静岡県立静岡商業高等学校

令和８年度　DX ハイスクール取組概要

「プロとの化学反応」で育てる『デジタル商人力』

～ビッグデータ×生成 AI×クリエイティブ技術が切り拓くビジネス教育の新境地～

１　本校が目指すビジョン（教育モデルの核心）

単なるデジタルツールの「操作習得」にとどまらず、**「稼ぎ方・仕組みづくり」のデジタル化**を図り、**「デジタル商人力」**を備えた次世代ビジネスリーダーを育成します。

＜データサイエンス＞

ビッグデータ分析を通じて、根拠を持って「決める」武器を獲得。

＜プログラミング・AI＞

仕組みを「作る・自動化する」アプローチにより、デバッグ時間を短縮して思考・判断・課題解決の時間を最大化。

＜デジタルコンテンツ制作＞

デザイン思考と顧客ニーズを意識した高度なプロモーション・マーケティングを展開。

２　本校のＤＸハイスクールの「強み・先進性」

(1)　一流機関・企業との強力な４者連携（教育×ビジネスの本格融合）

「JTB × SUNReality × 静岡デザイン専門学校 × 静岡商業」の産学官・専門機関連習を構築。

＜JTB＞

観光・人流などの実社会におけるリアルなビッグデータを提供し、課題分析・加工演習を指導。

＜SUNReality＞

生成 AI・Python を活用した探索的データ分析（EDA）や課題解決型学習（PBL）、教職員向け生成ＡＩ研修等を体系的に伴走支援。

＜静岡デザイン専門学校＞

Adobe Creative Cloud 等を活用した本格的な画像生成・クリエイティブ制作技法を直接指導。

＜成果＞

授業が単なる実習ではなく「ビジネスの現場」へ、外部のプロ視点と生徒の好奇心が融合する環境を実現。

(2) 産学連携を最大化するハイスペックな教育環境整備

＜デジタルクリエイトルーム＞

ハイスペック PC 43 台、23.8 インチワイドモニター 44 台、3D プリンタ 1 台。Adobe Creative Cloud（50 ライセンス）を導入し、Photoshop、Illustrator、Premiere、Firefly、Blender（3DCG）をフル活用できる環境を構築。

＜プレゼンテーションルーム＞

86 インチ大型モニター 2 台、50 インチディスプレイ 6 台、Wi-Fi 環境整備、オンライン実習装置を完備。外部企業・講師とのオンラインミーティングや、主体的なグループ探究学習・プレゼンテーションの実践場として機能。

(3) 定量的に実証された確かな導入成果

＜生徒の学びの変化＞

従来の「受動的な学習」から「主体的な課題解決」へと大きくシフト。

＜全国レベルの実績＞

環境整備と外部支援により「動画クリエイター甲子園」への挑戦が可能となり、一次予選で 5 組中 4 組が通過する高い実績を創出。

(4) 教員コミュニティを核とした「持続可能な PDCA サイクルとリスキリング」

＜教員負担軽減と標準化＞

年間 40 週分の授業スライドを活用し、「情報Ⅱ」の指導法を標準化。

＜教員のリスキリング＞

月 1 回の授業実践コンサルティング、生成 AI ワークショップ、操作研修を実施。教員自身が「授業が楽になる・面白くなる」実感を得ながら、組織全体で継続的に PDCA サイクルを回す仕組みを確立。

教職員向け生成ＡＩ研修（SUNReality・ＪＴＢ）

令和８年９月 30 日　90 分間

コンセプト

教員研修における実践的な基本フロー（ルール確認→プロセス評価→アプリ 開発）をベースとしつつ、静岡商業のかかげる「デジタル商人力」育成に直結させる。AI のリスクを「将来のビジネス現場で求められるコンプライアンス」として捉え直し、研修 の後半では、教員自身がプログラマーではなく「ディレクター」として、自分の担当科目 で使えるオリジナルアプリ（プロトタイプ）を開発する「創る楽しさ」を実体験する。多くの生徒をワクワク・ドキドキへ導く教員にまずは手ごたえを感じてもらうことがゴールとなる。

３　実践的な年間カリキュラム体系（高レベルな探究プロセス）

コース・学年	主な取組・実践内容	活用技術・パートナー	アピールポイント・到達成果
情報マネジメント（２・３年）	・Python 基礎 ・Colaboratory 演習 ・ビッグデータを用いた探索的データ分析（ヒートマップ作成・クロス集計） ・成果発表（静岡探究フェスタ）	Python, GoogleColaboratory, 生成 AI(Gemini) JTB、SUNReality	社会課題や会計・アンケートデータに対し、判断指標を持って短時間で分析・解決策を提案・発表できる実践的データ分析スキルの習得。
情報グラフィック（２・３年）	・ノベルティ企画・デザイン ・オープンスクールポスター制作 ・動画コンテスト作品制作・出品	Adobe Creative Cloud (Photoshop/Illustrator 等)、 静岡デザイン専門学校、SUNReality	「自己満足のデザイン」から「クライアント・顧客ニーズを考慮した商業デザイン」への脱却。AI 活用による発想の高度化。
情報処理科（１年）	・AI を活用したプログラミング ・Vibe Coding 実践 ・コードの読み解き ・アルゴリズムの図解 ・モデル化とシミュレーション ・外部データの活用(Web API)	Excel VBA HTML CSS JS 等 Python, GoogleColaboratory, 生成 AI(Gemini) SUNReality	プログラミングの楽しさと奥深さの両方を味わい、「自分にもアプリが作れた！」という自己効力感を最大化する。
商業科マーケティングコース（２・３年）	・AI・データサイエンスの利活用 ・実践的ケーススタディ ・デジタル文脈でのプロモーション ・マーケティングフレームワーク学習（PEST 分析、3C 分析、STP 分析、4P 分析）	・生成 AI との対話を通じた多角的なアイディア出し ・テキストマイニング等を用いた客観的な分析手法 ・データ分析に基づくSTP設定、プロモーション企画の立案手法	・AI を活用しながら、ケーススタディ教材や企業ミッションを活用しながら、従来のマーケティングフレームワーク学習を座学から、実践的な学びへとアップデートする。

４　AI 時代の高校における授業と評価の変化

生成 AI をはじめとする先進技術の急速な普及と学校現場への ICT 導入に伴い、高等学校における「授業」と「評価」のあり方は、「成果物の完成度を見る教育」から「思考の過程や判断力を見取る教育」へと大きくシフトしていく。授業形態の変化、評価手法の再設計、および教育の方向性について整理してみる。

(1) 授業の変化：一方通行の講義から「対話と探究」へ

知識伝達中心の一斉授業から、生徒が主体的に思考・対話する学びへの転換が進んでいく。

変化の要素	具体的な内容・実践
教員の役割転換	知識の伝達や解説はデジタル教材や AI が補完。教員は一方的に教える役割から、生徒の問いを引き出し、議論を深め、学習に伴走するファシリテーター（伴走者）へと変化していきます。
個別最適化された学び	基礎演習や習熟度学習において、AI が一人ひとりのつまずきを分析。得意分野の先取り学習や、苦手部分の分析や丁寧な再学習など、個別最適な自学習が実現される。
批判的思考力の育成	AI の出力を鵜呑みにせず、事実関係（ファクト）の検証や根拠の吟味を行うクリティカル・シンキングを重視。AI が出したレポート原案に対してファクトチェックを実施し、修正・議論を行う活動などが行われる。

(2) 評価の変化：「完成品」から「プロセスと根拠」へ

生成 AI により高品質な文章やレポートが即座に生成可能となったことで、「最終提出物の見た目の出来栄え」のみで評価することが困難になっていきます。そのため、評価軸の再構築が行われてるようになります。

① 評価設計（目的別の明確な使い分け）

＜自力確認・AI 非活用＞

教室での即興の口頭説明、筆記試験、対話などを通じて、基礎的概念の理解や「自身の言葉で説明できるか」を厳格に評価する。

＜AI 活用前提＞

AI をツールとして有効活用することを前提とし、より高度な課題解決、視点の多様化、アイデアの拡張度合いを評価する。

② 成果物（Outcome）からプロセス（Process）の評価へ

最終レポートだけでなく、制作の経過や意思決定の履歴が重要な評価対象となる。

＜プロンプトの思考過程＞

AI に対する適切な問い立てや、意図した出力を得るための試行錯誤の履歴。

＜選択と修正の理由＞

「なぜ AI の特定の提案を採用し、別の提案を修正・却下したのか」という主体的判断の明確な記述。

＜対話による確認＞

提出後の口頭試問（例：「この主張の根拠はどこにあるか」等）を通じた真の理解度の見取り。

(3) 変化のまとめと展望

AI 時代における従来の教育とこれからの教育のアプローチの比較は以下の通り。

評価項目	従来（AI 以前）	AI 時代（現在からこれから）
授業の中心	知識のインプット・定型問題の解法暗記	知識の活用・探究・AI 出力を検証する議論
教員の役割	知識を授ける解説者（ティーチャー）	学びを深める伴走者（ファシリテーター）
主な評価対象	提出された成果物・テストの点数	思考の過程・判断の理由・対話を通じた理解の深さ

単に「AI の利用を禁止・許可する」という議論にとどまらず、「人間だからこそ発揮できる思考力・判断力（問いを立てる力、倫理的思考、人間同士の対話）」をいかに育み、適正に評価するかが今後の高校教育における重要な課題となってくる。