

砥部分校をもっと知りたい中学生さんへ

砥部分校を見学できたり、オンラインで説明会を受けるチャンスがあります。

詳細についてはとべふんHPをご覧ください。以下は受験まで「とべふん」を知れる具体的なイベント内容になります。

県内生徒の皆さん

- 中学校出張説明会(各日)
松山市、伊予市、東温市、伊予郡、久万高原町の各中学校(※中学校を通じて申込みください)
- オンライン説明会・相談会
6月12日(金)

- オンライン説明会・相談会
7月1日(水)
- 一日体験入学
7月22日(水)
- 県立学校進学フェア(宇和島会場)
7月26日(日)

- 一日体験入学
8月1日(土)
- 県立学校進学フェア(松山会場)
8月19日(水)
- CG・プログラミング教室
8月25日(火)
- 実技講習会
8月25日(火)

- オンライン説明会・相談会
9月12日(土)
- 県立学校進学フェア(松山会場)
9月27日(日)

- CG・プログラミング教室
10月10日(土)
- 実技講習会
10月10日(土)
- 授業公開
10月15日(木)～17日(土)
- オンライン説明会・相談会
10月16日(金)

- 文化祭(一般公開・申込み不要)
11月7日(土)

- 特色入学者選抜
1月29日(金)
- 卒業制作展(愛媛県美術館・南館)
2月3日(水)～7日(日) 5日間開催
- 一般入学者選抜
3月4日(木)、5日(金)
- 合格発表
3月18日(木)

県外生徒の皆さん

- オンライン説明会・相談会
6月12日(金)
- 地域みらい留学高校進学フェス in 東京[※]
6月20日(土)、21日(日)

- オンライン説明会・相談会
7月1日(水)
- 地域みらい留学高校進学フェス in 大阪[※]
7月11日(土)、12日(日)
- 一日体験入学
7月22日(水)
- 学校見学バスツアー
7月27日(月)、28日(火)

- 一日体験入学
8月1日(土)
- 学校見学バスツアー
8月22日(土)、23日(日)
- CG・プログラミング教室
8月25日(火)
- 実技講習会
8月25日(火)

- 地域みらい留学高校進学フェス in オンライン
9月12日(土)
- オンライン説明会・相談会
9月12日(土)
- 東京ゲームショウ
9月19日(土)、20日(日)、21日(月)

- CG・プログラミング教室
10月10日(土)
- 実技講習会
10月10日(土)
- 授業公開
10月15日(木)～17日(土)
- オンライン説明会・相談会
10月16日(金)

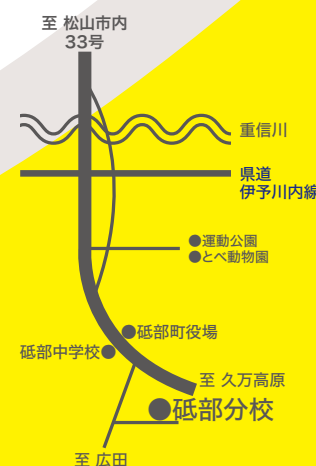
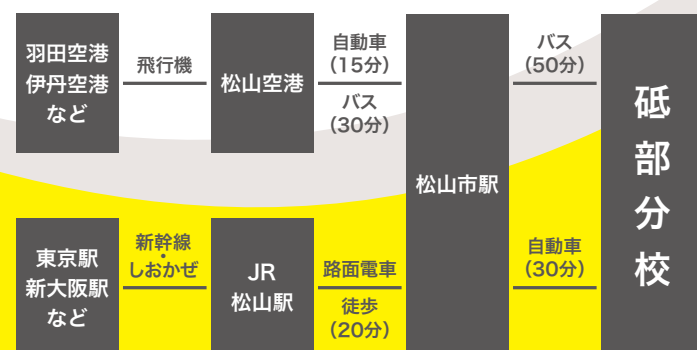
- 文化祭(一般公開・申込み不要)
11月7日(土)
- 学校見学バスツアー
11月7日(土)

- 特色入学者選抜
1月29日(金)
- 卒業制作展(愛媛県美術館・南館)
2月3日(水)～7日(日) 5日間開催
- 一般入学者選抜
3月4日(木)、5日(金)
- 合格発表
3月18日(木)

※…地域みらい留学のイベントは、県外からの全国募集生徒に向けたものですが、地域みらい留学のHPで登録すれば、どなたでも参加できます。

アクセス

Access



学校案内表紙ロゴマーク原案 黒川 藍子

愛媛県立松山南高等学校 砥部分校デザイン科
Ehime Prefectural Matsuyama Minami High School Tobe Branch Department of Design

〒791-2141 伊予郡砥部町岩谷口7番地
TEL 089-962-4040
FAX 089-962-4294

公式ホームページ



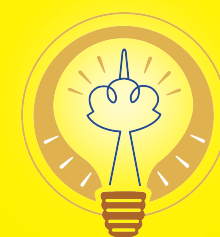
Instagram



YouTube



多様な領域から、新しい価値を創造する



TOBE DESIGN 2026

愛媛県立松山南高等学校砥部分校デザイン科
学校案内



校 訓

自らを律せよ

愛媛県立松山南高等学校砥部分校は、全国唯一のデザイン科単科の高校です。国の伝統的工芸品「砥部焼」の里、砥部にあります。砥部分校の歴史は昭和23年に設置された愛媛県立砥部高等学校に始まり、今年で79年目を迎えます。伝統の手仕事である砥部焼から、先端の手仕事であるデジタル表現までを網羅する幅広いデザインの授業であなたの感性を刺激し、小さなものづくりの町「砥部」から、姉妹校の台湾新北市立鶯歌高級工商職業学校をはじめとする広い「世界」のデザインと触れ合うことができる学校です。

県内唯一のデザイン科を設置する高校として、幅広いデザインの分野において、専門性の高い学びを実現します。また、地域の教育力を最大限に生かした活動を通して、発想力や表現力を磨き、砥部焼をはじめとする文化的資源の継承と新たな価値の創造に寄与する人材を育成します。

砥部分校スクール・ポリシー（三つの方針）

01 グラデュエーション・ポリシー (育成を目指す資質・能力に関する方針)

卒業までにこのような資質・能力を育みます

- ①さわやかな目(観察力)、豊かな心(感性)、確かな手(技能)を身に付けた、高い専門性と豊かな人間性を備えた人材を育成します。
- ②多様な価値観を尊重するとともに、探究心を持ち、新たな価値を創造することで、未来を切り拓く力を育成します。
- ③社会規範を遵守するとともに、他者を思いやり、生命や人権を尊重する人間力を育成します。
- ④郷土を愛し、郷土に誇りを持つとともに、グローバルな視点で未来社会を考えることのできる力を育成します。

02 カリキュラム・ポリシー (教育課程の編成及び実施に関する方針)

上記の資質・能力を育成するため、このような教育活動を行います

- ①観察力を磨くことで、あらゆる事象に興味・関心を持ち、主体的に学ぶ学習態度や、思考力・判断力・表現力を育成します。
- ②ICTを積極的に活用した姉妹校等との異文化交流やSTEAM教育を推進することで、論理的思考力や課題発見・課題解決能力を育成します。
- ③県内外の美術館や博物館等を訪問し、美しいものや古いものに触れたり、国内外の人的資源を活用し、現代のデザインに学んだりすることで、感性を磨くとともに、ものづくりへの造詣を深めます。
- ④技能や創造力を高める先進的な授業など、多様な進路希望に応じたカリキュラムを編成し、生徒一人一人の進路を実現します。

03 アドミッション・ポリシー (入学者の受入れに関する方針)

このような生徒を求めています

- ①ものづくりが好きで、デザインやプログラミング等に興味・関心を持ち、専門的な知識や技能を学びたい生徒を求めます。
- ②創造力豊かで、常に自らを高めようとする自主自律の精神に富んだ生徒を求めます。
- ③将来の目標に向け、自ら進んで何事にも粘り強く取り組み、熱意を持って失敗を恐れず行動する生徒を求めます。

さわやかな
目

指導目標

豊かな
心

確かな
手

デザインコース
ゲームクリエイションコース

2年生になると、デザインコースまたはゲームクリエーションコースのどちらかを選択します。デザインコースの実習では3領域にわかれ専門的な分野を学びます。ゲームクリエーションコースではゲームプログラミングや3DCGなどゲーム業界で必要な分野を全て網羅することができます。さらに3年生では2年生で選択したそれぞれのコースをさらに深く学習し、自分自身の進路実現に向けての準備や卒業制作に向けての集大成となる作品制作を行います。

3年間の流れ

低部分校の自慢はなんと言っても「教育課程」にあります。1年生では、自身の興味・関心に関係なくデザインに関する全ての分野を学習しながら自身の本当の特性を知ることができます。2年次以降は1年次で得た経験から自身の特性を把握し、専門的な内容を学習していきます。最終的には3年間の経験を進路に繋げていきます。

1年生では生徒全員、同じ内容の学習をします。デザイン分野もゲームクリエイション分野どちらも学び、自身の適正や興味を広げていき、2年生からのコース選択に繋がっていきます。

2年生から自分の適正に応じたコースを選択して、専門的な実習内容を学びます。

コースはデザインコースとゲームクリエイションコースの2種類です。1年次とは異なり、専門的な分野の学びを深めていきます。

3年生では2年生で選択したコースを引き続き学習し、さらに専門的な知識・技術を身につけます。自身の専門性を伸ばし、3年間の学びを作品として卒業制作展を美術館で発表し、実践力を身につけます。

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30				
現代の国語		言語文化		公共		数学Ⅰ		人間生活		科学と 体育		保健		美術Ⅰ		英語コミュニケーション		情報Ⅰ				工業技術基礎				デザイン実践		デザイン探究Ⅰ		ゲームデザインⅠ		HR活動	



デザインのあらゆる表現を
平たく学ぶ



**「工業技術基礎」から始まる
基礎から応用、発展へ**

1年生で学ぶ「工業技術基礎」は、すべての工業高校の生徒が学ぶ必須科目ですが、砥部分校の充実ぶりは自慢です。

木を削る、土を練る、写真を撮る、
繊維を加工する、設計図を引く、CG
を作成する。週に4時間、1年生で、
デザインの基礎的要素をすべて体
験できます。



1年生の「工業技術基礎」が、応用の学年である2年生や、発展の学年である3年生での学びを支えます。

1年生全員が「ゲームデザインI」を学びます。ゲーム制作のプロフェッショナル、株式会社オトクチュールのクリエイターたちが「先生」です。デジタル初心者でも、ゲームの魅力を十分に体感しながら、ゲーム制作に必要な技術の基本を幅広く学ぶことができます。ここでは、プログラミングやイラストレーション、2Dアニメーション、3DCGの作成方法まで学んでいきます。





自分の特性に応じた領域を選んで学ぶ

デザインコースには、次の3つの領域があり、自分の興味関心や適性に応じて学ぶことができます。
デザインについて分野別に専門的な知識や技術を深めたり、地域課題解決に向けた探求学習に取り組むなど、
社会とデザインの関係について学びを深めながら、各自がさまざまな経験を積むことができます。

01 デザインについての理論や技術を基礎から応用まで学ぶことができる

それぞれの領域に分かれて専門的な技術を身につけるだけでなくデザイン実践やデザイン史を通してデザインの基本的な知識を学習することができます。

02 視覚伝達デザイン領域ではジャンルを横断し技術を身につける

2年次では企画や印刷、CG表現まで視覚伝達に関わるジャンル全てを学習し、3年次ではそこから専門を絞って公募展に挑戦し、技術を身につけていきます。

03 社会とデザインの関係について考えるデザイン思考を強化

デザインの力を活用して様々な課題の解決方法を身につける経験をし、企画や社会貢献に取り組む実践的な活動をしていきます。

学びのキーワード

- # グラフィックデザイン
- # レアウト
- # イラストレーション
- # 印刷
- # パッケージ
- # ポスター
- # 色彩構成
- # ブランディングデザイン
- # マーク・ロゴタイプ
- # 陶芸
- # 製品企画
- # 映像メディア表現



	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
2 学 年	文学国語	地理総合	数学A	生物基礎	体育	保健	英語 コミュニケーションⅡ	家庭基礎															素描	デザイン実践	デザイン探究Ⅱ	総合的な 探究	HR 活動			
																							古典文学A	論理・表現Ⅰ						
3 学 年	文学国語	歴史総合	体育	英語 コミュニケーションⅡ	デザイン材料	ファッション造形基礎	英語探究																素描	デザイン実践	デザイン探究Ⅲ		HR 活動			
																							古典文学B	論理・表現Ⅱ						

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
2 学 年	文学国語	地理総合	数学A	生物基礎	体育	保健						英語 コミュニケーションⅡ	家庭基礎							ゲームデザインⅡ			素描	プログラミング 技術		プログラミング 技術		実習Ⅰ	総合的な 探究	HR 活動
																							数学Ⅱ	論理・表現Ⅰ						
3 学 年	文学国語	歴史総合	物理基礎	体育					英語 コミュニケーションⅡ			情報Ⅱ								ゲームデザインⅢ			素描	ソフトウェア技術	プログラミング技術			実習Ⅱ	課題研究	HR 活動
																							数学Ⅱ	数学探究	論理・表現Ⅱ					
																								英語探究						



ゲーム制作に必要なスキルとノウハウを広く学ぶ

2年生でゲームクリエイションコースを選択したら、いよいよ本格的なゲーム制作に入ります。
1年生の「ゲームデザインⅠ」や「情報Ⅰ」、「工業技術基礎」などで学んだ基礎の上に、2～3年生では「ゲームデザインⅡ・Ⅲ」や「情報Ⅱ」、「プログラミング技術」「ソフトウェア技術」などの授業で、応用と発展を積み重ねます。
特に「ゲームデザイン」の授業は週に6時間。ゲーム精査のプロを講師とし、プログラミングや3Dグラフィックス、キャラクターデザイン、2Dアニメーションなど、ゲームに関するスキルを幅広く身につけることができます。

01 ゲーム開発一連の仕事を経験できる

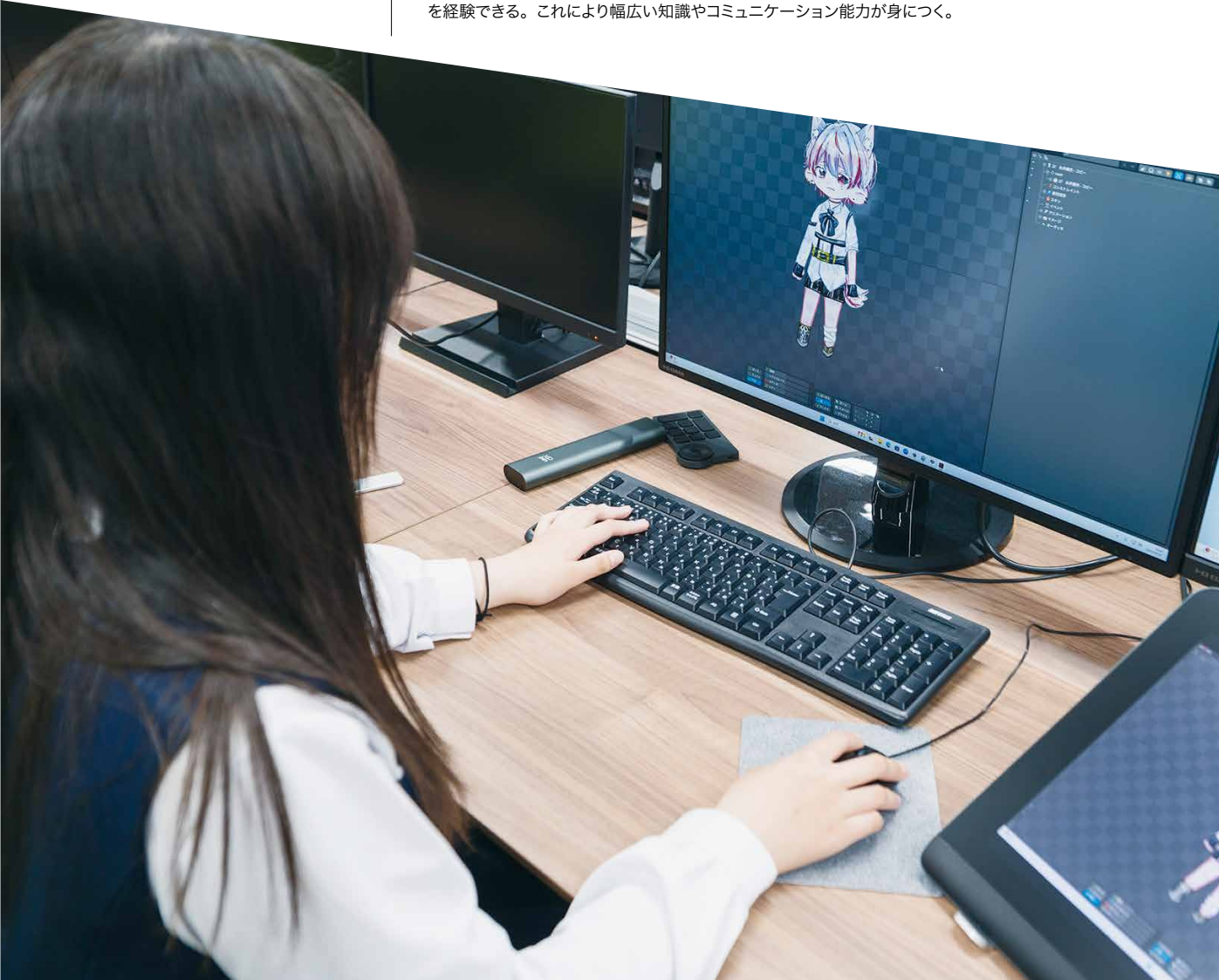
CGやプログラミングの基本、コンピュータの仕組みなどゲーム開発に必要な知識を全員身につけます。

02 プロの指導の元で技術を身につける

CGや企画の立て方、チームの運営方法など今の業界に必要な技術についてプロのゲームクリエイターから直接指導を受けることができます。

03 チーム制作でコミュニケーション能力を強化

ゲーム企画やCG、プログラミングなど様々な専門技術を学ぶことだけでなく、チームを組んでゲーム制作を経験できる。これにより幅広い知識やコミュニケーション能力が身につく。



探究活動「とべぶんタイム」を基に進路学習を深める

TOBEBUN TIME

とべぶんタイム



地域の資源と教育力を生かして学ぶ取組

とべぶんタイムは、砥部分校で行っている地域課題解決型学習の総称です。3年間を通して、デザインの力を生活の中で役立てる方法を実際に学びます。「社会には、デザインを学んだ人が活躍する場所がたくさんある。」砥部分校が育てる「デザイン力を生かして社会に貢献できる力」は、様々な大学や企業から求められる力です。砥部分校でしか体験できない学びを大きな成果として、生徒の進路を実現します。

GRADE 01 とべ学



愛媛大学社会共創学部との砥部町での地域探究活動

1年生では、砥部町の文化や歴史を大学生と一緒に学びます。250年の歴史を誇る砥部焼の史跡や6500万年前の断層(国の天然記念物)のフィールドワークを行い、砥部町の魅力を語れる力を養います。

GRADE 02 統合的な探究の時間



砥部町をフィールドに、自身が関心を持つ地域課題について探究活動を取り組んでいきます。実際に現場に訪れたり、地域の人と対話をする中で、地域や社会の課題を解決する力を身につけます。

GRADE 03 課題研究



3年次にはこれまでの探究活動で培ってきた課題解決能力を生かして個人のテーマで課題研究を行います。研究成果は11月の文化祭で発表し、その後は卒業制作展に向けての企画をしていきます。

個性に応じたキャリア教育の充実

デザイン会社とのマッチングフェア



デザインの最前線で活躍するクリエイターとの交流

砥部分校ではデザインの最前線で活躍されるクリエイターを招き、自身の興味・関心に応じたマッチングフェアを行っています。昨年度はクリエイターズクラブ愛媛(CCE)に所属するデザインのプロを招きました。普段聞くことができないデザイン業界の話や製品化までの流れ、制作のヒントなどを直接プロから聞くことができ、自身の進路選択を広げることができます。

個別面談



生徒が納得のいく進路を実現するために、まずは担任や進路課の教員が生徒と面談し、やりたいことや将来の進路や夢など生徒一人ひとりの希望を把握していきます。生徒の聞き取りから把握した内容をもとに今後の指導計画を作成したり、進路指導委員会などを開き校内全体で生徒の進路についての情報を共有していきます。

実技指導



生徒の能力に応じて、個別指導を行っています。個別面談での聞き取りをもとに校内での情報を共有し、生徒一人ひとりに担当教員が付きます。総合選抜に向けた面接指導やポートフォリオ指導、一般入試に向けた実技指導などを多様な進路に応じて対応し、対面で生徒一人ひとりと向き合うことを大切にしています。

少人数の利点を生かした進路指導

とべぶん生の進路は多様です。少人数の利点を生かし、生徒1人ひとりが納得のいく進路実現ができるような様々な形でサポートしています。担任以外にも授業や講座担当教員がそれぞれの進路実現に向けてアドバイスをを行う体制が整っています。難関大学への進学を考えている生徒には、実習によるコース別の学習のほかに、普通科補習で学力保障を行います。

昨年度の進路先割合



主な進学・就職先(過去5年間)

愛媛大学／佐賀大学／愛知県立芸術大学／岡山県立大学／尾道市立大学／京都市立芸術大学／広島市立大学／長岡造形大学／大阪芸術大学／京都精華大学／京都芸術大学／嵯峨美術大学／就実大学／成安造形大学／多摩美術大学／東京工芸大学／東京造形大学／東北芸術工科大学／徳島文理大学／名古屋芸術大学／名古屋造形大学／人間環境大学／松山大学／松山東雲女子大学／清泉女子大学／武蔵野美術大学／法政大学通信教育部／大分県立芸術文化短期大学／大阪芸術大学短期大学／奈良芸術短期大学／松山東雲短期大学／愛媛県美容専門学校／愛媛県中央産業技術専門学校／愛媛県調理製菓専門学校／大阪市立デザイン教育研究所／大阪総合デザイン専門学校／大阪アニメーションスクール／大阪デザイナーアカデミー／大阪文化服装学院／上田安子服飾専門学校／穴吹デザインカレッジ高松／大原簿記公務員専門学校／河原医療大学校／河原医療福祉専門学校／河原デザイン・アート専門学校／河原電子ビジネス専門学校／河原外語観光・製菓専門学校／河原ビューティーモード専門学校／岐阜県多治見工業高等学校専攻科／九州デザイナー学院／京都伝統工芸大学校／京都芸術デザイン専門学校／神戸電子専門学校／札幌デザイナー学院／住田美容専門学校／砥部焼陶芸塾／日本工学院／野上学園ブレーメン動物専門学校／松山デザイナー専門学校／松山ビジネスカレッジ専門学校／モード学園

セキ株式会社／コピー愛媛／アイビ広告／ANAクラウンプラザホテル松山／奥道後ゴルフ観光／カワニシ／サンタ／石材振興会／砥部町陶芸創作館／同源堂／西川ローズ／ノーザンファーム／パッドボーイズ／松山大洋工芸／ユイファクトリー／レンゴ

卒業生の声



R7年度卒業生
脇本 拓
(愛附中出身)

武蔵野美術大学

砥部分校の環境はとても素晴らしいです。様々な制作設備が整っていて、どんな方向の制作をしなくても大概のことは行えます。写真現像やファッション、平面、陶芸、木彫。様々なことを3年間で体験させて頂きました。そして先生も基本的に優しく、生徒に親身になって寄り添ってくれます。作品について相談すると解決策も一緒に探してくれます。学校行事も独特なものが多く、自身を成長させることが沢山あります。砥部分校はデザインや問題解決力を高めたいなら最高の学校だと思います。

中学生へアドバイス

この学校は学びも青春も多い学校です。町中にある学校とは違い交通などで不便な点もあるのは否めません。ですが自然の中にあるからこそ制作に集中できたり、他の学校では体験できないような友人との協力や努力があります。私の場合は特に高校の夏から秋にかけては人生で1番濃い時期になることが多いと感じました。その時期は大切に過ごしてくださいね。絵やデザインが好きで色々な体験をする充実した3年にしたいのならこの高校はすごく良い選択になると思います。



R7年度卒業生
近藤 くるみ
(川内中出身)

東京造形大学

砥部分校の魅力は充実している環境が整っている所と的確で専門的なアドバイスをくださる先生、切磋琢磨出来るクラスメイトだと思います。普通科で、この環境をつくるのはとても難しいと思いますし、1年生の授業では幅広くデザインや美術に触れることも出来るので、迷っている人にもやりたいことが明確にある人にもおすすめです!絵が上手い人がたくさんいますし、環境が整っているのも、やらないことに言い訳をする事は出来ませんが確実に成長できる学校だと思います。

中学生へアドバイス

入学前で、何かやりたいことが無いと入れないと思うかもしれませんが、大丈夫です!私も入学した時は明確にやりたいことが無くて周りを見て焦りましたが、1年生の授業ではいろんなことに触れることができるので、焦らなくて全然大丈夫ですよ!やりたいことが出来たら、先生は対応してくださるので、それからでも間に合うと思います。行ってみたいぐらいの気持ちで絶対大丈夫です!気持ちとやる気はあとから付いてきます。



R7年度卒業生
村崎 真優
(砥部中出身)

セキ株式会社

砥部分校を入学して一番良かったことはデザインを学ぶことができたことです。学ぶにつれて自分はデザインは向いていないと思うことが何度もありましたが、縁あって印刷会社に入社することができました。授業でデザインとは何かを考える癖がついたことで、仕事でもお客様の求めることは何なのか、課題は何かを常に考えながら仕事に向き合っています。

中学生へアドバイス

将来したいことが決まっていなくても、絵を描くことが好き、デザインを学んでみたいという方はぜひ砥部分校への入学を検討してみてください。デザインのことでなく、人として学ぶことが沢山ありました。忙しいですが、有意義な三年間を過ごすことができたと言い切ることができます。将来が全く想像できないかもしれませんが、不安かもしれませんが、自分のやりたいことに自信をもって学校生活を楽しんでください。

とべぶん生の寮生活

Dormitory life

学校から、徒歩約10分のところにある砥部町教育寮「トベリエ」。令和7年に新設された新築の香りが漂う学生寮です。
寮生定員は45名で、建物構造は鉄骨造2階建てで完全個室の寮となっています。
各部屋にはベッド、机、椅子、エアコン、Wi-Fi、簡易キッチンなどが完備され生徒一人ひとりが落ち着いた空間で過ごせる環境が整っているだけでなく、生徒が安心して学校生活を送れるよう寮職員常駐の学生寮となっています。
食事は共用棟の厨房で調理した食事を平日の朝と夕方に提供し、昼食は別途負担となりますが、砥部町学校給食センターで調理した食事を希望者に提供します。
共用棟には生徒間での交流の場や作品を制作できる場所として多目的ホールも用意され、“住むだけ”ではない“つくる”学びの場として県内外から集まった寮生同士が成長できる環境を目指した場所でもあります。

寮費月額58,000円

朝・夕
食事付き

完全個室

寮職員
常駐

一部屋
1K

学校まで
徒歩10分

家具家電
付き

簡易
キッチン
付き

ユニット
バス

Wi-Fi
完備

POINT

01 広々とした
共同空間

広々とした開放的な空間が魅力の“共用棟”。ここでは平日は毎日、朝と晩に美味しい料理が提供される食堂と、寮生の憩いの共同スペース“多目的ホール”があります。
多目的ホールには、砥部分校生がいつでも作品を制作できるように作業用の大きい机が用意され、さらには制作に使用した絵の具道具が洗える流し台まであります。プロジェクターも完備され、映画鑑賞することも可能な空間です。
寮生にとって非常にありがたい多目的ホールですが、ここは寮生だけに限らず、寮生以外の砥部分校生や地域住民の交流の場として利用することも可能です。



CHECK

01 砥部町
補助制度



- 希望者に対し1食380円で給食を提供
- 下宿生に寮の夕食を無償で提供
- バス・JR鉄道通学定期購入費を月額1万円まで補償
- 通学用自転車購入費を1万5000円まで補償

CHECK

02 ローソン
移動販売



ローソン大南店の移動販売車が週に一回、砥部分校にやって来ます。食品や飲料はもちろんのこと生活用品や文具など、ローソン店内で取り扱っているものはすべて購入することができます。



砥部町教育寮「トベリエ」

POINT

02 落ち着いた休める
個別空間

1日の疲れを癒す個人の空間、宿舍棟。
寮生定員は各学年15名ずつで計45名です。寮生の居室にはベッドや机、エアコンなどがすでに揃っており、簡易キッチンや浴室乾燥機付きのユニットバスまであります。高校生の一人暮らしには十分すぎるものが揃っています。
寮職員による点呼を一日2回実施し、23時が消灯となっており、毎日規則正しい生活リズムを心掛けられるような規則も整い、寮生が安心して毎日の生活が出来るようなサポート体制も整っています。



部活動・公募実績

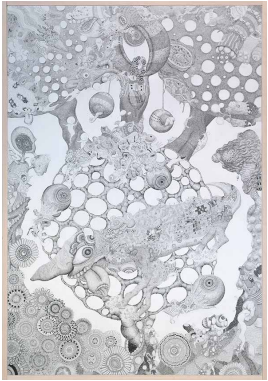
全国で通用する一人一人の個性を伸ばす取り組みを

砥部分校には10種類の部活動があります。部活動の中には細かく部門に分類されるものがあり、活動の幅は部門を含めると計15種類にも及びます。自分の特性にあった活動を自由に選択でき、自分の可能性をさらに広げることが出来ます。

第38回愛媛県高等学校総合文化祭美術・工芸部門
優秀賞(R8全国大会出場)



第38回愛媛県高等学校総合文化祭美術・工芸部門
優秀賞(R8全国大会出場)



第38回愛媛県高等学校総合文化祭写真部門
優秀賞(R8全国大会出場)



第5回全国やきもの甲子園 団体の部
金賞



第24回全国高等学校ファッション選手権大会
入選



メディアコミュニケーション部
広報部門
放送部門
国際交流部門

デジタルクリエーション部
ゲームクリエーション部門
アニメ部門

美術部
美術部門
イラストレーション部門

クラフト部
ウッドクラフト部門
ファイバークラフト部門

陶芸部

写真部

園芸部

演劇部

茶道部

総合スポーツ部