令和 7 年度

「地方やデジタル分野における専修学校理系転換等推進事業」

成果報告書

学校法人せとうち　日本 IT ビジネスカレッジ

本報告書は、文部科学省の教育政策推進事業委託費による委託事業として,学校法人せとうち日本 IT ビジネスカレッジが実施した令和 7 年度「地方やデジタル分野における専修学校理系転換等推進事業」の成果をとりまとめたものです。

目 次

1 本事業に取り組むにあたり　・・・P.3

2 事業の実施体制　・・・P.4

3 各種委員会の開催・運営　・・・P.5

4 調査　・・・P.36
4.1 高校生向け調査／ 4.2 専門学校生向け調査／ 4.3 IT 企業向け調査

5 カリキュラムの再設計　・・・P.54
5.1 ①基礎学習フェーズ／ 5.2 ②応用学習フェーズ～ハッカソン／ 5.3 実証講座

6 学習アプリ開発　・・・P.101

7 IT 企業との情報共有会議　・・・P.105

8「注文式教育」モデルの構築・実施　・・・P.107

9 教員の質向上　・・・P.109

10 自治体を含めた情報共有会議　・・・P.111

11 高校生向け AI セミナー　・・・P.113

12 海外の教育機関との交渉　・・・P.114

13 周知イベント、Web サイトおよび SNS での情報発信　・・・P.116

14 動画制作　・・・P.122

15 おわりに　・・・P.124

****

1.本事業に取り組むにあたり

****

2030 年、日本は 45 万人もの IT 人材不足に直面すると予測されており、こうした危機的状況の打開に寄与することが、本事業の大きな目的である。従来の商業実務課程を、いま企業に求められる IT 人材を育成するものへと転換を図るために、(理系) 工業課程での新設または、転換を図る。

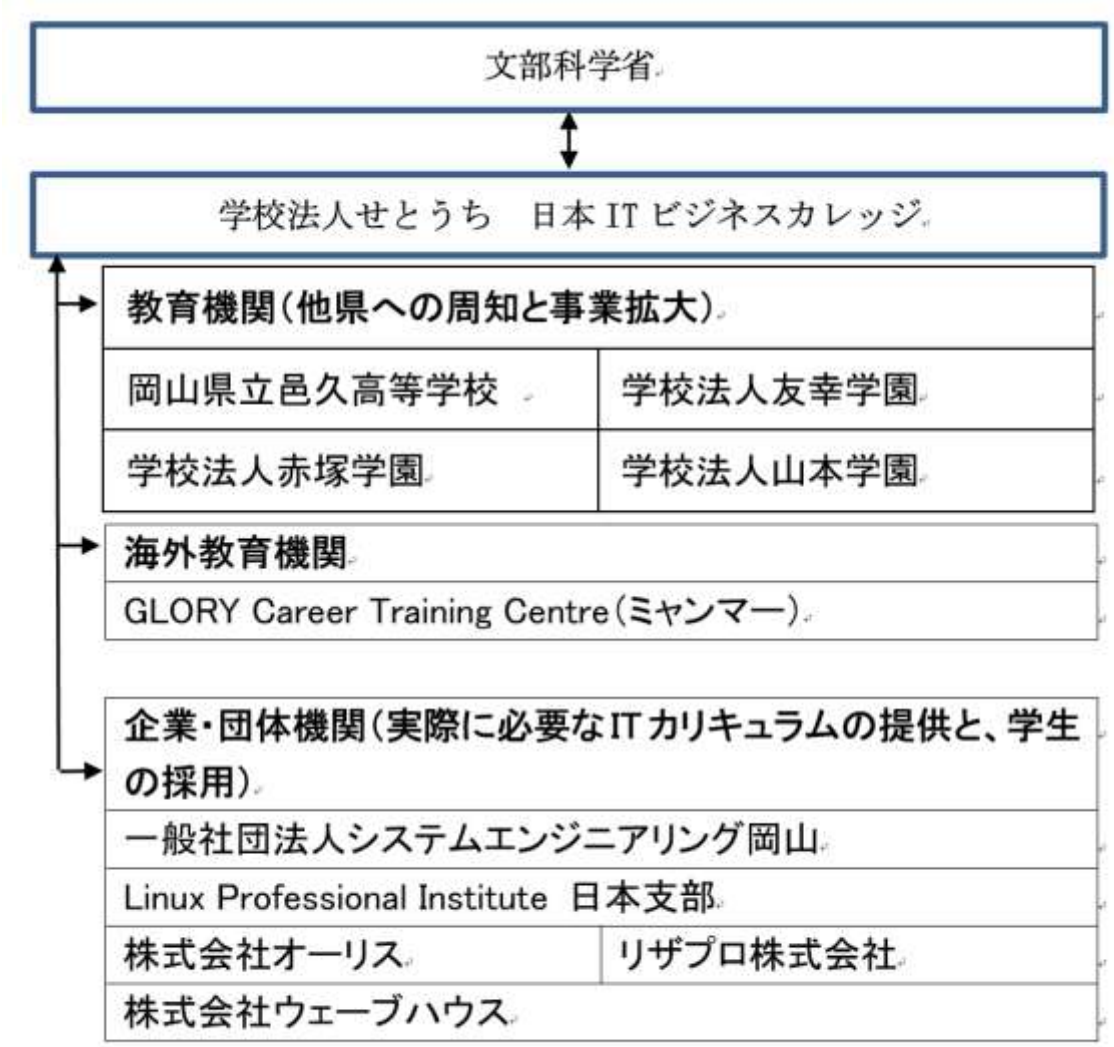
本校の卒業生の就職先には IT 企業も非 IT 企業もあるが、双方において DX に対応するには IT 関連の幅広い知識と数多くの事例を知る人材が求められている。この点から理系転換の核心は、IT 的「論理的思考力」の習得とそれを実務に応用・展開する「発想力」にある。そういった人材を養成するためにはプログラミング、AI、データサイエンス、ネットワーク技術など、IT 分野の基礎から応用まで、体系的なカリキュラムの構築が必要である。加えて、企業が求める現場レベルでの発想力を養うためには、より広く深く企業と連携し、現場の課題を知り、解決事例を 1 つでも多く知ることである。他校や県内の企業、自治体を巻き込み地域課題を IT の力で解決するハッカソンの開催も求められている。さらに今後は海外での経験も必須である。これらの実現のためには教員のスキルアップと拡充が必須であり、教務を支えかつ学生の学びも支援していく。

さらに、本校が所在する岡山県のみならず福岡県、鹿児島県、山形県の専修学校とも連携し、実証していくことにより、本事業に参画していない専修学校に成功モデルを派生させることも目指していく。

****

2. 事業の実施体制

****


文部科学省
学校法人せとうち　日本 IT ビジネスカレッジ
教育機関（他県への周知と事業拡大）
岡山県立邑久高等学校
学校法人友幸学園
学校法人赤塚学園
学校法人山本学園
海外教育機関
GLORY Career Training Centre（ミャンマー）
企業・団体機関（実際に必要な IT カリキュラムの提供と、学生の採用）
一般社団法人システムエンジニアリング岡山
Linux Professional Institute 日本支部
株式会社オーリス
リザプロ株式会社
株式会社ウェーブハウス

****

3.各種委員会の開催・運営

****

本事業の構成機関、構成員から意見を集約し、取り組みに活かすため、以下の 3 つの委員会および分科会を設け、実施、運営を行った。

(1)企画推進委員会

目的：事業全体の方向性を定め、カリキュラム開発や教育環境の改善等を進めること。

構成メンバー：一般社団法人システムエンジニアリング岡山／ネクサスブリッジ／Linux Professional Institute 日本支部／リザプロ株式会社／株式会社ウェーブハウス／株式会社オーリス／学校法人友幸学園／学校法人赤塚学園／学校法人山本学園／岡山県立邑久高校／

(2)プログラム開発分科会

目的:企業との連携を強化し、実践的で業界ニーズに合ったカリキュラムや教育プログラムを開発すること

構成メンバー：一般社団法人システムエンジニアリング岡山／ネクサスブリッジ／Linux Professional Institute 日本支部／リザプロ株式会社／株式会社ウェーブハウス／株式会社オーリス／

(3)実証講座分科会

目的：学生の IT や理系分野への関心を高め、効果的な教育プログラムを開発・実施する

構成メンバー：学校法人友幸学園／学校法人赤塚学園／学校法人山本学園／岡山県立邑久高等学校／

各委員会、分科会においては、IT 企業、IT 関連団体、高校、専門学校、海外教育機関、協力企業等、さまざまな立場から、適切な助言、建設的な提案をいただいた。いずれも今年度の取り組みの方針や次年度以降に向けた方向性の決定に活用することができた。

■企画推進委員会　第１回

日時: 令和 7 年 6 月 11 日（水） 13:00～14:30

会場: Zoom によるオンライン会議

参加者：日本 IT ビジネスカレッジ／一般社団システムエンジニアリング岡山／ネクサスブリッジ／Linux Professional Institute 日本支部／学校法人山本学園／岡山県立邑久高等学校　計 6 社・団体

主な議事内容：

〇社会実装教育の最新トレンドとカリキュラム作成

中国やアメリカでは無人の車が走り、中国のコンビニでは商品をレジに持っていくと生体認証で本人確認して終わり。人がいない。日本でも、ビジネスホテル等では自動チェックインになり人がいない。今後 10 年から 20 年で、一気に無人化して行くといわれている。

またプログラマーの大量失業で実際にインドやアメリカではすでにプログラマーが余っているという状況になっている。国内でも求人がこの 2 年、減っており、仕事の多くが AI によって代替えされるのではないかという流れになりつつある。

AI 時代にどういう人材が必要なのか、専門学校としてどういうカリキュラムを組んでいけばいいのか、AI とどのようにつきあっていくのか。このような状況を踏まえて進めていきたい。（日本 IT ビジネスカレッジ）

世の中が目まぐるしく変わってきている。昨年の話が今年はもう見直しで、トレンドもうまく捉えていく必要がある。（ネクサスブリッジ）

アカデミック提携校が 30 校を超え、資格、試験に関わる勉強も実施している。Linux が必要としているのは、プログラマーとは違ってサーバーやネットワークなどのインフラ系。こういったところは各企業様が求めている人材。これからエンジニアを目指す方たちにとっては勉強する意義があるのではないかと思っている。（LPI 日本支部）

岡山大学と岡山情報技術研究会を開催した。通常は情報通信系の発表が多いが、4 テーマのうち 2 つが生成 AI に基づく発表だった。業務で使えるように作りこみ、引用しているツールとしてバイブコーティングを使ったり、生成 AI を使って図形作成やワークフローも作りこんでいく。業務に導入するところはパワーがかかるが、導入すれば作業が効率化できる。業務の中にも入ってきていることを実感した。（システムエンジニアリング岡山）

今年は AI 情報システム科で MATLAB（マトラボ）を入れ、機材もリニューアル、LPI 日本支部とも提携させていただいている。（学校法人山本学園）

昨年は AI セミナーを実施いただいた。本校の生徒は落ち着いていて、色々なものを受け入れる伸びしろが大きい。今後も生徒にはいろいろな挑発をしていきたい。（岡山県立邑久高等学校）

AI を併用していく時代に入っている。いままで以上に高度なスキルをもっているエンジニアが求められるのではないか。それをどのように 2 年間の専門教育の中に落とし込むのかが課題。IT の基礎は非常に重要。そこにどう AI が掛け合わせられるかが今回のカリキュラ

ムのポイント。（日本 IT ビジネスカレッジ）
AI について、将来、企業で必要なことだとは思うが、正直なところエンジニアではない。我々としては 1 人でもエンジニアの方が育ってほしいと思っている。（LPI 日本支部）
現在 Linux の授業はあるがエッセンシャルには対応していない。後期から授業に入れる予定。（日本 IT ビジネスカレッジ）
今時の学生さんは資格がなくても就職できるので、なぜ資格を取らなければならないのか、あまりモチベーションがない。そのため資格を取る必要性のコンテンツをつくっている最中。（LPI 日本支部）
機械学習の AI はデータを分析して業務の中で分析していくか、ソフト系の知識も必要。生成 AI はすでに組み込まれていて、今までより遥かに効率的につかえる。これはどう使うか、アイデアの世界になってくる。カリキュラムの中にどう組み込むか、対象はどうするのか、社会に出て求められる知識によって変わってくるのでは。企業向けアンケートに盛り込めないだろうか。（システムエンジニアリング岡山）

〇非認知スキル育成について
AI、デジタルとよくいわれるが、実際は人間との接触、感動体験等コミュニケーション能力が必要だという意見も一方である。求人内容に関しても非認知能力が必要ではという話を聞く。（日本 IT ビジネスカレッジ）
コミュニケーション能力、非認知能力は必要だと思う。ロボットや AI ではない、相手の背景にあるものを読み取る等非認知能力は今後絶対に必要になってくる。重要視されてくると思う。（ネクサスブリッジ）
岡山の企業が、デジタル化で生産性を上げている事例に対して検証するという制度がある。AI を直接いかしている事例はこれから出てくると思うが、まずは生成 AI も含めてデジタル化によって業務の生産性、競争力をあげていくというところに注力されていると感じている。それが活用できるようになれば、生産性を上げてどう活かすかというところも、将来的には企業のビジョンとして作った上で取り組んでいく。（システムエンジニアリング岡山）
今は高校の授業の中に AI を使うようになってきており、コミュニケーション能力も重視している。邑久高校では「地域で活躍できる人材を育てる」という大きな一つの目標がある。中には地域の活性化が揚げられ地域のコミュニティで話ができたり、地域を盛り上げるために主体的に取り組めたり、AI も使うが、地域の人、大人とたくさん話をする機会をつくってコミュニケーション能力をつけようとしている。（岡山県立邑久高等学校）
探求は本校の学校でもやっている。中学生と話をすると AI は当たり前。とても身近なものという感覚がある。小学生はもっと AI が普通。授業で使っているという声が良く聞かれるなと実感している。（山本学園）

〇ハッカソンについて
共催者であるシステムエンジニアリング岡山（SEO）と打合せをした。6 月 26 日に課題を提示し、前期のハッカソンを開始する。
参加校：岡山県専各（中国デザイン専門学校、岡山情報ビジネス専門学校、日本 IT ビジネスカレッジ）
SEO の会員企業からメンターを選出、ハッカソンに参加する各グループに 1 名のメンターを割り当てる。
なお、後期は WEB アプリを課題として進めていきたいと考えている。

卒業後、会員企業の中で活躍できる学生さんの育成、地元、岡山に残っていただけるような共同での育成に取り組んでいきたい。
専門学校の皆さんだけでなく、高校生の皆さんにもハッカソンに入っていただけるなら、企業の環境や仕事のやり方、知識として習得できるところもあると思うので検討いただきたいと思う。（システムエンジニアリング岡山）

〇アプリのアップデートについて
・バックエンドのエンジニアリング・システム開発の基礎スキル・論理的思考と問題解決
AI 活用を検討していく。（日本 IT ビジネスカレッジ）

〇リザプロ株式会社高校生イベントの取組紹介
リザプロ【オンライン学習塾の会社。AO 入試に特化した高校生向けの学習塾。】
留学生の課題を解決するプロジェクトを高校生と進めている。
関東圏、瀬戸内市の邑久高校、リザプロとの交流プログラムを進めたい。
ソリューションとして IT ソリューションを考えている。

〇事業提案の概要を紹介。
山形 V カレッジの取組共有。MATLAB（マトラボ）を導入、まだ 1 年目だが、例えば、工場のエラーを見つけるプログラムを組めるようになればと考えている。

■企画推進委員会　第 2 回
日時: 令和 7 年 7 月 4 日（金） 11:00～12:30
会場:日本 IT ビジネスカレッジ 会議室および Zoom によるオンライン会議
参加者：日本 IT ビジネスカレッジ／一般社団法人システムエンジニアリング岡山（SEO）／ネクサスブリッジ／岡山県立邑久高校／UX 設計技術推進協会　計 5 社・団体
主な議事内容：

１．UX 設計技術推進協会の伊藤様より実証授業の内容について
『DX のリテラシー』　実証授業として 2 時間を予定
理系文系関係なく、業務などの変革を考えるための基本的なリテラシーを学ぶカリキュラム。1 コマ 60 分、2 回の座学の後、宿題を提出。これにフィードバックを加え、理解を深める。
DX の実践において重要となる変革案の創出方法を顧客体験価値の実現という観点から学ぶ。顧客体験価値を実現している多くの事例が、困りごとを解決し、あるべき姿を創出している。これを学ぶことで、身の回りにある変革案に気づけるようになり、みずから変革案を創出するための素養が身につくことが期待できる。
企業向けには DX リテラシーの 5 軸(技術、事業、プロジェクトマネージメント、リーダーシップ、経営)を使い、他社と比較し分析をしている。今回は学生が対象ということで、技術（ユーザー体験を考えるための基本的な技術）と事業(どんなビジネスで繋げていくか)、リーダーシップ（プロジェクトとして進めていくため）という 3 つの観点で質問を投げ、その解答が知識を知っているレベルなのか、人に伝えられるレベルか、実際に使えるレベルかで採点。各自のレベルをフィードバックする、という内容。

２．ハッカソンについて
〇前期ハッカソンのテーマを決定した。岡山、瀬戸内の「エコツーリズムに関する多言語のウェブサイト」を作成する。なお、岡山だけでなく、各国の情報も交えたような成果物を期待している。
現在、システムエンジニアリング岡山の会員企業よりメンターを選定中(5 名)。(日本 IT ビジネスカレッジ)

高校生もこの先、進学、就職するうえで、実際の企業の仕事のやり方などざっくばらんに話をきいていただく機会になると思うので、ぜひ参加してほしい。専門学校も社会人も高校生のフレッシュな意見を聞き、活気もでてくるのではないか。
岡山でもあまり知られていないすばらしい企業もたくさんある。それを知ってもらういいチャンスにもなると思う。(システムエンジニアリング岡山)
岡山市の瀬戸高校ではハッカソンをやっている。検討していきたい。(岡山県立邑久高校)

〇後期ハッカソン
もう少しテーマを複雑にしていきたい。同時にミャンマーの IT 系大学生が興味をもっており、オンラインと英語で参加予定。(日本 IT ビジネスカレッジ)

３．カリキュラムについて
AI の活用や、前回 LPI 日本支部より、生成 AI が進化しても残る仕事の 1 つでオペレーショ

ンシステム。とのご助言をいただいた。本校にはネットワークの授業は少ないので、今後、残る仕事、又は新しく創出できる仕事に関してカリキュラムを組み立てていく。
〇学内で検討作成したカリキュラム(案)について説明した。追加した方がいい科目、既存の科目の中でも内容や時間数の削減など検討をしている。
・IT パスポートの取得を目指しているが、もう一つ上の基本情報を目指した方がいいのではないか、
・今まではデータベースの基礎のみだったが、今季よりデータベース応用(設計から連携まで)をすでに追加した。
・Linux のエッセンシャルの資格取得にむけた授業、
・Python の AI 開発を見据えた授業。こちらは教授言語：英語となっているので、選択科目にするか検討が必要。
・チーム開発プロジェクトを通年授業に。企画からプロトタイプ作成、実装から発表まで。課題として、どこまで詰め込めるのか。選択制も視野に入れるべきか。(日本 IT ビジネスカレッジ)

最初の段階から比べるとレベルアップし内容も充実しているが、資格は IT エンジニアを目指すならやはり基本情報処理技術者を検討すべきではないか。IT パスポートはビジネス系の中で IT をやる場合は対象になる。カリキュラムのバランスはとれてきたが、盛りだくさん。(ネクサスブリッジ)

４．IT 学習アプリ
今年度はバックエンドエンジニアリング、システム開発の基礎スキル、論理的思考と問題解決、AI 基礎と応用関連の項目、計約 90 問を追加搭載予定。(日本 IT ビジネスカレッジ)

■企画推進委員会　第 3 回
日時: 令和 7 年 7 月 11 日（金） 11:00～12:30
会場:日本 IT ビジネスカレッジ 会議室および Zoom によるオンライン会議
参加者：日本 IT ビジネスカレッジ／一般社団法人システムエンジニアリング岡山／ネクサスブリッジ／Linux Professional Institute（LPI）日本支部　計 4 社・団体
主な議事内容：
1. カリキュラムについて
昨今、AI によってプログラミングの仕事が減っている。今後も減るのではないか。(日本 IT ビジネスカレッジ)
AI の普及によってサーバーの数が多くなってくる。そのサーバーの OS に Linux を使っているというところが増えている。サーバー、ネットワーク、セキュリティといった技術者がさらに必要になってくるのではないか。そこに Linux の知識を持っていると仕事を覚えやす

くなるという傾向はみられると思う。今後、サーバー、ネットワーク、セキュリティの技術者は足りなくなる。ぜひ勉強してほしいと思っている。(LPI)

2. ハッカソン
7 月 10 日に実施した学校間交流・顔合わせについて情報共有。A グループから E グループまで、各グループに分かれて交流をした。
当初、参加予定だった中国デザイン専門学校が、海外研修視察が重なってしまうことと、漫画・アニメ専攻の学生が参加予定だったが留学生と交流したことがなく、関わりが不安との理由から参加不可となった。留学生（外国人）との交流が不安というのは日本企業の課題でもあるのではないか。(日本 IT ビジネスカレッジ)
ハッカソンのメンバーとして参加するのは難しいとしても、最終発表会等に参加し、聞いていただきたい。その経験で来年度以降ハードルも下がるのではないか。(システムエンジニアリング岡山)
システムエンジニアリング岡山の会員企業のうち、以下の 5 社からメンターを各 1 名、選出いただいた。
株式会社トスコ
株式会社システムエンタープライズ
株式会社システムタイズ
株式会社両備システムズ
株式会社システムナカシマ
（システムエンジニアリング岡山）

3. WEB サイトについて
アップデート箇所等を委員の皆さんへ共有した。(日本 IT ビジネスカレッジ)

4. アンケートについて
企業向け、高校生向け、専門学生向けを Google フォームで実施
項目が少し多く感じる。絞れるところは絞る、選択肢を少なくするなど、10 分以内で終わるようにした方が回収率が上がるのではないか。

■企画推進委員会　第 4 回
日時: 令和 7 年 9 月 5 日(金) 11:00～12:30
会場: 日本 IT ビジネスカレッジ 会議室および Zoom によるオンライン会議
参加者：日本 IT ビジネスカレッジ／システムエンジニアリング岡山／Linux Professional Institute(LPI)日本支部／株式会社オーリス／ネクサスブリッジ　計 5 社・団体
主な議事内容：

1.ハッカソンについての進捗状況について。
本校の学生における課題として、打ち合わせのドタキャン、コミュニケーション不足でチーム内でのやりとりができていない。キックオフミーティングがオンラインだったがリアルがよかったのではないか。次年度の対策としたい。（日本 IT ビジネスカレッジ）

中間発表会のときに、その状況もあわせて確認していきたい。チームを組んで作業をすることは、就職して企業に入っても同じことがある。言うまでもなく約束は守るのが大前提であり、その重要性が教育の場でも理解され、経験的にできるようになってほしい。（システムエンジニアリング岡山）

学生がグループで実施する中で、打ち合わせにメンバーが揃わない等で本来の事が出来なくなる。それを周りが確認していくのも大事だ。自主的にやるなかでも、周りのコントロールは大事だ。（ネクサスブリッジ）

「なぜエコツーリズム？」
今年度、ハッカソンに取り組むにあたって、さまざまな国から集まっている学生で共通のテーマを考えたとき、地域の観光等、生活の中で肌感覚でとらえられるものとしてこのテーマが挙がった。もう一つは、岡山のエコツーリズムをビジネスと繋げ、実現するためにどんな課題があるかをしっかり分析していくならば、とても短期間でできるものではない。課題を解決してビジネスにしたいという企業があって初めてできるものだと思う。今回のテーマは学生がイメージしやすくみんなでアイデアを出すテーマになりえるものという観点で決まった。（システムエンジニアリング岡山）

2. 昨今の IT 人材の需要について
少ない人数でやっている中小企業では、AI 駆動開発が焦点になってくる。AI をどう活用するかというところに取り組んでいるが、お客様との間に立つのは人。クライアントワーク、コミュニケーションがしっかりできる人を育てていかないと、プログラマーという立ち位置だけでは AI との競合もあり、弱い部分がある。
AI をしっかり扱いながらお客様とのコミュニケーションも円滑に行い、たくさんの案件をこなしていくというような形になれば理想だ。
プログラミングが AI に取って代わられる中では、プログラミングができる人を育てていくというより、AI 駆動開発をおこないながら、お客さんとのコミュニケーションがしっかり取れる人材の育成を軸に考えている。ただ、AI が出してくる答えがあっているのか、間違えているのか、基礎的なことが分からなければただ AI を信じるだけとなってしまうので、基礎は上げつつ、コミュニケーション能力を重視している。
問題解決能力も重視している。さまざまな問題を自分の頭を使ってどう解決するかという

ところと、AI の知識を使いながらさらに幅を広げられるかというところだ。問題をどう解決するかという感覚がない人が、いくら AI に聞いてもなかなか解決に近づけない。(株式会社オーリス)

サーバー、セキュリティ、ネットワーク関係はまだ AI まで手がまわっていないが、AI のおかげで、サーバー、ネットワークを増やさなければいけない状況だ。人材の需要はたくさんある。このような勉強をされた方は有利だと思う。(LPI)

AI に代替えできない分野として、オペレーションシステム等は抑えておくべきところかなと思う。Linux エッセンシャルは後期授業に組み込んだ、試験も受けさせるようにしたい。(日本 IT ビジネスカレッジ)

AI を使わないという選択肢はもはやないと考えている。ただ、SEO の会員企業の中でソフト開発のコーディングに AI を使うかというと、受託した事業を責任をもって完結するという判断でまだ踏み切れていないという回答が多い。AI の活用場面としては、検索、資料作成など生産性の高い作業にうつしていくのがあるべき姿と思う。
さらに会員のソフト開発企業の中でも AI をどう使っていくか色々とチャレンジをしているところ。具体的に AI を使った新しいビジネスを展開しようという考え方も取り組まれている。(システムエンジニアリング岡山)

企業からは所詮学生が考えたものと思われてしまうのではないか。学生に会社の問題解決ができるのかというのが気になった。ハッカソンは、教育面で考えると取組としては良い。学生としての学びはあると思う。ただ学生が問題解決するにあたって、プロの方がどのくらい関わっているかは大きな要素だ。学生ならではの柔軟な発想で生まれるものはあるかもしれないが、本質的な解決にはつながりにくいと思った。(株式会社オーリス)

3.Web サイトについて
HP の事業概要、文科省の事業情報、学んでいく学生の情報、採用する企業の情報があってもいいのでは。(システムエンジニアリング岡山)

4.アプリについて
現在、問題作成中だが、下記を検討している。
・AI を活用したコミュニケーションなどいれてはどうか。
・AI をつかってどのように仕事をするか等
・いれるなら、ドキュメント形式。読み物としていれるか。
・使っていく中で身に着くもの。学生が読んで身に着くのか。

人材を育てるため、どのような経験、知識が必要か。今までは、この資格、スキル、知識があれば就職できる等わかりやすかった。（日本 IT ビジネスカレッジ）

学習はいままで記憶力のところでの学習が多かった。しかし、AI との対話の経験値が記憶でしかない。これから AI がどんどん変わっていく中で、記憶のところは AI に任せて、それをどう使っていくかというと、体験型しかないのかなと思ってしまう。そうなると、AI とこのアプリというところの結びつきは弱くなる。（株式会社オーリス）

プロンプトの書き方、壁打ちになるかもしれないが、学生に伝えていかなければいけない。（日本 IT ビジネスカレッジ）

変っていく中での順応力と新しいものに対しての怖さがなく、新しいものをどんどん取り入れながら変化に対応できる人材が求められている。
カリキュラムの部分以外にも、日本 IT ビジネスカレッジとしての文化、この学校の卒業生ならこのマインドセットを持った卒業生だよね。というのがあると、この勉強したからではなく、この卒業生だからという誇りを持ちながらいける部分もあるのでは。（株式会社オーリス）

5. アンケートについて
現在、高校生向け、専門学校生向け、企業向けを実施中。委員の皆様にもご協力を依頼した。（日本 IT ビジネスカレッジ）

6. 海外の教育機関との連携
後期ハッカソンはミャンマーの学生とも連携する。いろんなところで、国際化がすすんでいる。英語の交流もそのひとつと考えている。（日本 IT ビジネスカレッジ）

■企画推進委員会　第 5 回
日時:令和 7 年 11 月 7 日(金) 11:00～12:30
会場:日本 IT ビジネスカレッジ 会議室および Zoom によるオンライン会議
参加者：日本 IT ビジネスカレッジ／一般社団法人システムエンジニアリング岡山（SEO）／Linux Professional Institute(LPI)日本支部／ネクサスブリッジ／GLORY Career Training Centre(ミャンマー)　　計 5 社・団体
主な議事内容：
1.前期ハッカソンについて
10 月 23 日に開催した最終発表会では中間発表よりも想像以上の内容だった。発表者の伝えようとする情熱も伝わってきた。

審査員からは、「実際に足を運んで感じた内容にしていればもっと感動したページになったのでは」という声があった。
技術も、ただページをつくるだけでなく、ストーリー性などチーム全体でアイデアを出しあっているのが感じられるもので、よかったと思う。
後期ハッカソンの最終発表会へ期待感が持てるような前期の発表会の内容だった。（SEO）

エコツーリズムについてよく勉強できており、ポイントも押さえていた。ストーリー展開もできていてよかった。
複数の学校間で進めるのは難しかっただろうが、何とか乗り越えられたと思われる内容だった。あえて言えば、もう一工夫ほしい。もう一歩、個性が出てくればもっとよくなると思った。（ネクサスブリッジ）

SEO 会員企業のメンターの方からご指導をいただいたり、緊張感のあるなかで貴重な体験をさせていただいた。（日本 IT ビジネスカレッジ）

企業側からのメンターも、がんばってサポートいただいた。また学生さんとのコミュニケーションも最初は心配していたが、中間発表以降、良くなったのではないか。（SEO）

2. 後期ハッカソンについて
前期のハッカソンでは、Web サイトから取ってきたような情報が多かった。また、コンテンツが多すぎるという意見もあった。
審査員、メンターの方々からは、「行って、感じて、伝える」を実践させてはどうかとの意見もあった。
前期で構築した観光サイトをもとに、実際に学生が自分の足で撮影・取材し、写真・動画・インタビューを活用して発信させる。
成果物としては、写真+動画+記事で構成される「多言語 Web ページ」とするが、コンテンツは一つに絞り、コンテンツの多さよりも、一つを深掘りすることを目指してもらいたい。これがチームの特徴を出すところに繋がるのでは。（日本 IT ビジネスカレッジ）

前期の審査をするなかで出てきたご意見を反映していただいたテーマ・内容になっていると思う。各チームにもう一工夫、特徴がほしいというのは、ウェブに掲載されている写真を使うなど、どのチームも代わり映えしなかったからだ。実際に足を運んで見て、景色がどのように見えるのか、どこを絞り込んでいくのか、後期は学生のアイデアを詰め込んでいくといいのではないか。
予約システムのデモ版も作成していってほしい。（SEO）

実際に足をはこんで、取材をすることで知見も広がると思う。(LPI 日本支部)

1 つのコンテンツを深掘りするのはいいアイデアだと思う。
学生が関心をもてるところへ、1 日でも行くことはいいことだと思う。自分で調べたり、体験したら面白いと思う。これでこそ個性も出るのではないか。(ネクサスブリッジ)

ミャンマー現地より GLORY Career Training Centre の Khaing Swe Win 先生、Win Zaw 先生、Kyaw Soe Moe 先生の 3 名が参加、情報交換を行った。
後期ハッカソンへ、ミャンマーから 5 名の学生が参加する。学生はいずれも日本語能力 N4 から N2 程度で、IT の勉強をしたことがある。

どのようにミャンマーが関わるかだが、ミャンマーの皆さんに岡山の魅力を調べていただいて想像していただくのもいいのではないか。(SEO)

後期ハッカソンにむけてテーマを共有(日本 IT ビジネスカレッジ)

3.AI セミナーについて

専門学校生向けセミナー	12 月 10 日 13:10〜14:30　日本 IT ビジネスカレッジにて
高校生向けセミナー	邑久高校にて実施予定。日程調整中。
教員向けセミナー	日程調整中

4.DX セミナーについて
2026 年 1 月 9 日　実施予定

■企画推進委員会　第 6 回
日時:令和 7 年 12 月 5 日(金) 11:00〜12:30
会場:東京全経会館 会議室および Zoom によるオンライン会議
参加者:日本 IT ビジネスカレッジ／システムエンジニアリング岡山(SEO)／Linux Professional Institute(LPI)日本支部／ネクサスブリッジ　計 4 社・団体
主な議事内容:
1. アンケート調査について
回答の〆切を 11 月末としていたが、企業:11 社、専門学校:62 名、高校生:281 名から回答があった。

・企業向けアンケート調査の共有
想定通りの回答。専門学校と地域の企業の関係として、就職し、その後活躍していただける

人材を求めているというのが反映された結果になっている。
AI について企業側は、これから AI を意識して使うということではなく、必然的に AI は組み込まれてくると考えているところが多い。IT に関する知識は基礎的な知識でいいという回答が多いのも納得ができる。(SEO)

AI は文房具を使う感覚でつかわないとダメだ、というような認識が企業にはある。だが重要視しているのはそこではなく、コミュニケーション能力などに重点をおいている傾向は変わらないと思った。(LPI 日本支部)

AI を日常業務で駆使して使っていくというのは、一般的になっていると感じていたが、アンケートのなかには、AI をこれから導入という回答もあり、こういう意見をみると格差があるのかなと感じた。
どのくらい使っているかというところをみてみると、同じ会社のなかでも個人差がある。ただ、一方で、先日、岡山大学で AI 活用のイベントに参加した。岡山の企業などの事例もあった。AI を活用した製品の開発、様々な AI をどのように適用させていくか、という事例を聞いた。IT 会社に就職するのであれば、AI をいかに組み込んでいくかという技術がいるのではないか。(ネクサスブリッジ)

AI を使えるのは大前提。IT 企業に入るのなら、AI をどのように製品に組み込んでいくのかというところが求められている。一方でアンケートに回答した企業の業種がバラバラで、IT 企業とは限らないので、それぞれの業種にわけて分析すると傾向が見えてくるのではないか。(日本 IT ビジネスカレッジ)

2.後期ハッカソンについて

12 月 3 日に本校でスタート。5 チーム。オンライン参加でミャンマーの学生が各チームに 1 名ずつ入る。SEO 様選出のメンター5 名も現地でリアル参加していただけた。
グループワークを実施。ミャンマーの学生は開始 1 時間後、ネット通信の関係で繋がらなくなってしまったが、連絡手段は各チームとも確認済みで、その後、連絡が取れた。ミャンマーの学生は全員、日本語レベルも高い。(日本 IT ビジネスカレッジ)

皆さんコミュニケーションが取れていた。メンターの皆さんも、現地で参加いただいたことで、これから先、進めるにあたり実際に顔をみて意思疎通がしやすくなったのではと思っている。前期の時は出足がスロースタートだったが、後期はいいスタートが切れた。成果が楽しみだ。
後期ハッカソンは実際に足を運んで取材をするとしている。前期は Web に公開される写真

が多く使用されていてページの作り方が違っていても写真が一緒だと見え方や伝わり方が同じように見えてくる。実際に経験することが大切という審査員からの意見もあった。学生の視点からみると、新たな発見もあると思う。実際に経験したものをまとめているのを見たいと思う。
ハッカソンの成果発表、出来上がったものをミャンマーの他の学生にみていただき、感想もきいてみたい。また、最終発表会では、SEO 評価委員（審査員）選定以外にも、学生の発表する情熱や取組姿勢などを感じてほしいので、参加企業を募りたいと思っている。（SEO）

現地取材へ行くが、写真をアップする許可などを取る必要があるのではないか。お店の方へインタビューするなど、生の声も役に立つと思う。（ネクサスブリッジ）

後期ハッカソンは前期ハッカソンで作成した LP を踏襲し深掘りしていく前提でスタートしたが、本校学生より、新しく LP サイトを作り直したいという意見が出ている。
そこでもう一度、再定義をおこなった。もしどうしてもやりたい場合は、SEO のメンターにきちんと理解していただき、全チームに理解してもらったうえで改修をするようにと伝えている。
企業と社会の需要に沿ったハッカソンになるよう心がけて実施していく。良くも悪くも留学生や海外の学生は個性が強い。そこをうまく協調させていくことが日本企業と留学生との融合になるのでは。（日本 IT ビジネスカレッジ）

現地参加させていただいたが、ミーティングも各グループ、自己紹介などコミュニケーションが取れていた。最初のスタートはよかった。ミャンマーの学生は職業訓練学校で日本の専門学校と同じような学校である。良いチームワークが出来るのではと期待が持てた。（ネクサスブリッジ）

前期ハッカソン最終発表時、審査員より、今後外国人を採用する IT 企業、非 IT 企業が増えてくることも予想される。外国人に日本のビジネスマナーや文化、習慣を理解してもらえるような IT ツールをハッカソンのテーマにできないかというアイデアが出た。一方で、日本の企業向けに、外国の文化、情勢などを周知する IT ツールも必要なのではないか。という意見も出た。（日本 IT ビジネスカレッジ）

採用する側に外国人の思考がわかるものがあっても良いと思う。受け入れ時にどのような課題が生じるのか、対策もできるようなところまで視野に入れた観点で話が出たと思う。
来年度は県内外の専門学校などへ参加校を増やしていきたい。（SEO）

連携校も含めて増やしていってもいいのでは。いい刺激になると思う。また、他県から岡山

に就職してくれればいい。ハッカソンをどのように活用していくか。もっと横展開、企業を巻き込んでやっていけたらいいのではと思う。(ネクサスブリッジ)

一般社団法人システムエンジニアリング岡山（SEO）主催の合同就職説明会に参加したが、学生と話せるのは30分ほどで、企業と学生とのコネクションをとるのは難しいと思う。もう少し違った形でPRをする場等、経営者と学生が直接意見を交換する場ができれば、学生さんも県内への就職の動機付けにもなるだろう。就職説明会の時に「ハッカソンへ参加していました」と声をかけてくれる学生もいた。場を作っていくのは必要だと感じた。(SEO)

3.カリキュラム再設計
理想と目指す目標もあるが、本校は留学生が多く、なかなか理解がおいつかない部分もある。来年度のカリキュラム案を共有。
基本情報処理技術者は、企業としては資格を持っているというのはもちろん重要だと思うが、勉強し理解しているというところがより重要なのでは。基本情報処理技術者レベルまでもっていけるように方針を転換。
IT基礎→　CompTIA
Linux→　Linux essential
セキュリティ→　LPI Security Essentials
ネットワーク→　基礎の学習としてCCNA/Network+ の基礎部分
上記を学内で検討中。

4.自治体との協議
備前市の市長と吉備中央町の町長に面会し、本事業の周知活動を行った。それぞれ、専門学校を作りたいということだったが、吉備中央町は生活するためのアルバイト等受け入れ先が難しいということだった。備前市からはこのような事業を私たちも周知していく、と意欲的な返答をいただいた。

6.AI活用、DX講座　日程確定
専門学校生向け：12/10(水)13:10～14:30
教員向け（ChatGPT無料版）：1/8(木)16:00～17:00
教員向け（ChatGPT有料版）：1/9(金)14:00～15:00
DXリテラシーを学ぶ：1/15(木)14:00～16:00

7.東京での周知活動
高校生に向けて1月12日に実施予定。
関東圏の高校生に岡山県に来てほしい。現地とオンラインのハイブリットで実施予定。

■企画推進委員会　第 7 回

日時:令和 8 年 2 月 6 日(金) 11:00～12:30

会場: 日本 IT ビジネスカレッジ 又は オンライン

参加者：日本 IT ビジネスカレッジ／一般社団法人システムエンジニアリング岡山／Linax Professional Institute(LPI 日本支部)／ネクサスブリッジ／学校法人山本学園　計 5 社・団体

主な議事内容：

1.後期ハッカソンについて

日本人、留学生、海外からの参加で実施できた。前期に引き続き、システムエンジニアリング岡山と岡山県専修学校各種学校振興会との教育連携により岡山県下の企業によるメンターの関与が実現できた。前期ハッカソンは WEB サイトからとってきた写真や動画が多かったが、後期ハッカソンでは現地まで取材に行き、自ら写真や動画を撮っており、体験型の PBL にできたのではないか。一方、課題として、

・発表形式、評価軸が曖昧

・成果と「就職スキル」の接続

・記録（WEB・動画）が後追い

が挙げられる。高校生や日本人学生等たくさんの人に周知できるようにしたい。本校への、特に新学科への入学にもつなげていきたい。(日本 IT ビジネスカレッジ)

ハッカソンの最終発表会は素晴らしかった。反省点もあるが、そのようなところを踏まえながら次回につなげていきたい。今回、ミャンマーとオンラインでつなげ、接続など難しい部分があった。だから海外との連携を辞めるというのではなく、うまくいかなかった部分を次回は改善していってほしい。海外との連携の第一歩としてはとても良かった。発表の内容はどのグループもよかったが、プレゼンテーション力はグループによって差があった。(ネクサスブリッジ)

オンラインで拝見させていただいた。映像があったので、内容は入ってくるが、言葉が聞きづらかった。日本語が分かりにくい部分が多かった。(LPI 日本支部)

改善点として、予約システムの発表において、他のグループでは入力作業中に時間が止まってしまう場面も見られたが、岡山情報ビジネス専門学校のグループは事前に録画した動画を活用し、メールアドレス・電話番号・氏名を入力する場面を効果的に見せることで、限られた発表時間を有効に使っていた。ライブ発表と事前動画を併用する構成は、今後の発表において参考になる手法だ。また、こうした工夫は、就職後のプレゼンテーションにおいても無駄な時間を省くことにつながり、学生にとって非常に学びの多い事例であった。(日本 IT ビ

ジネスカレッジ）

高校で求められているのは、情報Ⅱ相当、数学理科（理数）等の教科も含めて縛りが多い。専門学校との単位互換というところで、今後専門学校の単位がとれるというところも推進されている。そのようなカリキュラムを検討されてはどうかと思った。（学校法人山本学園）

後期ハッカソンでは、客席数 444 席を有する「長船ゆめトピア」を会場として使用した。大きな会場での発表により学生は強い緊張を感じていたが、その緊張を乗り越える経験自体が良い学びにつながった。一方で、課題としてはプレゼンテーション能力、特に見せ方や伝え方の工夫に改善の余地がある。また、チームでプロジェクトに取り組む中で、意見の対立や衝突が生じる場面もあったが、メンターさんにスキル面だけでなく精神的なフォローにも関わっていただき、学生が「チームで仕事をすること」を実体験として学べたのではないかと思っている。さらに、審査員およびメンターからの講評は学生にとって非常に学びが多く、若手 IT 企業のメンターからも「自分たちにとっても勉強になった」「参加して良かった」との声があった。これらを踏まえ、来年度は今回の課題を改善し、より質の高いハッカソンを目指すとともに、テーマに沿ったご来賓の声掛けにも力を入れていきたい。（日本 IT ビジネスカレッジ 2）

学生にとって本ハッカソンは非常に良い機会となった。さまざまな課題はあったものの、意欲の高い学生にとっては、授業ではまだ扱っていない領域、例えばサーバー構築や公開までをメンターの支援を受けながら自ら行えたことが、大きな自信につながっている。一方で、見せ方に関する課題も見られ、サイトやアプリを作り込んでいるチームがあったものの、ポイントを絞って表現できていれば、より高い評価につながった可能性がある。また、現地取材を重ね、有益な話を聞いていたチームもあったが、取材データの整理・活用が十分でなかった点は課題として挙げられた。これらを踏まえ、来期は授業の中でより積極的に関わり、指導を強化していきたい。（日本 IT ビジネスカレッジ 3）

課題も出てきたが、今後は就職に直結させるイベントにしていきたい。一つの案としては、企業を評価シートの導入、成果物のポートフォリオ化、企業メンターのコメントを就活で使える形に整理、ハッカソン成果を企業説明・マッチングに活用等、少しでも直結できるような形に改善できないかと考えている。
また神戸電子専門学校の理事長にお会いする機会があった。この学校での取組を見させていただいて、教職員も学生もとても楽しそうにしている。来年度は「楽しい」「エンタメ」を一つ、テーマにしてもいいのかなと感じた。（日本 IT ビジネスカレッジ）

後期ハッカソンの最終発表会は会場が違うと参加者の皆さんのモチベーションも上がるの

かとても素晴らしかった。
最後にメンターさんのコメントがあったが、メンターさんからのコメントを通じて、学生が発表では語りきれなかった苦労や工夫、検討の過程を知ることができた。メンターの視点を共有することで、表に見える成果だけでなく、取り組みの背景やプロセスも含めた評価が可能になると感じられたため、今後は発表後にメンターコメントを設けてはどうか。（SEO）

学生は就職活動など、社会に向けて伝える力を身につけることが重要。専門学校の 2 年間を活用し、日本語学科・ビジネス系学科（IT 以外を含む）を横断して、ハッカソンを題材とした PBL 型授業を行うことで、企画背景の整理、ストーリー構築、企業への発信など実践的な力を養うことができる。座学中心では限界があるため、PBL は数を増やすのではなくテーマを絞り、ハッカソンを軸に学生と教員が議論しながら練り上げていく形がいいのではないかと考えている。（日本 IT ビジネスカレッジ）

本校でも PBL に取り組んでおり、今年度はビッグデータマーケティングをテーマに、企業 4 社の協力を得て実施した。学生はデータ分析を行い、AI カメラを設置して来店客の行動を観察・分析し、商品選択の傾向を把握した上で最終的な分析結果をまとめる流れとした。学生にはそれぞれ得意・不得意があるため、それをどのようにチームとしてまとめていくかが課題である。今年度は 2 グループ（1 グループ 10 名）で実施したが、人数が多く、十分に関われない学生が出てしまう側面があった。今後は 6 名程度のグループ編成とすることで、より主体的で効果的な PBL につながる可能性があると考えられる。また、学生の悩みや状況を把握しながら、企業と連携して進め方を検討している。（学校法人山本学園）

福岡県の校長との意見交換の中で、AI や自動化が進む時代においては、システムや技術そのものではなく「誰に責任を任せられるか」が重要であり、その信頼性や責任感こそがスキルアップにつながるとの指摘があった。単なる知識習得や座学では「この人に任せたい」と思われる人材の育成は難しく、PBL を通じた実践の中でしか身につけにくいと考えられる。特に、パッションを持って走れるクリエイティブデザイナーを育成することが近道であり、学校全体として時間割を日本語・IT・プレゼンテーションなどにシンプル化し、ハッカソン等の PBL と直結させ、年間を通じて継続的に取り組む体制が必要なのではないか。知識だけでなく、エンタメ性や動機づけを通じて学生のモチベーションを高めることが重要だと思う。（日本 IT ビジネスカレッジ）

本校ではプレゼンテーション力に強みがある一方、プロジェクト型学習はチームビルディングの面で非常に有効だった。実際の事例として、当初決めたリーダーとは別の学生が、活動を通じて自然にリーダーシップを発揮し最終的にリーダーとなったケースがあり、その学生は中高時代に引きこもり経験があったものの、人前で話せるまでに成長した点が印象的だ

った。また、チーム内で意欲の差がある状況は社会と同様であり、その中でどのように協働するかを考える経験自体が、学生にとって重要な学びになっている。加えて、プレゼンテーション力は言葉や技術以上に「気持ち」が重要であり、原稿を読むだけの発表ではなく、主体的に伝えようとする姿勢を身につけてほしい。（学校法人山本学園）

今回の発表の中には、分かりやすく理解しやすいものがあった一方で、その差がなぜ生まれたのか。単にメンバー構成の違いだけでなく、練習量や取り組み方の差が結果に表れていたのではないか。評価の高かった発表は、良い点が明確で「なるほど」と理解できる内容であったのに対し、一定の完成度はあるものの意図や強みが伝わらず、評価しづらい発表も見受けられた。全体として全くできていないわけではなく、できている部分は非常に良かったため、今後はその取り組み方を改めて確認し、次回は全体のレベル向上につなげていってほしい。また、第 1 回・第 2 回の最優秀賞や優秀賞の成果物を外部に公開する等、学校としてのブランディングや、受賞学生の就職活動につながる可能性もあるのではないか。（ネクサスブリッジ）

前期ハッカソンと後期ハッカソンの発表を比較した際の事例として、前期では映像トラブルが発生したものの、当該チームが機転を利かせ、映像に固執せず説明すべきポイントに切り替えて発表を継続したというのが記憶に残っている。一方、後期では海外（ミャンマー）との接続を伴う発表においてネットワークの不安定さに注意が向きすぎ、限られた発表時間の中で本来伝えるべき内容が十分に伝えきれなかった場面が見られた。今後は、プレゼンテーション前の段階でトラブルを想定したリスクマネジメントを行い、状況に応じて柔軟に対応できる力を意識的に育てていく必要があるのではと思った。（SEO）

2.WEB のアップデート
現在、動画を作成中。完成次第アップする。
ハッカソンの記事もアップ予定。

3.IT アプリ
現在、約 600 問を内蔵し、誰でも使用いただけるようにしている。
今年度の特徴としては、AI の内容を加えたことである。

4.「IT×地方」イベント
東京・秋葉原のスタジオでリアルとオンラインのハイブリットで開催。関東圏の高校生を対象として行なった。このイベントをアーカイブとして残し、YouTube や Instagram など、SNS でも周知していく予定。

5.来年度取組について

SEO でも来年度の事業計画のなかに、ハッカソンをやっていくという計画をたてている。来年度のハッカソンのテーマについては、SEO でも 2 月に予定されている委員会の場でもアイデアを出していこうと思う。学生の力量を踏まえた上で、専門学校側からも実際に取り組み可能な具体案や運営面での提案をいただきたい。また、前回は瀬戸内市長からコメントをいただいたものの、瀬戸内市に関する内容があれば、より踏み込んだ意見やメッセージを引き出せた可能性があったのではと考える。来年度も実施する場合には、瀬戸内市長の再参加や同会場の活用を含め、発表の場としての構成や演出についても検討してもいいのでは。本事業の周知をしていくと、他県の専門学校や、日本語学校のかたからも一緒にやりたいと言っていただいている。さらに各都道府県の特徴を生かしたものを、全国大会でやってほしいという声をかけていただいている。各都道府県の企業と学校がセットというイメージで、例えば「地方活性化×デジタル×ハッカソン」といった内容が想定される。検討していただければ幸いだ。（SEO）

一つ一つ実際に理系転換の方向にむかって動いていただければと思う。アプリ、動画を用いて多くの人の感心を深めていってほしい。（ネクサスブリッジ）

****

■プログラム開発分科会　第１回

日時:令和 7 年 7 月 25 日(金) 11:00～11:40

会場:日本 IT ビジネスカレッジ 会議室および Zoom によるオンライン会議

参加者：日本 IT ビジネスカレッジ／システムエンジニアリング岡山（SEO）／ネクサスブリッジ／Linux Professional Institute(LPI)日本支部／学校法人山本学園／株式会社 MoMo 計 6 社・団体

主な議事内容：

1. ハッカソンの進捗状況共有

全 5 チームとし、7 月 24 日（木）に企業（メンター）と学生、合同での顔合わせを実施。実施にあたっての課題として、オンラインでの打合せ、メンターとの連絡などについては、あらかじめ時間帯を決めた方がいいのではないか。学生は学校やアルバイトで、連絡が深夜にくる等、メンターの負担が大きくなるのではと懸念している。（日本 IT ビジネスカレッジ）

メンターは本業の業務の上にこの作業が入ってくる。例えばやり取りは週 1 回等、日にちを決めるなど、一定の整理は必要。五月雨式に個々の思いが飛んでくるとメンターも困るかなと思う。

昨日の顔合わせでは、学生の情熱を感じた一方で、うまくスタートできず、もたついていたり遠慮している雰囲気のグループもあった。決め事などはメンターとリーダーで決定していく等、進め方の意識合わせも必要ではないか。（システムエンジニアリング岡山）

企業と学生との顔合わせに参加させていただき、皆さんのやる気はみえた。メンターとのやり取りをいかにスムーズにするかが大切ではないか。週に 1 回、メンターに報告をするのはどうか？ただ、学生の報告文章だと伝わらない部分もあると思うので、２週間に 1 回等、リーダーと顔を合わせて話をするという機会が必要ではないか。
中間発表では何をアウトプットするのか明確になっていない。はっきりした目標が必要ではないか？（ネクサスブリッジ）

10 月 23 日の最終発表会について、審査員は SEO より選出していただきたい。
日本語学校や、高校等、他の学校への周知。および現地参加だけでなくオンラインでも視聴できるようにしていきたい。
学生たちが作業できる時間の確保も必要。（日本 IT ビジネスカレッジ）

2.カリキュラムについて
1 年生 IT コースで後期より、週 2 回、Linux エッセンシャルをカリキュラムへ追加。
AI が多くなる。
ネットワーク、サーバー、セキュリティ、オペレーションシステムをエルピック（LinuxOS のスキルを証明する世界共通の IT 資格）のカリキュラムを展開できないかとイメージしている。（日本 IT ビジネスカレッジ）

■プログラム開発分科会　第 2 回
日時:令和 8 年 1 月 9 日(金) 11:00～11:40
会場:日本 IT ビジネスカレッジ 会議室および Zoom によるオンライン会議
参加者：日本 IT ビジネスカレッジ／ネクサスブリッジ／Linux Professional Institute(LPI)日本支部／学校法人山本学園／岡山県立邑久高等学校　計 5 社・団体
主な議事内容：
1. AI の影響について
スポーツ未来開拓会議という会議に参加した際、複数の委員が出した 10～20 件のアイデアを AI に入力することで整理・分類が瞬時に行われ、議論の効率が大幅に向上した。この経験から、AI は企画や戦略立案において極めて有効なツールであり、もっと積極的に使っていくべき。（ネクサスブリッジ）

コード生成は AI に置き換わりつつあるものの、Linux などのインフラ分野ではサーバーや

ネットワークのセットアップなどは依然として人の手による作業が不可欠。資格試験についても、知識を定着させる指標として重要であり、人力で理解し、構築できる力を育てる必要がある。(LPI)

2.IT 学習アプリ
昨年度は約 300 問を搭載。IT 基礎概念、セキュリティ、クラウド、Web、Linux、UX/UI などをカバーした。今年度はさらに約 300 問を追加し、生成 AI の仕組み、社会的・倫理的側面、論理的思考、問題解決力、バックエンドエンジニアリングまで範囲を拡張している。(日本 IT ビジネスカレッジ)

3.海外連携、ハッカソンについて
ミャンマーにある GLORY Career Training Centre の学生 5 名が後期ハッカソンに参加中。オンライン参加ながら役割分担を行い、実質的な共同作業ができている。
来年度のハッカソンについて県内外の学校からの問い合わせも増えている。高校生の参加も積極的に促したい。

ネットワークの広がりは非常に大きく、海外連携やハッカソンの事例は、東南アジア諸国などとの連携を視野に入れたプロモーションとしても活用できる可能性がある。(ネクサスブリッジ)

4.自治体との連携
備前市と吉備中央町の市長と話をした。本事業の周知を行った。どちらも、ハッカソンのような取り組みをしたいと話をいただいた。また、学校法人をつくりたいという話もでている。いままで座学中心だったのが企業と一緒に地域の課題を解決するというところが本校の特徴である。これが岡山県の地域の特徴にまで拡充してくると、これまでにない面白い展開になってくるのではと思っている。(日本 IT ビジネスカレッジ)

****
■実証講座分科会　第 1 回
日時:令和 7 年 7 月 25 日(金) 11:45～12:30
会場:日本 IT ビジネスカレッジ 会議室および Zoom によるオンライン会議
参加者：日本 IT ビジネスカレッジ／システムエンジニアリング岡山 (SEO) ／ネクサスブリッジ／Linux Professional Institute(LPI)日本支部／学校法人山本学園／株式会社 MoMo
計 6 社・団体
主な議事内容：

1.AI 研修の変化について
概要は変わっていないが、AI 自身がかなり進化、変化している。以前は、指示しながらでないとうごいてくれなかったが、どんどん進化している。（株式会社 MoMo）

2.AI セミナーについて
今年度も AI セミナーを教職員向け、専門学校生向け、高校生向けに実施する。
専門学校生向けは、プログラミングでの具体的な使い方等
高校生、教員向けはリテラシーのレベルによって変わってくる。高校生向けについては需要を知りたい。いまどのような使い方をしているのか。それによって内容を考えたい。（日本 IT ビジネスカレッジ）

高校は、学習指導要領でどこまでやれるか、そこに応じた内容になるのでは。Python が入っているが、授業でできる高校はなかなか少ない。できないところが多いと感じている。先生も追いついていない。
今年度から大学入試にも入っている。そこにどう対応するか、現場では四苦八苦している。AI は ChatGPT が使えるのは当たり前。教育現場でどのように使えばいいのかがわからない状況。
専門学校では、IT 系の学校以外でも AI を使っていこうという動きも見える。（山本学園）

高校生は、表面的にはつかっているが、それがどのように活用されるかのアイデアはないように感じている。小中高生は AI を肌感的に使っているので慣れているような気もする。
学校としては、日本語、英語、作文、ロジック、IT 基礎等をきちんと勉強したうえで AI を活用しましょう、という流れでやるべき。同時に仮に考えることを AI に任せることで仕事ができるという時代がきたら、カリキュラムはどんどん変わってくる可能性はある。思考のプロセスを AI とやり取りしていく。課題解決のプロセスと同じ。何か具体的な事例があればいいのだが。（日本 IT ビジネスカレッジ）

事業の目的として、理系に興味がない人にも理系に興味をもってもらいたい。論理的に考えたりすること等が苦手な人を AI で鍛えていく。ロジックを鍛えるための AI 活用ができるといい。（日本 IT ビジネスカレッジ）

道具として AI をつかうのではなく、論理的なところを鍛えるためのツールとしての AI というのは正しい方向ではないかと思う。
今後 AI が増えるとクラウド、サーバーの使用量が増えてくる。インフラ系のエンジニアを育てることも大事だと思う。（LPI 日本支部）

教職員向けは、実務で使うところが大切。何か困りごとがあれば、その解決に使うのがいい。（日本 IT ビジネスカレッジ）

教務の困りごとの 1 つとして、時間割の編成がある。学科、コースが沢山あり、どのように組み合わせるのが最適か？これが AI でできると助かる。（山本学園）

カスタム GPT の構築手法の研修も検討したい。ただし GPT の有料版が必要。また応用編として実施すべきか。基礎編、応用編の 2 回に分けて実施を検討。1 回の研修時間が短いほうが教員は時間をとりやすい。
昨年は邑久高校で AI 研修をリアルで実施したが、今年はオンラインで実施し、他の高校へも参加を呼びかける（日本 IT ビジネスカレッジ）

■実証講座分科会　第 2 回
日時:令和 8 年 1 月 9 日(金) 11:45～12:15
会場:日本 IT ビジネスカレッジ 会議室および Zoom によるオンライン会議
参加者：日本 IT ビジネスカレッジ／ネクサスブリッジ／Linux Professional Institute(LPI) 日本支部／学校法人山本学園／岡山県立邑久高等学校　計 5 社・団体
主な議事内容：

1. AI セミナーについて
教職員向け講座を昨日（1 月 8 日）実施。1 時間の研修時間が非常に短く感じられるほど内容が濃かった。昨年度は AI をほとんど使用していなかった教職員が多かったのに対し、本年度は校内での利用が大きく広がってきている。（日本 IT ビジネスカレッジ）

岡山県主催のイノベーションマッチアップというイベントが岡山県立大学で開催された。複数のアイデアを AI に入力することで整理・可視化が容易になり、思考の補助として非常に有効であると感じた。（ネクサスブリッジ）

私たちの会社は、本社にカナダ人やドイツ人などがいるので同時通訳機能を使用しており、とても便利だと感じている。昔に比べると文房具のような感覚で使っている。
一方で悪い面もある。学校現場では AI を用いた不正行為の懸念も現実に起きている。学生が AI を使ってカンニングをしたという噂が流れている、ということがあった。リテラシー教育は重要だ。（LPI）

高校生でも、作文コンテストの優勝者が AI を使って 5 秒で書いていたという話もある。一方で、「私は AI に頼らない」とわざわざ記載して強調している学生もいる。AI を使ったと

いうのを先生だけが知らない状況。評価基準も変わってきている。何が良いのか悪いのか、時代が検証していくのか。（日本 IT ビジネスカレッジ）

テレビ番組でも教員と生徒の AI 活用度を比較していたが、生徒の方が AI へのアプローチ力に優れている現状があり、教員側が十分に対応しきれていない場面がある。（ネクサスブリッジ）

全教員が AI を使用しているわけではないが、活用している教員は AI に自らの回答を入力して添削を受け、再考するなど、うまく付き合っている。教育委員会としての AI 活用指針は文章作成に関する一定のルールにとどまっており、現在は DX 推進に手を挙げた学校を中心に段階的に取り組みが進められている状況。（岡山県立邑久高等学校）

2.カリキュラム再設計
本校は留学生が多く、日本語による国家資格試験が大きなハードルとなっているため、当初目標としていた基本情報処理技術者試験を単一のゴールとするのではなく、英語で受験可能な国際資格を中心とした構成に変更する方針である。
1 年生前期に AI リテラシーおよび IT 基礎（CompTIA Tech+）を、後期には Linux 資格取得基礎、ネットワーク入門、Web およびデータベース、AI 開発のための Python 入門を学ぶ。2 年生では、セキュリティ、データベース応用、Java および AI 開発を学ぶ。また、ハッカソンに向けた準備として、チームビルディングを目的とした授業を 1 年後期および 2 年前期に導入する。（日本 IT ビジネスカレッジ）

専門学校では授業で教えていない技術を、学生が AI を用いて書いてくる事例があり、その評価や指導方法に悩んでいる。（山本学園）

****
企画推進委員会に参加していただいているネクサスブリッジの井上伸一氏から、別途、ご助言をいただき、今年度の取り組みに活かし、来年度の活動方針にも取り入れさせていただいた。井上氏の所管と改善案を以下にまとめた。

令和 7 年度「地方やデジタル分野における専修学校理系転換等推進事業」事業全体の所感と改善案

はじめに

日本は出生率低下による若年層の減少により、専修学校での学生募集は今後ますます厳しい状況になっていく。当然卒業生の人数も減少していくため、ほぼすべての産

業、業種で人手不足が深刻さを増しており、IT 業界では特にその傾向が顕著である。このため、高校生に対し IT への関心を高めるとともに、専修学校の優位性や魅力を発信し、より多くの学生の進学先に選ばれる取組みが欠かせない。

一方、この一年での ChatGPT をはじめとする生成 AI の普及は目覚ましく、社会に大きなインパクトを与えており、IT の重要性が益々高まり、IT 人材への需要が急速に拡大していることから、IT 技術者不足に拍車がかかっている。文部科学省も、生成 AI の急速な進展により、AI があらゆる分野に影響を与え、社会や価値観そのものを変えつつあると指摘している。

こうした状況から、今年度の当事業は、専修学校の教育として、従来の IT 知識やシステム開発だけでなく、生成 AI に関する技術も大きく取込むことが迫られており、実践的な IT 人材を育成できる専修学校の役割はこれまで以上に重要となっている。

1．本事業を実施する背景（課題と問題の所在）

(1) 社会環境の変化とデジタル人材需要の拡大

少子化の進行により若年人口は減少しており、専修学校を含む高等教育機関における学生確保は年々厳しさを増している。一方で、産業界全体では人手不足が深刻化しており、特にデジタル分野における人材需要は急速に拡大している。

生成 AI をはじめとする先端技術の進展は、IT を特定業界の専門技術から、あらゆる産業の基盤技術へと変化させている。すなわち、IT は単なる「プログラミング技術」ではなく、課題解決や価値創造の中核を担う分野へと広がっている。

このような環境変化の中で、地方においても実践的なデジタル人材を安定的に育成する体制の強化が急務となっている。

(2) 若者の IT 業界に対する認識と進路選択の課題

本事業におけるアンケート調査から、若者の間では IT 業界に対し「長時間労働」「激務」といったイメージが一定程度定着しており、就職先として敬遠される傾向が見られた。

一方で、オンラインゲーム、仮想現実、生成 AI など、デジタル技術そのものに対する関心や魅力は高い。

すなわち、「IT 技術への関心」と「IT 業界で働くことへの魅力」が必ずしも一致していない状況がある。

このギャップを解消するためには、従来の「プログラミングやシステム開発中心」という限定的な職業イメージから脱却し、IT が社会課題の解決や新たな価値創造に貢献する分野であることを、教育内容や情報発信を通じて明確に示す必要がある。

(3) 専修学校教育の構造的制約と高度化の必要性

専修学校専門課程は原則２年間であり、限られた期間の中で基礎から応用までを網羅的に指導することには構造的な制約がある。

現行カリキュラムでは、IT の基礎知識および基本的な技術習得に重点が置かれているが、デジタル分野の高度化・多様化が進む中で、より専門性の高い分野への対応や、生成 AI・データ活用など新領域の体系的導入が求められている。

そのため、すべてを網羅する教育から、企業ニーズや社会的要請を踏まえた「重点化・選択型」のカリキュラム設計への転換が必要である。

(4) 企業ニーズとの接続および人材評価の課題

企業からは、専門知識のみならず、課題発見力、コミュニケーション能力、チームでの協働力など、総合的な能力を備えた人材が求められている。

専修学校では短期間で専門知識を修得させる教育に重点が置かれてきた結果、入社時点では即戦力として評価される一方、長期的なキャリア形成の観点では、主体性や探究力といった汎用的能力の伸長が課題として指摘される場合がある。

中学校・高等学校段階で推進されている探究的な学びとの接続を意識し、専門教育に加えて課題解決型学習やプロジェクト型学習を取り入れることで、専門性と汎用性を兼ね備えた人材育成へ転換する必要がある。

(5) グローバル化への対応と人材循環の高度化

デジタル分野は国境を越えて発展する領域であり、国際的な視野を持つ人材の育成は不可欠である。

優秀な外国人留学生の受入れは、単なる人手不足対策にとどまらず、教育環境の多様性向上、日本人学生への刺激、国際的なネットワーク形成など、教育の質向上に寄与する可能性を有する。

そのためには、海外の大学や職業訓練機関との連携を強化するとともに、日本における教育水準、産業界との接続、卒業後のキャリア展望を明確に提示し、安心して学び将来設計ができる環境を整備することが重要である。本事業は、2024 年度に続き２年目にあたるため、この１年での変化に対応しながら、昨年度の取組みに対し、足りない点の強化、改善すべき箇所の変更により、完成度を高めるために実施された。

２．委員会における取組みと課題

(1) ハッカソンの開催

【取組内容・成果】

今年度は前期・後期の計２回、複数校合同によるハッカソンを開催した。第２回目には、提携先であるミャンマーの Glory Career Training Centre の学生も参加し、国際的なオンライン協働型ハッカソンとして実施した。

また、教育・就職分野で連携協定を締結している一般社団法人システムエンジニアリング岡山の会員企業社員がメンターとして参画し、実務視点からの助言を行った。これにより、学生にとっては企業との接点を持つ機会となり、実践的な学習効果が得られた。

【明らかになった課題】

・参加学生間の技術レベル差への対応

・国際オンライン実施に伴う言語・コミュニケーション上の課題

・学習成果の定量的評価方法の確立

【今後の方向性】

継続開催により実施モデルを確立するとともに、事前学習の充実や評価指標の明確化を進め、教育効果の可視化を図る。

(2) アンケートの実施と示唆

【取組内容・成果】

高校生を対象としたアンケートでは、「IT や AI に興味がある」と回答した学生は 60%であった一方、「実際に学びたい」と回答した学生は 30%にとどまった。

また、企業側へのヒアリングでは、専修学校卒業生に対し専門的な IT 知識・技術を前提としつつも、主体性、コミュニケーション能力、向上心等のソフトスキルを強く期待していることが確認された。

【明らかになった課題】

・IT 技術への関心と進路選択との間にギャップが存在すること

・専門知識と汎用的能力の両立が求められていること

【今後の方向性】

IT 分野で働く魅力やキャリア展望を具体的に提示する広報戦略の強化に加え、カリキュラムに課題解決型学習や協働型学習を組み込み、専門性とソフトスキルの両立を図る。

(3) 教職員の IT リテラシー向上

【取組内容・成果】

AI 活用講座および DX 講座を学生のみならず教職員向けにも実施し、生成 AI やデジタル技術に関する基礎的理解の向上が確認された。

【明らかになった課題】

・単発研修にとどまらない継続的な学習体制の整備

・学習内容を授業改善へ具体的に反映させる仕組みづくり

【今後の方向性】

教職員の継続的リスキリング体制を整備するとともに、習得した知識を高校生向け出前講座や体験型イベント等へ展開し、IT 分野への理解促進と進路選択の

幅の拡大につなげる。

(4) IT コースカリキュラムの高度化

【取組内容・成果】

理系転換を見据え、従来のビジネス系 IT 教育から、より専門的な IT 技術者育成へと方向性を明確化した。

留学生が多い教育環境を踏まえ、日本語による国家試験一辺倒ではなく、英語で受験可能な国際的資格試験も視野に入れたカリキュラム設計方針を打ち出したことは、多様な学生層への対応として意義がある。

また、生成 AI 関連知識・技術のカリキュラムへの導入を進めた。

【明らかになった課題】

・AI 分野の教育範囲の明確化（基礎理論・活用力・倫理等の整理）
・データ活用分野の体系的導入
・２年間という制約下での重点化設計

【今後の方向性】

基礎的 IT 教育を基盤としつつ、AI 活用力およびデータ分析基礎を重点領域として体系化し、「選択と集中」による高度化を図る。

(5) IT 学習アプリの開発

【取組内容・成果】

各科目において不足していた領域を補完し、新規設問約 300 問を追加するなど設問内容の拡充を行った。これにより、学習内容の網羅性が向上した。

【明らかになった課題】

・利用率および学習効果の検証
・継続的な設問更新体制の確立

【今後の方向性】

定期的な内容更新を実施するとともに、利用状況データを分析し、学習成果との関連を検証することで、教育効果の向上を図る。

(6) 国際連携の推進

【取組内容・成果】

ハッカソンにおいてミャンマーの教育機関と連携し、多言語・オンライン環境での協働学習を実施した。学生は異文化環境下でも成果を上げ、国際的協働の可能性を確認した。

【明らかになった課題】

・言語対応体制の強化
・オンライン協働における運営ノウハウの蓄積
・国際連携の持続可能な仕組みづくり

【今後の方向性】

参加校の拡大を図り、国際ハッカソンを定期開催することで、国際的視野を持つ IT 人材育成モデルの確立を目指す。

（7）Web サイトおよびプロモーション動画の作成

【取組内容・成果】

イベント実施段階から広報活用を前提に写真・動画を撮影し、Web サイトおよび動画コンテンツを高度化した。

【明らかになった課題】

・アクセス数や問い合わせ数等の効果測定

・ターゲット層別の訴求戦略の精緻化

【今後の方向性】

活用機会を拡大するとともに、効果測定指標を設定し、学生募集への波及効果を検証する。

3．本事業の総括

本事業における今年度の取組の中で、特に成果が顕著であったのは、前期および後期に実施したハッカソンの開催である。本取組では、複数の専修学校の学生が参加し、後期にはミャンマーの学生がオンラインで参画するなど、国内外を接続した協働型の実践教育を実現した。エコツーリズムをテーマとして、観光地紹介の Web サイト制作にとどまらず、ツアー予約機能を備えたシステムの構築まで行い、企画立案から設計・開発・発表に至る一連のプロセスを体験する機会を提供した。

本取組により、学生の実践的な課題解決力やチーム開発能力の向上が図られたほか、地域資源と IT 技術を結び付けた教育モデルの有効性が確認された。また、成果物は広報活動にも活用可能であり、高校生に対する IT 分野の魅力発信の一手法としての展開も期待される。

さらに、IT コースのカリキュラムについては、企業ニーズや生成 AI 等の最新技術動向を踏まえた内容への見直しを行い、実践性の高い教育内容へと改善を図った。あわせて、学校及び IT 分野の取組を紹介する Web サイトや広報動画についても内容の再整理と情報発信力の強化を行い、進学検討者に対する訴求力の向上を図った。

これらの取組を通じ、専修学校における理系分野への転換を推進するための基盤整備が着実に進展した。具体的には、IT コースの設置、国内外からの学生募集体制の整備、卒業後の IT 分野への就職を見据えた教育内容の体系化など、入口から出口までを見通した一貫的な仕組みの構築が進んでいる。

今後は、本年度に整備した教育モデルおよび募集体制を定着・発展させるとともに、成果の可視化及び効果検証を進めることで、専修学校における理系転換の持続

的推進を図っていく。

以上

****

井上伸一　略歴

昭和 52 年 3 月　私立千葉工業大学工学部電気工学科 卒業

昭和 52 年 4 月　株式会社 両備システムズ 入社

平成 16 年 10 月 学校法人 岡山科学技術学園 入園

平成 17 年 4 月　同学園 運営本部事務局 局長 就任

平成 24 年 4 月　同学園 国際教育局 局長 就任

平成 26 年 5 月　同学園 理事 就任

令和元年 7 月　株式会社 システムズナカシマ 入社

令和 3 年 6 月　一般社団法人吉備オープンイノベーション協会（KOIA） 専務理事 就任

令和 6 年 4 月　ネクサスブリッジ 代表 就任

令和 6 年 6 月　株式会社 システムズナカシマ 退職

令和 7 年 6 月　学校法人三友学園 評議員 就任

現在に至る

****

4. 調査

****

本事業では、それぞれ高校生、専門学校生、県内企業を対象とした 3 つの調査を実施した。各調査の目的、対象、設問項目、分析結果等を下記にまとめた。この調査結果から高校生へのアプローチの糸口やプロモーション手法、今後の企業との連携などにおいて非常に有用なデータが得られており、次年度の取り組みに取り入れていくこととした。

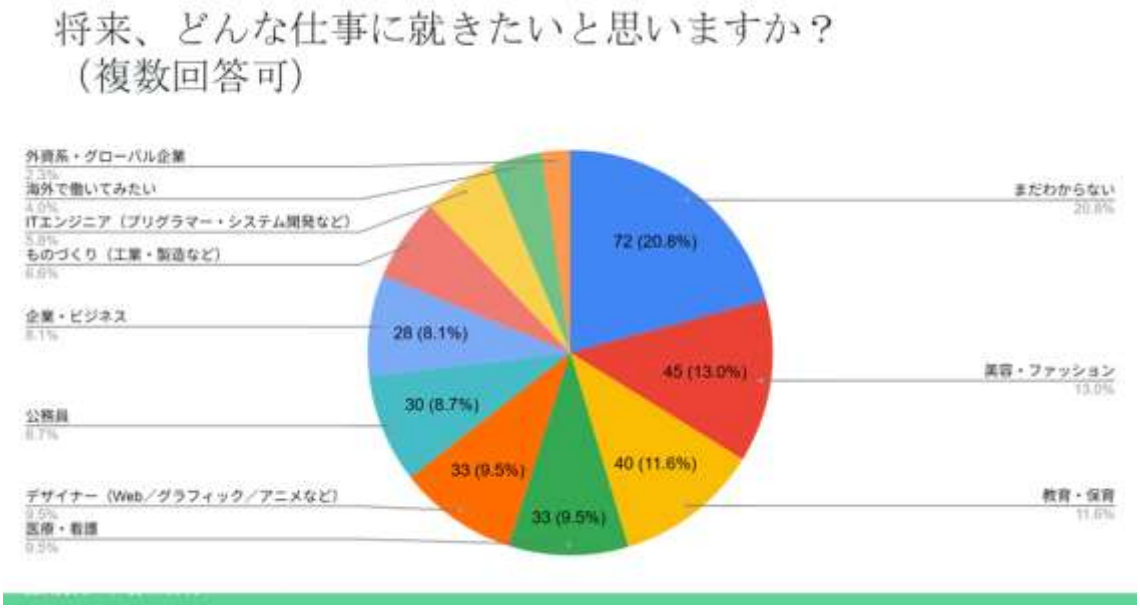
4.1 高校生向け調査

目的：高校生の IT に対する興味や関心度、現在の学習状況、将来の進学、就職の意向などを明らかにするため。
調査方式：Web 調査（実施時期 2025 年 12 月）
調査対象：岡山県立邑久高等学校の全校生徒
回答数：281 名
設問項目：
「あなたの学年を教えてください」
「あなたが今、興味を持って学んでいることを教えてください」
「将来つきたい職業はどれですか？」
「授業や学校の活動で「もっとやってみたい」と思うことは」
「IT や AI について、どのくらい興味がありますか？」
「以下の中で「学んでみたい」と思う内容はありますか？」
「情報Ⅰは好きですか？」
「大学入試共通テストの科目にも情報Ⅰがあります。情報Ⅰで点数を取りたいですか？」
「あなたは卒業後の進路について、どのように考えていますか？」
「将来、どのような場所で働きたいですか？」
「学校や地域にこんな活動・授業があったらいいと思うものがあれば教えてください。」

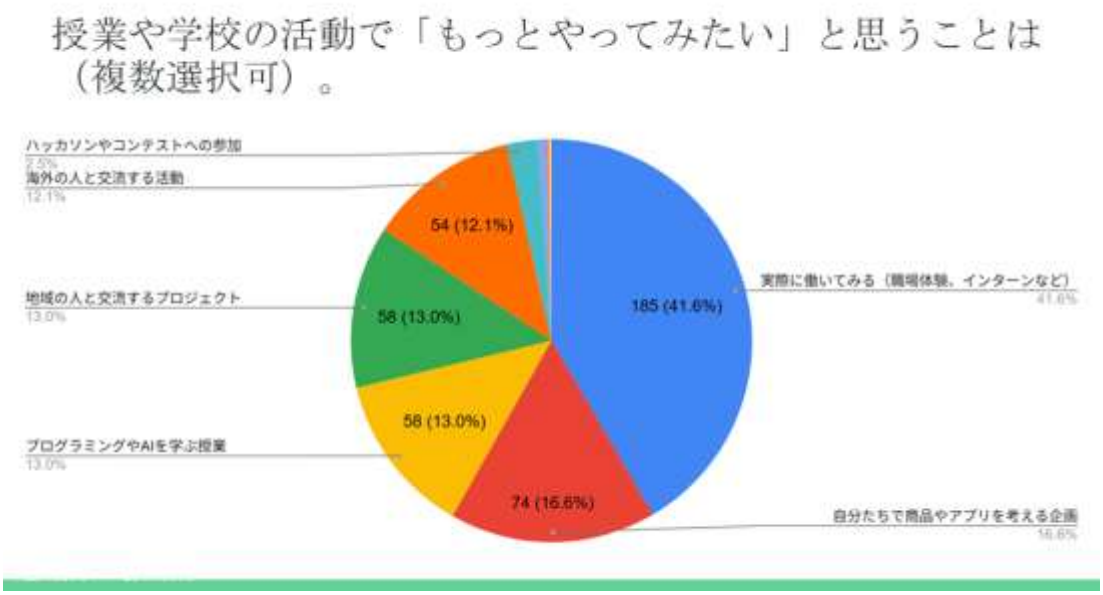
主な結果：
回答者のうち、1 年生が 39.1％と最も多く、2 年生 37.0％、3 年生 23.8％であった。
「卒業後の進路」については、「大学・短大に進学したい」が 39.9％で最も多く、次いで「専門学校に進学したい」が 32.4％であった。「就職したい」は 17.1％、「まだ決めていない」は 9.3％であった。
「将来、どのような場所で働きたいですか？」との問いには、64.1％が「現在、住んでいる

地域」と回答、「首都圏」11.0%、「首都圏以外の大都市圏」17.8%となり、地元での就職志望率は決して低くない。

「将来、どんな仕事に就きたいか」との問いに対し、「まだわからない」が 20.8%で最も多いのは回答者に占める 1 年生の比率が高いためと思われる。続いて「美容・ファッション」13.0%、「教育・保育」11.6%、「医療・看護」9.5%で、この 3 つの合計が 34.1%。以下は「デザイナー」9.5%、「公務員」8.7%、「企業・ビジネス」8.1%、「ものづくり」6.6%、「IT エンジニア」5.8%で、この 5 つの合計が 38.7%となった。具体的な将来の仕事のイメージとして企業・団体に就職する者と生活に密着したサービスに就きたいと考える者がほぼ同程度と考えられる。なお、「海外で働いてみたい」は 4.0%に留まった。



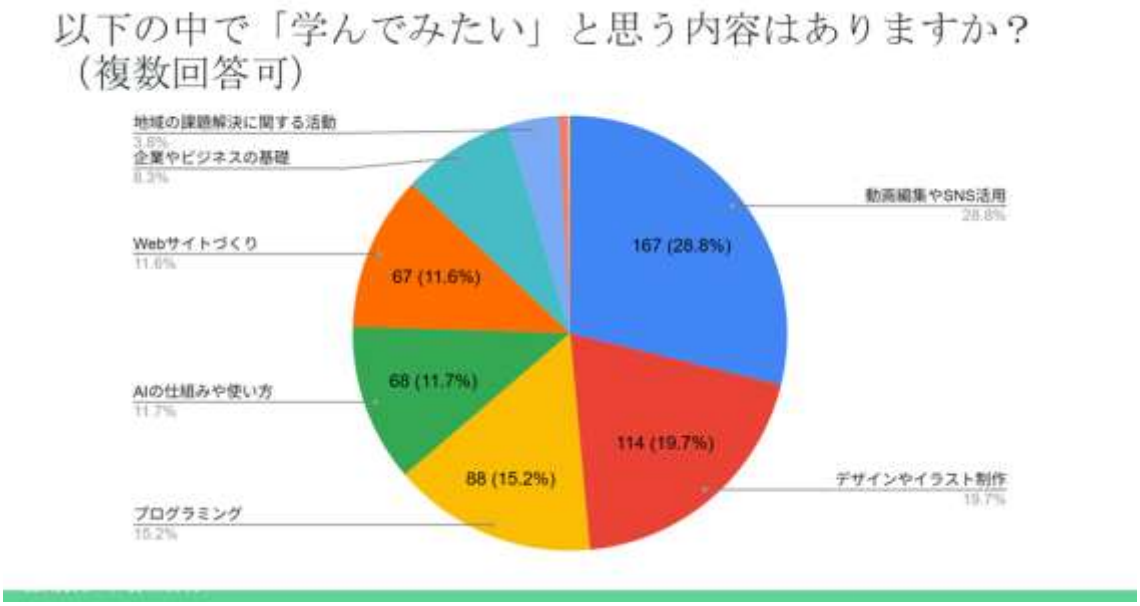
「授業や学校の活動で「もっとやってみたい」と思うことは」という問いには、「職業体験、インターンなど」が 41.6%と最も多く、「自分たちで商品やアプリを考える企画」16.6%と合わせると 6 割近い生徒が社会（就職先）との接点を求めていることがわかった。次いで「地域の人との交流」13.0%、「海外の人との交流」12.1%で、やはり社会との接点を求めている。前問では「海外で働きたい」は 4.0%だったが、「海外の人との交流」には 12.1%が興味を持っており、国内指向ではあるものの外国人との共生にはある程度、理解があるのかもしれない。なお、学びたいこととしては「プログラミングや AI を学ぶ授業」が唯一あがっており、13.0%と多くはないが注視したい。



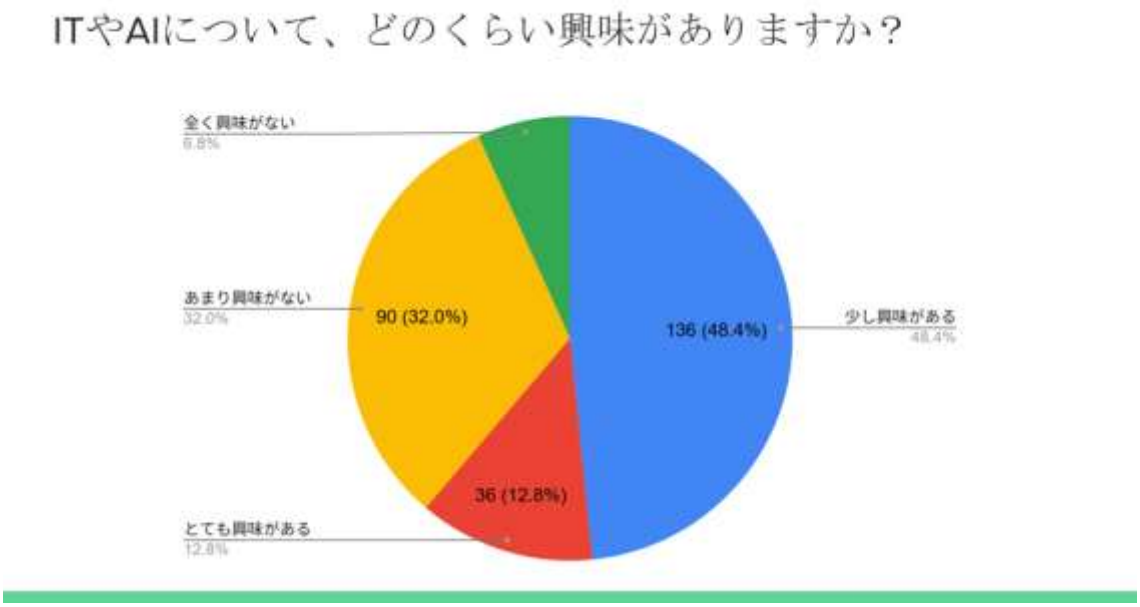
さらに、学びにしぼって「以下の中で「学んでみたい」と思う内容はありますか？（複数回答可)」と聞いた。選択肢は以下の通り。

「動画編集や SNS 活用」、「デザインやイラスト制作」、「プログラミング」、「AI の仕組みや使い方」、「Web サイトづくり」、「企業やビジネスの基礎」、「地域の課題解決に関する活動」、「その他」

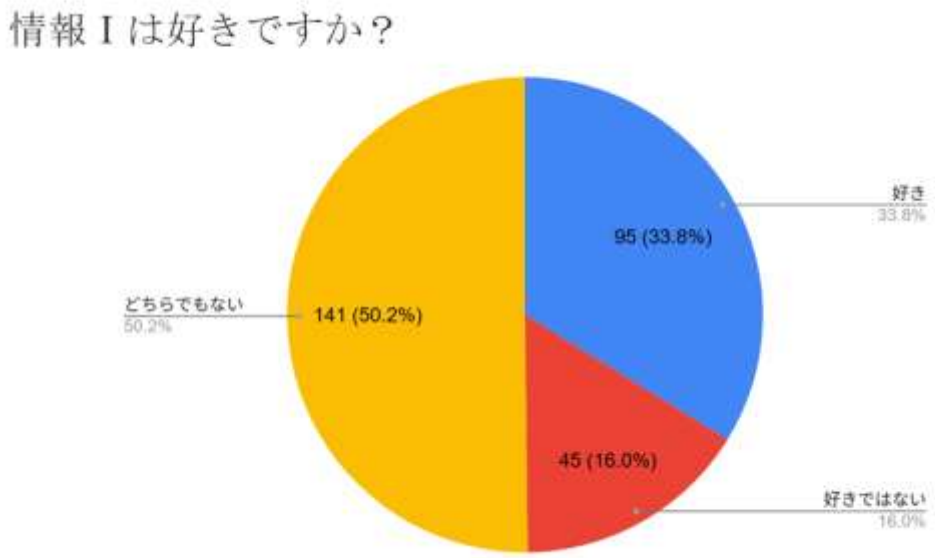
回答には、9 割近くを PC やスマホを使うものが占め、もしこれらを職業とするのであれば、IT 系の教育が必要なものばかりである。学んでみなければ職業にしたいかどうかもわからない。ここに高校生にアプローチするヒントがあると思われる。ほかの選択肢としては「企業やビジネスの基礎」8.3%、「地域の課題解決に関する活動」3.8%となった。



「IT や AI について、どのくらい興味がありますか？」との問いには、
「とても興味がある」が 12.8%、「少し興味がある」の 48.4%と合わせれば 6 割を超える。ここで「とても興味がある」と回答した生徒が、前々問で「プログラミングや AI を学ぶ授業」と回答した層と推測され、決して大きな割合ではないが、このグループに高校在校時からアプローチできないか、検討の余地がある。



「情報Ⅰは好きですか？」との問いには、「好き」が 33.8%、「どちらでもない」が 50.2%もおり、「好きではない」と回答した 16.0%にはアプローチはむずかしいが、「どちらでもない」と感じているうちに情報や IT への興味を持たせるような活動を企画できないか、検討していきたい。



最後に、「学校や地域にこんな活動・授業があったらいいと思うものがあれば教えてください」との問いには、下記のような意見が挙がった。IT 関連の希望もあるほか、職業体験、インターンシップ、起業家との交流など仕事に関する希望も少なくない。高校生の学びのニーズに応えられれば、入学にもつながる。

・地域の人と交流会や、授業を通して関わるような活動
・外国人との交流、異文化交流
・職場体験や体験授業
・ITのことについての校外での授業をしたい。
・Excelの実技
・プログラミングや動画作成などに特化した授業があればより専門的に学べるし、取れる資格も自然と広がると思う。なによりさらに楽しんで学べると思う。
・プログラミングや日商簿記電気工事士など高校の近くの学校にあるものも少しでいいから取り入れてほしいと思う
・AIについての授業などがもう少しあったらいいと思う。
・語学（英語以外にも）・ゲーム・動画・画像・音楽編集・制作
・心理学やメンタルケアに関する授業
・クラスメイトなどと協力して作品を制作する活動
・進学者も取り組めるインターンがもっと欲しい。自分がやりたいことを見つけるきっかけになりそう。
・美容や服飾の授業　　・動物と関わること
・インターシップをふやす
・もっと職業のことについてしっていける授業。
・小説を読む授業、他の学年、クラス、他の学校との交流
・確定申告のやりかたなど、教えてもらえる機会が少ない、実際に将来使うものの説明
・選挙や政治についてもっと学びたい。
・保育園に行って、実際に子どもたちとふれあって勉強したい
・大学の学科に訪問してみたい
・花植え　ヨットの体験授業　スキーの体験　田植え
・実際に高校生が開くお店、地域の起業家との交流
・生徒自身が出来事や活動を写真に収める活動。
・興味のある物事を調べる授業
・製品制作
・人生を豊かにしたり感性を磨くためにも美術や音楽、書道など芸術の授業を２、３年生でもなくさないでほしい

4.2 専門学校生向け調査

目的：専門学校生の IT 関連企業（職）への就職意向、興味分野等を明らかにするため。

調査方式：Web 調査

調査対象：日本 IT ビジネスカレッジ　国際ビジネス学科の 1 年生と 2 年生

回答数： 62 名

設問項目：

「あなたの国籍を教えてください」

「性別を教えてください」

「卒業後どんな仕事に就きたいと思いますか？」

「将来どこで働きたいですか？」

「就職を選ぶときに重視する点はなんですか？」

「IT・AI に関するあなたのスキル・経験は？」

「学外の活動で参加してみたいものは？」

「地域（専門学校のある県）への関わりについて、あなたの考えに近いのは？」

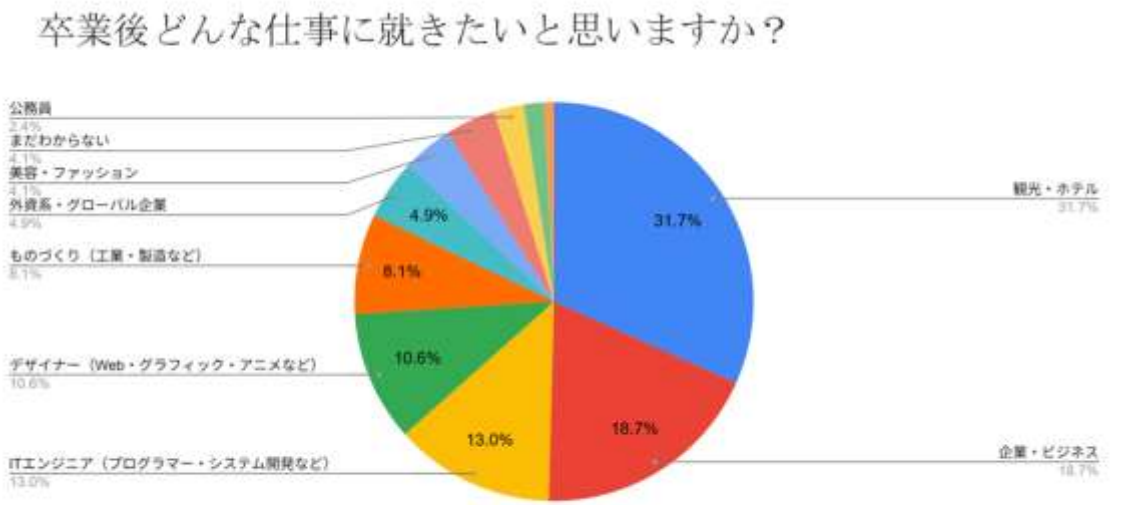
「学校や地域に、こんな取組みがあればいいなと思うことがあれば教えてください」

主な結果：

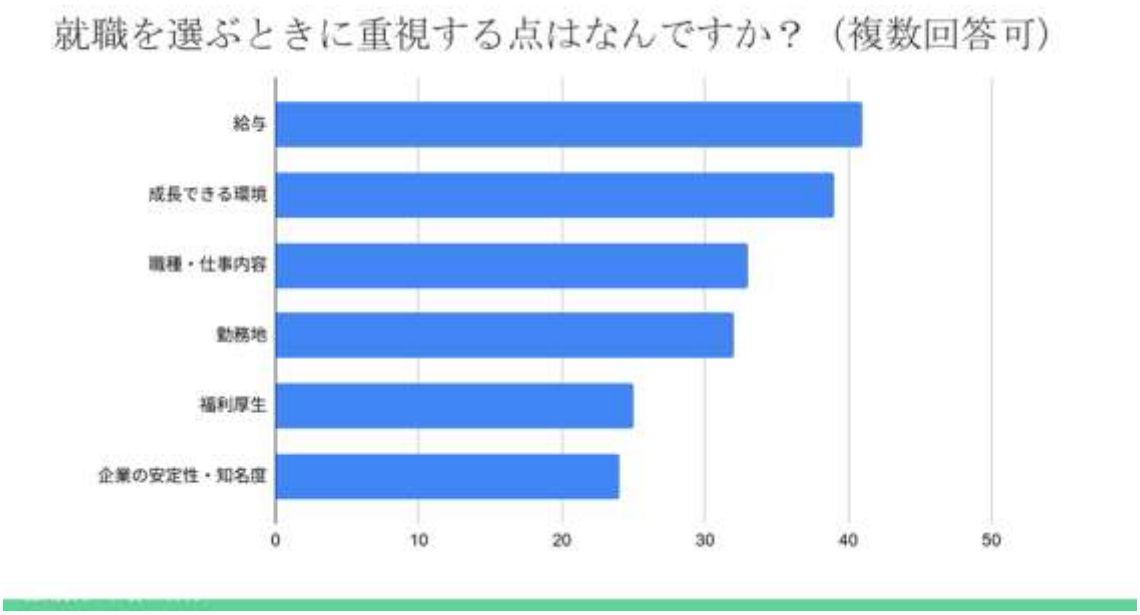
学生の国籍はネパール 46.8％で最も多く、次いでベトナム 30.6％、ミャンマー11.3％、ス

リランカ 6.5%、バングラデシュ 3.2%で日本人は 1.0%である。なお、男性は 41.9%、女性は 58.1%であった。

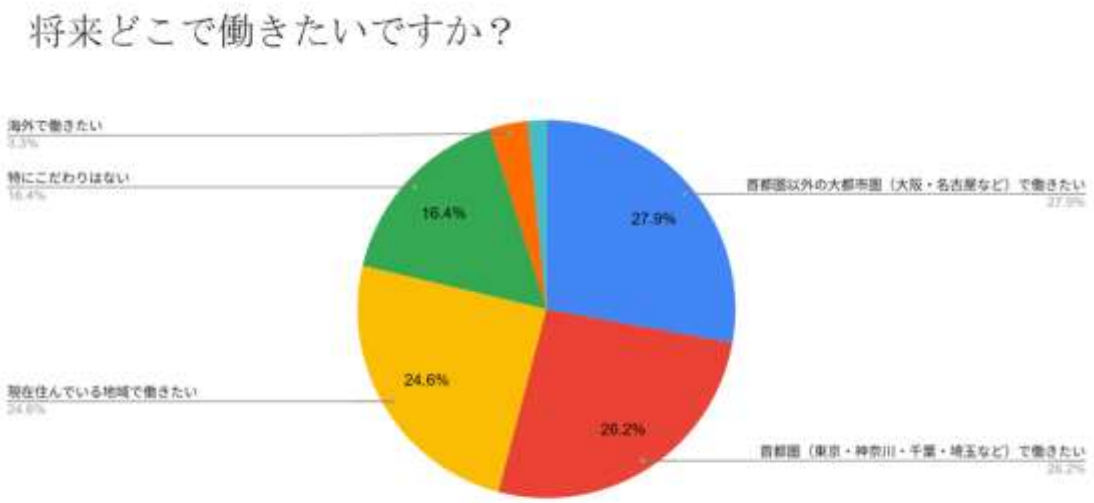
「卒業後どんな仕事に就きたいと思いますか？」との問いに、「観光・ホテル」が 31.7%と最も多く、「企業・ビジネス」（一般企業）18.7%、IT エンジニア 13.0%、デザイナー10.6%と続く。デザイナーも含めれば IT 系の職業には 23.6%が就きたいと考えている。



「就職先を選ぶときに重視する点はなんですか？（複数回答可）」との問いについて、64.5%が「給与」と回答。次いで 62.9%が「成長できる環境」、3 番目が「職種・仕事内容」53.2%となっており、重視する点として給与が一番ではあるが、働きがいや仕事内容も重視する傾向がみられる。「勤務地」については約半数の 51.6%が重視すると回答した。

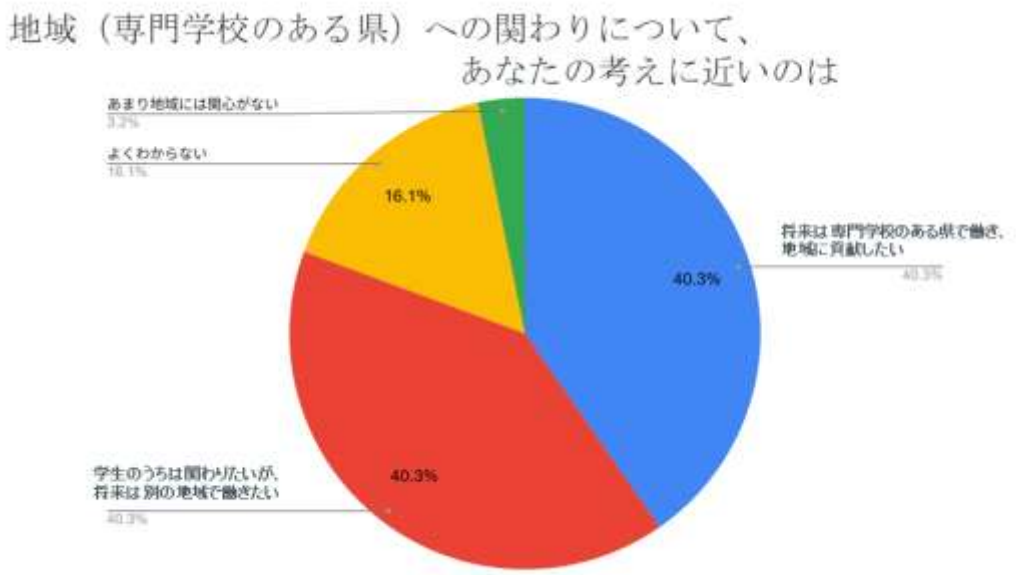


「将来どこで働きたいですか？」との問いには、「首都圏以外の大都市圏」と「首都圏」の2つで54.1%と過半数を占め、「現在、住んでいる地域で働きたい」24.6%の倍以上の回答となった。

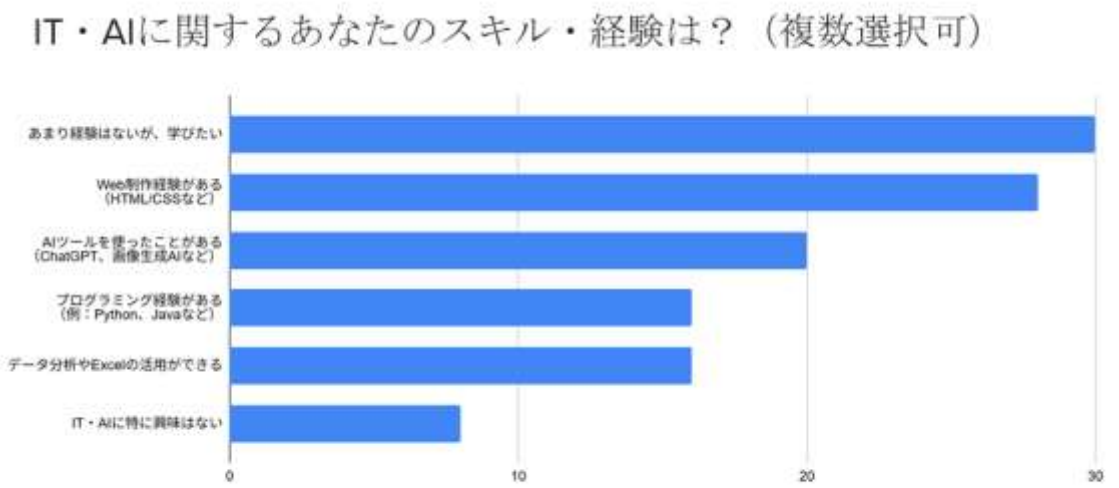


一方で、「地域（専門学校のある県）への関わりについて、あなたの考えに近いのは？」という問いには、「将来は専門学校のある県で働き、地域に貢献したい」と「学生のうちは関

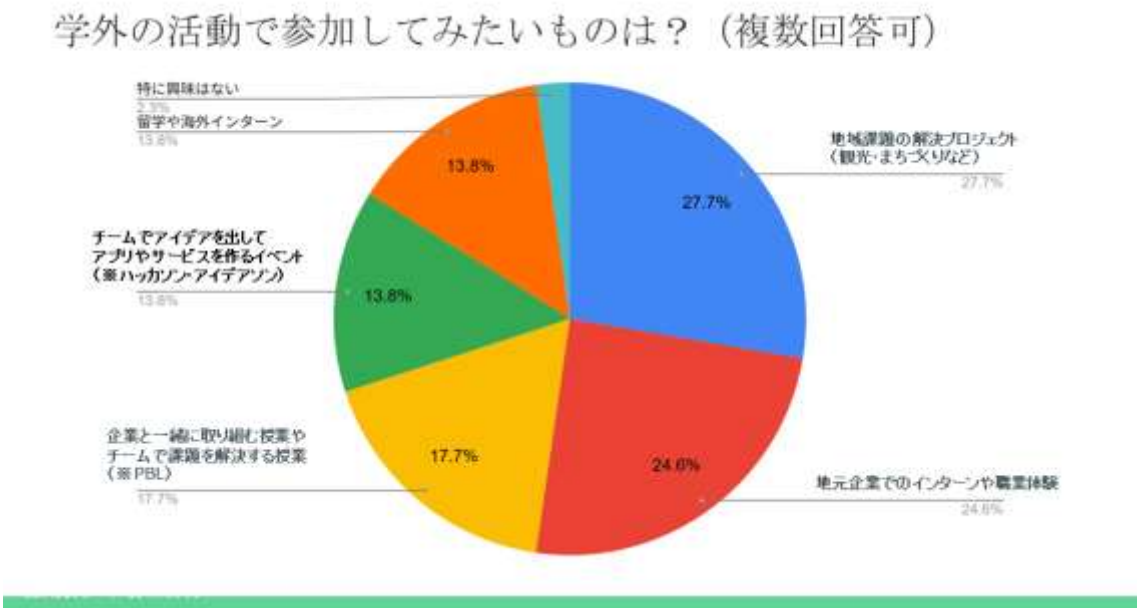
わりたいが、将来は別の地域で働きたい」がともに 40.3%の回答となった。就職先としていったん大都市圏には出たい意向はあるものの、10%程度はいま居住している地域に戻り、かつ地域に貢献したい」と考えている。地方において学生が大都市圏の就職先を選ぶことはいたし方ないが、将来、地元に戻ってくるのであれば、それはかえってメリットになるとも考えられる。



「IT・AI に関するあなたのスキル・経験は？（複数選択可）」との問いの結果は下記の通り。調査対象とした本校の国際ビジネス学科の学生で就職先が IT 関連企業の比率は 10%程度であり、就職にあたって IT の知識や経験は必須ではないが、「あまり経験はないが、学びたい」が 6 割を超えている。さらには「Web 制作」48.3%、「AI ツールを使ったことがある」32.3%、「プログラミング経験がある」25.8%と回答しており、学びたいだけでなく、すでに経験済みと回答した者が少なくない。



「学外の活動で参加してみたいものは？（複数回答可）」との問いには、「地域課題の解決プロジェクト（観光・まちづくりなど）」が 27.7%、次いで「地元企業でのインターンや職業体験」が 24.6%であった。地域や地元企業とのかかわりを希望する者が多い。「企業と一緒に取り組む授業やチームで課題を解決する授業（PBL）」17.7%や「チームでアイデアを出してアプリやサービスを作るイベント（ハッカソン・アイデアソン）」13.8%を合わせると 8 割を超える。昨年度から実施しているハッカソンプロジェクトは、これら学生が希望する要素がすべて入っている。新学科設立の際にも、ハッカソンを通じて、多くの学生を集められるのではないか。



4.3 企業向け調査

目的：岡山県内外の企業が求める人材、求めるスキル等や、AI 導入状況など各企業の現況を明らかにし、新学科のカリキュラム作成に活かすため。

調査方式：Web 調査

調査対象：システムエンジニアリング岡山（SEO）の会員企業のほか本校と何らかのつながりがある企業に依頼

回答数：12 社

設問項目：

「貴社の所在地（市町村名）を教えてください」

「貴社の業種を教えてください」

「貴社の業務において IT 人材はどの程度必要ですか？」

「IT 人材に求める主なスキルはなんですか？（複数回答可）」

「業務でどのレベルを求めていますか？」

・基本的な IT リテラシー（Office 等）

・プログラミング

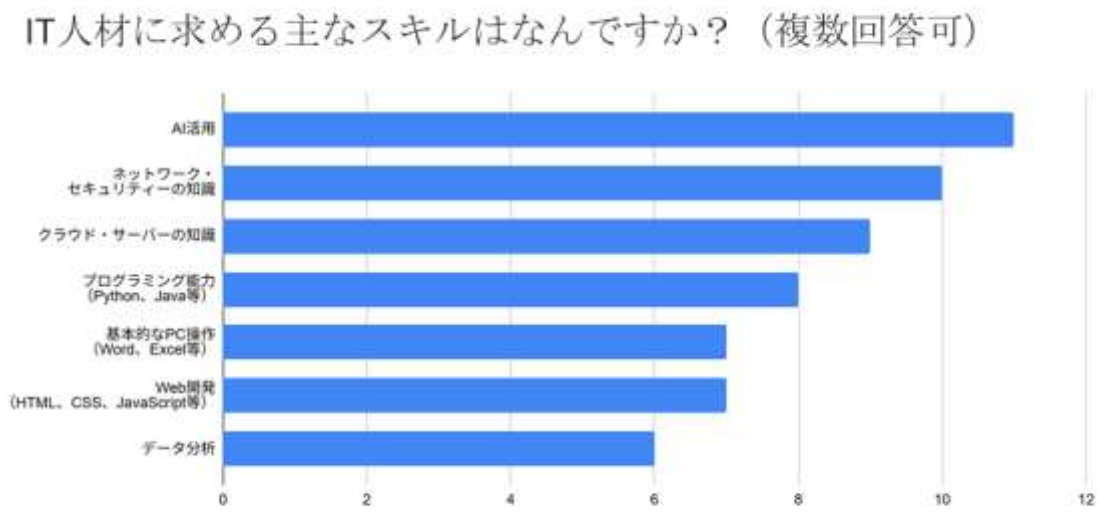
・クラウド・ネットワーク

・データ分析・AI

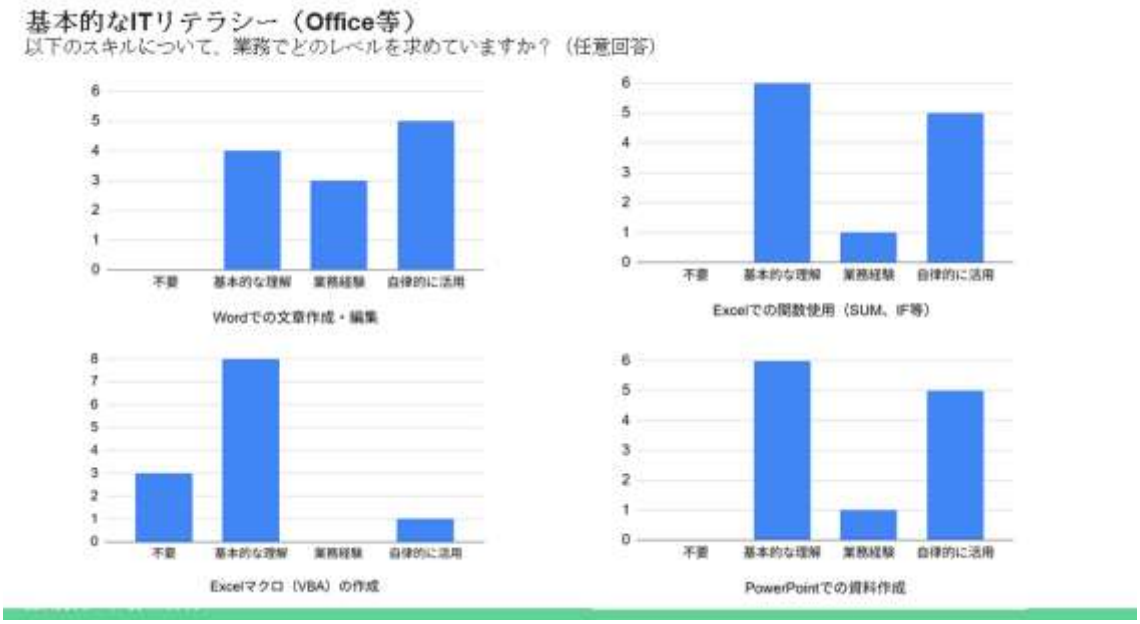
・ソフトスキル・業務力

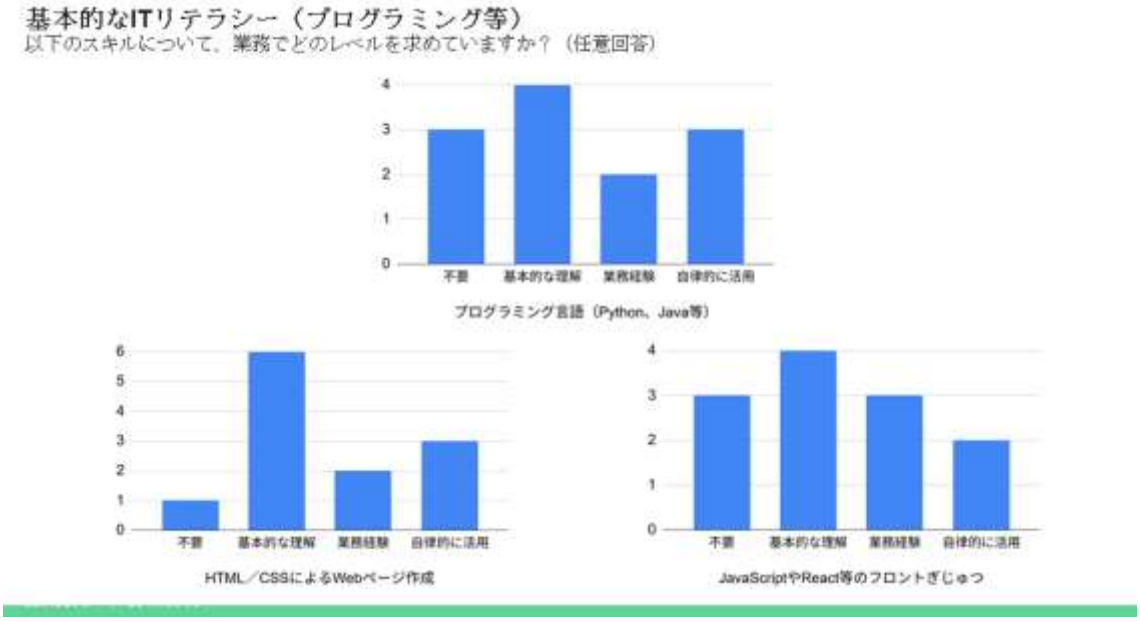
「新入社員に期待する能力はなんですか？（上位３つまで選択可)」
「貴社における AI 技術の活用状況について教えてください」
「将来的に、生成 AI を使える人材が必要だと思いますか？」
「地域の学校（高校・専門学校等）との連携について　人材育成に協力したいと考えますか？」
「地域の学校（高校・専門学校等）との連携について　協力できる内容はありますか？」
「今後、高校生や専門学校生の採用、学校との連携を検討されていますか？」
「貴社として、地域における IT・AI 人材育成に関して感じていること、ご提案などあればご記入ください」

主な結果：
回答企業の属性は、岡山市の企業が 8 社、岡山市以外の県内企業が 3 社、県外（東京都）が 1 社であった。業種では「IT（情報通信業)」が 7 社、情報通信業関連団体が 1 社、サービス業が 2 社、製造業、金融業が各 1 社であった。
「貴社の業務において IT 人材はどの程度必要ですか？」との問いには、程度の差こそあれすべての企業が必要と回答。
「IT 人材に求める主なスキルはなんですか？（複数回答可)」では、「AI 活用」11 社、「ネットワーク、セキュリティの知識」10 社、「クラウド、サーバーの知識」9 社が上位を占め、次いで「プログラミング能力（Python、Java)」となった。



これをさらに詳しく見てみると、Excel や Word など Office 等、基本の PC スキルは求められるが、プログラミングについては「不要」と回答した企業もある。

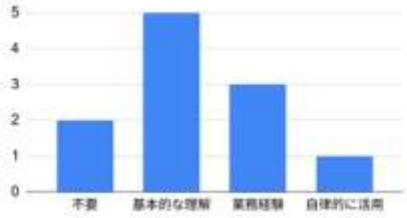




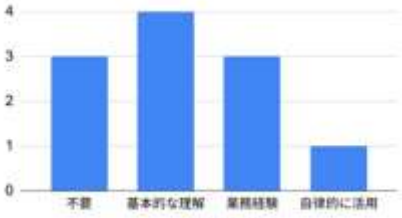
クラウド・ネットワークでは、基礎知識、基本理解は求めているが、サーバーの構築・運用は「不要」と回答した企業がある。さらにデータ分析・AI 分野では、「基本的な理解」ができれば十分で、「不要」と回答した企業が増える。

クラウド・ネットワーク

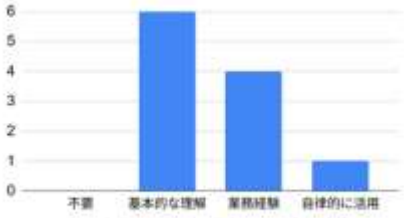
以下のスキルについて、業務でどのレベルを求めていますか？（任意回答）



クラウド（AWS、Azure等）の基礎知識



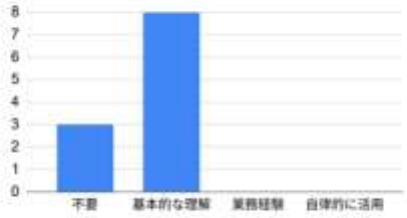
サーバー構築・運用



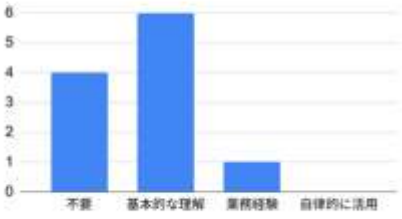
ネットワーク・セキュリティーの基本理解

データ分析・AI

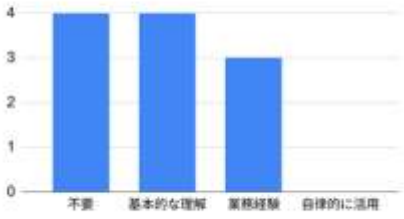
以下のスキルについて、業務でどのレベルを求めていますか？（任意回答）



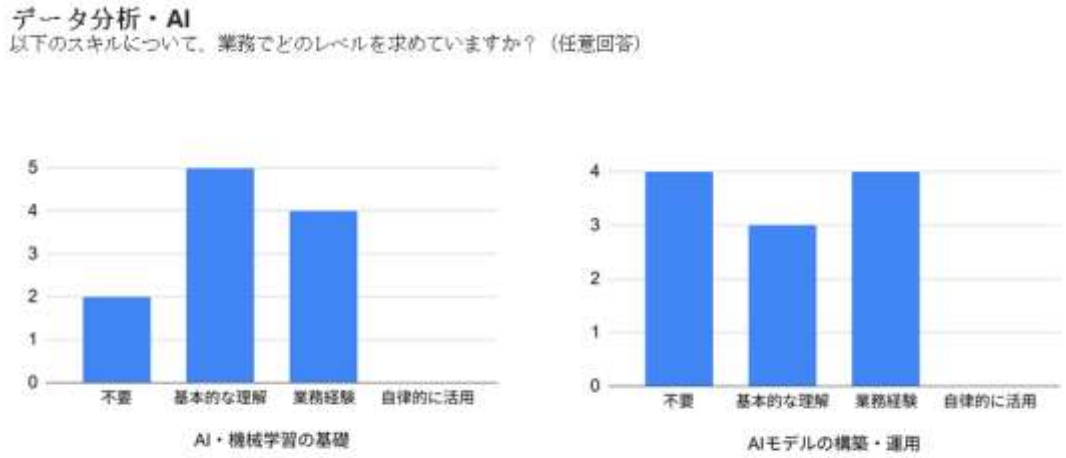
ExcelやAccessによるデータ処理



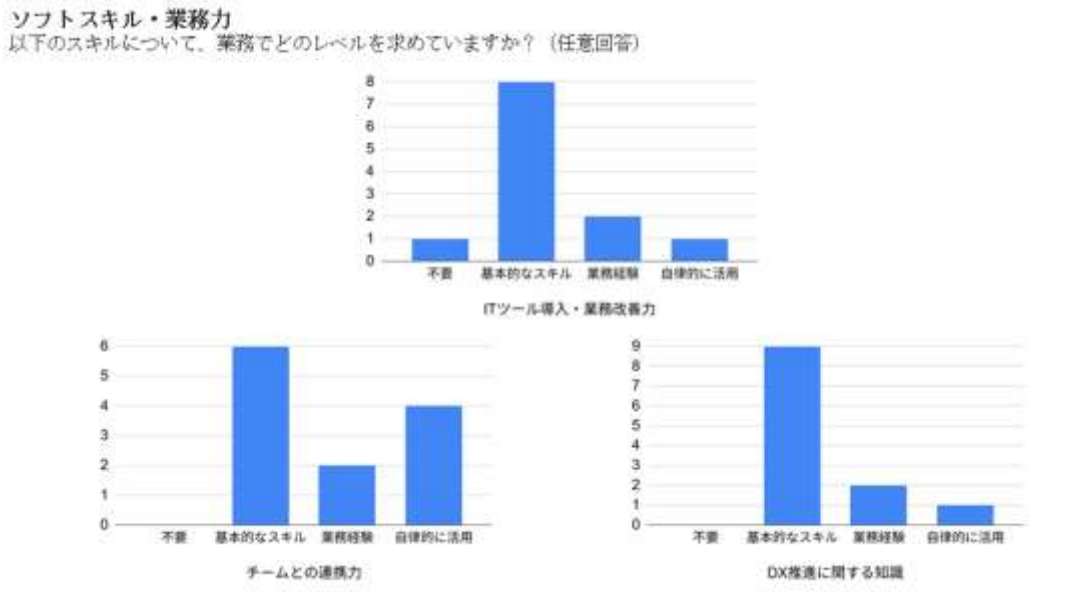
BIツール（PowerBI、Tableau等）



PythonやRによるデータ分析



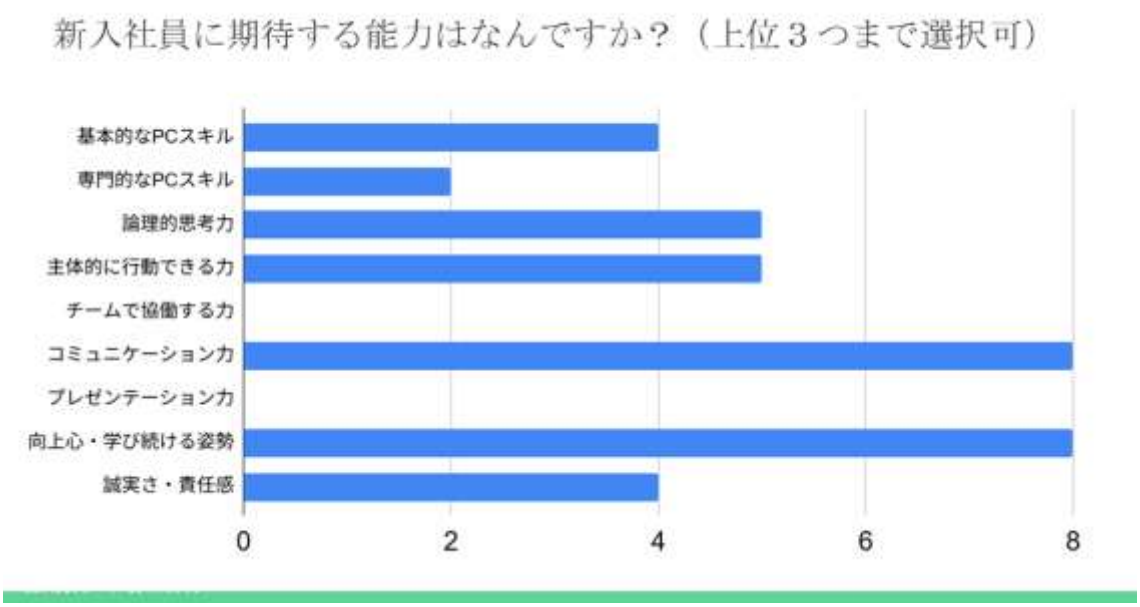
ソフトスキル・業務力は非認知能力に関連するものだが、基本的なスキルが求められている。全般に即戦力となる高度な技術的なスキルよりも、基本的な理解力、最新の IT 技術動向などの知識が求められているように思われる。



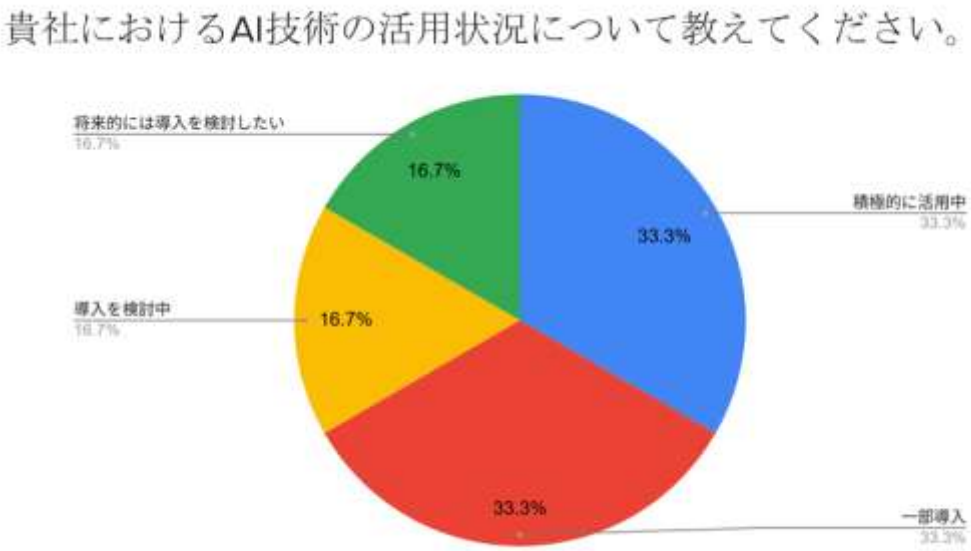
新入社員に期待する能力について下記の選択肢から上位 3 つまで選んでもらった。

・基本的な PC スキル
・専門的な PC スキル
・論理的思考力
・主体的に行動できる力
・チームで協働する力
・コミュニケーション力
・プレゼンテーション力
・向上心・学び続ける姿勢
・誠実さ・責任感
・その他

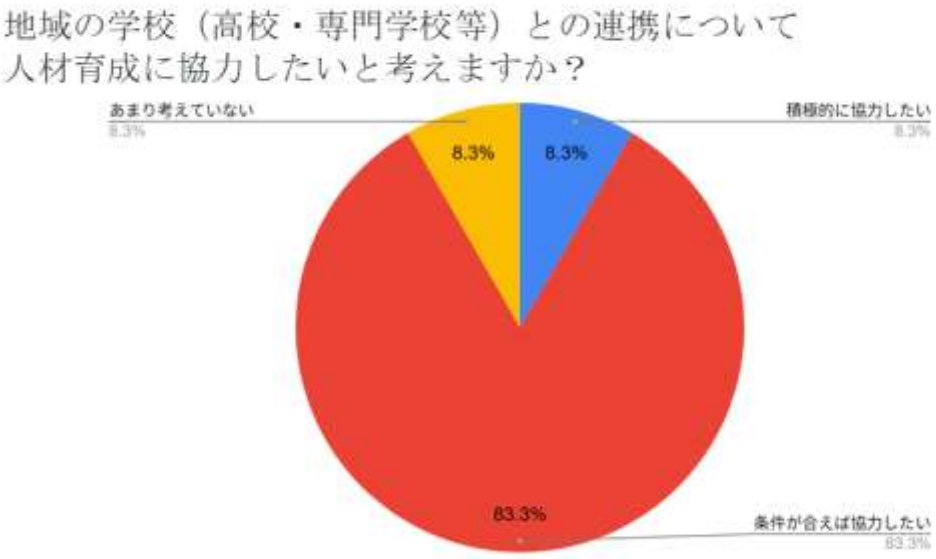
結果、「コミュニケーション力」、「向上心・学び続ける力」が最も多く、次いで「論理的思考力」、「主体的に行動できる力」の 2 つが続く。



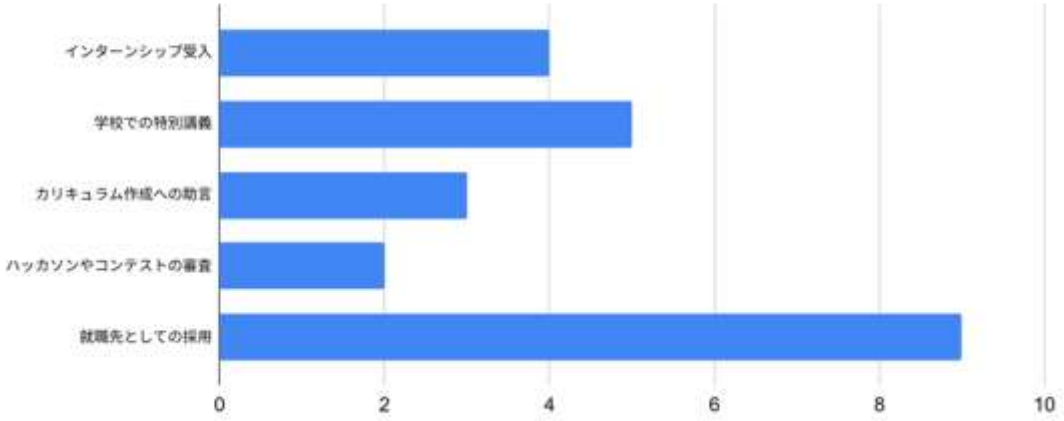
「貴社における AI 技術の活用状況について教えてください」との問いには、12 社中 8 社が導入済み。ほかの 4 社でも導入検討中であり、「将来的に、生成 AI を使える人材が必要だと思いますか」との問いには、10 社が必要、2 社が望ましいと回答した。



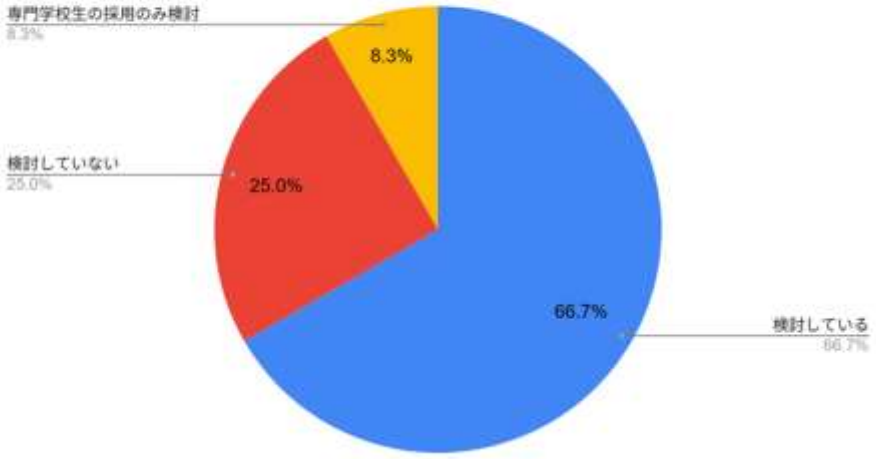
「地域の学校（高校・専門学校等）との連携について　人材育成に協力したいと考えますか」との問いには、11 社が協力したいと回答し、その内容については、「就職先として採用」が最も多く、「学校での出前授業」、「インターンシップの導入」が挙げられた。今後の連携の意向についても回答があった。企業が教育機関との連携を希望しながらも実現できていない現状があり、本校が両者の懸け橋になることが地域の活性化につながることがわかった。



地域の学校（高校・専門学校等）との連携について
協力できる内容はありますか？（複数回答可）



今後、高校生や専門学校生の採用、
学校との連携を検討されていますか



****

5. カリキュラムの再設計

****

5.1 ①基礎学習フェーズ

昨年度に実施した調査をはじめとする取り組みの成果から、カリキュラムについての方向性や課題が見えてきた。これらの成果をもとに基礎学習フェーズにおけるカリキュラムを下記の通り、再設計を行った。

(1) カリキュラムの再検討

・資格取得と AI に関するカリキュラムの設計方針について

昨年度の企業向け調査では、約半数の企業が採用の際に資格保有の有無を重視すると回答している。またどの資格かとの問いには、基本情報技術者がもっとも多く、次いで IT パスポートであった。ただ、新学科設立時の留学生の割合がどの程度になるかは未知数ではあるが、現状、本校では留学生の割合が高く、日本語による資格試験は難易度が高い。資格の取得自体は重要であるが、それを目的とした単一の資格試験対策に偏るのではなく、学習を通して身につけた知識・技術が、企業において求められる初級 IT 技術者の水準に達していることこそが重要である。そこで本校では、基本情報技術者試験や IT パスポート試験の出題範囲を一教科として学習するのではなく、複数の分野にわたる科目を 2 年間を通して段階的・体系的に学習することで、結果として基本情報技術者レベルの知識・技術に到達できるカリキュラム構成とするよう方針を転換した。

AI に関しては、企業向け調査において「積極的に活用している」または「一部導入している」と回答した企業が 2 年連続で 6 割を超えており、初級 IT 技術者においても AI に関する基礎的な理解と活用力が求められる状況となっている。本校では、AI 教育を「AI を理解し、適切に活用する力」と「AI を開発するための基礎的な技術力」の双方を段階的に身につけるものと位置づけている。まず 1 年次前期では、座学を中心に AI リテラシー教育を行い、AI の仕組みや活用事例、利用にあたっての留意点など、AI を扱ううえでの基礎的な知識を身につけさせる。続く 1 年次後期では、AI 開発の基盤となるプログラミング言語である Python を中心に学習し、AI プログラミングに必要な基礎的なコーディングスキルを習得させる。さらに 2 年次では、これらの知識・技術を踏まえ、AI プログラミングを通じて実際に AI モデルを扱う演習を行い、AI 開発の基礎を実践的に学ばせる。また、AI の具体的な活用方法については、ハッカソンや PBL（プロジェクト型学習）を通して体得させるとともに、後述する学習アプリにも AI 分野を組み込み、理解の定着と応用力の向上を図る。

(2) 実コースのカリキュラムを変更

本校には 2 年制の国際ビジネス学科（商業実務分野）があり、IT プロフェッショナルと国際ビジネスの 2 つのコースを持っている。1 年生の前期は両コース共通のカリキュラムを編成しているが、後期以降はそれぞれの専門性に応じたカリキュラムへと分かれる。本事業における理系分野への転換または新設を検討するにあたり、既存の IT プロフェッショナルコースを基盤とすることが最も現実的であると判断した。そこで来年度（令和 8 年度）入学生を対象に、実際のカリキュラムを可能な範囲で改変することにした。

具体的には、資格取得を意識しつつも実務に直結する知識・技術の習得を目的として、CompTIA を題材とした「IT 基礎」、Linux Essentials 資格の内容を踏まえた「Linux」、LPI の初心者向け認定資格である LPI Security Essentials をもとに学ぶ「セキュリティ」、CCNA/Network+ の基礎的な内容を中心とした「Network 入門」などの科目を新たに盛り込んでいる。さらに前述の Python の基礎的な活用を中心とする「AI 開発」も新規科目として追加した。

なお、国際ビジネス学科の総学習時間は 1,700 時間以上となっている。本カリキュラム改編にあたっては、この学習時間をベースとしつつ、企業ニーズを反映した教科を追加・再編を行うとともに、応用学習フェーズに位置付けるハッカソンについても正式なカリキュラムとして組み込むこととした。

(3)カリキュラムの再構築方針

昨年度、システムエンジニアリング岡山と岡山県専修学校各種学校振興会との教育連携協定を締結できたことが追い風となり、これまでに実施してきた各調査や IT 企業との情報共有会議等を通じ、産業界のニーズを多面的に把握することができた。カリキュラムに関しても多くの意見や要望が寄せられており、これらを教育内容に反映させていくことが、本校の重要な使命であると認識している。

企業からは IT 関連資格を保有していることを評価する声が多く聞かれるが、これは採用時における「安心材料」としての意味合いが大きいと考えられる。一方で、企業が新卒者に求める技術水準は即戦力レベルではなく、基礎的な知識、あるいは基礎に加えて一分野程度の理解を有していれば、入社後の研修や実務を通じて十分に育成可能であるという意見が多いことも、今年度の調査から明らかになった。

このため本校では、資格取得そのものを教育の最終目標とするのではなく、授業を通じた体系的な学習に加え、学習アプリ（後述）を活用した反復学習や理解度の補完を行うことで、資格試験と同程度の知識・理解を安定的に身につけられる学習環境を整備し、企業が求める基礎的技術力を担保していく方針としている。

また、企業が求める能力は技術力に限らず、「コミュニケーション力」、「向上心・学び続ける力」、「論理的思考力」、「主体的に行動する力」といった非認知能力も同程、あるいはそれ以上に重視されている。これらの能力を育成する手法として、本校ではハッカソンをはじめ

とするPBL学習を教育の中核に位置づけている。PBL学習では、非認知能力の育成に加え、社会人や他教育機関の関係者との協働を通じて、学生にとって実践的な学びの機会を提供している。

さらに、本校にとってハッカソンを継続的に実施することは、他の教育機関、採用側企業、自治体等との有意な連携関係を構築・拡大する機会ともなっており、教育内容の高度化や社会との接続を強化するうえでも重要な意義を持つ。

生成AIをはじめとする最新のデジタル技術は、活用そのものの難易度が低下しており、技術を「知っている」「使える」こと以上に、それらをどのように組み合わせ、実際の課題解決に結びつけるかを構想する力が重要になっている。こうした背景から、本校では、授業および学習アプリによる基礎知識・技術の定着と、ハッカソン等の実践的学習を相互に連動させることで、より企業ニーズに合致した人材育成を行うことを基本方針としている。

技術教育のあり方については、単に知識を座学で習得するだけではなく、それらを活用して課題解決を行う経験が重要であることが、これまでの取組を通じて明らかになってきた。基礎的な知識や技術を身につけたうえで、ハッカソンをはじめとする実践的な学習に取り組むことで、より企業が求める人材像に近づくのではないかというのが、この 2 年間で得た本校の結論である。

理系分野への転換にあたっても、単に理系科目を増やすことを目的とするのではなく、基礎学習と実践的学習を有機的に組み合わせたカリキュラム構成が重要であると考える。来年度以降は、こうした考え方のもと、ハッカソンをカリキュラムの中により効果的に位置づけるため、内容や実施方法のブラッシュアップを進めていく。

参考資料：本校の国際ビジネス学科 IT プロフェッショナルコース
2026 年度予定カリキュラム

9期生(2026年度入学生)

2026年度前期

	科目名	単位数 共通
IT	IT活用演習	1
	AIリテラシー	1
	WEBデザイン基礎I	2
	IT基礎　CompTIA Tech+	4
ビジネス	ビジネス文書	2
	ブロックチェーン	2
	ビジネスマナー	2
	就職への道	2
	職務オペレーション演習	2
語学	TOEIC	2
	ビジネス日本語	4
	JLPT対策	2
	日本語リーディング	2

2026年度後期

		ITプロ	国際ビジ
IT	WEBデザイン基礎II	2	2
	Linux資格取得基礎講座	4	
	Network入門　CCNA/Netv	2	
	HTML/CSS基礎	2	
	Webプログラミング（Java	2	
	データベース入門	2	
	AI開発のためのPython入門	2	
ビジネス	接遇		2
	外国人雇用管理主任者試験		2
	課題解決プロジェクト実習	2	2
	ビジネスマナー	2	2
	就職への道	2	2
	経営	2	2
	チームビルディング（ハッ	2	2
	オフィス実務基礎		2
語学	TOEIC	2	2
	ホテル観光ビジネス英語		2
	日本語A/B	2	2
	日本語コミュニケーション		2
	ビジネス日本語		2

2027年度前期

	科目名	ITプロ	国際ビジ
IT	セキュリティ LPI Security Essentials	4	
	データベース応用	2	
	Java基礎	4	
	AI開発	2	
ビジネス	ビジネス文書		2
	ブロックチェーン	2	2
	ビジネスマナー	2	2
	就職への道	2	2
	経営	2	2
	チームビルディング （ハッカソン）	2	2
	異文化理解・ 多文化コミュニケーショ		2
	宿泊サービス実践（特定技	2	2
外国語	ホテル観光ビジネス英語		2
	TOEIC	2	2
	英語プレゼンテーション		2
	日本語A/B	2	2
	日本語コミュニケーション		2

2027年度後期

		ITプロ	国際ビジ
IT	LPIC-1	8	
	Java応用	4	
	AI開発	2	
ビジネス	ビジネス文書		2
	課題解決プロジェクト実習	2	2
	ビジネスマナー	2	2
	就職への道	2	2
外国語	ホテル観光ビジネス英語		2
	TOEIC	2	2
	日本語A/B	2	2

5.2 ②応用学習フェーズ～ハッカソン

ハッカソンの実施

開催の経緯：

昨年度もハッカソンを実施し大きな成果を得たが、昨年度は本事業の開始が 10 月になった影響もあり、非常に短期間での開催となったこと、また準備期間も短く、岡山県内企業への協力呼びかけの時間も取れなかったため NEC など首都圏や関西圏の企業との共催となった。

今年度はこの反省を活かし、また昨年度に構築した企業連携体制を最大限に活かし、岡山県内企業と連携したハッカソンを企画した。教育連携協定を締結した一般社団法人システムエンジニアリング岡山の加盟企業よりメンターを選出いただいたほか、テーマの設定、運営な

どにもアドバイスをいただいた。また参加する学生についても、今年度は本校学生のほか、岡山専各振興会加盟校である岡山情報ビジネス学院の学生も加え、オール岡山による、岡山のためのハッカソンという主旨を明確にした。
さらに、昨年度、非常に短期間かつ集中開催であったため、参加した学生が十分に成果物を作り込むことができなかった。この反省をふまえ、今年度は前後期に分け、数カ月にわたるスケジュールとした。

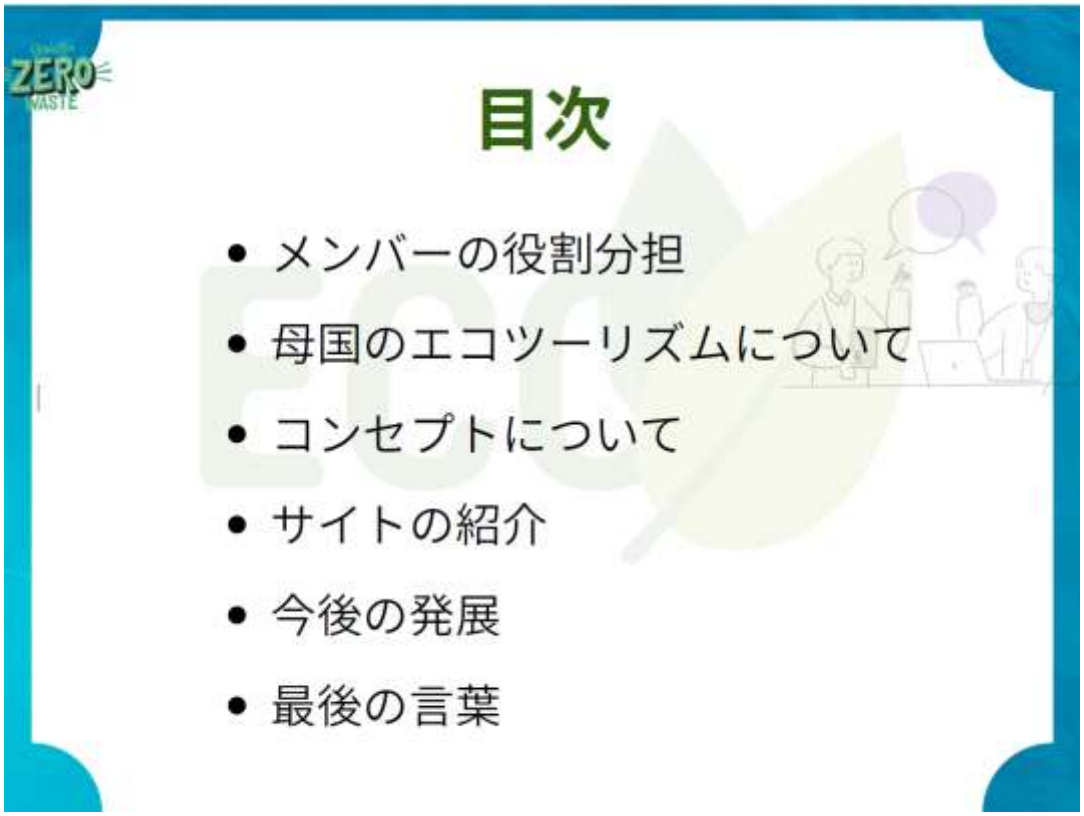
■前期ハッカソンの開催概要
主催：岡山県専修学校各種学校振興会（岡山専各）
共催：一般社団法人システムエンジニアリング岡山
テーマ：『岡山エコツーリズム』＋多言語対応観光サイト
訪日外国人向けに、英語・中国語・韓国語など多言語に対応し、岡山の魅力を発信するサイトの制作。環境に配慮した観光スポットやアクティビティを紹介し、持続可能な観光を促進するサイトとする。
なお、生成 AI を使用した場合、どこのどの部分で使用したのかを発表の際に申告する。
成果物：観光サイトの LP
参加者：日本 IT ビジネスカレッジおよび岡山情報ビジネス学院から各 2,3 名を選抜し、1 チーム 5 名からなる 5 チームとした。
メンター：システムエンジニアリング岡山に加盟する下記の 5 社より各 1 名を派遣。1 チームに 1 名を配置した。
(株)トスコ
(株)システムエンタープライズ
(株)システムタイズ
(株)両備システムズ
(株)システムズナカシマ
主なスケジュール：
6 月 26 日　システムエンジニアリング岡山からハッカソンの概要およびテーマを説明
7 月 10 日　日本 IT ビジネスカレッジ、岡山情報ビジネス学院の 2 校でチーム編成を決定
7 月 24 日　システムエンジニアリング岡山からメンターの紹介があり、チームごとに割り振り。同時に各チームが活動を開始
9 月 11 日　中間発表
10 月 17 日　最終発表に向けたリハーサル
10 月 23 日　最終発表会　ハッカソンに参加した 5 チームが、10 分間のプレゼンテーションの後、審査員との質疑応答を行った。
会場：岡山情報ビジネス学院
審査員：システムエンジニアリング岡山（SEO）加盟企業より選出（敬称略）

原 全伸　　SEO 副会長　㈱バーズコミュニケーション代表取締役
根木 克巳　SEO 総務委員長　㈱システムタイズ代表取締役社長
橋本 明三　SEO 先端技術委員長　㈱トスコ代表取締役会長
楠戸 國正　SEO 専務理事・事務局長

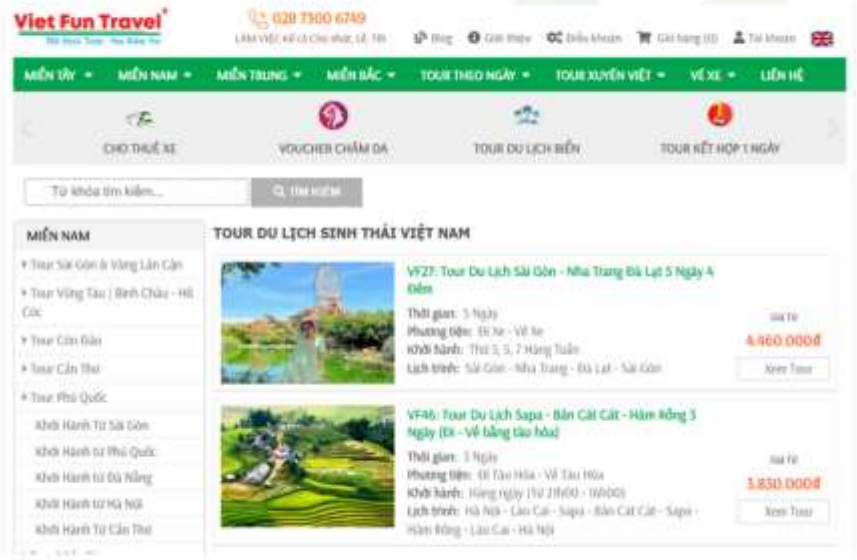
審査結果ならびに講評は下記の通り。表彰式も行った。
審査結果：最優秀賞：A チーム　　優秀賞：E チーム
講評：メンター企業からの支援は質・量ともに高く、特に中間発表以降はコミュニケーションが円滑になり、成果物の完成度が大きく向上した。制作面では、著作権への配慮や独自コンテンツ創出が課題としてあがり、後期は現地取材による写真・動画の使用へ改善を検討。また、テンプレート依存を減らし、より独自性のあるデザインやストーリー性のある企画を強化する必要がある一方で、アニメーションや UI/UX の工夫は高く評価された。プレゼンテーションでは、留学生の日本語発表力が予想以上に高く、笑顔や声の大きさなど伝え方も好評であった。
各メンターからの言葉：
私自身学ぶことが多く、チームにどれだけ貢献できたか
怪しい部分はありましたが、無事に終わりまして何よりでございます。
新鮮な機会を頂きまして、ありがとうございました。
私にとっても今回のハッカソンにメンターとして参加したことは大変良い経験となりました。

＜参考資料：前期ハッカソンで最優秀賞を獲得した A チームの発表資料＞


ECO TOURISM
ハッカソン発表 – グループA「Green Unity」
テーマ：多言語対応のエコツーリズムウェブサイト
制作（岡山県）


ZERO
WASTE
目次
• メンバーの役割分担
• 母国のエコツーリズムについて
• コンセプトについて
• サイトの紹介
• 今後の発展
• 最後の言葉

母国のエコツーリズム



チーム紹介 & 役割分担

メンター　:株式会社トスコ 高力 正 様

シウォン　:ホーム画面の作成、GitHub共有

モ　:後楽園ページ作成

イエン　:岡山城ページ、発表資料作成

アスラフル :美観地区ページ作成

ジョ　:全体UI/UXデザイン

ミロン　:全体UI/UXデザイン

母国のエコツーリズム



母国のエコツーリズム







アイデア

ユーザーは伝説の英雄「桃太郎」として岡山を冒険する。
旅は岡山城から始まり、後楽園、倉敷美観地区までである
各スポットでは、文化や自然を楽しみながら、ゴミ拾いや環境学習などの
グリーンミッションを実行する。

サイトの目的

- 岡山の魅力を新しい視点で紹介
- 観光・文化・環境保護をつなぐ体験型の旅を提供
- 日本語・英語・ベトナム・中国語・韓国語・フランス語対応で、
  海外観光客にも利用しやすい

期待される価値

- **エコツーリズムの推進**：環境に配慮した旅のスタイルを広める
- **地域文化の保存**：桃太郎伝説や歴史的スポットの魅力を伝える
- **体験の深化**：情報を読むだけでなく、物語の中で"生きる"感覚を提供

サイト紹介

岡山の魅力を伝える観光サイト。

https://csw8506.github.io/hackathon/index.html

- 岡山城：歴史とイベント
- 後楽園：四季の風景と自然体験
- 倉敷：美観地区と文化体験




11:39
岡山エコツーリズム
岡山で自然と歴史に触れる旅
倉敷美観地区・後楽園・岡山城の魅力を発見


11:39
岡山エコツーリズム
岡山で自然と歴史に触れる旅
倉敷美観地区・後楽園・岡山城の魅力を発見

🎯 最後の言葉



地域の声を世界へ届ける“扉”であり、
持続可能な未来への“入り口”

🚀 今後の展開



- 全国地域へ展開
- 地元と世界を直結
- SDGs体験を取り入れる
- 新しい観光を提供



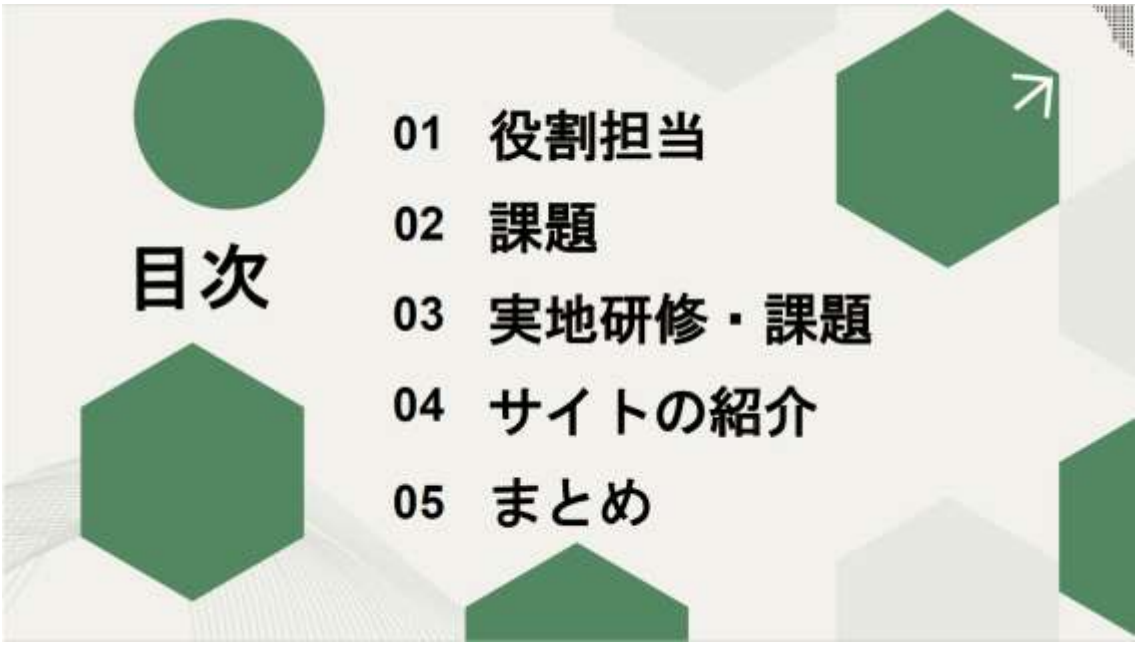

ご清聴、ありがとうございました。

■後期ハッカソンの開催概要
主催：岡山県専修学校各種学校振興会（岡山専各）
共催：一般社団法人システムエンジニアリング岡山
テーマ：『岡山エコツーリズム』＋多言語対応観光サイト
前期と同じく訪日外国人向けに、英語・中国語・韓国語などで岡山の魅力を発信するサイトの制作であるが、前期で構築した「岡山エコツーリズム」サイトをベースに、後期は実際に現地へ行き、体験し、感じたことを発信するサイトを目的とする。そのため学生たちには、母国の視点、自らの感性で岡山の文化・自然・人の魅力を再発見し、写真・動画・インタビューを通じて世界に発信することを求めた。同時に、観光体験を予約できるシステムの企画・設計（バックエンド設計を含む）にも挑戦し、実践的な Web システム構築を行う。
成果物：観光サイトの LP
参加者：前期にも参加していた日本 IT ビジネスカレッジ（JIBC）と岡山情報（OIC）ビジネス学院に加え、後期からはミャンマーの GLORY Career Training Centre の学生も参加。国際色豊かなチーム編成とした。なお前期は JIBC と OIC の混成チームだったが、後期は同じ学校でチームを作り、これにミャンマーの学生が 1 名加わる編成とした。OIC3 名＋ミャンマー1 名が 1 チーム、JIBC3 名＋ミャンマー1 名が 4 チーム。
メンター：システムエンジニアリング岡山に加盟する下記の 5 社より各 1 名を派遣。1 チームに 1 名を配置した。
（株)トスコ
セリオ(株)
OEC(株)
(株)両備システムズ
(株)システムズナカシマ
主なスケジュール：
12 月 3 日　システムエンジニアリング岡山からハッカソンの概要およびテーマを説明
12 月 10 日　日本 IT ビジネスカレッジ、岡山情報ビジネス学院、GLORY Career Training Centre の 3 校からなるチーム編成を決定
12 月 17 日　中間発表
1 月 14 日　オンラインミーティング
1 月 21 日　オンラインミーティング、リハーサル
1 月 29 日　最終発表会　ハッカソンに参加した 5 チームが、10 分間のプレゼンテーションの後、審査員との質疑応答を行った。
会場：長船町公民館ゆめトピア「夢いっぱいホール」
審査員：システムエンジニアリング岡山（SEO）加盟企業より選出（敬称略）
原 全伸　　SEO 副会長　㈱バーズコミュニケーション代表取締役
橋本 明三　SEO 先端技術委員長　㈱トスコ代表取締役会長

楠戸 國正　SEO 専務理事・事務局長
特別審査員として、黒石健太郎瀬戸内市市長にもご参加いただいた。
審査結果：
最優秀賞：C チーム　優秀賞：A チーム
講評：
消費者目線（どんなものをもとめられているのか）がこのハッカソンで感じることができたのではないか。
大きな会場が広く感じないほど発表会への思いがつたわってきた。
残念だったのは、時間がオーバーしたという所が気になった。きちんときめられた時間内に伝えたいことが伝えれるよう次回に期待したい。
チームで開発する大変さ、意見のぶつかり合い（どれがいい、わるいではなく）をしながらいいものを作り上げる。個々のプライドも大事だけどハッカソンの活動のなかでチームワークが大事だということを感じてくれていたらうれしい。
各メンターよりコメント
一生懸命ハッカソンに取り組んでいた姿勢がとても印象的でした。
言語の壁もありオンラインで難しい点が多々あったかと存じますが、
発表練習などにも積極的に参加されており、素晴らしいと感じました。
チームで役割分担しながら成果に結びつけ、最終発表までやり切る姿勢に大変感銘を受けました。

＜参考資料：後期ハッカソンで最優秀賞を獲得したＣチームの発表資料＞





役割担当

チャン　：データベースの作成
シウォン：GitHubの環境構築、予約システムの設計、写真撮影
ビン　　：ホームページの作成、動画編集
ラハット：CSSの調整、写真の配置

取り組む前の課題

1. ミャンマー現地の学生とオンラインで共同開発を行う中で、
   言語の違いによるコミュニケーションの難しさがあると思っていました。
2. チーム内に データベースの専門知識が不足 していると思っていました。
3. 時差があるため、時間の調整をするのが難しいと思っていました。

ECO TOURISM

吹屋ふるさと村



実地研修









A:吹屋観光ガイド（2時間 3,000円）
・吹屋を周遊しながら歴史や見どころをご案内します。
例）広兼邸→笹畝坑道→ベンガラ館

すべてのご予約、お問い合わせはコチラまで↓
0866 - 29 - 2811　高梁市観光協会吹屋支部

ガイド予約システム







使用言語

フロントエンド　　バックエンド　　データベース

WEBサイト



ECO TOURISM

- エコツーリズムにあった自然や文化、食などの紹介をしました。
- 実地研修で撮った写真を入れました。
- 見やすく、分かりやすいデザインにしました。





ECO TOURISM

エコツーリズム体験の予約

- エコツーリズム体験の紹介
- 写真や文字などをクリックすることで予約可能
- 自然と文化を守る 持続可能な観光 を意識して制作

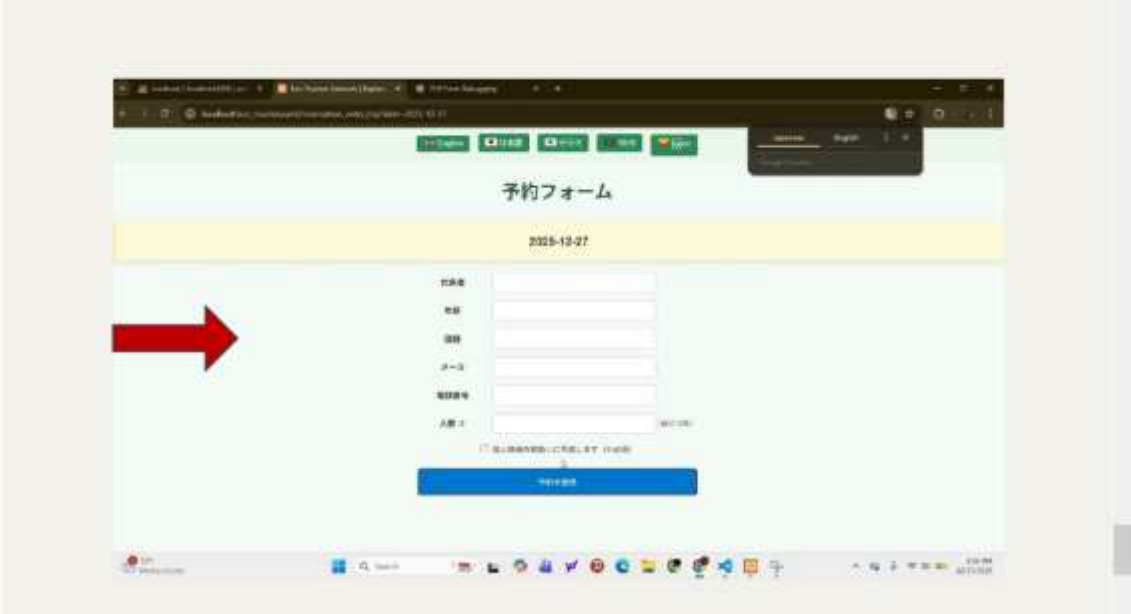


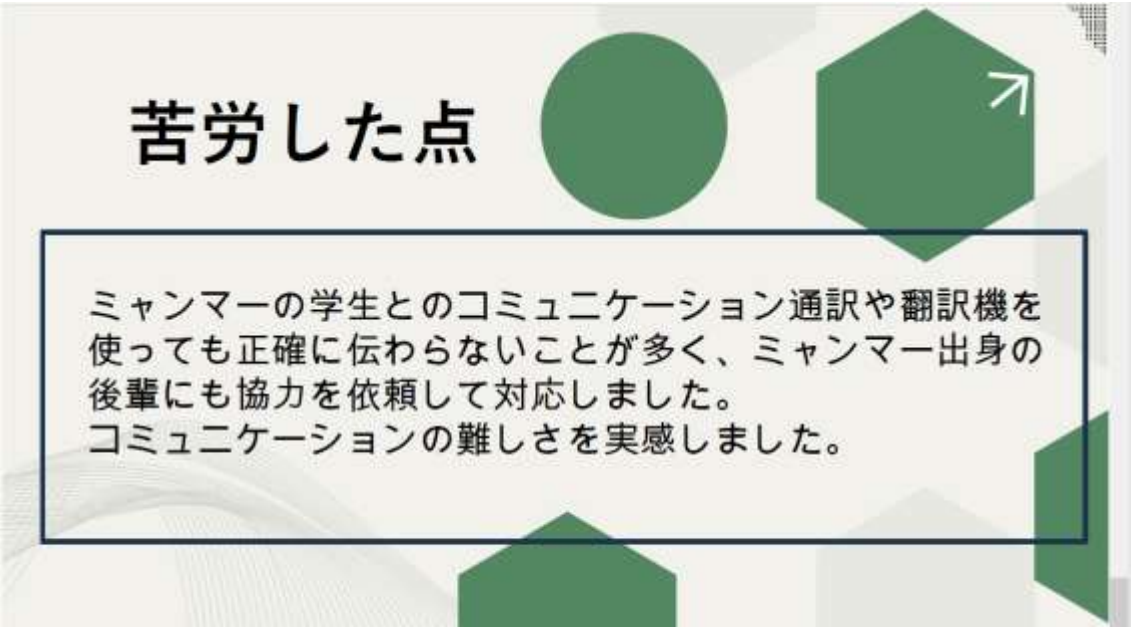
ECO TOURISM

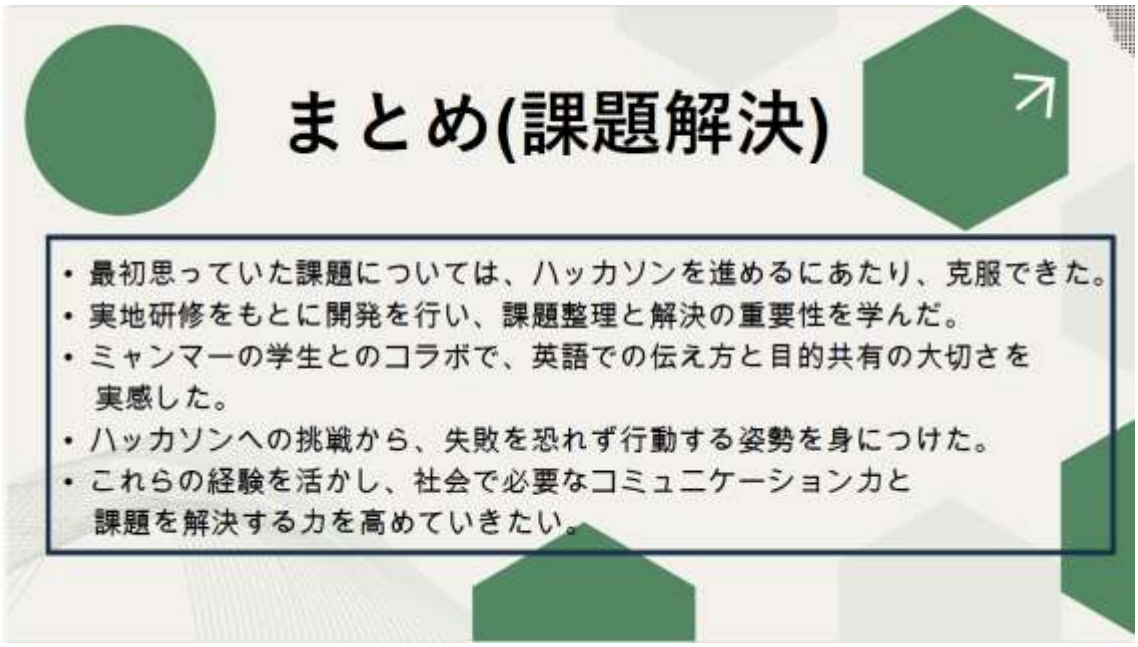
予約システム

Eco-Tourism Setouchi | Explore Sustainably




予約フォーム
2025-12-27


苦労した点
ミャンマーの学生とのコミュニケーション通訳や翻訳機を使っても正確に伝わらないことが多く、ミャンマー出身の後輩にも協力を依頼して対応しました。
コミュニケーションの難しさを実感しました。


まとめ(課題解決)
• 最初思っていた課題については、ハッカソンを進めるにあたり、克服できた。
• 実地研修をもとに開発を行い、課題整理と解決の重要性を学んだ。
• ミャンマーの学生とのコラボで、英語での伝え方と目的共有の大切さを
実感した。
• ハッカソンへの挑戦から、失敗を恐れず行動する姿勢を身につけた。
• これらの経験を活かし、社会で必要なコミュニケーション力と
課題を解決する力を高めていきたい。


ご清聴ありがとうございました。

5.3 実証講座

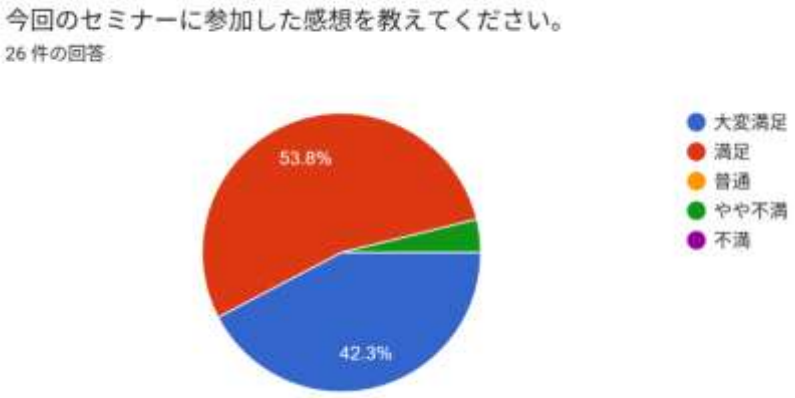
今年度は本校の国際ビジネス学科の在校生を対象に、3 つの実証講座を実施した。
1.AI セミナー
2.DX 実践講座
3.AI 開発のための Python 入門
以下に実施概要等をまとめた。

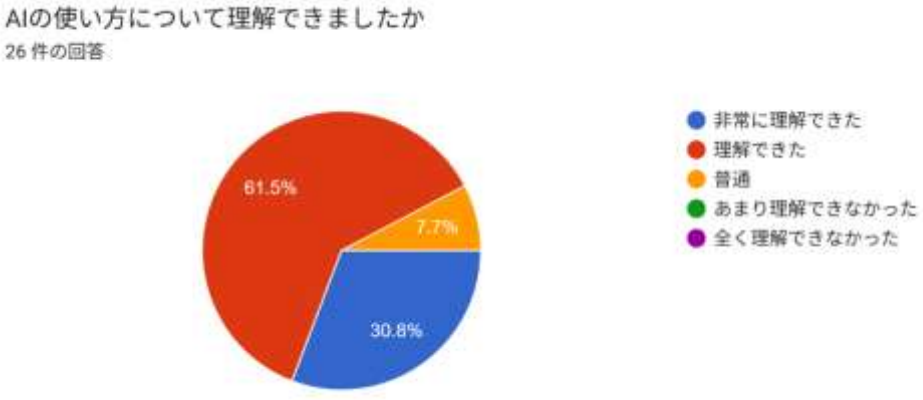
1.AI セミナー
本校の国際ビジネス学科の在学生を対象にした実証講座として、AI セミナーを開催した。
開催日：2025 年 12 月 10 日
開催時間：1 時間
対象：日本 IT ビジネスカレッジ　国際ビジネス学科の 2 年生
参加人数：26 名

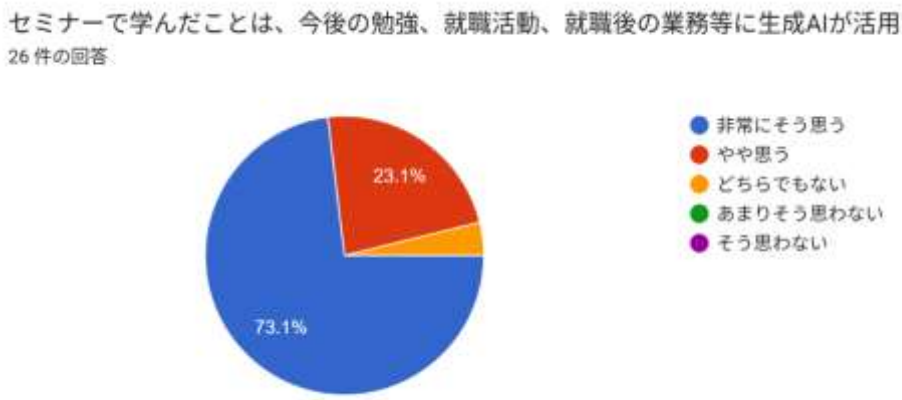
本セミナーでは、まず生成 AI を活用した学習支援やアイデア創出の事例を講師が紹介した。講師も驚くほど、想定以上に学生が AI ツールを活用しており、主体的に質問や意見が出るなど、理解度の高さがうかがえた。
一方で、セミナー後の意見交換を通じて、生成 AI の利便性のみならず、情報の正確性の確認、著作権への配慮、倫理的な利用といった AI リテラシー教育の重要性が今後の課題として明確になった。特に、試験や評価を伴う場面における不適切な利用、授業の趣旨に反する形での AI 使用など、学習の公正性を損なう可能性について、学生自身が十分に理解する必要がある。
「どの場面で、どのように使うべきか」、AI リテラシー教育の重要性が今後の課題として明確になった。



アンケート結果


今回のセミナーに参加した感想を教えてください。
26 件の回答
53.8%
42.3%
大変満足
満足
普通
やや不満
不満


AIの使い方について理解できましたか
26 件の回答
61.5%
7.7%
30.8%
非常に理解できた
理解できた
普通
あまり理解できなかった
全く理解できなかった



参加者からのコメント

・全くの自己流で ChatGPT を利用しておりましたので、プロンプトでの指示のコツや、オプトアウト設定等、本当に貴重な情報をいただきました。

・生成 AI に使われるのではなく、自分自身が使いながら、ともに成長していくイメージを持つことが出来ました。

・生成 AI を恐れるのではなく、その凄さを理解できるよう、自分自身も成長していきたいです。

・分かりやすく、学びの多いセミナーでした。ありがとうございました。

セミナーの理解度、満足度、今後、役に立つかのすべての質問において、9 割以上が賛同を示しており、内容については問題ないと考えている。コメントにある「ともに成長していくイメージ」が印象的で、学生以下の世代においては生成 AI が自身のパートナーになっていくと思われる。

2. DX 実践講座

■実証授業の目的

本実証授業では、DX の実践で重要な変革案の創出方法を、顧客体験価値の実現という観点から学ぶのが目的。顧客体験価値を実現している多くの事例が、困りごとを解決し、あるべき姿を創出していることを学ぶことで、身の回りにある変革案に気づけるようになり、みずから変革案を創出するための素養が身につくことが期待できる。

受講生が将来どこの国のどのような専門性の職業に進んだとしても、顧客体験価値を実現するあるべき姿を創出し、周囲の人々を巻き込んで小さな改善を積み重ねていくこと、さらには変革案を推進することは重要な能力である。

実際、DX を実践するために誰もが身につけるべきスキルとして、経産省が定めた DX リテラシー標準の中のマインド・スタンスにおいて、「顧客・ユーザーへの共感」や「(顧客・ユーザーの課題に対応するための)常識にとらわれない発想」として記述されている。

【参考】デジタルスキル標準　ver1.2　2024 年 7 月
＜ https://www.ipa.go.jp/jinzai/skill-standard/dss/ps6vr700000083ki-att/000106872.pdf>

■実証授業の参加者

2026 年 1 月 15 日(木)　PM2 時～4 時 20 分に実施
参加者人数は 66 名
（内訳）留学生：58 名　（課題提出対象は 27 名）　＃教室に集合して受講
　　社会人：8 名（教職員含む）　＃リモード参加など

■実証授業の概要

２時間の講座受講で顧客体験価値と変革案抽出の考え方を学び、講座受講後の宿題提出と提出内容に対するフィードバックを個別にすることで理解を深める構成になっている。

・講座の構成

講座については、以下の章立てで進め、最後の８章で宿題を説明。

第 1 章：はじめに
第 2 章：ユーザー体験価値（UX）
第 3 章：価値とは
第 4 章：[1].今の「困りごと」を見つける力
第 5 章：[2].「こうなったら良いな」を考える力
第 6 章：[3].『 理想とするあるべき姿（To Be）』の良さを納得させる力
　　いろんな事例を通して理解しよう
第 7 章：本講座を学んだみなさんに期待すること
第 8 章：まとめ と 宿題の説明

・本講座の特徴

以下、７つの工夫をおこなって学びの動機づけ、理解の促進、将来への動機づけを実施した。

① 冒頭で、本講座の狙いと目標、学び方を以下のように説明し、学びの動機づけをしたこと

第１章：この講座を学んだみなさんが目指す姿

はじめに

会社での業務や地域での活動において：

・ただ「大変です」、「嫌です」、「なんとかしてください」と言うだけではなく、
「こうすれば皆が笑顔になれる」とアイデアを出して、
『**周りの人と一緒に変えていける人**』になってほしいと考えています。

◆ 日本でも海外でも通用する、**「皆が笑顔になれる変化」を創造できる**ための、
最初の一歩になる講座です。

Confidential 2026/一般社団法人ＵＸ設計技術推進協会/All rights reserved

第１章：目標（ゴール）

はじめに

・「皆が笑顔になれる変化」の創造 に向けて、３つの力を理解しましょう

1. 今の『困りごと』を見つける力
・『今 “As Is”』を具体的に記述して、潜んでいる困りごとを具体的に記述する力です

2.『こうなったら良いな』を考える力
・困りごとを笑顔に変えるための『 理想とするあるべき姿（To Be）』
その実現に一定の法則性があることを理解し、考える力の起点にできます

3.『 理想とするあるべき姿（To Be）』の良さを納得させる力
・『今の困り事（As Is）』と『理想とするあるべき姿（To Be）』の違い（差分）を示し
他人に『理想とするあるべき姿（To Be）』の良さを納得させることができます。
この力は、まわりの人と一緒に具体的なソリューションを考える起点となります。

Confidential 2026/一般社団法人ＵＸ設計技術推進協会/All rights reserved

第１章：学び方

・**皆さんの日常や、仕事の現場で話題になった商品やサービスを事例に３つの力を学んでいきます**

⇒ 特別な力ではなくて、身近に活用できる力だと理解してもらいたいからです

✓ 困りごとを見つけ、笑顔に変えた事例として、日本の猛暑対策の定番の入れ替えがあります。
・「冷却ネックリング」は2022年のヒット商品No.3*です。
それ以前の「クールタオル」は2013年のヒット商品No.8*でした。

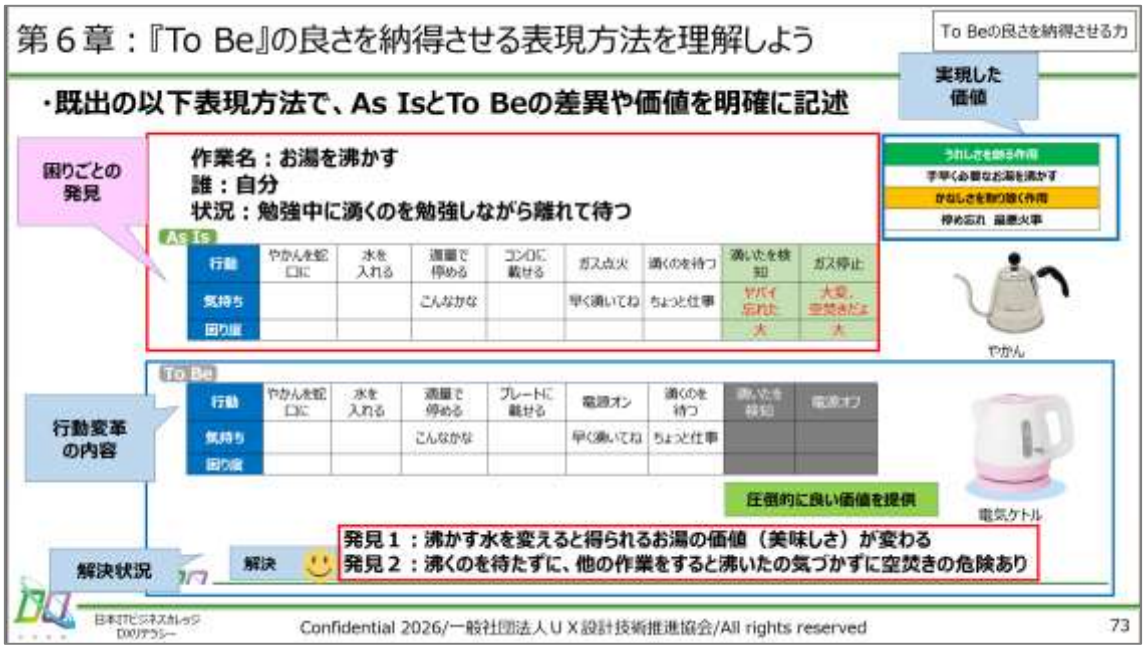




*:日経トレンディ ヒット商品ベスト30

Confidential 2026/一般社団法人ＵＸ設計技術推進協会/All rights reserved

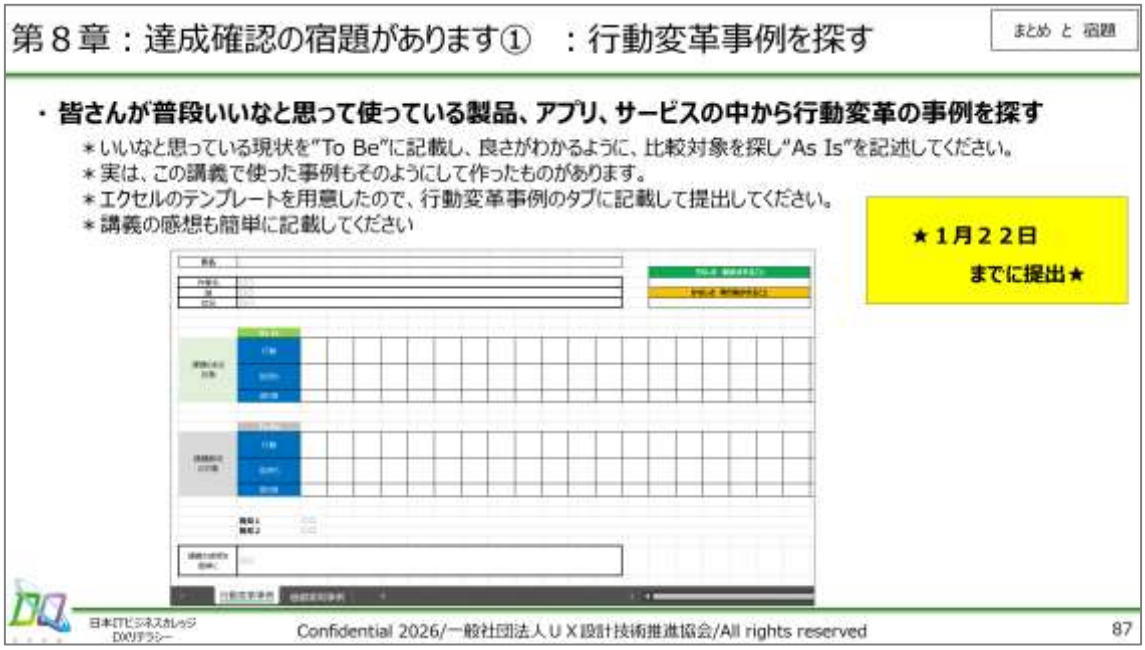
② 理解すべき３つの力は、それぞれに対応した”As Is” ”To Beと価値” “As Is/To Be比較”書式として理解しやすくしたこと



③ 数多くの身近な事例を②の書式に当てはめて繰り返し説明し、書式を通して理解を促進したこと。（以下はその一部）



④　受講者の身近な事例を、講座で学んだ書式で記述する宿題で理解の確認をできるようにしたこと



⑤　宿題に対して講師からコメントをフェードバックすることで理解を深めるようにしたこと

＊以下の例では"As Is" "To Be"の記述の修正例を赤字で示し、課題に対するコメントを一番下に「添削コメント」として記述している。（詳細は別章にて報告する）

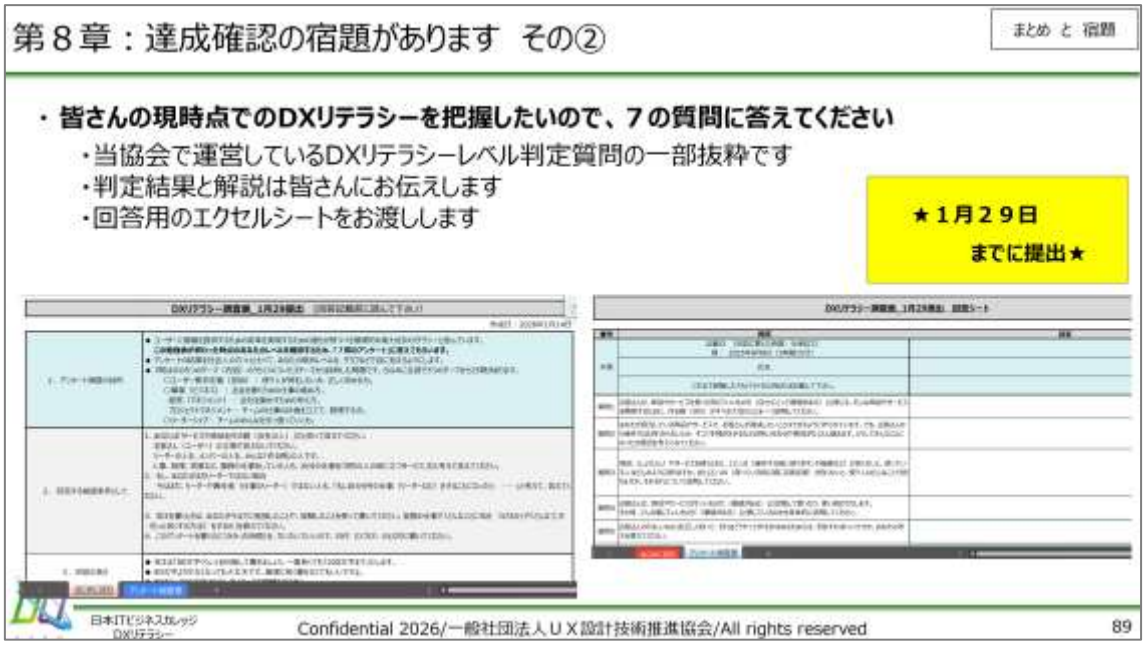


⑥ 最初に示した将来像に向けてのロードマップと現在位置を示し、今後の動機づけにしたこと



⑦ DX リテラシーを判定する質問 25 問の一部 7 問を抜粋し、受講後の受講生レベルを確認した。結果を社会人の平均レベルと比較して個別にフィードバックすることで、現在レベルの確認と将来に向けたスキル習得の方向性などを意識できるようにした。

採点結果などは、別章にて報告する。



■実証授業受講者への配慮

・事例と説明の流れの確認

受講者の主属性が留学生と決まったことにより、説明が理解できるか、説明で用いる事例が理解できるか、などの懸念が明らかになった。このため、事前に 30 ほどの事例案と説明を学校側と共有し、受講生に理解できるかを確認した。

この結果得られた、受講生に理解しやすい事例を授業では採用した。

また、当初の説明案では、文字が多いとのことだったので、一貫して用いているテンプレートの構造を簡略化や、説明に用いるユースケースを簡略化するなどして、わかりやすく文字の少ないテキストへと修正していった。

さらに、事例理解の役立つ商品紹介などのビデオ映像を併用して、テキストの文字を追わなくとも理解できるような工夫を実施した。

・N3 レベルの日本語を使用

学校側から、N3 レベルの日本語を用いることの指示や、普段の講義レベルのスライド見本などが参考として提示されたため、テキスト修正に反映させた。

当日の説明においても、N3 レベルの日本語を用いることや、話し方の速度などで意識した。

■授業の進め方

・Zoom を用いたハイブリット形式（録画実施）

講師はリモートで参加、受講対象学年の留学生 27 名と、聴講対象学年の留学生 31 名は、それぞれ教室に集まっての受講。その他、教職員等の社会人受講生 8 名はリモートで参加した。

参考に、講師側の画面と受講生の受講中教室風景を以下に紹介する。





＊受講中の教室の様子（前から左半分）



＊受講中の教室の様子（後ろから右側）

・随時双方向形式で実施

教室内に教職員が同席しファシリテーターとして積極的に関与し、双方向の講義になる工夫をした。

例えば、受講生の理解を促進するための質問を講師に投げる、紹介した事例について受講生は知っているかを問いかけて挙手させる、などを行った。



＊同席している教職員の方の様子

■学生の反応・成果

・講義中の印象的な反応

受講した留学生は米文化圏の方が大勢だったため、事例として選んだ炊飯器を使った炊飯に至る行動の流れはわかりやすく好評だった。他方、売れ筋の炊飯器の価格に２万円から８万５千円までの幅があること、一番の売れ筋が６万円代で、お米の美味しさが高くても売れる理由であることについては理解できないとの反応だった。

美味しいお米を尊ぶ日本人の価値観や、高いお金を払える日本の経済力が自分たちの国とは異なることや、その理由などに話題が拡がったのは有意義だったと考えている。



2024 年の日本のヒット商品の紹介として電池や電源の要らない蚊取り商品を紹介したところ、最初は反応がなかったが、ファシリテーターから”Mosquito repellent”は、君たちも使っているでしょ？と問いかけたのをきっかけに、なるほどと反応があった時は、商品のパッケージ写真だけでは説明不足だったと反省した。特に課題事例として、この蚊取り商品を選んだ受講生が 2 名いたことから、実は関心の深いカテゴリーだったと改めて認識した。



・受講生の感想文からわかる反応と成果

[講義の目標達成を示す感想が得られた]

課題対象受講者 27 名のうち、19 名から感想文を提出してくれた。このうち、11 名が講義の目標として掲げた**3 つの力が役立つことを学べた**という内容だったのは大きな成果といえる。講義構成の工夫で示した①～④が効果的だったとも考えられる。

特にその中でも、i)今回学んだことを将来に活用したいと述べている 3 名や、ii)講義で大切だと教えた顧客視点の大事さを述べた 3 名が含まれていることを特筆したい。

なお、3 つの力とは以下で、11 名からの感想文を以下に列挙した。

(1)今の『困りごと』を見つける力⇒[As Is の記述]

(2)『こうなったら良いな』を考える力⇒[To Be の記述]

(3)『 理想とするあるべき姿（To Be）』の良さを納得させる力⇒[As Is /To Be の比較]

日々の困りごとから、新たな商品やサービスを作り出すという発想や具体例が非常に興味深く、また素晴らしいと思いました。この度頂いた課題では、**自分自身の困りごとを分析**し、解決へと思索してみました。そうした結果、その困りごと一つ一つについて解決可能なサービスを作り出すことも十分可能であると考えられるようになりました。**今後、機会を探り、自分自身もそのサービス構築に携わりたいという夢が出来ました。**非常に面白く、発想や視野が広がる講義を、ありがとうございました。
UXの考え方を使うことで、課題を整理し、行動に移しやすくなると感じました。**今後の学習や仕事でも活かしていきたいです。**
DXとは単なるIT化ではなく「自分の価値をどう届けるか」という考え方だと学びました。留学生として、時間制限がある中でデジタルを活用し、自分のスキルを収入に変える視点を持てたことは大きな収穫です。**今後は効率的に価値を生み出す工夫を実践したいです。**
身近な行動をAs Is / To Beで整理することで、 日常にある小さな不便が課題であることに気づいた。 **利用する人の気持ちを考える**ことが、良い解決につながると学んだ
普段あたりまえだと思っていた「蚊対策」でも、行動・気持ち・困りごとに分けて考えることで、 本当の不便さや不安に気づくことができた。 小さなストレスを減らすことが、快適さや安心につながると学んだ。
今回の講義を通して、 「行動・気持ち・困り度」を整理して考えることの大切さを学びました。 **相手の立場に立って考える**ことで、よりよい支援や課題解決につながると感じました。
現状と理想を分けて考えることで、課題が感情と行動の両面にあると気づけた。
洗濯の「困りごと」を細かく分解して整理すると、どこを改善すれば快適になるかが明確になった。 待つ時間や操作の迷いも、工夫次第で大きく減らせることを実感した。
日常の「ゴミ捨て」という小さな行動を深掘りすることで、ユーザーが抱える「孤独感」や「社会に受け入れられたい」という深いニーズが見えてきました。 機能的な解決だけでなく、ユーザーの「不安な気持ち」を取り除くデザインが重要だと学びました。
As Is と To Be を分けて考えることで、 問題の本質と価値の違いが分かりやすくなった。
普段何気なく使っているサービスでも、行動や気持ちが変わっていることに気づいた。

[多くの事例で説明する学び方が認められた]

構成の工夫①③で示したように多くの事例を用いて説明したこと、しかも事前に今回の受講生に理解しやすい事例を調整したこともあり、身近な困りごとに着目する大切さや、面白く分かりやすい講義であったとの感想以下のように 5 名から得られた。

身近な問題からアイデアを考えることが大切だと分かりました。
洗濯機を使う中でも、困りごとがあると分かりました。 **利用者の立場で考える**ことが大切だと思いました。
身近なサービスを例にしていて、**とても分かりやすい講義**でした。
この講義は**分かりやすくて面白かった**です
とてもおもしろかった。自動でご飯作る炊飯器がすきです。

[課題を検討する中で学びが深まった]

構成の工夫④で示した、講義で説明した行動変革事例を自分で探して記述する課題①を実施する中で、理解が深まったという感想も 3 名から得られている。

課題に選んだ事例に言及している以下の感想を、課題の成果として示した。

社会人の学習では、努力よりも続けやすい仕組みが重要だと感じました。Duolingoは、その良い例だと思いました。
言葉の壁をこえるユニバーサルデザインが、留学生の安心につながることを学びました。
レジの流れ（ワークフロー）を考えることの大切さに気づいた

■課題①の提出状況

・新規提案が多く、素晴らしい提案があった

21 名から提出があり、先ず、特筆したいのは 10 名が、あるべき姿の対象として、みずから考えた新規提案を選んだことである。日頃感じている困りごとの解決に、講義で学んだ手法を適用しようという意欲を感じた。

特に、介護者の通院付き添いという困りごとを対象に To Be の提案を提出した方の記述は非常に練られていて、そのままで関係者との議論を開始できる、素晴らしい内容であった。（下図）



・行動に分割する方法の理解が不十分

理解不足と感じた点は 2 つあり、一つが、困りごとを見つける[As Is の記述]において、行動に分割する方法の理解が不十分な点である。分割はできているが、少しおおざっぱな人が 4 名、行動の分割ができない人が 9 名であった。提出したテーマを例に分割記述の見本例を添削時に追記して各受講生に返却したので、理解が深まることに期待している。

できるなら、講義するだけでなく、作業中にフィードバックができるワークの時間を設けることができると、より理解を深めることができるはずだ。この点は今後の示唆にも記載した。



↑分割がおおざっぱな例



↑行動が分割できていない例

・価値の記述の理解が不十分（書き忘れている？）

価値の記述をしているが要修正の方が４名、そもそも記述してない（書き忘れた）方が４名いた。どちらも添削時に、例えばの例を追記して理解の助けとなることを期待している。

この場合も、ワーク時間を設けたなら理解が進むケースと言える。



↑価値の記述が要修正の例



↑価値が記載できていない例

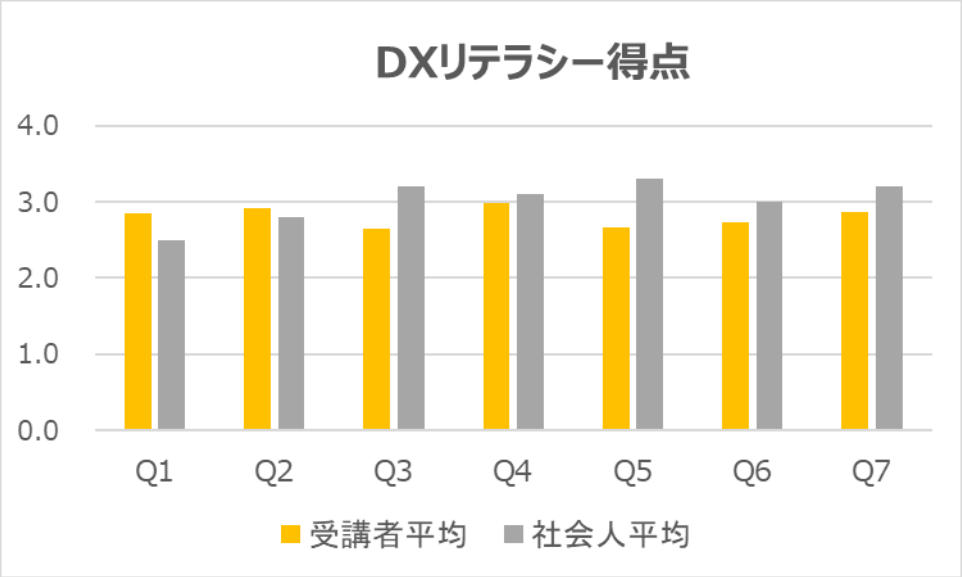
■課題②DX リテラシーの把握

15 名から提出があり、課題①と比べて提出数が減ったのは、不慣れな実務的な質問に対して日本語で回答するのが容易でなかったためのようである。

各質問の回答から、DX 人材力がどのレベルであるかを以下の 10 段階で採点する仕組みだが、実務の現場でリーダーとして活動している方が 6 点程度で、7 点を超える人は滅多にいない。
今回は学生なので、2 点程度の得点で、今後は 4 点を目指すよう、講評するつもりだった。

DX 人材力	1 － 2 概念を知る	**3 － 4** **知識を理解し、人に説明できる**	5 － 6 知識を実務で適用できる応用力	7 － 8 人を指導する体制構築力	9 － 10 組織戦略策定力

しかしながら対象とした 7 問の記述レベルは高く、その得点は比較対象の社会人一般と遜色ない結果であった。



7 問のうち 4 つ（Q1,2,3,5）は、講座と関係の深い内容を選んだため、全体的に得点のばらつきも小さく研修の効果があったことが要因の一つと考えている。
残りの 2 つ(Q6,7)はリーダーシップに関する内容である。講座では触れていないため、得点のばらつきは大きかった。2 名ほど 4 点に達する回答ができていたのは。過去にアルバイトや社会人経験があったのではないかと想像している。

今回の結果から、受講生たちのポテンシャルは非常に高く、今後、社会での活躍が期待できる。

回答のあった受講生には、DX リテラシー把握の考え方の概要説明と、7 問において 4 点を取るための解説と、個別の採点結果と今後 4 点を獲得できるようにするための個別コメントを付けて返却している。

■今回の実証授業の課題と今後への示唆

課題①の報告で指摘したように、3 つの力の第一歩[1].今の「困りごと」を見つける力の理解が不足しており、課題①提出において行動を具体的に分割記述できない人が 13 名いた。
また、行動の記述はできても価値の記述が不十分あるいは未記述の方が 8 名だった。
講義を聞いてわかったつもりになっても、いざ自分で作業するとうまくできないというのは学習過程の中で普通に見られることではある。
As Is / To Be /価値などを記述する作業をその場で記述し、指導するワークショップ時間を設定することで、より深く理解できるようになる可能性がある。

■納品物のリスト

1. 講座のテキスト
2. 課題①提出物に添削した各自返却用文章
3. 課題②の質問回答に各自の採点結果とコメントをつけた返却用文書
4. 課題②背景である、DX リテラシーの概要と、質問に回答するヒントを記述した配布用文章
5. 実施報告書（本文書）

＃３，４は個人ごとに合冊しています

以上

3. AI 開発のための Python 入門

実施日：2025 年 10 月 3 日～2026 年 2 月 20 日の 18 週間で週 1 回

対象：本校の国際ビジネス学科　IT プロフェッショナルコース 1 年生・2 年生
および AI 関連分野を志望する学生

※本講座は英語で実施した。

1. 授業の概要および目的

本授業は、Python プログラミングの基礎を学生に習得させることを目的として設計された。論理的思考力や問題解決能力を養成するとともに、人工知能（AI）やデータ駆動型システム開発に向けた準備段階として位置づけている。
初年度（第 1 セメスター）では、Python の基礎的な内容を網羅的に学習し、第 2～第 4 セメスターでより高度な AI・データサイエンス分野へ発展させるための土台を構築する。
授業目標
•Python の基本概念、構文、プログラミング構造を理解する
•可読性が高く、論理的で効率的なコードを書く力を身に付ける
•Python を用いて実社会の課題を解決できる力を養う
•AI およびデータサイエンス分野の学習に必要な基礎力を構築する

2. 授業内容および進行状況

第 1 セメスターは今年度に完了した。第 2 セメスター以降は来年度の実施となる。

【第 1 セメスター】

•Python の概要、歴史、活用事例

•Python のインストールおよび開発環境構築（VS Code、PyCharm、Google Colab）

•変数、データ型、型変換、コメント、演算子

•文字列および文字列操作

•random モジュール、PIP、QR コード生成

•条件分岐および assert 文

•繰り返し処理（for、while、ネスト、break、continue、pass）

•データ構造（リスト、タプル、セット、辞書、内包表記）

•ミニプロジェクト：簡易 ATM システム（CLI）

•関数（定義、引数、戻り値、ラムダ式、スコープ）

•ファイル操作（テキスト、CSV、JSON）

•datetime モジュールによる日時処理

•エラー処理とデバッグ（try-except-finally、独自例外）

•Python 標準ライブラリおよび数値処理（os、random、math、functools）

•Matplotlib、Seaborn、Plotly を用いたデータ可視化と AI 基礎

また、ミニプロジェクトとして CLI ベース ATM システムの開発を行った。入金および出金機能を備えた簡易的な ATM シミュレーションシステムを開発した。本プロジェクトでは、条件分岐、ループ処理、例外処理、ファイル保存機能を活用。

このプロジェクトを通して、学生は論理的な処理の流れ、実社会を想定したシミュレーションの考え方、そしてデバッグ（誤りの修正）スキルを身につけることができた。

【第 2 セメスター（予定)】

•Python 基礎の復習

•オブジェクト指向プログラミング（クラス、オブジェクト、コンストラクタ）

•高度な OOP（継承、多態性、抽象化）

•高度な例外処理

•高度なファイル操作とデータ処理

•NumPy 入門

•Pandas 入門

•ミニプロジェクト（データ管理システム）

【第 3 セメスター（予定)】

•Pandas 応用およびデータクレンジング

•Matplotlib、Seaborn、Plotly によるデータ可視化

•探索的データ分析（EDA）
•AI・機械学習概論
•Scikit-learn 基礎
•モデル評価手法
•AI ミニプロジェクト
【第 4 セメスター（予定)】
•機械学習応用
•深層学習概論
•AI アプリケーション開発
•API 連携
•デプロイ基礎
•最終成果物（キャップストーンプロジェクト）
•成果発表および評価

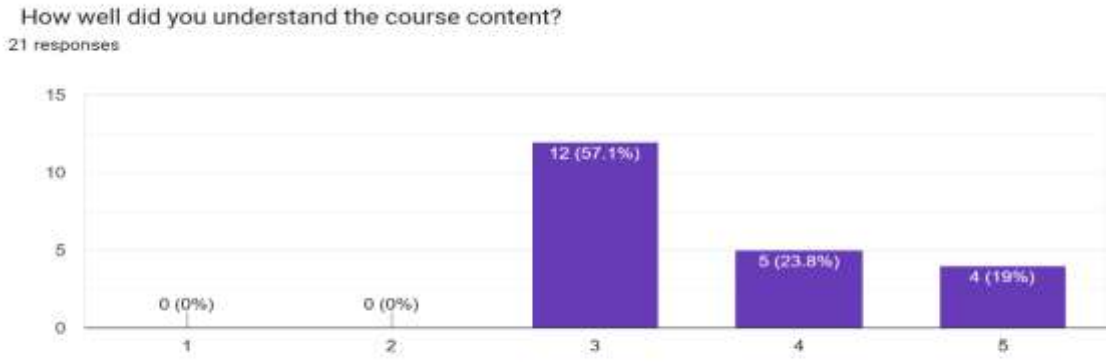


3. 学生の反応および成果
授業を通じて、学生は高い関心を示し、着実な成長が見られた。多くの学生が Python プログラムを自力で記述できるようになり、論理的課題の解決やミニプロジェクトの完遂、エラー処理にも対応できるようになっている。

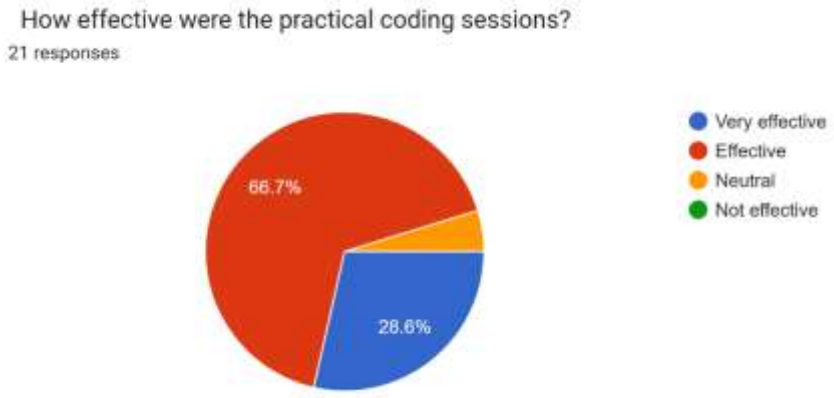
4. 課題および今後の改善点
学生のバックグラウンドに差があることから、特に初期段階ではプログラミングの論理構造に難しさを感じる学生も見受けられた。
今後の改善策としては、以下を検討している。

•プロジェクトベース学習のさらなる充実
•復習時間の確保
•実社会や AI 分野の具体例をより多く取り入れること

5. 学生アンケート結果（Google フォームによる評価）
本授業の効果測定として、Google フォームを用いたアンケートを実施した。異なる学年の学生 21 名が回答した。
・理解度・説明の分かりやすさ
多くの学生が、授業内容は分かりやすく論理的に説明されていたと回答した。

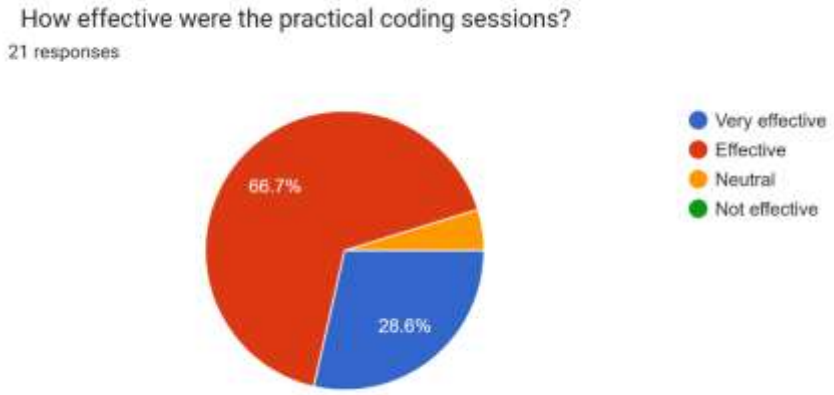


・実習の有効性
実践的なコーディング演習やミニプロジェクトが高く評価され、理論と実践の結びつきに効果があった。



・学習成果
Python プログラム作成に対する自信が向上し、全員が課題およびミニプロジェクトを完遂できた。

特に有益だった内容として、ミニプロジェクト（ATM システム)、ファイル操作、エラー処理、繰り返し処理および条件分岐、Python 基礎が挙がっている。
また難易度が高かった内容として、ファイル操作、アルゴリズム的思考、条件分岐および assert 文、タプルとの回答があった。
・総合的な満足度は良いまたは非常に良いとの評価が多く、授業全体への満足度は高かった。
・改善要望としては、より実務に近いプロジェクトの導入、難易度の高い内容の丁寧な解説、教材の事前提供、課題量の調整などであった。



****

6. 学習アプリ開発

****

高校生や本校の在学生向けに、IT への興味を喚起させることおよび学生の都合に合わせいつでもどこでも学習できる環境を提供すること目的に、IT 関連用語が学べるスマホ向け学習アプリを昨年度、開発した。昨年度は 8 分野、300 問の設問を作成したが、今年度は下記の 10 分野を新設し、300 問の設問を追加した。現在、600 問の設問をいつでも、誰でも学習できるようにしている。

＜今年度新設したコンテンツ＞
・AI の基礎技術の理解
・生成 AI の活用と仕組み
・AI の社会的・論理的側面
・論理的思考の基本スキル
・問題の把握と分析
・解決策の実行と改善
・開発プロセスとチーム開発の基礎
・開発実務に必要な技術スキル
・Python と Web 処理の基礎
・データと API の活用
https://rikeiapp.setouchicollege.com/login

昨年度、AI に関するセミナーや実証講座を実施したところ、満足度がほぼ 100%という結果であった。高校生でも生成 AI を使っており、またハッカソンでも生成 AI はフルに活用されている。こうした状況を鑑み、「生成 AI の活用と仕組み」といったテーマとともに「AI の社会的・論理的側面」といったテーマも取り上げ、AI の影の部分、誤った利用法なども学べるアプリになっている。
回答者自身の回答履歴や得点履歴が残せるため、二度、三度と試すうちに得点が上がり、学習意欲も向上させることができる。また回答者自身の得意、不得意の分野もわかる。ゲーム感覚で満点を目指すうちに、IT 用語が理解できるよう設計した。
今後は管理画面を整備し、カリキュラムに連動し、授業を補完するだけでなく、教員が各学生の強みや弱みなどを分析し、アドバイスができたり、高校生にも周知しプロモーションとして使えるよう検討していく予定。

＜画面例＞


IT Learning
Let's IT learning!
IT基礎概念
セキュリティ基礎
クラウド基礎
HTML/CSSの基礎と応用
JavaScriptとDOM操作
UX/UIデザイン基礎
Linux
サーバー管理
AIの基礎技術の理解
生成AIの活用と仕組み
AIの社会的・倫理的側面
論理的思考の基本スキル
問題の把握と分析力
解決策の実行と改善
開発プロセスとチーム開発の基礎
開発実務に必要な技術スキル
PythonとWeb処理の基礎
データとAPIの活用


IT Learning
生成AIの活用と仕組み
生成AIの基本理解
生成AIの活用例と課題


IT Learning
問題 1
LLM（大規模言語モデル）を用いた生成AI（例：ChatGPT）が行う処理として最も適切な説明はどれか。
1 あらかじめ登録された定型文を検索して最も近い文章を返す
2 入力文脈から次に続く可能性が高いトークンを確率的に選んで文章を生成する
3 インターネットを常に検索して正しい情報だけを集めて回答する
4 人間と同じように意味を理解し、必ず正しい結論だけを返す
中断


正解 ✓


IT Learning
生成AIの基本理解
生成AI（例：ChatGPT）の仕組みと仕組み
1
1/6
1/6
17%
学習回数
最高点数
前回点数
CONTINUE
START
画像・音声・動画生成のしくみ
0
0/4
学習回数
最高点数
前回点数

****

7. IT 企業との情報共有会議

****

教育内容を卒業生の就職先企業の実務により適用させるため、また新学科設立の際の卒業生の就職先拡充等のため、本事業において IT 企業との連携を強化している。昨年度、本校も所属する岡山県専修学校各種学校振興会と岡山県下の IT 企業が多数、加盟する一般社団法人システムエンジニアリング岡山（SEO）との間で教育連携協定を締結。今年度はこの連携体制を活用し、IT 企業との情報共有会議を継続的に実施している。

■情報共有会議
開催日時：令和 7 年 10 月 23 日（木）
参加者：一般社団法人システムエンジニアリング岡山　楠戸様／　株式会社バーズコミュニケーション代表取締役　原様／　株式会社システムタイズ代表取締役社長　根木様／
株式会社トスコ代表取締役会長　橋本様／　日本 IT ビジネスカレッジ　理事長田中
主な内容：
・ハッカソンを通じて、企業担当者と意見交換を行い、教育内容や人材育成の方向性について具体的な助言を得る機会が得られた。ハッカソンにはメンターや審査員として SEO 会員企業の方々にも参加いただいており、主催、運営する側にとっても情報交換・収集ができる貴重な場となっている。
・今年度のハッカソンを通じてわかったことは「複数の専修学校や海外教育機関との協働による学習環境」が教育的に高い価値を持つこと、また「企業担当者が学生の学習プロセスに関わる」ことで、学習成果の質が大きく向上することが確認された。特に、途中段階での意見交換を重ねることで、学生と企業とのコミュニケーションが円滑になり、成果物の完成度が高まったとの評価が得られた。
・技術面・制作面に関する意見としては、生成 AI 活用時の著作権への配慮や、実体験に基づく独自コンテンツの重要性、画一的な表現にならないための工夫の必要性などが挙げられた。一方で、操作性や UI/UX、利用者体験を意識した工夫については高く評価されており、今後の教育内容においても重視すべき点として共有された。
・企画面では、内容の深さやストーリー性が成果物の質に大きく影響することが確認され、より実務を意識した企画立案の重要性が指摘された。また、留学生を含む多様な学生による協働についても、主体性や発信力の高さが評価され、「多様な視点が新たな価値を生み出している」との意見が企業から寄せられた。

昨年同様、上記の IT 企業との会議では、新学科におけるカリキュラムについて、非常に有用な情報を得ることができた。特に今年度は「ハッカソンの効果」である。多様な学生によ

る協働が生み出す多様な視点や新たな価値創出、企業メンターとのコミュニケーション、生成 AI の活用における注意事項の順守などが実践できる場として、企業にも認知していただけるようになってきた。本校では新学科設立にあたり、ハッカソンを最重要 PBL と考えている。それに対して、採用を検討する企業からの認知を得られたことは非常に大きな成果と考えている。

これらの情報をもとに、カリキュラムを実務に即した内容へとさらに更新、再設計していく。特に、本校の IT 担当教員は IT 企業のディレクターを兼任しており、その経験も直接授業に反映する形で、現在でも学生の実践力向上を図っている。今後も IT 企業と意見交換を重ね、継続的な教育内容の最適化を担保していく。

****

8.「注文式教育」モデルの構築・実施

****

岡山県下の IT 関連企業の団体である一般社団法人システムエンジニアリング岡山（以下、SEO）と本校も会員校となっている岡山県専修学校各種学校振興会が、昨年度、人材育成協定を結んだことにより、情報技術の急速な進展に対応し、企業が求めるスキルを岡山県専修学校各種学校振興会にフィードバックする体制を整えることができた。このフィードバックをもとに、岡山県専各振興会の会員校である本校でも、企業で即戦力として活躍できる人材を育成する実践的なカリキュラムの開発を行った。
主なものとして
1.ハッカソンの運営およびカリキュラム応用学習フェーズの再設計
2.カリキュラム基礎学習フェーズの再設計
を実施した。詳細については、前述の通りである。

これに加えて、本校学生の企業研究として、展示会の出展企業に本校学生が質問する機会を設け、地元企業の事業概要や技術内容、求める人材像などについて意見交換を行った。

■展示会名：「おかやまテクノロジー展 2025」
https://www.optic.or.jp/otex/

優れた技術や製品を持つ岡山県内の機械系ものづくり企業が出展。工場関連のシステム構築、ソフト開発企業も多数、出店している。「ものづくり県おかやま」を広くアピールするため、2016 年から開催している展示会

■会場：コンベックス岡山
■実施日：2025 年 11 月 13 日（木）
■参加者：本校国際ビジネス学科　IT プロフェッショナルコース 1 年 14 名

参加した学生には、最低 5 社以上の出展社とのインタビューをすることを目標とした。各ブースでは、企業担当者から技術内容や事業概要の説明を受け、学生自身も積極的に質問を行った。どの学生も出展企業の主力事業やコアとなる技術などを把握しており、中には「就職したい」といったコメントもあった。学生からは「卒業までにどのようなスキルを身につけておくべきか」という質問があり、「配属される場所によって求められるスキルはかわってくる。まずは基礎をしっかり学ぶことが重要」と企業から助言をうける場面があった。他にも、「業務はチームで進めるため、協働性が必要」、「お客様とのやり取りもあるため、コミュニケーション能力も重要」など、具体的な人材像についてコメントをいただいた。留学生にとっては外国人が働いているかどうかも大きなポイントであり、質問している学生もお

り、労働環境も企業を選ぶ大きな要因である。
また各学生は「一番印象に残った会社」を理由とともに書いており、企業の技術力などを高く評価している。これらは今後、機会を設け、企業と共有していくべきと考えている。これにより企業は学生目線での自社のイメージを知ることができ、採用活動にも応用できるのではないかと感じている。

【岡山テクノロジー展　見学ワークシート】

この展示会では、岡山県の「ものづくり会社」が自分たちの製品（せいひん）やサービスを紹介されていました。日本の会社の仕事や技術を知り、自分の将来（しょうらい）について考えてみましょう。

① 見た会社をまとめよう（５社以上）

No	会社の名前	どんな仕事をしている？	すごい・おもしろいと思ったこと
1	株式会社	製造業向けの業務管理ソフトを開発している	AIやクラウドを使った生産管理システムが、実際の工場でどう使われているかが分かって興味深かった
2	株式会社	医療・教育・行政などの分野でITシステムを提供している	地元岡山の企業で、公共分野のIT化を支えていることに驚いた
3	株式会社	CAD/CAMなどの設計ソフトを開発している	3D設計のデモが分かりやすく、ものづくりの現場に役立つと感じた
4	株式会社	クラウド型の業務管理システムを提供している	中小企業向けのクラウドサービスが、使いやすそうで実用的だった

****

9. 教員の質向上

****
昨年度に引き続き、教職員向け AI セミナーを下記の通り、実施した。
◆教職員向け AI セミナー　（AI 無料版使用者向け）
開催日：2026 年 1 月 8 日（木）
開催時間：1 時間
参加校：日本 IT ビジネスカレッジ教員、非常勤教員、
参加人数：9 名

◆教職員向け AI セミナー（ChatGPT 有料版契約者向け）
開催日：2026 年 1 月 9 日（金）
開催時間：1 時間
参加校：日本 IT ビジネスカレッジ、岡山外語学院、山形 V.カレッジ　の教職員
参加人数：8 名

昨年度は、生成 AI に対して苦手意識や嫌悪感を持ち、使用経験のない教職員が多い状況であったが、前年度のセミナー実施以降、授業準備や校務において生成 AI を活用する教職員が徐々に増加してきた。
こうした状況の変化を踏まえ、今年度は内容を一段階レベルアップし、無料版 AI を利用している教職員と、有料版 AI を利用している教職員の双方に対応したセミナーを実施した。基礎的な操作の確認に加え、実務や授業での具体的な活用を意識した構成とし、利用環境の違いに応じた使い分けについても紹介した。
セミナーでは、ChatGPT や Gemini 等の生成 AI について、実際の画面を共有し、プロンプトを入力する段階から操作を示した。これにより、生成 AI の仕組みや挙動を視覚的に理解しやすく、操作に不安を抱いていた教職員にとっても理解が深まる内容となった。また、プロンプトの工夫や、設定方法のわずかな違いによって、生成される文章や画像の完成度が大きく変化することを具体例を通して示し、生成 AI を効果的に活用するための実践的なポイントを分かりやすく解説した。
本セミナーを通じて、生成 AI に対する教職員の心理的なハードルがさらに低下し、無料版・有料版を問わず、それぞれの環境に応じた活用方法を理解する機会となった。

生成 AI はまさに日進月歩で進化しており、それを教えるためには、教える側が常に生成 AI を実務で使い、自らの情報をアップデートしていく必要がある。これは教員も職員も同様である。昨年は生成 AI を毛嫌いしていた職員が、今年はサクサクと使っているだけでなく、

生成 AI に興味を持ち始めたことは大いなる前進と考えている。AI に関しては、教員も学生も「共に学ぶ」姿勢が必要かもしれない。







****

10. 自治体を含めた情報共有会議

****

本校が所在する瀬戸内市だけでなく、県内の自治体を訪問し、本事業での取り組みついて情報共有を行った。昨年は倉敷市、吉備中央町を訪問。今年度は引き続き、吉備中央町ならびに備前市と情報共有を行った。

■吉備中央町
来訪日：令和 7 年 7 月 4 日（水）
場所：日本 IT ビジネスカレッジ
参加者：吉備中央町　町長　山本雅則氏
主な内容：
・IT に係るアルバイト先や就労環境について
　地域内に「学生向けアルバイト先が少ない」という課題を共有。今後の対策として、IT 企業・事業者の掘り起しが必要。
・自治体と専門学校の連携モデルについての意見交換
　高校生→専門学校→地域就職というモデルに関心をもっていただいた。
　DX 教育と探求教育との接続モデルについて議論した。
・観光、産業連携の可能性
　エコツーリズム、農業体験、地域文化紹介など、学生目線で吉備中央町の魅力発信ができ、かつ IT に係る可能性を双方で確認できた。



■備前市
来訪日：令和 7 年 10 月 3 日
場所：日本 IT ビジネスカレッジ
参加者：備前市市長　長﨑 信行氏
主な内容：
・学校法人設立に関する協議
　備前市民センターの活用可能性についての議論。今後、地方創生を目的として、DX 関連の教育機関の設置を検討いるとのこと。
・地域共生に関する意見交換
　備前市としても「IT 人材の受入れ、定着」は重要テーマであり、本校の活動にも興味を持っていただいた。
・観光、地域振興との連携可能性
　「エコツーリズム」テーマにしたハッカソンで、備前市の観光資源を活用できる可能性を共有した。

2 市町とも本事業における本校の取り組みや活動に関して興味を示していただき、協力していくことで合意できた。来年度以降もさまざまな機会を逃さず活用し、岡山県内の自治体との対話、協議を続け、本事業を周知していく。周知にあたり、やはりハッカソンは重要であることをあらためて認識した。同様のイベントは県内ではほぼなく、特に海外の教育機関を巻き込んだ例はない。
もう 1 つ、あらためて認識を強めたことは、両市町も含めて、自治体にも業務上の課題は山積しており、その解決のため IT を導入することを望んでおり、かつそれを実現できる人材の確保も喫緊の課題であることだ。今後は、自治体業務の課題解決のために、生成 AI が使える事例などを共有し、自治体職員向けの生成 AI 講座などを実施することも検討したい。自治体との連携をより深める上で効果が高いのではないかと推察しており、来年度に検討していきたい。

****

11. 高校生向け AI セミナー

****

昨年度は、高校生の IT 分野への興味、関心を喚起することを目的に、連携機関である岡山県立邑久高校の 1 年生を対象に、生成 AI の使い方をテーマにセミナーを実施した。希望者のみの参加としたが 119 名が参加し、アンケートはほぼ 100%満足という結果だったが、今年度、実施を申し入れていた県立邑久高校より、「昨年度と同内容であれば、生徒たちはあまり興味がないようなので、中止にしたい」との申し出をいただいた。

昨年度のプログラムは「生成 AI を活用した課題解決入門 ～意中のあの人にアプローチしてみよう！～」という、やや初心者向けで、生成 AI を仕事にではなく、身近な相談相手として使ってみようという内容であった。申込者は多く、満足度はほぼ 100%、それが一転して、「もう不要」と判断されるほど、中学生、高校生にも生成 AI が入り込んでいることを示している。2010 年以降に生まれた世代を、昨今では Z 世代に続く、「α世代」と呼び始めた。今年度の高校 1 年生はまさにこの世代の 1 期生であり、これまでのデジタルネイティブから AI ネイティブへとさらに進化した世代だ。

今後、この世代を対象にしていくことになる本事業では、もはや生成 AI の「使い方」では誰にも見向きはされず、「使い道」、つまり「生成 AI を何に使うか」、「どうやれば生成 AI で具体的に課題を解決できるか」にシフトしなければお金は取れないことだ。しかもこうなるまでにたった 1 年しかかからなかったことは、肝に銘ずるべきである。

来年度は高校での AI 関連セミナーの開催を実現できるよう、高校側とも意見交換を継続していく。むしろ、高校時代から職業意識を高めるチャンスになる可能性もあり、セミナーだけでなく、開発中のアプリの普及、ハッカソンへの参加などと合わせて、高校生へのアプローチは続けたい。

****

12. 海外の教育機関との交渉

****

本事業で取り組んでいる 2 年制の新学科を開設した際には、3 年目に海外に留学できる体制を整えたいと考えており、昨年度に引き続き、アジア各国で提携先の教育機関を探している。その中で、将来的な留学先候補となる可能性がある教育機関として、ミャンマーの GLORY Career Training Centre との交渉を行った。

ミャンマーは政治的に不安定な状況にあり、国民の出国も制限されている。また昨年度は大きな地震も発生し、決して万全な状況とはいないが、現地で IT 教育や若者育成の現状を視察する中で、PBL（課題解決型学習）に強い関心を持つ教育機関として GLORY Career Training Centre を選んだ。
同教育機関は、IT 基礎教育、日本語教育を行うと同時に、キャリア支援も行う職業訓練型の教育機関であり、大学ではないが、日本の専門学校に近く、実践志向の強い若者が在籍している。

今年度は、具体的な提携に入る前に、GLORY Career Training Centre に在籍する学生の皆さんには、IT 知識や日本語レベルの確認のためにも、本校が実施するハッカソンに参加していただいた。まずは、本校が目指す国際協働 PBL の実証として参画いただいた。ハッカソン開催後、GLORY Career Training Centre からは、「来年度も参加したい」との意欲的なコメントをいただいた。ハッカソンをきっかけに国際協働 PBL の実証だけでなく、日本人学生が国際的なビジネス感覚を養うための協力関係構築を推進していく。


ハッカソン2025年度後期プレゼン大会
岡山エコツーリズム × IT
January
29
聴講大歓迎！
ミャンマーGLORY Career Training Centre（オンライン参加）
日　時：２０２６年1月２９日（木）１３：００～１６：３０
場　所：長船町公民館大ホール（瀬戸内市長船町土師1175-1）
参加校：岡山情報ビジネス学院、日本 IT ビジネスカレッジ
ミャンマー GLORY Career Training Centre （オンライン参加）
主催：一般社団法人システムエンジニアリング岡山　一般社団法人岡山県専修学校各種学校振興会
協力：一般社団法人吉備オープンイノベーション協会　後　援：瀬戸内市教育委員会
文部科学省委託事業「地方やデジタル分野における専修学校理系等推進事業」

****

13. 周知イベント、Web サイトおよび SNS での情報発信

****

本事業での取り組みを周知するため、昨年度に引き続き、Web サイトと SNS での情報発信を行うとともに、高校生に周知するためのイベントを東京で開催した。

・周知イベント

本イベントは本事業における本校の取り組みを、理系キャリアに興味、関心を持つ高校生を対象に開催した。テーマは「東京で“IT×地域”の新しい学びにふれられる 1 時間」とし、本校が目指す多文化共生・協働しながら IT で地域に貢献する、岡山での学び方、暮らし方を紹介した。

開催日時：2026 年 1 月 12 日（月）　15:00～16:00

会場：秋葉原ベストセラースタジオおよびオンライン（Zoom）

対象：高校生で IT に興味がある人、地方で落ち着いて学びたい人、多文化の環境に興味がある人など。

IT に限らず東京一極集中が続くなか、わずかではあるが、しっかりと、地方に目を向ける人たちが現れている。特に都心の住宅費の高騰をはじめとする物価高で移住という選択も増えているが、これまでは大人世代の話題であった。IT 業界では PC さえあれば仕事をすることができる。場所を選ばず、多様な人々とコミュニケーションしながら仕事をし、地域にも貢献することが可能であるが、こういった環境を高校生がどう感じているのかは未知数であった。本イベントは高校生世代に学びのための移住を考えてもらうことができるのか、を確認するものである。

当日、会場でリアルに参加した方、オンラインでの視聴どちらもわずかではあったが、ふだんあまり気にしていない内容でもあり、こういったイベントが成立するには、まだ時間が必要だとわかった。当日のイベントのもようは下記に公開しており、今後はこの動画を視聴していただき、反応を待ちたい。



地方と都市、教育とITがつながる ― IT×地方イベント in 秋葉原

Japan IT Business College 学校法人せとうち 日本ITビジネ...

アナリティクス　動画の編集

動画：https://youtu.be/gxZUqWJTwN8



イベント紹介ページ：https://www.rikei.setouchicollege.com/tokyo-oc.html

・Web サイト

Web サイトは本事業での取り組みを高校生に周知することを目的に、昨年 12 月に開設した。『デジタルで描くあなたの未来へ　ようこそ！』というタイトルとともに、高校生が親しみやすいよう、全体にアニメ風のビジュアルを使用したデザインとした。



開設時の主なコンテンツは、「事業概要」「カリキュラム」「企業連携」の 3 つであったが、今年度は「ハッカソン」を加えた 4 つを柱に情報を発信している。

「事業概要」では本事業における取り組む内容と 3 年間の展開予定や、STEM 教育の重要性などを掲載している。「カリキュラム」では、新学科のカリキュラムは作成中のため、新学科に入学したらどのようなキャリアパスを描けるのかをイメージしていただくため、システムエンジニア、データサイエンティスト、AI エンジニアなど IT 業界における専門職の仕事を紹介している。「企業連携」では、地域社会と世界をつなぐ新しい学びのモデルとして、「ハッカソンによる実践的学び」、「AI セミナーと次世代教育」、「本校のカリキュラム」、「国際性と多文化共創」の 4 つを柱に展開していることを発信している。

2024 年 10 月に初開催となってハッカソンも、今年度は 2 回目を迎え、規模も拡充している。「地域共創」をテーマに IT を使って何ができるかを高校生にもわかりやすく語りかけるような文章で伝えることに注力した。

今後も、コンテンツの追加、更新を行っていく。

（Web サイト URL：　https://rikei.setouchicollege.com/index.php　）





・SNS の開設・更新

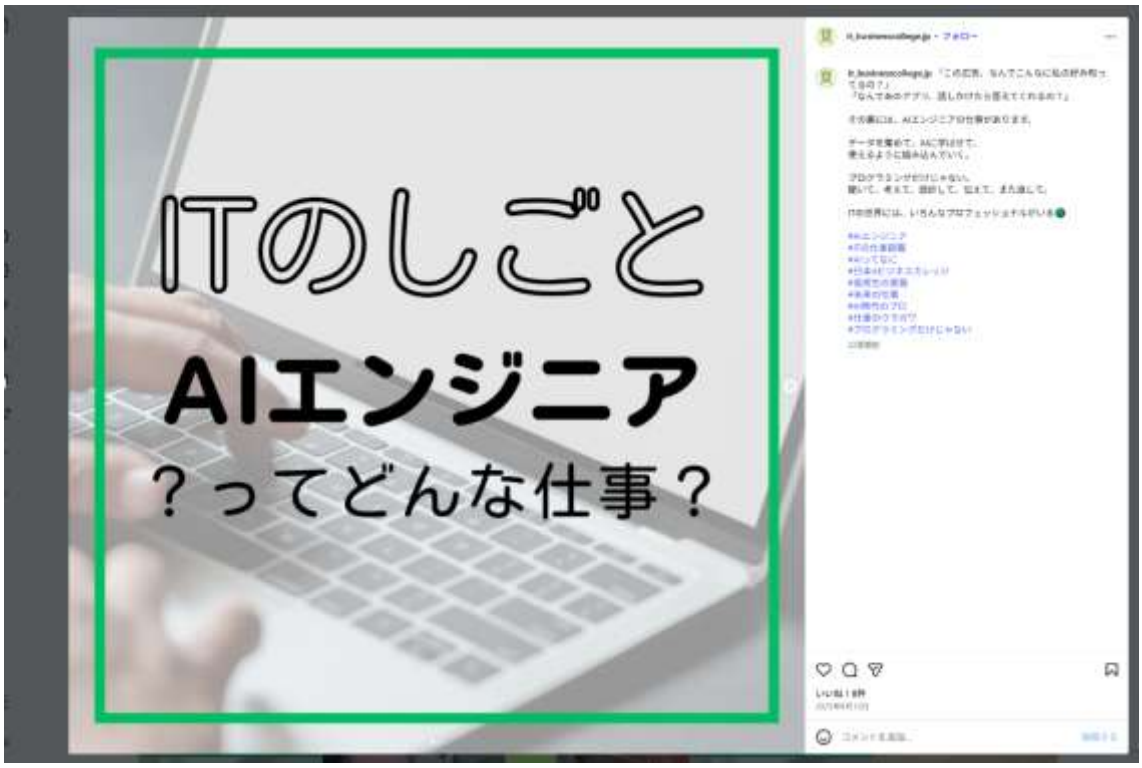
高校生への周知を目的に、インスタグラムに本事業用のアカウントを開設し、2024 年 12 月 13 日より投稿を開始している。ハッカソン関連の情報を発信するほか、「IT のしごと」をテ

ーマに AI エンジニアやデータサイエンティスト、ネットワークセキュリティスペシャリストなどといった IT 業界の職種を紹介するコンテンツを複数回、掲載している。複雑化、深化し、新たに生まれる IT 業界の職種に、少しでも高校生に興味を持ってもらおうという思いで、コンテンツを作成している。また「学生の夢」をテーマに、本校の在学生に将来の夢を語ってもらうコンテンツもあり、高校生にとってのロールモデルが見つかればと考えている。

連携機関である岡山県立邑久高校をはじめ県内の高校の在校生にこのアカウントを見ていただけるよう依頼しているが、今後も継続し、どのような投稿が高校生に響くのかを検証しつつ、投稿するコンテンツを検討していきたい。このアカウントを、「理系に興味がある高校生のコミュニティ」にしていく予定である。

（インスタグラム：
https://www.instagram.com/it_businesscollege.jp/?igsh=NHRtaHF6ZzZuMW1s#　）




ITのしごと
AIエンジニア
？ってどんな仕事？


学生の声

****

14. 動画制作

****

高校生、専門学校生および企業や団体向けに本事業の取り組みを周知する目的で、3 本の動画を制作した。いずれも、YouTube で公開している。

・高校生向け

高校生に IT 等理系分野に興味や関心を持たせることと、外国人が多く多文化共生社会を体感できる学びの環境であり、地元で働くことを意識してもらう内容としている。





（YouTube：https://youtu.be/Mt6KI9WBaWY?si=N4M8HOekiU9wUf4j　）

・ハッカソン動画

2025 年 10 月および 2026 年 1 月に開催したハッカソン最終発表会の模様を中心に、参加した学生等のインタビューを収めた動画を作成した。



（YouTube：https://youtu.be/tlLrgA5au_c?si=hoEztInDOWOWpiKu　）

・周知用動画

本事業での本校の取り組み等をまとめた動画を作成した。



（YouTube：https://youtu.be/OSmSHJD8pFw?si=Zzb-3-8ns_j4SxSF　）

****

15. おわりに

****

昨年度に企業・団体や高校、自治体と作り上げた関係を、今年度は形にしていく年であった。企業はIT活用によるDXを推進したいが人材不足に悩み、理系離れと言われて久しい高校生は、やはりITへの興味、関心は低いという状況に大きな変化はないが、そういった中でも生成AIやノーコード、ローコードアプリの進化は、技術を十分に持たない者でも、ITを扱うことを可能にした。それがいわゆる「DX 推進人材」であり、そして、そこには理系、文系といった区別はもはや存在しない。

誰でも IT を扱うことが可能になった社会において、あとはその技術をどう使うかであり、どう適用すれば目の前の課題を解決できるかを学ばせることだ。そのためにはハッカソンなど多様な他者との協働を通して、何度も課題解決までの道のりを経験させ、成功体験を積み重ねることしかない。このような人材を輩出することが本校の使命である。

この事業を通じて、高校生と企業をつなぐ架け橋となり、地元岡山の企業と高校生の悩みや迷い、課題を少しでも解決できればと考えている。企業、高校、行政も巻き込んだ、大きな動きへの中心になり、岡山発の新たなうねりを産み出することが、我々の使命と考えている。

学校法人せとうち
日本ITビジネスカレッジ