

令和2年度（2020）

学校関係者評価報告書

学校法人穴吹学園

専門学校穴吹コンピュータカレッジ

学校関係者評価報告書

学校法人穴吹学園 専門学校穴吹コンピュータカレッジ 学校関係者評価委員会は、令和元年度学校自己評価に基づく学校関係者評価を実施致しましたので、ご報告致します。

令和3年3月10日

学校法人穴吹学園 専門学校穴吹コンピュータカレッジ
学校関係者評価委員会

1. 学校関係者評価の目的

より実践的な職業教育の質を確保するため、教育活動の観察や意見交換等を通じて専門学校穴吹コンピュータカレッジの自己評価の結果を評価することを目的とした委員会を置く。

委員会は、専門学校穴吹コンピュータカレッジが行った教育活動及び学校運営の状況についての自己評価の結果を踏まえた本校の評価を行い、その結果を校長に報告する。

2. 学校関係者評価委員会

(委員)

小川 幸彦	元高等学校校長
石元 啓介	株式会社穴吹カレッジサービス ソフト開発事業部
田中 雅子	株式会社たかせんテレコム 業務部
細川 翔登	株式会社ジーン
島 薫	本校卒業生
兒寺 藤子	本校在校生保護者

(学校教職員)

篠原 達司	専門学校穴吹コンピュータカレッジ	校長
戸倉 潤也	専門学校穴吹コンピュータカレッジ	副校長
采元 健二	専門学校穴吹コンピュータカレッジ	教務部長
塩田 和正	専門学校穴吹コンピュータカレッジ	教務課長
川人 宏行	専門学校穴吹コンピュータカレッジ	教務担当課長

3. 学校関係者評価委員会実施日時

開催日時 令和3年3月9日(火) 14:00~15:30

開催場所 学校法人穴吹学園 専門学校穴吹コンピュータカレッジ テクノホール

4. 自己評価結果の説明・報告(自己評価報告書参照)

当校の「教育理念」、「目的」及び「平成30年度の目標と計画」について説明。各自己評価項目について「評価結果(総括)」、と「取組状況とその分析」、「今後の改善方策等」について報告。書式は、香川県版一般社団法人香川県専修学校各種学校連合会様式にて実施。

各評価項目について、「A」十分である 「B」おおむね十分である 「C」やや不十分である 「D」不

十分である の4段階にて評価。

5. 校長より本校を取り巻く状況について説明

①今年度はコロナの影響により連年と違う形になったものもあり、コロナが収束した後も不測の事態に備えて対応できる体制が求められている。

(今年の変更点)

- ・4月入学式中止、4月からの授業を延期休講し、5月の連休明けからオンライン授業開始した
- ・6月いっぱいまでオンラインと対面のハイブリッド型で実施
- ・学校行事(穴吹祭、合同スポーツ大会)の中止

②せとうち観光専門職短期大学と穴吹学園高等学校の開学について

穴吹学園高等学校が本校の4階5階に設置される。通信制の高校である。
教育の質を上げる為に、授業でのタブレット利用、グローバル教育、
社会の課題解決にチャレンジするカリキュラムとなる

③本校の学科配置の見直しについて

少子化の進行の中で選ばれる教育機関となる為に選択した。
穴吹学園高等学校の開学に伴って、学科配置の見直しを行う
ゲームクリエイター学科 → 浜街道校舎へ
国際ITエンジニア学科(留学生) → 錦町校舎へ

6. 添付資料について説明

①自己評価報告書について

本校自身で行った自己評価について学校をサポートしている皆様から意見をいただきたい
たくさんの項目があるが、実施できていない項目は卒業生支援について(検定対策、研修実施)である
卒業生全体に案内はできていないが、個別には行っており、今後もこの様な形で実施していきたい
今年度卒業生から在学中に利用していたGoogleアカウントを継続利用できるようにし、同窓会との連携も考えていく
総括として、学生募集目標は達成できた、コロナの影響もあり県内で進路を決めた高校生が増えたことも要因ではあるが、本校の取り組みや、世の中のニーズに沿った学科ラインアップが評価されていると考えている

②教育理念・教育目的・教育目標について

現状5つの学科があるが、次年度よりゲームクリエイター学科が浜街道校舎デザインカレッジへ移動
AIテクノロジー学科が新設される

③カリキュラムについて

本委員会とは別の教育課程編成委員会にて検討していただいているが、時代に合わせて変化している

④資格・検定について

コロナの影響で今年度実施が中止になった検定もあった。その一方で実施形態がペーパー試験からC B T試験 (Computer Based Testing)に変わった試験もあった。

今年度コンピュータカレッジでは情報処理技術者試験のデータベーススペシャリスト試験に合格した

⑤就職実績について

多数の企業で就職試験がW e b化、オンライン化された。

実績については、ゲームクリエイタ学科で学科設立以来、ゲーム業界への就職が最も高い成果となった。その他の学科は例年通りの就職内定状況である

⑥別紙：オンライン授業アンケートについて

アンケート結果がすごく良いというものではなかったが、アンケート実施することで、実際にオンライン授業を実施して良かった点、悪かった点が明確になった。

実際にオンライン授業を行った感想として、学生の理解度が分からず、対面授業に戻った後に確認テストを行った際に結果が悪かった事もあった

現状では穴吹学園の高松校ではコロナウイルス感染者は出ていないが、学びたいという気持ちに応え続けていくことが必要であると考えている。

○外部委員より意見・質問

①田中委員

次年度2名が本校より入社予定。ネットワークセキュリティ学科出身者から採用できて安心感があつた。今後ともよろしく願いたい。

②小川委員

県内からの進学が高まっているのは実感としてどうか

→オープンキャンパスでの毎回の来校数で見ることができた。また全日制高校だけでなく広域通信制高校からも多くの出願をいただいている

ゲームクリエイター学科の浜街道校舎移転に伴って、学生管理、指導はどうか

→浜街道校舎に常駐する教員と連携しながら行っていく

③石元委員

アフターコロナに向けた教育の在り方を考えておくべきではないか

IT業界では特に東京ではテレワークが主流になっているが、コミュニケーションの取り方が問題になっている。またコロナの第4波、第5波が起こった時への備えも欲しい

→次年度の入学生は形を変えて実施予定である。また新入生オリエンテーションの中でアフターコロナを意識した学生生活の送り方等を伝えていく。またオンライン授業のツールはベースがオンライン会議システムであり、使い方を工夫しながら進めていく。

④島委員

今年度コロナ対応で教員の皆さんは大変だったかと思う。そのチャレンジしていく姿勢を評価したい
AIテクノロジー学科等の各学科で学んでいくカリキュラム内容はどのように教員は学んでいくのか
→全国の専門学校グループの中で都市部での教育内容を参考にしている。またオンラインで研修を受けている。一方課題として先端分野であるために教員が見つからないという問題がある

女性の内部委員が本委員会のメンバーにいるか

→現メンバーにはいない。今後は女性の意見も取り入れていけるようにしていきたい

⑤細川委員

今年度より参加する。現在ゲームクリエイター学科のゲームクリエイターレベルアップキャンプに参加しているが、ゲーム会社使っている開発ツールを学生にも使ってもらいたい。

またコロナの影響で学生間のコミュニケーション不足があるのか、連携が上手に取れていないように見える。その面のサポートを高めて欲しい

→県外ゲーム企業の方からも学生がおとなしい、リアクションが少ないと言われている。

○その他意見等

自己評価の項目は前提として、本来行うべき項目なのか

→専門学校としてやるべきこととして記載されている為、できる限りそれに沿える形を目指したい

項目の表記の「卒業生」という言葉がどこまでの卒業生を意味しているのか分かりにくい

→確かにその通りである。現状の認識としては「直近の卒業生」という解釈をしている

自己評価の項目に真新しさが無いように思える。コロナの事も時代に合わせて変化していくべきではないか

貴重なご意見を賜り誠にありがとうございました。これからも皆様のご期待に添えますよう、教職員一同、日々努力して参りますのでよろしくご意見申し上げます。

以上