

2021年度第2回

ECCコンピュータ専門学校 学校関係者評価委員会報告書

学校法人山口学園 ECC コンピュータ専門学校 学校関係者評価委員会は、2022年2月9日に第2回学校関係者評価委員会を実施しましたので報告致します。

2022年 2月 9 日
学校法人 山口学園
ECC コンピュータ専門学校
学校関係者評価委員会

開催日時:2022年2月9日(水) 16:45~18:45

場 所:ECCコンピュータ専門学校 受付:2号館1階4203教室

委 員:【関連業界等関係者「学校評価実施規定 12条第1項(1)」】

伊藤 裕一 氏 (インフォームシステム株式会社 取締役 CTO) 委員長
野間 伸治 氏 (株式会社アコードセブン 代表取締役)

【卒業生「同第 12 条第1項(2)」】

大西 和貴 氏 (IT エンジニア) <欠席>
淵脇 あかね氏 (ゲームクリエイター) <欠席>

【保護者「同第 12 条第1項(3)」】

田中 かおる氏

【地域関係者「同第 12 条第1項(3)」】

中上 隆雄 氏 (済美地域社会福祉協議会 会長)

【高等学校関係者「同第 12 条第1項(4)」】

貴治 康夫 氏 (立命館高等学校 教員)

【同席者】

宇佐見 眞也 (ECCコンピュータ専門学校 学校長)
納谷 新治 (ECCコンピュータ専門学校 副校長・教務課責任者)
伊澤 幸徳 (ECCコンピュータ専門学校 教務課副責任者)
池田 宗人 (ECCコンピュータ専門学校 進路指導課責任者)
下西 智也 (ECCコンピュータ専門学校 入試課責任者)
徳田 典 (ECCコンピュータ専門学校 主幹教員)
福井 浩之 (ECCコンピュータ専門学校 主幹教員)

冒頭(納谷)

本日の内容は

- ①学校運営報告
- ②後期教育活動報告
- ③進路指導活動報告
- ④入学生募集活動報告
- ⑤2022 年度運営について

の順で説明させていただきます。

1.学校運営報告

1-1. 新型コロナウイルス感染状況

(納谷)

コロナ第 6 波となり、校内で新規感染者が複数発生しました。

主な原因としては、成人式での会食、家族感染、アルバイト先、クラスメイトでの昼食などが挙げられます。

感染対策としては検温消毒、黙食、放送での注意喚起を行っていましたが、防止しきれないと判断し、後期 2 週間は分散登校にて登校学生数を半分以下に抑える対策を取りました。

しかし、分散登校でも第 5 波のときのように劇的な効果は見込めず、学級閉鎖も 3 クラス発生しました。

学生による自主的な登校自粛も発生し、学習と安全面の両立という部分にて課題を感じております。

質疑応答

質問(伊藤)

学校としては、どのように授業をするのが理想ですか？

回答(貴治)

理想は対面での授業ですが、今後はオンラインと対面のハイブリッド式の授業が増えてくると思います。

学校スタッフもオンライン環境に慣れてきていますので、オンラインを活用していく方向になります。

課題の出し方さえ確立されれば、オンラインでも対面に近いクオリティの授業はできます。

質問(納谷)

ECC コンピュータでは対面授業にこだわった方針を取っておりますが、保護者様としては心配でしょうか？

回答(田中)

登校によるコロナ感染の不安より、オンラインでしっかり学習しているかという不安があります。

回答(貴治)

弊社でのオンライン授業では、課題の出し方や授業中に教員から質問を行うなど、工夫をしております。

また、必ずビデオをオンにさせて学生の状況が分かるようにしています。

1-2. 高等部 1 期生と 2 期生募集状況

(納谷)

高等部 1 期生は 3 名で、不登校歴のある学生もいましたが出席率はほぼ 100%でした。

授業満足度も 4.9 ポイントと高く、3 名という少人数体制がこの結果につながったと思います。

作品のレベルも上がってきており、高校生からゲーム・CG を学んでも早すぎることはない、と実感しました。

来期は出願見込みを含めると 24 名となっており、中には不登校歴のある学生もいますが、ゲーム・CG が好きという思いは非常に強い学生たちです。

1 期生の 3 名と違い、少人数ではなくなるので指導方法を考え直す必要があると考えています。

質疑応答

補足(納谷)

不登校の学生は人間関係に敏感で、自分をしっかり見ているという状況が必要に思います。

現状は学生が 3 名だから個別対応が可能ですが、翌年からは 23 名になるので、今まで同様には対応できないことを懸念しています。

意見(貴治)

私の前任の学校では不登校の学生が多かったのですが、そういった学生は保健室や相談室にはよく来ていました。

その中でコミュニケーションを取っていたりと、学生の一つの居場所になっていたという事例がありました。

人間関係が築かれるのは、意外な場所で起こるケースもあると思います。

意見(中上)

一般的な学校では不登校になる学生でも、ECC コンピュータにはゲームが好きなお子が集まっているから、共通の話題でコミュニケーションは取りやすいかと思います。そういった部分からアプローチするのも手段ではないでしょうか。

質問(貴治)

不登校ごみのお子が集まりやすい場所などはありますか？

回答(納谷)

社会貢献センターや保健室あります。

そのような学生たちで、ボランティアで課外活動を行ったりしています。

中上さんが仰られたとおり、ゲームという共通項があるのでホームルームを利用したゲーム交流会などを考えていければと思います。

感想(田中)

不登校の学生はそれなりに個性のある子で、そういった子たちのコミュニティが増えていけばよいと思いました。

感想(野間)

ゲーム系コースの学生に関しては、本人のモチベーションを上げなければ人と話そうとしないと思います。

会社でも同じで、他人に相談をする際にもプライドがあるのでにくいこともあります。第三者が学生をしっかり見ていないと助けられない状況になることもあると感じます。

意見(伊藤)

信頼関係はお互いが共有する時間が増えれば増えるほど、うまく構築されていくものだと思います。

学生一人ひとりと常にコミュニケーションをとる人が常駐していれば、人間関係という課題から次のステップに進めると思

います。

回答(納谷)

学生一人ひとりとのコミュニケーションという点では、入学前面談を担当が行い人間関係を築く機会を設けています。入学前に学生のタイプを事前に把握して、より良いクラスづくりに活かしています。

1-3. オンデマンド授業配信

(納谷)

オンデマンドの授業配信では、事前に講義の動画を撮影して配信を行いました。

対象は1年生のゲーム・CG分野で3科目、IT分野で4科目。

満足度は4.01となり対面授業と比べるとやや劣るものの、高いポイントとなりました。

また、教員の授業コマ数において効率化にもつながりました。

しかし、動画を一方的に流すだけの授業では学習効果は上がりにくいことが課題となりました。

質疑応答

質問(納谷)

オンデマンド授業ではアウトプットが難しく、特に実技系の科目であればどのように行われているのでしょうか？

回答(貴治)

実技系の科目のアウトプットは非常に難しいです。実際に弊校の体育の先生も悩んでおります。

しかし、コンピュータ系であれば作品という目に見える成果物があるので、比較的アウトプットは行いやすいかと思えます。

2.後期教育活動

2-1. 授業

(納谷)

授業の学生満足度は、平均4.14ポイント、期末時点で4.2ポイントと過去最高となりました。

しかし、授業満足度が必ずしも学習成果に結びついていないという状況が課題です。

質疑応答

質問(貴治)

授業満足度の具体的な中身は何ですか？

中身が学習成果に結びつくものなのか、単に面白いものなのか。

回答(納谷)

「あなたはこの授業を受けて力がついたら実感していますか？」

「あなたはこの授業を受けて将来役に立つと思いますか？」

の2軸でアンケートを取っています。

これらの満足度が高い部分が、必ずしも成績と比例しているわけではないのが現状です。

質問(伊藤)

学習成果が結びついていないと感じた基準は何でしょうか？

イメージより学生の成績が悪かったということですか？

回答(納谷)

イメージと学習成果のずれは確かにあります。しかし必ずしもそうではありません。

意見(伊藤)

成績はその時の試験の難易度によっても変わってくるかと思います。

学校が学生に何を期待しているかが重要だと感じます。

意見(貴治)

面白い授業でも、授業後に学生が復習を怠ると内容は忘れていきます。

そうならないように、復習は学習成果向上には必須です。

回答(納谷)

弊校のケースだと、講義の後の演習が復習にあたると思っています。

意見(伊藤)

学習成果は極論、学生が満足して業界に就職できれば気にする必要はないと思います。

意見(貴治)

私も伊藤様と同意見でその通りだと思います。最後の出口がしっかりしていればそれで良いと思います。

意見(納谷)

大学のように GPA で学習到達度を判断できないかと思っています。

今後ご相談させていただきます。

2-2. 学修成果

(納谷)

日本ゲーム大賞アマチュア部門では今回入賞できませんでしたが、CG や IT 分野ではコンテスト入賞を果たしました。

- ・Klab Creative Fes' 21 ムービー部門 特別賞
- ・IT 専門学校セキュリティコンテスト 準優勝
- ・技能五輪全国大会 ウェブデザイン部門 銀賞

ゲーム・クリエイティブカレッジでは日本ゲーム大賞アマチュア部門という共通目標がある一方、IT カレッジでは、一部の優秀な学生だけがコンテストを目指している状況です。IT カレッジでも共通のコンテストを目標と定めるべきか検討しておりますが、アドバイス等いただけますと幸いです。

質疑応答

質問(納谷)

クラス全体がひとつのコンテストを目標に定めて頑張るといった雰囲気が好きなのですが、やらされている感の強いチームもあるという現状はどのように考えられますでしょうか？

意見(野間)

コンテストへの姿勢についても教壇から教員が話すのではなく、学生へ寄り添うことが大切です。
一対多では伝わらないこともあります。

意見(伊藤)

一対一でコンテストについて対話することで学生のモチベーションがあがるのではと考えます。
学校という環境にいる以上、良い意味で悪い経験も必要なのでコンテストには全学生が参加する方が良いと思います。

2-3. 学校生活

(伊澤)

コロナの影響で例年行われていたイベントがほぼ中止・縮小実施となった中、小規模な交流会などは可能な範囲で実施しました。
クラブ・サークル活動は中止し、その影響もあり新入部員の加入数は減少。
しかし学校生活の満足度は全学年平均で4.0ポイントを超え、例年より高い数値となっております。
上級生になるほどポイントが下がる傾向が強いですが、全学年で高いポイントを維持できたという結果になりました。
課題としてはコロナ感染が危ぶまれる中、学校生活満足度、教員や友人とのつながりもつくっていく必要があるという点。
2022年度は中止になったイベントなども安全面を考慮した上で実施したいと考えています。

質疑応答

質問(貴治)

交流会は何人くらいで行っていますか？

回答(伊澤)

女子学生交流会や留学生交流会だと20~30名規模です。
内定者交流会は分野ごとに行い、多い分野だと30~50名参加しております。
実施方法は対面で行っています。

質問(伊藤)

学校が主催する全学生参加のイベントは必要だと思いますか？
学生や学校にとって役に立っているのでしょうか？
昨今の学生の気質を見ていると、他人と触れ合うことを好まない学生が多いと感じています。

回答(伊澤)

人との付き合いが苦手な学生は確かにいますが、だからこそイベントがあることでクラスの団結力や、クラスメイトの新しい一面が見える機会として役立っていると思います。

回答(納谷)

高校と大学の良い部分を集めたのが専門学校だと思います。
クラスづくりなどに関しては、高校に似た要素が強いと考えています。

意見(貴治)

大学も昨今は変化してきており、先生が担任やカウンセラーのようなことまでしています。

頻繁に学生間の交流会などがある大学も増えてきているようです。

2-4. 進級見込み状況

(伊澤)

2022年2月9日時点で休退学者34名(昨年同時期59名)となっており、大きな原因は学習意欲の低下とメンタル面の疲労。

保護者会は年2回実施し、対面に限らず電話やオンラインでも実施をしましたが、参加率は例年と変わらず約35%に留まりました。

2~3月は退学希望者が増える時期ですが、現状は対処療法を行っているだけで、抜本的な改善方法は発見できておりません。退学に至る過程の中で、保護者の方と密に連携できる方法の確立が課題です。

質疑応答

意見(田中)

保護者会への参加率35%は大学に比べると高いと思います。

子供が退学という道を選ぶのであれば、尊重する親の気持ちは理解できます。

退学までの過程で学校と連携をし阻止できれば良いのですが、学生本人が退学したいという気持ちをかためたら本人の気持ちは変えられないと思います。退学していく学生に傾向などはありますか？

回答(伊澤)

欠席が多い、表情がうかないなどが傾向としてあります。

その結果として授業についていけなくなって退学、というケースが多数。

対策として、1日でも休むと教員が連絡して状況の確認を行っておりますが、旧退学者数は改善の兆しが見えない状況です。

2022年度の入学生から初年度教育という取り組みで、勉強の仕方や単位の取り方などを学ぶカリキュラムを導入します。

意見(田中)

周囲の学生は、退学しそうな学生にどうアクションをとるのでしょうか。

同じ学生同士でコミュニケーションとるのは難しいものですか？

もう少し子供目線での対策を講じることはできないのでしょうか？

回答(福井)

学生はチームで制作をするのでグループが出来ています。学校を休むと制作に支障があるので、チームの学生が心配して教員へ相談にくることもあります。

学生が休んでしまう理由はいくつもありすぎるので、そういった学生のデータを集めて傾向を把握して対処できればとは思っています。

意見(田中)

娘からの話で、学生同士の絆は深いように感じています。

そういった学生同士の絆という部分に、休退学者減少の対策のヒントがあるのではと思いました。

意見(野間)

学修意欲の低下は事前に回避できると思いますが、人間関係については事前に把握して対処するのが難しいと思います。

質問(貴治)

学習意欲低下で退学する学生は、入学時点ではどういう状況でしたか？

回答(伊澤)

様々なケースがあり一概には言えませんが、入学当初から学習を苦に感じる学生も数名はいます。途中から意欲が薄れるケースや、学校を休んだ結果として学習意欲低下というケースもあります。

意見(中上)

勉強以外のプライベートな部分で友達として繋がれば、お互いに向上できる関係になれるのではと感じました。

回答(伊澤)

様々な交流会を行う理由は、まさに中上様がおっしゃったとおりです。勉強以外の部分で様々な人がいるという気付きになり友達関係を作ってほしいと思っています。

意見(伊藤)

保護者会は不要で良いと考えています。問題が起きた時に保護者と学校が連携できるようにすればいいと思います。

質問(納谷)

田中様は、いつもなぜ保護者会へ来ていただけるのでしょうか？

回答(田中)

初めての専門学校進学と、娘が人付き合い苦手なので、学校生活のことを知っていると家でも娘とその話が出るからです。

意見(伊藤)

保護者会の参加率という結果に対して一喜一憂しなくていいと思います。

質問(貴治)

保護者会はPTAのようなものではないのですか？

回答(納谷)

はい。PTAではなく担任との面談などを行う機会です。

3. 進路指導活動報告

(池田)

コロナ2年目で就職率は苦戦するかと思いましたが、就職率という数字面では悪くない結果となりました。しかし、学生の面接力や自分をアピールする力が弱く、複数社の選考に落ちてメンタル面が辛くなる学生もいました。中間層の学生の業界就職率向上が難しく、ゲーム業界へチャレンジする前に他業界を志望する学生が多いことが課題です。

これまで他分野を志望していた大学生との競合、SPI導入により技術力をアピールする前に落ちてしまう、オンライン面

接でこれまで以上に面接力が必要になってきている、などでハードルは上がってきています。

意見(野間)

大学と専門学校のゲーム系の勉強方では大きく違いがあります。

大学生はデッサンから制作の教育を受けており、専門学生にはない感性を持っていることが多いです。

意見(伊藤)

弊社の選考の場合は学歴にはこだわらず、人間性と将来性を重視しています。

また、一般的な SPI でなく専門的な SPI 試験で評価を行い、その結果エンジニア、クリエイターなど適性を判断しています。また、面接では作品のプレゼンもしてもらうようにしています。

意見(池田)

選考で作品を見てもらえる IT 企業は現状は少ないです。

意見(伊藤)

大学生は作品を持ってくることが少ないので、作品があるということが専門学生の強みだと思います。

ただ、大学も情報学部を設立し始めているので、今後作品を提出してくる大学生は増える可能性があります。

4. 入学生募集活動報告

(下西)

2021 年度の入学者は前年度の約 8 割で 413 名となりました。

原因としては、大学の情報学部への希望者増加、ECC コンピュータの知名度不足、コロナ禍で複数校へオープンキャンパスに行く高校生の減少が挙げられます。

知っている学校のオープンキャンパスへ行き、入学を決めてしまうというのが現状。

今後は高校と密に接点を持ち、ECC コンピュータという名前と教育を知ってもらう機会を増やしていく必要があると考えております。

質問(伊藤)

ECC というブランド名だけだと認知度は高い印象です。

競合校はテレビコマーシャルで認知を獲得している印象が強いですが、ターゲット層はテレビを見ないと思います。そのあたりはいかがでしょうか？

回答(下西)

競合校はテレビコマーシャルだけでなく、オンラインゲーム大会などにも校名を投下して認知獲得をされています。

回答(納谷)

コロナ禍で高校生のオープンキャンパス参加数が減り、第二、第三の選択肢の学校まで来校しないのが現状。

来年度から高校の必修科目で情報 I が入ったので、コンピュータに関心を持つ層が増える一方、情報が大学の受験科目になるので、より大学進学を後押しすると危惧しています。

早期に専門学校進学層の多い高校と連携授業が出来ればと思っています。

意見(貴治)

弊校の学生は3D プリンターなどに非常に興味を持っており、こういったものを使える連携授業には高校生は興味関心を示すと思います。

意見(中上)

テレビコマーシャルを見ない高校生へは、ゲーム大会や雑誌などに名前を出していき、少しずつ学校名を刷り込んでいくことで認知が広がっていくと思います。

意見(貴治)

国がデジタル庁を作るのに伴い、普通科の学校でも情報の授業を行うようになります。そういった意味でも高校連携は得策かと思います。

意見(納谷)

そういった状況を見越して情報学部を設立する大学も増えてきています。マーケット的には、ゲームを作る技術や IT 技術は必須になってきています。

意見(田中)

私はもともと ECC コンピュータを知らず、娘から聞くことで知りました。高校連携では、その高校の卒業生に興味のある授業をしてもらうのが良いかもしれません。どこの学校にいったらいいかわからない高校生は多く、実際に卒業生が行くことでモデルケースを示してあげるようなイメージ。

意見(伊藤)

流行りの声優を起用したアニメーションで話題づくりなどはいかがでしょう？
有名人を起爆剤にして話題を作りをするのも良いかもしれません。

意見(野間)

高校生には実際の制作を見て体験してもらうのが一番だと思います。
体験しても興味が湧かない高校生への訴求はなかなか難しいと感じます。

5. 2022 年度運営について

(宇佐見)

今年度で学校長を退任いたします。
次年度以降は、校長は納谷、副校長は伊澤が担当いたします。
体制は変わりますが、これからも様々な視点からご意見をお願いいたします。

(納谷)

時代、状況、動向に合わせ柔軟に対応していこうと思います。
学習成果、教育実績を高めて学生募集に活かし、入口から出口をつなぎ合わせた学校運営を行っていきます。
カリキュラムに関しても主幹教員とともにより良いものに改善を行ってまいります。
また、多様化する学生の将来像に対して、志望業界ごとに進路指導が行えるように、進路指導課と相談していきます。
高等部に関しては、若いスタッフに学生指導のセミナーを受講してもらったり、ECC 学園高校の副校長経験のあるスタッフを常駐させ、学生増加へ対応していきます。
まだまだコロナ禍ではありますが、次年度以降も感染防止対策を徹底した上で、学校運営に努めてまいります。

以上