

専修学校等と産業界協働による 「地域版学び直し教育プログラム」について

平成27年11月17日

文部科学省 生涯学習政策局

生涯学習推進課 専修学校教育振興室

成長分野等における中核的専門人材養成等の戦略的推進

(前年度予算額: 1,679百万円)
平成27年度予算額: 1,567百万円

(背景)

【「日本再興戦略」-JAPAN is BACK-(平成25年6月14日閣議決定)】

1. 日本産業再興プラン ~ヒト、モノ、カネを活性化する~
2. 雇用制度改革・人材力の強化
 - ⑤若者・高齢者等の活躍促進 ○若者の活躍促進
 - ・ 大学、大学院、専門学校等が産業界と協働して、高度な人材や中核的な人材の育成等を行うオーダーメイド型の職業教育プログラムを新たに開発・実施するとともに、プログラム履修者への支援を行うなど、社会人の学び直しを推進する。

【「日本再興戦略」改訂2014-未来への挑戦-(平成26年6月24日閣議決定)】

1. 日本産業再興プラン
 - 1. 緊急構造改革プログラム(産業の新陳代謝の促進) iii) サービス産業の生産性向上
 - ・ サービス産業の革新的な経営人材の育成を目指した大学院・大学における、サービス産業に特化した実践的経営プログラムや、専門学校等における実践的教育プログラムを開発・普及

(事業の趣旨)

専修学校、大学、大学院、短期大学、高等専門学校、高等学校等と産業界等が産学官コンソーシアムを組織し、その下で職域プロジェクトを展開し、協働して、就労、キャリアアップ、キャリア転換を目指す社会人や生徒・学生に必要な実践的な知識・技術・技能を身につけるための学習システム等を構築する。そのような取組を通じて、成長分野等における中核的専門人材や高度人材の養成を図る。

産学官コンソーシアム(分野別)

企業・業界団体等のニーズを踏まえた養成すべき人材像を設定・共有し、各職域プロジェクトの進捗管理・評価等を行う。



【成長分野の例】

「環境・エネルギー」「食・農林水産」「医療・福祉・健康」「クリエイティブ」
「観光」「IT」「社会基盤」「工業」「経営基盤強化」 等

職域プロジェクト

全国的な標準モデルカリキュラム等の開発・実証

産学官コンソーシアムの方針等を踏まえ、各分野・職域の全国的な標準モデルカリキュラム等を開発・実証。

-
- 環境・エネルギー分野…「建築・土木・設備」「自動車整備」
 - 食・農林水産分野…「6次産業化プロデューサー」「アグリビジネス」
 - 医療・福祉・健康分野…「介護」「看護」「保育」「食・栄養」
 - クリエイティブ分野…「ファッション」「美容」「アニメ人材」
 - 観光分野…「インバウンド」「ツアープランナー」
 - IT分野…「クラウド」「情報セキュリティ」「スマホ・アプリ」
 - 社会基盤分野…「次世代国内インフラ」「インフラ海外展開」
 - 工業分野…「防災都市工学」
 - 経営基盤強化分野…「企業会計」「記録情報管理」 等

地域版学び直し教育プログラムの開発・実証

開発した全国的な標準モデルカリキュラム等を活用し、各地域の専修学校・大学等において、地元企業や業界団体等のニーズを踏まえた「オーダーメイド型教育プログラム」を開発・実証。

特色ある教育推進のための教育カリキュラムの開発・実証

後期中等教育段階から高等教育や職業へ継続性のある教育カリキュラムの開発・実証により、円滑な移行を促進。

- ・ 後期中等教育段階と高等教育段階の連携による実践的・創造的技術者等の養成に対応した教育カリキュラム等の開発・実証
- ・ 発達障害のある生徒等、特別に配慮が必要な生徒・学生が学ぶための教育カリキュラム等の開発・実証

中核的専門人材や高度人材の養成、社会人等の学び直しを全国的に推進

成長分野等における中核的専門人材養成等の戦略的推進 「ゲーム・CG」分野取組事例

“ゲーム・CG分野”は日本が世界に誇るコンテンツ産業を下支えする多様な人材を地域において育成するため、必要となる知識・技術を習得するためのモデルカリキュラム等を開発。

産学官コンソーシアム

「ゲーム・CG」 コンソーシアム



- 今後必要とされる専門人材の業界ニーズ把握
- そのために必要な具体的なスキル等の設定・共有
- 分野内での連携・共有

職域プロジェクト(全国版)

「ゲーム教育カリキュラム開発・導入」 プロジェクト ※H25まで実施

- 全国的な標準モデルカリキュラム等の開発・実証
- 教材の作成
- 実証講座の実施



職域プロジェクト(地域版)



「東京・大阪版学
び直し教育プロ
グラムの開発・実
証」
プロジェクト

「千葉版学び直し
プログラム開発・
実証」
プロジェクト

「新潟版学び直し
プログラム開発・
実証」
プロジェクト

- 全国版カリキュラム・教材の活用・カスタマイズ
- 地域別のニーズ・課題に対応した講座の実証

【教育機関等】

◎早稲田文理専門学校、新潟コンピュータ専門学校、ECCコンピュータ専門学校、国際理工情報デザイン専門学校、太田情報商科専門学校、名古屋工学院専門学校、東北電子専門学校、専門学校静岡電子カレッジ、船橋情報ビジネス専門学校、日本電子専門学校、九州大学大学院、北海道科学大学、など

「ゲーム・CG」分野全体における今後必要となる専門人材像を設定し、横断的課題の抽出や人材養成に必要な知識・技術等を検討。また、産学連携イベントの開催や教員研修の実施等

【企業・業界団体等】

日本マイクロソフト(株)、(株)バンダイナムコスタジオ、(株)カプコン、グリー(株)、(株)フロム・ソフトウェア、(株)スマイルブーム、(株)ヘキサドライブ、(株)トライクレッシエンド、ツェナネットワークス(株)、(株)ランド・ボー、(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント、日本クリエイター育成協会 など

【教育機関等】

◎新潟コンピュータ専門学校、ECCコンピュータ専門学校、太田情報商科専門学校、名古屋工学院専門学校、総合電子専門学校、国際情報工科大学校、東北電子専門学校、専門学校静岡電子カレッジ、日本電子専門学校、千葉情報経理専門学校、宮崎情報ビジネス専門学校、九州大学大学院、など

日本型ゲームの開発者育成のためモデルカリキュラムの作成、教材の開発、実証講座の実施、教員研修の実施等

【企業・業界団体等】

日本マイクロソフト(株)、(株)バンダイナムコスタジオ、(株)カプコン、グリー(株)、(株)ディー・エヌ・エー、(株)フロム・ソフトウェア、(株)スマイルブーム、(株)ボーンデジタル、(株)トライクレッシエンド、ツェナネットワーク(株)、(株)ランド・ボー、(株)fuzz、(株)スタジオフェイク、モリパワ(株)、など



早稲田文理専門学校、国際理工情報デザイン専門学校、新潟コンピュータ専門学校、(株)カプコン、日本クリエイター育成協会等が協働し、社会人の学び直しに対応するため、モデルカリキュラムをユニット化し、地域人材の育成のための短期プログラムを開発・実証を実施等

開発したカリキュラム等は公開し、全国の専門学校・大学等において、

①学校の正規カリキュラムへの導入 ②企業研修や社会人等の短期講座の開設 などに活用

