



# 県立兵庫高校STEAM教育ビジョン

再建の意気高く、人類の最前線で要石となる人財の育成

Vision Our Future, Design My Future

## 育成する資質

1. シェアド・リーダーシップ  
Shared Leadership
2. 寛容と忍耐  
Tolerance
3. 場を和ませる力  
Soften the Atmosphere
4. 緊急対応力  
Emergency Response



## 育成する能力

- 〈操作系〉情報活用力, 先端技術活用力
- 〈言語系〉読解力, 英語運用能力
- 〈思考系〉論理的思考力, 批判的思考力
- 〈協創系〉協働力, 創造的問題解決力, 実践力

## STEAM教育とは？

Science, Tech, Engineering, Art, Math

「Society5.0」の社会に求められる「課題設定・デザイン・コミュニケーション」の力, その基礎としての「言語・数理」の力を育成する教育。

参考：経済産業省「未来の教室とEdTech研究会」

## 兵庫型STEAM教育

社会のイノベーションを担う創造力の基礎を育成することを目指す。ICT, IoT等の性能や操作技術を高度化させることよりも、**それらを活用して新たな価値を生み出す力**を育成する。**文理融合の知識に基づき豊かな創造力**を鍛える。

## カリキュラム開発のねらい

学習指導要領にない、新たな学び（VR, ロボティクス, データサイエンス等）を学校設定科目に入れるため、指導計画, 評価方法等を確立する。

【指定校】兵庫, 加古川東, 豊岡高校（3年間）

【協力校】神戸高校

## 令和2年度

### カリキュラム・マネジメント体制の整備

教科横断型授業の構想のために、実践研究ラウンドテーブル「ひょうごサロン」を創設。理数英保体を中心に全教科でICT, IoT活用やBYOD (Bring Your Own Device) を検討。普通教科でPBL (Problem-Based Learning/Project-Based Learning) 型のパイロット授業を実施。

### 学校設定科目の開発

創造科学科にて、学校設定科目「創造基礎」「RRE」「創造応用」と専門教科「理数」のSTEAM教育化を検討し、「情報の科学」を代替する新しい学校設定科目を構想。普通科では学校設定科目「グローバルリサーチ」を中心にSTEAM教育推進を検討し、新規の学校設定科目の設定を構想。

### 「STEAM ROOM」の設置

教室の配置や設備, 機材等の所要経費を立案して年度内に設置し, 利用方法について具体的方針を策定。

### 教員の「働き方改革」推進

本校ホームページにて教職員掲示板を運用し, 校内業務の可視化と効率化を推進。小テスト, 定期考査等の採点業務の効率化を検討し, 習熟度分析システムを構築。

## 令和3年度

企業からエンジニア等を招聘し, ICT, IoT等を活用する授業を実施

ICT, IoT等を活用したPBL型授業の研究テーマの設定  
教科横断型の時間割編成の検討

ネイティブ英語教員との協働によるカリキュラム開発

STEAM ROOMの効果的運用

教員の「働き方改革」の効果的運用

## 令和4年度

企業からエンジニア等を招聘し, ICT, IoT等を活用する授業を実施

機器を用いた文理融合のPBL型研究を実施

教科横断型の時間割の試行と新学科の設置準備

ネイティブ英語教員との協働による授業拡大

STEAM ROOMの発展的運用

教員の「働き方改革」の発展的運用