

令和7年度DXハイスクール 取組概要

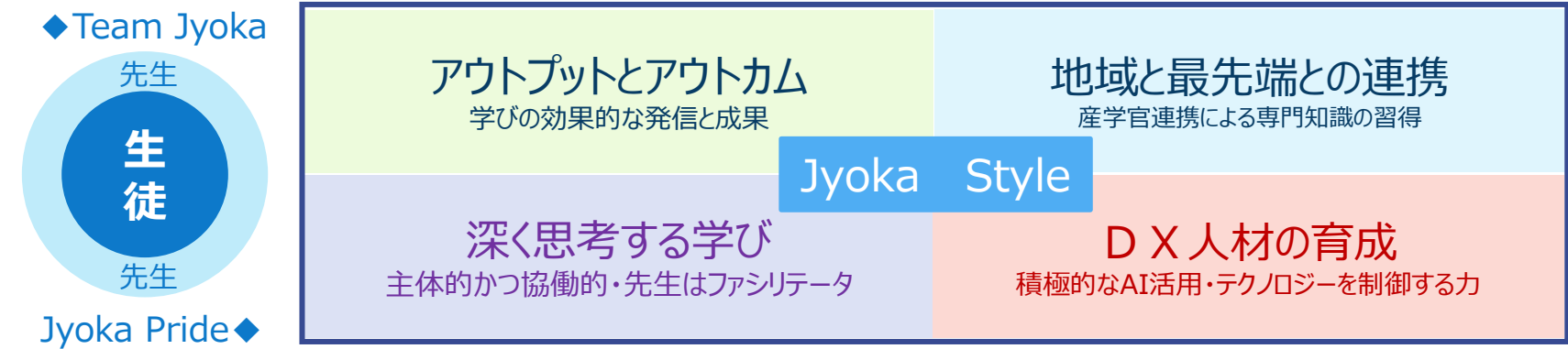
継続
基本

大分県立情報科学高等学校
(公立、工業・商業・情報科)

デジタルエンジニアのためのラボの活用→ビジネス×DX人材の育成

学校全体としてDXハイスクールに向けた取組

1 School Management Policy (学校経営方針より 一部学びに関するものを抜粋)



2 Curriculum Management (上記の学びにあてはまる特徴的なものを教育課程より抜粋)

DX	(☆はDXハイスクールにより整備された教室などを活用した授業)
プログラミング技術(工業科)・情報テクノロジー(情報科)・情報セキュリティ(工業科・情報科) ☆情報デザイン(商業科・情報科)・☆コンテンツ制作と発信(情報科)・ビジネス基礎(商業科・情報科) ネットワークシステム(情報科)・ソフトウェア活用(商業科・情報科)・情報産業と社会(情報科) プログラミング(商業科)・☆課題研究(工業科・商業科・情報科)・データベース(情報科) …他学科の専門教科を学科横断で学ぶ教育課程を編成 産業教育の枠組みを超えた人材の育成	
探究	
1年…総合的な探究の時間(ソリューション開発) 1単位 デザインシンキングの基礎を学習 2年…課題研究 2単位 3年…課題研究 3単位 2年時から取り掛かり、3年時でPDCAサイクルを実践する 生徒主体の協働的かつ主体的な考える探究学習を展開	

令和7年度DXハイスクール 取組概要

学校全体としてDXハイスクールに向けた取組

3 担当及びその他の教員の取組み

「Jyokastyle」とよばれる学びの実践

DXハイスクールにおけるデジタルエンジニアおよびデジタルとビジネスを融合できる人材の育成（P4参照）に基づく授業展開を、**学科・教科を問わず**幅広く実践。何を学ぶかはもちろん学んだものをどう活用するかに重点を置く。その取り組み及びアウトプットの事例。

AIの活用 P4-①

- ◆作るのはAI
考えるのは
人間AIを制御
して使う



デザイン 開発 P4-①

- ◆目線は
ユーザー
価値ある
デザイン作り



先端技術 連携 P4-④

- ◆最先端は企業
と連携。常に
新しいを体験



デジタル コンテンツ P4-②

- ◆情報発信の
コツを学ぶ。
訴求力・魅力的
コンテンツ



アプリ開発 P4-③

- ◆誰の何の困り
を解決するか
モックから
実装まで



政策甲子園 P4-⑤

- ◆3年間の探究
の成果の一部。
重要なのは
アウトプット



総合的な 探究の時間 P4-②

- ◆デザイン
シンキングを
学ぶ。1年時
探究スタート



課題研究 P4-③

- ◆2年より
課題研究
2年間の
本格研究開始



課題研究 P4-⑤

- ◆3年の
課題研究
2年間で
PDCAを実践



目標とする情報科学高校の学びのスタイルをより一層推進していくため、すべての学科や教科で、「主体的で対話的かつ個別最適な学び」に取り組む。「考える」「創造する」そして「創出する」学びで、DX人材を育成する。

令和7年度DXハイスクール 取組概要

学校全体としてDXハイスクールに向けた取組

4 学校及び組織の変容（先生アンケート集約）

<組織の変容>

「Jyoka Style」という学びのスタイル、「Jyoka Pride」という意識の統一に加え、明確なビジョンと一貫した方針が、職員および生徒に浸透し、様々な取り組みが他校へ波及的展開をするなど、地域社会への貢献も行われている段階にある。また、生徒の未来を見据えた教育環境として、先駆的な役割を担っている。

<教員の変容>

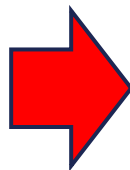
生徒の可能性を信じ、「教える」から「共に創る」へと変化し、ファシリテーターとしての意識が高まったことからチャレンジを大切にする風土が根付き、失敗を恐れず挑戦させる意識が強まった。また、情報ツールの導入と活用により、デジタル教育に対する考え方が前向きに変わり、必要不可欠なものと捉えるようになったことで教員の授業の幅も広がっている。生徒の無限の可能性に触れる中で、自身の教育観にも刺激と変化が生まれているとともに取り組みの継続と発展に、意義と責任を感じている。

<生徒の変容>

学科問わず、情報分野への関心が高い生徒の入学が増え、生徒の主体性や積極性が高まり、自ら考え行動する姿勢が増えるなど学校全体の学習意欲が向上している。また、情報系ツールの活用が盛んで、学びの質が深まり生徒主体の活動や探究的な学びが日常的に根付きつつある。「情報科学」の看板に見合った学校に成長している。

【学びの進化と学校の変容】

- ▶ 生徒主体の活動が日常化
- ▶ 教員の柔軟な授業づくり
- ▶ 組織全体での挑戦と継続的改善
- ▶ デジタル人材の育成を加速



- ◎ 学校全体で推進する「情報科学」教育
- ◎ 社会に開かれた先進的な学びの場へ

1. DXハイスクール 取組事例【情報科・工業科・商業科】

取組

デジタルエンジニアのためのデジタルメディアラボの開設

高度なデザイン処理が可能なiMacを活用した、独創的な思考力と実践力に加えユーザー目線を持った、**UXデザイナー***の育成

実習案 対象科目「情報デザイン」「コンテンツ制作と発信」「課題研究」等

①デザイン開発、ブランディングの実践

パッケージデザインやロゴ開発などトータルブランドデザイン制作。ブランディング学習。情報デザインにおいてブランディングを意識したパッケージデザインやロゴ開発などの実習でイラストレータを活用。

②デジタルコンテンツにおけるソーシャルメディア戦略

学校パンフレットの自主製作や様々な広告媒体における情報発信の実習。デジタルコンテンツ制作実習やメディアの効果的な活用手法の習得。

③UXを意識したものづくりやサービス開発

3Dプリンタやレーザーカッターによるユーザー視点に立ったものづくりやアプリ開発実習。

*UXとは、ユーザーが製品やサービスを使った際に得られる体験のことを指す。UXデザイナーは、このユーザー体験に焦点を当て、「使って楽しい、心地いい」と思われるデザインをつくることを専門とする。

デジタルとビジネスを融合できる人材の育成

デザインシンキングの手法や生成AIを用いた実践型ものづくり(アイデアづくり)プログラムをとおして**デジタルとビジネスを融合できる人材を育成**

④先端技術を知り活用する

Jetson nanoやJetRacerを活用したAI技術の習得と活用。
企業と連携したAIビジネス活用特別講座。

⑤デザインシンキングによる課題解決型学習

1年次の総合的な探究の時間から2・3年次の課題研究までの3年間を見通した課題解決型学習の中でIoTとビジネスの融合について学習。

【イメージ】



※工業、商業科目と連携した取組

実践講習会（生徒向け）・活用講習会（教員向け）の実施



生徒・教員共に、即活用できる今必要な実践的講習会や研修会を実施。デジタルを活用する基盤となる知識やパテント講習にも重点を置くことで、発想に制限のないデジタルものづくり、情報づくりにつなげる。

育成する生徒像・取組による効果



多様なものの見方や考え方を有し、幅広い知識と教養を身につけ、自由な発想とアイデアをデジタルと結びつけることで有効に活用できる能力・資質の育成し、多方面にわたり地域を支えることのできるデジタル人材の育成

情報Ⅱの内容を含む職業系教科・科目の履修率（令和8年度目標値 **60%**）

大学理系学部・情報系学部率増加（令和10年度目標値 **15%**）

2. DXハイスクール 取組事例（具体的な取組）

具体的な取組 I



デジタルエンジニアのためのデジタルメディアラボの開設

◇デジタルエンジニアの育成（デザインPCの導入による）

- ・ビジネスおよびマーケティングの知識を活用し企業と連携したデザイン学習およびブランディングの実践

地域企業の広告戦略を担うラッピングバス
売れるパッケージデザインと販売広告の制作

- ・デジタルコンテンツの作成実習とソーシャルメディアの効果を活用した実践

Webデザインとソーシャルメディアの効果を学習し、企業と連携した効果的な情報発信の方法を学習する

<協力企業 5社>

- ・ユーザーの視点に立ったものづくり、サービス開発（アプリ）の実践

課題解決においてUXやUIの知識を身に付け、使う人をイメージしたサービスの開発

<協力企業 6社>

既設の実習室（通称コミュラボ）と新設するデジタルメディアラボの融合により、新たな価値を生み出す



補助金を活用する経費

- ・企業技術指導経費（旅費・謝金）
- ・営業活動費用（使賃料）
- ・活動成果報告会（使賃料）

すべての取組において、企業と連携し広告戦略、コンテンツ制作、マーケティング、UXなどの基本を学習し、自身の学習成果を企業への営業活動に発展させることで実社会に必要なコミュニケーション能力やプレゼン能力を身に付ける。

<活動の流れ>

知識の習得－技術の習得－営業活動（交渉）－仕事の受託－成果物

3. DXハイスクール 取組事例（具体的な取組）

具体的な取組 II



デジタルとビジネスを融合できる人材の育成

◇先端技術を知り活用する

既存の設備（JetRacerやJetson nano）によるAI技術の習得と活用への発展学習

「課題研究」、「実習」におけるアプリ開発

◇デザインシンキングによる課題解決型学習

1年次の総合的な探究の時間から2・3年次の課題研究までの3年間を見通した課題解決型学習の中でIoTとビジネスの融合について学習。

<学習内容>

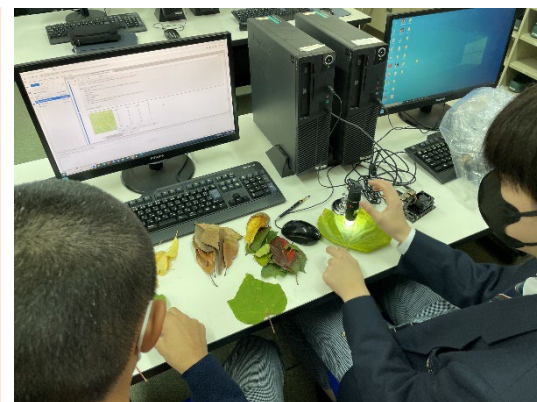
・AIビジネス活用講座

AIを活用して「考える」「伝える」を学ぶ基礎講座から「バイアス」を理解し、正確に物事を捉え、正しく伝えることを体験する発展講座。プレゼン力の向上や生成AIの効果的利活用（プロンプトの作成）にもつなげる。

・課題研究

1年次よりデザインシンキングを用いた課題解決に取り組み、2年次で課題解決を前提としたビジネスアイデアを創出する。

創出されたアイデアを企業にプレゼンするビジネスアイデア博覧会(商談)を実施→企業と連携してシステム開発やものづくりなどアイデアの実現につなげる。



補助金を活用する経費

- ・企業技術指導経費（旅費・謝金）
- ・営業活動、実地調査費用（使賃料）
- ・アイデア博覧会（使賃料）

1年次から実施しているデザインシンキングにより専門的な知識を加えることで発展的かつ実践的な課題解決に取り組む。その成果を外部企業に対しビジネスアイデア博覧会を実施することで実践的な情報活用能力と高いプレゼン能力を身に付ける。

4. DXハイスクール 取組事例（具体的な取組）

具体的な取組 Ⅲ



実践講習会（生徒向け）・活用講習会（教員向け）の実施

◇デザイン講習、ブランディング演習

< 講習 >

デザイン基礎、消費者心理、販促デザイン、アプリデザイン
ブランドの価値を高めるための基礎（心理的価値など）

UIデザインの基本

< 演習 >

ポスター制作などの広告戦略演習・パッケージデザインなどの
商品開発デザイン・店舗設計（レイアウト）や装飾。

CI（ロゴデザイン～企業ブランド戦略までのトータルデザイン）

・デジタルコンテンツ作成、ソーシャルメディア講習

・サービス開発、アプリ開発指導<協力企業6社>

◇その他教員講習会

・知的財産、著作権研修

・AI活用（生成AI活用含む）講座

プロンプト作成講座、授業活用研究ワークショップ<公開授業



補助金を活用する経費

- ・大学教員招聘経費（旅費・謝金）
- ・専門技術者（企業）招聘経費（旅費・謝金）

企業と連携することで、価値ある商品およびサービスの提案を目指し、即戦力のデジタル人材として地域に貢献できる能力と専門知識を身に付ける。