

## 第4回岡山県STEAM教育研究推進委員会 要項

令和8年1月27日（火）

9：30～12：00

岡山県庁西庁舎3階教育委員室

（対面・WEBのハイブリッド開催）

### 1 開会

### 2 協議

#### （1）実施事業報告、これまでの議論及び成果物について

ア 今年度実施した事業について

イ これまでの議論について

ウ 教員用パンフレット・生徒向け動画の内容について

○成果物の説明

エ 意見聴取

#### （2）その他

### 3 諸連絡

### 4 閉会

## 岡山県STEAM教育研究推進委員会 委員名簿

(敬称略)

区 分	氏 名	所 属 ・ 役 職 等	備 考
大 学	あまの のり き 天 野 憲 樹	ノートルダム清心女子大学・教授	
	いなだ よし ひこ 稲 田 佳 彦	岡山大学・教授	
	たかはし あき お 高 橋 亮 雄	岡山理科大学・教授	
	はやし 透 林	金沢大学・教授	
	みやした た く や 宮 下 卓 也	津山工業高等専門学校・教授	
企 業	ふじわら か な 藤 原 加 奈	(株) フジワラテクノアート・副社長	
	やました し ん じ 山 下 真 司	ベネッセ教育総合研究所・主席研究員	
関 係 団 体	うらしま まさと し 年 浦 嶋 将 年	一般社団法人 学びのイノベーション・プラットフォーム・理事長	
	かの野 とし はる 春 鹿 野 利 春	一般社団法人 デジタル人材共創連盟・代表理事	
	あんどう さち え 恵 安 東 幸 恵	岡山県産業労働部産業振興課・総括参事	
学 校	こうもと りゅうへい 平 甲 本 龍 平	スーパーサイエンスハイスクール (SSH) 県立岡山一宮高等学校・校長	
	ひらの わ か ば 平 野 わ か ば	D Xハイスクール 県立倉敷南高等学校・校長	
	こうもと ゆうじろう 郎 河 本 裕 次 郎	スマート専門高校 県立岡山工業高等学校・校長	

以上13名

# 岡山県STEAM教育研究推進委員会 事業報告

## (1) 教員研修

### ○生成AIに関する教員研修

令和7年9月18日（木）13:00～17:00 於：岡山国際交流センター  
教員59名参加 満足度94.6%

環太平洋大学教養教育センター情報教育推進室長の岡田健志氏を迎え、NotebookLMの利用方法や、そのプロンプトの作成方法等を通じ、授業における生成AIの活用方法等を学んだ。



### ○データサイエンスに関する教員研修

令和7年11月28日（金）13:00～16:00 於：県総合教育センター  
教員60名参加 満足度62.5%

岡山大学学術研究院教育学域准教授の大熊正哲氏を迎え、e-Stat、RESASなどのポータルサイトや他校の探究・データ活用の様子の共有等を通して、データを効果的に授業に取り入れるためのアイデアや手法を学んだ。



## (2) DX・SSH・スマート専門高校連絡協議会

令和7年11月28日（金）10:00～12:00 於：県総合教育センター  
教員60名参加 満足度75.4%

Green Impact Labs CSO 東京大学グローバル・commons・センター特任研究員の柘野恵也氏を迎え、各校におけるICTを活用した文理横断的・探究的な学び等の推進に係る取組について研究協議等を行った。



### (3) 生徒対象セミナー・発表会

#### ○デジタル人材育成セミナー

令和7年11月3日（月）10:00～16:00 於：岡山コンベンションセンター  
生徒74名参加（オンライン含） 満足度96.8%

（株）steAm 代表取締役の中島さち子氏、岡山大学特定教授の笹埜健斗氏、環太平洋大学教授の川村康文氏を迎え、「正解のない世界を生き抜くチカラを身につける～岡山発、STEAM教育でつながる君の未来～」と題し、講演やワークショップを通じ、今求められる学びの姿や生成AIの利活用、STEAMの視点等を学んだ。



#### ○成果発表会 『高校生夢育PBLフォーラム』

令和7年12月25日（木）9:50～16:40 於：岡山コンベンションセンター  
生徒268名発表 教員・一般観覧者含め635名参加

すべての県立高校3校の中学校を含む59校、88グループが参加し、ステージ発表とポスターセッションを通じてそれぞれの探究的な学びを発表した。



### (4) 成果物

#### ○『岡山県STEAM教育ガイドブック』

- ・教員向け ・A3裏表2つ折り、カラー4ページ
- ・STEAM教育とは何か、今までの教育に加えどのような視点が大切かなぜ求められるのか、どのように学校教育に導入するのか どのような効果が見込めるのか 等
- ・PBLガイドブックを参照でき、動画のリンクを掲載する

#### ○動画『岡山県STEAM教育ムービー』

- ・生徒向け ・2本、計15分程度
- ・①STEAM教育（岡山県版）の理念を解説する教材動画
- ・②生成AI（基礎）及びデータサイエンスの解説や活用事例に関する教材動画

# これまでの議論について

## 1. 岡山県のSTEAM教育～未来を創造する学びの推進～

岡山県では特に、「つなぐ・つながる学び」を重視して取り組みます。また、これまで推進してきた夢育で培った「挑戦」とPBLで重視してきた「実践」の視点を含む「Action（創造的行動）」も引き続き重視し、実社会で生きる力を育みます。

### キーワード：「つなぐ・つながる学び」「Action（創造的行動）」

- 教科、探究活動、地域連携、デジタル技術などを有機的に組み合わせ、教科の学びと実社会をつなぎます。学習が「自分ごと」となり、探究の質と学習意欲を飛躍的に高めます。
- 知識の習得で終わらせず、他者と協働しながら具体的な成果を生み出す「実践」を重視します。この過程で、社会で通用する確かな実行力を身につけ、新たな自分の可能性を発見することを目指します。

## 2. これまでの主な意見と論点

### 【第1回】(R7.5.28) 理念と方向性の議論

- 文理融合、教科横断、実社会との繋がりが重要。課題発見から解決、価値創造へ繋げるプロセスがSTEAMの本質。
- 定義にこだわりすぎず、生徒の変容に焦点を当てるべき。
- 岡山がこれまで大切にしてきたPBLの文脈の中で整理することが重要。
- 「なぜSTEAMか」という問いに、本県の文脈で答える必要がある。
- 大学入試（総合型選抜）の変化を踏まえ、高大接続の視点が不可欠。
- 地域の資源（企業、大学、芸術等）をどう学びに取り込むかが鍵。

### 【第2回】(R7.6.25) 理念やイメージの具体化と成果物の議論

- 成果物（パンフレット等）には「生徒の学びの姿」が見える工夫が必要。
- 既存のPBLをSTEAMとして「価値付け」し、教員の納得感を得るべき。
- デジタル技術は「新しい武器」として、教科の学びを広げるために活用する。
- 生成AIやデータ活用の視点を具体的事例に盛り込むべき。
- 企業連携において、学校側が求める支援を明確にする仕組みが必要。
- 事例を動画等で示し、「何のためにやるのか」を可視化することが有効。

### 【第3回】(R7.10.7) 高校生との協議と成果物の議論

- 高校生より探究活動における苦勞（テーマ設定、検証）や、活動を通じて得た「やりがい」を報告。中でも外部専門家のアドバイスが有効だった。
- 高校生の生の声に感動。生徒の「熱源」を大人がどう守り、育てるかが重要。
- 生徒が自走するためには、失敗を許容する環境づくりが必要。
- 地域連携において「コーディネーター」の存在が不可欠である。
- 小・中・高の接続を意識し、発達段階に応じたSTEAM教育を検討すべき。
- 芸術（Art）の視点は、感性を磨くだけでなく論理的な思考にも繋がる。
- 生成AI活用等の教員研修を継続し、指導の質の底上げを図るべき。



# 「つなぐ、つながる学び」を重視した 岡山県のSTEAM教育



実社会で新たな  
価値を創造する力が身につく

新たな自分の  
可能性に気づく

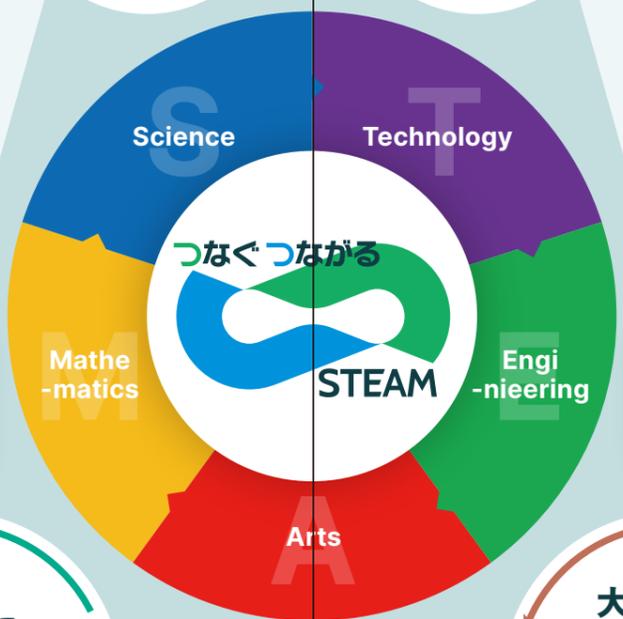
## Action 創造的行動

主体的・対話的で  
深い学びの充実

探究の質の向上

夢育  
挑戦

PBL  
実践



分野の枠を超えて  
知識・技能・体験がつながる  
横断的な学びの充実

教科の学びと  
実社会がつながる  
実践的な学びの充実

各教科に  
おける探究的な  
学習活動

総合的な  
探究の時間等を  
中心とした  
探究活動

大学・企業  
地域社会などと  
連携した  
学習活動

知の創造性を育み「学びの効率化」の基盤となる  
デジタル技術(スキル)の向上

## なぜ、今STEAM教育なのか

STEAMとは、Science(科学)、Technology(技術)、Engineering(工学)、Arts(芸術・リベラルアーツ)、Mathematics(数学)の頭文字を組み合わせた言葉です。Society 5.0時代において、社会の変化に柔軟に対応し、他者と協働しながらこれまでにない新たな価値を創造する資質・能力の育成が求められています。各教科等の学びを基盤としながら、教科の枠にとらわれず、知識・技能や体験等を横断的に結び付けることで、探究の質を高め、実社会で新たな価値を創造する資質・能力を身につけていく必要があります。

## 岡山県のSTEAM教育 ～未来を創造する学びの推進～

岡山県では特に、「つなぐ、つながる学び」を重視して取り組みます。また、これまで推進してきた夢育で培った「挑戦」とPBLで重視してきた「実践」の視点を含む「Action(創造的行動)」も引き続き重視し、実社会で生きる力を育みます。

### つなぐ、つながる学び

教科、探究活動、地域連携、デジタル技術などを有機的に組み合わせ、教科の学びと実社会をつなぎます。学習が「自分ごと」となり、探究の質と学習意欲を飛躍的に高めます。

### Action(創造的行動)

知識の習得で終わらず、他者と協働しながら具体的な成果を生み出す「実践」を重視します。この過程で、社会で通用する確かな実行力を身につけ、新たな自分の可能性を発見することを目指します。

## STEAM教育を体感した 生徒の声

文理を超えた多面的な学びは、これからの自分たちに必要だと思う。

悩む過程に価値がある。試行錯誤そのものが楽しいと思えるようになった!

自ら考え行動することが、一番の成長につながると感じた。

何事に対しても、自分から進んで取り組もうという意識が芽生えた。

## 岡山県内高校の事例

STEAM教育の視点を取り入れた取り組みは、すでに県内の高校で始まりつつあります。専門知識と技術を掛け合わせて地域課題に挑む「岡山工業高校」。生成AIやデータサイエンスを活用し、新たな視点で課題解決にアプローチする「瀬戸高校」。それぞれの現場で、生徒たちがどのように課題と向き合い、地域や企業と連携しながら探究に取り組んでいるのか、2校の事例をご紹介します。

(CASE 01).....

### 岡山県立 岡山工業高等学校

建築科 3年生(※取材当時)「ソコの環プロジェクト」チーム  
島内優歌さん、真木ひなたさん



### 各専門分野を横断し、地域に「憩い」をデザインする。

活動内容

北長瀬未来ふれあい総合公園の日陰不足や交流の希薄化を解決するため、日陰と交流を生む拠点「ソコの環ゲート」を開発。建築科を中心に他学科や地元企業と協力しながら「集いの場」づくりを進めている。

学科を超えた「つながり」

自分たちの力だけでは限界があると気づき、同じ高校内のデザイン科や情報技術科の仲間を巻き込んでいきました。専門性が異なる者同士が「つながる」ことで、クオリティが劇的に向上し、プロジェクトを大きく前進させることができました。

自走するチームへの成長

学外の方からの厳しい指摘を転機に、チームの熱量が一つになりました。指示を待つのではなく、一人ひとりがやるべき仕事を自ら見つけて動く、本当の意味での「自走するチーム」へと成長を遂げることができました。

分野を超えた協力の自信

「違う分野の人と協力すれば、どんな課題も解決できる」と実感しています。大人の方たちと本音で対話する中で培ったプレゼン力や伝える力は、就職活動の面接でも自分の言葉で堂々と話せるほどの大きな自信に繋がっています。

(CASE 02).....

### 岡山県立 瀬戸高等学校

普通科 2年生(※取材当時)「にこびよこ」チーム  
橋本侑奈さん、石橋望明香さん、岡田心優さん、出井千洋さん



### 「遊び」で育む、子供たちの笑顔と未来。

活動内容

子どもの運動能力低下を解決するため、楽しみながら運動できるオリジナルダンスやアプリを開発。オリジナルソングの制作やアプリ開発後の収支シミュレーションまで、多角的な視点で探究を行う。日経STEAMシンポジウムで審査員特別賞を受賞するなど、学外でも精力的に活動。

役割分担で発揮する「四人四色」のチーム力

一人で抱え込まず、交渉、デザイン、構成、執筆と、得意分野に応じた役割分担を徹底しました。それぞれの強みをパズルのように組み合わせることで、膨大な分析や制作という高い壁も乗り越えることができました。

生成AIを「思考のきっかけ」にする創造性

ダンスの曲を作ろうと思ったのも「生成AIを使えばできるかも」という気づきがきっかけです。膨大な情報から損益分岐点を計算したり、正しい情報と嘘の情報を見極める力を養ったりと、デジタル技術を使いこなすことで、文系・理系という枠を超えた探究ができたと感じています。

学外とのつながりで広がる視点

幼稚園で子供たちが楽しそうに踊る姿を見て、「自分の作ったもので誰かが笑顔になる」素晴らしい肌で感じました。また、学外の方々と繋がり、本音で対話した経験は、自分たちだけでは気づけなかった新たな知識や視点を得る貴重な機会となり、大きな自信に繋がっています。

映像説明 / セリフ等

カット(画面イメージ)

シーン00 オープニング

○教室

教室から見える風景

男子生徒、誰もいない教室で席に座って外を眺める

女子生徒、男子生徒に近づく

女子生徒「珍しく真剣な顔して、どうしたの」

男子生徒「いや・・・自分が今やってることがさ、本当に将来につながるのかなあ～って」

女子生徒「確かになあ～、学んでることが将来につながってない気がするっていうかあ～」

女子生徒、急に何かを思い出した表情

女子生徒「つながる・・・あ、ちょっと待って」

女子生徒、男子生徒のPCで何かを検索する

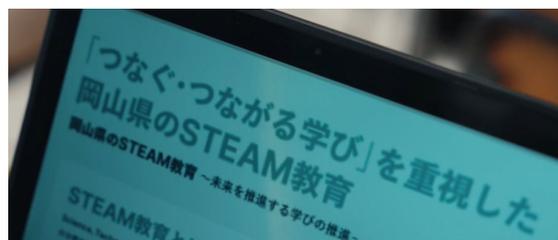
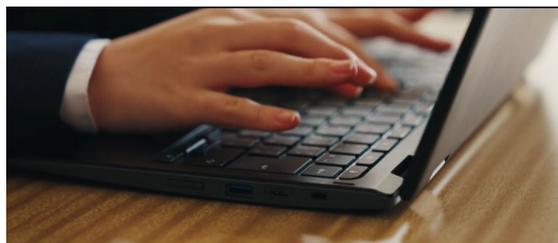
女子生徒「これ見て！」

女子生徒、男子生徒にPCのモニターを向ける

男子生徒、STEAM教育の記事を見る

男子生徒「STEAM・・・ つなぐ、つながる・・・」

男子生徒、少し驚いた表情



映像説明 / セリフ等

カット(画面イメージ)

女子生徒「このSTEAM教育で、つなぐ、つながる学  
びができるみたい」



男子生徒、首を傾げる

男子生徒「ふーん。でも具体的に、どんなことなんだ  
ろう？」



女子生徒「んーまだわかんないけど、この記事によ  
ると、STEAMっていうのは、簡単に言うと、、、」

男女生徒、記事を見ながら会話する、徐々に引き画  
になり、次のシーンにつながる



映像説明 / セリフ等

カット(画面イメージ)

シーン01 STEAM教育の説明

○街、登校下校、通勤、授業風景

NA「私たちが生きる社会は、生成AIやデジタル技術  
がますます」

NA「重要な役割を果たす、新たな可能性を生み出し  
ていく時代を迎えています」

○11/3研修当日の風景

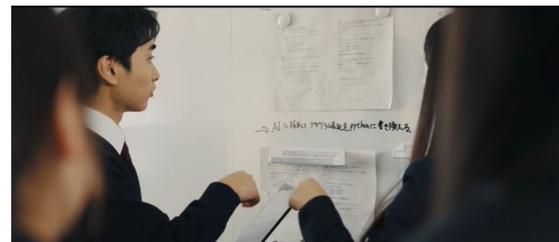
NA「そのため、変化に柔軟に対応し、他者と協働し  
て、課題を解決するなどして」

NA「新しい価値を生み出す力が求められます」

○主人公2人がSTEAM教育体験している  
(メモをとったり、他の生徒と相談しているなど)

NA「この実社会で新たな価値を創造する力を身に  
つける考え方こそが」

NA「STEAM教育です」



映像説明 / セリフ等

カット(画面イメージ)

テキストとデザインで STEAMの説明

NA「STEAMとは、サイエンス、テクノロジー、エンジニアリング、アーツ、マスマティクスの頭文字をとった言葉で各教科等での学習を実社会での問題発見・解決に生かしていくための教科横断的な学習のことです」



シーン02 岡山県でのSTEAM教育の取組

○ポンチ絵のアニメーション(背景に11/3研修当日の風景)



NA「これら5分野の視点を横断的に活用することで」



NA「実社会の課題解決に必要な実践力を身につけ」

NA「学びを一層豊かなものにすることを目指します」

NA「岡山県ではSTEAM教育の推進にあたって」

NA「特に二つの要素を重視しています」



映像説明 / セリフ等

カット(画面イメージ)

NA「一つ目は、「つなぐ、つながる学び」です」

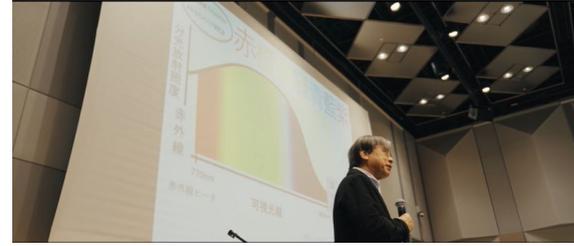
NA「教科、探究活動、地域連携、デジタル技術などを有機的に組み合わせ教科の学びと実社会をつなぎます。」

NA「学習が「自分ごと」となり、探究の質と学習意欲を飛躍的に高めます。」

NA「二つ目は、「Action(創造的行動)」です」

NA「知識の習得で終わらせず、他者と協働しながら具体的な成果を生み出す「実践」を重視します。」

NA「この過程で、社会で通用する確かな実行力を身につけ、新たな自分の可能性を発見することを目指します。」



映像説明 / セリフ等

カット(画面イメージ)

### シーン03 インタビュー・研修インサート

#### ○インタビュー

音楽家・数学者・株式会社steAm 代表  
大阪・関西万博テーマ事業プロデューサー  
中島 さち子



なんでSTEAMというかっていうと、世界と話しやすいんですよ。

もうね、世界の方の反応すごいですよ。

STEAM、STEAMと言ったらみんなバーツと来て、大事だよなって話せるから。

もともとSTEAMって本当にワクワクする、楽しい。

自分たちが何か作り出していくことができるって、響きのもののはずなんですよ。



でもその時に大事なことやっぱり、能動性なんですよ。相方向性なんですよね。

正解をもらうじゃなくて、自分たちが作り出していくことの喜びが伝わるような。

その時に文系理系とはわけない。

今だから学校でやってきた学びってのは全部実は身になるっていうか、面白い時代に入ってると思いますけどね。



映像説明 / セリフ等

カット(画面イメージ)

○インタビュー

イベントに参加されていた学生

元々、教育に興味があったので、本日の公演に参加させていただいたんですけど、自分ごとにつなげることってすごく、何て言うんだらう、身につくことの一部になることにすごく重要になってるんだなっていうのを感じました。



○瀬戸高校の取り組みや瀬戸フェスの様子

NA「今、県内の高校では、総合的な探究の時間を中心に」

NA「プログラミング、データサイエンス、生成AIなどを取り入れながら」

NA「ICT機器を活用し、生徒が主体的に課題を見つけ」

NA「情報を収集・分析し、解決策を提案する探究を積極的に行っています」

NA「文系・理系にとらわれず、様々な分野の知識を融合させて」

NA「新たな価値を創造する力を養い」

NA「生徒たちは、受け取る力や、伝える力、つながる力などを身につけています」



映像説明 / セリフ等

カット(画面イメージ)

○インタビュー

株式会社ギルギルタウン 代表取締役 祇園 涼介

瀬戸高校には、講師という形で来させていただくんですけど、年に2回3回と来させていただく中で、毎年どんどんどんどん生徒さんが前のめりになっていて、

最初は目が合わなかったりとか、手が上がらなかったり、発言がなかったりっていう子たちが、どんどん積極的に声をかけてくれるようになったりとか、

めちゃくちゃでかいことを、どんどんどんどん掲げていくっていうのをやってほしいなと思っていて、日本と言わず世界、自分がその能力があるかないかとかっていうのは、後でつければいい話なので、自分の理想とか思っている世界に対して、真っ直ぐ道を描いて行ってほしいなと思います。



映像説明 / セリフ等

カット(画面イメージ)

○インタビュー

岡山県立瀬戸高等学校「にこぴよこ」チーム

橋本 侑奈、石橋 望萌香、岡田 心優

私は、昔はずっと人前に立つことに苦手で、緊張してとてもじゃないけどできないっていう感じで、最初に発表してみたって言われた時も、嫌ですって感じだったんですけど、周りに仲間がいるし、自信の持てる作品ができてるなっていう実感があったので。

大丈夫、私はきつとうまくいくっていうのを信じてやると、ちゃんとうまくいったので、そこを乗り越えられたのは大きかったなと思っています。

この活動って、子供の運動能力を上げたいとか、運動不足を解消したいっていうテーマがもちろんあるはあるんですけど、そのサブみたいな感じで、子供が楽しみながら、笑顔を見せながら運動してもらってことも、目標としてはあって、

私たち幼稚園にフィールドワークに行ったんですけど、その時に、私たちが考えたダンスの振り付けを楽しそうに踊る園児達を見て、人の笑顔いいなって思えて、こんな嬉しいことはないなと。



映像説明 / セリフ等

カット(画面イメージ)

主人公2人、キリッとした顔で取材現場に向かう  
主人公2人、取材先の企業に、話を聞いている、  
主人公2人、話を聞いてメモをとり頷く  
主人公2人、アポをとっていた地域の方と合流  
主人公2人、取材を始める

○インタビュー

社会福祉法人 岡山子ども協会

あすなるこども園 園長 大田原 智美

【瀬戸高校と関わって】

まずデジタルツールを活用してっていうところで、高校生がこんなふうな学習をしてるんだっていうことが、職員にとっても非常に刺激になりましたし、またそれが私自身もとても勉強になるところがありました。

【地域の繋がりに関して】

瀬戸高の高校生の皆さんと地域のつながりっていうのは、私たちにとっても宝だと思っていますし、子どもたちのことや園のことを知ってもらい、高校生の方に知ってもらおうということは、何よりも嬉しいことだなと思いますので、これからもそのつながり、地域とのつながりっていうところが大切にしていきたいと思っています。



映像説明 / セリフ等

カット(画面イメージ)

## シーン04 探究場面・クロージング

○DXラボもしくはどこかの部屋

<シーン説明>

「教科の学びと探究活動がSTEAMによってつながる」

対話をきっかけに、バラバラの知識が、自分にはない視点が、混ざり合い、つながっていく、つながって加速する。

主人公(男子生徒)教室などで1人悩んでいる表情

1人悩んでいる主人公(男子生徒)に、他の学生や主人公(女子生徒)が近寄る

NA「教室の学びと、社会の課題。教科書の知識は、まだバラバラのピースのまま。」



映像説明 / セリフ等

カット(画面イメージ)

みんなと話し合うことで、悩んでいたことが、繋がり笑顔になる

NA「しかし、仲間との対話が、閉じられた思考の扉を開きます。」

主人公2人とみんなが喜んでいる姿

NA「仲間のアイデアと生成AIで広げた可能性が重なり、知識は初めて「生きた武器」へと変わり、つながっていきます。」



映像説明 / セリフ等

カット(画面イメージ)

○授業中教室

先生、何かしらの授業中で、何かしらのセリフを言っている

(声は、うっすら入る)

男子生徒、ノートにメモをとる、動作が止まり、急に顔を上げる

女子生徒、はっとした顔で、黒板を見て、男子生徒の方を見る

男子生徒、女子生徒の方を見る

男女生徒NA「あ、つながったかも」

男女生徒、見つめ合う後ろ姿



映像説明 / セリフ等

カット(画面イメージ)

女子生徒NA「STEAM、何となくわかってきたかも」



男子生徒、少し照れた感じで、笑顔で少し頷く



男子生徒NA「うん、俺も」

男女生徒、黒板に目線を送り、いつものように授業を受ける後ろ姿



男女生徒NA「キミは何をつなぐ？」

キャッチ「キミは何をつなぐ？」

完



映像説明 / セリフ等

カット(画面イメージ)

シーン00 オープニング

○瀬戸高校

女子生徒が座っている、男子生徒がその横に立っている

机の上にはPC



男子生徒「STEAMで、つながることの大切さは分かったけど、次は何をすればいいのかな・・・」



女子生徒「もっと、やりたいことを、うまく説明できたらなあ。」



男子生徒「そういえば、あの記事に、AIやデータサイエンスを使うみたいなこと書いてあったけど、それを探究にどう使えばいいのか？」



女子生徒、閃いた表情

女子生徒「あ。それをAIに聞くところから始めてみれば」



男子生徒「確かに」

男女生徒、PCでAIを使用しながら会話する、徐々に引き画になり、次のシーンにつながる



映像説明 / セリフ等

カット(画面イメージ)

シーン01 生成AI・DSの説明・高校生インタビュー

○DSや生成AIに関するインサート

NA「現代社会を生き抜く力を身につけるには、STEAM教育の視点を持ち生成AIやデータサイエンスを取り入れることが重要です。」

○瀬戸高校の生徒が生成AIを活用しているシーンや、セトフェスの様子や、インタビュー

NA「近年著しく進化している生成AIは、私たちが探究を進めるスピードを上げ、アイデアの質を大きく高めるための非常に頼りになる相棒です。」

NA「時間がかかる情報収集や一人では難しいアイデア出しといった工程を、生成AIを活用することで、より深く質の高い考察へとスムーズに進むことができます。」

NA「生成AIを取り入れ、使いこなすことで、皆さんの自由な探究は大きく広がり、多角的な視点から課題を捉え、未来を自分たちで作る力が育まれます」



映像説明 / セリフ等

カット(画面イメージ)

○インタビュー

岡山県立瀬戸高等学校「にこぴよこ」チーム

橋本 侑奈、石橋 望萌香、岡田 心優

私たちダンスを作ろうということで、曲とか振り付けとか自分たちで考えようってなったんですけど、

今思えば曲作ろうって思えたのって、チャットGPTがあったから、

チャットGPTできるんじゃないってところから始まったものなので、

その存在があったからその発想になった。

なんだかんだ一番大きな役割してるなっていうか、私たちの行動のきっかけになったのが、生成AI、チャットGPTとかそういうものになるなって、今では強く感じます。



映像説明 / セリフ等

カット(画面イメージ)

シーン03 生成AIのリスクと可能性

○11 / 3 生成AI研修の様子やインタビュー

NA「生成AIを使うことには、リスクも伴います。生成AIが作り出す情報が常に正しいとは限らないため情報の真偽を見極める力、そして倫理的な配慮が不可欠です」

NA「生成AIの力を最大限に引き出すためには皆さんがその可能性を理解し、積極的に関わるのが重要です。」

NA「そのため、岡山県では生成AIに関する研修を行い、高校生も教師も学び続ける場を設け、生成AIの可能性を伝えています。」



映像説明 / セリフ等

カット(画面イメージ)

○インタビュー

国立大学法人岡山大学 特定教授 笹埜 健斗

一家に一台くらいのAI時代が来ると思っているんです。

なのでAIを受け入れる・受け入れないではなくて、  
支配される、支配されないでもなくて、  
AIを教える、育てるっていう新しいやり方。  
それを体感していただきたいなと思っています。



○インタビュー

イベントに参加されていた学生

AIの活用法について言われてたと思うんですけど、  
自分の学校がすごいAIを活用していて、AIだけの  
考えにとらわれずに、  
自分の考えもきちんと個性として活かして、これからの  
生活に活かしていくことが大切なんだなっていうことを、  
すごい強く感じることができました。



映像説明 / セリフ等

カット(画面イメージ)

シーン04 DS説明と岡山大学インタビュー

○岡山でのDSの取り組みのインサート

11/28DSの研修の様子や岡大DS部の取り組み、その他フリー素材



NA「大量のデータを科学的に分析するデータサイエンスは、問題解決に役立つ学問や手法のことです。」



NA「データを感覚ではなく根拠をもって判断できるようになったり、データを分析・可視化することで、探究の糸口を発見できたりするなど、データサイエンスを活用することで、自分の考えを強く裏付け、次の一手が明確になり、探究を深めることができます。」



○岡大DS部の取り組みの様子や岡大外観

NA「岡山大学で2021年に結成されたDS部では文理や学年の枠を超えデータサイエンスや生成AIといった技術を駆使してさまざまな問題解決に取り組んでいます」



映像説明 / セリフ等

カット(画面イメージ)

## ○インタビュー

国立大学法人岡山大学

DX推進・情報セキュリティ 担当副理事  
学術研究院・環境生命自然科学学域 教授  
博士(工学) 野上 保之(岡大DS部顧問)



例えば岡山駅前では何か商売を始めたいというときに、データ使わなくて何かやれますか？

僕は昨今怖くてできないと思うんですよね。

AIとか含めて、時代が大きくダイナミックに且つ迅速に、急速に動いていく中で、自分で確信持てるというか、安心できるデータなくして、何か商売でやったりチャレンジってできないと思うんです。

言い方を変えると、世の中には色んなものがデータとしてもネット上に落ちているので、

まずそれをちゃんと集めてきて、そこである種の確信とか、方向性みたいなのを決めてからじゃないと、怖くて動けないなど。

先生もそうなんですけど、教えるときに、「先生なんでそういうことを言うんですか?」「何かの事実に基づいているんですか?」って言われたときに、反応ができませんよ。

なので、データはおそらくすごく大事ななと思っています。

映像説明 / セリフ等

カット(画面イメージ)

シーン05 探究場面・クロージング

○PCで作業する2人、生成AIとデータサイエンスを取り入れ、探究を深める様子

<シーン説明>

単に「ツールを使った」ではなく、「生成AIやデータサイエンスという『新しい武器』を手に入れたことで、自分の想いが客観的な根拠(データ)と結びつき、自信を持って社会へ踏み出せるようになった」という成長を描く。委員会の議論でも出た「生徒の熱源(やりたい気持ち)」と「客観的な分析」の融合を意識する。

2人で話しながらPCを操作する姿

NA「『わからない』は、可能性の始まり。生成AIという新しい知性が、思考の枠を軽やかに広げていく。」

手元のアップ、グラフやスライドを操作



映像説明 / セリフ等

カット(画面イメージ)

NA「散らばっていた情報がデータで繋がり、解決への道筋が見えてくる。学びが社会とつながる瞬間。」



2人で真剣に議論する姿

NA「根拠があるから、自信を持って伝えられる。この成長の先に、まだ見ぬ明るい未来が待っている。」



何かを達成し、ハイタッチ



映像説明 / セリフ等

カット(画面イメージ)

○発表当日

男女生徒、緊張の面持ちでステージ上に立っている



覚悟が決まり、顔を上げて、ステージに向かう後ろ姿、堂々と発表する姿

今までの瀬戸高校での取り組みや、その他、セミナーなどの様子がダイジェスト的に入ってくる



NA「STEAMの視点をもつことで、普段の学びが興味関心や将来と、人と人、自分の可能性と新たな価値をもつなげてくれ、これからの未来はさらにつながり、広がっていくでしょう」



観客の拍手



映像説明 / セリフ等

カット(画面イメージ)

男女生徒、笑みを浮かべて見つめ合う、観客席に目を映す



お辞儀をする



キャッチ「つながる学び、つながる未来」

○県のロゴ



完

「つながる学び、つながる未来」

