
青開学会

2024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11年目を迎えました。この11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

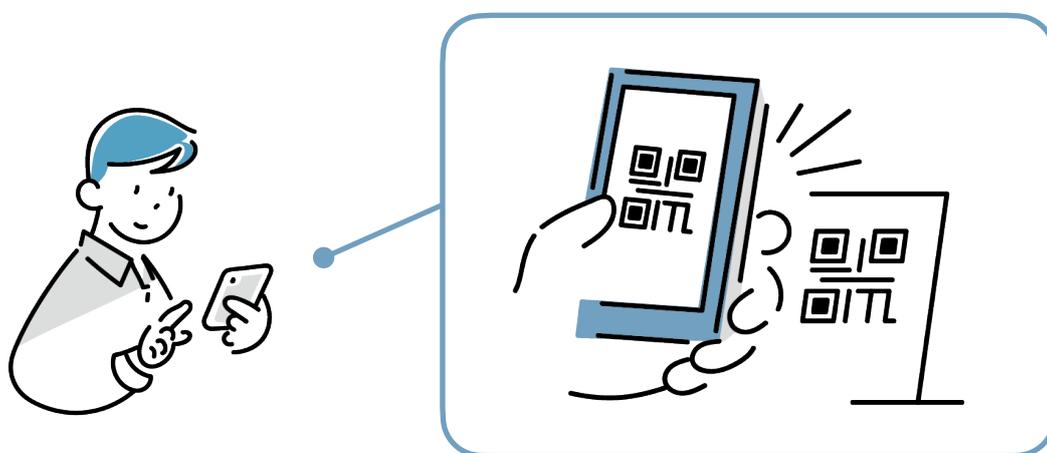
発表場所は校内マップのページをご覧ください。

時間	内容	発表学年	
12:45-14:45	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	
		h2-30 「セルフメディケーションの積極的な導入は調剤薬局の経営に寄与するか～シミュレーションを用いた過疎地医療の提案～」	
	h2-49 「『良い品』の価値変容によって若者のエシカルな行動は促進されるか～エシカルな行動をトークン化する仕組みによる価値変容～」		
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

探究塾GakuDoon!発表会場
(小ゼミ室)

中2発表会場
(高2AB教室)

SSH事業紹介
(和室前)

中1発表会場
(高3AB教室)

高1発表会場
(高1AB教室)

中3発表会場
(中3AB室)

中1～高1 学年代表 発表会場
(プレゼンテーションルーム)

高2発表会場
(中1AB教室・中2AB教室)

1階

ラーニングセンター

正面玄関

高2学年代表 発表会場
(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。

12:45-14:45

▶ポスター発表 at 各教室

学年テーマ：開催場所

中1 「鳥取市に魅力的な学校を創ろう」 高3AB教室周辺

中2 「企業が抱える課題を解決しよう」 高2AB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」 中3AB教室周辺

高1 「人口減少問題をテクノロジーで解決しよう」 高1AB教室周辺

高2 「個人テーマによる課題探究」 中1AB教室・中2AB教室周辺

スーパーサイエンスハイスクール事業紹介 和室前 ※教員が学校全体の取り組み内容を紹介します。

▶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	ツリーハウスで過ごすことで人と自然に触れ合える学校
	旅をしながら地域愛を持った鳥取のエキスパートを育てる学校
中2	忙しい先生をサポートする給食記録の新しいカタチ ～はかりデラックスが変える保育の未来～
	馬の脱走に素早く気づくための画像認識AIを活用した通知アプリの提案
中3	親子が安心して外出しやすくするためのとっとり子育てシティーマップの提案
	車椅子ユーザーが安全にスロープを使うための傾斜角度検出デバイスの提案

高1 学年代表

高1	買い物とゲームがつながるMR体験によってコミュニティを創り出す商店街を目指す
	テナント分割活用によって個人商店が活躍できる「育つ商店街」の提案

15:00-16:00

▶口頭発表 at 体育館 ● 高2 学年代表

高2 h2-30	セルフメディケーションの積極的な導入は調剤薬局の経営に寄与するか ～シミュレーションを用いた過疎地医療の提案～
高2 h2-49	「良い品」の価値変容によって若者のエシカルな行動は促進されるか ～エシカルな行動をトークン化する仕組みによる価値変容～

中学校1年生 鳥取市に魅力的な学校を創ろう

中学校1年生は「鳥取市に魅力的な学校を創ろう」をテーマに、魅力的な「学校」のアイデアについて考えました。さまざまな学校について知るため、地元の自動車学校（イナバ自動車学校さん）・専門学校（鳥取市医療看護専門学校さん）・日本語学校（鳥取城北日本語学校さん）でのフィールドワークを行い、資料を活用して情報収集しながら、「魅力的な学校」とは何かをチームで協力して考えました。

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	起業家体験を通して次世代のリーダーを創る学校
jh1-2	仲間とのアイデア作りを楽しみ協力することが好きになる学校
jh1-3	ワクワクする学びを通してハイセンスな教員を育成する学校
jh1-4	宇宙で視野を広げて地元の課題解決をする学校
jh1-5	AI教科書を用いて自由に学び好きから夢に近づく学校
jh1-6	海に浮かぶ相談室で学びを深め誰でも心地よい学校
jh1-7	課題解決に向けた商品開発に取り組む学校間交流
jh1-8	ツリーハウスで過ごすことで人と自然に触れ合える学校
jh1-9	料理ロボットと学ぶことでジャンルを超えた料理人を育成する
jh1-10	レベル分けされたアスレチックで運動が得意になれる学校
jh1-11	世界が詰め込まれた校舎で世界を学び世界へ飛び出そう
jh1-12	自分のショップを持つことで理想の自分になれる学校
jh1-13	旅をしながら地域愛を持った鳥取のエキスパートを育てる学校
jh1-14	多様な職業体験を通して将来の夢を創る学校

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	忙しい先生をサポートする給食記録の新しいカタチ ～はかりデラックスが変える保育の未来～
jh2-2	購買意欲を高めるためのフルーツ紹介ポスターのデザイン提案
jh2-3	ホームページのアプリ化によって中高生における企業の知名度を高めたい
jh2-4	読み取りたいという気持ちを引き出すQRコードを作ることでコーチングをもっと広めたい
jh2-5	音が発生する看板を活用して通行人を店に招き入れることは可能か
jh2-6	馬の脱走に素早く気づくための画像認識AIを活用した通知アプリの提案
jh2-7	事務員の方に感謝を伝えることで仕事への意欲をより向上させることは可能か
jh2-8	「行事のフォトスポット」でこども園の大階段を有効活用することは可能か
jh2-9	フルーツショップにぴったりのラックでカトラリーを整理しよう
jh2-10	Instagramの視聴時間を伸ばすための動画構成の提案
jh2-11	チャレンジ動画を使って健康に配慮したお菓子をもっと広めたい
jh2-12	新規顧客を獲得するための「会いにいきたいキッチンカー」の提案
Jh2-13	馬の育成ゲームをきっかけに安心できる場所を届けたい
Jh2-14	現場で仕事が確認できるアプリを使うことでオフィスに行く手間を削減したい

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	中学生の創造性を育てるための遊び場所の提案
jh3-2	視覚障害者が安心・安全に駅を使用するための階段・エスカレーター改良についての提案
jh3-3	ケヤキ広場における受動喫煙をふせぐためのツリーハウス型喫煙所の提案
jh3-4	街のゴミを効率よく回収するための自走型ゴミ箱の提案
jh3-5	親子が集まることで商店街が賑わうための屋内型公園の提案
jh3-6	スポ少の送迎をサポートするボランティア型ライドシェアサービスの提案
jh3-7	親子が安心して外出しやすくするためのとっとり子育てシティーマップの提案
jh3-8	車椅子ユーザーが安全にスロープを使うための傾斜角度検出デバイスの提案
jh3-9	子育てに寛容な気持ちを伝えるための子育てサポート店ステッカーの提案
jh3-10	放置自転車を無くすためのコインパーキング内駐輪場の提案
jh3-11	迷子を減らすための位置情報を提供するバッジの提案
jh3-12	スマホ不要でバス遅延情報を取得可能にするためのタッチパネルの提案

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	顔が見える掲示板を使用した世代間交流により孤独を感じない地域のコミュニティ作りを目指す
h1-2	高齢者の買い物満足度向上のためのネット注文サービスの提案
h1-3	利用案内モニターによって外国人観光客のバス運賃支払いをサポートしたい
h1-4	拡張現実を活用した子どもの遊び場によって地域で子どもを育てる仕組みの提案
h1-5	買い物とゲームがつながるMR体験によってコミュニティを創り出す商店街を目指す
h1-6	高齢者がバス停での待ち時間を有効活用するためのエクササイズロボットの提案
h1-7	鳥取のPRにつながる音を使った新しい観光体験によって観光業界の人手不足を解消する
h1-8	バスの乗り降りをスムーズにすることで人口減少による公共交通の過密化を解消する
h1-9	地域社会における活動を活性化させ情報伝達を円滑化させる透明性の高いSNS型アプリケーションの提案
h1-10	テナント分割活用によって個人商店が活躍できる「育つ商店街」の提案
h1-11	「レンタサイクル×ポイントアプリ」で鳥取市郊外に住む中高生の行動範囲を広くする
h1-12	バーチャル空間による地域コミュニティを用いて若者定住と地域活性化を促進する
H1-13	鳥取観光の満足度を向上させるための思い出スライドショー自動作成アプリ
H1-14	中高生向けファッションイベントを行って駅前商店街を若者にとって魅力的な場所にする

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。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	グッズ収集者が抱える sunk cost をなくすことはできるか ～ペンライトに思い出を残す新たな価値保存体験の提案～
h2-02	大学進学以外の情報は高校生の将来への進路決定に影響があるか ～複数の進路情報を提供するサービス企画～
h2-03	税関職員の負担を減らすことができるか ～ブランド品の真贋判定を画像認識AIで行う～
h2-04	法の罰則を強化することによって遵法意識や規範意識を高めることは可能か ～自転車のヘルメット着用義務化を例に～
h2-05	スポーツ障害の理解を深めることで自身の健康への関心は高まるか ～当事者意識を高めるためのワークショップの実施～
h2-06	抽象的概念を効果的に伝えるにはデザインの情報量を抑えるべきか ～シンプルなデザインと複雑なデザインによる比較実験～
h2-07	数学の協働学習を促進する復習用教材の開発は可能か ～数学B「複利計算」分野の復習方法の比較実験による検討～
h2-08	放射性廃棄物の地層処分に対する抵抗感を緩和できるか ～対話型授業により熟議民主主義に基づく理解を促す～
h2-09	小学生へのジビエの理解と食育を通じて深めていくことは可能か ～ワークショップの実施による普及啓発活動の提案～
h2-10	高齢者の社会的孤立の改善に娯楽施設は有効か ～ゲームセンターを活用したコミュニティ作り～
h2-11	数学のケアレスミス进行测试中の簡単な工夫で減らすことは可能か ～認知バイアスを防ぐ手法の提案と有効性の検証～
h2-12	照明の色によって初めて聞いた曲でも感情を変化させることは出来るのか ～VR空間における照明を用いた比較実験～
h2-13	限られた時間で親子のふれあいを増やすことは可能か ～忙しい共働き世帯へのストレッチカードの提案～
h2-14	IoTツールの活用は山間部居住する高齢者の孤独解消につながるか ～デジタルツールを用いて高齢者の交流基盤を作る～
h2-15	体験型観光の充実は新たな観光のかたちに繋がるか ～画像認識AIを用いた農業体験の提案～
h2-16	公立図書館における中高生の利用者数増加は可能か ～他業種連携によるポイント制度の提案～

No.	論題
h2-17	災害時における小児医療提供体制の構築は可能か ～GISを用いて鳥取市の小児医療ニーズを地図化する～
h2-18	環境問題を解決するための行動を自発的にできるようになるか ～資源を視点にして水問題を理解できるカードゲームの開発～
h2-19	子どもが創造性を養える「子育て王国」はつくれるのか ～子どもが冒険できる公共施設～
h2-20	中高生のリーダー意識向上に歴史偉人モデルの提示は有効か ～偉人追体験WSを通じたリーダー意識深化の検証～
h2-21	音楽ライブを物語論で読み解くことは観客に新たな視点を与えるか ～男性ソロアーティスト公演へのヒーローズジャーニー適用と検証～
h2-22	学生間の交流を促進することで高校生の進路選択の幅を広げられるか ～学生が立ち寄りやすい交流拠点の模索～
h2-23	消費者の肌質に合った化粧品を見つけることで購買意欲は高まるか ～総合検索サービスの検討～
h2-24	鳥取の空き家所有者の負担は軽減可能か ～貸棚式雑貨店としての活用の提案～
h2-25	若年層が支援に向かう心理的ハードルを下げられるか ～セルフ・ネグレクトのアセスメントシートの応用～
h2-26	光源の位置を変えず輝度を変化させることでグレアを抑えることは可能か ～点光源の光束を拡散し光環境を最適化するランプシェードの提案～
h2-27	課題の先延ばしを提出状況の可視化で防ぐことは可能か ～競争要素を加えた課題提出方法の提案～
h2-28	英語を話す苦手意識は使用する英語レベルを簡単にすることで軽減されるか ～簡単な英語を用いたロールプレイを通して～
h2-29	動物愛護センターにおける犬の譲渡数を増やすことは可能か ～カフェ併設による犬への触れ合い機会増加の提案～
h2-30	セルフメディケーションの積極的な導入は調剤薬局の経営に寄与するか ～シミュレーションを用いた過疎地医療の提案～
h2-31	災害時に破棄される果物によって電力供給は可能か ～果物電池の工夫により電圧値を安定化させる～
h2-32	愛犬のための栄養管理支援アプリは手作り給餌への行動変容を促せるか ～micro:bit連動と自動レシピ提案による心理的負担軽減効果の定量評価～
h2-33	扱いにくい調味料を日用的に活用することは可能か ～ミールキットを利用した麴料理の提案～
h2-34	学習中の自分を振り返ることによって集中力は高められるか ～個人に最適な集中力を高められる行動の提案～
h2-35	思春期の子どもを持つ母親の依存は緩和できるか ～母親の不安を吐き出す場所を提供する～
h2-36	病院と地域の連携システムを構築することは医原性低栄養の患者を減らすことにつながるか ～地元の農家と提携し規格外野菜を安く購入できる仕組みの提案～
h2-37	ダッフィーグッズをオンラインで購入できたら入園者数に影響はでるのか ～東京ディズニーリゾート公式アプリを用いた購入プランを考える～

No.	論題
h2-38	相手の顔をじゃがいもに置き換えることで発表の緊張は和らぐか ～発表中にXRメガネを用いる新しいコーピング～
h2-39	他スポーツのファンをバスケファンに引き込むことは可能か ～新規ファン獲得のためのスポーツファン交流アプリの提案～
h2-40	ネットニュースを鵜呑みにする人を減らすことは可能か ～タイトルをファクトチェックできるAIの開発～
h2-41	食事の記録を自分で蓄積し自分で食生活の改善を図ることは可能か ～食事バランスガイドの機能を食生活共有アプリと合わせ改善を図る～
h2-42	繁殖力の強い植物を有効利用することは可能か ～マメ科植物のクズを用いた液肥の作成～
h2-43	表現活動を通して相互の個性を尊重することはできるか ～盲学校と青翔開智との体験型コンサートの企画～
h2-44	留学経験者の利活用で途上国支援を促進することはできるか ～シニアJICAの認知度を上げるための対談形式講演会の実施～
h2-45	SNS動画視聴回数を促進し作成者の意欲を維持できるか ～文字のフォントや大きさに着目し興味を引くサムネイル作成～
h2-46	ゲームを用いることで数学に興味を持ってもらうことは可能か ～ゲーミフィケーションを応用したモバイルゲームの開発～
h2-47	自販機の商品を拡充することで生徒の満足度は向上するか ～おにぎり販売による自販機利用者の意識変容の検討～
h2-48	集団の一体感と個室のプライベート感の共存した映画館の設計は可能か ～数値計算による楕円体の個室の角度の決定～
h2-49	「良い品」の価値変容によって若者のエシカルな行動は促進されるか ～エシカルな行動をトークン化する仕組みによる価値変容～

2024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：2025年2月15日（土）12:45 - 16:00

場所：青翔開智中学校・高等学校