

高い専門性が魅力の 2学科 9コース 3年間の学び

1年

普通科

工学科

NEW アドバンスコース

憧れの進路を実現する

難関大学合格という高い目標を掲げ、少人数でクラスを編成します。生徒一人ひとりの理想の進路実現に向け、確かな学力を身につけます。

NEW 進学探究コース

2026年4月
進学総合コースから名称変更予定

文理バランスよく学び、これからの社会で必要な力を身につける

高大連携プログラムを通して自分の適性を探求するコースです。1年では説明会などを通して自分の将来に向けたイメージづくりを支援、2年ではゲーム&メディアデザインコースを選択することもできます。

健康スポーツコース

スポーツ理論を実践で活かすための基礎を築く

全生徒が体育系クラブに所属し、競技やトレーニングの中での実践を交えながら、先進的・科学的なスポーツ理論を総合的に学習していきます。クラブ活動と勉強が両立できるよう、きめ細やかな指導をします。

NEW 工学特進コース

2026年4月
工学理数コースから名称変更予定

専門知識+受験対策！高度な学びで理系進学を目指す

プログラミングやAI、データサイエンスの活用技術を学び、専門知識を深めます。資格取得に挑戦することで知識を広げ、より高度な学びへとつなげます。また、課題解決型授業を通して、論理的思考力や応用力を養い、実践的なスキルを身につけます。

工学連携コース

工学の基礎を学ぶ中で興味・関心を見つける

情報技術（プログラミング）やモノづくりを学び、工学の基礎知識を身につけます。1年間で幅広い分野を体験しながら興味や適性を見つけ、2年進級時にはロボット開発コース、デジタルデザインコース、AI・情報活用コース、デジタルゲーム開発コースの4コースのいずれかを選択します。各コースの特色ある授業により、興味のある分野について実際にモノ作りを通じて学び、技術を高め、大阪電気通信大学への進学を目指します。

2026年、学びが変わる。

興味・関心に応える、多彩なコースがさらに進化。

夢の実現に向けて充実のサポート体制が整っています。

2・3年

めざす進路

NEW アドバンスコース

一人ひとりの希望や適性に応じて理系・文系を選択し、難関大学合格を目標とします。

国公立大学、
難関私立大学など

NEW 進学探究コース

2026年4月 進学総合コースから名称変更予定

大阪電気通信大学への進学を含め、幅広い進路選択を行います。2年では大阪電気通信大学の講義を受けることができます。

大阪電気通信大学、
私立大学など

NEW ゲーム&メディアデザインコース

2026年4月
ゲーム&メディアコースから名称変更予定

画像処理、CG、Sound、Webなどのメディアに関するさまざまな表現手法やデザイン手法を学び、3年では各自が独自の作品制作に取り組みます。

大阪電気通信大学
(主にデジタルゲーム専攻※2、ゲーム・
社会デザイン専攻※2、ゲーム&メディア
専攻※2、建築専攻、空間デザイン専攻)など

先取り※1

健康スポーツコース

競技やトレーニングの中での実践を交えながら、先進的・科学的なスポーツ理論を総合的にさらに深く学びます。

大阪電気通信大学
(主にスポーツ科学専攻、
理学療法学専攻)など

先取り※1

NEW 工学特進コース

2026年4月 工学理数コースから名称変更予定

専門的な知識に加え、受験に必要な学力を身につけます。課題に取り組みながら応用力を養い、理系の国公立や難関私立大学への進学を目指します。

国公立大学、
難関私立大学など

NEW ロボット開発コース

2026年4月 ロボット機械コースから名称変更予定

ロボット製作を通して、機械やセンサー、プログラミングを基礎から学びます。課題に取り組みながら、ロボット大会への出場に挑戦します。

大阪電気通信大学
(主に電子機械工学科、機械工学科、
数理科学専攻、環境化学専攻、
医療工学専攻)など

先取り※1

NEW デジタルデザインコース

2026年4月 新コース開設予定

3Dモデリングやデザインの基礎から学び、創造力を育てます。デザインしたモノは、3Dプリンターで形にしたり、仮想空間（VR・メタバース）に展開する授業を行います。

大阪電気通信大学
(主に建築専攻、空間デザイン専攻、
ゲーム・社会デザイン専攻※2、
ゲーム&メディア専攻※2、情報学科)など

先取り※1

NEW AI・情報活用コース

2026年4月 新コース開設予定

AIやIoTを活用したデータの活用やプログラミングを基礎から学びます。身の回りにある問題を解決するためのモノづくりを行い、実践的な学びを深めます。

大阪電気通信大学
(主に電気電子工学科、電子機械工学科、
情報工学科、通信工学科、医療工学専攻、
情報学科)など

先取り※1

デジタルゲーム開発コース

Unity※ソフトウェアなどを使ったゲーム作りを基礎から学びます。プログラミングやデザインを学び、自分だけのゲームを作りながら、ゲームの可能性を追求します。

大阪電気通信大学
(主にデジタルゲーム専攻※2、ゲーム・
社会デザイン専攻※2、ゲーム&メディア
専攻※2、空間デザイン専攻)など

先取り※1

―― コース人数、成績、出席状況等により転コースを認める場合があります。

※1) 各コースで開講する高大連携講座を全て受講し、所定の成績を修めた場合、大阪電気通信大学入学後に単位が付与されます。

※2) 2026年4月よりデジタルゲーム学科がデジタルゲーム学科ゲーム・社会デザイン専攻 / デジタルゲーム専攻 / ゲーム&メディア専攻に改組予定(仮称・設置届出中)

CLUB ACTIVITIES

クラブ活動

体育系クラブ11、文化系クラブ12、
同好会1の計24部！

自分の"好き"をとことん極めよう！

体育系クラブ

- 硬式野球部 ● 男子・女子バスケットボール部
- バレーボール部 ● 卓球部 ● ラグビー部
- 柔道部 ● サッカー部 ● バドミントン部
- 剣道部 ● 陸上競技部

文化系クラブ

- eスポーツ部 ● 情報処理部 ● メカトロニクス部
- 電子工作部 ● 写真部 ● 吹奏楽部 ● 軽音楽部
- かるた道部 ● 科学部 ● 囲碁将棋部
- 漫画研究部 ● ボランティア・パル部

同好会

- 模型同好会



2025年度より
女子バスケットボール部新設！