

島根県立隠岐高等学校
(公立・普通科)

「DX×ウェルビーイング」

取組

デジタルを活用したハイブリット越境授業

オンライン授業では双方同時に会話ができないことや、視野が大きく制限されているため「親和性」の薄い関係性での授業が課題であった。この解決のためMUSVI窓を導入し、親和性を生み出す環境での大学の先生や企業の方から授業を行う。また、実際にオフラインでも授業を行い、デジタルとの融和した授業の良さを認識し、興味・関心を醸成させる予定である。

ジオパークを活用した探究学習

①北海道地図株式会社との連携

AIやXRを用いた探究活動や「一人でも多くの命を救う」防災マップの作成等、デジタルを用いた課題解決学習を行う予定である。

②海中データの活用

隠岐ジオパークの特徴でもある「海を含むジオパーク」のデータを集めるため、水中ドローンを活用した探究活動を行う予定である。

デジタルを活用した越境空間の形成

図書室や約100名が入室可能な総合実践室にMUSVI「窓」を導入し、大学や企業、他の高校と「0距離」で繋がる越境空間づくりをし、あらゆる人と親和的につながる環境形成を行う（ウェルビーイング）。そこにはデジタルの触れ合い、学び合い、心理学など高校では知らない学問との出会いから、固定化された人間関係やマインドセットの脱却、自身のキャリア形成にデジタル要素（理系的要素）を取り入れるきっかけづくりの空間形成を行う予定である。



写真1 図書室



写真2 総合実践室

育成する生徒像・取組による効果

デジタルを通して離島の弱点である外部人材との距離空間を縮め親和性を高めるとともに、デジタルを扱える人材を育成する。