



青開学会

2023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10年目を迎えました。この10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・能力を身につ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

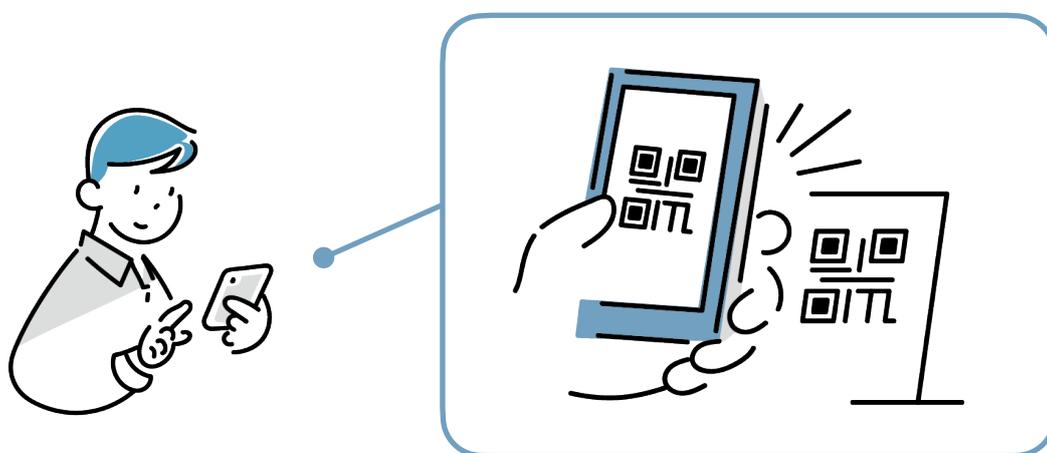
発表場所は校内マップのページをご覧ください。

時間	内容	発表学年
13:00-15:00	開会（全館放送）	
	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	中学校1年生～中学校3年生 学年代表
高校1年生 学年代表		
15:00-16:00	口頭発表	高校2年生 学年代表
		h2-12 「内水氾濫の浸水深予測に基づいて最適な避難経路を表示するGISを作ることはできるか」
	h2-29 「遊びの中で意識づけをすることで小学生の協働性を育むことは可能か」	
	閉会	

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
- 下記を参考に10段階評価と評価コメントを入力する
- 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



←評価1

評価10→

評価項目		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
プレゼン	資料 「見やすい」「整理されている」「信頼できる」発表資料が作成されているか	▲まとめられていなくてわかりづらい・・・ ▲物が置かれているけどこれは何だろう・・・ ▲なんだか怪しい情報がある気がする・・・					◎ポスターやスライドがわかりやすい！ ◎展示が工夫されていてわかりやすい！ ◎使われている情報も信頼できる！				
	話し方 聴衆が発表内容に引き込まれるプレゼンテーションができているか	▲原稿を読んでいるだけで目が合わない・・・ ▲質問をしてもあまり答えてくれない・・・					◎こちらの反応を見ながら発表している！ ◎質問に対して丁寧に答えてくれる！				
探究の内容	目的 「何のために探究をしているのか」「何を指して探究をしているか」を伝えられているか	▲何のためにやっているかよくわからない・・・					◎何のためにやっているかよくわかった！				
	方法 「どのような方法で問いを明らかにしようとしているか」「どんなアプローチで課題を解決しようとしているか」を伝えられているか	▲何をしたいのかよくわからない・・・ ▲提案していることがよくかわからない・・・					◎何をしているかよくわかった！ ◎提案していることがよくわかった！				
	結果 「わかったこと」「できたこと」「完成した物」を伝えられているか	▲ん？自分でやった部分はどこだろう・・・ ▲調べたことをまとめただけなのかな・・・					◎なるほど！おもしろい結果だ！ ◎すごい！よくできている！				

ご協力ありがとうございます。

会場案内

2階

探究学童GakuDoon!発表
(小ゼミ室)

高2発表
(高2AB教室・高3AB教室・和室前)

中3発表
(大ゼミ室)

高1発表
(高1AB教室)

中2発表
(中2A教室)

中1発表
(中1A教室)

中1～高1 学年代表
(プレゼンテーションルーム)

1階

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。

13:00-15:00

▶ポスター発表 at 各教室

学年テーマ：開催場所

中1 「鳥取市に魅力的な祭りを創ろう」 中1A教室周辺

中2 「企業が抱える課題を解決しよう」 中2A教室周辺

中3 「Well-beingの実現を目指して身近な社会課題を解決しよう」 大ゼミ室周辺

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」 高2AB教室・高3AB教室・和室前

▶口頭発表 at プレゼンテーションルーム ●

中1～中3 学年代表

中1 「Tottori Masquerade」

「神に捧ぐロックフェス」

中2 「ふるさと企業応援マップで人と企業をつなげたい」

「ゲーム感覚で歯を大切に～『むしばっち』使えます！～」

中3 「見えない危険を振動で伝えよう」

「メニュー表に貼るだけでグローバル化できるステッカーの提案

～私に食べられないものが入っていませんか？～」

高1 学年代表

高1 「実店舗の魅力を体験できるキッチンカーが来ることで高校生を

実店舗に誘導することは可能か」

「自律分散型農業の仕組みによって地域で食糧を自給することは可能か」

15:00-16:00

▶口頭発表 at 体育館 ● 高2 学年代表

高2 (h2-12)

「内水氾濫の浸水深予測に基づいて最適な避難経路を表示するGISを作ることはできるか」

高2 (h2-29)

「遊びの中で意識づけをすることで小学生の協働性を育むことは可能か」

中学校1年生 鳥取市に魅力的な祭りを創ろう

中学校1年生は「鳥取市に魅力的な祭りを創ろう」をテーマに魅力的な「祭り」のアイデアについて考えました。日本古来の祭りについて知るため地元の神社（因幡国一の宮 宇倍神社さん）でのフィールドワークを通して情報収集を行い、「魅力的な祭り」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神楽の音源をアレンジしたり、神社の模型を作ったりと試行錯誤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	鳥取不死鳥祭
jh1-2	白米感謝祭
jh1-3	ご馳走祭り
jh1-4	TOTTORI lanterns festival
jh1-5	あなたの心を和紙掴み
jh1-6	鳥取カニ祭り ～早きれい食いに感謝をこめて～
jh1-7	OMIYAGET ～Omiyage × get～
jh1-8	Tottori Masquerade
jh1-9	LET'S CATCH THE STAR IN TOTTORI
jh1-10	神に捧ぐロックフェス
jh1-11	ねこまつり ～保護ねこの殺処分を減らそう～
jh1-12	ゆるキャラを救え！ ～森の救済者～
jh1-13	絶カフェ ～絶滅しそうな動物を知ろう～
jh1-14	感謝しん祭

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。「デザイン思考」を活用して、企業で働く方へのインタビューや、顧客の行動観察を行い、そこから得られた洞察を元に課題を設定してチームでアイデア創出とプロトタイピング（試作モデルをつくって検証すること）を行いました。

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	ふるさと企業応援マップで人と企業をつなげたい
jh2-2	お客さんが仕事を依頼しやすくなるように会社実績を整理！ ～Magic Plusのポートフォリオを作ろう～
jh2-3	ゲーム感覚で歯を大切に～『むしばっち』使えます！～
jh2-4	サイトで技工士の人手不足を改善しよう！
jh2-5	データ入力をデジタル化でサポート
jh2-6	遠隔カメラで人件費削減
jh2-7	分別補助器具で立ち座りの負荷を軽減したい！
jh2-8	画像認識AIで瞬時にゴミを分別するサービス「ゴミブン」
jh2-9	初めてでも簡単・キレイに仕上がる盛り付けサポートAR眼鏡 ～もりもり眼鏡で☆もりもりマスター～
jh2-10	捨てられる脂をせっけんに！
jh2-11	ペーパーレス議会システムで議会の時間を短縮しよう
jh2-12	地域資源活用支援サービスで八頭町を活性化させよう！

中学校3年生 Well-beingの実現を目指して身近な社会課題を解決しよう

中学校3年生は「Well-beingの実現を目指して身近な社会課題を解決しよう」をテーマに、多様な人の多様な幸せの実現を意識しながら取り組みました。普段何気なく生活している中で実は困っている人がいるのではないかという問いかけをしながら鳥取市内の調査も行いました。

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や、課題の解決のためにデータを活用する工夫など、提案の裏側にあるデータ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	サポートを必要とする人たちをスムーズに検知することで補助を求める抵抗感から解放する
jh3-2	後ろから来る危険を教えてくれる帽子で安心して街を歩こう
jh3-3	AEDの運搬を自動化することでAEDをいち早く届けたい ～探さなくていいAED～
jh3-4	詳細な情報とデザインを両立した多言語表記ポスターを実現することは可能か
jh3-5	見えない危険を振動で伝えよう
jh3-6	遊具付きベンチで親の充実したくつろぎを
jh3-7	音と光で危険を知らせるセンサーライトで安心安全に
jh3-8	メニュー表に貼るだけでグローバル化できるステッカーの提案 ～私に食べられないものが入っていませんか？～
jh3-9	親の足跡を見える化して迷子の不安を無くす
jh3-10	町の一部に遊べる機能を加えることによって子どもを楽しませたい
jh3-11	歩行エリアの分離で子供の安全確保を目指す
jh3-12	足跡センサーでその人に合った案内を提示する

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（東京でAIを学ぶ研修旅行・ブロックチェーンについての講演会・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	若者向けのレトロコンセプトで歩くだけで楽しい商店街に
h1-2	乗客がペダルを漕ぐ人力発電によるポイント付与で高齢者のバス利用を促進できるか
h1-3	実店舗の魅力を体験できるキッチンカーが来ることで高校生を実店舗に誘導することは可能か
h1-4	拡張現実によって生まれる鳥取体験でバスの観光資源化は可能か
h1-5	自律分散型農業の仕組みによって地域で食糧を自給することは可能か
h1-6	センサーとGPSを活用することで地震時に公務員の負担を減少することは可能か
h1-7	シニア層でも対応しやすいICT化によって客室清掃の情報共有を効率化できるか
h1-8	車椅子での安全な移動を支援する機能によって高齢者の外出を促進できるか
h1-9	直感的に観光体験を発信できるベビーカーで「子育て王国」を全国に周知できるか
h1-10	物件探しもできる鳥取のVR体験で移住者を増やすことは可能か
h1-11	待ち時間を使った職業体験によって地域企業への就職希望者を増やしたい
h1-12	「有能ふとんとん」で保育士の寝かしつけ業務は軽減できるか

高校2年生 個人テーマによる課題研究

青翔開智の「探究」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もうまろ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が、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
h2-01	親子向けの環境ワークショップを行うことによって日本人の親世代の環境意識を高めることは可能か
h2-02	本の帯に含まれる認知的要素・感情的要素をジャンルごとに変えることで購買意欲を向上させることは可能か
h2-03	適切な外的要因を与えることによって学習への意欲を高めることは可能か
h2-04	起立性調節障害の中高生に日頃の生活を見直し改善を促す、対話型AIチャットサービスを提供することで起床しやすくさせることは可能か
h2-05	日本とノルウェーの少年保護観察の制度比較によって社会復帰に向けた個別支援策を提案できるのか
h2-06	対戦型球技の練習に必要なリソースを仮想空間で代用することは可能か
h2-07	「色」に焦点を当てた「プリキュアシリーズ」内の新しい衣装を提案することで家庭内男性の興味・関心を惹くことは可能か
h2-08	AIを活用することによって、数学の苦手意識を他人の手を借りずに克服することは可能か
h2-09	ママの産後うつは妊娠期からかかりつけ助産師を作ることによって予防することは可能か
h2-10	アパレル用生地染色過程を見直すことで水使用量を削減することは可能か
h2-11	物体検出AIを使って一人暮らしの食生活をサポートすることは可能か
h2-12	内水氾濫の浸水深予測に基づいて最適な避難経路を表示するGISを作ることはできるか
h2-13	VRを活用することで地域の歴史や文化財への興味関心を高めることが可能か
h2-14	SNS上のコミュニケーションにおいて主観的幸福感に最も影響を与える指標は、応答度なのか
h2-15	規格外らっきょうとオーガニックスパイスカレーをコラボさせることによって農業の持続可能性を向上させることは可能か
h2-16	無気力型不登校に対し、ゲームのシステムを学校生活に組み込むことで解決することは可能か。

No.	論題
h2-17	小学校の授業を多様化させるために、高校生が開発した教材を活用することは可能か
h2-18	視覚的アプローチを用いた単語翻訳アプリケーションによって、第二言語習得における学びにくさを軽減させることは可能か
h2-19	傾斜量図を用いた侵食作用の定量化によって小地形の地形発達シミュレーションを作成することは可能か
h2-20	日本や他国の歴史を調査・比較することによって日本の投票率の低さの原因を解明し、解決できるか。
h2-21	外国語を通して能動的に母語に触れる活動によって言語や文化について自発的に考えるきっかけを作ることは可能か
h2-22	フードドライブを活用することで、日本でBreakfast Programを導入することは可能か
h2-23	アニメ制作における原画作業は生成AIによって効率化することは可能か
h2-24	対話型鑑賞によって親子間の会話量を増やすことは可能か
h2-25	学校給食を無償で提供することで経済的に貧弱な南スーダンの子どもたちは小学校の教育課程を修了することは可能か ～ユニバーサルな寄付アプリの開発で若者の社会問題への無関心をなくす～
h2-26	邦画のポスターを英語の文化に合わせて変更することで、アメリカの高校生はその邦画を視聴したいと思うか
h2-27	批評理論を用いた読書会によって深い読みの意識化を図れるか
h2-28	自転車の交通法やマナーをゲームを通じて理解する事によって 安全運転の意識を上げることは可能か
h2-29	遊びの中で意識づけをすることで小学生の協働性を育むことは可能か
h2-30	骨格推定機能付きのカメラを使うことで飼い犬の排泄前の行動に飼い主は気づくことはできるか
h2-31	滑舌の悪さに対して音声・画像認識AIを搭載したトレーニングアプリの使用は有効か
h2-32	対話型鑑賞に新たなカードゲームを取り入れることで小学生の語彙を豊かにすることはできるのか
h2-33	カルシウムを摂取するためのアプローチをすることでカルシウムを摂取する意欲を向上させることは可能か
h2-34	裁判員制度の授業を行うことで将来の選任手続期日の出席率上昇は見込めるか
h2-35	自由教育の視点から、生徒の自己肯定感を高める新たな教育法の提案は可能か
h2-36	牛乳ショックは脱脂粉乳を肥料にすることで対処出来るか
h2-37	シミュレーター上におけるドリフト走行時のサイドブレーキを引く時間と車と壁の間の距離に関係性はあるか

No.	論題
h2-38	ループリックを見ながらエッセイを書くことで語彙力の向上は望めるのか
h2-39	アロマを用いて快適度を向上させることで、中高生の学習に対する挑戦意欲を高められるか
h2-40	ローカルメディアと駅構内の施設を拠点とした情報発信のアクセス数の比較により、地元の若者に効果的な広報手段を考察することは可能か
h2-41	音楽が流れる積み木を使用することで、養育者が育児の中で課題としている乳幼児の「泣き」を推測することは可能か
h2-42	古典の定番教材を元にした菓銘の和菓子によって高校生の茶道への理解を深めることは可能か
h2-43	家に1人でいる子どもが感じている孤独は、褒める会話を生成するAIプログラムによって改善できるか
h2-44	MCU作品の観たい作品にいち早く追いつくことができる「作品順提案システム」を作成することで、観たいと思う観客が増えるか。
h2-45	攻撃者視点の情報セキュリティ教育によって情報セキュリティの知識・意識を高めることは可能か
h2-46	ゲームのマーケットを分析し、日本のゲームマーケットの縮小に影響を与える要因を見出すことは可能か
h2-47	ゲーム障害を運動の習慣化で改善させることは可能か
h2-48	バスケットにおける日本と海外のシュート練習を組み合わせることでより良い練習方法を作ることが可能か
h2-49	農業的付加価値をつけることによって鳥取へワーケーションの誘致増加をすることは可能か

2023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：2024年2月17日（土）13:00-16:00

場所：青翔開智中学校・高等学校