

○令和7年度「学校経営推進費」支援校の事業計画名と事業内容（概要）

① キャリア教育の充実

学校名	事業計画名と事業内容（概要）
桜塚 高等学校	SAKULABO プロジェクト ～昼と夜をつなげる LABO、交流から見えてくる新しい自分～ 図書室を、会議、調査、交流や撮影・編集に対応した多機能で柔軟に使える施設に改修し、全日制と定時制の生徒が課程を超えて共同して活動する空間である「SAKULABO ルーム」を設置する。 この「SAKULABO ルーム」を活用し、桜塚高校の魅力を外部に発信する PR 動画を制作し、それを活用した広報の方法を確立することで、大阪府全域を対象にした広報戦略の旗艦校をめざす。
金岡 高等学校	大改造！「学びのスタイル変容」プロジェクト ～新視聴覚教室でプレゼン能力を磨いて掴む輝く将来～ 視聴覚教室を改修し、階段状のフロアや発表ステージ、照明音響システムを設置するなど、新しい時代の学びに対応する学校施設を整備する。この施設を活用して、生徒の探求的な学びとプレゼン能力を高め、総合型選抜等への対応力を涵養することで、生徒の進路実現につなげる。さらに全教科で新しい授業スタイルを開発することで府立高校の教育改革をリードする教職員の育成を図る。
東住吉総合 高等学校	ミラアカ（未来明）プロジェクト！ ～文理融合が生徒の明るい未来を築く「学びの自走」をつくる～ VR や 3D プリンター、ドローンなどの機器を整備する。これらの最新マルチメディア機器を用いて工業系列がオリジナルアイデア商品を作成し、ビジネス系列のマーケティング知識を用いて販売実習を行う。また、これらの機器や外部人材を活用し、生徒の資格取得者数を増加させ、工業・建築系大学進学者数を増加させる。さらにこれらの設備を活用する「授業充実チーム・システム管理部」により、教員研修体制を確立し、教員の授業力を向上する。

② 生徒の自立を支える教育の充実（生徒の自立支援）

学校名	事業計画名と事業内容（概要）
岬 高等学校	生徒の主体的に学ぶ力と創造力を育むプロジェクト 開発用端末やソフトウェア、Wi-Fi ルータなどの設備を整備し、ゲームプログラミングの開発を中心としたのしく興味を引くような授業を実施する。これらの設備を活用し、1年目に「基礎を学ぶ」をテーマとしてゲームプログラミングの基本概念を理解させ、2年目に「応用と発展」をテーマにプログラミングスキルを向上させ、3年目に「創造と挑戦」をテーマにオリジナルのゲームを作成し発表する。これらの活動を通して、生徒の主体性や創造力、プレゼンテーション力やコミュニケーション力を育成することをめざす。
泉北 高等学校	ハニカム（honeycomb）プロジェクト 「ハニカムプロジェクト」は、悩みを抱えた生徒や海外ルーツの生徒、不登校傾向の生徒たちが安心して学べるように教室を整備し、教育相談に関する研修等を通じて教員の資質向上と組織的な支援体制の構築を行う。さらに学習支援クラウドサービスを活用し、切れ目のない学びの体制を構築することで、生徒の自己実現や進路希望実現に向けた支援を充実させる。
泉北高等 支援学校	学びのエンゲージメントを高め、「チャレンジ・つながる・自立」を実現する泉北レモンプロジェクト ～地域とつながり、地域に貢献する～ 地域の企業や団体と連携しながらレモンの育成や加工等を行うことで、生徒の興味・関心を引き出し、粘り強く努力する力や他者と協力する力等を育成し、卒業後に地域で生活する基盤を自らつくる機会とする。この取組みを実施するため、レモンの育成に必要な苗木や肥料、加工に必要な精油機や電動レモン絞り機、またレモン関連の製品作りに必要な布プリンターなどを整備する。

東大阪 支援学校	「東大阪はなさくプロジェクト～大切な私・大切なあなた・大切な私たちのウェルビーイング！～」 デジリハルームやヨガ設備、カームダウンルーム、アクティブホールを整備する。これらを活用することで、心身の調整法を学び、自己表現力を向上させ、自尊感情を高めることを通じて、子どもたちのウェルビーイングの向上をめざす。また、「生きる教育」を推進し、自分や他者を大切にし、つながりを持って生きる力を育む。さらにこの取組みを地域に発信し、多様性社会の推進に貢献することをめざす。
刀根山 支援学校	Re:Connect Academy（リコネクト・アカデミー） - 病気療養児童生徒への切れめのない学びを、ICT とメタバースで再びつなぐ - ICT 機器を活用し、入院中の児童・生徒や退院直後の児童・生徒が学校生活にスムーズに復帰できるよう環境を整備する。また、ピアサポートプラットフォームで同じ状況の仲間と交流し、経験を共有する場を提供し、アバターロボットを活用し、遠隔で授業や課外活動に参加できる仕組みを整備する。さらに、メタバース空間を利用してバーチャル教室や体験型学習を提供し、実社会とのつながりを感じられるような取組み等を行う。