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」

～調理分野を軸とした食 DX イノベーション学科新設事業～

成果報告書

令和８年３月

学校法人　大和学園
京都調理師専門学校

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

２．事業成果について

２．１　事業運営委員会
２．２　実証講座の実施
２．３　実証講座アンケート結果
２．４　オンデマンド講義の制作
２．５　食イノベーション地域活性化演習Ⅰ
２．６　食イノベーション地域活性化演習Ⅱ
２．７　教員研修（FD/SD プログラム）
２．８　広報・情報発信
２．９　新学科設置に向けた取り組み
２．１０　全体所感

taiwa
THE ACADEMY OF HOSPITALITY

１．事業概要

１．１　事業の趣旨・目的

コロナ禍を経て、調理分野に希望する学生の減少に歯止めがかからない。（公社）全国調理師養成施設協会発表の統計データによると 2023 年度の調理師養成施設（専修学校）入学者数は全国で 8,236 人と、2017 年度の 10,344 人からこの 6 年で約 2 割減少している。一方で調理業界はあらゆる企業・団体で人手不足が声高に叫ばれており、多数の事業所が人材確保に苦労している。そして京都市では「京都デジタル文化・経済圏創出プロジェクト」と称するデジタル技術を活用した新たな仕組みの創出に向けたチャレンジが開始。食関連業界においても、動画配信を利用したイベントやツアー造成、SNS を活用したファンとのコミュニケーション強化等、デジタルを活用した取組の重要性が一層高まっている。クラファン活用で資金調達する等ＤＸを駆使して起業する若手料理人の台頭もめざましい。

公益社団法人全国調理師養成施設協会が全国の都道府県の状況を集計した統計データによると 2023 年度の調理師養成施設（専修学校）入学者数は全国で 8,236 人と、2017 年度の 10,344 人からこの６年で約２割減少している。また、京都市内ではコロナ禍をきっかけに観光客が激減し、その後インバウンドが活況を見せているものの、中小規模の飲食店は人手不足も相俟って厳しい経営状況を強いられ廃業が拡大している。このように人材に関して需要と供給のバランスが崩れ始めている。

こうした中、本事業では「食」分野に焦点をあてて、行政・業界団体、企業等と連携し、食業界に身を置く未来の職業人に求められるデジタルリテラシーや経営スキルを定義し、本校がこの３カ年で開発した「京都版ホスピタリティ DX 人材養成ロードマップ」を改訂・運用し、実学教育として DX 人材養成のモデルプログラムを開発・実証実験を行う。そして「食 DX イノベーション学科」新設構想を発足し、①食 DX イノベーションコース、②食 DX マネジメントコースを新規開設し 食関連業界で活躍する料理人、料理の起業家輩出をめざす。また学校教育法の一部を改正する法律（令和 8 年度施行）に伴い本校各学科に新設予定の専攻科にも、本事業の実証成果を活用する。そして一連の事業推進を通じて、既存調理師養成の教育体系にイノベーションを起こし、3 か年事業を通じて、これまで衛生分野として展開していた職業教育を改訂し工業課程への理系転換をめざす。

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。

▼ 実施主体である京都調理師専門学校に各種委員会を設け、事業の計画・実施・評価・改善を繰り返して行う。また、京都府・京都市・宮津市といった行政や関連企業（ホテル・レストラン、給食会社等）や調理系の学科をもつ専門学校とも協力し、事業の効果を実証。

▼ 食イノベーション人材検討委員会では、調理・製菓分野等食関連界におけるデジタルリテラシーやスキルについての定義づけや出口調査を行い、調理師養成教育における理系転換プログラム開発の一助とする。（必要に応じ分科会を編成）また、同分野の AI、ロボット等の DX 活用事例を学習し、カリキュラムに盛り込む。

▼ 国家戦略特区に指定されている京都府と密に連携し、京都発ベンチャー企業・団体等と本事業で連携し、企業からの「注文式教育」を採用しながらこれまでにない食分野でイノベーションを創出する人材を輩出するべくカリキュラムの検討を行っていく。起業家・投資家等とも連携。

２．事業成果について

２．１　事業運営委員会

令和 7 年度は、計 7 回の事業運営委員会を開催し、事業の進捗管理、課題共有、改善策の検討を行った。以下に各回の主な議事内容を記載する。

【第 1 回　2025 年 6 月 23 日（月）】

主な議題：

・産学公連携 DX 人材検討委員会&第三者評価委員会（7 月 30 日）の開催について、京都ホテル観光ブライダル専門学校と合同で実施することを決定

・実証実験の講師選定とスケジュール検討。すし専攻の学生に対して実証講座として組み込む予定。昨年度同様反転学習用の撮影も実施予定

・宮津レストラン（配膳ロボット活用）を 8 月 29 日・30 日に実施予定。取材も入る

・技術動画について、それぞれの担当者を巻き込みながらシナリオ完成中

・先行事例調査として、タップホスピタリティラボ（沖縄）の訪問を検討

【第 2 回　2025 年 7 月 3 日（木）】

主な議題：

・すし（SUSHI）専攻での実証講座について詳細を検討。昨年度の外来講師をベースに、Canva の使い方を網羅的に学習

・動画制作の進捗確認

・2025 年度の取り組み全体像を確認。Canva、生成 AI 演習はすべて業者撮影。VR 演習、スマートグラスを活用したスキルアップ講座も実施

・配膳ロボットをイタリア・フレンチで各 2 回使用、宮津レストランでも活用

・独立開業を目指す方向けの DX と絡めた講座（予約システムなど）の検討も提案

【第 3 回　2025 年 8 月 1 日（金）】

主な議題：

・実証実験の進捗確認。SUSHI 専攻への案内後、別学科にも展開予定

・新学科設立について：3 年制学科の活用、学科内で複数コース設定も視野に（食デザイン・海外留学など）

・法改正を「大きな変化の機会」「追い風」と前向きに捉え、新しい形を目指すことを確認

【第 4 回　2025 年 9 月 11 日（水）】

主な議題：

・外部評価委員会を京都ホテル観光ブライダル専門学校と合同で 12 月 10 日実施予定

・実証実験（すし専攻学生対象 飲食店 DX 演習）の詳細スケジュール確定：

Canva：9 月 26 日～（3 回）

生成 AI：10 月 17 日～（3 回）

SNS 演習：11 月 7 日～（4 回）

・実証実験としてのすし VR 実習を 11 月 4 日・11 日に実施予定

・実証実験としてのスマートグラス演習をバリスタをテーマに実施。複数の科目・教員で実施予定

・宮津レストラン：動画は校正段階。2 月にも同様の授業実施を検討

・技術動画：9 月 1 日～撮影完了。随時校正作業予定

【第 5 回　2025 年 10 月 23 日（木）】

主な議題：

・実証実験：Canva 講座終了。生成 AI・SNS 講座実施中。受講者数に余裕がある

・スマートグラス：講師の熟練度により効果に差が出るため、事前の使用感確認が重要

・宮津レストラン：2 月 5 日・6 日に営業予定。理系転換集大成として配膳ロボットをフル活用

・次年度に向けて：NotebookLM 導入準備中。試験対策などに利用可能。学生の生成 AI 利用状況を共有（ChatGPT の利用率が高い）

・デジタルディバイド対策：若い世代でもデジタルが苦手な学生への底上げ対応の必要性を確認

【第 6 回　2025 年 11 月 21 日（金）】

主な議題：

・次年度開講予定 SNS マーケティング演習：プログラミングや写真撮影の内容組み入れを検討

・すし VR 演習：多数の学生が参加。VR 動画の効果を実感

・宮津レストラン：メニューを ChatGPT で宮津の食材を提案してもらい学生が考案。配膳ロボットは「お客様とのコミュニケーション時間をできるだけ取れるように」という学生意見を反映

・先行事例調査：翌週末に沖縄訪問予定

・各種デジタルツールの活用方法について意見交換：Canva の使用方法の深掘り、VR 実習の効果的な活用方法の研修、動画コンテンツ編集の検討など

・AI マインド調整の重要性を確認：楽をするのではなく、時間を有効に利用できるよう指導することが重要

【第 7 回　2025 年 12 月 18 日（水）】

主な議題：

先行事例調査報告：沖縄での調査結果を共有。ロボット活用による業務最適化、定型作業の自動化によりスタッフが顧客対話に注力できる環境整備の考え方は本校の取り組みと同じ方向性

■ タップホスピタリティラボ沖縄（THL）

・訪問先概要

沖縄県うるま市に設置された観光 DX の実証拠点。宿泊業向け PMS 開発技術を基盤に、ロボット・AI・データ活用を統合した「未来型ホスピタリティ」の実装・検証を行う施設。

【委員会にて確認した主なポイント】

・ロボット×クラウド統合管理

メーカーの異なる複数ロボット（清掃・配送・案内等）を一元管理し、実運用レベルで自動化を実現。

・人とロボットの役割分担モデル

「作業としてのサービス」は自動化し、スタッフは接客・ホスピタリティに専念する明確な設計。

・包摂的就労モデル

業務の標準化・可視化により、障がい者雇用の拡大にも寄与。

・無人店舗・スマート観光の実証

無人コンビニ、手ぶら観光（空港→宿泊施設）の一気通貫 DX を確認。

・SDGs 可視化

水道・電力使用量を宿泊者が確認できる仕組みにより、環境配慮行動を促進。

・教育的示唆 DX は効率化ではなく「おもてなしの再設計」であり、

人が担うべき価値とテクノロジーが担うべき領域を設計できる人材育成の重要性が明確になった。

【第 8 回　2026 年 01 月 20 日（火）】

主な議題：

実績報告、成果報告書進捗の確認並びに日経ＢＰ主催セミナー準備の進捗

■その他

本事業の一環として、沖縄県内の複数の宿泊・飲食関連事業者を訪問し、人材確保・人材育成・DX 推進の実態および課題についてヒアリング調査を実施した。各事業者に共通して、調理・サービス分野を中心とした慢性的な人材不足が深刻であり、外国人材の活用やインターンシップの拡充など、採用手法の多様化が進められている一方で、中堅層の育成や学び直し（リカレント教育）の機会不足が、定着率低下の要因となっている状況が確認された。

また、DX やロボット活用については、配膳ロボットや業務システム導入など部分的な取り組みが見られるものの、業務全体の再設計や人材育成と連動した DX 推進には至っていない事例が多いことが明らかとなった。特に、「どの業務をデジタルやロボットに任せ、どの業務を人が担うのか」という役割分担の整理が、今後の重要な論点として挙げられた。

本調査を通じて、ホスピタリティ産業においては、デジタル技術を理解し、現場で活用・再設計できる人材への期待が高く、教育機関に対しては、調理技術に加え、DX リテラシーや課題解決力を備えた職業人材の育成が強く求められていることを確認した。

２．２　実証講座の実施

２．２-１ 和食・日本料理上級科すし（SUSHI）専攻対象プログラム

和食・日本料理上級科すし（SUSHI）専攻の 1 年次学生を対象に、毎週金曜日に理系転換要素を取り入れた実証講座を実施した。すし専攻は、和食・日本料理に加えて「すし」の知識・技術を幅広く習得し、実践的な英会話を通じてグローバルに通用するコミュニケーションスキルを身につけ、国内外での活躍や開業・独立を目指す「すし職人」を育成する学科である。

（1）デザイン実践演習（Canva 活用）　全 3 回　※延べ受講者数 27 名

Canva 公式クリエイターの講師を招聘し、デザインツール「Canva」を用いたデザインについて学習した。「Canva」を活用しながら、実際に学生が手を動かしながらチラシや動画の制作に取り組んだ。今後学生が自ら率先してクリエイティブな作業を行うための布石となる授業であった。

実施日：2025 年 9 月 26 日（金）、10 月 3 日（金）、10 月 10 日（金）

（2）すし×生成 AI 演習　全 3 回　※延べ受講者数 17 名

全 3 回を通じて実務家教員を招聘し、生成 AI がどんなものなのか、何ができるのかを学習した。一例として、生成 AI を活用しての Web サイト制作等の手法について学習した。今後は、当該講座を修了した学生が社会に出た際に、生成 AI を活用してレシピを考案したり、所属する会社のマーケティングを強化すること等力を発揮することが期待される。

実施日：2025 年 10 月 17 日（金）、10 月 24 日（金）、10 月 31 日（金）

（3）SNS 実践演習　全 4 回　※延べ受講者数 16 名

実務家教員より SNS の目的やターゲット、Facebook や Instagram、X（旧 Twitter）などといった SNS ツールの歴史、ビジネス視点での SNS 運用について学習した。実際に運用されている企業のアカウントの投稿内容から企業が想定しているターゲットや運用方針の分析、具体的な SNS による炎上事例の考察によって運用のリスクと適切な対応方法などを学ぶことで、卒業後の店舗や企業で効果的に SNS 運用ができる素養が備わったものと考える。

実施日：2025 年 11 月 7 日（金）、11 月 14 日（金）、11 月 21 日（金）、11 月 28 日（金）

２．２-２ VR 演習　全 2 回　※延べ受講者数 19 名

「すし」をテーマに開発した VR コンテンツを使用した学習を行った。通常の実習では講師による材料を使用したデモンストレーションを行うが、本プログラムではデモンストレーションを実施せず、VR コンテンツのみによる疑似体験と繰り返しの視聴と講師からの解説を受けた後、受講生による実習を行った。学生は既存の学習方法にとらわれず、VR コンテンツというツールを用いて、一人称視点から得られる情報量と初めて行う調理作業への心理的ハードルを下げた状態で、実際の実習によって、自身の到達度・習熟度を把握することができた。

実施日：2025 年 11 月 4 日（火）、11 月 11 日（火）

２．２-３ スマートグラス演習　全２回　※延べ受講者数 19 名

装着者の視点をリアルタイムで共有が可能なデバイスを使用し、「アメ細工」「ラテアート」という技法をテーマにプログラムを実施した。テーマとして取り扱った 2 種の内容については、職人の繊細な手さばきを主観的に理解して、自身に落とし込むように練習を繰り返すことが重要となる。本プログラムを通じて、教える側と同じ角度で体験し、ミラーリング効果による模倣学習の最大化につながるものとなったと考える。

実施日：2025 年 12 月 19 日（金）、2026 年 1 月 9 日（金）

２．３　実証講座アンケート結果

実証講座の受講後、学生を対象にアンケート調査を実施し、満足度や今後の活用意欲について測定した。

（1）デザイン実践演習（Canva 活用）アンケート結果

【回答数】14 件

◆講座の満足度

評価	回答数（割合）
たいへんよかった	10 件（71.4%）
よかった	4 件（28.6%）
満足度	**100%**

◆今後の Canva 使用意欲

評価	回答数（割合）
ぜひ使いたい	2 件（14.3%）
機会があれば使いたい	11 件（78.6%）
あまり使いたくない	1 件（7.1%）
使用意欲（前向き）	**92.9%**

【主なフィードバック】

・「近くで教えてもらえてとても分かりやすかった」
・「説明が聞きやすかった」
・「順を追って機能を説明して頂けたので理解が追いついた」
・「メニューのデザインを作ってみたりと学んだことを活用したい」
・「AI など豊富な機能がたくさんあった」
・「文字を入れる時にどう入れたら見やすいかなどを考えてつくることができた」

（2）すし×生成 AI 演習アンケート結果

【回答数】10 件

◆講座の満足度

評価	回答数（割合）
たいへんよかった	5 件（50%）
よかった	5 件（50%）
満足度	**100%**

◆今後の生成 AI 使用意欲

評価	回答数（割合）
ぜひ使いたい	5 件（50%）
機会があれば使いたい	5 件（50%）
使用意欲（前向き）	**100%**

【主なフィードバック】

・「AI を使って AI に動画を作成させるのが学べてよかった」

・「便利だった」

（３）SNS 実践演習アンケート結果

【回答数】10 件

◆講座の満足度

評価	回答数（割合）
たいへんよかった	8 件（80%）
よかった	2 件（20%）
満足度	**100%**

◆SNS の効果的な運用理解

評価	回答数（割合）
よくわかった	9 件（90%）
わかった	1 件（10%）
満足度	**100%**

【主なフィードバック】

・プロアカウントの見方や投稿のネタ出し等、感覚でしていたことが具体的に説明されていた点が勉強になった。実際運用していくとなると、そこから分析力や投稿の発想力も求められるため、そこが難しいと感じた。

・炎上という何となくタブー視されていることを、事例や対策、起きた時にどうすればよいかまでしっかりと説明してくださったのが勉強になった。特に「投稿危険日」については盲点であったため学べて良かったと思う。

（4）VR 演習

【回答数】10 件

◆講座の満足度

評価	回答数（割合）
たいへんよかった	10 件（100%）
満足度	**100%**

◆VR コンテンツの満足度

評価	回答数（割合）
よくわかった	8 件（80%）
わかった	2 件（20%）
満足度	**100%**

◆VR コンテンツで学んだポイントと実際に調理のポイントは同じであったか

評価	回答数（割合）
はい	8 件（80%）
いいえ	2 件（20%）

【主なフィードバック】

・立体的に見えて動きもわかりやすい
・自分の目線から見れるのがとても分かりやすかった
・見ながら自分で想像してエアーでやってみたり出来たのでよかったと思います。
・やはり実際に触るのとは違うことが身に染みて感じました。
・実際やって見ると見た通りにできなかったです。

（5）スマートグラス演習

【回答数 19 件】

◆講座の満足度

評価	回答数（割合）
たいへんよかった	11 件（57.9%）
よかった	7 件（36.8%）
あまりよくなかった	1 件（5.3%）

満足度	94.7%

【主なフィードバック】

・先生目線で見ることができてより自分の実践のためになったのでよかった
・やっている人の視点が見れるのでどのように動かしているのかわかりやすかった
・先生目線でのエスプレッソの使い方やラテアートの仕方を学べてとても分かりやすかった
・先生の目線が見れるのは良いが少し見にくかった。
・画面酔いや見えづらさがあった

（6）アンケート結果の総括

デザイン実践演習、生成 AI 演習、SNS 実践演習すべてにおいて満足度 100%という非常に高い評価を得た。特筆すべき点として、生成 AI 演習では「ぜひ使いたい」という積極的な意欲が 50%と、Canva 演習の 14.3%と比較して 3.5 倍の高さを示した。これは新技術への強い関心を示すものである。

Canva 演習では、講師の教え方への評価が高く、「分かりやすい」「順を追って説明」などの具体的なフィードバックが多く寄せられた。また、メニューや広告などの具体的な活用イメージを持つことができており、実践的な学びが実現できた。

SNS 実践演習では、受講生全員が SNS を普段使いしている状況であった。しかし、日常的な SNS の使い方は「利用者」の視点であったことから、情報の「発信者」となる場合に思考の切り替えが必要である。この点でのギャップとなる発信者の意識について、実例を交えた学習によって、身近なものとして捉え、要点や効果的な運用の理解へつなげることができた。

一人称視点での学習とその反復による技術習得をテーマとした VR 演習、スマートグラス演習では、取り扱ったテーマに対してデバイスの選択やコンテンツの精度は受講満足度から高いものであったと考えられる。一方で、デバイスによっては、装着者のデバイスの特性の理解や慣れ、実施環境の整備も必要である。しかしながら、受講者は繊細な技法・手順について、具体的にイメージを掴み、実習に臨むことで「わかる」と「できる」の差を明確に認識したことで、技術習得の向上に寄与する内容となっていた。

各演習とも、デジタルツールに対する苦手意識を持つ学生も含めて高い満足度を達成しており、理系転換事業における実証講座として成功していると評価できる。

２．４　オンデマンド講義の制作

本年度は、合計 20 本のオンデマンド講義コンテンツを制作し、学生が時間や場所を問わず繰り返し学習できる学習環境を整備した。これらの講義は、従来の調理師養成における技能習得を補完する位置づけに留まらず、理系転換を見据えた職業教育の高度化を目的として設計した点に特徴がある。今回調理・製菓分野の技術教育に関する内容を動画として標準化・可視化したことにより、今後理系転換の正規カリキュラムを開発・展開した際に学習到達度の差を縮小するとともに、作業手順や判断基準を共有可能な知識として整理することが可能となった。これは、個人の勘や経験に依存しがちであった調理教育を、再現性・検証性を伴う教育へと転換する取り組みであり、工業課程への理系転換を進めるうえでの基盤的要素であると考えている。本事業におけるオンデマンド講義の整備は、単なる学習手段の拡充に留まらず、調理分野における職業教育を「技能中心」から「理論と技術を往還する理系的学び」へと進化させる試みとして、本事業の重要な成果の一つである。

２．５　食イノベーション地域活性化演習Ⅰ

本演習は、令和 6 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」の一環として実施したものであり、調理分野における DX・先端技術の実装可能性と、ホスピタリティの本質的価値との両立を、教育現場かつ実環境において検証することを目的とした。今回は飲食業界が直面する人材不足や生産性向上といった課題に対し、配膳ロボットや生成 AI を活用した業務設計を学生自らが企画・運営することにより、将来の職業人として必要なデジタル理解力、課題解決力、チームマネジメント力の育成を図ることを狙いとした。

特に本年度は調理・製菓分野の学生が協働し、宮津市内の生産者や企業と連携した地産地消メニューの開発を行うとともに、生成 AI（ChatGPT）を活用したメニュー考案、配膳ロボットを活用したレストラン運営を実証的に実施した。実施期間は 2025 年 8 月 29 日（金）から 8 月 31 日（日）までの 3 日間とし、成果発表会を兼ねたランチ・ディナー営業を計 5 回実施した。学生は、企画立案、メニュー開発、仕込み、サービス設計、広報、当日の運営までをチームで分担し、教員は統括責任者および専門分野別指導者として伴走支援を行った。提供した料理は、前菜 9 種盛り合わせ、椀物、魚料理、メイン料理、デザート、パン類で構成し、鱧、スズキ、夏鹿、摘果、米粉、アカモク藻塩、オリーブリーフ等、宮津産食材を積極的に使用した。これにより、地域食材の魅力発信と付加価値創出を図るとともに、学生にとっては食材背景や生産者との関係性を踏まえた料理設計を学ぶ機会となった。

なお、本演習期間中の来客数は、8 月 29 日：ランチ 33 名、ディナー29 名、8 月 30 日：ランチ 32 名、ディナー32 名、8 月 31 日：ランチ 31 名の合計 157 名となり、一定の集客成果を得ることができた。

配膳ロボットの導入により、料理運搬や下膳といった業務の一部を自動化し、学生はお客様への説明や演出など、人にしかできないホスピタリティ業務に注力する運営モデルを実践した。

また、生成 AI を活用したメニュー構想や業務検討により、企画・検討に要する時間の短縮や発想の多様化が図られ、AI を補助的ツールとして使いこなす実践的学習が成立した。これらを通じて、理系転換事業の観点から、飲食業界における働き方改革や省人化の一助となる運用可能性を検証することができた。来客アンケートでは、「非常に素晴らしい取り組みであり、今後も継続してほしい」といった肯定的な意見が多く見られ、本演習の趣旨が来客側にも十分に伝わっていることを確認した。

学生にとっては、調理技術のみならず、デジタル技術の理解、チームでの意思決定、地域との関係構築といった総合的な職業能力を体験的に習得する機会となった。本演習を通じて、先端技術を単なる効率化の手段としてではなく、ホスピタリティ価値を高めるための設計要素として活用する教育モデルの有効性を確認することができた。今後も、学生の発想や行動によって地域に感動を生み出し、食を通じた地域活性化を実感できる場として、本演習を選択授業として継続・発展させるとともに、理系転換に資する実践的教育モデルとして磨き上げていく方針である。

２．６　食イノベーション地域活性化演習Ⅱ

昨年夏に引き続き、2026 年 2 月 5 日・6 日の 2 日間、メルキュール京都宮津リゾート&スパにおいて「学生レストラン in 宮津」を実施した。「人と AI が織りなすおもてなし」をテーマに、配膳ロボットを活用した実践的なレストラン運営を展開した。京都調理師専門学校と京都製菓製パン技術専門学校の学生が参加し、約 3 ヶ月間の準備期間を経て、宮津市の食材を活用したフランス料理のフルコースを提供。宮津市の旬の食材（オニオコゼ、ダツ、豚肉、宮津野菜など）を使用したメニューを考案し、2 日間で計 61 名のお客様に提供した。

【お客様アンケート結果】

■回答数

・2 月 5 日：32 名

・2 月 6 日：29 名

・合計：61 名

■満足度（営業について）

・十分満足：28 名（87.5%）※2 月 5 日

・おおむね満足：4 名（12.5%）

・満足度（十分満足+おおむね満足）：100%

■DX 推進に関する意見（抜粋）

・「現代に相応した AI 技術を取り組んでおられステキだと思いました」

・「今日の配膳のサポートにロボットを使うのはいいアイデアだと思います」

・「作業効率が良く食事を提供もスピーディでとても良いと思う」

・「運搬ロボットが静か（無音）で良かった」

・「レシピや調理法を尋ねたのですがとても丁寧に教えて下さって嬉しかったです。そういう余裕を生む取り組みかもしれませんね」

【学生アンケート結果】

■回答数：9 名

■教育プログラムの印象

・「大変有意義だった」：9 名（100%）

■学びの深さ

・「強く感じた」：8 名（88.9%）

・「感じた」：1 名（11.1%）

・学びが深いと感じた：100%
■将来の進路や働き方への役立ち度
・「非常に役立った」：7 名（77.8%）
・「役立った」：2 名（22.2%）
・役立った：100%

【学生の声（自由記述）】
■一番印象に残っていること
・「お客さんにより一層料理の説明を詳しくできたことです」
・「サービスで配膳ロボットを使用したことで効率よく作業でき、お客様に料理を提供するのに役立った」
・「リピーターの方との雑談」・「自分の仕事スピードがはやくなった」

■後輩に勧めたい理由
・「普段調理の人と同じ料理を仕上げることがないので、すごく貴重な経験になった」
・「自分達で考える力がとても身につくから」
・「学校とは違う環境で学習することでいつも感じない緊張感や責任感を学ぶことができる」
・「1 つの分野だけでなくたくさんの分野に触れられるし学生のうちから 1 からのメニュー考案という貴重な体験ができる」
・「演習を受けてみてこれからに活かせないと思った経験が一つもないと思ったから」
・「さまざまなイレギュラーがあるのでとても難しいけどみんなと成功する体験はとても大事」

本演習は、地域連携、DX 技術活用、実践的な学びの 3 つの要素を統合した取り組みとして、学生・お客様双方から高い評価を得た。特に、配膳ロボットを「運搬主体」ではなく「スタッフの補助」として活用することで、学生がお客様とのコミュニケーションに集中できる環境を実現した点が特徴的である。また、学生全員が「大変有意義だった」と回答し、将来の進路や働き方を考える上で 100%が「役立った」と評価したことから、実践的な教育プログラムとして確実な成果を上げている。



２．７　教員研修（FD/SD プログラム）

本校は STEAM 教育について理系転換事業の「教育哲学・方法論」の中核であり、調理師養成を衛生分野から新学科のイノベーション課程へ転換するための理論的・実践的基盤となるものであると考えており、そのための研修を下記の通り実施した。



実施日時：2026 年 1 月 9 日（金）13:30～16:30

対象：本校教員

研修の目的と位置づけ：本研修は、STEAM 教育の考え方を踏まえ、ファシリテーションを軸とした実践型研修として設計している。デジタル技術や AI を活用した授業を実施する際、教員が一方的に解説するのではなく、学生の対話や思考を促し、課題発見・仮説構築・検証といった理系的思考プロセスを引き出すことが重要である。

期待される成果と今後の展開：本研修を通じて、教職員が STEAM 教育およびファシリテーションの考え方を共有し、学生の思考力・課題解決力を引き出す授業設計が可能となることを期待している。また、観光 DX 演習や生成 AI 演習等、これまでの実証授業で得られた知見と本研修の内容を接続することで、理系的思考を育成する教育手法の内製化を一層進めていく。

今後は、本研修を単発の取り組みに留めることなく、教職員研修体系の中に位置づけ、DX・STEAM 教育を担う人材基盤の強化を図ることで、持続的な理系転換の実現につなげていく予定である。

２．８　広報・情報発信

Web サイト（https://restaurant-dx.jp/）の制作、飲食店 DX 教育紹介パンフレットおよびリーフレット第 2 版を制作し、広く情報発信を行った。

（1）コンセプト

「調理師の未来への可能性を広げる新しい学び」

京都調理師専門学校における VR、スマートグラス、AI といった最先端技術の活用で、調理技術をより体験的・実践的に習得出来る実証講座を網羅的に紹介。

（2）教育の特徴

最先端のデジタル技術でスキルアップ、デザイン力やアピール力もマスター

地域貢献プロジェクトへの参加（宮津市レストランイベント等）



（3）担当学科長によるキーメッセージ

「デジタル化の普及とともに、学生指導のあり方も大きく変化しています。時間や場所を問わずにオンラインで学習できる環境、臨場感のある VR 動画やスマートグラスを用いて講師目線の調理作業を体感できる実習。一方でデジタル化が進んでも、包丁の技術や味付け、盛り付けなどのセンスを磨き続けること、お客様を第一に考える『おもてなしの心』を育て続けることに変わりはありません。私たち講師は今後、デジタル化をより推進すべき教育と、不変的に求められる調理技術の教育を見極め、つねにアップデートしながら、時代に求められる調理師を育成していきたいと考えています。」

２．９　新学科設置に向けた取り組み

2027 年度に「食 DX イノベーション学科」（仮称）の設置を目指し、京都府文教課と随時相談を行いながら準備を進めた。

２．１０　全体所感

令和 7 年度の理系転換事業は、調理師養成教育における「理系」への転換という挑戦的な目標に対し、確実な成果を積み重ねることができた。実証講座において、Canva デザイン実践、生成 AI 演習、SNS 実践演習、VR 調理実習、スマートグラス演習の 5 つのプログラムすべてで満足度 100%を達成したことは、学生がデジタル技術を「使いこなす力」だけでなく、「活用する意欲」を獲得した証左である。特に生成 AI 演習では使用意欲が 100%に達し、学生が未来の調理師像を自ら描き始めている様子が見て取れた。宮津市でのプロジェクトは、昨年より継続により確固たるモデルとして定着した。配膳ロボットを「運搬の道具」ではなく「おもてなしを深化させるパートナー」として再定義した学生の発想は、まさに DX 人材が持つべき思考力そのものである。お客様満足度 100%、学生の有意義度 100%という数字が示すのは、デジタル技術と人間性の融合が実現可能であるという確かな手応えである。教員研修では、参加者の 89.6%が満足と回答し、「傾聴」「問い」「承認」というキーワードが教員の意識に深く刻まれた。これは単なる研修の成功ではなく、教員自身が「答えを教える」から「問いを投げかける」へと転換し始めた瞬間である。STEAM 教育の本質が教員間で共有されたことで、理系転換は制度の変更から文化の変革へと進化しつつある。
本校では学校教育法改正という大きな変化を「追い風」と捉え、2027 年度の「食 DX イノベーション学科」設置に向けた準備は着実に進んでいる。京都府との緊密な連携のもと、従来の時間数の制約を超えた革新的なカリキュラムの構築が現実のものとなりつつある。しかし、我々が目指すのは単なる新学科の設置ではない。調理師という職業そのものの可能性を拡張し、デジタル技術を自在に操りながら、なお「おもてなしの心」を深化させることができる人材を育成することである。VR で技術を学び、AI でレシピを考案し、SNS で魅力を発信し、ロボットと協働しながら、最後は人間にしかできない温かいサービスでお客様を感動させる。そんな調理師が、この京都から全国へ、そして世界へと羽ばたいていく未来を、我々は確信している。令和 8 年度は 3 カ年事業の集大成の年である。これまでの実証成果を結実させ、全国の調理師養成施設が参照できるモデルを完成させる。そして何より、第一期生となる学生たちが「この学校を選んで本当によかった」と心から思える学びの場を創り上げる。
デジタルトランスフォーメーションは、技術の導入ではない。人間の可能性の拡張である。
理系転換は、カリキュラムの変更ではない。教育の未来への挑戦である。

＜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　京都調理師専門学校≫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。