

## 1 今年度の取り組みに対する総括

プロジェクト等の取り組みについては、外部からの依頼を受けることで実践的な取り組みとなっている。また、地域とのつながりや、高等学校との接続も意識されており、特色のある学校づくりにつながる内容であることを理解した。

教育課程において、放課後不定期に行っていた科目の定例化や、開講科目の精選や開講年次の見直しを図り、課題となっていた授業やプロジェクトの影響による学生の疲弊について解決する姿勢が見られた。ただし、カリキュラムにゆとりを持たせることによって、学習のクォリティーが低下しないように慎重に検討してもらいたい。

## 2 今年度のプロジェクトや授業の取り組みについて

## 「異文化理解2」秋のデ研展 公開フォーラム

○ 異文化理解2の受講生による、授業で得たことを基にした公演の企画・実施。企画名は、【体験型ショーレストラン「5-1胃文化×異文化」】。会場装飾や食品を模したオブジェの制作、AR技術を用いた体験ワークショップなどに取り組み、公演を行った。

## インバウンドをテーマにした取り組み

○ 駅前ぶらりある区プロジェクト[大阪商工会議所西支部 協力]

大阪商工会議所西支部管内の駅前を中心に、訪日外国人に来てもらうことによる賑わい創出を目的とし、商店街を紹介する映像作品を制作した。

○ ホテルアメニティプロジェクト

大阪関西万博開催に伴って増加するインバウンドにメイド・イン・ジャパンを通して日本の魅力を持ち帰ってもらいたい。そしてそのモノから母国で日本の魅力を広げてもらいたいという大阪の中小企業の思いをカタチにするプロジェクト。

## 開運商店街in玉造・鶴橋プロジェクト[大阪商工会議所流通・サービス産業部 協力]

○ 玉造の三光神社と鶴橋の比賣許首神社に参拝されたお客さんに対し、商店街周辺の参加店舗が割引の特典を付与する商店街と地域観光資源の連携により双方の集客を促進する企画。参拝の確認方法については御朱印を活用する。企画書・ポスター・チラシ・御朱印台紙・見開きリーフレットを制作した。

○ デザインとイラストでの表現力を活かし、クライアントの方々からいただく意見や要望をデザインチームで整理し、協力し合いながらチームとして協調性を学んだ。

## コミュニケーション学習 教材開発プロジェクト

○ 中学生が他者を理解し尊重することで、いじめについて考えるきっかけとなる教材の開発プロジェクト。大阪市立天満中学校からの依頼で、2020年から継続して取り組んでいる。今年度は例年のイベント企画・運営ではなく、年間を通して取り組めるボードゲーム型教材の開発を目標として取り組んだ。

## デザイン分野横断型の取り組み

○ 課題研究

2年生の科目である課題研究では、学生が自ら設定したテーマで研究・発表を行う。高校時に専門としていた分野から離れて、仮想空間(VR)をテーマに研究を行うものが増加した。高校時の経歴とは異なる分野の研究を選択する学生にとって、本校の専攻を分化させていないカリキュラムがメリットになっているケースが多く見られた。

## 高校との接続教育に関する取り組み

○ 兵庫県立兵庫工業高等学校デザイン科1年生(40名)対象の出前授業

実施日：2023年11月22日(水)9:45~12:00

入学志願者増加を目的として、本校在校生の出身校において出前授業「アイデアの広げ方」を行なった。言葉から発想を広げるCMFデザイナー体験と伝えたい情報をできるだけ少ない要素にまとめるゲーム〈ぼんこっポイント〉で授業の一部を紹介した。本校在校生からのメッセージも伝え、入学前に取り組んでほしいことも伝えた。

## 3 今後の教育課程についての意見

生成AIの進歩は目覚ましく、デザインなどのクリエイティブな分野での活用方法は模索されるべきである。本校のカリキュラムにおいても、生成AIという話題を組み込む必要がある。ただし、知的財産の観点で議論が尽くされていない面もあり、慎重に扱う必要がある。