

羽咋高校 DX 探究未来塾

DX high school & STEAM education 2025

DX 探究活動の最終目標 ▶ 「小さな問い」に始まり「問い」で終わる

地域について自分たちで課題を発見し、その解決に向けて実現した（失敗した）プランをまとめ発表

令和7年度1年生DX探究活動の取り組みイメージ

※R7年度以降
1年生 2単位
2年生 2単位
3年生 1単位

実践体験型課題解決へのチャレンジ！

ビッグデータの活用（RESAS等）

START

年間計画

1年次

DX探究ガイダンス

データサイエンスⅠ

地域課題解決アプリ開発

地域探究トライアルキャンプ

哲学対話（問いの設定）

デジタルサイネージ

3Dプリンタ

VR

デジタル実習

探究活動／学年交流

探究活動

2年次

レゴSPIKEプライム
（宇宙エレベータ）

- ・ 他校との成果交流
- ・ 成果のポスター、プレゼン作成と発表

探究活動／
コンテスト等応募・発表

フィールドワーク

データサイエンスⅡ

- ・ データの可視化（表・グラフ）
- ・ 統計的解析方法の習得（仮説検定等）

論文作成／学年交流

FINISH

【専門家連携】

- ・ 哲学対話：法政大学 馬場 智一教授
- ・ 地域探究トライアルキャンプ：国立能登青少年交流の家
- ・ 地域課題解決アプリ開発：株式会社IRODORI、北陸SDGs総合研究所
- ・ データサイエンス：金沢学院大学情報工学部 石川 温教授 他

New

Art Communication

令和9年度以降

音楽・美術・演劇等を融合した新しい学校設定科目

“アートコミュニケーション”が開設！

表現を重視し、創作活動のテーマによっては教科横断型の学びを取り入れ（国語・地歴・家庭等）、作品を制作し発表します。

Art

地域の
未来を
創造

科学・技術・工学・芸術・教養・数学を駆使しながら、課題解決型の探究活動を通じて未来を創造する。

Math

Science

Technology

Engineering

Art