

アニメーション・マンガ・ゲーム教育機関審査申請書記入要領

◎本申請書は、様式第1号から第18号まで枚数37枚です。（様式用紙が不足する場合は複写し、使用可）

- 1 記入に当たっては、ページごとに見開きで示している記入上の注意に基づいて楷書でわかりやすく書くこと。なお、該当する事項のない様式であっても、斜線を引き必ず提出すること。
- 2 ボールペン又は万年筆を使用し、黒インクで書くこと（PC、ワープロ等による記入可）。
- 3 年月日等を記入する場合には、昭和、平成等の元号（西暦は不可）で記入すること。
- 4 申請書作成後、各様式について記入ミスがないか、また作成漏れの様式がないか、「申請書チェックリスト」により確認のうえ、「申請書チェックリスト」を申請書の先頭に付して提出すること。
- 5 申請書は3部（正本1部と副本2部）作成し、それぞれA4横型ファイル（パイプ式ファイル、3～5cm幅、副本の1部はフラットファイルで可）に綴じて提出すること。なお、副本は全部の書類について複写提出可。
- 6 各様式に直接インデックス（様式番号を記載する）を貼り付け整理して提出すること（添付書類とは色違いのインデックスを使用すること）。
- 7 ファイルの表紙扉及び背表紙には、「アニメーション・マンガ・ゲーム教育機関名」、「正」・「副」の別及び「申請年月」を記入すること。
- 8 申請書及び添付書類の控え一式を作成のうえ保管し、審査側の照会に備えること。

アニメーション・マンガ・ゲーム教育機関審査新規申請書（様式第1号）

- （1）本様式は、「新規申請をする場合」に作成する。
- （2）「設置者の所在地」は、学校法人本部の所在地、株式会社の本店の所在地又は設置者の本拠となっている住所を記入する。
- （3）「設置者名」は、財団・社団法人名、株式会社名等を記入する。個人で設置する場合は、個人名を記入する。
- （4）「設置代表者名」は、財団・社団法人であれば理事長、株式会社等であれば代表取締役等の役職にある者の氏名を記入する。個人で設置する場合は、個人名を記入する。
- （5）「本申請書記入内容に関する問い合わせ先」の「担当者」は、申請書の記入内容などについて詳細を承知していて責任のある説明ができる者とする。また、「連絡先」は、担当者に直接連絡をとることのできる勤務先の所在地、電話番号及びファックス番号を記入する。

アニメーション・マンガ・ゲーム教育機関の概要（様式第2-1号）

（1）「アニメーション・マンガ・ゲーム教育機関の名称」は、当該アニメーション・マンガ・ゲーム教育機関の正式名称（略称不可）を記入する。既存の機関と同名・同音等のまぎらわしい名称を使用することは不可。

（2）「設置者形態」の法人格等は、ア～キのうち、該当するものを○で囲む。特殊法人が設置する場合は、「キその他」とする。「キその他」を選択した場合には、（ ）内に具体的にその内容を記入する。「設置年月日」は、当該団体等が設置された年月日を記入する。「アニメーション・マンガ・ゲーム教育機関設置根拠」は該当項目にそれぞれ記入し又は○で囲む。なお、認可（認証）者については、都道府県知事（名）等を記入する。

（3）「設置代表者」は、様式第1号に記入した設置代表者名と一致させる。なお、住所は自宅の住所を記入すること（電話も自宅用）。

（4）「アニメーション・マンガ・ゲーム教育機関経営担当役員」については、設置者が個人の場合は当該アニメーション・マンガ・ゲーム教育機関の代表者名を、法人等の場合は、その法人等の当該役員等の中からアニメーション・マンガ・ゲーム教育機関の経営を担当する役員を記入する。

（5）「アニメーション・マンガ・ゲーム教育以外の教育事業」及び「教育以外の主な事業」は、進学塾経営、駐車場経営などと具体的に記入する。また、右側にそれぞれの開始時期を記入する。

アニメーション・マンガ・ゲーム教育機関設置の趣旨等（様式第2-2号）

（1）「アニメーション・マンガ・ゲーム教育機関設置の趣旨・理念及び教育目標」は、それぞれが明らかになるように簡潔に記入する。

（2）「アニメーション・マンガ・ゲーム教育機関における授業以外の教育活動」は、当該アニメーション・マンガ・ゲーム教育機関における教員の教員活動（教員研究会の活動状況等）についての計画を簡潔に記入する。

アニメーション・マンガ・ゲーム教育機関の自己評価、情報の提供等 (様式第 2 - 3 号)

(1) 「アニメーション・マンガ・ゲーム教育機関の自己評価等」は、予定している取組があれば具体的に記入する。

(2) 「アニメーション・マンガ・ゲーム教育機関の情報の提供等」は、予定している取組があれば具体的に記入する。

アニメーション・マンガ・ゲーム教育機関の運営に関する基準

3. 自己評価等

(1) アニメーション・マンガ・ゲーム教育機関は、その質的水準の向上を図り、当該機関の目的及び社会的使命を達成するため、当該機関における教育活動等の状況について自ら点検及び評価を行い、その結果を公表するよう努めなければならない。

(2) 前項の点検及び評価を行うに当たっては、同項の趣旨に即し適切な項目を設定するとともに、適切な体制を整えて行うものとする。

(3) アニメーション・マンガ・ゲーム教育機関は、(1) の点検及び評価の結果について、当該機関の教職員以外の者による検証を行うよう努めなければならない。

4. 情報の積極的な提供

アニメーション・マンガ・ゲーム教育機関は、当該機関における教育活動等の状況について、広く周知を図ることができる方法によって、積極的に情報を提供するものとする。

設置者の概要（役員・事務職員）（様式第3-1号）

（1）「設置者名」は様式第1及び第2-1号の「設置者名」に記入した名称とする。

（2）「役員」は、設置者たる法人等の役員のすべて（添付書類6の登記簿謄本に記載されている法人等の全役員）を記入する。

なお、役員が多く本様式に書ききれない場合には本様式によりリストを作成し添付する（事務職員も同様）。そのうち、当該アニメーション・マンガ・ゲーム教育機関の経営担当役員が特定されている場合には、「経営担当」欄に○を付する。

（3）当該設置者の役員以外に役職等に就いている場合には、代表的な所属組織及び役職名を「他の所属組織・役職名」欄に記入する。

アニメーション・マンガ・ゲーム教育機関の運営に関する基準

23. 設置者

（1）アニメーション・マンガ・ゲーム教育機関を設置する者は、国及び地方公共団体のほか、次の各号に該当する者とする。

一 設置者がアニメーション・マンガ・ゲーム教育機関を運営するために必要な経済的基礎を有すること。

二 設置者（法人の場合は、当該機関の経営を担当する役員とする。）がアニメーション・マンガ・ゲーム教育機関を運営するために必要な知識又は経験を有すること。

三 設置者（法人の場合は、当該機関の経営を担当する役員を含む。）が社会的信望を有すること。

四 設置者が日本国内においてアニメーション・マンガ・ゲーム教育を10年以上行っていると認められること。

（2）次の各号に該当する者（法人の場合は、当該機関の経営を担当する役員を含む。）は、新規申請できないものとする。

一 新規申請時において、過去3年以内に、法務大臣のアニメーション・マンガ・ゲーム教育を行う設備及び編制に関して各種学校に準ずる教育機関としての告示の取り消しを受けた者

二 17. に規定する代表・教員の欠格事由の各号のいずれかに該当する者

設置者の概要（出資者等）（様式第3-2号）

（1）「主な出資者」は、当該アニメーション・マンガ・ゲーム教育機関の設置、運営に100万円以上の出資をしている者の全員について、氏名、生年月日、職業、出資額又は持ち株数等を記入する。

（2）「沿革」は、設置者がアニメーション・マンガ・ゲーム教育機関設置に至った経緯を年代順に箇条書きで記入する（設置者の設立年、主要な事業の開始年、アニメーション・マンガ・ゲーム教育を含む教育関係の事業の開始年等）。

設置代表者及び経営担当役員の個人調書（様式第 3 - 3 号）

（１）本様式は様式第 2 - 1 号及び第 3 - 1 号に記入した設置代表者・経営担当役員について作成する。なお、外国人については、外国人登録証明書の写し（表・裏）を添付すること。

（２）「賞罰等」の欄には「アニメーション・マンガ・ゲーム教育の運営に関する基準」17 の各号に該当するか確認のうえ、該当しない場合は「なし」と記入し、該当する場合はその内容を記入する。

（３）本様式については、代筆・ワープロによる記入も可とするが、署名・捺印（実印）は、内容を確認のうえ、必ず本人が行う。

（４）右上部欄外の〔設置代表者・経営担当役員〕は、該当するものを○で囲む。

アニメーション・マンガ・ゲーム教育機関の運営に関する基準

23. 設置者

（１）アニメーション・マンガ・ゲーム教育機関を設置する者は、国及び地方公共団体のほか、次の各号に該当する者とする。

一 設置者がアニメーション・マンガ・ゲーム教育機関を運営するために必要な経済的基礎を有すること。

二 設置者（法人の場合は、当該機関の経営を担当する役員とする。）がアニメーション・マンガ・ゲーム教育機関を運営するために必要な知識又は経験を有すること。

三 設置者（法人の場合は、当該機関の経営を担当する役員を含む。）が社会的信望を有すること。

四 設置者が日本国内においてアニメーション・マンガ・ゲーム教育を 10 年以上行っていると認められること。

（２）次の各号に該当する者（法人の場合は、当該機関の経営を担当する役員を含む。）は、新規申請できないものとする。

一 新規申請時において、過去 3 年以内に、法務大臣のアニメーション・マンガ・ゲーム教育を行う設備及び編制に関して各種学校に準ずる教育機関としての告示の取り消しを受けた者

二 17. に規定する代表・教員の欠格事由の各号のいずれかに該当する者

17. 教員の欠格事由

アニメーション・マンガ・ゲーム教育機関の代表又は教員となる者は、次の各号のいずれにも該当する者ではないものとする。

一 成年被後見人又は被保佐人

二 禁固以上の刑に処せられた者

三 教員免許状取上げの処分を受け、2 年以上を経過しない者

四 日本国憲法施行の日以後において、日本国憲法又はその下に成立した政府を暴力で破壊することを主張する政党その他の団体を結成し、又はこれに加入した者

五 外国人の入国又は在留に関する不正行為を行い、3 年を経過しない者

資産の状況（設置者）（様式第4－1号）

（1）「資産の現状」については、当該アニメーション・マンガ・ゲーム教育機関の設置者（例えば株式会社等）の資産について記入する。

（2）「収支の状況」における、1の該当年度には留学生受入を予定している年度の予算額を、その前年度には受入の前年の予算額及び決算額をそれぞれ記入する。決算額が確定している場合には、「（見込み）」を二重線で抹消する。

（3）株式会社の場合は、

①固定資産：1年を超えて所有又は使用する資産のことをいい、有形固定資産、無形固定資産、投資等の合計額を記入する。

②流動資産：現金及び比較的短期の資産（当座預金、普通預金、1年以内の定期預金等）及び短期間に回収できる資産を記入する。

③負債：貸借対照表上での流動負債、固定負債の合算額を記入すること。ただし、貸借対照表上では（流動資産＋固定資産＋その他の固定資産）－（流動負債＋固定負債＋資本金＋法定準備金＋剰余金）＝0となるので確認する。

資産の状況（アニメーション・マンガ・ゲーム教育機関）（様式第4-2号）

（1）当該アニメーション・マンガ・ゲーム教育機関に限定した資産の状況等について記入する（前ページの記入要領参照）。なお、設置者と当該アニメーション・マンガ・ゲーム教育機関との会計区分がなされていないときは、役員等で決めた按分比で算出する。

（2）「収支の状況」における、収入・支出とも指定された内訳ごとにその額を記入する。なお、前年度決算額が確定している場合には、「見込み」を二重線で抹消する。

アニメーション・マンガ・ゲーム教育機関の運営に関する基準

24. 経営の区分

アニメーション・マンガ・ゲーム教育機関の経営は、その設置者が法務大臣の告示を受けたアニメーション・マンガ・ゲーム教育機関以外の事業を行う場合には、その事業の経営と区分して行うものとする。

生徒納付金の概要（様式第5号）

（1）基準対象コースについて記入する。（コース名は、正確に記載すること。）
 ここで、基準対象コースとは、留学の在留資格により、アニメーション・マンガ・ゲームの学習を主な目的として来日し滞在する外国人を、「アニメーション・マンガ・ゲーム教育機関の運営に関する基準」に沿って受け入れることができるコースをいう。また、「コース」とは、学科やラボのように、当該アニメーション・マンガ・ゲーム教育機関において最も基本的な一つのまとまりのある履修の課程を指すものとする。（※下記例参考）

（2）各コースの、入学金、授業料等その修業期間中に生徒が納付する一人当たりの金額を記入する。

（3）「その他の納付金」がある場合には、□にレ点を付し、その金額を記入する。

（4）「その他」がある場合は、（ ）内に具体的な名称を記入する。

※この部分をコースと呼ぶ。

アニメーション 学科	作画専攻	Aクラス
		Bクラス
	アニメ背景専攻	Aクラス
		Bクラス
マンガ学科	マンガ専攻	Aクラス
		Bクラス
	コミック専攻	Aクラス
		Bクラス
ゲーム学科	プログラム専攻	Aクラス
		Bクラス
	アニメーション専攻	Aクラス
		Bクラス

負債の状況（設置者）（様式第6－1号）

（1）本様式は、当該アニメーション・マンガ・ゲーム教育機関の設置者に負債等がある場合に作成する。

（2）借入金については、最初に借入した金額と申請日現在における借入金の残額とに区分して記入する。

（3）「抵当権設定有無」は、「有」の場合、何に設定されているのか具体的に記入する（例：土地、建物）。

（4）「借入先との関係」は、該当するものレ点を付する。「その他」の場合は、（ ）内に具体的に記入する（例：主取引先銀行等）。

（5）「返済計画」は、返済財源、年間返済額等を具体的に記入する。

負債の状況（アニメーション・マンガ・ゲーム教育機関）（様式第6－2号）

（1）本様式は、当該アニメーション・マンガ・ゲーム教育機関に限定した負債等がある場合に作成する。

（2）借入金については、最初に借入した金額と申請日現在における借入金の残額とに区分して記入する。

（3）「抵当権設定有無」は、「有」の場合、何に設定されているのか具体的に記入する（例：土地、建物）。

（4）「借入先との関係」は、該当するものレ点を付する。「その他」の場合は、（ ）内に具体的に記入する（例：主取引先銀行等）。

（5）「返済計画」は、返済財源、年間返済額等を具体的に記入する。

授業時間帯（二部制の有無）（様式第7-1号）

（1）「二部制の有無」を記入の上、一部制の場合には、「二部制をとらない場合の授業時間帯」に、二部制の場合は、第一部及び第二部の授業時間帯にそれぞれの授業時間帯を記入する。

（2）二部制コースによって授業時間帯が異なる場合には、備考欄にその授業時間帯を記入する。

（3）基準対象外コースも含め記入する。

（4）申請書様式第7-1号から第8-2号は、収容定員に見合うコース及びクラスについて作成する。

授業時間帯別使用教室（様式第7-2号）

- （1）基準対象外コースも含めて記入する。
- （2）「収容定員」は、授業実施クラス数全体の収容定員を記入する。
- （3）「使用教室番号」は、使用教室のすべてを（ ）内に記入する。
- （4）添付書類4「教室別授業時間割」と整合性をもたせる。

1 週間の授業時間帯別クラス等（様式7－3号全日制・二部制両用）

- （1）基準対象外コースも含めて記入する。
- （2）〔収容定員〕は、クラス数全体の収容定員を記入する。

基準対象コースの設置状況（様式第 8 - 1 号全日制・二部制両用）

（1）「コース名」は、当該アニメーション・マンガ・ゲーム教育機関において実際に用いられている名称を記入する。（正確に記載すること。）

（2）「目的」は、当該コースの設置目的を簡潔に記入する。

（3）「修業期間」は、年、月で記入する。

（4）「授業時間数」は修業期間中の授業総時間数を記入する。また、右上「1 単位時間」欄には、授業時間を何分間で 1 単位時間としているかを記入する。「授業時間数」等の記入に当たっては、当該アニメーション・マンガ・ゲーム教育機関が使用している 1 単位時間を 1 時間として計算する。

（5）「授業時間帯」は、例えば「8：30～12：10」のように各コースの開始時刻と終了時刻を記入する。

（6）「始期・終期」は、修業期間が何月に始まり、何月に終わるのかを記入する。例えば、修業期間が 1 年の場合は「4 月～3 月」等。

（7）「授業週数」は、修業期間中授業を行う週が何週あるのか、例えば「3 8 週」のように記入する。

（8）「1 週間当たり授業時間数（授業日数）」は、1 週間に授業を行う時間数が何時間あるのか、また、何日あるのか、例えば、「20 時間（5 日）」のように記入する。

（9）「収容定員」は、日本人生徒及び外国人留学生を合計した定員を記入する。

（10）「外国人留学生定員」は、教育機関で受け入れ予定の外国人留学生のみの定員を記入する。

（11）「クラス数」は、当該コースに設けられる全クラス数を記入する。

（12）「1 クラス当たりの最大数」は、当該コース等に設けられるクラスのうち、最大のクラスの生徒定員を記入する。

（13）添付書類 2「アニメーション・マンガ・ゲーム教育機関の規則」、3「入学案内（募集要項）、学校案内」等と整合させること。

基準対象外コースの設置状況（様式第8-2号全日制・二部制両用）

（1）当該アニメーション・マンガ・ゲーム教育機関に、「アニメーション・マンガ・ゲーム教育機関の運営に関する基準」に沿わず、留学生を受け入れないコースがある場合に作成する。

（2）「コース名」は当該アニメーション・マンガ・ゲーム教育機関において実際に用いられる名称を記入する。（正確に記載すること）

（3）「修業期間」は、年、月で記入する。

（4）「授業時間数」は修業期間中の授業総時間数を記入する。また、右上「1単位時間」欄には、授業時間を何分間で1単位時間としているかを記入する。「授業時間数」等の記入に当たっては、当該アニメーション・マンガ・ゲーム教育機関が使用している1単位時間を1時間として計算する。

（5）「授業時間帯」は、例えば「8：30～12：10」のように各コースの開始時刻と終了時刻を記入する。

（6）「始期・終期」は、修業期間が何月に始まり、何月に終わるのかを記入する。例えば、修業期間が1年の場合は「4月～3月」等。

（7）「授業週数」は、修業期間中授業を行う週が何週あるのか、例えば「38週」のように記入する。

（8）「1週間当たり授業時間数（授業日数）」は、1週間に授業を行う時間数が何時間あるのか、また、何日あるのか、例えば、「20時間（5日）」のように記入する。

（9）「クラス数」は、当該コースに設けられる全クラス数を記入する。

教職員数（様式第 9 - 1 号）

（1）アニメーション・マンガ・ゲーム教育機関全体および基準対象コース担当職員について記述する。

（2）専任とは常勤のことであり、基準対象コース以外の担当を兼務することもできる。

※ただし、以下に示す職員数の基準において審査を行う。

アニメーション・マンガ・ゲーム教育機関の運営に関する基準

13. 教員数

（1）アニメーション・マンガ・ゲーム教育機関には、代表、主任教員及び次の表に定める数の教員（主任教員を含む。）を置くものとする。

（表）

外国人留学生を含む生徒の収容定員の区分	教員数
40人まで	3
41人から	$3 + (\text{生徒定員} - 40) / 40$

（2）前項の表で定める教員の数の2分の1以上は、専任の教員（常勤の代表が教員を兼ねる場合は、当該代表を含む。以下「専任教員」という。）であることが望ましいが、当分の間は3分の1以上とするものとする。ただし、専任教員は3人以上とするものとする。専任教員は、この基準の対象となる授業科目に本務として従事している者とし、専任か否かは、勤務時間数、給与体系、社会保障の有無、他の職業との兼務の有無、授業担当時間数などによって総合的に判断するものとする。

（3）アニメーション・マンガ・ゲーム教育機関の代表が15. に規定する主任教員の資格を有する場合、主任教員を兼ねることができるものとする。

代表・主任・教員の氏名、経歴等の概要（様式第9－2号）

- (1) 本様式は様式第9－1号の教員数に記入した教員全員について作成する。
- (2) 「教員等番号」は、代表、主任及び教員の全員について1から順に番号を付する。
- (3) 「最終学歴」は、卒業した学校名・学部を記入する。
- (4) 「アニメーション・マンガ・ゲーム教育履修歴等」は、該当する事項に○印を付する。

アニメーション・マンガ・ゲーム教育機関の運営に関する基準

14. 代表の資格

アニメーション・マンガ・ゲーム教育機関の代表は、アニメーション・マンガ・ゲーム教育に関する識見を有し、かつ、教育、学術又は文化に関する業務に原則として5年間以上従事した者であるものとする。

15. 主任教員の資格

(1) 主任教員は、アニメーション・マンガ・ゲーム教育に関する教育課程の編成など教育的知識・能力を備えた者とし、常勤のアニメーション・マンガ・ゲーム教育教員又はアニメーション・マンガ・ゲーム研究者として3年以上の経験を有する者であるものとする。

(2) 主任教員は、専任教員のうちから選任するものとする。

16. 教員の資格

アニメーション・マンガ・ゲーム教育機関の教員は次の各号のいずれかに該当するものとする。

- 一 大学（短期大学を除く。）においてアニメーション・マンガ・ゲーム教育に関する主専攻を修了し、卒業した者
- 二 大学（短期大学を除く。）においてアニメーション・マンガ・ゲーム教育に関する科目を26単位以上修得し、卒業した者
- 三 次のいずれかに該当する者でアニメーション・マンガ・ゲーム教育に関し、専門的な知識、能力等を有する者
 - ① 学士の学位を有する者
 - ② 短期大学又は高等専門学校を卒業した後、2年以上学校、専修学校、各種学校等（以下「学校等」という。）においてアニメーション・マンガ・ゲーム教育又は研究に関する業務に従事した者
 - ③ 専修学校の専門課程を修了した後、学校等においてアニメーション・マンガ・ゲーム教育又は研究に関する業務に従事した者であって、当該専門課程の修業年限と当該教育に従事した期間とを通算して4年以上となる者
 - ④ 高等学校において教諭の経験のある者
 - ⑤ 当該分野における技術に関する業務に従事した者であって、専門的な知識、技術、技能等を有する者
- 四 その他これらの者と同等以上の能力があると認められる者

代表・主任・教員の個人調書（様式第9－3号）

- （1）「教員等番号」は、様式第9－2号の「教員等番号」を記入する。
- （2）「学歴」欄は、原則として、高等学校（又は高等学校に相当する学校）以降のものについて記入する。
- （3）「職歴」でアニメーション・マンガ・ゲーム教育歴がある場合は、その機関等において専任教員であったか非常勤教員であったか、必ず記入する。また雇用を予定しているものは当該アニメーション・マンガ・ゲーム教育機関への就任予定年月日を記入する。
- （4）「賞罰等」の欄には、「アニメーション・マンガ・ゲーム教育機関の運営に関する基準」17に規定する代表・教員の欠格事由の各号に該当するか確認のうえ、該当しない場合は「なし」と記入し、該当する場合はその内容を記入する。
- （5）本様式については、代筆、ワープロによる記入も可であるが、署名・捺印（実印）は、内容を確認のうえ、必ず本人が行う。
- （6）右上部欄外の〔代表・主任・教員（専任・非常勤）〕については、該当するものを○で囲む。
- （7）教員等が外国人の場合は、在留カード・特別永住者証明書の写し（表・裏）を添付する。
- （9）代表及び主任教員については、携帯電話番号を記入する。

アニメーション・マンガ・ゲーム教育機関の運営に関する基準

17. 代表・教員の欠格事由

アニメーション・マンガ・ゲーム教育機関の代表又は教員となる者は、次の各号のいずれにも該当する者ではないものとする。

- 一 成年被後見人又は被保佐人
- 二 禁固以上の刑に処せられた者
- 三 教員免許状取上げの処分を受け、2年以上を経過しない者
- 四 日本国憲法施行の日以後において、日本国憲法又はその下に成立した政府を暴力で破壊することを主張する政党その他の団体を結成し、又はこれに加入した者
- 五 外国人の入国又は在留に関する不正行為を行い、3年を経過しない者

生活指導（様式第10-1号）

- （1）生活指導担当者の人数は、「生活指導担当者の内訳」区分に従って記入する。
- （2）「生活指導の内容」は、具体的に記入する。

アニメーション・マンガ・ゲーム教育機関の運営に関する基準

25. 生活指導

- （1）アニメーション・マンガ・ゲーム教育機関には、生活指導担当者を置くものとする。
- （2）生活指導担当者は、生徒の生活指導及び進路指導に関する知識を有するとともに、17. に規定する代表・教員の欠格事由の各号のいずれにも該当しない者であるものとする。
- （3）生活指導担当者は、専任教員又は常勤の事務職員が兼務しても差し支えないものとする。

生活指導担当者・入国在留事務担当者の個人調書（様式第10-2号）

（1）本様式は、生活指導担当者・入国在留事務担当者の全員（常勤の者に限る）について作成する。

（2）「賞罰等」の欄には、「アニメーション・マンガ・ゲーム教育機関の運営に関する基準」17に規定する代表・教員の欠格事由の各号に該当するか確認のうえ、該当しない場合は「なし」と記入し、該当する場合はその内容を記入する。

（3）本様式については、代筆・ワープロによる記入も可であるが、署名・捺印（実印）は、内容を確認のうえ、必ず本人が行う。

（4）右上部欄外の[生活指導担当者・入国在留事務担当者]については、該当するものを○で囲む。

（5）担当者が外国人の場合は、在留カード・特別永住者証明書の写し（表・裏）を添付する。

アニメーション・マンガ・ゲーム教育機関の運営に関する基準**25. 生活指導**

（1）アニメーション・マンガ・ゲーム教育機関には、生活指導担当者を置くものとする。

（2）生活指導担当者は、生徒の生活指導及び進路指導に関する知識を有するとともに、17. に規定する代表・教員の欠格事由の各号のいずれにも該当しない者であるものとする。

（3）生活指導担当者は、専任教員又は常勤の事務職員が兼務しても差し支えないものとする。

17. 代表・教員の欠格事由

アニメーション・マンガ・ゲーム教育機関の代表又は教員となる者は、次の各号のいずれにも該当する者ではないものとする。

- 一 成年被後見人又は被保佐人
- 二 禁固以上の刑に処せられた者
- 三 教員免許状取上げの処分を受け、2年以上を経過しない者
- 四 日本国憲法施行の日以後において、日本国憲法又はその下に成立した政府を暴力で破壊することを主張する政党その他の団体を結成し、又はこれに加入した者
- 五 外国人の入国又は在留に関する不正行為を行い、3年を経過しない者

日本語指導（様式第11-1号）

- （1）日本語指導担当者の人数は、「日本語指導担当者の内訳」区分に従って記入する。
- （2）「日本語指導の内容」は、具体的に記入する。

アニメーション・マンガ・ゲーム教育機関の運営に関する基準

26. 日本語指導

- （1）アニメーション・マンガ・ゲーム教育機関には、外国人留学生の日本語能力の向上を図るため、日本語指導教員を置くように努めるものとする。
- （2）日本語指導教員は、17. に規定する代表・教員の欠格事由の各号のいずれにも該当しない者であるものとする。
- （3）日本語指導教員は、専任教員が兼務しても差し支えないものとする。

日本語指導担当者の個人調書（様式第11-2号）

（1）本様式は、日本語指導担当者の全員（常勤の者に限る）について作成する。

（2）「賞罰等」の欄には、「アニメーション・マンガ・ゲーム教育機関の運営に関する基準」17に規定する代表・教員の欠格事由の各号に該当するか確認のうえ、該当しない場合は「なし」と記入し、該当する場合はその内容を記入する。

（3）本様式については、代筆・ワープロによる記入も可であるが、署名・捺印（実印）は、内容を確認のうえ、必ず本人が行う。

（4）担当者が外国人の場合は、在留カード・特別永住者証明書の写し（表・裏）を添付する。

アニメーション・マンガ・ゲーム教育機関の運営に関する基準

26. 日本語指導

（1）アニメーション・マンガ・ゲーム教育機関には、外国人留学生の日本語能力の向上を図るため、日本語指導教員を置くように努めるものとする。

（2）日本語指導教員は、17. に規定する代表・教員の欠格事由の各号のいずれにも該当しない者であるものとする。

（3）日本語指導教員は、専任教員が兼務しても差し支えないものとする。17. 代表・17. 教員の欠格事由

アニメーション・マンガ・ゲーム教育機関の代表又は教員となる者は、次の各号のいずれにも該当する者ではないものとする。

- 一 成年被後見人又は被保佐人
- 二 禁固以上の刑に処せられた者
- 三 教員免許状取上げの処分を受け、2年以上を経過しない者
- 四 日本国憲法施行の日以後において、日本国憲法又はその下に成立した政府を暴力で破壊することを主張する政党その他の団体を結成し、又はこれに加入した者
- 五 外国人の入国又は在留に関する不正行為を行い、3年を経過しない者

生徒の募集等（様式第12-1号）

（1）留学生の募集方法及び選抜方法について、該当する箇所の資格にレ点を付け（複数可）必要事項を記入する。

（2）「その他」にレ点を付した場合には、具体的内容を記入する。

（3）留学生の選考基準のうち、「日本語学習歴・能力」については、アニメーション・マンガ・ゲーム教育機関において教育を受けようとする外国人留学生が、法務大臣が告示をもって定める日本語教育機関において6か月以上の日本語教育を受けた者であること、又は各種学校に準ずる教育機関において教育を受けるに足りる日本語能力を試験により証明された者であること、又は学校教育法（昭和22年法律第26号）第1条に規定する学校（幼稚園を除く。）において1年以上の教育を受けた者であることを確認する場合にレ点を付すこと。

生徒の健康管理（様式第12-2号）

（1）「健康診断実施予定の有無」を記入のうえ、実施する場合にはその実施時期をコース毎に記入する。（コース名は正確に記載すること。）

（2）健康診断の他に健康管理カウンセリング等を実施予定の場合には、その実施計画を簡潔に記入する。

（3）「健康診断の内容」は、計画（予定）を記入する。

アニメーション・マンガ・ゲーム教育機関の運営に関する基準

27. 健康管理

アニメーション・マンガ・ゲーム教育機関は、外国人留学生の入学後、可及的速やかに健康診断を行うものとし、1年経過後、再度健康診断を行うよう努めるものとする。

校地（様式第13号）

（1）「校地」は、当該アニメーション・マンガ・ゲーム教育機関の校地として使用する土地とし、その総面積、校舎の敷地（建築）面積等を記入する。

（2）「専用」は、基準対象コースで専ら使用する校地について記入する。

（3）「共用」は、基準対象外コースにおいても使用するが、基準対象コースにおいても使用する校地について記入する。

（4）「権利関係」は、該当するものに○を付する。なお、一部自己所有の場合は、自己所有でない分についても該当するものに○を付する。したがって、複数に○を付することになる。また、「その他」の場合には、（ ）内に具体的関係を記入する。

（5）「権利関係の概要」は、「権利関係」で○を付したものの概要について記入する。

（6）「位置・環境」は、当該アニメーション・マンガ・ゲーム教育機関の位置や環境について、具体的に機関の周辺環境、最寄り駅、機関への交通手段等を記入する。

（7）添付書類13「校地の登記簿謄本」と整合させること。

アニメーション・マンガ・ゲーム教育機関の運営に関する基準

19. 校地

アニメーション・マンガ・ゲーム教育機関には、その教育の目的を実現するために必要な校地を備えるものとする。

校舎（様式第14-1号）

（1）校舎の「専用」は、基準対象コースで専ら使用する校舎について記入する。

（2）校舎の「共用」は、基準対象コースにおいても使用するが、基準対象外コースにおいても使用する校舎について記入する。

（3）「権利関係」は、該当するものに○を付する。なお、一部自己所有の場合は、自己所有でない分についても該当するものに○を付する。したがって、複数に○を付することになる。また、「その他」の場合には、（ ）内に具体的関係を記入する。

（4）「権利関係の概要」は、「権利関係」で○を付したものの概要について記入する。

（5）「普通教室」の面積・室は、様式第14-3号に記載した教室面積の計及び室数を記入する。

（6）校舎面積の内訳中、「その他」は、廊下、階段等で附帯施設に当たらない部分の面積を合算して記入する。

（7）校舎の概要は、木造、鉄筋コンクリート、プレハブ等の種別、何階建てか、ビル全体の用途、ビルの何階の全部又は一部を使用するかがわかるように記入する。

アニメーション・マンガ・ゲーム教育機関の運営に関する基準

20. 校舎

アニメーション・マンガ・ゲーム教育機関には、その教育の目的を実現するために必要な校舎を備えるものとする。

建物面積（様式第 1 4 - 2 号）

- (1) 「建物区分」は、様式第 1 4 号の「校舎」を棟別又は階別に区分して記入する。
- (2) 「専用」は、基準対象コースで専ら使用する校舎である。
- (3) 「共用」は、基準対象コースにおいても使用するが、基準対象外コースにおいても使用する校舎である。
- (4) 「構造」は、木造、鉄筋コンクリート等の区分による。
- (5) 「計」は、様式第 1 4 - 1 号の「全体」の各事項とそれぞれ一致させる。

アニメーション・マンガ・ゲーム教育機関の運営に関する基準

2 1. 校舎の面積等

- (1) アニメーション・マンガ・ゲーム教育機関の校舎の面積は、同時に授業を行う生徒 1 人当たり 2.3 m^2 以上とするものとする。ただし、 115 m^2 を下回らないものとする。
- (2) アニメーション・マンガ・ゲーム教育機関の校舎には、教室、教員室、事務室、図書室、保健室その他必要な附属施設を備えるものとする。
- (3) アニメーション・マンガ・ゲーム教育機関の教室は、同時に授業を行う生徒数に応じ、必要な面積を備えるものとする。

2 2. 設備

アニメーション・マンガ・ゲーム教育機関は、生徒数などに応じ、必要な種類及び数の視聴覚教育機器、図書その他の設備を備えるものとする。

(注) 基準 2 1. (1) について

- 本基準でいう「校舎の面積」とは、様式第 1 4 - 1 号記載のある、専用と共用の面積の合計数を指す（普通教室のみならず、便所等も含む。）。
- 本基準でいう「同時に授業を行う生徒 1 人当たり 2.3 m^2 以上」とは、上記の「校舎の面積」を収容定員で除した数とする。（収容定員は、様式 1 4 - 3 の各教室の収容定員を合計した数とする。）
- 普通教室の面積（様式第 1 4 - 3 号関係）については、教室ごとに、同時に授業を行う生徒 1 人当たり 1.5 m^2 を下回らないものとする。

普通教室の面積（様式第14-3号）

（1）様式第14-1号で記入した「普通教室」について、各教室の収容定員、面積、一人当たりの面積等を記入する。なお、収容定員に見合うだけの生徒数を各教室に割り振り、余った教室は自習室・予備室と記入する。

（2）当該校舎に教室が8室以上ある場合には、本様式を複写して作成する。

（3）「建物区分」は、様式第14-2号の区分による。

（4）「専用」は、基準対象コースで専ら使用する教室である。

（5）「共用」は、基準対象コースにおいても使用するが、基準対象外コースにおいても使用する校舎である。

（6）「総面積」の計は、様式第14-1号の普通教室の計と一致させる。

（7）1人当たりの面積は、授業が1部制の場合は、教室の収容定員で除して、また、2部制の場合は、その教室の1部と2部のうち人数の多い収容定員で除して、それぞれ記入する。なお、小数点以下2位まで記入し、3位以下は切り捨てること。

寄宿舍の概要（様式第15号）

（1）本様式は、寄宿舍を設置する予定の場合に作成する。なお、予定していない場合、斜線を付すること。

（2）設置されている寄宿舍ごとに記入する。なお、6箇所以上にある場合には、様式を複写して使用する。

（3）「生徒一人当たりの負担額」は、寄宿舍入居に必要となる月額を記入する。

（4）「権利関係」で、「エその他」に○を付した場合は、（ ）内に具体的関係を記入する。

（5）「寄宿舍の概要」は、1室当たり面積、個室か相部屋か、相部屋の場合1室当たりの収容人数など、特徴が明らかになるように具体的に記入する。

設備等の概要（様式第16号）

- （1）基準対象部分において使用するもので、自己所有に係るものについて記入する。
- （2）机、椅子が2人掛、3人掛の場合、その旨（ ）内に注意書きする（例：（2人掛10脚）等）。
- （3）「専用」は、基準対象コースで専ら使用する教室である。
- （4）「共用」は、基準対象コースにおいても使用するが、基準対象外コースにおいても使用する校舎である。

アニメーション・マンガ・ゲーム教育機関の運営に関する基準

（設備）

22. アニメーション・マンガ・ゲーム教育機関は、生徒数などに応じ、必要な種類及び数の視聴覚教育機器、図書その他の設備を備えるものとする。

留学生受入れに至るまでのスケジュール等（様式第17号）

（1）留学生受入れに至るまでのスケジュールを「申請時まで」と「申請時以降」に分け、簡潔に箇条書きで記入する。

（2）留学生受入れに至るまでに要する経費を、校地、校舎、設備等それぞれ事項ごとに記入する。その他（ ）内には、具体的な項目を記入する。

（3）「左記資金の確保方法」は簡潔に記入する。

（4）「資金計画」は、「申請時まで」と「申請時以降」のそれぞれ1年間、計2年間の資金計画を簡潔に記入する。

（5）「負債の有無」は、上記資金計画における負債額その概要について記入する。

留学生受入れ当初の所要運営経費【見込み】(様式第18号)

(1)「留学生受入れ当初の所要運営経費」は、留学生受入れ後1年間に必要となる所要経費総額(見込み額)及びその内訳(項目ごとに)を記入する。

(2)「留学生受入れ当初の収入見込み」は、それぞれの区分により受入れを予定している生徒数に応じて見込まれる収入額(見込み)を記入する。なお、備考欄に予定している生徒数を記入する。

(3)「金融機関からの借入」が見込まれる場合は、「借入金融機関名」を備考欄に記入する。

(4)「その他の収入」が見込まれる場合は、その内容を備考欄に記入する。

(5)収支比率が1.0未満の場合は、その調達方法について、簡潔に記入する。