

指定校種 (イノベーション)ハイスクール	学校名 熊本県立熊本高等学校
-------------------------	-------------------

<p>1 事業主題 「STEAM 教育とグローバル教育を両輪とした日本のフロントランナー育成プログラム構築」</p> <p>2 事業主題の設定理由 我が国の国際競争力を高めるためには、「出る杭」をもっと伸ばし、イノベーション人材を育成する必要があります。このために、生徒がワクワクする学びを提供し、生徒のセレンディピティを引き出し、Society 5.0 の中で多岐にわたり活躍するフロントランナーを育成することが急務です。</p> <p>3 事業概要 ① 総合的な探究の時間と教科における探究の時間の探究活動プログラムを充実させます。 ② 教育課程外や学校外での学びの機会を創出します。 ③ 学校内にアイデアを具現化し、可視化するための必要な機器を備えた実験室（ラボ）を設置します。 ④ 上記の①から③までを推進するため、教育の応援団として外部資源を開拓し、継続的かつ持続的な連携が可能な資源を「熊本高校 STEAM & GLOBAL プラットフォーム」として構築・蓄積します。</p> <p>4 事業の検証方法 ① 本校独自のルーブリック評価を確立し、生徒の変容を検証します。 ② 東京大学・株式会社リバネス等と連携している「ワクワク評価」で生徒の変容を検証します。 ③ 本校の教育実践に参画した団体や個人の数の推移を検証します。</p> <p>5 事業推進体制 ①推進本部：管理職＋教育研究課長＋研究主任 ※必要に応じて企画委員会と連携する ②推進室：教育研究課（職員 1 1 名） ③運営指導委員会：（若杉浩一【武蔵野美術大学】・井下友梨花【全国高校生 マイプロジェクト 熊本県事務局・熊本教育デザイン edu-Soy】・渋谷勝也【NTT 西日本】）</p> <p>6 事業内容 ① 社会課題に向き合って解決につなげる力や何かを作り出す力を育み、将来のイノベーション人材（フロントランナー）を育むため、STEAM 教育を意識した探究プログラムを実践します。成果発表会は、熊本県立劇場（7 月・3 学年合同）、熊本高校（3 月・2 学年合同）を会場に行います。 ②教育課程外や学校外における学びの機会を創出し、提供することで、生徒が主体的に$+\alpha$の学びを行い、将来にわたって学び続ける姿勢を育みます。 （ア）オンラインや xR などを最大限活用した海外の研究者や留学生とのマッチングを積極的に創出する出会いの機会として「留学デザインプログラム」や「マチノガッコウプロジェクト」などを実施し、グローバルな視点を育みます。 （イ）様々な外部人材を招へいし、学年の枠を超えて「ノブレスチャレンジ」を実施します。 （ウ）国内外における研究会等に参加し、外国語による交流を体験する取組を実施します。 （エ）台湾の姉妹校とのオンライン交流、リアル交流等を実施し、交流を深めます。 ③ アイディアを形にして具現化するための部屋「STEAM-Lab」設置計画を策定します。 ④継続的かつ持続的に連携可能な資源を「熊本高校 STEAM&GLOBAL プラットフォーム」として構築し、蓄積します。社会課題に向き合って解決につなげる力や何かを作り出す力を育み、将来のイノベーション人材（フロントランナー）を育成する探究活動プログラム「探究の交響楽」の 3 年計画を策定します。</p>
