

SEISHOKAICHI

JUNIOR & SENIOR HIGH SCHOOL



想像を
超え
自分に
自信



青翔開智中学校・高等学校

文部科学省指定 スーパーサイエンスハイスクール
事業紹介 2026



青翔開智のSSH事業概要

文部科学省が指定する「スーパーサイエンスハイスクール(SSH)」は、先進的な科学技術、理科・数学教育を通じて、生徒の科学的な探究能力等を培うことで、将来社会を牽引する科学技術人材を育成するための取り組みです。



SSH指定校 都道府県一覧

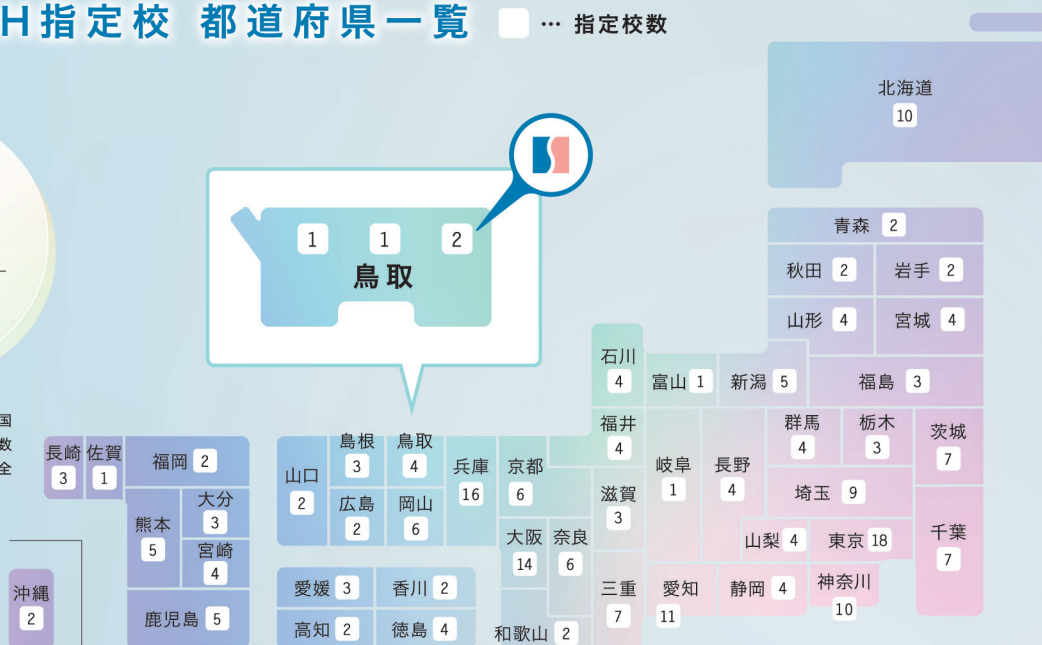
指定校数

SSH
全国設置数※1

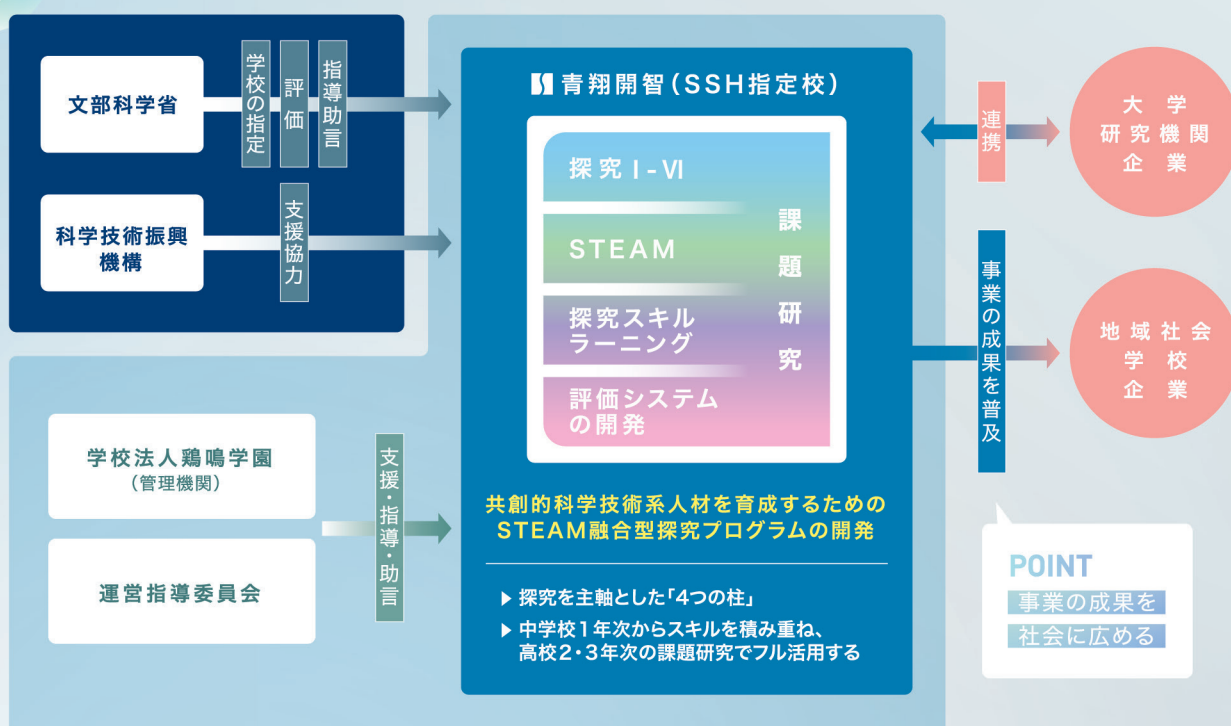
230校

4,590校

※1…2025年度、全国の全日制高校設置数4590校に対し、SSH全国設置数は230校。



SSH事業の全体像



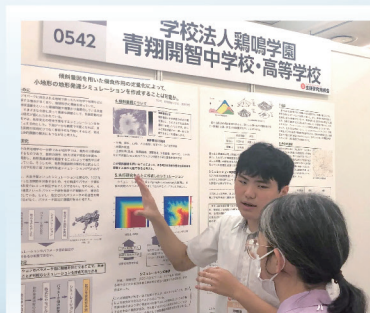


生徒の課題研究テーマ

青翔開智の高校2年生は一人ひとりが個別のテーマで課題研究を行います。特に優れた研究は「青開学会」※2で学年代表として全校生徒に向けて発表したり、高校3年次にSSH生徒研究発表会※3でポスター発表したりします。

※2…本校の中学校1年生から高校2年生までの全生徒が行う探究の成果発表会

※3…日本全国のSSH指定校等の代表生徒が日頃の課題研究の成果を発表するイベント



「青開学会」代表発表テーマ

2022年度

「ほめ言葉交換アプリの開発によって
生徒の相互承認を促進できるか」
「仮想空間上のオープンキャンパスを提案することで
学校に対する興味を深めることは可能か」

2023年度

「内水氾濫の浸水深予測に基づいて
最適な避難経路を表示するGISを作ることはできるか」
「遊びの中で意識づけをすることで
小学生の協働性を育むことは可能か」

2024年度

「セルフメディケーションの積極的な導入は
調剤薬局の経営に寄与するか
～シミュレーションを用いた過疎地医療の提案～」
「『良い品』の価値変容によって
若者のエンカlicalな行動は促進されるか
～エンカlicalな行動をトークン化する仕組みによる価値変容～」

SSH生徒研究発表会での 青翔開智の発表テーマ

2023年度

「褒める行動を促進させるアプリの開発」
生徒の自己肯定感を高めるため、日常的に
「ほめ合う」環境をつくるコミュニケー
ションツールを作成

2024年度

「傾斜量図を用いた侵食作用の定量化によって
小地形の地形発達シミュレーションを作成することは可能か」
災害の発生原因の究明や発生予知を目指し、
地形発達のシミュレーションプログラムを作成

2025年度

「集団の一体感と個室のプライベート感が共存した
映画館の設計は可能か」
透明な楕円体の個室で同じスクリーンを共有する
新しい映画館『egg THEATER』を設計・提案



事業実施の効果

青翔開智の探究プログラムの特色は、好奇心や考える力・プレゼンテーションなどで表現する力だけでなく、自ら課題を発見し、創造的に課題を解決する力を育てます。

本校の高校生が最も向上したと思う自身の資質・能力

問題発見力

+19.7^{※4}pt

問題解決力

+16.1^{※4}pt

独創性

+15.5^{※4}pt

※4…SSH意識調査における全国平均と本校結果の差(2023年度)

共創的科学技术系人材を育成するための STEAM融合型探究プログラムの開発

青翔開智は「探究・共成・飛躍」を建学の精神に掲げ、創造的思考とチームワークで世界を変える人材の育成を目指しています。本パンフレットでは、青翔開智が探究している教育のコンセプト・コンテンツを紹介します。

共創的科学技术系人材

内閣府が第6期科学技術・イノベーション基本計画において掲げる「一人ひとりの多様な幸せ(well-being)と課題への挑戦を実現する教育・人材育成」に連なり、本校では、観察や調査(他者への共感)から課題を的確に設定し、異なるステークホルダー*と協働して価値創造しようとする姿勢・態度を持ち(共創的)、文理に関わらず、ものごとを論理的・構造的に捉え、データやテクノロジーを自在に活用して課題解決できる人(科学技術系人材)の育成を目指します。

*ステークホルダー … 直接・間接的な関係者



教育プログラム 4つの柱

中学校1年次から始まる次世代型スキル育成(STEAM)と探究の基本的スキルの育成(探究スキルラーニング)が探究の授業(探究Ⅰ～Ⅳ)に寄り添う教育課程をデザイン。

さらに、学習者の客観的な自己理解・主体的な学習に資する評価システムを開発し、高校2年次の個人による課題研究を集大成とできるように目指します。

これら4つの柱を相互に関連づけて探究の力を深めるプログラムを学校全員で探究しています。

探究Ⅰ～Ⅵ

STEAM

探究スキルラーニング

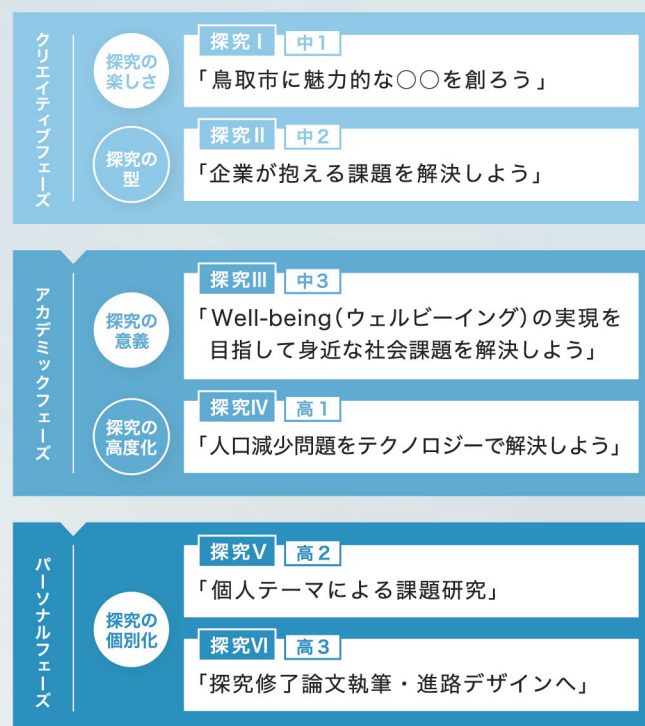
評価システムの開発

STEAM融合型 探究プログラム

文部科学省は、科学Science、技術Technology、工学Engineering、教養としてのArts、数学Mathematics、これらの各分野を横断的に学ぶプログラムを推進しています。

本校ではデータサイエンスやAIといったテクノロジー活用に加え、デザイン思考やシステム思考など複数の思考方法の活用スキル獲得を目指す学校設定科目「STEAM」を設置。「STEAM」で得たスキルが「探究」に生かされていきます。

6年間の探究の流れ





探究 I - VI (中1～高3)

「あらかじめ用意された答え」がない問題に挑む

中学校1年生から高校3年生まで実施。観察・調査を元にした課題を設定し、データやテクノロジーを用いて課題解決する力を高めていきます。本校では特に2つの思考法を実践する時間として探究のカリキュラムが構成されています。



SEIKAI 6.1 ～創造力をスパークさせる6つのプロセス

枠組みに囚われない自由な発想で課題を解決するデザイナーの考え方や仕事の進め方をベースにしたデザイン思考を活用。ユーザーにある課題を観察・調査し、そこで得られた気づきを基に解決アイデアを発散させます。無数に生まれたアイデアを組み合わせたり精選したりして収束させ、試作品を作って形にし、検証・評価を経てさらに改良を続けることで、想像を超える斬新なアイデアを実現していきます。

課題解決の6つの段階を経て次の一步に踏み出していく

- | | |
|--|--|
| <p>1 領域設定
観察・調査で情報を集めて問題を定義する</p> <p>2 仮説設定
課題解決・理想実現のための仮説を形成する</p> <p>3 研究計画
立てた仮説を検証する方法を考える</p> | <p>4 データ収集
検証のためのデータを集める</p> <p>5 データ分析
検証・考察して結論立てる</p> <p>6 成果のまとめ
探究したことをまとめ、他者に発表する</p> |
|--|--|

▶ To be continued...

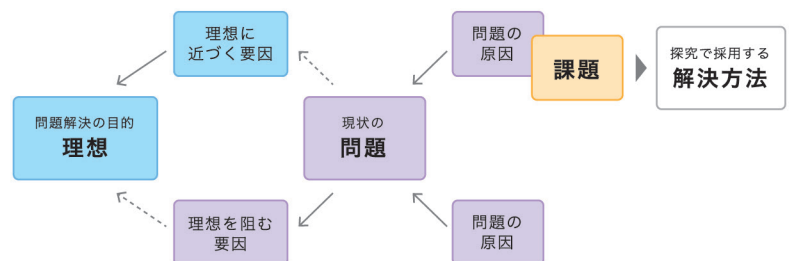


探究の考えKATA※

～構造で捉える思考の道具箱

ロケットの打ち上げのような、複雑で大規模なプロジェクトに用いられるシステム思考を活用。たとえば車の自動運転の社会実装には、設計・実験・製造のほかに、運転免許制度や自治体ごとの交通インフラ整備、住民の理解など、多様な要素が関わり合います。このような個々の要素の関係をシステムとして整理して、全体像を掴む思考法で、論理的に課題解決を実現していくための考え方です。

課題発見から研究計画まで、探究活動を構造化できるツール



※株式会社Leviと共同開発

INTERVIEW

生徒の声 Student's Voice

高校2年生 Fさん

- 好きな科目：国語
- 得意な科目：音楽

探究テーマ 経済にも交流にも強い持続可能な観光の構築

観光客・地域住民・行政といったステークホルダーを探究の考えKATAで図式化することで、三者ともにメリットがあるようなUI・機能を持ったウェブアプリを制作しています。特に、自分で連携した外部の方々との関わりを大切に、研究を深める知識を進んで吸収できるよう頑張りました。知的好奇心をもとに「問いを追究する」スキルを活かし、「他者に関わる」コンピテンシーを発揮できていると感じます。

教員の思い Teacher's Thoughts

田村 幹樹

(理科／探究主任)

目指すのは社会課題を他者と協力して創造的に解決できる人材の育成です。そこで求められるのは、問題を発見し課題を設定する力、多様なリソースの中からその時々に適した人や物やスキルを選択し活用する力だと考えています。これらの力をどのように育成することができるかを考え、「STEAM融合型探究プログラム」を考案しました。スキル育成とスキル活用の機会が複雑に絡み合い、そのプロセスの中でいかに学習者が育っているかを、学習者自身がメタ認知する仕組みは、これからの日本に必要なプログラムです。その開発のために本校では「探究」「探究スキルラーニング」「STEAM」「評価システムの開発」の4つの柱を据えて研究課題に取り組んでいます。



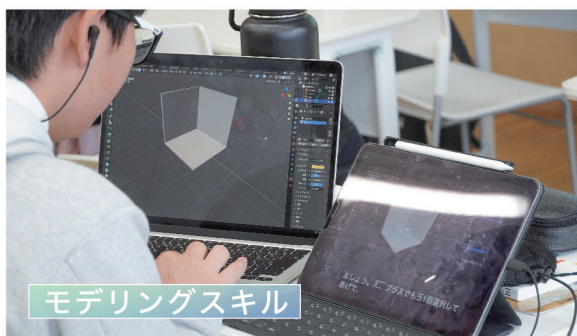
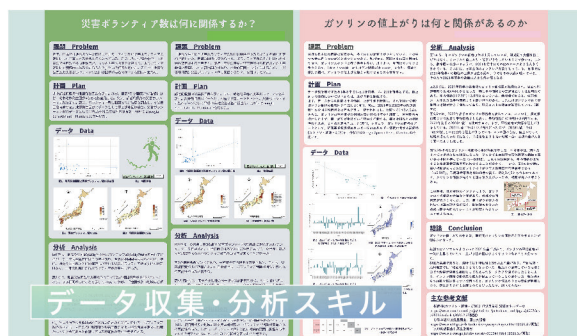
技術を自分のものに。可能性を広げる学び

中学校1年生から高校1年生まで実施。課題を創造的に解決するために必要な思考力やテクノロジー活用の素養を身につけることを目的とした科目です。テクノロジーの最前線で活躍する企業・研究者と連携した授業を通し、実社会を意識して先進的な課題解決をするための視野やスキルを獲得します。思考法活用・AI活用・データ収集と分析・モデリング*1・コーディング*2・表現の6つの単元を学年ごとにレベルを上げて繰り返すことによってスキルの定着と精緻化を図ります。

*1 モデリング … コンピューター上で立体的なオブジェクトを造形すること *2 コーディング … プログラミング言語やマークアップ言語でコンピューターに指示を与えること



Pick Up 授業テーマ



INTERVIEW

生徒の声 Student's Voice

高校2年生 Iさん

- 好きな科目：物理
- 得意な科目：古典

探究テーマ 中学生の対人不安と被援助志向性の改善

「STEAM」で学んだコーディングのスキルを活かし、OpenAIを用いて公開型データベースや検索サービスを取り入れた生徒向け学校ホームページのプロトタイプを作成しました。全校生徒にIDを配布し、学習や進路、心理面の悩みなど、トピックごとに匿名で質問を投稿し、他の生徒から回答をもらえるサービスです。現在はこのプロトタイプの実証結果の考察を進めています。

教員の思い Teacher's Thoughts

飯田 健太郎

(数学・情報科/STEAM担当)

授業中は「その学びが探究や日常にどう生きるか」を意識させ、実際に自分たちで実験を考案・実施・分析まで行うなど、探究の一連の流れを体験的に理解できるようにしています。特に調査設計、統計的検定を扱った授業では、生徒の調査に対する姿勢が大きく変化し、以前は検討不足で行われていたアンケート調査が目的や分析方法を明確にした上で実施されるようになりました。技術は常に進化しており、今の最新技術は数年後には古くなるかもしれませんが。だからこそ生徒には、新しい技術を自ら学び取り、応用する力を身につけてほしいと考えています。



探究スキルラーニング(中1～高2)

学校全体で教科の枠を問わないスキルを追求

各教科の学習内容に沿ったテーマでプロジェクト型授業を実施。探究し続ける青翔開智の生徒に身につけてほしい汎用スキルを育みます。教科を超えて探究の力を体系的に伸ばす取り組みです。

また、学校図書館を情報ハブとして、図書館やオンライン上の資料の利活用を促進しています。



基本となる4つのスキル領域

- ① 知的好奇心をもつ
- ② 視野を広げる
- ③ 構造でとらえる
- ④ 他者に伝える

INTERVIEW

教員の思い Teacher's Thoughts

仁木 孝幸 (社会科)

生徒も授業者である教員も教科横断を意識して授業に臨んでいます。たとえば国語で培ったスキルを活かし、現代社会で起こる諸課題について考えることは、探究に必要な「問い」の立て方につながります。また、探究スキルラーニングの実践を重ねることで、普段の授業でも探究への接続を意識して授業計画や活動内容を考えられます。社会科で得た知識を実践的な学びへと転換させる機会にも繋がっていると感じています。

探究スキルラーニング実践事例

(社会科の例)

中2 / 社会

都道府県レポート

▼
視野を広げる

高1 / 歴史総合

明治維新は革命か

▼
構造でとらえる

高2 / 世界史探究

旅する世界史
地中海文明の史跡を紹介

▼
他者に伝える

他の学年・教科の
実践事例はこちら▶



webpage



評価システムの開発

なぜ学ぶのか、どう学んだのか。主体的に探究する

青翔開智が目指す評価の姿は、生徒が理想の自分の姿を描き、理想を実現するための目標を設定し、自分の現在地点をもとに行動できるような評価です。それは同時に、教員が生徒の状態を知って授業を改善できるような評価でもあります。

この意識を共有するために、『青翔開智の「育てたい資質・能力」』を一覧にしました。この共通言語の設定は評価の視点だけでなく、全ての教育活動における目的の共有にもつながっています。校内に掲示されている一覧表を日常的に目にすることで、生徒たちが自分の得意なこととは何か、自分が伸ばしたい力が何なのかを考える機会にもなっています。未来へのロードマップを描き、他者や社会と関わりながら、生徒が自身の想像を超えた大人になっていくことを願っています。

青翔開智の「育てたい資質・能力」

領域	資質・能力	育成目標	評価
探究	知的好奇心をもつ	対象と出会い興味・関心をもって探究活動を行う	1
	視野を広げる	疑問や問いに思いをめぐらし、情報を集めて探究する	2
	構造でとらえる	探究の過程で得た知識やスキルを、他の分野や状況に応用する	3
	他者に伝える	探究の成果や学びを、他者に伝える	4
	探究スキル	探究の過程で得た知識やスキルを、他の分野や状況に応用する	5
共感	共感を持てる	他者の感情や考えを理解し、共感する	6
	共感を持てる	他者の感情や考えを理解し、共感する	7
	共感を持てる	他者の感情や考えを理解し、共感する	8
	共感を持てる	他者の感情や考えを理解し、共感する	9
	共感を持てる	他者の感情や考えを理解し、共感する	10
共創	共創する	他者と協力して課題を解決する	11
	共創する	他者と協力して課題を解決する	12
	共創する	他者と協力して課題を解決する	13
	共創する	他者と協力して課題を解決する	14
	共創する	他者と協力して課題を解決する	15
共育	共育する	他者と協力して課題を解決する	16
	共育する	他者と協力して課題を解決する	17
	共育する	他者と協力して課題を解決する	18
	共育する	他者と協力して課題を解決する	19
	共育する	他者と協力して課題を解決する	20

Access Map



学校法人鶏鳴学園



〒680-8066 鳥取県鳥取市国府町新通り3丁目301番地2
[TEL] 0857-30-5541 [FAX] 0857-30-5542

公式ホームページ <https://seishokaichi.jp/>

