

**地域共催イベント(食高等)**  
ライフデザイン総合学科

大久保中学校区支援地域本部・連携推進協議会の共催でイベントを実施。約500人が参加。親子料理教室、子ども料理教室、そして「お楽しみコーナー」を実施。環境問題を中心とした児童によるプレゼンテーションを行った。

ライフデザイン総合学科の学生が中心となって企画・運営することで「自分たちで考えて行動する能力」や地域のいろいろな世代の人たちと交流して「コミュニケーション力」をのぼすでも良い機会になった。

**“もりぐち歴史館”から地域に賑わいを**  
心理コミュニケーション学科 学生チャレンジ制度

地域の人々と交流し、地域にぎわいをもたらしたい。  
観月の夕べ、ふすま絵の展示、しぶきづくり、水墨画ワークショップなどのイベントを実施  
↓  
3ヶ月間で約700名が来場し、地域の活性化に貢献

マジックを活用して株むOIUと地域の活性化  
心理コミュニケーション学科 学生チャレンジ制度

マジックで地域の活性化にチャレンジしたい。  
地域のお祭り、幼稚園や小学校のイベントでマジック・ショー、マジック教室を開催  
↓  
イベント主催者から数多くの感謝の言葉を頂いた。地域の人たちにとって大学が親しみやすいものになった。

**Student Project Collection**  
*いろいろな学びのかたち*

OIU・OICは  
学生たちが考えたり参加するプロジェクトを応援しています。  
学びのかたちはいろいろあります。  
あなたもやってみたいことに、どんどんチャレンジしてください。

大阪国際大学  
大阪国際大学短期大学部

## テーマ 地域に貢献する

**「朝市」プロジェクト**  
心理コミュニケーション学科

地域の人々と農家を結びつけたい。  
大学に「市」をつくり、農家が野菜などを売る機会を提供  
朝市は全部で7回開催  
のべ218店舗が出店、のべ2750人のお客さんが集まった。

**健康カフェ～MoriMori～**  
人間健康科学科 学生チャレンジ制度

人間健康科学科3回生有志が企画立案した“健康力フェ～Mori Mori～”（アドバイザー：黒川先生）が平成25年度学生チャレンジ制度で選ばれ、地域連携センターくすくすひろば（京阪守口市駅前に）でオープン  
カフェでは生活習慣病予防効果のある食材を使ったスマージュースなどをサービスした。また、高齢者向けの健康情報を提供した。  
この活動を通して地域や行政の方々と交流することができ、「知識は実践を通して知恵となる」経験を重ねることができた。

## にぎわいをつくる

**リアル・コミュニケーションスペース作り**  
心理コミュニケーション学科 学生チャレンジ制度

OIUに集う全ての人々が楽しくおしゃべりできる場を作りたい。  
学内3ヶ月間にわたってカフェを運営クリスマスイベントなども開催し、地域の人々にもカフェを利用もらつた。  
学生はもちろん、多くの教職員の憩いの場となり、利用者はのべ3961名に。

**学園グリーン・プロジェクト**  
心理コミュニケーション学科 アクション・プログラム

キャンパスを緑があふれる場所にしたい。  
ゴーヤで緑のカーテンを作ったり、プランターで野菜や果実を栽培したりした。  
里い通りにいかない植物の栽培から、継続して取り組むことの大切さを学んだ。

**サイコロジーでお化け屋敷～橋上の恐怖をお届けします！～**  
心理コミュニケーション学科 学生チャレンジ制度

高校生や地域の子どもたちに心理学の面白さを伝えたい。  
心理学の理論を学んだり、お化け屋敷の現地調査を行って、最高に怖いお化け屋敷を設計。  
学園祭やオープンキャンパスだけでなく、地域のイベントにもお化け屋敷を出展  
のべ1000名近くの人々にお化け屋敷を楽しんでもらうことができた。

**学科パンフレット制作**  
心理コミュニケーション学科 授業科目「デジタルメディア論」

オープンキャンパスに来てくれた高校生に学科のことを使つてもらいたい。  
キャラクターを使った学科紹介パンフレットを作成  
高校生に心理コミュニケーション学科のことを身近に感じてもらうことができた。

**マスコットキャラクター**  
(心ちゃん・理っちゃん)を使った広報戦略

学科のことを世界の人々に発信したい。  
マスコットキャラクター「心ちゃん・理っちゃん」を生み出した。  
ルーズリーフなどのキャラクターグッズも製作  
大学広報動画8本をネット配信

**オープンキャンバス・カフェ**  
心理コミュニケーション学科 アクション・プログラム

オープンキャンパスに来てくれた高校生をもてなしたい。  
オープンキャンパスでカフェを運営し、冷たい飲み物を提供  
高校生の保護者にも好評で、2日間でのべ150名以上が利用  
このプロジェクトが学生が運営するカフェの第1号！

# テーマ 人と人をつなぐ

## 親子ふれあい元気アップ 幼稚保育学科

子ども達の体力の今の状態と問題について理解し、親子で一緒に様々なレクリエーションを取り組みながら、身体を動かすことの楽しさを知ってもらったり、レクリエーションを通じて仲間を作つてもらうことなどを目的に大学近くの幼稚～児童と保護者の方に参加してもらつた。

レクリエーション・インストラクターの資格を目指している学生スタッフと一緒に親子で楽しくダンスや体操をして身体をほぐした後は、子供向けプログラム、保護者向けプログラムに分かれて、それぞれが充実した時間を過ごした。



## 新入生歓迎オリエンテーション スポーツ行動学科

新入生を歓迎して大学に早く慣れてもらいため、2～4回生が、大学生活の紹介や授業の履修をアドバイス。レクリエーションやゼミ対抗スポーツ大会などを企画して運営する。



## 3次元理っちゃんと募金イベント 心理コミュニケーション学科

学科キャラクターを使って、被災地を支援したい。理っちゃんの衣装をまとった学生が東日本大震災支援のための募金を呼びかけた。



## 親子ぞうけい教室 幼稚保育学科

地域の子ども達に、造形活動(絵画・制作)を通じて、「表現」する楽しさ、大切さを伝え、また親子で一緒に作品を作ることで、「親子のふれあい」を深めてもらおうと企画

午前と午後の2部制で行ったが、定員いっぱいであつた多くの子ども達が造形活動を楽しんだ。学生スタッフも日頃の授業で学んだ知識や技術を生かし、子ども達に丁寧に説明。保護者アンケートでも、学生達の笑顔の対応で、子ども達が大変満足していたという結果を得られた。



## 箕面自由学園夏季学校 助力ボランティア スポーツ行動学科

箕面自由学園の高校1年生(約150名)の3泊4日遠泳の助力ボランティア

スポーツ行動学科の学生(約20名)

が、水泳の指導や生徒を励まし元気づけるなど、お手伝いをする。最終日の遠泳では、生徒も学生もガチンコの勝負をする!



## ロボットプログラミング・コンペティション 情報デザイン学科

情報デザイン学科「システムデザインコース」「ものづくり合宿」

小型ロボットカーのプログラミングを競う。

1泊2日の合宿で小型ロボットカー(1人1台使用)を人の状況を把握し、コースを外れず、障害物を避け、より速くコースを走行できるようにプログラム

することを競う。

毎年高校から依頼をいただき、価値ある活動となっている。特に教職志望学生にとっては充実した活動となる。

日々の学びの成果を発揮



## 障がい者スポーツボランティア スポーツ行動学科

障がい者スポーツを実施する場合、車椅子からの移動補助、施設、用具の準備、更衣の補助などが必要で、ボランティアの役割が非常に重要!

車椅子バスケットボール国際大会、フロアーパー(視覚障がい者パレー)、知的障がい者パール活動、各地域のスポーツ大会にボランティアとして参加



## 小学校高学年向けロボットプログラミング教室 情報デザイン学科 「門真市教育委員会こども理科講座／べる」

情報デザイン学科「門真市教育委員会こども理科講座／べる」

「ものづくり合宿」のノウハウを生かして、小学生にロボットカーのプログラミングの指導にあたる。

ロボットやプログラミングについての講義、説明の後、サーキットの上を、ロボットが自分でコースを判断して走行できるようなプログラムを作成させる。

門真市理科講座で人気プログラムの一つになっている。



# テーマ チャレンジする

## 四国八十八カ所 自転車で制覇!! ～ドキュメンタリー・ロードムービー制作～

旅の映画を作りたい。  
自転車で四国八十八カ所霊場を巡礼しながら、旅する人々を撮影  
1330kmの四国一周の道のりを3週間かけて走破

撮影した映像を編集して「灼熱の旅」という映画を完成させた。  
学外のシネマギャラリーにおいて上映会を開催した。



## ものづくり合宿 情報デザイン学科

「ものづくり」精神を実現するためにひたすら「ものづくり」を目指し、作品を中心とした文化的体験を目指す。  
ロボット制御などのプログラム開発を行なうシステムコースとLEGO、LaQなどの玩具を使って電子紙芝居作品を作るコンテンツコースに分かれ、チームごとに作品を競う。



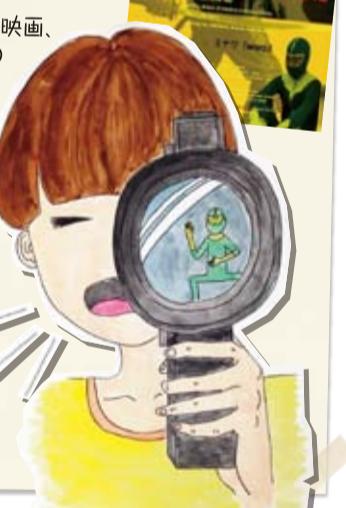
## ものづくり・ものがたり展(ものもの展) 情報デザイン学科

学科の卒業研究、卒業制作の最終発表会  
卒業研究(論文中心)と卒業制作(作品中心)を展示・発表し、学科の先生たちに評価してもらい、合否(否の場合は再発表となる)の判定を受ける。



## 劇場公開映画「ヒーローのつくりかた」 情報デザイン学科

映画制作の基本を学ぶ。  
一枚キャンバスを舞台にした青春映画、「ヒーローのつくりかた」に10数名の学生がスタッフ・アシスタント、エキストラなどで参加  
プロジェクトに参加でき、制作の現場を勉強できた。



## ウォンテッド～人繋ぎの財宝を求めて～ 心理コミュニケーション学科

心理コミュニケーション学科

オープンキャンパスに来た高校生たちとふれ合いたい。

マンガ「ワンピース」のキャラクターに変装した学生たちが、大学内に散らばり色々なゲームを展開してスタンプラリーも実施

合計65名の高校生がイベントに参加し、学生たちと交流を深めた。



## 遠足イベントの企画・運営 心理コミュニケーション学科

心理コミュニケーション学科 アクション・プログラム

学生同士や先生との交流を深めて、大学を自分たちの「居場所」にしたい。

アンケート結果から、参加者の満足度は86%と高かったことが判明  
2回全員で学外施設にバスで移動し、コミュニケーション・ゲームを楽しんだ。

新入生の友人関係を広げることができた。  
計画通りに行かないことを経験し、みんなを引っ張ることの難しさを学んだ。



## 「対人コミュニケーション演習」の運営 心理コミュニケーション学科

心理コミュニケーション学科 アクション・プログラム

上級生として新入生の友だち関係づくりの手助けがしたい。

瀬戸内海の島で行われる授業「対人コミュニケーション演習」の企画・運営を担当。火あこしからはじめる夕食づくりやカヌー体験など2日間で新入生全員がコミュニケーションできる機会を数多く設定



## 「守口と江戸川乱歩」展 国際教養学部 博物館学科 楽闘連携授業

守口でデビューした日本初の推理小説作家、江戸川乱歩を取り上げた展覧会を開催。本学施設「くすくしらば」で学びを活かした展覧会を実施。東京や中国など、遠い地域から見学に訪れた乱歩ファンを。開いた学生は、自分の書いた文章が一般の皆さんに読まれることでやりがいを感じ、また守口という地域への理解が深まった。



## 三井住友銀行による寄付講座開催 ビジネス学部経済ファイナンス学科

三井住友銀行は社会貢献活動の一環として金融教育活動を実施されている。  
金融業界の第一線で活躍されている方から話を伺う。

金融業と銀行業務について(法人戦略部)  
金融派生商品の仕組みと実務(金融商品営業部)  
最近の中国情勢と中国進出系企業の動向(グローバル・アドバイザリーパート)

