

生成AIとものづくりで未来を共創する 工芸デジタル創造プロジェクト

名古屋市立工芸高等学校 情報科 加藤ひとみ

概要

1. 令和8年度DXハイスクール 取組概要 継続3年目・基本類型

名古屋市立工芸高等学校 (公立・工業科) 生成AIとものづくりで未来を共創する工芸デジタル創造プロジェクト	
取組	
取組① 生成AIとVRを活用したデジタル創造・価値探究型授業	取組② デジタルデザインオフィスを拠点とした地域開放型ものづくり講座
生成AIを活用した新たなコンテンツや事業の創造と、VRゴーグルを用いた仮想空間の設計・活用を探究する授業を実施する。	地域住民や小中学生などの協働的な体験活動を通して、学習成果を社会に発信し、地域とともに学ぶ実践的な活動を行う。
実習室：対象科目「情報デザイン」「テクノロジーイノベーション」「生成AI」等	
①VR空間を活用したデジタルコンテンツ制作 校内環境を題材としたVRコンテンツの制作を通して、構想力や表現力を育成する。	①地域とつながるものづくりデザイン体験 地域住民や小中学生などの協働的な体験活動を通して、ものづくりの価値を伝える力を育成する。
②生成AIを活用した実用的AIツールの企画・構築 生成AIの特性を理解し、実社会や学校生活で活用可能なAIツールの企画・構築に取り組む。	②ものづくりの工程を伝える実践型制作 制作工程の説明や支援を行う立場を経験し、協働する力や指導的役割への意識を高める。
取組③ 外部専門人材と連携した実践的デジタル創造プログラム	
外部専門人材の活用・関連機関等との連携	

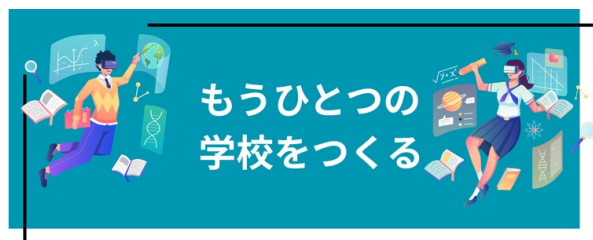
大学教員、企業の専門人材、関連機関等と連携し、生成AIやVR、デジタルものづくりに関する専門的知見を授業や実習、教員研修に取り入れる。外部の視点を活用することで、学びの質を高め、実社会とつながる教育活動の推進を図る。

本校では「生成AIとものづくりで未来を共創する工芸デジタル創造プロジェクト」をテーマに、生成AI・VR等のデジタル技術を活用した探究的な学びを推進している。

授業での実践に加え、地域開放型講座や外部専門人材との連携を通して、実社会とつながる学びを展開し、創造力・課題解決力を備えたデジタル人材の育成を目指している。



これまでの取り組み紹介・現状と課題



情報科の授業において、校舎や教室を3DCGで再現し、VR空間内を自由に移動できるバーチャルな工芸高校を制作している。

現在は学校見学などへの活用を目指し、将来的にはメタバース空間での学習参加や遠隔授業への活用も検討している。



自分たちで学校を作ること
普段見ている学校の見方が
変わりました！



まとめと今後の展望

まとめ

DXハイスクール事業を通して、生成AIやVRを活用した創造的な学習活動を推進してきた。

特に、生徒が主体となって取り組む「もうひとつの学校をつくる」プロジェクトでは、デジタル技術を活用して新たな学びの可能性を探究することができた。技術を学ぶだけでなく、技術を活用して社会や学校のあり方を考える力の育成につながっている。

今後の展望

- ・メタバースを活用した学校見学
- ・学校に来られない生徒への学習支援
- ・生成AIを活用したコンテンツ改善
- ・地域住民や小中学生が参加できる体験型コンテンツへの発展
- ・大学・企業との連携によるさらなる高度化