

令和6年度
「専修学校による地域産業中核的人材養成事業」
事業委託

観光分野のためのグローバル IT 観光クリエイター人材養成事業

専修学校と業界団体等との連携による DX 人材養成プログラム

令和6年度成果報告書

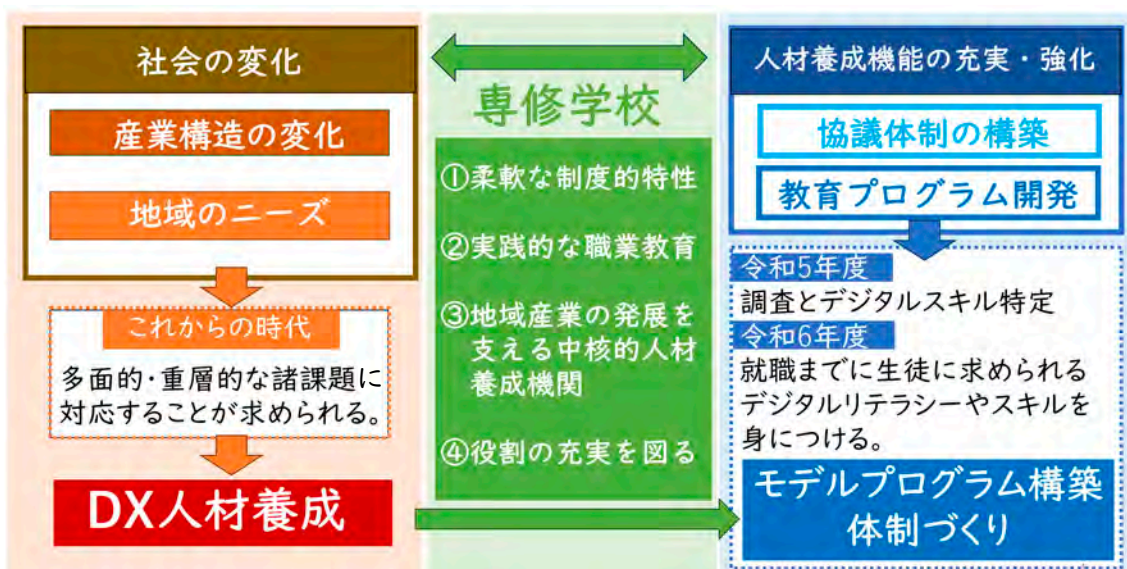
学校法人 エール学園

本報告書は、文部科学省の委託事業として、学校法人エール学園
が実施した令和6年度「専修学校による地域産業中核的人材養成
事業」の成果をとりまとめたものです。

エグゼクティブサマリー

私たちが取り組んだ開発は、観光分野に必要とされるDX人材のための実践的な職業教育プログラム開発である。

図-1 事業の趣旨



令和5年度の事業において、私たちは、これから必要とされる観光人材は、「情報の活用と想像力で戦略的に考える人材」と設定し、令和6年度の事業において、実証授業を実施した。

実証授業で、最も重要視したのは、実践的な職業教育を行う専修学校として、大阪の地域産業の一つである観光分野の発展を支える中核的人材を育成するために、現場とのギャップをなくし、教育を受けた生徒が、自信をもって社会実装できることである。

令和5年度の調査結果から観光業界では、インバウンドが活況している中、地域の価値を作り続け、ディストネーションの促進を図ることを目指していることが明らかになった。そのために「存在を知ってもらうこと」また、「集客」につなげることが大きな課題となっていた。

これら調査結果を基に、グローバル競争が激しくなっている観光業界に、求められている戦略的な情報発信を、勘や経験に頼るだけではなく、情報を読み解き活用するマーケティングを「集客」につなげるために考え、情報発信をすることを「プロジェクト型インターンシップ“マーケティングキャンペーン”」という形の実証授業を行った。私たちが、目指したのは、生徒たちが、実際の観光の現場を活用して、経験を積み、そのインターンシップの場が、生徒だけでなく、観光の事業者にも変化をもたらすことができる事業者にとって「引き受けたくなるインターンシップ」である。

実証授業では、実際のフィールドを使い、実務家が、自身の事業を行うプロセスを実践することを通じて、生徒が、社会での実践の緊張、成果への厳しさ、評価、役割という責任を負い追い込まれながら体験する実際の事業そのものである。実証授業の結果、そういった環境下での授業では、立ち

上がり時期には、個人差はあるが、理解がついていかず疎外感が生じていたものの巻き込まれていく中で、助け合い、考え、集中し、その結果、事業に対するモチベーションが向上する結果が確認された。初めての新しいソフトを使い進めスピード感をもって効率的に進めることで、ITが当たり前の状況を使いこなしていくことを確認することができた。

図-2 教育プログラムの概観



また、実証授業を通して、生徒に対する教育プログラムだけでなく、観光を取り巻く事業者や、専修学校、教員そのものが変わる必要があることも確認できた。

その結果、専修学校は、従来の仕組みや方法を、ニーズだけを追いかけ、対応していくのではなく、観光におけるDXに向けて、地域産業の発展を支える専修学校として、新しい情報の提供を行い、外国人材やハードルが高いと感じられている進化を続けている表現方法や仮想空間をもっと身近に感じていただける場の提供や役割の充実を図っていくことが重要であり、観光分野の専修学校として、変化する時代が求めるものに対して、マーケティングを軸に、生徒や社会、教員が共に学びあい教え合うという共創が作る社会実装演習が、効果的な学習方法であると結論付け、実証授業での確認事項を取り入れた導入ガイドを作成した。

今回の引き受けたいくなる“プロジェクト型インターンシップ『マーケティングキャンペーン』”は、観光に関する専修学校のコンソーシアムとして実施した内容だが、この実証授業を基に、観光に関する個別の専修学校で活用できる導入ガイドとしても開発を行った。この報告書は、導入ガイドの実証授業における検証の様子を取りまとめたものである。

目次

エグゼクティブ サマリー

目次

| | | |
|--------|---|-----|
| 1. | 「観光分野のためのグローバルIT観光クリエイター人材養成事業」への取り組み | P1 |
| 1.1. | 「専修学校と業界団体等との連携によるDX人材養成プログラム」 (文部科学省委託事業) | P1 |
| 1.1.1. | 文部科学省委託事業の趣旨 | P1 |
| | (1) 背景・課題 | P1 |
| | (2) 経済財政運営と改革の基本方針2022 | P1 |
| 1.1.2. | 文部科学省委託事業の事業内容 | P2 |
| | (1) 専修学校と業界団体等との連携による DX人材養成プログラムの開発・実証 | P2 |
| 1.2. | 「観光分野のためのグローバルIT観光クリエイター人材養成事業」 事業の概要 | P2 |
| 1.2.1. | 事業の目的 | P2 |
| 1.2.2. | 事業の検討体制 | P3 |
| 1.2.3. | 取り組みの概要 | P5 |
| | (1) 取り組みの考え方 | P5 |
| | (2) 事業の進め方 | P7 |
| | (3) 事業の実施経過 | P8 |
| 1.3. | 「観光分野のためのグローバルIT観光クリエイター人材養成事業」 事業の概観 | P11 |
| 1.3.1. | 観光におけるDXに求められる人材像 | P11 |
| 1.3.2. | 観光DXに求められる知識や技能 | P12 |
| 1.3.3. | 効率的にそれらを習得することができるモデルプログラム | P14 |
| | (1) 私達が考える観光DX | P14 |
| | (2) 専門学校を取り巻く状況と効率的な習得 | P16 |
| | (3) 観光DXを促進するインターンシップモデル | P16 |
| | (4) インターンシップの課題 | P17 |
| | (5) 引き受けたくなるインターンシップ | P18 |
| | (6) 実証授業における「成果発表会」 | P19 |
| 2. | 実証授業 | P20 |
| 2.1. | 実証授業のフレーム | P20 |
| 2.1.1. | 実証授業の取り組み | P20 |
| | (1) 実施体制 | P20 |
| | (2) 2つのフィールド | P20 |
| | (3) 課題解決に向けた工夫 | P20 |

| | | |
|--------|--|-----|
| (4) | 役割とサポート体制 | P21 |
| (5) | 実証授業の実施期間 | P22 |
| (6) | 実証授業で進めるプロセス | P23 |
| 2.1.2. | 実証授業と検証 | P24 |
| (1) | 実証授業 | P24 |
| 2.2. | 実証授業における評価 | P36 |
| 2.2.1. | 成果発表会の評価 | P36 |
| (1) | インターンシップについての全体評価 | P36 |
| (2) | インターンシップについて引き受けたくなる、もしくは、観光事業者にすすめたくなるか | P37 |
| (3) | この取り組みで、特に評価できる点 | P38 |
| (4) | 観光DX人材育成のためのインターンシップについて、気づいた課題 | P39 |
| (5) | 意見・感想 | P40 |
| 2.2.2. | 実証授業の評価 | P40 |
| (1) | 実証授業における評価の考え方 | P40 |
| (2) | 実証授業における評価 | P41 |
| 3. | 観光DXモデルプログラム | P44 |
| 3.1. | 授業内容 | P44 |
| 3.1.1. | 授業の考え方 | P44 |
| (1) | 専門学校のカリキュラムからみた観光DXプログラム | P44 |
| (2) | 5つの複合要素 | P44 |
| (3) | 学校内授業とインターンシップ | P44 |
| 3.1.2. | 実践の流れから見る学習内容 | P45 |
| (1) | 情報を活用する実践の流れ | P45 |
| (2) | カリキュラムマップ | P47 |
| 3.1.3. | 情報活用インターンシップ | P47 |
| (1) | 情報活用インターンシップの概要 | P47 |
| (2) | 実施体制 | P47 |
| (3) | 情報活用インターンシップのフロー | P48 |
| 3.1.4. | 評価と成績 | P49 |
| (1) | 1年次プロセス評価 | P49 |
| (2) | 2年次情報活用インターンシップにおけるプロセス評価 | P49 |
| (3) | 授業の評価 | P50 |
| (4) | 成果評価 | P50 |
| 3.1.5. | モデルプログラムにおける課題 | P50 |

1. 「観光分野のためのグローバルIT観光クリエイター人材養成事業」への 取り組み

1.1. 「専修学校と業界団体等との連携によるDX人材養成プログラム」 (文部科学省委託事業)

1.1.1. 文部科学省委託事業の趣旨

柔軟な制度的特性を生かしながら産業構造の変化や各地域のニーズ等に対応した実践的な職業教育を行う専修学校の人材養成機能を充実・強化し、地域産業の発展を支える中核的な人材養成機関としての専修学校の役割の充実等を図るため、分野に応じた中長期的な人材育成に向けた協議体制の構築、これからの時代に対応した教育プログラム等の開発を進める。

(1) 背景・課題

産業や社会構造の変化、グローバル化等が進む中で、経済社会の一層の発展を期すためには、経済再生の先導役となる産業分野の雇用拡大や人材移動を円滑に進めるとともに、個人の可能性を最大限発揮し、日本再生・地域再生を担う中核的役割を果たす専門人材の養成が必要不可欠である。

また、実際の教育現場では、専門学校における学びの質を高めるため、より早い時期からキャリア意識、専門知識を涵養できるようなアプローチが必要との声がある。

(2) 経済財政運営と改革の基本方針2022(令和4年6月7日閣議決定)

第2章 新しい資本主義に向けた改革

1. 新しい資本主義に向けた重点投資分野

人への投資と分配(質の高い教育の実現)

人への投資を通じた「成長と分配の好循環」を教育・人材育成においても実現し、「新しい資本主義」の実現に資するため、デジタル化に対応したイノベーション人材の育成等、大学、高等専門学校、専門学校等の社会の変化への対応を加速する。

1.1.2. 文部科学省委託事業の事業内容

これからの時代に求められる多面的・重層的な諸課題に的確に対応した教育実践を進めるための教育プログラム等の開発を行う。

(1) 専修学校と業界団体等との連携によるDX人材養成プログラムの開発・実証

① 専修学校と業界団体等との連携によるDX人材養成プログラムの開発プロジェクト

日本における喫緊の課題であるデジタル人材養成・確保に向け、専修学校において効率的にデジタルスキル等を学ぶため、各業界・分野において、専修学校と業界団体とが連携し、就職までに生徒に求められるデジタルリテラシーやスキルを明らかにしたうえで、効率的にそれらを生徒に身に付けることができるモデルプログラムを構築する。モデルプログラムの構築及び構築後の効果的な普及・展開のため、業界団体及び当該業界・分野に関する専修学校関係協会等との連携・協働体制を整備。

② 専修学校におけるDX人材養成に係る調査研究を受託した事業者が行う会議等に参画し、当該調査の実施及び分析等に協力。

1.2. 「観光分野のためのグローバルIT観光クリエイター

(GISクリエイター) 人材養成事業」事業の概要

1.2.1. 事業の目的

我が国において、国の力強い経済を取り戻すための極めて重要な成長分野として位置付けている観光¹(観光庁2023)分野において、令和5年度の委託事業において明らかにされた観光分野における就職までに生徒に求められるデジタルリテラシーやスキルを身につけるデジタル人材養成に向け、実証授業を検証しながら、効率的にそれらを生徒に身に付けることができるモデルプログラムを開発するとともに、専門学校が、地域産業の一つである観光分野の発展を支える中核的な人材養成機関としての役割を担い、中長期的な人材育成に向けた協議体制を構築することが目的である。(参照:図1-2-1)

1. 日本語電子文献:観光庁(2024)「観光立国推進基本法」(2024年1月9日閲覧)

<https://www.mlit.go.jp/kankocho/kankorikkoku/index.html>

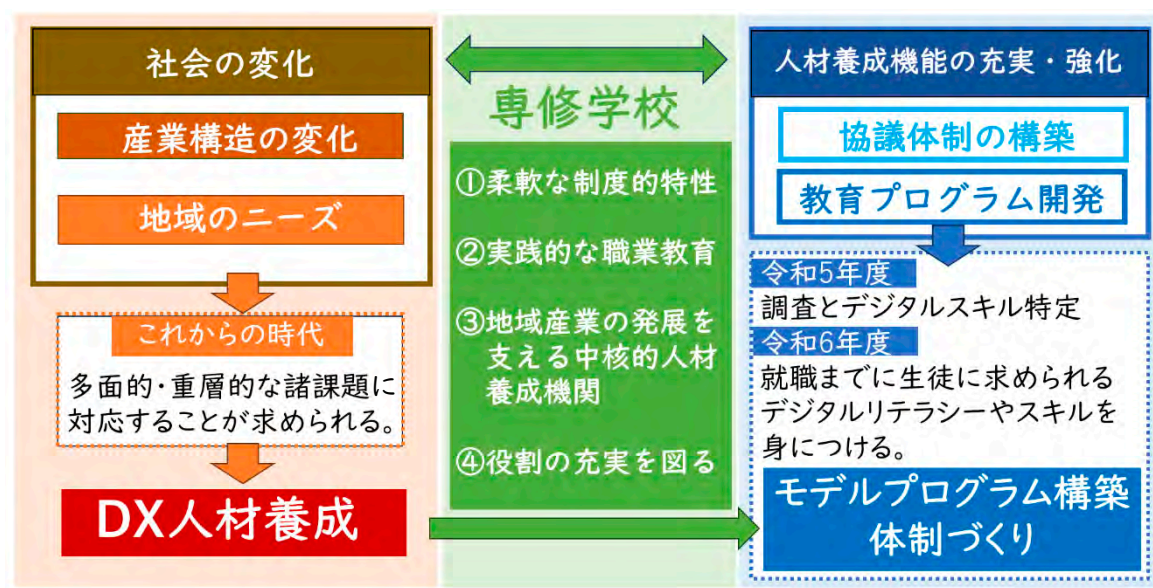


図 1-2-1 委託事業の趣旨の整理

(出典:筆者作成)

1.2.2. 事業の検討体制

令和6年度は、令和5年度の委託事業の際に設置したエール学園内の各部署の担当で構成した『校内会議』において、具体的な授業の進め方の検討を行った。『校内会議』を進めていくうえで、大阪万博を控えた大阪における観光業界では、コロナ前後の変化が著しいことから、専修学校が職業教育として、学校では、なかなか育ててきていない現場とのギャップをどう埋めるかが議論になった。また、令和5年度で特定したITスキル『パイソン』について、その後、観光事業者の実態などをヒアリングし、各校と話し合ったところIT開発には、将来性もあり有効なスキルであるが、現状の観光事業者の実態には、わかりづらく、観光事業者は、事業に直結できるITスキルを求めているという意見が多く、現時点では、そのレベルの内容であれば、開発事業者に発注するという意見が寄せられた。また、AIの進化により、数多くのソフトやアプリが急速に発達し、その現象に対して、今の時期は、基本ルール、著作権、マナーなどのリテラシーを見つけ、臆することなく使い、(AIなどにおいては自分の欲しい情報に対する支持を的確に行うことなど)活用できるリテラシーを身につけることが重要であり、「私たちが要請するのは、IT開発者ではない」との意見が出た。加えて、観光事業の実務家と学校の教員双方から授業を検討し、ギャップを埋めることが必要であるという共通認識が生まれた。そのことをきっかけに、『校内会議』の内容について、令和5年度に引き続き観光やまちづくり、合意形成や連携などに関することについては、「まちづくりコンサルタント」のアドバイスを、観光にかかわるところには、実務を検証する必要性を感じ、委員の外国人で事業を行っている「観光コンサルタント」、観光教育・コミュニケーションに関することについては、委員の「大阪YMCA国際専門学校(大阪YMCA)」、総合クリエイティブとしてのIT・AI教育に関することについては、委員の「大阪デ

ザイン総合専門学校(上田学園)」など、変化する現状を共有化しながら、委員の強みを取り入れる体制で検討することとした。それらを個別のアドバイス会議で議論を重ね実証授業の組み立てを行った。(参照:図1-2-2)



図 1-2-2 検討体制全体像(実施体制)

(出典:筆者作成)

実証授業の内容については、フィールド提供者のKIX泉州ツーリズムビューロー(DMO)やプラザオーサカ(ホテル)と事前に、事業者の持つ課題と授業の展開内容を確認し、(参照:付属資料(資料)図1-1、(資料)図1-2)学校関係者全体で意見交換をする『観光DXワーキング会議』で共有化をはかった。その意見を基に、観光事業者との検討会議である『観光DX人材養成検討会議』で確認を行い、実証授業の内容をまとめた。(参照:付属資料(資料)表1-1、(資料)表1-2、(資料)表1-3、(資料)表1-4)特に、注意したのが、現場とのギャップをなくし、DXが起こせるよう、専修学校の強みや実務家などの最新のスキルを組み込むことや観光業界と、学校関係者が、共に同じ目線で検討ができる社会実装でのまなびをどう作るかを検討した。(参照:図1-2-3)

取り組みの特徴（多くの専門学校が取り組みができるために）

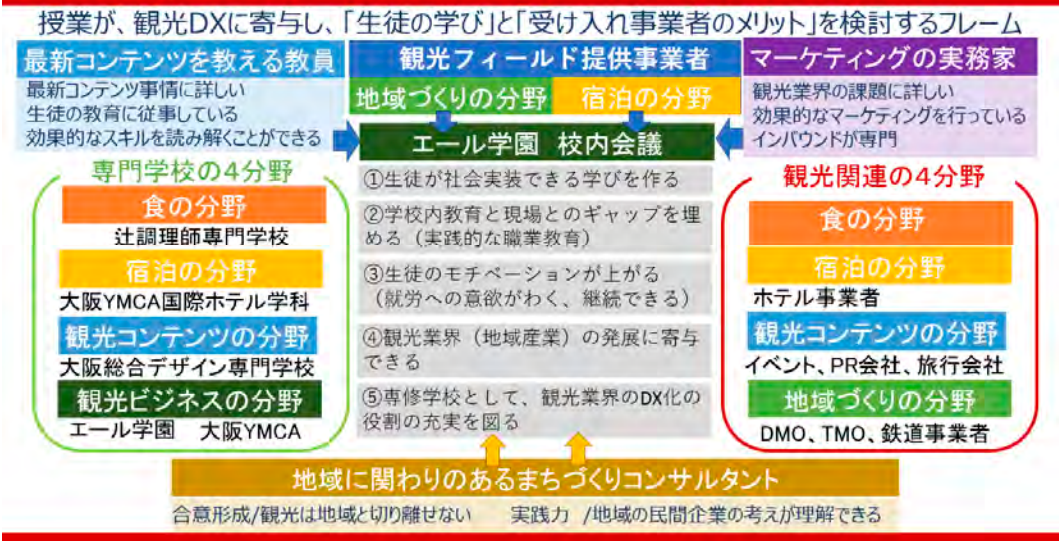


図 1-2-3 取り組みの特徴 （出典：筆者作成）

1.2.3. 取り組みの概要

(1) 取り組みの考え方

委託事業の趣旨を踏まえ、観光DXのためのプログラムが、令和5年度の事業で特定した「社会の変化への意識」（参照：図1-2-4）、専修学校の特徴を生かした取り組みになっていることを重要視した。常に「職業教育機関としての専修学校の特徴を生かす意識」（参照：図1-2-5）また、仮説として立てた人材像と学習方法への意識（参照：図1-2-6）を持ちながら実証授業を実施した。

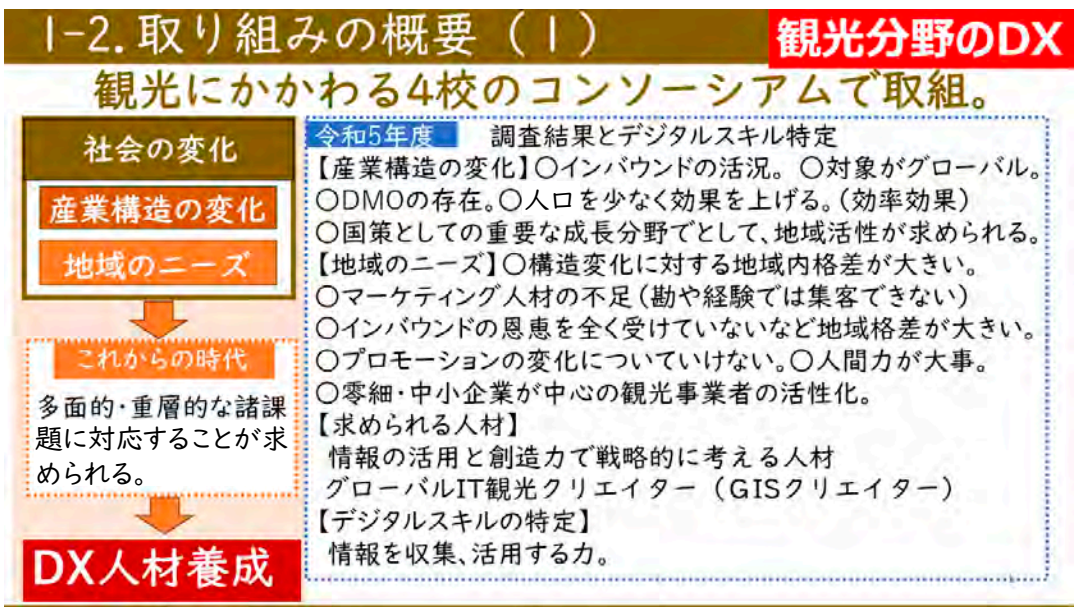


図 1-2-4 取り組みの概要（社会の変化への意識） （出典：筆者作成）

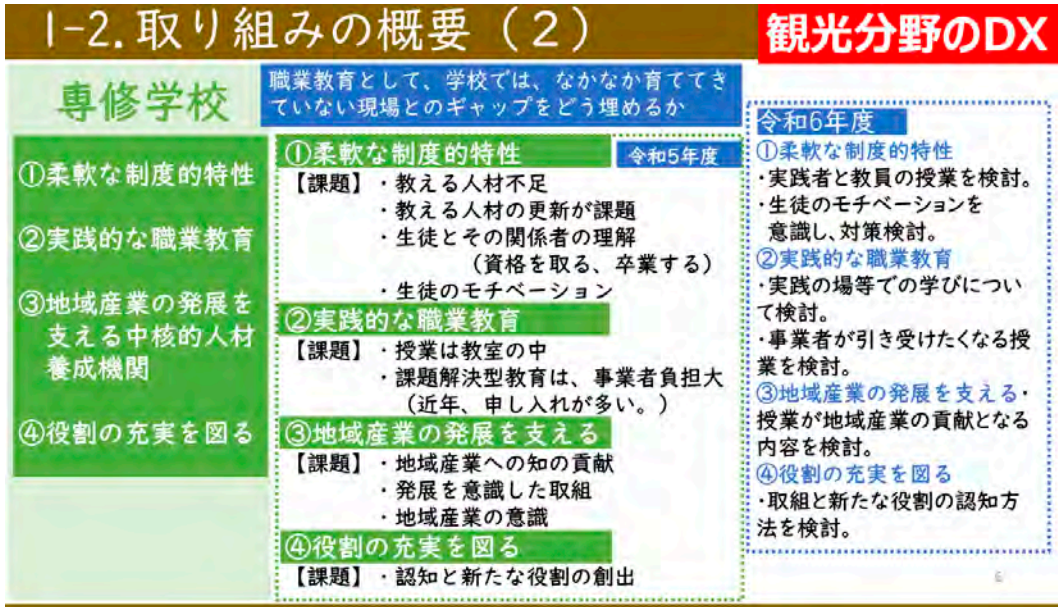


図 1-2-5 取り組みの概要 (職業教育機関としての専修学校の特徴を生かす意識) (出典:筆者作成)

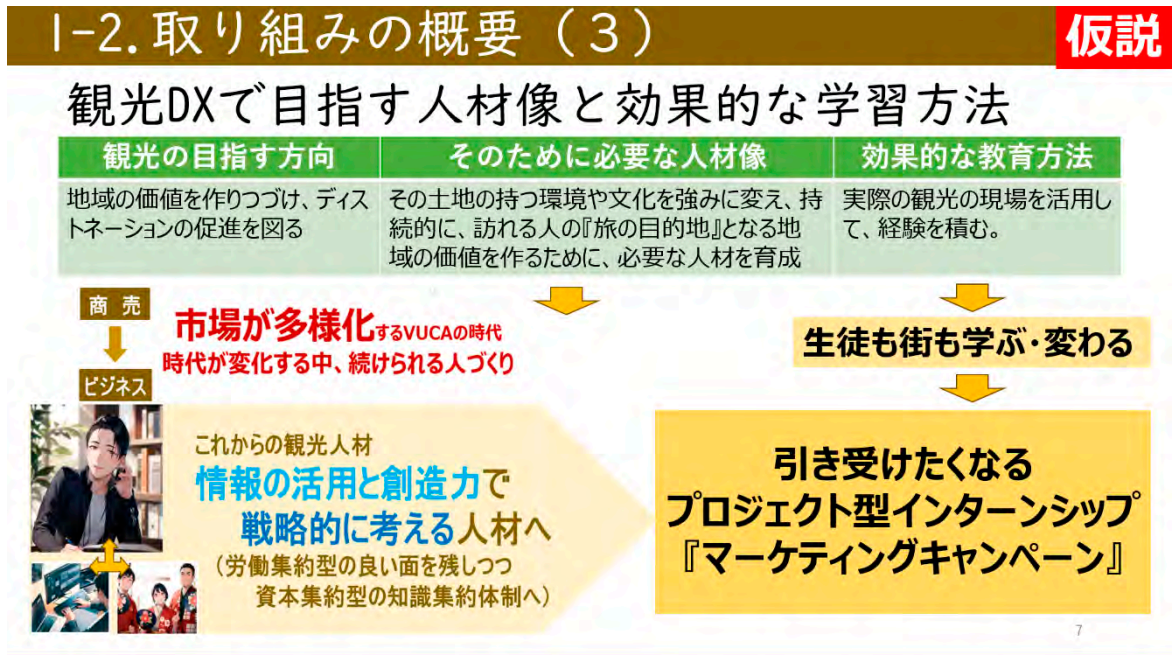


図 1-2-6 取り組みの概要 (想定した人物像と学習方法への意識) (出典:令和5年度報告書より)

(2) 事業の進め方

実証授業内容については、専門学校で構成されている“観光DXワーキング会議”や、フィールド提供のクライアントやまちづくりコンサルタント、実務者、コンソーシアム校の教員などから意見を集め、その意見を基に、エール学園の校内会議で検討し、授業内容(案)を作成した。

実証授業に参加する生徒の募集は、コンソーシアムの各校で、生徒募集を行い、生徒に対するモチベーションの観察ならびに意見聴取、授業へのサポートなどをお願いした。

また、観光DX検討会議では“観光DXワーキング会議”で確認された実証授業内容について、観光事業者などからの立場から観光業界において、この教育プログラムが、「観光業界におけるDX化を促進する内容になっているか」「これからの観光業界に必要な人材の職業教育に合致しているか」「引き受けなくなるインターンシップになっているかどうか」などについて、アドバイスをいただいた。

実証授業の生徒の学びのまとめとして“成果発表会”を各会議の委員及び関連業界、観光系専門学校に広く呼びかけ開催した。“成果発表会”では、「観光業界におけるDX化を促進する内容になっているか」「これからの観光業界に必要な人材の職業教育に合致しているか」「引き受けなくなるインターンシップになっているかどうか」などについて、アンケートを通じて、評価いただいた。(参照:図1-2-7)

実証授業での実施プロセスにおいて発生した内容について、対応しながら検証し、導入ガイドの作成とシラバス案の作成を行った。特徴としては、計画を基に、実践したときにおこる現象を検証し、実践で得たことを取りまとめる形をとった。

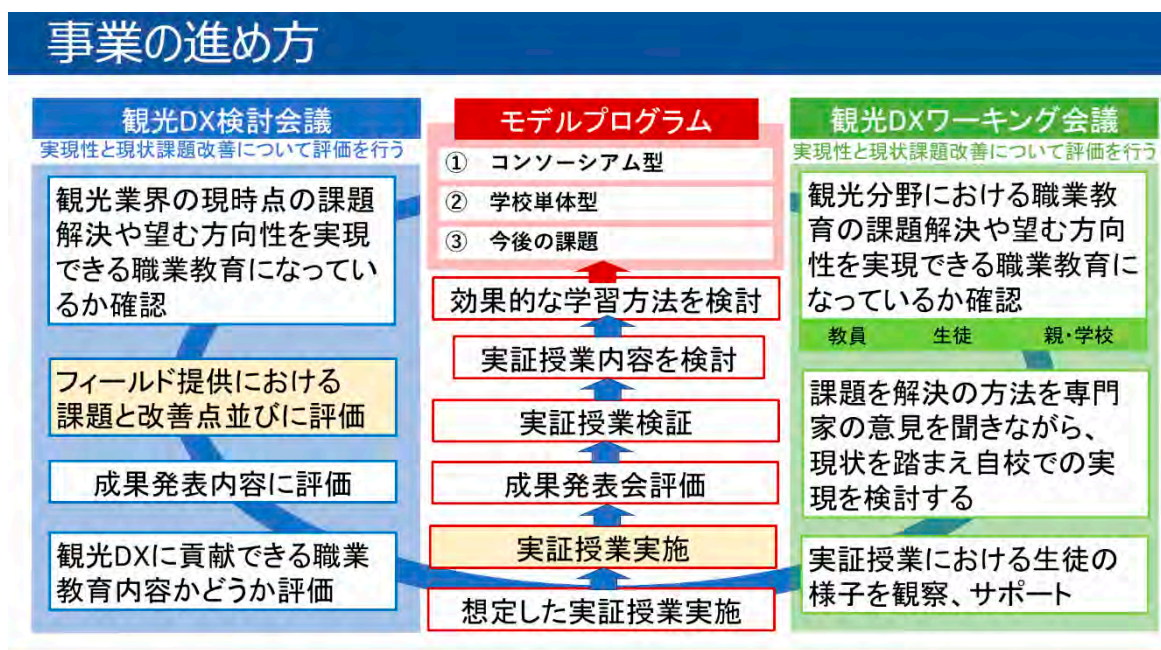


図 1-2-7 令和 6 年度の事業の進め方

(出典:筆者作成)

(3) 事業の実施経過

実証授業を約8日間のリアル授業と宿題、Eラーニングで、計画し、以下の通り取り組みを進めた。(参照:表1-2-1、表1-2-2、(資料)表1-5)

表 1-2-1 実証授業計画スケジュール

| 日程 | | 内容(概要) | | 自主学習 (個人・チーム) | 日程 | | 内容(概要) | | 自主学習 (個人・チーム) |
|----------|--------|-------------------------|--|------------------|--------|-------------------------|--------|--|------------------|
| 7月中頃 | | テキスト・eラーニング配布 | | | ↑ ↓ | 10月2日(水) | 授業+ワーク | | |
| 7月31日(水) | | 合宿(貝塚市自然の家) 8/1 13時~ | | 宿題 | | (個人・グループ) 分析+資料取りまとめ | | | |
| 8月1日(木) | | クライアントヒアリング | | 11月13日(水) | | 企画プレゼン内容検討 | | | |
| | 宿題 | (個人) データ収集 資料取りまとめ | | 宿題 | | (個人・グループ) 企画+プレゼン内容 | | | |
| <岸和田> | <ホテル> | 内容 | | 11月21日(木) | | クライアントプレゼン | | | |
| 9月5日(木) | 12日(木) | 現地踏査・アンケートヒアリング | | | | 国際人材交流会にて紹介 | | | |
| 9月15日(日) | 18日(水) | | | 1月7日(火) | | 発表報告会 | | | |
| | 宿題 | (個人) 資料取りまとめ | | 2月4日(火) | | 観光DX人材育成会議 | | | |

(出典:筆者作成)

表 1-2-2 実施した事業全体の事業経過

| 日程 | 内容 |
|---------------------|---|
| 5月 5月23日 | ◎事業開始 ※学外委員委嘱 ・事業の実施計画を再策定 ・スケジュール調整 ・仮説の再設定 ・会議準備開始 ・授業フレーム素案作成 ・関係者ヒアリング |
| 6月 6月6日 | ・関係者ヒアリング ・授業の進め方案作成 ●第1回観光DXワーキング会議 ・関係者個別打合せ ・関係者など打ち合わせ ・修正授業の進め方案作成 |
| 7月 7月2日 7月11日 | ・会議準備 ◎第1回観光DX人材養成検討会議 ●第2回観光DXワーキング会議 ・関係者個別打合せ |

| | |
|--------|---|
| 7月31日 | <ul style="list-style-type: none"> ・関係者など打ち合わせ ・方針の設定(方向性) ※生徒募集 ・事前説明会実施 ▽文科省第1回ヒアリング ■実証授業開始(合宿:現地踏査とマナー、演習、事前調査) |
| 8月1日 | <ul style="list-style-type: none"> ■実証授業(合宿:情報収集とマーケティング、クライアントヒアリング) ・フィールドリサーチ準備 ・調査準備 ・関係者個別打合せ ・授業内容見直し修正 |
| 8月27日 | <ul style="list-style-type: none"> ■ホテルフィールドリサーチ |
| 9月 | <ul style="list-style-type: none"> ・方針の設定詳細確認 □調査準備 ■地域(岸和田)フィールドリサーチ |
| 9月5日 | <ul style="list-style-type: none"> ■地域(岸和田)調査 |
| 9月15日 | <ul style="list-style-type: none"> ■ホテル調査 |
| 9月18日 | <ul style="list-style-type: none"> □調査整理 ・授業準備 |
| 10月 | <ul style="list-style-type: none"> ・授業準備 |
| 10月2日 | <ul style="list-style-type: none"> ■実証授業(情報分析・発信/情報発信とコンテンツ) ・授業準備 □情報探求□戦略探求□企画プレゼン内容作成□コンテンツイメージ作成 ■ホテルフィールドリサーチ |
| 11月 | <ul style="list-style-type: none"> ・授業準備 |
| 11月11日 | <ul style="list-style-type: none"> ▽文科省リカレント教育セミナー |
| 11月13日 | <ul style="list-style-type: none"> ■実証授業(戦略検討) □企画プレゼン内容作成□コンテンツ案作成 ☆グローバル育成協議会、ミナミまち育てネットワーク、大専各へ 成果報告会を告知 |
| 11月21日 | <ul style="list-style-type: none"> ■実証授業(情報発信後の分析/企画提案プレゼンテーション) □企画書修正 コンテンツ作成 ▽文科省PBL・デザイン思考セミナー ▽文科省ITリテラシー・観光セミナー |
| 12月 | <ul style="list-style-type: none"> □情報再収集企画書修正 コンテンツ作成 |
| 12月5日 | <ul style="list-style-type: none"> ▽文科省第2回ヒアリング |
| 12月9日 | <ul style="list-style-type: none"> ■実証授業(コンテンツ動画パーツ撮影) |

| | |
|--------|--|
| 12月13日 | ■実証授業(コンテンツ動画パーツ撮影) |
| 12月14日 | ■実証授業(企画書作成) |
| 12月17日 | ☆国際人財ネットワーク交流会にて“留学生プレゼントして”取り組み紹介 ☆国際人財ネットワーク交流会参加者に成果報告会を告知 ・中間報告書作成 ・発表会準備 ☆大阪商工会議所グレートターミナミ委員会へ成果発表会を告知 ☆グローバル育成協議会、ミナミまち育てネットワーク、大専各へ 成果報告会を再告知 |
| 12月26日 | ■実証授業(発表会打ち合わせ) |
| 1月7日 | ■実証授業(発表会直前練習/発表会)◎第2回観光DX人材養成検討会議 ・アンケート実施 ・報告書作成 |
| 1月10日 | ●第3回観光DXワーキング会議 ・報告書作成 ・導入ガイドライン作成 |
| 2月 | 会議準備 |
| 2月4日 | ◎第3回観光DX人材養成検討会議(合同会議) ・報告書などの取りまとめ |

(出典:筆者作成)

1.3. 「観光分野のためのグローバルIT観光クリエイター

(GISクリエイター) 人材養成事業」事業の概観

1.3.1. 観光におけるDXに求められる人材像

観光業界は、国の力強い経済を取り戻すための極めて重要な成長分野であり、インバウンドを背景に、人口減少による人手不足が大きく成長を妨げている。街では、オーバーツーリズムなどによる観光の偏りが起こる一方で、マーケットのグローバル化やその競争の激化など様々な課題を抱えている。その変化をチャンスと捉え、自分たちの強みを武器に変え、持続的に、ニーズを超え考え続ける必要がある。

観光におけるDXは、変化する広いマーケットを正確に捉え、効率的に、顧客に存在を伝え、サービスを提供するという課題を解決することにある。そのためには、従来の「勘や経験」を基にした店前を通る客に対する呼び込みだけでは、解決できず、情報を活用することや、進化していくスマートフォンなどを活用することで、利便性を向上させ、課題を活用することにある。また、変化を怖がらず、変化し続ける状況に対して、仲間とともに、強みを持ちより、戦略的に考え、常に判断していくことができる人材やチームが必要である。



図 1-3-1 観光分野の新しい観光を生み出す力

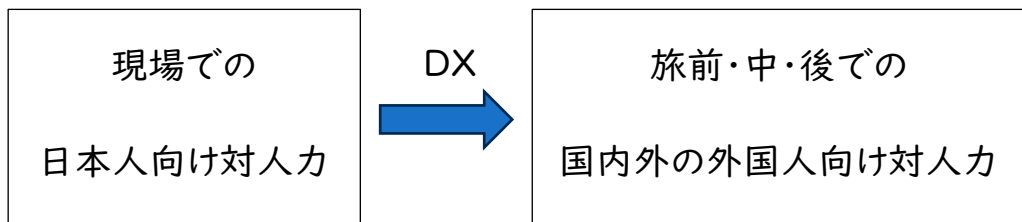
(出典:令和5年度報告書より)

1.3.2. 観光DXに求められる知識や技能

観光業界で求められる人材のベースは『人間力』と言われるが、ディストネーションの促進を図るためには、マーケティング技術に基づく情報の取り扱いができる人材が必要となる。(参照:(資料)表1-6, (資料)表1-7, (資料)図1-3)土地の持つ環境や文化を強みに変え、持続的に、訪れる人の『旅の目的地』となる地域の価値を作り続け「儲け続けられる」ことが必要である。そのためには、「勤や経験」だけでは、多くのステークホルダーが関わることの多い観光業界では、不確実な要素は理解されづらい。また、人材不足は、目先の活動に、囚われがちとなり、中長期的な計画を重要視しないことから、戦略的にすすめられず、資源の有効活用や「儲けること」が難しくなる。これらのことから、戦略的に事業を進めていくために、マーケティング技術の習得と同時に情報収集・整理・活用を効率的に行う知識と技能が必要である。それとともに、進化を続けるIT技術に対して、教え合える仲間や関連情報に対して、怖がることなく考え、活用し、判断していく力が必要となる。特に、現時点の観光業界で最も重要視されているグローバル市場に向けての情報発信やそれに対するトレンドや表現の方法など“変化が激しいマーケットに対するコミュニケーション技術”の対応力が必要である。すなわち、これさえ身につけておけば、大丈夫といった種類のものではなく、情報とITに対する基礎的なリテラシーを基に活用経験を増やすことが必要であり、主な力として以下の5つを身につける必要がある。

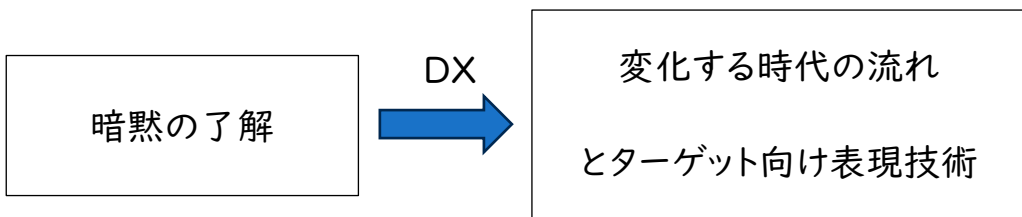
① コミュニケーションする力

仲間と話し合い(聞き合う力、意見を交わす力)、教え合えるコミュニケーションする力
対人のみならず、IT技術を活用したコミュニケーションする力



② プレゼンテーションする力

自分で考え、対象に向けてわかりやすく伝ええる力
意見を言う力、表現する力



- ③ 情報を活用する力（マーケティング力）
 - 情報を調査する力、情報を集める力
 - 調査した情報を整理する力、表現する力
 - 情報を分析する力
 - 情報を観察する力
 - 情報を蓄積する力

- ④ 戦略的に考える力
 - 情報を基に戦略的に考える力
 - 戦略に基づいて行動する力
 - ルールを守る力

- ⑤ 進化するデジタルやIT、AI技術に抵抗しない力
 - 進化が著しいIT技術に対して、恐れない力
 - 理解する力、活用する力
 - 効率的に技術を使う力
 - 道具として使いこなす力

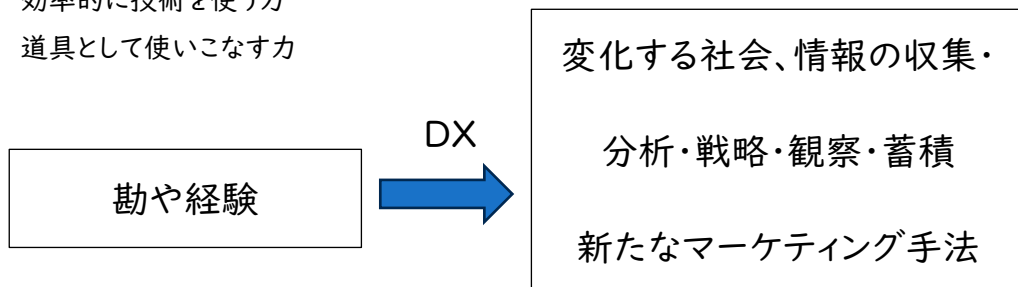


写真 1-3-1 実証授業で活用したディスコードとグーグルクラウドを使った会議風景

1.3.3. 効率的に習得することができるモデルプログラム

令和5年度に、観光業界の課題と専門学校での課題解決に向けて検討した「効果的に習得できるモデルプログラム」として、生徒たちが実際の観光現場でのマーケティングと提案を生徒の強みを活かしながら、単なる提案に終わらず、観光事業者などにとっても、必要な情報を手に入れることができる、引き受けたい『プロジェクト型インターンシップ“マーケティングキャンペーン”』を仮設として設定した。目指したのは、「地域の価値を作り続け、ディストネーションの促進を図る」ために、その土地の持つ環境や文化を強みに変え、持続手に訪れる人の『旅の目的地』となる地域の価値を作る人材である。

(1) 私たちが考える観光DX

私たちが考える観光分野におけるDX人材は、一つのデジタルやITスキルができるといったものではなく情報を活用する力を持つ人材である。その考えに至った理由は、デジタルやITコンテンツ・アプリ、さらには、AIの出現など、時代とともに猛スピードで、大量に進化しながら提供され始めていることにある。それを臆することなく選び、使いこなし、適切な情報を読み取り、活用できる人材が観光分野で活躍することで、商売というアナログの世界から、効率・効果を意識した情報活用するビジネスの世界へ変わる。また、小さな商業者の賑わいが、地域の賑わいであり、旅の楽しさであることも現場を読み取り、その強みを理解し、戦略的に考えることで、地域の「稼ぐ力」を引き出し、地域への誇りと愛着を育て、その地域が、より魅力的に磨かれていく。そのことにより、「観光の捉え方が変わる」「地域の見え方が変わる」「ビジネスが変わる」イノベーションがおこることが、観光におけるDXを起こすことだと考える。(参照:図1-3-2, 図1-3-3, 図1-3-4)

観光業界における方向性 (解決される課題: 地方への定着と魅力づくり)

街の印象を作るコミュニケーションの入り口【宿泊施設】

若い人達の地方への定着が課題、その土地を深く知る手法と共に、愛着を育て活躍できる地域づくりの担い手に機会を提供する工夫も含めてスキル構築。

宿泊の分野

その土地の持つ、四季折々の習慣や文化、環境に触れると、旅する実感し、心身ともに感動がある♪旅の目的が多様化する中、宿泊施設は、地域を凝縮させこの土地ならではの触れ合いと、もてなしで人を惹きつける。

生徒の学習の機会を通じて、街での役割、愛着を育て、地方への定着も図る。

活動

1. 地域の文化や環境を読み取り、その土地の強みを理解し、地域の情報を常に収集。
2. 自分の(地元好きも含めて)好き・得意なアクティビティや環境を選ぶなど、働き方を含めた持続可能な方法で仲間を増やす。
3. 地域特性の手法などの情報交換を通じて、宿泊の質を上げ、やりがいや仲間づくりを通じて離職率を下げる。
4. 自らPRを行い、SNS、雑誌、テレビで紹介する。
5. 期待する水準を知り、更に質の高い滞在を提案する力を身につけられるよう、座学中心ではなく自ら運営することを体感する。
5. 居心地の良さを求めて観光客がやってきて街が豊かになる。



図1-3-2 宿泊分野のDX人材活躍イメージ

(出典:令和5年度報告書より)

観光業界における方向性（解決される課題：新しい技術を身近に検討できる）

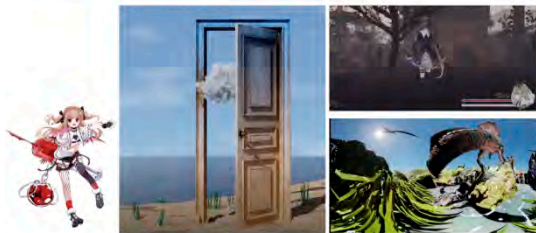
その土地の魅力を伝える新しいコンテンツ【観光コンテンツ】

ARやVR今後、次々と生まれる技術に対して、経営判断するに、新しい情報に触れる機会が、必ずしも多いとは言えず、取り入れる機会を失っている。

観光コンテンツの分野



旅のワクワクは、決して現地だけで終わらない♪旅前、旅中、旅後と新しいコンテンツによって、その土地の文化体験に誘う。新しい旅の体験で、人を惹きつける。



観光に関する生徒の学習の機会を通じて、新しい技術の活用を共に考える。

活動

1. 地域の文化や環境を読み取り、その土地の強みを理解し、地域の情報を常に収集。
2. 進化し続けるAR,VR等の技術と共に、地域を伝えるニーズを超えるコンテンツ提供を観察の中からクリエイトする。
3. 地域特性の手法など地域関係者との意見交換を通じて、コンテンツの質を上げ、オリジナリティを生み出すと共に、関係者を巻き込みながら共にワクワクしながら情報を育てる。
4. 自らターゲットを意識し、旅マエ、旅ナカ、旅アトを考慮し制作・PRを行い、リピーターやファンづくりを行う。
5. 新しい体験の面白さと地域の魅力を求めて観光客がやってきて街が豊かになる。

図1-3-3 コンテンツ分野のDX人材活躍イメージ

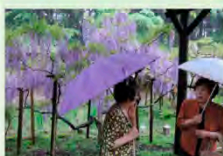
（出典：令和5年度報告書より）

観光業界における方向性（解決される課題：異文化理解の促進）

若者、よそ者による まちづくり促進【地域づくり】

新たなまちづくりには、“若者、よそ者、ばか者”と言われるように新たな視点が重要。インバウンドを含む観光においては、地域にとっての当たり前が「価値にかわる」また新しい人材の登場は、地域に変化を作る。

地域づくりの分野



情報がグローバル化する中、同一化が図られる一方で、世界中の中からワクワクする場所として輝かせる♪地元の人もこの街を愛してやまない、地域づくり。環境や人を大切にストレスを軽減し、ワクワクを散りばめ人を惹きつける。



生徒の学習の機会を通じて、地域に新しい変化を起こすなど活用を共に考える。

活動

1. 地域の文化や環境を読み取り、その土地の強みを理解し、地域の情報を常に収集。
2. 文化の差を観察でとらえ、魅力となる価値を発見しながらターゲットをクリエイトする。
3. 地域関係者と様々な形で、コミュニケーションを図りながら、意見交換を通じて、ストーリーを組み立て、オリジナルの視点を生み出すと共に、関係者を巻き込みながら共にワクワクしながら情報を育てる。
4. 自らターゲットを意識し、旅マエ、旅ナカ、旅アトを考慮し制作・PRを行い、リピーターやファンづくりを行う。
5. 継続的な情報収集を活かした戦略で、地域の魅力を求めて観光客がやってきて街が豊かになる。

図1-3-4 観光ビジネス分野のDX人材活躍イメージ

（出典：令和5年度報告書より）

(2) 専門学校を取り巻く状況と効率的な習得

社会が大きく変化する中で、専門学校を取巻く環境も変化している。

社会で、“DX促進”が叫ばれているからと言って、頭の中の理想像をプログラムしても、生徒たちが、今ある現状から効率的に習得できなければ、意味のないものになってしまう。実証授業は、今の生徒の状態について、「何ができていないのか」「何が足りないか」「モチベーションは、何によって影響を受け、どう変化するのか」を観察し、実験、研究することで効率的に習得するモデルプログラムに近づく。専門学校の本来の特徴は、「変化に対応できる柔軟な制度的特性がある」こと「実践的な職業教育を行っている」こと「地域産業の発展を支える」こと「中核的人材養成機関としての役割がある」である。しかし、目まぐるしく変わる社会変化に対して、現場とのタイムラグが発生しそれが十分果たせなくなっている。また、生徒たちの課題も変化している。「自信がなく、すぐに仕事を辞めてしまう」「アニメ作りなど自分の世界で満足してしまう」「個人の利便性を求めて、地方に就職しない」「外国人留学生が増えてきている」など、仕事の楽しさや仕事への意欲、やりがい、一人一人の可能性を最大限発揮できる状況が希薄になり、専門のスキルを身に付け、資格を取るといった目的から、卒業することが目的になっている生徒も出はじめている。(参照: 図1-3-5)

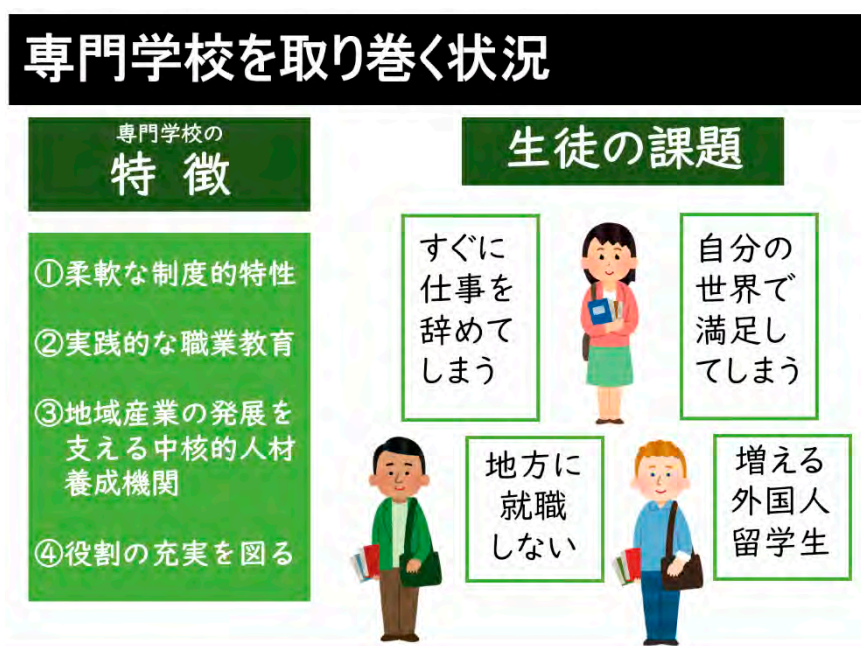


図1-3-5 専門学校を取り巻く状況

(出典:筆者作成)

(3) 観光DXを促進するインターンシップモデル

この社会変化に対して、今ある観光業界の声や専門学校の課題解決を目的に、DX人材養成のための実践的な職業教育を通じて、この状況を「変えていく」とともに「変わっていく」ことを目指している。それには、デジタルやIT、AI環境を身近に、その経験を「生徒の自信」に変えながら実践から学ぶことが重要だと考えた。そこで着目したのが、インターンシップである。(参照: 図1-3-6)

観光業界の声 × 専門学校の状況

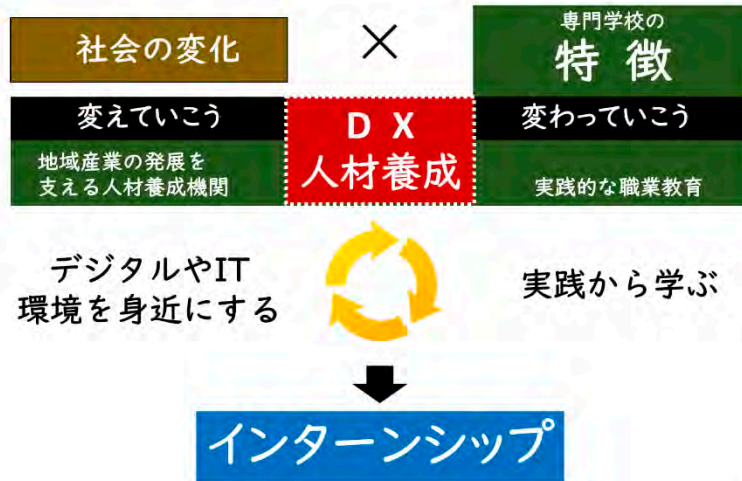


図 1-3-6. 実践から学ぶインターンシッププログラム (出典:筆者作成)

(4) インターンシップの課題

現在のインターンシップには、いくつかの課題がある。事業者側にとっては、「お付き合いで引き受ける」「丸投げされるケースが多い」「何をしたらいいのかわからない」「単純作業のお手伝いぐらいしか思い浮かばない」といった点が良くあげられている。

生徒側にとっても「企業紹介・お客さんで終わる」「本来の仕事が理解しづらい」「経験が生徒の自信に繋がりにくい」などが起きているインターンシップがほとんどである。(参照:図 1-3-7)

インターンシップの課題

事業者にとって

- お付き合いで引き受ける
- 丸投げされるケースが多い
- 何をしたらいいのかわからない

生徒にとって

- 企業紹介・お客さんで終わる
- 本来の仕事が理解しづらい
- 経験が生徒の自信に繋がりにくい

図 1-3-7. インターンシップによくある課題 (出典:筆者作成)

(5) 引き受けたいくなるインターンシップ

このインターンシップの課題を解決するために、事業者が、『引き受けたいくなるインターンシップ』としてプログラムする必要があり、このプログラムは、事業者にとっては、「課題解決に近づくことができる」「プログラムが提供される」「デジタルやIT環境が身近になる」といったことや、生徒にとって「具体的な経験をする」「本来の仕事を経験する」「学校に守られながら実践経験をする」ことができるといったところに重点を置くことを意識した。(参照:図1-3-8、図1-3-9)

引き受けたいくなるインターンシップ

事業者にとって

- 課題解決ができる
- プログラムが提供される
- デジタル環境が身近になる

生徒にとって

- 具体的な経験をする
- 本来の仕事を経験する
- 学校に守られながら実践経験

図 1-3-8. 目指したインターンシップの形

(出典:筆者作成)

プロジェクト型インターンシップによってもたらされる効果

従来の観光現場

- ・評判がよくなるようお客さんへの対応を一番に考えてきた。
- ・店の店頭やイベント会場に立ち呼び込んできた。
- ・テレビに出ると急激に売れる。
- ・売れ筋の情報をいち早く入手し、対応してきた。
- ・安い材料を探し、人件費を削って売ってきた。
- ・お客さんの対応や売り出しに追われて情報収集分析などを行ってこなかった。

従来の観光教育

- ・手順を実践し、道具を使いこなせる技術人材の育成。
- ・コミュニケーションの方法やマナー、ホスピタリティなどの技術に重点を置いてきた。
- ・観光資源全体の種類や情報の知識を。
- ・即戦力となる現場の実務技術と知識。

観光DMOが作られた

課題

- ・DMOの役割の理解が進んでいない。
- ・情報の価値の理解が進んでいない。
- ・情報取扱いから始める必要がある。
- ・地域資源という考えの理解を共有する必要がある。
- ・中からは努力してきた。

観光のDXに向けて

作戦が必要 若い力による刺激を

地域産業の役割として効果的に協力し続ける

課題

- ・観光における仕組みづくり(DMOなど)の理解が進んでいない。
- ・専門人材(ホテル、料理、デザイン等)育成のために、十分な時間を費やす必要がある。
- ・社会経験が少ない。
- ・若い。
- ・観光資源などの種類や情報の知識。
- ・即戦力となる現場の実務技術と知識。

学びのDXに向けて

経験という学びを 人づくりが必要

図 1-3-9 R5 年度に想定した効果

(出典:R5 年度報告書より)

(6) 実証授業における「成果発表会」

令和6年7月から令和7年1月に行われた実証授業の成果として行われた「成果発表会」の場では、数多くの方に評価いただき、事業者にとって、単なる社会貢献としてのインターンシップ受入だけでなく、「観光人材としての外国人の強み」や「距離があったデジタルやIT・AI技術」に対して身近に感じる事ができたことが明らかになった。また、生徒にとっては、実務家の補助や指導を受け、プロセスの体験をできただけでなくクライアントとのやり取りの中での緊迫感やスピード、役割の中での責任などを果たさざるを得ない状況は、実践しながらであり、成果発表会に向けての作業での議論は、自分の考えつくしたことが、仲間や事業者から評価されることにより、自信がついていくことが確認され大きな経験となった。また、ある事業者からは、「人育てでまち育て」という言葉が出る状況を生み出した。

私たちがインターンシップで、目指したのは、職業教育を行う専門学校として、社会実装に向けた「生徒が自信を持つことができる学び」を後押しするリアリティである。専門学校として、このリアリティの研究は、地域産業の発展を支える中核的人事養成機関としての役割であり、生徒の大きな学びとなる事である。この実証授業で確認されると同時に、地域産業界と専門学校の新たな役割の充実に向けての取り組みになることが確認された。

これらのことから、仮説で立てた、引き受けたくなる『プロジェクト型インターンシップ“マーケティングキャンペーン”』は、観光業界における観光DXに向けたモデルプログラムとして効果があると確認した。

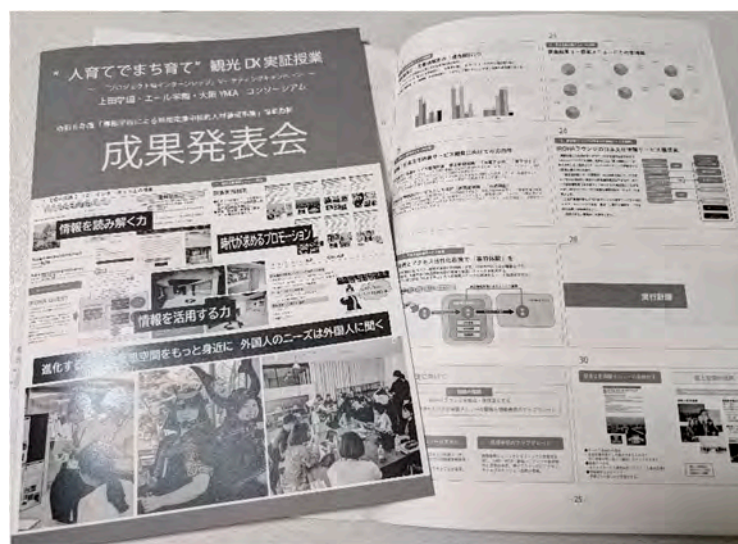


写真 1-3-2 インターンシップの特徴を示した『成果発表会』時の資料

2. 実証授業

2.1. 実証授業のフレーム

2.1.1. 実証授業の取り組み

実証授業は、観光業界でグローバル対応や情報活用のDX化という課題を『マーケティング』技術を活用した情報提供やそれを基にした提案をすることで、“引き受けたくなるインターンシップ”になる仮説を立て実施した。

(1) 実施体制

参加生徒 14名(参照:(資料)表2-1,(資料)図2-2)

表 2-1-1 実証授業に参加した学校別参加人数

| 参加校 | 主な学科 | 主な職業教育 | 参加人数 |
|------------|-------------------------|---------|------|
| 上田 学園 | クリエイティブ学科デジタルクリエイティブコース | コンテンツ | 4人 |
| | デザイン学科インテリアデザインコース | コンテンツ | 1人 |
| 大阪 YMCA | 国際ホテル学科ホテルコース | 宿泊 | 3人 |
| | 国際ビジネス | ビジネス | 2人 |
| エール 学園 | 国際ビジネス | 宿泊・ビジネス | 4人 |

事業を実施した教員(実務家含む) 5名(参照:(資料)表1-4)

(出典:筆者作成)

(2) 2つのフィールド

ディストネーションの促進を図るために、行政(観光協会など)やDMOを対象とした地域型と観光事業者を対象とした事業者型の2つのプロジェクトとして実施した。

(参照:(資料)図1-1,(資料)図1-2)

(3) 課題解決に向けた工夫

令和5年度の委託事業で想定している学校授業の中で課題となっている生徒にとって取り組みのモチベーションや緊張・迫力が希薄であること、事業者にとって、生徒のアイデアレベルでは役に立たず、インターンシップや提案が、お付き合いの範疇を超えず、社会貢献レベルで引き受けづらいことを軽減するために、実証授業として以下の工夫を行い、現象を観察することでモデルプログラムを検討した。

地域型においては、現役の外国人観光コンサルタント(実務家)による指導の中で業務と同じ流れで授業組み立てを行った。事業型については、広告代理店出身の教員指導の中で、教員主導で、授業組み立てを行った。(参照:図2-1-1)

令和6年11月11日に文部科学省委託研究の一環として行われた三菱総合研究所が開催したセミナーにおいて、学校法人敬心学園の「人材不足を解消するマルチタスク人材へのアップデートプログラム開発」の中で、専門学校に起こっている“学力が非常に低い子が多い”という課題点から、現在の専門学校の目標が卒業することとされていることから、“就職後、生徒は自信を持つことができず、すぐに仕事を辞めてしまうことが多い”ということが指摘されていた。どの業界においても同様のことが課題となっていることが確認できた。

| 実証授業の特徴 | |
|-----------------|------------------------------------|
| 実証授業の構成要素で検証 | |
| 生徒の特長 | 主な検証事項 |
| 各校から4人から5人 | 生徒にとって 自信に繋がるモチベーションや緊張・迫力による仕事体験。 |
| 2年生 | |
| 日本人5人、外国人9人 | 事業者にとって 事業に役立つ成果と引き受けたくなるインターンシップ。 |
| | 授業にとって 実践教育の専門学校にふさわしいプログラム内容。 |
| 主たる先生の特長 | 授業の特徴 |
| 現役、外国人観光コンサルタント | 業務と同じ流れ |
| 広告代理店出身、教員 | 教員主導 |
| 【サポート人材】日本人+外国人 | 無料コンテンツの多用 |

図 2-1-1 実証授業のための工夫

(出典:筆者作成)

(4) 役割とサポート体制

実施するインターンシップが、説得力を持たず、単なる「若者の提案」「若い人の思いつき」とどまることがないように観光を仕事にしている実務者が受託事業を行うのと同じ状況で授業を進め、徹底してリアルにこだわり実施した。観光業界に関する職業教育を行っている3校(宿泊分野、観光ビジネス分野、コンテンツ分野)のコンソーシアム型で行い、各校における従来型教育との違いを観察しながら、仕事の達成を経験するために不足部分は、教員などで補完した。(補完部分は、スキルが足りない部分として認識する)

実証授業内容については、専修学校で構成されている“観光DXワーキング会議”や、フィールド提供のクライアントやまちづくりコンサルタント、実務者、コンソーシアム校の教員などから意見を集め、その意見を基に、エール学園の校内会議で検討し、授業内容(案)を作成した。

実証授業に参加する生徒の募集は、コンソーシアムの各校で、生徒募集を行い、徒に対するモチベーションの観察ならびに意見聴取、授業へのサポートなどをお願いした。(参照:(資料)図2-2)

また、観光DX検討会議では“観光DXワーキング会議”で確認された実証授業内容について、観光事業者などからの立場から観光業界において、この教育プログラムが、「観光業界におけるDX化を促進する内容になっているか」「これからの観光業界に必要な人材の職業教育に合致しているか」「引き受けなくなるインターンシップになっているかどうか」などについて、アドバイスをいただいた。

実証授業の生徒の学びのまとめとして“成果発表会”を各会議の委員及び関連業界、観光系専門学校に広く呼びかけ開催した。“成果発表会”では、「観光業界におけるDX化を促進する内容になっているか」「これからの観光業界に必要な人材の職業教育に合致しているか」「引き受けなくなるインターンシップになっているかどうか」などについて、アンケートを通じて、評価いただいた。

実証授業での実施プロセスにおいて発生した内容について、対応しながら検証し、導入ガイドラインの作成とシラバスの作成を行った。特徴としては、計画を基に、実践したときにおこる現象を検証し、実践で得たことを取りまとめる形をとった。

(5) 実証授業の実施期間

令和6年7月31日(合宿)～令和7年1月7日(成果発表会)

(6) 実証授業で進めるプロセス

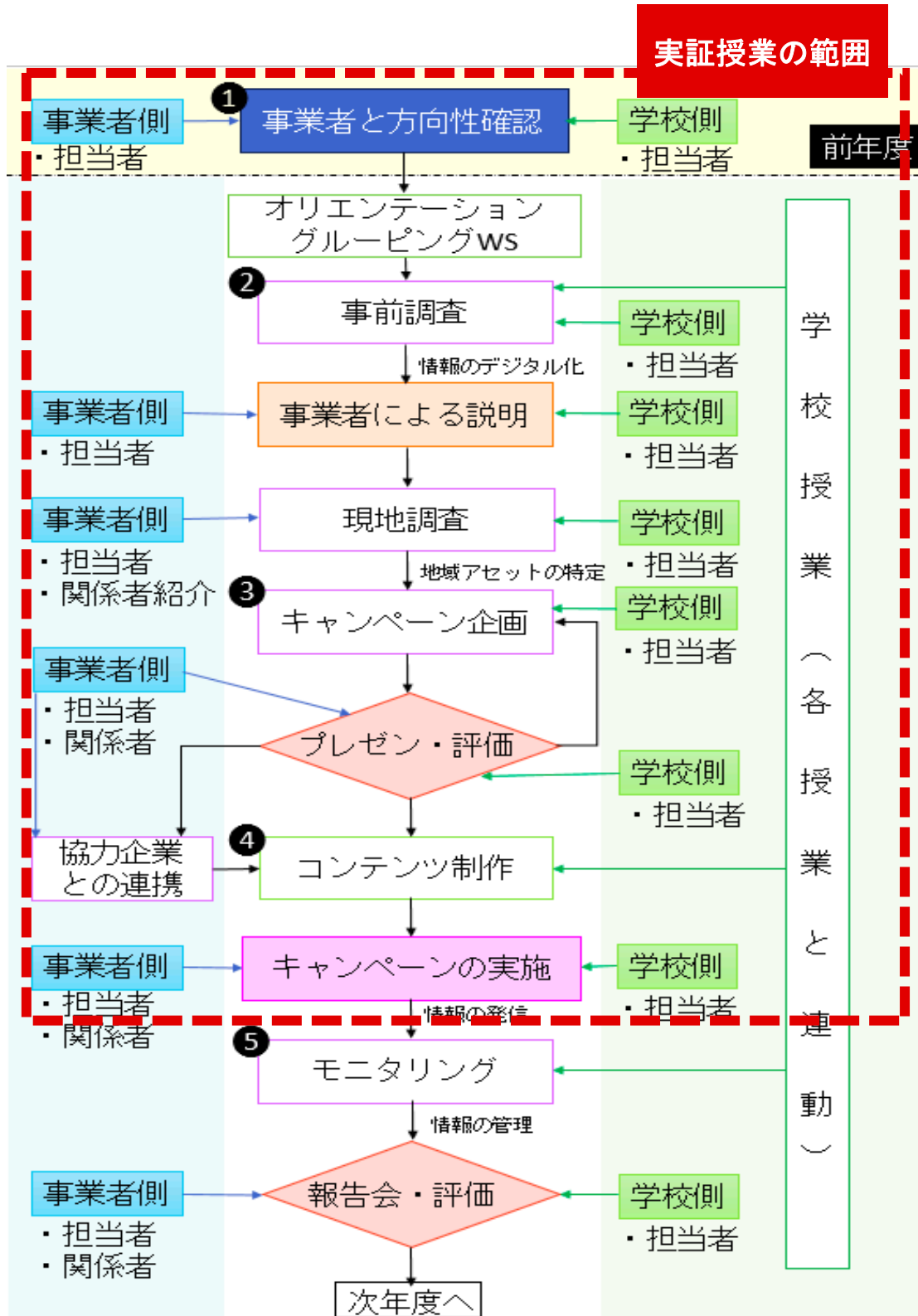


図 2-1-2 プロジェクト型インターンシップの基本フローと実証授業の取り組み範囲

(出典:令和5年度報告書より筆者加筆)

2.1.2. 実証授業と検証

(1) 実証授業

① プロジェクト導入と事前調査、クライアント説明

表 2-1-2 実証授業 1 日目、2 日目 (合宿)

| No | 日付 | 学習スタイル | 作業 | 作業詳細 | 主担当 | |
|----|-------|--------|----|--|------------------|--|
| | | | | 合宿用オリエンテーション資料、事前Eラーニング資料など生徒あてに、メール送信 | 事務局 | |
| ① | 7月31日 | 個人 | | オリエンテーション | 事務局 | |
| | | グループ | | グループワーク | 立山先生 (YMCA) | グループで話し合いができる |
| | | 個人 | 授業 | 現地踏査のマナーとインタビューについて | 片岡先生 (YMCA) | < 調査 0 > インターネット検索 情報の整理 仮説を立てる 質問を作る |
| | | グループ | 授業 | 演習/事前調査 | エール先生 上田先生 | |
| ② | 8月1日 | 個人 | 授業 | 情報収集・マーケティング | 呉社長 | クライアント ヒアリング |
| | | グループ | | 進め方の打ち合わせ 調査をする内容の確定 | 呉社長 | |
| | | | | データの収集と整理 | 岸和田 (ブラザースカ) の取組 | 事業者 |
| | | グループ | | 地域観光要素の調査 地域の特徴把握 | 呉社長・エール・上田先生 | < 調査 1 > ・クライアントの情報を整理 ・インターネットや統計調査の整理 ・役割分担とアンケートなど調査を検討 ・仮説の設定 ・仮説を基にアンケート作成 |
| | | | | 競合調査 (事例研究) | | |
| | | 個人 | | 資料まとめ | 各校 | (出典:筆者作成) |

事前学習として、メディアリテラシーを高めるために、事前調査やeラーニングを実施した。

授業1日目は、演習を中心としたグループワークやマナーといった基礎を学ぶと同時に、グループクラウドやディスコードなどを取り入れ、インターネット検索を経て意見交換を行う等生徒が新しい仲間や自由な意見を言う生徒中心の演習を行った。(参照:(資料)表2-2)

【生徒】始まる期待感や新しい内容にモチベーションが上がる。

【事業者】生徒の積極的な意見やアイデアのパワーを感じる。

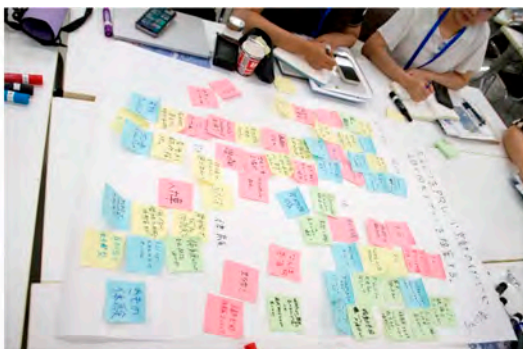


写真 2-1-1 ワークショップの様子



写真 2-1-2 クライアントから説明を受け質疑応答の様子

【生徒】

- ・宿題期間の事前調査並びに調査をする内容について、先生の方から膨大な量のヒントや役割を投げられる。
- ・方針を示しているものの方針がわからないというクレーム。
- ・ついていけないというクレームが発生。
- ・外国人にとって、膨大な日本の公的調査データ検索は、課題に感じる一方で、日本人との連携で役割を果たしながら進めることができた。
- ・アイデアや考えの根拠については、説明ができないことがほとんどであった。
- ・従来のエクセル授業では、調査結果の見方や見える化のための表現ができていないことが確認された。
- ・チェックシートを準備(参照:(資料)図2-3)し、授業ごとにスケジュール確認を行った。

② 現地踏査及び調査

表 2-1-3 実証授業 3 日目、4 日目(プロジェクト別に調査を実施)

| No | 日付 | | 学習スタイル | 作業 | 作業詳細 | 主担当 |
|----|-------|-------|--------|------|-----------------|-------------|
| | 岸和田 | ホテル | | | 事前調査並びに調査データ作成 | 各校 |
| ③ | 9月5日 | 9月12日 | 個人 | 現地踏査 | 現地踏査・アンケートヒアリング | ホテル小幡先生 |
| ④ | 9月15日 | 9月18日 | グループ | | | 岸和田エール学園事務局 |
| | | | 個人 | | 資料まとめ | 各校 |

(出典:筆者作成)

《地域型(岸和田)チーム》

現地踏査を行い、関係者から説明の機会を提供いただいた。事前に調査したこと、実際行ってみて感じるものの差を体験し、意見交換を行った。

事前に、eラーニングで学習した内容とディスコードでのやり取りで、生徒の調査内容をまとめた。その内容に不足点を加え、アンケートとヒアリングシートの日本語版を事務局で作成した。それに対して、英語、簡体字、繁体字を生徒が翻訳して完成させ、関西空港にて、アンケートを取り、アンケートに答えた人をヒアリング対象として調査を行った。(参照:成果発表会調査資料)

【生徒】

- ・本格的な体験は、モチベーションが上がった。
- ・興味や関心ごとの違いが表れ、今回の目的を常に指し示す必要があった。
- ・アンケートやヒアリングの体験は、旅行者が答えてくれる体験を通して、質問事項に対する答えを常に意識することができていた。情報をとることに対して積極性が増した。
- ・調査結果のまとめなどについては、お互い話し合い役割を担っていった。
- ・事前調査で想定していた反応と実際の反応の違いを体験した。



写真 2-1-3 関係者に説明を受ける様子



写真 2-1-4 施設を体験する様子



写真 2-1-5 ヒアリング調査をする様子



写真 2-1-6 アンケート調査をする様子

《事業型(ホテル)チーム》

現地踏査を行い、関係者から説明の機会を提供いただいた。教員の指示に従いながら、現地の様子を撮影し、コンテンツ資料の作成を行った。教員の指し示す資料を基に、一つ一つ確認し、それに対して感想や考えた事を話し合った。体験案などについては、外国人の生徒の感覚などから選んだ項目をシートに仕立てることにした。

コンテンツシートのベースを教員の指示に従いながら作成し、それに対して、英語、簡体字、韓国語を生徒が翻訳して完成させ、ホテルスタッフの協力を得ながら、ヒアリング調査を行った。併せて、1か月間ホテル側で、アンケート調査の協力をお願いした。(参照:(資料)表2-3)

【生徒】

- ・本格的な体験は、モチベーションが上がった。
- ・ホテルに就職が内定している生徒もいる中で具体的なホテルの動きや観光客などの感想などを聞く機会を得た。
- ・ホテル側の意向で、従業員の学びなども兼ねていることから、実際に働いている人達と作り上げる体験を通じて作法やマナーなどをリアルに体験することができた。
- ・調査結果のまとめなどについては、お互い話し合い役割を担っていった。

・チームで作り上げるホテルの仕事を通じて、宿泊客に向けてのサービスを改めて考える機会になった。



写真 2-1-7 ヒアリング調査をする様子



写真 2-1-8 ヒアリング調査の練習をする様子



写真 2-1-9 ヒアリングの要素をチェックする様子



写真 2-1-10 従業員の方に助けを借りる様子

③ 情報分析・発信

表 2-1-4 実証授業 5 日目

| No | 日付 | 学習スタイル | 作業 | 作業詳細 | 主担当 | |
|----|-------|----------------|-----------------|----------------|---------------|---|
| ⑤ | 10月2日 | 個人 | | 情報分析・発信 | 呉社長 | < 分析 3 > ・ 仮説の設定 |
| | | グループ | | 情報発信とコンテンツ | フェロン先生 呉社長 | |
| | 個人 | データ分析 | | 【情報分析】 | 各校 | < 戦略立案 > 【戦略立案】 【プロモーション計画】 【改善点の整理】 【ゴールの設定】 |
| | | | | ①情報の全体像を整理 | | |
| | | | | ②情報の見える化 | | |
| | | | | ③ニーズの共通点・特徴を抽出 | | |
| | | ④クライアントの相違点の整理 | ホテル小幡先生 | | | |
| | | 【仮説の確認】 | 呉社長 | | | |
| | | ①仮説の有効性の確認 | 岸和田エール学園 事務局 | | | |
| | | ②SPT設定 | | | | |
| | | | 資料まとめ | | | |

(出典:筆者作成)

授業5日目は、情報分析や情報発信とコンテンツについて、具体的な方法の講座を行い、その後、自分達が集めてきた情報について演習を行った。生徒たちで意見交換をしながら、教え合い、先生のアドバイスを求めながら議論を続けるスタイルで進めた。生徒は個人差があり、アドバイスを工夫することで理解が進んだ。情報の読み取り方が、単純(たくさん来ているからターゲットにするなど)な状態が続き、情報を読み取る方法について、自分たちの取り組んでいる内容を基に詳しく解説し、考えるフレームを提供し、順番に作業を進めることで深く検討することができた。(参照:(資料)表2-4、(資料)図2-4)

【生徒】意見の対立に対して、議論を深めることができた。

- ・ITやAIを使った表現について、知っているけれど自分たちのチームでできると除外していたことが仲間の力を垣間見ることによって可能性の幅を広げた。また、仲間から褒められる経験をした。
- ・コンテンツ分野においては、自分達の強みとなるものがメンバーにいることや最新に技術を意見交換することで新しい技術を知ることができた。
- ・先生のアドバイスに対して、納得いくまで自分で検証していった。
- ・生徒にとって、理解や興味のばらつきが出たが、仲間の議論のプロセスを観察することで、考え方を理解するものも出てきた。
- ・また、成果発表会という形を目指して、役割を全うするために考え始めた。
- ・先生のアドバイスや不足部分についての指摘を受け、また、整理された内容を示されることによって、内容の理解が進んだ。



写真 2-1-11 情報分析の授業の様子



写真 2-1-12 情報発信とコンテンツの授業の様子



写真 2-1-13 チームでの議論の様子



写真 2-1-14 生徒と先生の授業の様子



写真 2-1-15 素案を発表する様子



写真 2-1-16 発表の疑問点を指摘する様子

④ 情報発信後の分析・企画プレゼン内容の検討

表 2-1-5 実証授業 6 日目

| No | 日付 | 学習スタイル | 作業 | 作業詳細 | 主担当 | |
|----|--------|--------|----|-------------|-------|--------|
| ⑥ | 11月13日 | 個人 | | 情報発信後の分析 | 呉社長予定 | < 企画 > |
| | | グループ | | 企画プレゼン内容の検討 | | |
| | | 個人 | | 資料まとめ | 各校 | |

(出典:筆者作成)

授業6日目は、情報発信後の分析について、具体的な方法の講座を行い、その後、8日後のクライアントプレゼンに向けて、役割毎に検討した企画内容を検討している演習を行った。情報強化のために内容を整理しながら、不足データを検索し、役割毎に確認を行った。検討のためのツールは、ディスコードによる情報UPやグーグルメールによる情報提供を行うなど多様なツールをあえて使った。また、グーグルクラウドのデータを直接書き込み、内容について生徒たちで意見交換をしながら、教え合い、先生のアドバイスを求めながら議論を続けるスタイルで進めた。生徒は個人差があり、アドバイスを工夫することで理解が進んだ。(参照:(資料)表2-5)

【生徒】意見の対立に対して、議論を深めることができた。

- ・コンテンツ分野においては、自分達の強みとなるものがメンバーにいることや最新に技術を意見交換することで新しい技術を知ることができた。
- ・先生のアドバイスに対して、納得いくまで自分で検証していった。
- ・生徒にとって、理解や興味のばらつきが出たが、仲間の議論のプロセスを観察することで、考え方を理解するものも出てきた。
- ・また、成果発表会という形を目指して、役割を全うするために考え始めた。
- ・先生のアドバイスや不足部分についての指摘を受け、また、整理された内容を示されることによって、内容の理解が進んだ。
- ・大量の情報を確認する作業について避けてきたメンバーも、AI活用による省略化を活用し、積極

的な作業に取り掛かり、仲間とともに取捨選択の話し合いを行うに至った。

- ・日本人の生徒は、全体に、外国人の生徒に比べて、自分の考えを述べにくいことが多い。

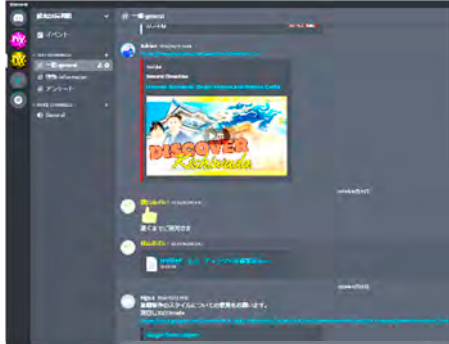


写真 2-1-17 ディスコードでの情報交換



写真 2-1-18 グーグルクラウドでの情報蓄積



写真 2-1-19 グーグルメールによる情報提供



写真 2-1-20 生徒の作ったコンテンツ



写真 2-1-21 生徒の提案を皆で確認している様子



写真 2-1-22 コンテンツ内容を説明している様子



写真 2-1-23 組立を確認している様子



写真 2-1-24 役割分担の流れ確認の様子

⑤ 企画案のプレゼンテーション

表 2-1-6 実証授業 7 日目

| No | 日付 | 学習スタイル | 作業 | 作業詳細 | 主担当 | |
|----|--------|--------|----|-------------|----------------------------|---|
| ⑦ | 11月21日 | グループ | | プレプレゼンテーション | 岸和田エール学園 事務局 ホテル小幡先生 | < プレゼンテーション > |
| | 12月17日 | グループ | | 国際人財交流会にて紹介 | 事務局 | < コンテンツ作り > ・コンテンツを作る ・著作権チェック ・クライアント確認 |
| | | 個人 | | 資料まとめ | 各チームミーティング | |

(出典:筆者作成)

授業7日目は、自分たちで考えた内容についてクライアントに提案を行った。このクライアントプレゼンを経て、本格的なコンテンツ作りや成果発表会に向けてのプレゼンテーション内容を作った。クライアントからの質問やプレゼン内容についての引っ掛かりなどを基に、プレゼンテーション内容を修正することとした。また、わかりやすく伝えるためのフレームを提供し、フレームを参考にしながら、自分達で流れを修正し整えた。(参照:(資料)表2-6,(資料)図2-5)

【生徒にとって】スピードと内容の両方が要求される緊迫した状況での役割を進めることができた。

- ・緊張感の中で、まだできていない箇所や形にする作業を各自、不十分な状態を乗り越えようと力を合わせた。
- ・先生の自分の言葉で話すことの重要性に対し、引き続き、納得いくまで自分で検証していった。
- ・また、成果発表会という形を目指して、役割を全うするために考え始めた。



写真 2-1-25 企画の最終チェックの様子



写真 2-1-26 企画をプレゼンしている様子

【事業者にとって】日本人中心の事業者では見つけることができない視点が数多くあった。Vチューバーなど、検討できていないところに期待したい。AIを活用した情報集積もこれからの時代には必要。



写真 2-1-27 企画をプレゼンしている様子



写真 2-1-28 企画をプレゼンの事業者の様子



写真 2-1-29 成果発表に向けてのコンテンツ撮影の様子



写真 2-1-30 成果発表に向けての自主的な集まりの様子

⑥ 成果発表(プレゼンテーション)

表 2-1-7 実証授業 8 日目

| No | 日付 | 学習スタイル | 作業 | 作業詳細 | 主担当 | |
|----|------|--------|----|-----------|-----|---------------|
| ⑧ | 1月7日 | グループ | | プレゼンテーション | 事務局 | < プレゼンテーション > |

(出典:筆者作成)

授業8日目は、この実践授業としての総まとめとして「成果発表会」を行った。企画提案時に各クライアントから質問内容を補填し、指摘された点を改善したうえで、全体の流れをわかりやすく伝えるということ进行调整するなど自主的な練習を積み、得意を活かした発表となった。(参照:(資料)表 2-7)

3校での授業の特徴が、この発表会で発揮された。コンテンツづくりの学科の生徒たちが、モデルや動画を作っていくことは、予測通りであったが、(参照:写真2-1-29)1年間学校で、プレゼンテーションを徹底した学校の生徒たちは、パワーポイントの見せ方や組み立てが素晴らしく、また、発表時の堂々とした態度やはっきりとした伝えることを意識した声で発表を行った。(参照:写真2-1-29, 写真2-1-30)また、ホテル学科で学んできた生徒の対応力や服装に対する意識、態度について、他校との違いが出ていた。発表会までの授業においても、それを教え合う場面も数多く見受けられた。



写真 2-1-31 自分の作ったコンテンツの説明をする生徒



写真 2-1-32 プレゼンテーションの授業を受けている生徒と見せることを意識した PPT での説明

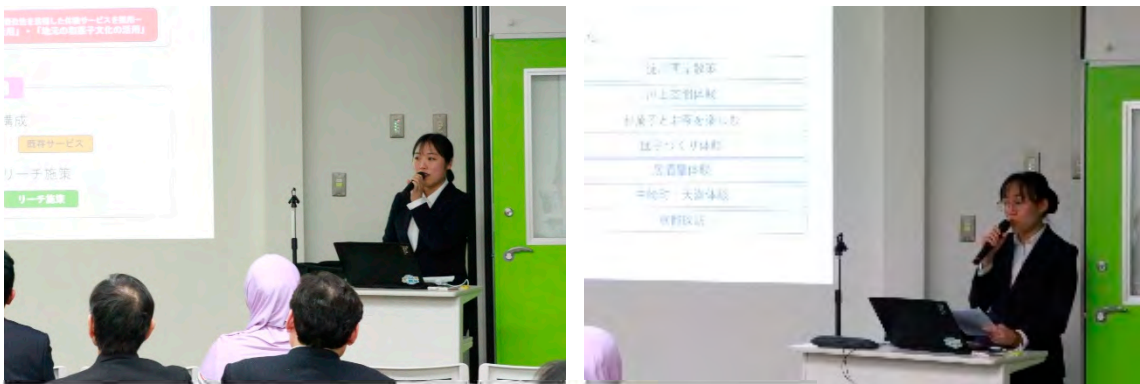


写真 2-1-33 髪を整え、姿勢よく話すホテル学科の生徒

【生徒にとって】自分たちが納得のいくまで詰めた内容を自信に満ちた表情で発表した。

- ・単なる誉め言葉ではなく、企画提案時にクライアントが出した厳しい指摘などにやりがいを感じていた。
- ・先生のアドバイスを自分の考えで組み立てて発表した。
- ・自分の言葉で話し、丁寧に、適切なスピードで説明することができた。
- ・当日の急な欠席者をリカバーする猛練習とやりきる責任を果たすことができた。
- ・急な質問に対しても、適切に回答を行った。



写真 2-1-34 『成果発表会』の様子

2.2. 実証授業における評価

2.2.1. 成果発表会の評価

成果発表会は、観光DX検討委員会の評価と様々な会で呼びかけた観光にかかわる一般事業者並びに観光系専門学校の評価で行った。生徒も含むと約54名の参加があった。そのうち、アンケートに回答があったのが14件であった。評価方法は、Googleアンケートに答えることで評価するものである。(参照:(資料)図2-6,(資料)写真2-1)

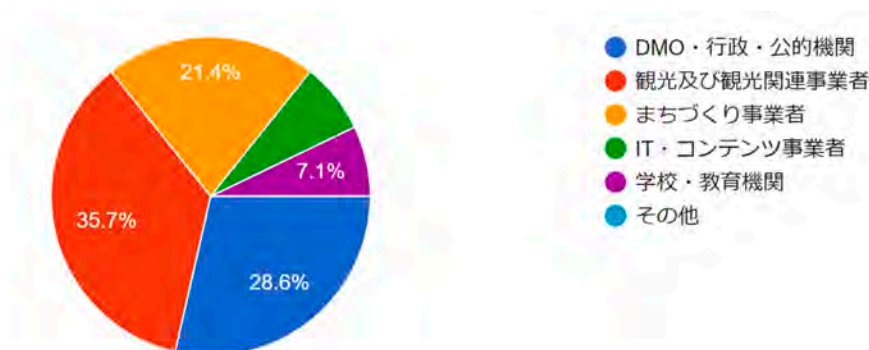


図 2-2-1 アンケート評価の職業の内訳

(出典:R6 年度実証授業におけるアンケート結果を基に筆者が作成)

(1) インターンシップについての全体評価

成果発表会における評価は、図2-2-2、図2-2-3に見られるように地域型、事業型においても内容、情報スキル、コンテンツスキル、観光人材に必要な内容について「満足」が最も多く、事業型に至っては、「満足」、「やや満足」だけであった。成果発表会では、生徒たちの頑張る姿に、感激することによって、満足評価をすることが起こりがちであるが、丁寧に調査を行った地域型については、内容や情報のスキルの満足が高く、事業型については、観光人材に必要な内容の「満足」が高いことが評価されていた。

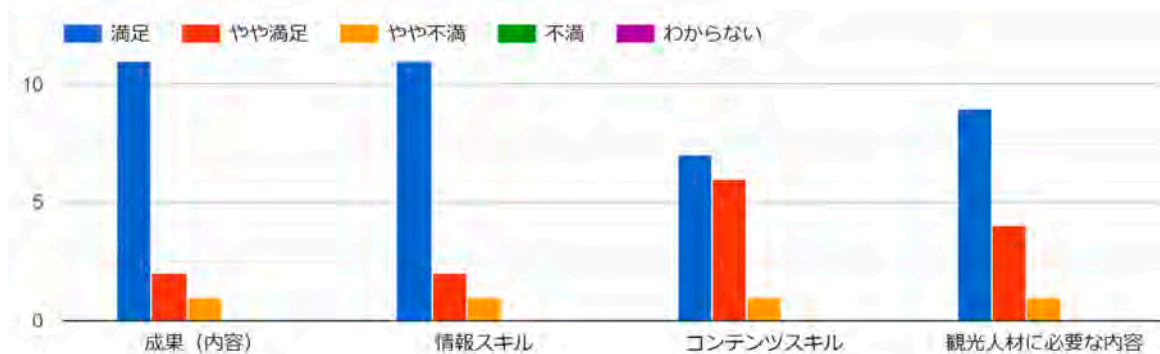


図 2-2-2 地域型インターンシップにおける全体評価

(出典:R6 年度実証授業におけるアンケート結果を基に筆者が作成)

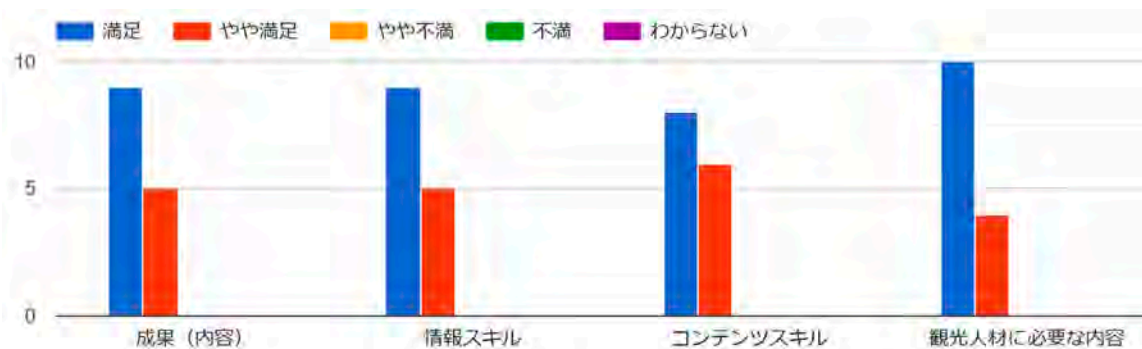


図 2-2-3 事業型インターンシップにおける全体評価

(出典:R6 年度実証授業におけるアンケート結果を基に筆者が作成)

(2) インターンシップについて引き受けたいくなる、もしくは、観光事業者にすすめたいくなるか

このインターンシップの目的である観光分野の人たちが、この内容のインターンシップに対して、「引き受けたいと思うかどうか」(事前に、事業者におけるインターンシップの課題を解く内容になっているかも問いかけを行っている)について、どのレベルで思うかどうかを「有償でも」「リーズナブルな価格」「無料」など事業者にとっての経済価値として評価できる設問とした。地域型においては、「実施したい」と半数以上の約71.4%が答え、「実施しない」はなかった。(参照:図2-2-4) 事業型についても14.3%の「実施しない」という回答はあったものの、半数以上の64.2%が「実施したい」と答えている。(参照:図2-2-5)

この結果から、様々な調査をベースに情報を活用する生徒の取り組みは、事業に少し役立つ可能性があり、その内容は、インターンシップとして受け入れられやすいことがわかった。

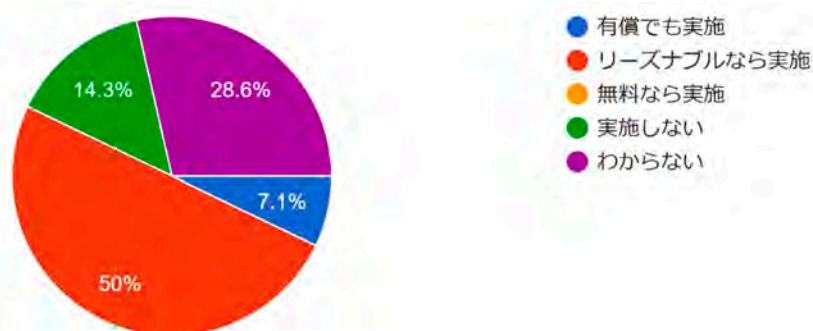


図 2-2-4 事業型インターンシップを引き受けたいくなる、もしくは、観光事業者にすすめたいくなるか

(出典:R6 年度実証授業におけるアンケート結果を基に筆者が作成)

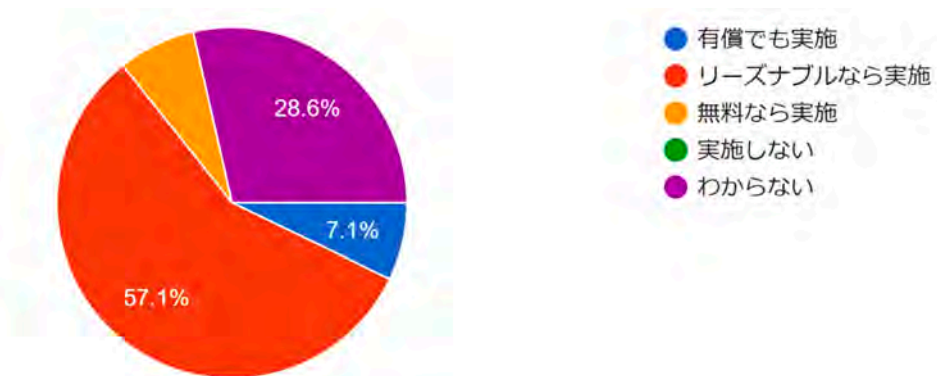


図 2-2-5 地域型インターンシップを引き受けたいか、もしくは、観光事業者にすすめたいか
(出典:R6 年度実証授業におけるアンケート結果を基に筆者が作成)

(3) この取り組みで、特に評価できる点

具体的な評価できる点については、丁寧なデータ収集や活用、生徒の強みがいかされた提案について評価される方が多く、「説得力があった」という評価もあった。当初、観光DXの人材像として掲げた『情報の活用と創造力で戦略的に考える人材』の方向性が評価された。しかし、もう一歩踏み込んだ調査や利用者の深掘りについての指摘もあり、戦略的に考えるスキルを上げるための思考法などを取り入れた授業内容が必要であると評価点から推察できる。(参照:表2-2-1)

表 2-2-1 評価点

- データの収集、ITの活用が丁寧に来ており、外国人目線での提案もあり、一定の説得力があった。
- 2つの事例ともに、よく調査された内容で良かったです。ただ、もう一歩踏み込んだ調査、例えば、岸和田の事例でいうと、再訪問や紹介したくなる魅力の発信、プラザオーサカの事例でいうと、利用者データのさらなる深掘りによって、ホテルならではの魅力を新規客に繋がるような内容があれば、さらに良かったと思います。
- データによる情報収集と課題創出
- 仮説とデータに基づく課題抽出から発表会で、それぞれの主張をお伺いできて、有意義な時間でした。ありがとうございます。
- オンライン参加だったので分かりにくい部分がありましたが、具体的なテーマやクライアントについてワーキングできたことを評価します。
- 屋上という気づき
- 情報を丁寧に集めて、それを読み取り、実践していくという方法を示してくれたこと
- Vチューバーの活用
- 若い×外国人という豊富な独創的なアイデアを持つ方々のプレゼンテーションは本当に新しい風を吹き込んでくれることができました。
- Ai活用、Vtuberの案内説明
- 丁寧な調査による情報の整理とそれから導き出されたターゲットや情報発信の方法など
- 自分たちに必要な情報と、理解できずに、踏み込めなかったプロモーション内容を見せていただき、事業に役立つインターンシップになっていた。

(出典:R6 年度実証授業におけるアンケート結果を基に筆者が作成)

(4) 観光DX人材育成のためのインターンシップについて、気づいた課題

「一過性でなく、継続して行える仕組みが必要」さらに、「学生だけで完結するのではなく、地域や店舗、施設等と一緒に施策を立案する方が、より具体的に実施出来るのではないか」「社会実験を行うまでを検証」といった今回のプログラムを一步踏み込ませた提案が数多く寄せられた。また、プロの事業者にも数多く触れている事業者側から見ると、今回の発表会における生徒の成果は、スキルとコンテンツの掘り下げが足りないことが指摘された。併せて、このプログラムをいろいろな事業者が参加でき共に考える体制が必要であり、学校側にそれを受けられることができる体制があるかの指摘もあった。また、生徒のレベルから、それを仕上げるなど補完できる体制が必要であるなど、より、使えるものにするための実施体制に対する要望も課題として挙げられた。(参照:表2-2-2)

表 2-2-2 課題

- 良い内容だっただけに、発表して終わりでは、いささかもったいない。一過性でなく、継続して行える仕組みが求められる。
- 今回の事例は双方にとって、成果があったと思いますので、地域型、事業型ともに、一つのコンテンツとして、広げていければと思いました。
- 学生だけで完結するのではなく、地域や店舗、施設等と一緒に施策を立案する方が、より具体的に実施出来るのではないかと思います。
- データ収集から、課題抽出を行い提案事項を立案して、社会実験を行うまでを検証しても面白いのではないかと思います。
- スキルとコンテンツ、どちらも掘り下げないといけませんね。
- このプログラムをいろいろな事業者が、参加できて共に考えることができる体制が必要。学校側に、それを伝えることのできる体制があるのか。また、情報管理の仕組みもあれば、やりっぱなしにならず、継続的な産学体制ができる。見聞きしているが、実際身近にしたことのないVチューバーによる映像などは、確かめてみたくなるような内容であったが、学校負担だけでなく事業者側も負担する形でもっとチャレンジレベルで使いやすいものになるためにどうするのかを考える必要がある。
- 自治体、行政へのアプローチ方法
- マーケティング要素をもう少し取り入れた方がより人材育成の観点ではいいと思いました。社会のニーズに対してどれほど貢献できる(=収益化をはかっていけるか)という観点がかもう少しあればいいなと思いました。
- 実際に実行して、見守る体制や事業所内のマーケティング部門との連携があれば、よりリアル。素晴らしい要素ただだけに、事業者側も期待値が大きくなりすぎる可能性がある。例えば、今回見せていただいた動画などについても、レベルが低いので使えそうで使えない。少しお金を出して、事前に先生の修正が入り、事業者との議論もできるとよいのではないかと。

(出典:R6 年度実証授業におけるアンケート結果を基に筆者が作成)

(5) 意見、感想

令和5年度に想定した効果(参照:図1-3-8, 図1-3-9)について、事業者にとっては、「課題解決に近づくことができる」「プログラムが提供される」「デジタルやIT環境が身近になる」といった内容が意見や感想としていただくことができた。(参照:表2-2-3)

表 2-2-3 意見・感想

- 真面目に熱心に取り組まれている姿に好感が持てました。外国人目線の指摘もあり、こちらも新たな気づきがあり、勉強になりました。ありがとうございました。
- 学生は皆真面目に考えてたのでこれを地域事業者などと取り組めれば良いですね。
- たいへん貴重な時間を過ごせました。これからの学びは、よりリアルで実社会に役立つ内容にますます変化していくのではないかと感じております。
- プラザオーサカチームはホテル関係者(クライアント)と情報交換、協議して課題解決にあたったと感じました。岸和田チームは地域のプレイヤー、ステイクホルダーとどの程度情報交換、協議していたのかが見えなかった(大阪屋さん除く)
- 緻密なマーケティングに驚きました。
- 今の専門学校と産業側がお互いもっと身近になることで、持続的な「人育てでまち育て」が実現できると思う。そういう意味で今回の発表会がそのスタートとなってほしい。
- OVチューバー、ゲームの活用に興味を持ちました。留学生やこの企画に携わった皆様に感謝です。
- このような素晴らしいプレゼンテーションを見させていただき、ありがとうございました。またあらゆる情報交換などをさせていただければと存じますので、引き続き宜しく願い致します。
- 外国人からの目線での調査や若い人たちの発想など、従来の体制ではできないことを見せてもらった。身近に感じるためには、事業側にも、もっと近づける工夫が必要だと感じた。
- 今回の発表を通じて、学生が頑張ってるから、褒めて終わると言ったお決まりのパターンと違い、新しい可能性に期待が高まる。それだけに、事業者も、この授業運営に協力する事業者や勝手使いする事業者などさまざまなことが起こる。これらのことを乗り越えてほしい。きっと、学生だけでなく、引き受けた事業者のスタッフもこれで育つと思っている。

(出典:R6 年度実証授業におけるアンケート結果を基に筆者が作成)

2.2.2. 実証授業の評価

(1) 実証授業における評価の考え方

実証授業の検証は、生徒と教師(学校体制を含む)、観光事業者の3点の評価を中心に実施した。評価の視点は、以下の内容である。(参照:図2-2-6)

- ・プロセス評価・・・実証授業におけるプロセスに対する評価
- ・指導評価・・・指導方法についての評価
- ・自己評価・・・生徒自身の評価
- ・環境評価・・・学びの場としてのインターンシップ環境における評価
- ・成果評価・・・成果発表会に見る評価
- ・事業評価・・・観光DXの人材育成に必要な事業であったかどうかの評価

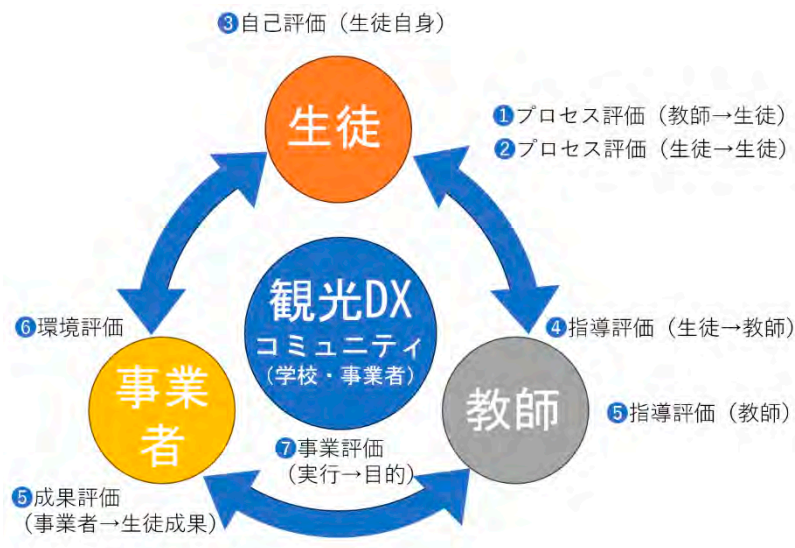


図 2-2-6 実証授業の評価の関係性

(出典:筆者作成)

(2) 実証授業における評価

① プロセス評価

今回の実証授業は、現状の生徒たちの学びと、現場とのギャップを埋めるために必要な学びの要素や進めていくうえで必要なプロセスを確認するためのものとして授業を行った。特に実施した実証授業は、インターンシッププロセスの確認であり、授業日数の少ない取り組みである。私たちが“観光DX授業”の短期プロセスにおいて確認できた内容として、業務と同じ流れで授業組み立てを行うことによって、生徒が、学習できていないところでは、モチベーションが下がり、多すぎるアドバイスについても混乱を招くことがわかった。一つのテーマをチームで深掘りしていく学習は、役割の責任を果たそうとする行動により、助け合いや教え合いが生じて相乗効果を生むことがわかった。また、プロセスが進むにつれて、クライアントに向けての緊張感が、高まり仕事の楽しさや学校に守られながらも、厳しさにさらされていく、このインターンシップのプロセスは、効果的な学習法であると評価できる。

② 指導評価

実証授業初期には、情報量の多さと指導の先生の多様な意見に、生徒がついていけなくなる。辞めたいなど生徒からは、各学校に申し出が相次いだ。そこで、各校の先生方との連携により、プロセスの見える化や現在地を示しながら進めるなど、モチベーション維持のために様々な工夫を行った。授業初期において、授業に入っていたいただいた実務家からは、社員と生徒の大きな違いは、仕事に対する取り組みの姿勢が大きく違うとの指摘を受けた。生徒は、緊張感も少なく、やはり甘い。その姿勢で臨むと通常の業務プロセスは、厳しくボリュームが多く嫌になる事が今回のような現象が起こる一つの要因である。社員は、甘えることなくそれを乗り越え、ヒントを見つけることにやりがいを見出す。その生徒の当たり前と社員の違いを考慮し、授業を進めていく

ことが重要である。また、生徒の成果発表会後の言葉を借りると「発表が無事に終えられたのは、先生のたくさんのアドバイスと準備や手配をいただくおかげだと思います。計画が、形になり、成功につながったことは、リーダーを始めとするメンバー全員の努力だと思う」に代表されるよう、生徒たちが力を合わせ、自分たちで乗り越え達成することが重要であり、そのために適切なアドバイスをすることが重要である。今回の実証授業での後半の生徒のモチベーションの高さや、丁寧な調査はこの指導のあらわれであったと評価できる。

③ 自己評価

今回の実証授業におけるモチベーションの低下に見られる生徒たちの思考は、「できない→やる気がなくなる→やめる」ということが起こりがちであった。このプロセスは、会社を辞める生徒の動機と似ているところがある。仕事に、自分の活躍の場や楽しさ、やってみようという自信を持ってなくなっていることが原因である。この実証授業を通して、仲間に自分の言葉で自分の仕事を説明し、真剣な仲間のまなざしと仲間が、その話に聞き入る、称賛するという仲間同士のやりとりが、自信を生むことが明らかであった。また、大学進学を計画している生徒から演習の多い、マーケティングの学科を受けた生徒も出てきた。



写真 2-2-1. 生徒同士が教え合い、理解する様子

④ 環境評価

今回、フィールドをご提供いただいたDMOにおいては、行政や観光協会、関係施設の調整や画像などの提供、地域の人たちの参加など様々なサポートを受けることができた。(参照:写真2-2-2, 写真2-2-3) ホテル事業者においては、実証授業側が提案したホテルの顧客データ調査の協力やホテルスタッフの様々な場面でのサポートなど、学習環境としては、優遇され過ぎている手厚いサポートがあった。(参照:写真2-2-4, 写真2-2-5, 写真2-2-6, 写真2-2-7) また、数多くの意見も事業者やスタッフの方々からあり、より一層充実したものになった。



写真 2-2-2. 映像に登場する地域の人



写真2-2-3. 撮影の様子を見守るDMOの方



写真 2-2-4. 着付けを手伝うホテルスタッフ



写真 2-2-5. 映像に登場するホテルスタッフ



写真 2-2-6. ホテル事業者とのミーティングの様子



写真 2-2-7. ホテルスタッフから話を聞く様子

⑤ 成果評価

成果評価については、2-2-1に詳細。

⑥ 事業評価

事業の目標である「引き受けたくなるインターンシップ」としての可能性について、第2章2-2-1(2)の成果評価から地域型(71.4%)、事業型(64.2%)といった半数以上の評価が得られた。

また、これからの観光人材として位置付けた「生徒の“情報の活用と創造力で戦略的に考える人材”」への満足度について、第2章2-2-1(1)において、地域型、事業型においても内容、情報スキル、コンテンツスキル、観光人材に必要な内容について満足が最も多く、事業型に至っては、満足、やや満足という高い評価であり、実証授業で目指した事業内容としては、評価された。また、この結果をもたらした令和5年、6年の調査、実証授業の委託事業としても、高い評価が得られた。

3. 観光DXモデルプログラム

3.1. 授業内容

3.1.1. 授業の考え方

観光DX人材養成の取り組みの目的は、専門学校としての特徴を生かし、観光分野における社会の変化に、情報活用などを身に付け、必要とされるDX人材を養成していくことにある。その過程において、今ある観光業界の声や専門学校の課題解決を目的に、この状況を「変えていく」とともに「変わっていく」ことを目指している。(参照:第1章1)(参照:図1-2-1)

(1) 専門学校のカリキュラムからみた観光DXプログラム

観光分野における専門学校が、その専門性を活かしながら、観光DXに向かうために、従来の専門分野の専門知識・スキルをReデザインし、新しく必要とされる専門知識・スキルを加えることで、時代が必要とする人材を養成することでより多くの観光系専門学校が、観光DXに向けての人材養成に取り組むことができる。また、目まぐるしく変化する現場とのギャップを埋めるためにも、必要事項の明確化と共に、実践的な訓練に加えて、「どこでどう使うのか」「どう使われていくのか」「仕事とはどういう形で行われるのか」といった実際の現場で使えることが重要であり、そこで、統合的な体験の中で、頭と体を使って、総合的に体験し、効率的に身に付けるために、実践に役立つ「情報活用インターンシップ」を位置付け、実証授業を行い「成果発表会」における事業者の高い評価や授業プロセスにおいて、実践的な職業教育としての生徒の学びを得ることができた。(参照:図3-1-1)

(2) 5つの複合要素

実証授業で確認された職業教育としての生徒の学びは、演習を中心とした学びが必要であり、また、仕事の現場は、複合した形で存在することもあり、それを意識した授業の組み立てが必要である。その応用で活用する場として、インターンシップが効果的である。主な複合要素は以下の内容である。

複合要素は、主に5つ

- 情報に慣れるための授業
- 情報を整理・読み取るための授業
- 考えを伝えるための授業
- 合意を作るための授業

(3) 学校内授業とインターンシップ

プログラムは、1年目は、主に学校中心の演習。2年目は、本格的なインターンシップをする2年目のスキームが必要である。情報を活用するスキルの中心は、最近では、マーケティングという授業名

があるが、実証授業に参加した観光系3校の生徒もそのうち2校では、マーケティングの授業を受けていた。しかし、事例紹介や学習中心のマーケティング授業を受けた生徒たちすべてが、情報を背景にした提案を行うことなく、勘や思い、自分の考えで提案をし、その答えに至るプロセスや提案を導き出すといったマーケティングの手法を使えなかった。このことから、これは、知識と感情、行動がバランスしていないために起こる現象ととらえ、実践的な職業教育が目的の専門学校では、行動が伴うことが重要であり、学校内における授業を演習中心に実施する必要がある。そこには、慣れることが重要であり、情報で考える習慣を身に付けるための体験を繰り返し行うことが効果的である。これら授業での訓練を経ない限り、実際の業務と同様のプロセスを実施するインターンシップは、事業者認められる成果を作り上げることが難しい。このプロセスに、集中できるよう事前の準備として1年生の演習が必要である。(参照:図3-1-1)

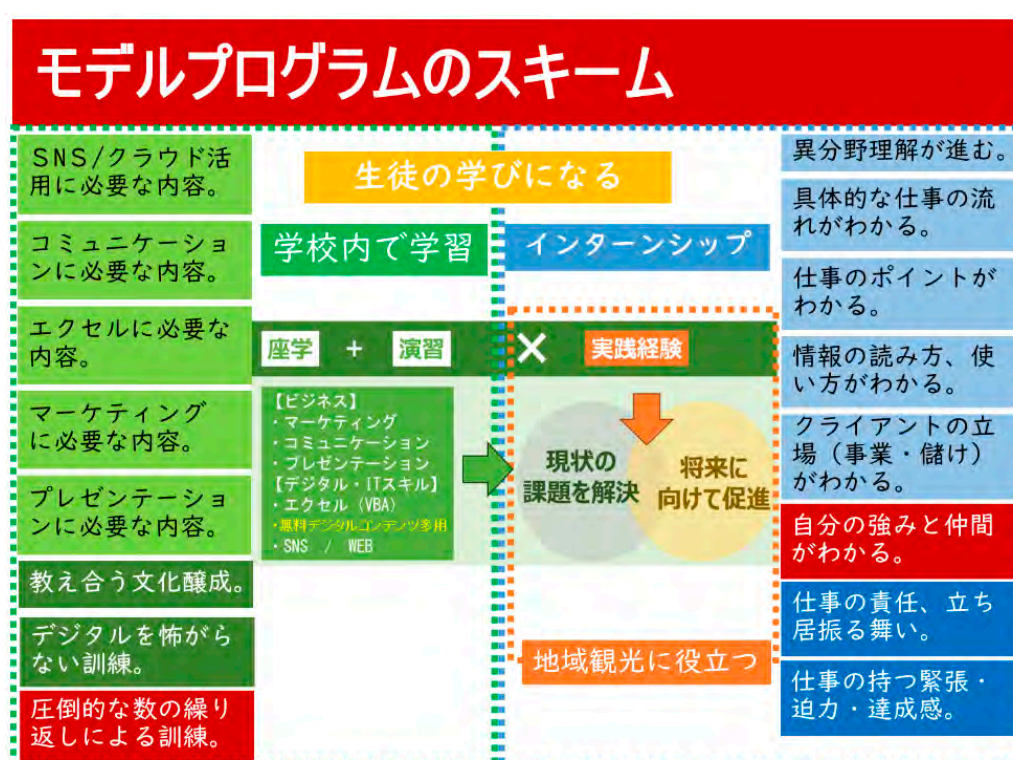


図 3-1-1. プログラムのスキーム

(出典:筆者作成)

3.1.2. 実践の流れから見る学習内容

(1) 情報を活用する実践の流れ

観光分野においては、観光庁が2022年に「観光地域づくり法人 (DMO) による観光地域マーケティングガイドブック」を作成するなどマーケティング手法を活用することを進めている。しかし、観光庁のガイドブックの中にも記載があるように、まだまだ十分に活用できていないのが現状である。この内容を十分な訓練を経て、実践の内容を業務委託を受けたイメージでインターンシップを実践することが効果的であることは、実証授業で確認された。

基本とした実践の流れは以下の通りである。(参照:表3-1-1)

表 3-1-1 情報を活用する実践の流れ(詳細)

| | | | |
|--------|------------------------------------|--|--|
| 行 動 | <調査0> | <クライアントヒアリング> | <調査1> |
| POINT | ヒアリング前の調査 | オーダーを明らかにする | 大きな流れを調査 |
| 主な内容 | インターネット調査 質問などを整理 | ・目的/目標 ・現状と課題 ・強み/弱み ・コンテンツ 他 | インターネット調査 □ コミ評価 政府データ 民間データ |
| クライアント | | インタビューに応える | |
| 生徒 | 検索データ収集 | インタビューする | 検索データ収集 |
| 行 動 | <分析1> | <調査2> | <分析2> |
| POINT | クライアントとのずれを確認。 | 現地踏査 | 仮説の確認 |
| 主な内容 | ・キーワードの抽出 ・仮説設定 | ・クライアント評価の確認 ・<調査1>の確認 ・仮説の確認 | ・仮説の修正 ・改善要点の整理 ・ターゲットの再設定 |
| クライアント | 生徒からの質疑応答 | 生徒からの質疑応答 | |
| 生徒 | ・収集データの整理 ・仮説設定 | ・現地確認 ・現地での情報収集 | 情報分析 |
| 行 動 | <調査3> | <分析3> | <戦略立案> |
| POINT | 独自調査 | ペルソナ設定 | 改善点とプロモーション |
| 主な内容 | アンケート調査 ヒアリング調査 | ・情報分析 ・仮説の確認 (STP設定) ・ペルソナ設定 | ・調査分析報告 ・改善点と改善方法 ・ペルソナ設定とターゲット ・プロモーション手法の提案 |
| クライアント | | | |
| 生徒 | アンケート調査 | ペルソナ設定 | 戦略立案 |
| 行 動 | <企画2> | <プレゼンテーション> | <企画書修正> |
| POINT | 企画書作成 | 企画内容の提案 | 企画内容の修正 |
| 主な内容 | | ・調査結果の報告 ・分析内容の報告 ・提案内容の報告 | ・クライアントの意向を受けて 企画内容を修正。 |
| クライアント | | プレゼンテーションを聞く ・評価する ・改善点などを話し合う | 生徒からの質疑応答 |
| 生徒 | 企画書作成 | プレゼンテーションをする | 企画内容の修正 |
| 行 動 | <コンテンツ作り> | <実行とモニタリング> | <評価と改善> |
| POINT | コンテンツを作る | プロモーション開始 | プロモーション分析 |
| 主な内容 | ・コンテンツを作る ・著作権チェック ・クライアント確認 | ・発信 ・モニタリング | ・PDCA ・反応キーワードの抽出 ・効果的なワードなど調査 |
| クライアント | コンテンツのための資料貸与など | | |
| 生徒 | コンテンツ作成 | 発信 | PDCA |

(出典:筆者作成)

(2) カリキュラムマップ

■カリキュラムを構成するスキル

観光DX人材に求められている知識やスキルは、デジタルスキル以上に、社会変化による現状の把握やこれからの時代に求められる新しい観光知識やスキルなどが数多く必要である。

具体的には、コロナ以降、観光の捉え方が大きく変化したことに対する「業界理解と変化した時代への理解（観光動向）」数多くのステークホルダーがいる観光地域づくりに不可欠な「コミュニケーション・プレゼンテーション」また、2015年に新たな考え方が導入され、情報社会に対して不可欠な「マーケティングスキル」などの基礎スキルが必要である。その必要能力の中には、観光分野の専門学校で、すでに取り入れられているものもあり、（参照：令和5年度成果報告書2.3.2. 調査報告書4-3.表2-2-5）まだ取り込めていない部分を確認し、「Reデザイン」することで授業の中に組み込みやすい形を作る。また、今回のプログラムでは、演習中心の授業となるため、従来の授業を、座学中心から演習中心に工夫する必要がある。その中で、先にあげた「情報に慣れるための授業」「情報を整理・読み取るための授業」「考えを伝えるための授業」「合意を作るための授業」複合要素を組み込みインターンシップに臨むことが重要である。

3.1.3. 情報活用インターンシップ

(1) 情報活用インターンシップの概要

このプログラムのインターンシップは、観光分野の事業者側にとっての「お付き合いで引き受ける」「丸投げされるケースが多い」といった課題を解消するために、事業者が『引き受けたいインターンシップ』としてプログラムすることが重要である。

インターンシップの目的を“情報活用”とし、観光分野の事業者の多くが必要としている「課題解決に近づくことができる」「プログラムが提供される」「デジタルやIT環境が身近になる」といったことを目標に組み立てる。そのためには、インターンシップ受入先との十分な事前協議が必要である。

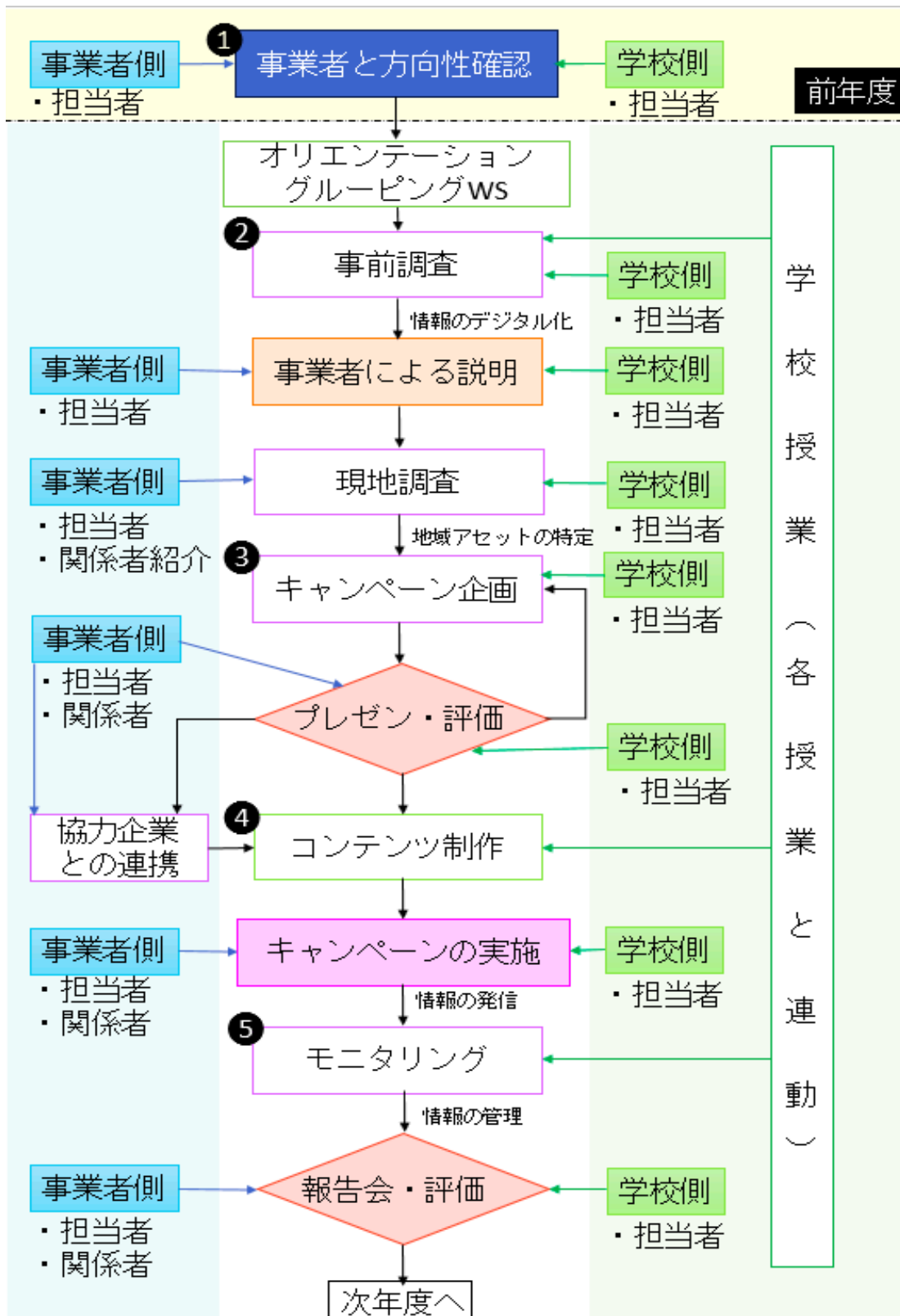
生徒にとっては、1年次の学習の総まとめであり、段階的繰り返し、すすめてきた学習をインターンシップにおける経験を加えることで、「これはあの時考えた」「あの時にうまくいった」と経験を振り返ることで、さらに学び、生徒の自信に繋げていけることや情報活用やそれを伝えることが当たり前、むしろ楽しいといった校内学習以上のモチベーションにつなげていくことを目標にする。

(2) 実施体制

実施体制は、教員1人(1クラス)に対して、アシスタントの職員など1人~2人。

生徒が、5人~10人のチームを1プロジェクト(インターンシップ先)としてチームを作る。その際には、1年次の授業を通して、取りまとめとして力を発揮する生徒をリーダーにしながらチームを作る。また、1年次に生徒の強みを観察し、役割がこなせるような体制に振り分けることが運営する上で重要である。

(3) 情報活用インターンシップのフロー



3.1.4. 評価と成績

このプログラムの目的は、生徒にとっては、情報活用が身につくこと、事業者にとっては、インターンシップを引き受けて、特に、情報活用面で事業にプラスになることが提供できていることである。加えて、事業者にとって、学校が、地域産業の発展を支える中核人材養成機関としての役割が果たしているかどうかも重要である。そのためには、職業教育機関としての学校が、常に質の向上を目指すことが重要であり、授業を様々な角度から評価し、改善することは必須である。

(1) 1年次プロセス評価

生徒の出席・提出物・発表・授業態度

演習を中心に、実践訓練をベースに授業を組み立てる1年次は、プロセスを評価する。毎回演習を組み入れるプログラムでは、出席が重要である。また、発表や提出物など参加したことをまずは評価する。その際に、提出物などは、理解しているかどうか一定の確認も行う必要がある。理解できていない生徒に対しては、何が問題だったかのコミュニケーションをとることも重要である。教え方についても、教員一人が考えるのではなく、その結果を見ながら、校内で共有し、改善する。この相談・協力・改善が、学校としての質を向上させていくことになる。教育の現場においても、教員一人一人の強みを活かし、弱みを補完する体制が重要である。

生徒のモチベーション

圧倒的な演習を繰り返し行う授業では、生徒のモチベーションが下がることがある。特に、期日や時間までに一定の作業を進めていく時に起こりやすくクラスによっては、テーマや速度をコントロールすることが必要。それを見極めるには、教員一人が対応するのではなく、生徒をサポートする部署との連携が重要であり、常に連絡を取り合い、生徒のサポートを心がけることが望ましい。授業における生徒のモチベーション管理は重要である。

(2) 2年次情報活用インターンシップにおけるプロセス評価

実証授業における生徒の行動などの検証を踏まえ、2年次における情報活用インターンシップにおけるプロセス評価については、以下の点を評価することとする。この点を意識して、評価することで、生徒に意識付けを行うことが効果的である。

問題解決プロセスの評価

チームワークとコラボレーション

1年次の学習内容の理解と応用

発表や成果物の評価

自己評価と反省

フィードバックの収集と活用

(3) 授業の評価

インターンシップを有効に実施し、生徒の学びを促進するために、授業の評価を行う。インターンシップは単なる体験にとどまらず、生徒の情報活用の思考や問題解決能力の育成と実社会に役立つことを目的としているため、授業の役割と貢献度を評価する時にこれらの視点が重要である。授業を評価するために以下の点をチェックする。また、教員などが、インターンシップの実施過程や成果について内容と効果を振り返り、改善点を見出し、次回の実施に活かすことは重要であり、インターンシップを通じて教員自身が学んだことや得た知見、教育手法の改善について皆で共有することも心掛けることも重要である。

授業の設計と準備

学生の指導とサポート

評価とフィードバック

インターンシップの実施における振り返りと改善

(4) 成果評価

2年のプログラムを経て、発表会や事業者への提案会などを開催し、成果そのものを図ることが重要である。情報活用インターンシップを、委託事業としてイメージし、「完成度が高い、説得力のあるもの」なのか、信頼がおけて、「役立つもの」になっているのか、「新規性はある」のかの3点で、事業者、生徒、校内関係者それぞれが、口頭並びにアンケートにより評価することで、成果の質をあげることは需要である。そのためには、中長期的な人材育成に向けた協議体制が必要であり「人育てまち育て」といった意識付けが重要である。実証授業で行われたアンケート評価や会議における口頭での評価は、成果発表という点では重要であるが、実質的な評価は、インターンシップ先からの直接の声が評価として最も有効である。

3.1.5. モデルプログラムにおける課題

このモデルプログラムを実施していくにあたり、実証授業における「成果発表会」の評価にもあるように、教える教師も含め、学校側にうけいれることができる体制が作れるかどうか、また、情報管理も含めてどこまで学校が踏み込むのかが課題である。

付属資料

地域型（DMO/TMO/鉄道会社/行政他）

テーマ：こんなに資源があるのに知られていない岸和田の知名度を上げたい！

↑
原則、
インターンシップ
先からの内容



【場所】岸和田市（一般社団法人 KIX泉州ツーリズムビューロー）

選択理由：①モデルカリキュラムとして、考えたときに地方の都市部でも使う時の検討ができる。
②実証実験ということもあり、本来の授業よりも、短時間でプロセスを確認する必要があり、ある程度資源がわかりやすい事例を使う。

【期間】5月～1月

【チーム】9人1チーム（学校混合）

エール学園、上田学園、大阪YMCA（各校3人）

【予測ターゲット】香港・台湾（中国）、留学生たちの母国

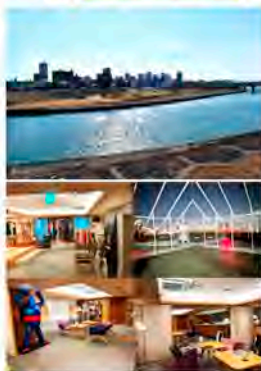
選択理由：①1チームの動きを観察検証することで課題が見つかる。
②学校混合、特性の違う学校の学びを学びあいながら専門学校らしい専門性を活かした、成果や成功体験が活かせる。また、他校の仲間づくりや連携のきっかけを作る。

（資料）図 1-1 実証授業のフィールド（地域型）

事業型（ホテル/飲食店//行政他）

テーマ：街のコンシェルジュ、文化体験できるホテルの魅力づくり

↑
原則、
インターンシップ
先からの内容



【場所】淀川・十三/京都・大阪・神戸（プラザオーサカ）

選択理由：①モデルカリキュラムとして、街のコンシェルジュ機能としてのホテルでのインターンシップの在り方が検討ができる。（従業員とのディスカッションなど離職軽減も検討）
②実証実験ということもあり、本来の授業よりも、短時間でプロセスを確認する必要があり、ある程度資源がわかりやすい事例を使う。
③会いに来たい人/リピート策などを検討するなどDX要素を持ちこむ

【期間】5月～1月

【チーム】5人1チーム（学校混合）

上田学園、大阪YMCA、エール学園（各校2人～1人）

【予測ターゲット】ヨーロッパ

（資料）図 1-2 実証授業のフィールド（事業型）

(資料)表 1-1 検討のため設置した会議

| 会議名① | 観光DXワーキング会議 | |
|---------------|---------------------------------------|-------------------------|
| 目的・役割 | 観光に関する専修学校における効果的な普及・展開のためのモデルプログラム作り | |
| 氏名 | 所属 | 職名 |
| 上田 哲也 | 学校法人上田学園 | 理事長 |
| 佐藤 裕幸 | 学校法人上田学園 | 大阪総合デザイン専門学校 校長 理事 |
| 小幡 高久 | 学校法人上田学園 | 大阪総合デザイン専門学校 クリエイティブ学科長 |
| 谷口 結音 | 学校法人上田学園 | 大阪総合デザイン専門学校クリエイティブ学科 |
| ジョナサン フェロン | 学校法人上田学園 | 大阪総合デザイン専門学校クリエイティブ学科 |
| 尾藤 環 | 辻調理師専門学校 | 産学連携教育推進室室長 |
| 片岡 千賀子 | 大阪YMCA | 国際ホテル学科/国際ビジネス学科 教務主任 |
| 長谷川 恵一 | 学校法人エール学園 | 総長 |
| 崎村 真 | 学校法人エール学園 | 理事長 |

(出典:筆者作成)

(資料)表 1-2 検討のため設置した会議

| 会議名② | 観光DX人材養成検討会議 | | |
|-------|-------------------------------------|--------------|--------------|
| 目的・役割 | 授業としての社会実装を引き受けたいとなる「観光DX人材養成内容」の検討 | | |
| 氏名 | 所属 | 職名 | 備考 |
| 平田 知敬 | 公益財団法人大阪観光局 | 常務理事 | DMO |
| 柘元 政明 | 一般社団法人 | 専務理事 | DMO |
| 増田麻里子 | KIX泉州ツーリズムビューロー | 地域連携推進マネージャー | |
| 丹下 嗣朗 | 公益社団法人 堺観光コンベンション協会 | 事務局長 理事 | DMO |
| 田原 節也 | ミナミまち育てネットワーク | 事務局 | TMO |
| 矢野 到 | 南海電気鉄道株式会社 | まちづくり総本部 | 鉄道会社 |
| 辻 克己 | 株式会社プラザオーサカ | 執行役員 | ホテル |
| 仲井 牧子 | 株式会社JTB | 観光開発プロデューサー | 旅行会社 |
| 柴辻 章 | TRAPOL合同会社 | 本社営業所長 | 旅行会社 |
| 呉 偉偉 | 株式会社安泰 | 代表取締役 | 外国人旅行コンサルタント |
| 井原 正博 | 株式会社アイプランニング | 代表取締役 | イベント会社 |
| 玉川 弘子 | 大阪商工会議所 | 地域振興部長 | 経済界 |

(出典:筆者作成)

(資料)表 1-3 実務的なアドバイスいただいた委員

| 目的・役割 | 観光に関する専修学校における効果的な普及・展開のためのモデルプログラム作り | | |
|---------------|---------------------------------------|-------------------------|--------------|
| 氏名 | 所属 | 職名 | |
| 小幡 高久 | 学校法人上田学園 | 大阪総合デザイン専門学校 クリエイティブ学科長 | |
| 谷口 結音 | 学校法人上田学園 | 大阪総合デザイン専門学校クリエイティブ学科 | |
| ジョナサン フェロン | 学校法人上田学園 | 大阪総合デザイン専門学校クリエイティブ学科 | |
| 片岡 千賀子 | 大阪YMCA | 国際ホテル学科/国際ビジネス学科 教務主任 | |
| 榊元 政明 | 一般社団法人 KIX泉州ツーリズムビューロー | 専務理事 | DMO |
| 柴辻 章 | TRAPOL合同会社 | 本社営業所長 | 旅行会社 |
| 呉 偉偉 | 株式会社安泰 | 代表取締役 | 外国人旅行コンサルタント |

(出典:筆者作成)

(資料)表 1-4 授業実施を手伝ってくださった委員

| 目的・役割 | 観光に関する専修学校における効果的な普及・展開のための授業講師 | | |
|---------------|---------------------------------|-------------------------|--------------|
| 氏名 | 所属 | 職名 | |
| 小幡 高久 | 学校法人上田学園 | 大阪総合デザイン専門学校 クリエイティブ学科長 | |
| 呉 偉偉 | 株式会社安泰 | 代表取締役 | 外国人旅行コンサルタント |
| 片岡 千賀子 | 大阪YMCA | 国際ホテル学科/国際ビジネス学科 教務主任 | |
| 立山 英展 | 大阪YMCA | 大阪YMCA学院 校長 | |
| ジョナサン フェロン | 学校法人上田学園 | 大阪総合デザイン専門学校クリエイティブ学科 | |

(出典:筆者作成)

(資料)表 1-5 実証授業計画スケジュール

| 実証授業計画スケジュール | | 2024.07.08(日)21版 | | | | | | | |
|--------------|----------------|------------------|-------|----|----|-----|------|------|------|
| 日付 | 時間 | 場所 | 担当 | 科目 | 単元 | 単元名 | 単元内容 | 単元目標 | 単元評価 |
| 7月 | 11:30 12:15 | 101講義 | 佐藤 浩一 | 基礎 | 基礎 | 基礎 | 基礎 | 基礎 | 基礎 |
| 7月 | 13:30 14:15 | 101講義 | 佐藤 浩一 | 基礎 | 基礎 | 基礎 | 基礎 | 基礎 | 基礎 |
| 7月 | 14:30 15:15 | 101講義 | 佐藤 浩一 | 基礎 | 基礎 | 基礎 | 基礎 | 基礎 | 基礎 |
| 7月 | 16:00 17:30 | 101講義 | 佐藤 浩一 | 基礎 | 基礎 | 基礎 | 基礎 | 基礎 | 基礎 |
| 8月 | 8:30 10:00 | 101講義 | 佐藤 浩一 | 基礎 | 基礎 | 基礎 | 基礎 | 基礎 | 基礎 |
| 8月 | 10:30 12:00 | 101講義 | 佐藤 浩一 | 基礎 | 基礎 | 基礎 | 基礎 | 基礎 | 基礎 |
| 8月 | 13:00 14:30 | 101講義 | 佐藤 浩一 | 基礎 | 基礎 | 基礎 | 基礎 | 基礎 | 基礎 |
| 8月 | 15:00 16:30 | 101講義 | 佐藤 浩一 | 基礎 | 基礎 | 基礎 | 基礎 | 基礎 | 基礎 |
| 8月 | 17:00 18:30 | 101講義 | 佐藤 浩一 | 基礎 | 基礎 | 基礎 | 基礎 | 基礎 | 基礎 |
| 9月 | 9:30 11:00 | 101講義 | 佐藤 浩一 | 基礎 | 基礎 | 基礎 | 基礎 | 基礎 | 基礎 |
| 9月 | 11:30 13:00 | 101講義 | 佐藤 浩一 | 基礎 | 基礎 | 基礎 | 基礎 | 基礎 | 基礎 |
| 9月 | 13:30 15:00 | 101講義 | 佐藤 浩一 | 基礎 | 基礎 | 基礎 | 基礎 | 基礎 | 基礎 |
| 9月 | 15:30 17:00 | 101講義 | 佐藤 浩一 | 基礎 | 基礎 | 基礎 | 基礎 | 基礎 | 基礎 |
| 9月 | 17:30 19:00 | 101講義 | 佐藤 浩一 | 基礎 | 基礎 | 基礎 | 基礎 | 基礎 | 基礎 |
| 10月 | 10:30 12:00 | 101講義 | 佐藤 浩一 | 基礎 | 基礎 | 基礎 | 基礎 | 基礎 | 基礎 |
| 10月 | 13:00 14:30 | 101講義 | 佐藤 浩一 | 基礎 | 基礎 | 基礎 | 基礎 | 基礎 | 基礎 |
| 10月 | 15:00 16:30 | 101講義 | 佐藤 浩一 | 基礎 | 基礎 | 基礎 | 基礎 | 基礎 | 基礎 |
| 10月 | 17:00 18:30 | 101講義 | 佐藤 浩一 | 基礎 | 基礎 | 基礎 | 基礎 | 基礎 | 基礎 |
| 10月 | 19:00 20:30 | 101講義 | 佐藤 浩一 | 基礎 | 基礎 | 基礎 | 基礎 | 基礎 | 基礎 |
| 11月 | 10:30 12:00 | 101講義 | 佐藤 浩一 | 基礎 | 基礎 | 基礎 | 基礎 | 基礎 | 基礎 |
| 11月 | 13:00 14:30 | 101講義 | 佐藤 浩一 | 基礎 | 基礎 | 基礎 | 基礎 | 基礎 | 基礎 |
| 11月 | 15:00 16:30 | 101講義 | 佐藤 浩一 | 基礎 | 基礎 | 基礎 | 基礎 | 基礎 | 基礎 |
| 11月 | 17:00 18:30 | 101講義 | 佐藤 浩一 | 基礎 | 基礎 | 基礎 | 基礎 | 基礎 | 基礎 |
| 11月 | 19:00 20:30 | 101講義 | 佐藤 浩一 | 基礎 | 基礎 | 基礎 | 基礎 | 基礎 | 基礎 |
| 12月 | 10:30 12:00 | 101講義 | 佐藤 浩一 | 基礎 | 基礎 | 基礎 | 基礎 | 基礎 | 基礎 |
| 12月 | 13:00 14:30 | 101講義 | 佐藤 浩一 | 基礎 | 基礎 | 基礎 | 基礎 | 基礎 | 基礎 |
| 12月 | 15:00 16:30 | 101講義 | 佐藤 浩一 | 基礎 | 基礎 | 基礎 | 基礎 | 基礎 | 基礎 |
| 12月 | 17:00 18:30 | 101講義 | 佐藤 浩一 | 基礎 | 基礎 | 基礎 | 基礎 | 基礎 | 基礎 |
| 12月 | 19:00 20:30 | 101講義 | 佐藤 浩一 | 基礎 | 基礎 | 基礎 | 基礎 | 基礎 | 基礎 |

(資料)表1-6 観光DX人材養成会議で整理された必要とされている能力

必要とされている能力

| 具体的なイメージ | 内 容 |
|------------------------------|---|
| ①組織のマネジメントスキル | 組織はより効果的に目標を達成し、メンバーは満足度の高い働き方ができることが必要。(リーダーシップの確立・リソースの適用・チームのモチベーションの向上) |
| ②コミュニケーションスキル | 観光業はサービス業の一環であり、良好なコミュニケーションスキルが必要。観光客との円滑なコミュニケーションや、仕事仲間との協力が求められる。 |
| ③問題解決能力 | 予測不能な状況やトラブルが発生に対して、柔軟性や素早い問題解決能力によるスムーズな対応が必要。 |
| ④マーケティング・デジタルスキル、ITスキル | グローバル化や多様化を背景に、情報活用が求められている。デジタルマーケティング、ソーシャルメディアの活用などのITスキルだけでなく、その基礎となるデジタルスキルが必要。また、日進月歩する技術の進化を効果的に取り込むことが必要。 |
| ⑤ホスピタリティについての知識とおもてなしの心(スキル) | 観光客に対して温かく、親しみやすい状態を伝えるための知識とスキルが必要。 |
| ⑥ 持続可能性への配慮 | 環境への負荷を最小限に抑え、地元社会にプラスの影響を与える取り組みへの理解と、観光地の持続可能な開発に対する知識とスキルが必要。 |
| ⑦地域の文化や歴史、環境等の知識と読み取るスキル | 地域についての事象(その地域の特徴的な歴史・環境・文化)や現象を観察などにより、読み取り、情報に変え、様々な発想・着想・創造によって魅力を見つける。 |
| ⑧企画スキル | 様々なリソースで得た情報を整理、管理し、地域の強みを生かした企画を立てる。 |
| ⑨国際的な視野と異文化理解 | 異なる文化やバックグラウンドを理解し、尊重できることが必要。 |

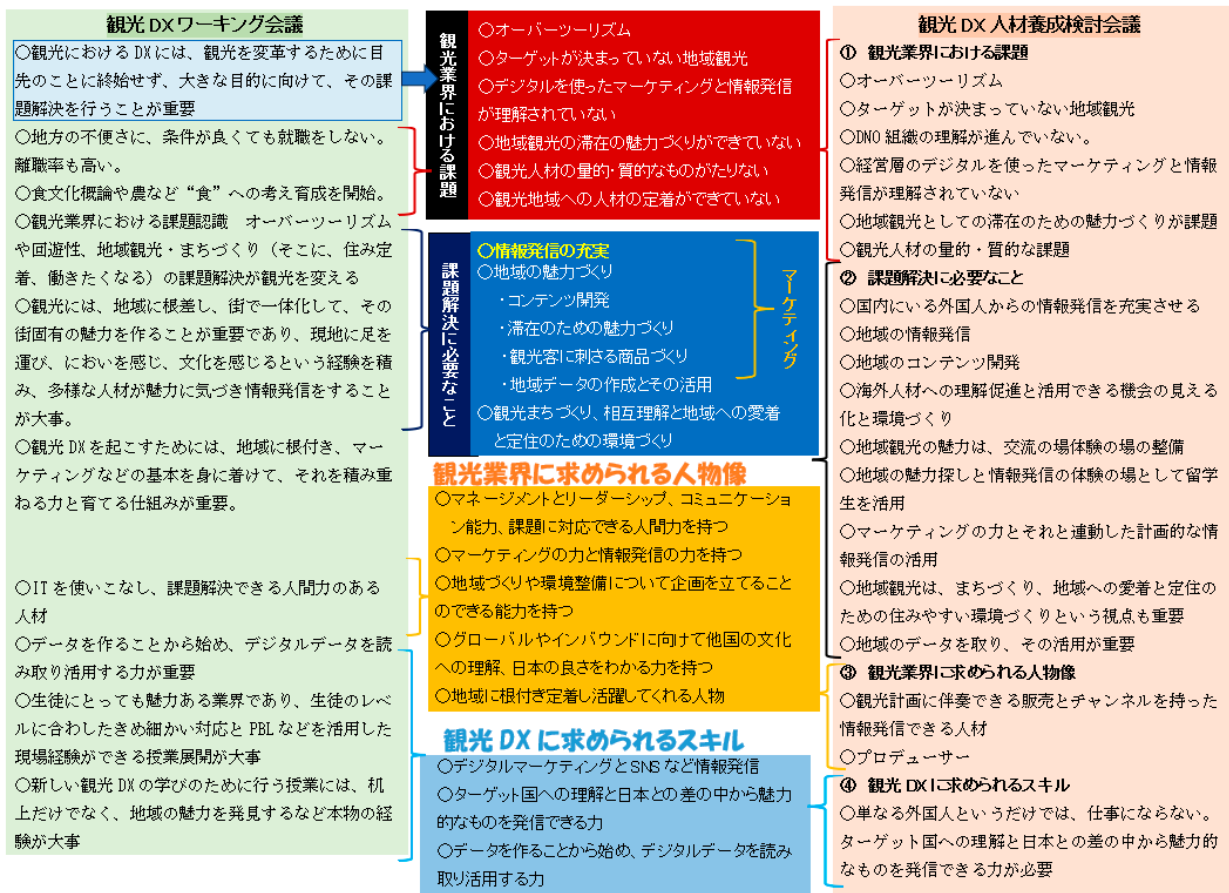
(出典:会議内容を基に筆者作成)

(資料)表1-7 観光庁が考えた能力との比較

| 観光DX人材養成会議の整理 | 「観光地域づくり人材育成実践ハンドブック2015」 | 「ポストコロナ時代における観光人材育成ガイドライン」 | |
|------------------------------|--|---|--------------------------------------|
| | | 観光地経営人材 | 観光産業人材 |
| ①組織のマネジメントスキル | Aリーダーシップ系統-D志・合意形成 B観光地域マネジメント系統-G受入環境 | ③ 観光地経営組織 マネジメント | ③ 組織マネジメント |
| ②コミュニケーションスキル | Aリーダーシップ系統-D志・合意形成 B観光地域マネジメント計画-G受入環境 | | |
| ③問題解決能力 | B観光地域マネジメント系統-G持続性・公益性 | | |
| ④マーケティング・デジタルスキル、ITスキル | C観光地域マーケティング系統-G受入環境 /H観光地域マーケティング計画 | ① 観光地経営戦略 ② 現代の観光地経営動向 ④ 観光地マーケティング | ① 観光事業戦略 ② 現代の観光動向 ⑤ 観光マーケティング |
| ⑤ホスピタリティについての知識とおもてなしの心(スキル) | | | |
| ⑥ 持続可能性への配慮 | Aリーダーシップ系統-持続性・公益性 B観光地域マネジメント系統-E持続性・公益性 | | |
| ⑦地域の文化や歴史、環境等の知識と読み取るスキル | | ⑤ 地域観光の イノベーションと観光DX | ⑥ 観光産業の イノベーションと観光 DX |
| ⑧企画スキル | B観光地域マネジメント系統-F観光地域マ ネジメント計画 C観光地域マーケティング系統-I滞在プログラム | ⑥ 観光地経営のアントレ プレナーシップと事業開発 | |
| ⑨国際的な視野と異文化理解 | | | ④ アカウンティング・ファイ ナンス |

*観光庁の情報:観光庁(2015)「観光地域づくり人材育成実践ハンドブック 2015」

(出典:観光庁の情報を基に筆者作成)



(資料) 図1-3 令和5年度に取りまとめた内容

(出典:令和5年度報告書より)

(資料) 表2-1 参加生徒国別

| チーム | 国籍 | 性別 | 主な学科 | 人数 |
|--------------|----------|--------|-------------------------|----|
| 地域型 (岸和田) | ドイツ | 男 | 国際ホテル学科ホテルコース | 1人 |
| | 日本 | 男 | クリエイティブ学科デジタルクリエイティブコース | 2人 |
| | | 女 | | 1人 |
| | トルクメニスタン | 女 | 国際ビジネス | 1人 |
| | ラオス | 女 | 国際ビジネス | 1人 |
| | ミャンマー | 女 | 国際ビジネス | 1人 |
| | ベトナム | 女 | 国際ビジネス | 1人 |
| 香港 | 女 | 国際ビジネス | 1人 | |
| 事業型 (ホテル) | 日本 | 女 | クリエイティブ学科デジタルクリエイティブコース | 1人 |
| | | 女 | デザイン学科インテリアデザインコース | 1人 |
| | ベトナム | 女 | 国際ホテル学科ホテルコース | 1人 |
| | 韓国 | 女 | 国際ホテル学科ホテルコース | 1人 |
| | インドネシア | 男 | 国際ビジネス | 1人 |

(出典:筆者作成)

文科省の実証授業「観光DX 学習プログラム」
参加モニター募集！ 締切 7月10日(水)



6か月の(拘束8日、そのうち宿泊1)『観光DX』
学習プログラムの実証実験を学校連携で行います。

【実施内容】

- 学習内容：・情報を取り扱うスキル(マーケティング)
・企画・プレゼンテーションのスキルの学習
- インターンシップ：実際の現場(岸和田・プラザオーサカホテル)で調査・提案・プロモーションを行います。

メリット

- ・専門の先生から、これから重要なスキルを学べる。
- ・実際の現場で提案プロモーションができる。
(就職の面接の際に、自分の経験として話せる魅力ある内容)
- ・学校連携で優秀な他校の学生と知り合いになれる。

各校の学校名やご担当者、メールアドレスなど

参加モニターの詳細

【目的】文科省の専門学校向け“カリキュラム・プログラム”づくりの実証授業
テーマ：観光DX 情報の活用と創造力で戦略的に考えるIT人材

【連携する学校】エール学園・上田学園・大阪YMCA・辻調理師学校

【スケジュール】基本：9時から15時(合宿を除く)

| 日程 | 内容(概要) | 日程 | 内容(概要) | |
|----------|-----------------------------|--------------------|--|-------|
| 7月中旬 | テキスト・eラーニング配布 | 10月2日(水) | 授業ワーク (個人・グループ) | |
| 7月31日(水) | 合宿(兵庫県自然の家) | 宿題 | 分析+資料取りまとめ | |
| 8月1日(木) | 宿題 (個人) データ収集 資料取りまとめ | 11月13日(水) | 企画プレゼン内容検討 宿題 (個人・グループ) 企画+プレゼン内容 | |
| 8月中旬 | ホテル | 11月21日(木) | クライアントプレゼン | |
| 9月5日(木) | 12日(木) | 現地調査・アンケートヒアリング | 1月7日(火) | 発表報告会 |
| 9月15日(日) | 18日(水) | 宿題 (個人) 資料取りまとめ | | |

申込用紙

申込日 年 月 日

| | | | | | |
|------------------|--------------|-----------------------|------|-----|-----|
| 名前 | | 電話番号 | | 男女 | |
| 郵便番号 | | 住所 | | | |
| メール | | 出身国 | | | |
| 日本語レベル | N1 N2 N3 その他 | 学校での専攻 | | | |
| 英語レベル | | 食べられない食べ物 | | | |
| エクセルは使えますか | | ベジタリアン | ビーガン | ハラル | その他 |
| パワーポイントは使えますか | | ノートパソコンかタブレットは持っていますか | | | |
| なぜ申し込もうと思ったのですか？ | | | | | |

印刷可能な申し込み用紙はこちらをご覧ください。

(資料) 図 2-2 生徒募集時のチラシ

(出典:筆者作成)

(資料) 表 2-2 1日目、2日目の学習の狙い

| No | 日付 | 学習効果と評価 | | | 学校の特色と学習効果 | | 岸和田 | プラザオーサカ | 検討委員会 |
|----|-------|------------|------------|----|---------------------------------------|---------------------------|----------------------------|---------------------------|--------|
| | | 事前学習 | 1日 | 評価 | コンテツ系学科 | ビジネス系学科 | | | |
| ① | 7月31日 | 情報の集め方 | 情報の集め方 | | 情報の集め方 | | 自己紹介、オリエンテーションとグループワークの使い方 | | |
| | | 講師の集め方 | 講師の集め方 | | グループで話し合いができる | | | | |
| ② | 8月1日 | 講師の集め方 | 講師の集め方 | | マナーを理解する | | 岸和田 事前調査の整理と質問を考える | プラザオーサカ 事前調査と質問を考える | |
| | | インタビューの集め方 | インタビューの集め方 | | エクセル(オフィス) | 課題解決に結び付ける簡単なコンテツに結び付ける質問 | 岸和田 事前調査の整理と質問を考える | プラザオーサカ 事前調査と質問を考える | |
| ③ | 8月1日 | アンケートの集め方 | アンケートの集め方 | | 情報収集と計画の立て方課題の見つけ方を理解する | | 調査計画づくり | 調査計画づくり | |
| | | アンケートの集め方 | アンケートの集め方 | | 情報収集の内部・プロセスを理解し、役割を定める。 | | 岸和田 質 統 | プラザオーサカ 質 統 | KBX/ナゾ |
| ④ | 8月1日 | アンケートの集め方 | アンケートの集め方 | | 課題解決・コンテツに結び付ける大規模な調査とアンケートの集め方理解できる。 | | 岸和田 情報収集 整理 | プラザオーサカ 情報収集 整理 | |
| | | アンケートの集め方 | アンケートの集め方 | | グループアンケートを理解する | | | | |
| ⑤ | 8月1日 | アンケートの集め方 | アンケートの集め方 | | グループアンケートを使う | | グループでの活用し、統計調査とのポイント確認も整理 | グループでの活用し、統計調査とのポイント確認も整理 | 評価 |
| | | アンケートの集め方 | アンケートの集め方 | | | | | | |

(出典:筆者作成)

授業の フロー&チェック

| 岸和田チーム | プロフェ外型インターンシップ 「マーケティングキャンペーン」フロー | (実証授業) | ホテルチーム |
|---|---|--|---|
| <input type="checkbox"/> 事前学習 <input type="checkbox"/> 事前調査(観光業界の動向などのインターネット等調査) <input type="checkbox"/> 企画のブレインストーミング <input type="checkbox"/> 地域観光要素調査、特徴把握、競合調査 | 事業者と方向性確認 ↓ オリエンテーション グループウェアWS ↓ 事前調査 ↓ 事業者による説明 ↓ 現地踏査 ↓ キャンペーン企画 ← フィードバック | <input type="checkbox"/> 事前学習 7/31 <input checked="" type="checkbox"/> チームビルドグループワーク <input checked="" type="checkbox"/> 現地踏査でのマナーとインタビューについて <input checked="" type="checkbox"/> 事前調査(インタビューのための事前調査) 8/1 <input checked="" type="checkbox"/> 事前調査(インタビューのための事前調査) <input checked="" type="checkbox"/> クライアントヒアリング <input checked="" type="checkbox"/> 地域観光要素調査、特徴把握、競合調査 9月 <input type="checkbox"/> (個人)データ収集、資料の取りまとめ <input checked="" type="checkbox"/> 現地踏査 <input checked="" type="checkbox"/> 現地調査 10/2 <input type="checkbox"/> (個人)調査のまとめ、仮説の確認 <input type="checkbox"/> 情報分析 <input type="checkbox"/> 仮説の確認 <input type="checkbox"/> ペルソナ設定 <input type="checkbox"/> コンテンツ計画 <input type="checkbox"/> (個人+チーム)企画内容の作成 <input type="checkbox"/> (個人+チーム)企画内容の作成 <input checked="" type="checkbox"/> 取りまとめの話し合い 11/13 <input type="checkbox"/> 情報発信後の分析 <input type="checkbox"/> コンテンツ作り <input type="checkbox"/> プレゼン内容の検討 <input checked="" type="checkbox"/> プレゼン内容の検討 <input checked="" type="checkbox"/> プレゼン内容の検討 <input checked="" type="checkbox"/> プレゼン内容の検討 11/21 <input type="checkbox"/> 現地にて企画プレゼンテーション <input type="checkbox"/> 企画修正、コンテンツ作成 12月 <input type="checkbox"/> コンテンツ作成 <input type="checkbox"/> 情報発信 <input type="checkbox"/> 発表会の準備 1/7 <input type="checkbox"/> 発表会 | <input type="checkbox"/> 事前学習 <input type="checkbox"/> 事前調査(観光業界の動向などのインターネット等調査) <input type="checkbox"/> 企画のブレインストーミング <input type="checkbox"/> 地域観光要素調査、特徴把握、競合調査 <input type="checkbox"/> (個人)データ収集、資料の取りまとめ <input checked="" type="checkbox"/> 事前調査(インタビューのための事前調査) <input checked="" type="checkbox"/> クライアントヒアリング <input checked="" type="checkbox"/> 地域観光要素調査、特徴把握、競合調査 <input type="checkbox"/> (個人)データ収集、資料の取りまとめ <input checked="" type="checkbox"/> 現地踏査 <input checked="" type="checkbox"/> 現地調査 <input type="checkbox"/> (個人)調査のまとめ、仮説の確認 <input type="checkbox"/> 情報分析 <input type="checkbox"/> 仮説の確認 <input type="checkbox"/> ペルソナ設定 <input type="checkbox"/> コンテンツ計画 <input type="checkbox"/> (個人+チーム)企画内容の作成 <input type="checkbox"/> (個人+チーム)企画内容の作成 <input checked="" type="checkbox"/> 取りまとめの話し合い <input type="checkbox"/> 情報発信後の分析 <input type="checkbox"/> コンテンツ作り <input type="checkbox"/> プレゼン内容の検討 <input checked="" type="checkbox"/> プレゼン内容の検討 <input checked="" type="checkbox"/> プレゼン内容の検討 <input checked="" type="checkbox"/> プレゼン内容の検討 <input type="checkbox"/> 現地にて企画プレゼンテーション <input type="checkbox"/> 企画修正、コンテンツ作成 <input type="checkbox"/> コンテンツ作成 <input type="checkbox"/> 情報発信 <input type="checkbox"/> 発表会の準備 <input type="checkbox"/> 発表会 |

(資料) 図 2-3 提供したチェックシート

(出典:筆者作成)

(資料) 表 2-3 3 日目、4 日目の学習の狙い

| No | 日付 | 学習効果と評価 | | | 学科の特徴と学習効果 | | 岸和田 | プラザオーサカ | 検討委員会 |
|----|----------------|---------|-------------------|--------------|--------------------------------|----------------------------------|----------------------------------|----------------------------------|-------|
| | | 事前学習 | IT | 評価 | コンテンツ系学科 | ビジネス系学科 | | | |
| ③ | 8月9日 8月12日 | | | (教) 実証型授業の評価 | 役割を決める。(話し合う) 仮説を確認するアンケートを作る。 | | 情報も共有し、アンケート内容の確認 | 情報も共有し、アンケート内容の確認 | |
| ④ | 9月15日 9月18日 | | 情報の整理のしかた エクセル | (教) 従事教員の評価 | 情報も整理する。 | 現地踏査・アンケート | 現地踏査・アンケート | 現地踏査・アンケート | |
| | | 分析のしかた | | (生) 理解度アンケート | | グループでクラウド活用し、アンケート結果などをまとめる情報も整理 | グループでクラウド活用し、アンケート結果などをまとめる情報も整理 | グループでクラウド活用し、アンケート結果などをまとめる情報も整理 | |

(出典:筆者作成)

(資料) 表 2-4 5 日目の学習の狙い

| No | 日付 | 学習効果と評価 | | | 学科の特徴と学習効果 | | 岸和田 | プラザオーサカ | 検討委員会 |
|----|-------|---------|------------------------|---------|--|------------------------|------------------------|------------------------|-------|
| | | 事前学習 | IT | 評価 | コンテンツ系学科 | ビジネス系学科 | | | |
| ⑤ | 10月2日 | | 情報の分析のしかた エクセル(グラフ) | | 課題解決と情報発信のための調査分析のプロセスを理解し、個人として、一通りできる。 | | | | |
| | | 企画書の書き方 | | (生) 理解度 | エクセル グラフ (オフィス) | グループでクラウド活用し、企画を取りまとめる | グループでクラウド活用し、企画を取りまとめる | グループでクラウド活用し、企画を取りまとめる | |

(出典:筆者作成)

| コンテンツ区分 | 種類 | 項目 | 1 学期までの進捗 | | | | | | | | | | | | 評価 | 魅力や授業方法 体験の授業方法 | |
|---------|----|---------|-----------|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|------------------------|------------------------|
| | | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | | | |
| イベント | 1 | 事前研修 | | | | | | | | | | | | | | 知名度が高い | より多く取り入れる期間が短いというデメリット |
| | 2 | 企画会議 | | | | | | | | | | | | | | 担当教員が忙しさを伝えることが難しい | |
| | 3 | ビジネスカフェ | | | | | | | | | | | | | | 他校や他団体との連携・内務方面での発信は弱い | |

(資料) 図 2-4 提供したフレーム

(出典:筆者作成)

(資料)表 2-5 6 日目の学習の狙い

| No | 日付 | 学習効果と評価 | | | 学科の特徴と学習効果 | | 岸和田 | プラザオーサカ | 検討委員会 |
|----|--------|---------------|-----------|----|------------|------------|-----|---------|-------|
| | | 事前学習 | IT | 評価 | コンテンツ系学科 | ビジネス系学科 | | | |
| ◎ | 11月13日 | プレゼンテーションのしかた | | | | | | | |
| | | | 企画ツールの使い方 | | | | | | |
| | | | 著作権 | | | | | | |
| | | | | | | PPT (オフィス) | | | |

(出典:筆者作成)

(資料)表 2-6 7 日目の学習の狙い

| No | 日付 | 学習効果と評価 | | | 学科の特徴と学習効果 | | 岸和田 | プラザオーサカ | 検討委員会 |
|----|--------|---------|---------|----|------------|---------|-----|---------|------------|
| | | 事前学習 | IT | 評価 | コンテンツ系学科 | ビジネス系学科 | | | |
| ◎ | 11月21日 | | | | | | | | K&P プラザ |
| | | | | | | | | | |
| | | | 情報発信ツール | | | | | | |

(出典:筆者作成)

(資料)表 2-7 8 日目の学習の狙い

| No | 日付 | 学習効果と評価 | | | 学科の特徴と学習効果 | | 岸和田 | プラザオーサカ | 検討委員会 |
|----|------|----------|----|---|------------|---------|-----|---------|-------|
| | | 事前学習 | IT | 評価 | コンテンツ系学科 | ビジネス系学科 | | | |
| ◎ | 1月7日 | | | | | | | | 検討委員会 |
| | | 振り返りのしかた | | (教) プロセスの評価 (生) プロセスの評価 (ケ) 実証実験の評価 | | | | | |
| | 2月 | | | 評価 | | | | | 検討委員会 |

(出典:筆者作成)

■ 24日のプレゼンテーションにむけて決めていくこと



(資料)図 2-5 最終プレゼンに向けて提供したフレーム

(出典:筆者作成)



(資料) 図 2-6. 成果発表会チラシ(出典:筆者作成)



(資料) 写真 2-1. 評価アンケートの掲示