高等学校DX加速化推進事業

Ichifuna DX

2026.10

DX教育を加速する最新機器が続々導入！設備が進化しています！

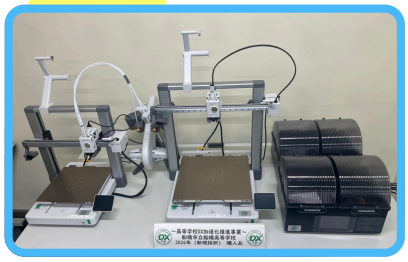


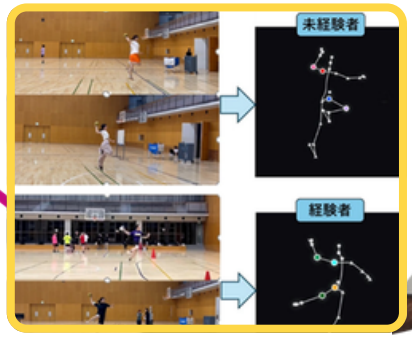
アーテックロボ2.0

センサーやカメラを搭載したロボットの走行データを基に、AI学習やプログラムを改善します。「なぜ動くか」を試行錯誤し、論理的思考力やデータに基づくDX課題解決力を養います。

3Dプリンター

Chromebookで作成した設計データを出力・改良します。立体理解や商品企画などの試作を重ね、デジタルデータに基づき行動する実践的な課題解決力を育成します。





SPLYZA（iPad）

関節角度や動作の流れを映像上で数値化・可視化します。教科横断で力学や数理データを比較・考察し、根拠を持って動作を説明・改善する論理的思考力を身につけます。



HUDL（iPad）

競技映像を分解・タグ付けし、プレーの要因や戦術を多角的に分析します。
チームで映像を共有しながら根拠に基づく客観的な説明力を磨き、課題発見・分析力を育成します。





GoPro

投球や走動作を定点・近接撮影し、スロー再生や多角的な映像で客観視します。感覚に頼らず映像を根拠に動作改善を考察し、主体的改善力と情報活用能力を伸ばします。



Rapsodo 3.0 Pro

球速や回転数、打球角度を即時数値化します。動作と結果をデータで結び付けて比較・考察し、競技力の向上とともに実践的なデータ解析・課題解決力を高めます。



InBody 580

筋肉量や左右バランスを数値化し、トレーニング前後の変化を測定します。運動効果を感覚ではなくデータで捉え論理的に検証し、身体を科学的に管理・改善する力を培います。



VRゴーグル（Meta Quest 3）

海外都市や職業現場を360度仮想体験します。教科書を超えた臨場感から社会課題や進路を自分事として捉え、グローバルな視野と主体的に将来を探究する力を育みます。

船橋市立船橋高等学校
〒273-0001 千葉県船橋市市場４丁目５-１
最新情報はこちらから →