この取り組みを県内、そして日本、世界へ広げるためにはどんなことが必要か？
- ・各界の最初の一歩は何か？



（武蔵美）



（リバネス）

（県教育課長）

（教育センター）

（県観光政策）

ワクワク研究（有識者会議）



課題を発見する段階が最も大切なのではないか？

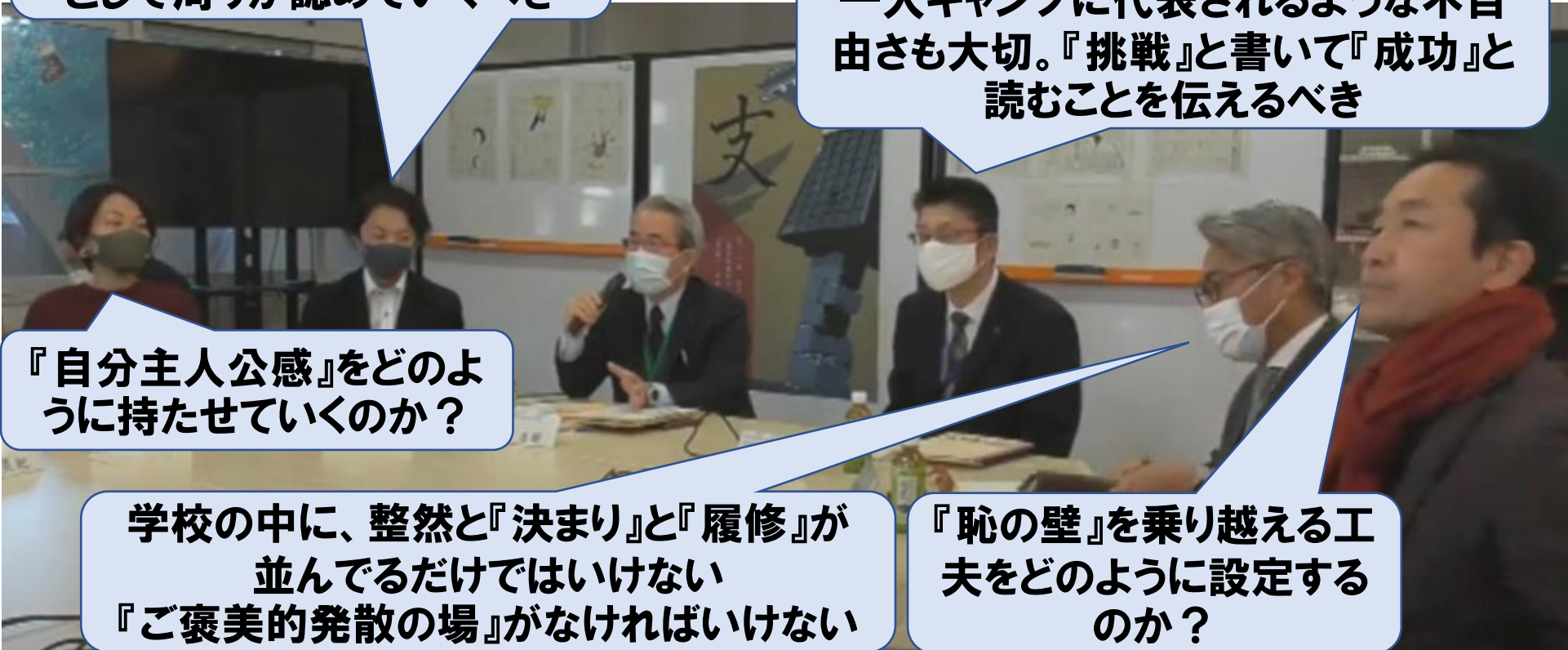
普通の発表は0点。新しいもの挑戦的なものを『nice try!!』として周りが認めていくべき

一人キャンプに代表されるような不自由さも大切。『挑戦』と書いて『成功』と読むことを伝えるべき

『自分主人公感』をどのように持たせていくのか？

学校の中に、整然と『決まり』と『履修』が並んでるだけではない
『ご褒美的発散の場』がなければいけない

『恥の壁』を乗り越える工夫をどのように設定するのか？



R4ワクワク研究 第1回報告会・協議会

2022年11月10日 / 14:10- / 研究室Ⅲ

議事録

【A先生】例年のR2,R3,R4の2年生間の比較では、変化がよくみられたと感じました

【B先生】高校1年生は特徴的なのがわかった。現2年生の特徴は？

【鈴木】2年生だけの特徴は難しいが一つ挙げるとすると、自分がワクワクしていることに対して行動を取る割合が増えている。主人公感は得点の減少が見られた。

【C先生】現高校2年生が1年生の時も低かった？

【鈴木】主人公感はパーソナリティ系、変化は少ない

【B先生】高校2年生が主人公感が下がるのは納得できる、みなエリート、自分がそこまでもなかったと思った。3年生は思ったより減っていなかった よかった

【C先生】2年生で主人公感が薄れて、「私も普通の人間だった」と思う。今年に限ったことでないのか、一般的なことなのか？

【鈴木】パーソナリティに関する項目は1年で上下しない、学術的にも変化が少なく他の学校でも見られていない（理由がわからない）。自分で解決したい社会問題がある、などの項目がある

【D先生】高校1年生と面談をしていると、テーマが見つからないと思っている。それはそれでいいと思っている。過程で見つける、もしくはタイミングがいまではないのでは？テーマを持つことについて追い込むことはしたくない

R4ワクワク研究 第1回報告会・協議会

2022年11月10日 / 14:10- / 研究室Ⅲ

振り返り・サマリー

【リバネス】

- 授業の自由度と拡散的好奇心、自己効力感の全国データについて、学校間比較等を次回の報告会に用意する。学校カテゴリ別等いくつか検討してみる
- 熊本高校の先生方が、特に追っていきたい項目を検討し、その仮説を検証する
- 先生方は忙しいし、時間が割けないと思う。また心理学の専門的な助言はやっぱ専門家の先生がいた方が良くと思う

【鈴木】

- 先生方がどれだけ自分たちで分析を行えるようにするかを手助けしたい
- 心理学での見解は文化の違いなども多分にあって、海外のデータと日本人のデータを簡単に比べることはできない。だから自分たちで仮説検証できるようになると良い
- 探究の過程に関する質問を入れたい（いいテーマを見つけられたか、など）

【熊本高校】

- 鈴木さんの的確な分析があって、データドリブンで考える機会になっている事自体が貴重であると改めて認識しました。
- ワクワクをきっかけとして、総合的な探究の時間だけではなく、学校全体の教育活動として振り返りをする機会自体が重要だと感じました。

目 標	実施形態	関 係	対象学年	4	5	6	7	8	9	10	11	12	1	2	3	
○グローバルでクリエイティブな視点から、自ら課題を見つけて探究し、答えのない問いに向き合う力をつける	総合的な探究の時間	新教育課程(先行実施) ※新学習指導要領で推進される探究型授業へつながる	1年生	第1,2楽章(自己の関心の認				課題、テーマ探し,探究活動)								
			2年生	第3楽章(地域SDGsコース)				研究型SDGsコース:学外連携を含めて探究を行う パワーポイント・ポスター作製)								
			3年生	第3楽章(引き続き、グルー				ブまたは個人で探究する)								
	WWL指定校	文科省指定校	全学年	九州内連携校・WWL指定他				校との連絡・協議								
				熊本市による校内外の資源やICTを活用したグローバルでイノベティブな人材の育成の支援を受け各種活動を充実させる												
	○デジタル化を推進することにより知識習得を効率化し、探究型授業に時間を振り向ける	熊本市イノベーションハイスクール	熊本県教育委員会指定校	全学年	熊本市による校内外の資源やICTを活用したグローバルでイノベティブな人材の育成の支援を受け各種活動を充実させる											
		ワクワククロスリアリティフォーラム	三菱みらい財団指定校	全学年	全国都市緑化フェア AR・VR作品の作成と出品	xRの教育における活用方法の模索 例 VR学校や教室等の構築。VR空間でのフォーラムのやシンポジウム。ARを利用した授業の検討等。										
	○デジタル化を推進することにより知識習得を効率化し、探究型授業に時間を振り向ける	大学連携・感性教育	武蔵野美術大学提携・芸術鑑賞	1年生	フォトオブザベーション	フォトオブザベーション授業への支援・										
				全学年	2020年に連携協定→STEAM教育に向けてのアドバイス・大学院講義への参加・ VR空間交流・天草再開発プロジェクト											
	グローバル体験	留学デザインProgram	国立中核実験高級中学	全学年	2021年10月姉妹校提携更新・両校の交流のための google classroom 設定し、google meet で現在も定期的にwebで交流中											
1・2年生				イートン校研修(英)	世界中の留学生とオンラインで交流(年2回)し、留学をデザインする機会とする。											
				台湾研修												
				ボストン研修(米)												
				エンパワーメントプログラム	※+九州グローバルリーダーズサミット											
キャリア教育	農業経営セミナー	1,2年生	農園に出向き、農業体験をする	農業の実態や経営という視点からの講話を受けたり、ディスカッションを行う												
デジタルトランスフォーメーション(DX)の推進	本校が実施	全学年	グーグル各種アプリケーション利用(drive, classroom, forms, meet等)・シンクボードによる教材作成・遠隔授業・各種行事ネット配信・授業におけるタブレット利用・VR交流の支援・職員研修・プログラミング講座の募集・実施・CI同好会新設等													
ノブレス・チャレンジ	本校が実施	全学年	各分野で活躍される卒業生による講演および交流会													
その他	学びのイノベーションプラットフォーム	全学年	産官学公教の連携(肥後銀行・NTT西日本・県内高校・教育委員会・UJA・県内企業・大学)													
	外部団体主催の国際交流・留学・研究・交流プログラム	1,2年生	東大金曜講座等、随時募集・応募促進													

熊本県立熊本高等学校

URL | <https://sh.higo.ed.jp/kumamoto/>

Program | **ワクワククロスリアリティフォーラム (WXRフォーラム)**

教育プログラムの概要・特徴等

地方に所在する高校であることに加え、現在のコロナ禍とも相まって生徒たちの活動が地理的・物理的・心理的制約を抱える中、さまざまな垣根を越えて、学校外の多様な価値観と出会い、自分自身や他者を見つめられる交流の場として、現実と仮想現実空間をつなぐクロスリアリティ(XR)型のフォーラムやシンポジウムを行う。「多様性」「国際性」を重視しながら、「探究活動」「創作活動」を行い、「科学技術」「イノベーション」「デザイン思考」教育を通して、未来へ向けたセレンディピティを生み出す。

コロナ禍で世界が変わる中、クロスリアリティ(Virtual Reality・Augmented Reality・Augmented Virtuality・Mixed Reality・Substitutional Reality)、特にVRを中心としてワクワクする教育を展開し、その可能性等を検証する。具体的には、①台湾の国立中科実験高級中学の学生たちや、九州各県の公立高校とフォーラムを行う。②武蔵野美術大学と連携し、生徒がデザイン・制作したものと、武蔵野美術大学のアートオブジェ等を仮想空間に展示し、参加者が観覧、交流する芸術祭を開催する。③UJA(海外日本人研究者ネットワーク)と連携し、世界中の研究者との交流を目的として、ハッカソンイベント※、シンポジウム等に参加する。

※プログラマーやデザイナーなどWebデザインやシステム開発に携わる複数人がチームをつくり、短期間でプログラミングのアイデアや制作物の優劣を競い合うイベント



VR空間でハッカソン：VR空間での価値創造

- 7人一組の12のチームに分かれ、**社会問題**を革新的に解決する方法を模索する
- 教授や企業の方々とは**対等な立場**で話しあえる
→ 普段触れることのない専門分野、多角的な視点



なぜVR空間を使うのか

- ・ ZoomやMeetと比べて、リアルなディスカッションが可能
- ・ 多様な個性が認められる現代、顔や声を隠せるので容姿を気にせず参加可能

異分野を生きる人との交流がいかに大切か。

- 社会がより複雑化している中で、**新しい価値を創造する**には異分野の融合が必須。
➡求められているのは、**異分野の価値を認め、積極的にそれらと関わろうとする人材**
- 高校生にとって、それを体験できる場が

総探

課外活動



目 標	実施形態	関 係	対象学年	4	5	6	7	8	9	10	11	12	1	2	3	
○グローバルでクリエイティブな視点から、自ら課題を見つけて探究し、答えのない問いに向き合う力をつける	総合的な探究の時間	新教育課程(先行実施) ※新学習指導要領で推進される探究型授業へつながる	1年生	第1,2楽章(自己の関心の認				課題、テーマ探し,探究活動)								
			2年生	第3楽章(地域SDGsコース)				研究型SDGsコース:学外連携を含めて探究を行う パワーポイント・ポスター作製)								
			3年生	第3楽章(引き続き、グルー				ブまたは個人で探究する)								
	探究支援		全学年	ワクワク研究(学校生活全般に関する、				ーション評価)・グローバルクラウドファンディング								
	WWL指定校	文科省指定校	全学年	九州内連携校・WWL指定他				校との連絡・協議								
○デジタル化を推進することにより知識習得を効率化し、探究型授業に時間を振り向ける	熊本県イノベーションハイスクール	熊本県教育委員会指定校	全学年	熊本県による校内外の資源やICTを活用したグローバルでイノベティブな人材の育成の支援を受け各種活動を充実させる												
	ワクワククロスリアリティーフォーラム	三菱みらい財団指定校	全学年	全国都市緑化フェア AR・VR作品の作成と出品				xRの教育における活用方法の模索 例 VR学校や教室等の構築。VR空間でのフォーラムのやシンポジウム。ARを利用した授業の検討等。								
	大学連携・感性教育	武蔵野美術大学提携・芸術鑑賞	1年生	フォトオブザベーション				フォトオブザベーション授業への支援・								
			全学年	2020に連携協定→STEAM教育に向けてのアドバイス・大学院講義への参加・				芸術鑑賞 VR空間交流・天草再開発プロジェクト								
	姉妹校交流	国立中科実験高級中学	全学年	2021年10月姉妹校提携更新・両校の交流のための google classroom 設定し、google meet で現在も定期的にwebで交流中												
	グローバル体験	留学デザインProgram	全学年	世界中の留学生とオンラインで交流(年2回)し、留学をデザインする機会とする。												
		イートン校研修(英)														
		台湾研修	1・2年生													
		ボストン研修(米)														
		エンパワーメントプログラム		※+九州グローバルリーダーズサミット												
	キャリア教育	農業経営セミナー	1, 2年生	農園に出向き、農業体験をする				農業の実態や経営という視点からの講話を受けたり、ディスカッションを行う								
	デジタルトランスフォーメーション(DX)の推進	本校が実施	全学年	グーグル各種アプリケーション利用(drive, classroom, forms, meet等)・シンクボードによる教材作成・遠隔授業・各種行事ネット配信・授業におけるタブレット利用・VR交流の支援・職員研修・プログラミング講座の募集・実施・CI同好会新設等												
	ノブレス・チャレンジ	本校が実施	全学年	各分野で活躍される卒業生による講演および交流会												
	その他	学びのイノベーションプラットフォーム	全学年	産官学公教の連携(肥後銀行・NTT西日本・県内高校・教育委員会・UJA・県内企業・大学)												
		外部団体主催の国際交流・留学・研究・交流プログラム	1, 2年生	東大金曜講座等、随時募集・応募促進												

EXPLORE THE WORLD

2021 第1回留学デザインプログラム 【7/29】

DESIGN YOUR FUTURE

Tさん



カリフォルニア芸術大学

創立：1961年創立

場所：カリフォルニア州 サンタクラリタ

大学の種類：私立の総合芸術大学（共学）



Aさん



ハーバード大学

創立：1636年

場所：マサチューセッツ州 ケンブリッジ

大学の種類；私立の総合大学（共学）



Mさん



ジョージア工科大学

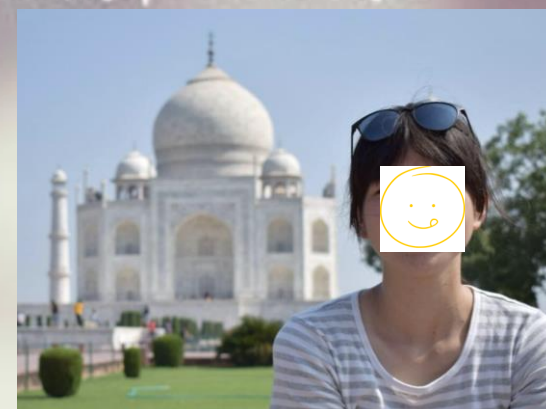
創立：1885年

場所：ジョージア州 アトランタ

大学の種類：州立の総合大学（共学）



Tさん



スミス大学

創立：1871年

場所：マサチューセッツ州 ノーサンプトン

大学の種類：私立のリベラルアーツカレッジ
(女子校)





EXPLORE THE WORLD

2021 第2回留学デザインプログラム 【11/19】

第2回ワークショップ

11月19日

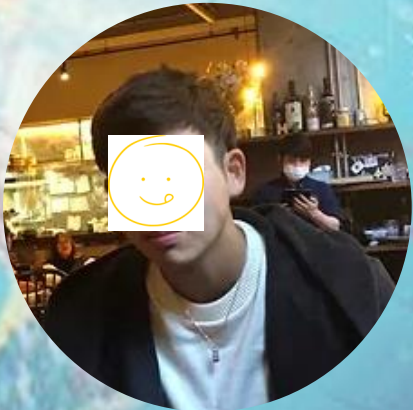
DESIGN YOUR FUTURE

講演者



Eさん

Leiden University College The Hague
(オランダ) 2年
国際司法



Sさん

University of Cattolica
del Sacro Cuore
(イタリア) 2年
医学・外科学



Nさん

ミネルバ大学
(ドイツ) 3年
データサイエンスと統計 / 経営学



Uさん

Erasmus University
College (オランダ) 3
年
公共・国際衛生 / 生
物医学



Uさん

New York University
Grossman School of Medicine
(アメリカ) 研究員
神経科学

目 標	実施形態	関 係	対象学年	4	5	6	7	8	9	10	11	12	1	2	3	
○グローバルでクリエイティブな視点から、自ら課題を見つけて探究し、答えのない問いに向き合う力をつける	総合的な探究の時間	新教育課程(先行実施) ※新学習指導要領で推進される探究型授業へつながる	1年生	第1,2楽章(自己の関心の認				課題、テーマ探し,探究活動)								
			2年生	第3楽章(地域SDGsコース)				研究型SDGsコース:学外連携を含めて探究を行う パワーポイント・ポスター作製)								
			3年生	第3楽章(引き続き、グルー				ブまたは個人で探究する)								
	探究支援		全学年	ワクワク研究(学校生活全般に関する、				ーション評価)・グローバルクラウドファンディング								
	WWL指定校	文科省指定校	全学年	九州内連携校・WWL指定他				校との連絡・協議								
○グローバルでクリエイティブな視点から、自ら課題を見つけて探究し、答えのない問いに向き合う力をつける	熊本県イノベーションハイスクール	熊本県教育委員会指定校	全学年	熊本県による校内外の資源やICTを活用したグローバルでイノベティブな人材の育成の支援を受け各種活動を充実させる												
	ワクワククロスリアリティーフォーラム	三菱みらい財団指定校	全学年	全国都市緑化フェア AR・VR作品の作成と出品				xRの教育における活用方法の模索 例 VR学校や教室等の構築。VR空間でのフォーラムのやシンポジウム。ARを利用した授業の検討等。								
	大学連携・感性教育	武蔵野美術大学提携・芸術鑑賞	1年生	フォトオブザベーション				フォトオブザベーション授業への支援・								
			全学年	2020年に連携協定→STEAM教育に向けてのアドバイス・大学院講義への参加・				芸術鑑賞 VR空間交流・天草再開発プロジェクト								
○デジタル化を推進することにより知識習得を効率化し、探究型授業に時間を振り向ける	姉妹校交流	国立中実験高級中学	全学年	2021年10月姉妹校提携更新・両校の交流のための google classroom 設定し、google meet で現在も定期的にwebで交流中												
	グローバル体験	留学デザインProgram	全学年	世界中の留学生とオンラインで交流(年2回)し、留学をデザインする機会とする。												
		イートン校研修(英)	1・2年生													
台湾研修																
ボストン研修(米)																
エンパワーメントプログラム									※+九州グローバルリーダーズサミット							
キャリア教育	農業経営セミナー	1, 2年生	農園に出向き、農業体験をする				農業の実態や経営という視点からの講話を受けたり、ディスカッションを行う									
デジタルトランスフォーメーション(DX)の推進	本校が実施	全学年	グーグル各種アプリケーション利用(drive, classroom, forms, meet等)・シンクボードによる教材作成・遠隔授業・各種行事ネット配信・授業におけるタブレット利用・VR交流の支援・職員研修・プログラミング講座の募集・実施・CI同好会新設等													
ノブレス・チャレンジ	本校が実施	全学年	各分野で活躍される卒業生による講演および交流会													
その他	学びのイノベーションプラットフォーム		全学年	産官学公教の連携(肥後銀行・NTT西日本・県内高校・教育委員会・UJA・県内企業・大学)												
	外部団体主催の国際交流・留学・研究・交流プログラム		1, 2年生	東大金曜講座等、随時募集・応募促進												



2021. 11. 26

国立中科実験高級中学
姉妹校提携調印式



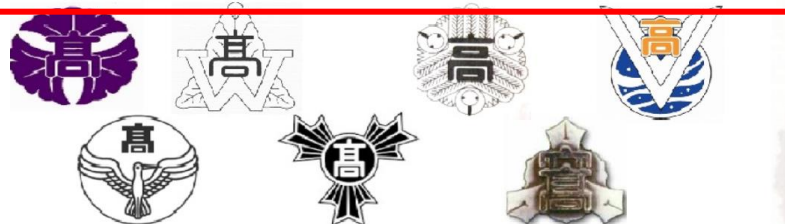
国立中科実験高級中学との生徒交流および姉妹校提携更新式

台湾交流

- 目的: 生徒の外国語による異文化交流経験の促進 および姉妹校提携更新
- 本校参加生徒16名(1年生) 実験中学参加生徒13名
- 姉妹校である国立中科実験高級中学はTSMC等があるハイテク工業地区にあり、そこで働く人の子供の教育のために国が設置したインタナショナルスクール併設の小中高一貫教育校

時間	Event	Task	備考
11月26日 (金) 12:20~13:00	オンライン 交流	生徒が各自制作した30秒の自己紹介ビデオを共有サイトにアップをしてお互いに見ることができるようにする。簡単な顔合わせ 両校校長による姉妹校提携(更新)調印式	場所: 研修室III グーグルミート
12月10日 (金) 12:20~13:00	オンライン キャンパス ツアー	互いに3分間の校内施設紹介ビデオを作成し、それをもとに質問しあうことで交流を深める	同上
12月17日 (金) 12:20~13:00	地域紹介	近隣の観光スポットについて、3つの短い段落で書いた英文を互いに読みあい、ウェブ上でバーチャルな旅行をすることで、交流とコミュニケーション力を高める	同上
12月24日(金) 12:15~13:50	文化交流	これまでの交流を通じて互いに感じたこと尋ねたいと思ったことを話し合う。さらに他に話したいことを自由に話題にして交流する	同上
交流のためのウェブサイト: https://padlet.com/nehseng/kumamoto			

オードリー・タン氏 とのシンポジウム



唐鳳會議

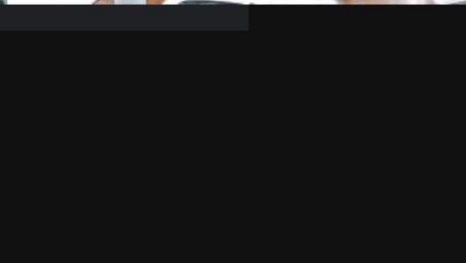
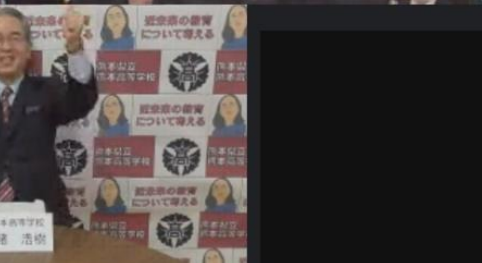


DoriDori



オードリー・タン「唐鳳」氏

台湾のIT(デジタル)大臣 オードリー・タン氏と
高校生が「近未来の教育について考える」
シンポジウム開催 全国の高校生も視聴可能です(要予約)



生徒からの質問

今、基礎科目の学力主義教育を重視するべきか、創造力と柔軟で自由な考え方を養うための教育を重視するべきか、という議論が行われていて、中途半端な状況になってしまっています。答えのない課題に対応するための高校生が今身につけるべき真の力とは何でしょうか。

プロジェクト型学習による問題解決(PBL)を基礎とした学習方法でなければ、何も身に付けることは出来ません。テストのためだけでは何も覚



目 標	実施形態	関 係	対象学年	4	5	6	7	8	9	10	11	12	1	2	3			
○グローバルでクリエイティブな視点から、自ら課題を見つけて探究し、答えのない問いに向き合う力をつける	総合的な探究の時間	新教育課程(先行実施) ※新学習指導要領で推進される探究型授業へつながる	1年生	第1,2楽章(自己の関心の認				課題、テーマ探し,探究活動)										
		探究支援	2年生	第3楽章(地域SDGsコース)				研究型SDGsコース:学外連携を含めて探究を行う パワーポイント・ポスター作製)										
			3年生	第3楽章(引き続き、グルー				ブまたは個人で探究する)										
	WWL指定校	文科省指定校	全学年	ワクワク研究(学校生活全般に関する、				ーション評価)・グローバルクラウドファンディング										
	熊本県イノベーションハイスクール	熊本県教育委員会指定校	全学年	九州内連携校・WWL指定他												全国成果発表会		
	ワクワククロスリアリティフォーラム	三菱みらい財団指定校	全学年	熊本市による校内外の資源やICTを活用したグローバルでイノベティブな人材の育成の支援を受け各種活動を充実させる				校との連絡・協議										
	○デジタル化を推進することにより知識習得を効率化し、探究型授業に時間を振り向ける	大学連携・感性教育	武蔵野美術大学提携・芸術鑑賞	1年生	全国都市緑化フェア AR・VR作品の作成と出品				xRの教育における活用方法の模索 例 VR学校や教室等の構築。VR空間でのフォーラムのやシンポジウム。ARを利用した授業の検討等。									
		姉妹校交流	国立中実験高級中学	全学年	フォトオブザベーション				フォトオブザベーション授業への支援・									
				全学年	2020年に連携協定→STEAM教育に向けてのアドバイス・大学院講義への参加・				芸術鑑賞 VR空間交流・天草再開発プロジェクト									
		グローバル体験	留学デザインProgram	全学年	世界中の留学生とオンラインで交流(年2回)し、留学をデザインする機会とする。													
キャリア教育	農業経営セミナー	1,2年生	イートン校研修(英)				台湾研修				ボストン研修(米)				エンパワーメントプログラム			
			農園に出向き、農業体験をする				※+九州グローバルリーダーズサミット				農業の実態や経営という視点からの講話を受けたり、ディスカッションを行う							
デジタルトランスフォーメーション(DX)の推進	本校が実施	全学年	グーグル各種アプリケーション利用(drive, classroom, forms, meet等)・シンクボードによる教材作成・遠隔授業・各種行事ネット配信・授業におけるタブレット利用・VR交流の支援・職員研修・プログラミング講座の募集・実施・CI同好会新設等															
ノブレス・チャレンジ	本校が実施	全学年	各分野で活躍される卒業生による講演および交流会															
その他	学びのイノベーションプラットフォーム	全学年	産官学公教の連携(肥後銀行・NTT西日本・県内高校・教育委員会・UJA・県内企業・大学)															
	外部団体主催の国際交流・留学・研究・交流プログラム	1,2年生	東大金曜講座等、随時募集・応募促進															

きくらげ班



きくらげ応援隊とは

私たちが通っている熊本高校では、「総合的な探求の時間」という授業の一貫で、SDGsをもとにテーマを設定して、各々探求を進めています。そこで熊本の特産品に着目した私たちが見つけたのが「生きくらげ」。なんと熊本県産生きくらげは、岐阜県に次いで全国**第2位**なのです。しかし、私たちを含め熊本県民はその事実を知らない。そこで出来たのが「きくらげ応援隊」。マイナーだからこそ広める価値がある、そう考えて「熊本と言ったらきくらげ」を目標にPR活動をしています。



熊本きくらげ応援隊

ホーム

きくらげの魅力

校外発表

レシピ

メディア



きくらげの魅力

皆さんが知らないきくらげの魅力をお届けします！



レシピ

きくらげの美味しい食べ方、さらに私たちが考えたレシピを紹介します！



校外発表

県や九州が主催する様々なイベントでプレゼンを行いました。



メディア

私たちの活動が取り上げられているメディアをお教えします。

きくらげ班（仮説）

本豪雨による被害を受けました。



きくらげを生産している工場が大きな被害を受けました。



実際に工場に行ったり、きくらげの高い栄養価とその食感やおいしさを調べたり、きくらげのありとあらゆる魅力を伝えるために、レシピを自分たちで考え、SNSやメディアで発信してきました！しかし、PRすることはできても、実際消費者のもとにきくらげが届かないことには、私たちの目標は達成されません。そこで、この**クラウドファンディング活動**をすることで、きくらげをより多くの人にお届けすることができ、私たちの**目標である地域経済の活性化につながると考えました。**