

From OITA, To the Future.



ここが、未来の出発点。

● IYA STEAM × DATA SCIENCE

令和8年度 大分県STEAM教育推進事業

公式ガイドブック

令和8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第2の学びの場。6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。

データサイエンスとは、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。本事業では、大分県のリアルなデータを活用して、生徒たちが「データで世界を読み解く」体験を提供します。



©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、大分県教育委員会では、STEAM教育やデータサイエンスなどを通じて、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、一般社団法人STEAM JAPANと連携し、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(Volatility)が高く、不確実(Uncertainty)で複雑(Complexity)、さらに曖昧さ(Ambiguity)を含んだ社会情勢を示す。

From OITA, To the Future.

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8年6月6日(土)

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。

課題研究成果発表会

令和8年7月19日(日)

「総合的な探究の時間」などの際に各校で取り組んだ学びの成果を発表し、その内容を県内高校生と教員に広く波及させるためのイベントです。

STEAM課題研究特別講座

令和8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です。

宇宙甲子園事前ワークショップ

令和8年8月1日(土)

年内に大分県内で開催される宇宙甲子園予選に向けて、参加する中高生が、事前に宇宙分野の知識・課題認識・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。

OITA FUTURE SPACE JOBS

令和8年9月19日(土)

宇宙を舞台に活躍する国・県・企業の最前線から、「宇宙産業のリアルと未来」を学び、大分と宇宙のつながりを知るイベントです。宇宙×食・移動・観光・エネルギー・AI・ものづくり……。多彩な分野と結びつく無限の可能性に触れ、あなたの「将来の仕事」を考えるきっかけとなるイベントです。

OITA STEAM FESTA

令和9年1月30日(土)

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です。

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、「From OITA, To the Future.」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」を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8年5月上旬～5月29日(金)

申し込みはこちら

日時：令和8年6月6日(土) 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
09:00 ▶ 09:30	受付
09:30 ▶ 09:50	開会行事(主催者/ご挨拶・イベント趣旨説明)
09:50 ▶ 10:20	● オリエンテーション(アイスブレイクワークショップ)
10:20 ▶ 10:30	休憩
10:30 ▶ 12:00	● データサイエンス講演・トークセッション
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 ▶ 15:40	休憩
15:40 ▶ 16:00	● クロージングワークショップ
16:00 ▶ 16:10	*STEAM課題研究特別講座の最終告知と申し込みの確認
16:10 ▶ 16:30	閉会行事(主催者/挨拶・参加者にエール)/アンケート

課題研究成果発表会

県内の高校生が一堂に会する「課題研究成果発表会」をホルトホールにて開催します！普通科・専門学科・SSH指定校の各部門から選出された代表チームによる発表会を実施。

日頃の授業で取り組んできた探究活動の成果を、ポスターセッション形式で発表・共有し、学校の枠を超えた交流を通じて、多角的な視点と科学的な思考力を養いましょう！

日時：令和8年7月19日(日) 9:30～16:45(開会式10:00)

会場：J:COMホルトホール大分

対象：県内高校生

内容：代表チーム発表会、生徒・専門家・審査員交流会、STEAM課題研究特別講座kickoffイベントなど

発表者

普通科部門(4班)

専門学科部門(4班)

SSH部門(3班)

スケジュール

午前

成果発表会

①生徒・専門家・審査員交流会

他校の多様なアプローチや、第一線で活躍するプロフェッショナルの視点に触れることで、自分たちの取り組んできた探究を客観的に捉え直す交流の時間です！対話を通じて得られる新しい気づきやフィードバックで、現在の探究を深化させましょう！

午後

②課題研究特別講座キックオフ

自らの「もやもや」をデータを武器に探究する半年間の集中プログラムがスタート！社会実装を見据えた実践的な学びを通じて、課題解決のプロセスを深く習得します。受講生募集の詳細は、次のページをご覧ください！

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、技術/テクノロジーを通じて、自分の「モヤモヤ」を社会課題へとつなぎ、プロトタイプとして実社会に実装する「STEAM課題研究特別講座」をスタートします。半年間の探究を通じて、大分の今とこれからの考えていきます！その未来の鍵を握るのは、みなさんです！

申込期間

令和8年5月中旬～7月16日(木)

時期：令和8年7月19日～令和9年1月30日

対象：県内高校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)

文系・理系問わず役立つ
プログラムになります！

内容：学校や学年の枠を越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。

テーマ

「問いをデータで鍛え、探究をカタチに、社会へ動かす」



概要

スケジュール

- キックオフ：令和8年7月19日(日) ※同日午前の課題研究成果発表会終了後に実施。
- 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30日(土)：最終発表(OITA STEAM FESTA)
- 2月：振り返り会・別コンテスト出場サポート

昨年度の探究事例は
パンフレット裏面を
チェック！

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。

2025年度の最優秀賞

受賞チームの
発表動画はこちら



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、参加する中高生が、事前に宇宙分野の知識・課題認識・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。
※宇宙甲子園ロケット部門大分大会参加に必要なモデルロケットライセンス第4級の取得申請資格を本プログラムで取得できます。また、本プログラム中においては、希望者の資格申請も執り行う予定です。

申込期間 **令和8年7月上旬～受付開始**

日時：令和8年8月1日(土) 受付開始 9:00 START 9:20
会場：大分市内会場
対象：大分県内 中学1年生 から 高校3年生 (または高等専門学校第3学年までであること)
当日のプログラムをすべて受講可能なこと (個人/チーム どちらでの参加も可能)
※会場への交通費等は自費となります。
内容：宇宙分野の知識・課題認識・チームワーク力を身につけるための講座。
モデルロケットライセンス第4級の取得申請資格を本プログラムで取得できます。

講師



国立大学法人九州工業大学 大学院工学研究院
宇宙システム工学研究系 特任准教授
一般社団法人九州みらい共創 プロデューサー
前田 恵介氏

秋田大学大学院工学資源学研究科修了。2024年6月より現職。東京大学大学院工学系研究科航空宇宙工学専攻中須賀研究室や㈱アストロスケール、千葉工業大学惑星探査研究センターにて超小型衛星開発に従事する傍ら、能代宇宙イベント、えひめ南予共同気球実験、Gunma SpaceAward、宇宙甲子園等を運営し、全国各地で小中学生から大学生に至る幅広い年齢層に対して、宇宙教育活動を展開している。

宇宙甲子園とは？



宇宙甲子園は、「理数が楽しくなる教育」実行委員会が開催する「宇宙版」の甲子園。全国の中学生・高校生が、各地で開催される模擬衛星やロケット打ち上げなどの競技にチームで挑みます。大会への参加を通して、宇宙にかかわる実践的な学びや、未知なる目標に挑戦するマインドを育てます。

OITA FUTURE SPACE JOBS

宇宙を舞台に活躍する国・県・企業の最前線から、「宇宙産業のリアルと未来」を学び、大分と宇宙のつながりを知るイベントです。

「宇宙業界」と聞くと、どこか遠い世界の話に感じるかもしれません。しかし、宇宙に関わる職業は宇宙飛行士だけではありません。エンジニアやデザイナー、法律家、さらには農業・医療・教育まで、実はあらゆる分野のプロフェッショナルが宇宙を目指しています。

宇宙×食・移動・観光・エネルギー・AI・ものづくり……。

多彩な分野と結びつく無限の可能性に触れ、あなたの「将来の仕事」を考えるきっかけにしましょう。

申込期間 **令和8年8月中旬～受付開始**

日時：令和8年9月19日(土) 受付開始 12:30 START 13:00
会場：大分県庁舎 正庁ホール
対象：大分県内の中学生・高校生



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、大分のこれからの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9年1月30日(土) 9:00~16:30 (開会9:30)

会場：大分県教育センター

内容：STEAM課題研究特別講座成果発表会

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!



令和8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・尾上
お問い合わせ先：steam@barbarapool.com

STEAM課題研究特別講座 探究活動事例

STEAM課題研究特別講座では、STEP1~7のプロセスに沿って、自分の「モヤモヤ」を社会課題への探究へとつなぎ、プロトタイプとして実社会に届けることを目指します。昨年度は、企業や行政と連携してアイデアを実装し、メディアにも取り上げられたチームが生まれました。

講座での探究プロセス

STEP 01 モヤモヤと ありたい姿 違和感や理想を 言語化する	STEP 02 我々の ありたい姿 チームで目指す 姿を描く	STEP 03 現状認識と 問題発見 調査・ヒアリングで 現状を掴む	STEP 04 問題の特定 取り組むべき課題を 絞り込む	STEP 05 原因の探究 なぜ起きているか 深掘りする	STEP 06 課題の設定 解決すべき課題を 決める	STEP 07 課題解決・ プロトタイプ カタチにして 実社会で試す
--	---	---	--	--	--	---

Good-bus-life ストレスフリーな通学へ ~広まれ!バス運転の楽しさ!~

STEP 01 バスの遅延や減便に ストレス。ストレスフ リーな通学がしたい。	STEP 02 時間を気にせず自由 に動ける、快適な通 学の実現。	STEP 03 県内バス利用者は年々減 少(利用者不足)。乗務 員は4年で6%減(運転手 不足)。バス会社にヒア リング。資料・データ調査。	STEP 04 「利用者不足」ではなく 「運転手不足」へ視点を 絞り込み。遅延や減便を 起こしている背景を 認識。	STEP 05 高校生向けアンケート460 件/保護者・教員へのヒア リング。運転手の従事環 境が年々改善されている 事を知る機会がない。	STEP 06 高校生に「運転の楽しさ」 と「改善されている就業 環境」を伝える機会を 作る。	STEP 07 SNS動画・チラシ・体験会 を3回反復。3回目で申込8 名(県内県外)・新聞掲載・ Newsで取り組みと運転手 不足が取り上げられる。
---	---	--	---	---	--	---

Local Teen 「ちょうどいい田舎」をずっと維持したい!

STEP 01 消滅可能性自治体 なのに大人は焦ら ない…。玖珠町を ずっと維持したい。	STEP 02 若い世代が愛着を 持ち、「ちょうどいい 田舎」が続く姿。	STEP 03 定量調査。空き家605戸 /電車1日7本。町役場に ヒアリング。海士町・神山 町の仕組みを研究。	STEP 04 問題は「人口減少の 負の連鎖」。	STEP 05 人口減少の課題を解決し ている市町村と比べ、負 の連鎖を断ち切れる町外・ 県外へ伝わる目立った取 り組みがないことが原因 だと認識。	STEP 06 東京先端研教授へのヒア リング。校内~146件アンケート回 答を経て愛着を持てる「居場 所」づくりと、玖珠町を知って もらう発信を行う。まずは、最 小限の範囲として、定員割れ を無くす。	STEP 07 様々な依頼と人伝の紹介 を受け、第一弾でJR豊後 森駅前「1日カフェ」を実 施。電車を待つ時間半の 間、町民が年齢問わず交 差する時間を実現。
---	--	---	---------------------------------------	---	---	--

Good-bus-life 成果ハイライト

共同 SNS投稿 200万回 再生超	アンケート 460件回答	体験会 満足度 4.8/5
-----------------------------	-----------------	---------------------

参加者募集
いつも乗っているバス。
でも、運転手に乗ったことは
ありますか?
ぜひバス運転手体験会に参加
してください!!
新しい発見と特別な体験を。
県内高校生団体 Good-bus-life

Local Teen 成果ハイライト

1日カフェ 利用者53人	新聞掲載	利用者の 95.5%が 高評価
-----------------	------	-----------------------

毎日大活躍
玖珠町
1日カフェ
10月1日(土) 10:00~16:00
JR豊後森駅前
1日カフェ

STEAM課題研究特別講座 探究活動事例

OITA DATA SCIENCE EXPO

普段は経験することの出来ない生成AIや宇宙についてのお話をお聞きし、新しい友達とひとつの目的に向かって努力することの楽しさを学ぶことが出来た。とても有意義な時間となった。	知らなかった知識や、これからの将来の生活を思い描き、わくわくする体験でした。またスケールを大きくして日常から宇宙規模へ考えを広げてみると技術や宇宙がぐっと身近に感じられました。	実際に自分の周りの問題からデータや数値が見えてきてすごいなと思った。専門家の方もお話でき、教授やたくさんの方からのサポートがとても嬉しかったし心強かった。	学校の総合的な探究の時間などで個人的に調べてきて解決策のないどうにもならない問題だと思っていたが、私達高校生の立場からでもできることがあると気付く。何ができるのかをより深めていく必要性があるのだと考えられるようになった。
---	--	---	--

OITA STEAM FESTA

講座やワークショップ、心から参加して良かったと思えるようなものばかりでとても貴重な経験となりました。これからは活かしていけるように自分で考え、少しでも行動に移していけるよう頑張りたいと思いました。	AIから奪われない仕事などの話題について話し合うことができて楽しかったです。また、AIの良い面と悪い面についても学ぶことができたので、AIに依存せず、上手く生活の中で使用していきたいと感じました。	今回の経験を通し、このような活動に今後も参加したいと思いました。宇宙甲子園ロケット部門ですが、今後控えている科学の甲子園に対するモチベーションもかなり高まりました。	宇宙に関してこれまで学術の側面に興味を持っていたが、今日の講演で実際の仕事や事業に触れることができ、より宇宙を身近に感じるようになるようになった。
--	--	--	---

STEAM課題研究特別講座

宇宙甲子園事前ワークショップ

OITA FUTURE SPACE JOBS

▼公式HP

