

令和6年度 第2回 岡山県総合教育会議

日 時：令和7(2025)年1月10日(金) 13:10～13:50

場 所：県庁3階 第1会議室

< 次 第 >

1 開 会

2 議 事

「デジタル人材の育成」

3 閉 会

令和6年度 第2回 岡山県総合教育会議 出席者名簿

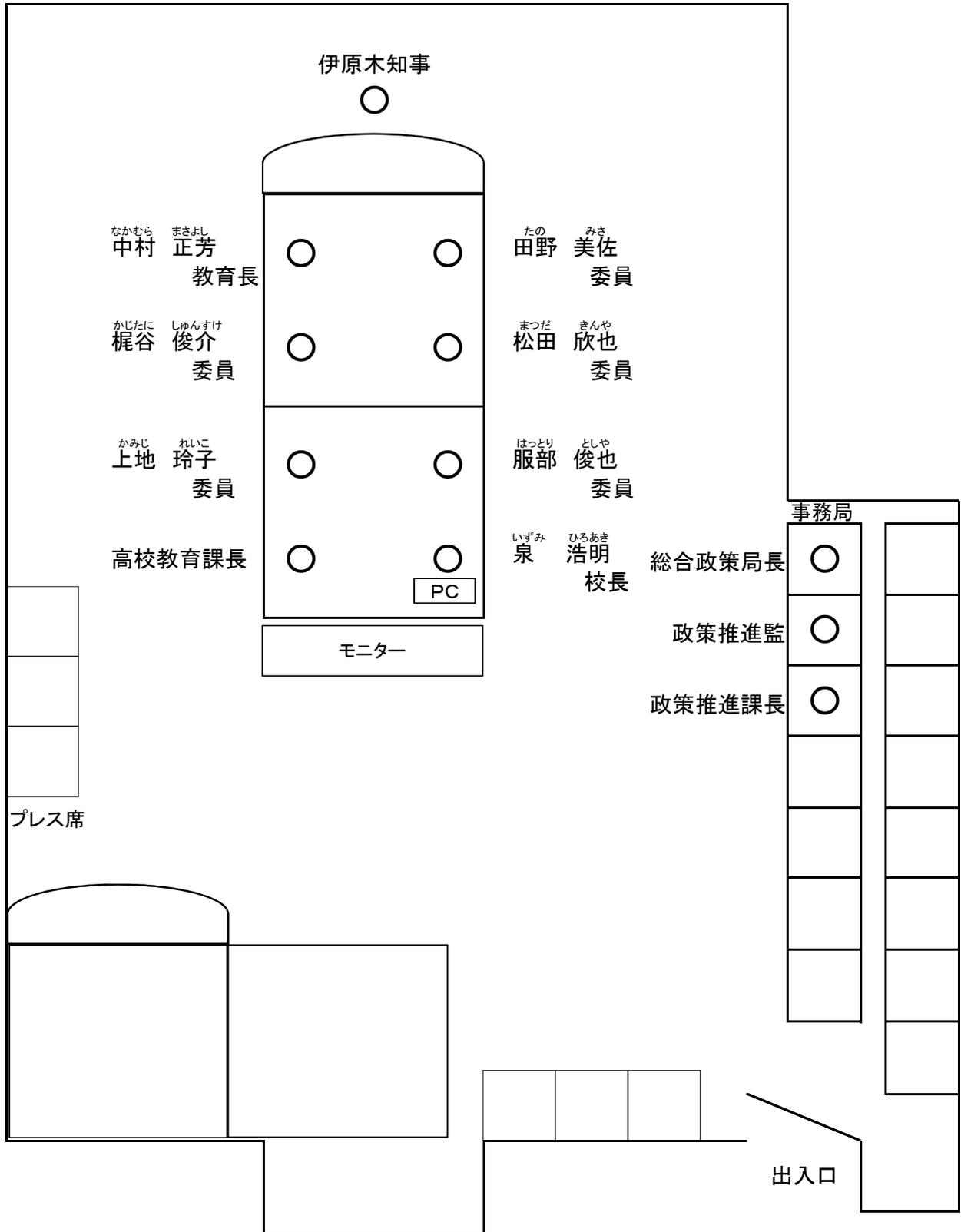
(敬称略)

役 職	氏 名
知 事	伊原木 隆 太
教 育 長	なか むら まさ よし 中 村 正 芳
教 育 委 員	た の み さ 田 野 美 佐
教 育 委 員	かじ たに しゅん すけ 梶 谷 俊 介
教 育 委 員	まつ だ きん や 松 田 欣 也
教 育 委 員	かみ じ れい こ 上 地 玲 子
教 育 委 員	はっ とり とし や 服 部 俊 也
岡山県立倉敷青陵高等学校校長	いずみ ひろ あき 泉 浩 明

令和6年度 第2回 岡山県総合教育会議 配席図

日時: 令和7(2025)年1月10日(金) 13:10~13:50

場所: 県庁3階第1会議室



デジタル人材の育成について

生徒が高い意欲をもって学習し、自身の可能性や能力を最大限伸長できるよう、各教科等の学びを豊かなものにしつつ、探究的な学び・STEAM教育等の文理横断的な学び・実践的な学びの推進が必要

デジタル等成長分野を支える人材

STEAM教育の充実

SSH

(スーパーサイエンスハイスクール)

- ・ 科学技術、理科・数学教育に関する研究開発等を行う高等学校
- ・ 理科・数学等に重点を置いたカリキュラムの開発や大学等との連携による先進的な理数系教育を実施
- ・ 国は、研修・講師費用等、研究開発に必要な経費を支援

【4校】

岡山一宮・倉敷天城・玉島・津山

DXハイスクール

- ・ 情報、数学等の教育を重視するカリキュラムを実施するとともに、ICTを活用した文理横断的な探究的な学びを強化する学校

<具体の取組例>

- ・ 情報Ⅱや数学Ⅱ・B、数学Ⅲ・C等の履修推進
- ・ 情報・数学等を重視した学科への転換、コースの設置
- ・ デジタルを活用した文理横断的な探究的な学びの実施

【R6採択校】

(公立19校)

岡山朝日・岡山操山・岡山芳泉・岡山城東・西大寺・瀬戸・倉敷青陵・倉敷南・倉敷古城池・玉野・玉野光南・笠岡・総社南・高梁・新見・勝山・林野・岡山大安寺中等・早島支援

(私立5校)

関西・方谷學舎・岡山学芸館・創志学園・就実

スマート専門高校

- ・ デジタル化対応装置の環境を整備し、最先端の職業教育を行う専門高校

【延べ46校】

農業：高松農業・興陽・瀬戸南・真庭新見・勝間田・井原・高梁城南
工業：岡山工業・東岡山工業・倉敷工業・水島工業・津山工業・笠岡工業・高梁城南・新見
商業：西大寺・岡山東商業・岡山南・倉敷鷺羽・倉敷商業・新見・玉島商業・津山商業・笠岡商業・勝山・矢掛・邑久・和気閑谷
家庭：興陽・瀬戸南・岡山南・倉敷中央・津山東・総社・高梁・井原
看護：倉敷中央・津山東・真庭
情報：玉野光南
福祉：倉敷中央
総合：岡山御津・鴨方・備前緑陽・勝間田

研究開発
の
改善

成果
の
発信普及

取組
の
深化

情報
共有
ネットワーク
構築

取組
の
深化

情報
共有
ネットワーク
構築

STEAM教育研究推進委員会（仮）

県による域内横断的な取組

- ・ STEAM教育に関わる学校（SSH・DXハイスクール・スマート専門高校）・大学・企業等、多様なステークホルダーで構成する「STEAM教育研究推進委員会」を設置
- ・ 高校段階、大学段階、社会人で身に付けておくべきSTEAMの要素について議論・共有するとともに、高校段階でどのような学びが必要かを研究（岡山県のSTEAM教育）
- ・ 各校の取組の効果検証のため、生徒による発表等を実施

企業

大学等



倉敷青陵高等学校 DXハイスクールの の取組

学校概要

生徒数：955名（令和6年5月現在）
 学科・定員：普通科320名（1学年あたり）

3年間で身につけることのできる力

高質な学力

0を1にする力

発見力

立志力

学習意欲を高める

1を100にする力

創造力

挑戦力

思考・判断・表現力を高める

100を∞にする力

他者と協働する力

多様性と向き合う力

課題解決力を無限大に高める

- 1 DXH事業について
- 2 教育環境の整備
- 3 機器の活用、地域交流
- 4 専門職による講演会
- 5 岡山大学との連携
- 6 コンテスト等への挑戦
- 7 来年度へ向けて

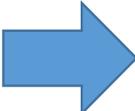
DXハイスクール 事業推進について

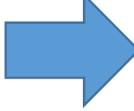
推進の方向性

- ・これまで実施してきた教育活動を、DXハイスクール事業を活用してさらに発展させ、深い学びにつなげる。
- ・デジタル技術の活用や大学等の専門機関との連携を通して、生徒・教員ともに視野を広げる。

推進する上で特に重要と考えてきたこと

- ・ **生徒のワクワク**がとまらない時間と空間をつくる
- ・ 生徒の**主体性を前面に**、**教員も生徒と共に探究する姿勢**

 探究心と創造力の育成
文理横断的な探究学習の推進

 理数分野への進学者増加
デジタル人材の育成
地域のデジタル化推進への貢献

教育環境の整備：探究DXルーム整備

生徒が自由に使える探究DXルーム整備

(コンピュータールームをワクワクできる空間に！)

- パソコン 43台 (高性能PC 6台含む)
- Adobe Creative Cloud 50デバイス
- ウェアラブルセンサー (10台) + iPad
- 3Dプリンター 1台
- スライド式86型大型ディスプレイ



総合的な探究の時間 中間発表
(大型ディスプレイ活用)



3Dプリンタ

小学校との交流会
ツリー制作



高性能PC (動画・画像編集)
Adobe Creative Cloud

3Dプリンター活用例① 探究テーマ ～様々な構造の衝撃吸収～

～リサーチクエスチョン～

どのような穴の空いた形のネットが最も重りを乗せた際に衝撃が吸収できるか。どの構造がいいか（三角形、四角形、六角形など）



～研究目的～

耐久性の高い構造はどのようなものなのか、何故その構造が強いのかを実験や計算により求める。

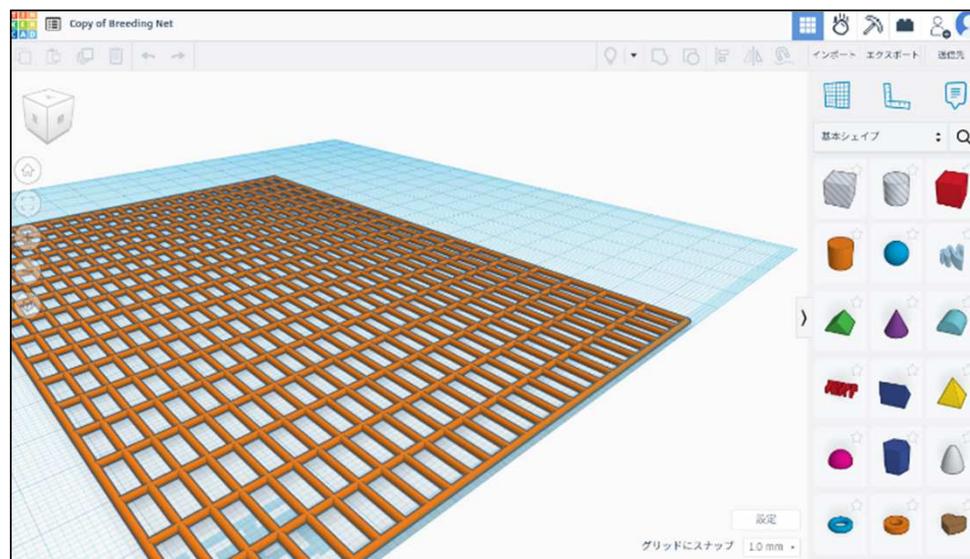
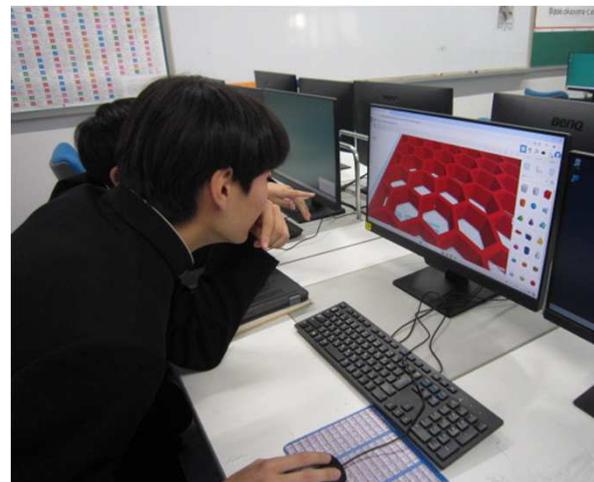


～研究方法～

3Dプリンターを使って実験道具を作り、それぞれ重りを置き、構造ごとにどれほどの重量に耐えられるか調べる。

～3Dプリンターのメリット～

素材を一定に保てる。自分たちが変えたい条件のみ変更できる。作りやすい。正確に出来る



3Dプリンター活用例② 探究テーマ ～耐震～

～地震に強い住居を作るために耐震構造を研究する～

さまざまな筋交いの重要性

学校にある3Dプリンタを使って家の模型を作り、それらを揺らし、耐震性を調べる。柱の付け方や壁の有無など家の構造の種類を変える



岡山大学DS部とSlackで連携

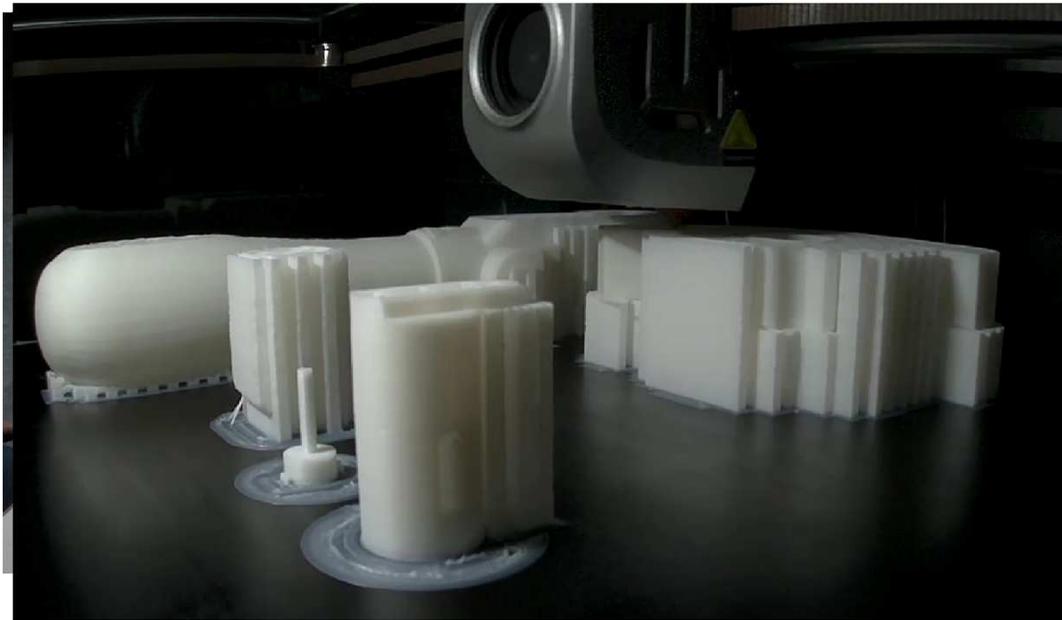
再度チャレンジ
サポート材を設定

家の模型の上の面が重力によりきれいに作れなかった。



3Dプリンター活用例③

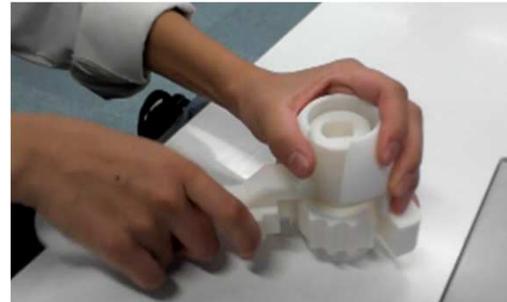
～3Dプリンターでつくる鉄道ブレーキ部品～



3DプリンターAIカメラ



生徒の興味関心から将来のキャリア形成へ寄与

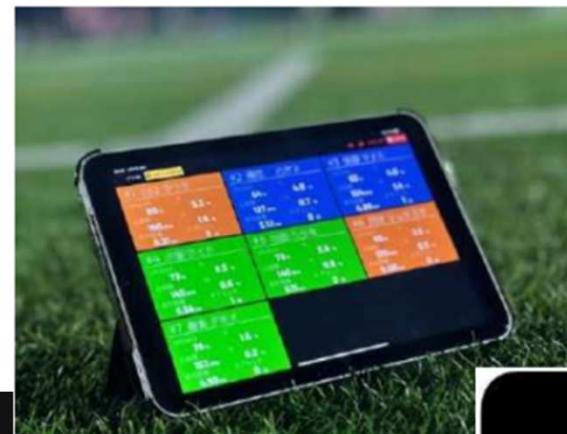


ウェアラブル端末の導入 2年生探究 スポーツゼミ

運動を数値化



リアルタイムに
計測データを更新



iPad専用アプリ



ウェアラブル端末活用例

スポーツゼミ

～データ解析で掴む勝利：ウェアラブルデバイスが変える戦略的優位～



ベストにセンサー埋め込み

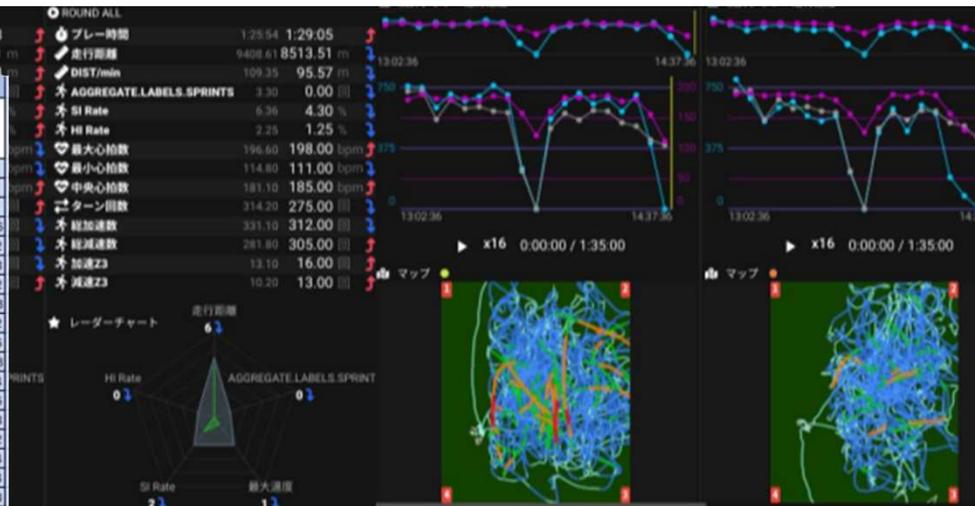


測定項目

- ・ 走行距離
- ・ 心拍数・加速数
- ・ 減速数
- ・ リカバリー率

選手の位置情報、加速、プレー頻度のパフォーマンスを追尾可能

チーム	支配値	期待goal	TOTAL	後半	前半	勝利%	前半	後半	TOTAL	期待goal	支配値	チーム
自	54.3%	3.3	0			57%	43%		0	2.1	45.7%	?
バックングレート												
自チーム												
出し手	受け手	小計	No	名前	ポジション	%	packing rate	%	No	名前	ポジション	小計
5.36	0	5.36	1			1.4%	394	332	2.5%	1		8.16
14.98	6	20.98	2			5.3%	攻撃指数	4.7%	2			9.62
10.72	0.6	11.32	3			2.9%	251	193	3.0%	3		9.38
16.58	12.3	28.88	4			7.3%	守備指数	9.7%	4			14.4
17.8	12	29.8	5			7.6%	125	110	5.4%	5		12.98
16.64	26.16	42.8	6			10.9%	line break	8.0%	6			15.58
11.62	11.2	22.82	7			5.8%	113	71	5.8%	7		7.36
25.66	42.94	68.6	8			17.4%	build up	21.3%	8			17.86
8.58	15.66	24.24	9			6.2%	275	244	6.1%	9		6.54
5.52	1.2	6.72	10			1.7%	shoot on goal	2.8%	10			7.2
20	26.7	46.7	11			11.9%		13.2%	11			16.16
18.9	20.46	39.36	12			10.0%	CK	7.4%	12			12.84
13.26	6.88	20.14	13			5.1%		4.8%	13			12.26
4.04	3.92	7.96	14			2.0%	cross	2.8%	14			6.04
0.72	16.5	17.22	15			4.4%		2.2%	15			0.8



データ分析

ゲームの優位性

前・後半での改善点

地域の小学校との「ものづくり交流」



～12月14日（土）東小学校とのクリスマス交流会～
小学生親子と倉敷青陵高校生（ボランティア）が交流
3Dプリンターの仕組みを高校生が説明

講演会

～「AIのこれまでとこれから」～大学教員、博士人材、外部専門職と連携



グループ別の相談会

岡山大学環境生命自然科学学域
教授 高橋規一 先生
講師 松田裕貴 先生

内容
人工知能技術
プログラミング技術
人と情報技術との関係
情報系の進学

岡山大学との連携した取組① ～対話的・協働的な学びの充実～

青陵探究（総合的な探究の時間）

岡山大学 教授・データサイエンス部大学生・大学院生・研究者17名がサポート



テーマ設定
先行研究や統計データ調査し
研究の方向性決定

2年生 ゼミ活動
9の領域、22の分野を設定
グループ単位で活動

岡山大学DS部が各グループ
ごとにアドバイス

年6回の訪問アドバイス
Slack（チームコミュニケーションアプリ）
での連携



岡山大学との連携した取組②

ロボット技術体験セミナー ～使用技術：PWM・プログラミング・トルクと摩擦力～

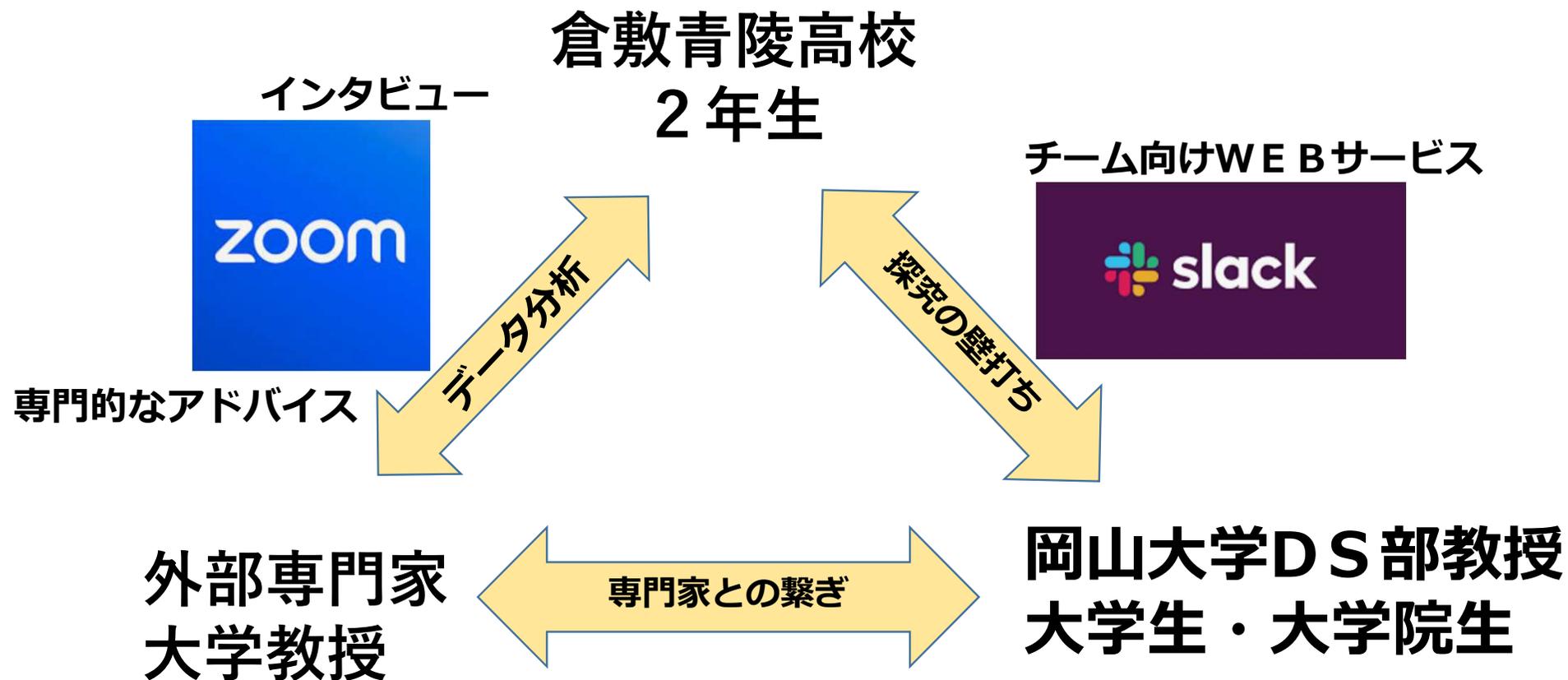


～部品～
3Dプリンターで作成
(タイヤ・モーター台)



土曜活用講座 令和6年12月21日(土) 講師 岡山大学大学院生
ロボット技術の活用し、実際に車(移動装置)をつくり、アプリで動かす体験

岡山大学との連携した取組③ (探究活動)



岡山大学との連携した探究の取組④（年間計画）

倉敷青陵高等学校へサポートのため来校 【水曜日 青陵探究ゼミ 14:05～16:00放課後まで】
 岡山大学 教授・データサイエンス部大学生・大学院生・研究者

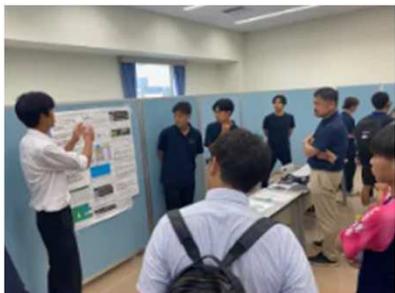
サポート内容	5月29日	7月17日	10月23日	10月30日	1月15日	3月6日
Slackの導入、テーマ設定助言	← 17名 →					
探究指導助言		← 14名 →				
中間発表指導助言			← 14名 →			
代表による中間発表指導助言 環境生命自然科学学域 野上教授				← 1名 →		
最終発表へ向けた指導助言					← 14名 →	
最終発表指導助言 環境生命自然科学学域 野上教授						← 1名 →



「探究」コンクール・イベントへの参加

岡山スポーツアナリティクス研究会
令和6年9月7日 場所 岡山理科大学

○「Knowsデータ
(GPSのトラッキング
データによる
パフォーマンスデータ)
の活用例の紹介」



**岡山スポーツ
アナリティクス研究会**

2024.9.7^土
15:00-17:00
岡山理科大学岡山キャンパス
A1号館 2F 講義室

**参加
無料**

テーマ 高校生が取り組むスポーツアナリティクス

お申し込み・お問合せ先：岡山理科大学スポーツ情報センター
〒730-8501 岡山県岡山市北区大倉山 1-1-1
TEL: 086-201-3000 (内線 4478) 24時間受付
主催 岡山スポーツアナリティクス研究会 (Sports and Sports Analytics in Okayama (SAGO)) お申し込みは
共催 岡山理科大学、岡山県立大学、岡山県立大学、岡山県立大学、岡山県立大学、岡山県立大学
協賛 一般社団法人岡山県立大学協会
協賛 (株) SFLYZA、株式会社グートファッションラボ、RUNEDGE株式会社、Knows (株)

第6回探究活動プレゼンテーションアワード
令和7年1月25日
県内高校生によるポスター発表
主催 県立玉島高校 場所 県立玉島高校

第5回BeLiveプレゼンテーションイベント
令和7年1月25日 場所 おかやま未来ホール
主催 BeLive実行委員会

第5回 BeLive プレゼンテーションイベント
参加チーム募集 **要申込・参加費無料**

SUSTAINABLE DEVELOPMENT GOALS

開催日：2025.1.25 (Sat)
10:00~17:00 (予定)

開催場所：おかやま未来ホール
(岡山市北区下石井1丁目2-1
イオンモール岡山5F)

BeLiveプロジェクトについて

「BeLive」は、高校生の持つ柔軟な発想と岡山に根差す、企業・団体の力を掛け合わせたSDGsの取組・発表を通じ、岡山の新しい未来を創造するプロジェクトです。今年度もプレゼンテーションイベントまでにサブイベントを複数開催し、高校生・教員と企業が関わり合う機会を設け、ともにSDGsに関する課題に挑むことをサポートします。

WEBサイト

令和7年度に向けて（構想中）～ソフト面（研修）の充実～

- 外部講師及びDXコーディネーターによる校内講習・研修の充実
 - ・生徒向け及び教員向け研修の充実
 - ・各教科における探究への効果的な活用
 - ・コンテンツ作成・委託
- 校務DX
 - ・ **校内DX推進室（プロジェクトチーム）の発足**
 - ・生成AI活用研究
- 高度なデジタル技術を生徒自身が活用できる環境をさらに充実
 - ・3Dプリンター追加2台
 - ・3Dスキャナー新規1台