

ECC コンピュータ専門学校 学校関係者評価委員会報告書

学校法人山口学園 ECC コンピュータ専門学校 学校関係者評価委員会は、2020年2月1日に第二回を実施しましたので報告致します。

2020年3月6日
学校法人 山口学園
ECC コンピュータ専門学校
学校関係者評価委員会

開催日時：2020年2月1日（土）14：00～16：30

場 所：ECCコンピュータ専門学校1号館2階 1206教室

委 員：【関連業界等関係者 「学校評価実施規定 12条第1項（1）」】

伊藤 裕一 氏 （インフォームシステム株式会社 取締役 CTO） 委員長

野間 伸治 氏 （株式会社アコードセブン 代表取締役）

郡山 太志 氏 （キャノンITソリューションズ株式会社）

【卒業生 「同第 12 条第 1 項（2）」】

谷垣 允哉 氏 （IT エンジニア：コベルソフトウェア株式会社）＜欠席＞

【保護者または地域関係者 「同第 12 条第 1 項（3）」】

中上 隆雄 氏 （済美地域社会福祉協議会 会長）

【高等学校関係者 「同第 12 条第 1 項（4）」】

貴治 康夫 氏 （立命館高等学校 教員）

【その他校長が必要と認める者 「同第 12 条第 1 項（4）」】

土江 彩奈 氏 ＜欠席＞

【同席者】

宇佐見 真也 （ECCコンピュータ専門学校 学校長）

納谷 新治 （ECCコンピュータ専門学校 副校長・教務課責任者）

伊澤 幸徳 （ECCコンピュータ専門学校 教務課副責任者）

池田 宗人 （ECCコンピュータ専門学校 進路指導課責任者）

下西 智也 （ECCコンピュータ専門学校 入試課責任者）

徳田 典 （ECCコンピュータ専門学校 専任教員統括リーダー）

淵崎 静 （ECCコンピュータ専門学校 広報課）

三木 武志 （山口学園 自己点検評価室）

冒頭（宇佐見）

ITのモノ作りをアウトプットする機会がこれまで少なかったが、今年より+E展の形で開催したため、短い時間ですが皆さんに見ていただきたいと考え本日の委員会となりました。ぜひ感想を一言ずつお願いします。

感想

（中上）

Webデザインを見て非常に綺麗で驚いた。中には自信のない学生もいるが、学生の説明も丁寧で分かりやすい。いくつか個人的にアドバイスもした。

（貴治）

専門学校でのこのような発表を見るのは初めて。高校生とは違い大人の対応、彼らの技術力の高さを感じた。時代に乗って、時代の先駆けを担う若い人材、とてもいい取り組みだった。モニターだけでなくレジメの資料などがあれば嬉しい。女子学生は少ないながら分かりやすい説明と丁寧な対応だった。ITの学生は説明がしどろもどろになる印象、Webの学生は流ちょうな説明だった。

（郡山）

3、4階どちらも見させてもらった。ネットワーク系を見せてもらったが、クラブ活動制作のWAFは本当にレベルが高い。基本的に説明に積極的だったが説明を遠慮する学生にはどんどん来てほしかった。外に出せるレベルのものがある。

（野間）

これまでゲームの展示を見てきたが、初めて+E展を見て、学生の勢いがゲームよりあった印象。Webの女子学生は固まっていることが近寄りやすい印象があった。

（宇佐見）

特に今年ゲームの学生はおとなしいと外部の方からもご意見をいただいている。Webの学生をゲームもITの学生も見習ってほしい。

（伊藤）

年々学生の技術力が上がっている印象。学校と学生の為、実社会の開発環境を望めないのは仕方がないが、すべての作品がフレームワーク上だけの開発環境で制作しているのが残念。ネットワークなどを介した作品発表になればより発展する。セキュリティの確保やデータの通信の注意点が課題的にわかるためより深い学びが生かされると感じる。

（宇佐見）

頂いたいご意見は、今後生かし改善するべくフィードバックしていきます。運営などの問題点も次に生かしていきたい。今後も発表の場は続けていく。

（宇佐見）

前回、第一回目の自己評価報告書を報告した際にいただいたご指摘や課題に対する現状の進捗や結果のご報告をいたします。

1 点目 継続率の問題

（伊澤）

今年度、春より学生サポートチームを発足、月二回程度定例ミーティングを行い対応してきた。

継続率に関しては例年並み（91%程度）で落ち着いたような結果になった。本来は95%の継続率が目標。

後期より、学生の中から上級生をチューターとするピアチューター制度を導入開始した。これまで教員に質問し

にくかった学生のフォローをピアチューターの上級生がフォローできた。ピアチューターを行っている上級生も成長を感じられるいい結果となった。次年度は放課後に上級生が下級生に分からない点を教えるピア学習サポーターを導入予定、すでに7～8名の応募者がいる。次回の会議ではその取り組みもご報告できる予定。授業についていけない学生の受け皿となる新しいコースや専攻も新設を検討中。

質疑応答

質問（伊藤）

サポートチームのメンバー構成の内容を教えてください。ピアチューター制度にかかわってクラスの中でできる学生ができない学生を教えるお互いに補完しあえるような取り組みを想定しているか？

回答（伊澤）

ピアチューターは授業に入るため同級生に教える役割として担うのは物理的には難しい。放課後の学習サポーターに関しては同級生が担う発想もいいかもしれないので、サポートチーム内での協議で共有させていただく。

回答（宇佐見）

サポートチームのメンバーは校長である私が決定した。各分野の専門の教員を選出（ゲームプログラミング 2 名 企画 1 名 CG1 名 IT2 名 統括 1 名）教員と話す中で学生ケアが得意で、サポートに力を入れている教員、得意な教員に声をかけ本人の希望も聞いたうえで現在のチームになった。

質問（貴治）

補習はどれくらい行っているのか？

回答（宇佐見）

基本は放課後の MAX90 分間。これまでも実施してきたが、本当に来て欲しい子が来てくれない。教員からの声かけなども実施しているが思惑通りに動いていない。試しに行ったピアチューター制度は学生のコメントも教員のコメントも非常に前向きなコメント。ピアチューター本人も伝える難しさや自身の気づきにつながっている。カレッジの特性や分野の特性、カリキュラムの特性があるため本校独自のピアチューター制度を2～3年かけて拡大できればいいと考えている。

2 点目 資格・コンテストなどの成果が出てきているものの目標に届いていない点

（池田）

もともと IT 業界就職率に関しては 9 割前後の高い率を毎年達成している。ゲームに関しては過去 2～3 割だったところが、だんだんと上がってきて、ゲーム業界就職率 去年 57%、今年は 52～3% だった。ゲーム業界を早期に諦める学生が今年増えている。IT の求人が増える中、条件のいい（福利厚生や給料）などに惹かれる学生の増加や、4 年間の中でどこかであきらめるとモチベーションが上がらず浮上しない傾向が強い。下級年次からトータルで考え上げていく必要性を感じている。

質疑応答

質問（貴治）

ゲーム業界を早期に諦める学生は世の中の流れ？

回答（池田）

IT の求人は非常に多く、売り手市場になっている。過去はゲーム業界に挑戦し続けて最後に仕方なく IT 企業へ行く学生が多かったが、最近、就職は IT 企業でいいという学生が増えている。最終的には本人の希望を優先するので、今後その希望に至るまでの対応を考えていく必要がある。

質問（伊藤）

ITへ流れてきたゲームの学生の就職合格は高いのか？

回答（池田）

ゲームの学生は資格こそないがプログラミングの技術や応用力が高いため、入社後活躍している学生が多く、比較的決定なども早い。

回答（宇佐見）

ゲームの業界就職率は永遠の課題。何とか7割に届けたい。ゲームの4年制だけで200名いて、母数が増えているため業界に行っている人数は増えているが、母数を考えると率が下がっているのが課題。本人がITを希望するとゲーム業界を無理やり受けさせられない部分も強い。それでも何とか業界就職率上げていく。

3点目 第三者評価受審に向けた内部質保証システムが不十分

（宇佐見）

第三者評価を受審し、訪問調査（本校在校生、卒業生、一般教員、一般職員対象）を受けた。昨日機構より当初「2月末に公表予定だったところを2/3に公表できることとなった連絡があった。本校のHPに遅くとも今月中にUPする。今回改善を要する点の指摘はなかった。さらに良くする点はいくつかあったが、この委員会での話とリンクする部分も多かった。この第三者評価は大学は必須、専門学校は必須ではないが今後本校は積極的に情報公開を行っていく。

4点目 ITカレッジのカリキュラム改革 現状改善しているがスピードがまだ遅い

（徳田）

ITカレッジのカリキュラムに関して、モノ作り中心へ変更している。これまでカリキュラムが既存のものをベースに修正したものになっていたため、次年度は大きく見直している。具体例としてはプログラミング言語はこれまで新しい言語のたびに一から学びなおしていたが、今後はプログラミング言語を手段として、何をアウトプットするのかを中心としたカリキュラムへ変更。モノを作るという点に関して1年生の間はITの仕事の楽しさや何ができるようになるかが分かるようなカリキュラムへ変更し実際のモノ作りを体感していく。2年生ではこれまで上流工程（企画からモノ作りまで）行っていたが、企画や仕様が決まった状態で制作する（下流工程）をチームで作っていくものへ変更。3年生では2年生の経験を踏まえ、企画から制作までサーバーなども作っていく。ただ、カリキュラムは形を作った状態の為、科目概要や中身はいまだプログラミング言語取得にとどまっているものもあるため、踏み込んで改善していくことが課題。

質疑応答

質問（貴治）

ペッパーはどのように活用するのか？

回答（徳田）

1年生入学後すぐの授業でペッパーやラズベリーパイを動かす授業を導入、可能であれば、自分のスマホを動かす授業を行いたい。ペッパーは初歩的な導入として使う。

質問（伊藤）

言語に関してeラーニングで場所を問わず学べるような環境づくりの展望は？

回答（徳田）

現在、eラーニングは想定していないが、ゲームでは動機付けをしっかりと行うことで自主的に学んでいるため、ITでも自分で勉強できる流れを作りたい。

意見（貴治）

自主的で積極的な学生はeラーニングをどんどん進めるため有効

5点目 授業総合満足度の目標を達成できていない点（5点満点中4点以上を目標）

（宇佐見）

後期の授業総合満足度アンケートを実施。授業満足度が4に近づいた。上げ幅はこれまでにないほど大きく、力の付く授業も3.99となり4に限りなく近づき、嬉しい。学校設備満足度も前期に比べ上がった。

設備満足度に関して前期のネットワークの不具合に関しては学生に対して不具合の理由の説明と謝罪を実施。理由の一つに使用量が非常に多くパンクした点があったため、ガイドラインを決め、学生に周知したことにより劇的に改善された。（必要がなければ有線を使用するなど）学生の不満にこたえフィードバックすることで学生の反応が返ってくることを実感できた。次回こそ4という数字を見れるようおごらずに頑張っていきたい。

質疑応答

意見（郡山）

ネットワークに関してなかなか数字が改善しなかったが、要望を聞きながら改善し続けることでよくなったことに非常に安心した。今回の取り組みで環境の特殊さを理解できたためそこに応じた設備・提案を引き続き行い改善していく。すでに進めている部分もあるので来年はより快適に使っていただけるようにしたい。

質問（伊藤）

全体ではなくコースごとに見ると結果はどうですか？

回答（宇佐見）

ゲーム系CG系は比較的評価が高く、ITやビジネスに関して低いのは例年通り、英会話も低い傾向があるが、カリキュラムの改善などによる変化も期待。本日のITの学生1年生はカリキュラムが変更し始めている学生たちで、1年生から作品を展示できるようになったのは成果の一つ。今回1番投票があった学生は1年生だった。

6点目 国際力強化（英会話授業）授業評価が非常に低い点

次年度より英語初・中級者に対してENVISIONを導入する。ENVISIONは株式会社ECCが導入する英語教育のシステムだが、これを山口学園でも導入する。これまでのECCのメソッドとは大きく異なり、専門家から教員が研修を受けている。根底に英語の勉強をしに来たわけではないと思う学生も多いが、ENVISIONはそのような人も引きこむ効果があると聞いている。また、英会話や留学やグローバルに興味を持った学生が増えているのも事実。そういった学生の為にもENVISIONを取り入れる。上級者にはIT Englishを行う。

IT留学も次年度より行う。次年度より10名セブ島のIT留学に行かせる。留学費用に関しては学校で予算をとりスカラシップという形で学生負担を軽減する予定。また、選択科目でTOEIC対策を行うことになった。特にコンピュータの学生は資格に対しての食いつきはよく今年のTOEIC対策のセミナーを実施したところ参加が多いため実際に行う。留学生は来年度より英会話を受けずに、その代わりに日本語の授業（ビジネス日本語）を導入。N1を持っている学生にはビジネス日本語を徹底的に行う。

質疑応答

質問（伊藤）

ENVISIONは制度としては少人数制を想定したカリキュラムだが対応できるのか？

回答（宇佐見）

少人数（MAX15名）で実施。席もコの字型で行う。徳田が授業割を組み円滑に進められるよう準備をしている。

前回会議での指摘点について

ディプロマポリシーについて Web サイトで見にくい、抽象的で分かりにくい（伊藤委員）

高等教育の無償化で専門学校は 63.2%が無償化認可へ（大学は 99.9%）。本校も無償化対象。本校で対象者は現時点で 10 名程度が対象。認定要件の一つにディプロマポリシーの掲示があり、現在広報でも HP を改訂中。分かりやすいところに掲載予定

保護者会の出席率が低い、アンケート実施の提案（貴治委員）

保護者会には対応が間に合わなかったが参加は後期 40%程度だった。次年度より来られない保護者の方にアンケートと一緒に実施予定。聞きたいことや知りたいことを知っていただける形で動く。

学生からリーダーを作りコミュニティを作り横のつながりを強くすることが重要（伊藤・貴治委員）

前述のピタチューター制度、ピアサポート制度がまさにこれにあたる。

（伊澤）

既存の組織の学生会もあり積極的に活動している。ピアサポートや社会貢献センターでボランティアスタッフ学生が登録している、土日のオープンキャンパススタッフ等多くの活動があるため、将来的にはそれらを束ねて上下や同学年同士のつながりが広げられるようにしていきたい。

質疑応答

質問（伊藤）

そういった学生会の中に留学生は参加しているか？

回答（伊澤）

留学生も学生数自体は 200 名に届きそうな状況。留学生を巻き込むピアネットワークは現在ないため、今後必要。一部ピアチューターに入っている学生やボランティアの参加もある。

回答（三木）

留学生は日本語を伸ばすためにボランティアに参加する学生も多い。特にコン専の学生は優秀な留学生が多く、積極的で、日本人を引っ張ってくれる学生もいる。日本人学生への刺激となっている。

回答（宇佐見）

3/11 の卒業式にて、毎年卒業生の中から 1 名大阪府の知事賞を与えられるが、今年初めて留学生が受賞する予定。優秀な留学生が多いため日本人学生にも感じてもらい刺激にしたい。

2020年度取り組み方針

大学に劣らない教育の質の保証に関しては第三者評価を受けたため報告書をご覧ください。

進級率卒業率に関してはピアサポート・学生サポートを来年度さらに強化していく。

クラス最優秀学生の表彰。これまでも凄い成績をとった学生が表彰される制度はあるものの、学校で非常に頑張っている学生を学校から評価（褒める）することがなかったため、表彰制度を試みている。予算をとり、ホテルも確保している。

質疑応答

質問（伊藤）

クラス最優秀学生の評価の基準は？明確な基準があれば不満が出にくい。

回答（宇佐見）

評価基準は未定、出席率と GPA が主な基準になりそうだが、コンテストなどの結果もあるため不満が出ない方法を探る。

総括

（伊藤）現在世の中の生活の中にデジタルが入ってきて、ネットやデジタルなしでは人間が生きていけない環境になってきておりどうやって生きていくのかに関して今後プログラム開発やシステムに関わる人の比重が高まる。学校もアダプティブラーニングという個人個人に応じた適応学習を行うことが課題。クラス授業のメリットと個々良いところを伸ばせる環境や教材をどうやったら提供できるかが世の中の課題。昨年ほど前から弊社でも課題になっている。知識をためていきたいと考えているので、いい解答があれば教えていただきたい。

（宇佐見）

見学も含めいつもより長い委員会となりましたが、学校関係者評価委員会は多くの意見をいただいて改善につなげていくことが目的のため次回来年 9 月頃にさせていただく際は、自己評価報告書に基づいてご報告させていただき様々なご指摘やアドバイスをいただき改善したいと考えています。次年度以降もよろしくお願いいたします。

以上