



令和5年度 自己点検・評価
令和6年5月20日

コンセプト

”仕掛ける人に、なれ”

時代を創り、
新しい価値を生み出していく人材＝”VISION MAKER”を
育成することを目的として教育を行なっています。

*MIICAで育む5つの力

01 目標を立てる力 将来なりたい自分をかなえるために、今の自分が達成すべき目標を適切に立てる力

02 自分自身を知る力 いろいろな人との人間関係の中で、自分の実力や価値観などを客観的に見る力

03 価値を生み出す力 まわりの人たちと協力しながら知識や経験を組み合わせて、新たな価値を生み出す力

04 恐れず挑戦する力 目標達成のために何をすべきか自分で考え、失敗を恐れずにトライアル&エラーを貫く力

05 自ら知識を得る力 トライアル&エラーする中で見えてきた、自分に足りない知識を積極的に獲得する力

<教育の目標と重点>

- ・令和5年度の重点目標

目標① 進路指導の充実

・3年生全員ならびに2年生希望者を対象とした進路説明会を4月に実施。事前調査に基づく生徒個々の希望に合致するレクチャーをおこなうと共に、各種奨学金の説明を実施。生徒本人の希望と共に各家庭がより具体的な進路選択を検討できうる機会の創出に努めた。

目標② クリエイティブワーク成果発表会の発展的解消と芸術祭の充実

・週に2時間実施してきた「クリエイティブワーク（生徒が自由に創作活動を行う時間）」を発展的に解消。創作活動は年2回実施する芸術祭でのアウトプットに集約することとした。芸術祭については作品制作発表以外の運営スキルにも一層重きを置くこととし、終演後には振り返りレポートを各自提出、教職員が細やかに評価することとした。

<教育課程>

◎クリエイティブスキルとビジネスマインド醸成の追求

特に映像・写真・デザイン・モーショングラフィックスなどのクリエイティブ領域教育においては「好きなものを作って満足する」傾向になりがちであるため、「スキルを身につける講義」と「クリエイティブビジネス、エンターテインメントビジネスのマインドセットを身につける講義」を内容面で一層強化すると共に、それぞれの担当教員・講師間での情報交換を密におこなう機会を創出、重要ポイントについては別授業内で共通の話題を出すことで記憶への定着が図れるようにした。

<教科指導>

◎行事意義の見直し

アフターコロナにおけるクリエイティブの進化を意識しつつ校外学習の位置付けを見直し、特に3年生にはクリエイティブとエンターテインメント+デジタル演出を体感できるものを積極的に取り込んだ。また、1年生・2年生には伝統芸能と新時代クリエイティブを同じ年に体感してもらうことで、奥行きのある発想力の醸成に努めた。

◎選択授業の選択と継続

前年度に引き続き、2年生から選択可能となるゼミナールでモーシオンデザイン（3Dデザイン）を継続。3DCGアプリ「Blender」を活用する一方、こうした制作アプリが時代によりその人気に違いが出てくるため、今後の予測も含めた強化指導をおこなった。

◎パフォーマンスアーツの再定義的講義の継続

コロナ禍が一定の落ち着きを見せ始めてきた中、改めてパフォーマンスアーツの強みを再定義することで「これからの表現」をイメージするべく、ダンス、日本舞踊、音楽実習などを担当する講師へ「観客とのコミュニケーション」をより強調した講義を依頼すると共に、「ヒューマンコミュニケーション学」においても各種プレゼンテーションスキルの醸成に力点を置くことで、総合的発信力を身につける講義を実現した。

<進路選択>

◎受験指導

<4年制大学>

美術系大学受験における提出作品（ポートフォリオ）制作、一般文系大学における小論文・面接指導を引き続き実施。総合型選抜入試を前提とした受験対策を、各関連授業とも連動させながら早いタイミングからおこなうことで、令和5年度も着実な進学実績を残した。指定校推薦枠も維持することとなった。また、昨今増加傾向にある専門職大学についても幅広い情報収集と生徒への情報提供をおこない、幅広い進路選択を可能とした。

<専門学校>

各学校の種別や特色、最新就職状況、支援金情報などの細やかな調査と情報提供をおこない、専門学校進学希望生徒一人ひとりの進学後も踏まえた進路指導を実施。入試自体が大学受験との比較において難しいものではない分、その後の人生設計までを見据えた指導をおこなった。

<就職>

昨年同様、一人一社制など独特のルール下で就職活動が実施されることを生徒本人、保護者に理解してもらう一方で、小論文・面接の丁寧な個別指導等を入念におこない、希望者全員が意中の企業への就職を決定することとなった。

※主な進路・就職先

4年制大学

- ・武蔵野美術大学 造形学部 空間演出デザイン学科 (1名)
- ・東京工芸大学 芸術学部 デザイン学科 (1名)
- ・東京造形大学 造形学部 デザイン学科 写真専攻領域 (2名)
- ・大阪芸術大学 芸術学部 舞台芸術学科 ミュージカルコース (1名)
- ・京都芸術大学 通信教育部 デザイン科 映像コース (1名)
- ・和光大学 表現学部 総合文化学科 (1名) * 指定校推薦
- ・東洋大学 文学部 英米文学科 (1名)
- ・城西国際大学 メディア学部 (2名)
- ・iU 情報経営イノベーション専門職大学 情報経営イノベーション学科 (1名)

専門学校／各種学校

- ・東京ビジュアルアーツ・アカデミー 映像学科 (1名)
- ・船橋情報ビジネス専門学校 Webクリエイター科 (1名)
- ・バンタンデザイン研究所 専門部 映像学部 (1名)
- ・日本写真芸術専門学校 写真科 (1名)
- ・神田外語学院 英語専攻コース (1名)

就職

- ・株式会社シモグミ (3DCG制作会社) 1名
- ・株式会社パレモ (アパレル) 1名

その他

- ・芸能活動 5名
- ・進学浪人 6名

<生徒の活動>

・1年生の映像作品が、公益社団法人東京都専修学校各種学校協会主催「第42回専門学校映像フェスティバル90秒映像作品コンテスト」に唯一高等課程からエントリーし（他はすべて専門学校生）審査員特別賞を受賞した。

<次年度の目標について>

・カリキュラムのうち特にクリエイティブ領域のものについて、今後の時代を見据えた内容になっているかをあらためて吟味すると共に、3年間の学生生活を通じて「最低限の能力～より高度な能力」を生徒の状況に応じて学び取ることが可能な形態をより合理的な形に進化させられるよう研究を重ねる。