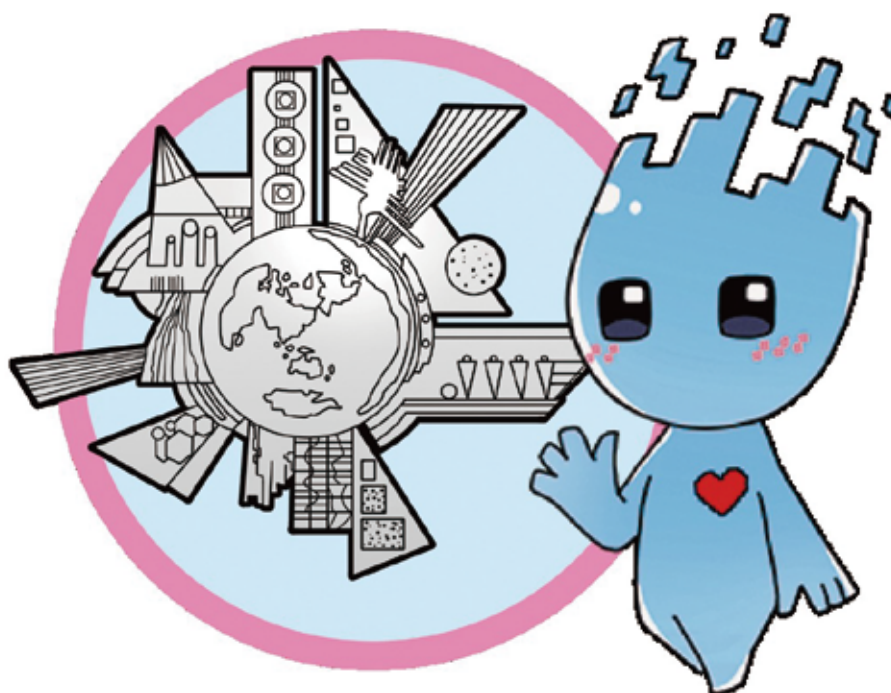


文部科学省指定事業  
令和3年度「地域との協働による高等学校教育改革推進事業」  
(プロフェッショナル型)

# 研究開発実施報告書

(第2年次)



2022年3月

島根県立情報科学高等学校



## I 巻頭言

島根県立情報科学高等学校

校長 渡邊勝義

2年目になる「地域との協働による高等学校教育改革推進事業」(プロフェッショナル型)は、本校のグランドデザイン2021に目指す生徒像を「地域との協働を通じたデジタルイノベーション創出人材の育成」とかけ、安来市をまちごとキャンパスと見立て、地域の大人とかかわりながら、地域総ぐるみで様々な教育実践に取り組んでいます。

本校は令和3年度、創立35周年を迎えた歴史の浅い学校です。昭和62年、地元の強い要望と熱い期待を受け、これからの「高度情報化社会を担っていく有為な人材の育成」を目指した特色ある県立高校として開校しました。その後、新しい歴史と伝統を育みながら発展を遂げています。現在では、IT技術を活用した地元安来地域の課題解決を通じた地域貢献や、ロボットやAIについての学習、Ruby言語を全員が学べる学校として社会に開かれた情報教育の先進校をめざし日々邁進しています。

本校が立地する安来市は鉄鋼産業で栄えてきた製造業の町ですが、現在は鉄鋼の他、多様な製品を製造するなど、サービス産業を含め産業構造全体において多様化しています。こうした地域産業や社会の変化を踏まえ、本校のデジタル教育の学びと地域社会との連携の中で育まれるアナログ的な要素を紡ぎ、協働性・主体性・創造性などの資質や能力の育成を図り、安来市の産業を幅広く支えられる人材を育成し、地域産業の活性化に寄与したいと考えています。

こうした人材を育成するため、校内では設置2年目となる魅力化推進部が中心となり、「IT Kids 安来部会」、「カリキュラム開発部会」、「IT City 安来部会」の3つの専門部会の研究開発の活性化や、学校設定科目「地域探究基礎」の実施、個別最適化の学習を図る為に一人一台のタブレット導入などの新たな取り組みに挑んでいます。また、令和3年10月から安来市から魅力化推進員1名を配置していただき、安来市教育委員会教育長を会長とする「情報科学高校魅力化コンソーシアム」の体制も一層強化され、地域との協働体制の整備が着々と進みました。こうした相互連携が推進力となり、成果として子どもたちは、地域社会に貢献できる喜びを味わい、自己実現につながる機会が増えています。今後も生徒の変容につながる一層充実した教育実践を目指していきたいと思っておりますので、当報告書をご覧いただいた皆様にはご意見やご指導をいただければ幸いです。

結びに、コロナ禍により、各種の活動が様々な制約を受けましたが、地域の方々やコンソーシアム運営指導委員の皆様、事業推進本部機関・連携協力機関の方々に様々な場面でご協力を賜りましたことに感謝申し上げます、あいさつとします。

# 目 次

I	巻頭言	1
II	本校の概要	3
III	令和3年度 研究開発実施計画書	5
IV	各部会における活動実績	
1	ITKids 安来部会	
	（1）情報科学高校で遊ぼう学ぼう講座	9
	（2）安来市教員対象プログラミング講座	16
	（3）安来市内小学校への出張講座（宇賀荘小）	17
	（4）ウェルカム講座（広瀬中学校）	18
	（5）二中校区3小学校の児童交流会	20
2	ITCity 安来部会	
	（1）第6回情報 IT フェア（オンライン）実施報告	21
	（2）3年課題研究の取り組み	
	・観光ビジネス班	34
	・調査研究班	39
	・CG デザイン研究班	46
	（3）安来市オープンデータ活用研究	50
3	カリキュラム開発部会	
	（1）地域探究基礎の実施状況、人財バンク活用授業	52
	（2）地域探究応用	54
	（3）ICT サロンの実施	55
V	その他の取り組み	
	（1）令和3年度課題研究発表会	57
	（2）しまね留学・地域みらい留学でのPR活動	58
	（3）令和3年度3年生の進路状況	60
	（4）コンソーシアムや他団体・企業と連携した取り組み	62
	・オールやすぎ食べ乗りクーポンポスター	
	・やすぎいちごサークル／ソフトバンク AI チャレンジ	
VI	魅力化評価アンケート、学校評価アンケート分析	64
VII	資料	
	（1）情報科学高校グランドデザイン 2021	68
	（2）令和3年度新聞掲載ダイジェスト	69

## Ⅱ 本校の概要

### (1) 学校基本情報

学 校 名：島根県立情報科学高等学校

校 長 名：渡邊 勝義

所 在 地：島根県安来市能義町310

電話番号：0854-23-2700

FAX 番号：0854-22-2933

### (2) 課程・学年・学級数

学 科	1年		2年		3年		計	
	生徒数	学級数	生徒数	学級数	生徒数	学級数	生徒数	学級数
全科	104	3	0	0	0	0	104	3
マルチメディア科	0	0	29	1	25	1	54	2
情報処理科	0	0	24	1	29	1	53	2
情報システム科	0	0	31	1	34	1	65	2
計	104	3	84	3	88	3	276	9

### (3) 学校経営方針

スクールミッション

#### 1 校訓

明朗・気概・思いやり

#### 2 教育目標（本校の使命）

普通教育ならびに情報・ビジネスに関する専門教育を施し、健康で、心豊かな人間性を育成する。

①地域を担う、情報・ビジネスに関する将来のスペシャリストの育成（専門性の育成）

②社会人としての規範意識や倫理観を身につけた感性豊かな人間の育成（人間力の育成）

スクール・ポリシー

【グラジュエーション・ポリシー】

#### 1 目指す生徒像

～地域との協働を通じたデジタルイノベーション創出人材の育成～

#### 2 身につけさせたい資質・能力

[1] 地域の課題や動向に関心を持ち、主体的に取り組む能力（主体性）

①自己変革につながる目標設定力

②「なぜ？」を深掘りする探究力

[2] 他者と円滑な人間関係を構築する能力・協働する能力（協働性）

①社会で通用する自己表現力・発信力

②他者の意見や価値観を受容する力

③チームで協働し実践する力

[3] デジタルテクノロジーを活用し新たな価値を創造する能力（創造性）

①新たな価値を創造しようとする気概

②課題解決のために IT を活用する力

**【カリキュラム・ポリシー】**

1 教育課程の編成及び実施に関する方針

[1] 普通教育ならびに情報・ビジネスに関する専門教育を実施する

[2] 学校設定教科「地域探究」を通じて、以下の学習を実施する

①地域の魅力や課題を学ぶ

②学びと課題を結びつけ解決する学習を実施する

③自分が取り組むべきと認識した課題解決型学習の実施

[3] 教科・科目や分野を超えた教育の展開

①持続的な授業改善

②複数教科の連携による教科横断的な授業展開

③全校体制での探究型学習の実施

**(4) 連携協定、指定校事業**

- ・安来市及び島根県立情報科学高等学校との市内地域情報化・産業活性化の発展に向けた包括連携協定
- ・文部科学省「地域との協働による高等学校教育改革推進事業（プロフェッショナル型）指定校」
- ・ソフトバンク株式会社 AI チャレンジモデル校
- ・大分県立情報科学高等学校と姉妹校連携協定
- ・広島情報ビジネス専門学校との連携協定

# 令和3年度 研究開発実施計画書

## 1 指定校名・類型

学校名	島根県立情報科学高等学校
学校長名	渡邊 勝義
類型	プロフェッショナル型

## 2 研究開発名

「地域との協働を通じたデジタルイノベーション創出人材の育成」

## 3 研究開発の概要

島根県安来市は鉄鋼産業で栄えてきた製造業の町であるが、現在は鉄鋼のみならず多様な製品を製造するほか、産業構造全体においても多様化している。また、農業後継者の不足や少子高齢化など多くの課題に加えて、コロナ禍によって大きな変化を求められている。

このような地域の諸問題に向き合い、さらに急激な時代の変化に IT スキルを活かして解決できる人材のニーズは高い。このことから地域を想い、協働性・主体性・創造性を備えた人材の育成を行い、産業の活性化に寄与したいと考え、次に示す研究実践を行う。

### (1) デジタルイノベーション創出人材に必要な資質・能力を育成する教育実践

#### ア 協働性を育成するための教育実践

- 遊ぼう学ぼう講座（学校開放講座）と情報 IT フェアの開催
- 小中学校教員向け講座（プログラミング研修・ICT研修）の開催
- 市内小中学校出張講座・ウェルカム講座の実施
- 大分情報科学高校（姉妹校）交流事業

#### イ 主体性を育成するための教育実践

- キャリア基礎・地域探究基礎における課題解決型学習（地域の大人との交流）
- 地域探究応用の内容検討
- 安来市オープンデータを活用した授業研究
- ICTサロン（本校教員対象 ICT研修）の実施

#### ウ 創造性を育成するための教育実践

- 課題研究「観光ビジネス」講座の実施
- 情報 IT フェアの開催

### (2) 行政、地域企業等と連携した地域人材育成・環流システムの構築

本校を中心とした小中高12年間を見通したプログラミング教育及び社会人に対するリカレント教育等、一貫した地域人材育成システム構築

### (3) 専門部会を核としたコンソーシアムの構築

効果的な研究開発のために三つの専門部会を設置及び支援員の配置による、専門的な知見を効果的に反映できる組織の構築

ア IT Kids 安来部会    イ カリキュラム開発部会    ウ IT City 安来部会

### (4) デジタルイノベーション創出人材育成のためのカリキュラム開発

デジタルテクノロジーを活用し、地域課題を解決していくことのできる資質・能力を身に付けるための系統的で教科横断的なカリキュラム開発

#### 4 学校設定教科・科目の開設, 教育課程の特例の活用(口で囲むこと)

- 学校設定教科・科目を開設している  
 教育課程の特例の活用している

#### 5 事業の実施期間

契約日～ 令和4年3月31日

#### 6 令和3年度の研究開発実施計画

##### (1) 各部会における研究開発実施計画

各部会の研究項目	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月	1月	2月	3月	
IT Kids安来部会											
情報科学高校で遊ぼう学ぼう講座	月に1回 講座を開催 会場は本校や公民館等 講師は本校教員や外部講師の登用も										
小中学校教員向け講座	6月：小学校プログラミング教育研修 8月：ICT 利活用研修 【外部講師】										
出張講座&ウェルカム講座	小学校・中学校からの要望を受け、出張講座を実施。 児童が本校に来校するウェルカム講座も、随時開催。										
カリキュラム開発部会											
キャリア基礎・地域探究基礎での課題解決型学習	地域課題解決に向けたプロジェクト学習開始	取材・フィールドワーク・地域の大人との交流				成果発表会の実施					
地域探究応用検討	カリキュラム開発部会や教科主任会での検討				校内実施体制・活動内容連携先について詳細を検討						
ICTサロン(本校教員対象研修)実施	令和3年度はBYOD 1年目となる。ipadを効果的に授業で活用し、主体的・対話的で深い学びとなるよう、ICT 研修を実施。月に1回程度が目標。										
大分県立情報科学高校との交流事業								交流授業の企画実践と振り返り			
IT Cit安来部会											
情報 IT フェアの開催	企画会議 全生徒業務決定	準備集会・連携先との打ち合わせ			イベント実施・データ分析し検証 振り返り・報告						
安来市オープンデータ活用研究	2年情報システム科とマルチメディア科にてオープンデータ活用授業										
課題研究「観光ビジネス」	研究テーマ設定	取材(アンケート等)仕様の作成	Web サイト・アプリ開発	サービス運用開始・検証	報告書の作成・成果発表会						
教 員	研修(現状分析)→教科主任会		グランドデザインに基づき授業・分掌の事業・部活動や委員会活動の改善					各種活動の検証			

<添付資料>

- ・目標設定シート
- ・令和3年度教育課程表



## 7 事業実施体制

課題項目	実施場所	事業担当責任者
<b>&lt;IT Kids 安来部会&gt;</b> 幼児～小・中学生に対する IT 教育の実践と交流	情報科学 高校	魅力化推進部長
<b>&lt;カリキュラム開発部会&gt;</b> 地域課題解決のための教科を横断した 探究学習推進とカリキュラム開発	情報科学 高校	魅力化推進部長
<b>&lt;IT City 安来部会&gt;</b> リカレント教育および、安来市や産業界と連携して 実践するテクノロジーを活用した地域貢献活動	情報科学 高校	魅力化推進部長

### 運営指導委員会の体制

氏名	所属・職	備考
田中 武夫	安来市 市長	関係行政機関市長
野田 哲夫	島根大学法文学部 教授	学識経験者・オープンデータ活用
山田 泰寛	島根大学総合理工学部 助教	学識経験者
吉竹 康之	ソフトバンク株式会社	人事総務統括・CSR 統括部
中村 和磨	島根県教育委員会	地域教育推進室長
田原 賢司	県商工労働部雇用政策課長	県行政担当部署

※備考欄には、学校教育に専門的知識を有する者、学識経験者、関係行政機関の職員等、運営に関して指導・助言にあたる専門の区分を記入すること

### 高等学校と地域との協働によるコンソーシアムの体制

機関名	機関の代表者名
村社 芳行	安来市政策推進部次長兼やすぎ暮らし推進課長
野々村貴史	安来市政策推進部観光振興課長
大谷 宏	安来市政策推進部地域振興課長
山根 純	安来市総務部情報管理課長
秦 誠司	安来市教育委員会 教育長
真野 善久	安来商工会議所 専務理事
蒲生 安生	安来市商工会 事務局長
春日 宏	安来市内小学校長会 安来市立十神小学校長
原 智	安来市内中学校長会 安来市立第三中学校長
小山 峰明	島根県商工労働部雇用政策課 人材確保育成コーディネーター
曾田 紀子	島根県商工労働部産業振興課 情報産業振興室企画調整 GL
足立 朋広	島根県情報科学高等学校 PTA 会長
亀瀧 真人	情報科学高校卒業生会 凌雲会会長
石倉 淳一	カリキュラム開発等専門家 ミニマルエンジニアリング 代表
渡邊 勝義	島根県立情報科学高等学校 校長

カリキュラム開発専門家，海外交流アドバイザー，地域協働学習実施支援員

分類	氏名	所属・職	雇用形態
カリキュラム開発専門家	石倉 淳一	ミマルエンジニアリング代表	非常勤
地域協働学習実施支援員	宮廻 繁 (IT Kids 安来部会)	安来市教育員会・指導主事	非常勤
	山根久美子 (IT City 安来部会)	安来市役所・定住政策課	非常勤

## 8 課題項目別実施期間

業務項目	実施期間 (2021年4月1日 ~2022年3月31日)											
	4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月	1月	2月	3月
各部会定例会			●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
魅力化推進委員会			●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
運営指導委員会			●								●	
事業推進本部会議				●					●			●

## 9 知的財産権の帰属(プロフェッショナル型のみ)

※いずれかに○を付すこと。なお，1. を選択する場合，契約締結時に所定様式の提出が必要となるので留意すること。

- ( ) 1. 知的財産権は受託者に帰属することを希望する。  
 (○) 2. 知的財産権は全て文部科学省に譲渡する。

## 10 再委託の有無

再委託業務の有無 有 ・  無

※有の場合，別添3に詳細を記載すること。

#### IV コンソーシアムの体制と年間計画

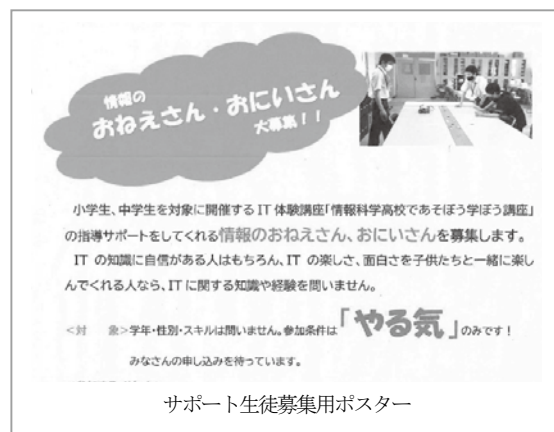
##### 1. ITKids 安来部会

##### (1) 情報科学高校で遊ぼう学ぼう講座

###### ① 活動の概要

安来市は鉄鋼産業で栄えてきた製造業の町ではあるが、インダストリー4.0と言われるような産業の構造改革に向け、AI（人工知能）やIoT（モノのインターネット）といったIT分野の知識技術が求められており、今年度からは、IT企業の誘致や人材育成を目的に、積極的な施策がなされている。

こうした背景から、本校が育成するIT人材のニーズの高まりと寄せられる期待の大きさを感じている。地域住民に対する学校開放講座「遊ぼう学ぼう講座」は月に1回のペースで5年間実施してきた。小学生から中学生までの幅広い年齢層に応じつつ、最新の技術に触れられるIT系体験講座は、毎年バージョンアップした企画で開催している。今年度はコロナ禍の影響で小学3年生～中学3年生の年齢制限を昨年度に引き続き行い、募集人数はさらに少なくして実施した。また、夏季休業中には隣接する松江市東出雲町で「出張遊ぼう学ぼう講座」を開催した。



###### ② 募集定員・対象生徒

- ・各講座の募集人数 小学3年生～6年生 20人  
中学生 10人
- ・サポート生徒 1～3年生から広く募集

###### ③ 実施日と内容

回・日時	小学生対象講座	中学生対象講座
第1回 6/13	プログラミングでPepperを動かそう	アニメキャラクターを描こう
第2回 7/18	動画で異次元へワープ!	ラズベリーパイで信号機を光らそう
第3回 8/22	レゴカーを動かそう	ウェブページをデザインしよう
第4回 9/19	お絵描きに挑戦	MESHで遊ぼう
第5回 10/17	ドローンを飛ばそう	映えるポストカード作り
第6回 3/20 (予定)	VRで遊ぼう	マイクロビットで遊ぼう
出張	8/8・15 レゴカーを動かそう	8/8・22 レゴカーを動かそう

###### ④ 前年度比較

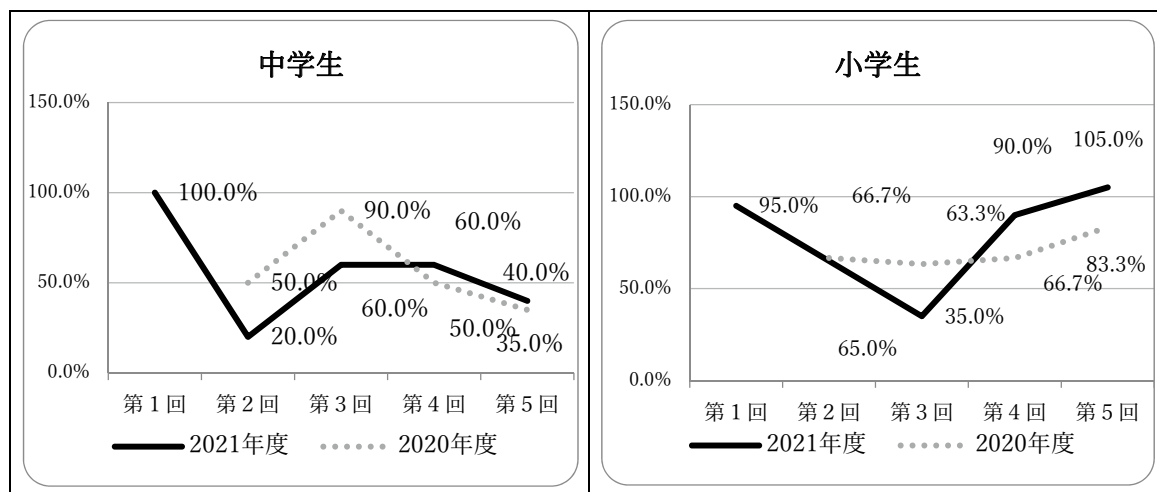
###### a. 参加者数

今年度は、小学生・中学生ともに昨年度より定員を少なくしたため、定員充足率での比較とする。

<中学生>

	第1回 2021. 6. 13	第2回 2021. 7. 18	第3回 2021. 8. 22	第4回 2021. 9. 19	第5回 2021. 10. 17	第6回 2022. 3	参加者 延べ人数	平均 参加者数
2021年度	定員10名	10	2	6	6	4	28	5.6
	充足率	100.0%	20.0%	60.0%	60.0%	40.0%	-	56.0%
2020年度		2020. 7. 19	2020. 8. 16	2020. 9. 20	2020. 10. 25			
	定員20名		10	18	10	7	6	51
	充足率		50.0%	90.0%	50.0%	35.0%	30.0%	51.0%

<小学生>		第1回	第2回	第3回	第4回	第5回	第6回	参加者	平均
		2021. 6. 13	2021. 7. 18	2021. 8. 22	2021. 9. 19	2021. 10. 17	2022. 3	延べ人数	参加者数
2021 年度	定員 20 名	19	13	7	18	21		78	15. 6
	充足率	95. 0%	65. 0%	35. 0%	90. 0%	105. 0%	-		78. 0%
2020 年度			2020. 7. 19	2020. 8. 16	2020. 9. 20	2020. 10. 25			
	定員 30 名		20	19	20	25	28	112	22. 4
	充足率		66. 7%	63. 3%	66. 7%	83. 3%	93. 3%		74. 7%



第1回が今年度は6月、昨年度はコロナの影響で7月に開催した。同時期での参加率を比較するため、グラフの始点をずらす。平均では、小中学生それぞれ4～5%増加している。一方で昨年度よりも大きく落ち込んでいる、第2回の中学生、第3回の小学生については、深い原因の分析と解決策を考える必要がある。

#### b. サポート生徒

	第1回	第2回	第3回	第4回	第5回	
	2021. 6. 13	2021. 7. 18	2021. 8. 22	2021. 9. 19	2021. 10. 17	合計
R 3 年度	28	18	16	15	11	88
R 2 年度	14	10	8	12	7	51

昨年度と比較し、37名増加した。広く呼びかけを行ったことと、部活動単位での参加が増加したことで、初めて参加する生徒の増加が要因だと考える。今後も、裾野を広げていく取り組みを行っていきたい。

### ⑤ 新たな取り組み

#### a. 生徒主体の講座運営

第2回までは教員が講師、生徒が参加者をサポートするという形だったが、第3回からは講師を生徒にゆだねて行う講座を増やした。事前に担当教員と講師役生徒が講座内容を考え、サポート生徒は事前学習会により予習した。徐々に、生徒同士でアイデアを出し合い、参加者により楽しんでもらうための工夫を講座に取り入れるなどの主体的な動きが生まれてきた。

#### b. 生徒によるポスター制作

第3回募集ポスターから、課題研究「CG デザイン班」の生徒に制作依頼した。採用されたポスターは、各小中学校へのチラシとして利用し、さらに制作した生徒の出身小学校・中学校には卒業生の作品として、カラーで印刷したものを送付した。



## ⑥ 活動の様子

### <第1回>

小学生対象講座は、ソフトバンク社のロボット pepper を動かすプログラミング体験を実施した。参加者の iPad から、命令ブロックを組み合わせてプログラムを作成し pepper に送信した。実際に pepper が動く、歓声が上がった。



中学生対象の講座はイラスト作成講座を行った。ペンタブレットを使ってみたいかったという参加者が多く、中学生講座では最高の参加者数であった。Adobe 社の Photoshop を利用し、お手本となる画像をパーツごとにレイヤー（透明なフィルムシートのようなもの）に分け、トレースし色塗りを行った。どちらの講座も、サポート生徒は、なるべく手を出さず、参加者が操作を楽しめるように気遣っていた。



### <第2回>

小学生対象の講座は動画の加工、編集を行った。教室で撮影した自分の動画の背景を宇宙に変え、あたかも宇宙遊泳しているような作品作りにチャレンジしてもらった。素材用の動画を撮影したり、編集作業に移ったりする中で、参加者とサポート生徒の会話も増え、和気あいあいとした雰囲気の講座となった。



中学生対象の講座では、基板上の最低限の機能を持たせた小型のコンピュータであるラズベリーパイから、車用信号機や歩行者用信号機の点灯プログラムを送り、LED 電球を光らせる仕組みを作った。参加者は、配電盤に電球や電線を配置する細かい作業も、サポート生徒と横で確認し合って、作成していた。



### <第3回>

小学生対象の講座はレゴロボットを使って自動運転をテーマにプログラミングを行った。サポート生徒は、プログラミングを上手にできた時やうまくいかなかった時、子どもたちが達成感を得られるような声掛けをそれぞれが工夫していた。



中学生対象の講座は、飲食店をイメージしたウェブサイトを作成した。サポート生徒は、参加者の席を巡回しながら、的確なアドバイスを行っていた。



### <第4回>

小学生対象の講座は Illustrator を使ってポスター作製を行なった。ブラシツールを利用して思い通りの絵が描けるので、参加者は高校生のサポートを受けながら、夢中で取り組んでいた。



中学生対象の MESH 講座は、MESH のブロックを使用し、近くで人が動いたら信号を送る、温度・湿度を計測して記録するなど、タブレット端末でドラッグ&ドロップし命令をつなげていくプログラミングに取り組んだ。講座の最後には、防犯システムを考え作ってみた。



#### <第5回>

小学生対象の講座はドローンをプログラミングで飛行させる講座を行なった。障害物を乗り越え、その先の紙に書かれている文字をドローンカメラで映すというミッションを成功させるため、サポート生徒・参加者が密接にやりとりする姿が見られた。



中学生は、Adobe 社の Photoshop を利用したポストカードづくりを行った。複数の画像を不要な部分を取り除き、新たな背景と合成しオリジナリティあふれるポストカードが出来上がった。



#### <出張あそまな講座>

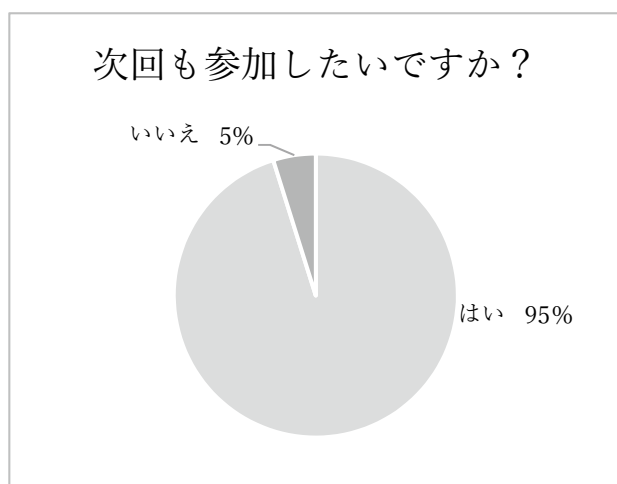
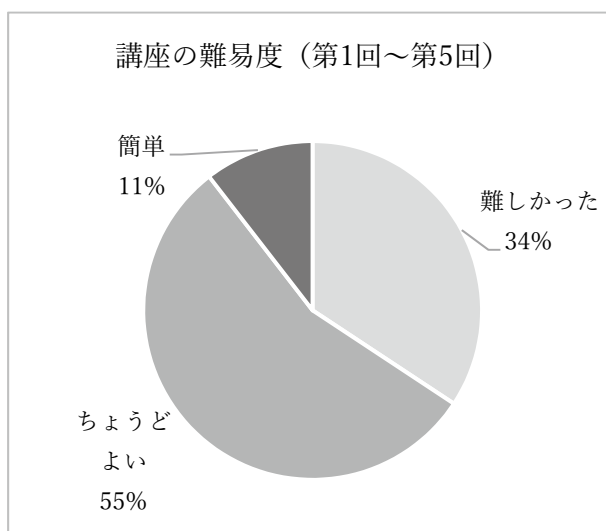
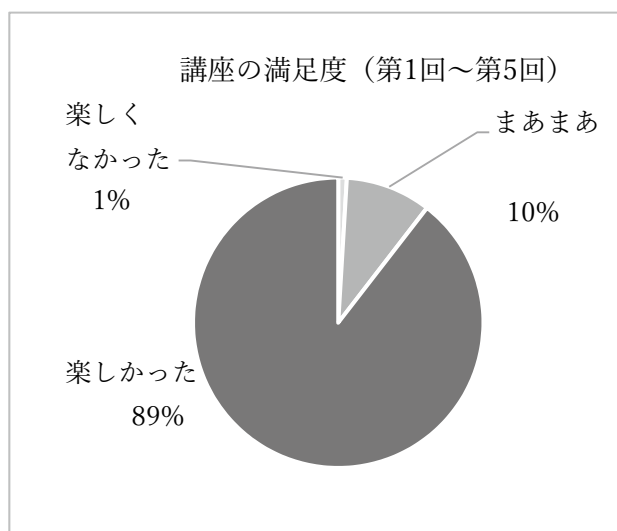
小学生講座は、本校開催の第3回の内容を実施した。中学生講座は、小学生の内容に加え、センサーによる自動走行に挑戦した。参加者数は東出雲町内3小学校から21名、中学校から2名であった。特に小学生講座は、案内開始から数日で定員に達し、地域のプログラミング講座への関心の高さをうかがわせた。

サポート生徒は、東出雲中学校出身者14名、県外中学校出身者2名が参加した。小中学生にとって、情報科学高校生をより身近に感じ、本校の学習内容の一部を知る良い機会となったように感じる。



### ⑦生徒へのアンケートや感想

#### a. 参加者アンケート集計結果

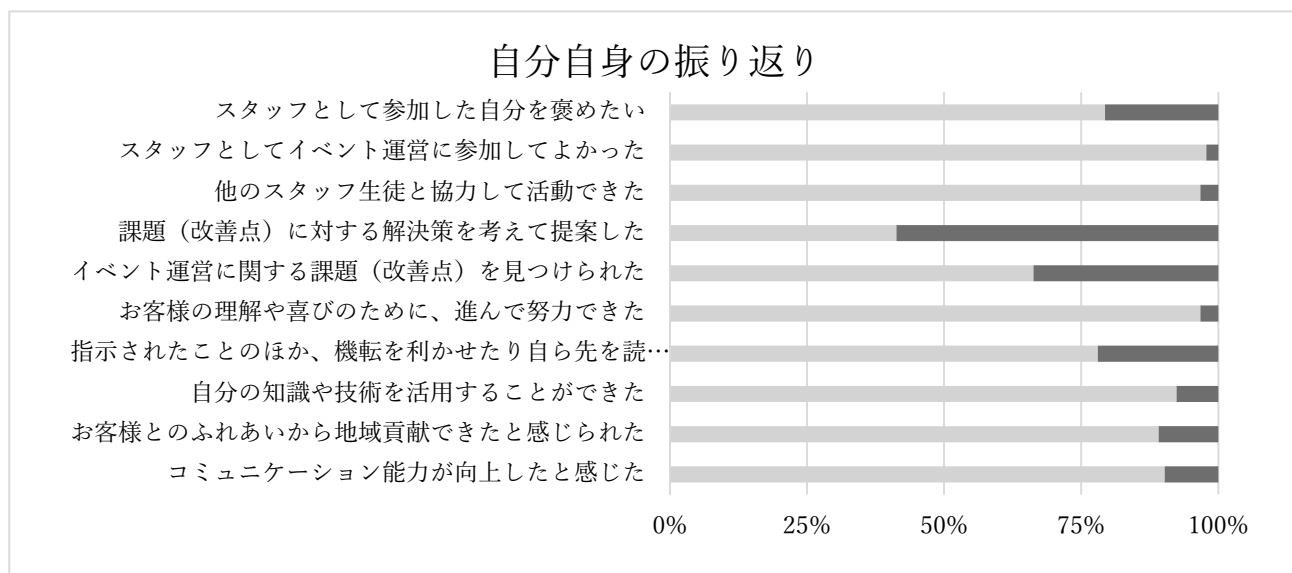
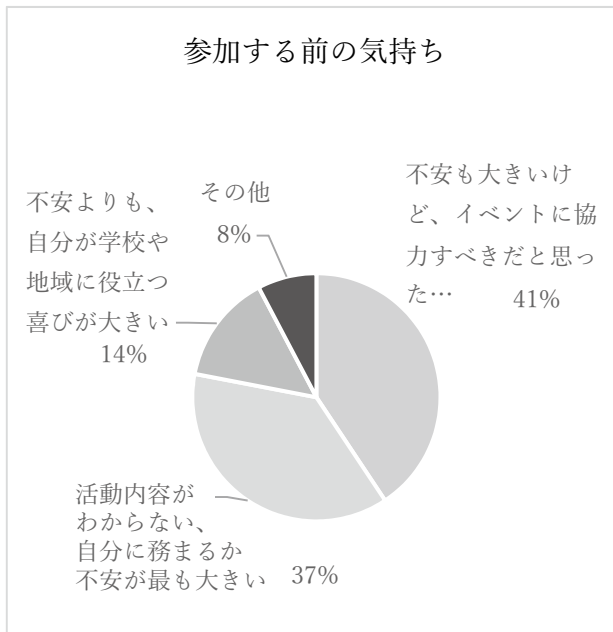
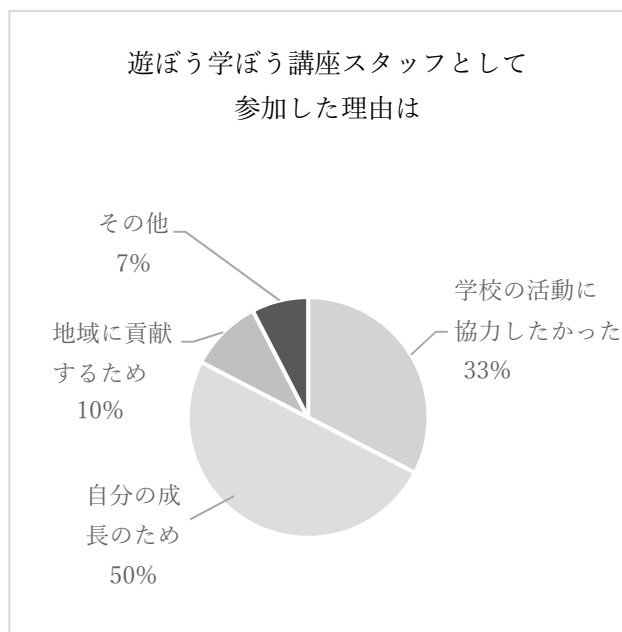


#### <参加小中学生の感想>

- ・高校生が近くで分かりやすく丁寧に教えてくれてよかった。
- ・ペッパー君で、苦手な自己紹介が楽しくできた。
- ・流行りの Youtuber のテクニックがわかって良かった。
- ・自分が作りたいように作れて、わからないところはサポートしてもらって、良かった。
- ・MESH というセンサーに触れて、仕組みや作り方を教えてもらって、楽しかった。
- ・緊張したけど、先輩がいろいろ声をかけてくれて楽しく学ぶことができた。



## b. サポート生徒アンケート集計結果



### <サポート生徒の感想>

- ・不安もあったけどそれ以上に達成感もあったので、やって良かった。
- ・自分の成長につながって良かった。
- ・地域の方々と触れ合うことができるとても楽しい時間だった。
- ・講師をしてみて、大変で難しいと思ったけど、やり始めたらすごく楽しくて自分のためにもなった。
- ・自分の知識を使って技術を教えるのはとても楽しい。
- ・小さい子に教えることはとても難しかったけど、楽しかった。最後に手を振ってくれて嬉しかった。

### ⑧ 今後に向けて

6年目となった本講座は、安来市内での認知も進み、参加者のリピート率も高い。新規参加者を増やしたいという昨年度の反省をもとに、講座内容の充実を図った。従来のプログラミング講座に加え、画像・動画編集などのマルチメディア系の講座を新たに新設した。ペンタブレットや、プロが利用する本格的な画像・動画編集ソフトに触れた参加者の反応はとても良かった。マルチメディア系が得意な生徒も進んでサポートに参加できるようになった。今後も引き続き、多様な内容の可能性を探っていきたい。

## (2) 安来市内小学校教員対象プログラミング研修

### ① 実施内容

7月28日(水)に、本校にて安来市内小学校に勤務する先生方を対象として、プログラミング研修を行った。今年度はコロナウイルス感染症の流行により、1学期に休校を余儀なくされた安来市内の小中学校が多く、夏季休業の予定が変更になる中、5名の先生方にご参加いただいた。参加した先生方にはChromebook パソコン上でのScratch、microbitへのプログラミング方法と、接続、実行方法を体験していただいた。どちらもブロックをつなぎ合わせながらプログラムを組み立てる方法で、直感的に操作できるのが特徴である。商業科教員が講義し、情報科学部員がサポートにあたった。

### ② 参加者

- ・市内小学校教員 5名
- ・商業科教員 2名
- ・情報科学部 生徒 3名



### ③ 研修の様子

大型モニターに表示したコードを参考にしながら、参加者の手元にあるパソコンで作業してもらった。スタンダードなプログラムの実施の他、各小中学校でも応用してもらえるよう、microbitと手作りのゲーム装置をつなぐ拡張方法や、その他の拡張アイデアを調べる方法なども紹介した。生徒は各参加者の間を巡回し、進捗状況を確認しつつ質問に答えていた。

### ④ 受講者感想

プログラミングの世界は無限大だなと思った。  
インターネットで簡単に検索することができ  
無料の人々の考えも知ることができ  
感謝した。自分の知らない新たな世界を  
見ることができた。プログラミングに関して  
何か難しいイメージをもてたが、単純に  
もたらすことができる。意外に簡単で面白い  
ななと思った。同じ学校の先生、児童に紹介して  
とも勉強したい。研修した。ありがとうございました。

スクリーンは合使したとは思ったけど、授業でどのように  
使われるのかまだわからないことが多く、今回の研修に参加は  
実際に操作することが、合使したことを思い出したり、新たな  
気づきがあったりして、とてもよかったです。一番よかったのは、  
「小学校を中心としたプログラミング教育ポータル」の存在を  
知ることができたこと。これだと、自校の先生方にも伝達しやすいし、  
実践もしやすいと思いました。今後、必修となっているプログラミング  
教育なので、早く自校の開設をしよう、研修を積み重ねたいと思います。

### (3) 安来市内小中学校への出張講座（宇賀荘小学校）

#### ① 活動の概要

小中学校においてプログラミングの経験がある児童生徒は少数であり、小中学校の多くの先生がプログラミング教育に対して不安を感じておられる。令和3年度から、安来市内の小中学校には、Chromebook が配布され、学習が進められている。昨年度に引き続き、地域の小中学校での授業研究活動へ積極的に協力したいと考え、各学校へ安来市教育委員会を通し、広く募集した。

今年度は宇賀荘小学校での授業実施依頼を受けた。特別支援学級に所属する児童1名に、ドローンを用いたプログラミング講座を実施した。本人の好きなプログラミングを生かして、授業への意欲を高め、他の学習にもそれをつなげることを目標とした。

#### ② 実施日時

- ・10月 5日（火） 9：35～10：20
- ・11月26日（金） 10：40～11：35
- ・令和4年2月22日（火） 9：35～10：20

#### ③ 活動内容

本校から2人の教員が訪問し、対象児童と担任の先生を含む2名の先生とともに5名で実施した。初回は、教室にてドローン操作アプリ「Tynker」の使い方を説明し、簡単なプログラムを組んだ。命令通りに動くドローンを見て、興味・関心がわいた様子であった。その後体育館へ移動し、自分でプログラムを考えてドローンを操作してもらった。わからないことがあれば、質問できる環境を作り、基本的には自分で試行錯誤し、思い通りにドローンを動かすことに取り組めるよう配慮した。2回目、3回目はTello社のトイドローンを使用し、「5m先のフープへ着地させる」、「5m先のフープから、さらに1m超えて戻って、フープへ着地させる」など、徐々に目標を高度・複雑化させていった。最後はドローンを飛行させ、画像や動画を撮影することなどを体験し、撮影地点と自分のいる位置の相対関係などを考えてみるなどした。

#### ④ 活動の様子

興味関心の高いプログラミング学習であることと、ドローンを使った目新しさからか、初回から45分間集中して取り組むことができた様子であった。初対面の本校教員とも、授業が終わるころには打ち解けることができた。2回目も、難易度が上がることへの拒絶感が出ることを心配していたが、成功したときの達成感や充実感を得て、より自分で飛ばしてみたいという意思を見せてくれた。

3回目の最初は気持ちが乗らない様子であったが、前回の復習から始めようと声掛けをすると、徐々にやる気になって生き生きと活動した。



#### ⑤ 活動による変化

宇賀荘小学校の校長先生からは、1回目のプログラミング体験から、学習に向かう姿勢がよくなったこと、これまでは時間の管理ができなかったけど、守ったり見通しを持ったりして行動できるようになったことなどをうかがった。本校教員にとっても、多様なアプローチの方法を考え、身につけるとともに、小学校からのプログラミング教育の現状を知り、本校でのプログラミング教育を今後どのようにしていくべきかを考えるいい機会となる。

#### ⑥ 今後について

今年度は初めての取り組みだったので、本校の教員が教材を作り、提案した。今後は、小学校にもchromebook が配置され、これから徐々にこうしたプログラミング教育の手法を小学校の先生にも共有し、小学校で独自に実施してもらえるように、小学校全体のプログラミング教育環境の向上のために、本校はサポート役となれるよう工夫したい。

#### (4) ウェルカム講座 (広瀬中学校)

##### ① 活動の目的

平成28年度から6年目となる広瀬中学校との連携授業をおこなった。昨年度はコロナ感染症流行のため中止とした。2年ぶりに開催した今年度は、従来行っていた中学校ではなく、初めて本校に中学生を招いた。技術科の「測定・制御」について、信号機のプログラミングを通して理解してもらうことを目的に、実施した。

##### ② 対象生徒

広瀬中学校3年生 55名 本校情報システム科2年生 31名

##### ③ 活動期間、日時

令和3年7月9日(金)、16日(金)

##### ④ 活動場所

本校 ネットワーク実習室

##### ⑤ 活動内容

ラズベリーパイを使った信号機プログラム

##### ⑥ 活動の様子

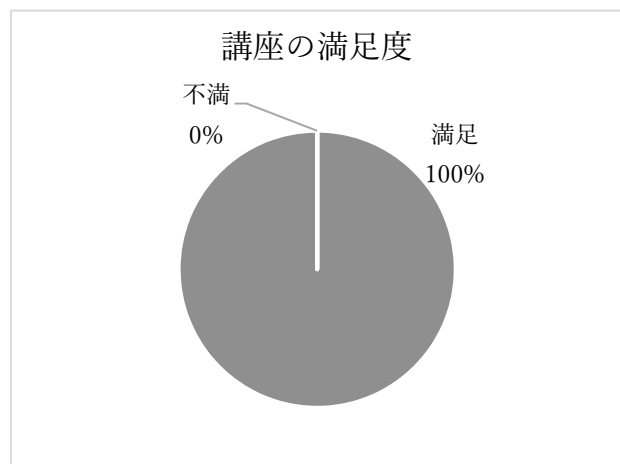
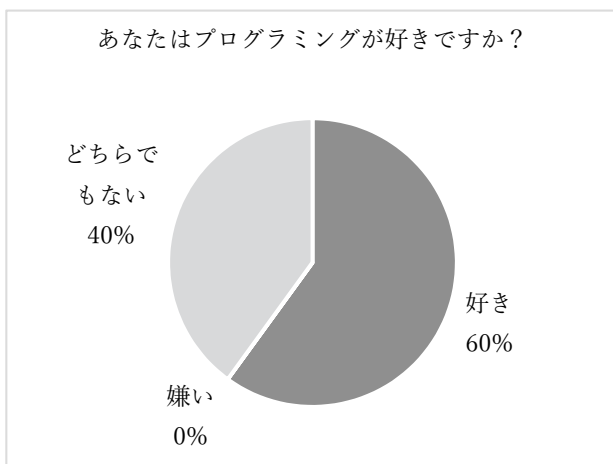
小型のコンピュータ、ラズベリーパイとLED電球をつなげ信号機に見立てた配電盤をつなぎ、安全な信号機をプログラムするにはどうしたらいいのかを考えた。

まずは、配電盤にLED電球の電極を差し、ラズベリーパイとつなげる作業からスタートした。事前学習したサポート役の高校生が、必要に応じてアドバイスし、一緒に作業する中で、緊張した面持ちの中学生たちも徐々に慣れた。

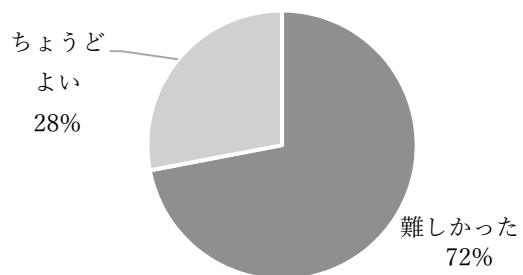
その後、自動車・歩行者にとって安全な信号機とはどのようなものか、それを実現させるにはどのようなプログラムを作成したらよいかを考え、試行錯誤を繰り返した。高校生は安易に正解を伝えるのではなく、そこへ到達できるように、あくまでも中学生が主体的に思考し挑戦できるよう声掛けを工夫していた。

##### ⑦ 参加者アンケート結果・感想

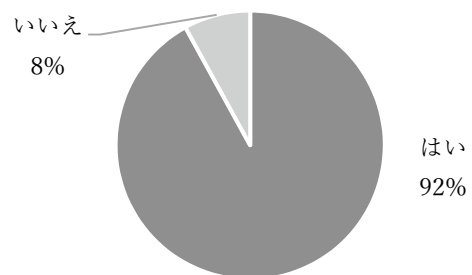
###### a. アンケート結果



### 講座の難易度



### また参加したいか



#### b. 感想

- ・道路環境について、今まで考えたことがなかった。
- ・高校生が答えを言わずに丁寧に説明してくださったので、すごく楽しくできた。
- ・一つ一つの機械に、色々なプログラムが仕込まれていることを知った。





## 2. ITCity安来部会

### (1)第6回情報ITフェア（オンライン）実施報告

#### 1. 実施概況

今年のITフェアは、昨年度に続きオンライン開催となった。7月までは対面とオンライン両方の開催を予定していたが、8月～9月にコロナの感染者が全国的に急増したことから今年もオンラインのみの開催となった。オンライン開催と決まった時、私たち企画班はとてもショックを受けたが、同時に昨年度に続いてのオンライン開催だったので昨年度よりレベルアップしたITフェアを開催したい、お客様に喜んでいただけるイベントにしたいという想いを強く持ち、昨年度のITフェアを参考にしながら準備を進めた。

昨年度のITフェアよりレベルアップしたところは大きく2つある。1つ目はオンラインでお客様とつながれる機会を増やしたことで、2つ目は発表系のブースには外部から評価して下さる人を配置したことだ。こうした改善により、お客様や外部の方と関わる機会を増やすという面でレベルアップすることができた。

本番ではたくさんの方がYouTubeLiveを見てくださり、また工作キット配布ではお客様が喜びながら帰られる姿を見て、私達企画班も大きな喜びと達成感を感じた。

また、マルチメディア科が中心となって情報ITフェアの特設Webページを作成した。昨年度の改善点を元にとっても見やすいWebページが出来ていた。第6回情報ITフェアを企画運営した各業務の企画概要と担当生徒の感想、全校生徒の感想は以下の通りである。

#### 【企画概要】

##### 1. WEBページ

- ①施設設備紹介 ②宿泊施設ひろせ紹介 ③学校行事紹介 ④学科紹介  
⑤進路紹介 ⑥部活動紹介 ⑦学校紹介動画

##### 2. YouTubeLiveでの成果発表

- ①しまね留学 ②eスポーツ交流大会 ③調査研究班、観光ビジネス班発表  
④地方創生ゲーム開発企画発表 ⑤A I企画発表 ⑥地域探究基礎、キャリア基礎発表

##### 3. リアル活動

- ①どじょナリエ ②工作キット配布  
③あそまな講座参加者プレゼント ④ライブ配信業務

#### 【生徒の感想】（抜粋）

- ・プレゼンも全てとてもわかりやすかった。
- ・eスポーツを見ていてとても楽しかった。
- ・どじょナリエもイルミネーションがとても綺麗で素敵だなと感じた。
- ・キット配布の時に笑顔で接することができたしお客さんの笑顔も見られたのでよかった。
- ・準備や時間が足りなくて、なかなか上手くいかなかったりして焦った部分もあったけど、結果的にはITフェアがいいものになって良かった。 ・人前に立って発表することで少し自信がついたので良かった。
- ・高校最後のITフェアだったがこの3年間どれも全く同じ内容にならなかった。新しいものやことをたくさんして、飽きることなく楽しんで取り組むことができてよかった。



LIVE開催	12月4日(土)	12月5日(日)
9:45～10:00	オープニングトーク	オープニングトーク
10:00～11:00	しまね留学 アソマナ講座参加者プレゼント 地域探究基礎発表	観光ビジネス班発表 eスポーツ交流大会 地方創生ゲーム開発企画発表
11:00～11:15	休憩	休憩
11:15～12:15	どじょナリエ発表 調査研究班発表 A I企画発表	調査研究班発表 観光ビジネス班発表 eスポーツ交流大会発表
12:15～13:00	昼休憩	昼休憩
13:00～15:00	しまね留学発表 アソマナ講座参加者プレゼント 地域探究基礎発表	eスポーツ交流大会発表 地方創生ゲーム開発企画発表

Workshop Kit Distribution and Live Streaming Business

12月4日(土) 9:45～15:00

12月5日(日) 9:45～15:00

#### 「YouTubeLive再生回数」(12月16日時点)

12月4日(土)・・・1,645回

12月5日(日)・・・997回

(担当：実行委員長 情報処理科 原)

## 2. 学校行事紹介

### ①企画概要

Googleサイトで学校行事に関するサイトを作成した。様子や魅力がよく伝わるように写真選びや文章構成などを工夫し、本校の特徴的な行事を紹介した。

- ・メンバー：1年生 5人 2年生 6人

### ②活動目標

情報科学高校の行事の様子を掲載することで、本校への入学を考えている中学生や地域の方などに、情報科学高校について知っていただく。学校の魅力を発信する。

### ③実施した様子・WEB公開・発表してみでの振り返り

- ・一つ一つの学校行事についてわかりやすく尚且つ楽しさが伝わる文章を作成することが出来た。
- ・どんな行事をしているのか詳しく伝えられた。
- ・情報科学高校の特色をうまくまとめることができた。見やすく作成することが出来た。
- ・誰が見ても分かりやすく、学校の楽しい様子が伝わるように心掛けた。

### ④今後、来年度へ向けて

- ・早めに写真集めをしておく。そうすれば写真を撮り直すことも出来る。
- ・もっとたくさんの行事を紹介する。また、行事の開催時期の記載があったほうが分かりやすい。

(担当：マルチメディア科 高野)



## 3. 進路紹介

### ①企画概要

就職率・進学率の数字やグラフ、具体的な進路先の紹介や、昨年卒業された先輩方へのインタビュー内容を掲載し、情報科学高校からどんなところに就職・進学されたのかを詳しく紹介した。

- ・メンバー：2年生 6人 3年生 4人

### ②活動目標

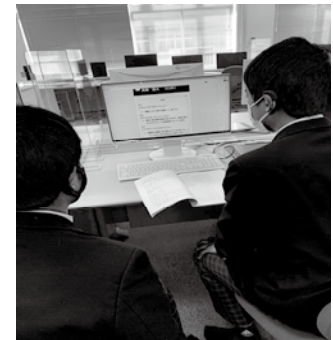
就職率・進学率の数字やグラフ、具体的な進路先を紹介することで、本校への入学を考えている中学生や地域の方に情報科学高校について知っていただく。昨年の卒業生のインタビューを詳しく載せることで、在校生に進路についてより深く考えてもらう。

### ③実施した様子・WEB公開・発表してみでの振り返り

- ・どのような学校に進学しているのか、どのような会社に就職しているのかよくわかった。
- ・卒業生のインタビューの内容が今後の参考になる内容であった。
- ・在校生が進路について深く考えられる。
- ・先輩の体験談を細かく書いていた点が良かった。

### ④今後、来年度へ向けて 先輩方へのアポイントや、メールの送信を早めに行う。

(担当：マルチメディア科 高野)



## 4. 施設設備紹介

### ①企画概要

本校の特徴的な施設設備を分かりやすくまとめ、紹介した。

- ・メンバー：1年生 6人

### ②活動目標





本校にある施設や設備を紹介することで、本校への入学を考えている中学生や地域の方に情報科学高校について知っていただく。

③実施した様子・WEB公開・発表してみでの振り返り

- ・ 昨年と比べてとても見やすく作成できた。
- ・ 普通科の高校にはない教室について詳しく紹介されていて、興味をひく内容であった。
- ・ 一つ一つが写真と短い文章でまとめられていて分かりやすかった。
- ・ どのような授業で使っているかを紹介し、見ていただいた方に分かりやすいように作成した。

④今後、来年度へ向けて

情報科学高校の校舎全体の写真があっても良い。

(担当：マルチメディア科 高野)

## 5. 学科紹介

①企画概要

各学科にある専門的な授業や、取得可能な資格、企業と連携した授業について分かりやすくまとめ、紹介した。・メンバー：2年生 6人 3年生 6人

②活動目標

本校の特徴的な授業や、取得できる資格について紹介することで、より本校について知っていただく。また、近年取り組んでいる地元企業等との連携や在校生の声を紹介することで本校への入学を考えている中学生や地域の方に本校の魅力を伝える。

③実施した様子・WEB公開・発表してみでの振り返り

- ・ 三つの学科のそれぞれの特徴が分かりやすく書いてあり良かった。
- ・ 本校の学科について詳しく書いてあったので、受験する人や悩んでいる人には参考になる情報だった。

④今後、来年度へ向けて

早めに写真集めをしておく。

(担当：マルチメディア科 岩崎)



## 6. 宿泊施設ひろせ紹介

①企画概要

宿泊施設ひろせと、広瀬の町について紹介した。

- ・ メンバー：1年生 8人

②活動目標

宿泊施設ひろせについて紹介することで、たくさんの人に知っていただく。また、広瀬の町での生活について知っていただき、本校での入学を考えている県外の中学生の不安を減らす。

③実施した様子・WEB公開・発表してみでの振り返り

- ・ バスの時間や地図などがあり、とても分かりやすかった。
- ・ 施設内まで見れて分かりやすかった。
- ・ 宿泊施設ひろせがどのような施設なのかが知れた。

④今後、来年度へ向けて

Googleサイトを作成する際はよく内容を固めておく必要がある。

(担当：マルチメディア科 岩崎)



## 7. WEBページ作成

### ①企画概要

3年マルチメディア科の生徒が、先生や企業の方に教えていただきながらWEBページを作成した。

・メンバー：3年生 6人

### ②活動目標 情報科学高校の魅力が伝わるHPにする。

### ③実施した様子・WEB公開 発表してみでの振り返り

- ・情報科学高校らしさがあり、わくわくするようなWEBページだった。
- ・昨年に比べ見やすくなっていた。 ・知りたい情報に辿り着きやすく、とても良いWEBページだった。

### ④今後、来年度へ向けて

- ・WEBページ作成の授業とITフェア企画班との連携が遅れたので今後は早めに行ってほしいです。

(担当：マルチメディア科 岩崎)

## 8. Pepperプログラミング体験

今年で2回目の開催となるPepperオンラインプログラミング体験。企画内容は去年と同じく、参加者がRobo Blocks(ロボブロック)というPepper操作のための専用アプリを使って、プログラミングして送信すると、本校のPepperが受信して、参加者のプログラム通りに話したり身振り手振りを交えて動作したりするものである。普段見かけるPepperは自分が好きなように動かすことができない。しかし、この体験ではPepperにしてほしいことを簡単なプログラミングによって自由に動かすことができる。

### ①企画概要

担当生徒：28人 1年生 18人 2年生 8人 3年生 2名

### ②活動目標

- ・Pepperオンラインプログラミング体験を楽しんでもらう。
- ・Pepperを通じてITに興味をもってもらう。

### ③実施した様子・WEB公開・発表してみでの振り返り

募集をかけた結果、参加者7組の応募があった。事前の告知が足りなかったと思うので、チラシ内容をもっと興味の湧くような内容にする必要があった。当日は思っていたよりもスムーズにスケジュールが進んだ。また、参加者の音声トラブルや、Pepperの音量が変更されてしまい、Pepperの声が参加者に届かないこともあったが、上手く順応し時間をかけることなく迅速に対応できていた。そして、余った時間を使い、情報科学高校の紹介を、Pepperを使って説明した。

準備期間は上手くいくか不安で心配していたが、割り振られた仕事を皆しっかりこなせていたので、とても良かったと思う。また、参加した子どもたちも一生懸命に理解しようと頑張っていた。参加者が自分なりのプログラミングをしてPepperが動いた時にはメンバー全員で喜んだ。最後に、この体験に参加したことで少しでもITに興味を持ってもらえたら良いと思う。

### ④今後、来年度へ向けて〈生徒の感想〉

- ・即座に対応して素晴らしかったです。
- ・参加人数が少なかったなどの反省点から、次回からは宣伝活動を積極的にしていくなどの取り組みが必要になると思った。 ・Pepperを操作できるのは珍しいので、来年もあって欲しい企画だと思った。

(担当：情報システム科 永野)



## 9. しまね留学

### ①企画概要

しまね留学は、県外から入学している本校の生徒がどのような学校生活を送っているのか、宿泊施設ひろせについてYouTubeLiveでプレゼンテーションを行った。また、視聴者から実際にコメント欄に質問が来たらその場で生徒が回答した。

このYouTubeLiveを行う目的は、受験生が島根に来ることの不安を解消すること、本校を受験先の候補の一つとして選んでもらうことだ。

●発表者の人数 ・ 1年生 5人、2年生 6人、寮生 8人



### ②活動目標

誰もが分かりやすく、ライブ配信で良かったらと思って貰えるようなYouTubeLiveにする。

### ③実施した様子・WEB公開・発表してみたの振り返り

1日目 YouTubeLive : 35人 2日目 YouTubeLive : 42人

しまね留学生在がプレゼンするのを側で見ていて感じたことは、見る人に分かりやすくなるよう伝え方を工夫していて、素晴らしいと思った。保護者の方のコメントにも対応した。初めてのことだったが、しっかりとプレゼンができており、どんな質問にも丁寧に答えることができていた。

### ④今後、来年度へ向けて

学校の魅力がよく伝わり、更に学校が好きになったなどと思われるようなプレゼンにする。見る側の人に分かりやすくなるよう伝え方を工夫する。  
(担当：マルチメディア科 野々内)

## 10. eスポーツ交流大会

### ①企画概要

1年生8人、2年生2人、3年生3人

10月27日(月) 自己紹介、担当ゲーム、各ゲームのリーダー決め

11月17日(水) 松江緑が丘養護学校さんとの交流会で質問する内容の話し合い

12月 1日(水) 松江緑が丘養護学校さんとの交流会

12月 2日(木)・3日(金) ITフェア当日にゲームの実況と解説する人たちと台本作成

12月 4日(土)

情報科学高校eスポーツ部(ブルーバード)対立正大淞南高校eスポーツ部(ジークジャム)2対0で立正大淞南高校が勝った。ストリートファイター大会は山陰パナソニックさん、山陰中央新報社記者さん、情報科学高校eスポーツ部で行った。会場は非常に盛り上がり、参加された皆さんに楽しんでもらったのでよかった。



### ②活動目標

eスポーツの楽しさを伝える。

### ③実施した様子・WEB公開の振り返り

ラウンド1		準決勝	決勝
1 飛田 0	6 ひがダン 2	5 ひがダン 2	8 ひがダン 0
2 さまさん 0	6 ヌッキー 2	5 ヌッキー 0	2 中島さん 2
3 中島さん 2	7 ゲームセンター東 0	2 中島さん 2	5 ヌッキー 2
4 吉田先生 1	6 マツタカ 2	6 マツタカ 0	6 マツタカ 1

### ■ストリートファイターの交流大会結果

- ・本番は試合の様子を見ていた人たち全員が盛り上がっていて、皆さんとても楽しそうだった。
- ・本番は特にトラブルもなくスムーズにいったのでよかった。

#### ④今後、来年度へ向けて

生徒から「eスポーツの面白さがわかった」「みんな楽しそうよかった」などのたくさんの好評をもらった。来年もゲームの種類を増やすなどして、またeスポーツ交流大会をやってほしい。(担当：マルチメディア科 川村)



## 1.1. 部活動紹介

### ①企画概要

部活動紹介では、各部の活動の様子や魅力が伝わるような動画作成に取り組んだ。夏休みから動画に使う素材を集め、空いた時間に動画編集を行った。

### ●活動人数

3年生・・・3人 2年生・・・18人 1年生・・・3人

昨年度は先生に動画チェックをしてもらう際に長蛇の列ができていたので、今年度はチェックに行くタイミングが重ならないよう改善した。

### ②活動目標

どんな人が見てもわかりやすく、飽きない動画を作る。

各部の魅力が伝わる動画を作る。

### ③実施した様子・WEB公開・発表してみての振り返り

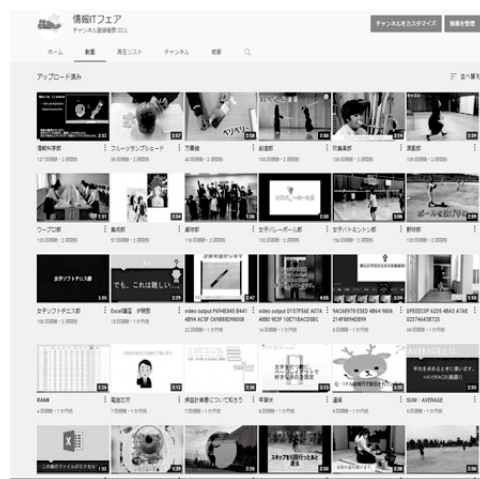
本番は何事もなくYouTubeに公開することができ、たくさんの人に見てもらうことができた。

運動部の再生回数・・・777回 文化部の再生回数・・・457回

合計再生回数・・・1234回 チャンネル登録者数・・・22人

### ④今後、来年度に向けて 今年度よりもっと再生回数が伸びる動画を作ってもらいたい。

(担当：マルチメディア科 田邊)



## 1.2. 調査研究班（本校講座）

### ①企画概要 (P. 39～参照)

- ・商品開発班 8人、未来あらしま班 8人

### ②活動目標

課題研究の授業で取り組んだことを見る人に理解してもらえるように努力する。

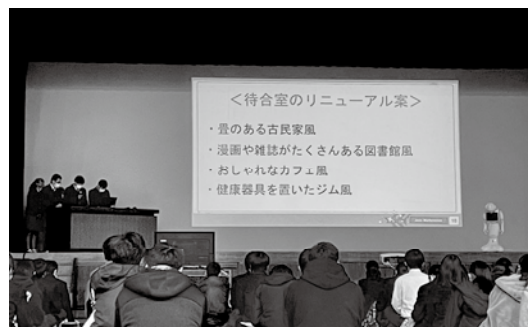
### ④実施した様子・WEB公開・発表してみての振り返り

- ・視聴回数 762回

本番は、チャットで質問が来てもきちんと受け答えができていてよかった。

### 【外部の方々からの評価、生徒からの評価】

YouTubeliveを通して、地域の方々に課題研究で地域活性化のためにどのような活動をしてきたのかを報告することが大切だと思ったからすることにした。



スライド作成では、スライドを見る人がどうしたら見やすく、内容も理解してもらえるのか考えながら作成した。「使う人が利用しやすいように考え、実行していてすごいと思った」「荒島駅は活性化し、商品開発は食べやすいように作られていて、手に取りやすく良いと思った。」「アート展示は子供を持つ親の集まる機会にいいと思った。」「自分の身近な所がどんどん改善されていて嬉しく思った」「文字の大きさや写真などがあり、遠くからでも分かりやすかった。」などの意見が寄せられた。

#### ④今後、来年度へ向けて

スライドの文字の部分の色が薄いところがあり見えなかったため、色を付けるときは濃い色にすること。また、読む速さが早く、聞き取れない部分があったので緊張していてもゆっくり読むことが大切だと思う。

(担当：情報処理科 木村)

### 1.3. 観光ビジネス班（本校講座）

①企画概要、②活動目標（P.34～参照）・3年生 17人

③実施した様子・WEB公開・発表してみでの振り返り

- ・視聴回数 762回
- ・チャットに対しての質問対応がきちんとできてよかった。
- ・コロナで活動報告を詳しくすることができなかったため、YouTubeLiveで報告ができてよかった。
- ・スライドの文字の大きさが見づらい、文字数が多い等の問題もあったがみんなで見直しをしながら作成した。



#### ④今後、来年に向けて

班内で意見が合わず試作品販売がスムーズにいかなかった所があったので班内の人達と意見・相談をしい考えを同じにしてから先生や企業の方と話し合いを進めていく事後の時間に余裕ができて良いと思う。

(担当：情報処理科 田辺)

### 1.4. 地方創生ゲーム開発企画

#### ①企画概要

集英社ジャンプVRのプロジェクトメンバーが立ち上げた組織「チームきゃら」さんより、「地方創生のためのゲーム開発企画をしてみないか」との提案を受けた。話し合いをした結果、出雲神話をテーマにしたゲーム企画を4つのグループに分かれて考えることになった。本番はYouTubeLiveを使って「チームきゃら」さんに提案をし、評価・アドバイスをして頂いた。

【担当者】・1年生5人、2年生8人の計13人で活動した。

#### 【準備】

- 10月27日(水) 役割決め、オンラインミーティング
- 11月4日(木) 情報科学部との打ち合わせ・スケジュール共有
- 11月5日(金)～12月3日(金) ストーリー作成
- ※毎週1回 チームきゃら様に活動報告



#### ②活動目標

- ・お客様に地方創生ゲーム開発企画班が作った地域と関連付けしたゲームの企画書を伝え、やってみたくらいと思わせ、地域の良さを知ってもらうため。

③実施した様子・WEB公開・発表してみでの振り返り

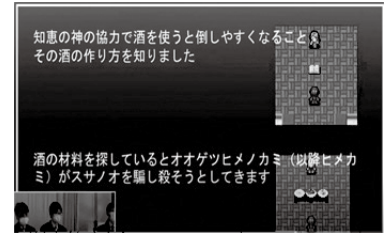
【YouTube視聴者数】⇒759回（12月16日現在）

### 【全校生徒からの評価】

- ・一つ一つの班がすべて独自の考えを企画していて、聞いていて飽きなかった。
- ・実際にゲームをやってみたくと思った。
- ・起承転結が成り立っているストーリーができていて良かったと思った。

### 【チームきゃら様からの評価】

- ・企画として面白く、高校生のレベルではないゲームになる可能性がある。
- ・非常に短期間によくアイデアが練られていると感じ、プレゼンも堂々とした物で好感を持った。
- ・お坊さんがヤマタノオロチに転生して理不尽に輪廻するアイデアが良かった。



### ⑤今後、来年度へ向けて

- ・ストーリーばかりのプレゼンになってしまい、どんなゲームなのか、どんなキャラが登場するのかが、あまり伝えきれなかったグループもあった。改善点として、役割分担をして作業をすることで時短にもなると考えられる。

(担当：情報システム科 細田)

## 15. AI企画発表

### ①企画概要

・AI企画発表班は3年情報システム科9人で、ソフトバンク株式会社提供の教材「AIチャレンジ」を活用して学んだことを生かして自分たちでオリジナルのAIを考え、発表した。

今年度は3年情報システム科の「ビジネス情報管理」の授業の中でAI授業があった。その授業で学んだことを生かして様々な人にAIの活用事例などを伝えるために取り組んだ。

AIとはArtificial Intelligenceの略で、Artificialには「人工的な」、Intelligenceには「知能、知性」という意味がある。AIの特徴は自ら学習することができることだ。



### ②活動目標

- ・AIのことをまったく知らない方でも楽しんでもらえるような発表にする
- ・ソフトバンクの方に自分たちの考えたAIをしっかりと伝えられるような発表をする
- ・AIの活用によってどのようなことが可能になるかを伝える

### ③実施した様子・発表してみでの振り返り

視聴回数は788回視聴

- ・本番は発表がうまくいき、ペッパー君もしっかり動作してくれて良かったと思う。
- ・講評もとても良いことを話していただくことができ、目標が達成できたと思った。
- ・質疑応答が不安だったけれど、とても上手に回答していて良かった。
- ・悪かったこととして、ペッパー君の電源を切り忘れてしまい、講評の間にしゃべってしまうことがあった。
- ・ソフトバンクの方からは、

「今回のAI企画発表では、社会人顔負けの高度な課題設定と解決のアプローチを実践しており、私も非常に参考になった。特にAIを使う前と使った後の感想を質問した際に「今まではデータの価値は人間が決めていたが、これからはAIが判断する。」と応えられていたのはまさに本質を捉えられており、その言葉は来年度からの教材に反映させていただきたいと思っている。」という講評をいただいた。

### ④今後、来年度へ向けて

時間が足りないことがあったので、放課後も残って、しっかり解決することが大切だと思った。

(担当：情報システム科 大櫃)

## 16. 地域探究基礎

①企画概要 (P. 52参照) ・1年生9人

②活動目標

・自分たちの役割を正確に行う ・授業の内容をしっかりと発表する

③実施した様子・WEB公開・発表してみでの振り返り

・しっかりと発表できていた。安来市で働いている方の話もうまくまとめられていたと思う。

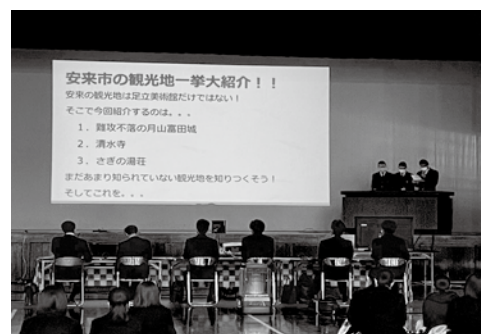
・生徒の感想では、地域探究基礎は今年から新しく入ってきた授業なので

何をしているのかわからなかったけど、どんな授業なのかよく分かったという感想がいくつかあり、授業について知ってもらえるいい機会になったと思う。

④今後、来年度へ向けて

・資料に使う写真をたくさん撮っておく。・字ばかりのスライドにならないように、写真やグラフなどを活用する。

(担当：情報処理科 村社)



## 17. キャリア基礎

①企画概要

・キャリア基礎の授業では毎年インターンシップを行っているが、昨年度からコロナウイルスの影響でインターンシップが行えなくなった代わりに1人1つずつ安来市の課題を考え、その解決方法を高校生の視点で提案・発表をする。キャリア基礎で身につけた力や知識は、3年生の課題研究 地域研究班の活動にも繋がる。

・発表用のスライドや原稿を作り、12月5日にYouTubeLiveで発表した。

・2年生 9人

②活動目標

・安来市の課題の解決に貢献できるような発表をする

③実施した様子・WEB公開・発表してみでの振り返り

・安来市の課題についてしっかりと調べ、発表できていた。

・コンソーシアムの方からもたくさん褒めていただいた。

④今後、来年度へ向けて

・ところどころ見にくいところがあったから誰もが見やすい資料を作る。

(担当：情報処理科 村社)



## 18. どじょナリエ

①企画概要

・どじょナリエとは、安来商工会議所青年部の方々が安来市民の皆さんの冬の楽しみを創出する目的で安来市役所で実施されているイルミネーションである。昨年度は本校でイルミネーションを実施したが、今年度は本校魅力強化コンソーシアムとして連携し、協力してどじょナリエの飾り付けを行った。また、12月5日には昨年度本校で作成したあらエッサくんのイルミネーションを贈呈式で渡し、点灯式に参加した。

・活動人数は一年生 9人、三年生 2人。

・イルミネーションの飾り付けの作業をしながら安来商工会議所青年部の方から企業でのやりがいや大変なことなどを聞いてたくさんのふれあいができた。

【活動内容】

10月27日 リーダー・サブリーダー決め、仕事内容説明、市役所に行く日程決め

10月31日・11月7日・14日 イルミネーション飾り付け

12月 5日 市役所で開催された点灯式・贈呈式に参加

## ②活動目標

- ・やりがいや達成感を感じられるイルミネーションにする
- ・周りに迷惑が掛からないように作業をする
- ・みんなが見てきれいだと思う飾りつけをする

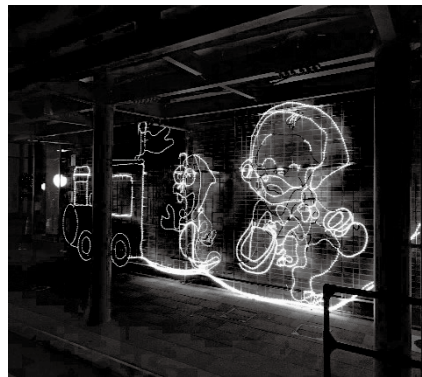
## ③実施した様子・WEB公開・発表してみでの振り返り

- ・市役所に遅れずにみんな集合することができた
- ・贈呈式ではリーダーがしっかりコメントを言うことができた
- ・周りの反応がとてもよく、生徒関わったハート型のインスタ映えスポットもすごく好評で良かった
- ・生徒の感想はとてもきれいだった、実際に見に行ってみたいと思った、約6万球のイルミネーションは圧巻だったなどがあった
- ・実際に作業した生徒の感想は地域に貢献するような活動ができて良かった、準備がとても大変だったが達成感があったなどがあった



## ④今後、来年度へ向けて

- ・今年初めて安来商工会議所青年部の方々と一緒に作業したので、一部しか作業に加わることができなかったけど、来年は今年より多くの作業に関わってほしい。また、担当の生徒はもっと積極的に意見を出してオリジナルのイルミネーションを作ってほしい。(担当：情報処理科 岩崎)



## 19. 工作キット配布と赤い羽根共同募金

### ①企画概要

- ・1年生13人 2年生10人 3年生3人

### ◎工作キット (フルーツランプシェード、お絵描き万華鏡)

フラワーボミングホームの用紙の配布

フラワーボミングホーム

チームラボが新型コロナウイルスが終息するまで行っているプロジェクト。花の絵が描かれた用紙を印刷またはスマホでダウンロードして色を塗り、フラワーボミングのサイトでアップロードするとチームラボのYouTubeLiveに表示され、自分が色を塗った花が画面に現れる。

### 【準備期間】

- 10月27日 ・自己紹介・試作品作成・役割決め
- 11月17日 ・試作品を2人ペアで作成  
・お絵描き万華鏡の作り方動画撮影
- 12月1日 ・フルーツランプシェードの作り方動画撮影
- 12月2日・3日 ・動画編集・工作キット配布
- 12月4日・5日 ・工作キット配布





去年の工作キットは、紙粘土で作るクリスマスランタンだったが、今年は今までのと違うキットで楽しんでもらいたいと思い、フルーツランプシェード・お絵描き万華鏡にした。また、工作にはITの要素がなかったためチームラボが開催しているフラワーボミングホームを活用した。



## ② 活動目標

- ・楽しく工作してもらえるようにする

## ③ 実施した様子・WEB公開・発表してみでの振り返り

- ・工作キットを配るとき、しゃがむなどして視線を合わせて渡していてよかった。
- ・説明動画は、曲や効果音を入れた見やすい動画でよかった。
- ・フルーツランプシェードは人気で、受付を早期に終了した。

## ④ 今後、来年度へ向けて

- ・今年は配布するキットを変えて2種類にしたが、フルーツランプシェードは難易度が高く難しかったため、来年は変えたほうが良いと思う。
- ・お絵描き万華鏡は小さい子供でもできるので来年もしたほうが良いと思う。
- ・渡すときに表情が暗い人がいた。笑顔で渡すように呼びかける。
- ・赤い羽根共同募金では、協力の呼びかけをすることにしていたが、実際には無料の工作キットを受け取りに来られたお客様に呼びかけをしにくい雰囲気があった。
- ・情報科学高校についてのアンケートをお願いしたが、回答率が低かったのでアンケートが目立つ工夫をする必要がある。

(担当：情報処理科 堀尾)

## 20. チラシ・ポスター



チラシはイラストレーターで作成した。ポスターのテーマとして、黄色をメインとして作成した。今回のチラシは例年と大きく変更し、「見やすさ・分かりやすさ・目を引くもの」を一番に考えながら枠組みを無くしたデザインで作った。フォントをそろえ、字の色、背景の色など見ていただくすべての方に伝わりやすいように意識したので、デザイン面ではかなり良いものができたと思う。作成するにあたって、先生やデザイナーの深田様にアドバイスをいただいた。そのおかげで、納得のいくポスターを完成させることができた。このチラシは、校内だけではなく地域の方々や松江、米子の小、中学生にも配布した。

ポスターに使われている情報ITフェアマスコットキャラクターの「モラルン」は、情報科学高校の生徒から募集したものである。27品の中からこの「モラルン」に決定した。モラルンは広報デザイン班の担当生徒が、「モラルン」の手書きイラストを参考に、イラストレーターで一から作った。様々な場面で使えるようにポーズを変えたり、顔だけのものを作ったりした。これからも「モラルン」を学校のPR等で使っていただきたい。

(担当：マルチメディア科 北脇)

## 21. SNS

### ① 企画概要

昨年につき、SNSでの広報活動をした。Twitter、Instagramは、学校のイベント用の「学校のアカウント」と意識したときに、地域の企業やお世話になっている方々をフォローするようにした。「学校のアカウント」であること、私物化しないことなどを意識して活動した。Facebookでの活動は行わなかった。

運用期間：11月2日～12月5日（12月21日現在）

	投稿回数	フォロワー数	最大の数
Twitter	21回	38	5
Instagram	22回	182	43

## ②活動目標

たくさんの人に見てもらおう。ITフェアの良さを知ってもらおうことで情報科学高校の魅力発信につなげる。

## ④今後、来年度へ向けて

今後については、企画班だけのアカウントにするのではなくほかの課題研究班（地域研究班など）の活動の様子もあったほうがいいのかと考える。そのほうが、関心も集まり注目もされてフォロワー数UPを狙えるのではないかな。

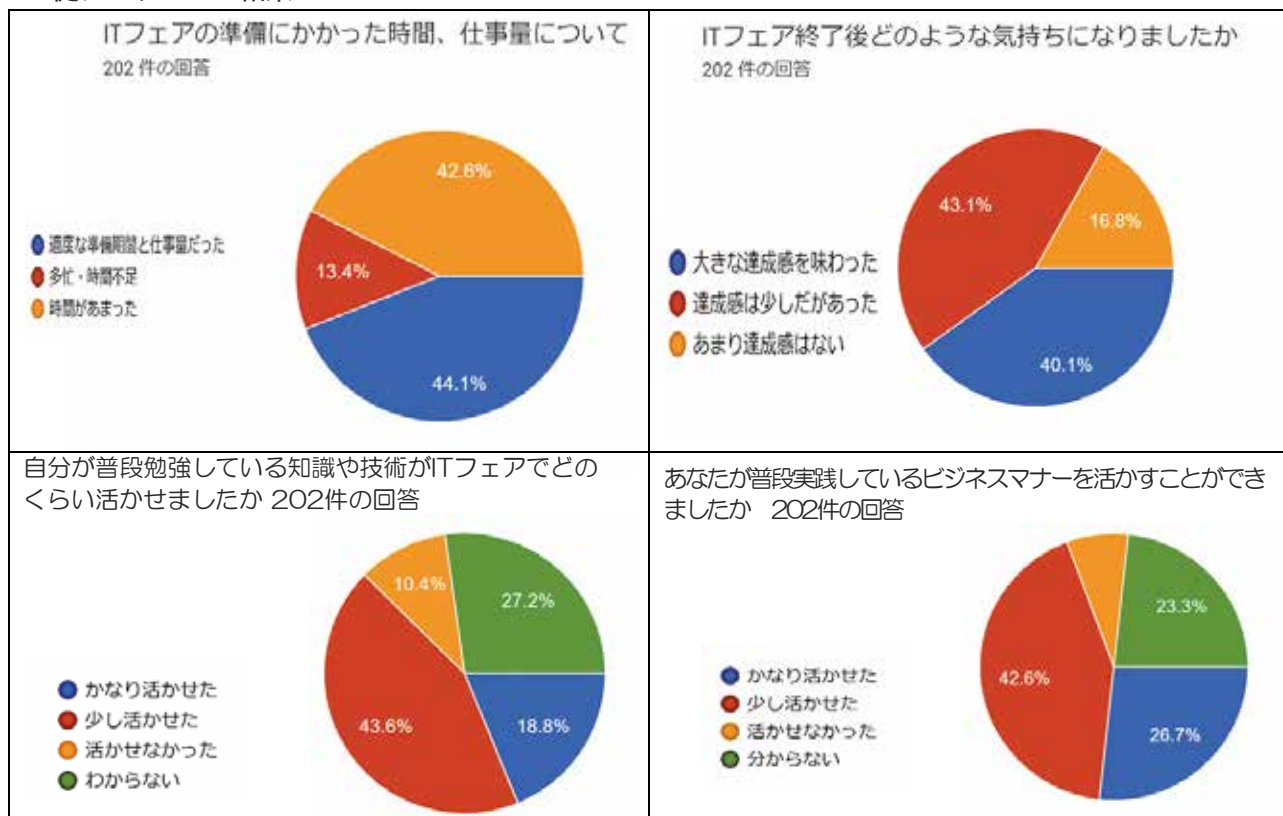
企業をフォローする際に飲食店もフォローするか迷い、フォローしていないところもあるのでフォロー先の基準を明確に定義してフォローすると良いと考える。

地域の方々には見てもらえたと思うが、情報の拡散がうまくできなかったようなので生徒にもう少し呼びかけるべきだった。広報活動としては、1か月前からの活動になってしまったのもっと早く始めていたらよかった。

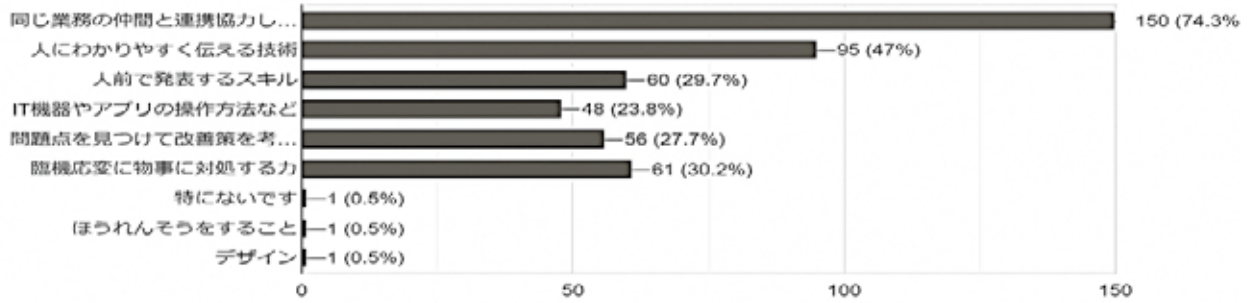
（担当：マルチメディア科 山本）



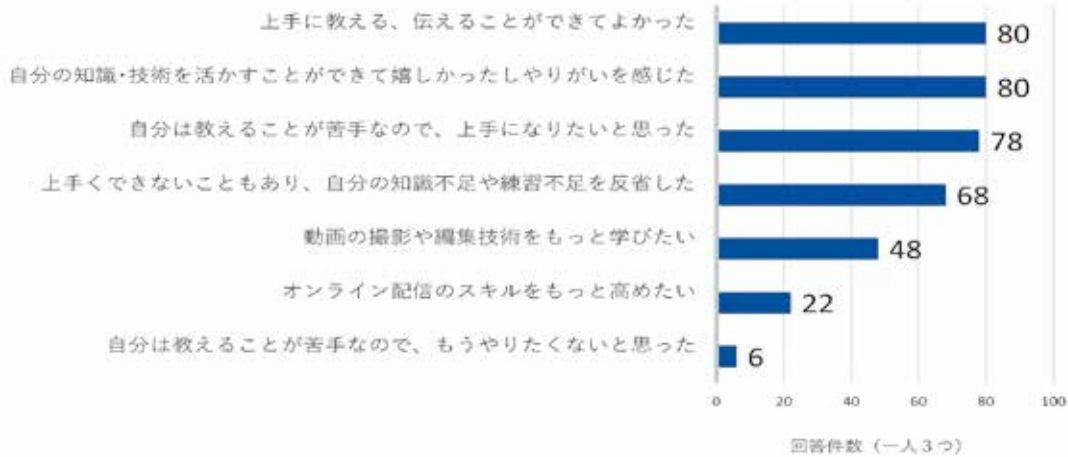
## 生徒アンケートの結果



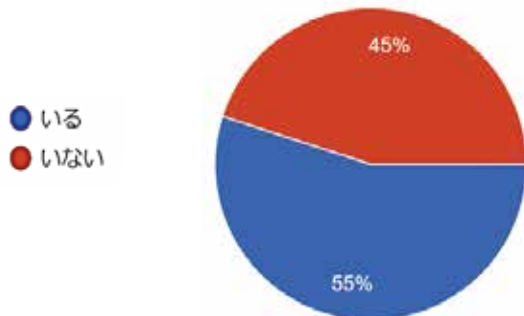
ITフェアを通して、自分が成長できたと感じたこと...についてあてはまるもの全部に○をしてください。  
202件の回答



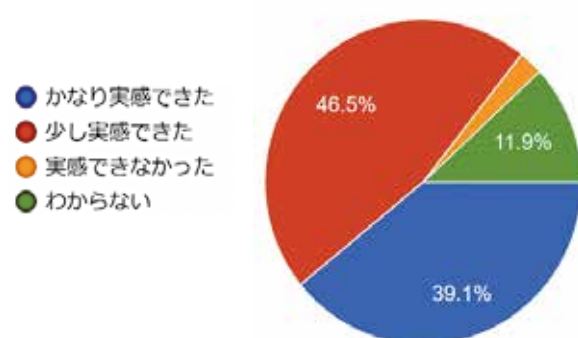
### 情報ITフェアでの自分の任務を終えた、今の気持ち



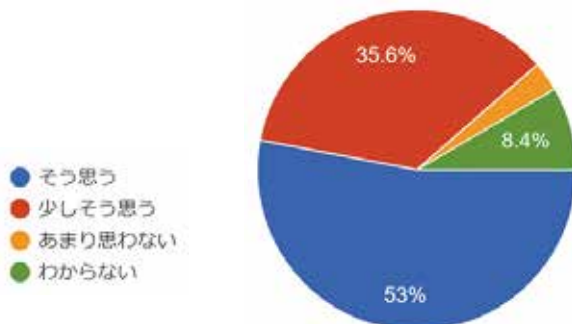
今回の情報ITフェアの活動で関わった中に素敵だなあ！と思った地域の方がいますか？ 202件の回答



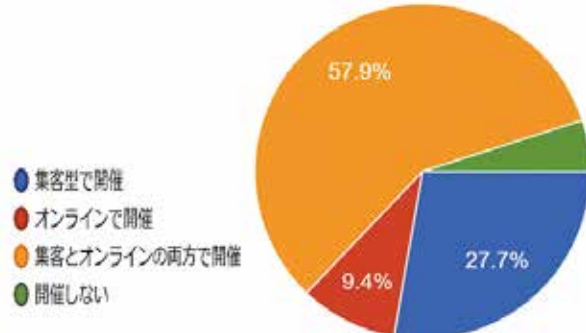
今回の開催を通じて、本校の情報教育の価値を実感できましたか？ 202件の回答



今回の情報ITフェアによって地域に愛され、貢献することにつながったと思いますか？ 202件の回答



来年の情報ITフェアはどのように開催するべきだと思いますか？ 202件の回答



## (2) 3年課題研究の取り組み

### ・観光ビジネス研究班

#### 1. 活動の目的

地域の観光資源を学ぶだけではなく、観光産業の発展に向けてITを使ったサービスを創造し、地方創生に寄与する人材を育成します。またビジネスの観点においては、ステークホルダーとのコミュニケーションを取りながら、ヒトやモノ(観光資源)、カネについて最適な分配と情報発信について考え、ビジネスを通してよりよく課題を解決する力を養うことを目的に活動をしています。

#### 2. 実施科目

課題研究「観光ビジネス研究班 週3時間」

#### 3. 対象生徒

3年生 17名

#### 4. 今年度の活動

##### ①安来市の食料品アクセス問題を解決する買い物支援システムの考案と構築

＜サポート企業＞

・えーひだカンパニー株式会社 代表取締役社長 川上義則

＜活動内容＞

安来市は山林が64%、田畑が27%を占めており、自然豊かな美しい町です。自然、歴史、人の営みを感じられる景観こそが観光資源であると考えました。安来市は65歳以上の老人人口が35%弱を占め、島根県合計と比べその割合が高く、特に伯太町・広瀬町などの山間部は高齢化が進んでいます。周辺に買い物ができるお店がないので車を手放した方は、日々の買い物にも苦労されているのではないかと予想しました。そこで、安来市役所に訪問し、買い物弱者の現状を伺い、移動販売をされている事業者の方を紹介していただき、比田地区で注文・配達を行なっている興南堂に買い物支援のシステムを提案しました。現在の移動販売の課題として、何度も電話をかけ直されることや商品の返品などがあげられました。また、少ない人員の中で、注文の電話に時間を割くことが負担になっていることもわかりました。そこでGoogleのJamboardをタブレットで使用してリアルタイムでお店とお客さんが情報を共有するアプリの利用を次のように提案しました。

提案するサービスの内容は、注文サービスのトップページに広告チラシを貼りつけ、注文する商品に丸印をつけてもらいます。そして、2ページ目以降は注文表に書き込んでもらったものをタブレットのカメラで写真を撮り、ページに貼りつけてもらいます。これで注文の情報がお店に伝わり、注文が完了となる仕組みです。2月に江南堂と安来市役所の担当の方に対してプレゼンテーションを行い、高く評価していただくことができました。



##### ②地域の外部人材と協働したイノベーション創出ワークショップ

＜サポート企業＞

・安来市	健康福祉部福祉課 制作推進部制作企画課	金田 充弘 杉原 哲
・Code For Yasugi	代表 I T O Cアドバイザー I Tエンジニア	池田 和志 野々村正仁 ファティフ イムラン

〈活動内容〉

民間企業・団体と連携しながら、社会・地域の課題をITで解決できる人材を育成することを目的とした「イイネ」プロジェクトでは、必要な知識と技術をCode For Yasugiのエンジニアから学び、自ら主体的に考え、課題を見つけ、解決する活動に取り組みました。

05/15 (土)   キックオフ、課題設定 (1)	05/29 (土)   課題設定 (2)	06/12 (土)   職場体験
「仮設思考」をテーマに、チーム内で課題の解決方法を導き出します	ユースケースから課題を設定し、情報分析や課題を特定することを学びます	チームで選定した現場の環境を理解し、問題解決の基礎となるバイアスを見つけます
07/03 (土)   デザインシンキング研修	05/29 (土)   課題設定 (2)	06/12 (土)   職場体験
ユーザーを中心としたサービス設計の仕方学びます	ユースケースから課題を設定し、情報分析や課題を特定することを学びます	チームで選定した現場の環境を理解し、問題解決の基礎となるバイアスを見つけます
07/17 (土)   職場体験	08/07 (土)   課題解決研修 (3)	08/21 (土)   ビジネスプラン研修
チームで選定した現場のさらに環境を理解し、問題解決の基礎となるバイアスを見つけます	職場体験を通して、課題解決の仮説を立案して必要な技術やリソースを見出します	仮説を実行する上での、計画的なファイナンスシミュレーションをつくります
09/04 (土)   アクションプラン、プレゼン研修	09/18 (土)   プレゼン発表	10/09 (土)   IT基本技術研修
今後のアクションプランを立て、プレゼンを作成して発表の練習をします	イイネプロジェクトの関係者へ、これまでの成果を発表します	基本的な技術のメンタリング・フォローアップを受けながら、プロトタイプを開発を開始します
10/23 (土) 製作物の設計 12/11 (土) 動作チェック 01/15 (土) 現場検証	11/06 (土) IT応用技術研修 12/18 (土) 現場検証のプランニング 02/12 (土) 発表リハーサル	11/13 (土) 製作物の開発 01/08 (土) 現場検証 02/26 (土) 製作発表



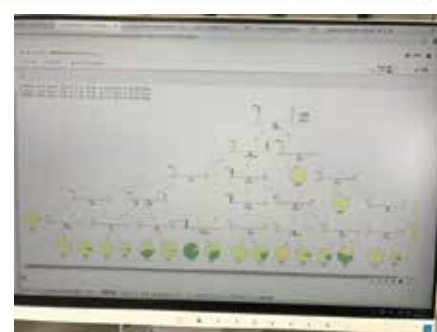
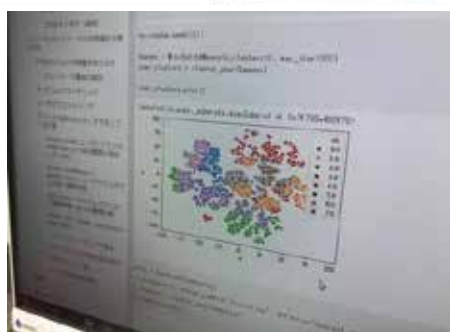
③安来のお米の販売促進に関する人工知能を使ったレコメンドシステムの開発  
〈サポート企業〉

- ・ 国立研究開発法人産業技術総合研究所人工知能研究センター首席研究員  
東京工業大学特定教授・東京理科大学客員教授
- ・ ジェイ・フェニックス・リサーチ株式会社 代表取締役
- ・ 応用技術株式会社
- ・ シナジーマーケティング (株)

本村 陽一  
宮下 修  
渡辺 健司  
西尾 義英

<活動内容>

コロナ禍の影響で飲食店でのお米の需要が減ったことで、お米の価格が下落しています。安来市は高齢化が進んでおり、米作りをされている生産者は70歳以上が中心で、田んぼを手放される方も年々増えており、もう数年経つと今の美しい田園風景も一変するのではないかと危機感を持ちました。安来市は綺麗な水と恵まれた気候で、美味しいお米ができる環境が整っています。お米の生産者への取材を行い、地域ごとにたくさんの方が時間や手間をかけて大切にお米を作っておられることが分かりました。そこで、少しでも安来のお米に興味を持ってもらいたいと安来のお米を紹介するパンフレットをふるさと納税の返礼品に同封し、パンフレットからWebサイトにアクセスしていただくことで、より詳細な地域の情報を届けたいと考えました。そのwebサイト上では、閲覧者におすすめのお米を紹介するレコメンドシステムによってマーケティングを行う予定です。



④安来産の冷凍いちごを使った商品開発とビジネスプランの提案

<サポート企業>

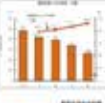


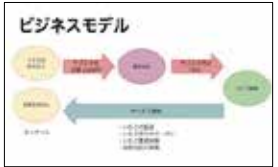



- ・有限会社わたなべ牧場 代表取締役 渡邊 太郎
- ・道の駅あらえっさ 駅長 山本 美由紀
- ・J A しまね なかうみ菜彩館 稲田 佳代

<活動内容>

安来市は鳥取県最大のいちごの生産地です。いちごは大きさや色、形が少し悪いだけでも“規格外”として扱われ、市場でも買う人が少なく安価に取引されたり、場合によっては捨てられたりしています。そこで食品ロスを少しでもなくしたいという思いで規格外のいちごを使った商品開発に取り組みました。年間を通じていちごが食べられるように冷凍することも農家の方から教えてもらい、その冷凍いちごを使って「いちごヨーグルト」を地元のわたなべ牧場さんのサポートを受け開発しました。



2学期は産業技術総合研究所と大阪商工会議所が主催する「AIビジネス創出アイデアコンテスト」に、農の家課題を解決するビジネスプラン「農業のサブスクリプション」を応募したところ、予選を通過し最終審査会に出場することになりました。2月15日に行われた最終審査会では、「OnTHE UMEDA賞」を受賞し、審査員の方からビジネスの新規性を高く評価されました。

<p><b>農業のサブスクリプション</b></p> <p>近畿大学附属高等学校 1 西原 幸三 藤島 大介 中島 悠</p>	<p><b>いちご農家の課題</b></p> <p>高齢化による生産者の増加や新規就農者の減少 ・出荷できない規格外のいちごが多い。</p> 	<p><b>目的</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・出荷できない規格外のいちごの減少</li> <li>・農家の収入が収穫量と比例</li> <li>・安来のイチゴの知名度アップ</li> </ul> 											
<p><b>事業内容</b></p> <table border="1"> <tr><th>サービス</th><th>内容</th></tr> <tr><td>サブスクリプション</td><td>毎月定額で新鮮なイチゴを届ける</td></tr> <tr><td>イチゴ宅配</td><td>イチゴを直接届ける</td></tr> <tr><td>イチゴ販売</td><td>イチゴを直接販売</td></tr> <tr><td>イチゴ加工</td><td>イチゴを加工して販売</td></tr> </table>	サービス	内容	サブスクリプション	毎月定額で新鮮なイチゴを届ける	イチゴ宅配	イチゴを直接届ける	イチゴ販売	イチゴを直接販売	イチゴ加工	イチゴを加工して販売	<p><b>経路図</b> 顧客が欲しい規格外のいちごを回収して加工して出荷することを目指す。</p> <p><b>高まる価値</b> 顧客が欲しい規格外のいちごを回収して加工して出荷することを目指す。</p> <p><b>農業課題</b> ・イチゴ農家の高齢化や新規就農者の減少 ・出荷できない規格外のいちごが多い ・収入が収穫量と比例しない</p> <p><b>いちごの流通</b> ・産地直売、道の駅、農産物の直売場 ・スーパー、コンビニ、百貨店 ・イチゴの産地直売場</p>	<p><b>ビジネスモデル</b></p> 	
サービス	内容												
サブスクリプション	毎月定額で新鮮なイチゴを届ける												
イチゴ宅配	イチゴを直接届ける												
イチゴ販売	イチゴを直接販売												
イチゴ加工	イチゴを加工して販売												
<p><b>AIの活用方法</b></p> 	<p><b>サービスを利用した時の流れ</b></p> 	<p><b>まとめ</b></p> <p>いちご農家の課題 課題</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・高齢化による生産者の増加や新規就農者の減少</li> <li>・出荷できない規格外のいちごが多い</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>・イチゴ（高品質）の生産者や、いちごの産地直売場</li> <li>・イチゴの産地直売場</li> </ul>											

⑤山中鹿之介レトルトカレーの開発とマーケティング

<サポート企業>

- ・株式会社ニットマーケティング 吉井 秀三
- ・カレー工房ダーニャ 店長 門脇 幹尚
- ・山陰効果団地 代表 安達 元紀

<活動内容>

全国的にも有名である月山富田城と山中鹿介をイメージしたレトルトカレーを開発しました。カレーのコンセプトやパッケージデザインを生徒が担当し、レトルトカレーは松江市にあるカレー専門店と具材等を考え、試作を重ねてきました。このレトルトカレーには山中鹿介の有名な言葉「願わくば、我に七難八苦を与えたまえ」にちなみ、7つのパウダースパイスと8つのホールスパイスを使用し、スパイスを効かせた深みのある味わいに仕上がりました。また、使用している鹿肉は農作物の被害防止のために捕獲処理される鹿を、地域の有用な資源として活用する事を考えました。この商品を通じて多くの方に安来市の歴史や文化に興味を持っていただければ嬉しいです。



⑥飲食店のWeb サービス支援

安来市内の飲食店は、比較的小規模な事業者が多く、店舗の運営をすべて事業主が行なっているため、店舗のホームページの作成に充てる時間の確保が難しいという課題がありました。ホームページの有無の件数調査をしたところ、ホームページを持っている飲食店はGoogle マップによると122件中33件（27%）でした。そこで、ホームページがあれば情報収集＝集客アップ＝売上拡大につながるのではとの仮説を立て、ホームページの作成が無料で作成できるサイトを生徒が検証し、まとめた冊子を作成しました。



作成した冊子を事業主に配布する方法を安来商工会議所さんに相談したところ、同業者は情報交換（クチコミ）でやってみようとする例があり、横のつながりが強いことが分かりました。そこで、地域の飲食店リストを元に冊子を郵送するなどして周知すれば、興味を持っていただける事業者もおられるかもしれないとのアドバイスをいただき、まずはGO TO EAT キャンペーンのリストに掲載されている飲食店に郵送で提案することにしました。





## 5. まとめ

今年度は多くの地域企業と連携して活動を行うことができました。「観光×IT」をテーマに6つの取り組みを行い、地域の課題に対して自分たちにできることを試行錯誤した1年でした。今年度もコロナ禍で直接現地に行き、アンケート調査をしたり企業に出向いたりということが難しく、仮説を裏付ける調査が満足にできなかったため、考えたサービスはまだまだ荒削りなところがありましたが、生徒は感謝の言葉をモチベーションにして、授業時間だけでなく多くの時間を割いて取り組んでいました。来年度も地域と連携しながら、地域の観光につながるITサービスを考えていきたいと思えます。

### ・調査研究班 荒島駅を中心とした地域活性化

#### 1. 活動の目的

令和2年度よりスタートした「荒島駅を中心とした地域活性化」をテーマに各種の企画を通じて、地域の活性化や地元の人との活動の中から異世代間でのコミュニケーション能力育成や自己肯定感の育成を目標に活動を行った。昨年度は荒島駅の待合スペースとなっている場所の改装にあたり、本校生徒と地元有志で構成されている「未来あらしまの会」の皆さんと連携し諸活動を行った。最終的にはJR駅の待合スペースとは思えないようなおしゃれなカフェ風のスペースが完成した。令和3年度は単なる待合スペースではなく、地域住民が集える空間としての活用を情報科学の生徒として企画するフェーズに入った。



#### 2. 対象生徒 3年生 課題研究 調査研究班9名

#### 3. 活動内容

##### ・ミニコンサートを開催 10月23日(土)

本校の吹奏楽部によるミニコンサートを実施した。普段、ブラスバンドの生演奏を聴く機会の少ない近隣の高齢者を中心に30分間ずつのミニコンサートを2回行った。同時に本校生徒と地元企業のコラボ商品販売を行い、盛況のうちに完売となった。



##### ・近隣の小・中・高校生の絵を展示 11月から展示開始

集いの場とするために荒島駅近隣の小中学校に依頼し、生徒の美術作品を展示する企画を実施した。事前に生徒が各校に出向き、趣旨を説明し、協力を依頼した。荒島小学校、赤江小学校、飯梨小学校、安来市立第三中学校から絵の提供を受け、額縁に収めて展示した。1か月をめぐりに展示作品の入れ替えを行っている。



・プロジェクションマッピング 12月21日(火) 17:30から18:30

情報科学の生徒の技術を用いてできる事を模索した結果、プロジェクションマッピングを行う企画を立てた。東京駅や各地の観光地で行われているような本格的なものは技術的にも機材の面からも難しいため、まずは待合室でできるものとして、50センチ四方の立体を4つ組み合わせて、そこに投影することとした。



専用のソフトウェアも無いことからプレゼンテーションソフトウェアの機能を用いて、映像を作成した。当日は近隣の方やJR利用者に披露した。



ここまでの活動はすべて、生徒と「未来あらしまの会」の皆さんと打ち合わせや意見交換などを行い、大人との交渉を体験できた。「未来あらしまの会」の皆さんにはJR駅舎の利用許可や公民館から備品等の借り受けの手続きなどを担ってもらい、生徒たちは運営に関わる機材準備、PRチラシ作成、当日の運営などを担当した。

実際に実行できたことは微々たるものであるが、荒島駅を利用した地域活性化の取り組みは様々なマスメディアにも取り上げられ、特に地元のケーブルテレビでの放送を見た方から賞賛をいただくなど、生徒たちの達成感、地元への貢献など確かな一歩にはなったと思われる。この活動は今後も継続し、さらなる発展に繋げていきたい。