

平成22年7月27日

職業実践的な教育に特化した枠組みの具体的なカリキュラムイメージ

全国専修学校各種学校総連合会

中 込 三 郎

川 越 宏 樹

【カリキュラムイメージ作成の経緯等】

- キャリア教育・職業教育特別部会は、昨年1月の審議開始以来、審議経過報告(平成21年7月)、第二次審議経過報告(平成22年5月)を取りまとめてきた。
- 2つの報告を比較すると、「高等教育におけるキャリア教育・職業教育の充実方策」では、大学・短期大学、高等専門学校、専門学校の学校種別に、充実の方向性や推進方策など、より具体的な内容が多く記述されてきている。
- 一方、「職業実践的な教育に特化した枠組み」は、必要性を重点的に審議したことから、中堅人材の育成ニーズの分析をもって社会的要請の証左を整理したが、制度設計は今後さらに検討していく必要性を説くにとどまっている。
- 第二次報告案の審議において、最終答申の取りまとめに向け、「職業実践的な教育に特化した枠組み」に関する議論を提案し、具体案を提示することとなったことを受け、この間、本会では、イメージや要素を踏まえた学校制度の骨格について議論を行った。
- 本資料は、制度の骨格を議論する中で、現に専門学校で行う教育課程を基礎に、中堅人材の育成を目的として、「職業実践的な教育に特化した枠組み」に必要な要素を取り込み、編成したカリキュラムのイメージ(想定される例示)の一部である。

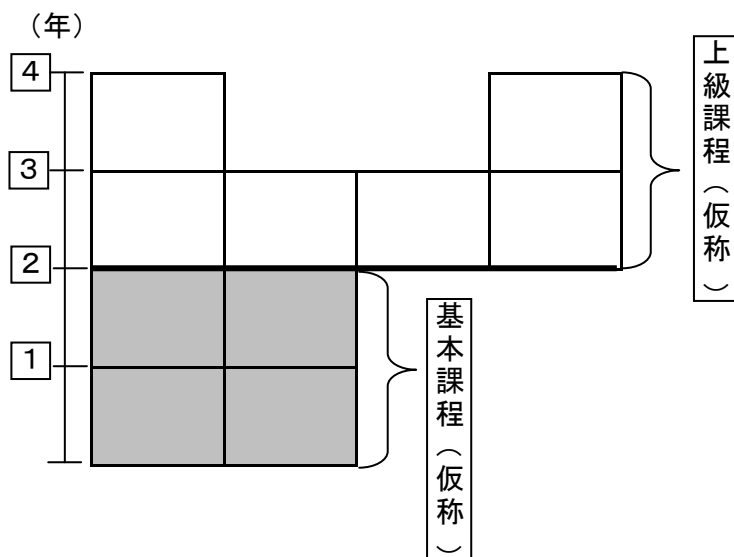
【カリキュラムイメージの基本的な考え方】

- 「職業実践的な教育に特化した枠組み」の目的は、『職業に必要な専門的知識及び技能を施し、実務に必要な実践的能力を育成する』こととし、分野ごとに育成する中堅人材の人材像を設定すること。
- カリキュラムは、必ず実習科目(学内並びに学外)を含むとともに、「分野横断的に学ぶもの」及び「分野ごとに学ぶもの」によって編成すること(比率は分野ごとに異なるものとする)。
 - ・分野横断(例)…働くことから学ぶ、働くことについて学ぶ、働くことのために学ぶ
 - ・分野ごと(例)…特定の職業等に必要な知識・技能・能力、学び続ける自己開発力
- 分野や人材像に応じて修業年限は異なるが、より高度な専門性を身に付ける観点等から、イメージとしては最長4年で統一すること(修業年限を4年に限定するものではない)。
- 各年次の教育目標(目的)と対応科目を体系化し、構成要素を明確にすること(企業との連携・対話による質保証の取組を円滑に行うため等)。

職業実践的な教育に特化した枠組みの教育課程のイメージ(一案)

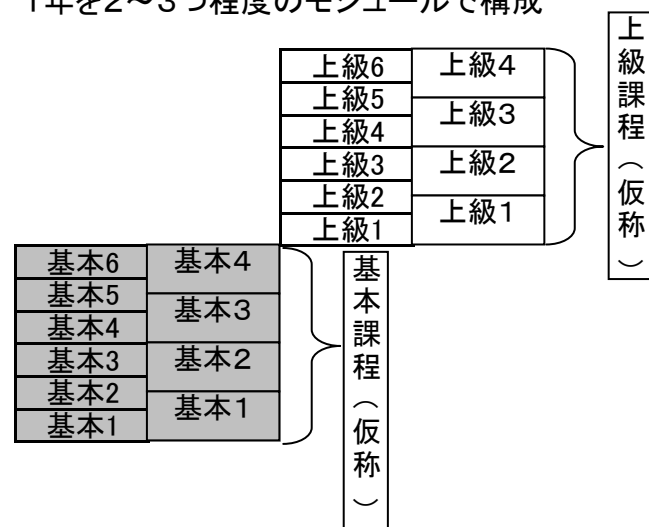
(1)教育課程の構成のイメージ

第一の課程としての基本課程(仮称)と、
第二の課程としての1年又は2年の上級課程(仮称)で構成



(2)モジュールのイメージ

1年を2~3つ程度のモジュールで構成



(3)教育課程の特徴(想定される分類や要素の例)

①分野横断的に学ぶもの

◆分類1:働くことから学ぶ

要素1:企業内実習、模擬出店、アルバイト等により、2分野以上の勤労体験を持つ。
要素2:勤労体験から学んだことを説明し、働くことの意義や動機付けを分析し理解する。職業人としての態度・質・技能の要点を理解する。

◆分類2:働くことについて学ぶ

要素3:働くことや起業についての知識を獲得する。
要素4:経済・労働市場の概念や産業についての基礎的識を獲得する。
要素5:経営や、雇用者・使用者の役割・権利・責任についての知識を獲得する。

◆分類3:働くことのために学ぶ

要素6:起業や雇用されるために必要となる能力に関する技能を獲得・向上する。
要素7:財務、経済動向の把握・分析、ビジネスに関する知識・技能を獲得する。
要素8:コミュニケーション能力、数学的応用力、情報技能、問題解決能力、協調性、自己向上力などを獲得・向上する。

②分野毎に学ぶもの

要素9:特定の職業に必要な知識・技能を獲得する。
要素10:特定の業種/職種・業態・業界についての具体的な知識を獲得する。
要素11:特定の職業における課題対応能力を獲得・向上する。
要素12:様々な知識・技術を融合し、新たな商品やサービスを生み出すことのできる創造力を生むための知識・技能を獲得する。
要素13:入職後の中長期的なキャリアを見据え、より高度な専門性を身につけていく上での基礎となる知識・技能を獲得する。

職業実践的な教育に特化した枠組みの具体的なカリキュラムイメージ(例示)

例1：理容・美容

【2年のコース】	【3年目のコース】	【4年目のコース】又は【一定の就業経験後】																																										
<p>＜教育目的＞ サロン従事者の養成 ①国家試験合格 ②入職～</p> <table border="1"> <tr> <td>基礎</td> <td>関係法規・制度 衛生管理 理容(美容)保健 理容(美容)の物理化学 理容(美容)文化論 理容(美容)技術理論 理容(美容)運営管理 理容(美容)実習</td> </tr> <tr> <td>理(美)容美術</td> <td>ファッション概論 造形学とデザイン 絵画法とデザイン 理(美)容フォト</td> </tr> <tr> <td>表現技術</td> <td>話し方論 国語と文章 英会話 顧客心理 接客カウンセリング</td> </tr> <tr> <td>理(美)容経営</td> <td>ビジネスマインド マーケティング論 情報処理 広告宣伝 店舗設計の基本とスペースデザイン</td> </tr> <tr> <td>高度総合理(美)容技術理論</td> <td></td> </tr> <tr> <td>高度総合理(美)容技術実習</td> <td>パーマメントウエーブ ヘアカラーリング メイクアップ ヘアセッティング ネイル ヘアカッティング(理のみ) 美顔術(理のみ) 着付け(美のみ) エステティック(美のみ) 業種インターンシップ</td> </tr> <tr> <td>化粧品の実験</td> <td></td> </tr> </table>	基礎	関係法規・制度 衛生管理 理容(美容)保健 理容(美容)の物理化学 理容(美容)文化論 理容(美容)技術理論 理容(美容)運営管理 理容(美容)実習	理(美)容美術	ファッション概論 造形学とデザイン 絵画法とデザイン 理(美)容フォト	表現技術	話し方論 国語と文章 英会話 顧客心理 接客カウンセリング	理(美)容経営	ビジネスマインド マーケティング論 情報処理 広告宣伝 店舗設計の基本とスペースデザイン	高度総合理(美)容技術理論		高度総合理(美)容技術実習	パーマメントウエーブ ヘアカラーリング メイクアップ ヘアセッティング ネイル ヘアカッティング(理のみ) 美顔術(理のみ) 着付け(美のみ) エステティック(美のみ) 業種インターンシップ	化粧品の実験		<p>＜教育目的＞ サロン従事者に対して、下記を指導監督する 立場となる者の養成 ①経営管理の指導徹底 ②サロンの経営理念・方針の徹底 ③業務管理 ④人材育成 ⑤顧客満足度向上 ⑥技術力向上 ⑦その他</p> <table border="1"> <tr> <td>会話術</td> <td>伝達法 プレゼン・コミュニケーション 英会話 教授法</td> </tr> <tr> <td>健康学</td> <td>メンタルトレーニング メンタルマネジメント カウンセリング 食育(栄養) 保健 環境(エコ)</td> </tr> <tr> <td>人材育成</td> <td>ビジネスプランニング コーチング リーダーシップカ</td> </tr> <tr> <td>消費者行動</td> <td>マーケティングリサーチ リスクマネジメント おもてなし論 クレーム対処</td> </tr> <tr> <td>芸術</td> <td>色彩学 デッサン フォト</td> </tr> <tr> <td>広報・宣伝</td> <td>Mobile デザイン・戦略 Web デザイン・戦略</td> </tr> <tr> <td>衛生</td> <td>講習衛生学 衛生管理</td> </tr> <tr> <td>理(美)容実習</td> <td>業種インターンシップ</td> </tr> </table>	会話術	伝達法 プレゼン・コミュニケーション 英会話 教授法	健康学	メンタルトレーニング メンタルマネジメント カウンセリング 食育(栄養) 保健 環境(エコ)	人材育成	ビジネスプランニング コーチング リーダーシップカ	消費者行動	マーケティングリサーチ リスクマネジメント おもてなし論 クレーム対処	芸術	色彩学 デッサン フォト	広報・宣伝	Mobile デザイン・戦略 Web デザイン・戦略	衛生	講習衛生学 衛生管理	理(美)容実習	業種インターンシップ	<p>＜教育目的＞ サロン経営者として、下記を実行し続けることができる者の養成 ①サロン従事責任者への衛生管理徹底 ②業の地位向上 ③新規事業の開拓 ④専門性の追求 ⑤現状の分析及び将来への展望予測 ⑥経営安定</p> <table border="1"> <tr> <td>組織論</td> <td>人事評価・管理 労務管理 分析力 統計学 社会学 経営学 給与 税務 財務</td> </tr> <tr> <td>広報・宣伝</td> <td>Mobile デザイン・戦略 Web デザイン・戦略</td> </tr> <tr> <td>店舗設計</td> <td>インテリア 空間デザイン 設計</td> </tr> <tr> <td>衛生</td> <td>公衆衛生学 衛生管理</td> </tr> <tr> <td>起業</td> <td>商品管理 技術開発</td> </tr> <tr> <td>現場実習</td> <td>他業種インターンシップ</td> </tr> </table>	組織論	人事評価・管理 労務管理 分析力 統計学 社会学 経営学 給与 税務 財務	広報・宣伝	Mobile デザイン・戦略 Web デザイン・戦略	店舗設計	インテリア 空間デザイン 設計	衛生	公衆衛生学 衛生管理	起業	商品管理 技術開発	現場実習	他業種インターンシップ
基礎	関係法規・制度 衛生管理 理容(美容)保健 理容(美容)の物理化学 理容(美容)文化論 理容(美容)技術理論 理容(美容)運営管理 理容(美容)実習																																											
理(美)容美術	ファッション概論 造形学とデザイン 絵画法とデザイン 理(美)容フォト																																											
表現技術	話し方論 国語と文章 英会話 顧客心理 接客カウンセリング																																											
理(美)容経営	ビジネスマインド マーケティング論 情報処理 広告宣伝 店舗設計の基本とスペースデザイン																																											
高度総合理(美)容技術理論																																												
高度総合理(美)容技術実習	パーマメントウエーブ ヘアカラーリング メイクアップ ヘアセッティング ネイル ヘアカッティング(理のみ) 美顔術(理のみ) 着付け(美のみ) エステティック(美のみ) 業種インターンシップ																																											
化粧品の実験																																												
会話術	伝達法 プレゼン・コミュニケーション 英会話 教授法																																											
健康学	メンタルトレーニング メンタルマネジメント カウンセリング 食育(栄養) 保健 環境(エコ)																																											
人材育成	ビジネスプランニング コーチング リーダーシップカ																																											
消費者行動	マーケティングリサーチ リスクマネジメント おもてなし論 クレーム対処																																											
芸術	色彩学 デッサン フォト																																											
広報・宣伝	Mobile デザイン・戦略 Web デザイン・戦略																																											
衛生	講習衛生学 衛生管理																																											
理(美)容実習	業種インターンシップ																																											
組織論	人事評価・管理 労務管理 分析力 統計学 社会学 経営学 給与 税務 財務																																											
広報・宣伝	Mobile デザイン・戦略 Web デザイン・戦略																																											
店舗設計	インテリア 空間デザイン 設計																																											
衛生	公衆衛生学 衛生管理																																											
起業	商品管理 技術開発																																											
現場実習	他業種インターンシップ																																											

例2：ゲーム制作

	1年次	2年次	3年次	4年次
	<p><教育目的> ゲーム開発の基本的な知識とゲームプログラマーになるための基礎技術を習得している。</p>	<p><教育目的> 「ゲームプログラマー」ゲーム開発において、プログラミングを担当できる。</p>	<p><教育目的> 「ゲームディレクター」ゲーム開発において、一連の開発工程を管理できる。</p>	<p><教育目的> 「ゲームプロデューサー」ゲームをプランニングし、流通・販売までを実現できる。</p>
企業内実習、模擬出店、アルバイト等により、2分野以上の勤労体験を持つ。	プロジェクト実習	インターンシップコンペティション		
勤労体験から学んだことを説明し、働くことの意義や動機付けを分析し理解する。職業人としての態度・質・技能の重要点を理解する。				
働くことや起業についての知識を獲得する。		ビジネスマナー・一般常識		
経済・労働市場の概念や産業についての基礎知識を獲得する	コンテンツビジネス概論			
経営や、雇用者・使用者の役割・権利・責任についての知識を獲得する。		ビジネスマネジメント		
起業や雇用されるために必要となる能力に関する技能を獲得・向上する。				
財務、経済動向の把握・分析、ビジネスに関する知識・技能を獲得する。	文章作法			
コミュニケーション能力、数学的応用力、情報技能、問題解決能力、協調性、自己向上力などを獲得・向上する。	プロジェクト実習 進級制作			卒業制作
特定の職業に必要な知識・技能を獲得する。	ハードウェア・ソフトウェア Frash演習 法務・著作権	ゲームプログラミング (Windows プログラミング、C言語、C++、C#、3Dプログラミング、Java、ObjectiveC、ネットワークプログラミング、サーバプログラミング) 情報セキュリティ概論 情報デザイン	Photoshop, Illustrator演習 Webデザイン Webプログラミング Flashプログラミング MIDIプログラミング	データベースシステム開発 法務・著作権
特定の業種/職種・業態・業界についての具体的な知識を獲得する。	インターネットビジネス	ゲーム概論 ゲームプランニング アルゴリズム コンテンツシナリオ ゲーム数学・物理		
特定の職業における課題対応能力を獲得・向上する。	進級制作	インターンシップコンペティション		
様々な知識・技術を融合し、新たな商品やサービスを生み出すことのできる創造力を生むための知識・技能を獲得する。		コンテンツプロデュース		
入職後の中長期的なキャリアを見据え、より高度な専門性を身につけていく上で基礎となる知識・技能を獲得する。				卒業制作

ゲーム科 科目概要一覧

◆ビジネス基礎科目

- ・コンテンツビジネス概論・・・アナログコンテンツ、デジタルコンテンツを問わず、さまざまなジャンルに存在するコンテンツの種類や特性、ビジネススケール、ユーザとの関係を紹介し、日本、そして国際ビジネス展開を視野に入れたコンテンツ制作について解説を行う。
- ・ビジネスマネジメント・・・コンテンツの制作から販売管理に至る一連の流れを理解するとともに、業界ごとそれぞれに存在する慣行や取引について、企画、ファイナンス、制作、法務、流通・販売、管理といった場面において説明する。
- ・インターネットビジネス・・・インターネットビジネスを支えているシステムの構造と仕掛けについての基本を学ぶとともに、その現状および今後の見通しについて考える。
- ・文章作法・・・社会人として基本的な文章を書くことができることと媒体の違いによる文章表現能力を身につける。社内・社外文書、電子メール、Webページでの文章、報告書・レポート、企画書を演習する。
- ・ビジネスマナー・一般常識・・・就職についての意識を高めるため、目指す業界、具体的企業の研究を行う。また、入社試験対策として履歴書の書き方、一般常識の講義、模擬面接を行う。
- ・プロジェクト演習・・・グループに与えられたテーマに対して、それぞれの役割分担の下、課題を実施し報告・発表する。テーマは、企業実習、出店、イベントサポート、アルバイトなどとする。

◆情報リテラシー科目

- ・情報セキュリティ・・・情報セキュリティに関する基本的な知識・技術と、悪意のある攻撃者から身を守る方法を学習する。またゲーム開発で特に重要となる会員管理などのデータのセキュリティ方法、維持について学習する。
- ・ハードウェア・ソフトウェア・・・コンピュータ機器・仕組みを学習する。また最新のマルチメディアコンテンツを実現する上で、最適となるハードウェア・ソフトウェアの選択・利用方法(ネットワーク含む)を学習する。
- ・コンピュータ基礎・・・主にコンピュータ内部での情報表現を学習する。2進数、16進数、論理演算等、プログラミングの基礎学習となる。ネットワーク接続によるデータ転送についても学習する。
- ・データベース・・・リレーショナルデータベースシステム(RDBMS)の仕組みとその定義・操作言語SQLを学習する。
- ・システム開発・・・ウォータフォールモデル等の情報システム開発モデルを学習する。また各工程における開発管理方法、仕様書の作成方法、レビュー方法についても学習する。
- ・情報デザイン・・・主にWebページにおいて「情報を伝達する」デザインを学習する。ターゲットに効率よく確実に情報伝達を行うためのデザイン、誰にでもよくわかる優しいデザインなどを学習する。

◆ゲーム制作基礎科目

- ・ゲーム概論・・・ゲーム業界を中心とするエンターテインメント業界全般に関する基礎知識の学習を学習する。アーケード、家庭用、モバイル、携帯など各ゲーム特性、日本、韓国など海外でのゲーム事情など。
- ・CG概論・・・2D画像と3D画像の種類と3DCG表現の仕組み、流れ、表現の種類を学習する。また静止画、動画の制作方法をゲーム制作と関連づけながら説明します。
- ・ゲームプランニング・・・ゲーム制作の全体像を理解するための業界の知識やゲーム企画の立案、ネットゲームの運営立案の仕方などのプランニングの基礎と、ゲーム、小説、アニメなどのシナリオを学習する。
- ・アルゴリズム・・・あらゆる制御の基本となるアルゴリズムの基本構造を理解したうえで、さまざまな動きやイベントのフローチャートを作成することができる力を身につける。シューティング、アクション、アドベンチャーなどを題材とする。
- ・コンテンツシナリオ・・・創作したい作品を誰にでもわかる文章で表現でき、静止画、3DCGなのかなどの適切な表現方法によって制作でき、ターゲットに対して効果的に配信していくことを実現できるプランニング能力を身につける。最終的にビジネスプランと発表する。
- ・法務・著作権・・・著作権を中心にコンテンツ制作者として必要な知識を身につける。また、デジタル化とネットワーク化の進展によって、自己・他人の作品におかれる状況を理解し、そのなかで作品を守り、売り、他人の権利を侵害しないために必要な知識を身につける。
- ・ゲーム数学・物理・・・ゲームプログラミングと関連性の強い、座標・ベクトル、物体の移動・衝突など数学や物理の知識を学習する。プログラミングによる検証も行う。

◆ゲームプログラミング技術科目

- ・Flash演習・・・Flashを用いたアニメーションとActionScriptによるイベント制御を学習する。またFlashによるゲーム制作を行う。
- ・ゲームプログラミング (Windowsプログラミング、C言語、C++、C#、Java、ObjectiveC、ネットワークプログラミング、サーバプログラミング)・・・ゲーム制作に必須のプログラミング技術を習得する。PC、ネットワーク、携帯電話、モバイル端末など現在あるゲームのプラットフォームに対応できる技術を学習する。

◆ゲーム制作発展科目

- ・進級制作・・・学習の総まとめとしてゲーム制作を行う。グループワークを通じて、マーケティング、プランニング、プログラミングを中心に制作に参加する。キャラクターデザイナーやゲームグラフィッカー、ミュージシャンなどゲーム制作に関わる立場のクリエイターとも連携する。
- ・卒業制作・・・学習の総まとめとしてエンタテインメントをテーマとしたコンテンツ制作・プロモーションを行う。また実際のコンテンツ販売、運営など成果発表し、今後のビジネス展開での成否を判断する。
- ・コンテンツプロデュース・・・ゲームを中心にエンタテインメントコンテンツについて、マーケティング、プランニング、プレゼンテーションを行う。特に新規のアイデアの実現や既存のコンテンツの再構築、海外・メディアミックス展開などをテーマとする。
- ・インターンシップ/コンペティション・・・クライアント、制作者としての役割、最新技術・情報の取得、スケジュール管理、クオリティ管理の理解、コミュニケーション能力、問題解決能力などの向上をはかる。ゲーム制作会社とのインターンシップ、イベントへの出展、コンテストへの出品などを予定する。

◆コンテンツ制作発展科目

- ・Photoshop/Illustrator演習・・・画像を加工する、文字をデザインする、イラストを描く、グラフィックをデザインする。デザインソフトの活用方法を学習する。また具体的な場面でのポスター、POP、パッケージなどの広告表現、ディレクションを学ぶ。
- ・Webデザイン・・・Webページ制作をデザイン面から学習する。具体的には、Webページのデザイン画をHTMLやCSSでコーディングし適切に表示できるまでを学習する。
- ・Webプログラミング・・・JavaScriptのプログラム作成方法や、ApacheによるWebサーバの構築、サーバスクリプト言語であるPHPの学習を通じて、Webアプリケーションの開発スキルを身につける。
- ・Flashプログラミング・・・様々なActionScriptを用いたゲーム制作を学ぶ。またPC、携帯電話、Wiiなどへの実装を行ない、評価・改善を行う。
- ・MIDIプログラミング・・・コンテンツ制作で様々な利用されるデジタルミュージックの制作方法を学習する。また、具体的にゲーム作品等で利用する。
- ・映像編集・制作・・・静止画、動画の撮影技術を身に付け、編集による映像コンテンツを制作する。

例3：ITエンジニアリング

<教育目的>

「即戦力」となりうる専門性(テクニカルスキル)と併に、卒業後数年の実務経験を経た後において、担当業務をリードし、後身育成や組織活動・ビジネス成果に貢献できる「中堅レベルのプロフェッショナル人材」へと自らを成長させる(キャリア形成を支える)「共通基盤力」を養成。

1年次	2年次	3年次	4年次
ITの基礎とプログラミングを中心とする実装技術の学習	アプリケーション・システム設計・開発と、要素技術の基礎の学習	・開発技術・要素技術の応用レベルの学習 ・マネジメントや業務知識、業界動向などのプロフェッショナルの基礎の学習	
個人ワークとグループワークの組み合わせにより、ITエンジニアの技術的な基盤を固める。		PBLを軸に、グループワークで実践レベルのスキル習得を目指す。学外実習(インターンシップ)も重視。	

* 以下に示すのは、カリキュラムの骨格であり、全科目を網羅しているわけではない。

科目群区分	科目群	科目名(例)	1年次		2年次		3年次		4年次	
			前期	後期	前期	後期	前期	後期	前期	後期
共通基盤 (コア)	基盤知識	ビジネス知識、産業社会 他	●	●	●	●	●	●	●	●
	基盤スキル	問題解決、論理思考 他	●		●		●		●	
	基盤マインド	職業意識、自己管理 他	●				●	●	●	●
専門基礎	IT基礎	IT基礎	●	●	共通基盤力を一貫して強化					
		パーソナルスキル基礎	●	●						
	開発基礎	プログラミング	●	●	●	●				
		アプリケーション開発基礎		●	●					
	要素技術基礎	データベース基礎		●	●					
ネットワーク基礎 他			●	●						
専門応用	開発応用	システム設計・開発			●	●	●	●		
		要件分析技術				●	●			
	要素技術応用	データベース応用				●				
		ネットワーク応用 他					●			
専門実践	インダストリ	業務知識					●			
		業界動向・最新技術				●		●		
	実践技術	プロジェクトマネジメント					●	●		
		PBL実習					●	●	●	●
		学外実習						●	●	●
特別授業	専門分野別技術実習						●	●	●	

特に重要度の高い実践的な科目群

中堅人材へのキャリアアップの基盤となる専門性の獲得も重視