

## 2025年度の取り組み

STEAM教育は、生徒たちに幅広い知識とスキルを提供し、創造力とイノベーションを促進する。特に3Dプリンターやレーザーカッターなどのデジタルファブリケーション機器を授業で取り扱うことは、STEAM教育において重要であり、生徒の創造力、デザイン思考、問題解決能力を育てる。さらに、異なる分野の知識を統合する力を養うことに貢献する。

小中学生を対象としたIT講座において、企画・準備から当日の講師・運営まで生徒が主体的に担う形で実施した。プロジェクト管理の基礎やデータドリブな思考を習得しながら、IoT・AR・自動運転プログラミングなど多彩なテーマの講座を設計・展開した。

技術概要: Scratchを使ったノーコードプログラミング、レーザー加工機によるものづくり体験、ドローンプログラミング、LEGO EV3で自動運転プログラミング

オンラインでの協同作業が重要である現代社会において、クラウドベースのツールを授業に取り入れることは、生徒たちのチームワーク、コミュニケーション、デジタルリテラシーを向上させる効果が期待できる。リアルタイムでの共同編集やコメント機能を活用し、効果的な意見交換や問題解決能力の習得を目指す。

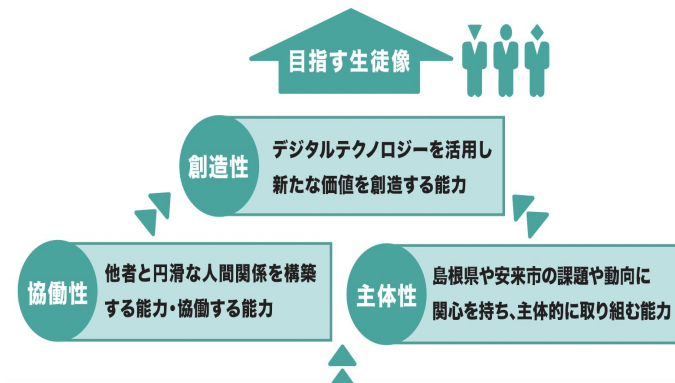
また、校外の企業や専門家との連携により、生徒たちが実践的な知識や専門的なスキルを身につけることを目指す。

デザインシンキングのアプローチを軸に、地域課題の調査・仮説構築・プロトタイプング・検証というサイクルを通じて、実社会に接続した課題解決型プロジェクトに取り組んだ。成果は地域の催しにて発表し、住民や企業関係者からのフィードバックを得ることで、実効性の検証と学びの深化を図った。

技術概要: Scaniverseによる3Dスキャン、Adobe AeroによるARコンテンツ制作、AR連動Webシステムの構築、スマートフォン講座用コンテンツ制作

## 本事業における人材育成の目標

ITを活用したサービスを創出し  
地域経済に能動的に働きかける生徒



### マルチメディア科

Webページの作成や静止画・動画の加工編集、3DCGやVR、アニメーションの作成など最新の映像加工技術やコンテンツ制作について学習する。

### 情報処理科

ビジネスでの活用を想定したデータ収集・加工・分析・プレゼン資料の作成や、簿記会計の知識を学び、企業経営の分析について学習する。

### 情報システム科

情報システムの開発に必要なデータベース・ネットワーク等の設計技術や情報セキュリティの知識、プログラミング技術について学習する。

情報科学高校 学習の基盤