

令和7年度DXハイスクール 取組概要

継続
基本



富山県立大門高等学校
(公立・普通科)

令和7年度 大門高校デジタル人材育成プロジェクト

取組

情報Ⅱの深化と発展

AI・データサイエンス・セキュリティなどの先端技術を活用した学びに挑戦。また、画像解析やシミュレーションを行い、地域に貢献する新たなアイデアの創出。これらの実践を通じて、情報・デジタル分野へ進学する意識を育成。

【活用技術と実践内容例】

- PLATEAU：国土交通省が提供する3D都市データで、高岡駅前の街並みを高精度に再現
- 3Dモデリング：Blenderを用いて建物や道路を立体化し、仮想空間上に街区を構築
- VR／AR技術：Meta Questを活用し、地域の防災・交通シミュレーションを没入型で体験
- 3Dプリンタ：自転車ヘルメット着用率向上を目指し、デザイン性が高く、強度を維持したヘルメットを設計↔造形のサイクルで開発
- デジタルツイン：現実の高岡駅周辺を仮想空間に再現し、地域課題解決のためのシミュレーション環境を構築
- デジタルツイン×3Dプリンタ：国土地理院のメッシュデータを使って実際の地形を3Dモデル化することにより、地域を仮想化して、検証・シミュレーション
- 脳波・生体反応計測装置：脳波を測定し、特定の思考パターンを認証に利用するパスワード解除システムを構築



育成する生徒像・取組による効果

AIやデータサイエンスの基礎的な知識をもとに、課題発見から解決策提案までを通した学習を進めている。国内外のDX事例を学ぶことで、社会の変化を自分事として捉える姿勢が育ちつつある。生成AIを活用した画像解析やデータ処理の学習を通じて、情報系学部を志す人材の増加が期待される。



大学理系学部進学率：44.3%（令和6年度実績値）
：60.0%（目標値）※令和10年度

探究学習の深化～デジタル技術を活用した社会課題解決と創造的探究～

AI・データサイエンスの先端技術を活用した課題解決に挑戦。

【AI・機械学習応用】

- 生成AIの信頼性を探る：ディープフェイク画像を検出する研究を通じて、AI倫理と情報の信頼性を検証

- 富山大学から大学教員・博士人材の出前授業を受け、防災とDXの観点から「逃げマップ」を作成、地域での普及に関する活用方法の指導

【PBL学習の推進】

- データで渋滞の可視化：送迎車両の映像を解析し、交通混雑を減らすアルゴリズムを探る

- 富山県立大学情報工学部知能ロボットシステム工学科でIoT時代における半導体やセンサを学習し、未来につながる技術を学習

【発表・コンテスト参加】

- Global Link Singapore 2025に参加 クリエイティブ賞受賞

デジタル人材 次世代早期育成プログラム

中学校教員を対象に「DXアカデミー」を開催し、生成AIやデジタルツインなど先進的な教育実践を共有。中学校段階からの探究的な学びや情報教育の充実を目指し、地域全体でデジタル人材育成を推進。

また、中学校にて探究の成果を紹介。高校生によるプレゼンテーションを通じて、探究の魅力に触れる機会を提供。



情報Ⅱの履修率：7.0%（令和6年度実績値）
：20.0%（目標値）※令和8年度