

本校は文部科学省の高等学校 **DX 加速化事業 (DX ハイスクール)** に指定されました。ここでは DX ハイスクールで情報クリエイター学科がどう変わるかを説明します。

<そもそも DX とは>

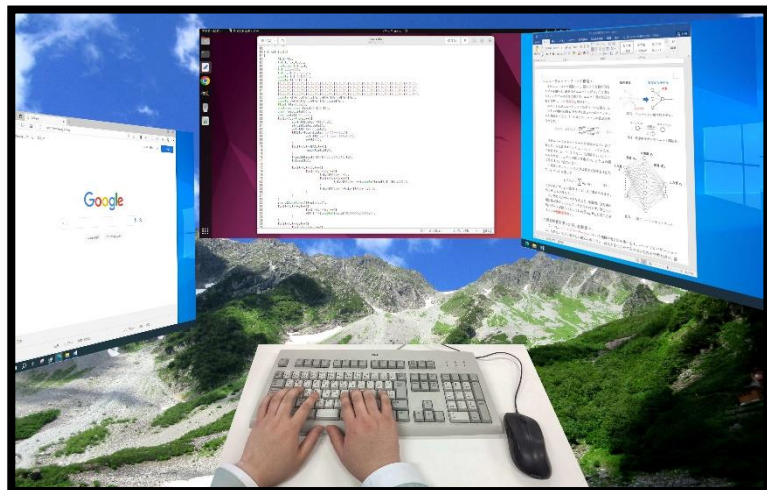
DX は「デジタルトランスフォーメーション」と読み、D はデジタルの D、X はトランスフォーメーション（英語圏では Trans という接頭語を X と略します）です。経済産業省は、DX を「企業がビジネス環境の激しい変化に対応し、データとデジタル技術を活用して、顧客や社会のニーズを基に、製品やサービス、ビジネスモデルを変革するとともに、業務そのものや、組織、プロセス、企業文化・風土を変革し、競争上の優位性を確立すること」と定義しています。情報クリエイター学科では、DX を支える人材育成のために、本事業を活用して次のような教育の充実化を実施します。

(I) VR (仮想現実)・MR (複合現実) の活用

Meta Quest 3 を 20 台導入します。VR ゴーグルを用いた MR 環境でプログラム開発やグループワークなどを実施し、DX が進んだ社会での実践力を身に付けます。



情報処理部で Meta Quest 2 を活用している様子



MR 環境下でのプログラミング演習 (イメージ)

(II) AI (人工知能) プログラミングによる課題解決

ハイスペックコンピュータ を 20 台導入します。現在、3 年生の実習で AI のプログラミングを実施していますが、PC の計算速度が遅く学習時間が膨大で、「手書き数字の識別」のような基礎的な演習しかできていません。ハイスペック PC を用いて、より実践的な AI プログラミングの実習や課題研究での探究的な学びを実現します。



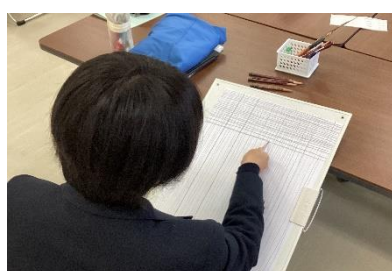
課題研究での AI じゃんけん

(III) デザイン・システム教育の充実

デジタル技術を用いてビジネスに変革を起こすには、顧客や社会のニーズをつかむ観察力と創ったモノを使ってもらうための表現力が欠かせません。具体的には、プロダクトデザインや Web デザインなどが考えられます。情報クリエイター学科では様々な外部講師を招いて、私たち高校教員ではできない分野や実践的な教育を実現しています。また、3 年次には科目「**デザイン実践**」を学びます。



実習での AI による手書き数字の識別



美術講師によるデッサンの実習 (鉛筆削りと直線の描画)



地元 IT 企業による Web アプリ構築 (図書検索システム)