令和７年度

「地方やデジタル分野における

専修学校理系転換等推進事業」

～京都発・産学公連携で推進する観光・旅行等ホスピタリティ分野の DX 学科新設事業～

成果報告書

令和８年２月

学校法人　大和学園
京都ホテル観光ブライダル専門学校

taiwa
THE ACADEMY OF HOSPITALITY

目次

１．事業概要
１．１－事業の趣旨・目的
１．２－実施体制
１．３－協力機関

２．事業成果について
２．１－各会議体
２．２－実証授業の実施内容と成果
２．３－実践型プロデュース演習
２．４―教職員 DX　FD/SD プログラム
２．５－教職員 STEAM 教育 FD/SD プログラム
２．６－広報等について
２．７－先行事例調査（東京方面）

３．次年度に向けて

１．事業概要

１．１－事業の趣旨・目的

学校法人大和学園　京都ホテル観光ブライダル専門学校は京都で唯一のホテル・旅行・ブライダルの総合専門学校として、1991 年の開校以来 4,000 人のホテル・旅行分野における職業人を輩出。しかしながら、コロナ禍で打撃を受けた学生の就職先ともなる業界の関連事業所では、人員削減等が行われ、その影響もあり入学者は本校含め全国の観光・旅行学科で減少傾向にある。一方で、国内外の旅行者数はコロナ禍以前の水準を超えるほどに回復しつつあり、人材の需要と供給のバランスが崩れ始めている。

このような中、我が国においては経済産業省を中心に国内の DX を推進する担い手としてデジタル人材・DX 人材の重要性を踏まえて、その育成を促進する取組が急務であると声高に叫ばれている。

さらに観光庁においても、2030 年の訪日外国人旅行者数 6,000 万人、旅行消費額 15 兆円等の高い目標を掲げ、観光 DX を推進することを主張している。これらの外部環境を踏まえ、本事業では日本初となる観光 DX を推進する人材を養成するための「観光データサイエンス学科」の新設に向けた様々なプロジェクトを推進し、これまで商業実務分野として展開していた職業教育を改訂し工業課程へ理系転換をめざす。

理系転換に向けては、観光 DX を推進する人材養成の教育カリキュラム新規開発や、観光 DX 関連企業等就職先事業所との連携を行うことで、観光・旅行業界の人材育成モデルにイノベーションを創出する。近年観光・旅行業界では先端技術（AI や VR）を利活用した観光 DX が注目され、デジタル技術の活用によって観光や旅行体験の価値を高め、観光ビジネス自体をさらに発展させる動きがある。

今回の事業では、本校を中心に、企業・団体・行政等と連携し、オーバーツーリズム等の観光課題に直面している世界文化観光都市・京都における課題解決等に資する DX 人材養成を実現することで、担い手確保と京都観光の付加価値向上や持続可能な京都観光の実現に寄与する所存である。

１．２－実施体制

それぞれの会議体を有機的に連動させ、プロジェクトを推進する。
各委員会の個別の役割は以下の通りとする。

▼産学公連携 DX 人材検討委員会では、これまでの職業教育の内容を見直し、DX 人材養成プログラムとして教育内容を理系転換するために、観光 DX を推進している自治体、観光 DX や AI・データサイエンスを専門とする企業・団体等と連携してカリキュラムを開発する。観光ホスピタリティ関連業界のデジタル・DX 人材として求められる能力を見える化し、モデルプログラム開発の一助とする。

▼世界観光都市・京都に所在する本校ならではの取り組みとして、地域の重要産業である観光・旅行分野に焦点をあてて、行政・業界団体、企業等と連携し、観光を軸とした関連産業を担う DX 人材養成を行う。そして、高度専門人材養成のための体系的な教育課程の構築・見直しと実習・演習カリキュラムの高度化をめざし商業実務から工業分野への課程転換による理系転換を実現する。

▼各委員会では観光・旅行分野で活躍でき、且つ様々な人流データ・サービスを活用し、それらのデータを具体的な施策へと展開させ、継続的に効果検証をできるデータサイエンス人材養成に向けて活発な議論を行う。

１．３－主な協力機関（令和７年度）

（１）教育機関

No.	名称	役割等
1	京都ホテル観光ブライダル専門学校	統括
2	京都調理師専門学校	産学公連携委
3	京都製菓製パン技術専門学校	産学公連携委
4	京都西山高等学校	第三者評価、高専連携
5	京都府立京都すばる高等学校	第三者評価、高専連携
6	洛陽総合高等学校	第三者評価、高専連携

（２）企業・団体

No.	名称	役割等
1	株式会社デイアライブ	産学公連携委
2	株式会社 JTB コミュニケーションデザイン	産学公連携委
3	株式会社 TableCheck	産学公連携委
4	有限責任監査法人トーマツ	産学公連携委
5	株式会社アナテック・ヤナコ	産学公連携委
6	株式会社ＡＺＯＯ	産学公連携委
7	株式会社ＪＴＢ	産学公連携委
8	京都商工会議所	産学公連携委
9	三井不動産リゾートマネジメント株式会社　HOTEL　THE MITSUI KYOTO	産学公連携委

（３）行政機関・その他

No.	名称	役割等
1	京都府政策企画部デジタル政策推進課	学科設置相談、第三者評価、イベント・行事等後援
2	京都府　生涯現役クリエイティブセンター	第三者評価
3	京都市 産業観光局 観光 MICE 推進室	第三者評価
4	一般社団法人京都府専修学校各種学校協会	第三者評価、広報支援、横展開
5	一般社団法人日本旅行業協会	産学公連携委
6	公益社団法人京都府観光連盟	プログラム検討・開発
7	公益社団法人京都市観光協会	プログラム検討・開発

２．事業成果について

２．１－各会議体について

【産学公連携 DX 人材検討委員会・第三者評価委員会の概要】

本事業における教育内容および成果について、産学公連携の観点から検討を行うとともに、第三者評価を実施することを目的として、令和 7 年 7 月 30 日に「産学公連携 DX 人材検討委員会・第三者評価委員会」を開催した。

本委員会には、観光関連企業、DX・IT 関連企業、業界団体、行政機関、大学関係者等の外部有識者が参画し、令和 6 年度までの事業実績および令和 7 年度に実施する観光 DX 演習の内容について報告を行ったうえで、意見交換を実施した。

委員からは、生成 AI、SNS 分析、デザインツール、VR 等を活用した実証的な授業について、**「観光・ホスピタリティ分野の現場課題と直結しており、専門学校教育の強みが生かされている」**との評価が示された。特に、実データや具体的な業務シーンを前提とした演習設計、学生主体の PBL 型授業、フィールドワークを伴う取り組みについては、大学教育との差別化が明確であるとの意見が多く挙げられた。

また、AI や DX 教育の位置づけについては、ツール操作の習得に留めるのではなく、課題発見力、仮説立案力、検証・改善といった理系的思考プロセスを育成する教育として整理されている点が評価された。一方で、基礎的な IT リテラシーやデータの読み取り力を段階的に育成する必要性についても指摘があり、基礎科目と DX 演習を体系的に接続するカリキュラム構成の重要性が共有された。

さらに、産学公連携の観点からは、観光業界における DX 人材不足の現状を踏まえ、現場で即戦力として活躍できる人材像を明確にしたうえで教育内容を設計している点が評価された。DMO や観光支援分野、宿泊・旅行事業者の業務改善部門等への人材輩出の可能性についても意見が出され、本事業の社会的意義が確認された。

これらの意見を踏まえ、本校としては、令和 7 年度以降、実証を通じて得られた知見を教育課程へ反映するとともに、産学公連携による実践的な学習機会の拡充を図り、観光・ホスピタリティ分野における DX 人材養成モデルの高度化を進めていく方針を確認した。

さらに、令和 8 年 2 月 4 日には「第 3 回産学公連携 DX 人材検討委員会・第三者評価委員会」を開催し、令和 7 年度の事業成果の最終報告および令和 8 年度（最終年度）に向けた方針について意見交換を行った。

報告内容としては、京都ホテル観光ブライダル専門学校における 4 つの実証講座（デザインツール演習、SNS 演習、VR 演習、生成 AI 演習）の成果、理系転換×ブライダルとしての KYOKAN Heartful Wedding プロジェクトの実績、教職員研修（WEB サイト研修・Gemini 利活用研修・STEAM 教育研修）の 3 件について説明を行った。

委員からは、以下のような意見・提言が示された。理系転換の効果測定については、入口（学生募集への波及）、教育（資格・検定取得等の実績創出）、出口（DX を切り口とした就職先の拡大）の 3 段階で測定していく方針が共有された。また、「デジタル技術の活用」と「DX」は異なる概念であり、業務プロセスの中に革新性を生み出すところまで到達する教育が求められるとの指摘があった。具体的には、企業の実課題をテーマとした PBL 型授業の実施、企業からのフィードバックを通じた実体験型の学びへの進化が提言された。

さらに、観光連盟からは業界における DX 人材ニーズの高さが報告されるとともに、「理系転換」がホスピタリティと相反するものではなく、対面のホスピタリティを深化させるための DX であることをカリキュラム上で明確に伝える必要性が指摘された。マーケティング関連科目の

必須化、講座を学ぶことで描けるキャリアイメージの明確な発信、オープンキャンパスの体験授業への事業知見の展開といった具体的な提案も出された。

本校からは、これまでの「観光に興味がある人に IT・DX の教育をする」アプローチに加え、「IT・DX に興味がある人に観光・調理に興味を持ってもらう」という逆方向のアプローチの重要性が示された。また、最終年度は取り組みの拡散フェーズから収束していくフェーズへ移行し、優先順位をつけながら 2027 年度の具体的なカリキュラムに落とし込んでいく方針が確認された。

【事業運営委員会の概要】

本事業の円滑な推進および進捗管理を目的として、令和 7 年度においては事業運営委員会を計 5 回開催した。事業運営委員会は、本校教職員を中心に構成し、事業全体の方向性確認、実施内容の精査、課題の整理および改善方針の検討を行う内部マネジメント機能として位置づけている。

開催日：
・第 1 回：2025 年 6 月 16 日
・第 2 回：2025 年 9 月 24 日
・第 3 回：2025 年 11 月 12 日
・第 4 回：2026 年 1 月 9 日
・第 5 回：2026 年 2 月 4 日

第 1 回委員会では、文部科学省との契約締結完了を受け、令和 7 年度の事業計画および実施体制の確認を行った。あわせて、実証講座の全体像、外部講師の活用方針、生成 AI やデザインツール等の重点テーマについて協議し、実証を通じて得るべき成果を明確化した。

第 2 回委員会では、観光 DX 演習を中心とした実証講座の進捗状況を共有するとともに、動画制作や教材整備、取材・アーカイブ化の状況について確認を行った。また、次年度以降の内製化を見据え、学内教員がどの領域を担うか、外部人材とどのように役割分担するかについて具体的な検討を進めた。

第 3 回委員会では、これまでの実証内容を総括し、学生の反応や学習成果を踏まえた教育効果の検証を行った。あわせて、最終年度および 2027 年度以降を見据え、学科・専攻科・コース制等の制度設計の方向性について議論を行い、本事業の成果を教育課程へ反映させていくための基本的な考え方を整理した。

第 4 回では、令和 7 年度事業の最終段階における進捗確認と、次年度に向けた具体的な方針協議を行った。特に対外発信の強化、学生の実践機会拡充、京都の観光課題解決をテーマとした独自性の追求など、次年度の具体的な展開方針が明確化されたことにより、令和 8 年度の事業推進に向けた確かな道筋を示すことができた。

第 5 回では、2026 年 2 月 4 日に外部有識者委員会開催直前に実施し、令和 7 年度の総括と次年度に向けた方針を協議した。まず、今後のスケジュールとして 2 月末までに文部科学省への報告書を提出する予定が共有された。実証講座に関しては、学生レポートの分析結果から生成 AI への関心が特に高いことが確認され、AI 活用リテラシーの向上が今後の業界においても必要な素養であるとの認識が共有された。

総括として、DX の要素を様々な場面に積極的に取り入れていく方針（奥山副校長）、2027 年度の新学科に反映できるようプログラム検討を加速する方針（作岡校長代行）が確認された。また、田中校長からは業界と手を取り合った活動を推進し京都での人材定着にもつなげていく意向が示されるとともに、様々な自治体との地域連携の拡充状況が報告された。

これらの協議を通じて、事業運営委員会は単なる進捗確認の場に留まらず、実証結果を踏まえて教育内容を改善・高度化するための PDCA 機能として機能した。特に、観光・ホスピタリティ分野における DX 教育を理系的思考の育成として位置づけ、次年度以降の持続的な教育実装につなげるための基盤を構築できた点は、本事業運営委員会の大きな成果である。

２．２　実証授業の実施内容と成果

― 観光・ホスピタリティ分野における DX 教育の実装 ―

令和 7 年度においては、「観光 DX 演習」を中心に、デザインツール、SNS 活用、生成 AI、VR コンテンツ等を組み合わせた実証授業を実施した。本実証授業は、観光・ホスピタリティ分野の現場で求められる DX 人材の育成を目的とし、単なるツール操作の習得に留まらず、課題発見から検証・改善に至る理系的思考プロセスを体験的に学ばせることを重視したものである。

（1）デザインツール活用実証（Canva 演習）

デザインツール「Canva」を活用した実証授業では、Canva 公式クリエイター／Canva 認定キャンバサダーを外部講師として招へいし、基礎から応用まで段階的な演習を実施した。初回はテンプレートを活用したチラシや資料作成を通じ、デザイン経験の少ない学生でも短時間で一定水準の成果物を作成できることを体感させた。

続く演習では、レイアウト設計の重要性、文字数や配置の統一、QR コード作成、サイズ変更、動画作成、アニメーションやトランジションの活用など、観光・ブライダル分野の実務を想定した内容を扱った。さらに、プレゼンテーション作成演習では、グラフや Excel データのインポート、Canva AI による自動生成機能を活用しながら、内容を自ら取捨選択・再構成するプロセスを重視した。

これらの演習を通じて、学生は「デザイン＝感覚的な作業」ではなく、「情報を整理し、相手に伝えるための論理的な手段」であることを理解し、提案力・説明力の向上につながる成果が確認された。

（2）SNS 活用実証（SNS 演習）

SNS 活用に関する実証授業では、基礎から応用まで複数回にわたり演習を実施した。基礎段階では、SNS と広告媒体の違い、目的とターゲットを設定した運用の重要性、検索エンジンを意識した投稿の考え方等について学習した。バズを狙うのではなく、一貫性と継続性を重視する視点や、個人アカウントと企業アカウントの運用上の違いについても理解を深めた。

応用段階では、ホテル・旅行分野の企業アカウントを対象としたリサーチを行い、良質なアカウントの特徴を学生自身が分析・共有した。その後、班ごとに撮影計画を立案し、市内各所でのフィールドワークを通じて動画素材を撮影し、ショート動画の制作に取り組んだ。最初の数秒の重要性、テロップ文字数、人物を感じさせる映像表現等、実務に即した編集視点を取り入れた点が特徴である。

さらに、SNS の危機管理演習では、炎上事例を題材に、企業活動への影響や対応の重要性について学習した。これにより、学生は SNS を「発信の場」であると同時に、「責任を伴う業務ツール」として捉え直すことができた。

（3）VR コンテンツ活用実証

VR コンテンツを活用した実証授業では、レストランサービス、フロント対応、コンシェルジュ業務、すし店でのマナー等、複数の業務シーンを没入型で体験させた。学生は、サービススタッフのミスを発見し改善策を考えるワークに取り組み、現場理解を深めた。

VR ゴーグルによる体験は、座学では得られにくい臨場感を伴い、学生の集中力や理解度を高める効果が確認された。特に、サービスの良否を客観的に捉え、改善点を言語化する力の育成に有効であり、観光・ホスピタリティ分野における実践的教育手法として有用であることが示された。

（4）生成 AI 活用実証

生成 AI を活用した実証授業では、Gemini、ChatGPT、NotebookLM 等のツールを用い、情報検索、画像生成・修正、資料作成、要約、教材化などを体験的に学習した。顧客情報をもとにペルソナを設定し、観光プランを生成・改善する演習では、AI を企画立案の補助ツールとして活用する可能性を具体的に理解することができた。

また、Google ドライブやドキュメント、スライドと生成 AI を連携させ、資料作成から修正・共有までの一連の業務フローを体験したことで、観光業における業務効率化や DX 推進の具体像を理解する機会となった。一方で、生成結果の正確性や倫理面への配慮についても指導を行い、AI を使いこなすための判断力の重要性を併せて学習した。

（5）実証授業を通じた成果と理系転換としての意義

これらの実証授業を通じて、学生はデジタルツールや AI を「学ぶ対象」ではなく、「業務課題を解決するための手段」として捉える視点を獲得した。各演習では、課題を整理し、仮説を立て、ツールを活用して検証し、成果物としてアウトプットするプロセスを重視しており、理系分野に共通する思考様式を観光・ホスピタリティ分野の文脈で体験的に学ばせることができた。

本実証授業は、観光・ホスピタリティ分野における職業教育を、知識習得型から課題解決型へと転換するものであり、専修学校における理系転換の実装例として一定の成果を上げたと考えている。

【観光 DX 演習　事後アンケート分析結果】

実証実験の場「観光 DX 演習」最終回の実施直後、実証講座参加者 25 名を対象に事後アンケートを実施した。以下にその分析結果を報告する。

1. 定量的成果

DX 理解度向上：84.0%（「とても深まった」48%＋「深まった」36%）
後輩推薦意向：72.0%（「ぜひ勧めたい」40%＋「勧めたい」32%）
満足度（4 点以上）：68.0%（平均 4.24 点/5 点満点）

2. 自由記述から見える主な成果

（1）AI 活用スキルの習得（最多回答）：Gemini・ChatGPT の基本操作から応用まで習得。「普段から結構な頻度で使うようになった」など日常的な活用への発展。AI を「ただ便利なだけでなく、仕事や生活のパートナーにも成り得る」という認識の変化が見られた。

（2）観光業界におけるデジタル活用の理解：SNS 活用の重要性と観光客への影響力の理解。「デジタル技術を使って観光を新しい視点で考えられるようになった」との声が寄せられた。

（3）実務への応用意識：「デスクワークで企画をする時に役立つ」、キャリア形成（産休後のプロモーション業務等）への活用視点など、将来の業務への具体的なイメージが形成された。

3. 印象に残った授業内容（上位）

1 位：Gemini 関連（GEM 作成、AI 相棒作成、画像生成など）- 最多
2 位：VR 演習（接客シミュレーション等）
3 位：Canva を使ったスライド作成
4 位：AI を使った旅行プラン作成

4. 受講生の声

「今の時代は AI を使いこなしてなんぼ」「社会に出て使えるデジタル知識を学べる」「最先端を学ぶ」「これから自分自身に役立つものを活用していく授業」「専門外のことを学べるので新鮮」

5. 次年度への改善示唆

【環境面】画面共有・プロジェクター表示の見やすさ向上、説明速度の調整（初心者～経験者の幅への対応）

【内容面】ChatGPT も扱ってほしいとの声、実際の観光地・ホテルでの DX 活用事例をさらに紹介希望、グループワークで企画→発表の実践的テーマへの要望

6. 総括

DX 理解度 84%向上という高い教育効果を達成した。特に Gemini を中心とした生成 AI 活用スキルの習得において顕著な成果が見られ、多くの学生が授業後も継続的に AI ツールを活用するようになっている。観光業界の実務にデジタル技術をどう活かすかという視点も養われており、実証講座の目的を十分に達成していると評価できる。

２．３　実証講座：KYOKAN Heartful Wedding による実践型プロデュース演習

― 実在するカップルを対象とした総合的 DX 実証 ―

本事業の実証講座の一環として、「KYOKAN Heartful Wedding」と題した実践型プロジェクトを実施した。本企画は、実際に挙式を予定しているカップルを対象に、学生がデザインツール、動画制作、SNS 活用、生成 AI 等の技術を活用しながら、挙式当日の演出やコンテンツ制作をプロデュースする取り組みである。

本実証講座の最大の特徴は、仮想課題ではなく「実在する顧客（カップル）」を対象としている点にあり、学生はヒアリングから企画立案、制作、当日運営に至るまで、一連のプロセスを実務に近い形で体験した。

（1）企画設計・ヒアリングフェーズ

企画初期段階では、カップルの希望や価値観、挙式に対する想いを丁寧にヒアリングし、ペルソナとして整理した。生成 AI を補助的に活用しながら、カップルのストーリーやキーワードを可視化し、挙式全体のコンセプト設計を行った。

このプロセスを通じて、学生は「顧客の要望をそのまま形にする」のではなく、情報を整理・構造化し、コンセプトとして再定義する力の重要性を学んだ。これは、ブライダル分野における企画業務で求められる思考であると同時に、理系的な課題整理・仮説構築プロセスにも通じるものである。

（2）デザイン・動画制作フェーズ

企画設計を踏まえ、学生はデザインツール「Canva」を活用し、席札、当日配布物、演出用スライド等のデザイン制作を行った。テンプレートを活用しながらも、色合いやフォント、写真配置を調整し、挙式コンセプトに即したビジュアル表現を追求した。

あわせて、挙式当日に投影する動画や演出用映像についても、学生自身が構成を考え、撮影・編集を実施した。SNS 演習で学んだ動画構成の考え方や、視聴者の感情を意識した演出手法を応用し、限られた時間の中でメッセージが伝わる映像制作に取り組んだ。

これらの制作過程では、教員が技術的な指導だけでなく、「なぜこの表現を選ぶのか」「相手にどう伝わるか」といった問いかけを行い、学生の思考を深める役割を担った。

（3）当日運営・実装フェーズ

挙式当日には、学生が制作したデザインや動画コンテンツが実際に使用され、学生自身も当日の進行や演出をサポートした。事前に制作したコンテンツがリアルな場面で活用されることで、学生は自らの成果物が顧客体験に直結する責任と達成感を体感した。

担当教員としては、「制作して終わり」ではなく、「本番で機能するか」「顧客に価値を提供できたか」までを検証できた点が、本実証講座の大きな教育的成果であると捉えている。

（4）実証講座としての成果と教育的意義

本企画を通じて、学生は以下のような力を総合的に身につけた。

・顧客ニーズを整理・構造化し、コンセプトとして設計する力
・デジタルツールを活用して成果物を制作・改善する力
・制作物を本番環境で検証し、振り返る力
・チームで役割分担しながらプロジェクトを推進する力

これらは、観光・ブライダル分野における実務能力であると同時に、理系転換事業が目指す

「課題解決型・実証型学習」の典型例である。

実在するカップルを対象とした本実証講座は、学生にとって高い緊張感と責任を伴う学習体験であり、デジタル技術を「使えるスキル」として定着させるうえで極めて有効であった。また、教育内容の社会的妥当性や実効性を第三者に示すエビデンスとしても、重要な位置づけを持つ取り組みである。

（5）今後の展開

今後は、本実証講座で得られた知見を、ブライダル分野に限らず、観光イベントや地域連携事業等にも展開していくことを検討している。実在する顧客や地域を対象としたプロジェクト型学習を継続的に実施することで、観光・ホスピタリティ分野における DX 人材育成モデルのさらなる高度化を図っていく予定である。

２．４－教職員向けDX FD/SDプログラムの実施について

１．Googleサイト作成プログラム実施報告

実施日：2025年8月27日（水）
プログラム名：Googleサイト作成研修

研修概要：本研修は、Google サイトの基本機能紹介に留まらず、実際にサイトを構築するハンズオン形式で実施した。Google ドライブとの連携設定、サイト構成の考え方、テーマに沿ったページ作成、公開までの一連のプロセスを参加者自身が体験する内容とし、実務で即活用できる構成となっていた。

研修内容・成果：参加者は、Google サイトの基本操作を体系的に学ぶとともに、サイト作成から公開までを自らの手で完結させる経験を積むことができた。特に、作成したサイトを即座に公開する手順を習得できたことは、今後の業務に直結する大きな成果である。また、研修中に設けられた参加者同士の意見交換を通じて、マニュアル共有やプロジェクト管理、情報発信など、校内業務への具体的な活用イメージを広げる機会となった。

今後の活用方針：本研修で得た知識と迅速なサイト構築スキルを活用し、学生向け情報発信の強化や、部門・プロジェクト間でのマニュアル共有、業務手順の可視化を推進していく。これにより、校内の情報共有基盤を強化し、組織全体の業務効率化および DX 推進に貢献していく予定である。

２．Gemini 利活用プログラム　実施報告

実施日：2025年10月3日（金）
プログラム名：Gemini 利活用

研修概要：本研修では、生成 AI の基礎知識を踏まえたうえで、Google Gemini を校務および授業にどのように活用できるかについて、体系的に学習した。機能説明に加え、Gemini アプリを実際に操作するデモ・ハンズオン形式で実施し、AI と対話しながら活用方法を体感できる内容とした。

研修内容・成果：研修では、回答精度を高めるためのプロンプト作成の基本と工夫に重点を置いたワークショップを実施し、業務効率化に直結する実践的なスキルを習得した。さらに、授業での活用事例を体験的に学ぶことで、教材作成や学習支援への具体的な応用イメージを持つことができた。

また、研修後半では、文部科学省の方針を踏まえた生成 AI 活用の留意点、出力データの取り扱い、個人情報や著作権への配慮、保護者への説明の在り方など、安全かつ適切な運用に向けた重要事項を確認した。これにより、利便性とリスク管理の両立について理解を深める機会となった。

今後の活用方針：本研修で得た知識とスキルを活かし、校務文書作成の効率化、授業準備の質的向上、教材作成支援等に積極的に活用していく。あわせて、校内で定めた安全ガイドラインを遵守し、責任ある生成 AI 利用を推進することで、組織全体の生産性向上と教育の質の向上に寄与していく。

３．研修の成果

・参加者全員がGemini・NotebookLM等の活用可能性を実感
・「検索ツール」から「業務パートナー」への認識転換が進む
・プロンプトの重要性（役割・指示・背景・書式）の理解浸透
・Google Workspaceとの連携による業務効率化の具体的イメージ獲得

２．５－教職員 STEAM 教育 FD/SD プログラムの運営について

本事業では、観光・ホスピタリティ分野における DX 教育および理系転換を持続的に推進していくためには、学生のみならず教職員自身の教育観・授業手法の転換が不可欠であるとの認識のもと、教職員向け STEAM 教育 FD/SD を計画的に実施した。

2026 年 1 月 9 日には、その取り組みの一環として、**「STEAM 教育研修 2026」**を実施した。本研修は、新年度に向けた授業改善および教育メソッドの高度化を目的とし、教員が従来の「知識を教える側」から、「学生の思考や気づきを引き出す側」へと役割転換することを主眼としている。

（1）.満足度評価

(a) 全体満足度

質問： 本日の研修の満足度について教えてください

評価項目	回答数	割合
a ：十分満足	13 名	44.8%
b ：おおむね満足	13 名	44.8%
c ：やや不満	3 名	10.4%
満足度（a+b）	**26 名**	**89.6%**

総評： 参加者の約 9 割が満足と回答し、STEAM 教育の理論と実践の両面から高い評価を得た。

(b) 満足度に関する自由記述（抜粋）

高評価コメント：

- 「STEAM 教育の全体像と具体的な実践方法が理解できた」
- 「理系転換事業の肝となる概念を体系的に学べた」
- 「Science、Technology、Engineering、Arts、Mathematics の統合的理解が深まった」

改善要望： 「やや不満」を選択した 3 名からは、より具体的な事例や実践演習の時間を求める声があった。

（2）．印象に残ったキーワード分析

(a) キーワード分布

質問： 印象に残ったキーワードは何ですか？

キーワード	回答数	主な理由
傾聴	5 名	学生の本音を引き出す基本姿勢として重要
問い	5 名	学生の主体的な学びを促進する手法
承認	4 名（単独 2 名、傾聴との組合せ 2 名）	学生の成長を促す重要な要素
心理的安全性	2 名	自由に発言できる環境づくりの基盤

キーワード	回答数	主な理由
デザイン思考	2名	STEAM 教育における創造的アプローチ
ピグマリオン効果	1名	教員の期待が学生に与える影響
ファシリテート	1名	学生主体の学びを支援する役割
オープン/クローズドクエスチョン	1名	効果的な問いの技法

(b) キーワードを選んだ理由（自由記述分析）

①「傾聴」を選んだ理由の傾向

- 「普段の業務や学生指導の中で、自身ができていないと痛感した」
- 「話を傾聴されていると実感すると、安心して話すことができる」
- 「学生がストレスなく本音のコミュニケーションを実現できる」
- 「学生の主体性を引き出すための基本姿勢として重要」

②「問い」を選んだ理由の傾向

- 「これまで答えを与えていた場面が多かった。問いかけることで学生の思考を促したい」
- 「学生自身に授業に参加している気持ちを持ってもらうため」
- 「受動的な学習から能動的な学習への転換に不可欠」
- 「正解を教えるのではなく、自ら考えるプロセスを大切にしたい」

③「承認」を選んだ理由の傾向

- 「承認されていると相手を信頼して話すことができる」
- 「学生への見方や話し方によって、学生自身の成長につながる」
- 「存在承認、成長承認を意識することで心理的安全性が高まる」
- 「言語化するだけで理解が深まった」

（3）. 業務への活用可能性

(a) 定量評価

質問： 今回の研修は、あなたの今後の業務（授業や学生指導など）に活かせそうですか。

評価項目	回答数	割合
a ：活かせる	22名	75.9%
b ：どちらかといえば活かせそう	7名	24.1%
活用意欲（a+b）	**29名**	**100%**

総評： 全参加者が業務への活用意欲を示し、実践的な研修内容として高く評価された。特に76%が「活かせる」と明確に回答しており、即効性の高い内容だったことがわかる。

（4）.今後に向けた宣言（所信表明）分析

参加者29名全員が具体的な行動宣言を記述。主なテーマを以下に分類：

（a）学生主体の授業運営への転換（12 名）

代表的なコメント：

- 「今までは自分が主体で授業をおこなっていたが、学生が主体的に考え・行動し、結果として学びの成果を感じられる授業にしたい」
- 「答えを与えていた場面が多かった。学生に問いかけることで、学生自身が能動的に動けるようサポートに徹する」
- 「学生の思いをくみ取り『どうしてこういう考え方をしたのか』を考えたうえで、言葉にすることを宣言する」

（b）心理的安全性の確保（8 名）

代表的なコメント：

- 「授業の中で問いを必ず 1 回入れて、答えたことに対して否定することなく自由に発言できるよう心理的安全性を確保する」
- 「学生との心理的安全が守れている環境を作り出すために、存在承認は当たり前に、成長承認等にも気を配る」
- 「学生が安心して本音を話せる環境づくりを最優先する」

（c）傾聴・承認・問いの実践（9 名）

代表的なコメント：

- 「承認、傾聴、問い、この 3 つを意識し学生とのコミュニケーションスキルを磨く」
- 「プレッシャーを与えずに本心を聞き出すには『傾聴、承認』を念頭に置くことが重要」
- 「学生の発言を傾聴し、適切に承認し、効果的な問いを投げかける循環を作る」

（5）．DX 推進に関する考察（任意回答）

（a）DX を活用して法人をリードしている状態について

回答数： 20 名（回答率 68.9%）

主要な視点の分類

①業務効率化・働き方改革（8 名）

- 「教職員の働き方や教育教材に活用することで、業務効率化が実現し、新たなアイディアや時間をかけるべきことに時間をかけることができる」
- 「業務の効率化により、教職員が学生と向き合う時間が増える状態」
- 「ルーティンワークを DX で自動化し、創造的な業務に集中できる環境」

②教育の質的向上（7 名）

- 「対面では学生の資質向上を図り従来の実習授業を行いつつ、学生の主体性を引き出す。その中で、学生からの『やってみたい』が気軽に学園へ伝え、実現することができるツールを用意する」
- 「ココでしか学べない、ここでしか体験できないという他にはない強みを持っている」
- 「デジタルとアナログの融合により、より深い学びを実現している状態」

③学生の主体性・自走支援（5 名）

- 「学生が自走していく状態まで発展させた状態。外部企業も巻き込みながら展開」
- 「学生自らが DX ツールを活用して学び、創造し、発信できる環境」
- 「学生の『やりたい』を素早く形にできるインフラとサポート体制」

(b) DX 推進で関わりたいテーマ

回答数： 12 名（回答率 41.4%）

具体的なテーマ（抜粋）

①学生支援系（4 名）

- 「学生が就職後のギャップ改善を目指し、様々な提案を学園にできる仕組み作り」
- 「学生の学習履歴をデータ化し、個別最適化された支援を実現したい」
- 「学生の悩みや相談を AI がサポートするシステムの構築」

②業務効率化系（3 名）

- 「事務作業の自動化・効率化によるコア業務への集中」
- 「会議資料の自動作成、議事録の自動生成」
- 「問い合わせ対応の効率化（チャットボット活用など）」

③教育コンテンツ開発系（3 名）

- 「VR や AR 技術を活用した実習教材の開発」
- 「AI を活用したパーソナライズド学習システム」
- 「オンデマンド講義の拡充とインタラクティブ化」

④データ活用系（2 名）

- 「学生の学習データ分析による教育改善」
- 「卒業生の追跡調査データの可視化と活用」

（6）．総合評価と考察

(a) 研修の成果

1. **高い満足度達成**
   満足度 89.6%、業務活用意欲 100%という結果から、STEAM 教育の概念と実践方法について効果的な研修が実現できた。
2. **実践的な気づきの獲得**
   「傾聴」「問い」「承認」という具体的なキーワードが印象に残り、多くの参加者が自身の指導方法を振り返る機会となった。

3. **行動変容への意欲**
   全参加者が具体的な行動宣言を記述し、「学生主体の授業運営」「心理的安全性の確保」など、明確な改善方向性を示した。

(b) 理系転換事業への示唆

1. **STEAM 教育の重要性の共有**
   Science、Technology、Engineering、Arts、Mathematics の統合的理解が、理系転換事業の基盤となることが参加者間で共有された。
2. **DX 推進への意欲**
3. 約 7 割が DX に関する考えを記述し、約 4 割が具体的な関与希望テーマを提示。学校全体での DX 推進機運が高まっている。
4. **教員の意識改革**
   「答えを与える」から「問いを投げかける」への転換、「教員主体」から「学生主体」への転換など、根本的な教育観の見直しが進んだ。

(c) 今後の課題と展望

1. **実践事例の共有**
   研修で学んだ内容を実際の授業でどう活かすか、成功事例・失敗事例を共有する場の設定が必要。
2. **継続的な学習機会**
   STEAM 教育は継続的な学びが必要なため、フォローアップ研修や勉強会の定期開催を検討すべき。
3. **DX 実証プロジェクトの立ち上げ**
   12 名が具体的な関与希望テーマを提示しており、小規模実証プロジェクトを複数立ち上げることで、法人全体の DX 推進を加速できる。

（7）.結論

STEAM 教育　FD/SD プログラムは、理系転換事業における教員の意識改革と実践力向上に大きく貢献した。特に「傾聴」「問い」「承認」という具体的な指導技法の習得により、学生主体の授業運営への転換が期待できる。また、DX 推進への高い関心（回答率約 7 割）は、法人全体でのデジタルトランスフォーメーションに向けた機運の高まりを示している。今後は、研修で得た知見を実践に移し、成果を共有しながら、継続的な改善サイクルを回していくことが重要である。理系転換事業の最終年度に向けて、本研修で培われた教員の意識改革と DX 推進への意欲が、2027 年度の新学科設置および全国への成果展開の原動力となることが期待される。

２．６－広報等について

当事業では本校の取り組みを紹介するWebサイト制作について制作に加えてコンテンツを充実、本事業に関する各種プロジェクトの成果やコラムなどを発信した。

Ｗｅｂサイト　https://tourism-dx.jp/



さらに、本校の観光 DX 教育の取り組みを紹介するパンフレットを制作することで、観光業における DX 教育に対する理解を広く世界に発信すべく取り組んだ。制作したパンフレットはホテルや旅館、関連教育機関等に配布したほか、行政や業界団体にも働きかけ幅広い周知につなげた。

(関係者からの期待の声)

★株式会社 Gns　代表取締役社長 渡邊高行氏・CBO 油小路和貴氏のメッセージ:

・「ちょうどいい DX」の実践
・DX による業務効率化で生まれる時間を「おもてなし」に活用
・AI の膨大な一般知識と人が培った専門知識の組み合わせ
・人とデジタルをつなぎ改善できる人材育成

★藤 寛薫先生（就職部次長）のメッセージ:

・デジタルスキルは誰でも学べる
・「観光 DX × おもてなし」で新しい価値をもたらす人材育成
・デジタルという「武器」で観光のプロフェッショナルを目指す





２．７－先行事例調査（東京方面）

本事業の推進にあたり、観光 DX 人材育成の先進事例と業界ニーズを把握するため、令和 8 年 1 月 26 日～27 日にかけて東京方面への先行事例調査を実施した。本調査では、観光関連企業、DX・IT 関連企業、大学関係者等、計 6 機関を訪問し、観光 DX 推進における課題と求められる人材像についてヒアリングを行った。

【訪問先一覧】

1 月 26 日：公益財団法人東京観光財団、株式会社ミライト・ワン、立教大学観光学部

1 月 27 日：株式会社 TAIAN、株式会社 unerry、T-LIFE パートナーズ株式会社

【調査から得られた主な知見】

6 機関すべてのヒアリングから共通して得られた知見として、以下の 6 つの能力が観光 DX 人材に求められていることが確認された。

(1) 課題発見力：現場で起こりうる課題を認知・把握する力。「現場担当者が自店舗の課題を正確に把握できていない」との指摘があり、課題を発見する力の重要性が強調された。

(2) データリテラシー：データを読み、使いこなし、仮説を構築する力。「社会人になる前にデータを読む力と使いこなす力が必要」との意見が示された。

(3) ロジカルシンキング：構造的に理解し、論理的にプロセスを組み立てる力。「浮いた時間でどのような付加価値を生むかを論理的に思考できる能力」の重要性が指摘された。

(4) コミュニケーション能力：課題を正確に伝え、関係者と調整する力。からは「現場の課題感を正確に伝えられるコミュニケーション能力」が求められているとの意見があった。

(5) プロジェクトマネジメント力：複数案件を同時にこなし、工程管理できる力。「プランナーにはプロデュース力と工程管理能力がより強く求められる」との指摘があった。

(6) 価値創造力：DX で生まれた余剰時間で付加価値を生み出す発想。「ブランディングのコアとなる部分を人間が考える必要がある」との意見が示された。

【教育機関への共通期待】

また、教育機関に対する共通の期待として、以下の 5 点が挙げられた。

(1) 実践教育：現場課題に基づく PBL、アナログ業務体験による課題発見

(2) 産学連携：企業・自治体との継続的な連携、インターンシップ

(3) 経営的素養：ファイナンス、レベニューマネジメント、収支管理

(4) デジタルスキル：AI 活用、MEO、UGC 設計、データ分析

(5) マインドセット：固定観念を疑う姿勢、チャレンジ精神、レジリエンス

【本事業への示唆】

本調査により、以下の点が本事業の方向性と合致していることが確認された。

(1) 理系的思考プロセス（課題発見→仮説構築→検証→改善）の重要性

(2) デジタルツールは手段であり、価値創造・ホスピタリティ向上が目的

(3) 実践型 PBL（KYOKAN Heartful Wedding 等）の有効性

(4) 産学公連携による継続的な教育体制の必要性

(5) 経営的視点・数値管理能力の育成

本調査は、観光 DX 人材育成の先進事例と業界ニーズを把握する上で極めて有益であった。6 機関すべてから共通して「課題発見力」「データリテラシー」「プロジェクトマネジメント力」の重要性が指摘され、本事業で開発した教育モデルの妥当性が裏付けられた。また、「固定観念を疑う姿勢」「AI を使いこなしてお客様を笑顔にする視点」など、本校の教育理念と合致する提言も多く得られた。これらの知見を令和 8 年度の事業展開および新学科構想に反映させていく。

３．次年度に向けて

令和 7 年度においては、「観光 DX 演習」を軸とした実証授業の実施、KYOKAN Heartful Wedding をはじめとする実践型プロジェクトの展開、そして教職員向け DX 研修の体系的実施を通じて、観光・ホスピタリティ分野における理系転換の具体的な教育モデルを構築することができた。

これらの取り組みを通じて得られた最大の成果は、学生がデジタルツールを「使えるスキル」として習得するだけでなく、課題発見・仮説構築・検証改善という理系的思考プロセスを体験的に学び、実務に近い環境で成果を出す力を身につけたことである。また、実在する顧客を対象とした実証講座は、学生の責任感と達成感を大きく高め、教育内容の社会的妥当性を示すエビデンスとしても極めて重要な意義を持つものとなった。

令和 8 年度以降は、これまでの実証成果を教育課程へ本格的に反映させ、「観光 DX コース」新設に向けた最終準備段階として、以下の取り組みを重点的に推進していく。

第一に、観光 DX 演習で確立した教育手法の内製化を一層進める。外部講師との協働を継続しながらも、学内教員が主体的にファシリテーションや PBL 型授業を運営できる体制を整え、持続可能な教育実装を実現する。STEAM 教育研修で培ったファシリテーション力を活かし、学生の思考を引き出す授業設計を全学的に展開していく。

第二に、産学公連携による実践的学習機会をさらに拡充する。KYOKAN Heartful Wedding で得られた知見を、観光イベント、地域連携事業、企業との協働プロジェクト等へ横展開し、学生が実社会の課題に向き合う機会を増やす。特に、京都という世界有数の観光都市に立地する本校の強みを活かし、オーバーツーリズム対策やインバウンド対応、地域観光資源の DX 活用など、現実の社会課題を題材とした課題解決型学習を推進する。

第三に、基礎教育と DX 演習を体系的に接続したカリキュラム構成を完成させる。産学公連携委員会で指摘された、基礎的 IT リテラシーやデータ読解力の段階的育成の必要性を踏まえ、1 年次から 2 年次へと螺旋的に学びを深化させる教育課程を確立する。これにより、すべての学生が理系的思考力を段階的に身につけ、卒業時には観光・ホスピタリティ分野の DX 人材として即戦力となる力を保証する。

第四に、教職員の DX 教育実践力をさらに強化する。Google サイト、Gemini 等のツール活用研修に加え、教育データの収集・分析による授業改善、学生の学習成果を可視化する評価手法の開発など、教育の DX 化そのものを推進する。教職員自身がデータに基づく教育改善のサイクルを回すことで、学生に対する理系的思考教育の説得力を高めていく。

本事業最終年度となる令和 8 年度は、これまで積み上げてきた実証成果を結実させ、「観光データサイエンス学科」新設という形で社会に示す重要な年である。本校は、世界文化観光都市・京都に所在する教育機関として、観光業界の DX 推進を担う人材養成の先駆的モデルを確立し、専修学校における理系転換の成功事例として、全国の観光・ホスピタリティ分野の教育機関に横展開できる教育体系を完成させる決意である。

そして京都ホテル観光ブライダル専門学校として産学公連携の強化、教育内容の高度化、教職員の指導力向上、そして学生一人ひとりの成長実感―これらすべてを実現することで、担い手不足に悩む観光業界に貢献するとともに、持続可能な京都観光の実現に寄与する人材を継続的に輩出していく所存である。

＜成果報告書＞

本報告書は、文部科学省の教育政策推進事業委託費による委託事業として、学校法人大和学園　京都ホテル観光ブライダル専門学校が実施した令和 7 年度「地方やデジタル分野における専修学校理系転換等推進事業」の成果をとりまとめたものです。