

青開学会

2022年度 青翔開智中学校・高等学校 SSH成果発表会「青開学会」

ご挨拶

本日は青開学会にご来場いただき誠にありがとうございます。

おかげさまで、本校は今年度で開校9年目を迎えました。この9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。2018年度からは文部科学省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。

日 程

発表場所は校内マップのページをご覧ください。

時間	内容	発表学年
9:00～9:10	開会行事（全館放送）	
9:10～11:40	ポスター発表	中学校1年生
		中学校2年生
		中学校3年生
		高校1年生
		高校2年生
	口頭発表	9:10～10:40 中学校1年生～中学校3年生 学年代表
		10:40～11:40 高校1年生～高校2年生* 学年代表
12:00～12:30	口頭発表	高校2年生 学年代表*
		h2a-21 「ほめ言葉交換アプリの開発によって 生徒の相互承認を促進できるか」
		h2b-7 「仮想空間上のオープンキャンパスを提案することで学校に対する興味を深めることは可能か」
	閉会行事	

発表は高2→高1の順に行います。ご注意ください。

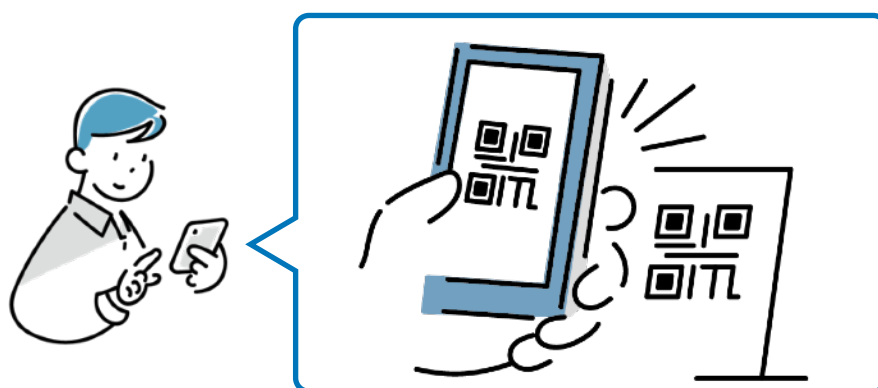
*10:40-11:40と12:00-12:30の高2学年代表の発表は同一の内容です。

評価のお願い

生徒のポスター発表・口頭発表に対し、ご来場の皆様からの評価をお願いいたします。

- お持ちのスマートフォン等で、会場内に設置している二次元バーコードを読み込み、評価フォーム（Googleフォーム）をひらく
- 下記のループリックを参考に評価を入力する
- 送信ボタンを押す

→ 「別の回答を送信」 ボタンで次の発表者の評価へ



ループリック

評価項目	評価A	評価B	評価C
1 テーマ	○何の研究かがわかる ○何のために研究しているかわかる (目的がはっきりしている)	○何の研究かがわかる ○何のために研究しているかわからない (目的がはっきりしない)	○何の研究なのかわからない
2 研究過程	○どのようにして結果を得たか その方法がきちんと説明されている	○どのようにして結果を得たか その方法の説明が不十分である	○結果を得た方法が説明されていない
3 結果	○得られた結果が図や表などを使って わかりやすく説明されている ○出典がきちんと示されていて情報の 信頼性も高い	○得られた結果が説明されているが わかりづらい ○出典がきちんと示されているが情 報の信頼性が低い	○得られた結果が説明されていない ○出典がきちんと示されていない
4 資料	○図表の配置や色使いなどのデザイン が工夫されていて見やすい	○図表の配置や色使いなどのデザイン に特に工夫は見られない	○図表の配置や色使いが理解を妨げ ている
5 話し方	○対話的で聞き手が引き込まれるよ うな話し方である	○原稿は使用していないが一方向的 に説明しているだけである	○原稿を読んでいるだけである
6 総合評価	○研究内容全体が良く理解でき興味 をもつことができた	○研究内容全体は理解できたが興味 をもつことができなかった	○研究内容が理解できなかった

ご協力ありがとうございます。

会場案内

2階

中2発表
(高2AB教室)

中1発表
(高3AB教室)

高1発表
(高1AB教室・大ゼミ室)

中3発表
(中3AB教室)

高2発表
(中1AB教室・中2AB教室
ラーニングセンター)

1階

中1～高2 学年代表
(プレゼンテーションルーム)

正面玄関

高2学年代表
(体育館)

★校舎本館から体育館にはスリッパ等の上履きのままでご移動ください。

9:10-11:40

▶ポスター発表 at 各教室

学年テーマ：開催場所詳細

中1「鳥取に魅力的な図書館を創ろう」 高3AB教室

中2「企業が抱える課題を解決しよう」 高2AB教室

中3「鳥取の社会課題解決を通してSDGsに貢献しよう」 中3AB教室

高1「人口減少問題をテクノロジーで解決しよう」 高1AB教室・大ゼミ室

高2「個人テーマによる課題探究」 ラーニングセンター・中1AB教室・中2AB教室

▶口頭発表 at プレゼンテーションルーム ●

9:10-10:40 中1～中3 学年代表

中1「Theater Library」

「本棚とコミュニケーション ～"Laugh"Liry～」

中2「VRで安心安全な充実した待ち時間を！」

「待ち時間を退屈だと感じている人へ 楽しめる時間を届けよう！」

中3「オブラートを使った可食容器でリサイクルを簡単にしよう」

「スクミリンゴガイをカモる～カモ型自動卵殻駆除ロボットの提案～」

10:40-11:40 高1～高2* 学年代表

発表は高2→高1の
順に行います。
ご注意ください。

高2「ほめ言葉交換アプリの開発によって 生徒の相互承認を促進できるか」

「仮想空間上のオープンキャンパスを提案することで学校に対する興味を深めることは可能か」

高1「自動計量食器で保育士の業務負担を軽減することは可能か」

「選挙公約の可視化で実現される未来を体験できるか ～キーワールドでグッとくる投票を～」

12:00-12:30

▶口頭発表 at 体育館 ● 高2* 学年代表

h2a-21

「ほめ言葉交換アプリの開発によって 生徒の相互承認を促進できるか」

h2b-7

「仮想空間上のオープンキャンパスを提案することで学校に対する興味を深めることは可能か」

*10:40-11:40と12:00-12:30の高2学年代表の発表は同一の内容です。

中学校1年生 鳥取に魅力的な図書館を創ろう

中学校1年生は「鳥取に魅力的な図書館を創ろう」をテーマに魅力的な図書館のアイデアについて考えました。公共の図書館や交流スペースのフィールドワークでの情報収集を通して「魅力的な図書館」とは何かをチームで協力して考えました。アイデアを具体的にイメージしてもらうために3Dモデリングに挑戦したチームもあります。

中学校1年生の探究の大きな目標は「**アイデア創出と他者からの共感**」です。アイデアの独自性とプレゼンの工夫に注目して発表を聞いてみてください！

学年代表（口頭発表）

No.	タイトル
jh1-1	新しいメディア「NEPTUNE」
jh1-2	砂丘を訪ねたついでに、ふらっと来てみませんか？ ～年齢層にこだわったリラックス図書館～
jh1-3	疲れが取れる穴場
jh1-4	水族館×図書館 鳥取に癒しを計画
jh1-5	小さい子にも図書館の魅力が伝わる ～遊びながら本に出会える～
jh1-6	趣味を最大限に楽しめる個室図書館
jh1-7	Theater Library
jh1-8	カスタマイズ図書館
Jh1-9	プラネタリウム×図書館
jh1-10	相談できる図書館「Iris Library」
jh1-11	本棚とコミュニケーション ～"Laugh"Liry～

中学校2年生 企業が抱える課題を解決しよう

中学校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す。今年はコロナ感染症の影響でフィールドワークはオンラインでのインタビューのみとなりました。非常に限られた情報の中で課題設定や解決アイデアを考えることはとても苦労しましたが精一杯努力しました。

中学校2年生の探究の大きな目標は「デザイン思考を活用した課題解決の型を知る」です。課題設定とその解決アイデアの独自性に注目して発表を聞いてみてください！

学年代表（口頭発表）

No.	タイトル
jh2-1	お店もお客もwin-winお掃除企画！！
jh2-2	インテリアを使った照明で店内を明るく！
jh2-3	VRで安心安全な充実した待ち時間を！
jh2-4	ドキドキ・タイヤアスレチック～新たな事業で地域への認知化を図る～
jh2-5	会話のきっかけを作る椅子で社員の会話は活性化するか
jh2-6	倉庫から地域活性化を目指す！ 地域のコミュニケーションの場に
jh2-7	待ち時間を退屈だと感じている人へ 楽しめる時間を届けよう！
jh2-8	余った果物を活用したドライフルーツで軽作業を創出しよう
jh2-9	ペーパーレス化によって仕事の効率は上がるのか
jh2-10	広報の方法によって就職率は増加するのか
jh2-11	「ながら」掃除で時間を効率的に使う！
jh2-12	お客さんの話度合いをタオルで分けよう

中学校3年生 鳥取の社会課題解決を通してSDGsに貢献しよう

中学校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と鳥取の社会課題を関連付け、世界の課題解決を意識しながら取り組みました。課題設定のために情報収集する際、信頼できるデータを扱う大切さも学びながら1年間探究してきました。

中学校3年生の探究の大きな目標は「信頼できるデータを活用した客観的・論理的な探究活動」です。課題設定のために活用されているデータの信頼性や課題の妥当性に注目して発表を聞いてみてください！

学年代表（口頭発表）

No.	タイトル
jh3-1	避難サポートアプリ「ピピック」～アプリの確実な普及で外国人観光客を災害から守る～
jh3-2	オブラートを使った可食容器でリサイクルを簡単にしよう
jh3-3	ジェンダーレス学校を体験して「らしさ」への偏見をなくそう
jh3-4	画像認識AI付きゴミ箱で雑紙のリサイクル率をup！
jh3-5	燃やさず捨てられる食品容器でCO2削減へ
jh3-6	木製の浮きでプラごみ削減～環境に優しい釣りをしようぜ！～
jh3-7	スクミリングガイをカモる～カモ型自動卵殻駆除ロボットの提案～
jh3-8	山管理体験オンラインゲームで里地里山の重要性を体感しよう
jh3-9	星型にんじんで食品ロス削減

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、未だかつて誰も経験したことのない「人口が減少していく社会」において生じる課題に対し、テクノロジーを使った課題解決案を考えてきました。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。探究活動以外にも、SSH事業としてたくさんの取り組み（東京AI研修・人口減少問題講演会・プログラミングキャンプ等）に参加しました。

高校1年生の探究の大きな目標は「テクノロジーを活用した高度な課題解決策を提案できるようになる」です。課題解決のために提案されているアイデアにどのようにテクノロジーが活用されているかに注目して発表を聞いてみてください！

学年代表（口頭発表）

No.	タイトル
h1-1	3Dホログラムで伝統芸能の後継者を増やすことは可能か
h1-2	郵便局の店舗数を活かしたドローン配達で買い物支援サービスの質を向上させることは可能か
h1-3	毎日のミッションで高齢者施設の利用者の日常に刺激を与える
h1-4	増え続ける空き家をMR技術で活用できるか ～全国の空き家に集い・戦う"MRPG"～
h1-5	画像認識AIを利用することで梨の袋がけ作業を素人でもできるか
h1-6	地域情報のクラウド共有で地域のコミュニケーションを活性化する
h1-7	自動計量食器で保育士の業務負担を軽減することは可能か
h1-8	知識の伝達で新規就農者の農業の補助は可能か ～新規就農者の疑問を解決するスマホアプリ～
h1-9	腕時計を用いて利用者の健康チェックの手間を軽減しよう
h1-10	かけたらスムーズくん ～スマートグラスで新人局員の業務をサポート～
h1-11	腰への負担を知ってみよう！ 名札型腰負担センサー
h1-12	バスに乗る子供の不安を補助アプリで解消することはできるか
h1-13	選挙公約の可視化で実現される未来を体験できるか ～キーワードでグッとくる投票を～
h1-14 (留学生)	留学生のコイン数えられない問題を画像認識AIで助けます

高校2年生 個人テーマによる課題研究

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。それこそが、個人テーマによる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。

学年代表（口頭発表）

No.	論題
h2a-1	プロレス技は新たなストレッチとなることは可能か
h2a-2	カラーグレーディングの導入による映像のクオリティ向上は可能か
h2a-3	低重力環境において植物の重力屈性を光屈性で代替することは可能か
h2a-4	小説『火花』から抽出された情景描写から文章表現力をあげる実践法をつくることは可能か
h2a-5	空間に音楽や曲を流しリラックスできる状態をつくることによって他学年でのグループワークでリラックスすることは可能か
h2a-7	化石の産出する時代や分布から鳥取層群における環境の変遷を予想することはできるか
h2a-8	人気仮面ライダー作品の主人公とその相棒をキャラクターアークの観点から分析し共通点を見出すことは可能か
h2a-9	情報が集約されたホームページを作ることは生徒の行動の活性化に繋がるか
h2a-10	音象徴を利用して単語学習を効率化させることは可能か
h2a-11	ケーキ屋の内装の色を変えることによってリピーターを増やすことができるか
h2a-12	キャラクターデザインによって因幡麒麟獅子を活性化させることは可能か
h2a-13	ワークショップによって染織に対する中高生の関心を高めることは可能か
h2a-14	動物から得られる癒しを非生物から得ることは可能か
h2a-15	画像認識AIを用いて食物アレルギーを持つ人の誤食を未然に防ぐことは可能か
h2a-16	韓国語の発音を可視化することで学習意欲は高まるか
h2a-17	農業的付加価値をつけることによって鳥取ヘワーケーションの誘致増加をすることは可能か
h2a-18	絵本授業によって野菜の可食部廃棄削減への関心を向上させる事は可能か
h2a-19	おもちゃを使った映像入りの仮想空間で子どもたちが楽しく交通ルールを学ぶことはできるか
h2a-20	日本が朝鮮を植民地化した歴史的事実を教育で伝えることで在日朝鮮人への差別はなくなるか
h2a-21	ほめ言葉交換アプリの開発によって生徒の相互承認を促進できるか

No.	論題
h2b-1	認知行動療法のロールプレイによって中学生の自己に対する認識に肯定的な違いは出るのか
h2b-2	抹茶クッキーの賞味期限は保管方法によって差が出るのか
h2b-3	新たな描画方法によってイラスト描画の基礎的な技術を身につけることはできるか
h2b-4	外来語のビジネス用語を和語や漢語に変換することでコミュニケーションをより効率的にすることは可能か
h2b-5	スポーツと補食に関するワークショップによってコンディショニングへの理解は深められるか
h2b-6	マラウィの人に栄養の概念を伝えてタンパク質の重要性を理解してもらい食生活を改善することは可能か
h2b-7	仮想空間上のオープンキャンパスを提案することで学校に対する興味を深めることは可能か
h2b-8	テキストマイニングによって言語と文化の関連性は明示化できるか
h2b-9	消防署からの到着時間と人口密度を可視化することで搬送時間の効率化は可能か ～鳥取市における救急車両の配置の提案～
h2b-10	信頼関係の構築を基盤にすることにより探究型学習プログラムは少年犯罪再犯防止支援になり得るか
h2b-11	鳥取の飲食店の立地から飲食店経営に最も適した立地を導き出せるか
h2b-12	小説において表紙の認知と読書への意欲に関係はあるか
h2b-13	化粧品のパッケージを「シンプル」にすることで高校生の化粧品収納は簡易になるか
h2b-14	スマートグラスの本人認証としてバイオメトリクスは利用可能か
h2b-15	画像認識AIを使ったARアプリでゴミの取り残しは減るか
h2b-16	猫にしつけや芸のトレーニングをすることで猫のストレス解消・健康管理・運動不足解消はできるのか
h2b-17	グラフィックレコーディングを用いることで読み書きができないフィリピンの子供たちが言語を習得することは可能か
h2b-18	バイオミメティクスの技術を用いて水槽の環境を回復させることは可能か
h2b-19	空間の中の丸みの割合で人々が最も住みやすいと感じる部屋を作ることは可能か
h2b-20	認知特性に合った勉強法により勉強効率は上げられるのか



2022年度 青翔開智中学校・高等学校 SSH成果発表会「青開学会」

日時：2023年2月18日（土）

場所：青翔開智中学校・高等学校