

SEIKAI SHOWCASE 2020 2/20/2021 Sat  
SEISHOKAICHI JUNIOR&SENIOR HIGH SCHOOL

## ご来場の皆様へ

本日は青開学会にご来場いただきまして誠にありがとうございます。おかげさまで、本校は今年で開校7年目を迎えました。この7年間、青翔開智中学校・高等学校はその歩みを止めることなく、新しいチャレンジを重ねて参りました。この青開学会も青翔開智の教育成果を皆様にご覧いただく場として、そのスタイルを変えながら毎年開催しております。一昨年度からはスーパーサイエンスハイスクール（SSH）の成果発表の場となり、多くの皆様にご参加いただいております。

過去を乗り越えながら、常に最高の学校であり続けるために、そして「探究」「共成」「飛躍」の理念のもと、ワクワクがあふれる学校生活を送りながら確かな資質・能力を身に付ける場であるために、青翔開智中学校・高等学校はこれからもチャレンジを続けて参ります。

短い時間となりますが、どうぞ生徒の活動成果をじっくりとご覧いただき、温かいお言葉を頂戴できれば幸甚です。

## 発表会日程

9:00～ 9:10 開会行事（全館放送）

9:10～11:10 ポスター発表

中1発表：中1A・中1B教室（1階駐車場側手前）

中2発表：中2A・中2B教室（1階駐車場側奥）

中3発表：中3A・中3B教室（2階グラウンド側奥）

高1発表：高1A・高1B教室（2階グラウンド側手前）

高2発表：高2A・高2B・高3A・高3B（2階駐車場側）

小ゼミ室・大ゼミ室（2階奥）

9:10～11:10 代表口頭発表@プレゼンテーションルーム  
（発表動画を上映します）

11:10～ 来場者退場

---

※ 以下のプログラムは生徒・教員のみ参加となります

11:30～12:00 代表口頭発表@体育館（高2）

11:30~11:45 h2-2 「青翔開智を効果的に広報できる耳に残るCMフレーズの作成は可能か」

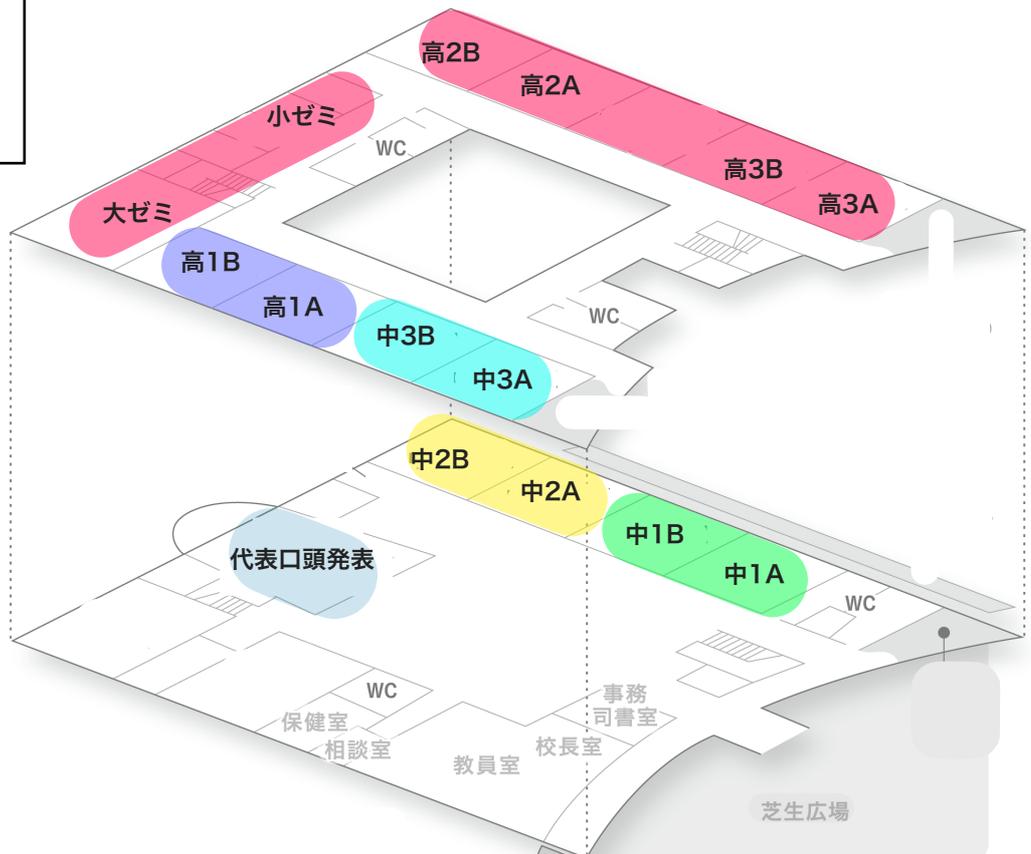
11:45~12:00 h2-37 「歯ブラシ選択AIによって適切な歯ブラシを選択することは可能か」

12:00～12:30 閉会行事@体育館

# 青開学会 会場案内

本館2階

本館1階



## ポスター発表会場 中1・2 @本館1階 中3・高1・高2 @本館2階

- 中1 「市役所に魅力的な交流の場を作ろう」：中1A・中1B
- 中2 「企業が抱える課題を解決しよう」：中2A・中2B
- 中3 「鳥取の社会課題を解決してSDGsに貢献しよう」：中3A・中3B
- 高1 「人口減少問題をテクノロジーで解決しよう」：高1A・高1B
- 高2 「個人探究」：高2A・高2B・高3A・高3B・大ゼミ・小ゼミ

## 代表口頭発表会場 プレゼンテーションルーム

- 中1 「食べられるしゃんしゃん傘作り」「歩行者天国で動物やアニメキャラと触れ合おう！」
- 中2 「場所を選ばずできる新しい遊びの提案 ～すごろんばで思いっきり体を動かそう！～」  
「らっきょうに次ぐイチオシ商品の提案 ～らっきょう×美容でらっきょうの若年層への浸透を図る～」
- 中3 「アプリを利用した循環システム」  
「地元エネルギーで活発に ～消費者の力で鳥取の水産業にアクションを起こせ！～」
- 高1 「看護師の非効率的な時間をブロックチェーンを使って無くす」  
「データベース化によって文化を需要に応じて再生できるようにする。」
- 高2 「青翔開智を効果的に広報できる耳に残るCMフレーズの作成は可能か」  
「歯ブラシ選択AIによって適切な歯ブラシを選択することは可能か」

## 中学校1年生 「市役所に魅力的な交流の場を創ろう」

中学1年生は「市役所に魅力的な交流の場を創ろう」をテーマに、リニューアルされた鳥取市役所を舞台として、「地域×体験」をキーワードとした魅力的な市役所のあり方について考えました。フィールドワークや図書館での情報検索を通して「地域×体験」の魅力的な市役所とは何かをチームで協力して考え、鳥取銀行の方に収支計算の方法を習いながら、そのアイデアの客観性・実現性を高める工夫をしました。アイデアの意外性と実現可能性の高さにご注目ください。

ポスターNo	タイトル
jh1-1	トライアスロンで特産物争奪戦！！
jh1-2	観光地を食べよう！
jh1-3	市役所にStay！！
jh1-4	ちくわのシェアハウス
☆jh1-5	食べられるしゃんしゃん傘を作ろう！
jh1-6	市役所でほっとひといき
jh1-7	鳥取名物ラリー
jh1-8	ZEROyenバスーパー
jh1-9	市役所で鳥取の名産品のサンプル作り
jh1-10	みるしる
jh1-11	鳥取を救え！
jh1-12	星っ子館
☆jh1-13	歩行者天国で動物やアニメキャラと触れ合おう！

## 中学校2年生 「企業が抱える課題を解決しよう」

中学2年生は「企業が抱える課題を解決しよう」をテーマに、企業が抱える課題を職場体験（フィールドワーク）から発見し、その課題を解決するアイデアを企業に提案しました。鳥取JCの協力で11の企業へ4人1チームでフィールドワークを行いました。職場体験だけでなく社長や社員へのインタビュー、お客様の行動観察を通して、各企業が抱える課題点を設定しました。持ち帰った課題点への解決策提案は動画撮影し、動画共有サイト（youtube）で各企業へ中間発表しました。中学生の目線で見ると企業の課題はきっとみなさんも共感できる内容になっているはずです。

ポスターNo	タイトル
jh2-1	座ったままできるデスクワークのダメージ回復
jh2-2	階段に光を灯せ！
jh2-3	気の合う同僚を見つけて年齢差を感じない職場の雰囲気をつくる
☆ jh2-4	場所を選ばずできる新しい遊びの提案 ～すごろんぱで思いっきり体を動かそう！～
jh2-5	新メニューと禁煙席で家族連れに安心を提供しよう！
jh2-6	職場に活気と成長を！
jh2-7	King FamilyからSDGsを広めよう！
jh2-8	降水から紙を守りスムーズに作業するためのバインダー提案
jh2-9	新しいヤクルトバッグでYLさんの負担を半分に！
jh2-10	動画教材を使った授業で聴講をよりわかりやすくしよう
☆ jh2-11	らっきょうに次ぐイチオシ商品の提案 ～らっきょう×美容でらっきょうの若年層への浸透を図る～

## 中学校3年生 「鳥取の社会課題を解決してSDGsに貢献しよう」

中学3年生は「鳥取の社会課題を解決してSDGsに貢献しよう」をテーマに、国連が提唱するSDGs（2030までの持続可能な開発のための17の目標）について学び、鳥取の社会課題とSDGsを関連付けることで、鳥取の課題解決と世界の課題解決をつなげることを目指して取り組みました。鳥取の課題解決のために提案したアイデアが、もしかしたら世界中で困っている人たちの課題解決の助けになるかもしれない。自分のまわりだけでなく広い視野をもって課題解決できる人材になることを目指しています。

ポスターNo	タイトル
jh3-1	将来に備えて運動しよう！
☆jh3-2	アプリを利用した循環システム
jh3-3	飛び出し坊や改造計画！！
jh3-4	みんな～バスに乗りんさい！
jh3-5	電紙化で環境に良い毎日を
jh3-6	海のポイ捨てゴミをなくそう！
☆jh3-7	地元エネルギーで活発に ～消費者の力で鳥取の水産業にアクションを起こせ！～
jh3-8	Everybody! Let's リユース
jh3-9	スケルトンゴミ箱透けとるん？
jh3-10	そうさ！電車じゃない！そう！汽車

## 高校1年生 「人口減少問題をテクノロジーで解決しよう」

高校1年生は「人口減少問題をテクノロジーで解決しよう」をテーマに、「人口が減少していく社会」において生じる課題に対して、テクノロジーを使った課題解決案を考えてきました。人口減少による問題が生じている鳥取県の課題について考えることで、これからの日本の社会にいち早くその対応策を提案します。また、その課題解決にはテクノロジーを活用することとしました。AIが人間の生活に密接に関わる Society 5.0の社会において、その技術を活用できるスキルは必ず必要となります。テクノロジーを学び、そのスキルが課題解決に応用されている点にご注目ください！

ポスターNo	タイトル
h1-1	外出中における車椅子の課題をテクノロジーを用いて解決する
h1-2	テクノロジーで土地を有効活用しよう
h1-3	食生活の改善で老老介護を減少させよう
h1-4	異物混入を防いで食の安全を守ろう
h1-5	被災者により早く薬を届けるために
h1-6	病院との情報共有で病院選定を効率化できるか
h1-7	土地活用提案アプリで空き家問題は解決するか
☆ h1-8	看護師の負担はテクノロジーによって軽減できるのか
h1-9	画像認識AIが支えるひよこ業界
h1-10	学習用アプリケーションによって学生の自主的学習をサポートすることは可能か
☆ h1-11	伝統文化をデータ化し保存するシステムの提案
h1-12	空き家と地域をアプリで繋ぎ活性化させよう
h1-13	技術で繋げ！鳥取工芸品 ~ブロックチェーン導入によりフリーダムなブランド創業を~
h1-14	森林管理アプリによって森林の適切な管理は行われるのか
h1-15	AIによるデータ化で介護士の負担の軽減はできるか

## 高校2年生 「個人探究（課題研究）」

青翔開智の「探究基礎」の総まとめとして、一人ひとつのテーマを決めて、1年間課題研究に取り組んできました。テーマは「自分の好きなこと」「自分の得意なこと」「社会から求められること」「価値観」の重なるところを、それぞれが自分を見つめながら苦労して設定しました。また、いざ研究が始まってうまくいかず軌道修正することもありました。さまざまな苦労と自己対話の結果は、進路選択にも大きな影響を与えているはずです。青翔開智の課題研究の特徴は、全員がそれぞれのテーマを設定するところにあります。必ずしも「高度」で「最先端」な「大学レベル」の研究ではないかもしれませんが、「誰からも与えられず」「誰からも引き継がない」オリジナルのテーマであることに注目してください。そのこだわりが、個人探究（課題研究）が現在の青翔開智におけるキャリア教育の一翼を担っている大きな理由です。

ポスター No	タイトル
☆ h2-1	歯ブラシ選択AIによって適切な歯ブラシを選択することは可能か
h2-2	校内設備の予約システムの改善で予約状況の伝達を円滑に行えるか
h2-3	生物発光の光学利用によってLED照明のブルーライトによる睡眠の質の低下を向上させることは可能か
h2-4	人工甘味料は保存料的観点において砂糖より優れているのか？することは可能か。
h2-5	微生物の採取場所の差異によって微生物燃料電池の発電効率は変わるのか
h2-6	スペースデブリを除去するための複数の解決策として有効とされている解決策を組み合わせることによってより現実的な解決策を生み出すことは可能か
h2-7	現実空間と仮想空間との相互干渉性の高いツールを開発することでコミュニケーションの形を変える事はできるか
h2-8	小説を読む際にエフェクトを加えることで情景描写の理解は高まるか
h2-9	トップアスリートの長時間睡眠によるパフォーマンス向上は高校生アスリートにも有効か
h2-10	ゴルフ初心者のために考えたストレッチを自宅で行うことで腰痛を防ぐことはできるのか

ポスター No	タイトル
h2-11	マレーシアらしい匂いを想像してその土地に行った気分になる事は可能か
h2-12	幸せガムでストレスを軽減させることは可能か
h2-13	ストレス解消グッズによって被虐待児の心理的影響は軽減されるか
h2-14	音楽を用いることでデジタル機器による心身の疲れを軽減し、集中力を向上させることは可能か
☆ h2-15	青翔開智を効果的に広報できる耳に残るCMフレーズの作成は可能か
h2-16	祭りの参加意欲向上に押しボタンを使ったアート作品は活かされるか
h2-17	バンドル効果を利用してカラフルらっきょうの売り上げ向上は可能か
h2-18	アートインビジネスを取り入れた会社の会議で組織活性化するのか
h2-19	クレヨンしんちゃんの親子関係の表現は社会的変化の影響を受けているのか
h2-20	MARVEL STUDIOSは本当に多様性を重視した作品を作れているのか
h2-21	ソーシャルゲームのデイリーミッションなどのプレイ時間を調査することで人気不人気を判別することはできるのか
h2-22	化粧のあり方を再考することでジェンダーレス社会の構築は可能か

ポスター No	タイトル	ポスター No	タイトル
h2-23	ブロックチェーン技術でマイナンバー・システムを刷新することで日本の社会問題は解決できるか	h2-35	地元密着型中学生向けファッション誌で中学生はもっとファッションを楽しめるようになるのか
h2-24	「量産型オタク」を地方活性化に活かすことは可能か	h2-36	地域伝承を使った道德教育で生徒の親切心の内面化はできるか
h2-25	微生物の生息環境によって微生物燃料電池の発電効率は変わるのか鳥取県内に於いて条里の田んぼは区画整理から守るべきなのか	h2-37	校則を変える手段を手に入れることで生徒の帰属意識は高まるか
h2-26	鳥取県東部におけるB型事業所の増加原因は工賃の高さが影響しているのか	h2-38	オリジナルポスターテンプレートの提案によって生徒のポスター作成の資質は向上するか
h2-27	鳥取県における地方移住の活性化に遠隔診療の導入は有効的といえるか	h2-39	ICT教材を活用することでLDの子が普通学級での困難を軽減することは可能か
h2-28	児童養護施設で子どもたちの心理的フォローのためセラピーキャットを活用することは可能か	h2-40	板書を手元に写すことで書字障害の児童の学習効率は向上するのか
h2-29	物ではなく人を対象とした広報で来店行動は向上するか～Instagramを用いて「靴磨き屋」の10～20代女性の来店増加に繋げる～	h2-41	ロードマネジメントによる教師の負担軽減によって生徒の学習効率は向上するか
h2-30	卓球のデータを分析することによって卓球の楽しさを潰さないオンライン卓球イベントを開催することは可能か	h2-42	表情認識AI「KS4C」に対応したデバイスによって 教員は生徒の状況をより円滑に把握できるか。
h2-31	「ちがいのちがいワークショップ」によって若者の政治理解は深まるか	h2-43	中等教育に演劇を取り入れることでグローバル人材に必要な異文化理解を深めることは可能か
h2-32	ファクトチェックの自動化は批判的な姿勢を低下させるか	h2-44	学校教育においてアート思考が最も伸びる科目は何か
h2-33	絵本表紙の構成を工夫することで幼児に人気の絵本を制作することは可能か	h2-45	青年期に内省を促すことで、異なる価値観に触れようとする意欲は身につくのか
h2-34	アンチバイアス教育を取り入れた実践によって幼児期のこどもの異文化感受性を高めることは可能か	h2-46	ラグジュアリーブランドが多くの人に求められるのはブランド品所持によるステータスアップの為だけか～消費者の購買欲求と宣伝手法からのアプローチ～
		h2-47	錠剤のデザインを変化させることで薬の飲み間違いは改善されるか