



令和8年度
大阪府立だいいせん聴覚高等支援学校
DXハイスクールフラッシュ

令和7年度取組実績

主な取組

大和大学連携

二等無人操縦士教員取得

e-スタジアム南海視察

アントレプレナーシップ

生徒発表

大阪サイエンステイ

ゲーミフィケーションを用いて
聴覚障がいのある中学生に
本校の魅力を伝える取り組みについて

大阪府高校生探究活動
発表会

大阪公立大学生徒発表

ステージ0出場
e-sports

ドローン出張授業



教員発表

日本認知科学会
SSIC

情報処理学会

非透過型 HMD における聴覚障がい者向け
実環境音声 HUD 字幕提示方式の提案

ハンドサインと音声認識を融合した
ユニバーサルプレゼンテーション手法の開
発と教育実践の評価

弘済会教員論文提出
奨励賞



外部人材獲得

大阪公立大学講演依頼
生成AIの動向について

日本認知科学会参加で
データサイエンス講師

ドイツヘルムート
シュミット大学
樫割仁平 先生

VALUENEX株式会社
林尚芳 先生



令和8年度実践取組予定

連携

大和大学

聴覚支援学校

同志社大学

大阪公立大学

NPO法人TomoWork

生徒発表

大阪サイエンステイ

大阪府高校生探究活動
発表会

ステージ0出場
e-sports

ドローン出張授業

全情コン

教員発表

日本認知科学会

情報処理学会

ろう教育科学会

全日本聾教育研究大会

日本特殊教育学会

弘済会教員論文提出

外部人材獲得

ドイツヘルムート
シュミット大学
樺割仁平 先生

VALUENEX株式会社
林尚芳 先生

令和8年度取組内容

国際感覚の醸成

シンガポールのNPO法人TomoWork(住友生命) 視察（プログラム教育）と交流

ドローン

鳥獣害対策

航空写真

出前授業

農薬散布

アイトラッキング

プレゼンテーション

茶道

授業

部活動

VR活用

ラズベリーパイ

活用方法の模索

pH測定

動作認識測定

コーヒー濃度測定

音声認識

独自インターフェイス

音声をアバターで手話

手話認識し音声へ

ゲーミフィケーション

ストリートファイター6

マイクラフト

フォートナイト

ピコパーク2

桃太郎電鉄（教育版）

VR活用