

平成27年度スーパーグローバルハイスクール構想調書の概要

指定期間	ふりがな	きょうとこうなんがくえん きょうとがくえんこうとうがっこう				②所在都道府県	京都府
27～31	①学校名	京都光楠学園 京都学園高等学校					
③対象学科名	④対象とする生徒数					⑤学校全体の規模	
	1年	2年	3年	4年	計	国際 201名	特進 ADVANCED 264名
普通科	73	57	71		155	特進 BASIC 409名	進学 464名
国際コース							計 1338名
⑥研究開発構想名	「21.3世紀のグローバルナビゲーター育成プログラム」						
⑦研究開発の概要	グローバル・リーダーに不可欠な8つのスキル（＝コア・グローバルスキル）育成のため、人間存在に包括的に連関する「食」をテーマに、アフリカ・アジア地域における国際開発協力モデル開発・ビジネスモデル開発を目指し、国際機関や国内外の企業、国内外の高校・大学との協働で実践する。						
⑧研究開発の内容等	⑧-1全体	<p>(1) 目的・目標</p> <p>〈目的〉 2030年の日本を牽引するグローバルナビゲーター、すなわち豊かな創造性と旺盛な好奇心を有し、多種多様な国や文化を乗り越え協働でき、多角的な視野をもって現象と専門的知識とを関連付け、常に失敗を恐れず、実験し行動し続けることができる人材の育成。</p> <p>〈目標〉 グローバルナビゲーター育成に資するカリキュラムの研究・開発・実践を行う。</p> <p>(2) 現状の分析と研究開発の仮説</p> <p>〈現状分析〉</p> <ol style="list-style-type: none"> SGH アソシエイト校として、「KOA(＝幸せ)を世界に広めることができる人材」という目標を設定したが、生徒に身につけさせるべき具体的な能力の明確な共通認識を形成できていなかった。 その共通認識がなされていなかったため、SGH アソシエイト校としてのプログラム全体を貫く理念が希薄となり、統合性に欠けるところが散見された。 プログラムに参加した生徒は、批判的思考力、コラボレーション能力、コミュニケーション能力を一定高めることができたが、主体的行動者としてそれらのスキルを統合することが困難であった。 2006年以来、様々な国際コラボレーション事業に取り組んできたが、結局、交流それ自体が目的化していた。 英語を母語とする生徒たちとのコミュニケーションを考えた時に、CEFR B1、B2ではまだまだ不足である。 <p>〈仮説〉</p> <p>「食」をテーマに、アフリカ・アジア地域における「国際開発協力モデル」「ビジネスモデル」を内外の大学、企業、国際機関と共に研究するコアグローバル講座を通して、</p> <ol style="list-style-type: none"> 生徒は、ワグナーの7つのスキルに英語運用能力を加えた8つのスキルを身に着けることで、「解のない世界」に慣れ親しみ、世界的視野で考え主体的に行動するグローバルナビゲーターへと成長することができる。 既存のすべての教科に影響を与え、すべての教員がそれらのスキルを育むアクティビティの開発に取り組むことができる。 <p>(3) 成果の普及</p> <p>①課題研究発表 成果発表を、国際機関、国内外企業、国内外高校・大学、地域などに対して行う。</p> <p>②Global Simulation Gaming 大会を開催し、全国の高校・大学、保護者へ公開。</p>					

	<p>③課題研究授業などを全国の高校・大学へ公開・普及にあたる。 ④保護者対象ワークショップ開催 ⑤課題研究授業、発表、研究会に対するエバリュエーションシートの作成 ⑥バイリンガルホームページの更なる発展</p>
<p>⑧ -2 課題研究</p>	<p>(1) 課題研究内容 「食」をテーマに、アフリカ・アジア地域における国際開発協力モデル開発・ビジネスモデル開発を目指し、国際機関や国内外の企業、国内外の高校・大学との協働で実践する。</p> <p>(2) 実施方法・検証評価 〈実施方法〉 本校のSGHの取り組みは、2015年度においては高校1年・2年の国際コース在籍者生全員および、高3生の希望者を対象とし、2016年度で国際コース3学年全生徒対象のプログラムを完成する。2015年度における国際コース3年生対象プログラムは英語科の授業の中で、希望者25名を対象に、食をテーマとする課題研究を実施する。また教科横断的なプロジェクトを随時実施することで、8つのスキルの習得を深化させる。</p> <p>国際生対象プログラム 国際機関職員、企業の方々、国内外の高校や大学、関連機関との連携を通し、2015年度においては高校1年～2年での、2016年度においては高校全学年で「総合的な学習の時間」及び英語、国語、社会、理科、家庭科、情報、保健で、講義、討議、グループワーク、課題研究、発表などを通し、8つのスキルを身につけるためのプログラムを実施する。</p> <p>〈フィールドトリップ〉 課題研究の深化のために、高2の夏期休暇を利用してアジア・アフリカ地域へのフィールドトリップを実施する。</p> <p>〈検証評価〉 検証評価として、8つのスキルそれぞれのルーブリックを作成し評価する。また、本校生徒、本校教員に対してアンケートの実施やSGH運営指導員による指導・助言をいただく。さらに3年次の成果検証として国内外のコンペや東京大学と立命館大学国際関係学部が共同で開発したグローバルシミュレーションゲーミング（GSG）を本学において実施する。</p> <p>(3) 必要となる教育課程の特例等 なし</p>
<p>⑧ -3 上記以外</p>	<p>(1) 課題研究以外の研究開発の内容・実施方法・検証評価 〈ルーブリック研究会〉SGH対象コース以外の教員とも吟味し、成果を私学研究大会他で発表する。 〈留学〉高2の8月～高3の6月対象生徒はイギリスもしくはカナダに留学するが、留学先においても食をテーマとする課題研究に継続的に取り組む。 〈English Website Competition〉マーケティング調査をターゲットごとに行い、英語でブログを作成する。訪問者数が一番多いグループが優勝 〈オープンプログラム〉全校の希望者を対象として、平日放課後や授業のない土曜日を利用して、国際機関職員や企業の方々を招いてのワークショップや協働プログラムを実施する。これにより国際開発協力モデルや世界的規模で展開するビジネスモデルの現状とその課題を理解するとともに、自分の将来につながるヒントを獲得する。</p> <p>(2) 〈課題研究の実施以外で必要となる教育課程の特例等 特になし</p> <p>(3) グローバル・リーダー育成に関する環境整備、教育課程課外の取組内容・実施方法 特になし</p>
<p>⑨その他 特記事項</p>	<p>特になし</p>