

佐賀県立唐津青翔高等学校

令和8年度入学生用

学校説明会

I 全体説明

II eスポーツ学科について

III その他（校納金・リノベ等）

I 全体説明

- 1 総合学科について(概要)
- 2 eスポーツ学科について(概要)
- 3 Q&A
- 4 入学者選抜について

1. 総合学科について(概要)

唐津青翔高校の 総合学科ってどんなところ？

「まだやりたいことが決まっていない・・・」
「いろんなことにチャレンジしてみたい！」
そんなあなたにぴったりなのが、
総合学科です。

総合学科では、普通教科に加えて、
自分の興味や将来の夢に合わせて
科目を選ぶことができます。

たとえば

韓国語や韓国文化を学んだり
自然や海の生き物について学んだり
福祉や保育について地域の人とのふれあ
いの中から学んだり

オーダーメイドの時間割で
「好き」を得意に「得意」を武器に
できる学校、それが唐津青翔高校です。

また、特別教室棟をリノベーションし、
ゲーム制作や配信、プログラミング、
それにデジタルアートが学べる施設が
完成予定です。

またワイドビジョンを活用した国際交流、玄
海の自然を学ぶためのアクアリウムや
ラボなど、さまざまな体験的探究活動が
できる施設も準備中です。

Kカルチャーから始まる国際理解



韓国語や文化、日韓のつながりについて楽しく
学びます。韓国の高校生や大学生と交流したり、
実際に韓国を訪れて会話を楽しんだりするチャ
ンスも！「話せた！伝わった！」という体験が、
もっと学びたい気持ちにつながります。

選択科目(例)

韓国語・韓国文化・日韓交流史 など

玄海から世界を考えるアースエコロジー

山や川、海に出かけて、地域の自然や生きものを
じっくり観察！海の中の不思議や、ふるさとの自
然の魅力を学びながら、「自然とどう生きていく
か」を考える授業です。発見いっぱいフィールド
ワークが待っています！



選択科目(例)

郷土の山川海・海洋生物と環境 など

福祉とビジネスで支える地域サポーター



人の心に寄りそい、支える力を学びます。
地元の施設での実習や資格取得を通して、
たくさんの「ありがとう」に出会える毎日。
就職にも進学にもつながる、未来の選択肢
が広がる学びです。

選択科目(例)

社会福祉基礎・生活支援技術・保育実践など

興味や進路で選べる自由選択も豊富！

進学に備えて、より
深い学びをしたい！



古典に親しむ、
錬成国語、
論理・表現Ⅰ・Ⅱ、
からだのしくみ など

スポーツや調理、芸術
など、好きな事を
おもいっきりしたい！



ニュースポーツ、
フードデザイン、
ファッション造形基礎、
漢字の書 など

商業・情報関係やデジ
タルデザインなど、
専門性を高めたい！



簿記、プログラミング、
eスポーツ講座、
情報メディアデザイン
映像表現 など

2. eスポーツ学科について(概要)

令和8年度開設 全日制公立高校日本初！

学びの特徴

日本初の公立eスポーツ学科で、ゲームプレイだけではなく、プログラミング、デジタルデザインなど、未来をつくる力を育てます。



ゲームプレイ

「好き」がスキルになる！ ★★★★★

FPSやMOBAなどオンラインゲームを中心に技術力、状況把握力、ロジカルな思考力などを磨きます。プロゲーマーも特別講師として指導予定です。



ストリーミング

世界に発信する力が身に付く！ ★★★★★

配信のやり方や実況のコツ、動画の編集方法まで。見る人をワクワクさせる力を学びます！



ゲーム開発・AI活用

「つくる側」になってみよう！ ★★★★★

自分でゲームを作ったり、AIを使ってプレイをサポートしたり。未来のゲームを考える力が身に付きます。



イベント運営分野

ゲームイベントを自分たちで ★★★★★

eスポーツ大会や配信イベントの企画・運営を体験。企画力・調整力・発信力など現代社会に求められる力が磨けます。



Webデザイン分野

クリエイティブな力を磨こう ★★★★★

大会のサイトやキャラクターデザイン、3Dコンテンツなど、見る人を引きつけるwebのデザインを学びます。



探究・職業研究分野

ここでの学びがチカラになる ★★★★★

eスポーツの仕事ってどんなの？プロゲーマーだけじゃない、いろいろな働き方を調べて、自分の未来を考えます。

(写真はイメージです)

情報系の科目

1年次

eスポーツ講座A(6)
情報産業と社会(2)
情報処理(2)

2年次

eスポーツ講座B(6)
ビジュアルデザイン(4)
ソフトウェア活用(4)

3年次

eスポーツ講座C(6)
コンテンツの制作と発信(4)
メディアとサービス(4)
課題研究(3)

必履修科目 + α

3年間の合計

国語(7) 公民(2) 地歴(4) 数学(7)
理科(4) 体育(7) 保健(2) 芸術(2)
英語(8) 家庭(2)
総合的な探究の時間(3) HR(3)

(カリキュラムは変更の可能性があります)

3. Q&A

学校規模は？

eスポーツ学科

定員 1学年20名予定
(20×1クラス編成)

総合学科

定員 1学年60名予定
(30×2クラス編成)

R7年度は
1年50名(県外生1)
2年49名(県外生2)
3年39名 ※地域みらい留学生
計138名 は2年生に1名です

時間割のイメージは？

	月	火	水	木	金
朝	朝自習で学び直し				
1	国	HR	数	生	英
2	生	保	国	歴	数
3		体	英	体	
4		英	歴	総	
昼	ファミリーマートがお昼を販売				
5					
6					
掃除 終礼	放課後は部活動やアルバイト ☐ は専門科目または選択科目				

授業の特徴は？

少人数授業

習熟度別授業

複数教員制

学習支援員配置

実践的・体験的授業

地域連携探究授業

制服は？



ブレザー・スカート

詰襟タイプ

ブレザー・スラックス
(ユニセックスタイプ)

周りの環境は？



海と山に抱かれた大自然の中にあります。
廊下から見える海は最高！
校内を蟹が歩いているのも
かわいいです 🦀

地域との繋がりは？

地域と高校をつなぐ“コンソーシアムマネージャー”がいるこの町では、高校生が主役になれる場がいっぱい！」



韓国文化同好会の生徒さんが地域の方と辛ラーメンづくり 🍜

修学旅行先は？

R7年度 長野 スキー研修
東京 TDL 都内



一番盛り上がる 学校行事は？

青風祭（文化の部・体育の部）



青翔の日常は？

Instagramで随時更新
生徒さんや先生方の日常に
フォーカス

学校行事はもちろん
何気ない日常を
楽しくお伝えしています♪

フォロワー数1360人越え
の人気サイトです



4. 入学者選抜について

【日程】

	特別選抜	一般選抜
出願期間	令和8年1月27日(火)、28日(水)	令和8年2月16日(月)、17日(火)
学力検査等	令和8年2月3日(火)	令和8年3月3日(火)、4日(水)
合格発表日	令和8年2月9日(月)	令和8年3月11日(水)
合格者登校日	令和8年3月12日(木)	

受検意志を伝えていただいた地域
みらい留学生に関しましては
12月下旬に、「住居希望確認書」を
送付します。

【定員】

	募集定員	特別選抜(2月)	一般選抜枠(3月)
総合学科	60名	24名	定員60名から特別選抜の 合格者数を差し引いた数
eスポーツ学科	20名	8名	定員20名から特別選抜の 合格者数を差し引いた数

特別選抜			
スポーツ推進指定校枠(総合学科)	陸上競技 (トラック・フィールド)	男	1名
		女	1名
文化芸術推進指定校枠(総合学科)	美 術	6名	
特色ある教育課程推進指定校枠	総合学科 ※	16名	
	eスポーツ学科	8名	

※ R8入試では系列別の募集ではなく、総合学科全体として実施。

【科目・配点等】

▶ 特別選抜

学力検査			面接 (午前中予定)	実技 検査等 13:00- (予定)	調査書		合計
国語 09:00 09:25	数学 09:45 10:10	英語 10:30 10:55			学習の 記録	学習の 記録以外	
50	50	50			60	190	

実技検査等		
■スポーツ推進指定校枠(総合学科) 【陸上競技[トラック・フィールド] ・50m走 ・立幅跳び ・メディシンボール投げ ・階段上り下り ・専門種目(1つ)※晴天時のみ	■文化芸術推進指定校枠(総合学科) 【美術(6名)】 ○鉛筆による静物の写実表現(100分) (モチーフ3点出題) ○実績評価表 校内外の活動・表彰等	■特色ある教育課程推進指定校枠 【総合学科(16名)】 ○実技:作文 ○実績評価表:校内外の活動・表彰等 【eスポーツ学科(8名)】 ○実技:作文 ○実績評価表: 校内外の活動・表彰等 ※作文は、600～800字を50分で、 与えられた題材に沿って作文する。

▶ 一般選抜選抜

学力検査					選考順 Ⅱ→Ⅰ	面接 2日目・午後	調査書		合計
1日目			2日目				学習の 記録	学習の 記録以外	
国語 09:20 10:10	理科 10:30 11:20	英語 11:40 12:30	社会 09:20 10:10	数学 10:30 11:20					
50	50	50	50	50	選考Ⅱ	15	45	40	350
					選考Ⅰ	30	90	80	450

Ⅱ eスポーツ学科について

- 1 eスポーツ・DX関連の現状について
- 2 eスポーツ学科のカリキュラム等について
- 3 eスポーツ学科の入学者選抜について
- 4 機器・設備等について

1 eスポーツ・DX関連の現状について

① 日本におけるeスポーツ市場の拡大

現在、日本のeスポーツ市場は急速な拡大を見せています。日本におけるeスポーツ市場の規模は、2022年時点で100億円を突破し、2025年には200億に近づくだらうという報告が行われています(表1)。

また、市場の内訳としては、イベント運営が約4割を占めて最も多く、次いでスポンサーによるものとなっています(表2)。

eスポーツの試合を観戦したり動画を視聴したりするファンの数も年々増加しており、2025年には1,000万人を超えることが予想されています(表3)。

こうした市場拡大の背景には、コロナ禍を経てオンラインでのイベントが定着したことや、政府・企業からの支援が増加したことなどが挙げられます。一方で、ファン層には性別や年齢の偏りがあり、より多くの人々に応援してもらえるように広告していくことが大切であるとされています。

② 日本と世界のeスポーツ市場の差

日本でのeスポーツ市場も急速に拡大しているものの、世界的に見ると日本の状況は芳しくないという指摘もあります。日本経済新聞では、「世界中で市場規模の急拡大が続くeスポーツで、日本が後れを取っている。古いスポーツ観や過去の規制が足かせとなり、高いゲーム人気を生かし切れないまま、欧米や韓国に大きく水をあけられる。先行する国々はスポーツ界との急接近でさらに成長を見込む。日本の対策が遅れば国際競争から取り残される可能性がある」と述べられています(日本経済新聞, 2025/01/26)。

現在、eスポーツ業界において世界をリードしているのはアメリカです。市場規模は長らく世界トップで、教育にもeスポーツをいち早く取り入れるなど、国を挙げての取り組みを行っています。

また、アジアでは中国や韓国のプロチームが世界大会で好成績を残しています。こうした国々でも、教育を通じた若い世代への働きかけが、良い結果に繋がっています。

こうした取り組みを参考にすると、日本においても教育におけるeスポーツの活用は急務だと言えます。本校が先進校となり、日本のeスポーツ業界を引っ張っていきたいと考えています。

④ 行政機関によるバックアップ

■ 佐賀県のeスポーツ推進

佐賀県ではSAGAスポーツピラミッド構想を掲げ、スポーツによる人づくり、地域づくりに取り組んでおり、eスポーツの推進にも取り組んでいます。大学や企業と連携し、県内高校生のスキルアップ等を目的とした事業が進められています。

■ 玄海町の取り組み

玄海町では、eスポーツをツールとして、高校生と地域とを結びつける役割を担う地域おこし協力隊「eスポーツ共育コーディネーター」を年内に配置予定です。また、若者を起点とし、「AI×地域」を目指したイベントや有名プロ選手を招聘したゲームイベントの開催などを通して、町全体でeスポーツを推進しています。

③ eスポーツに関する近年の研究

eスポーツの教育効果について、世界中で様々な研究が行われています。たとえば、2016年に韓国で行われた研究¹では、eスポーツの持つポジティブな効果として、認知機能の発達やストレスの低減、自己肯定感の向上、ソーシャルスキルの向上などが挙げられています。一方で、ネガティブな影響としては、インターネット中毒や運動不足が健康被害を引き起こす可能性、攻撃性の増加、ゲームのし過ぎによって学業に支障があるといった点が報告されています。

また、2025年に日本で行われた研究²において、「eスポーツは、ただの娯楽や競技としてだけでなく、教育的スキル、たとえばチームワークや戦略的思考、問題解決能力を養うための教材としても高い価値を持つ」と述べられており、eスポーツ教育の可能性に注目が集まっています。しかしながら、同研究の中でも健康への影響は懸念されており、眼精疲労や体の痛み、ゲーム依存などの可能性が指摘されています。また、暴力的な内容が学習や行動・認知に悪影響を与える可能性についても、考えなければならないとされています。

これらの研究から、eスポーツの教育的効果は十分に期待できる一方で、気を付けるべきこともあるということが分かります。確かに、自宅ですっとeスポーツに没頭していれば、上記のような課題は常につきまとうでしょう。しかし、唐津青翔高校は全日制の公立高校であり、学習指導要領に定められた必修科目の授業をキッチリ行います。そこにはもちろん体育の授業があり、また学校祭やクラスマッチといった行事でも体を動かす機会が十分にあります。こうした環境においては、学力の低下や運動不足といった問題は防止することができます。また、学校の管理下でeスポーツに取り組むため、ゲーム中毒や攻撃性の増加といった点についても、教員が常に気を配ることができます。したがって、本校のeスポーツ学科は、eスポーツの教育的効果を十全に期待することのできる環境だと言えます。

¹SeongKwan Kim, 2016 “Outdoor Sports and e-sports Participation based Measuring Model Design for the Mental and Social Health of Adolescents.” Journal of the Korea Convergence Society, Vol. 7, No. 5, pp. 269-277.

²水國照充(2025)「教育心理学からみた学校教育におけるeスポーツ導入の効果と課題：プログラム学習理論によるeスポーツの学習過程の考察」, 平成国際大学論集, pp.35-42.



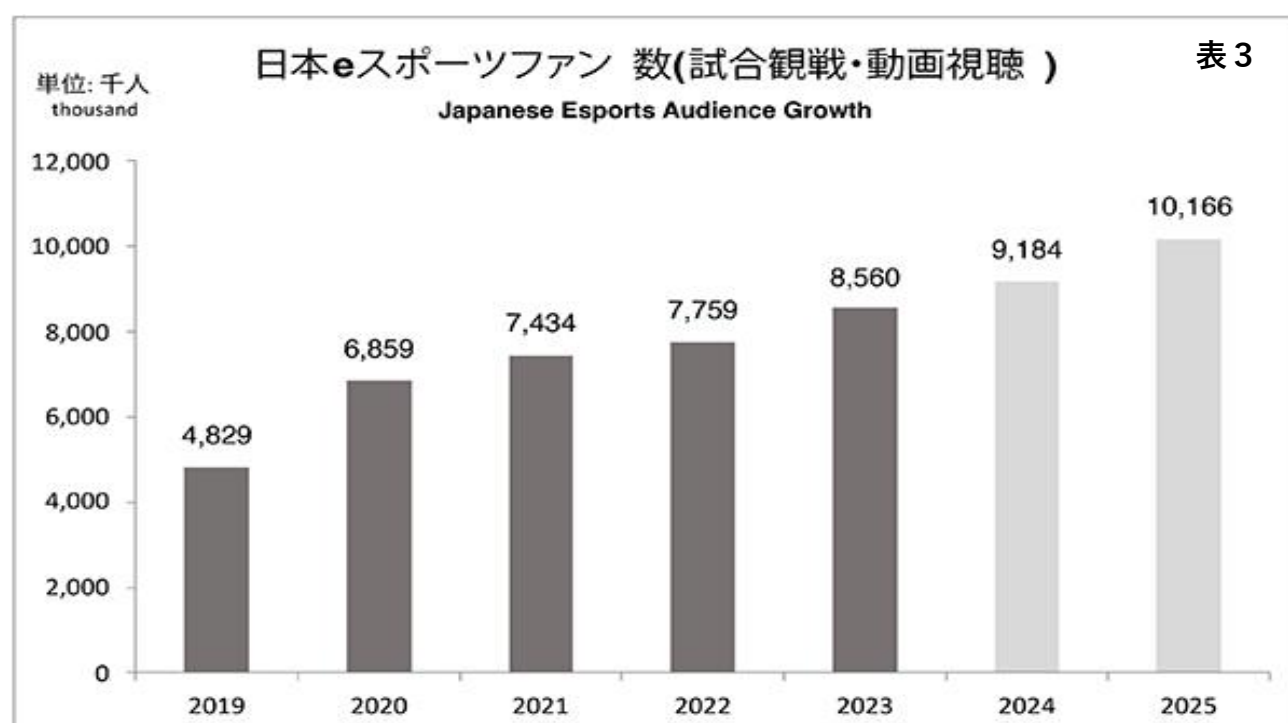
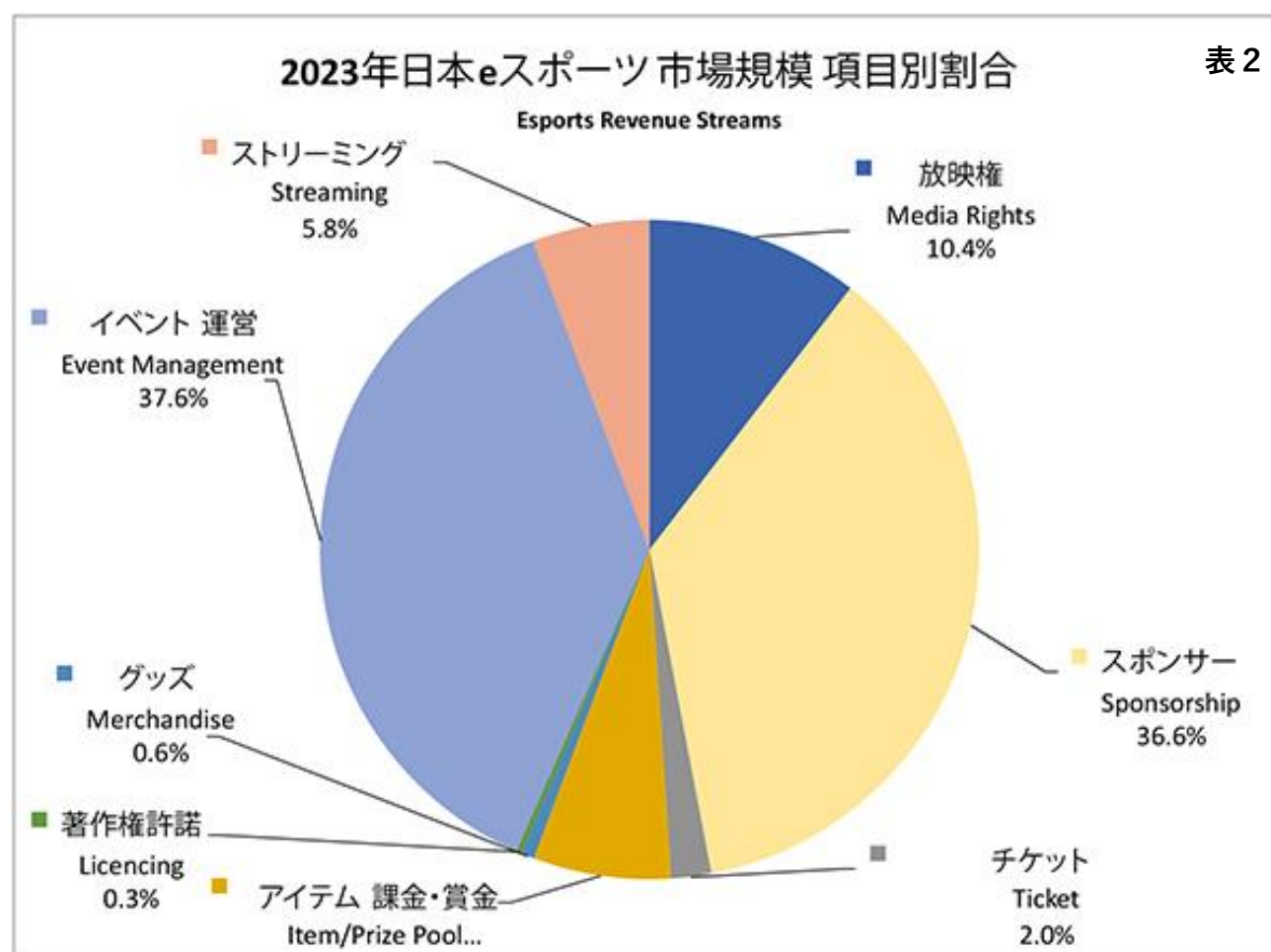
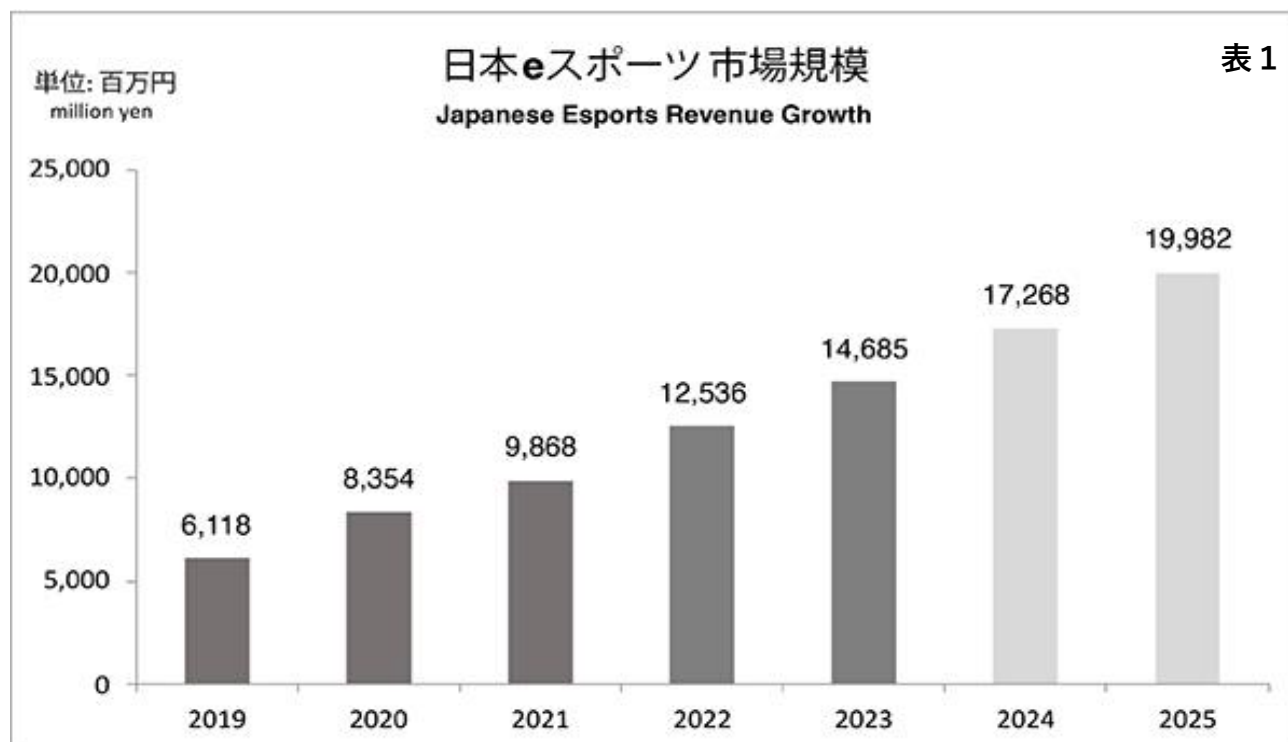
開催日時 10/25(土) 13:30-15:30 (開場 13:15~)
会場: 青翔高校 産社室

対象 AIが気になる青翔高校生
進路や職業選びに迷ってる青翔高校生

VISION1 高校生がAIを学び、教える
高校生がAIの使い方を楽しく学ぶ。
学んだことを地域の先生になって、みんなに教えるようになる。

VISION2 地域全体でAIを学ぶ
高校生が先生になり、地域のいろいろな人たちにAIを教える。
みんながAIを使って、地域にある困ったことを解決できるようになる。

お問い合わせ先 玄海まるっと委員会 ☎ 0955-51-2112 地域おこし協力隊 佐賀 玄海町 にお申し込みはこちら→



2 eスポーツ学科について

① 専門学科[情報科]とは

専門の情報科を設置している高校は、全国で20校ほどです。情報システムの設計や情報コンテンツの制作などの実習を通して、情報の各分野を支え、発展させる人材を育成します。

唐津青翔高校のeスポーツ学科は情報系の学科です。

② eスポーツ学科とは

ゲームやDXの学びを通して、これからの社会で必要とされる力を身に付け、プレイヤーのみならずゲーム開発などを担う人材の育成を目指します。

部活動でeスポーツをする高校は増えていますが、eスポーツを授業で学ぶ学科の設置は公立高校で日本初です。

④ カリキュラム

※()内の数字は1週間当たりの授業時間数です。カリキュラムは変更の可能性あります。

〔1年次 時間割イメージ〕

	月	火	水	木	金
朝	朝自習で学び直し				
1	e スポ 講座	HR	e スポ 講座	保健	e スポ 講座
2		数		数	
3	英	国	英	国	家庭
4	公共	体育	公共	体育	家庭
昼					
5	科人	情報産 業と 社会	芸術	情報 処理	科人
6	数		芸術		英

〔2年次 時間割イメージ〕

	月	火	水	木	金
朝	朝自習で学び直し				
1	国	HR	歴史	ソフト ウェア	英
2	保健	数	国		数
3	e スポ 講座	生物	e スポ 講座	生物	e スポ 講座
4		体育		体育	
昼					
5	英	ビジュ デザ	英	ビジュ デザ	ソフト ウェア
6	歴史		総		

〔3年次 時間割イメージ〕

	月	火	水	木	金
朝	朝自習で学び直し				
1	国	HR	国	数	国
2	体育	英	体育	課/数	地理
3	メディア	数	総	課/物	英
4		地理	総	課/物	体育
昼					
5	e スポ 講座	コン テン ツ	e スポ 講座	コン テン ツ	e スポ 講座
6					

現代の国語(2)	公共(2)	数学Ⅰ(3)	言語文化(2)	歴史総合(2)	数学A(2)	国語表現(3)	地理総合(2)	総合数学(2)
科学と人間生活(2)	体育(2)	保健(1)	生物基礎(2)	体育(2)	保健(1)	体育(3)	英語コミュニケーションⅡ(2)	
美術Ⅰ・書道Ⅰ(2)	英語コミュニケーションⅠ(3)		英語コミュニケーションⅡ(3)			総合的な探究の時間(2)	HR(1)	
家庭(2)	HR(1)		総合的な探究の時間(1)	HR(1)		コンテンツの制作と発信(4)		
情報産業と社会(2)			ビジュアルデザイン(4)			メディアとサービス(2)		
情報処理(2)			ソフトウェア活用(4)			課題研究(3) または数学Ⅱ(1)+物理(2)		
eスポーツ講座A(6)			eスポーツ講座B(6)			eスポーツ講座C(6)		

eスポーツ講座で実施予定のゲームタイトル

FPSやバトルロイヤル、MOBA等のジャンルを中心として、国内の主要な大会で扱われているゲームタイトルをプレイ予定。

全国に挑戦する力を磨きながら、チーム戦だからこそ身に付く連携力で未来を切り拓けます。

仲間との切磋琢磨を通して、ともに勝利を目指しましょう。

⑤ こんなキミに、来てほしい！

- ・eスポーツやデジタル技術に興味を持ち、DX活用力を身に付け成長したいと考える生徒。
- ・チームでの協働、競技や表現活動に前向きに取り組める生徒。



⑥ “学ぶ”が変わる。ここだけの授業。

- ・eスポーツの実技と並行して、ICT・動画制作・プログラミングなど幅広く学ぶ。
- ・プロゲーマー・ストリーマー・ゲームクリエイター・イベント運営等、多様な進路を見据えた教育課程を編成。
- ・DX教育と探究活動を軸に、地域や企業、大学等との連携・協働を実践。

⑦ ここで、こんな自分になれる！

- ・eスポーツを核に、情報・表現・企画・運営など多様な分野の実践的な力を身につけている。
- ・デジタルを使って課題を解決し、自己表現とチームでの協働ができる。
- ・社会や地域と関わりながら、自らの可能性を広げ続ける姿勢を持っている。

3 eスポーツ学科 入学者選抜について

【定員】

eスポーツ学科定員	特色ある教育課程推進指定校枠	一般選抜枠
20名	8名	定員20名から特別選抜の合格者数を差し引いた数

【科目・配点等】

学力検査			面接 (午前中予定)	実技 検査等 13:00-13:50 (予定)	調査書		合計
国語 09:00 09:25	数学 09:45 10:10	英語 10:30 10:55			学習の 記録	学習の 記録以外	
50	50	50			60	190	

実技検査:作文(与えられた題材に沿って作文する 600～800字 50分) 実績評価表:受検関係書類参照。

一般選抜選抜

学力検査					選考順 Ⅱ→Ⅰ	面接 2日目・午後	調査書		合計
1日目			2日目				学習の 記録	学習の 記録以外	
国語 09:20 10:10	理科 10:30 11:20	英語 11:40 12:30	社会 09:20 10:10	数学 10:30 11:20					
50	50	50	50	50	選考Ⅱ	15	45	40	350
					選考Ⅰ	30	90	80	450

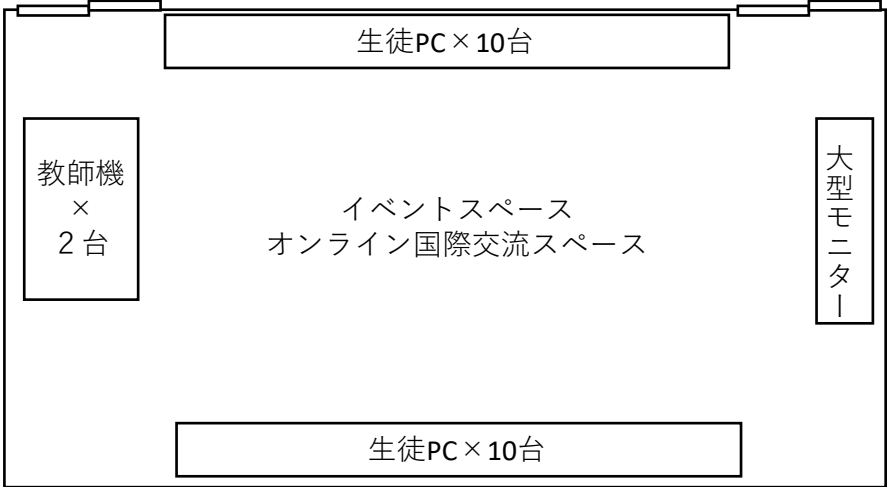
【日程】

	特別選抜	一般選抜
出願期間	令和8年1月27日(火)、28日(水)	令和8年2月16日(月)、17日(火)
学力検査等	令和8年2月3日(火)	令和8年3月3日(火)、4日(水)
合格発表日	令和8年2月9日(月)	令和8年3月11日(水)
合格者登校日	令和8年3月12日(木)	

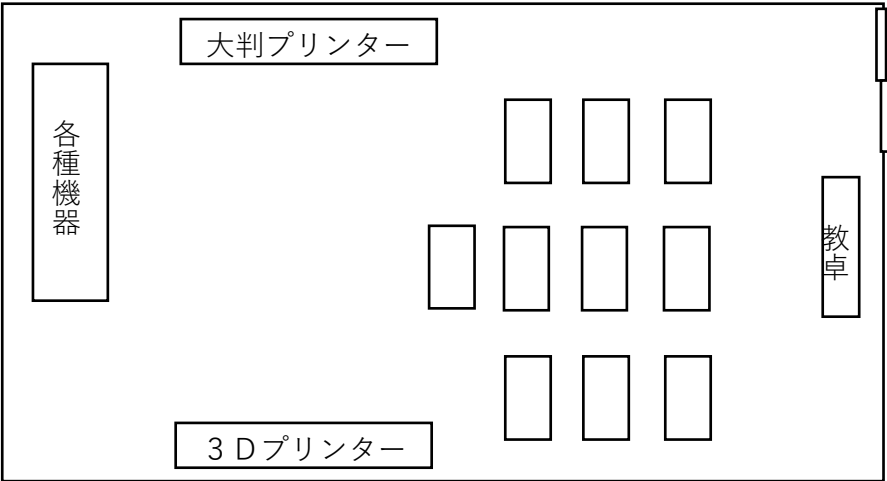
受検意志を伝えていただいた地域
みらい留学生に関しましては
12月下旬に、「住居希望確認書」を
送付します。

4 機器・設備・講師等について

DXルームイメージ



デジタルアートスタジオ イメージ



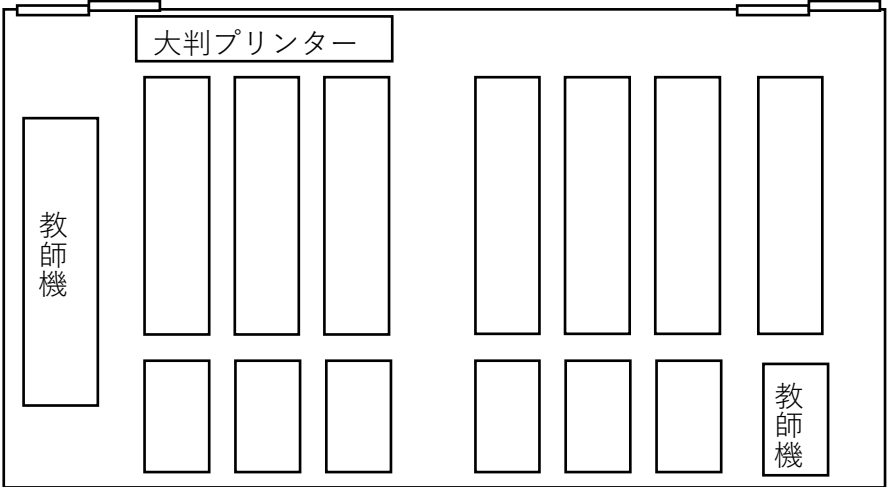
機器

ゲーミングPC仕様
OS
Windows 11 Home[DSP版]
CPU
Ryzen7 9700X
メモリ
32GB(16GB×2) DDR5
グラフィック機能
GeForce RTX5070 12GB GDDR7
ストレージ
1TB NVMe対応 M.2 SSD
※導入予定のスペックです。変更の可能性があります。

機器・ソフト等

デザイン・コンテンツ制作
MAC mini
32G
ビデオカメラ 2台
デジタルカメラ 5台
液晶タブレット 10 台
32GB(16GB×2) DDR5
その他
ペンタブレット20台 、Windows PC 、3Dプリンター
Adobe ソフト Illustrator photoshop Premia
Blender Unity なども活用
※導入予定のスペックです。変更の可能性があります。

メディア室



ソフトウェア活用・プログラミング 等

Windows PC
教師機 3台 生徒機 40台 中間モニター 20台

<参考> 校納金等について ~令和7年度 総合学科の実績より~

令和7年度 総合学科実績

項 目	4月分 【現金納入】	5月分 【口座振替】	6 月分 【口座振替】	7 月～1 月分 【口座振替】	2 月・3 月分 【口座振替】	合 計	備 考
授業料	0	0	29,700	9,900	9,900	118,800	佐賀県
入学手数料	5,550	0	0	0	0	5,550	佐賀県
教育振興会費	720	720	720	720	0	7,200	
生徒会費	780	780	780	780	0	7,800	
教育活動後援会費	1,020	1,020	1,020	1,020	0	10,200	
修学旅行積立金	3,450	11,200	8,200	8,200	0	80,250	
空調設備負担金	480	280	280	280	0	3,000	
教材費等一括納付金	38,000	0	0	0	0	38,000	
口座振込手数料	0	55	55	55	0	495	金融機関
※就学支援金無	50,000	14,055	40,755	20,955	9,900	271,295	
※就学支援金有			11,055	11,055	0	152,495	

② 購入品

令和7年度 総合学科実績

項目			金額	申し込み	採寸	購入
制服	A	詰襟制服 (夏・冬)	¥41,100 ～ ¥44,900	合格者登校日	合格者登校日	入学式前
	B	ブレザー・スカート型制服 (夏・冬)	¥73,080～ 入学式前 購入 ¥52,550～ 5月 夏服購入 ¥20,530～	合格者登校日	指定日 (3月中旬)	入学式前 夏服は5月
	C	ブレザー・スラックス型制服 (夏・冬)	¥51,900～	合格者登校日	指定日 (3月中旬)	入学式前
体操服(夏・冬) 上履き			¥18,500～	合格者登校日	合格者登校日	入学式
教科書・副教材			¥20,000程度	合格者登校日		入学式
通学カバン			¥6,600			入学式
そのほか、昭和バスは、通学フリー定期券(紙またはスマホ)があります。 金額は1か月 ¥15,000、3か月 ¥34,000 です。						

※1 地域みらい留学生の申し込み・採寸日等については別途相談

※2 eスポーツ学科の教科書・副教材代については総合学科より ¥5,000～8,000程度増額予定です。

唐津青翔高校 特別教室棟リノベーション

令和6年度：設計 令和7年度：施工 令和8年度：運用

最先端の学び

設備+カリキュラム

×

地域連携

地域+企業+大学

がさらに充実



デジタル
クリエイト



eスポーツ



オンライン
国際交流



実験・研究



栽培・
商品開発



飼育・展示

(写真はイメージです)

デジタルアートスタジオ

クリエイトゾーン

プレゼンテーションゾーン

- ✓最新の画像・映像編集ソフトでスキルを磨く
- ✓イラスト、マンガ、動画、3Dアート、CGなどを作成

DXルーム

eスポーツゾーン

国際交流ゾーン

- ✓高性能PCで多様なゲームコンテンツを搭載
- ✓ワイドスクリーンを使い韓国の大学生や高校生と等身大での遠隔コミュニケーション
- ✓VRゴーグルを使ったバーチャル体験学習

玄海ラボ

実験・研究スペース

- ✓実験機器や研究スペースの充実

玄海ファーム

ふれあい交流ゾーン

- ✓作物を用いた商品開発

玄海アクアリウム

里山・里海の再現ゾーン

自由展示スペース

- ✓水槽管理
- ✓小中学校と連携した海洋教育



映像クリエイター



プログラマー



ゲームクリエイター

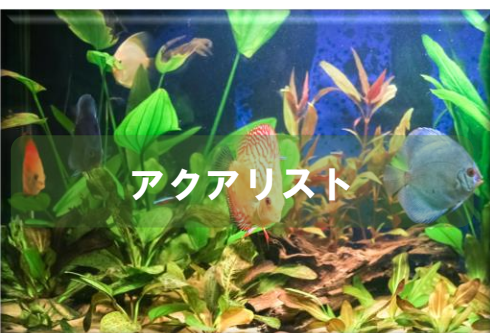


韓国留学

描く未来は無限大
∞



ウェブデザイナー



アクアリスト



6次産業を起業



海洋教育関係へ進学

(写真はイメージです)



学校ホームページ



公式Instagram