

様式 1

県立竜ヶ崎第一高等学校【総合的な探究の時間全体計画】（令和 8 年度）

学校の教育目標

- 10 年先を透徹した生徒主体の探究型学習を通じ STUDENT AGENCY を育む
- ・ 自立した国際人の育成に向け、「一高」としての高い使命を貫徹する
  - ・ まっすぐ学びに向き合う、誠実で知的な学びの場となる
  - ・ 質・量ともに高い結果を目指し、あくなき挑戦を続ける
  - ・ 異文化に胸襟を開き、受容的で持続可能な社会の範となる

総合的な探究の時間の評価

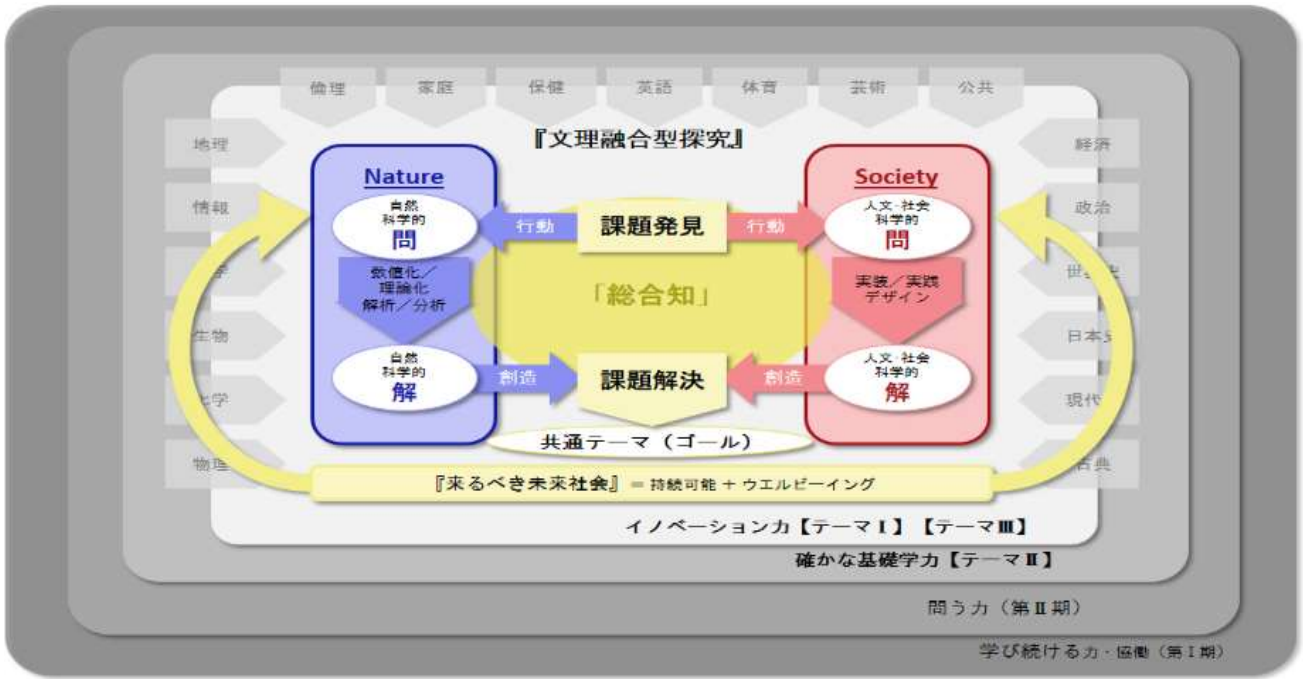
目標と育成する資質・能力	学習評価	配慮を必要とする生徒への支援方法
<p>21 世紀の国際社会に通用する主体的な学び手を創る</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○イノベーション力（行動力・創造力）</li> <li>○問う力（探究心・思考力）</li> <li>○確かな基礎学力</li> <li>○学び続ける力</li> </ul>	<p>○社会への関心や理解が促進され、「総合知」と多様性、ならびにデータ／デジタル技術を活用した的確な課題解決手法を実践することができ、それによりイノベーション力（行動力・創造力）が効果的に育成されること。</p> <p>○探究的な学びを通じ、学び続ける力や、基礎学力、思考力の定着を図る。教科横断での学びを通じ、総合知の活用を身に付ける。ICT 活用、データにもとづいて表現する力を養う。</p> <p>○社会への関心や理解を促すとともに、既成概念にとらわれない発想の習慣を身に付けることができる</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○丁寧かつ計画的で分かりやすい授業</li> <li>○少人数学習による個に応じた授業</li> <li>○対話的、協働的な授業</li> <li>○家庭や関係諸機関との密な連携</li> <li>○生徒・保護者との面談</li> <li>○スクールカウンセラーとの連携</li> <li>○学年・学校での情報共有</li> <li>○地域との密接な連携</li> </ul>

様式 1

各学年における主な取組内容

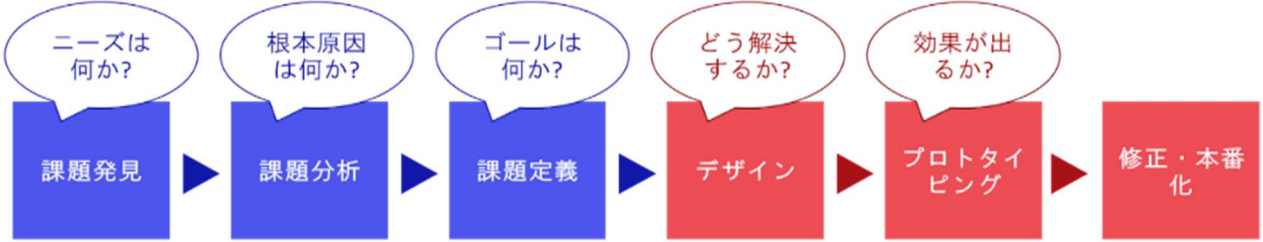
「総合的な探究の時間」を課題研究等で代替している場合の科目名（白幡理数探究Ⅱ・Ⅲ）

学年	主たる探究課題及び学習活動	外部との連携	育成を目指す生徒像
全日制 1年 白幡総合探究Ⅰ	「総合知」で地域とともに社会課題を解決し、イノベーション力を育成する真正な教育手法の開発	○龍ヶ崎市×市内高校の探究に関する包括連携協定	・本物の社会課題をテーマに真正な手法で課題解決を目指す ・「総合知」を身に着け活用する。
2年 白幡総合探究Ⅱ 白幡理数探究Ⅱ （アドバンス自然系） 白幡論理（アドバンス社会系）	①地域について興味をもつ ・チームビルディング ・龍ヶ崎市内フィールドワーク ・探究カテゴリ 1 持続可能な開発 2 市中心部の空洞化 3 多文化コミュニティとインバウンド 4 伝統と文化 5 交通とインフラ	○茨城県立竜ヶ崎第一高等学校・附属中学校と関東鉄道株式会社との連携・協力に関する包括協定	・データとデジタル技術を活用する。 ・学び続ける力や基礎学力、論理的思考力をしっかりと身に付ける。 ・キャリア教育と連携し、社会への関心や理解を促進する。
3年 白幡総合探究Ⅲ 白幡理数探究Ⅲ 医療看護研究 （選択希望者）	6 データ&デジタルを活用したイノベーション 7 純粋科学研究 ②地域の問題点を考える ・課題解決ワークショップ ・企画案ドラフト作成		・実社会に学びを開き、多様性を「てこ」にイノベーションを創発する。
定時制 1～4年 蛟龍タイム	③地域を活性化させるための方法を考える ・中間発表 ・拡散思考 ・収束思考 ④地域活性化のプログラムを IBARAKI ドリームパスに応募する ・企画案修正 ・夏休みの活動計画 ⑤地域活性化のプログラムを修正する ・受益者へのインタビュー ⑥地域活性化のプログラムを実行に移す ⑦ポスター・論文にまとめる ⑧成果を発表する		



**課題発見**

**課題解決**



- 課題発見**
  - ・ ニュース、文献
  - ・ ヒアリング
  - ・ フィールドワーク (観察)
- 課題分析**
  - ・ 構造の可視化
  - ・ 現状の数値化
  - ・ 根本原因の特定
- 課題定義**
  - ・ 取り組む課題の選択
  - ・ ターゲット層
  - ・ 課題の内容
  - ・ 現状とあるべき姿
- デザイン**
  - ・ プレスト
  - ・ 技術の活用
  - ・ 成功事例の参照
  - ・ コストパフォーマンス等による解決法を選択
  - ・ ペルソナ, CJM
- プロトタイプピング**
  - ・ プロトタイプ (MVP)、ストーリーボード等を通じた効果の検証
- 修正・本番化**
  - ・ 考察
  - ・ 今後の計画

