

昨年度 本事業に参加した生徒の感想

OITA DATA SCIENCE EXPO

(今回学んだ) データ処理の方法は、学校での授業や情報の授業で活用していきたいです。

データを整理し、そこから課題を設定して問題解決の方法を探すという方法を学びました。学校での総合的な探究の時間の時に、データを生かした考えをもっと使いたいと思いました。

AIと人間の違いを理解できたので、人間のいいところ、AIのいいところをそれぞれ活かしていきたいです。

STEAM課題研究特別講座

普段の学校生活では得られない課外活動ならではの経験や考えを得ることができた。

メンターの方からの発表スライドなどへのアドバイス、ヒアリングやアンケート作成への支援といった援助のおかげで活動しやすかった。

私自身他校の生徒と協力し、一つの問題を探究する活動が初めてで、半年に渡り貴重な体験ができたからです。

OITA STEAM FESTA

現在の自分の課題など自分の知らないことを知ることができ、体験型ワークショップでは生成AIについてふれて実際に扱うこともできてとても貴重な体験が出来たので有意義な時間になりました。

(水素のワークショップに参加)
一言で言うと、最高でした。ロケットを高いところまで飛ばせて、水素の偉大さを体感でき、話を聞いてもいろんなことに活用できると知って、さらに興味が湧きました。

最初はとても緊張したけどやってみるととても楽しかったです。そして教授のありがたい講義がとても心に残った。

挑戦してみたいことなど自由に書き込んでみよう!

 OITA
STEAM
PLATFORM

▼ 公式HP



 OITA
STEAM
PLATFORM

想像以上の、
未来を描こう。

● OITA STEAM × DATA SCIENCE

令和7年度 大分県STEAM教育推進事業

公式ガイドブック

令和7年度大分STEAM教育推進事業について

大分県では、令和3年度から先端科学技術分野等で幅広く活躍できる次世代人材を育成するために「大分県STEAM教育(次世代人材育成)推進事業」をスタートしました。その中心とも言える、OITA STEAM PLATFORMは、大分県の高校生が主体となってSTEAM教育を体感してもらえる第2の学びの場。5年目となる今年は、皆さんにさらにSTEAM教育を体感してもらえる多様なプログラムを実施いたします。STEAM教育を通じて、分野横断的な視点で社会の課題を解決するスキルを身につけ、大分の未来について考えてみましょう。

今年度の取り組みテーマ

県内の高校生が、データサイエンスやSTEAM教育、生成AI、SDGs、カーボンニュートラル、メタバースなど現代的諸問題の解決に向かう思考力・創造力を育成する教育機会に触れることで、学校の教育だけでなく、大分を舞台とした、次世代の学びを本事業の中で体験します。また、今後のスペースポート開港に伴う県内の宇宙産業を担う人材育成を目指します。先端技術や脱炭素技術を通じて、県内の高校生が社会につながる学びを習得することで、次世代人材としての成長を期待しています。

STEAM教育×データサイエンス

STEAM教育とは、科学・技術・工学・芸術・数学の5つの英単語の頭文字を組み合わせた造語。科学(Science)、技術(Technology)、工学(Engineering)、アート(Art)、数学(Mathematics)の5つの領域を対象とした理数教育に創造性教育を加えた教育理念。知る(探究)とつくる(創造)のサイクルを生み出す、分野横断的な学びです。

データサイエンスは、統計やプログラミングを用いてデータから洞察を得る分野です。STEAM教育に組み込むことで、多角的思考、実践的スキル、創造性の促進、問題解決能力の向上など、21世紀に必要な能力の獲得につながります。



©STEAM JAPAN

なぜ、STEAM教育を学ぶのか。

VUCA時代※の今、大分、日本、世界の未来を切り拓くために、大分から新たな人材育成を推進。大分県教育委員会では、STEAM教育やSDGsなどを通じて、先端科学技術分野等で幅広く活躍できる次世代人材の育成を目指しています。本事業は、STEAM JAPANが中心となって、地域や自治体、企業、大学等を結ぶ「人的ネットワークの形成」や「学び(STEAM教育)の場の提供」を行うことで、大分県内で学ぶ高校生の思考力・創造力を育みます。

※VUCA時代とは変動性が高く、不確実で複雑、さらに曖昧さを含んだ社会情勢を示す。

想像以上の、 未来を描こう。

● IYΔ STEΔM × DATA SCIENCE

キミの想像の限界をちょっと越えてみるだけで、世界は何倍にも大きく広がっていく。地域の問題も、最先端のテクノロジーも、データサイエンスを入り口に繋いでいくと、思いがけない可能性が、どんどん見えてくるはず。想像のリミットを解き放って、まだ見ぬ未来に向けて、一緒に踏み出そう。

OITA STEAM PLATFORM 年間プログラム

OITA DATA SCIENCE EXPO

令和7年6月7日

県内高校生向けに、自身の興味関心を深掘り、高校生活の中でも役に立つアイデアを得られるキックオフイベント。詳細はP4へ。

STEAM課題研究特別講座

令和7年7月～令和8年1月

宇宙、脱炭素、生成AI、そしてデータサイエンスをテーマに、学年・学校の垣根を超えた各グループが興味関心のあるテーマを深掘りし、社会課題解決に向けた取り組みを実施する探究講座。詳細はP5へ。

OITA STEAM FESTA

令和8年1月24日

県内高校生/一般参加者が宇宙や科学の実践者たちの講演や、さまざまなワークショップを通じてSTEAM教育を体験できるイベント。

大分県高校生へのメッセージ

今年度の大分県STEAM教育事業のテーマは、「想像以上の、未来を描こう。」です。正解がひとつではない今の時代、「イマジネーション(想像)」や「クリエイション(創造)」といった力が、これまで以上に求められています。このプログラムでは、普段とは違う出会いや経験を通して、自分で考え、仲間と一緒に挑戦することの楽しさを体感できます。ワクワクする気持ちを大切にしながら、自分だけの「想像以上の未来」を描いていきましょう!



大分STEAM教育推進コーディネーター

井上 祐巳梨

一般社団法人STEAM JAPAN 代表理事
STEAM JAPAN 編集長

OITA DATA SCIENCE EXPO

限定
200名

自身の興味関心を深掘り、年間を通じたSTEAM教育・探究活動を実践するためのキックオフイベント「OITA DATA SCIENCE EXPO」が大分県教育センターで開催します！
先端科学技術分野等で幅広く活躍するプロフェッショナルたちが集い、1日だけの特別プログラムを実施します。STEAM教育×データサイエンスを体感し、自分自身で未来を切り開ききっかけをつくりましょう！

申込期間 令和7年5月中旬～5月26日（月） お申し込みは学校の先生まで！

日時：令和7年6月7日（土）
時間：9:00～16:45（開会式:9:30）
会場：大分県教育センター
対象：県内高校1-2年生200名
内容：STEAM教育やデータサイエンス、
先端技術・教育分野の専門家による特別講演やワークショップなど

理系・文系関係なく
楽しく学べる内容を
用意しています！

時間	内容
9:00～9:30	受付
9:30～9:50	開会行事（主催者/ご挨拶・イベント趣旨説明）
9:50～10:30	● オリエンテーション（アイスブレイクワークショップ）
10:30～10:40	休憩
10:40～12:00	● データサイエンス講演・ワークショップ
12:00～13:00	昼休憩（STEAM課題研究特別講座のプログラム紹介）
13:00～15:30	● 体験ワークショップ *事前にコース選択（生徒が選択）
15:30～15:45	休憩
15:45～16:15	● クロージングワークショップ
16:15～16:30	*STEAM課題研究特別講座の最終告知と申し込みの確認
16:30～16:45	閉会行事（主催者/挨拶・参加者にエール）/アンケート



STEAM課題研究特別講座

限定
50名

県内の高校生50名を対象に、学校や学年の枠を超えたグループで課題研究を行う「STEAM課題研究特別講座」をスタートします！最先端の技術/テクノロジーを通じて、大分の今とこれからのを考えていきます！大分の未来の鍵を握るのは、みなさんです！

申込期間 令和7年5月中旬～7月2日（水） お申し込みは学校の先生まで！

時期：令和7年7月5日～令和8年1月24日
対象：県立高校1～2年生 約50人（定員が集まり次第、募集を締め切る場合があります）
内容：学校や学年の枠を超えたグループによる通年の課題研究の実施。
生徒自らが課題を設定し、グループで探究学習を行います。

文系・理系問わず
役立つプログラム
になります！

テーマ

「データ駆動型で、あるべき未来のために
これから必要な事を考え、カタチにしよう」



概要 スケジュール

- 募集期間：令和7年5月中旬から7月2日（水）
- キックオフミーティング：7月5日（土）
- 8月以降：専門家による講義・ミーティング（月1～2回）
- 9月：中間発表会
- 1月24日（土）：最終発表（OITA STEAM FESTA）

主催

大分県教育委員会
（運営協力: (株) Barbara Pool）

申し込みはこちら

申し込み方法

学校の先生に参加したい旨を伝えた上で
二次元コードより各自申し込みをしてください。



2024年度の最優秀賞

受賞チームの
発表動画はこちら



OITA STEAM FESTA

世界が目まぐるしく変化する中、大分の未来の姿は、一体どのような姿になっていくのでしょうか。OITA STEAM FESTAは、STEAM教育を通じて、大分のこれからを考えるイベントです。一緒に、「想像」と「創造」にチャレンジする時間にしましょう！

日時：令和8年1月24日(土)

時間：9:00~16:30 (開会9:30)

会場：大分県教育センター

内容：STEAM課題研究特別講座発表会

先端技術分野のプロフェッショナルによる講演

STEAM体験ワークショップほか

理系・文系関係なく
楽しく学べる内容を
用意しています！



グローバルリーダー育成塾

大分県教育委員会では、高校1、2年生を対象として、世界へ挑戦する気概やリーダーとしての素養の育成に向けて、世界で活躍する講師の講演や生徒間の協議発表などで構成されるグローバルリーダー育成塾を年3回実施しています。



昨年サイトはこちら

<https://www.pref.oita.jp/site/gakkokyoiku/list21482-25089.html>

(仮称)宇宙甲子園 事前ワークショップ

年内に大分県内で開催される宇宙甲子園予選に向けて、参加する中高校生が、事前に宇宙分野の知識・課題認識・探究的思考・チームワーク力を身につけるための1日講座を開催します！

日時：令和7年8月6日(水) 9:30 ~ 16:00

会場：大分県教育センター(予定)

対象：大分県内中学生、高校生等

備考：当イベントの詳細に関しては、後日ホームページ等で公開します。

令和7年度おおいたサイエンスフェア (第15回「科学の甲子園」大分県大会)

大分県内の高校生が、学校対抗で科学技術・理科・数学等における複数分野の知識・技術を競う場を提供します。科学好きの裾野を広げるとともにトップ層の伸長を図り、将来の有為な科学系人材の育成につながることを期待しています。

日時：令和7年11月3日(月)

会場：大分県教育センター

対象：大分県内の県立高等学校、

私立高等学校および大分工業高等専門学校

チーム編成：学校単位で、高校1-2学年
6~8人のチームで構成する。

競技内容：筆記競技(60分)と

実験競技(60分×2種類)を実施

令和7年度大分県STEAM教育推進事業

主催：大分県教育委員会 事務局：株式会社Barbara Pool 担当：STEAM事業部 廣部・小泉
お問い合わせ先：steam@barbarapool.com