SSH
Super Science High school

2025年度 青翔開智中学校・高等学校
SSH (スーパーサイエンスハイスクール) 事業 成果発表会

せいかいがっかい

青開学会

開催日時・場所

2026年 要事前申込 参加無料

2月13日(金)

12:30〜16:00 受付時間 12:00-15:30

とりぎん文化会館

〒680-0017 鳥取市尚徳町101-5［駐車場有］

探究学習の成果を全学年で公開する年に1度の発表会です。
高校2年生はこれまでの総まとめとして
1人1テーマの課題研究の成果を
ポスターセッション形式で発表します。

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。
「探究」を中心にした教育活動を進める青翔開智中学校・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。この青開学会も本校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、生徒たち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。

タイムテーブル

12:30-12:45　開会行事

12:45-14:45

ポスター発表

中学校1年生～高校2年生（全員）

中1　「鳥取市に魅力的な〇〇*を創ろう」 *今年度はパビリオン
中2　「企業が抱える課題を解決しよう」
中3　「Well-being（ウェルビーイング）の実現を目指して身近な社会課題を解決しよう」
高1　「人口減少問題をテクノロジーで解決しよう」
高2　個人テーマによる課題研究

学外ゲスト発表　国際交流校・近隣のSSH校等、ゲストによる研究発表を予定

口頭発表　中学校1年生～高校1年生の学年代表2チームによるスライド発表

中学校1年生～高校1年生（学年代表）

＜中1＞ 12：45～13：15　＜中2＞ 13：15～13：45　＜中3＞ 13：45～14：15
＜高1＞ 14：15～14：45

15:00-15:30

口頭発表　高校2年生の学年代表2名によるスライド発表

高校2年生（学年代表）

15:30-16:00　閉会行事

発表への評価をお願いします

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。

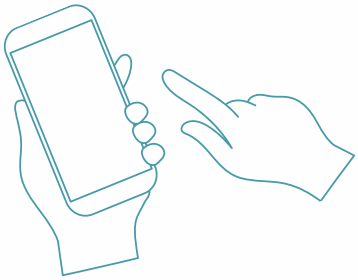
〇お持ちのスマートフォン等で、下記または会場内に設置している二次元バーコードを読み込み、発表評価フォーム（Googleフォーム）をひらく

〇下記ルーブリックを参照し10段階評価と評価コメントを入力する

〇送信ボタンを押す
→「別の回答を送信」ボタンで次の発表者の評価へ

青翔開智中学校・高等学校
図書館キャラクター
ぶっくりん

▼ 発表評価フォーム ▼



ルーブリック

←評価1　　評価10→

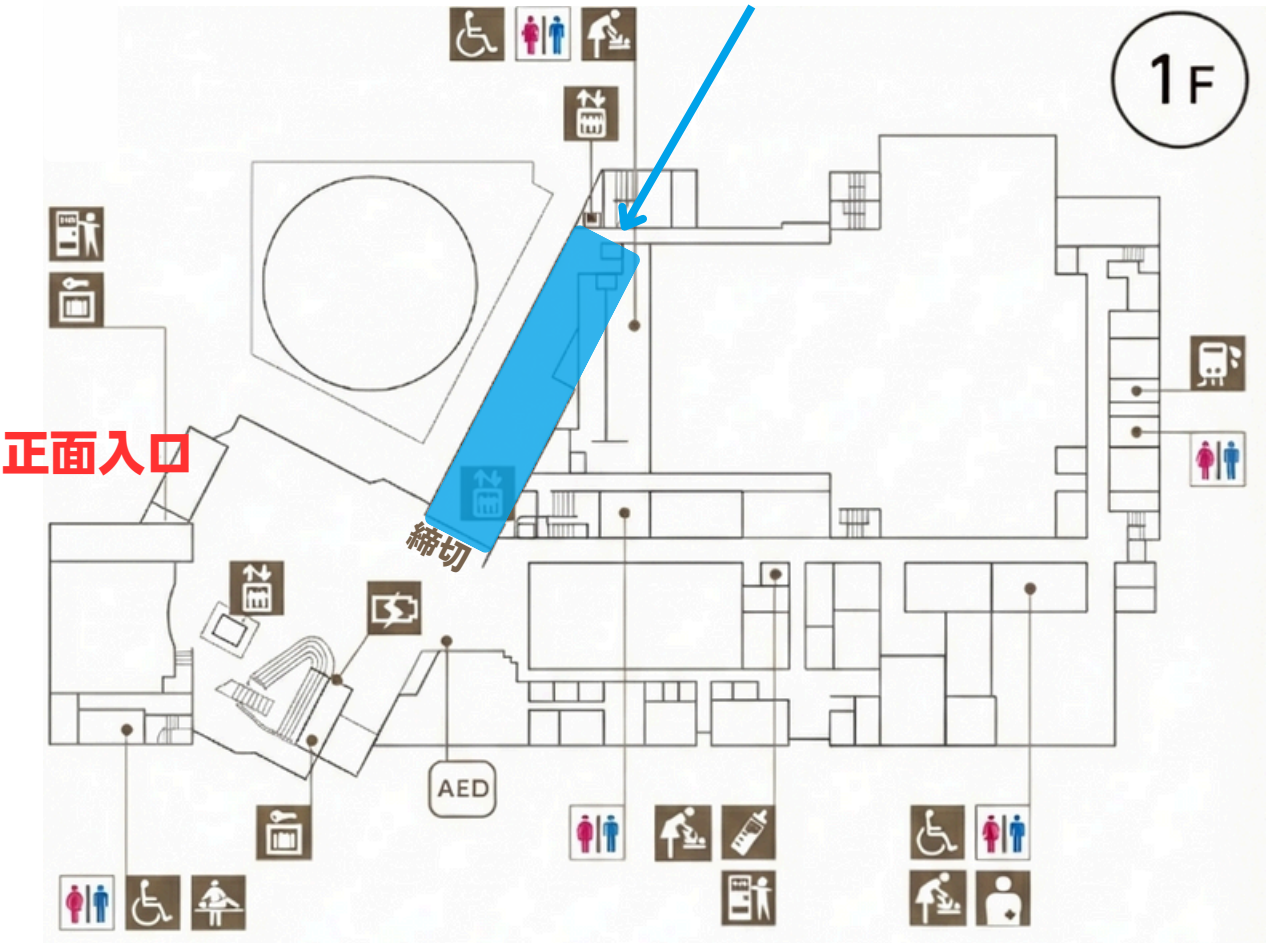
評価項目			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
プレゼン	資料	「見やすい」「整理されている」「信頼できる」発表資料が作成されているか	▲まとめられていなくてわかりづらい… ▲物が置かれているけどこれは何だろう… ▲なんだか怪しい情報がある気がする…					◎ポスターやスライドがわかりやすい！ ◎展示が工夫されていてわかりやすい！ ◎使われている情報も信頼できる！				
	話し方	聴衆が発表内容に引き込まれるプレゼンテーションができているか	▲原稿を読んでいるだけで目が合わない… ▲質問をしてもあまり答えてくれない…					◎こちらの反応を見ながら発表している！ ◎質問に対して丁寧に答えてくれる！				
探究の内容	目的	「何のために探究をしているのか」「何を目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」「完成したもの」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！				

会場案内
（とりぎん文化会館）

1F梨花ホール前 ホワイエ

高校1年生 ポスター発表

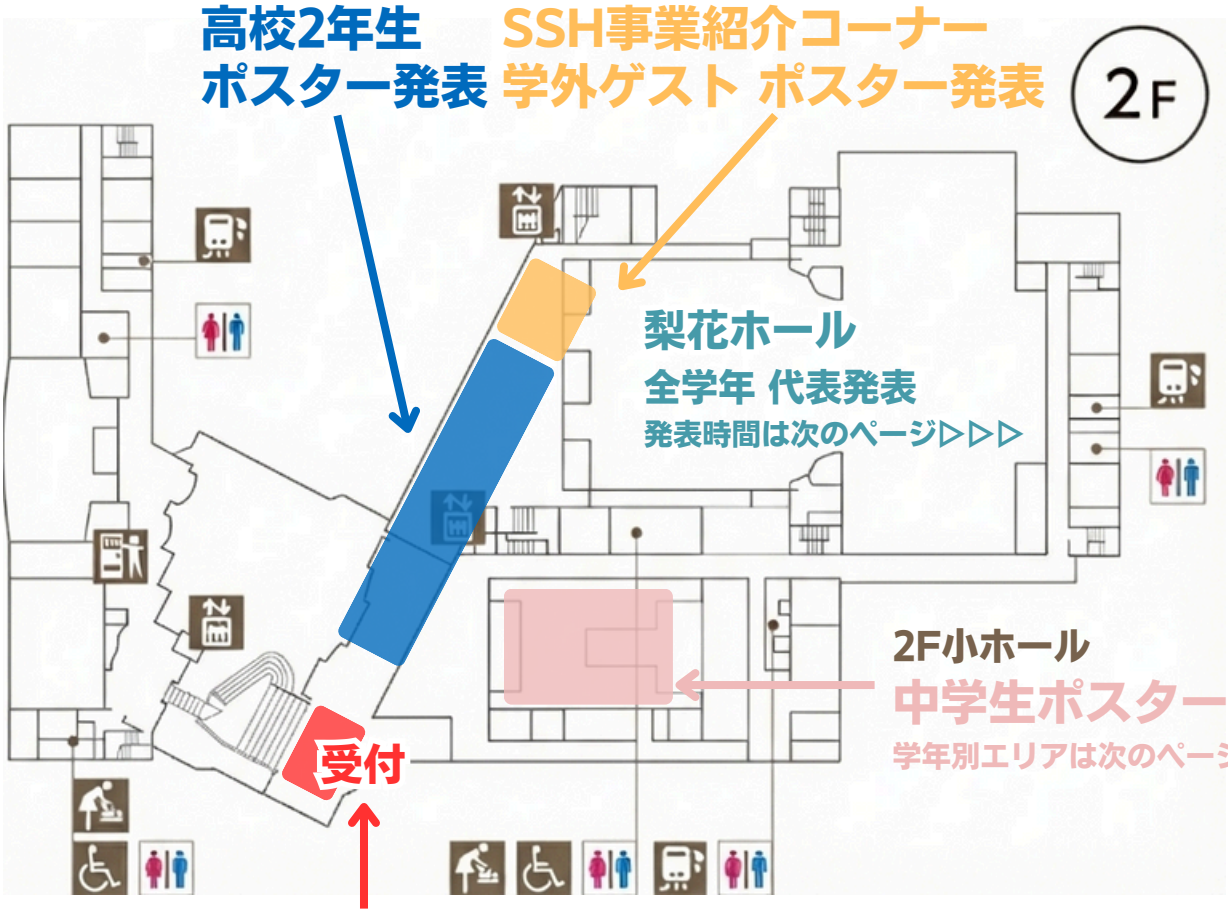
※1Fホワイエ前の出入口は終日締切となっております。
お手数ですが、2Fにて受付をお済ませの上お越しください



2Fギャラリー～梨花ホール前ホワイエ

高校2年生 ポスター発表

SSH事業紹介コーナー 学外ゲスト ポスター発表



1Fから大きな階段を2Fへお上がりいただくと青開学会の受付がございます。

梨花ホール内
学年代表 発表時間・タイトル

中学校1年生　12:45～13:15

jh1-7 「カニを育てて食べる in 鳥取 ～バーチャルからリアルへ 究極の産地直送ゲーム」
jh1-8 「自然と伝統文化を最新技術で体験 ～鳥取を360°スクリーンとランタン流しで体験する万博パビリオン～」

中学校2年生　13:15～13:45

jh2-6 「納札所に適切なものだけが返納されるためには ～センサー付祠型納札所の設置～」
jh2-13「土木×プログラミング 体験型実験装置を用いた新世代の土木職育成教材」

中学校3年生　13:45～14:15

jh3-3 「外国人観光客に向けた馴染みのあるデザインの防災アプリの提案」
jh3-14 「遅延や運休の情報をリアルタイムで視覚化するための電光掲示板の提案」

高校1年生　14:15～14:45

h1-3 「伝統工芸士の技をデータ化し味を再現するAIの提案」
h1-11 「内容に応じてポスターを貼るのに適した場所を提示してくれるGISサービスの提案」

高校2年生　15:00～15:30

h2-38 「中学生美術未経験者の写実性制約を緩和することによって美術の授業への苦手意識は軽減されるか ～抽象画模写を用いて写実性に囚われない描画スタイルを獲得する～」

h2-50 「標本の展示を工夫することで地方博物館の教育効果を高めることはできるのか ～VR・3D技術を効果的に活用した地方博物館における観覧者の行動分析～」

小ホール内
中学生ポスター発表エリア

← 小ホール入口側

中学校1年生

中学校2年生

中学校3年生

舞台側 →

学年テーマ

鳥取市に魅力的なパビリオンを創ろう

中1

中学校1年生は「鳥取市に魅力的なパビリオンを創ろう」をテーマに、魅力的な体験のアイデアについて考えました。パビリオンが設置される万博について理解を深めるために大阪・関西万博鳥取県ブースを企画されていた鳥取県関西本部の方に講義いただいたり、資料を活用して情報収集したりしながら、「魅力的なパビリオン」とはいったいどんな体験や形なの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

jh1-1	星空が楽しめる上空温泉
jh1-2	梨の容器を自分だけの好みにカスタマイズ ～世界に一つだけの梨容器作り～
jh1-3	潜水艦ライド型の星空体験
jh1-4	鳥取県の擬人化キャラクターと巡る全方向を五感で楽しむパビリオン
jh1-5	「とっておき」を五感それぞれで体験するパビリオン ～美術館型ICHI5KAN～
jh1-6	新甘泉エクスプレス 鳥取の美景をご覧あれ　土日専用観光列車 ～新甘泉×新幹線で鳥取の新常識を生み出すNew train!!!!～
jh1-7	**カニを育てて食べる in 鳥取 ～バーチャルからリアルへ　究極の産地直送ゲーム～**
jh1-8	**自然と伝統文化を最新技術で体験 ～鳥取を360°スクリーンとランタン流しで体験する万博パビリオン～**
jh1-9	持ち帰れるミニ海中旅行 ～透きとおった水の世界へのぼうけんに出かけよう！～
jh1-10	自分に合った加工乳と白バラ牛乳を中心とするレシピ提案アプリ ～牛乳から広がるオレの健康生活～
jh1-11	鳥取の自然を体験できる因州和紙製回転式エレベーター
jh1-12	狩猟体験を通してジビエ食を知るVR Hunting-eat
jh1-13	大山の魅力を体験できる新感覚屋内大山
jh1-14	鳥取の魅力をスイカとともに解き放て ～夏限定のVRスイカ割りinスイカドーム～

学年テーマ

企業の抱える課題を解決しよう

中2

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

jh2-1	歩行の重要性を伝えるAR歩行アドバイス機能の提案
jh2-2	智頭の活性化のために中高生に起業の極意を授ける ～起業家体験プロジェクト～
jh2-3	若者が入りにくい文具店をキッチンカーで変える！ ～ヲサカ文具店の来客層を広げるための提案～
jh2-4	因幡万葉歴史館の展示に興味を持つ人を増やすことは可能か ～クイズラリーとVRお墓作り体験の提案～
jh2-5	職員の階段の上り下りの負担をベルトコンベアによって無くすことは可能か
jh2-6	**納札所に適切なものだけが返納されるためには ～センサー付祠型納札所の設置～**
jh2-7	ニュースを短い動画で若者にわかりやすく届けるアプリの提案
jh2-8	B to B制約による知名度の低さを解決するLIMNOキャンペーンの提案
jh2-9	幼稚園教諭の負担を減らすための熱測定システム
jh2-10	若者の建築業界離れを学習アプリによって取り戻すことは可能か
jh2-11	若者の来館者数を増やし歴史に親しんでもらうイベント ～流行りのスイーツを使った若者向けの食べ歩きできる美術館の提案～
jh2-12	小・中学生に土木の仕事内容を知ってもらうためのwebサイトとゲームの提案
jh2-13	**土木×プログラミング 体験型実験装置を用いた新世代の土木職育成教材**
jh2-14	古墳時代の食べ物を生かしたスイーツで若者の認知度を高める ～発掘！遺跡ティラミスの提案～

学年テーマ

Well-beingの実現を目指して 身近な社会課題を解決しよう

中3

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。提案の裏側にあるデータ活用の工夫に注目して発表を聞いてみてください！

…学年代表

jh3-1	多言語対応の観光タクシーアプリとライドシェアを併用することで 外国人観光客がタクシーを利用しやすくなる仕組みの提案
jh3-2	高齢者が誤えんした際に命を守るための対処をサポートするアイテムの提案
jh3-3	**外国人観光客に向けた馴染みのあるデザインの防災アプリの提案**
jh3-4	外国人観光客に寄り添う情報の混雑を防ぐための ホログラム技術を用いた観光案内板の提案
jh3-5	子連れの親が買い物中に見守り子どもの成長を実感できるおつかいシステムの提案
jh3-6	車椅子使用者が最小限の力で手動ドアを開閉できる仕組みの提案
jh3-7	車椅子利用者が施設の安全を出かける前に把握し外出を後押しするサービスの提案
jh3-8	高齢者が歩行者用信号機の青信号の時間延長をすることによって 横断歩道を安心して渡れる端末の提案
jh3-9	緊急アナウンスを文字と振動に変換するブレスレットの提案
jh3-10	外国人観光客に鳥取の魅力が伝わる緑と画廊のカーテンの提案
jh3-11	介護をはじめて経験する人が介護サービスを見つけやすくなるための アテンドサイトの提案
jh3-12	視覚障がい者とヘルパーのマッチングアプリ提案 ～汽車を待つ学生×汽車を利用する視覚障がい者～
jh3-13	犯罪・事故防止につながる樹木イルミネーションの提案
jh3-14	**遅延や運休の情報をリアルタイムで視覚化するための電光掲示板の提案**

学年テーマ

人口減少問題をテクノロジーで解決しよう

高1

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、技術を活用するスキルとマインドは私たちの生活をよりよくするために欠かせないものとなります。
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

h1-1	鳥取県外に就職しても地元の関係人口であり続けるためのワークショップの提案
h1-2	都会の人に鳥取生活のリアルを体験してもらうことで 移住に繋げる滞在型ツアーの提案
h1-3	**伝統工芸士の技をデータ化し味を再現するAIの提案**
h1-4	文化の違いを理解するためのマナーを知ることができる新しいカメラアプリの提案
h1-5	鳥取の若者流出を防ぐための高校生向けSNS投稿
h1-6	光のインスタレーションでゴミを捨てたくなるゴミ箱の提案
h1-7	鳥取市における効果的なシェアサイクルポート設置場所を データから検討・提案する
h1-8	地元就職を促すための企業情報が得られるバーチャル鳥取市の提案
h1-9	スマホ１台で見回すだけで人混みの中からトイレを発見できるARマップの提案
h1-10	6次産業を実現することで農家の収入を増やすためのWebサイトの提案
h1-11	**内容に応じてポスターを貼るのに適した場所を提示してくれるGISサービスの提案**
h1-12	都市部に進学した若者と地方をつなぐ ～マイクロタスクで関係人口を生む「Hometown Hub」～
h1-13	高校教師の授業作りの負担を軽くするための 教員同士が情報交換できるWebサイトの提案

学年テーマ

個人テーマによる課題研究

高2

青翔開智の「探究」の総まとめとして、1年間課題研究に取り組んできました。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。それぞれが自分自身を見つめながら「好きなこと」「得意なこと」「社会から求められること」「価値観」の重なるところに、時間をかけ苦労してテーマを設定しています。青翔開智における探究が生徒自身のキャリアデザインの一翼を担っている大きな理由は、「誰からも与えられず」「誰からも引き継がない」課題研究に取り組んでいるところにあります。

…優秀賞　…優秀賞のうち学年代表

h2-1	**遺失漁具由来の海洋プラスチックによる海洋汚染を防ぐことは可能か ～和紙の製造過程で廃棄される楮を用いてイカ用ルアー（エギ）の代替物を作成～**
h2-2	**悩みを抱え込む中高生の対人不安を和らげることは可能か ～半匿名性を重視したコミュニティサイトの利用による被援助志向性の向上～**
h2-3	再話活動のサポートを行うことは楽しい「語り」の実現につながるか ～Chat botを用いた再話補助システムによる語りの変化の検証～
h2-4	高齢者に運動やストレッチの継続意識を持たせることはできるか ～高齢者向けのエクササイズイベントによる継続意識の高まりを検証～
h2-5	ゲームは文体の継承手段となりうるか ～ノベルゲームのプレイ体験による句読点の使用量の変化を中心に～
h2-6	エコフィードを活用した飼料による飼料費削減によって酪農経営を支援することは可能か ～シミュレーションを用いた費用対効果の高い飼料割合の分析～
h2-7	若年層の海外旅行に対する不安感は事前学習を通じて軽減するか ～外務省作成の海外旅行者向けアプリの分析～
h2-8	騒音環境下の従業員の難聴の原因となる音響外傷の予防は可能か ～強大音の距離情報を通知するシステムの開発～
h2-9	芸術を介した他者との関わりは生徒の自己理解を促すか ～演劇的手法を用いた対話鑑賞による自己理解の変化～
h2-10	**中学生の対話型授業時における相互評価の質を高めることはできるか ～生成AIを活用したコメント練習機能による生徒の対話に対する意識の変化～**
h2-11	ゲーム中のルール確認による待ち時間を減らすことは可能か ～AIアシスタントによるルール理解の負担の減少を検証～
h2-12	SNS上の偽ニュースへの対策は可能か ～他国の施策から具体的な規制政策の実現可能性を測る～
h2-13	文学国語の授業を通して日本における中学生のいじめ問題を予防することは可能か ～五段階教授法の導入による生徒の多面的思考力の変化～
h2-14	見えにくい化粧品廃棄量の実態を探ることはできるのか ～統計データと推定値を組み合わせたモンテカルロ・シミュレーション分析～

h2-15	**多元的思考及び哲学的態度の意識づけは主体的・対話的で深い学びの実現に寄与するか ～「子どものための哲学」を用いた対話の授業の実践～**
h2-16	高校生の習慣化におけるハードルを低下させることは可能か ～ハビットスタッキングを活用したスケジュール立てにより時間管理尺度の向上を検証～
h2-17	新規就農者の経済的負担を軽減することは可能か ～個別条件に即した補助金検索方法の考案による受給額最大化の検証～
h2-18	鳥取県は本当に医師多数県であるか ～医師偏在指標の再考察による検証～
h2-19	キャラクターの造形的特徴から「キモかわいい」を定義することは可能か ～カートゥーン作品をもとにしたキモかわいいキャラクターの提案～
h2-20	鉱物採取場所の情報共有は地学学習を身近にするか ～地域の地学情報を集約したアプリケーションの作成～
h2-21	CBTモデルを生かした観光まちづくりモデルの構築は可能か ～観光客・地域住民・行政機関の間接的交流を促すコミュニティマップアプリ導入による 経済と交流の両立の検証～
h2-23	中高生のファッション雑誌の購買意欲を高めることは可能か ～自分たちで雑誌作成を行う交流会実施による関心度の変化～
h2-24	学校における著作権侵害のリスクは減らせるか ～著作権理解を深めるフローチャートの提案～
h2-25	総合的な探究の時間におけるテーマ設定の難しさは テーマ決定までのプロセスと相関があるのか ～青翔開智の課題研究による相関係数での分析～
h2-26	仲間作りにおいて帰属意識とコミュニケーション能力は補完的な役割を果たすか ～質問調査と外部検査の結果を活用した相関分析と相互作用の検証～
h2-27	部活動エンゲージメントを高めることで 生徒による部活動運営を実現することは可能か ～チームビルディングを通してチーム力の向上を図る～
h2-28	被害報告の簡易化によって農家・鳥獣対策係の対応時間を短縮できるか ～LINEを活用した鳥獣被害報告手法の提案と利便性の検証～
h2-29	中学校の新任教員に学習評価を支える支援サイトを作成することで 指導から評価の一連の流れを意識させることは可能か ～新任教員の授業づくりを支援する『AI-Board』の提案～
h2-30	地方の中小病院において電子カルテの導入政策は可能か ～費用対効果をシミュレーション解析する～

h2-31	若者の地域関与を支える仕組みによって鳥取県の関係人口を増やすことはできるのか ～若者と地方創生をつなぐウェブサイトの提案～
h2-32	空間デザインによって高校生のブレインストーミングを促進させることは可能か ～高校生のディスカッションのための新しい学校内コモンズ空間の提案～
h2-33	地元コンテンツと組み合わせた「疑似体験型お土産」は購買意欲を高められるか ～コナンファンにおける熱量がお土産に求める「ストーリー性」に どう影響するか明らかにする～
h2-34	駄洒落の作り方に着目したプロンプトにより生成AIは質の高い駄洒落を生成するか ～Geminiの駄洒落生成モデルと既存の駄洒落特化モデルの比較検証～
h2-35	南米にエコなリチウム精錬所を立てることで世界精錬シェアの分散は実現するか ～従来型の精錬サプライチェーンとのCO2削減量の試算～
h2-36	**学習データを用いずに鶏舎内の鶏の密度と常同行動の回数の関係を見出すことは可能か ～YOLOの姿勢推定を用いて特定の行動の発生回数と場所の関係をヒートマップで示す～**
h2-37	#8000・#7119の認知度を上げることでコンビニ受診を減らすことは可能か ～生成AIを活用した教育動画による普及率の検証～
h2-38	**中学生美術未経験者の写実性制約を緩和することによって 美術の授業への苦手意識は軽減されるか ～抽象画模写を用いて写実性に囚われない描画スタイルを獲得する～**
h2-39	行動選択型紙芝居を用いて保護猫活動に対する子どもの理解度を深められるか ～オリジナル教材の実践報告～
h2-40	中高生の居住地域による都市部と地方の体験格差がある地域でも 非認知能力を伸ばすことは可能か ～対話を通じた非認知能力の変化を多角的に検証～
h2-41	地域コミュニティを活性化させることで子どもは自発的な遊びを展開できるか ～公民館を活用した地域運営型プレーパークの提案～
h2-42	小説の登場人物視点から物語を体験することで 若者の読書後の情景描写の解像度を高める事は可能か ～VRを使用した新たな読書方法の提案～
h2-43	**晴眼者のもつ視覚障害者の聴覚知覚に対する認識の乖離を解消できるか ～視覚障害者の聴覚知覚を体験するアプリによる共感度・意識の質的変化を検証～**
h2-44	子どもが平時に避難所生活を擬似体験することで非常災害時の心のケアに役立つか ～授業で実践可能な災害の未知を既知に変える手法の考案～
h2-45	子ども向けのクラフト要素を取り入れたお土産は親の購買意欲を上げるのか ～LaQの効果を応用した食後にクラフトできるパッケージの提案～

h2-46	公平性と安全性を担保することで直接連絡が禁止な企業と生徒の連絡は可能になるのか ～高校生就職を対象としたチャット制御モデルの作成～
h2-47	地質情報と直感的デザインによって 自治体ハザードマップの可読性・実用性は向上できるか ～作成を想定したレイヤー構成と情報デザインの検討～
h2-48	幼児の郷土料理への興味・継承意識の低下を改善できるか ～絵本の読み聞かせと調理体験を組み合わせた食育活動による幼児の意識変化の検証～
h2-49	日本の食料品に関わる在日ムスリムの個人判断の負担を軽減できるか ～イスラム諸国の認証基準を適用した同種の食品の原材料の比較ツール～
h2-50	**標本の展示を工夫することで地方博物館の教育効果を高めることはできるのか ～VR・3D技術を効果的に活用した地方博物館における観覧者の行動分析～**
h2-51	セネガルの小学生における保健教育を通じた 生活習慣病に関する知識・理解の改善は可能か ～授業内容の提案とアンケート実施を介して～
h2-52	ドローン・AIを活用することによって海水浴場の安全管理の強化は可能か ～画像認識AIを使用した安全管理～

学外ゲスト発表

SSH（スーパーサイエンスハイスクール）指定校は全国に約230校あり、どの指定校の生徒も特色ある課題研究に取り組んでいます。今回、近隣のSSH指定校からも発表会に参加してもらいました。また、海外からのゲストとして交流・連携のある韓国の学校からも発表会に参加してもらっています。

鳥取県立鳥取西高等学校	ラオス全土における焼畑農耕からの土地利用変化と それによる自然環境への影響の考察
鳥取県立鳥取西高等学校	使用済みのほだ木に残存する菌糸の分解機能に関する研究
鳥取県立米子東高等学校	水質のことは珪藻に聞け！？ 珪藻で 汽水湖の水質をはかることはできるのか?
鳥取県立米子東高等学校	メダカの色素沈着について
Sangji Girls'Middle and High School	青翔開智中学校・高等学校との共同研究について

SSH事業紹介コーナー

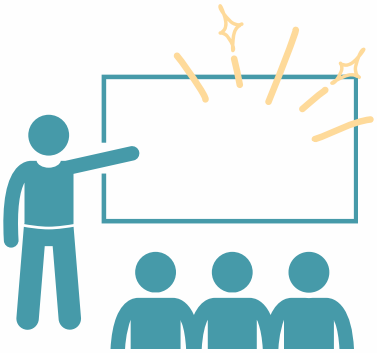
このコーナーでは、学校全体で取り組んでいるSSH事業について
本校教員が入れ替わり立ち替わりご紹介します！

ぜひ、お立ち寄りください。

〇SSH（スーパーサイエンスハイスクール）って？
　事業の全体像と青翔開智中学校・高等学校の研究開発課題

〇教育プログラムの4つの柱
　1.探究Ⅰ～Ⅵ
　2.STEAM
　3.探究スキルラーニング
　4.評価システムの開発

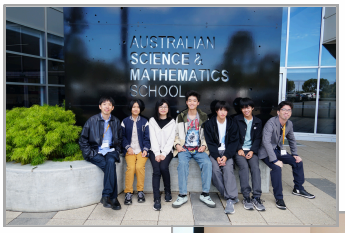
〇事業実施の効果・課題など



Pick up！

SSH事業の一環として、2025年度は２つの研修旅行を実施しました。
・SSH東京AI 研修（高1）
・SSHオーストラリア海外研修（高1・高2希望者／選抜あり）

このコーナーではその中から、2025年11月にSSHオーストラリア海外研修に参加した
生徒からの研修報告を行います！



NEW！

2026年2月、本校のSSH事業をまとめた
パンフレット（第Ⅱ期）が完成しました！

現場で授業や評価の開発に取り組んでいる教員や、
課題研究に取り組んでいる現・高校2年生の声なども
掲載しています。

本日の配布資料に入れておりますので、
こちらもぜひ、あわせてお読みください。

学校法人鶏鳴学園が運営する
探究塾GakuDoon!からのお知らせ

自分の好きなことや気になることをとことん調べ、「伝える」ために本・ポスター・資料にして発表します。

2025年度TanQスクール生による探究プロジェクト成果発表会

GakuDoon!学会

場所：青翔開智中学校・高等学校(ラーニングセンター)

2026
2/28(土)
13:20-14:20
(13:00-14:00受付)
入場無料
事前申込制

プロジェクト一覧 全15個

- 犬のとくちょうと性かくプロジェクト
- オーストラリアプロジェクト
- 木村による木村のための家けい図プロジェクト
- 牛乳プロジェクト
- クッキープロジェクト
- クリスマスプロジェクト
- ケーキプロジェクト
- 生命プロジェクト
- デザインプロジェクト
- HANA LOVEプロジェクト
- プレミアリーグをさぐるプロジェクト
- マイクラプロジェクト
- メタバースで未来プロジェクト
- メタバースプロジェクト
- よみがえらせプロジェクト

お申込み

お申込みは右記のQRコードを
読み取ってください。

申込期限：2月26日(木)

評価員

青翔開智中学校・高等学校の先生たちが評価員として参加！

兼重　堅志郎先生（理科）　仁木　孝幸先生　（社会）
岸田　卓先生　（理科）　横井　麻衣子先生（司書）
小橋　恒士先生　（数学）

＜その他＞

- 13:05-13:15にプチ校内ツアーを行います。ご希望の方は申込の際に該当欄へ記入してください。なお校内ツアーのみの参加はご遠慮ください。
- お車はグラウンドへお停めください。

Instagram　HP

探究塾 GakuDoon!
学校法人 鶏鳴学園
鳥取県鳥取市富安2丁目35番地
TEL 0857-51-0515

青開学会

2025年度　青翔開智中学校・高等学校
SSH（スーパーサイエンスハイスクール）事業 成果発表会

開催日時　　2026年2月13日（金）12:30～16:00
開催場所　　とりぎん文化会館

［お問い合わせ］
青翔開智中学校・高等学校
TEL　0857-30-5541（代表／平日9-17時）
HP　https://seishokaichi.jp/