



大阪府立寝屋川高等学校
(公立・普通科)

DX分野を牽引できる
グローバルな視点を持ち合わせた人材の芽を育てる

取組

取組①

「デジタルスキル標準※」を意識したスキル強化

※経済産業省策定



「DX科・データサイエンス入門」

データサイエンス、データリテラシー、生成AI、プログラミング、最先端デジタル機器体験のそれぞれの分野で、大学と連携した授業を展開する。



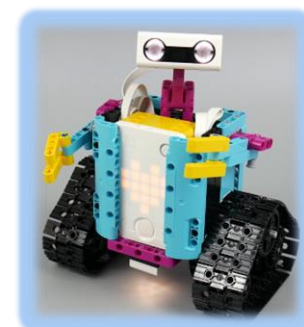
〈連携大学〉

大阪教育大学
大阪電気通信大学
大阪成蹊大学

取組②

「ものづくりラボ」における多様なイベントの開催

- ・デジタル機器を多数導入
- ・生徒の興味関心を惹くイベントを開催
「プログラミングカーリング大会」
「レゴSPIKE体験会」
「VR体験(海外研修・マイクラフト)」
「ドローン撮影会」



取組③

課外活動「Youtu部」「校舎保存プロジェクト」の運営



生徒の興味関心を高めるデジタル課外活動の促進

- 生徒が自発的に取り組み始めた学校広報Youtube。それが学校公認の活動「Youtu部」として、様々な情報発信を始めている。
- 校舎建て替えを控えているなか、デジタル空間に現校舎を残すプロジェクトを、令和8年度に立ち上げる。



2. 令和8年度DXハイスクール 具体的な取組①

取組①



「デジタルスキル標準」を意識したスキル強化

経済産業省「デジタルスキル標準」は、ビジネスパーソン全体がDXに関する基礎的な知識やスキル・マインドを身につけるための指針である「DXリテラシー標準」、及び、企業がDXを推進する専門性を持った人材を育成・採用するための指針である「DX推進スキル標準」の2種類で構成されている。学校設定科目『データサイエンス入門』では、それらを総合的に学習する。

<連携大学>

大阪教育大学
大阪電気通信大学
大阪成蹊大学

全てのビジネスパーソン（経営層含む）

<DXリテラシー標準>

全てのビジネスパーソンが身につけるべき
能力・スキルを定義

DXを推進する人材

<DX推進スキル標準>

DXを推進する人材タイプの役割や
習得すべきスキルを定義

（ビジネスアーキテクト/デザイナー/
データサイエンティスト/ソフトウェアエンジニア/
サイバーセキュリティ）

引用元：経済産業省HP



実施するために活用する経費

- 講師謝礼金 40万（50,000×8）

資
育
成
能
力

上記の取組を実施することにより育成する生徒の資質能力を記載してください。

DXに関する基礎知識 DXリテラシー標準 DX推進スキル標準

令和7年度

「データサイエンス入門」生徒アンケート 結果

講座平均	非常に有意義だった	82.6%
	どちらかという有意義だった	16.8%
	どちらかという意義を感じられなかった	0.6%
	全く意義を感じられなかった	0.0%

2. 令和8年度DXハイスクール 具体的な取組②

取組②



「ものづくりラボ」における多様なイベントの開催

本校では、今年度、「ものづくりラボ」を拠点として、生徒の主体的・協働的な学びを促進するため、多様なイベントを計画的に開催する。

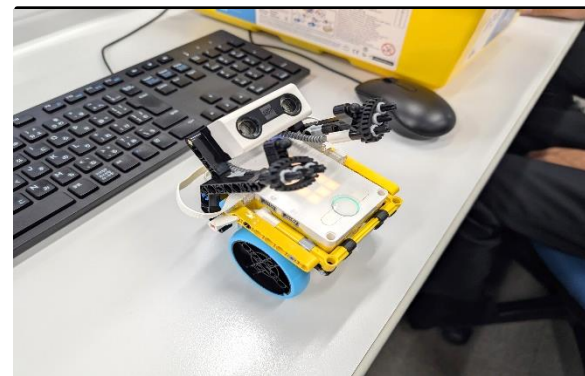
具体的には、

「レゴスパイク」を活用したロボット製作およびプログラミング体験講座、
「micro:bitカーリング」を用いた制御プログラムの工夫を競うイベント、
「VRゴーグル」を用いた仮想空間体験を通して、理工系分野や社会課題、異文化への理解を深める学習活動、「Minecraft」を活用し、仮想空間上での建築・街づくり等の創造的な活動を行うワークショップ、「ドローン」を活用した操作体験や空間認識を学ぶ講座 など

生徒が自ら課題を設定し、試行錯誤しながら解決に向け取り組める環境を整備するとともに、教科横断的な学びや探究活動の一層の充実を図る。また、地域の方が参加できるイベントを開催し、生徒の発表の場とするとともに、本校の取組みへの理解を図る。

■令和7年度「プログラミングカーリング大会」 アンケート結果

- ・ プログラミングが現実反映するのが面白いと思った。
- ・ 試行錯誤をする大切さを理解することができた。
- ・ チームでプログラムを考えるという部分が新しかった。



2. 令和8年度DXハイスクール 具体的な取組③

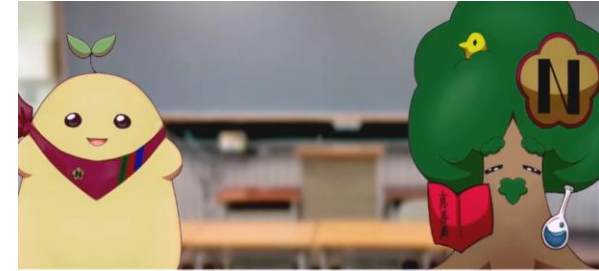
取組③



課外活動「Youtu部」「校舎保存プロジェクト」の運営

■「寝屋川高校にはたくさんの良いところがある」——その魅力を外部の方にも知ってもらいたいという思いから、生徒たちが自ら動画制作に取り組み始めた。現在は、学校公認の「Youtu部」として活動を開始しており、Vチューバーの制作にもチャレンジしている。

■寝屋川高校では、校舎の全面的な建て替えが決定している。長い歴史を刻んできた現行の校舎について、取り壊し後もその記憶や雰囲気を感じられるよう、デジタル空間に保存し、バーチャル体験として残す取組を進める。本取組は、在校生、PTA、卒業生、後援会が協力して実施するものであり、3Dスキャナー「Realsee Galois」を使用する。



寝屋川高校YouTu部の



ゲーム上で寝屋高を再現したり

実施するために活用する経費

- 講師謝礼金 30万 (50,000×6)

資
質
能
力
育
成
す
る

上記の取組を実施することにより育成する生徒の資質能力を記載してください。
デジタルツール活用力 情報発信・表現力
仮想空間を活用した表現・体験設計力

