

通番	区分	テーマ	ねらい・概要	使用教材
1	I II	ガイダンス	全体像の理解	iPad アップルTV スクリーン プロジェクター

時間	スライド	ファシリテーション・生徒の活動・留意点など															
15min	<p>第2学年 月曜日5、6、7校時について</p> <table border="1"> <tr> <th>教科</th> <th>科目</th> <th>単位</th> </tr> <tr> <td>SS探求</td> <td>SS発展</td> <td>2単位</td> </tr> <tr> <th>情報</th> <th>情報探究 (未来創造II)</th> <th>1単位</th> </tr> </table> <p>評価について (正確はないから誤解もない、むしろ組み組みの弊害は誤解します)</p> <table border="1"> <tr> <th>主体性</th> <th>協働性</th> <th>探究性</th> </tr> <tr> <td>1 模倣していない課題 2 模倣に本能的に専ら 3 本能的に専ら 4 探究的に専ら 5 探究的に専ら</td> <td>1 グループ活動に専ら 2 グループ活動に本能的に 3 グループ活動に本能的に 4 グループ活動に本能的に 5 グループ活動に本能的に</td> <td>1 自ら問いを立てる 2 自ら問いを立てる 3 自ら問いを立てる 4 自ら問いを立てる 5 自ら問いを立てる</td> </tr> </table>	教科	科目	単位	SS探求	SS発展	2単位	情報	情報探究 (未来創造II)	1単位	主体性	協働性	探究性	1 模倣していない課題 2 模倣に本能的に専ら 3 本能的に専ら 4 探究的に専ら 5 探究的に専ら	1 グループ活動に専ら 2 グループ活動に本能的に 3 グループ活動に本能的に 4 グループ活動に本能的に 5 グループ活動に本能的に	1 自ら問いを立てる 2 自ら問いを立てる 3 自ら問いを立てる 4 自ら問いを立てる 5 自ら問いを立てる	<p>ファシリテーション：本岡より全体への連絡</p> <p>教材：ロイロノートスライド</p> <p>生徒：着席にて聴講</p> <p>以下、同様の状況にて実施</p>
教科	科目	単位															
SS探求	SS発展	2単位															
情報	情報探究 (未来創造II)	1単位															
主体性	協働性	探究性															
1 模倣していない課題 2 模倣に本能的に専ら 3 本能的に専ら 4 探究的に専ら 5 探究的に専ら	1 グループ活動に専ら 2 グループ活動に本能的に 3 グループ活動に本能的に 4 グループ活動に本能的に 5 グループ活動に本能的に	1 自ら問いを立てる 2 自ら問いを立てる 3 自ら問いを立てる 4 自ら問いを立てる 5 自ら問いを立てる															
15 min	<p>SSH人材育成重点枠</p> <p>基礎枠の取組に加え、科学技術人材の育成に係る 異なる取組を行う場合、追加的な支援を行う。</p> <p>本校の研究テーマ ・社会との共創 「地球規模の課題を独自の連携によって解決に 迫り、新たな価値を創造する人材の育成」</p>	<p>評価方法、時期についてルーブリックを用いて説明</p> <p>基礎枠とは別の重点枠研究があることを紹介し、積極的に研究を行う生徒を 募集することを説明</p>															
15 min	<p>柱1 「問いを立てる」黄金の三角形</p> <p>柱2 インプット、拡張・編集、アウトプット</p> <p>柱3 創造的マインドセット</p>	<p>問いの立てかたについて種類があることを説明</p>															
10 min	<p>「何度もサイコロをふる力」</p> <p>出来るといふ 根拠なき自信 挑戦する心</p> <p>失敗や挫折を バネに変える レジリエンス</p> <p>自己肯定観</p> <p>マインドセット</p>	<p>マインドセットを持ち、挑戦し、失敗を乗り越えて継続することの重要性を説明</p>															
15 min	<p>柱1 「問いを立てる」</p> <p>目標 自分が考える あるべき姿</p> <p>黄金の三角形</p> <p>課題・問い</p> <p>現状 自己理解</p> <p>創造的に動くためのプログラム</p>	<p>現状よりも高い地点に目標があり、そこに向かっていくことを説明</p>															
10 min	<p>柱2 入出力・編集方法を学ぶ</p> <p>思考 深く 広く 相互 作用 作る 壊す 壊す 壊す 壊す</p> <p>出力</p> <p>入力</p> <p>編集</p> <p>出力することで 新たな入力する ことが可能</p> <p>広げる 争とのあ 融合のむす 創1たす (遠近・縦横・結合・類似)</p>	<p>繰り返し行う重要性を説明</p>															
15 min	<p>「創造力」を因数分解する</p> <p>「創造力」を構成 する3つの柱</p>	<p>目標が現状よりも高い地点にあることをイメージさせる</p>															
15 min	<p>探究のプロセス</p> <p>実験</p>	<p>入力と出力には種々の方法があることを伝える</p> <p>探究のループを説明する</p>															