（KBC 学園　沖縄ペットワールド専門学校）

令和７年度「専修学校による地域産業中核的人材養成事業」
（専門学校と高等学校の有機的連携プログラムの開発・実証）

沖縄・動物系分野における有機的高専連携プログラム開発・実証事業

学校法人ＫＢＣ学園
沖縄ペットワールド専門学校

令和７年度の取組み

1	高専連携 実証授業
2	開発教材の制作
3	サービス・ラーニング
4	卒業生スキルアップセミナー
5	中学生対象の職業体験

高専連携 実証授業（専門教育）

- 対象：中部農林高校熱帯資源科３年生（動物コース20名）
- 授業科目：愛玩動物飼養管理士試験１級対策

実施日	内容	コマ数
9月10日	犬と猫の栄養学	2
9月24日	犬と猫の疾病について	2

- 対象：中部農林高校熱帯資源科２年生（動物コース20名）
- 授業科目：愛玩動物飼養管理士試験２級対策

実施日	内容	コマ数
9月12日	犬と猫の身体の仕組み	2
10月24日	エキゾチックアニマル	2

※授業終了後に理解度テストを実施して平均80点以上の結果

実証授業の様子

【３年生】



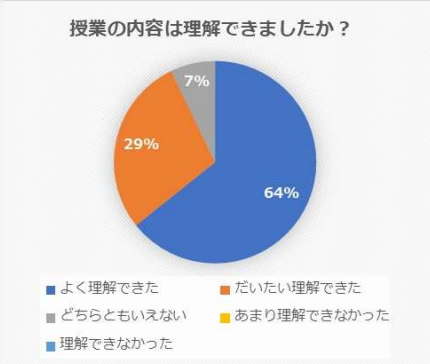
【２年生】



高専連携 実証授業（キャリア教育）

➢ 対象：中部農林高校 熱帯資源科2年生（動物コース14名）

実施日	内容	コマ数
11月14日	情報の取り方生かし方（職業図鑑の活用）	2



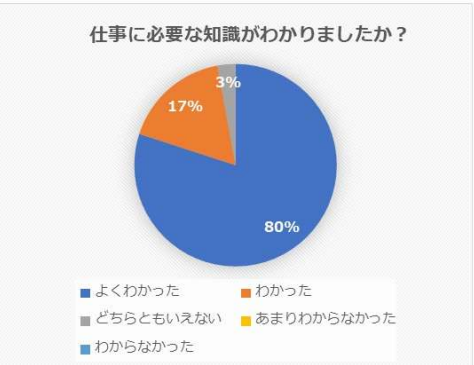


高専連携 実証授業（キャリア教育）

➢ 対象：中部農林高校 熱帯資源科１年生 31名

実施日	内容	コマ数
11月7日	職業講話（・働くとは・動物関係のお仕事）	2

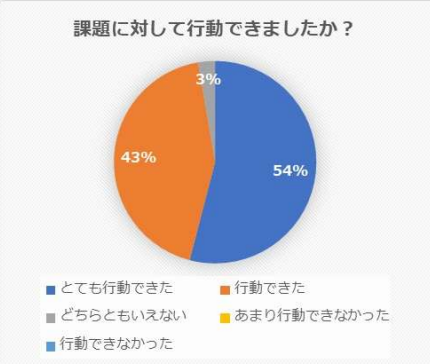


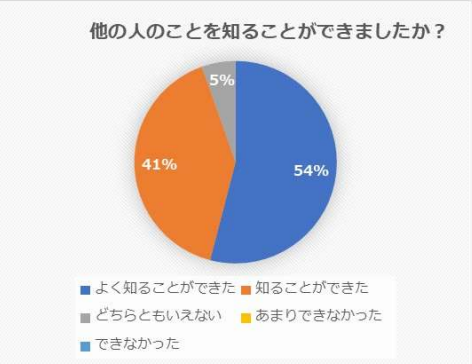


高専連携 実証授業（キャリア教育）

➢ 対象：中部農林高校 熱帯資源科１年生 37名

実施日	内容	コマ数
11月28日	コミュニケーションの重要性	2

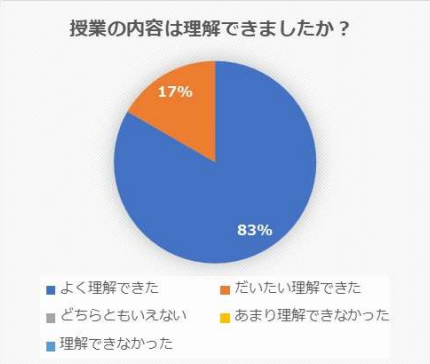


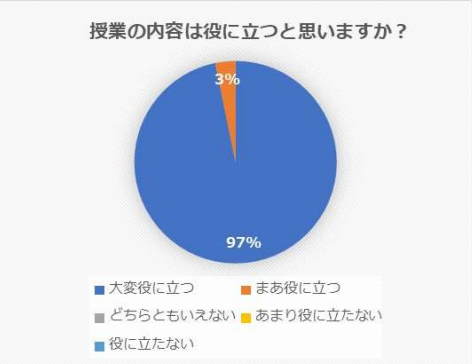


高専連携 実証授業（キャリア教育）

➢ 対象：小禄高校 情報ビジネス科３年生 32名

実施日	内容	コマ数
6月27日	面接試験対策講座	2

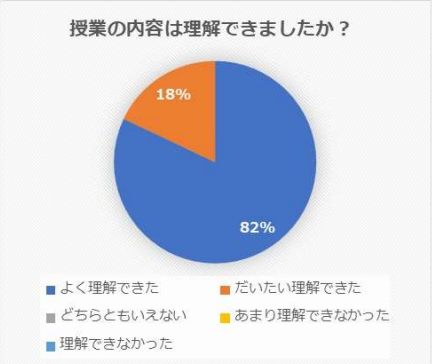




高専連携 実証授業（キャリア教育）

➢ 対象：南風原高校 教養ビジネスコース３年生 41名

実施日	内容	コマ数
7月 4日	面接試験対策講座	2





実証授業の様子

【中部農林高校2年生】



【中部農林高校１年生】



【小禄高校３年生】



【南風原高校３年生】



開発教材の制作

※KBC学園HPにて公開

愛玩動物飼養管理士2級資格検定対策教材

① 形態機能学（視覚聴覚）



- 授業用配布資料ダウンロード
- 学生用受講ノート

開発教材の制作

愛玩動物飼養管理士1級資格検定対策教材

② 犬と猫の疾病と予防～感覚器・脳神経編～Ⅰ・Ⅱ





- 授業配布資料ダウンロード
- 学生用受講ノート

開発教材の制作

（1）愛玩動物飼養管理士１級資格検定対策
（2）愛玩動物飼養管理士２級資格検定対策

↓

動物系キャリアを目指す高校生のための
動物のからだのしくみⅠ

開発教材の制作

動物系キャリアを目指す高校生のための 動物のからだのしくみⅠ

- 1_1生物とは.mp4
- 1_2,3植物動物について.mp4
- 1_4イヌとネコ.mp4
- 1_5動物と栄養.mp4
- 2_1,2,3口腔食堂胃十二指腸.mp4
- 2_4,5,6小腸大腸肝臓膵臓.mp4
- 3_1,2血液血管.mp4
- 3_3,4血液循環心臓弁.mp4
- 4_呼吸器.mp4
- 5_泌尿器.mp4
- 6_生殖器.mp4
- 7_遺伝.mp4

開発教材の制作



- 授業配布資料ダウンロード
- 学生用受講ノート

開発教材の制作（令和４年～６年）



開発教材の制作

令和７年度 職業図鑑
動物業界周知インタビュー動画の制作

（1）動物看護師（沖縄美ら海水族館）

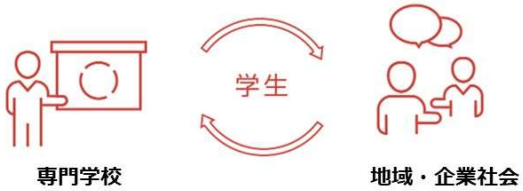
（2）動物飼育員（玉泉洞ハブ博物公園）

（3）トリミングサロン 経営

サービス・ラーニング

サービス・ラーニングとは学生が地域社会の課題を解決するために、
学校で学んだ知識や技能を社会活動やボランティア活動を通じて実践する教育活動です。
このような視点から実践される様々な社会・企業貢献活動によって、双方向の人間関係を育み学生が社会人としての資質や社会性を高め、課題解決力、チームとしての実践力などを高めていくことを目的としています。

【社会・企業活動を通じて市民性・社会人力を育む】



地域の人材と活動の拠点となる

サービス・ラーニング
「ドリームナイト・アット・ザ・ズー」

- 日　時：令和7年10月31日　17:00～21：00
- 参加者：沖縄ペットワールド専門学校 動物飼育コース25名
- 対象者：18歳以下の障害のあるお子さまとその保護者
- 連携先：公益財団法人 沖縄こどもの国（動物園）

内 容	コマ数
①体験型工作（キーホルダーづくり、紙粘土マグネットづくりなど） ②パズルラリー(園内4ヶ所で動物クイズを実施)	30





★参加した学生の感想

①普段あまり関わる機会のない、障害を持った子どもたちと身近に関わることができて楽しかったし貴重な経験になった。
②思った以上の人数が参加してくれたことや楽しそうに工作してくれたこと、親子で話しながら作っているのを見て、ボランティアに参加できて良かったです。
③様々なお客様を対応してそれぞれに合った対応や接し方を学ぶことが出来ました。動物園に就職を希望しているので対応力やコミュニケーション能力を鍛えたいです。

★動物園の担当者の感想

来園された皆さんからのアンケートでは「ワークショップが楽しかった」という意見が今回は圧倒的に多かったです。学生の皆さんのご協力があって、とても良いイベントになりました。

サービス・ラーニング
「繁殖引退犬 譲渡会」

- 日　時：令和7年11月23日　11:00～16：00
- 参加者：繁殖引退犬 譲渡会サークルメンバー 5名
- 対象者：繁殖引退犬の里親
- 連携先：ペットクラブ オーシャン（北中城村）

内 容
①担当者との打ち合わせ　②会場準備　③繁殖引退犬の健康チェック ④譲渡会場を清潔に保つ　⑤犬の管理（体調管理、排泄物の処理） ⑥里親候補に対する給餌方法、予防接種など適正飼養に必要な情報提供





★参加した学生の感想と新たな発見

①自分が想像していたより大変でした。譲渡会はただのボランティアではなく、
その子にとっても自分たちにとっても大事な出会いを作る場所だと感じました。
②見学者が遠くから見ていることが多かったので、こちらから声掛けや呼び込みを
していこうと思いました。
③ポメラニアンが新しい家族と出会っていく姿を見てやりがいを感じました。
この活動をする意味が理解できました。

★ペットショップスタッフ担当者の感想

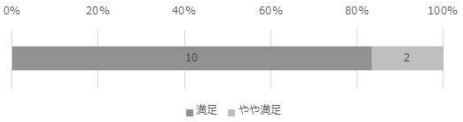
本日が初めての参加になりましたが１頭の里親さんが決まり、良かったです。
今日の経験を今後、参加するときに活かしていただければと思います。
また、次回以降に参加する学生の方に情報共有して下さい。お疲れさまでした。

卒業生スキルアップセミナー

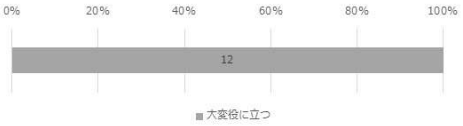
- 対象：動物病院の愛玩動物看護師（卒業生および同僚）１２名
- 連携先：琉球動物医療センター

実施日	内容	時間数
12月12日	入院管理の基本と看護計画の立て方	2

受講者アンケート　①本日のセミナーの満足度をお聞かせください（83%が満足）



受講者アンケート　②本日のセミナー内容は、これから役に立つと思いますか？（全員大変役に立つ）



卒業生スキルアップセミナーの様子









中学生対象の職業体験

- 対象：沖縄県内の中学校の中学生
- 内容：動物関係の職業の紹介と動物（小動物、爬虫類など）とのふれあい
  獣医師、愛玩動物看護師（国家資格が必要）
  動物園の動物飼育員
  水族館の飼育員、ドルフィントレーナー
  ペットショップスタッフ、トリマーなど

実施日	中学校	参加人数
11月27日	西原町立 西原中学校	81名
12月 8日	国頭村立 国頭中学校	32名
12月19日	浦添市立 神森中学校	75名

中学生対象の職業体験の様子






令和８年度の取組み

1	高専連携 実証授業
2	開発教材の制作
3	サービス・ラーニング
4	卒業生スキルアップセミナー
5	中学生対象の職業体験

（小山学園　専門学校 東京工科自動車大学校）

2026年1月14日：日経BP総合研究所主催オンラインセミナー発表資料

文部科学省　令和7年度　委託事業　専修学校による地域産業中核的人材養成事業

専門学校と高等学校の有機的連携プログラムの開発・実証

「工業系分野における高専連携の5年一貫教育プログラム開発・実証」

専門学校 東京工科自動車大学校　専門学校 東京テクニカルカレッジ

事業の背景（自動車業界を例に）

1

社会や業界の変化
- 自動車業界は100年に1度の大変革
- AIの台頭、DX化、SDGs、グローバル化

技術職を目指す若者の減少
- 自動車整備学校入学者数は H15→R3で半減（12,000人→6,500人）
- 合わせて工業科の生徒数も減少傾向

技術職従事者の不足
- 自動車整備職は約５倍の有効求人倍率
- 技術職従事者の高年齢化

若者の進路意識の課題
- 年間45,000人の大学中退者
- 新卒就職者の3割が3年以内で離職

生徒・学生にとって…キャリアの選択肢を広げ、意欲と技術力の向上を図る
業界にとって…渇望される技術者育成に寄与する
高校にとって…探究学習内容の選択肢、進路指導の材料を提供する

連携団体、企業

2

＜専修学校＞
- 東京工科自動車大学校
- 東京テクニカルカレッジ
- 専門学校YICグループ
- 全国専修学校各種学校連合会

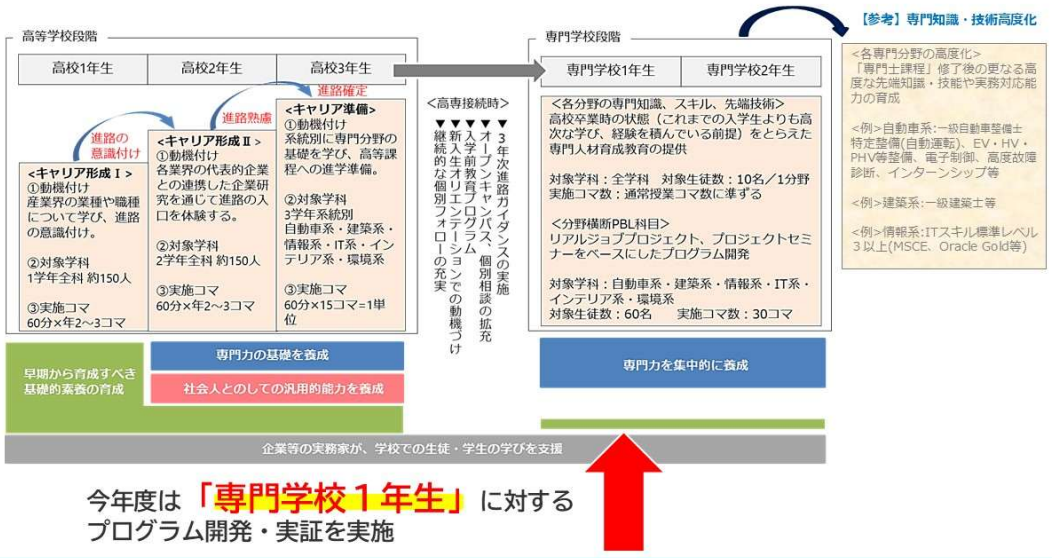
＜高校＞
- 都立練馬工科高等学校
- 都立六郷工科高等学校
- 都立多摩工科高等学校
- 都立蔵前工科高等学校
- 堀越高等学校

＜行政・団体＞
- 東京都教育庁都立学校教育部
- 東京商工会議所中野支部

＜企業＞
- 株式会社リクルート
- ウェインズトヨタ神奈川株式会社
- 株式会社ケーユーホールディングス
- 東京スバル株式会社
- ソフトヒューベリオン株式会社
- 合同会社PeerQuest
- 特定非営利活動法人NPOフュージョン長池
- 一般社団法人GlobalLanguage

事業の全体像（企画立案当初）

3



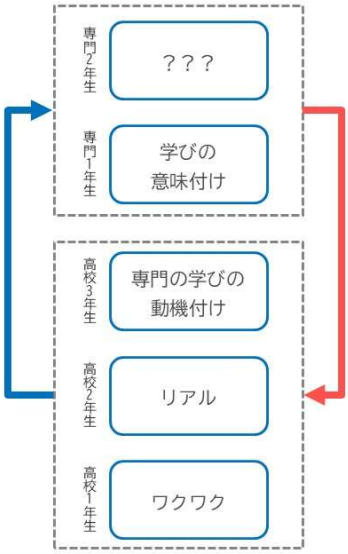
残り2ヵ年の事業展望

4

4年間の取り組みで
高校→専門教育へのマインド向上のパッケージは完成

▼

汎用化フェーズへ



今年度からの2年間のテーマは、専門学校生の学びのアウトプットの機会づくり

▼

高校連携授業への参画
例）「教える」経験

▼

5年一貫教育「サイクル」

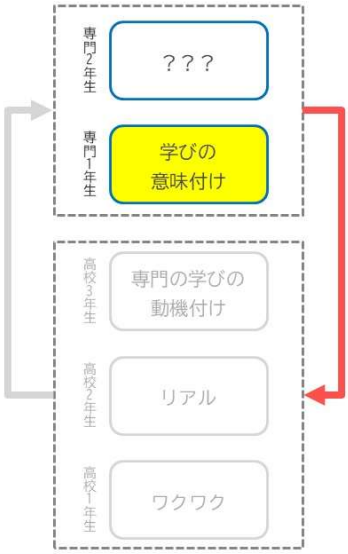
専門学校1年生向けプログラム開発

5

4年間の取り組みで
高校→専門教育へのマインド向上のパッケージは完成

▼

汎用化フェーズへ



今年度からの2年間のテーマは、専門学校生の学びのアウトプットの機会づくり

▼

高校連携授業への参画
例）「教える」経験

▼

5年一貫教育「サイクル」

プログラム開発の前提　※WG議論より　6

自動車分野

自動車についての知識、整備技術としてできることが増えている実感がわかない

▼

高校生に教えながら一緒に実習を行うことで、成長を実感する

建築・インテリア分野

学びの内容や資格そのものへの理解はあるが、業界・仕事のイメージが限定的

▼

業界の幅広い職種で働いているOBOGの話を聞くことでキャリアの視野を広げる

「学びの意味」

環境分野

学んでいることが具体的に世の中の役に立つ実感、社会とのつながりが分からない

▼

社会的意義や自分自身の貢献イメージをSDGsと関連させながら深めていく

IT・AI分野

PCに向かっているその先の、職場環境や成果物のイメージがわかない

▼

企業見学、施設見学、社会人講話などを通じて社会との接点を感じる

実証プログラム　7

自動車分野

（高校連携授業への参加）
タイヤローテーション実習

建築・インテリア分野

（OBOG連携）
８分ローテーションキャリア講話

「学びの意味」

環境分野

（企業連携授業）
SDGsカードゲーム

IT・AI分野

（企業連携）
職場体験、イベント体験

実証授業の様子 8



アンケート結果 9

※実証前後で同じ設問を回答、10段階評価の平均値

自動車分野(N=4)

「知識・スキルが身についている実感がある」
6.25→6.66

「将来働いているイメージが持てる」
5.50→7.33

建築・インテリア分野(N=79)

「勉強していることが自分の将来につながるイメージがある」
7.32→7.10

「就職する業界・職種の選択肢・候補を複数持っている」
6.32→6.43

環境分野(N=13)

「将来仕事を通じて世の中の役に立てるイメージがある」
6.57→7.85

「勉強していることが自分の将来につながるイメージがある」
7.28→7.71

IT・AI分野(N=50)

「実際の仕事現場で働いている姿をイメージできる」
7.33→7.14

「就職する業界・職種の選択肢・候補を複数持っている」
6.94→6.97

アンケート結果

10

- 高校生との交流時間はとても楽しかったです！
- データサイエンティストでもものづくりの企業で活用できることで、自分にやる気が出ました。
- 仕事ってどんなものがあるのかちょっとはわかってきた気がする
- インテリアの業界の種類の幅が大きくなった
- 社会に出た時の根本的な部分に関しての成長ができたと感じた。まず自分がなにを目指しているのか、何をするべきなのかを見つめ直すことなど。
- 建設業界は幅広く、様々なことに取り組めることを知れた。
- 今回のワークを通じて、新しい発見が多く、自分の将来に対する考え方が少し整理できました。
- 実際の現場やプロジェクトの説明がとても参考になり技術を学ぶモチベーションが上がった。

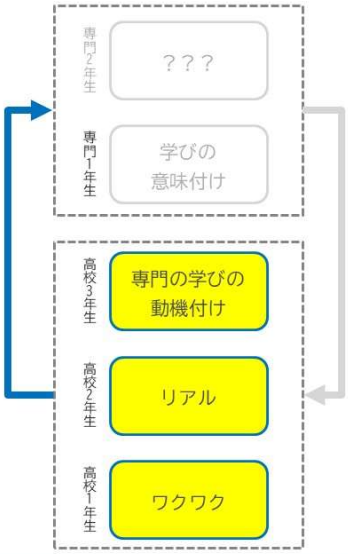
専門学校1年生向けプログラム開発

11

4年間の取り組みで
高校→専門教育へのマインド向上のパッケージは
完成

▼

汎用化フェーズへ



今年度からの2年間のテーマは、
専門学校生の学びのアウトプットの機会づくり

▼

高校連携授業への参画
例）「教える」経験

▼

5年一貫教育「サイクル」

高専連携授業　実施高校数の変化

12

高校3年生　専門の学びの動機づけ

高校2年生　リアル

高校1年生　ワクワク



プログラムの汎用化、事業の拡がりに向けた個別の活動

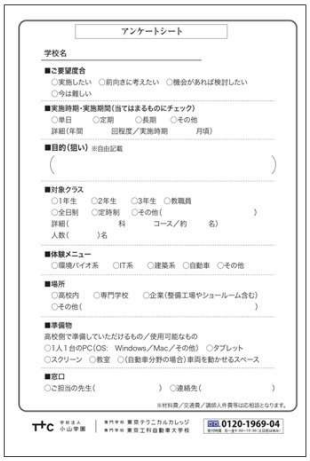
2021年度 3校 ⇒ 2025年度 **24校**

コンテンツメニューブック

13







高専連携メニュー 診断アプリ

14



■設問回答表示イメージ

分野と同じように、適正と思われるコンテンツに導く設問を回答していく。各分野１０問程度を想定



【概要】

・適性診断的な感じのもので、第一段階は回答結果から分野を導き出す、第二段階は導き出された分野を選び、同じように回答していくとその分野のコンテンツメニューに導く

・設問の回答選択数は、Yes,Noの２択より５択の方が回答しやすいと思われるため５択で構成

・設問数は、分野診断１０問、コンテンツ診断各１０問

・分野を選んだ際に性格と働くポイントが表示される

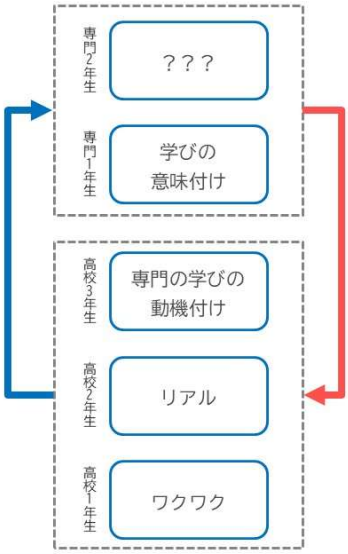
残り1ヵ年の事業展望

15

4年間の取り組みで
高校→専門教育へのマインド向上のパッケージは完成

▼

汎用化フェーズへ



今年度からの2年間のテーマは、専門学校生の学びのアウトプットの機会づくり

▼

高校連携授業への参画
例）「教える」経験

▼

5年一貫教育「サイクル」

（日本ｅスポーツ学会）

2025年度文部科学省委託事業　専修学校による地域産業中核的人材養成事業
「高・専一貫教育によるeスポーツ中核人材養成モデル開発事業」

事業活動紹介

一般社団法人日本eスポーツ学会

1

１．事業の概要

2

事業の概要

◆ 事業の背景

- 専門学校や通信制高校でeスポーツ人材を養成するコースが全国的に増加。
- 多くは、ゲームプレイを中心とするカリキュラムを運用しているが、**卒業後、プロプレイヤーになれる学生は限られた一握り。出口の設定が課題。**
- 一方、産業界では多様な分野でeスポーツ人材需要が発生。
- ただし**「eスポーツの知見」だけでなく、各分野の「専門技能・コンピテンシー」を合わせ持つ人材**が求められており、採用のミスマッチが発生。

◆ 事業の目的

- 今後のeスポーツ業界で活躍する人材を養成することを目標に、**通信制高等学校・専門学校・企業等による連携体制を構築。**
- **高等学校段階でのキャリアデザインから、専門学校での就職に向けた専門技能・コンピテンシーの学びへと連続的に繋げる教育プログラム**を検討。

3

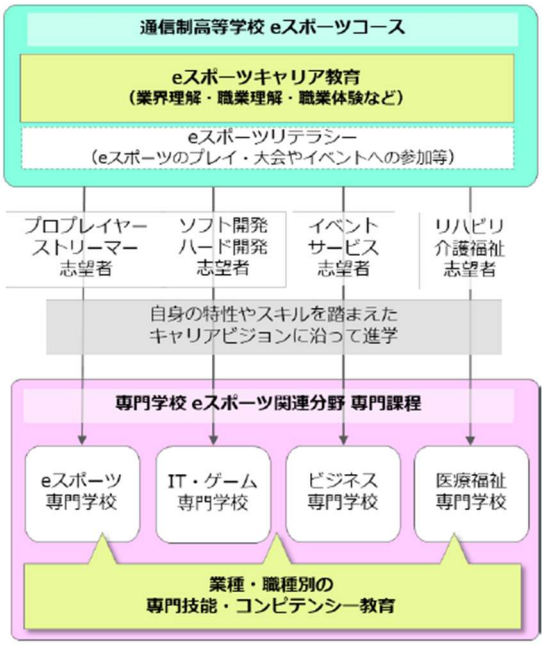
高・専一貫教育によるeスポーツ中核人材養成モデルの全体像

◆ 高等学校段階での教育目標

- 高校段階では競技スキルのトレーニングだけでなく、**eスポーツ分野でのキャリアに関する知識**を学習。
- eスポーツ業界に関する幅広い知識やさまざまな職業領域の基礎教育を通して、**学生の視野を広げる。**
- **各学生の志向性に合ったeスポーツ分野等でのキャリアビジョン獲得を支援し、進路選択に貢献**する。

◆ 専門学校段階での教育目標

- eスポーツに関わる仕事について、**各分野の専門学校で実践的な専門技能・コンピテンシーを醸成。**
- 専門学校段階では、**分野ごとに特化したeスポーツ専門技能・コンピテンシーを醸成するカリキュラムを検討し、既存の各専門課程にアタッチする形で設置。**
  - 例）ビジネス専門学校 → eスポーツビジネスカリキュラム
  - 例）IT専門学校 → eスポーツゲーム開発カリキュラム
  - 例）医療福祉専門学校 → eスポーツリハビリカリキュラム



4

令和７年度（今年度）の主な活動項目

◆ **通信制高校段階の活動**

- AOIKE高等学校（広域通信制）を対象に、eスポーツ科目履修者向け実証講座を実施。
- 今後の自立運用や教材カスタマイズ・拡張の必要性を確認。
- 実証講座の分析をもとに各種コンテンツを拡充し、最終年度に向けて横展開を検討。

◆ **専門学校段階の活動**

- 「ソフトハード開発領域」と「医療福祉領域」の30～60時間のカリキュラムを検討。
- 各領域の中核要素を抽出して教育コンテンツを開発し、それぞれで実証講座を実施。

5

２．通信制高校段階の活動成果

6

通信制高校段階の実証範囲（令和７年度）

- 今年度はモデルカリキュラム全体をAOIKE高校1年生から3年生で本格導入。
- 今後の自立的運用を見据え、教材カスタマイズ・拡張等の必要性も確認しながら進行。

	科目名		内容概略	単位数
全体を本格導入	1年生 eスポーツ導入	目標	**eスポーツの基礎知識や歴史、産業の全体像を学び、関心と学習意欲を高める。**	1単位※
		項目	・eスポーツの定義と歴史（eスポーツの起源・発展の経緯、競技シーンなど） ・eスポーツを取り巻く社会的課題（ゲーム行動症、法整備など） ・eスポーツ産業の概要（関連企業、ビジネスモデル、業界構造の概観など）	
	2年生 eスポーツキャリア	目標	**eスポーツに関わる仕事や進路の種類を知り、自分のキャリアの方向性を考える。**	1単位※
		項目	・eスポーツと社会（eスポーツに関わるニュースなどを調べる） ・eスポーツと仕事（eスポーツに関わる仕事を調べる） ・eスポーツと自分（eスポーツ業界のキャリアを調べて将来を考える）	
	3年生 eスポーツ職業学習	目標	**eスポーツに関わる仕事を疑似体験するワークを通して、eスポーツ関連の仕事を体験的に学び、自分に合ったキャリア像を深める。**	1単位※
		項目	・ゲーミング領域（プレイヤー、チーム運営などの仕事に係るワーク） ・ビジネス領域（イベント運営、商品開発などの仕事に係るワーク） ・ソフトハード開発領域（ゲーム開発などの仕事に係るワーク） ・医療福祉領域（eスポーツを活用したリハビリなどの仕事に係るワーク）	

※1単位は一般的な高校の1科目35時間相当。年間3～4回のレポートを提出する想定。

7

通信制高校段階の実証概要・スケジュール等

- 通信制高校のため、学習方法は講義映像・レポート等を活用した自主学習が基本。
- レポート課題を5月より順次配信。11月～12月にかけて各学年のスクーリングを実施。

対象	AOIKE高等学校 eスポーツ科目履修者１年生～３年生（計30名程度）
学習方法	インターネット配信される教材を利用して自主学習し、期限までにレポートを提出
学習量	１～３年生共通：年間４回レポート提出 スクーリング１～２回（11～12月頃に２時間を基本）
講師	AOIKE高校eスポーツ担当教員、富山県eスポーツ連合

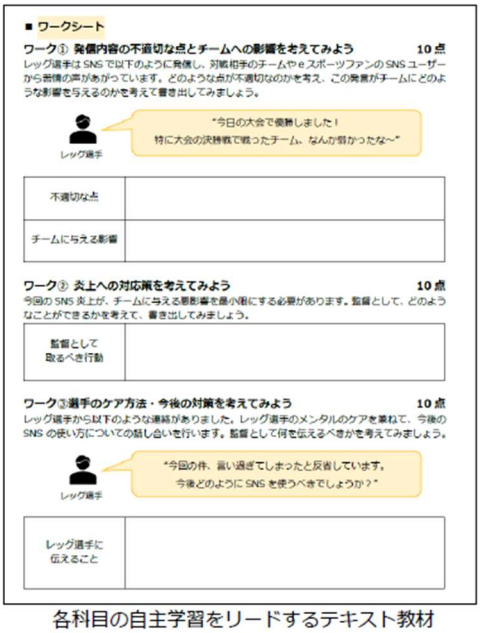
配信時期	１年生	２年生	３年生
レポート課題 5～6月	導入：eスポーツの定義 eスポーツの競技種目	キャリア：eスポーツと社会	職業学習：ビジネス領域
スクーリング 6月	―	―	・レポート5~8月の振り返り ・ゲーム体験
レポート課題 7～8月	導入：世界のeスポーツの歴史 日本のeスポーツの歴史	キャリア：eスポーツと職業	職業学習：医療福祉領域
レポート課題 9～10月	導入：eスポーツの競技シーン eスポーツと健康	キャリア：eスポーツと自分	職業学習：ソフトハード領域
レポート課題 11～12月	導入：eスポーツのいま eスポーツの産業	職業学習：ゲーミング領域	eスポーツ学習の振り返り eスポーツの未来
スクーリング 11月～12月	・レポート全体の振り返り ・ゲーム体験	・レポート全体の振り返り ・ゲーム体験	・レポート9~12月の振り返り ・ゲーム体験
特別講義（9月）	ソフト・ハード開発領域 ゲーム開発特別講座（1日間・5時間）　※希望者参加		

8

主な教材の紹介

◆ **通信制高校段階の教材**

- 業界企業や専門学校と連携しながら、通信制高校が科目を運用するためのコンテンツ群を開発。


■ ワークシート

ワーク① 発信内容の不適切な点とチームへの影響を考えてみよう 10点

レッグ選手はSNSで以下のように発信し、対戦相手のチームやeスポーツファンのSNSユーザーから苦情の声があがっています。どのような点が不適切なのかを考え、この発言がチームにどのような影響を与えるのかを考えて書き出してみましょう。

レッグ選手：“今日の大会で優勝しました！ 特に大会の決勝戦で戦ったチーム、なんか弱かったな～”

不適切な点	
チームに与える影響	

ワーク② 炎上への対応策を考えてみよう 10点

今回のSNS炎上が、チームに与える悪影響を最小限にする必要があります。監督として、どのようなことができるかを考えて、書き出してみましょう。

監督として取るべき行動	

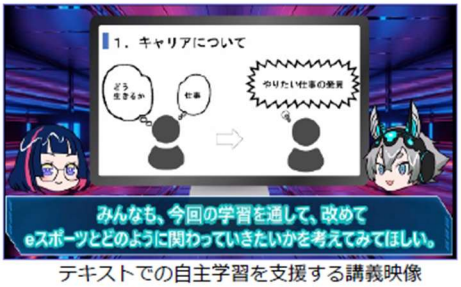
ワーク③選手のケア方法・今後の対策を考えてみよう 10点

レッグ選手から以下のような連絡がありました。レッグ選手のメンタルのケアを兼ねて、今後のSNSの使い方についての話し合いを行います。監督として何を伝えるべきかを考えてみましょう。

レッグ選手：“今回の件、言い過ぎてしまったと反省しています。 今後どのようにSNSを使うべきでしょうか？”

レッグ選手に伝えること	

各科目の自主学習をリードするテキスト教材



テキストでの自主学習を支援する講義映像
課題の考え方や回答例などを解説

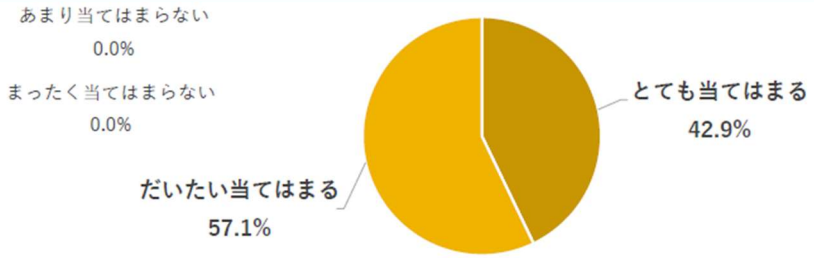


eスポーツ業界の仕事やキャリアを紹介する講演映像
専門学校、業界企業、行政機関等20件以上の協力のもと制作

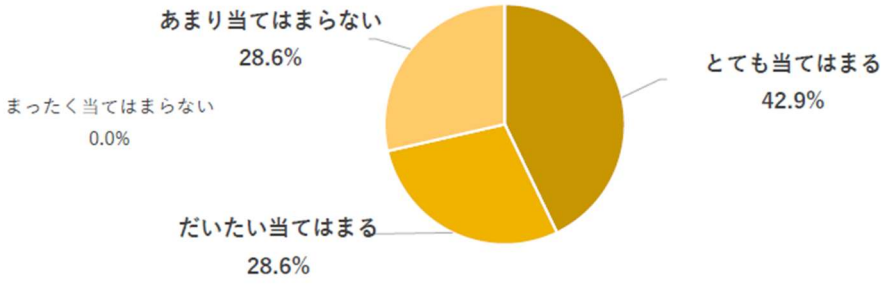
9

３年生への学習後アンケート結果の紹介

これまでのeスポーツに係る職業・仕事の学習を通して、ご自身の将来や職業・仕事、今後のeスポーツへの関わり方などについて、考えるきっかけや気づきを得ることができましたか。



これまでのeスポーツに係る職業・仕事の学習は、ご自身の進路選択や将来設計をする上で、役に立ったと思いますか。



10

自由記述の紹介（抜粋）

1年生

- 普段しているゲームに対して別の視野からもeスポーツを見ることができた。
- eスポーツの講義を受けて、eスポーツは年齢、性別関係なく楽しめるとても良い文化だと改めて実感しました。
- 全年齢を通してできることがいいと思った。勝ち負け関係なく楽しめることが分かった。

2年生

- 地域活動で開催されているときは積極的に参加していきたいし、就職活動ではeスポーツにかかわる仕事があればそれも視野に入れていきたいと思います。
- 今回の講義でさらにeスポーツについて深まりました。これからもeスポーツについて調べていきたいです。eスポーツに詳しくなったので、職業や仕事にも活用していきたいです。

3年生

- 授業で座学とプレイするのが両立されていてよかった。
- 今までeスポーツを教えてくださりありがとうございました。
- 楽しく学習できたので良かったと思います。

11

3．専門学校段階の活動成果

12

専門学校段階の検討対象

- **「ソフト・ハード開発領域」「医療・社会福祉領域」**は前例がなく、本事業で各分野の専門学校と連携して**新たなカリキュラムの開発**を検討中。
- 実証講座の実施に向けて、**中核要素を抽出して教育コンテンツの開発**を実施中。

ゲーミング領域

eスポーツのプレイシーンに直接的に関わる仕事や職務の領域

例：プロプレイヤー、チーム運営　等

➡ **専門学校で事例あり**

ビジネス領域

イベントを中心にeスポーツのビジネスシーンに関わる仕事や職務の領域

例：イベント運営、施設運営　等

➡ **専門学校で事例あり**

検討対象

ソフト・ハード開発領域

ゲームや競技用デバイス、WEBサービスなどの開発に関わる仕事や職務の領域

例：ゲーム開発、競技機器企画・販売　等

➡ **ゲーム開発者養成の事例は多いが、eスポーツとの接続に課題あり**

医療福祉領域

eスポーツを活用した高齢者や障がい者等のリハビリに関わる仕事や職務の領域

例：作業療法士、トレーナー　等

➡ **専門学校では有力な事例なし**

13

ソフト・ハード開発領域のカリキュラム・教材

◆ ソフト・ハード開発領域のコンセプト

背景	専門学校のゲーム開発者養成カリキュラムは基礎的な技術教育からスタートすることが多く、ゲーム開発の面白さを感じる前に挫折する学生が多い。
目標	**ゲーム開発教育の初期段階を支援。** プログラミング等の**ゲーム開発技術への学習意欲向上**を目標。
ターゲット	ゲーム開発者やITエンジニアなどを目指す学科・コースの１年生等
概要	eスポーツタイトル**「フォートナイト」の開発環境「UEFN」を活用**して、**基礎技術不要で取り組めるゲーム開発を題材としたPBL学習を中核**とする**60時間規模**のカリキュラムを検討中。

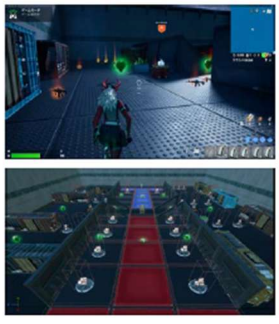
◆ ソフト・ハード開発領域の教材

- 今年度はPBL教材の開発を中心に実施。
- フォートナイト上で動作する**ゲームコンテンツのひな型**を用意し、**よりゲームを面白くするための**プログラム調整や機能拡張などを検討・実施する内容。
- **プログラムの変更・追加がゲームの動きや表現として目に見える形で現れる体験を重視**し、これによりプログラミング等への学習意欲を引き出すねらい。

PBL学習の流れ

1. テストプレイ
2. 改善方針の検討
3. プログラム等調整
4. 新要素の検討
5. 拡張開発
6. プレゼン＆プレイ

教材イメージ（ゲーム画面）



14

ソフト・ハード開発領域の実証講座

◆ 実証概要

・ IT分野の専門学校（宮崎情報ビジネス専門学校）と連携して、専門学校生を対象に「フォートナイト」を活用したゲーム開発をテーマとする講座を実施。

対象	・情報システム科 ゲームプログラムコース（2年制） 1年生４名 ・情報システム科 IT高度専門士（4年制） 2年生５名
時間	・計９時間
内容	・講義：エンジニアやゲーム開発の仕事、ゲームにおけるプログラムの役割など ・実習：ゲーム開発実習（PBL形式・グループワーク）

開発方針をディスカッションする様子



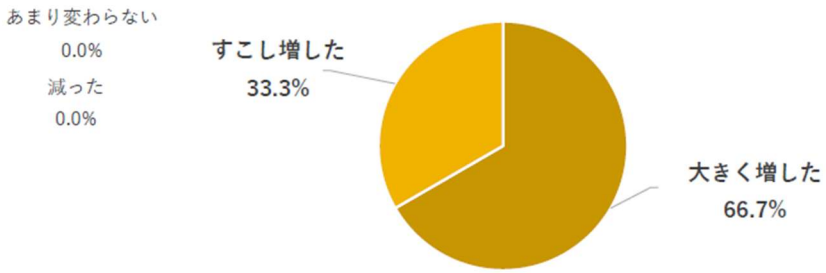
ゲーム開発（プログラミング等）を行う様子



15

学習後アンケート結果の紹介

今回の講座（フォートナイトでのゲームの企画・制作）を通じて、プログラミングや3DCGなどの開発技術に対する興味や学習意欲に変化はありましたか。



講座への感想や印象に残ったこと、学びになったことなどがあれば教えてください。

- 自分で考えて自分で組み替えて行く作業が今までにない体験でした。これを今後に活かしたい。
- だいぶ難しいと感じていたゲーム開発をゲームをしてるような感覚で開発できたので、ゲーム開発のイメージが変わりました。
- 実際に作ってみて発生するバグやスペルミスなどで難しさも感じたけど、同時に作る楽しさも味わえました
- ゲーム開発に関する職業にあまり興味がなかったが、今回の受講を通して、とても興味がわきました

16

医療福祉領域のカリキュラム・教材

◆ 医療福祉領域のコンセプト

背景	高齢者や障がい者を対象としたリハビリや社会参画などへのeスポーツ活用は近年注目が集まる一方、専門学校にはまだ教育を体系化した事例は存在しない。
目標	**特に作業療法士養成課程等への導入**を想定。 **医療福祉の現場でのeスポーツ活用を促進するためのコンピテンシーの醸成**を目標。
ターゲット	作業療法士養成課程等の在校生
概要	**高齢者・障がい者を対象としたeスポーツの概要、事例研究、高齢者等対象のレクリエーション実習を行うPBL学習**などで構成される**30時間規模**のカリキュラムを検討中。

◆ 医療福祉領域の教材

- 今年度は教材２種のプロトタイプ開発を実施。

① テキスト教材

➢ eスポーツの医療福祉での活用事例、期待される効果や今後の展望などを紹介したテキスト教材。

② PBL教材

➢ 高齢者等を対象とした高齢者福祉等でのeスポーツ活用を想定して、実際にeスポーツレクリエーションを企画するPBL教材。

テキスト教材イメージ



PBL学習の流れ

1. レク要件確認
2. ゲーム選定
3. コンセプト検討
4. サポート・工夫の検討
5. 拡張開発
6. プレゼン＆プレイ

ソフト・ハード開発領域の実証講座

◆ 実証概要

- 医療福祉分野の専門学校（富山リハビリテーション医療福祉大学校）と連携して、医療福祉分野でのeスポーツ活用に関する知識等を学ぶ講座を実施。

対象	・作業療法科　１～３年生　計３８名（予定）
時間	・計６時間
内容	・講義：医療福祉分野でのeスポーツ活用の概況、事例紹介など ・体験：医療福祉eスポーツで活用されているゲームタイトルの体験 ・実習：高齢者対象eスポーツレクリエーションの企画（PBL形式・グループワーク）

１月下旬実施予定

4．次年度に向けて

19

次年度に向けて

◆通信制高校段階の活動

- AOIKE高等学校の協力を得て、全学年を対象に本格導入を実施。生徒の業界理解の向上、キャリアビジョン形成への貢献が確認され、良好な結果を得ることができた。
- 今年度は同校の指導教員自身が自立的な運用を行うことを重視して取り組んだが、概ね円滑な実施が可能であることも確認できた。
- この実施実績のもと、今後の自立運用に向けて更に具体的な課題の吸い上げを予定。

◆専門学校段階の活動

- 「ソフト・ハード開発領域」および「医療福祉領域」の2分野で開発・実証を実施。
- 開発は順調に推移し、すでに実証済みのIT分野（ソフト・ハード開発）では、ゲーム開発への学習意欲向上など良好な結果を確認できた。
- 実証結果を受け、各専門課程にアタッチする教育プログラムの更なる充実を図る。

◆次年度に向けて

- 次年度は、教育プログラムのブラッシュアップに加え、成果の周知や展開に向けた方策の検討を進めていく。
- 現在、eスポーツ部・コース設置の高等学校や、ビジネス・IT・作業療法等の専門学校を対象に、取組状況や本事業成果への関心を確認するアンケート調査を実施中。
- 本調査結果をもって、次年度には具体的な普及・横展開の取組を検討していく。

（宮崎総合学院　宮崎情報ビジネス専門学校）

地域産業のデジタル化を担う中核的人材養成プログラム開発事業

令和8年1月

学校法人宮崎総合学院
宮崎情報ビジネス専門学校

発表の流れ

1　本事業の概要について

2　今年度の主な取組１
　　理想的な実証講座について

3　今年度の主な取組２
　　12月4日のセミナーについて

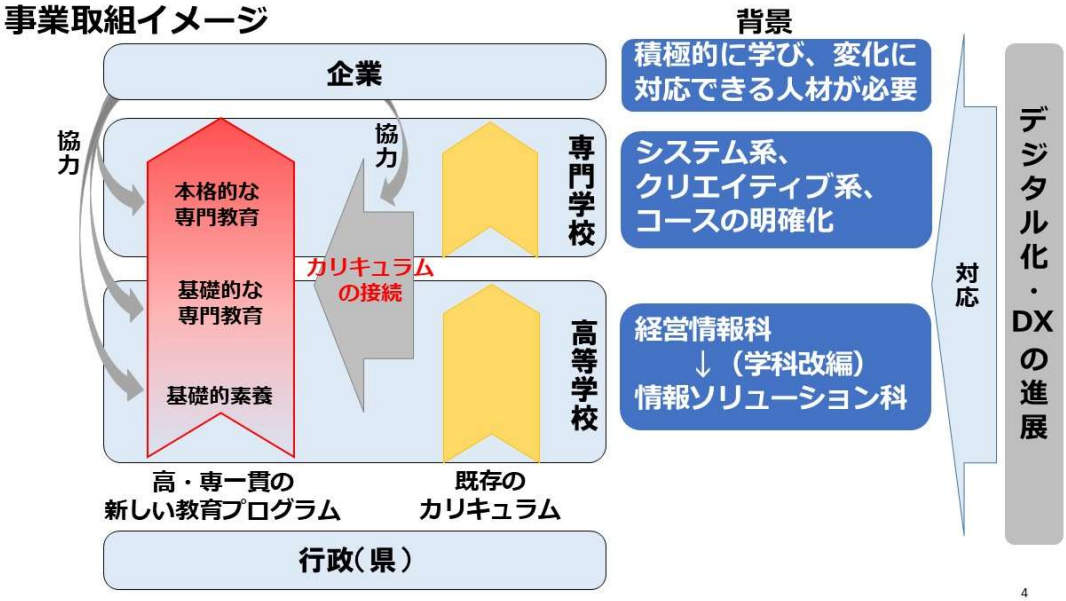
4　事業終了後を見据えた課題

2

1　本事業の概要について

3

事業取組イメージ



背景

積極的に学び、変化に
対応できる人材が必要

システム系、
クリエイティブ系、
コースの明確化

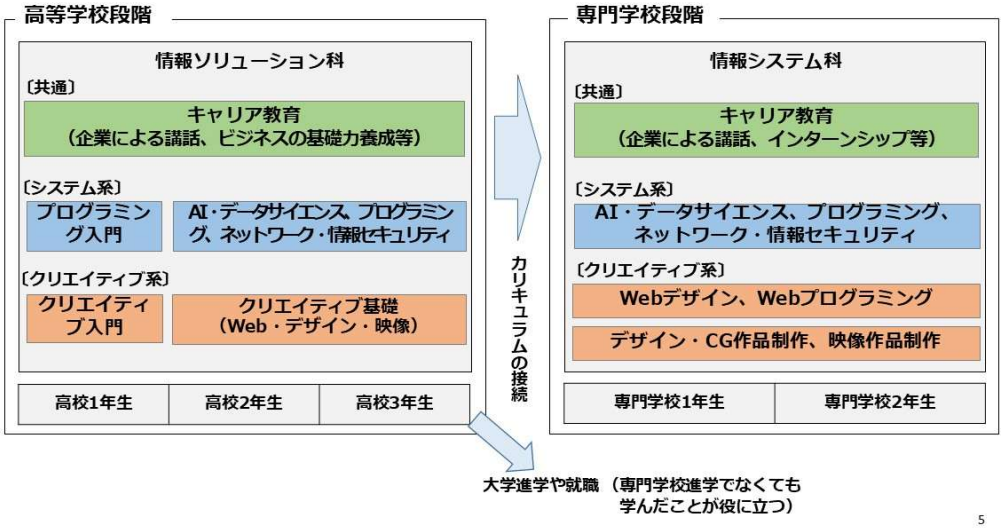
経営情報科
↓（学科改編）
情報ソリューション科

対応

デジタル化・DXの進展

4

高・専一貫の教育プログラムのイメージ



5

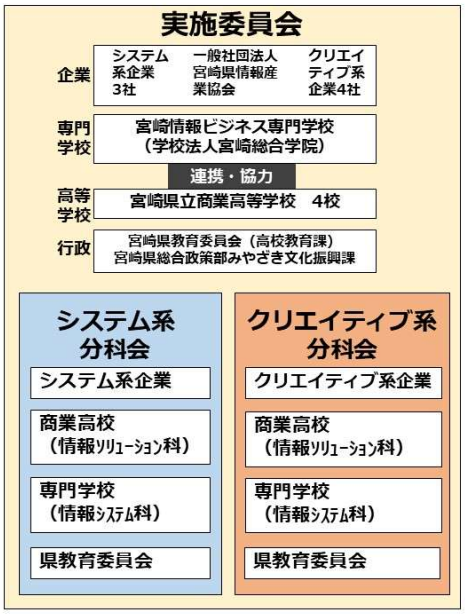
コンソーシアムの事業推進体制

○高等学校
・県立商業高校４校(情報ソリューション科)

○専門学校
・１校(情報システム科)

○企業
・情報産業協会１(事務局１社含む)
・県内IT・クリエイティブ関連企業６社

○行政
・県教育委員会(高校教育課)
・私学所管課



6

2　今年度の主な取組１

理想的な実証講座について

7

理想的な実証講座とは？

これまでの実証講座

どちらかというと学校の希望中心



第2回分科会（2025.9.12）

理想的な実証講座をつくってみよう

有識者会議の植上先生、佐藤様、高津様にもご参加いただいて、
グループワークを実施

8

効果の側面からみた実証講座分類の軸

1 [内容] 学びの力点や方向性

知識や技術 ⇔ キャリアや生き方・働き方

2 [内容] おもしろさ・楽しさ

笑顔が多い(クリエイティブ系) ⇔ 黙々としている(システム系)

3 [講師] 専門学校生・若手社員の有無

4 [講師] 現場のプロによる直接指導（特に実技）

5 実際の現場・実務を体験

6 長さ・回数・時期(タイミング)

7 まだ実施していないタイプ

○シンポジウム型
○展示会・発表会型
○オンライン型（一部実施）

9

グループワークの結果まとめ（いずれも高校生対象の講座）

項目	A班	B班	C班
名称		生徒募集のポスターをつくろう	動画のミニコンテスト (企業や専門学校による評価)
目的	スイッチが入りやすい検定試験対策／ 複数企業によるキャリアガイダンス	・コンテスト形式で本気度を高める ・最優秀のポスターを実際に採用	動画をつくることで企画力、取材やコーディネートなど総合的な力が身につく
講師	・検定対策(授業)：専門学校 ・キャリアガイダンス(説明)：複数企業	デザイン関係者	動画系やデザイン系のクリエイティブの指導ができる人 (研修を受けた高校の先生でも可)
内容	検定試験対策、専門学校の授業紹介／ 複数企業によるキャリアガイダンス(ブース形式)、商業高校OBによる説明 など	・生徒募集のポスターを各自制作 ・コンテスト形式で教員＋生徒により、実際に採用するポスターを選ぶ	・地元の素材を扱うと地元のよさを知る機会にもなる ・動画を作る上での課題や難しい点を自分たちで解決することで、課題解決能力にもつながる
アピールポイント	・専門学校と企業の得意なことを生かす ・スイッチが入りやすい検定試験対策 ・複数企業により興味があるところに参加(主体的な参加につながる)	・実際に採用されるので地域にもアピールできる ・コンテストで本気度を高める ・完成までの忍耐力を身につけることができる など	プログラミングやExcel・Wordだと形が残らず達成感が少ないが、動画だと形が残り、社会に向けて発表もできるので達成感につながるのではないか

10

グループワークの結果まとめ（各グループ案の詳細）

項目	A班
名称	
目的	商業高校生のスイッチが入りやすい検定試験対策／複数企業によるキャリアガイダンス
対象(高校)	1～2年生(進路が決まる前)
講師	検定対策(授業)：専門学校／キャリアガイダンス(説明)：複数企業
時期	
コマ数	
回数	
形態	検定対策：座学／キャリアガイダンス：複数企業によるブース形式(興味がある企業に参加)
内容	検定試験対策、専門学校の授業紹介／複数企業によるキャリアガイダンス、商業高校OBによる説明　など
アピールポイント	・専門学校と企業の得意なことを生かす ・スイッチが入りやすい検定試験対策 ・複数企業により興味があるところに参加(主体的な参加につながる)

11

項目	B班
名称	**生徒募集のポスターをつくろう**
目的	コンテスト形式で本気度を高める 最優秀のポスターを実際に採用
対象(高校)	2年生
講師	デザイン関係者
時期	9月～12月(生徒募集の時期より前)
コマ数	2コマ(高校での事前・事後指導を別途。必要に応じて専門学校による支援)
回数	年1回
形態	ワークショップ
内容	・生徒募集のポスターを各自制作 ・コンテスト形式で教員＋生徒により、実際に採用するポスターを選ぶ
アピールポイント	・実際に採用されるので地域にもアピールできる ・コンテストで本気度を高める ・完成までの忍耐力を身につけることができる　など

12

項目	C班
名称	**動画のミニコンテスト(企業や専門学校による評価)**
目的	動画をつくることで企画力、取材やコーディネートなど総合的な力が身につく
対象(高校)	・理想は2年生(3年生でも可) ・情報の授業だけでなく、総合的な探究の時間でも可
講師	動画系やデザイン系のクリエイティブの指導ができる人 (企業・専門学校による研修を受けた高校の先生でも可)
時期	いつでも可
コマ数	複数回に分けて4コマくらい (随時、高校の先生による指導も可)
回数	年1回
形態	ワークショップ中心
内容	・地元の素材を扱うと地元のよさを知る機会にもなる ・動画を作る上での課題や難しい点を自分たちで解決することで、課題解決能力にもつながる
アピールポイント	プログラミングやExcel・Wordだと形が残らず達成感が少ないが、動画だと形が残り、社会に向けて発表もできるので達成感につながるのではないか

13

グループワークで出た理想的な実証講座のポイント

内容より前に、生徒・学生が集中力を持って参加できるか

（背景：集中力がなかなか続かない生徒・学生が増えている印象）

○**スイッチが入りやすいテーマ** → 検定試験対策(商業高校)

○**動画** → 興味・関心が高い

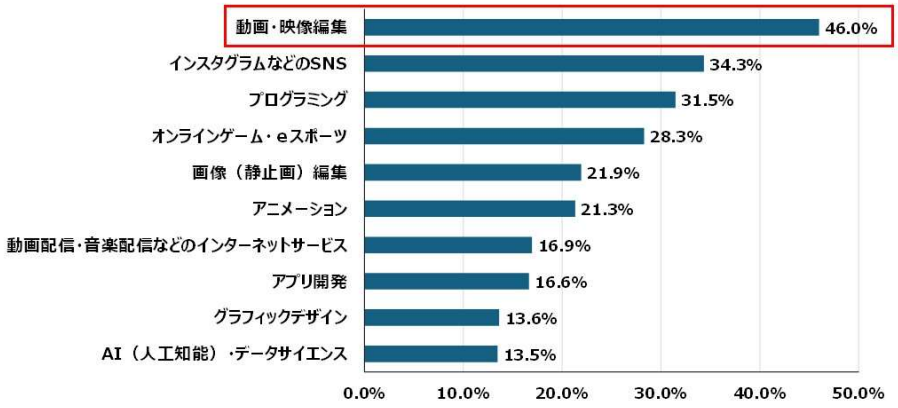
○**本気度を高める** → コンテスト形式 or コンテストへの応募

○**興味がある会社を選べる** → 複数企業によるブース形式

14

令和6年度 高校生アンケート調査より

問5　特に興味・関心があるIT分野・クリエイティブ分野は何ですか。【５つまで】



（n=661）5つまで複数回答

（上位のみ大きい順で表示。その他の選択肢については省略）

15

生徒・学生の身近な存在による効果

○**キャリアガイダンス** → 商業高校OBによる説明で親近感

目に見えるかたちになりやすいことによる効果

○**ポスター、動画** → 完成までの忍耐力や達成感

○**動画** → 企画力、取材やコーディネートなど総合的な力

16

福岡大学 人文学部 教授　植上 一希 先生

植上先生からの主なコメント

ワークショップ前

○本事業の実証講座で得られる能力が大きい

⇒知識や技能だけでなく、業界における**価値観**や**行動様式**まで

⇒多面的な学び

⇒資質・能力を培っていく

映像関係の実証講座での例【次のスライド参照】

「正解はないけど、まちがいはある」

「気持ちいい ⇔ 気持ちわるい」

「いろんな作品をみて、気持ちいいサイズを盗む（まねする）」

「いろんな作品をみて、自分のサイズをつくってください」

ワークショップ後

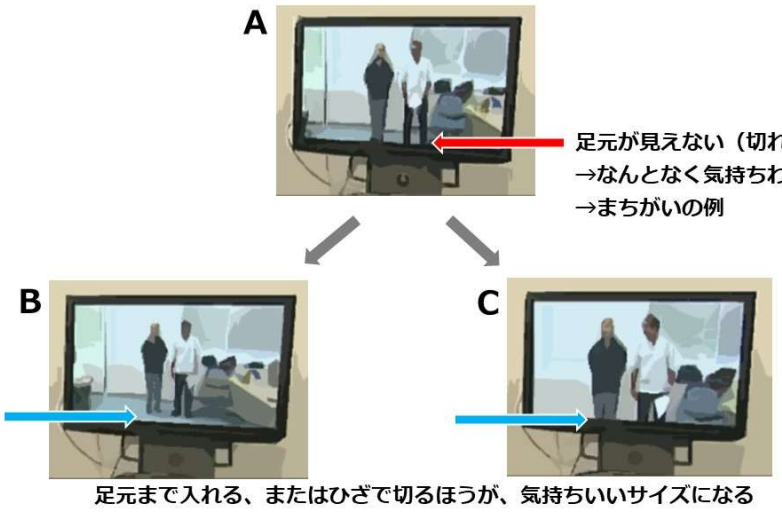
○参加主体ごとの目標の設定と評価の設定が大事

⇒連携事業において特に大事

○生徒・学生へのフィードバックが大事

17

専門学校生対象の映像（撮影の基本）に関する実証講座での例



18

ベネッセ教育総合研究所　学習科学研究室　室長　佐藤 昭宏 様

佐藤様からの主なコメント

ワークショップ前

○資質・能力育成の重要性

⇒幸せに活躍している若手の共通特性 → 学びに多様性がある【次のスライド参照】

ワークショップ後

○生徒・学生が学びたい（真似したい・盗みたい）内容になっているかどうか

⇒講座の流れや形式が大事（体験する→**気づき**がある→学びにつながる）

○自分の将来にもつながる内容かどうか

⇒普通に大人が語るよりも、身近な卒業生が語るほうが伝わる（刺さる）

○プログラムのバリエーション化

⇒企業の中で地域連携に興味がある方を活用できないか

19

実証講座での学びの多様性の例

ソーシャル・ラーニング（人を巻き込みながら学ぶ）

○企業からの話→一人でできないときは人に頼ればいい（若手社員からの例）

○わからないことをサポートの専門学校生に質問する

ラーニング・レジリエンス（困難なことからも学ぶ）

○専門学校生が三点照明の設置がうまくできなかった

→メンバー同士の意思疎通ができていなかったと反省

（専門学校実証講座 撮影の基本［実習］での例）

ラーニング・ブリッジング（いくつかの学びや経験を架橋する）

○実証講座の経験を生かしてパンフレット表紙をデザインする

○企業講話や職場体験の経験を就職活動で生かす

20

3　今年度の主な取組２

12月4日のセミナーについて

21

セミナー テーマ

クリエイティブな学びの可能性

―「デザイン」でひろがる未来

⬇

なぜこのテーマ？

高校の先生方のクリエイティブ分野に対する悩み

例：生徒の作品をどう評価すればいい？

（悩みの背景にアートとデザインの違いが意識されにくいこと）

⬇

永井 一史 先生の著書

『14歳からはじめるデザイン』（マイナビ出版）

この本の中にたくさんの解決のヒント

➡ 永井 一史 先生に基調講演の講師をご依頼



22

永井 一史 先生による基調講演の要点

○デザインとは より良くすること

・現状からこうなったらいいなという理想を実現するのがデザイン
・デザインの**発火点＝気づき**（疑問や違和感） ←これがないとデザインは始まらない
・気づきのためには観察も大事（単に見るではなく、しっかり観る）

○もののデザイン ／ ことのデザイン

・こと＝仕組みやルールをより良くすることもデザイン

○アートとデザインの違い

・アート　：自分を表現すること／ 自分起点（自分の気持ちや考え）
・デザイン ：より良くすること　／ 他者起点（まわりの困ったこと）

23

基調講演を通して、デザインの力や意義に対する気づき

○デザイン＝思考の仕方の重要なスキル（考える際の武器）

（パネルディスカッションにて有識者会議の佐藤様より）

○システム系の学生にも聴かせたかった（専門学校教員の感想）

※デザイン＝システム系にも共通すること

○高専接続コンソーシアムの仕組み・取組自体もデザイン

（ことのデザイン）

➡ **次年度の事業や事業終了後を見据えてデザインの考え方を生かしていきたい**

24

4　事業終了後を見据えた課題

25

参加主体それぞれへの成果がどうなのか

コンソーシアムに参加することで、参加主体ごとにどういう成果が得られるか

⬇

成果がそのために投入した負担に見合っているか

⬇

参加主体ごとの目標設定と評価設定が必要なのではないか

（第2回分科会の際に植上先生より）

⬇

成果と負担が見合うことが継続性の1つの条件ではないか

26

参加主体ごとの成果・負担の整理の例（イメージ）

	成果の例	負担の例	指標（例）
高校	・職業理解の促進 ・専門分野における授業内容の充実 ・先生のスキルアップ　など	・会議、打ち合わせへの参加 ・アンケートやKPIデータへの協力 など	・情報系分野への進学、就職の状況
専門学校	・就職に対する意識づけの強化 ・学生の実践力アップ ・進路としての認知度アップ　など	・実証講座（高校）への講師派遣 （・会議、打ち合わせへの参加） （・アンケートやKPIデータへの協力）　など	・入学者の状況 ・第1希望への就職の状況
企業	・地元からの優秀な人材の確保 ・就職先としての認知度アップ ・若手社員の多様な経験の機会　など	・実証講座（高校・専門学校）への講師派遣 ・企業見学、職場体験の受け入れ ・会議、打ち合わせへの参加　など	・地元からの採用状況 ・高校、専門学校からの採用状況
行政	・若者の地元定着 ・専門人材の養成機会の増加　など	・高校現場との調整（教育委員会） ・関係部署等との調整　など	・地元就職の状況

27

ご清聴ありがとうございました

28