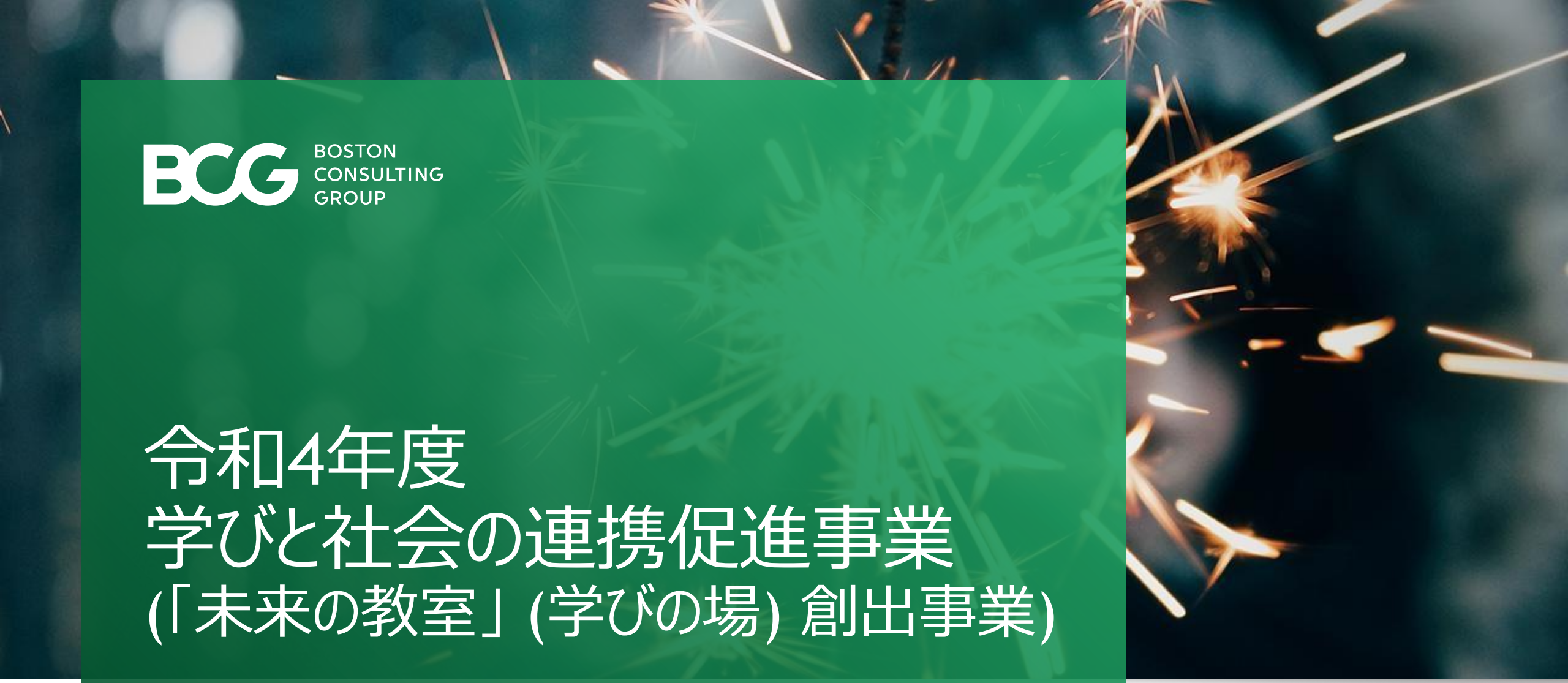


BOSTON CONSULTING GROUP

令和4年度
学びと社会の連携促進事業
(「未来の教室」(学びの場) 創出事業)

最終報告書

2023年3月31日

経済産業省
Ministry of Economy, Trade and Industry

Agenda

1. 背景と事業の全体像
2. 事業報告
   - (1) 事業全体の運営管理
   - (2) EdTech・教育産業についての課題の深堀・解決策の調査・取りまとめ
   - (3)「未来の教室」事業で構築したEdTechポータルサイトの開発・運営
   - (4)「未来の教室」実証事業の案件組成、運営、コンサルティング、効果検証及びガイドライン等の策定に向けて調査・原案作成
   - (5) STEAMライブラリーの運営及び活用事例の創出
   - (6)広報・周知普及の取組
3. 参考資料
   - A) 実施調査一覧
   - B) 各事業者の報告書
   - C)「未来の教室」通信

Copyright © 2023 by Boston Consulting Group. All rights reserved.

1. 背景と事業の全体像

Copyright © 2023 by Boston Consulting Group. All rights reserved.

背景とゴール

背景 (仕様書より)

「未来の教室」ビジョン (2019年6月) では、「未来の教室」実現に向けて必要な3つの柱を整理した
- 1つ目の柱は、『学びのSTEAM化』
- 2つ目の柱は、『個別最適化された学び』
- 3つ目の柱は、『教育環境の整備』

上記3つの柱に基づき、経済産業省では、学び手自身が自らの学びを設計していく未来の学び (「未来の教室」) を実現するため、学びと社会の連携を支える「官民コンソーシアム」を形成、運営しつつ、就学前・初中等・高等・リカレントの各段階で活用できるEdTechの開発や実証、学校で活用する際の課題の抽出や効果検証を進めてきた
- 個人の発育・学習データを活用した教育EBPMの確立と個別最適化
- 小中高生向け課題解決・科目横断思考のSTEAM教育の確立
- 企業・高校・高専・大学等によるシニアも含む全世代対象のキャリア教育・起業家教育プログラムの確立
- リカレント世代の更なる能力開発プログラムの確立　等

本事業においては、過去の「未来の教室」事業の取組みを継承し、さらなる課題抽出と課題検証を進め、その他制度論に踏み込む議論に資する調査・広報を進めることにより、人一生の学びの環境づくりを推進していく

ゴール (BCGの理解)

事業5年目として、これまでの取組を継承し、さらなる課題抽出と課題検証を進め、制度論に踏み込む議論に資する調査・広報を進めることにより、人一生の学びの環境づくりを推進すること

- 「未来の教室」ビジョンのアップデート・具体化(≒産構審 教育イノベーション小委員会提言)
- 上記を踏まえた実証事業の継続・進化
- 種まき的な実証から、EBPM・学術的な観点を重視した"実装"に向けた実証
- 「未来の教室」ビジョンおよび新提言の認知促進と国民運動化
- 制度論含む他省庁も巻き込んだ大きな仕掛けの打ち込み
- 自走に向けたコミュニティビルディング

等

特に事業5年目に入り、最も重要となるのが、「未来の教室」の過去の取組みを総括し、さらなる自走拡大につなげること

Copyright © 2023 by Boston Consulting Group. All rights reserved.

本年度の取組み全体像

過去4年間の取組み
(平成29年度補正～令和3年度事業) を引き継ぎ、

- 研究会、産構審での議論
  ⇒提言取り纏めの支援
- EdTech・教育産業についての課題調査・解決策の検討
- 実証事業の実施
  (のべ100件超)
- STEAMライブラリの構築・ローンチ
- EdTechポータルサイトの構築・運営
- 広報・周知の取組み

等

(1)事業全体の運営管理

：仕様書＋αの提案

(2) EdTech・教育産業についての課題の深堀・解決策の調査・取りまとめ

- 情報収集
- 個別論点の深掘りのため、有識者ワーキンググループ*を発足・運営

(3) 未来の教室」事業で構築したEdTechポータルサイトの開発・運営

- DB機能
- 情報発信機能
- ﾑｰﾌﾞﾒﾝﾄに合わせた特設機能

(4)「未来の教室」実証事業の案件組成、運営、コンサルティング、効果検証及びガイドライン等の策定に向けて調査・原案作成

- 10~20件程度を組成し、それらを伴走支援・効果検証
- 教育コーチによる実証事業の高度化
- 自走に向けた産業化・マネタイズ検討

(5) STEAMライブラリーの運営及び活用事例の創出

継続運営	コミュニティ形成	活用事例創出
OSベンダー等との連携検討	STEAMライブラリーを支えるコミュニティの継続運営	学校/自治体/事業者向けSTEAMライブラリー勉強会実施

(6)広報・周知普及の取組

- 連絡会合・シンポジウムの開催
- 広報ツールの検討
- 「未来の教室」キャラバンの運営
- 「未来の教室」通信の配信
- 文科省(GIGA等)連携
- 学習者.保護者向け広報
- 動画コンテンツとYouTubeチャンネルの充実

(7)報告書の作成

連携

他省庁・経産省他事業と連携した取組み(例：GIGAスクール構想、EdTech補助金、EdTechイノベ事業等)

Copyright © 2023 by Boston Consulting Group. All rights reserved.

仕様書を踏まえ、経産省担当者と議論しながら事業を実施

事業の全体像 | 仕様書との対応 (1/5)

仕様書の記載内容(BCG理解)	実施内容	詳細
(1) 事業全体の運営・管理 事業全体の方向性を検討、設定した上で「未来の教室」事業において設置した「「未来の教室」プラットフォーム」を通じて、(2)~(7) までの全ての事業の運営、管理を行う 。 また本プラットフォームには、適切な運営を担保するための「外部評価委員会 (アドバイザー)」を設置し、有識者35名程度を任命する予定	• 『「未来の教室」評価・検討会議』や『地域 × スポーツクラブ研究会』の委員に実証事業の評価や、実証事業の採択にあたっての外部評価を依頼	P.10 ～P.16
(2) EdTech・教育産業についての課題の深堀・解決策の調査・取りまとめ 「「未来の教室」とEdTech研究会」[1]の提言や、産業構造審議会教育イノベーション小委員会[2]における議論等に応じ、情報収集を実施する。また、特に深掘りするべき個別論点については、有識者グループを発足し、その中で深掘りする	• 「未来の教室」評価・検討会議、及び地域 × スポーツクラブ研究会を事務局として運営 • 議論の中で登場する制度的・政策的論点を中心に調査を実施し、資料にまとめた。主に実施した調査は下記 - Edtech業界調査 - 校務支援システム業界調査 - 次世代育成投資に関する調査 - 教育バウチャーに関する調査 - オルタナティブスクールに関する調査 - 探究教育関係事業者調査 - 学校外の学びの実態・意向調査 - 教育機関への寄付実態・意向調査 - 児童手当等教育費支援の実態・意向調査 - 教育ICT活用状況などに関する実態調査 - 部活動減少の実態調査 - 日米欧のU18/U15スポーツ環境比較　等	P.17 ～P.19

1.「未来の教室」とEdTech研究会」 https://www.meti.go.jp/shingikai/mono_info_service/mirai_kyoshitsu/index.html
2.「産業構造審議会教育イノベーション小委員会」https://www.meti.go.jp/shingikai/sankos hin/ s homu_r yutsu/kyoiku_innovation/index.html

Copyright © 2023 by Boston Consulting Group. All rights reserved.

仕様書を踏まえ、経産省担当者と議論しながら事業を実施

事業の全体像 | 仕様書との対応 (2/5)

仕様書の記載内容(BCG理解)

(3) 未来の教室」事業で構築したEdTechポータルサイトの開発・運営

ポータルサイトの運営「未来の教室」事業で構築したポータルサイト[1]の継続運用を行い、必要に応じて機能の拡充を行う 。ポータルサイトは最低限下記の機能を有するものとし、令和4年度に実装するべき機能については、経済産業省と十分な議論を行った上で決定する

① EdTechサービスの データベース機能
EdTechサービスについて、カテゴリ、機能、効果、導入・利用実績等を整理し、掲載する。カテゴリ設定に当たっては、ユーザビリティを考慮し、教育段階やサービス特性等のいくつかの側面による分類 を比較・検討した上で、すでに構築されているサイトで不十分な点があれば、このとき、利用者 (学習者、教員、研修講師 等)、提供者 (EdTechサービス事業者) 双方に対し、リテラシーの程度によらず利用しやすい仕様 (操作性、検索性 等の観点から) を追求する

② 「未来の教室」 関連の情報発信機能
(4)(5) 実証事業の公募情報や (6) 広報イベントの情報を掲載するほか、教育・EdTech関連のニュース記事を高頻度で紹介する。また、実証事業の成果やその他のEdTech 導入事例の概要をわかりやすくまとめ、掲載する

上記①②以外も 、SNSとの連携やムーブメントに合わせた特設機能の実装 例 :GIGA スクール、「学びを止めない」等の、過去に有効性が確認されている機能は、経済産業省と相談の上、継続する

実施内容

- 目指すべき機能の構築に向けて、以下の機能をもったEdTech ライブラリー / EdTech データベースを構築し、「未来の教室」ポータルサイト上で運営
  - ①データベース機能:
    - 掲載EdTechを学校種や教科、使用目的に応じて検索可能
  - ②調達支援機能:
    - 各EdTech事業者への問い合わせ先を記載し、スムーズな調達を支援
  - ③EdTech市場拡大・開発機能:
    - 学校の先生・生徒の声を掲載し、未経験の先生でもニーズが喚起され、市場が拡大されるように工夫

詳細

P.20
～P.24

1. 「未来の教室」事業で構築したポータルサイト https://www.learninginnovation.go.jp/

Copyright © 2023 by Boston Consulting Group. All rights reserved.

仕様書を踏まえ、経産省担当者と議論しながら事業を実施

事業の全体像 | 仕様書との対応 (3/5)

仕様書の記載内容(BCG理解)

(4)「未来の教室」実証事業の案件組成、運営、コンサルティング、効果検証 及びガイドライン等の策定に向けた調査・原案作成

＜テーマ設定＞
「未来の教室」事業の振り返り・今後の論点を議論し、実証事業において令和4年度に求めるべき成果目標を定め、それに基づいた実証テーマの設定を行う

＜案件組成 (公募・審査・採択) ＞
学びの現場 (各種学校の教育課程・部活動、公教育外のサードプレイス 等) をフィールドとしつつ、EdTechサービス事業者その他の主体 (自治体、地域の企業群、 大学 ・ 研究機関等) との連携によって構築された「 未来の教室」として効果・課題を検証するプログラムを全国で計10～20件程度組成する

＜運営・コンサルティング・効果検証・ガイドライン作成＞
採択した実証事業については、教育効果の最大化や事業フィージビリティの確保等の観点から適切なコンサルティングを加えながら運営する。また、本事業は事後の効果検証を行うとともに全国の教育機関等への普及活用を念頭においたガイドライン策定を目指すものであり、そのために必要な調査・国内事業者へのヒアリングをもってガイドラインの原案を作成する
効果検証の体制・手法についてはEBPMの有識者の意見を取り入れ、経済産業省と相談をして決定すること。また、経済産業省と相談の上、必要に応じて、教育関連の有識者 (10人以上) と連携しながら、実施する実証の中で学術検証に取り組み、同有識者は学術検証のみならず、各実証校や地域に 伴走する形で助言を行える体制を整える
また、事業開始後、各実証事業について、事業開始時期も鑑みつつ、経済産業省の担当者も含め、基本的には月に1回程度の連絡会合 (進捗や今後の方針などを確認する機会、オンラインでの実施も可) を設ける

尚、 更に実証の効果を高める施策 として、経済産業省と相談の上で、以下の実施を検討する。
- 各事業の高度化 、 自走 ・ 展開に向けた産業化・マネタイズ検討

実施内容

<テーマ設定>
「未来の教室」ビジョンや産構審での議論を踏まえて4テーマで実証事業を募集 (詳細は後述)

<案件組成(公募・審査・採択)>
全テーマについて実証事業の再委託・外注先を選定する際は、「未来の教室」評価・検討会議、地域 × スポーツクラブ産業研究会の委員に外部評価を依頼した上で、採択事業を決定、結果として25件の事業を組成

<運営・コンサルティング>
各事業について目指す姿を経産省とも協議の上、事務局内で検討し、達成に向けて事業者をコンサルティング

<効果検証>
- テーマA,C,Eに関しては、各実証事業者が、教育関連の有識者からアドバイスを得つつ、実証事業の中で効果検証を行えるようサポート
- テーマDに関しては7名の有識者と連携し、実証事業に対してより学校現場や地域に根差した助言が行える体制を構築

<ガイドライン策定>
他事業者・教育機関での横展開を企図し、実証事業のガイドライン化をサポート
- 将来的な自走を意図した事業については、自走 ・ 展開に向けた産業化・マネタイズ検討も実施

詳細

P.25
～P.60

Copyright © 2023 by Boston Consulting Group. All rights reserved.

仕様書を踏まえ、経産省担当者と議論しながら事業を実施

事業の全体像 | 仕様書との対応 (4/5)

仕様書の記載内容(BCG理解)

(5) STEAMライブラリーの運営及び活用事例の創出

<継続運用>
経済産業省と相談の上、「未来の教室」事業で構築したSTEAM学習 (学際的な探究型・ 課題解決型の学習) コンテンツのオンラインプラットフォームであるSTEAMライブラリー[1] の継続運用を行う。運用にあたっては、サイト及びコンテンツ等へのアクセス状況を随時把握・分析したうえで更なる普及・利活用促進に向けた提案を行い、必要に応じて改修を行う。またSTEAMライブラリー の活用・普及に向け、学習者や教員等によるコミュニティを形成し、経済産業省と相談し、イベントの実施や情報交換の機会提供を行う

<活用事例創出>
また、令和2年度及び令和3年度事業で創出したSTEAMコンテンツについて、実際の学校現場で活用する事例を40～50件程度創出する。事例創出は、学びの現場 (各種学校の教育課程や部活動等) をフィールドとして、コンテンツ開発事業者やその他生徒達の探究的な学びを支援する事業者等が伴走する形で実施する。なお、案件組成に際しては、プログラム自体の効果検証にとどまることなく、「学びのSTEAM化」を実現する新たなサービスモデル構築やマネタイズモデル提案も併せて案件を組成する

- 多様な条件下 (地域の特性や教育段階、公立私立等) において事例を創出
- 成果を使いやすい形 (授業案やカリキュラム編成案を含む) でまとめて順次発信
- STEAMライブラリー実践事例の横展開を図り、その際、学習者や教員等のコミュニティの効果的な活用 や自治体・教育委員会等との連携を検討、提案
- さらに、実証を通じてユーザ意見を収集し 、必要に応じ て改修・反映も実施

加えて更にSTEAMライブラリーの効果を高める施策として、以下の実施も検討する。

- STEAM ライブラリーを支えるコミュニティの継続運営 、発展 ・ 改善に向けた取り組み
- 学校/自治体/事業者/学習者向け STEAMライブラリー勉強会実施
- OS ベンダー等とSTEAMライブラリ ーとの連携検討

実施内容

<継続運用>

- 令和4年度を通じSTEAMライブラリーを継続運用し、UU数は31万件 、登録ユーザー数も9,800名規模にまで拡大
- STEAMライブラリーの活用促進に向け、複数のイベント実施 ((6) 広報・周知普及の取組にて詳細記述)を行った他、コンテンツのダイジェスト動画作成や、問の一覧化により、更に利便性を向上

<活用事例創出>

- 学校や教育関連事業者と連携して、25事業者と約130件の活用事例を創出
  - 学校等において、 STEAMライブラリーをカリキュラムに組み込んで科目内/教科横断で探究授業を実施
  - 授業風景や内容がわかるような動画・指導案・生徒のアウトプット等をとりまとめSTEAMライブラリーにアップロード
- 実際に活用した事業者からの声も踏まえて、一部コンテンツの改修や追加コンテンツの作成も実施

- 上記に加えて、以下施策も実施
  - STEAMライブラリーパートナーコミュニティの運営
  - STEAMライブラリーオンライン体験イベントの実施
  - JSTとの相互リンク 等

詳細

P.61
～P.91

1. STEAMライブラリー https://www.steamlibrary.go.jp/

Copyright © 2023 by Boston Consulting Group. All rights reserved.

仕様書を踏まえ、経産省担当者と議論しながら事業を実施

事業の全体像 | 仕様書との対応 (5/5)

仕様書の記載内容(BCG理解)

(6) 広報・周知普及の取組

経済産業省と相談の上、各種イベントやニュースレターの発行、SNSでの発信を通じ、数千人～1万人規模を想定とした「未来の教室」の目指す姿を 総合的に推進するためのコ ミュニティづくりに取り組む。

<シンポジウムの開催>
事業期間内に最低1回以上、「目指すべき「未来の教室」の姿」の認識共有、本事業での取組やこれから求められる学びの在り方の啓発等につながるシンポジウム (参加者500名程度) を開催する。

<広報ツールの検討>
それぞれの事業の性質等を踏まえ、集客効果が高まるデザインを施したPR資材 (チラシ、ポスター、動画、SNS等からの発信等) を企画、作成するとともに、本資材を活用した参加事業者への事前広報活動や取組内容に係る広報活動等も実施し、既存のSNSも活用した情報発信を行う。
また、その中で「未来の教室」関連のニュースを高頻度で(1週間に数回以上) 発信し続ける。 加えて、学びの主体は学習者自身であることを再認識した上で、効果的な広報・周知普及の在り方について検討し、学習者に効果的に届けるための手法について、関係省庁の取組を参考にして実行する。

<「未来の教室」 キャラバンの運営>
新しい学びをより多くの方に 発信することを目的に、オンラインでの実施を念頭に、地域の教員・自治体・教育委員会や生徒・保護者などを対象として、有識者等の講演や、企業連携による体験ブース・ワークショップ等を実施する。

- 事業期間中に参加者100名程度 以上の規模 のキャラバンを6回程度以上開催
- 学校現場への普及をさらに推進するため、全国の50以上の自治体に対して、WS等を実施

<「未来の教室」 通信の配信>
実証事業等を通じて創出された優良事例の横展開に向け、関係者への取材を行い「未来の教室」通信 としてニュースレターを月に1～2回程度発行する。

実施内容

<シンポジウムの開催>

- EDIXの出展企画・当日の運営を実施
  - 場所・形式: 東京・大阪・オンライン
  - 対象者: 全国の自治体・教育委員会・教職員・教育事業者など
  - 参加人数:東京: 1200名程度、大阪: 600名程度、オンライン: 3600名程度
  - 内容: 未来の教室の取組の紹介、STEAMライブラリーの紹介、未来の教室通信の配布、室長講演

<広報ツールの検討>

- SNS (Facebook/LINE)、ポータルサイト、「未来の教室」通信等、多様なツールを活用

<「未来の教室」 キャラバンの運営>

- 計6回開催し、全国50以上の自治体を集客

<「未来の教室」 通信の配信>

- 「未来の教室」通信 としてニュースレターを12本納品

また、 更に広報の効果を高める施策として、下記を実施

- STEAMライブラリーのYoutube への動画アップロード
- Youtuberと連携した、STEAMライブラリー紹介動画作成
- JSTとSTEAMライブラリーの相互リンク連携
- PLIJへのSTEAMライブラリーリンク掲載

詳細

P.92
～P.98

Copyright © 2023 by Boston Consulting Group. All rights reserved.

2. 事業報告

(1) 事業全体の運営管理

Copyright © 2023 by Boston Consulting Group. All rights reserved.

本年度の取組み全体像

過去4年間の取組み
(平成29年度補正～令和3年度事業) を引き継ぎ、

- 研究会、産構審での議論
  ⇒提言取り纏めの支援
- EdTech・教育産業についての課題調査・解決策の検討
- 実証事業の実施
  (のべ100件超)
- STEAMライブラリの構築・ローンチ
- EdTechポータルサイトの構築・運営
- 広報・周知の取組み

等

(1)事業全体の運営管理

：仕様書＋αの提案

(2) EdTech・教育産業についての課題の深堀・解決策の調査・取りまとめ

- 情報収集
- 個別論点の深掘りのため、有識者ワーキンググループ*を発足・運営

(3) 未来の教室」事業で構築したEdTechポータルサイトの開発・運営

- DB機能
- 情報発信機能
- ﾑｰﾌﾞﾒﾝﾄに合わせた特設機能

(4)「未来の教室」実証事業の案件組成、運営、コンサルティング、効果検証及びガイドライン等の策定に向けて調査・原案作成

- 10~20件程度を組成し、それらを伴走支援・効果検証
- 教育コーチによる実証事業の高度化
- 自走に向けた産業化・マネタイズ検討

(5) STEAMライブラリーの運営及び活用事例の創出

継続運営	コミュニティ形成	活用事例創出
OSベンダー等との連携検討	STEAMライブラリーを支えるコミュニティの継続運営	学校/自治体/事業者向けSTEAMライブラリー勉強会実施

(6)広報・周知普及の取組

- 連絡会合・シンポジウムの開催
- 広報ツールの検討
- 「未来の教室」キャラバンの運営
- 「未来の教室」通信の配信
- 文科省(GIGA等)連携
- 学習者.保護者向け広報
- 動画コンテンツとYouTubeチャンネルの充実

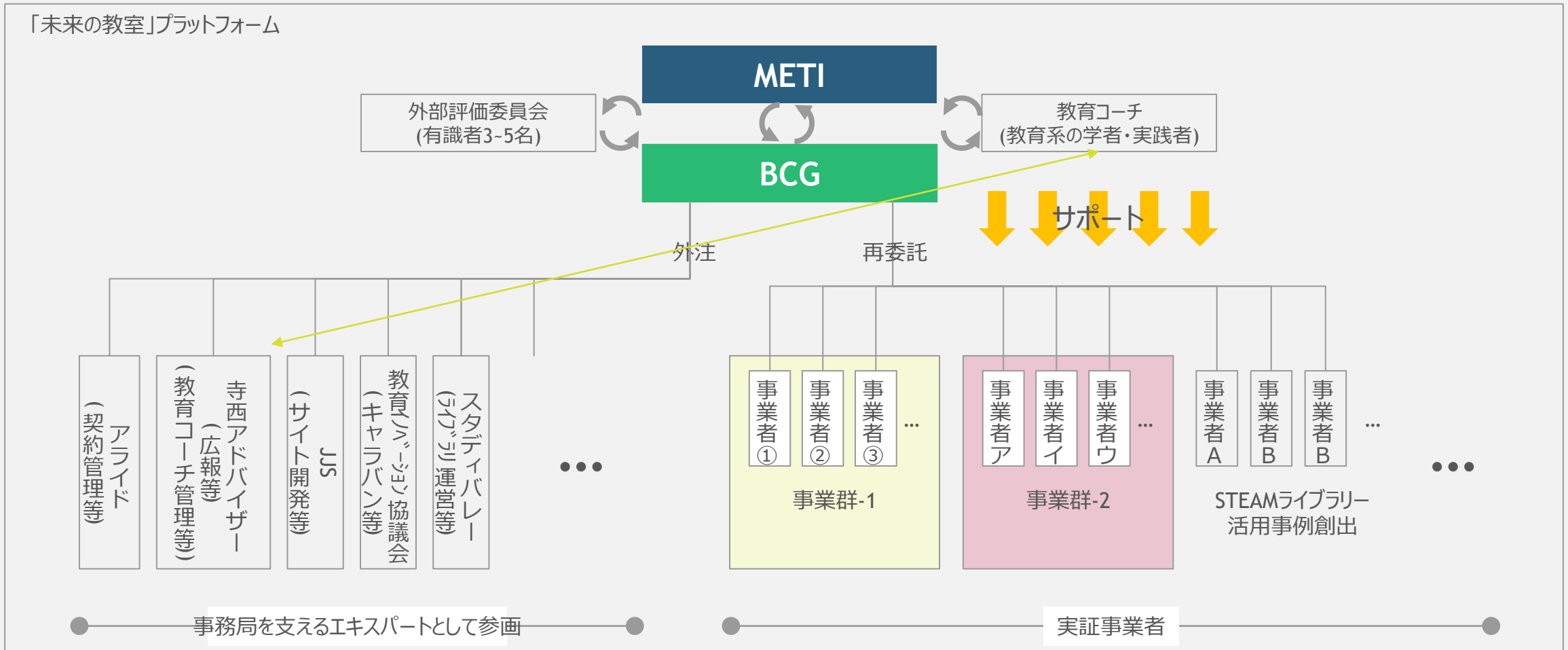
(7)報告書の作成

連携

他省庁・経産省他事業と連携した取組み(例：GIGAスクール構想、EdTech補助金、EdTechイノベ事業等)

Copyright © 2023 by Boston Consulting Group. All rights reserved.

事業の実施体制



Copyright © 2023 by Boston Consulting Group. All rights reserved.

『「未来の教室」評価・検討会議』を設置して、実証事業をはじめとする事業全体の評価や、実証事業の採択にあたっての外部評価を依頼

委員選定の考え方

以下を考慮して、委員を選定し、外部評価委員会を設置

- 産構審 教育イノベーション小委員会の委員から推薦
  - 貴省における教育議論との一体感という観点で有効
  - 同委員会の委員とは日々議論をする関係であり、スムーズな依頼及び連携が可能
- 取組むテーマが多岐に亘るため、可能な限り多くのテーマに対応できる幅のある人選を意識
- 実証事業などで関わって頂く可能性の高い有識者については、公平性の観点から候補から除外して検討

参加いただいた委員(抜粋)



森田 朗氏
(一社) 次世代基盤政策研究所　代表理事
東京大学 名誉教授

「未来の教室」とEdTech研究会 座長。
東京大学公共政策大学院の初代院長を務めた他、政府研究会・審議会委員等、数々の要職を歴任



佐藤 昌宏氏
デジタルハリウッド大学 大学院 教授

「未来の教室」とEdTech研究会 座長代理。
EdTechの第一人者で、多数のEdTechベンチャーを支援。教育イノベーション協議会代表理事でもあり、Edvation Summitの責任者



田村学氏
(國學院大學人間開発学部初等教育学科 教授)

文部科学省教科調査官、文部科学省視学官として、総合や探究、カリキュラムマネジメント等のテーマに関与。
「未来の教室」では、STEAMライブラリーの初期検討でも委員として参画



大島まり氏
東京大学大学院情報学環・生産技術研究所教授

探究・STEAM観点で様々な取組実績あり。
「未来の教室」では、STEAMライブラリーの初期検討でも委員として参画。産構審の学びの探究化・STEAM化WGでも座長を務める



平井 聡一郎氏
情報通信総合研究所　特別研究員

茨城県の教員、古河市教育委員会指導主事などを務めた後、現職。文科省、総務省の教育ICTに関わる委員を歴任している教育ICT化の第一人者
(領域：教育ICT、学校BPRなど)

Copyright © 2023 by Boston Consulting Group. All rights reserved.

(参考)学びの自律化・個別最適化WGの委員



森田朗氏
((一社) 次世代基盤政策研究所　代表理事 / 東京大学 名誉教授)



木村政文氏
(福島県 大熊町 教育長)



佐藤昌宏氏
(デジタルハリウッド大学　学長補佐　教授)



福本理恵
(株式会社SPACE 代表取締役)



稲垣忠氏
(東北学院大学 教養学部 教授)



工藤勇一氏
(学校法人堀井学園 横浜創英中学・高等学校 校長)



白井智子氏
(特定非営利活動法人新公益連盟代表理事)



細田眞由美氏
(さいたま市教育長)



今村久美氏
(認定NPO法人カタリバ 代表理事)



熊谷晋一郎氏
(東京大学先端科学技術研究センター 准教授)



末冨芳氏
(日本大学文理学部教授)



美馬 のゆり氏
(公立はこだて未来大学 教授)



野口晃菜氏
(株式会社LITALICO LITALICO研究所所長)



日野公三氏
(明蓬館高等学校校長・理事長)



福原正大氏
(㈱Institution for a Global Society 代表取締役)

Copyright © 2023 by Boston Consulting Group. All rights reserved.

(参考) 学びの探究化・STEAM化WGの委員



大島まり氏
(東京大学大学院情報学環・生産技術研究所教授)



岡本尚也氏
(一般社団法人Glocal Academy代表理事)



瀬戸昌宣氏
(NPO法人SOMA 代表理事)



平井聡一郎氏
((株)情報通信総合研究所、南牧村教育CIO)



井上浄氏
(株式会社リバネス　代表取締役副社長 CTO)



讃井康智氏
(ﾗｲﾌｲｽﾞﾃｯｸ株式会社 取締役 最高教育戦略責任者)



田中邦裕氏
(さくらインターネット株式会社)



平川理恵氏
(広島県教育委員会教育長)



岩本悠氏
((一財)地域・教育魅力化プラットフォーム　代表理事)



須藤みゆき
(ブリタニカ・ジャパン株式会社)



田村学氏
(國學院大學人間開発学部初等教育学科 教授)



木村健太氏
(広尾学園中学校・高等学校 医進・サイエンスコース統括長)



苫野一徳
(熊本大学 准教授)



中島さち子
(株式会社steAm代表取締役)



中原健聡氏
(認定特定非営利活動法人 Teach For Japan代表理事)

Copyright © 2023 by Boston Consulting Group. All rights reserved.

『地域 × スポーツクラブ研究会』を設置して、実証事業の評価や、実証事業の採択にあたっての外部評価を依頼

役職	お名前	所属
座長	間野　義之	早稲田大学スポーツビジネス研究所
委員	室田　健志	コナミスポーツ株式会社
委員	池田　めぐみ	公益財団法人山形県スポーツ協会
委員	石塚　大輔	スポーツデータバンク株式会社
委員	伊藤　清隆	リーフラス株式会社
委員	桂田　隆行	株式会社日本政策投資銀行
委員	清宮　克幸	公益財団法人日本ラグビーフットボール協会　一般社団法人アザレアスポーツクラブ
委員	榊原　孝彦	NPO法人ソシオ成岩スポーツクラブ マネージングダイレクター
委員	島田　慎二	公益社団法人ジャパン・プロフェッショナル・バスケットボールリーグ
委員	立石　敬之	シント＝トロイデンVV　公益社団法人日本プロサッカーリーグ　アビスパ福岡
委員	為末　大	株式会社Deportare Partners
委員	二宮　清純	株式会社スポーツコミュニケーションズ
委員	諸橋　寛子	一般財団法人UNITED SPORTS FOUNDATION
委員	眞壁　潔	株式会社湘南ベルマーレ
委員	小林　至	桜美林大学
委員	竹下　雄真	デポルターレクラブ/株式会社ポジティブ
オブザーバー	泉　　正文	日本スポーツ協会
オブザーバー	勝田　隆	東海大学　体育学部

Copyright © 2023 by Boston Consulting Group. All rights reserved.

2. 事業報告

(2) EdTech・教育産業についての課題の深堀・解決策の調査・取りまとめ

Copyright © 2023 by Boston Consulting Group. All rights reserved.

『「未来の教室」評価・検討会議』を事務局として運営

開催実績

	開催日時	アジェンダ
①	2021/5/27	キックオフ① (論点説明 ＋ 委員自己紹介)
②	2021/6/1	キックオフ② (論点説明 ＋ 委員自己紹介)
③	2021/6/3	キックオフ③ (論点説明 ＋ 委員自己紹介)
④	2021/6/21	探究の指導と評価・探究計画書
⑤	2021/6/28	学習ログ利活用
⑥	2021/6/28	高信頼性組織
⑦	2021/7/15	企業による教育参画のインセンティブ
⑧	2021/7/19	学習ログの利活用
⑨	2021/7/19	教育DX時代の原資
⑩	2021/7/20	個別学習計画の策定と運用
⑪	2021/7/20	高信頼組織
⑫	2021/7/21	自律化・個別最適化のための学習環境
⑬	2021/7/27	探究の入り口づくり
⑭	2021/7/30	高大接続
⑮	2021/7/30	探究計画書・STEAM (探究) と教科の接続
⑯	2021/8/6	場の選択肢の拡大
⑰	2021/9/15	学びの自律化・個別最適化の議論振り返り
⑱	2021/10/7	学びの探究化・STEAM化の議論振り返り
⑲	2022/6/13	産構審オフ会 (時間・空間の生まれ変わり 等)
⑳	2022/6/14	産構審オフ会 (場の選択肢拡充 等)

関連して実施した調査 (詳細はAppendix参照)

	トピック
①	校務支援システム業界調査
②	次世代育成投資に関する調査
③	教育バウチャーに関する調査
④	オルタナティブスクールに関する調査
⑤	Edtech業界調査
⑥	探究教育関係事業者調査
⑦	学校外の学びの実態・意向調査
⑧	教育機関への寄付実態・意向調査
⑨	児童手当等教育費支援の実態・意向調査
⑩	教育ICT活用状況等に関する実態調査

Copyright © 2023 by Boston Consulting Group. All rights reserved.

『地域 x スポーツクラブ研究会』を事務局として運営

開催実績

	開催日時	アジェンダ
①	2021/8/11	• 第1次提言の振り返り • 今年度の進め方の説明 • F/S事業の採択について (外部評価委員会)
②	2021/12/16	• F/S事業の進捗について報告・議論 • ゲスト発表 (東洋大学　谷塚様) • 新規委員プレゼン (竹下委員、眞壁委員)
③	2022/1/28	• 新規委員プレゼン (小林委員) • FS事業を通じての検討課題と最終提言骨子案について • 部活動の地域移行の取組みについて - リーフラス㈱の取組み - スポーツ庁での検討状況
④	2022/3/9	• 一次提言を踏まえた、最終提言の骨子案 • FS事業「未来のブカツ」全10プロジェクトの結果 • 政策提言とロードマップ
⑤	2022/4/21	• 最終成果報告書とりまとめに向けた事務局からのプレゼン • 事務局報告内容に関する議論

関連して実施した調査 (詳細はAppendix参照)

	トピック
①	スポーツでの資金循環に向けた事例調査 (以下⑥までは同事例調査) • ベッティングの不正防止ビジネス、ファンタジースポーツ市場を整理
②	• スポーツテックの種類とそれに関する権利調査
③	• データの種類とそれに関連する問題点を整理
④	• 海外のスポーツでの資金循環事例調査
⑤	• テクノロジー x スポーツビジネスの変化を整理
⑥	• スポーツベッティングのデータバリューチェーン
⑦	スポーツ市場に関する調査 • 「未来開拓会議」へ向けた論点を整理
⑧	米国部活動に関する調査 • 概要、制度を整理
⑨	スポーツでの資金循環に向けた事例調査 • メタバースの概要、事例紹介
⑩	部活動減少の実態に関する調査 • 生徒数、部活動数の減少傾向 等
⑪	運動部・スポーツ経験への企業評価
⑫	日米欧のU18/U15スポーツ環境比較
⑬	寄附制度に関する調査 • 寄附税制、ふるさと納税に関して

Copyright © 2023 by Boston Consulting Group. All rights reserved.

2. 事業報告

(3)「未来の教室」事業で構築した EdTechポータルサイトの開発・運営

Copyright © 2023 by Boston Consulting Group. All rights reserved.

「未来の教室」ポータルサイトの全体像

メインメニュー



「未来の教室」ってなに?
- 「未来の教室」のビジョンを理解するための情報を掲載



STEAMライブラリー
- 探究の入り口となる教材 (動画・ワークシート・指導案等) を掲載したオンラインライブラリー



EdTechライブラリー
- 「未来の教室」実証事業で活用された、学校でも活用できるEdTechを紹介するライブラリー



学校BPR (学校における働き方改革)
- 学校における働き方改革の実現に向け、調査結果や、関連する実証事業の結果を紹介



「未来の教室」通信
- 発行済みニュースレターや過去イベントのアーカイブ等、「未来の教室」を深く理解するための情報を掲載

サブメニュー



関連リンクを掲載



イベント情報等、タイムリーに報知すべき情報を掲載



教育/EdTech関連ニュースを事務局でピックアップして掲載



「未来の教室」実証事業の報告書アーカイブや、日本国内で利用可能なEdTechサービスを集めたデータベースも構築

Source: https://www.learning-innovation.go.jp/

Copyright © 2023 by Boston Consulting Group. All rights reserved.

メインメニュー詳細: EdTechライブラリー

概要

目的: 質の高いEdTechサービスが厳選し、教育委員会/学校の先生を対象に想定し、必要十分な情報を届ける

対象: 「未来の教室」実証事業で扱ったEdTechを紹介

搭載機能:

学校種・教科・使用目的に応じて検索可能



先生・生徒の声も掲載



問い合わせ導線を配置



SNSシェアボタンを配置



掲載しているEdTech (2023年2月末現在)

	事業者	EdTechサービス名
1	株式会社COMPASS	Qubena
2	すららネット	すらら/すららドリル
3	城南進学研究社	デキタス
4	凸版印刷	navima
5	Life is Tech	Life is Tech ! Lesson
6	学研プラス	Music Blocks
7	STEAM Sports Laboratory	STEAM Tag Rugby
8	株式会社JTB	観光予報プラットフォーム
9	IGS株式会社	Grow Academy
10	IGS株式会社	Ai Grow
11	Inspire High	Inspire High
12	スタディプラス株式会社	Study plus for school

詳細はEdTechライブラリー(「未来の教室」ポータルサイト)を参照(https://www.learning-innovation.go.jp/edtech-library/)

Copyright © 2023 by Boston Consulting Group. All rights reserved.

メインメニュー詳細:「未来の教室」通信

概要

目的:

- 発行済みニュースレターや過去イベントのアーカイブ等、「未来の教室」を深く理解するための情報を掲載

内容:

- 「未来の教室」通信のアーカイブ掲載
  - メルマガ登録リンクへの導線も確保
- 過去に実施したイベントのアーカイブ掲載
  - 動画・投影資料・プログラム・登壇者等
- 関連事例も掲載

ページ詳細

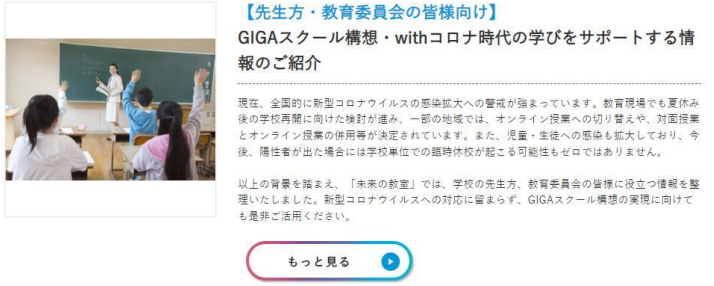
「未来の教室」通信のアーカイブ



イベントアーカイブ



関連事例

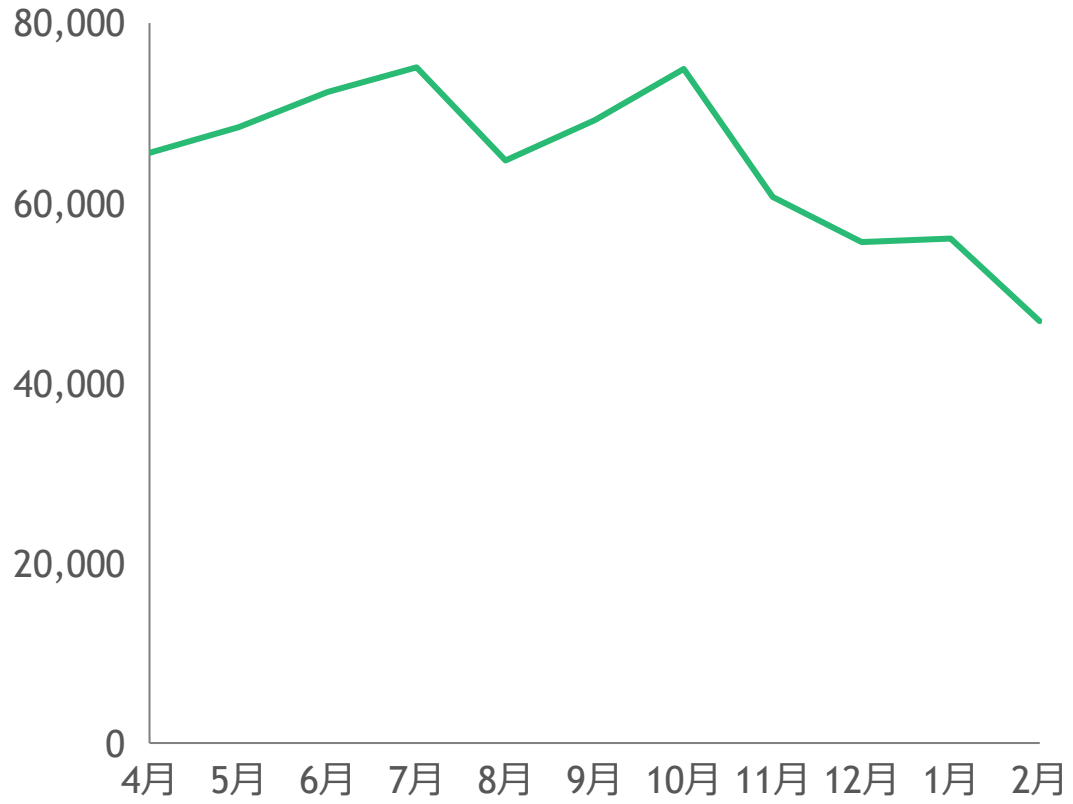


Source: https://www.learning-innovation.go.jp/newsletter/

Copyright © 2023 by Boston Consulting Group. All rights reserved.

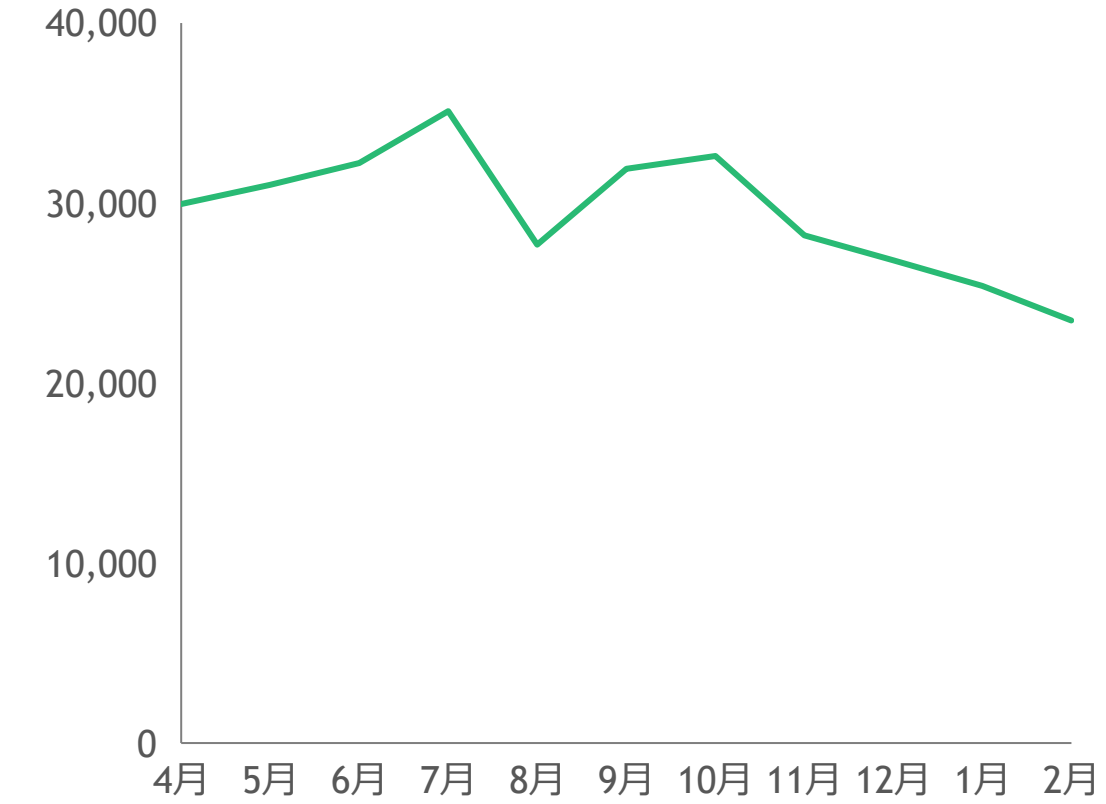
「未来の教室」ポータルサイトのPV・ユーザー数

PV数 (2022/4/1~2023/2/28)



合計PV: 709,524

ユーザー数 (2022/4/1~2023/2/28)



合計ユーザー数: 324,352

Source: Google Analytics

Copyright © 2023 by Boston Consulting Group. All rights reserved.

2. 事業報告

(4)「未来の教室」実証事業の案件組成、運営、コンサルティング、効果検証及びガイドライン等の策定に向けた調査・原案作成

Copyright © 2023 by Boston Consulting Group. All rights reserved.

テーマA:「教育データ利活用」に関するテーマのサマリ

事業概要

教育データの利活用に向け、
デジ庁・文科省・総務省と4省庁で
連携しつつ、方針策定がなされて
いるが、複数の教育データを
連携させる具体的なユースケースや
そのメリット・課題が見えないまま
検討が進んでいることに課題感あり

ゆえに、今年度は、教育データの
利活用に積極的な民間教育
事業者と自治体/学校の連携の
もと、下記を実施した

1. 公教育内の教育データ連携の
ユースケース創出とメリット・課題
の整理
2. 公教育内外の教育データ連携
のメリット・課題の調査
3. 有識者会議を通じた政策への
示唆だし

サマリ

1. **公教育内の教育データ連携のユースケース創出とメリット・課題の整理**については、
下記2つのユースケースの創出を通し、学習者を含む関係者のメリットを明らかにするとともに、
今後の普及に向け解決すべき点を示した
   - A. 紙テストデータ・AIドリル学習履歴データの、学習eポータル・独自フォーマット上での
     ダッシュボード化【すららネットの報告参照】
   - B. 複数EdTech教材のデータのLMS上でのダッシュボード化【スタディプラスの報告参照】
2. **公教育内外の教育データ連携のメリット・課題の調査**については、アンケート・インタビュー
ベースで、学校-塾間の教育データを連携してダッシュボード化することや、LMS-EdTech教材の
データ連携等について、関係者の声を取りまとめた
3. **有識者会議を通じた政策への示唆だし**については、上記の途中経過をベースに、
教育データ利活用領域の有識者や実践者との議論を行い、実証事業の高度化に努めた

複数の教育データを1カ所に纏めて見せること (所謂ダッシュボード化) については、一定のメリットを
示すことができたが、以下課題は残る

- そのためにどこまでEdTech教材事業者が標準化に協力するかのインセンティブが薄い
- 公教育内外の連携に対しては、抵抗感を示す意見も多い

上記を踏まえ、一旦は、学習eポータルを中心とした、公教育及び公教育に参入意向のある
EdTech事業者によるデータの連携を進めるのが現実的か。ただし、現状の学習eポータルは、
事業者の参入インセンティブが低い収益モデルを構想しており、改善が必要。また、公教育外の
データをどこまで連携できるかは、それにより得られる便益により、現状では厳しい状況。但し、
将来的には目指すべき姿であり、今後もどのようなことができ得るか、ユースケースの検討は続ける

Copyright © 2023 by Boston Consulting Group. All rights reserved.

テーマA. 学習eポータルと日常の学習ログの連携によるユースケースの創出 :すららネット

実証背景と内容

背景

学習eポータルへのデータ集約の方法及び粒度によって、どのようなユースケースが、生まれるのか、またそのために必要な集約方法や粒度について検証をする。

取組内容

学習eポータルに集約されたデータを用いた生徒への声掛け・指導の方法、及び生徒自身の変容と紙面テスト及び日々の学習の連携による効果性の検証を行う。

具体的には、
- 定期考査の結果と日常の学習ログを可視化
- 定期考査の結果による個別最適化された学び
- 学習ログのデータによる声掛けや内省　等

定期考査のデジタル化はリアテンダント、日常の学習には、すららを利用し、双方のデータを高知県独自のeポータルと、オリジナル作成のダッシュボードの双方で可視化した。

実証成果・示唆

成果

ユースケースの創出
定期考査の結果に対し、個別最適化された学習課題を提示、個々の自由な進度で復習を行う。また次回定期考査に向けての課題を提示し、生徒は、自らのペースで学ぶ。その一連の流れのデータを可視化することで、教員の指導や生徒自らの内省につなげることができる。

アンケートの結果
不安や心配などのネガティブの様子が減り、自己調整学習に繋がる方略の獲得につながっている。

学力の状況
個別最適学習の量・質と学力定着には有意な相関がみられ、学習方略の獲得は、学力の向上に繋がっている。

データの粒度・内容
定量データ(テストや学習ログ)と定性データ (面談記録等) の掛け合わせが、重要であり、定量データの更新頻度・粒度は、教員の役割、生徒の状況により必要なデータは異なる。一方で、定性・定量の両データは共通して、必要であることが分かった。

課題

個人情報の取得への合意形成
データを読み取り、活用するために必要なマニュアルおよびスキル
学習意欲の低い生徒への対応
可視化するデータそのもの粒度と更新頻度

Copyright © 2023 by Boston Consulting Group. All rights reserved.

テーマA. LMSによる公教育内の学習ログ一元化の実現: スタディプラス

概要

事業者	スタディプラス株式会社
実証フィールド	学校法人石川高等学校 クラーク記念国際高等学校 横浜青葉キャンパス
時期	2022年9月～ 2023年2月
背景	教科や目的にあわせて複数のEdTechが導入された場合、学習ログが複数のEdTechに分散し、教職員が連携して指導できない
目的	LMSによる公共教育内の学習ログ一元化の実証
内容	複数のEdTechを導入した場合の学習ログの活用のユースケースと課題及び解決の方向性を実証

成果と示唆

成果	公共教育内の学習ログをLMSに一元化して先生が支援をすることで生徒の自己調整学習が促進される可能性が示された。 LMS導入で各デジタル教材の活用状況をモニタリングしやすくなることが明らかになった。 また、学習ログが蓄積されると指導改善や先生間の情報連携コストの削減につながることも明らかになった。
示唆	データ記録負担の問題やデータ活用オペレーション面での課題は事業者の創意工夫で解決すべき課題と考えられる。 長期的に学習ログ活用が浸透した場合に想定される「学習ログがないことで不利益が生じるリスク」に対しては教員への指導プログラム整備等の学校組織横断の対策を進めていく必要があるのではないか。

Copyright © 2023 by Boston Consulting Group. All rights reserved.

テーマA. PLRによる公教育内外の学習ログ一元化の実現: スタディプラス

概要

事業者	スタディプラス株式会社
時期	2022年9月～ 2023年2月
背景	学校と民間教育で学習ログが分散し、生徒は公教育と民間教育それぞれ別に学習計画を策定し学習ログを蓄積しなければならない
目的	PLRによる公共教育内外の学習ログ一元化の調査
内容	PLRを通して学校と民間教育の学習ログを一元化する際のユースケースと課題を調査

成果と示唆

成果	学習ログが一元化されることで、学校・民間教育は他方での学習内容に合わせて指導を調整することができる。生徒は学校・民間教育への情報共有の手間が軽減する。 学習ログを一元化させるためには、①学習者へのデータオーナーシップの移転、②安全な情報流手段の確立、③PLR事業者のサービス改善、の取り組みが必要。
示唆	学習ログが一元化されることで、学校・民間教育は他方での学習内容に合わせて指導を調整することができる。生徒は学校・民間教育への情報共有の手間が軽減する。

Copyright © 2023 by Boston Consulting Group. All rights reserved.

テーマA. LMSとEdTechの連携による学習ログ一元化の実現: スタディプラス

概要

事業者	スタディプラス株式会社
時期	2022年9月～ 2023年2月
背景	教科や目的にあわせて複数のEdTechが導入された場合、学習ログが複数のEdTechに分散し、生徒が学習ログを振り返りにくい
目的	LMSとEdTechの連携による学習ログ一元化の調査
内容	EdTechの学習ログをLMSへ連携する場合の各EdTech事業者における背景や障壁を調査

成果と示唆

成果	ユーザー獲得・既存ユーザーの満足度向上に外部LMSとの連携が効果的な手段である場合に外部LMSに学習ログを連携している。 学習ログ連携の障壁は多岐にわたるが、その多くはLMS事業者の創意工夫で解決すべき領域である。
示唆	Edtech事業者と外部LMSとの連携を促進させるためには、Edtech事業者に対して外部LMS連携で得られる明確なメリットや必然性を提示することが必要。 情報資産社外流出リスクについては、学習データを社外連携する構造から生じるため、Edtech事業者が安心安全にデータ連携するために規制等の制度的手当が必要と思われる。

Copyright © 2023 by Boston Consulting Group. All rights reserved.

テーマC:『「未来の教室」ビジョンの実現』に関するテーマサマリ

事業概要

2018年から開始した「未来の教室」事業の成果を土台として、2022年に産業構造審議会教育イノベーション小委員会では教育DX時代の「未来の教室」に必要なことを整理

整理を踏まえ、本年度実証では、**❶ 制度論を深めるために必要なエビデンスの収集**及び**❷ 全国の教育委員会や学校現場に「未来の教室」を広げるための方法論の検証**を進めた

制度論に踏み込むためサブテーマに分解し、関連する5事業者を採択し実証事業を実施した

サブテーマ	事業者
Ⓐ 新しい全日制	地域・教育魅力化プラットフォーム
Ⓑ 場の選択肢の拡充	room-K
Ⓒ 「そもそも論」「目的と手段」から話せる職員室	先生の幸せ応援団 / RULE MAKING
Ⓓ 探究のパフォーマンス評価の方法	Inst. Global Society

サマリ

❶ **制度論を深めるために必要なエビデンスの収集**については、主にⒶ、Ⓑで実施できており、今後文科省との議論につなげていく

Ⓐ 学校・地域を越えた探究プログラムの効果や需要が検証でき、認知拡大や学校内規の変更等の課題も明らかになった

⇒ 文科省にて検討中の高校と地域をつなぐコンソーシアム構成の議論等と絡めて単位制度等の議論へつなげる

Ⓑ オンライン不登校対策による人手不足解消やリーチ層の拡大余地が検証でき、端末の接続設定やセキュリティ等オンライン特有の課題も明らかになった

⇒ オンライン不登校対策の促進やオフラインとの連携についてさらに拡大余地を見極め、具体的なアクションにつながるよう関係者との議論を進める

一方、Ⓒ、Ⓓでは制度論に踏み込まずとも**❷ 全国の教育委員会や学校現場と事業者の連携により「未来の教室」を広げるための方法論が一定確立された**

Ⓒ 教師・学校・教育委員会での業務改善やルール議論を通じて、自主性の拡大や業務改善による教育の質向上の効果が検証できた

⇒引き続き各事業者が学校・教育委員会と連携して取組みを拡大、

Ⓓ 研究レポート作成・評価のサポートツールの導入で生徒・教師に有効なFBサイクルが回ることが検証できた

⇒事業性を高めつつ広範な学校の要望に応じた活用を促進する

⇒ ただし一事業者でのカバー範囲には限界があるため、「未来の教室」でもマクロ視点で実証、調査等を進め改善余地を引き続き洗い出す必要

Copyright © 2023 by Boston Consulting Group. All rights reserved.

テーマC. Ⓐ 新しい全日制関する実証事業サマリ：魅力化PF

実証を通じて解決したい課題と実証成果

背景及び実証概要

地域・学校内に閉じた学びでは、環境や選択肢が限定的になり、生徒一人ひとりの多様な学びのニーズに答えることは困難なため、学校・地域を越えて参加できるプログラムや協働できる取り組みを構築する。

成果

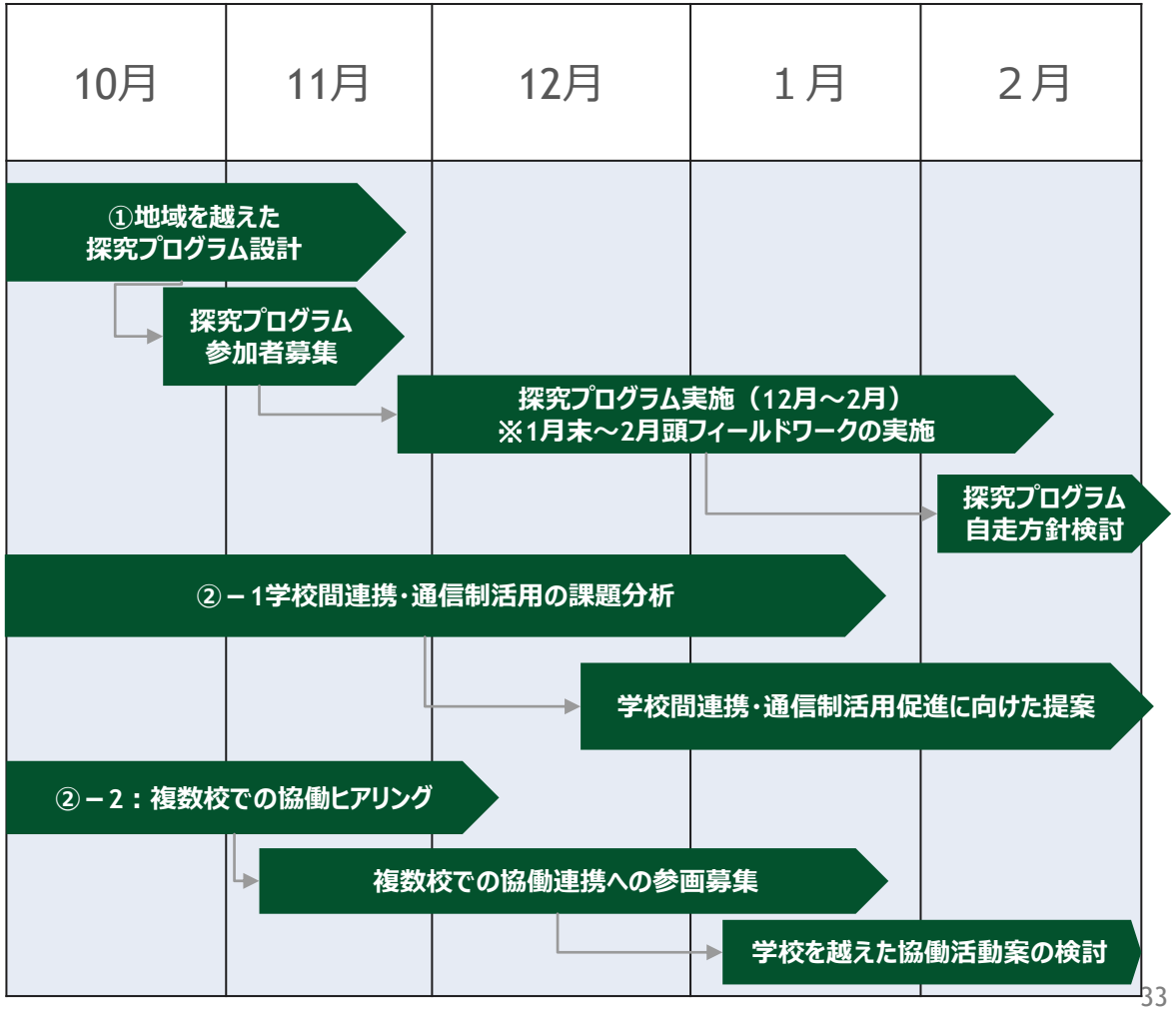
①学校・地域を越えた探究プログラムの必要性検証と課題抽出

- 複数の学校・地域から参加者を募った放課後授業の実施
- 地域・学校を越えた学びでの生徒への影響整理
- 在籍校に閉じない学びを求める声
- 探究プログラムの自走に向けた方針明確化

②学校を越えた協働の普及に向けた仕組みづくり

- 学校・地域を越えた学びを普及させるため、学校間連携の課題生徒と活用時のガイドライン化
- 通信制での科目履修による個別最適な学びの実現
- 複数校での協働的な学びの取り組み構築

実証内容



Copyright © 2023 by Boston Consulting Group. All rights reserved.

テーマC. 場の選択肢の拡充に関する実証事業サマリ：カタリバ（room-K）

実証を通じて解決したい課題と実証成果

背景及び実証概要

教育支援センターは未だ全自治体に設置できていないうえ、対面形式ではリーチできない生徒も存在しているため、オンラインを活用し、未対応の地域や対面でカバーしきれない生徒を支援する体制を構築する

成果

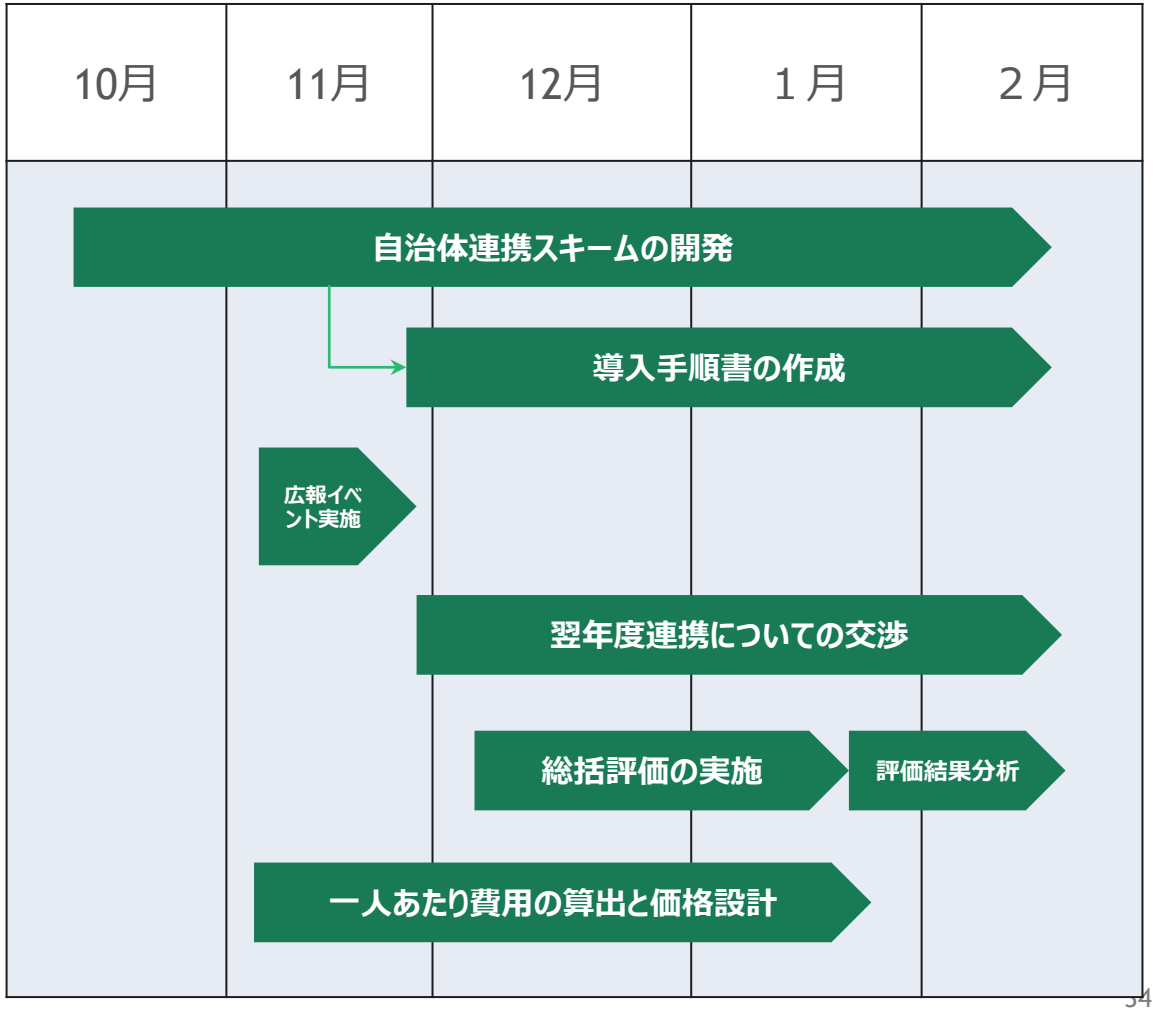
①シェア型オンライン教育支援センター導入に資する手順書の完成。

- 事業者側がサポートする内容と、自治体で対応すべきことを明確化
- 複数自治体が手順書を基に、ほぼ同一のスキームでroom-Kを導入・シェアすることが可能になった。

②来年度以降のroom-K導入自治体が増加。コミュニケーションを開始している。

- room-Kの認知が拡大。40以上の自治体から問い合わせを受けた。
- 実証成果も踏まえ複数の自治体と導入を交渉。来年度10自治体以上が導入予定。

実証内容



Copyright © 2023 by Boston Consulting Group. All rights reserved.

テーマC. Ⓒ「そもそも論」「目的と手段」から話せる職員室に関する実証事業サマリ：先生の幸せ研究所

実証を通じて解決したい課題と実証成果

背景及び実証概要

働き方改革/業務改善の目的は単なる時間削減ではなく「教育の質の向上」にあり、教育委員会の変容（管理から支援・伴走へ）が大きな後押しになることを検証する

成果

①教育委員会が学校の伴走者になれば大きなインパクトを生み出す

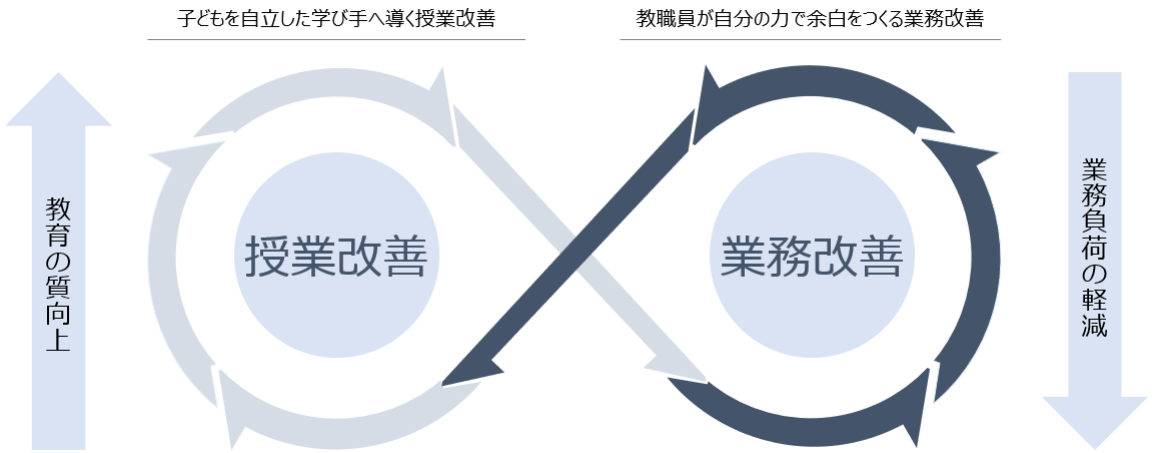
- 合計89件の取り組みが生まれ、モデル校支援と比べて約9倍の費用対効果（昨年の弊社実証と比較）
- 授業改善に繋がる取り組みも多数創出
- 地域での広がりや定着・自走にもつながる

②そのためには教育委員会自体の在り方を問い直し、伴走者になるための余白づくりが必要

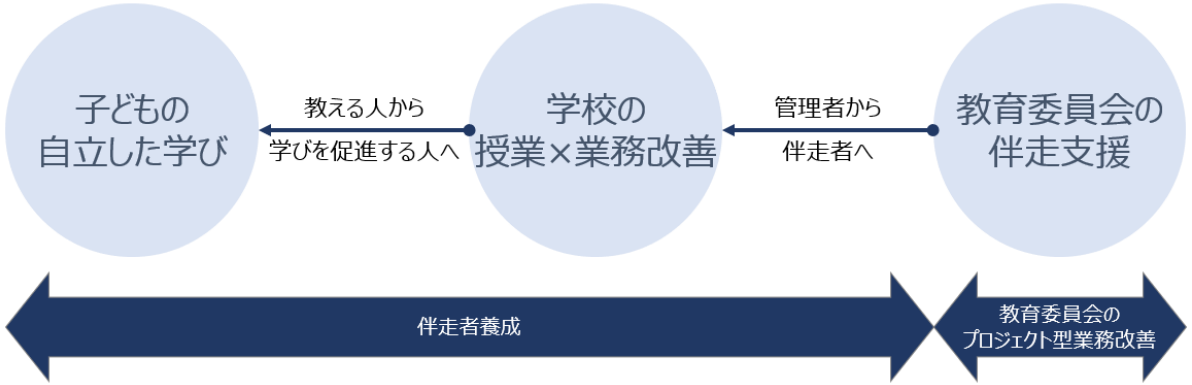
- 管理者から支援者、伴走者に変化していくために存在意義を問い直す（行動規範の定義）
- 学校とのコミュニケーション・関係性を高めていくための業務改善（余白づくり）
- 縦割りから横ぐしでの連携を強化

実証内容

①プロジェクト型の授業改善と業務改善を両立させる



②教育委員会の伴走によって大きなインパクトを生み出す



Copyright © 2023 by Boston Consulting Group. All rights reserved.

テーマC.Ⓒ「そもそも論」「目的と手段」から話せる職員室」に関する実証事業サマリ：カタリバ

実証を通じて解決したい課題と実証成果

背景及び実証概要

学校を「高信頼性組織」へと変化させるためには、ルールメイキング等の対話を促す取組が必要なため、ルールメイキングの目指す姿や、全国展開に向けた方法論を確立する

成果

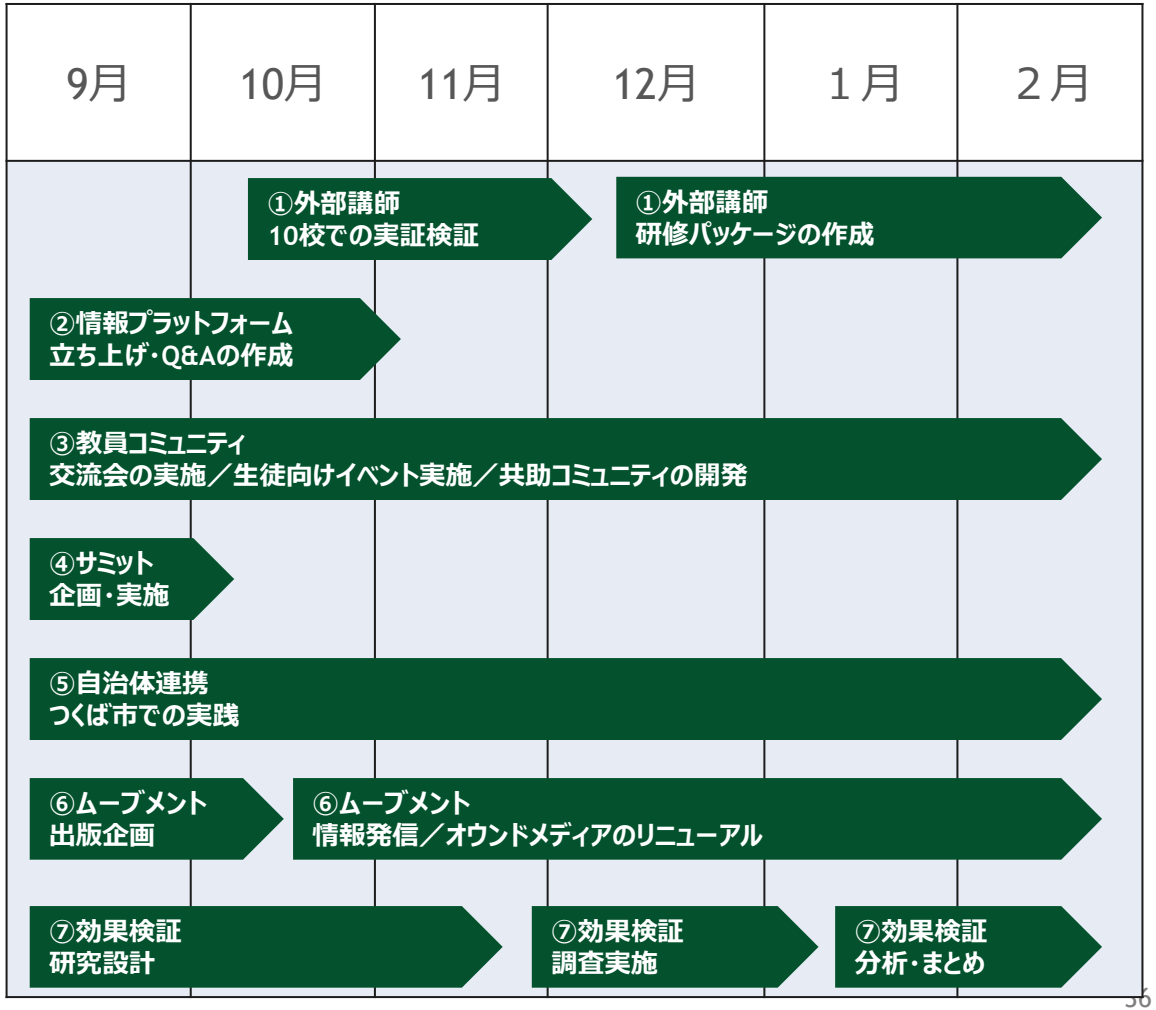
①ルールメイキング事業のあるべき姿を特定

- 全国に9つの共助コミュニティを立ち上げ、全国事務局の伴走機能を地域移管していく。
- 共助コミュニティ内では、教員間での「ナナメの関係」が醸成され、ナレッジや悩みの共有、学校間連携が活発に行われる状態を目指す。
- 全国事務局（NPOカタリバ）は、共助コミュニティマネージャーとともに、共助コミュニティによって、ルールメイキングを支援する。

②面の拡大に向けたロードマップ策定

- 2025年度に全国9つの地域エリアに共助コミュニティを立ち上がっている状態を目指す。
- コミュニティの軸となる共助コミュニティマネージャーを各地域エリアから募集、連携する。

実証内容



Copyright © 2023 by Boston Consulting Group. All rights reserved.

テーマC. Ⓓ 探究のパフォーマンス評価に関する実証事業サマリ： IGS

実証を通じて解決したい課題と実証成果

背景及び実証概要

探究型学習に関する学習履歴および評価は重要であるにも関わらず、評価基準が分からない、手間が掛かるなどの理由から生徒の成長につなげるための客観的かつ形成的な評価が課題となっている。また、日本と世界の学生の比較検証可能なグローバルな評価基準構築も必要である。

成果

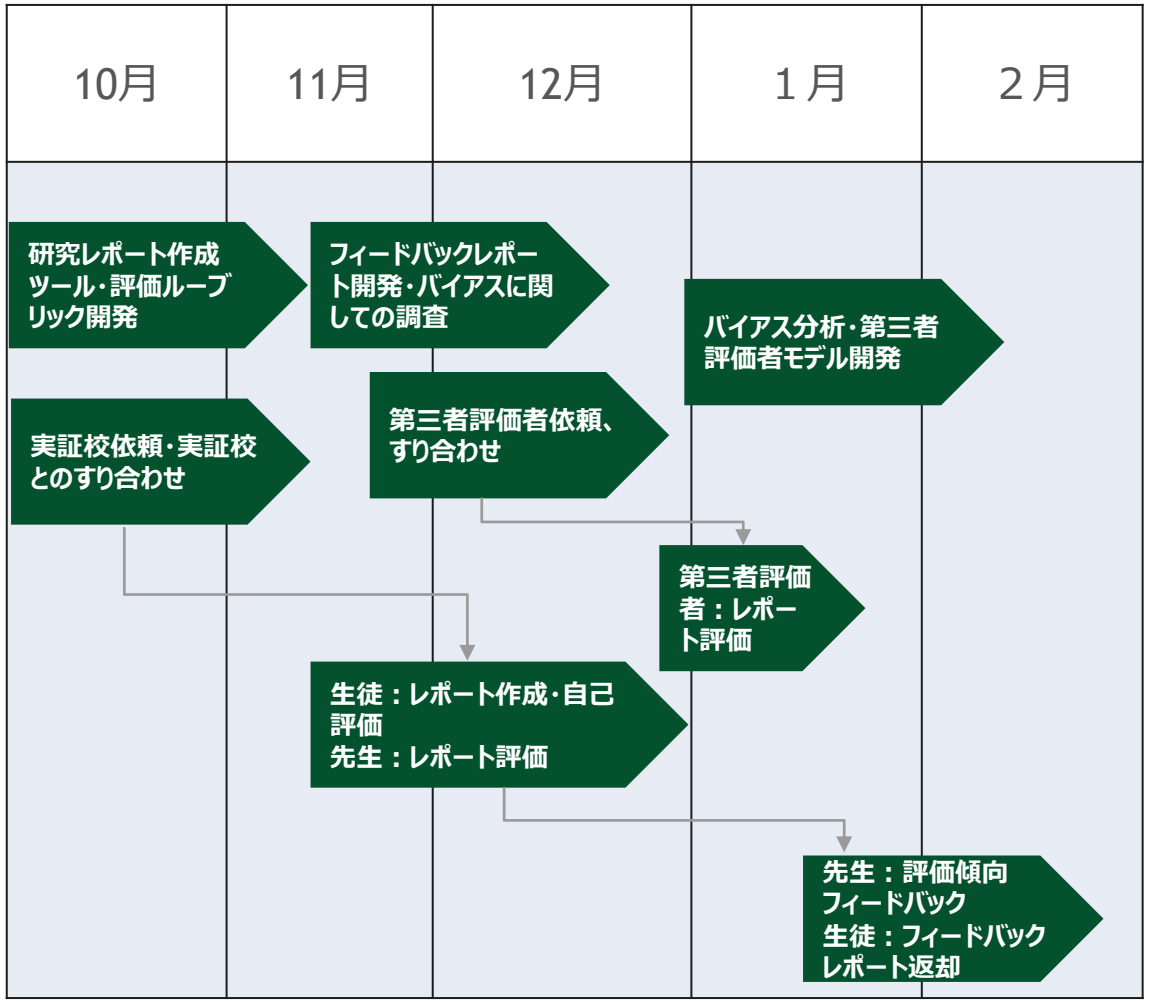
①学校現場で活用可能な研究レポートの評価システムの開発

- 学術的監修も経た評価用ルーブリックを開発
- 第三者評価を行うことで客観性を担保
- 実証を通じて学校での活用方法を具体化
  - 指導マニュアルの作成
  - 総合型選抜を見据えたレポート指導プラン

②次年度以降の自走・普及プランの策定

- 本システムにかかるコストを明確化の上、必要資金獲得方法を具体化
- 本システムの需要を把握し、今後の学校現場への導入プランを策定

実証内容



Copyright © 2023 by Boston Consulting Group. All rights reserved.

テーマD:「未来のブカツ」事業サマリ

事業概要

経済産業省では'20年10月から「地域 x スポーツクラブ産業研究会」を発足、部活動の地域移行とその受け皿としての新たなスポーツ産業創出に向けた検討を行ってきた

そこで示されたコンセプトのフィージビリティを検証するため、21年度は「未来のブカツ」F/S事業を実施

22年度は、フィージビリティスタディで終わせらず、実際に何かしらのモデル創出・課題解決することを目指し、
Ⓐ **地域移行の先進モデルの構築、**
Ⓑ **地域移行推進に当たっての重要課題の解決策検討**を行った

サマリ

Ⓐ **地域移行の先進モデルの構築**は、条件付きではあるものの、一定のモデルは構築できた。
ただし、先進的な自治体のみで成り立つモデルであり、スポ庁のスタンスが緩まった現在においては、他自治体への単純な展開は難しいか
- 22年末のスポ庁方針で、具体的な時間目標がなくなったため、急ぐ必要がない
- 関係者間で賛否のある論点であり、推進に向けては、それなりの腹くくりが必要

Ⓑ **地域移行推進に当たっての重要課題の解決策検討**は、各課題に対してそれぞての地域の状況を踏まえた創意工夫を行い、解決に向けた示唆を得ることができた
- 指導者の確保と負担軽減
- 過疎地域の移動問題
- 事業性の確保 等

全国展開にはスポ庁のもう一段の音頭が必要。それまでは、先進自治体をフィールドに将来多くの自治体に参考にされる"モデル"を創ることに注力する
- 対象自治体が、部活動の地域移行にコミットしていることが条件
- 現行の部活動のまま地域移行するのは限界があり、子どもたちの放課後時間のあり方を根本的に見直していく必要がある
  - 指導者が常にいる活動形態の是非、活動日数、1人1部活の考え方 等

並行して、指導者の負担軽減にも貢献し得る、部活×DXツール等の効果は、個別に検証していく

Copyright © 2023 by Boston Consulting Group. All rights reserved.

テーマD. つくば市での学校施設を活用した収益事業を軸にした部活動の地域移行モデル：株式会社エンボス企画

実証概要

基本情報

事業者：株式会社エンボス企画
実証地：茨城県つくば市 (25万人)
提携先：株式会社LEBER、株式会社スマートチェックアウト、国際武道大学、筑波大学 等

背景

地域移行を検討するにあたり、持続可能な受け皿を構築していくため、事業性を担保できるモデルを必要としている

実証課題

①事業性を担保できる部活動受け皿の構築

- 受け皿事業とサイドビジネスを合わせたうえで事業性を担保できるか？
  - 受け皿事業を持続可能にする会員数と指導者の確保は可能か？
  - 経済的支援を必要とする家庭を支援する財源確保が可能か？

②ICTツール導入による指導者負担の軽減

- 会費徴収や保護者との連絡はICTツールの導入によって効率化できるか？

実証の成果

①事業性を担保できる受け皿の構築

- 一定の条件は必要ではあるものの、事業性を担保できる受け皿の構築が可能であることが確認できた
  - 一定数の会員確保、学校施設の優先利用等
- 指導者、会員(保護者)には複数回にわたり事業に関する丁寧な説明を行うことで必要な会員数、指導者数が確保できた
  - 受け皿事業の無料体験会を会員に対して実施
  - 指導者の時給は2,500円と一般的な価格より高めに設定
- 企業協賛を募ることによって経済的支援を必要とする家庭の月謝支援が可能であることが確認できた

②ICTツール導入による指導者負担の軽減

- ICTツールの導入時に多少の労力は要するものの、会費徴収や出欠確認、保護者とのコミュニケーション業務が大幅に効率化できた

今年度の事業が、活動日数 (現状平日・休日共に1日ずつ) を増やしても可能となるよう調整を行いつつ、本実証の実施校で行ったスキームを市内の他の地域にスケールしていく

- 活動日数の増加や事業のスケールアップに伴い、事業性をどのように確保するかに関しては引き続き検討が必要

Copyright © 2023 by Boston Consulting Group. All rights reserved.

テーマD. 浦幌町から発展する子供のスポーツ環境を核とした地域の持続可能な価値循環モデル：一般社団法人A-bank北海道

実証概要

基本情報

事業者：一般社団法人A-bank北海道
実証地：北海道浦幌町 (4,400人)
提携先：十勝うらほろ学舎、NEC

背景

過疎・少子化地域において、生徒が好きなスポーツに打ち込むことができない状態になっている

- 子どもだけでなく、各種目に対応できる指導者も不足

実証課題

①過疎・少子化地域における部活動受け皿の構築

- 合同部活(小学校も含む)によって子供が好きなスポーツを選択できる環境構築は可能か？
- ICTの活用によるハイブリッド指導による指導者の業務負担の軽減ができるか？

②地域資源の活用による事業性の担保

- 受益者負担だけでは成り立たない状況を踏まえ、地域資源を活用した複数の事業で地域移行のコストをカバーできるか？

実証の成果

①過疎・少子化地域における受け皿の構築

- 近隣市町村や小学校との合同部活の実施は、チームスポーツや試合形式の練習を可能にし、子供のスポーツ環境を改善することが確認できた
- ICTを活用したハイブリッドの部活指導の実施は指導者の負担軽減や指導者不足を解消するだけでなく、過疎地域の移動問題の解決にもなることが分かった

②地域資源の活用による事業性の担保

- 地域移行のコストを、企業版ふるさと納税、地域を巻き込んだイベント開催、地場産品を活用した商品販売によって賄うことができる見通しを得られた

今年度は浦幌町にて実証を行ったが、合同での部活動実施のために今後は近隣3町が連携してスポーツのあるべき姿を検討し、実現に向けて取組む

- それに伴い、リモートと対面指導の活動日数設定や移動問題の検討、ハイブリッド部活動のコンテンツの充実化が必要である
- また3町に拡大した場合の移行コストを賄えるよう、収益チャネルの多様化と事業性の向上も行っていく必要がある

Copyright © 2023 by Boston Consulting Group. All rights reserved.

テーマD.「（仮称）さいたま市地域部活動統括団体」による部活動指導者派遣モデルの創出事業：一般社団法人さいたまスポーツコミッション

実証概要

基本情報

事業者：一般社団法人さいたまスポーツコミッション
実証地：埼玉県さいたま市 (133万人)
提携先：日本経済研究所、スポーツデータバンク
沖縄 等

背景

大都市による地域移行のモデルが必要とされている
- 関係者が多く、地域移行の合意形成が難しい

実証課題

①大都市における部活動受け皿の構築
- 多くの学校を抱える都市にて最適な地域移行のモデルを構築することは可能か？

②必要人材の確保と育成
- 地域人材だけではカバーできない指導者を教員の兼職兼業で確保できるか？
- 学校と地域移行の統括団体の橋渡しを行う地域コーディネーターをいかに育成するか？

③事業性の確保
- どのように事業性を担保するのか？
  - 学校体育施設での収益活動は可能か

実証の成果

①大都市における部活動受け皿の構築
- 複数学校を取りまとめる地域団体と地域団体をまとめる統括団体間で、業務効率化の観点で役割分担がなされた
- 現場のITリテラシーや手数料の問題はあるものの、ICTツールの活用により事務を大幅に効率化できることは確認された

②必要人材(指導者・地域コーディネーター)の確保と育成
- 教員の兼職兼業時における雇用形態の検討や必要事務手続きの明確化ができた
- 継続的な育成や人材確保には引き続き課題はあるものの、地域コーディネーターの役割や適任要件が整理された

③事業性の確保
- 企業連携に関しては、企業の部活動地域移行に関して、またスポーツに関する理解向上を進める必要が明らかになった
- 学校体育施設の営利目的利用は不可能ではなく、自治体と具体的な活用例の創出を行う必要を確認した

引き続き、大都市における地域移行モデル構築を行っていく
- ただし、教員による兼職兼業のシステムや、学校体育施設における収益活動に関してなどは国や他の自治体と共に検討していく必要がある

Copyright © 2023 by Boston Consulting Group. All rights reserved.

テーマD. 学校部活動の地域移行化による地域スポーツクラブの確立及び自立化に向けた持続可能な運営体制の創出：スポーツデータバンク沖縄株式会社

実証概要

基本情報

事業者：スポーツデータバンク沖縄株式会社実証地：うるま市 (12万人)
提携先：三井住友海上保険株式会社、OTS MICE MANAGEMENT株式会社 等

背景

2017年度より部活動改革に取組んできたうるま市にて、地域移行を進める他自治体の参考になるモデル創出を目指した

実証課題

①庁内における組織内の連携体制強化
- 教育委員会以外も巻きこみ、庁内横断的な連携で地域移行を促進できるか？

②学校体育施設の活用
- 民間事業者が学校施設の指定管理者制度を活用することで施設の有効活用化、事業の収益化を行うことは出来るのか？

③収益チャネルの多様化
- 安定した財源を確保するため、収益チャネルを多様化させることは可能か？

実証の成果

①庁内における組織内の連携体制強化
- 教育委員会と市長部局が一体で地域移行に取組むプロジェクトチームの立ち上げが完了した
  - 教育委員会の他に経済産業部や法務を扱う部署の担当者が１つのチームになり、議論が加速した

②学校体育施設の活用
- 条例制定によって、民間事業者が指定管理者として学校体育施設を管理できることが確認できた
- 今後、指定管理者制度の導入を進め、施設が地域移行に関わる民間事業者によって更に活用されることを見込んでいる

③収益チャネルの多様化
- 昨年度から取組む企業版ふるさと納税にPFSの仕組みを組込み、PRの成功報酬型外部委託を実施した
- さらに、部活動指導員の質の担保に必要なトレーニングを企業協賛で実施するなど企業との連携可能性を広げた

地域移行の先進モデルの構築を進める。同時に、地域移行の運営側が市のキャンプ・合宿受け入れチームとも連携し、うるま市全体のスポーツ環境の拡充を進めていく

Copyright © 2023 by Boston Consulting Group. All rights reserved.

テーマD. 中山間地域における部活動地域移行
～「部活動MaaS」による持続可能な地域移行モデルの検証～：YMFG Zoneプランニング

実証概要

基本情報

事業者：株式会社YMFG ZONEプラニング
実証地：山口県美祢市 (2万3,000人)
提携先：山口第一交通、UNITED SPORTS FOUNDATION、MINEスポーツマネジメント企業共同体 等

背景

山間部の過疎・少子化地域にて合同部活動を実施を検討している。しかし、生徒の移動手段確保が課題になっている

実証課題

①山間部の少子化地域における移動手段の確保
- 地元タクシー会社と連携することによって合同部活動実施時の移動問題を解決できるか？
- MaaSアプリを利用することによって効率的な送迎が可能か？

②指導者の確保
- 地元の民間人材活用によって、過疎地域における指導人材不足を解決できるか？
- 教員以外からの指導で問題は発生しないか？

実証の成果

①山間部の少子化地域における移動手段の確保
- 収益性やMaaSアプリの利便性に課題はあるものの、タクシーを生徒の移動手段として活用できる可能性が確認できた
- 保護者が送迎に対して許容する負担額は低いものの、送迎への需要自体は高いことが確認できた

②指導者の確保
- 地域貢献の一環として、協賛や寄附に前向きな企業は一定存在することが確認できた。企業が資金面から指導者確保に協力をする可能性は十分考えられる
  - 就業時間内の企業人材を、指導者として活用することはハードルが高い
- 生徒側は民間スポーツ人材から部活動指導を受けることに対して、概ね前向きである

複数校合同での活動を前提に、2025年度の地域移行完了を目指していく
- 多様な放課後時間の実現や、本実証で挙がった課題を解決するためにも、活動頻度、場所、指導の形式は既成概念にとらわれない形で検討していく必要がある

Copyright © 2023 by Boston Consulting Group. All rights reserved.

テーマD. 地域移行における課題解決を目指したツールの導入効果検証：First Penguins 株式会社

実証概要

基本情報

事業者：First Penguins 株式会社
実証地：大阪府 (879万人)
提携先：花園近鉄ライナーズ、S&C BASE 等

背景

ICTツールの活用によって、部活動における教員 (指導者) 負担がどの程度削減できるのか検証した

実証課題

①ICTツール活用による教員の負担削減
- ICTツールの活用によって部活動に関する業務の効率化は可能か？

②指導者・管理者の確保
- 教員に変わる指導者の確保とその質の担保は可能か？

③事業性の確立
- プロスポーツクラブのグッズやチケット販売、また学校施設を活用した有償スポーツプログラムの提供によって収益を確保することができるのか？

実証の成果

①ICTツール活用による教員の負担削減
- 調査の結果、活動費の集金業務の負担が重いことが分かった
- ICTツールの活用により、集金漏れや現金管理の精神的負担を軽減でき、関連業務も削減できることからICTツールが一定教員の負担軽減につながることを確認した

②指導者・管理者の確保
- 地域のプロスポーツチームが部活動指導者にノウハウやスキルの提供をすることが有効であると確認できた。同内容を、部活動指導を希望する学生や社会人に提供することで指導者人材を増やすことができる

③事業性の確立
- 各部活のOBOG、保護者を対象にした物品販売やサービス提供に関して、収益確保の可能性を確認できた
- 一方、学校施設を活用した有償プログラム提供は、事業性を見込めるものの、学校施設の利用が公募で行われる現状では事業としての実施は難しい

引き続き、ICTツールの機能拡充を図り、部活動指導者の負担軽減を目指す。さらに、事業性を高めるために協賛企業やサービス使用者の獲得を行っていく

Copyright © 2023 by Boston Consulting Group. All rights reserved.

テーマD. 広域下における地域部活動導入のための、移動問題及びICTを活用した指導プログラム構築に関する個別論点F/S事業：国立大学法人北海道教育大学

実証概要

基本情報

事業者：国立大学法人北海道教育大学
実証地：北海道岩見沢市 (7万7, 000人)
提携先：一般社団法人スポーツクラブSLDI

背景

少子化が進む中で、拠点校での部活動実施を考えているものの、移動問題や受け皿が事業性を担保できるか、という点に課題がある

実証課題

①拠点化に伴う移動手段の確保

- バスやタクシーなど複数の移動手段を活用することで移動問題を解決できるか？
  - 特に、コストと活動時間の確保

②部活動の受け皿における事業性の確立

- 生徒のスポーツ、文化活動の拠点として構想するi-masuは、地域から必要とされる機能を備えつつ、持続的な運営を行うことができるのか？

実証の成果

①拠点化に伴う移動手段の確保

- 路線バス、貸し切りバス、タクシーを組み合わせても、コストや活動時間の確保に課題が残った
  - 拠点校での活動では出発・集合時間のばらつきにより、空き時間が発生する。さらに、開始が遅いため帰宅時間も遅くなる課題がある

②部活動の受け皿における事業性の確立

- 受益者の許容月謝額は低く、中学生や高校生年代に限らず幅広い年代に対してサービスを提供することが重要である
- 既存の部活動をそのまま移行して1種目1指導者をつけるのではなく、生徒の需要次第では「マルチスポーツ部」などの形式をとることで必要な指導者の数を調整できる可能性もある
- 公的補助の必要性が検討される中で、自治体とビジョンをすり合わせていくことが重要だと確認された

少子化を踏まえ、拠点校での部活動実施を進めると同時に、既存の部活動の形式にとらわれないスポーツ環境の整備を進めていく

- コストや指導者不足といった観点に加え、部活以外のスポーツへの関わり方を求める生徒の声を踏まえた環境構築をする必要がある

Copyright © 2023 by Boston Consulting Group. All rights reserved.

テーマD. 総合型地域スポーツクラブから「未来のブカツ」へ-部活動地域移行がもたらす「新しい放課後ビジョン（休日を含む）」の検討-：NPO法人ソシオ成岩スポーツクラブ

実証概要

基本情報

事業者：NPO法人ソシオ成岩スポーツクラブ
※社会体育施設指定管理者
実証地：愛知県半田市 (11万人)
提携先：城南進研研究社 等

背景

部活や塾などで忙しい中学生の生活スタイルを地域移行を機に見直し、改善の可能性を探る

実証課題

①総合的地域スポーツクラブの構築

- スポーツ機会と並行で学習機会を提供する「総合的」地域スポーツクラブに通うことで生徒の生活スタイルが改善しうるか？

②営利目的での学校体育施設利用の検討

- 学校施設にて、会費を徴収する形で部活動の受け皿事業を行うことはできるのか？
- ハードルが存在する場合、対応策はあるのか？

実証の成果

①総合的地域スポーツクラブの構築

- スポーツも学習も一か所でできる総合的地域スポーツクラブが中学生の生活にゆとりを持たせる可能性を確認した
  - 学校、ソシオ、保護者間で責任の所在などの必要事項を調整、明確化することが重要

②営利目的による学校体育施設利用の検討

- 現状、学校体育施設での営利活動を一様に禁じる解釈が教育委員会規則にて行われていることを確認した
  - 他の自治体も同様のケースが多い
- 地域移行に関わる事業者の学校体育施設活用を進めるため、各自治体が定めるべき要綱案を作成した。また、国から各自治体に対し、改めて部活動の受け皿構築に資する事業が、単なる営利事業に当てはまらないことを通知する必要性をまとめた

今後も、生徒がスポーツ、文化、学習など多様選択肢の中から取組みたいものを選択できる総合的コミュニティ・スクールクラブの設置を目指す

- 生徒に多様な選択肢を提供する場所確保のため、学校施設の活用に関しても引き続き取り組む必要がある

Copyright © 2023 by Boston Consulting Group. All rights reserved.

テーマD. 企業・チーム等とのパートナーシップによる新たな受け皿の創設と持続的な運営手法の調査事業：スポーツデータバンク株式会社

実証概要

基本情報

事業者：スポーツデータバンク株式会社
実証地：日野市 (18万人)、箕面市 (13万人)

背景

うるま市にて地域移行を推進してきたスポーツデータバンクの知見を、他地域の地域移行に活用できるかの検証を行った

実証課題

①地域移行を推進できる運営体制の構築
- 地域移行の推進を進められる受け皿とはどのようなものか？
  - うるま市、日野市、箕面市での受け皿構築を踏まえて

②事業性の確保
- 受益者負担だけで必要コストを賄うことが難しい状況で、どのように事業性を確保するのか？

③指導者・受け皿管理者の数と質の担保
- 指導者を確保するためにどのような仕組みを構築すべきか？

実証の成果

①地域移行を推進できる運営体制の構築
- 地域の目指す姿が様々なステークホルダー間に共有され、オープンにディスカッションができる環境の整備が重要である
  - 自治体では教育委員会に限らず、首長部局を巻き込むことでより多様な施策案を打ち出せる
- 運営事務局が各ステークホルダーの方向性を握って議論をすすめていくことが円滑な運営に繋がる

②事業性の確保
- うるま市同様、他地域でも企業版ふるさと納税の活用や、学校体育施設の活用は効果的である
- 一方、企業版ふるさと納税やクラウドファンディングは多くの地域で取組まれるため持続的な収益化の工夫を考える必要がある

③指導者・受け皿管理者の数と質の担保
- 地域で基準と認証制度を設けることで質の担保は一定可能
- 既存のスポーツ団体を地域移行の受け皿にするためには共通の運営ツールを導入して運営の統一化を図るべき

日野市では関係者間で日野市モデルの議論を深め、地域移行を進めていく。箕面市では、うるま市や日野市をベンチマークに地域移行関係者間の連携を深めていく。

Copyright © 2023 by Boston Consulting Group. All rights reserved.

テーマD. 大規模自治体における地域資源・ネットワークを活用した部活動地域移行のモデル形成・検証：学校法人大阪成蹊学園

実証概要

基本情報

事業者：学校法人 大阪成蹊学園
実証地：大阪市 (275万人)、京都市 (144万人)

背景

大都市ゆえに同じ市内でも地域ごとに状況が異なり、一様に地域移行を進めるのは難しい状況にある。また財源や指導者の確保なども大規模に行う必要がある

実証課題

①指導者の確保と質の担保
- 両都市とも学生が多い特性を活かして部活動の指導者を確保することは可能か？

②大学を中心とした受け皿構築 (京都)
- 大学が地域移行の受け皿になりえるのか？

③受け皿組織の収益性の担保 (大阪)
- 地域に部活動の受け皿組織を新設する場合、組織の収益性はどのように担保するのか？

実証の成果

①指導者の確保と質の担保
- 大学生によって一定の指導者を確保することは可能ではあるものの、市内全部活動をカバーすることは難しい。地域の人材バンクや、複数大学が連携する学生人材バンク等を設置する必要性を確認した
- 学生指導員派遣時に学内で講習を行うことで、指導の質を担保でき、部活動参加者からも高い評価を得られた

②大学を中心とした受け皿構築 (京都)
- 地域との共生やスポーツを通じた社会貢献など、大学が地域移行に対して積極的に取組む意義を確認できた
- 一方で労務負担や収益性の観点から、事業の実施スキームは今後も検討が必要である

③受け皿組織の収益性の担保 (大阪)
- 既存部活動の内容をそのまま実施するだけでは事業として成り立たない。レベル別のクラス提供や企業連携による多様な往路グラムの提供によって収益を見込める可能性がある

引き続き、収益性の向上や人材確保ができる環境整備を含め、地域の特性を生かしたスポーツ環境の整備を進めていく

Copyright © 2023 by Boston Consulting Group. All rights reserved.

テーマE: サードプレイス創出事業に関するテーマサマリ

事業概要

これまでの「未来の教室」では、
民間教育産業の力を使って、主に学校内の改革を推進することに取組んできた
- コロナ禍やGIGAスクール構想等の流れもあり、特に学校内を優先

但し、5年目に入り、学校教育での実証が一定進む中、学校外の学びも両輪で回す重要性を再認識した
- 学校の学びはどんどん多様化している/もっと多様化させたい一方で、教員の業務負荷の問題が顕在化

学校外の学びの場は既に一定存在しているが、その恩恵を被っている子どもは、一部に限られ、より普及が期待される

そこで、本実証では、❶ **多様な個性・才能・創造性を開花・育む「サードプレイス」を創出・改善するとともに、❷ それらの自走・❸ 普及に向けたプランの具体化・示唆だし**を目指す

サマリ

❶ **多様な個性・才能・創造性を開花・育む「サードプレイス」を創出・改善**については、形式・対象者が多様な、様々な目的サードプレイスを創出できた

❷ **自走プランの具体化・示唆だし**については、多くの事業において、対象者を限定した形では、自走プランを示せたが、同時に普及と自走の両立が難しいことも見えてきた
- 受益者負担・個人・企業・財団寄付や協賛・自治体予算 等

❸ **普及プランの具体化・示唆だし**については、他地域への展開、より広い層への普及については、需給双方の面から苦戦した
- 新たなタイプの学びに需要のある層は限定的であり、学習塾や部活が優先されるまたは追加出費をしてまでは学ばない
- 質を意識すると供給が属人的になるので、質の高さと提供範囲がトレードオフになりがち

改めて難しさが明らかになったものの、普及と自走の両立は、「未来の教室」としては必ず達成したい。そのためには、公共との連携や、インセンティブ設計がカギか
- 公共との連携
  - 生徒募集:
    機会・リテラシー格差を乗り越えるためには、公共からのアプローチが重要
  - 資金拠出:
    経済格差を乗り越えるためには、国・自治体からの公共資金拠出が必要
- インセンティブ設計
  - そもそも興味を示さない層の隠れた需要を喚起/新たに創出するためには、入試改革等のインセンティブ設計が必要

Copyright © 2023 by Boston Consulting Group. All rights reserved.

今年度は、多様なサードプレイスを創出(1/3)

平日　日中

授業

放課後・休日・長期休み

：サードプレイス

部活

部活の地域移行

補習/進学塾
習い事 等

CROSS FIELDS

学校法人角川ドワンゴ学園

willdoor

HLAB

Kids Code Club

株式会社 山のむこう

steAm Inc.

SOMA

Gakken



全国各地在住の高校生8名が、
高校・大学・社会人と共に東京の寮で
生活し、自分に合った学びやキャリアを
デザインする場



不登校傾向のある小中高生などが、
オンライン講座や対面合宿などで、工芸
家との交流・仕事体験を通じ、自らに
合った学び方・内容を発見する場

Copyright © 2023 by Boston Consulting Group. All rights reserved.

今年度は、多様なサードプレイスを創出(2/3)

ハイエンド層
選抜試験がある場合は、それに通過

一般層

興味なし

ターゲット層

学校法人角川ドワンゴ学園 CROSS FIELDS
HLAB
SOMA
Gakken

willdoor
Kids Code Club
steAm Inc.
株式会社 山のむこう



全国から選抜された高校生30名が、日本在住の難民/国際協力関係者と共にグローバル課題に向き合う場



特に家庭環境に困難・学習特性がある小中学生を中心に希望者全員が、オンラインで無料でプログラミングを学べる場

大 小
対象人数

Copyright © 2023 by Boston Consulting Group. All rights reserved.

今年度は、多様なサードプレイスを創出(3/3)

自治体・
教育委員会の予算

自治体財源

個人寄付、企業協賛、
財団資金提供 等
- 個人/企業ふるさと納税
- 企業のCSR活動

個人・企業・財団の寄付・協賛

steAm Inc.

willdoor

学校法人角川ドワンゴ学園

Kids Code Club

Gakken CROSS FIELDS

SOMA HLAB

株式会社 山のむこう

受益者負担

プログラム参加者、
保護者による参加料 等



企業版ふるさと納税・地域企業団体の協賛・受益者負担で実施予定の、小中高生が実際の企業課題の解決等を図る探究の場



公共図書館事業の一環として実施予定の、経済事情等に関わらず、多様な層が3Dプリンターやプログラミングを活用しSTEAM学習に触れられる場

Copyright © 2023 by Boston Consulting Group. All rights reserved.

テーマE：God-Hands プロジェクト　Gakken

実証背景と内容

背景

小中学校における不登校による長期欠席者数は約20万人で過去最多。不登校傾向のある児童・生徒には、体感覚によるインプットを好む傾向や芸術・クラフト分野に造詣が深い傾向がある。不登校・引きこもり状態による学習空白と社会との分断を解消するため、学びと社会に接続する機会の創出が必要とされている。また、地域産業を支える人材不足という恒常的な課題がある。

目的

- 不登校傾向のある児童生徒の学習空白の解消と、自己肯定感の向上、多様な進路選択の機会の醸成
- 「ゴッドハンズ学習（手仕事を題材とした探究学習と手仕事のインターン、以下GH学習）」の方法論と学習プログラムのモデル制作
- GH学習の運営実施体制と自走プランの検証

取組内容

①サードブレイスの創出とその効果測定（①～⑧）

- 対象者：全国の小学生～高校３年生
- 育成する人材像：自己を肯定的に捉え、自分自身の特性や興味関心を認識して、自分に合った生き方や学び方、自分にしか生み出せない価値を、手仕事を通して探究できる人材
- プログラム内容：オンラインツアー、リアルツアー
- 期間：2022年10月～2023年２月

②自走に向けたプラン具体化と示唆出し

- プランA：教委・自治体主導での運営による自走
- プランB：企業主体での運営による自走
- 実施事項：教委・GH・参加者へのヒアリング・アンケート

①GHサイトの構築
②GHプログラムの運営フロー構築
③GH学習の枠組み
④GH学習(オンラインツアー）の実施
⑤GH学習(リアルツアー)の実施
⑥GHサイト登録者の母集団の特徴
⑦GHプログラムの効果検証(アンケートデータ)
⑧GHプログラムの効果検証(アセスメントデータ)
⑨自走・普及プランの検証と課題抽出(アンケートデータ)
⑩自走・普及プランの検証と課題抽出

実証成果

① サードブレイスの創出とその効果測定(①～⑧)

- GHサイト登録者の母集団の分析
- GH学習の方法論および学習プログラムのモデル制作
- GH学習運営フロー図の制作
- GH学習参加者への支援の実施および効果測定

② 自走・普及に向けたプラン具体化と示唆出し(⑨、⑩)

- GH学習参加者への実施後アンケートによるニーズおよび、自走・普及の可能性と課題の検証
- GH支援者 (教委・GH・学校) への実施後ヒアリングおよびアンケートによるニーズおよび、自走・普及の可能性と課題の検証

Copyright © 2023 by Boston Consulting Group. All rights reserved.

テーマE：グローバルな社会課題を探究する全国の中高生向けサードプレイスの創出（NPO法人クロスフィールズ）

実証背景と内容

背景

- コロナ禍の移動制限に伴う、子どもたちの広い視野を獲得する機会 (留学機会等) の減少
- 世界の課題を探究し、自分事として課題解決に向けて行動するグローバルリーダー育成の遅れ

取組内容

①サードプレイスの創出と、その効果測定
- 対象者：全国の高校1～3年生（27名）
- 育成する人材像：グローバルな社会課題を自分事として捉え、自ら行動していく人材
- プログラム内容：オンラインを主体とした4つのセッションから構成される約2ヶ月間の探究プログラム
- 期間：2022年12月17日～2023年2月4日

②自走に向けたプラン具体化と示唆出し
- 当初プラン：共感してくれる寄付者の獲得
- 自走に向けた実施事項：有識者等へのヒアリング

③普及に向けたプラン具体化と示唆出し
- 外部発信・公教育との接続強化を通した社会への普及
- 探究(/体験)格差の課題への対応による受益者規模増

実証成果

①サードプレイスの創出と、その効果測定
- オンライン主体でも参加者が安心して学び、高め合えるコミュニティの形成ができた
- 効果測定の結果、本プログラムが参加者の「社会課題の自分事化」や「行動への意思の高まり」に効果があったと実証された

②自走に向けたプラン具体化と示唆出し
- 寄付、補助金、一部受益者負担などいくつかの資金を組み合わせることで、持続的な自走を検討する。
- 寄付を募る対象は篤志家からの個人寄付や法人寄付を検討する
- 参加者の将来のキャリア候補として、国際協力分野における関係機関への接続可能性は引き続き模索する

③普及に向けたプラン具体化と示唆出し
- 外部発信 (最終発表会の公開等) や公教育との接続をより強化していくことで、本プログラムでの学びを社会に広く普及する。また探究(/体験)格差の課題に対応するため、参加ハードルを下げる仕組み構築や受益者規模の拡大などを検討する

Copyright © 2023 by Boston Consulting Group. All rights reserved.

テーマE：中高生が未来の教育をつくる
オンラインサードプレイス　学校法人角川ドワンゴ学園

実証背景と内容

背景

国際的な「新しい学習の必要性」の提唱
既存の学校の枠組みが抱える課題
大人主体の未来の教育作りの限界

取組内容

①サードプレイスの創出と、その効果測定
- 対象者：教育に興味関心のある全国の中高生
- 育成する人材像：
  教育分野において、主体的に変革を起こせる人材
- プログラム内容：「未来の教育の当たり前」を作る
  コミュニティ活動とプロジェクト
- 期間：約2ヶ月間（2022/11/30~2023/2/10）

②自走に向けたプラン具体化と示唆出し
- 当初の自走プラン：生徒主体で運営が回る仕組み
- 自走に向けた実施事項：運営に必要なコンテンツの作成

コミュニティ運営のガイドブックの作成、
イベントを通した興味関心がある生徒の獲得

③普及に向けたプラン具体化と示唆出し
- 当初の普及プラン：事業モデルの横展開
- 普及に向けた実施事項：外部トライアル先の獲得

実証成果

①サードプレイスの創出と効果測定
- 運営のためのプロセス、プログラム資料や研修資料構築
- 8グループが8企画を運営、コミュニティ外286人以上を巻き込む
- コミュニティ参加者アンケートから「教育に関する認識の変化」「人脈の広がりや深まり」において顕著な効果を確認
- 効果測定において、コミュニティ参加者は「エージェンシー」「コーエージェンシー」に関する学習効果が確認
- イベント参加者は「教育に関する認識」への変化が確認

②自走に向けたプラン具体化と示唆出し
- 第2期を2023年度5月から実施予定
- 今年度参加の一期生の希望者がメンターとして参加予定
  「コミュニティマネージャー」「ファシリテーション」講座等を
  実施し、運営のスキルを育成予定

③普及に向けたプラン具体化と示唆出し
- 複数の地方自治体で共催の形でトライアルを実施予定
  横展開における課題を特定する
- 生徒がコミュニティの企画運営をサポートできる委員会を設置予定
- 上記で特定した課題への対策をベースに
  サポート体制を確立した後に、外部団体による運営を推進予定

Copyright © 2023 by Boston Consulting Group. All rights reserved.

テーマE：地方展開を見据えた、放課後の時間を自らデザインするレジデンシャル・カレッジの進化（株式会社エイチラボ）

実証背景と内容

背景

・高校生はリアルな社会課題、職業にふれる機会が限られており、ロールモデルと出会えず、特に地方においてその状況が顕著
・首都圏の学生等、限られたところのみでしかこのサードプレイスとしてのレジデンシャル・カレッジにアクセスできない現状

取組内容

①サードプレイスの創出と、その効果測定
- 対象者：地方在住の高校生
- 育成する人材像：生涯自ら学び続け、主体的に将来を切り拓くるリーダー
- プログラム内容：レジデンシャルカレッジ滞在
- 期間：2023年1月の2週間

②自走に向けたプラン具体化と示唆出し
- 当初の自走プラン：企業等スポンサー、支援者との連携
- 自走に向けた実施事項：企業や自治体、財団との相談、保護者・教員ヒアリング

③普及に向けたプラン具体化と示唆出し
- 当初の普及プラン：実際に地方に設立するにあたる、中長期的なパートナー連携
- 普及に向けた実施事項：企業や自治体、財団との相談、保護者・教員ヒアリング

実証成果

①サードプレイスの創出と、その効果測定
- SHIMOKITA COLLEGE（レジデンシャル・カレッジ）にて、地方在住高校生を2週間受け入れ、2週間プログラムを開発し提供し高い満足度。
  - 満足度評価は4.9/5
  - 中でも、バディ制度という担当の先輩がつく制度が高評価。
- 多くのロールモデルとなる先輩と交流することで、参加者は「未知のわからないことに意欲的に取り組む」点と「学びの抽象化・応用力」「判断力」については明確な向上が見られた。（事前・事後アンケート調査による）

②自走に向けたプラン具体化と示唆出し
- モニターステイには協定提携済の高知県椎原町から生徒の参加があった。今後は他地方自治体との連携を（予算化を含めて）進めていきたい。
- 保護者・教員ヒアリングより、実際に有償で実施する場合の費用感やボトルネックも見えてきた。
  - 許容される費用感はばらつきがあるが、奨学金等の支援は必要
  - モニターステイ自体は学校の許可が必要となる（公欠扱い等）ため、長期休みがよい。

③普及に向けたプラン具体化と示唆出し
- 企業や財団との一部協議は開始
- 中長期的に地方都市にレジデンシャル・カレッジをつくるにあたって、高校生が居住する場合には学校の理解が重要であり、校則との関係や学校との連携が重要。

Copyright © 2023 by Boston Consulting Group. All rights reserved.

テーマE：課外にある学びの資源を “選択・活用する力”を育み、実行するための “つながり”を届けるサードプレイスwilldoor（一般社団法人ウィルドア）

実証背景と内容

背景

サードプレイスとの出会いが、偶然や環境に依存していることで、意欲や関心があってもそれを発展・深堀りするためのサードプレイスへと踏み出せず、個性や才能を発揮できない中高生が多数存在する現状

取組内容

①サードプレイスの創出と、その効果測定

- 対象者：全国の中高生
- 育成する人材像：自らの意欲・関心を自覚し、実現の場を発掘しながら自走できる人材
- プログラム内容：高校生の「サードプレイスの活用リテラシーを高める」ハブ機能を持つ**「総合サードプレイス」**の創出と価値の検証
- 期間：2022/10~2023/02

②自走・普及に向けたプラン具体化と示唆出し

- 当初の自走プラン：①企業自治体を巻き込んだ収益化プラン、②行政と連携を行った自走プラン
- 自走に向けた実施事項：関係者へのヒアリング及び試験的な協働実施

実証成果

①サードプレイスの創出と、その効果測定

- 多様なサードプレイスの情報を、一人ひとりの興味関心・ニーズをもとに共有・リコメンドをすることができ、ハブ機能を持ったサードプレイスがあることで、個人では見つけられていなかった選択肢を届けられることが確認できた。
- スタッフ個人と参加者間での相談・対話に閉じず、組織全体の知識・ノウハウをもとに情報提供が出来る仕掛けを入れることで、偶然ではない形で中高生へ合ったサードプレイスの情報を提供できる仕組み・体制を構築し、検証することができた。

②自走に向けたプラン具体化と示唆出し

- 「サードプレイス提供団体（企業含む）の支援・ネットワーク化」と「ネットワークを活かした行政施策・学校サポート」により自走・普及をさせるプランについて各ステークホルダーへのヒアリングにより具体化させることができた。
- 専門を持たない総合サードプレイスの強みを活かし、サードプレイス全体を普及させる上での団体共通の課題・困難（学校・教育関係者への認知・理解等）を打破するための事業へと発展させ、一人ひとりの個性・才能を発揮するための仕組みづくりへ価値発揮出来るようにすることで自走・普及が出来る可能性がある。

Copyright © 2023 by Boston Consulting Group. All rights reserved.

テーマE：あらゆる家庭環境の子どもに開かれたピア・ラーニング型「放課後プログラミングクラブ」のチュートリアルパッケージ開発実証（一般社団法人Kids Code Club）

実証背景と内容

背景

当団体は、あらゆる家庭環境の多様な発達特性を持つ子どもたちがテクノロジー方面での能力を開花するための無料のピア・ラーニング型のサードプレイス「放課後プログラミングクラブ（放プロ）」を構築してきた。本実証では生育環境や発達特性から適性はありつつも学びのレディネスが不足する子どもたちが、途中離脱することなく「自律的かつ協働的な学習者」となるためのチュートリアルパッケージを開発し、サードプレイス内に実装することを目的とする。

取組内容

①サードプレイスの創出と、その効果測定

- 対象者：プログラミングに興味がある小3～中3の子ども
- 育成する人材像：放プロの雰囲気や、自己学習、ピアラーニングのやり方に慣れ、「2ヶ月の壁」を超えて、参加継続の意欲が高まっている。自走・協働のための基本動作が身についている。
- プログラム内容：基礎的なコンピューターリテラシーを身につけ、様々なプログラミング作業を進めることができるようになるためのチュートリアル・パッケージを開発・提供する
- 期間：2022年11月～2023年2月

②自走に向けたプラン具体化と示唆出し

- 当初の自走プラン：財源として、マンスリーサポーター制度による個人寄付の安定的確保ならびに学校や団体向けにパッケージ販売を想定。人的資源として、元米国マイクロソフト社員が理事として参画、プロボノ派遣プログラムを活用し10月からチーム組成

③普及に向けたプラン具体化と示唆出し

- 当初の普及プラン：普及の柱として、これまで構築した外部パートナーシップを基盤にしつつ、①公立小学校の子どもたちの参加拡大のため、自治体・教育委員会と交渉（公認アプリケーションとしてGIGA端末で利用可能にする等）、②学習支援団体に通う子どもたちへの展開を見込む

実証成果

①サードプレイスの創出と、その効果測定

- 多様な背景・特性をもった子どもが2ヶ月の壁を超えるためのチュートリアルパッケージの初期プロトタイプを開発し、継続率向上とスタッフの負担軽減において一定の成果を出すことができた。

②自走に向けたプラン具体化と示唆出し

- 本実証で開発した「初心者コース」は3月以降も継続が決定している
- 必要な財源は助成金・寄付で確保予定、人的資源は当初の予定どおり進行

③普及に向けたプラン具体化と示唆出し

- 困難を抱える子どもにも有効かつスタッフの負担も減ることが確認できたため、連携先拡大に向けて協議を進める
- すでに今年度から提携している学習支援団体（4団体）で導入。
- 外部の複数のサードプレイスで利用されることを想定したチュートリアルパッケージの共同開発が進行中、学校での導入を最終目標としている

※2025年までに、利用者数1万人を目指す

Copyright © 2023 by Boston Consulting Group. All rights reserved.

テーマE：[智慧の風～観察と感覚で、違いを捉え、未来を歩む～]（[特定非営利活動法人SOMA]）

実証背景と内容

背景

興味関心や好奇心を持てない児童生徒およびその保護者にむけて、「物事の本質的な見方」を伝え、興味関心が芽生えたときに「知りたい！」にたどり着くための「自分の学び方の型」を醸成するプログラム

取組内容

①サードプレイスの創出と、その効果測定
- 対象者：中学1年生-大学2年生
- 育成する人材像：興味関心を芽生えたときに自らの力で学べる環境を作り出せること
- プログラム内容：座談会およびオンラインコミュニティによる学びの場の提供
- 期間：2023年1月～2月

②自走に向けたプラン具体化と示唆出し
- 当初の自走プラン：実施主体を施設側へのプログラム移行と人材育成。
- 自走に向けた実施事項：施設として継続する

③普及に向けたプラン具体化と示唆出し
- 当初の普及プラン：モデルケース創出と、視察や業界内への利活用事例としての広報
- 普及に向けた実施事項：実証結果の広報

実証成果

①サードプレイスの創出と、その効果測定
- 社会教育施設の利活用としての大きな意義と効果の実証
- 事前事後トラッキング調査による効果測定

②自走に向けたプラン具体化と示唆出し
- 実証時よりプログラムに関しては型式は作られていたが、開催頻度と施設側との通年の業務との調整は適切な量があることがわかった。
- 施設を提供する手前である、施設への導線となるプログラムになるため、利活用を課題と関している施設へは引き続き情報提供を行い、利活用度合いを増やしていく。

③普及に向けたプラン具体化と示唆出し
- 全国の自治体や施設に、継続して実証事例を創出のために活動を継続
- 都度モデルケースとなる施設でも実証を行い、視察や業界内のKOLとの啓発活動を行う

Copyright © 2023 by Boston Consulting Group. All rights reserved.

テーマE：図書館でのSTEAM Playground 構築 & Makers 育成プロジェクト
株式会社steAm

実証背景と内容

背景

問いを創る力を養い、想いを形にする力を育成し、自信を醸成するための「遊び場」が必要。そこでは21世紀のさまざまな技術や科学・数学・文化・ものづくりが力を発揮する。

取組内容

①サードプレイスの創出と、その効果測定
- 対象者：隣地域のこどもたち・市民
- 育成する人材像：STEAMの遊びを通じてアイデアを形にする力への自信や喜びを育む
- プログラム内容：STEAM Playground（Library Makerspace）の場の構築
- 期間：令和4年10月～令和5年2月末

②自走に向けたプラン具体化と示唆出し
- 当初の自走プラン：館内常設スペース及び運営予算の確保、人材育成
- 自走に向けた実施事項：ヒト(運営人員確保、研修)、モノ(図書館候補選定、機器選定、運営ノウハウ蓄積)、カネ(予算確保)

③普及に向けたプラン具体化と示唆出し
- 当初の普及プラン：自走と同様
- 普及に向けた実施事項：自走と同様

実証成果

①サードプレイスの創出と、その効果測定
- 利用者総数：678人（のべ）
- 普段身近にない物（3Dプリンター等）を使ったものづくりは子どもたちの興味を引き夢中にさせた（詳細後述）

②自走に向けたプラン具体化と示唆出し
- 対象者、育成する人材像、内容：左記同様
- 期間：令和5年3月（本実証終了後から）
- ヒト：運営人員は、まずは図書館内部で確保(予算の都合上)、それらの研修による人材育成(3月実施予定(後述))
- モノ：実証により蓄積された運営ノウハウのマニュアル化、スターターキットの作成
- カネ：次年度は基本的に既に確保済みの予算内での運営

③普及に向けたプラン具体化と示唆出し
- ヒト：企業派遣、大学生アルバイトメンターなど、より幅広く人材確保、育成
- モノ：自走と同様
- カネ：予算取りの段階から、本プロジェクトの運営、人件費、人材育成予算を盛り込めるようにする。企業協賛の可能性を模索

Copyright © 2023 by Boston Consulting Group. All rights reserved.

テーマE：地域の企業・大学が小中高生に学びの機会を与えるサードプレイス（山のむこう）

実証背景と内容

背景

地域の学習資源が乏しいために、人材育成がうまくいっておらず、地域の活力が損なわれてしまっている。そこで、企業や大学、教育関係者が一丸となって地域で人材育成を進めるための仕組みを作る必要がある。

取組内容

①サードプレイスの創出と、その効果測定

- 対象者：小中高大生163名
- 育成する人材像：多様な分野に興味を持ち、自ら考え実行する実践的な人材
- プログラム内容：大学と連携したオムニバス授業・科学授業・企業と連携したプロジェクト・スポーツ発明授業
- 期間：2023年1月～2月

②自走に向けたプラン具体化と示唆出し

- 当初の自走プラン：探究教室運営による事業継続・企業板ふるさと納税を活用した「子ども未来応援企業」の募集
- 自走に向けた実施事項：保護者・生徒の需要調査・企業とのプロジェクトによる課題の抽出

③普及に向けたプラン具体化と示唆出し

- 当初の普及プラン：高校探究授業へのプログラム提供・企業や大学が連携するコンソーシアムのしくみ検討
- 普及に向けた実施事項：高校での授業実施による需要調査・持続可能なコンソーシアムのあり方の模索

実証成果

①サードプレイスの創出と、その効果測定

- 大学教授による専門的な授業を受けることで、子どもの興味を引き出すことができた。
- 企業の課題に取り組むことによって、コアなファンの獲得につながり、子どもたちの創造性も強化された。

②自走に向けたプラン具体化と示唆出し

- 通塾という形式で持続的に小中高生が集まる場を作りながら、大学や企業との連携プロジェクトを強化していく。
- 企業からの資金や課題を募ることで、専門性が高く、実践的な人材育成を長期的に実施していく可能性が見えた。

③普及に向けたプラン具体化と示唆出し

- 企業が資金や課題を提供し、大学が課題に挑戦する興味の土台となる体験を提供し、自治体と連携して企業版ふるさと納税などを活用しながら進めるサードプレイスづくりの形が見えた。
- ただし、地域に合わせた集客ノウハウを蓄積することや、企業の目的や進め方に合わせた提案をしながら、明確なコミュニケーションを取りつつ進めることが重要であることがわかった。

Copyright © 2023 by Boston Consulting Group. All rights reserved.

2. 事業報告

(5) STEAMライブラリーの運営及び活用事例の創出

Copyright © 2023 by Boston Consulting Group. All rights reserved.

テーマB:「STEAM ライブラリー活用事例創出」に関するテーマ

事業概要

「未来の教室」ビジョンやSTEAM 検討ワーキンググループでの議論を通じて「学びのSTEAM 化」のあるべき姿を取りまとめてきた

あるべき姿実現に向け、2021年3月に探究・教科横断の学びのきっかけとなる動画・資料コンテンツ群をまとめた「STEAMライブラリー」をオープンし、その後コンテンツ拡充・UI/UX改善を実施してユーザーも一定獲得が進んできた

上記を踏まえ本年度実証では、
❶『**STEAM ライブラリー』を活用した探究学習の事例を創出**し、
❷**「学びのSTEAM化」の全国への普及に向けた示唆を得る**ための実証事業を実施した

本実証では、25の民間事業者が学校・教育委員会等と連携し、実際の教育現場を実証フィールドとして手触り感のある活用事例の創出に努めた

サマリ

❶**『STEAM ライブラリー』を活用した探究学習の事例の創出**については、25の民間事業者が学校・教育委員会等と連携して、130以上の多様な事例を創出することができた
- 活用方法も (a) テーマを事前に設定、(b) テーマを生徒が自由に設定、(c) a,bの組み合わせと3パターンで実施した
- 創出した事例については、報告書の他、実際の授業の動画や指導案、生徒の成果物についても取りまとめた

❷**「学びのSTEAM化」の全国への普及に向けた示唆について**は、実証事業を通じて現場の声や『STEAMライブラリー』の改善案を収集し、STEAM教育に知見のない教師でも実施しやすい事例を認知・普及していくことが必要であることが明らかになった
- 現場の教師が「STEAM教育を実施したいがやり方がわからない」、「既に決まったカリキュラムに組込む方法が難しい」と感じていることがわかった
- 『STEAMライブラリー』活用促進に向け、教師の使いやすさを意識する必要
  - 検索性を上げる、授業の実施方法やTipsをまとめたサポート動画があるとよいという声が多かった

創出した活用事例も使いながら、実際の授業イメージがわくような広報イベント・施策を実施しつつ、必要に応じて『STEAMライブラリー』のUI/UX改善や補助動画作成、検索性・活用しやすさの向上等を進める

Copyright © 2023 by Boston Consulting Group. All rights reserved.

STEAMライブラリー活用事例創出事業サマリ_国際大学GLOCOM

フィールドA/B	総合・道徳・特別	小学校	各1コマ
フィールドC	道徳	中学 高校	3コマ
フィールドD	情報	高校	3コマ+デザイン演習

実証事業の概要

1 事業者

国際大学GLOCOM（全フィールド）
一般社団法人コードフォージャパン（D）

2 背景と目的

STEAMライブラリコンテンツを個別教員の熱意に頼るだけでなく、自治体単位で活用するためのモデルを構築する。
また、コンテンツを基点とした探究学習のモデルを新たに開発する。

3 実証フィールド

A：吹田市立小学校７校 計9クラス
B：鴻巣市立小学校６校 計11クラス
C：北海道教育大学附属函館中学校
D：北海道森高等学校

4 実証内容

A～C：STEAMライブラリコンテンツの授業活用の実践者を増やす

D：STEAMライブラリコンテンツを活用した新たな探究学習のモデル開発

成果と今後の展開

5 成果

①ライブラリーコンテンツを使ったDC教育を学校で実施する事例の創出

- 教育現場でまだ浸透度が十分でないDCの概念や指導法について、GLOCOM・教員間で事前打合せを実施
- その上で各教員が指導案等を適宜カスタマイズして授業を実施

②児童・生徒の発達段階に合わせた実践方法の開発

- 児童・生徒の発達段階(「小学校低学年」「小学校中高学年」「中学・高校」)ごとに適した教材とDCの授業展開のポイントを整理

③DC教育×探究学習の実施効果の確認とオンライン環境の活用

- DC教材と地域課題の解決に向けたスマホアプリのプロトタイプ開発をセットで行うプログラムを担当教員と連携しながら開発。
- 遠隔地教材活用支援として、事前オリエン授業をオンラインで、ワークショップは対面で実施した。

6 今後の展開

①現状学校カリキュラムに組み込まれていないDC教育について、実施のメリットや扱いやすさを訴求し、導入を促進
②現行発達段階別から「学年別」へのブレイクダウン、セキュリティや著作権など未対応「課題別」教材コンテンツの新規開発を行う

7 STEAMライブラリーの改善案

自治体／学校単位でのSTEAMライブラリの導入活用をサポート
教員による個別ダウンロードではなく、自治体単位で実施対象とするコンテンツをあらかじめ指定・登録して利用しやすくしたり、地域内／学校内の教員間で授業実施の工夫点やカスタマイズ教材を共有するなどオンライン上で教材研究の機会を提供するなど

Copyright © 2023 by Boston Consulting Group. All rights reserved.

STEAMライブラリー活用事例創出事業サマリ_株式会社a.school

総合　中学 高校　6～20コマ

実証事業の概要

1 事業者

株式会社a.school

2 背景と目的

STEAMライブラリーを活用した探究実践が全国で広がるように、様々な学校カテゴリでの活用事例を創出し、学校の特徴ごとにあわせた実践ノウハウをまとめる

3 実証フィールド

高校6校
中学4校
小学校1校

4 実証内容

①コンテンツを自由に選ぶところから始まる探究学習の事例創出
②シャープ・TBSのコンテンツを活用した探究学習の事例創出

成果と今後の展開

5 成果

①異なる学校カテゴリでのライブラリーコンテンツ活用事例を創出

- 公立/私立、中学/高校、全日制/通信制、普通校/専門科/総合学科/特別支援学校、等様々なタイプの学校で授業を実施
- 学校の方針や既存のカリキュラム（総合探究・総合学習/地理総合/家庭科）と接続する形でテーマ選択や授業の進行方法を設定

②探究カリキュラムを設計・運営する際のポイントを整理

- 【全学校共通】
  既存カリキュラムとの意味ある接続、探究結果を学校外のプロにぶつける機会の設定、教員自身も探究を楽しむ姿勢　等
- 【学校の特徴別】
  生徒の知識・興味関心・思考力・探究経験等にあわせたレベル調整

③探究カリキュラムのモデルパターンを提示

6 今後の展開

STEAMライブラリーを授業に取り入れられるように、先生方を後方支援しながら、既存カリキュラムへの組み込みや接続の支援を行う

- 私立校の探究化支援（探究カリキュラム設計を軸にしたコンサル）
- 教育委員会と連携した地域まるごと探究化（地域全体での探究授業の推進）
- 修学旅行と接続した探究カリキュラムの導入支援

7 STEAMライブラリーの改善案

①生徒向けのコンテンツの使いやすさの強化
②コンテンツキュレーション要素の追加（オススメコンテンツリストの作成）
③スライドを教員が学習状況に合わせて編集できるように、pptの格納必須に
④各コンテンツの運営ガイド充実化／⑤各コンテンツの複数レベル版の格納

Copyright © 2023 by Boston Consulting Group. All rights reserved.

STEAMライブラリー活用事例創出事業サマリ_ブリタニカ・ジャパン株式会社

総合 | 小4~6 中学 高校 | 1~7コマ

実証事業の概要

1 事業者

ブリタニカ・ジャパン株式会社

2 背景と目的

ブリタニカはこれまでに31テーマ・270コマのSTEAMコンテンツを制作。これらのコンテンツの活用事例を創出し、STEAM実践を広める足がかりとしたい。

3 実証フィールド

高校7校
中学2校
小学校1校

4 実証内容

ブリタニカが制作したSTEAMコンテンツを学校の授業で使用。児童・生徒のアンケート及び先生へのヒアリングをもとにコンテンツの改善案・他校で実施する際のヒントを整理。

成果と今後の展開

5 成果

学校の既存カリキュラムにSTEAM教育を組み込む事例の創出

- 既に決まっている教科のカリキュラムに組み込む方法と、総合的な学習（探究）の時間で実施する方法の違いを明確化
- 各教科の学習内容に即したSTEAM教育を行うためのカリキュラムを作成

情報リソースの一つとしてSTEAMコンテンツを探究学習に組み込む事例の創出

- 導入としてSTEAMライブラリーで基礎的な学習をしたり、各生徒のデバイスを活用してSTEAMコンテンツを使った情報収集やディスカッションを実施したりするなど、STEAMコンテンツを活用して探究学習を進める事例を創出

6 今後の展開

STEAM教育を実施しようとする学校向けに授業支援をするビジネスの展開を検討

7 STEAMライブラリーの改善案

- 児童・生徒の実態に即してワークシート・指導案を修正（時間配分の修正、インストラクションの追加等）
- ノウハウ・TIPS集の作成（SWOT分析の仕方、インフォグラフィックの作り方等がわかるコンテンツの追加）

Copyright © 2023 by Boston Consulting Group. All rights reserved.

STEAMライブラリー活用事例創出事業サマリ_ NPO法人クロスフィールズ

主に総合　中学高校　1-2コマ

実証事業の概要

1 事業者

NPO法人クロスフィールズ

2 背景と目的

学校現場の「授業への取り入れ方がわからない」等の声から、コンテンツの複数の活用方法事例を公表することで学びのSTEAM化に寄与する。

3 実証フィールド

①神戸市立布引中学校
②佐賀県立致遠館中学校
③大阪府立水都国際中学校
④大阪府立水都国際高等学校
⑤宮崎県立飯野高等学校

4 実証内容

形態の異なる4つの方法でSTEAMライブラリーコンテンツを活用し、実証事例として記録した。

成果と今後の展開

5 成果

①コンテンツの複数の活用方法の確立

- 神戸市立中学校でコンテンツを導入として用いながら、地域企業も巻き込んで進める探究プログラムを開発
- 佐賀県立中学校で複数のコンテンツを活用して小さな探究サイクルを繰り返すカリキュラムを構築
- 大阪府立中学・高校でコンテンツ内の360度映像のみを探究カリキュラムに組み込んで活用
- 宮崎県県立高校で地域の課題を捉えるにあたり、海外・地域外に視野を広げるためにコンテンツを活用

②コンテンツ活用までの議論の流れや授業に向けた工夫の整理

- 各授業に向けた議論の内容や授業の様子を資料にまとめ、授業の進め方や生徒の様子がわかるように事例を取りまとめ

6 今後の展開

コンテンツ利用の普及・拡大に向けて、企業や自治体、教育委員会・教育機関と連携し、探究の授業やSDGsをテーマとした授業の導入が進んでいない学校への導入を進める

7 STEAMライブラリーの改善案

① STEAMライブラリー上での360度映像の視聴
② STEAMライブラリーコンテンツのカテゴリ化、検索性の向上
③ 教材ダウンロードまでに必要な画面数・クリック数の削減

Copyright © 2023 by Boston Consulting Group. All rights reserved.

STEAMライブラリー活用事例創出事業サマリ_一般社団法人知識流動システム研究所

総合 小中学 教員

実証事業の概要

1 事業者

一般社団法人知識流動システム研究所（KMS）

2 背景と目的

「STEAMライブラリー・コンテンツ」について、小中学校の既存の授業計画に沿った実践の場での活用を、愛知県岡崎市教育委員会との協働のもと、実証的に検証し、普及展開を図ることである。

3 実証フィールド

愛知県岡崎市教育委員会（小学校47校・中学校20校対象）と協働。
①重点支援（３校）
②個別支援（５校）
③教育委員会研修（２回）

4 実証内容

- 小中学校において、既存の授業計画に沿ったコンテンツの選択、実践の場での活用を実施。
- コンテンツの活用について、教員むけの研修を実施。

成果と今後の展開

5 成果

①小・中学校における学校のテーマに沿った探究学習を実施する事例の創出

- コンテンツ起点ではなく、学校のテーマをヒアリングした上で学習テーマを確定し、計画を策定。活用事例の動画を作成。
- 外部講師なども活用して具体的な内容に触れるなどの工夫。

②教育委員会や学校と連携して授業計画を策定する上での工夫

- 教育委員会とは、教育委員会のSTEAM推進方針の共有のもと、学校指導課を通じて方針をすり合わせ
- 各学校の既存の授業計画に沿って学習テーマを決定し、当法人担当者が協力し、授業計画を策定する際のポイントを整理

6 今後の展開

①出前授業等への講師派遣を進めることで、 STEAMライブラリーを活用した探究のサポートを促進

7 STEAMライブラリーの改善案

- WIFI環境など様々な環境の中で使いやすいコンテンツにする工夫をしてほしい（動画の長さなども含め）
- どんなコンテンツがあるのかわかりにくい。ざっと全体を把握できるようにしてほしい
- 教員のモチベーションを高めるため、活用例を集めて表彰するなどできないか

Copyright © 2023 by Boston Consulting Group. All rights reserved.

STEAMライブラリー活用事例創出事業サマリ_ 株式会社Study Valley

探究 | 高校 | 1-20コマ

実証事業の概要

1 事業者

株式会社Study Valley

2 背景と目的

探究学習のカリキュラム上の位置づけを明確にし、活用前後の「入口」と「出口」の施策を定義することで、授業における活用事例を創出する

3 実証フィールド

高校9校

4 実証内容

各校の総合的な探究の時間のカリキュラム設計支援を実施。またライブラリー活用前後もワークシート提供等支援を行い、成果発表等を行った。

成果と今後の展開

5 成果

①年間のカリキュラムにおいて、利用目的と位置づけを明確化する

- これから探究学習を進める上での基礎力向上を行うのか、具体的なテーマに沿った問い立ての参考とするのか、を利用の目的として見立てる

②各校の現状の探究学習の状況を把握した上で、課題感を明確にする

- 学校ごとに総合的な探究の時間への取り組み度合いは異なるため、一律で実証例を参照するのではなく、現状の授業の課題を明確にし、手段の一つとしてSTEAMライブラリーのコンテンツ活用を見立てる必要がある

6 今後の展開

普及のために：共通ライブラリーとして知見を共有できる仕組みを担保することで、知見を最大限に活用した授業研究が可能
自走のために：収益として企業関連プロジェクトを整理することで収益源の確保が可能

7 STEAMライブラリーの改善案

①コンテンツカテゴリの細分化(探究基礎・応用)
②指導ガイドの充実（教員負荷の軽減）
③LMSとの連携支援

Copyright © 2023 by Boston Consulting Group. All rights reserved.

STEAMライブラリー活用事例創出事業サマリ_ 凸版印刷株式会社

総合 | 教科単元 | 小学校４・５・６年生 中学校１・２・３年生 | 1コマ以上

実証事業の概要

1 事業者

凸版印刷株式会社

2 背景と目的

地域の伝統産業・工芸や文化産業についての探究学習を普及することで、暮らし・仕事・学びの好循環を生み出し、未来を生きる子供たちの興味や選択肢を広げ、持続可能で多様な未来を創る

3 実証フィールド

若柳小学校
金成小中学校
南牧小学校
上越教育大学附属中学校
大田西中学校
手柄小学校

4 実証内容

日本各地に眠る「地域資源」をSTEAM化した探究学習コンテンツ「STEAM CHAOS」を活かして、総合的な学習（探究）の時間及び教科単元と紐づけた探究を実践

成果と今後の展開

5 成果

①コンテンツ視聴を起点に、地域のアセットを活用した校外学習を取り入れながら探究を深める事例を創出

- 地域と授業をつなげることを意識したカリキュラム設計
- ホンモノの学びにふれる校外学習の機会を創出

②ICTを効果的に活用して学校内外からの知見をカリキュラムに導入したり、児童が学校内外に発表したりする事例を創出

- ICTを活用した交流授業
- ICTを活用した成果物制作・発表

6 今後の展開

- STEAM CHAOSを活かせる授業づくりのサポートパッケージの展開
- STEAM CHAOSを活用できる地域探究プログラムの作成・実施
- STEAMライブラリーとオンラインコミュニティサービス活用による探究コミュニティの醸成

7 STEAMライブラリーの改善案

- 関連動画がすぐに検索できない問題への改善案
- STEAMライブラリーの活かし方がわからない問題への改善案
- 地域のリソースや専門家と自力で繋がれない問題への改善案
- 学外での探究学習の時間や予算にかかるコストの問題への改善案
- 探究学習での評価がしづらいという問題への解決案

Copyright © 2023 by Boston Consulting Group. All rights reserved.

STEAMライブラリー活用事例創出事業サマリ_株式会社steAm

総合 他 | 小学 中学 高校 | 10-15コマ

実証事業の概要

1 事業者

株式会社steAm

2 背景と目的

STEAMライブラリーのsteAm Playgroundシリーズをベースにしてメンターを育成し，さまざまな形で学校や学校外での一人一人の探究や創造を応援する仕組みを構築する。「商品開発」「地域の価値探し」「専門家マッチング」などのモデル化を行う。

3 実証フィールド

長原小学校
とよみ小学校
奈良一条高校附属中学校
札幌啓成高校

4 実証内容

STEAMライブラリー「いのち輝く場：上勝町」を活用し、地域の魅力発信や伝統文化の継承、SDGsをテーマとした動画製作を実施

成果と今後の展開

5 成果

①STEAMライブラリーの視聴のみにとどまらず、生徒自らの創作までつなげる事例創出

- 既存の取組み（例えば地域の調べ学習）と連動する形で、Playful Codingを活用。地域の魅力や特徴をp5.jsで表現。
- 動画の視聴やワークシートの活用により、他地域の事例を学ぶ。そこから、自身の地域に置き換え、自分事として地域をとらえ、映像作成等による実践へと繋げる。

②生徒の創作を促して行くための工夫

- 生徒のモチベーションを上げつつ、多様で幅広いワクワクする学習を現場教員がリードできるよう、教員研修を実施。

6 今後の展開

①「Playful Coding」や「いのち輝く場：上勝町」のように、Codingによる作品作りや、地域の特徴を活かした動画作成などのSTEAM探究を、複数パッケージ化していく。

7 STEAMライブラリーの改善案

Copyright © 2023 by Boston Consulting Group. All rights reserved.

STEAMライブラリー活用事例創出事業サマリ_株式会社omochi

総合/国語/家庭科　小学校 中学　4〜9コマ

実証事業の概要

1 事業者

株式会社omochi

2 背景と目的

“栄養教諭“に着目し、学習者にとって身近で自分ごとにしやすく、他分野に個別探究が発展する「食(チョコ)」を題材に学びのSTEAM化を目指す。

3 実証フィールド

大阪府枚方市教育委員会
大阪府太子町立太子中学校
大阪府枚方市立桜丘北小学校
大阪府太子町立磯長小学校

4 実証内容

- 市教育委員会と協働で栄養教諭に対するSTEAM探究学習の教員研修の実施と栄養教諭を起点としたチームティーチングで実施する探究学習の実証。

成果と今後の展開

5 成果

①栄養教諭を巻き込んだ授業設計の方法の整理

- 栄養教諭への説明のポイントや、担当教諭の巻き込み方の工夫を整理。
- 教育委員会との協働にて、栄養教諭の研修体制と活用に向けた模索。

②栄養教諭を起点とした教科連動での探究授業の事例創出

- 栄養教諭とクラス担任が連携して、カリキュラムに「食」を切り口に教科連動、他分野に連動する「食育のSTEAM化」。
- 授業回数が多くない栄養教諭が難しい探究の授業を実施できるよう、担当教諭との連携を実施。

6 今後の展開

①教育委員会とも連携しつつ、作成したガイドブックや動画を基に、実証地以外の学校へも展開を訴求。
②旅行会社と協働した教育旅行を入口とした探究学習の普及啓蒙。

7 STEAMライブラリーの改善案

現在多くの教員が活用している授業アイデア等のキュレーションサイトとSTEAMライブラリーを紐づけることで、授業に活用する教材の選択肢にSTEAMライブラリーを教員に示し、より広く活用を促進させる。

Copyright © 2023 by Boston Consulting Group. All rights reserved.

STEAMライブラリー活用事例創出事業サマリ_パナソニック株式会社

工学演習 高専 5コマ×1
総合 中学 5コマ× 4
部活動 中学 5コマ× 1

実証事業の概要

1 事業者

パナソニック株式会社
エレクトリックワークス社

2 背景と目的

光とSTEAMを掛け合わせた事業を検討している。経産省STEAMライブラリーを通じて認知拡大と事業開発加速が狙い。

3 実証フィールド

津山工業高等専門学校
米子市日吉津村中学校組合立 箕蚊屋中学校
西会津中学校

4 実証内容

スクラッチとILLUMME（光デバイス）とアートを組み合わせた対話型学習のコンテンツを各学校にて出張授業を実施

成果と今後の展開

5 成果

①実証実験数の拡大と気づき

- 昨年度作成したコンテンツを3校で展開できた。
- 光とプログラムを掛け合わせたSTEAM教育が実証でき実施頂いた生徒から対話型鑑賞で高い評価をいただいた。
- 今後の展開のために簡易化や実施要領改善などが必要。
- ILLUMME機器は契約すれば貸し出し可能。

②人脈拡充

- 実施先に教育委員会や教育関係者に来ていただき、現場を見ていただくことで関係性が構築できたり次への展開につながった。

6 今後の展開

①全国の高専に展開できるようにコンテンツを改良する
②各種教育機関で実証実験を展開していく

7 STEAMライブラリーの改善案

特にありません

Copyright © 2023 by Boston Consulting Group. All rights reserved.

STEAMライブラリー活用事例創出事業サマリ_YMFGZONEプランニング

総合 | 高校 | 34-45コマ

実証事業の概要

1 事業者

YMFG ZONEプランニング

2 背景と目的

探究学習を推進する上での障壁となっている①教員間のノウハウの共有、蓄積、②外部のプレイヤーとの活発なコミュニケーションに着目し、ツールの導入とSTEAMライブラリーの活用による解消を試みた。

3 実証フィールド

高校3校
①広島県立庄原格致高等学校
②広島県立戸手高等学校
③山口県立周防大島高等学校

4 実証内容

- 「地域探究」をテーマとしている各校の総探年間計画において、YMFG ZONEプラニングが制作した2種類のライブラリーコンテンツを活用した授業案の作成
- 探究ツールの導入による、生徒と地域の事業者の連携

成果と今後の展開

5 成果

(1)ノウハウ蓄積について

- ノウハウの蓄積において重要なことは教員間で学習目標の認識を共有できていること。ツールは導入しているものを着実に使いこなせることが重要。

(2)外部とのコミュニケーションの活発化について

- 地域企業、自治体、高等教育機関と生徒の対話は、教員の方々とは別の視点を提供してもらえるため有効。ツールは問わない。

(3)学校での学習におけるSTEAMライブラリーの活用方法について

- 個別最適な学習での活用・・・個人探究のテーマ探しとしては最適
- 個別コンテンツの活用・・・「地方創生は、、、」→探究学習の方法論を学ぶ際に使える。「地域循環共生圏」→地域のための取組の意義を認識できる。

6 今後の展開

- 企業が生徒との接点を持つことへのニーズは高いため、企業にとってメリットがある形であれば学校と継続的な関係構築は可能。
- YM-ZOP自体のマネタイズ手法は模索中。

7 STEAMライブラリーの改善案

- 窓口となっている教員へのヒアリングでは、抜本的な改善案は聞かれていない。
- 個別最適な探究での活用を推進する上では、コンテンツの陳腐化を避けるため、追加・更新が今後必要になる。

Copyright © 2023 by Boston Consulting Group. All rights reserved.

STEAMライブラリー活用事例創出事業サマリ_株式会社うちゅう

総合 | 中学 高校 | コマ数は任意

実証事業の概要

1 事業者

株式会社うちゅう
(次世代教育者共創事業+Torch)

2 背景と目的

教育現場における「学びのSTEAM化」を目指し、中学・高校で実施可能なSTEAMライブラリーを活用した探究授業の実践例を創出する。また、未来の教員である教育大生を対象に、STEAM教育/STEAMライブラリーに関する学びを提供し、教育大生とともにSTEAMライブラリーの活用方法と改善案を検討する。

3 実証フィールド

- 教育大学①（関西地方を中心とした教育大生）
- 教育大学②（東海地方を中心とした教育大生）
- 芝浦工業大学附属中等高等学校（東京都江東区）

4 実証内容

- 高校生向け「デザイン思考×VtuberのSTEAM探究実践」
- 教育大生によるSTEAMライブラリーを活用した授業作成
- 教育大生によるSTEAMライブラリー活用事例の創出

成果と今後の展開

5 成果

A.教育大生によるSTEAMライブラリーを活用した授業作成
- STEAMライブラリー教材を活用したオリジナル授業作成と模擬授業までを実現

B.教育大生によるSTEAMライブラリー活用事例の創出
- 教育大生が生徒側でSTEAM教育を体験し、教師側でSTEAMライブラリーの活用を考える場を実現

C.高校生向け「デザイン思考×VtuberのSTEAM探究実践」
- 中学・高校で実施することを踏まえたSTEAMライブラリーの活用事例創出

※教育大生を対象とした実証についても、中学・高校等の教育現場でSTEAMライブラリーを活用するための参考情報が含まれている。
教育大生は教師と生徒の両方の視点からSTEAM型探究学習を学び、教育現場での活用を想定したディスカッションを行った。

6 今後の展開

中学・高校生向け
「デザイン思考×VtuberのSTEAM探究実践」
教育大生向け
A.STEAMライブラリーを活用した授業作成
B.STEAMライブラリー活用事例の創出

＋ 弊社・小中高・大学のそれぞれによる自走プラン

7 STEAMライブラリーの改善案

- 教材・指導案に関する改善案
- STEAMライブラリー全般について
- 実証で使用したコンテンツの細かな改善について

Copyright © 2023 by Boston Consulting Group. All rights reserved.

STEAMライブラリー活用事例創出事業サマリ_ 株式会社キャリアリンク

総合　高等学校　16コマ

実証事業の概要

1 事業者

株式会社キャリアリンク

2 背景と目的

探究の指導における現場の課題解決とSTEAMライブラリーコンテンツの効果的活用を実現するカリキュラムおよび教員研修の実証

3 実証フィールド

広島県立安芸南高等学校
広島県立佐伯高等学校

4 実証内容

STEAMライブラリーコンテンツを組み込んだ探究導入のためのカリキュラムを開発、検証を行う

成果と今後の展開

5 成果

① ライブラリーコンテンツを活用した探究の課題設定につながるプログラム開発

- 東京大学先端技術研究所次世代育成オフィスが保有するワークショップを学校現場で活用可能な形で汎用化・デジタル化
- 上記ワークショップのコマとして、STEAMライブラリーコンテンツの活用

② 学校の特性別　総合的な探究の時間での現場実証

- 都市部中規模校（5クラス）と中山間部小規模校（1クラス）で教員がそれぞれ自立的に学年団として実施、検証
- それぞれの学校で必要な補助教材の学校主体の開発

6 今後の展開

①実証校での次年度以降継続的な教育課程内への導入と自立的実施
②実証校以外の広島県下希望校（普通科）への横展開
③東京大学による公的な（大学主催または他自治体での実施）ワークショップでの教材活用、広報活動
④キャリアリンクによる他自治体での教材活用支援、教員研修プログラムの開発と実施

7 STEAMライブラリーの改善案

①コンテンツを活用するための「導入コンテンツ」（生徒向け動画等）が必要
②コンテンツテーマ・校種だけではないコンテンツのタグ付け、提示方法の改善が必要
③各探究領域のコンテンツバランスの改善、不足している領域のコンテンツの追加

Copyright © 2023 by Boston Consulting Group. All rights reserved.

STEAMライブラリー活用事例創出事業サマリ_株式会社STEAM Sports Laboratory

部活動　中学高校　8コマ

実証事業の概要

1 事業者

株式会社STEAM Sports Laboratory

2 背景と目的

少子化及び教員の働き方改革に伴い、学校部活動改革が不可避な状況下、時代に即した新たな部活動のあり方が問われている

3 実証フィールド

さいたま市立美園南中学校
さいたま市立大砂土中学校
鹿児島県立与論高等学校
与論町立与論中学校

4 実証内容

オンラインを通じて、新たな観点（STEAMライブラリー動作解析）を提供し、部活動に取り組む生徒が主体的に自身のパフォーマンスを探究することを支援する

成果と今後の展開

5 成果

①オンライン部活動の事例の創出
- STEAMライブラリーの「動画解析」を活用し、オンラインで学習
- オンラインを活用することで選手等のお手本との比較も可能
- 学んだことを普段の部活動で実施することで、「知る」と「創る」の循環を構築

②オンラインでの部活指導実施・交流する際のポイント整理
- 学校の教師が主体的に取り組むためのポイントや工夫

③オンライン部活動の効果検証
- オンライン部活に対する生徒の反応・効果

6 今後の展開

①教育委員会と連携して、他の部活動への展開を図る
②アスリート及びプロチームと連携したイベントを通じて普及を図る

7 STEAMライブラリーの改善案

①EdTechとの連携
②未来のブカツビジョン事業との連携

Copyright © 2023 by Boston Consulting Group. All rights reserved.

STEAMライブラリー活用事例創出事業サマリ_ 公益財団法人学習情報研究センター

国語 総合 | 小４ | 1コマ

実証事業の概要

1 事業者

公益財団法人学習情報研究センター

2 背景と目的

学校教育情報化推進を進める鴻巣市の協力を得て、公立校の教科にSTEAM教育の視点を取り入れ探究的・教科横断的な学びを実践する

3 実証フィールド

① 鴻巣市立鴻巣中央小学校
- 小学校４年生／３５名

② 鴻巣市立吹上小学校
- 小学校４年生／１０９名

4 実証内容

- シンキングツールとオンラインコンテンツを用いた探究学習の実践
- 探究活動を教科と紐づけて評価する手法の導入と設計

成果と今後の展開

5 成果

① STEAM化で拡張された学びを教科に揺り戻した深い学びの創造
- STEAMライブラリーのシンキングツールを活用した学習活動の拡張
- 既存の年間指導計画に、学校の負担なく無理なく織り込む
- 国語の教科とSTEAMパートの無理ない組合せ
- 教員の意識が変わる、指導要領との対応や評価方法の構築

② 作品を切っ掛けに燻ぶる興味・関心の、STEAM化での探究
- STEAMライブラリーのコンテンツを参考に、探究活動をデザイン
- 教科を超えた興味関心を、インターネットを活用し探究する
- デジタルツールによる協働作業で探究活動を実践
- 探究学習の評価方法（ルーブリック）の構築

6 今後の展開

① 他教科にもSTEAM化による教科横断の視点を取り込む
② 他教科の指導にもシンキングツールを活用する
③ 学外の情報を利用した探究活動を実践する際のルール作り
④ 学習の成果を学外に公開する際の指導方法の確率

7 STEAMライブラリーの改善案

- 複数のコンテンツ間の相互参照が弱い
- 授業の知見を蓄積し共有できるコミュニケーション環境構築
- 他の学校での実践事例と活用事例の公開

Copyright © 2023 by Boston Consulting Group. All rights reserved.

STEAMライブラリー活用事例創出事業サマリ_株式会社バンダイナムコフィルワークス

総合　小4～6　2コマ

実証事業の概要

1 事業者
株式会社バンダイナムコフィルワークス

2 背景と目的
18mの「動くガンダム」を起点としたSTEAMコンテンツ、アニメ発信のプロジェクトを題材にして、興味関心を促し、普段の生活の中にも学びがあるという気づきを与える。

3 実証フィールド
横浜市小学校2校（5年1校、6年1校）
東京都小学校1校（5年1校）
各校1コマ45分×2コマ

4 実証内容
STEAMライブラリーを活用した探究学習（映像授業、出張授業やリモート授業、遠隔操作実験の体験学習）、学習者のアウトプット

成果と今後の展開

5 成果

①親しみやすいコンテンツをきっかけにキャリア教育を実施する際の事例の創出
- ライブラリーコンテンツを使い、アニメーションから生まれた実物大“動くガンダム”について知る。
- その上で、ハンド遠隔操作実験を行い、ガンダムが技術的にどのように動いているのか、その仕組みを探究
- 制作や運営に関わっている人たちの体験談を通じてキャリア教育につなげる

②親しみやすいコンテンツからキャリア教育に繋げる授業展開の工夫を整理
- ガンダムのハンドを遠隔で操作する体験を通して、技術に対する興味を引き出す
- 児童が興味を持つポイントや伝わりやすいワーディングを整理
- GFY関係者の話を聞くことで行動の背景にある思いを知る

6 今後の展開
①ライブラリーコンテンツと今回の実証授業をもとに作成したワークシートを活用し、キャリア教育についての授業を横展開していく

7 STEAMライブラリーの改善案
実証事業内で行った、1コマ目の“動くガンダム”のハンドを遠隔で操作する体験部分は、通常の授業での実施が難しいため、ライブラリーコンテンツ『「動く」って何？「動く実物大ガンダム」から考えてみよう！』の内容に置き換える。
その際、各学校で実施可能な授業コマ数に応じ、2パターンを用意。

Copyright © 2023 by Boston Consulting Group. All rights reserved.

STEAMライブラリー活用事例創出事業サマリ__株式会社ナスピア

探究　高校　コマ

実証事業の概要

①事業者

株式会社ナスピア

②背景と目的

高校で始まった「探究」によって「ティーチング」から「コーチング」「ファシリテーション」へ大きく変化した。
そこで教員にはその能力を身につけてもらうと同時に、生徒は課題解決を念頭に、学習した知識を活用して学びを深め、社会に貢献できる能力を獲得する。

③実証フィールド

① 三重県立木本高校総合学科（9月-2月、30コマ）
- 高校1年生/40人

② 三重県立木本高校普通科（9月-2月、18コマ）
- 高校1年生/120人

④実証内容

【職業理解】【地域連携】という学校の設定したテーマに沿い、下記の活動を行う
- 使用するSTEAMライブラリーの選定
- 教員への研修・サポート
- SVとしての授業支援

成果と今後の展開

⑤成果

① 複数のSTEAMライブラリーを組み合わせ、その学校の目的に応じた授業を組み立てた。
② その際に間を埋めるコンテンツをつくる必要があった。またコンテンツのローカライズが必要であった。
③ 授業そのものの支援をターニングポイントにあたる回で行った。特に生徒が迷い、教員による声かけが重要になる回はSVとして支援に入ることが重要である。
④ 今回は1年間の目標が先に決まっていたため、「いつまでにどの部分をやらなければならないか」を相談しながら行えた。ただし先に学校行事などは押さえておく必要がある。

⑥今後の展開

今回支援を行った学校を中心に、教育委員会を通じて同様の支援を行う。
また集団指導型の学習塾においての展開を交渉している。

⑦STEAMライブラリーの改善案

- 組み合わせがしやすいように、動画のナレーションや内容を工夫する
- 一部だけを再生できるようにChapter機能があると良い
- 特に「地域のことを考える」コンテンツの場合、教員がローカライズをしやすいように指導案やワークシートはPDF以外の元データも提供する

Copyright © 2023 by Boston Consulting Group. All rights reserved.

STEAMライブラリー活用事例創出事業サマリ_ NPO法人SOMA

総合　小学４～６ 中学高校　8コマ

実証事業の概要

1 事業者
NPO法人SOMA

2 背景と目的
環境を整備し、STEAMライブラリーのコンテンツが学習権の保障に寄与するための環境・インフラ作り

3 実証フィールド
全教研
角川武蔵野ミュージアム
リーパスプラザこが（古賀市生涯学習センター）

4 実証内容
各教育施設にて、STEAMライブラリーコンテンツの授業を行った

成果と今後の展開

5 成果

①学校外でSTEAM教育を実施する事例の創出
- 不登校などの学校教育にはなじまない生徒に対しても、塾や社会教育施設等で学びを提供
- 学校・学年を超えた環境でそれぞれの特性に合わせたプログラムを実現

②学校外での展開の際のポイントの整理
- 不登校の子供を中心に参加者を集めるための効果的な広報施策、リーチ方法
- 学習進度が異なる生徒が集まった際の場の形成方法・授業の進め方

6 今後の展開
集客方法とマネタイズ方針を明確化し、継続して実施できるように訴求

7 STEAMライブラリーの改善案
児童・生徒が自学・独学でSTEAMライブラリーを学習して、それが学校での学習の互換として認められること

Copyright © 2023 by Boston Consulting Group. All rights reserved.

STEAMライブラリー活用事例創出事業サマリ_ 関西大学初等部

総合 | 小学 高学年 | 大学 | 教員研修 | 1～14コマ

実証事業の概要

1 事業者

関西大学初等部

2 背景と目的

2021年度に「STEAM化ごんぎつね」のコンテンツを作成した。さらなるコンテンツの認知拡大、STEAMライブラリーを活用したカリマネも含めた「授業のSTEAM化」も新たに事例創出した。

3 実証フィールド

小学校２校
大学１校
教育委員会２

4 実証内容

・「STEAM化ごんぎつね」を基に、
① 「授業のSTEAM化」
② カリマネの検討・実践
③ 大学初年次教育
④ 教委・学校研修

成果と今後の展開

5 成果

①STEAM化(STEAM教育)・探究的な学びの、教員への認知拡大
②児童・学生への効果
③学校教員のマインドセットの変化
④「STEAM化した授業」とカリキュラムマネジメント
⑤ TALIS(2018)の課題への対応

6 今後の展開

①都道府県教育事務所単位～都道府県教委単位での研修導入により、活用を推進
②大学初年次教育・教員養成大学における講義実施（学会を通じての普及活動）
③私立学校を中心としたネットワークを利用した紹介と普及

7 STEAMライブラリーの改善案

- 学校の総合学習・総合的探究での利用に際しては、講習の実施など、さらなる改善が必要
- 小中学生向けのコンテンツが少ないことへの対応

Copyright © 2023 by Boston Consulting Group. All rights reserved.

STEAMライブラリー活用事例創出事業サマリ_ 空想科学研究所

総合　小学校 高校　2～3コマ

実証事業の概要

1 事業者
株式会社 空想科学研究所

2 背景と目的
4つの授業コンテンツを提供してきたが「教科横断の授業は難しいのでは」との声もあった。学校や教師の状況に合った、柔軟な授業のあり方を探る

3 実証フィールド
・大宮商業高校（定時制1年・2年・4年合同）3コマ
・北房小学校（3年・6年）各2コマ
・河瀬高校（2年）2コマ

4 実証内容
授業コンテンツ「昔話を科学的に考えよう」を使い、学校の状況に合ったリアル授業を行う。現場の教師と協力し、探究学習の面白さを実感してもらう

成果と今後の展開

5 成果

①学校現場の状況に合わせた授業のスタイルで、導入しやすい事例を創出した
- どんな疑問も否定しない、自分の頭で考えること、が守られていれば、コンテンツをすべて実施する必要はない。2コマでも可
- 教師の知識量は重要ではない。生徒から出された疑問を、その場でいっしょに調べることで探究授業は成立する
- 題材が昔話でも、小学校から高校まで授業実施が可能
- グループディスカッションはきわめて有効。「正解のない問題」だからこそ、生徒たちは自分ごと化して、発想と発言を重ねる

②探究学習の実践編「空想科学ゼミ」
- 授業で出した「課題」で、生徒たちが独自に探究学習を行い、オンライン相談会を経て、質の高い「研究報告」が集まっている

6 今後の展開
①「STEAM空想科学教室」として、オンライン、リアルの両軸で実施
②「空想科学ゼミ」として、生徒たちの研究報告を公開、拡散
③上記をベースに書籍化などの展開

7 STEAMライブラリーの改善案
①与えられた資料を使う授業案から、「生徒たちが自ら調べる」ことを前提とした授業コンテンツに
②現場の教師が授業で行える「平易な実験」の情報を充実させる

Copyright © 2023 by Boston Consulting Group. All rights reserved.

総合、理科、国語、図工、社会、算数	小6	15~.
理科	中2	14コマ
総合、理科	高1	5コマ
総合、理科	高校／部活動	18コマ

STEAMライブラリー活用事例創出事業サマリ_ケニス株式会社

実証事業の概要

1 事業者

ケニス株式会社

2 背景と目的

教育現場における**探究学習に対するニーズはある**ものの、**“準備に時間がかかる”**、**“探究学習に使えるツールが整っていない”**、**“やり方がわからない”**などの課題がある。

そこで、『STEAMライブラリー』と、弊社の教材会社として培った“**実験**”、“**観察**”、“**体験**”学習キットを組み合わせることで、**楽しみながら探究学習を実践できる事例**を創出する。

3 実証フィールド

小学校　：大阪市立東田辺小学校
中学校　：静岡聖光学院中学校
高等学校：静岡県立清水東高校
　　：常翔学園高等学校

4 実証内容

持続可能な社会をつくるために、探究的な学習プログラムを実証しました（SDGsのテーマ：安全な水、エネルギー、気候変動、海と陸上。6，7，13，14，15）

成果と今後の展開

5 成果

①実験を取り入れることで、ワクワクしながら楽しく探究学習の学びを深める事例創出

- ライブラリーコンテンツを活用した実験を実施
- 実験やフィールドワークを通じて好奇心を刺激し、深い学びの実践ができることを確認

②学習指導要領に準拠した探究学習の実現

- 教師間の**授業連携の実現（小、高）**
- 理科単元×**他教科との連携性（中）**
- **学習指導要領における各教科の目標を達成**しながら探究学習を実践できました

6 今後の展開

- 今回の実証事業での成果を元に、全国へ普及・定着化させていくための探究学習のパッケージ化
- 併せて、教員向け研修プログラムやサポート内容も整備

7 STEAMライブラリーの改善案

- **STEAMライブラリー活用時に一番困ったこと**
  - コンテンツ、コマ、レクチャーが多くて検索が大変
    - ➢ **子供たちの視点に立った検索利便性向上**
      （詳細はＰ17参照）

Copyright © 2023 by Boston Consulting Group. All rights reserved.

STEAMライブラリー活用事例創出事業サマリ_ ブレーン株式会社

音楽・総合・道徳　小学校 特別支援学校　3コマ

実証事業の概要

1 事業者
ブレーン株式会社

2 背景と目的
STEAM教育を「探究学習の時間に取り組むもの」にせず、既存教科のSTEAM化事例を示すことで、学びのSTEAM化の裾野の広がりを目指す。

3 実証フィールド
①広島市立宇品小学校
②筑波大学附属視覚特別支援学校音楽科

4 実証内容
STEAMコンテンツを音楽の授業時間で実施する。以下2校で実証。
①公立小学校
②視覚特別支援学校（音楽科）

成果と今後の展開

5 成果

①音楽の授業にSTEAM要素を取り入れた事例の創出

- 「音のバリアフリー」をテーマに小学生向けに授業を展開
- 視覚特別支援学校でも実施し、視覚障害の当事者として授業の枠にとどまらず、日常生活に発展して探究を実施した

②音楽の授業にSTEAM要素を取り入れる際のポイントと、特別支援学校で実施する際の留意点

- 音楽の授業で探究的な学習を進めるための方法を整理
- 全体の授業の流れをまとめつつ、特殊校の場合の留意点も整理
  - ①インタビュー動画視聴のサポート
    - 聴覚障害を持つ方のインタビュー動画は字幕の読取りを前提に制作していたため、事前の点字化もしくは授業者による読み上げ等の補助が必要。
  - ②楽器の調達
    - 作曲ツールとして想定していたSong Makerは使用できないため、別のツールが必要に。**協議の結果、電子キーボード**を使用。

6 今後の展開

- 授業成果を社会へフィードバックする
- さらなる横展開の機会を探る

7 STEAMライブラリーの改善案

- 共生社会の理解をより深めるための時間の創出
- インターネット環境にあった使用
- 作成した音サインを活用する場の設定

Copyright © 2023 by Boston Consulting Group. All rights reserved.

STEAMライブラリー活用事例創出事業サマリ_株式会社リバネス

総合 | 中学高校 | 1コマ

実証事業の概要

1 事業者
株式会社リバネス

2 背景と目的
今後、展開が予想されるアントレプレナーシップ教育の文脈でSTEAMライブラリ活用可能性の探索。起業をゴールとしない起業家"精神"教育として開発

3 実証フィールド
茨城県立勝田高等学校
群馬県上野村立上野中学校

4 実証内容
①アントレプレナーシップ教育に関わるライブラリー活用事例の創出
②他校でも展開しやすい1コマ完結の授業に再編

成果と今後の展開

5 成果

①反転学習＋ジグソー法による1コマ完結でのアントレプレナーシップ教育の事例創出
- 起業家精神という生徒にとって馴染みの薄い内容でも、起業家が語る動画を観て、要素を分解・検討して、起業家精神に対しての生徒なりの解釈・アクションを導くことができた。
- 事前学習-授業-事後学習による反転学習＋ジグソー法を通じ、1コマ完結でさらに学びを深めるテーマ選定まで実施。

②生徒主体で探究できる仕掛けと事後のチームアップ促進
- 生徒主体で反転学習を進めるために、実施冒頭に生徒へ学習のステップ・具体的なゴールイメージを示した。
- 生徒の興味キーワードを元に学年内で興味の近い生徒を可視化してチームアップを促進＆関連動画のリコメンド

6 今後の展開
①本実証によって得られた1コマ完結でのメリットを訴求し、余りコマ枠の少ない学校でも導入を促進。教育委員会の研究会で発信
②新技術の社会実装・普及を目指す業界団体より予算化

7 STEAMライブラリーの改善案
- 1コマ完結で再編集し、ジグソー法で組み合わせやすくする
- 授業終了後のアンケートで興味をヒアリングして、チームアップや動画のリコメンドができる仕組み作り
- ライブラリ掲載希望者が審査制で掲載できる制度の整備

Copyright © 2023 by Boston Consulting Group. All rights reserved.

STEAMライブラリー活用事例創出事業サマリ_パソナ・パソナニックビジネスサービス株式会社

総合 | 中学高校 | 1コマ

実証事業の概要

1 事業者

パソナ・パソナニックビジネスサービス株式会社

2 背景と目的

守口市、門真市への出前授業のノウハウをベースにSTEAMライブラリー活用を提案し、探索型授業を行い、生徒を持続可能な担い手として育成する。

3 実証フィールド

門真市立北巣本小学校小３小４
門真市立門真小学校小６
門真市立速見小学校小６
守口市立八雲小学校小６
守口市立さつき学園　小６

4 実証内容

洪水と歩行シミュレーション
サスティナブルな”農”の探究
ドローンの活用
のテーマで探究学習をおこなう

成果と今後の展開

5 成果

①SDGs教育をライブラリーコンテンツを活用して実施する際の事例の創出

- SDGsと関わりの深い複数のテーマから1つをピックアップ
- 知る・創るそれぞれのフェーズでコンテンツを活用することで学びを深める

②SDGs教育を展開させるための工夫

- STEAMライブラリーを活用する際の先生方で実施できる工夫やカリキュラムへの組み込み方を整理
- ワークシート作成時のポイント

6 今後の展開

①本実証や地元の小学校へSDGs出前授業で得たノウハウを他校に提供することで、ライブラリーを活用したSDGs教育を推進

7 STEAMライブラリーの改善案

①学校教育計画にあわせた年間計画の立案
②各学校、教育委員会の備品の活用
③動作検証した機器の表示、検索機能

Copyright © 2023 by Boston Consulting Group. All rights reserved.

STEAMライブラリー活用事例創出事業サマリ_ 株式会社オーナー

総合探究　高校　1～2コマ

実証事業の概要

1 事業者

株式会社オーナー

2 背景と目的

探究のテーマ設定にSTEAMライブラリーのコンテンツを活用するためには、より生徒の自由選択を可能にし、現状よりも検索性を高める必要がある。

3 実証フィールド

高校1校
東北高等学校（約150名）

4 実証内容

生徒自身が自由にコンテンツを設定し探究テーマ設定に活かせるように、STEAMライブラリーのコンテンツの分類表を作成。

成果と今後の展開

5 成果

A 生徒自身で学習テーマを選んで学びを深める事例の創出

- 「探究学習で調べてみたいテーマがある」生徒の割合が増加（28%→57%）
- 自分の興味・関心について自分で理解している生徒の割合が増加　（76%→90%）
- コンテンツを自由に選択することで、自分自身の興味関心に基づきテーマを設定している生徒も

B 生徒自身で学習テーマを選んで探究学習をする際の、授業パッケージの開発

- コンテンツ分類表をPDF化・ワークシートの作成
- 生徒主導での実施を促すための教師用ガイドを制作

6 今後の展開

①高校向けの探究学習教材の提供と組み合わせ、STEAMライブラリーの活用を案内

7 STEAMライブラリーの改善案

- 分類方法の改善（分野別やキーワードの表記）
- コンテンツの内容やボリュームが把握できる工夫（各テーマの総レクチャー時間の表示や概要の表示）
- 双方向性（コメント欄や専門家への質問機能）

Copyright © 2023 by Boston Consulting Group. All rights reserved.

参考) 一部コンテンツの改修や追加コンテンツの作成も実施

改修・追加内容

Britannica Digital Learning

- STEAM学習の進め方 Tips動画・資料の作成：全ブリタニカコンテンツ(54)
  - チームMTG の進め方、ディベートの仕方、スピーチのコツ、等
- STEAM授業実践をサポートする指導者からのレクチャー動画作成：10コンテンツ程度
  - STEAM 実践のコツ、学習効果、模範展開例等を記載

KMS

- コロナ動画について、専門家の話ごとに動画をとりまとめ
  - 現状細かいテーマごとに専門家の話が分断されてアップロードされており、連続して視聴したい際にタイトルを飛ばすなどの手間
- コロナ動画含め動画の冒頭に全体の構成を示す一枚を挿入

TOPPAN

- STEAM CHAOS活用のポイント動画制作
  - 凸版印刷にて作成済の9つのSTEAM　CHAOSコンテンツを授業内で活用するTipsとりまとめ
- 地域との紐づけ方に関するガイド
  - 発酵、森林、火山、海等の自然を活用する事例についてコンテンツと地域環境の紐づけ方を記載

Copyright © 2023 by Boston Consulting Group. All rights reserved.

参考) STEAMライブラリーパートナーコミュニティの運営

コミュニティ概要

STEAMライブラリー
パートナーコミュニティ

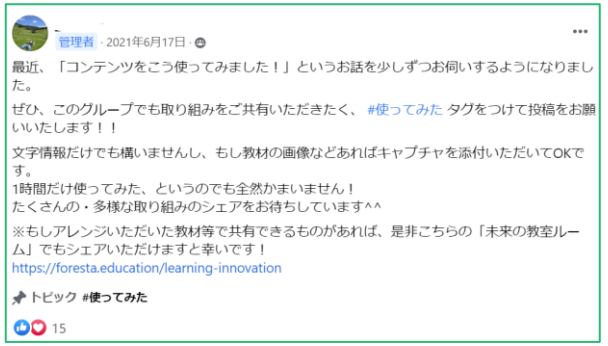
参加条件なしの申請制広域グループ
- 少しでも意欲のある学校・教員をサポート
- 既に370名超が参加

その他コミュニティとの連携

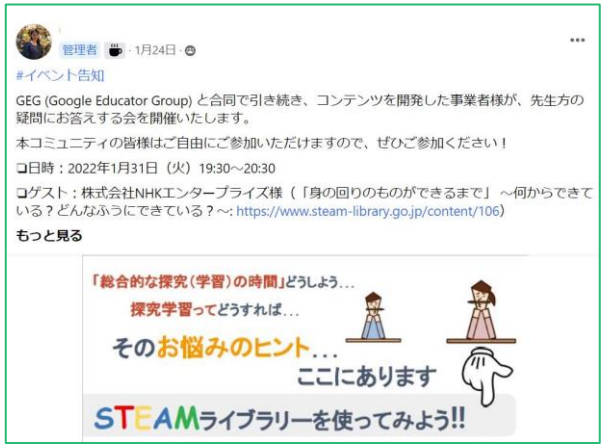
(GEG等その他教員コミュニティ、
フォレスタネット、等)

STEAMライブラリーコンテンツや活用事例を、外部のコミュニティ等にも共有、拡散
- GEG (Google Educators Group) / Apple Distinguished Educatorなど、外部団体とも連携

運営内容詳細



STEAMライブラリー
コンテンツの利用状況
をシェア



STEAMライブラリーに
関するイベントを告知

Copyright © 2023 by Boston Consulting Group. All rights reserved.

参考)STEAMライブラリーオンライン体験イベントの実施

	実施アジェンダ	取り扱いコンテンツ	登壇者
Britannica Digital Learning 2023年1月19日 17:00-18:00	①STEAMライブラリーの紹介 ②本日使用する教材説明 ③実際の授業での教材活用のポイント ④授業内容詳細説明 ⑤時間捻出方法、全体カリキュラムへの組み込み方 ⑥質疑応答	**認知とナッジ** • 認知科学【日本語版】/科学のチカラで個人も社会も正しい判断ができるようにするには？	実証事業者 • ブリタニカ　石澤様 担当の先生 • 三重中学校　川北先生
a.school 2023年1月27日 17:00-18:00	①STEAMライブラリーの紹介 ②本日使用するコンテンツ説明 ③中学校での実証事例の紹介 ④授業実施のポイントの紹介 ⑤質疑応答	**IoTが実現する世界** • IoT技術により未来はどうなる？「IoTが実現する世界　～イノベーションを通じた社会課題解決 Vol.4～」	実証事業者 • a.school　岩田様 担当の先生 • 天理市立西中学校 小枝泉先生 • さいたま市立片柳中学校 新藤貴之先生

Copyright © 2023 by Boston Consulting Group. All rights reserved.

参考)JSTとの相互リンク

STEAMライブラリーHP

関連リンクの一覧にJSTのScience Portalへのリンクを追加
- Science Portal：科学技術の最新情報を提供する総合Webサイト



JSTHP

Topページ右カラムの関連ページ一覧にSTEAMライブラリーのリンクを追加



Copyright © 2023 by Boston Consulting Group. All rights reserved.

2. 事業報告

(6)広報・周知普及の取組

Copyright © 2023 by Boston Consulting Group. All rights reserved.

広報・周知の取組みのまとめ

メディア

オウンドメディア

未来の教室 通信

「未来の教室」通信
- 登録者
12,000人超



「未来の教室」
ポータル
- 4.5万~7.5万
PV/月

SNS

「未来の教室」FBアカウント
フォロワー9,700人超

「未来の教室」LINEアカウント
フォロワー12万人超

イベント



- 全8回のイベントを実施
  - シンポジウム(3回) + キャラバン(6回)
  - うち、4回は対面で実施
- イベント動画等はアーカイブ化した上で、「未来の教室」YouTubeにて配信

外部連携

「未来の教室」の認知度を向上するため、関係各処と連携



国立研究開発法人
科学技術振興機構

Copyright © 2023 by Boston Consulting Group. All rights reserved.

2021年度に作成した「未来の教室」通信一覧

Vol.	タイトル	取材先
⑰	対話で働き方改革を実現し、生徒に向き合う時間を増やす	先生の幸せ研究所
⑱上	「ホンモノの課題」から始まる探究を「教科内」で負担なしに実現！	愛媛大学教育学部附属中学/近畿大学附属広島高等学校福山校
⑱下	STEAMライブラリーで「社会課題」を「自分ゴト」に	関西学院千里国際中等部・高等部
⑲	「チーム学校」×「DX」で実現する「個別最適」な支援と学び	城東中学校×学研プラス・SPACE
⑳	「探究中心」の新しい学びに向けた学校改革のカギとは？	専修大学北上高校
㉑	『情報I』を座学で終わらせない ～EdTechを活用した主体的・探究的な学びの実現～	ライフイズテック×所沢西高校/高田高校
㉒	「未来の教室」キャラバン　in Saitama	-
㉓	STEAMライブラリーで主体的な探究学習のスタートを	クロスフィールズ×遠館中学校
㉔	STEAMライブラリー　オンライン体験イベントイベントレポート	a.School×片柳中学校/西中学校
㉕	「単位制」の導入で生徒が自らの学びをデザインする学校へ	軽井沢高校
㉖	生徒も先生もアバターに?! 不登校をオンラインで支える支援機関「room-K」とは？	カタリバ×入間市
㉗	広島県全体で商業・農業・工業の探究学習を変革！ 事業プレゼン、農産品の海外輸出、新製品開発――すべては生徒のアイデアから(仮)	広島県×キャリアリンク

記事本文は「未来の教室」ポータルサイトを参照(https://www.learning-innovation.go.jp/newsletter/)

Copyright © 2023 by Boston Consulting Group. All rights reserved.

2022年度「未来の教室」キャラバン/「未来の教室」フォーラム一覧

日時	イベント名	視聴回数
2022/5/11-13	EDIX in Tokyo	訪問者数:約1800名
2022/6/15-17	EDIX in Osaka	訪問者数:約1000名
2022/10/5-7	EDIX Online	訪問者数:約3700名 講演視聴回数 :約500回
2022/10/21	「未来のブカツ」キャラバン2022 #1 多様なスポーツ環境の社会システム改革に向けて ～“休日の部活動の地域移行”の「その先の姿」を考える～	同時最大接続数：203人 視聴回数：1,786回(2023年3月末時点)
2022/12/26	キャラバン in Saitama	訪問者数:約1800名
2023/1/19	STEAMライブラリーオンライン体験イベント • ブリタニカジャパン×三重中学校・高等学校川北先生	LIVE視聴者数：約160 累計(Youtube) ：56回(2023年3月末時点)
2023/1/27	STEAMライブラリーオンライン体験イベント • a.school×奈良天理市立西中学校小枝先生×埼玉県さいたま市立片柳中学校新藤先生	LIVE視聴者数：約100 累計(Youtube) ：64回 (2023年3月末時点)
2023/3/2	「未来の教室」最終報告会	同時最大接続数：186人 視聴回数　1,153回(2023年3月末時点)
2023/3/3	「未来のブカツ」を考える～2022年度実証事業の成果から～	同時最大接続数：140人 視聴回数：921回(2023年3月末時点)

Note: 最初の1ヶ月及び累計の再生回数は一部編集し別途アップロードした動画の再生回数も合算している (但しダイジェスト版は除く)

Copyright © 2023 by Boston Consulting Group. All rights reserved.

参考)STEAMライブラリーコンテンツの、「未来の教室」Youtubeチャネル へのアップロード

背景・概要

2021-22年度の実証を経て、
STEAMライブラリーには
173の多様なコンテンツが
存在するが、その認知・活用
については、改善の余地がある

そこで、約4000人の登録者数
を持つ「未来の教室」の
Youtubeチャネルへ、169[1] の
STEAMライブラリーコンテンツを
アップロードした

詳細



「未来の教室」Youtubeチャネルのトップ画面から
STEAMライブラリーコンテンツ
へアクセス可能



STEAMライブラリーのコンテンツごとの再生リストの
中から、レクチャー毎の動画が閲覧可能

「未来の教室」Youtubeチャネルを参照(https://www.youtube.com/@-learninginnovation-7363)

1. 全173コンテンツの内、レクチャー動画がないコンテンツ、権利承諾が取れなかったコンテンツを除いた169コンテンツ

Copyright © 2023 by Boston Consulting Group. All rights reserved.

参考)Youtuberと連携した、STEAMライブラリー紹介動画作成

背景・概要

2021-22年度の実証を経て、
STEAMライブラリーには
173の多様なコンテンツが
存在するが、その認知・活用
については、改善の余地がある

そこで、約188万人の登録者数
を持つ教育系Youtuberチャネル
「とある男が授業をしてみた」と
連携し、STEAMライブラリーの
普及に向けた紹介動画を作成
・公開した

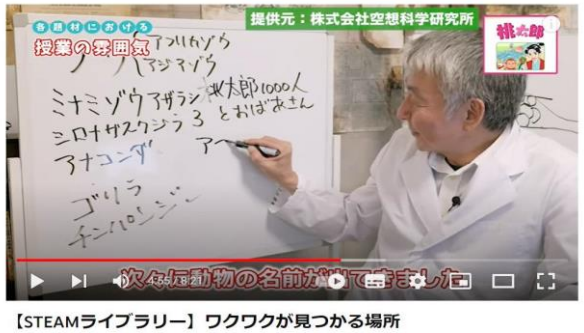
詳細

下記4つのSTEAMライブラリーコンテンツについて、STEAMライブラリー動画やワークシートも投影しつつ、コンテンツ概要や使い方を紹介した

- 初級編　STEAM化ごんぎつね
- 自分にとってのお金、社会にとってのお金　～金融、投資って何？　リスクとどう付き合えば良い？
- 桃太郎のフシギを科学的に考えよう！
- スポーツにおけるデータ分析







「とある男が授業をしてみた」のYoutubeチャネルを参照(https://www.youtube.com/watch?v=0UoKbD8fMk8)

Copyright © 2023 by Boston Consulting Group. All rights reserved.

参考)JSTとの相互リンク

STEAMライブラリーHP

関連リンクの一覧にJSTのScience Portalへのリンクを追加

- Science Portal：科学技術の最新情報を提供する総合Webサイト



JSTHP

Topページ右カラムの関連ページ一覧にSTEAMライブラリーのリンクを追加



Copyright © 2023 by Boston Consulting Group. All rights reserved.

3. 参考資料一覧

A) 実施調査
① BCG実施調査一覧 ※多数のため目次省略(非公開)
② 「次世代育成投資のインセンティブ」に係る調査
(サマリのみ公開)

B) 各事業者の報告書(公開)
② 2022年度「未来の教室」実証事業者報告書
③ 2022年度「未来のブカツ」F/S事業者報告書
④ STEAMライブラリー活用事例創出事業報告書

C) その他 (非公開)
⑤ 2022年度発行の「未来の教室」通信

Copyright © 2023 by Boston Consulting Group. All rights reserved.

参考資料②「次世代育成投資のインセンティブ」に係る調査

最終報告書「次世代育成投資のインセンティブ」に係る調査

2023年2月24日
株式会社リバネス

Leave a Nest
The Knowledge-based Platform

調査概要

- アンケート
  - 1855社へのアンケート回答依頼を行った
    - リバネスがこれまでに取引のある1480社の担当者へのメール送付
    - CSRの取り組みに積極的な377社の問い合わせフォームへの送付
  - うち、92社からの回答があった
- ヒアリング
  - 大手企業
    - 大手企業ヒアリングについては、資本金額1億円以上、かつ従業員100人以上であり、かつ、10年以上次世代向けの教育活動を行っている企業の中から、ヒアリングに協力いただけた11社にヒアリングを実施した。
  - 中小企業
    - 「利益の一部を社会に還元する」という大手企業の次世代投資とは異なる視点で投資活動を行う事例を調査し、新たな視点を得るため、今回は特に創業10年以内のベンチャー企業を対象に実施した。
  - 教育機関
    - 教育委員会、公立校、私学、教育団体の4カテゴリを対象に実施し、現状の課題と今後、多くの教育機関に参考となるような取り組みを洗い出した。

調査から見えてきた企業による教育活動の現況

- **大企業**
  - 小売やBtoCの拠点を多く持つ業態は、各店舗や拠点に近接する教育現場や団体からの要請でボトムアップ的に活動を開始しているものが多く見られた。
  - メーカーは活動開始の経緯は現場からの要請もあるが、基本的にはCSR部などの部門が主体となって統一的に要望を受ける体制（どんな目的で行うか等）を作り、活動を開始している事例が多く見られた。
  - オーナー企業ではオーナーの方針により問答無用でスタートしている事例も見られた。
  - 素材メーカーは「自社ブランディング、将来の雇用、社員の成長」が活動の意義として社内に浸透。10年前には見られた「継続に対する疑問」は出ない状態が形成できていた。
  - 小売等の企業は「地域コミュニティー形成」がキーワードとなり、中央集権的ではなく拠点ごとに活動の意義を見出して発展を遂げていた。
  - 最も発展性が見られたのがBtoC製品をつくるメーカーであり、マーケティング戦略等に組み込まれ、攻めの投資活動ができつつある様子が見て取れた。
  - 資金提供や第三者評価ではなく、横連携の加速を望む声が多く聞かれた。企業間連携は1社では行いにくく、名目やコーディネーターの必要性が伺えた。政府等主導で仕掛けるヒントになると考える。
- **ベンチャー企業**
  - 一般的に知られていない技術や概念を扱うベンチャーの場合、ビジネスの土壌づくりになる施策になれば、教育活動への参画の可能性はあり得る。
  - 予算・人員の補助があれば、他にはないテーマや概念・技術を活用した教育プログラムを提供できる「テーマ提供者」になりうる。

企業が見出しているインセンティブ

素材メーカー

・社員のエンゲージメント向上
・未来の雇用
・社名認知度向上

最終製品メーカー

・未開拓市場へのマーケティング
・製品のプロモーション
・社員育成

小売

・店舗ごとの地域コミュニティ形成
・店舗に人が来る機会づくり
・社員育成

- ヒアリング結果からは多くの企業が「社員の育成」を挙げる一方、業種ごとにインセンティブとして位置づけているポイントが異なることがわかった。（左図参照）
- アンケート結果からは選択項目にあった「経営理念の実現」、「社員の育成」が実施理由の上位であり、かつ「次世代向け活動が寄与している」と応える企業が多かった。
- また、アンケート結果から、上場企業は次世代投資活動が「組織風土に影響している」と答える割合が高く、ベンチャー企業は「企業戦略」「組織風土」両者に影響があると答える割合が高く、差異が見られた。
- 株価に対しては影響を実感している企業は少なかった。

さらなる投資に向けての課題

- ヒアリングから、10年以上活動を継続している大手企業の多くは持続性はある程度担保されており、特筆すべき継続の課題は見られなかった。さらなる加速として「企業間連携」という新たな示唆を得た。
- 下記のようにアンケートから課題が見受けられ、企業規模に応じて希望する支援策が異なることがわかった。
  - 予算獲得前と後での課題
    - 獲得時では「効果の測定・検証」が最も問題視され
    - 獲得後は「社内で活動のための人員を確保するのが難しい」という結果であった
  - 政策として望ましいものは、企業サイズごとに傾向が異なった。
    - 上場企業：「補助金」「良好活動事例への顕彰制度」「良好活動事例の事例集の作成」「政府（か、第三者機関）による教育効果のアセスメントの提供」
    - 非上場企業：「学校や教育委員会との橋渡し」「補助金」「教育委員会や学校を介さず、生徒が自発的に参加するような枠組み」
    - ベンチャー企業：「補助金」「教育委員会や学校を介さず、生徒が自発的に参加するような枠組み」「適切なアドバイザーの紹介」「良好活動事例への顕彰制度」

参考資料③2022年度「未来の教室」実証事業者報告書

テーマA：「教育データ利活用」に関するテーマ

公募テーマ：A.「教育データ利活用」に関するテーマ
(a)複数のデータ連携
(b)教育データを活用した学習評価

EdTechの学習ログ利活用とPLRによる公教育内外の連携に関する実証

スタディプラス株式会社

2023年2月24日

担当者情報
- スタディプラス株式会社 取締役COO
- 宮坂 直（ミヤサカ　ナオ）
- メールアドレス：n.miyasaka@studyplus.jp
- 電話番号：080-3219-2829

目次

本事業のサマリ

報告書本編

1. 本実証の背景と目的
2. 実証1）PLRによる公教育内外の学習ログ一元化の調査
3. 実証2）LMSによる公教育内の学習ログ一元化の実証
4. 実証3）LMSとEdTechの連携による学習ログ一元化の調査

本事業のサマリ：調査1

概要

事業者	スタディプラス株式会社
時期	2022年9月～ 2023年2月
背景	学校と民間教育で学習ログが分散し、生徒は公教育と民間教育それぞれ別に学習計画を策定し学習ログを蓄積しなければならない
目的	PLRによる公教育内外の学習ログ一元化の調査
内容	PLRを通して学校と民間教育の学習ログを一元化する際のユースケースと課題を調査

成果と示唆

成果	学習ログが一元化されることで、学校・民間教育は他方での学習内容に合わせて指導を調整することができる。生徒は学校・民間教育への情報共有の手間が軽減する。 学習ログを一元化させるためには、①学習者へのデータオーナーシップの移転、②安全な情報流手段の確立、③PLR事業者のサービス改善、の取り組みが必要。
示唆	学習ログが一元化されることで、学校・民間教育は他方での学習内容に合わせて指導を調整することができる。生徒は学校・民間教育への情報共有の手間が軽減する。

本事業のサマリ：調査2

概要

事業者	スタディプラス株式会社
実証フィールド	学校法人石川高等学校 クラーク記念国際高等学校 横浜青葉キャンパス
時期	2022年9月～ 2023年2月
背景	教科や目的にあわせて複数のEdTechが導入された場合、学習ログが複数のEdTechに分散し、教職員が連携して指導できない
目的	LMSによる公教育内の学習ログ一元化の実証
内容	複数のEdTechを導入した場合の学習ログの活用のユースケースと課題及び解決の方向性を実証

成果と示唆

成果	公教育内の学習ログをLMSに一元化して先生が支援をすることで生徒の自己調整学習が促進される可能性が示された。 LMS導入で各デジタル教材の活用状況をモニタリングしやすくなることが明らかになった。 また、学習ログが蓄積されると指導改善や先生間の情報連携コストの削減につながることも明らかになった。
示唆	データ記録負担の問題やデータ活用オペレーション面での課題は事業者の創意工夫で解決すべき課題と考えられる。 長期的に学習ログ活用が浸透した場合に想定される「学習ログがないことで不利益が生じるリスク」に対しては教員への指導プログラム整備等の学校組織横断の対策を進めていく必要があるのではないか。

本事業のサマリ：調査3

概要

事業者	スタディプラス株式会社
時期	2022年9月～ 2023年2月
背景	教科や目的にあわせて複数のEdTechが導入された場合、学習ログが複数のEdTechに分散し、生徒が学習ログを振り返りにくい
目的	LMSとEdTechの連携による学習ログ一元化の調査
内容	EdTechの学習ログをLMSへ連携する場合の各EdTech事業者における背景や障壁を調査

成果と示唆

成果	ユーザー獲得・既存ユーザーの満足度向上に外部LMSとの連携が効果的な手段である場合に外部LMSに学習ログを連携している。 学習ログ連携の障壁は多岐にわたるが、その多くはLMS事業者の創意工夫で解決すべき領域である。
示唆	Edtech事業者と外部LMSとの連携を促進させるためには、Edtech事業者に対して外部LMS連携で得られる明確なメリットや必然性を提示することが必要。 情報資産社外流出リスクについては、学習データを社外連携する構造から生じるため、Edtech事業者が安心安全にデータ連携するために規制等の制度的手当が必要と思われる。

1.背景と目的

1.背景と目的）本事業が目指す「教育データ利活用」のあるべき姿

未来の教室ビジョン「学びの自律化・個別最適化」の実現ロードマップ

Phase 0	一律・一斉・一方向授業	生徒が同じ場所で同じ内容を同じ進度で学ぶ授業	
Phase 1	1人1台端末環境の実現	学びの自律化・個別最適化のため1人1台端末環境を実現	← GIGAスクール構想
Phase 2	EdTechによる学習の効率化	EdTechの活用などでより短い時間でより良い学習効果を	← EdTech導入補助金
Phase 3	EdTechによる自己調整学習	学習計画と学習ログをもとに生徒が自ら調整しながら学習	← 教育データ利活用ロードマップ
Phase 4	学習ログによる多様な学び方の保証	塾・フリースクールなどの民間教育との連携等、 学習ログをもとに多様な学習機会を保証（不登校解消も）	

1.背景と目的）あるべき姿に向けて、解決するべき課題

あるべき姿（前頁Phase3「EdTechによる自己調整学習」）

- 学習計画と学習ログをもとに生徒が自ら調整しながら学習
  - 学校や民間教育における日々の学習や課外活動の成果を学習ログとして蓄積
  - 学校や民間教育から支援の下、学習計画を策定し学習ログで振り返りながら学習

解決すべき課題

- 課題A. 学校と民間教育で学習ログが分散し、生徒は公教育と民間教育それぞれ別に学習計画を策定し学習ログを蓄積しなければならない
- 課題B. 教科や目的にあわせて複数のEdTechが導入された場合、学習ログが複数のEdTechに分散し、教職員が連携して指導できない
- 課題C. 教科や目的にあわせて複数のEdTechが導入された場合、学習ログが複数のEdTechに分散し、生徒が学習ログを振り返りにくい

- 解決A.PLR※による公教育内外の学習ログ一元化の調査
  - PLRを通して学校と民間教育の学習ログを一元化する際のユースケースと課題を調査
- 解決B.LMSによる公教育内の学習ログ一元化の実証
  - 複数のEdTechを導入した場合の学習ログの活用のユースケースと課題及び解決の方向性を実証
- 解決C.LMSとEdTechの連携による学習ログ一元化の調査
  - EdTechの学習ログをLMSへ連携する場合の各EdTech事業者における背景や障壁を調査

※PLR（Personal Learning Records）：異なる EdTech の間のデータを相互運用する仕組みの構築を目指して、学習者が自らのデータポータビリティをもち、自らの学習ログを一括して蓄積・利活用できる仕組み

1.背景と目的）実施内容

	狙い	取組み内容	期待される成果
①PLRによる公教育内外の学習ログ一元化の実現	PLRを通して学校と民間教育の学習ログを一元化する際の課題を調査	既に学校と民間教育の双方でPLRが導入されている生徒・学校・民間教育に調査	• 調査で利用したシステムの概要と技術仕様 • PLRと学習ログを利用した学びの事例（ユースケース）
②LMSによる公教育内の学習ログ一元化の実現	複数のEdTechを導入した場合の学習ログの活用の課題と解決の方向性を実証	複数のEdTechを導入し且つLMSで一元管理している学校を対象に学習ログの効果的な活用方法を実証	• 実証で利用したシステムの概要と技術仕様 • LMSと学習ログを利用した学びの事例（ユースケース） • LMSと学習ログを利活用する際の課題・調整事項一覧 • 上記を踏まえた、教育データ利活用ロードマップに向けた示唆
③LMSとEdTechの連携による学習ログ一元化の実現	EdTechの学習ログをLMSへ連携する場合の各EdTech事業者における課題を調査	既にLMSと連携しているEdTech事業者に連携の背景を調査 ※まだLMSと連携していないEdTech事業者にも連携の障壁を調査（学習eポータルも選択肢のひとつ）	• EdTech事業者とLMSの学習ログ連携が実現した事例（ユースケース） • EdTech事業者とLMSの学習ログ連携の障壁 • 上記を踏まえた、教育データ利活用ロードマップに向けた示唆

2. PLRによる公教育内外の学習ログ一元化の調査

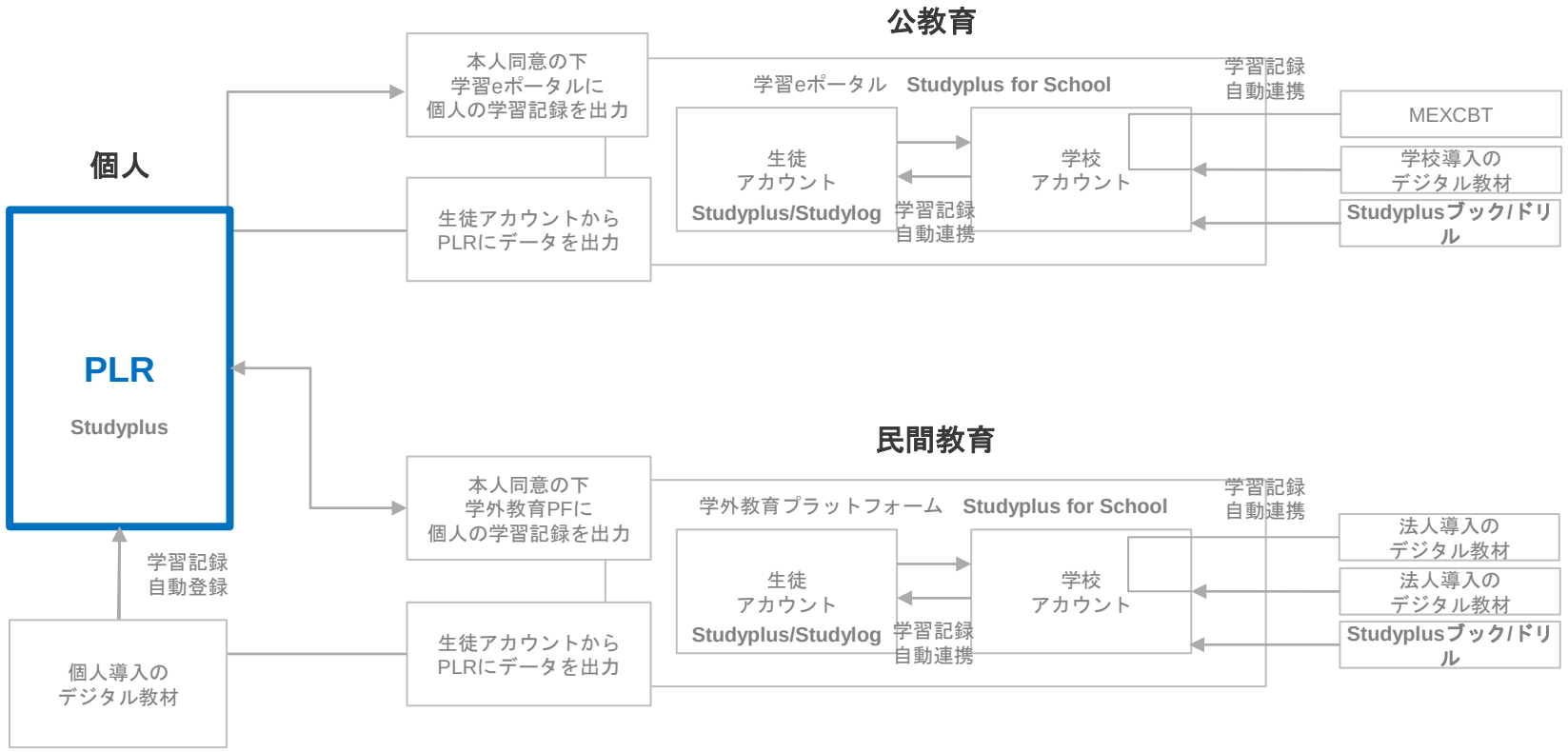
2. PLRによる公教育内外の学習ログ一元化の実現：
調査方法

- 調査方法は下記の通り。

目的	• PLRを通して学校と民間教育の学習ログを一元化する際の課題を明らかにすること
調査対象	• 学校と民間教育の両方を利用していて、かつその両方もしくはいずれか一方でPLRが導入されている生徒 • 既に学校と民間教育の両方でPLRが導入されている生徒およびその生徒が通っている学校*・民間教育 *学校はサンプル数が少なかったため本事業の別実証協力校も対象とした
調査方法	• 【生徒】アンケート調査および同意が得られた場合にはヒアリング調査 • 【学校・民間教育】アンケート調査および同意が得られた場合にはヒアリング調査
サンプル数	生徒 • アンケート調査31名 学校 • アンケート調査5校20名、うちヒアリング調査3名 民間教育 • アンケート調査3校34名、うちヒアリング調査3校3名

2. PLRによる公教育内外の学習ログ一元化の実現：
調査で利用したシステム概要

参考：Studyplus for Schoolのシステム構成図



2. PLRによる公教育内外の学習ログ一元化の実現：

調査方法：協力校

区分	属性	所在地	名称
学校	私立高校	福島県	学校法人 石川高等学校*
	私立高校	愛知県	桜花学園高等学校
	私立高校	大分県	岩田高等学校
	通信（全日）制	神奈川県	クラーク記念国際高等学校 横浜青葉キャンパス*
	高等専修学校	大阪府	専修学校クラーク高等学院大阪梅田校
民間教育	集団指導	京都府	河合塾京都校
		埼玉県	河合塾大宮校
	個別指導	岐阜県	大学受験の桔梗会

*学校と民間教育の両方でPLRが導入されている生徒はいないがサンプル数を増やすために追加

2. PLRによる公教育内外の学習ログ一元化の実現：

調査方法：学習者アンケート・ヒアリング項目

区分	質問	回答方法
学習計画の提出方法	学校や塾から学習計画の提出を求められることはありますか？ [学校] [塾]	単一選択式
	学校や塾に学習計画を提出する際、どのようなフォーマットを用いていますか？ [学校] [塾]	単一選択式
	学校と塾で学習計画のフォーマットが異なる場合、フォーマットが異なることで問題があれば教えてください。	単一選択式
	学校に、塾に提出している学習計画を共有していますか？	単一選択式
	上記回答の理由を教えてください。	自由記述式
	塾に、学校に提出している学習計画を共有していますか？	単一選択式
	上記回答の理由を教えてください。	自由記述式
	「学校に提出している学習計画」が塾に共有されることで困ることがあれば教えてください。	自由記述式
	「塾に提出している学習計画」が学校に共有されることで困ることがあれば具体的に教えてください。	自由記述式
	学校・塾への学習計画の共有について、StudyplusとStudyplus for schoolを連携させることで便利になっていることがあれば教えてください。	自由記述式
学習記録の提出方法	学校や塾から学習記録の提出を求められることはありますか？ [学校] [塾]	単一選択式
	学校や塾に提出している学習記録の内容について当てはまるものを全て教えてください。[学校] [塾]	単一選択式
	学校や塾に学習記録を提出する際、どのようなフォーマットを用いていますか。[学校] [塾]	単一選択式
	学校と塾で学習記録のフォーマットが異なる場合、フォーマットが異なることで問題があれば教えてください。	自由記述式
	"学校に提出している学習記録"が塾に共有されることで困ることがあれば教えてください。	自由記述式
	"塾に提出している学習記録"が学校に共有されることで困ることがあれば教えてください。	自由記述式
データー元化のメリット・デメリット	あなたは学習データをStudyplusに一元化することでどのようなメリットを得ていますか。もしくは得られると思いますか。	自由記述
	あなたは学習データをStudyplusに一元化することでどのようなデメリットが生じていますか。もしくは生じると思いますか。	自由記述

※ヒアリングではアンケート回答内容を深掘りする目的で実施

2. PLRによる公教育内外の学習ログ一元化の実現：

調査方法：学校・民間教育ヒアリング項目

区分	質問
学習計画の提出方法	提出させている範囲
	提出させているフォーマット
	提出の頻度
学習記録の提出方法	提出させている範囲
	提出させているフォーマット
	提出の頻度
学習データの一元化の意向	塾・学校の学習計画・学習記録を一元化させたいと思うか。その理由。
	塾・学校の学習計画・学習記録が一元化されることでどのようなメリットがあると考えるか。
	塾・学校の学習計画・学習記録が一元化されることでどのようなデメリットがあると考えるか。
	学内外のデータを一元化させるためにはどのような問題を解決する必要があるか。
	学習計画・学習記録以外にどのような情報を一元化すべきか。

2. PLRによる公教育内外の学習ログ一元化の実現：
調査結果①：学習ログ一元化の実現で想定されるユースケース

- 学校・民間教育が他方での学習内容に合わせて指導を調整することで、生徒はより効率的に学びやすくなる。
- 生徒は学校・民間教育への情報共有の手間が軽減される。

受益者	カテゴリ	ユースケース	メリット享受の障壁（データー元化以外の障壁のみ）	対策
学校・塾	学内外で連携	学校と情報共有＆指導方針を共有して学校・塾で協力して生徒最適な指導をおこなう。	学校・塾が採用する教育哲学・指導方法が異なる。	相手型の情報を見ながら相互に歩み寄る。
学校	コーチング	生徒の学外で学習内容から個々の目標に向けた取り組みの状況を把握することができ状況に応じたコーチングを行うことができる。	データ量が増えると学内外の学習ログを区別することが難しくなる。	（既存サービスの機能の改善）
	指導改善	塾での指導内容から学校の指導で不足している学校での指導内容を見直す。	特になし	特になし
	生徒理解	生徒の学外で学習内容から個々の興味関心領域を把握することができる。		
	生活指導	学習状況から生活習慣を把握して生活指導をおこなうことができる。		
		受験期に学校の補講・塾の補講を頑張りすぎている生徒を把握して個別にフォローすることができる。		
塾	指導改善	学校の勉強内容・量に応じた指導を行うことができる。		
	分析	学校と塾の成績の関連性を把握したり、塾での学習ができていない原因の把握などに活用できる。		
生徒	工数削減	学校・塾への情報共有の負担が減る。		
	自己調整学習	自分自身で学習を振り返りやすくなる。		

2. PLRによる公教育内外の学習ログ一元化の実現：
調査結果②：学習ログ一元化の実現における障壁

- 学習ログを一元化して学校・民間教育・学習者自身が活用するためには、①学習者へのデータオーナーシップの移転、②安全な情報流手段の確立、③PLR事業者のサービス改善、の取り組みが必要。

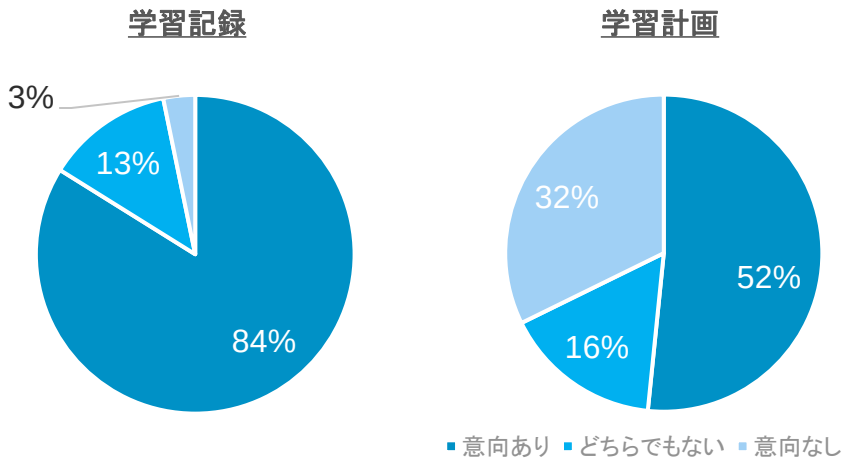
誰にとって	障壁	解決策	
学校・塾	学校・塾が対立している場合がある。 例えば、進学校は充実した補講プログラムを有しており、塾に近い指導をしていることから塾の利用を推奨しないケースがある。	学習データのオーナーシップを個人に移転して、情報提供先の選定を個人に委ねる。	学習者へのデータオーナーシップの移転
学校	学校がおこなう指導を塾に阻害される恐れがあることから塾に学習データを見られたくない。 具体的には、塾から学校で課される宿題をやらないように指導されたり、定期テスト対策をされることで、学校が行いたい教育をすることができない。		
	学校から情報提供する場合には、情報漏洩時のリスクが高い情報を提供することはできない。	学校にとって安心安全な情報流通手段を提供する。 （学習データのオーナーシップを個人に移転させて個人の責任のもとにデータを流通させる、情報銀行などの安全性の高い情報流手段を活用する）	安全な情報流通手段の確立
学習者	利用者個人の意志で情報提供先毎に提供するデータの種類や範囲を指定するニーズに対応すること。	PLRに提供先毎に提供するデータ範囲をコントロールする機能を持たせる。	
	学校・塾で利用する学習記録・計画フォーマットの不一致により一元化のメリットを享受することができない。	PLRに提供先毎に提供する情報種別をコントロールする機能を持たせる。	PLR事業者のサービス改善
	学習ログの入力負担が大きい。	分散型のPLRの活用する。	
		PLRのUI/UXを改善する。	
		PLRとデジタル教材とのAPI連携により自動記録化を推進する。	

2. PLRによる公教育内外の学習ログ一元化の実現：
調査結果詳細_生徒調査：学習ログ一元化の利用意向・メリット

- 学習ログ一元化の意向は高く、特に学習記録は8割以上がデータ一元化の意向を示している。
- 学習ログ一元化により「学習の振り返りの効率化」と「情報共有の省力化」のメリットを得ている。

＜学習ログ一元化の意向＞

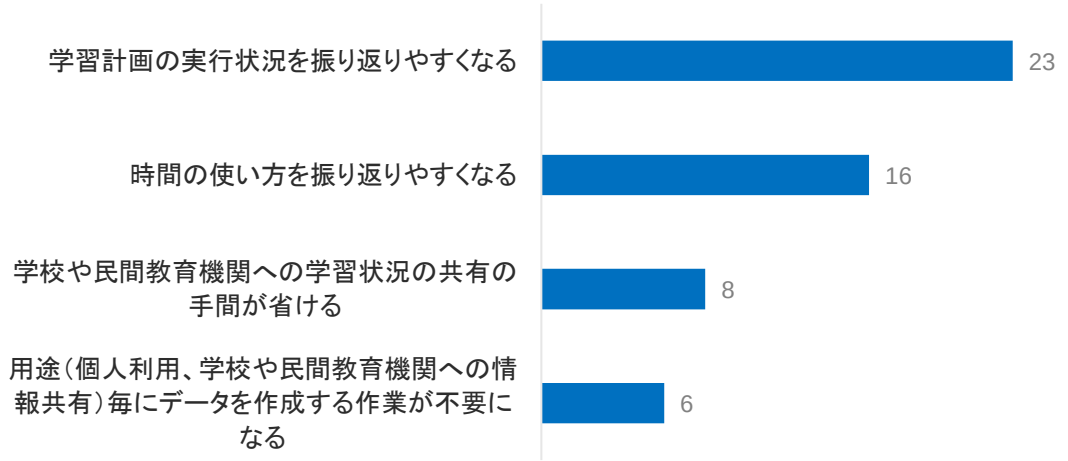
（n=31）



*質問「「各学習の学習記録[学習計画]をStudyplusに集約させたいと思いますか。」について以下の区分でカウント
「とてもそう思う」「どちらかといえばそう思う」と回答：意向あり
「どちらでもない」と回答：どちらでもない
「あまりそう思わない」「そう思わない」と回答：意向なし

＜学習ログ一元化で得ているメリット＞

（n=31、選択式複数回答）



*質問「Studyplusに学習記録・学習計画が（部分的にでも）集約されていることでどのようなメリットが得られていますか。あてはまるものを全てお選びください。」への回答

2. PLRによる公教育内外の学習ログ一元化の実現：

調査結果詳細_生徒調査：学習ログ一元化の課題

- 学習記録の手間に課題を感じている生徒が多い。
- 一部では、提供先毎に提供する学習ログの出しわけをするニーズがある。

＜学習ログ一元化の課題＞

（n=31、選択式複数回答）

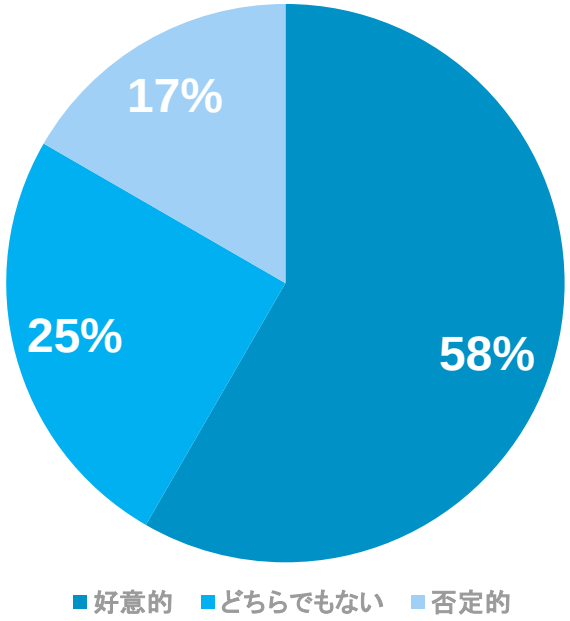
区分			
学習記録の一元化に関する課題	記録の手間	学習記録を作成することを忘れてしまう	16
		学習記録を作成する作業時間が負担になる	6
	記録する内容	学習管理方法に対して、Studyplusで作成できる学習記録では情報が不足している	3
	ログの用途	学習記録を集約しても学校や民間教育機関から適切な指導を受けられない	6
		学習記録を集約しても自分自身では利用しない	1
		学習内容毎に最適な学習管理方法が異なるため集約する必要がない	1
学習計画の一元化に関する課題		Studyplusで作成できる学習計画では情報が不足している	7
		学校や民間教育事業者から指示された方法で学習計画を作成しているためStudyplusに集約させたいと思わない	2
学校・民間教育への情報共有に関する課題		学校や民間教育機関に共有したくない学習記録がある	4
		学校には民間教育機関を利用していることを知られたくない	2

2. PLRによる公教育内外の学習ログ一元化の実現：
調査結果詳細_学校調査

- 進学支援体制が整備されている学校は、塾と競合関係にあることからデーター元化のニーズは低い。
- 通信制のように学内に進学支援機能を抱えていない場合には、「生徒の目標達成」のために学校はコーチング、塾は学習指導、と棲みわけがされており、協調関係にあるため塾とのデーター元化を好意的に捉えている。

＜一元化の意向＞

（n=20）



＜メリットと課題＞

	区分	コメント
得られるメリット	指導内容の改善・調整	• 学校と塾の使い分けについてファシリテートしやすくなる。 • 学校と塾で教材を揃えることができれば生徒が効率よく学ぶことができる。 • 学外での学習状況を把握できると学校としてもコーチング等で支援しやすくなる。（通信制高校）
	生徒理解	• 塾での頑張りが把握できると、担任の先生にとって生徒理解がしやすくなる。
	その他	• 学校で教わることを塾でも指導されている場合、学校の指導不足が考えられる。指導内容を見直すきっかけになる。
一元化の課題	個人情報保護	• 学校が情報を提供した先で情報漏洩が発生した場合には、学校に責任が問われる恐れがある。成績情報や出席情報などのセンシティブな情報は出しづらい。
	学校の教育・指導との相反	• 学校で利用している教科書や問題集の難易度が生徒にあっていないと塾側が判断して、学校の宿題をやらなくていいと指導されることが懸念される。 • 学校としては教科書の内容を満遍なく勉強させて理解をさえたい。その理解度を確かめるための定期テストに対して分析・対策をされたくない。
	その他	• 学校が塾・予備校化しており、学校と塾で機能重複が生じている。

*質問「「学校内外の学習系データが一つのデータベースに一元化され、学校・民間教育機関が共に閲覧できる状態になること」についてどのように考えていますか。」について以下の区分でカウント
「好意的」「どちらかといえば好意的」と回答：好意的
「どちらでもない」と回答：どちらでもない
「どちらかといえば否定的」「否定的」と回答：否定的

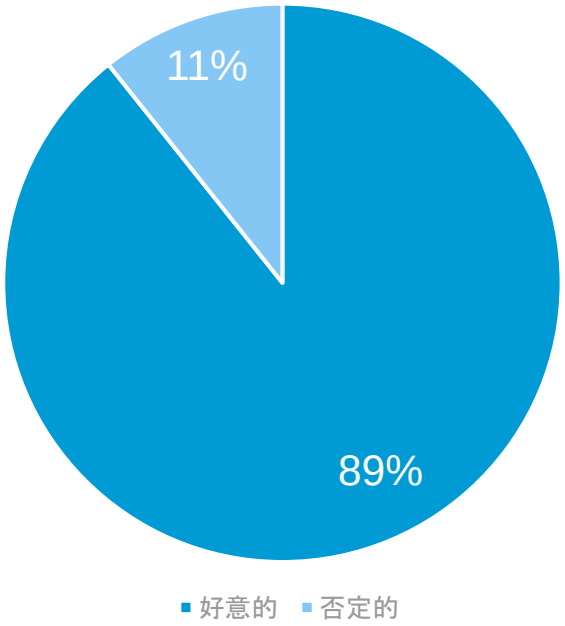
2. PLRによる公教育内外の学習ログ一元化の実現：

調査結果詳細_民間教育機関調査

- 生徒の学校での学習内容を考慮して指導を改善・調整することができることから、多くの先生がデーター元化を好意的に捉えている。
- 一方で、塾の利用を否定的に捉える学校への情報提供には懸念を示している。

＜一元化の意向＞

（n=34）



*質問「「学校内外の学習系データが一つのデータベースに一元化され、学校・民間教育機関が共に閲覧できる状態になること」についてどのように考えていますか。」について以下の区分でカウント
「好意的」「どちらかといえば好意的」と回答：好意的
「どちらでもない」と回答：どちらでもない
「どちらかといえば否定的」「否定的」と回答：否定的

＜メリットと課題＞

	区分	コメント
得られるメリット	学校の学習や成績に応じた指導内容の改善・調整	• 塾と学校の指導内容や宿題の重複を把握して、指導内容を調整することができる。 • 学校が利用している「教材（デジタル）」を把握して、塾でも同じ教材を利用することで相乗効果を生むことができる。 • 学校と塾の勉強バランスを把握できる。 • 学校の授業の内容を理解して塾で指導できる。 • 学校と塾の指導の相違点を把握して、指導改善に役立てることができると考えること。 • 学校での成績に即した講座、学習計画を提案できる。 • 塾の学習が学校の成績とリンクしているかを判定することができる。
	その他	• 生徒の学習状況の実態を把握、分析することが教育の質向上につながると考えるから。
一元化の課題	個人情報保護	• 個人情報保護の観点。学校に予備校に通っていることを知られたくない生徒もいる。
	一元化するデータ種別	• 学校の成績や進路指導履歴、受験大学、合否状況なども把握したい。
	その他	• 先生・講師毎に指導哲学が異なるため、一元化した学習ログをもとに塾と学校で連携して生徒最適な指導をおこなうことは難しいのではないか。 • 情報が見られるようになったことでかえって予備校批判をする学校が増えないかどうか懸念している。

2. PLRによる公教育内外の学習ログ一元化の実現：
まとめ・今後に向けた示唆

学内外の学習ログが一元化されることで以下のメリットが得られることが明らかになった。

- 学校・民間教育：他方での学習内容に合わせて指導を調整することで、学習者の学びを効率化さえることができる。
- 生徒：学校・民間教育への情報共有の手間が軽減する。

学習ログを一元化させるためには次の課題に取り組む必要がある。

① 学習者へのデータオーナーシップの移転
② 安全な情報流手段の確立
③ PLR事業者のサービス改善

教育データ利活用ロードマップに向けた示唆

- 「安全なデータ流通の仕組み整備」および「学内データのオーナーシップの本人への移転」を推進して、「少なくとも学内データが学習者個人の元に一元化される状態」を作ることに取り組むべきではないか。

3. 実証2）LMSによる公教育内の学習ログ一元化の実証

3. LMSによる公教育内の学習ログ一元化の実現：
調査方法

目的	• 公教育内データを一元化することで、どのようなメリットや課題、有意義な使い方ができるかを明らかにする。
調査対象	デジタル教材を3つ以上導入しており、Studyplus for Schoolで学習ログを一元管理している学校 • 学校法人石川高等学校 • クラーク記念国際高等学校 横浜青葉キャンパス
調査方法	教科担当・クラス担当とデジタル教材の学習ログのあるべき活用方法を議論しながら検証 実証の開始時と終了時に生徒および先生へのアンケート調査をおこなう
実証地への依頼	• Studyplus for Schoolと複数（3つ以上）のデジタル教材を接続してもらう • 生徒に日常的にStudyplusで学習記録（公教育外のすべての学習）（自習、塾も含めてすべて）を付けるように指導してもらう • 生徒にStudyplus for Schoolと連携したデジタル教材を利用してもらう • 先生が生徒の学習記録を毎週/隔週で確認し、フィードバックを行なってもらう • 生徒が自ら学習計画を毎週/隔週で作成してもらう • 先生が生徒の学習計画を毎週/隔週で確認し、フィードバックを行なう。
実証地への伴走方法	• 各校に専属のカスタマーサクセス担当者を設置する • 上記の依頼事項が実行できているか、実行できていない場合はどうすれば実行できるか、サポートする • サポートのために隔週で面談（主にオンライン）を実施する。また、それ以外にも随時コミュニケーションを取り、質問や相談に対応する

3. LMSによる公教育内の学習ログ一元化の実現：

調査方法：アンケート設計（実証前：生徒）

- マインドセット／学習行動／先生との関係について調査を行った。

No	カテゴリ	設問	設問（短縮）
1	学習行動	この一週間のあなたの学習行動について教えてください。 それぞれ、あてはまるものをひとつだけ選んでください。 [自分には良いところがあると思いますか]	自分には良いところがあると思いますか
2	学習行動	この一週間のあなたの学習行動について教えてください。 それぞれ、あてはまるものをひとつだけ選んでください。 [学習することを楽しいと思いますか]	学習することを楽しいと思いますか
3	学習行動	この一週間のあなたの学習行動について教えてください。 それぞれ、あてはまるものをひとつだけ選んでください。 [努力と成果の結びつきを感じていますか]	努力と成果の結びつきを感じていますか
4	学習行動	この一週間のあなたの学習行動について教えてください。 それぞれ、あてはまるものをひとつだけ選んでください。 [失敗を学びの機会と捉えていますか]	失敗を学びの機会と捉えていますか
5	学習行動	この一週間のあなたの学習行動について教えてください。 それぞれ、あてはまるものをひとつだけ選んでください。 [学習内容を定期的に振り返っていますか]	学習内容を定期的に振り返っていますか
6	学習行動	この一週間のあなたの学習行動について教えてください。 それぞれ、あてはまるものをひとつだけ選んでください。 [効率的な学習方法について考えていますか]	効率的な学習方法について考えていますか
7	学習行動	この一週間のあなたの学習行動について教えてください。 それぞれ、あてはまるものをひとつだけ選んでください。 [時間の使い方について考えていますか]	時間の使い方について考えていますか
8	学習行動	この一週間のあなたの学習行動について教えてください。 それぞれ、あてはまるものをひとつだけ選んでください。 [客観的に自身の学習内容を振り返りをしていますか]	客観的に自身の学習内容を振り返りをしていますか
9	学習行動	この一週間のあなたの学習行動について教えてください。 それぞれ、あてはまるものをひとつだけ選んでください。 [目標達成のための課題を認識していますか]	目標達成のための課題を認識していますか
10	学習行動	この一週間のあなたの学習行動について教えてください。 それぞれ、あてはまるものをひとつだけ選んでください。 [具体的に学習計画を立てていますか]	具体的に学習計画を立てていますか
11	学習行動	この一週間のあなたの学習行動について教えてください。 それぞれ、あてはまるものをひとつだけ選んでください。 [工夫して学習していますか]	工夫して学習していますか
12	学習行動	この一週間のあなたの学習行動について教えてください。 それぞれ、あてはまるものをひとつだけ選んでください。 [長期的視点で物事を考えていますか]	長期的視点で物事を考えていますか
13	学習行動	この一週間のあなたの学習行動について教えてください。 それぞれ、あてはまるものをひとつだけ選んでください。 [時間をうまく使っていますか]	時間をうまく使っていますか
14	学習行動	この一週間、家で自分で計画を立てて勉強をしていますか（学校の授業の予習や復習を含む）	家で自分で計画を立てて勉強をしていますか
15	先生との関係	この一週間の先生との関わり方について、どの程度満足していますか。 それぞれ、あてはまるものをひとつだけ選んでください。 [先生とのコミュニケーション頻度]	満足度：先生とのコミュニケーション頻度
16	先生との関係	この一週間の先生との関わり方について、どの程度満足していますか。 それぞれ、あてはまるものをひとつだけ選んでください。 [先生からのアドバイス内容]	満足度：先生からのアドバイス内容
17	先生との関係	この一週間の先生との関わり方について、どの程度満足していますか。 それぞれ、あてはまるものをひとつだけ選んでください。 [先生からのアドバイス内容]	満足度：先生からのアドバイスタイミング

3. LMSによる公教育内の学習ログ一元化の実現：
調査方法アンケート設計（生徒：実証後）

- 実証前調査に加えて、実証オペレーションの実施状況／マインドセット・学習行動についての主観的変化／今後の継続意欲、について調査を行った。

No	実証前アンケートNo	カテゴリ	設問	設問（短縮）
18	-	オペレーションの実施	この一週間、あなたは先生の指導通りに学習記録・学習計画作成を行なっていますか。 それぞれ、あてはまるものをひとつだけ選んでください。 [Studyplusで学習記録をつけている（自習、塾	指示通りに学習計画・学習記録を作成しているか
19	-	オペレーションの実施	この一週間、あなたは先生の指導通りに学習記録・学習計画作成を行なっていますか。 それぞれ、あてはまるものをひとつだけ選んでください。 [Studyplus for Schoolと連携したデジタル教材を	Studyplus for Schoolと連携したデジタル教材を利用している
20	-	オペレーションの実施	この一週間、あなたは先生の指導通りに学習記録・学習計画作成を行なっていますか。 それぞれ、あてはまるものをひとつだけ選んでください。 [自分で学習計画を毎週/隔週で作成している]	自分で学習計画を毎週/隔週で作成している
21	-	オペレーションの実施	この一週間、あなたは先生の指導通りに学習記録・学習計画作成を行なっていますか。 それぞれ、あてはまるものをひとつだけ選んでください。 [学習計画通りに学習している]	学習計画通りに学習している
22	-	実証前後の変化	11月時点とこの1週間を比較して、あなたは自分自身がどのように変化したと思いますか。 それぞれ、あてはまるものをひとつだけ選んでください。 [先生から適切なアドバイスを受けるようにな	先生から適切なアドバイスを受けるようになった
23	-	実証前後の変化	11月時点とこの1週間を比較して、あなたは自分自身がどのように変化したと思いますか。 それぞれ、あてはまるものをひとつだけ選んでください。 [先生とのコミュニケーション頻度が増えた]	先生とのコミュニケーション頻度が増えた
24	-	実証前後の変化	11月時点とこの1週間を比較して、あなたは自分自身がどのように変化したと思いますか。 それぞれ、あてはまるものをひとつだけ選んでください。 [自身の学習内容を振り返るようになった]	自身の学習内容を振り返るようになった
25	-	実証前後の変化	11月時点とこの1週間を比較して、あなたは自分自身がどのように変化したと思いますか。 それぞれ、あてはまるものをひとつだけ選んでください。 [計画立てて学習するようになった]	計画立てて学習するようになった
26	-	実証前後の変化	11月時点とこの1週間を比較して、あなたは自分自身がどのように変化したと思いますか。 それぞれ、あてはまるものをひとつだけ選んでください。 [学習時間が多くなった]	学習時間が多くなった
27	-	実証前後の変化	11月時点とこの1週間を比較して、あなたは自分自身がどのように変化したと思いますか。 それぞれ、あてはまるものをひとつだけ選んでください。 [学習への意欲が向上した]	学習への意欲が向上した
28	-	実証前後の変化	11月時点とこの1週間を比較して、あなたは自分自身がどのように変化したと思いますか。 それぞれ、あてはまるものをひとつだけ選んでください。 [自身の学習内容を振り返ることが楽しくなった	自身の学習内容を振り返ることが楽しくなった
29	-	実証前後の変化	11月時点とこの1週間を比較して、あなたは自分自身がどのように変化したと思いますか。 それぞれ、あてはまるものをひとつだけ選んでください。 [学習計画を立てることが楽しくなった]	学習計画を立てることが楽しくなった
30	-	実証前後の変化	11月時点とこの1週間を比較して、あなたは自分自身がどのように変化したと思いますか。 それぞれ、あてはまるものをひとつだけ選んでください。 [効率的な学習方法について思案するようにな	効率的な学習方法について思案するようになった
31	-	実証前後の変化	11月時点とこの1週間を比較して、あなたは自分自身がどのように変化したと思いますか。 それぞれ、あてはまるものをひとつだけ選んでください。 [学習に対する自己肯定感が向上した]	学習に対する自己肯定感が向上した
32	-	実証前後の変化	11月時点とこの1週間を比較して、あなたは自分自身がどのように変化したと思いますか。 それぞれ、あてはまるものをひとつだけ選んでください。 [時間の使い方について考えることが多くなった	時間の使い方について考えることが多くなった
33	-	実証前後の変化	11月時点とこの1週間を比較して、あなたは自分自身がどのように変化したと思いますか。 それぞれ、あてはまるものをひとつだけ選んでください。 [努力と成果の結びつきを実感するようになった	努力と成果の結びつきを実感するようになった
34	-	実証前後の変化	11月時点とこの1週間を比較して、あなたは自分自身がどのように変化したと思いますか。 それぞれ、あてはまるものをひとつだけ選んでください。 [失敗を学びの機会と捉えるようになった]	失敗を学びの機会と捉えるようになった
35	-	実証前後の変化	11月時点とこの1週間を比較して、あなたは自分自身がどのように変化したと思いますか。 それぞれ、あてはまるものをひとつだけ選んでください。 [客観的に自身の学習内容を振り返るようにな	客観的に自身の学習内容を振り返るようになった

No	実証前アンケートNo	カテゴリ	設問	設問（短縮）
36	-	実証前後の変化	11月時点とこの1週間を比較して、あなたは自分自身がどのように変化したと思いますか。 それぞれ、あてはまるものをひとつだけ選んでください。 [具体的に学習計画を立てるようになった]	具体的に学習計画を立てるようになった
37	-	実証前後の変化	11月時点とこの1週間を比較して、あなたは自分自身がどのように変化したと思いますか。 それぞれ、あてはまるものをひとつだけ選んでください。 [工夫して学習を行うようになった]	工夫して学習を行うようになった
38	-	実証前後の変化	11月時点とこの1週間を比較して、あなたは自分自身がどのように変化したと思いますか。 それぞれ、あてはまるものをひとつだけ選んでください。 [長期的視点で物事を考えるようになった]	長期的視点で物事を考えるようになった
39	-	実証前後の変化	11月時点とこの1週間を比較して、あなたは自分自身がどのように変化したと思いますか。 それぞれ、あてはまるものをひとつだけ選んでください。 [時間をうまく使うようになった]	時間をうまく使うようになった
40	-	実証前後の変化	上記以外に、11月時点と直近一週間のあなたを比較して、あなたに生じた変化があれば教えてください。	その他の変化
41	-	運用上の課題	学習記録・学習計画を活用する際の課題について、それぞれ、あてはまるものをひとつだけ選んでくださ	学習記録の使い方がわからない
42	-	運用上の課題	学習記録・学習計画を活用する際の課題について、それぞれ、あてはまるものをひとつだけ選んでくださ	記録のつけ忘れ、つけ間違いなどで学習記録が正しくない
43	-	運用上の課題	学習記録・学習計画を活用する際の課題について、それぞれ、あてはまるものをひとつだけ選んでくださ	学習計画の進捗管理が面倒
44	-	運用上の課題	学習記録・学習計画を活用する際の課題について、それぞれ、あてはまるものをひとつだけ選んでくださ	自分に適した学習計画を作ることができない
45	-	運用上の課題	上記以外に学習記録・学習計画を活用する際の課題があれば教えてください。	その他の課題
46	-	継続意向	現在、先生から指導されている学習計画作成を今後も継続したいと思いますか。	学習計画作成の継続意向
47	-	継続意向	上記回答の理由を教えてください。	理由
48	-	継続意向	現在、先生から指導されているStudypluへの学習記録を今後も継続したいと思いますか。	学習記録作成の継続意向
49	-	継続意向	上記回答の理由を教えてください。	理由

3. LMSによる公教育内の学習ログ一元化の実現：
学校法人石川高等学校）実証期間の指導内容

- 実証期間中の指導内容は下表の通り。

依頼事項		実運用
生徒に日常的にStudyplusで学習記録（公教育外のすべての学習）（自習、塾も含めてすべて）を付けるように指導する。		• 学習記録をつけるように毎朝のSHR（毎朝）や面談（冬休み前・中の面談）等で指導をしている。 • 教科学習だけでなく探求学習も含めて記録するように指導をしている。
生徒にStudyplus for Schoolと連携したデジタル教材を利用する。	Googleclassroom	• 授業での課題配信で利用。（課題配信で利用しているのは国語が多いがぜんた）
	Studyplus Book	• 授業の補助教材、生徒の自主学習用の教材として利用。（英語と国語。英語は参考書として、国語は前提実証期間中は特になし）
	ウイングネット	• 考査前の復習用に生徒が任意で利用。（理科を利用する生徒が多い）
	MEXCBT	• 授業の補足（予習・復習）で生徒が自分が任意で利用。
先生が生徒の学習記録を毎週/隔週で確認し、フィードバックを行なう。		• 不定期で学習記録を見て、主にオフラインで適宜必要なコメントや反応をしている。（例：学習記録へのいいね、オンオフでの頑張りを賞賛する声がけ、生活指導）
生徒が自ら学習計画を毎週/隔週で作成する。		• Google CalendarとPlanner for iPadで計画を立ててスクショで提出 • 学習する教材まで設定できた時にはStudyplusの学習計画にも入れるように指導 • 冬季試験前期間（2週間）と冬休み期間を対象に実施
先生が生徒の学習計画を毎週/隔週で確認し、フィードバックを行なう。		• 提出された学習計画に対してアドバイスをおこなう。

3. LMSによる公教育内の学習ログ一元化の実現：
学校法人石川高等学校） 生徒の変化

- 「学習計画・記録の習慣化」や「学習への主体的な取り組みの創出」といった変化が見られた。

＜先生から見た生徒の変化＞

複数のデジタル教材が一元化されることで教員がデータを意識することが増えた。LMSを開く回数や、データをもとに声掛けやアドバイスをする回数が増えた。そのことで生徒の学習に対する意識や行動が良い方へと変わっていったと考える。

記録をつける生徒が増えている。また、一人ひとりが学習記録をつける量も増えている。学習を可視化して振り返ることの意義やメリットを理解して、記録と振り返りの習慣が身についてきていると感じる。

また（実証による効果とは言い切れないが）学習に向かう姿勢や態度が変化してきている。学習記録の中身が具体化されたり（科目単位でつけていた人が教材単位でつけるようになった）、振り返りのコメントを残すようになるなど、主体的により良く学ぶための工夫を行う生徒が現れている。

＜11月初からの生徒の変化（生徒の主観的評価）抜粋＞

区分	設問	改善した生徒の割合*
先生の指導の変化	先生から適切なアドバイスを受けるようになった	55%
	先生とのコミュニケーション頻度が増えた	50%
学習の計画・振り返りの変化	自身の学習内容を振り返るようになった	45%
	計画立てて学習するようになった	50%
	客観的に自身の学習内容を振り返るようになった	45%
	具体的に学習計画を立てるようになった	45%
学習量・質の変化	学習時間が多くなった	50%
	効率的な学習方法について思案するようになった	40%
	工夫して学習を行うようになった	45%
	時間をうまく使うようになった	45%

*「当てはまる」「どちらかといえば、当てはまる」「どちらかといえば、当てはまらない」「当てはまらない」の4段階評価で「当てはまる」「どちらかといえば、当てはまる」を選択した生徒の割合

3. LMSによる公教育内の学習ログ一元化の実現：
学校法人石川高等学校）実証前後の生徒の変化_生徒アンケート①

- 学習行動だけでなく、学習意欲や思考様式の変化も生じている。

＜11月初からの生徒の変化（生徒の主観的評価）＞

学習行動の変化

区分	設問	改善した生徒の割合*
先生の指導の変化	先生から適切なアドバイスを受けるようになった	55%
	先生とのコミュニケーション頻度が増えた	50%
学習の計画・振り返りの変化	自身の学習内容を振り返るようになった	45%
	計画立てて学習するようになった	50%
	客観的に自身の学習内容を振り返るようになった	45%
	具体的に学習計画を立てるようになった	45%
学習量・質の変化	学習時間が多くなった	50%
	効率的な学習方法について思案するようになった	40%
	工夫して学習を行うようになった	45%
	時間をうまく使うようになった	45%

*「当てはまる」「どちらかといえば、当てはまる」「どちらかといえば、当てはまらない」「当てはまらない」の4段階評価で「当てはまる」「どちらかといえば、当てはまる」を選択した生徒の割合

学習意欲・思考様式の変化　（n=20）

区分	設問	改善した生徒の割合*
学習意欲の変化	学習への意欲が向上した	65%
	自身の学習内容を振り返ることが楽しくなった	30%
	学習計画を立てることが楽しくなった	45%
	学習に対する自己肯定感が向上した	55%
思考様式の変化	時間の使い方について考えることが多くなった	60%
	努力と成果の結びつきを実感するようになった	25%
	失敗を学びの機会と捉えるようになった	35%
	長期的視点で物事を考えるようになった	45%

3. LMSによる公教育内の学習ログ一元化の実現：
学校法人石川高等学校）実証前後の生徒の変化_生徒アンケート②

- 指導通りに学習記録を作成している生徒群の方が、ほとんどの項目で実証前からの変化を実感している生徒の割合が高くなっている。

＜11月初からの生徒の変化（生徒の主観的評価）＞

学習行動の変化

区分	設問	改善した生徒の割合*1	
		記録定着*2	その他
先生の指導の変化	先生から適切なアドバイスを受けるようになった	56%	25%
	先生とのコミュニケーション頻度が増えた	63%	0%
学習の計画・振り返りの変化	自身の学習内容を振り返るようになった	56%	0%
	計画立てて学習するようになった	56%	25%
	客観的に自身の学習内容を振り返るようになった	56%	0%
	具体的に学習計画を立てるようになった	50%	0%
学習量・質の変化	学習時間が多くなった	56%	25%
	効率的な学習方法について思案するようになった	44%	0%
	工夫して学習を行うようになった	56%	0%
	時間をうまく使うようになった	50%	0%

学習意欲・思考様式の変化

（記録定着：n=16、その他：n=4）

区分	設問	改善した生徒の割合*	
		記録定着	その他
学習意欲の変化	学習への意欲が向上した	75%	25%
	自身の学習内容を振り返ることが楽しくなった	31%	0%
	学習計画を立てることが楽しくなった	56%	0%
	学習に対する自己肯定感が向上した	63%	0%
思考様式の変化	時間の使い方について考えることが多くなった	63%	50%
	努力と成果の結びつきを実感するようになった	25%	0%
	失敗を学びの機会と捉えるようになった	44%	0%
	長期的視点で物事を考えるようになった	**63%**	0%

*1「当てはまる」「どちらかといえば、当てはまる」「どちらかといえば、当てはまらない」「当てはまらない」の4段階評価で「当てはまる」「どちらかといえば、当てはまる」を選択した生徒の割合
*2「この一週間、あなたは先生の指導通りに学習記録・学習計画作成を行なっていますか。[Studyplusで学習記録をつけている（自習、塾も含む学校外の全学習）]」に「当てはまる」「どちらかといえば、当てはまる」を選択した生徒

3. LMSによる公教育内の学習ログ一元化の実現：
学校法人石川高等学校）継続意向_生徒アンケート

- 生徒は実証の取り組みによりメリットを感じており、今後も取り組みを継続する意向を示している。

＜実証で行った学習計画・学習記録の継続意向＞

			定性コメント	
区分	設問	継続希望者の割合*	種類	主なコメント
学習計画	現在、先生から指導されている**学習計画**作成を今後も継続したいと思いますか。	90%	学習意欲の向上	• 計画を立てるとやる気が出るから • 勉強する気持ちにさせてくれるから • 計画がないと何もしなくなるから。
			学習の効率化	• 計画を立てておいた方が勉強しやすいから。 • やることが明確で時間を有効に使えるから。
			学習のきっかけ	• 勉強するきっかけになるから • 少しは勉強のやる機会を作れると思うから • 週の初めにどの学習をすればいいかわかるため
学習記録	現在、先生から指導されている**学習計画**作成を今後も継続したいと思いますか。	95%	学習意欲の向上	• 記録つけるのが楽しいから • 自分の学習記録を後から振り返れてモチベーションに繋がるから。 • 記録に残ると焦って、やる気になるから。
			振り返りの効率化	• 自分自身の学習の進み具合がわかるから • 後で自分がどのぐらい、どのような学習をしたかが振り返られるため • 記録をすることで、自分の学習状況を把握しやすくなるから。

*「継続したい」「どちらかといえば、継続したい」「どちらかといえば、継続したくない」「継続したくない」の4段階評価で「継続したい」「どちらかといえば、継続したい」を選択した生徒の割合

3. LMSによる公教育内の学習ログ一元化の実現：

学校法人石川高等学校）学習ログ一元化によるメリット

	受益者						
区分	学校	生徒	#	活用方法	メリット	メリット実現の課題※データー元化の課題以外	対策　※データー元化の課題に対する対策は別紙
実現	○	－	1	デジタル教材の活用状況の把握	• デジタル教材の管理画面にアクセスして活用状況を把握する頻度が低く活用状況を把握する頻度が低かったが、LMSで活用状況を把握することができるようになる。 • LMSで全体像把握した後、デジタル教材の管理画面で詳細を把握する流れができ、デジタル教材の管理画面にアクセスする頻度が増える。	• 特になし	• 特になし
	○	○	2	生徒情報の教員間連携	• 生徒情報の共有は口頭でおこなっていたが、忙しくて満足に共有できていない状態だった。LMSに所見メモとして生徒情報を残すことで情報共有が簡単にできるようになる。	• 先生のLMS利用促進	• 生徒指導においてLMSを利用するシーンを増やす。（LMSを利用する生徒の数を増やす、生徒に対する先生の所見を記録するツールとして活用する、等）
	○	○	3	生徒の興味関心の把握	• 生徒の学外での学習内容や課外活動の記録から、興味関心の対象を把握しやすくなるため、コーチングやコミュニケーションが促進される。	• 特になし	• 特になし
	○	○	4	休暇期間の学習者状況把握と支援	• 長期休暇期間でも生徒の課題の取り組み状況や自主学習の状況が把握できるため、状況に応じてモチベートや支援をすることができる。		
想定	○	○	5	3観点評価への活用	• 学習指導要領の「主体的に学習 に取り組む態度」の評価をする際の参考情報として活用することができる。		
	○	○	6	教科担当と連携した生徒毎の学習指導の改善	• LMSの学習ログと学内の成績情報を活用し、クラス担当と教科担当が連携しながら一人一人の学習状況に応じた学習指導を行うことができる。 • 探求学習では分野横断の知識を活用する。どこでどのようなことを学んでいるのか、指導がおこなわれているのかを把握できると、指導の重複を回避することができる。	• 先生のLMS利用促進 • 教科学習以外の学習ログの蓄積	• No2と同じ
	○	○	7	ポートフォリオとしての活用	• 教科学習以外の領域（探究活動や興味関心に基づく活動）の記録も用いてより多様な視点で生徒の能力やポテンシャルを把握することで、個々の特性に応じた指導を行うことができる。	• 特になし	• 特になし

3. LMSによる公教育内の学習ログ一元化の実現：
クラーク記念国際高等学校）実証の運用

- 実証期間中の指導内容は下表の通り。

依頼事項		運用
生徒に日常的にStudyplusで学習記録（公教育外のすべての学習）（自習、塾も含めてすべて）を付けるように指導する。		• 週に1回程度の頻度で学習記録をつけるようにSHRで指導をしている。
生徒にStudyplus for Schoolと連携したデジタル教材を利用する。	Googleclassroom	• 授業での課題配信で利用。
	tellatalk	• 授業の復習用教材及び英検対策の教材として、生徒が任意で利用。
	ウイングネット	• 授業の復習用教材として、生徒が任意で利用。
先生が生徒の学習記録を毎週/隔週で確認し、フィードバックを行なう。		• 不定期で学習記録を見て、主にオフラインで適宜必要なコメントや反応をしている。（例：学習記録へのいいね、オンオフでの頑張りを賞賛する声がけ、生活指導） • 学習記録をつけている生徒については月に一回の面談の際に学習目標の確認や、目標達成のためのアドバイスを行う。
生徒が自ら学習計画を毎週/隔週で作成する。		• 生徒特性を考慮して、一律での学習計画作成は行わず。
先生が生徒の学習計画を毎週/隔週で確認し、フィードバックを行なう。		• –

3. LMSによる公教育内の学習ログ一元化の実現：
クラーク記念国際高等学校）実証前後の生徒の変化

- 一部の生徒では学習記録をつけて学習の振り返りをする習慣が身についている。

先生から見た生徒の変化

一部の生徒ではあるが学習記録をつけることが定着している生徒が出てきた。学習記録が定着してから、学習量が安定している。計画に対して学習量が不足していることに自分で気がついて、週単位で調整するような行動も出てきた。

11月初からの生徒の変化（生徒の主観的評価）抜粋

区分	設問	改善した生徒の割合*
先生の指導の変化	先生から適切なアドバイスを受けるようになった	44%
	先生とのコミュニケーション頻度が増えた	44%
学習の計画・振り返りの変化	自身の学習内容を振り返るようになった	53%
	計画立てて学習するようになった	50%
	客観的に自身の学習内容を振り返るようになった	44%
	具体的に学習計画を立てるようになった	32%
学習量・質の変化	学習時間が多くなった	56%
	効率的な学習方法について思案するようになった	41%
	工夫して学習を行うようになった	53%
	時間をうまく使うようになった	53%

*「当てはまる」「どちらかといえば、当てはまる」「どちらかといえば、当てはまらない」「当てはまらない」の4段階評価で「当てはまる」「どちらかといえば、当てはまる」を選択した生徒の割合

3. LMSによる公教育内の学習ログ一元化の実現：
クラーク記念国際高等学校）実証前後の生徒の変化_生徒アンケート

- 学習行動だけでなく、学習意欲や思考様式の変化も生じている。

＜11月初からの生徒の変化（生徒の主観的評価）＞

学習行動の変化

区分	設問	改善した生徒の割合*
先生の指導の変化	先生から適切なアドバイスを受けるようになった	44%
	先生とのコミュニケーション頻度が増えた	44%
学習の計画・振り返りの変化	自身の学習内容を振り返るようになった	50%
	計画立てて学習するようになった	44%
	客観的に自身の学習内容を振り返るようになった	38%
	具体的に学習計画を立てるようになった	32%
学習量・質の変化	学習時間が多くなった	53%
	効率的な学習方法について思案するようになった	50%
	工夫して学習を行うようになった	44%
	時間をうまく使うようになった	32%

学習意欲・思考様式の変化　（N=34）

区分	設問	改善した生徒の割合*
学習意欲の変化	学習への意欲が向上した	53%
	自身の学習内容を振り返ることが楽しくなった	26%
	学習計画を立てることが楽しくなった	35%
	学習に対する自己肯定感が向上した	41%
思考様式の変化	時間の使い方について考えることが多くなった	50%
	努力と成果の結びつきを実感するようになった	44%
	失敗を学びの機会と捉えるようになった	38%
	長期的視点で物事を考えるようになった	32%

*「当てはまる」「どちらかといえば、当てはまる」「どちらかといえば、当てはまらない」「当てはまらない」の4段階評価で「当てはまる」「どちらかといえば、当てはまる」を選択した生徒の割合

3. LMSによる公教育内の学習ログ一元化の実現：
クラーク記念国際高等学校）実証前後の生徒の変化_生徒アンケート②

- 指導通りに学習記録を作成している生徒群の方が、ほとんどの項目で実証前からの変化を実感している生徒の割合が高くなっている。

＜11月初からの生徒の変化（生徒の主観的評価）＞

学習行動の変化

区分	設問	改善した生徒の割合*1	
		記録定着*2	その他
先生の指導の変化	先生から適切なアドバイスを受けるようになった	46%	44%
	先生とのコミュニケーション頻度が増えた	54%	39%
学習の計画・振り返りの変化	自身の学習内容を振り返るようになった	62%	50%
	計画立てて学習するようになった	62%	39%
	客観的に自身の学習内容を振り返るようになった	54%	33%
	具体的に学習計画を立てるようになった	46%	28%
学習量・質の変化	学習時間が多くなった	69%	39%
	効率的な学習方法について思案するようになった	62%	50%
	工夫して学習を行うようになった	46%	50%
	時間をうまく使うようになった	46%	28%

学習意欲・思考様式の変化

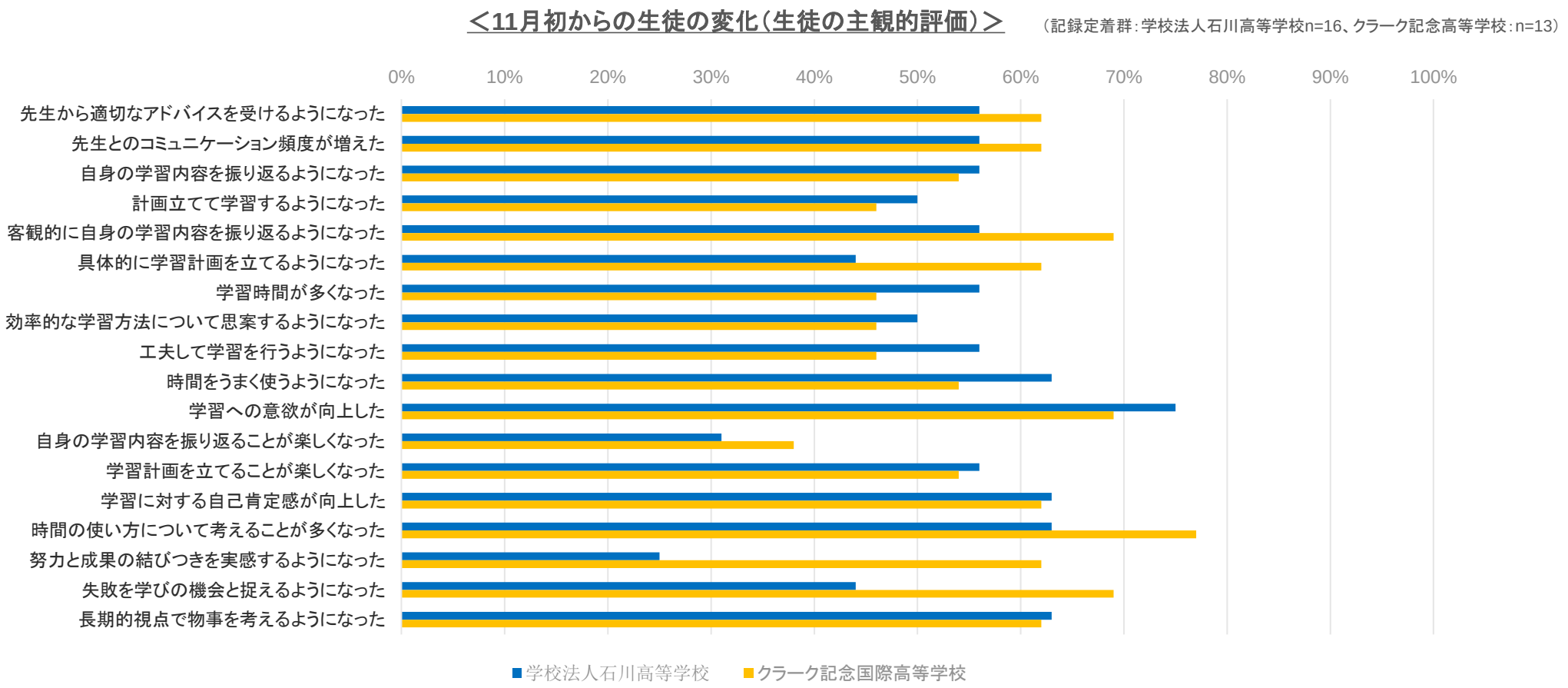
（記録定着：n=13、その他：n=18）

区分	設問	改善した生徒の割合*	
		記録定着	その他
学習意欲の変化	学習への意欲が向上した	69%	44%
	自身の学習内容を振り返ることが楽しくなった	38%	22%
	学習計画を立てることが楽しくなった	54%	28%
	学習に対する自己肯定感が向上した	62%	33%
思考様式の変化	時間の使い方について考えることが多くなった	77%	50%
	努力と成果の結びつきを実感するようになった	62%	33%
	失敗を学びの機会と捉えるようになった	69%	50%
	長期的視点で物事を考えるようになった	62%	56%

*1「当てはまる」「どちらかといえば、当てはまる」「どちらかといえば、当てはまらない」「当てはまらない」の4段階評価で「当てはまる」「どちらかといえば、当てはまる」を選択した生徒の割合
*2「この一週間、あなたは先生の指導通りに学習記録・学習計画作成を行なっていますか。[Studyplusで学習記録をつけている（自習、塾も含む学校外の全学習）]」に「当てはまる」「どちらかといえば、当てはまる」を選択した生徒

3. LMSによる公教育内の学習ログ一元化の実現：
参考：学校間での生徒アンケート比較

- 記録定着群の11月初からの変化について、学校間で大きな傾向の違いは見られない。



3. LMSによる公教育内の学習ログ一元化の実現：
クラーク）学習ログ一元化によるメリット

	1次受益者						
区分	学校	生徒	#	活用方法	メリット	メリット実現の課題※データー元化の課題以外	対策案※データー元化の課題に対する対策は別紙
実現	○	-	1	デジタル教材の活用状況の把握	• デジタル教材の管理画面にアクセスして活用状況を把握する頻度が低く活用状況を把握する頻度が低かったが、LMSで活用状況を把握することができるようになる。 • LMSで全体像把握した後、デジタル教材の管理画面で詳細を把握する流れができ、デジタル教材の管理画面にアクセスする頻度が増える。	• -	• 特になし
	○	○	2	生徒情報の教員間連携	• 生徒情報の共有は口頭でおこなっていたが、忙しくて満足に共有できていない状態だった。LMSに所見メモとして生徒情報を残すことで情報共有がしやすくなる。	• データを一元化すること • データ活用した指導の実施 • 指導側の知識や経験不足 • 記録をつけていない生徒に対する、先生の印象が悪化するリスク • 指導目的と整合的なデータの蓄積	• データ利活用におけるリスクと対策について、利用する先生に周知する。具体的な方法としては理解度をテスト等で確認するなどが考えられる。 • データ利活用から逆算したデータの収集・蓄積
	○	○	3	生徒の興味関心の把握	• 生徒の学外での学習内容や課外活動の記録から、興味関心の対象を把握しやすくなるため、コーチングやコミュニケーションが促進される。具体的には時間の使い方の助言や励まし。		
	○	○	4	休暇期間の学習者状況把握と支援	• 長期休暇期間でも生徒の課題の取り組み状況や自主学習の状況が把握できるため、状況に応じてモチベートや支援をすることができる。		
	○	○	5	生徒の目標に対する取り組みの把握	• 生徒はそれぞれの目標を持って学習に取り組んでいる（大学受験（英検、画塾）、高校卒業など）。個々の目標のための学習が一元化されることで先生は個々の目標達成に対するモチベートやコーチングで支援をおこないやすくなる。		
想定	○	○	6	3観点評価への活用	• 学習指導要領の「主体的に学習 に取り組む態度」の評価をする際の参考情報として活用することができる。	• データを一元化すること	• -
	○	○	7	学外での学習を考慮した成績評価	• 通学頻度が低い生徒でも、学習記録をもとに評価をすることができる。	• データを一元化すること • 既存評価制度との不整合	• 評価制度の見直し。

3. LMSによる公教育内の学習ログ一元化の実現：
学習ログ一元化による学校側のメリットの比較

実現に必要なデータ量・実現までの時間

対象						
石川	クラーク	#	活用方法	メリット	メリット実現の課題 ※データー元化の課題以外	対策 ※データー元化の課題以外
○	○	1	デジタル教材の活用状況の把握	• デジタル教材の管理画面にアクセスして活用状況を把握する頻度が低く活用状況を把握する頻度が低かったが、LMSで活用状況を把握することができるようになる。 • LMSで全体像把握した後、デジタル教材の管理画面で詳細を把握する流れができ、デジタル教材の管理画面にアクセスする頻度が増える。	• 特になし	• 特になし
○	○	2	生徒情報の教員間連携	• 生徒情報の共有は口頭でおこなっていたが、忙しくて満足に共有できていない状態だった。LMSに所見メモとして生徒情報を残すことで情報共有が簡単にできるようになる。	• 先生のLMS利用促進	• 生徒指導においてLMSを利用するシーンを増やす。
○	○	3	生徒の興味関心の把握	• 生徒の学外での学習内容や課外活動の記録から、興味関心の対象を把握しやすくなるため、コーチングやコミュニケーションが促進される。	• 特になし	• 特になし
○	○	4	休暇期間の学習者状況把握と支援	• 長期休暇期間でも生徒の課題の取り組み状況や自主学習の状況が把握できるため、状況に応じてモチベートや支援をすることができる。		
○	○	5	3観点評価への活用	• 学習指導要領の「主体的に学習 に取り組む態度」の評価をする際の参考情報として活用することができる。		
○	○	6	教科担当と連携した生徒毎の学習指導の改善	• LMSの学習ログと学内の成績情報を活用し、クラス担当と教科担当が連携しながら個々の学習状況に応じた学習指導を行うことができる。 • 探求学習では分野横断の知識を活用する。どこでどのようなことを学んでいるのか、指導がおこなわれているのかを把握できると、指導の重複を回避することができる。	• 先生のLMS利用促進 • 教科学習以外の学習ログの蓄積	• No2と同じ
○	–	7	ポートフォリオとしての活用	• 教科学習以外の領域（探究活動や興味関心に基づく活動）の記録も用いてより多様な視点で生徒の能力やポテンシャルを把握することで、個々の特性に応じた指導を行うことができる。	• 特になし	• 特になし
–	○	8	学外での学習を考慮した成績評価	• 通学頻度が低い生徒でも、学習記録をもとに評価をすることができる。	• 既存評価制度との不整合	• 評価評価制度を見直す。

3. LMSによる公教育内の学習ログ一元化の実現：
まとめ・今後に向けた示唆

ログ一元化で得られるメリットについては以下のことが明らかになった。

1. 学習記録が定着した生徒の実証前後の変化から、LMSに一元化された公教育内の学習ログを活用して先生が支援をすることで生徒の自己調整学習が促進される可能性が示された。
2. またLMS導入による明確なメリットとして「各デジタル教材の活用状況をモニタリング負担軽減」が得られることが明らかになった。
3. 学習ログが蓄積された場合には「指導改善」「主体性評価の参考資料としての活用」「先生間での情報共有コストの削減」の効果も得られることが明らかになった。
4. 将来的には「ポートフォリオとしての利用」「学外での学習を考慮した成績評価」への活用も検討の余地がある。

公教育内の学習ログをLMSに一元化し、そこからメリットを得るためには次の課題を解決する必要がある。

1. 手動記録負担の軽減
2. 先生のデータ活用オペレーション面での課題解消（詳細は次頁を参照）
3. 学習ログがない生徒が不利益を受けないための対策

教育データ利活用ロードマップに向けた示唆

- データ記録負担の問題や運用面での課題は事業者の創意工夫で解決すべき課題と考えられる。
- 長期的に学習ログ活用が浸透した場合に想定される「学習ログがないことで不利益が生じるリスク」に対しては教員への指導プログラム整備等の学校組織横断の対策を進めていく必要があるのではないか。

3. LMSによる公教育内の学習ログ一元化の実現：

参考：先生の運用面での課題

- 公教育内で広く学習ログ一元化と利活用を促進するためには、人・組織に関する以下の課題の解決が必要である。

カテゴリ	#	課題	対策案
学校としてのデータ活用方針の欠如	1	• 学習ログを蓄積する意義が先生・生徒にも伝わりにくく、施策の推進力が高まらない。	• データ利活用方針の策定と、方針から逆算したオペレーション設計 • 学内外での活用事例の創出・共有
	2	• データの利活用が各教員に委ねられている。	
教員の業務負担	3	• データを閲覧・分析する時間が不足している。	• LMSによるアクションプランのレコメンド • 隙間時間を利用した非同期コミュニケーションの活用
	4	• 閲覧・分析した結果応じて指導する時間が不足している。	
教員のデータ利活用の知識・ノウハウ不足	5	• 教員間でデータの利活用の知見に差がある。	• 学校としてデータ利活用方法を定める • 学内外での活用事例の共有
教員のLMSの利用方法の知識・ノウハウ不足	6	• LMSの機能を知らないことで、負荷の大きな運用をしてしまい、オペレーションが機能しなくなる。	• LMSのチュートリアル機能やFAQの改善、CSによる支援
教員の推進意欲	7	• 手動でのデータ入力を運用を継続することの、先生・生徒の負担が大きく、継続的に推進することの心理的障壁が大きい。	• データ入力による短期的にメリットを受けられる活用方法を施策に組み込む • LMS事業者側の工夫：デジタル教材等とのAPI連携を促進して自動で記録がつくものを増やす。サービス内にデータ入力を習慣化する仕掛けを設ける（ゲーミニフィケーションなど）

4. LMSとEdTechの連携による学習ログ一元化の調査

4. LMSとEdTechの連携による学習ログ一元化の調査：

調査方法

目的	• EdTechの学習ログをLMSへ連携する場合の、各EdTech事業者におけるメリットと課題を明らかにすること
調査対象	• いずれかのLMSと学習ログを連携しているEdTech事業者 • いずれのLMSとも学習ログを連携していないEdTech事業者
調査方法	• 事業者へのヒアリング調査
サンプル数	• いずれかのLMSと学習ログを連携しているEdTech事業者：6社 • いずれのLMSとも学習ログを連携していないEdTech事業者：5社

4. LMSとEdTechの連携による学習ログ一元化の調査：
調査方法_協力事業者

LMS連携*	事業分野	no	事業者名	サービス名
連携あり	映像授業	1	株式会社リクルート	スタディサプリ
		2	株式会社ウイングネット	ウイングネット
	演習教材	3	株式会社すららネット	すらら
		4	株式会社メイツ	aim@
	英語4技能	5	ジョイズ株式会社	TerraTalk
	プログラミング	6	キラメックス株式会社	TECH ACADEMY
連携なし	演習教材	7	モノグサ株式会社	Monoxer
		8	株式会社COMPASS	Qubena
	英語4技能	9	株式会社サインウェーブ	ELST
	プログラミング	10	ライフイズテック株式会社	Life is Tech Lesson／テクノロジア魔法学校
	オールインワン	11	株式会社ベネッセコーポレーション	ミライシード

*含む学習eポータル

4. LMSとEdTechの連携による学習ログ一元化の調査：
調査結果①外部LMSと連携する／しない理由

- Edtech事業者と外部LMSとの連携を促進させるためには、Edtech事業者に対して外部LMS連携で得られる明確なメリットや必然性を提示することが必要である。

＜LMSと連携する／しない理由＞

区分	no	項目	詳細	社数（複数回答）
外部LMSと連携する理由（n=6）	1	販路拡大	• LMS連携を通じてLMS事業者と取引のある塾や学校への販路拡大を期待している。	3社
	2	ユーザーの利便性向上	• ユーザーが利用しているLMSと連携することでユーザーの利便性が向上するため。 • 自社サービス以外の学習を含めて学習PDCAを回す仕組みを検討しているため。	3社
	3	経営資源配分の最適化	• 自社で開発するよりも既存のサービスと連携することでより早く価値を提供できると考えている。 • 元々は自前でLMS機能を有していたが、利便性・信頼性が高い外部サービスがある中で、自社で開発コスト・ランニングコストをかけていくよりも、自社の強みであるコンテンツにリソースを集中させるのが良いと考えて外部LMSと連携・切り替えをおこなった。	2社
外部LMSと連携しない理由（n=5）	4	ニーズ無し：自社サービス内にLMS機能あり	• サービス内に自社サービスに最適化された学習管理機能を有している。そのため、外部LMSを利用する必然性が乏しい。	2社
	5	ニーズ無し：データー元化のメリットが不明瞭	• データの外部提供にあたっては学校・塾から許可を得る必要がある。また学習者や保護者からも許可を得る必要がある。ユーザーメリットが明確ではない中で主体的に整備する必要性は低い。 • ・学習毎の価値やメリットが違う中で、LMSに集約したところで何ができるようになるのかが明確ではない。各Edtech事業者にとってのインセンティブがよくわからない。	2社
	6	投資の優先順位	• LMS連携のための開発と新機能開発で比較した場合に新機能開発の方がROIが高い。	1社

ユーザー獲得・既存ユーザーの満足度向上に外部LMSとの連携が効果的な手段である。

外部LMSとの連携がサービスの成長に寄与しない、または他により有効な手段がある。

4. LMSとEdTechの連携による学習ログ一元化の調査：
調査結果②外部LMS連携のデメリット

- 多くのデメリットはLMS事業者の創意工夫で解決すべきである。
- 情報資産社外流出リスクについては、学習データを社外連携する構造から生じるため、Edtech事業者が安心安全にデータ連携するために規制等の制度的手当が必要と考えられる。

＜外部LMSと連携におけるデメリット＞

区分	no	項目	詳細
共通	1	カスタマーサクセス	• サービスが活用されるには生徒や先生が最初に触れる画面のUXが重要だが、LMSのUXが使いと活用のボトルネックになり得る。またLMSが介在することでUXを自社で改善することができなくなるため、活用促進策を打ちにくくなるリスクがある。 • xAPIの粒度のデータを連携するとLMS側で細かく分析ができる。サービスの活用のためにサービス内に実装している分析機能が使われなくなるリスクがある。
	2	オペレーション変更	• 営業・活用伴走の変更のオペレーション変更等が発生する。
	3	個人情報漏洩リスク	• 自社が主体的にLMS連携を推進した場合に、LMS側で情報漏洩が発生した場合に顧客からのクレームなどの問題が生じる懸念がある。
	4	開発・保守コスト	• 複数社対応だと保守の複雑性が増すため、自社の製品の変化との整合性を取るのが難しくなることが懸念される。 • LMSが要求するデータが存在していなかったため、データを作成するところからの対応となり、相応の開発コストが生じた。
学習eポータル固有	5	情報資産社外流出リスク	• ベンダーにとってのメリットが乏しい中でマネタイズの肝になるデータを外部（特に競合企業）に公開することは避けたい。
	6	開発・保守コスト	• UXの変更や学習eポータル経由でのアクセス等の開発などで開発費用が嵩むと予想される。

事業者の創意工夫で解決すべき領域

安心安全にデータ連携をするためには規制等の制度的手当が必要な領域

公募テーマ：A.「教育データ利活用」に関するテーマ
(a)複数のデータ連携

学習eポータルと日常の学習ログの連携によるユースケースの創出 成果報告資料

事業者名

株式会社すららネット

2023年2月24日

担当者情報
所属・役職：マーケティンググループ　執行役員
氏名(フリガナ)：林　俊信　（ハヤシ　トシノブ）
メールアドレス：toshinobu-hayashi@surala.jp
電話番号：070-1533-6149

学習eポータルと日常の学習ログの連携によるユースケースの創出＜サマリー＞

実証背景と内容

背景

学習eポータルへのデータ集約の方法及び粒度によって、どのようなユースケースが、生まれるのか、またそのために必要な集約方法や粒度について検証をする。

内容

学習eポータルに集約されたデータを用いた生徒への声掛け・指導の方法、及び生徒自身の変容と紙面テスト及び日々の学習の連携による効果性の検証を行う。

具体的には、
・定期考査の結果と日常の学習ログを可視化
・定期考査の結果による個別最適化された学び
・学習ログのデータによる声掛けや内省　等

定期考査のデジタル化はリアテンダント、日常の学習には、すららを利用し、双方のデータを高知県独自のeポータルと、オリジナル作成のダッシュボードの双方で可視化した。

実証成果・示唆

成果

ユースケースの創出
定期考査の結果に対し、個別最適化された学習課題を提示、個々の自由な進度で復習を行う。また次回定期考査に向けての課題を提示し、生徒は、自らのペースで学ぶ。その一連の流れのデータを可視化することで、教員の指導や生徒自らの内省につなげることができる。

アンケートの結果
不安や心配などのネガティブの様子が減り、自己調整学習に繋がる方略の獲得につながっている。

学力の状況
個別最適学習の量・質と学力定着には有意な相関がみられ、学習方略の獲得は、学力の向上に繋がっている。

データの粒度・内容
定量データ（テストや学習ログ）と定性データ（面談記録等）の掛け合わせが、重要であり、定量データの更新頻度・粒度は、教員の役割、生徒の状況により必要なデータは異なる。一方で、定性・定量の両データは共通して、必要であることが分かった。

課題

個人情報の取得への合意形成
データを読み取り、活用するために必要なマニュアルおよびスキル
学習意欲の低い生徒への対応
可視化するデータそのもの粒度と更新頻度

アジェンダ

1．本事業の実施内容

実施内容・体制・フィールド・概要

2．本事業で得られた成果

①教育データを利活用した学びの事例（ユースケース）

②教育データの利活用による学びの効果と課題

③実証事業に関わった生徒や教員の変化

3．本事業のまとめとモデルケースとして全国展開していく際の示唆

実証結果を普及するにあたっての課題・示唆の整理

まとめ

本事業の内容とチャレンジすること

実証テーマ

学習eポータルをはじめ、データの連携・可視化を行う中で、生徒・支援者共に、どのようなユースケースで利用するのか、または、利用すると効果的であるかを実証されているケースは、極めて少ない。本実証においては、普段使いができるであろう日常的なデータの連携とその連携が意味ある利用に繋がるような粒度・加工方法について、検証を行う。

解決すべき課題

教員が日常的に利用するという目的に沿った学習ログの蓄積・連携ができていないこと。

上記において、連携されたデータを普段使いできるようにするための粒度や加工方法が不明確であること。

支援者が利用しやすいデータにするためのユースケースが不明確であること。

本実証でチャレンジすること

テスト結果⇔日々の学習ログの可視化により、評価だけでなく、**プロセスを見た指導**を行えるか検証をする。

プラットフォーム上に異なるソフトウエアのデジタルデータを可視化し、**効果的な粒度や情報量**を検証する。

テストの前後にどのような学習をすると効果的であるか、**事前学習とテスト結果／テスト結果に応じた事後学習の両方のユースケースが効果的かどうか**を検証する。

実施体制・実証フィールド (実証自治体・実証校)

実施体制

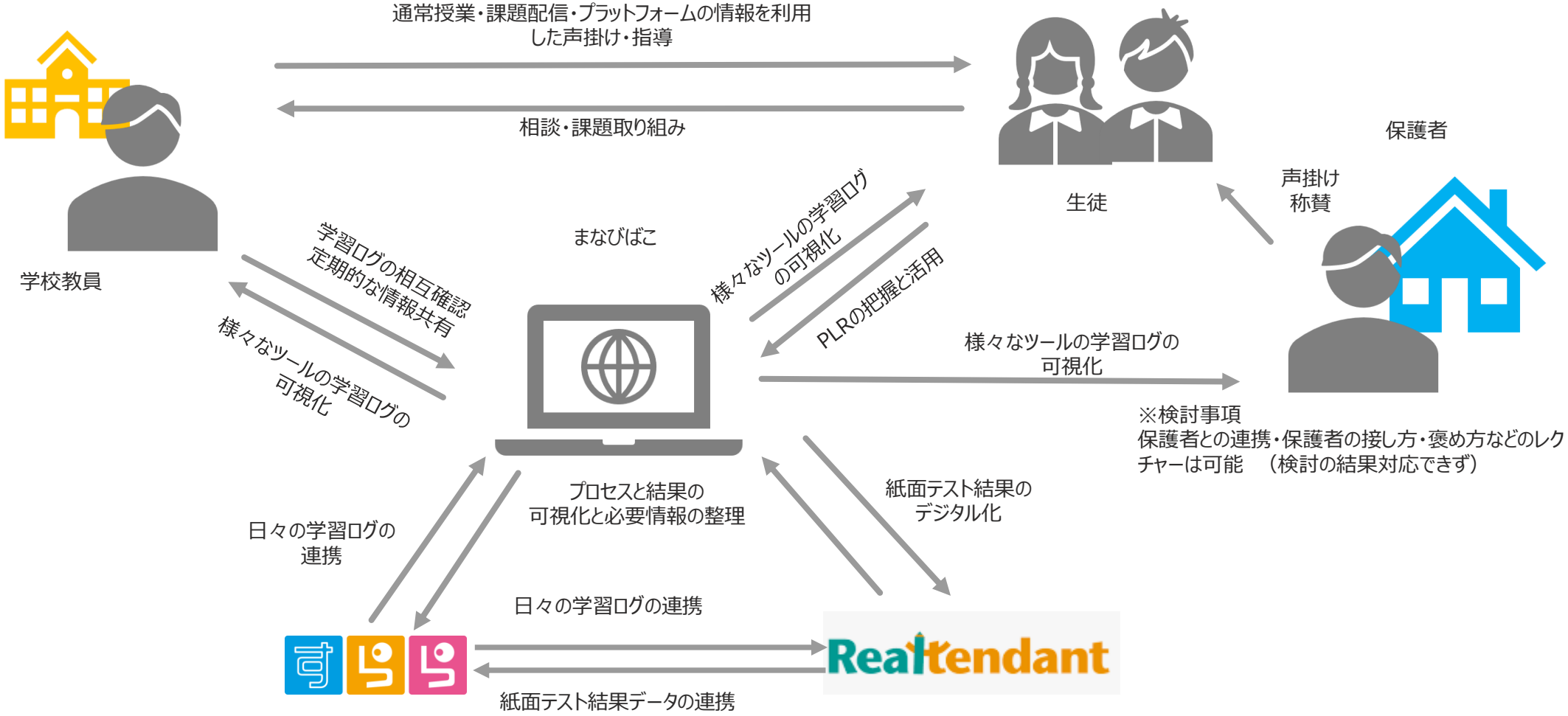
事業受託者	株式会社すららネット
統括責任者	湯野川　孝彦　(代表取締役)
執行責任者	林　俊信 (執行役員)
担当	久保田　航（マネージャー）
	堀込　洋（サブマネージャー）
	持留　竹史（システム関連・マネージャー）
	増永　梨奈・ 菅原　耶湖（サポート・事務）
再委託先	大日本印刷株式会社(リアテンダント)
統括責任者	坂本　早苗（部長）
執行責任者	島田　陽介（リーダー）
担当	吉田　集
	菊地 秀文
	岸　恒一
監修	国際大学　豊福 晋平

実証フィールド

実証校	高知県立高知丸の内高等学校
所在地	高知県高知市
参加生徒	1学年の音楽科約15名
参加教員	岡﨑　俊樹（数学担当）
	父田　由美（クラス担任）
	大石　由紀（研究主任）
実施教科	数学
実証自治体担当者	高知県教育委員会
	教育政策課
	武市　正人（チーフ（情報担当））
	山中　孝一（主任指導主事）
	高等学校課
	土方　聖志（チーフ（情報教育担当））
	山内　一希（指導主事）

本事業の全体像

まなびばこ（eポータル）へのデータ集約の方法及び粒度によって、どのようなユースケースが生まれるかの検証をする。想定している活動としては、まなびばこに集約されたデータを用いた生徒への声掛け・指導の方法と紙面テスト・日々の学習の連携の効果性の証明を行う。



実施概要

	狙い	取組み内容	期待される成果
①日々の学習ログの収集（すらら）	個別最適化された学習がどれだけ行われているかをデータとして収集する。	定期考査に対応する範囲の学習課題を配信し、学習を実施する。（宿題や授業内などで行う）学習したデータを収集する。	生徒にとって、やりやすく、教員にとって、指導負担が少ない個別最適化の状態が実現される。
②紙面の定期考査・小テストの実施とデジタル化（リアテンダント）	思考力等デジタル教材では、図れないアウトプットのデータ化を行う	2学期の中間・期末、ないしは、その期間に行われる小テスト等のデジタル化を行う。	採点のデジタル化による教員の負担軽減と、データの可視化による指導への反映
		データ化されたテスト結果をIRT/LRT分析し、生徒の理解度を示す帳票を提供。	生徒の理解度に応じて個別最適化された指導・学習の実現。
③弱点単元の学習支援（すらら）	テスト結果により出来なかった箇所の再学習を行う	予め設問ごとに「すらら」のユニットを紐づけし、できなかった箇所の再学習を課題として配信する。	効率よく、精度の高い個別最適化を実現すること。
④学習内容を可視化（まなびばこ）	教員が学習指導に生かすためにダッシュボードにて、可視化	日々の学習ログやテスト結果等異なる情報を一つの画面で可視化することでの指導にいかす。	効率よく情報を得ることができ、指導に生かすことが可能。

実際の学習の流れ



通常計画通りの「すらら」の学習



前期期末テストの実施、及び
リアテンダントによるデータ化



テスト結果に応じた弱点を
「すらら」で個別に配信



教員はまなびばこで可視化されたデータを基に指導を行う



後期中間・期末テストでも同様のステップを行う



まなびばこで見るべき内容や粒度などの検証及び、学習
内容が定期考査に与えた影響等を検証する

利用するコンテンツ①～AI教材「すらら」～

すらら

レクチャー　ドリル　テスト　一体連動型教材で

小学校～高校まで５教科を学習

「わかる」「できる」「使える」をワンストップで実現



①レクチャーで知識をインプット

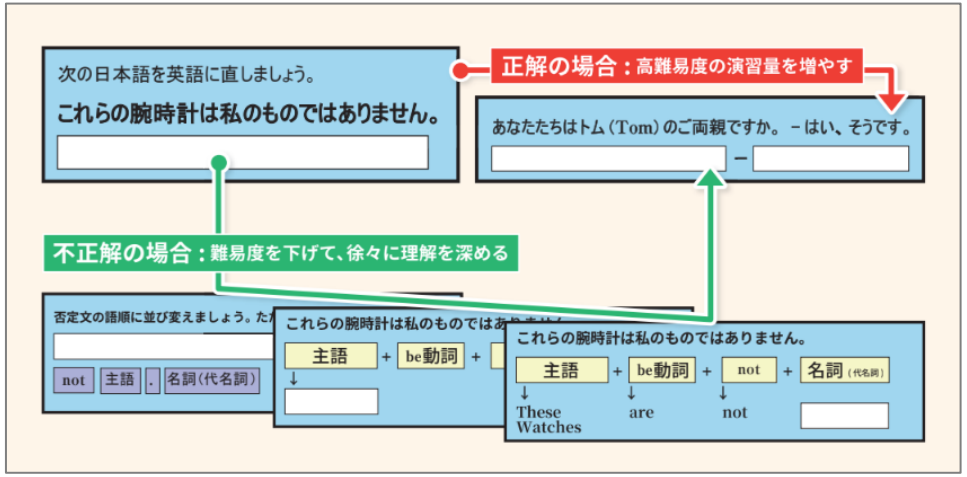
②ドリル問題でスキルを定着する

③テストで応用できるスキルを身に着ける。

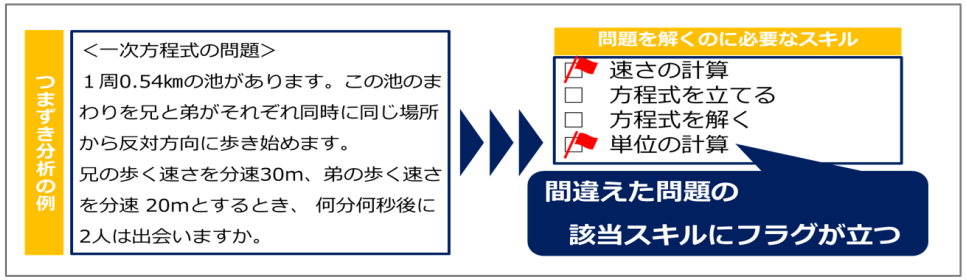
この３つの機能をそれぞれのつまずきに応じて活用することで学力向上を実現していきます。

学力の定着のためには、「体系的に理解」をし、「個々の理解度に応じた（アダプティブ）」が演習、そして、「理解度の確認（アセスメント）」が必要

▼解答傾向によって問題の難易度が自動的に変化する

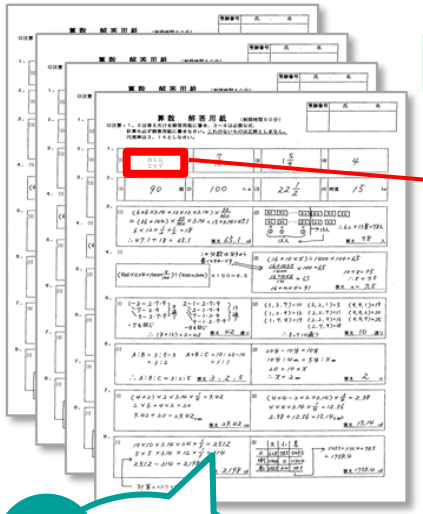


▼蓄積された学習ログから過去の弱点（つまずき）を見つけ、復習を促す



利用するコンテンツ②～デジタル採点システム「リアテンダント」～

Realtendant





PDF

Adobe

スキャン

1 紙のテストは今まで通り！

テストの採点がグーンとラクになった！！



定期考査で60%時間削減

＜A中学校での事例＞
1クラス・1教科あたりの平均採点時間

Before 178分 ▶ After 75分

デジタル採点



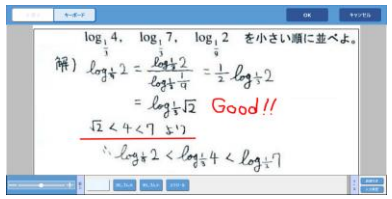
2 設問ごとに一覧表示してまとめてラクラク串刺し採点

採点ミスも削減！



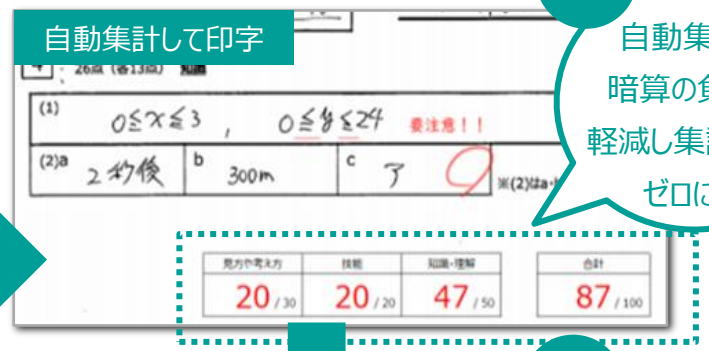


１文字なら自動採点も可能。



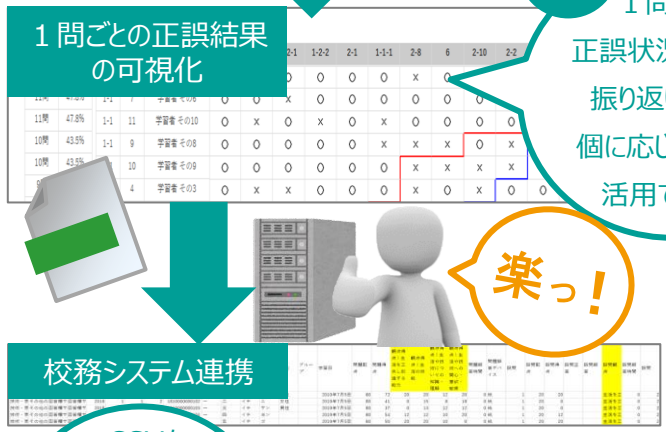
記述型問題も△の解答を並べて比較しながらしっかり採点。コメント入力もできる。

自動集計して印字



3 自動集計で暗算の負荷を軽減し集計ミスもゼロに！

１問ごとの正誤結果の可視化



4 １問ごとの正誤状況を確認し振り返り授業や個に応じた指導へ活用できる！

校務システム連携

5 CSVをダウンロードして校務支援システムに貼り付け！

【CSVデータ例】
■１問ごとの正誤結果・正答率
■観点毎の合計点
■合計点　■テスト実施日 など

利用するコンテンツ③～高知家まなびばこ～

学習eポータル機能を搭載した高知県学習支援プラットフォーム



1．本事業の実施内容

すららを活用した個別学習の流れ

今回は、テスト前学習→テスト→テスト後個別最適学習→テスト前学習→テスト・・・のサイクルで学んでいくというスキームですららを活用した。

定期考査①

前回の定期考査で、正答率が低かった単元の復習

…復習

次回の定期考査の範囲を、授業の進度に合わせて復習

定期考査②

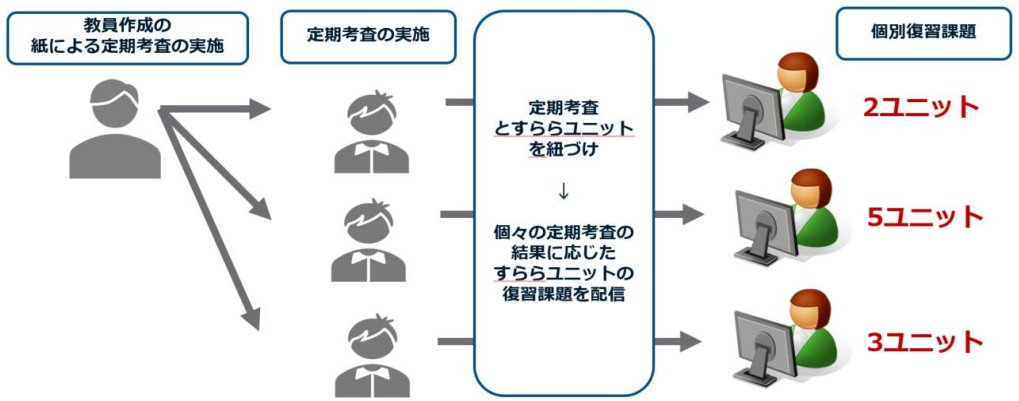
前回の定期考査で、正答率が低かった単元の復習

次回の定期考査の範囲を、授業の進度に合わせて復習

定期考査③

前回の…

前回の定期考査で、正答率が低かった単元の復習



次回の定期考査の範囲を、授業の進度に合わせて復習



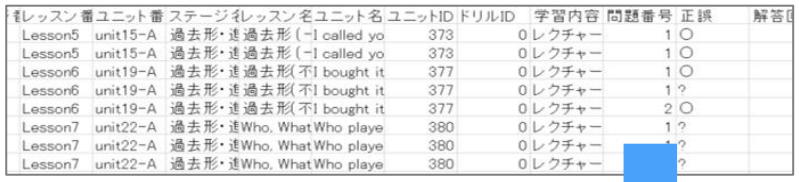


定期考査後のデータ連携の方法と連携内容

リアテンダントによる定期考査の採点データをcsvで出力し、すららによる復習単元のユニットリストを生成した。それらの取り組み情報についてもcsvでエクスポートしたデータを、まなびばこにインポートし、各ツールで生成されたデータを一つのダッシュボードに統合した。

すらら

〇総学習時間／ユニットごと学習時間
〇学習ユニット名
〇教材正答率
〇弱点箇所
〇弱点の復習率
〇解答問題数
〇学習目標に対する進捗　　等



CSV

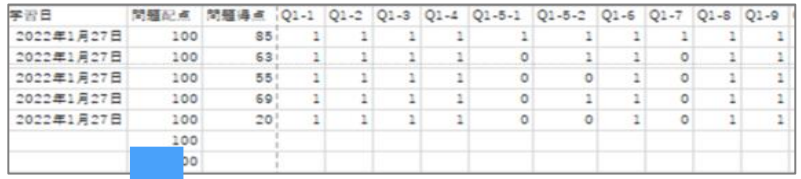
CSV

Googleアカウントをキーにした
仮名加工情報での受け渡し

リアテンダント

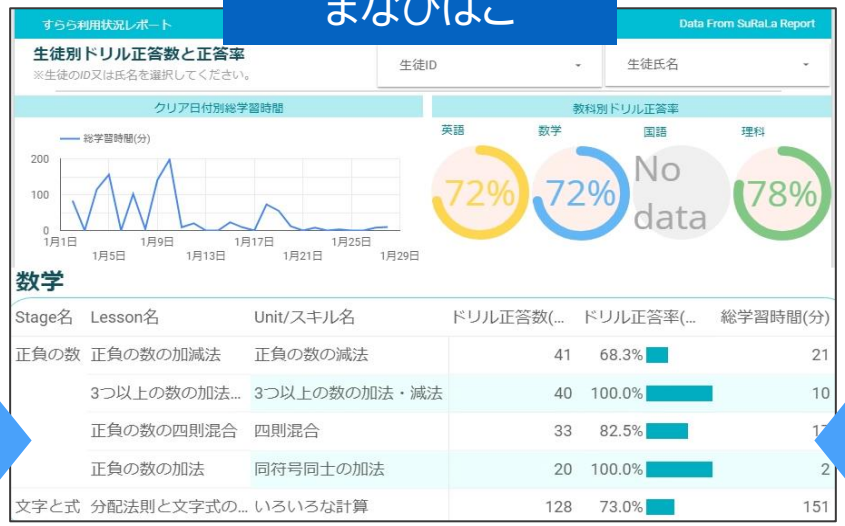
〇テスト実施日
〇問題の正誤
〇配点
〇配点による点数
〇単元内容

等



CSV

まなびばこ



※その他、リアテンダントからの結果個票（後述）やすららで作成するテストの紐づけ単元表は、紙（PDF）にて共有する。

1．本事業の実施内容

まなびばこにおけるデータのイメージ

定期考査結果

リアテンダントからの点数結果（分野別は検討）と平均値などの情報

すららによる学習

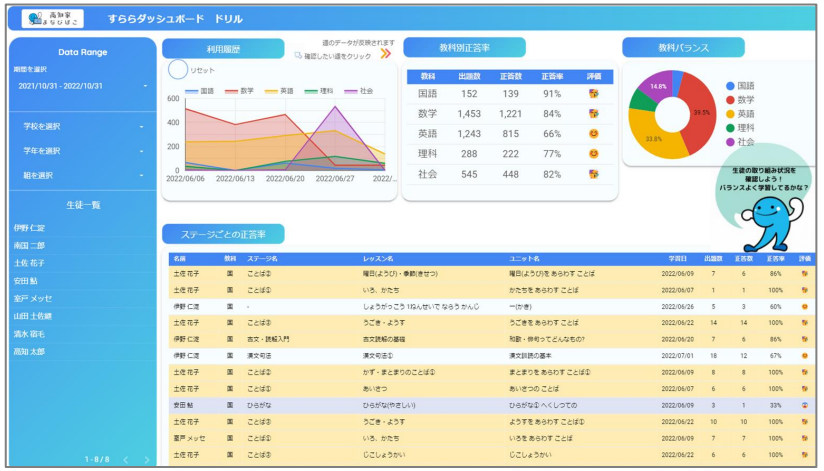
①通常の学習の内容についてのデータ（何をやったのか）

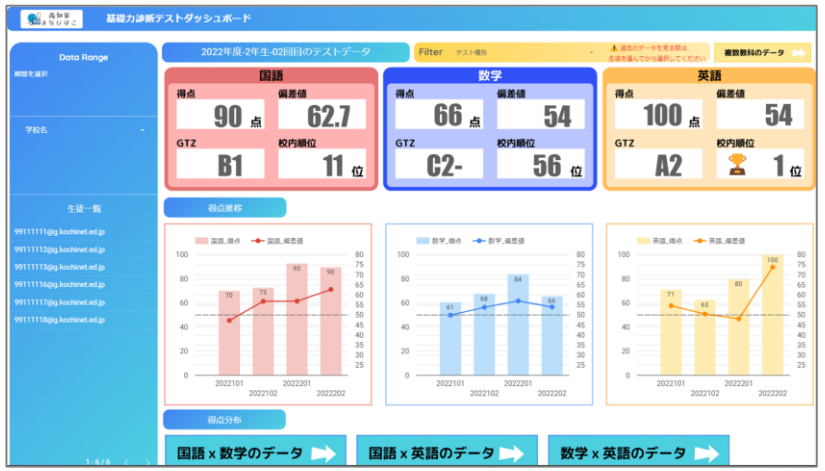
②復習課題、次回テスト課題に向けてゴールを明確にし、どこまでの進捗があったのかを可視化

ダッシュボードのイメージ

定期考査の結果	すららの学習データ	基礎力診断テストの結果





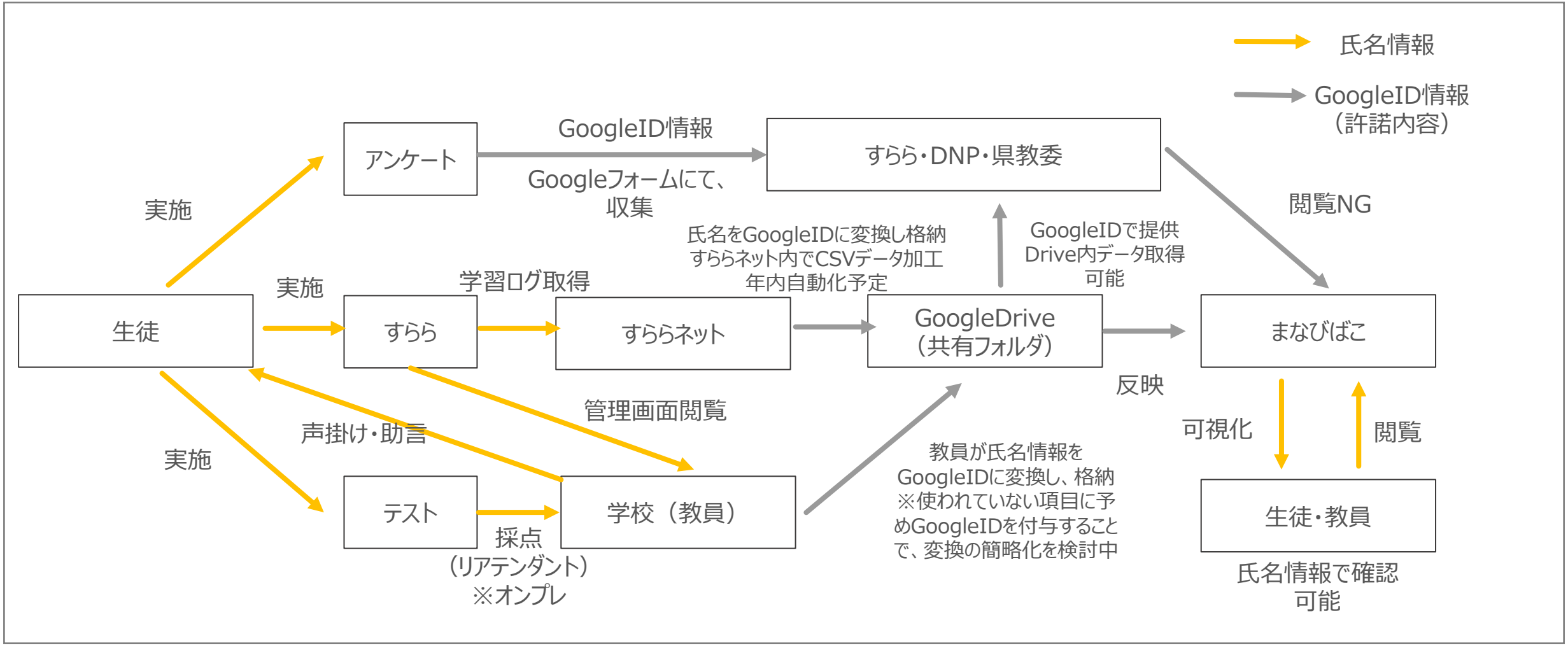


データがあれば、項目の可変は可能なため、実施しながら、中間点のインタビュー等でも項目の検討をする

※すららの更新頻度は、最初は週次、CSVのシステム提供ができれば、日次に変更

データ連携の全体像

第三者機関にデータを提供することは、全生徒・保護者からの許諾の上、下記のような形で、データの連携を行った。許諾を得ているので、氏名情報でのやり取りも可能であったが、横展開を行うにあたり、リスクを少なく見せるためにGoogleIDをキーとして連携を行った。



教員研修の全体像

ツールごとの活用方法や、それぞれで取得・表示される教育データの利活用方法についての研修を実施し、具体的な指導事例の提示をするなどして利活用促進を行う。

利用ツール	対象	必要なスキル	研修
すらら	教員	必要な学習単元の選定ができる 生徒に適切な課題の配信ができる 管理画面上で生徒の進捗状況を確認・把握することができる	基本操作研修
		データに基づく生徒の様子の読み取りができる データを踏まえた生徒への適切な声掛けができる	見方のミカタ研修
	生徒	すららを使った学習に取り組める 自身の学習進捗を確認・把握することができる	生徒オリエン実施研修
リアテンダント	教員	リアテンダントを用いたデジタル採点を行うことができる	基本操作研修
		データの読み取り方がわかる 読み取ったデータに基づく適切な指導ができる	見方のミカタ研修
まなびばこ	教員	ダッシュボードの基本的な使い方がわかる データの読み取り方がわかる 読み取ったデータに基づく適切な指導ができる	県教委より説明

1．本事業の実施内容

データ活用「見方のミカタ」研修

DNP「見方のミカタ」研修を対象校に合わせて最適化し実施した。データの読み解き方と伝え方を初期と中間で対話型で実施し、現場に則したデータの利活用を促進した。今回は本実証において特に必要な点にフォーカスし、ライト版の提供を実施。

分析から指導までの流れを3ステップで具体的に解説



研修メニュー	「データ活用」の実現目標
データを根拠にする	根拠を一緒に見て生徒の力を伸ばしたい。
データを共有する	データで授業改善。データをいろんな先生の目でみとりたい。引継ぎを円滑にしたい。
データの活用事例を広める	データは取得の間隔を知りたい。活用の取り組みを職員全体に広めるコツをつかみたい。
データ活用の意味	先生同士のコミュニケーションを活発にしたい。チーム学校で課題解決したい。
度数分布表のミカタ	授業の目標をテストで確認し、教え方を工夫したい。
設問別グラフのミカタ	クラスごとの違いを掴み、次の授業につなげたい。
観点別データのミカタ	生徒ごとの達成度に応じた、きめ細かい指導を行いたい。
個人成績表のミカタ	生徒の自律的な学習を促したい。

成果を確認するためのアクション

本実証事業における成果を確認するために、定量的な学習データの取得・分析とあわせて、以下のようなアンケートやインタビューを実施し、定性的な成果の考察も試みた。

No	実施時期	対象	アンケート／インタビュー内容	目的	インタビュー
①	初回 9月前期 期末考査	生徒	①学習方法について②自己調整学習について	状況把握	
		教員	学習の進捗管理、声掛け、それらの頻度について	状況把握	
②	中間 12月後期 中間考査	生徒	自己調整学習について	変化の把握	
		教員	実施の状況と実施しての感想・改善策について	協議・改善	○
③	最終 2月後期 期末考査	生徒	①学習方法について②自己調整学習について	成果の確認	○
		教員	感想と課題感の把握、適切な指導の感触について	成果の確認	○

◆アンケート・インタビューによって明らかにすること
○生徒：「学習への取り組み姿勢の変化（意欲・モチベーション）、学習量・学習効率の向上、学習理解度の向上、学習計画の立案の実施有無」
○教員：「生徒の変化への寄与、データからアクションへの実施有無と効果性、適切な指導と効率化の可能性」

学習における「不安感」の解消と「内省力」「自信」の向上を目指す

実証開始時に実施したアンケート結果によると、本実証に参画する生徒の中には数学の学習に対する「不安感」を感じる生徒も多く、具体的な学習方略を考え実行に移せる生徒はあまり多くなかった。生徒が受験したテストの誤答内容をもとにデジタル教材を活用して復習個所を提示し、適切な箇所を効率よく復習できるようにすることで、学習内容の定着と苦手克服から来る自信の獲得を目指した。また取り組み内容についての記録をつけさせることで生徒本人が自身に取り組みに対して内省する力を高め、その後の学習における有効な学習方略を生徒自らが設計できるようになることを期待した。

生徒観

実証事業開始時に実施したアンケートの結果から数学の学習について「不安感」をもつ生徒が多い。

具体的に何を復習すればよいのかが分からない生徒も多いため、効果の感じられる復習を行い、成功体験をつませたい。

指導観

テストの誤答内容をもとに、習得しやすい復習問題をデジタル教材を用いて指定し、さらに生徒 自身に復習個所を記入させて自主性を尊重する。デジタル教材で実行させ、復習に対する。

振り返りを、学習記録データを基に記入させ内省する力と自信を高めたい。

また、テストの復習で得た習慣を次のテストへの授業の復習のデジタル教材の学習サイクルに生かす。

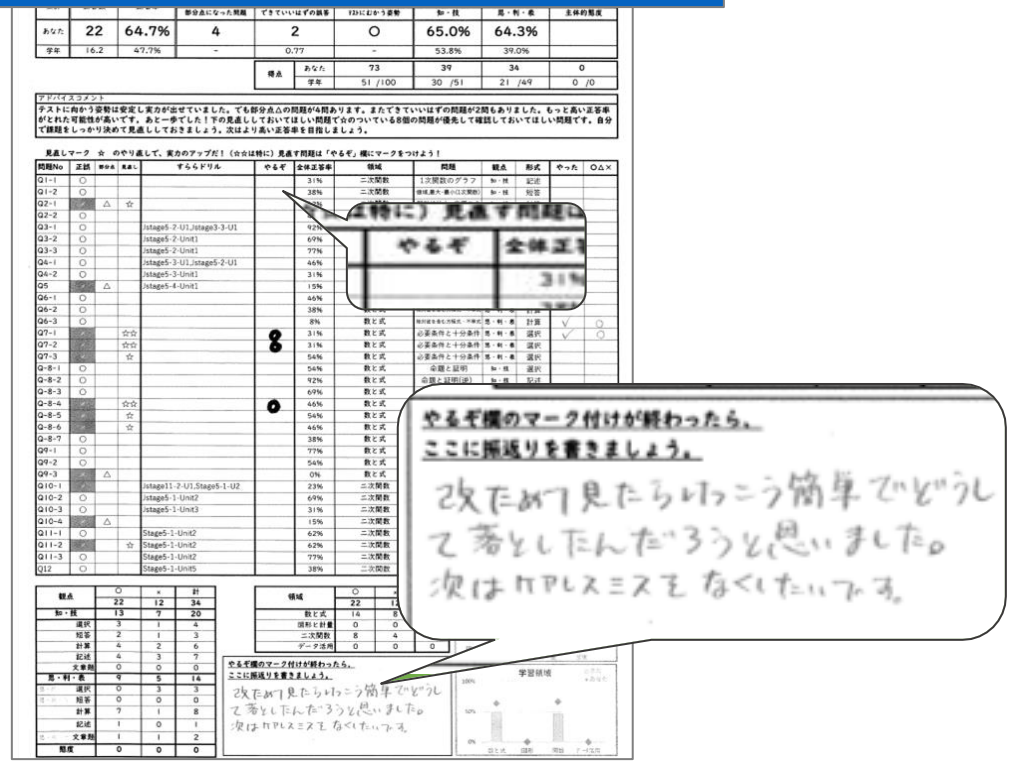
仕組みと運用の流れ

	学習活動		指導内容及び指導上の留意点	活用する学習データ
1	テスト返却時の自己分析（振り返り）			
	1-1	返却されたテストをもとに復習個所を知る。	・自分のこれまでの学習と、テストの結果について比較させ、成果と改善を考えさせる。	・採点済み定期考査答案用紙 ・定期考査結果／振返り／復習の取組みの可視化した個人帳票 ・日々の学習状況／定期考査結果を一覧化した頑張りシート
	1-2	優先する復習問題に○をつけ、計画を立てる。	・復習問題から、今の実力からまず解決できそうな問題が優先復習問題であることを伝え、計画させる。	・定期考査結果／振返り／復習の取組みの可視化した個人帳票
2	テスト振り返り復習期間（課題に取り組む）			
	2-1	学校や家庭でテストの復習問題に取り組む。	・復習問題の進捗状況を確認しながら、（ア）なかなか進まない生徒に声がけをする。（イ）たくさん取り組んだ生徒をほめる。（ウ）時間がかかって、先に進めない生徒には教材の進め方を支援する。	・すららデジタルドリル問題 ・すららデジタルドリルの学習履歴データ
	2-2	自分の計画通り学習が進んでいるか、すららデジタル教材の学習履歴、リアテンダントの個票の履歴を確認する。		・定期考査結果／振返り／復習の取組みの可視化した個人帳票 ・まなびばごの学習履歴
	2-3	リアテンダントの個票に自分の学習履歴に基づいて振り返りを記入・記述し、今後の改善に生かす。	・振り返りの記入などで、上手く進めることができた生徒などを取り上げ、クラス全体で学習方法を共有する。	・定期考査結果／振返り／復習の取組みの可視化した個人帳票 ・日々の学習状況／定期考査結果を一覧化した頑張りシート
3	次回テストに向けた日々の学習			
	3-1	次の定期考査に向けての復習を計画的にデジタル教材で進める。	・次のテストの出題範囲を週ごとに指定し、デジタル教材の課題範囲として提示する。	・すららデジタルドリル問題 ・すららデジタルドリルの学習履歴データ ・週1回個表を作成（課題の取組み・振返りチェック）
	3-2	自分の計画通り学習が進んでいるか、すららデジタル教材の学習履歴、簡易個票の履歴を確認する。	・進捗状況を確認しながら、（ア）なかなか進まない生徒に声がけをする。（イ）たくさん取り組んだ生徒をほめる。（ウ）時間がかかって、先に進めない生徒には教材の進め方を支援する。（エ）学習の様子を担任と共有しあい、生徒のモチベーションを高めるようにする。	・週1回個表（簡易個票）を作成（課題の取組み・振返りチェック） ・すららデジタルドリルの学習履歴データ ・まなびばごの学習履歴
	3-2	自分の学習履歴に基づいて一週間ごと振り返りを記入・記述し、今後の改善に生かす。	・適宜、上手く進めることができた生徒などを取り上げ、クラス全体で学習方法を共有する。	・週1回個表を作成（課題の取組み・振返りチェック） ・日々の学習状況／定期考査結果を一覧化した頑張りシート

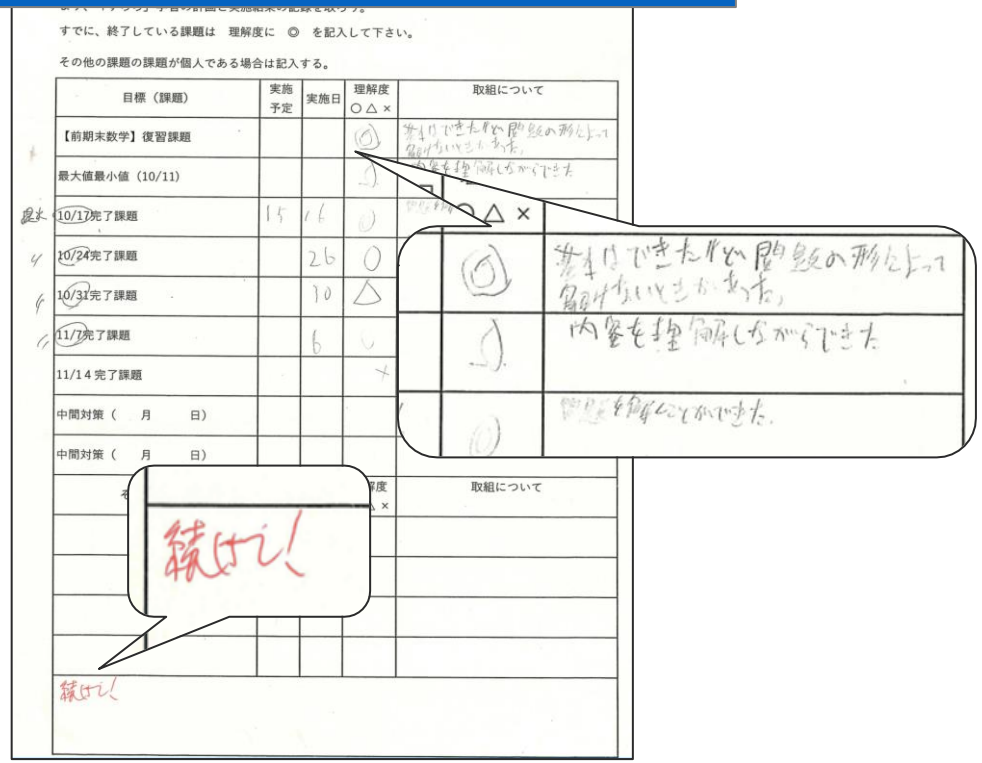
可視化と振り返りが自律的な学習の第一歩につながる

リアテンダントで採点した結果データをもとに生徒ごとに個票を作成した。特に出題内容や全体の正答率などから復習すべきポイントには☆マークを記し、問題ごとにすらでの復習単元（ユニット）を併記した。これらをもとに生徒自身が学習の優先順位等を勘案し「やるぞ」の欄に●マークをつけて、自身の取り組み箇所を可視化し、明確にした。その後、振り返りシートに、学習実施日・理解度・振り返りコメントなどを、生徒自身が記入するようにし、教員からもコメントを付して、コミュニケーションツールの一つとした。振り返りや取り組む内容に具体化が自律的な学習を促し、学習意欲の向上につながっているケースが見られた。

個票



振り返りシート



自律的な学習により7割の生徒で点数が向上した

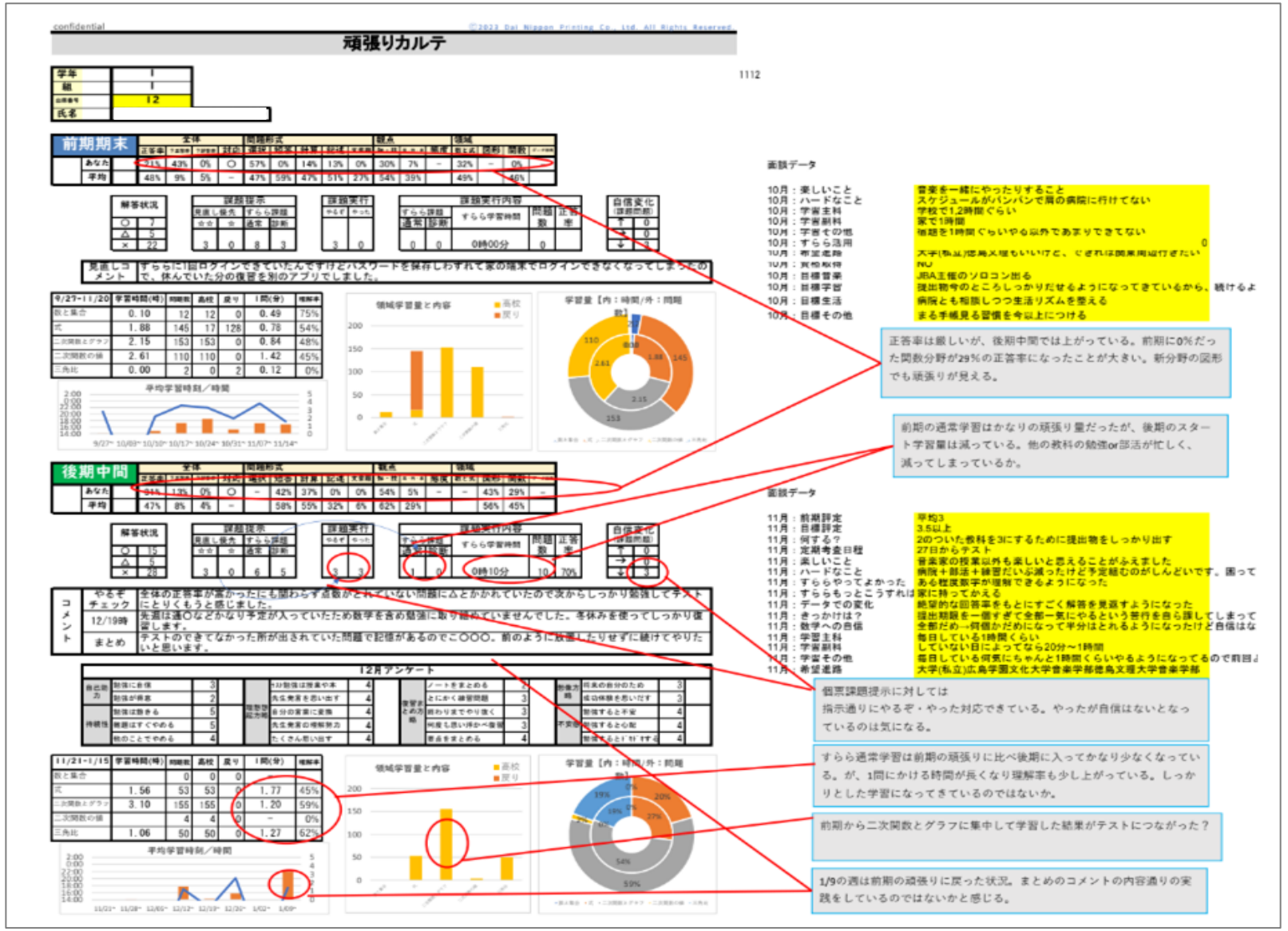
本実証期間中に実施した定期考査の結果について、前期期末テストと後期中間テストを比較すると、半数の生徒に点数の向上が見られた。さらに後期中間テストと後期期末テストの結果を比較すると、約7割の生徒に点数の向上が見られた。点数が向上している生徒の多くが、復習課題（学習目標）の取り組み状況も良好な状況にあり、継続的な学習がテスト結果の良し悪しに与える影響は大いにあることが伺える。特に、定期考査実施後の復習課題の取り組み率（目標達成率）が高い傾向があり、生徒の得意不得意に応じた個別最適な学習が、その後の学習やテスト結果にポジティブな影響を与えていると考えられる。

生徒	前期期末点数	後期中間点数	後期期末点数	9月学習時間	10月学習時間	11月学習時間	12月学習時間	1月学習時間	2月学習時間	**前期期末事前**学習クリア数／目標数	目標達成率	**前期期末後復習**クリア数／復習目標数	目標達成率	**後期中間事前学習**クリア数／目標数	目標達成率	**後期中間後復習**　クリア数／目標数	目標達成率	**後期期末事前学習**　クリア数／目標数	目標達成率
○○	65	81	78	0:29:06	3:23:59	3:26:51	1:28:18	0:29:06	1:44:06	6/51	12%	4/4	100%	20/28	71%	3/3	100%	4/13	40%
○○	73	62	89	0:21:01	0:34:19	1:00:29	2:33:51	0:21:01	0:44:24	3/51	6%	3/3	100%	6/28	21%	8/8	100%	4/13	60%
○○	16	43	42	0:09:17	2:13:38	2:08:31	0:27:31	0:09:17	0:27:58	2/51	4%	1/13	8%	12/27	44%	0/12	0%	4/13	40%
○○	50	49	52	0:18:22	2:15:41	0:27:42	1:05:31	0:18:22	0:39:54	4/51	8%	7/9	78%	3/28	11%	8/8	100%	0/13	0%
○○	44	52	86	0:45:03	6:24:17	3:30:52	4:22:36	0:45:03	2:32:36	9/51	18%	9/12	75%	22/27	81%	10/13	77%	10/16	80%
○○	39	59	59	0:28:08	16:10:09	10:27:18	5:11:21	0:28:08	2:42:20	2/51	4%	9/13	69%	24/29	83%	9/10	90%	6/17	43%
○○	86	90	98	0:30:21	4:52:52	4:17:26	2:37:40	0:30:21	4:01:34	2/51	4%	1/1	100%	23/30	77%	3/3	100%	14/16	83%
○○	49	34	78	0:12:15	2:14:31	2:32:00	0:38:11	0:12:15	2:38:14	4/51	8%	8/10	80%	18/27	67%	11/14	79%	7/15	14%
○○	83	64	75	1:17:10	3:45:31	2:27:14	2:33:16	1:17:10	0:49:02	10/51	20%	2/2	100%	17/27	63%	10/11	91%	7/15	80%
○○	45	29	60	0:33:16	3:32:52	1:23:17	0:44:19	0:33:16	1:57:52	1/51	2%	3/8	38%	3/27	11%	13/17	76%	7/13	20%
○○	27	19	18	0:44:08	13:06:18	4:42:53	8:34:31	0:44:08	2:43:19	2/51	4%	12/12	100%	5/27	19%	0/13	0%	0/13	0%
○○	23	36	46	0:02:18	3:36:07	3:17:10	2:23:43	0:02:18	2:21:26	2/51	4%	3/11	27%	18/27	67%	11/11	100%	4/13	0%
○○	68	73	76	0:23:21	6:59:29	7:53:55	2:23:28	0:23:21	3:08:48	3/51	6%	3/3	100%	22/27	81%	6/6	100%	20/20	100%
○○	-	9	11	0:46:10	1:54:05	0:18:32	0:50:24	0:46:10	0:10:59	7/51	14%	ー/ー	ー	1/26	4%	20/24	83%	0/13	0%

教育データを複合的に見ることで次の一手が明確になる

頑張りカルテ

定期考査の結果や日々のすらら学習の取り組み状況等を一覧化した「頑張りカルテ」を作成した。
これにより従来は複数のツールやダッシュボードで確認するしかなかった学習全体の取り組み状況や理解度を一覧で確認することを可能にした。
定期考査やすらら学習の取り組み状況等を複合的、相対的に読み取り、生徒それぞれの得意な点や苦手な点を具体的にとらえることができた。
教員は日々の生徒との関わり合いや、ここから読み取った情報をもとに生徒面談や声掛けを行い、生徒の学習意欲を引き出した。



個別最適な学習課題への取り組みと学力の伸び具合には正の相関がある

日々の学習におけるすららの活用が適切に行われている生徒（アニメーションによる単元解説のレクチャーや各単元の個別最適ドリルに取り組み、AIにより判定されたつまずき箇所＝弱点の復習にも取り組んだ生徒）は、テストの点数が向上する傾向が見られた。特に、テスト結果（得点）と教員あるいはAIにより出題された学習課題（目標）の取り組み状況（目標達成率）には強い相関関係が見られた。全員の生徒が一律の課題に等しく取り組んだケースとの比較はできていないが、個別最適な学習が、学習成果にポジティブな影響を与えることは、改めて明らかになった。

【後期中間と前期期末の比較】

対象項目	相関係数	
得点の伸びと目標達成率	-0.04	ほとんど相関がない
得点の伸びとレクチャー視聴時間	0.36	やや相関がある
得点の伸びとドリル出題数（解答数）	0.06	ほとんど相関がない
得点の伸びとつまずき復習率	0.29	やや相関がある
得点の伸びとドリル学習時間	0.32	やや相関がある

対象項目	相関係数	
後期中間テストの点数と目標達成率	0.64	かなり相関がある
後期中間テストの点数とレクチャー視聴時間	0.28	やや相関がある
後期中間テストの点数とドリル出題数（解答数）	0.35	やや相関がある
後期中間テストの点数とつまずき復習率	0.19	ほとんど相関がない
後期中間テストの点数とドリル学習時間	0.36	やや相関がある

＊相関係数は、5%水準で有意

【後期期末と前期期末の比較】

対象項目	相関係数	
得点の伸びと目標達成率	0.20	やや相関がある
得点の伸びとレクチャー視聴時間	0.16	ほとんど相関がない
得点の伸びとドリル出題数（解答数）	0.16	ほとんど相関がない
得点の伸びとドリル学習時間	0.05	ほとんど相関がない
得点の伸びとつまずき復習率	-0.30	やや負の相関がある

対象項目	相関係数	
後期期末テストの点数と目標達成率	0.72	強い相関がある
後期期末テストの点数とレクチャー視聴時間	0.14	ほとんど相関がない
後期期末テストの点数とドリル出題数（解答数）	0.44	かなり相関がある
後期期末テストの点数とつまずき復習率	-0.19	ほとんど相関がない
後期期末テストの点数とドリル学習時間	0.27	やや相関がある

＊相関係数は、5%水準で有意

アンケート結果と学習データの相関から、教育データ読み解きの手がかりが必要

アンケート結果とすらら学習・テスト結果との相関（考察は後述）

#	アンケート項目	後期中間点数	後期期末点数	得点差異	学習時間	目標達成率	レクチャー視聴時間	ドリル出題数	ドリル学習時間	つまずき復習率
1	これから先も勉強し続ける自信がある。	0.43	0.36	-0.05	0.14	0.35	-0.02	0.49	0.17	0.18
2	勉強が得意である。	0.53	0.29	0.69	0.25	0.39	0.03	0.26	0.24	0.26
3	勉強をしていると、すぐ飽きてしまう。	0.53	0.29	0.69	-0.45	0.39	0.03	0.26	0.24	0.26
4	難しい問題をやっていると、すぐに疲れて、やめることが多い。	-0.60	-0.55	-0.27	-0.52	-0.35	0.05	-0.34	-0.07	-0.04
5	勉強をしているとき，ほかにおもしろいことがあると，勉強をやめてしまう。	-0.53	-0.51	-0.61	-0.42	-0.31	-0.18	-0.21	-0.14	-0.05
6	テストのための勉強をするとき，授業や本から手がかりを集めようとする。	0.20	0.11	0.55	0.52	0.47	0.27	0.37	0.53	-0.04
7	宿題をするとき、授業で習った内容を思い出しながら、解こうとする。	0.34	0.28	0.19	0.50	0.57	0.24	0.72	0.56	0.06
8	勉強をするとき，大事なむずかしい言葉を，自分の言葉におきかえて学習しようとする。	0.43	0.32	0.28	0.50	0.43	-0.06	0.38	0.13	0.07
9	たとえわからなくても，先生の言っていることをいつも理解しようと努める。	0.50	0.53	0.13	0.30	0.68	-0.03	0.52	0.29	-0.05
10	テストのための勉強をするとき，できるだけ多くのことを思い出そうとする。	0.55	0.52	0.13	0.50	0.66	0.15	0.58	0.46	-0.16
11	勉強をしているとき，習ったことを思い出せるよう，もう一度，ノートをまとめなおす。	0.33	0.29	0.14	0.44	0.39	-0.20	0.34	0.00	0.06
12	する必要を感じなくても、練習問題を解くようにしている。	0.28	0.46	-0.51	-0.06	0.06	-0.36	0.00	-0.26	0.14
13	勉強する内容が退屈でおもしろくなくても，終わりまでやり続ける。	0.63	0.64	-0.07	0.19	0.46	-0.02	0.40	0.24	0.15
14	テストのための勉強をするとき，何度も何度も大切なことがらを思い浮かべて復習する。	0.40	0.43	0.07	0.53	0.49	-0.10	0.39	0.24	-0.15
15	理解できるように，習ったことの要点をまとめる。	0.30	0.28	0.20	0.74	0.38	0.09	0.30	0.27	-0.19
16	勉強することは、将来に自分自身のためになると考える.	0.23	0.48	-0.16	0.58	0.58	-0.11	0.42	0.18	-0.37
17	勉強する際に、前にテストなどでうまくいったことを思い出す.	0.51	0.46	0.03	0.10	0.37	-0.19	0.40	0.10	0.01
18	勉強しているとき，不安になることがある。	0.33	0.31	-0.06	-0.06	0.46	-0.06	0.09	0.27	0.09
19	勉強しているとき，何か心配になることがある。	0.49	0.34	0.18	-0.07	0.41	0.02	0.15	0.37	0.22
20	勉強しているとき，不安でどきどきすることがある。	0.38	0.30	0.13	-0.27	0.42	-0.09	0.15	0.27	0.40

※赤系色は正の相関／青系色は負の相関（正負ともに色が濃くなるほど強い相関がみられることを表す）

アンケート結果と学習データの相関から、教育データ読み解きの手がかりが必要

アンケート結果とすらら学習の時間帯との相関（考察は後述）

家庭学習

#	アンケート項目	0～3時台の学習	4～7時台の学習	8～11時台の学習	12～15時台の学習	16～19時台の学習	20～23時台の学習
1	これから先も勉強し続ける自信がある。	0.60	0.43	0.36	-0.05	0.35	-0.02
2	勉強が得意である。	0.06	0.53	0.29	0.69	0.39	0.03
3	勉強をしていると、すぐ飽きてしまう。	0.06	0.53	0.29	0.69	0.39	0.03
4	難しい問題をやっていると、すぐに疲れて、やめることが多い。	-0.38	-0.60	-0.55	-0.27	-0.35	0.05
5	勉強をしているとき，ほかにおもしろいことがあると，勉強をやめてしまう。	-0.07	-0.53	-0.51	-0.61	-0.31	-0.18
6	テストのための勉強をするとき，授業や本から手がかりを集めようとする。	-0.06	0.20	0.11	0.55	0.47	0.27
7	宿題をするとき、授業で習った内容を思い出しながら、解こうとする。	0.27	0.34	0.28	0.19	0.57	0.24
8	勉強をするとき，大事なむずかしい言葉を，自分の言葉におきかえて学習しようとする。	0.41	0.43	0.32	0.28	0.43	-0.06
9	たとえわからなくても，先生の言っていることをいつも理解しようと努める。	0.52	0.50	0.53	0.13	0.68	-0.03
10	テストのための勉強をするとき，できるだけ多くのことを思い出そうとする。	0.55	0.55	0.52	0.13	0.66	0.15
11	勉強をしているとき，習ったことを思い出せるよう，もう一度，ノートをまとめなおす。	0.41	0.33	0.29	0.14	0.39	-0.20
12	する必要を感じなくても、練習問題を解くようにしている。	0.56	0.28	0.46	-0.51	0.06	-0.36
13	勉強する内容が退屈でおもしろくなくても，終わりまでやり続ける。	0.66	0.63	0.64	-0.07	0.46	-0.02
14	テストのための勉強をするとき，何度も何度も大切なことがらを思い浮かべて復習する。	0.37	0.40	0.43	0.07	0.49	-0.10
15	理解できるように，習ったことの要点をまとめる。	0.28	0.30	0.28	0.20	0.38	0.09
16	勉強することは、将来に自分自身のためになると考える.	0.40	0.23	0.48	-0.16	0.58	-0.11
17	勉強する際に、前にテストなどでうまくいったことを思い出す.	0.48	0.51	0.46	0.03	0.37	-0.19
18	勉強しているとき，不安になることがある。	0.34	0.33	0.31	-0.06	0.46	-0.06
19	勉強しているとき，何か心配になることがある。	0.27	0.49	0.34	0.18	0.41	0.02
20	勉強しているとき，不安でどきどきすることがある。	0.22	0.38	0.30	0.13	0.42	-0.09

※赤系色は正の相関／青系色は負の相関（正負ともに色が濃くなるほど強い相関がみられることを表す）

アンケート結果と学習データの相関から、教育データ読み解きの手がかりが必要

教育データの利活用がより大衆的、一般的なものであるようにするためには、本実証におけるアンケート結果と学習データの相関から見てとれた相関関係等を踏まえ、教育データからどのような可能性が考えられるか、とるべき打ち手は何かなど、学習方略や具体的なアクションを検討し決定するための参考となるモノサシを設定することが有効であると考える。

学習対して比較的ポジティブな反応

- 「宿題をするとき、授業で習った内容を思い出しながら、解こうとする」生徒ほど、多くのドリル問題に取り組む傾向がある。
- 「理解できるように，習ったことの要点をまとめる」生徒ほど、学習時間が長い傾向が強く見られる。
- 「勉強しているとき，不安でどきどきすることがある」生徒ほど、つまずき復習率が高い傾向がある。
- 「テストのための勉強をするとき，授業や本から手がかりを集めようとする」「宿題をするとき、授業で習った内容を思い出しながら、解こうとする」生徒は、レクチャーの視聴時間がやや長い傾向がある。
- 「テストのための勉強をするとき，授業や本から手がかりを集めようとする」「宿題をするとき、授業で習った内容を思い出しながら、解こうとする」「テストのための勉強をするとき，できるだけ多くのことを思い出そうとする」生徒は、ドリルの学習時間が長い傾向がある。

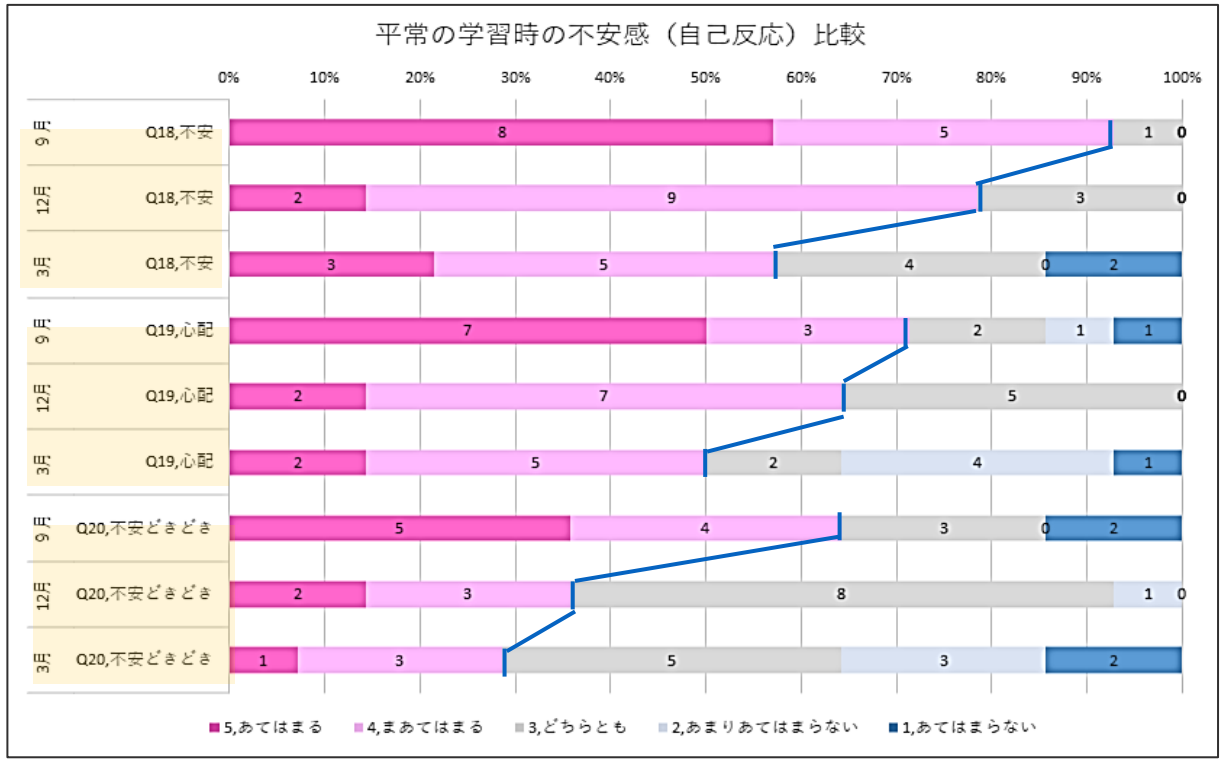
学習対して比較的ネガティブな反応

- 「勉強しているとき，不安でどきどきすることがある」生徒は、学習時間が短い傾向がある。
- 「難しい問題をやっていると、すぐに疲れて、やめることが多い」生徒は、0～3時台の学習時間が長い傾向が見られる。
- 「する必要を感じなくても、練習問題を解くようにしている」生徒は、得点の差異（伸び）と負の相関が強く見られる。
- 「勉強をしていると、すぐ飽きてしまう」「難しい問題をやっていると、すぐに疲れて、やめることが多い」「勉強をしているとき，ほかにおもしろいことがあると，勉強をやめてしまう」生徒ほど、学習時間が短い傾向がある。勉強をしているとき，ほかにおもしろいことがあると，勉強をやめてしまう。

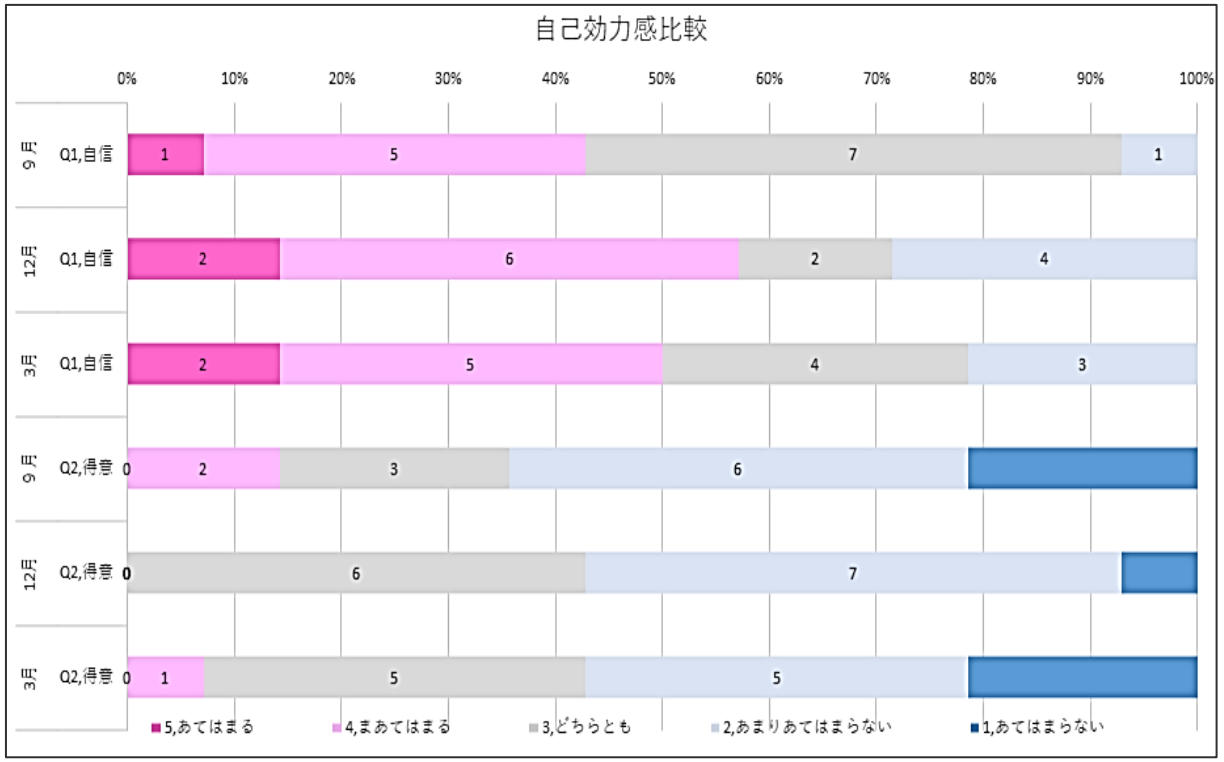
学習における「不安感」は解消され、「自信」を持つ生徒が増加傾向にある

下記のような取り組みにより、定期考査の個票とすらの取り組み状況データの組み合わせ、学習方略の獲得を支援した。

- 個票に優先復習課題を明記し、対応する、すらの教材範囲を提示したことで、 生徒の弱点課題の克服を容易にした。
- 生徒は、復習の実行予定のやるぞ印、実行結果、学習効果の印を個票に記入し、復習への取組結果の感想を記入した。このようなデータ活用を生徒自身が行うことで学習状況に対しての生徒のメタ認知をうながした。
- 先生は、学習サイクル、学習ツール、データの活用が学習効果を発揮することを授業中に複数回にわたり生徒に説明し意味づけを行った。
- 学校内で学習データやアンケート結果を共有し、担任が自分の指導担当範囲内で生徒に学習における成功体験をさせ、数学等にも適用させるようにした。



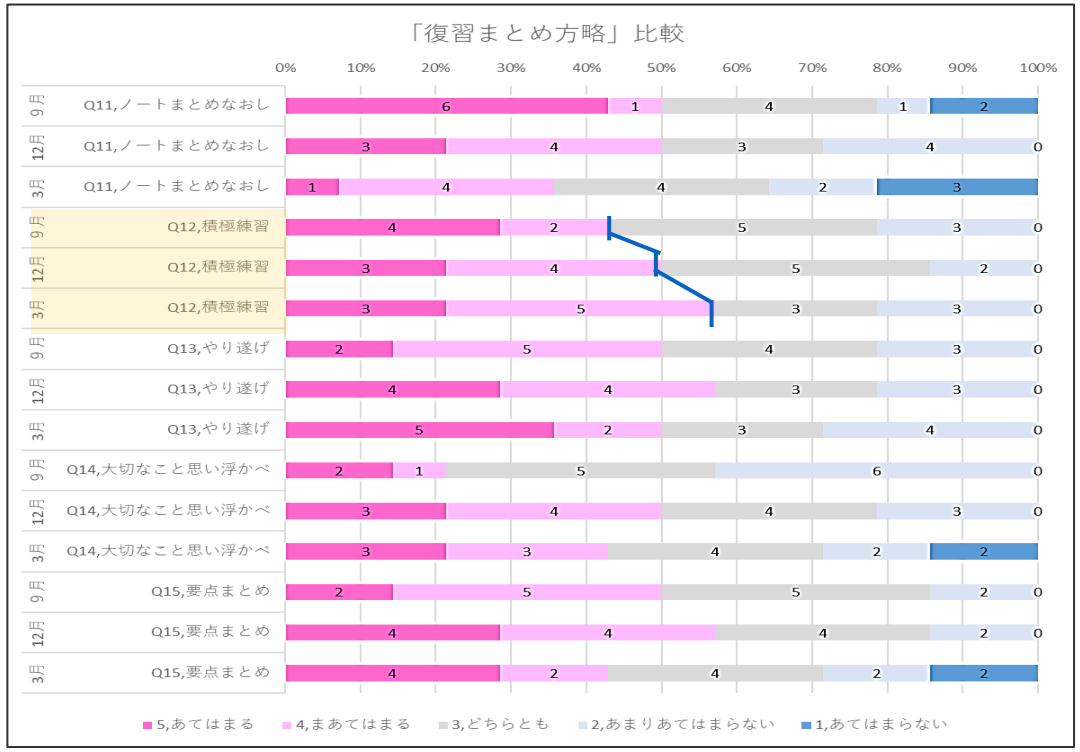
N＝14



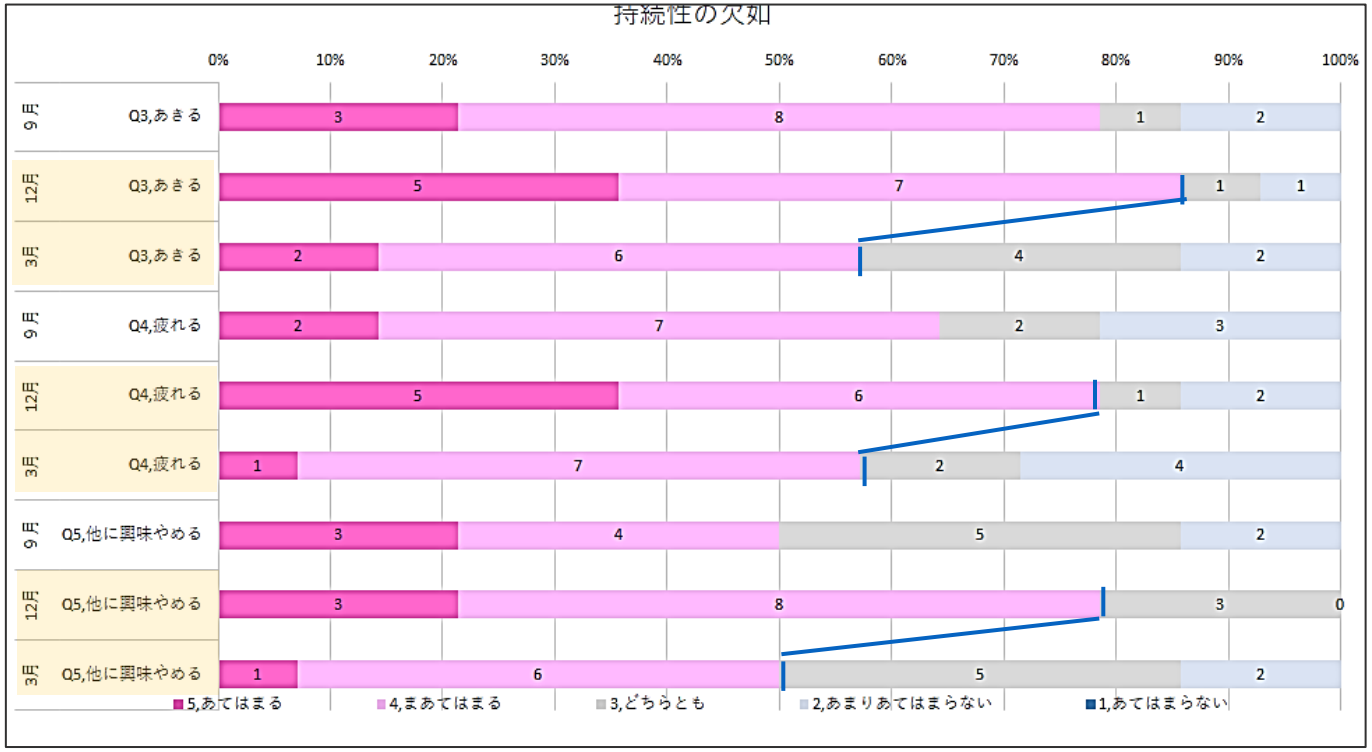
N＝14

学習を意識的、持続的に進める方略をとり始めた

・積極練習は徐々に取り組む生徒が増えている。週次課題で取組み目標設定することで、積極的に学習する取り組めることが要因と考えられる。
・普段から計画的にすららによる振り返り学習を行ってきている中で、意識的に方略化している生徒とそうでない生徒の存在が要因として考えられる。
・3月のアンケート結果では、“あきる“、”疲れる”などあてはまらない割合が増えた。生徒は学習を意識的に持続的に進める方略を取り始めたことが伺ええる。



N＝14



N＝14

◆3回のアンケート通じてみえたこと

・学習方略全体を通して、ポジティブとネガティブの二極化しているのが特徴であった。
・不安が自律的な学習のマイナス要因になっていたが、実証実践を通じ、不安解消に努めた結果、大きく改善され、自律的学習を行う時間も増えている。
・今後、データ利活用を通じて、復習まとめ方略や他生徒が実践している方略を自分も試すなど、積極的な学習方略の取入れる等の指導を試す必要がある。

教育データを介したコミュニケーションの実現

教員インタビューのまとめ（考察）

●データの利活用においては、定量・定性の両方のデータの集約が重要で、それにより、普段埋もれがちな**「このようなことがあった」というアシストや生徒の変容などを思い出すトリガー**になっていたと考えられる。

●**教員間で共有することで、教科の垣根を越えて他教科の内容を用いて、褒める、相談にのれる**ことにつながったことの意義は中高では大変大きいと考えられる。

●生徒の承認欲求は高く（不安傾向の裏返しの可能性もある）、そのため**小手先の褒めるではなく、データに基づく裏付けのある褒める材料**があることは、円滑な生徒支援につながる。

●今回の実証において、学習がうまくいっている、いかないの差は下記のような点になるとみられる

うまくいく生徒

・自分の学習方略を持っている

・教員からの学習方略の提案も素直に実行している

・学習と生活のタイムマネジメントができている

うまくいかない生徒

・自分のこだわる学習方略があり、有効でない。もしくは方略がころころ変わる

・教員からの学習方略の提案を素直に受け入れられない

・学習と生活のタイムマネジメントができていない

・課題の遂行はやっつけである（外的モチベーション）

●今後目指すのは、生徒自身の内省において、**生徒のコメントが「弱点がわかった」から「弱点がわかったので、中学のルートの計算から復習する必要があると考えた」などの内省になり学習方略を発展させられるようになること**

個人情報取得の合意形成のためには目的と提供者のメリットが必要

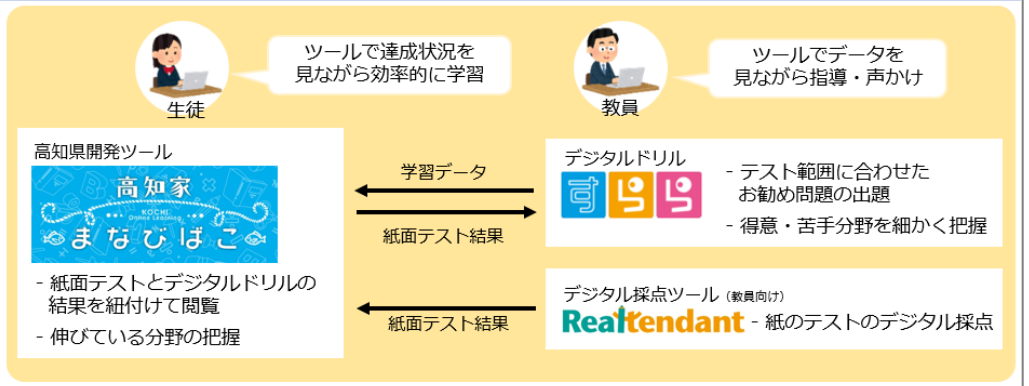
本実証事業において本人・学校以外の第三者に学習データ（仮名加工情報化済みのデータ）が渡ることについて、許諾を取るためのリーフレットを作成し、個人情報（学習データならびに学校で利用しているGoogleアカウントの情報）提供に関する同意書と共に、各生徒・保護者に配布をした。
データ利活用による新たな教育を、各生徒が安心して受けられるようにするため、データ利活用の目的や利用範囲の明示はもちろんのこと、データ利活用による生徒のメリットを適切に伝えることが必要であると考える。





今年度導入された１人１台タブレット端末を用いて、連携した各種デジタルツールの利用による新しい学習スタイルに取り組む実証事業を実施します。

学習のイメージ



■生徒の学習のおおまかな流れ

1．デジタルドリル「すらら」に取り組み、得意・苦手分野を把握しながら学習を進める
2．定期テストが近づくと、テスト範囲の問題が「すらら」から提供される
3．定期テストのあと、「高知家まなびばこ」で「すらら」の結果と合わせて閲覧する
4．自身の得意・苦手分野を再確認し、「すらら」から提供された復習問題に取り組む



生徒・教員が閲覧できる「高知家まなびばこ」のデータ

数学

基礎力診断テスト	対象	直近（R3.12）	比較	前学年（R2.12）	前学年比較
	鈴木太郎	55点	－	－	－
	学年平均	57.1点	-2.1点	56.0点	－1.0点
	県平均	54.3点	+0.7点	55.3点	+0.3点

定期テスト	対象	直近	前回	前々回
	鈴木太郎	62点	52点	49点
	学年平均	63.1点	57.8点	60.9点

すららテスト	対象	直近（R4.6）	比較	前学年（－）	前学年比較
	鈴木太郎	62点	－	－	－
	学年平均	63.1点	－0.8点	－	－
	県平均	58.1点	+4.2点	－	－

すらら（デジタルドリル）　2022/5/17 - 2022/6/17

Stage名	Lesson名	Unit名/スキル名	ドリル正答数（直近30日）		ドリル正答率（直近30日）			学習時間
			R4.6.17	R4.5.17	R4.6.17	のび	R4.5.17	
正負の数	正負の数の加減法	正負の数の減法	41/60	34/54	68.3%	+6.0%	62.3%	2:04
	正負の数の加法	同符号同士の加法	20/34	33/52	58.0%	-5.2%	63.2%	1:15

（項目は開発中のイメージです）

■高知家まなびばこ

高知家まなびばこは、１人１台タブレット端末の導入に合わせて県教育委員会が開発した学習支援プラットフォームです。これまではデジタル教材の掲載に特化していましたが、今後学習データを閲覧するための機能を追加します。

■生徒のメリット

自身の学習状況をすばやく詳細に把握でき、取り組む範囲を絞り込んだり、教員等に相談したりといったように自己調整的に学習に取り組むことができるようになります。

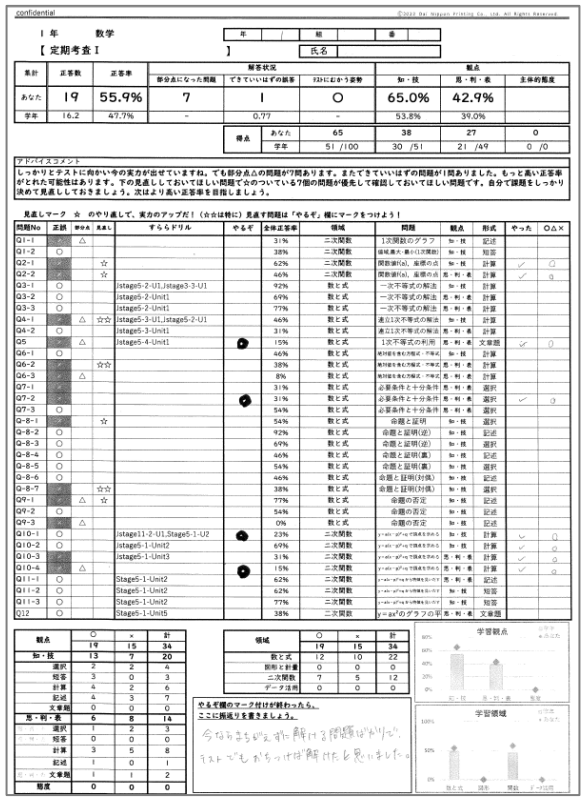
■教員のメリット

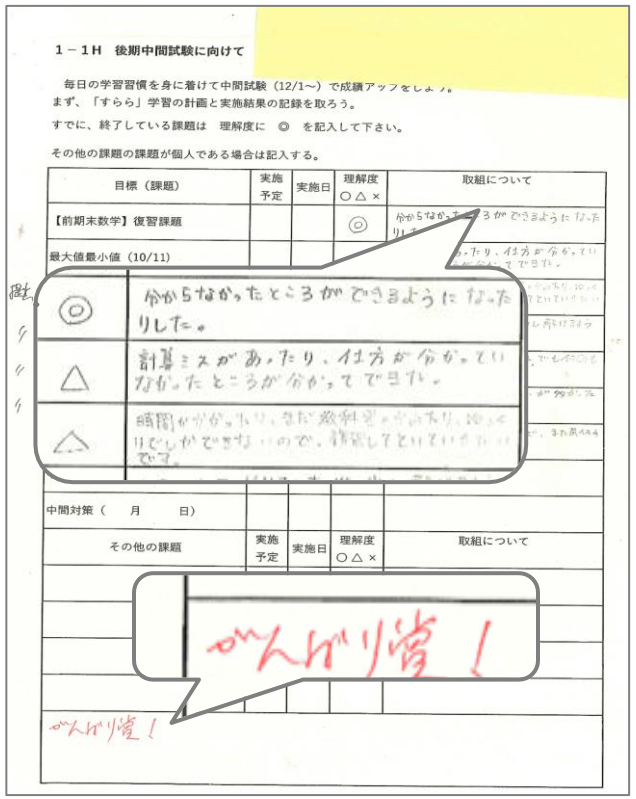
生徒の学習状況を個別または全体的に把握することで、適切な声かけや指導改善につなげられます。

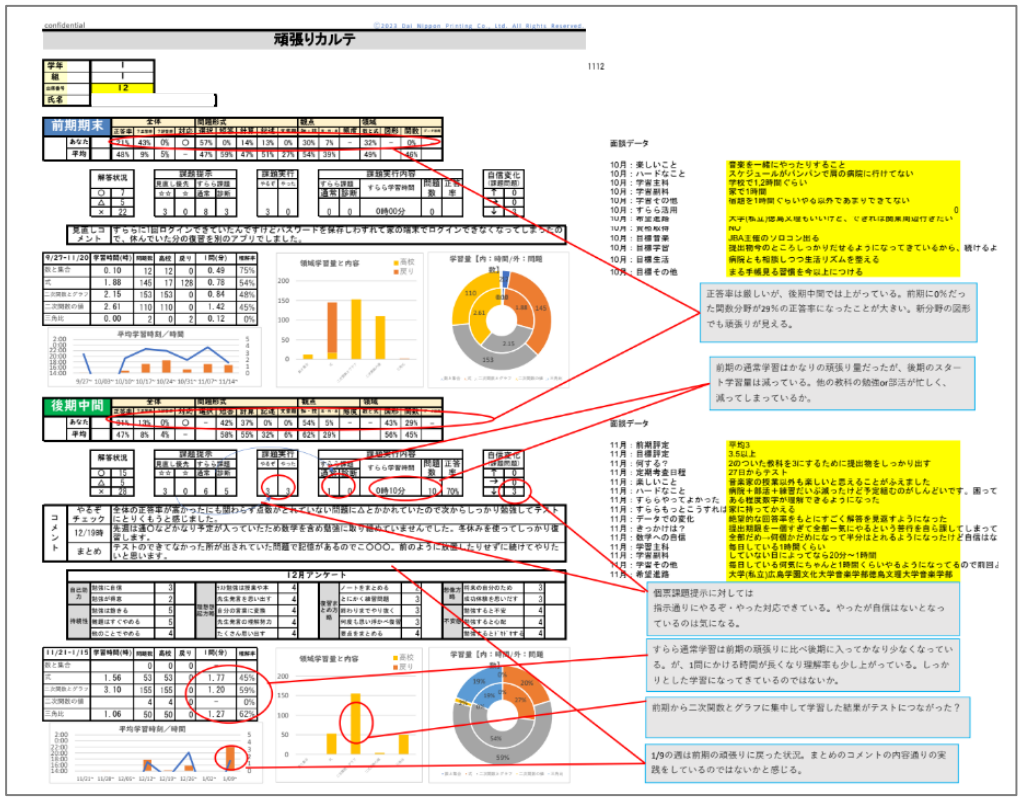
3. 実証結果を普及するにあたっての課題と示唆

教育データに基づく生徒の内省と、それに対する教員からの声掛けが重要

生徒や教員の活動の足跡は単なるデータとして集積・分析の対象とするのではなく、生徒自身による内省（リフレクション）と、それに対する教員からの声掛け（フィードバック）につながるものでなければならないと考える。この内省と声掛けが適切に行われるためには、定量的な情報と定性的な情報の両方を複合的にとらえる必要がある。これらの情報の読み取りやそこからのアクション決定には目安となるモノサシや生徒や教員のデータリテラシーが不可欠である。まずは本実証で用いた頑張りカルテのように情報の一覧化とそれを踏まえたアドバイスから、生徒の行動傾向を読み取るところから始めるべきである。







生徒インタビューのまとめ

	生徒A（コメント内容）	生徒B（コメント内容）
対象者情報	定期テストの結果は、前期は平均以下だったが、後期期末には、平均を大きく上回る結果に変化。 アンケートの結果では、自己調整学習の指標が高く、不安や心配も低い。言われたことをやり切る。 またすららでの学習量も多く、定期考査や授業の復習も実施している。	定期テストの結果は、前期から平均より高めの生徒で、後期期末も、平均よりも大きく高い。 アンケートの結果では、自己調整学習の指標は、高くなく、勉強に対してはネガティブな様子。 不安やドキドキが多く、他のことに興味を持つとやめてしまう。すららの学習量も少ない。
データの可視化による学習への影響	出された**課題をやると消えていくのが楽しかった**。達成状況を見て、達成率が上がっていくことがモチベーションになっていた。紙だと見ないが、デジタルだと変化をみられるのがよい。	データは見ていない。**間違ったところは気にはならない**。毎週課題が出て、やり直すのは、しんどかった。やった方が良いのは、わかるが、二週間に一度くらいの課題がいい。感想とかを書くのもめんどくさかった。
すららの取り組みについて	前よりは、学習時間が増えた。**まずはやってみよう**と思った。打つ方が楽。PCだけいいし。レクチャーを全部書き出して、それを見ながら解くとドリルが解けた。	**あまりやりたくなかった**。ワークで十分、勉強になっている。手書きの認識が悪い。
勉強自体や勉強の仕方の特徴	毎週の振り返りで、できなかったことができるようになったら、うれしい。とにかく書いて覚えるのが覚えやすい。友達と一緒に勉強することで、印象に残る。すららも友達と一緒にやっている。**新しいやり方もまずは試してみる**。	そもそも嫌い。進路に関わるから、やらなければならない。勉強について、誰かと話すこともない。 勉強を積み重ねるのが苦手。三日坊主。続けるのが苦手。**何をするにも時間がない。余裕がない。** テスト週間だけ、勉強する。テスト週間に別のことをすると不安になる。

モチベーションの向上には傾聴・明示・継続が効果的

可視化されたデータをもとに生徒が学習すべき箇所を明確にしつつ、1週間ごとなどに細かくブレークダウンして取り組ませることで、学習内容や学習量に対する不安の解消につながる。また日々の声掛けや面談等を継続的に行っていくことで、生徒自身からのアウトプットの内容が具体的かつ前向きなものになっていく。

●先生チャットの投稿内容（一部抜粋）



●面談内容に対する学習方略のタグ付け

左記チャットから読み取れる生徒の心境から
学習方略のメタタグをセット

①つまずき　不安　学習方略　繰り返し

②学習の系統性　つまずき　学習方略

③学習メディア

④学習方略　つまずき　不安

⑤モチベーション　学習メディア

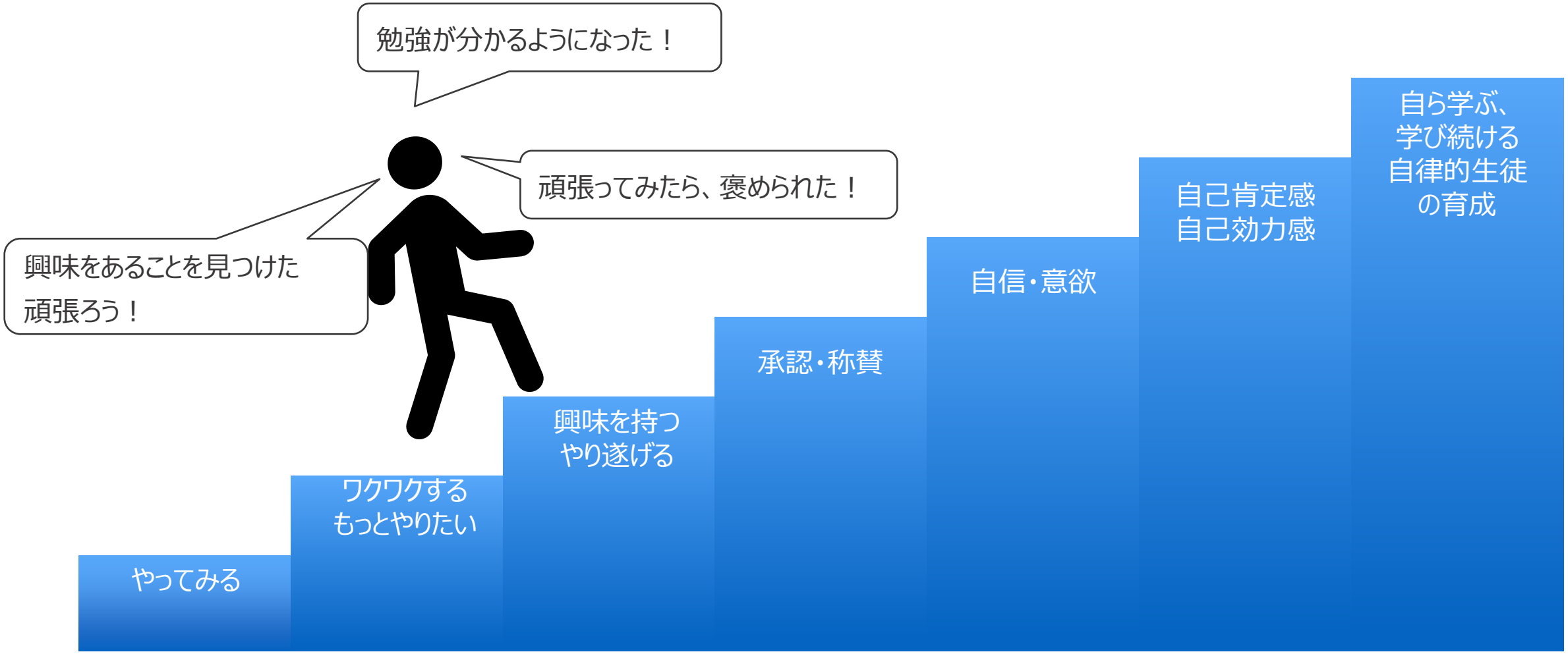
⑥学習面変容　不安解消　成功体験

⑦学習面変容　不安解消　成功体験

**最初は“つまずき”,
”不安”だったが、徐々に
”不安解消”など<u>マイナスからプラスの変容がみえる</u>。**

モチベーションの向上には傾聴・明示・継続が効果的

生徒が主体的に学ぶようになるには、一定のプロセスを経る必要があり、各プロセスをつなぐ際にデータが役立つ。



3. 実証結果を普及するにあたっての課題と示唆

データ取扱者ごとの有意義な表示内容や情報粒度を検討する必要がある

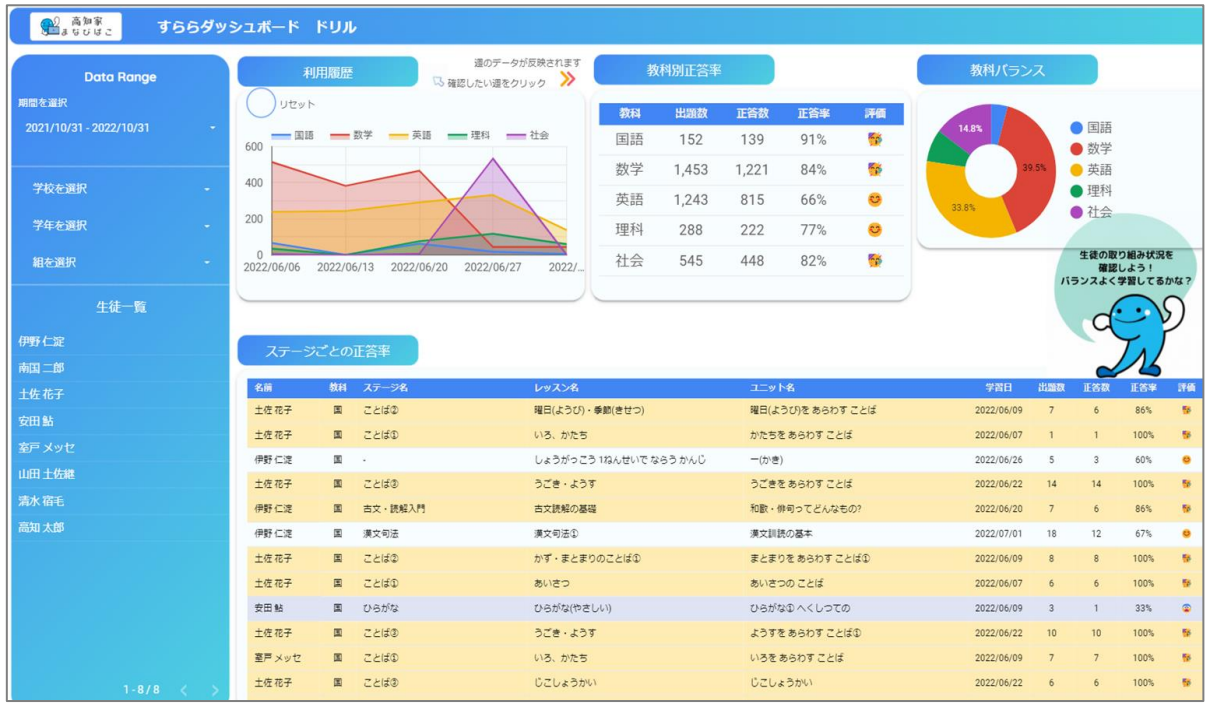
データの活用が生徒や教員によって有意義なものになるためには、情報を集約するためのダッシュボードについて、定量情報と定性情報の両方を表示させられるように検討すべきである。さらに、ここで検討すべき情報の種類や表示方法については、データの取扱者によって有意義に感じるか否かが異なる可能性が高く、また、表示させる情報の粒度や情報更新の頻度についても検討する必要がある。

（例）　-教科担任　授業での接点のため、日々の学習データ全体から、授業で声かけられる材料を探すため、日々の学習データが重要

-クラス担任　日々接点を持つため、データは、裏付けや教員間のコミュニケーション。故に、それほどの頻度は必要としない。

-生徒　毎日の進捗は、モチベーションに繋がるため、常時最新のものが必要。一方で、全体の記録などは、必要とはしていない。





データ取扱者ごとの有意義な表示内容や情報粒度を検討する必要がある

関係者ごとに必要となるデータの頻度と用途

	学習内容のデータ	定期テストデータ	面談データ	用途
管理職	成績会議時	成績会議時	成績会議時	成績会議及び面談での利用
学年主任	学期単位	学期単位	学期単位	成績会議及び面談、または不定期な声掛け
クラブ顧問等	月単位	学期単位	学期単位	不定期な声掛けでの利用
クラス担任	月単位	面談単位	面談単位	面談時、およびHRなどでの声掛け
教科担当	授業単位	常時	常時	授業および学習進捗に対しての声掛け
保護者	日次	常時	常時	日々の声掛け、面談時の理解
生徒自身	日次	常時	常時	自身のリフレクションや学習計画策定に利用

関係者ごとに必要となるデータの粒度

	クラス・学年等の平均値※1	個人別の平均値※2	詳細な学習過程の情報※3	問題・単元ごとの情報※3
管理職	○	○		
学年主任	○	○		
クラブ顧問等	○	○		
クラス担任	○	○		
教科担当	○	○	○	○
保護者		○	○	○
生徒自身		○	○	○

※1：一定期間の学習時間やクリアユニット数、教員からの課題に対する進捗数、等の平均値をクラスや学年平均にしたデータ
※2：※1を個人ごとに可視化したデータ
※3：実施している日時や内容（単元名）、および弱点内容、弱点に対する復習状況、単元ごとの問題の正解率等のデータ

参考：まなびばこの閲覧

教員：週に1回のデータ更新のため、
週に1度程度の閲覧
生徒：週に1度以下の閲覧

高知県教育委員会としての見解

●未来の教室の事業において、学習データ活用については、生徒が自身の強み／弱みを把握し、自身にとって有益な学習計画を立てられるのが重要であることが明確になった。その中でデジタルツールの役割は強み／弱みをスピーディに把握するサポートにあるため、こうした点が強化されるよう「高知家まなびばこ」の開発を進める。

●将来的には全国学力調査や民間事業者の模試等のデータが一元的に閲覧でき、学習計画を立てるインプットとなるのが望ましい。

■未来の教室で扱った学習データ

種類	データ更新頻度	平均との比較
県版学力調査	年２回	しやすい
定期テスト	年4～6回	校内のみ
デジタルドリル学習結果	毎日	（調査などの試験と比較して）しにくい

※デジタルドリル学習結果の「高知家まなびばこ」への連携は週1回であったため、日時更新に向けて調整を進める

■将来的に一元的に閲覧したい学習データ

全国学力調査	小6、中3のみ年１回	しやすい
模試	都度	しやすい

※高校においては模試のデータが重要

今後検討すべき事項

分散する教育データ統合の在り方

従来はツールやシステムごとに別々に保持していた定期考査の結果や日々の学習ログといった定量情報や、アンケート結果などから明らかになる生徒の定性情報を複合的にとらえられるようにするためのデータの集約・統合にあたり、データ取扱者ごとに有用と思われる情報の種類や粒度、情報更新の頻度、さらにはダッシュボードにおける表示内容の可変性については今後のユースケースを踏まえて検討する必要がある。
またそのためには、どのような教育をしていきたいのか、という生徒指導・授業改革といった教員の力量向上のための取り組みとの連携は、不可欠であると考える。

教育データを読み解くためのモノサシの策定・共有

忙しい教員において、「データはあっても読み解き活用するまでに至らない」という話もあった。データの利活用においては、データ提供だけでなく、どのような状況なのか、良いのか、悪いのか、であるならこういうアクションが必要、というような状況把握と判断を教員ができるようになる必要があり、そのためには、育成はもちろんだが、データの解釈をするためのモノサシ（判断基準）を策定し、共有していくことが重要であると考える。また教育におけるデータ利活用は特別なものでなく、誰もが日常的に取り組む意義があることであるため、専門性よりも汎用性を重視したモデルの創出が急務であると考える。

アクセシビリティとセキュリティ、許諾の取り方

データの公開の範囲や管理方法についての検討は引き続き必要となる。データの利活用が日常的であるためには、教育データへのアクセスのしやすさは重要であるが、一方で個人情報としての秘匿性についても検討が必要である。
現在は個人情報の取り扱いに配慮し「許諾」を取ることが一般的ではあるが、本来学校の教育活動における個人情報の扱いは切り離しが不可避なものであり、「許諾」の取り方については、検討を進めるべきであると考える。
現状、法律だけでなく、感情論になっている測名が否めないため、共通見解としての許諾方針を明確にし、周知することが必要と考える。

まとめ

教育データの利活用においては、データありきのユースケース作りだけではなく、**現状の課題や実施したいことを実現するためにデータを取りまとめ、可視化を行っていくこと**が重要である。

本実証においては、「すらら」上の管理画面・生徒画面の情報、また「リアテンダント」による定期考査の可視化、および、取りまとめをした「個票」によるデータの中から、本実証におけるユースケースに合わせて、必要な内容・粒度・更新頻度を把握することはできた。

また本実証における価値は、**生徒の変容にあり、前向きな変容を遂げた生徒は、自ら学習に対して、○○を行うという計画を立てる**ようなアウトプットができるようになった。これは、自己調整学習に進んでいく可能性を見出すことができたエピソードである。そのような変容を遂げるために、教員（周りの大人）は、生徒の様子を看取り、声掛け（助言）をしていくことが求められるが、実施のために必要なデータが、正に教育データの利活用における可視化の重要性と考える。故に冒頭のように**「どのような学習をしたいか？させたいか？」が起点**になる。

一方で実現をしていくための課題としては、そのようなデータを**取得するための同意形成（法よりも感情）や取得データは、定量データだけでなく定性データが必要**であり、その連携をする仕組みと定性データの取り方にある。そして、そこから、何を読みを取り、活用するかといったところが、まだ確立されていないことであり、そのために必要な**全体を見渡せる人材の配置ができていないこと**にも起因する。

本実証においては、一つのモデルケースとして、同意形成の仕方や取得するデータの内容と利用方法、またそのデータを見た際に、何を見て、何を伝えるかという点において、指し示すことができたと考える。一方で、今後は本実証のような教育データの利活用を展開していくうえでは、例えば、個人情報の取り扱いにおける同意形成を簡易に行える仕組みや、本来は、義務教育課程の学び直しが必要な生徒に対して、単位内で履修をさせられるような教育法の改正、教員・保護者を含めたデータ利活用によるメリットの理解を認識し、協力体制を構築できること、そしてそれが行える人材の育成と配備等は、検討すべき課題であると考えられる。

公募テーマ：A.「教育データ利活用」に関するテーマ　(a)複数のデータ連携

学習eポータルと日常の学習ログの連携によるユースケースの創出 成果報告資料

テーマC：「「未来の教室」ビジョン2.0 の実現」に関するテーマ

越境的・協働的な学びを実現する

みらいハイスクール

2022年度実施報告書

2023年2月24日

地域・教育魅力化
プラットフォーム
Platform for Sustainable Education and Community

テーマC. 新しい全日制関する実証事業サマリ：魅力化PF

実証を通じて解決したい課題と実証成果

背景及び実証概要

地域・学校内に閉じた学びでは、環境や選択肢が限定的になり、生徒一人ひとりの多様な学びのニーズに答えることは困難なため、学校・地域を越えて参加できるプログラムや協働できる取り組みを構築する。

成果

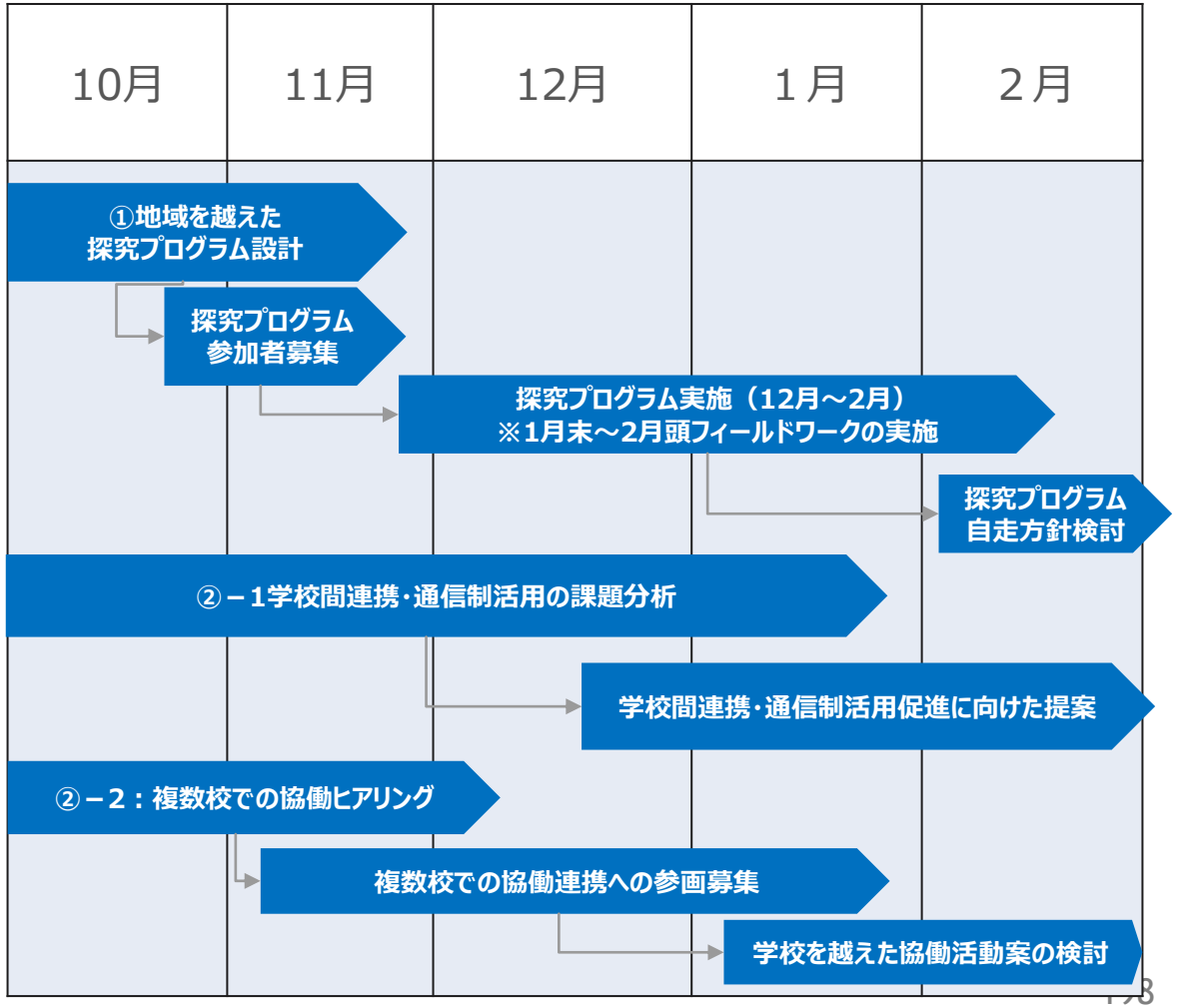
①学校・地域を越えた探究プログラムの必要性検証と課題抽出

- 複数の学校・地域から参加者を募った放課後授業の実施
- 地域・学校を越えた学びでの生徒への影響整理
- 在籍校に閉じない学びを求める声
- 探究プログラムの自走に向けた方針明確化

②学校を越えた協働の普及に向けた仕組みづくり

- 学校・地域を越えた学びを普及させるため、学校間連携の課題生徒と活用時のガイドライン化
- 通信制での科目履修による個別最適な学びの実現
- 複数校での協働的な学びの取り組み構築

実証内容



最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目指す姿
3. 実証内容
4. 実施体制・実証フィールド
5. 成果
6. 今後の展開
7. 補足資料

最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目指す姿
3. 実証内容
4. 実施体制・実証フィールド
5. 成果
6. 今後の展開
7. 補足資料

1 事業者紹介　一財) 地域・教育魅力化プラットフォーム

地域・教育魅力化プラットフォーム
Platform for Sustainable Education and Community

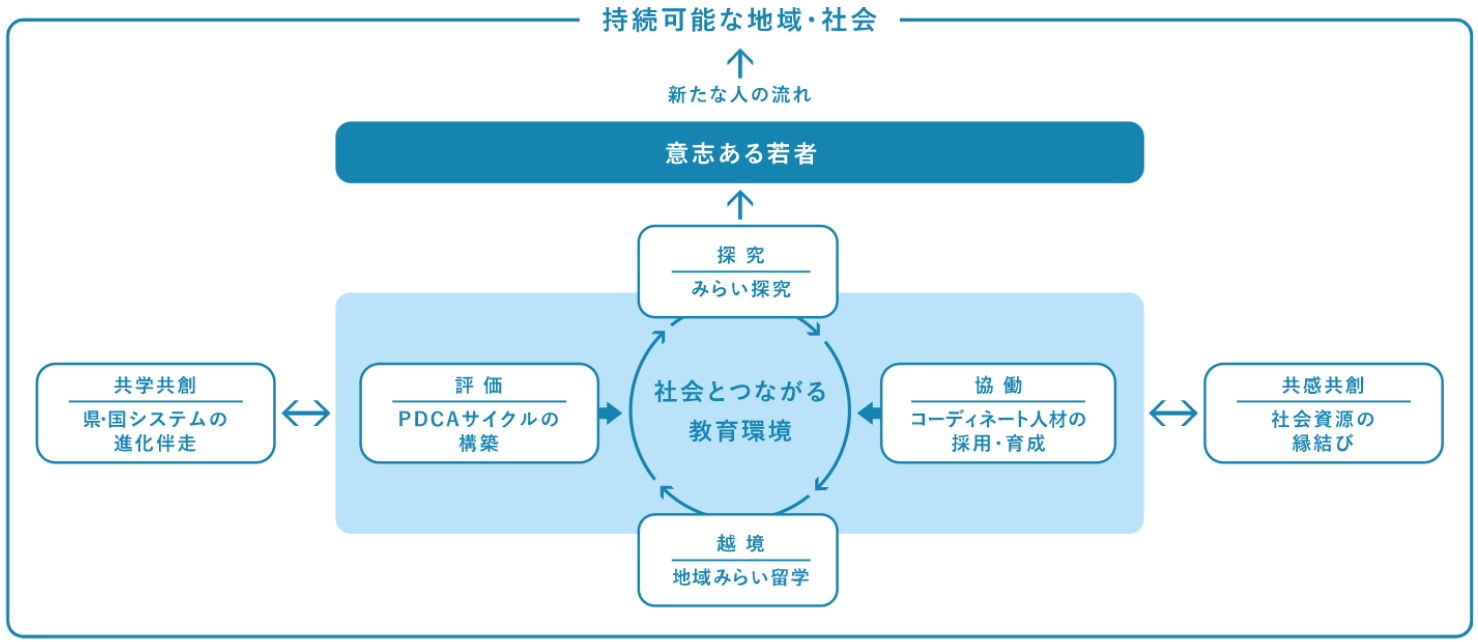
「地域×地方創生」をテーマに持続可能な地域・社会を目指す取り組みを実施

ビジョン
意志ある若者にあふれる持続可能な地域・社会をつくる

ミッション
意志ある若者が育つ魅力ある教育環境を実現し、
新たな人の流れを生む かけがえのない一助となる

スタンス
(1) **主体性**　意志ある目標を設定し 自分らしく実現する
(2) **協働性**　三方よしをつむぎ チームで価値を共創する
(3) **探究性**　本質を捉え 過去を越えて進化し続ける
(4) **社会性**　未来・社会の創り手として 感謝を胸に貢献する

【地域・教育魅力化プラットフォームの事業展開】

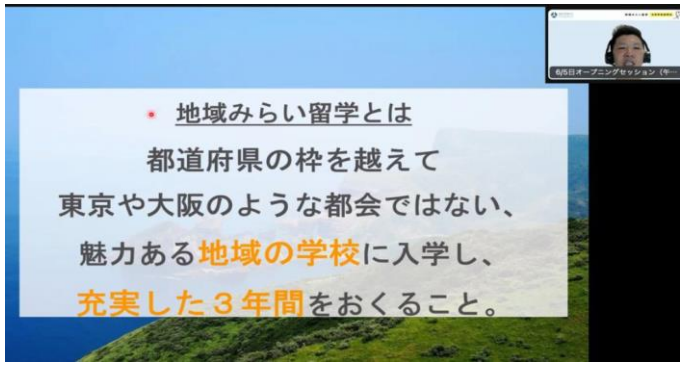


【参考】「地域みらい留学」の取り組みの紹介

地域・教育魅力化プラットフォーム
Platform for Sustainable Education and Community

弊団体では、地域の高校に国内留学する「越境的な学びの機会」を提供
「1年間の越境（高2留学）」「3年間の越境（高校進学）」



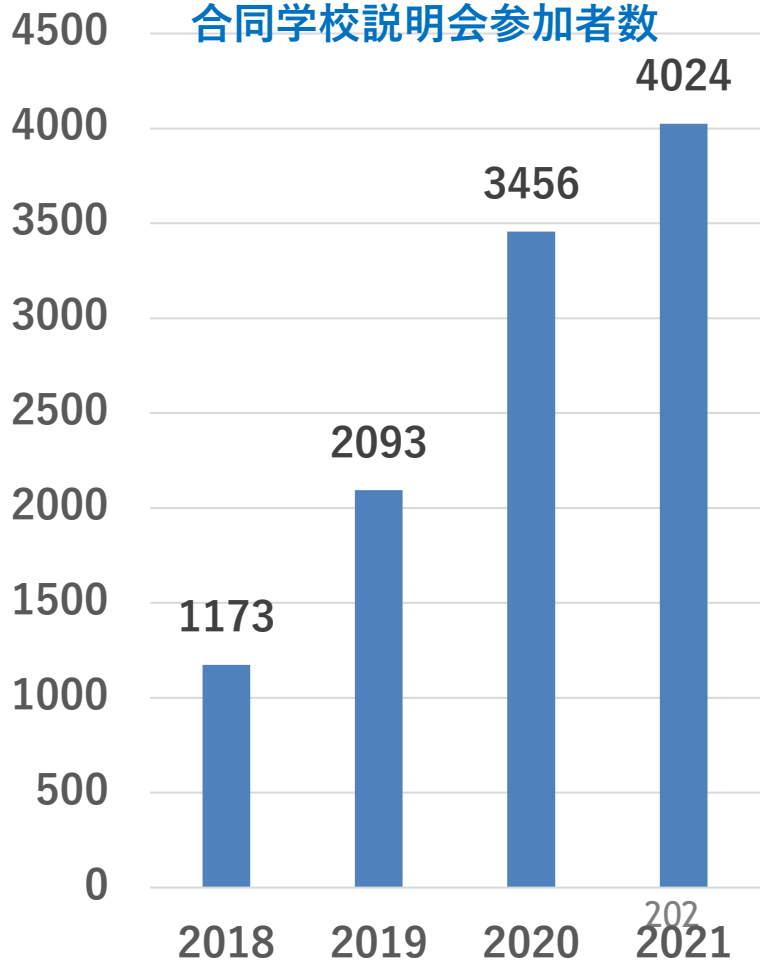


地域みらい留学 高2留学 365

地域みらい留学 高校進学 3years

※高2留学は主催の内閣府から受託して事務局として実施。





最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目指す姿
3. 実証内容
4. 実施体制・実証フィールド
5. 成果
6. 今後の展開
7. 補足資料

2 背景と目指す姿

背景

人口減少も進み、小規模校が増加する中で
学校内・地域内だけの学びでは難しい面も。

【一つの学校に閉じると学びの機会が狭くなる】
●地域内、学校内では学びの環境や選択肢が限定的になりがち。多様性や切磋琢磨の機会が限定的に。

【先生が少なく、生徒の多様なニーズに対応できない】
●小規模校では少ない先生で生徒のニーズに対応しきるのは困難。開講されない科目があるケースもあり、個別最適な学びの実現が難しい。

【学校外に開いた学びが定着してない】
●しかし、学校を越えた協働はまだ定着しておらず、学校内に閉じた学びが多い。

**結果として、一人ひとりが、多様な考えと触れながら
意志をもって自由に探究・選択して学べる環境が十分ではないと考える。**

目指す姿

学校・地域を越えて、多様な価値と触れながら学べる「学校を越えた協働的な学び（みらいハイスクール構想）」の実現を目指す。

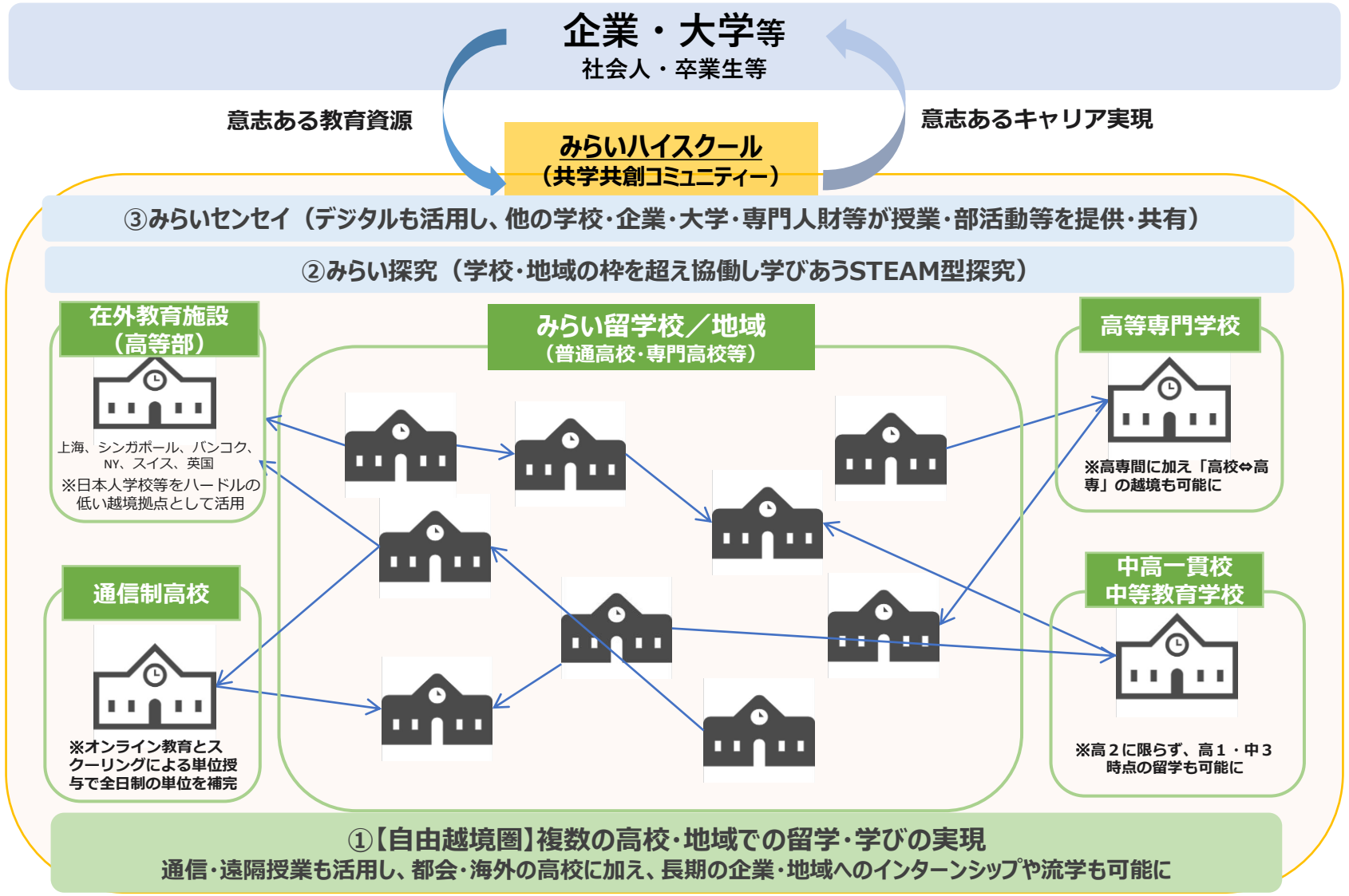
そのために、以下の観点で実証を行う。

①学校を越えた探究プログラムの実施
②学校を越えて学べる連携方法の普及・ノウハウ化
③協働的な学びのモデルを作る学校間の連携の構築

2 目指す姿

オンラインと学校間連携の活用による未来の「学校」「教育」づくり
「みらいハイスクール」構想

“小さな学校”がつながり、未来に開かれた”大きな学校”に



遠隔・デジタルでの学び
通信制・オンライン活用

学ぶ方法・内容・場所・人を個別最適に組み合わせた
生徒中心のカリキュラム

地域・実社会での学び
全日制・地域越境

最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目指す姿
3. 実証内容
4. 実施体制・実証フィールド
5. 成果
6. 今後の展開
7. 補足資料

3 目的と実証の全体像

目的

生徒の“個別最適な学び”の実現に向けて、
「学校・地域の枠を越えた協働的な学びの実現」

そのために

実証①

【学び方の構築】
学校・地域を越えて協働的に学ぶ「探究プログラム」の構築

目的別の２つの課外プログラムを実施

実証①－１ 興味を持つ	探究テーマや学びへの「興味を持つ」ためのプログラムの実施
実証①－２ 深める	すでに興味のある「テーマを深める」ためのプログラムの実施

実証②

【仕組みの構築】
学校を越えた協働の仕組みづくり

２つの実証を実施

実証②－１ 学校間連携	・「学校間連携」の普及に向けた課題の整理 ・通信制での科目履修ケースの実施
実証②－２ 連携の構築	2023年からの複数校での協働的な学びのモデル構築に向けた方針・体制作り

実証①課題と実証内容

実証①

【学び方の構築】
学校・地域を越えて協働的に学ぶ「探究プログラム」の構築

課題

一つの学校では“多様性”“切磋琢磨”の機会に限界

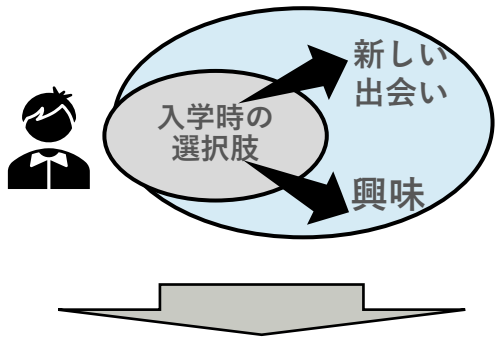
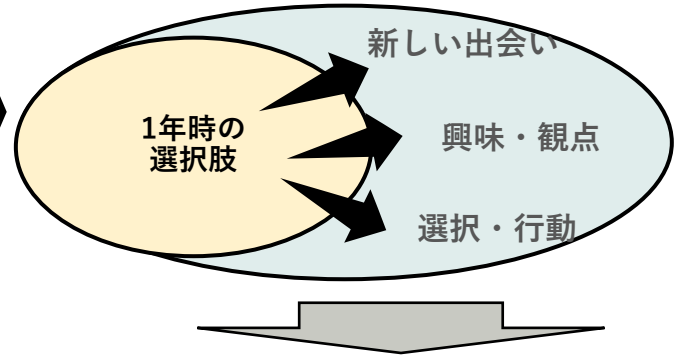
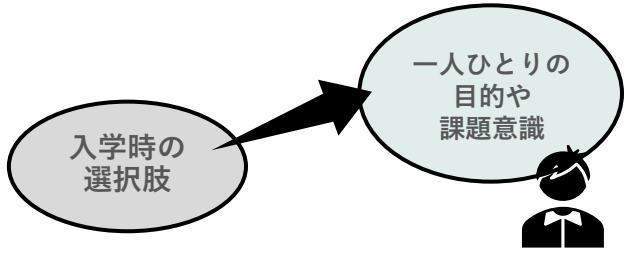
実施内容

小規模校の生徒でも「多様な考え・興味」と出会える
学校を越えた協働プログラムを実施する。

補足：実証①　プログラム設計上のねらいと実証の位置づけ

越境・探究を繰り返すことで、一つの学校では想像できなかった個別最適な学びの実現へ。

実証①―1で最初の興味の醸成、実証①－2で探究を深める目的で実証を実施。

	高校1年生	高校2年生	高校3年生
設計上のねらい	越境・探究テーマと出会う	個別最適な探究	キャリア・進路の開発
	協働・越境しながら 選択肢・観点を広げる	実行することでさらに考えが広がり 徐々にテーマが明確に	当初想像できなかった 生徒独自の目的意識やキャリアが見えてくる
			
実証	**実証①－1　興味を持つ** 探究テーマや学びへの「興味を持つ」ためのプログラムの実施 ①越境（協働）での自己変化の自覚 ②「問い」（テーマ）との出会い	**実証①－2　探究を深める** すでに興味のある「テーマを深める」ためのプログラムの実施 ①新しい視点・他の事例との出会い ②学問への接続	

3 実証別　実施内容

		狙い	取組み内容	得られた成果
実証① 探究プログラムの構築	【実証①-1】 「興味を持つ」ためのプログラム	**●興味・関心を見つける** **●協働しながら主体的に取り組む姿勢を身につける。**	■全国から6名の生徒が参加 ■オンラインでの「自己理解」「相互理解」や「地域への4日間の越境・協働」 **■フィールドワーク（広島県大崎上島）では地域の人や生徒との対話やチームで設定した目的を達成するワークを行った。**	**【地域を越えた学びの必要性】** ＜生徒の希望＞地域みらい留学校への案内・SNSでの告知で45名の生徒が希望。ニーズが一定あることが分かった。 **【生徒の変化】** 普段と異なる関係性の中で自ら行動すること、多様な大人・高校生・場所との出会いから以下が起きた。 **＜実証①－1＞** ①新たな自分（好きや得意・弱み）の気づき ②主体的・積極的な**行動ができるようになる変容** ③自分がやりたいと思えるテーマとの出会い **＜実証①－2＞** ①地域の実践者との対話での新たな言葉・生き方の視点 ②自分の地域・テーマと訪問先の違いから視野の広がり **【引率の先生の所感】** 学校と異なる関係性で自ら活動することや他地域を知ることが、生徒の行動や思考の変化につながる印象。
	【実証①-2】 「テーマを深める」ためのプログラム	**●関心のあるテーマへの新たな視点・事例を知る** **●探究のテーマが深まる。**	■全国から7名の生徒が参加 ■オンラインでの「自己理解」「相互理解」や「地域への4日間の越境・協働」 **■「まちづくり」をテーマに山形県遊佐町での実践者との対話・交流を行った。**	
実証② 学校を越えた協働の仕組みづくり	【実証②-1】 「学校間連携」普及に向けた課題整理とガイドライン作成	**●「学校を越えた生徒の目的にあった学び」を実現するための学校間連携の促進**	①学校間連携の課題整理とノウハウ化 ②通信制高校での履修ケースの検証	**【学校間連携普及に向けた課題】** ①学校間連携の認知が低い（約40％） ②学校外学修を想定していない時間割設計 **【普及に向けた提案】** ・国内留学で5名程度通信制での学校間連携実施予定 ・学校間連携の国内留学検討者用ガイドラインの作成 **【国内留学における通信制での履修実績】** ・１人（校）が全日制の単位（「家庭基礎」・「音楽Ⅰ」）として2023年度3月に認定予定。
	【実証②-2】 複数校での協働的な学びのモデル構築への方針・体制作り	**●協働的な学びを実現する学校間での連携の実現。**	■学校を越えた学びを実施していく学校を募り、2023年から協働を行う。	**【学校を越えた協働開始】** 2023年より9校程度で協働的な学びを作っていく連携のスタート。 ・連携校間での越境/オンライン協働等検討・実施していく予定

実施内容詳細：実証①－1

目的

生徒の“個別最適な学び”の実現に向けて、
「学校・地域の枠を越えた協働的な学びの実現」

そのために

実証①

【学び方の構築】
学校・地域を越えて協働的に学ぶ「探究プログラム」の構築

目的別の２つの課外プログラムを実施

こちらの説明

実証①－1 興味を持つ	探究テーマや学びへの「興味を持つ」ための**プログラムの実施**
実証①－2 深める	すでに興味のある「テーマを深める」ための**プログラムの実施**

実証②

【仕組みの構築】
学校を越えた協働の仕組みづくり

２つの実証を実施

実証②－1 学校間連携	・「学校間連携」の普及に向けた課題の整理 ・通信制での科目履修ケースの実施
実証②－2 連携の構築	2023年からの複数校での協働的な学びのモデル構築に向けた方針・体制作り

【実証①－1】地域mini留学の概要

実証①－1
興味を持つ

探究テーマや学びへの「興味を持つ」
ためのプログラムの実施

全国から集まった多様な生徒と越境し、協働することで「①自己変化」「②興味のある問い・テーマとの出会い」につながる学びを。

目的	探究テーマや学びへの「興味を持つ」ためのプログラムの実施
学習のポイント	①越境（協働）での自己変化の自覚 ②「問い」（テーマ）との出会い
授業方法	①90分×5回のオンライン授業 ②3泊4日の対面授業
実施期間	2022/12/5～2023/2/8
応募者	高校1年生　14名　高校2年生13名　計27名
参加者	高校1年生　6名

参加者高校	学年	備考
岩手県立大槌高等学校	1	国内留学生
新潟県立津南中等教育学校	1	地元生
石川県小松大谷高等学校	1	地元生
埼玉県立小川高等学校	1	地元生
島根県立大田高等学校	1	地元生
長崎県立松浦高等学校	1	地元生

設計

授業	目的	内容
第1回 オンライン/集合	（土壌づくり）	自己紹介や好きなことでの話し合いを通じて話せる空気を創る
宿題 オンライン/個別	内発的動機付け チームビルディング	目的が表現できる制作物(4コマ漫画)を作成する。
第2回 オンライン/集合		4コマ漫画を共有し、それぞれのニーズをチームで考える
第3回 オンライン/集合	地域との出逢い	地域の資源や人と出逢い、交流を行う。
第４回 オンライン/集合	自分テーマづくり	それぞれが3泊4日のテーマを発表し、実現するためのお互いのかかわり方やプログラムでどう過ごすかをミッションの形で考える。
宿題	テーマづくり（チーム）	
第5回 3泊4日合宿(対面)/集合・個別	新しい課題と触れる マイテーマの実践	テーマについて実践していく。
		地域での現場を見たり、実践者や町民と対話を繰り返す
	自己変容の言語化	越境しての価値について自分の中で振り返り、言語化する
第6回 オンライン/集合	2年時の「まなび」テーマ	プログラムを通して、自分の変化したところと、もっとやりたいことをまとめる。 ※2023年実施時は「どの地域で何をやるのか」という次のステップにつながる内容

【実証①－1】参加理由（地域mini留学）

実証①－1
興味を持つ

探究テーマや学びへの「興味を持つ」
ためのプログラムの実施

「何をやりたいのか見えない」「今の自分に納得していない」が参加を通して変わりたいという生徒の希望が多い。



なりたい自分を明確にしたい
今、何になりたいのか？
何をするべきかわからない
自分の言葉で
答えられるようになりたい。



今後より深い探究をしてみたい
コミュニケーション能力や論理的思考力が十分でないと感じる。ほかの地域だからこその発見を通じて視野を広げたい



今までの自分を変えたい
内気・コミュニケーションが苦手・他人任せ、
今までの自分を変えたい。

自分の意思で冒険したい。
“家から遠い学校に自分の意思とは関係なく行ったことで新しい自分に出逢えた。もっと色々な人と話したい。今度は自分の意思で冒険してみたい！



将来の夢が分からなくなった
“なりたかった将来に疑問を持ち、
何をしたいのか分からなくなった。
「やりたいことを見つけたいあなたへ」と書かれたチラシにびびっと来た！



自分のレベルアップが必須
“同級生のやっていることのレベルが高い。先輩がやっていることが分からないと感じる”



【実証①－1】各回の様子(地域mini留学)

実証①－1
興味を持つ

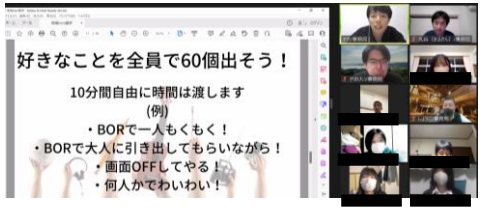
探究テーマや学びへの「興味を持つ」
ためのプログラムの実施

※各回ごとの詳しい実施内容は後半資料に記載

オンライン/オフラインでの学びの中で「多様な考え・リアルな地域の課題・興味」と出会う。

第1回 オンライン/集合

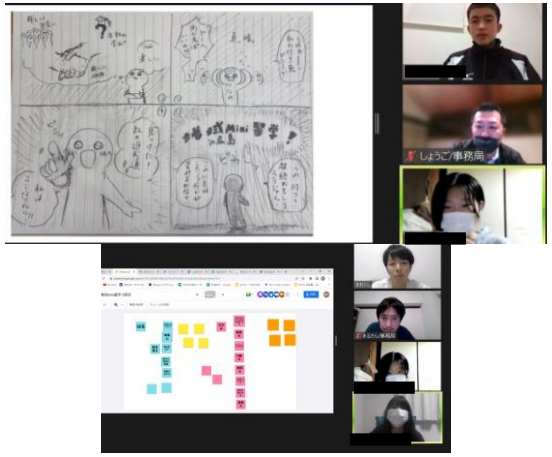
・相互理解/チームビルディング





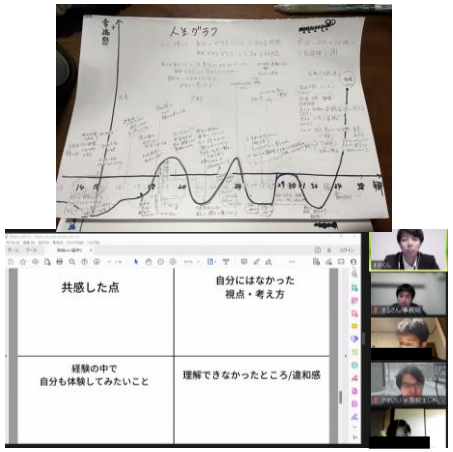
第2回 オンライン/集合

・内発的動機の4コマ漫画ワーク



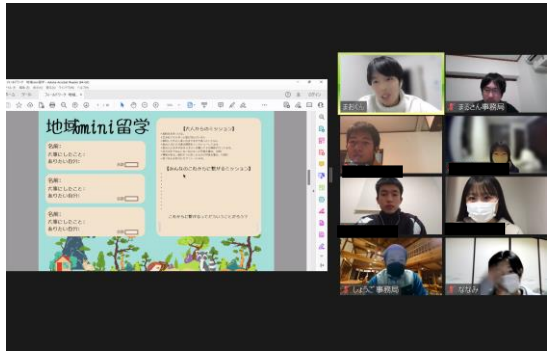
第3回 オンライン/集合

・大崎上島の大人との事前交流



第4回 オンライン/集合

・大崎上島での目的・ミッション作戦会議



フィールドワーク1日目 オフライン/集合

・アイスブレイク
・価値観写真ワーク



フィールドワーク2日目 オフライン/集合

・森ルイさん(大崎上島町議会議員)との座談会
・まちあるきワーク
・大崎海星高校との交流





フィールドワーク3日目 オフライン/集合

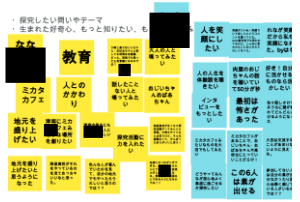
・漁師さんとの魚裁き体験
・大崎上島ミッション型フィールドワーク
・振り返りワークショップ

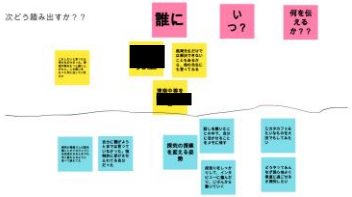




第6回 オンライン/集合

・振り返り、今後に向けたアクション対話





実施内容詳細：実証①－2

目的

生徒の“個別最適な学び”の実現に向けて、
「学校・地域の枠を越えた協働的な学びの実現」

そのために

実証①

【学び方の構築】
学校・地域を越えて協働的に学ぶ「探究プログラム」の構築

目的別の２つの課外プログラムを実施

実証①－1 興味を持つ	探究テーマや学びへの「興味を持つ」ためのプログラムの実施
実証①－2 深める	すでに興味のある「テーマを深める」ためのプログラムの実施

こちらの説明

実証②

【仕組みの構築】
学校を越えた協働の仕組みづくり

２つの実証を実施

実証②－1 学校間連携	・「学校間連携」の普及に向けた課題の整理 ・通信制での科目履修ケースの実施
実証②－2 連携の構築	2023年からの複数校での協働的な学びのモデル構築に向けた方針・体制作り

【実証①－2】旅する探究キャンプの概要

実証①－2 深める

すでに興味のある「テーマを深める」ためのプログラムの実施

「まちづくり」に興味がある全国の仲間と協働しながら、新たな視点・事例を知ることで「興味のある問い・テーマ」をさらに深めていく学び。

目的	すでに興味のある「テーマを深める」ためのプログラムの実施
学習のポイント	①新しい視点・他の事例との出会い ②学問への接続
授業方法	①90分×5回のオンライン授業 ②3泊4日の対面授業
実施期間	2022/12/8～2022/1/30
応募者	高校1年生　8名　高校2年生10名　計18名
参加者	高校1年生　2名　高校2年生5名　　計7名

在籍地	学年	備考
北海道立鵡川高等学校	2	地元生
埼玉県立小川高等学校	1	地元生
角川ドワンゴ学院N高等学校	2	通信制
島根県立隠岐高等学校	2	国内留学生(単年)
島根県立吉賀高等学校	1	国内留学生(3年)
広島県立大崎海星高等学校	2	地元生
沖縄県立久米島高等学校	2	国内留学生(3年)

	授業	目的	内容
設計	第1回 オンライン/集合	（土壌づくり）	自己紹介や好きなことでの話し合いを通じて話せる空気を創る
	宿題 オンライン/個別	内発的動機付け チームビルディング	目的が表現できる制作物(4コマ漫画)を作成する。
	第2回 オンライン/集合		4コマ漫画を共有し、それぞれのニーズをチームで考える
	第3回 オンライン/集合	地域との出逢い	地域の資源や人と出逢い、交流を行う。
	第４回 オンライン/集合	自分テーマづくり	それぞれが3泊4日のテーマを発表し、実現するためのお互いのかかわり方やプログラムでどう過ごすかをミッションの形で考える。
	宿題	テーマづくり（チーム）	
	第5回 3泊4日合宿(対面)/集合・個別	新しい課題と触れる マイテーマの実践	テーマについて実践していく。 地域での現場を見たり、実践者や町民と対話を繰り返す
		自己変容の言語化	越境しての価値について自分の中で振り返り、言語化する
	第6回 オンライン/集合	2年時の「まなび」テーマ	プログラムを通して、自分の変化したところと、もっとやりたいことをまとめる。 ※2023年実施時は「どの地域で何をやるのか」という次のステップにつながる内容

【実証①－２】参加理由（探究キャンプ）

実証①－2 深める

すでに興味のある「テーマを深める」ためのプログラムの実施

「まちづくり」（募集テーマ）に興味があり、別の地域の事例・リアルなケースを知り視野を広げたい・今後の学びにつなげたいという希望が多い。



町での経験だけではいけないなと思う

町のことは内側からしか見れていなかったので、一度町の外で学んで外からの視点というのを得て活かしたい。



ボランティア活動でできることを増やしたい。

あまり目が向けられていない課題などを見つけて課題の改善に繋がることを考えたい



将来の視野を広げたい

1年留学で自分の視点が変わったと実感。だからこそ、自分の興味のある分野と地域の課題を結びつけ将来の視野を広げたい



将来のまちづくりの仕事で

地方公務員を目指しているので他の地域のことを学び、地方公務員になったときにより良いまちづくりの参考にしたい



リアルでの現場を経験したい

オンラインの活動がほとんど。地域のコミュニティはどうなっているのか、居心地が良いまち・コミュニティとは何か考えたいです”



大学進学後の学びに繋げたい

山形、東北の気候や建築に用いられる特徴なども肌で感じられ将来に繋げられる貴重な学びになるのでは？



魅力を地元の人が気づく環境作りに生かしていきたい

17年地元にいた自分が越境することを通し、まずは客観的に私が地元の仕事環境を見られるようになりたい

【実証①－2】各回の様子(探究キャンプ)

実証①－2
深める

すでに興味のある「テーマを深める」
ためのプログラムの実施

※各回ごとの詳しい実施内容は後半資料に記載

まちづくりの「視点を知る」「実践者との対話」の機会で興味を深めていく。

第1回 オンライン/集合

・相互理解/チームビルディング



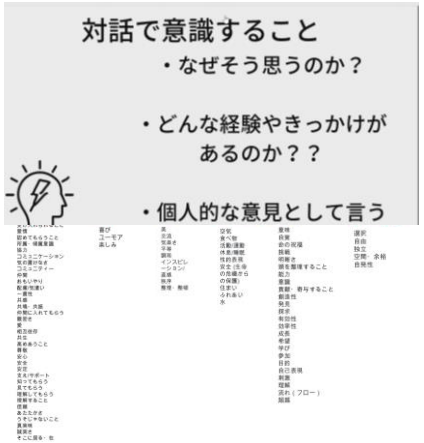
第2回 オンライン/集合

・問いづくりワーク/まちづくりUNGAME



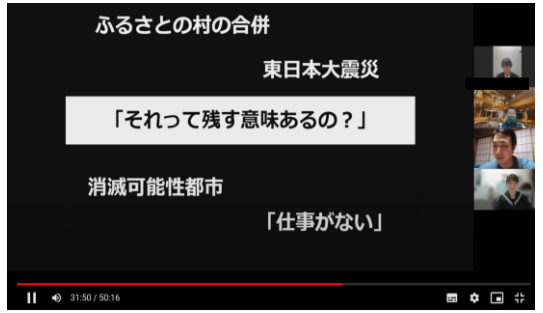
第3回 オンライン/集合

・まちづくり観探究



第4回 オンライン/集合

・遊佐町の大人との事前対話



フィールドワーク1日目 オンライン/集合

・アイスブレイク
・価値観写真



フィールドワーク2日目 オンライン/集合

・A-frame様（建築）訪問
・伊藤大貴様（まちづくり）座談会
・遊佐高校生徒との交流



フィールドワーク3日目 オンライン/集合

・café sui様訪問
・渡辺夫妻様座談会
・遊佐高校生徒と合同ふりかえり



第6回 オンライン/集合

・まちづくり観探究
・今後に向けたアクション対話



実証②目的と課題

実証②

【仕組みの構築】
学校を越えた協働の仕組みづくり

課題	**①学校間での協働の想定が少なく、普及しにくい。** **②「教育課程」の不一致による国内留学の実現断念のケース**
実施内容	**①学校間連携の課題整理と普及のための観点の整理。** **②通信制の活用で、生徒の目的を実現する個別最適な科目履修ケースの実現** **③学校での協働モデルの構築**

（参考）学校間連携とは？	**「学校間連携」は学外での科目履修・修得し、卒業単位数に含めることができる制度。** ■学校教育法施行規則（昭和２２年文部省令第１１号）（抄） 第97条 校長は、教育上有益と認めるときは、生徒が当該校長の定めるところにより他の高等学校又は中等教育学校の後期課程において一部の科目の単位を修得したときは、当該修得した単位数を当該生徒の在学する高等学校が定めた全課程の修了を認めるに必要な単位数のうちに加えることができる。

最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目指す姿
3. 実証内容
4. 実施体制・実証フィールド
5. 成果
6. 今後の展開
7. 補足資料

❹実施体制・実証フィールド

実施体制

■事業受託者：一財）地域・教育魅力化プラットフォーム
- 統括責任者：岩本悠　　(代表理事)
- 執行責任者：尾田洋平　（常務理事・事務局長)
- 担当　　：丸谷正明、及川真央（実証①）、松田 芳明（実証②）

■再委託先：実証①設計・検証パートナー
株式会社あしたの寺子屋
担当：山田　佳介（COO）

■再委託先：実証①授業設計・実施パートナー
担当：豊田省吾
（一般財団法人島前ふるさと魅力化財団、島根県海士町）

■再委託先：実証①効果検証・分析パートナー
三菱UFJリサーチ＆コンサルティング株式会社

■再委託先：実証②通信制での履修実施先パートナー
株式会社アットマークラーニング（広域通信制高校）
※アットマーク国際高等学校を運営。

実証フィールド

【参加者高校】
＜実証①-1＞
- フィールドワーク地域：広島県大崎上島町
- 参加生徒

岩手県大槌高校/新潟県津南中等学校/埼玉県立小川高校/
石川県小松大谷高校/島根県大田高校/長崎県松浦高校/

＜実証①−②＞
- フィールドワーク地域：山形県遊佐町
- 参加生徒

北海道鵡川高校/埼玉県小川高校/島根県立隠岐高校/島根県立吉賀高校/広島県大崎海星高校/沖縄県久米島高校/角川ドワンゴN高校

【通信制高校】（実証②）
●アットマーク国際高等学校
2022年国内留学生の一部科目を履修している通信制高校

最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目指す姿
3. 実証内容
4. 実施体制・実証フィールド
5. 成果
6. 今後の展開
7. 補足資料

5 成果まとめ

地域を越えた学びの必要性・効果は高いが、それを生徒が自由に選択できる仕組みや機会は十分ではなく、今後利便性の向上が課題と捉える。

学校を越えた学びの必要性

生徒の学び、学校運営の観点でも学校を越えた協働の必要性は高い。

■生徒のニーズ

「色々な人/場所との出会い」「新たな自分との出会い」「1歩を踏み出したい」「外を知りたい」という生徒のニーズが多い。

■先生のニーズ

「様々な価値観に触れることでの変容」「日常からはずれることでの新たな視点」「探究学習の煮詰まりを打破する機会」になる

■学校のニーズ

「小規模校では開講できない科目もあるため、他校とのリソースを活用できることは必要。」

学校を越えた学びの効果

詳細は後述

普段の関係性とは異なる環境で、行動・新しい人・考えとの出会いの中での変化/成長

■生徒の意識の変化

「自分の新たな面に気づく」「やりたいテーマとの出会い」「実践者の視点・生き方による気づき」

■生徒の行動の変化

「主体的・積極的な行動が生まれる」

※心理的安全性を土台に「意識・行動の変化」が起こることで結果的に「学びの質」につながった。

学校を越えた学びの仕組み

■学校間連携の課題の整理と活用するための観点の整理とガイドライン作成

■国内留学における通信制高校での一部科目の履修ケースの実現

■複数の学校間での協働的な学びのモデルを構築のための課題整理と2023年からの実施開始。

5 実証別成果

		狙い	取組み内容	得られた成果
実証① 探究プログラムの構築	【実証①-1】 「興味を持つ」ためのプログラム	**●興味・関心を見つける ●協働しながら主体的に取り組む姿勢を身につける。**	■全国から6名の生徒が参加 ■オンラインでの「自己理解」「相互理解」や「地域への4日間の越境・協働」 **■フィールドワーク（広島県大崎上島）では地域の人や生徒との対話やチームで設定した目的を達成するワークを行った。**	**【地域を越えた学びの必要性】** ＜生徒の希望＞地域みらい留学校への案内・SNSでの告知で45名の生徒が希望。ニーズが一定あることが分かった。 **【生徒の変化】** 普段と異なる関係性の中で自ら行動すること、多様な大人・高校生・場所との出会いから以下が起きた。 **＜実証①－1＞** ①新たな自分（好きや得意・弱み）の気づき ②主体的・積極的な**行動ができるようになる変容** ③自分がやりたいと思えるテーマとの出会い **＜実証①－2＞** ①地域の実践者との対話での新たな言葉・生き方の視点 ②自分の地域・テーマと訪問先の違いから視野の広がり **【引率の先生の所感】** 学校と異なる関係性で自ら活動することや他地域を知ることが、生徒の行動や思考の変化につながる印象。
	【実証①-2】 「テーマを深める」ためのプログラム	**●関心のあるテーマへの新たな視点・事例を知る ●探究のテーマが深まる。**	■全国から7名の生徒が参加 ■オンラインでの「自己理解」「相互理解」や「地域への4日間の越境・協働」 **■「まちづくり」をテーマに山形県遊佐町での実践者との対話・交流を行った。**	
実証② 学校を越えた協働の仕組みづくり	【実証②-1】 「学校間連携」普及に向けた課題整理とガイドライン作成	**●「学校を越えた生徒の目的にあった学び」を実現するための学校間連携の促進**	①学校間連携の課題整理とノウハウ化 ②通信制高校での履修ケースの検証	**【学校間連携普及に向けた課題】** ①学校間連携の認知が低い（約40％） ②学校外学修を想定していない時間割設計 **【普及に向けた提案】** ・国内留学で5名程度通信制での学校間連携実施予定 ・学校間連携の国内留学検討者用ガイドラインの作成 **【国内留学における通信制での履修実績】** ・１人（校）が全日制の単位（「家庭基礎」・「音楽Ⅰ」）として2023年度3月に認定予定。
	【実証②-2】 複数校での協働的な学びのモデル構築への方針・体制作り	**●協働的な学びを実現する学校間での連携の実現。**	■学校を越えた学びを実施していく学校を募り、2023年から協働を行う。	**【学校を越えた協働開始】** 2023年より9校程度で協働的な学びを作っていく連携のスタート。 ・連携校間での越境/オンライン協働等検討・実施していく予定

実証①成果詳細

実証①

【学び方の構築】
学校・地域を越えて協働的に学ぶ「探究プログラム」の構築

目的別の２つの課外プログラムを実施

実証①－1 興味を持つ	**探究テーマや学びへの「興味を持つ」ためのプログラムの実施**
実証①－2 深める	**すでに興味のある「テーマを深める」ためのプログラムの実施**

【実証①成果】 プログラムで得られた学びのプロセス

「心理的な安全性」を丁寧に作ったことが土台となりながら、越境先での行動・出会い・対話・振り返りによって、「一人ひとりの新たな気づきや実現したいこととの出会い」につながったと考えられる。

	できた状態	参考：アンケート結果	寄与した要素
関係の質 ＝心理的安全性	**☑気兼ねなく本音を話せる関係性 ☑他者の受容**	（実証①－1の例） **「本音を気兼ねなく発言できる雰囲気がある」** 事前16%→**事後100%** **「日頃悩んでいることを話せる」** 事前33%→**事後100%**	・**対面で長時間**過ごしたことやフィールドワーク先の**地域の方との交流**が特にプラスの影響を与えていた。 ・参加メンバーが全国から**初対面の状態で集まっていたこと**、**自己開示の時間を多く割いたこと** ・また、「素朴な疑問を大切にする」等の**グラウンドルール**を共有したこと等が、心理的安全な場の構築に寄与したと考えられる。
行動の質 ＝越境での行動	**☑小さいアクション（町の人に声をかけるなど）からの気づき ☑他者との関係性からの新たな自己理解 ☑新しい価値観との出会い**	（実証①－1の例） **「気になるところを質問した」** 中間16%→**事後66%** **「自分の意見を伝えた」** 事前33%→**事後66%**	・**「心理的安全性」の確保**が、越境的・探究的な学びを深めるための準備としても重要 ・お互いのことを積極的に知りたいという意欲の形成と、そうした**相手に対するコミュニケーションが受容される風土**が成立したことが、フィールドワークにおける越境的、探究的な学びにおいても土台となり、フィールドワーク先の大人たちから多くの話を引き出せることに寄与したものと推察される。
学びの質 ＝気づきの増加	**☑多様な背景理解からの気づき ☑ロールモデルとの出会い ☑「自分事化」して自身の目的に**	（今後やりたいこと） **「地元にミカタカフェのようなコミュニティスペースを作る！」「人と人の繋がりを支えることをしたい！」**	・まちづくりに取り組む**当事者の話に触れること** ・フィールドワークにおいて、その地域の移住者等、**多様な選択を経た大人の話を聞くこと** ・**人との対話**や参加者同士の**振り返りの時間** ・思いを、否定も肯定もすぐに下すことなく、**互いにぶつける場**があったこと

【実証①成果】 引率された先生の声

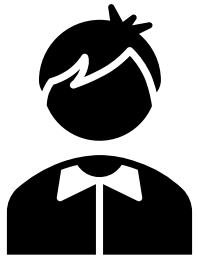
普段と異なる関係性の中での行動・出会いから
①自分の新たな面（強み・弱み）の発見
②主体的な行動のきっかけ
③新しい興味・テーマとの出会い
につながった。

「学校を越えて学ぶ」ことでの効果

日常の決まった立ち位置から外れることで、
自分の新たな視点やコミュニケーションが
生まれた。



引率の先生



探究学習で、自校内だけでは煮詰まり、
視野が狭くなることも、
越境して課題を共有することで打破する
取っ掛かりがつかめると感じた。

引率の先生

【実証①】生徒の意識・行動の変化を生み出しやすい越境環境要因

生徒の意識や行動の変化を生み出すために必要な要素

前提要件

①非日常性「日常の関係性と役割から解放される」こと。
→それまでの関係・先入観に縛られない思考・行動ができる。

②安心安全な場（関係性の構築）
→「安心感のある非日常」であることが重要。アウェイな環境ではあるものの、「どんなことでも言っていい」という空気感・関係性が醸成されていることが必要。オンラインで事前に構築できた。

必須要件

③振り返り・内省の機会
→見聞きしたことや体験したことがそれぞれの中で言語化され、他の参加者にも共有されたことで学びの質が高まった

④（チームでの）“実践”や“行動”の機会
→チームで活動することで、自分/他人の得意・苦手/好き・嫌いな部分を認識することができた。また、それを振り返りの時間で共有し合うことによって学びが深まった

あった方がいい要件

⑤参加者の内発的動機づけがある状態
→自分がどうありたいか・どう変わりたいかを言語化・共有していたことが期間中の学びの質を高めることに繋がった。

⑥ともにつくる体験・共創体験
→一緒に食事をつくる・一緒に一つのアウトプットをつくる等、共創するという体験があると関係の質がぐっと深まり、それぞれの特徴や長所・短所も見えてきて学びが深まるのではないか

【実証①－1】参加生徒(Kさん)の自己変容の例

実証①－1
興味を持つ

探究テーマや学びへの「興味を持つ」
ためのプログラムの実施

「目標設定と関係性構築」→「ロールモデルと葛藤の獲得とフィードバックからの気づき」→「興味・関心の獲得及び自己変容」というプロセスのケース



受講前

・もともと将来やりたいことがあったが、違和感を感じ、なにがしたいかわからなくなった。
・幼いころ沖縄に短期交流プログラムで刺激を受けたことを思い出し、このプログラムでやりたいことを見つけていきたい。

オンライン①～④ 関係性構築・目的設定

■この６人だからできるという関係性と、どうなりたいか？という目的設定を通じて、
・ほかの人に話を聴いてもらったり、話をしているうちに今回の挑戦を外に繋げられる人になりたいという想いや、自分の方向性を見つけたいという想いに対して大崎上島での行動や視点を設定することに繋がった。

オフライン⑤～ オンライン⑥ 体感から学ぶ

■ロールモデルと葛藤の獲得とフィードバックからの気づき
・大崎上島町議員の方の生き方や大崎海星高校生が実際にプロジェクトを動かしている姿を見聞きして、自己分析をし探究活動を頑張った先のなりたい像を発見した。
・フィールドワークで自分の決断力のなさに葛藤し、涙を流しながら振り返った。仲間とのフィードバックを通じて自分のいいところを得たり、仲間から取り入れたいことなどを自己分析していた。

受講後

■大崎上島で体験して感じたことをテーマに探究学習をすることにした。
・訪問したミカタカフェのような学生と地域をつなぐ空間を地元にも創りたい。教育というテーマで友人を巻き込んでやる。

■今回の挑戦を外に繋げたいという宣言通り、全校で発表をすることになった。
・引率教員の計らいもあって、発表会を全校生徒に行う。探究学習への共感者をここで増やしたい。

■人とのかかわり方に変化があった。学年の苦手だった人への意識が変わった。
・これまで人の粗探しをしがちだった自分が、参加者のいいところを自然とみるようになり、人の見方が変わった。
苦手意識があった人ともうまく関われているのは、自然と人のいいところを見るようになったからかもしれない。

【実証①－1】興味・関心へのプロセス仮説

実証①－1
興味を持つ

探究テーマや学びへの「興味を持つ」
ためのプログラムの実施

❶ 参加動機	■ 自分の展望やスキルについて不安を抱えている生徒 ■ 他者との関係性やほかの地域での環境から学び、自分を変えたいと願っている生徒
❷ 目標と挑戦の設定をチームで考える	■ オンライン上でそれぞれがどんな想いでプログラムに臨んでいるかを共有し、一緒に挑戦する内容を創っていくワークを通じて関係性の構築と目的意識を明確に持った。
❸ フィールドワークでのロールモデルの獲得	■ フィールドワークで尊敬できる同年代や大人の人の考え方を聴き、リアルに活動を体験したり、活動の様子を見ることによって、「こんなふうになりたい」を獲得する。
❹ フィールドワークでの挑戦と葛藤	■ フィールドワークでありたい自分に対して設定した挑戦がうまくいったり、うまくいかなかったりすることで変化の実感やできなかった悔しさや葛藤をリアルに感じる。
❺ 感情の振り返りと参加者同士のフィードバック	■ フィールドワークを通じて「挑戦への結果」や「挑戦を通して得た感情」を本音で吐き出すとともに、挑戦を共にした仲間からのフィードバックを通じて、自分では見えてなかった自分について気付きを得る。
❻ 自己変容の気づきを通じて行動変容に変える	■ 挑戦した結果に得たものを通じて、何かをしてみることへのハードルが下がった ■ ロールモデルへ近づきたいという欲求から、やってみたいことを発見した。

参加者の変化（実証①－１：地域mini留学）

実証①－１
興味を持つ

探究テーマや学びへの「興味を持つ」
ためのプログラムの実施



	変化のきっかけ	きっかけによって起きた変化
Aさん 自己変容・テーマの発見	①地域mini留学で関わる人たちの良いところを観察し、自分に取り入れるなど繰り返した ②自分の興味やチャレンジがそのままできる環境で取りくんだ。	①人の良いところに触れた時にそうしている理由や背景まで知ることで自分のものにできるようになるというまなびを得た ②子供がやりたいことができる環境を自分も創りたくなった。
Bさん 自己分析・テーマの発見	①４０年前のまちについて調査・予想するワークショップに参加し、古さを活かすことや授業としての面白さを感じた。 ②ほかの参加者から自分の強みや弱さを聞くこと	①地域に残っている古い建物を利用したり、自分の地元でも地域の交流や魅力発見に有効で学校で試してみたい。 ②自分では見つけられなかった強みと弱みが発見できた。
Cさん 探究の深まり	①ミカタカフェで高校生の多世代交流PJに参加した ②フィールドワークで自分の決断力のなさに直面した	①高校生の姿に感動し、探究活動をやることでその姿に近づきたいと思った。①様々な世代から話を聴くことが面白く自分の地元でも多世代の交流を生みたい。②自分の弱さと向き合えるようになった。
Dさん 興味の変化	①フィールドワークで自分から人に話かけて調査するなど挑戦する機会を多く持った。②ミカタカフェやまちあるきのフィールドワークで多世代の人と交流した。	人が怖いと思っていたが、話を聴いてもらえたり、話が面白いと思えた中で怖さがなくなってもっと話したい・聴きたいと思った。そしてそういう場を自分も創りたいと思った！
Eさん 自己変容	①フィールドワークでメンバーの良さを言語化する一方自分の良さが言語化できなかった ②大崎海星高校の生徒との交流でロールモデルを見つけた	①②自分の良いところが見つからない悔しさの中で葛藤し涙を流した。(現地のコーディネーターから悔しさを経験したことがないという話があった)もっとリーダーシップを取りたいと話した。
Fさん 興味の変化	①地域mini留学で悩んだときや躓いた時にプラスに考えられる考え方をしている様子から考え方を得た。 ②働き方や生き方で多様な道があると出逢いや対話から知った。	①自分も周りにいい影響を与えられるようになりたい ②『就職→定年』から状況やタイミングでキャリアを選んでいい。今のうちからいろんなことをやっていきたい(酪農など)

【実証①－2】参加生徒(Lさん)の自己変容の例

実証①－2 深める

すでに興味のある「テーマを深める」ためのプログラムの実施

「違いによる問いの醸成」→「空間や人をリアルな体験から湧き出る問いや仮説」→「ロールモデルの発見から新たな興味や問いの生成」というプロセスのケース



受講前

・大学で空間デザインや建築などについて学びたいと思っており、東北の気候や文化の違いから空間がどう変わるのか？に興味がある。
・自分から積極的にいくというよりかは流れた情報から学べばいいと思っていた。

オンライン①～④ 関係性構築・対話のワーク

■共通の関心事項がある中で、議論することを通じて
・そもそものまちづくりにおいての平等とは？？まちづくりの成功とは？を意見の違いから問いを立てることができた。
・素朴な疑問を大切にする話と姿勢が一貫していたため、違和感や問いや意見を出せた。

オフライン⑤～ オンライン⑥ 体感から学ぶ

■空間を実際に訪問すること感じられる雰囲気から疑問を持ち、仮説を立て、議論することを通じて
・A-fameの構造はこうしたほうがいいのでは？という仮説やCafé suiやA-frameのような空間を肌で感じることで**「空間を隔てず、人がそれぞれの居心地の良さを追求できる場はどのようにデザインするのか？」という問いが生まれた。**
・いろいろな大人や高校生に触れ合っていくうちに、大人や参加者のことを「知りたい」と自分から動くようになった。

受講後

■遊佐町の人とも連絡を取り合い、大学卒業後にまた会いに行きたいと思っている
・全国のA-frameを巡りながら、空間の作り方を学びたいと発言。連絡先も聞いてやりとりしている。
■人と話すのが面倒→話を聴くことや自分の意見を伝えることは得意
・フィールドワーク中、振り返りなどで常に人と会話をしていたからこそ気づいた。
■「自分のやりたいことを優先してもいいんだなということを知った。」
・ゲストの方々の話や、自分の意見を受け止めてくれる事務局や参加者や遊佐町の人を通じて、これまで幼少期から自分が我慢して他の人が利する経験をしてきて自らを犠牲にする行動が多かったが、自分の意見も大切にしていいことを知った。

【実証①－2】探究テーマの深まりについてのプロセス仮説

実証①－2 深める

すでに興味のある「テーマを深める」ためのプログラムの実施

❶ 参加動機と状態	■ まちづくりを自分の地元に活かしたい。大学以降で学ぶ時の糧にしたいという目的意識があった。 ■ 初めての人たちの関係性の中でうまくやっていけるかの不安も同時に見受けられた。
❷ オンラインでの関係性(尊敬・切磋琢磨)の構築	■ 安心安全な場が形成され、自分自身のテーマに関する考えをお互いにやりとりできた ■ 他参加者と意見交換し、「皆に負けず成長したい」と、切磋琢磨する関係性を築いた。
❸ 違いへの気付き・問いの醸成	■ 思ったことや考えたことを率直に話すことで、自身のまちをつくるとは？・平等とは？・まちづくりの成功とは？といったことに対して違いが見えることで、自身の固定概念や当初の「興味」とはまた違う「問い」を持つようになった。
❹ 空間へ実際に行くこと→気づきや議論の活性化	■ 空間についての気づき(町のつくりや空間の雰囲気)や人の雰囲気を感じ取れるからこその質問のしやすさなどもあり、身体性を含めた情報量が増えたため疑問を考えやすく意見も発信しやすかった。それにより、質問量の増加や議論の活性化が見受けられた。
❺ ふりかえりや余白を多めに取り入れ、内省や対話を促進し、気付きを得る	■ プログラムの中で毎日の振り返りやテーマを渡さず参加者の主体性に預け、コミュニケーションを取ってもらう場(余白)を意識して取り入れたことで、全体にとらわれず、自身の興味・関心や問いに対して個別最適なコミュニケーションとなり、思考がアップデートされた。
❻ 自己変容の実現・実感	■場所に「リアルで訪れる」ことで新たな問いや「やってみたい・知りたい」という動機づけに繋がった。 ■(他者からテーマを強制されずに)自身の関心に意識を向け、他者と多様な意見を交換することで、自身の考え方や仮説を深めることができる。

参加者の変化（実証①－２：旅する探究キャンプ）

実証①－２ 深める

すでに興味のある「テーマを深める」ためのプログラムの実施

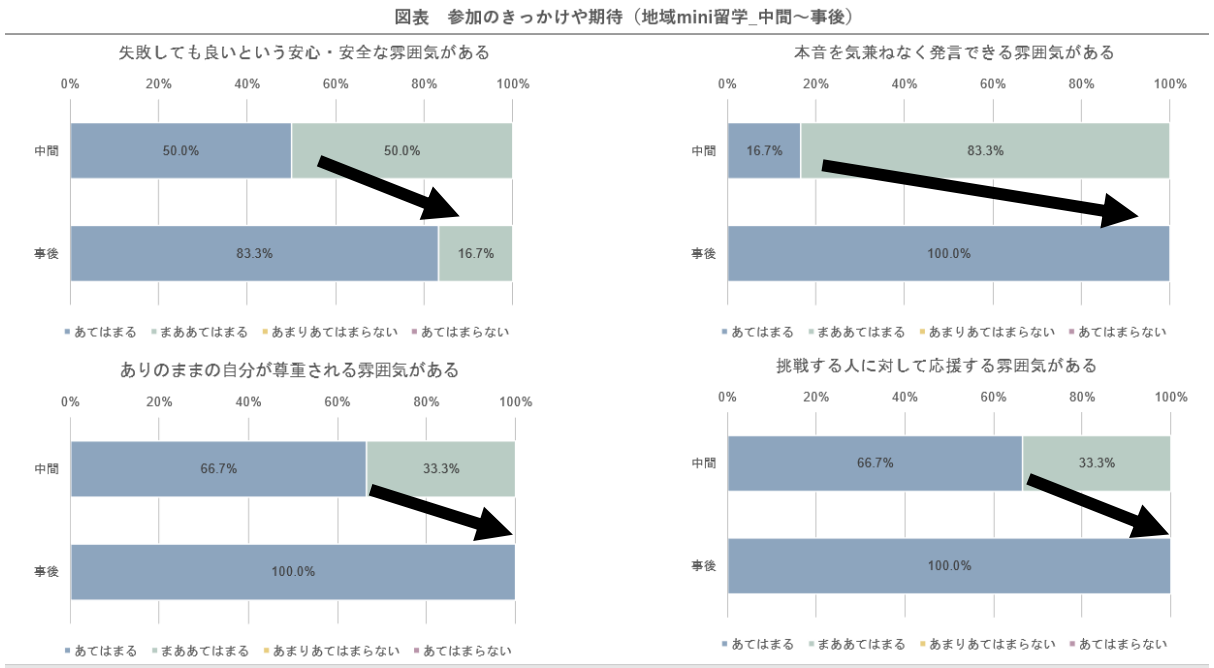


	変化のきっかけ	きっかけによって起きた変化
Gさん 探究の深まり	・A-frameやCafé suiなど自身にとって、理想に近い空間を肌で感じたことで、自分ならもっとこうするのでは？という思考をするきっかけが生まれた。	・建築に関心があって空間デザインをしてみたい→様々なニーズがある人たちが空間を隔てずとも、それぞれのニーズを満たして、かつ1人を感じない居場所となる空間を創るには？？という問いを立てている状態に変化した。
Hさん 探究の深まり	遊佐町の方が町を直観で選んで移住することや町を実際に愛しながら町づくりを進めている様子を見たり、対話する中で愛される町とは？を考えるようになった	元々は大崎上島をどうしたら愛することができるか？という問いを持っていたが、大崎上島が愛されるにはどうしたらいいのか？という問いに変わった。
Iさん 探究の深まり	2日目の価値観写真で町並みを見ていて、道の整備の仕方や建物の様子を観察したところ、自分の町との違いについて考えた。	他の町を見て、鵡川はどうなっているのか？鵡川はなぜこうなっているのか？など、自分の町を知る必要があり、知りたいという課題意識をより強く持つようになった。
Jさん キャリア観の変化	遊佐校生とのふれあいや遊佐高校魅力化PJとして高校生に伴走する大人の姿と「今何%を生きているか？」という問いを遊佐町の人に貰った。	志望動機では地元のためという発言が多かったが、自分自身が大人になったときに挑戦する子供のためのかかわり方をしたいという発言や定年まで同じ仕事をする必要はないというキャリア観に変化が見られた
Kさん 自己変化	3泊4日を通して、プログラムの参加者や遊佐町の多くの人の自分自身を主語として活躍したり、言語化している姿を多く見た。	まちづくりに対して、～してほしいと思います。といった他者任せな発言から、私が～してみたいという発言が多くなった。
Lさん 自己変化	人と比べてマイナス思考になりがちなところをプログラム参加者に相談したら「いい教材が転がってるなら盗みたい」と言われた。	劣等感ではなく尊敬で人を見れるようになり、人の良いところが見えたり、、聴く意識が高まったりした。
Mさん 探究の深まり	遊佐町に仕事やライフワークなど多様なかかわり方で関わる大人や高校生たちと対話を行ったり、話を聴く中で人によって大事にしたいことやかかわり代が異なることを知った。	自分のプロジェクト活動においても多様なかかわり方ができるような設計にするといいのでは？という仮説が生まれたり、自身の地元のまちづくりに対する好奇心が生まれたりした。

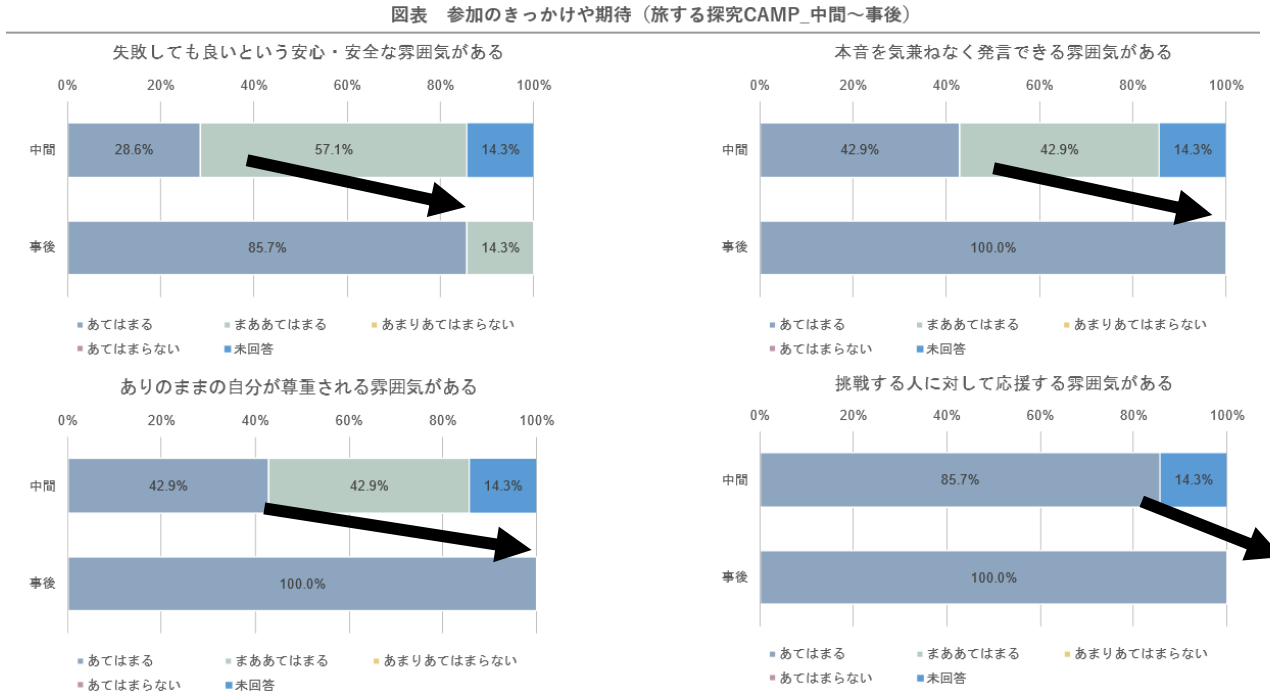
【実証①結果】心理的安全性の醸成（アンケート結果より）

「安心安全な雰囲気」「本音を言える雰囲気」「自分が尊重される雰囲気」「挑戦を応援する雰囲気」ともに「中間→事後」にかけて大きく伸びた。

実証①－1



実証①－2



【実証①結果】自己開示可能性の増加（アンケート結果より）

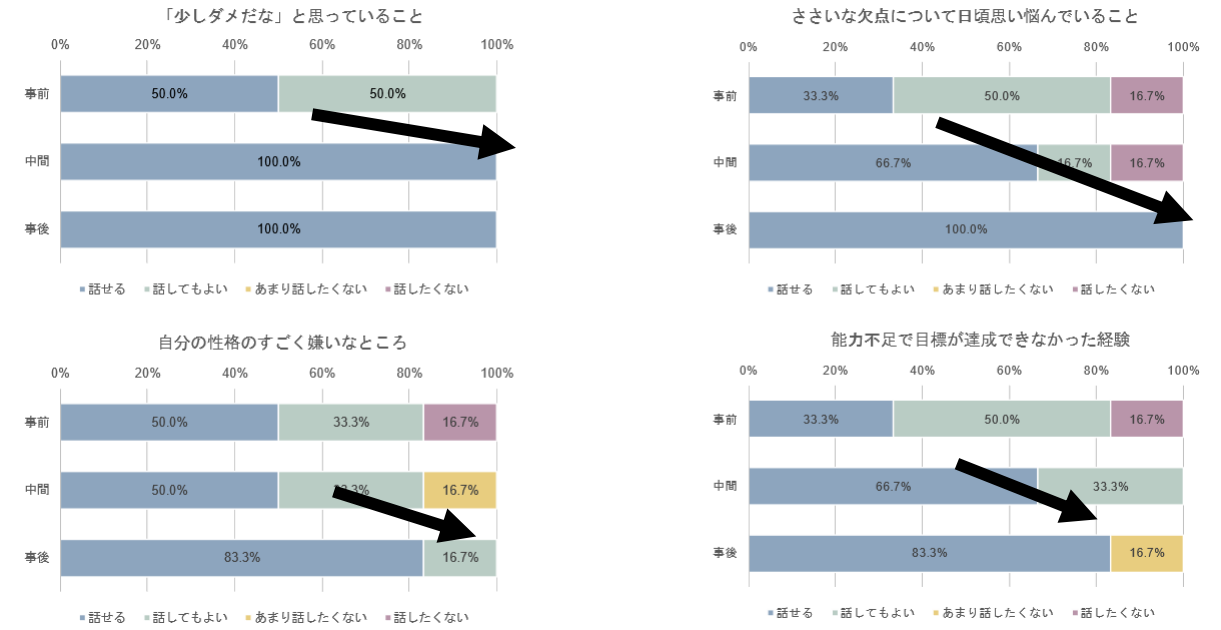
学習を重ねるにつれて「話せる」、「話してもよい」とする回答割合に上昇傾向がみられる。「欠点・悩み・目標が達成できなかった経験」など自身の弱点も関係性が構築されるにつれて開示しやすくなる。

実証①－1

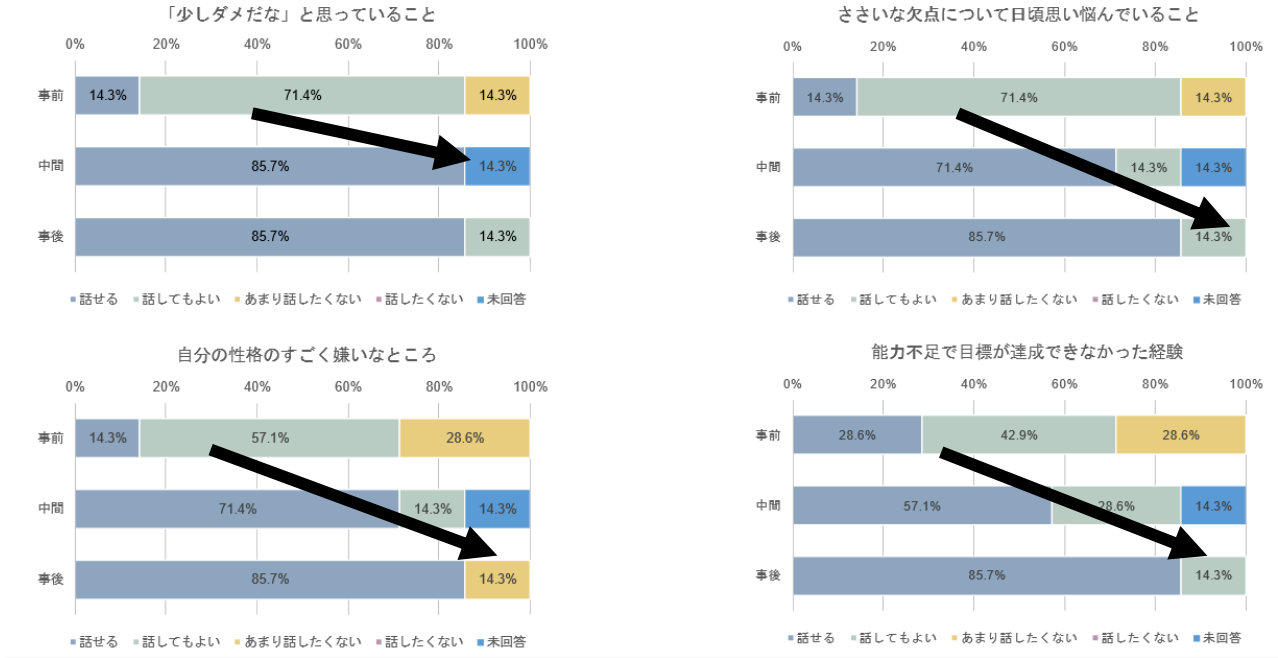
実証①－2

プログラム参加者への自己開示の可能性の程度

図表　自己開示可能性の評価（地域mini留学_事前～中間～事後）



図表　自己開示可能性の評価（旅する探究CAMP_事前～中間～事後）



【実証①結果】「行動の変化」（アンケート結果より）

プログラムが進むにつれて「質問する」「意見を伝える」など、積極的な行動が増えていった。
フィールドワークでの個人・チームでの行動による変容も要因と考えられる。

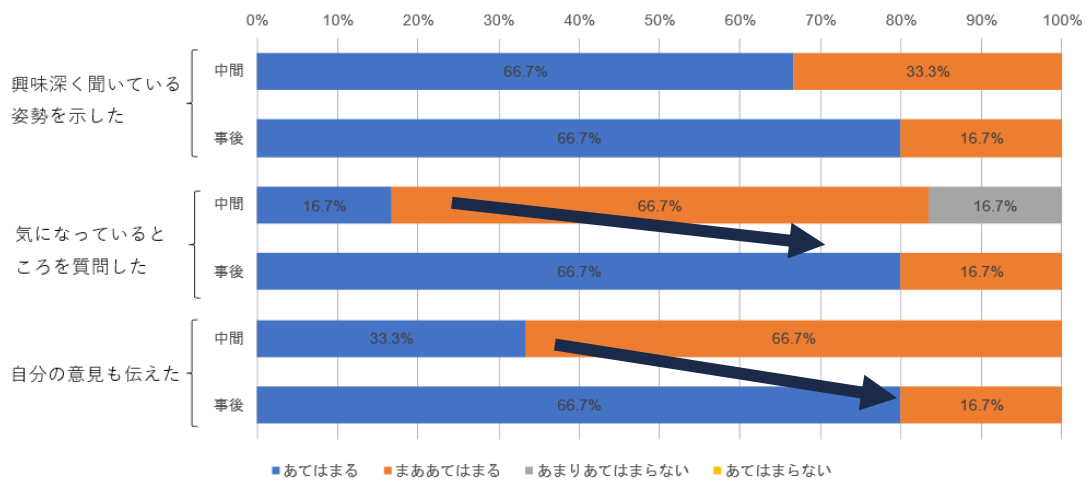
実証①－1

1 – 4　意識の変化
① 発言や意見、発表に対する行動（地域mini留学）

グラフ30~32
※事後は1人未回答
のため100%ではない

■中間アンケート実施時よりも、プログラムへ積極的に参加している様子が確認された。

図表　参加者の発言や意見、発表に対してあなたが取った行動（地域mini留学_中間～事後）



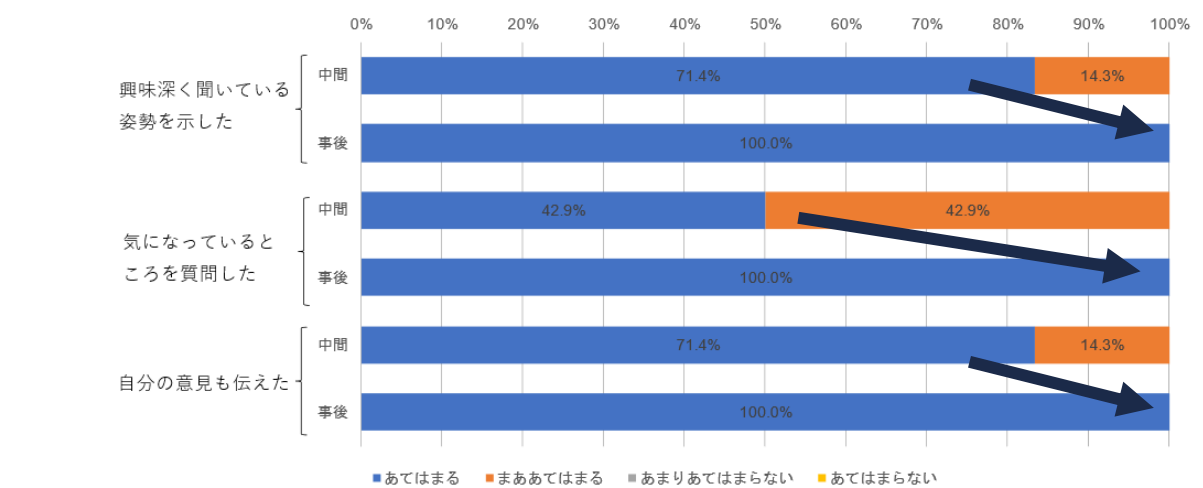
実証①－2

1 – 4　意識の変化
① 発言や意見、発表に対する行動（旅する探究CAMP）

グラフ31~33
※中間は1人未回答
のため100%ではない

■中間アンケート実施時よりも、プログラムへ積極的に参加している様子が確認された。

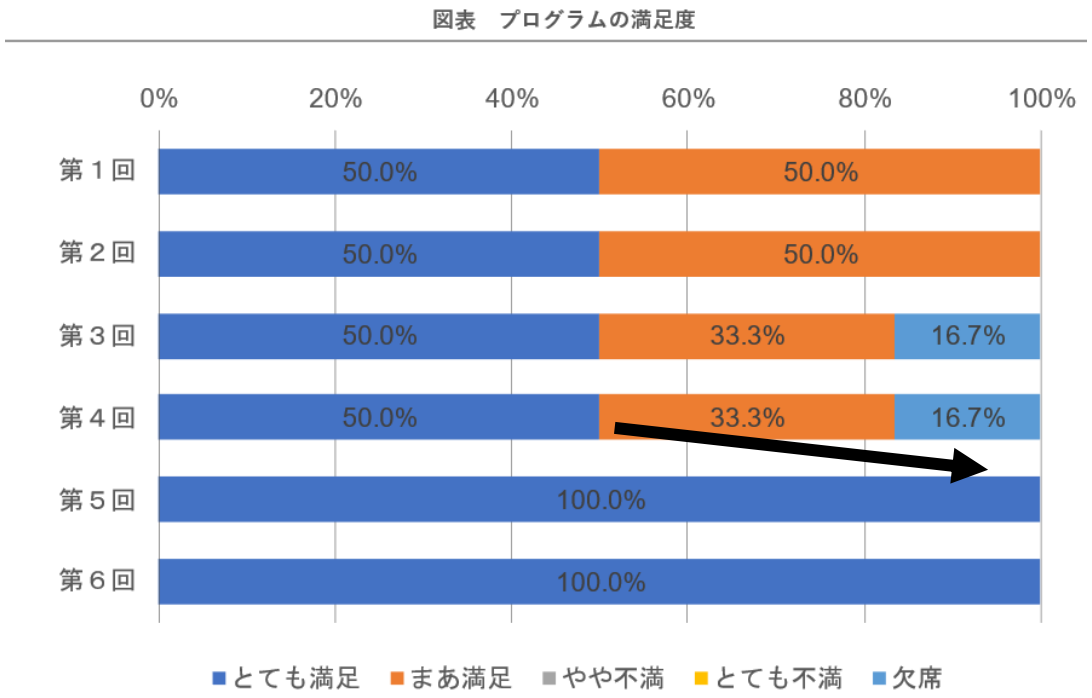
図表　参加者の発言や意見、発表に対してあなたが取った行動（旅する探究CAMP_中間～事後）



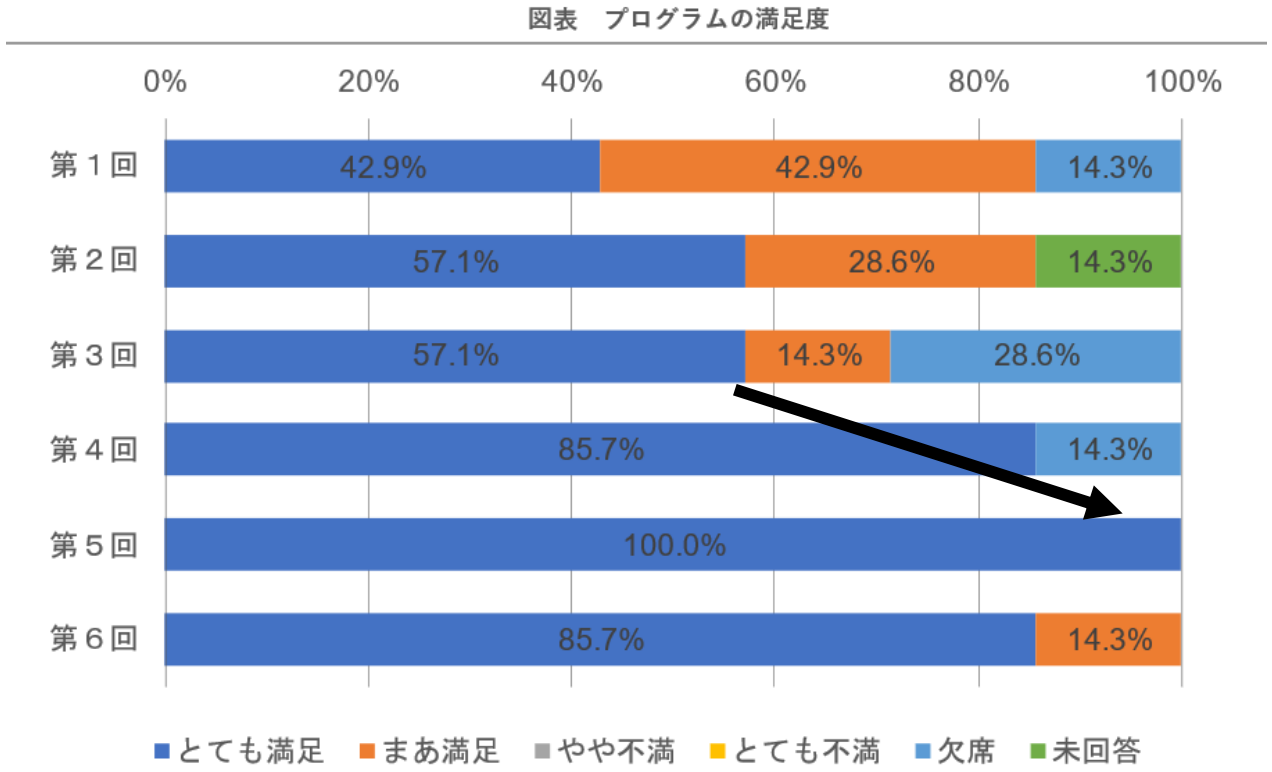
【実証①結果】生徒の「満足度」（アンケート結果より）

第5回の地域でのフィールドワークとその後の満足度が高い。
オンラインでも満足できるプログラムはできるが、リアルでの交流・行動があることで学びへのモチベーションの機会になったと思われる。

実証①－1



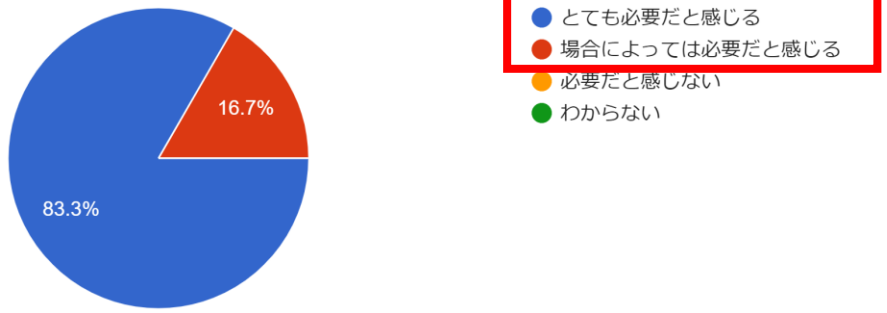
実証①－2



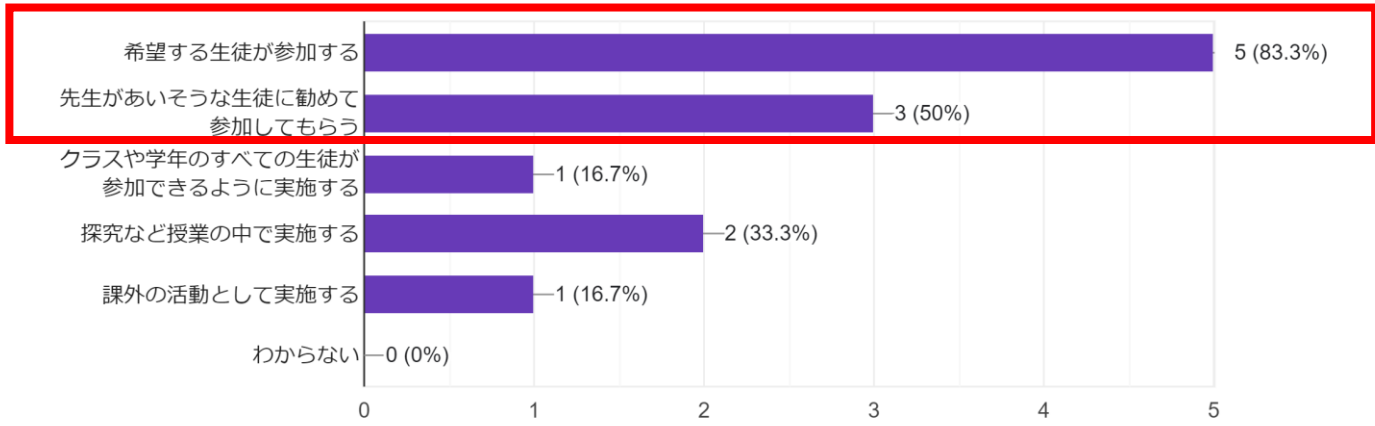
【実証①結果】先生向けアンケート結果

「地域を越えた学びが必要」だと考える先生が多い。
ただし、全員にではなく、「希望する生徒・合いそうな生徒」が参加するのがよいという意見が多く、一人ひとりにあわせて選択できる状態が理想と考えられる。

今回のような「地域や学校を越えた学びの機会」は必要だと感じますか？
6 件の回答



「地域や学校を越えた学び」を行う場合どのように…すか。当てはまるものをすべて選んでください。
6 件の回答



※参加者の高校の先生向けアンケートより

【実証①】（参考）大人との対話で生徒の気づきにつながった言葉の例

フィールドワーク先の大人との対話の中で、新しい考え方や価値観と触れることで自らのありかたや考え方を再考する機会にもなった。

生徒が印象に残った言葉

『 今、自分を何%生きていますか？』
山形県遊佐で訪問したかたとの対話の中で出てきた言葉。

『 今の自分を見つめ返すことが大事だよ』
何か変わりたいって思って参加した自分だが、この言葉を聞き、まず、
今の自分のどういう所がダメなのか又はいいのか自己分析することが大事だなと強く思ったから。

『心が大切 』
私は今まで考えすぎるところがあって何が大事なのか分からなくなる時があったけどこの言葉を聞いて
自分が新しい価値観を知ったみたいで印象に残っている

『迷いも楽しむ』
迷うことはよくないことだと思っていたけどそれすらも楽しむという発想がおもしろいと思ったから

『素朴な疑問を大切にする』
オンライン上で大切にされていたものだったのですが、素朴な疑問を大切にすることで緊張がほぐれて
探求CAMPに参加した意味を改めて再確認出来た瞬間だった。

実証②成果詳細

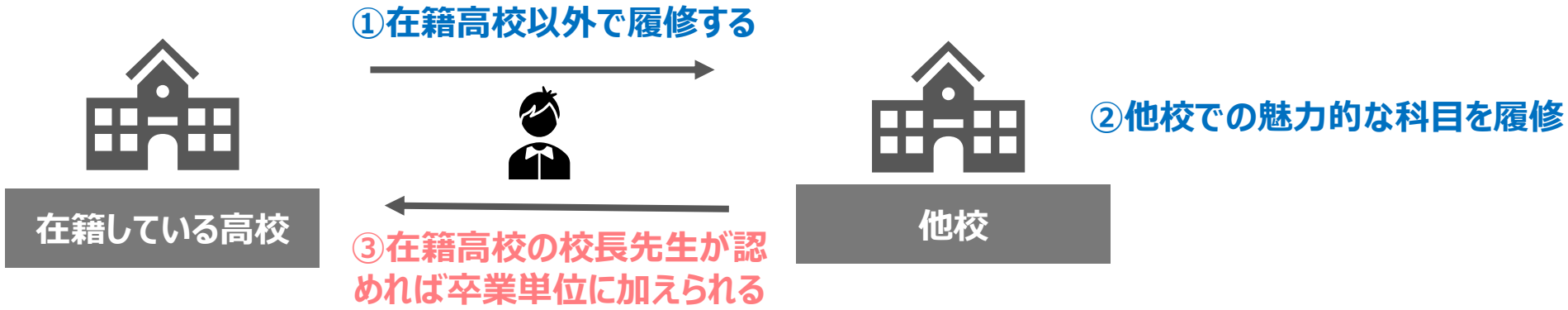
実証②	【仕組みの構築】 **学校を越えた協働の仕組みづくり**

２つの実証を実施

実証②－１ 学校間連携	・「学校間連携」の普及に向けた課題の整理 ・通信制での科目履修ケースの実施
実証②－２ 連携の構築	2023年からの複数校での協働的な学びの モデル構築に向けた方針・体制作り

【実証②－1】「学校間連携」で制度上可能な内容

現状の制度上で、校長先生が認めれば活用可能。ただし、活用事例は多くない。



現状の制度で可能なこと	☑他の全日制高校や通信制高校の授業を履修し、その単位を在籍校の卒業単位数に加えることが可能。

（参考）学校間連携とは？	「学校間連携」は学外での科目履修・修得し、卒業単位数に含めることができる制度。
	■学校教育法施行規則（昭和２２年文部省令第１１号）（抄） 第97条 校長は、教育上有益と認めるときは、生徒が当該校長の定めるところにより他の高等学校又は中等教育学校の後期課程において一部の科目の単位を修得したときは、 当該修得した単位数を当該生徒の在学する高等学校が定めた全課程の修了を認めるに必要な単位数のうちに加えることができる。

【実証②－1】課題整理：国内留学検討時における「学校間連携」の認知・課題

「国内留学（高2留学）」を検討した学校の先生にアンケートを実施し学校間連携の認知等を調査。
※国内留学は「学校間連携」を活用することで、高2で別の学校に通学する制度。

アンケート結果者

個数 / 在籍校名	列ラベル			
行ラベル	知っていた	知らなかった	未回答	総計
⊟公立	9	11	2	22
1学年主任・担任		1		1
教頭	8	2		10
教務主任			1	1
教諭		6	1	7
総括教諭		1		1
副校長	1	1		2
⊟私立	6	6	3	15
教頭	1	2		3
教務課長		1		1
教務主任	1			1
教務部長	2	1		3
教諭	1		1	2
中学校教頭		1		1
入試広報部長			1	1
副校長	1	1	1	3
総計	15	17	5	37

※「知っていた」「知らなかった」は学校間連携の認知

見えてきた課題

☑「校内の卒業にかかる規定（学校間連携を含む）」の制度認知40%（37人中15人）
※特に管理職の認知はあるが、生徒と向き合っている教諭の認知が低い。

☑学校間連携の活用を検討する際に、内規の変更が必要となるケース（19%）
※「国内留学」において、37校のうち7校が「教育課程に関する校内規定」を見直して、学校間連携を実施した。（見直した7校、必要なかった20校、未回答10校）

学校間での連携・学外での履修は制度としては可能なものの、
制度の認知・学外で学ぶ想定は高くない

【実証②－1】実施内容：通信制で履修し、学外での学びを実現したケース

教育課程があわなくても、通信制高校で「家庭基礎」「音楽Ⅰ」を履修。
「学校間連携（※）」を活用して卒業に必要な科目を履修・修得できることで生徒の目的を実現。
※「学校間連携」（学校教育法施行規則（昭和２２年文部省令第１１号）。

①在籍高校（関東）

国内留学したい生徒

②国内留学先高校（島根県）

教育課程があわない科目は

③通信制高校

在籍している高校以外での履修も
卒業単位となる。

留学先高校での授業履修

留学先高校で2年生時の
授業を履修

教育課程があわないと
留学できない

「家庭基礎」「公共」
「地理総合」が
合わないケースが多い。

通信制高校での一部科目を履修

（例）「家庭基礎」・「音楽Ⅰ」を履修

【実証②－1】通信制での一部履修時の概要

2023年3月に通信制高校での履修完了見込み。※2023年2月時点。
生徒の希望する学びを実現するための、履修方法の選択肢として事例が増加。

対象	2022年に国内留学を行っている「地域みらい留学365生」（高2生）。 神奈川県の高校から島根県の高校に留学の際、留学先の高校で履修できない必履修科目を 通信制高校（アットマーク国際高校）で履修し、2023年3月在籍高校が卒業単位数として認める見込み。
履修科目・方法	・2科目（家庭基礎・音楽Ⅰ）を学校の授業外時間で履修。（科目履修性という扱い） ・スクーリングは通信制拠点の石川県で11月に実施。
評価・評定	・アットマーク国際高校が履修・レポート・マイプロ（課題）・テスト・スクーリングを通して、評価・評定を行う。 ・アットマーク国際高校での、評価材料を全日制高校へ資料提供を行う。
在籍校での認定方法	・通信制高校（アットマーク国際高校）が行った評価・評定及び単位の認定結果を受領。 ・在籍校として、生徒の履修状況を確認し、卒業の単位数に加えることが適切であるかの判定を行う
成績認定における課題	・卒業の単位数に加えるかについては在籍校の判断。 （大学附属校などにおける、学部進学の判定材料とするかについては、それぞれが追加の試験を行うなど、別途の判断を行うケースも想定。）

【実証②－1】さらなる学校外履修の普及に向けての観点案（アイディア）

今後、学校間連携や個別最適な学びの拡大に向けて取り組めるとよいと考える観点案を整理。

普及に向けたアイディア	普及に向けたアイディア
学外履修についての表記・伝達のルール化	各校の教育課程において、学外履修の単位の扱い等について表記させることをルール化するなど、生徒・先生ともに認知できる状態ができると普及につながると考えられる。
カリキュラム（時間割）設計	特定の曜日や特定の時限に、自由選択科目を集中するなど、地域ごと共通した考え方で整理することで、実現度が高まると考えられる。
生徒への周知	学校間連携制度により、自らの学びを設計することができることを生徒に周知することで、在学中の履修や学校選択の一つの観点として検討できるようにすることで生徒の学びの選択肢が広がる可能性がある。
学外履修方法の整備	他校の授業を履修する際の授業料等、履修にかかる費用や履修方法を明確にし、利用検討時に迷わず活用できる方法の整備。
学校外履修を想定した資源配置	それぞれの学校が、学校設定教科・科目等、他校の生徒にも開放し履修を可能とするための、人的・物的・経費的な考慮・支援があることが拡大につながると考えられる。

【実証②－1】事例：「学校間連携」の活用を促進させるカリキュラムの要素

現状見えてきた課題から、学校間連絡の促進につながるカリキュラムの要素案。

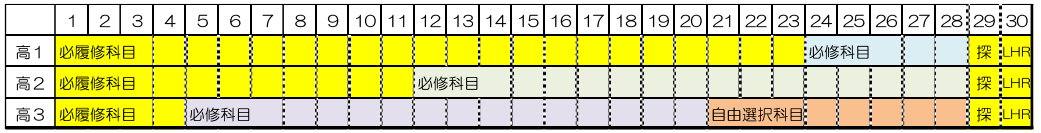
課題

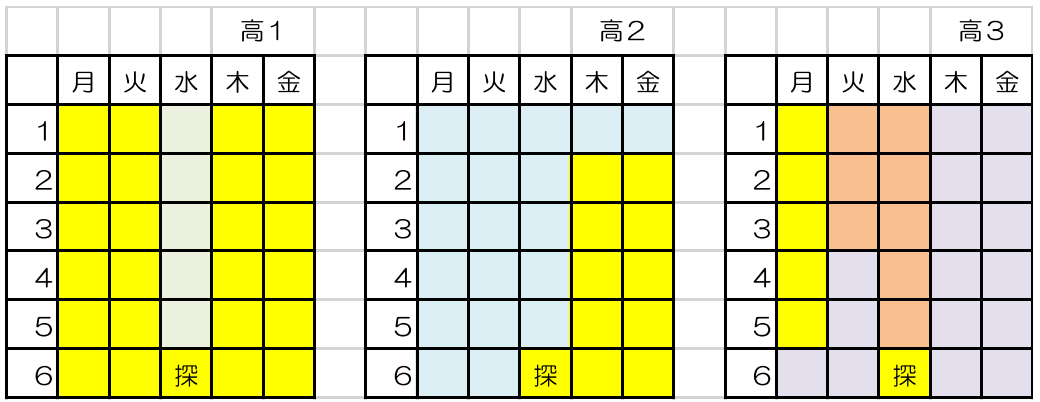
☑時間割上の課題（想定ケース）
・１年時は、「必履修科目」と学校が設定する「必修科目」で、時間割上いっぱいとなる。
・２年時から両科目は減少し、２年時には卒業に必要な単位数に達するが、３年時まで時間割は授業で埋まってしまっている。
・学校外の学修（学校外活動・高校卒業程度認定試験）における修得単位数を卒業に必要な単位数として認定する前提でいる高校は、少ない。（生徒に周知していない。）
・学校間連携を前提として、教育課程が組まれていない。（自由選択科目の数が少なく、学外に出やすい曜日や時限が少ない。）

学校間連携をより活用しやすくするための観点例案

学校間連携をしやすいカリキュラム要素

①３年次の時間割設計を学外に出やすいようにする。
（必修科目を減らし自由選択科目を増やす）
②自由選択科目を固める設計（学外を履修しやすくする）
③生徒への教育課程ガイダンスの際に、必履、必修得、学外履修についての説明を行う。
④学校設定教科・科目の公開





【実証②－1】（資料）「学校間連携」活用の際のガイドライン（試案）

国内留学検討者などに学校間連携の活用の際に活用につながるよう手順書として案内予定。

目次	内容
1	学校間連携による単位認定とは
2	その根拠法令
3	卒業の認定
4	具体的な想定事例
5	通信制高校における一部科目履修／科目等履修生制度について
6	生徒が行う具体的手続き等について
7	在籍校の指導要録等について
8	Q&A

手順書抜粋

学校間連携制度活用_手順書

生徒一人一人の多様な学びを実現するために、学校間連携制度を活用するための手順書です。

学校間連携による単位認定とは（高等学校学習指導要領総則の解説より）

生徒の履修したい科目が自校には設けられていないが他校では開設されている場合※、学校間の協議により、自校の生徒が他校において一部科目を履修することを可能とし、他校で修得した科目の単位数を、生徒の在学する高等学校が定めた卒業に必要な単位数のうちに加えることができることとするものである。自校には設けられていない専門教科・科目や他校の学校設定教科・科目などの履修が可能となり、生徒の選択の幅を拡大することができる。この制度は、自校の全日制の課程と定時制の課程又は通信制の課程との間において相互に併修する場合についても適用される。

これは、高等学校の生徒の能力・適性、興味・関心等の多様化の実態を踏まえ、生徒の在学する高等学校での学習の成果に加えて、生徒の在学する高等学校以外の場における体験的な活動等の成果について、より幅広く評価できるようにすることを通じて、高等学校教育の一層の充実を図る観点から、拡大されたものである。

※令和３年３月31日付　学校教育法施行規則等の一部を改正する省令等の公布について（通知）により、自校で設けられている教科・科目も対象であることを確認することができます。（4 頁を参照のこと）

その根拠となる法令は、学校教育法施行規則です

第九十七条　校長は、教育上有益と認めるときは、生徒が当該校長の定めるところにより他の高等学校又は中等教育学校の後期課程において一部の科目又は総合的な探究の時間の単位を修得したときは、当該修得した単位数を当該生徒の在学する高等学校が定めた全課程の修了を認めるに必要な単位数のうちに加えることができる。

２　前項の規定により、生徒が他の高等学校又は中等教育学校の後期課程において一部の科目又は総合的な探究の時間の単位を修得する場合においては、当該他の高等学校又は中等教育学校の校長は、当該生徒について一部の科目又は総合的な探究の時間の履修を許可することができる。

３　同一の高等学校に置かれている全日制の課程、定時制の課程及び通信制の課程相互の間の併修については、前二項の規定を準用する。

高等専門学校等での学修の単位認定も、「学校外学修」として次のとおり認められています

第九十八条　校長は、教育上有益と認めるときは、当該校長の定めるところにより、生徒が行う次に掲げる学修を当該生徒の在学する高等学校における科目の履修とみなし、当該科目の単位を与えることができる。

一　大学、高等専門学校又は専修学校の高等課程若しくは専門課程における学修その他の教育施設等における学修で文部科学大臣が別に定めるもの

二　知識及び技能に関する審査で文部科学大臣が別に定めるものに係る学修

三　ボランティア活動その他の継続的に行われる活動（当該生徒の在学する高等学校の教育活動として行われるものを除く。）に係る学修で文部科学大臣が別に定めるもの

ただし、気を付けなければならない点もあります

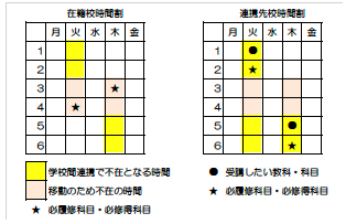
学校間連携により修得することができる単位数の上限について

第九十九条　第九十七条の規定に基づき加えることのできる単位数及び前条の規定に基づき与えることのできる単位数の合計数は三十六を超えないものとする。

学校間連携制度を活用して、学びたい生徒がいた場合

1　どこの学校で、何の教科・科目を、受講したいのかを確認しなくてはなりません。

2　その授業は、何曜日の何時間目と何時間目に実施され、自校の授業のうち、どの教科・科目を受講することができなくなるのか、確かめる必要があります



3　学習指導要領で決められた必履修科目と学校が定めた必修得科目がどうなっているかについて、よく確認してください。卒業の認定基準を満たしていない場合、卒業できないことになります。

4　その際は、学校間連携をする相手校で、他の授業を履修することができるかどうかも検討し、卒業の基準を満たせるかを確認しましょう。

5　もう一つの方法としては、在籍校で、翌年その教科・科目を他学年履修等させることができるかについても、検討してください。

6　それでも、単位数が不足する等のことがあれば、教科・科目によっては、通信制高校の科目等履修生となり、単位を修得することも可能です。

例えば、必履修科目（または必修得科目）である「●●●●」が履修できないことが確認されたとします。
この「●●●●」を、相手校で受講することが可能であれば、学校間連携制度で履修する教科・科目と一緒に履修することにより、卒業認定の基準を満たすことが可能となります。
また、相手校で履修することができない時には、方法が２つあります。

３年生でなければ、
１　他学年履修を検討します。次の年度に、他学年の授業を履修することができれば、解決する可能性があります。他学年履修の際にも、履修ができなくなる教科・科目があることも確認してください。

もう一つの方法は、
２　通信制高校の科目等履修生となり、「●●●●」を履修することで、卒業認定の基準を満たすことが可能となります。

蛇足ですが、必履修科目は、必ず履修をさせる科目ですが、単位を習得することができなくても、卒業することは可能です。ただし、その必履修科目を学校として、必修得科目としている場合は、別の扱いになります。

また、学校設定科目は、他校では履修することができない可能性が高くなります。しかし、その学校独自の科目は、他校生にとっても魅力のある科目でもあるわけです。学校設定科目を必修得科目として設定するのではなく、学校間連携を視野に入れ、他校の科目も含めて、何単位必要であるかを規定する様にすることで、生徒の多様な学びを保証することが可能となります。

※　法令により、36 単位を上限として、学校間連携による単位を卒業に必要な単位として認めることができますが、校内の規定によりもっと少ないこともあります。

【実証②－1】（資料）「学校間連携」活用の際のガイドライン（試案）

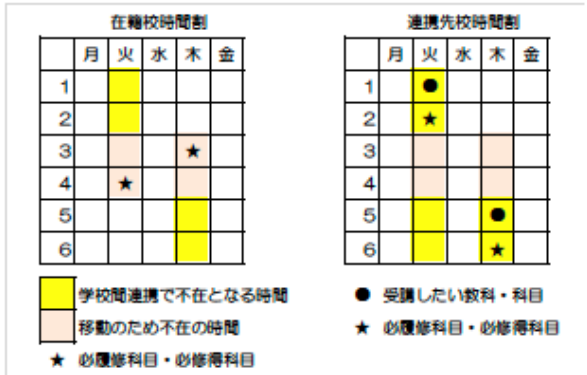
ガイドラインにおける学校間連携を活用したい生徒がいた場合の手順の案内。

手順の案内

学校間連携制度を活用して、学びたい生徒がいた場合

1　どこの学校で、何の教科・科目を、受講したいのかを確認しなくてはなりません。

2　その授業は、何曜日の何時間目と何時間目に実施され、自校の授業のうち、どの教科・科目を受講することができなくなるのか、確かめる必要があります



3　学習指導要領で決められた必履修科目と学校が定めた必修得科目がどうなっているかについて、よく確認してください。卒業の認定基準を満たしていない場合、卒業できないことになります。

4　その際は、学校間連携をする相手校で、他の授業を履修することができるかどうかも検討し、卒業の基準を満たせるかを確認しましょう。

5　もう一つの方法としては、在籍校で、翌年その教科・科目を他学年履修等させることができるかについても、検討してください。

6　それでも、単位数が不足する等のことがあれば、教科・科目によっては、通信制高校の科目等履修生となり、単位を修得することも可能です。

例えば、必履修科目（または必修得科目）である「●●●●」が履修できないことが確認されたとします。
この「●●●●」を、相手校で受講することが可能であれば、学校間連携制度で履修する教科・科目と一緒に履修することにより、卒業認定の基準を満たすことが可能となります。
また、相手校で履修することができない時には、方法が2つあります。

3年生でなければ、

1　他学年履修を検討します。次の年度に、他学年の授業を履修することができれば、解決する可能性があります。他学年履修の際にも、履修ができなくなる教科・科目があることも確認してください。

もう一つの方法は、

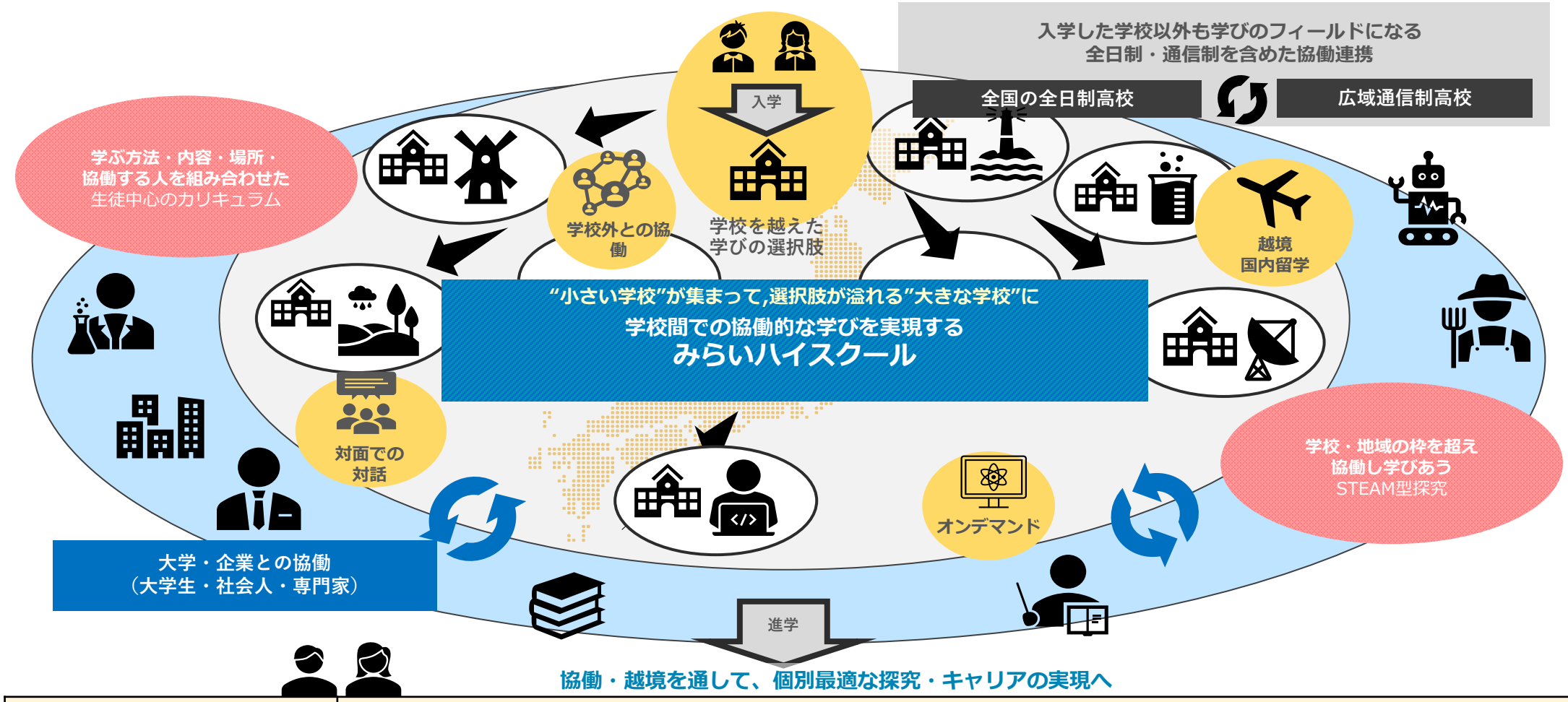
2　通信制高校の科目等履修生となり、「●●●●」を履修することで、卒業認定の基準を満たすことが可能となります。

蛇足ですが、必履修科目は、必ず履修をさせる科目ですが、単位を習得することができなくても、卒業することは可能です。ただし、その必履修科目を学校として、必修得科目としている場合は、別の扱いになります。

また、学校設定科目は、他校では履修することができない可能性が高くなります。しかし、その学校独自の科目は、他校生にとっても魅力のある科目でもあるわけです。学校設定科目を必修得科目として設定するのではなく、学校間連携を視野に入れ、他校の科目も含めて、何単位必要であるかを規定する様にすることで、生徒の多様な学びを保証することが可能となります。

※　法令により、36単位を上限として、学校間連携による単位を卒業に必要な単位として認めることができますが、校内の規定によりもっと少ないこともあります。

【実証②－2】「学校を越えた学びのモデル作り」を2023年度から数校で実施予定



連携校での 実施想定事項	**①【相互越境の自由】越境希望生徒に対して「学校間連携（単位認定）」活用の容認、「通信制での一部履修」の認定 ②【短期プログラムへの参画】短期越境プログラムへの生徒の参画やプログラムの受け入れ ③そのほか、モデル構築のための協働的な学びへの積極参加**
実施に向けた課題	●学校単位での連携は必然が必要。まずは希望する生徒単位で実施して拡大。 ●生徒が参加しやすい仕組みやテーマ設定。 ●複数校合同での履修の体制・運用の構築（先生の負担の増えない参画体制）

【実証②–2】複数校での協働提案に対する反応（ヒアリング結果）

☑**地域内・学校内だけではできない学び**ができることへの期待は大きい
☑学校だけではなく、**企業・大学との連携**にも期待
☑実施の費用面での懸念・教員の負担が増えないための働き改革も必要

ヒアリング者	学校を越えた協働へのご意見
公立高校 校長先生	・**小規模校は開講数が少ない。外の資源とのネットワーク共有はありがたい。** ・先生の啓もう活動も必要。そのためには**働き方改革も重要。**
コーディネーター	・**地域内の関係だけではできない探究に価値を感じる。** ・**外の知見や企業とのつながりを得られる機会になればよい。**
教育委員会	・全国での学校間の連携は。**地域による差を理解するなどネットワークを有効活用できそう。** ・普及する際の越境の際の旅費など費用面の懸念あり。 ・短期の研修連携や大学などとの連携ニーズが高い。
私立高校広報 ご担当	・地域は**東京で具体的にイメージできないテーマ「過疎」「食糧生産」などを実感できるフィールド**になる。つながるメリットは大きい。

最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目指す姿
3. 実証内容
4. 実施体制・実証フィールド
5. 成果
6. 今後の展開
7. 補足資料

6 今後の展開

探究プログラム・複数校での協働は拡大していきつつ、課題である小規模校の「遠隔履修」や学校に閉じない「企業・大学との連携」も今後のテーマとして検討したい。

	項目	実証結果/課題	方向性案
今回の実証を受けて拡大する観点	越境・探究プログラム	・生徒のニーズ、学びの効果が見られた。	・短期の越境プログラムとして拡大予定
	複数校での協働的な取り組み	・2023年からモデル構築の参画校8校程度	・協働的な学びの実践を2023年開始予定
	学校間連携の促進	・国内留学での学校間連携ガイドライン作成 ・通信制での一部科目履修の実現	・通信制の活用での国内留学の実現はより普及をしていく
さらに開発/実現していきたいテーマ	遠隔履修のモデル検討	小規模校では、履修できない科目があったり、通学が困難な状況がある。よりオンラインでの指導の開発・普及が求められる。	・通信制/遠隔でも、オンラインを活用した科目の履修ができるモデルの実現。
	企業・大学と連携した学びの実現	小規模校・僻地では部活の選択肢が少なかったり、最先端の学びとの接点が少ない。	企業や大学と連携し、学校に閉じない学びの要素を入れることやキャリア接続にもつながる学びの実現。

最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目指す姿
3. 実証内容
4. 実施体制・実証フィールド
5. 成果
6. 今後の展開
7. 補足資料

実証①～各授業の実施内容、生徒の変化～

【実証①－1】授業第1回（12/5）

実証①－1
興味を持つ

探究テーマや学びへの「興味を持つ」
ためのプログラムの実施

目的

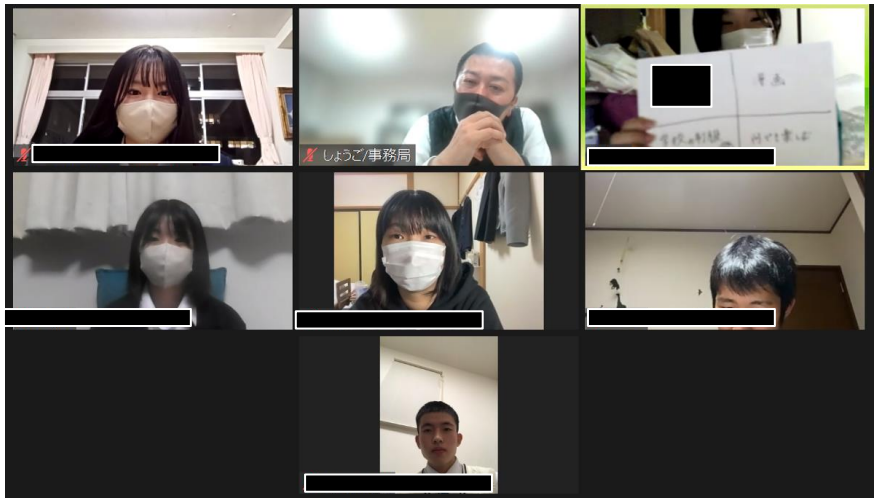
「自分が大事にしている価値観を知る・対話できる関係性を作る」

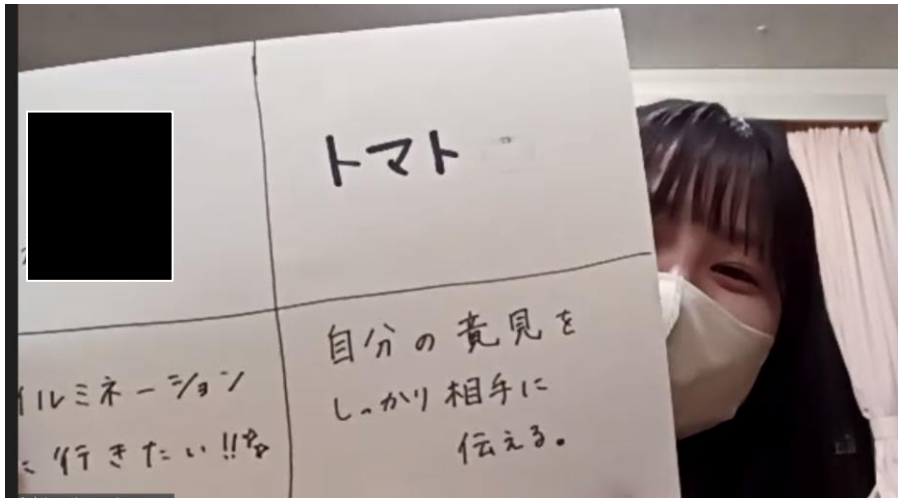
実施内容

「やりたいことが見つからない/見つけたい」という生徒が中心のため、まずは関係性作りと目的のマインドセットを行う。自分たちで関係性を作れるように余白をもった設計に。
☑自己紹介（4マス紹介）
☑グラウンドルールを考える
☑それぞれの好きなものとその背景を伝え合う

**生徒の反応/
実施で見えたこと**

・自分の知らない世界を知るととてもワクワクするんだなということを改めて実感しました。
・好きなものを出す時に僕が知らないことでおもしろそうなことがあったのでこれを機に新しい自分の好きなものでも探してみようと思う
・緊張していたけれどメンバーと初めて話せて少し緊張が解けたのでよかった。





【実証①－1】授業第2回（12/12）

実証①－1
興味を持つ

探究テーマや学びへの「興味を持つ」
ためのプログラムの実施

目的

「自分が大事にしている価値観を知る・対話できる関係性を作る」

実施内容

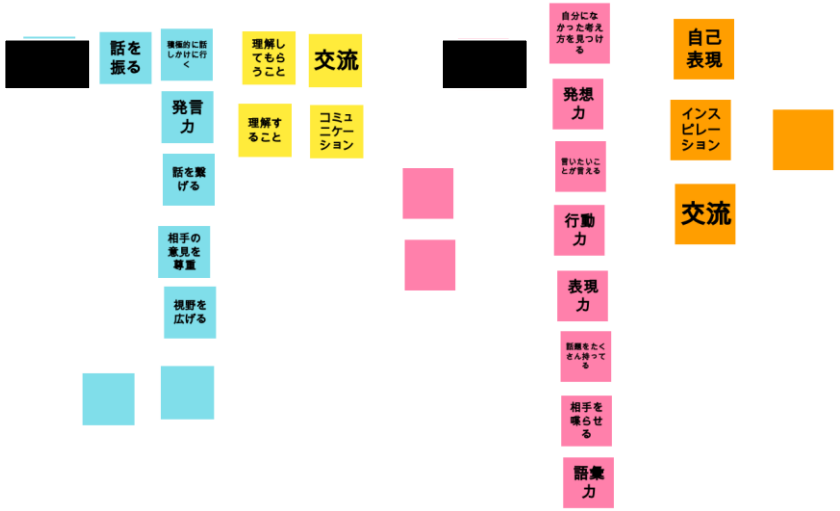
内発的動機付けの共有がチームをつくるという仮説の元目的のマインドセットを行う。
そして、相互にフィードバックし合い、気付きを与えるため可能な限り生徒に委ねる設計に。

☑参加理由と自分が求めているものと自分の在りたい姿を設定する（4コマ漫画）
☑それぞれの話を聴いて、自分が何を求めているかニーズを考える
☑授業後30分の自由交流の時間

**生徒の反応/
実施で見えたこと**

・コミュニケーション能力を上げたい人は私以外に居て、みんなで挙げられたらいいと思った
・Kくんのワクワクすることが優先されてることの過去の体験が面白かったこと
・お互いに挑戦したいことが同じであることで安心感や自分も頑張ろうという一体感が生まれる。
・それぞれの想いに触れることで、面白さを感じ、自分もやってみたいという動機づけに繋がる。





【実証①－1】授業第3回（12/21）

実証①－1
興味を持つ

探究テーマや学びへの「興味を持つ」
ためのプログラムの実施

目的	「大崎上島の大人と触れ合い、新たな価値観に触れる」
実施内容	コミュニケーションに不安がある生徒に大崎上島の人と触れ合うことで不安の解消を行う。 また、大崎上島のゲストの話を聴くことで、学びを仮体験し、フィールドワークのイメージを作る。 ☑自己紹介（2回目授業で使用した4コマ漫画で紹介） ☑ゲストトーク(BORを使用。人生グラフをゲストに記入してもらい、生徒から質問をする)
生徒の反応/ 実施で見えたこと	・新しい自分を見つけるのも大事だけど、今の自分も見つめ返すことも大事。 ・実際に大崎上島の人の話や周りの環境を見て実際のフィールドワークが楽しみになったこと。また、お聞きした話から知らないことばかりで勉強になったこと。 ・ゲストの話では今まで聞いたことない話でとても新鮮だった。自分だからできること、できないことを知るために自分と向き合うことが大切なんだと思った。自分のことにもっと興味を持とうと思った。



【実証①－1】授業第4回（1/6）

実証①－1
興味を持つ

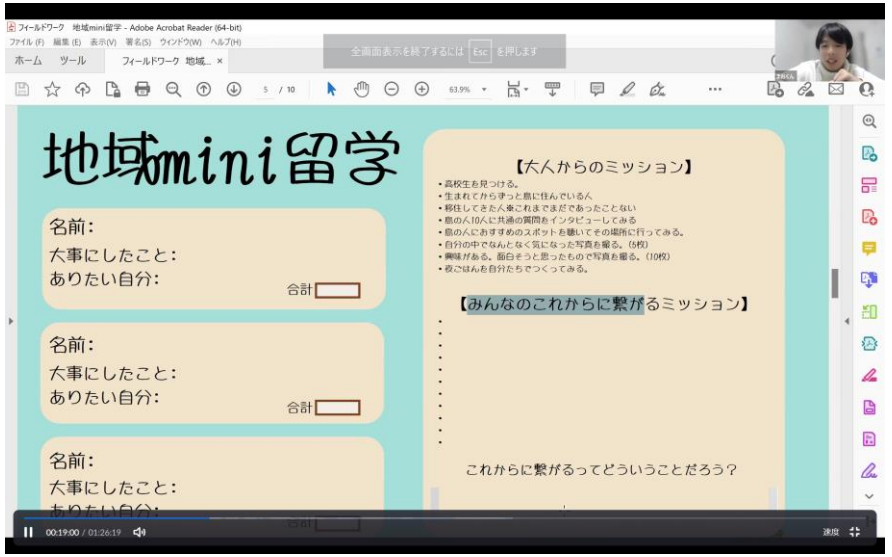
探究テーマや学びへの「興味を持つ」
ためのプログラムの実施

目的

「自分の課題・理想と地域でできることから挑戦を決める」

実施内容

フィールドワーク3日目の午後を自由時間にし各自、自分の課題やありたい姿から目的に達成するためのミッションを考えてもらった。
☑フィールドワークで大事にしたいこととありたい姿の共有
☑作戦会議ミッション決め



**生徒の反応/
実施で見えたこと**

生徒が考えたミッション例
・大崎上島の神社の紹介動画を撮る
・地域の50人に挨拶をする
・高校生を見つけて友達になる。
・google mapを使わずに目的地へ行く
・スーパー以外で食材を仕入れてご飯をつくる。
・10人以上に喋りかけてアンケートを取る
・大崎海星高校生のイベントに参加する

実施で見えたこと
・話し合う中でアイデアを出しあうことや、1つのものを創ること
チームとして目標を持つことで関係の質が高まる。

【実証①－1】フィールドワーク（1日目）

目的	「フィールドワークでのマインドセットとチームビルディング」
実施内容	大崎上島で触れること、見るもの、聴くもの、自分と他人で見えている景色が違ってそれぞれから学ぶスタンスを持つということを意識するためのワークショップと自炊を通してチームビルディングを行う。 ☑インタビューワーク＆価値観写真 ☑料理＠ミカタカフェ ☑宿泊＠ルイの家
生徒の反応	・価値観写真のワークは参加者と対面で初めて会ったばかりの段階で行われたが、参加者のことを会話ではわからないところまで深く知れたのがよかった。 ・フィールドワークで島の風景を写真で切り取るワークショップに取り組んだ際、うまく撮れたことに気づき、写真が好きという気持ちに気づいた。 ・フィールドワークで撮った写真を使って自分の説明をする場があったが、真央さんの「同じものを見ても、自分と他人で考えることが違う」という言葉を聞いて、自分と同じ写真を使って他の参加者が違う説明をしていることに気付いた。





【実証①－1】フィールドワーク（2日目）

目的	「ゲストとの出逢いを通じてロールモデルを獲得する」
実施内容	町議会議員やミカタカフェや大崎海星高校生と出逢い、それぞれの挑戦や人生について体験をもとに知ることで、自分の中のあこがれや選択肢を知る時間を持つ。 ☑大崎上島町議会議員との対話と自己分析ワークショップ（4マス紹介） ☑ミカタカフェにて一般社団法人まなびのみなと様によるまちあるきワークショップ ☑大崎海星高校みりょくゆうびん局との交流会
生徒の反応	・大崎海星高校の生徒は、自分たちの思いを強く持って、自分たちの道を自ら切り開くべく行動していることがすごいと思った。同年代だからというよりは、強い思いを持っている人に会えたということがよかった。 ・ミカタカフェは、自分にとって大きな出会いだった。 若者から高齢者まで一緒に話すイベントでカフェが満員になっていたことに驚いた。 場所を作るだけでなく、そこに人々が集う実のあるコミュニティスペースが地元にないため創り出したい。





【実証①－1】フィールドワーク（3日目）

目的	「理想の自分に向かってチームで挑戦する」
実施内容	・初体験や挑戦をチームで行うことを通して、成功や失敗を肌で体感する。 成功や失敗のみで終わらず、ふりかえりやチームでのフィードバックを行うことで 自分の変化やこれからの自分に繋げていく。 ☑午前中は地域の方による魚捌き体験を行い、初めての体験に挑戦 ☑午後は4回目の授業で設計した理想の自分に向かって島内を自由に使い、挑戦を行う
生徒の反応	・フィールドワークでも全く不安でなかったわけではないが、勇気をもって声をかけてみたところ、優しく対応してもらえたことから自信になった。今でも不安が全くないわけではないが、話をすることに抵抗感がなくなった。 ・7時間のフリータイムで、人任せにしてしまう悪いところがすごく出てしまったと思う。 今は頼ると人任せは違う、と認識出来るようになった。







【実証①－1】フィールドワーク（4日目）

目的

「3泊4日で得たものを1つ1つ数えて、自分の場所に持ち帰る。」

実施内容

3泊4日の経験から得たものを日常に繋げるために、感情や取り入れたいことを自分の場所へ持ち帰るふりかえりワークショップを行った。
☑自分が取り入れたいと思ったキーワードを模造紙へ
☑それぞれを見ながら1年後の自分へ手紙を書くワーク
☑手紙の裏面にそれぞれからの寄せ書きメッセージを書く(6回目のオンライン授業まで開封禁止)

生徒の反応

・振返りのタイミングで他の参加者と意見交換をすることで今何を学んだのか知ることができた。人の話を聞くのが好きだということに気づいた。
・参加者同士で相手の意見を受け止める雰囲気があった。相手に寄り添って話を聞くことを意識すれば、相手が意見を言いやすくなり、相手も自分の意見に寄り添って聞いてくれるだろうとプログラムの中で思うようになった。





【実証①－1】 第6回授業　2/8

実証①－1
興味を持つ

探究テーマや学びへの「興味を持つ」
ためのプログラムの実施

目的

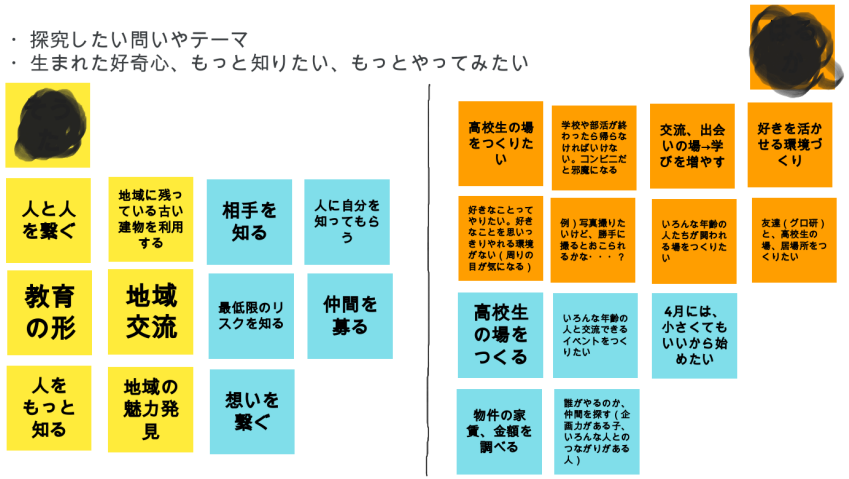
「学びや感情を自分の今後の行動に繋げていく」

実施内容

☑みんなからの寄せ書きの開封とそれを読む（4マス紹介）
☑自分の手紙を改めて読んだうえで、3泊4日での自分の変化をブレインストーミング
☑自分の変化を踏まえたうえで、もっとやってみたいこと・生まれた好奇心をペアで共有する

生徒の反応

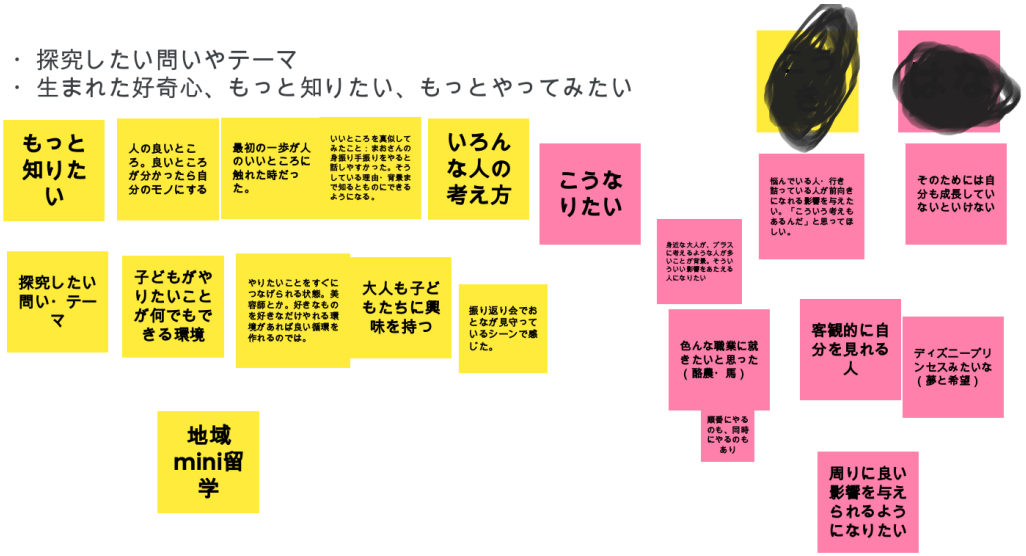
・今年の探究学習で何を行っていくかについて、教育をテーマに検討しているところ。
教員志望の友人とともに、地域に飛び出していく内容に取り組んでいきたい
・どうやったらみんなが素を出せて居心地よくいれるか？？をテーマに探究したい
・自分の地域で地域mini留学をやりたい。自分を知る・見つけることができる活動にしたい。
参加することで自分を理解できる。2年生の夏休みにはやりたい。



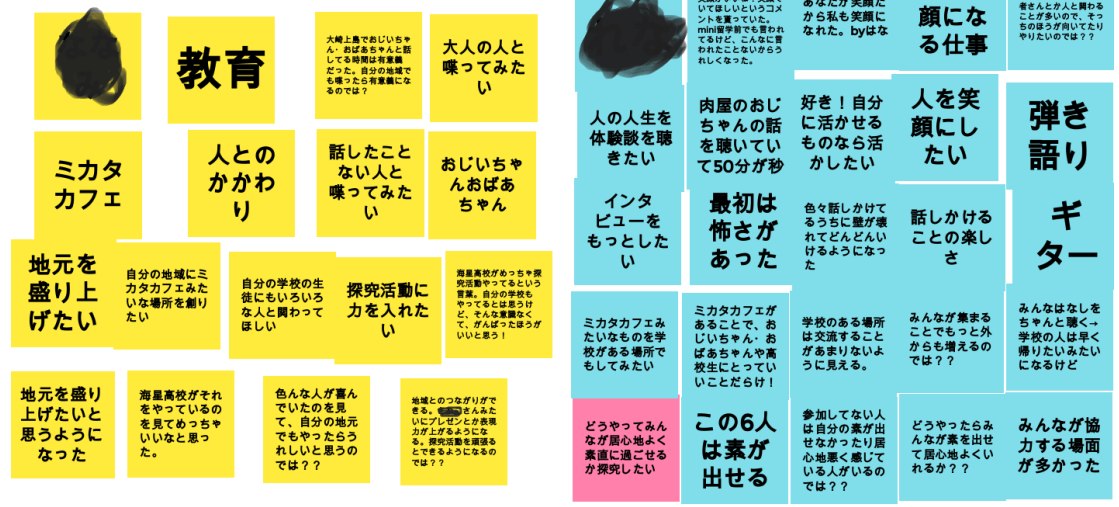


学びの中の成果（具体的事例）地域mini留学

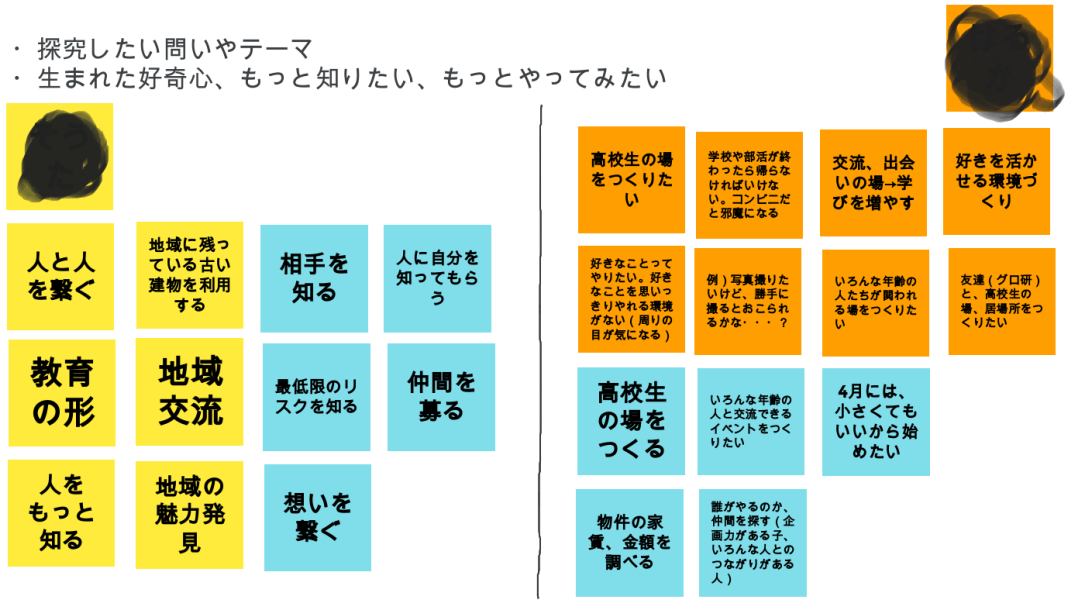
・探究したい問いやテーマ
・生まれた好奇心、もっと知りたい、もっとやってみたい



・探究したい問いやテーマ
・生まれた好奇心、もっと知りたい、もっとやってみたい



・探究したい問いやテーマ
・生まれた好奇心、もっと知りたい、もっとやってみたい



【実証①－2】授業第1回（12/8）

実証①－2
深める

すでに興味のある「テーマを深める」
ためのプログラムの実施

目的

「お互いの参加動機を知り、テーマを共有する関係性づくり」

実施内容

同じテーマを語り合えるために、お互いの参加動機や目的を共有することで
違う地域同士での違いを知り、このメンバーで過ごすことの期待感を高める
語り合うことに対しての抵抗感を減らす。短い時間で深い話ができるように少人数の対話を繰り返す。

☑4コマ漫画（4マス紹介）
☑4コマ漫画をもとにペアで共有を繰り返す。

生徒の反応

・あまり地域のえらい人が動いてくれないと聞いたことがある」と話した時、共感を示してくれた後、「長年その地域を見てきたからこそわかることとかがあるし、考えがあるからこそ難しい。」と考えたこともなかったえらい大人の視点の意見を聞けたこと。同い年とは思えない大人びた回答に感銘を受けた。
・僕は17年間島で住んでいて自然とかも当たり前にあるんで「自然が好き」とはあまり感じなかったから！

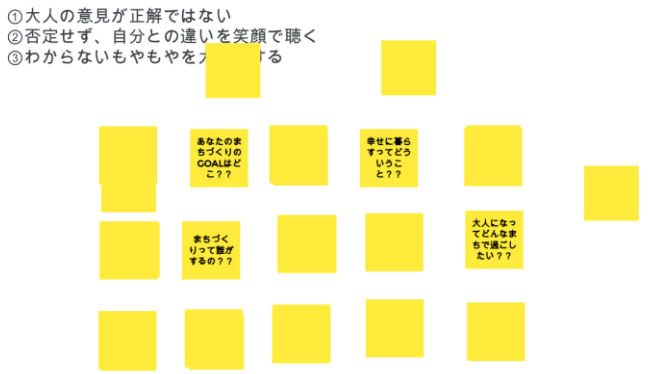


【実証①－2】授業第2回（12/15）

実証①－2
深める

すでに興味のある「テーマを深める」
ためのプログラムの実施

目的	「お互いの参加動機を知り、テーマを共有する関係性づくり」
実施内容	フィールドワーク中に重要な要素である、経験や聞いた話から問いをつくることの練習や意識付けを行う。 ☑問いづくりワーク ☑まちづくりUNGAME ☑事前に調べた自分の地域のまちづくりをそれぞれプレゼンし、問いをぶつけあってみる
生徒の反応	・単純そうな問いで答えの選択肢が少ないだろって思ったものでもあんまり合うことが無かった ふるさと納税とかの形で応援するのもまちづくりの一環なのかなと考えたから ・素朴な疑問を大切にするというマインドセットが参加者間で共通事項となっていたことから、気軽に質問しあえた。



【実証①－2】授業第3回（12/20）

実証①－2
深める

すでに興味のある「テーマを深める」
ためのプログラムの実施

目的

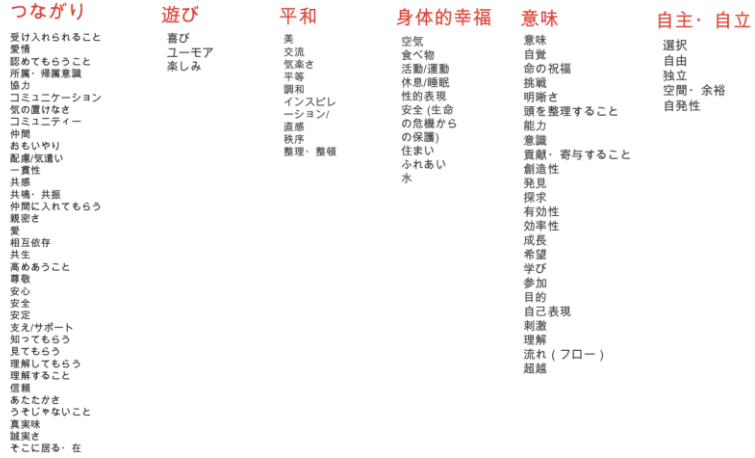
「お互いのまちづくりにおいて、大切にしている価値観(仮説)をつくる」

実施内容

フィールドワークの前に、まちづくりにおいて自分が大事にしていることを知り、仮説をもって遊佐町に臨む
☑まちづくりの成功とは？を自分なりにまとめシェア
☑話して感じたことを踏まえて、まちづくりで大切にしていることをそれぞれリストを用いながら対話する。
☑改めてまちづくりについて感じたことをシェアしながら問いや仮説を考える。

生徒の反応

・少ない人数の中でも「まちづくり」に対する考え方が違ったり、同じような内容を話していても、
選んだ三つのワードが違ったりした のが面白かった。
・今回、私の中で平等をテーマに深堀してみたのですが、平等というものを甘く見ていたなと思った。
テーマにするものについてよく知った上で意見を述べた方が良いなと気づいた。

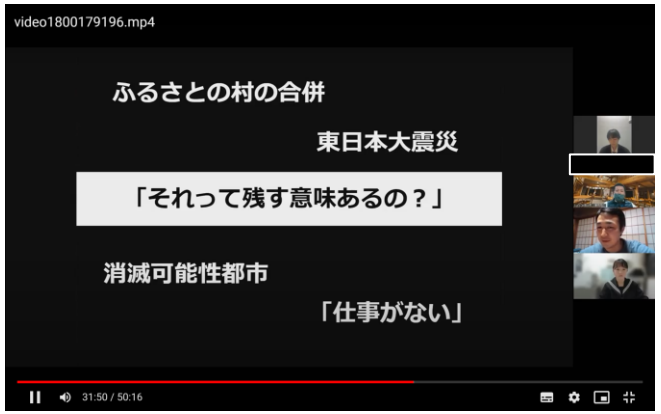


【実証①－2】授業第4回（1/12）

実証①－2
深める

すでに興味のある「テーマを深める」
ためのプログラムの実施

目的	「事前に遊佐の方から話を聴き、イメージや仮説を創る」
実施内容	前回までで自分のまちづくりに対して感じていることを考えていき、今回は遊佐で実際に取り組まれている方の話を聴き、遊佐訪問のイメージを創ることと、実際遊佐で何を見て聞いて、何を考えたいのか？という目的を設定できるようにする。 ☑自己紹介（2回目授業で使用した4コマ漫画で紹介） ☑ゲストトーク(ブレイクアウトルームを使用。人生グラフをゲストに記入してもらい、生徒から質問をする)
生徒の反応	・現地ではどのようなことをベースにしたら若い人たちのコミュニティが上手くいくのか 子供がどのようにしたら町政について関心を持てるのか？ ・ゲストの『年齢の差や上下関係、違う町から来たばかりだからよそ者のように感じるとかいろいろ考えたりするけど、100年200年の時間軸でいくとそんなものは誤差だ』という言葉。長い歴史も含めた時間軸で考えると多少の事はすごい小さいものだと感じるから面白いなと思った





【実証①－2】フィールドワーク（2日目）※初日は移動のみ

実証①－2 深める

すでに興味のある「テーマを深める」ためのプログラムの実施

目的	「フィールドワークのマインドセット」「遊佐のまちづくりを体感する」
実施内容	①見聞きしたこと、感じたことはほかの参加者と違い、違いから学ぶことを大切にするというマインドセット ②遊佐でまちづくりに取り組んでいる人の現場に足を運びつつ、対話を行う。 ☑価値観写真ワーク@稲川まちづくりセンター ☑A-frame様訪問 ☑合同会社dano 様との対話 ☑遊佐高校生との交流
生徒の反応	・ゲスト(A-frame)の話については、ゲスト(A-frame)の半生に感動するとともに、街をどのように活性化させていくか考えていることに面白さを感じ、自分も取り組んでいきたいと思った。 ・「自分の街をこうしたい」という思いを持った方々の話を聞いて、そうした熱意・情熱を持つことの大切さに気付いた。この気付きは、自分の地元での探究学習への違和感が背景にあるだろう







【実証①－2】フィールドワーク（3日目）※4日目移動のみ

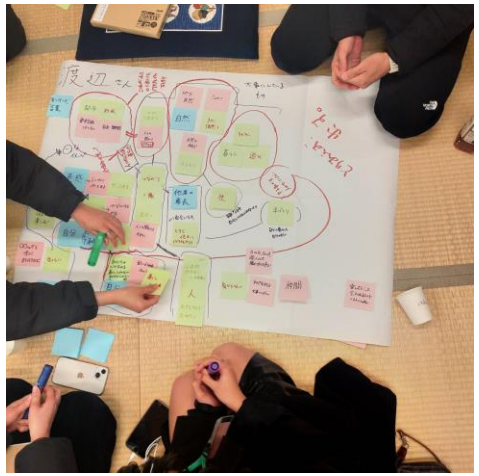
実証①－2 深める

すでに興味のある「テーマを深める」ためのプログラムの実施

目的	「遊佐のまちづくりを体感する」「自分の中に取り入れるまちづくりを言語化する」
実施内容	①遊佐でまちづくりに取り組んでいる人の現場に足を運びつつ、対話を行う ②これまでの体験から、改めてまちづくりにおいて必要なことはなにか？取り入れたいことはなにか？を言語化する ☑gallery＆tearoom sui様訪問 ☑渡辺様ご夫妻との対話 ☑ふりかえりワークショップ
生徒の反応	・フィールドワークを通して多様な選択肢を体感することができ、その多様な選択肢の根っこには地元愛があるというつながりが見えた ・高校卒業後の選択肢が増えたと感じていることが最も大きな変化である。幼少期から警察官になりたいと考えていたが、今回のプログラムを通して地域と関われるコーディネーターのような仕事にも憧れるようになった。プログラムを運営してくれる方々の仲間になれたら楽しいだろうなと思った。







【実証①－1】授業第6回（1/30）

実証①－2
深める

すでに興味のある「テーマを深める」
ためのプログラムの実施

目的

遊佐での体験を通じて、自分にとってのまちづくりをアップデート、言語化する

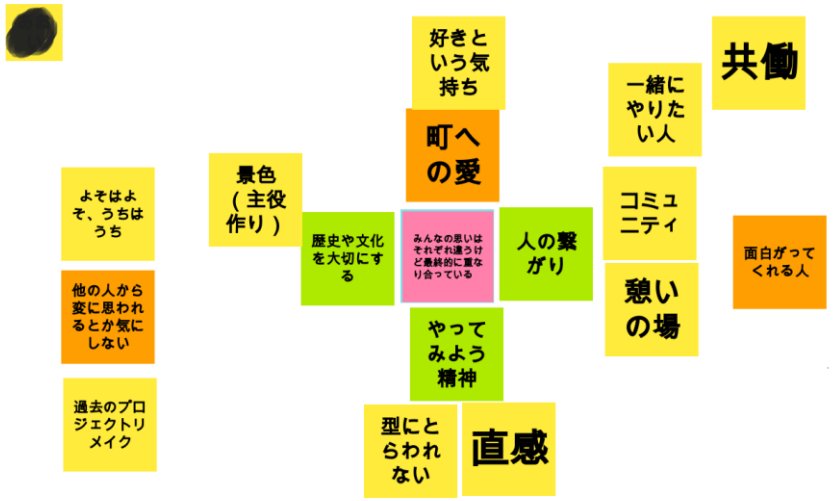
実施内容

遊佐での学びをふりかえり、自分にとってのまちづくりと遊佐での体験を取り入れた
自分にとっての新しいまちづくりを表現するワーク
☑jamboardを用いて遊佐町での体験を踏まえたまちづくりを表現
☑考えたプロセスや大事にしたい部分をシェアする
☑自分にとって新しい問いをつくり全体共有。

生徒の反応

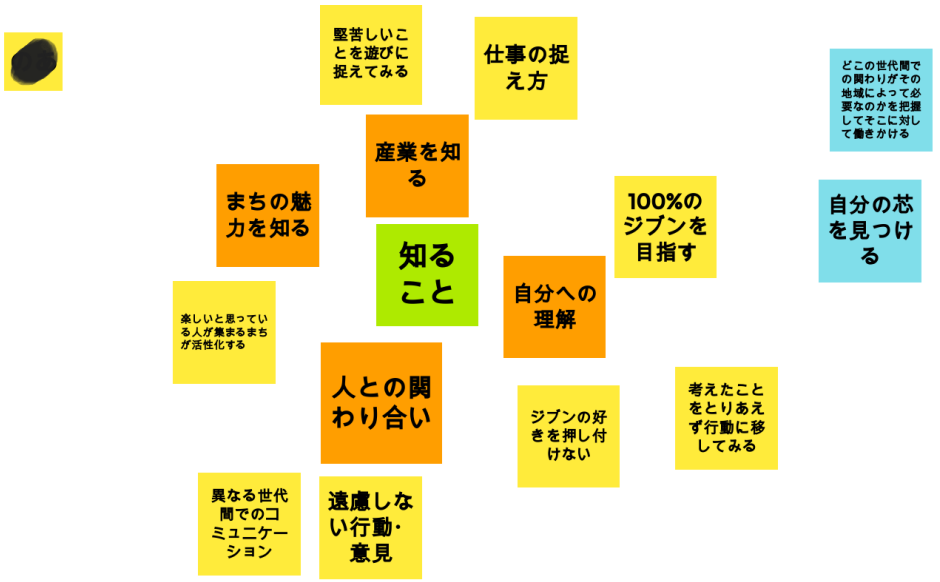
・自分も大人になった時、挑戦する子供達に何かきっかけを与えられる人になりたいと思うので、
その携わり方について調べていきたい。
・地域のコミュニティは本当に必要なのか
・多様な関わり方を用意することを念頭に置いたプロジェクト設計をしたら面白そう

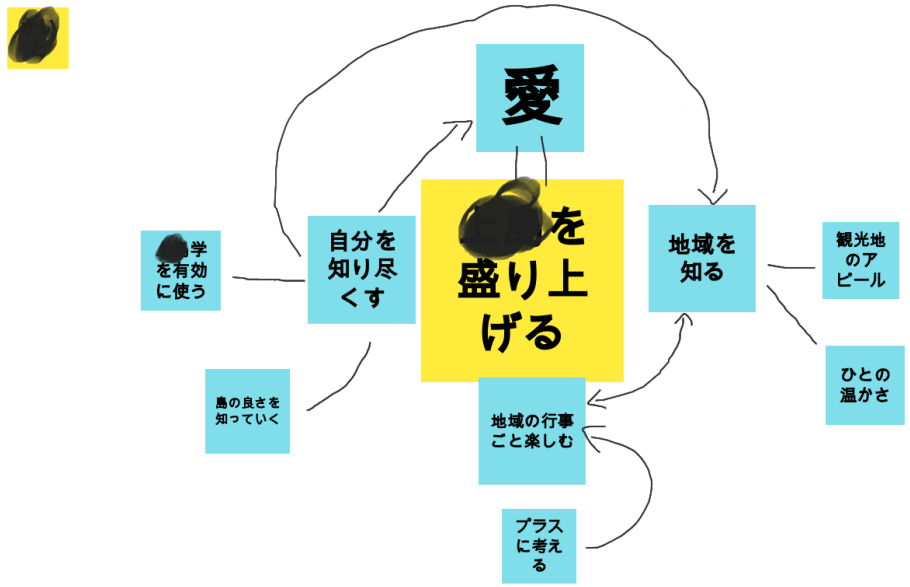




学びの結果（具体的事例）旅する探究CAMP(抜粋)

今後まちづくりにかかわっていくうえで自分が大事にすることは？という問いで付箋でキーワードのマッピングをしてもらった結果





実証①～検証結果（抜粋）～

検証調査設計

■本検証は、地域mini留学、旅する探究CAMPともに、事前、中間、事後の3回のアンケートと、事後ヒアリングによって実施した。

実施タイミング	実施内容
事前	・アンケート調査（1回目） ➢ 参加動機、参加して学びたいこと・期待すること、過去の探究学習・越境学習の経験等を把握
実施中	・アンケート調査（2回目） ➢ （フィードワーク前のタイミングで）心理的安全性の高まり、他者との関係性等を把握
事後	・アンケート調査（3回目） ➢ 参加後の学び・気付き、心理的安全性の高まり等を把握 ・ヒアリング調査 ➢ アンケート調査の回答をもとにした深掘り

検証調査概要

■調査概要は以下の通り。

図表　調査概要

		①アンケート調査		②ヒアリング調査
調査対象		参加生徒	地域mini留学　6名 旅する探究CAMP　7名	同左 （旅する探究CAMP1名欠席）
調査期間	地域mini留学	事前アンケート	2022年11月28日配布、順次回収	2023年2月15日～20日 一人につきオンラインで15～30分
		中間アンケート	2023年1月6日配布、順次回収	
		事後アンケート	2022年2月8日配布、順次回収	
	旅する探究CAMP	事前アンケート	2022年11月28日配布、順次回収	2023年2月10日～15日 一人につきオンラインで30分
		中間アンケート	2023年1月12日配布、順次回収 （1名未回答）	
		事後アンケート	2023年2月1日配布、順次回収	
主たる調査目的		探究プログラムを通した生徒の成長・変化の定量的把握 探究プログラムの内容等への生徒の視点からの評価の把握		アンケート調査への回答の背景の把握・補足

検証方法設計（検証における問い）

本プログラムの「越境」の側面に着目。初対面の仲間と協働する「越境」、フィールドワークにより未知の地域に飛び込む「越境」の持つ効果等に着目。

心理的安全性の確保		• 本音を気兼ねなく話すことのできる場づくりができたか？ • ありのままの自分が尊重される雰囲気だったか？ • 初対面の他者のことを受容することができたか？
越境的な学び	事前	• 越境前にどのような準備を行う必要があるか？ （例：越境先地域の事前学習）
	実施中	• 越境中に何を行うと学びが深まるか？ • 越境を通じてどのような学びを得られるか？
	事後	• 越境後にどのようなフォローアップが必要であるか？
探究的な学び	事前	• 越境による探究の前にどのような準備を行う必要があるか？ （例：テーマに対する事前学習）
	実施中	• 越境による探究学習として何を行うと学びが深まるか？ • 越境による探究を通じてどのような学びを得られるか？
	事後	• 越境後にどのようなフォローアップが必要であるか？

検証サマリー

心理的安全性の確保	• 本音を気兼ねなく話すことのできる場づくりができたか？ • ありのままの自分が尊重される雰囲気だったか？ • 初対面の他者のことを受容することができたか？
得られた知見・示唆	• 参加者の自己開示可能性の程度は、プログラムを経るごとに、自分の弱みや苦手なこと等も含めてメンバーに開示できるとする回答が多くなっており、心理的安全性が参加者同士で構築されたことが読み取れる。また、プログラムの「場の質」は、フィールドワーク前～プログラム後にかけて大幅に高まった。 • 心理的安全性の構築において、アンケートから見ると、対面で長時間過ごしたことや、フィールドワーク先の地域の方との交流が特にプラスの影響を与えていた。また、参加メンバーが全国から、かつ全員が初対面の状態で集まっていたこと、自己開示の時間を多く割いたこと、講師・事務局との会話や雰囲気もプラスの影響を与えていた。 • 上記の点について、ヒアリングからも、少人数で話す機会、参加者のみで対話をする機会、振り返りの時間が豊富にあったことが関係性づくりに寄与したとの意見が得られた。講師や事務局の雰囲気としては、話題提供などで会話に助け舟を出したことや、共感的に参加者の意見を聞く姿勢を一貫してとっていたこと、「素朴な疑問を大切にする」等のグラウンドルールを共有したこと等が、心理的安全な場の構築に寄与したと考えられる。 • また、本プログラムでは、参加者同士が意識的かつ積極的に、話しやすい雰囲気づくりや自己開示に取り組み、心理的安全性を主体的に構築する姿も見られた。 • オンラインとオフラインの組み合わせについては、オフライン（対面）での出会いこそが心理的安全性に寄与したとする意見も見られたが、一方でオンライン→オフラインという段階を踏むことに積極的な意味づけをする参加者も見られた（＝オンラインで参加者の話題の「フック」を見つけられたことで、いきなりオフライン（対面）で出会うことの緊張や不安が緩和された、との意見）。

検証サマリー

越境的な学び 探究的な学び	事前	• 越境前にどのような準備を行う必要があるか？
得られた知見・示唆		• 先述した「心理的安全性」の確保が、越境的・探究的な学びを深めるための準備としても重要であると考えられる。 • すなわち、参加者同士の中で、お互いのことを積極的に知りたいという意欲の形成と、そうした相手に対するコミュニケーションが受容される風土（何を聞いてもよい、話してもよいという雰囲気や、発した問いを受容的に受け止めてくれる態度、自身の言いたいことを代わりに代弁してくれたり、意を酌んでくれようとする相手や伴走する大人の存在など）が成立したことが、フィールドワークにおける越境的、探究的な学びにおいても土台となり、フィールドワーク先の大人たちから多くの話を引き出せることに寄与したものと推察される。 • フィールドワーク前の事前準備としては、地域mini留学の参加者に比べ、旅する探究CAMP参加者の方でより積極的な姿勢が見られた。両者の大きな違いとしては、フィールドワーク先の地域に関するインプットに加えて、現地でのコミュニケーションを想定して自身の価値観や、自身の地域のことについて整理する姿や、具体的な質問を考える様子などが確認できることであり、このような、現地でのコミュニケーションを想定した自己の再確認のプロセスは、本プログラムにとっても重要だったのではないかと推察する。

検証サマリー

越境的な学び	実施中	• 越境中に何を行うと学びが深まるか？ • 越境を通じてどのような学びを得られるか？
得られた知見・示唆		• 旅する探究CAMP参加者から「思ったより「まちづくり」にとらわれていない内容であったことが良かった」との意見もあるように、人との対話や参加者同士の振り返りの時間が充実したプログラムであったことが、参加者からの評価に繋がっている点が読み取れる。 • 越境を通して得た学びとして、新たな自己の発見（自身の好きなことや得意なことなど）、他者との関係性やコミュニケーションに係る新たな発見（話を聞くことが好きだったり、思ったよりも人と話せることへの気づきや、他者の話の聞き方に対する気付きなど）などが多く挙げられた。他者との関係性を通じた自己への新たな理解が促進されたと考えられる。 • また、特に旅する探究CAMPにおいては、自らの進路に関して当然視していた価値観等を、保留・相対化するような意識の動きも見いだされた。フィールドワークにおいて、その地域の移住者等、多様な選択を経た大人の話を聞くことが、こうした意識の変容に影響していることが推察される。 • 「越境」したことで出会った参加者に対しては、積極的にお互いのことを知ろうとする強い意欲が生まれていたことがヒアリングから明らかとなっている。この背景には、目的意識を持った者同士が集っていたことや、例えば言葉遣い（＝方言）に表れるような、参加者同士の多様性が会話のきっかけとなり、相手のことを知りたい、相手と話したいという意欲に繋がっていったことが推察される。

検証サマリー

探究的な学び	実施中	• 越境による探究学習として何を行うと学びが深まるか？ • 越境による探究を通じてどのような学びを得られるか？
得られた知見・示唆		• 旅する探究CAMP参加者がフィールドワークで得た収穫に関する記述からは、「まちづくり」には様々な考え方があることへの気づきや、その背景にはそれぞれの人の「思い」や「芯」があることへの気づき等が読み取れる。 • こうした気づきの背景には、まちづくりに対する思いを、否定も肯定もすぐに下すことなく、互いにぶつける場があったことや、フィールドワークの中で、実際にまちづくりに取り組む当事者の話に触れることができたことが、要因として窺われる。 • こうした経験を経て、参加者には、まちづくりをより「自分事化」して考えるようになったといった変化があったのではないかと推察される。アンケートからは、「私が町にできることは何なのか」「自分の町を活性化したい」というような今後考えたい問いが見出せるほか、ヒアリングからも、まちづくりを客観的な「課題解決」の営みとして捉えていたが、自分が楽しいと思えることを中心に考えていこうとする意識の変化があったとの発言もみられた。

検証サマリー

越境的な学び 探究的な学び	事後	• 越境後にどのようなフォローアップが必要であるか？
得られた知見・示唆		• 参加者からは、プログラムで得られた気付きを所属する学校に持ち帰ろうとする積極的な動きがいくつも見いだされ、プログラムの波及性が示されることとなった。 • 例えば、自身の通う高校の地域でも、フィールドワーク先で高校生が取り組んでいた事例と同様の取組を進めたいとの複数の意見がみられ、その中には既に実際に行動に移し始めている姿も見られた。また、旅する探究CAMPのテーマであったまちづくりについては、「やりたい」「楽しい」という気持ちに基づく地域へのアプローチが必要とする複数の意見が見られた。 • 上記のような主体的な動きをフォローするうえでは、伴走する大人の重要性が示唆される結果となった。例えばフィールドワークの事例の地元での横展開に関して、引率の先生と協働しフィールドワークの様子を全校に共有する機会を作り、仲間探しをしたいという生徒の姿が見られた。このように、越境を経験した生徒に伴走し、ナレッジブローカー（知の媒介を行う個人）として、そこで得られた知見を適切に「ホーム」である高校に運ぶ役割を担う大人が重要と考えられる。 • 他にも、プログラムに参加する大人の関わり方（生徒が自主的に学びを深められるようサポートしてくれたり、生徒に興味を持って見守ってくれる存在）自体も参考となり、自校に持ち帰りたいとする意見も得られた。

1－5　プログラムで得た収穫等
③　全体を通して得た収穫（地域mini留学）

■地域mini留学全体を通して得た収穫として、**自己理解や他者とのコミュニケーションに関する姿勢**が挙げられることが多かった。今後やりたいこととしては、フィールドワークの事例に触発され、**居場所づくりに関心を寄せる者が多い。**

図表　全体を通して得た収穫（地域mini留学_事後）

①プログラムの内容から得たこと

- やりたきゃやってみればいい悩んでる時間が勿体ない
- 自分の強みや弱いところ。**自分の意見を相手にちゃんと伝えることの大切さ。憧れる人に出会えたこと。**人が話す時は、相手が話しやすいように相槌したりすること。人と関わることが自分にとってあっているということ。目標を持って日々生活すること。挨拶をすること。
- 行動の前のテーマ設定。振り返りの重要性
- フィールドワークにいったりその前段階でzoomをすることで**自分のことを知ることが出来たり、上手くいかないこととかで自分の弱さを知ることができた**こと
- コミュニケーションのとり方
- 街の歴史や産業の特色などを聞ける楽しさ、貴重さ。**人の話を聞くことがとても楽しくて、大切だということ。**また、自分の意見を言う大切さ。目標を決めて取り組み、必ず振り返るという過程。

②他の参加メンバーとのかかわりの中で得たこと

- 自分の長所、短所がわかった
- ①と同じところもあるのですが、人の話を聞く時は相槌をしたりして、相手が話しやすい場を作ること。料理や何かを活動する時はみんな一人一人が協力する必要があること。
- 僕だけの世界観、笑顔、話を積極的に聞く姿勢、など自分に対する気づき
- 自分の強いところを知ることができた。**みんなの価値感や感性に触れることで自分にないことを学ぶことができた**
- 地域の文化
- **人との距離の縮め方。人の見つめ方、いい所の見つけ方。**自分も頑張りたいと思えるような雰囲気作り。●●からはどんなときも笑顔でいること、●●からはいつもちゃんと人の意見を受け入れてから話すこと、●●からは気まずい空間を切り裂いていく勇気、話術、●●からは何でもやって見る精神と「自分」を強く持つこと、●●からは人を和ませる方法や色んな「視点」を持つことを学ばせてもらった！

③今後やりたいこと、調べたいこと

- 酪農関係、地域関係の仕事について調べてみたい
- 弾き語りをしたい。ミカタカフェみたいなのを地元でしてみたい。
- 地元で地域mini留学のような活動
- 人と人の繋がりを支えることをしたい！教育の形を新しくいい方向に変えていきたい！地域創生
- 小川町で高校生の場を作りたい！
- 地元にミカタカフェのようなコミュニティスペースを作る！学校行事をもっと盛り上げたい！自分からどんどん行動したい。他の地域の地域活性化の工夫などを調べる

1－5　プログラムで得た収穫等
③　全体を通して得た収穫（旅する探究CAMP）

■旅する探究CAMP全体を通して得た収穫として、**まちづくりに対する新たな視点の獲得**や、その**気付きの前提となるような、他者と意見を交わすことの大切さ**への気づきが多く挙げられている。

図表　全体を通して得た収穫（旅する探究CAMP_事後）

①「まちづくり」についてプログラムの内容から得たこと

- まちづくりは様々な視点から考えることが出来る。例えば、行政、企業、個人など。多様な関わり方を用意すると、多くの人にまちづくりに関わってもらうことが出来る。
- 素朴な疑問を大切にする、人との繋がりはとても大切
- 知ることが何事にも繋がっていくということ
- **町の課題に目を背けず、真っ向から立ち向かうこと。**
- それぞれのまちの良さがあり、それを活かすことが大切。
- やっぱり地元愛が大切
- 「まちづくり」についての新たな考え方。色んな土地に住む色んな経歴の人の「まちづくり」についての思いを聞いて、良い刺激があった。

②「まちづくり」について他の参加メンバーとのかかわりの中で得たこと

- まちづくりを考える際の**視点が様々なこと。**愛。
- 全国に仲間がいることを知ることができた、**お互いの意見を話すことで新たな発見**があったり自分の考えを深められた
- 各々自分が一番大事にしている芯が違って色んな視点で見てみることも大切だなと思った
- 相手の意見に自分の意見をぶつけることが出来た。ぶつける中で**否定もせず肯定もしない選択肢があることを学べた**
- 色んな意見があっていいこと。
- それぞれの地元の特徴や思いが聞けた
- 高校生でもやれることが身の回りにたくさんあること。地域のための活動や、課題活動に取り組んでいる**高校生メンバーの話を聞いて、日々いろいろなことを考えて、一日一日を生きている高校生がこんなにもたくさんいることに驚き、劣等感を感じたが質問7での発見によって、劣等感が尊敬に変えることができたため**、話の構成の仕方や考え方を吸収することができた。

③「まちづくり」について今後やりたいこと、調べたいこと

- 地元のまちづくりにも興味を持ったので、**情報を得るルートを確立させたいと思った。**
- 自分も大人になった時、挑戦する子供達に何かきっかけを与えられる人になりたいと思うので、その携わり方について調べていきたい。
- コミュニケーションに関する活動、地元愛とは何なのか考えること
- 私が町にできることは何なのか、地域のコミュニティは本当に必要なのか
- **まちづくりをしている人にもっと話を聞いてみたい。**自分のまちをもっと活性化させたい
- 島の魅力を発信したい
- 「まちづくり」に成功している町の共通するところを調べたい。地元の「まちづくり」について調べたい。

2-1 ヒアリング調査設計

■ヒアリング調査は、アンケートによる回答を補足、深堀りする観点から、以下の4点を中心に聴取を行った。

今回のプログラムは「初対面の人たち」や「初めて行く地域」など、はじめは「アウェー」で緊張することや、不安になるということもあったかもしれません。そうした場に身を置いたことによってあなたが感じた自身の変化があれば教えてください。

1. **「アウェーな場」に身を置いてみた当初の感想について教えてください。また、そうした場を居心地の良い場に変えていく中で、特に影響の大きかったものはありましたか？それは何でしたか？**

2. **「アウェーな場」に飛び込んだことで得られた、自身の成長や、考え方などの変化はありましたか？**

3. **あなた自身の中で「当たり前」だと思っていたことや考え方が、今回の経験を通して変わった・揺さぶられたということはありましたか。**

4. **このプログラムを通して、「学校に持ち帰りたい」「探究の授業担当の先生に伝えたい」と思うことがあれば教えてください。**
   （＝学校での授業について、これまで「当たり前」だと思っていたけれど、変えられる・変えてもいいんだ、と思ったことがあれば教えてください）

2-2 ヒアリング調査結果サマリー

	・「アウェーな場」に身を置いてみた当初の感想 ・アウェーな場を居心地の良い場に変えていく中で、特に影響の大きかったこと	・「アウェーな場」に飛び込んだことで得られた自身の成長や考え方等の変化	・自身の中で「当たり前」だと思っていたことや考え方が、今回の経験を通して変わった・揺さぶられた経験	・このプログラムを通して、「学校に持ち帰りたい」「探究の授業担当の先生に伝えたい」と思うこと
地域mini留学	・話せなかったらどうしよう、話が途切れたらどうしよう、という不安を抱いて参加した参加者もいたが、**フィールドワークまでにほとんどの参加者は心理的安全性を獲得。** ・**少人数で話す機会、参加者のみで対話をする機会が豊富にあったことが関係性づくりに寄与。**話しやすい雰囲気づくりや自己開示に積極的に取り組み心理的安全性を主体的に構築する姿も、 ・フィールドワークでの余白の時間、振り返りの時間を通してさらに良好な関係性を醸成。	・参加者同士の対話や振り返りを通して、自己の強みや興味に関する気づきがあったとする複数の意見。 ・特に、**他者とのコミュニケーション面における気づき（話すことが好き、人の話を聞くことが好き・得意　など）を得た参加者が多かった。** ・フィールドワークでの写真撮影のワークを通して、自己のこと（写真が好き、こんな風景が好き、など）や他者の視点の多様性について理解が進んだことを印象的だとする複数の意見。	・フィールドワークでの振り返りの時間や、自分のこと、参加者同士のことについて言葉にして伝え合う時間を通して、**自分の知らない自分に気づけた**とする複数の意見。 ・上記の経験等とともに、**相手に寄り添って話を聞くことの重要性に気づいた**とする複数の意見。また、**対人関係力は属人的なものではなく、関係性によるものであるとの気付き**を得た参加者も。 ・フィールドワーク先での現地の方へのインタビューの機会を通して、話すことの楽しさ等への気づきも。	・**ミカタカフェやそこにおける高校生の関わり方が印象に残り、自身の通う高校の地域でも同様の取組を進めたいとの複数の意見。**その中には、実際に行動に移し始めている姿も見られた。 ・プログラム中の振り返りの時間を高校の探究的学習にも取り入れたいとの意見も。 ・プログラムに参加する大人の数の多さや、そこでの関わり方（生徒が自主的に学びを深められるようサポート、生徒に興味を持って見守っていて欲しい）も参考となった様子。
旅する探究CAMP	・人見知りであることに不安を感じる生徒もいたものの、概ね抵抗感なく、期待感をもってプログラムに参加。 ・「まちづくり」という共通の関心があったため、話題に事欠くことはなかった様子。 ・スタッフ、参加者が共通して話題を提供したり、共感的に聞きあう姿勢をとっていたこと、**「素朴な疑問を大切にする」マインドセットが共有されていたことが心理的安全性の構築に寄与。**	・他者とのかかわり方、話の受け止め方に関する新しい考え方を得たとの複数の意見。 ・自らのキャリアに関しても、**幅広い選択肢や考え方があることに気づいた**との意見も複数得られた。	・特に**フィールドワーク先での、移住者など多様な人との出会いや語り合いを通じて、人生には多様な選択肢があることや、考え方にも多様性があること、それらを柔軟に受け止めることの重要性に食づいた**との複数の意見。 ・多様な選択や考えの中にも、「地元愛」や「まちづくりへの思い」を共通点として見出した参加者もおり、**自身のキャリア形成における価値観を問い直した者**も。	・まちづくりについて、**課題から入るだけでなく、地域の魅力を体感することや人との交流をきっかけとして、「やりたい」「楽しい」という気持ちに基づく地域へのアプローチが必要とする複数の意見。** ・上記のために、街歩きや、地域の大人と触れ合う機会の充実を求める声も複数あった。

実証②～学校間連携の導入経緯資料～

高等学校教育改革の流れ（学校間連携の導入の経緯）

平成３年の中教審答申では、その後の高等学校教育改革の原点となる提言が行われた。

①学科制度の再編による総合学科の設置、職業学科の再編成
②新しいタイプの高等学校の奨励
③単位制の活用による選択中心の教育課程
④高等学校間の連携の推進
⑤学校・学科間の移動を容易にする仕組みの整備
⑥「特定の分野において特に能力の伸長の著しい者」などに関する教育上の例外措置　　など

平成元年　→　定時制・通信制の修業年限の弾力化

平成５年　→　単位制の全日制への拡大

・他の高等学校(又は自校の他の課程)・専修学校 (専門学校を除く)における学修の成果や技能審査の成果について、単位認定が可能となる

平成６年　→　総合学科の制度化等の施策が実施

平成９年の中教審答申　→　中高一貫教育の選択的導入の提言

平成10年　→　・大学・高等専門学校・専門学校・社会教育施設など における学修の成果、ボランティア活動・就業体験(インターンシップ)・ スポーツ又は文化に関する分野における活動に係る学修の成果についても、 単位認定が可能となる

平成11年　→　三つの実施形態による中高一貫教育制度の導入

平成17年　→　・認定できる単位数の上限が、20単位から36単位に拡大された

平成３年　中教審答申／高校教育の改革

第Ⅰ部　改革の背景と視点

第２章　高等学校の現状と問題点

（１）社会の変化と高等学校

（２）青少年の変化

（３）画一的な教育

高校教育の一番基本的な問題は，もう言い古されたことではあるが，その画一性にある。

まず，高等学校への進学率が急上昇したにもかかわらず，高等学校側が自らその現実の変化に十分に対応するだけの変容を遂げていない。国の基準においては，これまでも必修単位数を引き下げたり，生徒の実態に応じた多様な教科・科目を設けるなど，生徒の現実にできるだけ合わせるよう，さまざまな工夫を行ってきた。しかし，選ばれた者が進学する学校との意識が抜け切れていないせいであろうが，現在の高等学校の多くはいまだに十分に自分の学校に通ってくる生徒の実態にふさわしいものにはなっていない。例えば，教育課程の編成や教科書の採択に関し，生徒の実態にかかわりなく，進学を強く意識した背伸びが認められる。

また，社会が変化し，生徒が多様化しているのに，教育内容が生徒から見て魅力あるものに思えるほどに，選択科目が十分に取りそろえられていない。これは，施設・設備や教職員数に一定の制約があるためであるとも言えるが，現場の教師が選択科目の拡大に必ずしも積極的でない点にも原因があると考えられる。

さらに，恐らくこれが高等学校を画一的な教育に追い込んでいる最大の原因であろうが，高校教育が大学進学準備を中心にしたものになりがちなことである。今日では，高校教育はすべて大学進学のためにあるかのような考え方が一部でかなり支配的で，そこでは進学が生徒や親たちの最大の関心事であり，生徒の進学実績を中心に学校を評価するような社会的風潮に誰も疑問を抱かなくなっている。そして，この年齢層の青少年に大切な人間教育や心身の健全な育成が，ともすれば軽視されがちになっている。

（４）受験競争の激化

（５）不本意入学・中途退学の増加等

Source:”新しい時代に対応する教育の諸制度の改革について（答申）”文部科学省　平成３年４月１９日

平成３年　中教審答申／高校教育の改革

高校教育の改革を進めるに当たっては，まず，高等学校の性格を考えてみることが必要である。

今日の高等学校は，かつてのように一部の選ばれた者が進学する中等教育機関ではなく，義務教育の修了者のほとんどすべての者が学ぶ国民的な教育機関となっている。中等教育機関は，戦前の学校制度においては，中学校，高等女学校，実業学校に分かれていたが，戦後の学校制度においてはこれらの学校は廃止され，新たに中学校及びこれに続く高等学校とされた。そして，中学校は義務教育とされ，高等学校は，その基礎の上に，広く普通教育や専門教育を行う中等教育機関として位置付けられた。このような高等学校制度は，その後の中等教育の普及に大きく寄与し，今日では中学校卒業者の95%に及ぶ者が学ぶ文字通り国民的な教育機関となっている。

このように大衆化した今日の高等学校には，能力・適性，進路，興味・関心等の極めて多様な生徒が入学している。したがって，その教育の水準や内容については一律に固定的に考えるべきものではなく，生徒の実態に対応し，できる限り幅広く柔軟な教育を実施することが必要となってきている。高校教育では，中学校教育との連続性を考慮しながら，次代を担う社会人として必要とされる基本的な内容を生徒に確実に身に付けさせることが重要である。また，生徒一人一人に対して，自分の興味・関心や進路などに基づく主体的な学習を促し，それぞれの個性を最大限に伸長させるための選択の幅の広い教育を推進していくことが大切である。

高等学校の段階は，生徒の自我意識が高まり，自分自身や自己と他者との関係，さらには，広く人間や社会についての関心が強まる。また，この時期の生徒は，家族や友人との人間関係をはじめ，自己の進路，将来の生き方などの青年期特有の問題に直面する。高等学校においては，こうした青年期の生徒が，自己を見つめながら自我を確立し，人間としての在り方生き方についての自覚を深め，人間性を豊かにはぐくむことができる教育が求められている。

今後は，このような高等学校の性格を踏まえ，第Ⅰ部第３章で述べた視点に立って，高校教育の改革を推進する必要がある。今回の改革は，以下に述べるとおり，学科制度の再編成，教育内容・方法の改善，学校・学科間の移動，教育上の例外措置と幅広い事項に及んでいる。これらの提言が，第５節に述べる支援措置と相まって，着実に実現されていくことを期待する。

Source:”新しい時代に対応する教育の諸制度の改革について（答申）”文部科学省　平成３年４月１９日

平成３年　中教審答申／高校教育の改革

第２節　教育内容・方法

（２）高等学校間の連携の推進

高等学校において他の学校や学校以外の機関での学習が履修とみなされる仕組みとしては，現在，定時制・通信制課程間の併修や定時制・通信制課程と専修学校などとの連携（技能連携）の制度等が設けられている。しかし，いずれも定時制・通信制課程において，生徒の学習負担の軽減を図る等の観点から特例として設けられているものであり，全日制課程には適用されていない。

今後は，全日制課程についても生徒の多様な実態に対応し選択学習の機会を拡大する観点から，教員や施設・設備等の事情で開設できない教科・科目についても履修の途を開くようにする必要があろう。このような方途としては，例えば，普通高校と職業高校との間で相互に職業科目，特色ある普通科目を履修したり，あるいは，専修学校の学習や一定水準以上の技能審査の成果などを高等学校の単位として認めたりすることが考えられる。

Source:”新しい時代に対応する教育の諸制度の改革について（答申）”文部科学省　平成３年４月１９日

平成３年　中教審答申／高校教育の改革

第３節　学校・学科間の移動

現在の高等学校では，いったん所属した学校や学科を中途でやめたいと考え，他への移動を希望しても，極めて困難なのが実情である。これからは，高校生の他校・他学科への移動の可能性は，もっと認められてよいであろう。

特に保護者の転勤や海外からの帰国に伴う生徒の転入学や編入学を容易にすることは，親の単身赴任が社会問題化している今日では焦眉（び）の課題である。また，さまざまな理由で３年の間に途中で進路変更を希望する場合もあり，これに適切に対応することも必要である。このような措置は中途退学を防ぐ方策の一つともなり得よう。

このため，高校生の学校・学科間の移動をしやすくするという観点から，地域の実情等に応じて，公私立を問わず各学校・学科に一定幅の編入学定員枠を設定することが適当であると考えられる。ただし，この場合，入学後も受験競争を継続させたり，特定校への希望集中によって序列化を促進したりすることなどのないよう，その与える影響などについてあらかじめ検討しておく必要がある。また，可能な限り選択中心の教育課程を実施して，学科を変更して移動する場合においても，移動前の修得単位を従来より弾力的に認定する配慮も大切である。

なお，近年，私立の６年制一貫校においては，中学校段階ですべての入学者を決め，高校段階での新規入学を認めないという方針に傾いているところがある。新規入学を認めるか否かは各学校の教育方針によるものであるが，学校選択の機会を広げるという観点から，高校段階での新規入学について検討することが望まれる。

さらに，中退その他で高等学校をいったん離れた者にも，自由に，再挑戦のチャンスを用意する必要がある。このため，単位制高校の整備や定時制・通信制教育の充実を含め，学校に戻りたい者を受け入れる方途について検討する必要がある。希望すればいつでも学校に戻ることができ，過去に修得した単位も無駄にはならないようなシステムを確立することは，生涯学習の見地からも，いわば時代の課題である。

Source:”新しい時代に対応する教育の諸制度の改革について（答申）”文部科学省　平成３年４月１９日

シェア型オンライン教育支援センター

room-K

KATARiBA
Shape the Future

未来の教室 LEARNING INNOVATION

報告書作成日　2023年 2月 24日

テーマC. 場の選択肢の拡充に関する実証事業サマリ:カタリバ(room-K)

実証を通じて解決したい課題と実証成果

背景及び実証概要

教育支援センターは未だ全自治体に設置できていないうえ、対面形式ではリーチできない生徒も存在しているため、オンラインを活用し、未対応の地域や対面でカバーしきれない生徒を支援する体制を構築する

成果

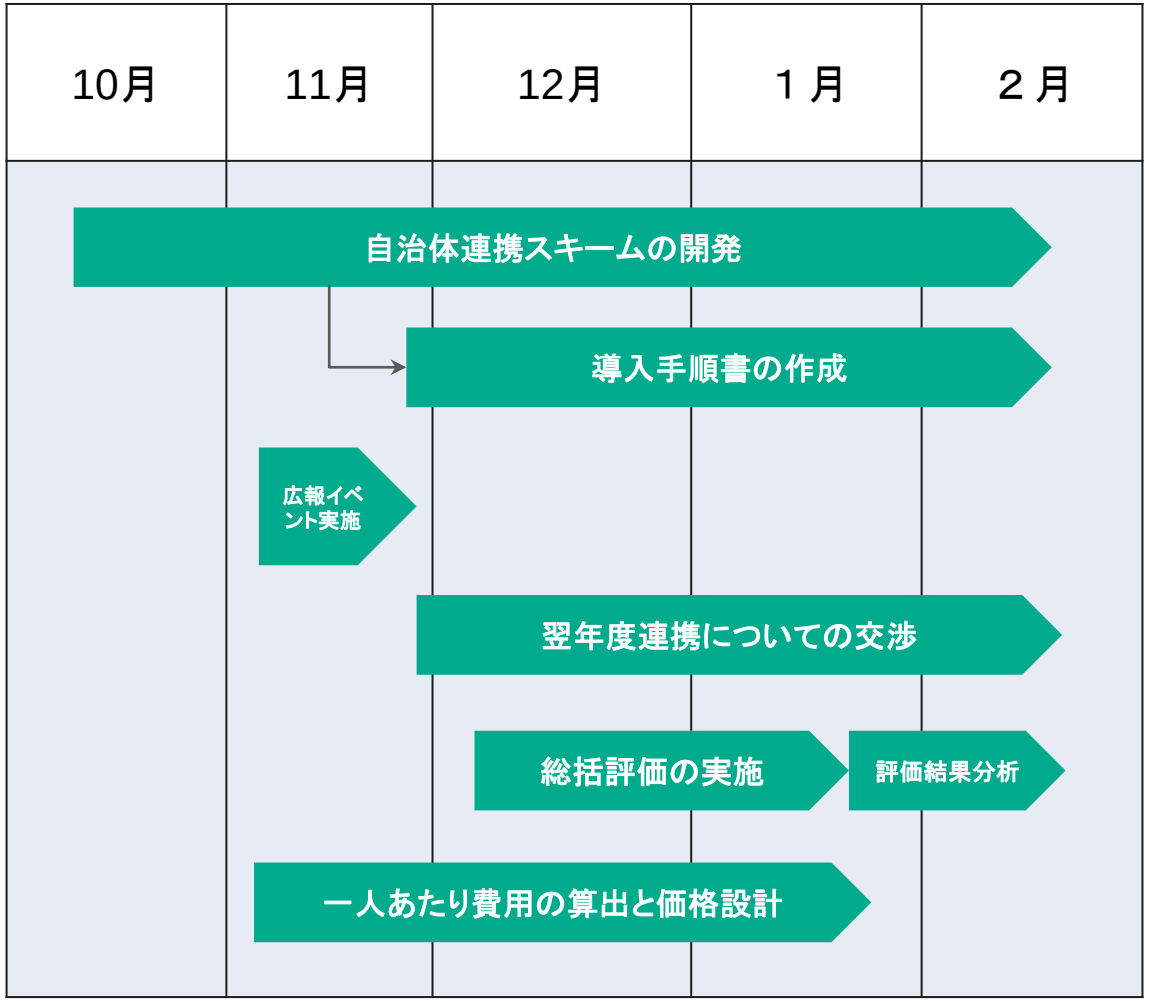
①シェア型オンライン教育支援センター導入に資する手順書の完成。

- 事業者側がサポートする内容と、自治体で対応すべきことを明確化
- 複数自治体が手順書を基に、ほぼ同一のスキームでroom-Kを導入・シェアすることが可能になった。

②来年度以降のroom-K導入自治体が増加。コミュニケーションを開始している。

- room-Kの認知が拡大。40以上の自治体から問い合わせを受けた。
- 実証成果も踏まえ複数の自治体と導入を交渉。来年度10自治体以上が導入予定。

実証内容



目次

1. 事業者について
2. 取り組みの背景と目指す姿
3. 実地体制・実証フィールド
4. 実施内容と成果
5. 実証を通じた示唆・今後の展望
6. 報告書以外の成果物一覧

事業者について

NPOカタリバ：団体概要・団体理念

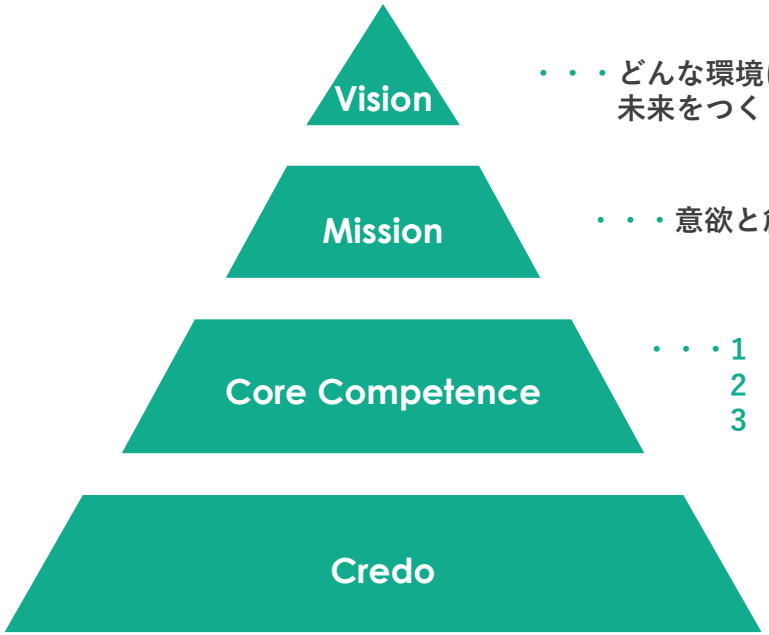
どんな環境に生まれ育っても未来をつくりだす力を育める社会を目指し、
すべての１０代が意欲と創造性を手にできる未来を実現しようと活動しています。
そのために私たちは、活動の核となる３つの強みを磨き続けます。
さらにすべてのスタッフが日々クレドに掲げた行動指針を実践することで、
私たち自身が常に進化し、未来をつくる体現者であることを目指しています。



団体概要

名称	認定特定非営利活動法人カタリバ
本部	東京都杉並区高円寺南3-66-3 高円寺コモンズ
設立	2001年11月1日（2006年9月21日に法人格取得）
役員	代表理事：今村久美 常務理事・事務局長：鶴賀康久 理事：岡本拓也（公認会計士） ：酒井穣（経営者） ：中原淳（博士/人間科学） ：山内幸治（若者創業支援NPO理事） 監事：神山晃男（経営者） ：中山龍太郎（弁護士）
職員数	133名（2021年1月時点）
収入	1,231,270千円（2019年度）

団体理念



＊団体理念は3年間、全職員でつくりたい未来・ありたい姿・何人の組織になっても
大切にしたい行動指針について対話を重ねながら作成しました。

NPOカタリバ：取り組むテーマと事業のかたち

すべての１０代が意欲と創造性を育める未来を目指し、カタリバは２つのテーマを掲げ
サードプレイス（居場所）運営、プログラム提供、学校や行政へのハンズオン支援などの活動に取り組んでいます。

Theme 1

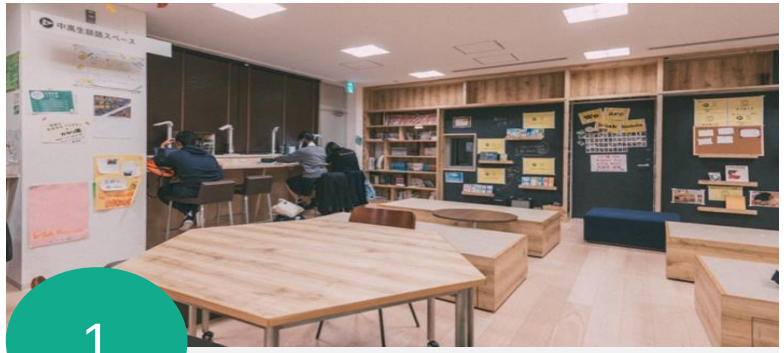
誰ひとり取り残さずに学びにつなぐ

生まれた環境による「キッカケ格差」を無くしていく

Theme 2

未来をみずから切り拓く力を育む

日本中の子供たちに本物の「マイプロジェクト」を



1

サードプレイス型事業

放課後や学校外の居場所として
地域のニーズや課題に合わせた10代のための施設を運営



2

プログラム提供型事業

学校や地域に10代の心に火を灯し
意欲と創造性を育むプログラムを届ける



3

ハンズオン支援型事業

高校・行政の中に入り込み、
探究的な学びのサポートや、地域の教育環境づくりを実施

取り組みの背景と目指す姿

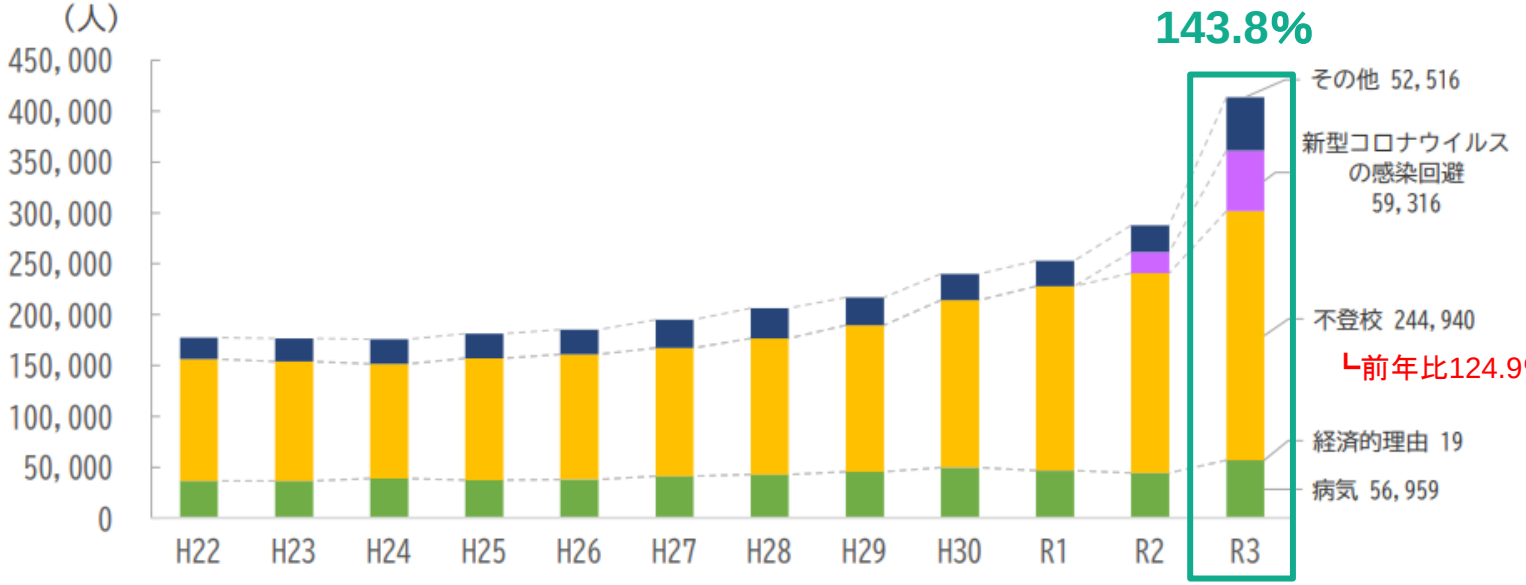
取り組みの背景にある課題

義務教育 長期欠席41万人時代

小中学校における長期欠席者数は413,750人、このうち不登校によるものは244,940人

すでに約41万人の小中学生が長期欠席しており過去最多数

小・中学校における長期欠席者数の推移



※ 令和元年度調査までは、年度間に30日以上欠席した児童生徒について調査。

※ 令和2年度調査から「児童・生徒指導要録」の「欠席日数」欄及び「出席停止・忌引き等の日数」欄の合計の日数により、年度間に30日以上登校しなかった児童生徒について調査。

※ 令和2年度調査から、長期欠席の理由に「新型コロナウイルスの感染回避」を追加。

出典｜文部科学省　令和3年度児童生徒の問題行動・不登校等生徒指導上の諸課題に関する調査結果の概要

不登校の児童生徒への公的支援が不十分

課題が深刻化する一方で、不登校の児童生徒に対する公的支援は不十分

全国各地で居住地や家庭の経済力によって、**学びの機会に格差**が生まれている

不登校の児童生徒に対する公的支援の仕組みが不足している

不登校特例校 **２１校**のみ
（うち公立１２校/私立９校）
平成17年学校教育法施行規則の改正により全国化

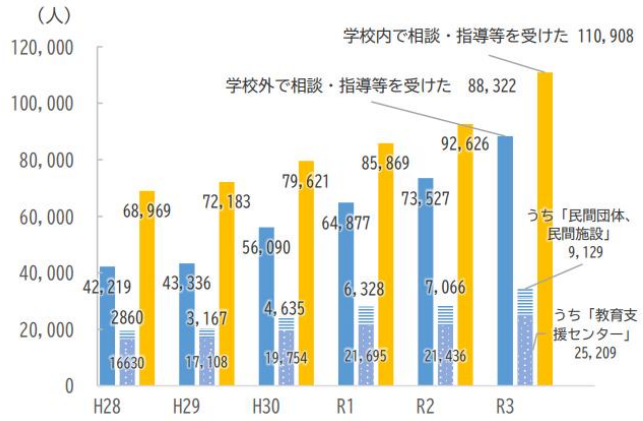
▶教育支援センターの設置状況

- 設置自治体は全国の**約63%**
- 未設置の理由は、**予算・場所の確保**の問題が上位となっている

36.3%の不登校児童生徒が相談・指導を受けていない

学校内外の相談・指導をうけたうち、教育支援センターを利用したケースは12.7%にとどまる

学校内外で相談･指導等を受けた児童生徒の状況



出典｜文部科学省 令和3年度児童生徒の問題行動･不登校等生徒指導上の諸課題に関する調査結果の概要

学びの保障を家庭だけに委ねることで格差が広がる

▶フリースクール等の会費（授業料）の月平均額は
約３万３千円

▶入会金の平均額は**約５万３千円**

民間が運営するフリースクールは高額。またオンライン学習等の有料サービスの利用料も家庭負担となる。公的支援が不足する中、家庭の経済状況によって、受けられる学びの機会格差が広がっている。

出典｜文部科学省 平成27年８月５日 小・中学校に通っていない義務教育段階の子供が通う民間の団体・施設に関する調査

本事業が目指す「場の選択肢の拡充」に関するあるべき姿

不登校支援ニーズの多様化を捉え、全国の自治体でオンラインの活用や民間との連携により支援・居場所の選択肢が拡充され、子供一人一人にとって最適な支援がなされるようになり、支援できる子供の人数も増加する。

1

支援・居場所の選択肢が多い

例．自治体のもつ不登校支援の選択肢

room-K

シェア型オンライン
教育支援センター

メタバースやデジタル教材等の活用

行政と民間の垣根を
越えた相互連携



教育支援センター



学校・別室



SSW・総合相談

アダチベース
ADACHI BASE

民間の居場所施設



夜間中学



自治体内の支援メニュー
全体を把握し統括する視点

適切なマッチング



不登校の小中学生

3

子供がよりよく・より多く支援に接続される

2

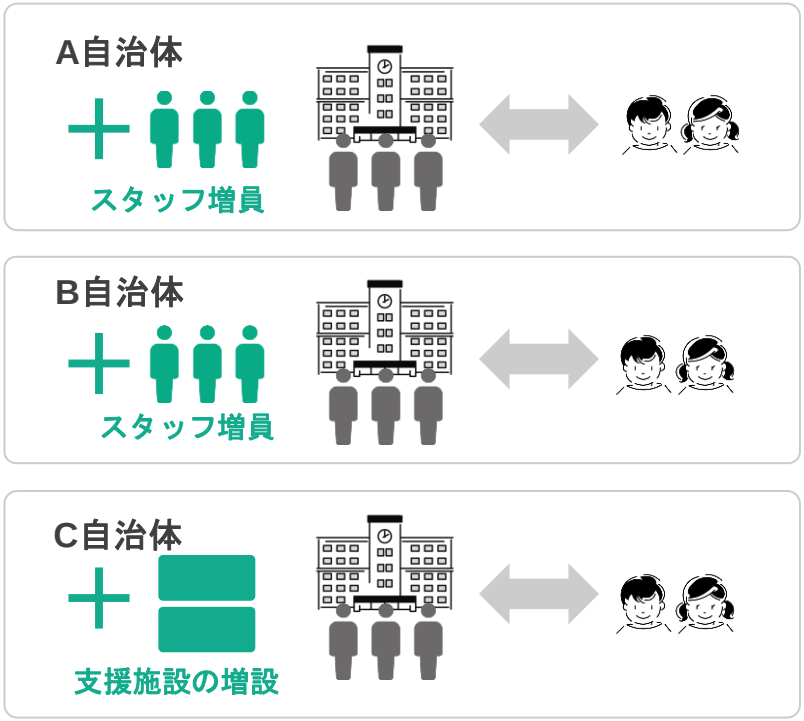
各支援・居場所の質が高い

room-Kとは：事業の目指す姿

「シェア型」オンライン教育支援センターの開発・導入により、人材や学びの場を自治体を超えてシェアすることで、支援リソースが不足する地域でも丁寧な不登校支援を行る支援スキームを構築する。

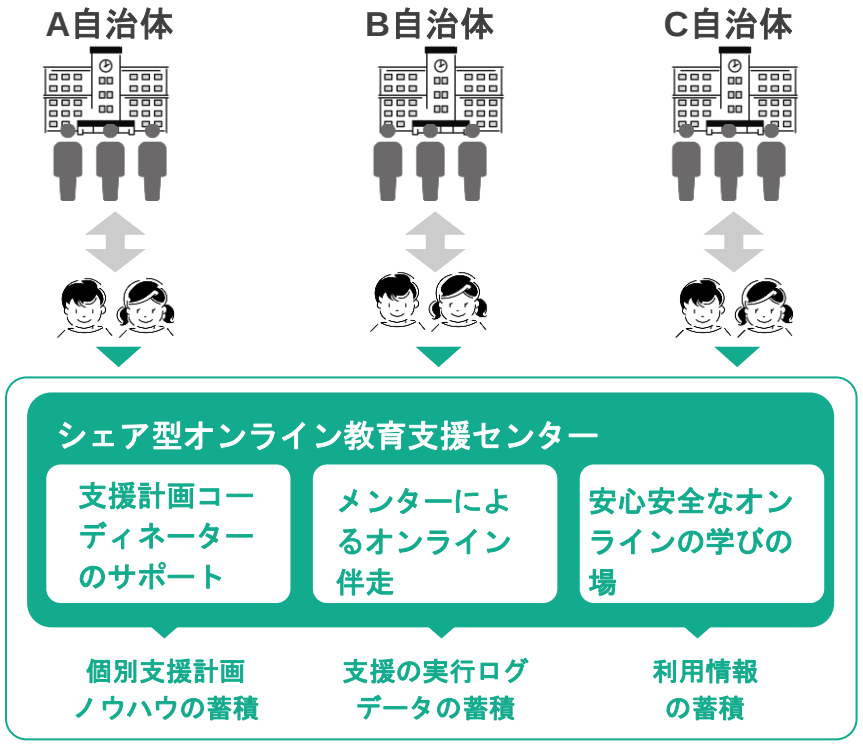
●各自治体や学校の個別対応

増加する不登校の児童生徒に対応するため、各自治体や学校が個別に人員や施設の増員を実施すると、コストが高く支援に限界がある



●「シェア型」オンライン教育支援センターの活用

シェア型オンライン教育支援センターの導入が広がることで、人材や学びのプログラムを全国でシェアし、支援リソースの不足を解消することができる



room-Kとは：支援の目指す姿

社会とつながり、自分らしい学びのかたちを探す、
その子にとっての次の一歩に寄り添うオンラインの教育支援センター

Vision

子供たちが、誰ひとり取り残されず、学びにつながることができる。

Mission

何らかの事情や背景があって学校文化や学校での学びにフィットせず、不登校になったり不登校傾向が表れたりしてしまっている小中学生に、安心できるつながりを再構築し、学ぶ意欲と自信を取り戻すための伴走支援を行う。

テーマ	支援の先に達成したい、子供たちの状態
安心	子供たちが、素の自分でいられるような関係を得て、それを広げていくことができる。
自信	子供たちが、自分らしさを受け入れ、自分の成長や達成、ポジティブな変化を実感することができる。
意欲	学ぶこと、興味・関心を見つけること、他者とつながることを肯定的に捉え、行動に移すことができる。
自律 （一歩踏み出す）	目標をもち、学ぶこと・実行することを継続できる。

【教育支援センターの設置の目的】※教育支援センター整備指針（試案）より
センターは，不登校児童生徒の集団生活への適応，情緒の安定，基礎学力の補充，基本的生活習慣の改善等のための相談・指導（学習指導を含む。以下同じ。）を行うことにより，その社会的自立に資することを基本とする。

room-Kの事業内容:シェア型オンライン教育支援センターの開発

リモートで活動する全国の支援者と様々なデジタルツールの活用、学校・行政・オフラインの支援者との連携により、オンラインでも質の高い不登校支援と学びの場づくりの実現を目指した。

各種デジタルツールを用いた安心安全な学びの場の開発



メタバースを活用し、家庭や学校の別室等から接続できる**安心安全なオンラインの学び場**を開発・運営。AIドリルを活用した教科学習の支援、社会情動的スキルを育むプログラム、興味関心でつながるクラブ活動などを通して、**子供たちに合った学習機会や他者と共に過ごす機会**をつくった。

個別支援計画の作成と運用オペレーションの開発



オンライン支援の指針となる、**子供たち一人一人の個別支援計画**を作成するためのフォーマットや、支援計画に基づいてオンラインでの支援を進めるためのオペレーション、運用支援システムを開発した。加えて、支援計画の作成と支援全体をリードする「コーディネーター」という職種の要件を定義し、採用・育成を行った。

効果的な伴走方法の開発とメンターの採用・育成



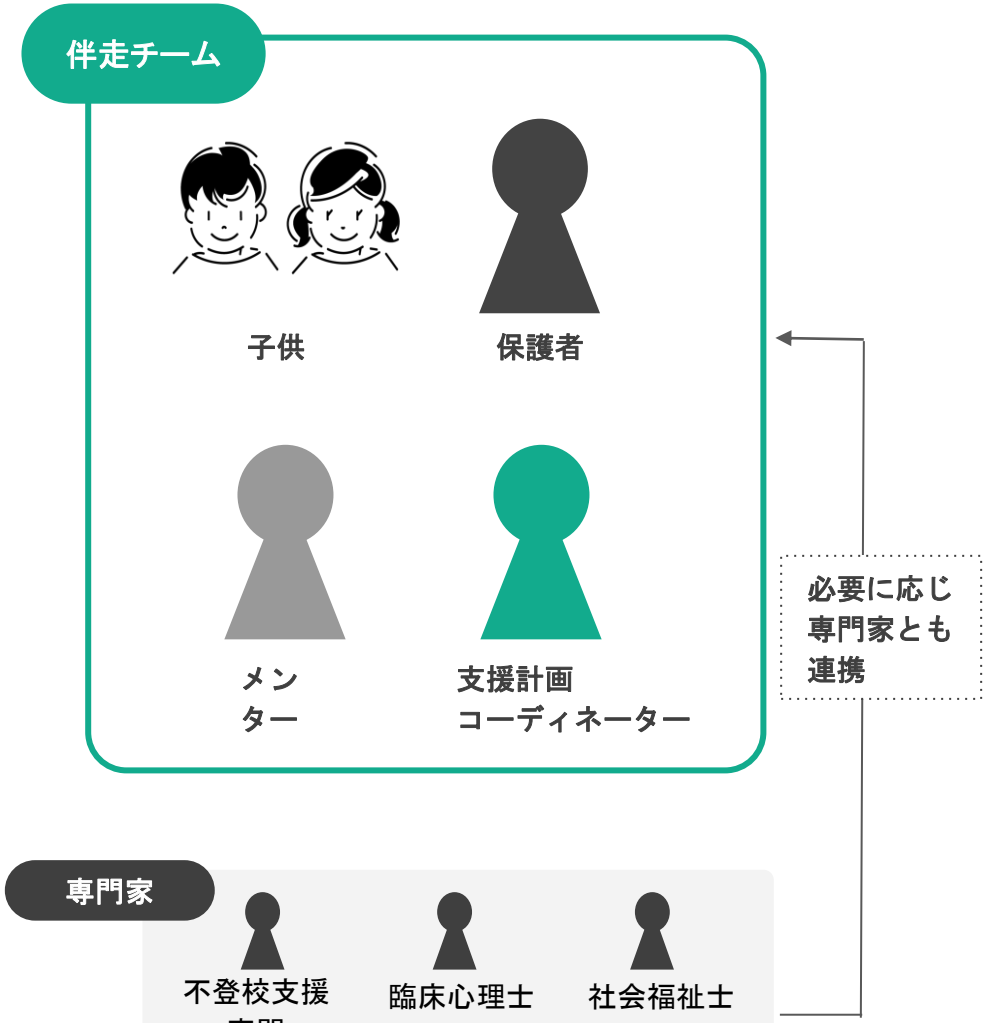
子供との定期的な1on1ミーティングを軸に伴走支援を行う「メンター」の要件を定義し、採用・育成を行った。また、状況に応じた適切なサポートや、学びの機会へ誘い出すための効果的なコミュニケーション方法・手立ての開発を進めた。

関係機関／専門家との連携



・子供の在籍校、地域の支援者（NPO等）、行政などと連携した支援のあり方を模索した。
・臨床心理士や社会福祉士、弁護士等の専門家と連携した支援体制を構築した。

room-Kの事業内容：子供と保護者の伴走体制



●支援計画コーディネーター

子供の個別支援・学習計画を作成、リードするスタッフ

基本月1回の頻度で保護者面談を実施、**保護者への報告や悩み相談等の保護者ケア**も行う。ヒアリング、子供とのお話を経て、保護者や教員と情報共有をしながら、子供の心の回復や学習習慣づくりを目的とした支援・学習計画を作成

※全員が有資格者ではないが、心理士や元教員の他、子供の支援や教育経験が2年以上ある人を採用、研修を受けたスタッフ

●メンター

お兄さん、お姉さんのように1対1で子供に寄り添う伴走者

子供の状況を加味して作成された個別支援計画に基づき、子供と基本週1回の頻度で**子供面談（作戦会議）を実施**。適切なサポートや、学びの機会に誘い出すコミュニケーションを行い、意欲を育みながら子供の踏み出す第一歩に寄り添うスタッフ

※全国から募集・選抜を行い、研修を受けたスタッフ

※オンラインとリアルの良さを組み合わせ、継続的な支援体制を構築するため、子供や保護者の状況・希望に応じて、学校等、外部機関との接続も行う。

room-Kの事業内容：多様なプログラムを実施

その子にとっての第一歩に寄り添う多様なプログラム

まずはメンターと1対1の信頼関係を築いた後、子供の状況や好奇心や興味関心をもとに
プログラム参加へチャレンジ。個別型または集団型を選べる等、様々な面に配慮したプログラム構成となっている

学習支援



教科ワークショップ



ソーシャルスキル

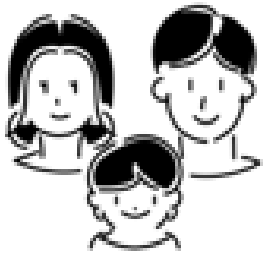


クラブ活動



①自分のペースで行う、**学習支援プログラム**
②算数・数学等、教科を楽しく学ぶ、**教科ワークショップ**
③社会で人と関わりながら生きていくうえで大切にするべき考え方を学ぶ、**ソーシャルスキルプログラム**
④横のつながりをもつことの楽しさを感じてもらい、意欲を育む**クラブ活動**
⑤その子の興味に合わせた個別対応の、**個別プログラム**
その他、高校**受験**に向けた**進路プログラム**や**雑談タイムのランチ会**等、不定期プログラムも開催中

room-Kの特徴　個別伴走を通じて学びにつなぐ

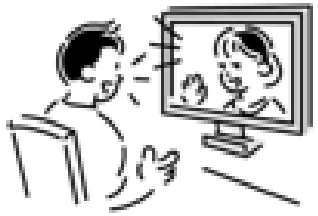


保護者伴走（月1面談）
個別支援計画作成
学校連携

子供伴走
・作戦会議(週1面談)
・作戦実行
(踏み出す1歩に寄り添う)



連携

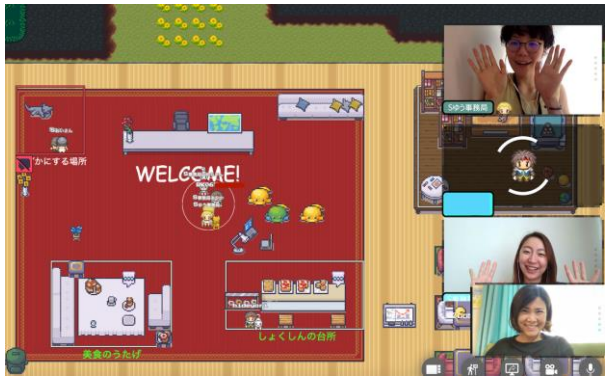


支援計画
コーディネーター

メンター

学びに接続

オンラインの学びの場
（プログラム参加）



個別プログラム
クラブ活動
5教科学習支援
（個別支援/集団型）





未来の教室事象事業における昨年度の取り組み

取り組みの詳細テーマ	ねらい	取り組み内容
①支援計画コーディネーターによる個別支援計画の策定方法と運用システムの開発	● オンラインを活用した伴走支援の標準化と個別最適な支援の実現	● 支援計画コーディネーターの採用・育成 ● 自治体・企業等で運用される個別支援計画の内容に関する調査（学術的検証の一環） ● 個別支援計画フォーマットの作成 ● 上記フォーマットを用いた支援の実践とフォーマットの改善 ● アセスメント指標の開発 ● 運用支援システムの開発
②オンライン支援への誘い出しの事例創出	● 支援への誘い出しのモデル化 ● 継続的な学びへの接続に資する 支援メニューの開発	● メンターの採用・育成 ● メンターによる定期面談の開発 ● 学びの場とプログラムの開発 ● マイプラン（マイ時間割）の作成・運用 ● デバイス・デジタルツールの活用 ● ポータルページの作成 ● 保護者と協力した誘い出しの実践
③学校・自治体連携モデルの開発と事例創出	● 汎用的な学校・自治体との協働スキームの確立	● 教育支援センターへの誘い出し ● 県教委と連携した広報 ● 出席認定に向けた学校連携
④政策提言・政策的示唆	● オンラインを活用した不登校支援を実現し、その仕組みが各自治体に取り入れられるようになるための法改正・新制度の導入への寄与	● 自治体連携から見えた個人情報保護法制等に関係する課題の発見と事例共有 ● 保護者ヒアリング等から不登校児童生徒を抱える世帯のもつ課題を発見し事例共有

シェア型オンライン教育支援センターを全国の自治体に横展開するには、「汎用的な連携スキーム」と「支援の効果検証」が必要

取り組みの成果

自治体連携の継続・深化

支援の実績をもとに、広島県と世田谷区における連携は2022年度も継続しており、それぞれ連携協定を結んでのオンライン支援の共同開発に取り組んでいる。

子供の高い利用率

ユーザーのうち、54.1%が1年以上不登校状態でサービスの利用を開始するが、オンライン支援で、週1回以上学びの場に参加している児童生徒が平均83%に上った。

今後解決すべき課題

連携スキームの汎用性が低い

自治体ごとの個別性の高い連携スキームとなったことで、汎用的な連携モデルの開発が十分にできず、横展開に向けた道筋をつけることができていない。

効果検証が不十分

多くの子供たちが利用できたものの、利用したことでどのような効果・変化があったかは示すことができておらず、効果検証の方法も未整備であった。効果を客観的に示すことができなければ、自治体が導入を検討する際の説得力に欠ける。

実施体制・実証フィールド

実施体制・実証フィールド

実施体制

事業受託者：認定特定非営利活動法人カタリバ

- 統括責任者　：今村久美
- 執行責任者　：瀬川知孝
- 渉外担当　　：萬代奈保子

再委託先

- 阿久津遊（効果検証推進 / 個人事業主）
- 鶴岡有里（効果検証補助 / 個人事業主）
- 大石かな（効果検証補助 / 個人事業主）

備考

- オンラインを活用した不登校支援の効果を検証するための評価指標の開発と評価の実施については、評価指標の開発及び教育・福祉領域に専門性のある研究者をアサインする。
  ＊プロフィールは次頁に記載

実証フィールド

1、汎用的な自治体連携スキーム開発の実証

- 埼玉県戸田市
- 埼玉県入間市
- 東京都文京区
- 熊本県益城町

2、オンラインを活用した支援の効果検証の実証

- 埼玉県入間市から接続される世帯の一部
- 東京都文京区から接続される世帯の一部
- その他 room-Kを利用している世帯

＊合計60名程度の利用者が効果検証の対象となる

効果検証に係る実施体制

池田利基（効果検証設計・評価指標開発 責任者）

■プロフィール

大学・大学院を通して社会心理学の研究に従事し、データビジュアライゼーション能力を武器に、学術研究活動において多数の賞を獲得する。その後、大学院の博士課程在籍中に、「科学的根拠に基づく伴走支援活動を全国に普及させる」を理念とし、NPO法人の社会的インパクト評価の設計をおこなう団体を立ち上げる。現在は、認定特定非営利活動法人カタリバを中心に、オンラインによる伴走支援の効果検証などを行っている。

金子楓（効果検証設計・評価指標開発 副責任者）

■プロフィール

博士（心理学）・臨床心理士・公認心理師
大学院修了後、看護専門学校・保育福祉専門学校の非常勤講師として心理学・教育心理学・人間関係論を担当。心理臨床活動では、公立小学校・看護専門学校のスクールカウンセラーとして、児童・生徒および保護者に対するカウンセリング、教職員へのコンサルテーションを行っている。また、市療育支援センターの指導員として保育所等訪問支援を行うなど、支援の現場に幅広く関与している。

実施内容と成果

実施内容サマリ

	ねらい	取組み内容	成果と課題
①シェア型オンライン教育支援センターroom-Kの活用拡大に向けた、汎用的で横展開可能な自治体連携スキームの開発及び広報イベントの実施	多くの自治体が不登校支援プラットフォームを活用できるよう、一定程度まで横展開可能な自治体連携のあり方を定めた上で、導入を具体的に検討する自治体を増やす。	• 複数の自治体において、同一のスキームでシェア型オンライン教育支援センターの導入・活用事例を創出する。 • どの自治体でも使用可能なシェア型オンライン教育支援センターの導入手順書を作成する。 • 翌年度にシェア型オンライン教育支援センターを導入する自治体を募集する広報イベントを実施する。	• 汎用的な自治体連携スキームを開発し、room-Kを自治体に導入するための手順書を作成した。 • 4つの自治体において、汎用的な連携スキームをベースにroom-Kを導入・活用する事例を創出した。 • 広報イベントを実施し、281名の参加者を集めた。
②オンラインを活用した不登校支援の効果を検証するための評価指標の開発と評価の実施 **～客観的な理論に基づく考察も取り入れより良い支援に繋げる為の試み～**	オンラインを活用した不登校支援が子供・保護者にポジティブな効果を与えるエビデンスを示し、自治体等で導入する根拠をつくるための評価指標を開発する。	• 既存の心理尺度等を活用した評価指標と質問紙調査を開発する。 • 利用者に対し、開発した質問紙調査を実施する。 • 不登校の子供に配慮した調査の実施方法を開発する。	• 総括評価質問項目一覧を作成し、効果検証を実施。複数の項目で利用者にポジティブな変化が見られた。 • 予備調査と半年後の調査の両方に回答できた利用者は22名にとどまり、より確実かつこどもに負荷をかけずに回答を取得できる方法の検討が必要。
③オンラインを活用した不登校支援の投資対効果の算出	オンラインを活用した不登校支援の投資対効果の高さ（子供1人あたりの支援にかかる費用が低く、アクセスのハードルも低いこと等により、少ない費用でより多くの子供を支援できること）を示し、自治体が導入するための根拠をつくる。	• オンラインを活用した不登校支援における子供1人あたりの支援コストを算出する。 • 算出した1人あたり支援コストをもとに、シェア型オンライン教育支援センターの価格設計を行う。	• 現段階におけるroom-Kの1人あたりの支援コストを算出し、自治体提供価格と、価格設計の考え方について整理した。

①-1 シェア型オンライン教育支援センターroom-Kの活用拡大に向けた、汎用的で横展開可能な自治体連携スキームの開発

シェア型オンライン教育支援センター汎用型自治体連携スキーム（フルパッケージ型）

room-K

保護者伴走（月1面談）
個別支援計画作成
学校連携

子供伴走
・作戦会議(週1面談)
・作戦実行
(踏み出す1歩に寄り添う)

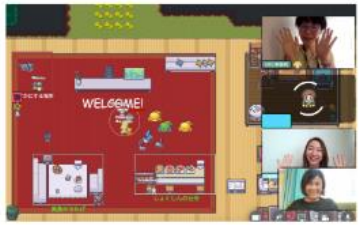
連携

支援計画
コーディネーター

メンター

学びに接続

オンラインの学びの場
（プログラム参加）



個別プログラム
クラブ活動
5教科学習支援
（個別支援/集団型）

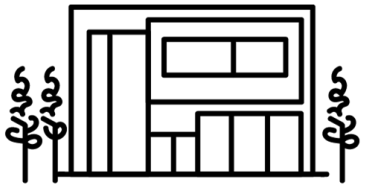




情報共有
連携



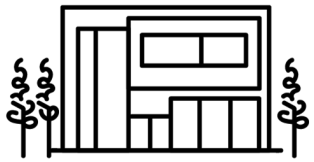
連携先（自治体(教育委員会)）



情報共有・連携

必要に応じて
情報共有・相談

外部機関・専門家





学期に1度の
オンラインMTG
/必要に応じて
情報共有・連携

学校・教育支援センター等





room-Kが求められる役割①（room-Kフルパッケージ型導入のニーズと自治体の現状）

自治体が提供する『子供たちへの学びの場＝不登校支援』の枠組みの１つとして
『様々な事情から既存の支援に繋がれない子・支援が十分に行き届かない子』への新たなアプローチの一手として
『オンラインの不登校支援＝シェア型教育支援センター”room-K”』との連携を求める自治体が大多数

問い合わせ対応自治体数：40強（2022.7月～2023.2月現在）

▼フルパッケージ型導入の問い合わせ自治体

①小規模な地方自治体

②様々な不登校支援を自治体として整備したうえで
オンライン支援の担い手をroom-Kへ求める自治体

③県が主導で市町村を巻き込み波及していくことを目指している自治体

④エリア規模or人口規模が大きく現状自力での対応には限界がある自治体

リアルの場での学びにフィットすることが難しい子供には、ひとり
ひとり異なる事情や背景がある



等々

日々様々な課題に直面する自治体にとって
支援の届かない子供たちへの新たなアプローチとなる『オンラインの不登校支援』を自力で整えるには、
現時点では様々なハードルがあると推察される

汎用型自治体連携スキーム（フルパッケージ型）利用開始までのステップ

⓪.room-K事業概要説明

自治体側の**『抱える課題・不登校児童数の現状・不登校支援リソース・room-Kに求める役割・利用を想定する不登校児童像とおおよその人数』**等の聞き取りを行い**ニーズを把握**する。
事業全体の理解促進と共に、連携開始までに確認・検討が必要となる事項の共有を行い、**双方にとってより良い連携体制構築へ繋げる**為の情報共有を目指す。

①.連携協定作成・締結日検討（最短1か月、通常1か月半～2か月程度）

連携開始後にずれが発生しないよう、利用に際し発生する個人情報の取得や取り扱いについて具体的に共有する。各自治体内で情報セキュリティーポリシー等も確認いただきながら、
双方にとってより良い協定となるよう、慎重に文面作成を行う。（※改めて、自治体側が求めるroom-Kの役割（連携目的）と連携体制の確認・認識の共有も行う）

②.room-K利用に必要な端末設定調整（学校配布端末）

自宅所有端末のない子供たちもroom-Kが利用できるよう、学校配布端末の利用環境整備を行う。
事前に自治体側に**利用環境チェックシート**を記入いただき、各自治体の端末環境を確認した後、『URLのアクセス制限解除や自治体側の端末設定の管理方法』の共有等、
具体的な利用に向けた設定調整・確認を行う。（※自治体ごとに環境が異なる為、設定に関わる担当者同席のもと打ち合わせを重ねて調整を行う必要あり）

③. 利用者への案内経路・連携体制の最終確認

教育委員会・各学校・教育支援センター等の支援リソースの役割分担を確認するとともに、保護者・子供への案内方法や経路を確認、スムーズな誘い出しを目指すと共に、
案内開始後の混乱を避けるべく認識共有を行う。

④.学校の窓口担当者へroom-Kの説明会実施

窓口担当となる先生・他room-Kに関連する先生方へ向け、room-Kの事業・各自担っていただきたい役割の理解を目的とした説明会を実施する。
（※支援が必要な子供たちへroom-Kを届けるためには先生方の協力が必須となる為、room-Kの存在価値へ理解・共感いただき、連帯意識を持っていただく説明を心がける）

⑤.緊急時の連携・要配慮家庭への対応フローの確認

room-Kを運用、家庭に寄り添うなかで遭遇する子供の状況・状態に応じ、適した対応・報告をするべく、自治体側と基準・対応の在り方について認識共有・目線合わせを行う

⑥.ご希望に応じ、room-Kを体感・ご理解いただく為、自治体担当者様向け見学会の実施

子供の心理的負担に配慮することを大前提に、room-Kの空間・プログラムを体感・ご理解いただく為、バーチャル空間内・プログラム見学会を実施する

⑦学校他⇒保護者へ案内、入会説明会申込・利用開始へ（※連携協定締結から1か月半～2か月で利用開始）

①～⑥すべての確認が完了後、自治体ごとの役割分担に応じてroom-Kの案内を開始、利用者は、入会説明会申込・参加・本申込・利用開始へとステップが進む

汎用型自治体連携（フルパッケージ型）連携体制モデル事例

出席認定等も見据えて、学校とroomK利用を行う家庭との情報共有を大切にする場合の事例となる
（連携体制やパンフレットの使用・利用者への案内方法は各自治体の状況に応じて最善の形とする）

【導入パターン例】

自治体
（教育委員会）

連携協定

room-K・連携体制周知

連絡窓口となる先生等を
各学校で1名たてていただく

教育支援センター・他



room-Kを紹介
(入会説明会申込用QRコードなし保護者案内用パンフレット)

学校A　学校B



room-K紹介・パンフレット配布
(入会説明会申込用QRコード付
保護者案内用パンフレット)



不登校児童生徒の
保護者・子供





支援開始後
情報共有





支援開始後
子供の利用状況等の
情報共有

入会説明会後
本申込

申込受理後
サービス提供

シェア型オンライン
教育支援センター
room-K

【サービス内容】

・子供の支援計画作成
・子供の定期面談
・保護者利用サポート
・オンラインの居場所提供
・各種学習プログラム
・AIドリル等デジタル教材
etc



room-K内所属
オンライン支援スタッフ

room-K導入までの対応事項（学校配布端末設定調整）

自宅所有端末のない子供たちもroom-Kが利用できるよう、学校配布端末の利用環境整備を行う
（自宅所有端末・学校配布端末どちらを利用するかは利用者が申込時に選択する）

【1ステップ】
room-K⇒自治体へ依頼

事前にチェックシートを記入いただき
各自治体の端末環境や懸念事項を把握する

利用環境調査　（該当する項目に〇をつけてください）	
機器	Chromebook / Windows / iPad / Mac / その他（　　）
ブラウザ	Chrome / Edge / Safari / その他（　　） ※メインで利用しているブラウザに二重丸をつけてください。
アカウント	Googleアカウント / Microsoft アカウント / Appleアカウント / 該当無し
アクセス制限	ブラックリスト方式　／　ホワイトリスト方式 ブラックリスト方式（指定されたサイトのみアクセス不可にする方式） ホワイトリスト方式（指定されたサイトのみアクセス許可にする方式）
通信制限	チャットの通信を禁止している　／　特に無い ※Webサイトへのアクセス以外で禁止設定しているものがあればご記入ください。
外部アカウントの利用	利用可能　／　利用不可 ※Gmailアカウントなど、学校で与えられたもの以外のアカウントの利用についての確認です。

その他、room-Kで利用する各種サービスや
インストールが必要なアプリ等の
アクセスやインストール可否についての確認が続く

【2ステップ】room-K⇒自治体へ依頼

room-K利用に必要なURLのアクセス制限解除

【3ステップ】
端末設定関係者でMTG

①自治体側の端末設定管理方法を確認
個別管理か否か、個別管理の場合は『端末・個人アカウント』どちらに紐づいているのかを確認

②room-Kで利用するアカウントを確認
端末設定が個別管理の場合、利用者の申込があり次第、設定解除に必要な個人情報を共有する必要がある為、項目と共有方法を確認する

③使用するツール・機能へのアクセスを確認
設定に関わる担当者同席のMTGにて1つ1つの設定を確認・記録化することで、利用開始後に不具合が生じた際に『利用者の利用環境』『自治体側の管理状況等』どちらに起因するものなのかを判断する一助とする

導入開始後の定例業務（①利用者の支援・利用状況の月度報告）

子供ごとに、本格利用開始月（作戦会議実施月）から、月に1度『月次報告レポート』を提出する
共有の流れは『room-K→教育委員会→各学校へ送付・配布』を基本とする

room-Kから月に1度レポートを提出（A4サイズPDF）



出席扱いの認定について
結果の共有

自治体
（教育委員会）

各学校長へ送付

指導要録上の出席扱い
と認定いただけるか
『学校長判断』で確定

事業内のgoogle drive
外部共有専用フォルダ内にて
各自治体専用フォルダを作成
アクセスリンクを共有

学校A　学校B

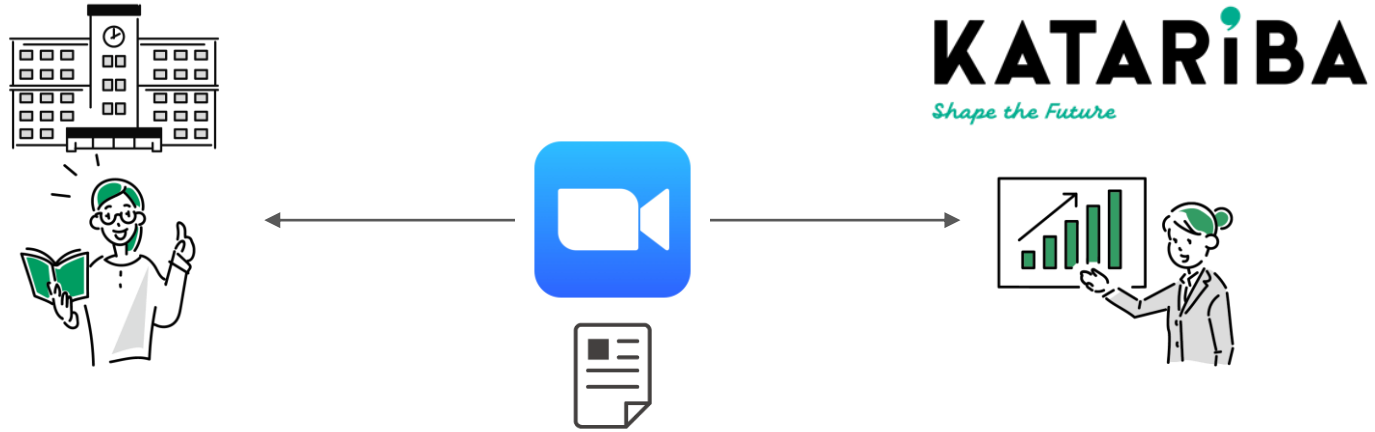
出席扱い認定の結果について、
自治体によっては、
利用者から学校への確認も可能

不登校児童生徒の
保護者・子供

導入開始後の定例業務（②学期に1度のオンラインMTG）

より良い支援へ繋げる為、学校側の先生方とカタリバスタッフの情報共有の機会とする

出席者	学校側　：連絡窓口となっているroom-K担当の先生・対象児童の担任等、他、（学校内の状況に応じて自由参加） カタリバ側：対象児童を担当している支援計画コーディネーター・連携自治体担当 or 補佐の営業スタッフ
内容	対象児童の支援状況・学習状況等の共有、支援計画コーディネーターの見解、質問事項等各種相談事項、他
頻度	学期に1回 程度
方法	オンライン会議（zoom等を使用）



窓口となる先生・スタッフ　　担当コーディネーター

＊コーディネーターがテレワークにて日本全国から勤務しているため、オンライン会議での打合せをお願いしております。

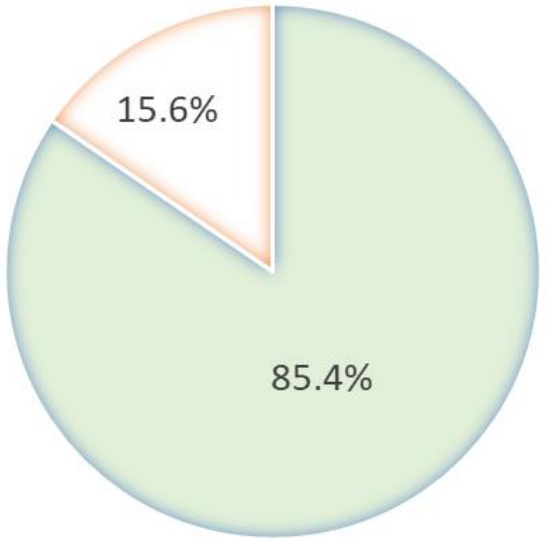
room-Kへの接続状況と見えてきた子供たちの変化（フルパッケージ型）

まずはメンターとの作戦会議で1対1の関係を築いた後、興味関心をもとにプログラム参加のチャレンジへ
ひとりひとり、その子にとっての次の1歩を踏み出すために日々歩んでいる様子が見受けられる

【作戦会議（子供面談）実施率】

月に1度でも実施できた子は85.4%
（週に1度実施できた子は78.6%）

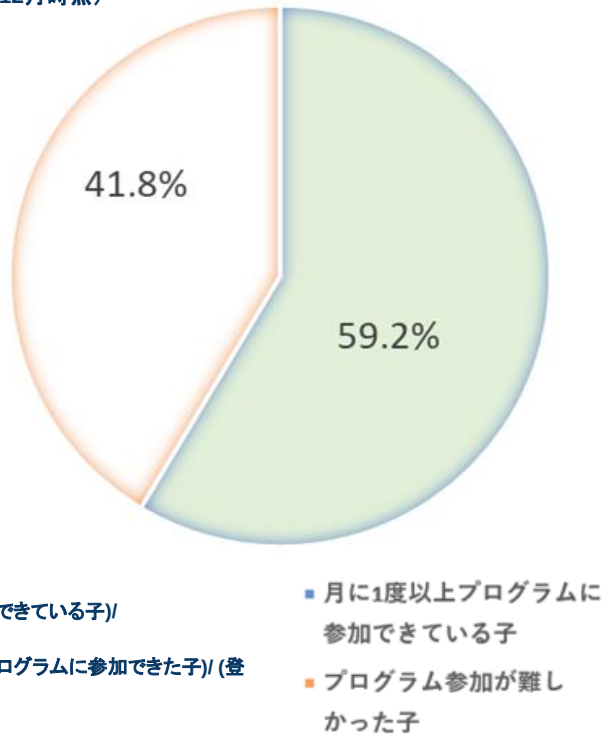
（2022年12月時点）



【プログラム参加率】

月に1度以上参加できた子は59.2%
（月に4回参加できた子は31.2%）

（2022年12月時点）



【以下の方法にて算出】
作戦会議実施率＝(作戦会議を実施できている子)/(登録者数－支援開始前)
プログラム参加率＝(月に1度以上プログラムに参加できた子)/(登録者数－支援開始前)
登録者数：114名
支援開始前：11名（端末調整中等）

【少しずつ様々な変化を見せてくれる子供たち】



・中学3年生（2年生時から利用）
利用開始時：とても繊細な性格の持ち主で他人とのコミュニケーションに難しさを抱え、学校への出席数はほぼ0に等しい子

メンターとの作戦会議でもまずはおしゃべりを中心とし、1対1の関係構築を第一優先に実施。そのなかで少しずつ自己開示してくれるようになる等の変化をみせてくれていた。
中学3年生になって高校受験が目前に控えるタイミングで初めて不定期実施の『進路プログラム』に参加したことを皮切りに意識に変化があり、週1回『学習プログラム』に継続参加へ。
メンター以外の大人ともコミュニケーションができるようになり、通信制高校に無事合格。春から高校生に！！

・中学3年生（2年生時から利用）
利用開始時：他人とのコミュニケーションに難しさはないものの、事情があり学校への出席数はほぼ0に等しい子

メンターとの作戦会議を経て、複数のプログラム参加も可能に。
支援スタッフの判断で、メタバース空間に学校の担任の先生を招き、メンターとの作戦会議に同席いただいたことがキッカケとなり、先生とも関係を構築。
現在、学校（別室）へ登校しながらroom-Kも活用する、併用利用という形で支援を継続している。

等々

連携を進めるうえでみえてきた課題（フルパッケージ型）

自治体側の協力を得ながら汎用型自治体連携スキームを開発できたことにより、多くの課題を発見
端末環境の設定やシステム面では現時点で決定的な打開策はなく現状の最善を尽くしている状態であり
来期も自治体との連携強化を図りながら最善策を講じていく必要がある

【端末環境の設定に対する負担】

①自治体ごとに、『学校配布端末の種類、アクセス制限、端末管理・設定管理方法』が異なり、自治体内での連携体制（教育委員会⇔学校間等）や外部の委託業者も異なる現状がある。その為、事前に自治体側に記入いただく端末環境チェックシートのみではroom-K利用における『懸念事項・確認必須事項』の把握には限界があることがわかった。現状、端末設定に関わる内外の関係者が集い、room-K利用に向けて1つ1つ確認・記録化することで各自治体の情報を把握・蓄積し、利用開始後に不具合が生じた際に利用者の利用環境、自治体側の管理状況、どちらに起因するものなのかを判断する一助としている。

②端末の設定管理（個別管理か否か、個別管理の場合は『端末or個人アカウント』どちらかに紐づいている）は自治体ごとに異なり、個別管理になっている場合、利用者の本申込後に、設定解除に必要な情報を適時自治体側に共有し端末設定を行ってもらう必要があるが、自治体側の連携体制や端末管理状況によっては、なかなか設定調整ができず利用者を長期間待たせてしまう場合がある。

【クラウド上（googledrive）でのデータ共有】

①自治体内のセキュリティー規則上NGとなり、月次報告レポート等個人情報を含む情報をより安全な形で共有できない自治体も存在する。
（※個人情報保護の観点で、メールの誤送信や情報流出防止のため、安全保障されたクラウド上のやり取りが現状望ましいと考えている。その他、双方で編集が必要な情報の共有も共有シート上で編集可能となり、業務効率化へも繋がることが見込まれる。）

【自治体営業としての課題（支援が必要な子へのアプローチ）】

①支援を必要とする子へroom-Kを届けるためには学校現場の先生方の協力が必須となるが、現状一部の先生のみへの説明にとどまっており、room-Kがどんな事業なのか伝えきれておらず、先生方の安心や信頼を獲得しきれていない現状がある。
②保護者案内用ツールとしてパンフレット等の用意があるが、先生方に自発的な理解を求め、その先の保護者へ案内を求めるには限界がある。

課題に対する対応策（支援が必要な子供たちへroom-Kを届けるために）

『公的な不登校支援の１つの選択肢』として、学校現場の先生方の理解・共感を獲得し連帯意識を持っていただくこと、
保護者へ案内する立場として利用者視点での理解や安心感を持っていただくこと
上記を目的として、来期へ向け『room-Kの事業・支援内容の説明動画』作成に着手開始

【現状の課題】

・支援が必要な子供たちへroom-Kを紹介するには学校現場の先生方の協力が不可欠であるが、room-Kがどんな事業なのか、学校現場の先生方がよく知らない、伝えきれていないという現状がある
・学期に1度の学校連携MTG実施時、営業が丁寧に事業説明を行うことで安堵の表情を浮かべてくれる先生もいたが、すべての学校に対し丁寧に説明を行うには限界がある
・オンライン支援とだけ聞くと、学校に戻ってこれないのではないかという懸念や不安を感じる先生も少なくない

【これまでの取り組みの振り返り】

・連携開始前に一部の先生方へ説明会を実施していたが、1度の説明では理解に限界があり、案内用パンフレットのみ　の配布では日々多忙な先生方に自発的な理解を求めることは難しいと推察
・一部の先生だけでなく、room-Kの利用見込みがある子供に関わる多くの先生方の理解と共感を得ることが、安心感の醸成に繋がり、ご家庭への案内や誘い出し意識を持つに至るのではないかと推察
・自治体によっては不登校支援全体の周知活動の1つとして積極的な発信を行ってくれる場合もあるが、すべての自　治体へ一律に求めることは難しいと推察

自治体側の手を煩わせることなく、日々多忙な学校現場の先生方も
room-Kの考え方や支援内容を具体的に想像でき、安心・理解へ繋がる動画の作成が有効と判断

room-Kが求められる役割②（room-Kの一部機能を利用する連携とその他ニーズ）

問い合わせのなかには、『プログラム利用のみ』をはじめとする一部機能の利用のみを希望する連携ニーズや
自治体としての不登校支援立ち上げへのコンサルティングニーズをもつ自治体も少数存在

▼フルパッケージ型導入以外の問い合わせ例（自治体のニーズ）

①自治体として提供する、学び支援のなかにroom-kのプログラム利用も取り入れたい

②不登校支援において重要であるもののケアできていない保護者支援の部分のみでも担ってほしい

③メタバース空間を活用したオンライン支援を立ち上げる際は相談にのってほしい

等、問い合わせいただいたなかだけでも多様なニーズがあることがわかっている。

その他『オンライン不登校支援の取り組みの先行事例として事業・支援内容について教えてほしい』というお問い合わせも数多くいただいており、双方様々な情報共有をさせていただいている

room-Kとして提供できるリソースには限界があるなかで、子供たちの為に担える最善の役割は何なのか
事業としても検討しながら、自治体の皆様と手を取り合い連携することで前に進んでいきたいと考えている

room-Kの一部機能の利用のみの連携事例：プログラムのみ利用型（現状1自治体のみ）

room-K

オンラインの学びの場
（プログラム参加）



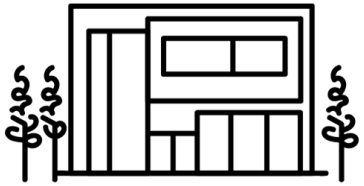
個別プログラム
クラブ活動
5教科学習支援
（個別支援/集団型）







連携先（自治体・居場所事業）



【連携パターン】

①居場所機能あり：伴走・対面支援は拠点が担う
　└A：room-K利用状況の共有あり or　B：なし



広島県教育委員会
（SCHOOL”S”）
2022年4月～連携スタート
room-K利用状況の共有あり

②居場所機能なし：個別伴走はなし
　└A：room-K利用状況の共有あり or　B：なし

学校・外部機関等





情報共有・連携

①-2 シェア型オンライン教育支援センターroom-K
汎用型連携モデル（フルパッケージ型）導入事例

導入事例①：埼玉県戸田市（2022年10月～利用申込開始）

戸田市 連携概要

● room-K導入のねらい

支援に接続できていない児童生徒（学校相談はできているが学びの場に接続できていない児童も含む）に対し、新たな居場所と学びの機会を提供する

● 対象となる児童生徒

市内の小中学校に在籍する不登校児童生徒
（特に教育支援センター等、リアル拠点での支援リソースに接続されていない者）

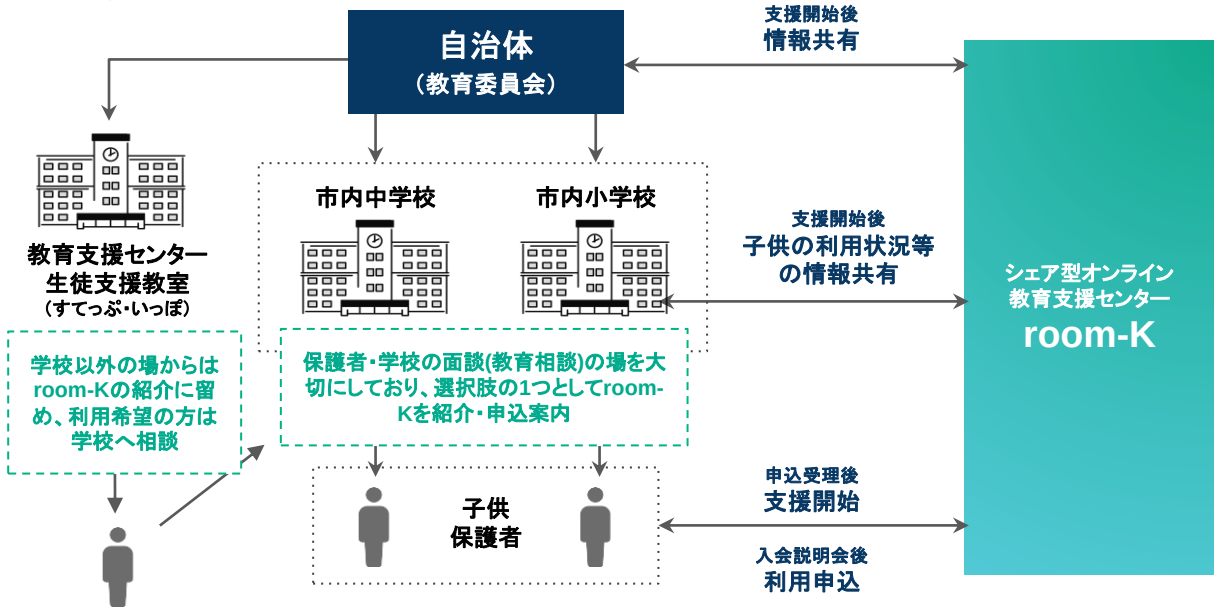
● 導入後の状況

利用者数　：7名（2月1日時点）
使用端末　：家庭の端末または学校配布端末（chromebook）
特筆事項
・2022年10月の申込開始（10月3人・11月2人・12月1人・2月1人）
・月次報告レポート提出による指導要録上の出席扱い認定あり
・2022年12月、学期に1度の学校連携MTG実施（対象学校数：4）
・教育委員会にて、note・facebook等のSNS発信、広報誌・学校から電子のお便り（戸田市の『多様な学びの場紹介』として選択肢の1つにroom-Kが記載）等、市として不登校支援の周知活動が充実

● 翌年度の展望

・汎用型自治体連携のモデル事例として、他自治体に展開できるよりよい連携体制構築に向けて、引き続き事業としてのブラッシュアップとともに連携強化を図る。
・今年度room-Kとして未充足であった学校現場のroom-Kへの理解・共感促進を目的とした紹介ツール（動画）を作成し、より連帯感を持って支援が必要な利用者へ情報を届けたい。結果として対象となる全児童生徒の利用となることに繋げたい。
・また支援に接続した児童生徒に日々寄り添い、結果として、学校や戸田市の提供するリアルの支援拠点へ接続する等、ポジティブな変化が起きる生徒が出ることも期待したい。

今年度の連携スキーム



具体的な利用事例 / 子供の姿

◆小学校5年生のケース
もともと活発なタイプであったが低学年の頃から不登校に。入会時から作戦会議でのコミュニケーションは活発に行うことができた。頑張り屋の性格も考慮し、はじめは1つのプログラム参加から様子を見ていたが徐々に参加する種類も数も増えている。もともと意思がハッキリしていることもあり常に本人に選択・決定を促すことを意識。得意とするプログラム内では、他の友達に操作方法を教え、感謝の言葉を伝えられることで人の役に立つことへの嬉しさを感じている様子が見受けられる。

導入事例②：埼玉県入間市（2022年3月～利用申込開始）

入間市 連携概要

● room-K導入のねらい

主に教育支援センターや別室での支援に接続されていない不登校の児童生徒に対し、居場所と学びの機会を提供する

● 対象となる児童生徒

市内の小中学校に在籍する不登校児童生徒
（特に教育支援センターや別室支援に接続されていない者）

● 導入後の状況

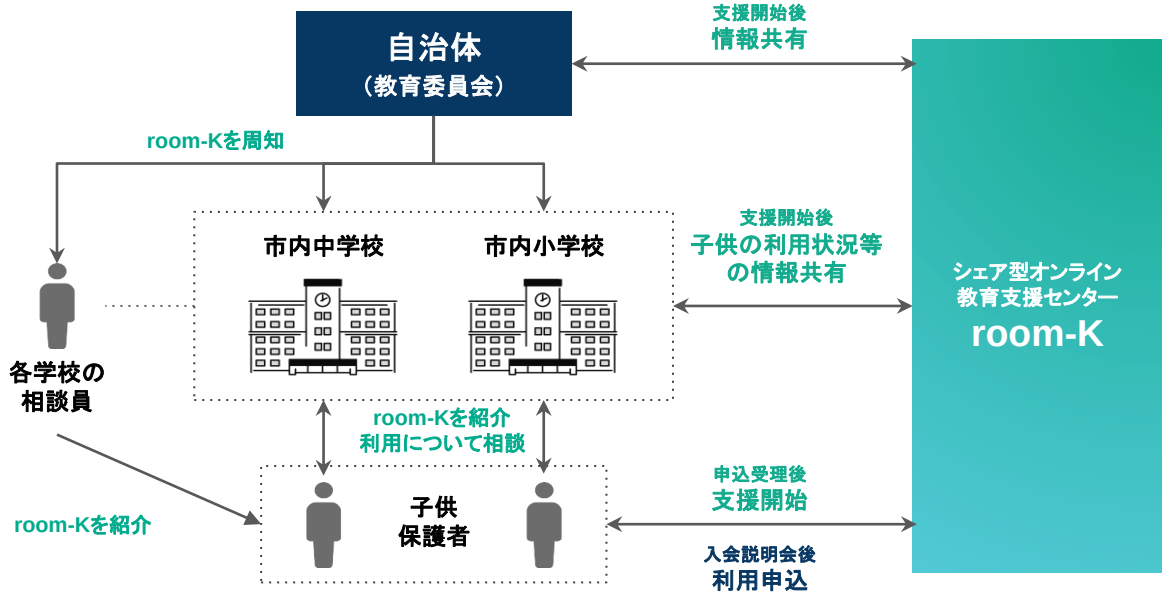
利用者数　：9名（2月1日時点）
使用端末　：家庭の端末または学校配布端末（iPad）

特筆事項
・room-Kの取り組みに関心の高い職員や相談員のいる学校からは、利用者が接続されやすい傾向にある。
・学校からの周知以外に、不登校児童生徒の保護者同士の口コミからroom-Kを知り、利用を希望するケースがある。

● 翌年度の展望

現状、room-K利用を出席扱いとすることに各学校は慎重な姿勢だが、教育委員会としてroom-K利用のガイドラインを作成し、出席扱いとするための要件を決めることで、利用と出席扱いとなるケースを広げていく。

今年度の連携スキーム



具体的な利用事例 / 子供の姿

◆中学校1年生のケース
小学生の頃から不登校。中学生になって学校に復帰するも、2学期の途中から再び不登校となる。家族以外とほとんど会うことがない状態が数か月続く。2022年12月にroom-Kを利用開始。オンライン上でスタッフと話す機会をもち、プログラムにも数回参加する。久しぶりに家族以外とコミュニケーションをとったことで「楽しかったし、自分は他人とも話すことができる」と自信をもつ。これがきっかけとなり、数か月ぶりに学校に顔を出すことができた。

導入事例③：東京都文京区（2022年2月～利用開始）※連携協定締結後の利用開始時期は2023年度からを予定

文京区 連携概要

● room-K導入のねらい

様々な事情を抱えた児童生徒ひとりひとりに合った、個別最適な学びの場を提供していくこと。

● 対象となる児童生徒

区内小中学校に在籍する不登校または不登校傾向の児童生徒

● 導入後の状況

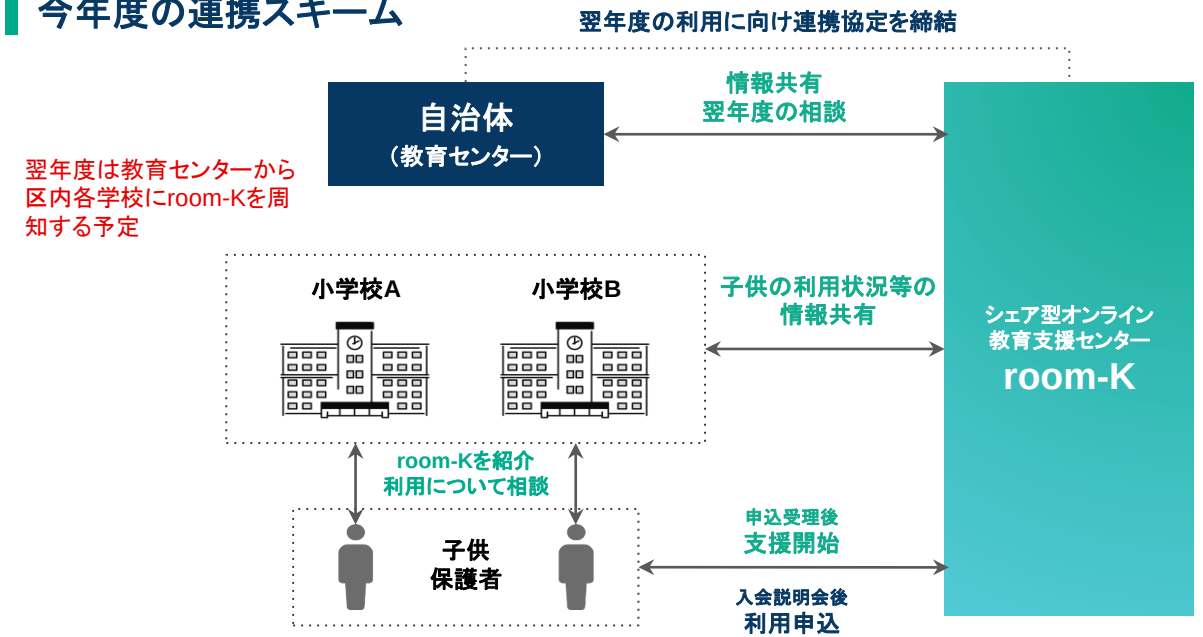
利用者数　：2名（2月1日時点）
使用端末　：家庭の端末

特筆事項
・自宅からの利用と、学校（別室）からの利用を併用するケースがある。学校からもroom-Kを利用できることで、不登校傾向の児童生徒が別室等で過ごす際の学びの選択肢を増やすことができる。

● 翌年度の展望

学校配布端末の利用を可とし、すべての区立小中学校に周知することで、より多くの不登校児童生徒がroom-Kを利用できるよう環境を整える。

今年度の連携スキーム



具体的な利用事例 / 子供の姿

◆小学校3年生のケース
不登校ではあるが、登校できる日も多い。算数については小学校で学習する範囲をすでに理解しているなど、特定分野において高い能力を示す。一方で、そうした特性の影響もあり、教室での活動に馴染めず別室で過ごすことも多い。room-Kではプログラミングに取り組んだり、メンターとの面談の際に「先週がんばったこと」を振り返り、「今週がんばること」を決めたりしている。オンラインで充実する時間をもてるようになってから、教室で過ごせる時間も増加している。

導入事例④：熊本県益城町（2022年11月～利用申込開始）

益城町 連携概要

● room-K導入のねらい

町内に不登校支援リソースがない先につき、すこしでも多くの子供が支援に接続できるようになること。

● 対象となる児童生徒

町内2中学校に在籍する不登校または不登校傾向の児童生徒

● 導入後の状況

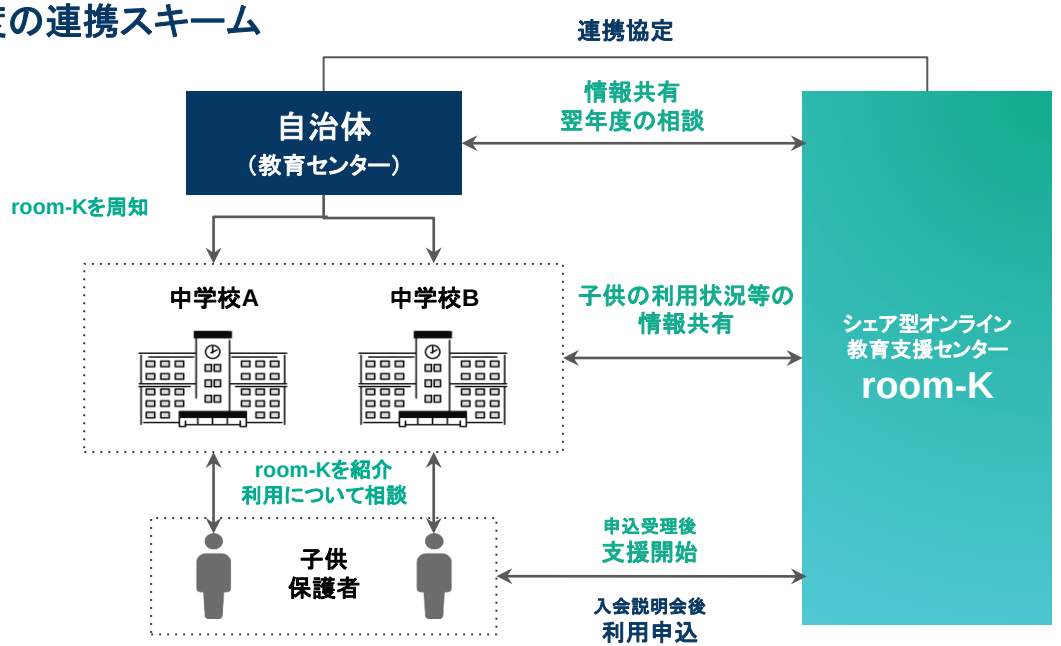
利用者数　：6名（2月1日時点）
使用端末　：家庭の端末または学校配布端末（iPad）

特筆事項
・room-Kの取り組みに関心の高い職員や相談員のいる学校からは、利用者が接続されやすい傾向にある。
・学校配布端末の設定変更に苦戦しており、現在は自治体で　設定変更済の端末と子供の手許にある端末を交換して利　用している。

● 翌年度の展望

現在は学校の別室にも行けていない子を対象に案内をしているが、学校配布端末の設定変更等の課題をクリアした後、別室に通っている子にも対象を広げる。

今年度の連携スキーム



具体的な利用事例 / 子供の姿

◆中学校1年生のケース
利用を開始したばかり。家族以外との交流がほとんどない状況で、参加の直前は不安になったり億劫になることもあるが、自分の気持ちに折り合いをつけて参加を継続している。徐々に自分の話をしてくれるようになり、他の支援者が同席した際も気さくに話しかけてくれる等変化が見えるようになってきている。

①-3 広報イベントの実施

広報イベントの実施

参加者281名のうち、オンラインを活用した不登校支援に関心のある自治体関係者は86名参加



イベント実施概要

内容

◆長期欠席・不登校児童生徒の増加の背景
◆シェア型オンライン教育支援センターroom-Kの紹介
◆room-K 自治体導入・活用事例
◆質疑応答

参加者数・参加者の属性

参加者数：**281**名

内訳

自治体・省庁関係者	**：86名**
学校関係者	：57名
民間事業者	：53名
一般の方	：46名
メディア関係者	： 7名
その他	：32名

広報イベント：参加者の声（アンケートより抜粋）

- 現在、学生ボランティアとoViceを活用した場づくりを始めたばかりです。そこにどう子供たちをつないでくるかが正に課題と感じている時でした。家族が一緒にチャレンジするという提案がすっきりしましたが、あくまでroomKは出席扱いになる場であり、民間の福祉現場ではなかなかそこに至れずに申し訳なく思います。が、できることはやってみようと思います。

- おっしゃるとおり、民間と自治体・学校が連携して、どんどん進めていくことが重要だと思いました。「学校は個別でいい取り組みをしても横展開できない」というのはなるほど、そのとおりのようだと、とても感じました。

- 人的支援も込みで民間の力を借りることは必要だと思います。ただ「公教育」という立場から、中立であることを求められるため、「特定の団体によってしまっている」と思われないように振る舞う必要から民間の力を借りにくいことは事実だと思います。（漠然としていてすみません）メタバースの活用はN高という実例もあるため、つながりを切らないための効果を期待できると思っています。

- 民間との連携もそうですが教育委員会としてはリスクは避けたいという事をお話しされていましたが、まさしく我が市もそのようで「話は聞くが教育支援センターもあるし他の相談窓口も作っているから必要ない」との回答でした。

- 将来的な予算化の面や、予算にした場合の費用対効果を議会や財政に説明できるか、一人一台端末の設定やセキュリティの面、また主となる市の担当組織、運営方法など考えていくことはたくさんあるとは思いますが、room-kのような先進的な取組と協働し、不登校の児童生徒が自立に向けたエネルギーが蓄えられるような支援の場を広げていければと思います。

- 公教育での民間連携の障壁は、事業者の選定に、平等性と公平性をどのように担保するかと考えています。金銭の大小が大きなウェイトを占めるのは事実ですが、類似事業者はないのか、比較検討を客観性をもって行っているのか、が問われます。やってみてダメだったらやり直すなんて、教委はともかく、首長部局は認めてくれません。

- Room-Kでは、コーディネーターが個別の支援計画を立てきちんと学校に提出され、かつ毎月報告も行われているとお聞きし、素晴らしいと思いました。様々なNPOがありますが、そういった取組をしているNPOとは協働しやすく、そのようなNPOを認証する国の仕組みがあるといいなと思いました。

- 教師自身が不登校の原因であるという認識が低いという言葉。本市の教育委員会でも、教員はよくやっている、家庭に課題があるという言葉もあり常々疑問に思っていたことがこの言葉で間違っていなかったのではと感じています。

②オンラインを活用した不登校支援の効果を検証するための
評価指標の開発と評価の実施
～客観的な理論に基づく考察も取り入れより良い支援に繋げる為の試み～

【再掲】room-Kとは：支援の目指す姿

社会とつながり、自分らしい学びのかたちを探す、
その子にとっての次の一歩に寄り添うオンラインの教育支援センター

Vision

子供たちが、誰ひとり取り残されず、学びにつながることができる。

Mission

何らかの事情や背景があって学校文化や学校での学びにフィットせず、不登校になったり不登校傾向が表れたりしてしまっている小中学生に、安心できるつながりを再構築し、学ぶ意欲と自信を取り戻すための伴走支援を行う。

テーマ	支援の先に達成したい、子供たちの状態
安心	子供たちが、素の自分でいられるような関係を得て、それを広げていくことができる。
自信	子供たちが、自分らしさを受け入れ、自分の成長や達成、ポジティブな変化を実感することができる。
意欲	学ぶこと、興味・関心を見つけること、他者とつながることを肯定的に捉え、行動に移すことができる。
自律 （一歩踏み出す）	目標をもち、学ぶこと・実行することを継続できる。

【教育支援センターの設置の目的】※教育支援センター整備指針（試案）より
センターは，不登校児童生徒の集団生活への適応，情緒の安定，基礎学力の補充，基本的生活習慣の改善等のための相談・指導（学習指導を含む。以下同じ。）を行うことにより，その社会的自立に資することを基本とする。

room-Kのロジックモデル（我々が支援を通じて目指す子供の状態）

インプット

伴走者人材

子供伴走者
保護者伴走者
プログラム実施者

コンテンツ

Edtech教材
仮想空間
ICTツール
学びコンテンツ

資金

寄付金
助成金等

アクティビティ

子供面談

関係性構築
個別学習や探求活動
目標設定・振り返り 等

学びと居場所コンテンツ

5教科学習（個別/集団型）
オンラインクラブ
SST 等

支援計画

基礎アセスメント
中長期目標
重点施策

学校連携

情報共有
出席認定調整

保護者支援

保護者面談
保護者会

アウトプット

子供伴走

作戦会議の出席率
作戦会議の参加回数
カバー率

プログラム参加

・プログラム参加回数
・定着率
・カバー率
・学習講座の参加回数
・Edtech教材の演習量

初期アウトカム

社会とのつながり非認知能力の向上

・子供の信頼できる人の数が増える
・子供がroom-Kを自分らしいと誇りをもってふるまえる場と捉えられる（本来感）
・子供の生活習慣が改善する（生活状況）
・子供の対人不安傾向が改善する
・子供がroom-Kのメンターに自分のことを話すようになる（自己開示）

学習意欲・習慣化

・子供の学習時間が増える（学習時間）
・学習意欲が高まる。

中期アウトカム

チャレンジ習慣

・チャレンジ習慣がつく
・いろいろなことにチャレンジするようになる（知的好奇心）
・セルフマネジメントスキルが向上する（自己管理）
・成功体験を蓄積する。
・子供が自分のことを肯定的にとらえるようになる（自己肯定感）

社会とのつながりの広がり・安心感

・人とのつながりが広がる（縦（大人）の関係および横（同世代）の関係）
・子供が保護者からのサポートや期待を感じ安心できるようになる。

長期アウトカム

ひとりひとりに合った学びの形を見つける

・安定的な人間関係を築けるようになる（感情調整/自己制御）

・自分の興味関心を探究できるようになる（興味関心）

・自ら目標を定め、課題に取り組む指向性が生まれる

・子供が希望している進路に進むことができる

②-1 2022年度総括評価設計の概要

2022年度総括評価　実施概要

実施方法

・児童生徒・保護者ともにGoogleフォームでアンケートを作成。

・週1回リマインドを実施。リマインド終了タイミングは保護者に応じて検討

・保護者にはroom-K公式LINEを通じてアンケートを送付。

・児童生徒にはGoogleチャットで送付の上、以下の方法でアンケートを取得。

-メンターとの個別面談（作戦会議）内で趣旨説明＋面談で時間を設けて実施

-メンターとの個別面談（作戦会議）内で趣旨説明＋終了後にひとりで実施

-保護者に協力を依頼し、自宅で実施

期間・頻度

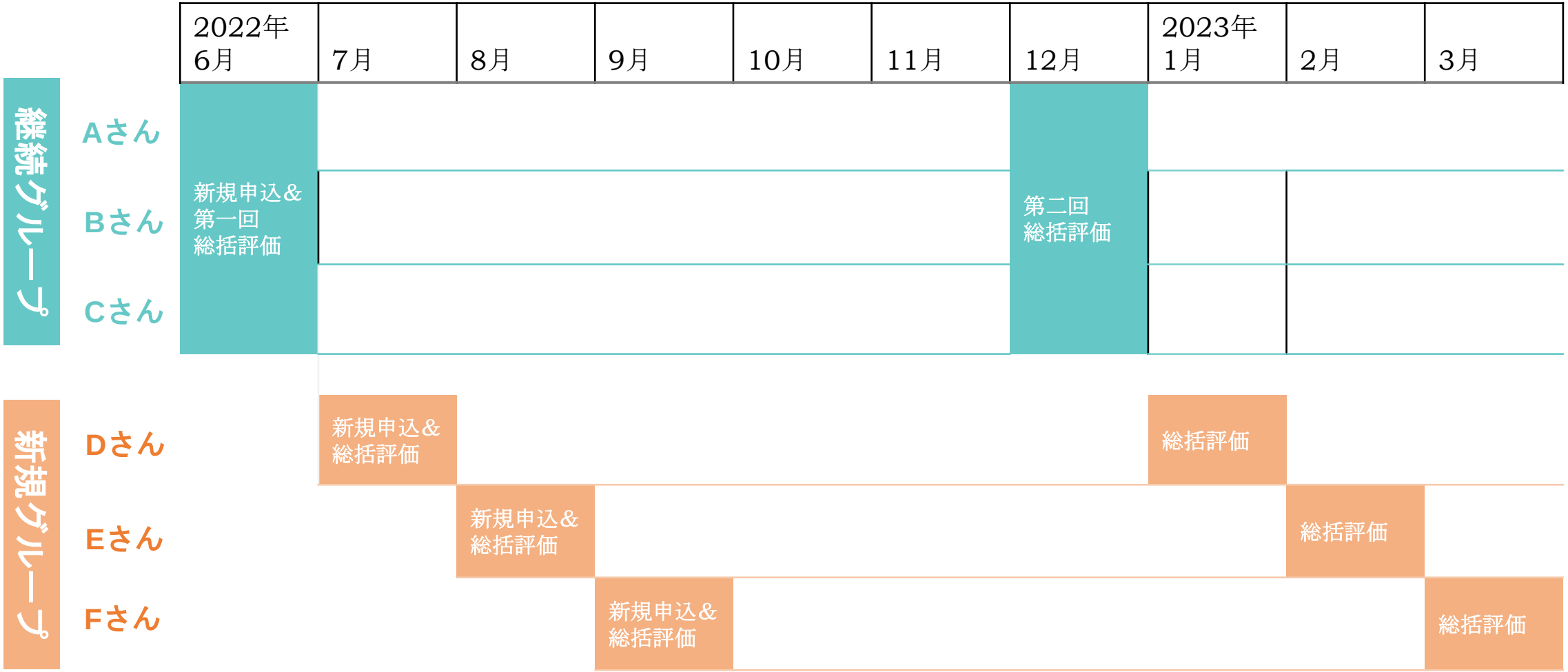
・2022年6月よりアンケート取得を開始。その後、半年に1回のペースで継続中。

・利用開始月から半年ごとに1回アンケートを実施予定。

＊7月入会者の場合、第1回は2022年7月に実施、第2回は2022年1月に実施

2022年度総括評価 実施概要

実施スケジュール



2022年度総括評価 実施概要

実施対象

対象者：room-Kを利用中の小学校4年生以上の児童生徒と保護者全員

今回の報告書では、前ページ「継続グループ」のうち、

第1回（2022年6月）・第2回（2022年12月）の両方のアンケートに回答した子供たちの回答結果をもとに分析を行った。

*アンケートを送付した対象者41名のうち、両方に回答した人数は**24名**。

*うち連携自治体からの利用者は2名。残り22名は、room-Kを開始した2021年11月に一般枠での利用をスタートした利用者。

対象者・回答状況詳細

小学生：18名に送付（内6名回答）

中学生：23名に送付（内18名回答）

保護者：53名に送付（内50名回答）

子どもが回答できなかった理由…体調不良のため、アンケートへの回答が精神的負担になるため等

保護者が回答できなかった理由…精神疾患等体調不良が続いていため、学校への対応や仕事で多忙のため等

2022年度総括評価　実施概要

手続き・倫理的配慮

・保護者に対しては、送付後、1ヶ月以内に回答するよう求めた。

・児童生徒は、メンター同席の個別面談（作戦会議）の時間を活用して、アンケートを実施することも可能とした。

・事前に答えたくない質問には答えなくても良いことなどを説明した。

・特性や障害のある児童生徒等には、アンケート実施前に保護者に個別に説明の上、アンケート実施の許可を取った。

・アンケートの途中で調子を崩した児童生徒には無理のないように声掛けをし、場合によっては途中で取りやめるなどの配慮も行った。

参考：子供向けアンケート説明スライド

倫理的配慮のため、以下のお願いをアンケート実施前に子供に説明しています。

アンケートのお願い

みんなの声を聞いて、room-Kをもっとたのしく、もっとよくするためのアンケートです。

① アンケートは１回１５分くらいでおわります

② テストではないので、「こたえ」はありません。
　自由に答えてくださいね ！

③ きもちわるくなったら途中でやめて大丈夫です。

④ こたえたくないものはこたえなくて大丈夫です。
「わからない」「あてはまらない」を選んでね

⑤ よめないことばがあったら教えてね

⑥ Googleフォームの使い方がわからなかったら教えてね

room-Kの評価設計（詳細の質問項目は別添）

	概念名	主な取得目的
新規申込票	【個人属性】性別・年齢・居住地域・雇用形態 【社会経済的地位等】世帯年収、親学歴、公的援助の受給状況、通塾の有無 【子供の発達特性】発達障がいの有無、精神疾患の有無、外国ルーツ…など	属性、共変量
保護者向け評価	【心理指標】Parental Feelings Questionnaire (Deater-Deckard, 2000)、自己開示尺度（丹羽・丸野，2010）、子供へのサポート尺度（石毛・無藤，2005）、SDQ（Goodman & Scott, 1999） 【学業関係指標】保護者の進学期待度、子供の不登校傾向、子供の学習時間	アウトカム評価
	【不登校理由】「友人との関係で嫌なことがあるから」「先生との関係で嫌なことがあるから」「勉強についていけない、勉強がわからないから」「朝起きると立ちくらみ、めまいがあるから」「学校に関係なく、身体の不調（お腹が痛い・頭が痛い・気持ち悪い・朝起きれない）があるから」「親に甘えたいから」…など	不登校の類型化したうえでアウトカム評価を類型間で比較
子供向け評価	【個人属性】性別、学齢	属性、共変量
	【心理指標】自尊感情尺度（櫻井，2000）、ストレス反応尺度（松尾他，2015）、親からのソーシャルサポート尺度（久田，1989）、知的好奇心尺度（西川・雨宮，2015）、児童用自己開示尺度（岡田，2010） 【学業関係指標】進学希望度、不登校傾向、学習時間、ICTスキル	アウトカム評価
	【不登校理由】「友人との関係で嫌なことがあるから」「先生との関係で嫌なことがあるから」「勉強についていけない、勉強がわからないから」「朝起きると立ちくらみ、めまいがあるから」「学校に関係なく、身体の不調（お腹が痛い・頭が痛い・気持ち悪い・朝起きれない）があるから」「親に甘えたいから」…など	不登校の類型化したうえでアウトカム評価を類型間で比較

Note: 赤字はojac用アンケートに対応。ただし、不登校理由については類型化のために項目数を増やしたうえでリッカート法を採用した。本表は評価項目の一部のみ。すべての質問項目はこちらのスプレッドシートに記載。各心理尺度に関して確認的因子分析を実施し因子的妥当性を担保する。不登校理由はクラスター分析をおこない類型化をする。各アウトカム評価に関して、属性や共変量を投入したうえで1回目の調査とn回目の調査で差がみられるかどうかを確認する。

②-2 不登校類型別のアウトカムの変化
～プログラム前後の総括評価データを用いて～

room-Kの子供たちの3つのグループ

新規申込票（**room-K**の正式申込フォーム）に不登校理由を問う**17**の質問を用意し、回答結果と登校頻度をもとに、「困り感低〜高」に分類。

困り感高群

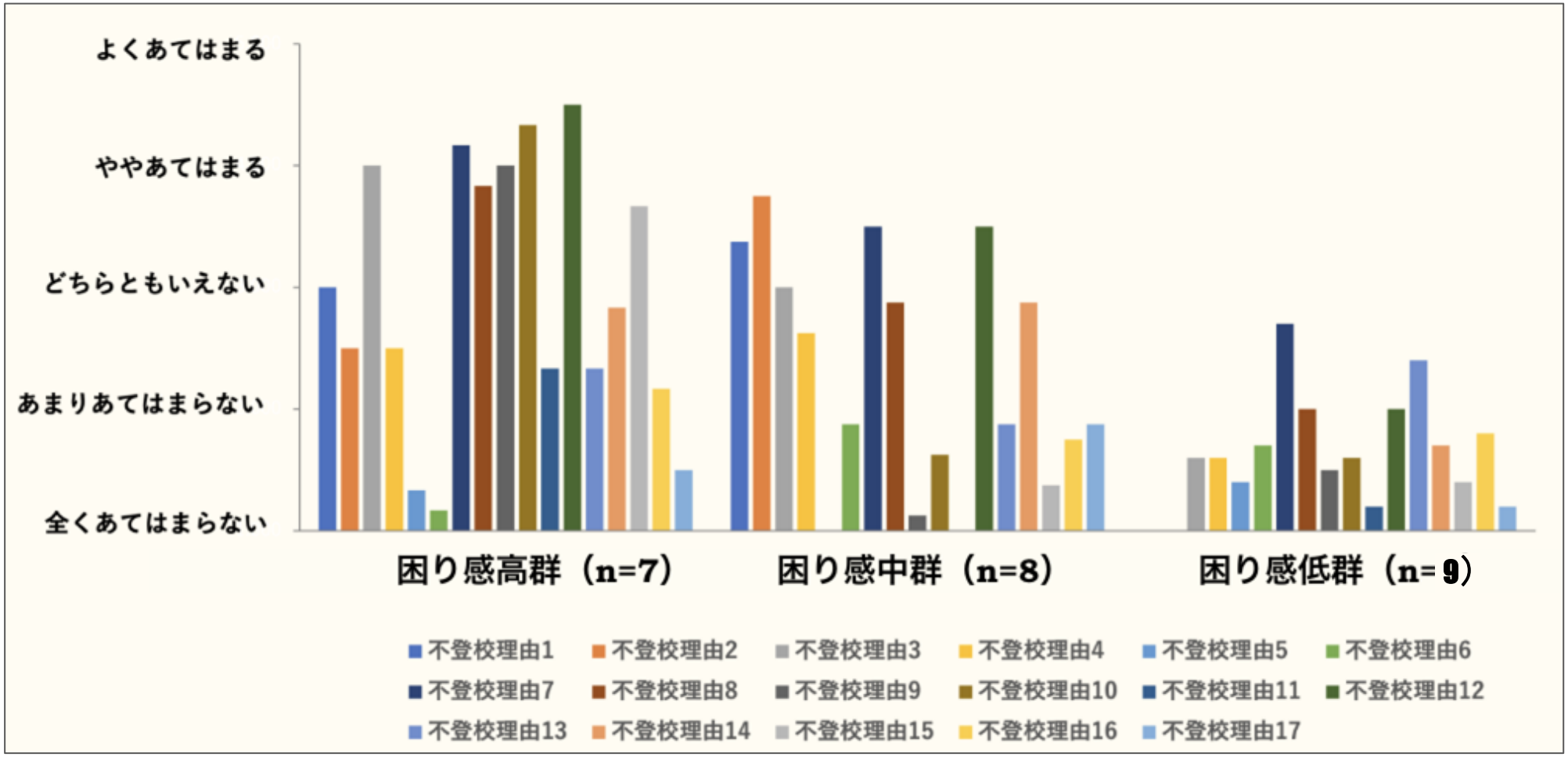
各不登校理由に**「あてはまる」「よくあてはまる」**と回答する傾向があり、学校への登校頻度は平均週2回

困り感中群

各不登校理由に**「どちらともいえない」**と回答する傾向があり、学校への登校頻度は平均週1.5回

困り感低群

各不登校理由に**「あまりあてはまらない」「全くあてはまらない」**と回答する傾向があり、学校への登校頻度は平均週1.5回



不登校理由の17の質問項目

以下の各質問に対し、「全くあてはまらない」～「よくあてはまる」の５段階でチェック

平成15年「学校基本調査」では、不登校の継続理由から「学校生活上の影響」「あそび・非行」など7つに区分されている。
7類型を測定する尺度が公開されておらず、今回の17の質問項目は各種調査結果や参考文献を参考にカタリバ独自で作成した。
http://www.yokkaichi.ed.jp/e-center/html/futoukou_tebiki/images/01-09.pdf?msclkid=bbd96a8fc16911ec94afe44e72606f5a

子供の不登校理由1	友人との関係で嫌なことがあるから
子供の不登校理由2	先生との関係で嫌なことがあるから
子供の不登校理由3	勉強についていけない、勉強がわからないから
子供の不登校理由4	学校の友人よりも一緒にいて楽しい友人がいるから
子供の不登校理由5	仲間や友人から誘われたから
子供の不登校理由6	きょうだいも学校に行っていないから
子供の不登校理由7	なんとなく行きたくないから
子供の不登校理由8	学校へ行こうとすると、身体の不調（お腹が痛い・頭が痛い・気持ち悪い）が出るから
子供の不登校理由9	親に甘えたいから
子供の不登校理由10	親と一緒にいたいから
子供の不登校理由11	周りの人から関心を集めたいから
子供の不登校理由12	学校にはたくさんの不安や気になること、緊張することがあるから
子供の不登校理由13	学校に行くことに意味がないから
子供の不登校理由14	学校に行くとやりたいことや打ち込んでいることができないから
子供の不登校理由15	学校に行くとインターネットやメール、ゲームなどができないから
子供の不登校理由16	学校に関係なく、身体の不調（お腹が痛い・頭が痛い・気持ち悪い・朝起きれない）があるから
子供の不登校理由17	朝起きると立ちくらみ、めまいがあるから

総括評価サマリ

ポジティブな子供の変化

〇困り感高群の知的好奇心が向上：「物事を学ぶ時には、徹底的に調べたい」など
知的好奇心に関する6項目への回答の平均値に有意な向上がみられた。

〇困り感高群のICTスキルが向上：「パソコンでローマ字が入力できますか」の質問への
回答結果に有意な増加がみられた。

〇困り感中・低群の自習理解が向上：「自分で進めている勉強（宿題や自習）がよくわかりますか。」の
回答結果に有意な増加がみられた。

ネガティブな子供の変化

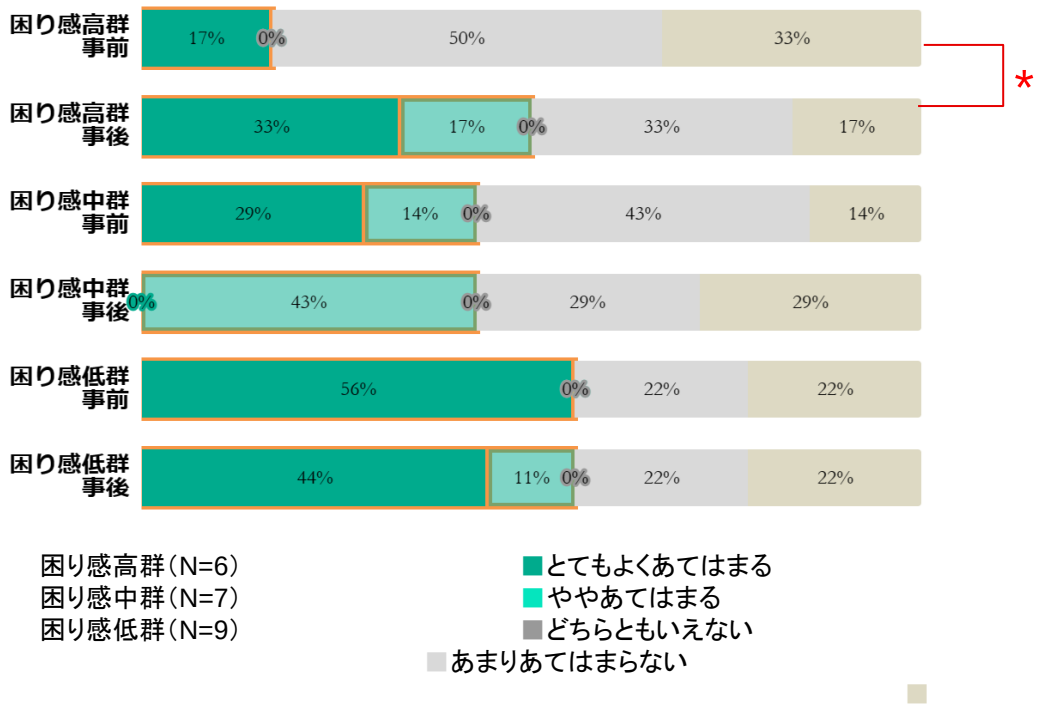
〇困難度高群のメンターへの安心感がやや低下傾向：「メンターの人にならなんでも相談できると感じる」
など11項目の回答の平均値にやや低下傾向がみられた。

〇困り感高群の家庭での会話量が低下：「ふだん朝食を食べる時、家の人と会話をしていますか」
という回答に有意な低下がみられた。

類型別のアウトカム指標のポジティブな変化（子供向け総括評価アンケートより）

困り感高群の知的好奇心が向上

困り感高群の「物事を学ぶ時には、徹底的に調べたい」など
知的好奇心に関する**6**項目への回答の平均値に有意な向上がみられた。



*マークが研究として有意な結果を示す

考察・仮説

◯room-K利用開始前の困り感高群の子供の特徴として、
・学校への出席数がほぼ0に等しい
・塾や地域の居場所等への接続も少なく、学習習慣が全くない
上記2点があげられる。room-Kを利用し、人とのつながり・学習機会に再接続したことで、子供たちが本来持っていた知的好奇心や学習への意欲が呼び戻されたのではないかと推察される。

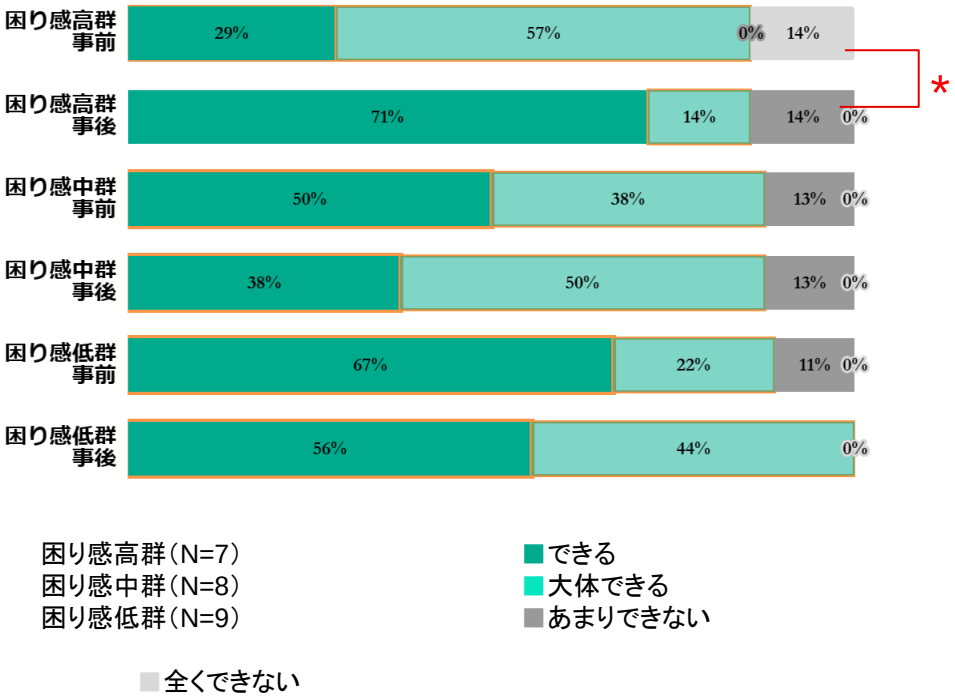
◯困り感高群の子供は、room-Kの集団プログラムへの定期的な参加が難しいケースが多いが、メンターによる個別面談「作戦会議」には参加できている。
作戦会議内では、子供の状態に応じた目標設定や振り返り、チャレンジ習慣化のための伴走をおこなっており、メンターとの1対1のコミュニケーションが子供の好奇心向上に寄与していると推察される。

Note:知的好奇心は「はっきりした明快な答えが出るまでずっと考える。」「解答を理解できないと気持ちが落ち着かず、なんとか理解しなければと思う。」「物事を学ぶ時には、徹底的に調べたい。」「予期しない出来事が起きた時、原因が分かるまで調べる。」「ある考えを理解するために必要な知識をすべて学ばないと満足できない。」「問題を解くために長時間じっくり考える。」の6項目の平均得点。

類型別のアウトカム指標のポジティブな変化（子供向け総括評価アンケートより）

困り感高群のICTスキルが向上

困り感高群の「パソコンでローマ字が入力できますか」の質問への回答結果に有意な増加がみられた。



*マークが研究として有意な結果を示す

考察・仮説

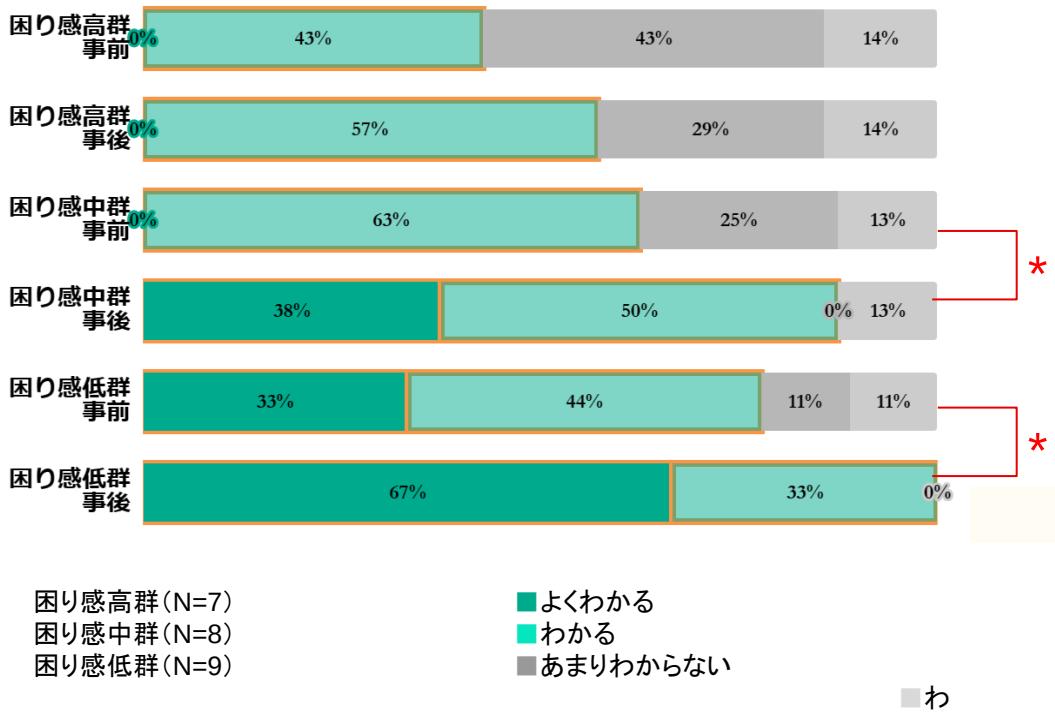
◯room-K利用において、作戦会議や集団プログラムの場で日常的にGoogleチャット等ICTツールでのコミュニケーション機会が多いうえ、基礎的なデジタルスキルを学ぶ集団プログラムへの参加や作戦会議内でのタイピング等基礎スキルの学習が結果に繋がったものと推察される。

◯困り感高群の子供を個別に見ると、集団プログラム内において調べ学習の成果をスライドにまとめたり、AIドリルを使った学習に積極的に取り組んだ子供がいる。そのようなオンラインでの学習活動が結果的にICTスキルの向上につながったものと推察される。

類型別のアウトカム指標のポジティブな変化（子供向け総括評価アンケートより）

困り感中・低群の自習理解が向上

「自分で進めている勉強（宿題や自習）がよくわかりますか。」の回答結果に有意な増加がみられた。



*マークが研究として有意な結果を示す

考察・仮説

◯困り感中・低群の子供を個別に見ると、もともと短時間ながら学習習慣があった子供や、特定の分野に関心がある子供が見受けられる。個別学習支援のプログラムに参加したり、作戦会議でメンターと学習習慣をつくることで、自習する力が向上した可能性がうかがえる。

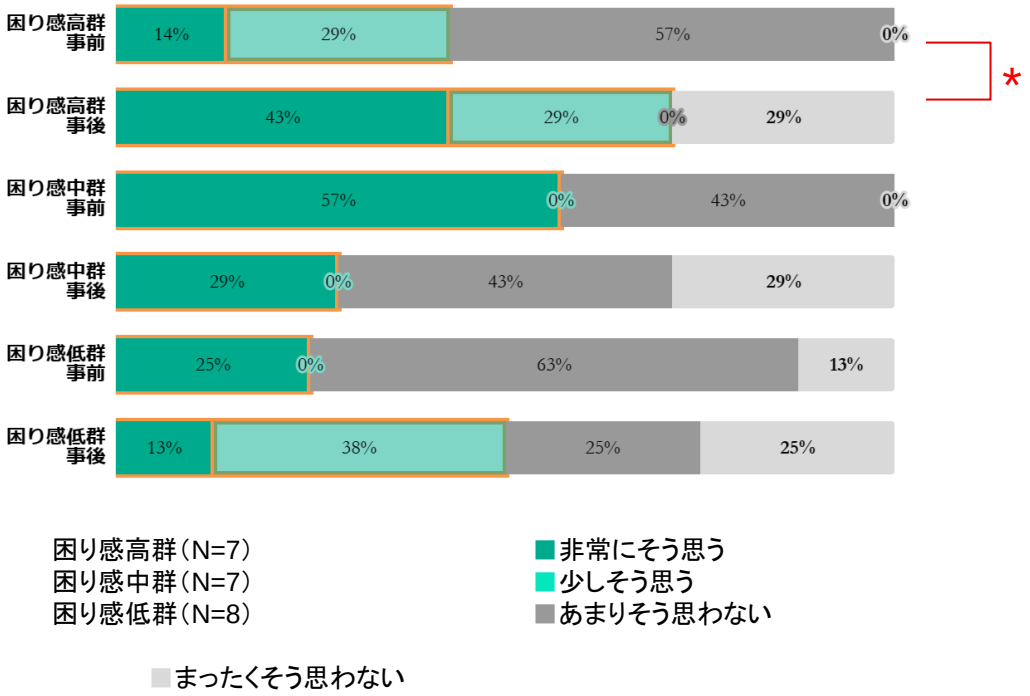
◯困り感中・低群の子供の中には受験生も多く、受験を控え、学習へのモチベーションが上がった子供たちがroom-K内外で自主的に勉強に取り組んだ成果があらわれているのではないかと推察される。

〇有意な増加ではなかったものの、困り感高群の子供にも自習理解への変化がうかがえる。

類型別のアウトカム指標のネガティブな変化（子供向け総括評価アンケートより）

困り高群のメンターへの安心感がやや低下傾向

「メンターの人にならなんでも相談できると感じる」など
11項目の回答結果の平均値にやや低下傾向がみられた。



*マークが研究として有意な結果を示す

考察・仮説

◯メンターの存在を「子供にとっての安心安全な存在」だけではなく、「チャレンジや目標設定を共に行う存在」として位置付けていきたいという狙いがあり、2022年夏ごろより、作戦会議内で目標やチャレンジを可視化し、定期的に振り返るためのツールとして「room-Kノート」を導入した。
しかし子供によっては、それが安心感の低下として作用した場合もあったと推察される。

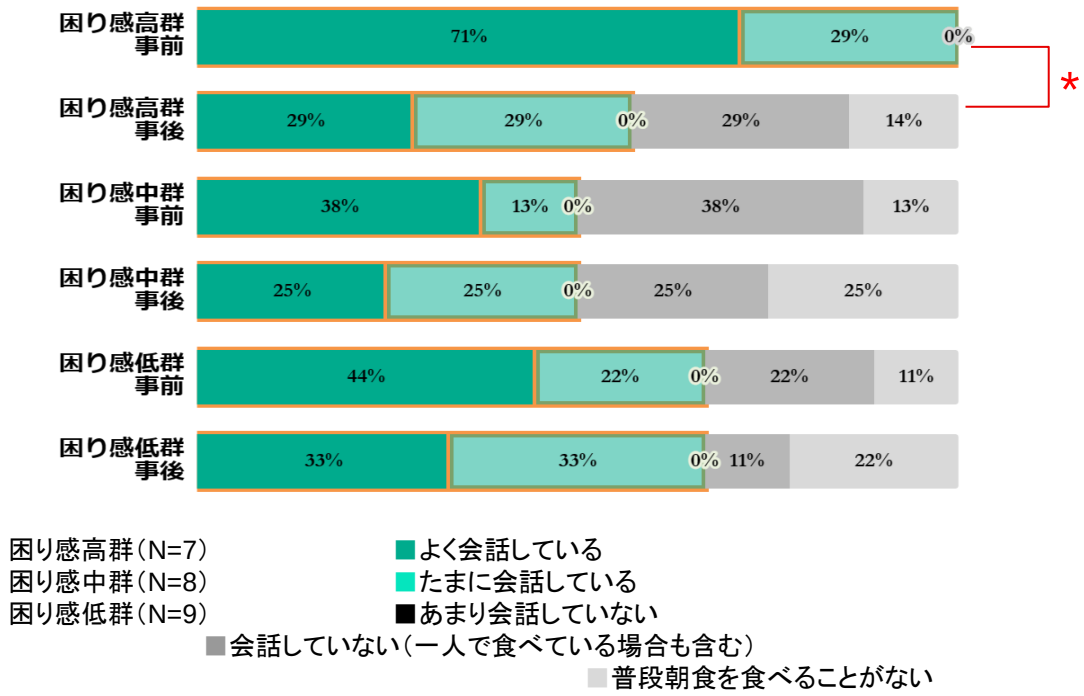
上記のことから、どのように子供に寄り添うことが適切か、メンターに限らず、チーム全体としてその子にとっての適切な支援方法を、適宜検討・分担をしながら子供に寄り添うことを大切にしていきたい。

Note:メンターへの安心感は「メンターの人にならいつでも相談（そうだん）できると感じる」「私が不安なとき、メンターの人に話を聞いてもらうと安心する」「私はメンターの人と話すと気持ちが楽になることがある」「私はメンターの人と話していると困難（こんなん）なことに立つ向かう勇気がわいてくる」など11項目を平均して得点化した。

類型別のアウトカム指標のネガティブな変化（子供向け総括評価アンケートより）

困り感低・中・高群の家庭での会話量が低下

「ふだん朝食を食べる時、家の人と会話をしていますか」
という回答結果に有意な低下がみられた。



*マークが研究として有意な結果を示す

考察・仮説

◯room-Kには起立性調節障害をもち昼夜逆転している子供たちも多い。冬になるにつれ気候が変化し、普段よりも起床時間が遅くなったことで、そもそも朝食の時間帯に起きてこられない子供もいたことが想像される。

◯保護者向け総括評価アンケートにおいて、「こどものコミュニケーション課題」に関する8つの質問を行っているが、いずれも「全く感じなかった」「あまり感じなかった」に分布しているため、他の時間でコミュニケーションはとれているのではないかと推察される。

*「こどものコミュニケーション課題」に関する質問詳細は次のページに掲載

参考：保護者向け総括評価アンケート結果

「こどものコミュニケーション課題」に関する質問詳細

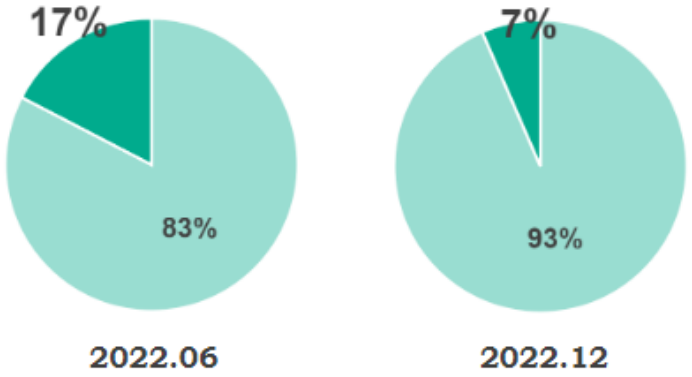
Q.「一人目のお子さんに、コミュニケーションにおいてお気づきのことがありましたら教えてください」

それぞれの項目に対し、「答えたくない」～「よく感じていた」の7段階で回答

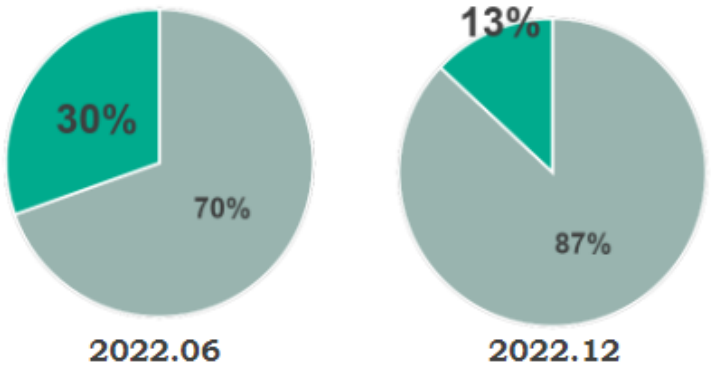
家族ともコミュニケーションが難しい状況
家族とは会話できるが、家族以外の大人と話せない
大人とであれば複数人での会話ができる
同世代とのコミュニケーションが苦手
同世代とのコミュニケーションをもっと取りたい、友達をつくりたい
多人数での会話が苦手
人見知りが激しい
NGワード、触れないでほしい話題や言葉、テーマがある

参考：保護者向け総括評価アンケート結果

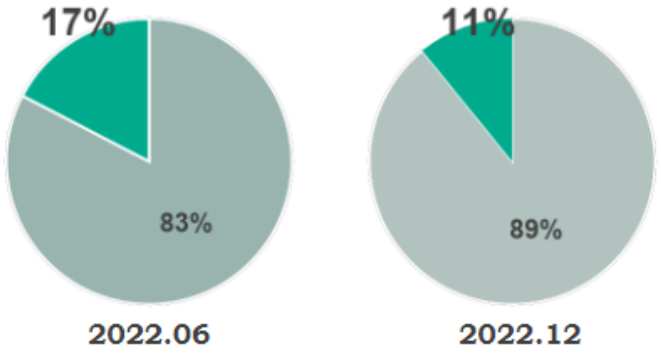
Q.お子さんが現在通学するうえで、あてはまるものをすべて教えてください。



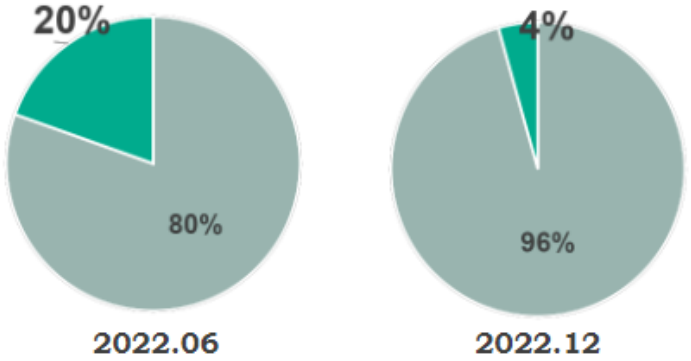
「教室で特定の授業だけうけにいっている」について，
「はい」の割合が統計的有意に減少



「行事だけ参加しにいっている」について，
「はい」の割合が統計的有意に減少



「教室で1~2時限の授業をうけにいっている」について，
「はい」の割合が統計的有意に減少



「教室で5~6時限の授業をうけにいっている」について，
「はい」の割合が統計的有意に減少

■はい　■いいえ

Note: 標本数はいずれもn = 46

参考：保護者向け総括評価アンケート考察

（考察・仮説）

減少傾向がみられた利用者の状況を個別にみていくと、通学頻度の減少には以下のような理由・背景が想像される家庭もある。

しかし明確な理由は定かではなく、来年度以降も検証を続け、慎重に状況を見極めていきたい。

・**受験生**：志望校合格の目処が見えると出席意欲が低下したり、自習や塾への通学にエネルギーを注ぐ状況がみられる子供がいた

・**学校以外の居場所利用**：フリースクール、適応指導教室、放課後デイの新規利用を決めたり、利用頻度を増やした子供がいた

・**家庭の事情**：離婚等家庭環境の変化による引越しが生じたことで、学校への足が遠のいた可能性がある子供がいた

総括評価の研究結果を踏まえた課題と展望

ひとりひとりの子供の状態に合わせた支援の重要性

◯「困り感低・中・高」という分類にもあらわれているように、room-Kには様々な状態の子供たちが存在し、それぞれに課題や支援ニーズも異なる。そのため、支援計画コーディネーターとメンターのアセスメントや課題設定、また、集団プログラムにおけるインクルーシブな学びの場づくりの重要性を改めて実感する研究結果となった。

◯ 来年度に向けて、支援計画コーディネーターやメンターが「安心安全な存在」であり続けながらも、子供と一緒にスモールステップでチャレンジを続けられる寄り添いが実現できるような伴走者の育成や研修のあり方を見直していきたい。また、多様なニーズを抱える困り感の強い家庭に継続的に伴走する支援者支援・フォローアップの形もあらためて検討したい。

研究結果を踏まえた事業整備に向けて

◯今年度はroom-Kの総括評価を開始した1年目で、子供向けのアンケート取得の母数も24名と非常に少ない。総括評価のアンケートは現在進行形で毎月継続しているため、今後母数が増えてきたタイミングで、改めて研究結果を踏まえた事業整備を行っていきたい。

◯一方、アンケートへの回答は、子供や保護者の心理的な負担になることも少なくない。実際に、回答すること自体がストレスになったという声も届いており、アンケート内容の簡易化や負担のない取得方法は今後の大きな検討課題と捉えている。

③オンラインを活用した不登校支援の投資対効果の算出

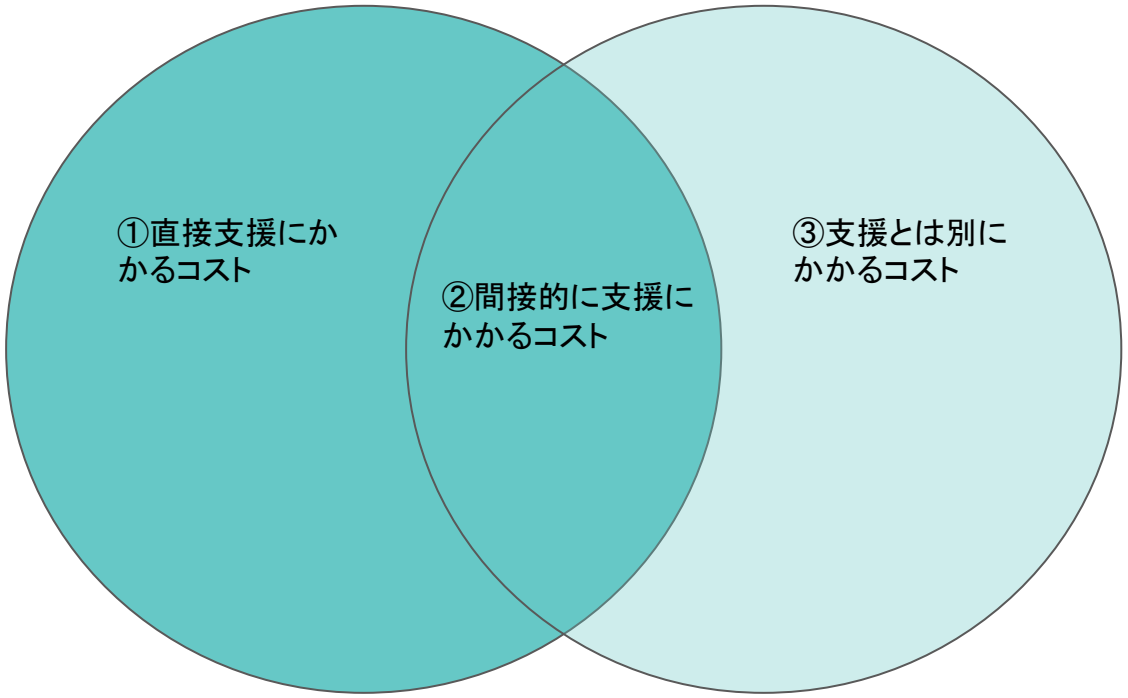
自治体に対する提供価格の考え方

1. 前提条件

- room-Kは自治体の公的な支援リソースの一つとなることを目指しているため、利用者負担はゼロとする。

2. 提供価格について

- 基本的にroom-Kに係っているコスト全体を自治体負担分とカタリバ負担分で分け、自治体負担分を提供価格として提示する方針で検討を進めている。
- 自治体が担うコストは支援にかかるコストとし、初期投資や安定運営のためにかかるコストはカタリバ負担とする想定。
- 支援にかかるコストの範囲については2つのパターンを検討中。



パターン1
自治体負担分：①のみ
カタリバ負担分：②＋③

パターン2
自治体負担分：①＋②
カタリバ負担分：③のみ

自治体に対する提供価格の考え方

①直接支援にかかるコストに関連する業務内容

- 保護者・子供伴走
  └・子供・保護者との面談
  ・面談記録化（面談ごとに実施）
  ・コミュニケーションツールでのやりとり（面談のリマインド等）
  ・支援に関する内部MTG
  ・支援計画作成
  ・月次報告資料（子供の様子を報告する資料）作成
  ・学校とのやり取り（必要に応じて）
- プログラム運営
  └・プログラムの運営（進行、フォロー等）
  ・参加している子供の様子記録化
  ・プログラム準備
  ・プログラムに関する内部MTG

②間接的に支援にかかるコストに関連する業務内容

- システム開発・保守・管理
  └・システム業務委託（メタバース空間の開発・保守・管理）
- 事業運営
  └・支援やプログラム以外のroom-K利用における全サポート
  （入会説明会・オリエンテーション実施、端末設定フォロー
  教材申込案内、教材アカウント発行、質問対応等）
  ・教材関連（プログラムで利用する有料ツール）

③支援とは別にかかるコストに関連する業務内容

- 事業内従業員のバックオフィス業務（経理・労務・アカウント発行等）
- カタリバ内他組織との連携業務
- カタリバ全社共通案件の対応　　等

参考：対面支援における保護者負担費用等

不登校特例校

不登校特例校とは、不登校生徒の実態に配慮し、学習指導要領の内容などによらずに特別な教育課程を編成し実施している学校である。2023年2月時点での設置数は全国21校（公立12校 / 私立9校）。東京都などの公立不登校特例校では、独自のルールに基づいて、本校から分離し他の建物の一部を使用して設置する「分教室」として設置している事例もある。

	定員	費用	特色	入学資格
私立A小学校	70	年額 524,000円 ＋入学金300,000円 ※修学旅行、校外学習等の費用は含まない。	私立小学校。小学校の旧校舎を使用。 『こどもの個性を大切にする』 →一人ひとりのペースに合わせた個別の学習 『こどもがつくる・こどもとつくる』 →子どもたちの発言や意見を通して決めていくことを尊重 『たいけんをとおしてまなぶ』 →自分自身で体験することから学ぶ体験を深めるプログラム 各自のペースで学ぶ（基本は毎日通学）。9:30～15:30。 1コマ40分	1）年間欠席日数30日以上の者 2）上記条件を満たしていなくても、次のいずれかの状況にある者 ・保健室登校等、別室登校をしている者 ・放課後のみ等、部分登校をしている者 ・教育支援センター等、公的機関の支援を受けている者 ・フリースクール等、民間の機関に通っている者 ・その他、登校していても身体症状があるなど、学校に通いづらい者
私立B中学校	90	年額 578,400円 ＋入学金290,000円	・個別の指導計画の活用で生徒に寄り添う ・少人数での授業で得意を伸ばす ・SSTの授業で「友達と楽しく学校生活を送るコツ」を一緒に勉強 ・大学・企業・地域との連携で、生徒の好奇心を刺激 各自のペースで学ぶ（基本は毎日通学）。	次の各号に掲げる者のうち、本校の教育理念の下で学習生活を望む者で、かつ、校長が認めた者 （1）小学校を卒業した者 （2）前号に準ずる学校を卒業した者 （3）外国において学校教育における6年間の課程を修了した者 （4）文部科学大臣が指定した者 （5）本校において小学校を卒業した者と同等以上の学力があると認めた者

参考：対面支援における保護者負担費用等

フリースクール

一般に、不登校の子供に対し、学習活動、教育相談、体験活動などの活動を行っている民間の施設。支援や学びの内容等はそれぞれのフリースクールごとに特色がある。令和3年度、民間団体（フリースクール等）の指導・相談を受けた数は4,021人で、うち出席認定は1,346人（約33%）。中学校では5,108人、うち出席認定は2,663人（約52%）。

	定員	費用	特色	入学資格
A校	40程度	・入学金 50,000円 ・授業料 年額 456,000~744,000円 （利用日数により異なる）	主体性・社会性・好奇心をはぐくむ。自分のペースで登校でき、通学・週2～3の通学・ネットの3つのコースがある。系列校（専門学校や大学）と連携し、様々な体験や学びの機会を提供する。	小学校4年生～中学校3年生
B校	50程度	・登録料 45,000円 ・全日コース学費 年額 288,000～720,000円 （利用日数により異なる）	基本学習のほか、体験学習などを多くそろえる。ピア・サポート制度で高校生が児童生徒をサポートする。午前の部（10:40～12:30）午後の部（13:20～15:10）で分かれており、半日か全日か、週何回来るかでコースが変わる。（星槎グループは全国に多くのフリースクールがある）	小学校4年生～中学校3年生
C校	不明	・入会金 30,000円 ・通学週2～5日の場合 年額 504,000円 ・通学週1日の場合 年額 240,000円 ※ 別途通信教材費 1,000円	「小中学生のための時間割のあるフリースクール」。義務教育以降のスムーズな高校進学を見据え、『仲間とともに生きる力』『自ら学ぶ力』を育む。 基本は通学で、週1~5日、自分のペースで選べる。大学生ボランティアによるメンタルサポートやピアサポート、有資格者による保護者カウンセリングコースなどもある。様々な教育関係機関と連携し、最新の教育プログラムを提供する。	小学生 / 中学生

実証を通じた示唆・今後の展望

今年度の実証を通じた示唆

「伴走支援」にかかるコストは大きいが、こどもとの接点頻度を高めるためには非常に重要

room-Kの大きな特徴の1つは、こどもに対する伴走支援として、メンターによる週1回の作戦会議（面談）を行っていることである。room-Kの利用者には、不登校状態が長期化していたり、何の対面の支援にもつながっていなかったりするこどもも多いが、**利用者全体の78.6%が週に1回の作戦会議に参加することができており、毎週支援者との接点をもてている**。学習に取り組んだり、集団の中に入ったりすることに苦手意識が強い、そういったことに向き合うエネルギーがないこどもの場合、メタバース空間に学習支援や居場所支援の場をつくるだけでは利用頻度は高くならないことが予想される。伴走支援を行うスタッフの人件費というコストの問題はあるが、**オンラインゆえに、訪問支援と比較して少ない時間で多くのこどもと接点をもつことができる**。リアルの教育支援センターでは、登録はしているが利用頻度が非常に低い利用者が多いということも耳にする。オンラインを活用した面談等を行うことは、こどもと支援の接点頻度を高めることに大きく寄与する可能性が高く、積極的に取り組むことを目指すべきではないか。

「教育機関」でないために、著作権の問題から使用できる教材に制限が生まれてしまう

著作権法第35条は「学校その他の教育機関」で「教育を担任する者」と「授業を受ける者」に対して、「授業の過程」で著作物を無許諾・無償で複製こと、無許諾・無償又は補償金で公衆送信（「授業目的公衆送信」）すること、無許諾・無償で公に伝達することを著作権者の利益を不当に害さない限りにおいて認めている。ここで「学校その他の教育機関」に含まれるのは、設置の根拠法がある機関に限られる（例：小学校－学校教育法 / 公民館－社会教育法 / 教育センター－地方教育行政法）。**room-Kは自治体と連携しているものの、オンラインの教育支援センターに設置の根拠法はなく「学校その他の教育機関」には該当せず、使用できる著作物＝教材等が制限されてしまう**。それゆえ、学校等で使用されることを想定した無償の動画教材などであっても、room-Kのような民間の支援においては著作者の許諾がなければ使用することができない。**このようなサービスが義務教育の機会を補填するものであることを鑑み、民間の支援であっても一定の条件のもと「学校その他の教育機関」に準じた著作権法第35条の適用を検討すべきではないか**。

「教育情報セキュリティポリシーガイドライン」等の制約によりGIGA端末の使用ができない場合がある

room-Kでは、家庭にこどもが使用できるPC等の端末がない場合でも支援が受けられるようにするため、学校で配布される「GIGA端末」を使うことができるよう自治体と調整を行っている。端末の設定等にも課題があることは本報告書で述べてきたが、自治体の定める教育情報セキュリティポリシーガイドラインによっては、GIGA端末を通じたroom-Kの利用自体が認められないケースがあった。具体的には、**Googleアカウントを活用するroom-Kの仕組みが、GIGA端末で使用できるアカウントに制限がある、情報を保管するサーバーが国内になければいけないなどのルールに抵触してしまうこと等が要因**である。room-Kのようなサービスの情報セキュリティ、安全管理体制が十分であることが前提ではあるが、**既にGoogleアカウントとそれに紐づくサービスを利用している自治体・学校が多数あることを鑑みれば、教育情報セキュリティポリシーの内容を改定し、活用できる民間のサービスの幅を広げていくことも検討すべきではないか**。そうすることで、より多くのこどもが支援や学びの機会につながることができる可能性が広がるはずである。

今後の展望

room-Kの導入自治体を拡大しつつ、room-K以外のオンラインを活用した不登校支援が広がっていくことにも寄与し、支援や居場所の選択肢の拡充に貢献していく

1. 埼玉県戸田市との実証において開発した連携スキームを基に、room-Kを導入する自治体を一定程度まで拡大する。

2. 自治体が設置するオンラインを活用する教育支援センター、またはそのような施設等との連携のあり方を設置自治体と協働して開発する。

3. 上記の取り組みの成果や事例等について広報することで、オンラインを活用した不登校支援に取り組む自治体が増えることに寄与する。

2023年度のroom-K導入自治体の拡大について

15程度の自治体と連携し、240~300人程度の利用者を受け入れる

埼玉県戸田市との実証において開発した連携スキームを基に、room-Kを導入する自治体を一定程度まで拡大する



シェア型オンライン
教育支援センター
room-K

- 自治体A
- 自治体B
- 自治体C
- ⋮

room-Kの一部の機能を利用する

最大60人程度受入

連携先：広島県etc

room-Kのすべての機能を利用する

最大240人程度受入

連携先：戸田市、入間市etc

報告書以外の成果物一覧

本報告書以外の成果物一覧

- シェア型オンライン教育支援センター 自治体導入手順書
- 総括評価 質問項目一覧

「教育ビジョン2.0の実現」
実証テーマC.「そもそも論」「目的と手段」から話せる職員室」

教育委員会が学校の伴走者に変わっていくための プロジェクト型組織変革プログラム

株式会社 先生の幸せ研究所

報告書作成日　令和5年2月24日

無断転載禁ずる。
Copyright© 先生の幸せ研究所 All Rights Reserved.

テーマC.「そもそも論」「目的と手段」から話せる職員室に関する実証事業サマリ：先生の幸せ研究所

実証を通じて解決したい課題と実証成果

背景及び実証概要

働き方改革/業務改善の目的は単なる時間削減ではなく「教育の質の向上」にあり、教育委員会の変容（管理から支援・伴走へ）が大きな後押しになることを検証する

成果

①教育委員会が学校の伴走者になれば大きなインパクトを生み出す

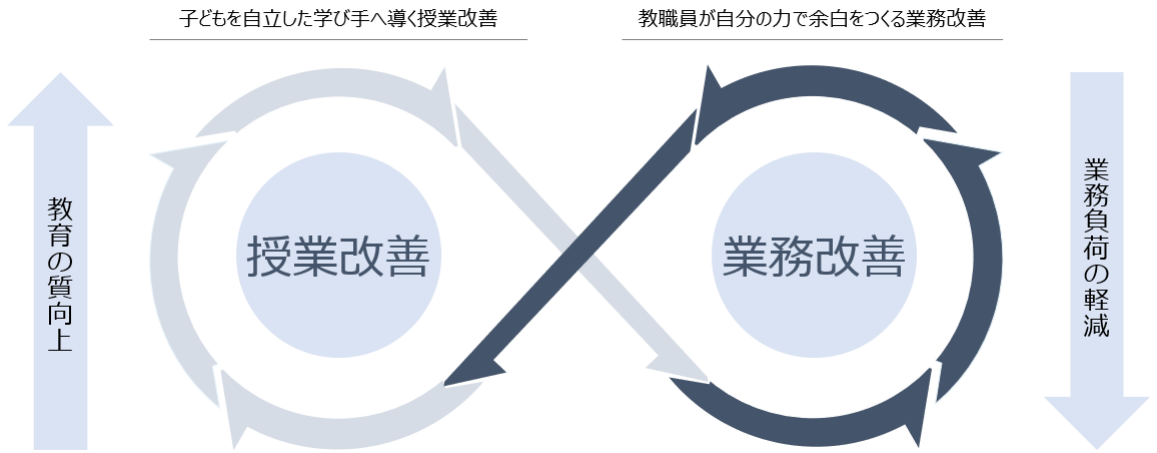
- 合計89件の取り組みが生まれ、モデル校支援と比べて約9倍の費用対効果（昨年の弊社実証と比較）
- 授業改善に繋がる取り組みも多数創出
- 地域での広がりや定着・自走にもつながる

②そのためには教育委員会自体の在り方を問い直し、伴走者になるための余白づくりが必要

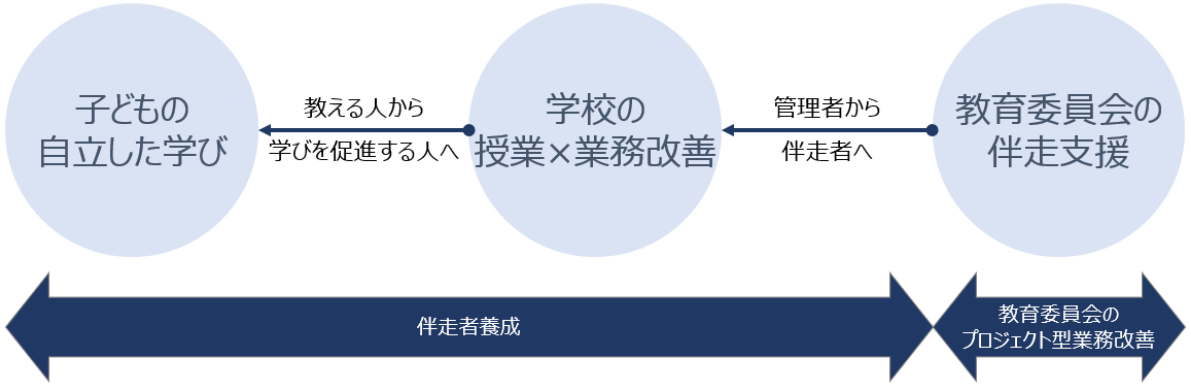
- 管理者から支援者、伴走者に変化していくために存在意義を問い直す（行動規範の定義）
- 学校とのコミュニケーション・関係性を高めていくための業務改善（余白づくり）
- 縦割りから横ぐしでの連携を強化

実証内容

①プロジェクト型の授業改善と業務改善を両立させる



②教育委員会の伴走によって大きなインパクトを生み出す



無断転載禁ずる。
Copyright© 先生の幸せ研究所 All Rights Reserved.

最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目指す姿
3. 実証内容
4. 実施体制・実証フィールド
5. 成果
6. 今後の展開

無断転載禁ずる。
Copyright© 先生の幸せ研究所 All Rights Reserved.

最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目指す姿
3. 実証内容
4. 実施体制・実証フィールド
5. 成果
6. 今後の展開

無断転載禁ずる。
Copyright© 先生の幸せ研究所 All Rights Reserved.

❶ 事業者（会社紹介）

会社概要



社名	株式会社 先生の幸せ研究所
設立日	2020年6月29日（2022年10月に株式会社化）
代表	澤田 真由美 専門性を持った多くのパートナーコンサルタントと共に、学校園や教育委員会専門でコンサルティングを実施

サービス内容



「日本の教育をもっと自由に！」というビジョンを掲げ、教育に関わる様々な分野や組織を対象に、自立・自律や自走を後押しするための伴走支援を行っています。

無断転載禁ずる。
Copyright© 先生の幸せ研究所 All Rights Reserved.

❶ 事業者（主な支援実績）

■直近の働き方改革継続的支援・コンサルティング例
2018年度~2019年度　大阪府箕面市立南小学校　働き方改革・風土改革（意見交換会・現状調査・管理職支援・教職員支援・市への報告会・教育長向けワークショップ）
2018年度　岡山県玉野市教育委員会　働き方改革支援（学校現場の意見交換会・全校管理職個別相談・校長会講演）
2019年度～連続受託4年目　栃木県教育委員会　働き方改革推進者研修業務委託（小中高特の校内から働き方改革推進する者を年間かけて育てる）
2019年度　熊本県教育委員会　モデル校支援（小中モデル校コンサルティング）
2019年度　宮崎県教育委員会　働き方改革支援（モデル校合同キックオフ会・モデル校コンサルティング・最終報告シンポジウム）
2019年度　高知市教育委員会　働き方改革支援（モデル校コンサルティング）
2019年度~2020年度　大阪府枚方市教育委員会　働き方改革支援（モデル・準モデル校コンサルティング・教育委員会事務局対話会・教育長勉強会・地域保護者の巻き込み）
2019年度　山口県山口市保育士等人材確保事業「働き方見直し実践研修」委託業務　（保育園・幼稚園コンサルティング）（株)CREAの連携先として
2020年度　愛知県豊田市教育委員会　学校の働き方改革サポート事業（小中学校コンサルティング）（特非）ブルーバードへの助言者
2020年度　島根県大田市教育委員会　学校業務客観把握・改善研究事業（小中学校コンサルティング）
2020年度　兵庫県神戸市　指定モデル校における働き方改革支援委託業務（小中学校コンサルティング）
2020年度　熊本県教育委員会　モデル校支援（小中高校コンサルティング）
2021年度　高知県教育委員会　学校における働き方改革に関する管理職と推進役の教職員による合同研修
2021年度　島根県教育委員会　教職員の働き方改革フォローアップ業務、学校業務客観把握・改善研究事業業務
2021年度　愛知県教育委員会　教員の勤務実態把握・分析事業
2021年度　長野県教育委員会　「生き生き」×「やりがい」実感から始める学校の働き方改革支援事業
2021年度　経産省「未来の教室」実証事業採択 -先生のワクワクを中心にした「PBL型働き方改革」
他、コンサルティング・講師の実績多数



■受賞
支援先である京都市立葵小学校の働き方改革における受賞
◎文部科学大臣優秀教職員表彰 「業務効率を上げ教育の質を上げ隊！」 ◎京都市教育委員会表彰　◎NITS優秀賞



■メディア
朝日新聞　産経新聞　神戸新聞　京都新聞　熊本日日新聞　　NHK　岡山放送　テレビ高知　とちぎテレビ　など多数



■文部科学省
全国管理主事研修
学校の働き方改革事例集有識者委員

無断転載禁ずる。
Copyright© 先生の幸せ研究所 All Rights Reserved.

最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目指す姿
3. 実証内容
4. 実施体制・実証フィールド
5. 成果
6. 今後の展開

無断転載禁ずる。
Copyright© 先生の幸せ研究所 All Rights Reserved.

② 背景と目指す姿

	背景	目指す姿
在り方	• 教育委員会事務局はどちらかと言えば管理が主で学校が気を遣う（お伺いを立てる）存在になりがち • 変化しようとする学校のストッパーになることも…	• 教育委員会事務局と学校の関係が**縦（管理・指導）から横（支援・伴走）へ転換** • 伴走者として学校や教職員の変化を後押し
善例をつくる	• （過去の実証事業で検証した）プロジェクト型業務改善を通じて職員室が変化し、それが教育活動にどこまで波及するかを検証する	• **働き方改革や業務改善の目的は「教育の質向上」**であり、生み出した余白の中で授業改善にも繋げる • さらに、**子どもを信じて委ねる授業が「教育の質向上」と「業務負荷の軽減」を同時に実現**する
伴走者を増やす	• 学校や教職員が変化する上で「外部の伴走者」は不可欠な存在 • ただし、現状は一部の指導主事、心ある地域保護者や外部事業者に限定される…	• 実際の支援を通じて、教育委員会事務局が**管理者から伴走者に変わる** • 事務局内に伴走のノウハウが蓄積され、**地域全体の変化を継続して後押し**できる
地域で広げる	• 全国で様々な取組や善例が生まれているが、なかなか他の学校や地域に広がらない… • いかに地域で広げられるかも本実証事業の大きな検証ポイントの一つ	• 日本全国で校内の推進者、事務局内の伴走者が増え続け、**「あの学校だから、あの人だからできる」ではなく、「どの地域でも学校でも、あなたでも変えていける」**状態になっていく

無断転載禁ずる。
Copyright© 先生の幸せ研究所 All Rights Reserved.

参考. これからの教育委員会事務局

もし全国の教育委員会事務局が「学校の伴走者」に変わっていけば、「どの地域でも学校でも、あなたでも変えていける」への大きな後押しになる

これまでの教育委員会事務局（学校の管理者）	これからの教育委員会事務局（学校の伴走者）
どちらかと言えば管理が主で 学校に気を使わせがち（委縮させていることも）	縦（指揮命令関係）から 横（支援、伴走関係）への転換
議会や保護者からの指摘に敏感になりすぎ、 学校間の取り組みの違いには慎重な傾向	思い切った権限移譲と 「失敗も経験」と見守る姿勢
指導主事に学校のことは任せっきりで、 行政上がりの職員は学校をよく知らないことが多い	調査・アンケートを通じたやり取りではなく 自ら学校に赴き耳を傾ける姿勢
地域・保護者から遠い存在なため 学校だけで課題を抱えがちなことに気が付きにくい	コミュニティスクールなどに足を運び 学校・家庭・地域と一緒に考える仕組み

学校の声をよく知り、自律を支援する存在へ

無断転載禁ずる。
Copyright© 先生の幸せ研究所 All Rights Reserved.

最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目指す姿
3. 実証内容
4. 実施体制・実証フィールド
5. 成果
6. 今後の展開

無断転載禁ずる。
Copyright© 先生の幸せ研究所 All Rights Reserved.

❸実施内容（概要）

	狙い	取組み内容	得られた成果 (次年度推進予定を含む)
①伴走者養成（学校に伴走する教育委員会事務局職員） 各実証フィールド校での具体的な実践は下記のプロジェクト型業務改善と同様	プロジェクト型業務改善を複数校同時並行で推進しつつ、担い手を増やす • 業務改善（余白づくり）から教育活動への波及効果を検証 • モデル校支援ではなく伴走者（推進者）養成で全国へ広がるモデル構築・検証	オンラインでのノウハウ提供⇒各校での実践や試行錯誤がメイン • 全5回のオンライン全体研修 • 伴走者（推進者）として必要なノウハウ習得と各地域・学校で実践	全ての検証項目で狙いを達成 • 生まれた実践数は合計89件（前年度実証の約9倍、かつ教育活動へ波及する取り組みも多数） • 伴走者（推進者）養成モデルの有効性も確認
②教育委員会のプロジェクト型業務改善 プロジェクト型業務改善については2021年の弊社実証成果を参照 https://www.learning-innovation.go.jp/verify/e0122/	学校に伴走するための「時間の余白」を生み出すために、教育委員会事務局内での業務改善を実施する • 事務局内の手挙げ式と課長推薦で推進リーダー/コアメンバーを選出 • プロジェクトを通じて事務局職員の資質向上	職員のわくわくを中心にした主体的・対話的なプロジェクト型業務改善 • 課長、課員の階層でチーム化、プロジェクトを推進 • 課をまたがった横ぐしでの検討・実践	教育委員会事務局としての在り方を問う、または学校との接し方に関する取り組みが生まれた • 教育委員会事務局の行動規範を定義し、それに沿って業務内容を精選 • 学校への通知、情報発信や問合せなどの事務を改善
③伴走者オンラインコミュニティ	「孤立した改革者（①の伴走者が教育委員会の中で孤立する）」を防ぐ仕組みづくり	教育委員会職員同士をつなげるための定期的なオンラインミーティング • 伴走者同士の対話 • SNSを使ったグループで日頃の情報共有や気軽な情報交換	伴走者という新しい役割に対する悩みや苦労を分かち合うことで励まし合い、高め合いの効果が見られた • 頻度を月2回開催にしたことで、停滞や孤立を避けることが出来た

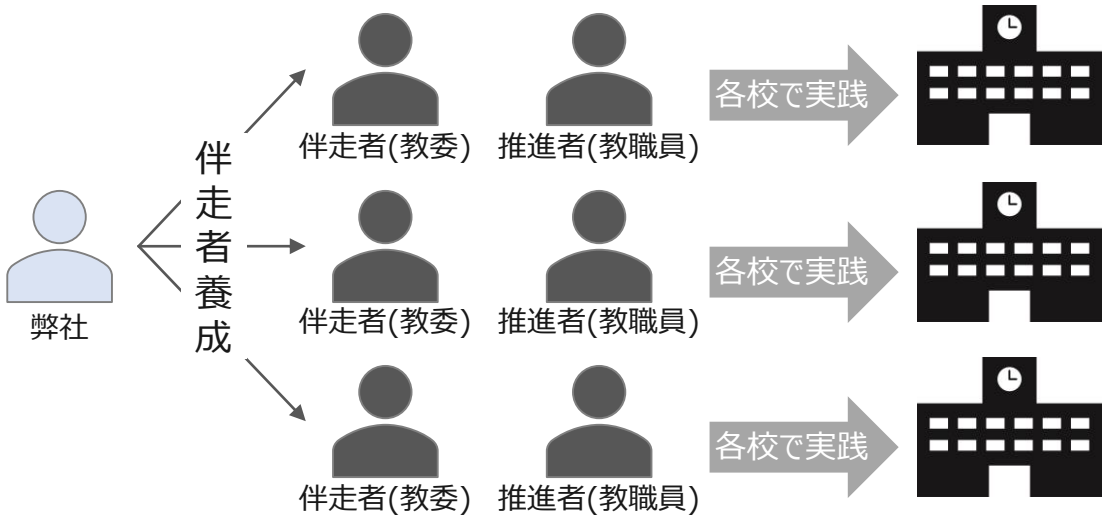
無断転載禁ずる。
Copyright© 先生の幸せ研究所 All Rights Reserved.

❸実施内容（詳細）①. 伴走者養成

各校の推進者と教育委員会の伴走者がペアになってプロジェクト型業務改善を推進

プログラム実施スキーム

■弊社のノウハウを吸収しながら推進者と学校への伴走支援を行う



■次年度以降は伴走者自身が業務改善推進者・推進校を増やしていく



プログラム実施内容

■プログラム概要（校内改革の推進者養成）

対象	6自治体から9校（小6校・中2校・高1校）の伴走者・推進者
期間	通年
回数	全体研修5回＋各学校の個別サポート
開催形式	全てオンライン（双方向の1Day研修5回＋個別サポート）
特徴	全体研修でのノウハウ提供や体験ワーク、実践交流を刺激にしつつ、あくまでも校内を具体的に変革する実践がメインになる

非同期でのコミュニケーションのためGoogle classroomを使用

■具体的な内容

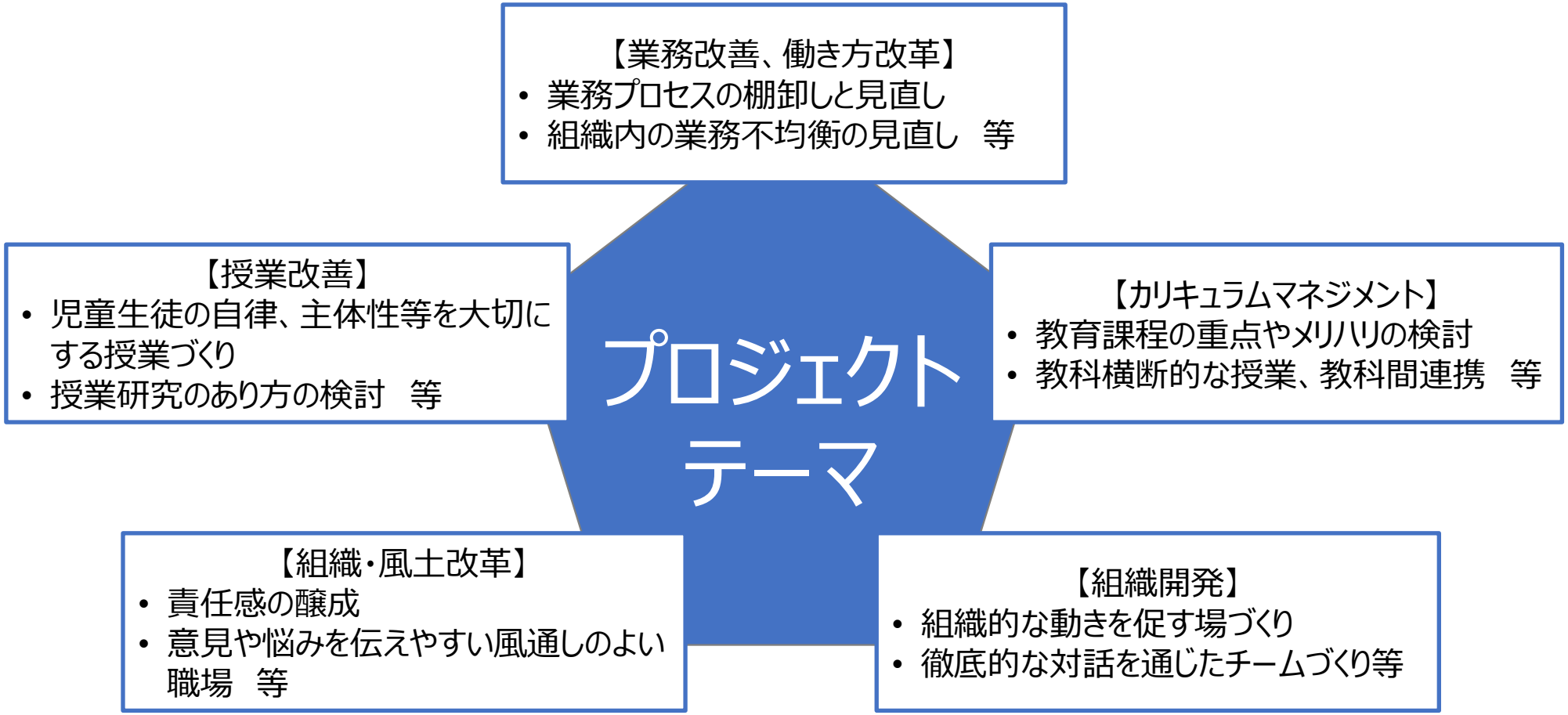
第1回	プロジェクト型業務改善の目的、伴走者・推進者に必要な力、校内での進め方、クリティカルシンキング、ミニワークショップ体験
第2回	実践交流、目的思考
第3回	実践交流、困難や停滞を突破するための個別面談
第4回	実践交流、授業改善・取り組みまとめとアクション検討
第5回	実践交流、今後に向けたアクション検討

上記5回とは別に、教育委員会の伴走者が各校でのオンライン個別サポートを行う

無断転載禁ずる。
Copyright© 先生の幸せ研究所 All Rights Reserved.

参考. プロジェクト型業務改善の中で扱えるテーマは多岐にわたる

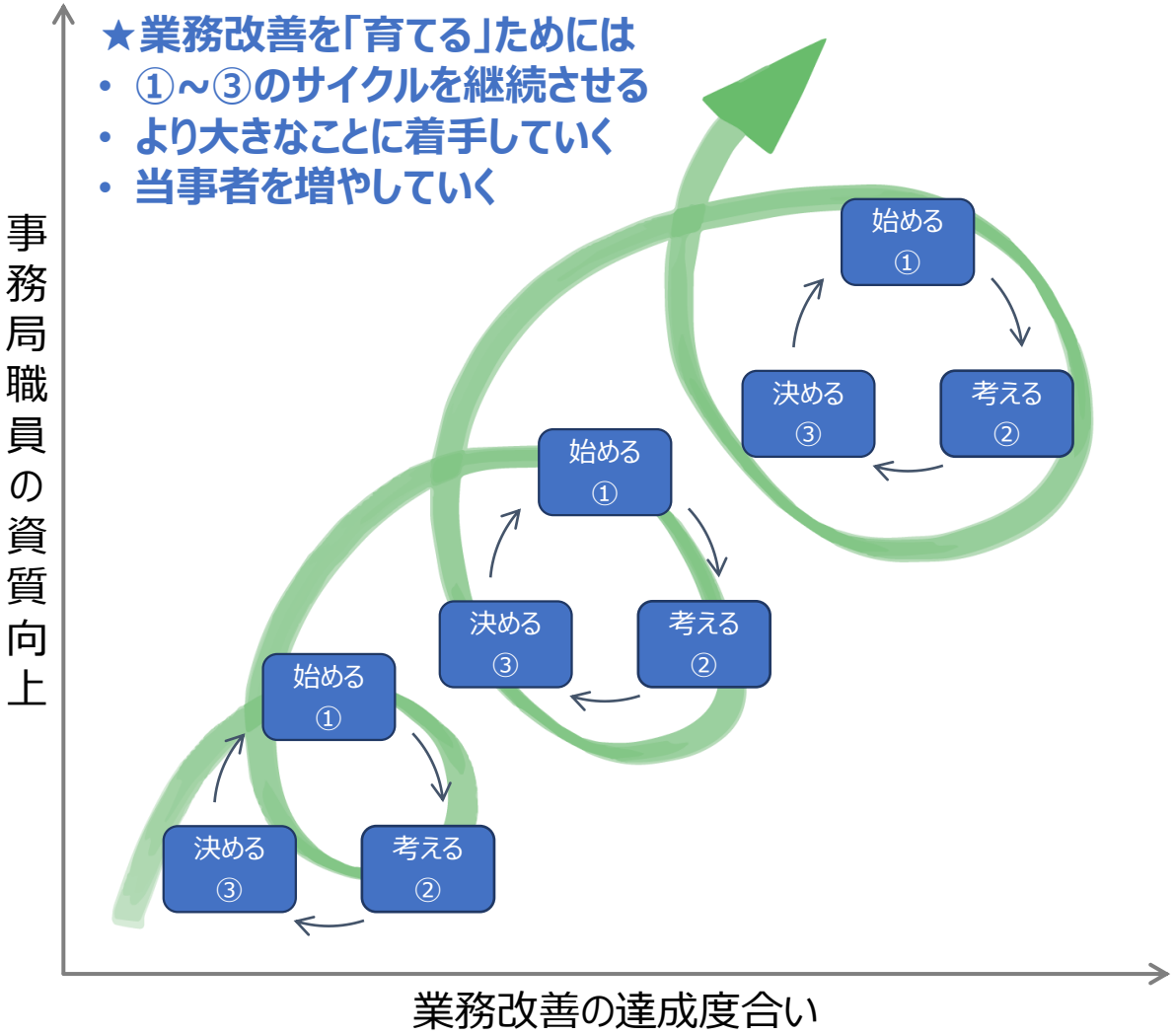
学校BPRを入り口にプロジェクトを始めつつも、推進者・伴走者が主体的に掲げるテーマは学校変革に関する全てが対象となり得る



無断転載禁ずる。
Copyright© 先生の幸せ研究所 All Rights Reserved.

❸実施内容（詳細）②. 教育委員会のプロジェクト型業務改善

教育委員会事務局職員のわくわくを中心にまず始めてみて小さな成功体験を積み重ねていく



■具体的な実施内容

事前準備	課長へのインタビューで課内、部全体の現状をヒアリングし、組織全体の課題感や職員の意識を把握
全体キックオフ	「業務改善は何のためにやるのか？」、「現在感じている課題感」などについて課をまたがってフラットに話し合い ⇒取り組みへの期待を高め、推進メンバーの立候補を募る
プロジェクトテーマ設定	課長、課員チームそれぞれで話し合い、やりたい・グッとくるテーマを出し合いテーマごとにチーム編成
（チーム別検討）	各チーム毎にゴール設定、そのために必要なアクションなどを整理してプロジェクトを推進
中間報告	各チームで検討した内容を全体で共有し、フィードバックやアドバイスを集める
（チーム別検討）	中間報告を踏まえて、さらなる検討や協議を実施
（チーム間連携）	具体的な形が見えてきた中で、組織や推進チームをまたがって必要な連携や化学反応を起こす
最終報告	中間報告からの進捗と次年度に向けた具体的なアクションを共有し、更なるフィードバックやアドバイスを集める
振り返り	課長、課員プロジェクトメンバーで取り組み全体を通じて感じたこと、成果や課題を振り返り、次年度への定着・自走に繋げる

無断転載禁ずる。
先生の幸せ研究所
Copyright© 先生の幸せ研究所 All Rights Reserved.

❸実施内容（詳細）③. 教育委員会オンラインコミュニティ

「孤立した改革者」を防ぐための仕組みづくり（待ち合わせ場所）

○ **教育委員会ならではの悩みの共有**
- 教育委員会事務局という同じ立場で、組織内では話しにくいことも話題にすることができ、お互いに励まし合い、高め合う
- 自治体や都道府県/市町村の違いを知ること、また同じ取り組みでもテーマや展開が違うことを知り、自らの取り組みのメタ認知につなげる

○ **取組のスピード感や責任感**
- よりスピーディな取組につなげる、かつ伴走者同士が孤立した改革者にならないためには管理職の後押しが必須であり、状況を見て管理職（課長クラスを想定）のコミュニティも立ち上げ予定

○ **継続的にインプットとアウトプット**

同期	オンラインで月2回定期的に集まり進捗共有
非同期	Google Classroomを活用して各教委のプロジェクトの進捗状況、組織内対話会の様子や写真を共有したり、踏み込んだ内容についてお互いに質問

○ **専門知識の共有で視野が広がる**
- 先生の幸せ研究所の既存コンテンツから、業務改善のプロジェクトを中心とした組織改革を進める推進者や管理職に必要な知識を提供





【資料お渡し】
1）業務改善３ステップ手引き
8月1日の研修内でお見せした「業務改善３ステップ手引き」資料です。
1年の見通しを考えるときなどに参考にしてください。

2）時間予算ワークショップパワーポイント
※読み取り専用でご活用ください
校内キックオフやアイデア出しの際にご活用ください。
伴走者のみなさんは他学校への横展開も可能です。

業務改善3ステップ手引き.p...
PDF

【お渡し用】時間予算ワー...
PowerPoint



無断転載禁ずる。
Copyright© 先生の幸せ研究所 All Rights Reserved.

最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目指す姿
3. 実証内容
4. 実施体制・実証フィールド
5. 成果
6. 今後の展開

無断転載禁ずる。
Copyright© 先生の幸せ研究所 All Rights Reserved.

❹ 実施体制・実証フィールド

実施体制

事業受託者：株式会社 先生の幸せ研究所
統括責任者：澤田 真由美
執行責任者：澤田 真由美（兼）
渉外担当　：鳥居 紗歩
実務担当　：澤田 真由美（兼）
　　：鳥居 紗歩（兼）
　　：若林 健治
　　：石原 駿助

特別講師　：
大日向小学校カリキュラムマネージャー　青山 光一 様

アドバイザー　：
信州大学 荒井 英治郎 准教授
元福岡県春日市教育委員会 学校教育部長 工藤 一徳 様

実証フィールド

① 伴走者養成推進校

教育委員会	担当課	#	推進校
宮城県	教職員課	1	角田高等学校
名古屋市	新しい学校づくり推進室	2	豊田小学校
		3	猪高小学校
		4	吉根中学校
長野市	学校教育課	5	櫻ケ岡中学校
松本市	教育政策課	6	波田小学校
廿日市市	学校教育課	7	阿品台東小学校
春日市	教務課	8	天神山小学校
	地域教育課	9	春日小学校

② 教育委員会のプロジェクト型業務改善

大阪府枚方市教育委員会
（学校教育部の全課職員75名）

無断転載禁ずる。
Copyright© 先生の幸せ研究所 All Rights Reserved.

最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目指す姿
3. 実証内容
4. 実施体制・実証フィールド
5. 成果
6. 今後の展開

無断転載禁ずる。
Copyright© 先生の幸せ研究所 All Rights Reserved.

❺成果（まとめ）

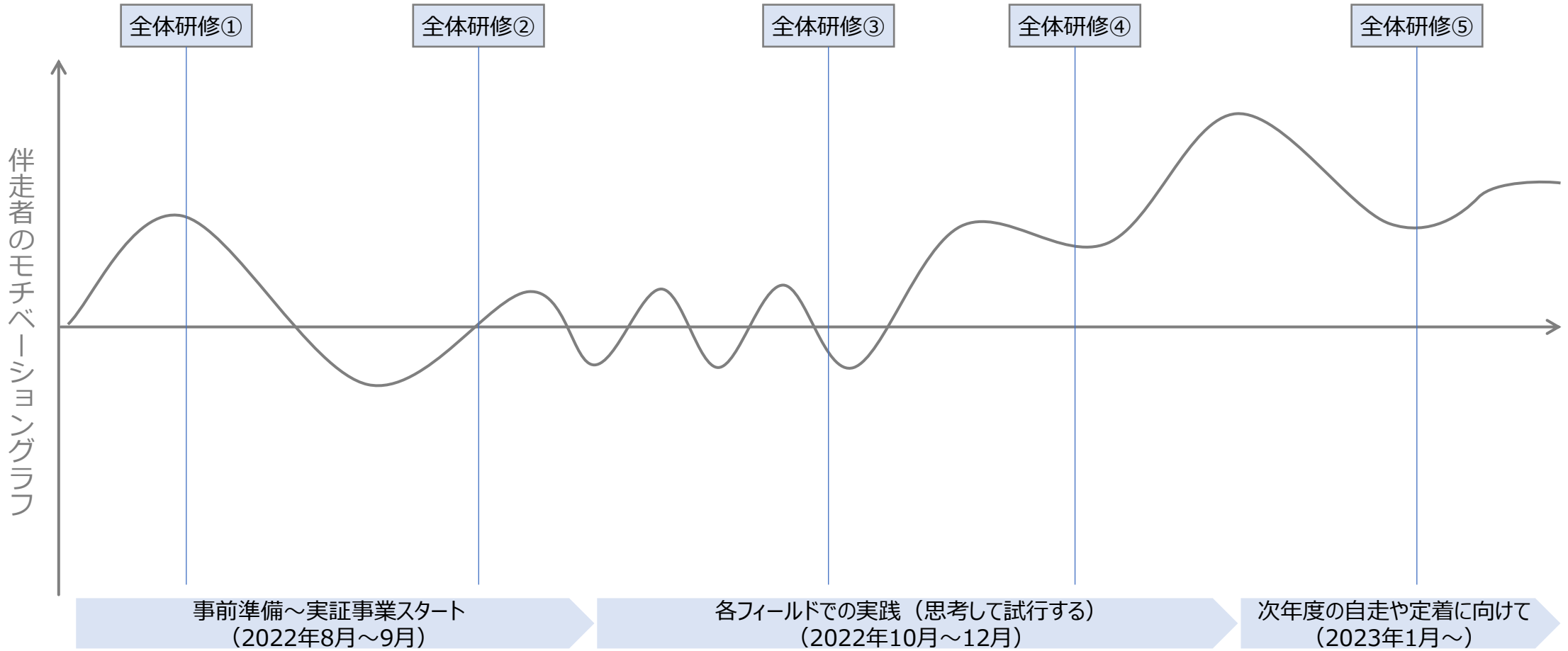


①伴走者養成	• 学校への伴走を通じて信頼関係が生まれ、気軽に相談できる関係に大きく変化 • 「管理されている、指導に来た、看板とお茶を出さなきゃ」と感じていた教育委員会が共に歩む仲間に！	• 始めやすい改善から時程表見直しのような改善まで89件の取り組みを創出 • 「授業改善こそが働き方改革の本丸」を合言葉に、次年度以降は本格的に取り組んでいく！	• 全ての実証フィールドで次年度も伴走支援を継続/拡大 • 「今までのは何だったんだ…」と感じるほど伴走の威力を感じ、次年度以降は他の研修テーマも伴走型で！	• 伴走者が本実証での取り組みを広げるためにフォーラム、管理職研修などを開催 • 伴走者として関わったからこそ実感をもって発信できる！
②教育委員会のプロジェクト型業務改善	• 教育委員会事務局の在り方を行動規範の形で明文化し、事務局内全体で合意 • 今後は外部に公開し、それに沿った学校支援を実施予定	• 行動規範を拠り所にして業務内容の精選対象を整理し、次年度以降に順次見直し • 課員もメンバー募集から5つのプロジェクトが生まれ、検討した内容を次年度から本格実施予定	• 無し ただし、行動規範に則って管理から支援にシフトしていく中で、伴走者が生まれてくることを期待！	• 無し ただし、行動規範が外部に公開された際に、参照する教育委員会事務局が増えてくることを期待！
③伴走者オンラインコミュニティ	（①に集約）			

無断転載禁ずる。
Copyright© 先生の幸せ研究所 All Rights Reserved.

❺成果（詳細）①. 伴走者養成（1/5）

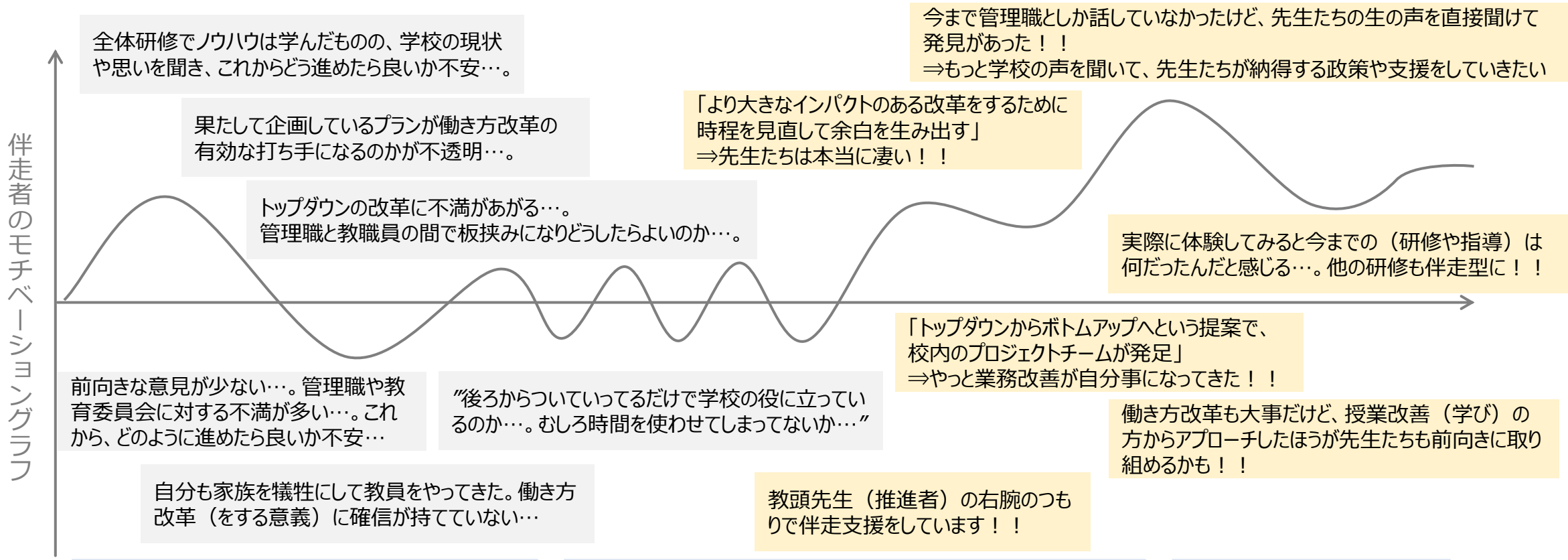
最初は伴走者として何が出来るか、推進者や推進校とどんな風に向き合えばよいかがわからず、、、悩む日々が続く伴走者たち。
それでも何度も学校に通い、何度も話し合いながら一緒に校内研修や対話の場をつくり、学校の主体的な取組を見守り続けた。
その過程を通じて、伴走者自身に意識・行動変容が起こり、苦楽を共にした仲間として次年度以降も学校と共に歩んでいく。



無断転載禁ずる。
Copyright© 先生の幸せ研究所 All Rights Reserved.

❺成果（詳細）①. 伴走者養成（2/5）

最初は伴走者として何が出来るか、推進者や推進校とどんな風に向き合えばよいかがわからず、、、悩む日々が続く伴走者たち。
それでも何度も学校に通い、何度も話し合いながら一緒に校内研修や対話の場をつくり、学校の主体的な取組を見守り続けた。
その過程を通じて、伴走者自身に意識・行動変容が起こり、苦楽を共にした仲間として次年度以降も学校と共に歩んでいく。



無断転載禁ずる。
Copyright© 先生の幸せ研究所 All Rights Reserved.

参考. 自律した学校とそれを支える教育委員会の成長レベル

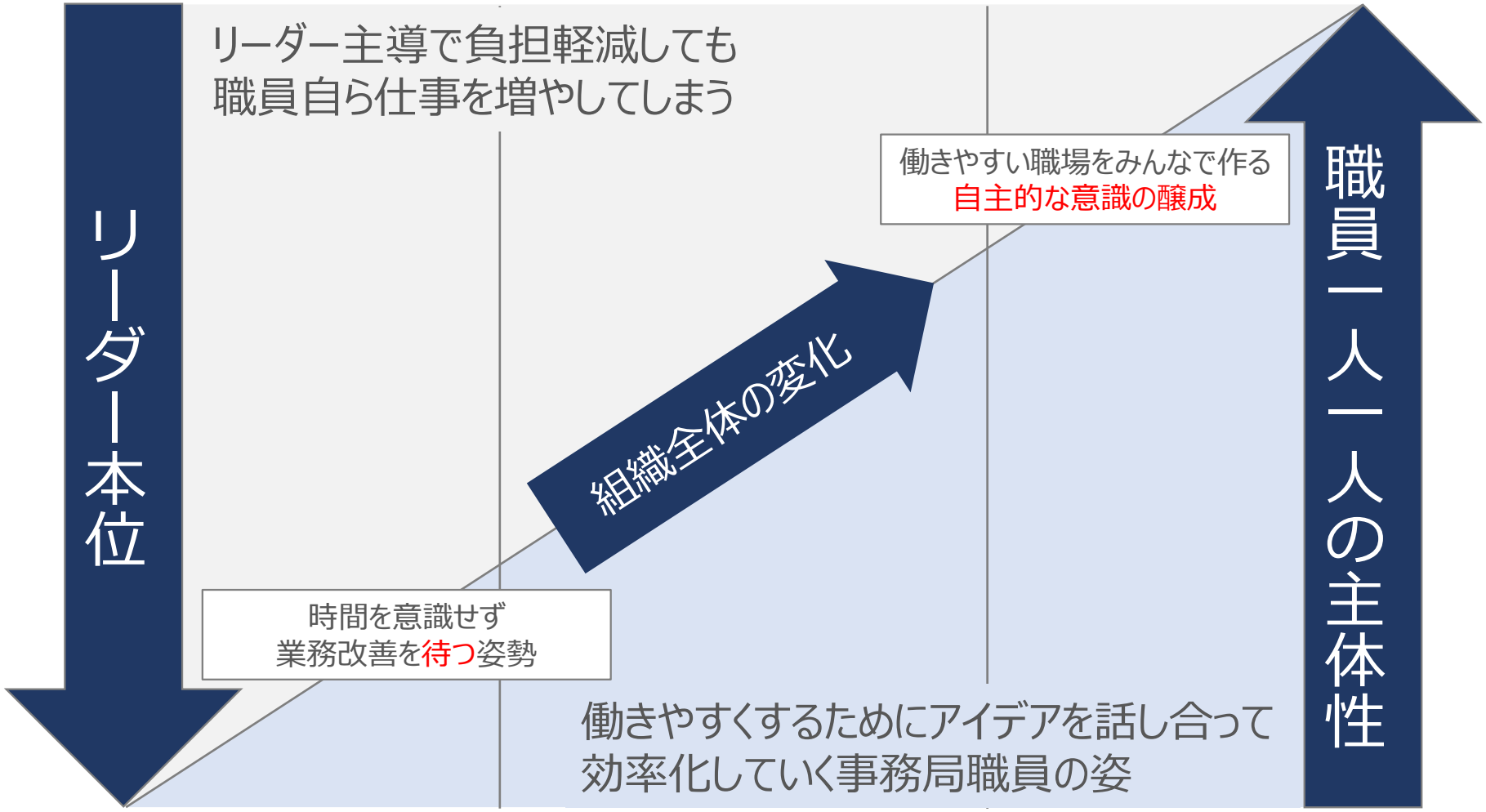
学校の自律レベル	レベル	教育委員会事務局の伴走レベル
• 地域・保護者は学校にとって頼れる相手・心強い味方・ともに考えるパートナーとなっている • 学校間で情報や進捗共有が行われ、お互いに尊重し切磋琢磨している • 意思決定について対外的にも自信をもって説明している • より自律的な学校運営をするために気づいたことを、教育委員会に対して伝えている	4	• 学校と地域の連携強化に向け、行政の立場から積極的にサポートしている • 学校が上手くできないことは、校長や学校ではなく構造による課題だという前提で自らの姿勢と政策を問い直している。 • 予算その他について思い切って権限移譲したり、学校の自律化に向け規則を見直したりしている • 学校間の違いについて市民（議会等）に聞かれれば、自信をもって説明できる
• 地域・保護者に大きく関係することは、合意形成の段取りを丁寧に踏みながら関係者と共に考えている • 目指すべきものや考え方等を地域や保護者に向けて積極的に発信している • 子どもの自律・自立の助けとなっているか、自らの姿勢や教育活動を問い直し始めている	3	• 啐啄同時の関りを目指し、学校に伴走する体制や学校同士が支え合える仕組みを作りつつあり、アポなしで気軽に学校に足を運ぶことが当たり前になってきている • 「失敗も経験」と見守る姿勢をもち、校長を一国一城の主として勇気づける発信が多くなっている • 学校の生の声を把握し、学校の自律化に向けた人事や政策に活かそうとしている
• 裁量範囲についての客観的根拠を確認して話題にする者が管理職以外にも複数人生まれている • 校内や域内で前例のないことでも、必要に応じて教育委員会に相談しながら責任をもって決定しようとすることが増えてきている • 教職員がお互いの裁量を尊重しつつ、関心をもち助け合う姿が増えている	2	• 学校の自律のために必要なバックアップをするのが自らの役割だと自覚する人が複数人生まれ、その人同士で課内や課間で頻繁に話し合いが行われている • 校長以外の教職員とも学校との接点ができ始めており、個別の学校事情があることを理解し始めている
• 管理職は、学校裁量のことでも決断することに高い壁を感じている • 学校裁量のことであっても、難易度の高いことについては自校の課題に応じた解決策を考えることは後回しにして、教育委員会の判断を待つことが多い • 「教育委員会に決めてほしいが、自分でも決めたい」という矛盾や葛藤がある	1	• 行政出身の事務局職員にも学校事情に関心をもつ人が生まれ、学校にとって自律的判断の難しさの構造や理由を知り始めている • 「学校の自律の重要性」とは言うが、自らの発信や介入が学校の自律の妨げになっているかもしれないという可能性に気が付いていない
• 他校の動向を伺うのが常で、管理職からは「○○（教育委員会など自分以外の者）に言われたから」という発言がよく聞かれる • 管理職であっても慣例や前例に基づいて判断しがちで、学校のもつ裁量権限についての認識が弱い	0	• 学校間ができるだけ一律であることが教育委員会の指導性だと思っている • 「学校に任せると大変なことになる」との危惧をもっており、学校が決めて良いはずのことにも指導・助言という名で過度に介入している • 議会や保護者からの指摘に敏感になりすぎ、学校の個別の事情に応じたことであっても学校間の違いは許容しようとしない

無断転載禁ずる。
Copyright© 先生の幸せ研究所 All Rights Reserved.

参考．トップダウンもボトムアップも両方大事

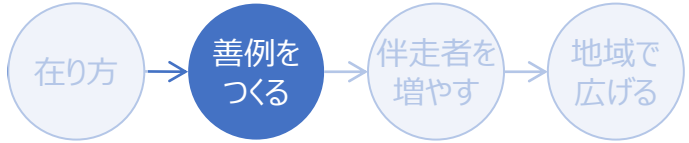
トップダウンとボトムアップを融合して当事者を増やす





無断転載禁ずる。
Copyright© 先生の幸せ研究所 All Rights Reserved.

❺成果（詳細）①. 伴走者養成（3/5）



89件

本実証から生まれた取り組みの数

6自治体9校の伴走者・推進者が実施した取り組みが合計で89件

昨年度のモデル校2校での実証では合計件数が10件なので約9倍の数値

外部コンサルタントの支援期間・工数は変わらないため、モデル校支援よりも伴走者養成モデルの有効性（費用対効果・波及効果）が証明された

6校

授業改善にも取り組んだ学校数

実証フィールド９校のうち６校が授業改善に関する取り組みを実施または計画

業務改善で生み出した余白から授業改善に繋げるケースと、授業改善から業務負荷の軽減につなげるケースの両方あり

「授業改善こそが働き方改革の本丸」と位置付けることで、教育の質向上と業務負荷の軽減が両立できる可能性を示した

100%

自走に向けた計画までの到達率

全ての実証フィールドで次年度に向けた計画を検討中

プロジェクト型業務改善は学校が主体的に取り組むため定着や自走につながる（やらされ感が無いので持続する）

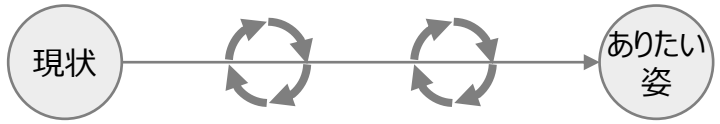
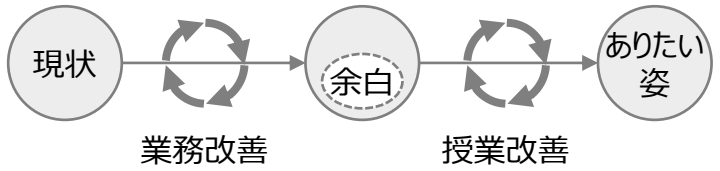
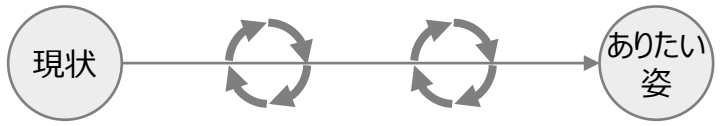
このまま自律分散で校内の推進者と伴走者が増え続ければ、キーマンの異動があっても揺り戻しが起こりにくい

※今年度は検討や計画までで、次年度以降に本格実施される検討施策を含む

無断転載禁ずる。
Copyright© 先生の幸せ研究所 All Rights Reserved.

❺成果（詳細）①. 伴走者養成（4/5）

在り方 → 善例をつくる → 伴走者を増やす → 地域で広げる

推進パターン	実証フィールド	主な実践
パターン①. 標準的なプロジェクト型業務改善  業務改善サイクルを回し続ける	•春日市立春日小学校	・毎週水曜放課後の時間確保　・書類ペーパレス化 ・健康観察フォーム化　・所見を後期に重点化
	•春日市立天神山小学校	・学年便りの見直し　・掲示物の簡素化 ・体温チェックカード、プリント類の電子化
	•名古屋市立豊田小学校	・ICT活用　・職員間の関係性　・環境改善 ・教材共有　・給食指導見直し　・会議改善　・教員研修改善
パターン②. 業務改善から授業改善に波及  生み出した余白の一部を使って授業改善に取り組んでいく （そこからパターン③につながれば更なる業務負荷の軽減に）	•松本市立波田小学校	・日直当番の見直し　・チラシ回覧中止　・会議設定見直し ・日課表の見直し（下校時間を毎日40分繰り上げ） ⇒子供主体の学級・授業づくりに向けた校内研修
	•廿日市市立阿品台東小学校	・保健室と職員室をつなぐ連絡ツール ・宿題なしDAY　・クリエイティブデイ ⇒子供主体の学級・授業づくりに向けた校内研修
	•名古屋市立猪高小学校	・アンケートデジタル化、学年末の時間確保 ⇒授業改善研修
	•名古屋市立吉根中学校	・ICT活用、デジタル採点、日課表見直し ⇒授業改善研修
パターン③. 授業改善から働き方改革に波及  授業改善サイクルを回し続けて質を上げた先に、将来的には 授業準備や朝課外・補講などの負荷軽減を目指す	•長野市立櫻ケ岡中学校	・学年担任制　・地域とつながる探究学習 ・クロームブックを使った個別最適な学び ・コネクトルームでの新たな学び
	•宮城県立角田高等学校	・英数国のフィードフォワード型協働授業づくり ・授業の質を高めるための主体性評価ルーブリック開発 ⇒将来的には授業準備、朝課外・補講などの負荷軽減を目指す

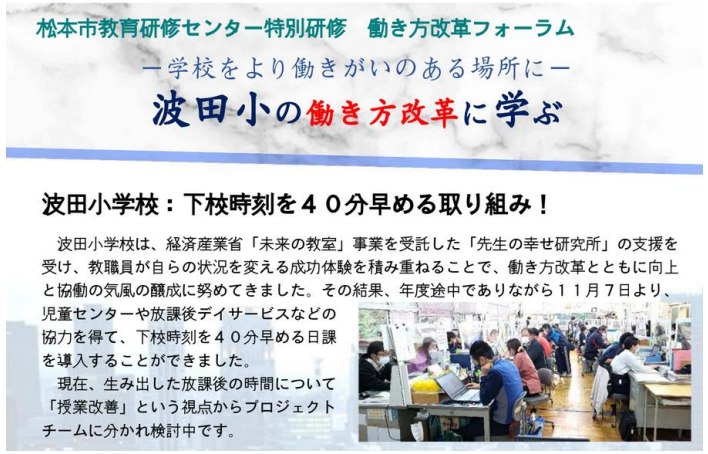
無断転載禁ずる。
先生の幸せ研究所
Copyright© 先生の幸せ研究所 All Rights Reserved.

❺成果（詳細）①. 伴走者養成（5/5）

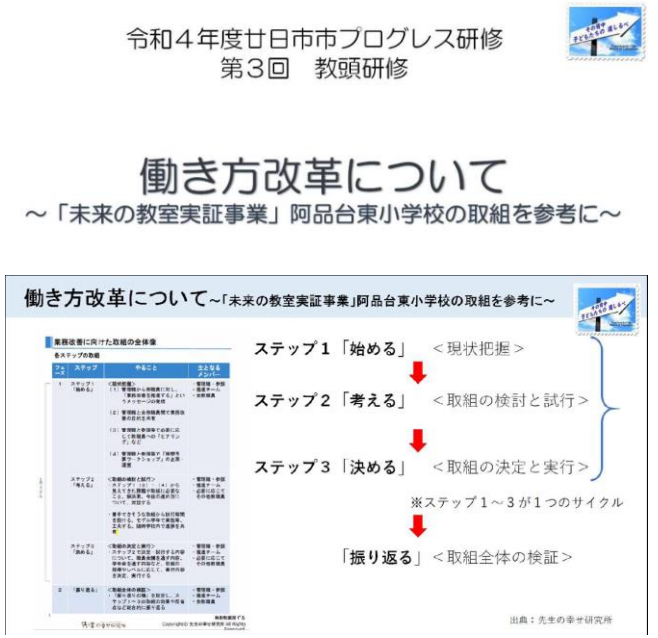
在り方 → 善例をつくる → 伴走者を増やす → 地域で広げる

伴走者	今後の展望 （2023年2月時点で検討中）
宮城県	• 事務局内での実証成果報告 • 県内での展開方法を検討
名古屋市	• 市内での情報発信 • 他校への展開方法を検討
長野市	• 市内でのフォーラム開催や支援を継続 • 働き方改革コミュニティの検討
松本市	• 波田小の実践に学び、他の学校でも対話と協働を通して伴走支援（フォーラム開催） • 他の研修でも伴走型を採用する方向で検討
廿日市市	• 管理職研修などで取り組み紹介 • 働き方改革に取り組む教員をつなぐオンライン交流の場づくりを検討 • 他の分野でも「伴走型の指導」を検討
春日市	• 今年度の取り組みを継続できるように学校への伴走を継続 • 市内の他校にも取り組みの成果を紹介 • 教育委員会内でも定期的に情報共有

市内フォーラムや管理職研修









無断転載禁ずる。
Copyright© 先生の幸せ研究所 All Rights Reserved.

参考. 各実証フィールドでの主要な実践（1/4）

取り組み	現状（実施前）	改善内容	成果	更なるアクション
新日課の作成と実施	-	• 下校時刻を40分繰り上げる新日課を実施	• 職員の物理的な時間を確保することができた	• 朝の会、朝活動、委員会活動内容、帰りの会の見直し等、微調整が必要
欠席連絡のメール化と職員室と教室をつなぐシステム作り	• 養護教諭が児童の出席確認をすることに1時間以上時間がかかっていた	• 保護者からの欠席連絡をメールでできるようにする • 職員室と教室をスプレッドシートを使って連絡を取り合う	• 養護教諭の業務改善とともに、担任も職員室へ下りずに連絡ができるようになった • 養護教諭の主体性が発揮された • 確認したがどうかが色で判断できるため、確認が楽	• 事務職員も備品点検をデジタルでできるようにファイルを作成 • このように主体的に働きやすい工夫を教職員がしていく風土を職場内で発信していく
宿題なしデイ	• 宿題チェックに追われ、先生たちの子供と向かい合う時間がないという意見が多い • 宿題を負担に思い、やりきることができない児童もいた	• 11月に2回宿題無しデイを実施	• 児童：放課後ゆっくり過ごせた。普段遊べない友達と公園で遊べた • 教員：点検業務が無く、時短に • 保護者：宿題の確認がないので保護者もゆとりがもてた	• 3学期の火曜日の下校時刻繰り上げに合わせて、宿題なしデイを組み合わせることで、子供たちの放課後の時間をさらに充実
毎週水曜日放課後の個人作業時間確保	例年15:15までの授業時間で、研修等を行った後に学級事務が始まるので、退勤時間が遅くなる傾向があった	• 学級事務の時間を確保する • 研修などは入れず、個人作業を行う時間とする	• 今までは長くとも30分程度の学級事務が午後2時間近く確保でき、年休の取得率も上がってきている	• 放課後の学童児童は14:30からの預かりとなるので、その隙間時間の対応をスムーズに行えるよう、市教委に協力をお願いする
家庭における朝の健康観察フォーム化	コロナ禍で毎日保護者に健康観察を別紙に記入してもらい、それを朝担任がチェックし、記入漏れや忘れの児童は別途健康観察を行っていた	• 毎朝、用紙の回収とチェックで時間をとられていた	• 保護者が携帯を使って書き込むことができるので、簡易になり健康観察を忘れないようになってきた	• フォームの不具合がたまにおこるため、ICT担当者と適宜調整を行う

無断転載禁ずる。
Copyright© 先生の幸せ研究所 All Rights Reserved.

参考. 各実証フィールドでの主要な実践（2/4）

取り組み	現状（実施前）	改善内容	成果	更なるアクション
通知票所見後期に重点	年間2回、所見欄を記入していたが、作成及び点検に要する時間が教員のかなりの負担となっていた	• 前期は道徳科・総合的な学習を中心とした所見、後期は全体をとおしての総合所見を保護者へ通知	• 特に若年教員について、作成にかかる負担を減少することができた	• 若年教員の所見等を書く技能を磨く研修を随時行う
保護者配付プリントの色分け	配付物がたくさんあると、内容等を見落とすことがあった	重要度別に色分けをして印刷、配付する	1月から順次実施していく	電子データによる保護者への共有など、配付する紙を減らせるよう工夫する
遊び・雑談を勤務時間内に	コロナ禍により会話が減少している • 遊んだり雑談できるような催しや仕組みがあれば、同僚性が高まり、行動の質も向上するはず	• 職員室に談話コーナーができたことで、ちょっとした話し合いができるようになった • つい立があるので、職員室の入り口から子どもに見られることがない • つまり、お菓子を食べていたりお茶を飲んでいても気をつかわなくていい	• ちょっと疲れたとき、座席から離れて相談したいことがあるときなどに談話スペースが活用されるようになった	• くつろげる場所はできたが、十分に活用する時間がない • 勤務時間外ならいくらでもできるが、それでは意味がない • 活用事例を情宣したり、さらにレイアウトを工夫したりして、使用率を上げていきたい
給食指導、見直してみませんか？	児童の実態に合った給食指導ができておらず、決められた時間内に給食を終えることができなかったり、残飯が多量に発生していたりする • 児童の発達段階にあった給食指導をすることで、効率的に準備ができるはず • 準備や後片付けの時間を短縮できれば、食事の時間を長く取ることができるので、残飯を減らすことにつなげられるはず	• 10人という多くの人数だったので、給食指導の様々な様子が分かった • 給食を作る立場、給食を食べる立場の思いを共有することができた • 学年による給食指導の違いや具体的な指導方法を共有することができた • 低・中・高それぞれの米飯の量が分かるように、実物を見ることでイメージをもつことができた	• それぞれの学年・学級の実態に合った給食指導ができるようになった給食準備・片付けの時間短縮につながり、食事の時間をしっかりと確保できるようになった	• 給食の残菜を減らすためには、単に食べる量を増やすという働きかけだけでは限界がある • 「食品ロスや環境破壊の防止につながる」など様々な角度から理解させる必要がある • 給食指導は準備・会食・後片付けがあり、学級のみんなが楽しくおいしく食べるために様々な活動が含まれるので、衛生面・栄養面・食文化等についても指導していく必要がある • 給食に関する内容について、子どもが「食」に関心をもてるように、お昼の放送やポスター等を通して訴える活動を行えるとよい

無断転載禁ずる。
Copyright© 先生の幸せ研究所 All Rights Reserved.

参考. 各実証フィールドでの主要な実践（3/4）

取り組み	現状（実施前）	改善内容	成果	更なるアクション
教職員の意識改革とプロジェクト型働き方改革の推進	「学校の当たり前」を見直す雰囲気はなく、職員の「働き方改革」に対する意識が低い ・短期間で成果を実感できるようにすることで「働き方改革」に対する意識を高められるはず ・職員のプロジェクト型働き方改革を推進することで、主体的な取り組みが期待できる	・「学校の働き方改革の必要性」についての保護者や地域に対する周知 ・校長だよりの発行 ・個人定時退校日の取り組み ・朝の打合せの実施方法の変更 ・外線電話・来校者対応の時間制限 ・17時・18時のチャイム ・校内学習会「学校の働き方改革～ウェルビーイング、みんなで実現しませんか～」の実施 ・プロジェクト型働き方改革の推進	・職員の「働き方改革」に対する意識や関心を高めることができた ・短期間で「勤務時間外在校時間の縮減」を実感できる対策を実行することで、「自分たちでもチャレンジしてみよう」という機運を高めることができた ・学習会を通して「ワークライフバランス」「ウエルビーイング」などについて理解を深め、働き方改革の必要性について、全職員で共通理解を図ることができた	・日課表の変更や年間行事予定で大きく変わる点について、保護者や地域への説明 ・プロジェクト型働き方改革を、今後どのように進めていくのか？今年度並みで続けていくか？ ・出入り自由の「プロジェクト型改善部」を校務分掌に位置付け、アイデアを募りながら、改善が必要な業務について、担当校務分掌の職員と新たな協力体制を構築して解決にあたるとよいのか？
次年度に向けたプロジェクト	・子どもへの理解と支援の方法に差があり、多様性を包み込む学級・授業づくりができていない	・子ども主体の学級・授業づくりに必要な子ども理解と支援について学ぶ場、内容をみんなで考えるプロジェクトチームが始動	・教材研究、支援に苦慮している子どもの姿を見た上での研修など、チームから職員全員で考える提案がなされるようになってきた	・具体的な方法について、今後も検討を続ける(教職員の学び、変わろうとする意識の差が課題) ・そこへのアプローチが必要
学年担任制によるきめ細かな支援	学年体制のチーム支援の体制づくり	・よりきめ細やかな生徒の情報・学級のよさと課題・改善策の共有化	・生徒指導・いじめ事案の速やかなチーム支援ができる ・生徒が相談できる先生を選択できる	・よりきめ細かな生徒・保護者の情報共有
探究的な学びを支える総合的な学習の時間	地域とのつながりを取り入れたカリキュラムづくり	・地域の素材・人材の活用の工夫	・本年度一年次のため、今後、二年次、三年次も考慮して考える	・地域の魅力をさらに発見すること（生徒・職員・地域の方も含む）
クロームブックを活用した個別最適な学びの実現	協働的な学びと個別最適な学びの効果的な活用についての実践研究	・全教科での共通事項と教科の特性に応じた効果的な活用についての研究	・全体共有場面や振り返りの場面での活用による学びを広げたり、深めたりすること	・個別最適な学びについての研究
コネクトルームでの新たな学び	不登校・不適応生徒へのオンライン授業配信	・外部関係機関との連携を含めた支援体制づくり	・授業配信の設備体制づくり	・生徒と学びをつなげる外部関係期間も含めた支援体制づくり

無断転載禁ずる。
Copyright© 先生の幸せ研究所 All Rights Reserved.

参考. 各実証フィールドでの主要な実践（4/4）

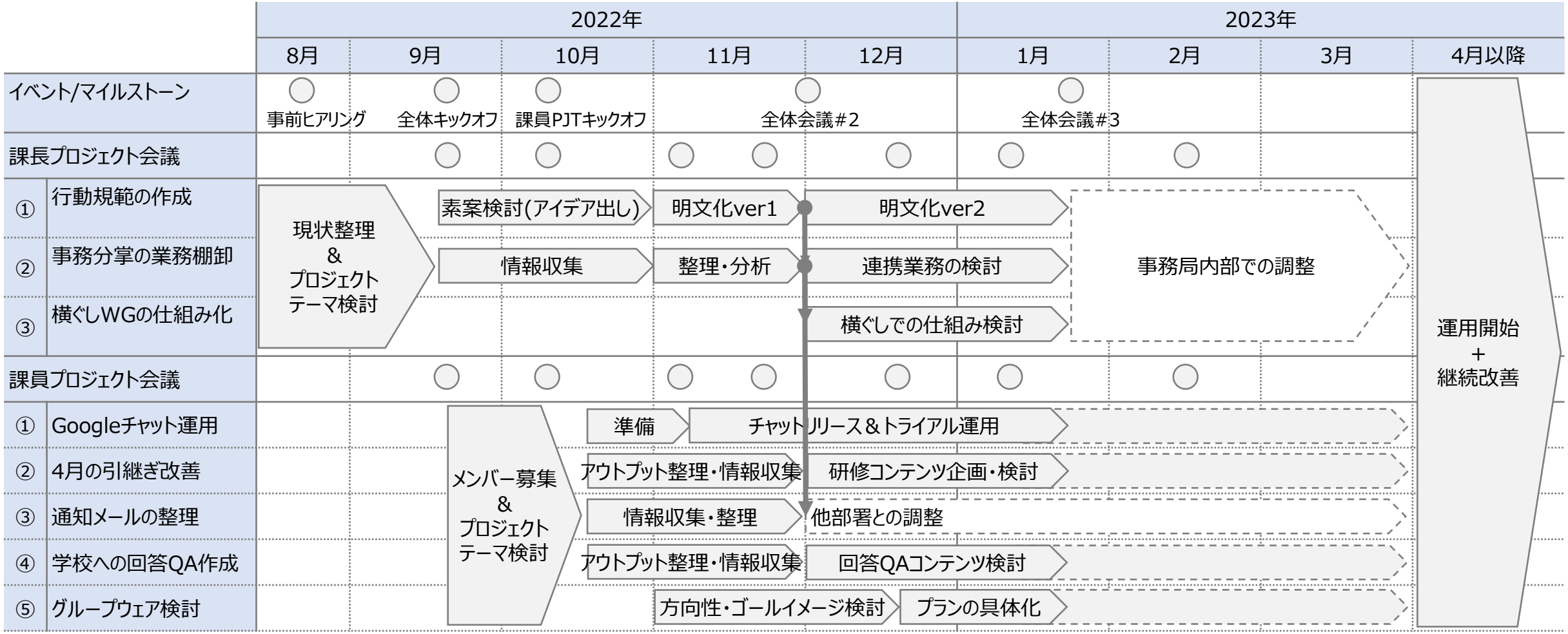
取り組み	現状（実施前）	改善内容	成果	更なるアクション
教員協働によるフィードフォワード型授業づくり	• 単元設計、授業案立案、教材研究、教材作成を個々が別々に、平行して行っており、能率が悪く、授業の質も高まらない	• 単元ごとに主担当を決めて、教材研究を行う（今回は各教科２名＋プロフェッショナル1名の計3名での協働授業づくり） • 生徒を信頼し、教科書の内容を板書にて説明する • 授業から、生徒自身が論理的根拠を踏まえて自身の考えをもち、グループで協議することをメインとした生徒主体の授業づくりへ	• 年度途中の実施であったものの、生徒はすぐに適応し、以前よりも積極的に授業に参加していた • 単元の後半からは生徒の考えには論理的根拠を意識したものが増えてきた（「なんとなく」という意見の減少） • 間違えても良いという雰囲気作りにより、自分の考えに自信がない生徒もグループ内で発言するようになった • 新学習指導要領で求められている「主体的対話的で深い学び」や、いわゆる令和の日本型教育答申で強調されている「協働的学び、個別最適な学び」の実現に向けた授業づくりをスタートすることができた • 教員の協働に対する意識変容が進んだ	• （個人的には）非常に効果を感じている取り組みだが、ストックができるまでは多くの時間を要するため、今後この取り組みをいかに広げていくかが課題である • このプロジェクトは、働き方改革という点では、短期的な成果をあげることは困難なため、教員・学校の自走化を目指し、継続的取組を行う
主体性評価ワークショップ	• 主体性評価については，理論・方法の理解が進んでおらず、評価の質だけでなく、労力対効果の点でも課題が多い	• 主体性評価ルーブリックを作成することで、評価の質の向上させ、併せて負荷軽減を目指す	• 希望制であったものの7割以上の教員が参加した • 当日のゴールであった、主体性評価ルーブリックもほとんどの教科で一応の完成をみた	• 実効性が高くかつ使いやすい評価法の開発によって授業の質を高め、将来的には朝課外・補講などの負荷軽減を目指す
学年末の業務時間確保期間を設定 (3月実施)	• 成績処理や通知表作成をしないといけない • 学年末は、忙殺の日々を送っている	• 5時間授業か40分授業の期間をつくって子供たちの下校時刻を早め、授業後の業務時間を確保する		
デジタル採点	2学期から試験導入 • 数字や認識文字の制限が多い • 得意不得意に分かれる	• 校務分掌デジタル化推進より研修を行う	• 積極的に活用しようとする教科が増えた • 採点時間が短縮された	• 全教科への導入

無断転載禁ずる。
Copyright© 先生の幸せ研究所 All Rights Reserved.

❺成果（詳細）②. 教育委員会のプロジェクト型業務改善（1/6）

在り方 → 善例をつくる → 伴走者を増やす → 全国に広げる

パワフルな課長陣が部全体の業務改善を協議する中で、辿り着いたのは「自分たちの在り方（存在）」を再定義するための行動規範。
並行して課員から手上げで集まった約15名の推進メンバーたち。それぞれでテーマを立ち上げ進めていくとプロジェクト間の共通点が見つかった。



無断転載禁ずる。
Copyright© 先生の幸せ研究所 All Rights Reserved.

❺成果（詳細）②. 教育委員会のプロジェクト型業務改善（2/6）

在り方 → 善例をつくる → 伴走者を増やす → 全国に広げる

パワフルな課長陣が部全体の業務改善を協議する中で、辿り着いたのは「自分たちの在り方（存在）」を再定義するための行動規範。
並行して課員から手上げで集まった約15名の推進メンバーたち。それぞれでテーマを立ち上げ進めていくとプロジェクト間の共通点が見つかった。

	2022年 8月	9月	10月	11月	12月	2023年 1月	2月	3月	4月以降
イベント/マイルストーン									
課長プロジェクト会議									
① 行動規範の作成									
② 事務分掌の業務棚卸									
③ 横ぐしWGの仕組み化									
課員プロジェクト会議									
① Googleチャット運用									
② 4月の引継ぎ改善									
③ 通知メールの整理									
④ 学校への回答QA作成									
⑤ グループウェア検討									

各課縦割りで考えていては立ち行かない課題が増えた…。課を横断した業務改善が必要…。

教育委員さんや議会の理解が得られるだろうか…？

行動規範の前に教育委員会が果たす使命（*Mission*）を定義する必要がある。

今までは管理・指導が中心でやってきたが、学校の自律を促すのが大切では…？

上席を含めて覚悟を決める必要がある…。

行動規範の中では学校への「指示事項」と「支援事項」「連絡事項」を明確にして、指示事項については何らかの根拠を明示する必要がある。

自走できる学校とそうでない学校が出てきたときに、後者のサポートで業務量が増えるかもしれない…。

ノウハウ共有や学校訪問スケジュールの共有化など課長で動けることはすぐに実践！

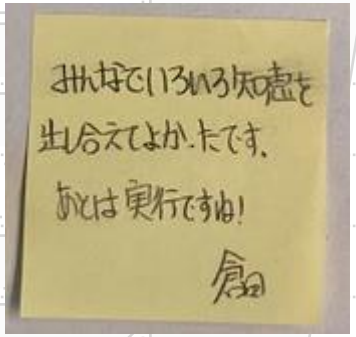
行動規範を拠り所にしながら、各課の業務の位置づけ（指示か支援か等）を改めて考えていく。課をまたがった横ぐしでの推進が必要。

始めてみると課をまたがって情報や意見を集める必要があって大変…。

具体的な形になってくるとプロジェクト間の共通点や連携出来そうなところが見つかってきた！

当初考えていた施策もいざ検討を進めてみると違う形で実現したほうが良さそう…。見直しが必要。

課をまたがった取り組みって本当に大事！



無断転載禁ずる。
Copyright© 先生の幸せ研究所 All Rights Reserved.

❺成果（詳細）②. 教育委員会のプロジェクト型業務改善（3/6）

在り方 → 善例をつくる → 伴走者を増やす → 全国に広げる

■課長プロジェクト①（行動規範の定義）

案

枚方市教育委員会　事務局　ビジョン・ミッション・バリュー

VISION　教育目標（めざす子ども像）

学びあい、つながりあい、一人ひとりの未来をひらく
～自立・協働・創造に向けた主体的学びを支え、可能性を最大限に伸ばす～

MISSION　枚方市教育委員会が果たす使命

教育委員会と学校との権限及び責任を明確化し、学校の自立及び自律に基づく適正な学校運営を支援することにより教育目標の達成をめざします

VALUE　ミッション・ビジョンを実現するために大切にすること

1 **指示事項と支援事項の明確化**

教育委員会は、学校への通知を「指示事項」と「支援事項」「連絡事項」の３点に明確に分け、「指示事項」については、根拠を明示し、遂行を求め、進捗の確認を行います。
「支援事項」については、その事業実施を希望する学校を支援することで学校の自律・自立につなげます。

2 **目的の明示**

教育委員会実施事業については、根拠、目的を明示し、必要事項については、校長会や教頭会に説明を行います。

3 **課題整理とスケジュールの提示及び管理**

事業実施する際は、課題の洗い出しを行い、課題解決のために何が必要なのかを整理し、当該事業のゴール及びそこに至る過程を明示するとともに、具体的なゴールを見据えて、進捗状況の管理を行います。

4 **楽しく健康に**

「子どもたちのため」というワードが独善的にならないよう、限られた時間を有効に使い、最大限の効果を出す方法を考え、事業が持続可能なものになるよう工夫します。

5 **チーム枚方市**

これらの行動規範がお互い守れているか、教育委員会、校長会、教頭会がチームとなり、論議します。

【コンサルタント所感①】
当初はなかったMISSION（果たす使命）が加わったことで、行動規範（大切にすること）に「何のために？」という芯が通りました。

さらに「学校の自立及び自律」が明記されたことで「1.指示と支援事項の明確化や「2.チーム枚方市」に込めた意図が伝わりやすなりました。

【コンサルタント所感②】
元々は4月に就任された教育長から事務局職員に向けたメッセージを出発点にしているそうです。

いずれは外部にも広く公開していくことを目指して、中心となった課長が何度も文言を練り直し、内部での理解を得ながらブラッシュアップしていく過程から本気度が伝わってきました。

出所：校長連絡会用資料より

無断転載禁ずる。
Copyright© 先生の幸せ研究所 All Rights Reserved.

❺成果（詳細）②. 教育委員会のプロジェクト型業務改善（4/6）

在り方 → 善例をつくる → 伴走者を増やす → 全国に広げる

■課長プロジェクト②（業務内容の見直し）

【ステップ①】業務内容の整理・連携箇所の抽出

約400の事務分掌を一覧化し、そこから連携や見直し出来そうな業務を抽出



【ステップ②】各課の業務を見直し、部として重複しているものを見直すための施策案

研修の一括実施



市採用の職員に実施してる基礎研修を教職員研修と共同実施。
各課単独で実施の研修を教職員課主催研修として実施。

横串連携チーム



ICTや業務改善に関わる業務については、各課からのメンバーを選出し、横串連携チームで定期的にミーティングを実施。内容はスペース等で全体周知。

今後は行動規範も拠り所にして、部として削減できる業務はないかを継続検討していく
いきなり全てを見直すことは難しくても、課長陣を中心に協議・相談しながら少しずつ進めていく

無断転載禁ずる。
Copyright© 先生の幸せ研究所 All Rights Reserved.

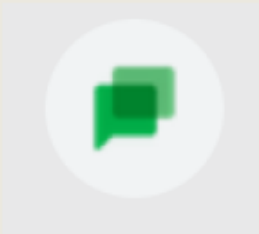
❺成果（詳細）②. 教育委員会のプロジェクト型業務改善（5/6）

在り方 → 善例をつくる → 伴走者を増やす → 全国に広げる

■課員プロジェクト

課員のアイデアから5つのプロジェクトが生まれ、共通するのは「学校とのコミュニケーションや情報共有をもっと効率的、効果的にすること」

01 Googleチャット



教育委員会の発信する情報をリアルタイムで教職員へ直接配信。

02 カレンダー



通知の時期や内容の見直しを行う。最終的にはメール配信ルールの徹底の実施。

03 QA



学校からよくある問い合わせをQ&A形式にまとめ、webサイトに掲載する。

04 グループウェア



学校にとってグループウェアを導入することが業務の軽減につながるか研究。

05 引継ぎ



学校から市職員として教育委員会に入職となるため、基礎的な研修を本庁とも連携して受講できるよう調整。

出所: 2023年1月23日の全体会議資料より

無断転載禁ずる。
Copyright© 先生の幸せ研究所 All Rights Reserved.

❺成果（詳細）②. 教育委員会のプロジェクト型業務改善（6/6）

在り方 → 善例をつくる → 伴走者を増やす → 全国に広げる

（参考として2つのプロジェクトから具体的な内容を紹介）

① Googleチャットチーム

プロジェクト名　Googleチャットで確実な情報のリーチ

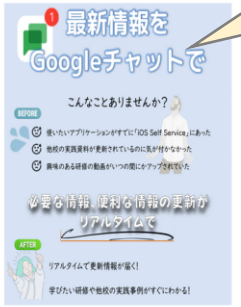
11月にリリース！
トライアル運用

■実現したいことを一言で「教職員がほしい情報を確実に届ける！」

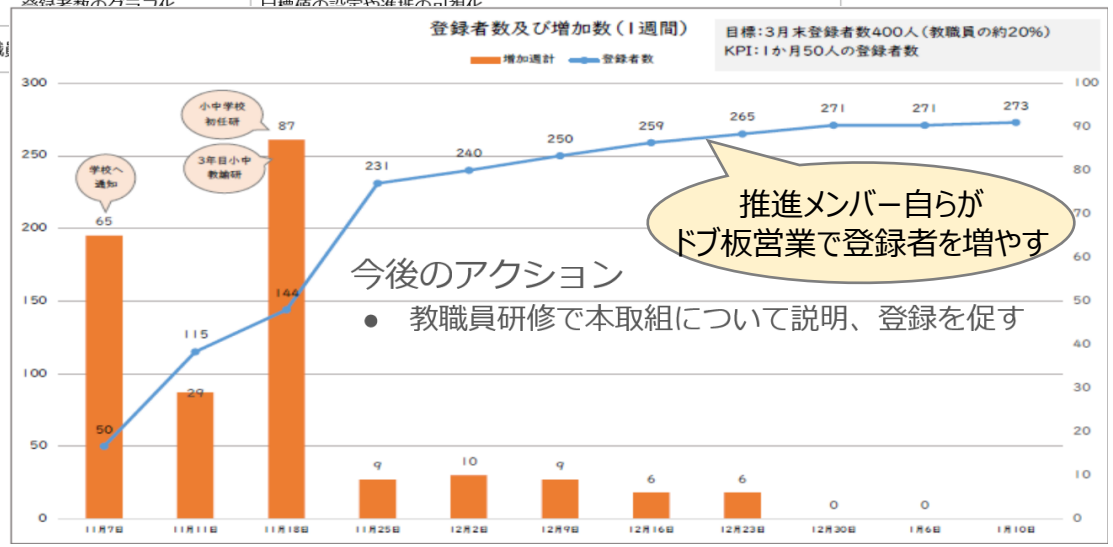
■目標（年度末）

- 登録者数（今年度末までに400人の登録者、教職員の約20%）
- 本取組への満足度85%以上（アンケートより）
- 教職員への有益な情報の精査・拡大（当初５種類→現在８種類）

■活動詳細（進捗報告）



やってきたこと（アクション）	見えてきたこと（方向性など）
登録者数のダミコル	目標値の設定や進捗の可視化
教職員	



推進メンバー自らが
ドブ板営業で登録者を増やす

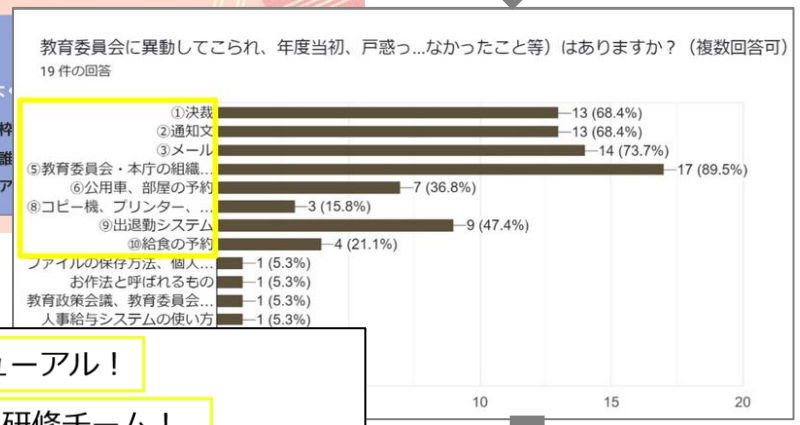
今後のアクション

- 教職員研修で本取組について説明、登録を促す

⑤ 4月の引継ぎ改善チーム



「秘伝の書」に載せるための
困りごとをアンケート収集



「引継ぎ改善チーム」　リニューアル！

研修チーム！

「秘伝の書」作成

↓

4月　いらっしゃいませ研修

5月　教育委員会をより知るための研修　の実施

研修動画、研修資料をアーカイブ化
いつでも　繰り返し　見て確認できるように

- 本庁の研修に相乗り出来ないか？
- 研修できそうな人いるよー

などの声を受けて管理職に相談…
⇒研修と秘伝の書のハイブリッド！！

無断転載禁ずる。
Copyright© 先生の幸せ研究所 All Rights Reserved.

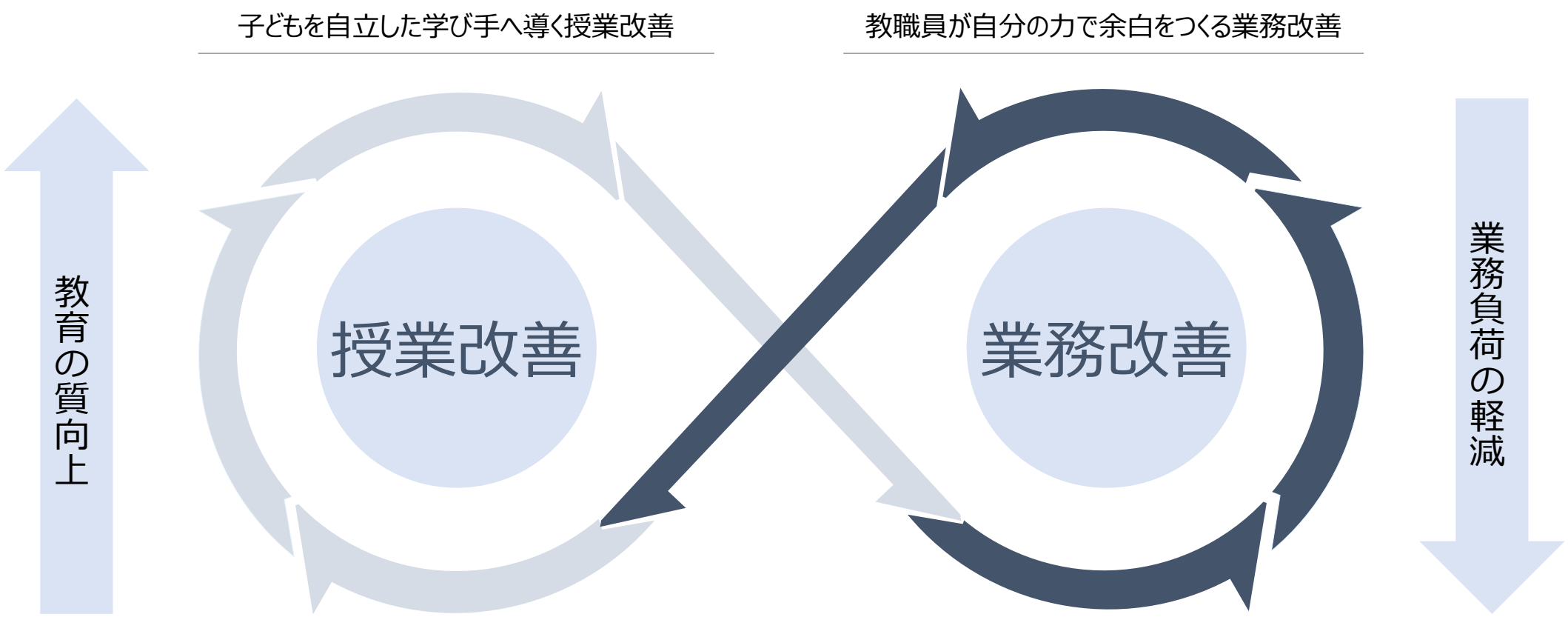
最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目指す姿
3. 実証内容
4. 実施体制・実証フィールド
5. 成果
6. 今後の展開

無断転載禁ずる。
Copyright© 先生の幸せ研究所 All Rights Reserved.

❻ 今後の展開（授業改善×業務改善の二刀流）

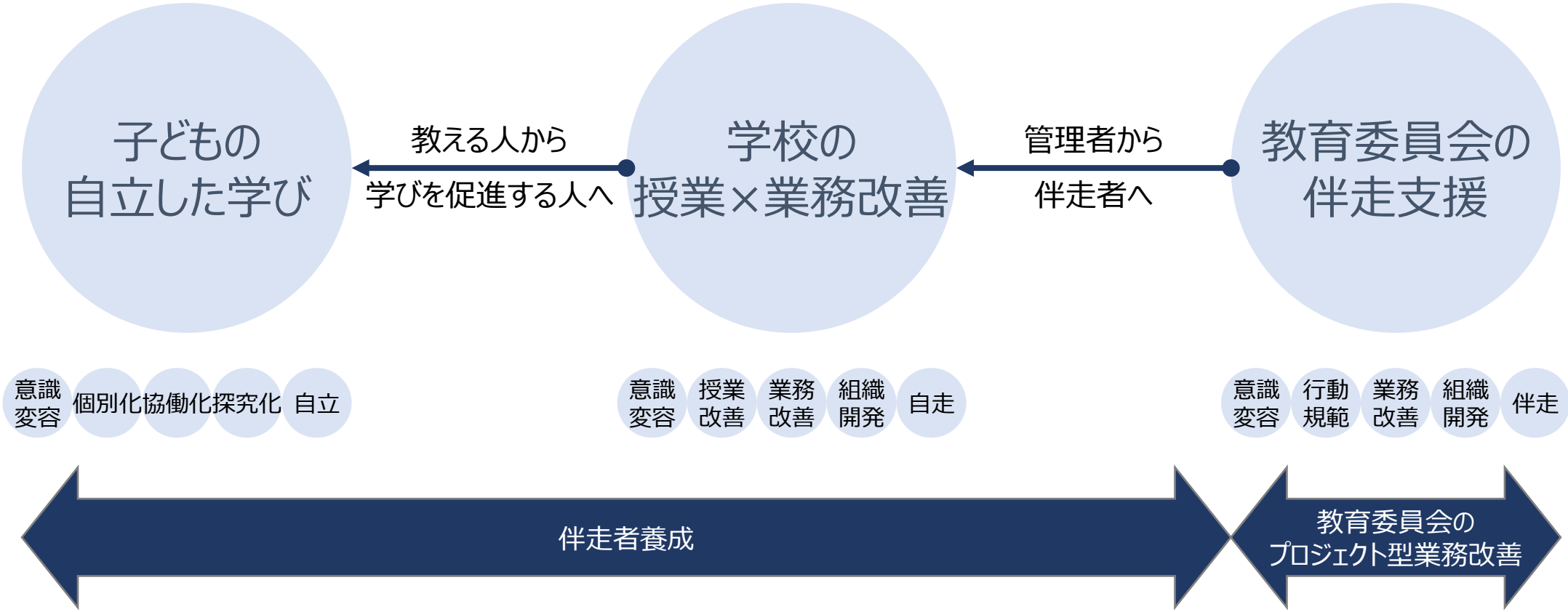
本丸の授業改善から始めるのか、まずは余白づくりのために業務改善かは学校の実情に合わせて選択可能だが、どちらのアプローチでも「教育の質向上」と「業務負荷の軽減」は同時に実現出来る。ただし、最速で最良の手段は授業改善×業務改善の二刀流。



無断転載禁ずる。
Copyright© 先生の幸せ研究所 All Rights Reserved.

❻ 今後の展開（大きなインパクトを生み出す正の連鎖反応）

本事業で検証した内容を掛け合わせることで、教育委員会事務局の在り方から最終的な子どもの主体的な学びまで一気通貫で後押ししていく。さらに授業改善×業務改善の二刀流でプロジェクトを進めることで、多くの課題をまとめて一気に解消することが出来る。
ただし、一気にすべてを任せる（放任）のではなく、まずは相手が本来持っている力や可能性を信じ、少しずつ委ねていくことが大事！！



無断転載禁ずる。
Copyright© 先生の幸せ研究所 All Rights Reserved.

参考. 推進者・伴走者の心に火をつけた青山さんの実践共有



青山 光一（あおやま こういち）

1977年北海道生まれ
元東京都公立小学校主幹教諭で、在職中は「協働学習」、「個別学習」「探究学習」、「PBL学習」、「イエナプラン教育」等を研究
2020年に退職し、日本初のイエナプラン校である大日向小学校のカリキュラムマネージャーに就任
同時に先生の幸せ研究所パートナーコンサルタントとして、講演、小・中・高校、教育委員会への指導・助言を行う

（その他、伊豆大島で青山レモン農園・私塾を経営）

「授業改善」こそが「働き方改革」の本丸

- 「従順であること」から「主体的であること」、「標準化」から「個別化」、「時間ベース」から「到達ベース」、「競争」から「協働」への転換、そして「探究的な学び」を中心に据えた授業改善
- 子どもの「内発的動機付け」が飛躍的に高まる
- 「他人事」だった学習が「自分事」になり、「自立した学び手」へ大きく変容
- 子どもたちの変容が、「大人の変化」をも促す
- 「教える人（ティーチャー）」→「学びを促進する人（ファシリテーター）」へ
- 「協働学習」や「探究学習」中心になることで、それまで一人で抱え込んできた授業準備から解放され、子どもたち一人ひとりに寄り添った教育（個別最適化された教育）に注力できるように
- 職員室においても教室と同様に「主体性」、「個別化」、「到達ベース」、「協働」、「探究」といった思考が重視されていく
- 伝統的な学校文化を「何のため？」という視点で問い直し、探究的に「新しい学校づくり」に取り組むことで、形骸化していた多くの仕事から解放される
- 何より、教師がワクワクしながら主体的・探究的に働く姿こそが、子どもや保護者の大きな信頼へつながる

無断転載禁ずる。
Copyright© 先生の幸せ研究所 All Rights Reserved.

参考. 自律した学校とそれを支える教育委員会の成長レベル（再掲）

学校の自律レベル	レベル	教育委員会事務局の伴走レベル
• 地域・保護者は学校にとって頼れる相手・心強い味方・ともに考えるパートナーとなっている • 学校間で情報や進捗共有が行われ、お互いに尊重し切磋琢磨している • 意思決定について対外的にも自信をもって説明している • より自律的な学校運営をするために気づいたことを、教育委員会に対して伝えている	4	• 学校と地域の連携強化に向け、行政の立場から積極的にサポートしている • 学校が上手くできないことは、校長や学校ではなく構造による課題だという前提で自らの姿勢と政策を問い直している。 • 予算その他について思い切って権限移譲したり、学校の自律化に向け規則を見直したりしている • 学校間の違いについて市民（議会等）に聞かれれば、自信をもって説明できる
• 地域・保護者に大きく関係することは、合意形成の段取りを丁寧に踏みながら関係者と共に考えている • 目指すべきものや考え方等を地域や保護者に向けて積極的に発信している • 子どもの自律・自立の助けとなっているか、自らの姿勢や教育活動を問い直し始めている	3	• 啐啄同時の関りを目指し、学校に伴走する体制や学校同士が支え合える仕組みを作りつつあり、アポなしで気軽に学校に足を運ぶことが当たり前になってきている • 「失敗も経験」と見守る姿勢をもち、校長を一国一城の主として勇気づける発信が多くなっている • 学校の生の声を把握し、学校の自律化に向けた人事や政策に活かそうとしている
• 裁量範囲についての客観的根拠を確認して話題にする者が管理職以外にも複数人生まれている • 校内や域内で前例のないことでも、必要に応じて教育委員会に相談しながら責任をもって決定しようとすることが増えてきている • 教職員がお互いの裁量を尊重しつつ、関心をもち助け合う姿が増えている	2	• 学校の自律のために必要なバックアップをするのが自らの役割だと自覚する人が複数人生まれ、その人同士で課内や課間で頻繁に話し合いが行われている • 校長以外の教職員とも学校との接点ができ始めており、個別の学校事情があることを理解し始めている
• 管理職は、学校裁量のことでも決断することに高い壁を感じている • 学校裁量のことであっても、難易度の高いことについては自校の課題に応じた解決策を考えることは後回しにして、教育委員会の判断を待つことが多い • 「教育委員会に決めてほしいが、自分でも決めたい」という矛盾や葛藤がある	1	• 行政出身の事務局職員にも学校事情に関心をもつ人が生まれ、学校にとって自律的判断の難しさの構造や理由を知り始めている • 「学校の自律の重要性」とは言うが、自らの発信や介入が学校の自律の妨げになっているかもしれないという可能性に気が付いていない
• 他校の動向を伺うのが常で、管理職からは「○○（教育委員会など自分以外の者）に言われたから」という発言がよく聞かれる • 管理職であっても慣例や前例に基づいて判断しがちで、学校のもつ裁量権限についての認識が弱い	0	• 学校間ができるだけ一律であることが教育委員会の指導性だと思っている • 「学校に任せると大変なことになる」との危惧をもっており、学校が決めて良いはずのことにも指導・助言という名で過度に介入している • 議会や保護者からの指摘に敏感になりすぎ、学校の個別の事情に応じたことであっても学校間の違いは許容しようとしない

無断転載禁ずる。
Copyright© 先生の幸せ研究所 All Rights Reserved.



無断転載禁ずる。
Copyright© 先生の幸せ研究所 All Rights Reserved.

公募テーマ：
テーマC.「「未来の教室」ビジョン2.0の実現」に関するテーマ
（c）「そもそも論」「目的と手段」から話せる職員室」に関するテーマ

ルールメイカー育成プロジェクト 2022

認定特定非営利活動法人カタリバ

未来は、つくれる。
KATARiBA
Shape the Future



RULE MAKING

報告書提出日　2022年2月24日

テーマC.「そもそも論」「目的と手段」から話せる職員室」に関する実証事業サマリ：カタリバ

実証を通じて解決したい課題と実証成果

背景及び実証概要

学校を「高信頼性組織」へと変化させるためには、ルールメイキング等の対話を促す取組が必要なため、ルールメイキングの目指す姿や、全国展開に向けた方法論を確立する

成果

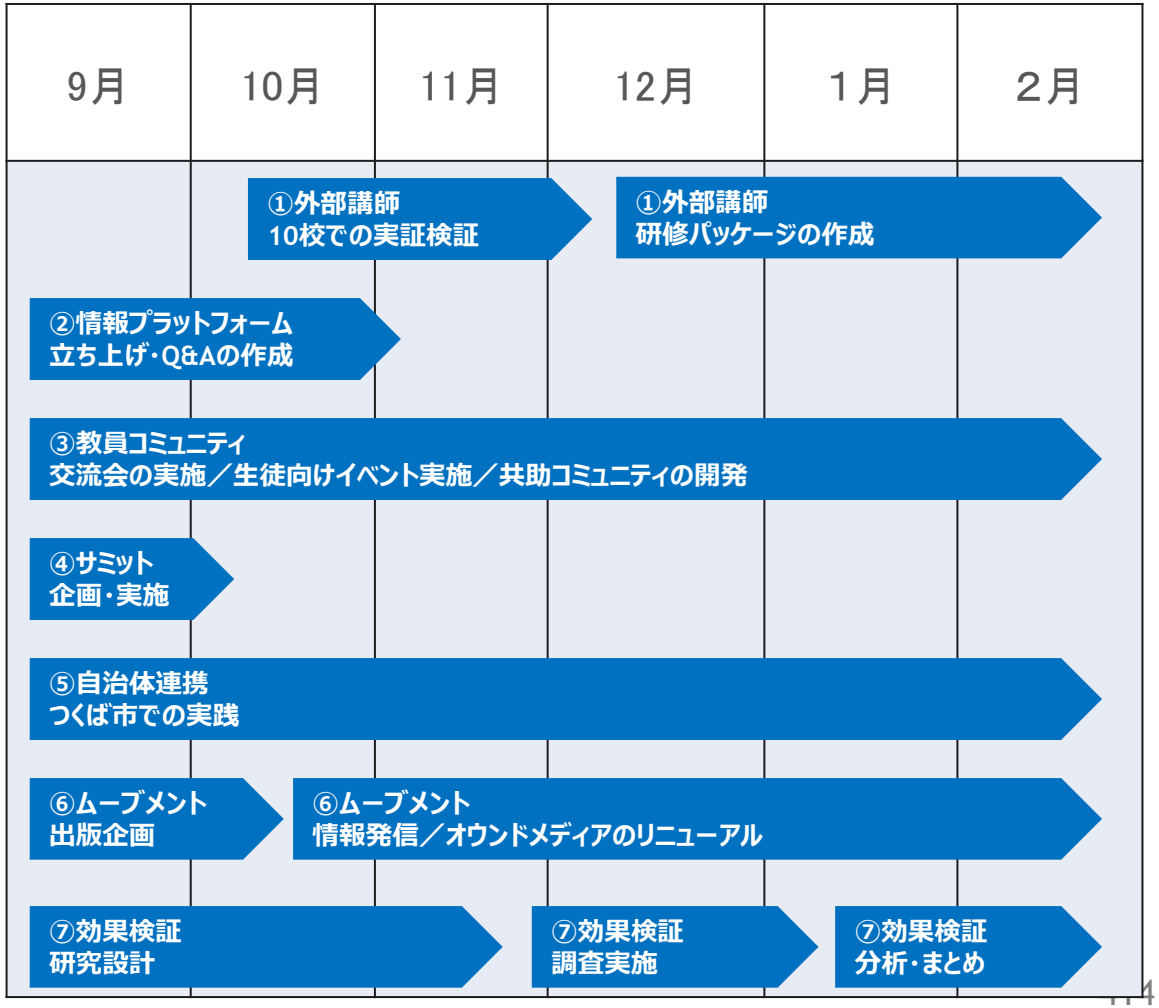
①ルールメイキング事業のあるべき姿を特定

- 全国に9つの共助コミュニティを立ち上げ、全国事務局の伴走機能を地域移管していく。
- 共助コミュニティ内では、教員間での「ナナメの関係」が醸成され、ナレッジや悩みの共有、学校間連携が活発に行われる状態を目指す。
- 全国事務局（NPOカタリバ）は、共助コミュニティマネージャーとともに、共助コミュニティによって、ルールメイキングを支援する。

②面の拡大に向けたロードマップ策定

- 2025年度に全国9つの地域エリアに共助コミュニティを立ち上がっている状態を目指す。
- コミュニティの軸となる共助コミュニティマネージャーを各地域エリアから募集、連携する。

実証内容



最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目指す姿
3. 実証内容
4. 実施体制・実証フィールド
5. 成果
6. 今後の展開

最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目指す姿
3. 実証内容
4. 実施体制・実証フィールド
5. 成果
6. 今後の展開

未来は、つくれる。

Shape the Future

たくさんのものを失った被災地の子も、

貧しい家庭環境の中で夢を諦めた子も、

日々ただボンヤリと過ごす子も。

どんな環境に生まれ育ってもすべての10代が、

未来をつくりだす意欲と創造性を育める。

NPOカタリバは、そんな未来の当たり前を

目指して2001年から活動しています。

Vision　どんな環境に生まれ育っても、未来をつくりだす力を育める社会

Mission　意欲と創造性をすべての10代へ

1. 認定NPO法人カタリバ

Theme 1

誰ひとり取り残さずに学びにつなぐ

生まれた環境による「キッカケ格差」を無くしていく

Theme 2

未来をみずから切り拓く力を育む

日本中の子どもたちに本物の「マイプロジェクト」を

1



プログラム提供型事業

学校や放課後の居場所施設や
地域に意欲と創造性を育む
プログラムを届ける

2



サードプレイス型事業

放課後や学校外の居場所として
地域のニーズや課題に合わせた
10代のための施設を運営

3



ハンズオン型事業

高校・行政の中に入り込み、
探究的な学びのサポートや、
地域の教育環境づくりを実施

最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目指す姿
3. 実証内容
4. 実施体制・実証フィールド
5. 成果
6. 今後の展開

2. 背景と目指すべき姿

急激に変化する社会において、**地域の未来を担う若者が、自立した個人として、自らの生きる環境を主体的に切り開く力を育むための支援**が、今必要とされています。

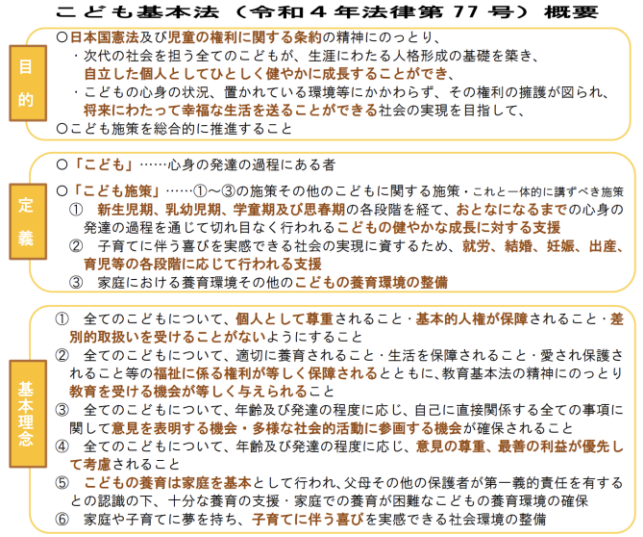
背景①「社会に意欲を持てない日本の若者たち」と「意見表明する機会保障」

日本の10代の現状を見ると、他国と比較し、**「社会参加への効力感の低さ」**が指摘されています。このことから、こども家庭庁の設置やこども基本法が制定されるなど、日本のこども・若者政策の再編が急がれています。こども基本法の基本理念として**「こどもの意見を表明する機会・多様な社会的活動に参画する機会の確保」**が明記され、こども・若者を自立した市民へと育むためにの施策が求められています。

この基本理念の実現には、**小中高校生の頃に、自分の意見が聞き入れられる体験や、身の回りの小さな課題に気づき、それが自らの働きかけによってポジティブに変化する経験をしていくことが重要です。意見表明する機会保障**とともに、多様な背景を持つ子どもたちが快適に学ぶことができる環境づくりや、他者に耳を傾け、意見が違う中で多くの立場にとっての納得解をつくる力／**こども・若者の意見表明する力を同時に育むこと**が求められています。

（単位：%）	自分は責任がある社会の一員だと思う	自分の行動で、国や社会を変えられると思う	国や社会に役立つことをしたいと思う	政治や選挙は、自分の生活に影響すると思う	政治や選挙、社会問題について、関心がある	政治や選挙、社会問題について、自分の考えを持っている
日本	48.4	26.9	61.7	60.9	50.0	42.1
アメリカ	77.1	58.5	73.0	64.0	51.7	68.5
中国	77.1	70.9	82.1	70.1 1位	66.1 1位	73.3 1位
韓国	65.7	61.5	75.2	69.5	61.3	61.1

▲1000人の10代への意識調査（日本財団）



▲こども基本法

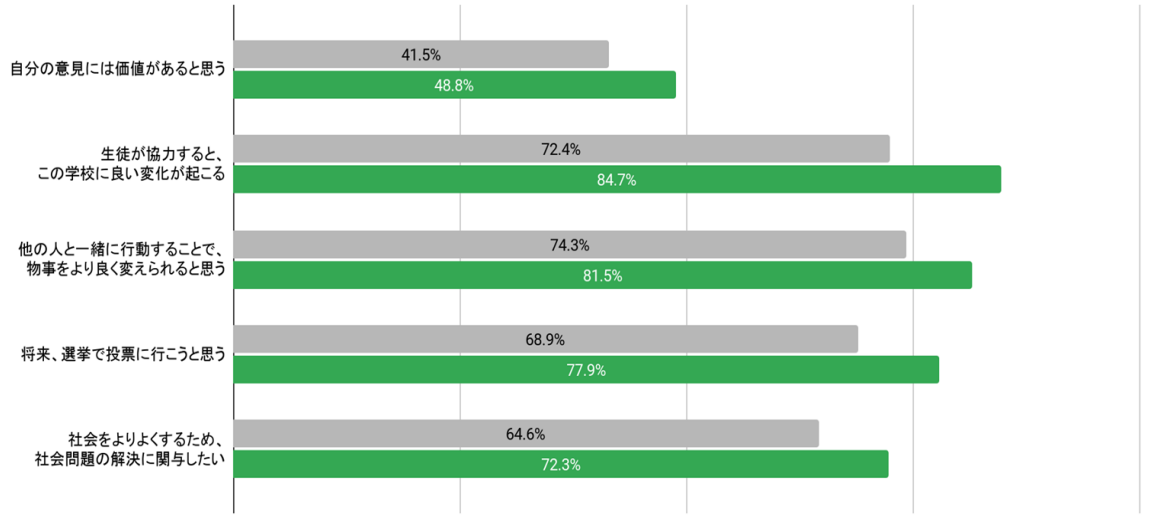
2. 背景と目指すべき姿

2019-2021年の取り組みおいて、ルールメイキングは、ポジティブな生徒／教員／学校変化を生み出し、**一部の学校では「高信頼性組織」へと変化させる可能性があることが示唆されました。**2022年度実証事業では、ルールメイキングが高信頼性組織に寄与することを狙いづづけることができるのか、そのために必要な諸条件は何かを明らかにする、さらなる検証の必要性があります。

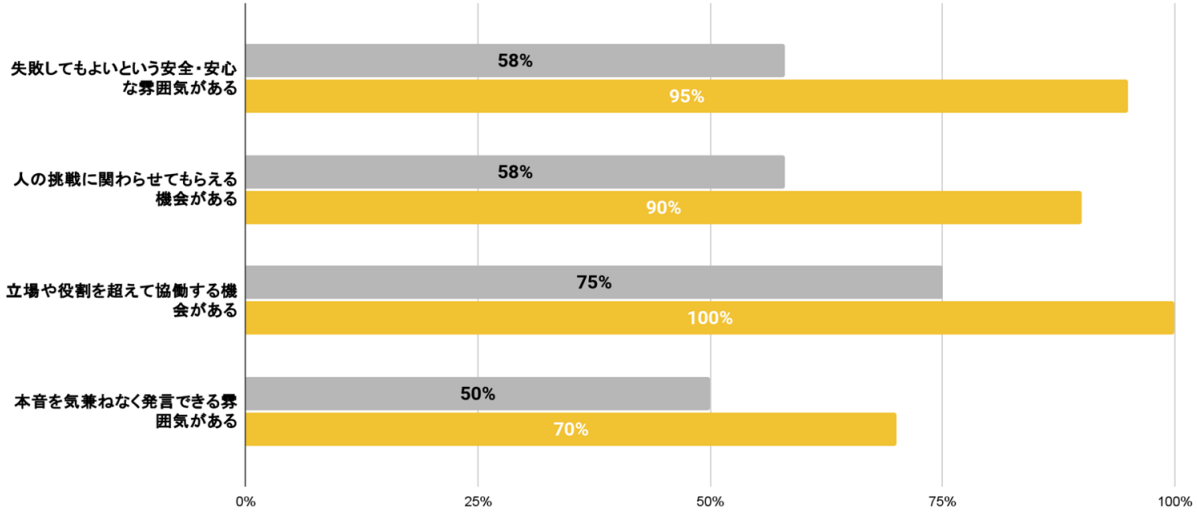
背景②ルールメイキングが生み出す生徒／教員／学校の変化

ルールメイキングプロジェクトに参加した生徒には、**自己肯定感や自己効力感、当事者意識が上がる調査結果**が見られました。ルールメイキングの活動は、自分たちの参加で学校や社会が変えられるかもしれないという感覚（効力感）を生徒たちに育む経験になっています。生徒たちにとってルールメイキングの活動は、さまざまな人との対話の意義を実感し、ルールについての考えを深め、より良い学校や社会を自分たちの手で作っていく貴重な経験になっています。

同時に、**職員室の雰囲気や、教員の関係性にもポジティブな調査結果**が見られました。ルールメイキングを通して、学校風土や対話文化の醸成といった、学校全体の変化が起こることが示唆されました。



出典：安田女子中高（広島県）ルールメイキング事前・事後アンケート
数値：4件法による肯定的回答（そう思う／まあそう思う）の割合
事前調査：2020年5月 事後調査：2021年6月



出典：岩手県立大槌高（岩手県）ルールメイキング事前・事後アンケート
数値：4件法による肯定的回答（そう思う／まあそう思う）の割合
事前調査：2020年 事後調査：2021年

「校則」を切り口に、全国の学校に対話の文化を届け、高信頼性組織へとアップデート。

本事業は、学校が高信頼性組織に近づくための取り組みとして、学校に関わる全員が当事者として関係している**「校則」を題材**として**様々な立場から対話を重ね納得解**を導いていくルールメイキングの普及に取り組みます。

納得解をつくるプロセスにおいて「そもそも校則とは何か？」「そもそも学校とは何か？」「学校は何のためにあるのか？」に立ち返り、教員と生徒／教員同士で**「そもそも論」「目的と手段」の対話機会を生み出します。**教員が**安心安全を感じることができる職員室**へ、そして**学校全体をより高信頼性組織**に変化させていくことを目指します。

学校を高信頼性組織に近づけるための取り組みとして、ルールメイキングをどのようにアップデートする必要があるのか、教員を支援するためにどのような仕組み・体制が必要なのか、検証します。

最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目指す姿
3. 実証内容
4. 実施体制・実証フィールド
5. 成果
6. 今後の展開

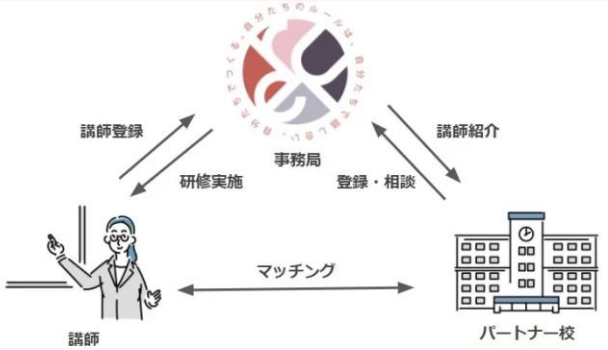
3. 実施内容

	狙い	取組み内容
①外部講師の採用・育成・派遣制度づくり	教員が「そもそも論」「目的と手段」など問題・課題について対話できる場を提供できる第三者人材を安定供給できるような仕組みを作る。	・民間人材／弁護士を10校に講師派遣することを通して、効果的な研修ポイントの抽出。 ・学校に「外部の視点」を投入し、先生・生徒の思考変容を促す研修パッケージの開発。
②情報プラットフォームの開発	ルールメイキング実践に取り組みたいと思った人がアクセスできる情報プラットフォームを構築する。	・管理職や担当教員が動く校内調整方法や学校運営協議会との連携事例を掲載した実践ガイドの作成。 ・ガイドや教材をまとめた情報プラットフォームの構築。
③教員コミュニティの運営／地域モデル開発	全国規模の教員コミュニティを醸成することで、先進事例校とパートナーとの「ナナメの関係」を形成し、教員同士での助け合いやルールメイキング活動実践が促進される状態を目指す。	・パートナー教員コミュニティの構築 ・実践報告を軸とした教員交流会の開催 ・全国／地域エリアでの生徒交流会の開催 ・生徒向けイベントの開催
④ルールメイキングサミットの開催	ロールモデルの発掘・発信と、教育界に留まらずに「ルールメイキングとは何か」を探究し続ける場を持つことで、ムーブメントをつくる。	・全国から実践校を募集し、ロールモデルの発信を行う。 ・ビジネス界など教育界以外からも多様なゲスト講師を呼び、生徒との対話を行う。
⑤自治体連携（自治体全域モデル）の開発	自治体を上げてルールメイキングに取り組むために、自治体一学校（首長一担当職員一校長・管理職一担当教員）の各アクターに必要な効果的な支援を明らかにする。	・つくば市と連携した「自治体全域モデル」を開発する。
⑥出版・広報によるムーブメントづくり	ルールメイキングに関する情報発信を通じて、取り組む意欲を喚起し、ルールメイキング実践数増加へとつなげる。	・公式SNS、Webページの改修・運用 ・専門誌／一般メディアへの寄稿 ・ルールメイキング書籍の出版
⑦高信頼性組織への波及効果検証 ※調査概要含めて「5.成果」まとめて掲載	学術的な研究を通して、ルールメイキングが及ぼす高信頼性組織／探究・STEAM等の教育活動への波及効果について、明らかにする。	・学術的な研究チームの発足 ・追跡調査／効果検証の実施 ・複数校での高信頼性組織尺度の評価検証

3. 実施内容

① 外部講師の採用・育成・派遣制度づくり

学校が弁護士やファシリテーターといった外部人材の活用を希望した場合に、実践支援を専門とする外部人材を派遣できるよう、事務局が採用・育成・派遣を行う制度です。ルールメイキングの実践を第三者として支える**外部講師派遣制度の確立**と、**誰もがルールメイキング支援者（講師）になれる研修プログラムの開発**の2軸で実施しました。



1）講師派遣制度 事例づくり・ポイント抽出

実施概要
教員研修と弁護士対話の2パターンにわけて、講師派遣による事例づくり・ポイント抽出のための実証を10校のパートナー校に対して行いました。
派遣講師は、ルールメイキング講師として登録している民間人材にあたるルールメイキングコーディネーターと弁護士としました。実際に学校へ派遣し、実際の現場で講師が抱える課題や、必要なスキル、効果的なプログラムについて検証しました。

教員研修 学校内で教員のルールメイキングへの理解を促進するため、研修講師をカタリバより派遣	名古屋経済大学付属市邨高等学校
	大阪府立山田高校
	愛知県立足助高等学校
	延岡市立岡富中学校
	札幌市立手稲中学校
弁護士対話 生徒を対象としたルールについて学ぶ出張講座のため、弁護士をカタリバより派遣	愛媛県丹原高等学校
	南丹市立八木中学校
	福岡女子商業高等学校
	枚方市立楠葉西中学校
	純心女子高等学校

2）研修プログラムの開発

実施概要
1)の実績をもとに、ルールメイキングコーディネーターと弁護士が、現場で使える研修プログラム及びツールキットを開発しました。



3. 実施内容

② 誰でも実践できる情報プラットフォーム開発

情報プラットフォーム開発として、パートナー向け情報プラットフォームをNotionで作成しました。2021年度に作成したSTEAMライブラリー（動画教材・教員ガイド）に加えて、これまでに実施した勉強会・イベント動画を掲載しています。さらに、新たに開発する必要性が出てきた担当教員や管理職の先生に向けたより**実践的なガイドをQ＆A方式**でまとめました。また、新たな取り組み事例として学校運営協議会などの学校外部を巻き込んだ事例を紹介するページも開設しました。



新たに開発した教員向け情報

❶ **校内調整実践ガイド（Q＆A方式）**
担当教員や管理職の先生が、学校内でどのように**関係調整**をしていけばよいのかをまとめました。

❷ **学校外部を巻き込んだ実践事例ガイド**
学校運営協議会との連携事例など、学校内部に留まらず、**外部のステークホルダーを巻き込んだ事例を収集**し、まとめました。

3. 実施内容

③ ルールメイキングを支える「ナナメの関係」ー教員コミュニティ

全国の教員同士がつながり、先進事例校とパートナー校との、パートナー校同士の**「教員間のナナメの関係」**を生み出していく教員コミュニティを醸成する実践を行いました。slackを用いた日常的なオンラインコミュニティとしてのslack運用や教員交流会などのイベント開催によって、教員コミュニティを醸成してきました。また、生徒向けの発表会や勉強会も開催しました。教員コミュニティを軸に、ルールメイキング実践者やこれから取り組みたい学校・教員を支えるパートナー制度への参加を促進し、ルールメイキング実践校の広がりを生み出しました。

教員コミュニティづくり「教員勉強会」

【目的】
・パートナー・先進事例校の教員同士をつなぎ、悩みや実践知を共有し合える場をつくる
・ルールメイキング実践校同士で相談し合えるための関係性を築き、パートナー校の実践を進めるうえでのヒントを得る

【実施内容】
第一回　実践事例報告：栃木県立足利清風高等学校
第二回　実践事例報告：千葉県立姉崎高等学校
第三回　弁護士と「学校の校則」を考える
第四回　ルールメイキングサミット2022学びのシェア
第五回　実践事例報告：吹田市立豊津中学校
　　つくば市立吾妻小学校
第六回　実践事例報告：愛知県立足助高等学校
第七回　実践事例報告：つくば市立二の宮小学校
　　笛吹市立春日居小学校



関西地域　生徒大会

2023年1月21日(土)に校則見直しの実践報告会「ルールメイキング 生徒大会」を大阪梅田にて開催しました。関西地域でルールメイキングに取り組む学校を中心に7校が参加し、リアル会場でのポスター発表や振返りワークショップを行いました。オフラインでの生徒交流・教員交流は、熱量の高い場となりました。



3. 実施内容

③ ルールメイキングを支える「ナナメの関係」ー教員コミュニティ

全国生徒交流会／生徒向け勉強会





▲株式会社ZOZOの社員の方をお迎えし、全国生徒交流会を開催しました。
全国から50名の生徒が参加し、互いの実践から学び合う時間となりました。





▲一般社団法人にじーず 遠藤まめたさんと連携し、YouTubeライブにてイベントを実施しました。同時接続で66名が参加しました。

中高生向け講座 (KATARIBA ONLINE for Teens)





▲「社会を変える”リーダーシップ”」ー全国の中高生と考える学校・社会のアップデート入門」というタイトルで、校則見直しについて考えるイベントを定期開催しました。

2. 実施内容

④ ルールメイキングサミットの開催

全国でルールメイキングに取り組む先生・生徒や専門家などのルールメイキング関係者が一堂に会して**「ルールメイキングとは何か？」を探究する場**として9月24、25日に開催しました。ルールメイキングの新たな可能性を発見する場になるだけでなく、**ルールメイキングを社会に広く発信するツール**として発信に力を入れました。またサミットへの協力企業として、カルチュア・コンビニエンス・クラブ株式会社に会場提供の協力をいただき、企業連携の事例となりました。

開催趣旨・目的

① ルールメイキングの実践事例発掘
2021年度の実証事業校に限らず、新たにルールメイキング実践を始めた学校や、独自にルールメイキングに取り組んできた学校が発信する場を作り、新たな実践事例を発掘する。

② ルールメイキングの意義探究
多様な業界で活躍するゲストと生徒の対話を通じて、ルールメイキングの実践との共通の価値を探究する。
さらに、多様な視点からルールメイキングについて考えることを通じ、生徒の関心・視野を広げる。

③ 実践校のエンパワメント
同じようにルールメイキングを実践する全国の仲間と出会い学びあうことで、これからの実践のエネルギーを得る。

参加校

校則見直しの成果の有無（既に校則が見直されたかどうか）に関わらず、ルールメイキングのプロセスを実践している学校を公募しました。



コンテスト形式ではなく、参加した全ての学校へ発表機会をつくり、ルールメイキングを実践する生徒の一つの活動目標となる機会としました。

登壇ゲスト

教育分野で活躍する方だけでなく、ビジネス・文化など多様な立場から社会課題解決に取り組む方をゲストにお迎えしました。

社会課題の解決プロセスと、ルールメイキングの実践プロセスとの共通点に気づくことができました。



苫野一徳さん（熊本大学教育学部 准教授）
讃井康智さん（株式会社ライフイズテック 最高教育戦略責任者・取締役）
神野元基さん（合同会社LINKALL 代表／Qubena 開発者）
遠藤まめたさん（一般社団法人にじーず　代表）
渡部カンコロンゴ清花さん（NPO法人WELgee 代表）
杉山文野さん（株式会社ニューキャンバス 代表）
岩本涼さん(株式会社TeaRoom 代表・茶道家)
今村久美（認定NPO法人カタリバ 代表理事）　※順不同

2. 実施内容

⑤ 自治体連携モデル開発　つくば市と連携した全域実施

茨城県つくば市と連携して、市内45校の小・中・義務教育学校でルールメイキングを行いました。つくば市教育局学び推進課・今年度より発足した校長会プロジェクトチームと連携し、ルールメイキングに取り組む上での必要なサポートを実証しました。

令和4年度　つくば市との連携

■連携先：つくば市学び推進課／校長会プロジェクトチーム
■実施内容：①教員を対象とした集合研修（年間3回）　②児童・生徒を対象とした課題配信およびワークショップ　③優良事例の展開・資料化による普及

時期	1学期～夏季休業		2学期～冬季休業		3学期以降	
教員対象の研修	5月 研修（1） 校長・教員向け 合同研修	8月 研修（2） 担当教員向け 相談会 （オンライン）		11月 つくば市プレゼンテーションコンテスト ルールメイキング部門 発表／表彰	1月 研修（3） 担当教員による 実践事例共有研修	2月 ロールモデル実践 事例動画制作
	理念・考え方の確認 モデル事例の共有	実践の不安解消を目的とした相談会			市内の優良事例を指導した教員によるレクチャー	優良事例校の児童・生徒の発表資料化
児童生徒へのアプローチ		8月 夏季配信課題 「身近なルールを考える」	9月 児童・生徒向け 合同ワークショップ			
		ルールに関する基本認識形成を目的とした課題配信	全校の中心メンバーを対象としたオンラインワークショップ	30校が応募し、市内の児童・生徒による相互投票の結果3校を表彰		


校長・教員向け研修




児童・生徒合同ワークショップ（9月）

3. 実施内容

⑤ 自治体連携モデル開発　生徒指導に関する研修講師

教育委員会が主催するカタリバが講師となりルールメイキングのエッセンスを伝える講演会実施を進めました。ルールメイキングの考え方や具体事例を伝えることで、各学校でのルールメイキング実践へとつなげていくことを狙いました。

2022年登壇実績 全6件

尼崎市 子ども青少年局（7月）／静岡市教育委員会（10月）／枚方市教育委員会（10月）／福島県教育委員会（10月）／
尼崎市生徒指導推進協議会（12月）／目黒区教育委員会（12月）

登壇事例（抜粋）

静岡市教育委員会

【目的】
・校則の見直しに関する他の自治体での取組状況を知り、今後の自校での手立て立案や対応に資する。
・児童生徒を主体とした取組や校則の見直しの在り方等について理解する。

【日時】
10月５日（水）

【対象】
静岡市立各小・中学及び高等学校の校長

枚方市教育委員会

【目的】
・集団活動に自主的に取り組む生徒会の実践発表をもとに、子どもの主体の学校を実現する指導力の向上に資する。

【日時】
10月21日（金）

【対象】
枚方市内各中学校の生徒指導部長 及び市内有志の教職員

福島県教育委員会

【目的】
・校則の見直し について正しい理解を深め、学校が◌積極的に校則の見直しに取り組むための一助とする。

【日時】
10月27日（木）

【対象】
・県立高等学校 教頭及び生徒指導主事
・その他 希望者 各教育事務所指導主事、教育センター指導主事、公立小・中学校及び特別支援学校教員等

尼崎市生徒指導推進協議会

【日時】
12月15日（木）

【対象】
・生徒指導連絡協議会
・市内小中の生徒指導担当



2. 実施内容

⑥ 出版・広報・情報発信によるムーブメントづくり

ルールメイキングの情報発信、広報活動によるルールメイキングの認知拡大とパートナー登録における意欲の形成を行いました。9月には、苫野一徳氏監修のルールメイキング書籍を出版しました。また、教育専門誌や地方メディアへの取材獲得を積極的に行い、ルールメイキングムーブメントを情報発信から加速し世論形成に寄与しました。2月にはサイトをリニューアルして情報発信の強化に努めました。



オウンドメディアのリニューアル

パートナー登録を行った先生方の約6割が公式HPからの流入であることから、ルールメイキングについての情報収集や取組みを始めたい教員の入り口として、事例記事のSEOを高めるために、記事投稿機能をWEBサイトに追加するリニューアルを実施しました。記事更新の他、先生・中高生・自治体関係者・保護者に向けた各種ページも追加しました。



専門誌・マスメディアへの広報活動

教育専門誌やマスメディアへの戦略的な露出を目指す広報活動を行いました。オウンドメディアでは届かない層へ情報を届けたり、地方メディアへの露出で自治体内でルールメイキングを認知してもらえるような取り組みを行いました。



ルールメイキング書籍を出版

ルールメイキング書籍「校則が変わる、生徒が変わる、学校が変わる みんなのルールメイキングプロジェクト」を出版しました。

最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目指す姿
3. 実証内容
4. 実施体制・実証フィールド
5. 成果
6. 今後の展開

4. 体制・実証フィールド

実施体制

■事業受託者：認定特定非営利活動法人カタリバ

- 統括責任者　：今村久美（代表理事）
- 執行責任者　：菅野祐太（ディレクター）
- 渉外担当　：山本晃史
- 事務局　：藤本雅衣子・古野香織・起塚拓志・阿部愛里

■アドバイザー（監修）/ パートナー

- 熊本大学 苫野一徳氏（プロジェクト全体監修・アドバイザー）
- 筑波大学 古田雄一氏（評価指標作成・研究パートナー ）

■外部講師（2月現在）

- 根本藍氏（弁護士）
- 飯田亮真氏（弁護士）
- 南川克博氏（弁護士）
- 礒野史大氏（弁護士）
- 坂栄鷹子氏（弁護士）
- 上松恵子氏（教育コンサルタント）
- 小森山努氏（民間企業）
- 井上愛里氏（民間企業）
- 藤田盛資氏（メディア関係者）
- 片岡一樹氏（NPO職員）
- 今井直人氏（NPO職員）
- 藤原未怜氏（NPO職員）
- 鈴木晴也氏（地域おこし協力隊）

実証フィールド

- 全校のルールメイキング実践校
  2月現在、全国195校（先進事例校／パートナー校／自治体連携校）がカタリバと連携しています。
- 茨城県つくば市教育委員会

最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目指す姿
3. 実証内容
4. 実施体制・実証フィールド
5. 成果
6. 今後の展開

5. 成果

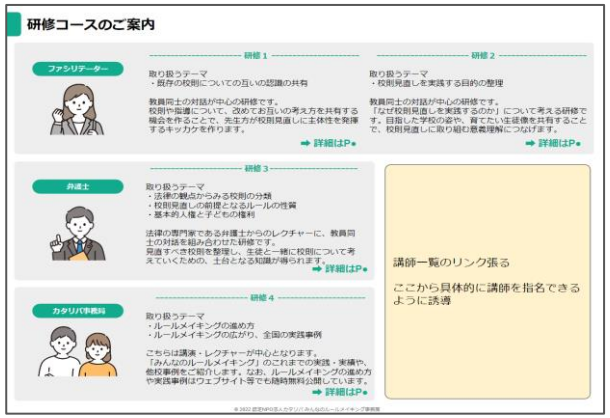
	狙い	取組み内容	成果
①外部講師の採用・育成・派遣制度づくり	教員が「そもそも論」「目的と手段」など問題・課題について対話できる場を提供できる第三者人材を安定供給できるような仕組みを作る。	・民間人材／弁護士を10校に講師派遣することを通して、効果的な研修ポイントの抽出。 ・学校に「外部の視点」を投入し、先生・生徒の思考変容を促す研修パッケージの開発。	・外部講師の研修パッケージ（研修実践ガイド・投影資料・台本）が完成し、民間人材／弁護士が生徒のルールメイキング活動支援／教員間の対話促進機会を届けられる状態になった。
②情報プラットフォームの開発	ルールメイキング実践に取り組みたいと思った人がアクセスできる情報プラットフォームを構築する。	・管理職や担当教員が動く校内調整方法や学校運営協議会との連携事例を掲載した実践ガイドの作成。 ・ガイドや教材をまとめた情報プラットフォームの構築。	・意志ある教員が、ルールメイキング実践に移行したいと考えたときに必要な情報や教材・ガイドを入手することができるようになった。
③教員コミュニティの運営／地域モデル開発	全国規模の教員コミュニティを醸成することで、先進事例校とパートナーとの「ナナメの関係」を形成し、教員同士での助け合いやルールメイキング活動実践が促進される状態を目指す。	・パートナー教員コミュニティの構築 ・実践報告を軸とした教員交流会の開催 ・全国／地域エリアでの生徒交流会の開催 ・生徒向けイベントの開催	・ルールメイキング実践校が192校参加する教員コミュニティまで、拡大した。 ・先進事例校とパートナーの、パートナー同士の「ナナメの関係」を育むことができ、自発的な学校感交流会が5件生まれた。 ・生徒同士も学校を越えた交流により、生徒たちの「当たり前」の更新や実践知の交換が行われる状態になった。
④ルールメイキングサミットの開催	ロールモデルの発掘・発信と、教育界に留まらずに「ルールメイキングとは何か」を探究し続ける場を持つことで、ムーブメントをつくる。	・全国から実践校を募集し、ロールモデルの発信を行う。 ・ビジネス界など教育界以外からも多様なゲスト講師を呼び、生徒との対話を行う。	・全国の生徒、教員、有識者などとの対話を通してルールメイキングの新たな可能性「ルールメイキングと社会解決プロセスの親和性」が明らかになった。 ・ルールメイキングの価値を広く社会に発信する契機となった。
⑤自治体連携（自治体全域モデル）の開発	自治体を上げてルールメイキングに取り組むために、自治体一学校（首長一担当職員一校長・管理職一担当教員）の各アクターに必要な効果的な支援を明らかにする。	・つくば市と連携した「自治体全域モデル」を開発する。	・自治体で一環してルールメイキングを推進するために必要な支援メニューが明らかになった。
⑥出版・広報によるムーブメントづくり	ルールメイキングに関する情報発信を通じて、取り組む意欲を喚起し、ルールメイキング実践数増加へとつなげる。	・公式SNS、Webページの改修・運用 ・専門誌／一般メディアへの寄稿 ・ルールメイキング書籍の出版	・41件のメディア露出により多くの人がルールメイキングとの接点を持てるようになり、取り組みに関心を持つきかっけを増やした。
⑦高信頼性組織への波及効果検証	学術的な研究を通して、ルールメイキングが及ぼす高信頼性組織／探究・STEAM等の教育活動への波及効果について、明らかにする。	・学術的な研究チームの発足 ・追跡調査／効果検証の実施 ・複数校での高信頼性組織尺度の評価検証	・ルールメイキングが高信頼性組織の形成につながること、教員や学校の変化につながる要因や条件と課題を明らかにした。

5. 成果

① 外部講師の採用・育成・派遣制度づくり

得られた成果：
・外部講師の研修パッケージ（研修実践ガイド・投影資料・台本）が完成し、民間人材／弁護士が生徒のルールメイキング活動支援／教員間の対話促進機会を届けられる状態になった。

学校向け　研修案内



各講師の取り扱うテーマを明示し、学校にあったテーマを選択しやすくします。
学校内で研修実施を検討する際の参考資料として活用できます。

講師向け　研修実践ガイド



講師が研修を実践するにあたり、事前に知っておくべき情報をまとめたガイドです。
事前に視聴する動画教材のほか、研修のタイムライン、講師を務める上での注意事項、研修への参加者情報などを記載しています。

講師向け　資料



講師が研修に使用できるスライド資料を作成しました。
どの講師でも一定以上の研修準備をすることができるだけでなく、提供する話題をある程度統一することができます。

講師向け　台本

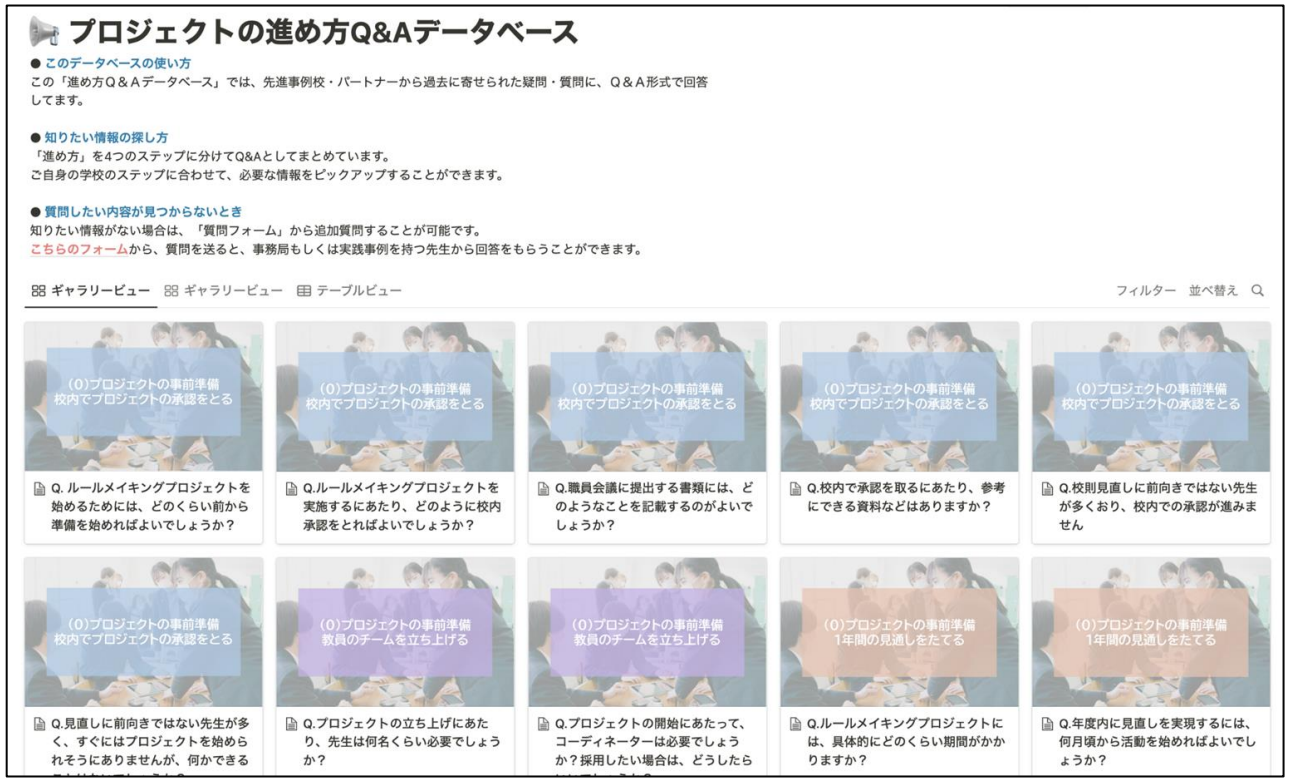


講師が研修時に話す内容をまとめた台本です。抑えておくべき内容、伝え方、強調すべき点がわかります。
ファシリテートするうえで注意する点なども盛り込むことで、学校現場にそくした研修運営をすることができます。

5. 成果

② 誰でも実践できる情報プラットフォーム開発

得られた成果：
・意志ある教員が、ルールメイキング実践に移行したいと考えたときに必要な情報や教材・ガイドを入手することができるようになった。



▼実践ガイドとして、プロジェクトの進め方Q＆Aデータベースを作成。より実践的な悩みについて回答データベースを作成しました。



▼保護者や学校運営協議会を巻き込んだ事例紹介は、ルールメイキングホームページに掲載しました。

5. 成果

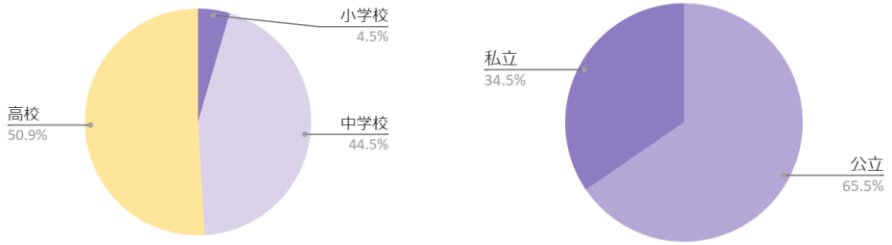
③ ルールメイキングを支える「ナナメの関係」ー教員コミュニティ

得られた成果：
・ルールメイキング実践校が192校参加する教員コミュニティまで、拡大した。
・先進事例校とパートナーの、パートナー同士の「ナナメの関係」を育むことができ、自発的な学校感交流会が5件生まれた。
・生徒同士も学校を越えた交流により、生徒たちの「当たり前」の更新や実践知の交換が行われる状態になった。

ルールメイキング実践校の実績 ※2023年2月末時点

2023年2月末時点：合計 125校	
先進事例校	15
自治体連携（つくば市、福井県、広島県）	55
パートナー	122
合計	192

連携校の内訳



教員交流会の参加者

延べ148名

コミュニティから生まれた、自発的な学校間交流



▲愛媛県立丹原高等学校×純心女子中学・高等学校（長崎） 交流会の様子

5件

【その他】
・愛媛県立丹原高校×純心女子中学・高等学校（生徒交流）
泉大津市立小津中学校×吹田市立豊津中学校（生徒交流）
・熊本農業高等学校×安田女子中学高等学校（教員交流）
・大阪夕陽丘学園高等学校×大阪府立吹田東高等学校（生徒交流）

5. 成果

④ ルールメイキングサミットの開催

得られた成果:
・全国の生徒、教員、有識者などとの対話を通してルールメイキングの新たな可能性「ルールメイキングと社会解決プロセスの親和性」が明らかになった。
・ルールメイキングの価値を広く社会に発信する契機となった。

実施体制:教員・卒業生による運営

■ **運営主体:事務局スタッフ・学生サポーター・コーディネーター・先進事例校 教員**
事務局スタッフのほか、昨年度の中高生メンバー卒業生や、先進事例校の卒業生が学生サポーター(ボランティア)として現場運営に参加しました。
さらに、先進事例校の教員がファシリテーターとして活躍するなど、事務局スタッフ以外の多様な立場の人が運営にかかわる初めての機会となりました。
そして、23年1月には「関西地域 生徒大会」へと発展し、新しい交流の場が生まれました。

■ **参加校:21校 (うち見学4校)**
22年度から新たにルールメイキング実践を始めた学校が10校参加しました。

＜関東エリア＞
千葉県立姉崎高等学校(千葉)
栃木県立足利清風高等学校(栃木)
江戸川学園取手中学校・高等学校(茨城)
駒場学園高等学校(東京)
新渡戸文化中学校・高等学校(東京)
上野学園中学校・高等学校(東京)
中央大学附属横浜高等学校(東京)
＜九州エリア＞
福岡女子商業高等学校(福岡)
東明館中学校・高等学校(佐賀)
＜関西エリア＞
泉大津市立小津中学校(大阪)
大阪夕陽丘学園高等学校(大阪)
吹田市立豊津中学校(大阪)
枚方市立楠葉西中学校(大阪)
桑名市立陵成中学校(三重)
＜東海エリア＞
愛知県立足助高等学校(愛知)
大垣市立東中学校(岐阜)
＜中四国エリア＞
愛媛県立丹原高等学校(愛媛)

コンテンツ:多様な立場の有識者との対話・学び合い

■ **主なコンテンツ:**

・参加校生徒による生徒発表
参加した17校全てがこれまでの実践と学びをまとめ発表しました。多様な実践アイデアが共有され、学校を横断した生徒の学び合いが実現しました。

・有識者(登壇ゲスト)との対話
生徒発表後に、有識者と生徒が対話し、各校の1年間の実践について深堀りをしました。
生徒が新しい気付きを得るとともに、自分らの実践が承認されることによる「エンパワメント」の機能がありました。

・参加者による応援投票制度
審査員が選ぶコンテスト形式ではなく、参加した生徒を含めた全員が相互投票し、代表校を選ぶ「応援投票制度」を採用しました。
ロールモデルとなる学校を広く発信することに繋がりました。

・有識者(登壇ゲスト)とのブースセッション
有識者と生徒が少人数で対話する機会として「ブースセッション」を取り入れました。生徒から質問がでやすくなり、より質の高い対話につながりました。

・有識者(登壇ゲスト)のインスパイアセッション
有識者が自身の活動や経験を語りました。社会課題解決やビジネスの視点から、ルールメイキングを推進するヒントを得ることができました。

参加者の声

様々な学校がどのような壁にぶつかり、それをどのように乗り越えてきたのか知ることができたからです。また、それに対して有識者の方々がアドバイスや大事にしていってほしいことを伝えてくださってたくさんの学びを得ることができました。2日合わせると約10時間という長い時間でしたがあっという間に感じられてしまうほど学ぶことであふれていました。(生徒)

自分では思いつかないアイデアばかりで刺激をもらいました。ルールを変えることは簡単なことではありませんが、全国の他校さんも頑張っているんだという勇気をもらい、これからも頑張っていきたいと思います！！二日間、とても充実した、楽しい時間を過ごすことができました。このサミットに参加できて良かったです！本当にありがとうございました！また参加できるように、これからも頑張ります。(生徒)

5. 成果

⑤ 自治体連携モデル開発　つくば市と連携した全域実施

得られた成果：
・自治体で一環してルールメイキングを推進するために必要な支援メニューが明らかになった。

成果および課題サマリー

【成果】

①市内全域でのルールメイキング実践の立ち上げに一定の寄与
・プレゼンテーションコンテストへ30校／45校が応募

②モデルとなる実践がすべての校種で成立
・小，中，義務教育学校それぞれに対話を丁寧に重ねた優良実践が生まれた

③校長会プロジェクトチームとの連携によるスムーズな協議
・ワーキンググループとなる校長会プロジェクトチームの存在により、
実施事項の企画・立案がスムーズに行われた

【課題】

①学校ごとの状況による意義理解の差
・ルールに関する問題意識が薄い学校は、取り組む意義を見出しづらい

②取り組みの意義周知・浸透の難しさ
・情報伝達の階層が多いことから、取り組みの意義周知・浸透のハードルが高い（市長→市教委→校長→担当教員→児童・生徒）

③知見不足・理念の共有不足による負担感
・市教委からのトップダウン案件と受け止められ、負担感につながりやすい
・ルールを作ることが目的化し、かえって指導に難しさを抱える担当教員が見受けられた

今後必要となる支援

【教育委員会に対する支援】

①取り組みの発展をめざすモデル事例の創出
・ルールメイキングを校則・ルール見直しだけにとどめず、
子ども参加の学校づくり全般に活かすモデル実践の支援

②取り組みの意義周知をはかる研修等の継続
・今年度の実践を発展させ継続している学校の実践を共有し、
普及するための取り組み（集合研修等）が今後も望まれる

③市内の意欲的ある教員同士が学び会える機会の提供
・今年度の取り組みに意義を感じた教員が他校の事例から
学ぶことができる機会を設定

5. 成果

⑤ 自治体連携モデル開発

つくば市立 二の宮小学校

これまでの経緯

1	2	3	4
R4年5～6月 目的・流れの共有	R4年7月 PTA代表者への 活動説明	R4年7月 二の宮小 タブレット5か条	R4年8～10月 「5か条」を活用 した発展	R4年11月 プレゼンテーション コンテストの活用	R4年12月 冬休みに向けた 意識づけ
代表委員会の児童が中心となり検討することを確認	PTA 本部役員会・常任委員会で、取組について説明	使い方の指針となる5か条を作成し全校に周知	夏休み前に使い方の目標を立て、休み明けに振り返り	自分達の取り組みを振り返り、他校の取り組みから学ぶ	代表委員児童がみずから意識づけを行う

具体的な取組み

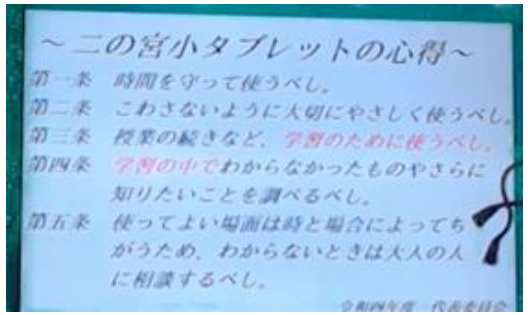
1 目的・流れの共有

ルールメイキングの目的や流れを共有した上で、代表委員児童が各学級で取り組みについて説明。
formsを活用したアンケートを実施しながら、各学級でタブレットの使い方について話し合いました。



2 二の宮小タブレットの心得 –5か条– の作成

代表委員会児童でタブレットの使い方の指針となる「5か条」を検討し、全校に周知。
各児童が「5か条」をもとに、自分の使い方について考え、目標を立てました。



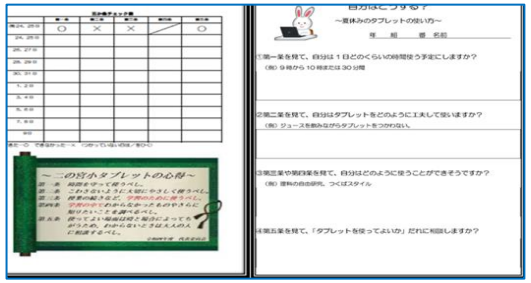
3 「5か条」を活用した取り組みの発展

夏休み期間中に「5か条」を心掛けて生活することの意識づけ。9月には夏休み中のタブレットの使い方について振り返る場を設定し、取り組みの進捗について保護者にも説明する機会を持ちました。



4 冬休みに向けた意識づけ

冬休みに向けて、タブレットの使い方をについて考えるワークシートを代表委員の児童が作成し、全校児童で取り組みます。



5. 成果

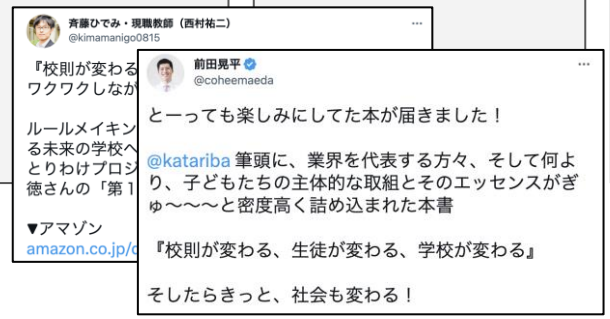
⑥ 出版・広報・情報発信によるムーブメントづくり

得られた成果：
・2022年8月～2023年2月まで**合計41件メディアに掲載**された。
・そのうちプレスリリースやメディアリレーションによる広報活動での露出が24件あった。
・2019年からのプロジェクト成果をまとめた書籍を出版し、献本活動において有識者SNS発信やメディア掲載を獲得した。

2022年8月	2022年9月	2022年10月	2022年11月	2022年12月	2023年1月	2023年2月
5件（4件）	16件(12件)	3件(1件)	8件(5件)	4件(2件)	4件(0件)	1件(0件)
●朝日新聞 ●ReseMom ●exciteニュース ●KDCI ICT Lab ●NEWSRELES.SE	●ICT教育ニュース(2件) ●EdTechZine ●TBSラジオ ●読売新聞 ●fuuma ●ReseMom ●先端教育オンライン ●茨城新聞 ●教育家庭新聞 ●西日本新聞 ●ICT教育ニュース ●日本教育新聞(2件) ●教育新聞	●静岡新聞 ●高校生新聞 ●ダイヤモンドオンライン	●Forbes Japan ●ICTOnline ●月刊高校教育 ●東京新聞 ●秋田さきがけ新聞 ●EdTechZine ※ForbesJAPANの記事がyahooニュース・NewsPicksへの転載され2件増	●Forbes Japan ●教育新聞 ●河北新報 ●ReseMom	●東京新聞 ●全国学校図書館協議会 ●朝日新聞 ●Web東奥	●県南新聞



▲共同通信によるサミット掲載



▲書籍出版に伴い有識者への献本によるSNS拡散



▲Forbes Japan



▲月刊「高校教育」12月号



▲教育新聞ZOZOコラボイベント掲載

5. 成果

⑦ 調査研究によるルールメイキングの効果検証 (1)調査概要

ルールメイキングを実施することで得られる**生徒への教育的効果・教員や学校への波及効果**について、**中長期的に検証していく調査**を行いました。ルールメイキングに取り組んだ生徒がその後どのように成長するのか、ルールメイキングに取り組んでいる学校は活動を継続することでどのように変容していくのかについて、ロングスパンで調査研究を行うことでルールメイキング効果とその要因を明らかにすることを目的とした調査です。

リサーチクエスチョン(研究課題)

教員の変化	RQ1	ルールメイキングの活動は、関わった教員にどのような変化をもたらすか？(またその要因とは？)
	考えられる変化の例: 教員間の信頼関係の改善／失敗を許容できる文化の醸成 等	
学校の変化	RQ2	ルールメイキングの活動は、学校(全教員・全校生徒等)にどのような変化をもたらすか？(またその要因とは？)
	考えられる変化の例: 生徒の効力感／RM以外の活動への影響(授業・行事)等	

調査対象校

■調査対象校
ルールメイキングの実践を2年以上継続して実施している7校

■学校特徴の内訳
・2020年度参加校(1校)・2021年度参加校(6校)
・公立(4校)・私立(4校)
・中学校(2校)・高等学校(4校)・中高一貫校(1校)

調査方法

①質問紙調査
(1)対　　象:対象7校の全校生徒・全教員
(2)実施時期:2022年12月5日～2023年1月25日
(3)質問項目:
【全校生徒】学校風土/関心・参画意欲/ルール認識等に関する全23項目
【全教員】生徒への信頼/対話的文化/実践の変化等に関する全22項目

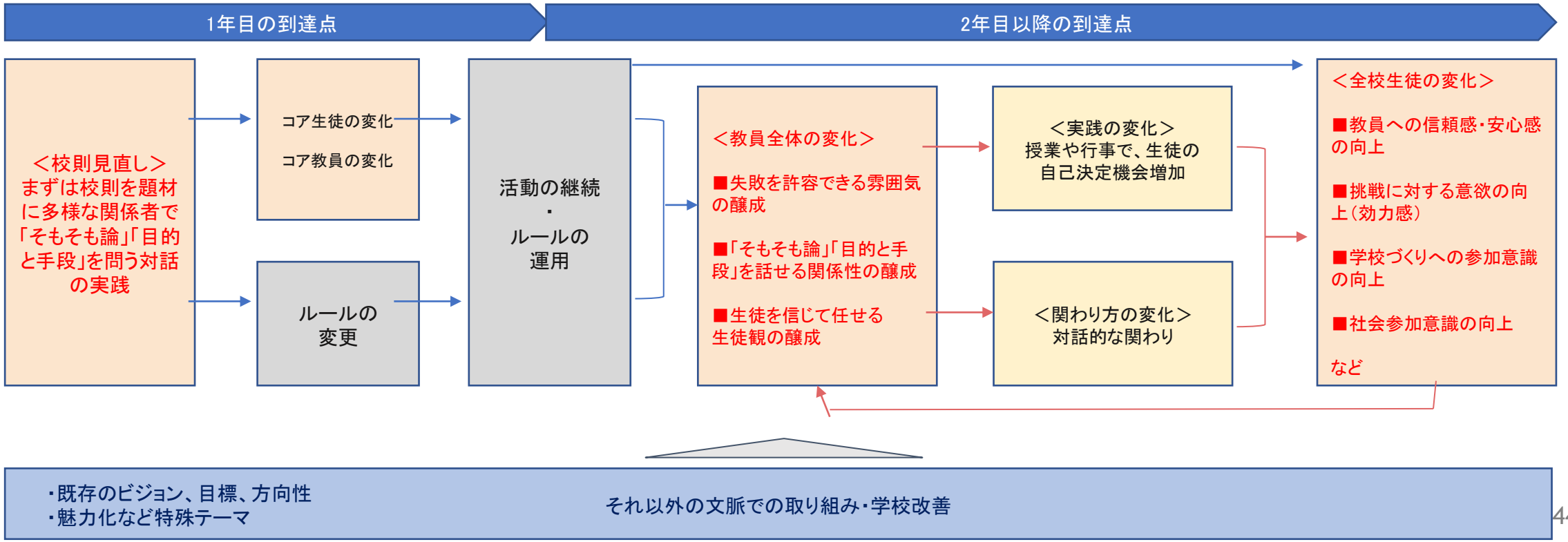
②インタビュー調査
(1)対　　象:対象7校のルールメイキング担当教員
(2)実施時期:2022年12月5日～2023年1月10日
(3)質問項目:担当教員自身の変化・他の教員の変化・全校生徒の変化
2年目の課題等に関する全8項目

研究推進体制

■研究統括:古田 雄一(筑波大学)・古野香織/山本晃史(NPOカタリバ)
■定量調査協力:小栗 優貴(愛知教育大学・非常勤講師)
■定性調査協力:奥村 尚(独立研究者)・浜田未貴(NPO法人DAKKO)

⑦ 調査研究によるルールメイキングの効果検証 (1)調査概要
リサーチクエスチョンの背景にある「学校変化のメカニズム仮説」

ルールメイキングの取り組みの2年目以降は、下記の図で示す通り、「コア生徒・コア教員の変化」からさらに「教員全体の変化」「全校生徒の変化」へと効果が波及していくと考えられる。ただし、「教員全体の変化」「全校生徒の変化」といったより広い範囲で変化が起こるには、ある程度の時間が必要と考えられ、さらに**ルールメイキングに加えて、学校ビジョンや方針、授業改善の取り組みなど複数の実践が要因となるのではないか**という仮説を立てた。1年目の短期的な研究では十分に検証できていないため、追記調査を通じて明らかにすることとした。



⑦ 調査研究によるルールメイキングの効果検証 ⑵定性調査 結果及び考察

1. 担当教員の変化

担当教員の変化① 「まずは聞く」という意識への変化

ルールメイキングを通じた担当教員の変化として、教員としての考えはあるものの、頭ごなしに否定するのではなく、まずは子どもたちの声に耳を傾け、意見の背景にあるものを探ろうとする意識が醸成されている。ルールメイキングの活動を通じて、これまでであれば「絶対駄目」と拒否していたような内容でも、まずは受け止める姿勢に変わったと語る教員もいた。こういった教員の変化が、後述の「生徒による意見表明の増加」など、徐々に生徒の変化にもつながっていると考えられる。

【インタビューから】
他学年のフロアに行ったりとか、他のクラスに入っちゃ駄目っていうふうなルールがあるので、それもあって他のクラスの子たちと話したいけど学校でも、なかなか話せないからスマホでやり取りしたらい、って…1年前だったらそんな駄目絶対言ってますけど。絶対言ってましたね。笑　ちゃんとその根本というかその理由を聞かなあかんなっていうふうに、自分の意識も変わった。…学年の先生に相談して、いやそれはもう昔からというか、こうこうこうだったみたいな、言われたら、確かにそうですね、そのまま伝えますとか。だけど今は理由聞いた上で、その理由も含めて、学年の先生に相談したりとか、というふうにちょっと変わったというか、自分の中でも。

担当教員の変化② 生徒と会話するきっかけ、生徒理解

ルールメイキングに関わることで、より生徒を深く知るきっかけになったとの声が見られた。
教科担当や担任とは違った立場で生徒と関わることで、生徒に質問を投げかけたり逆に生徒から質問を投げかけられるなど会話の機会が増えることに繋がったことが理由として挙げられる。

【インタビューから】
えっと、僕は今年から入ったんですけど、まぁこの学校初めて来て、まぁルールがどういうものか、っていうのが分かるきっかけになりましたし、で生徒ができない、まぁさっきの流れでスケジュールができないとか、そういうのって、ルールメイキングに限らず、まぁ授業とか提出物とかそういうところからも見えるから、生徒を知るきっかけになるし、生徒がやっぱ思ってることを、会話するきっかけになるから、だから生徒理解につながるから、そこで会話する生徒と、やっぱり関係が生まれて、じゃあこういうことはどう？っていうふうになるから、そういう別の意味合いで、まぁ生徒を知ることにはなったのかな、っていう風には思います。

⑦ 調査研究によるルールメイキングの効果検証 ⑵定性調査 結果及び考察

1. 担当教員の変化

担当教員の変化③ 生徒とのフラットな関係性の模索

一般的に教員が生徒の行動を指導することはあっても、その逆は想像されない。しかしルールメイキングは生徒−教師間の指導する/されるという関係から、よりフラットな関係性へと変化させうることが示唆される。ある学校では、これまでよりも生徒が教員への相談をしやすくなったり、生徒から教員による指導方法の問い直しという行為が見られるようになった。

【インタビューから】
良くも悪くも、なんていうかな。生徒と職員のこの位置関係みたいなのがだいぶこう、段差なくなってきた感じ、はしますね。…まあ生徒指導っていう立場で言うと、問題が起きたときでも、結構報告がすぐしやすいとかね。家のことで困ったことがあったときにも、先生すぐ相談しやすいみたいな。仲良し関係ではないんだけど、そういう関係って言うんですかね。これって駄目だと思うんですけどみたいな。そういうのも話やすい雰囲気っていうのかな、っていうのも感じますね。

担当教員の変化④ 担当授業の内容・手法・姿勢の変化

ルールメイキング導入以前は授業空間を教える場として捉え、教員がリードしていたのに対し、導入以後は生徒へ聞く、生徒からの発言を待つという姿勢が生まれていることが分かった。ルールメイキングの活動を通じて生徒主体という考え方や、生徒を学校空間において平等な存在として尊重するという意識が芽生えたことが影響していると考えられる。また社会科教員の変化として、授業と授業外の学びを往還させる重要性に気がついたという変化も見られた。

【インタビューから】
授業はすっげえ変わりました。自分は。まず自分が喋らなくなりましたね。ずーと今みたいな感じでずーっと喋ってたんですけど。授業中。でも聞くことが増えましたね。端的にいうと。最初僕の授業だと思っていたんですけど、やっぱみんなの授業だなというか。みんなで育っていかないとなとすごく思うんで最近。だからこう。年齢の違いや立場の違いはありますけど、学びの空間だったり、こういう一個の学校の教室という場所にいるんだったらお互いが持っている権利があって。学ぶ権利と学ばせなきゃいけない義務があるのかな。仮に。うまく言葉にできないですけど。まあまあお互い対等じゃないですけど、やっぱ主権者というか、学びの主体にならなきゃいけないのは生徒たち一人ひとりがなるべく均等にそういう時間を設けるにはどうしたらいいかなを考えると何か変わってきましたね。

⑦ 調査研究によるルールメイキングの効果検証 ⑵定性調査 結果及び考察

2. 学校全体の変化

学校全体の変化① 校則改定後に醸成される生徒への信頼感

実際に校則の改定を行った学校では、生徒が改定後のルールを理解し、自分で判断し行動する姿を見て、教員の生徒への信頼感が増していた。主体的に考え、行動することができる生徒というまなざしへと変化したことが、②「生徒を信じて任せてみる取り組みの広がり」にも繋がっていると考えられる。

【インタビューから】
学校の変わってきたところというと、今回通学靴を、色の指定なしにしたんですよ。で、体育の時間とかグラウンドでやっていると、通学靴でみんな体育とかやってるので、どんなもんかなっていうふうに見てると、黒が多かったり、白でちょっとラインが入ってるやつだったりっていうふうで。おおおこれか！みたいな、本当なんか、驚くような色の靴を履いてきている子はいないんですよね。何かその辺りも、説明してないんですよ、色の指定なしっていうところまでしか言ってないんだけど、この靴を見ると理念少し頭の中片隅に残ってくれてるかなっていうのを思ったりします。…一人一人には確認してないですけど、頭の中に入ってるのかなっていうところは、思います僕は。

学校全体の変化②「生徒を信じて任せてみる」取り組みの広がり

教員は「生徒を信じて任せてみる」、生徒は任せられたことで主体的に活動する、という循環を通して、学校全体へ「生徒を信じて任せてみる」取り組みが広がる様子が見られた。こうした循環が回るためには、まず教員から行動する必要があるが、生徒が本当に活動できるのかが教員側の不安として語られていた。しかし教員はルールメイキングによって子どもの活動の様子を見ることで、不安が少なくなり生徒に任せやすくなると思われる。

【インタビューから】
体育祭がこの前12月にやったんですけど、やっぱ運営も委員会の生徒がやって、競技内容も生徒会中心に意見集めて、教員に提出して、その競技をやるみたいな形でやりまして。やっぱりいままでだったらそんなことありえなかったので。来年はさらにそうやって行事は生徒発案で増やす、その球技大会とは別に増やそうみたいな形になったりとか…あとは生徒のポロシャツ、夏服のポロシャツですね、生徒から前から欲しいって声あがってたんですけど、先生から、教員側からもそれやってみるかみたいな形で、来年それをちょっと導入しようかみたいな、になりまして。そのデザインとかも、先生たちのほうから生徒に意見を聞きたいみたいな感じで、生徒指導が提案してくれまして、まあ生徒の意見を聞こうっていう雰囲気はやっぱなかったので、やっぱり行事とかそういった、学校の生徒指導の在り方も含めて変わってきてるなっていうのは思いました。

⑦ 調査研究によるルールメイキングの効果検証 ⑵定性調査 結果及び考察

2. 学校全体の変化

学校全体の変化③
教職員間のインフォーマルな場での意見表明の増加

ルールメイキングの実践が後押しとなり、担当教員以外の教員から、校則に限らずさまざまな場面で意見表明が行われる様子が見られた。例えば、最初は立ち話のなかでルールメイキングで取り組んでいる内容についての意見が寄せられ、次第にフォーマルな場（職員会議）での意見表明につながった例も存在する。インフォーマルな場での教員の意見表明を契機に、これまで学校で当たり前とされてきたルールや習慣についてその都度検討の場が持たれたり、実際にルール変更が行われる場合もあった。ルールメイキングの取り組みにより、生徒だけでなく、教員にとっても意見表明がしやすい環境へと変わってきている兆しが見える。

【インタビューから】
最近ある先生が、こういうことも見直していかなくちゃいけないんじゃない？って言ってくれたんですよ。うん、なので、え！と思って、去年駄目だったのに、今年はそういうのも見直していくべきだ、見直していかないと、ちょっともう恥ずかしいんじゃないみたいな。委員会ね、もうそうやってルールメイキングをずっとやってるわけだし、えっと委員会の子たちも一生懸命頑張っているのに、何でそういうところが変わっていかないんだみたいなことを言われたんですよね。…その先生も、何て言うんですか、勇気を持ってというか、意を決してというか、公の場で言いたいって言ってくれたんですよ。

学校全体の変化④
教職員間の会議（フォーマルな場）の雰囲気の変化

職員会議の場が民主的な空間として開かれるという変化が見られた。例えば従来は一方的な報告の場となっていた職員会議において、以前からやり方に違和感を持っていた教員達が議論の場とするような動きを見せた学校があった。また、決議の際に多数決へ疑問を唱えたところ、周囲の教員がその意見に共感を示したという事例も存在する。以上のことからルールメイキングが重視している対話や民主主義的な視点が、担当教員以外の教員にも影響を与え、職員会議の場自体を変革する可能性を持っていることが示唆される。

【インタビューから】
会議のやり方が変わりましたね。うち会議が会議じゃなくて、なんかこう報告だったり、協議と言っといて協議はしないんですけど、だからプリント一枚配ればいいやんって当初思ってたんですけど、ですけどそういう意識を持ってらっしゃった方々が、…やっぱ民主的ってこういうことかな、違うよねとか、ワンマンじゃないですけど、そういうやり方だけど、しょうがないよね、と思っていた方々がなるほどこういうやり方があるのねっていう。多分方法論的にはご存じだったと思うんですけど、ああやって良いんだっていう勇気が出たんじゃないかなって勝手に思ってます。勇気が出たというよりか…俺もやっていいじゃんみたいな、そういう感じですね。

⑦ 調査研究によるルールメイキングの効果検証 ⑵定性調査 結果及び考察

2. 学校全体の変化

学校全体の変化⑤ そもそもに立ち戻る意識の醸成・業務改善への展開

ルールメイキングを通じて、これまで学校の中で当たり前に行われてきたことが本当に必要かどうか検討し、そもそもに立ち戻る意識が醸成されてきている。新たに検討論点となっている事項は、例えば部活動の全員加入や、自動車教習所の許可願、アルバイトの可否、進路指導の方法に至るまで様々である。この変化が特に強く見られるのは教員組織内であるが、ルールメイキングで校則・ルールを変えたことをきっかけに、教員間での対話や意見表明の土壌が生まれたことも後押しとなり、本質に立ち戻る姿勢が生まれていると考えられる。こういった意識の醸成は、校長の働きかけなども後押ししており、学校の働き方改革や業務改善などにも繋がる可能性を持っている。

【インタビューから】
去年までは当たり前のようにやってたけど、実際これって絶対やる必要あるのかなとか。そうそう子供に伝える内容についても、ここは、逆にここは子供には絶対伝えてあげなあかんやろうとか、そういうふうな、なんか本当これまでに縛られずに1個1個考えるっていうのは、学年会を聞いていても感じるところとかあったりとか、日常の会話とかでも感じたりしますね。…どういう内容だったかな。んーと、それこそなんだろう。なんか進路、まさに進路のこととかで。

学校全体の変化⑥ 学校の特色としての「ルールメイキング」

校則見直しの取り組みをきっかけに、学校の特色としてルールメイキングを位置づけ、さらに生徒主体のプロジェクト・学校づくりを推進していこうとする動きが見られた。その背景には、学校が変わらなければいけないという管理職・教員の危機意識も存在する。学校特色として位置づけることで、プロジェクトをより発展させていき、生徒の声を取り入れながら学校により良い変化を生み出そうとしていた。現在、どのように学校の特色としてルールメイキングを習慣化・制度化できるのか、試行錯誤が重ねられている。

【インタビューから】
学校変えてかなきゃいけないみたいなことを今年すごい言ってるんですよ。そのなかで、結構やっぱこの校則見直しを肯定的に解釈して、すごい位置づけてるんですよ。やっぱこういう動きもあるんでみたいな。もっとこういう活動を、地域でもボランティアとかそういう方向に広げていきましょうみたいな語りをしてくれてるので、まさに去年今年の校則見直しがこの学校の特色みたいな形でいまちょっと、徐々に校長からの話によって先生たちに伝わってきてるところあると思うので、それがたぶん今年の体育祭の生徒の提案とかそういったところにつながってるのもあるので。たぶん学校の風土とか特色とかになってくんじゃないのかなとは思います。生徒主体で何かプロジェクトみたいなのをやってくみたいな。

⑦ 調査研究によるルールメイキングの効果検証 ⑵定性調査 結果及び考察

2. 学校全体の変化

学校全体の変化⑦
地域社会・保護者・他校からのまなざしの変化

ルールメイキングによって地域社会や保護者が学校運営に参加する回路を構築することができる。また、地域社会や保護者は学校運営に参加することで生徒の教育に関わる当事者としての意識を持てるようになることが期待される。さらにある高校では、市内の中学校からの見られ方が変わったこと、高校入試の倍率が上がったことが見られた。ルールメイキングによって地域社会や保護者、他校からのまなざしが変わり、その効果が学校に還元される循環が生まれている。

【インタビューから】
・子供たちが自分たちで自分たちのルールを変えていくことで自信をつけたように、保護者に、今度、学校のルール、特に制服のことを中心にしてたんだけれども、それを考えてもらうっていうことで、自分、私達の意見を聞いてもらえるのっていうか、みんなが作ってるんですよっていうところで、何か学校を作っていく一員なんだっていうか、学校、自分自分たちの子なんだ自分たちの学校なんだっていう意識が少しずつこれまで広げていく段階ですけど、まだ参加している方が限られているので。…PTAもその何か、役をやらされるみたいな、そういうのがあるんだけど。今回制服フォーラムやるよって言うと、そこに興味のある人とか、は自分で来るんじゃないですか。年間通して何か役をやらなとか言うと、それはやっぱり手間かかるしってなんだけど、でもこの日のこの会っていうのだったら、何か集まりやすかったり、興味のある人は来てくれるので。

・中学校の先生がうちの学校にいらっしゃったときに、やっぱここはすごい校則厳しくて悪いこうなんか更生させるような学校だっていうふうなイメージがあったらしいんですけど、テレビとかの報道で見て、やっぱすごくいい学校に変わったんだねみたいな、てことを学校の生徒たちに言ってくれたみたいで。その影響も分かんないですけど、今年倍率が上がりまして、志望の。なんかその意味で地域に影響あったりしてるのかなと思います。

⑦ 調査研究によるルールメイキングの効果検証 ⑵定性調査 結果及び考察

3. 全校生徒の変化

全校生徒の変化①
生徒から教員に対する意見表明の増加

全校生徒においては、校則やルール以外の場面においても、生徒から教員に対して意見を表明する機会が増えている。生徒の意見は、必ずしもまとまったものではなく「ちょっとした違和感」として表出するケースも多々ある。例えば、全体で強く指導される場面において、そこまで強い言葉で指導をする必要はあったのか、個別に指導すればよかったのではないかなど、教員の指導方法について生徒が問いかける事例なども存在した。またスマホの持ち込みなどの意見が対立しやすいテーマにおいても、生徒と教員間での関係性が構築されてきたからこそ、これまでよりも互いに意見を伝え合いやすくなったと考えられる。

【インタビューから】
こっちの方がいいと思うんですけど、みたいな話とか。先生のこれちょっと、違うと思うんですけどみたいな。…なんかちょっと違うんじゃないのっていうところを、今までは心に留めて終わっていたところが、声を出すようになったっていうのはこういう活動の成果と言っていいかあれですけど、繋がってるところあると思いますね。…なんとなく、その校則じゃなくて自分たちの教室を作るのは自分たちじゃないけど、学校を作るのは自分たちみたいな、ちょっとそこでおかしなこととか、ちょっと違うんじゃないのっていうときには、声を上げるみたいなね。そういう動き出しができるようになってきた子が増えてきたというか。

全校生徒の変化②
全校生徒への「効力感」の波及

また生徒主体の行事運営、全校クラス会議などの取り組みも後押しして「自分たちの意見を聞いてもらえる」という感覚が生まれ、自分も学校づくりに参加したいという自己効力感や参加意識が生徒全体に波及している様子も見られる。こういった効力感の高まりが、さらに居心地のよい学校にするために、生徒たちの主体的な行事運営や校内清掃などの形で、実際の行動に現れているシーンもあった。

【インタビューから】
結構自分勝手な学年だったのが、みんなで楽しくしようとか、みんなでやろうっていうような空気感が、3年生になって強く出て。最高学年になって。だからそこの、子どもらの、が、居心地がすごくいいっていうのもあるとすごく思うんですけど、なんか、否定的に考える子が少なくなったというか。…1年生のときはずっと壁…壁というか、教員は敵、みたいな、なんか腹割って話されへんような感覚はあったんですけど、今全然そんなことなくて。先生も一緒に、えっと、居心地のいい空気感を作れるというか。なんか、子どもらがそこに安心して過ごせるっていうところは3年生、あるかもしれないですね。なので、もっとこうやっていきたいとか、もっと自分らはこうやったら楽しめたんちゃうんかなとか、前向きに考えれる意見は出たんちゃうんかなと思うんですけど。

⑦ 調査研究によるルールメイキングの効果検証 ⑵定性調査 結果及び考察

4. プロジェクト2年目の課題

プロジェクト2年目の課題①
コアメンバーでの活動継続性の課題

2年目の課題としては、まずコアメンバーでの活動継続の難しさが挙げられていた。コア生徒の入れ替えにより「1年目を知らないメンバー」が活動の中心となり、これまでの思いやノウハウの引継ぎに難しさを抱える学校も出てきている。これはコア生徒だけでなく、コア教員の入れ替えの場面でも同様の課題が発生している。またプロジェクトを継続することで、学校や校則に関する満足度が高まり、校則改定への熱量が下がったり、課題設定に困難を抱えるケースも存在した。

【インタビューから】
やっぱり最初はすごく校則に対する不満っていうのはまあ率直にたまってたところあると思うんですけど、一番変えたかった校則の部分っていうのを1年目に結構変えましたので。…1年目の時は9つ候補が出て、その中のまあより重要性だとか、実現性を含めて高いものっていうところを3つ取捨したわけですけど、そこに残ってた6つの中のものがいくつかは今年度のテーマになってたりもする…ので、そういう意味では若干、いい意味で校則に対する満足度が上がると、変えていこうっていう熱量が下がるみたいな。そういったところもありつつかなあということで、はい、その辺がちょっと苦労点としてあります。

プロジェクト2年目の課題②
生徒全体の意識変化の困難性

コア生徒以外の生徒の当事者意識の醸成が難しいという意見が課題が見られた。上記はコア生徒が企画したイベントへの参加率の低さ、変わる方法はあるにも関わらず校則が変わらなかったことへ不満が挙がっている点などから窺える。コア生徒はルールの変革の「過程」を体験しそこからの学びを得ているのに対し、周辺の生徒には十分に活動の内容が伝わっておらず「結果」としてルールメイキングを捉えていると言った違いが原因の一つとして指摘することができる。またそもそもルールに関心を示しておらず、破ってしまえば良いもの、変わっても変わらなくてもどちらでも良いと言った意見も見られ、学校をよくしたいという意識自体をいかに育むかということも課題の一つである。

【インタビューから】
変われればラッキーやし…変わらなくても、別に、はいはい、みたいな感じの生徒ら多くって…変えるっていうチャンスはあるのに、なんで変わらへんねん、みたいな。あの、ルールメイキングに携わってない子らは。（略）なんで校則変える変えるって言ってるのに、なんか、全然変わらんやん、って。こんだけルールメイキングの調査とかでも…変えろって意見多いのに、なんですぐ変わらへんのや、みたいな感覚は絶対あるかなって思ってますね。

⑦ 調査研究によるルールメイキングの効果検証 ⑵定性調査 結果及び考察

4. プロジェクト2年目の課題

プロジェクト2年目の課題③
教員全体の意識変化・積極的な参加の難しさ

複数の実証校教員から、管理職やコアとなる教員がけん引していく重要性は語られた。しかし、教員全体の意識の変化や行動を生み出すためには、コア教員だけでなく、いかにそれ以外の周囲の教員をルールメイキングに巻き込んでいくかが課題となる。またルールメイキングに理解は示すが、実際の行動や生徒への指導として実践することは難しい場合があることも考慮すれば、どのように根本的な意識変革が可能であるのかを検討する必要がある。

【インタビューから】
取り組み自体は評価するけど、自分がそれに関わりたい、ではない。つまり、そういう取り組み、あ、うちの学校がっていうんじゃなくて、そういうことを生徒たちが考えれるっていう場所は、たしかにあっても良いよねと。だけど、それをうちの生徒がやるってことについてとか、それを自分が関わるってことについては、肯定的ではないっていう。否定的とは言ってないです、肯定的ではないっていう、感じはあるんじゃないかっていうのと…そういう活動いいよね、って言ったり、例えば話したりはするけど、他との言動の不一致がめっちゃあるっていう意味ですけど。（略）その先生の中で、不一致が起きてるから、活動自体は良い、良いと思ってるとは言うけど、本質的には良いと別に思ってるわけじゃないっていうところは、すごく感じます。

プロジェクト2年目の課題④
学校だけでなく、周囲も一緒に変わる必要性

また学校の都合だけではなかなか状況を変えることができないという難しさも存在する。ルール改定の方向性によっては、保護者が責任・判断する範囲が広がる場合もあり、今後理解の輪を広げられるか不安を抱える教員の声もあった。また特に公立校においては、さまざまな側面において近隣地域の学校とも足並みをそろえる必要があり、特定の学校だけが変わることが難しい場面も存在する。保護者や地域全体も巻き込みながら、慎重に取り組みを進める必要性についても語られていた。

【インタビューから】
校長の意識だったり、教育委員会の意識だったり、なんだろうな。まだやっぱり古臭い校長の意識を持っている人たちもいる。昔ながらの調和を大事にする。現職の校長会でもまだ何かそんな意識が流れているようなところも、その辺かな。…結局制服も、この春に間に合わなかったのは、市内の校長、市内の学校をある程度揃えていくことが必要だろうみたいなところで…うんだからその辺の難しさですね。別に市内で合わせる必要ないのにね。…どっかの学校だけをこのジェンダーレスなり多様な、多様性に考慮した制服を入れてくっていう、学ランセーラー服に新たな服を加えるっていう改正をするっていうことを、ある学校だけがやるっていうのはどうかっていう。…なかなか難しい。そういうところです壁は。

⑦ 調査研究によるルールメイキングの効果検証 ⑵定性調査 結果及び考察

4. プロジェクト2年目の課題

プロジェクト2年目の課題⑤
指導観の「ゆらぎ」という課題

校則が見直されるようになることで、「校則だから」を理由とした生徒指導ができなくなる。しかし学校現場では校則を明確な基準としてきたこともあり、校則の見直しによって生徒指導が「なあなあになってきている」という語りも得られた。特にある教員が「生徒の主体性という隠れ蓑」と表現したように、校則を生徒主体で見直すことは、教員による生徒指導を行わない理由ともなり得る。しかし、校則を見直すからこそ、何をどこまで教員が指導するのかが問われているとも解釈できる。このとき、教員はもちろん、教育研究者や政策立案者、保護者などあらゆる関係者が「生徒を指導する」ということの意味や必要性、その具体的なあり方について考える必要がある。

【インタビューから】
今までだったら、たとえばですけどツーブロック、はい、だめです。なぜなら校則ですから、が通用しなくなってきたっていう多分そういう実感があるんだと思います。…よくも悪くも線をスパって切ってたものが、なんかなあなあになってきていることが多くて…なんていうの、生徒の主体性という隠れ蓑を使って指導が怠惰になってる。…僕はこれいいことだと思ってるんです。やっぱり自分ごと化されてないというか自分の学校の校則だったり、自分の生徒に対しての指導が自分の責任で腹括って指導しているというか…学校が決めたからとか校則で決まっているからっていうロジックで生徒の声を潰してきた例っていくらでもあると思いますし、今現在でもあると思うんですよね。そういう権威主義的な武器を使わずして、じゃあどうやって生徒を指導するって言うか…じゃあそういうのをとっぱらちゃった生徒の指導って何なのってことだと思うんですよね。僕は、だから成長させられるかどうかだし、自分も成長できるどうかかだし、なんか自分をもっと成長させなきゃなだめだなとか、それが学びへの意欲というのが学校という現場は一番だと思うんですけど、やっぱり人として成長しなきゃいけないなとか、やっぱり社会的に生きるってこういうこと大事だよなっていかに生徒に実感させるかってことだと思うんですよね。説得力を持って。

⑦ 調査研究によるルールメイキングの効果検証 ⑶定量調査 結果及び考察

教員への質問紙から ①プロジェクト開始前からプロジェクト2年目終盤にかけての変化

2021年度実証事業校（6校）の教員へのアンケートについて、実証事業開始前と、2022年度の結果（2022年12月～2023年1月実施）を比較したところ、プロジェクト開始前とプロジェクト2年目終盤では、「この学校の校則は適切だと思う」「この学校のルールは適切だと思う」「この学校のほとんどの教員は、変化に対して前向きである」について、肯定的な回答（そう思う・まあそう思う）をする割合が増加している。ルールメイキングの活動が、校則やルールに対する教員の納得感や、学校をより良く変えていく風土の醸成に寄与していることが読み取れる。

【註】※小数点第二位を四捨五入
※安田女子中学高等学校のデータを除く
※%表記は、「そう思う」「まあそう思う」「あまりそう思わない」「そう思わない」「わからない」「無回答」の合計人数を100%として、算出したものである。

項目：
この学校の校則は適切だと思う。

	そう思う	まあそう思う
第1回目	7.5%	47.7%
第3回目	14.6%	49.4%

項目：
この学校のルールは適切だと思う。

	そう思う	まあそう思う
第1回目	7.5%	50.0%
第3回目	10.8%	55.1%

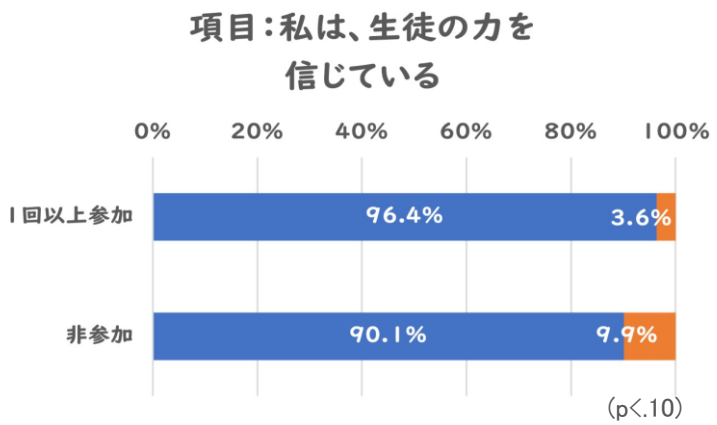
項目：
この学校のほとんどの教員は、
変化に対して前向きである。

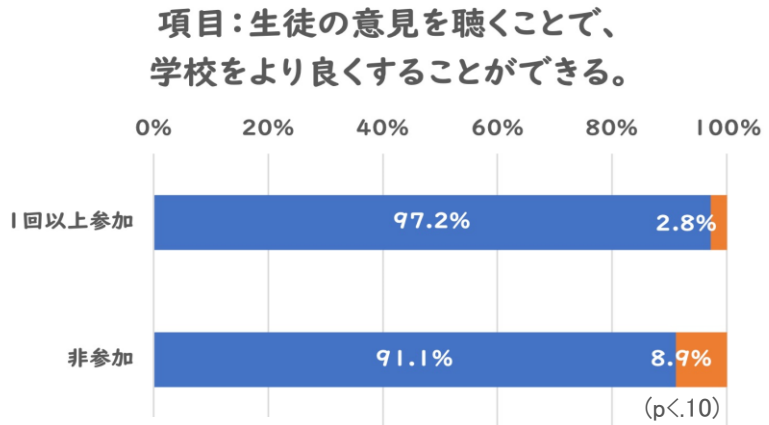
	そう思う	まあそう思う
第1回目	5.1%	32.7%
第3回目	12.0%	32.9%

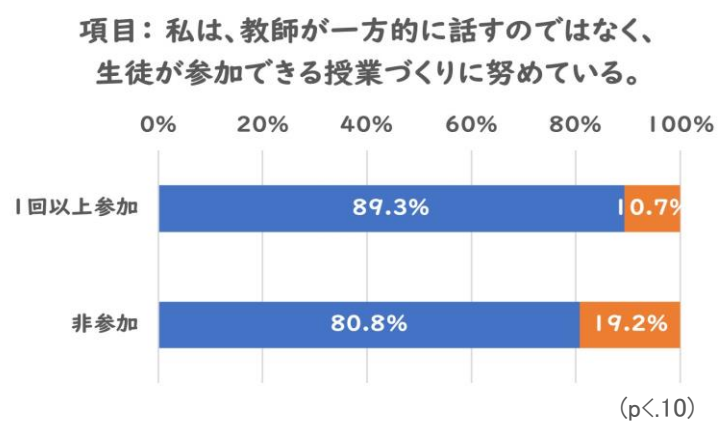
教員への質問紙から　②ルールメイキングへの参加回数による比較

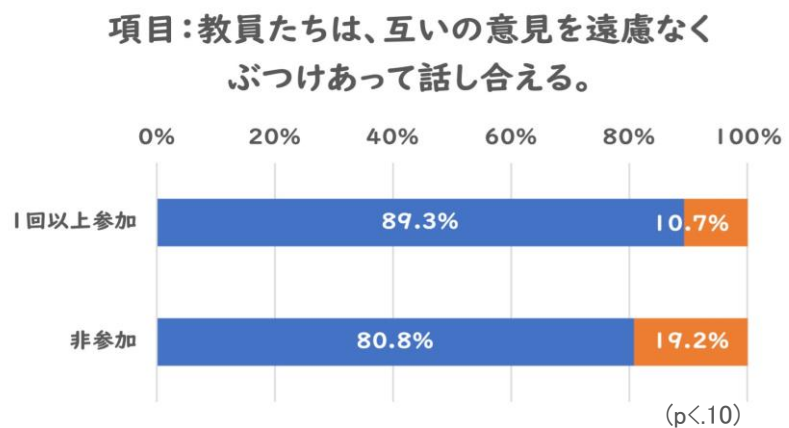
ルールメイキングに関連する活動に1回以上参加した教員は、そうではない教員に比べて、下記に示す項目についての肯定的回答の割合が、（統計的にも一定程度有意に）高かった。ルールメイキングの活動に関わる教員は、生徒に対する期待も高く、そのことは自身の授業でも生徒の参加を意識する傾向にも反映されているといえる。あわせて、教員間の関係に対して前向きな認識をもつ傾向がみられる。（因果関係を断定できるわけではないが）ルールメイキングの活動への参加経験が、教員の生徒観や授業観、教員関係の認識と関係していることがうかがえる。

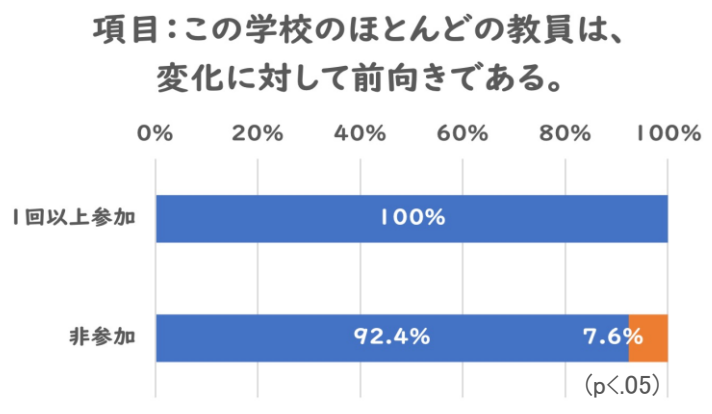
【註】※青色は、項目に対する肯定的回答（そう思う＋まあそう思うの合計）を示し、オレンジ色は、項目に関する否定的回答（あまりそう思わない＋そう思わない）を示す。
※パーセント表示は、小数点第2位を四捨五入している。











生徒への質問紙から　①プロジェクト開始前からプロジェクト2年目終盤にかけての変化

実証事業開始前（第1回）、実証事業1年度目の終期（第2回）、その後の時期（2022年12月～2023年1月）（第3回）の3時点で行った生徒へのアンケート結果を比較した。年度をまたいでいるため対象となる生徒集団が異なる点に留意が必要であるものの、「生徒が協力すると、この学校に良い変化が起こる」「この学校の校則は適切だと思う」「この学校のルールは適切だと思う」「自分の意見には価値があると思う」について、肯定的な回答の割合が増加傾向にある（特に「生徒が協力すると、この学校に良い変化が起こる」は、回数を増すごとに増加している）。大幅な伸びではないものの、ルールメイキングを実施した学校で、生徒の校則・ルールに対する前向きな認識が徐々に生まれ、また生徒が自分たちの意見や参加に価値を感じ、学校をより良く変えていくことができるという感覚が少しずつ広がっていることが示唆される。

【註】※安田女子中学高等学校では、実証事業実施時期が他の学校より1年早かったため、第2回から第3回の期間が他校よりも空いている。
※%表記は、「そう思う」「まあそう思う」「あまりそう思わない」「そう思わない」「わからない」の合計人数を100%として、算出したものである。

項目：この学校のルールは適切だと思う。

	そう思う	まあそう思う
第1回目	15.4%	41.5%
第2回目	16.7%	45.7%
第3回目	16.5%	45.5%

項目：この学校の校則は適切だと思う。

	そう思う	まあそう思う
第1回目	12.0%	36.2%
第2回目	15.3%	43.2%
第3回目	13.5%	42.2%

項目：生徒が協力すると、この学校に良い変化が起こる。

	そう思う	まあそう思う
第1回目	30.1%	32.2%
第2回目	34.3%	39.3%
第3回目	36.2%	41.1%

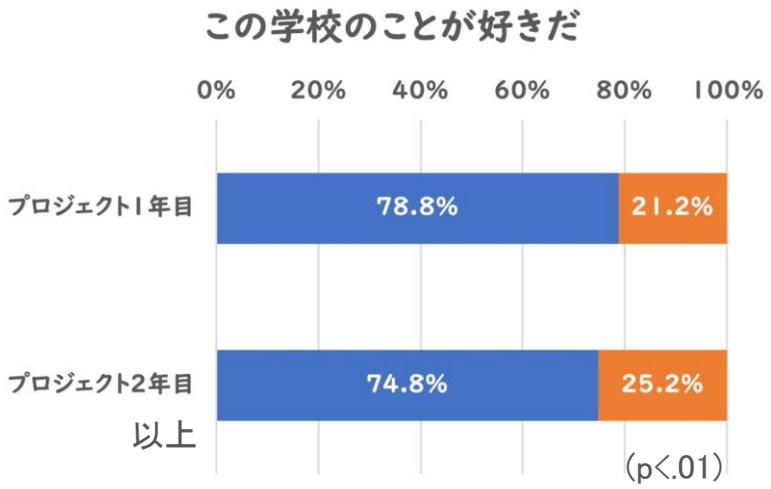
項目：自分の意見には価値があると思う。

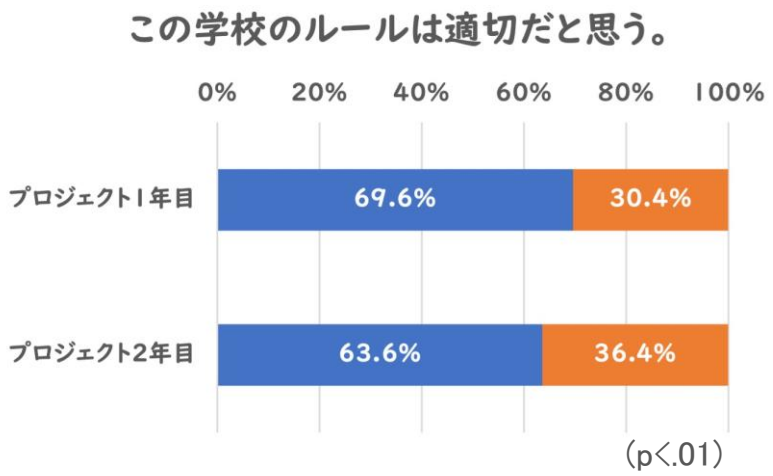
	そう思う	まあそう思う
第1回目	16.2%	28.9%
第2回目	14.7%	30.7%
第3回目	19.2%	31.9%

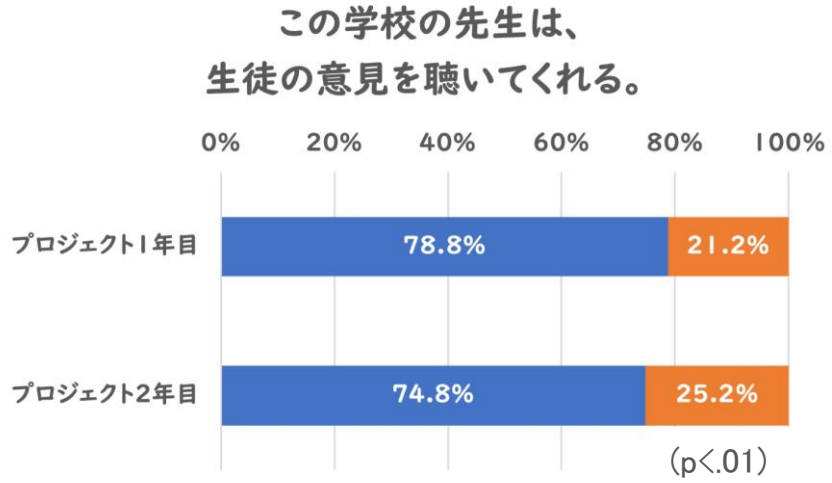
5. 成果

生徒への質問紙から　②「学年間の比較（プロジェクト経験年数による比較）」

2022年度に実施した生徒アンケートについて、ルールメイキングの活動が2年目以上である学年（例えば高校であれば高校2年生以上など）と、まだ1年目である学年（高校であれば高校1年生など）とで比較をしたところ、学校への愛着、ルールの適切さ、先生が意見を聴いてくれるという感覚について、肯定的な回答の割合が有意に低下した。仮説的に考えられる理由としては、学年が上がるにつれてこうした感覚が相対的に低下しやすいものの、ルールメイキングの活動がそれを相克するだけの効果までは持ちえなかったということが考えられる。







生徒への質問紙から　③学校間の比較

アンケートを実施した実証事業校間で、生徒アンケートの回答傾向を比較してみたところ、下記のように、学校への認識も社会への認識も相対的に高い学校、学校への認識が相対的に高い学校、社会への認識が相対的に高い学校、どちらも相対的に低い学校と、学校によって生徒の数値の傾向も多様になっており、様々な実施条件や実施方法によって生徒への効果も異なりうることが示唆される。例えば、学校への認識・社会への認識がともに高い数値となっていた学校は、ルールメイキングの活動以外に授業や各種教育活動でも、ルールメイキングの活動と関連付けた内容を扱ったり、政治・社会参加を促す活動を行ったりしており、そうした学校全体での取り組みの重要性が推察される。

参加校	他の参加校の回答と比較して 有意（p<.01）だと認められた項目数 （学校への認識に関する項目）	他の参加校の回答と比較して 有意（p<.01）だと認められた項目数 （社会への認識に関する項目）
A校	△ 4問　▽2問	△ 6問　▽0問
B校	△ 4問　▽0問	△ 1問　▽2問
C校	△ 1問　▽6問	△ 0問　▽3問
D校	△ 4問　▽0問	△ 0問　▽8問
E校	△ 0問　▽6問	△ 5問　▽1問
F校	△ 6問　▽1問	△ 4問　▽2問
G校	△ 1問　▽5問	△ 0問　▽3問

△肯定的回答の割合が有意(p<.01)に多かった。 ▽肯定的回答の割合が有意(p<.01)に少なかった。

⑦ 調査研究によるルールメイキングの効果検証 (4)小括：調査結果からみえる教員や学校の変化

①担当教員の変化

プロジェクトに参加した教員は、さまざまな場面で生徒の声に耳を傾けようとする意識が醸成されている。これまでは頭ごなしに否定してきたような意見もまずは聞き入れてみるという語りが見られたり、生徒−教員間の関係性をフラットに組み替えることで、生徒にとって話しやすい・相談しやすい対象になろうと務める姿が見受けられた。さらに、もともと教員主導となりがちであった「授業」の場面においても、「教師が一方的に話すのではなく、生徒が参加できる授業づくりに努める」など、ルールメイキングを通じて授業の手法・内容・姿勢にも変化が生まれていた。

②学校全体の変化 − 教員全体について

教員全体として校則・ルールが適切であるという意識が高まったことはもちろん、プロジェクトを通じて生徒への信頼感が醸成され、校則以外の学校行事や服装の見直し等の場面においても、実際に生徒たちに任せる取り組みが広がってきている。プロジェクトに関与した教員が、より「私は、生徒の力を信じている」「生徒の意見を聴くことで、学校をより良くすることができる」と感じているという結果も、こういった生徒への信頼醸成が広がりつつあることを示している。また、プロジェクト開始時から2年目終盤の変化として、「この学校のほとんどの教員は、変化に対して前向きである」の項目の増加に見るように、教員間においても対話的風土が醸成され、フォーマル（職員会議等）／インフォーマル（一対一での会話等）の場での意見表明が活発に行われるようになったことは注目に値する。このように教職員間での対話を繰り返すことで、部活動やアルバイトの許可制、制服、進路指導など、これまで学校として当たり前に行ってきた指導や業務についても、「そもそも」に立ち戻って再検討する動きが高まり、実際に見直しに繋がったケースも存在した。

③学校全体の変化 − 全校生徒について

全校生徒の変化として、「生徒が協力すると、この学校に良い変化が起こる」「自分の意見には価値があると思う」といった自己効力感や参加意識が高まっている。コア以外の生徒からも、校則やそれ以外の場面において、新たな提案や主体的な活動が生まれつつある。さらに、このようなポジティブな側面だけでなく、教員の生徒指導のあり方等に対して疑問を持ったり、生徒から教員に対して「こういった指導はやめてほしい」といった直接的・間接的に意見表明も行われるようになっていた。こういった変化の背景には、プロジェクトを通じた生徒−教員間の信頼関係の醸成や関係性の見直しが関係しているものと考えられる。

⑦ 調査研究によるルールメイキングの効果検証 (5)総合考察

教員や学校の変化につながる要因や条件

ここまでみてきたのは、主に対象校全体の傾向であったが、他方で学校間での違いが少なからずあったことにも目を向けておきたい。
こうした学校ごとの違いや多様性がなぜ／どのように生まれるのかを考察するうえでは、「学校変化のメカニズム仮説」でも示したように、ルールメイキングの取り組み単体だけでなく、他の活動や取り組みを支える条件などとの関係で捉えていくことが大切だと考えられる。

以下に、それぞれの学校での取り組みや環境条件の違いに注目する中でみえてきた、変化に繋がるいくつかの要因や条件を挙げる。

(1)学校のビジョンとの関連性
ルールメイキングの意義が学校の目標やビジョンとの関連づけられ、学校づくりの中にしっかりと位置づいている学校では、学校関係者にとってルールメイキングが一つのアイデンティティや文化になっており、教員や生徒全体への浸透にも効果が示唆された。

(2)授業や他の教育活動との連携
授業や他の教育活動でも、ルールメイキングと関連した内容を取り上げたり、社会や政治に目を向け参加することを促したりする機会が作られたりしている学校では、ルールメイキングの活動に中心的に関わる生徒以外でも、生徒の主体的な活動の広がりや効力感の醸成、社会参加意識の形成といった効果がみられる傾向があった。

(3)管理職の役割
管理職によるルールメイキングへの後押しや、その目指す考え方の浸透に向けたリーダーシップが、教員の意識変化や、生徒の主体性を尊重する学校づくりを進める鍵となっていた。(ただし管理職主導の取り組みという側面が強い学校の場合、これは管理職のリーダーシップへの依存という課題にも繋がっていた。)

⑦ 調査研究によるルールメイキングの効果検証 (5)総合考察

今後に向けた課題

(1)全校生徒への効果波及

全校生徒へのアンケートの結果からは、活動に中心的に関わった生徒だけでなく、生徒全体にもある程度波及効果がみられる部分もあった。ただ、肯定的回答の割合は増加したものの伸び幅は限定的であることからも、全校生徒にまで十分な効果がみられたとはいまだ言えないところも大きい。先述した授業や他の活動との連携など、全校生徒にも効果を広げていくことが引き続き今後の課題といえる。

(2)教員間の対話の必要性

ルールメイキングの取り組みが、教員の意識変化や学校の対話的風土の醸成に寄与する可能性も見えてきた一方で、教員アンケートでは活動に関わったことがある教員と他の教員とで意識の差がみられ、インタビューでも他の教員の主体的な参加を促す難しさが語れられるなど、課題もある。校則見直しは、これまでの校則や生徒指導についての考え方、ひいては学校や教育のあり方もときに問い直すものでもあるため、学校組織としてのまとまりをもった指導や教育活動のためにも、教員同士の対話が重要と考えられる。こうした対話の重要性が、実際に新たな校則やルールを適用し始めた学校の事例からも、改めて浮き彫りになった。

(3)保護者・地域住民とともに変わっていく必要性

ルールメイキングの活動は、保護者や地域住民の学校に対するまなざしを変えていく可能性をもつ一方で、保護者や地域住民の理解があってこそ校則見直しが進むという側面も見受けられた。学校と保護者・地域住民のどちらかだけが変わろうとしても、歩みは揃わない。目指すビジョンを共有し、対話や相互理解を図りながら活動を進めていくことが肝要であることが示唆された。

最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目指す姿
3. 実証内容
4. 実施体制・実証フィールド
5. 成果
6. 今後の展開

6. 今後の展望

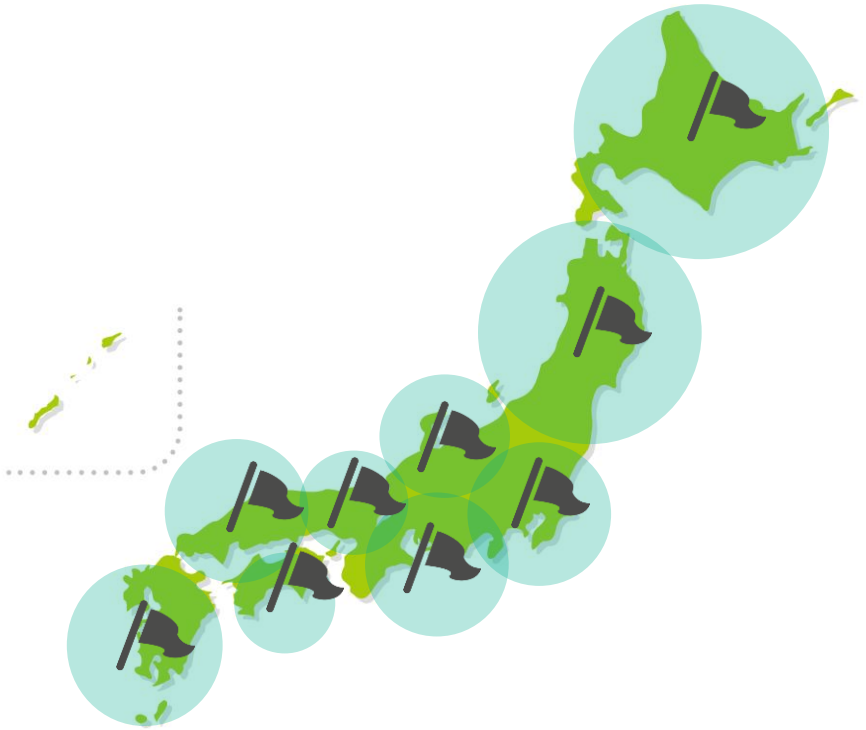
◆全国の学校に、ルールメイキング・対話の文化を届けるために

2019 | 2020	・ルールメイキングのモデルプロセスをつくる
2021	・11校の実証事業校の伴走により、多様な実践をつくる ・ルールメイキング動画教材／教員ガイドをつくる
2022	・ルールメイキングを実践する／実践したい教員の全国コミュニティをつくる 【実証から明らかになった全国に広げるためのポイント】 ・全校生徒や学校全体の変容を促すには、その前段階に教員の変容が必要である。 ・コミュニティ内で教員同士がつながることで、教員による実践知の共有やアドバイスがなされ、ルールメイキング実践が促進される。また、教員や生徒の自発的な交流機会がうまれる。 ・会える距離感／オフラインでの交流機会は、教員・生徒の学びを促進し、学び合いの効果が高い。
2023 | 2025	**・全国9つの地域エリアに、ルールメイキング共助コミュニティをつくる** **【明らかにしたい問い】** **・共助コミュニティの成立要件ー共助コミュニティはどうすればうまれ・機能するのか？** **・共助コミュニティの成長要件ー共助コミュニティはどうすれば拡大・成長しつづけるのか？**

◆3年後のVision 9つの共助コミュニティによってルールメイキングを支援する

プランの特徴

1. 全国、9つの地域エリアに共助コミュニティを立ち上げる。
2. 共助コミュニティには、それぞれコミュニティを活性化するコミュニティマネージャーを配置する。
3. 全国事務局の伴走支援機能を、共助コミュニティに移管する。
4. コミュニティ内で、ナレッジや悩みの共有、学校接続、教員間ナナメの関係などが生まれるように教員の熱量の高い共助コミュニティとする。
5. 推進テーマは、校則・ルールからスタートし、クラス単位での合意形成や授業実践、学校の環境改善・問題解決まで多様な「対話に夜合意形成」実践が生まれることを目指す。



全国に9つの
共助コミュニティを。

◆共助コミュニティの全体像

各地域エリア内では、STEP2-6の教員による主体的なアクションが生まれることが想定される。各アクションに応じて必要なサポート施策や機能を整えることで、共助コミュニティの活性化を図る。

	共助コミュニティの教員アクション	サポート施策・機能
Step1	情報収集をする	メルマガ等での一斉情報提供 教材の提供・配布
Step2	ルールメイキングの実践を知り、価値を実感する	多様な実践・学校種があつまる全国規模での教員交流会 同エリア内での小規模な教員交流会
Step3	教材やガイドを活用しながら、自らの現場で実践を行う	個別の実践フォロー
Step4	生徒と一緒に交流の場に参加する	全国規模での生徒交流会 同エリア内での生徒交流会
Step5	生徒と一緒に発表の場に参加する	全国ルールメイキングサミット 同エリア内での生徒大会
Step6	企画づくりの主体になる 先行事例を外部発表・発信する	実践事例の発表・発信 同エリア内での企画運営・ノウハウ共有

テーマC.「「未来の教室」ビジョン2.0の実現」に関するテーマ
（e）「探究のパフォーマンス評価の方法」に関するテーマ

多様な生徒に低コストで対応できる客観性を担保した探究の科学的なパフォーマンス評価モデル開発 ～IB評価システムの応用

Institution for a Global Society 株式会社

テーマC.探究のパフォーマンス評価に関する実証事業サマリ： IGS

実証を通じて解決したい課題と実証成果

背景及び実証概要

探究型学習に関する学習履歴および評価は重要であるにも関わらず、評価基準が分からない、手間が掛かるなどの理由から生徒の成長につなげるための客観的かつ形成的な評価が課題となっている。また、日本と世界の学生の比較検証可能なグローバルな評価基準構築も必要である。

成果

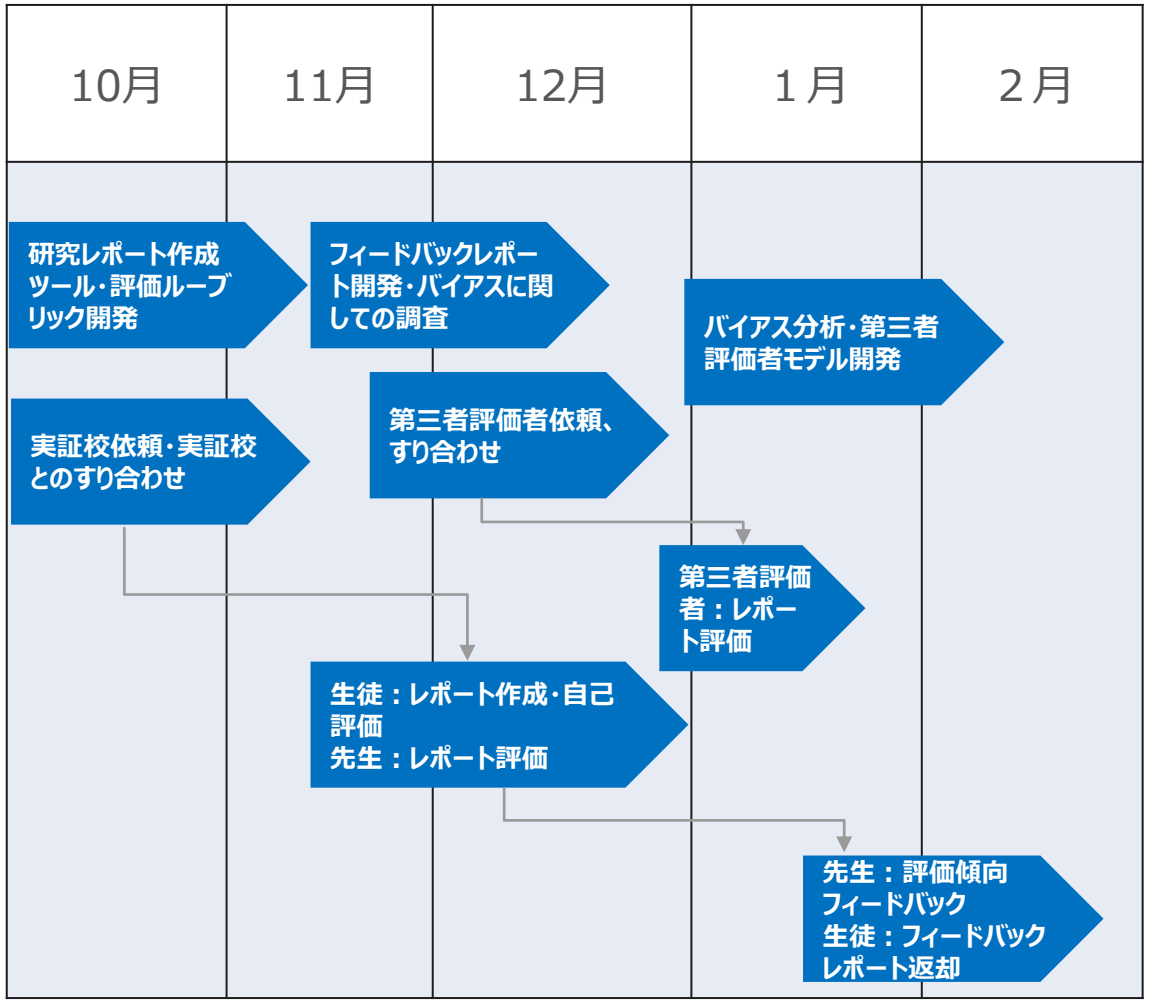
①学校現場で活用可能な研究レポートの評価システムの開発

- 学術的監修も経た評価用ルーブリックを開発
- 第三者評価を行うことで客観性を担保
- 実証を通じて学校での活用方法を具体化
  - 指導マニュアルの作成
  - 総合型選抜を見据えたレポート指導プラン

②次年度以降の自走・普及プランの策定

- 本システムにかかるコストを明確化の上、必要資金獲得方法を具体化
- 本システムの需要を把握し、今後の学校現場への導入プランを策定

実証内容



最終報告書目次

1. 会社概要
2. 背景と目指す姿
3. 実証内容
4. 実施体制・実証フィールド
5. 成果
6. 今後の展開

最終報告書目次

1. 会社概要
2. 背景と目指す姿
3. 実証内容
4. 実施体制・実証フィールド
5. 成果
6. 今後の展開

1.会社概要

社名	Institution for a Global Society 株式会社
資本金	390百万円（2022年９月末日現在）
代表	福原正大（代表取締役社長）
オフィス	東京都渋谷区恵比寿南１-11-２ ４階
従業員数	48名（2022年９月末日現在）
売上高	720百万円
売上総利益	570百万円
経常利益	21百万円

ISO27001:2013 認証取得

21004769(01)

Services

AiGROW GROW Academy グローアカデミー

探究力測定 e-Spire

GROW360 DxGROW

Purpose

分断なき持続的な社会を実現するための手段を提供する。

Vision

人を幸せにする評価と教育で、幸せを作る人、をつくる。

人にとって正しく評価されるということは、自己肯定の種であり、その種は一生育ち続けます。自己肯定は、自己成長の源泉です。自分を肯定できる。それを励みにもっと成長する。そんな人が増えればきっと、世の中はもっとハッピーになると、信じています。IGSは、ビジョンとテクノロジーで、評価と教育の未来を、切り開いていく会社です。

©2023 Institution for a Global Society株式会社

1.会社概要ー３つの事業セグメント







科学的な人材評価時代の潮流に合わせた人材育成

多様な評価に応じた個別化教育の実現

個人情報を保護した上で個人の学習歴データを利活用（Blockchain基盤を活用）

社会課題

主観的な人材の評価
人材評価における評価者のバイアス
他者評価（客観性）の欠如
DXなど時代への対応

学歴に最適化されたマス教育
教師対多数の生徒
一律の教育と評価
旧来型の学力・スキル偏重教育

本人に還元されないデータ
評価データの不整備
自ら活用できない個人情報

＊BC実証は現在実証段階であるため、セグメント開示上はHR事業に包含

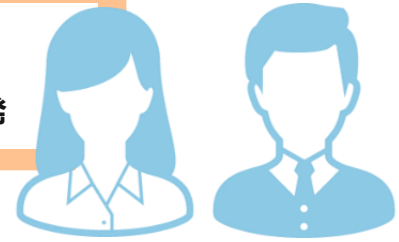
©2023 Institution for a Global Society株式会社

1.会社概要ー事業コンセプト

子どもから大人まで一貫した軸で測定した公平な人材評価データを基に、教育や組織開発まで幅広く支援しています。

当社サービス ＼ 対象	幼少期	小学校	中学校	高等学校	大学・専門学校	社会人	シニア
人材評価データ	AiGROW 探究力測定 非認知能力など従来の方法では困難な資質・能力の評価					GROW360 非認知能力の評価	
教育コンテンツ	GROW Academy（グローアカデミー） 非認知能力の育成					DxGROW Dx人材育成・組織開発	
データ利活用	BC プラットフォーム実証						





ONGAESHI
企業の広告出稿費の一部を公教育に配分する新しいモデル

STAR
人材採用・スマートシティ・学生間交流・トークンエコノミーなど

©2023 Institution for a Global Society株式会社

最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目指す姿
3. 実証内容
4. 実施体制・実証フィールド
5. 成果
6. 今後の展開

② 背景と目指す姿

背景

これまで、産業界が求める能力の開発と、その能力に紐づくコンピテンシーを可視化する「Ai GROW」、文理融合型のSTEAM教材とそのアセスメントの開発を行った。シミュレータ型STEAM教材はどの学校、どの教員でもすぐに活用できるLMS内STEAM教材として自走している。また、昨年度はEdTechの原資を学校や保護者の負担なく創出するために、個人情報保護を強化したWeb3.0（ブロックチェーンの有効利用）モデルを構築し、今後の教育データ取得・利活用の基盤を作った。

他方で、探究型学習に関する学習履歴および評価は重要であるにも関わらず、評価基準が分からない、手間が掛かるなどの理由から生徒の成長につなげるための定量的かつ形成的な評価が課題となっている。また、産業構造審議会教育イノベーション小委員会中間まとめにおいて課題として提示されている日本の学生が世界の学生と比較検証可能なグローバルな評価基準構築が必要である。

この課題を解決するための先行事例としてIBの取り組みが存在する。IBは国際的に展開されている従来の「学力」試験では測り切れない能力を育成しつつ、客観性を伴うパフォーマンス評価をグローバルに行っている。IBをそのまま展開することはコストや学校の負担感の問題により現実的とはいえないのが実情である。よって、IBの評価モデルを参考に、国内で展開しやすい評価モデルとして構築する。

目指す姿

日本のあらゆる階層の探究型学習にグローバルに展開されるIBモデルの評価方法を低コストかつ多様な生徒に対応できる形で導入でき、将来的に世界比較可能な科学的モデルの開発

①探究のパフォーマンス評価システムの構築
・客観性を伴うグローバルに比較検証可能な科学的なパフォーマンス評価基準の設計（当モデルの実証研究レポートを作成予定）
・探究の成果としての研究レポート作成ツールと評価システムの構築

②学校内での相対評価→評価の標準化
・学校外の第三者評価を加えることで、学力や偏差値以外の能力証明につなげる。（将来的には大学受験や就職活動との接続を視野）

③パフォーマンス評価とコンピテンシー評価の掛け合わせによる成長の可視化とフィードバック・モデルの構築
・コンピテンシー相互評価システム（「Ai GROW」）の並行実施により、成果物評価では測定できないプロセスに対する行動評価を組み合わせ、探究のパフォーマンス成果の精度を高めるとともに、生徒や教員に対して次の学習につなげるためのフィードバックを実施。

④将来的には上記を自走させるための仕組み作り - 教育財源削減（設計）
・IBでは客観的な評価を行うために膨大なコストを掛けているが、この教育財源を確保するため、ONGAESHI（2021年度実証）を利用し、企業など外部財源を利用したインセンティブ・モデルを設計・運用。

最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目指す姿
3. 実証内容
4. 実施体制・実証フィールド
5. 成果
6. 今後の展開

❸実施内容

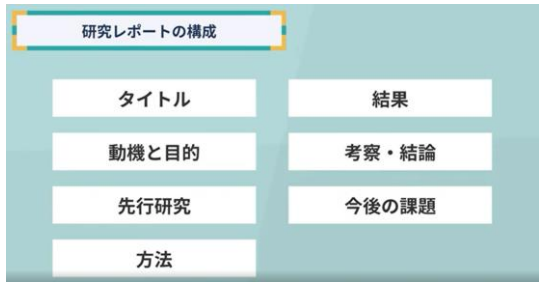
実施内容	狙い	取り組み内容	期待される成果
①教員の探究的評価を支援する研究レポート作成サポートおよび評価ツール開発	研究レポートを正しく構成できない、研究レポート作成に苦戦する生徒および評価方法を確立できない教員支援と評価にかける教員労力の軽減を図る。	・研究レポート作成サポート・ツールの構築 ・評価ルーブリックの作成 ・ルーブリックと能力の紐付け ・評価システムの構築	・研究レポートの作成方法について理解することができるようになった生徒が多かった ・評価ルーブリックについては、実際評価した第三者評価者の意見を踏まえ修正をおこない、汎用性のあるルーブリックを作成できた。
②評価の標準化 **（第三者評価による客観性の担保・教員支援と科学的な評価バイアス削減）**	学校外の第三者評価を加えることで、学力や偏差値以外の能力証明につなげる。 生徒の探究力とその成長を適切に評価する教員の評価に関わる能力の向上をサポート	・生徒のランダムサンプリングによる第三者評価 ・教員の評価傾向のフィードバック ・評価傾向を基にした科学的な評価補正の仕組み ・多言語への対応（英語からスタート）	・第三者評価者と教員の傾向を分析することで、バイアスの存在を確認し、教員にフィードバックをおこなった。繰り返し行うことで、バイアスにとらわれず、探究型学習の能力が高い生徒を客観的に評価することができる。 ・第三者評価による評価の妥当性検証をABTモデルによりおこなった ・多言語への対応の一歩として英語化を完了させた。
③生徒へのフィードバック・レポート開発	探究型学習の多面的な評価と生徒に対するネクストアクションの提案	・「Ai GROW（IGS既存システム）」と研究レポート評価結果を掛け合わせた生徒むけフィードバックレポートの作成	・様々な能力を評価することで自分の強みを発見することができる。 ・評定ではなく、生徒自身が次に意識　すべき行動が明確になる。
④自走させるための仕組み	第三者評価者の傾向をもとにした評価モデルの開発 適正な価格決定と販売戦略	・第三者評価者の評価サンプル数をいかに減らせるかを自然言語処理で予測モデルを開発 ・実証校聞き取りによる価格とサービス展開の模索	・第三者を巻き込んだ客観的な評価サービスの継続性を実現。

❸実施内容ー実施方法　①教員の探究的評価を支援する研究レポート作成サポートおよび評価ツール開発

1．研究レポート作成の動画視聴（生徒）

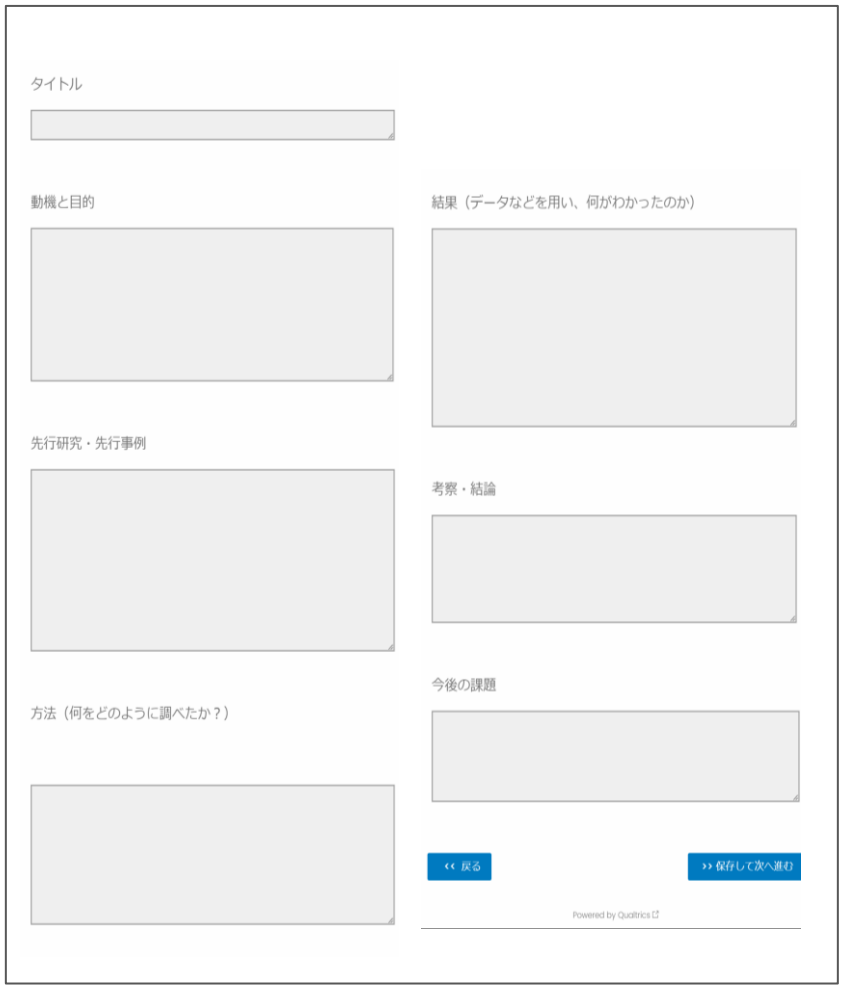
動画は10分程度。研究レポートを作成する意義から、研究レポートの構成を示し、１つずつの項目について、どういうことを伝える必要があるのか、
LEVEL1の回答、LEVEL4の回答を例に示すなどして、理解しやすいものを作成した。





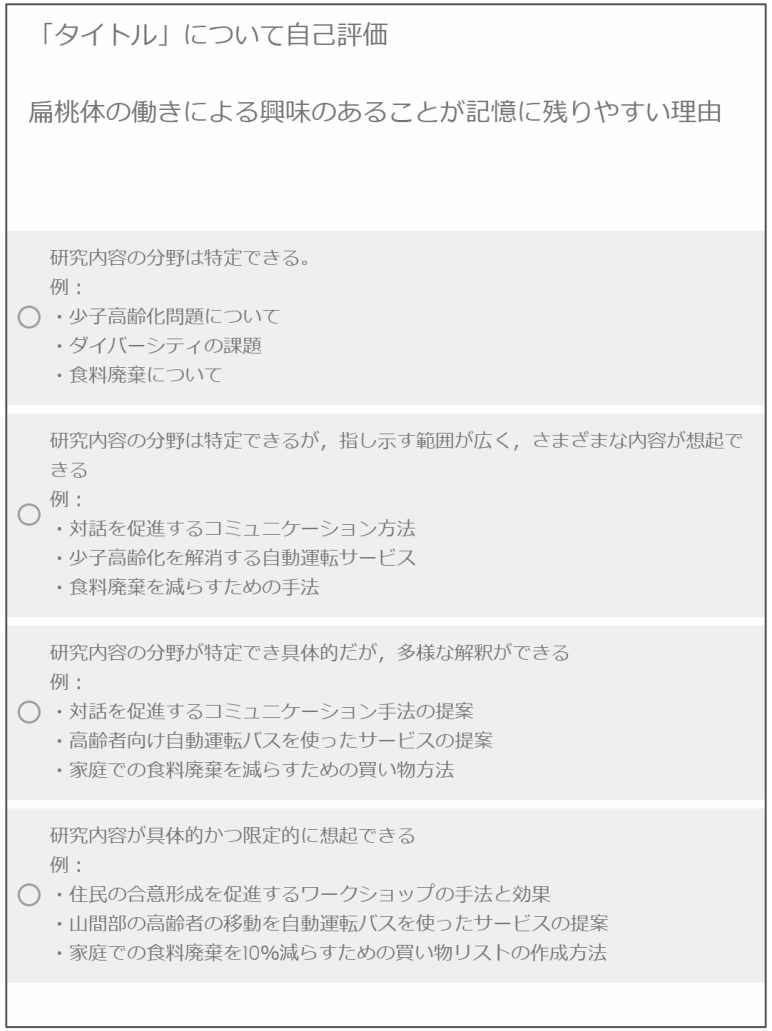
2．研究レポート作成（生徒）

動画視聴後、
タイトル、動機と目的、先行研究・先行事例、方法、結果、考察・結論、今後の課題」
にわけられた画面に文章を記載していく。
各構成項目について動画で視聴したポイントについては、資料として手元におけるようにPDFを提供した。



3．研究レポートの自己評価（生徒）

レポート作成後、自己評価をおこなってもらった。
ルーブリックについては、生徒・先生・第三者評価者と、共通のルーブリックでおこなうため、生徒が評価できるものを心がけて開発した。ルーブリックに追加して各LEVELのレポート例を提示した・



❸実施内容ー実施方法　①教員の探究的評価を支援する研究レポート作成サポートおよび評価ツール開発

評価ルーブリックについて

各項目LEVEL1～LEVEL4で評価をおこなえるルーブリックの開発をおこなった

生徒が自己評価をする際に、ルーブリックだけでは難しいため、各LEVELのレポート例をあげることで評価ができるように工夫している

	LEVEL1	LEVEL1詳細	LEVEL2	LEVEL2詳細	LEVEL3	LEVEL3詳細	LEVEL4	LEVEL4詳細
タイトル	タイトルと結論が結び付いていない 研究内容の分野は特定できる。	例： ・少子高齢化問題について ・ダイバーシティの課題 ・食料廃棄について	結論と結びつけようとしているが、タイトルが特色、主張や発見が書かれていない。 研究内容の分野は特定できるが，指し示す範囲が広く，さまざまな内容が想起できる	例： ・対話を促進するコミュニケーション方法 ・少子高齢化を解消する自動運転サービス ・食料廃棄を減らすための手法	タイトルが結論と結びつき特色や主張、発見を示せているが、独自性や新規性が感じられない。 研究内容の分野が特定でき具体的だが，多様な解釈ができる	・対話を促進するコミュニケーション手法の提案 ・高齢者向け自動運転バスを使ったサービスの提案 ・家庭での食料廃棄を減らすための買い物方法	タイトルがレポートの特色や結論を示せており、読み手をワクワクさせるものだ 研究内容が具体的かつ限定的に想起できる	研究内容が具体的かつ限定的に想起できる 例： ・住民の合意形成を促進するワークショップの手法と効果 ・山間部の高齢者の移動を自動運転バスを使ったサービスの提案 ・家庭での食料廃棄を10%減らすための買い物リストの作成方法
動機と目的	動機と目的があいまいである		動機と目的どちらか一方は明確である	祖父母が自由に買い物に行けないのを見て、保存のきく加工食品に食も偏りがちになるため、健康上の問題が起こる可能性を減らしたい。（動機は明確） そのため、自由に買い物に行けるような方法を検討したい。（目的があいまい）	動機と目的がそれぞれ明確に書かれている	祖父母が自由に買い物に行けないのを見て、新鮮な食品を常に食べることができないことを問題視している。 地域の送迎バスを活用して、自由に買い物に行くことができる方法について検討したい。	動機と目的が明確にかつ論理的飛躍がなく書かれている	祖父母が自由に買い物に行けないのを見て、保存のきく加工食品に食も偏りがちになるため、健康上の問題が起こる可能性を減らしたい。 地域の送迎バスが運用されているが、実際の利用状況の分析とより多くの高齢者が利用できる方法について検討したい。
先行研究 先行事例	研究テーマに関わる先行研究を引用・参考文献に挙げている	具体的に引用・参考にしたかは示されておらず、文献リストをまとめて記載している。	研究テーマに関わる先行研究を挙げているが，部分的な引用である	●●（著作者）2022（発表された年）は「・・・・」と主張している。 ●●（企業名）2022（発表された年）は・・・・を開発した。 →先行研究・事例でわかったことは記載していない。	研究テーマに関わる先行研究を挙げ、わかっていることを的確に述べている	先行研究では、●●と××や▲▲は明かになっている。	研究テーマに関わる先行研究を挙げ、わかっていることとわかっていないことや，本研究との差異を明確に述べている	先行研究では、●●と××や▲▲は明かになっているが、・・・はわかっていない。そこで、本研究では○○を明かにすることにする。
方法	研究の方法が大括りであいまいである。	・いつ、誰が、どこで、どの様に（文献調査、アンケート調査、実験、数値計算など）、のいずれかだけが記載されている	研究の方法は具体的に記述されているが、方法上の誤りや倫理上の問題がある。	・いつ、誰が、どこで、どの様に、は明確に記載されている。 ・調査対象者が不利的になる可能性を伝えてない （レポートに個人情報を本人の許可なく書く、体験することがマイナスの効果になる可能性） ・方法上の誤り （２つを見て比較してもらう際に写真と動画と異なるものを見せる、比較対象の条件を合わせていない、など）	研究の方法は具体的に記述されているが、研究の目的の達成に対する適切性が不明確である。	・いつ、誰が、どこで、どの様に、が明確に記載され、倫理的にも方法上も問題がない。 ・なぜその方法を選択したのか明確になっていない。 （例：なぜアンケートなのか、なぜインタビューなのか、なぜその実験をするのか、なぜその分析方法で明かになるのか、など）	研究の目的を達成するための計画が適切かつ具体的である	・いつ、誰が、どこで、どの様に、が明確に記載され、倫理的にも方法上も問題がない。その方法を行った理由を説明も記載している。
結果	研究結果の記述に誤りがある	・グラフ、表に単位が記載されていない。 ・数字に誤りがある。	自己の主張に都合のよい結果だけを意図的に選択して記述している	・仮説通りの結果と仮説と異なる結果が出た場合に、片方だけ記載している。 ・良い結果だけのサンプルのみを取り出している	研究結果が公正，正確に記述されているが，考察が混在している。	結果（アンケート結果のみ、実験結果のみ、調べた結果のみ）に加えて、・・・だと思われる。・・・が影響したと思われる、などを記載。	研究結果が公正，正確かつ明確に説明されている	結果（アンケート結果のみ、実験結果のみ、調べた結果のみ）に加えて、・・・だと思われる。わかりやすく伝えるために、グラフや表、写真等を用いている。
考察・結論	結果の解釈に誤りがある	例：ひとり暮らしの食料廃棄量が最も多い（事実） 廃棄量が多い理由は、都心部で働いている人が多いため（本調査ではそのようなデータは取っていない）	結果と考察，考察と結論の間に論理的な飛躍がある	例：ひとり暮らしの食料廃棄量が最も多い（事実） 一人暮らしは働いている人が多いと考えられる（なぜそう言える？）。よって、ひとり暮らしの人は、外食を控える必要がある（なぜ外食を控えると廃棄量が減る？）	結果と考察，考察と結論が論理的に整合している。	例：ひとり暮らしの食料廃棄料が最も多い（事実） ひとり暮らしの人は、１回で消費できる量が少ないため、毎食料理をできない場合に廃棄が発生すると考えられる。よって・・・（結論）	結果をもとに多面的に考察し，結論を論理的に導出している	例：ひとり暮らしの食料廃棄料が最も多い（事実） 理由は３つ考えられる。１つ目は１回の消費量、２つ目は少量で販売されている場所が限られている可能性、３つ目は・・・。よって、・・・（結論）
今後の課題	感想のみが書かれている	感想（面白い、すごい）、反省（・・が悔やまれる、もっとやればよかった）、決意（次回は精度を上げたい、学んだことを今後いかしたい）などのみ、記載している	今後どのようなことをしたいかを述べているが，本研究の成果との関連があいまいである	本探究活動のまとめを書かずに、今後やりたいことのみを書いている。	本研究をふまえ，自身の今後の課題を記述している。	本探究活動のまとめを書いた上で、今後やりたいことを書いている。（・・・という結果をもとに、今後は●●に取り組みたい）	本研究の限界を言及し，研究としての今後の課題を導出している	本探究活動のまとめと明かにならなかったこと、今後やりたいこを書いている。（本探究では・・・は明かになったが、××は明確にならなかった。そのため、今後は●●に取り組みたい）

❸ 実施内容ー実施方法 ②評価の標準化（第三者評価による客観性の担保・教員支援と科学的な評価バイアス削減）

４．研究レポートの評価（先生・第三者評価者）

生徒の自己評価後、先生・第三者評価者に各生徒のレポートを共通のルーブリックでレポート評価をしてもらう。その際に、生徒の自己評価は伏せておこなっている。

「タイトル」についての評価

扁桃体の働きによる興味のあることが記憶に残りやすい理由

研究内容の分野は特定できる。
例：
○ ・少子高齢化問題について
・ダイバーシティの課題
・食料廃棄について

研究内容の分野は特定できるが，指し示す範囲が広く，さまざまな内容が想起できる
例：
○ ・対話を促進するコミュニケーション方法
・少子高齢化を解消する自動運転サービス
・食料廃棄を減らすための手法

研究内容の分野が特定でき具体的だが，多様な解釈ができる
例：
○ ・対話を促進するコミュニケーション手法の提案
・高齢者向け自動運転バスを使ったサービスの提案
・家庭での食料廃棄を減らすための買い物方法

研究内容が具体的かつ限定的に想起できる
例：
○ ・住民の合意形成を促進するワークショップの手法と効果
・山間部の高齢者の移動を自動運転バスを使ったサービスの提案
・家庭での食料廃棄を10%減らすための買い物リストの作成方法

５．先生の評価傾向の分析（先生の評価にバイアスがあるかどうか）

探究レポートの評価を今までしたことがない先生もいるため、ルーブリック評価の経験値の少なさによる第三者評価者との違いを確認することも一つの目的であるが、生徒の探究活動をいつも見ているからこそ評価にバイアスが入る可能性も考えられる。
そのバイアスを削減し、客観的評価を実現するため、どのようなバイアスが考えられるかを下記事典を参考に３つのバイアスに関して確認することとした。

01 単純接触効果	特別な反応をもたらさないような物事（刺激）に繰り返し接触すると、徐々にその刺激に対し好意的な感情を持つようになる現象。
02 感情移入ギャップ	対象に対して、怒りや好意など何らかの感情を持っていると、その感情を持たない視点から考えることが難しくなってしまうこと。
03 ハロー効果	どこか優れている点（劣っている点）を見つけると、その他においても優れている（劣っている）と考えがちになる現象。
04 バーナム効果	ほとんどの人にあてはまるような、性格についてのありがちな説明を、自分のことを言い当てているとして受け入れてしまう現象。
05 ステレオタイプ	性別・出身地・職業などの特定の集団やカテゴリに対して、個人の違いを無視し、1つの特徴でまとめてとらえること。
06 モラル信任効果	社会的に意義のある活動をしている人が、その価値ゆえに少しくらい非倫理的な行動をしても世間は許すだろうと考えること。
07 基本的な帰属の誤り	他者の行動の原因について説明するとき、その人の能力や性格などを重視しすぎて、状況や環境などの要因を軽視する傾向のこと。
08 内集団バイアス	自分の所属する集団（内集団）やその集団のメンバーを高く評価したり、好意的に感じたりすること。
09 究極的な帰属の誤り	自分が所属していない集団（外集団）やそのメンバーが成功したときには状況（外的要因）が、失敗したときは才能や努力（内的要因）が原因であると考えること。一方で、自分が所属している集団（内集団）やそのメンバーが成功したときには才能や努力が、失敗したときは状況が原因であると考えること。
10 防衛的帰属仮説	良くないことが起こったときに、その加害者もしくは被害者に自分の立場を重ね、異なる立場の人の責任を過大に評価すること。
11 心理的リアクタンス	自分の選択や行動の自由を制限されるように感じると、制限するものに対して反発し、逆らう行動をとろうとすること。
12 現状維持バイアス	何かを変化させることで現状がより良くなる可能性があるとしても、損失の可能性も考慮して、現状を保持しようとする傾向。
13 公正世界仮説	良い行いには良いことが、悪い行いには悪いことが返ってくるとする認知的な偏りのこと。
14 システム正当化バイアス	特定の人に対して不便・不利だったとしても、未知の新たな方法に挑戦するよりも従来の方法を維持しようとする傾向のこと。
15 チアリーダー効果	1人でいるときよりもグループの中にいるときのほうが、人の顔は魅力的に見えるという現象。
16 身元のわかる犠牲者効果	特定の個人を例として示すと高い共感や関心を示すが、示されたものが人数や割合だと共感や関心が低くなる現象のこと。
17 同調バイアス	他人がどう行動するかを参考にして、自分の行動を変えること。
18 バンドワゴン効果	選択肢が複数ある場合、多くの人が同一の選択肢をとることによって、その選択肢をとろうとする人がさらに増える現象のこと。
19 ダニング＝クルーガー効果	知識のない人ほど、自分には能力があると過大評価してしまう効果のこと。一方で、知識が豊富だったり能力が高かったりする人は周囲も自分と同じだけのものを持っていると考え、自分を過小評価してしまう。
20 知識の呪縛	さまざまな分野において、知識を持っている人は、知識を持たない人の立場から考えることが難しくなるという現象。

出典：情報を正しく選択するための認知バイアス事典　情報文化研究所

❸実施内容ー実施方法 ②評価の標準化（第三者評価による客観性の担保・教員支援と科学的な評価バイアス削減）

５．先生の評価傾向の分析（先生の評価にバイアスがあるかどうか）

●感情移入ギャップ

対象に対して、怒りや好意など何らかの感情を持っていると、その感情を持たない視点から考えることが難しくなってしまうこと。

１．探究を頑張っている様子を把握していることでレポートの評価が高くなるのではないか？
２．探究の内容を期待していることでレポートの評価が高くなるのではないか？

●ハロー効果

どこか優れている点（劣っている点）を見つけると、その他においても優れている（劣っている）と考えがちになる現象

３．学力が高いと認識していることでレポートの評価も高くなるのではないか？

先生がレポート評価をする前に、生徒１人１人に対して以下３問の５段階評価のアンケートに回答してもらった

【事前アンケート内容】
１．探究への取り組み意欲が高いと思う　（５：高いと思う、１：特別高いと思わない）
２．将来性のあるテーマであると感じる　（５：感じている、１：特別感じていない）
３．主要評価の学力　（５：高いと認識している、１：特別高いと認識していない）

❸実施内容ー実施方法 ②評価の標準化（第三者評価による客観性の担保・教員支援と科学的な評価バイアス削減）

５．先生の評価傾向に関するフィードバック

先生と第三者評価者の評価の平均、事前アンケートと評価の相関分析を行い、先生の探究評価に関する評価傾向を個別にフィードバックした。

【先生へのフィードバック】

●レポート評価について

・全体傾向

実証校の先生全体のレポート評価（各項目）平均と、第3者評価者全体のレポート評価（各項目）平均

・個別傾向

先生のレポート評価（各項目）平均と、同じ生徒を評価した第3者評価者のレポート評価（各項目）平均

●事前アンケート（３問）とレポートの評価の関係について

・全体傾向

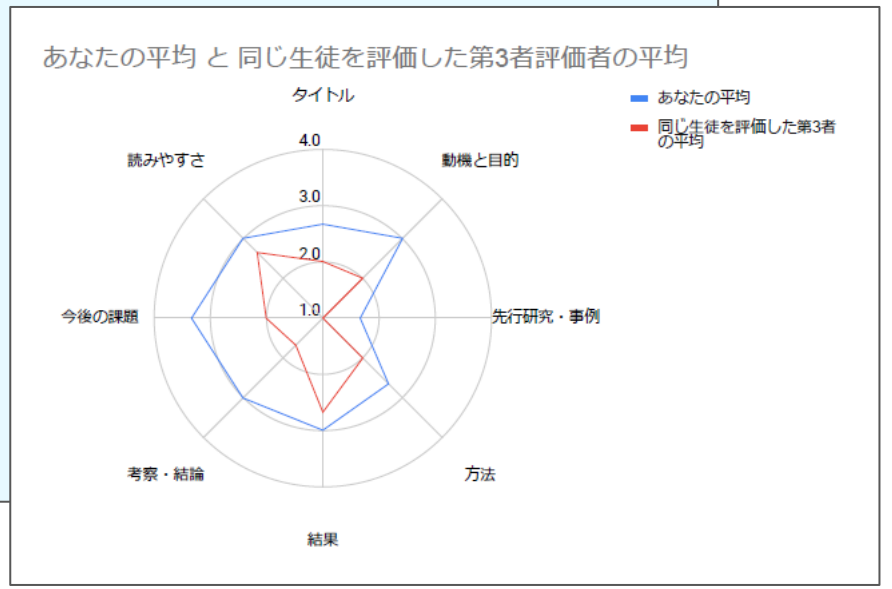
先生の事前アンケート全体×第三者評価者のレポート評価全体の相関関係

先生の事前アンケート全体×先生のレポート評価全体の相関関係

・個別傾向

先生の事前アンケート×同じ生徒を評価した第三者のレポート評価の相関関係

先生の事前アンケート×先生のレポート評価



個別傾向

表6. あなたへの事前質問 × 同じ生徒を評価した第3者評価者のレポート評価 (相関係数)

	タイトル	動機と目的	先行研究・事例	方法	結果	考察・結論	今後の課題	読みやすさ
意欲の認識(あなた)	-0.16	-0.08	0.31	0.15	-0.02	0.26	0.25	-0.12
テーマ将来性の認識(あなた)	0.04	-0.17	0.11	0.04	0.07	0.17	0.00	-0.04
学力の認識(あなた)	0.00	-0.12	0.01	0.29	-0.24	0.30	0.15	0.07

表7. あなたへの事前質問 × あなたのレポート評価 (相関係数)

	タイトル	動機と目的	先行研究・事例	方法	結果	考察・結論	今後の課題	読みやすさ
意欲の認識(あなた)	0.10	0.32	0.16	0.18	0.24	-0.11	-0.03	0.06
テーマ将来性の認識(あなた)	0.04	0.38	0.41	0.28	0.42	0.49	0.15	0.46
学力の認識(あなた)	0.45	0.57	0.28	0.35	0.07	0.26	0.25	0.16

❸実施内容ー実施方法 ②評価の標準化（第三者評価による客観性の担保・教員支援と科学的な評価バイアス削減）

６．第三者評価者による客観性の担保の確認

探究学習の成果物（レポート等）の評価は、評価者の主観が影響しやすいため、ルーブリックを用いた評価システムを利用して集団間の比較や統合をすることが多いが、

１．学校等の集団内の相対的評価となりやすい
２．評価項目の重要度（ウェイト）が評価者ごと／学校ごとに異なる

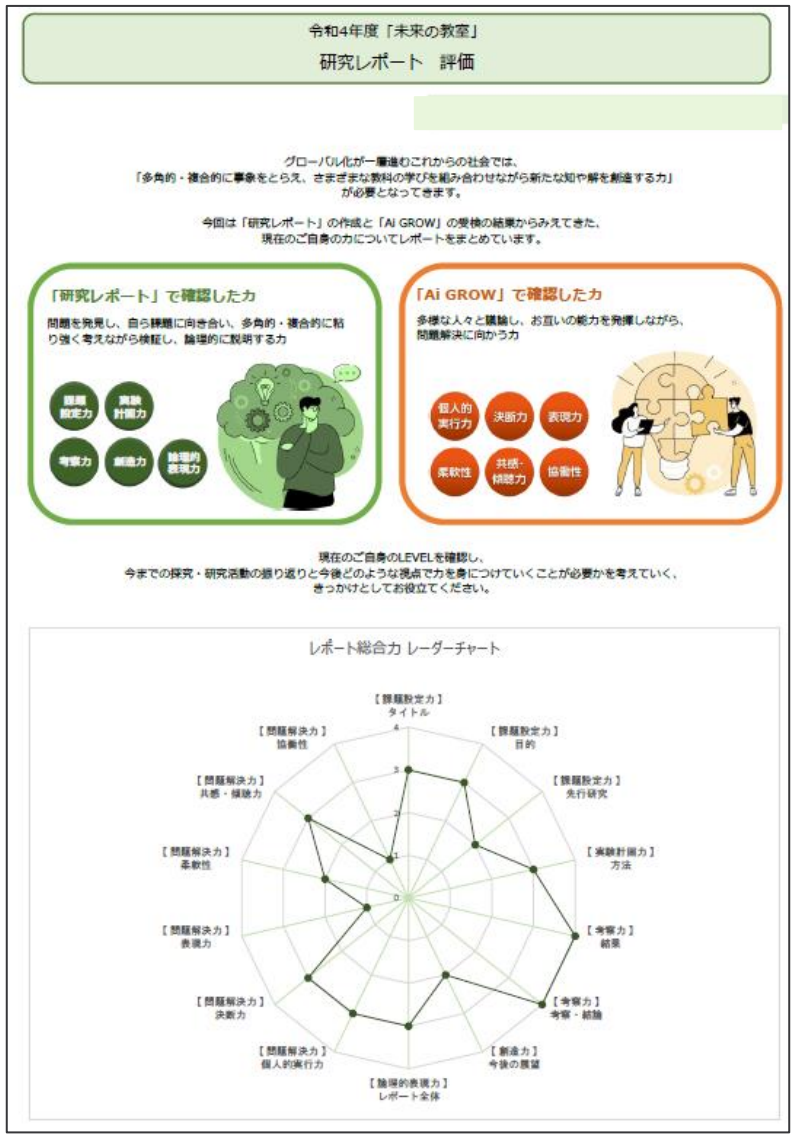
という課題がある
すべての評価対象者（生徒）を全評価者が評価して統合することができれば、「真の評価」とみなすことができるが、評価コストを考慮すると現実的とは言えない

【客観性の担保の確認方法】
階層分析法（AHP）のうち、複数の評価者（および不完全データ）を許容する「集団AHP」を用いて、一定の信頼性（と再現性を有する）総合評価を算出する

【試算の前提】
集団AHPのモデルを用いた合意形成（評価）の計算事例として分かりやすいものにすることおよび現在の試算モデルで実用的な時間で計算結果を出せるようにデータを絞り込んだ
評価項目（3）／外部評価者（2）／生徒（26名）
試算に利用した評価項目は①動機と目的②方法③結果の３つ

❸実施内容ー実施方法　③生徒へのフィードバック・レポート開発

生徒へのフィードバックについては、各項目毎、LEVEL毎のコメントを準備。各項目の評価と能力の紐づけもおこなったレポートを開発した。
学校へは、先生の評価傾向をフィードバック後、生徒へのフィードバックレポートをどちら（先生or第三者評価者）の評価で作成するかを選択してもらった。
Ai GROW実施校については、Ai GROWの結果も含めて「探究力レポート」とした。



令和4年度「未来の教室」
研究レポート　評価

グローバル化が一層進むこれからの社会では、
「多角的・複合的に事象をとらえ、さまざまな教科の学びを組み合わせながら新たな知や解を創造する力」
が必要となって来ます。

今回は「研究レポート」の作成と「Ai GROW」の受検の結果からみえてきた、
現在のご自身の力についてレポートをまとめています。

「研究レポート」で確認したカ

問題を発見し、自ら積極に向き合い、多角的・複合的に粘り強く考えながら検証し、論理的に説明する力

課題設定力　実験計画力　考察力　創造力　論理的表現力

「Ai GROW」で確認したカ

多様な人々と議論し、お互いの能力を発揮しながら、問題解決に向かう力

個人的実行力　決断力　表現力　柔軟性　共感・傾聴力　協働性

現在のご自身のLEVELを確認し、
今までの探究・研究活動の振り返りと今後どのような視点で力を身につけていくことが必要かを考えていく、
きっかけとしてお役立てください。

レポート総合力 レーダーチャート



■ レポート評価

タイトル　自己評価　LEVEL 2　採点結果　LEVEL 3

食品についてのネバネバを生み出す遺伝子の確認

アドバイスコメント：
研究内容の特色や発見、主張を示すことのタイトルをつけることができています。結論の内容に関する具体的な言葉を更に入れることで、独自性や新規性をタイトルで表現してみましょう。

動機と目的　自己評価　LEVEL 2　採点結果　LEVEL 3

動機は，発酵食品の中でもチーズや醤油などと違いネバネバしていることから原因物質に興味を持ち，文献を調べていく中でネバネバに含まれるホスホマイシン耐性因子であるfosB遺伝子（381bp）に着目し，PCR法を使って存在を確認すること．目的は，納豆のネバネバ成分の遺伝子確認のための実験方法の確立と，その実験からネバネバ成分の原因要素の存在，特徴，量を確認し，遺伝子的に考えること．

アドバイスコメント：
動機と目的をそれぞれ具体的に明確に書くことができています。動機と目的との間に論理的な飛躍がないかを確認すると、さらに自分の研究を読み手に理解してもらえるようになります。

先行研究・先行事例　自己評価　LEVEL 2　採点結果　LEVEL 2

・納豆菌のコロニーダイレクトPCR 小方友貴,安川洋生
岩手大学教育学部附属教育教育実践総合センター研究紀要 第18号 41－44,2019
・納豆を出発材料とした納豆菌遺伝子のダイレクト PCR小方友貴,安川洋生 岩手大学教育学部附属教育教育実践総合センター研究紀要 第19号 115－118,2020
・納豆から直接 PCR してネバネバに関連する遺伝子を増幅する実験 佐々木知美 日本科学教育学会研究会研究報告 Vol. 34 No. 1(2019)
これらの先行研究より、納豆のネバネバに含まれている遺伝子のPCR法を使った確認方法について分かった。

アドバイスコメント：
研究テーマに関わる先行研究や事例をあげ、引用もできています。自分の研究の立ち位置をわかりやすくするために、どこまでが先行研究や事例でわかっていることなのかを記載するとよいでしょう。

方法　自己評価　LEVEL 3　採点結果　LEVEL 3

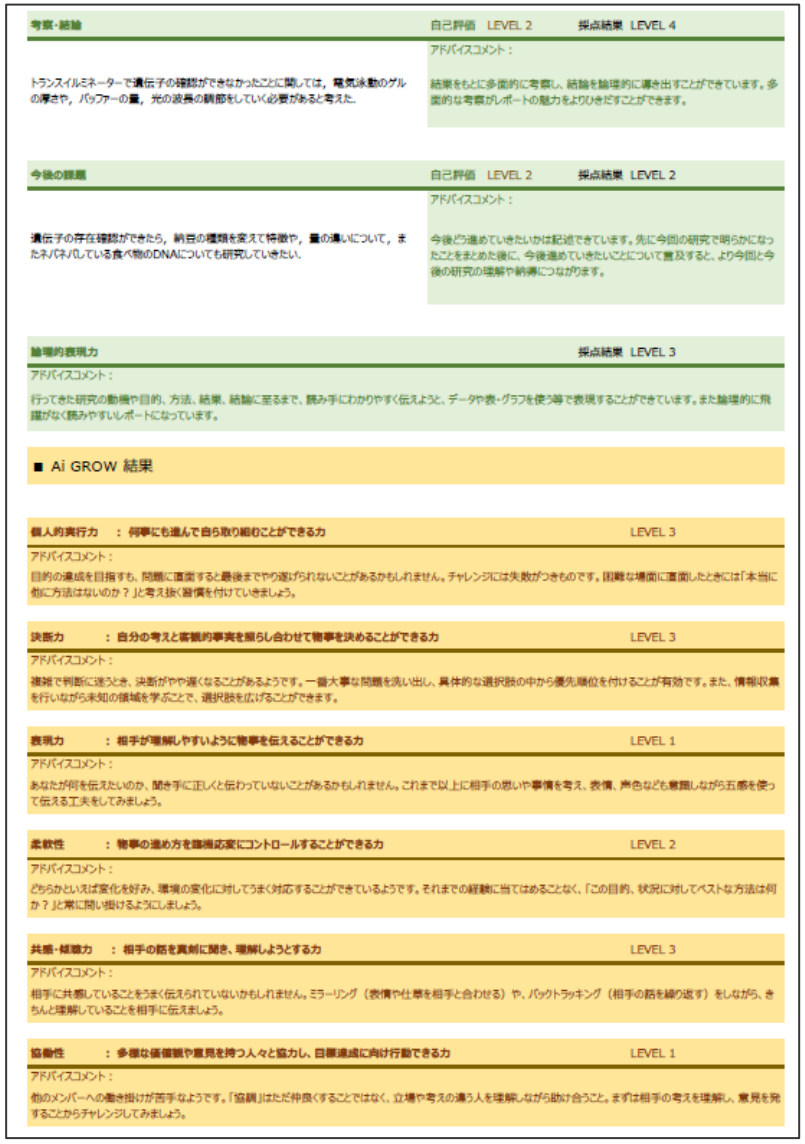
①納豆の粘物質の採取では，爪楊枝で市販の納豆の表面から粘物質(糸)を採取し，100μ L の蒸留水に懸濁する．
②納豆の粘物質の懸濁液2 μL，KOD One PCR Master Mix-Blue 21 μL，Forward primerの5'-gtggagataaaaggaatcaatcacttgcを1μL，Reverse primerの5 '-tcgaagcctgtcttgaagggttccggtatgを1μL．これらを調整する．
③PCR法により1サイクルを98 °C×10 秒 → 55 °C×10 秒 → 68 °C×5 秒とし，これを35サイクル行い，DNAを増幅する．
④DNA電気泳動では，10 μ L を1.5% のアガロースゲルにアプライ，100 V(定電圧)にて電気泳動する．
⑤DNAの長さから種類を確認する．

アドバイスコメント：
方法を具体的かに記述することができています。研究目的を達成するためにその方法が本当に最適なのか、その方法を取った理由を述べられるかという視点で方法を見直すことでより良い方法が見つかるかもしれません。

結果　自己評価　LEVEL 3　採点結果　LEVEL 4

PCR，電気泳動を行い，電気泳動が進む様子を目視で確認することはできたが，トランスイルミネーターを使用しての遺伝子の移動は確認することができなかった．

アドバイスコメント：
事実のみを記載できています。今後もグラフや表、写真などを用いて読み手にわかりやすく結果を示していきましょう。



考察・結論　自己評価　LEVEL 2　採点結果　LEVEL 4

トランスイルミネーターで遺伝子の確認ができなかったことに関しては，電気泳動のゲルの厚さや，バッファーの量，光の波長の調節をしていく必要があると考えた．

アドバイスコメント：
結果をもとに多面的に考察し、結論を論理的に導き出すことができています。多面的な考察がレポートの魅力をよりひきだすことができます。

今後の展望　自己評価　LEVEL 2　採点結果　LEVEL 2

遺伝子の存在確認ができたら，納豆の種類を変えて特徴や，量の違いについて，またネバネバしている食べ物のDNAについても研究していきたい．

アドバイスコメント：
今後どう進めていきたいかは記述できています。先に今回の研究で明らかになったことをまとめた後に、今後進めていきたいことについて言及すると、より今回と今後の研究の理解や納得につながります。

論理的表現力　採点結果　LEVEL 3

アドバイスコメント：
行ってきた研究の動機や目的、方法、結果、結論に至るまで、読み手にわかりやすく伝えよう、データや表・グラフを使う等で表現することができています。また論理的に飛躍がなく読みやすいレポートになっています。

■ Ai GROW 結果

個人的実行力　：何事にも進んで自ら取り組むことができる力　LEVEL 3

アドバイスコメント：
目的の達成を目指すも、問題に直面すると最後までやり遂げられないことがあるかもしれません。チャレンジには失敗がつきものです。困難な場面に直面したときには「本当に他に方法はないのか？」と考え抜く習慣を付けていきましょう。

決断力　：自分の考えと客観的事実を照らし合わせて物事を決めることができる力　LEVEL 3

アドバイスコメント：
複雑で判断に迷うとき、決断がやや遅くなることがあるようです。一番大事な問題を洗い出し、具体的な選択肢の中から優先順位を付けることが有効です。また、情報収集を行いながら未知の領域を学ぶことで、選択肢を広げることができます。

表現力　：相手が理解しやすいように物事を伝えることができる力　LEVEL 1

アドバイスコメント：
あなたが何を伝えたいのか、聞き手に正しく伝わっていないことがあるかもしれません。これまで以上に相手の思いや事情を考え、表情、声色なども意識しながら五感を使って伝える工夫をしてみましょう。

柔軟性　：物事の進め方を臨機応変にコントロールすることができる力　LEVEL 2

アドバイスコメント：
どちらかというと変化を好み、環境の変化に対してうまく対応することができているようです。それまでの経験に当てはめることなく、「この目的、状況に対してベストな方法は何か？」と常に問い掛けるようにしましょう。

共感・傾聴力　：相手の話を真剣に聞き、理解しようとする力　LEVEL 3

アドバイスコメント：
相手に共感していることをうまく伝えられていないかもしれません。ミラーリング（表情や仕草を相手と合わせる）や、バックトラッキング（相手の話を繰り返す）をしながら、きちんと理解していることを相手に伝えましょう。

協働性　：多様な価値観や意見を持つ人々と協力し、目標達成に向け行動できる力　LEVEL 1

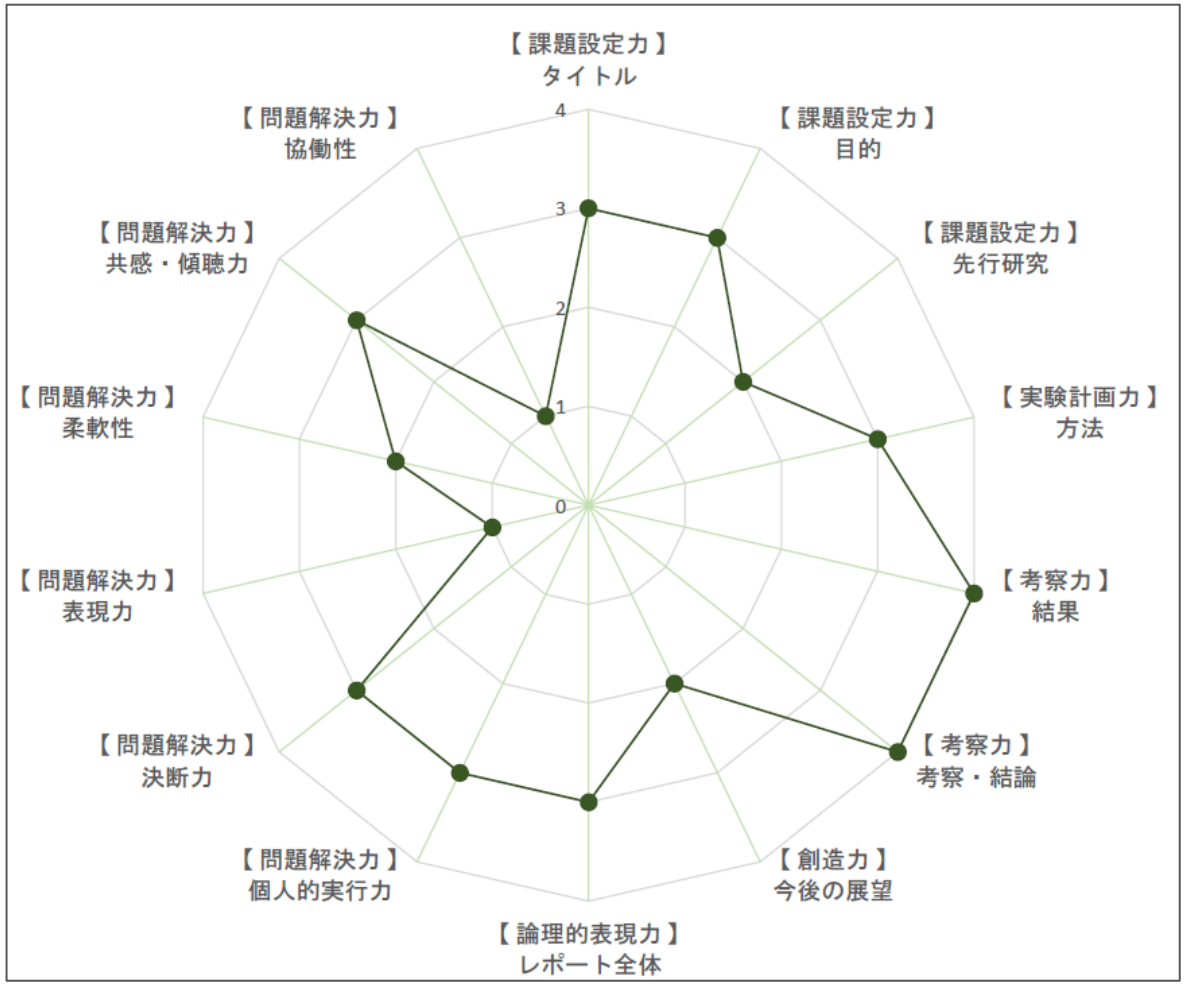
アドバイスコメント：
他のメンバーへの働き掛けが苦手なようです。「協調」はただ仲良くすることではなく、立場や考えの違う人を理解しながら助け合うこと。まずは相手の考えを理解し、意見を発することからチャレンジしてみましょう。

❸実施内容ー実施方法 ③生徒へのフィードバック・レポート開発

各項目の評価と能力の紐づけ

レポートの各項目の評価と能力の紐づけをおこない、レポートのレーダーチャートで示した。
レーダーチャートにすることで自分の能力についての強みや課題が一目で理解しやすいように表現している。

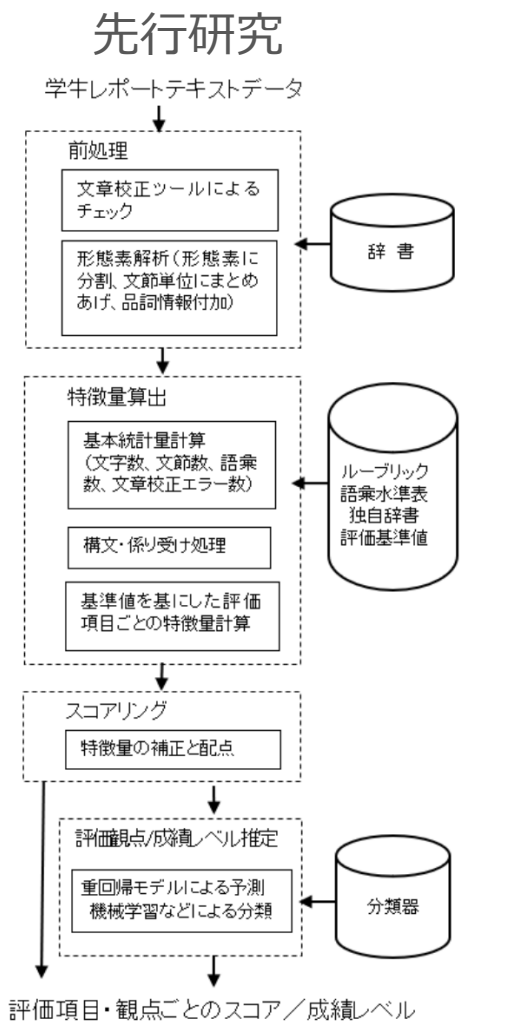
研究レポート結果		Ai GROW結果	
課題設定力	タイトル	協働的 問題解決力	個人的実行力
	動機と目的		決断力
	先行研究・事例		表現力
実験計画力	方法		柔軟性
考察力	結果		共感傾聴力
	考察・結論		協働性
創造力	今後の課題		
論理的表現力	レポート全体		



❸実施内容ー実施方法 ④自走させるための仕組み

自然言語処理によるルーブリック評価予測

先行研究を参考に、最もテキスト量が少ないタイトルに対する評価モデルと検証を行った。



本実証での手順

第三者評価によるタイトル評価が1～4をある程度均等に抽出し、形態素解析による品詞別に分解

↓

各タイトルの品詞別の数と文字数をカウント

↓

第三者評価結果を目的変数に、品詞数及び文字数を説明変数とし回帰分析を実施し、モデルの予測精度を確認する。

山本恵, 梅村信夫, & 河野浩之. (2016). ルーブリックに基づくレポート自動採点システム. 大学 *ICT* 推進協議会 *2016* 年度年次大会論文集.

最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目指す姿
3. 実証内容
4. 実施体制・実証フィールド
5. 成果
6. 今後の展開

❹ 実施体制・実証フィールド

実施体制

事業受託者　：Institution for a Global Society 株式会社
統括責任者　：福原 正大
執行責任者　：中里 忍
渉外担当　　：野口 祐子

監修　　：西村 圭一教授（東京学芸大学）
　　大津 晶教授（小樽商科大学）

第三者評価者：高橋 一也 先生（神田外語大学）
　　高木 俊輔 先生（聖光学院中学校高等学校）
　　山名 和樹 先生（聖徳学園中学・高等学校）
　　白井 龍馬 先生（清泉女学院中学高等学校）
　　齋藤 亮次 先生（公文国際学園中等部・高等部）
　　岩田　賢 先生（横浜女学院中学校高等学校）
　　西野 瑛彦 先生（慶應義塾大学大学院）
　　八代 華代子 先生（慶應義塾大学大学院）
　　高木 宏 先生（東京学芸大学）
　　本橋 萌 先生（北陸先端科学技術大学院大学）

実証フィールド

① 国内の実証校（10校：実証参加生徒数325名）
・北海道湧別高等学校
・北海道帯広三条高等学校
・市立函館高等学校
・聖徳学園中学・高等学校
・三重県立宇治山田商業高等学校
・三重県立松阪商業高等学校
・三重県立四日市商業高等学校
・大阪府立岸和田高等学校
・徳島県立脇町高等学校
・熊本県立宇土中学校・高等学校

② 帰国子女の生徒に参加いただいた実証校（英語化対応）
・清泉女学院中学高等学校

最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目指す姿
3. 実証内容
4. 実施体制・実証フィールド
5. 成果
6. 今後の展開

❺ 成果　①教員の探究的評価を支援する研究レポート作成サポートおよび評価ツール開発

第三者評価者からの聞き取り（抜粋）

第三者評価者に評価後、ルーブリックやツールに関する感想や改善点等の聞き取りをおこなった。
高校生の探究学習の文脈に合わせ、更に汎用性（調べ学習、研究等）をもったものがよい。
LEVEL1～LEVEL4では評価できない（誤解しているケースやLEVEL1以前の判断できない等）レポートの存在もあるため、LEVEL0が必要ではないか。
探究に取り組む事前、学習中、事後の段階でルーブリックを元にした適切なガイドがあれば、探究やレポートの質が上がると考えられる。

・**高校生の探究学習の文脈に合わせたルーブリック**を作る必要性がある。
※ルーブリックは良くできているが高校生の実態に必ずしも合致しない部分がある**→ルーブリックの改善**

・探究学習というより調べ学習の域を出ないものも少なからずあった。今回はパイロットなので、時期が決まっていたため
できなかったと理解しているが、**探究に取り組む最初の段階でルーブリックが示されていれば適切にガイドできる**のではないか。
→指導マニュアルの作成

・レポートの種類が多様なので、ルーブリックで一概に評価することは難しい**→汎用性のあるルーブリックに改善**

・参考文献や参考事例が列挙されていない場合や、結果が数値だけ列挙されていてグラフや図表に整理されていない場合、
ルーブリック上どのように判断すべきか悩んだ。→LEVEL0の設置

・それぞれの項目で**何を求められているのかを誤解しているケース**が目立つ**→LEVEL0の設置と指導マニュアルの作成**

・ルーブリック評価は一度きりではなく、**繰り返し形成的評価としても用いたい。→指導マニュアルの作成**

・**内容的にはもっと高得点が取れてもいい探究があった**が、書き方のフォーマットやルーブリックが事前に示されていないという関係で
全体的に辛口の評価となってしまった。**→指導マニュアルの作成**

・**（方法）くらいまでのところで一旦評価してFBするシステム**にできたら、より良いかもしれない**→指導マニュアルの作成**

❺ 成果　①教員の探究的評価を支援する研究レポート作成サポートおよび評価ツール開発

評価ルーブリックの改善

主な改善点

1．LEVEL 0 を設置した。
2．先行研究・事例の項目については、引用と整理にわけた。
3．高校生の探究学習の文脈に沿った表現に修正した。

項目	LEVEL 0	LEVEL1	LEVEL2	LEVEL3	LEVEL4
タイトル	判断材料なし	研究の**タイトルをつけている**	**研究内容の分野を特定できる**タイトルをつけている	特定の分野において**具体的に研究内容を想起できる**タイトルをつけている	研究内容を**具体的かつ限定的に想起できる**タイトルをつけている
	タイトルがつけられていない（空欄を含む）	掘り下げて考えたいテーマを特定できるタイトルをつけている（キーワードを挙げている） 例： ・ダイバーシティの課題 ・少子高齢化問題について ・食料廃棄について	研究内容の分野は特定できるが、指し示す範囲が広く、さまざまな内容が想起できる 例： ・対話を促進するコミュニケーション方法 ・少子高齢化を解消する自動運転サービス ・食料廃棄を減らすための手法	研究内容の分野が特定でき具体的だが，多様な解釈ができる 例： ・対話を促進するコミュニケーション手法の提案 ・高齢者向け自動運転バスを使ったサービスの提案 ・家庭での食料廃棄を減らすための買い物方法	研究内容が具体的、かつ範囲を限定して想起できる。結果が暗示されるような文言や、研究の独自性が感じられる文言を入れてもよい。 例： ・住民の合意形成を促進するワークショップの手法と効果 ・山間部の高齢者の移動を自動運転バスを使ったサービスの提案 ・家庭での食料廃棄を10%減らすための買い物リストの作成方法
動機と目的	判断材料なし	動機と目的を**記述している**	動機と目的の**どちらか一方を明確に説明している**	動機と目的を**それぞれ明確に説明している**	動機と目的を**論理的飛躍なく、明確に**説明している
	動機と目的が記載されていない（空欄を含む）	例： 祖父母が買い物に行けないのをみて、なんとかしてあげたいと思った。	例： 祖父母が自由に買い物に行けないのを見て、保存のきく加工食品に食も偏りがちになるため、健康上の問題が起こる可能性を減らしたい。（動機は明確） そのため、自由に買い物に行けるような方法を検討したい。（目的があいまい）	例： 祖父母が自由に買い物に行けないのを見て、新鮮な食品を常に食べることができないことを問題視している。 地域の送迎バスを活用して、自由に買い物に行くことができる方法について検討したい。	例： 祖父母が自由に買い物に行けないのを見て、保存のきく加工食品に食も偏りがちになるため、健康上の問題が起こる可能性を減らしたい。 地域の送迎バスが運用されているが、実際の利用状況の分析とより多くの高齢者が利用できる方法について検討したい。

❺ 成果　①教員の探究的評価を支援する研究レポート作成サポートおよび評価ツール開発

指導マニュアルの作成

指導マニュアルのポイント
探究学習やレポートの質を上げることを目的として以下３点を軸に作成。
１．ルーブリックが担う役割について明記（現在の到達度→次に目指すべきゴールの設定）
２．各ルーブリック項目の「解説」と「該当する生徒への声かけ例」の提示
３．ルーブリックを用いた事前学習、探究学習中、事後学習でのルーブリックの活用例の提示

事前学習活用例

探究学習では、普段の調べ学習や講義型の授業と異なり、自ら研究テーマについての問いを立て、考えを深めていくことが求められる。
ルーブリックの文面を適切に理解することで、実際に探究学習でどのようなことを目指していけばよいのかがわかるようになるための活用例を記載している。

活用例
生徒自身にルーブリックを用いて評価者としての視点を体験する活動を行うことで、ルーブリックの理解（＝評価指標の理解）を深めてもらう

活動手順（所要時間：約50分）
1. 探究学習にて本ルーブリックを活用する旨を生徒に説明する。
2. 生徒3～4人ごとのグループを作り、サンプルレポートを配布する。※サンプルレポートは指導マニュアル中に掲載
3. グループごとに、ルーブリックと照らし合わせながら、サンプルレポートが各項目でどのLEVELに当てはまるかを議論する。
4. 各グループによる評価結果を先生が集計する。
5. 多くの場合、生徒たちの評価にはブレが生じるため、先生による評価と比較し、それぞれのルーブリックが何を意味しているのかを先生が説明する。
6. ルーブリックの文面についての質問を受け、理解を確認する。

❺ 成果 ②評価の標準化（第三者評価による客観性の担保・教員支援と科学的な評価バイアス削減）

先生のバイアス傾向の分析結果

全体の評価平均が1.5～2.4となっているとおり、ほとんどの生徒の評価がLEVEL1かLEVEL2であった。
全体的な特徴としては、すべてのレポート評価項目で、第3者評価者の方が、実証校の先生より低く評価していた。
部分的な特徴としては、特に、結果の項目で差が0.4と大きくなっていた。

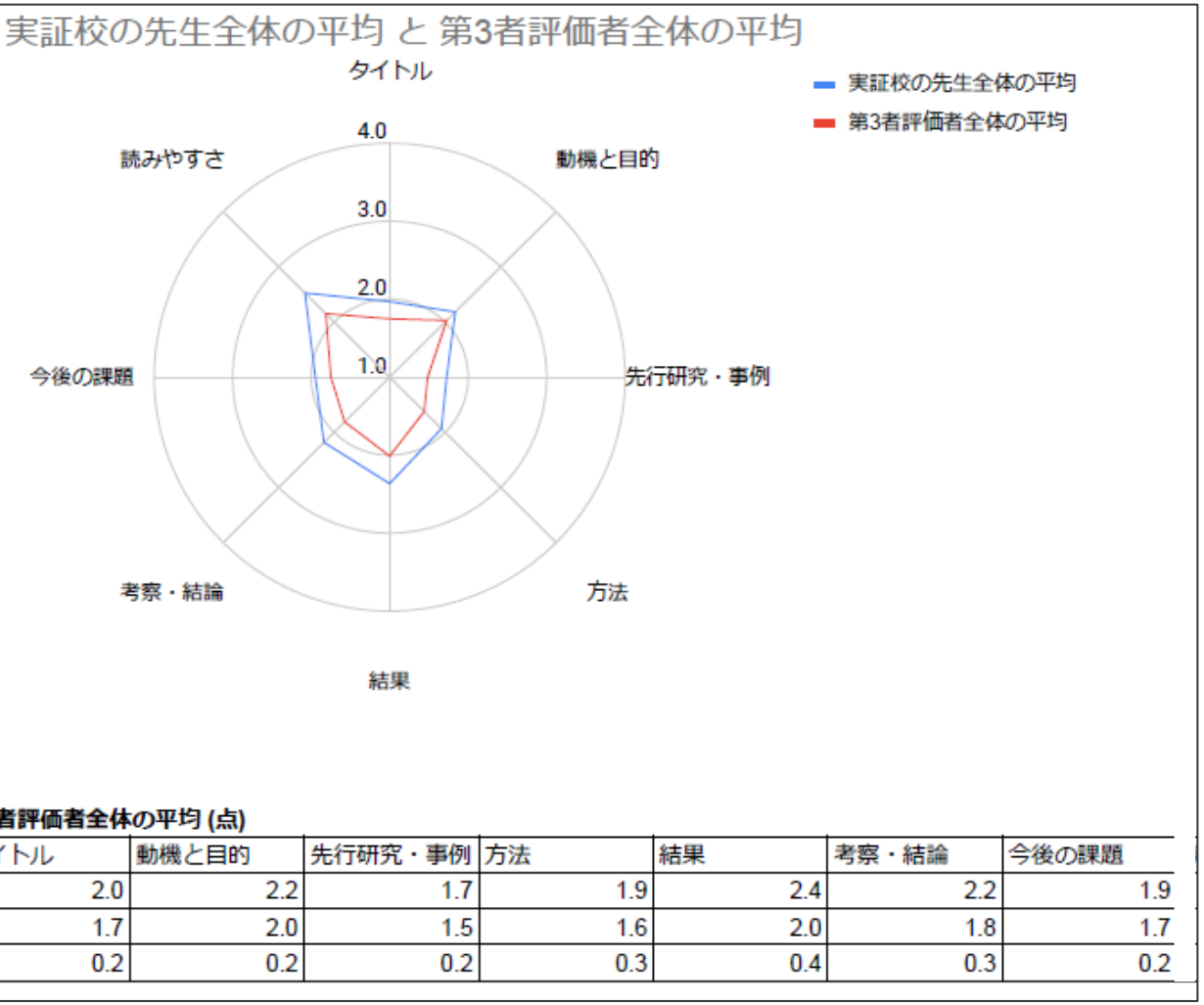


表1. 実証校の先生全体の平均と第3者評価者全体の平均 (点)

	タイトル	動機と目的	先行研究・事例	方法	結果	考察・結論	今後の課題
実証校の先生全体の平均	2.0	2.2	1.7	1.9	2.4	2.2	1.9
第3者評価者全体の平均	1.7	2.0	1.5	1.6	2.0	1.8	1.7
平均の差	0.2	0.2	0.2	0.3	0.4	0.3	0.2

❺ 成果 ②評価の標準化（第三者評価による客観性の担保・教員支援と科学的な評価バイアス削減）

先生のバイアス傾向の分析結果

実証校の先生による「**生徒の意欲」の認識**と、**第3者評価者のレポート評価**で、0.2以上の正の相関が複数確認できた。
探究に意欲のある生徒は質の高いレポートを書けていると読み取ることができる。
実証校の先生による**認識（意欲、テーマの将来性、学力）**と、**実証校の先生のレポート評価**の全項目で、0.2以上の正の相関が確認できた。
実証校の先生による**認識（意欲、テーマの将来性、学力）**の全項目で、実証校の先生のレポート評価との相関が第3者評価者のレポート評価との相関より高いことが確認でき、**特に結果の項目が差が大きかった。**
探究の意欲やテーマ、学力の高い生徒に対してバイアスをかけて評価する傾向があり、特に学力に関してよりバイアスをかけて評価する傾向があると考えられる。

全体傾向

表3. 実証校への事前質問全体 × 第3者評価者のレポート評価全体 (相関係数)

	タイトル	動機と目的	先行研究・事例	方法	結果	考察・結論	今後の課題
意欲の認識(実証校先生)	0.18	0.25	0.21	0.24	0.15	0.22	0.22
テーマ将来性の認識(実証校先生)	0.13	0.12	0.13	0.22	0.17	0.19	0.20
学力の認識(実証校先生)	0.15	0.14	0.20	0.12	0.10	0.17	0.22

表4. 実証校への事前質問全体 × 実証校のレポート評価全体 (相関係数)

	タイトル	動機と目的	先行研究・事例	方法	結果	考察・結論	今後の課題
意欲の認識(実証校先生)	0.30	0.40	0.32	0.43	0.33	0.34	0.31
テーマ将来性の認識(実証校先生)	0.20	0.27	0.32	0.29	0.37	0.31	0.31
学力の認識(実証校先生)	0.26	0.32	0.32	0.33	0.36	0.35	0.31

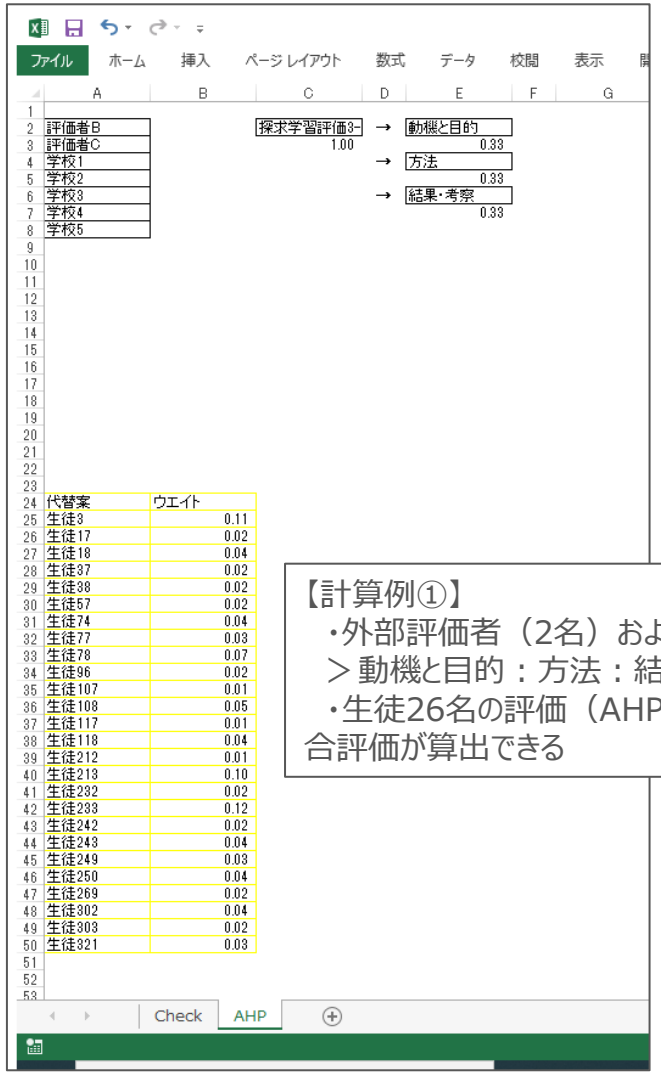
表5. 3と4の差(確認しやすいよう0.15以上に色)

	タイトル	動機と目的	先行研究・事例	方法	結果	考察・結論	今後の課題
意欲の認識(実証校先生)	0.11	0.15	0.10	0.19	0.18	0.12	0.09
テーマ将来性の認識(実証校先生)	0.06	0.15	0.19	0.08	0.20	0.13	0.12
学力の認識(実証校先生)	0.11	0.18	0.12	0.21	0.26	0.18	0.10

❺ 成果 ②評価の標準化（第三者評価による客観性の担保・教員支援と科学的な評価バイアス削減）

集団AHPモデルによる分析結果

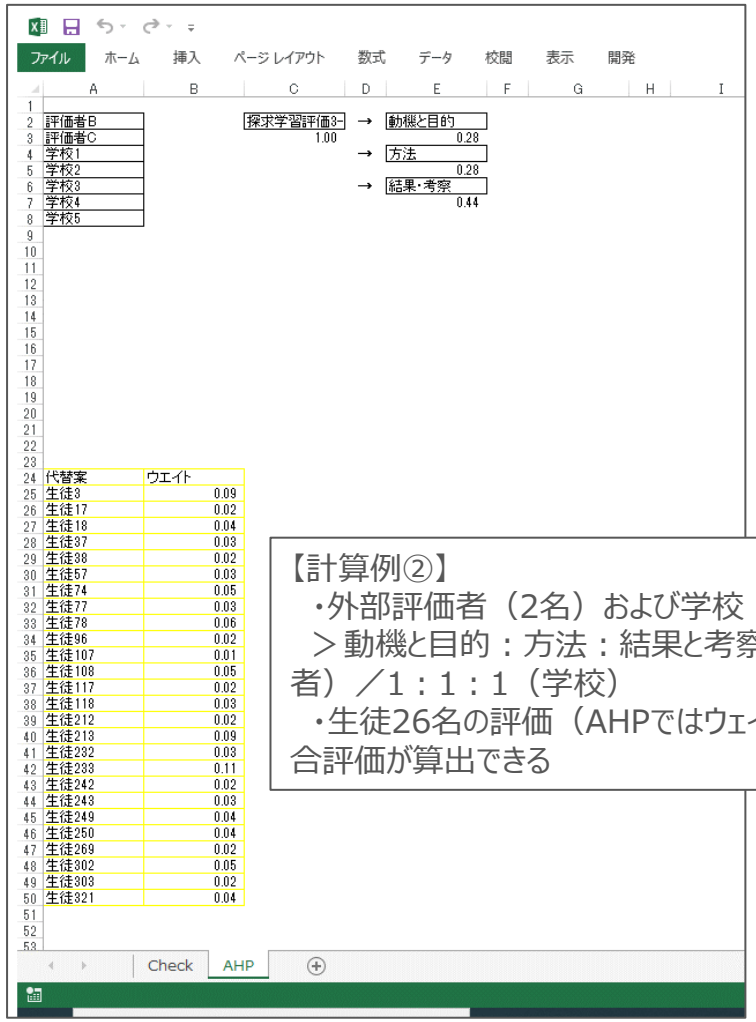
・複数の第三者が複数の学校の生徒をまたいで評価することで、評価者による評価バイアスをある程度排除できる可能性が示唆された。
・教育課程の中で、どの項目を重視するか（例：１年生は動機と目的を重視）などの重み付けをすることで、教育方針に合致したレポート評価も可能。



評価者B		探求学習評価3-	→	動機と目的	
評価者C		1.00		0.33	
学校1			→	方法	
学校2				0.33	
学校3			→	結果・考察	
学校4				0.33	
学校5					

代替案	ウエイト
生徒3	0.11
生徒17	0.02
生徒18	0.04
生徒37	0.02
生徒38	0.02
生徒57	0.02
生徒74	0.04
生徒77	0.03
生徒78	0.07
生徒96	0.02
生徒107	0.01
生徒108	0.05
生徒117	0.01
生徒118	0.04
生徒212	0.01
生徒213	0.10
生徒232	0.02
生徒233	0.12
生徒242	0.02
生徒243	0.04
生徒249	0.03
生徒250	0.04
生徒269	0.02
生徒302	0.04
生徒303	0.02
生徒321	0.03

【計算例①】
・外部評価者（2名）および学校（5校）の評価ウェイトは同じ
＞動機と目的：方法：結果と考察　＝　1：1：1
・生徒26名の評価（AHPではウェイトの大小で表現される）の総合評価が算出できる



評価者B		探求学習評価3-	→	動機と目的	
評価者C		1.00		0.28	
学校1			→	方法	
学校2				0.28	
学校3			→	結果・考察	
学校4				0.44	
学校5					

代替案	ウエイト
生徒3	0.09
生徒17	0.02
生徒18	0.04
生徒37	0.03
生徒38	0.02
生徒57	0.03
生徒74	0.05
生徒77	0.03
生徒78	0.06
生徒96	0.02
生徒107	0.01
生徒108	0.05
生徒117	0.02
生徒118	0.03
生徒212	0.02
生徒213	0.09
生徒232	0.03
生徒233	0.11
生徒242	0.02
生徒243	0.03
生徒249	0.04
生徒250	0.04
生徒269	0.02
生徒302	0.05
生徒303	0.02
生徒321	0.04

【計算例②】
・外部評価者（2名）および学校（5校）の評価ウェイトを変更
＞動機と目的：方法：結果と考察　＝　1：1：5（外部評価者）／1：1：1（学校）
・生徒26名の評価（AHPではウェイトの大小で表現される）の総合評価が算出できる

❺ 成果 ④自走させるための仕組み

タイトルに関する自然言語処理の結果

第三者評価	評価予測
4	3.80
4	3.70
4	4.30
4	3.60
4	3.60
3	2.60
3	3.00
3	3.00
2	2.90
2	2.30
2	1.10
1	1.20
1	0.80
1	1.00
1	1.40
1	1.00
1	1.80
1	0.90

補正 R2　0.81665036

・**タイトルについては、高い精度で第三者評価を予測できる可能性が示唆された。**
特に評価４と１を予測できる可能性は高い。２の予測が最も難しいため、
今後もっと多くの評価１－４のレポートを集めモデルを改修していく必要はある。

・タイトルは教員評価と第三者評価の相関係数がと0.4とあまり高くないため、実証による予測モデルは現時点でも一定の有効性はあると考えられる。

・次のステップとして、**教員評価と第三者評価の相関係数が0.2程度である考察や今後の課題の評価予測に取り組みたい。**
（方法や結果は数字やデータ、グラフなどが用いられるため難易度が高いと判断）

❺ 成果 ④自走させるための仕組み

先生と生徒の聞き取り結果

	生徒	先生
感想	・今までもらっていたレポートマニュアルより、今回の動画やルーブリックはわかりやすい基準があったので、**レポートで何が求められているかがわかった。** ・書けていない部分が**フィードバックレポートでしっかり指摘されていた。** ・普段レポートを書いたことがないので、**頭をいつもより何倍も使った**感じで疲れた。 **・レポートの書き方の動画がわかりやすかった。**自分が書いていたレポートはLEVEL4には至らないとすぐわかった。 ・自己評価の時点で**「自分は全然できていない」とネガティブになってしまった。**	**・動画やルーブリックを見てやったグループはそうでないグループに比べてレポートの質がよかった**ので、レポート作成に関する理解が深まっているんだなと感じた。 ・本校の**授業評価にこのレポート評価を取り入れていきたい**と思った。 **・小論文や総合型選抜対策に利用できる**と思った。９月、10月でおこなう総合型選抜はまさに探究のレポートを提出すればよいので。 ・フィードバックレポートが結構しっかりコメントが書かれていて驚いた。 **・第三者評価者と自分の評価との違いが明らかになった。**探究の内容を知っているので、自分の中で補足してレポートを見ているなと感じた。 **・現時点で学校に導入するイメージまでできていない。** **・グループ研究がメインとなっているが**、個別でレポートを書かせるとグループでやりながらも**個人への評価ができる**と思った。同じ研究をやっていても、まとめ方が全然違う。 **・思っていたよりもレポートが書けないことが露呈した。**
要望	・もっとレポートを書く時間がほしかった。 **・もう１回チャレンジさせてほしい。**	**・第三者評価者の定型でないコメントもあるといい**なと思った。 **・もう何回か往復があるとよりよいレポートが出来上がる**のではないか **・ルーブリックはもう少し改善の余地がありそう。**判断ができないレポートもあった。 **・レポート指導のノウハウがない**の**でマニュアルがほしい。**

❺ 成果 ④自走させるための仕組み

本ツールの価格等に関しての聞き取り結果

価格	学校の特徴	導入イメージ・主なコメント
1000円 教材費	公立、探究でレポートを書かせることは今回が初めて。探究の方針が定まっていない	評価が１か２しかなく生徒が自信をなくしそうでフィードバックレポートを返していない。ルーブリックなどを事前にみてどのようにレポートを書けばよいかを意識させないと。
1000円	公立、探究評価は行わない	探究の中間評価をする際の客観的フィードバックで使えるぐらい
1000円 探究で2000円ぐらいしか教材費がないので	公立、SSH指定校、10年探究をやってきているのでルーブリックはすでに学校独自のものがある。	学校独自のものがあるので、今から探究の評価やルーブリックについて検討する学校にはすぐに導入してもらえるのでは？あと２年早かったら使ってたと思う。
600円 小論文模試が１回1000円程度（赤入れコメント有）	公立、SSH指定校、10年かけて探究はプレゼンだけではなくレポートでの評価もという流れに学校自体がなってきたところ。	9月、10月の総合型選抜入試は自身の探究活動について2000文字でまとめるというようなものが多い。そこには直接的に役に立つ。第三者評価者が入っているところが生徒・先生ともに評判が良かった。
2500～3000円	公立、SSH指定校、Ai GROW導入校	**1年生の探究の進め方を大体学んだ3学期ぐらいや2年のミニ探究時に活用したい。**
2000円	公立、商業高校、STEAM教材実施校、Ai GROW導入校	**授業評価にレポート評価を入れていきたい。**2年生と3年生に使いたい。10月頃レポートを提出して11月頃に先生と第三者評価、１月にレポート返却ぐらいだと学年末の成績にも反映できる。フィードバックは２回ほしい。
600円 小論文の添削サービス	公立商業高校、STEAM教材実施校、Ai GROW導入校	３年生の課題研究で使える。レポートを書けていないことが露呈したが、第三者評価者の評価が厳しすぎる。

最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目指す姿
3. 実証内容
4. 実施体制・実証フィールド
5. 成果
6. 今後の展開

❻ 今後の展開

サービス展開：探究アセスメントパック

探究で身についた行動やスキル、アウトプットの成長を網羅的に可視化
探究を進めるにあたっての事前～事後にわたっての指導マニュアル付き

１．「Ai GROW」
探究前後で測定。
探究を進めるうえで培った客観的な**行動**の成長を可視化

２．「数理探究アセスメント」
探究前後で測定。
探究を進めるうえで必要な**スキル**を身に付けられたかを可視化

３．「研究レポート評価」
１つの探究テーマで１本レポートを作成
１つの探究の**アウトプット**の評価

オプション１
探究の進め方そのものでつまずいている

「GROW Academy」から3本の動画を悩みに応じてピックアップ

オプション２
ポスター発表、総合型選抜・推薦に備えて
しっかりとレポート指導をしてもらいたい

「研究レポート」個別コメント付き１回戻しあり

テーマE：サードプレイス創出事業に関する

公募テーマ：E.「多様な個性・才能・創造性を開花させ育むサードプレイス」に関するテーマ
（a）「新たなサードプレイスの創出」に関するテーマ

God-Hands プロジェクト　成果報告書

～道の駅などを活用した手仕事体験による、不登校傾向の児童生徒の探究的キャリア学習、そして地方創生へ～

株式会社Gakken

2023年2月24日

Gakken

目次

- サマリ 04
- 事業の背景と目的 05
- 実証フィールドと実施体制 06
- スケジュール 07
- ①GHサイトの構築 08
  - 機能１　多様な職業と出会えるプラットフォーム 09
  - 機能２　オンライン・リアルプログラムへの申し込み 10
  - 機能３　興味・関心や特性についてのアセスメント実施 11
- ②GHプログラムの運営フローの構築 12
  - 参加者の募集と管理 13
  - GH、教育委員会との連携 15
  - 全体の運営フロー図 16
- ③GH学習の枠組み 17
- ④GH学習（オンラインツアー）の実施 20
  - 実施の概要 21
  - 実施体制 22
  - 実施プログラム 23
- ⑤GH学習（リアルツアー）の実施 37
  - 実施の概要（大田市・雲南市・京都市・大田市リベンジ） 38
  - 実施スケジュール 40
  - 実施体制 41
  - 実施プログラム 43
- ⑥GHサイト登録者の母集団の分析 55
  - アンケート調査について 56
  - 登録者の年齢 57
  - プログラム応募状況 58
  - プロジェクト認知経路 60
  - GHサイトへの登録理由 61
  - 学んでいる場所 63
  - 登校状況 64
  - 生活・学習状況 65
  - 自尊心感情 67
  - 抑うつ傾向 69
- ⑦GHプログラムの効果検証（アンケートデータ） 70
  - プログラム後の興味関心領域の変化 71
  - 新しく興味が湧いたことについて 72
  - プログラム後の自尊心と学習意欲の変化 73
  - プログラム後の自己効力感と、自分への自信の程度について 74
  - プログラム後の「学びが楽しいと感じた理由」 75
  - プログラム後の「学びが好きな理由」 76
  - プログラム後の「学びが好きな理由」の変化 77
  - プログラム後の教科的視点の変化 78
  - プログラム後の「守破離」の変化 80
  - プログラムでのチャレンジの有無について 81
  - GH学習がもたらす変化について 82

Gakken

目次

- ⑧GHプログラムの効果検証（アンケートデータ） 83
  - アセスメントデータから傾向把握するAOS 84
  - AOSのデータ分析について 85
  - 母集団の傾向とプログラム後の変化 86
  - オンラインとリアルの参加者の特徴の違い 87
  - プログラム後の興味関心領域の変化 88
  - GH学習を通じた学びの効果の特徴 93
- ⑨自走・普及プランの検証と課題抽出（アンケートデータ） 94
  - 支援者・登録者への事後アンケート調査について 95
  - プログラム参加への満足度（登録者） 96
  - オンラインツアーの参加頻度・費用（登録者） 97
  - リアルツアーの参加頻度・費用（登録者） 98
  - GHプロジェクトに期待すること（登録者） 99
  - GHプロジェクトに対する今後のニーズ（登録者） 100
  - プロジェクト内容への満足度（支援者） 101
  - プロジェクトへの満足度が高まった理由（支援者） 102
  - プロジェクト協力への負担感（GH） 103
  - プロジェクト実施の課題（教育委員会） 104
- ⑩自走・普及プランの検証と課題抽出 105
  - プランA　教委・自治体主導での運営による自走 106
  - プランB　企業主体での運営による自走 107
  - プランAの課題と実施可能性 108
  - プランBの課題と実施可能性 109
  - そのほかの課題や示唆 110
- 本実証にかかわってくださった方々 112

Gakken

サマリ

実証背景と内容

背景	小中学校における不登校による長期欠席者数は約20万人で過去最多。不登校傾向のある児童・生徒には、体感覚によるインプットを好む傾向や芸術・クラフト分野に造詣が深い傾向がある。不登校・引きこもり状態による学習空白と社会との分断を解消するため、学びと社会に接続する機会の創出が必要とされている。また、地域産業を支える人材不足という恒常的な課題がある。
目的	■ 不登校傾向のある児童生徒の学習空白の解消と、自己肯定感の向上、多様な進路選択の機会の醸成 ■「ゴッドハンズ学習（手仕事を題材とした探究学習と手仕事のインターン、以下GH学習）」の方法論と学習プログラムのモデル制作 ■ GH学習の運営実施体制と自走プランの検証
取組内容	**1）サードブレイスの創出とその効果測定（①～⑧）** • 対象者：全国の小学生～高校３年生 • 育成する人材像：自己を肯定的に捉え、自分自身の特性や興味関心を認識して、自分に合った生き方や学び方、自分にしか生み出せない価値を、手仕事を通して探究できる人材 • プログラム内容：オンラインツアー、リアルツアー • 期間：2022年10月～2023年２月 **2）自走・普及に向けたプラン具体化と示唆出し（⑨、⑩）** • プランA：教委・自治体主導での運営による自走 • プランB：企業主体での運営による自走 • 実施事項：教委・GH・参加者へのヒアリング・アンケート
取組内容詳細	①GHサイトの構築 ②GHプログラムの運営フロー構築 ③GH学習の枠組み ④GH学習（オンラインツアー）の実施 ⑤GH学習（リアルツアー）の実施 ⑥GHサイト登録者の母集団の特徴 ⑦GHプログラムの効果検証（アンケートデータ） ⑧GHプログラムの効果検証（アセスメントデータ） ⑨自走・普及プランの検証と課題抽出（アンケートデータ） ⑩自走・普及プランの検証と課題抽出

実証成果

成果	**1）サードブレイスの創出とその効果測定（①～⑧）** • GHサイト登録者の母集団の分析 • GH学習の方法論および学習プログラムのモデル制作 • GH学習運営フロー図の制作 • GH学習参加者への支援の実施および効果測定 **2）自走・普及に向けたプラン具体化と示唆出し（⑨、⑩）** • GH学習参加者への実施後アンケートによるニーズおよび、自走・普及の可能性と課題の検証 • GH支援者（教委・GH・学校）への実施後ヒアリングおよびアンケートによるニーズおよび、自走・普及の可能性と課題の検証

事業の背景と目的

背景

小中学校における長期欠席者数は約29万人、このうち不登校によるものは約20万人となり過去最多である。不登校・ひきこもり状態による学習空白と社会との分断を解消するため、学びと社会に接続する機会の創出が欠かせない。不登校の児童生徒の特徴として体感覚による情報のインプットを好む傾向や、芸術・クラフト分野に造詣が深い傾向があることから、手仕事に関わる学びや仕事の作り方を知る機会が、学びと仕事のレディネスを高める可能性がある。

手仕事では、「世界に一つとして同じ形の手がないからこそ、自分にしか生み出せない価値がある」ことを実感し、自己肯定感を育むきっかけを得やすいと考える。またその過程で必要な知識を学び、仕事につながるキャリアを積むことができる。

さらに不登校問題だけでなく、日本の第一次、第二次産業を支える人材の恒常的な不足を、後継者育成という観点からも解消する糸口となる可能性がある。地方創生を義務教育の学びに結びつけ、従来的な進学コースだけでなくクラフトマンシップの「就労コース」を創出することで、地方の内需を生んでいく、技術・技能を継承していく担い手「匠」を育成する流れを生み出したい。

目的

最終的な目的
- 最終的に達成したい状態

手仕事体験による学びの構築と、学びから地域産業を創出するサードプレイスの構築
- 不登校傾向のある児童生徒をはじめとしたあらゆる児童生徒が、手仕事を題材とした探究学習とインターンを実践できること
- 第一次、第二次産業の人材不足に対し、地域リソースを活用した教育によって承継への活路を見出せること
- 地域のサードプレイスになり得る場所（道の駅、山の駅等）において、上記を負担なく運営するための標準化されたフローが導入されること

本実証の目的
- 上記に向け、本実証で開発・検証したいこと

不登校傾向のある児童生徒に対する、手仕事体験から学びを構築する方法論と、サードプレイスの運営体制の検証

実証フィールドと実施体制

実証フィールド（リアル）

- **島根県大田市**
  - 世界遺産や歴史ある街並み、豊かな自然を有する大田市の、複数のエリアに渡るGHの職場で活動を行う。また、「道の駅ごいせ仁摩」で販売体験を実施。
  - 実施プログラム：そば職人／木工職人／畳職人／農家／魚加工職人／陶芸家／石見神楽面職人

- **島根県雲南市**
  - 木次乳業と奥出雲ワイナリーからなる食産業の生産・加工・販売所である「食の杜」を拠点にして活動を行う。
  - 実施プログラム：ワイン醸造家／コミュニティナース

- **京都府京都市**
  - 歴史と伝統を有する京都市のGHの職場で活動を行う。
  - 実施プログラム：錦織作家／弦楽器製作家

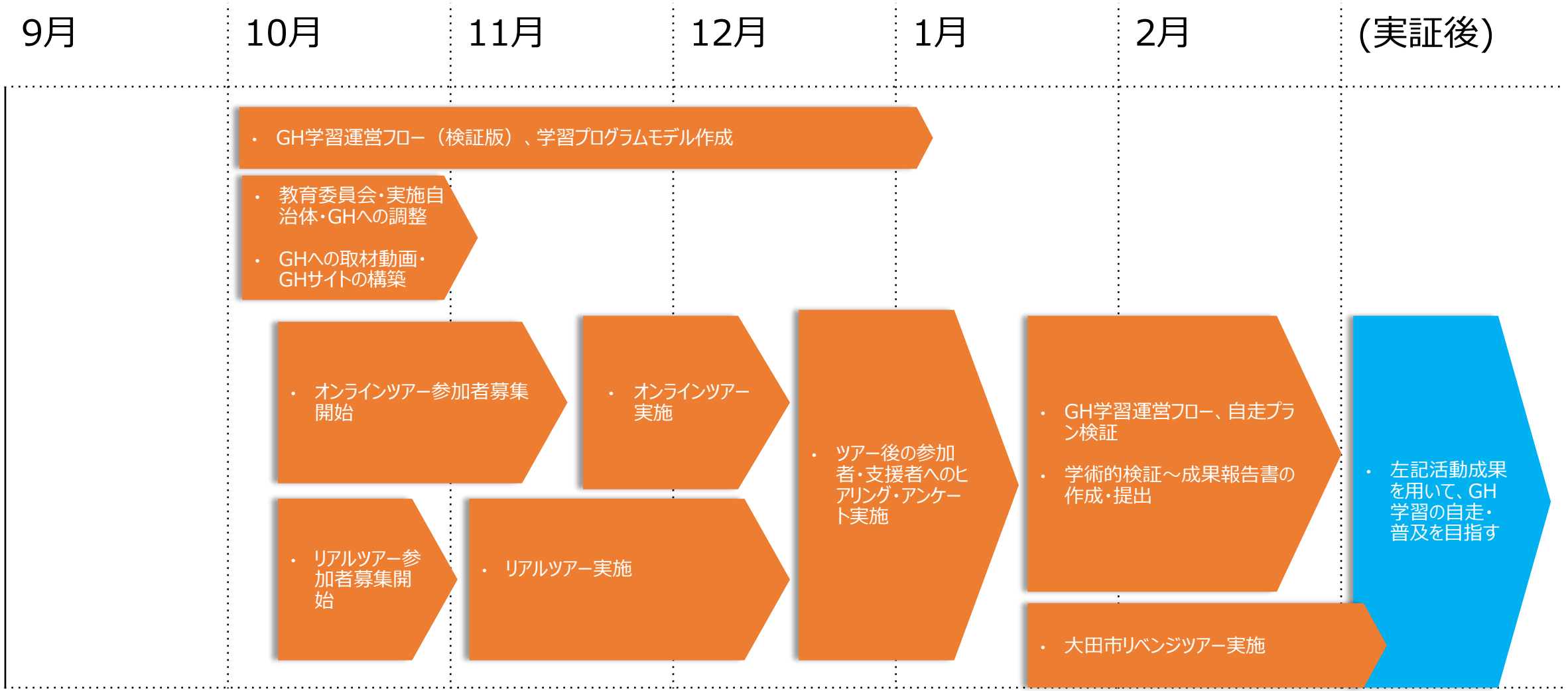
実施体制

- **事業受託者：株式会社Gakken**
  - 統括責任者：代田雪絵(Gakken/K12事業部部長)
  - 執行責任者：松田こずえ(小中教材編集課課長)
  - 渉外責任者：伊藤なつみ(小中教材編集課)
  - ：小泉俊貴(デジタル事業課)

- **再委託先：株式会社SPACE**(GHプロジェクトの企画開発・実施・効果検証を担当)
  - 責任者：福本理恵(CEO/東京大学未来ビジョン研究センター客員研究員)

- **再委託先：秋山美津子**(GHプロジェクトの実施補助・学習プログラム等の制作補助を担当)

スケジュール


9月
10月
11月
12月
1月
2月
(実証後)
・ GH学習運営フロー（検証版）、学習プログラムモデル作成
・ 教育委員会・実施自治体・GHへの調整
・ GHへの取材動画・GHサイトの構築
・ オンラインツアー参加者募集開始
・ オンラインツアー実施
・ ツアー後の参加者・支援者へのヒアリング・アンケート実施
・ GH学習運営フロー、自走プラン検証
・ 学術的検証～成果報告書の作成・提出
・ 左記活動成果を用いて、GH学習の自走・普及を目指す
・ リアルツアー参加者募集開始
・ リアルツアー実施
・ 大田市リベンジツアー実施

①GHサイトの構築

①GHサイトの構築：機能１　多様な職業と出会えるプラットフォーム

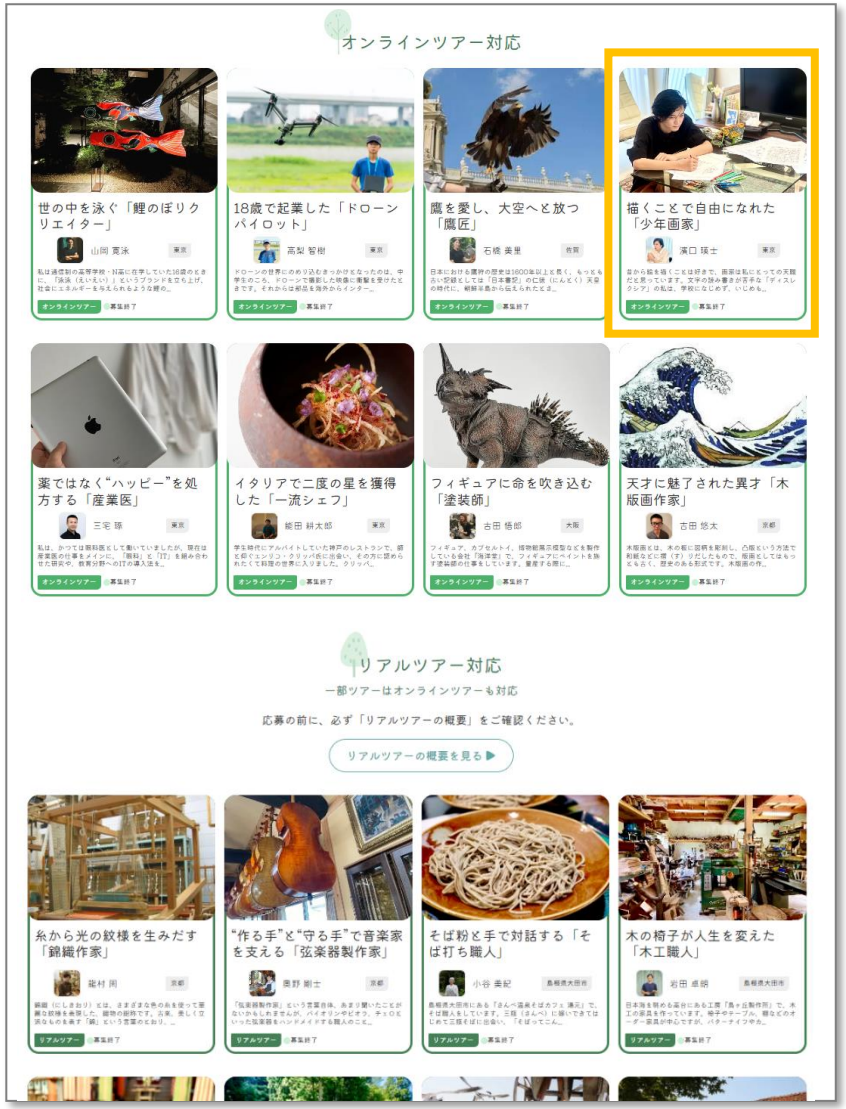




- 児童生徒が、計30種の多種多様な職業とGH（ゴッドハンズ）に出会えるプラットフォームとして、特設サイトを構築。
- 各GHの紹介ページから、GHのプロフィールおよび「仕事内容と魅力」「具体的な作業内容」「子どもたちへのメッセージ」を掲載した。
- サイトを見て興味をもった場合は登録を行い、オンラインまたはリアルのプログラム（ツアー）に申し込みができる機能を持たせた。（機能２）

①GHサイトの構築：機能２　オンライン・リアルプログラムへの申し込み

■GH一覧ページ（計30種の職業とGH）



興味のあるGHのページをクリック

■各GH紹介ページ



面白そうだと思ったら、紹介ページからプログラムに申し込める。



①GHサイトの構築：機能３　興味・関心や特性についてのアセスメント実施

■マイページ



アセスメントの実施

■サイト登録者はマイページより、アセスメントツールを活用して右のようなアセスメントを受講できる。

８つのうちのどの領域の力が高いか

- 言語
- 論理・数学
- 音楽
- 身体運動
- 空間
- 対人
- 内省
- 博物

物事を進めるときの頭の使い方

【機能】
- 立案型
- 順守型
- 評価型

【形態】
- 単独型
- 序列型
- 並列型
- 任意型

【水準】
- 巨視型
- 微視型

【範囲】
- 独立型
- 共同型

【傾向】
- 革新型
- 保守型

好奇心

- 高い←→低い
- 収束←→発散



STEAM のどの分野に興味が向きやすいか

- Science
- Technology
- Engineering
- Arts
- Math

認知特性の優位性

【入力】
- 視覚
- 聴覚
- 体感覚

【出力】
- 読む
- 書く
- 描く
- 話す

②GHプログラムの運営フローの構築

②GHプログラムの運営フローの構築：参加者の募集と管理

対象者

- 日本全国の小・中・高校生
- 通信制高校や中等部の生徒
- 子ども財団
- 不登校支援団体・親の会
- リアルツアー実施自治体の小・中・高校生

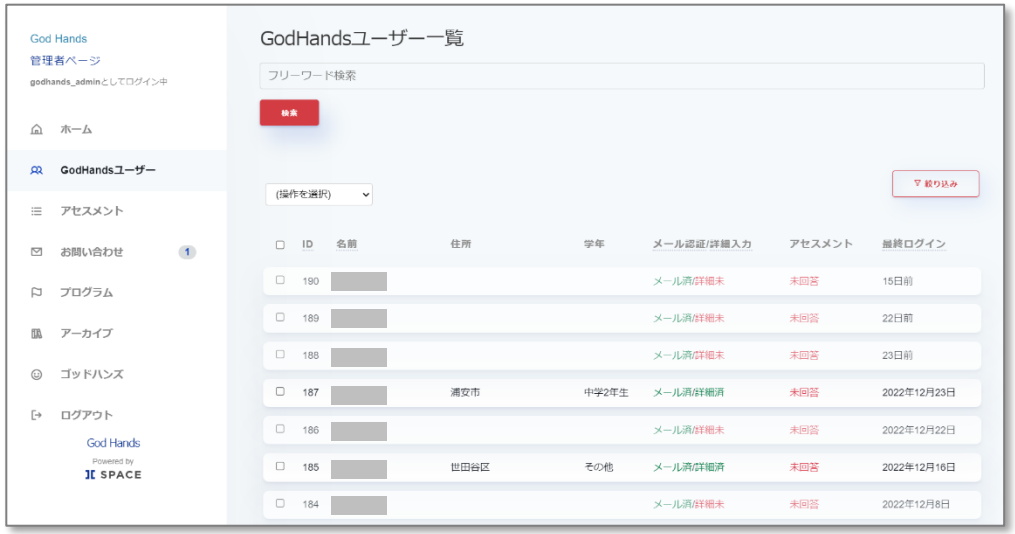
❶告知
プレスリリース・メール・教委経由での告知

❷GHサイトへの登録（登録者の詳細データ収集）

❸GH管理サイトで登録者を管理



GHサイト



GH管理サイト

- 募集期間：2022年10月～2023年2月24日時点
- 仮登録者：187名
- 本登録者：　86名

※本登録者は、仮登録段階から詳細データを入力して、実施プログラムへの申し込みが可能となった登録者

②GHプログラムの運営フローの構築：参加者の募集と管理

GHサイト



GH管理サイト



❹プログラム申込

❺プログラム参加後の活動記録の記入（自己の評価）

❻プログラム参加後の活動記録の記入（支援者の評価）

参加者

- オンラインツアーの参加者
- リアルツアーの参加者

支援者

- GH運営スタッフ

②GHプログラムの運営フローの構築：GH、教育委員会との連携

GH

- オンラインツアーのGH
- リアルツアーのGH

教委・学校

- リアルツアー実施自治体の教委
- 参加者の在籍する学校

取材・サイト紹介ページ作成

❼参加者の活動記録の共有（システム連携）

❽参加者への出席配慮



GHサイト



GH管理サイト

②GHプログラムの運営フローの構築：全体の運営フロー図

GH

- リアルツアーのGH
- オンラインツアーのGH

参加者

- オンラインツアーの参加者
- リアルツアーの参加者

教委・学校

- リアルツアー実施自治体の教委
- 参加者の在籍する学校

プログラム実施支援

プログラム参加

登録・申し込み

連絡・プログラム実施支援

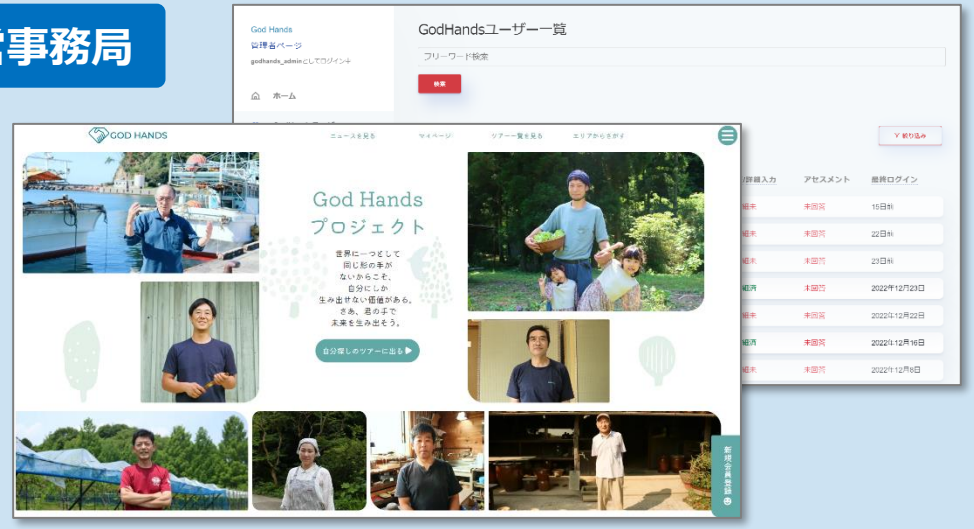
プログラム告知・出席配慮

参加者の活動記録共有（システム連携）

運営支援者 ← **連携** →

- 現地コーディネーター
- 運営スタッフ・ボランティア

GH運営事務局



③GH学習の枠組み

③GH学習の枠組み

目的

従来の学校教育では評価されにくい、芸術・クラフト分野をはじめとした多様な才能を発掘し、ひとりひとりの子どもに合った生き方・学び方を見つけること。

育成したい人材像

自己を肯定的に捉え、自分自身の特性や興味関心を認識して、自分に合った生き方や学び方、自分にしか生み出せない価値を、手仕事を通して探究できる人材

手段

手仕事を通して唯一無二の価値をつくりだすGHとの出会いを通して、GHの生き方や学び方、仕事への向き合い方から、自分自身の生き方や学び方のヒントとなる知識や技術を習得する。

■オンラインツアー

オンライン上でのGHとの対話を通して学ぶ。

■リアルツアー

現地へ行き、実際にGHの職場で仕事や暮らしを体験することで学ぶ。





③GH学習の枠組み

学びの視点

頭だけでなく心や体を使った学び方を意識するために、「心」「頭」「体」×「守」「破」「離」の9つのマトリクスで視点を設定した。GH学習の学びは「守」→「破」→「離」の順に、段階的に発展していくことをねらいとした。

	守	破	離
心	いまの自分の心のクセや状態をしっかり見つめる	ゴッドハンズの考えやモノの捉え方を取り入れてみる	自分のなかで新しい考え方や見方を試してみる
頭	いま自分が持っている知識を生かしてみる	知らなかった知識をゴッドハンズから取り入れてみる	未知の領域まで知らないことを調べにいって学ぶ
体	自分の体の使い方やクセをしっかり体感で理解する	ゴッドハンズの体の使い方を観察して取り入れてみる	今まで使っていなかった体の使い方を試してみる

④GH学習（オンラインツアー）の実施

④GH学習（オンラインツアー）の実施：実施の概要

期間 2022年11月16日～2022年12月３日

時間 １回約90分、全14回実施

参加人数 計77人（複数回参加者の重複あり）

実施形式 zoomミーティング

目的 多様な職業を知り、興味関心を広げる。また、GHの生き方や学び方、仕事への向き合い方から、自分自身の生き方や学び方のヒントを得る。

職種 ドローンパイロット／ピアニスト／陶芸家／シェフ／画家／産業医／フィギュア塗装師／華道家／鷹匠／木版画家／細密画家／未来妄想クリエイター／鯉のぼりクリエイター／実業家



④GH学習（オンラインツアー）の実施：実施の概要・実施体制

■オンラインツアーの流れ（例）

10分	GH学習の説明、GH紹介
50分	GHトークセッション
20分	質疑応答
10分	フォローアップ、アンケート

■GHトークセッションの内容例

❶これまでの歩みや仕事に出会ったきっかけ

なぜそれをやろうとしたのか、きっかけとなる出来事やこれまでの変遷。得意なこと・苦手なこと、考え方、嗜好など。

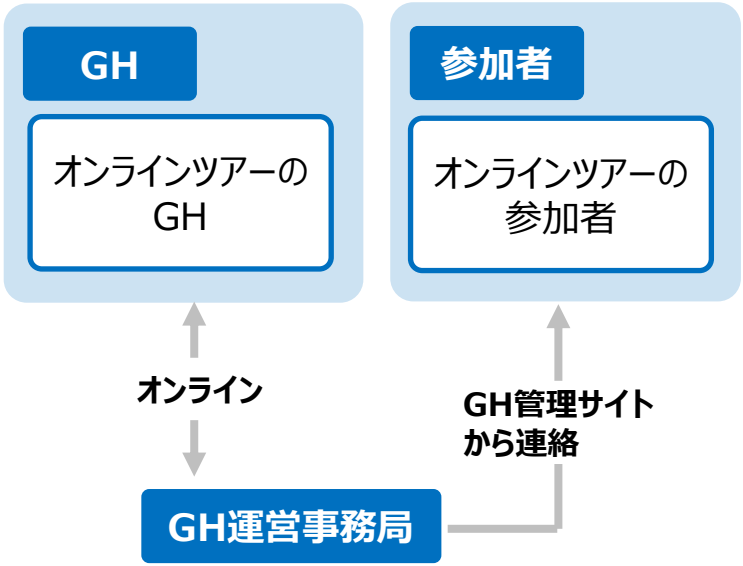
❷仕事の内容や暮らしぶり

どんな作業をしているのか。どんなふうにアイディアを考え、どんなプロセスで作っていくのか。仕事を通してどんなことを学んでいるのか。苦悩や悩み、喜び、モチベーションなど。

❸自分にしか生み出せない価値を見つけるためのヒント

自分にしか生み出せない価値を見つけるにはどうすればよいか。将来の不安への対処の仕方など。

■実施体制





GH職場とオンラインでつなぐ

オンラインツアー実施までの準備

・GHへのヒアリング、日程調整
・GHプロジェクトについての説明
・トーク内容についての打ち合わせ
・GH、参加者、支援スタッフへの連絡

運営メンバー：4名
ディレクター（1）、事務局スタッフ（3）

オンラインツアー実施

・全体のファシリテート
・参加者のフォロー
・GHのフォロー

運営メンバー：4～6名
ファシリテーター（1）、事務局スタッフ（1～2）、支援スタッフ（2～3）

④GH学習（オンラインツアー）の実施：実施プログラム

授業①18歳で起業した「ドローンパイロット」

- 実施日時：11月16日（水）13：30～15：00
- 参加人数：5名











ドローンパイロット
高梨 智樹（たかなし・ともき）

中学生時代に「識字障害」と診断されるも、パソコンや電卓を活用して自分に合った学び方を模索し、定時制高校に入学。

18歳で父親とともに、ドローンによる空撮・操縦会社『スカイジョブ』を設立し、高校卒業後はドローンパイロットとして活動する。

その活躍はドキュメンタリー番組『情熱大陸』（TBS系）でも紹介され話題となった。ほか、聞き書きによる著書『文字の読めないパイロット 識字障害の僕がドローンと出会って飛び立つまで』（イースト・プレス）がある。

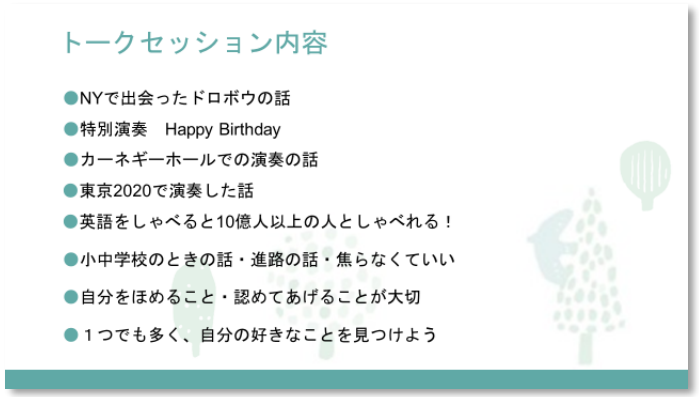
④GH学習（オンラインツアー）の実施：実施プログラム

授業② ７本の指で“奇跡の音色”を奏でる「ピアニスト」

- 実施日時：11月16日（水）17：30～19：00
- 参加人数：6名









ピアニスト
西川 悟平（にしかわ・ごへい）

1999年、巨匠・故ディヴィッド・ブラッドショー氏とコズモ・ブオーノ氏に認められ、ニューヨークへ招待されたことをきっかけに、プロのピアニストを目指す。
同年、リンカーンセンター・アリスタリーホールにてニューヨークデビューを果たし、翌年より定期的にカーネギーホールにて演奏するように。
輝かしいキャリアが始まった矢先にジストニアという難病に冒されるも、懸命なリハビリの末、７本の指で演奏し再起を果たす。
世界を舞台に意欲的に活動を続けるなか、2021年には「東京2020パラリンピック」の閉会式で演奏を披露し、グランドフィナーレを飾った。

④GH学習（オンラインツアー）の実施：実施プログラム

授業③日本の感性を“かたち”に変える「陶芸家」

- 実施日時：11月22日（火）13：30～15：00
- 参加人数：4名











陶芸家
SHOWKO（しょうこ）

京都で330年続く茶陶の窯元「真葛焼」に生まれる。
佐賀県武雄市での陶芸を修業したのち、2005年より自身の工房『SpringShow Studio』にて独特の技法での陶板画制作をはじめる。
その後、グラフィックデザイナーとして平面の構成などのデザイン、大手メーカーのショッピングサイトの運営などに携わり、他業種の経験をもとに、日本のもてなしの文化における器の可能性を探究。
2009年に「読む器」をコンセプトにした、プロダクトブランド『SIONE』を立ち上げる。現在は、京都を拠点に国内外で作品を発表。
陶板画作家としての活動のみならず、アートプロジェクト、プロダクトデザイン、ブランディングや茶会などを通じて、現代に添ったもてなしの文化を創っている。

④GH学習（オンラインツアー）の実施：実施プログラム

授業④イタリアで二度の星を獲得した「一流シェフ」

- 実施日時：11月22日（火）17：30～19：00
- 参加人数：8名











イタリア料理シェフ
能田 耕太郎（のうだ・こうたろう）

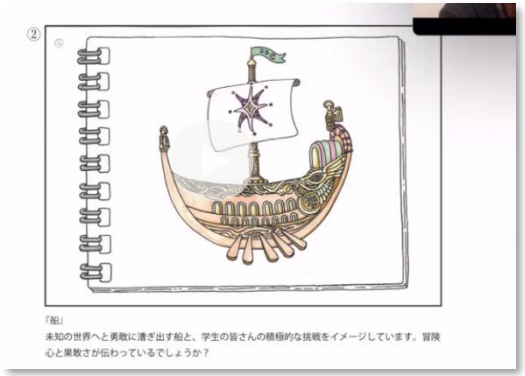
イタリア・ローマのミシュラン一ツ星獲得店『bistrot64』料理長。
神戸のビストロ『グアルティエロ・マルケージ』を経てイタリアに渡り、フィレンツェの三ツ星リストランテ『エノテカ・ピンキオーリ』をはじめとした各地の厨房で、修行時代をおくる。
2010年、ヴィテルボのリストランテ『エノテカ・ラ・トーレ』にて、ミシュランガイド・イタリア2011より一ツ星を獲得。翌年にはローマの五ツ星ホテル『ジュメイラ・グランデ』が擁する『マニョリア』に、総料理長として就任。
その後、コペンハーゲン『ノーマ』『ゲラニウム』など、最高峰の北欧料理店での研修を経て再びイタリアへ。
2016年、ミシュランガイド・イタリア2017より二度目の一ツ星を獲得。
イタリア料理のシェフとして、イタリアで二度の評価を得るに至った初の日本人となる。

④GH学習（オンラインツアー）の実施：実施プログラム

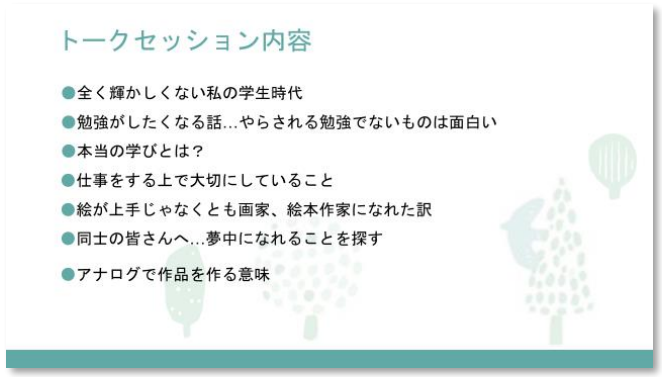
授業⑤描くことで自由になれた「少年画家」

- 実施日時：11月25日（金）15：30～17：00
- 参加人数：9名











画家／絵本作家
濱口 瑛士（はまぐち・えいし）

3歳頃から絵を描き始める。ディスレクシアという特性を持つ反面、言語による思考力や表現力の知能指数を示す言語性IQは133と高く、物語の創作も得意とする。
世界史(特にローマ史)や民族・宗教問題にも強い関心を持っており、尊敬する人物は、ローマ皇帝アウグストゥスと教皇ヨハネパウロ2世。
好きな言葉は「君の覚えた小さな技術をいつくしみ、その中でやすらえ」(マルクス・アウレリウス・アントニヌス)。
作品集『黒板に描けなかった夢 ～12歳、学校からはみ出した少年画家の内なる世界』『書くことと描くこと』(ともにブックマン社)をはじめ、絵本『ダビッコラと宇宙へ』(白泉社)など著書も多数。

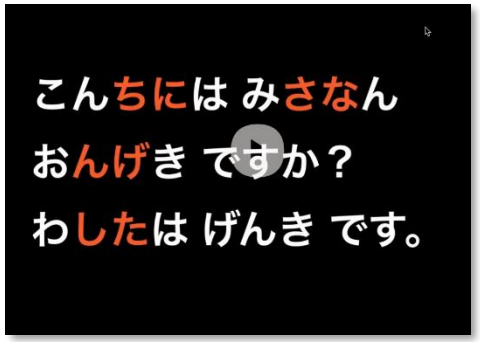
④GH学習（オンラインツアー）の実施：実施プログラム



授業⑥薬ではなく“ハッピー”を処方する「産業医」

- 実施日時：11月27日（日）13：30～15：00
- 参加人数：5名







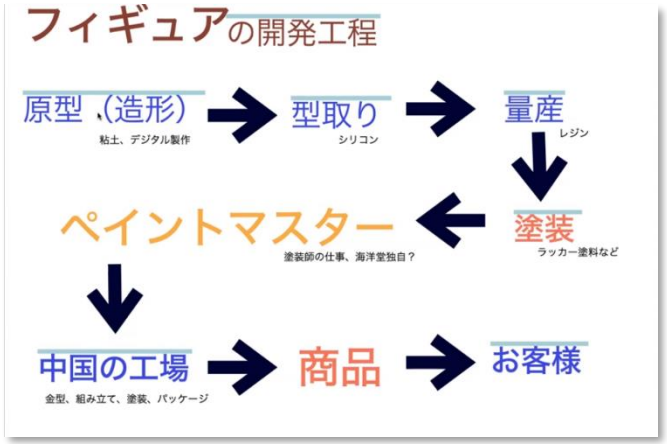
治らない病気や障害の人を、治らなくても
元気に楽しく生きられるようにする医者
三宅 琢（みやけ・たく）

株式会社Studio Gift Hands代表取締役／公益社団法人NEXT VISION理事。働く人々のメンタルヘルスケアから人材育成まで、職場で起こるさまざまな課題の解決や、ヘルスリテラシー向上のための教育・育成を行う産業医。
「iPhone」や「iPad」を活用した、視覚障害者や発達障害者への情報支援をはじめ、病院デザインのコンセプトディレクターを務める。
医療／デザイン／建築の領域を超えた情報障害者への情報処方を行う眼科医。
日テレSocialの体コンデション動画の監修や、日本の伝統美の価値を伝える「Edge of Japan」の運営支援など、マルチメディアでの対話を軸として、社会課題を解決するための社会処方を提案する社会医。
「産業医／眼科医／社会医」という３つのスタイルで、人が豊かに生きるためのウェルビーイングに関する哲学教育を行っている。

④GH学習（オンラインツアー）の実施：実施プログラム

授業⑦フィギュアに命を吹き込む「塗装師」

- 実施日時：11月27日（日）17：30～19：00
- 参加人数：6名











造形家／塗装師
古田 悟郎（ふるた・ごろう）

日本動植物専門学院に在学中、『海洋堂』でアルバイトをしたことがきっかけで現在に至る。『海洋堂』の動物系の塗装見本のほぼすべてを担当している。
幼少期に特撮テレビ番組『UFO大戦争　戦え！レッドタイガー』（テレビ東京）に出演し、特撮現場で影響を受けた。
爬虫類や古生物への造旨も深く、爬虫類専門雑誌での連載「幻想ビバリウム」にて数々の古代生物の製作をはじめ、博物館の展示物モデルの製作など、造形師としても高い評価を得ている。

④GH学習（オンラインツアー）の実施：実施プログラム

授業⑧鷹を愛し、大空へと放つ「鷹匠」

- 実施日時：11月30日（水）13：30～15：00
- 参加人数：7名







現代鷹匠
石橋 美里（いしばし・みさと）

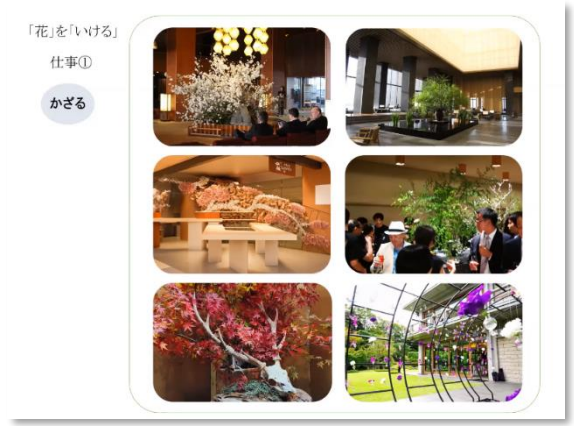
幼少期に鷹に出会い、ひと目惚れ。以来、鷹と関わる仕事を目指すなかで、鷹を扱う獣医になりたいと考えるように。
高校生のときに、自分が必要とされる技術に対して真剣に向きあいたいと思い、誰もやったことのない、鷹の未知の分野に挑戦することを決意。
株式会社『ファルコンウィング』、『日本鷹馬文化顕彰会』を設立する。
現在は鳥害対策だけでなく、伝統文化の啓蒙やイベント出演、動物を介在した教育支援、講演セミナーなど、幅広いフィールドで活躍中。

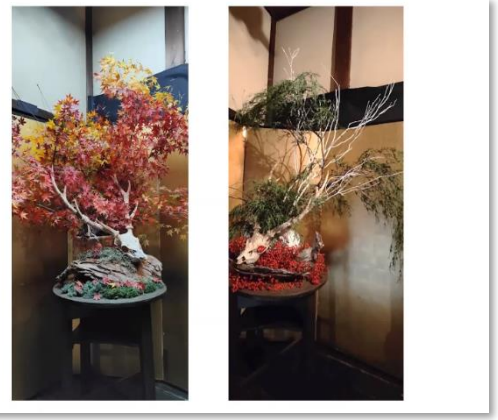
④GH学習（オンラインツアー）の実施：実施プログラム

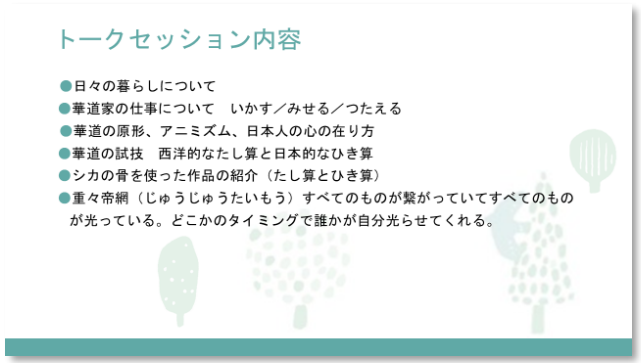
授業⑨和の知恵をみんなの“ツール”にする「華道家」

- 実施日時：11月30日（水）17：30～19：00
- 参加人数：6名











華道家
吉田 祥子（よしだ・しょうこ）

慶應義塾大学 総合政策学部を卒業後、日本電気株式会社で新聞社総デジタルシステム化の基礎設計を担当。博報堂生活総合研究所にてフリープランナーとして勤務。ほかLVMHグループでハイエンド・マーケティングを担当したのち、日本農業経営大学校非常勤講師を務める。
母が家元を務める流派で学び、ホテルや飲食店の花飾りを手がけるほか、京都の里山で循環型農業に携わる。
華道は戦国武将がマネジメント能力を向上させるツールの役割も担っていたことに注目し、企業研修や講演を行う。草花をインターフェイスとして自分を覗いて放すワークショップを東京・京都・岩手などで開催。

④GH学習（オンラインツアー）の実施：実施プログラム

授業⑩天才に魅了された異才「木版画作家」

- 実施日時：12月１日（木）15：30～17：00
- 参加人数：1名













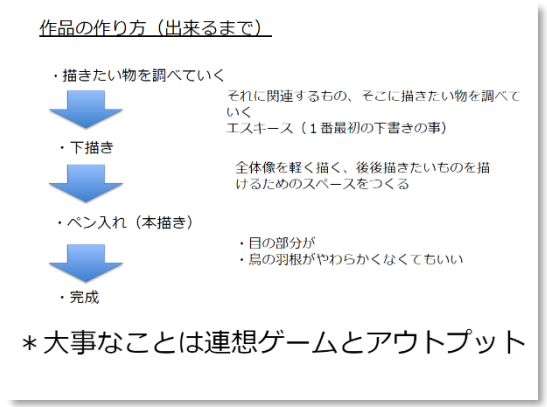
木版画作家
吉田 悠太（よしだ・ゆうた）

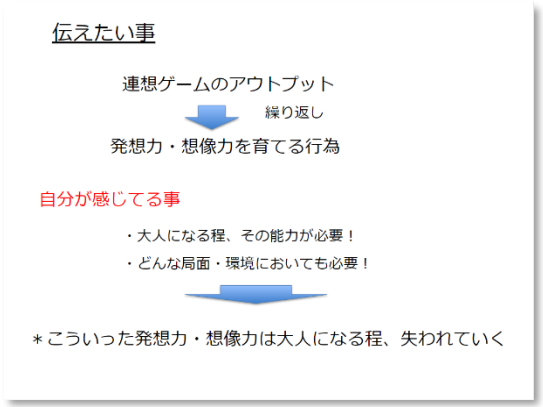
小学5年生のときに、葛飾北斎の『神奈川沖浪裏』に魅了されたのがきっかけで、木版画を始める。
以来、独学ながらも技術を磨き、葛飾北斎や歌川広重の浮世絵を再現した作品を多数制作。
2019年には、浮世絵の再現作品だけでなくオリジナル版画を含めた初の個展『版画ノイエ』を開催。
『異才発掘プロジェクト ROCKET』4期スカラー候補生。

④GH学習（オンラインツアー）の実施：実施プログラム

授業⑪無限の線を編む「細密画家」

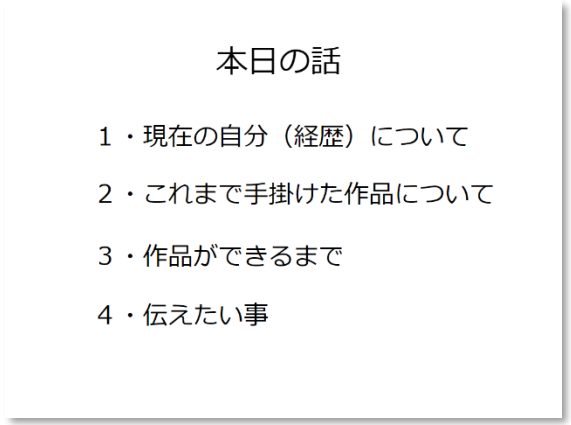
- 実施日時：12月２日（金）13：30～15：00
- 参加人数：1名









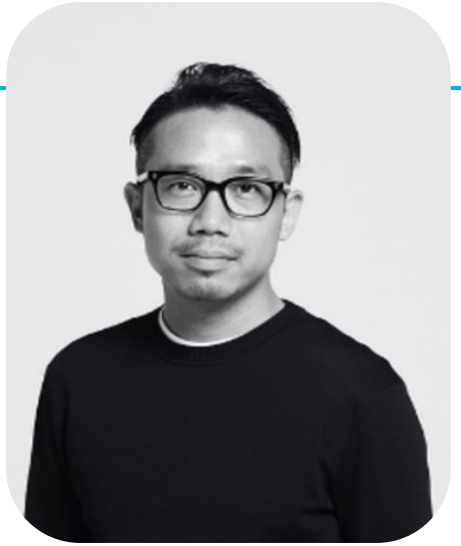




細密画家／ペン画家
金澤 洋輝（かなざわ・ひろき）

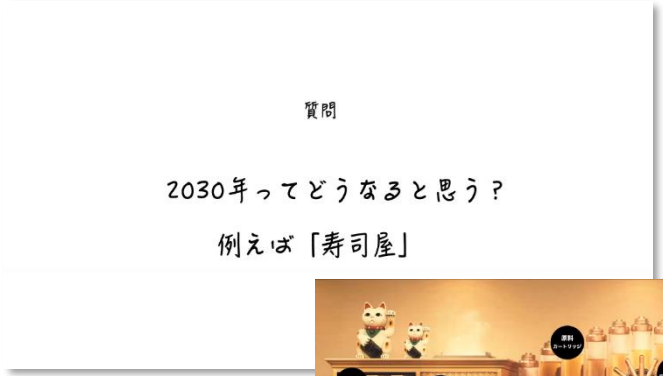
中学生時代に壁画を見て、「自分の世界を絵で表現したい」と思ったのがきっかけとなり、美術予備校に3年間通い、多摩美術大学に進学。
現在は、大学院・日本画研究領域に所属し、細密画のみならず銅版画の制作も精力的に行っている。

④GH学習（オンラインツアー）の実施：実施プログラム



授業⑫ワクワクを可視化！「未来妄想クリエイター」

- 実施日時：12月２日（金）17：30～19：00
- 参加人数：13名







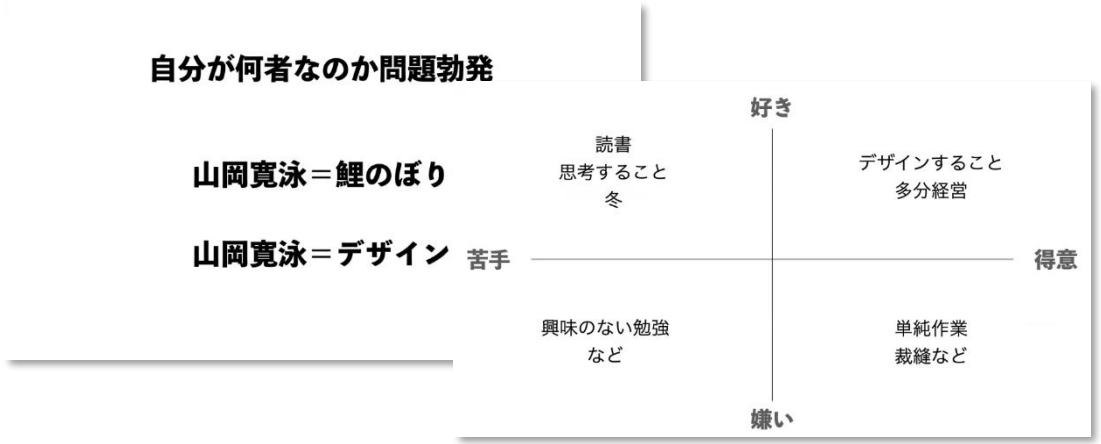
未来妄想クリエイター
榊 良祐（さかき・りょうすけ）

アートディレクターとして電通に所属し、さまざまな企業のブランディングや広告プロジェクトを手掛ける。
2016年に、フードテック・クリエイティブ集団「OPEN MEALS」を立ち上げ、これまでに食とデジタルを融合させた、革新的な7つのプロジェクトを発表。なかでも寿司の味をデータ化・転送し、ロボットアームが食べられる“ピクセル寿司”として再現する「Sushi Teleportation」は、世界に大きなインパクトを与えた。
ほか、おもなプロジェクトに、2023年開業予定の「北海道ボールパーク」開発、東京都が都民に配布した防災ブック「東京防災」、宇宙食市場のコンソーシアム「space food X」などがある。
グッドデザイン金賞をはじめ、D&ADほか多数受賞。

④GH学習（オンラインツアー）の実施：実施プログラム

授業⑬世の中を泳ぐ「鯉のぼりクリエイター」

- 実施日時：12月3日（土）13：30～15：00
- 参加人数：2名







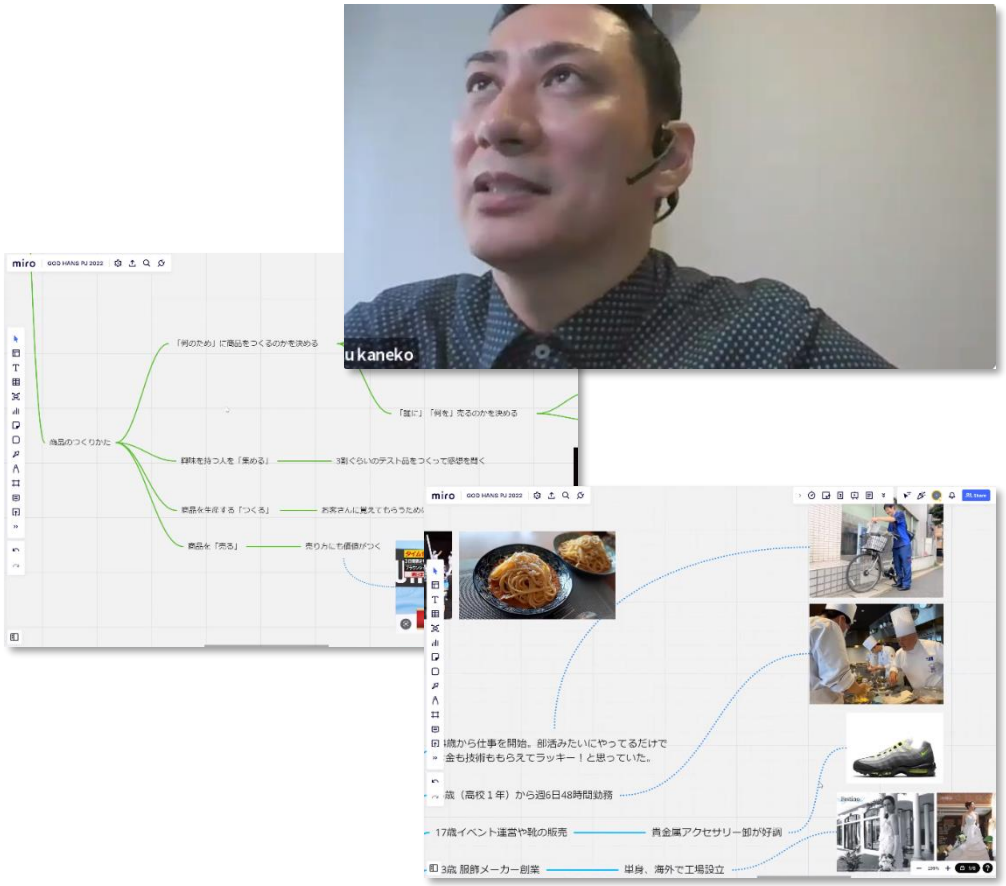
鯉のぼりクリエイター
山岡 寛泳（やまおか・かんえい）

幼少期から絵を描くことや「ものづくり」に興味を持つ。
14歳のときに東京大学と日本財団が主催する『異才発掘プロジェクト ROCKET』のスカラー候補生に選出。
N高等学校在学中に、鯉のぼりに特化したブランド『泳泳』を立ち上げる。伝統文化と現代的なデザインを融合させた鯉のぼりの企画・デザイン・製造・販売・ブランディングを行う。
現在は文化服装学院に在学し、学生と経営を両立しながら活動中。

④GH学習（オンラインツアー）の実施：実施プログラム

授業⑭仕組みづくりにワクワク！「ビジネスデザイナー」

- 実施日時：12月3日（土）17：30～19：30
- 参加人数：4名





ビジネスデザイナー
金子 裕（かねこ・ゆう）

学生起業で服飾・貴金属の製造販売を経て、経営コンサルティング会社を創業。企業の新規事業や指導者育成システムの開発を行い、大規模組織の育成プログラムから行政プロジェクトの設計まで幅広く活動。2018年9月、自らの原体験から個別最適な教育・就業機会の拡大を目指し、東京大学と共催で25歳以下のビジネスコンテスト『MAZERU』を開催。
2020年8月それぞれのフィールドで「学び」に向き合ってきた福本理恵、三宅琢と共に『株式会社SPACE』を創業。個別最適な学びを通して「自分を好きでいい社会」を目指す。
『公益社団法人ネクストビジョン』顧問
『竹芝Marine -Gateway Minato協議会』アドバイザー
2022年6月 紺綬褒章受賞

⑤GH学習（リアルツアー）の実施

⑤GH学習（リアルツアー）の実施：実施の概要（大田市・雲南市）

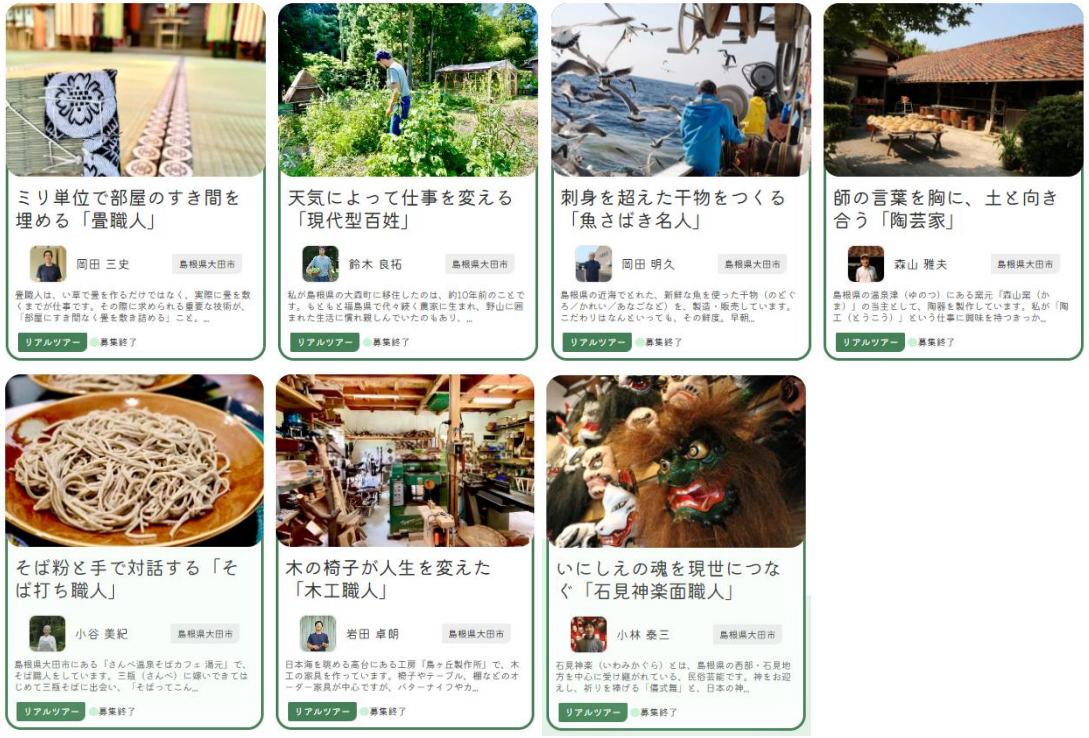
目的 GHのもとを訪れ手仕事を実際に体験しながら、GHの生き方や学び方、仕事への向き合い方から、学び方・生き方のヒントを得る。

■大田市

期間 2022年10月19日～10月25日（７日間）

参加人数 全国７名+大田市４名

職種 そば職人／木工職人／畳職人／農家／魚加工職人／陶芸家／石見神楽面職人
（自分の興味のある職種を１つ選び、参加する）



■雲南市

期間 2022年10月31日～11月4日（５日間）

参加人数 全国４名

職種 ワイン醸造家／コミュニティナース



⑤GH学習（リアルツアー）の実施：実施の概要（京都市・大田市リベンジ）

■京都市

期間	2022年12月10日～12月14日（５日間）
参加人数	全国５名
職種	錦織作家／弦楽器製作家



■大田市リベンジ

※10月の大田市ツアー後半で予定していた販売体験の内容をリベンジツアーとして実施

期間	2023年３月10日～３月12日（３日間）
参加人数	全国５名+大田市１名
オンライン	2023年２月10日、24日（事前実施）



SNS告知ミッション

せっかくのミニ畳ワークショップ、
自分たちだけでなく、
お客さんにも体験してもらいたい！

公式SNSで、どんな告知をしたら
たくさんの人が集まってくれるかな？

Gakken

⑤GH学習（リアルツアー）の実施：実施スケジュール（大田市・雲南市・京都市）

■大田市

1日目	ウェルカムツアー	その土地の歴史や文化を学びながら、「ものづくり」と「人」とのつながりを探っていく。
2日目 3日目 4日目	GH職場体験	GHの話を聞きながら、実際に作業の仕方や工程を学ぶ。GHからアドバイスをもらいつつ、自分なりに作業を工夫していく。
5日目	共通ワーク＆講演会	その土地で働く人たちから、「仕事」と「暮らし」の結びつきを学ぶ。
6日目 7日目	GH職場体験	自分なりに作業を工夫していく。販売体験に備えて、売るものの準備をしたり、売るための工夫を考えたりする。
8日目	リトリートツアー	その土地の自然を学びながら、「ものづくり」とのつながりを探っていく。
9日目	販売体験	道の駅で、GHや自分のつくった作品を販売する。道の駅の果たす役割を学ぶ。
10日目	振り返り＆発表	GH職場体験の成果や学びを仲間たちに共有する。自分自身の変化を見つめる。

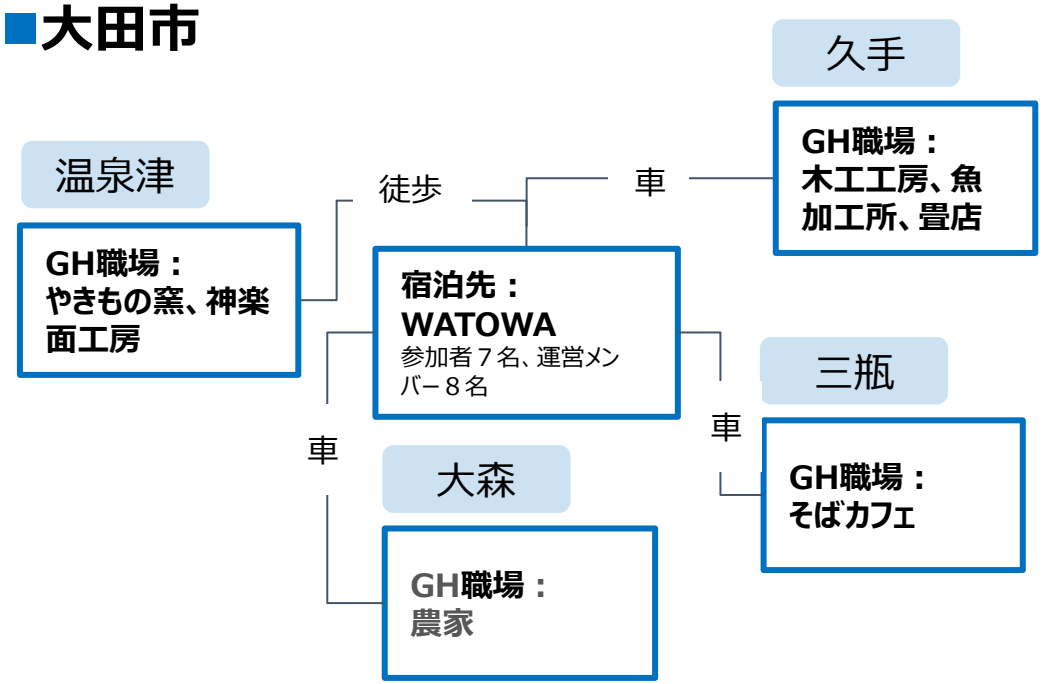
リベンジツアーで実施

■雲南市・京都市

1日目	ウェルカムツアー
2日目 3日目 4日目	GH職場体験
5日目	振り返り＆発表

⑤GH学習（リアルツアー）の実施：実施体制（大田市・雲南市）

■大田市



リアルツアー実施までの準備

・GH・現地コーディネーターへのヒアリング、日程調整
・GHプロジェクトについての説明
・ツアー内容についての打ち合わせ
・GH、参加者、支援スタッフへの連絡

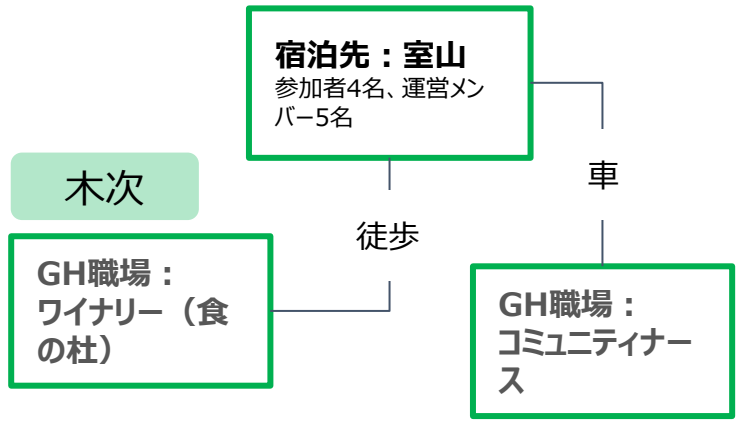
運営メンバー：5名
ディレクター（1）、事務局スタッフ（3）、現地コーディネーター（1）

リアルツアー実施

・GH・現地コーディネーターとのMT
・参加者生活支援
・参加者学習支援
・現地移動補助

運営メンバー：12～13名
ディレクター（1）、事務局スタッフ（4）、現地コーディネーター（1）、支援スタッフ（3）、現地ボランティアスタッフ（3～4）

■雲南市



リアルツアー実施までの準備

・GHへのヒアリング、日程調整
・GHプロジェクトについての説明
・ツアー内容についての打ち合わせ
・GH、参加者、支援スタッフへの連絡

運営メンバー：4名
ディレクター（1）、事務局スタッフ（3）

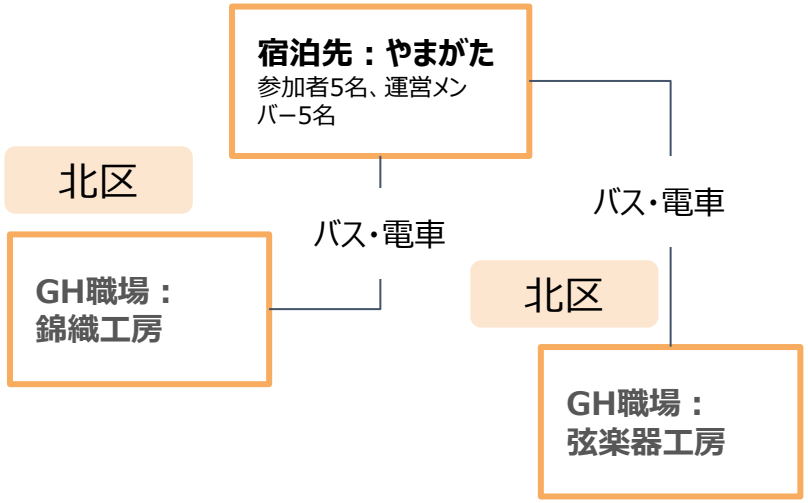
リアルツアー実施

・GHとのMT
・参加者生活支援
・参加者学習支援
・現地移動補助

運営メンバー：5名
ディレクター（1）事務局スタッフ（2）、支援スタッフ（2）

⑤GH学習（リアルツアー）の実施：実施体制（京都市・大田市リベンジ）

■京都市



リアルツアー実施までの準備

・GHへのヒアリング、日程調整
・GHプロジェクトについての説明
・ツアー内容についての打ち合わせ
・GH、参加者、支援スタッフへの連絡

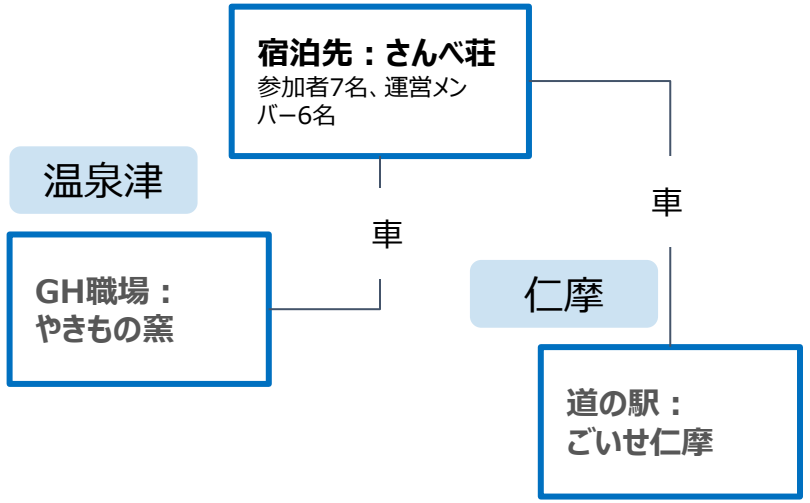
運営メンバー：4名
ディレクター（1）、事務局スタッフ（3）

リアルツアー実施

・GHとのMT
・参加者生活支援
・参加者学習支援
・現地移動補助

運営メンバー：5～7名
ディレクター（1）事務局スタッフ（1）、
支援スタッフ（3～5）

■大田市リベンジ



リアルツアー実施までの準備

・GHへのヒアリング、日程調整
・GHプロジェクトについての説明
・ツアー内容についての打ち合わせ
・GH、参加者、支援スタッフへの連絡

運営メンバー：6名
ディレクター（1）、事務局スタッフ（3）、
現地コーディネーター（2）

リアルツアー実施

・GHとのMT
・参加者生活支援
・参加者学習支援
・現地移動補助

運営メンバー：6名
ディレクター（1）事務局スタッフ（3）、
現地コーディネーター（2）

⑤GH学習（リアルツアー）の実施：実施プログラム（大田市）

授業①そば粉と手で対話する「そば打ち職人」

- 参加人数：1名（小3）※１日のみ参加









小谷 美紀（こたに・みき）
そば打ち職人

『さんべ温泉そばカフェ 湯元』で調理を担当。
手打ちの十割そばをはじめ、そば粉を使ったスイーツなど、三瓶そばの魅力を堪能できるメニューを提供している。
『さんべ在来そばの会』加盟店でもあり、「三瓶在来そば」「米」「三瓶わさび」といった特産のセットをメニューに取り入れることも。
古来、三瓶で育まれてきた大地の恵みを守り続けるとともに、地域の産業活性化にも尽力している。

⑤GH学習（リアルツアー）の実施：実施プログラム（大田市）

授業②木の椅子が人生を変えた「木工職人」

- 参加人数：2名（小6、中3）
- 内容：工房見学、木工作品づくり、など











岩田 卓朗（いわた・たくろう）
木工職人

島根県大田市出身。
京都精華大学芸術学部デザイン学科でプロダクトデザインを専攻。
その後、岐阜県高山市の飛騨国際工芸学園で木工を学ぶ。
高山市の家具工房、地元大田市の鉄工所への勤務を経て、2012年に『鳥ヶ丘製作所』を創業する。
「おじいさんが使っていた椅子を、孫やひ孫が使いたいと思う」そんな家具づくりを理想としている。

⑤GH学習（リアルツアー）の実施：実施プログラム（大田市）

授業③ミリ単位で部屋のすき間を埋める「畳職人」

- 参加人数：1名（高2）
- 内容：工房見学、畳の表替え、ミニ畳の活用方法を考える、など











岡田 三史（おかだ・みつし）
畳職人

『岡田畳店』店主。
畳屋だった父親の背中を見て育ち、中学生のころには同じ世界を目指したいと考えていた。
個人商店で修業し、自身も畳職人の世界に。父親の畳屋を受け継ぎ、現在に至る。
稲わらを圧縮して作る昔ながらの畳から新素材の畳まで、幅広く対応できる技術を誇り、地元のみならず遠方からも依頼が寄せられている。
手作業で縫い上げ、芸術的な美しさを誇る畳は高く評価され、厚生労働省が選ぶ「現代の名工」にも認定されている。

⑤GH学習（リアルツアー）の実施：実施プログラム（大田市）

授業④天気によって仕事を変える「現代型百姓」

- 参加人数：1名（小5）
- 内容：畑見学、畑の管理のお手伝い、など











鈴木 良拓（すずき・よしひろ）
現代型百姓

東京でテキスタイルを学んだのちに、大森町へ移住。
大森町に本店を置くアパレルブランド『群言堂』やグラフィックデザインの仕事をしつつ、『大森 SUZUKI FARMS』を運営している。
さまざまな作物が混生する「小さな森のような畑」を実現するべく、化学肥料や農薬、プラスチック資源に頼らない自然農を実践。
そこにある自然環境を楽しみながら、ヤギやニワトリたちと共存し、地球環境への負荷の少ない循環型の農業を目指している。

⑤GH学習（リアルツアー）の実施：実施プログラム（大田市）

授業⑤刺身を超えた干物をつくる「魚さばき名人」

- 参加人数：4名（小4、中1、中2、高3）
- 内容：作業場見学、干物づくり（魚をさばく、魚を干す）、など











岡田 明久（おかだ・あきひさ）
魚マイスター

水産物加工製造業『岡富商店』取締役会長。
昭和25年創業『岡富商店』の次男として生まれるが、長男が夭逝してしまい、中学生のころから店を継ぐことを意識していた。
両親の一生懸命に働く姿を見て育ったため、自然と受け入れていくようになる。
見聞を広めるために通った大学卒業後は、水産関連の問屋に就職。その後帰郷し『岡富商店』を受け継ぐ。
地元に愛される店を守りながらも、オンライン販売といった事業を展開し、全国のファンに干物を届けている。

⑤GH学習（リアルツアー）の実施：実施プログラム（大田市）

授業⑥師の言葉を胸に、土と向き合う「陶芸家」

- 参加人数：1名（中2）
- 内容：工房見学、陶芸作品づくり、など











森山 雅夫（もりやま・まさお）
陶芸家／窯元

1957年に島根県立職業補導所陶磁器科を卒業後、河井寛次郎氏の内弟子となる。
その後、倉敷の堤窯・武内晴二郎氏のもとで修業し、1971年に『森山窯』として独立。
1979年、「日本陶芸展」に初出品し入選。以降は「日本民芸館展」も含めて連続入選している。
工房では、伝統技術の継承をふまえた陶芸家の育成にも注力しており、修業を希望する若い世代の陶芸家の受け入れも行っている。

⑤GH学習（リアルツアー）の実施：実施プログラム（大田市）

授業⑦いにしえの魂を現世につなぐ「石見神楽面職人」

- 参加人数：1名（中3）
- 内容：工房見学、神楽面づくり、など











小林 泰三（こばやし・たいぞう）
石見神楽面職人／和紙造形作家

島根県大田市の温泉津町に生まれ、11歳から、島根県伝統工芸品「石見神楽面」の職人に師事し、技法を学ぶ。
京都造形芸術大学（現：京都芸術大学）芸術学部芸術学科を卒業後、同大学の事務職員として5年間勤務。
2008年に退職して島根県へ戻り（株）小林工房を設立。
石見神楽面の製造・販売を手掛けるかたわら、神楽面教室やワークショップを企画・開催し、次世代育成と地域振興、伝統芸能の普及活動にも取り組んでいる。

⑤GH学習（リアルツアー）の実施：実施プログラム（雲南市）

授業①自然に逆らわず、共生する「ワイン醸造家」

- 参加人数：3名（小5、中1、高2）
- 内容：ブドウ畑・ワイナリー見学、ブドウの収穫、畑の管理のお手伝い、など











安部 紀夫（あべ・のりお）
ワイン醸造家

奥出雲葡萄園・ワイナリー長。
有機農法にこだわった乳製品メーカー「木次乳業」に入社後、山梨県のワイナリー「丸藤葡萄酒工業」で研修し、ワインづくりの基礎を学ぶ。
奥出雲葡萄園の立ち上げから携わっており、創業時は土地に合ったブドウの品種を探し、山ブドウの交配種を栽培するところからスタートした。
以降はヨーロッパ系の品種も栽培するようになり、とくにシャルドネは国内のワインコンクールでも高い評価を得て注目されている。
創業時から一貫して、低農薬・有機栽培による「自然に逆らわず、安心して飲めるワイン」を追求している。

⑤GH学習（リアルツアー）の実施：実施プログラム（雲南市）

授業②「コミュニティナース」で地域をまるごと健康に！

- 参加人数：1名（高2）
- 内容：地域の人と交流する、地域の人のアイデアを膨らませる、など











矢田 明子（やた・あきこ）
コミュニティナース

Community Nurse Company株式会社 代表取締役／一般社団法人Community Nurse Laboratory 代表理事
島根大学医学部看護学科を卒業後、人材育成を中心に事業を運営する『NPO法人おっちラボ』を立ち上げる。雲南市が主催する課題解決人材育成事業『幸雲南塾（こう・うんなんじゅく）』で地域に飛び出す医療人材によるコミュニティづくりを提案。
2016年よりスタートした「コミュニティナースプロジェクト」で、人材の育成やコミュニティナース経験のシェアを実践している。2021年には厚生労働省「重層的支援体制整備事業（参加支援事業）」調査事業の有識者委員をつとめる。
著書に『コミュニティナース ―まちを元気にする“おせっかい”焼きの看護師』（木楽舎）がある。

⑤GH学習（リアルツアー）の実施：実施プログラム（京都市）

授業①糸から光の紋様を生みだす「錦織作家」

- 参加人数：4名（小5、小6、中1、中3）
- 内容：工房見学、機織り、糸染め体験、箔作り体験、など











龍村 周（たつむら・あまね）
錦の伝統織物作家

曾祖父・龍村平蔵氏より代々受け継がれてきた、織物の知見と技術の継承を使命とする四代目。
伝統織物の研究にも力をそそいでおり、そこから得た学びをもとに、織物の美術作品を数多く生み出している。
自身が代表を務める『光峯（こうほう）錦織工房』では、工房見学や機織り体験などを開催し、国内外問わず、さまざまな人たちに日本の伝統文化に触れる機会を提供している。

⑤GH学習（リアルツアー）の実施：実施プログラム（京都市）

授業②“作る手”と“守る手”で音楽家を支える「弦楽器製作家」

- 参加人数：1名（高1）
- 内容：工房見学、弦楽器製作体験、など








奥野 剛士（おくの・たけし）
弦楽器製作家／修復家

幼少期より父・晃久の工房『奥野弦楽器工房』（大阪府松原市）を遊び場として育つ。大学に在学中の20歳のときに、父の指導を乞い最初のバイオリンを作る。以来10年間、父の下で研鑽を積む。
2003年にドイツ・ベルリンへ渡り、Andreas Kägi 氏の下で、さらに複雑な楽器修復についての指導を受ける。その後5年間、日本とドイツを往来しつつ研修を継続的に受講。
2007～2010年、フランス・パリの老舗『Sarl Philippe DUPUY (現・Pierre CARADOT)』にて修復家として勤務。
帰国後の2013年に父の工房を継承、現在に至る。

⑤GH学習（リアルツアー）の実施：実施プログラム（大田市リベンジ）

リトリートツアー＆道の駅「ごいせ仁摩」での販売体験

- 参加人数：7名（小5、小6、中1、中2（2）、中3、高2）
- 内容：自然と暮らしのつながりを知る、販売体験、ミニ畳づくり体験など









※SNS告知ミッションとして、「ミニ畳ワークショップ」の告知画像を制作。道の駅のインスタグラムに実際に投稿して告知を行った。

SNS告知ミッション

せっかくのミニ畳ワークショップ、
自分たちだけでなく、
お客さんにも体験してもらいたい！

公式SNSで、どんな告知をしたら
たくさんの人が集まってくれるかな？













⑥GHサイト登録者の母集団の特徴

⑥GHサイト登録者の母集団の特徴：アンケート調査について

登録者：

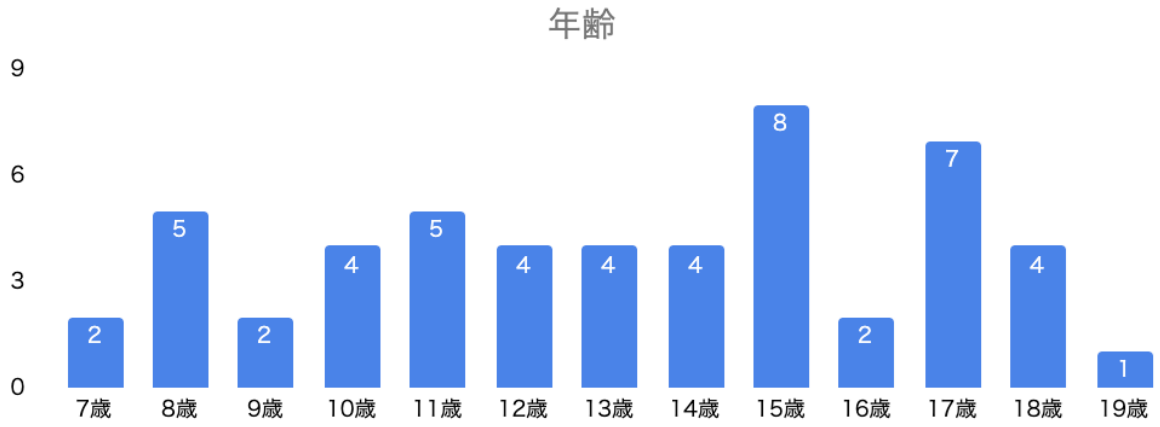
- 総延べエントリー件数：188件
- 有効回答延べ件数：182件
- 有効回答ユニーク件数：52件

※有効回答とは、大学生や幼稚園の登録者を除外した回答者数を指す。本プロジェクトが小学生～高校生を対象にしたものであるため除外にした。

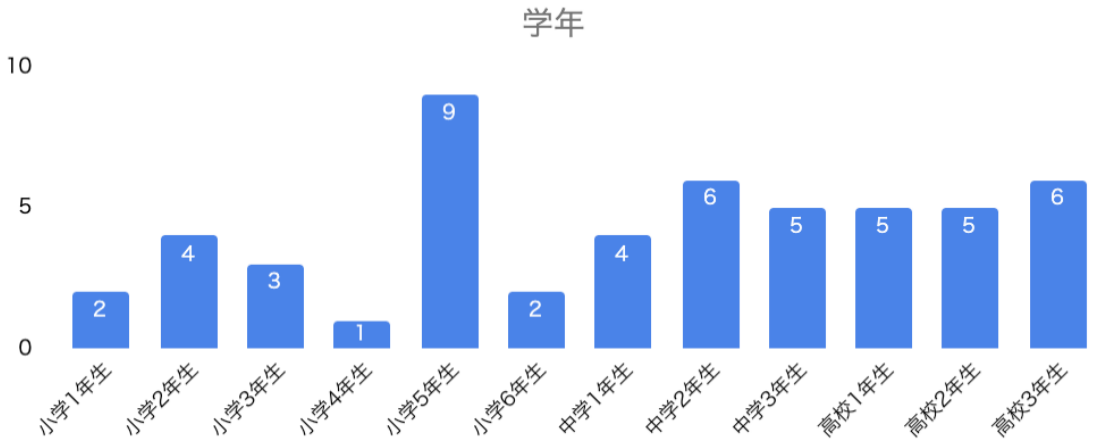
実施プログラム数：

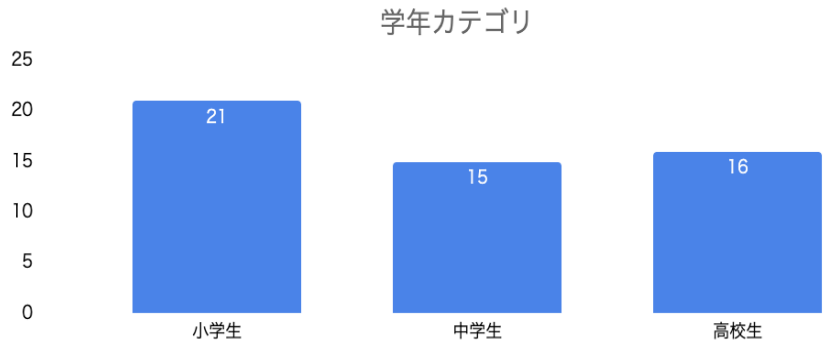
- オンラインツアー：14件
- リアルツアー：11件

⑥GHサイト登録者の母集団の特徴：登録者の年齢

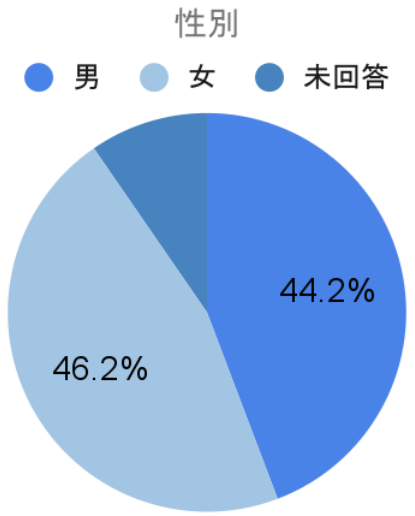


- 7歳～19歳の子どもがサイトに登録し、平均年齢は13.2歳（±3.4）であった。
- 学年では、小学生の登録者が最も多く21名、そのうち小学5年生の登録者が9名と多かった。





⑥GHサイト登録者の母集団の特徴：プログラム応募状況



応募件数	男	女	未回答	総計	平均年齢
オンラインツアー	61	54	23	138	12.4
リアルツアー	30	13	1	44	14.3
総計	91	67	24	182	12.9

- 性別では、男女はほぼ半々の割合であった。また性別未回答は5名いた。
- 応募件数はオンラインツアーの方が138件と多く、また平均年齢はオンラインツアーの方が12.4歳と若かった。オンラインの方が応募人数が多く、低年齢の層に対してアプローチできた背景として、自宅から保護者同席で参加が可能、宿泊や移動のリスクがない、手軽に参加ができるなどの理由が可能性として考えられる。

⑥GHサイト登録者の母集団の特徴：プログラム応募状況

オンラインツアー応募件数	男	女	未回答	総計	平均年齢
ワクワクを可視化！「未来妄想クリエイター」	9	10	2	21	12.3
フィギュアに命を吹き込む「塗装師」	5	5	3	13	12.6
鷹を愛し、大空へと放つ「鷹匠」	5	6	2	13	12.4
18歳で起業した「ドローンパイロット」	5	2	3	10	11.3
イタリアで二度の星を獲得した「一流シェフ」	4	4	2	10	12.8
描くことで自由になれた「少年画家」	4	5	1	10	12.4
仕組みづくりにワクワク！「ビジネスデザイナー」	5	3	1	9	12.8
7本指で“奇跡の音色”を奏でるピアニスト	4	3	1	8	12.3
世の中を泳ぐ「鯉のぼりクリエイター」	2	4	2	8	12.9
日本の感性を“かたち”に変える「陶芸家」	4	2	2	8	12.5
薬ではなく“ハッピー”を処方する「産業医」	5	2	1	8	11.0
和の知恵をみんなの“ツールにする「華道家」"	3	4	1	8	13.0
木の椅子が人生を変えた「木工職人」	4	2	1	7	15.3
“作る手”と“守る手”で音楽家を支える「弦楽器製作家」	3	3		6	12.5
刺身を超えた干物をつくる「魚さばき名人」	5	1		6	14.2
糸から光の紋様を生みだす「錦織作家」	2	4		6	12.7
天才に魅了された異才「木版画作家」	3	2	1	6	13.3
無限の線を編む「細密画家」	3	2	1	6	12.7
自然に逆らわず、共生する「ワイン醸造家」	4	1		5	14.0
師の言葉を胸に、土と向き合う「陶芸家」	3	1		4	16.3
いにしえの魂を現世につなぐ「石見神楽面職人」	3			3	15.0
そば粉と手で対話する「そば打ち職人」	2			2	14.0
ミリ単位で部屋のすき間を埋める「畳職人」	1	1		2	17.0
天気によって仕事を変える「現代型百姓」	2			2	14.0
「コミュニティナース」で地域をまるごと健康に！	1			1	17.0
総計	91	67	24	182	12.9

リアルツアー応募件数	男	女	未回答	総計	平均年齢
京都府	5	7		12	12.6
島根県雲南市	5	1		6	14.5
島根県大田市	20	5	1	26	15.1
総計	30	13	1	44	14.3

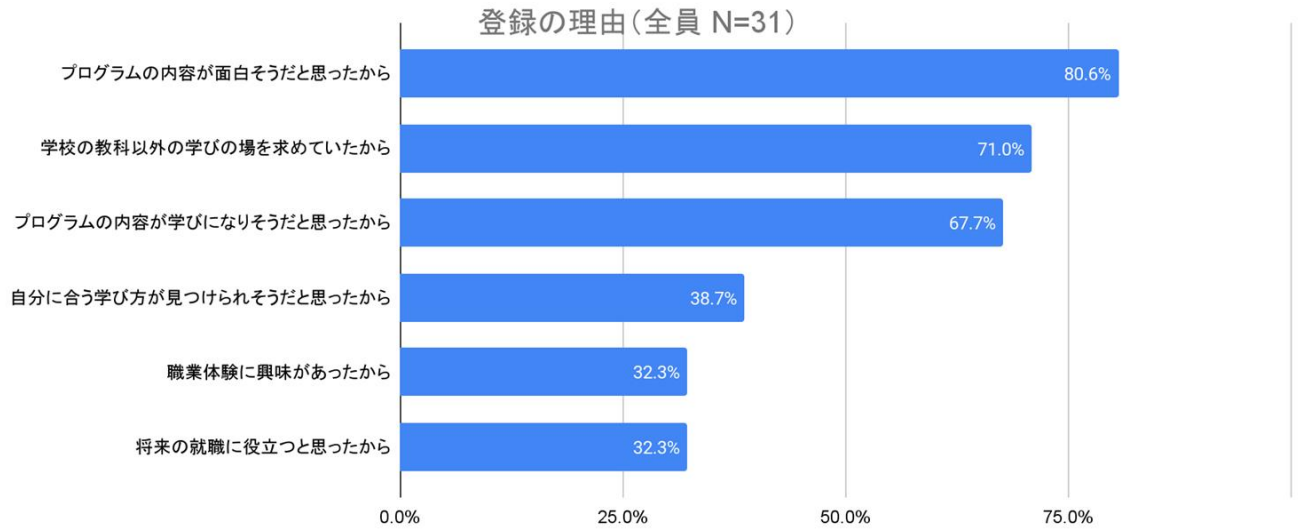
- オンラインツアーの応募件数では『ワクワクを可視化！「未来妄想クリエイター」』が21件と最も多かった。
- リアルツアーの応募件数では、島根県大田市のプログラムが26件と最も多かった。

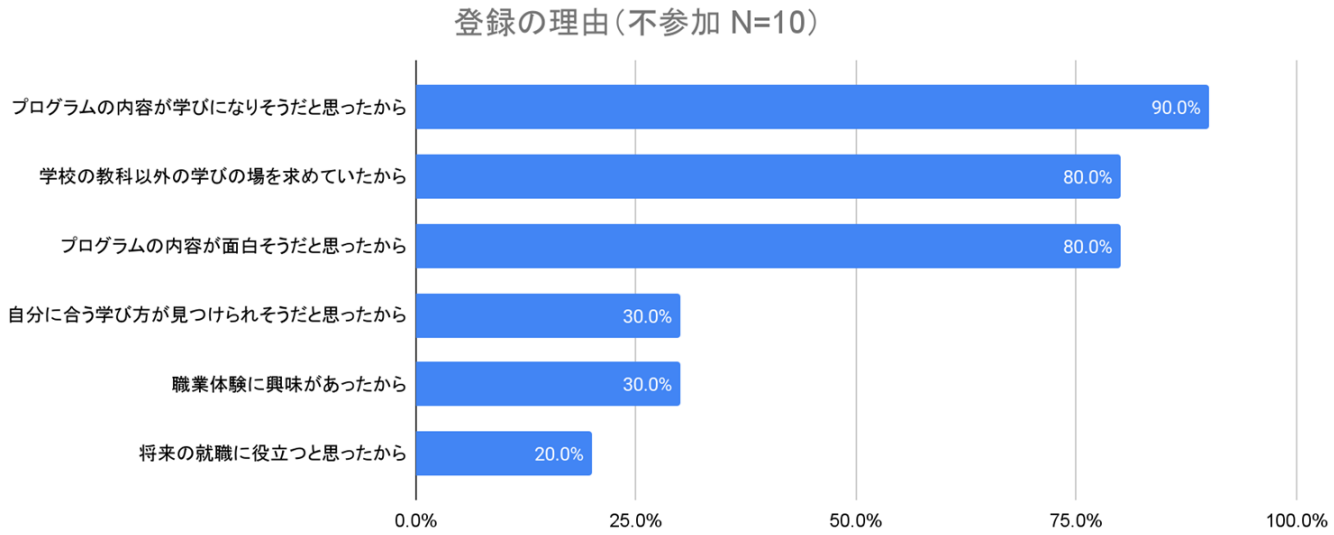
⑥GHサイト登録者の母集団の特徴：プロジェクト認知経路

何でGod Handsプロジェクトのことを知りましたか？	男	女	未回答	総計
家族が教えてくれた	9	3	1	13
学校（先生）が教えてくれた	3	8	2	13
ロートこどもみらい財団からのお知らせ	3	3		6
東大ギフテッド寄付講座からのお知らせ	2	3		5
支援や相談場所の人が教えてくれた		2	1	3
たまたま見つけた	1	2		3
地域のサポート施設からのお知らせ	1			1
その他	4	3	1	8
総計	23	24	5	52

- God Handsプロジェクトの認知経路として、男子では「家族が教えてくれた」がトップであり、女子では「学校（先生）が教えてくれた」がトップとなっている。
- 家族（13名）、学校（13名）、サポート団体や施設・相談所（15名）が同程度の割合で認知経路として機能していることが示唆される。

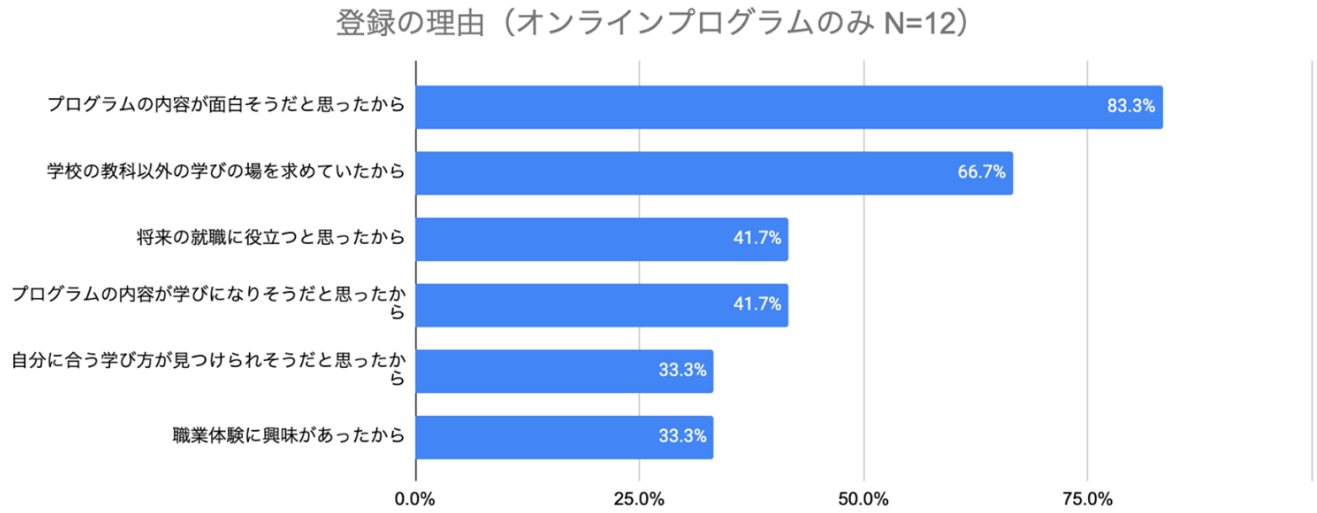
⑥GHサイト登録者の母集団の特徴： GHサイトへの登録理由

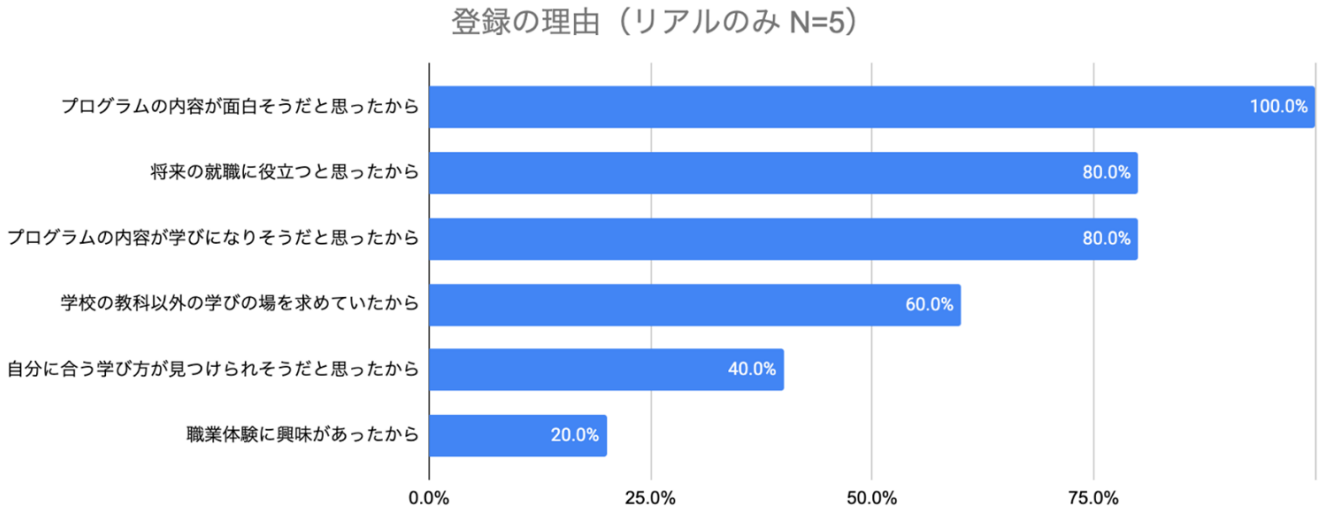




- **回答者全体では、「プログラムの内容が面白そうだと思ったから」との回答が80.6%と最も高かった。**
- 一方で不参加の回答者では「プログラムの内容が学びになりそうだと思ったから」が90.0%と最も高く、また次いで「学校の教科以外の学びの場を求めていたから」「プログラムの内容が面白そうだと思ったから」が80.0%と高かった。**不参加者はオンライン、リアルの参加者よりも学びの場を求めて登録する傾向が強かった。**

⑥GHサイト登録者の母集団の特徴： GHサイトへの登録理由

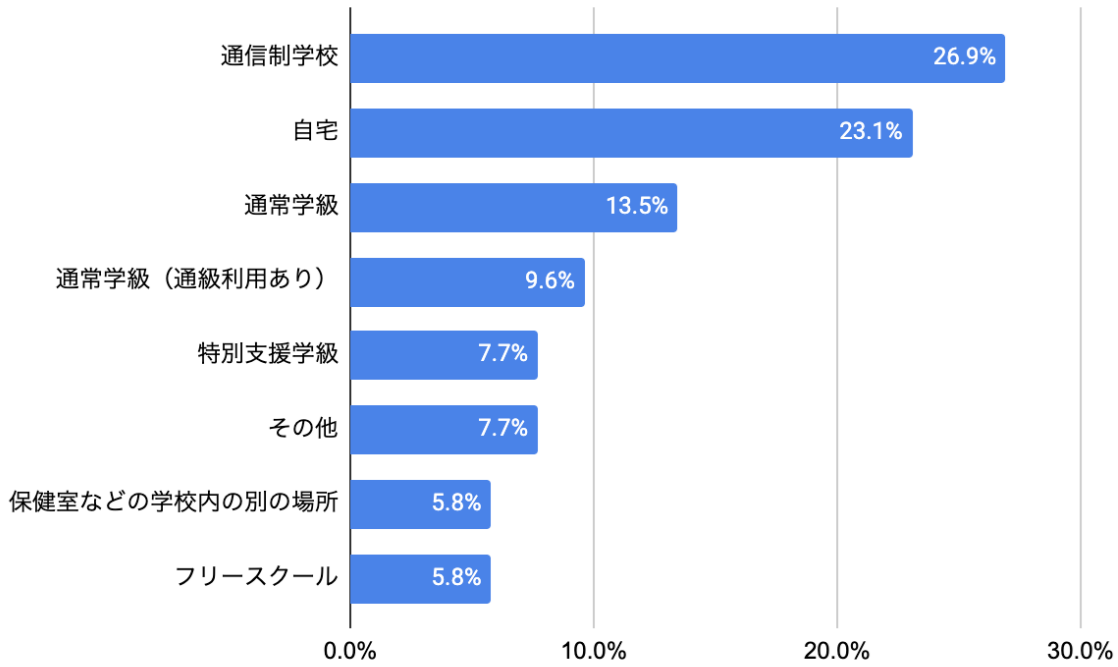




- オンラインツアー参加者もリアルツアー参加者も共通して、「プログラムの内容が面白そうだと思ったから」が登録理由として最も高かった。
- オンラインツアー参加者では「学校の教科以外の学びの場を求めていたから」という理由が次に高いのに対し、リアルツアー参加者では「将来の就職に役立つと思ったから」という理由が80.0%と高く、**オンラインツアーにはオルタナティブな学びの場を求める傾向、リアルツアーにはキャリア教育的意義を求める傾向の違い**があることが示唆された。

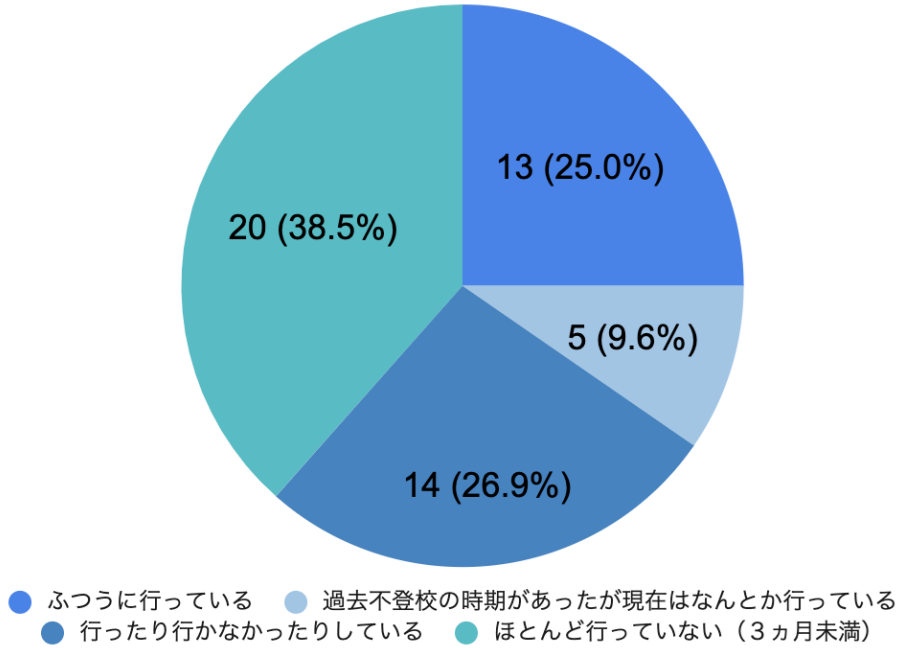
⑥GHサイト登録者の母集団の特徴：学んでいる場所

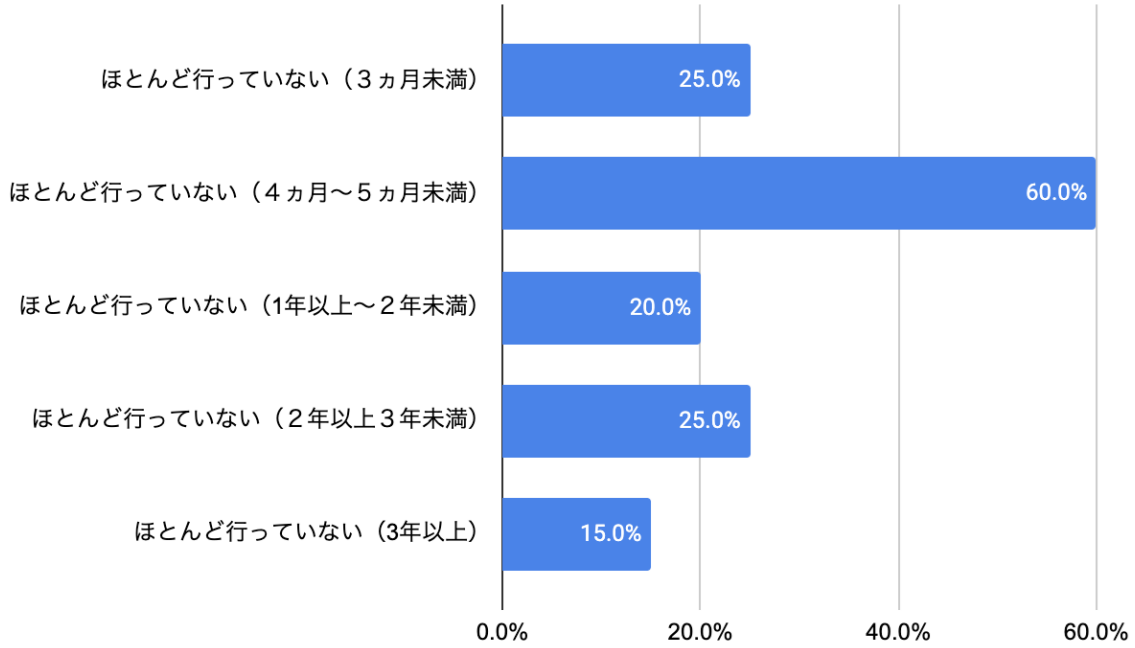
主に学んでいる場所について教えてください。	小学生	中学生	高校生	総計
通常学級	4	3		7
通常学級（通級利用あり）	3	2		5
保健室などの学校内の別の場所	1	2		3
特別支援学級	3	1		4
通信制学校			14	14
フリースクール	2	1		3
自宅	6	4	2	12
その他	2	2		4
総計	21	15	16	52



- 普段の学習の場は、小学生と中学生は「自宅」が最も多く、高校生はほとんどが「通信制学校」であった。
- 学年を統合した傾向としても「通信制学校」が最も多く、次いで「自宅」であった。

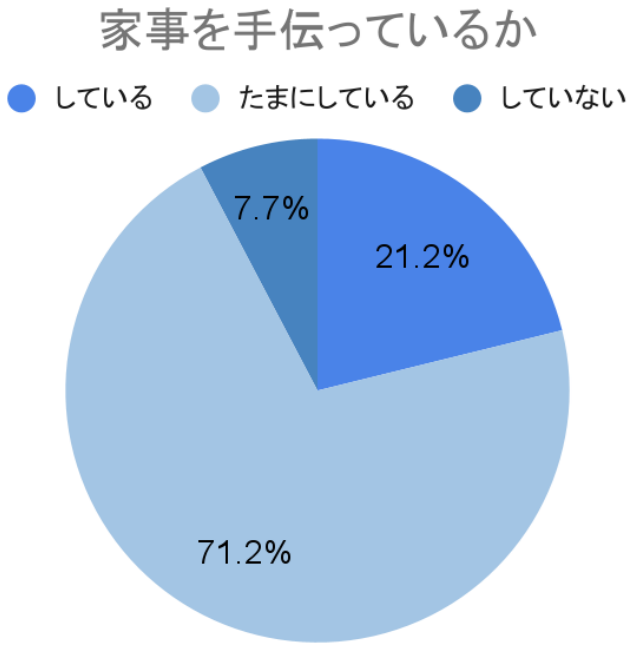
⑥GHサイト登録者の母集団の特徴：登校状況

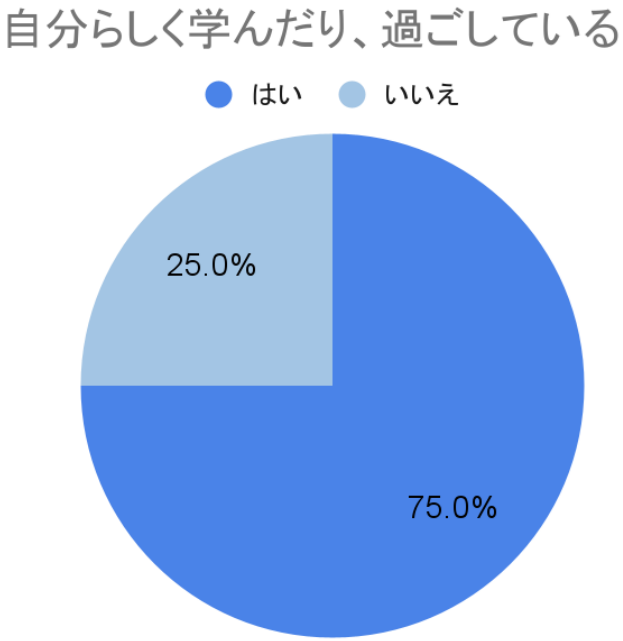




- 登録者の登校状況は、登校している割合が34.6%「行ったり行かなかったりしている」部分不登校が26.9%、「ほとんど行っていない」完全不登校が38.5%となっており、**6割以上が不登校傾向**の状態であった。
- ほとんど行っていない期間で最も多かったのは、「4か月～5か月未満」であった。

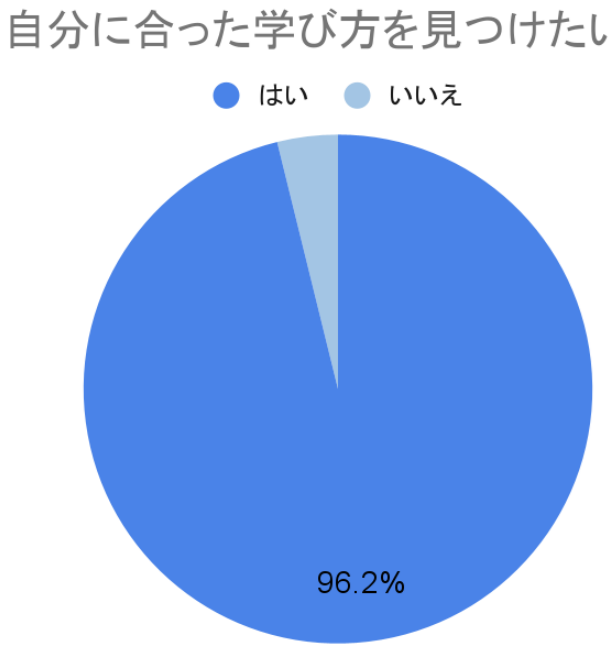
⑥GHサイト登録者の母集団の特徴：生活・学習状況

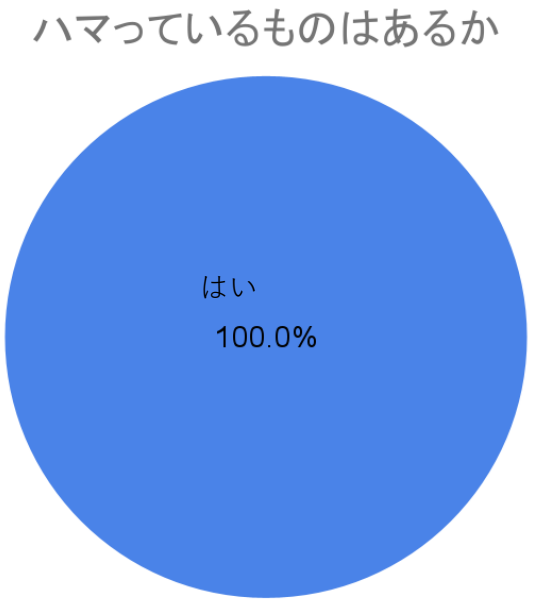




- 家事手伝いは、「している」「たまにしている」を合わせると92.4%が手伝っていると回答した。
- 75%の登録者が「自分らしく学んだり、過ごしたりできている」と回答した。
- 本サイトの登録者は、家庭内での関係性が良好であり、自分の居場所で自己調整できる環境がある割合が高いことが示唆された。

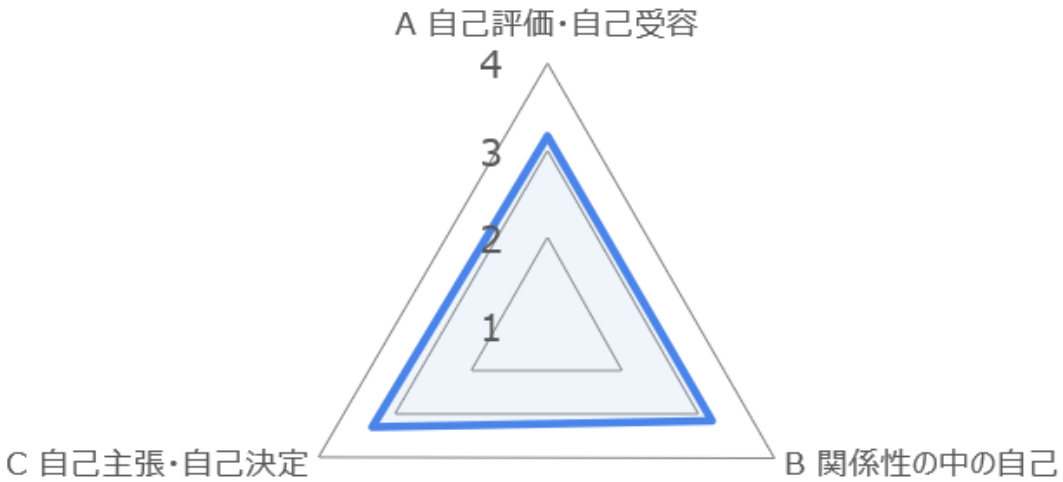
⑥GHサイト登録者の母集団の特徴：生活・学習状況

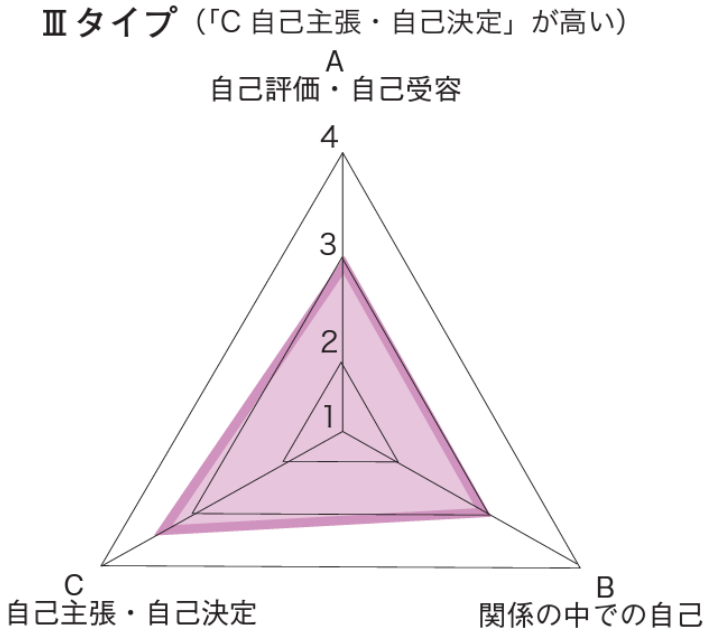




- 自分に合った学び方を見つけたいかどうかについては、9割以上が自分に合った学び方を見つけたいと思っていると回答した。
- また、全員が自分の中でハマっているものがあると回答した。
- 本サイトの登録者は、個別最適な学びを求める傾向が高く、なおかつハマっているものがすでにある状態であることが示唆された。

⑥GHサイト登録者の母集団の特徴：自尊心感情

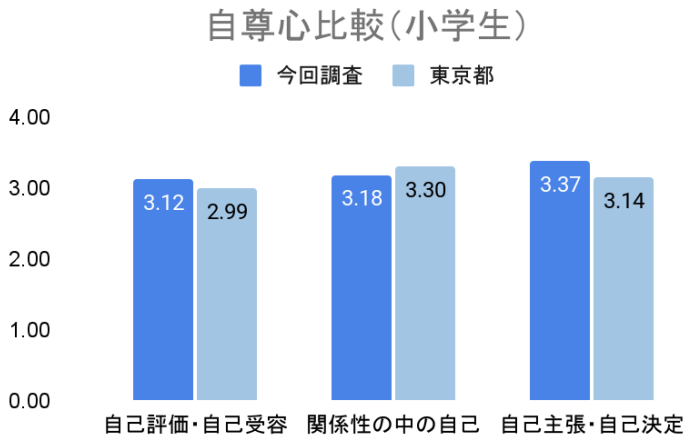


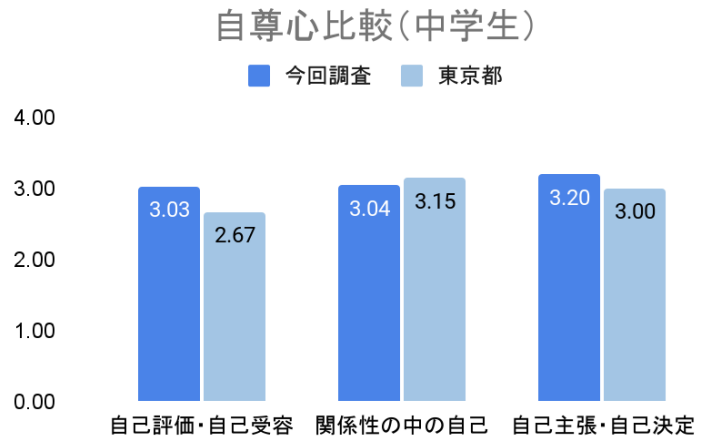


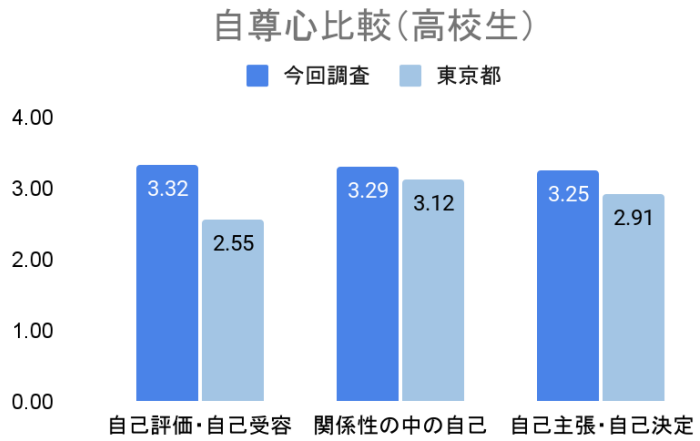
出典：『平成22年度 東京都教職員研修センター紀要 第10号』（平成23年3月）
https://www.kyoiku-kensyu.metro.tokyo.lg.jp/09seika/reports/bulletin/h22.html

- 自尊心感情の測定は、東京都教職員研修センターと慶應義塾大学が開発した「自尊感情測定尺度（東京版）」を用いて測定した。尺度は「A 自己評価・自己受容」「B 関係の中での自己」「C 自己主張・自己決定」の3つの因子があり、そのスコアの度合いによって、Ⅰ～Ⅵのタイプに分かれている。今回のサイト登録者の母集団のタイプは、**Ⅲタイプ（C 自己主張・自己決定が高い）**となった。

⑥GHサイト登録者の母集団の特徴：自尊心感情

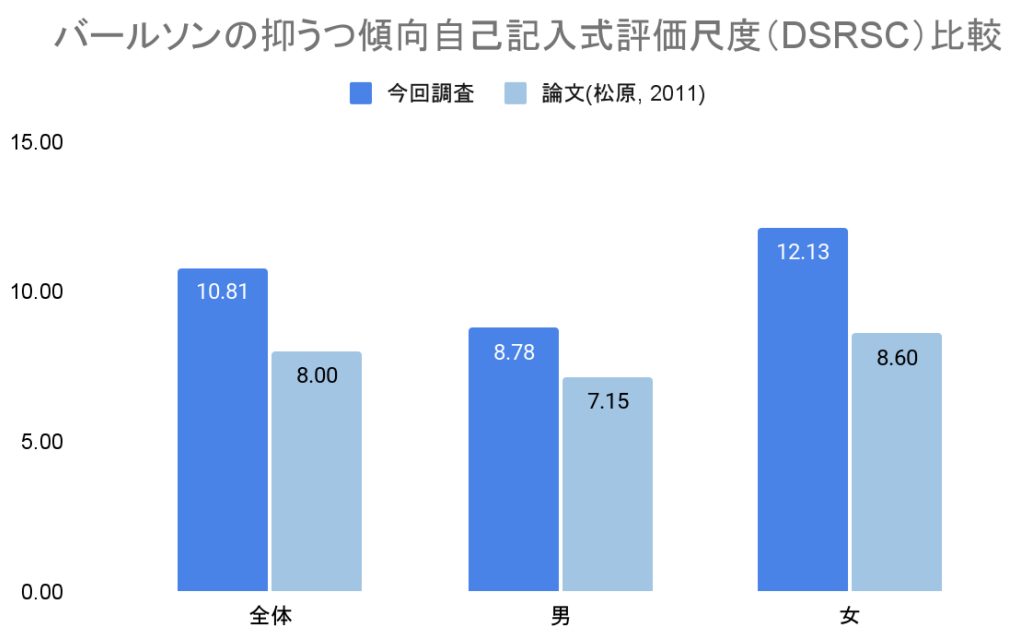


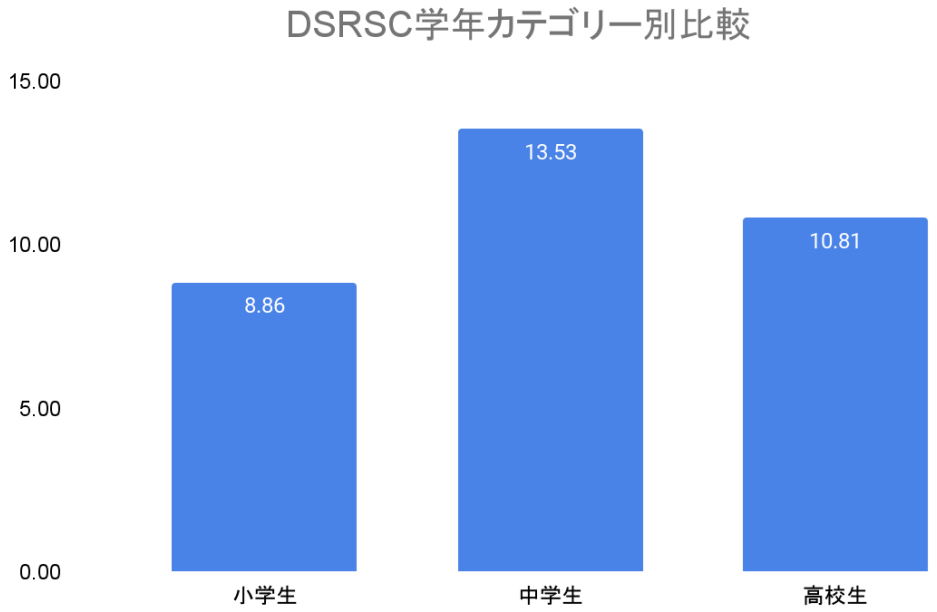




- 東京都教職員研修センターによる東京都の小学生、中学生、高校生の自尊心調査と、本サイト登録者の自尊心を比較した。
- 小学生と中学生については、「自己評価・自己受容」「自己主張・自己決定」が本サイト登録者において高く、「関係性の中の自己」が低いという結果になった。
- 高校生について、すべての自尊心項目が本サイトの登録者において高いという結果になった。
- 本サイト登録者の**自尊感情が高い傾向の背景**には、前述の**「自己調整できる環境が整ってる」、「ハマっているものがある」などの関連**があり、「自己主張、自己決定が高い」状態にあるのではないかと推測される。

⑥GHサイト登録者の母集団の特徴：抑うつ傾向





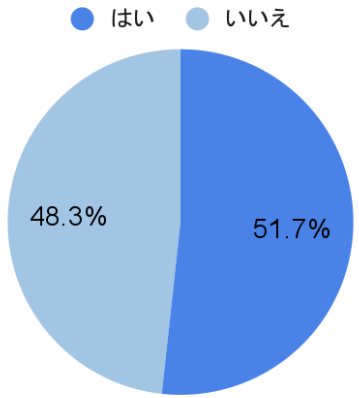
- 抑うつ傾向は、バールソンの抑うつ傾向自己記入式評価尺度（DSRS）を用いた。
- 比較のため、『子どもの抑うつの特徴および関連する心理社会的要因についての検討』（松原, 2011年）の小学5･6年生の児童110名に対して行われた調査結果を採用した。
- 本サイト登録者は、松原調査に比べ、男女ともに抑うつ傾向が高い結果となった。
- 性別でみると、今回調査も松原調査も女子のほうが高い傾向にある。
- 学年カテゴリー別DSRSCの比較では、**中学生が最も高い抑うつ傾向**となった。

⑦GHプログラムの効果検証（アンケートデータ）

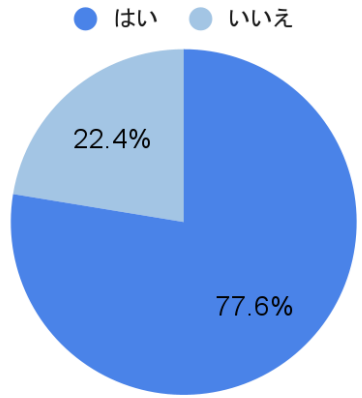
⑦GHプログラムの効果検証：プログラム後の興味関心領域の変化

オンライン

自分に向いていることの気づき

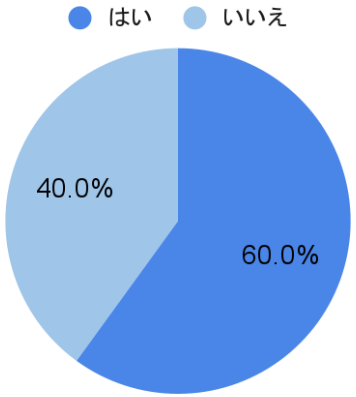


新しく興味がわいたことの有無

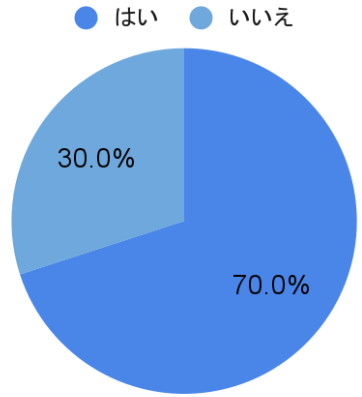


リアル

自分に向いていることの気づき

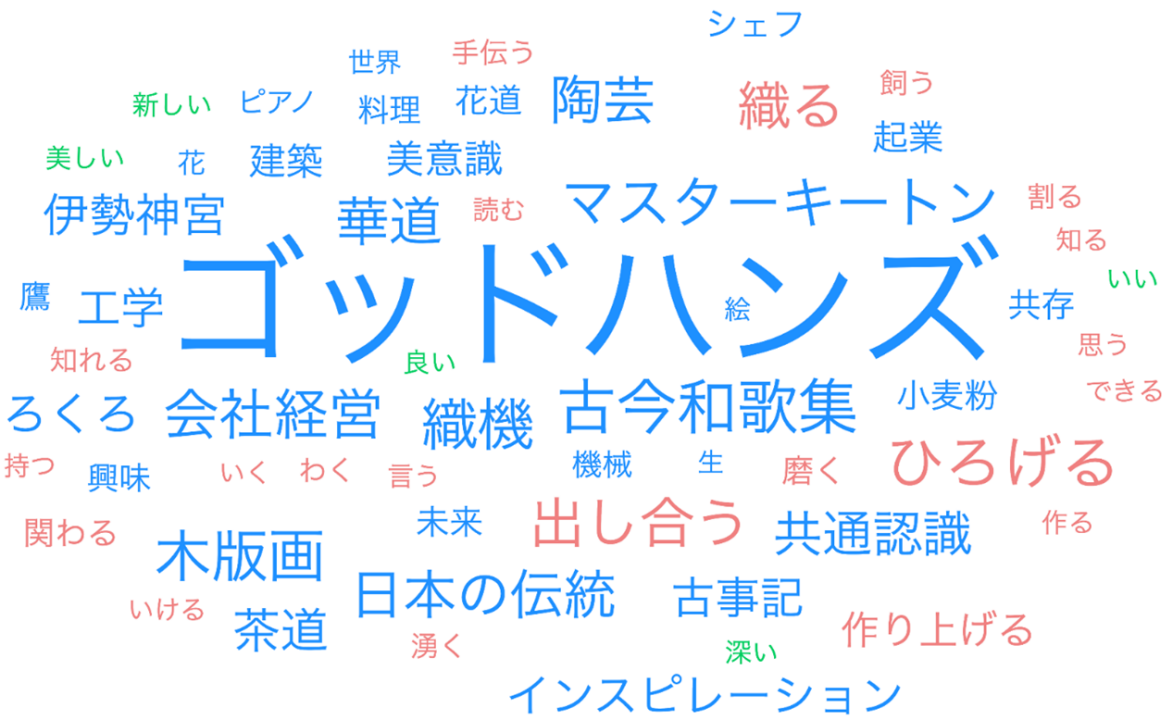


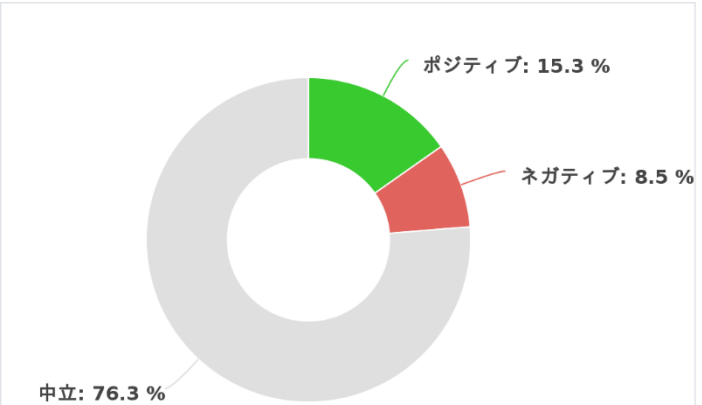
新しく興味がわいたことの有無

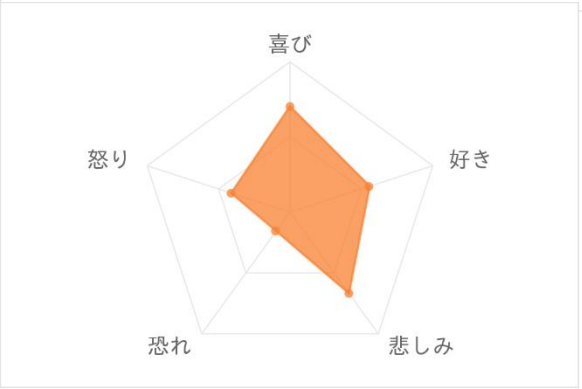


- 自分に向いていること（個才）への気づき：「自分に向いていることに対して気づきがあったか」についての回答では、オンラインツアー後では51.7%、リアルツアー後では60.0%が「はい」と回答した。
- 新たな興味：「新しく興味を持てることがあったか」についての回答では、オンライン、リアルの双方で70.0%を超え、プログラムを通じて興味の広がりが持てたと回答した。

⑦GHプログラムの効果検証：新しく興味が湧いたことについて

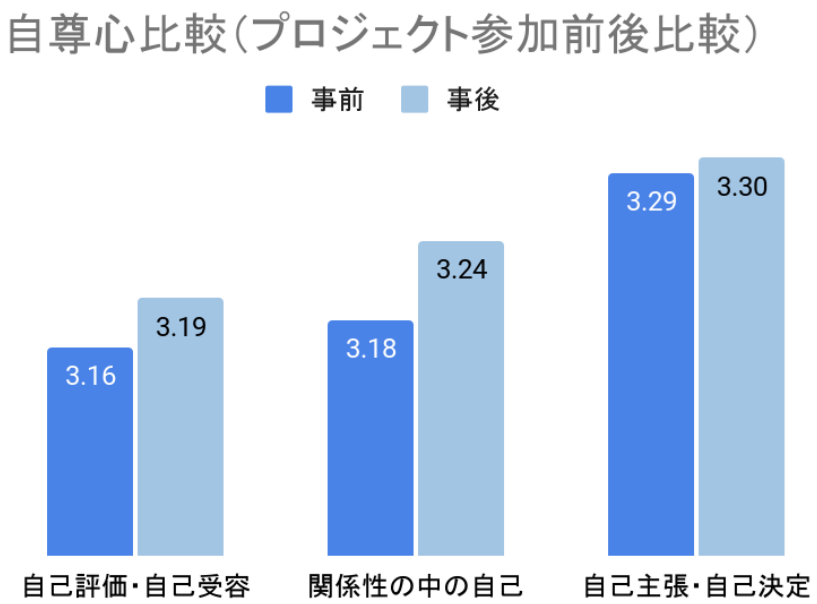


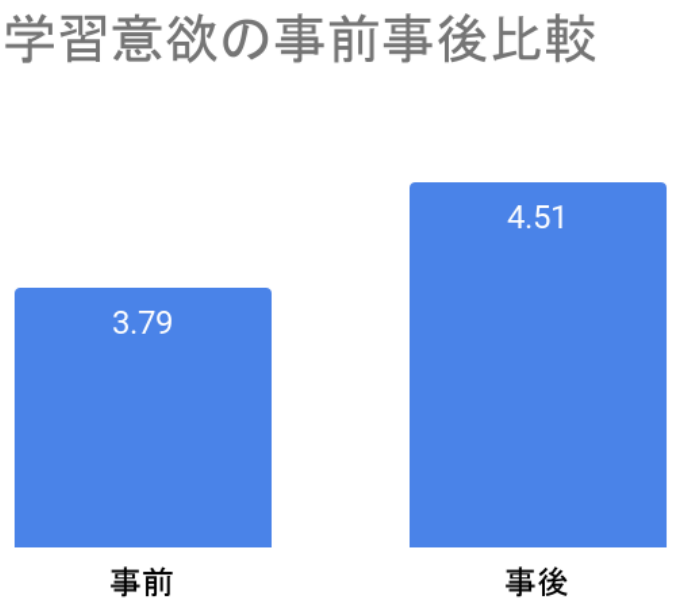




- 新しく興味が湧いた内容をテキスト解析した結果、オンライン、リアルともにゴッドハンズの職業に関するものや、ゴッドハンズの考え方、価値観、周囲にあるものに関する言及が多いことがわかった。
- センチメント分析では、ポジティブ率が15.3%と高く、感情分析でも「喜び」や「好き」といった得点が高かったことから、新たな興味の幅が広がったことがうかがえる。

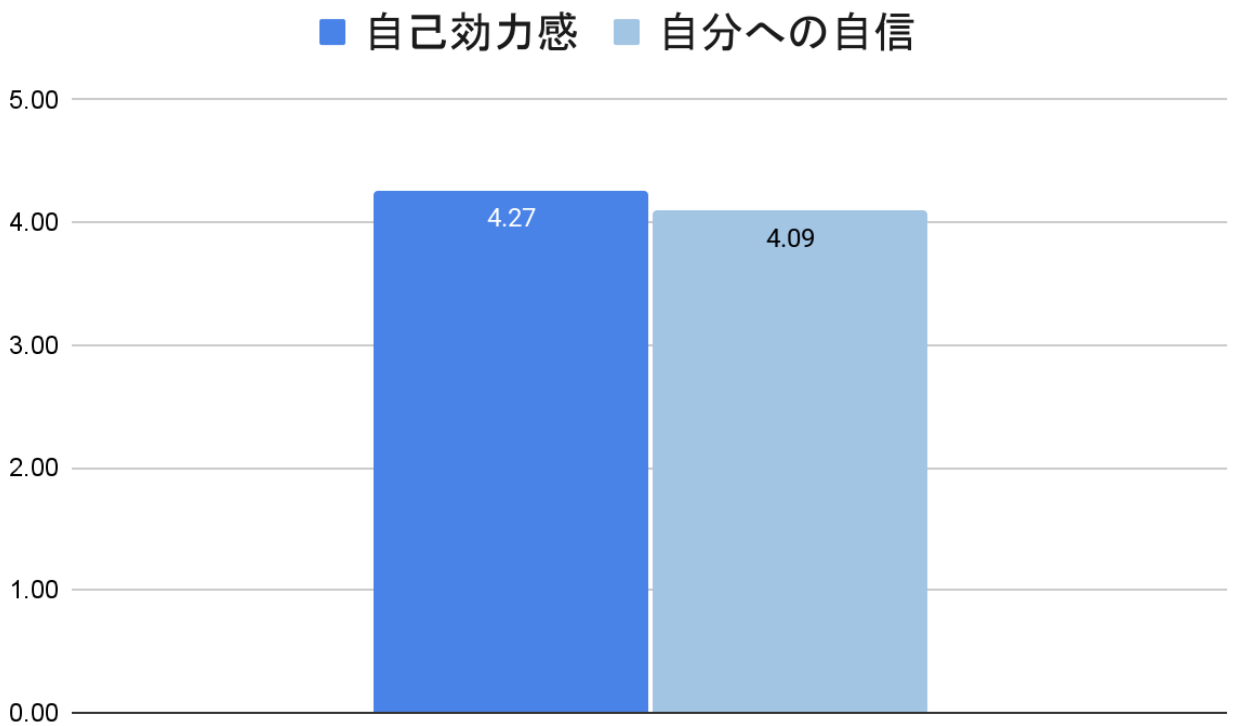
⑦GHプログラムの効果検証：プログラム後の自尊心と学習意欲の変化





- プログラム参加前と参加後の自尊心を比較した。**「自己評価・自己受容」「関係性の中の自己」「自己主張・自己決定」のいずれの項目も参加後に値が向上した**。
- プログラム参加前と参加後で学ぶことの好きな度合い（学習意欲）を1（全く好きではない）～5（とても好きだ）の5段階で質問し、平均値を比較した。**プログラム参加後は、学習意欲が0.73ポイントアップ**した。

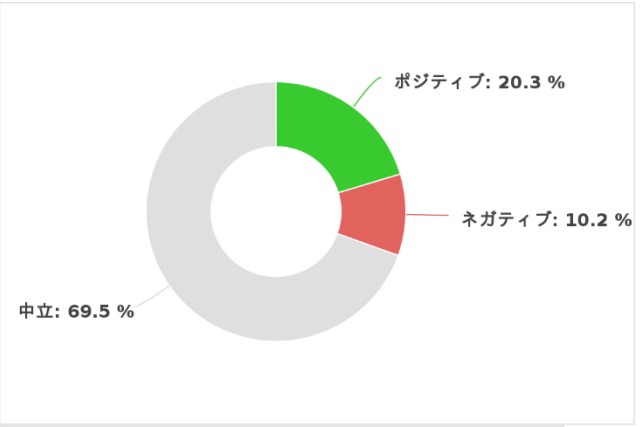
⑦GHプログラムの効果検証：プログラム後の自己効力感と、自分への自信の程度について

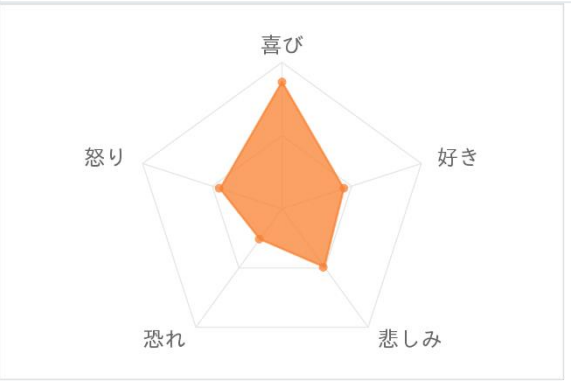


- 自己効力感：「参加する前と比べて、ゴッドハンズのように自分の手で生み出すことができそうだと感じていますか？」に対して、「1:全くそう思わない」～「5:とてもそう思う」までの５件法にて回答を求めたところ4.27と高い数値だった。
- 自分への自信：「自分に自信がつきましたか？」に対しても同様に５件法にて回答を求めたところ、4.09ポイントと高い数値だった。
- これらのことから、**参加後の自己効力感が高く、また自分への自信を持っている状態だと考えられる。**

⑦GHプログラムの効果検証：プログラム後の「学びが楽しいと感じた理由」

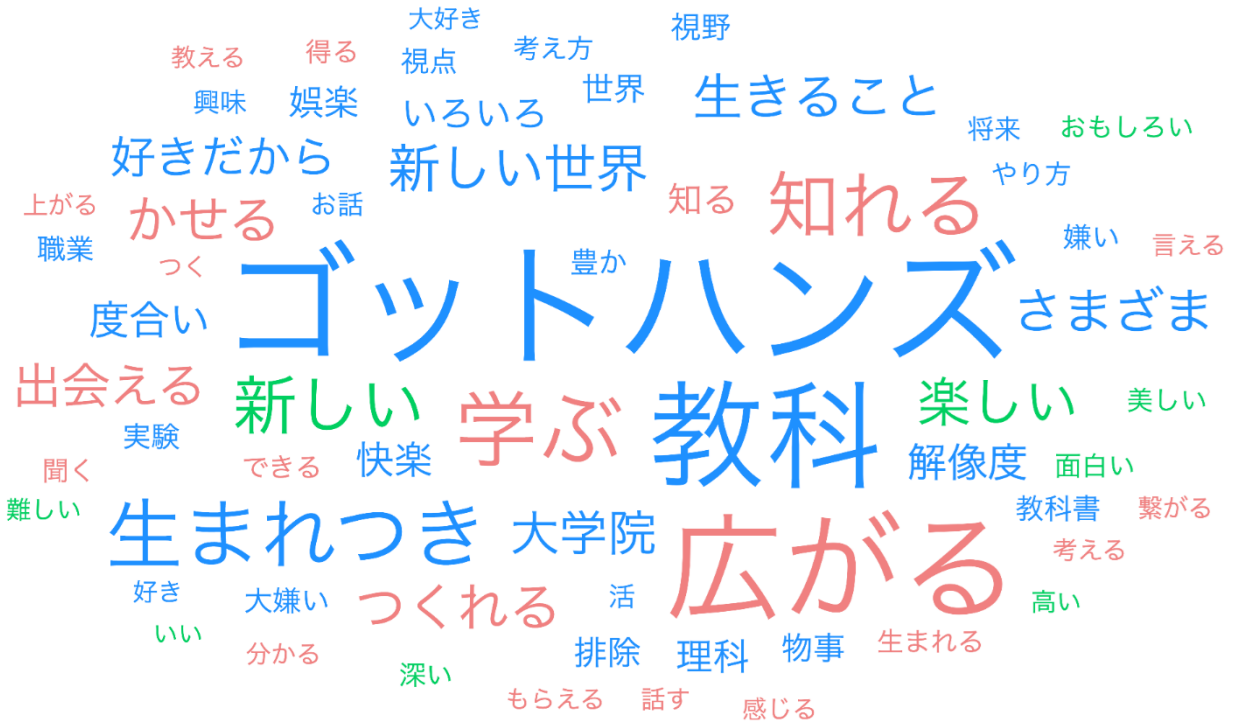


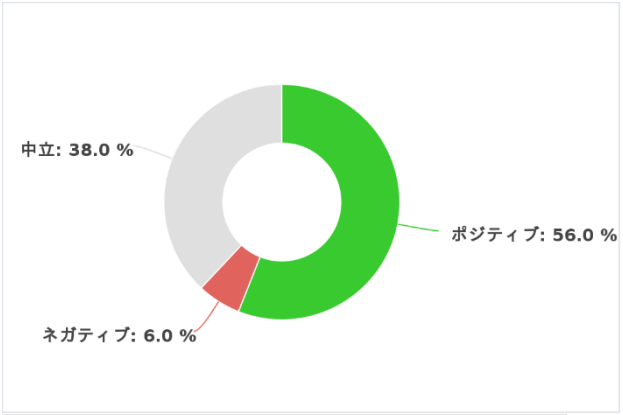


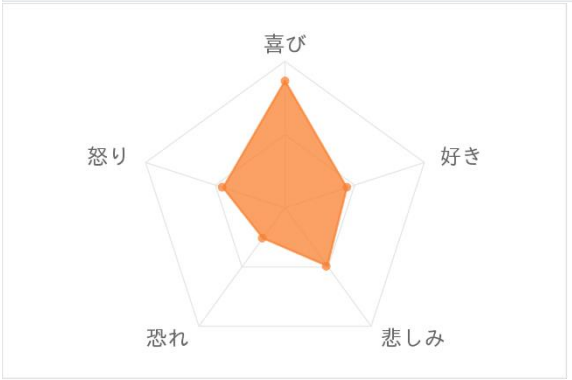


- 学びが楽しいと感じたことの内容をテキスト解析した結果、**オンラインではゴッドハンズから聞いた話の中で出てきた出来事や関連する言葉が挙がっており、リアルでは「さばく」「織る」「削る」などの実際の活動の行動自体が挙がっていたのが特徴的**であった。
- センチメント分析では、ポジティブ率が20.3%と高く、感情分析でも「喜び」の得点が高く、楽しんでツアーに参加して学んでいた様子がうかがえる。

⑦GHプログラムの効果検証：プログラム後の「学びが好きな理由」





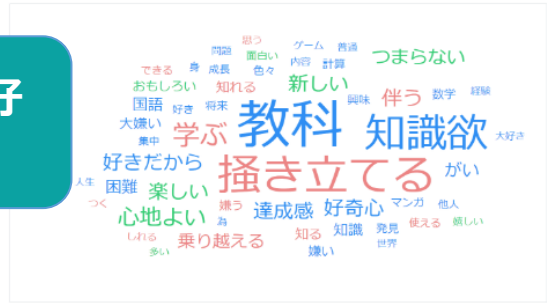


- 学びが好きな理由についての内容をテキスト解析した結果、**ゴッドハンズに出会えたこと自体より、新しい世界を知って知見が広がったことや、様々な視点が繋がることへの楽しさに言及しているコメントが多くみられた。**
- センチメント分析では、ポジティブ率が56.0%と非常に高く、感情分析でも「喜び」が強く出ており、**プログラムを通して学びを好きだという状態が高まっている**ことがうかがえる。

⑦GHプログラムの効果検証：プログラム前後の「学びが好きな理由」の変化

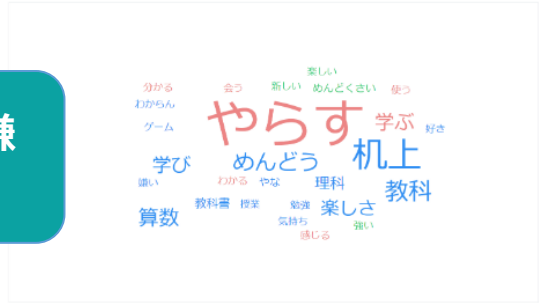
参加前

学ぶことが好きな理由



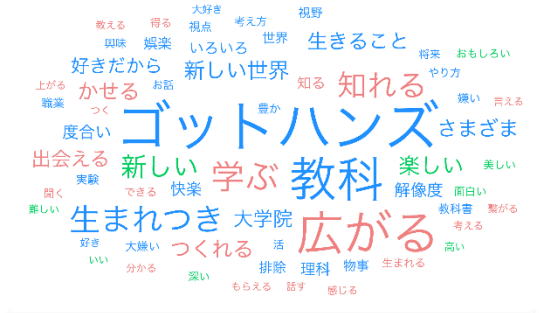
好奇心が掻き立てられるから、知識欲

学ぶことが嫌いな理由



やらされているから、めんどうだから

参加後



世界が広がっておもしろいから、新しい世界を知るのが楽しいから



好きな教科と嫌いな教科があるからどっちとも言えない

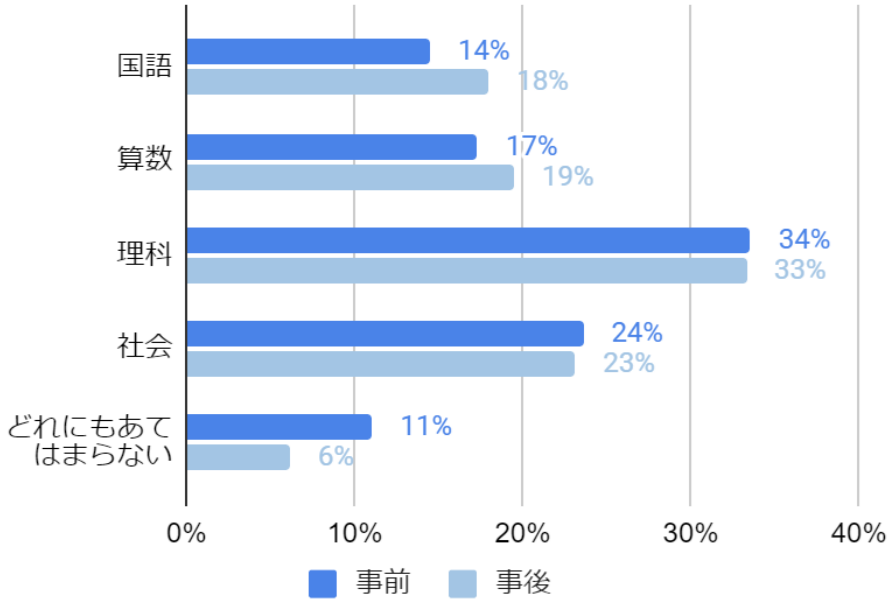
- プログラム参加前後で、学ぶことが好きな理由と、嫌いな理由を回答してもらったものをテキスト解析した。
- 学ぶことが好きな理由は、参加前では「好奇心が掻き立てられる」という回答だったが、**参加後ではゴッドハンズとの学びを通して「新しい世界が広がっておもしろいから」と未知なる世界に触れた喜びが学習意欲へとつながっている**ことが読み取れる。学ぶことが嫌いな理由は、参加前では「やらされているから」という受動的な態度から、**参加後は「教科の好き嫌いがあるから」と受動的な表現が消え、自己決定的な態度が少し読み取れる。**

⑦GHプログラムの効果検証：プログラム後の教科的視点の変化

	国語	算数	理科	社会	どれにもあてはまらない
1. わからないことを図書室で調べる	2%	-1%	0%	-2%	1%
2. わからないことをインターネットで調べる	3%	-2%	1%	-2%	-1%
3. 計算ドリルにとりくむ	6%	-1%	-7%	1%	1%
4. 毎朝、植物に水をやる	0%	5%	-6%	1%	0%
5. 散歩をする	7%	4%	4%	-4%	-11%
6. 落ち葉を集める	1%	0%	1%	6%	-8%
7. 花のにおいをかぐ	3%	3%	-7%	6%	-5%
8. 天気予報を見る	6%	4%	-7%	-3%	0%
9. 鳥の写真をとる	11%	4%	-5%	-3%	-7%
10. 昆虫採集をする	7%	6%	-6%	-1%	-7%
11. お昼ごはんをつくる	9%	5%	-5%	4%	-12%
12. スーパーで買い物をする	4%	2%	4%	-8%	-2%
13. レゴブロックを組み立てる	4%	-5%	11%	0%	-12%
14. こわれたおもちゃを分解する	2%	7%	1%	1%	-11%
15. お年寄りと話をする	3%	0%	-1%	-1%	-1%
16. お皿を洗う	2%	6%	8%	3%	-19%

- プログラム参加前後で、16項目の行動についてイメージされる教科の調査を行った。教科は、「国語」「算数」「理科」「社会」「どれにもあてはまらない」の5つで、複数選択可となっている。1つの行動項目につき、どの教科が選択されたかを比率で算出し、プログラム参加前後での比率の差分の数値を上記の表に記した。プラスの値は、プログラム参加後にその教科の選択率が向上したことを示す。
- 全体的に、**プログラム参加後は、「国語」や「算数」の選択率が向上し、「どれにもあてはまらない」の選択率が下がっている。**

⑦GHプログラムの効果検証：プログラム後の教科的視点の変化



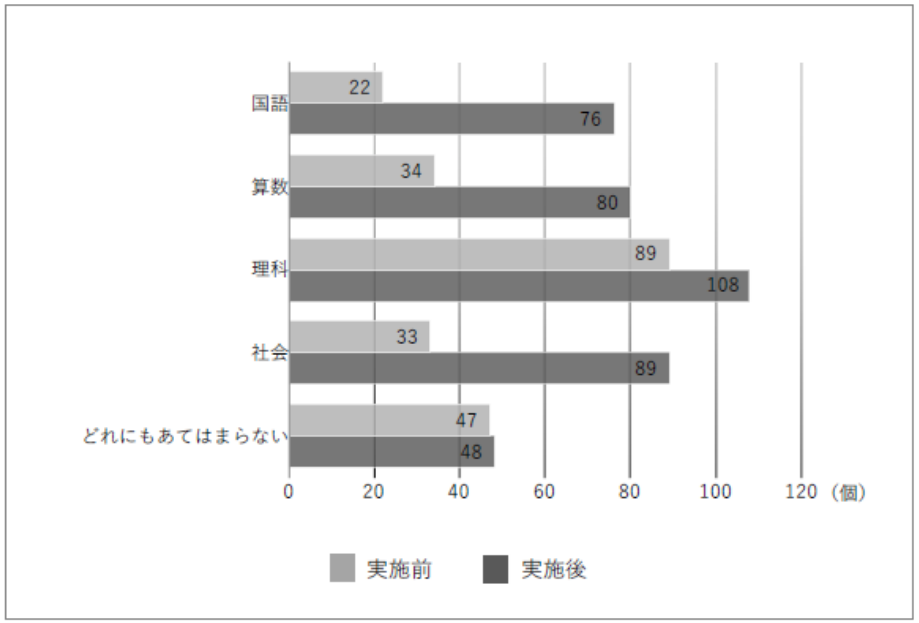
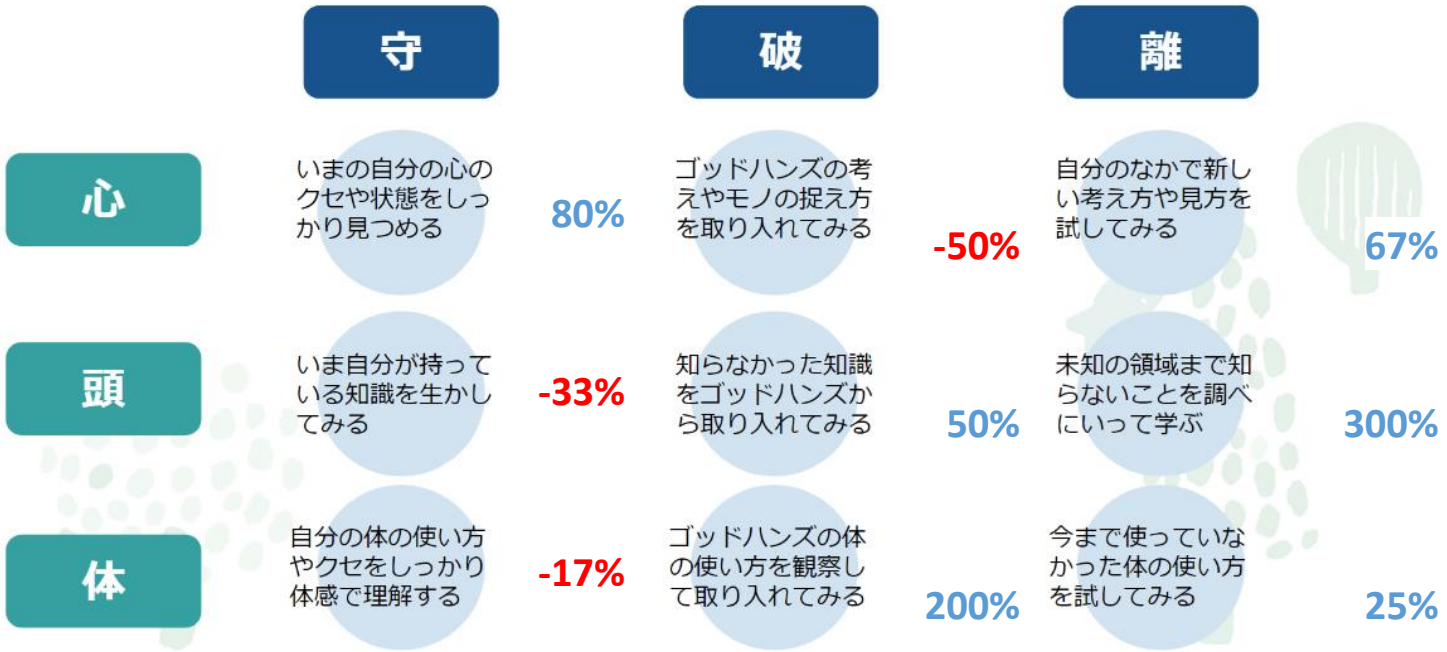


図２　15 個の日常的な活動と教科を結びつけた数（N=13）

- プログラム参加前後での教科的視点の変化について、『活動から教科を学ぶABSL（Activity Based Subject Learning）の提案』（福本, 2018）と比較した。福本調査では、プログラム参加後は、「国語」「算数」「社会」が大きく増えたのに対し、今回調査では「国語」「算数」は増えたが「理科」「社会」の選択は減っていた。ただし、今回調査の特徴としては、「どれにもあてはまらい」への選択が大幅に減っていることがあげられる。このことから、**特に「国語」「算数」の視点への広がりが見られ、具体的な日常の行為に教科との繋がりを感じるようになったことが示唆される。**

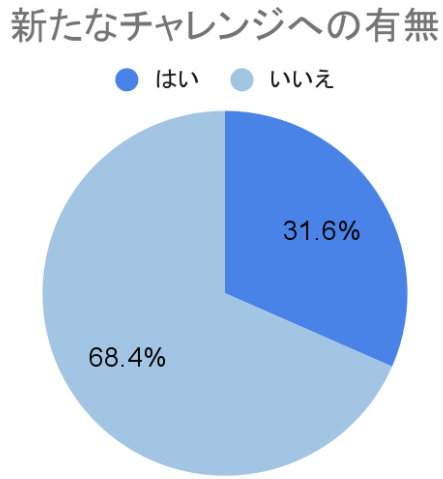
⑦GHプログラムの効果検証：プログラム後の「守破離」の変化



- プログラムがどのように学びの視点に変化を与えたのか、「心」「頭」「体」×「守」「破」「離」の9つのマトリクスで、プログラム参加前後の変化率を計測した。
- 「心」は「破」から今の自分を見つめ直す「守」への変化が起きた。「頭」は「守」から未知の領域にアクセスする「離」へ300%と大きな変化が起きた。「体」は「守」からゴッドハンズの体の使い方を観察し取り入れる「破」へ200%の変化が起きた。
- **まずは頭で理解し、体の使い方が慣れてきて、心のありよう自体は変化するのに時間が必要である可能性が示唆された。**

⑦GHプログラムの効果検証：プログラムでのチャレンジの有無について

オンライン



リアル



- 新たなチャレンジ：「新たなチャレンジの場になったかどうか」についての回答では、オンラインツアー参加者は実際の体験がないためチャレンジできたと実感できる層が31.6%と少なかった。一方リアルツアー参加者では全員がチャレンジできたと回答した。

⑦GHプログラムの効果検証： GH学習がもたらす変化について

学校では得られなかった**興味関心が生まれる可能性**がある。色んな仕事に興味を持ち、**進路の幅が広がる。**

学びと仕事が直結することで、**子どもたちの仕事へのイメージや考え方がはっきりする。**地域の新たな素晴らしい面の発見や新たなプレイヤーの発見につながる。

自分のしたいことを深めたり、興味のあることに気付いたりすることができ、幅広い学びを実現する。

学校の教科以外で自分の力を発揮できるフィールドがあるという世界の広さを知り、自己肯定感が向上する。

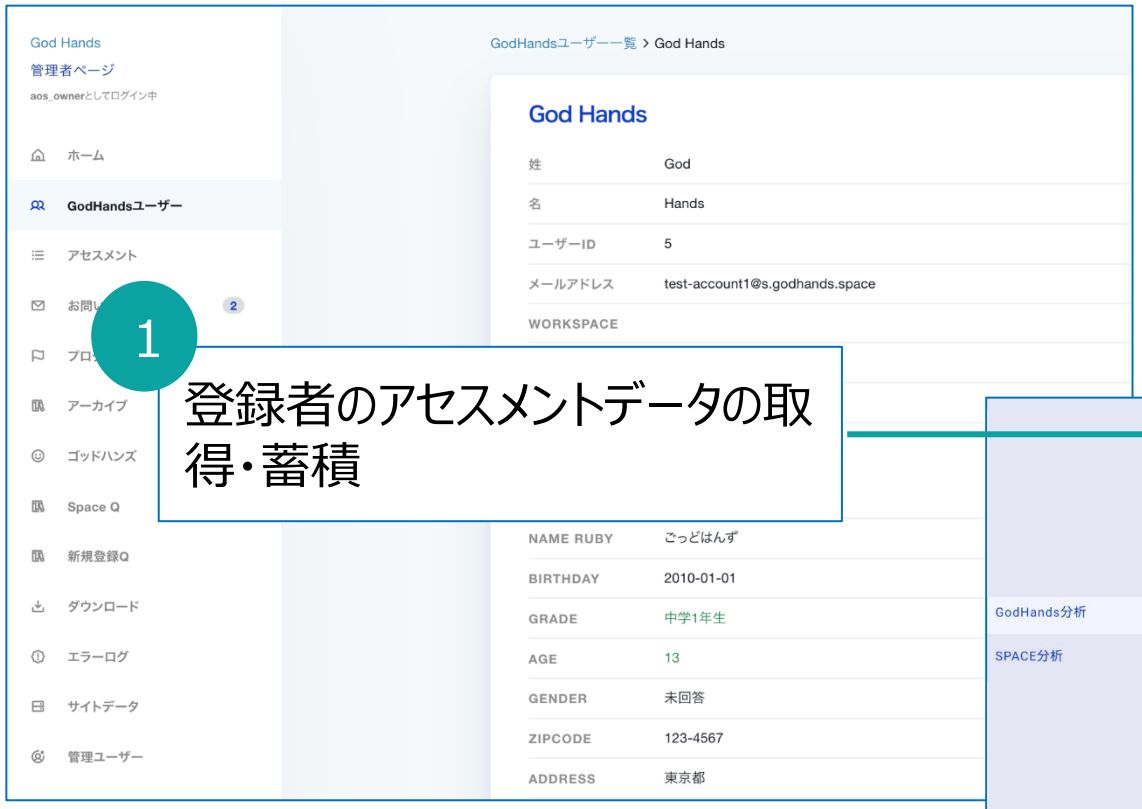
■ GH学習が公教育や自治体へ導入された場合の、学びや仕事の変化の可能性については、下記のような項目が挙げられた。

- 興味関心の発見、気づき
- 進路選択の拡張
- 仕事のイメージの明確化
- 地域の魅力の再発見
- 自己肯定感の向上



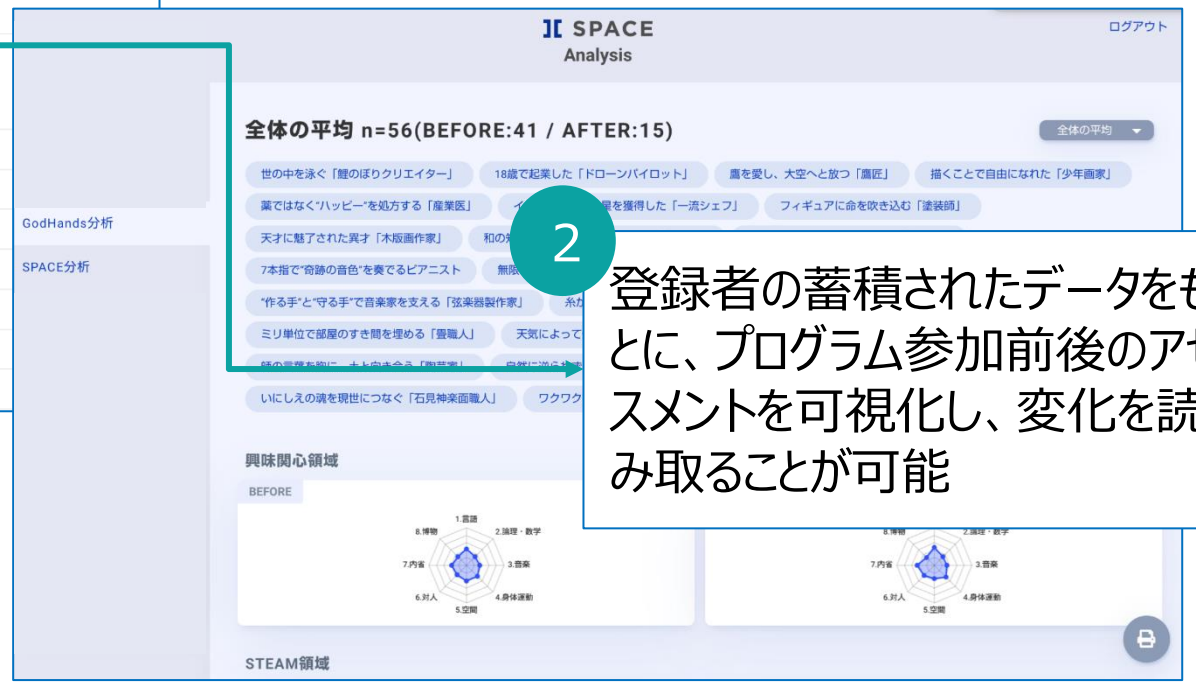
⑧GHプログラムの効果検証（アセスメントデータ）

⑧GHプログラムの効果検証：アセスメントデータから傾向把握するAOS



1 登録者のアセスメントデータの取得・蓄積

AOSとはAssessment Operational Systemの頭文字をとったもので、登録者のアセスメントを取得し、蓄積するとともに、プログラム参加前後での比較を可視化することによって、変化を読み取ることが可能なシステムである。本実証でもプログラム参加前後にアセスメントを実施し、変化を見た。



2 登録者の蓄積されたデータをもとに、プログラム参加前後のアセスメントを可視化し、変化を読み取ることが可能

⑧GHプログラムの効果検証： AOSのデータ分析について

参加者：

- 総延べエントリー件数：191件
- 有効回答ユニーク件数：56件

※有効回答とは、アセスメントの前後比較が可能な回答者数を指す。

実施方法：

回答者にプログラム前後で右図のような形でフィードバックされるアセスメントを実施し、プログラム内容の効果検証を参加前後の変化から検討した。

spaceQ **アセスメントツール**

- 興味関心領域・STEAM領域
- 思考スタイル
- 認知特性　などが把握できる

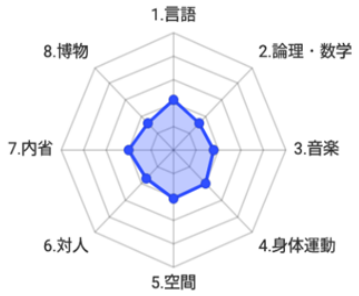


⑧GHプログラムの効果検証：母集団の傾向とプログラム後の変化

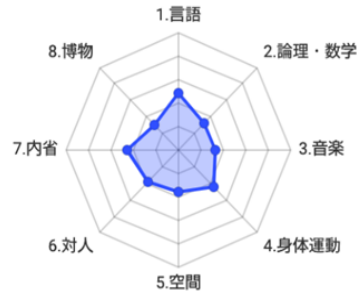
プログラム参加前後の興味関心領域と認知特性の優位性についての変化（N=56）

興味関心領域

BEFORE

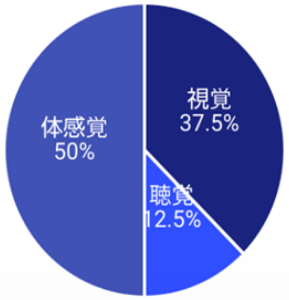


AFTER

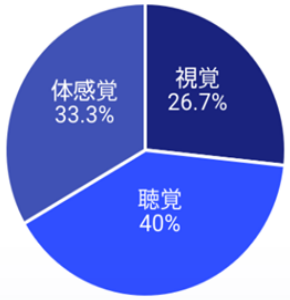


認知特性の優位性

入力・BEFORE



入力・AFTER



- 全体の傾向としては8つの興味関心領域が満遍なく広がる傾向が、プログラム参加前後ともに見られた。
- 認知特性については事前は「体感覚」が50%と高かったのに対し、事後は「聴覚」が40%へと上昇した。その背景にはオンラインツアーで話を聞く場面が多かったことによる影響が考えられる。

⑧GHプログラムの効果検証：オンラインとリアルの参加者の特徴の違い

オンラインに参加した事例



リアルに参加した事例



- 認知特性の優位性について、プログラム参加前後での変化をオンラインツアーとリアルツアーで比較して検討したところ、オンラインツアーでは「聴覚」が参加後に増える傾向があり、リアルツアーでは「体感覚」が参加後に増える傾向が見られた。**オンラインツアーでの聞いて学ぶというスタイルと、リアルツアーでの実体験を通じた学びという学習スタイルが結果の違いに影響**を及ぼしている可能性が考えられる。

⑧GHプログラムの効果検証：プログラム後の興味関心領域の変化（事例A）

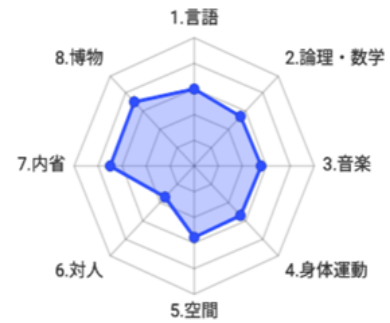
フィギュアに命を吹き込む「塗装師」　**オンライン**

興味関心領域

BEFORE



AFTER



- オンラインツアーの「塗装師」に参加した参加者（N=14）の変化として、特に「内省」の広がりが見られた。オンラインツアー全体の特徴として、ゴッドハンズの生い立ちや仕事内容、仕事のやりがいなどを聞いて学ぶスタイルであったため、ゴッドハンズの学び方や生き方を通して参加者自身が内省する機会になっているのではないかと考えられる。

⑧GHプログラムの効果検証：プログラム後の興味関心領域の変化（事例B）

和の知恵をみんなの“ツール”にする「華道家」　**オンライン**



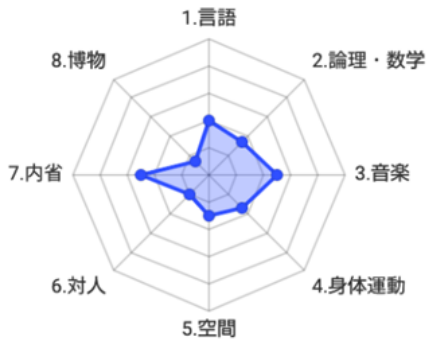
- オンラインツアーの「華道家」に参加した参加者（N=9）の変化として、特に「内省」、「博物」の広がりが見られた。華道家の話には花をいけるという日本文化の礎にあるアニミズムの精神性や、武士社会の歴史、会社を経営するときの視点など、多岐にわたる話題が花をいけることに関連づけて話された。この点から、様々な領域の知識を結びつける「博物」と、それを自分自身に照らし合わせて考えていく「内省」への関心の高まりが生じたのではないかと推測される。

⑧GHプログラムの効果検証：プログラム後の興味関心領域の変化（事例C）

糸から光の紋様を生み出す「錦織作家」　**リアル**

興味関心領域

BEFORE



AFTER



- リアルツアーの「錦織作家」に参加した参加者（N=4）の変化として、「論理・数学」、「音楽」、「空間」が広がる傾向が見られた。錦織の工程を学ぶ際に、コンピューターの原型となった機織り機の構造やジャカードの仕組みについて学び、論理的な思考や、二次元と三次元を想像してものづくりをしていく場面があり、そのことが影響している可能性が示唆された。それとともに、「織る」ということが「音」を聴きながら行うことであるという話から「音」への注目が高まった可能性も考えられる。

⑧GHプログラムの効果検証：プログラム後の興味関心領域の変化（事例D）

天気によって仕事を変える「現代版百姓」　**リアル**



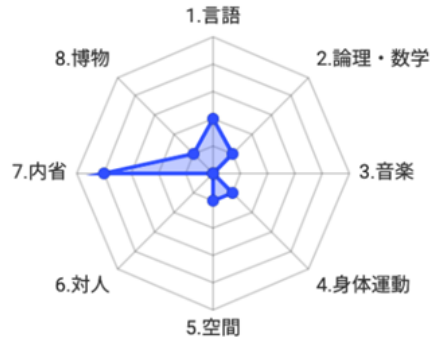
- リアルツアーの「現代版百姓」に参加した参加者（N＝1）の変化として、「論理・数学」、「身体運動」、「対人」が広がる傾向が見られた。畑作業の工程を学ぶ際には、特に体と道具の使い方を学ぶ場面も多く、その影響が結果に反映されている可能性が示唆された。また、作業の順番をどのように段取るのかといった部分では「論理的思考」が必要となり、プログラム全体を通しての異年齢との生活によるコミュニケーションを通じて「対人」の部分が広がった可能性も考えられる。

⑧GHプログラムの効果検証：プログラム後の興味関心領域の変化（事例E）

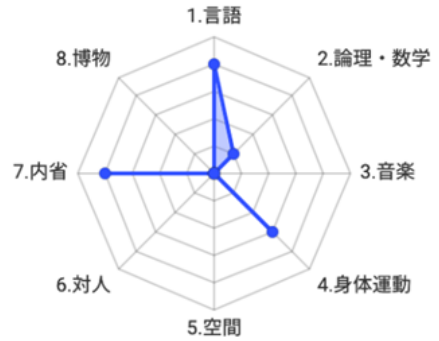
師の言葉を胸に、土と向き合う「陶芸家」　**リアル**

興味関心領域

BEFORE



AFTER



- リアルツアーの「陶芸家」に参加した参加者（N＝1）の変化として、「言語」、「身体運動」に広がりが見られた。陶芸を教わる際に身体感覚だけでなく言語でのコミュニケーションも必要となるため「言語」の伸びが見られた可能性もある。また、ろくろを回したり、捏ねたりする陶芸の工程自体が、「身体運動」の広がりに影響を与えている可能性も考えられる。

⑦⑧GHプログラムの効果検証： GH学習を通じた学びの効果の特徴

オンライン

多様な学び方・キャリアの選択肢を増やし、世界を広げる

- 短期間で複数の職種のリアルな声を聞くことができるため、新たな興味を広げる効果があり、この部分についてはリアルよりもオンラインの方が効果が高い。
- 多様な職業の大人に出会えることで、複数のキャリアイメージをもつことができる。
- 物理的、経済的なハードルを超えて多くの参加者に上記のような学びの機会を提供することが可能。

リアル

仕事からの実学的、体感覚的な学びの効果が得られる

- 仕事内容に直結する興味関心領域の分野を広げることができる。
- 本物の道具や体験を通じて、体感覚的な学びを深めることができる。オンラインだけでは十分に効果を発揮できない、仕事に深く精通した知識と身体的な学びをクラフトマンシップ養成の第一歩として得ることができる。
- 心、頭、体の中では頭から理解し、体得することを通じて、心も変容するという学びのプロセスを経る可能性がある。

全体

学校外での社会に通じる学びの世界で、新たなチャレンジができ、自己効力感と自信が高まる

- 新たなチャレンジができる機会を提供できる。
- ゴッドハンズの幼少期の話に共感し、自己効力感と自信を高めることができる。
- ゴッドハンズの学び方、仕事の進め方のヒントを得て、多様な学び方、生き方を知ることができる。
- 日常の場面と教科の視点が結びつき、実学の効果が期待できる。

⑨自走・普及プランの検証と課題抽出（アンケートデータ）

⑨自走・普及プランの検証と課題抽出：支援者・登録者への事後アンケート調査について

回答者（登録者）：

- GHサイトに登録した191名のうち、30名が事後アンケートに回答
  - ○ 登録者全体の回答率：15.7%
  - ○ オンラインプログラムのみ参加者の回答率：53%
  - ○ リアルプログラムのみ参加者の回答率：50%

回答者内訳（登録者）：

- 31名の回答者
  - ○ オンラインのみ参加：12名
  - ○ リアルのみ参加：5名
  - ○ 両方参加：4名
  - ○ 登録のみで不参加：10名

回答者（支援者）：

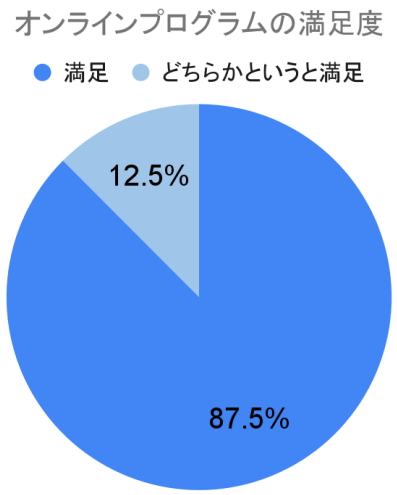
- GHプロジェクトに協力したゴッドハンズ（オンライン：14名、リアル：11名）、教育委員会（2自治体：島根県大田市、島根県雲南市）、協力校のうち20名が事後アンケートに回答
  - ○ ゴッドハンズ（オンライン）回答率：78.6%
  - ○ ゴッドハンズ（リアル）回答率：54.6%

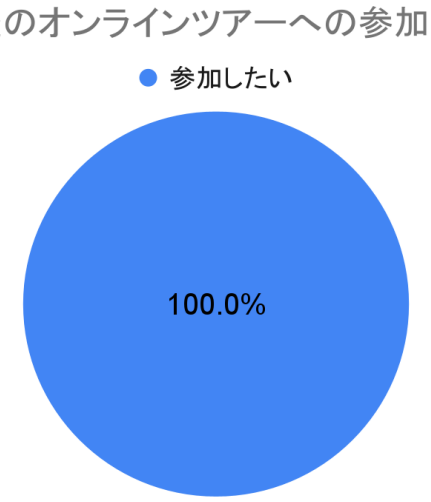
回答者内訳（支援者）：

- 20名の回答者
  - ○ ゴッドハンズ（オンライン）：11名
  - ○ ゴッドハンズ（リアル）：6名
  - ○ 協力自治体：2地域各2名
  - ○ 協力校：1校1名

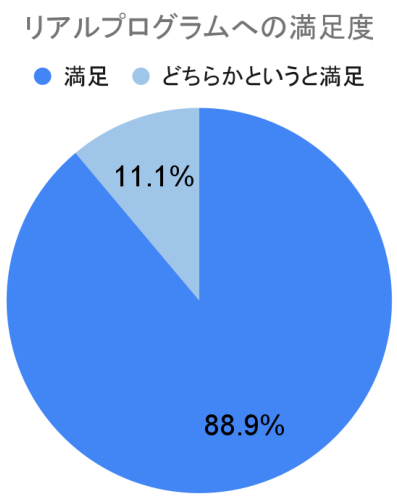
⑨自走・普及プランの検証と課題抽出：プログラム参加への満足度（登録者）

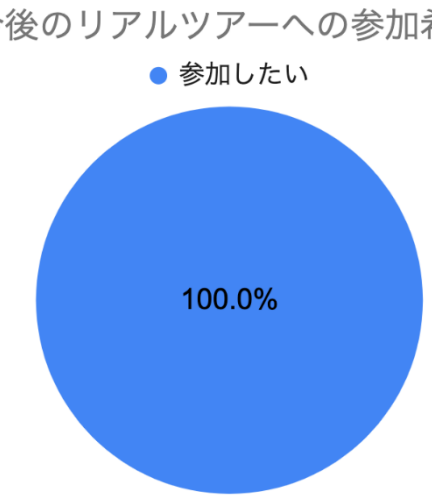
オンライン





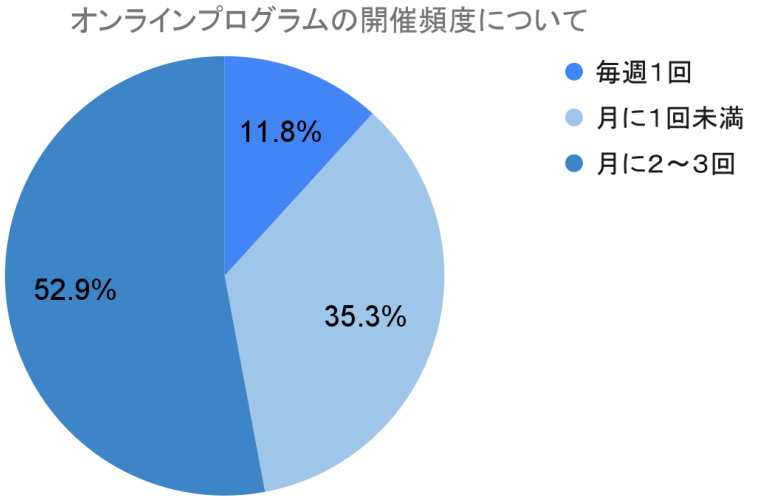
リアル

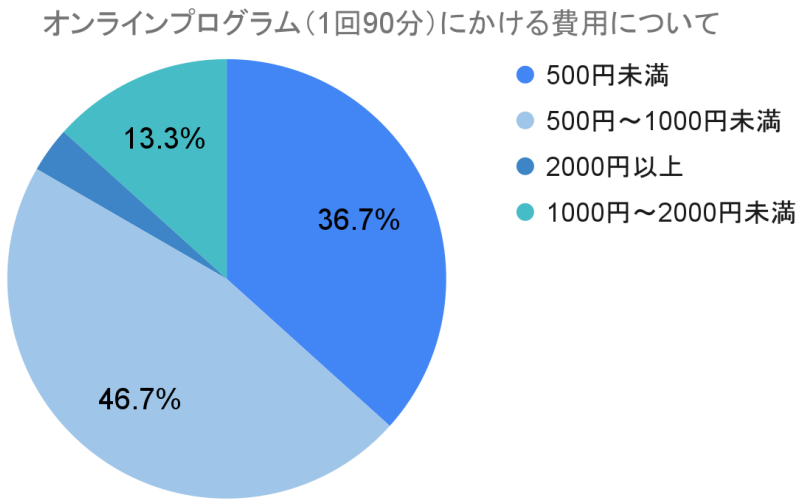




- プログラム参加に**「満足」と回答した割合が全体で88.2%**となり、オンラインツアー参加者で87.5%、リアルツアー参加者で88.9%といずれも高かった。「どちらかというと満足」はオンラインツアーで12.5%、リアルツアーで11.1%となっており、**リアルツアーの方が若干ではあるが満足度が高い**結果となった。
- オンラインツアーの良さとしては、**「多様な生き様に触れて世界が広がる」、「異年齢の人との交流」、「ゴッドハンズとの双方向のコミュニケーションの楽しさ」**といったことが挙げられていた。
- リアルツアーの良さとしては、**「目の前で実際に職人技を見れる」、「体験できる」という体験機会の提供のほか、「家から離れての自立の機会」**といったことも挙げられていた。
- 今後のツアー参加希望について：オンライン、リアルの双方で、全員が「参加したい」と回答した。

⑨自走・普及プランの検証と課題抽出：オンラインツアーの参加頻度・費用（登録者）



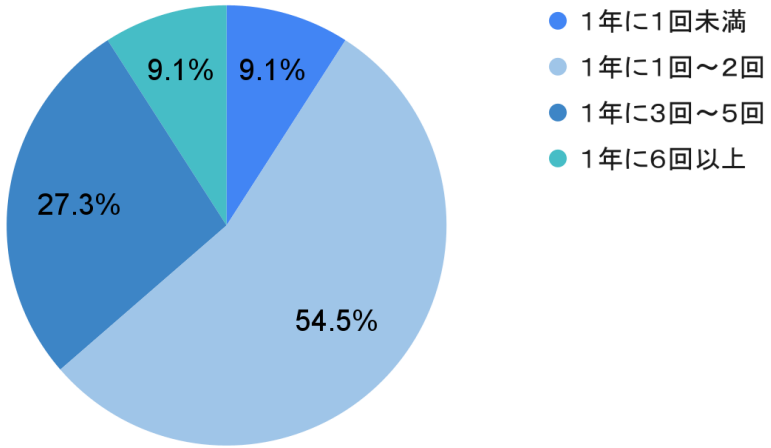


- 参加可能な開催頻度：オンラインツアー（1回90分）では「月に2～3回」程度との回答が52.9%と高く、次いで「月に1回未満」が35.3%であった。「毎週1回」を希望するのは11.8%にとどまった。

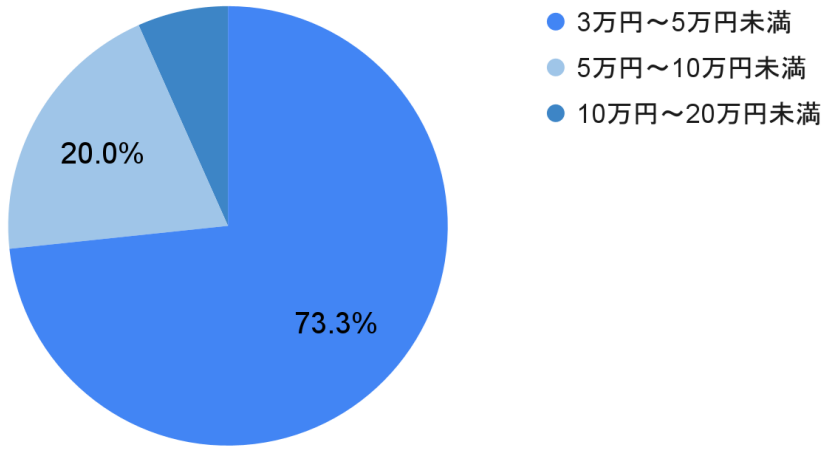
- 費用感：オンラインツアー（1回90分）にかけられる費用については、**「1000円未満」と回答したものが83.4%**に及んでおり、本実証のような内容を経済的に無理なく継続してもらえる金額感であることが分かった。

⑨自走・普及プランの検証と課題抽出：リアルツアーの参加頻度・費用（登録者）

リアルプログラムの開催頻度について



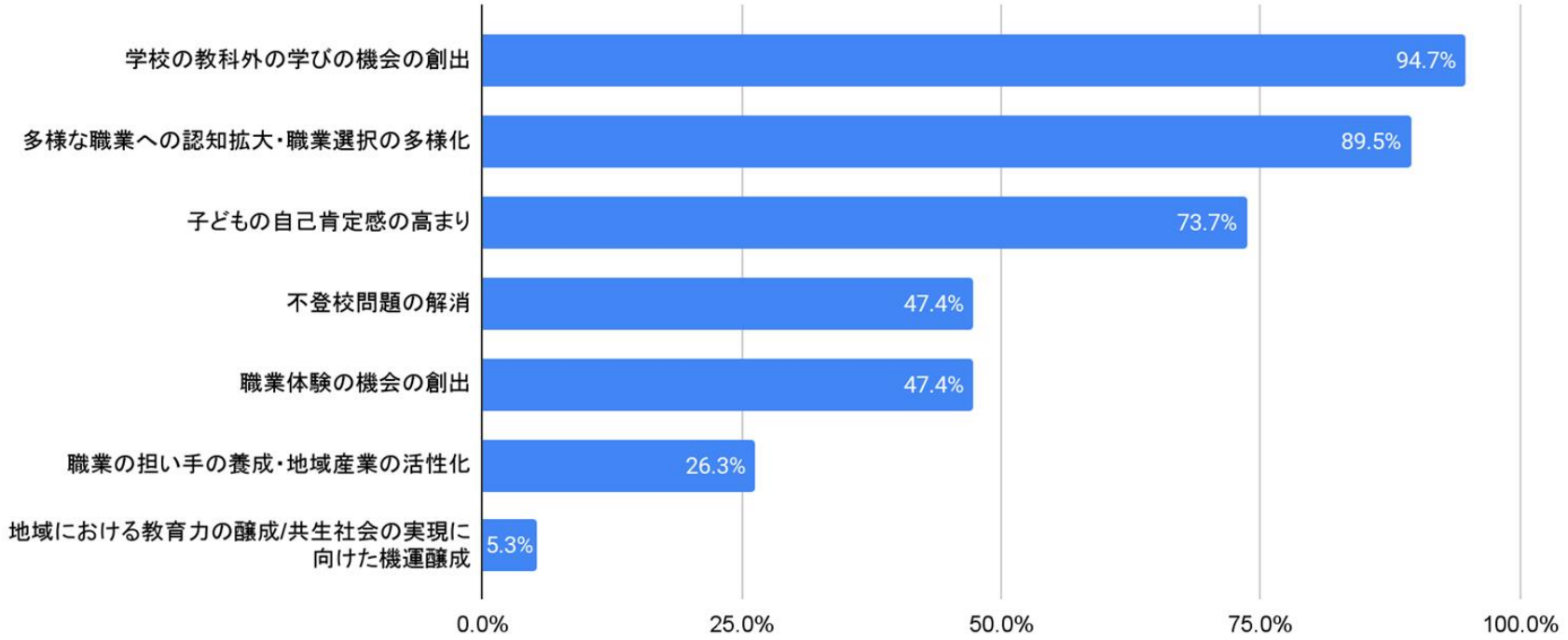
リアルプログラム（4泊5日、諸経費なし）にかける費用について



- 参加可能な開催頻度：リアルツアー（4泊5日）では「1年に1～2回」との回答が最も多く54.5%であった。次いで「1年に3～5回」との回答が27.3%となった。「1年に1回未満」、「1年に6回以上」はいずれも9.1%にとどまった。

- リアルツアー（4泊5日で交通費等の諸経費を除く）にかけられる費用については、**「3万～5万未満」と回答したものが73.3%**と最も割合が多かった。ただし、「5万円～10万未満」との回答が20.0%、「10万円～20万円未満」との回答も6.7%となっており、内容の充実度をあげれば高価格帯であっても参加を希望するニーズがあることも明らかとなった。

⑨自走・普及プランの検証と課題抽出：GHプロジェクトに期待すること（登録者）



- GHプロジェクトに期待することは、**「学校の教科外の学びの機会の創出」との回答が94.7%**であり、サードプレイスとしての学び場を求めるニーズが高いことがわかった。また続いて、**「多様な職業への認知拡大・職業選択の多様化」や「子どもの自己肯定感の高まり」を期待するニーズ**があることが分かった。

⑨自走・普及プランの検証と課題抽出：GHプロジェクトに対する今後のニーズ（登録者）

宿泊型ではなく一日だけ、月に一、二度の農業リアルツアーがあれば参加したい。野菜や米などを育て収穫する喜びが味わえるようなものだと良い。（参加者）

色んな職を、更に色んな角度で取り上げてほしい。例えば、染め物にしても、染め物職人だけではなく、綿や藍を育て糸として紡ぐ農家や反物に織り上げる職人の手仕事があって完成する。そういった**多角的な視点も踏まえて体験をする必要がある**のではないか。（保護者）

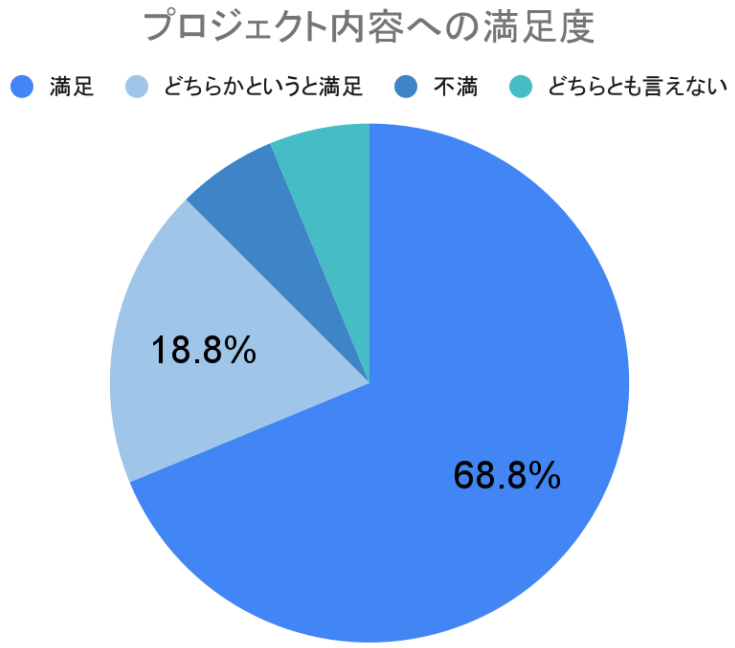
ぜひこれからも**定期的に開催して欲しい**。（参加者）
参加後の本人に良い変化がはっきりと現れたのにはとても驚いた。また今年も参加したい。（保護者）

資金力のない家庭の子にも開かれる、学びを求める人へ機会的に平等な学びの場となることを期待している。（保護者）

- GHプロジェクトに対する今後のニーズとしては、下記のような項目が挙げられた。
  - 宿泊必須ではない定期開催
  - 職種の多様性
  - 職人における仕事の連続性を感じる機会
  - 経済格差を超えた平等性のある機会創出



⑨自走・普及プランの検証と課題抽出：プロジェクト内容への満足度（支援者）



- プロジェクト内容への満足度について、「満足」と回答した割合が68.8%で、「どちらかというと満足」を含めると87.6%がプロジェクト内容に対する満足度が高かったことが明らかとなった。
- 一方で、「不満」と回答した割合は6.3%であり、その理由として早めの準備（スケジュールや内容の連絡等）を求める声が挙げられた。実証期間中の短期間でのプロジェクト進行が、GHやその周囲のサポーターに十分に配慮された設計が必要といえる。特に職人の高齢化や季節性といった観点からも、よりスケジュールに余白を持った調整が求められることが示唆された。

⑨自走・普及プランの検証と課題抽出：プロジェクトへの満足度が高まった理由（支援者）

参加者が**心理的安全性をもてる場がつくりあげられており、セッションの前にはすでに好奇心で溢れていた**結果、やりとりが闊達だった。

参加者にスタッフがしっかりと付いていた。

現場でのスタッフの**サポートが手厚く**、ストレスなく進められた。

ユース世代に仕事の体験を提供することで、たくさんの発見があった。

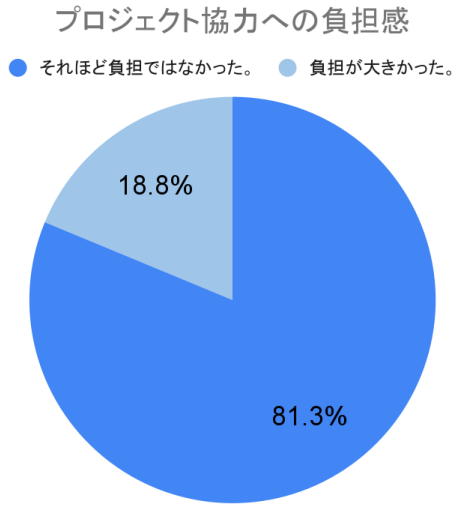
自分の人生の振り返りができ、それを興味を持って人に聞いてもらえた。

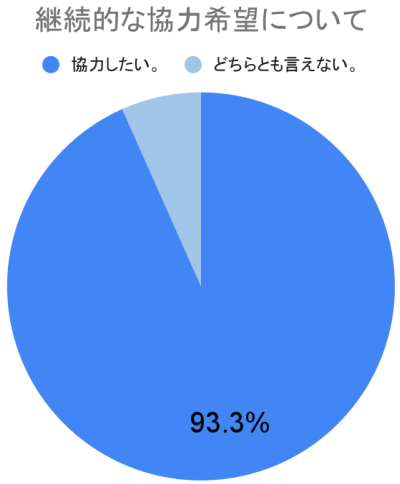
■ 支援者の満足度が高まった理由としては、下記のことが挙げられた。

- 心理的安全性のある場づくりの醸成
- 参加者と支援者への手厚いフォローアップ
- ユース世代との交流による気づき
- 自身の人生を振り返る機会の提供



⑨自走・普及プランの検証と課題抽出：プロジェクト協力への負担感（GH）



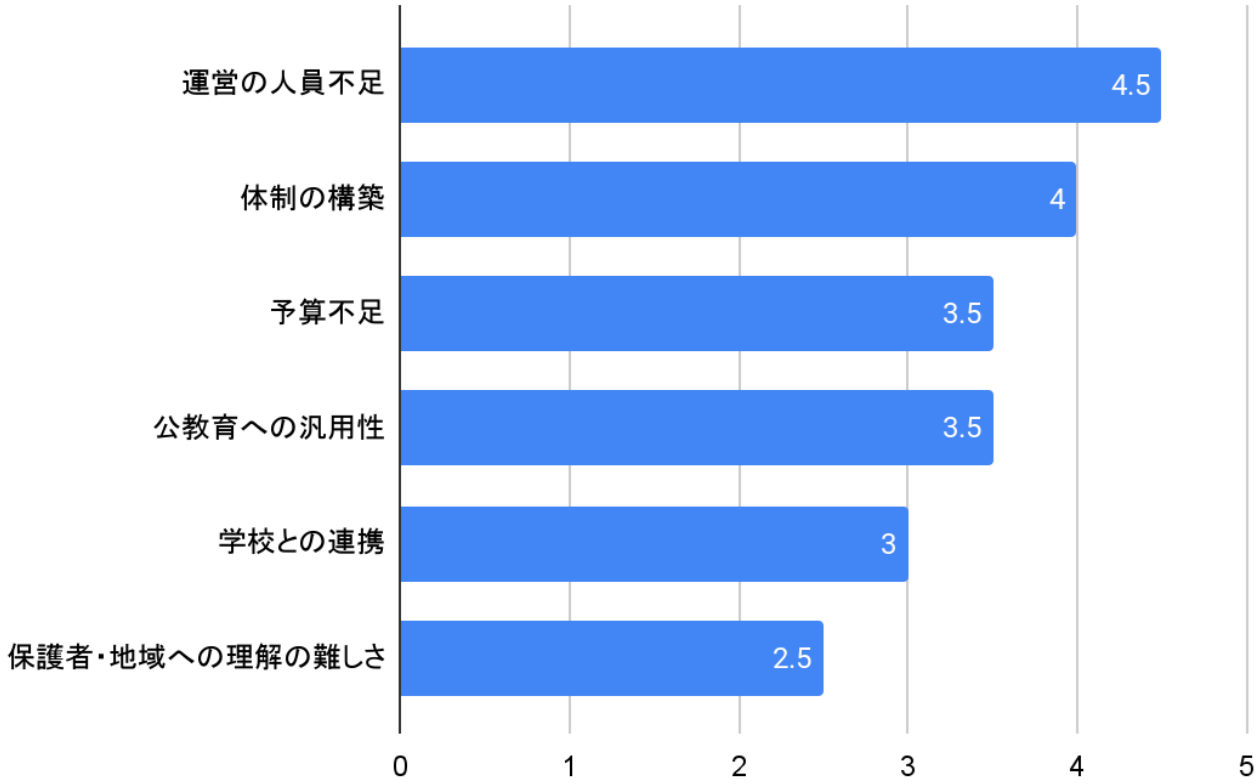


- プロジェクト協力への負担感について、「それほど負担ではなかった」と回答した割合が81.3%、「負担が大きかった」との回答が18.8%であった。「負担が大きかった」と回答した理由としては、天候などの変化の影響を受けやすい、参加者の能力（技術面、精神面）への対応不足が挙げられた。

- 一方で継続的な協力希望は93.3%と高く、「どちらとも言えない」の理由も季節性に言及するものであった。

- このような職場体験の**受け入れ側の負担感を調整するための季節性や天候に左右されない代替案、事前の参加者の特性理解の十分な共有**が必要であることが再認識された。

⑨自走・普及プランの検証と課題抽出：プロジェクト実施の課題（教育委員会）

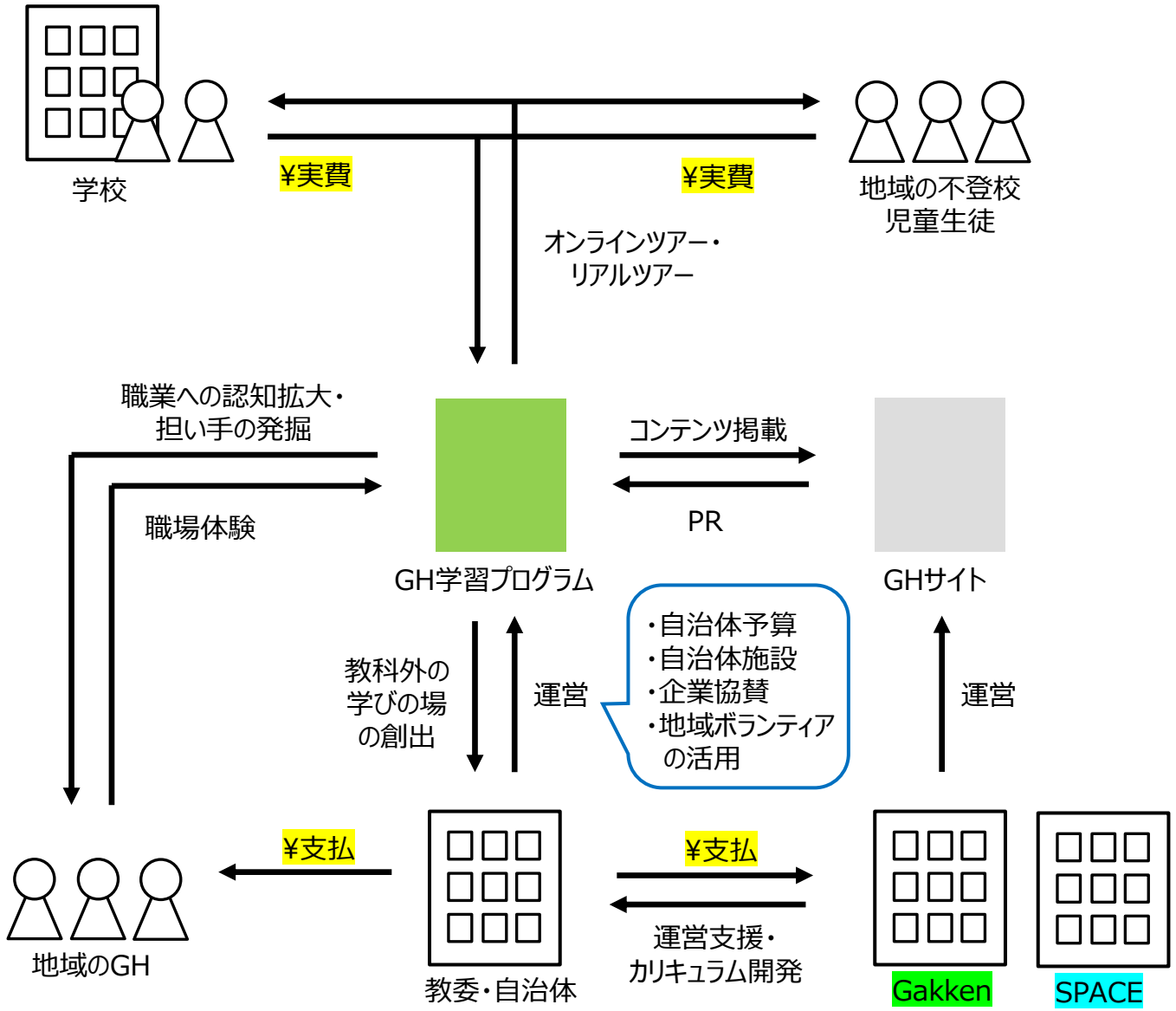


- 課題感について「課題とならない：1点」～「重大な課題である:5点」の5件法で回答してもらったところ、左図のような結果となった。**最も深刻な課題として、「運営の人員不足」**が挙げられており、体制構築の難しさが次いで高かった。

- また最も課題感が低かった「保護者・地域への理解の難しさ」は自治体ごとの差が大きく、信頼関係構築の度合いや地域性の影響を大きく受けることが示唆された。

⑩自走・普及プランの検証と課題抽出

⑩自走・普及プランの検証と課題抽出：プランA　教委・自治体主導での運営による自走



運営概要

- 教委・自治体が主導となり、地域の学校や不登校児童生徒向けに運営する。
- 運営支援とカリキュラム開発を民間企業（Gakken・SPACE等）に委託。
- 運営には、自治体予算（国からの助成金・ふるさと納税）や施設、企業協賛金、地域ボランティア等を活用。

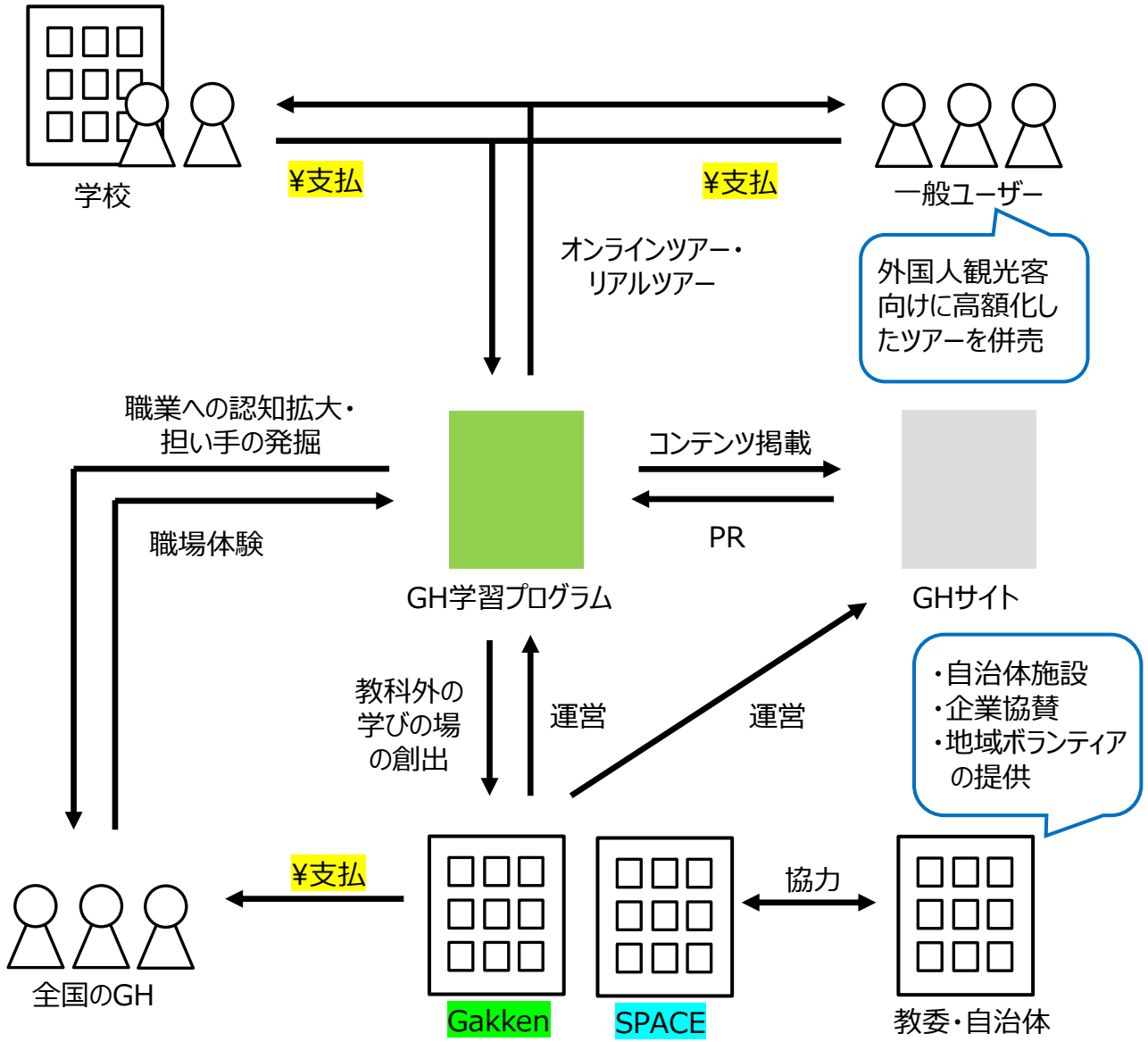
メリット

- 受益者の負担金額を実費程度に抑えることができる。

デメリット

- 運営のための人員、予算を教委・自治体側で確保する必要がある。
- 委託の程度により、実施コストが高くなる。

⑩自走・普及プランの検証と課題抽出：プランB　企業主体での運営による自走



運営概要

- ■企業が主体となり運営、全国の小・中・高校生や学校向けに販売する。
- ■一般ユーザー・学校からの受益者負担を主な収益として運営する。
- ■運営には、実施自治体の施設や企業協賛金、地域ボランティア等を活用。

メリット

- ■ユーザーを全国から募集できる。
- ■外国人観光客向けに、高額化したツアーを販売するなどの展開が考えられる。

デメリット

- ■全国的な実施となるため、おもに宿泊・移動にかかる運営コストが大きくなる。
- ■受益者の負担金額が大きくなる。

⑩自走・普及プランの検証と課題抽出：プランAの課題と実施可能性

予算について

■教委が捻出可能な予算は額は「年間50万円未満」もしくは「年間50～100万未満」との回答。

- 継続的な実施可能な予算に大幅に届かず。規模を大幅に縮小しての実施、あるいは、他予算からの補填が必須。
- 補填先の可能性として、「国からの助成」「地元企業からの協賛金」「基礎自治体からの委託（基礎自治体の事業への組み込み）」が挙げられた。

体制について

■運営の際の最も重大な課題は「運営の人員不足」次いで、「体制の構築」。

■実施の際は、地域内にある既存の施設を活用することで継続の可能性がある。

ただし、人員不足と体制の課題を解消する予算が必須。

- 青少年自然の家
- 教育センター等の教育委員会管轄の組織
- 民間企業等の外部組織

継続可能性

■上記、既存の施設の活用や、他予算を補填したうえでの、大幅な規模縮小における継続。

■地域の既存サービスやコンテンツに、GHプログラムのコンセプトやプロダクトを注入する形での融合を図る。

⑩自走・普及プランの検証と課題抽出：プランBの課題と実施可能性

ニーズ・評価

■参加者のプログラム内容の満足度は88.2%、今後のツアーへの参加希望は100%と、ニーズは非常に高い。

■宿泊を伴わない定期開催へのニーズもあり。ただし、実施にかかるコストを想定した場合、**安価なパッケージとしての販売は自走するうえで困難と予想される。**

■サイト登録者は「小学生」が最も多く、低年齢層からのニーズが当初の想定よりも高い。

実施頻度・料金について

■オンラインツアーは「週１回」、リアルツアーは「年に１～２回」参加したいとの回答。

■オンラインツアーは「500円～1000円未満」、リアルツアーは「３万円～５万円未満」で参加したいとの回答。

- リアルツアーは現実的に実施が可能な金額に及ばず。ただし、「５万円～10万円未満」との回答が次いで多く、「10万円～20万円未満」との回答者もいた。自走・普及を目指すうえでは、内容の充実度を高め、高価格帯のプログラムとして販売することが現実的。

継続可能性

■オンラインツアーにおける自走可能な参加者数の確保と、リアルツアーにおける自走可能な価格帯の実現が必須。

⑩自走・普及プランの検証と課題抽出：そのほかの課題や示唆

参加児童・生徒へのリーチ

■不登校傾向のある児童生徒であっても、アクティブな層には、家庭・学校・相談機関を通じてリーチが見込める。

■アクティブでない不登校児童生徒の層へのリーチに課題がある。

- 不登校傾向のある児童生徒をもつ保護者への、SNS等での連絡手段の整備が求められる。

運営上の課題

■参加者の年齢や個々の違いによる目的意識のずれ。

- GHプログラムの普及につれて、各年齢や段階ごとにあったツアーパッケージの実装が理想的であると考えられる。

■リアルツアーにおける、活動場所が複数にわたる場合の現地での移動上の課題。

- 特に地方などの公共交通機関の整備が進んでいない場所での実施においては、活動場所を制限することが運営上必須。

移動・宿泊にかかるコストの軽減

■実施自治体で教育バウチャー等を発行することで、参加者の移動や宿泊にかかるコストを軽減できる。

■スクールバスの活用を図ることで、現地での移動手段を確保し、移動にかかるコストを軽減できる。

■実地自治体にあるサードプレイスとなり得る場所を実証地とすることで、実施や移動にかかるコスト・運営上の負担を軽減できる可能性がある。

⑩自走・普及プランの検証と課題抽出：そのほかの課題や示唆

学校への導入について

■「オンラインツアーのアーカイブ視聴」「オンラインツアー実施」「リアルツアー実施」のいずれも利用可能性があるとの回答。

■導入場面は「部活動における活用」「長期休みなどに参加希望者を対象とした学校外活動としての活用」が挙げられた。

■ただし、公教育の授業時間内での実施については、下記の点からハードルが高いと予想される。

- 年度の計画に盛り込む等のスケジュール編成が必要
- カリキュラム開発と自走していくためのプロセス設計の難易度の高さ

公教育との接続について

■実施主体者が教委、学校と連携することで、プログラムへの参加を出席扱いとすることや、１人の児童生徒を複数の支援者の目で評価することが可能となる。

プランの展開可能性

■リアルツアーについて、親子で参加できるプランとして展開することで、低年齢層で宿泊に課題がある場合もニーズを満たすことが可能となる。

■外国人観光客や高齢者向けの高価格帯のプランとして同時展開することで、民間企業が主体で運営する際の利益率の向上が期待できる。

本実証にかかわってくださった方々

大田市教育委員会
- 武田裕子教育長
- 森博之教育部長
- 坂井務学校教育課長

雲南市政策企画部
- 石川凌氏

雲南市教育委員会
- 景山明教育長
- 福島勇樹氏

京都市教育委員会
- 福知賢治氏

ゴッドハンズ
- 小谷美紀氏
- 岩田卓朗氏
- 岡田三史氏
- 鈴木良拓氏
- 岡田明久氏
- 森山雅夫氏
- 荒尾久美氏
- 山下尚香氏
- 富田真央氏
- 小林泰三氏
- 安部紀夫氏
- 矢田明子氏
- 中澤ちひろ氏
- 多々納知鶴氏
- 總山萌氏
- 宮本裕司氏
- 龍村周氏
- 奥野剛士氏
- 高梨智樹氏
- 西川悟平氏
- SHOWKO氏
- 能田耕太郎氏
- 濱口瑛士氏
- 三宅琢氏
- 古田悟郎氏
- 吉田祥子氏
- 石橋美里氏
- 吉田悠太氏
- 金澤洋輝氏
- 榊良祐氏
- 山岡寛泳氏
- 金子裕氏
- 荒尾則和氏
- 長尾純氏
- 近江雅子氏
- 生越知子氏

群言堂
- 松場登美氏

熊谷家住宅
- 宇谷京子氏
- 向田直美氏

いも代官ミュージアム
- 仲野義文館長

三瓶自然館サヒメル
- 中村唯史氏

山の駅さんべ
- 梶谷美由紀氏

道の駅ごいせ仁摩
- 桂智洋氏
- 田中実里氏

Dripword
- 秋山美津子氏

株式会社SPACE
- 福本理恵氏
- 大塚海平氏
- 村田美和氏
- 山村愛氏
- 天崎由人氏
- 市村衣代氏
- 山岡寛泳氏
- 石橋優希氏
- 杉山大樹氏
- 網野香奈江氏
- 小曽根雅彰氏
- 黒川真梨子氏
- 古長蒼氏
- 原田梨世氏
- 中谷はると氏
- 富樫多紀氏
- 大成弘子氏

株式会社Gakken
- 代田雪絵
- 松田こずえ
- 伊藤なつみ
- 小泉俊貴

公募テーマ：多様な個性・才能・創造性を開花させ育むサードプレイス

グローバルな社会課題を探究する全国の中高生向けサードプレイスの創出
成果報告書

公開版

事業者名：NPO法人クロスフィールズ

提出日：2023/2/24

担当者情報
- 所属・役職：プロジェクトマネージャー
- 氏名(フリガナ)：花井一太郎 (ハナイイチタロウ)
- メールアドレス：ichitaro.hanai@crossfields.jp
- 電話番号：080-4214-0473

テーマE：グローバルな社会課題を探究する全国の中高生向けサードプレイスの創出（NPO法人クロスフィールズ）

実証背景と内容

背景

- コロナ禍の移動制限に伴う、子どもたちの広い視野を獲得する機会 (留学機会等) の減少
- 世界の課題を探究し、自分事として課題解決に向けて行動するグローバルリーダー育成の遅れ

取組内容

①サードプレイスの創出と、その効果測定
- 対象者：全国の高校1～3年生（27名）
- 育成する人材像：グローバルな社会課題を自分事として捉え、自ら行動していく人材
- プログラム内容：オンラインを主体とした4つのセッションから構成される約2ヶ月間の探求プログラム
- 期間：2022年12月17日～2023年2月4日

②自走に向けたプラン具体化と示唆出し
- 当初プラン：共感してくれる寄付者の獲得
- 自走に向けた実施事項：有識者等へのヒアリング

③普及に向けたプラン具体化と示唆出し
- 外部発信・公教育との接続強化を通した社会への普及
- 探究(/体験)格差の課題への対応による受益者規模増

実証成果

①サードプレイスの創出と、その効果測定
- オンライン主体でも参加者が安心して学び、高め合えるコミュニティの形成ができた
- 効果測定の結果、本プログラムが参加者の「社会課題の自分事化」や「行動への意思の高まり」に効果があったと実証された

②自走に向けたプラン具体化と示唆出し
- 寄付、補助金、一部受益者負担などいくつかの資金を組み合わせることで、持続的な自走を検討する。
- 寄付を募る対象は篤志家からの個人寄付や法人寄付を検討する
- 参加者の将来のキャリア候補として、国際協力分野における関係機関への接続可能性は引き続き模索する

③普及に向けたプラン具体化と示唆出し
- 外部発信 (最終発表会の公開等) や公教育との接続をより強化していくことで、本プログラムでの学びを社会に広く普及する。また探究(/体験)格差の課題に対応するため、参加ハードルを下げる仕組み構築や受益者規模の拡大などを検討する

目次

1. 背景・目的
2. プログラムの実施概要
    1. 実施内容
    2. 実施スケジュール
    3. 実施実績
    4. （参考）アンケート結果
3. プログラムの実証成果
    1. 検証項目ごとの検証結果
    2. 実証プログラムから得た探究学習の学びの最大化に向けた要素
4. 自走・普及に向けたプランや、示唆

1. 創出・改善したサードプレイスの背景・目的

背景

- 「グローバルな社会課題を解決する意欲」の重要性は今年5月に発表された経済産業省「未来人材ビジョン」のなかでも論じられている
- SDGsが注目されたことで社会課題の存在を知る学生は増えてはいるものの一方で、特に海外の課題を「自分事」として当事者意識を持って捉える機会は減少
- この背景にはコロナ禍で留学などの機会が減ったことも影響しており、グローバルな社会課題に触れる機会は激減。特に地方では地域課題に目を向ける傾向が強く、この傾向は顕著である
- 結果的に、グローバルな社会課題の解決を志す次世代リーダー層は目に見えて減少。グローバルな社会課題の解決促進のためにも、また国際社会における日本のプレゼンス低下をくいとめるためにも、海外の社会課題に目を向ける機会を学生に提供することが急務

目的

グローバルな社会課題に目を向け、自分事化し、その解決を志す進路を選択肢に入れながら、それぞれの「個性」「才能」「創造性」を開花させられる若者を増やす

① グローバルな社会課題に対して関心を持ち、自分事として捉えるための機会を都市部・地方関係なく、広く提供する
② グローバルに活躍する起業家/実務家との対話の機会を提供し、新たな進路の選択肢を提示する
③ グローバルな社会課題の解決を志すキャリアの探究のために、互いに情報交換をしたり相談しあえる高校生たちのコミュニティを立ち上げる

2-1. 実施内容

- **プログラム実施期間**：2022年12月17日～2023年2月4日
- **対象者**：全国の高校1～3年生（27名）
- **募集・選抜方法**：公募による全国からの募集、学歴等による応募資格の設定はなし
- **参加対象とする人材像イメージ**：
  - 世界の問題になんとなく関心があるが、関心を深める場が無かったり、家庭や学校で話せる仲間がいない
  - 社会課題に関心はあるが、具体的な進路やキャリアまで考えられていない
  - 自分の進路やキャリアについて何も考えられておらず、何かしら考えるきっかけを得たい

2-1. 実施内容

- **プログラム実施内容**：

以下の4つの要素を組み合わせた約2ヶ月間のハイブリッドプログラム

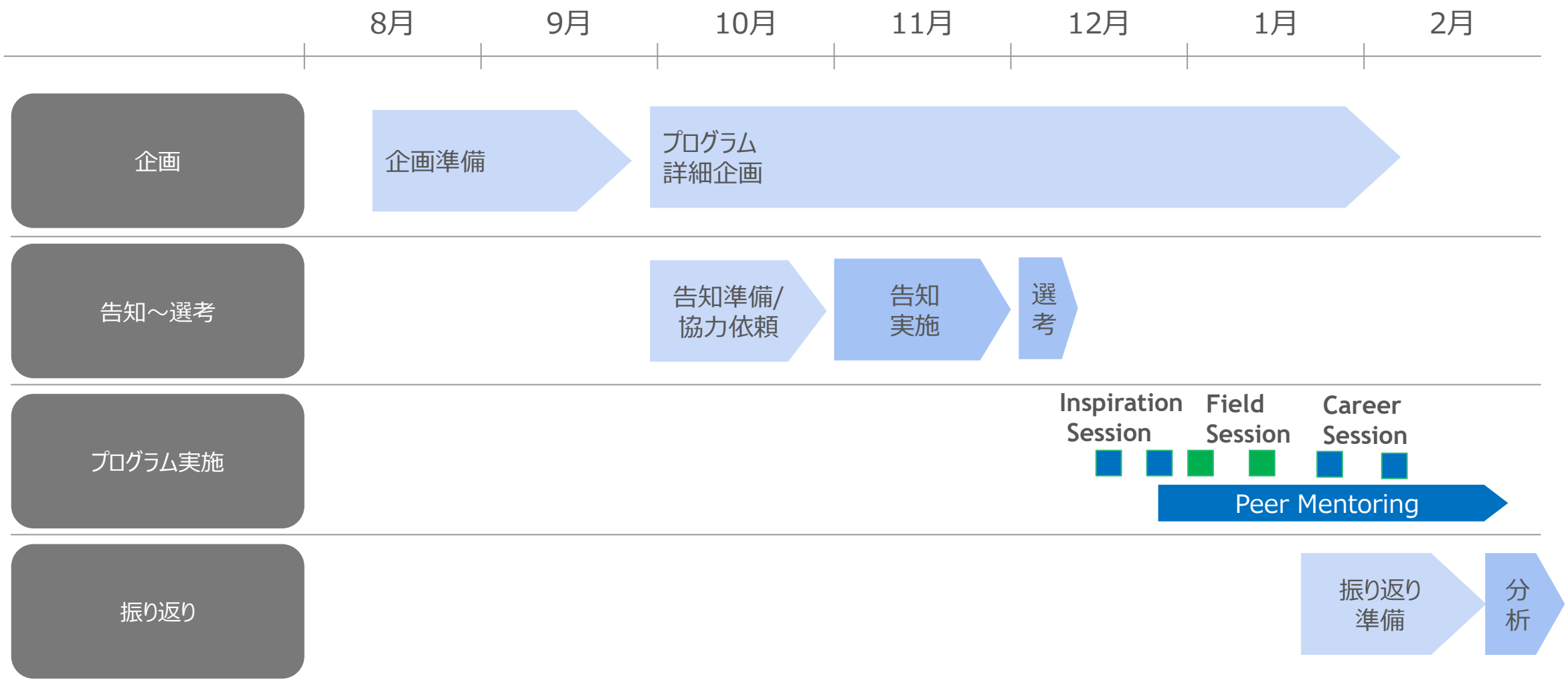
A) インスピレーションセッション（2回）【オンライン開催】：2022年12月17日, 24日
目的：社会課題についての講義や疑似体験プログラムなどで刺激を受ける。

B) フィールドセッション（2日間）【リアル/オンライン開催 (両方参加/いずれか参加の選択制)】
目的：社会課題の現場を体感するフィールドセッション
オンライン: 2022年12月27日-28日 ・・・ カンボジアの女性自立支援を行う団体とオンラインで接続
リアル ：2023年1月7日-8日 ・・・ 福島県の被災地の復興・次世代人材育成を担う団体を訪問

C) キャリアセッション（2回）【リアル/オンライン開催 】：2023年1月21日, 2月4日
目的：グローバルな社会課題に挑むリーダーやロールモデルに、彼ら/彼女らとの
対話から刺激を受け、最終セッションで今後のキャリアの展望を発表する。

D) ピアメンタリングセッション（全期間通して3回）【オンライン開催】
目的：クロスフィールズのメンターと参加者3-4名での対話を計3回実施。
関係者間の関係性構築と学び・内省を深めるとともに、最終発表に向けたメンタリングを行う。

2-2. 実施スケジュール


8月
9月
10月
11月
12月
1月
2月
企画
企画準備
プログラム
詳細企画
告知～選考
告知準備/
協力依頼
告知
実施
選
考
プログラム実施
Inspiration
Session
Field
Session
Career
Session
Peer Mentoring
振り返り
振り返り
準備
分
析

2-3. 実施実績

- **告知用ウェブサイト（一部ページ抜粋）/チラシ制作・開講記念イベントの実施**





https://crossfields.jp/crossbridge/

2-3. 実施実績

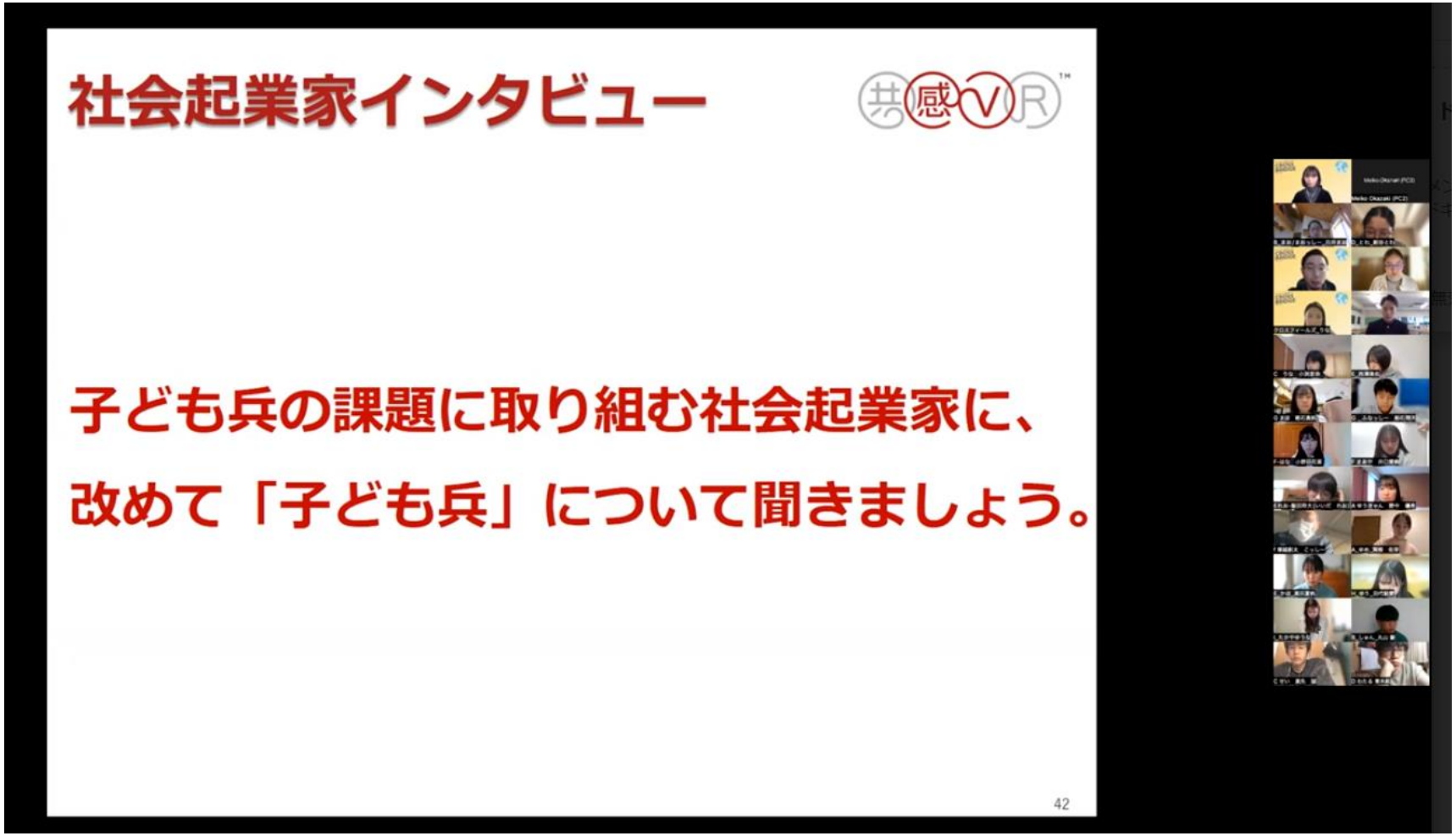
- **応募総数**
  - 54名（応募経路：「学校の先生からの紹介」が21名と全体の40%弱を占めた）

- **フィールドセッションの参加分布**：
  - オンラインのみの参加：7名
  - リアルのみの参加：9名
  - 両方参加：11名

- **ゲスト講師**：
  - インスピレーションセッション：NPO法人クロスフィールズ　代表　小沼大地氏
  - オンライン型フィールドセッション：NPO法人SALASUSU　代表　青木健太氏　他スタッフ・インターン生2名
  - 現地訪問型フィールドセッション：一般社団法人あすびと福島　代表　半谷栄寿氏 他スタッフ・インターン生3名
  - キャリアセッション#1：NPO法人コペルニク CEO　中村俊裕氏
  - キャリアセッション#2：NPO法人WELgee　代表　渡辺カンコロンゴ清花氏、国際協力機構　好井優衣氏

2-3. 実施実績

インスピレーションセッションの様子（12/24実施）



2-3. 実施実績

現地訪問型フィールドセッションの様子（1/7-8実施）



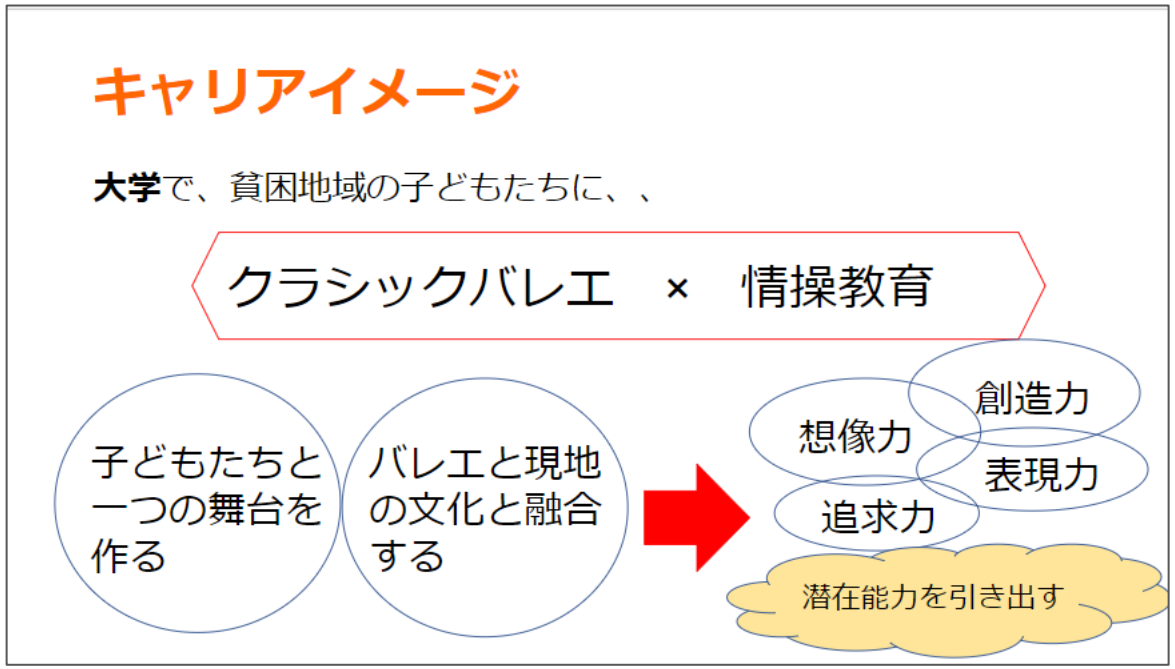


2-3. 実施実績

キャリアセッション#2の様子（2/4実施）

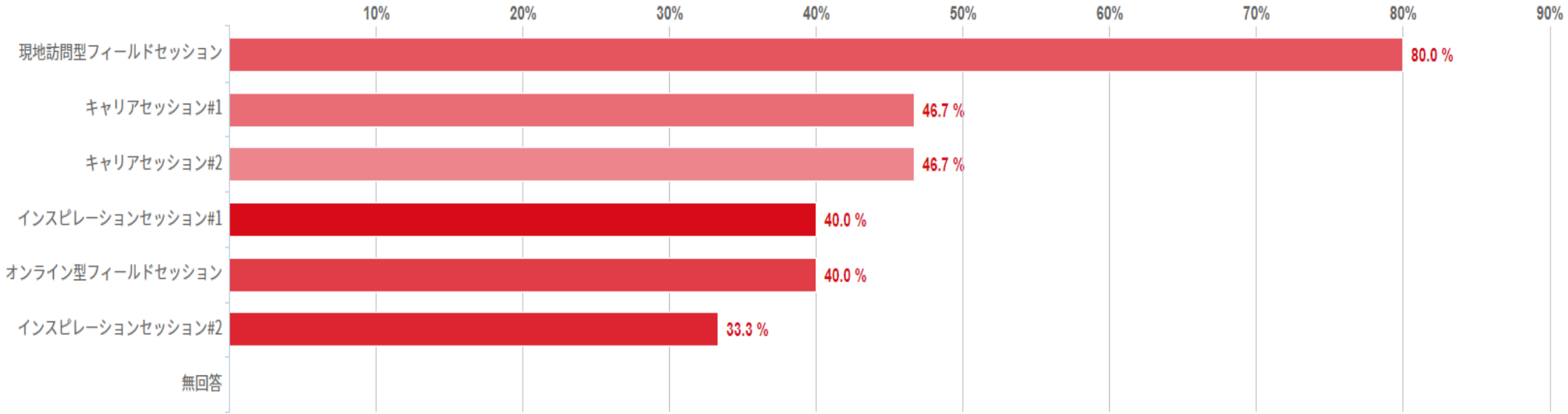


キャリアセッションでの最終発表資料（抜粋）



2-4. （参考）参加者アンケート結果①

【特に学びや気付きにつながったセッション】



＜参加者アンケート抜粋＞

インスピレーションセッション＃２：こども兵について知り、格差についてより考えるきっかけになった

オンライン型FS：オンラインで実際にカンボジアの現場とつながることができたから

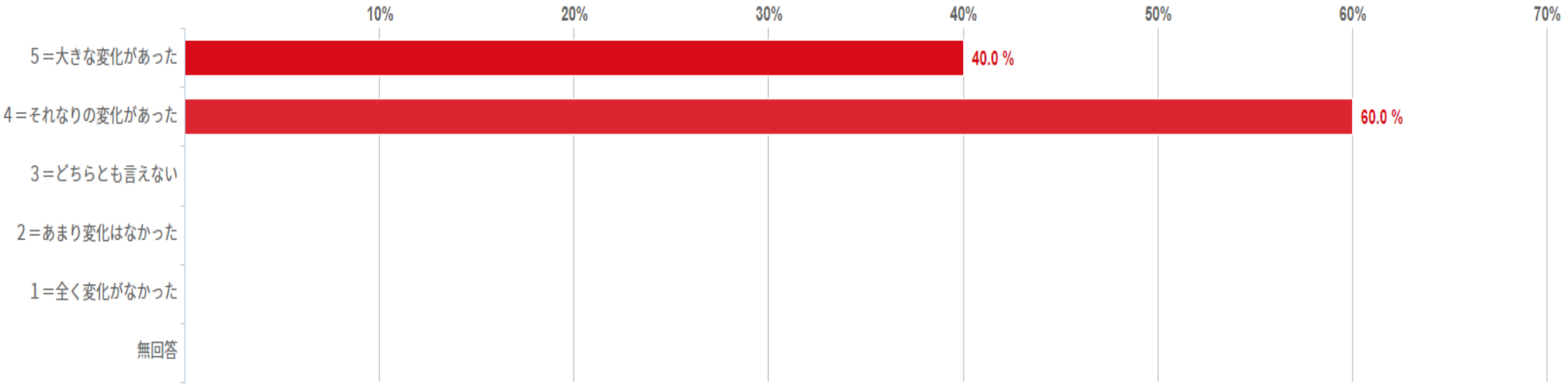
現地訪問型FS：五感でさまざまなことを感じられた現地セッションは特に忘れられません

キャリアセッション＃１：ゲストの話が自分のダメな部分を痛感させられる気付きを得た

キャリアセッション＃２：自分のこれからのキャリアを発表して気持ちの整理がつき今後へのモチベーションが高まった

2-4. （参考）参加者アンケート結果②

【プログラムに参加したことがきっかけとなり、
自分の進路やキャリアについての考え方に変化があったか？】



＜参加者アンケート抜粋＞

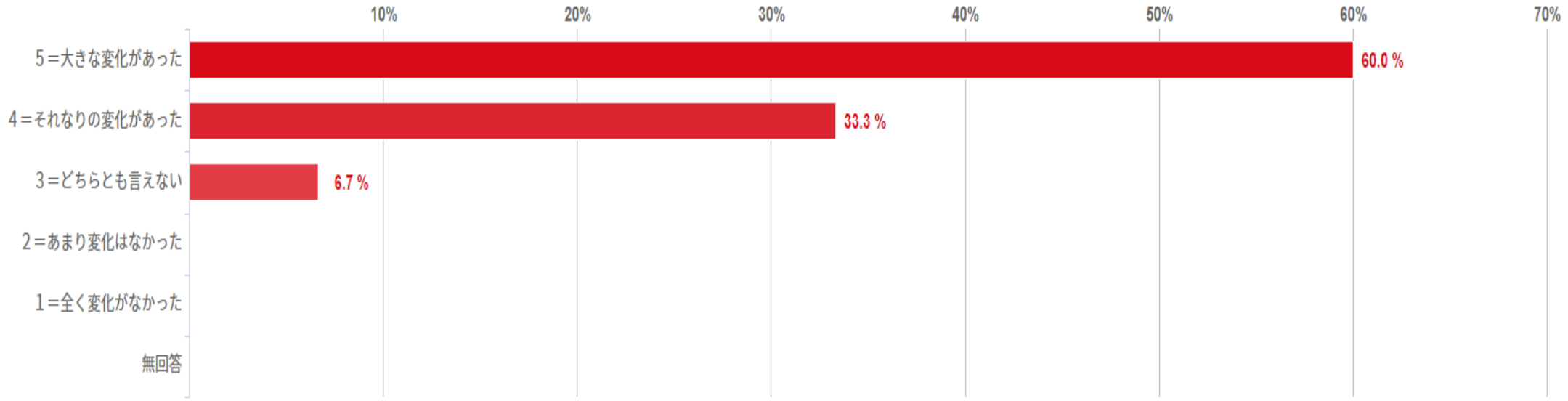
・以前は自分が楽しく働ければ良いと思っていたが、社会のために活躍している方の話を聞いて、自分もそうありたいと思うようになった

・1人でやることは難しくても、同じような意識を持った人たちと協力することで社会に価値を生み出せるという自信を持てた

・プログラムがきっかけとなり、社会課題に広く取り組める学部への進学を選択した

2-4. （参考）参加者アンケート結果③

【プログラムに参加したことがきっかけとなり、グローバルな社会課題についての考え方に変化はあったか？
(※グローバルな社会課題は国内の社会課題を含む)】



＜参加者アンケート抜粋＞

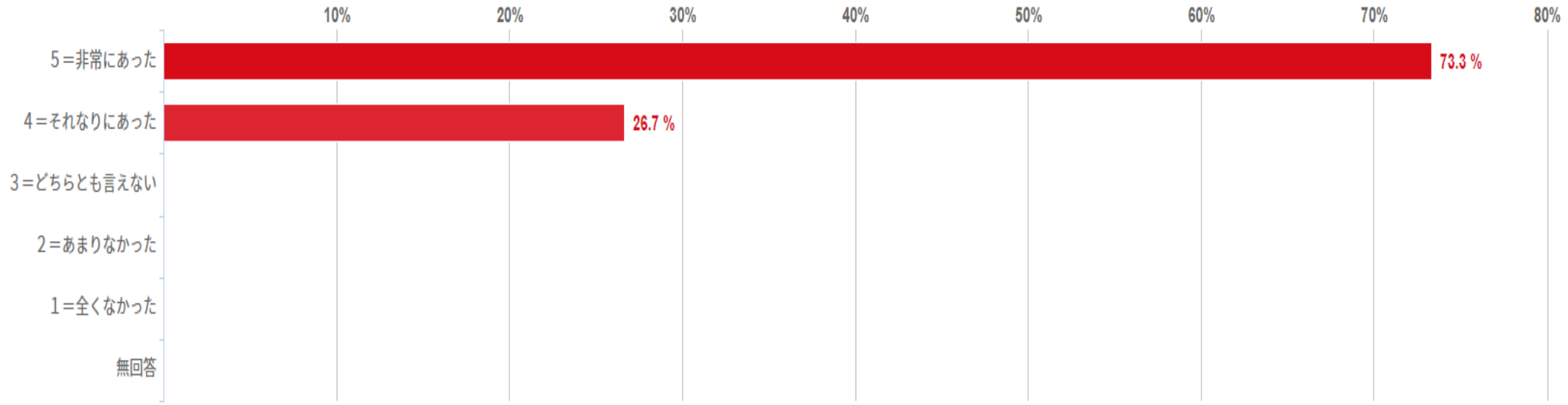
・今までは遠い存在だと思っていた社会課題が、実は身近なものなのだと感じるようになった

・自分の知らない社会課題がまだまだ世の中には沢山あり、学びを続けていきたいと思った

・国際協力の分野は自分には遠いものだと思っていたが、自分にも出来ることがあることを知って行動していきたいと思った

2-4.（参考）参加者アンケート結果④

【プログラム参加者との対話や交流を通じて、自身の中で新たな気付きや学びはあったか？】



＜参加者アンケート抜粋＞

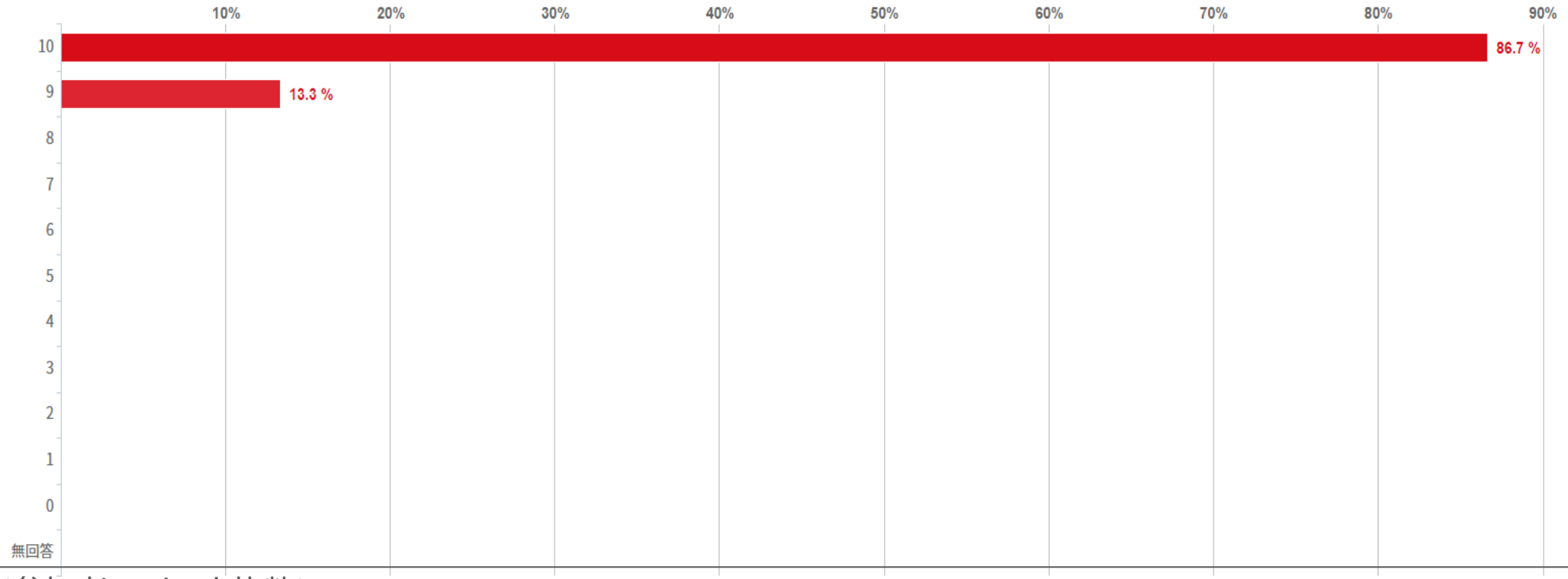
・自分がどのような人間なのか再発見ができた。色々な価値観や考え方を知ることができ、自分の世界を広げることができた

・学校外の同年代と友達になることはほぼ初めてだったので、その経験自体が新鮮だった。自分も負けてられないと奮い立たされた

・自分の強み、個性を感じられたのが良かった

2-4. （参考）参加者アンケート結果⑤

【プログラムへの参加をあなたの友達にどの程度薦めたいか？（0~10の11段階から選択）】



＜参加者アンケート抜粋＞

・一つのテーマに縛られていないからこそ、今まで興味をあまり持ってこなかった人でも飛び込める環境だと感じるから

・全国の様々な地域に仲間ができ、多様な価値観に触れることができるから。同じ学校の子としか関わりのない友人に強く勧めたい

・将来のキャリア形成にとってとても参考になったから

3-1. プログラムの実証成果

検証項目1：
- **実際にどれだけの学生を集客することができるか？（特に地方の中高生はどこまで反応してくれるか）**

検証結果：
- 下記の告知方法を実施し、上限30名に対して**全国から54名の応募者**を得た

【告知方法】
- クロスフィールズHP上でのLPの掲載、配布用チラシの作成・配布
- プレスリリースの配信 (PV数1,675、転載サイト数 21)
- メディア掲載 (日本教育新聞、Works等)
- Facebook広告の利用
- 繋がりのある学校、教育機関、教育関係者への情報展開
- 生徒・保護者・教育関係者をターゲットとした集客イベント (11/24)の実施

【応募者属性】
- 私立33：公立21 (計54名)
- 都内在住11：その他43（福島・京都・宮崎・福岡・沖縄等）

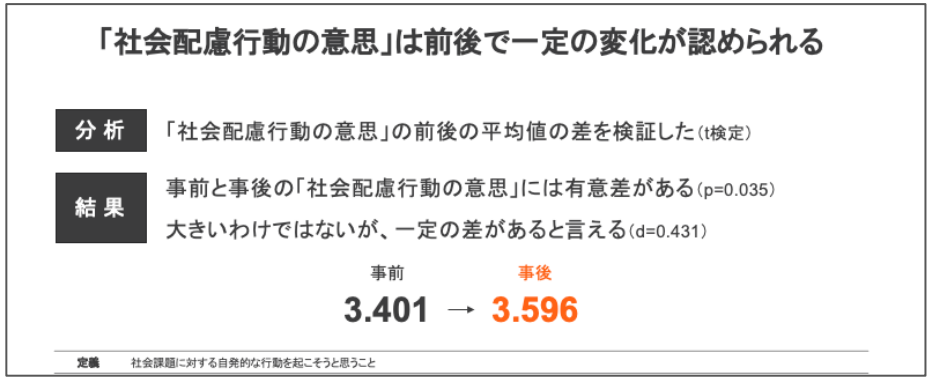
【サマリー】
- オンラインを主体とした告知を通して、都市部以外の地方の高校生からも広く募集を得ることができた
- 当初30名程度の応募数を見込んでいたが、見込み以上の応募を得た
- 「学校の先生からの紹介」が応募経路全体の約40%を占め、先生への効果的なアプローチは今後検証したい

3-1. プログラムの実証成果

検証項目2：
- **オンラインを主体とした短期のプログラムで、どこまで社会課題の自分事化を促すことができるか？**
- **グローバルな社会課題に対して実際に行動を起こすか？**

検証結果：
- 参加者のプログラム参加前後のアンケート分析から、プログラムへの参加によって「社会課題の一部として自分を見なす」の項目が参加後に大きく高まっていた
- また「社会課題に対する自発的な行動を起こそうと思う」の項目が、参加後に高まっていた





(社会課題の自分事化アンケート分析結果より抜粋)

【サマリー】
- オンライン主体の今回の短期プログラムが、社会課題の自分事化や行動への意思の高まりに効果があったと言える
- メンターによる伴走期間の長期化や海外渡航の組み込む等による効果は今後、検証をしたい

3-1. プログラムの実証成果

検証項目3：
- **参加した学生たちの間で、プログラム後も継続する仲間としてのコミュニティは形成されるか？**

検証結果：
- オンライン主体ながらも、プログラム中のグループワークや参加者間の対話を重視することで、参加者間の繋がりを築くことができた。
- LINEグループを活用したコミュニケーションの場を提供。参加者間の情報共有の場としてプログラム後も活用されている。

＜アンケート抜粋＞

・最高のメンバーは本当に大切な存在で、楽しいことも考えることも全て全力でできたことを嬉しく思います。1期生として胸を張ってみんなと会えるようにこれからもっと もっと頑張っていきます。

・クロスブリッジでできた仲間とは将来でも仲良くし意見交換などができれば良いと思います

【サマリー】
- オンラインを主体としても、繋がりを生み出すコンテンツや仕組みの工夫でコミュニティは形成することができる。
- 一方で、この熱量やコミュニティを「継続」させる施策は引き続く模索していく

3-2. 実証プログラムから得られた探究学習の学びの最大化に必要な要素

要素1

- **高校生が自己開示しやすい環境構築**
  →参加者間の相互理解の促進や運営側ファシリテーションの工夫による、
  プログラム実施期間中における心理的安全性の構築が重要となる。
  これを担保できることで参加者の自己開示が高まり、より深い内省と対話を通じた成長を期待することができる

要素2

- **ゲスト講師への「共感」を起点とした学びのインプット**
  →ゲスト講師が等身大のライフジャーニー（自身が学生時代に辿った悩みや葛藤等）をシェアすることで、
  参加者が共感し「自分もそうなれるかもしれない」と自信を持ったり、可能性を広げることが可能

要素3

- **対話を通じた気付きや学びの深耕**
  →参加者のリアルな悩みや疑問をファシリテーター並びにメンターが尊重し、丁寧に対話を重ねることで、
  参加者の気付きや学びの深化を生み出すことができる

4-1. 自走に向けたプランや、示唆

検証項目：
- **本取り組みに関心を持ち、寄付者として応援してくれる篤志家や外部機関は獲得できるか？**

検討の結果得られた示唆：

- 有識者等へのヒアリングを通じ、次年度以降のプログラム実施に向けて以下のことが分かった
  - ✓ 本プログラムの一部費用を大口寄付（一口50-100万円程度）で調達できる可能性は十分にある
  - ✓ 対象としては、IPO後の若手起業家などの篤志家からの個人寄付、あるいは法人寄付が有力である
  - ✓ 寄付者への寄付動機を高めるために、メンターやプログラム企画者としてプログラムに一部巻き込む形が有効

- 来年度以降の自走に向けては、以下の3つの資金を組み合わせることで持続的な実施が可能となる
  - ✓ 所得水準に応じた一部受益者による費用負担
    （参加者アンケートでは「有償でも参加したい」が73.3%）
  - ✓ 一口50-100万円程度での寄付（法人及び個人）による収入獲得
  - ✓ 行政からの補助金の獲得（本資金の割合は徐々に下げていくことを想定）

4-1. 自走に向けたプランや、示唆

検証項目：
- **本取り組みにより中長期的に裨益するJICAやNGOなどの関係機関を出口として巻き込めるか？**

検討の結果得られた示唆：

- キャリアセッションにてJICA職員をゲスト講師として招致したところ、参加者からは「先輩のお話を聞いて、自分が今後どのように自分の世界を広げていけば良いかアドバイスをもらえた」と言った感想も出ているなど、本プログラムは若者層の具体的なキャリア先のイメージアップに繋がる活動であることが実証された。そのため、JICAやNGOなどを卒業生の就職先として繋げていくなど、将来のキャリア候補としての接続可能性を引き続き模索していきたい

- 一方で、採用支援によってJICAやNGOからの資金提供が見込めるという可能性は低いという見立てである。自走に向けては、国際協力分野の人材育成などの名目で助成金や補助金を獲得することなどが現実的か

4-2. 普及に向けたプランや、示唆

普及に向けて

- クロスフィールズとしては、本プログラムを本年度程度の規模で継続的に実施して行く道を模索したい。一方で、以下のような施策を通じて外部発信や公教育との接続をより強化していくことで、本プログラムでの学びを社会に広く普及していくことを目指したい

  - ✓ 令和４年度のプログラムで制作した紹介動画を活用したPR活動の強化
  - ✓ Web、SNS、オンライン広告を活用した本プログラムの広報
  - ✓ 教育委員会・自治体組織、教員、保護者への広報・企画への巻き込み
  - ✓ 1期生を巻き込んだ潜在参加者層へのアプローチ、イベントの開催

探究(/体験)格差の課題への対応

- 昨今さらに顕在化してきている探究(/体験)格差への対応として、本プログラムの実施にあたっては以下の2つの観点に特に留意して今後事業を進めていく

  - ✓ 参加ハードルを下げる応募のあり方・仕組みの構築（より探究の入り口にいる層へのリーチの模索）

  - ✓ 受益者規模の拡大：
    - ➢ 一部授業のブロードキャスト配信による、価値提供者の増加
    - ➢ 参加者属性の多様化（外国籍の参加者を入れる等）による学びの質の向上

公募テーマ：E.「多様な個性・才能・創造性を開花させ育むサードプレイス」に関するテーマ
（a）「新たなサードプレイスの創出」に関するテーマ

中高生が未来の教育をつくるオンラインサードプレイス

学校法人角川ドワンゴ学園

- 所属 / 役職：経験学習部 部長/N/S高担当副校長, 経験学習部能力開発課主任, 経験学習部能力開発課
- 氏名（ふりがな）：園 利一郎（その りいちろう）, 山内 皓貴（やまうち こうき）,田中 ありす（たなか ありす）
- メールアドレス：riichiro_sono@nnn.ac.jp, koki_yamauchi@nnn.ac.jp , arisu_tanaka@nnn.ac.jp
- 電話番号：080-2060-1896, 080-8420-8438,070-1009-1092

提案書作成日：2023年2月24日

目次

1.実証事業実施概要

2.企画詳細

3.サードプレイス運営実施内容詳細

4.効果検証詳細

5.自走 / 普及プラン詳細

5.成果物一覧/参考資料

6.実施体制

1.実証事業実施概要

テーマE：中高生が未来の教育をつくる
オンラインサードプレイス　学校法人角川ドワンゴ学園

実証背景と内容

背景

国際的な「新しい学習の必要性」の提唱
既存の学校の枠組みが抱える課題
大人主体の未来の教育作りの限界

取組内容

①サードプレイスの創出と、その効果測定
- 対象者：教育に興味関心のある全国の中高生
- 育成する人材像：
  教育分野において、主体的に変革を起こせる人材
- プログラム内容：「未来の教育の当たり前」を作る
  コミュニティ活動とプロジェクト
- 期間：約2ヶ月間（2022/11/30~2023/2/10）

②自走に向けたプラン具体化と示唆出し
- 当初の自走プラン：生徒主体で運営が回る仕組み
- 自走に向けた実施事項：運営に必要なコンテンツの作成

コミュニティ運営のガイドブックの作成、
イベントを通した興味関心がある生徒の獲得

③普及に向けたプラン具体化と示唆出し
- 当初の普及プラン：事業モデルの横展開
- 普及に向けた実施事項：外部トライアル先の獲得

実証成果

①サードプレイスの創出と効果測定
- 運営のためのプロセス、プログラム資料や研修資料構築
- 8グループが8企画を運営、コミュニティ外286人以上を巻き込む
- コミュニティ参加者アンケートから「教育に関する認識の変化」「人脈の広がりや深まり」において顕著な効果を確認
- 効果測定において、コミュニティ参加者は「エージェンシー」「コーエージェンシー」に関する学習効果が確認
- イベント参加者は「教育に関する認識」への変化が確認

②自走に向けたプラン具体化と示唆出し
- 第2期を2023年度5月から実施予定
- 今年度参加の一期生の希望者がメンターとして参加予定
  「コミュニティマネージャー」「ファシリテーション」講座等を
  実施し、運営のスキルを育成予定

③普及に向けたプラン具体化と示唆出し
- 複数の地方自治体で共催の形でトライアルを実施予定
  横展開における課題を特定する
- 生徒がコミュニティの企画運営をサポートできる委員会を設置予定
- 上記で特定した課題への対策をベースに
  サポート体制を確立した後に、外部団体による運営を推進予定

1.背景と目的

背景

1. 国際的な「新しい学習の必要性」の提唱
(society5.0、well-being2030、Education2030)
- 不確実な社会を生きるための学習の必要性
- 変革の主体になるための学習の必要性

2. 既存の“学校”の枠組が抱える課題
- 教員、ファシリティの不足
- STEAM等の探究の不足
- DXの進みづらさ
- なかなか減らない不登校

3. 大人主体の未来の教育づくりの限界
- 発想の限界⇨当事者である10代の中高生が「教育の未来」を考える重要性と必要性
- 持続可能性の限界⇨費用や工数、場所に制約されづらい事業モデルの必要性

目的

1. 中高生自身が未来の教育の担い手、教育DXの推進の主体に巻き込む

2. 教員不足、予算不足など既存の枠組み/課題に足を引っ張られない事業モデルの創出＆DXの推進

3. プロジェクト学習による中高生の能力開発

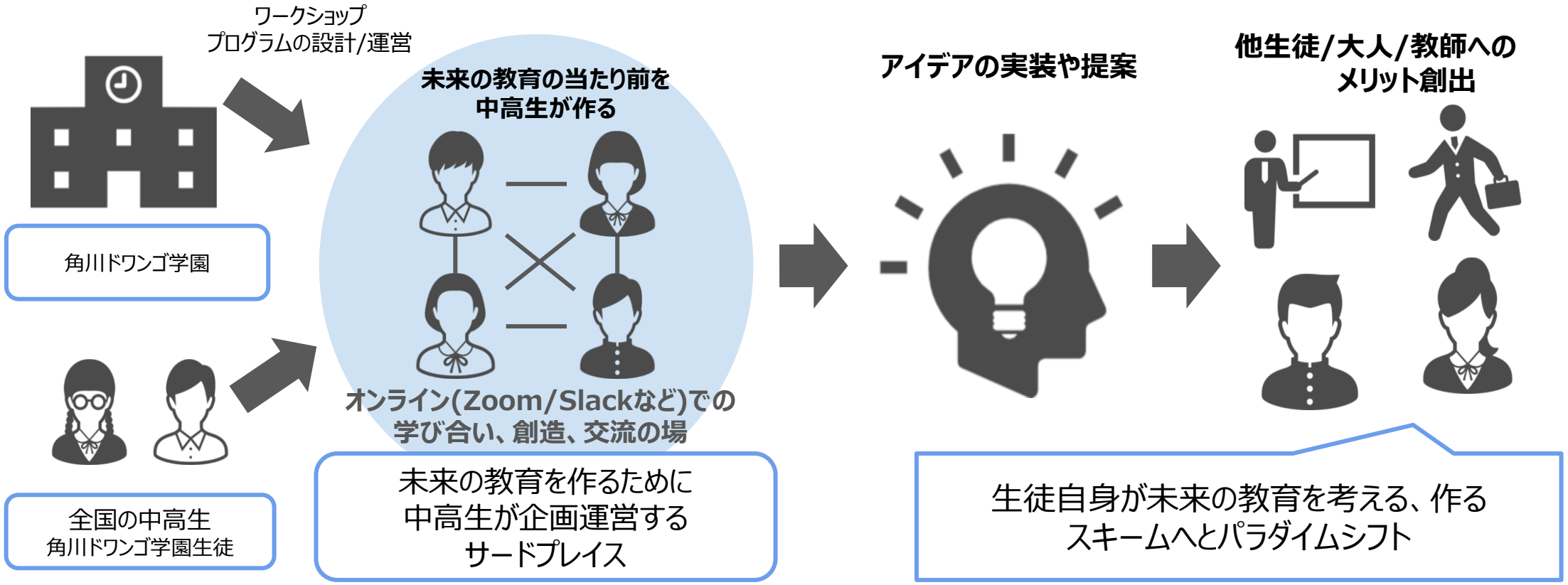
4. 生徒を当事者としたインクルーシブな教育改革プロセスの構築

中高生が教育DXや改革の主体になっていくためのPBLとコミュニティを構築、
生徒会や委員会などの特別活動やその延長線上の地域活動としてスケールしていくサードプレイス

サードプレイス概要：本サードプレイスのイメージ

＜目的＞

1.中高生自身が未来の教育の担い手、教育DXの推進の主体に巻き込む
2.教員不足、予算不足など既存の枠組み/課題に足を引っ張られない事業モデルの創出＆DXの推進
3.プロジェクト学習による中高生の能力開発（エージェンシー/コーエージェンシー）
4.生徒を当事者としたインクルーシブな教育改革プロセスの構築



サードプレイス概要

内容

1. 中高生が未来の教育を作るための
   アイデア・チームづくりのワークショップ
   コミュニティ活動

2. 外部を巻き込んだ
   生徒主体のイベント企画・運営

3. 効果測定

4. コミュニティ活動の自走と普及検討

対象者：
教育に興味関心のある全国の中高生

募集・選抜方法：
学内告知, 関係のある地方自治体や
教育機関の運営者に告知を依頼

期間：
約2ヶ月間（2022/11/30~2023/2/10）

ツール：
Zoom、Slack、Google Slide

<実施内容1> 中高生が未来の教育を作るための アイデア・チームづくりのワークショップ/コミュニティ活動

活動のゴール	中高生が未来の教育の当たり前を作る 実験を元に未来の教育を外部に提案

アイスブレイク
チームづくり
アイデア発想

企画運営まとめ

共有会
ゲスト勉強会

外部
発表
イベント

振り
返り

オンラインコミュニケーションツールでの交流や学習

ワークショップ

班活動

11月 後半	12月 前半	1月 前半	1月 後半	2月 初旬

<実施内容1> 中高生が未来の教育を作るための アイデア・チームづくりのワークショップ/コミュニティ活動

目的	教育についてのモヤモヤやアイデアを語る活動やルール作りを通して チームで取り組むことを決め、安心して生徒主体で活動できる基盤を形成

	ワークショップ内容	対応するワーク
11/30 17:00-19:00 @オンライン	オリエン・アイスブレイク 不安をなくす/ルール・活動の理解メンバーの理解/興味関心の認識	● Slack/Zoom使い方 ● 4マス自己紹介 (教育へのモヤモヤ・理想/関心、私の教育履歴書) ● 目標共有
12/02 17:00-19:00 @オンライン	チームづくり 共通認識ができる/ 役割分担ができる	● テーマ別グループ形成 ● 役割分担 (リーダーシップ/オーセンティックリーダーシップ) ● グランドルール決め
12/05 17:00-19:00 @オンライン	アイデアづくり① 教育に対するアイデアの発想とコンセプトを決める	● 当たり前を問い直す（9点破壊） ● 活動のコンセプトを決める(ワークショップデザイン)
12/07 17:00-19:00 @オンライン	アイデアづくり② ターゲット決め/イベント内容具体化する	● ターゲットを決める（ペルソナ設定 ） ● 活動の流れを決める（イベント設計）
12/09 17:00-19:00 @オンライン	実行計画 プロセスの明確化する	● 実施までのプロセスを考える

<実施内容2> 外部を巻き込んだ生徒主体のイベント企画, 運営

テーマ	提案したい 未来の教育の当たり前	実施内容	参加/外部協力者数
1. インタビューや学校訪問を通した 教育の課題リサーチ	「主体的」に自分たちで教育・学校に まつわることを解決	アンケート調査現地リサーチ (早稲田大学教育学部/ b-lab/SHIMOKITA COLLEGEなど) 2023年2月3日~2023年2月4日	150人
2. 生徒と教職員の平等な人権を考える	生徒と教職員が 平等に語り合う場	学びに関するオンラインでの哲学対話 2023年1月23日	2人
3. やりたいことを探している人と 得意がある人のマッチングコミュニティ	学びたいことを 自分で選択して自由に学べる	マッチングコミュニティを Discordにて運営 2023年1月10日~現在	67人
4. 生徒がITを教える授業づくり	ITを生徒が生徒に教える	IT活用に関わる ワークショップ実施	7人
5. 楽しい授業を考える授業	学生が授業を作り学生に教える	N中等部にて4回の授業実施 2023年1月23日,1月25日,1月30日,2月1日	32人
6. 教育を再定義する対話の場づくり	教育を考える場を身近に作る	世界の授業を体験する ワークショップ実施 2023年1月26日	4人
7. 夢を語り合える対話の場づくり	立場関係なく、夢を語り合う場	夢を語り合うワークショップ 2023年1月27日	9人
8. 中高生が作るキャリア教育	学生が実施するキャリア教育	キャリアを考えるワークショップ実施 2023年1月19日~1月25日	15人

<実施内容3> サードプレイス効果実証

<活動データ>

コミュニティ活動者数
33人
（うち外部生2人,中学生1人）

自主企画数
8企画

生徒イベント参加者/関係者数
286人

発表イベント/勉強会参加者数
140人

Slack内チャット数
11,810数件
（1日当たり**151**件）
(2022/11/30~2023/2/16)

生徒主催 Zoomミーティング数
97回以上(2022/11/30~2023/2/16)

<コミュニティ参加者の評価>

満足度が高く、教育への認識の変化や人脈の深まりや広がりを顕著に確認

満足度 **97%**
教育への認識の変化を感じた **89%**
人脈の深まりや広がりを感じた **95%**

<生徒イベント参加者の評価>
中高生が企画運営した事による満足度の高さや教育への認識の変化を確認

生徒イベント参加者
満足度 **98%**
教育への認識の変化を感じた **77%**

発表イベント参加者
満足度 **100%**
教育への認識の変化を感じた **70%**

<生徒の能力開発調査>

個人調査
以下の観点で特に有意な向上がみられた
・社会を変えられる意識
・有能感への欲求充実
・やりたいことの認識

グループ調査（心理的安全性）
チーム結成時から数値が非常に高く
活動を経て「話しやすさ」がさらに向上

<特徴的なコメント>

教育という大きな問題について考えて実際に周りを巻き込んで活動をすることができた。

教育について同じ熱量で語れる仲間や、サポートしてくれるメンターと出会えた。

＜実施内容4＞コミュニティ活動の自走と普及検討

非同期/同期的な学び・交流・プロジェクトを継続的に運営する
ITを活用したオンラインサードプレイスの運営者・参加者を拡大する

	1年目（2022年度）	2年目（2023年度）	3年目（2024年度）
本部機能 運営の段階	達成 学園主体で運営を実施	生徒に一部運営を任せて 共催の形で外部団体が運営する コミュニティサポート体制構築	生徒が主催、運営する状態へ 主催の形で外部団体が運営
構築	達成 プログラム内容/事例 運営マニュアル 連携先拡大	外部用運営マニュアル サポートコミュニティ（学内）	外部サポート体制 サポートコミュニティ（学外）

＜実施内容4＞コミュニティ活動の自走と普及検討

1年目

学園主体で運営を実施

＜課題＞

- 社会的なオンラインコミュニティ活動の認知の不足
- メンターごとのコミュニティ運営スキルのばらつき
- キックオフ部分の同期的活動の生徒への負担が大きい
- コミュニティ拡大の導線の不足

2年目

生徒に一部運営を任せて運営
共催の形で外部団体が運営する
コミュニティサポート体制構築

＜課題への取り組み＞

- 地域において、複数の事例作り
- コミュニティ運営の観点を元に研修資料やルーブリックを改善
- 動画、研修資料等を活用し、キックオフを非同期でも可能に
- コミュニティサポート委員会を発足し、トライアル

補足：代表的な成果物：ワークショップスライド/運営向け資料

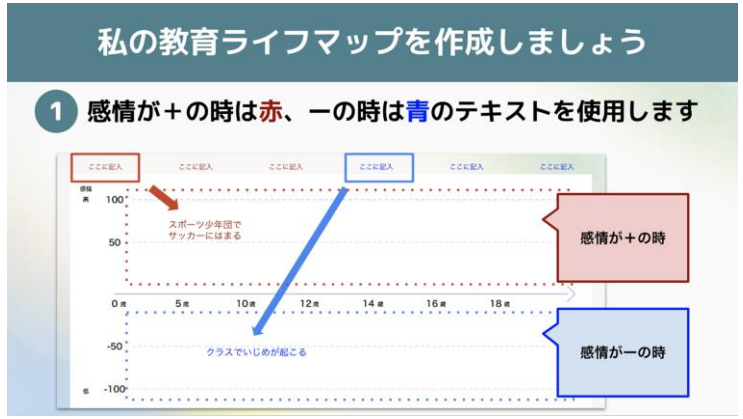


表紙

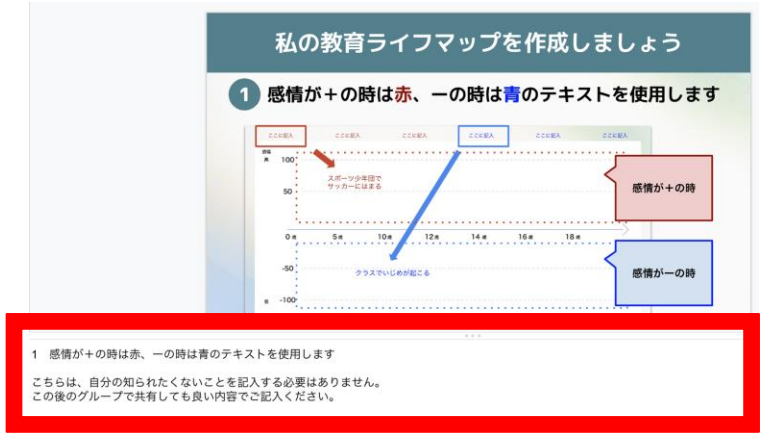


プログラムタイトル	オリエンテーション
所要時間目安	90分~120分
対象学年	中高生から
必要物	オフラインで実施する場合 ・ワークシート（生徒数分印刷） ・各生徒コンピューターにエクセルを送付(アセスメントをとる場合*) *アセスメント無しでも進めることができます オンラインで実施する場合 ・ワークシート（1人1枚送付）・エクセル（1人1枚送付）
学習プログラム全体の目的	教育における課題に対して、中高校生の目線で解決策を議論し実行できる、人やプロジェクトやリソースが集まる、持続可能なコミュニティを形成する
プログラムの学習目標	安心して活動できるチームづくりを形成する
学習目標達成の評価基準	・グランドルールを踏まえて、ワークに参加できている。
活動目標	ワーク2「4マス自己紹介」、ワーク3「私の教育ライフマップ」を通して、お互いの教育価値観を共有することができる
プログラムの進行について	・スライドの「スピーカーノート」に進行の例を記載しております。参考までにご利用ください。 ・ワークシートは、全て埋められなくても、書けなくても大丈夫です。自分のペースで進めるようにしてください。 ・自分のことを共有することが難しい生徒もいます。ワーク冒頭にあるグランドルールを活用し、安心して学び合えるよう意識してください。 ・ワーク時間は参考程度の時間です。適宜短くしたり、長くしたりしてください。

マニュアル



ワーク指示



運営用台本
(スピーカーノート)



運用スライド



運用スライド

補足：実施体制

【事業受託者：学校法人角川ドワンゴ学園】
- 事業責任者：園利一郎 (N/S高担当副校長/経験学習部部長)
- 顧問：林田暢明
- プロジェクトマネージャー：
  森田 和彦、山内皓貴、出雲路敬行（経験学習部）

【監修】
- 松隈　信一郎 (アセスメント作成・分析)
  医学博士、公認心理師
  フィリピン大学ディリマン校心理学部講師

- 加藤 翼
  (株)qutori CEO、コミュマネの学校BUFF代表
  (株)ロフトワーク　コミュニティデザイナー
- 今村 亮
  株式会社Discovery Studio　代表取締役
  桜美林大学　教育探究科学群

【外注先】
- 株式会社MIMIGURI(中高生向け研修設計、プログラム監修)
  責任者：臼井隆志、夏川真里奈
- 株式会社ZENTech
  チームの心理的安全性の測定・分析
  心理的安全性の向上に関するアドバイザリー

【協力/ゲスト登壇（謝礼支払先）】
- 教育イノベーションに取り組む事業者、有識者、学校

国際教養大学 学長　モンテ カセム
株式会社Inspire High
大阪夕陽丘学園高等学校
安田女子中学高等学校
尼崎市立ユースセンター
GOD HANDS 福本理恵
株式会社エイチラボ COO 高田修太
一般社団法人ウィルドア　竹田和広
特定非営利活動法人かえる舎

3.企画詳細

1.背景と目的

背景

1. 国際的な「新しい学習の必要性」の提唱
(society5.0、well-being2030、Education2030)
- 不確実な社会を生きるための学習の必要性
- 変革の主体になるための学習の必要性

2. 既存の“学校”の枠組が抱える課題
- 教員、ファシリティの不足
- STEAM等の探究の不足
- DXの進みづらさ
- なかなか減らない不登校

3. 大人主体の未来の教育づくりの限界
- 発想の限界⇨当事者である10代の中高生が「教育の未来」を考える重要性と必要性
- 持続可能性の限界⇨費用や工数、場所に制約されづらい事業モデルの必要性

目的

1. 中高生自身が未来の教育の担い手、教育DXの推進の主体に巻き込む

2. 教員不足、予算不足など既存の枠組み/課題に足を引っ張られない事業モデルの創出＆DXの推進

3. プロジェクト学習による中高生の能力開発

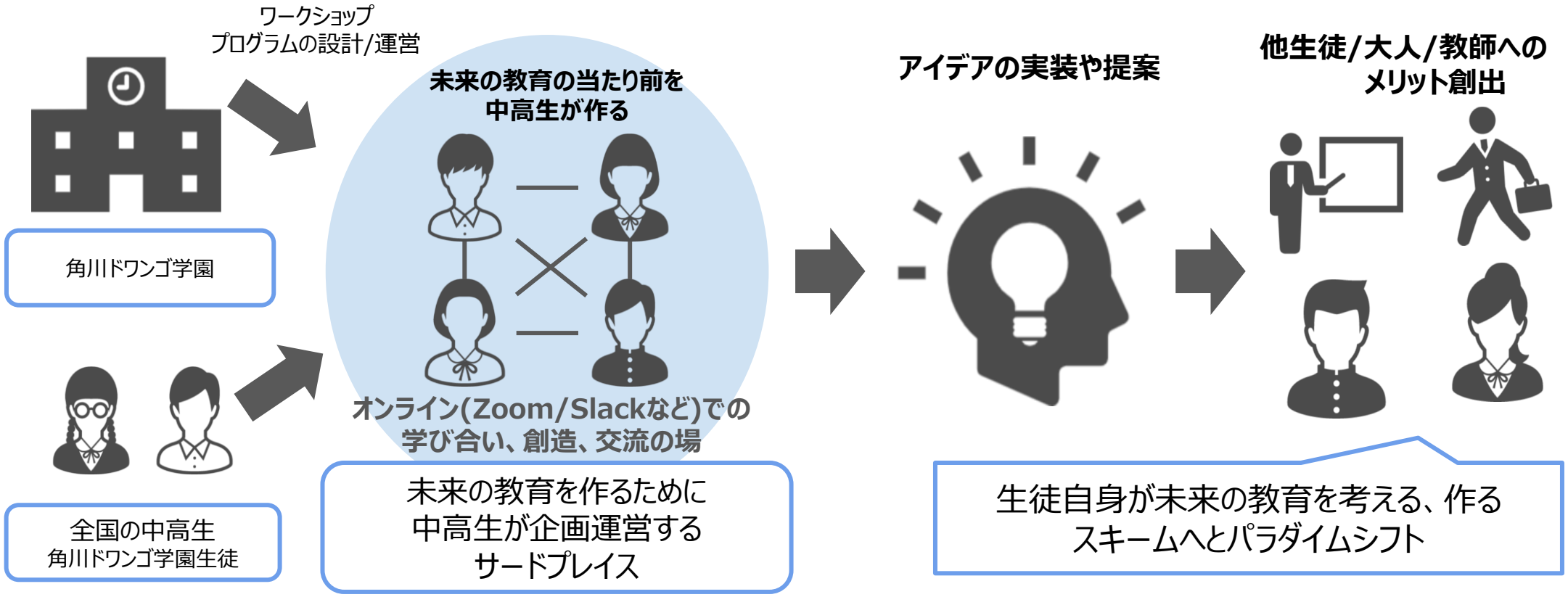
4. 生徒を当事者としたインクルーシブな教育改革プロセスの構築

中高生が教育DXや改革の主体になっていくためのPBLとコミュニティを構築、
生徒会や委員会などの特別活動やその延長線上の地域活動としてスケールしていくサードプレイス

サードプレイス概要：本サードプレイスのイメージ

＜目的＞

1.中高生自身が未来の教育の担い手、教育DXの推進の主体に巻き込む
2.教員不足、予算不足など既存の枠組み/課題に足を引っ張られない事業モデルの創出＆DXの推進
3.プロジェクト学習による中高生の能力開発（エージェンシー/コーエージェンシー）
4.生徒を当事者としたインクルーシブな教育改革プロセスの構築



サードプレイス概要

内容

1. 中高生が未来の教育を作るための
   アイデア・チームづくりのワークショップ
   コミュニティ活動

2. 外部を巻き込んだ
   生徒主体のイベント企画・運営

3. 効果測定

4. コミュニティ活動の自走と普及検討

対象者：
教育に興味関心のある全国の中高生

募集・選抜方法：
学内告知, 関係のある地方自治体や
教育機関の運営者に告知を依頼

期間：
約2ヶ月間（2022/11/30~2023/2/10）

ツール：
Zoom、Slack、Google Slide

3.サードプレイス運営実施詳細

サードプレイス概要：サードプレイス運営スケジュール

活動のゴール	中高生が未来の教育の当たり前を作る 実験を元に未来の教育を外部に提案

アイスブレイク
チームづくり
アイデア発想

企画運営まとめ

共有会
ゲスト勉強会

外部
発表
イベント

振り
返り

オンラインコミュニケーションツールでの交流や学習

ワークショップ

班活動

11月 後半	12月 前半	1月 前半	1月 後半	2月 初旬

<内容1> 中高生が未来の教育を作るための アイデア・チームづくりのワークショップ/コミュニティ活動

目的	教育についてのモヤモヤやアイデアを語る活動やルール作りを通して チームで取り組むことを決め、安心して生徒主体で活動できる基盤を形成

	ワークショップ内容	対応するワーク
11/30 17:00-19:00 @オンライン	オリエン・アイスブレイク 不安をなくす/ルール・活動の理解メンバーの理解/興味関心の認識	● Slack/Zoom使い方 ● 4マス自己紹介 (教育へのモヤモヤ・理想/関心、私の教育履歴書) ● 目標共有
12/02 17:00-19:00 @オンライン	チームづくり 共通認識ができる/ 役割分担ができる	● テーマ別グループ形成 ● 役割分担 (リーダーシップ/オーセンティックリーダーシップ) ● グランドルール決め
12/05 17:00-19:00 @オンライン	アイデアづくり① 教育に対するアイデアの発想とコンセプトを決める	● 当たり前を問い直す（9点破壊） ● 活動のコンセプトを決める(ワークショップデザイン)
12/07 17:00-19:00 @オンライン	アイデアづくり② ターゲット決め/イベント内容具体化する	● ターゲットを決める（ペルソナ設定 ） ● 活動の流れを決める（イベント設計）
12/09 17:00-19:00 @オンライン	実行計画 プロセスの明確化する	● 実施までのプロセスを考える

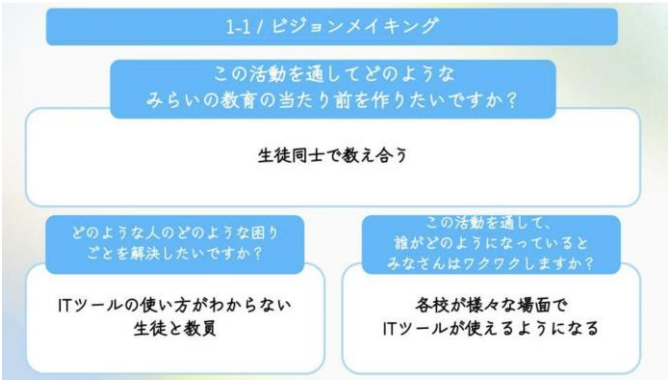
<内容1> 中高生が未来の教育を作るための アイデア・チームづくりのワークショップ/コミュニティ活動



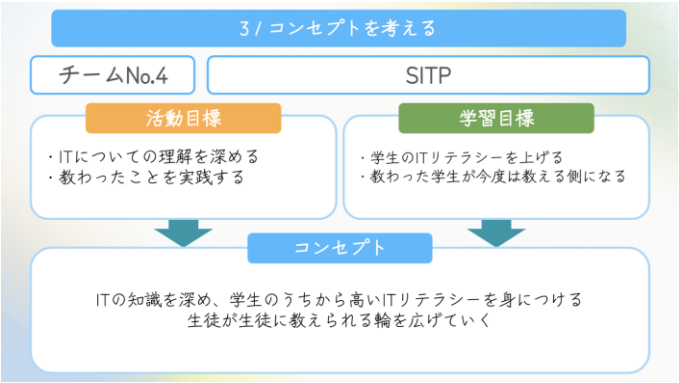
ITツールの説明



教育をテーマに
アイスブレイク



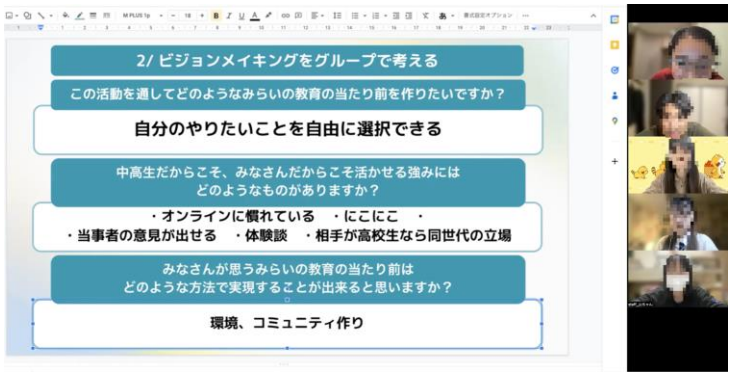
チームづくり



アイデアづくり



実施計画



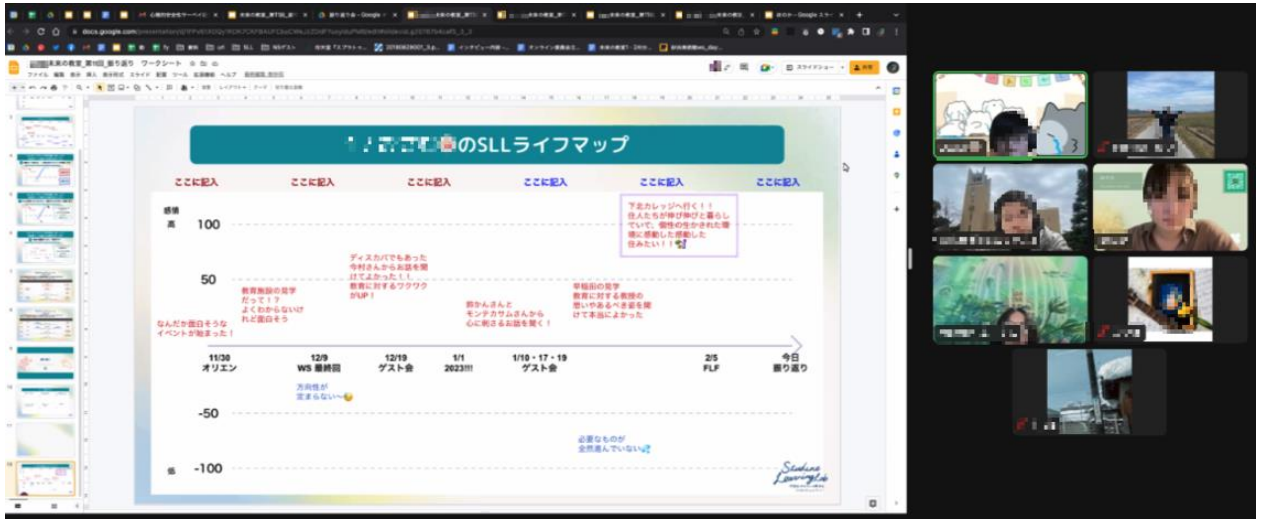
活動の様子

<内容1> 中高生が未来の教育を作るための アイデア・チームづくりのワークショップ/コミュニティ活動

ゲストとの勉強会で
考えたアイデアをゲストに共有



グループ同士の進捗共有/ブラッシュアップ会
振り返り会を隔週程度で開催



ゲスト会リスト

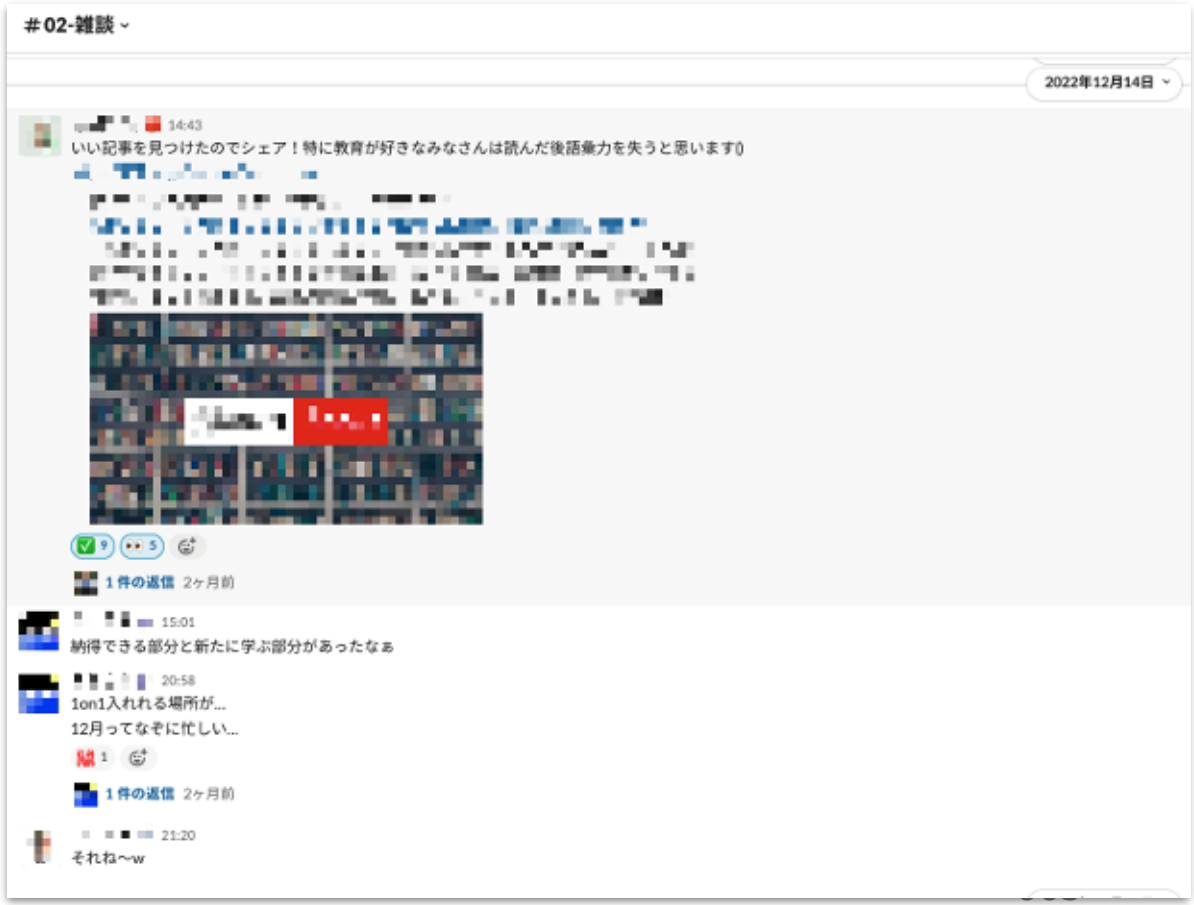
12/19 株式会社ディスカバ　今村亮 様
1/9　株式会社Inspire High　杉本 太一様
1/17　慶應義塾大学/東京大学大学院　鈴木寛 様
1/19　国際教養大学 学長　モンテ カセム 様

<内容1> 中高生が未来の教育を作るための
アイデア・チームづくりのワークショップ/コミュニティ活動

プロジェクトに関するコミュニケーション



教育に関する学びの共有



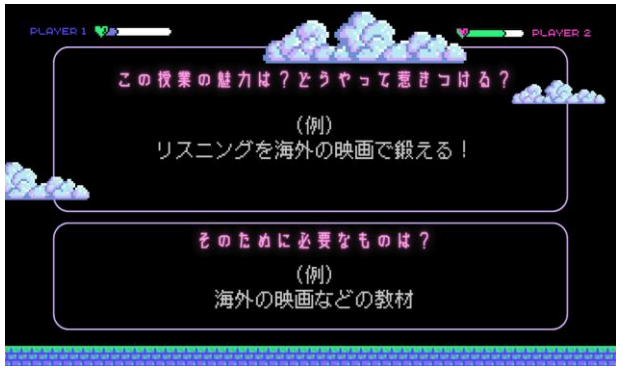
<内容2> 外部を巻き込んだ生徒主体のイベント企画, 運営

テーマ	提案したい 未来の教育の当たり前	実施内容	参加/外部協力者数
1. インタビューや学校訪問を通した 教育の課題リサーチ	「主体的」に自分たちで教育・学校にまつわることを解決	アンケート調査現地リサーチ (早稲田大学教育学部/ b-lab/SHIMOKITA COLLEGE など) 2023年2月3日~2023年2月4日	150人
2. 生徒と教職員の平等な人権を考える	生徒と教職員が 平等に語り合う場	学びに関するオンラインでの哲学対話 2023年1月23日	2人
3. やりたいことを探している人と 得意がある人のマッチングコミュニティ	学びたいことを 自分で選択して自由に学べる	マッチングコミュニティを Discordにて運営 2023年1月10日~現在	67人
4. 生徒がITを教える授業づくり	ITを生徒が生徒に教える	IT活用に関わる ワークショップ実施	7人
5. 楽しい授業を考える授業	学生が授業を作り学生に教える	N中等部にて4回の授業実施 2023年1月23日,1月25日,1月30日,2月1日	32人
6. 教育を再定義する対話の場づくり	教育を考える場を身近に作る	世界の授業を体験する ワークショップ実施 2023年1月26日	4人
7. 夢を語り合える対話の場づくり	立場関係なく、夢を語り合う場	夢を語り合うワークショップ 2023年1月27日	9人
8. 中高生が作るキャリア教育	学生が実施するキャリア教育	キャリアを考えるワークショップ実施 2023年1月19日~1月25日	15人

<内容2> 外部を巻き込んだ生徒主体のイベント企画，運営

5. 中学生を対象にした
楽しい授業を考える授業づくり









＜生徒が実現したい未来の当たり前＞
生徒が主体的に学校を作り、学校がどんな生徒にとっても
楽しい居場所になる

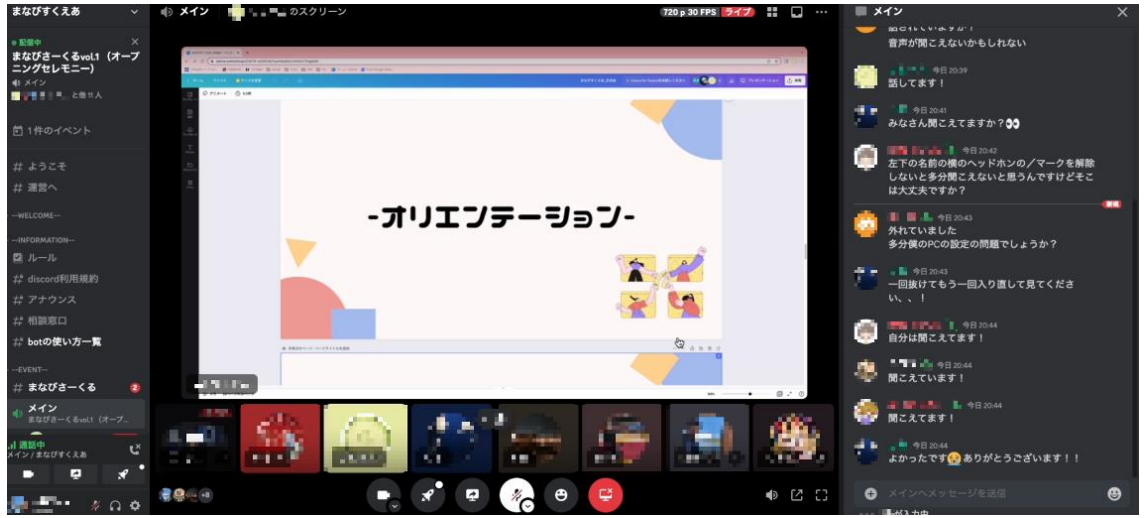
＜企画背景＞
現在の「学校現場での教育」では、先生が授業や学校を運営していて、生徒主体ではない。特に学校の授業では先生の話を一方的に聞くだけの「つまらない授業」になりがち。そこで、実際に生徒自身が授業を考えることで授業を作る難しさや教育について考えるきっかけになったり、中学生の新しい視点で勉強できるのではないかと考えた。

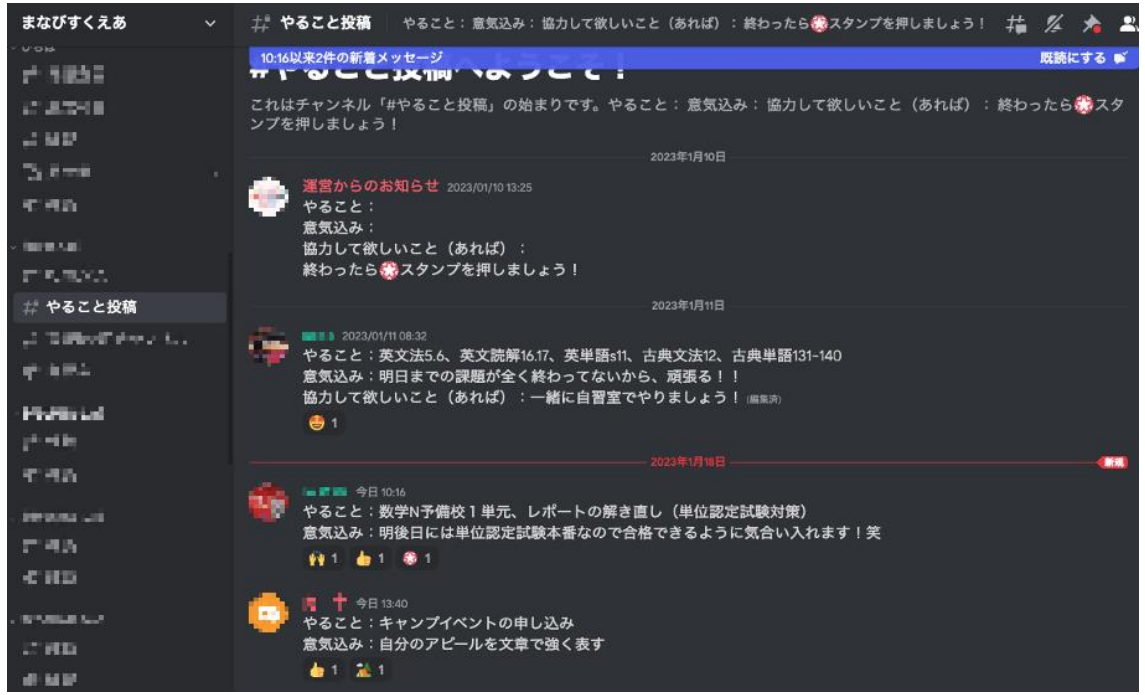
＜内容＞
場所：N中等部大宮キャンパスにて4回の授業実施　対象：生徒32人
- DAY1（2023年1月23日（月）14:00~16:30）

・教科・単元を学ぶ意味 ・授業の軸制作+プロセスの組み立て
- DAY2（1月25日（水）14:00~16:30）
・オリジナリティあふれる授業を作るコツ
・生徒を巻き込むコツ　・生徒の立場になって授業を行うコツ
- DAY3（1月30日（月）14:00~16:30）
・授業制作 ・各チーム授業概要発表
- DAY4（2月1日（水）14:00~16:30）
・国語チームの授業(最優秀の授業)

＜参加したN中等部の生徒のコメント＞
・先生たちの取り組みの大変さがわかった。
・授業はただただ正解のあることを学ぶだけじゃなくて、楽しい授業を考えればいろんな考えとかが生まれるんだな、と思った。

<内容2> 外部を巻き込んだ生徒主体のイベント企画，運営





＜生徒が実現したい未来の当たり前＞
学びたいことを自分で選択して自由に学べる

＜企画背景＞
高校生って教わる立場になることは多いけど
教える立場になれることが少ない…もっと教えたい！！
学校って学ぶことが決まってて、本当に学びたいことが学べていない…

＜内容＞
まなびさーくる（まなびすくえあ内での交流イベント）
まなびさーくる vol.1
・オリエンテーション・交流会
まなびさーくる vol.2
・プログラミング、言語について
その他、非同期でのナレッジシェアや目標サポートなど
（2023年1月10日~現在）

＜参加者のコメント＞
・学校科目だけでなく、自分の趣味や興味のあることなど自由なことも強みや学びになると気づけた。
・主体的に動くことで学びを得られることもあると思えた。
・先生や先輩が年下の人に教えるだけでなく、同じ年代や、また年齢関係なく教え合い、学び合うこともあるのだと気づけた。

<内容2> 外部を巻き込んだ生徒主体のイベント企画，運営

1. インタビューや学校訪問を通した教育の課題リサーチ





＜生徒が実現したい未来の当たり前＞
「主体的」に自分たちで教育・学校にまつわることを解決

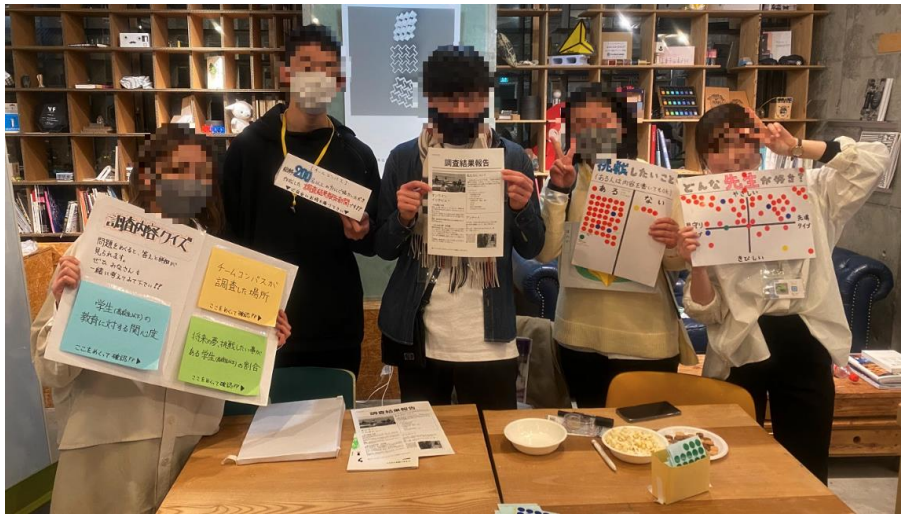
＜企画背景＞
「なぜ今教育が変わらないのか」の答えが分からない
活動を通していろんな人の話を聞きたい、新しい視点を見つけたい
教職員や大学の職員、大学生でなどの話を聞く機会がない

＜内容＞
・教育の課題を探るGoogle formsを使ったアンケート
・現地訪問を通した教育課題のリサーチ(**2023年2月3日~2023年2月4日**)
-早稲田大学教育学部
-SHIMOKITA COLLEGE
-b-lab
・インタビュー
小中学生 / 教員 など

＜活動生徒の声＞
・意外にも自分の欲しい未来の教育はもう始まりつつあるんだと
知りました。(サードプレイスなど) そのため地元でも広めたい
しこのような場をもっと作りたい

<内容2> 外部を巻き込んだ生徒主体のイベント企画，運営





開催日:　2023年 2 月 5 日(日)　14:00-18:30
開催地：FabCafe Tokyo（東京都渋谷区道玄坂 1-22-7 道玄坂ピア1F・2F）
イベント名：Future Learning Festival

＜イベント内容＞
「未来の教育の当たり前」に関する生徒の実践と提案&外部ゲストからのフィードバック
■ゲスト：経産省教育産業室室長 五十棲 浩二様
　　桜美林大学教育探求科学群 今村 亮様

◎中高生とゲストが「未来の教育を語る」テーマ別トーク
■ゲスト：尼崎市立ユース交流センター様
大阪夕陽丘学園高等学校様
かえる舎様
HLAB 高田 修太 様
SPACE 福本 理恵 様
ウィルドア 竹田 和宏様

◎生徒の活動展示、プチ体験ブース（リアル会場のみ）
Student Learning Lab 8グループの展示
学園の実行委員会（N/S高新聞実行委員,バーチャルイベント実行委員）
大阪夕陽丘学園高等学校　安田女子中学高等学校様（ルールメイキング）

＜対象＞教育や若者を主軸にした地域の関係/交流人口の増加や教育の魅力化にご関心のある地方自治体、生徒主体の教育に興味のある学校・企業・NPO団体等のご担当者様

4.効果検証 詳細

<実施内容3> サードプレイス効果実証概要

<活動データ>

コミュニティ活動者数
33人
（うち外部生2人,中学生1人）

自主企画数
8企画

生徒イベント参加者/関係者数
286人

発表イベント/勉強会参加者数
140人

Slack内チャット数
11,810数件
（1日当たり**151**件）
(2022/11/30~2023/2/16)

生徒主催 Zoomミーティング数
97回以上(2022/11/30~2023/2/16)

<コミュニティ参加者の評価>

満足度が高く、教育への認識の変化や人脈の深まりや広がりを顕著に確認

満足度 **97%**
教育への認識の変化を感じた **89%**
人脈の深まりや広がりを感じた **95%**

<生徒イベント参加者の評価>
中高生が企画運営した事による満足度の高さや教育への認識の変化を確認

生徒イベント参加者
満足度 **98%**
教育への認識の変化を感じた **77%**

発表イベント参加者
満足度 **100%**
教育への認識の変化を感じた **70%**

<生徒の能力開発調査>

個人調査
以下の観点で特に有意な向上がみられた
・社会を変えられる意識
・有能感への欲求充実
・やりたいことの認識

グループ調査（心理的安全性）
チーム結成時から数値が非常に高く
活動を経て「話しやすさ」がさらに向上

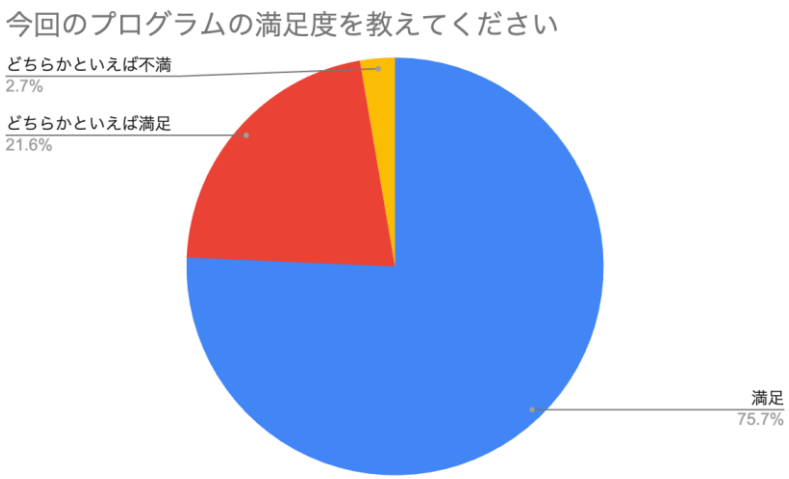
<特徴的なコメント>

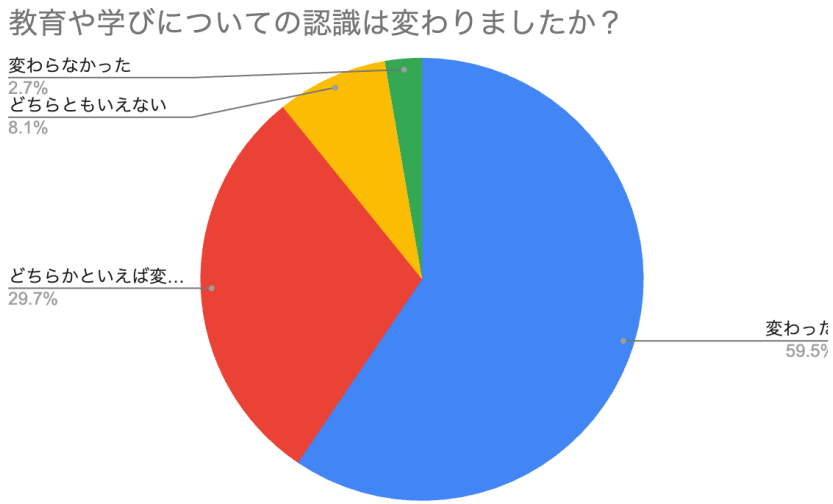
教育という大きな問題について考えて実際に周りを巻き込んで活動をすることができた。

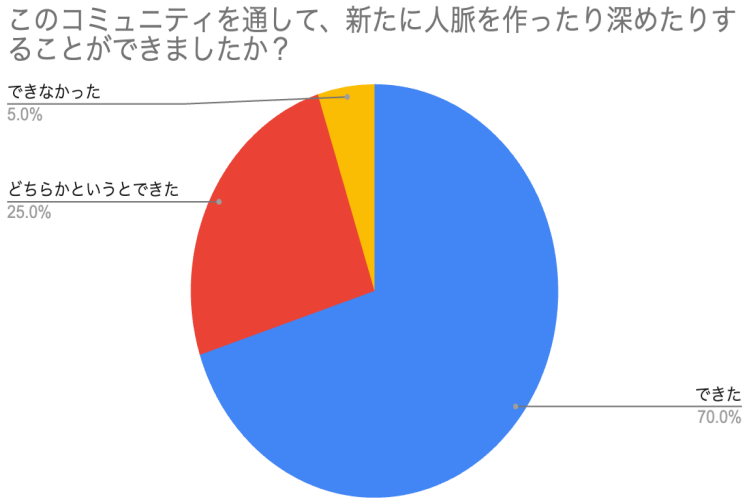
教育について同じ熱量で語れる仲間や、サポートしてくれるメンターと出会えた。

コミュニティ参加者の活動への評価

満足度は97%と非常に高かった
また、能力開発や心理的安全性向上に加え
「教育への認識の変化」「人脈作り」で効果がみられた







ポジティブ
教育という大きな問題について、考えて実際に周りを巻き込んで活動をすることができた

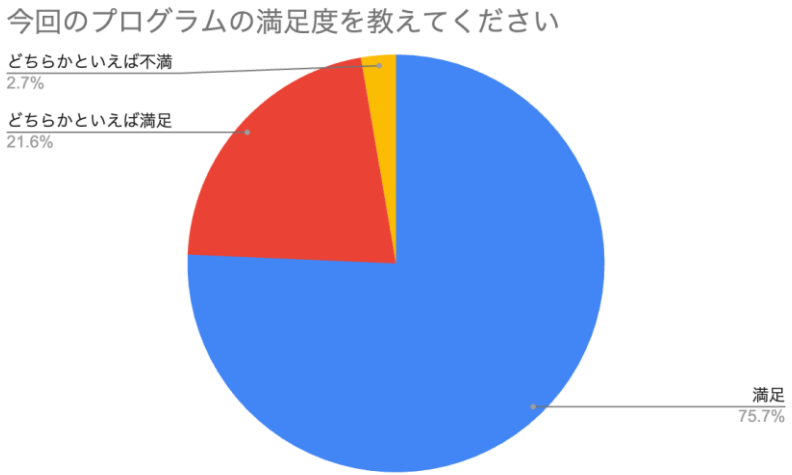
ネガティブ
活動期間が短かったから。

(教育について)
「僕らができるわけ」
と思っていましたが
「僕らがやるべき」に変わった

ITの活用方法であったり
教育機関ではまだ足りていない部分だったり
が知れた

満足度と参加生徒の声（その理由）

97%の参加者が満足またはどちらかというと満足と回答



２ヶ月間充実しており、楽しくプログラムに参加することができたから。
教育という大きな問題について考えて
実際に周りを巻き込んで活動をすることができたし、
たくさんの方に取り組みを
評価していただけたから。
教育について考える
いい時間になったから。

不安とドキドキを持って参加しましたが、チームで一つのものを目指して協力しながら作り上げていくことが好きな私にとって
すごく楽しかったし、自分をより成長させられるワークショップでした。
そして日本の教育の課題について
考えられたので自分の考えや意見を再確認できるとても有意義な時間になりました。

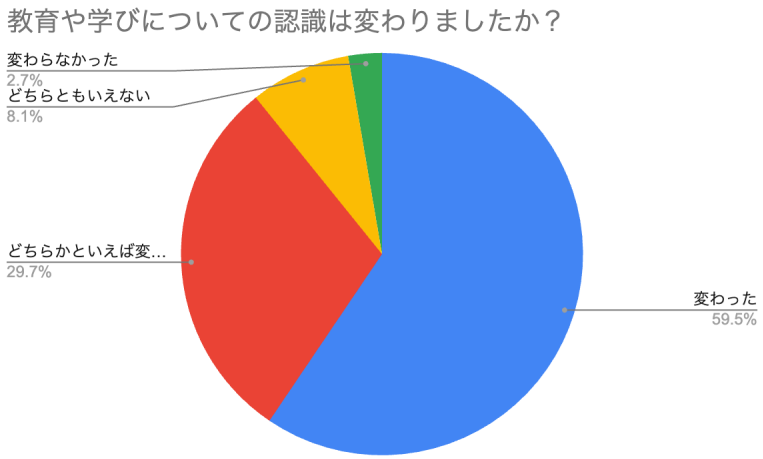
任意の活動に参加するのが
初めてだったので不安もあったけれど
本当に参加して良かったなと思いました！初めての経験ばかりで
とても貴重な時間でした。
第二期も参加したいなと思っています。

ネガティブな声
（発表までの）活動期間が短かったから。

時間的に余裕が無かった

教育への認識の変化と参加生徒の声（その理由）

87%の参加者が教育や学びについての認識に変化があったと回答



教育について社会は消極的な印象を
持っていたが、今回たくさんのゲストの
話を聞いたり、教育系の活動に取り組む
学生団体などについて調べる中で
消極的な人だけではないということを
実感することができた。

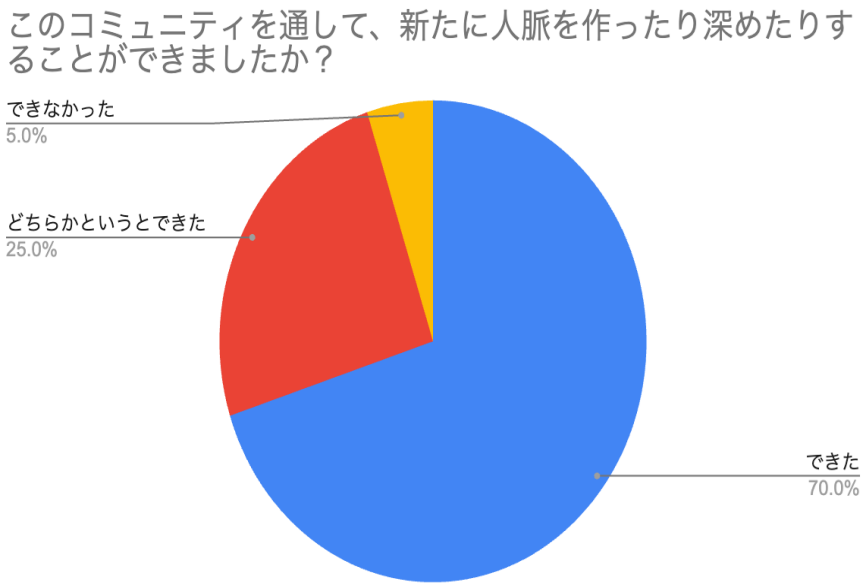
今回の活動を通して面白い授業を作る難しさや、授業
以外にもお仕事がたくさんある
「先生」の大変さを学び体感したので学校の授業を先生
だけが作るのは違うし、学習者側も授業を楽しんで受け
る工夫や楽しんで授業に参加しようという心持ちを持って
授業に参加するべきなんだなと考えが変わりました。

教育はあまり変わらないなと思っていた
けれど、変えるために動いている方も
たくさんいらっしゃって思っていたより
少しずつ良い方向に
変わっていっているのかなと思った。

教育に関しては、もう変わることがないと
諦めかけていた部分があったけど、
同じような思いを持った人などと
行動することで、少しずつ変えることが
できるという変化が起きた。

人脈の変化と参加生徒の声（その理由）

95%の参加者がコミュニティを通して、人脈を作ることや深めることができたと回答



何もかもが、良い経験と刺激になり
同じ思いを持つ人と
活動できたからです。

メンターさんや会場の方々との出会いが
やはり大きかったと思う。
普段関わりのない大人の方々と
関わる良いキッカケになった。

自分の興味のあることに対して
共感してくれる仲間と出会うことが
でき、アイデアを出し合いながら実践できたこと
が純粋に嬉しかったです。

特に最終発表会では
学内外の色々なプロジェクトに
参加している人と話したりする時間が
あって良かったです。

任意回答）中高生が教育に取り組む意義は？

教育を受ける側として、課題に気づきやすく問題の解決につながることや
自分の教育環境やその活かし方を捉え直す機会になり、学習にも効果があるなどあるなどの回答がありました。

「教育」という存在は就学時からあって当たり前で、どうしても受動的になりがち。だからこそ、プロジェクトを通して能動的に活動し、自分の「教育」を見つめることは、中高生たちに「教育」へ意欲を持たせるうえでとても大きな効力を発揮するはず。

同世代へかなり刺激を与えられる。
また、若い人が動くことにより受けている人たちがより有意義な教育を受けられるようになったりすると思います。

自分たちの今いる環境を
さらに活かすことができると思う。
また、少子化や時代の変化に伴い教育が
変化していく中で、教育について深く考え直す場を提供
出来ることは素晴らしいと思う。

現在の学校で学んでいる立場であるからこそ、リアルタイムでメリットデメリットを見ることができると感じています。学んでいるときに感じた課題に対して、
思い立ったらすぐに行動することが
できれば、悲しい思いをしたりする人は減るのではないかと思います。

今回の活動を通し、現役中高生だからこその視点/気づきがあると強く感じたので、教育を受ける側である中高生が教育について考えることで、教育をする側からは見えないものが見えてくるという側面があると思います。

中高生が教育の現場の最前線にいると
思っているので、その中高生自身が
参画して行くことで、よりリアルな意見を
反映できると思います。

外部参加生/中等部生の声

【学外参加者　Aさん】

今まで部活以外の学内外での自主的な活動をしたことがなかったが
大学受験が終わっており、大学関係者から告知があり、時間的余裕があったのでやってみたいと思った。

学外からきたが、学内のメンバーの関係がすでに出来上がっていた関係性があったわけでもないので、
フラットに入ることもできたし、お互いに所属を気にすることもなかった。
N/S高内の知り合い同士が会話を繋げてくれたりしたので、スムーズに会話にも入ることができた

他の生徒のITツールの活用スキルの高さに戸惑うことがあったが、
役割分担をすることでグループで補完し合うことができた。
また、学外の生徒と関わり合うことで学校間の特徴の違いがあることを知ることができた。

【中等部からの参加者　Bさん】

今まで高校生の先輩と話をする機会がなかった。これから活動ができることがわかった。
素敵な先輩方がいてよかったと思う。先輩たちがいっぱいいることがわかった
普段は弟を見ているので、年上の人が多い環境に入ることがなかった
最初は、先輩ばかりの環境が不安ではあった、ただ、みんな優しくてよかったことや、
学年が一つしか変わらないメンバーもいたことで安心して活動できるようになった

プログラムを通した生徒の能力開発効果測定

測定項目

エージェンシー
「変革を起こすために、自分で目標を設定し、
振り返り、責任を持って行動する力」(OECD,2019)

コーエージェンシー
「変革を起こすために、**他者と対等に協力しながら**自分で目標を設定し、振り返り、責任を持って行動する力」※OECD(2019)を参考に定義

利用したアセスメント

・日本財団（2019）18歳意識調査
(第20回　テーマ：「国や社会に対する意識」)
回答方法を5件法に改変
・自律性、関係性、有能感
Basic Psychological Need Satisfaction and Frustration Scale
・ローゼンバーグ自尊感情尺度
・人格特性的自己効力感尺度

上記調査に加え
・SAFETY ZONE｜心理的安全性を計測するために生まれたサーベイシステム（株）ZENTECHを活用

①エージェンシーに関する効果検証方法の概要*

・エージェンシー「変革を起こすために、自分で目標を設定し、振り返り、責任を持って行動する力」(OECD,2019)」の変化の参考値として、プログラム受講前後における生徒の変化を計測するために、以下の『質問紙調査』を評価方法として活動した。

＊資料は、松隈信一郎様（医学博士、公認心理師/ フィリピン大学ディリマン校心理学部講師）と作成

＜評価方法＞

・質問紙調査

＜評価尺度＞

・日本財団（2019）18歳意識調査 (第20回　テーマ：「国や社会に対する意識」) 回答方法を5件法に改変
・The Japanese Version of Basic Psychological
・Need Satisfaction and Frustration Scale、
・ローゼンバーグ自尊感情尺度
・人格特性的自己効力感尺度

＜評価の全体像＞

・質問紙調査をプログラム初回と最終回に実施

生徒のエージェンシーに関する質問紙調査の内容

以下合計48項目について生徒が自己評価

日本財団（2019）18歳意識調査 (第20回 テーマ：「国や社会に対する意識」) 回答方法を5件法に改変 1「全くそう思わない」～5「とてもそう思う」の5件法	自分を大人だと思う
	自分は責任がある社会の一員だと思う
	将来の夢を持っている 自分で国や社会を変えられると思う
	自分の国に解決したい社会課題がある
自律性、関係性、有能さへの欲求充足、欲求不満 (The Japanese Version of Basic Psychological Need Satisfaction and Frustration Scale) 1「全くそう思わない」～5「とてもそう思う」の5件法	私は、やりたいことを自由に選べていると感じている。
	私がしているほとんどのことは、やらされているものだと感じている。
	私が気に掛けている人は、私のことも気にかけてくれていると感じている。
	私は、自分が受け入れてほしいと思っているグループから、拒否されていると感じている
	私は、たいていのことを、うまく行う自信があると感じている。
	私は、物事をうまく成し遂げられるか自分の能力を疑っている
	私の決定は、自分が本当にしたいことと一致している
	私は、自分が選んでもいないことを、多くさせられていると感じている
	私は、互いに気にかけている人と、絆を感じている
	私は、大切な人から、冷たくされ、距離を置かれていると感じている
	私は、自分がしていることに対して、有能さを感じている
	私は、自分がこれまでやってきた成果について失望している
	私の選択は、本来の自分らしさを良く表していると感じている
	私は、あまりに多くのことをしなければならないと、プレッシャーをかけられていると感じている
	私は、自分にとって大切な人と、親密な関係を築いていると感じている
	私は、自分とよく一緒ｎいる人が、自分のことを嫌っていると感じている
	私は、自分の目標を達成することができると確信している
	私は、自分の能力に対して自信がない
	私は、自分が本当に関心のあることを行っていると感じている
	私は、日々、義務的な活動に追われ続けていると感じている
	私は、いつも一緒にいる人が自分のそばにいると、暖かい気持ちになる
	私は、深い人間関係を築こうとするが、表面的な関係にしかならない
	私は、たいていは難しい課題でも、成し遂げることができると思っている
	私は、これまで重ねてきた失敗のせいで、今やっていることでも、うまくいかないように感じる

生徒のエージェンシーに関する質問紙調査の内容

以下合計48項目について生徒が自己評価

あなたは、自分がやりたいことが何かをどれくらい認識していますか。 0～10の11件法	あなたは、自分がやりたいことが何をどれくらい認識していますか。0～10で答えてください
	その理由を教えてください
あなたは、自分がやりたいことをどれくらい実践していますか。 0～10の11件法	あなたは、自分がやりたいことをどれくらい実践していますか。0～10で答えてください
	その理由を教えてください

自尊感情 **（ローゼンバーグ自尊感情尺度）** 「はい」「どちらかといえばはい」 「どちらかといえばいいえ」「いいえ」の4件法	私は自分に満足している
	私は自分には見所があると思う
	私は、たいていの人がやれる程度には物事ができる
	私には得意に思うことがない
	私は自分が役立たずだと感じる
	私は自分が、少なくとも他人と同じくらいの価値がある人間だと思う
	もう少し自分を尊敬できたらと思う
	自分を失敗者と思いがちである
	私は自分に対して、前向きの態度をとっている
自己効力感 **（人格特性的自己効力感尺度）** 1「全く当てはまらない」～5「非常によく当てはまる」の5件法	大して努力しなくても、私はたいていのことならできるような気がする
	どんな状況に直面しても、私ならそれに対処することができるような感じがする
	私にとって、最終的にはできないことが多いと思う
	私が頑張りさえすれば、どんな困難なことでもある程度のことはできるような気がする
	熱心に取組めば、私にできないことはないように思う
	やりたいと思っても、私にはできないことばかりだと感じる
	非常に困難な状況の中でも、私ならそこから抜け出すことができると思う

生徒のエージェンシーに関する評価結果分析概要

結果概要は以下の通りだが、本プログラムで身につけたいエージェンシーに関して、
将来の夢を持ち、自分で国や社会を変えられるという意識、有能さへの欲求充足、自分がやりたいことの認識において向上が見られた。他項目に関して、統計上の向上は確認されなかったが、継続的なプログラムの実施とフォローアップにより、向上の可能性はあり得る。

＜質問紙調査の結果＞
参加者は、本プログラムを通じてエージェンシーの指標である「社会や自分に対する意識」のうち、**将来の夢を持ち、自分で国や社会を変えられるという意識**、また、自己決定理論に基づく「心理的欲求」のうち、**有能さへの欲求充足**、また、**自分がやりたいことの認識**を高めた。統計上、他項目の得点に有意差は確認されなかったが、全体的に実施後の得点の方が実施前よりも高くなっていた。そのため、継続的なプログラムの実施やフォローアップにより、向上の可能性があるかもしれない。

エージェンシーに関する評価結果分析概要

<質問紙調査>

基礎統計量と対応のあるt検定 (N =29)の結果は以下の通りである (詳細次ページ以降)

変数	実施前		実施後		*t*値	*p*値	Hedges' *g*
	平均値	標準偏差	平均値	標準偏差	(*df* = 28)		
社会や自分に対する意識							
自分を大人だと思う (1-5)	2.93	1.13	3.07	1.22	0.72	0.47	0.13
自分は責任がある社会の一員だと思う (1-5)	3.41	1.18	3.66	1.32	1.19	0.24	0.22
将来の夢を持っている 自分で国や社会を変えられると思う (1-5)	3.28	1.33	3.76	1.30	2.98	0.01	0.54
自分の国に解決したい社会課題がある (1-5)	4.03	1.02	4.38	0.98	1.67	0.11	0.30
自律性、関係性、有能さへの欲求充足、欲求不満							
自律性への欲求充足 (4-20)	15.62	2.66	16.31	2.89	1.46	0.15	0.26
自律性への欲求不満 (4-20)	9.83	2.67	9.28	3.14	-1.00	0.32	-0.18
関係性への欲求充足 (4-20)	15.10	3.39	15.34	3.78	0.34	0.74	0.06
関係性への欲求不満 (4-20)	8.21	3.43	8.83	3.54	0.85	0.40	0.15
有能さへの欲求充足 (4-20)	12.72	4.29	14.28	4.53	3.27	< 0.001	0.59
有能さへの欲求不満 (4-20)	11.69	3.74	11.72	4.32	0.05	0.96	0.01
自分がやりたいことの認識、実践							
あなたは、自分がやりたいことが何かをどれくらい認識していますか (0-10)	7.21	1.93	8.07	1.78	3.01	0.01	0.55
あなたは、自分がやりたいことをどれくらい実践していますか (0-10)	7.14	1.51	6.86	2.34	-0.66	0.51	-0.12
自尊感情 (1–4)	2.43	0.73	2.54	0.78	1.15	0.26	0.21
自己効力感 (1-5)	3.25	0.87	3.44	0.97	1.48	0.15	0.27

注1) 分析対象者はプログラム実施前後に行われた質問紙調査に参加協力した者のうち、事後質問紙調査に不参加であった2名を除く者 (*N* = 29) とした。
注2) 日本財団（2019）18歳意識調査 (第20回 テーマ：「国や社会に対する意識」) 回答方法を5件法に改変、自律性、関係性、有能さへの欲求充足、欲求不満 = Japanese version of Basic Psychological Need Satisfaction and Frustration Scale（Nishimura, 2016)自尊感情=ローゼンバーグ自尊感情尺度日本語版 (桜井, 2000)、自己効力感=人格特性的自己効力感尺度 (三好, 2003)
注3) 統計解析にはSPSS version 29 for Windows (SPSS Inc., Chicago, IL, USA).を使用した。
注4) 対応のあるt検定を実施し、有意水準を0.05に設定した。有意水準0.05をp値が下回った項目をオレンジ色で示した。

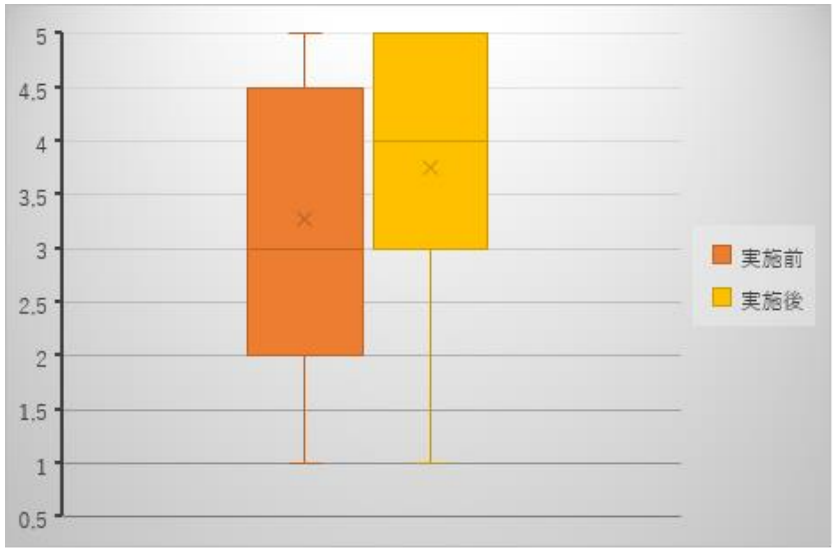
エージェンシーに関する評価結果分析（社会や自分に対する意識）

＜質問紙調査＞

日本財団（2019）18歳意識調査 (第20回　テーマ：「国や社会に対する意識」回答方法を5件法に改変) のうち、**「将来の夢を持っている 自分で国や社会を変えられると思う」**の項目のみ、
プログラム実施前よりも実施後の方が有意に得点が高く、中程度の効果量が確認された。他項目も統計上は有意差が確認されなかったが、全体的に実施後の得点の方が実施前と比べて高くなっているため、継続的なプログラムの実施とフォローアップにより高まる可能性がありうる。

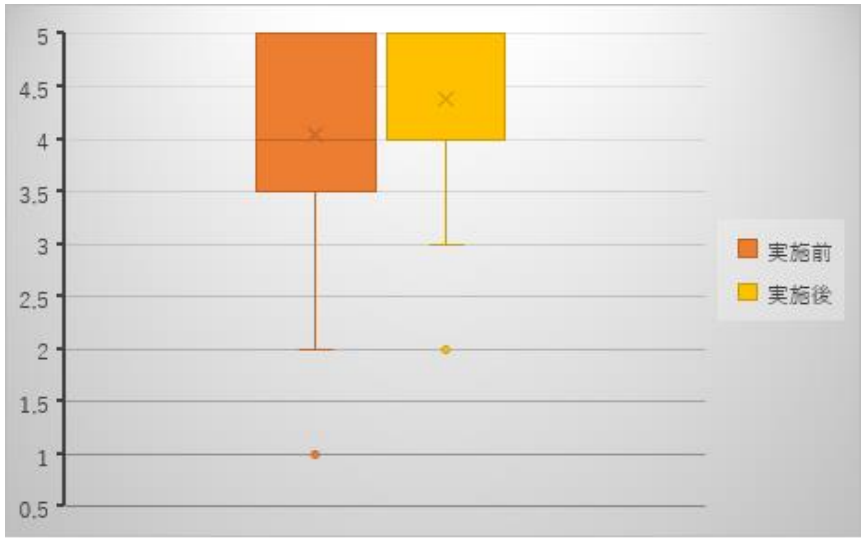
p = 0.01　Hedges' g = 0.54

将来の夢を持っている
自分で国や社会を変えられると思う



p = 0.47　Hedges' g = 0.30

自分の国に解決したい社会課題がある



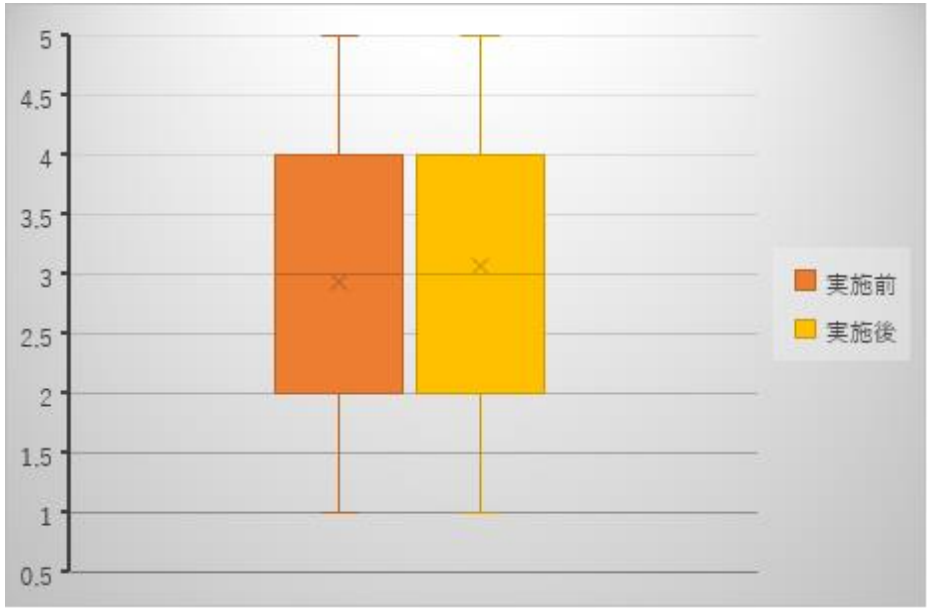
エージェンシーに関する評価結果分析（社会や自分に対する意識）

＜質問紙調査＞

日本財団（2019）18歳意識調査 (第20回　テーマ：「国や社会に対する意識」回答方法を5件法に改変) のうち、**「将来の夢を持っている 自分で国や社会を変えられると思う」**の項目のみ、
プログラム実施前よりも実施後の方が有意に得点が高く、中程度の効果量が確認された。他項目も統計上は有意差が確認されなかったが、全体的に実施後の得点の方が実施前と比べて高くなっているため、継続的なプログラムの実施とフォローアップにより高まる可能性がありうる。

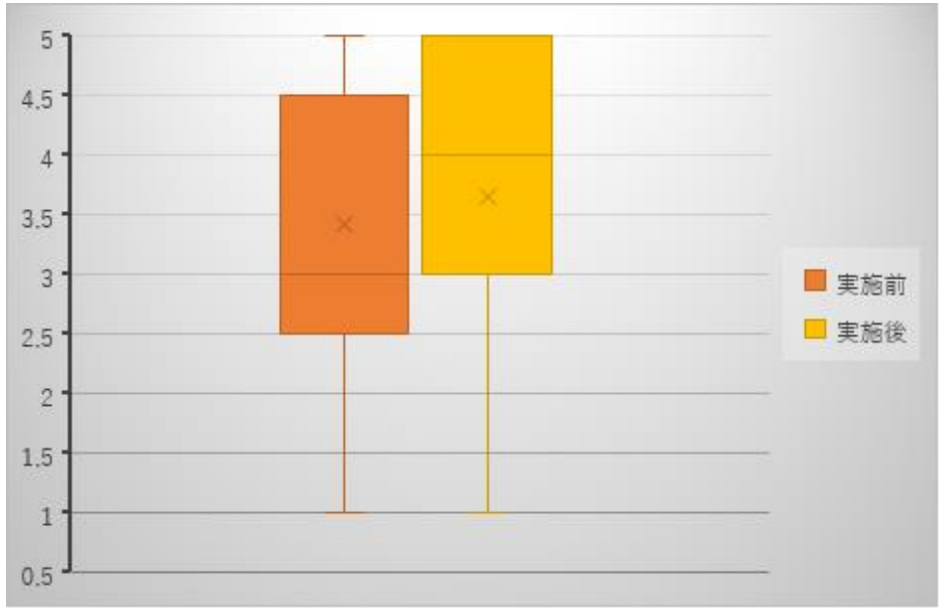
p = 0.47　Hedges' g = 0.13

自分を大人だと思う



p = 0.24　Hedges' g = 0.22

自分は責任がある社会の一員だと思う



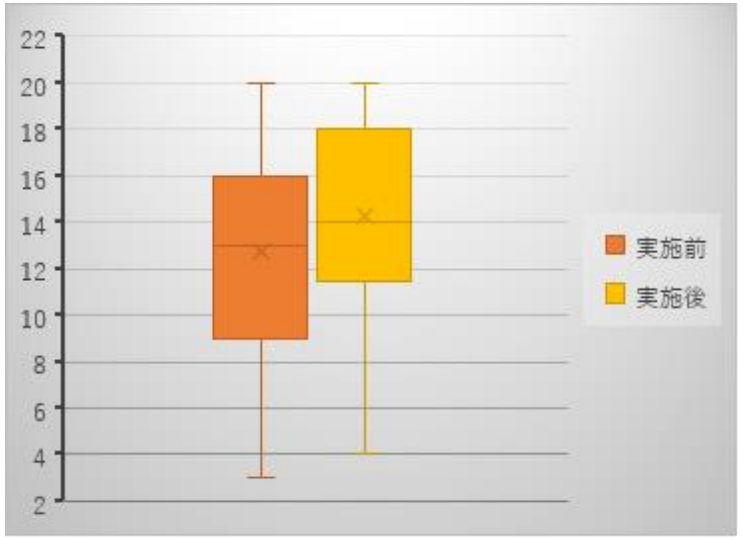
エージェンシーに関する評価結果分析（自律性、関係性、有能さへの欲求充足）

＜質問紙調査＞

自律性、関係性、有能さの欲求充足について、**「有能さへの欲求充足」**が、プログラム実施前よりも実施後の方が有意に得点が高く、中程度の効果量が確認された。他項目も統計上は有意差が確認されなかったが、全体的に実施後の得点の方が実施前と比べて高くなっているため、継続的なプログラムの実施とフォローアップにより高まる可能性はありうる。

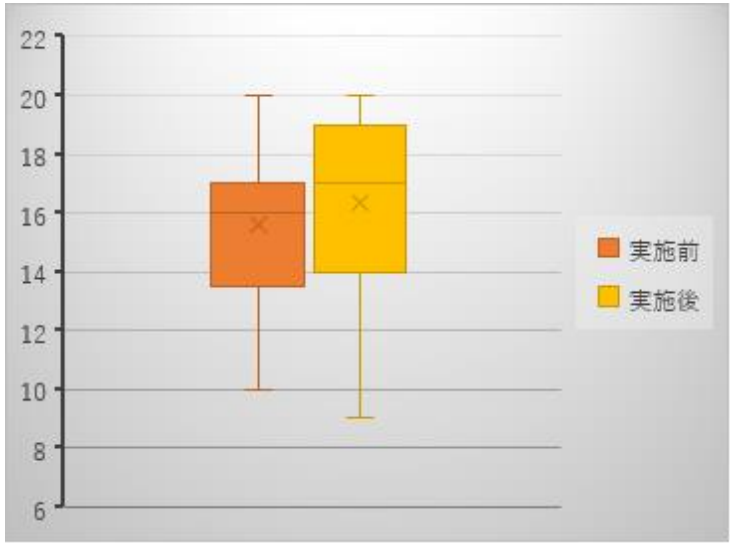
$p < 0.001$ Hedges' g = 0.59

有能さへの欲求充足



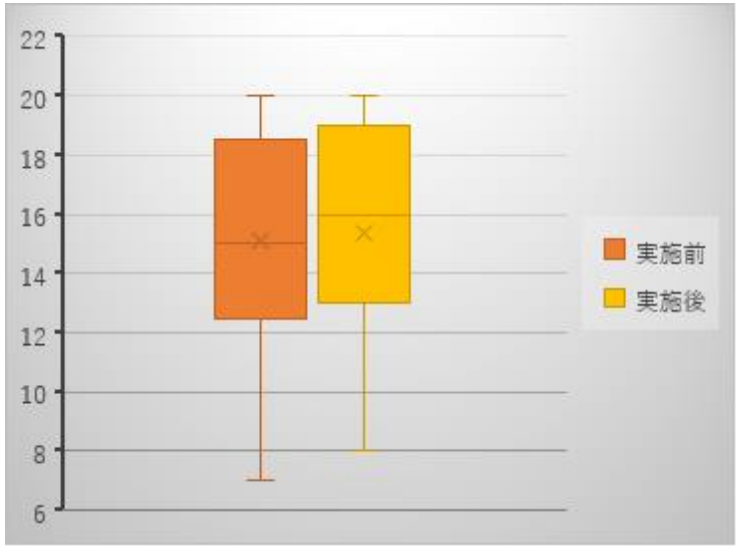
$p = 0.15$ Hedges' g = 0.26

自律性への欲求充足



$p = 0.74$ Hedges' g = 0.06

関係性への欲求充足

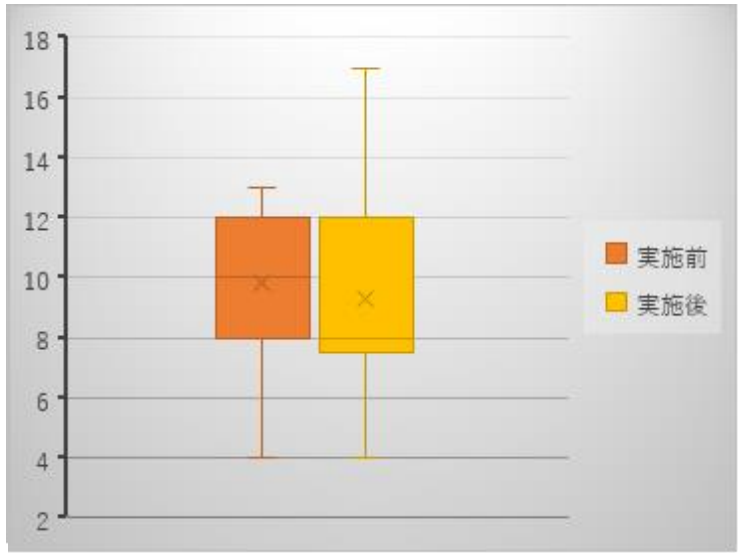


エージェンシー評価結果分析（自律性、関係性、有能さへの欲求不満）

＜質問紙調査＞
自律性、関係性、有能さの欲求不満について、プログラム実施前後による有意差は
確認されなかった。

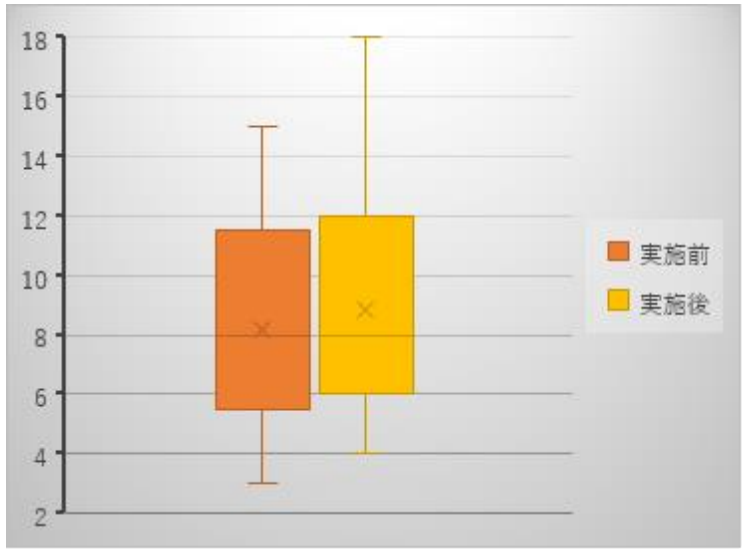
p = 0.32 Hedges' g = - 0.18

自律性への欲求不満



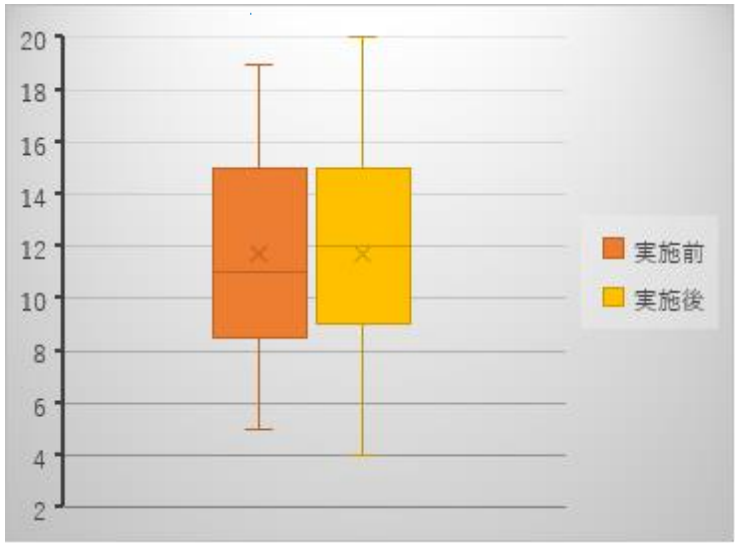
p = 0.40 Hedges' g = 0.15

関係性への欲求不満



p = 0.96 Hedges' g = 0.01

有能さへの欲求不満



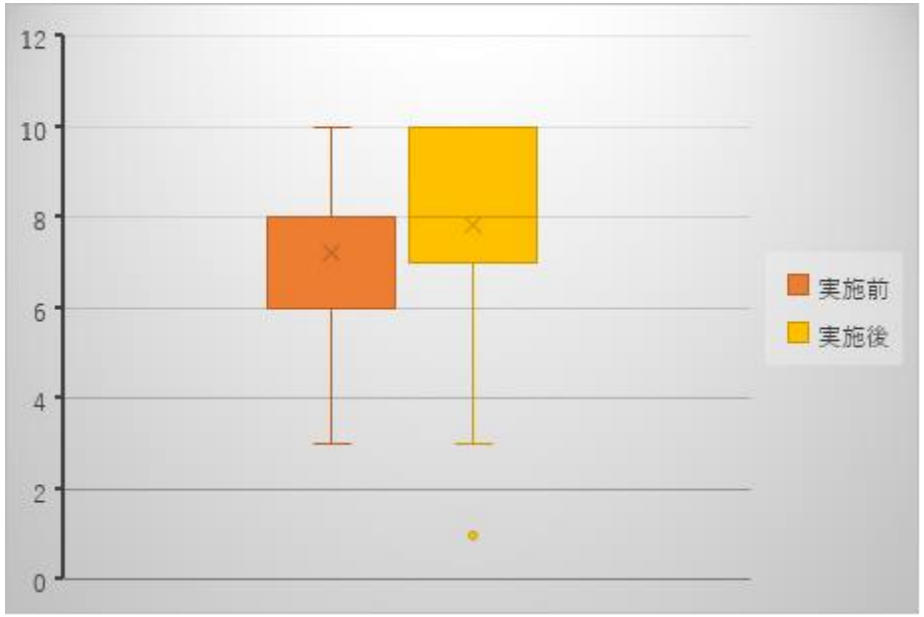
エージェンシー評価結果分析（自分がやりたいことの認識）

＜質問紙調査＞

自分がやりたいことの認識について、プログラム実施前よりも実施後の方が有意に得点が高く、中程度の効果量が確認された。その理由として、生徒より以下のコメントがあがった。

p = 0.01 Hedges' g = 0.55

あなたは、自分がやりたいことが何かをどれくらい認識していますか



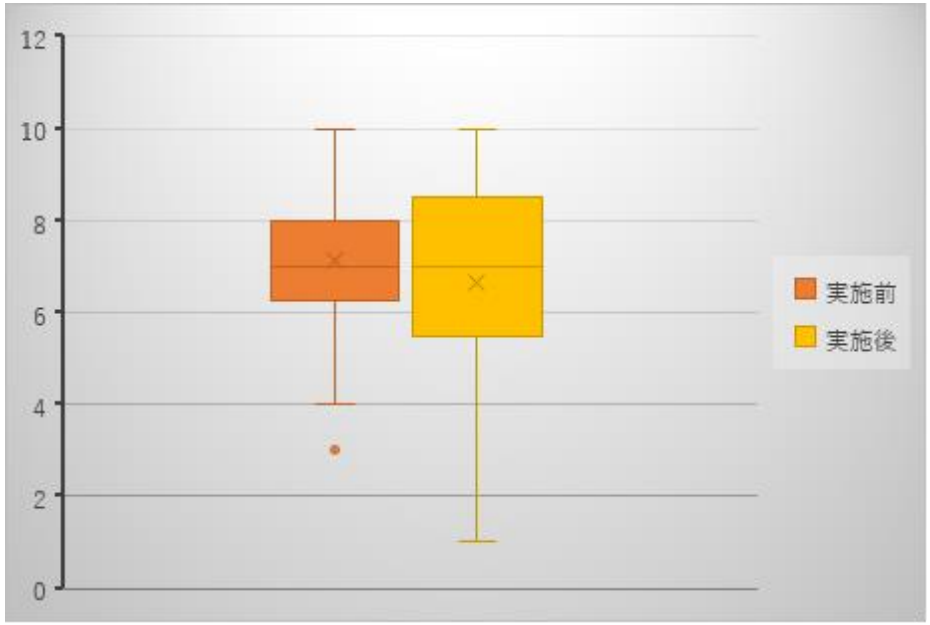
- 言語化し、それを実行できているから。
- 少しずつ自分のやりたいことを探す方法を知ったが、探すことができていないから。
- 最近になってやっとみえてきたようなきがしているため。
- 自己分析を定期的にしているから(WSなどで)そこで自分がやりたいことを見つけられている。
- なんとなくは言語化できているが、これでいいのかと疑問に思うことがかなりあるから。
- 前は曖昧な部分があったけどこのプロジェクトに参加したことも含め徐々に自分が何をやりたいのか見えてきたから。
- 自己分析を最近頑張ってるのでようやく自分の気になることが理解出来てきました。
- 定期的に自己分析をやっているから。

エージェンシー評価結果分析（自分がやりたいことの実践）

＜質問紙調査＞
自分がやりたいことの実践について、プログラム実施前後の有意差は確認されなかったが、
生徒の感想より、本プログラムがやりたいことを実践に移すきっかけとなっている様子が伺えた。

p = 0.51　Hedges' g = -0.12

**あなたは、自分がやりたいことを
どれくらい実践していますか**



- イベントを企画運営するなどの方法で実践できているから。
- とりあえずやってみようの精神で何事も挑戦しているから。失敗がそこまで怖くない。失敗しても経験だと思える環境にいるから。
- 前よりも実践できるようにはなったけれど全てができているわけではないから。
- やりたいことをできるようにしているけど、時間が足りず、やりたいことをやりきれていないから。
- 自分からチャレンジしに行けていると思うからです。
- 全く実践していないという訳ではないけど、結果が形に残っているわけでもないから。
- SLLはやりたいことをやるきっかけ作りになってくれたが、フルエンジンはかけられていないと感じるから。

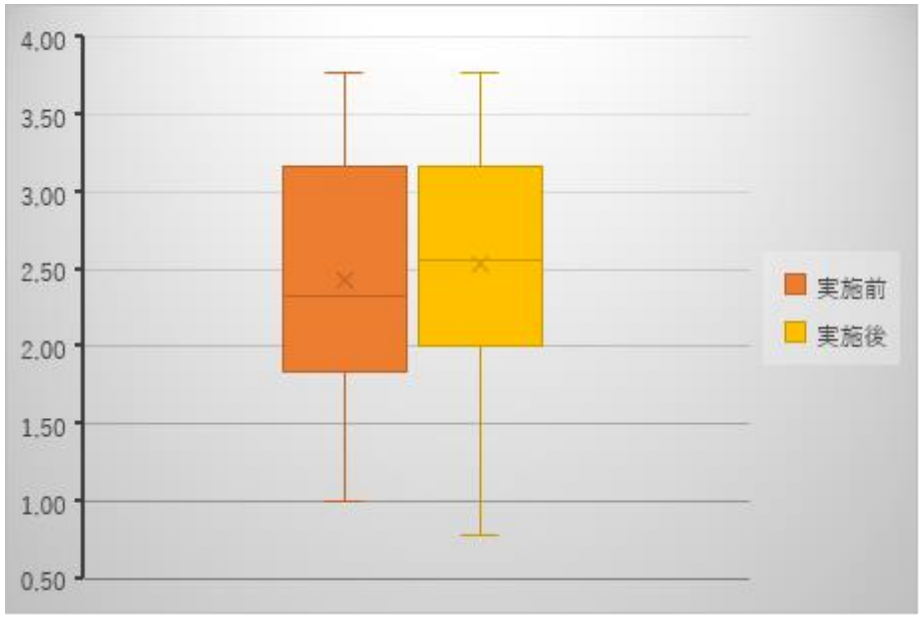
エージェンシー評価結果分析（自尊感情・自己効力感）

＜質問紙調査＞

自尊感情、自己効力感ともにプログラム実施前後の有意差は確認されなかったが、**全体的に実施後の得点の方が実施前と比べて高くなっている**ため、継続的なプログラムの実施とフォローアップにより高まる可能性はありうる。

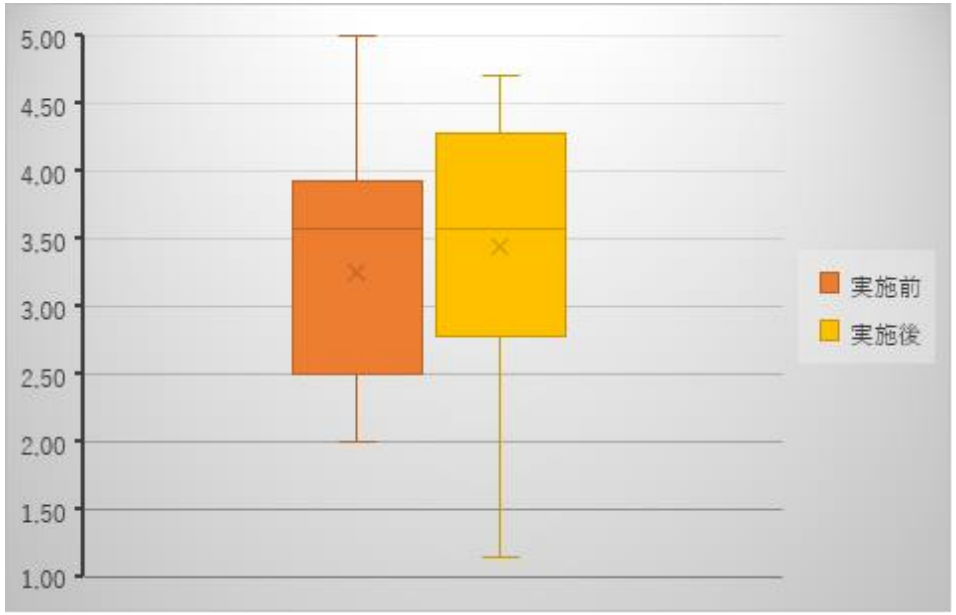
p = 0.26 Hedges' g = 0.21

自尊感情



p = 0.15 Hedges' g = 0.27

自己効力感



②コーエージェンシー（心理的安全性）に関する効果検証方法の概要

コーエージェンシー「変革を起こすために、他者と対等に協力しながら自分で目標を設定し、振り返り、責任を持って行動する力」
※OECD(2019)を参考に定義　の変化の参考値として、プログラム受講前後における生徒の変化を計測するために、以下の『質問紙調査』を評価方法として活用した。

＜評価方法＞
・質問紙調査

＜評価尺度＞
（株）ZENTech「組織診断サーベイ SAFETY ZONE®」を活用し心理的安全性（地位や経験に関わらず誰もが率直な意見・素朴な疑問を、お互いに言い合うことができる 組織・チーム状態）を測定

＜評価の全体像＞
・ワークショップ第5回チーム結成時(12/09)と振り返り会時(02/03)に実施

②コーエージェンシー（心理的安全性）に関する効果検証方法の概要

結果概要は以下の通りだが、本プログラムに関して、向上したいコーエージェンシーの参考値となりうる
心理的安全性（地位や経験に関わらず誰もが率直な意見・素朴な疑問を、
お互いに言い合うことができる 組織・チーム状態）において、初回から平均を上回る高い数値を記録し、2ヶ月後にかけて、さらに向上した。

＜質問紙調査の結果＞
初回解答時点では、3点が全国平均値、標準偏差が1であるアセスメントにおいて、
チーム形成後の参加者の平均値は4点と比較的高い得点帯にあった。

約1.5ヶ月の活動後、全体を平均すると0.02の向上と、有意差は見られなかったものの、
「話しやすさ」に関しては短いスパンであったものの、約0.15と向上が見られる。
心理的安全性はチームごとの特徴でもあるため、チーム単位で見ると大きな向上を見せたチームや
逆に低下を見せたチームが存在し、次ページ以降で詳細な検討を行う。

総じて、質問項目において、**心理的安全性は仕事、（プロジェクト）の基準の高さ、低さによって比較的左右されていることがわかる。**心理的安全性の高いチームに関しては、グループが求めている基準が高い傾向にあり、心理的安全性の低いチームに関しては、挑戦の基準が低いことが考えられる。

②コーエージェンシー（心理的安全性）に関する効果検証方法の概要

＜様子と結果の関連考察＞

心理的安全性がプロジェクト組成前から、高かった理由としては、本学園で通常実施している
アイスブレイク（学年を意識しない）ややりたいことを基にしたチームづくりが寄与していると考えられる

心理的安全性がもともと高かったグループや向上を見せたグループ(グループCなど)では
スタッフからみた活動の様子において、**役割分担ができているチームや活動の目標の共有ができている**印象を受けた。
その結果として出席率が高かった。最も心理的安全性が上がったグループに関しては**TAが生徒の活動を積極的に奨励をする様子**が見られた。

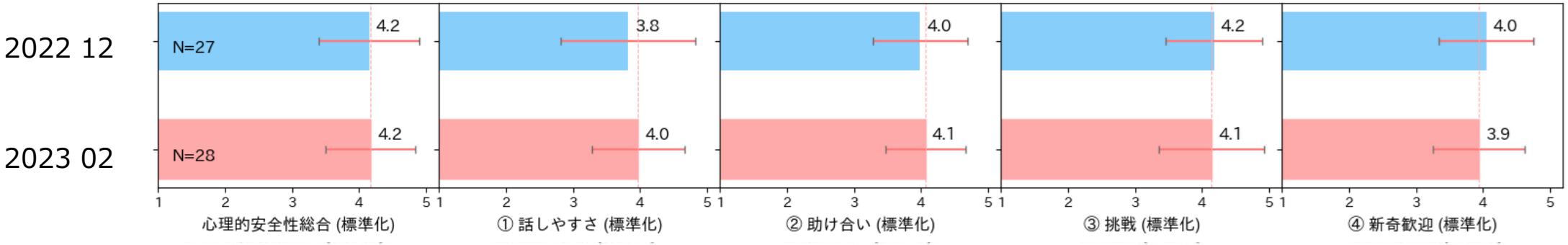
心理的安全性がもともと低いグループや、下がったグループ（グループIなど）は
スタッフからみた活動の様子において、**１人が活動をリードするような役割分担が十分でないチーム**や
最後まで目標そのものが漠然としてるグループが多い印象を受けた

＜継続/ 改善に向けた施策＞
・アイスブレイク　/学年を意識しない関わり
・役割分担の明確化
・目標の共有の際のサポート
・メンターが生徒の挑戦を積極的に奨励する
・仕事（プロジェクト）の基準を上げる
義務感ではなくやりたいや得意を強化するような働きかけを増やすことにより向上していけるのではないかと考える

②コーエージェンシー（心理的安全性）に関する効果検証方法の概要

初回解答時点では、3点が全国平均値であるアセスメントにおいて、
チーム形成後の参加者の平均値は4点と比較的高い得点帯にあった。
約1.5ヶ月の活動後、全体を平均すると0.02の向上と、有意差は見られなかったものの、
「話しやすさ」に関しては短いスパンであったものの、約0.15と向上が見られる。

心理的安全性 調査サマリー(平均・全社比較)



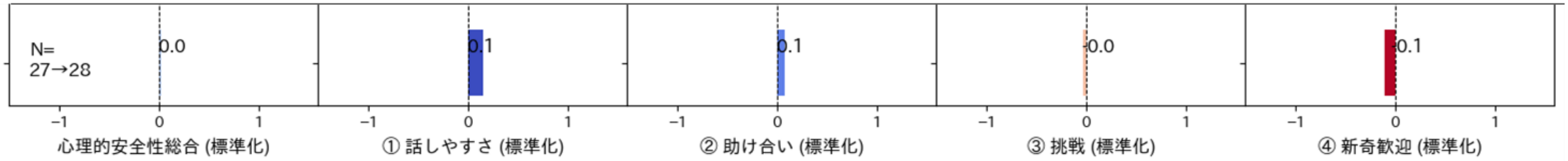
*相対的に高いとは、z-scoreを用いた標準化による. z-score = (当該スコア - 全国平均値)/全国平均値の標準偏差で計算する.
個人情報の観点から、N数が少ない回答数のチームは回答を表示しないが、上位グループの平均値には含まれる。

引用：(株)ZENTech SAFETY ZONE®

②コーエージェンシー（心理的安全性）に関する効果検証方法の概要

約1.5ヶ月の活動後、全体を平均すると0.02の向上と、有意差は見られなかったものの、
「話しやすさ」に関しては短いスパンであったものの、約0.15と向上が見られる。

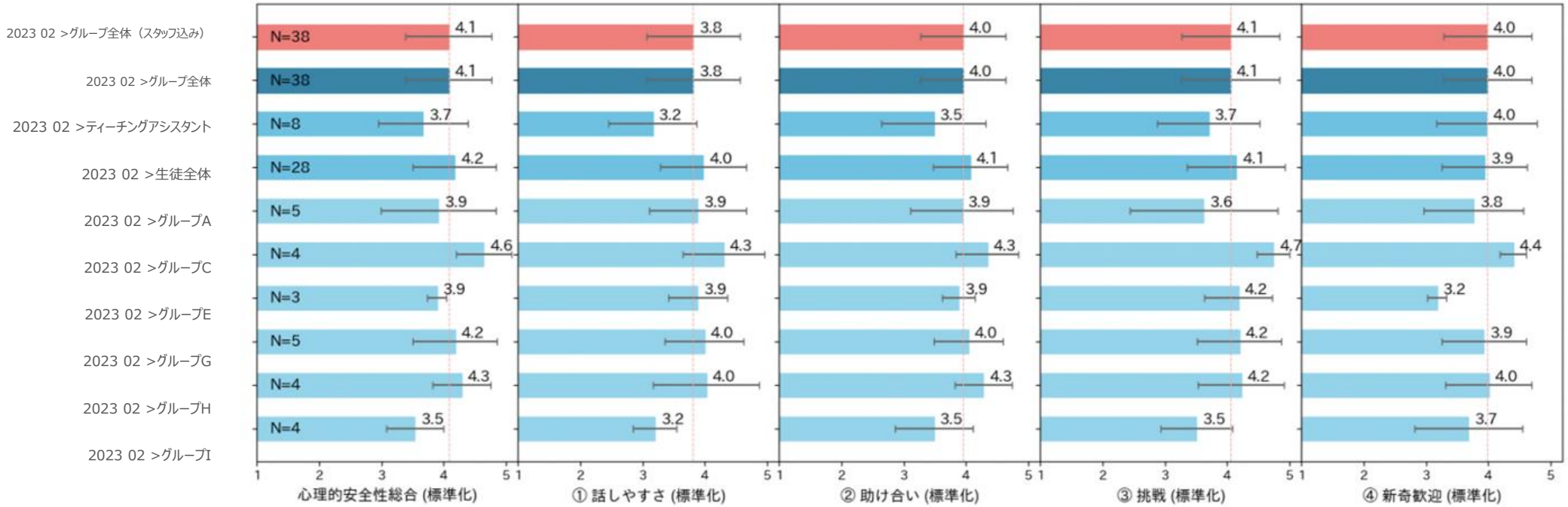
第1階層のみ差分(組織図順)(標準化)



引用：(株)ZENTech SAFETY ZONE®

②コーエージェンシー（心理的安全性）に関する効果検証方法の概要

スコア(組織図順)(標準化)



引用：(株)ZENTech SAFETY ZONE®

②コーエージェンシー（心理的安全性）に関する効果検証方法の概要

心理的安全性は、仕事（プロジェクト）の基準の高さ、低さによって比較的左右されていることがわかる。
心理的安全性の高いチームに関しては、グループが求めている基準が高い、すなわち質の高い結果を目指す傾向にあり、心理的安全性の低いチームに関しては、挑戦の基準が低いと考えている。

グループC



グループI



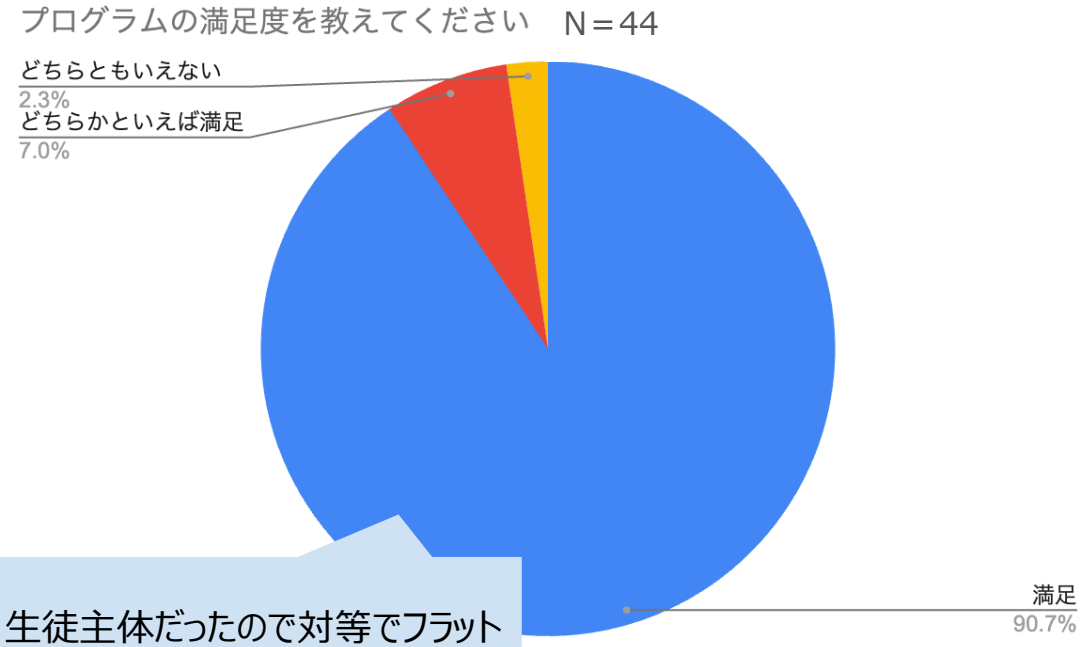
グループE



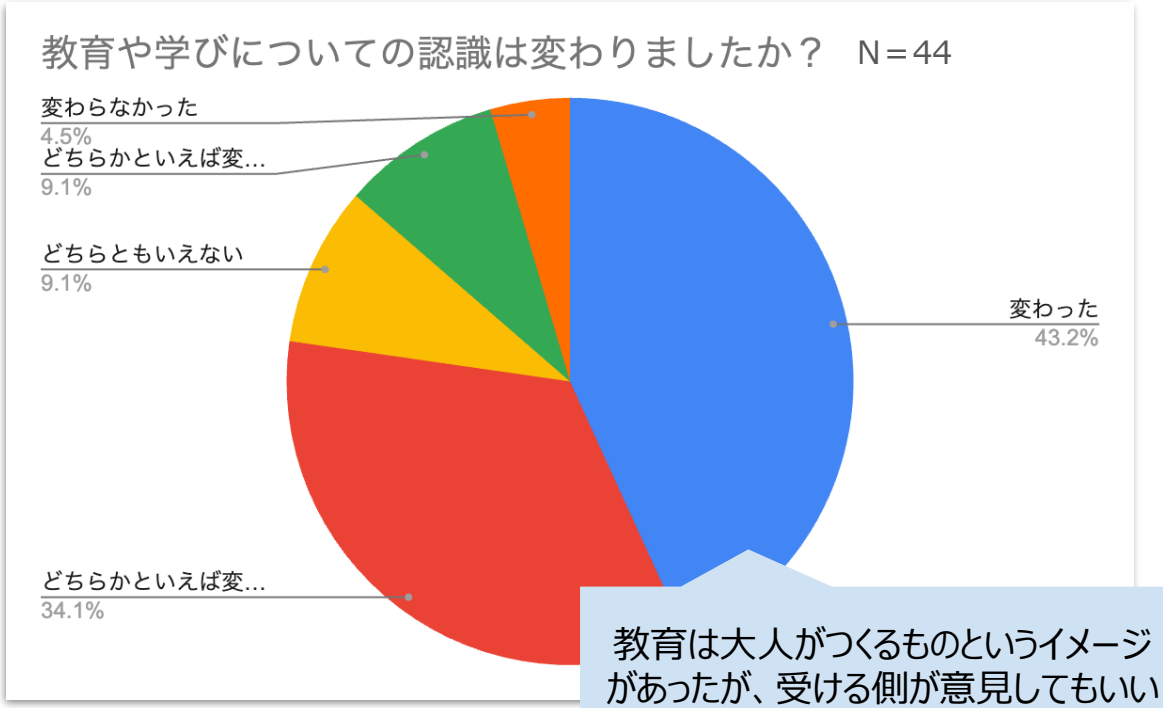
引用：(株)ZENTech SAFETY ZONE®

生徒主催イベントの効果

生徒主催イベントは、参加者からの満足度が**98%**と非常に高かった。
また、**77%**の参加者が**教育や学びに関する認識の変化**があった。



生徒主体だったので対等でフラットな関係性の中でプログラムに取り組めた



教育は大人がつくるものというイメージがあったが、受ける側が意見してもいいということ

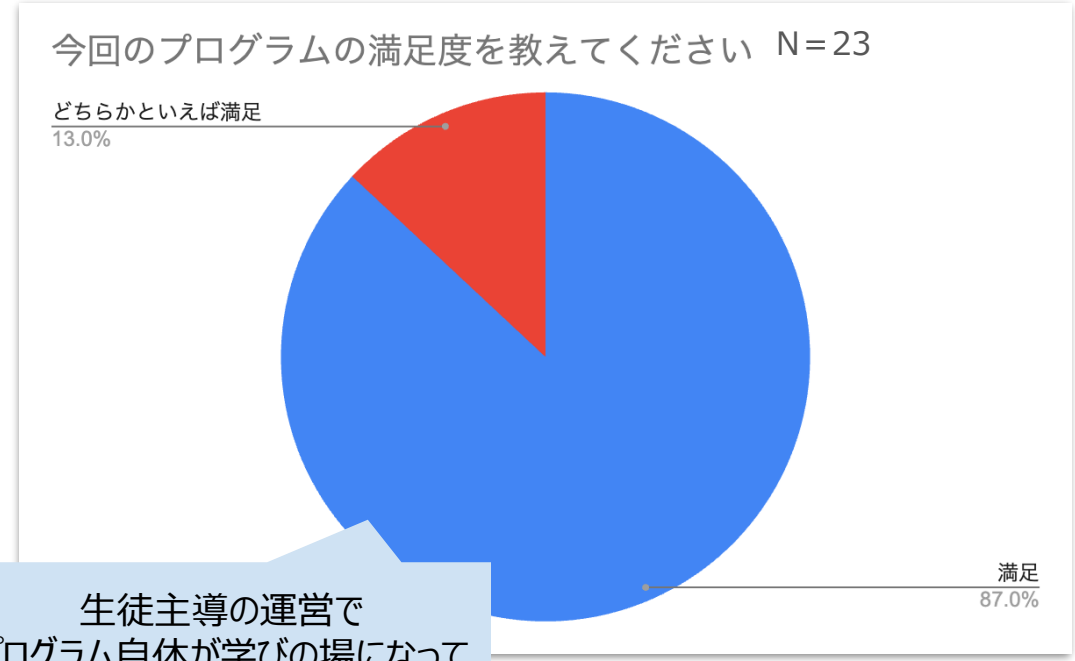
生徒主催イベントの効果

生徒主催イベントでは、企画運営が**中高生だからこそ参加しやすかった、気づきがあった**
との声や**教育は自分の工夫次第で変えられるかも知れない**という回答が多かった。

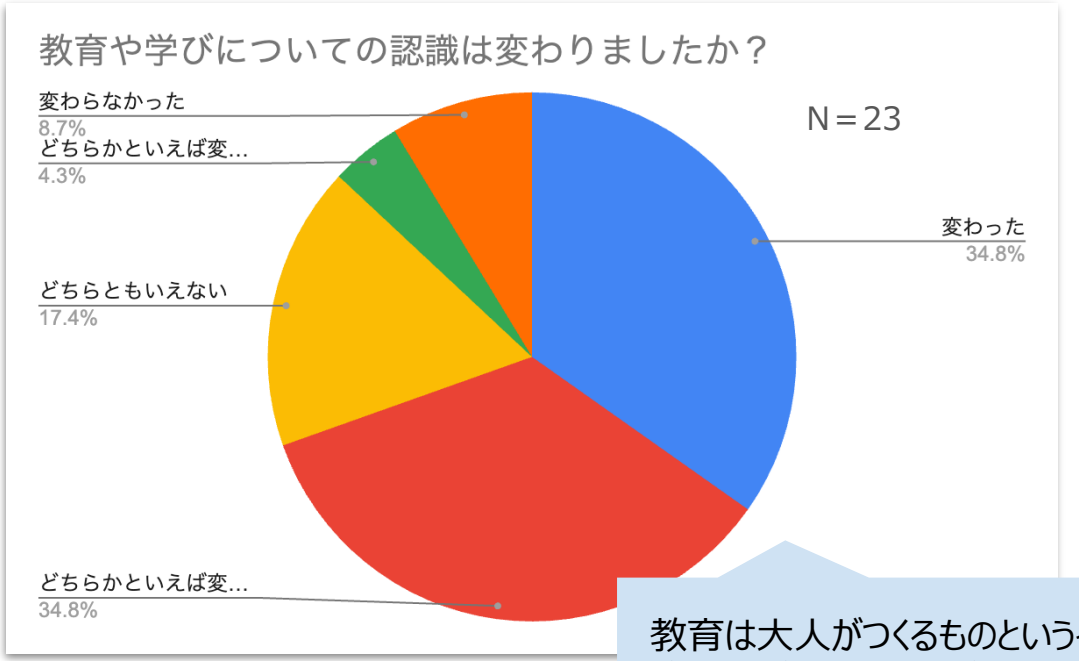
学生のためのキャリア カレッジ参加高校生	俺と同じ高校生がこんなにもレベルの高い企画を立てて、 それをこんなに楽しく進行することができたとは思わなかった。 自らのキャリアについてみんなより一歩進んだことを誇りに思う。
ITディスカッション 参加高校生	いろんな目線からの意見を得られたのは良かったです、生徒主体にやっていたのでやらせ感がなく 聞きやすかったですし、話の構成もとても良かったので有意義な時間になったので満足を選びました。
楽しい授業を考える 中等部教職員	同世代が授業をするからこその共感があり、 いつもと違ったツールや面白いアイディアがプロジェクトに反映されていました。
楽しい授業を考える 授業参加者（中学生）	公立中学校や小学校の仕組みを変えるのは無理って思ってしまっていていたが、 そこを自分なりに、変えていこうって思った。

外部発表イベントの効果

外部発表イベントは、参加者からの満足度が**100%**と**非常に高かった。**
また、**約70%の参加者**が**教育や学びに関する認識の変化**があった。



生徒主導の運営で
プログラム自体が学びの場になって
いることが
よかったと思います



教育は大人がつくるものというイメージ
があったが、受ける側が意見してもいい
ということ

外部発表イベント観覧者の声

外部発表イベントでは、**生徒の主体的な取り組みに関して気づきがあった**との声や
イベントを経て、**生徒・児童主体の取り組みを推進したい**という回答が多かった。

キャリア教育コーディネーター	**生徒主導の運営でプログラム自体が学びの場**になっていることがよかったと思います。 教育プログラムにおける余白の重要性（バランス）を学びました。 もっと生徒に委ねる方向性を検討していきたい.
公立高校教員	当日お話されていた高校生は誰もが非常に前向きに活動報告をしており、聞いていて大変参考になりました。**社会課題の解決に今まで以上に生徒とともに邁進**していきたいです。
大学教員	中高生とゲストの皆さんの熱気に、たくさんの刺激を受けました。 **児童生徒に、自分らしい生き方を掴んでもらう場**を提供したいと思います。
参加高校生	自分と年が近い人達でも様々な活動を行っていて私もやってみたいと思いました！ **教育は大人がつくるものというイメージがあったが、受ける側が意見してもいい**ということに気づきました。

教育関係者の声　外部団体からのイベント登壇者

校則改革（ルールメイキング）の取り組み紹介でブース出展させていただきました。生徒は当初説明用の原稿を用意していましたが、途中からは来場者の方と対話をしながら説明する形となり、むしろ自分たちの活動意義を振り返る機会となったようでした。発表や説明に留まらず、生徒同士が意見交換をしながら学びを深めていく、こうした場が全国に広がっていくことを期待しています。

安田馨 様（安田女子中学高等学校　副校長）

プレゼンしてみてとても楽しかったし、ポジティブな感想をたくさんもらえました。また自分たち自身も活動を整理できたのでとても良かったです。予想外の質問をもらった時にうまく答えれなかったりしたのが悔しかったですが、その場で仲間と話し合って説明の修正をしたりできたのは良かったです。他地域の人と交流する機会が初めてだったので、最初はとても緊張しましたが、みなさんとてもポジティブフィードバックをくれるし、同世代でいろんなことにチャレンジしている人たちと話すことでとても刺激を受けました。素敵な機会をいただきありがとうございました。

最終イベント参加者　大阪夕陽丘学園高等学校　1年生

教育関係者　監修者コメント



（株）ディスカバ
今村 亮さん

まだ対面したことのない高校生たちが、SlackとZoomを活用しながら、有機的にプロジェクトを実現していくプロセスには新しい学び方の目覚めを感じました。強い期待感にワクワクしました。
一方、この学び方を拡大するには、生徒を見守り・引き出し・リスク管理する手腕が求められるため、教育者/教育環境は在り方やスキルを更新していくことが欠かせないでしょう。

先進的な取り組みを経産省さん主導で実施し、多くの生徒たちが主体的に取り組んだ事がまず素晴らしいです。教育リソースが限られてくる中で、いかに多様なステークホルダーを巻き込み、自律的な教育環境を構築するかの解の1つにコミュニティがあると考えています。コミュニティマネジメントのノウハウを先生また生徒たちに普及し、現場での主体的なルールメイキングを支援する事で、新しい教室の可能性は開けると思っています。



(株)qutori CEO
コミュマネの学校BUFF代表
(株)ロフトワーク
コミュニティデザイナー
加藤 翼さん

5.自走 / 普及プラン 詳細

＜実施内容4＞コミュニティ活動の自走と普及検討

非同期/同期的な学び・交流・プロジェクトを継続的に運営する
ITを活用したオンラインサードプレイスの運営者・参加者を拡大する

	1年目（2022年度）	2年目（2023年度）	3年目（2024年度）
本部機能 運営の段階	達成 学園主体で運営を実施	生徒に一部運営を任せて 共催の形で外部団体が運営する コミュニティサポート体制構築	生徒が主催、運営する状態へ 主催の形で外部団体が運営
構築	達成 プログラム内容/事例 運営マニュアル 連携先拡大	外部用運営マニュアル サポートコミュニティ（学内）	外部サポート体制 サポートコミュニティ（学外）

課題と来年度の取り組み

1年目

学園主体で運営を実施

＜課題＞

- 社会的なオンラインコミュニティ活動の認知の不足
- メンターごとのコミュニティ運営スキルのばらつき
- キックオフ部分の同期的活動の生徒への負担が大きい
- コミュニティ拡大の導線の不足

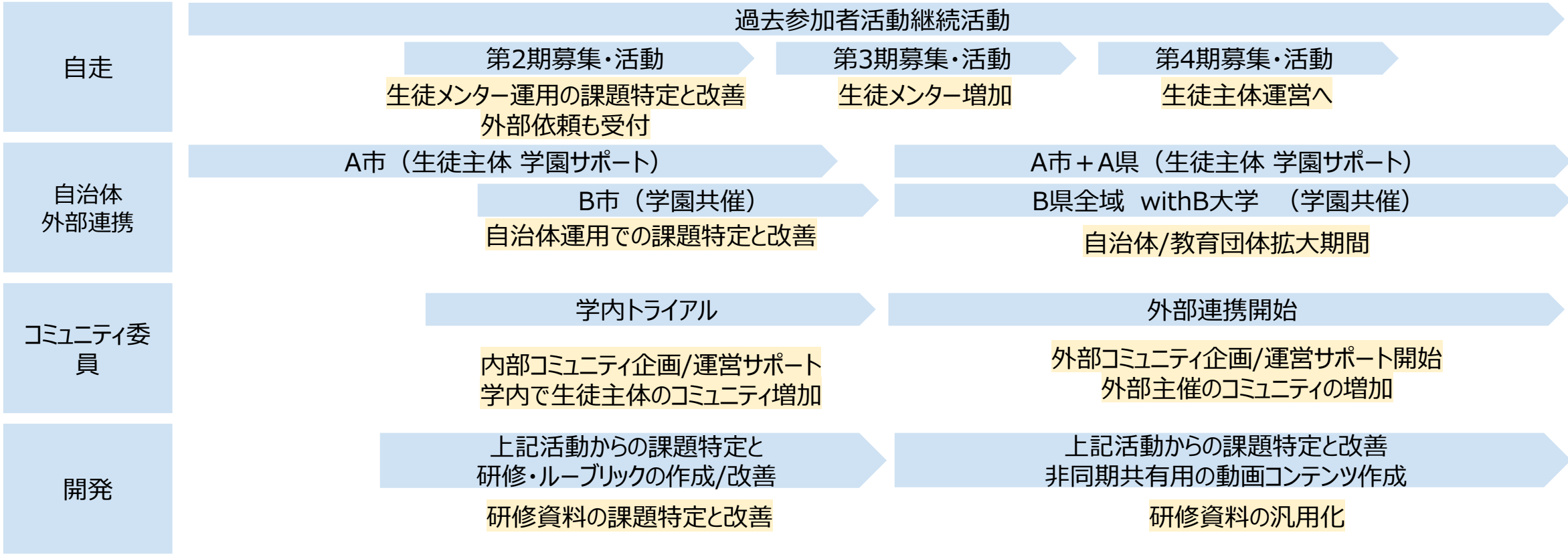
2年目

生徒に一部運営を任せて運営
共催の形で外部団体が運営する
コミュニティサポート体制構築

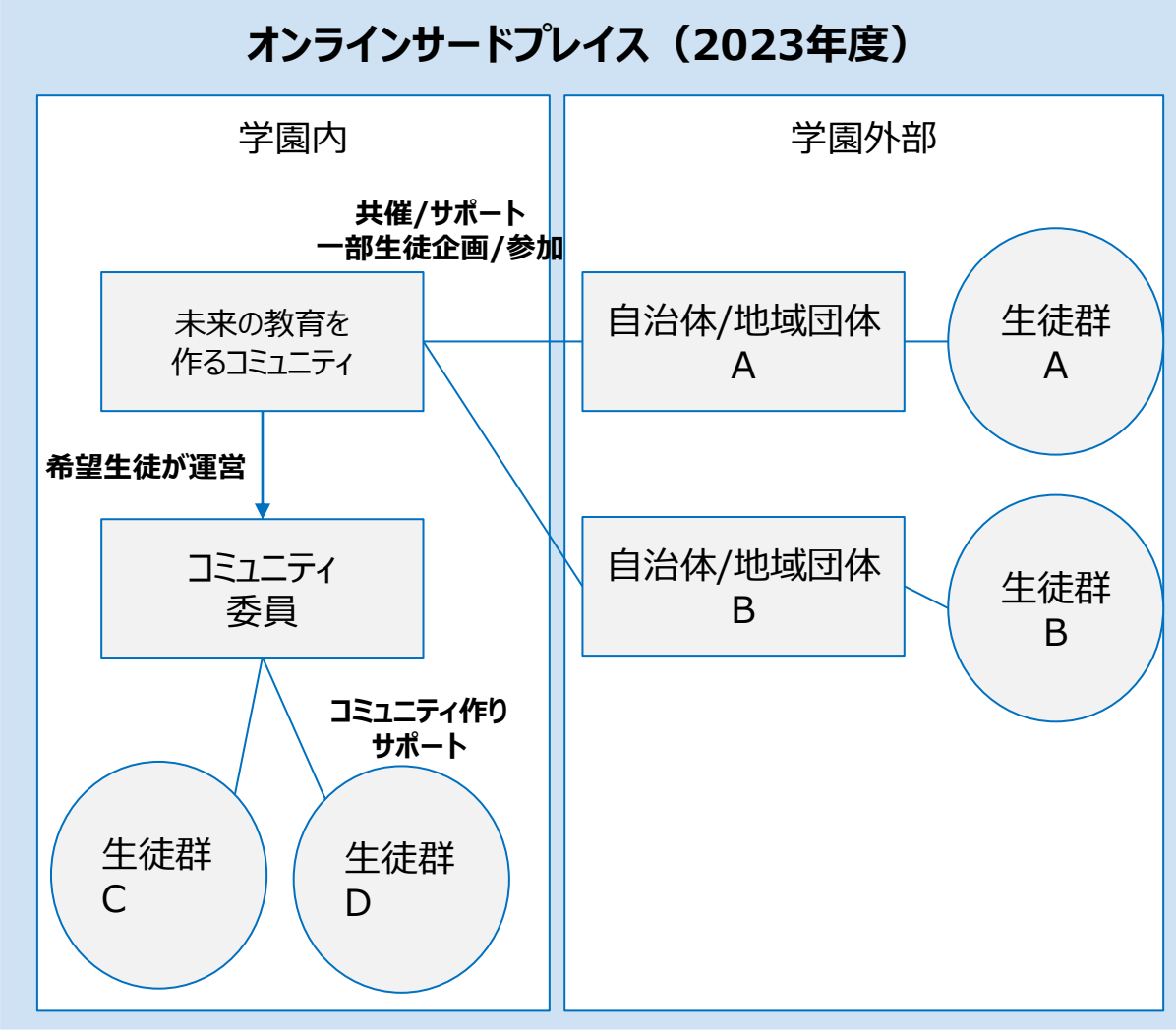
＜課題への取り組み＞

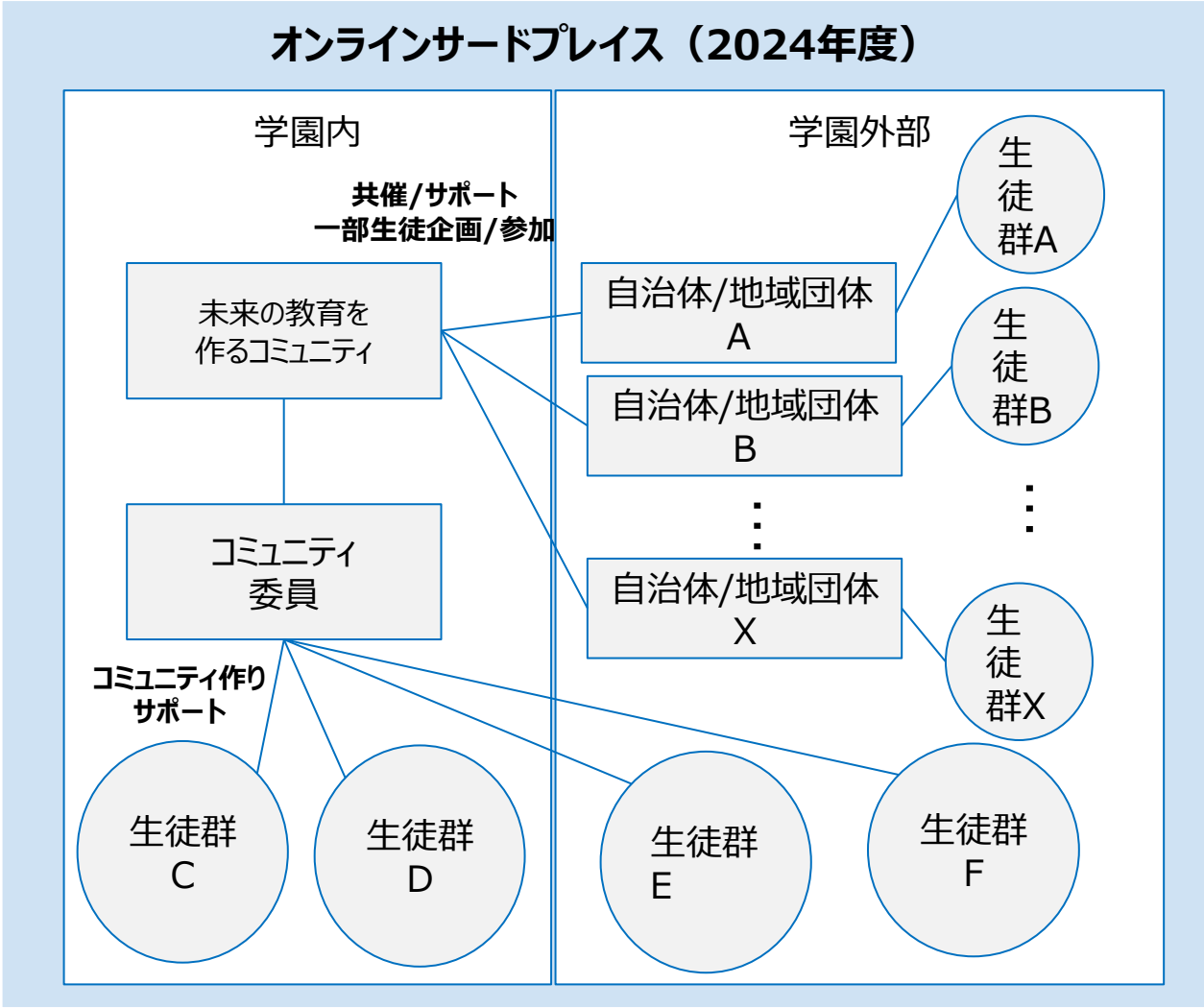
- 地域において、複数の事例作り
- コミュニティ運営の観点を元に研修資料やルーブリックを改善
- 動画、研修資料等を活用し、キックオフを非同期でも可能に
- コミュニティサポート委員会を発足し、トライアル

来季・自走普及のスケジュール



普及のイメージ


オンラインサードプレイス（2023年度）
学園内
学園外部
共催/サポート
一部生徒企画/参加
未来の教育を
作るコミュニティ
自治体/地域団体
A
生徒群
A
希望生徒が運営
コミュニティ
委員
自治体/地域団体
B
生徒群
B
コミュニティ作り
サポート
生徒群
C
生徒群
D


オンラインサードプレイス（2024年度）
学園内
学園外部
共催/サポート
一部生徒企画/参加
未来の教育を
作るコミュニティ
自治体/地域団体
A
生
徒
群A
自治体/地域団体
B
生
徒
群B
コミュニティ
委員
自治体/地域団体
X
生
徒
群X
コミュニティ作り
サポート
生徒群
C
生徒群
D
生徒群
E
生徒群
F

自走プラン詳細

【2023年度新規参加者に対して】

- 自走する際のプログラム対象者・内容・期間
  - 対象者：教育に興味がある全国の中高生
  - 内容：中高生が未来の教育作りに挑戦するコミュニティ
    - チーム作り,アイデア作りワークショップ
    - 生徒企画運営のイベントを実施外部団体からの依頼も受付け、対応も予定
  - 期間：最低3ヶ月程度の活動（2023/05~2023/08）
- 運営体制
  - コミュニティマネージャー：学園スタッフ（アルバイト）
  - メンター/ティーチング・アシスタント：学園スタッフまたは、2022年度参加者の希望者
- 必要な資金とその確保方法
  - 主に人件費とコミュニケーションツールで3ヶ月150万円程度
  - 学園内の課外活動予算や人員の中で実施
  - 活動依頼があった際は実費を依頼主に提供していただく

【2022年度参加者に対して】

希望者はグループの活動を継続予定。上記記枠組みのコミュニティ運営体制の下、並行して活動を行う

【上記に至る過程で得られた示唆】

- コミュニティ活動のサポートスキルに関して、スタッフ間でもばらつきがあり、生徒対応スキルだけでなく
  コミュニティの活動の理解とコミュニティマネージャーとしてのスキルが必要である（研修を実施・作成中）
- 連続して生徒企画が動く場合に職員の安全管理等で工数がかかる
  ルールの策定や工数削減案を作成中（同時期、同会場で企画などで調整可能）

自走プラン詳細

【生徒がTA/メンターを行う際の計画】

- **活動前**
  - **2022年度参加者から希望者を募集**
  - **研修の実施（各2時間程度）**
    - ファシリテーション研修
    - ワークショップデザイン研修
    - コミュニティマネジメント研修
  - **上記を履修し、適正ありと判断できた場合にメンターとして登用（ルーブリックを活用）**

- **活動中**
  - **生徒参加のワークショップや、企画運営に伴走**
    - スタッフが適宜フォロー
  - **活動週次で振り返りミーティングを実施**
    - ティーチング・アシスタント/メンターリーダーがフィードバックを行う

1）自走予算：オンラインのみ
①150万程度：職員が運営、アルバイトが生徒ティーチングアシスタントをサポート
3ヶ月,40人のオンラインコミュニティ運営を想定

	項目	時給	時間	人数	単位	詳細	合計
人件費	アルバイトワークショップ参加/研修	1300	3	6	19	3ヶ月 pjを想定 -アイデアづくり 5回 -隔週共有会 6回 -発表会 2回 -研修 2回 -隔週mtg 2回 -打ち合わせ/振り返り 2回	444600
	職員ワークショップ参加/研修	3125	3	1	22	3ヶ月 pjを想定 -事前準備 3回 -アイデアづくり 5回 -隔週共有会 6回 -発表会 2回 -研修 2回 -隔週mtg 2回 -打ち合わせ/振り返り 2回	206250
	職員メンタリング・質問対応	3125	3	1	18	毎週 12回 共有会隔週 6回	168750
	アルバイトメンタリング・質問対応	1300	2	6	18	毎週 12回 共有会隔週 6回	280800
	職員事務対応	3125	3	1	12	告知,参加者管理, 外部調整等 12週程度	112500
	アルバイト事務対応	1300	3	3	12	告知,参加者管理, 外部調整等 12週程度	140400
							1353300
一般管理費	一般管理費						108264
						合計	1461564

普及プラン　前半

①複数地域で共催の形でプロトタイプを行い、 課題の特定や対策を通した普及基盤の構築、連携先の拡大を目指す

- **A市での活動：A市まちづくりセンターとA市での取り組み**
  - ・運営体制：角川ドワンゴ学園（生徒が企画運営, 職員がサポート）, （株）A市のまちづくりセンター
  - ・対象：地域に興味がある角川ドワンゴ学園の生徒（20人程度）, A市在住の中高生（10人程度）
  - ・内容：「A市の関係交流人口増加」のための中高生コミュニティの運営や街での企画の実施
  - ・期間：半年間以上（2023/02~2023/08）
  - ・普及のための検討事項：①取り組みを元に、大学や県との連携先　②課題の発見　③必要なツールの洗い出し

- **B市/ B大学**
  - ・運営体制：角川ドワンゴ学園,　B県の関係者
  - ・対象：B市の中学生20人、 年度後半はB県の中高生40人を対象予定
  - ・内容：B市では「放課後のITを使った活動」の中でコミュニティ活動を実施
    B大学との連携に関しては、B県を中心に「未来の教育作り」をテーマに実施
  - ・期間：通年（2023/04~2024/03）
  - ・普及のための検討事項：①取り組みを元に、大学や県との連携先　②課題の発見　③必要なツールの洗い出し

②オンラインコミュニティ運営サポート体制の構築のための学内トライアル

- ・運営体制：角川ドワンゴ学園（職員が運営し、次第に生徒メンターを登用）, 監修をコミュニティ運営の専門家に依頼
- ・対象：角川ドワンゴ学園のコミュニティに興味がある生徒40人
- ・内容：コミュニティを作りたい生徒を生徒がサポートする
  運営 → コミュニティマネージャー育成のための講座の作成と実施
  生徒 → コミュニティを作りたい人への相談窓口運営、コミュニティアシスタント活動実施
- ・期間：通年（2023/04~2024/03）
- ・普及のための検討事項：①コミュニティサポートの効果　②課題の発見　③必要なツールの洗い出し

普及プラン　後半

①運営団体の拡大　(県や大学レベルの運営)

- B県やB大学, A大学やA県などが地域の繋がりやリソースを使いながら
  角川ドワンゴ学園のサポートのもと県内複数中高に向けて、オンラインサードプレイスの活動を実施する
  - ・運営体制：外部団体が主催、または、角川ドワンゴ学園と共催
  - ・対象：地域に興味がある角川ドワンゴ学園の生徒（20人程度）, それぞれの地域に在住している中高生（20人程度）
  - ・内容：「関係交流人口増加」や「教育魅力化」のための中高生コミュニティの運営や街での企画の実施
  - ・期間：通念（2024/03~2025/03）
  - ・普及のための検討事項：①取り組みを元に、大学や県との連携先　②課題の発見　③必要なツールの洗い出し

②オンラインコミュニティ委員会の外部化

- コミュニティを運営したい外部の方を対象にコミュニティ運営に必要なサポートを実施
  必要なもの：ガイドブックや動画　監修：加藤翼さん（コミュニティデザイナー）
  - ・運営体制：角川ドワンゴ学園（職員が運営し、次第に生徒メンターを登用）, 監修をコミュニティ運営の専門家に依頼
  - ・対象：角川ドワンゴ学園のコミュニティに興味がある生徒40人
  - ・内容：コミュニティを作りたい生徒を生徒がサポートする
    運営 → コミュニティマネージャー育成のための講座の作成と実施
    生徒 → コミュニティを作りたい人への相談窓口運営、コミュニティアシスタント活動実施
  - ・期間：通年（2024/03~2025/03）

5. 成果物一覧

補足：ワークショップスライド/運営向け資料

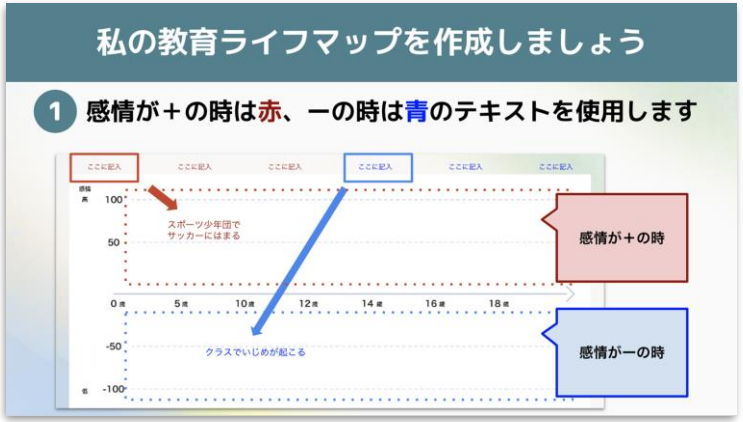


表紙

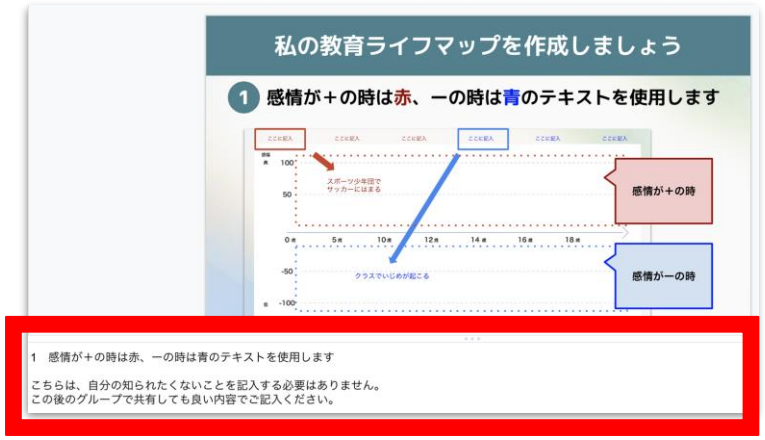


プログラムタイトル	オリエンテーション
所要時間目安	90分~120分
対象学年	中高生から
必要物	オフラインで実施する場合 ・ワークシート（生徒数分印刷） ・各生徒コンピューターにエクセルを送付(アセスメントをとる場合*) *アセスメント無しでも進めることができます オンラインで実施する場合 ・ワークシート（1人1枚送付）・エクセル（1人1枚送付）
学習プログラム全体の目的	教育における課題に対して、中高校生の目線で解決策を議論し実行できる、人やプロジェクトやリソースが集まる、持続可能なコミュニティを形成する
プログラムの学習目標	安心して活動できるチームづくりを形成する
学習目標達成の評価基準	・グランドルールを踏まえて、ワークに参加できている。
活動目標	ワーク2「4マス自己紹介」、ワーク3「私の教育ライフマップ」を通して、お互いの教育価値観を共有することができる
プログラムの進行について	・スライドの「スピーカーノート」に進行の例を記載しております。参考までにご利用ください。 ・ワークシートは、全て埋められなくても、書けなくても大丈夫です。自分のペースで進めるようにしてください。 ・自分のことを共有することが難しい生徒もいます。ワーク冒頭にあるグランドルールを活用し、安心して学び合えるよう意識してください。 ・ワーク時間は参考程度の時間です。適宜短くしたり、長くしたりしてください。

マニュアル



ワーク指示



運営用台本
(スピーカーノート)



運用スライド



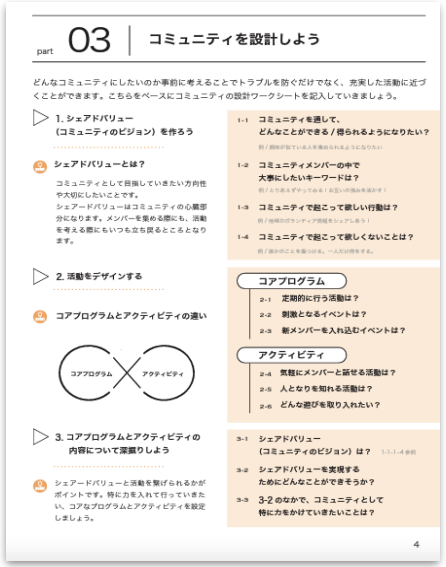
運用スライド

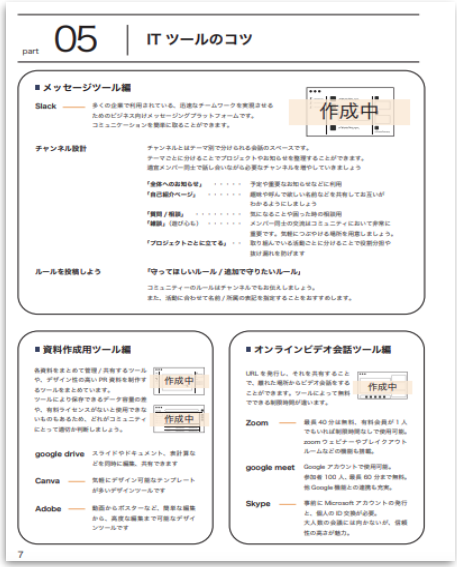
補足：コミュニティガイドブック
生徒がコミュニティをゼロから企画し、運営するためのガイドブックを作成

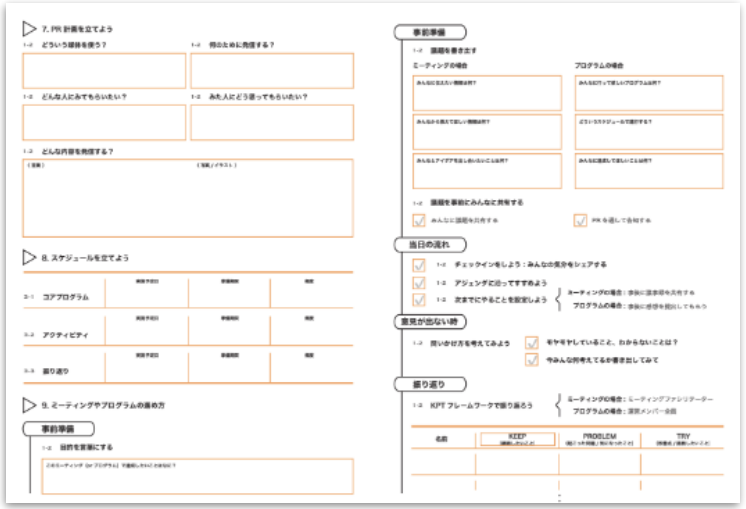
初めての
好きや興味で集まって
一緒に活動する
コミュニティガイドブック

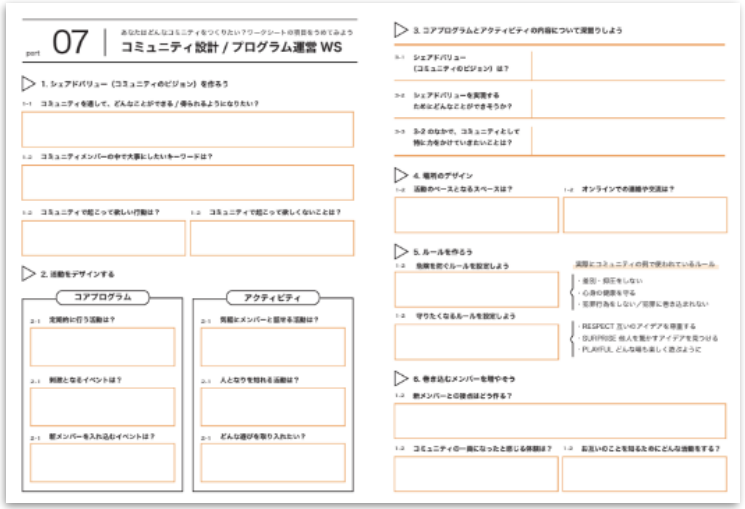
vol.1 - 0224 現在
製作中







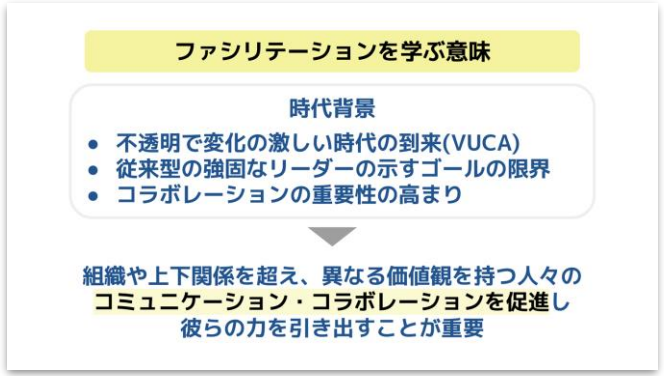




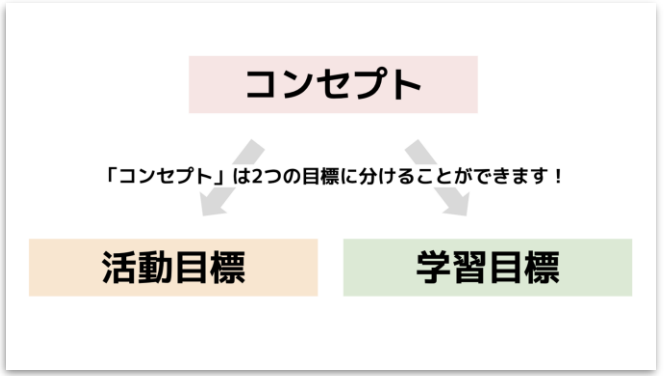
補足：ファシリテーション研修



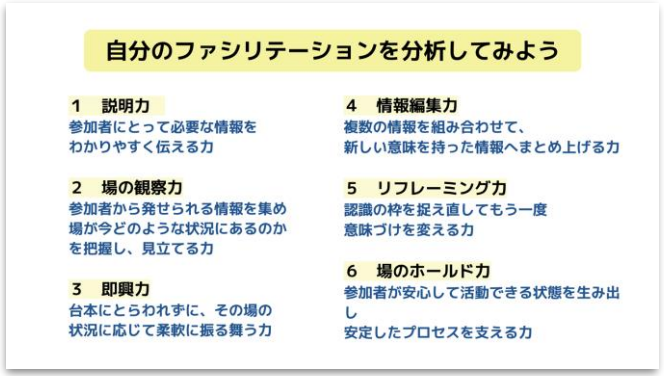
ファシリテーションの必要性



ファシリテーションを学ぶ意味



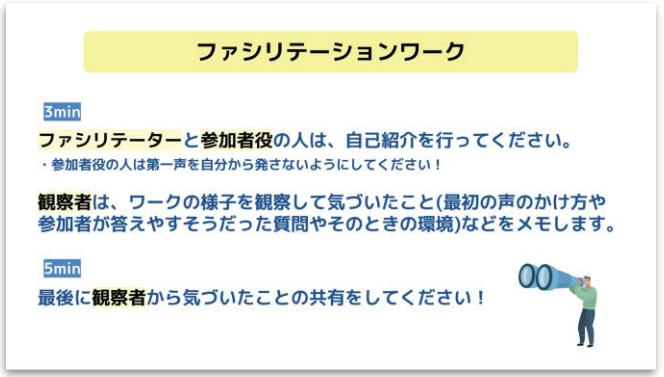
コンセプトについて



コアスキル



ファシリテーション
の自己分析



ファシリテーション
実践ワーク

本事業：参考文献リスト

種類	著者・年	出版社	名前
本	Peterson, C. and Seligman, M. E. P. (2004)	oxford university press	Character strengths and virtues: A handbook and classification. American Psychological Association.
本	安斎 勇樹・塩瀬 隆之(2020)	学芸出版社	問いのデザイン：創造的対話のファシリテーション
本	石井遼介(2020)	日本能率協会マネジメントセンター	心理的安全性のつくりかた
本	エティエンヌ・ウェンガー，リチャード・マクダーモット，ウィリアム・M・スナイダー，櫻井 祐子，野中 郁次郎，野村 恭彦 (2002)	翔泳社	コミュニティ・オブ・プラクティス―ナレッジ社会の新たな知識形態の実践
本	舘野 泰一，堀尾 志保(2020)	日本能率協会マネジメントセンター	これからのリーダーシップ 基本・最新理論から実践事例まで
論文	Amy C. Edmondson(1999)		Psychological Safety and Learning Behavior in Work Teams
論文	Amy C. Edmondson(2008)		The Competitive Imperative of Learnings
本	Charles Vogl(2016)	Berrett-Koehler Publishers	The art of community
本	山内 祐平・森 玲奈・安斎 勇樹(2021)	慶應義塾大学出版会	ワークショップデザイン論
本	堀 公俊(2004)	日本経済新聞出版	ファシリテーション入門
本	西村 徳行・柄本健太郎	明治図書出版	2030年の学校教育―新しい資質・能力を育成する授業モデル

6. 実施体制

6.実施体制

【事業受託者：学校法人角川ドワンゴ学園】

- 事業責任者：園利一郎 (N/S高担当副校長/経験学習部部長)
- 顧問：林田暢明
- プロジェクトマネージャー：
  森田 和彦、山内皓貴、出雲路敬行（経験学習部）

【監修】

- 松隈　信一郎 (アセスメント作成・分析)
  医学博士、公認心理師
  フィリピン大学ディリマン校心理学部講師

- 加藤 翼
  (株)qutori CEO、コミュマネの学校BUFF代表
  (株)ロフトワーク　コミュニティデザイナー
- 今村 亮
  株式会社Discovery Studio　代表取締役
  桜美林大学　教育探究科学群

【外注先】

- 株式会社MIMIGURI(中高生向け研修設計、プログラム監修)
  責任者：臼井隆志、夏川真里奈
- 株式会社ZENTech
  チームの心理的安全性の測定・分析
  心理的安全性の向上に関するアドバイザリー

【協力/ゲスト登壇（謝礼支払先）】

- 教育イノベーションに取り組む事業者、有識者、学校

国際教養大学 学長　モンテ カセム
株式会社Inspire High
大阪夕陽丘学園高等学校
安田女子中学高等学校
尼崎市立交流ユースセンター
GOD HANDS 福本理恵
株式会社エイチラボ COO 高田修太
一般社団法人ウィルドア　竹田和広
特定非営利活動法人かえる舎

テーマE：地方展開を見据えた、放課後の時間を自らデザインするレジデンシャル・カレッジの進化（株式会社エイチラボ）

実証背景と内容

背景

・高校生はリアルな社会課題、職業にふれる機会が限られており、ロールモデルと出会えず、特に地方においてその状況が顕著
・首都圏の学生等、限られたところのみでしかこのサードプレイスとしてのレジデンシャル・カレッジにアクセスできない現状

取組内容

①サードプレイスの創出と、その効果測定
- 対象者：地方在住の高校生
- 育成する人材像：生涯自ら学び続け、主体的に将来を切り拓くるリーダー
- プログラム内容：レジデンシャルカレッジ滞在
- 期間：2023年1月の2週間

②自走に向けたプラン具体化と示唆出し
- 当初の自走プラン：企業等スポンサー、支援者との連携
- 自走に向けた実施事項：企業や自治体、財団との相談、保護者・教員ヒアリング

③普及に向けたプラン具体化と示唆出し
- 当初の普及プラン：実際に地方に設立するにあたる、中長期的なパートナー連携
- 普及に向けた実施事項：企業や自治体、財団との相談、保護者・教員ヒアリング

実証成果

①サードプレイスの創出と、その効果測定
- SHIMOKITA COLLEGE（レジデンシャル・カレッジ）にて、地方在住高校生を2週間受け入れ、2週間プログラムを開発し提供し高い満足度。
  - 満足度評価は4.9/5
  - 中でも、バディ制度という担当の先輩がつく制度が高評価。
- 多くのロールモデルとなる先輩と交流することで、参加者は「未知のわからないことに意欲的に取り組む」点と「学びの抽象化・応用力」「判断力」については明確な向上が見られた。（事前・事後アンケート調査による）

②自走に向けたプラン具体化と示唆出し
- モニターステイには協定提携済の高知県椎原町から生徒の参加があった。今後は他地方自治体との連携を（予算化を含めて）進めていきたい。
- 保護者・教員ヒアリングより、実際に有償で実施する場合の費用感やボトルネックも見えてきた。
  - 許容される費用感はばらつきがあるが、奨学金等の支援は必要
  - モニターステイ自体は学校の許可が必要となる（公欠扱い等）ため、長期休みがよい。

③普及に向けたプラン具体化と示唆出し
- 企業や財団との一部協議は開始
- 中長期的に地方都市にレジデンシャル・カレッジをつくるにあたって、高校生が居住する場合には学校の理解が重要であり、校則との関係や学校との連携が重要。

創出・改善したサードプレイス　背景・目的・内容①

プログラム概要

場所 SHIMOKITA COLLEGE

期間 2週間
(2023.1.14～29)

人数 8名

費用 無料（家賃・光熱費等）
・往復交通費も全額支給
・上記以外の食費/消耗品費等自己負担

部屋 2段ベッド部屋の相部屋、あるいは個室を使用。
ルームメイトとの暮らしも学びになると考えて感染状況を見ながら実施。

募集期間 2022/11/14～11/27

備考 未成年を対象とするため、保護者による了承を必須、誓約書等を準備した

募集要項の概要

対象

- **2週間参加できる地域在住の高校生**
  - 「地域」とは、原則、一都三県（東京都・神奈川県・千葉県・埼玉県）を除いた日本国内とします。一部例外あり（島しょ地域等）
  - 「在住」とは、2022年11月現在の居住している場所とした。

選考課題

- **【エッセイ課題①】**
  あなたがHLABカレッジ・プログラムに参加する理由を教えてください。自らの学びのために、ここでどんな経験をしたいのかに触れながらお答えください。
- **【エッセイ課題②】**
  レジデンシャル・カレッジでは、ひとりひとりが文化や習慣をつくりあげていく担い手となります。HLABカレッジ・プログラムの学びを豊かにするために、あなたは何を持ち寄りますか？

選考方法

- **【選考】**
  書類選考にて原則決定する。また、事前オリエンテーション等により、オンラインでの事前面談、説明等を通じて認識を揃えた。

参加者

- **全8名が参加した**
  - 女性５名、男性３名
  - 高校の属性
    - 県立高校（高知県、徳島県、奈良県、新潟県、宮城県 ）
    - 私立高校（北海道）
    - 通信制高校
- **学年**
  - 高１：1名
  - 高２：4名
  - 高３：3名
- **全応募者の滞在に期待するもの（複数回答可）**
  - 自身の考えを自由に発言したり活動ができる場・コミュニティ（24名）
  - ロールモデルとの出会い（22名）
  - 高校生との交流（21名）
  - 自身の夢や目標の明確化（20名）
  - 大学生との交流（17名）
  - 社会人との交流（15名）
  - 進路（選択）に関する情報（12名）
  - 課外活動に関する情報（10名）
  - 自己効力感（9名）
  - コミュニケーション力（9名）

目指す人物像と本事業開催地の概要（SHIMOKITA COLLEGE）

目指す人物像

以下の力を身に着けた生涯学び続けるリーダーの育成を目指している場

1. **多様性の中での共創力：**
   身近な違いを尊重し、自身の学びと成長に変え、チームの力に昇華することができるリーダーとなる。
2. **楽しみ学び続ける姿勢：**
   分野を跨いだ知的好奇心と情熱を持ち、一生学び続けるリーダーとなる。
3. **パブリック・マインド/公共の精神：**
   自分の領分を越えた関心を持ち、世のため人のために行動し続ける、変革的リーダーとなる。







東京・下北沢駅徒歩3分の立地に、全102室を要する学生寮

- 個室、2人部屋、4人部屋等を組みあわせ全102室
- 運営：株式会社エイチラボ、UDS株式会社、小田急電鉄株式会社

選考された高校生・大学生・社会人が共に住む、世界でも類を見ない、多世代でのレジデンシャル・カレッジ

- 2022年7月時点では約80名の高校生～若手社会人までが居住
  - 約10名：高校生
  - 約50名：大学生
  - 約20名：若手社会人
- 入居にはエッセイ、面接を通じた選考をクリアする必要がある
- 単一世代に終始した寮は存在しているが、多世代は珍しい。

共有のオープンスペースを多く取り、カレッジに住む学生のみならず、ゲストも含めて大きなコミュニティとして運営

- 日々、多くのゲストが訪問し、ざっくばらんな対話ができる場づくり
- 居住していないながらも、よくこの場にいるカレッジ生の友達、先輩、後輩、という人々も出入りし、学びのコミュニティの一員となっている。

世代を超えたグループでの振り返りの時間やコミュニティでの活動を通じて、心理的安全性の高い空間でのチャレンジできる環境を提供

- 定期的な振り返りの時間を設け、自身のカレッジ生活や人生について振り返り、応援し合う関係性を醸成する
- カレッジ生だけで起業やクラウドファンディングに挑戦する例も出てきている。

ウェブサイト：https://shimokita.college/　　https://h-lab.co/residential-college/shimokitazawa/lp/

創出・改善したサードプレイス　背景・目的・内容②：プログラム　2週間の全体像

2 週間のうち、1 週目をインプットと位置づけインタビュー等を実施、2 週目にWSと発表を実施しアウトプットする。

PGM前



事前アンケートとインタビュー

事前オリエンテーション（オンライン）

- **12月中に事前インタビュー、オリエンテーションを実施予定**

Week1 インプット週間



インタビューワークを通じて、自他を知るインプット

- **他住民へのインタビューと逆インタビューを通じて、多様なキャリアや進路を知り、自身の興味について内省**
  - なおインタビューワークをする、という理由を与えることで対話の機会を増やしている
- **バディ（専属の先輩）やハウス制度等により生活もサポート**
  - 1人1人に対して大学生・社会人の「バディ」と呼ばれる先輩をアサイン。また、高校生・大学生・社会人が同じグループで活動する「ハウス」にも所属。

Week2 アウトプット週間



探究ワークショップと発表を通じて、自身の考えをアウトプット

- **今回の未来の教室のスコープである「地域におけるサードプレイス」をテーマに、地方における高校生を取り巻く現状とサードプレイスについてアイデア創出した**
  - 関係者へのインタビューやブレインストーミング等サポート
  - HLAB側でファシリテーションをし、ワークショップを実施
- **最終発表は滞在期間の学びと当該WSのアウトプットを発表した**

PGM後



事後アンケート

Slack等の活用でオンラインコミュニティ化

モニターステイ2週間　詳細（入居～）

1/14（土）：入居日・入居オリエンテーション・Mini Welcome Dinner
1/15（日）：カレッジ新年会/成人式
1/16（月）：インタビューワークWeek開始
1/18（水）：探究ワークショップ①地方におけるサードプレイス
1/22（日）：探究ワークショップ②地方におけるサードプレイス
1/25（水）：オフィスアワー
1/27（金）：未来の教室最終発表会
1/29（日）：退去日



初日の様子
それぞれの地域から8名の参加者が集まりました。都内の電車等の移動に苦戦しつつも、全員がカレッジに揃い、緊張しつつもほっとしている様子でした。

夜にはオリエンテーションを実施。お互いに自己紹介をして、カレッジでの生活について説明を受けました。2人部屋に住むメンバー同士はお互いの生活のルールを決め、共同生活の同意書を作成しました。

その後バディ（大学生サポーター）も加わり、Welcome Dinnerとしてピザパーティーを楽しみました。バディと一緒に建物内を回り、他のカレッジ生とも仲良く話す様子が見られました。

☆バディの紹介
1人のモニター生に1人の大学生がバディとして付きました。居住中の悩みを聞いたり、やりたいことのサポート等をしたり、充実した生活となるよう様子を見守ってくれる役割です。

バディの在学校：法政大学・明治大学・東京理科大学・聖心女子大学・青山学院大学・早稲田大学
国際基督教大学・慶応義塾大学
男女比は4：4

モニターステイ2週間　詳細（探究ワークショップ）

1/14（土）：入居日・入居オリエンテーション・Mini Welcome Dinner
1/15（日）：カレッジ新年会/成人式
1/16（月）：インタビューワークWeek開始
1/18（水）：探究ワークショップ①地方におけるサードプレイス
1/22（日）：探究ワークショップ②地方におけるサードプレイス
1/25（水）：オフィスアワー
1/27（金）：未来の教室最終発表会
1/29（日）：退去日





ワークショップの開催

18日（水）の夜には、今回の経産省の事業テーマである「地方におけるサードプレイス」について考えるワークショップを実施いたしました。地方在住の高校生の目線から考える、教育の課題や都市圏との差といったものを抽出する活動に取り組みました。それぞれがいろんな意見を出して、考えや学びを深め、地方高校生だからこそ感じる「差」を共有し、向き合う時間となりました。

普段の様子①

香港出身留学生のバディHさんが、香港料理をつくるブランチ会を計画してくれました。
土日は基本的に寮の食事が出ないため、それぞれで食事を取ります。モニターステイ参加者は下北沢の街に繰り出し、材料をスーパーで買い、Hさんが丁寧に作り方を教えながらみんなで楽しく料理をしていました。香港フレンチトーストや、トマト牛肉麺など、なかなか本場の作り方を学ぶことがない貴重な異文化体験になりました。そしてHさんが日本の方言に興味があるようで、それぞれ地方の高校生たちは自分の地域の方言を紹介して、盛り上がっていました。

モニターステイ2週間　詳細（２週目、最終報告会）

1/14（土）：入居日・入居オリエンテーション・Mini Welcome Dinner
1/15（日）：カレッジ新年会/成人式
1/16（月）：インタビューワークWeek開始
1/18（水）：探究ワークショップ①地方におけるサードプレイス
1/22（日）：探究ワークショップ②地方におけるサードプレイス
1/25（水）：オフィスアワー
1/27（金）：未来の教室最終発表会
1/29（日）：退去日





普段の様子②

また、バディが案内する「東京修学旅行」も週末に実施しました。バディの大学生達が今回のために企画してくれました。東京都内の観光地の他、居住者の社会人の職場見学、都内の有名な大学キャンパスへ足を運んだりなど、地方の高校生たちにとっては新しい世界を楽しむ時間になりました。

最終報告会の様子

最終報告会では、前半に地方と都会のサードプレイスに関する課題とその向く方向性について各グループが発表をしました。その後各参加者8名がそれぞれ2週間での経験や学び、伝えたいことを言葉にするスピーチが行われました。バディからの証書授与、コメントを経てモニターステイプログラムが終了しました。

現場にはカレッジ生だけでなく、文科省・経産省の方々も集まりました。オンライン配信先でも、参加者の親御さんやカレッジ生で部屋からオンライン参加する子など、多くの人が配信を視聴しておりました。
今回の最終報告会の様子を親御さんはじめ、参加者の先生方にも共有をし、お子様・生徒さんの様子や成長が見れたことに感謝のコメントを複数いただきました。

モニターステイ　アンケート結果　満足度調査（主要項目）

項目	満足度	考察
1 モニターステイ 満足度	**4.9** （５：とてもよかった）	１人を除いて最高評価だった。４をつけた１名については、カレッジで交流した人が限定的だったことをコメントに挙げてくれている。滞在フロアや共用部によって交流できる人が限定されるという現実はあり、短期間だからこそもう少し強制的に多くの交流を設ける場があってもよかったかもしれない。
2 期間（2週間が長いか）	**2.9** （１：とても短い～ ５：とても長い）	2週間という期間は、ある意味で全力疾走可能な期間であり、非日常が保てる限界の期間なのではないか。高校生からも2週間だからこそ貪欲にいけた、というコメントもあった。1ヶ月だと中だるみしそうというコメントも。通常の高校生は3ヶ月滞在であり、メリハリをもって運営してはいるが、確かに非日常感は失われている。
3 バディ制度	**4.9** （５：とてもよかった）	高校生滞在時は例外なく全員にバディをつけており、これが有効に機能した。最低２回のチェックインに加えて、食事を一緒にとる等積極的な働きかけを依頼した。今後もこれは継続して行いたい。大学生には寮内アルバイト的な位置づけにもなっていることもプラス。
4 インタビューワーク	**3.5** （５：とてもよかった）	やや高校生の主体性に任せすぎたところと、これまでインタビューワークを多発していることから他住人がインタビューワーク疲れしている、という現実があった。寮内に限定せず、外部ゲストを呼んでのインタビューワークにする等、今後の工夫の余地がある。満足度低下の理由は、社会人組とアポとりが難しい、ということだった。（平日NGが多いため）
5 ワークショップ（地方における サードプレイス）	**4.3** （５：とてもよかった）	概ね高評価ではあったが、低評価のコメントには「地方における問題」や「サードプレイス」の範囲が大きすぎて、問題を捉えて解決策を考えることがとても難しかったというものがあった。運営側としては彼らの視点や意見を吸い上げることができたため非常によかったが、問いが広すぎたことにより、やや不完全燃焼感があった可能性がある。

実証事業事前・事後における生徒の自己評価の変化 1)

独自の評価指標における変化

	事前・事後差分調査	平均上昇差分（5段階評価）
1	自分のことが好きだ	0.125
2	自分自身に満足している	0.375
3	自分のことを役に立たないと強く感じる	0.125
4	将来、やりたいことがある/将来の夢を持っている	0.5
5	将来について前向きな気持ちを持っている	0.25
6	うまくいくかわからないことにも意欲的に取り組む	0.875
7	自分は責任がある社会の一員だと思う。	0.5
8	自分で国や社会を変えられると思う	0.5
9	日本に解決したい社会課題がある	-0.125
10	社会課題について、友人や家族などと積極的に議論している	-0.125
11	自分は周囲の環境に恵まれていると思いますか。	-0.5

（N=8）

「未知のわからないことに意欲的に取り組む」項目については明確な上昇が見られた。カレッジで、他に挑戦する先輩や友人ができたことにより、自身の意欲も向上したと考察される。加えて、将来やりたいことが明確になったり前向きになったりしているところから、一定の効果があったと見られる、

一方、周囲の環境についてはマイナス評価になっており、地方に住む高校生たちの自身の日常の環境について、改めてカレッジでの生活と比較してしまい、ネガティブに見えてしまっているのではないか。この点については、参加者が地方に戻ったあと、オンラインでつながることはできるが、なんらかの形でのフォローアップができるとベストと考えている。ここはHLABだけでなく、他の地域で活動する団体や自治体、学校との協力が不可欠と考えている。

未来の教室コモンルーブリックに基づく変化

	未来の教室コモンルーブリック　事前事後差分調査	平均上昇差分（4段階評価）
1	自己肯定感	-0.25
2	学び方を学ぶ姿勢	0.5
3	学びの抽象化・応用力	1.125
4	他者との協働	0.25
5	課題発見力	0.5
6	思考力	0.125
7	判断力	0.75
8	表現力	0.5
9	想像力	0.25
10	知識	-0.125
11	技能	0.5
12	異なる知識・技能の結合	0

（N=8）

未来の教室コモンルーブリックに基づき、４段階自己評価の事前事後の差分を集計した。明確に、**学びの抽象化・応用力については向上**している。「学んだこと、得たことを、その他の関連してない場や活動にも生かすことができる。」という最高段階の自己評価が目立ったが、おそらくカレッジでの学びを地元に帰ってからも活かそう、という意欲と紐づいていると考えられる。**「判断力」**についても３～４をつけており、「目的を設定し、それを達成するための効果的で実現可能な 手段を選ぶことができる。」と自身で回答している。おそらく同様のことをやっている先輩たちと出会えたからではないだろうか。
自己肯定感のマイナスについては、滞在前から母集団の自己肯定感が非常に高かった、という前提がある。（全員、3か4を回答）カレッジ滞在を経て、様々な先輩や同級生を知ったことで「鼻を折られた」というコメントもあったため、それに関連した結果を考えられる。

1) Google Formによるアンケートを参加者全員（8名）がプログラム前、プログラム後に回答したものを集計。N数が少ないため、簡易に平均値の変化のみ比較。

創出・改善したサードプレイスが関係者にもたらす効果

ステークホルダー	もたらす効果・利点（今回の実証において）
ア **学習者**（地方から参画した高校生）	**未知のことに対して取り組むことに意欲的になったり、目的を設定し、それを達成するための効果的で実現可能な 手段を選ぶことができたりするようになった。** • 親元や地域を離れてあらゆる時間を自らデザインする必要があった • これまで出会ったことのない身近な同級生や先輩と出会い、触発された **応援・支援しあえるサードプレイス、コミュニティができた** • 寝食を共にした密な対話が伴う経験により、お互いがやりたいことや興味のあることを応援しあえる関係性を構築。終了後もオンラインで継続して繋がる。
イ **保護者**	**子どもが新しい出会いが安心して得られる場だった** • 弊社の過去の実績や経産省の実証事業であることから、東京に送り出すことに対しても安心して任せていただいた **地方の家庭だけでサポートしにくい、人々との出会いや機会を補完する場であった** • 進路の選択肢もある程度固定化されがちになる地域から、外に出ていくためのひとつのきっかけになりうる。（たとえ短期滞在であっても）
ウ **教員・学校**	**学校単独では提供が難しい、多様な大人との出会いを補完する場だった** • 学校外で活躍する大人との出会いを補完するサードプレイス • 教員負担の観点からも、この部分を学校だけに依存するのは難しい **経産省のプロジェクトだったこともあり、学校としても安心してオススメができるプログラムだった** • 国の事業であることで、公欠扱いや一部学校の欠席が認められた

高校生インタビューサマリー

インタビューから見えた課題、示唆・ニーズ

示唆・ニーズ	実際に出たコメント
高校卒業後の進路について影響を受ける存在の層に出会えない	• 大学が物理的に近くにないため、大学生に出会わない • 少し年上と話せる関係がほしい • 出会う人によって将来の生き方に差が出ると思っている • 進路の相談は親と先生だけという実態がある
課外活動の場や選べる活動が少ない	• そこに行けば情報が入るという場、プラットフォームが欲しい • 学校・塾も選択肢が少ない • 習い事の種類も多くない • ダンス教室に通いたかったがなかった • 課外活動への移動（交通）手段が不便

地方における教育格差を自覚する機会がそもそも少ない	• そもそも教育格差について考えたことがない
	  • この意見が一番多かった
	• 今の環境に不満はない、という認識が大多数
	  • 家と学校で十分居心地がいい状況
	• 上記に伴い、そもそも自覚する機会がなく、場合によっては押しつけになってしまう可能性も

プログラム・サードプレイスへの示唆・反映

地方の高校生にとって、現地では関わりづらい人材と関われる場

- 地方では身近に出会えない人と関わる機会創出
- 例）年上のお兄さん・お姉さんの存在
  - 自分の将来や身近な事をを相談できる関係
  - いろんな将来の姿に出会う
- いろんな人からの情報を得て、選択の幅を広げる

サードプレイスでの自由な自己表現の場の担保

- こんなことしたい！あんなことに挑戦したい！等、学校・家以外での課外活動ができる場や提供できる人材の担保
- 場がないからできないという理由で諦めてしまう可能性を減らすということ

自分の「立ち位置」を客観的に考えることができる場

- 自分の取り巻く環境（人・教育・生活）等が、どのようなものあるかを知る機会を設ける
- のちに、知らなかったという情報格差により、何かしらの選択に後悔をしないよう、事前に情報を得ることもプラスだと考えている
- 知り得た課題やより良い情報から、どの「立ち位置」にいたいか取捨選択のできる機会を提供する

教員インタビューサマリー

インタビューから見えた課題、示唆・ニーズ

示唆・ニーズ	実際に出たコメント
情報の取捨選択と提供の仕方が難しい	• 学校では生徒へ平等に情報を提供することしかできない（特定の企業や団体の情報だけ、とかそればかり紹介ができない） • 生徒向けの情報はたくさん来るが、どれが良いものなのか取捨選択が難しい • 学校によって選ぶ情報に差も出うる
子どもたちのサードプレイスのニーズは把握しているが、対応に限界	• 学校と家以外での居場所を必要としている生徒がいることは、生徒と接していても感じる • 進学校にとっては勉強以外で輝ける場や持ち物を得てほしい生徒もいる。それが学外にあるとよい。 • 長期休みなど、外での機会を増やしてほしいと願っている。（学校だけで対応ができないので）
課外活動と学校のバランスやリスクが懸念	• 多くの人と関わるということは生徒にとってトラブルの元にもなるため、リスクを懸念する • あくまで学校での生活が主であってほしいと考える。そのため、課外活動と学校生活・学業とのバランスは懸念 • 今回は経産省の実証事業のため、公欠としやすかったが、そうでなければなかなか難しい

プログラム・サードプレイスへの示唆・反映

情報を生徒自身が取捨選択できる場

- 先生が選ぶ→生徒が知るではなく、ダイレクトに生徒が自分で情報を得ることができる場やプラットフォームが必要ではないか
- どれをどんなふうに自分のものにしたいかを多様な人の意見から選ぶことができるサポートもあるとよい

自己有用感・肯定感に繋がる場

- 学校という小さなコミュニティだけでなく、自分の居場所を感じることができる場
- 学力等の相対評価ではなく、人と比べられることなく生徒自身が自分をとらえる事のできる場

サードプレイス×学校×家庭の連携の重要性

- 対象生徒の活動について、サードプレイスが責任を持って認識し、家庭や学校に共有する必要がある
- 学校との連携により、必要であれば公式に薦めてもらったり、公欠を認めてもらったり等、連携は非常に重要
- 学校や家庭に居心地を感じない子であっても、彼らの第1・2環境を否定したりおろそかになっていまうするようなサードプレイスとならないように設計する必要がある

保護者インタビューサマリー

インタビューから見えた課題、示唆・ニーズ

示唆・ニーズ

実際に出たコメント

課外活動の場や選べる活動が少ない（高校生と同意見）

- 習い事・課外活動の種類が少ない
- アンテナが立つ親も少ないので、保護者間でもなかなか情報が入ってこない現実がある
- 課外活動への送迎が大変なので、気軽に参加できない

子どもが多様な人と関わる機会の少なさに懸念がある

- 地方という理由だけでなく、コロナも相まって、学校以外の人と出会う、話す、関わる機会はさらに減ってしまっているように見える
- いろんな生き方について親や先生以外で子どもに示す事ができる大人が身近にいない

継続的なサードプレイスの重要性

- モニターステイから帰ってきた子どもが、普段の地方の生活（日常）に戻された感じがあり、より格差を感じているような気がする
- モニターステイのような場や経験か継続的に関わることのできるものであってほしい

プログラム・サードプレイスへの示唆・反映

地方の高校生にとって、現地では関わりづらい人材と関われる場

- 地方では身近に出会えない人と関わる機会創出
- 例）年上のお兄さん・お姉さんの存在
  - 自分の将来や身近な事をを相談できる関係
  - いろんな将来の姿に出会う
- 親だけではなく、いろんな子の生き方・先輩の人生にであってほしい

保護者視点で身につけてほしいのは社会的なコミュニケーションスキルや、自分で選択をしていく力

- ワークショップ等のプログラムでも上記能力に注力するが、まずは対話による自己分析や、インタビューワークは有効と考える

単発的なもので終わらないサードプレイスの重要性

- 物理的にどこかの「場所」に行かないと得れない物ではなく、SNS等を通して人や情報と繋がっていられるサードプレイスである必要がある
- 子どもが必要としたときにいつでも戻れる場であれるよう卒業生コミュニティを重視するべき

創出・改善したサードプレイスの自走・普及に向けたプランや、示唆

自走に向けたプラン・示唆

すぐに地方にレジデンシャル・カレッジをつくれない間は、地方出身、在住者向けの奨学金等の価格下げ/無料化施策を活用し、長期休暇等にプログラムを実装していく

- 原資は、企業や地方自治体、財団等とのパートナーシップによる協賛で一時的に担保
  - 実証事業期間中、数社にヒアリング
- 今回の実証事業では、弊社が既に包括連携（未来の教育創造に向けた連携協定）を結ぶ高知県椿原町からも参加者がいたことから、今後類似の自治体連携、ひいては予算化も含めた検討を他自治体とも進めたい

地元を離れて宿泊を長期伴う、ということから、所属高校との連携、理解は必須

- 通信制高校とは特に相性がよく、連携可能性は今後も模索したい一方、一般高校では、通常の学期期間中に行う場合には授業を休まざるを得ない
- そのため、長期休みでの実施が原則ベスト

普及プラン・示唆

最終的には都市圏以外にレジデンシャル・カレッジをつくることである。
地方の地価などの関係から、その際にはパートナー企業が確実に必要。

- 教育的付加価値を載せることで事業性を担保するため、元の不動産価格が低い地域では、付加価値の価格分が相対的に大きくなりがち。そのため、物件や土地を既に保有していて、リノベなどでコストを下げると同時に、地域への貢献を重視した理解有るパートナーが必須

特に、地場の企業や地方自治体で、土地や建物を保有していたり、留学支援をしている地方のインフラ系やメディア系の企業は興味をもってくれる

- 地元の若者支援の一環で、既に留学支援をしている地場企業は、こういった取り組みに前向き
- 財団なども、機会均等の観点から概ね良い反応
- 一方、レジデンシャル・カレッジの価値は理解する一方で、留学のようにわかりやすく外国にいく、言語を学ぶ、というところがないため、難しさもある

Appendix

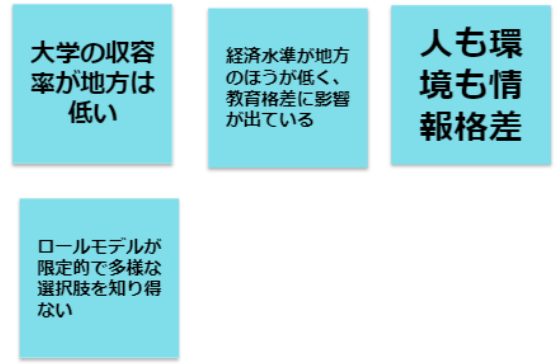
仮説構築：地方の高校生を取り巻く課題の仮説

- ヒアリング本格化前に、地方の高校生を取り巻く課題について、ブレスト。あるべきサードプレイスの仮説を構築していく。
（以下はブレストの結果の一部）

地方高校生の現象



地方高校生の課題



今後は、ターゲットを取り巻く課題の抽出と整理

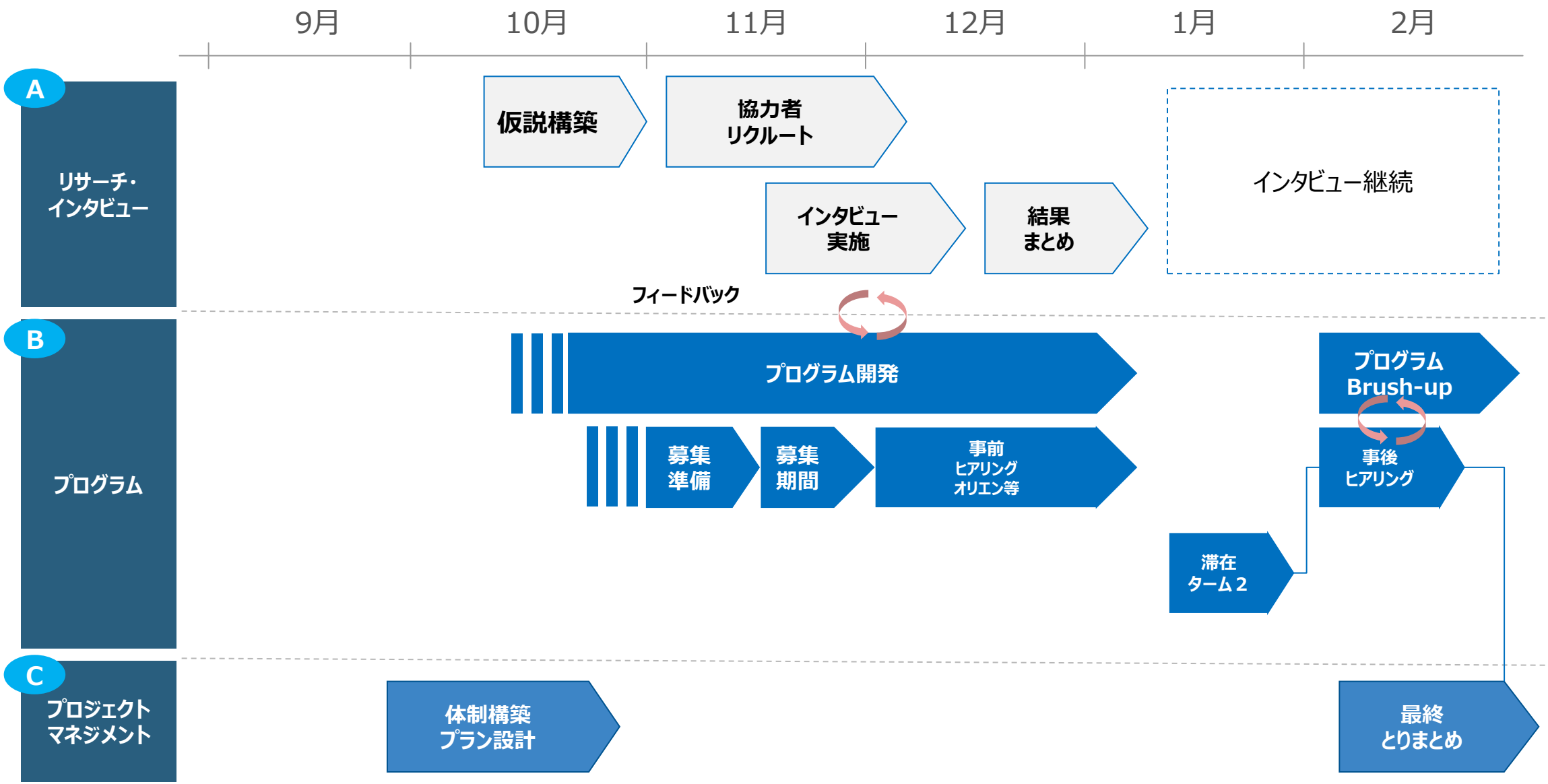
1. **起きている「現象」の整理**
    1. （例）地方在住の高校生は首都圏の高校生に比べて大学進学率が低い
    2. （例）物理的に、サードプレイスの数が少なかったり、学外の機会が少なかったりするため、学内での交流に留まる
2. **上記「現象」を起こす「課題」（＝理由）の分析**
    1. ロールモデルが限定的で多様な選択肢を知り得ない
    2. 固まった教員や学校の価値観（都市圏は大卒を前提とする規範が内在化している、等）
    3. リソース（お金）不足
    4. TOEFLとかも受けられるところがむちゃくちゃ限られている等
    5. 学問上での「近隣効果」 等

→その中でも、サードプレイスたるレジデンシャル・カレッジが解決できる（と考えられる）課題の抽出

上記をアンケートに反映する等実施したい

レジデンシャル・カレッジが地方にできた場合に住む上での現実的な課題も今後抽出（費用、期間、校則 etc）

実証事業期間　スケジュール



募集、広報：webで主に実施し、関係自治体等に連絡

Website

【地域在住高校生対象】SHIMOKITA COLLEGE モニターステイの募集を開始しました！

地域在住高校生を対象とした、約2週間のSHIMOKITA COLLEGE 短期モニターステイの募集を開始しました。

期間は①12/24～1/9 ②1/14～1/29のいずれかとなります。応募フォームよりご応募ください！



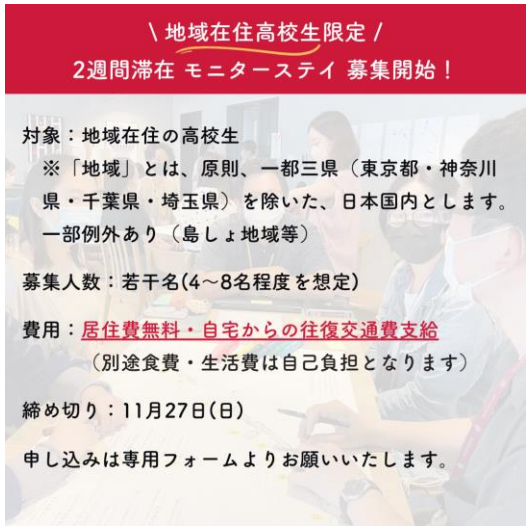
この度、株式会社エイチラボは経済産業省「未来の教室」実証事業に採択されました。
https://www.learning-innovation.go.jp/news/verify-notice-e-2022-result/

2020年12月より取り組んでいる、高校生・大学生・社会人が共同生活を通じて学び合う「レジデンシャル・カレッジ」の首都圏以外での展開可能性を探る、サードプレイス実証実験を行います。

つきましては、下記の期間、カレッジに無償でモニターとして居住する**1都3県以外に在住している学生**を若干名募集します。
滞在費・交通費は「未来の教室」実証事業のため、事業者が負担いたします。
※滞在中の食費のみ実費がかかるのでご注意ください。

SNS





その他

その他、HLABの関連ある自治体等を中心に、教育委員会や教員の先生方にご紹介

（参考）ワークショップの内容

今回のワークショップは以下の設計で行う。

目的：地方におけるサードプレイスを考えよう！

①地方の高校生を取り巻く課題を明らかにする

②地方に新たなサードプレイスをつくるとき、ほしい機能や要件を整理する

③いかに多くの人に機会を届けるられるか、高校生の視点で考え、提案する

全体の流れ

WS１（18日）：取り巻く課題を明らかにする！

WS２（20日）：地方におけるサードプレイスに必要な機能は？そしてそれをより多くの人にアクセス可能にするには？

チーム別ワーク：上記アイデアをブラッシュアップ、最終発表準備

WS１：ポストイットを使用したワーク、課題の整理

WS２：WS１の課題をベースに、地方におけるサードプレイスに必要な機能をアイデア出し

モニターステイ　アンケート結果①（定性コメント集）

一番楽しかったことを教えて下さい。
時間を忘れて何時間も話すことができたり、話をしながら買い物に行ったりしたこと
会いたい人とと繋がったとき
最終発表会のあと、発表を聞いてくれた人達とお話したこと。
コーヒーチャット（誰とでも）。自分の考えていることが相手と話している間に言語化されていってクリアになっていく感じがはじめてで楽しかったです。また、そのなかの表現や考えを肯定されてり、相手に理解してもらうことがカレッジ以外ではない経験だったので、安心して話せたし、自信になりました。
コーヒーチャット、フェアウェルディナー
1/28の夜から1/29の朝まで起きて語り明かしたこと
対話、コーヒーチャット

モニターステイで得たことは何ですか。
人と話したり、目標を応援したり、自分について話したり、日々の生活では忘れてしまいそうな出来事の大切さや、有難さをもう一度確認できたこと
人と関わることの大切さ、自分への可能性"
自分では気づかないうちに、これまでの人生でずっと大切にしてきたものが何か分かりました。
"自分の感情を客観視しながら組織に属したり人と関わること。私は今まで「学校が嫌だ」という感情だけで学校を変えたり、一時の感情で組織から抜けたりすることがありました。今考えると、あのときは自分のことを客観視できていなかったと感じます。
カレッジの住民に「あなたにとってSHIMOKITA COLLEGEは？」という問いを投げかけたところ、人によってカレッジに様々な価値を期待し、創造していることがわかりました。また、そのなかで、「一つの組織（カレッジ）にすべてを求めないこと」「カレッジのいいところ悪いところを認識しながら住むこと」を学びました。この姿勢は私に足りないものだったと思うので、これから組織に属したり、物事への関わり方考えたりするときに活かしたいと思います。"
自分の意見が周りと違って違和感を持った時、それは持ち続けて良いこと。すると考えが深まること。
類は友を呼ぶ、好きの反対は無関心、「本物」はシンプルかつ小手先のテクニックでは通用しない、善悪・白黒だけでは人を判断できない、といううまく生きていくコツ。SNSの世界で理想的で素敵な生活を載せる（魅せる）ことをやめると一つ一つの瞬間を心から大切にするようになり人生の充実感と幸福度が劇的に上がったという気付き。
人について、自分について、言葉について、感情について、質問について考える機会
過去にあった情熱（を取り戻したこと）

モニターステイ　アンケート結果②（定性コメント集）

モニターステイを通して、今後につなげていきたいことはありますか
人との出会いを大切にすることや自分の目標に向かって成長する中でも、心の余白を作れるようにしていきたい
世界を幸せにするための教育を作る
すべてのことに愛を持って取り組んでいきたいと思います。どんな状況や環境でも前向きに、楽しもうという気持ちを大切に人や物事と向き合っていきたいです。
"「地元にあるもの」「地元で選択していること」を見つめ直したいと思いました。２週間の間で、地方と都市を比べたり、選択肢の不均等について考えたりしました。すると一概に地方だけにないものや選択できないものがあるということもないなと感じることが多くありました。地方での暮らしを見つめ直し、どこに選択があるのかを考えたいと思いました。
また、そのときに考えるポイントとして「本人の選択した感」が大事なのではないかという仮説がこの２週間で得られたのでそれも一緒に考えていきたいと思います。"
何か起こしたいアクションができたので、それに挑戦していくこと。
本当の意味で頭のいい賢い人になりたいと強く思うようになりました。私はまだまだ全然中身が伴っていない人間だと思います。教養が欠けているのだと思います。カレッジで尊敬する方々が仰っていたように、本を読むこと、を大学入学前のこの期間で確実に習慣化し少しでも内面を成長させたいです。
学ぶことは楽しいということを実感出来る時間が多かったため、その時間を思い出して周りに人が居なくても、自ら学びの時間を作り出していこうと思う。
大学に行くまでの期間中に自分磨きをすること

モニターステイへの課題点、気になったこと等はありますか。
期間を伸ばしたり短くしたりするとどうなるのか気になったし、人数を変えるとどう変化するのかは気になった
悩みを気軽に相談できなかったところ
特になし。
カレッジの入居者のなかでいつも共有部にいる人が大体一緒だったり、ご飯を食べる人も一緒だったりして、いろんな人と話せたという感じが少なかったと感じました。
未来生の行事とハウスのイベントが被ってたこと。
ありません。
私からするとカレッジは生活する場所ではなくそこでしか得られないものを得に行く場所だったけど、居住者の中には生活する場所として捉えている人もいたため(悪い事だとは思ってません！)、気持ちのギャップを感じたこと。
正直最初にもう少しモニターステイに関する情報があると良かったかなと思います。

公募テーマ：E.「多様な個性・才能・創造性を開花させ育むサードプレイス」に関するテーマ

（a）「新たなサードプレイスの創出」に関するテーマ

課外にある学びの資源を”選択・活用する力”を育み、実行するための”つながり”を届けるサードプレイス

willdoor

最終報告書

一般社団法人ウィルドア

報告書作成日：2023年2月24日

担当者情報
- 所属・役職：一般社団法人ウィルドア　共同代表理事
- 氏名(フリガナ)：竹田和広 (たけだかずひろ)
- メールアドレス：takeda@willdoor.org
- 電話番号：080-5692-1229

テーマE：課外にある学びの資源を “選択・活用する力”を育み、実行するための “つながり”を届けるサードプレイスwilldoor（一般社団法人ウィルドア）

実証背景と内容

背景

サードプレイスとの出会いが、偶然や環境に依存していることで、意欲や関心があってもそれを発展・深堀りするためのサードプレイスへと踏み出せず、個性や才能を発揮できない中高生が多数存在する現状

取組内容

①サードプレイスの創出と、その効果測定

- 対象者：全国の中高生
- 育成する人材像：自らの意欲・関心を自覚し、実現の場を発掘しながら自走できる人材
- プログラム内容：高校生の「サードプレイスの活用リテラシーを高める」ハブ機能を持つ**「総合サードプレイス」**の創出と価値の検証
- 期間：2022/10~2023/02

②自走・普及に向けたプラン具体化と示唆出し

- 当初の自走プラン：①企業自治体を巻き込んだ収益化プラン、②行政と連携を行った自走プラン
- 自走に向けた実施事項：関係者へのヒアリング及び試験的な協働実施

実証成果

①サードプレイスの創出と、その効果測定

- 多様なサードプレイスの情報を、一人ひとりの興味関心・ニーズをもとに共有・リコメンドをすることができ、ハブ機能を持ったサードプレイスがあることで、個人では見つけられていなかった選択肢を届けられることが確認できた。
- スタッフ個人と参加者間での相談・対話に閉じず、組織全体の知識・ノウハウをもとに情報提供が出来る仕掛けを入れることで、偶然ではない形で中高生へ合ったサードプレイスの情報を提供できる仕組み・体制を構築し、検証することができた。

②自走に向けたプラン具体化と示唆出し

- 「サードプレイス提供団体（企業含む）の支援・ネットワーク化」と「ネットワークを活かした行政施策・学校サポート」により自走・普及をさせるプランについて各ステークホルダーへのヒアリングにより具体化させることができた。
- 専門を持たない総合サードプレイスの強みを活かし、サードプレイス全体を普及させる上での団体共通の課題・困難（学校・教育関係者への認知・理解等）を打破するための事業へと発展させ、一人ひとりの個性・才能を発揮するための仕組みづくりへ価値発揮出来るようにすることで自走・普及が出来る可能性がある。

アジェンダ

I. 創出したサードプレイスの背景・目的と内容

i. 取組みの背景・目的
ii. 実施体制
iii. 実施内容
iv. 期間・スケジュール

I. 本サードプレイスが関係者にもたらす効果・利点の検証結果

i. 集客状況
ii. 機能ごとの効果
iii. 参加者セグメントとセグメントごとの課題
iv. セグメントごとの効果
v. 教員との連携事例と効果
vi. サードプレイス提供団体との連携事例と効果
vii. 総合サードプレイスの社会的意義・可能性

III. 自走・普及に向けたプラン・示唆

i. 総合サードプレイスの理想状態と課題
ii. 自走・普及に向けたビジネスモデル仮説
iii. 自走・普及に向けた示唆・課題
iv. 実現に向けたネクストステップ

Appendix.

- 参加者インタビュー（抜粋）

Ⅰ-ⅰ. 背景と目的（サマリ）

背景

- **<u>サードプレイスとの出会いが偶然や環境に依存し、多くの10代が自身の意欲を活かせず個性や才能を育める機会を逸している環境</u>**
  - 学校内での授業等を通じて、自身の「個性」「才能」「創造性」をより発揮したいという意欲を持つ中高生は増加している
  - 一方で、意欲を獲得しても「何から考えていいかわからない」「課外活動という言葉も知らなかった」という声も多く聞く状況（弊社調査（※）でも7割の高校生は課外活動へ参加したことがないと回答）

- **<u>オンライン等の普及で情報があふれる中、機会獲得の持続性には大きな格差が生じている状態</u>**
  - デジタル化・オンライン化が進み、だれもが多様な情報や資源にアクセスすることができる
  - 情報を活用し、自身の学びにつなげるためには自らリサーチし、行動を起こす活用力と行動力が必要
  - 現状では、一度サードプレイスに触れても、その先へと進む選択肢を持てずにいる学生が多い

目的

- **課外にある学びの資源を、自らの意欲・関心に基づいて選択・創造し、学び続ける力と、それを加速させるつながりを誰もが獲得できるサードプレイスの創出と検証**
  - 周囲の環境のみに依存せず、より多くの一人ひとりが自らの意欲・関心を自覚し、個性・才能を伸ばすことができる場の創出
  - 機会が1度にとどまらず、持続可能なものにするため、社会にある様々な学びの資源（サードプレイス、企業、個人、その他コンテンツ等）を探し活用するリテラシーを得るためのサポートの提供

※弊社の独自調査結果より。2022年5月～8月、全国の高1～高3生へのアンケート調査を実施。n=1092

Ⅰ-ⅰ. 背景と目的

教員・生徒の現状：
教育課程内の探究等で少し心に火がついても、
二歩目が自分で見つけられない/先生も紹介できない。

生徒



言葉の生い立ちをもっと研究してみたいけど、**誰も議論できる相手がいない**。（秋田県　高校2年生）



企画したり、人に伝える力を伸ばしたいから、色んな経験をしたい。**でも何していいかわからない**。
（神奈川県　高校1年生）



本当はVtuberになるために探究したいけど、高校で一緒にできる人はいないし、先生にもあまりいい顔されない。**相談できる人がほしい。**
（東京都　高校1年生）



実は海外大学にも興味があるけど、**誰も周りにやってことがある人はいない。**先生もよくわからないと言われて相談に乗ってもらえない。
（青森県　高校2年生）

教員

探究の時間で多くの生徒が机上の調べ学習で終わってしまう。それぞれの興味も多様なため、**教員も繋がりがなく**それぞれ学校の外にでて何かをするというところまで後押ししきれない。（都立高校　教員）



より自分にあった進路にするために課外の機会を活用させたいが、**教員は情報を知らないし調べ方もわからない**。たまたま目についたものを紹介するにとどまっている。
（神奈川県　高校教員）



Ⅰ-ⅰ. 背景と目的

社会の変化：
オンラインの発展によって社会にある多様な資源が利用可能になり、
活用することで地方/都会や学校に関わらず、
個別の関心や目標に向けて多様な学びを獲得できるようになった。

＜事例＞Aさん（兵庫県・高3※2021年当時）の1年間に参加/創造した課外のプログラム・場

計 30個

- 1/11 ぼくらの修学旅行ver.0 <企画運営>
- 1/23 これからのキャリアの歩み方 <企画運営登壇>
- 1/28「ぼくらがコロナ禍だからこそできること」 <参加>
- 1/30 高校生シンポジウム <参加>
- 1/31 未来station <企画運営>
- 2/1「生きづらさを乗り越えて居場所を作る」 <参加>
- 2/21 カダイ探偵 <参加>
- 3/28【わーるず×フードロス】 <企画運営>
- 3/31 47都道府県高校生サミットvol.2 <参加>
- 5/1 大学連携プロジェクトSEEK <広報/参加>
- 5/30 Teens Balloon <参加>
- 6/12 若者環境アクションin姫路 <スピーチ登壇>
- 6/19 Youth conference hosted by Yokohama YMCA <参加>
- 7/2 Rethink Creator Seminar in神戸
- 7/3 BASECAMP 異文化交流会
- 7/10 SDGs FES in大坂
- 7/17 Curbonフォトウォーク
- 7/23「ミレニアムとZ世代の狭間で」vol.4
- 9/28 クリエイティ部
- 10/1 THINK BIG FORUM
- 10/2 ユタラボ
- 10/5 LITALICOが目指す未来
- 10/08 TeacherAide 茨城支部 #6
- 10/9 proofS交流会
- 10/10 もあふる交流会
- 10/14 クリエイティ部イベント#1
- 10/24 若者環境アクションin姫路
- 10/31 COMING KOBE21 <STAFF>
- 12/12 GOALOOK学習塾 ～畏敬から考える人類の未来～
- 12/18 行くか、行かんか。

Ⅰ-ⅰ. 背景と目的

現状の課題：
個人や学校の元々持っている情報・資源とのつながりや、
そもそもの経験・学びの深さによって、
社会にある学びの資源/ サードプレイスへリーチできるかに大きく差が広がっている



死にものぐるいで情報を探して、なんとかこのプログラムを見つけました。
（鹿児島　高校3年生）

※　弊社の実施するプログラムに参加した高校生へのヒアリングより
起業に関心があったものの周囲にその情報を知る人はおらず、インターネットや限られたつながりを駆使し苦労してプログラムを発見したとのこと。
このように高校生にとって、サードプレイスは見つけにくい状況にある。



僕は形ある肩書は何もありません。かつて参加していたものはありますが、公式に出せる、応募に書けるような肩書としては弱いです。**僕はこれと同じような理由でとある有名な企画に落ちました**。（中略）僕が今興味を大きく示していることは、こういった「高校生のイベント等の参加機会の是正」です。
（秋田県　高校３年生）

弊社プログラムに落選した高校生へのフォローで、相談会を実施し、参加した高校生のツイートより抜粋。選考型のプログラムが近年増え、彼の視点からだと、良いプログラムほど選考があり、すでに機会を手にした人はそこに参加できるが、そうでない人は落選を続け経験を積み重ねられない事例も。

（学校のつながり内含む）
課外活動を行った経験のある高校生　**44%（12名）**

（自由記述回答）
ゴミ拾い、ボランティア、パン屋、ホテル　等

（学校・地域を超えて）
課外活動を行った経験のある高校生　**7%（2名）**

（自由記述回答）
核兵器廃絶署名活動、太平洋マラソンボランティア等

対象：宮崎県公立高校2年生 27名(27/42※1学年)
実施日：2022年2月4日
実施主体：一般社団法人ウィルドア

Ⅰ-ⅰ. 背景と目的

本取組みの目的

サードプレイスを活用しながら**一人ひとりの才能・個性を伸ばすような自発的な学び**を促進するために、個々人の興味関心・意欲の獲得を起点として、**自ら踏み出す過程をサポート**できるリテラシーとつながりを、**どこでも誰でも手にすることができる**仕組みを生み出す

Step.1

■自身の興味関心の発見・わたしから始まる学びの体感
– 強制参加型プログラム（授業等）

Step.2

■ 踏み出しやすい一歩が見える

Step.3

■ 安心して踏み出すことができる最初の場・機会がある

Step.4

■ 自分にとって合った次の一歩を推奨・相談できる

Step.5

■ 社会教育領域にある資源に参加してみる・活用してみる

Step.6

■ 参加した機会の価値・意義を振り返り相談できる

現状は左部分の過程が個人任せ及び学校・地域の環境に依存するかたちとなっている。

この点をサポートできるサードプレイスの創出を目指す。

Ⅰ - ⅱ . 実施体制

■ **事業受託者：一般社団法人ウィルドア**

- 統括責任者　　：武口翔吾(共同代表理事)
- 執行責任者　　：竹田和広(共同代表理事)
- 運営担当　　：長谷川梨央
- 渉外担当　　：稲垣葉美舞

■ **主な再委託先：**

【株式会社Qulii】

- 責任者　　：王 昌宇（代表取締役）
- 執行責任者　　：王 昌宇（代表取締役）

■ **連携団体/**

サードプレイス：

サードプレイス概要

高校生の「サードプレイスの活用リテラシーを高める」ハブ機能を持つ、**[総合]サードプレイスとしての「willdoor Compass」**を設立



「サードプレイスの活用リテラシーを高める」ハブ機能を持つ総合サードプレイス

学校教育に於いて、「自ら育つ意欲」が喚起される

〈機能①〉
個々人が、自身の個性や才能を自覚するための基盤となる**【固有の体験】**を増やす

〈機能②〉
個々人が、自身の個性や才能を自覚するためのサポートを行い**【資源の活用力】**を高める

〈機能③〉
個々人の個性や才能に応じた個別テーマ性を持つサードプレイスを**【紹介・コーディネート】**する

個別のテーマ性を持つ専門サードプレイス（提案外）

- #プログラミング
- #ビジネススキル
- #自然科学
- #起業
- #宇宙
- #地方創生
- #グローバル

プログラムの対象者と募集・選抜方法

参加対象：全国の高校生

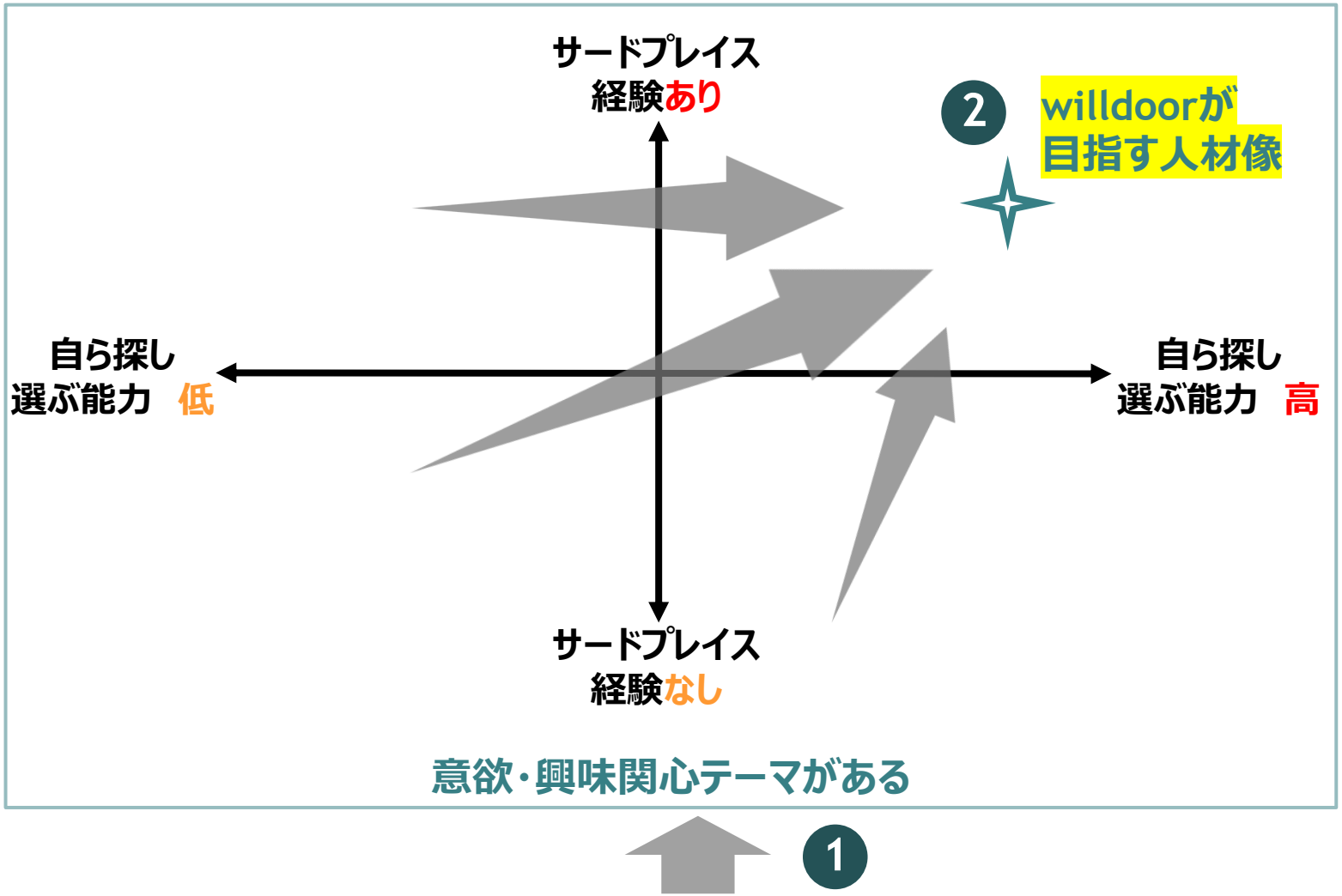
「何かをしてみたい」という意欲を持つものの、下記のような課題からサードプレイスに接続できていない生徒を主な対象層とする



- 何から始めていいかが分からない
- 自身が何に対して興味を持っているかが分からない
- どこに行けば良いかが分からない

主な募集方法	1. 社会教育の紹介メディアサイトQuliiの活用 https://qulii.jp/ 2. 課外活動に積極的に取り組む高校生世代からの拡散 3. 弊団体が保持する保持する学校向けコンテンツの実施後のプログラム紹介 4. 高校・教員との連携による生徒への声掛け 5. Twitter,Instagramでの情報発信 **※また、サードプレイスを活用して自身の興味・関心を深めた体験・経験を持つ高校生を、上記の層を支援する側として協力者として募集を行う**
選抜方法	先着順

育成する人材像



1 学ぶことへの内発動機を持っている人

- ✓ 自らの意思(will)で自分の意欲・関心を見つけ探究できる人材

2 自ら探し選び、自走できる人

- ✓ 意欲や関心から、自らの個性や才能を伸ばすサードプレイス/プログラムを探すことができる人材
- ✓ 出会いや気付きから、自ら新たなサードプレイス/プログラムを選択・創造しながら学び続けることができる人材

willdoor Compass全体像

総合サードプレイスとしての役割を実現するため、各機能に応じたプログラムを検討、実施



〈機能①〉
個々人が、自身の個性や才能を自覚するための基盤となる**【固有の体験】**を増やす

〈機能②〉
個々人が、自身の個性や才能を自覚するためのサポートを行い**【資源の活用力】**を高める

〈機能③〉
個々人の個性や才能に応じた個別テーマ性を持つサードプレイスを**【紹介・コーディネート】**する

ゲーミフィケーションを活用した大会型プログラム(ワンダリングチャレンジ)

３人１組でチーム対抗でミッションに挑むゲームを通して目的意識を育むゲーミフィケーション型探究学習プログラム

✓ **ポイント**
「やりたいことが明確でない」「サードプレイス-への参加経験がない」ような人も、特に専門的知識や経験がなくても参加でき「友達と誘われたから」「楽しそうだから」という人も参加ができる

OPEN DAY

定期的に開かれる同世代との交流・意見交換やスタッフとの対話を通じて、次の一歩となるサードプレイスの情報を得たり、自分なりの計画を考えたりできるイベント

✓ **ポイント**
同世代の他者の話や経験を聞いたり、共にその探し方などを学ぶことで、サードプレイスへ参加する活用する意欲を高めたり、活用するための知識を得る事ができる

個別相談

スタッフが個別に1時間程度オンラインにて対話をする事ができる

✓ **ポイント**
アドバイスをしたり、話をするのではなく、参加者に寄り添いやりたいことを整理・言語化することで、サードプレイスの選択や探索をやりやすくする事ができる

課外活動知恵袋

Slackを使い必要としている情報・悩みを投稿することで、登録している同世代に加え様々なサードプレイスとのつながりがある専門スタッフからの情報収集が可能な場

✓ **ポイント**
イベント内でどのスタッフと話すかなどの偶然に左右されず、確実に資源とのつながりがある人へと相談できることで必要な情報を得ることができる。イベントとは異なり、利用者の都合に左右されず必要なタイミングでいつでも利用ができる

Ⅰ-ⅲ. 実施内容　ー実施詳細
ゲーミフィケーションを活用した大会型プログラム（ワンダリングチャレンジ）

willdoor Compass
〈機能①〉
〈機能②〉
〈機能③〉

３人１組でチーム対抗でミッションに挑むゲームを通して目的意識を育むゲーミフィケーション型探究学習プログラムを実施。
12種類のミッションからチームで選び、期間中にいくつのミッションに挑み、学びを得られるかを競う。

実施日程：10月3日～15日
参加人数：15名

＜ミッション一覧＞
マイヒーロー
まちなかマインドフルネス
お別れの手紙
ポストサプライズ
0円トリップ
コラボしませんか!?
ありコレ
お弁当を贈ろう
バック・トゥ・the青春
季節の"旬"を発見しよう
What's you can?









事前・流入

楽しそう・賞品が欲しいからの流入

「楽しそうだから」「友だちに誘われたから」「賞品がほしい」「とりあえずなにかしたかったから」という表面的な動機から参加できる設計

ミッション挑戦期間

チームでミッションに挑戦

3人1組で、日常の中では挑戦しない・できないアクションを「ミッション」として提示。
スマホを用いてオンラインにて確認・提出。

リフレクションを提出

ミッションとセットで設定されているリフレクションクエスチョンに回答し、提出。

表彰

期間中の成長を表彰

ミッションの取り組み成果ではなく、リフレクションから見られる期間中の挑戦・成長を表彰

Ⅰ - ⅲ . 実施内容　ー実施詳細

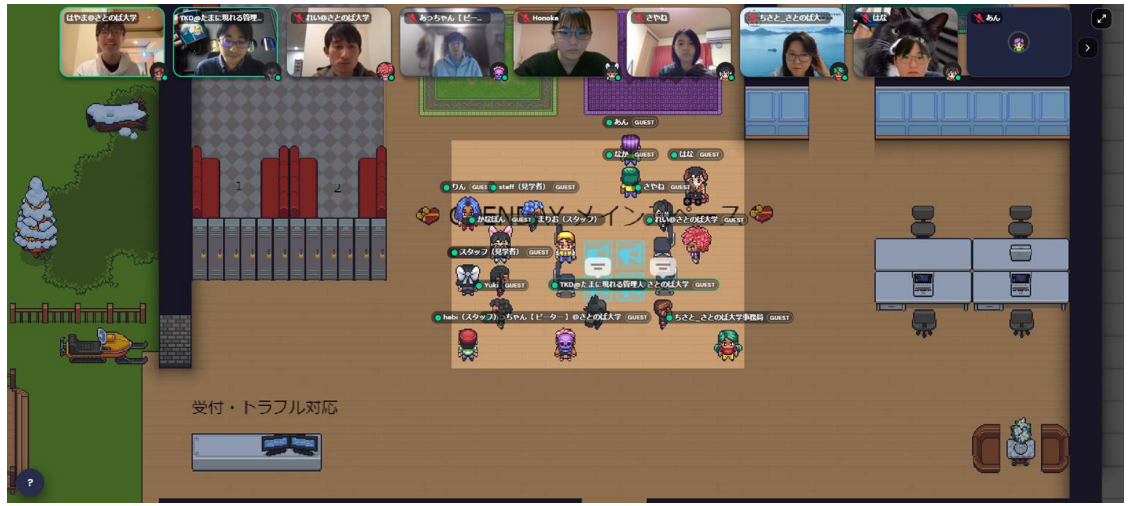
OPEN DAY

willdoor Compass
〈機能①〉
〈機能②〉
〈機能③〉

定期的に開かれる同世代との交流・意見交換やスタッフとの対話を通じて、
次の一歩となるサードプレイスの情報を得たり、自分なりの計画を考えることが出来る場。

実施回数：16回
実施時間：平日19:00~22:00、休日10:00–13：00
実施場所：gahter(メタバース空間)
参加人数（延べ）：56人
参加人数（ユニーク）41人

▽OPEN DAYの様子



●プログラム概要/内容（例）

チェックイン/アイスブレイク	安心安全に話せる雰囲気作り
インプット	自分のやりたいことを見つけたり、実現に向けて動く際の思考方法やサードプレイスの使い方を紹介
学びの計画書づくりワーク	ワークシートをもとに、自分の目標や必要な情報・次の一歩について思考する。
学びの応援団セッション	参加者同士で、自分の現在地について共有。発表者以外はその応援として、埋まっていないところを一緒に考え明確にしていく。スタッフも加わり、情報提供も実施。
クロージング/個別相談	実施に際してのリスクや相談窓口の紹介。 各種プログラムの告知や、その他様々な機会の情報をシェア。 希望者は、個別相談も受け付ける。

OPEN DAY　実施内容

下記二つの形式でOPENDAYを実施

通常OPENDAY

対話やワークをメインに行うOPENDAY。

＜実施内容＞
・自分のやりたいことを実現するためのメソッド共有
・学びの計画書制作ワーク
・自分の考えている事や夢を自由に話す時間
・参加者同士での対話・交流

▽やりたいをかなえるメソッド(GILAワーク)



特別OPENDAY

特定のトピックを語ったり、特別ゲストを招いての講演・相談会を実施。

＜実施内容（抜粋）＞：
・環境DAY
・海外国際DAY
・教育DAY
・現役大学生を招いて”自分の軸で大学を選ぶ方法”について座談会
・トビタテ留学japanプロデューサーへの質問会
・現役弁護士の講演

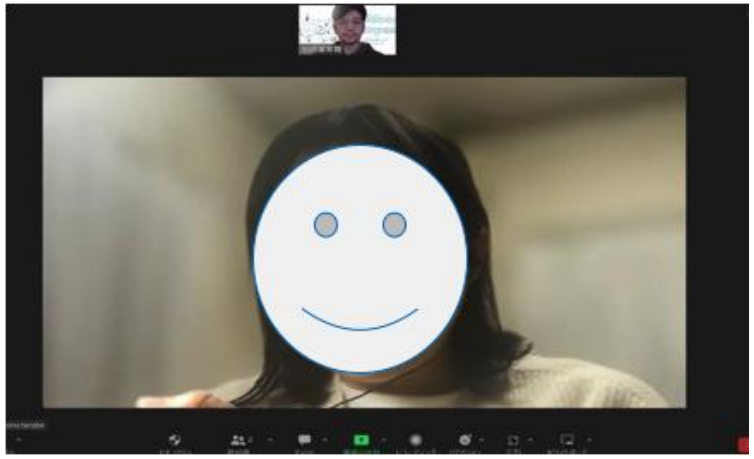


Ⅰ-ⅲ. 実施内容　ー実施詳細

個別相談

willdoor Compass
〈機能①〉
〈機能②〉
〈機能③〉

専任スタッフが個別に1時間程度オンラインにて参加者のやりたいことについての対話を行うプログラム



実施回数：14回

相談員スタッフ：
大学生、社会人（ボランティア）、willdoorスタッフにて対応。
話しやすさを考慮し、19~24歳までのスタッフを中心にアサイン。



まりお

高校生時代は総合学科に通いながら、防災×楽しいをテーマに様々なイベントを実施していました。興味関心の幅は広いのでぜひみなさんとたくさんお話できると嬉しいです！



しょうたろう

高校時代は勉強頑張りつつ、学年間の垣根を越えるために同級生や後輩に向けたワークショップを開催。
大学では組経営や会計を学びつつマジックやジャグリングなどもやっていたので、色々お話できるのと思います！



わかな

中高生時代に課外活動と出会い、学生団体やボランティアの活動を通して自分が『今一番やりたいこと』を考えながら活動していました！人の話を聞くことが好きです！ぜひみなさんのお話、ゆっくり聞かせてください！

相談内容例：
・進路を国際系にしたいが、そこで何をしたらいいのかわからない
・探究活動を1年やってきて「多文化共生」について、
**　理解し合うという結果にしかならないがどうしたらいいか**
・今起業したいと思っているが、大学までにやるべきことがまだわからない
・これから課外活動をしていく中でどんなことを行い、
**　どこのグループに所属するのかなど、課外活動全般について知りたい。**
・Vtuberの動画を作っている人に話を聞きたいが、誰かいないか

OPENDAY/個別相談　ースタッフの役割・姿勢について

■スタッフの役割
情報を提供する/教えるのではなく、**他者及び自己との対話を促したり、言語化・具体化を促す。**
※サードプレイス情報については共に探したり知っているものを伝えることはするが、
　基本的に課外活動知恵袋へ誘導し情報獲得を促す。

■スタッフの選定・求めた資質について
下記２つを必須とした。
・課外活動・サードプレイスを体験・運営をした経験を持つ。
・教えることではなく、対話・ともに考えることが好きである。

■具体的な役割
OPENDAYの全体進行、willdoorCompassの説明、対話の際のファシリテーション

■その他のポイント
高校生たちが話しやすさを考慮し、
同世代の少し上の先輩といった立ち位置としてOPEN DAYスタッフとしては大学生・若手社会人を**ボランティアとして募集を行った。これにより同世代特有の悩みや相談について共感をしながら、活用できるサードプレイスについて共に考えることが対応できる体制を確立。**

Ⅰ-ⅲ. 実施内容　ー実施詳細
みんなの課外活動知恵袋

willdoor Compass
〈機能①〉
〈機能②〉
〈機能③〉

Slackを使い必要としている情報や悩みを投稿することで、登録している同世代に加え、
様々なサードプレイスとのつながりがある専門スタッフから情報を募ることが出来る

登録者：55名　質問数：9　認定相談員：11名

主な認定相談員



高校生向け課外活動情報サイトqulii代表取締役

王 昌宇



高校時代に様々なサードプレイスを活用し、現在は海外大に通う大学生

山邊 鈴



環境分野の政策づくりなどを通じてサステイナブルなまちの実現をめざす活動家

新荘 直明



教育系NPOで働く19歳のフリーランス

溝口 和愛

実際の投稿内容



Ⅰ-ⅳ. 実施期間・スケジュール

■ **2022年10月4日～15日：**

〈主な実施事項〉

- チーム対抗型探究プログラムの実施（クロージングイベント：10月15日）

■ **2022年10月～11月：**

〈主な実施事項〉

- 上記参加者含む対象へ、本サードプレイスのプログラムのテスト実施
- プログラム・マニュアル等の制作・実施体制の構築
- サードプレイス提供団体との連携及び連携校の獲得・意見交換の実施

■ **2022年12月1日～2023年2月24日：**

〈主な実施事項〉

- 本サードプレイスの本格稼働
- 週2回程度　OPEN DAYの開催、予約制で個別相談の実施
- 課外活動知恵袋（Slack）の運用

■ **2023年2月：**

〈主な実施事項〉

- 参加者・サードプレイス・学校教員を対象とした事後ヒアリング・アンケート等の実施
- 結果の分析、報告書の作成

アジェンダ

I. 創出したサードプレイスの背景・目的と内容

i. 取組みの背景・目的
ii. 実施体制
iii. 実施内容
iv. 期間・スケジュール

I. 本サードプレイスが関係者にもたらす効果・利点の検証結果

i. 集客状況
ii. 機能ごとの効果
iii. 参加者セグメントとセグメントごとの課題
iv. セグメントごとの効果
v. 教員との連携事例と効果
vi. サードプレイス提供団体との連携事例と効果
vii. 総合サードプレイスの社会的意義・可能性

III. 自走・普及に向けたプラン・示唆

i. 総合サードプレイスの理想状態と課題
ii. 自走・普及に向けたビジネスモデル仮説
iii. 自走・普及に向けた示唆・課題
iv. 実現に向けたネクストステップ

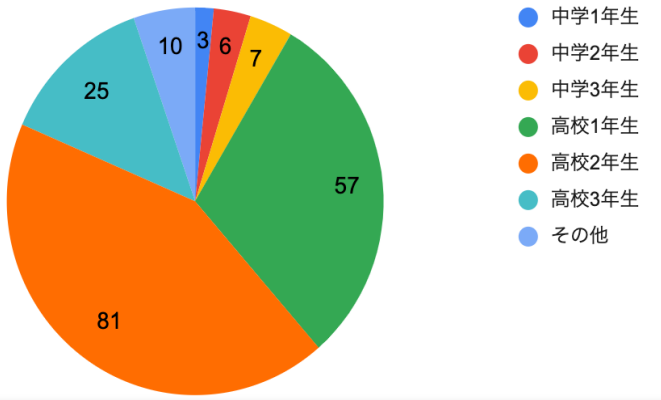
Appendix.

- 参加者インタビュー（抜粋）

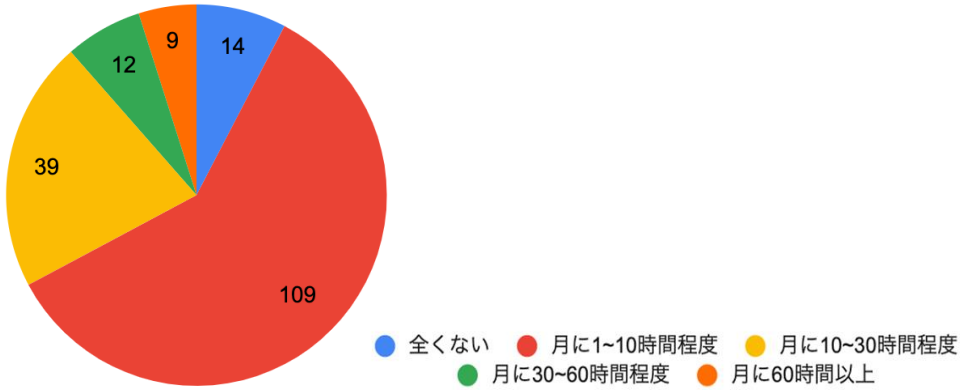
Ⅱ-ⅰ．集客状況
集客結果について

やりたいことがある、探している205名（2月18日時点）中高生が登録。
関東を中心に、全国様々な地域からの参加者の獲得に成功

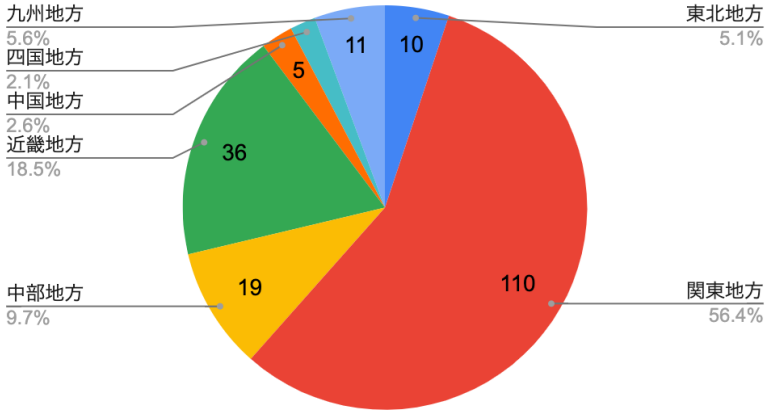
所属している学年(n=195、単位:人)



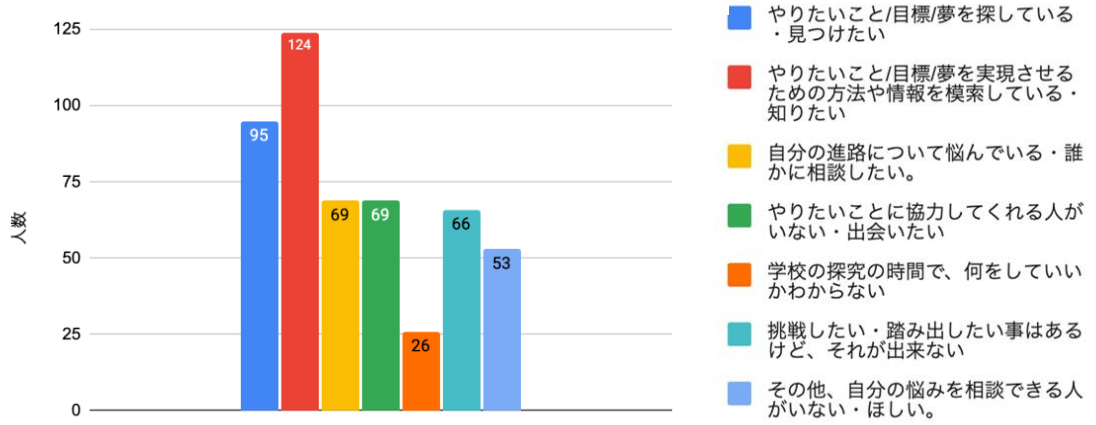
現在の課外活動との関わり(n=189、単位:人)



登録者在住地方(n=205、単位:人)



参加理由※複数回答(n=195、単位:人)

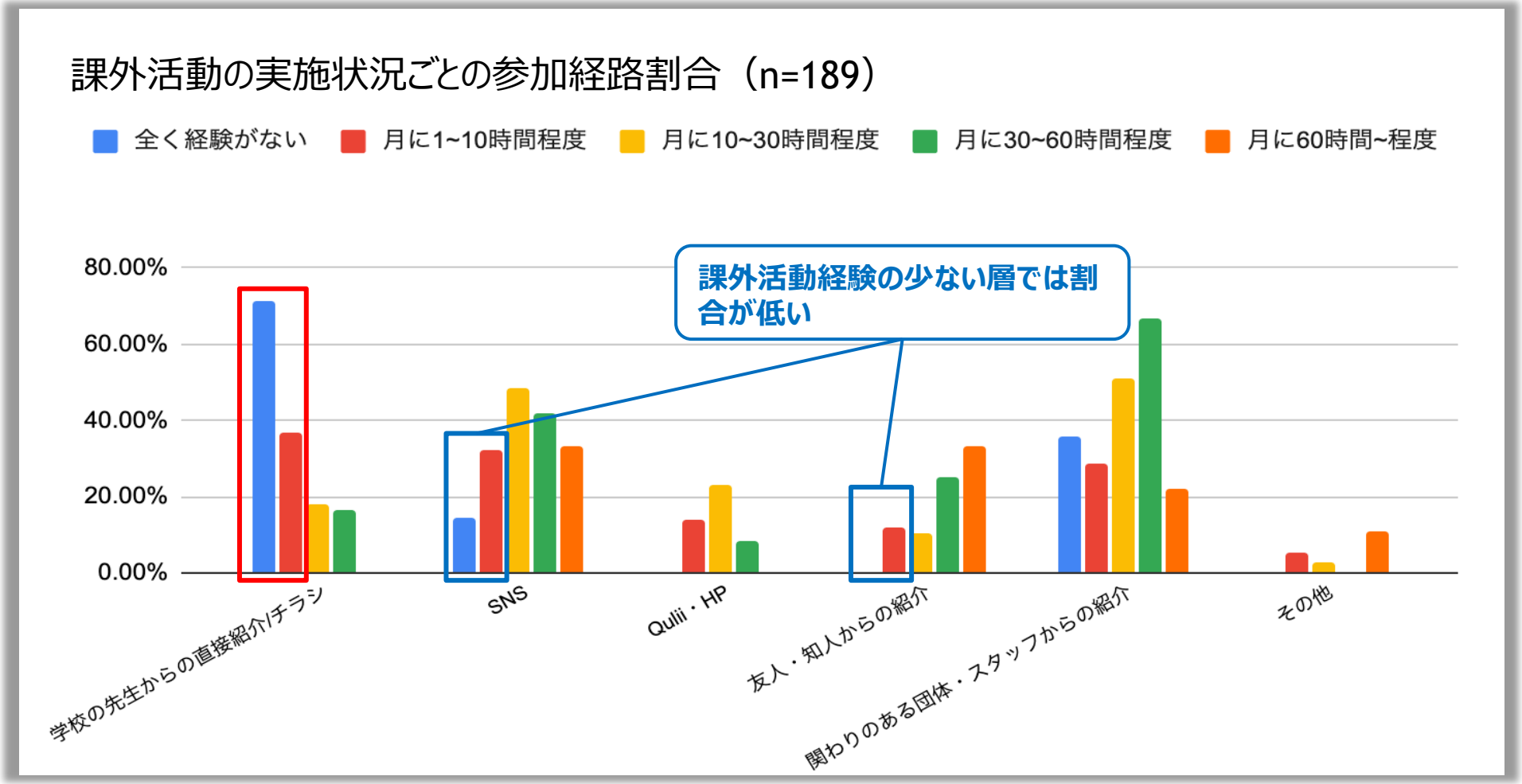


Ⅱ-ⅰ．集客状況
集客施策とその結果

経路	施策	結果（※数値は2月18日時点）
SNS (Twitter)	• 投稿（12/12～2/24　合計32投稿)	• リーチ数：72,904人 • Twitterを見た上で登録した人数：46人
SNS (Instagram)	• 投稿・リールの広告(2/1～2/24)	• リーチ数：84448人 • WEBリーチ：795人 • Instagramを見た上で登録した人数：10人
学校・教員への依頼	• 10校へのチラシ掲示・学内SMSでの共有・個別の生徒への声かけの依頼 • 2校でのスタッフによる授業内説明の実施	• リーチ数：約2000人 • 学校・教員による告知を受けた上で登録した人数49人
連携サードプレイス団体への告知依頼	• 22団体への参加者への情報提供 • SNSでの発信の依頼	• 関わりのある団体・スタッフからの紹介を受けた上で登録した人数43人
サードプレイスに関するまとめサイトへの掲載	• Qulii（サードプレイス情報のキュレーションサイト）へのバナー掲載（12/12-2/24)	• WEBへのコンバージョン数：377人 • Quliiを見た上で登録した人数：18人
高校生での口コミの拡大	• 参加者及び関係のある高校生への周囲へのお誘い・周知依頼	• 友人・知人からの紹介を受けた上で登録した人数：23名
その他（上記以外経路）	• WEB/note記事の作成/プレスリリース等	• 上記以外経路のみで登録した人数：20名

Ⅱ-ⅰ．集客状況
参加者属性ごとの参加経路の違い

課外活動の実施が少ない人（≒サードプレイス参加率が低い層）ほど「学校の先生からの紹介・チラシ」で参加した割合が高く、課外活動を多く実施している層では割合が高い「SNS」や「HP WEB」、「友人や知人からの紹介」で参加した人の割合は低かった



全体を通じた参加者への効果検証

本事業により課外活動・サードプレイスに関する相談を出来る場所を届けることで、サードプレイスのイメージを広げたり、より自分に合った活動や機会へ踏み出す後押しをすることが出来た

「willdoor Compassの使用を通じて、【より自分の興味やニーズに合った】イベント・プログラム・団体等のサードプレイスの情報を得ることが出来ましたか？」

平均　7.8/10 (n=21)※willdoor Compass利用者への事後アンケートより

以下、参加者への事後アンケート回答より

- 「活躍している同世代の話を聞いたことで**自分も一歩踏み出して一人で県外に赴いて好きな活動に取り組むように**なった。」（徳島　高校2年生）
- 「課外活動といえば、学生団体に所属したりコンペに応募したりすることしか知らなかったけど、それだけではなく、**自分だけの課外活動があって良いんだなと思えた**。」（静岡　高校2年生）

課外活動をする上での障壁は？

「活動を相談する相手がいないこと」を選択　　事前　平均　5.3/10
事後　平均　4.8/10

※willdoor Compass利用者への事後アンケートより

***【最大変化率】事前：7、事後：1**

以下、参加者へのアンケート回答/事後インタビューより

- 「**たくさんの手を差し伸べてくれる大人がいる**ということ（の学びを得た）」（埼玉県　中学3年生）
- 「（ウィルドアコンパスがなくなったら）自分の視野が狭くなってしまう、自分の周りには課外活動をやっていたり、相談できる人がいないので、わーっとなってしまいそう（静岡　高校2年生）」
- 「1人で悩みを抱えていても、話を聞いてくれて、相談にのってくれる誰かがいるという精神的安心を得ることが出来ました」（大阪　高校1年生）

機能① ゲーミフィケーションを活用した大会型プログラム

それぞれの日常の中で、ミッションを通じて個々人が、自身の個性や才能を自覚したり、一歩踏み出して次の経験を求める意欲を高める【固有の体験】を増やすことができた

通信制高校2年生　Aさんの事例

参加動機

- Aさんの友人がSNSで本イベントを発見し、**誘われて**参加

チーム対抗型プログラム参加

- 「季節の旬を発見しよう」を選択し、ミッションに挑戦。
  農家に自らアポを取り、さつまいも掘りを体験したり、農家の問題についてヒアリングを実施

実施後の変化

- “短期間でミッションをやり遂げたことで、「成功した自信」がついたような気がする。**もっともっとチャレンジしてみたいと思えるように**なった”（事後アンケート）
- LINE/オンラインでの個別相談サービスを**「ぜひ使用したい」**と回答



**自らアクションを決め、実施する中で「自信」がつき、
更に前へと進む意欲の向上が見られた。**

Ⅱ - ⅱ．機能ごとの効果
機能② OPEN DAY、個別相談

willdoor Compass
〈機能①〉
〈機能②〉
〈機能③〉

ワークショップ/個別の対話を通じて、自身の興味関心・個性を言語化・自己認知するとともに
サードプレイスの探索する方法を知ることで、次の一歩を踏み出すきっかけを創ることができた。

【参加者の声】

■ 自己理解及びサードプレイス理解を促すことで、どんな資源・サードプレイスが自分にとって必要かをより明確に出来た。

- ”未来に向けて自分がやらなければいけないことがみつけられた”（東京都　中学1年生）
- ”実は自分のこと分かってない？！自分て意外となんでも興味持つんだな。目指してる職業に携わってる人にどんな仕事なのかを詳しく聞くべきだと思った。”（秋田県　高校3年生）
- ”個別相談の時に高校時代、大学時代の間に様々な人脈を作ったり、コミュニティに参加することが将来夢をかなえることにつながるとアドバイスを頂き、今まで学校の人としかかかわったことがありませんでしたが、OpenDayや様々な課外活動にこれからも参加していきたいと思いました。（兵庫　高校3年生）

■ 相談・関わりを通じて知恵袋含めて、情報を獲得するための次の一歩へ繋げることが出来た。

- ”教育について知りたいと思っていたけど、どうすればいいか分からなかったので、まずは課外活動知恵袋で質問してみることやopendayに参加してみることなど、次やるべきことが分かったので良かったです。”（静岡県　高校2年生）
- ”興味のある分野で研究をしている方にコンタクトをとるための後押しになりました。”（東京都　高校2年生）
- ”活動の始め方について相談をしたのですが、自分がどうやって動き出せばいいのか参考になる意見を聞けて助かりました。”（広島県　高校1年生）
- ”個別相談の時に高校時代、大学時代の間に様々な人脈を作ったり、コミュニティに参加することが将来夢をかなえることにつながるとアドバイスを頂き、今まで学校の人としかかかわったことがありませんでしたが、OpenDayさんや様々な課外活動にこれからも参加していきたいと思いました。”（兵庫県　高校3年生）



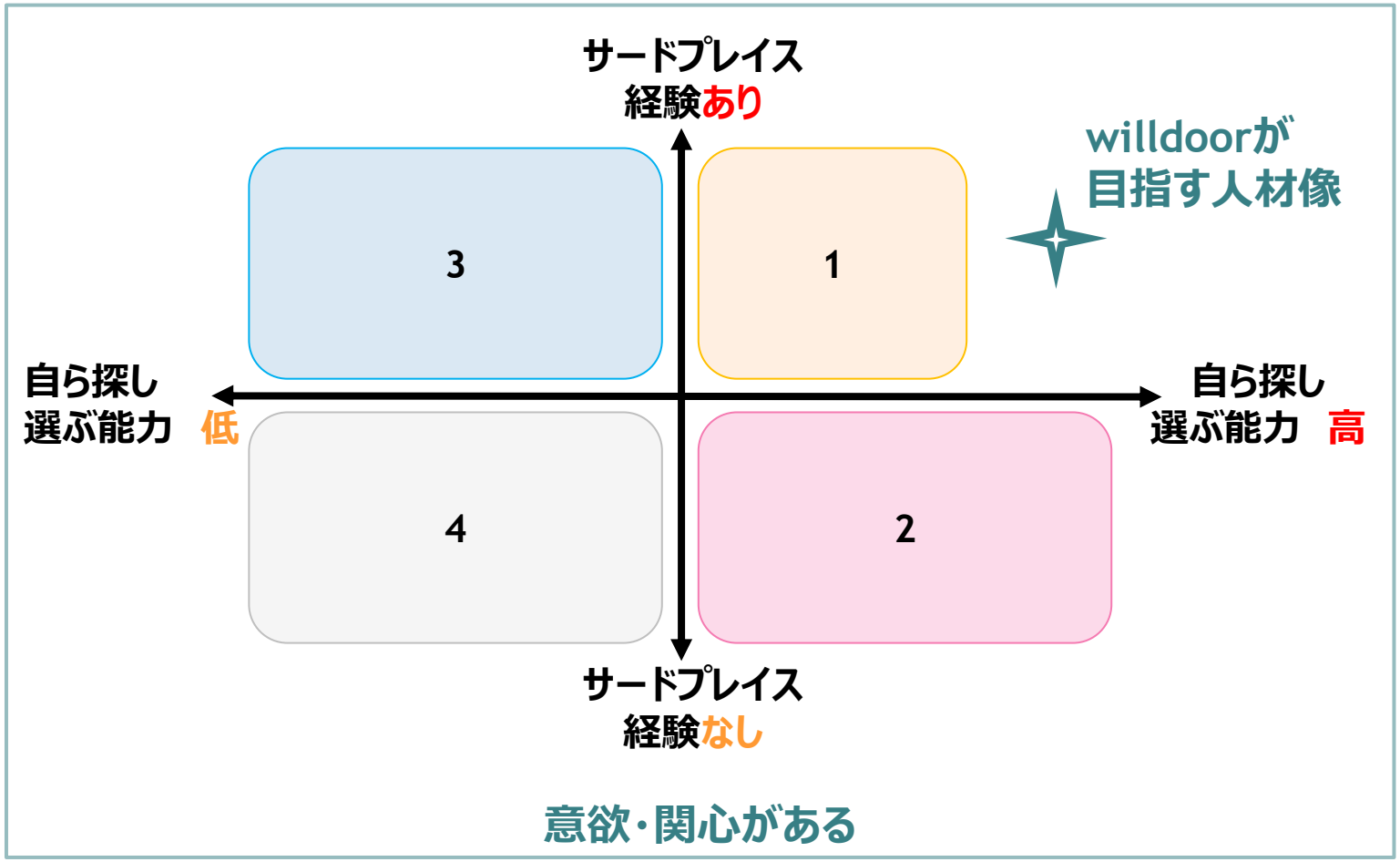
Ⅱ - ⅱ．機能ごとの効果
機能③ 課外活動知恵袋

willdoor Compass
〈機能①〉
〈機能②〉
〈機能③〉

全国の同世代や様々なサードプレイスとのつながりを持ったスタッフにより、
幅広いテーマにて相談者ごとに合ったサードプレイス情報・選択肢を提供することができた。

	質問	回答結果と参加者の反応
 （静岡県　高2）	教育を変えていきたい！と思っている方はどんなことに疑問を持っていて、どんな風にして教育を変えていきたいと思っているのか、実際に教育を変えるために行動している方でこんな方が居るよ！と教えていただきたいです 特に、 ①教育心理学 ②学校生活などで生きづらさを感じたり、悩みを持つ子に対してのアプローチ に興味があります。	2名の相談員より5団体の紹介と、2つのイベントの紹介が実施。 質問者としては興味のあるプログラムを発見し、参加を検討しているとのこと。
 （東京都　高2）	• 日本に滞在している海外の人達ともっと関わりたい（オンラインでもOK） • 感じている差別について知りたい • 海外の方への差別について学んでいる人たちから話を聞いてみたい これらを聞けるような方や集まりを知りたいです。	2名の相談員より2つの団体の紹介を実施。 質問者はボランティアとして関わる等新たな選択肢を見つけ、自分でも探し始めたとのこと。
 （埼玉県　中3 ）	• 海外大学での生活や、理系科目に関するプロジェクト(過去に参加したもの、自分で立ち上げたもの)などを経験したことがある方の体験談をお聞きしたいです。 • 海外 / 理系科目に関するプラグラムやイベント、またはコンテストなど・海外大学情報などについて教えていただきたいです。	3名の相談員と1名の参加者より6つのイベント・プログラう及び海外大進学に関する記事やYoutube等が紹介。 質問者は紹介された情報について面白そうと感じたとのことで、情報をチェックしながら検討しているとのこと
 （東京都　高２）	1. 日本における性被害の実態や課題について詳しい方(教授、専門家、団体に所属してる方など)にお話を伺いたいのですが、誰にどのようにしてお話を伺えるのか教えて欲しいです。 2. 同じことに興味関心のある高校生が周りにいないので、同じ分野で仲間を探す方法も知りたいです。	3名の相談員より、2つのイベントと1つの関連団体、そして仲間探し等に関する考え方のアドバイスの紹介が実施。 質問者より「とても役に立った」との返答あり、個別相談の活用も検討しながらどう進めるかを検討しているとのこと。

Ⅱ - iii . 参加者セグメントとセグメントごとの課題



1. 経験があり、探す能力も高い

- サードプレイスへの参加経験があり、自らそのきっかけを探すことができる
- ある程度検索はできるが、自身の求めるものが何かを整理出来ていなかったり、それを発見・選択することが出来ず自身に最適な場を自ら選択・創出するまではできない。

2. 実現 能力はあるが経験は少ない（ない）

- 意欲を実現するための機会や情報を探すリテラシーはあるが参加の一歩が踏み出せない
- どのサードプレイスが信頼していいかわからず不安を抱えていたり、時間や場所等の条件があうものを見つけられずサードプレイスに参加できていない。

3. 経験はあるが探す能力が低い

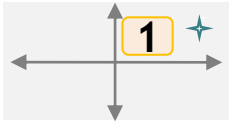
- 先生や友人等の紹介でサードプレイスを活用した経験はあるが、自分で探す事はできない。
- サードプレイスのイメージが狭く、自身が経験したもの以外のものが想像できず、探すこともできていない。

4. 実現能力が低く、経験も少ない（ない）

- 意欲・関心は持っているものの、サードプレイスを経験するきっかけを得ることもできていない。
- サードプレースに関するイメージも乏しく、何が得られるのか、出来るのかも想像ができない。また相談できる人や後押しをする繋がりもなく踏み出すこともできない。

全体を通じた参加者の活用事例①

Aさん（秋田県、普通科高校3年生）



- セグメント　1　：サードプレイス経験**あり**、能力**高**
- 参加経路　：facebook投稿（協力団体が流した投稿）
- 参加動機　：今後やることややりたい方向が決めるにあたり、自己分析が必要だと考えており、自身を知るために参加した

Before (参加前)

やりたいことが網羅的にあり、自分自身の軸をどこに置くか悩んでいた。

利用したサービス
OPENDAY

After (参加後)

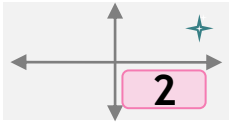
- ワークシートを通して、自分のなりたい姿や現状を整理することができ、やるべきことの整理と向かうべき基準ができた。
- 参加者の興味関心を聞くことで、他の人が興味を持つことに関心を持ったり、誰かを応援しやすくなった

【参加者の実際の声、感想】
- ワークシートが配られ、自分の状態や解決したい課題を洗い出し整理していくことで、何をしたいのかを一旦言語化・整理することができ、向かうべき方向性が見えたうえで、行動するようになった
- 同世代と交流することで、他の人のやっている事に興味を持ち、OpenDayで会った人のやりたい事を地元の界隈でもやりたいと言ってる人がいたら、「なんかそれ面白そうだね」と言って入っていくようなマインドを持つことができそう

【踏み出した一歩】
- 地元地域を活性化させるコミュニティに所属
- ICTプロフィシエンシー検定の受験、および合格

全体を通じた参加者の活用事例②

Bさん（長野県、普通科高校1年生）



- セグメント　2　：サードプレイス経験**なし**、能力**高**
- 参加経路　：教育委員会主催の単発イベントで知り合ったwilldoorスタッフからの紹介
- 参加動機　：自分自身の探究テーマについて、人に話したり共有したりする場所を探していた。

Before (参加前)

ニッチな分野について探究を行っており、相談したり共有できる人や場がなかった。

利用したサービス
OPENDAY

After (参加後)

➢ OPENDAYで同世代や大学生スタッフとの対話が生まれ、共有できる環境と新たな考え方の獲得と、より専門的なサードプレイスへの積極的に参加することへの意識が高まった

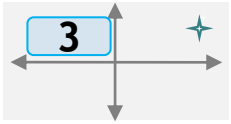
【参加者の実際の声、感想】
- 自分が探究している分野は、自分は面白いと思っているのに、みんな共感してくれないし、興味も持ってくれない。そんな中で、それについて人に話したり、同世代から意見などをもらえるのがよかった
- 大学生の人と話す中で、歳や経験が違い自分にはない発見があったのが大きかった
- 今まで考えた事のなかった課題や最終的に至った結論が、自分一人では思いつかなかったなという結論になり、価値を感じた
- 同世代で精神年齢が合う人がおらず、興味を持つところや価値観が「色んな人とずれてきてるな」と日々思って過ごしていた。だから自分と同じ目線で見れてると思える、年上の人と話せるというのがすごく大きかった

【踏み出した一歩】
- 教育系のことをやりたいとは思っているものの、テーマが決まっていない
- まだ明確に次のステップは決まっていないが、教育系で、自分の知りたいこととかはもっともっと、やってみたいなって思ってます

➡意欲の促進

全体を通じた参加者の活用事例③

Cさん（静岡県、通信制高校2年生）



- セグメント　3　：サードプレイス経験**あり**、能力**低**
- 参加経路　：Twitterのタイムライン
- 参加動機　：課外活動や将来やりたいことを同学年の人と話し合えたり、色んな人からアドバイスをもらえる場がほしいと思い探していた。通信制高校では同級生と話せる機会も少なく、活動するとしても一人となってしまうが、ずっと一人で活動を続けていくことに行き詰まりを感じていた

Before (参加前)

自分のやりたいことが定まらず、課外活動や将来についてアドバイスをもらえる場所がなかった。
通信制の為、同世代との交流も少なかった。

利用したサービス
OPENDAY・個別相談・課外活動知恵袋

After (参加後)

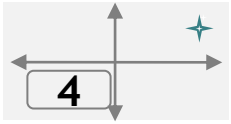
- OPENDAYでスタッフや同世代との交流が生まれ、個別相談を通して自分自身のやりたいことや軸が整理された。
- また、“課外活動”“サードプレイス”へのイメージが広がり、その上で自分なりの課外活動に向けて取り組み始めた。

【参加者の実際の声、感想】
- 他の人の話や思ってる事、自分が考えていることに対して、他の人はどう思ってるのかというフィードバックがもらえるので、自分の視野が広くなったように感じられたことがすごく良かった
- 課外活動というと、学生団体に入る、ボランティアに参加する程度しか自分の中で思いつかなかった/知らなかったが、個別相談等で、色々アドバイスをもらう中で、課外活動ってもっと自由でいいんだな、と思う事ができた
- 例えば創作物を作る場合、課外活動としてやるなら、やはりコンペ等に出さないといけない思っていたが、学生団体とか、典型的な課外活動でなくても、人それぞれの一番大事と思うことを活かして「自分だけの課外活動」があっていいんだなと思えた

【踏み出した一歩】
- 自分が中学生などに伝えたいメッセージを織り交ぜた絵本製作という目標ができ、取り組み始めることができた
- 自分自身の発表ができるサードプレイスに参加予定

全体を通じた参加者の活用事例④

Dさん（長崎県、普通科高校2年生）



- セグメント　4　：サードプレイス経験**なし**、能力**低**
- 参加経路　：同級生からの紹介
- 参加動機　：自分のやりたいことや将来について悩んでおり、HPの文章を見てまさに自分のことだと思い参加

Before (参加前)

やりたい事や将来など、考えてはいるが言語化や文章化ができず、考えをどうしたらいいかわからない。自分の考えを、大人の人に聞いてもらいたいと思っていた。

利用したサービス
個別相談・課外活動知恵袋

After (参加後)

- 自身の思考が整理がされることで、学校でも周囲に自分の話をすることができるようになり、そこから世界が広がった。
- 色々な課外活動・サードプレイスのことを知り、学校を超えた活動への関心・イメージが高まった。

【参加者の実際の声、感想】

- 今まで自分が思っていることが口に出せず、ちゃんとした文章にできなくてよく伝わらない事があるんですけど… 沢山話していたら最終的にまとめてくださったりして、あっ「私ってこんなこと考えてるんだ」って形にできて… その形にできたことで他の人にそのことを話せたり、探究活動でも沢山話せて、いつもよりスムーズにでき、いい探究の1日だったなと思えて、そこから色んなことに広がってすごくうれしかった
- （課外活動知恵袋を利用して）新しい可能性が見えてきて、認定相談員と話してみたいというのもあるし、ボランティアをするっていう考えは今までなかったけれど、活動も限定的に探せばあるかもしれないと思って、希望が見え、新しい一歩が踏み出せそう

【踏み出した一歩】

- 物事についてしっかり考え、解決していこう、向き合っていこうという気持ちになった
- 人に話して解決する問題があることが分かり、もっと人に頼っていこうというスタイルに変わった
- 授業で討論する問いを考えてくれる人を探していると聞き、自分から立候補して友達と一緒に問いを考えている
- 何時間もかかって一個の問いを考えるなど、精神的に疲れることだが、積極的に参加できている

Ⅱ-ｖ．教員との連携事例と効果

進路相談や探究学習など、学校で保有するリソースを超えたアクションを後押ししたい場面において、
教員へのサポートツールとして活用、生徒の学び支援への可能性を確認した

【実証内容】

10校の教員に個別に本事業についてご説明をし、
期間中生徒への指導・サポート等に活用いただいた。

【結果】

下記のような事例が生まれた。

- 先生が高校2年生の選択授業1クラス（24名）にてチラシ配布し、活用を促し、16名が会員登録
- 先生が総合的な探究の時間の取り組み様子を見て、興味がありそうな生徒へ個別に声をかけていただき2名が会員登録
- 先生が文理選択や進路の相談を生徒から受けた際、その先に関心ある興味について深める方法を見つけるために本事業への登録を促し、1名が会員登録

先生への事前ヒアリング結果（ニーズ・抱えている課題）

- 1対1でしっかりと自分の話を話したり、相談できる場は大事だと認識しているが、それを講師として採用して学校内でその仕組みを作ろうとするとすごくカロリーが高い。探究も含めリソースが足りていない状態でもあり、こうしたサービスはぜひ生徒に使わせてみたい。（東京都　教員）
- 生徒が探究している中で先生が支援しきれないときに、放課後にクッション的な支援の場があると、生徒にとっても先生にとっても助かる。（大阪府　教員）

先生への活用後ヒアリング結果（本事業の価値・可能性）

- 自分のつながりのない人や分野で悩む生徒がいたときにさっと繋げられる、背中を押せる場があるのは助かる。また、課外活動とかボランティアの案内をこっちから出さなくていい状態になるといいと思った。ウィルドアコンパスで、そういう活動が共有され、それぞれの後押しをしてもらえたらいい。（神奈川県　教員）
- インタビュー先が見つからなかったり、より探究を進めるための場所を探している生徒もいる。そうした生徒にとっては助かるのではないかと感じた。（東京都　教員）

Ⅱ - vi . サードプレイス提供団体との連携実証結果

サードプレイス提供団体に対しては、全国様々な経路からサードプレイスを求めて高校生が集まる本事業との連携により、創出価値の拡大・補完が可能

■サードプレイス提供団体への価値

1. 新たなサードプレイス創出時の多様なバックグラウンドの初期ユーザー獲得支援

＜実証内容＞

1月イベント企画企業・発注元企業とのコミュニケーションの下、2社（大手出版企業、大手音楽企業）との交流・商品開発イベントの告知をコンパス内にて実施。※イベントの定員は各30名前後

＜結果＞

全国から8名が本事業を通じて申し込み、参加。

＜ヒアリング結果＞

- ウィルドアさんからの参加者の3人が、とても頑張ってくれたことが印象的です。
- 企業と連携する際、参加者集客の予算をコンパスに流すことを今後検討したい。またメタバース空間（ウィルドアコンパス）上での合同イベントなども今後議論したい（企業担当者）

2. 既存で集客できていない層へのリーチ・創客

＜実証内容＞

本事業登録者向けに他サードプレイス（2団体・トビタテ留学JAPAN、さとのば大学）の説明会を実施。

＜結果＞

- 12/20 トビタテ留学JAPAN説明会　参加者3名
- 2/15　さとのば大学　参加者8名

＜アンケート結果＞

- 募集要項を読んだだけじゃわからない説明や裏話を、たくさん聞くことができ、トビタテの留学計画を作る過程で積極性が特に求められていると分かりました。この説明会が興味のある分野で研究をしている方にコンタクトをとるための後押しになりました（東京都　高校2年）
- 自分の知らない世界に触れられた。たくさん学びがあって楽しい時間だった（長野県　高校2年）

3. 自団体では対応しきれない申込者へのサポート機能の補完

＜実証内容＞

他サードプレイス（MAKERS UNIVERSITY U18）へエントリー・落選した人を対象に、該当団体より次の一歩の相談場所として紹介頂く。

＜結果＞

告知以降、16名が会員登録

＜ヒアリング結果＞

- エントリーした人は意欲もあり次の一歩に悩む人も多いが、自団体のリソースでは個々に対応することは難しかった。相談相手を求める人だけでも孤独にさせずに促せる場所があるのはありがたい
（MAKERS UNIVERSITY U18事務局スタッフ）

Ⅱ-vii. 総合サードプレイスの社会的意義・可能性

笹井宏益特任教授
（玉川大学学術研究所 高等教育開発センター ）
へのインタビューより

■学校教育は「追い立てられる」システムであり、**決められた枠から外れると巻き返しが難しくなったり、そこへ強引に戻す（不登校）という力学**が働く。そのためポテンシャルがあったり、周囲とは異なる個性・才能を持った人はその枠をはみ出す事ができず、可能性に蓋をされていることがある。**そんな人達を解放し、その行動をオーソライズすること**が必要。

■**行動を生むためにはダイナミックな情報（気づき）が必要**であり、この気づきは、基本的に多様な他者とのコミュニケーションで生まれる。日常（ファースト、セカンドプレイス）での固定化された人とのコミュニケーションでは気づきに限界があり、**非日常で異なる人たちとの関わることで多くの気付きが生まれる**。

■気づきが生まれる為には自分の声を聞くことが大事であり、**自分の声が聞こえるまで、経験や体験を蓄積していくことが大事**です。気づきが生まれる為に一つ、ないしや複数のサードプレイスに出会うことは有益であり、それらの機会を与える総合サードプレイスは有用的なモノだと考えられる。

■生涯学び続ける人を育む上で、**「自立」「協調性」「道具を使う力（活用力）」といったキー・コンピテンシーが重要**。サードプレイスはまさにそうした力を育む上で重要な場所であると考えます。

総合サードプレイスの持つ可能性についての考察

■**学校カリキュラムに囚われず**、多様な方向性・領域における一人ひとりの個性・才能を伸ばす選択肢の提示やその道を共に歩む仲間との出会いを渡すことで、その**行動をオーソライズし後押しをすることが出来る**。

■多様な人との対話を通じるからこそ**「行動につなる気づき」と「具体的なサードプレイス選択肢」を同時に伝えることが出来る**ため、より経験や体験を蓄積することが出来る。

■総合サードプレイスをによって、より多くの一人ひとりが生涯学び続ける力・社会人基礎力（「自立」「協調性」「道具を使う力（活用力）」）を**様々なサードプレイスを自ら渡り歩くことを可能にすることで自然と高めていくことが出来る環境**を生み出すことが出来る。

アジェンダ

I. 創出したサードプレイスの背景・目的と内容

i. 取組みの背景・目的
ii. 実施体制
iii. 実施内容
iv. 期間・スケジュール

I. 本サードプレイスが関係者にもたらす効果・利点の検証結果

i. 集客状況
ii. 機能ごとの効果
iii. 参加者セグメントとセグメントごとの課題
iv. セグメントごとの効果
v. 教員との連携事例と効果
vi. サードプレイス提供団体との連携事例と効果
vii. 総合サードプレイスの社会的意義・可能性

III. 自走・普及に向けたプラン・示唆

i. 総合サードプレイスの理想状態と課題
ii. 自走・普及に向けたビジネスモデル仮説
iii. 自走・普及に向けた示唆・課題
iv. 実現に向けたネクストステップ

Appendix.

- 参加者インタビュー（抜粋）

Ⅲ-ⅰ．総合サードプレイスの自走・普及に向けてのプラン

今回創出した総合サードプレイスを、自身に合ったサードプレイスへ出会えない/出会いにくい環境にいるより多くの中高生へと届け、個性・才能発揮のための自走・普及に向け段階的なプランを検討した

	フェーズ① ネットワークの強化と学校・行政への普及モデルの開発	フェーズ② 社会的インパクトを訴求した自走モデル転換による規模拡大	フェーズ③ 全国への普及に向けたノウハウ/ネットワークの移転・展開
期間	2023年3月～	2024年4月～	202X年～
対象規模	登録数1,000名	登録数1,000名～10,000名程度	登録数10,000名～
必要資金規模	1,000万～2,000万円程度	5,000万円程度	1億円以上
主な資金源	助成金、サードプレイス提供団体の協賛	企業、自治体、学校、個人寄付、助成金、サードプレイス提供団体の協賛	左記の資金源に加え、政策化による自治体委託や大規模な財団設立等　（要検討）
実施概要	• 本実証にて開発した総合サードプレイスをベースとし、更なる拡大のための運営体制構築、専門サードプレイス団体とのネットワーク強化 • 普及させるための協働の枠組み具体化、必要システム・仕組みの構築と生まれる支援事例・価値の測定を行う。	• 創出したネットワーク、事例をもとに、「不登校支援」「ギフテッド支援」「アントレプレナーシップ支援」「探究支援」等のニーズの高いインパクトを訴求することで、企業や個人の寄付・協賛や、学校・自治体への価値提供をベースとした財源獲得を目指す。 • 学校・自治体と連携し参加者を増やす。	• 国全体レベルで展開し、日本中だれでも利用し支援できる体制を創る。 • 蓄積した情報やネットワークをもとに、AI等を活用した効率的な相談対応システム等を開発し、支援できる対象を大幅に拡大できる仕組みに。
主な課題	• 生徒に対して経験の有無問わず、本取組みを含むサードプレイス全体の価値・魅力を理解できる広報媒体・発信手段の開発 • 普及のための協力校・自治体の獲得	• サードプレイス全体の価値の発信、関係者への理解を促すツール・仕組みの構築 （例：教員・保護者向けのサードプレース利用の手引き、安心して生徒を送り出すことが出来る団体への認証制度） • 学校・行政との連携事業内容の構築と財源獲得のスキームの開発	• 事業規模に対して持続可能な資金源の確保 • 蓄積された情報・やり取りをベースとした効率的な情報提供・サポートが出来るシステムの開発

ビジネスモデル仮説の全体像

企業

マーケティング・
ブランディング
支援/CSR等

資金

個人

寄付

情報/つながり

学校

個別進路/探究相談
課外活動サポート

資金

自治体

探究・学校支援
プラットフォームづくり

資金

サードプレイスのネットワーク

総合サードプレイス



資金

広報支援
情報提供
ネットワーク提供
協力者獲得支援
etc

サードプレイス提供団体・企業

Ⅲ-ⅱ．自走・普及に向けたビジネスモデル仮説
サードプレイス提供事業者向けビジネスモデルに関する示唆

サードプレイス提供団体の多くは「もっと広く中高生へ認知を広げたい」ものの、十分にできていないという悩みがある。単一団体では届けられない広さ・深さでの提供を支援できる機能を中心に実装することで、他のサードプレイス団体より協賛・会費を集められる可能性が高まる

実証内容：
サードプレイス団体へのアンケート及びヒアリングの実施（計10団体）

アンケート結果：

- 団体の困りごととして「あてはまる」と回答した率（n=9)
  - 他の社会教育団体（プログラム実施団体）とのつながりがほしい/つながりが薄い：77.8%
  - より広くプログラム等の情報を発信したいが、やりきれていない。もっと広げたい：77.8%
- 【有償でも】参加したい/利用したいと思うものとして「当てはまると回答した団体数（n=9)
  - 社会教育団体スタッフ同士の交流会・勉強会(3団体)
  - 中高生を対象とした合同プログラム説明会（チラシ等リーチ：5000名/参加者100名程度）への出展（4団体）
  - 参加者へのインタビューを中心とした短いPR動画撮影と記事作成（3団体）

ヒアリング結果：

募集自体は集まっているが、まだまだ一部の理解ある先生等からしか広がっていない。より理解を拡げるような支援や機会は求めている。（ITプログラミング系団体代表者）

＜提供サービス仮説＞

- 団体横断の合同説明会及びサードプレイスの価値を理解する教員を通じた学校向け告知の実施
- 定期的な団体間の交流・ネットワークづくりの場の設計

＜実現に向けた壁・課題＞

- より広く中高生へ情報を届けるための学校・行政等とのネットワークづくりと効果的な情報発信の仕組み・素材作りやそのノウハウの蓄積
- サードプレイス提供団体とのさらなるつながりの獲得

Ⅲ-ⅱ．自走・普及に向けたビジネスモデル仮説
学校向けビジネスモデルに関する示唆

高校へ営業をし、次年度の本格的な事例づくりの可能性に関するディスカッションの開始。
既存の総合サードプレイスをベースに、学校と連携し財源獲得も含めたサービス創出の可能性を確認

実証内容：
高校との協働事例作成に向けた営業及び議論の実施

ヒアリング結果（学校のニーズ）：

学校内のあるコースでは、放課後に何かしらの課外活動・サードプレイス参加を必須・推奨としたいと考えている。
すでにいくつかの団体と連携はしているが、学校として出来ることは限られるし先生だけで支援しきれず放課後にクッションみたいな支援の場があると、生徒も先生もスムーズに参加できるようになるのではないか



大阪府　私立高校 教務部長

打てば響く生徒ではあるが、案内だけでは動かない。
説明会をやってもまだ十分ではないくらい。なにかいい方法を考えたい



大阪府　私立高校 広報担当

＜今後検討したいアイデア＞

- 入学時点でのLINE登録を必須とし、活用方法の説明を実施（1学年600名程度）
- コース活動と紐づけ、個別性サポートの中で利用をリコメンド
- 放課後等、利用しやすい時間に本サードプレイスを開放し、学校にて利用できるようにする。
- 生徒の参加に関する履歴の共有や本人による学びの振り返り（事後アンケート）を学校と共有し、日常の指導と連携

＜実現に向けた壁・課題＞

- 先生方に理解・安心をさせられる資料・説明が必要
  - わかりやすく使用の仕方を理解できる
  - 信用できる団体であることの説明（未来の教室の委託事業であること等）
  - 事例・参加してどう変わっていくのか。生徒の声の共有
  - 保護者への説明の仕方、懸念事項の解消
    - ✓ 同意を取れているのか。
    - ✓ 保険等必要な対応はなされているのか　等
- 学校として、カリキュラムへ位置づけ説明できることが必要
- 生徒にやりたいと思わせる入口を作る仕掛けが必要

Ⅲ-ⅱ．自走・普及に向けたビジネスモデル仮説
行政向けビジネスモデルに関する示唆

サードプレイス提供団体とのネットワークや生徒への伴走ノウハウを活かし、「青少年施設の機能拡充」及び「学校における探究の促進」に焦点を当てた地域ごとの事業パッケージを作成・展開できる可能性を確認

実証内容：
２自治体の教育委員会へのヒアリング・意見交換の実施

ヒアリング・意見交換結果：

- 学校から飛び出し、様々な大人と出会いながら学んでいくということをもっと推進したい。また、青少年施設を利用して、そうした動きを推進するような事ができるなら、施設の改革として予算化し持続し続けられるような仕掛けは考えられるのではないか
（教育委員会）

- 学校を超えてメンターや協力者へアクセスし相談できるようになれば、もっと生徒も探究を前に進められる人もいるはず。予算獲得については県の方針との合致が必要なため工夫が必要
（教育委員会）

＜今後の展望＞

次年度

- 教育委員会にご協力頂き、教員向けの説明会を実施協議中。学校との連携事例を創りながら、県での事業化・予算化を目指す
- 高校改革の文脈にてNPO等が学校内にて地域・社会とつながる接点を創る取り組みを予算化し、学校内にて本事業及びサードプレイスとの接続に関するモデル事例作りに挑戦予定

その後

- オンラインでの地域横断での実施ができることを強みと捉え、複数の地域から予算を獲得し運営基盤を創る

＜自走に向けた壁・課題＞

- 適切な財源の検討と調達
  - 既存の予算から捻出はハードルが高く、企業版ふるさと納税等行政を巻き込みながらも新たに財源確保できる方法の検討が必要
- 協働しうる行政への営業・ネットワーキング

Ⅲ-ⅱ．自走・普及に向けたビジネスモデル仮説
企業向けビジネスモデルに関する示唆

若者を巻き込むことでの事業ブランディングや、若年層を顧客としている企業のマーケティング・PRへの支援において、全国の意欲ある中高生が本サードプレイスに集うことを資源と捉え、事業化の可能性を確認

実証内容：
中高生との接点に関心のある企業担当者へのヒアリングと試験的な協働事例づくり

ヒアリング結果：

- 自治体に対して、「地域に根ざした観光事業」を提案する際、関係人口を増やすために環境問題に関心ある若者がその地域に訪れ、課題を学ぶようなツアーを実施したい。そうしたことに関心がある人を集めて企画実施が出来たら面白い。（自然エネルギー発電会社）
- 意欲ある若者への認知度を高めたいと考えおり、自社でもそうした高校生を対象としたメディアを創っている。しかし直接SNSで探したり、口コミだけではリーチできる数が限られていて、より自分たちでは届けられない層へと情報を届ける方法を探している。（出版社）

実証内容：試験的な協働事例づくり

- 1月イベント企画企業・発注元企業とのコミュニケーションの下、2社（大手出版企業、大手音楽企業）との交流・商品開発イベントの告知をコンパス内にて実施。※イベントの定員は各30名前後
- 企業のニーズとしては、「若年層のニーズ把握・ブランディング」

ヒアリング結果：

- 8名が本事業を通じて申し込み、参加。
- “ウィルドアさんからの参加者の3人が、とても頑張ってくれたことが印象的”
- 企業と連携する際、参加者集客の予算をコンパスに流すことを今後検討したい。またメタバース空間（ウィルドアコンパス）上での合同イベントなども今後議論したい（事業担当者）

＜今後に向けた取組み＞

- 企業との協働事例の開発
  - 本実証にて生まれたつながりや確認された企業ニーズをもとに、企業ニーズに基づく高校生を対象とした機会への創客等について実際に有償での連携実施を目指す。
- 協働メニューの開発に向けたさらなるニーズの調査・分析
  - 本事業により提供できる企業への価値を更に検討・ニーズ調査をし、CSR・協賛などより多くの財源を獲得しうるメニューを開発する。

＜実現に向けた壁・課題＞

- 参加者募集機能の拡充
  - 確実に集めるための高校生への訴求・ニーズが有る人への連絡ができる体制・仕組みを創ることが必要。
- 企業ニーズと参加者ニーズが両立するかたちでのプログラムづくり
  ・場の設計手段の確立
  - 企業のニーズだけを満たすのみで参加者にとっての学びが無い場やプログラムを作れば、本サードプレイスへの信頼が下がる。
    あくまで中高生のための場であることを担保しながらバランスをとる事ができる設計・場の開発が必要

Ⅲ-ⅲ. 自走・普及に向けた示唆・課題

■ **高校生自身が多忙なことからサードプレイスへの参加する上で「時間」が大きな壁となっており、それを乗り越える仕組みが必要**

- ワークショップへの参加は、**登録者数の約5分の1**ほど
  利用しなかった10名にアンケートを取った所、60%が「時間が合わなかった」と回答。
- 弊社独自調査にて2022年に在住地域・学校も異なる中高生28名に「課外活動をしていく上での壁」を訪ねたアンケートでは
  57.1%が「時間が足りない」と回答
  特に通信制ではなく全日制高校へ通学している生徒にとって、時間はサードプレイス参加をする上での大きな壁になっていると考えられる

示唆 すでに一部の学校では行われているが、学校で**公欠扱いとしてサードプレイスへ参加できるなどの仕組み**や、**サードプレイスへの参加自体が単位可される仕組み**（総合的探究の時間の選択コースなどにて）など、**意志があればより時間に柔軟に学校外の居場所で学べるような仕組みの一般化**により、サードプレイスへ参加する層の拡充が図れる可能性がある

■ **主体性や意欲以前に、サードプレイス・学校外で活動・経験することのイメージ・意義がない/わからない中高生が多く、そうしたものがより伝わる仕掛けが必要**

- 現状の本サードプレイスの仕組みでは**「意欲・関心がない」層、そして「経験がない、探す力もない」層へアプローチしにくい/出来ていなかった**。学校・教員と連携して教員が生徒を本サードプレイスへ後押ししても、上記の層については未登録、或いは登録してもプログラムには参加に至らないことが大多数であった
- 連携校にて本サードプレイスを告知をしたが「利用しなかった」18名の生徒へアンケートを取得
  - 本サードプレイスを利用した37名の中高生の94.6%が知っていた団体・プログラム郡に対して、利用しなかった生徒への認知度は16.8%
  - 「活動を通じて学ぶことは面白いと思う」への回答 ⇒ 本サードプレイス利用者：平均9.2、未利用者：平均5.9（強くそう思う＝10）
  - 「将来の選択肢や、生き方の幅が広くなると思う」への回答 ⇒ 本サードプレイス利用者：平均9.2、未利用者：平均6.4

➡そもそも**課外での活動、サードプレイスでの活動に対しての「イメージ、意義」を知らない**ために、興味関心も湧いていない

示唆 今後総合サードプレイスとしてより多くの中高生を誘致するには、**課外活動・サードプレイスのイメージや意義の発信が重要**。単なるチラシ配布や口頭での推進だけでなく、**体験・活動そのものへのイメージ・意義を理解できるようなコンテンツ**や、**強制的に意義を理解できる経験・体験を学校や日常の中で得られる仕掛け**の検討が必要

Ⅲ-iii. 自走・普及に向けた示唆・課題

■ **学校や行政と連携する上で、紹介・連携するサードプレイスの「信頼性」に対して客観的評価が説明できる仕組みが必要**

- 学校や行政・自治体と議論をする上で、「紹介するサードプレイスは安全なのか。それはどう判断するのか」という議論が度々勃発。現状では**学校・行政ごとに基準の良し悪しは担当者に依存**すると考えられる
- 今回の本サードプレイスでの基準としては「法人格を持っている」「2年以上継続している/もしくは助成金等、他者の信頼を獲得している」「代表もしくは管理職スタッフと面識がある」ものを公認として選定し利用者へ共有

示唆 公的な認可、もしくはそれに準ずる一般的認知や客観的に「安心できるサードプレイス」としての**説明が可能な基準を策定、普及できる仕組みを作る**必要がある。
また、そうした基準があることで、玉石混交と言われるサードプレイスにも**一定の最低水準が生まれ、品質が担保される**ことで中高生もより参加しやすい環境になると考えられる

■ **より多くの中高生へと情報をコーディネートする上では、膨大なサードプレイスの情報から一人ひとりが自分のニーズに合ったものを検索・発見しやすくするためのタグ・分類手法及び検索システムの開発が必要**

- 今回の実証ではキュリー株式会社協力の下、**1,000近くのイベント・プログラム（サードプレイス）のデータベース**（2022年12月～2023年3月実施では約150件）をもとに中高生へ情報のコーディネートを実施
- 今回は対象人数も少なかったため、**相談員の経験ベースで手動による検索及び共有**を行った
- 今後対象人数を増やすことを考慮すると、**データベース上にあるサードプレイスについては**経験豊富でないスタッフでも（中高生自身が直接でも）検索・発見できるよう**自動化**できることが望ましい

示唆 相談への回答を重ねる中で、参加者はどういうキーワードで情報を探そうとしているのか、どういう目的・悩みから相談するのか等を**分析し、AIの活用等を通して情報を自動化**することができると考えている。
その上で、認定相談員には**データベース上にない新たなサードプレイスや、質問者が言語化出来ないニーズ等に対する提案・情報共有**を心掛けた回答を求めることで、より効率的な情報のコーディネートが可能になる

Ⅲ-ⅳ．自走・普及に向けたネクストステップ

自走・普及に向けたプラン及び本実証を通じて得た課題をもとに、次年度は主に下記3つの取組みを並行して進め、実証を行いたい

1 サードプレイス提供団体及びこれらの情報を生徒に伝える教員・学校とのネットワークの拡大と協賛の獲得

- ✓ 多様な中高生一人ひとりが個性・才能を発揮できるサードプレイスと出会えることを目指し、**信頼できる団体とのネットワークを拡充、コーディネート可能なネットワークを創出**
- ✓ より多くの中高生へのサードプレイス提供、共感・協力してくれる教員・学校とのネットワークを拡げ、**定期的に情報が届く仕組みの構築**を目指す
- ✓ サードプレイス提供団体からの協賛獲得により、「中高生向けサードプレイス合同説明会」や「交流会」等に加え、**サードプレイス全体の意義・楽しさを伝えるコンテンツの開発**を検討・実現

2 学校・行政との連携普及モデルの構築とインパクトの測定

- ✓ **学校での連携モデル、及び行政単位での普及モデルの可能性**をより模索すべく実証を試みる
- ✓ 具体的には、数校で学校公認の仕組みとして本サードプレイスを採用、カリキュラムと接続させ授業時間内での活用や放課後での利用促進等や、行政による後押しによる普及事例を生み出す。
- ✓ 普及とともに**生まれた参加者の成長・変化ケースを収集・分析し、本事業が生み出しうるインパクトの方向性や価値を測定**。そこで得た実績をもとに、企業協賛・寄付・行政委託等さらなる財源獲得を目指した動きへとつなげる。

3 サードプレイスの信頼に関する基準の作成と普及

- ✓ ②をより効果的に実現・拡充するために、サードプレイスの信頼性に関して保護者や教員、行政担当者へ説明できるよう、**基準の設計と発信**を目指す
- ✓ ウィルドア単体での取組みではなく、他サードプレイス団体との連携や、教員・有識者、行政と連携することで、**客観的な信頼性を担保し、発信**していくための基準と仕組みの構築を目指す

Appendix

参加者事後インタビュー抜粋 （Aさん：秋田県、普通科高校3年生）

Q：いざ登録しようと思ってくれたキッカケは？

A：一応将来やりたいこととかを明確にしておきたかったってところですね。
軸が二つあるような気がするって仰られて、そのお陰で何をしたいか分からなくなるっていうか、
何をしたら良いんだろう自分ってなってたので、そこを整理したかったっていうのがあります。

Q：実際にOpenDayに参加してみて、価値を感じた、得られたことってありますか？

A：まず、配られたワークシートでそれで自分の状態を整理していくことで何をしたいのかってことを一旦言語化できたってことで、なんか残しておくもの、考えを残しておくものもできたし、少しは整理する事ができたのかなっていうふうに思います。

Q：GILAワークを、やってみての感想や気づきみたいなのってありますか？

A：う～ん、なんか、**本心…本心を書けたってのがあります、本心を反映できた。**やっぱり受験になると、本心ではあるんだけど、どこかに絞らないといけなくて、そうじゃないと伝わらないんで、やりたい事とか伝わらないんで絞ってたんですけど、ここに書いてるのは、どっちかっていうと直感で、やりたいなって思ってる事とか気になってる事を書けたところが、いいなって思ってます笑

Q：（中略）新たな価値観とか興味、関心、分野に触れると、「あ、なんか昔こういう事言ってたな」みたいな感じになるよね？

A：そうですね笑　思い出して、より今度、昔？なんていうんだろうな笑　新しく出会った人とかが同じことを言ってたらより記憶に残りやすくなったりとかして、それがもしかしたら将来自分のキャリアとかを変える転機とかになるかも知れないし、それもいいのかなって思います。

参加者事後インタビュー抜粋（Aさん：秋田県、普通科高校3年生）

Q：willdoor compassはあなたにとって必要なものですか？

A：必要なものだと思います。

Q：ありがとうございます。よければ理由とか聞かせてもらえますか。

A：
まぁなんかOpenDayの話とかは色々したんですけど、他にも、もっと個別相談とか自分がしてれば、何だろうな、方向性…自分が将来やっていきたい事とかの方向性とかが定まっていきやすい場なのかなって思いますね。
意外とそういう場ってないと思うんですよ、なんか偏見かもしれないですけど、
普通に学校行って、小学校、中学校勉強頑張って高校受験、高校合格、また高校勉強頑張って大学受験で大学合格、で大学頑張ってそのまま社会人って流れができてるっていうか、
頑張って勉強して良い学校入るとか、良い会社入るっていうのが正義みたいな気がするんですよ。
正義っていうかイメージがあるんですけど、そこから抜け出すこともできるようになるんじゃないかなって思います。
個別相談できたら。何だろうな自分の好きに向って走るみたいなっていう人生も見つけられるんじゃないかって

参加者事後インタビュー抜粋（Bさん：長野県、普通科高校1年生）

Q：（スタッフに）実際に声かけてもらったってあると思うんだけど、登録しようと思ったきっかけ、動機っていうのは何だったんですかね？

A：なんかその場で、何だろう、話せる場…私のきっかけが教育が好きで、モンテッソーリ語ろう（※注釈。参加者はモンテッソーリ教育について探究を行っている。）ってなって、どこでやる？ってなった時に、こういう場所があるよって教えてもらって、そこでみんなで集まって話し合えるっていうのがきっかけで、だから話しの場かなって思ってて、覗いてみました。

Q：willdoor compassに入る前に普段の生活とかでも、課題に思ってたこととか悩んでたこととかってありますか？

A：自分の好きなものとか、知りたいことが、だいぶマイナーで、誰とも共有できないってのがあったかなっていうので、そこは課題でした。

Q：will door compassを利用して新たに始めようとか、新たに始めようとしている事はありますか？
A：明確には決まってないんですけど、でもやっぱり、教育系で、自分の知りたいこととかはもっともっと、やってみたいなって思ってます、**やりたい事は決まってるけど、テーマが決まんないんですよ。**
でもそれはまた、willdoorCompassを通して、学んで行けたらいいなと思っています。

参加者事後インタビュー抜粋 （Bさん：長野県、普通科高校1年生）

Q：実際にOPENDAYに参加して、価値を感じたりとか、何か得られたりしたことってありますか？

A：なんか大学生の人とお話しさせてもらったんですけど、やっぱり歳とか経験とか違くって自分にはない発見があったのが大きかったなって思います。
今まで考えた事のなかった課題、その時話したのがフリースクールとか、学びのやり方ってみんな違くても良いよねってこと話したんですけど、最終的に至った結論が、自分一人では思いつかなかったなって結論だったので。

同い年で精神年齢で言ったらいいのか、**精神年齢が合う人がいなくて、そういう面で興味を持つところとか、価値観とか「色んな人とずれてきてるな」って日々思って過ごしていた**んですけど、だから年上の人と話せるっていうのがすごく大きかったですね。
自分と同じ目線で見れてるなって、めちゃ上からになっちゃった笑

Q：willdoor compassを利用して自分の生活中で何か変わったことはありますか？

A：定期的にLINEが来るので、その中でも色んな分野があるんだなって学べたのを、
教育デー以外にも、起業とかいると思うんですけど、そういうのが、「あ～色んな将来への道が見えていいな」って思いました。

参加者事後インタビュー抜粋　(Cさん：静岡県、通信制高校2年生)

Q：なるほどね。Compssの告知ツイートを見て、何で参加しようと思ったのかな？

A：その時、ちょうど課外活動とか、将来やりたいこととか同じ同学年の人と話し合えたり、色んな人からそれについてアドバイスがもらえる場がほしいなってずっと思ってて、私が通ってる通信制の学校とかは、そもそも登校日数が少なくて同級生と話せる機会も少なくて、だからこそやるってなったら自分一人っていうのがすごく多くて、でもずっと自分一人でやっていくことに、行き詰まりを感じてたんで、なので参加してみたいって思いました。

Q（学校名をいうのが恥ずかしいという参加者に対して）何が恥ずかしかったのかな？

A：**たとえば高校の名前と自分の名前が出て、なんかこういう事やってるんだって、知り合いとかに思われると、ちょっと恥ずかしいなって笑**

Q：でも知り合いとかには、こういうことしてるってあんまり言ってない？

A：そうですね。本当に仲がいい子とかしか、言わないですね。

参加者事後インタビュー抜粋　(Cさん：静岡県、通信制高校2年生)

A：will door compassのこと知ったら、参加したいって人いっぱいいると思うんですよ。でも多分知らないだけで、なんかもっと、知ってくれたら多分来てくれるんじゃないかなぁって思ったりはします。

Q：ちなみに登録だけしてOPENDAYに来ない人みたいな人がいるんだけど、それってなんでだと思う？

A：え～!!　例えば何かやってますよってポスターとかあったりして、それを、なんだろう、いきなり入るのって勇気いるじゃにですか、馴染めるかなぁみたいな、で、どうしたら入ってくれるんだろうみたいな話をしてたんですけど、やっぱりなんか、「初めての方でも大歓迎」とか、そういう「一言を添えてある」と入りやすいかもっておもいます。

Q：willdoor compassを利用して、価値観が変わった事とかってありましたか？

A：**課外活動に対して、もっと自由で良いんだなって思えました。**
例えば創作物を作りたいっていうのも、課外活動としてやるなら、やっぱりコンペとか出さないとだなって思ってたんですけど、それだけじゃなくて、課外活動で一番大事な事って人それぞれだと思うんですけど、学生団体とか、典型的な課外活動じゃなくて、「自分だけの課外活動」っていうのもあっていいんだなって思いました。

参加者事後インタビュー抜粋　(Dさん：長崎県、普通科高校2年生)

Q：willdoor compassをどこから知ったかを教えていただいてもよろしいでしょうか？

A：クラスメイトに進路相談をしていたんですけど、その時に私が、課外活動とか、そういうのを何したらいいかわからないとか、なんかやりたいことがモヤモヤしてはっきり定まんない時に、willdoorComapssがあるじゃん、それに入ったらそれに参加して、すごい人がいて、その人はなんかすごい人脈があって、いろんな人と交流できて、視野も広がるし、個人相談？面談？とかあるから、（参加者名）の悩み聞いてくれるんじゃないかって言われて、それでその日のうちに面談を申し込んだって感じです。

Q：（色んな人に相談してたという参加者に対し）自分で話したりとか周りの人に相談したって言うのは、どんな人達に相談しましたか？

A：クラスメイト…ですね。考えがしっかりしてる子とか、そういう友達に、私が…こういう事がしたいんだけど…私…その、文化とか国際関係とかのやつが大好きなんだけど、でもそれを好きなだけで、これから先どう行動していきたいとか、知識を深めたいっていうそういうのがぼやぼやして、どうしていいのか分からないっていうのはよく相談してて…それを友達にいったら、（willdoorComapassを）紹介されたんです。

Q:ちなみに何人くらい相談したのそれは？

A：私なんか凄いお喋りなので多分、そういうのはクラス全員に話した気がする。
でもこれだ～と思える答えには辿り着いていなかったというか、モヤモヤは解消されなかったです。。

参加者事後インタビュー抜粋　(Dさん：長崎県、普通科高校2年生)

Q:個別相談実際にやってみてどうでしたか？

A：話していくうちになんか、言語化する事ができて、なんか私、語彙力っていうか自分が思っていることが口に出せないというか、ちゃんとした文章にできなくてよく伝わらない事があるんですけど…
それでも沢山話していたら最終的にまとめてくださったりして、あっ「私ってこんなこと考えてるんだ」って、なんかすごい文章ていうか、形にできて…**その形にできたことで他の人にそのことを話せたりして、探究活動で沢山話せて色んなことに広がって、すごい嬉しかったんです。**

Q:探究活動っていうのは学校の授業かなんかあったりしたの？

A：あの～探究活動…なんか私たちのコースが一類っていうコースなんですけど、その…他の学年とやるやつで、それにコミュニケーションていうテーマで集まってそこで自分がどんなことを思っているのか、何をしていきたいのかっていうのを話す時に、前の個人相談で話た事があったのでスラスラ話すことができ、いつもよりスムーズにできていい探究の1日だったなって思えて、すごい嬉しかったです。

Q：willdoor compassを利用して、自分の価値観が変わったなぁと思うことはありますか？

A：物事をちゃんと考えるってことに変わったなと思って、**今までボーッと生きてきたっていうか、なんていうんだろ、ちゃんと考えるようになったかなって思うようになりました。**ちゃんと一つ一つの問題に、解決していこうとかそういう、ちゃんと向き合っていこうっていう感じになりました。

参加者事後インタビュー抜粋　(Dさん：長崎県、普通科高校2年生)

Q：compassを利用して自分の生活の中で変わったこととかありますか？

A：友達…色んな人と交流を持とうってきっかけになったと思いました。考えてることを人によく話すようになったと思います。先生にこう思ってるんですけどどう思いますかとか言うのも、前より沢山質問しにいった回数が多くなって、**人に話したから解決する問題があるってことが分かったから、なんかもっと人に頼っていこうって、そういう生活スタイルに変わりました。**

Q：compassを利用して新たに始めた又は、新たに始めようとしていることはありますか？

A：最近現代社会の授業が相談系になっているんですけど、先生がスライドで送った内容をみんなで討論、先生が最初問いを立ててそこでそれを討論していく形なんですけど、その問いを立てるのを考えてくれる人を探しているって言われて、自分から立候補して友達と一緒に問いを考えています。
それが結構難しくて何時間もかかって一個の問いを考えるとか、**結構精神的に疲れることなんですけど、そういうのに積極的に参加してやれてます。**

参加者事後インタビュー抜粋　(Dさん：長崎県、普通科高校2年生)

Q:Willdoor Compassはあなたにとって必要なものですか？

A：必要です。やっぱり先生だけじゃ…先生でも必要な知識を持ってる先生ってあんまり…そういう知的な会話？なんて言うんだろ、**学校の授業とかで質問するっていう先生があんまりいなくて、やっぱり友達だけの会話になってしまう時に親に相談するっていうのもちょっと違うし、そういう時にどうしたら良いんだろうって思ってたけど、こういうサービスっていうか、こういう相談場出会えて、なんか親身になって相談聞いてもらうのが嬉しいかなっていうのです。**

Q:例えばなんだけど、Compassが学校に出張で来てたらどう？この時間相談行ってもいいみたいな相談員とか、compassの誰か…オンラインでここにいるよーみたいな、探究で居残りしてる時間みたいに私たちが画面上にでもいるみたいなのがあれば

A：凄い助かると思います。他のチームの子達でも先生によっては良い回答が得られないとかで、どうしたら良いかわからない、躓いてる子とか沢山いて、大学の先生とアポ取るのは難しいけど学校の先生もちょっと違うしそういう中間的というか、もっと引き出しを探している子は沢山いるから、それは助かると思いますね皆。

公募テーマ：E.「多様な個性・才能・創造性を開花させ育むサードプレイス」に関するテーマ
（b）「既存のサードプレイスの進化」に関するテーマ

あらゆる家庭環境の子どもに開かれたピア・ラーニング型「放課後プログラミングクラブ」のチュートリアルパッケージ開発実証

最終報告書

公開版

一般社団法人Kids Code Club

2023年2月24日

目次

本事業のサマリ

1. 背景と目的
2. 目指す姿と本実証で検証したこと
3. 実施内容
4. 関係者にもたらす効果
5. 自走・普及に向けたプランと示唆

テーマE：あらゆる家庭環境の子どもに開かれたピア・ラーニング型「放課後プログラミングクラブ」のチュートリアルパッケージ開発実証（一般社団法人Kids Code Club）

実証背景と内容

背景

当団体は、あらゆる家庭環境の多様な発達特性を持つ子どもたちがテクノロジー方面での能力を開花するための無料のピア・ラーニング型のサードプレイス「放課後プログラミングクラブ（放プロ）」を構築してきた。本実証では生育環境や発達特性から適性はありつつも学びのレディネスが不足する子どもたちが、途中離脱することなく「自律的かつ協働的な学習者」となるためのチュートリアルパッケージを開発し、サードプレイス内に実装することを目的とする。

取組内容

①サードプレイスの創出と、その効果測定

- 対象者：プログラミングに興味がある小3～中3の子ども
- 育成する人材像：放プロの雰囲気や、自己学習、ピアラーニングのやり方に慣れ、「2ヶ月の壁」を超えて、参加継続の意欲が高まっている。自走・協働のための基本動作が身についている。
- プログラム内容：基礎的なコンピューターリテラシーを身につけ、様々なプログラミング作業を進めることができるようになるためのチュートリアル・パッケージを開発・提供する
- 期間：2022年11月～2023年2月

②自走に向けたプラン具体化と示唆出し

- 当初の自走プラン：財源として、マンスリーサポーター制度による個人寄付の安定的確保ならびに学校や団体向けにパッケージ販売を想定。人的資源として、元米国マイクロソフト社員が理事として参画、プロボノ派遣プログラムを活用し10月からチーム組成

③普及に向けたプラン具体化と示唆出し

- 当初の普及プラン：普及の柱として、これまで構築した外部パートナーシップを基盤にしつつ、①公立小学校の子どもたちの参加拡大のため、自治体・教育委員会と交渉（公認アプリケーションとしてGIGA端末で利用可能にする等）、②学習支援団体に通う子どもたちへの展開を見込む

実証成果

①サードプレイスの創出と、その効果測定

- 多様な背景・特性をもった子どもが2ヶ月の壁を超えるためのチュートリアルパッケージの初期プロトタイプを開発し、継続率向上とスタッフの負担軽減において一定の成果を出すことができた。

②自走に向けたプラン具体化と示唆出し

- 本実証で開発した「初心者コース」は3月以降も継続が決定している
- 必要な財源は助成金・寄付で確保予定、人的資源は当初の予定どおり進行

③普及に向けたプラン具体化と示唆出し

- 困難を抱える子どもにも有効かつスタッフの負担も減ることが確認できたため、連携先拡大に向けて協議を進める
- すでに今年度から提携している学習支援団体（4団体）で導入。
- 外部の複数のサードプレイスで利用されることを想定したチュートリアルパッケージの共同開発が進行中、学校での導入を最終目標としている

※2025年までに、利用者数1万人を目指す

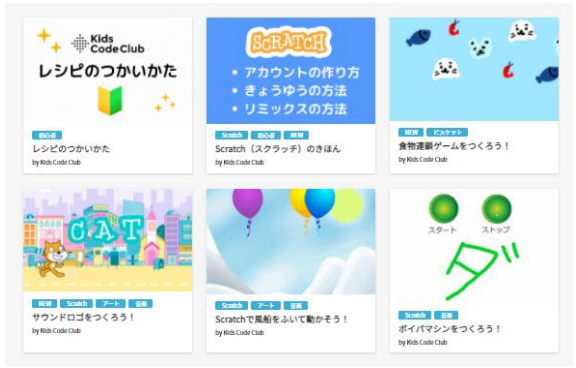
参考）一般社団法人 Kids Code Clubの紹介

事業概要

「生まれた環境に関わらず子どもたちが好きなことを好きなだけ学べる社会をつくる」をミッションに下記事業を運営

- **放課後プログラミングクラブ**：週2日、約50-60人の小中学生同士がプログラミングを教え合うオンラインスペース。**これまで230回開催、のべ6,800名以上が参加**（右記画像上部、本資料P6に詳細）
- **キッズコードレシピ**：手を動かしながら自学可能な、動画と画像を中心にしたプログラミング教材サイト。**利用者数は48万人を突破**（右記画像下部）
- そのほか、ひとり親世帯へのパソコン・Wi-Fiの無償貸出や、英語で学ぶコンピュータサイエンス・親子プログラミング教室を展開





これまでの活動を評価いただき、様々な団体から支援ををいただきながら事業を拡大中

主な受賞・採択実績

Next Education Award

日本初の包括的な教育アワード**Next Education Award**で100近い教育実践の中から最優秀賞を受賞

舞い上がれ 社会を変える みんなの力 休眠預金を活用した事業です

2021年・2022年に休眠預金活用法に基づく実行団体として採択され事業を実施中（資金分配団体：株式会社READYFOR・NPO法人キッズドア）

Hatch Edu

UWC ISAK ジャパンが主催する教育アクセラレーター**「HatchEdu」の協働パートナー団体として採択**

代表者紹介



Kids Code Club 代表
石川麻衣子

- 九州大学工学部に入学をしたものの、経済的な事情から中退。その後は日雇いベースの仕事で生計を立てる「ワーキングプア」状態にあった中、プログラミングを学んだことで、経済的自立を達成
- プログラミングのスキルのみならず、「とりあえずやってみて、フィードバックをもらって、そこからどんどん良くしていく」という姿勢、そして試行錯誤しながら前に進む力を身につけられたことが、人生を変えるきっかけになったと実感
- 子どもたちが「困難の中にあっても前に進む力」「自ら学び続ける力」を早い時期から身につけ、自分の人生を自分で切り拓いていくきっかけにしてもらえたら、と思いKids Code Clubを2016年に立ち上げ

1. 背景と目的

背景

【社会的背景及び課題認識】
プログラミング・ITスキルの学びは、子どもたちのテクノロジー面での能力を開花させる意味でも、**多様な才能や創造性を伸ばすための基礎力としても重要であるが、学校の「情報」科目だけでは質量とも不十分である。**また、現状の**「サードプレイス」でのテクノロジー学習の機会は、各家庭が費用を負担するものが大半かつ比較的高額であることも多い**ため、すべての子どもたちが**容易にアクセスできるものではない。**

一方で、社会経済的に困難な環境で育っている、多様な発達特性持っている子どもたちの中にもテクノロジー面での才能のある子どもたちが存在する。彼らの能力を開花させ、また**彼らの強みとなりうるレジリエンスを生かして活躍できるようなパスをつくることは社会的にも重要**であるが、現状の**学校教育では彼らの独自のニーズに切り込んだ個別対応は困難**である。

【当団体の解決のアプローチ及びこれまでの活動成果】
当団体では、上記の課題を解決するため、**あらゆる家庭環境の多様な発達特性を持つ小中学生に対し、ピアラーニング型のプログラミング学習・ITスキル獲得の機会をオンラインで、かつ無料で提供**しており、2016年以降、学校・行政・国内外のNPO・企業等と連携しながら、**のべ9,000名以上の小中学生にプログラムを届けてきた。**

その中には、磨けば光る才能を持ちながら、きっかけを掴めずにくすぶっている子どもたちもおり、**彼らの驚くような成長の過程を見届けると同時に**、困難を抱える子どもたちが**テクノロジー教育にアクセスし、離脱せずに継続するためのボトルネックについても理解を深めてきた。**

目的

【当団体の中長期的な目標】
当団体では、これまでの経験を活かし、**あらゆる家庭環境の多様な発達特性を持つ子どもたちがテクノロジー方面での能力を開花するための持続可能なエコシステムの構築**を志向している。

【当団体のサードプレイスを進化させる目的】
プログラミングに純粋な好奇心をもち、潜在的な適性を示しているものの、これまでの生育環境などから**学びのレディネスが不足する子どもたちが、途中離脱することなく「自走可能かつ協働的な学習者」として育つような仕掛けが搭載されたチュートリアル・パッケージを開発し、サードプレイス内に実装することを目的とする**

2. 目指す姿と本実証で検証したこと

「放課後プログラミングクラブ」の目指す姿（中長期）

- **小学校～高校生によるピアラーニング**：大人に依存せずに子どもたち同士で学び合う状態が生まれ、その学びの質が深化し続けている
  - 社会経済的に恵まれた子だけでなく、多様な社会経済的背景や発達特性をもった子どもたちが、**離脱することなく、安心して学ぶことができるラーニングパスが設計されている**
  - **子どもたち自身が学んだことを生かして授業を開講したり、オペレーション改善のためのデジタルツールが生み出されたりする**、取り組みを次々と生み出している、**創発的なコミュニティに進化**している
- **社会的評価にもつながる学び合い歴の可視化**：子どもたちの学びの経験やコミュニティへの貢献が、単に可視化されるのみならず、**NFT等も活用し、奨学金の獲得やAO入試などにもつながる社会的評価に発展**している
- **活動規模**：2025年までに、**1万人の小中学生のオンライン参加者（アクティブ参加率20%）、メンターの3割は中高生**となっている
- **持続可能な運営体制**：プログラミング学習に対して潜在的な意欲をもっている**子どもたちが家庭環境を問わず無料でアクセスできる場所であり続けるために、運営を継続する仕組みが構築**されている

本実証のゴール・検証したこと

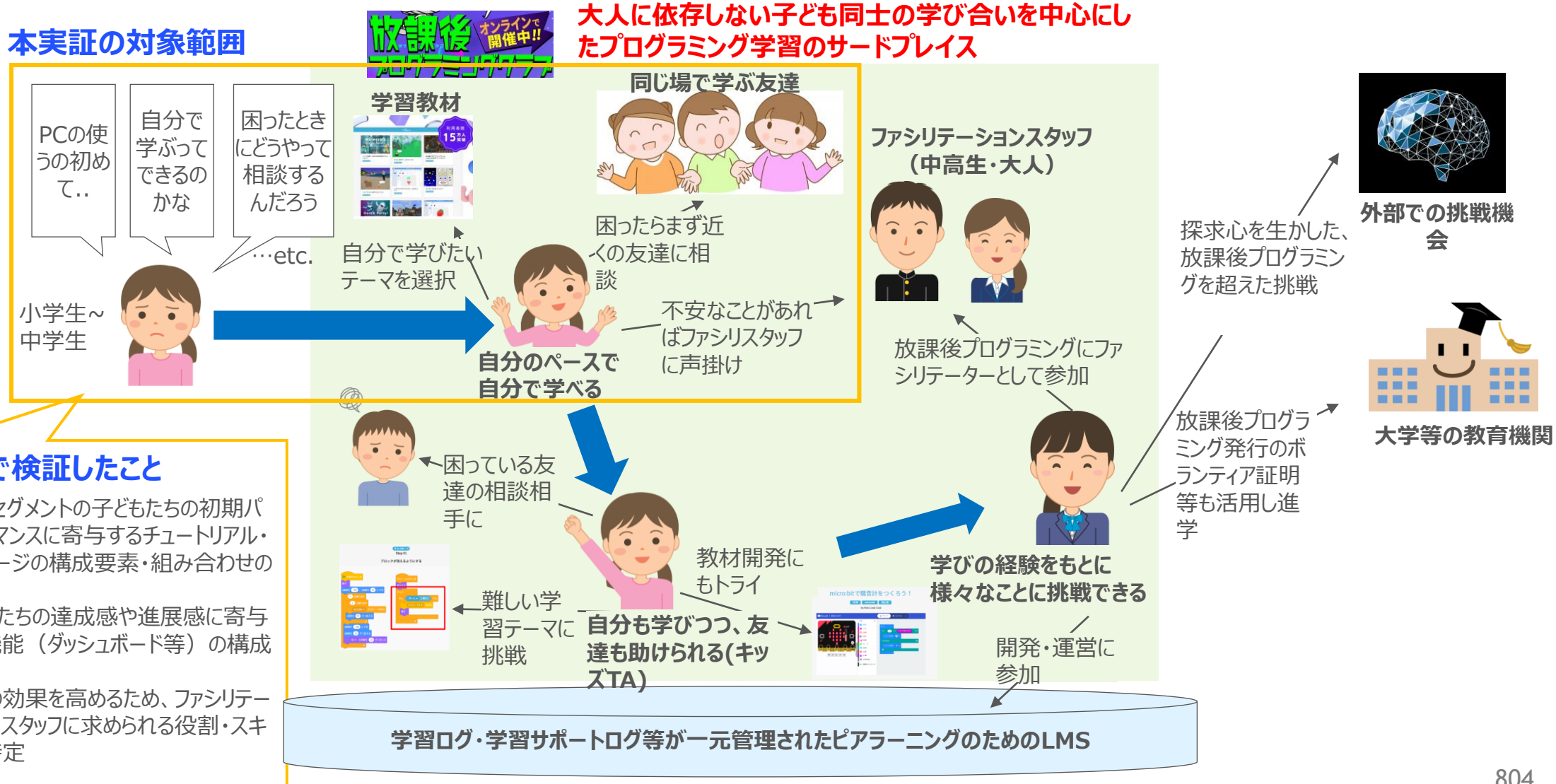
【本実証のゴール】

- 生育環境や発達特性からIT学習の継続が困難な子どもたちの初期離脱率を改善し、「自律的で協働的な学習者」に成長するための基盤形成となる導入時プログラムの開発
- 具体的には、「放課後プログラミングクラブ」参加初期のコア・カリキュラムとなりうる「チュートリアル・パッケージ」（アセスメント・チュートリアルレシピを組み合わせたラーニングパス）の構築・導入に向けたプロトタイプの開発・ユーザーテスト

【本実証で検証したこと】

- 対象セグメントの子どもたちの初期パフォーマンスに寄与するチュートリアル・パッケージの構成要素・組み合わせの特定
- 子どもたちの達成感や進展感に寄与する機能（ダッシュボード等）の構成要素
- 学びの効果を高めるため、ファシリテーション・スタッフに求められる役割・スキルの特定

参考）中長期的に目指す姿・本実証の対象範囲・検証したこと



本実証で検証したこと

- 対象セグメントの子どもたちの初期パフォーマンスに寄与するチュートリアル・パッケージの構成要素・組み合わせの特定
- 子どもたちの達成感や進展感に寄与する機能（ダッシュボード等）の構成要素
- 学びの効果を高めるため、ファシリテーション・スタッフに求められる役割・スキルの特定

参考）既存の「サードプレイス」の概要と課題

「放課後プログラミングクラブ（放プロ）」の概要

対象者とその募集・選抜方法

- **対象の児童・生徒：** プログラミングに興味がある小3～中3の子ども
- **募集方法：** Webサイト・SNS、複数のIT系NPOと連携した独自のプログラミング教育ネットワークで募集（対象者の児童・生徒の選抜は行っていない）

プログラム内容



- 週2回**放課後にバーチャル会場に集まり、プログラミングを中心としたデジタル作品づくり**を行う。参加費無料。
- 毎回ひとつのテーマに沿って自由に作品をつくり発表する。初心者向けには作り方のレシピを提供（利用者数48万人）。
- 大人が教える講義形式ではなく、**小中学生のキッズTAを中心とした、ピアラーニングの場**
- 環境がない家庭には**PC・Wi-Fiを無償貸与**している（現在30セット貸出中）

プログラム後の育成イメージ

- **テクノロジー学習において自学が可能という認識**ができている
- 未知のものに対して、様々な情報を組み合わせて、**自分で粘り強く答えをつくり上げていく**ことに抵抗を感じない
- 学習者同士で**多様な知を共有する文化に親しみをもって他者に貢献**しようとする

課題

- 複雑な環境に育つ子どもたちが、**プログラミング・IT領域で自らの力で、潜在的な能力を伸ばしていくために、プログラム参加後の最初の2ヶ月が非常に重要**（離脱者の大半は、この期間に離脱）
- すでに「2ヶ月の壁」を乗り越えられない**子どもたちの要因は、類型化可能なところまで調査は進行中**（利用データ分析や子どもや保護者へのインタビューも実施済み）
- しかしながら、「2ヶ月の壁」突破に向けた対応が**一部スタッフの属人的な専門性・多大な時間投資に依存**しており、結果として、**プログラム参加希望者のさらなる受け入れのボトルネックになっている**

3. 実施内容

対象者とその募集・選抜方法

対象の児童・生徒

- 放プロに初めて参加する小3～中3の子ども
- 過去に放プロに参加していてが離脱してしまった、または、参加を躊躇している子ども

※合計30名

募集方法

- Webサイト・SNS、LINE（登録者約1,100名）で募集

※「社会経済的に多様な子どもたちに門戸を広く」というプログラムの趣旨から、選抜は実施しない

プログラム内容

基礎的なコンピューターリテラシーを身につけ、様々なプログラミング作業を進めることができるようになるためのチュートリアル・パッケージの開発・提供

- 過去の離脱パターンを踏まえ、放プロへの参加継続に必要なスキル・経験が得られるチュートリアルレシピを作成する
- あらたに参加する**子どもへのアセスメントを行い、チュートリアルレシピを組み合わせて個別最適化されたラーニングパスに沿って2ヶ月間（全5～6回）「放プロ初心者コース」でサポート**を行う

期間

2022年11月～2023年2月

※募集は2022年12月から

プログラム後の育成イメージ

- 放プロの雰囲気や、自己学習、ピアラーニングのやり方に慣れ、「2ヶ月の壁」を超えて、参加継続の意欲が高まっている
- 自走・協働のための基本動作が身についている
- 参加継続後の長期的な育成イメージは以下のとおり
  - テクノロジー学習において自学が可能という認識ができている
  - 未知のものに対して、様々な情報を組み合わせて、自分で粘り強く答えをつくり上げていくことに抵抗を感じない
  - 学習者同士で多様な知を共有する文化に親しみをもって他者に貢献しようとする

3. 実施内容：本実証のプロセス

本実証では、過去の離脱パターンを踏まえて、放プロの参加継続に必要なスキル・経験が得られるチュートリアルパッケージを、2回のオリエンテーションと実証コース「初心者コース」において提供。ラーニングシステムを活用しながら、個別最適化を図ったラーニングパスに沿って、約2ヶ月間サポートを実施しました。

本実証のプロセス



1時間のオリエンテーションを2回実施したあと、約2ヶ月の初心者コースを経て、実証終了後に通常コースへ参加

実証前のプロセス



30～45分のオリエンテーションを1回実施したあと、すぐに通常コースへ参加

3. 実施内容：実証コース「放プロ初心者コース」の募集

「子どもたち同士の学び合いを促進するために、社会経済的に多様な子どもたちに門戸を広く」というプログラムの趣旨から、生育環境・発達特性等による選抜は実施せず、 Webサイト、SNS、既存のLINE友だち登録者から広く参加者を募集しました。

対象の児童・生徒

- 放プロに初めて参加する、または、参加したばかりの小3～中3の子ども
- 過去に放プロに参加していてが離脱してしまった、または、参加を躊躇している子ども

募集方法

- Webサイト、SNS、LINE友だち登録者（約1,100名）への配信で募集

募集ページURL

https://kidscodeclub.jp/hopro-biginner/

内容

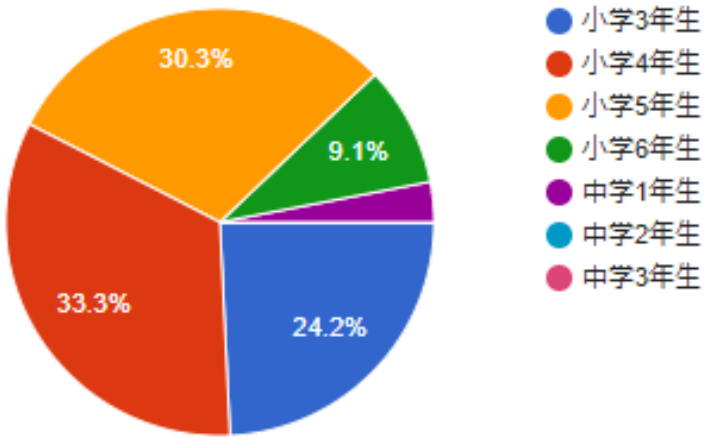
- 2回のオリエンテーションのあと、毎週火・金17～18時に開催するクラブに自由参加してもらう
- 期間は2022/12/12～2023/2/10



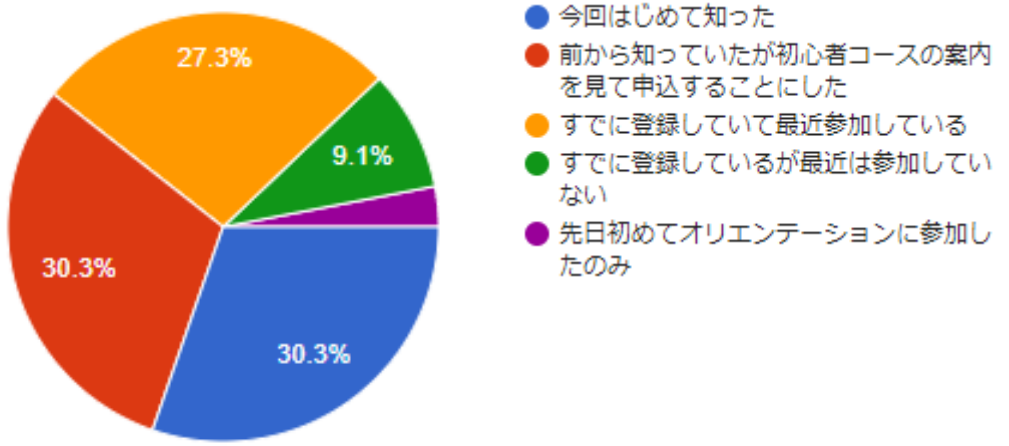
3. 実施内容：放プロ初心者コースの参加者の特徴①

経済的困難、発達特性、不登校、ひとり親、海外にルーツを持つ子どもなど、多様な生育環境・発達特徴をもつ子どもから応募がありました。また、「初心者向け」とすることで、これまで申し込みを躊躇していた層や、参加しはじめたばかりで活動に慣れていない層のニーズを満たす機会となりました。

参加者の学年



放プロについて



募集結果

【応募者数】 33名（3名が開始前にキャンセル）

【参加者数】 30名

【インタビュー人数】 11名

【終了後アンケート回答人数】 24名

保護者の声

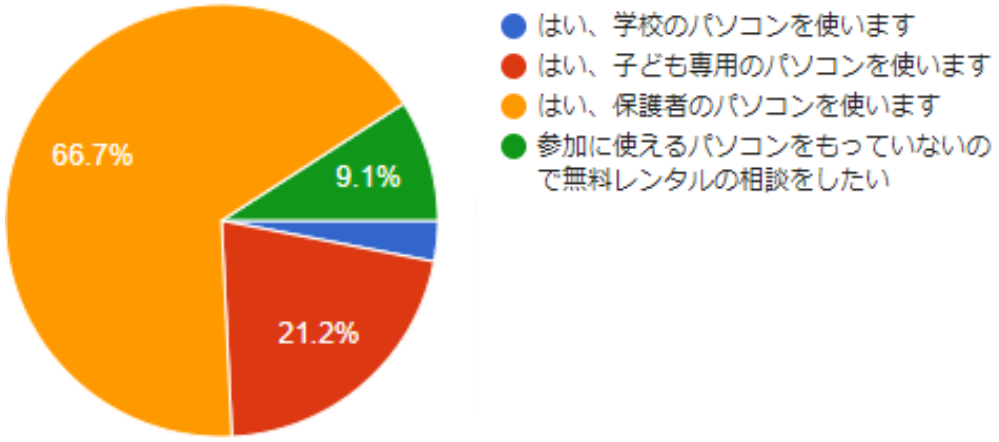
放プロのことはICT支援員の人に教えてもらいました。レベルが高い子どもが集まっている気がして、自分の子どもには無理だと思って今まで申し込みできませんでした。初心者コースと聞いて「これなら！」と思い申し込みしました。

以前に放課後プログラミングクラブに参加したことがあったけど、難しくて挫折してしまった。今回の初心者コースでもう一度チャレンジしてみたいです。

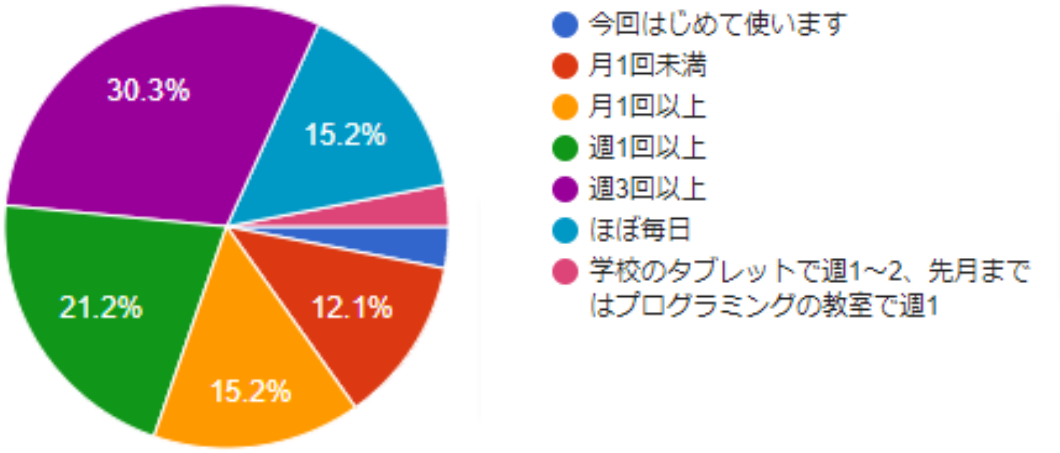
3. 実施内容：放プロ初心者コースの参加者の特徴②

参加に使えるパソコンをもっていない4名の子どもには、長期で使えるノートパソコンを無料でレンタルしました。学校配布のPCを利用する子どもは1名のみとなっており、GIGA端末を学外でも自由に使えるようになると、子どもたちの自己学習の促進に繋がることが考えられます。パソコンの使用頻度については、月1回未満～週1・2回程度の、比較的利用頻度の低い子どもと、週3回～ほぼ毎日の高い子どもとで、ちょうど半々の結果となりました。

パソコンで参加できますか？



お子さんは普段パソコンを使っていますか？

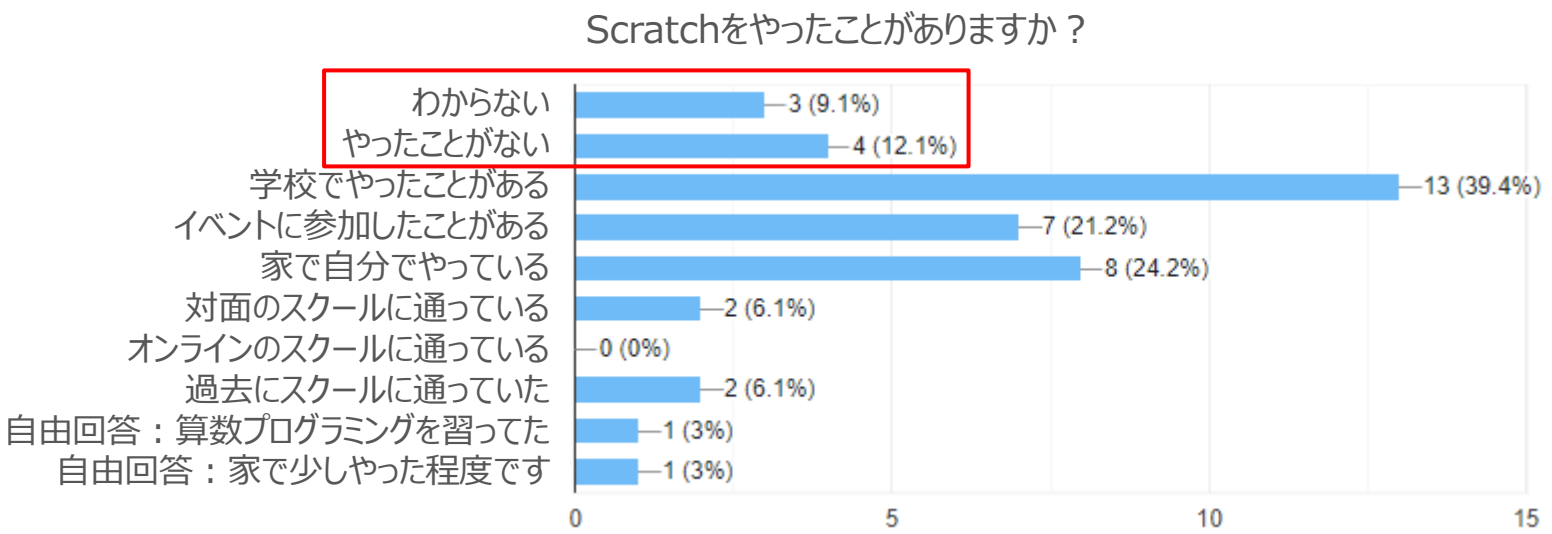


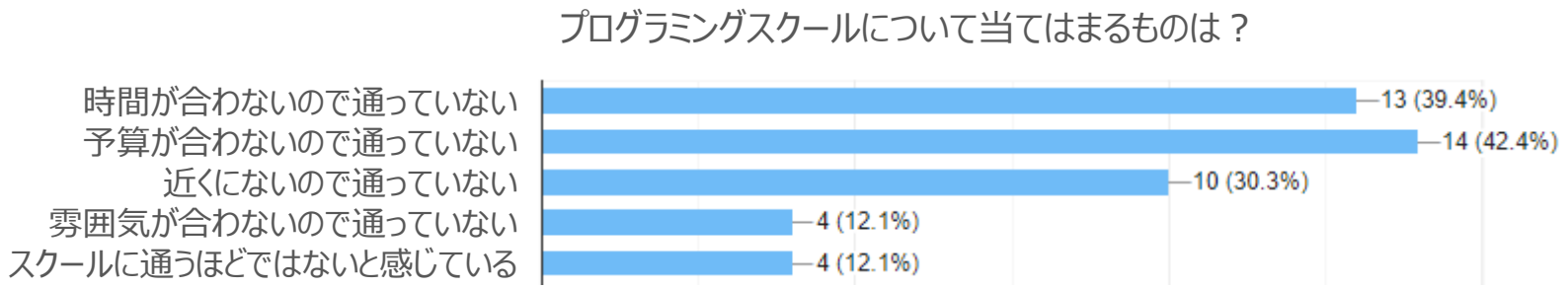
保護者の声

パソコンのレンタルも参加も無料で、本当に感謝しかありません。子どもは、パソコンが家に届いてから今までやりたかった事を沢山やっています。毎日楽しそうです。

3. 実施内容：放プロ初心者コースの参加者の特徴③

学校でのプログラミング授業の影響もあり、全くの未経験者は12（～21）%程度となりました。88%の子どもがスクールの経験がなく、放プロ全体と比較すると「家で自分でやっている」の割合が16ポイント、「イベントに参加したことがある」の割合が11ポイント低くなっています。一方、「学校でやったことがある」の割合は、放プロ全体よりも13ポイント高く、「学校でやったことで興味をもったが、まだ学外で学びはじめてはいない」という子どもが多く参加していることが考えられます。







保護者の声

家でScratchをやったことがありますが、一人でやっていると少しでもわからない所があると諦めてやめてしまいました。保護者が教えてあげることもできず挫折しました。

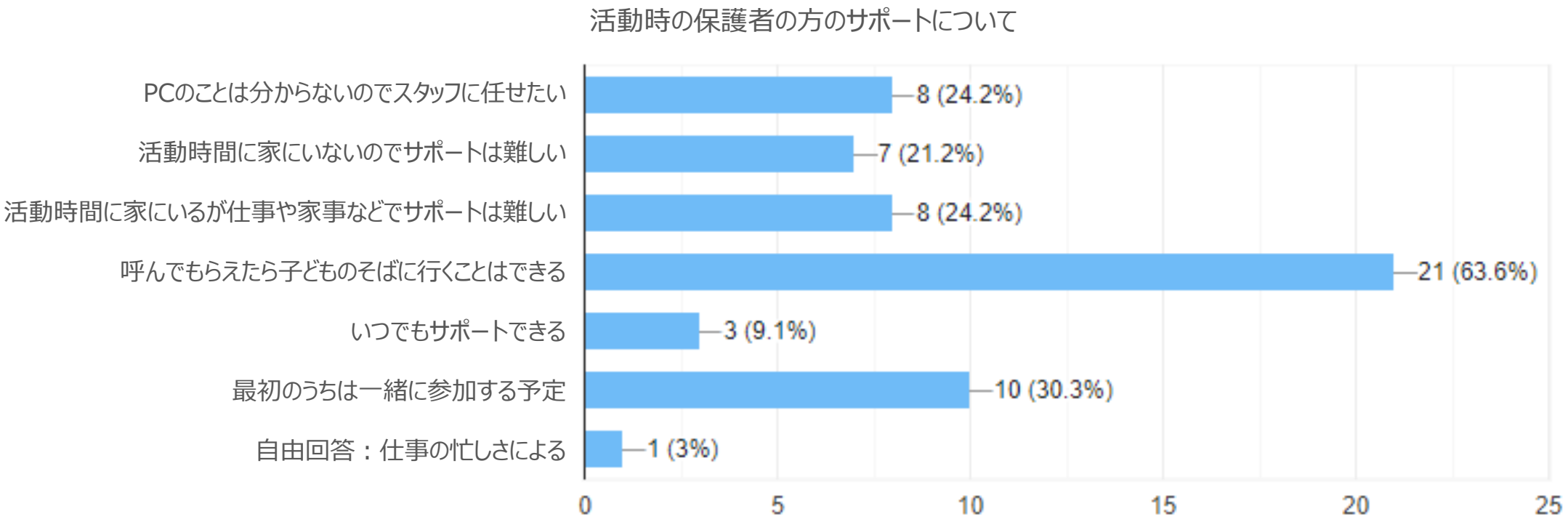


保護者の声

子どもからプログラミング教室に通いたいと言われていたのですが、費用も送迎も難しくてずっと我慢させていました。

3. 実施内容：放プロ初心者コースの参加者の特徴④

「呼んでもらえたらそばに行ける」「最初のうちは一緒に参加する」という協力的な姿勢で応募された方が63%以上となりました。オンラインで実施するため、会場へのログイン、Scratchやマインクラフトへのサインイン、マイク・カメラ等の技術的トラブル解決など、保護者の方のご協力の有無は、子どもの活動に大きな影響を及ぼします。保護者の方にIT知識がないこと自体はまったく問題なく、困った時に気軽にLINEで問い合わせしてもらえる関係構築が重要と考えています。



3. 実施内容：オリエンテーションのアップデートと実施

1時間のオリエンテーションを2回実施して、放プロで活動するにあたってのマインドセットや、活動の進め方などについてレクチャーしました。これまで1時間1回だったところ、特に足りていなかった部分を丁寧に解説するなど、改善して実施しました。

オリエンテーション①の内容

放プロでの過ごし方を説明

- 放プロってどんなところ？学校や塾とどう違うの？
- 距離の壁は超えれる、世界は広い！
- インクルーシブな学び合いの場である説明
- 放プロ会場でのマイクやチャット、画面共有の方法



運営：Kids Code Club（キッズコードクラブ）

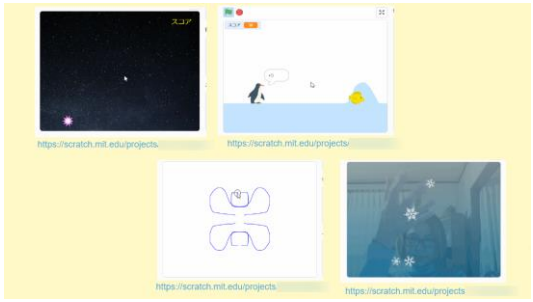


日本全国・海外からもコミュニティに参加

オリエンテーション②の内容

プログラミングを学ぶための技術的な説明

- レシピの使い方の説明
- ラーニングダッシュボードの使い方の説明
- 今後は子どもだけの参加を想定して、保護者のサポートが必要なアカウント作成やメール認証を終わらせる





3. 実施内容：ラーニングシステムの開発（フロント画面）

プログラミングを学習する子どもが短期間でその楽しさを実感し、放プロへの参加を継続できるよう、必要なスキル・経験を効率よく得られる「ラーニングパス」を、個別最適化された形で参加者に提供するためのラーニングシステム（ラーニングダッシュボード）を開発しました。



メッセージ機能

子どもによってラーニングパスの進度やスキルが異なるため、状況に応じて非同期で個別に声かけを行うための機能。LINE連絡では保護者で情報が止まってしまったため、子どもに直接声かけするために実装した。

放プロチャレンジ

プログラミングの技術的な学習とは別に、発表やチャット、リアクションなど、放プロでの過ごし方に慣れたり、ピアラーニングを促進するための行動タスクを提示する機能。参加時に無理なくできるものから取り組んでもらい、できたものにはチェックを入れてもらった。達成感を感じてもらうことも期待して実装した。

ラーニングパス

放プロ継続に必要なスキルや経験が得られる「レシピ」に、ひとつずつ取り組んでもらうための機能。レシピに関連する回答を正しく入れると次のレシピに進めるようになっている。「好き・嫌い」「簡単・難しい」などの簡単なフィードバックや感想が送信できるようになっており、それを元に個別に異なるレシピを手動でアサインした。終わったあとも自由に復習できるようになっている。

スキップ機能

苦手なレシピや、やり方が分からないレシピを一度だけスキップできる機能。子どもがなんらかの理由でつまづいている時にフィードバックが得られるようにして、必要に応じてフォローを行った。話すことや意思表示が苦手な子どもでも気軽に利用できた。多くの子どもからスキップされるレシピは改善が必要などの指標にもなる。

3. 実施内容：ラーニングシステムの開発（管理画面）

子ども毎に完全に異なるラーニングパスの作成を可能とし、レシピ完了時の「好き・嫌い」「簡単・難しい」などのフィードバックや感想、放プロ中の会話などの中から出てきた子どもの好みや希望をもとに、その場でレシピを柔軟にアサインできるようなシステム仕様にしました。ラーニングパス外のレシピに自発的に取り組む子どももいましたが、本人の意思を尊重し、後付でアサインして学習履歴が残るようにしました。



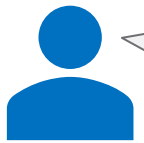


User ID	User Name	E-mail	Path Name (Code)	Recipe Title	User KeyData	User Comment	UpdatedDateTime
				Scratchであそぼう！	たまご	soso|like 出てきたゲームで楽しく遊びたい。	2022-12-16 19:46:39
				ラーニングパスの使い方	ベーコン	easy|ok わからなかったことがわかってよかった	2022-12-27 14:21:03
				レシピのつかいかた	バター	easy|like レシピを使うときにやってみたい	2022-12-27 14:23:28
				はじめてのPC：ウィンドウを ならべる	クレープ	hard|ok 今度使ってみたい	2023-01-13 16:17:42
				作りかた	[illegible]	easy|ok 忘れた時に使いたい	2023-01-13 16:19:06
				マインクラフトであそぶ時の10のルール	とうもろこし	easy|like しっていたけど見返せてよかった	2023-01-13 16:31:06
				Minecraft Education Editionのはじめ方	バター	easy|like 忘れないようにしたいです。	2023-01-13 16:42:01
				Scratchで歩いてるように見せる	チーズ	easy|like 色々なことに役立てたいです。	2023-01-13 16:43
				Scratchでジャンプする	お肉	easy|like 「歩いたように見せる」と組み合わせたら楽しそう！	2023-01-13 16:46
				Scratchのきょうゆうの方法			

フィードバックによって
次にアサインするレシピを決定する



「ラーニングパスを進めていないのはなぜ？」というスタッフの声かけに対して



参加者の声

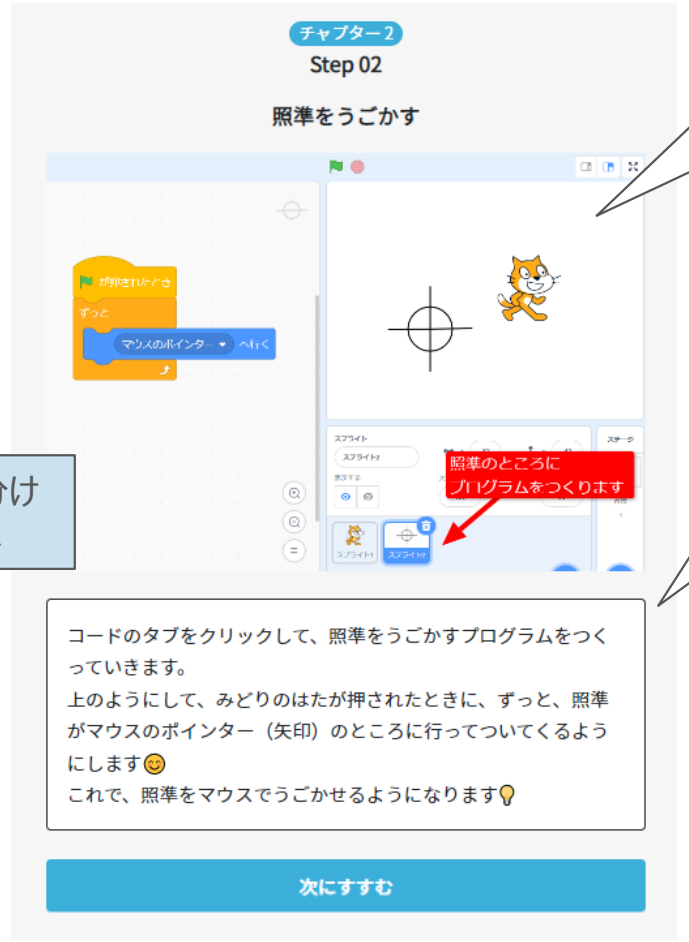
ラーニングパスで出されたレシピとは違うレシピをやっていたので、進んでいませんでした（その後、本人の希望を聞いてアサインし直したレシピは喜んで取り組んでいた）

3. 実施内容：ラーニングパスで提供されたレシピの仕様

子どもが好むゲームやアートなどのプログラミング作品を、初心者でも簡単につくりながら学べる教材（レシピ）を提供。プログラミングの知識を詰め込むのではなく、作品を完成させる過程で自然と理解が進むような内容になっています。完成後は、自分なりのアレンジができるような問いかけを行い、探究を促しています。



全体を1～4つ程度のチャプターに分けて順番にプログラムづくりを進めていく



プログラムの作り方や操作方法を言葉で説明すると複雑になりがちなため、5～10秒程度の短い動画（音声なし）や静止画を見て理解できるように工夫している

プログラムのしくみや作り方のポイントをシンプルな文章で説明している

レシピ完了後に出てくるアイテム名や完成した作品のURLを提出してもらう



3. 実施内容：ラーニングパスでアサインされたレシピ一覧

本実証用にあらたに作成した初心者向けのレシピのほか、小中学校を含め、これまで48万人以上に利用されてきたレシピの中から、特に人気のレシピを採用し、ゲーム／アート、初級／中級に分けて、子どものスキルや好み、フィードバックや会話の中で得た本人の希望に合わせてピックアップしてアサインしました。

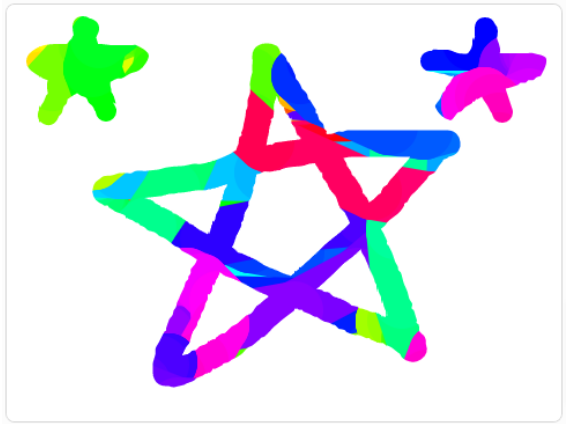
ルール・使い方などのレシピ（共通）	Scratchのレシピ（ゲーム系／初級）	Scratchのレシピ（アート＆音楽系／初級）
oViceへの入り方・使い方	星タッチゲームをつくろう！	「光の虫」にボイス効果音をつけよう！
放プロに楽しく参加するための約束	迷路ゲームをつくろう	波紋（はもん）アートをつくろう
Scratchであそぼう！	シューティングゲームをつくろう！	Scratchでアイスクリームをつくろう！
ラーニングパスの使い方	おみくじゲームをつくろう！	Scratchでおえかきアプリをつくろう！
レシピのつかいかた	きせかえゲームをつくろう	きりぬきアート&音楽
はじめてのPC：ウィンドウをならべる	**Scratchのレシピ（ゲーム系／中級）**	**Scratchのレシピ（アート＆音楽系／中級）**
Scratch（スクラッチ）のアカウントの作りかた	射的ゲームをつくろう！	デジタルアート＆音楽をつくろう！
マインクラフトであそぶ時の10のルール	ペンギンジャンプゲームをつくろう！	もようをしきつめよう！
Minecraft Education Editionのはじめ方	迷路を自動生成しよう！	デジタルアートをつくろう！
Scratchで歩いてるように見せる	横スクロールをつくろう！	雪をつもらせよう
Scratchでジャンプする	リアルなジャンプをつくろう！	
Scratchのきょうゆうの方法	脱出ゲームをつくろう！	

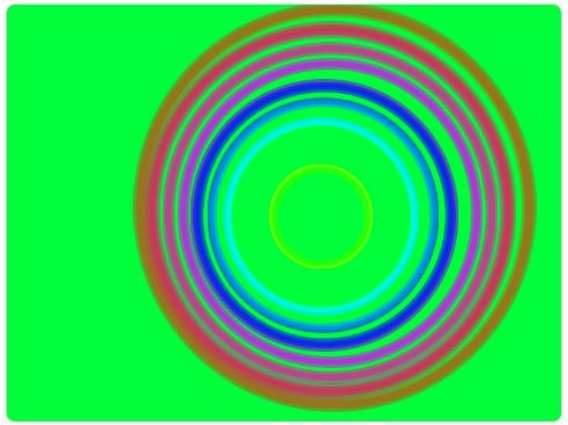
3. 実施内容：ラーニングパスで提出された作品例

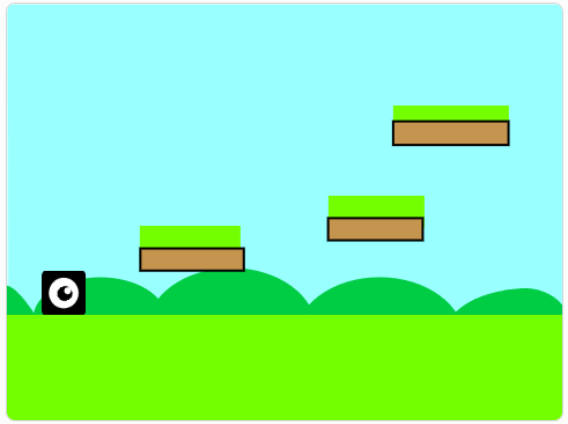
提出された作品数は64件。レシピそのままで作成しているものだけでなく、自分なりのアレンジを加えている作品も多く見られました。作品を提出するためには、Scratchへの登録と保護者のメールアドレス承認が必要ですが、思いの外ハードルが高く、個別サポートを多数実施しました。他者と作品の共有ができることで、コメントやいいね等での子ども同士やスタッフとのコミュニケーションが発生し、モチベーションアップにもつながることが、インタビューやアンケートによって分かりました。

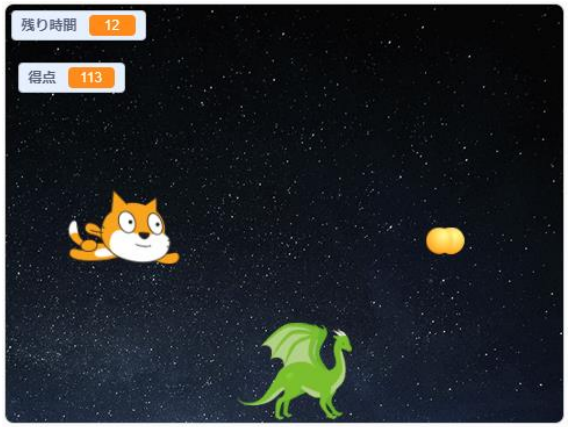


ジャンプゲーム

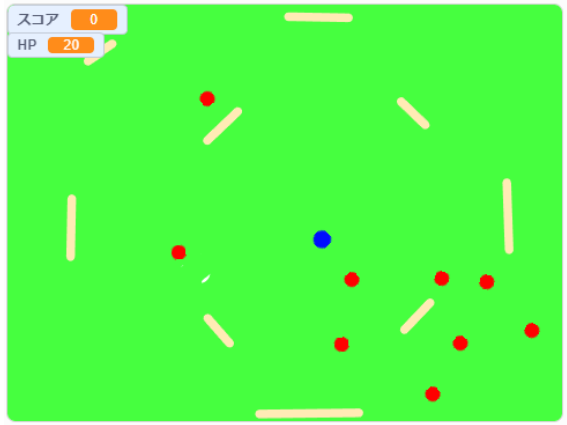

きりぬきアート


波紋アート


ジャンプゲーム（オリジナル）



シューティングゲーム



シューティングゲーム（オリジナル）

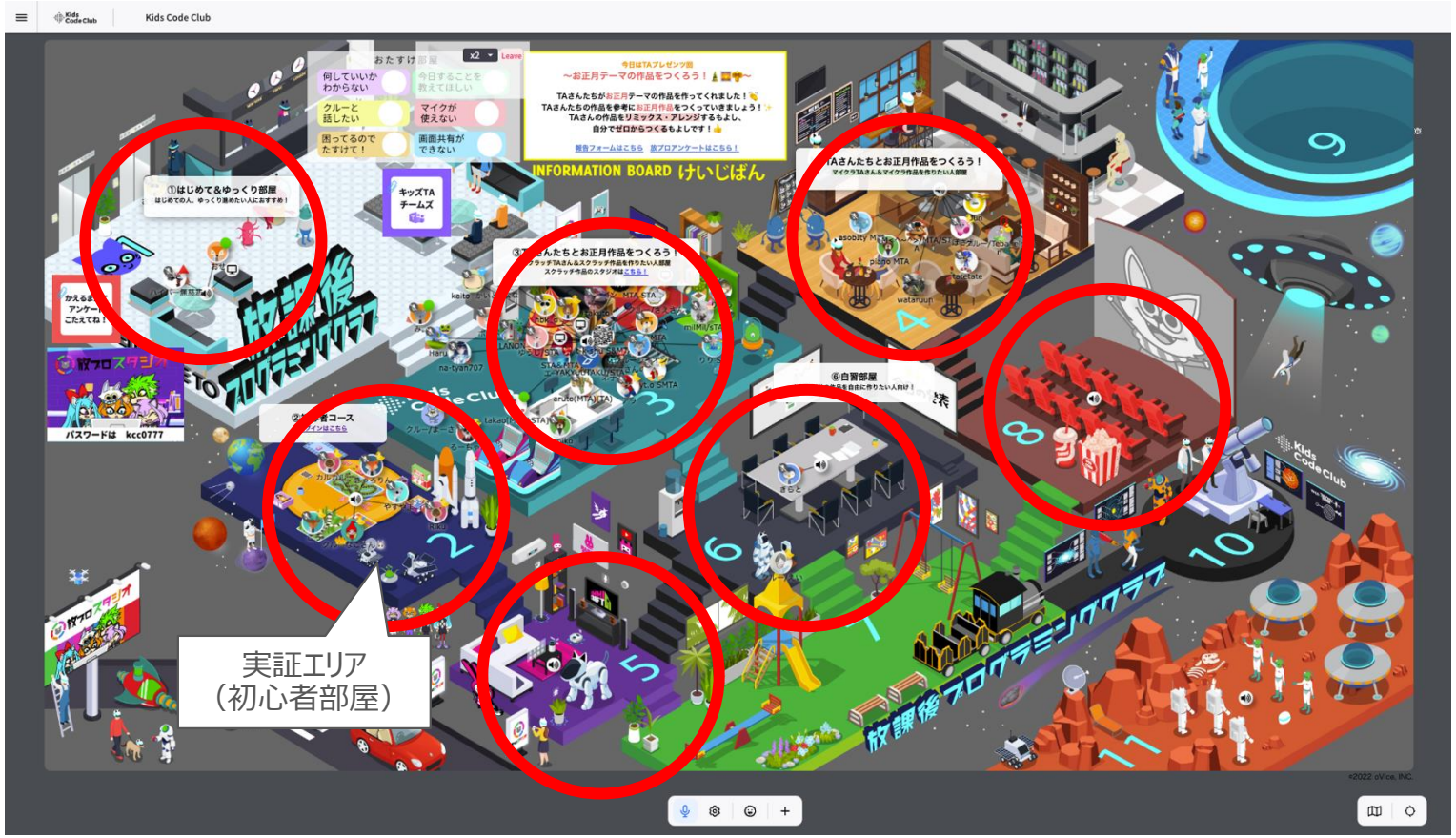
参加者の声

スクラッチのコメントがたくさんきて嬉しかった！はじめて！
スタッフの人とフレンドになってスクラッチの中でよく話してる！

スクラッチは何年もやっているけどSNS的な使い方は全く意識していなかった。放プロではみんながフォローしてくれるから、こちらも返したくなる。色んな人の作品を見るのが楽しい。

3. 実施内容：放プロ会場の設計

会場には初心者コースの子どもだけでなく、以前から参加している子ども（通常コース）も合わせて70名近くが集まるため、混乱しないように初心者コースは②の部屋で活動。通常コースでは、日毎に設定されているメインテーマに沿って③④などの部屋で活動しますが、初心者コースの子どもも、興味があるときは③④の部屋で活動して良いことにし、他の部屋にもその日の気分に合わせて自由に移動したり、各部屋で交流しながら、放プロの雰囲気に慣れてもらいました。



①	ロビー＆はじめて・ゆっくり部屋
②	初心者部屋
③	メインテーマの部屋（1）
④	メインテーマの部屋（2）
⑤	しずかな部屋（話しかけない部屋）
⑥	自習部屋
⑧	空き部屋



初心者コースの人にはひよこマークをつけてもらい、同期が分かりやすいように＆スタッフが対応しやすいようにしていた

3. 実施内容：放プロ＆初心者コースのタイムテーブル

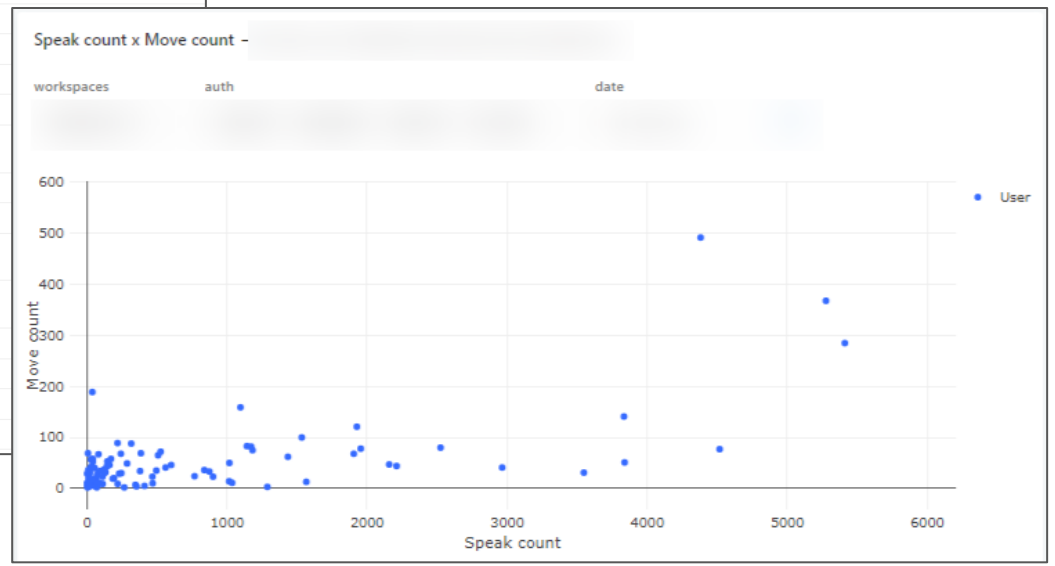
放プロおよび初心者コースは週2回、火・金の17～18時に開催。全体のタイムテーブルはこれまでどおりとし、初心者コースの子どもには活動開始後に初心者部屋に来てもらうことで、全体の流れや雰囲気に慣れてもらいつつ、1～2名の専任スタッフのサポートのもと、安心して活動してもらえるようにしました。

～16:30	事前準備	ラーニングパスが最後まで終わっている子にレシピを追加、LINE対応など
16:30	スタッフMTG	本日のテーマの確認、役割分担、情報共有
16:45	開場～雑談タイム	最近つくっている作品など、自由に雑談＆画面共有してOK
17:00	オープニング	ルール・マナーの説明、本日のメインテーマ・部屋割りの説明
17:05	活動開始	・自分の好きなエリアで活動 ・初心者コースはまずラーニングダッシュボードを開いてラーニングパスに取り組む（希望者はメインテーマに取り組んでもOK） ・ラーニングパスが終わった子や、他のことがやりたい子にはその場でレシピを追加 ・質問が出たら担当スタッフや、同じ初心者コースの子どもが回答
17:45	発表タイム	・発表希望者は③の部屋で画面共有しながら発表 ・初心者エリア内でも発表を実施することがあった
18:00	クロージング～雑談タイム	質問や発表などが時間内に間に合わなかった子どもの対応
18:15	閉場	
18:15～	スタッフMTG	振り返り、参加者の情報共有、カルテの入力

3. 実施内容：バーチャル会場における行動データを分析してフォローを実施

会場の入退場履歴・滞在時間のほか、発話数、チャット数、リアクション数（拍手・挙手など）、画面共有時間、移動数など、バーチャル会場における行動データを分析し、会員データと連携して、しばらく来場していない子どもや、連続して途中で帰ってしまった子どもへの声かけなど、参加継続のためのフォローを実施しました。初心者コースの参加者はこれまでと比較して、相対的に行動量が多いことが分かっており、「初心者」という枠の小さなグループの中で心理的安全性がある程度確保されたことが、様々な行動につながっている可能性が考えられます。
※現在、バーチャル会場の運営元にて、行動データの取得において一部不具合が発生しているため、当報告書への具体的な数値の掲載は控えます

name	email	speak_count	move_count	approach_count	room_count	chat_count	reaction_count	staying_hour	speak_hour	meeting_room_hour	group_object_hour	screenshare_hour
[redacted]	[redacted]	10,048	326	3,262		74	4	23.68	3.93		20.13	0.88
[redacted]	[redacted]	9,859	535	3,961		23	22	27.81	4.02		20.92	0.15
[redacted]	[redacted]	9,342	522	4,851		51	39	25.67	3.81		12.11	2.67
[redacted]	[redacted]	6,451	329	2,791		70		14.72	2.73		10.28	0.95
[redacted]	[redacted]	3,227	69	886		5	84	8.42	1.29			
[redacted]	[redacted]	2,640	26	455		21	58	6.52	0.97			
[redacted]	[redacted]	2,454	51	776		18	7	6.58	1.06			
[redacted]	[redacted]	2,269	219	2,069		58	6	8.52	0.69			
[redacted]	[redacted]	2,062	79	700		31	14	7.38	0.71			
[redacted]	[redacted]	2,053	138	743		57	8	7.24	0.82			
[redacted]	[redacted]	1,905	68	716			2	3.68	0.87			
[redacted]	[redacted]	1,204	18	584		2		5.79	0.44			
[redacted]	[redacted]	1,166	54	1,297		22	17	5.55	0.39			
[redacted]	[redacted]	1,094	35	708		4	13	4.37	0.45			
[redacted]	[redacted]	1,009	75	1,348			198	3.66	0.37			
[redacted]	[redacted]	999	30	469		3	90	7.38	0.51			
[redacted]	[redacted]	976	42	353		13	125	4.51	0.32			



3. 実施内容：子どもの情報をスタッフ間で情報共有してフォローを実施

包括的に子どもたち一人ひとりの状態やニーズを捉えることを可能にし、担当が変わっても対応できるように、子どもの特性やラーニングパスの進捗、参加状況、会話内容・行動などを記録したカルテを作成し、スタッフ間で共有して、つまづきを解消するためのフォローを実施しました。どのスタッフも情報を確認できるようにすることで、初心者エリアだけでなく、周辺にいるスタッフの安心にもつながりました。

カルテで共有した内容

- Scratchやマインクラフトの経験、PCの利用経験
- コースへの申し込み理由
- 保護者のサポート可否
- 子どもの特性、好きなこと・苦手なことなど、保護者からのメッセージ
- ラーニングパスのアサイン状況、進行状況
- 放プロへの参加状況
- 発言、会話、行動（チャット、発表など）の内容
- 保護者とのやりとりの内容
- 過去にチャットで投稿された作品のURL　など

フォローの方法

- LINEで保護者に連絡
  - アカウント作成やインストールなど、保護者側で作業が必要な場合はレシピを送付して効率化を図る
  - 欠席しがちな子どもには子どもが好きなもの（マインクラフトや音楽企画など）の案内を送って誘い出しを行う
- ラーニングダッシュボードのメッセージで連絡
- 放プロ来場時に本人に声かけ



ひよこマークがついている初心者コースの子どもが、ウロウロしていたり、ひとりでポツンといたりしたら、気づいたスタッフが積極的に声をかけるようにしていた。

その際、コミュニケーションに慣れていない子もいるため、チャットで話しかける、反応がなくても待つ、言葉ではなくリアクションで反応してもらう、などの配慮を行った。

3. 実施内容：3ヶ月に一度開催される発表会に初心者コースの子どもを招待

初心者コースの最後の体験として、年に4回、季節ごとに開催される発表会「放プロ冬まつり」に初心者コースの子どもを招待したところ、観客として15名、発表者として2名の応募がありました。通常コースでも、慣れた子どもしか発表しないハードルの高い場ですが、ラーニングパスからの派生作品が7点、完全オリジナル作品が1点出店され、ラーニングパスによって生まれた良い事例のひとつとなりました。



放プロまつりとは

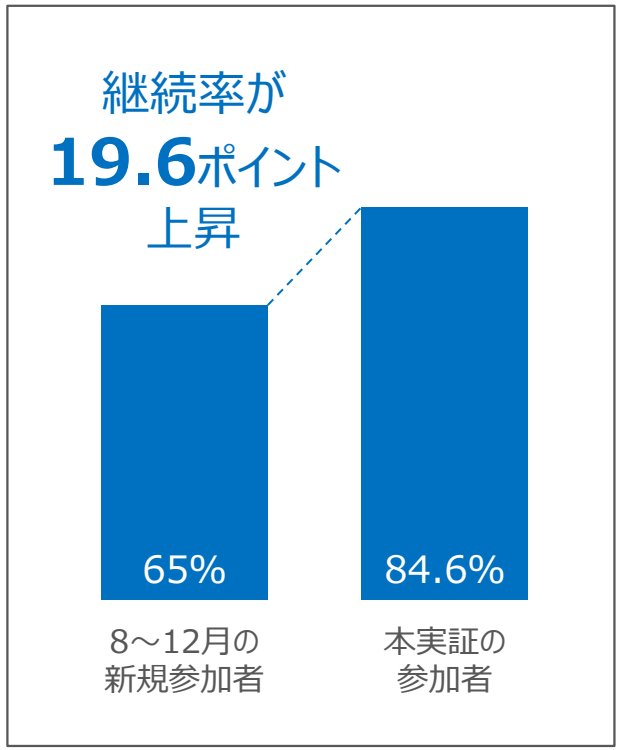
放プロ参加者がつくってくれた作品をみんなで遊ぶおまつり。出店形式でバーチャルおまつり会場に作品を掲示し、出店者は遊びに来たお客さんに遊び方を教えたり、作り方などの質問に答えたりするなどの「店番」をする。この日は特別に、放プロ登録者だけでなく、家族や友だちなども参加できるようになっている。数ヶ月かけて作品作りに取り組む子どももおり、出店にあたっては著作権の指導なども行っている。

冬まつりの前日はドキドキして眠れなかったそうです。誰かにやってもらえるだけでうれしかったのに、みんなから好反応をいただいたのがうれしかったようで「この気持ちはなに！？」と目をキラキラさせて喜んでいました。

保護者の声

4. 関係者にもたらす効果①：参加継続率が19.6ポイント上昇

実証前の8～12月の放プロ新規参加者20名の2ヶ月の参加継続率を本実証の参加者と比較したところ、19.6ポイント上昇していることが分かりました。ラーニングパスやデータを活用した、子どもや保護者のテクニカル・スキル面でのサポートのみならず、アンケートやインタビューの結果から、情緒面（自分も参加していいという心理的安全性や、自分にもできるかもしれないという自己効力感）でのサポートも重要だったことがうかがえました。



アンケートやインタビューの結果から要因として考えられるもの

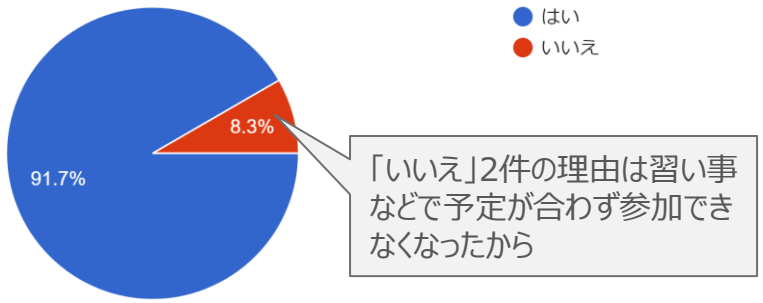
これまで	本実証
会場に入ったあと、どこで何をしたらいいか分からず、スタッフに聞くこともできないまま途中退出してしまう	初心者部屋とラーニングパスがあることで「どこで、何をすればいいか」が明確になって過ごしやすくなった
誰が初心者か分からないので、ボランティアスタッフが積極的にサポートすることができない	初心者アイコンと、カルテで情報共有し、困っている子どもをボランティアスタッフでもサポートできた
保護者からの声かけがないと参加するタイミングを逃してしまう、放プロの存在をつい忘れてしまう	子どもが喜ぶ企画をLINEで一斉配信することで、存在を思い出してもらい、保護者から子どもに声かけをしてもらった
発表時などにスキルの高い子どもに圧倒されて、自分との差を感じて萎縮してしまう	「初心者」だけでグループ分けしたことで心細さがなくなったり、初心者レベルの質問や発表からスタートしたことが、心理的安全性につながり、学び合い・助け合いの機会が発生した。
オリエンテーションだけでは活動の仕方や操作方法などがイマイチよく分からず、そのまま参加しなくなってしまう（特にITが苦手な保護者の方に多く見られる）	参加データを確認し最終参加日から2週間以上経っていたり、ラーニングパスがまったく進んでいない子どもの保護者にLINEで声かけし、不安や疑問、技術的トラブルを解消した
やりたいことが見つからなくてつまらなくなった レシピを見ながら作業をするのは苦手	初心者部屋のスタッフが子どもの好みなどを聞いてレシピや他の部屋をおすすめすることで、やりたいことが見つかった。 ラーニングパスの進行には拘らず、子どもの興味を優先した。

4. 関係者にもたらす効果②：参加者の反応・変化（コース終了後のアンケート結果）

コース終了後のアンケートの結果から、回答した91.7%の子どもが「2ヶ月の壁」を超えて、参加継続の意欲が高まっていることを確認し、本実証で開発したチュートリアルパッケージの有用性を確認することができました。一方、まだ自分を「初心者」だと認識している子どもも多く、初心者部屋を引き続き残すことで、サポートを継続しながら自然と自立するまでを見守る方向で進めています。

初心者コース終了後も放プロに参加しますか？

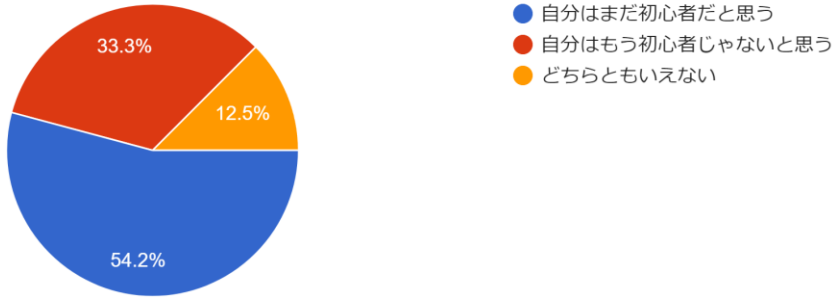
24 件の回答



「いいえ」2件の理由は習い事などで予定が合わず参加できなくなったから

放プロ初心者コースは終了ですが、まだ自分は初心者だなと思いますか？

24 件の回答



継続する理由
本人が希望しているから。引き続きがんばって、色々やりたいそうです。
こどもが楽しく参加しており、放課後の時間を有意義にできるから
楽しく継続して参加する事で技術を伸ばしていきたいから
大人のサポートや同じ小中学生からの刺激、助け合いなどたくさんのことを学べる良い機会だと思ったから。
遊びながらが一番知識が身につくと思うので引き続き触れて欲しいです。
毎週楽しみにしている様で、レシピが多いので自分に合ったものを選べるのはとても良いと思ってます。
家から参加できて安全で楽しい場だと感じるから

参加者の声

Scratchをひとりでやっていても分からないと閉じじゃうけど、放プロだとそれが解決できるから、これからも参加したいです。

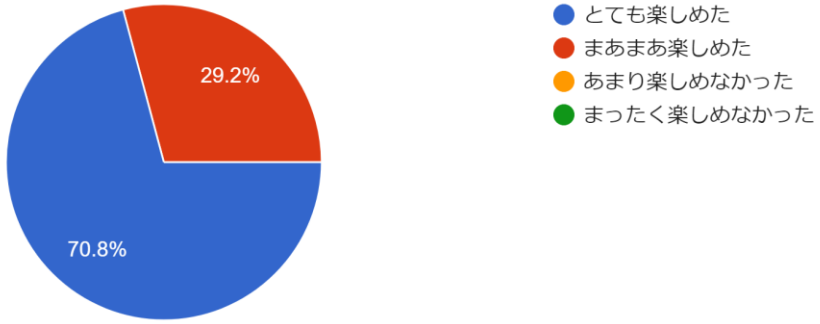
発表のとき、みんなすごいから、自分はまだ初心者だと思う。でも初心者コースで色んなものをつくって「いつか自分にもできるかも！」という自信はつきました。

4. 関係者にもたらす効果②：参加者の反応・変化（コース終了後のアンケート結果）

「活動を安心して楽しめた」という点ではポジティブな結果を得ることができました。一方、自分の作品を人に見てもらうなど、他者との交流やアウトプットの面では、初心者コース中の体験がやや不足していた可能性があり、今後の課題となりました。

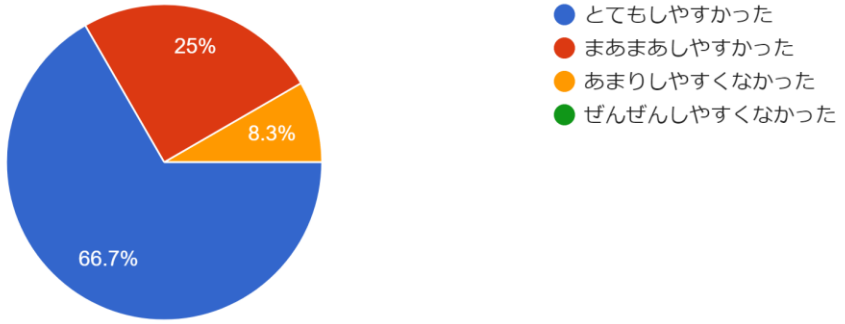
放プロでの活動を安心して自分のペースで楽しめましたか？

24 件の回答



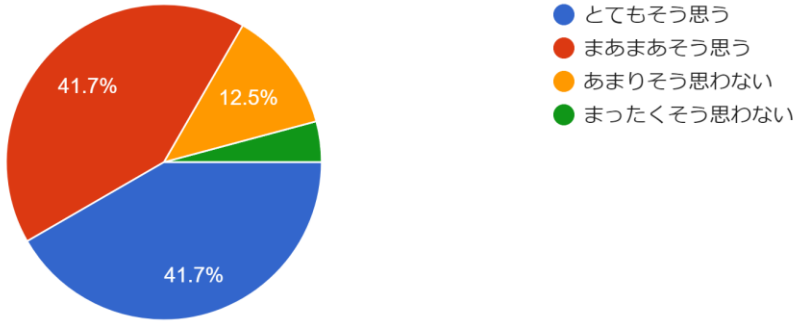
放プロでわからないことがあった時にしつもんしやすかったですか？

24 件の回答



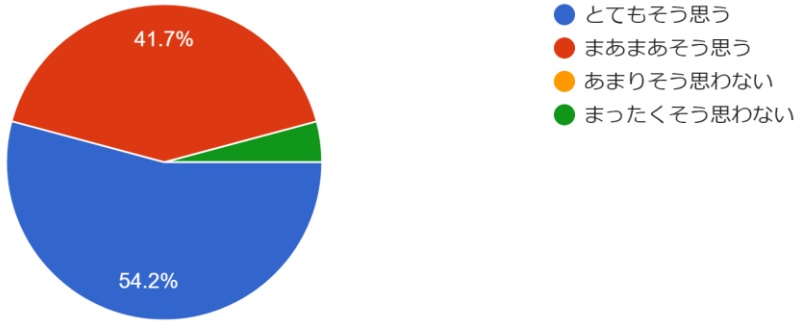
放プロでつくった作品を人に見てもらいたいと思いますか？

24 件の回答



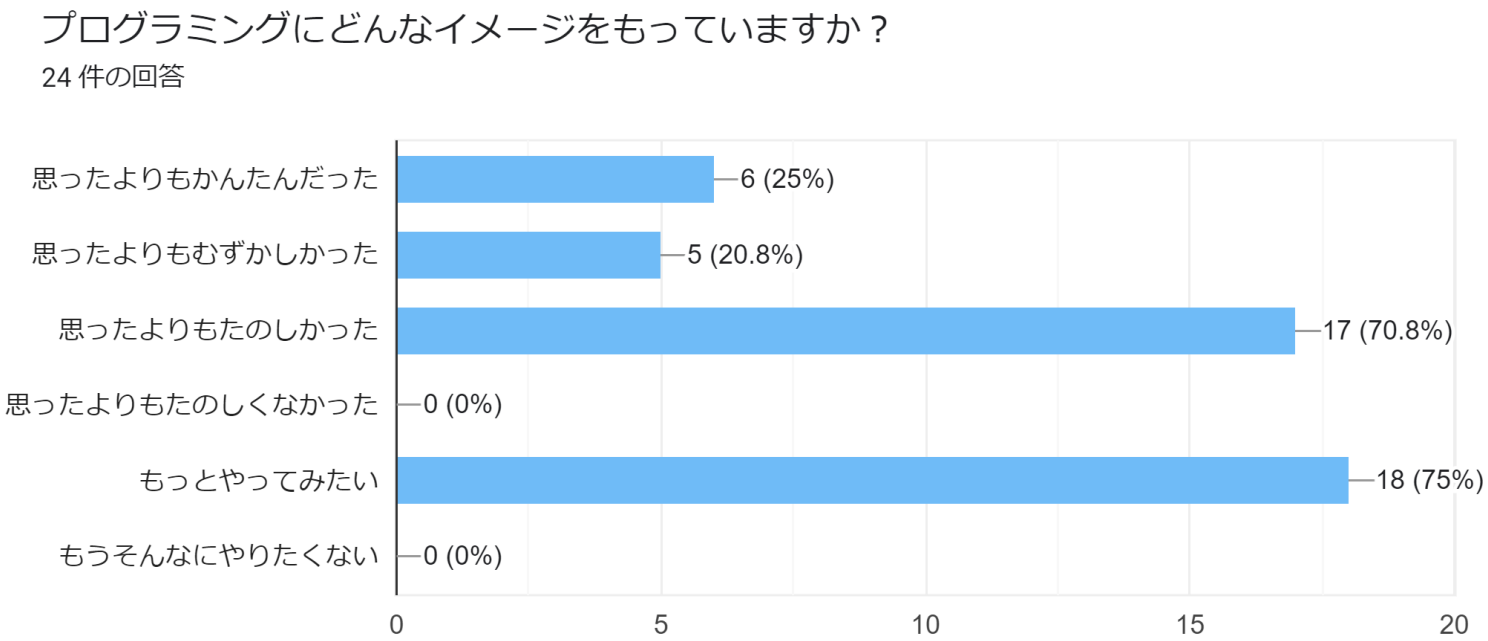
放プロをだれかに紹介したいですか？

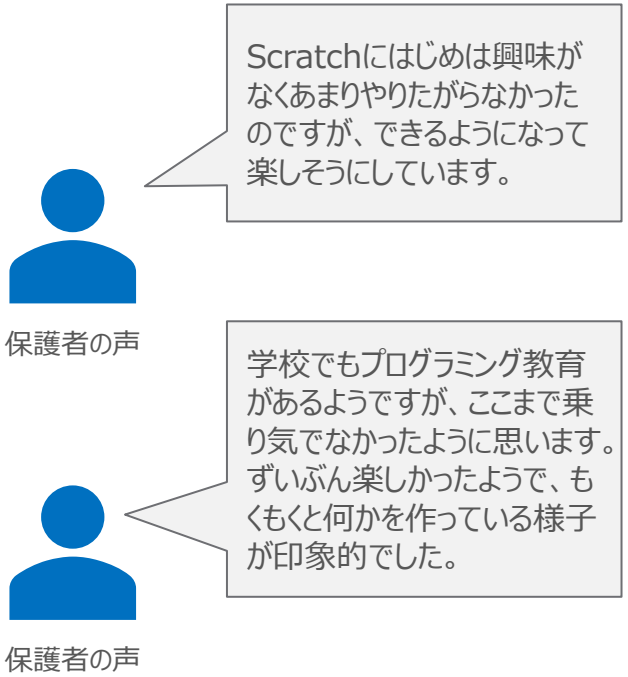
24 件の回答



4. 関係者にもたらす効果②：参加者の反応・変化（コース終了後のアンケート結果）

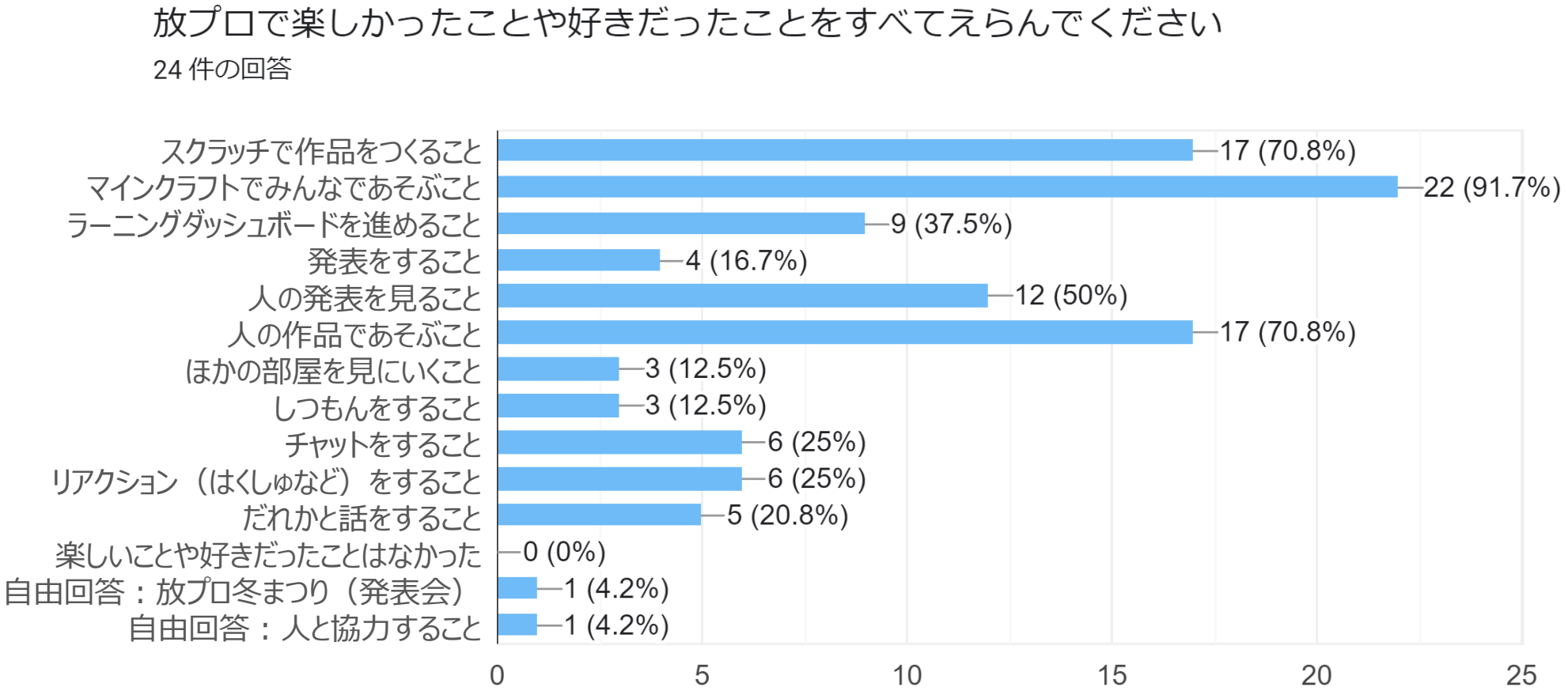
参加前は、不慣れなパソコンやプログラミングに難しさを感じたり、学校などで触れても面白みを感じるまでは至らなかったのが、コース終了後には「思ったよりもかんたんだった、楽しかった」という反応を得ることができました。特に、タイピングやマウスなど基本的なパソコン操作に慣れるまでは、覚えることが多く、うまく操作できずにストレスを感じがちのため、Scratchでつくったゲームやマインクラフトなど「好きなことで遊びながら学ぶ」体験でモチベーションを保つことが必要と考えます。





4. 関係者にもたらす効果②：参加者の反応・変化（コース終了後のアンケート結果）

人の作品であそんだり、人の発表を見ることを楽しんでいる子どもが想像以上に多かったことが分かりました。チャットやマイクでの会話など、直接のコミュニケーションがさほどなくても、作品をとおして様々なことを学んでいる様子がうかがえます。一方、発表をすることや、初心者部屋以外のほかの部屋を見て回ることについては、期待に反してあまり興味を示さなかったため、今後、放プロ全体の中で活動をしていく上で、課題となってくる可能性があります。

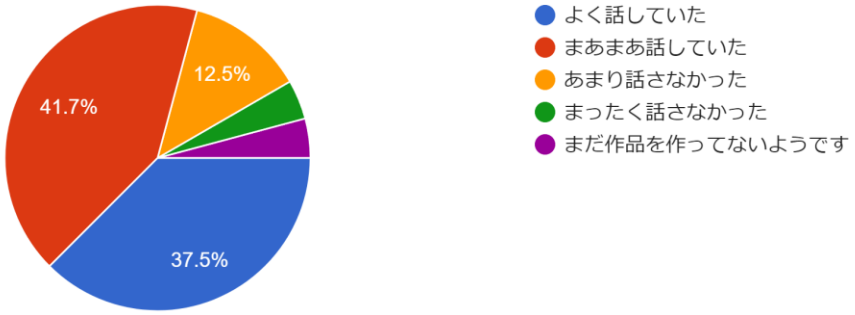


4. 関係者にもたらす効果②：保護者の反応・変化（コース終了後のアンケート結果）

放プロでの活動が親子の会話のきっかけの一つになっていたことがうかがえます。保護者自身の学習意欲にもつなげていくことで、子どものIT学習への理解の深まりや、協力にもつながっていくと考えます。また、一人でも多くの必要とする子どもたちへと機会を届けていくためには、保護者同士のネットワークによって他の方へ紹介してもらうことも重要になってくるため、「知り合いに紹介したい」という回答は、今後1ポイントでも向上させていくべき重要な指標となっています。

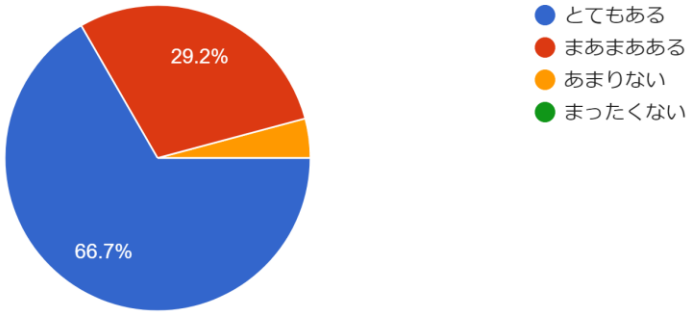
期間中、お子さんがつくったプログラミング作品について話をしましたか？

24 件の回答



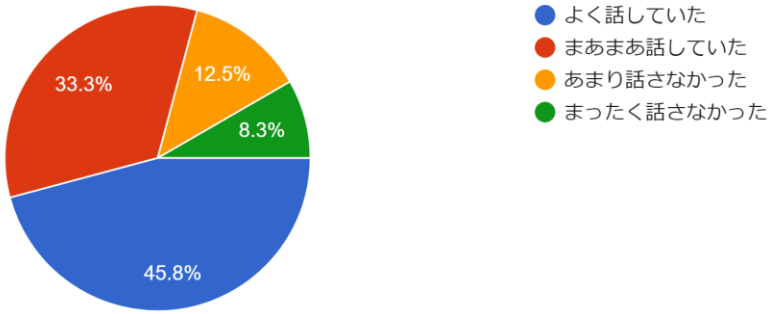
保護者の方ご自身はいま、プログラミングや ITスキルを学ぶことに興味をもっていますか？

24 件の回答



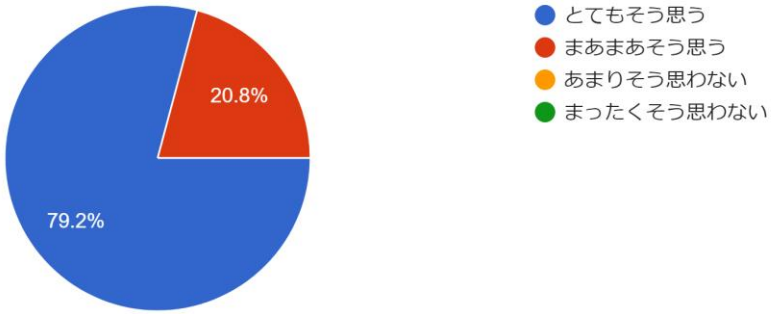
期間中、 お子さんがつくったマインクラフト作品について話をしましたか？

24 件の回答



放プロをお知り合いの方に紹介したいですか？

24 件の回答



4. 関係者にもたらす効果②：保護者の反応・変化（コース終了後のアンケート結果）

保護者から見た子どもの変化を、内容毎にカテゴリを分けてまとめました。様々な変化の様子から、保護者の意欲も高まっていることがうかがえます。

	初心者コースに参加しはじめて、お子さんの様子で何か変わったことや、できるようになったことなどがあれば教えてください。
質問力	質問ができるようになってきた。人に質問することの大切さを知った。自分から質問する気持ち的なハードルが下がった。
技術	パソコンを自分で立ち上げて放プロに入室できるようになった。タイピングができるようになった。パソコンを使う経験がなかったが少しずつ慣れてきた。
自信	パソコンでできることが増えて自信がついたように感じる。毎日できることが増えて楽しそうにしている。目標を持って日々を過ごせていると感じる。 自分に自信がないとよく言っていたが、プログラミングができるようになり自信がもてるようになった。
協力	みんなと協力することの楽しさを感じることができた。みんなの工夫を参考にしていた。共通の話題でつながることができて楽しみが増えた。
創造性	学校のパソコン部での作品作りに悩んでいたが、放プロに参加してからはスムーズに進められるようになった。
達成感	試行錯誤して完成させていく過程を楽しんでいた。ラーニングパスを進める中でできることが増えて、自分でどんどん進めたいという姿が見れた。
意欲	Scratchにはじめは興味がなくあまりやりたがらなかったが、できるようになって楽しそうにしている。ゲームをやるだけじゃなくつくる楽しさを知った。
集中力	学校ではあまり乗り気でなかったように思うが、ずいぶん楽しかったようで、もくもくと何かをつくっている様子が印象的だった。
好奇心	新しいことを知ると自分で試したりして刺激を受けているようだった。放プロで学んだことを新しい作品に応用して家族に見せてくれるようになった。
マナー	オンライン上で知り合う人との距離感を学んだ。敬語を使う同じ年の子どもの様子を見れたことは良い経験になった。
主体性	今まではいちいち聞いていたのが、自分で考えて行動するようになった。学びたい気持ちが自発的な行動につながり、学校ではできない経験だった。
読解力	説明文をちゃんと読まないと進められないので、ちゃんと読む練習ができた。その結果、面白い作品もつくれるし、勉強じゃない雰囲気で良い環境だった。

4. 関係者にもたらす効果②：保護者の反応・変化（コース終了後のアンケート結果）

「期待以上だった」という声が多く得られましたが、一方で、コースの分かりづらさや不便さについて、期間中に複数ご意見を頂きましたので改善を行います。

期待していた初心者コースと、実際は違いましたか？もっとこうだったら良かったということがあれば教えてください。
スタッフさん方が丁寧に対応してくれており、保護者無しでも安心してこども1人で取り組めていました。
子どもが時間を忘れて参加できないことが多かったので、忘れない様にできたら良かったです。
期待以上でした。全くわからない状態から、自分でパソコンを開いて作業できるようになったのは大きな前進です。
教えてくださる方の温かい気持ちが伝わってきます。サポートが手厚くて心強かったです。作品のレベルは違えど、常に褒めてくださるので喜ばしかったです。
想像していたよりもずっと楽しそうでありがたかったです。子ども達がイキイキ発言できる雰囲気がありました。
子ども同士での交流がどのようになっているのかは気になっていました。積極的な子たちはどんどん発言していますが、それ以外の子どもたちにも居場所があるようなので、すごくうまい空間づくりをされてるなって感心してました。
早々に卒業させていただきましたが、改めてレシピ一覧を見るともっと学べることがあったのではと後悔してしまうほど、充実した内容に驚いています。「初心者コース」と「通常コース」の情報を分けて、スケジュールや 1 日の流れを紹介するとわかりやすいかなと思いました。
以前からちょこちょこプログラミングをしていたので、初心者コースは物足りないのかなと最初は思っていましたが子どもはその中でも楽しさを見出していた様です。
私がプログラミングとは？というところからわかっていないので、今やっていることが今後どうなってどんなことができるようになるのか？が見えると嬉しいです。
最初のチュートリアル？のところでつまづいて、次にはなかなか進まないようでした
参加者同士で協力や交流できる機会がもっとあればいいなと思いました。放プロを通して友だちが作れたら嬉しいです。
無料ということで色々な方が集まると思いますが、ネットリテラシーのルールもしっかりできていて安心でした。

4. 関係者にもたらす効果③：職員・ボランティアスタッフの負担軽減

チュートリアルパッケージの導入により、初心者の子どもをサポートする職員・ボランティアスタッフ（計7名）の心理的負担の変化をヒアリングで確認しました。初心者部屋周辺のスタッフからは「対応が楽になった」との声もありますが、「学習履歴を確認してレシピをアサインする」といったメインスタッフのシステム作業は操作も複雑なため、限られた職員でしか対応ができない状況が起こりました。「どんなデータを元にアサインするレシピを決めていくか」という部分もまだ属人的なため、今後、行動・観察データ等を元にした自動化を行っていくことで、誰でも一定の質で効率よく、個別最適化された対応ができるようにしていく必要があります。

職員・ボランティアスタッフの声

- これまでバラバラに入ってきていたときよりも、「初心者」としてグループにした方が場に慣れるのが早くなったと感じる。
  オリエンテーションを月に何回もしなくていいので、業務負担も大きく減った。
- 初心者かそうでないかがひと目で分かるし、困っていないか気にかけることができる。コースの進捗も確認できるので、対応がやりやすかった。
- 「何をしたらいいか分からない」という子どもの対応がとても楽になった。迷ったらまずラーニングパスをおすすめすれば良いので安心。
- システムが複雑で、使い方がイマイチ分からなかったので、はじめて初心者部屋で対応したときは苦労した。レシピをアサインする作業に慣れるにはある程度の経験が必要。

5. 自走・普及に向けたプランと示唆

自走プラン

- 本実証で開発した「初心者コース」は**今後も継続が決定**している
  - 3月にシステムやオペレーションを改善
  - 4月から同様の規模・内容で繰り返し実施していく
  - 必要な財源は助成金・寄付で確保予定

- **学校や団体向けの外販：**
  - 本実証で開発したラーニングパスは、すでに公開されているレシピサイト（利用者数48万人・小中学校でも利用）の追加機能として実装を予定、放プロ以外での派生的な利用の広がりも想定
  - 学校・団体・個人教室向けのシステム販売も想定

- **個人寄付の安定的確保：**
  - マンスリーサポーター制度を立ち上げ済

- **人的資源：**
  - 元米マイクロソフトPMが技術担当理事として参画済
  - UWC ISAKジャパンの教育アクセラレーターHatchEduとの協働プロジェクトで、組織基盤強化のためのプロボノ6名が参画済

普及プラン

普及先①：公立小中学校に通う子ども
- **普及に向けた計画：**
  - すでにレシピを利用している学校と連携し、追加のラーニングパスを共同で開発
  - 自治体教育委員会の公認アプリケーションとしてGIGA端末で利用可能な状態に向けた交渉

普及先②：学習支援等に通っている子ども
- **普及に向けた計画：**
  - 困難を抱える子どもにも有効かつスタッフの負担も減ることが確認できたため、連携先拡大に向けて協議を進める
    - 自走・普及にあたっては、初期離脱の壁の、スケーラブルな突破口を見出すことが不可欠だった
  - すでに今年度から提携している学習支援団体（4団体）で導入。必要あれば、追加のラーニングパスを共同で開発。
  - 外部の複数のサードプレイスで利用されることを想定したチュートリアルパッケージの共同開発が進行中
    - 学校での導入を最終目標としており、教育委員会等学校関係者からの視察も想定

※2025年までに、利用者数1万人を目指す

5. 自走・普及に向けた示唆①：子どもたちの行動の背景にある願い・ニーズ

今回の初心者コースは全体的にしずかにマイペースで過ごす子どもが多かったですが、それぞれ様々な願いやニーズがあることがインタビューをとおして分かりました。それぞれのパターンに合わせて、適切な声かけをすることや、ピアラーニングからの刺激をエンゲージメント向上のために適切に活用することで、それぞれが快適に過ごせるような仕組みづくりやスタッフ育成をしていくことに、今回の学びをつなげていきたいと考えます。

パターン1：放プロによく参加しているが発言は少ない

自分のペースで、心理的安全性を確保しながら参加している。コミュニケーションを積極的にしなくても、他の子どもの発表や質問から学び、新しいアイデアの発見を楽しんでいる。コミュニケーションを強要しないように注意する。

パターン2：パスは進んでいるが発言も参加も少ない

自分のペースで、ラーニングパスを黙々と消化していく過程を楽しみ、達成感を感じている可能性はありつつも、他の子どもと関わるきっかけや、作品をシェアするなど、あらたな楽しみ方につなげる後押しができると良い。

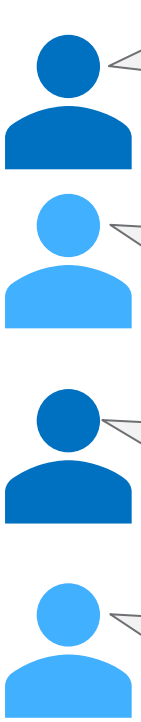
パターン3：放プロによく参加しているが発言は少なくパスも進んでいない

決められたカリキュラムに沿って進めるのがあまり好きではなく、自分の好きな過ごし方をすでに見つけられている可能性があるため、パスの進行は強要せずに見守る。必要に応じて、初心者コースからの早期卒業も提案する（今回2名実施した）。

パターン4：オリエンテーションのあとまだ一度も参加できていない

見学やビデオなどで活動中の様子を事前に見てもらい、安心してもらってから活動に参加してもらうなど、まずは「行ってみたいな」という意欲の醸成につなげる。

比較的静かに過ごしていた参加者の声



プログラミングはゲームをつくるものだと思っていたけど他の人の作品を見て、ゲームだけじゃなくて色んなものがつくれることが分かりました。

集中して作品をつくりたいから、他の子がずっとしゃべっていたら、うるさいなと思うこともあります。誰もしゃべらない部屋があるなら、自分はそこで静かに活動したいです。

人と話すのは好きだけど、場面によってはストレスを感じます。静かに過ごしたい人に声をかけて、話すのを促したりするのは良くないと思います。

放プロには前から数回参加してたけど、通常コースでは質問のタイミングがつかめずにいました。初心者コースのゆっくりの空気の中で、何度か質問することができて、やっと慣れました。

5. 自走・普及に向けた示唆②：本実証で出てきた課題

今回の実証で、多様な背景・特性をもった子どもが「2ヶ月の壁」を超えるためのチュートリアルパッケージの初期プロトタイプを開発することができ、離脱のシグナルを拾って対処できるようになるなど、継続率向上とスタッフの負担軽減において一定の成果を出すことができました。今後は、スケールを踏まえたピアラーニングと効率化のための課題に引き続き取り組んでいく必要があることと、心理的安全性など情緒面でのサポートの重要性があらたな課題として見えてきました。

ピアラーニングをさらに促進するシステム・環境デザインの開発

運営コストを抑えながら、より多くの子どもたちに無料で利用し続けてもらうためには、ピアラーニングの促進が不可欠ですが、本実証では、黙々とラーニングパスに取り組むことによって、作品づくり自体を楽しみ、参加継続はしたものの、他の子どもとの学び合いという点においては、体験が不十分であったと考えます。

今後はより一層、「質問する」「回答する」「提案する」といったピアラーニングの行動を安心感をもって自発的にできる仕組みづくりを、システム・環境デザインの視点から取り組み、引き続き検証を行います。

子どものタイプ別に最適化された運営の追求

今回は、単純に「好き・嫌い」「簡単・難しい」という反応をベースに、話ができる子どもとは直接話しながらレシピをアサインしていきましたが、話ができない子どもの場合、子どもに合っているかどうかをつかむのに十分ではなく、手探りの状況でした。今後はさらに効果的・効率的なフィードバックシステムの検討が必要です。

また、自主的に取り組んだレシピを報告してもらい後で手動でレシピをアサインするなど、本実証ではプロトタイプ的にアナログで対応している部分も多くあったため、引き続き、自動化のための開発を進めていく予定です。

心理的安全性、自己肯定感など内面的な支援の向上

子どもや保護者へのインタビューやアンケートの中で「すごい人が集まっている場所だと思って今まで入れなかった」「他の人の作品がすごい」という言葉が繰り返し見られ、想像以上に、参加者が他者との差を気にしていることがうかがえました。劣等感は成長にもつながりますが、そこで折れてしまうこともあるため、人と比べるのではなく、自分の中で達成感を感じられるようなシステム設計にしていくことや、次の自分の成長の姿が実感できるようなグラデーションをコミュニティの中で見せていくこと、大人がよりコーチング的に関わり、親子をエンカレッジしていくことが非常に重要だと考えます。

5. 自走・普及に向けた示唆③：サードプレイスについて

特定の子どもだけを集めるのではなく、「誰が来ても良い、誰でも楽しめて、学び合える」インクルーシブなポリシーのもと運営するサードプレイスも必要と考えます。将来、子どもや保護者に待ち構える現実社会に備えて、多様な人がいる中で自分の居場所を確保する逞しさや、保護者が「自分の子どもは幸せに生きていける」という希望や安心感が得られる機会が必要であり、プログラミング等による創造的な活動をベースに、そういった居場所をつくれる可能性があると考えます。

どうすれば、経済的/家庭環境の困難や学習特性がある子どもが、サードプレイスの情報を知れるか？興味を持ってもらえるか？

支援団体との連携と保護者間の口コミ

本実証ではPC貸与を通じて困難を抱える子どもとつながり、その子どもや保護者の紹介で、さらに他の子どもに情報がわたり、参加に至るというパターンが見られました。放プロ全体でも紹介による登録が20%ありますが、より親しい間柄の人からの紹介があることで、参加のハードルが下がることが考えられ、いま関係性のある保護者の満足度を高めたり、インセンティブつきの紹介キャンペーンや体験会などのきっかけをつくることで、紹介につなげていくことができると考えます。

ICT支援員など学校職員からの紹介

本実証では不登校児童がICT支援員から紹介を受けて放プロを知るというケースがありました。これまでも「学校の授業でレシピを使って知った」というケースが多々出てきており、利用者48万人のレシピを活用することで、学校現場（支援学級、保健室なども含む）をとおして、より多くの多様な子どもたちに情報を届けられる可能性があります。

どうすれば、経済的/家庭環境の困難や学習特性がある子どもが、サードプレイスに参加し続け、個性・才能・創造性を伸ばせるか？

心理的安全性の確保

本実証では、「静かにすごしたい」という子どもが想定より多くいました。場が静かだとつい「盛り上げないといけない」という焦りを感じる職員やボランティアもいますが、「マイペースで静かにゆっくり考えても良い」という空気感や、「自分が選んだ好きな過ごし方でここに居て良い」という、心理的安全性が確保された場作りが非常に重要と考えます。また、自分が評価の対象になることを極端に嫌う子どもも存在することが分かり、今後システム化を進めていくにあたっては、こういった子どもへの配慮が必要になると考えます。

ロールモデルの存在とゆるやかなつながり

自己肯定感が低い子どもも多いため、自分よりほんの少しだけ先のロールモデルを見ることができ、自分もやれそうだと感じる、スキルの高い人を見て気後れしない環境づくりが重要と考えます。また、顔や名前が一致しないオンラインのサードプレイスでは、人とのつながりがゆるやかであるため仲良しグループ化しにくく、匿名で趣味・興味でゆるくつながる関係性が逆に子どもの負担にならずに過ごせている可能性が、インタビューからうかがえました。

困難を抱える子どもにはより丁寧な伴走が必要ですが、上記は、環境・特性に関わらずすべての子どもに適用されるものと考えます

公募テーマ：多様な個性・才能・創造性を開花させ育むサードプレイス

智慧の風
～観察と感覚で、違いを捉え、未来を歩む～

最終報告書

提出日：2023年2月23日

特定非営利活動法人SOMA

担当者情報
- 所属・役職：代表理事
- 氏名(フリガナ)：瀬戸昌宣 (セトマサノリ)
- メールアドレス：masa@nposoma.org
- 電話番号：050-5896-1785

テーマE：[智慧の風～観察と感覚で、違いを捉え、未来を歩む～]（[特定非営利活動法人SOMA]）

実証背景と内容

背景

興味関心や好奇心を持てない児童生徒およびその保護者にむけて、「物事の本質的な見方」を伝え、興味関心が芽生えたときに「知りたい！」にたどり着くための「自分の学び方の型」を醸成するプログラム

取組内容

①サードプレイスの創出と、その効果測定
- 対象者：中学1年生-大学2年生
- 育成する人材像：興味関心を芽生えたときに自らの力で学べる環境を作り出せること
- プログラム内容：座談会およびオンラインコミュニティによる学びの場の提供
- 期間：2023年1月～2月

②自走に向けたプラン具体化と示唆出し
- 当初の自走プラン：実施主体を施設側へのプログラム移行と人材育成。
- 自走に向けた実施事項：施設として継続する

③普及に向けたプラン具体化と示唆出し
- 当初の普及プラン：モデルケース創出と、視察や業界内への利活用事例としての広報
- 普及に向けた実施事項：実証結果の広報

実証成果

①サードプレイスの創出と、その効果測定
- 社会教育施設の利活用としての大きな意義と効果の実証
- 事前事後のアンケート調査による効果測定

②自走に向けたプラン具体化と示唆出し
- 実証時よりプログラムに関しては型式は作られていたが、開催頻度と施設側との通年の業務との調整は可能と判断した。
- 施設を提供する手前である、施設への導線となるプログラムになるため、利活用を課題と関している施設へは引き続き情報提供を行い、利活用度合いを増やしていく。

③普及に向けたプラン具体化と示唆出し
- 全国の自治体や施設に、継続して実証事例を創出のために活動を継続
- 都度モデルケースとなる施設でも実証を行い、視察や業界内のキーオピニオンリーダー（KOL）との啓発活動を行う

創出・改善したサードプレイスの背景・目的と、内容

- 背景・目的

教育DX時代の「未来の教室」に必要なことは①時間・空間／②教材／③コーチのそれぞれにおいて組み合わせ自由度を向上させると共に、④ワクワク／⑤出口とった動機を再デザインすることが必要である、と示されている。これらを学びの様々な制度の上でどのようにアップデートしていくかが主な論点となり、学校や教育委員会が主な舞台となる。これらの現場では、児童生徒に「興味関心がある」「好奇心がある」「学習意欲が高い」ことが極めて望ましいものとして取り扱われる風潮が少なからずあり、未だ自身の興味関心や好奇心に気づいていない・実感がない児童生徒にとっては積極的に参加しづらく、時には押し付けられた学びから逃げ出したくなってしまう現状がある。また、令和2年度の小中学校における長期欠席者数は約29万人、そのうち不登校によるものは約20万人となっており、この人数に支援を展開するには物理的な教育支援センターの設置などでは現実的な対応は不可能だ。また、GIGAスクール端末の普及により、学校ではない場所で学ぶことがより多くの児童生徒にとって現実味を帯びており、幅広い層に対応できる学びのオンラインコミュニティの醸成は喫緊の課題である。

本実証事業では、「何を学べばいいかわからない」「何に興味をもてばいいかわからない」という課題感を持った興味関心や好奇心に無自覚な児童生徒およびその保護者にむけて、ポップに学びを楽しみながら「物事の本質的な見方」を伝え、興味関心が芽生えたときに最短／最速で「知りたい！」にたどり着くための「自分の学び方の型」を醸成するプログラムを作成し、その効果を検証する。自然科学から芸術まで幅広くカバーしながら、それらに通底する「ものの見方」を様々な分野の専門家との対話から獲得し、自らの生活や生き方を捉え直し、いつでも自らの学びに向き合う準備ができる環境を用意する。

学びたくないときも、自らの興味関心が動くまで学びから逃げずに傍観できるような環境を提供することが学習権が保障された世界の一面と捉え、その実現への寄与を本実証事業では行う。

ひとの間を通り抜けていく智慧の風をとおしてものの見方を獲得すれば、世界は次第に色鮮やかになっていく。

創出・改善したサードプレイスの背景・目的と、内容

- 内容
  - 対象者：編集経験・藝術経験の中で自己の発達を育みたい埼玉県近域の中高大生を対象
    - 募集・選抜方法：埼玉県内の自治体への呼びかけ、KADOKAWAユーザーへの広報、SOMA経由での広報。書類審査と面談を実施、基本的にスクリーニングは行わなかった
  - 育成する人材像：興味関心の有無に関わらず、自己理解に基づき、自己実現を成し遂げる環境を自ら整えていける個の発達・発育を目指す
  - プログラム内容：レクチャー・座談会、保護者会、オンラインエディトリアルコミュニティ、オンラインセッションの実施
    - 詳細は次ページ以降実施の際の写真。（アーカイブ映像は別添）
  - 期間：2023年1月～2月

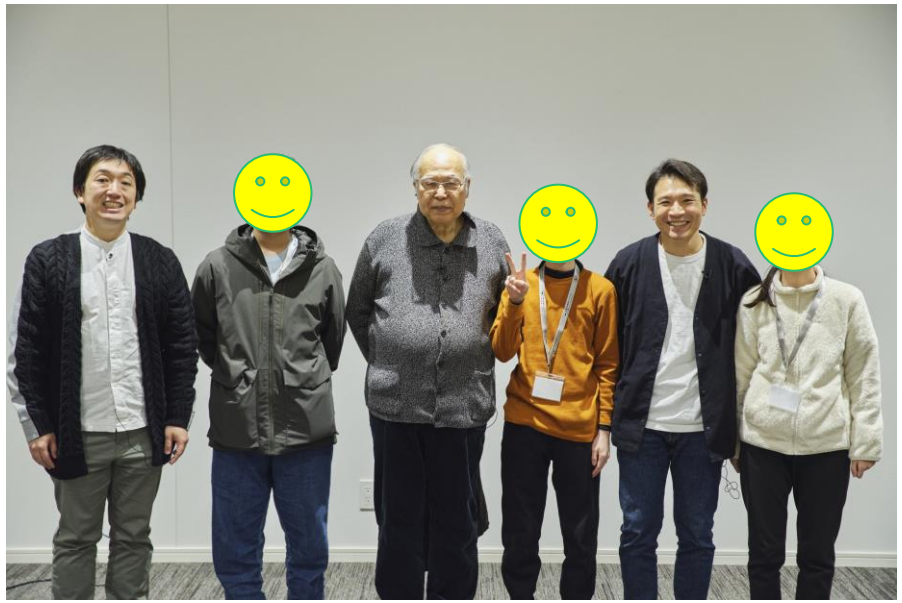
	狙い	取組み内容	期待される成果
①レクチャー・座談会	見方のインプット •専門的なエリアを狭く深く掘り下げつつ、同時に分野横断的に広く浅く視点を広げていく訓練を繰り返しものの見方を拡張する	全7回の座談会を通した対話 •生態学者と芸術家が様々な分野のプロフェッショナルを招いて、その専門分野を左脳的および右脳的に同時に掘り下げていく •レクチャーのあとにゲストとミュージアム内を散策しながら思索を深める	興味関心・好奇心の有無に関わらず重要かつ汎用性のある世界の見方を獲得する。見方の獲得により生活が変容し、興味関心・好奇心が芽生えていく
②保護者会	児童生徒の変化に保護者が調和する手助け •ひとりひとりの子供が自分なりの世界の見方をすることを保護者が受容するための伴走	週１回のオンライン保護者会 •保護者の率直な悩みを全国の参加者の保護者と共有しながら対話	保護者が多種多様な児童生徒・家庭・ 状況があることを理解する。 教育や子育てに正解が無いことを知り、 安心する。 変化する子どもたちのサポート方法を集 合知的に発案
③エディトリアルコミュニティ	児童生徒の身近な問いの編集と手助け •①を通して知った内容から出てくる問いを適切に拾い上げ、まとめ上げ、広げるための併走	オンラインエディトリアルコミュニティに所属して期間中に随時行う •コミュニティ内のコメント機能で、参加者は誰でも意見を表明したいときに表明できる環境を構築し、編集力向上とそれに対するフォローをコミュニティとして行う	悩みや現状の共有により、児童生徒や保護者の心理的な安全性を担保しながら、学びの内容が向上し、コミュニケーション能力や発表力が向上する。
④オンラインセッション	児童生徒一人ひとりの問いを個別に手助け •一人ひとりの探究したい内容を深堀りするための伴走	全7回のZoomでのオンラインセッション •上記コメント機能では解決できない問題を持ち寄り、問い、学び、見方を深める	興味関心とは何かを知り、自身の興味 関心が向上する

座談会をを五回にわたって実施。その最初と最後にはイントロレクチャーとアウトロレクチャーを設けた。
各レクチャーの詳細、様子、スライドの抜粋は以下に掲載。

	狙い	取組み内容	期待される成果
①解けない問題（イントロレクチャー）	そもそも答えが無い問題にどう向き合うか •問題自体に求める答えがある前提を疑い、そもそもそのような問題への対応や捉え方を学ぶ	代表的な事例から考察を深める •参加者の身近な問題からも考察を深める 実践者の事例を共有してもらい、自分に置き換えて考察を深める •自分だったらどうだろう？というケーススタディから学んでみる。 問いを立てて、答えを出すプロセスをみんなで行い、自分がなぜそのように至ったのかを共有し、集合知により試行を深める。 •他者の視点や視座を知ることで自己拡張を行う。	•物事を見る、思考のベースをつくる •コミュニティ内やオンラインセッションでフォローアップを行う
	問題設定を間違えている。的確に現状を把握するとは •問題とは、自分で決めるもの。観察して、自ら問うものであり、その問い自体を把握するために必要なことを学ぶ		
	そもそも答えが人の数だけある場合はどうするか？ •同じ問いでも答えが人の数だけある場合、何が答えになるのか？その状況をどのように自ら捉えるかを学ぶ		

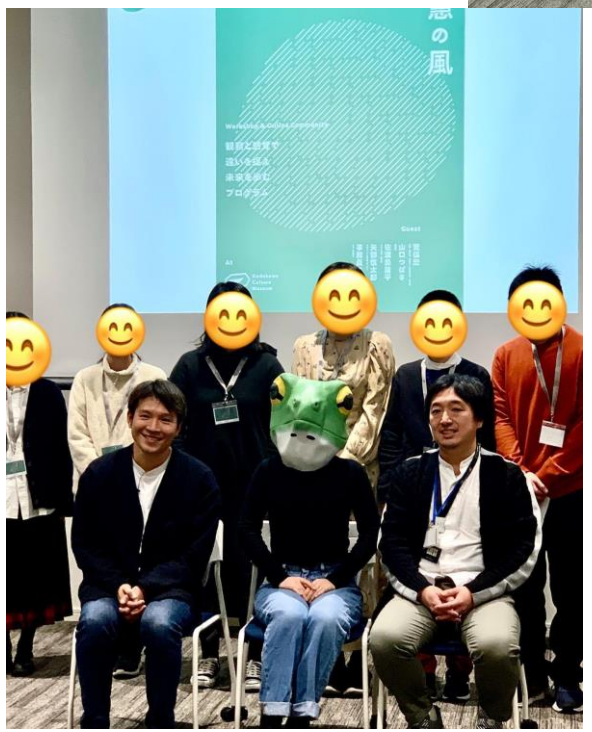
	狙い	取組み内容	期待される成果
②博物：疑問をもち知ろうとすること	万物に疑問を持ち、そのすべてを知ろうとすることは、私達がどのような世界・環境に住んでいるかを知る第一歩である。博物学研究者である荒俣宏氏をゲストに迎え、「知る」とはどういうことかをつきつめていく。	代表的な事例から考察を深める •参加者の身近な問題からも考察を深める	物事の混ざり具合を知り、マクロとミクロで捉える力の向上 •コミュニティ内やオンラインセッションでフォローアップを行う
③アート：生きるを感ずる心を育む	アートは人が世界や自分を理解する手法といえる。どうしようもなくアートに人は惹かれて、憧れ、打ちのめされ、生きる希望をもらう。漫画「ブルーピリオド」の著者山口つばさ氏をゲストに迎え、生きることを感ずる心を育むことについて考える。	代表的な事例から考察を深める •参加者の身近な問題からも随時考察を深める	混沌とした私という存在を浮き彫りにしていく中で、自分の美意識や基準を知ることで、自分の味方を知る力の向上 •コミュニティ内やオンラインセッションでフォローアップを行う
④編集：自己を創造するとは自己を編集することである	創造するということは0から1を生み出すことではなく、世界の要素、自己の要素を編み直していくことである。漫画「宇宙兄弟」「ドラゴン桜」などを生み出した編集者佐渡島庸平氏と別冊カドカワのプロデューサー中条基氏をゲストに迎え、編集という創造行為の真髄に迫る。	代表的な事例から考察を深める •参加者の身近な問題からも考察を深める	感性を育む具体的な技術の取得と向上 •コミュニティ内やオンラインセッションでフォローアップを行う

	狙い	取組み内容	期待される成果
⑤アイデンティティ：わたしがわたしであること。何を美しいと思うのか？	わたしをどのように自覚し、どのように表現するのか。様々な関係性の中で成り立つわたしという存在。日本文化の素晴らしさを広めている矢部慎太郎氏をゲストに迎え、アイデンティティと美意識について探究する	代表的な事例から考察を深める •参加者の身近な問題からも考察を深める	定義化されていない状況下での考察力向上 •コミュニティ内やオンラインセッションでフォローアップを行う
⑥自己表現：わたしの存在の仕方はひとつではない	「わたし」とは一体何なのか？Vtuberやボカロpや、バンクシーなど自分の存在自体を拡張や変容して表現する人が増えている。ピアニストの事務員G氏をゲストに迎え、わたしという存在を拡張した場合の表現について考察する。	代表的な事例から考察を深める •参加者の身近な問題からも考察を深める	定義化されていない状況下での考察力向上 •コミュニティ内やオンラインセッションでフォローアップを行う
⑦解けない問題再訪（アウトロ）	①～⑥のレクチャーから、世界の見方、智慧の構造などを可視化し、自身の未来を具体的に描く道筋について話す。これがはじまりであり、おわりではない。	代表的な事例から考察を深める •参加者の身近な問題からも随時考察を深める	自分の感じている情報の構造の理解力向上 •コミュニティ内やオンラインセッションでフォローアップを行う




智慧の風


智慧の風


智慧の風



智慧の風の原則

~i.Dare (イデア) の四原則~

ひとりひとりに権利があります

わたしの自由を大事に

あなたの自由を大事に

わたしたちの自由を大事に

学び　たいことを
たい時に
たい場所で
たいように
たい人と
たい人から　学ぶ

難しいことは

難しいから難しい

次の□と○に入る自然数を答えよ

□＋○＝１５

答えが複数ある

次の□と○に入る数を答えよ

□＋○＝１５

答えが無限にある

絶対的な

正解はない　解釈がある

あなたの

変わっていくけどね

あなたの解釈を

あなたの正解にすると

その都度　自己決定をする

わたしが見たもの、触れたもの、感じたものを

あらゆる立場とあらゆる角度から

見極める

第一回座談会　荒俣宏さん

センスオブ　なんだぁ？！

ミュージアムを生涯の学びの核に

ミュージアムの定義

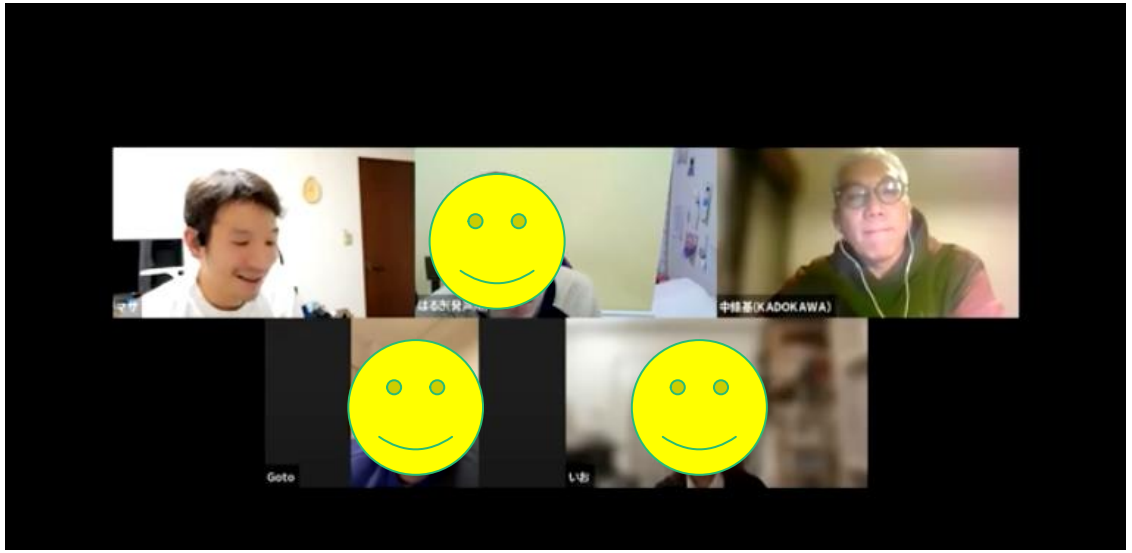
国際博物館会議 (International Council of Museums, ICOM)

ミュージアムは、社会とその発展のために奉仕する、非営利で常設の、一般に公開される機関であり、教育、研究、楽しみを目的として、人類とその環境の有形および無形の遺産を取得、保存、調査、伝達、展示する。

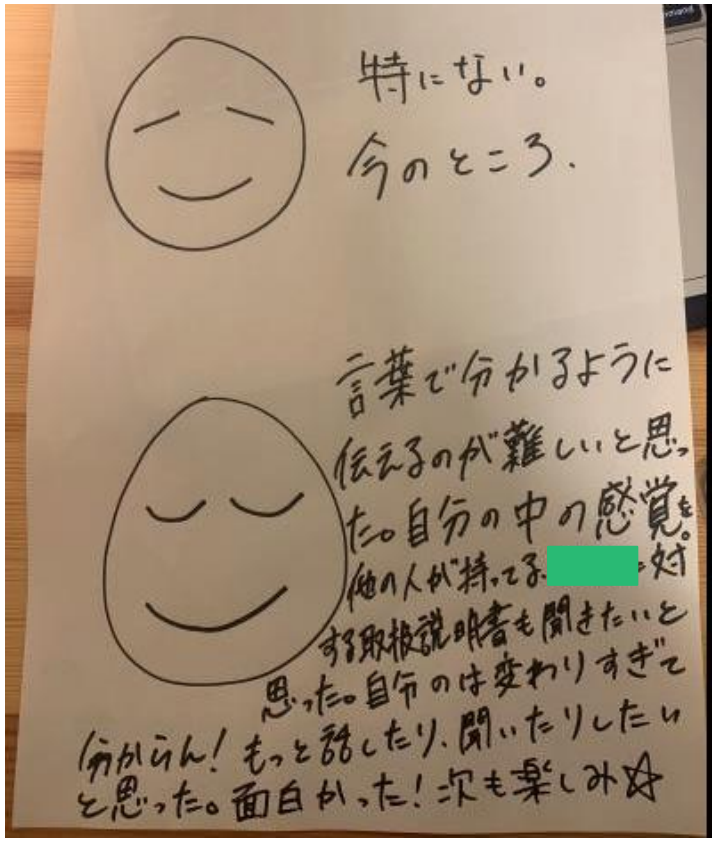
興味関心は育てられるもの

自然と湧いて出てくるとは限らない

オンラインセッション（壁打ちと呼称）を毎週実施。チェックイン・チャックアウト、座談会の振り返り、
予習、ミュージアムの展示について感じたことなどを、参加者全員で話し合いながら、ネットワーキングをし
ていった。自己開示が時間と共に進み調査結果に表れたような自尊感情の向上などが見てとれた充実した時間。



オンラインセッションの様子



チェックイン・チェックアウトシート

オンライン保護者会を毎週開催した。座談会を生徒と保護者が共に見るなかで、お互いに
それぞれの変化をしていった。児童生徒と保護者の関係性が変わっていくときに大きく戸
惑うのは保護者側であり、保護者の現状維持バイアスを取り除いていくため定期的な保護者会をとおして、
保護者のケアをした。

保護者にとって、正解のない子育てに対する悩みを開示する場は貴重で、「保護者会の場だけで
救われた」などの意見もあった。

発達発育に対する学校や公的なサポート・知識や理解が不十分であるために保護者が必要以上に背負わ
されているという実情が浮き彫りとなった。

エディトリアルコミュニティのプラットフォームを用意し、参加者が自由闊達な議論や対話をできる環境を構築した。使ったシステムはDiscord。コミュニティ内はKADOKAWAの現役編集者もメンターとして参加。必ずしもインタラクティブである必要はなく、自らが表現をすることを自由に行える場をととのえた。また、参加者の中で興味関心の萌芽はそれぞれのタイミングで起こったので、つど興味関心に適う学びの機会へと誘った。

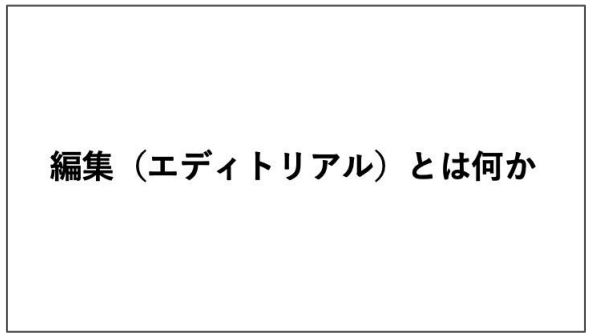
各座談会やオンラインのセッションのアーカイブなどを集約し、参加者にとっての学びのプラットフォームとして機能させた。

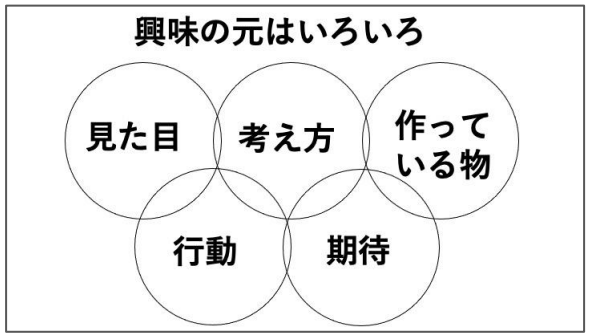


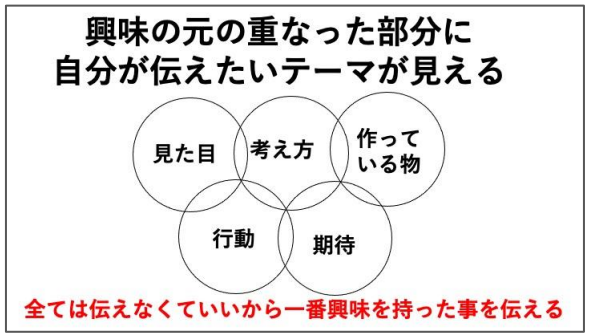
智慧の風のDiscordのスクリーンショット

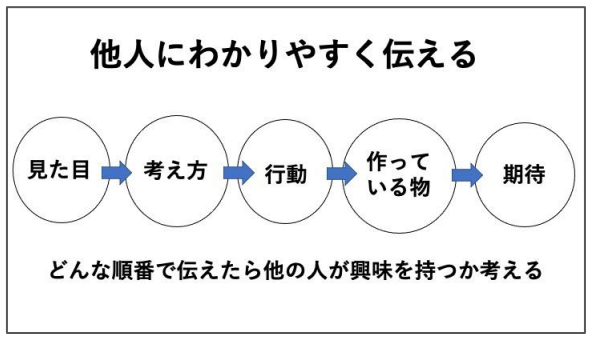
エディトリアルスクール（編集スクール）では、ミュージアムの展示の企画者とのディスカッションをとおし、参加者自らが展示から感じた感想と企画者の意図との差を主観的・客観的に評価しながら、自分なりにアートと向き合うことの意味を深めていった。

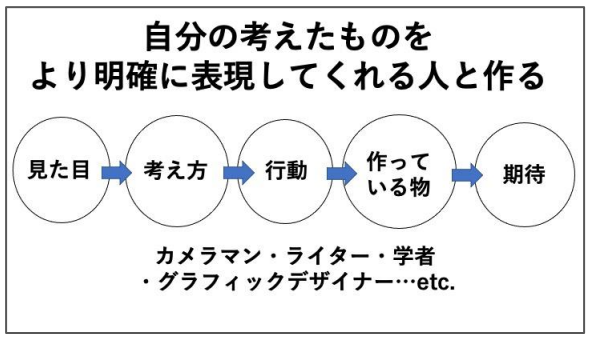
また、そもそも編集（エディトリアル）とは何か、という点に関しても深掘りしていき、参加者からは「編集は作り手のサポートだと思っていたが、第三回の佐渡島さんのお話からも思ったが、私たちひとりひとりが作り手なんだと知った」などの声もあり、Editorial is Creative.（編集は創造的な営みだ）という智慧の風のメッセージが的確に伝わっていった。

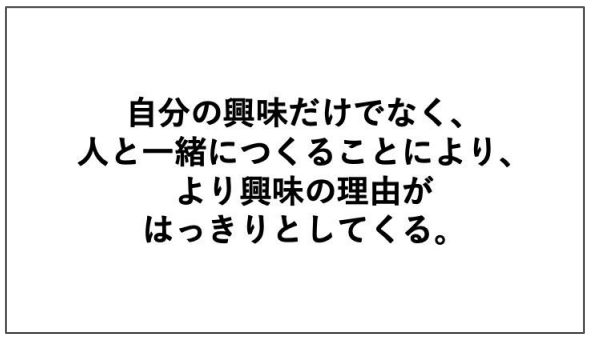












創出・改善したサードプレイスが関係者にもたらす効果

- 関係者にもたらす効果
  - 参加者および保護者：プログラム実施前後の二回にわたるアンケート調査の結果、参加者の自尊心・ウェルビーイング（総合的な心の健康状態）、親子感コミュニケーション満足度、自己理解の指標において、統計的に優位な上昇が認められた。（$p<.03$）智慧の風のプログラムがどのように作用してこれらの効果をもたらしたかについては、今後更なる調査が必要である。「自己理解に基づき、自己実現を成し遂げる環境を自ら整えていける個の発達・発育を目指す」というプログラムが掲げる人材像の育成は一定、実現できていると評価できると考える。
  - 智慧の風のような取り組みが、児童生徒の発達発育を促す傾向にあることが見えてきた。能力開発の前に行う、人材育成の基礎プログラムとしても有効と考える。

  - 参加者の声
  - 「これまでこういう場所に参加すること、そもそも家をでること自体が難しかったが、たまたま智慧の風をウェブで見たときにこのプログラムは参加しなければならないと思った。所沢まで来ること自体が大きなチャレンジだったが、参加して本当に良かった。自分でもここまで自分の考えを表現できるようになるとは思っていなかった。」（男子・高校生）
  - 「どんな予定があっても、これまでは遅刻ばかりだった。なぜ、そうなってしまうのかは自分でもわからないけれど、智慧の風は『来れるときに来ればいい』という声がけをもらったので肩の荷が降りたのかもしれないけれど、結局一度も遅刻せず全てのセッションに出ることができた。参加して本当に良かった。自分がありのまま受け入れてもらえる環境だと、こんなに伸び伸びと学ぶことができるんだと実感した。」（女子・高校生）
  - 「発達特性の強い子供の学び場を見つけるのに日々苦労しているが、子供をそのまま受け入れてもらえる場があるのがありがたかった。智慧の風に参加した日は、その日のことをたくさん語ってくれて、いつも以上に表現が導き出されていた。彼がありのままに学べる場所だったんだなと思います。」（保護者）
  - 「一言で言うと、見違えるように自立した。天候が悪くても『智慧の風はいく』と言って家を出ていく背中は回数を重ねるごとに大きく感じました。SOMAの方もそうですし、登壇者の方たちもそうですが、出会いが人を育てることを実感しました」（保護者）

創出・改善したサードプレイスが関係者にもたらす効果

- 関係者にもたらす効果
  - 教育関係者：社会教育施設は学びのサードプレイスであるが、それが実情としてはそうなっていないところがあり、学習権の保障という観点からも、智慧の風のような取り組みの実施を積極的に考えていきたいと考え始める自治体教育委員会や教育政策として考えていきたいという議員、プログラムとして取り入れたいという学校教員がいることが取り組みを通して浮き上がってきた。

    ・教育委員会：「サードプレイスとしての新たな手法の実証ができている。ファーストプレイスやセカンドプレイスのほぼ書き換えのものではなく、第3の場の学びの場としてあるべき姿の一つになっている。これを学校教育の一部として併存させられるかは議論の余地があるが、社会教育施設の利活用という点で参考にしたいと考える。」
    ・教育委員会：「社会教育・生涯学習の充実という観点でも、この取り組みは児童生徒に限らずに一般にも開放し、年齢でわけられることなく、さまざまな社会的背景を持つ人々が集って学ぶ取り組みとして良いのでは。正解がないことを扱うのは学校では現時点では難しいと考えており、学校の外側に作っていくというのがこの過渡期に相応しいのではと考える。」

    ・地方自治体議員：「児童生徒の学びの場の多様化は急務であるが、教育プログラムを刷新し、新しい学校をつくることが可能な自治体は限られている。既存の博物館や図書館などの社会教育施設でプログラムを行い、学校と連携させていくという手法は斬新に感じる。加えて、大きなハード整備がいらないので、サスティナブルな学びの環境としていけるのではないかとも考える。」

    ・学校教員「次年度の総合的な学習のプログラムの基軸として採用したいと考える。智慧の風は、座談会のラインナップも重要だが、そのベースのコンセプトが練られているのが重要で、この部分であれば学校教育の中で実施可能で、座談会などのラインナップは地元出身の方や卒業生などを起用することでできると考える。」

創出・改善したサードプレイスが関係者にもたらす効果

- 関係者にもたらす効果
  - 連携先組織等：ミュージアム（博物館・美術館）の館長などを中心にヒアリングを継続的に行なったが、共通の課題点として上がったのが「社会教育施設の施設の利活用改革」であった。コンテンツや引きのある集客手段に依存する形で次々と企画を量産していくやり方では現場の疲弊も伴い、継続性ひいては経済性にもむず美つかない。ミュージアムが「常に学びの場として開かれている」という本来の使われ方を真正面からやる必要があり、智慧の風のようなアプローチはその入口になると考えられる。ミュージアム内に若年層向けの定常的な学びの場を開設することは、新たな集客の手段にもなるし、ミュージアムはじめ社会教育施設との距離を近づけることになり、個々人が生涯の学びの礎を培っていくことに貢献できるのではと考えているし、今回の取り組みを通じて手応えを持ち始めているといえる。

    ・美術館館長：「このようなプログラムが学校教育のオルタナティブとして成り立っていくようになるのは、社会の流れのように考える。現状日本のミュージアムはこのようなプログラムに対応できるようなマインドセットが育っていないのは間違いないが、優秀な学芸員と環境づくりができるSOMAのような組織が連携することができれば難しいことではない。施設の改修・新設の際に定常的にミュージアムに学齢の児童生徒がアクセス・滞在できるような設計を考えて、提案していきたい。」

    ・ミュージアムスタッフ：「智慧の風を実施してみて、ミュージアムというものの可能性を大いに感じましたし、もっとたくさんの役割を担える施設なのだと思いました。環境設計を改め、そしてミュージアムに関わる人々のマインドセットをアップデートしていけば、継続して収益を上げながら、このような学びの場を開いていくことは可能に感じました。ミュージアムは、展示やコレクション・保存のプロがいるのですが、智慧の風のようなベースのコンセプトをデザインするプロはいません。SOMAさんのような教育環境を設計するプロとの連携は必須だと思います。」

創出・改善したサードプレイスの自走・普及に向けたプランや、示唆

- 自走に向けたプラン・示唆
  - 最終的な自走プラン
    - 自走する際のプログラム対象者：自走する際のプログラム対象者は中学生、高校生、大学生の混合が理想的と考える。今回の実証で当初参加対象としていた中高生だけでなく、大学生の参加希望者を受け入れたことで、発達段階のグラデーションが出来上がり、ピア制度のような形での学びの支え合いが起こった。昨今、学校教育現場や学校外の学び場では、大学生を小中高生に対するメンターとして起用することが多いが、共に学ぶ学習者として位置付ける方が依存関係が生まれず、目の前に自分の少し先の未来がいて同じ学びに向かっていることでシナジーが生まれたと考える。
    - 自走する際のプログラム内容・期間：内容に関しては、ミュージアムの企画展に並走していく形で、その企画展を基軸に学びのプログラムを組むことが理想と考える。オンサイトとオンラインのハイブリッドが理想的。オンサイトでは、企画展の展示物と触れ合いながら、オンラインで学芸員（企画者）に企画展の内容や意図そして企画者のライフストーリーなどを中心に、「解けない問題」に取り組んでいき、展示を通した「手触りのある学び」と思索そして問い立てのサイクルを回していく。ミュージアムの企画展の期間はまちまちだが１ターム約三ヶ月の期間内に、オンサイトのプログラムそして10回程度のオンライン（30分～1時間）のプログラムを提供する。いつでも交流ができるSNSを活用したオンラインコミュニティの提供は必須である。
    - その運営体制：学芸員（キュレーター）やミュージアムの運営への聞き取りから、上記の頻度であれば実施可能と判断した。業務時間内に全てを収めることが可能かは、各ミュージアムでの業務体制による。オンラインコミュニティのプラットフォームの展開、オンサイト・オンラインプログラムのファシリテーション、プログラムのベースのコンセプトをつくるところをSOMAのような教育事業者が関わる必要がある。それがないとなると専任のプログラムコーディネーターの雇用が必要となる。
    - 必要な資金とその確保方法：特別なハード整備を伴わず、既存施設を活用した取り組みなので、社会教育施設の予算の微増と人材配置の最適化により実施は可能と考えている。予算増額ができない場合は、プログラム実施に関しては利用者負担（プログラム内容によるが月2万円程度を想定）が現状の解決策と考える。
  - 上記に至る道中で得られた示唆
    - 正解のない問題を前にして異年齢の参加者がピアを形成することで想定以上の学びの効果が生まれる
    - 学びの場の多様化には新たにハードから作ることではなく、既存のスキームから学びを派生させていくことが効果的かつ費用対効果が高い
  - 短期的な自走プラン
    - 来年度に関しては、実証を行った角川武蔵野ミュージアムでのプログラムの継続、福岡のミュージアムでの新規実施を行う予定。利用者負担によるSOMAのプログラムという形で実施をし、各ミュージアムの事業化に結びつける。

創出・改善したサードプレイスの自走・普及に向けたプランや、示唆

- 普及に向けたプラン・示唆
  - 最終的な普及プラン
    - 文化庁などとの連携を通して、ミュージアムはじめ社会教育施設での通年の教育プログラムとしての実施を目指していきたい。イメージとしてはフランスの芸術文化教育パルクール（PEAC）のように、国全体として通年の教育プログラムの中にミュージアムを舞台とした学びの場が入ることが理想。
  - 上記に至る道中で得られた示唆
    - 多くの社会教育施設がこのような学びの多様化に貢献したいと考えており、学校教育との互換性は求められていくと想定する。学校教育との連携によりプログラムを行い、それを学校の外側に拡張させていくという道筋も考えられる。
    - ミュージアム側がプログラムに価値を感じつつも、即事業化までは至らないのにはいくつかの理由が考えられるが一番大きな点に関しては予算である。こちらは実績を積んでいくことで、より迅速な対応がなされていくと考える。また、これまでの慣例として、社会教育施設が普通教育の一翼を担うという意識が社会に強くは存在しないことも考えられる。社会教育法（個別で言えば博物館法や図書館法に述べられているものから考えれば）、普通教育（全国民に共通の、一般的・基礎的な、職業的・専門的でない教育）は学校教育だけで成立するものではなく、社会教育が必須である。その意識が社会に広く醸成されていくことが、本プログラムのようなものが社会教育施設の取り組みとして行われるために必要だと考える。
  - 短期的な普及プラン
    - 日本の芸術教育やミュージアムでの教育を変えたいと思っているキーオピニオンリーダーなどと、いくつかのモデルケースとなる実証を行い、普及・啓発を行う

テーマE：図書館でのSTEAM Playground 構築 & Makers 育成プロジェクト
株式会社steAm

目次

1. 実証背景と内容 P1, 2
2. 実証成果　概要 P3-5
3. ①サードプレイスの創出と、その効果測定 P6-13
4. ②自走に向けたプラン具体化と示唆出し P14-20
5. ③普及に向けたプラン具体化と示唆出し P21

テーマE：図書館でのSTEAM Playground 構築 & Makers 育成プロジェクト
株式会社steAm

実証背景と内容

背景

問いを創る力を養い、想いを形にする力を育成し、自信を醸成するための「遊び場」が必要。そこでは21世紀のさまざまな技術や科学・数学・文化・ものづくりが力を発揮する。

取組内容

①サードプレイスの創出と、その効果測定
- 対象者：隣地域のこどもたち・市民
- 育成する人材像：STEAMの遊びを通じてアイデアを形にする力への自信や喜びを育む
- プログラム内容：STEAM Playground（Library Makerspace）の場の構築
- 期間：令和4年10月～令和5年2月末

②自走に向けたプラン具体化と示唆出し
- 当初の自走プラン：館内常設スペース及び運営予算の確保、人材育成
- 自走に向けた実施事項：ヒト(運営人員確保、研修)、モノ(図書館候補選定、機器選定、運営ノウハウ蓄積)、カネ(予算確保)

③普及に向けたプラン具体化と示唆出し
- 当初の普及プラン：自走と同様
- 普及に向けた実施事項：自走と同様

実証成果

①サードプレイスの創出と、その効果測定
- 利用者総数：678人（のべ）
- 普段身近にない物（3Dプリンター等）を使ったものづくりは子どもたちの興味を引き夢中にさせた（詳細後述）

②自走に向けたプラン具体化と示唆出し
- 対象者、育成する人材像、内容：左記同様
- 期間：令和5年3月（本実証終了後から）
- ヒト：運営人員は、まずは図書館内部で確保(予算の都合上)、それらの研修による人材育成(3月実施予定(後述))
- モノ：実証により蓄積された運営ノウハウのマニュアル化、スターターキットの作成
- カネ：次年度は基本的に既に確保済みの予算内での運営

③普及に向けたプラン具体化と示唆出し
- ヒト：企業派遣、大学生アルバイトメンターなど、より幅広く人材確保、育成
- モノ：自走と同様
- カネ：予算取りの段階から、本プロジェクトの運営、人件費、人材育成予算を盛り込めるようにする。企業協賛の可能性を模索

テーマE：図書館でのSTEAM Playground 構築 & Makers 育成プロジェクト
株式会社steAm

実証背景と内容

背景

- 学校教育では、唯一の正解のない揺らぎの時代に対して21世紀型スキルを育成することが求められている。問いを創る力を養うためにも、想いを形にする力の育成や自信を醸成するための「遊び場」が必要であり、そこでは21世紀のさまざまな技術や科学・数学・文化・ものづくりが力を発揮する

  - 現状では、学校に全ての新たなリテラシーに関する知財・人材や道具を常に期待するのはコスト的にも運営的にも難しい
  - 民間教育の活用が望まれるが、そうした場は「点在」に留まっており、全ての子どもたちにとってアクセス可能ではない等の課題が存在し、格差が生まれている
  - 社会全体での多様な個性をもつ子どもを包摂するエコシステムが回っていない

目的

- 「個才」を開いていくための「サードプレイス」の整備を通じた格差是正、Underrepresented な存在への支援
  -子どもの多様な才能を開花させるSTEAMの遊び場を「開かれた公共性」の中に生み出していく

  - 欧米で推進される“Library Makers”の考え方を取り入れ、身近な公共的に開かれた場の中で新たなリテラシーに「遊び」ながら出会える空間・人・道具・活動を構築する（企業が持つ空間の活用も実証）
  - 子どもたち一人ひとりが持つ多様な個性・才能・創造性を伸ばせるように、子どもが興味・関心や得意領域により“学ぶ場” を選べるようにする
  - 同時に、それが大人の学び場（先生・保護者）にもなり、年齢をこえた学び遊びが創出される

テーマE：図書館でのSTEAM Playground 構築 & Makers 育成プロジェクト
株式会社steAm

実証成果

①サードプレイスの創出と、その効果測定

内容
STEAM Playground（Library Makerspace）の場の構築
STEAMの遊びを通じて「アイディアを形にする力」への自信や喜びを育む

対象
近隣地域のこどもたち・市民（施設、学校での広報により募集し、選抜はせず開かれた場とする）

場所
千葉県八千代市中央図書館、香川県立善通寺市立図書館

期間
令和4年10月～令和5年2月末（図書館での実証は令和4年～）

実施概要

	八千代図書館	善通寺図書館
オープン日	2022年12月22日(木),23日(金) 2023年1月12日(木),14日(土),25日(水),27日(金) 2月1日(水),4日(土),7日(火),11日(土),18日(土), 21日(火),26日(日)	2022年12月14日(水),18日(日),22日(木) 2023年1月7日(土),11日(水),15日(日),25日(水) 2月1日(水),5日(日),14日(火)
イベント日	2022年12月11日(日)各種ツール体験会(VIVIWARE Cell®、3Dプリンター、SPACEBLOCK®、SPIKEプライム®) 2023年1月9日(月祝)28日(土)3Dプリンターを使って絵本の世界から飛び出そう（八千代のみ） 2月5日(日)いろいろなものを工作してみよう（善通寺のみ）	
メンター研修	次頁	

テーマE：図書館でのSTEAM Playground 構築 & Makers 育成プロジェクト
株式会社steAm

実証成果

①サードプレイスの創出と、その効果測定

実施概要　　メンター研修

	日時	研修内容	講師	参加者	満足度平均（1～5）
1		STEAMとは（動画）			4.2
2	11月21日 11:00~12:15	「探究学習研修」	出島 誠之	34名	4.4
3	11月24日 11:00~12:15	「ファシリテーション研修」	山内 佑輔	39名	4.6
4	11月28日 11:00~12:15	「3Dプリンタ＋TinkerCADモデリング」	山内 佑輔	31名	4.4
5	12月5日 11:00~12:15	「SPIKEプライム研修」	鈴鹿 剛	26名	3.7
6	12月7日 11:30~12:00	「VIVISTOP見学」	山内 佑輔	11名(対面) 17名 (オンライン)	4.0
6	12月7日 12:00~13:30	「VIVIWARE研修」	山内 佑輔		
7	12月7日 13:30~14:00	「Space Block研修」	中島 さち子		

概ねいずれの研修の満足度も高かったが、自由記述で下記のようなフィードバックをいただいた。これらをもとに研修をブラッシュアップし、6時間のBasic研修を新たに設計。（初回：3月29日（東京）31日（大阪）にて実施予定（詳細は後述））

3. 前回(探究・PBL)研修との繋がりが感じられなかった。メンター向けに積みあがる研修にした方がよくなるのではないか？
4. 基本は理解できたため、次は実際に使ってみて、操作などができるかを確認したいと思いました。
5. 1時間の研修では、全部が出来ないような印象でした。また、個々人の進捗のバラつきが見受けられました。進度やステップ分けの工夫の余地がありそうと思いました。

テーマE：図書館でのSTEAM Playground 構築 & Makers 育成プロジェクト
株式会社steAm

実証成果

①サードプレイスの創出と、その効果測定

効果測定

想定被益者	想定効果・利点	効果測定
八千代市 善通寺市 ＊各々の場や関与する方々	図書館の新たな地域貢献のあり方模索 市や町のブランディング効果 ＊子どもの多様な個性・才能・創造性を育む	利用者数のカウント　(1) 参加者アンケート・インタビュー　(2) メンターアンケート・インタビュー　(3)
子どもたち	多様な個性・才能・創造性育成 地域への関心向上 さまざまな探究プロジェクト創出	利用者数のカウント　(1) 参加者アンケート・インタビュー　(2) メンターアンケート・インタビュー (3) 参加者の様子・モニタリング (4) 参加者から生まれたプロジェクト(5)
司書さん等 身近な大人	新しい成長・学習の機会 新たな活動創出 悩みの解消など	司書さん他への アンケート・インタビュー ※自走プランで詳細

テーマE：図書館でのSTEAM Playground 構築 & Makers 育成プロジェクト
株式会社steAm

実証成果

①サードプレイスの創出と、その効果測定

(1) 利用者数のカウント　八千代市立中央図書館

	合計	大人（男性）	大人（女性）	小学生（男性）	小学生（女性）	未就学児（男性）	未就学児（女性）	未就学児（その他）
2022/12/22(金)	16	1	3	10	2			
2022/12/23(金)	26	1	7	12	4			2
2023/1/12(木)	16	4	5	5	1		1	
2023/1/14(土)	132	22	58	38	14			
2023/1/27(金)	33	8	10	4	3	5	3	
2023/2/1(水)	15	3		9	3			
2023/2/4(土)	45	13		19	12	1		
2023/2/7(火)	13	5		6	2			
2023/2/11(土)	30	9		10	11			
2023/2/18(土)	48	20		17	11			
2023/2/21(火)	11	5		3	3			

※視察来訪者　（現役の教育行政に関わる人々が来訪・視察）

市議会議員（イベントにも参加）、八千代市教育委員会教育長、八千代市教育委員会指導課長および担当者、八千代市内小学校校長

・子どもの利用が大半を占めるので、**学校のない週末の利用者数が多い。**

・**メンター数に限りがある**ため、多数の来場者の対応は難しく、**付き添いの保護者の方の手助けや理解が望ましい。**

・大人の参加者は**ほとんどが子どもの付き添い**であり、**子どもと一緒に制作を始め**たり、子どもを見守ったりしてる。

・**平日の早い時間帯**にはたまに**大人が来訪**する。
-60代男性。３Dプリンタに興味をもち、自宅の表札を作成。
-25歳男性。仕事の休日に図書館に来たついでに立ち寄り、SPIKEプライムで制作。もともとレゴが好き。
-年配の女性たちも平日に立ち寄られることが多かったが、何をしているのか等の説明を聞くと満足して帰られることが多かった。
-60代男性。難しいから、と何も制作せずに去った。

・単独で参加する大人の方の体験を増やすためには**子どもと異なるアプローチが必要。**

テーマE：図書館でのSTEAM Playground 構築 & Makers 育成プロジェクト
株式会社steAm

実証成果

①サードプレイスの創出と、その効果測定

(1) 利用者数のカウント　善通寺市立図書館

	合計	大人（男性）	大人（女性）	高校生（女性）	中学生（男性）	中学生（女性）	小学生（男性）	小学生（女性）	未就学児（男性）	未就学児（女性）
2022/12/14（水）	13	3	4	4			2			
2022/12/18（日）	12	2	3				3	4		
2022/12/22（木）	7	1	3				1			2
2023/1/7（土）	14	3	4				2	2	3	
2023/1/11（水）	15	1	3				3	3	2	3
2023/1/15（日）	17	1	1				6	5	2	2
2023/2/3（金）	18				1	1	8	8		
2023/2/14（火）	2		1						1	

※視察来訪者　（現役の教育行政に関わる人々が来訪・視察）

善通寺市教育委員会教育長、善通寺市長、市議会議員

・子どもの利用が大半を占めるので、**学校のない週末の利用者数が多い。**（特に日曜が多い印象）。

・**母と子の組み合わせ**が多い。

・**リピーター**は**平日の放課後**に子どもだけで来て、メンターに頼らず**自主的**に進めていく傾向が見られた。

-**小学校高学年**（４～６年）が多い

-**男の子**が多い

・予約なしで当日に参加する親子は、機器を見て**子どもが興味をもって**入ってくることが多い。

・大人だけで来る人は多くはないが、数人はいた。ものづくりを楽しむというより、**機器の説明を聞いて満足する**ことが多い。

テーマE：図書館でのSTEAM Playground 構築 & Makers 育成プロジェクト
株式会社steAm

実証成果

①サードプレイスの創出と、その効果測定

(1) 利用者数のカウント

イベント日	八千代図書館	善通寺図書館
12/11	10組　26名	6組　17名
1/9	大人の部　9名 子どもの部　子ども16名、保護者13名	大人の部　大人3名 子供の部　子ども19名、保護者12名
1/28	学生企画　1部6組　2部7組	×
2/5	×	保護者18名　子ども22名

テーマE：図書館でのSTEAM Playground 構築 & Makers 育成プロジェクト
株式会社steAm

実証成果

①サードプレイスの創出と、その効果測定

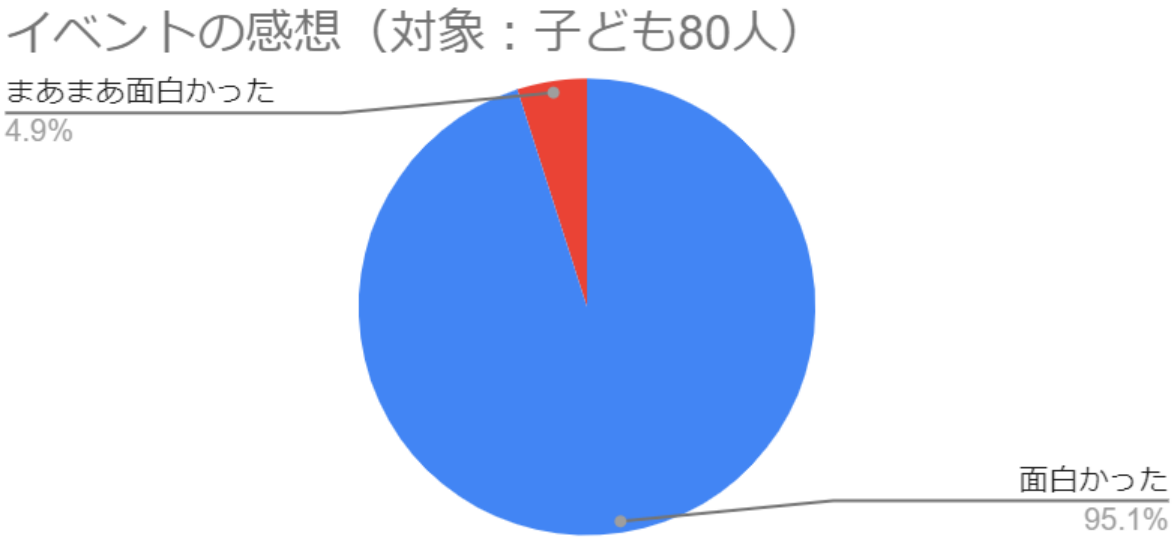
(2) 参加者アンケート・インタビュー（抜粋）
【保護者】
・プログラミング体験をさせてみたかったので、いろいろな体験ができて面白かった。
・風力発電のしくみが理解でき、電気がついて大喜びでした。ありがとうございました。
・親もプログラミングはしたことがなかったので、体験できて楽しかったです。
・レゴは使い慣れているのでとっかかりがしやすい。自由度が高い分細かい設定はむずかしいが、あれこれ考えることが良かったと思います。
・すごい集中力で作ってました。楽しかった様子です。
・子供の普段見られない得意分野のことが体験できて、親としても見ていて楽しかったです。
・普段触れることのない物、できない物（３Dプリンター、レゴ）は子供の興味もあり、夢中になっていた。とても良い体験。
・子供たちも積極的に取り組めていて、教えてくれる大学生も優しくて、とても楽しめていました。
【こども】
・３Dプリンタをはじめてつかったけど、たのしかった。
・たのしかったです。つくるのがたのしかった。むずかしかった。
・初めて３Dプリンターをしてきんちょうしたけど、おもしろかった。
・また来て遊びたいです。
・つくるのがたのしかった。

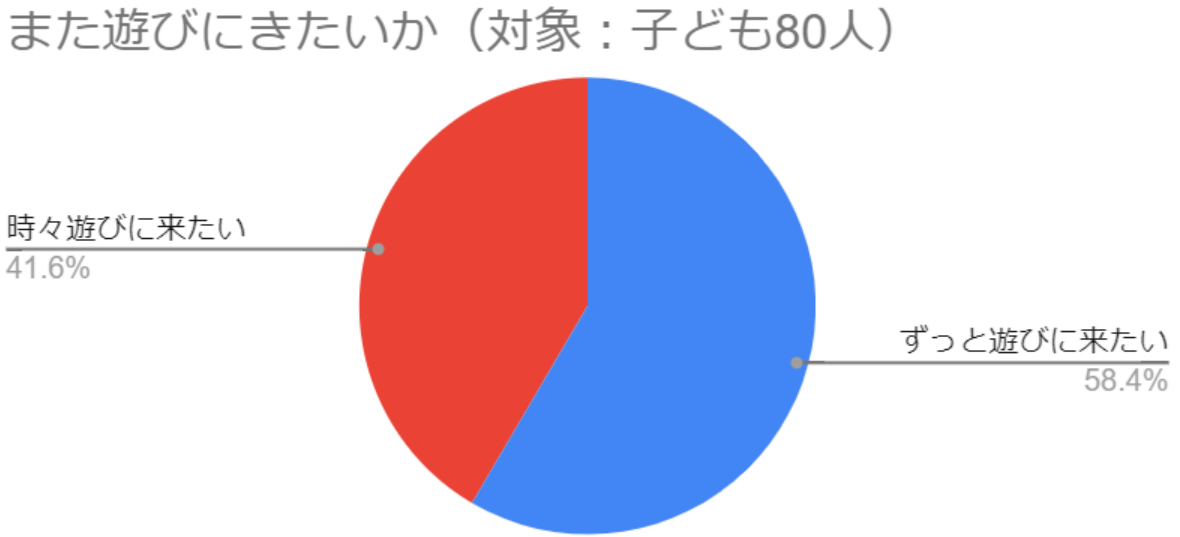
テーマE：図書館でのSTEAM Playground 構築 & Makers 育成プロジェクト
株式会社steAm

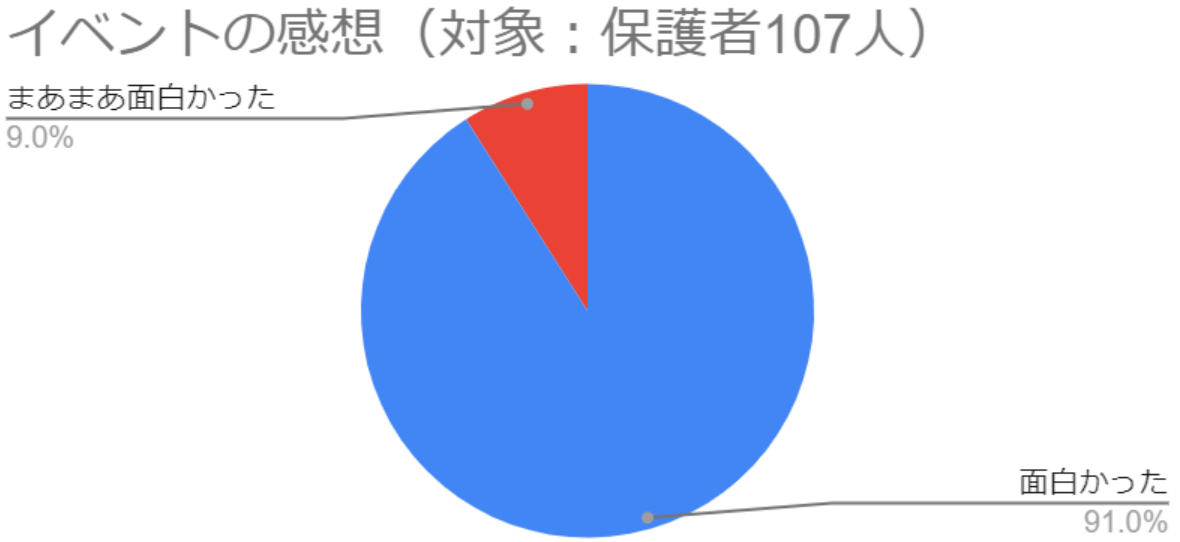
実証成果

①サードプレイスの創出と、その効果測定

(2) 参加者アンケート（集計）







テーマE：図書館でのSTEAM Playground 構築 & Makers 育成プロジェクト
株式会社steAm

実証成果

①サードプレイスの創出と、その効果測定

(3) メンターアンケート・インタビュー

【気づき】※抜粋
・専門的な知識がないと対応できなかったり、子どもたちに助言できなかったりする場面がある。
・メンターの分担を明確にする・端末をコンテンツごとに固定すると、うまく回った
子どもが主体的に取り組んでいる姿を見て、自分自身のモチベーションに繋がった。
・運営の仕方として、どの端末をどのコンテンツにつないでいるのかの管理、3Dプリンターの出力表の管理を行ったことで、これまでよりも少し円滑に運営できた。
・人数の正確な把握（リピートか新規かについても）について、あらかじめ受付スペースを設け、来てくださったご本人に記入していただく様式にすると良いと思った。
・来てくださる方々の予約を時間制かつ組制限を設けると良いと思った。（少人数でのスタッフの場合、対応に波があり少し大変だった。

①トラブル対応⇒製品毎にトラブルシューティングの整理、事前の指導拡充
②受付管理面⇒事前予約制、組数制限をし、希望するコンテンツ等も伺っておくとより細やかに対応できる。
③運営面⇒事前にコンテンツ毎の担当を明確に、端末を管理するシート等を作成しておく

実証成果

①サードプレイスの創出と、その効果測定

(4)　参加者の様子・モニタリング

【リピーターとして複数回施設に来た子どもたちの様子の変化等】

・３年生のリピーターの女の子は１、２月で５回程度、来訪。初回より３Dプリンタをつかって「うさぎ」の造形をする。初回はスペースにきても、何も作るものが思い浮かばず、作っては消してを繰り返していた。２月になると、自分でどう作るかを決めてから作成していた。回数を重ねてツールの使い方の知識を得たことで、何ができるかを認識しながら取り組むことができていた。それにより主体性や積極性が表にあらわれていた。

・３年生の男の子は誰にも話しかけることなく制作をして帰っていく。簡単なものから徐々に複雑な構成のものを作るようになっていった。作りたいテーマがだんだんとはっきり見えてきて、それを表現する力もついてきた。

・保護者によるとあまり学校に行かず、週に４日くらい家にいる子ども。保護者（母親）が「このような場所があるのがすごく嬉しい。」と子どもといっしょに来訪。メンターとも交流しながらスペースブロックを使って、ひとつ難しいところまで動かしていた。

・保護者との参加が多いからか、来ている子どもたち同士の学びあいはあまり見られなかった。友達とくる子どもたちは協働して何かを作るという様子が見られた。

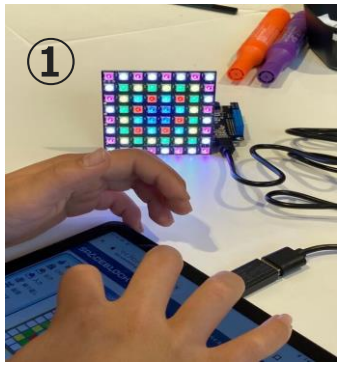
テーマE：図書館でのSTEAM Playground 構築 & Makers 育成プロジェクト
株式会社steAm

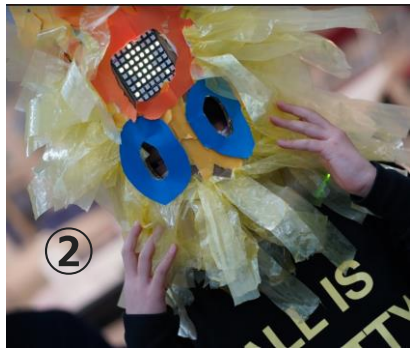
実証成果

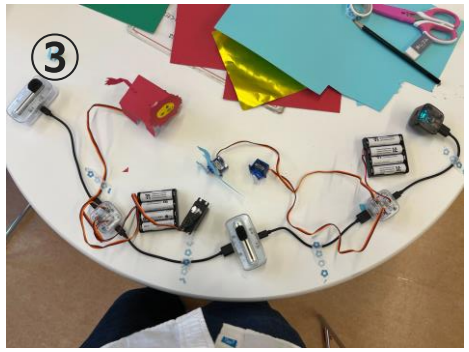
①サードプレイスの創出と、その効果測定

(5)　参加者から生まれたプロジェクト

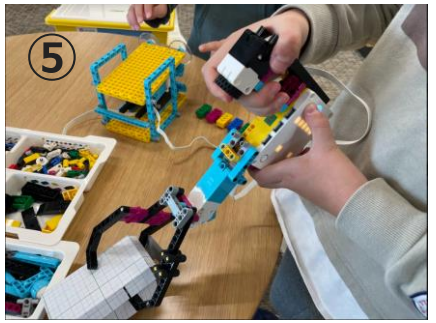
①SPACEBLOCKをつかってLEDを光らせるプログラム作成。
②イベント時にお面をつくって音に反応するLEDを埋め込みプログラミング。
③アナログな工作とテクノロジーで遊ぶ。
④リピータの児童のつくったうさぎ。複雑な造形ができるように。
⑤SPIKEプライムをつかってアームロボットを作成して遊ぶ。
⑥小さくても、個性のあふれる造形を３Ｄプリンタで実現。
⑦上記④の児童がつくった別の作品。
⑧アナログとテクノロジーの融合を楽しむ子ども。
⑨ドライビングベースをつくって、初歩的な動きをプログラミング。
⑩折り紙も立派なSTEAM。「つくる」を楽しむ。

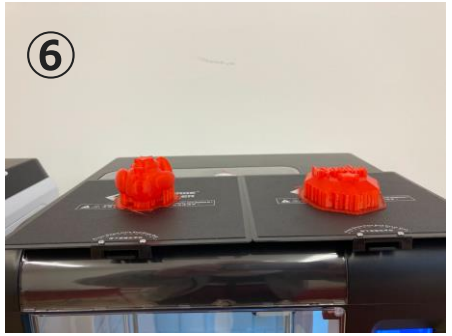






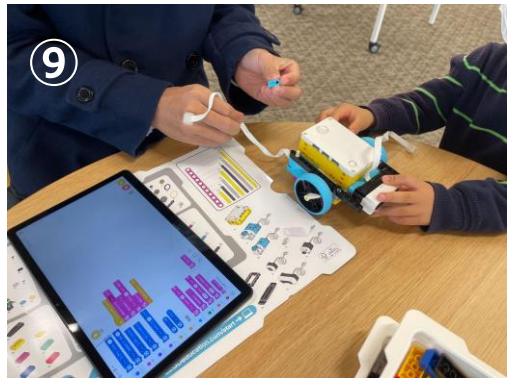














テーマE：図書館でのSTEAM Playground 構築 & Makers 育成プロジェクト
株式会社steAm

実証成果

②自走に向けたプラン具体化と示唆出し

■ 最終的な自走／普及プラン：自走する際のプログラム対象者・内容・期間（基本的な内容は本実証と同様）

1. **プログラム対象者：近隣地域のこどもたち・市民**

1. **内容：**
   - ○ **STEAM Playground（Library Makerspace）の場の構築**
   - ○ **STEAMの遊びを通じて「アイディアを形にする力」への自信や喜びを育む**

1. **期間：令和5年3月（本実証終了後から）**

1. **場所：TRCの指定管理運営館（継続２館＋新規２館）**
   - ○ 【継続】千葉県八千代市中央図書館、香川県立善通寺市立図書館
   - ○ **【新規】CONFIDENTIAL**

テーマE：図書館でのSTEAM Playground 構築 & Makers 育成プロジェクト
株式会社steAm

実証成果

②自走に向けたプラン具体化と示唆出し

■　最終的な自走プラン：その運営体制

ヒト：

1. 運営人員の確保（1月報告済み）

   【来年度計画】

   ○　ＴＲＣ：4名（次回候補の図書館4館×1名+本部西日本エリア担当1名）

   ○　ＤＮＰ：若干名（検討開始）

   ○　近隣住民ボランティア

1. 運営人員の育成（1月報告済み）

   ○　BASICプラン(6時間)　オンライン＆対面を想定

   ○　ADVANCEDプラン(6時間)　オンライン＆対面を想定

1. **必要最低限のスタッフでの効率的な運営を可能とするためのスターターキットの作成（詳細はモノの頁）**

テーマE：図書館でのSTEAM Playground 構築 & Makers 育成プロジェクト
株式会社steAm

実証成果

②自走に向けたプラン具体化と示唆出し

ヒト：**今後運営に携わる司書さん向け体験会実施**

全4回実施　於八千代図書館　各回4名の司書さんが参加

①2月 7日 （火）11時から12時　　③2月17日（金）11時から12時
②2月17日（金）10時から11時　　④2月21日（火）11時から12時

アンケート結果（16名中12名分回収）

体験会への参加理由

- 興味があった、知りたいと思ったから。子供にも参加させようと思っていたため。
- steAm playgroundについて利用者の方から問合せを受けた時に自分で説明できないと困る為&興味があった
- このような内容、特に3Dプリンターに興味があったため、また、来年度の事業で必要になるようなので
- 来年度STEAMの担当になったから

メイカースペースを体験した感想

- さまざまな可能性、身の周りの物の仕組がわかった
- 自分の想像次第で色々な動きを組み立てたロボットなどにさせることが できるのはとても良いと思った。色々なものに活用できるという創造力を養えるツールだと思う。
- 全てを体験するにはかなりの時間が欲しくなるが、経験するだけでも色々ためになっておもしろかった。

テーマE：図書館でのSTEAM Playground 構築 & Makers 育成プロジェクト
株式会社steAm

普段の参加者の賑わいを横目に見られていることもあり、全般的にメイカースペースが楽しいものだという、ポジティブな印象をもたれている。

ただ運営にあたっては、**音やスペースの問題**など実際に現場で働かれている方目線の懸念点もあげられている。

また特に運営要員については、14名中半数以上の9名が教えることは難しいと回答しており、今後の**研修の充実**や、**マインドセット**などが課題となる。

実証成果

②自走に向けたプラン具体化と示唆出し

ヒト：**今後運営に携わる司書さん向け体験会実施**

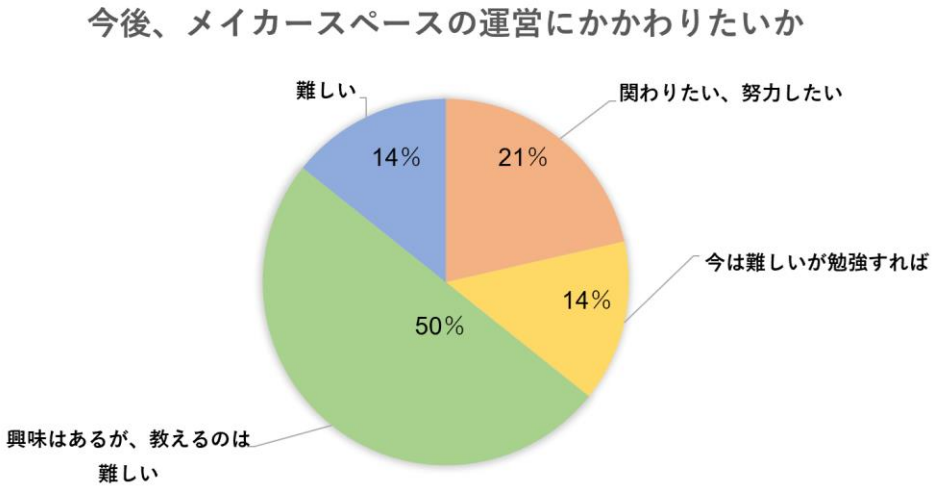
アンケート結果つづき（18名中14名分回収）

メイカースペースは図書館にとってどのような意味を持つと思うか

- 誰もが平等に色々な体験が出来る。本だけでは学べないことが 学べる
- 図書館を今まで利用したことがない人たちが足を運ぶきっかけになる
- 本で学んだプログラムの知識などを実践できる新しい学びの形になる
- 図書館の可能性を広げる

メイカースペースを図書館に設置するにあたっての懸念点

- 音の問題（あまり小さい声でひっそりとやるのも楽しくなさそう）
- スペース（もう少し広げた方がいい）
- スタッフ配置（スタッフが常駐しなければいけないとなると大変）



今後メイカースペースの運営に関わりたいか

- 教えるのは難しそうです
- 誰かに教えるのはとても難しそうだが、今後こんなことをやっていると説明できるようになりたい。
- ある程度の部分は関わってみたいが 子どもたちに教えることは無理。
- 教えることはできると思うがメーカースペースの設置にどんな意義をもって活動していくのかをより明確にする必要がある。
- 関わっていきたい、想像していたより直感的な操作が多く、仕組みがきちんとわかれば教えられると思う。

テーマE：図書館でのSTEAM Playground 構築 & Makers 育成プロジェクト
株式会社steAm

実証成果

②自走に向けたプラン
具体化と示唆出し

ヒト：第一回Basic研修実施

●3月29日（水）10:00-17:00
超図書館総合研究所
参加者：15名（予定）*

●3月31日（金）10:00-17:00
立命館大学大阪いばらきキャンパス
参加者：25名（予定）*

*参加者数は申込者数
（3月14日現在）





テーマE：図書館でのSTEAM Playground 構築 & Makers 育成プロジェクト
株式会社steAm

実証成果

②自走に向けたプラン具体化と示唆出し

モノ：

1. スペース：図書館内1区画または1部屋（常設/移動式）（1月報告済み）
2. **選定機材：下記で定める危険度レベル１相当の機器を中心に選定することで、参加者の安全性確保、必要なスタッフ人数の削減をはかる**

（参考）危険度レベル１相当の機器：軽傷であれば、基本的な救急箱や氷で対応可能レベル

種類： 低出力の手工具や小型のベンチツール

(手動ハンドツール、小型コードレスドリル、グルーガン、パームサンダー、はんだ付けツール、ヒートガン、ミシン、3Dプリンター、3Dスキャナー、ビニルカッター)

＊引用：Yale University in a 2016 ISAM paper on hazard classification

1. **円滑な運営を可能にするスターターキットの作成（現メンター、運営関係者へのヒアリングをもとに作成中）**
   - ○ **初回参加者向けガイドライン（図書館メーカースペースの概要、目的、子どもの利用の際の保護者同伴ポリシーなど）**
   - ○ **初回参加者を判別するためのリストバンド（ピアメンタリングの醸成）**
   - ○ **イベントアイデア集（比較的取り扱いの難しい機器（３Dプリンタ、VIVIWAREなど）の個別講座など）**
   - ○ **安全啓蒙ポスター**
   - ○ **混雑時の譲り合いを促すステッカー（機器に貼付）**

テーマE：図書館でのSTEAM Playground 構築 & Makers 育成プロジェクト
株式会社steAm

実証成果

②自走に向けたプラン具体化と示唆出し

カネ（必要な資金とその確保方法）：（1月報告済み）

1. 研修費：メンター雇用者が負担
2. 負担する図書館での運営にかかる人件費・機材費は各図書館指定管理料にて確保。
   （原則図書館内部で回す）
1. 機材費：各図書館指定管理料にて確保　ただし試行にあたっての機材はＴＲＣ本部にて購入
2. 予算化に向けての自治体交渉
3. メーカースペース設置運営を次年度計画及び予算案へ反映

■ その他上記に至る道中で得られた示唆（連携打診先とその反応や、今後の課題など）

○ 本プログラムの有料化の可能性について検討

■ イベント時のアンケート結果

- **48人中、8人が無回答。**
- **200円が2人、500円が15人、3000円が2人、2000円が2人、1000円が17人。その他300～2000円が1人、0～3000円が1人。**

テーマE：図書館でのSTEAM Playground 構築 & Makers 育成プロジェクト
株式会社steAm

実証成果

③普及に向けたプラン具体化と示唆出し

- **次年度以降普及していく図書館の選定**
  - **TRCの指定管理運営館**
  - **自治体経由での図書館選定**

- **普及プランに向け、今年度何を実施中/予定か**
  - steAm：
    - **実施図書館が確定次第、メンター募集及び研修のスケジューリング**
      - ➢ 元々steAmとつながりがある大学、もしくは図書館が連携している地元大学の学生アルバイト
      - ➢ 近隣（電車移動で2時間以内）の教育学部、情報学部リスト作成（1月報告済み）
    - **地域の企業協賛（可能性を模索中）**
      金銭支援だけではなく、機器貸与、寄贈または、ボランティア人材の提供についても、図書館周辺の企業の社会貢献と絡められないか模索中

  - TRC/DNP
    - **普及対象図書館の選定**
    - **予算確保**

未来の教室実証事業　テーマE

地域の企業・大学が小中高生に学びの機会を与えるサードプレイス

最終報告書

株式会社山のむこう

テーマE：地域の企業・大学が小中高生に学びの機会を与えるサードプレイス（山のむこう）

実証背景と内容

背景

地域の学習資源が乏しいために、人材育成がうまくいっておらず、地域の活力が損なわれてしまっている。そこで、企業や大学、教育関係者が一丸となって地域で人材育成を進めるための仕組みを作る必要がある。

取組内容

①サードプレイスの創出と、その効果測定

- 対象者：小中高大生163名
- 育成する人材像：多様な分野に興味を持ち、自ら考え実行する実践的な人材
- プログラム内容：大学と連携したオムニバス授業・科学授業・企業と連携したプロジェクト・スポーツ発明授業
- 期間：2023年1月～2月

②自走に向けたプラン具体化と示唆出し

- 当初の自走プラン：探究教室運営による事業継続・企業板ふるさと納税を活用した「子ども未来応援企業」の募集
- 自走に向けた実施事項：保護者・生徒の需要調査・企業とのプロジェクトによる課題の抽出

③普及に向けたプラン具体化と示唆出し

- 当初の普及プラン：高校探究授業へのプログラム提供・企業や大学が連携するコンソーシアムのしくみ検討
- 普及に向けた実施事項：高校での授業実施による需要調査・持続可能なコンソーシアムのあり方の模索

実証成果

①サードプレイスの創出と、その効果測定

- 大学教授による専門的な授業を受けることで、子どもの興味を引き出すことができた。
- 企業の課題に取り組むことによって、コアなファンの獲得につながり、子どもたちの創造性も強化された。

②自走に向けたプラン具体化と示唆出し

- 通塾という形式で持続的に小中高生が集まる場を作りながら、大学や企業との連携プロジェクトを強化していく。
- 企業からの資金や課題を募ることで、専門性が高く、実践的な人材育成を長期的に実施していく可能性が見えた。

③普及に向けたプラン具体化と示唆出し

- 企業が資金や課題を提供し、大学が課題に挑戦する興味の土台となる体験を提供し、自治体と連携して企業版ふるさと納税などを活用しながら進めるサードプレイスづくりの形が見えた。
- ただし、地域に合わせた集客ノウハウを蓄積することや、企業の目的や進め方に合わせた提案をしながら、明確なコミュニケーションを取りつつ進めることが重要であることがわかった。

目次

1. 実証背景と内容……p.4
2. 結果概要……p.15
3. 本プログラムの効果検証……p.17
    A) 大学教授オムニバス授業
    B) 企業の課題プロジェクト
    C) テーマ限定体験授業
    D) テーマ限定実践授業
4. 自走・普及に向けたプラン……p.37
    A) 今回の調査で得られた示唆
        ① 生徒募集方法
        ② 大学との連携
        ③ 企業との連携
    B) 具体的な自走・普及プラン
5. 参考資料……p.49

１．実証背景と内容

背景

- 人材育成がうまくいっておらず地域の活力が失われている
  - 学習意欲が低く、限られた選択肢から進路を考えることができない人が多い
  - 地域の中でイレギュラーな人は地域外に出ていってしまうことが多い
  - 地域の企業も人材の確保や育成に苦心している
- 地域は学習資源が乏しい
  - 山形県のような地域は、都心部と比較して博物館やイベント・ワークショップの機会など文化的な資源が圧倒的に不足しているため、学習意欲や好奇心を刺激する多様な体験ができない。
  - **大学や企業、教育関係者が、地域一丸となって、地域での人材育成に努めていく必要**がある。
- 地域から活躍する人材を生み出す必要がある
  - 地域内ではもちろん、地域外に出ても活躍する人材を、**地域が育てることで、**地域外に出た人材が地域と外との新たな関係を作り続けることができる

目的

- 多様な体験で興味をひきだし、将来の夢の原体験とする
  - **様々な分野について体験し、自分が興味を感じる分野を発見する。**
  - 専門家がどこに楽しさと課題を感じているかという話を聞き、世界に対する関心と解像度を高める。
- 実践的なプロジェクトで大人とともにとりくみ、自己効力感を醸成する
  - 成功が下準備されていない実践的なプロジェクトを大人と取り組むことで、自分が役に立てること・足りないことを自覚し、**社会の一員を担っているという意識を育む。**
- 地域の教育意識を向上させる
  - 子どもたちの学習はもちろん、地域の企業や大学が小中高生との教育の機会を持つことで、地域での人材育成の気運を高める。

大学教授オムニバス授業

小学４～６年生 全15名の参加

1月8日から2月19日までの土日の午前中に、山形大学の教授６名と東北芸術工科大学の教授６名によるオムニバス授業を開講した。それぞれの専門分野に興味を持つきっかけとして、体験・ワークショップを中心に行いつつ、各教授がその専門分野に感じている面白さを話していただいた。
子どもたちが体験・講話の両面からその分野への興味をもつことを目的に実施した。

テーマ限定体験授業

小学1～3年生 全15名
小学４～６年生 全15名
中学・高校生 全15名

「熱中！サイエンスラボ」というテーマで、山形大学の講師の協力のもと、科学への興味をひきだすことを目的に、1月7日から2月18日の毎週土曜日午後に、全7回の実験や講座を実施した。

企業の課題プロジェクト

NHK 小学４～６年生 全15名
モンテディオ 高校・大学生 全42名

企業の課題に小中高大生がともに取り組むことによって、企業の好感度向上やCSR、長期的な人材をめざすプログラム。今回はモンテディオ山形とNHKそれぞれのプロジェクトを実施した。
モンテディオ山形は、高校生・大学生が計42名ほど集まったが、マーケティング課題に取り組むU-23マーケティング部について、コーチング等による支援を実施した。
NHK山形放送局のプログラムは、「やまほどやまがた愛」というキャッチコピーを広めるための30秒動画の制作を小学生とともに実施するという内容で、1月21日、22日の2日間で15名が集まり、4本の動画を制作した。

テーマ限定実践授業

小学1～3年生 全15名
小学４～６年生 全15名
高校生 全16名

「新スポーツ発明に挑戦」というテーマで、一般社団法人YAMAGATA ATHELETE LABで今後活用していくためのスポーツを発明する授業を、1月8日から2月19日までの毎週日曜日午後に全7回実施した。
小学校低学年クラス・小学校高学年クラスでそれぞれ新しいスポーツを考えたほか、授業内で使用したスポーツ発想カードやスポーツ発想シートなどの教材を子どもたちに体験してもらいながら、スポーツ発明教材としても活用できるよう開発した。
中学・高校生クラスは人数が募集時点で集まらなかったため、山形中央高校の協力のもと、高校1,2年生全16名が参加し、2月8日・2月14日の全2回で「新しいアイスブレイクを発明する」というテーマの授業を実施した。

コーチング

自分の好きな分野を見つけるにあたって、また課題に対して充実して取り組めるようコーチングを取り入れることで効果が得られるか検証するために、大学教授オムニバス授業の参加者と、企業の課題プロジェクトのモンテディオU-23マーケティング部の参加者に対してコーチングを実施した。

大学教授オムニバス授業

東北芸術工科大学の教授陣によるアート／デザインの授業と、山形大学の教授陣によるサイエンスの授業をオムニバス形式で開催。
それぞれの専門分野に興味を持つきっかけとして、体験・ワークショップを中心に行いつつ、各教授がその専門分野に感じている面白さを話していただき、子どもたちが体験・講話の両面からその分野への興味をもつことを目的として実施した。

日程	大学	先生	テーマ
01.08	山形大学	安達茜先生	自己組織化・STEAM
01.14	東北芸術工科大学	石沢恵理先生	チョキチョキビリビリで物語を作ろう
01.15	東北芸術工科大学	瀬戸啓太先生	トイヲエガク
01.21	山形大学	脇克志先生	和算について
01.22	山形大学	佐藤琴先生	学芸員になろう
01.28	東北芸術工科大学	澤口俊輔先生	もじもじメッセージカードをつくろう
01.29	東北芸術工科大学	松村泰三先生	コロコロ迷路をつくろう
02.05	山形大学	栗山恭直先生	元素について
02.11	東北芸術工科大学	アイハラケンジ先生	ビデオパズルをつくろう
02.12	東北芸術工科大学	深井聡一郎先生	カラー粘土で陶芸
02.18	山形大学	加々島慎一先生	鉱石・南極・宇宙について
02.19	山形大学	渡邉明彦先生	生き物の研究について

1. 実証背景と内容：大学教授オムニバス授業①




01.08（日） 10:30 - 12:00　山形大学 安達茜先生

前半では、「自己組織化」について動物の模様から宇宙の話まで、法則や秩序にしたがって様々なものが整列されていく仕組みについて学んだ。
後半では、機能とアートを組み合わせて思考する紙とテープによるタワーづくりにチャレンジした。




01.14（土） 10:30 - 12:00　東北芸術工科大学　石沢惠理先生

「チョキチョキビリビリで物語を作ろう」というテーマで、様々な色が描かれた紙を切ったりちぎったりしてキャラクターを作り、自分だけの絵本を作るということにチャレンジした。




01.15（日） 10:30 - 12:00　東北芸術工科大学　瀬戸啓太先生

「トイヲエガク」というテーマで、会場であるQ1のロゴにもなっているQのマークに、「どうすれば山形でも海を楽しむことができるか」「交通事故をなくすにはどうしたら良いか」など、子どもたち自身が考えた問いをデザインし、表現していくということにチャレンジした。完成したポスターはQ1内に1ヶ月ほど展示した。




01.21（土） 10:30 - 12:00　山形大学　脇克志先生

江戸時代の数学「和算」について学んだ。勾股弦の定理や算額に書かれた問題について触れ、江戸時代の人が数学を趣味として親しんでいたことについて教えたあと、自分たちで算額をつくってみようということで円や図形を切り貼りすることにチャレンジした。

1. 実証背景と内容：大学教授オムニバス授業②




01.22（日） 10:30 - 12:00　山形大学 佐藤琴先生

「学芸員になろう」というテーマで、佐藤先生の専門分野である土偶についてなどを学んだあと、会場であるQ1の1階にある市の展示スペースに足を運び、様々な展示品について見て、自分たちで調べつつどんなパネルをつけると良いか考え、作成することにチャレンジした。



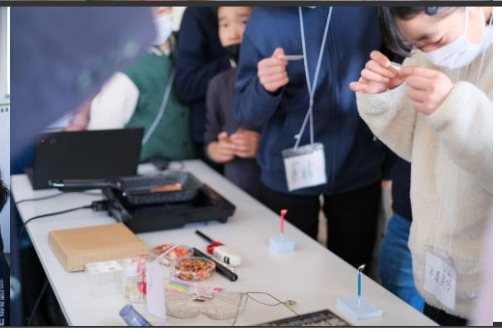

01.28（土） 10:30 - 12:00　東北芸術工科大学　澤口俊輔先生

「もじもじメッセージカード」という、腕が動く人形を紙で作成し、胴体にメッセージを書くということにチャレンジした。もじもじしていると腕でメッセージが隠れてしまうが、腕を開くとメッセージが見えるようになるというもの。




01.29（日） 10:30 - 12:00　東北芸術工科大学　松村泰三先生

「コロコロ迷路を作成」というテーマで、ビー玉を転がしてスタート地点からゴール地点までたどりつく迷路を作成した。ただ迷路を作るのではなく、各々のテーマや物語を表現して作成することにチャレンジした。

02.05（日） 10:30 - 12:00　山形大学　栗山恭直先生

元素についての話をしていただきながら、銅箔をホットプレートで温めたり、色や光の実験をしたりと、目で見て楽しむことができる様々な科学実験にチャレンジした。

1. 実証背景と内容：大学教授オムニバス授業③




02.11（土） 10:30 - 12:00　東北芸術工科大学　アイハラケンジ先生

「ビデオパズル」というテーマで、一人一台iPadを持って、Q1の施設内の撮影にチャレンジした。基本的にずっと動画を撮りっぱなしにしつつ、トランシーバーで連絡を取り合いながら、「Qの文字を撮影する」「黄色いものを撮影する」など指示のあるタイミングだけそのものを探して撮影し、最後に全員の動画を並べてみた。編集せずとも工夫をすれば面白い動画が撮れることを伝えた。




02.12（日） 10:30 - 12:00　東北芸術工科大学　深井聡一郎先生

「カラー粘土で陶芸」というテーマで、思い思い粘土をこねながら好きな形を探し、つくりあげていくということにチャレンジした。言われたものを作るのではなく、自分で自由に表現することで、自分なりに考え形を作るということに取り組んだ。




02.18（土） 10:30 - 12:00　山形大学　加々島慎一先生

加々島先生の専門分野である鉱石の様々な話や、南極に行った時の話、宇宙についての話など、鉱石の話を中心に様々なお話をしていただいた。鉱石を割ってみて中を見てみるということにもチャレンジした。




02.19（日） 10:30 - 12:00　山形大学　渡邉明彦先生

ウニの受精を観察するという実験から始まり、渡邉先生の専門であるイモリについての話や、渡邉先生自身のキャリアについてお話いただいた。イモリなどもさわりながら、どのような研究をしているかというお話を聞いた。

企業の課題プロジェクト

モンテディオU-23マーケティング部

J2サッカークラブモンテディオ山形の集客を考えるマーケティング探究。
1月15日のキックオフから始まり、オンラインとQ1のモンテディオテナントとのハイブリッドで週に一回の活動を実施した。
モンテディオ山形から、自社でコントロールしながら進めていきたいという声もあり、コーチングなどサポートの役割が中心となった。













企業の課題プロジェクト

NHK動画制作ワークショップ

NHK山形局のキャッチコピー「やまほどやまがた愛」をPRするための動画作成に小学生が挑戦するワークショップ。1月21日、22日に両日10時から17時の時間開催した。

ワークショップのサポートに対して企業がどういった価値を感じていただけるか検証するため実施した。













テーマ限定体験授業

熱中！サイエンスラボ

科学に対する興味を引き出すことを目的に、1月7日から2月18日まで、毎週土曜日の午後に小学校低学年クラス・高学年クラス・中高生クラスの3クラスで全7回の授業を実施した。

山形大学の河合寿子先生にもご協力いただき、タンパク質による色の変化の実験や、藍染やスライム電池、石鹸作りなど様々な実験を実施した。













テーマ限定実践授業

新スポーツ発明に挑戦！

一般社団法人YAMAGATA ATHLETE LABで今後活用していくスポーツを、小学生・高校生が発明する授業。
YAMAGATA ATHLETE LABの池田めぐみ氏を講師に招きながら、1月8日から2月19日までの毎週日曜日の午後、小学校低学年クラスと小学校高学年クラスの2クラスで実施した。
中高生に関しては募集段階で集まらなかったこともあり、山形中央高校で有志に向けて探究の活動として全2回の授業を実施した。









2. 結果の概要

企業との連携

子どもとともにプロジェクトに取り組むことで企業のCSRやファン獲得につながる可能性が確認できた。ただし、課題への挑戦がストレスにもなり、逆効果となってしまう可能性もある。浅いファンではなく、コアなファンの獲得に適した手法と言える。
特に、広報や啓蒙のためのアイデアを発想する取組については、企業連携がしやすいという示唆を得た。
また、当初の目的通り、プロジェクトに取りくむことで創造性が強化されることも確認できた。
一方、企業と連携する際には集客が重要であり、地域における集客ノウハウの蓄積や綿密な計画策定が必要であること、そして企業とのとりくみにおいては、企業の目的や進め方について入念なコミュニケーションを取りつつ進めることも必要であることがわかった。

大学との連携

大学教授が専門分野について授業を実施することで、大学への好感度向上や専門分野の認知拡大につながることがわかった。
当初の目的通り、専門分野の授業を体験することで、興味を引き出すことができることも確認できた。
また、教育に関心の高い講師においては、子ども向け教材の作成の需要があることも判明した。
ただし、特に小学生向けの授業を実施する際には、極力簡単な内容にしたほうが面白いと感じる割合は高い。
大学・講師・子どもたちそれぞれにメリットが大きいが、実施資金の確保のためには受益者負担や行政からの支援が中心となってしまうため、教材作成・販売による収益確保や、講師の専門分野に近い企業からの協賛を得るなど、新たな収益源を確保する必要がある。

3. 本プログラムの効果検証

3. 本プログラムの効果検証

以下の調査を実施しました。

授業	実施した調査
大学教授オムニバス授業	1月7日：事前アンケート・AiGROWによる調査 1月28日：事後アンケート・AiGROWによる調査 各回授業終了後にアンケート調査（全12回） 2月19日（最終回）：最終アンケート
企業の課題プロジェクト	（モンテディオ山形） ～1月15日：事前アンケート・AiGROWによる調査 ～1月31日：事後アンケート・AiGROWによる調査 （NHK山形） NHKへのヒアリング・生徒への事後アンケート
テーマ限定体験授業	1月7日：事前アンケート 2月18日：事後アンケート
テーマ限定実践授業	1月8日：事前アンケート
その他	山形市教育委員会へのヒアリング・保護者へのアンケート

大学教授オムニバス授業の効果検証

事前・事後アンケートの評価分析サマリー

大学の魅力

- ✓ 山形大学に魅力を感じている者は、約85%から100%に向上した。
- ✓ 東北芸術工科大学に強く魅力を感じている者（「とてもそう思う」と回答した者）の割合は、約30%向上している。
- ✓ 大学の魅力を伝える機会として一定の効果を発揮している可能性がある。

科目の興味関心

- ✓ 博物学については、事前と事後で興味関心の割合は増加した。
- ✓ 数学については、事前と事後で興味関心は大きく変化なし。難易度が高かったと回答した者の割合が多いことから、適切な難易度設定をすることが重要と考えられる。
- ✓ 芸術については低下傾向であるが、芸術に強く興味を持つ人の割合は増えている。

AiGROWによるコンピテンシー評価サマリー

認知系分野	「課題設定」と「創造性」において統計的に有意な差が認められた。
自己系分野	「ヴィジョン」と「自己効力」において統計的に有意な差が認められた。 「個人的実行力」と「興味」においてｔ検定では統計的に有意な差は認められなかったものの、効果量では変化が認められた

自己評価のみの受検となったため、「自己認識」の結果ではあるが、目的としていた「興味分野が見つかるか」「向学心が強化されるか」について、「個人的実行力」と「興味」において変化が認められるため、今回の取り組みについては一定の成果があると言える。

また、主体的な学びにつながる「ヴィジョン」や「自己効力」の自己評価が上がったことに関しては大きな成果であり、今後この自己認識が「態度」や「振る舞い」といった行動にあらわれてきたかの検証をおこなうことでよりこのオムニバス授業の有用性を示すことができるだろう。

コーチングの実施結果について

希望した9人に対して、コーチングを実施した。
コーチの方々からは、高校生や大学生と比べ、言語化が難しい年齢なので、コーチング自体が非常に難しいとの声をいただいた。一方、コーチングを受けた子どもたちからは、自分の気持ちについて話をすることが楽しいというポジティブな反応があった。
通常の、目標に対していかに実現するか話を引き出すというコーチングではなく、子どもたちが自分の気持ちに気づき、興味のあることに対してとれる次のステップはどんなものがあるかということを引き出す形の対話であれば、効果を期待することができる。

評価分析サマリー

大学教授に授業をしていただくことによって、興味関心の拡大が見られた。
一方、難易度が高いと感じられた授業についてはあまり興味関心の拡大が見られなかったため、難易度の高い専門分野のコンテンツをいかに難易度を下げるかが課題になる。

また、現実的に大学入試までつなげることは難しいという意見もあったものの、大学教授自身の専門分野を広めることができるということに価値を感じていただいた。
ただし、特に工作系では時間が不足したという点もあり、同じ場所・同じ時間にこだわらず、設備や時間などテーマに合わせて変更した方が良いということも確認できた。

企業の課題プロジェクトの効果検証

モンテディオU-23マーケティング部

モンテディオU-23マーケティング部
事前・事後アンケートの評価分析サマリー

スポーツビジネス

- ✓ 活動を通じて、社内の雰囲気の良さや一人ひとりの意見を尊重する姿勢など、会社に魅力を感じられたという意見が多数見られた。
- ✓ また、若者が積極的に活動できる場や、若者の声を取り入れる場を提供していること自体に魅力を感じるとの声もあり、若年層のファン獲得や人材確保に対しての効果が見られた。
- ✓ 一方、モンテディオ山形（運営会社）で働きたい者は、80.0%から78.6%にやや低下した。しかし、「働きたい」以外を選んだ者の選択理由は、もともと別の業界への就職を考えていたという回答が多く、就業希望が減ったというよりも、回答者の母数変化による誤差とみられる。
- ✓ ただし、事前／事後アンケートを取得した間の２週間程度で就業希望が顕著に増えたとも言えないため、即時的に効果があらわれるわけではなく、長期的にとりくむ必要があると考えられる。
- ✓ また、当プロジェクトを他の人に勧めたいかという質問に「とてもそう思う」と回答した者の割合は78.6%と非常に高く、参加者に限らず周囲への口コミとしての好感度向上効果もみられる。

モンテディオU-23マーケティング部
AiGROWによるコンピテンシー評価サマリー

認知系分野	「創造性」において統計的に有意な傾向が認められた 「課題設定」と「論理的思考」においてｔ検定では統計的に有意な差は認められなかったものの、効果量では変化が認められた

自己評価のみの受検となったため、「自己認識」の結果であることと、35名参加中の16名（有効回答数）の結果であるため、積極的に参加している生徒だけの回答かもしれないことを考慮に入れなければならないが、目的としていた「より現実的な課題に対して自らアイデアを考えとりくむことで、課題設定力や考察力・想像力が強化されるか」に関しては、認知系分野が総じて上昇傾向にあるため、強化されたと言えるだろう。

認知系分野は学力とも相関の高いコンピテンシーのため、地域企業連携の取り組みをつづけていきながら、思考力を問うような学力テストの変化・成長をみていくことも客観的な一つの指標として取り入れてもよいかもしれない。

コーチングの実施結果について

モンテディオU-23マーケティング部への参加者のうち、「楽しそうだから参加した」という者が一定数おり、コーチングセッションで目標を聞いていったことで、目標を立てることができ成長したという声もあった。
また、人に自分の気持ちを話したりふりかえりをすることが少ないため、整理がついたという人もおり、コーチングを導入する効果が見られた。

一方、プロジェクト参加者の意識は様々であり、目標を聞かれることを責められているように感じてしまいプレッシャーに思ってしまう者もいた。その場合、企業に対する好感度の減少も懸念される。
プロジェクトの実績や成長を主に定めるか、好感度の向上を主に定めるか、企業との認識のすり合わせをしつつ、コーチングの強度を調整する必要がある。

企業の課題プロジェクトの効果検証

NHK動画制作ワークショップ

企業への価値提供について

参加した子どもたちからはワークショップの満足度について「とても満足」と回答した者は92.3%にのぼり、友達に勧めたいかという質問に対しては10点満点中平均9.4点と非常に高い結果となった。
そのうち、動画制作ワークショップで楽しかった点について自由記述で質問したところ、「スタジオに入ることができた」と回答したものが21.5%と、一定数いた。
特に専門性の高い風景を見せることや、ふだん見ている風景の裏側を見せることで、企業への好感度の向上について一定の効果が見られると考えられる。

テーマ限定体験授業の効果検証

児童に対する効果について

小学校低学年クラス・高学年クラスともに、科学に対する好感度が大幅に向上した。
大学の先生などから専門的な知識を得つつ、科学実験をする楽しい体験は、科学への興味を引き出す可能性が高い。
一方、中高生クラスにおいては、興味が刺激された・成長できたと答えた者の割合は高かったものの、科学に対する好感度に変化は見られなかった。
科学を楽しいと感じてもらい、興味を引き出すには小学生など年齢が低いうちに実施すべきかもしれない。
ただし、今回の参加者は科学に対する興味がもともと高い生徒児童が多かったため、今後は科学への興味が低い層に対するアプローチや調査も必要である。

大学に対する効果について

実施した授業のテーマで実験キットなどの教材を作成し、販売をしていきたいとの声をいただいた。
大学の先生方の各々の専門分野に関して教材作成のサポートをし、全国の学校や探究塾などに販売していくという大学連携の可能性も見えた。

テーマ限定実践授業の効果検証

児童に対する効果について

小学校低学年クラス・高学年クラスともに、面白いスポーツを発明することができた。
その過程で「考えたのが楽しかった」「新スポーツを考えるのが楽しかったです」「かんがえた遊びで遊んだことが楽しかった」など、新しいアイデアを考えることの楽しさを実感してもらうことができた。
また、開発したスポーツは今後活用も考えられているものの、具体的にどこで使うのかということを子どもたちに伝えられなかったことで、あくまでも授業の中でだけ発明を楽しむ形となった。今後は、コンテストの開催など、発明したアイデアを活用する目標とともに授業を実施していったほうがより高い効果が得られると感じた。

企業に対する効果について

当初、一般社団法人YAMAGATA ATHLETE LABで活用する教材を子どもたちと開発するということで始まったが、発明したスポーツそのものももちろん、発明に至るプロセス自体が教材になるのではとの話になり、当事業がきっかけで山形県内でスポーツ発明コンテストを開催する運びとなった。
また、アイデアを考えるために作成したスポーツ発明カードも今後の活動で使うことができるとのことで、満足いただけた。
今回はアイデア発想を主に置いていたが、スポーツに限らず何らかのテーマでアイデア発想をすることで、楽しみながらそのテーマについて学ぶことができることを実感した。企業の広報部門などと連携し、企業の商品やサービスに関連したアイデア発想ワークショップを実施する形での広報活動を提供することに強く可能性を感じた。

4. 自走と普及に向けたプラン

今回の実証で得られた示唆

4.自走と普及に向けたプラン：今回の実証事業で得られた示唆 - 保護者の意見

今回の実証事業で得られた示唆について、以下の区分でまとめております。

a. 生徒の募集について

b. 開催時期や時間について

c. 実施内容について

なお、以下の方々からのヒアリング結果をもとにまとめております。

- 参加児童／生徒
- 参加児童／生徒の保護者
- 自治体教職員
- 大学教授
- 企業職員
- 社内スタッフ／学生アルバイト

4.自走と普及に向けたプラン：今回の実証事業で得られた示唆 - 生徒の募集について

- 告知の手段
  - 小学生対象なら小学生向けの広告制作をするなど、学年に応じた告知方法を取る必要がある。
  - 中高生対象の場合、各学校の先生を通じて告知をしてもらうほうが良い。
  - 最も効果が高いのは学校でのチラシ配布（今回参加者の61.5%）。その他にも保護者同士のつながりで紹介というパターンも多かった（今回参加者の15.6%）ので、保護者が集まる場所やPTAなどでの告知も有効と考えられる。
  - 広告物には時間を明記するほか、活動がイメージできる写真があることが望ましい。
- 実施時間
  - 習い事や部活の大会の関係上、長時間の確保や毎週決まった時間の開催は難しい。
    - 短時間で多くの回数実施する・出られなかった分、他の日にも同様の授業を提供するなど取り戻せる形で開催すると通いやすくなる。
  - 平日は18時以降などの遅めの時間が通いやすく、土日は日中のほうが通いやすい傾向がある。

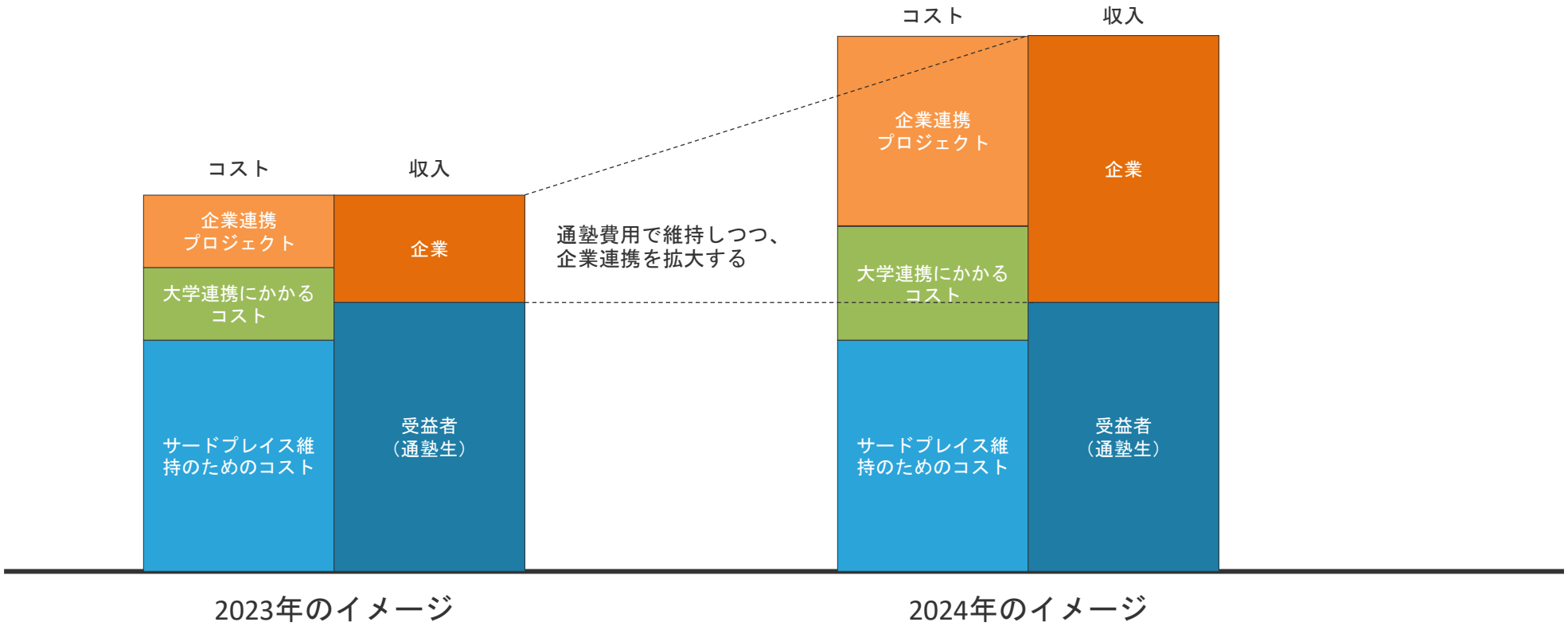
4.自走と普及に向けたプラン：今回の実証事業で得られた示唆 - 開催時期・時間について

- 開催時期
  - 参加者側は特定の時期が良いとの要望はなかった。
  - 大学教授や企業・学校との連携の際には、卒業展示会やテスト期間など繁忙期を避ける必要がある。
- 開催時間
  - テーマによるが、小学生向けの制作系以外の授業であれば最長90分までが望ましい。
  - 制作系のワークショップをする際には児童によって時間に差が出るため、2時間以上など長い時間を確保しておくことが望ましい。また、早く終わってしまった児童に向けてテーマと関連したステップアップ課題を準備しておく必要がある。
    - テーマと関連しない課題では、他の児童に悪影響を及ぼすほか、全体の進捗管理が難しくなる。

具体的な自走・普及プラン

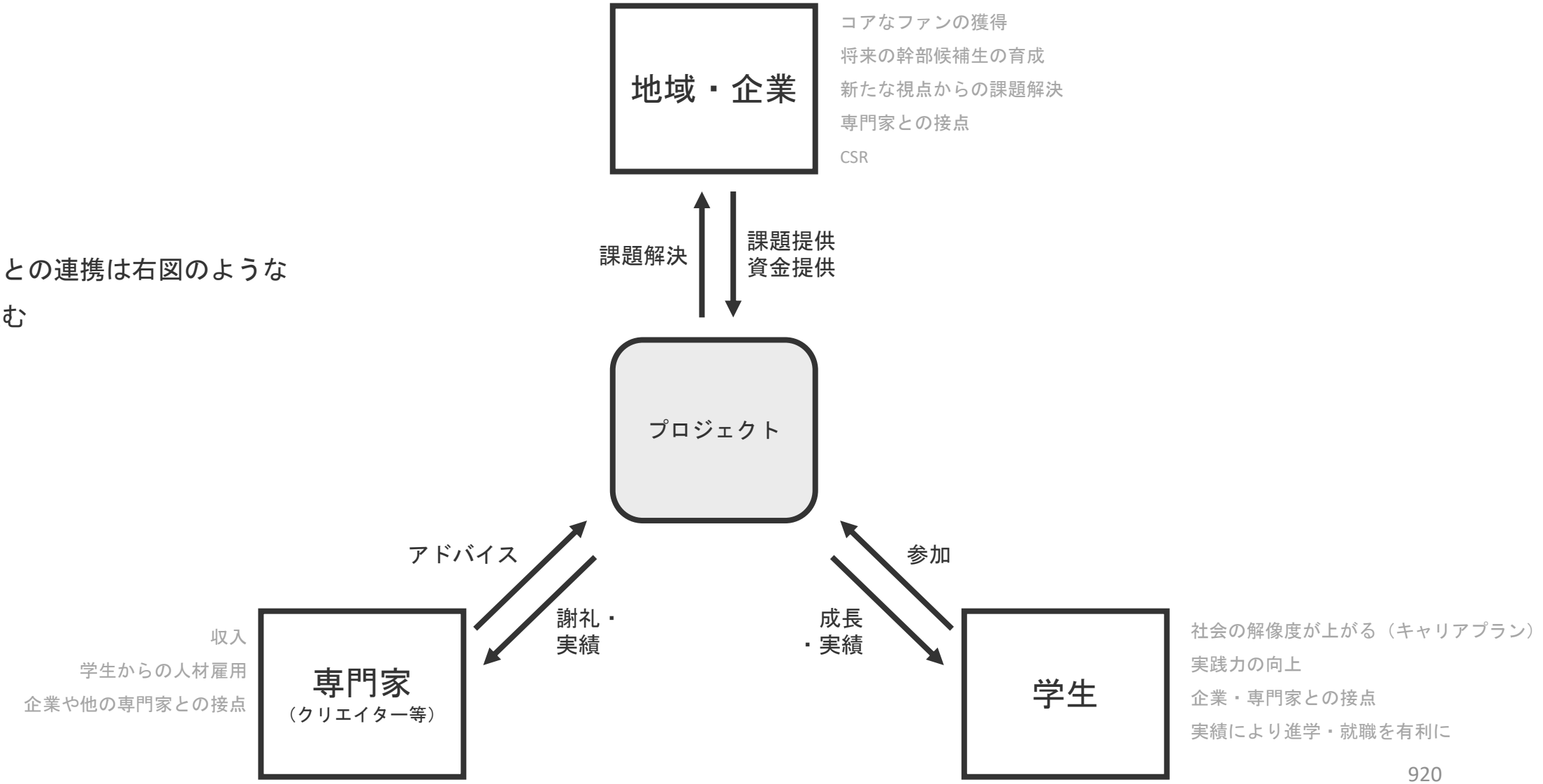
今後の自走のイメージ

企業との連携の際に課題となる集客のためにも、通塾という形で常に一定人数以上の生徒児童と関わりを作り、持続的な教育機会の提供を図る。この維持にかかるコストに関しては受益者負担とし、受益者の負担の中から大学との連携についても模索する。
教育機会の持続的な提供の中で企業との連携プロジェクトの準備を進め、徐々に企業連携や大学連携の割合を増やしていく。



企業・大学と連携したプロジェクトの実施

地域や企業との連携は右図のような形で取り組む



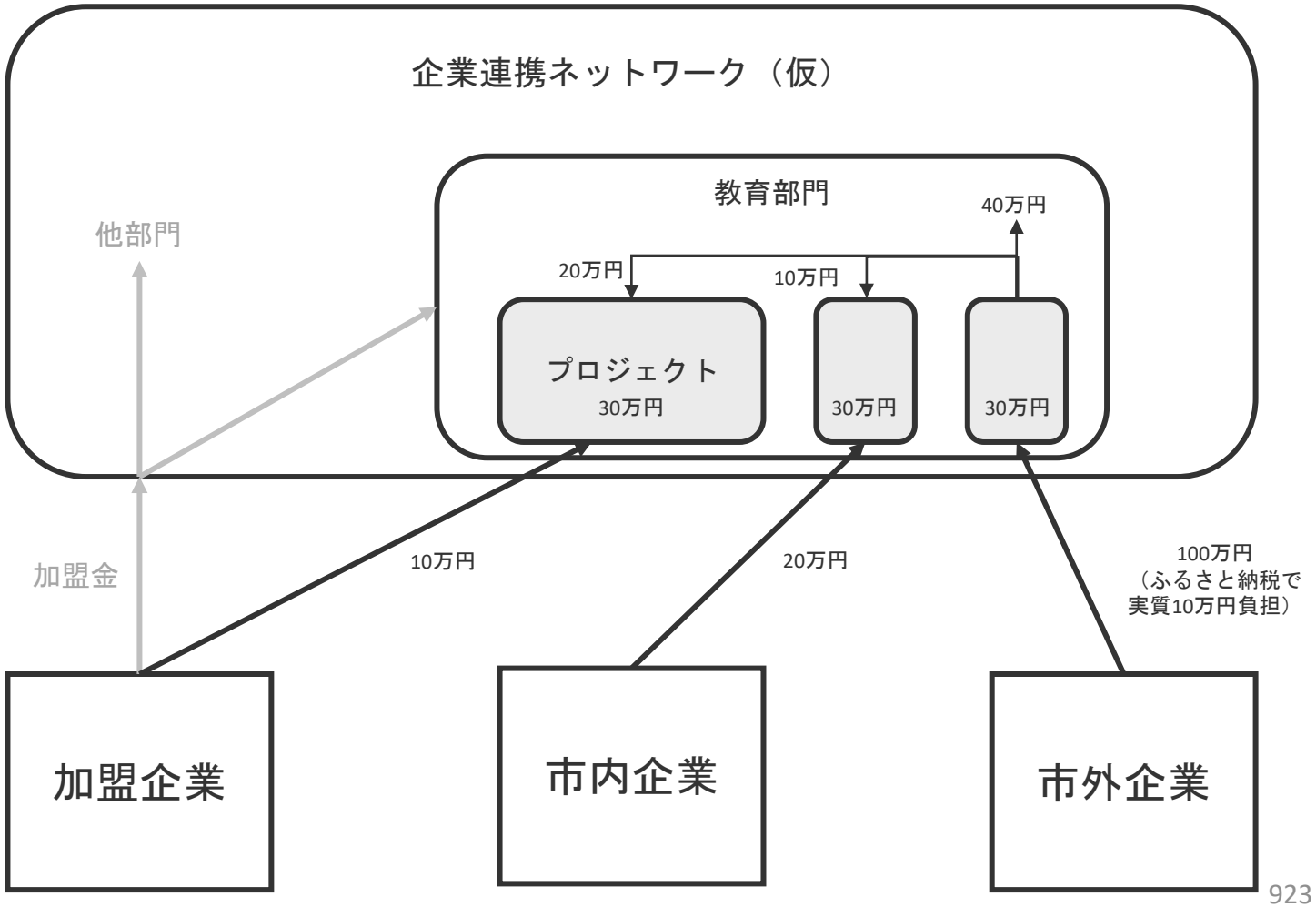
- 企業・大学と連携したプロジェクト実施に向けて
  - 企業との連携
    - 各企業の目的意識と、それに応じた役割分担・進め方のすり合わせが重要
      - ファンの獲得・人材獲得・長期的な人材育成・社内の人材育成など多様な目的が想定される。
        - 社内の人材育成も目的の一つにおいている場合、集客・計画・運営において社内人材とどのように連携するか、役割分担を明確にしながら取り組む必要がある。
        - 一方、企業広報が主目的である企業の場合、集客・計画・運営はサードプレイス側で担い、都度企業と確認する形が良い。
      - ワークショップの進め方や課題への取り組み方など、企業文化が異なる場合、不要なコミュニケーションコストが発生したり、不満感を抱かせる原因となりうる。前提と考えていることについても、はじめのプロジェクトが完了するまでは入念にコミュニケーションを取りながら進めていく必要がある。そのためには、計画や役割分担を明文化し、誤認が無いように資料ベースで共有することが重要。
    - 集客の重要性
      - 特に集客に関しては期待が大きく、確実に実施する必要がある。
      - 集客がうまくいかない場合、企業側の準備や負担が無駄になってしまうため、企業とプロジェクトを実施する際の最大のリスクとなりうる。できる限り早くに告知を始めることと、集まらなかった場合に備えた多段階の募集計画の策定が必要。
    - ノウハウの共有
      - 子どもたちへの声かけの方法や資料の作り方など、ワークショップの運営ノウハウの価値は企業側に伝わりづらい。
      - どのような意図で行動しているかを明示し、共有することによってサードプレイスが運営する価値を伝えることが必要。

- 企業・大学と連携したプロジェクト実施に向けて
  - 大学との連携
    - 各関係者へのメリット
      - 大学教授が子どもたち向けの授業を実施することで、大学への好感度向上や各教授の専門分野への興味の増進など、大学側にもメリットが有ることが確認できた。
    - 時間や場所に対して柔軟な対応が必要
      - 今回は、大学外をサードプレイスとして、休日の午前中という決まった時間に実施したが、実験室の設備がないと体験できない実験や、天文学など夜間でなければ体験できない内容もあり、教授側から場所や時間に対する要望も寄せられた。
      - 決まった日時や場所に限定しないことで、より幅広い分野で大学連携が可能になる。
    - 収益化への課題
      - 一方、ワークショップや実験にかかる費用負担もあり、継続的に実施していくためには、授業を実施するための収入をどこから得るか検討する必要がある。
      - 教材作成のサポートを要望する声もあった。講義を依頼するという一方的な関係にかぎらず、多角的な関係を構築することで、継続的に実施するための収益を生むことが可能かもしれない。

企業連携ネットワークにおけるプロジェクト資金の流れ

企業連携は一社単独で実施するのではなく、企業連携のためのネットワークのもと、企業版ふるさと納税を活用しながら実施することを検討していく。

資金の流れのイメージは右図の通り。



企業と連携したプロジェクトの例

企業との連携は、
右のようなパターンを想定。

新商品開発

チームに分かれて、新商品開発のコンペティションを行う。企業の方から商品知識について教えてもらいながら進めていきます。

ブランドデザイン

既存ブランドのリブランディングや、新ブランドの立ち上げなど。クリエイターにも入ってもらいながら、実際のクリエイティブ制作まで落とし込んでいきます。

イベント開催

企業PRや商品PRのためのイベントを企画し、実行します。

アイデアソン

企業の商品やサービスについて学びながら、それらに関連する企画などを発想する。広報の一環として取り組むことを想定している。

DX推進

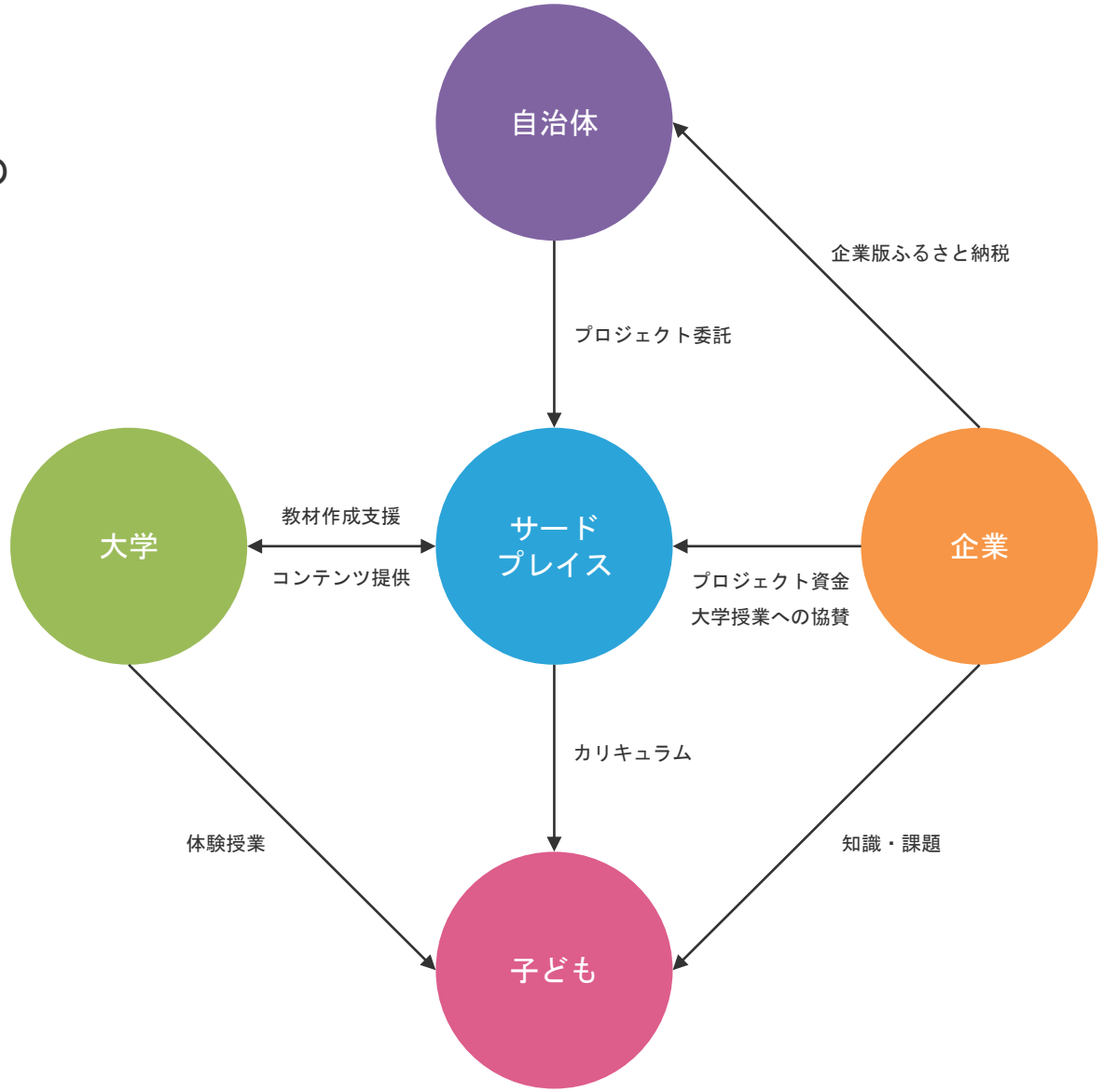
企業の社員からどんな仕事をしているかヒアリングしながら、外部専門家からアイデアをもらいながら効率化できそうな仕事についてアイデアを考え、提案していく。

SNS活用

若者の感性でInstagramやTikTokなどのSNSを活用したPR策を考えてもらいます。

各地域での普及に向けたサードプレイス構築のための関係図

他地域への展開、普及に関しては、
前頁の企業連携パターンを事例集としてまとめつつ
右図の関係構築提案を進める。



参考資料

評価分析詳細 - 大学オムニバス授業

大学教授オムニバス授業

事前事後アンケート実施分・AiGROW分析

事前・事後アンケート

目的	参加者の大学に対する魅力や科目の興味関心の変化を明らかにする
方法	インターネットによるアンケート調査
対象	小学4年生・小学5年生・小学6年生
回答数	回答数：14名　回答率：93.3%（途中から1名増員したため）
実施時期	事前：2023年1月7日～2023年1月8日 事後：2023年1月29日
実施者	株式会社NTTデータ経営研究所

事前アンケート設問一覧

大学について

- 山形大学に対して、魅力を感じますか。
- 東北芸術工科大学に対して、魅力を感じますか。

科目について

- 化学(物の仕組みや性質について学ぶこと)は好きですか。
- 数学(数・量・計算・図形などについて学ぶこと)は好きですか。
- 博物学(自然を記録・観察して発表すること）は好きですか。
- 生物 (生き物などの自然界に存在するものについて学ぶこと)は好きですか。
- 鉱物は好きですか。
- 芸術 (絵を描いたり物をつくったりすること) は好きですか。

授業について

- 授業にきたきっかけについて教えてください。
- 今回の授業への期待を教えてください。
- 質問・感想などありましたら、自由にお答えください。

事後アンケート設問一覧

大学について

- 山形大学に対して、魅力を感じますか。
- 東北芸術工科大学に対して、魅力を感じますか。

科目について

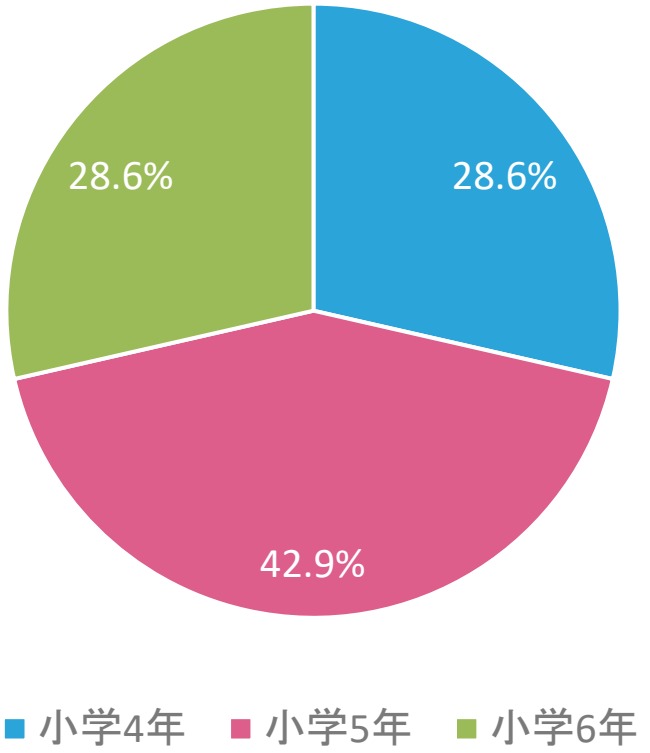
- 化学(物の仕組みや性質について学ぶこと)は好きですか。
- 数学(数・量・計算・図形などについて学ぶこと)は好きですか。
- 博物学(自然を記録・観察して発表すること）は好きですか。
- 生物 (生き物などの自然界に存在するものについて学ぶこと)は好きですか。
- 鉱物は好きですか。
- 芸術 (絵を描いたり物をつくったりすること) は好きですか。

授業について

- どの授業が最も面白かったか教えてください。
- 上記を選択した理由を教えてください。
- 質問・感想などありましたら、自由にお答えください。

事前・事後アンケート

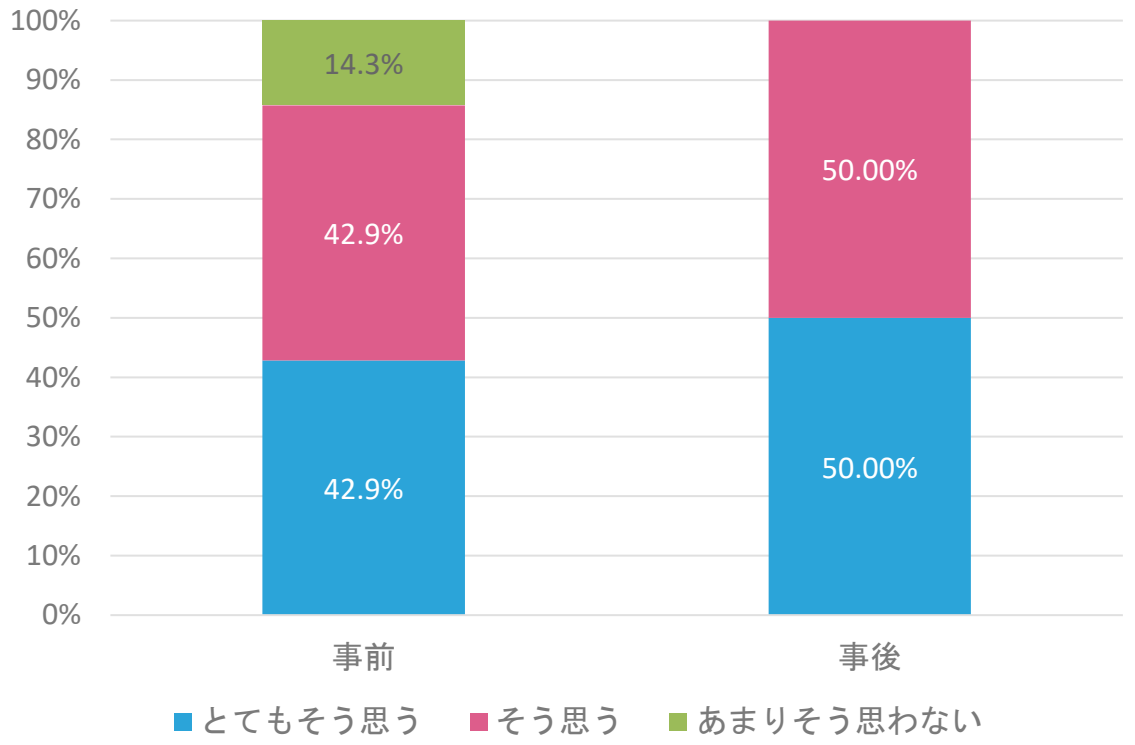
Q 学年について教えてください。



学年は、小学５年生が42.9%と最も多く、次いで小学4年6年生が28.6%である。

事前・事後アンケート

Q 山形大学に対して、魅力を感じますか。

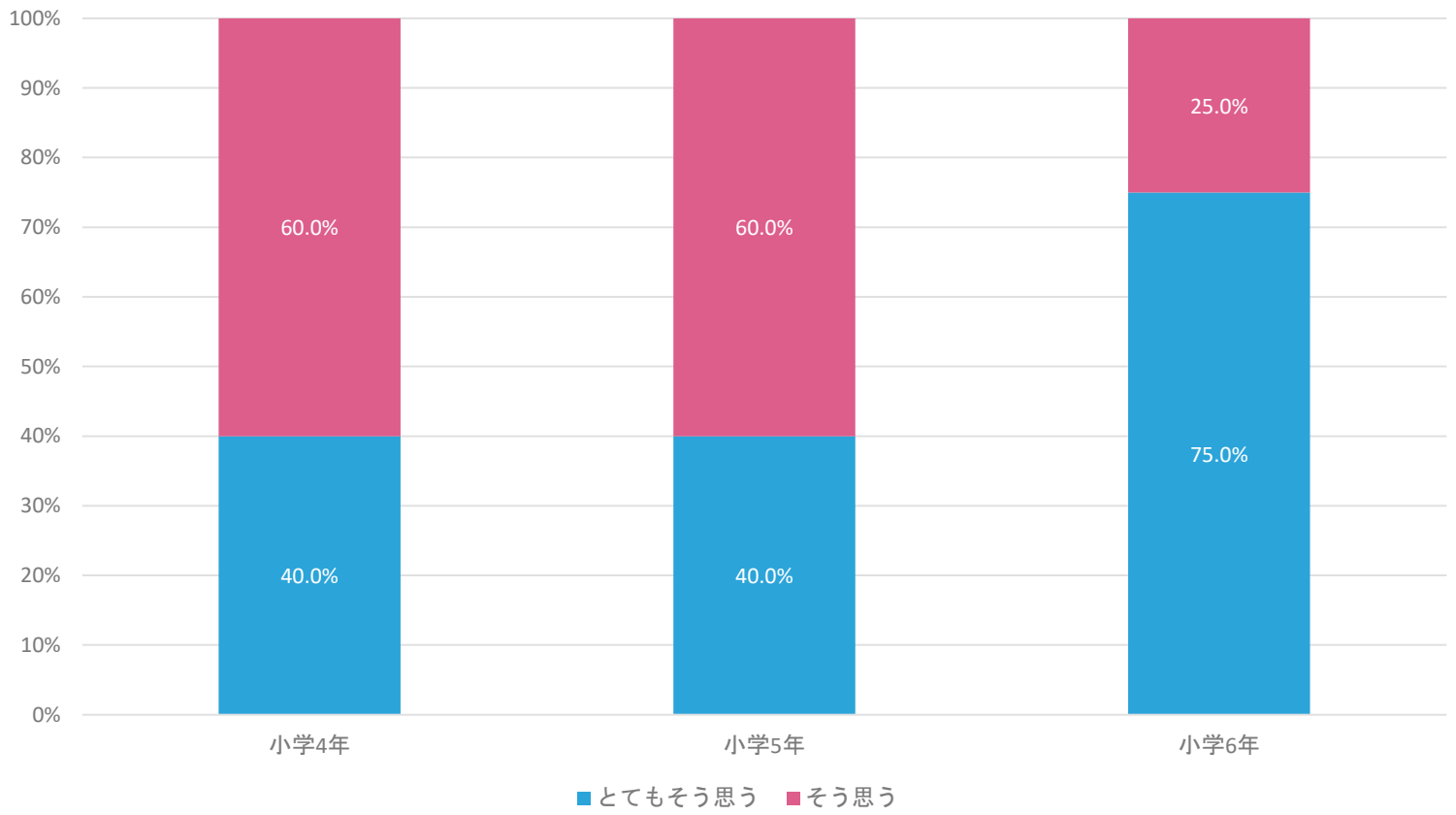


山形大学に魅力を感じている者は、85.8%から100%に向上した。

事前・事後アンケート関係性調査

Q　山形大学に対して魅力を感じますか？

（事後アンケート学年別）



学年が6年生に近いほど、山形大学にとても魅力を感じている者が多い。

事前・事後アンケート

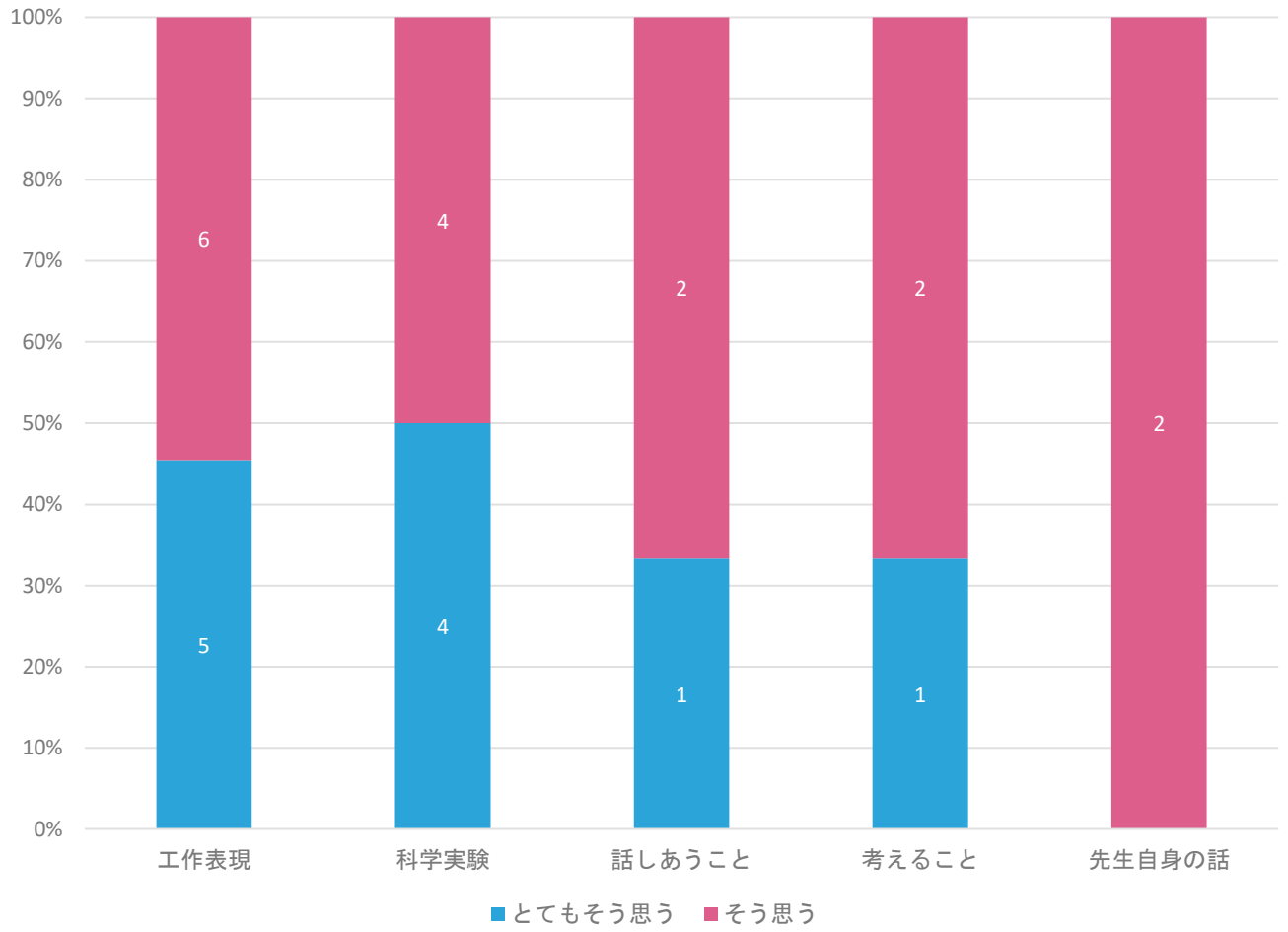
山形大学に対して魅力を感じる理由

事前	身近	✓ 身近な大学だから ✓ 学校に教育実習生が山形大学から来たので少し魅力を感じています。 ✓ たくさんイベントをしているから。 ✓ 山形大学のプログラミングに参加したことがあるから
事前	広く学べる	✓ 説明を聞いて、いろいろなことをやっている人がいそうだなーと思ったからです。 ✓ いろんなのがあって、それの中に、好きな教科みたいなことがあるからです。
事前	よくわからない	✓ 山形大学で何をしているのかわからない ✓ 少し難しそうに感じるから
事後	面白い・楽しい授業	✓ 意外で面白いことを研究していたから。 ✓ 面白い授業がたくさんあるから。 ✓ やっていることが面白い。
事後	多くの人がいる	✓ いろんなことをしている人がいるから ✓ いろんなことをやっていてすごい
事後	教えてくれた	✓ いろいろなことを教えてくれたから

山形大学に対して、授業の影響で魅力に感じたとの具体的な意見が増えた。

事前・事後アンケート

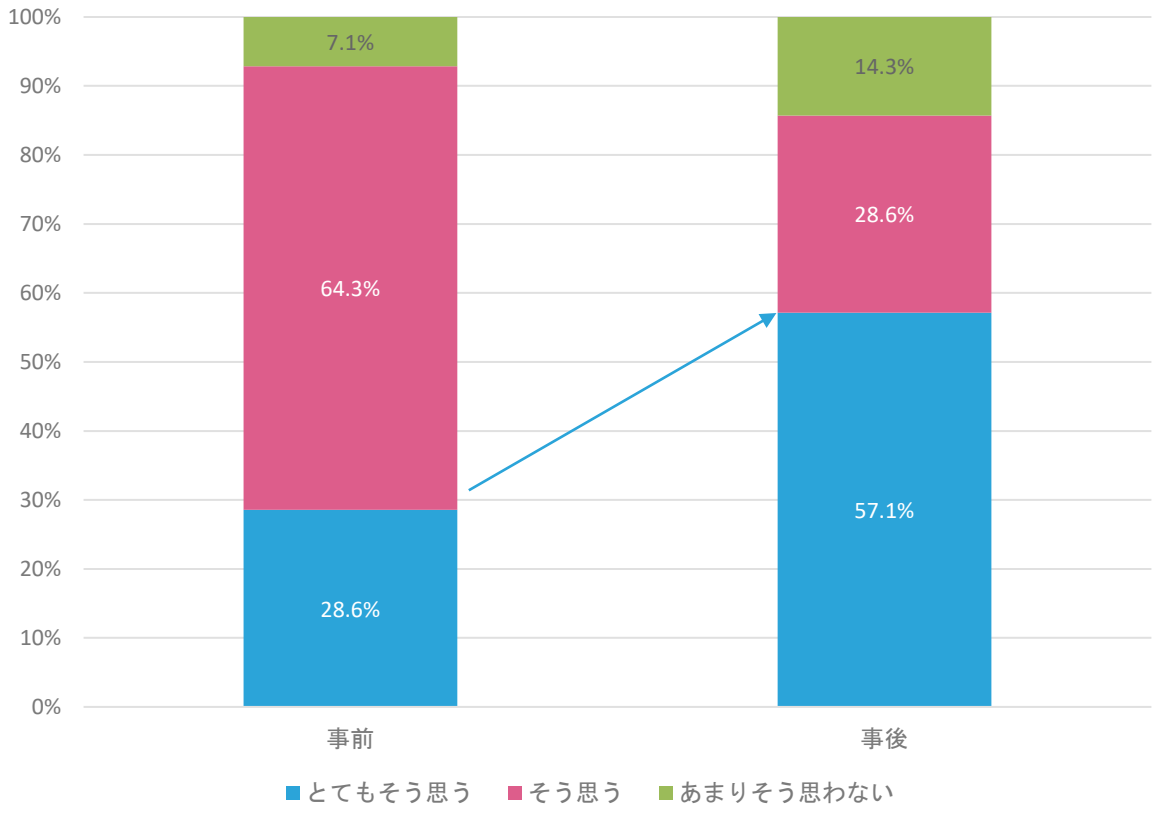
Q 山形大学に対して魅力を感じますか？



工作表現や科学実験に興味がある者は、特に山形大学に魅力を感じている傾向。

事前・事後アンケート

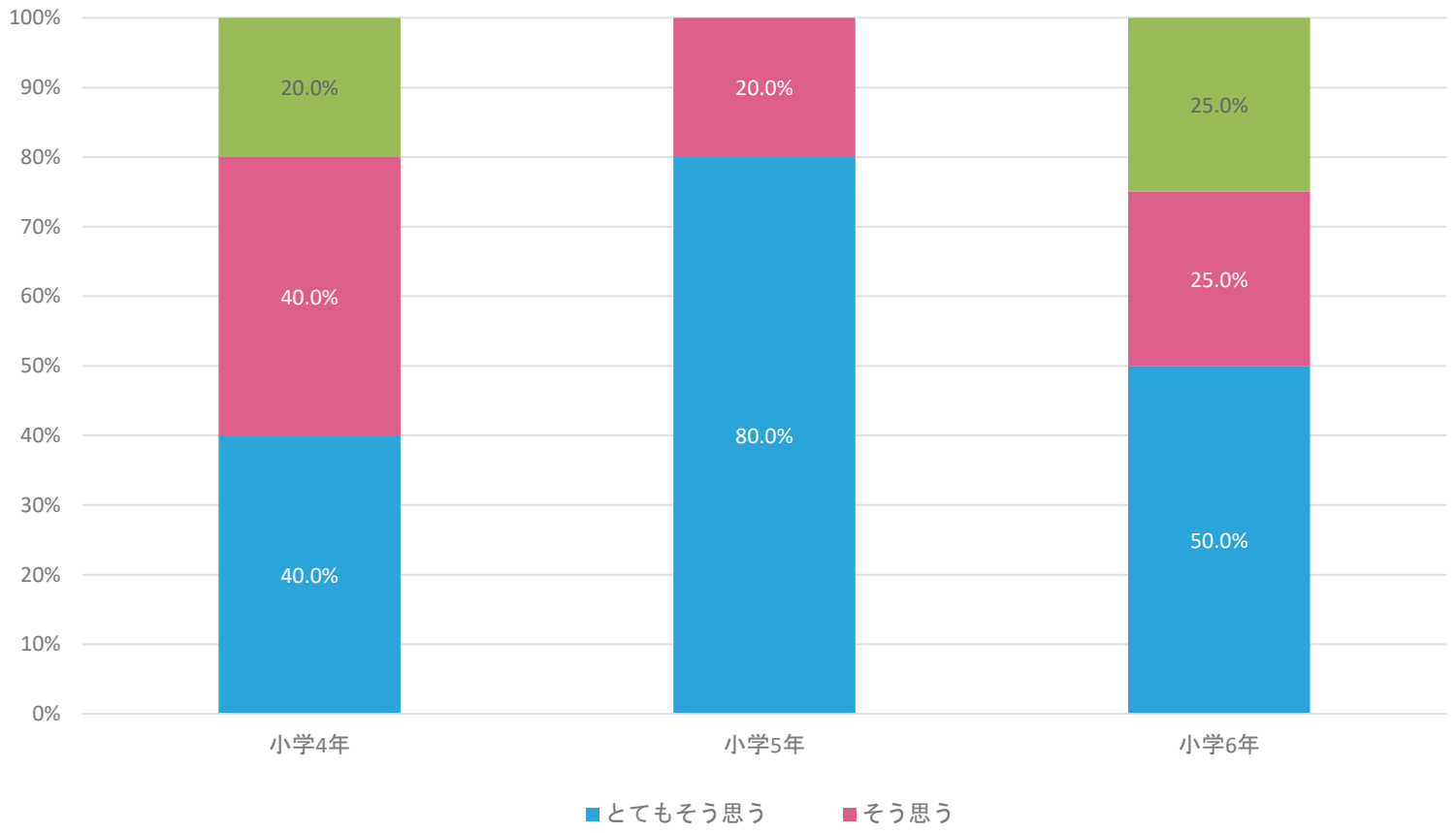
Q　東北芸術工科大学に対して、
　　魅力を感じますか。



東北芸術工科大学に魅力を感じている者は、92.9%から85.7%に低下した。
しかし、とてもそう思うの割合は、約30%向上している。

事前・事後アンケート

Q　東北芸術工科大学に対して、
　魅力を感じますか。
（事後アンケート学年別）



学年と東北芸術工科大学の魅力には一定の傾向はない。

事前・事後アンケート

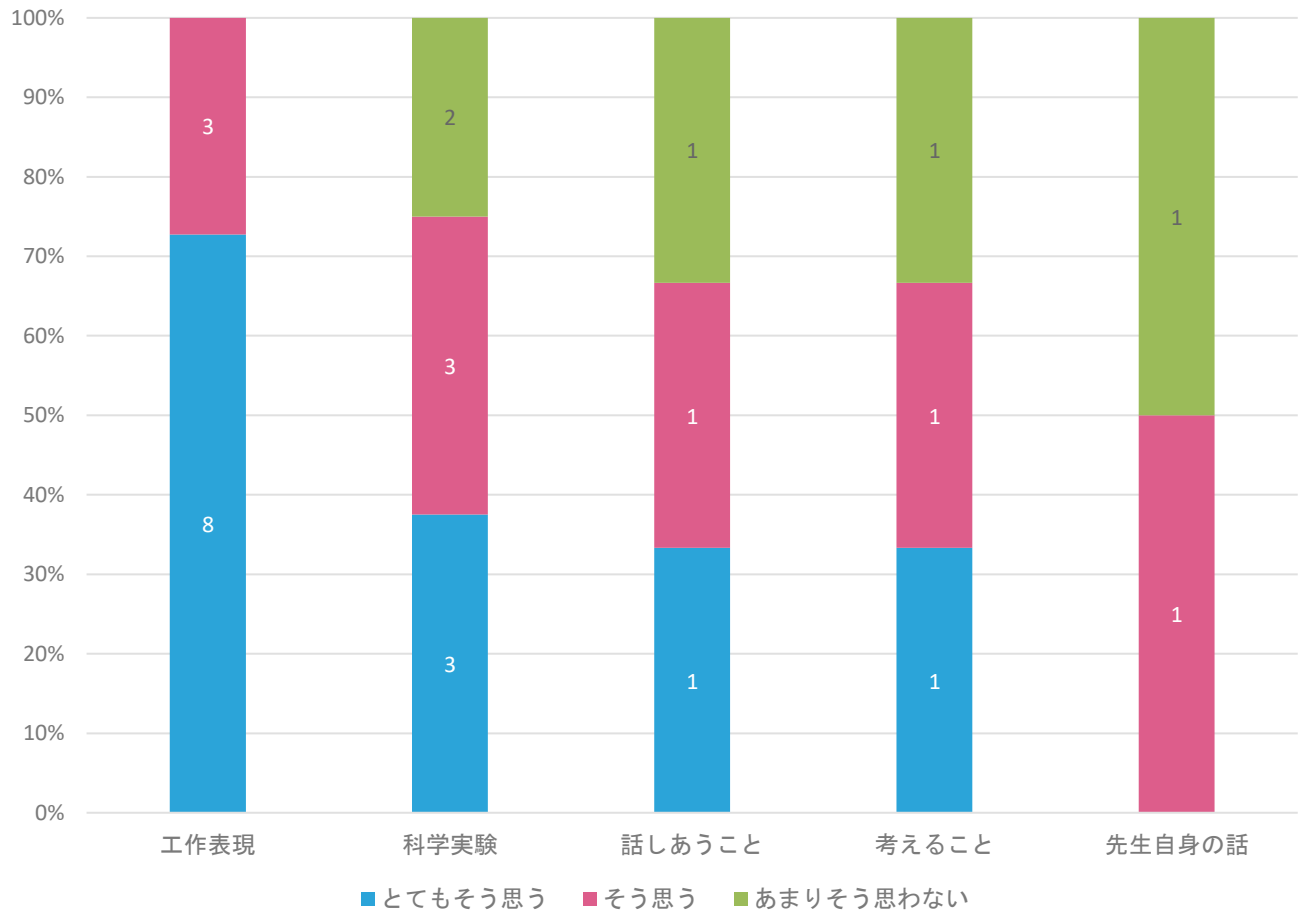
東北芸術工科大学に対して魅力を感じる理由

事前	芸術の興味	✓ 芸術や工作が好きだから ✓ 図工が好きだったから ✓ 芸術にも分野があるが、特に絵が好きだから
	作品を見たことがある	✓ 作品を見たことがあり、魅力を感じた。
	よくわからない	✓ どういう大学か知らない ✓ そんなに聞いたこともないのであまり魅力は感じません。
事後	魅力的な授業	✓ オムニバスで活動している際、殆どがとても楽しい内容だったから。 ✓ いろんなことを教えてくれたから
	芸術の興味	✓ 芸術が好きだから。 ✓ アートやデザインなどとても私も好き出し、デザインもとても素敵なので
	独自色	✓ 工作がユニークだから ✓ 面白い作品がたくさんあるから。

東北芸術工科大学に対して、授業の影響で魅力に感じたとの具体的な意見が増えた。

事前・事後アンケート

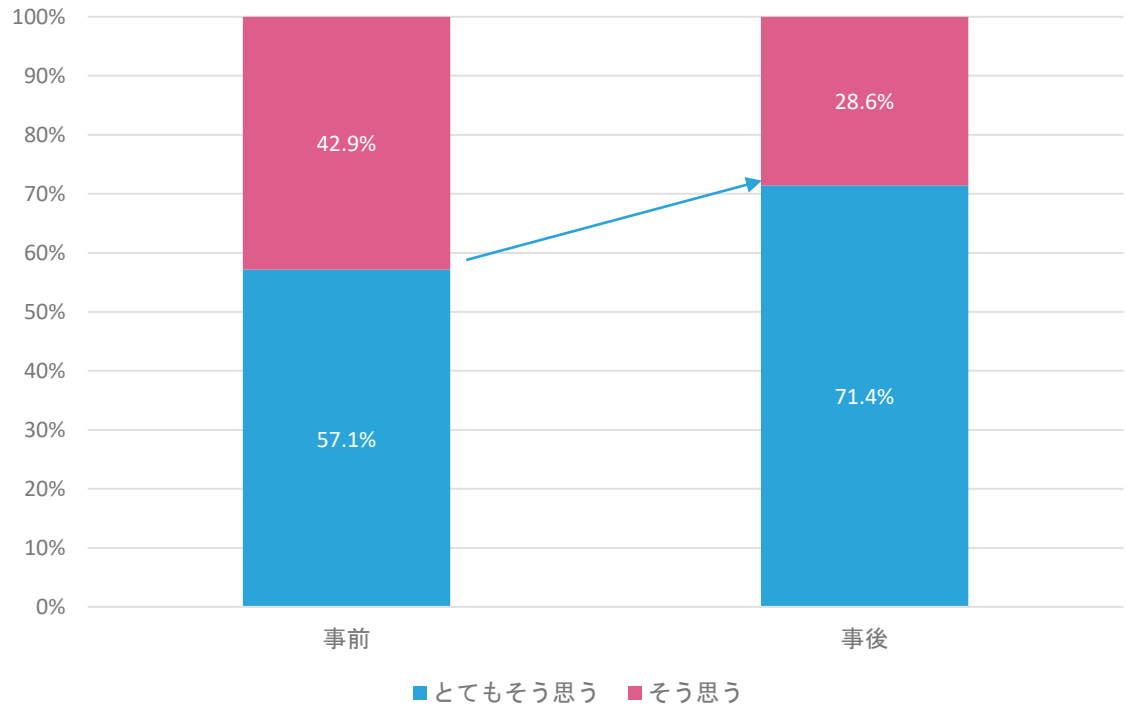
Q　東北芸術工科大学に対して、
　魅力を感じますか。
（事後アンケート）



工作表現に興味がある者は東北芸術工科大学に魅力を感じている。

事前・事後アンケート

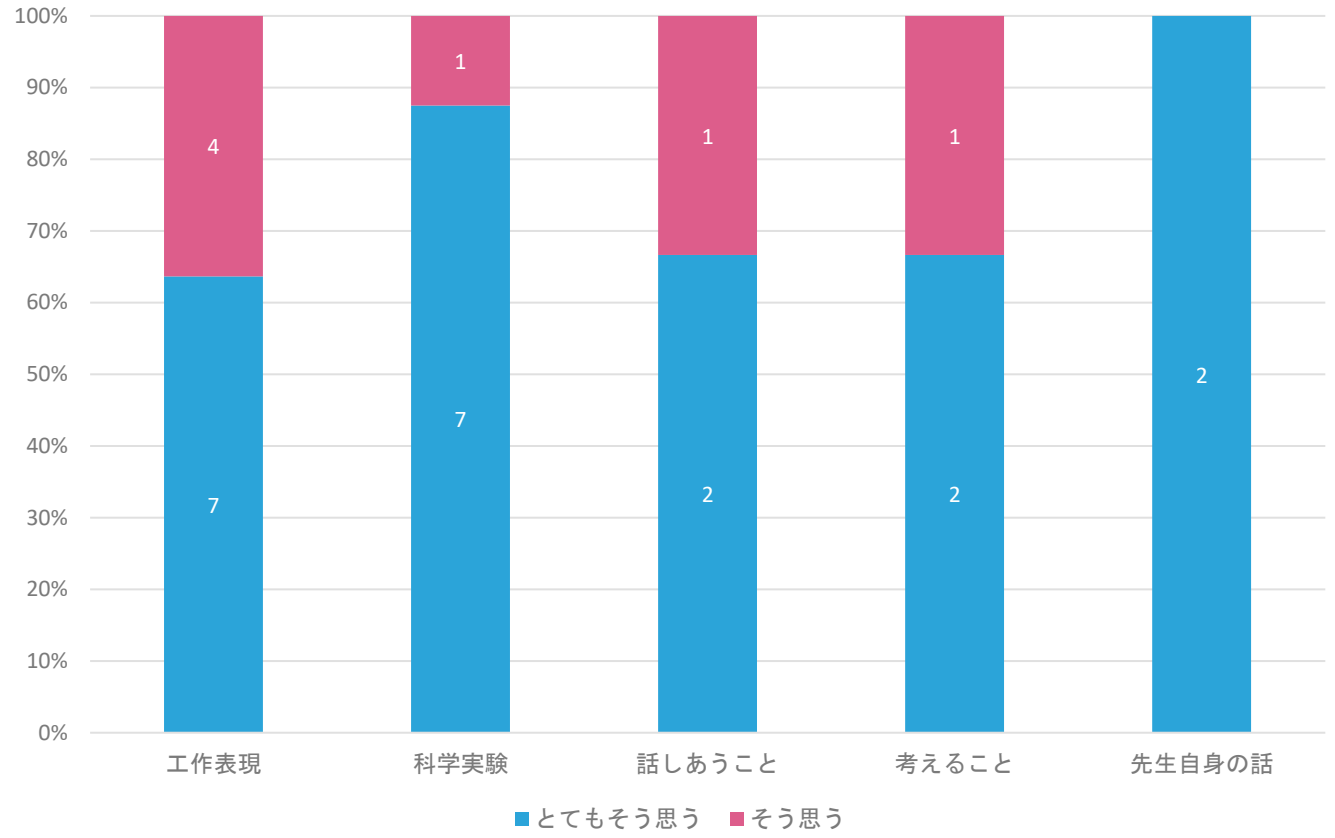
Q　化学(物の仕組みや性質について学ぶこと)は好きですか。



化学について興味関心がある者は事前事後ともに100%である。
とてもそう思うが事後に約14%向上。

事前・事後アンケート

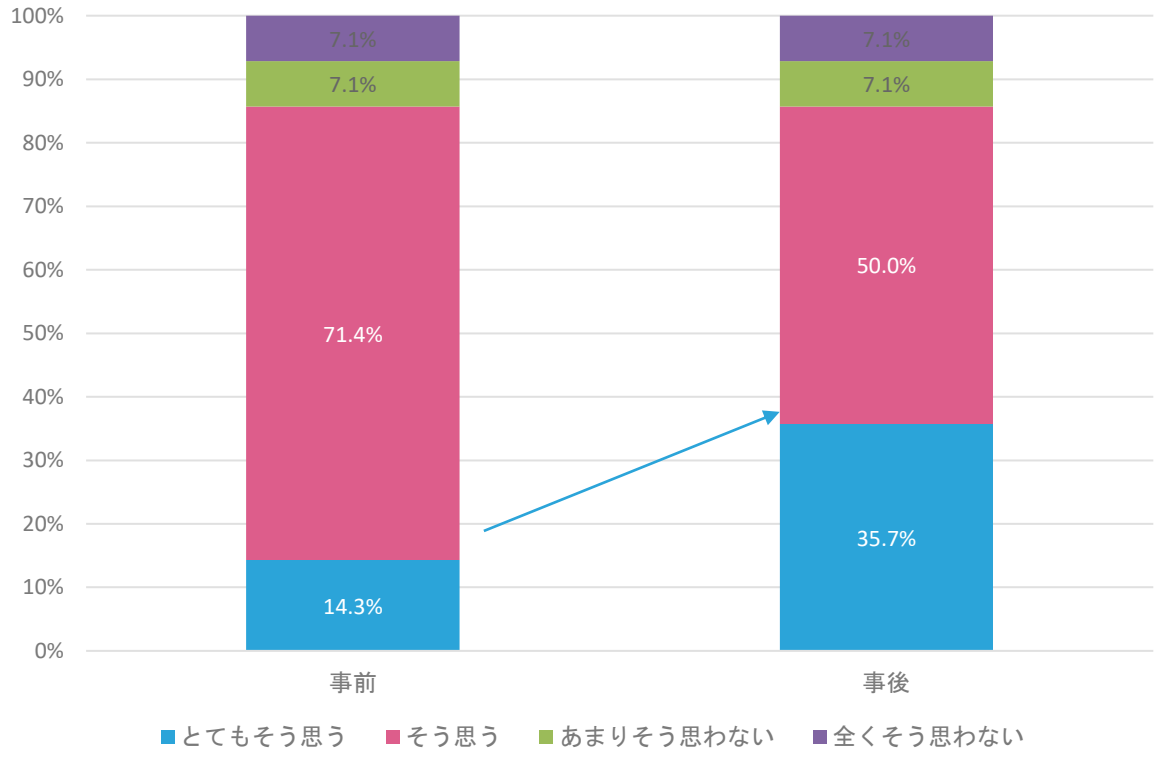
Q　化学(物の仕組みや性質について学ぶこと)は好きですか。
（事後アンケート）



科学実験が面白いと感じる人は、化学が好きな割合が高い。

事前・事後アンケート

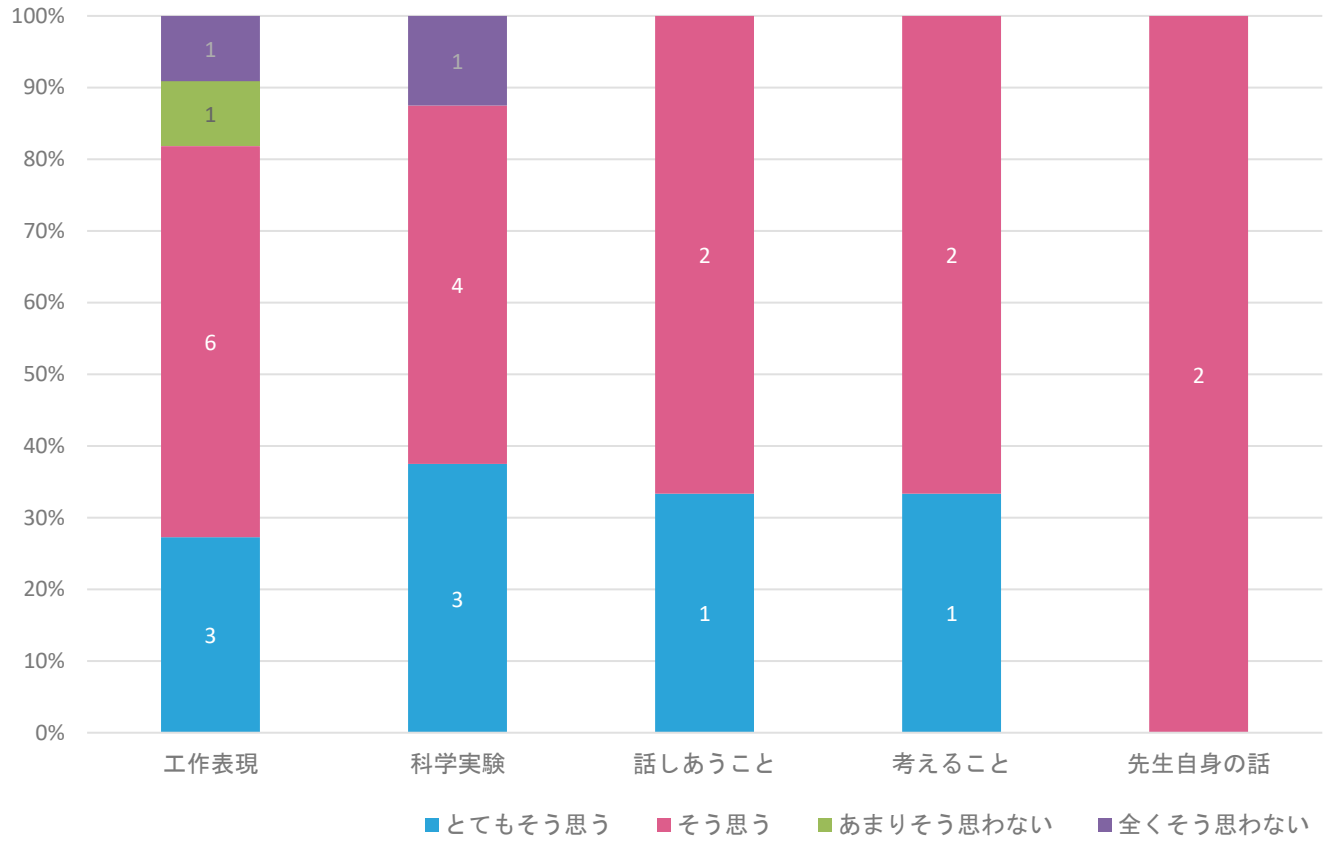
Q　数学(数・量・計算・図形などについて学ぶこと)は好きですか。



数学について興味関心がある者は事前事後ともに85.7%である。
しかし、とてもそう思うが約20%向上している。

事前・事後アンケート

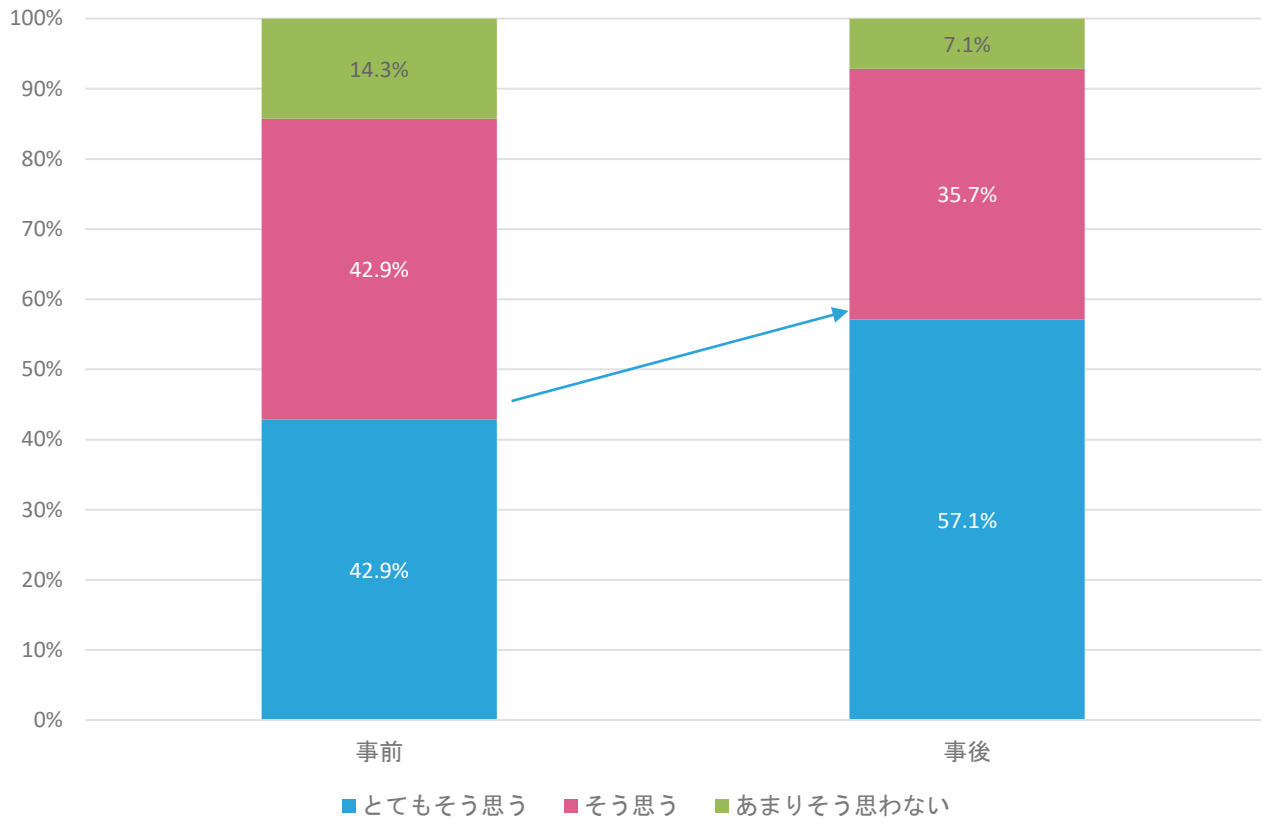
Q　数学(数・量・計算・図形などについて学ぶこと)は好きですか。
（事後アンケート）



工作表現や科学実験が好きな者でも、数学が好きであるかどうかはあまり関係がない。

事前・事後アンケート

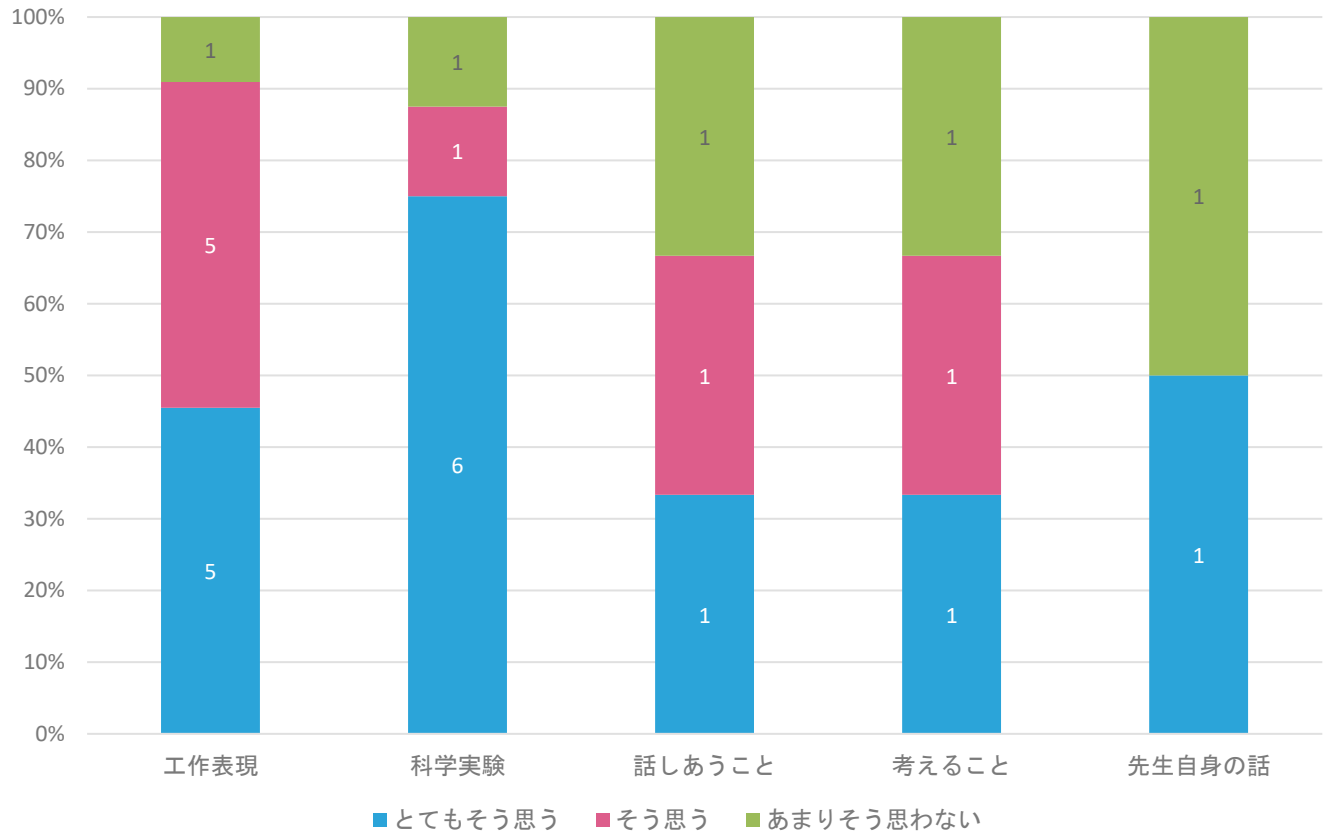
Q　博物学(自然を記録・観察して発表すること）は好きですか。



博物学について興味関心がある者は85.8%から92.9%に向上した。

事前・事後アンケート

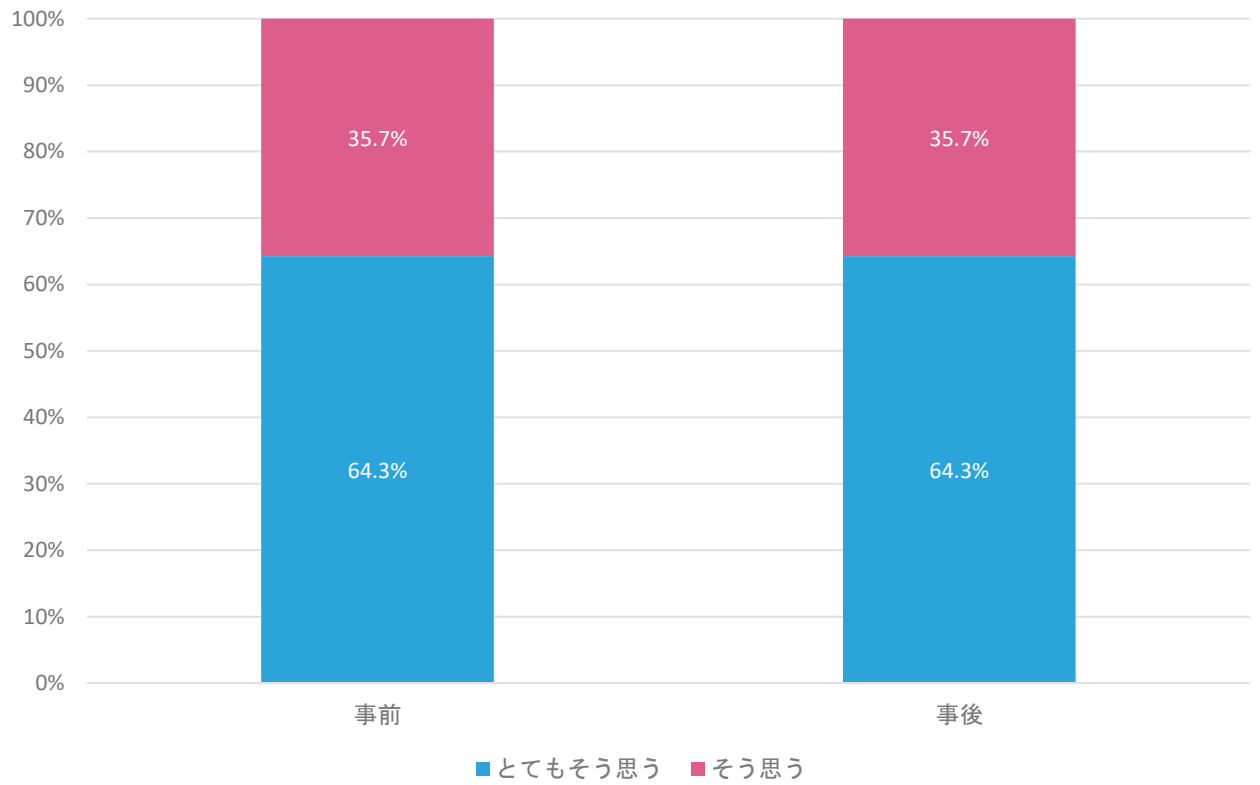
Q　博物学(自然を記録・観察して発表すること）は好きですか。
（事後アンケート）



特に科学実験を面白いと感じる者は、博物学に対しても興味がある傾向。

事前・事後アンケート

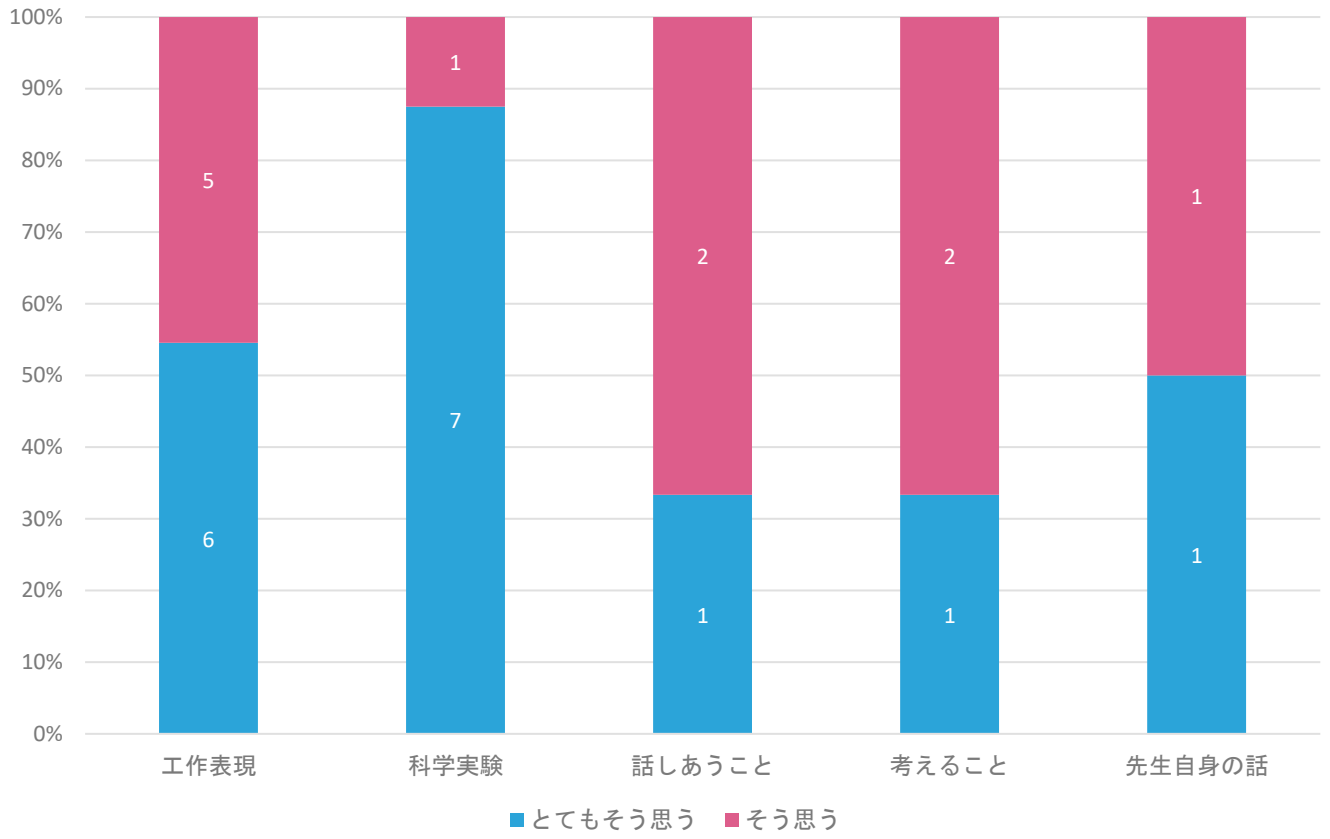
Q　生物 (生き物などの自然界に存在するものについて学ぶこと)は好きですか。



生物について興味関心がある者は事前事後ともに100%である。
ただし、当アンケートは事前事後ともに生物に関する授業実施前に取得した。

事前・事後アンケート

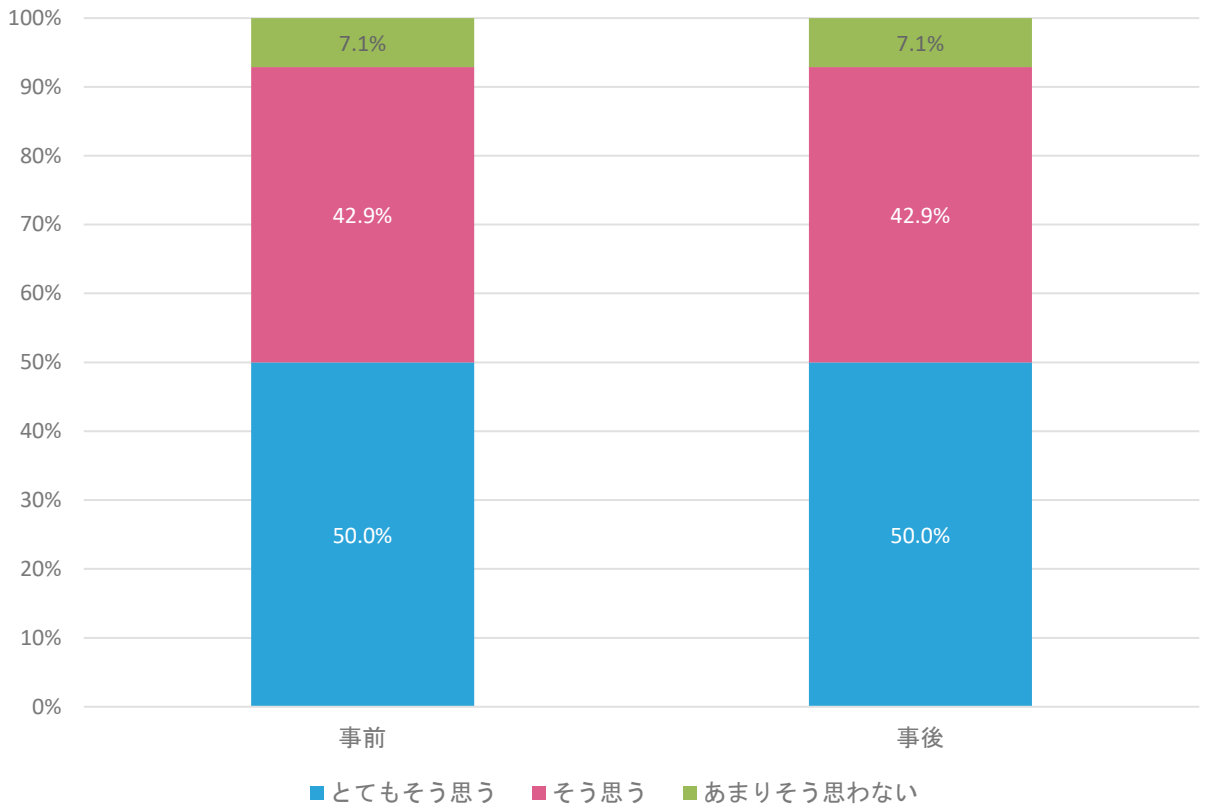
Q　生物 (生き物などの自然界に存在するものについて学ぶこと)は好きですか。
（事後アンケート）



科学実験を面白いと感じる者は、生物に興味がある傾向。

事前・事後アンケート

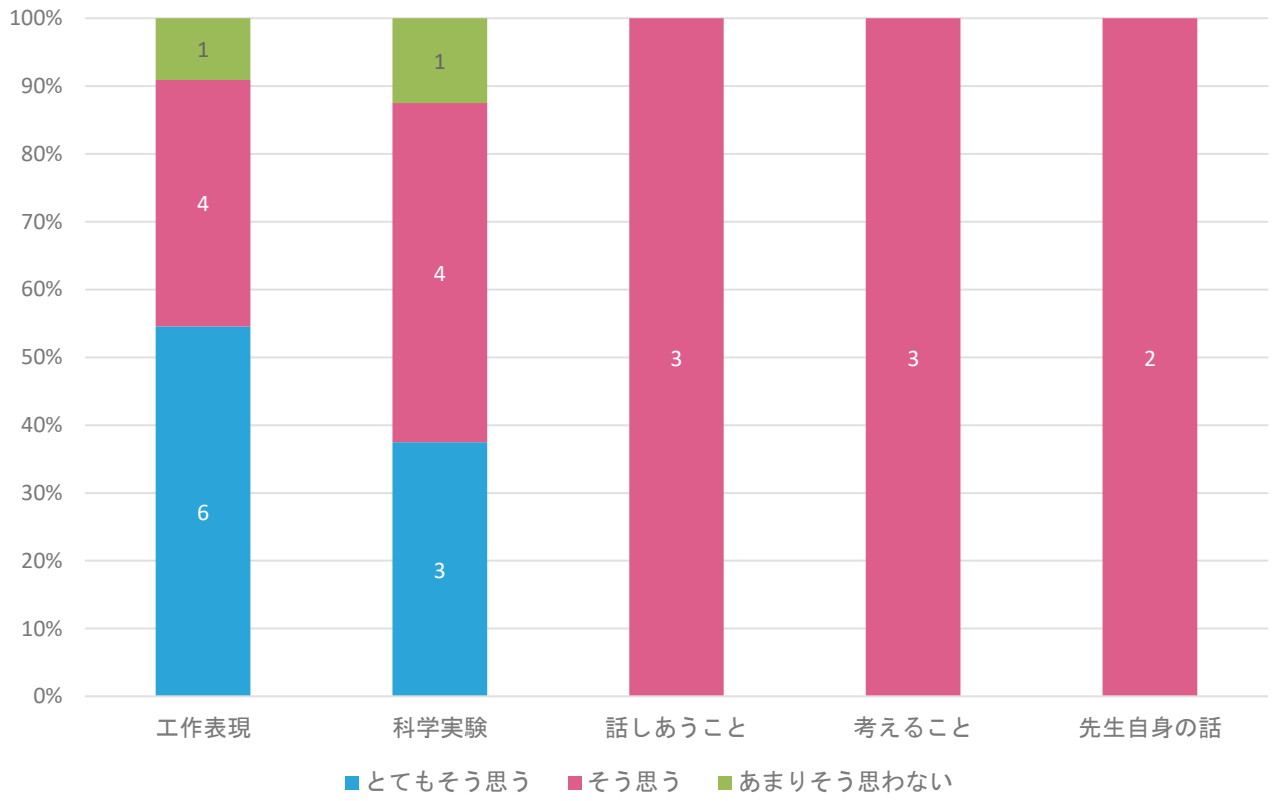
Q　鉱物は好きですか？



鉱物について興味関心がある者は事前事後ともに92.9%である。
ただし、当アンケートは事前事後ともに鉱物に関する授業前に実施した。

事前・事後アンケート

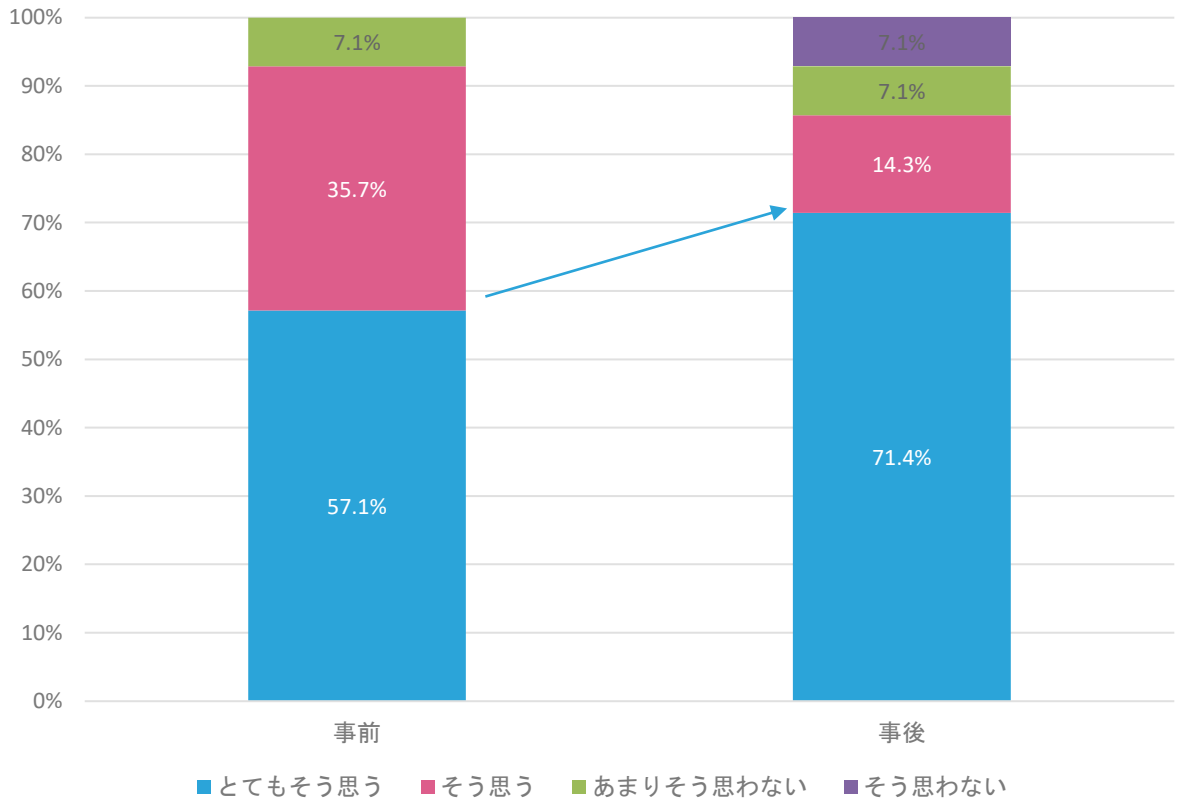
Q　鉱物は好きですか？
（事後アンケート）



工作表現を面白いと感じるものは、鉱物を好きだと感じる傾向。

事前・事後アンケート

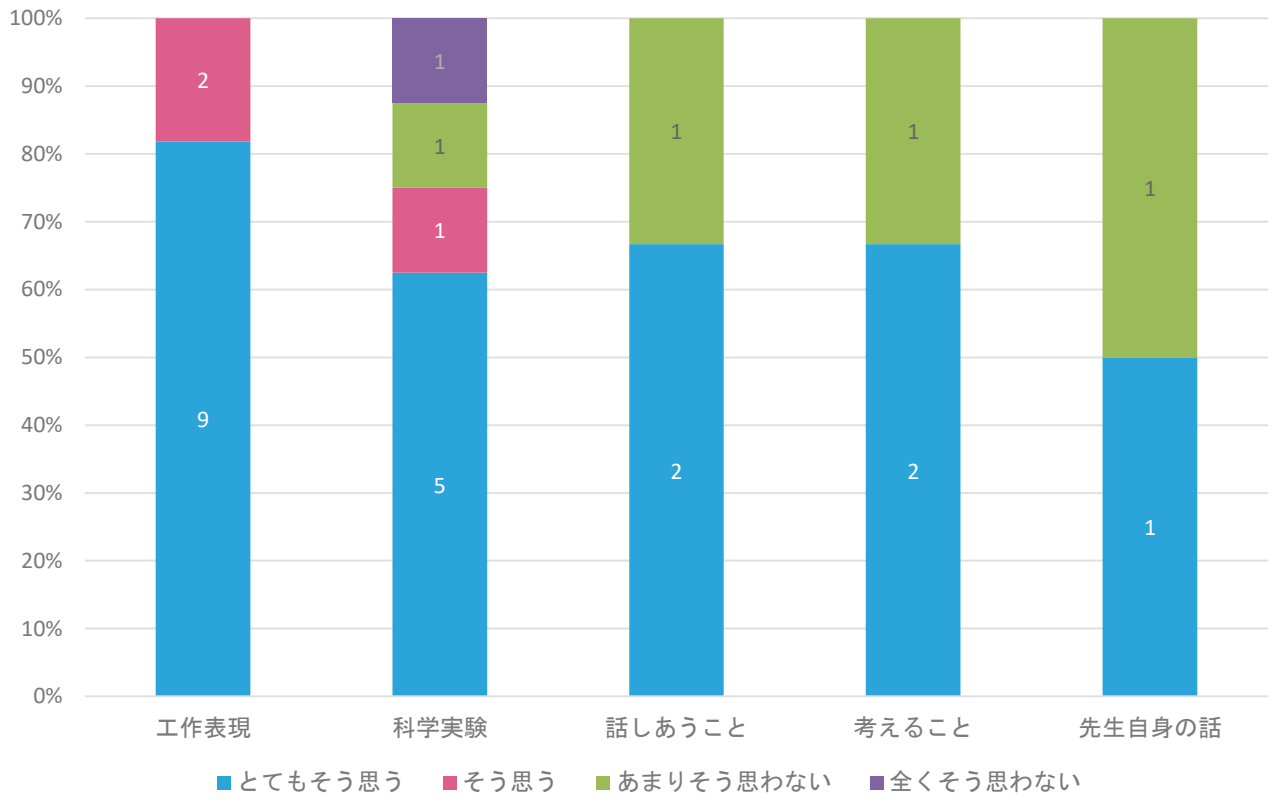
Q　芸術 (絵を描いたり物をつくったりすること) は好きですか。



芸術について興味関心がある者は92.9%から85.8%に低下した。
しかし、とてもそう思うは、約14%向上。

事前・事後アンケート

Q　芸術 (絵を描いたり物をつくったりすること) は好きですか。
（事後アンケート）



工作表現を面白いと感じる者は、芸術に興味がある傾向。

事前・事後アンケート

Q　授業にきたきっかけについて教えてください。
（事前アンケートのみ）

案内の内容に興味があったから	✓ 12件(85.7%)
おうちの人にすすめられたから	✓ 8件(57.1%)
学校の先生にすすめられたから	✓ 2件(14.3%)
兄弟姉妹が参加しているから	✓ 1件(7.1%)
友達が参加しているから	✓ 0件(0%)

授業にきたきっかけは、案内の内容に興味があったからが最も多く、次いで、おうちの人にすすめられたからである。

事前・事後アンケート

Q　今回の授業への期待を教えてください。
（事前アンケートのみ）

新しいことや成長ができるようになること	✓ 9件(64.3%)
いろいろな体験を通して好奇心(こうきしん)が刺激されること	✓ 8件(57.1%)
興味分野が見つかること	✓ 7件(50.0%)
大学の先生の授業が受けられること	✓ 4件(28.6%)
勉強に励(はげ)もうと思う気持ちが強まること	✓ 3件(21.4%)
いろいろなことを経験すること/好きな事をたくさん学べること/知識を吸収する	✓ それぞれ1件(7.1%)

授業への期待は、新しいことや成長ができるようになることが最も多く、次いで、いろいろな体験を通して好奇心が刺激されることである。

事前・事後アンケート

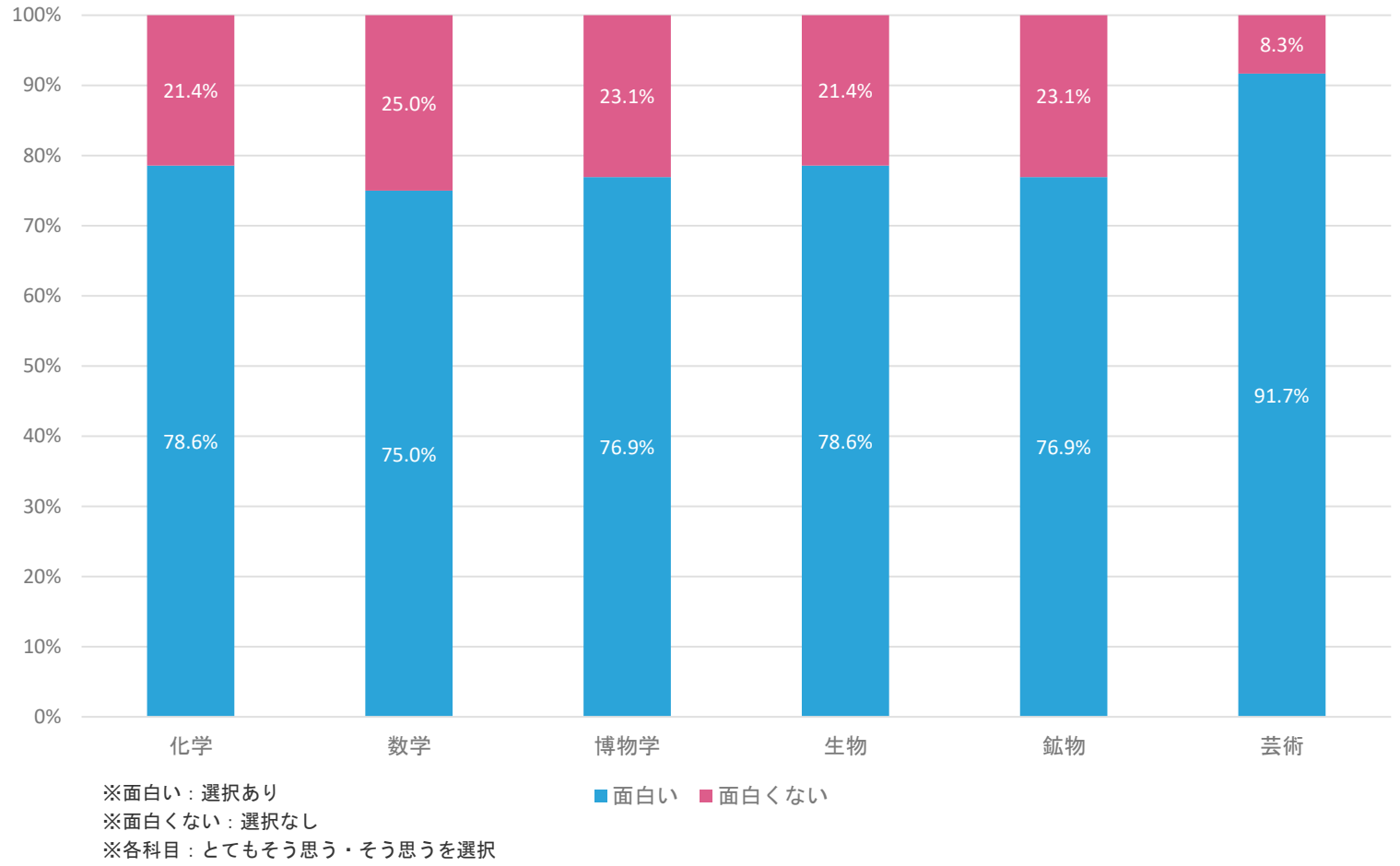
Q　どの授業が最も面白かったか教えてください。
（事後アンケートのみ）

工作表現(絵をかく、ものをつくる、発表する)	✓ 11件(78.6%)
科学実験	✓ 9件(64.3%)
話し合うこと	✓ 3件(21.4%)
考えること	✓ 3件(21.4%)
講義で教えてもらった内容	✓ 3件(21.4%)
先生自身の話(経験談・エピソードなど)	✓ 2件(14.3%)

自分で考えて話し、手を動かす内容がおもしろかったとの意見。

事前・事後アンケート

各科目を好きである者のうち、
工作表現を面白いと感じる者の割合

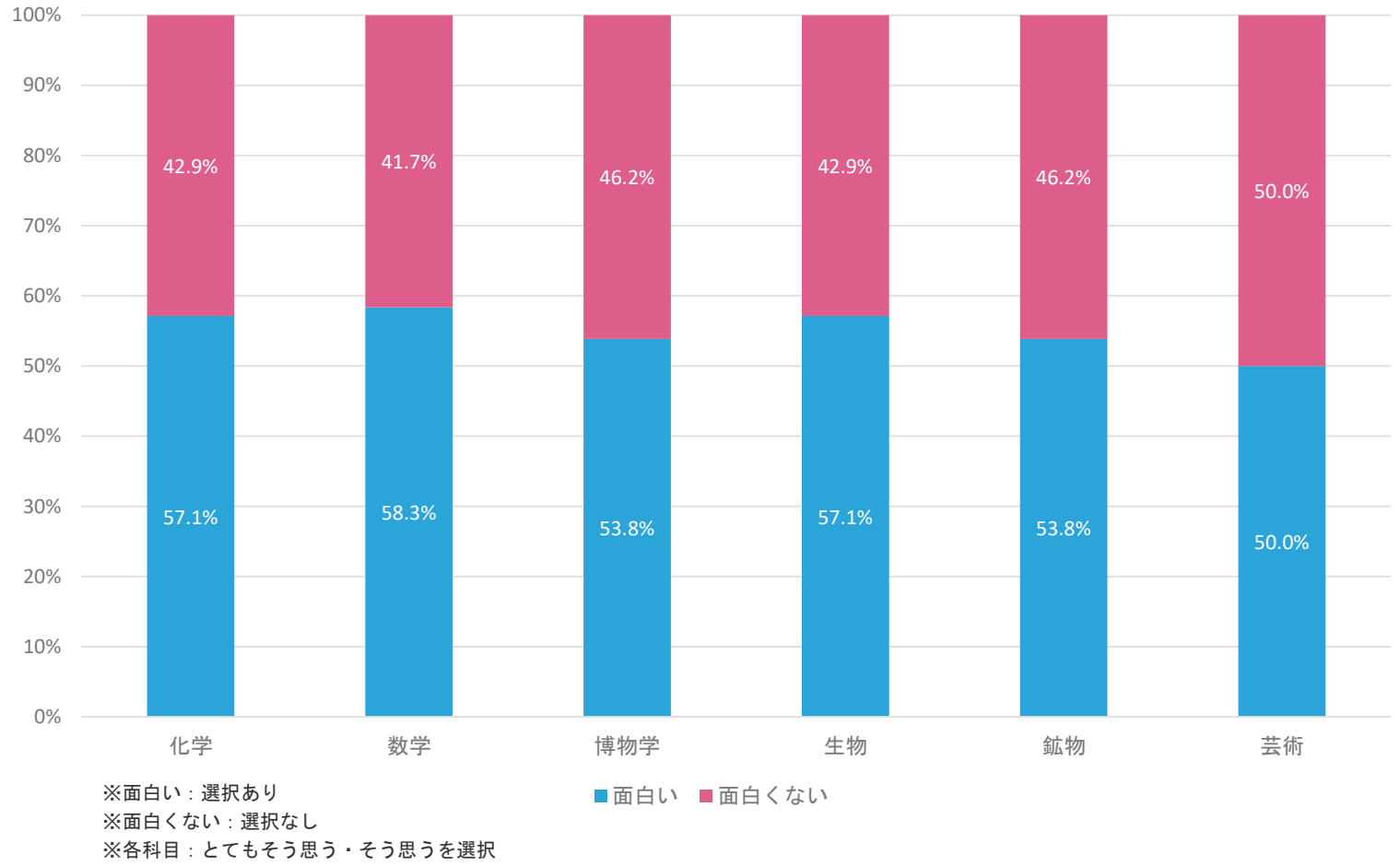


※面白い：選択あり
※面白くない：選択なし
※各科目：とてもそう思う・そう思うを選択

芸術に興味がある者は、他の科目よりも工作表現を面白いと感じる傾向。

事前・事後アンケート

各科目を好きである者のうち、科学実験を面白いと感じる者の割合

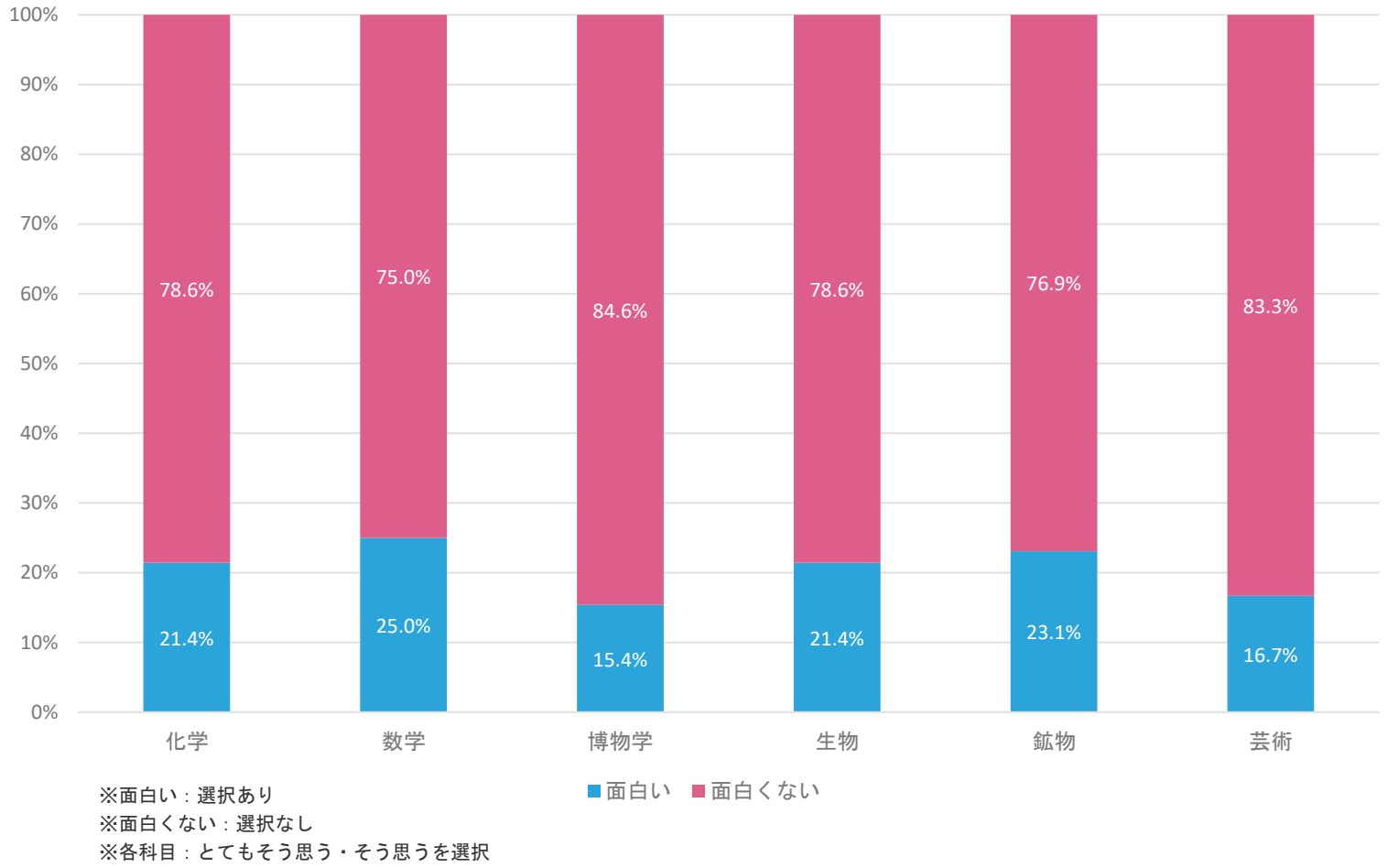


※面白い：選択あり
※面白くない：選択なし
※各科目：とてもそう思う・そう思うを選択

芸術に興味ある者は、他の科目よりも科学実験を面白いと思っていない人が多い傾向。

事前・事後アンケート

各科目を好きである者のうち、
話し合うことを面白いと感じる者
の割合

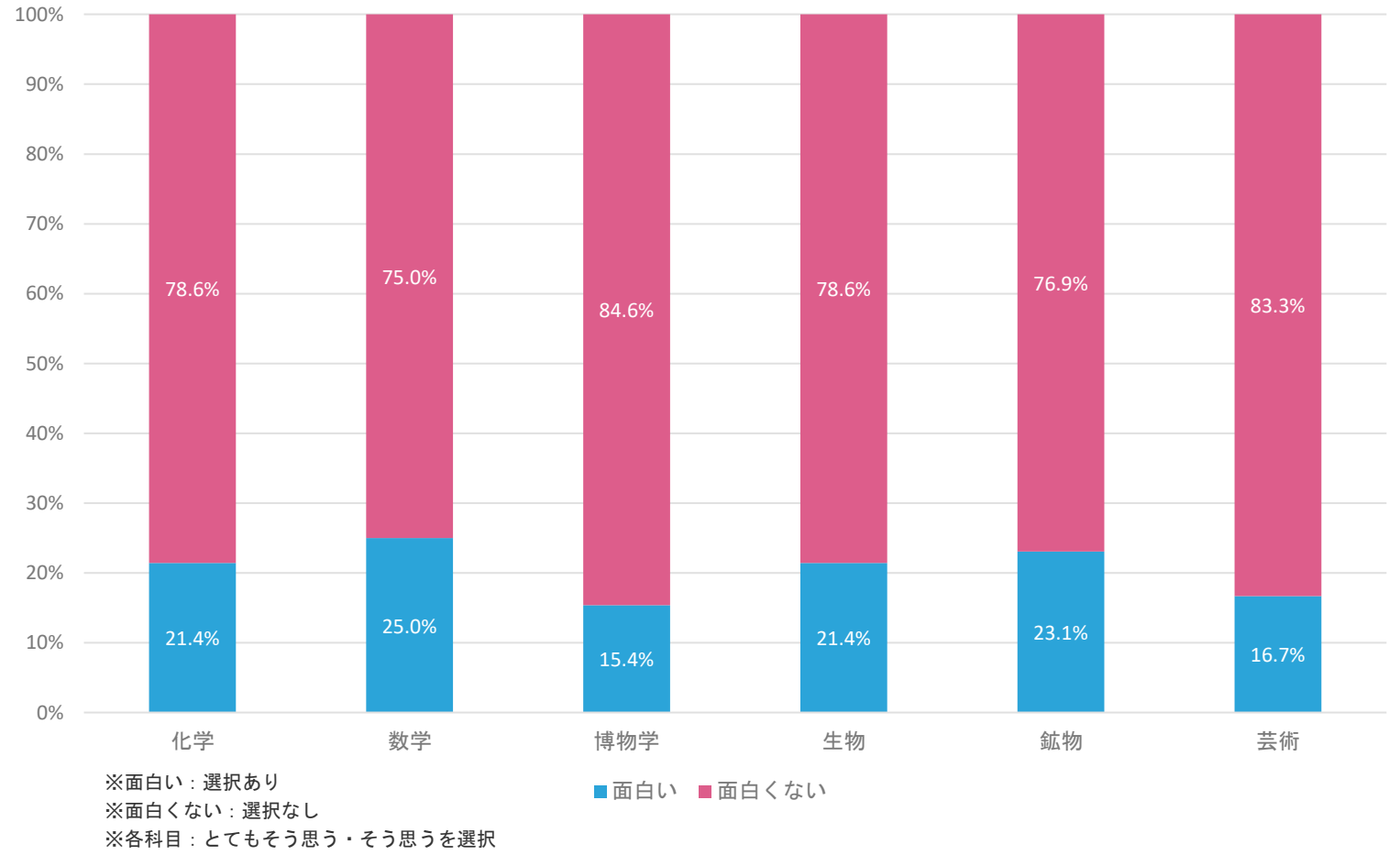


※面白い：選択あり
※面白くない：選択なし
※各科目：とてもそう思う・そう思うを選択

博物学や芸術に興味ある者は、他の科目よりも話し合うことが面白いと思っていない傾向。

事前・事後アンケート

各科目を好きである者のうち、
考えることを面白いと感じる者の
割合

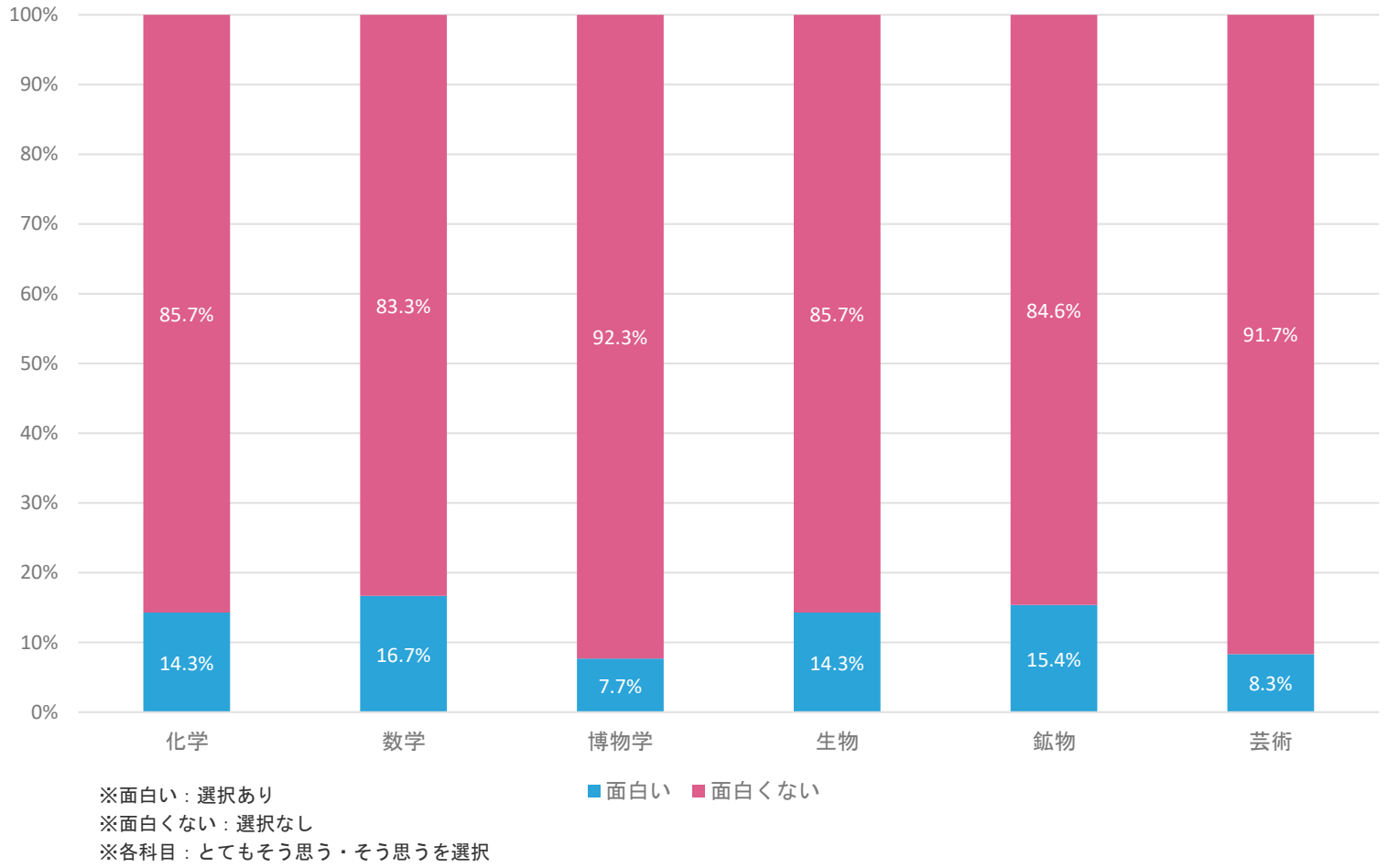


※面白い：選択あり
※面白くない：選択なし
※各科目：とてもそう思う・そう思うを選択

博物学や芸術に興味ある者は、他の科目よりも考えることが面白いと思っていない傾向。

事前・事後アンケート

各科目を好きである者のうち、
先生自身の話を面白いと感じる者
の割合



※面白い：選択あり
※面白くない：選択なし
※各科目：とてもそう思う・そう思うを選択

博物学や芸術に興味ある者は、他の科目よりも先生自身の話が面白いと思っていない傾向。

AiGROW分析

目的	多様な体験を通して好奇心が刺激されることで、興味分野が見つかるか、向学心が強化されるかという検証
方法	気質診断：「村上宣寛・村上千恵子」の小学生BIG５アンケート42項目 コンピテンシー評価：「Ai GROW」を用いたコンピテンシーの自己評価
対象	小学4年生・小学5年生・小学6年生
回答数	回答数：14名　有効回答数：13名
実施時期	事前：2023年1月4日～2023年1月9日 事後：2023年1月27日～2023年1月31日
実施者	株式会社NTTデータ経営研究所 Institution for a Global Society株式会社

AiGROW分析　計測内容一覧（コンピテンシー）

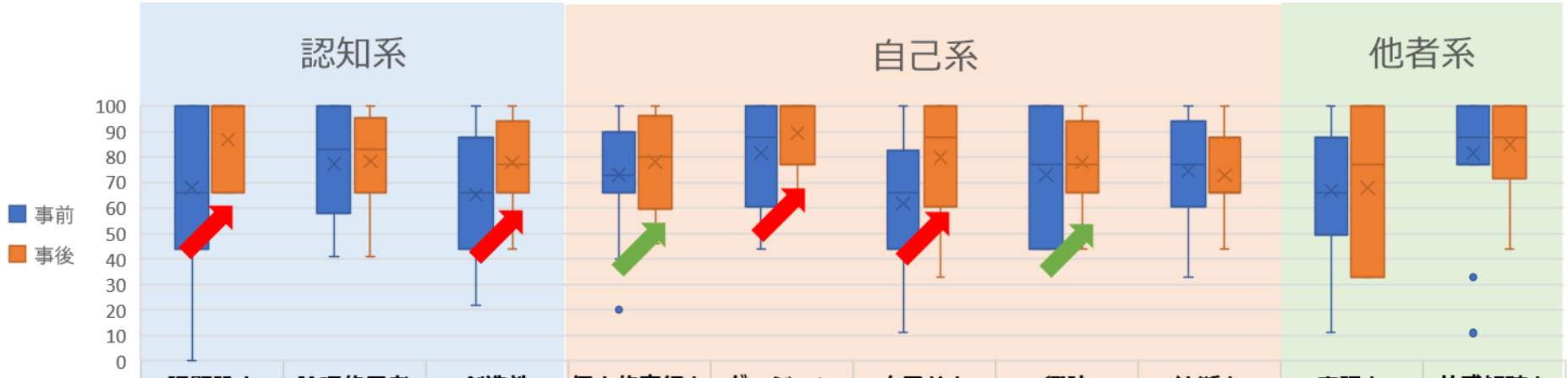
コンピテンシー：以下１０項目

・認知系：課題設定、論理的思考、創造性

・自己系：個人的実行力、ヴィジョン、自己効力、興味、決断力

・他者系：表現力、共感・傾聴力

AiGROW分析 - 事前事後の統計分析結果



	課題設定		論理的思考		創造性		個人的実行力		ヴィジョン		自己効力		興味		決断力		表現力		共感傾聴力	
	事前	事後	事前	事後	事前	事後	事前	事後	事前	事後	事前	事後	事前	事後	事前	事後	事前	事後	事前	事後
n数	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13
平均値	68.08	86.85	77.31	78.46	65.23	78.08	73.15	78.15	81.62	89.46	61.85	79.92	73.08	78.08	74.69	72.85	66.92	68.00	81.69	85.08
標準偏差	32.43	15.94	21.71	18.36	23.22	17.96	22.97	20.61	20.23	14.30	24.94	23.32	24.36	19.05	20.47	15.40	28.31	29.07	28.20	19.11
最大値	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
中央値	66	100	83	83	66	77	73	80	88	100	66	88	77	77	77	66	66	77	88	88
最小値	0	66	41	41	22	44	20	46	44	66	11	33	44	44	33	44	11	33	11	44
効果量	0.579		0.053		0.553		0.218		0.388		0.725		0.205		0.090		0.038		0.120	
p値	0.019		0.805		0.011		0.274		0.041		0.006		0.362		0.728		0.875		0.494	

※効果量、t検定のP値（両側）ともに「有意」の項目に黄色ハッチング

AiGROW分析 - 小学４年・5年・6年のスコア表

■ ４年生

	認知系						自己系										他者系			
	課題設定		論理的思考		創造性		個人的実行力		ヴィジョン		自己効力		興味		決断力		表現力		共感・傾聴力	
	事前	事後	事前	事後	事前	事後	事前	事後	事前	事後	事前	事後	事前	事後	事前	事後	事前	事後	事前	事後
児童１	0	77	50	66	22	66	20	53	66	66	11	33	44	77	33	66	11	44	11	44
児童２	88	100	91	100	88	100	100	93	100	100	100	100	100	88	66	88	88	100	88	100
児童３	100	100	100	66	44	77	80	80	100	100	55	88	100	100	88	66	66	88	100	88
児童４	44	66	58	66	44	55	40	46	44	77	33	66	44	44	55	44	33	33	33	66
児童平均	58	85.75	74.75	74.5	49.5	74.5	60	68	77.5	85.75	49.75	71.75	72	77.25	60.5	66	49.5	66.25	58	74.5

■ ５年生

	課題設定		論理的思考		創造性		個人的実行力		ヴィジョン		自己効力		興味		決断力		表現力		共感・傾聴力	
	事前	事後	事前	事後	事前	事後	事前	事後	事前	事後	事前	事後	事前	事後	事前	事後	事前	事後	事前	事後
児童１	100	100	100	100	88	100	100	100	100	100	77	100	100	100	100	100	88	100	100	100
児童２	66	100	100	100	100	100	73	100	88	100	44	100	77	77	88	88	88	100	100	100
児童３	55	66	100	91	77	88	100	93	88	100	88	100	100	88	100	77	88	100	100	100
児童４	100	100	91	83	66	66	73	80	55	66	88	88	55	66	77	77	66	77	88	100
児童平均	80.25	91.5	97.75	93.5	82.75	88.5	86.5	93.25	82.75	91.5	74.25	97	83	82.75	91.25	85.5	82.5	94.25	97	100

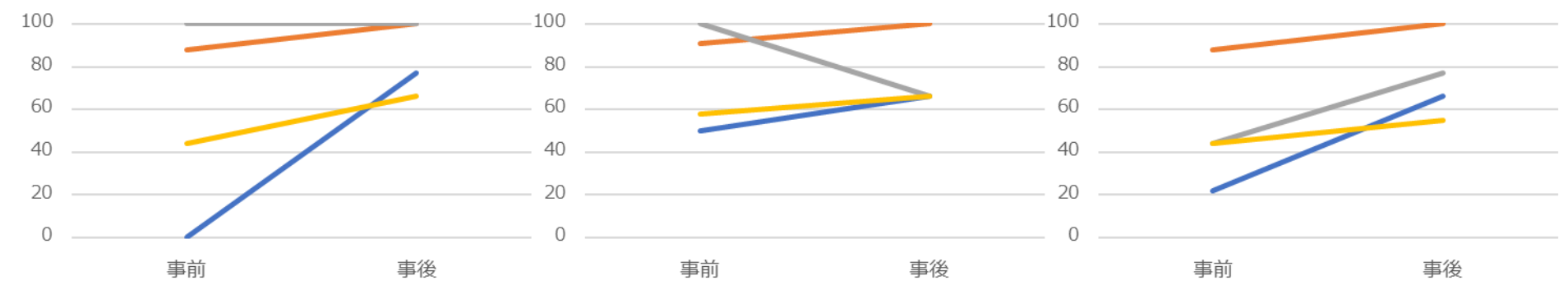
■ ６年生

	課題設定		論理的思考		創造性		個人的実行力		ヴィジョン		自己効力		興味		決断力		表現力		共感・傾聴力	
	事前	事後	事前	事後	事前	事後	事前	事後	事前	事後	事前	事後	事前	事後	事前	事後	事前	事後	事前	事後
児童１	100	100	75	83	55	88	66	66	88	77	55	77	44	66	66	66	66	66	88	88
児童２	44	66	58	41	44	44	73	46	55	77	66	44	66	44	66	55	66	33	77	55
児童３	44	66	41	75	77	88	80	93	77	100	77	88	44	88	100	66	88	33	100	100
児童４	100	88	83	91	88	77	80	100	100	100	66	100	88	100	77	88	100	77	77	88
児童５	44	100	58	58	55	66	66	66	100	100	44	55	88	77	55	66	22	33	100	77
児童平均	66.4	84	63	69.6	63.8	72.6	73	74.2	84	90.8	61.6	72.8	66	75	72.8	68.2	68.4	48.4	88.4	81.6

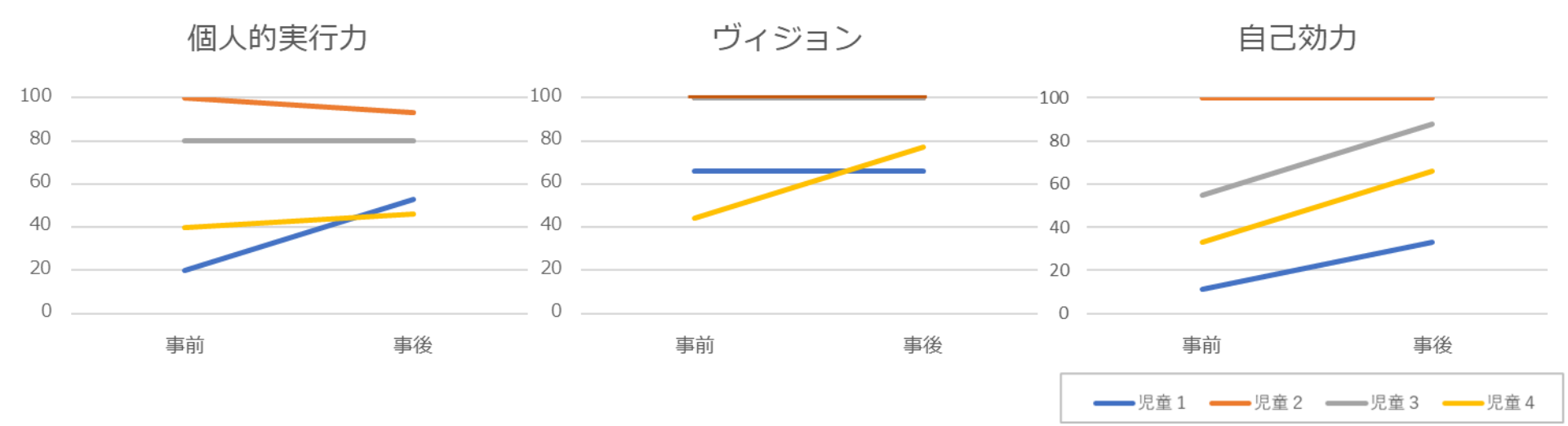
※黄色：スコアが10以上上がった項目、緑色：スコアが10以上下がった項目

AiGROW分析 - 小学4年生（4人）の変化

認知系

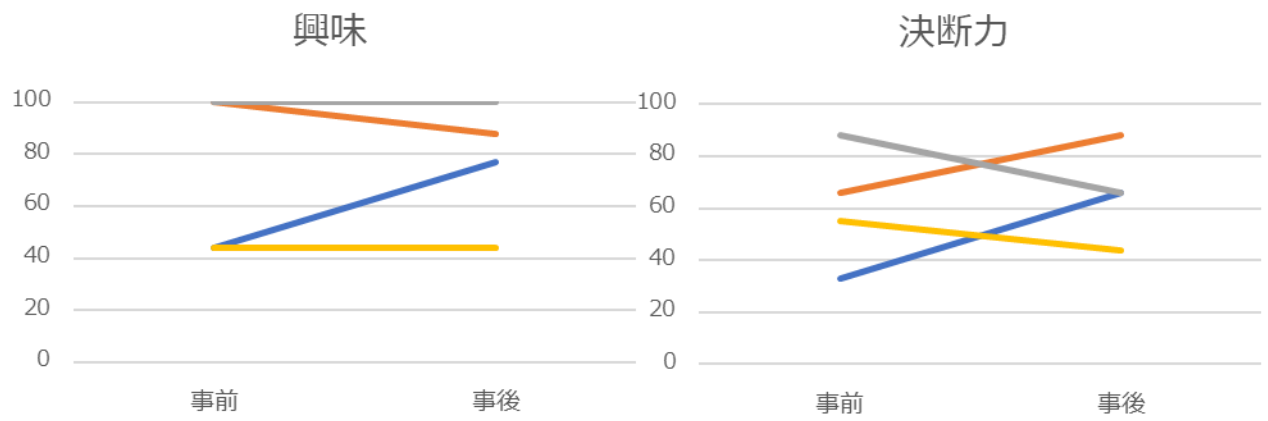


自己系

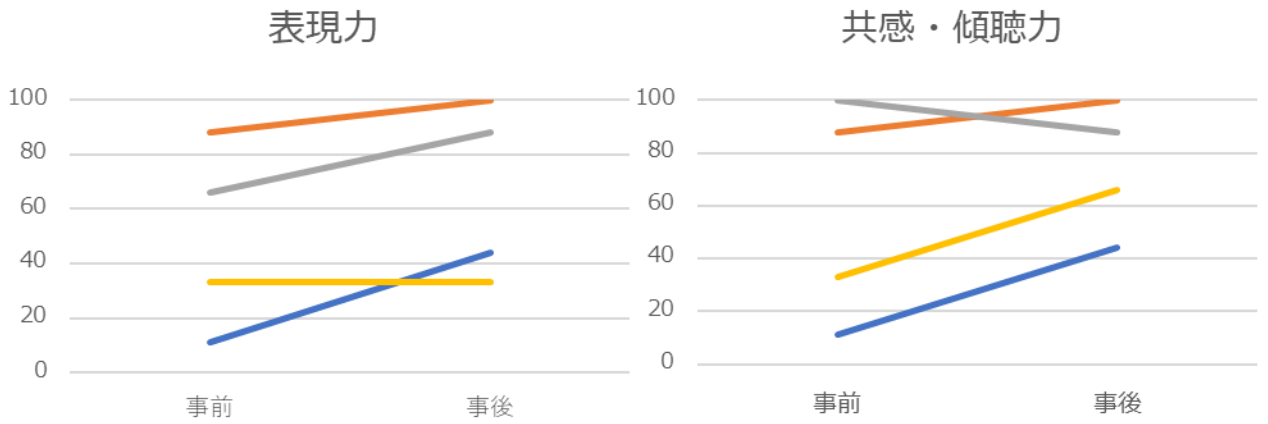


AiGROW分析 - 小学4年生（4人）の変化

自己系



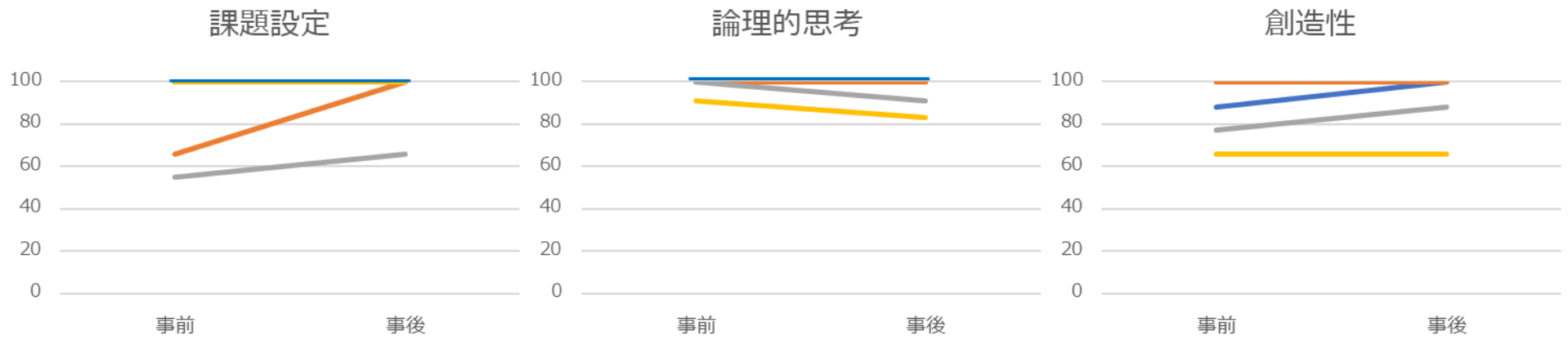
他者系



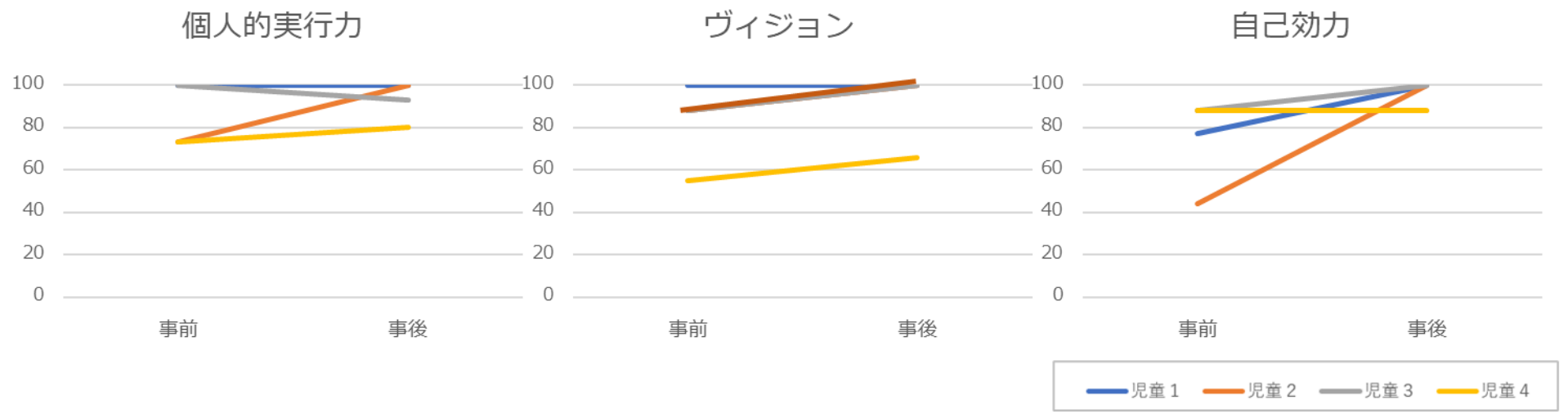


AiGROW分析 - 小学5年生（4人）の変化

認知系

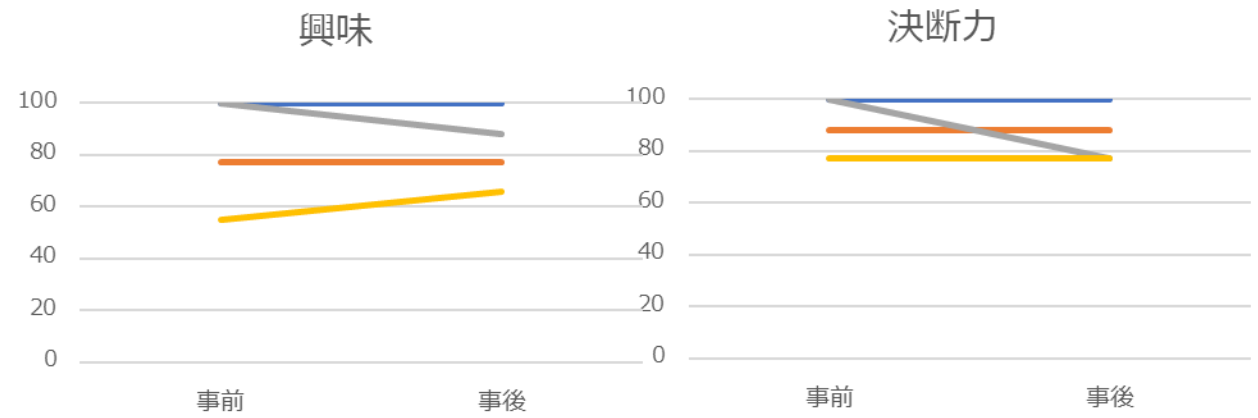


自己系

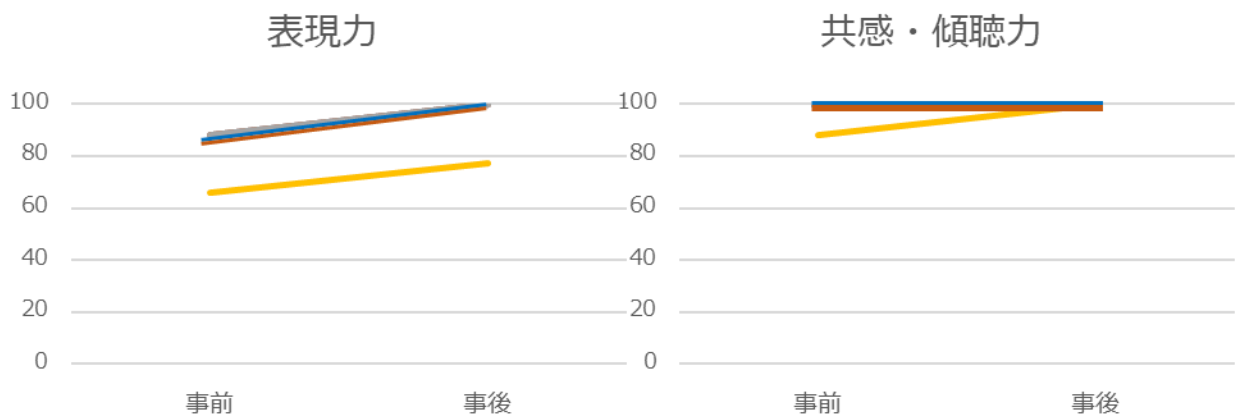


AiGROW分析 - 小学5年生（4人）の変化

自己系



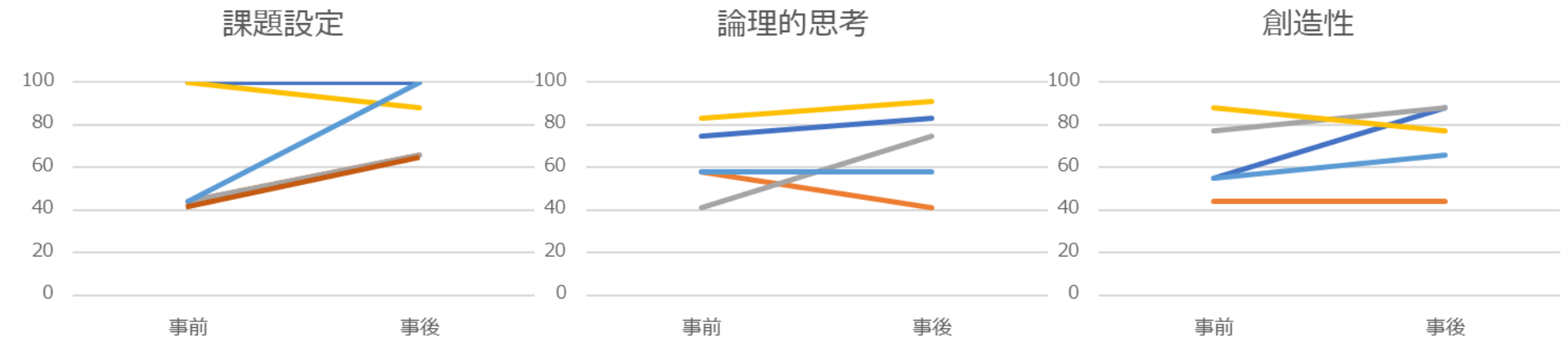
他者系



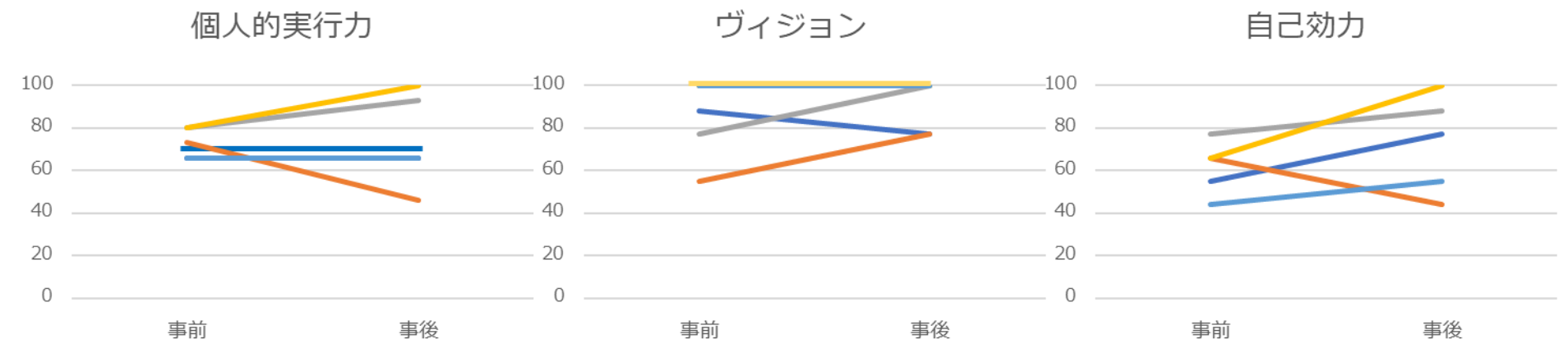


AiGROW分析 - 小学6年生（5人）の変化

認知系

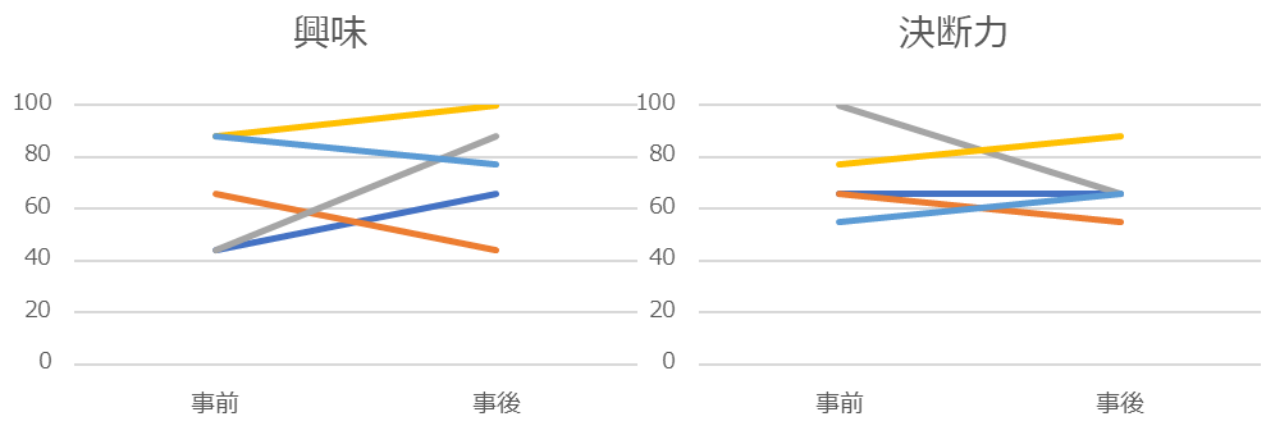


自己系

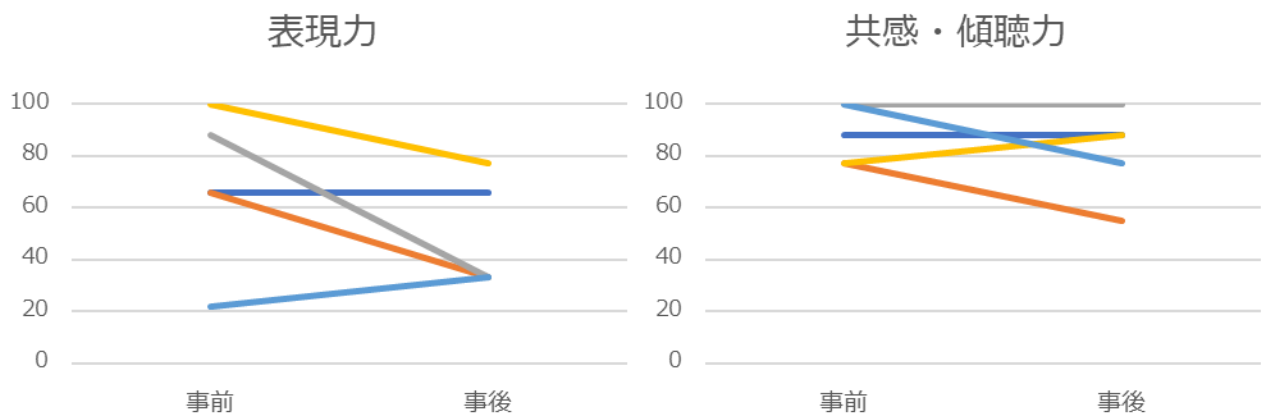


AiGROW分析 - 小学6年生（5人）の変化

自己系



他者系



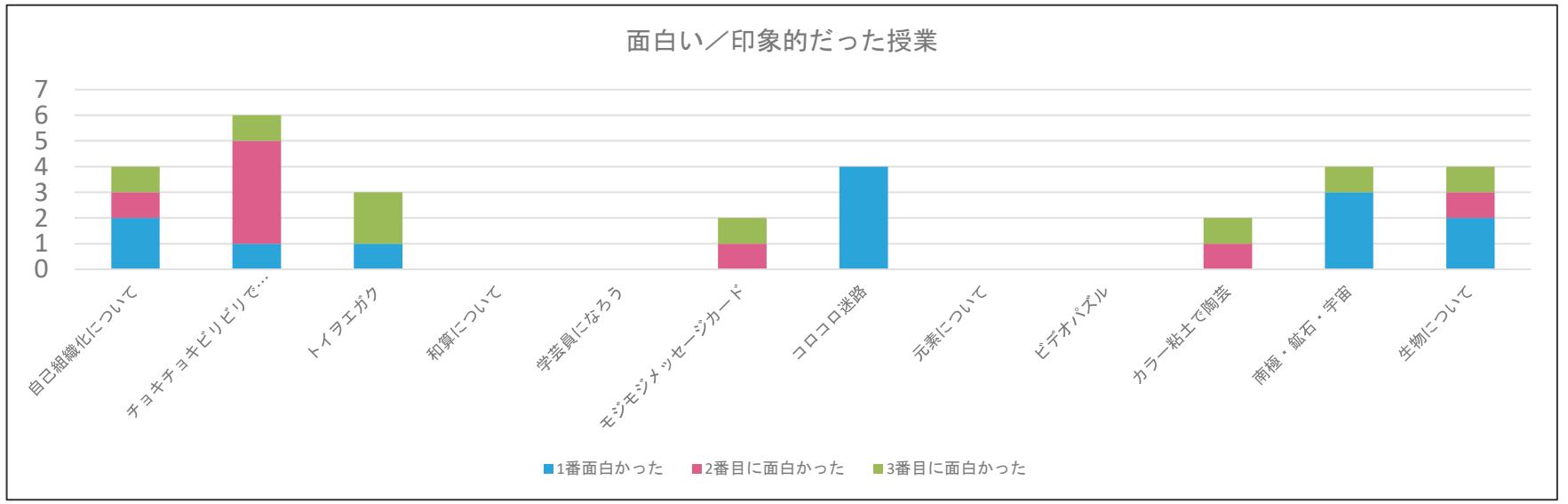


大学教授オムニバス授業

各授業アンケート結果

参考資料 - 評価分析 - 大学教授オムニバス授業各授業アンケート結果

全体について



今後授業をしてほしいテーマを教えてください

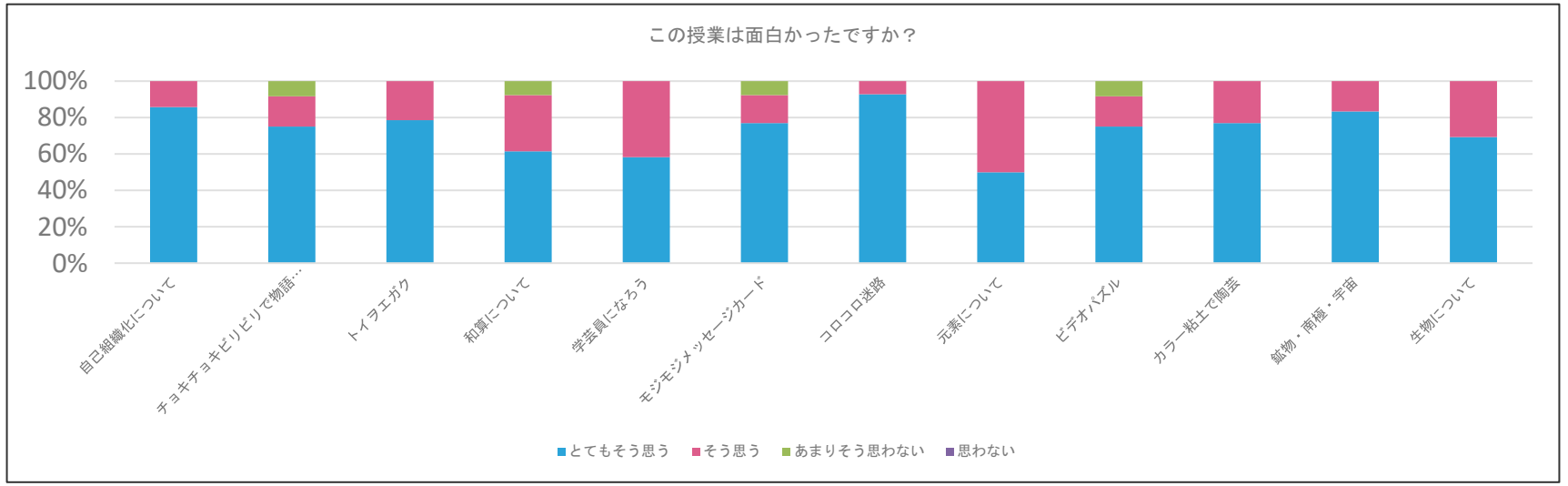
- ロボット🐯
- 特になし
- 生き物についての授業をして欲しい
- 工作をする授業です。
- 図工系が好きなので図工系したいです
- 歴史または地理
- もっと生物を知れたい
- 外に出て、(冬に)ゆきでなにか作るやつ

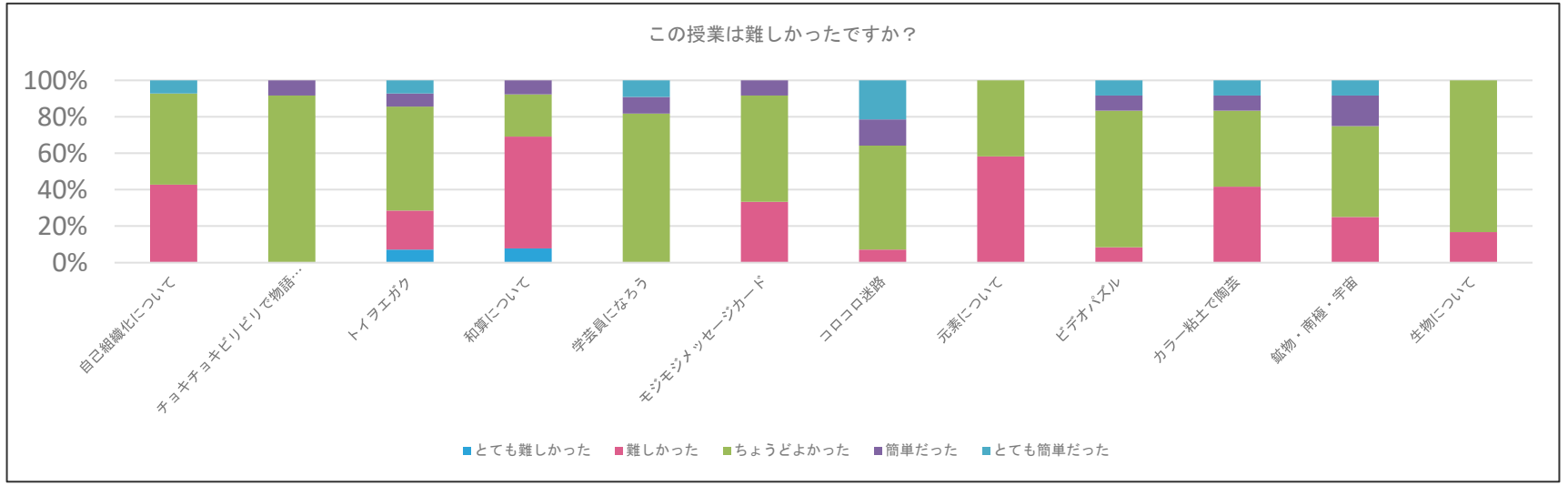
オムニバス授業全体の感想を教えてください

- ぜんぶおもしろかった
- 良かった。
- 全体的に自分で実際にやる子が多くてよかった
- いろいろなことができて、楽しかった。
- いろいろなことができたので楽しかったです。
- たくさんの大学の先生方から色々な事を教えてもらって楽しかったです。
- いままでの授業がとても勉強になったので、できる機会があったらまたやりたいです。
- どの授業も楽しく、選べません！
- 幅広いジャンルで短期間で色々な事を学べました。
- 教科書に載っていないことが知れてよかったです。
- とてもたのしかった事です^-^‼

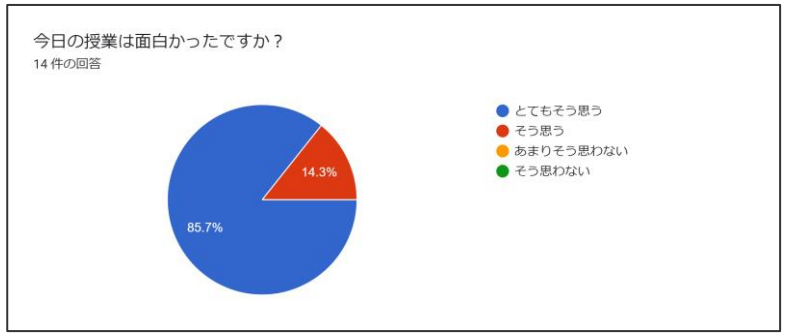
参考資料 - 評価分析 - 大学教授オムニバス授業各授業アンケート結果

全体について

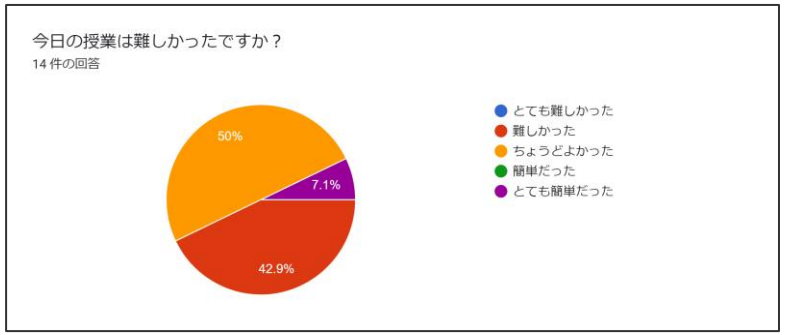




01.08 山形大学 - 安達茜先生 - 自己組織化について



- 知らなかった自己組織化についてしれたから
- 自己組織化やゲームが面白かった
- 班の人と協力できたから
- 宇宙について元々興味があったから
- 私が知らなかったことや楽しいいろいろなことを紹介してくれたので、とても勉強になった。
- 自己組織化のことが知れてよかったです。
- 知らなかった事が知れたから
- 新しく、自己組織化を学べたから。
- 自己組織化という言葉を知れたことと、意味もしれたことです。そして工夫したタワーを作れたことです。
- 良くわかったし、楽しいし、面白いからです。
- いろいろな物を教えてもらった



- ちょうどいい難しさだった。
- 今までに聞いたことのない言葉が出てきたから。
- なるべく高くたくさん入るようにする所が難しかった
- 自己組織化の仕組みが複雑だったから
- 難しいこともあったけど、それをわかりやすく解説してくれたのでちょうどよかった。
- 知っていることもあれば知らないこともあったのでちょうどよかったです！
- よく分からない病気や言葉があったから
- ちょうどよかった。わかりやすい説明で、よく理解できた。
- 共通点を見つけるところや、人間の体は自己組織化でできていることなど、理科の勉強とつなげてかんがえることができたからです。
- わからないところがあったけどわかりやすくいってくれたところがあったからです。^-^
- 自己組織化がをならった

今日の授業で印象に残っていることはなんですか？

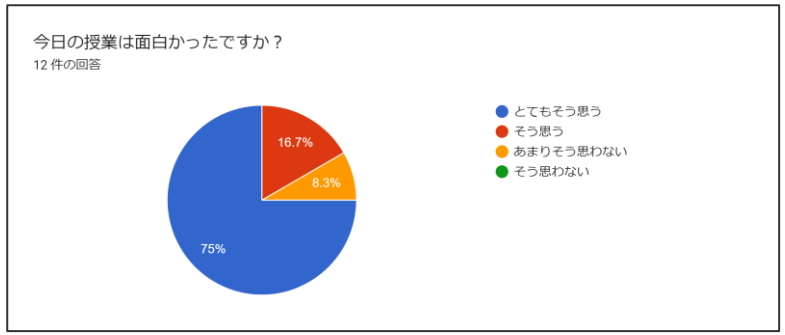
- 自己組織化
- タワー

- タワーをつっくたこと
- 自己組織化が身近なところにもあること
- 全てが、自己組織化で出来ているということ。
- 自己組織化のこと
- 認知症との関係性
- 自己組織化について
- 自己組織化です。
- 自己組織化、タワー
- 人間の体は自己組織化でできていることを知れたことです。
- 自然の中に、自己組織化

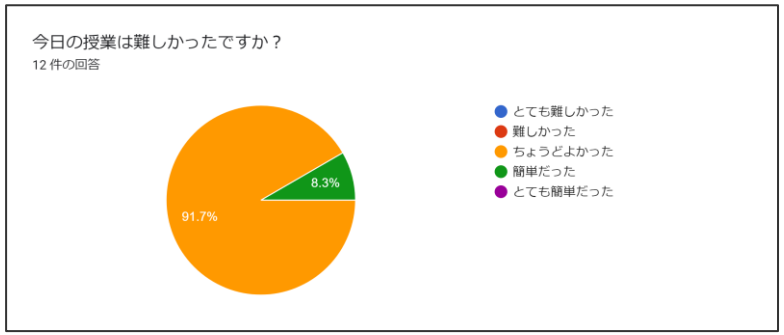
今日の授業の感想を教えてください

- 楽かった
- とても楽しかったです。またやりたいです
- 難しいことが学べて、よかったと思う
- 班の人と協力できたし楽しく学べたので良かったです
- 自己組織化という一つのことだけでジャンルを飛んでの共通点ができるということを知れて良かったです
- 自己組織化など知らなかったことを知ることができたので、楽しかったです。
- 知っていることをもっと知れたり、知らなかったことが知れたりで楽しかったです。
- 知らなかった事が知れて楽しかったです
- すごく楽しかった。
- とにかく楽しかったです♪
- とても楽しかった

01.14 東北芸術工科大学 - 石沢恵理先生 - チョキチョキビリビリで絵本を作ろう



- 本を作るのが良かった。
- 工作が面白かった
- 物語を作れたから。
- 好きな内容だったから
- おもしろいかたちができたから
- 自分が思うように作れたからです。
- Geijutu
- 作る事が好きだから、とても楽しかったです。
- 紙を切ったり貼ったりして、工作が出来たからです。
- 工作が、好きでとても楽しかったです。



- 絵を描くだけだから
- 自由に作ってよかったから
- 細かい作業が大変だった
- ちょうどよかった。わかりやすかった。
- 時間もちょうど良く、テーマも分かりやすかったから
- いえでこうゆうこうさくをしたことがあるから
- 使う道具とか、ある色を使って作ることができたからです。
- 自分でちゃんと考えて作る事ができたからちょうどよかったです。
- わかりやすく説明してくれたので良かった。

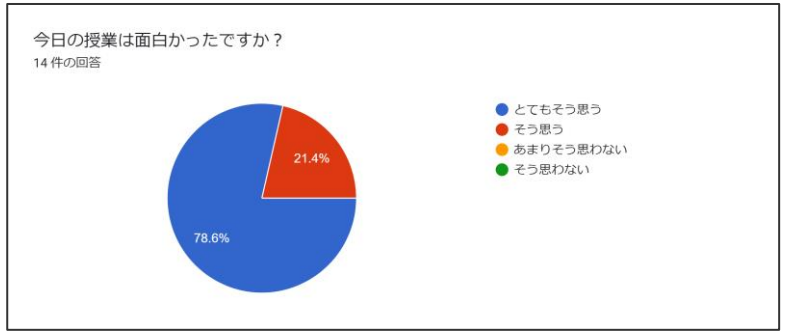
今日の授業で印象に残っていることはなんですか？

- 特になし
- 切って貼るところ
- 物語の発表会でみんな違う物語を作った事。
- 切る破るの工程
- 主人公をつくること
- グループのみんなで発表して、ほかの人の作品を知ることができたからです。
- Ohanasizukulim
- 自分で考えて作れた事
- 物語を考えられたこと
- 紙お切ってクラゲを、作ったことです。

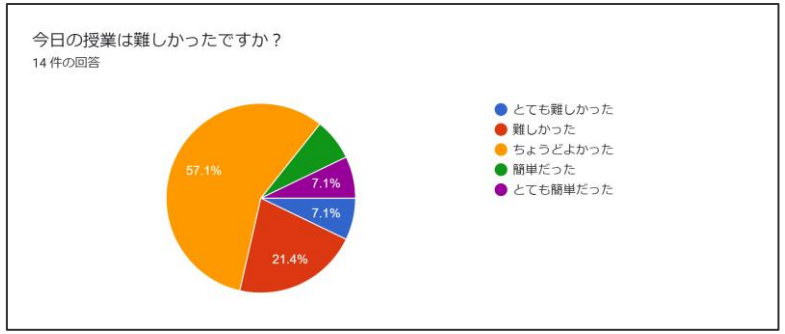
今日の授業の感想を教えてください

- 特になし
- 絵や貼って絵を完成させるのが楽しかった
- とにかく、楽しかったです
- 自分の思うままに作品を作れて楽しかったです。
- きれいにうまくできた
- みんなで仲良く、話しながらできて楽しかったです。
- Totemotanosikaxta
- 自分でちゃんと考えて、納得できるような作品が作れたのでとても楽しかったので、またやりたいです。
- 紙で工作ができて、楽しかった
- とにかく楽しかったです。

01.15 東北芸術工科大学 - 瀬戸啓太先生 - トイヲエガク



- 絵を描くのが良かった。
- ポスターをきれいに描くことができたから
- 問題点をみつけておもいどうりかけたのでたのしかったです
- 自分でポスターの内容、デザインを考えるのが楽しかったから。
- ポスターをあはうhぁい
- この世の中での悩みを絵として起こしたのが楽しかったです。
- 面白いポスターを作れたから。
- 自分で意見を出して、今自分がこの世の中に対してどう思っているのか、書けたからです。
- ポスターを作るのが楽しかった
- 自分の考えをポスターに描けたから
- 自分で周りのことを考えてそれをポスターにするという作業がとても楽しかったです。
- 色々好きなことが、できるから面白いです。



- 程よく考えるから。
- 困っていることがあまりなかったから
- がっこうでこうゆうのをつくたことがあるから
- 内容は少しわかりづらかったものの、デザインを考えるのが楽しかったから。
- ぢざいんがむずかしい
- 自分の問いを見つけて絵にすることが難しかったです！
- ちょうどよかった。取り組みやすかった。
- 自分の意見をみんなに知ってまらうことができたからです。
- 問いを考えるのが難しかった
- 自分でちゃんと考えて書けたので良かったです。
- とても楽しいから

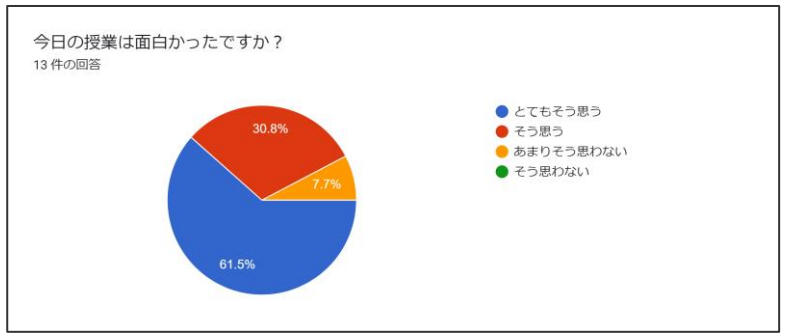
今日の授業で印象に残っていることはなんですか？

- 特になし
- おもいどうりにえがけたこと
- デザインを描くこと。
- ポスターーーー
- 問いを書いたこと
- いろんな問題が出てきて、こんなにあるんだと驚いた。
- みんなで話し合いができたことと、自分でポスターを作れたことです。
- 問いをポスターに表したこと
- ポスターを貼ってもらえること
- ちゃんと自分で考えて書けたことです。
- 絵を描くことが好きなので、楽しい時間をやれました。

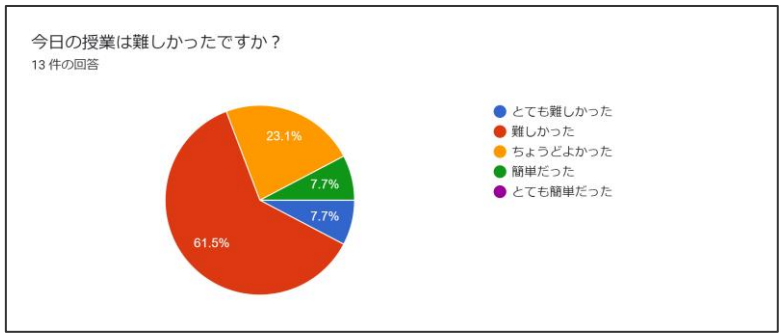
今日の授業の感想を教えてください

- 特になし
- いろいろなともだちとしゃべれたのでよかったです
- 自分的にも想像を膨らますことができたと思うから。
- 私は遅れてきてあまり話を最初から聞いていなかったけどたくさんのQを見れてよかったです。
- ポスター表現はこんなものがあるんだと思った。
- 今回の授業をとうして、学校でもこんな感じの授業があったらいいのになと思いました。
- 自分だけでなく、世の中の人が笑顔になる事も考えながら作れました
- ポスターがかけて楽しかった
- 今日もとても楽しかったのでまたやりたいと思いました。
- とにかく、たのしいし、おもしろいです！^-^

01.21 山形大学 - 脇克志先生 - 和算について



- 図形がすごかった。
- くみあわせがたのしかた
- 算額を知れてよかったです
- 算額をできたから
- 少し難しいかったからです
- 色々ね色をの折り紙を使って、図形を作れたからです。
- 手を動かすのが楽しかったが、難しかったから。
- 難しいかったけど楽しかった。
- 和算を知れたから。
- 江戸時代の問題を考えられたから
- 和算や、算額についてあまり知らなかったので、とても勉強になりました。



- 計算が難しい。
- 和算について知っていたから
- やったことがあるから
- 算額が難しかった。
- 説明が少し難しかったからです
- 学校で見たことがある図形などを使ってお話を聞くことができたからです。
- 和算が意外と複雑だったから。
- 少し分からないところあった
- 捉え方が分かりやすかった。
- 難しい問題がたくさんあったから
- 昔の計算の仕方で、考え方が少し難しかったです。

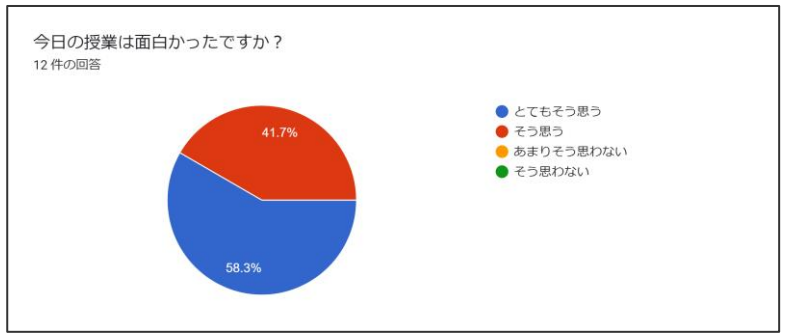
今日の授業で印象に残っていることはなんですか？

- ワークショップ
- じぶんでかんがえたところ
- 問題を作った事。
- もんだいずくり
- 算数の歴史です
- 折り紙を切って図形を作ったり、手を使って学習できたことです。
- 自分で問題を作ったこと。
- 鶴亀算のこと
- 図形を自分で求めること
- 江戸時代の問題が知れたこと
- 和算や算額について教えてもらったことです。

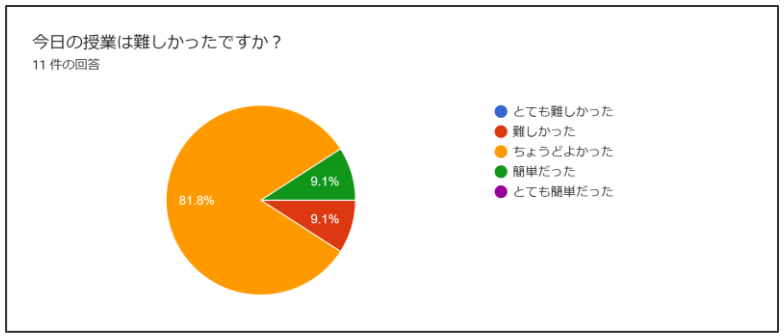
今日の授業の感想を教えてください

- 特になし
- 4こつくれたのでよかったです
- 私は、今日の授業を遅れてきてしまったけどいろんな問題を作れたのでよかったです。
- 難しかったけれど、解いたり考えたりするのが楽しかった
- 短時間では中々理解することが難しかったです。
- とても楽しかったです^-^
- 捉え方が面白かった。
- 江戸時代の問題に興味を持ちました。
- あまり和算や算額について知らなかったのでとても勉強になりました。

01.22 山形大学 - 佐藤琴先生 - 学芸員になろう



- 作るところ
- 土器や土偶があったかれ
- 昔の土器を触ったり見たりして楽しかったです。
- いろいろなことがしれたから
- 色々な土器を知れた。
- 土偶やはにわに触れて学習したのが楽しかったですた
- 自分が興味あることを見たり発表することができたから。
- 歴史の知らなかったことが知れたし何回きても、ものすごく楽しかった。
- 昔の土器などをあまり知らなかったので、知れて良かったです。
- 土偶や土器を見れたから



- よかった
- 調べるものを観察するのが難しかったです。
- にているものをつくったことがあるから
- 立体を使って説明していたから
- 歴史が好きで、調べているから
- 説明がわかりやすかったから。
- なんかわからなかったのがわかってきたー
- 自分で土器のことを調べて書けたから、ちょうど良かったです。

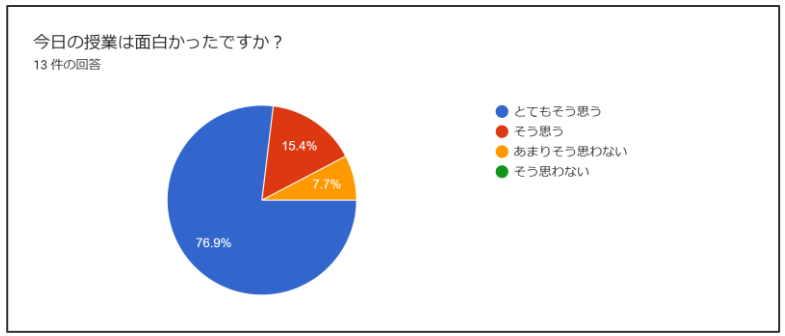
今日の授業で印象に残っていることはなんですか？

- 特になし
- 双葉町の遺跡
- じぶんでつくったこと
- 色々な土器を見たこと。
- 土偶やはにわを見たことです
- 自分が気になることをパネルにして発表したこと。
- マガ玉の事
- 土器には、名前がついているのがあるということです。
- 土偶のことが知れたこと

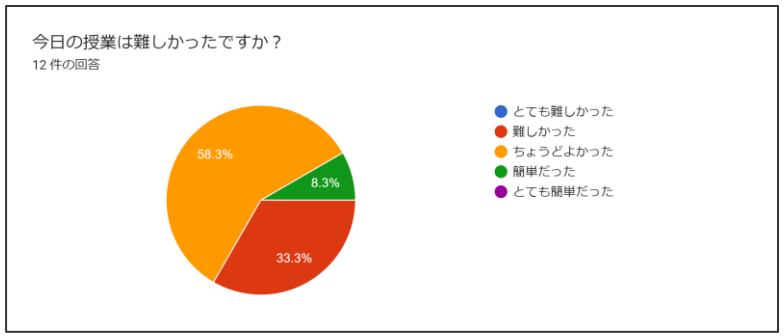
今日の授業の感想を教えてください

- 特になし
- いろんな土器を触ったり見たりして楽しかったです。
- むかしのことについてしれたのでよかったです
- 土器は謎ばかりだと思った。
- 歴史に触れることができたので、たのしかったです。
- 今回の授業だけで疑問に思うことがたくさんできた。
- とにかく楽しかったです‼^-^
- 土器についてあまり知らなかったので、とても良い勉強になりました。
- 土器、土偶に興味を持ちました。

01.28 東北芸術工科大学 - 澤口俊輔先生 -モジモジメッセージカード



- はじめてつくったから
- 面白いメッセージカードをつくれたから。
- オリジナルのものを作れたから。
- マスキングテープやスタンプを使って作るのが楽しかった
- もじもじメッセージが面白かったです。
- 人の形にメッセージを書くだけで個性的なものが作れるから。
- 自分べ考えたデザインで工作ができたから。
- 工作が出来たからです
- 自分で考えて、可愛いく作れたので、とても楽しかったです。



- はめるところがちからがひつようだから
- ちょうど良かった。内容が面白かった。
- 人を描くのが苦手だから
- 切ったりくっつけたりした事です。
- 内容がわかりやすかったから。
- 説明が分かりやすかったり、ちゃんと理解して作れたので、簡単でした。

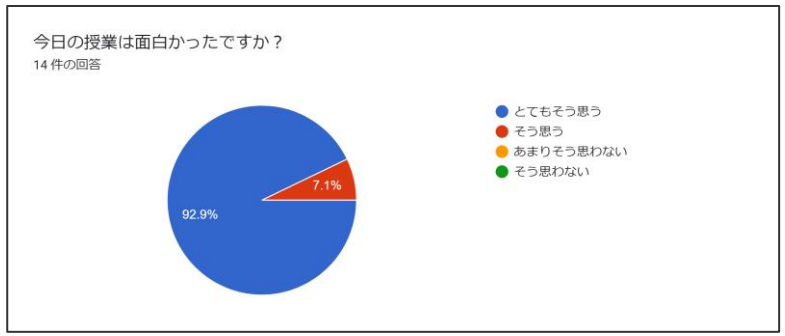
今日の授業で印象に残っていることはなんですか？

- ひとをつくったこと
- メッセージカードで手を繋いだこと。
- お父さんにメッセージカードを作ったこと
- メッセージを書いた事
- もじもじメッセージ
- 工作
- 絵を描いたり、切ったりあなをあけれたこと
- 仕掛けが作れたからです。
- もじもじメッセージカードを自分で納得するカードを作れたことです。

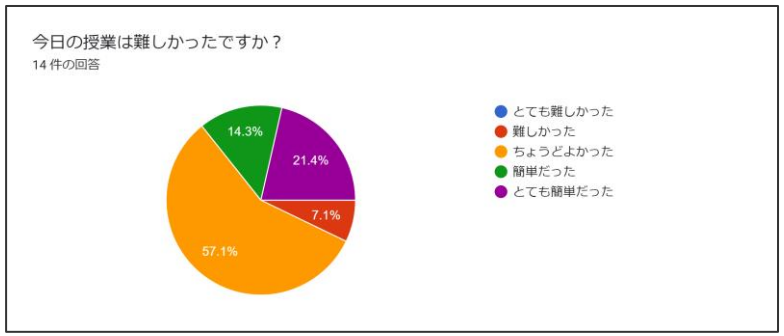
今日の授業の感想を教えてください

- 難しかったけど上手くできたので良かったです
- 伝えたい思いを伝えられ、スッキリした
- マスキングテープで、いろいろな工夫ができたこと
- 絵を描いたりアイデアをだしてメッセージを書くのが楽しかったです
- 楽しかったです。もじもじメッセージを友達に渡すのが待ち遠しいです。
- 世界で一つだけの作品を作れた気がします…
- 自分で実際にやることができて楽しかった。
- メッセージカードが作れて、楽しかったです。
- 自分で納得するカードを作れたのでとても楽しかったです。また、やりたいです。

01.29 東北芸術工科大学 - 松村泰三先生 - コロコロ迷路をつくろう



- すぐに作業にとりくめたから。
- モールのトンネルを作れたから
- ビー玉がコロコロしているところが可愛いし面白い。
- 工作はあまり得意ではなかったが、想像を膨らますことができた。
- 工作が好きで、良かった
- 自分で考えて迷路を作ったのが面白かったです。
- コロコロ迷路が作れたからです。
- じぶんのすきなせかいをつくれたから
- 迷路を作ったくっから
- 自分で考えて、最後までやり抜くことができたので良かったです。



- いろいろな仕掛けが作れたから。
- 特になし(なんとなく)
- コロコロ迷路のサンプルのおかげで、イメージが出来た。
- 工作が、少ししか考えて、作れる
- 考えて実行するということが難しかったです。
- やったことがあるから
- 工作をつくったから
- ちゃんと自分で考えて作れたから、ちょうど良かったです。

今日の授業で印象に残っていることはなんですか？

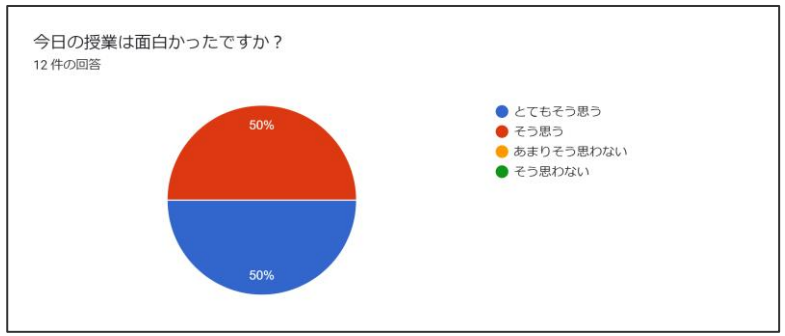
- みんなの作品が面白かった。
- ２種類のコースを作ったこと
- 作るところ。
- 切ったり貼ったり
- 先生から「こういうの作った人初めてみた！」と言われて嬉しかった。
- 先生方にアドバイスをもらいながら迷路を作ったこと
- かわいいコースが作れたからです。
- さかをつくったところ
- 自分で工夫して作ることです。

今日の授業の感想を教えてください

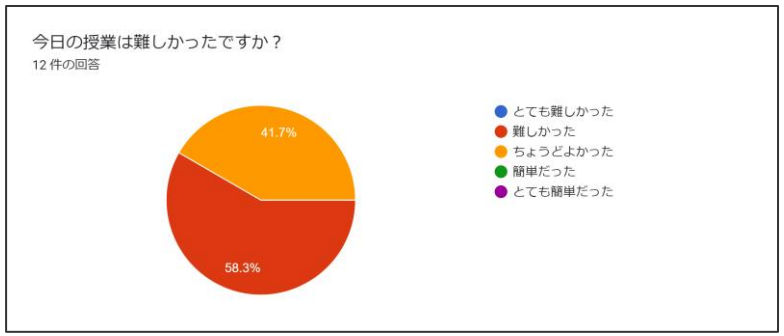
- 迷路作りがそれぞれ個性が出ていて面白かった。
- 自分だけのめいろを作れてよかった
- 特になし
- 工作は大体そうだが、世界に一つだけの作品を作ることができた。
- 好きな事ができて嬉しかった
- また違うのを作りたいです。
- 迷路の工作が出来て、とても楽しかったです。
- いろいろなじゅんばんどおりにするむずかしいめいろがつくれたのでよかったです
- 今日の授業もとても楽しかったので、またやりたいです。

参考資料 - 評価分析 - 大学教授オムニバス授業各授業アンケート結果

02.05 山形大学 - 栗山恭直先生 - 元素について



- 元素周期表をもらえたから
- 元素を知れた。
- いろんなことについてしれたから
- 銅箔の実験、リンについて学べたから。
- 元々元素に興味があったから。
- わからなかったけど楽しかった
- 元素について知れたからです。
- 銅箔を加熱したりして実験をできたのが楽しかったです。
- 少し難しかったから
- 元素にについてだったから



- 特に無し
- じぶんでわやってないけどげんそについてしれたから
- 説明が映像などを使ってわかりやすかった。
- 元素はもっと複雑かと思いきや、わかりやすく教えてくれたから。
- 元素のほとんど知らなかったから
- 難しい元素を習ったからです。
- 元素などはあまり知らなかったので勉強になりました。
- 難しい言葉があったから

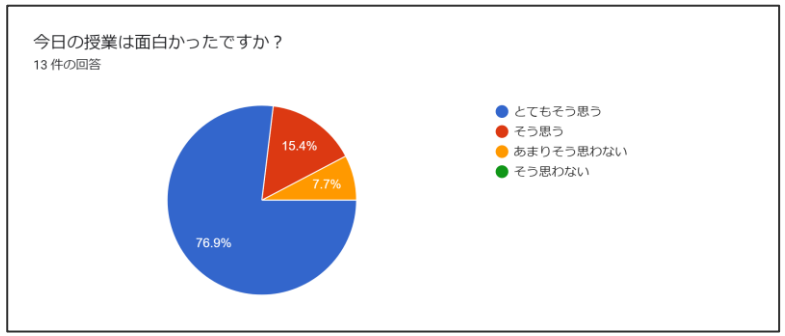
今日の授業で印象に残っていることはなんですか？

- 特に無し
- げんそ
- ダイナミックな海外の実験
- 水の電気分解
- 元素
- いろいろな実験をしてもらったからです。
- 銅箔を加熱したことです。
- 水素のことなどがわかった

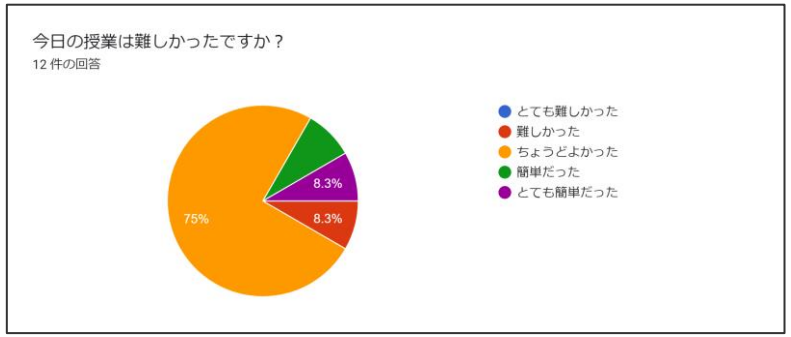
今日の授業の感想を教えてください

- 特に無し
- ちっそなどのことをしれてよかった
- 面白いし、びっくりしました
- 少し元素の世界に入れたと思う。
- とにかく楽しかったです♪^-^
- 元素について学べて、楽しかったです。
- 元素など昔の実験のことで勉強できたので良かったです。
- 水素などのことをもっと調べてみたい

02.11 東北芸術工科大学 - アイハラケンジ先生 - ビデオパズル



- 動画を並べる所
- 初めてだから
- Q1を周れたから
- すごい動画を作れたから。
- たくさん動画を撮って、楽しかった。
- 映像を合わせただけで面白い動画ができたから。
- いろいろなものを撮れたから。
- アイパッドで撮影したことが楽しかったです。
- 自分達だけの動画が作れたからです。
- こういう動画を組み合わせて、作るというのが今日できたので良かったです。



- 特に無し
- 撮るだけだから
- 説明がわかりやすかった。
- 撮るのは、簡単だったんですが、ブレないようにするのが大変だった。
- iPadの扱いそのものはできてるから。
- 時間内に撮影するということが難しかったです。
- 指示通りに動画を撮れたのでちょうど良かったです。

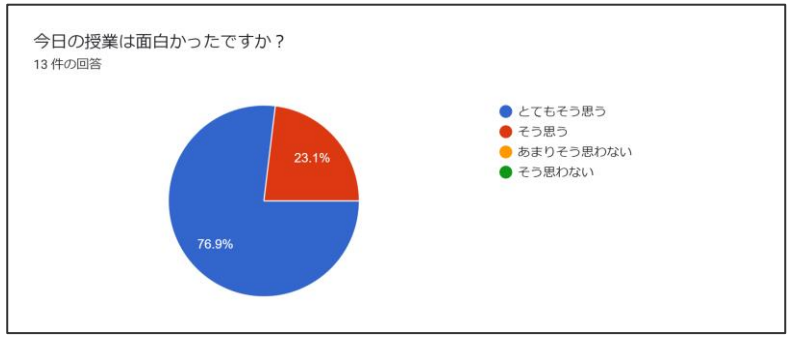
今日の授業で印象に残っていることはなんですか？

- 特に無し
- さいごのかめら
- Q1を動画で撮れたから。
- みんなの動画を合わせたこと。
- 映像を繋げたこと
- 最後、みんなで合わせる時
- 指示にしたがって、動画を撮れたこと。
- Q1の中を撮影したこと。
- 思ったりも上手に作れたからです。
- みんなでQ1の中で指示どうりに動画を撮れたことです。

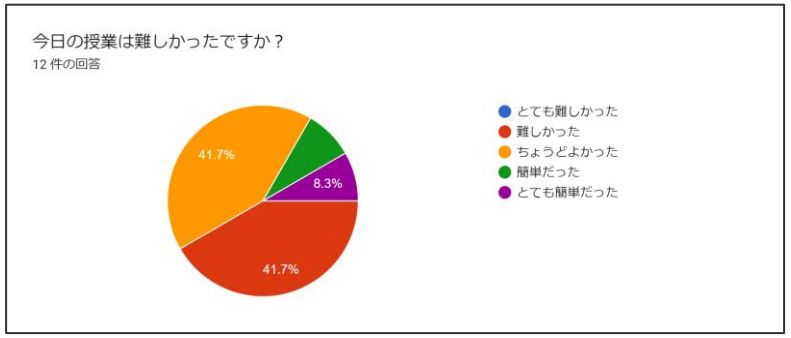
今日の授業の感想を教えてください

- 特に無し
- かめらのたのしさがしれた
- 面白かった。
- 映像を沢山撮って、繋げるのが楽しかった。
- 初めてやってみて、とても面白かったです。
- 楽しかった！
- 色紙や棒を撮影して楽しかったです。
- 動画が撮影出来て、楽しかったです。
- ちゃんと考えて指示どうりに動画を撮れたので良かったです。

02.12 東北芸術工科大学 - 深井総一郎先生 - カラー粘土で陶芸



- 粘土を触って形をイメージして作るのが面白かった
- 粘土でいろいろなものを作れたから。
- 粘土を使ったこと
- 少し難しかった。
- 想像力の腕がなるようなスタイルだったから。
- 焼き物を楽しく作れた。
- 粘土で、工作が出来たからです。
- 自分の好きな色をぬれたし、こねこねできたから
- やったことがないから
- 陶芸を初めてやってみてとても楽しかったからです。です。
- え



- 色をイメージして塗ったり、形を再現するのが難しかった
- 簡単に作れたから。
- 皿の形にするのが難しかった
- 形を作るのが難しかった。
- 思った通りに形成出来なかったから。
- 頭を使わないから。
- ねんどをこねこねしたことがあるから
- 自分で考えて作るのが難しかったです。
- 2

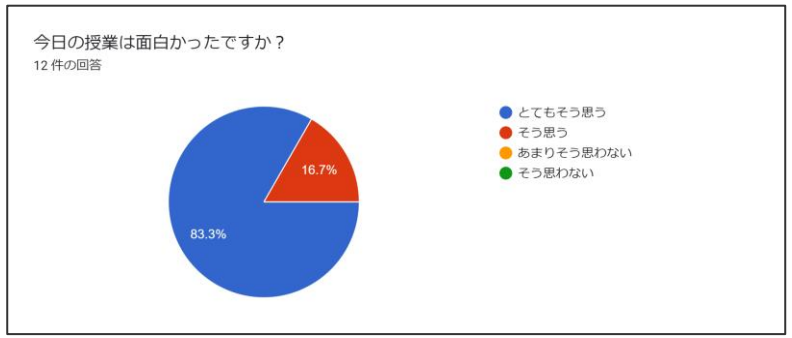
今日の授業で印象に残っていることはなんですか？

- 粘土で形を作って、色をつけた事が印象に残っています。
- みんなの作品が個性溢れていた。
- 皿を作ったことです。
- 猫を作ったこと。
- 色塗り
- 特になし
- 好きなように、作品が作れたから。
- いろいろな色の粘土がある事
- まねきねこをつくったこと
- 自分で好きな形を作れたことです。

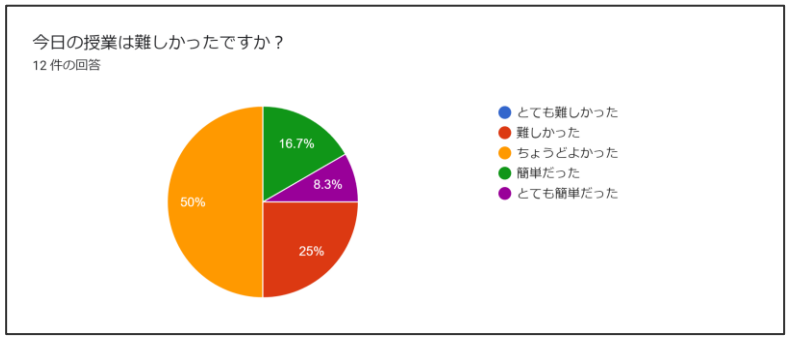
今日の授業の感想を教えてください

- 初めての陶芸、楽しかったです
- もう一個作ってみたいです。
- 猫に色をつけるのが楽しかった。
- 平清水焼を体験したことはありますが、改めて陶芸の難しさが身に沁みました。
- 楽しく作れた。
- 粘土で置き物が作れて、楽しかったです。
- 色を塗ることわあんまりないけど色を塗ることができてたのしかった
- 初めて陶芸をやって上手く作れたので、またやりたいです。

02.18 山形大学 - 加々島慎一先生 - 鉱物・南極・宇宙



- 宝石について学べたから
- がっこうでみたことがあるから
- 南極に調査に行っている人たちがいることが知れたから。
- 授業内容が面白かったから
- 知らなかった鉱物を知れたから
- 石を見たり触ったりしたことです。
- 南極のことや、宝石のことが知れたからです。
- 鉱物が好きだから。
- カンラン石を分けたり、誕生石などをみたりいろいろな体験ができたので、とても楽しかったです。



- 作業が楽しかった。
- まえこうゆうのをみたことがある
- 説明もわかりやすかったから。
- 地球の話が難しかった
- 岩石などが難しかったです。
- 知っているのと知っていないのがあって良かった。
- 地球の歴史や、誕生石はあまり知らなかったので、少し難しかったです。

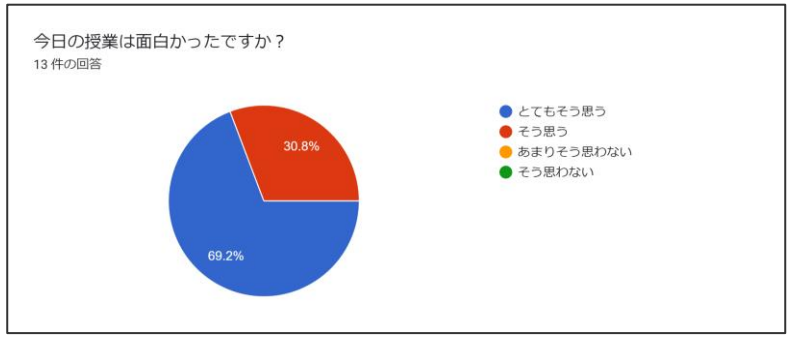
今日の授業で印象に残っていることはなんですか？

- 誕生日石
- こうせき
- 石をカンカンできたことです。
- オリビンサンドを分ける作業。
- 石を割った事
- 誕生石
- 宝石について、学べたこと
- 全部。
- 宝石を見たり、カンラン石を分けたりしたことです。

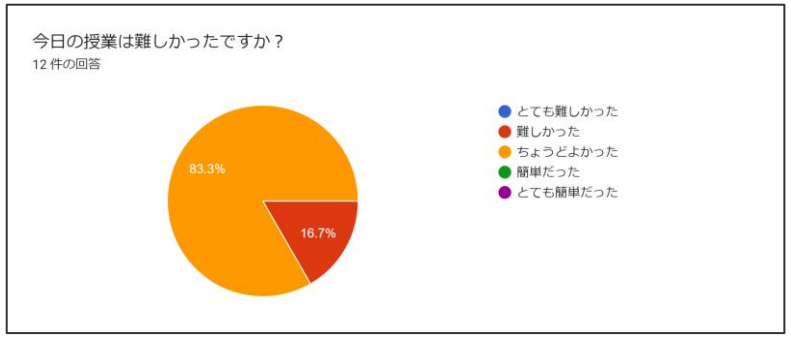
今日の授業の感想を教えてください

- 宝石とても綺麗でした。
- いろんなことにしれてよかった
- 輝石を集めたり、誕生日石を知れたことです。
- 地学だけで宝石にも、大陸のことにもつながることを初めて知りました。
- 自分の誕生石を知れた
- いろいろな石を知れてよかったです。あと、南極がどんな場所なのかも教えてもらえて嬉しかったです。
- 南極、宝石のことが知れて楽しかったです。
- とても楽しかったです。
- カンラン石や、誕生石を分ける体験ができたのでとても楽しかったです。

02.19 山形大学 - 渡邉明彦先生 - 生物について



- あんまりさわったことがないから
- イモリが可愛い。
- イモリを実際にさわれたこと
- 最後の方が、少し難しかったから。
- イモリのことが知れたからです。
- イモリの知らなかった事が分かったから
- ウニの卵の観察や、ヤモリのことについて知れたので良かったです。
  たので良かったです。
- イモリの生態を知れたから
- 新たな事をわかりやすく実践的に学べたから。
- イモリやウニなどの生物を触ったこと
- イモリおいっぱい触れた事



- まえにやったことがあるから
- イモリの説明。
- 分かりやすく説明してくれたから
- 先生から教えてもらった事を理解したり、知れたので良かったです。
- 実践的でより納得のいく回だった
- ウニの生体が難しかった
- いろんなことができた事

今日の授業で印象に残っていることはなんですか？

- いもり
- 特になし
- イモリが進化していること。
- イモリに触れたからです。
- イモリは、再生能力が凄いこと。オスとメスの見分け方があることに驚きました。
- ウニの卵を観察したり、ヤモリのことを教えてもらったり、ヤモリを触った事です。
- 触れ合ったりして体験できた。
- ウニの卵を見ること
- イモリを触ったこと。
- ウニの卵を、かんさつできたこと

今日の授業の感想を教えてください

- いもりをさわれた
- 特になし
- いろいろなイモリがいた。
- イモリが触れたり、知れたりして、楽しかったです。
- ウニの卵を観察したり、ヤモリのことを知れたので良かったです。
- 初めてイモリ触りました！
- イモリというよりもウニの方が印象深かったです。
- イモリやウニなどの生物を触ったり生体を知れてよかったです。
- とにかく楽しかったことと、遊べた事

参考資料

評価分析詳細 - 企業の課題プロジェクト

企業の課題プロジェクト

モンテディオU-23マーケティング部

事前事後アンケート実施分・AiGROW分析

事前・事後アンケート

目的	参加者のモンテディオ山形に対する魅力やスポーツビジネス、地域貢献の興味関心の変化を明らかにする
方法	インターネットによるアンケート調査
対象	高校1～3年生 大学1～4年生
回答数	回答数：事前35名、事後28名 回答率：事前83.3%、事後66.7%
実施時期	事前：2023年1月12日～2023年1月14日 事後：2023年1月27日～31日
実施者	株式会社NTTデータ経営研究所

アンケート設問一覧

スポーツについて

- 興味のあるスポーツ
- スポーツ歴

スポーツビジネス・地域貢献について

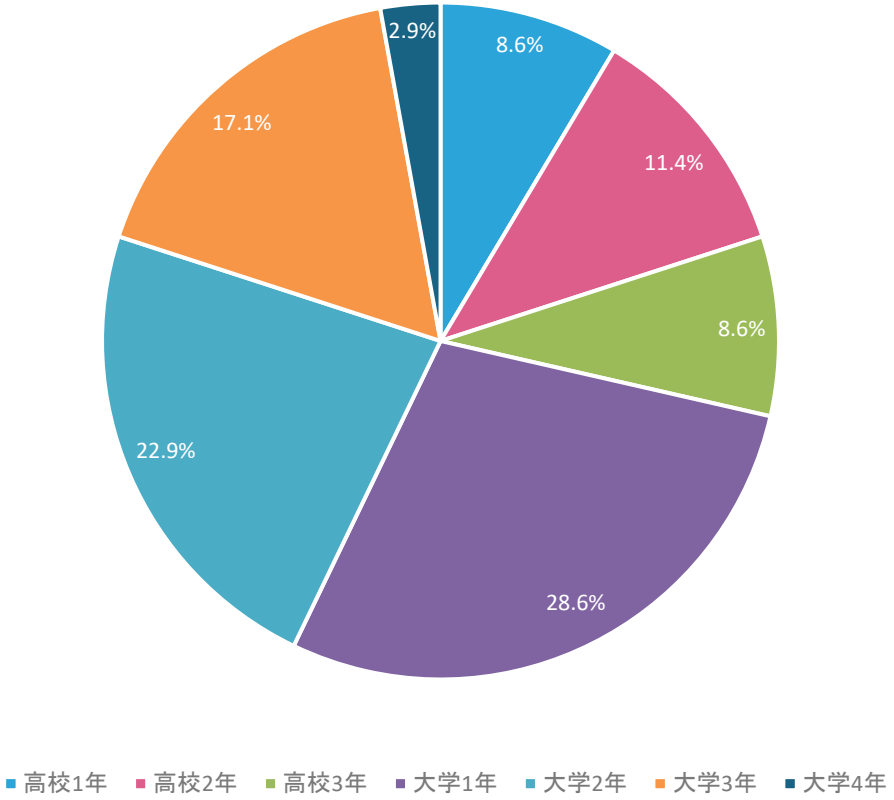
- モンテディオ山形の活動に対して、魅力を感じますか。
- サッカー観戦は好きですか。
- 将来スポーツビジネスに携わりたいという気持ちはありますか。
- モンテディオ山形(運営会社)で働きたいと思いますか。
- 地域に貢献する活動をしたいと思いますか。

授業について

- 参加した動機について教えてください。
- 本プロジェクトを他の人に勧めたいと思いますか。
- 質問・感想などありましたら、自由にお答えください。

事前アンケート

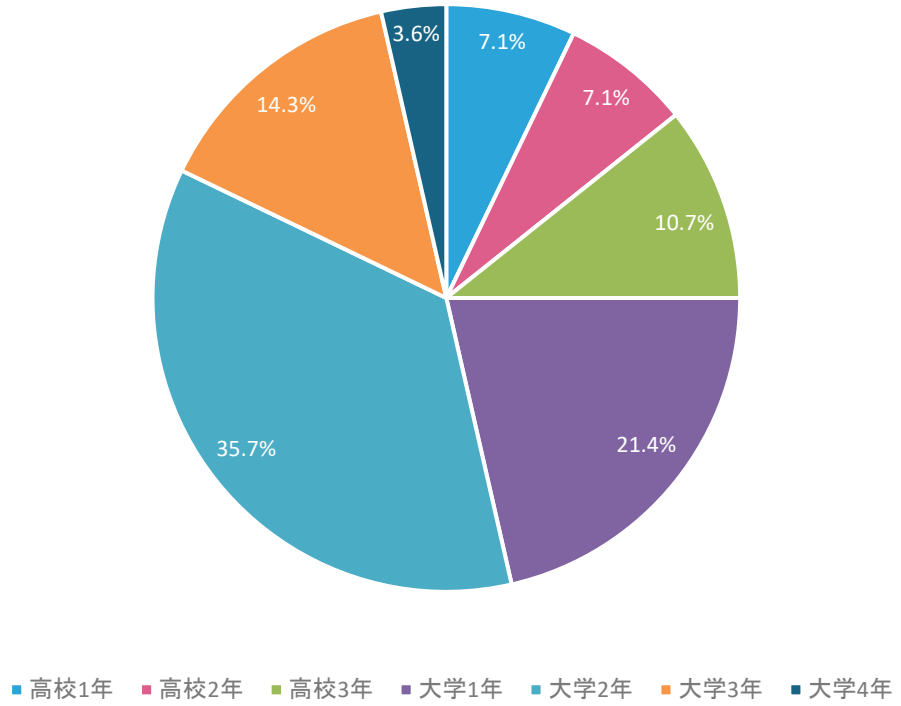
Q　学年について教えてください。



学年は、大学1年生が28.6%と最も多く、次いで大学2年が22.9%である。

事後アンケート

Q　学年について教えてください。



学年は、大学2年生が35.7%と最も多く、次いで大学1年が21.4%である。

事後アンケート

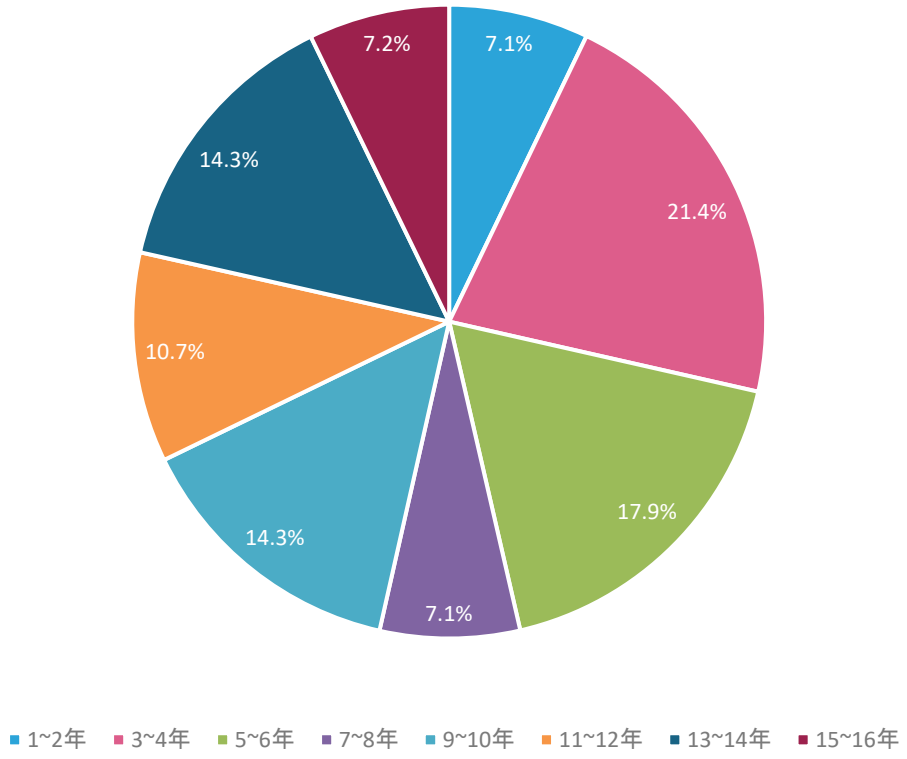
Q　興味のあるスポーツについて教えてください

サッカー	✓ 27件
バスケットボール	✓ 4件
バレーボール	✓ 4件
野球	✓ 3件
バドミントン	✓ 2件
水泳	✓ 2件
卓球	✓ 2件

興味のあるスポーツは、サッカーが27件と最も多い。

事後アンケート

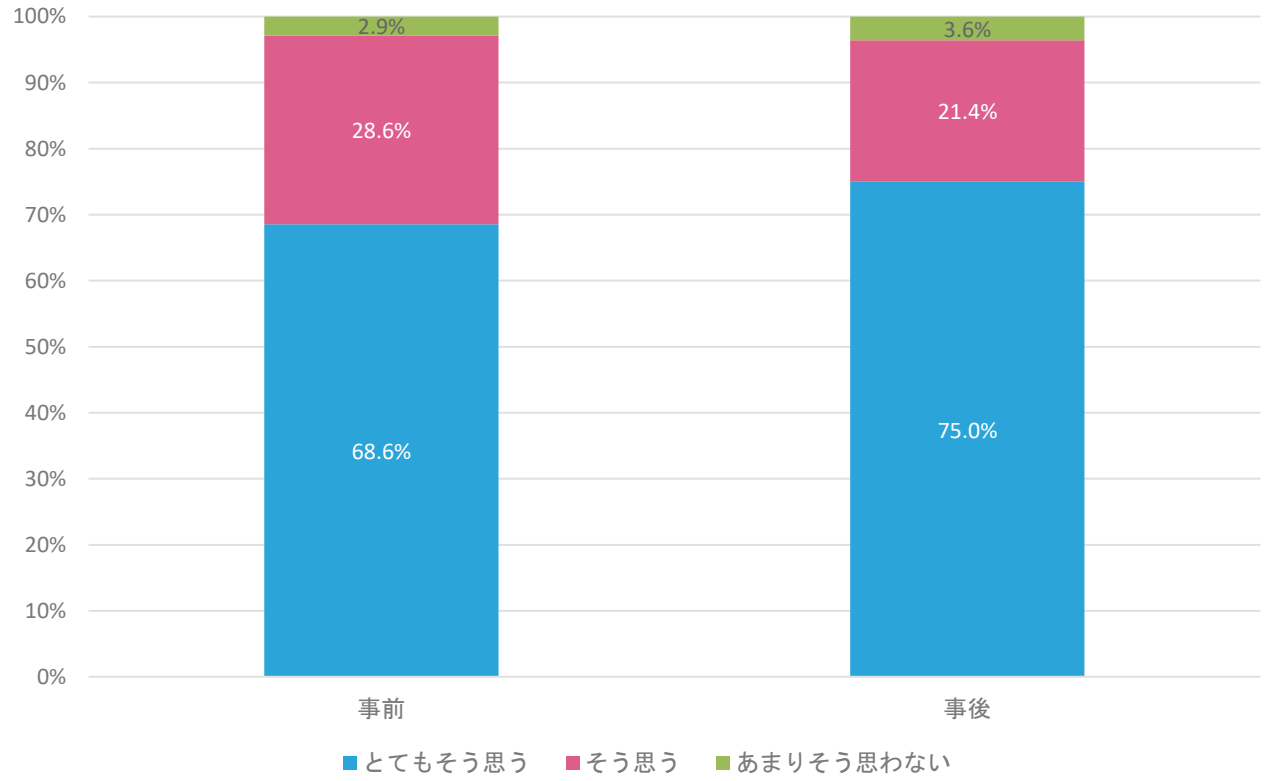
Q　スポーツ歴について教えてください



スポーツ歴は、3～4年が21.4%と最も多く、次いで5~6年が17.9%である。

事後アンケート

Q　モンテディオ山形の活動に対して、魅力を感じますか。



モンテディオ山形の活動の魅力を感じている者は、97.1%から96.4%にやや低下した。

事前アンケート

Q　モンテディオ山形の活動の魅力

地域活動	✓ 地域に密着したイベントや市町村ごとにアンバサダーを設けることで、モンテから地域を知る、地域からモンテを知るといった相互作用が生まれる仕組みが画期的であると思ったから。 ✓ 地域と密着した企画が多くて年代関係なく楽しめる活動が多い気がしたから ✓ テルメ（温泉）に行った時や、お店によくモンテディオ山形の選手の情報を見かけていて、山形に根付いていて応援されている印象。そのため、地域に貢献することの積み重ねで応援されているところが魅力です。サッカーに関することだけでなく、SDGsや地域ボランティアなどの様々な活動を行っているから。 ✓ 地域活動や去年のチームの勢いなどを踏まえて凄い勢いで成長したイメージがあるため ✓ モンテディオ山形は山形の誇りだと思っています。私はモンテディオ山形と出会わなければ、サッカーにも興味がなかったです。35市町村アンバサダーの活動にとても魅力を感じます。山形県自体が盛り上がると思っているからです。
企画力	✓ ファンサポーターを楽しませようと色々企画を考えたりして、素敵だと思うから。 ✓ チケットを買えばユニフォームが貰えるなど、お得感のある特典があるとモンテディオ山形の試合を見に来たことがない人も興味を持ってくれると感じるから。 ✓ 毎試合企画されているイベントが楽しいから。 ✓ 幅広い年代の方にスタジアムへ来てもらうようにガールズデーや縁日などの企画やイベントの活動を行っており、サッカー以外の面での取り組みが充実していると感じているから。 ✓ ホームスタジアムの装飾、イベント、広報活動などにおいて他のチームのサポーターからも賞賛される素晴らしい活動しかないから。 ✓ 自分がサポーターとして参加してみて、楽しい企画が多かったから。 ✓ 驚かされるような活動ばかりで興味が持てるから
学生に魅力的な経験	✓ 学生のうちに様々な経験ができることや、他ではなかなかJクラブと関わる機会はないと思うから。 ✓ 公式の団体が、若者の挑戦の場を提供して下さるという活動は非常に有意義なものであると感じている。 ✓ 若者支援や若者への教育の取り組みはとても面白いが、他の取り組みがまだ知らない部分もあり、発信していくことが大事だと感じたから。 ✓ 学生主体の活動を行っているから。 ✓ 新しい事業ということもあるが、自分にとって、今後の人生にプラスになるところ、いろんな人たちと関わり協力して何かを成し遂げる、そんなところ魅力を感じた。 ✓ 今回のような学生も関われる活動を行っていることが他にはあまりないことで良いと思うから ✓ このようなマーケティングプロジェクトを企画して下さり、学生が活躍できるような機会をいただけたから。

モンテディオ山形の活動の魅力を感じている理由は「地域活動」「企画力」などがあげられる。

事後アンケート

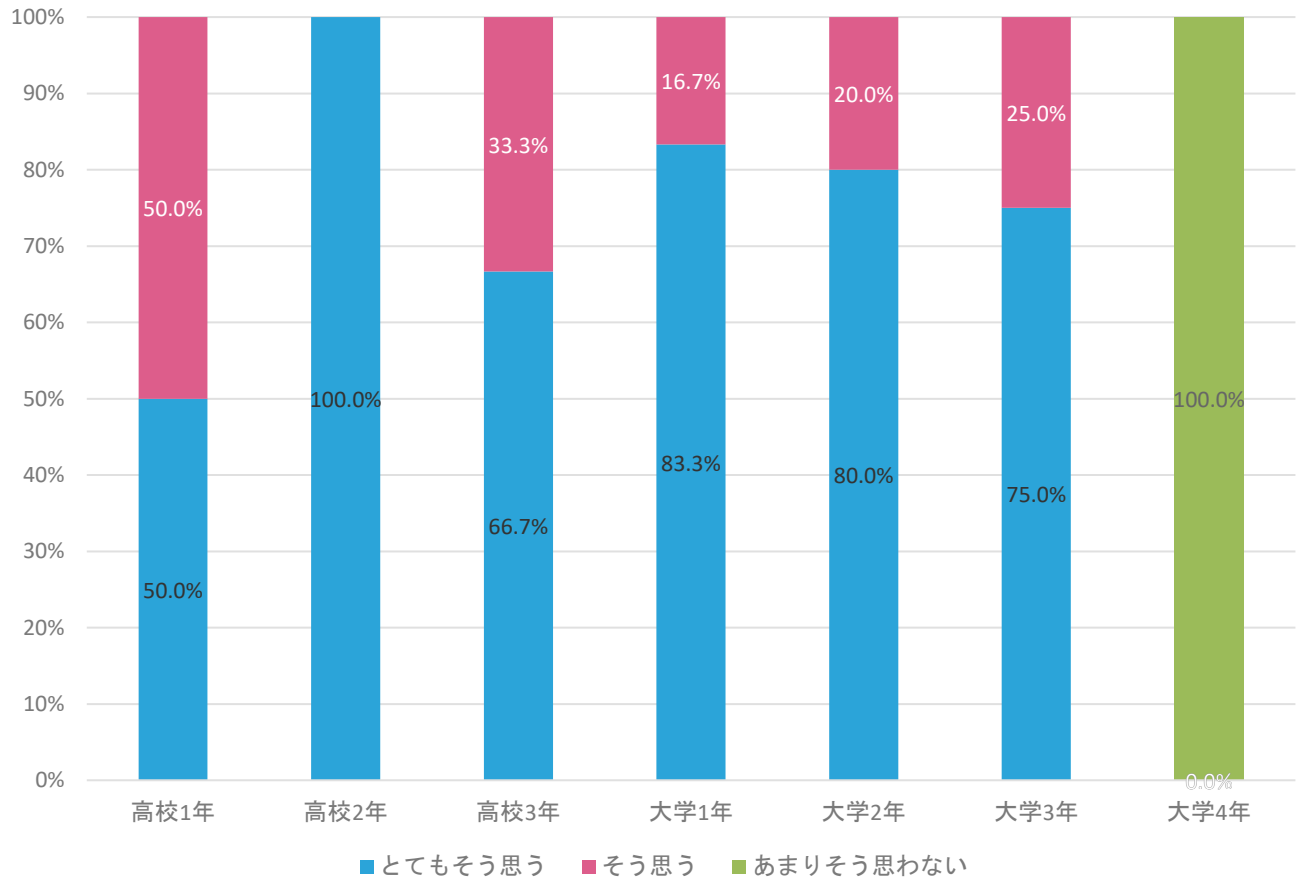
Q　モンテディオ山形の活動の魅力

地域活動	✓ 試合だけでなく、地域活動も行っていて、地域と密接に関わっていると思うから。 ✓ 地域活動を頑張ってるイメージがある ✓ モンテのことを知るにつれて地域の魅力に気が付くような取り組みをしているから、モンテがサポーターのアイデンティティになっていると思うから。 ✓ サッカーを通して山形や東北のために活動しているのがわかるから。地域連携事業を多くしていることに魅力を感じるから。 ✓ 山形県全体の問題を主体的になって解決しようと活動しているから。 ✓ モンテディオ山形についての活動もそうだが、地域や社会をも巻き込んでの活動を取り入れているのでたくさんのやりたい事や出来ることがあるため。
企画力	✓ ファンサポーターを楽しませるために全力で企画を考えたり、モンテ愛がとても伝わってくるから。 ✓ スタジアムに行くと、サッカー観戦だけでなく、スタジアムグルメやステージ発表など、様々なイベントを楽しめるから。 ✓ 新しいことをしていて上へ上へと強い推進力で進んでいるから ✓ 他のクラブではまだやっていないようなイベントや活動を積極的に取り入れていると思うから。 ✓ 他のクラブにはない取り組みが多いから。 ✓ 今回の活動のように、他のところがやっていないような新しいことに挑戦しているイメージがあり、魅力的だと思います。 ✓ 他クラブが発想し得ない予想外の企画を運営するから。
学生に魅力的な経験	✓ モンテディオ山形以外に長期インターンを行っているJリーグのクラブはないことを知ったから。 ✓ 新たな取り組みに対して、自分自身成長に繋がると感じたところ。地域課題に対して真剣に考え、若い仲間と共に少しでも山形を盛り上げていると感じた。 ✓ 新たなファンの獲得に向けて、若者の意見を取り入れながら一緒になって活動を行っているから。 ✓ 学生のうちにこのような取り組みをできるところが他にはないから。 ✓ 若いうちに、社会との実践的な関わりを持つことが出来るなど、貴重な経験を積むことができるから。 ✓ 若者が積極的に活動できる場を提供しているというのは、山形の発展や未来につなぐことのできる活動であり、非常に魅力的な活動であると感じている。
コミュニティ	✓ 様々な世代が楽しめる企画がたくさんあり、参加すれば自分のコミニュティを広げることができるから ✓ 現在の活動に関しては、多様な背景をもつ学生と関わることができる点で魅力的だと感じる

事後にはコミュニティの項目が追加。

事後アンケート

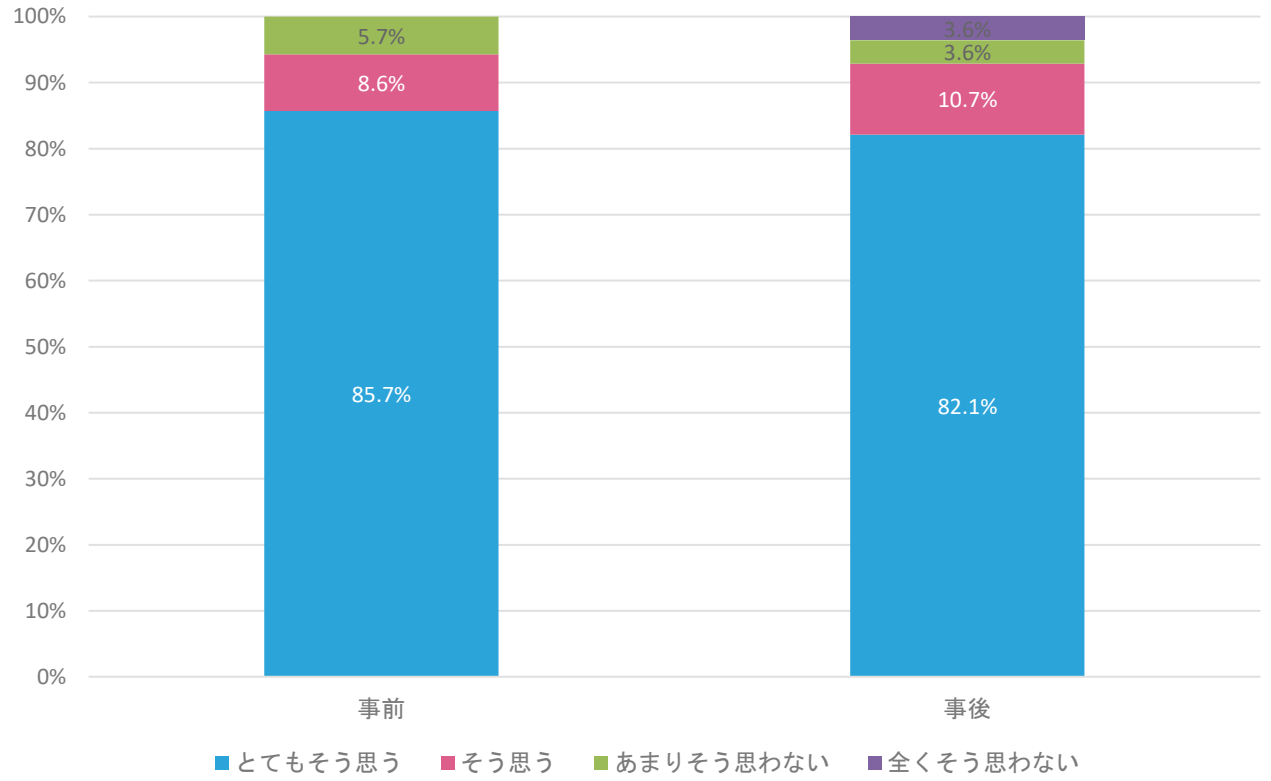
学年とモンテディオ山形の
魅力の関係



学年とモンテディオ山形の魅力に一定の関係性はない。
大学最終学年に近いとモンテディオ山形の魅力を感じない者も存在。

事後アンケート

Q　サッカー観戦は好きですか？



サッカー観戦が好きな者は、94.3%から92.8%にやや低下した。

事前アンケート

Q　サッカー観戦の好み

一体感	✓ テレビで観戦するのも好きですが、現地に行って周りのサポーターの方々と声を出して応援する時の気持ちの高揚感と一体感がたまらなく気持ちいいからです。 ✓ 昨年、人生で初めてNDスタジアムにてモンテディオ山形さんの試合を観戦した際に、会場の真の一体感を肌で感じ、是非また観戦したいと考えているからです。 ✓ テレビでは味わえない臨場感やスタジアムの雰囲気がとても最高だから。ゴールが決まった瞬間の会場一体が盛り上がるところがとても大好き。 ✓ 1番はそのスタジアムの空気感。そして、山形の応援をしているときはいろんな人と話せてとても暖かさを感じるところ。 ✓ 小学生の頃に初めてスタジアムに試合を観に行って、テレビで見るのとは違う臨場感や非日常感を感じることができて楽しいと感じました。何回観に行っても初めて観に行った時のようなワクワク感があったり、サポーターの方々とお話ししたりするのがとても楽しいのでサッカー観戦は大好きです。 ✓ サッカーを観戦すると、ワクワクするし、勇気を貰えるからです。スタジアムでは全く知らない人とでも、サッカー観戦している時はサポーターとして一丸になれるところも好きだからです。
迫力	✓ サッカー観戦をすると選手たちの迫力のあるプレーや、サポーターの熱気で元気をもらえるから。 ✓ 迫力や熱気、緊張感があり、熱くなるため。 ✓ スタジアムでの観戦は迫力のある応援やいいプレーがでた時の歓声などが生で感じられとても楽しい。
展開が読めない	✓ 最後まで試合の展開がわからないから。 ✓ 他のスポーツに比べて大番狂わせが起こりやすい競技で、一点差で負けてて、残り時間5分を切っていても、ワンチャンスでゴールを決めて逆転勝ちできる可能性があり、試合終了のホイッスルが鳴るまで勝つ可能性があるスポーツだから。 ✓ 感動を与えてくれるスポーツだと思うから。 ✓ 何が起こっているかわからないから
小さい頃からの影響	✓ 小さい頃から見ていたため。 ✓ 親の影響で小さい頃からファンでずっと見てるから。 ✓ 小学校からずっとサッカーをやってきているから ✓ 小さい頃からよくサッカーを見に行っており、会場での一体感が好きだから。
趣味	✓ プレイヤーとしてサッカーする方が好きなため。 ✓ もともとサッカーが好きだから。

サッカー観戦好きを感じている理由は「一体感」「迫力」「展開が読めない」などがあげられる。

事後アンケート

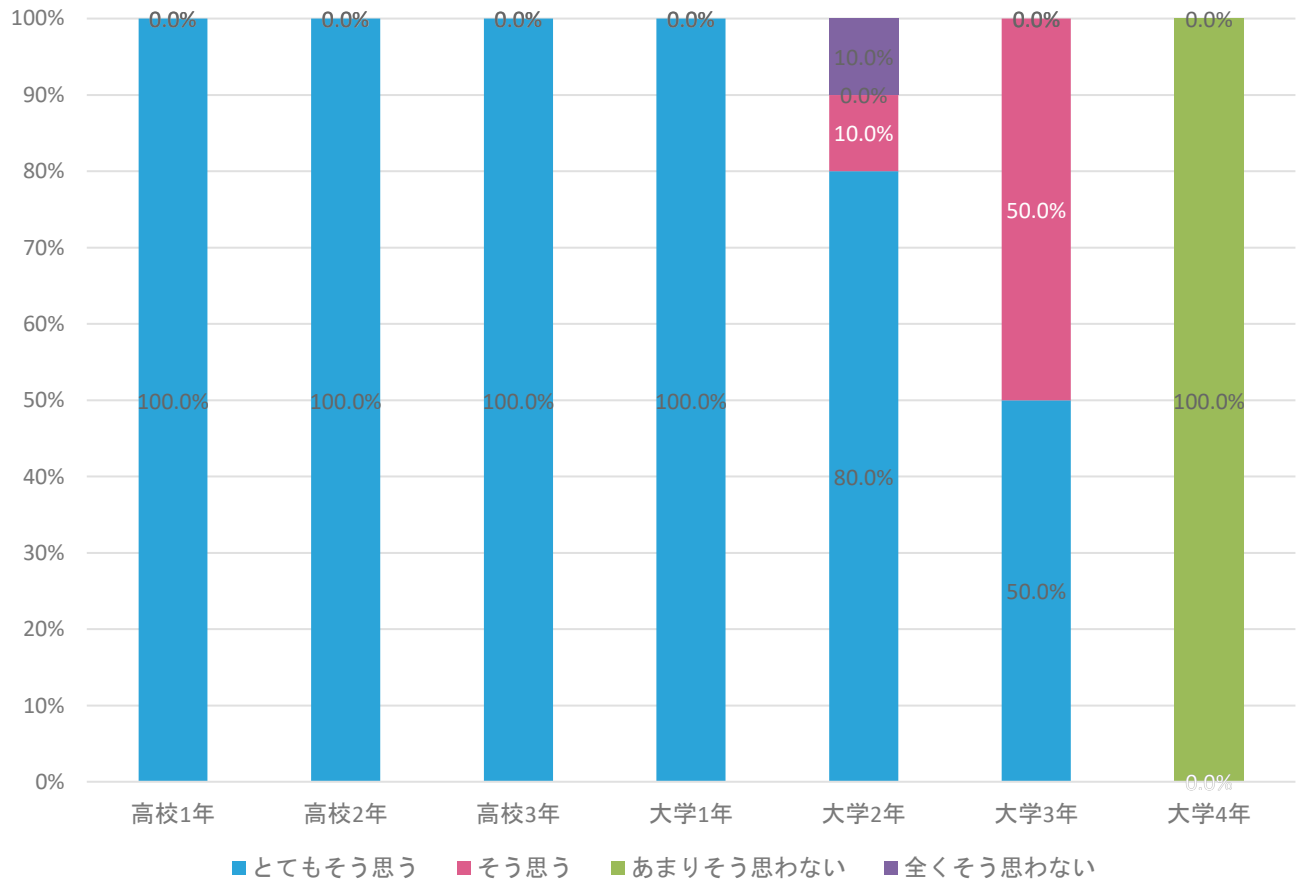
Q　サッカー観戦の好み

一体感	✓ スポーツを見るのが好きなのと応援の一体感が好き ✓ 応援できる素晴らしさというものを知ってよりサッカーが大好きだから。 ✓ サポーターの一体感が好きだから。また、選手たちに元気をもらえるから。 ✓ 大勢で観戦するとより活気があって、ルールを知らなくても楽しむことができるから。 ✓ テレビで見ていて、1つのチームをみんなで応援することが楽しいと思うから。現地で観戦すれば、さらに好きになると思う。 ✓ ゴールが入ったときのスタジアムの歓声、勝利したときの歓喜の輪、知り合いもそうじゃない人も一緒になって喜び合えることが一番の幸せだから。 ✓ 一点の価値が大きく、その一点に向かってチームが一つになる姿がかっこいいから。 ✓ 昨年初めてスタジアムで観戦し、サポーターの一体感や対戦相手サポーターの熱意を肌で感じ始めての観戦でも感情移入しながら楽しむことができたから。 ✓ 現地でも、配信でも、友達や家族と一緒に喜び合える瞬間が最高です。 ✓ サッカーを観戦すると、ワクワクするし、勇気を貰えるからです。スタジアムでは全く知らない人とでも、サッカー観戦している時はサポーターとして一丸になれるところも好きだからです。
楽しい	✓ 見ていて楽しい ✓ ワールドカップの試合や、Jリーグと高校サッカーのハイライトシーンなどを見ることはおもしろいと個人的に感じるから。 ✓ 試合結果・内容以外に見ていて楽しいと感じる要素が多いから見てて楽しく応援したいと思うから
展開が読めない	✓ 最後まで試合の展開がわからないから。 ✓ 大番狂せが起きやすく、最後までどのチームも勝つ可能性を持っているから。
小さい頃からの影響	✓ 小さい頃から観に行っていたから。 ✓ 自分自身がやっていたことや、家族がサッカー観戦が好きだから
息抜き	✓ サッカーが好きで、最高のリフレッシュになるから ✓ 自分の好きなチームを応援し、いろんな人に出会える場所であり、息抜きの場所であるから。

事後には楽しいや息抜きの項目が追加。

事後アンケート

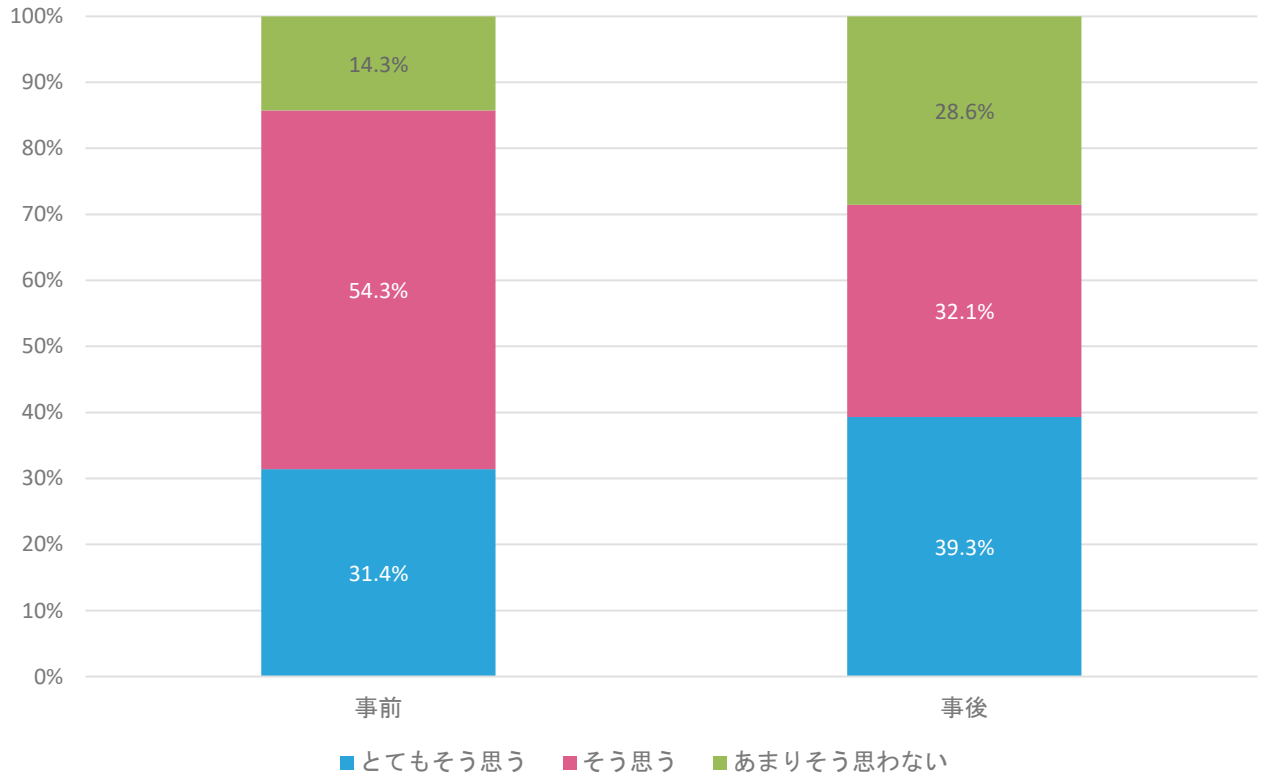
学年とサッカー観戦の好きさの関係



学年とサッカー観戦の好きさに一定の関係性はない。
大学2年生以上ではスポーツ観戦が好きでない者も存在。

事後アンケート

Q　将来スポーツビジネスに携わりたいという気持ちはありますか。



将来スポーツビジネスに携わりたい者は、85.7%から71.4%に低下した。

事前アンケート

スポーツビジネスに携わりたい気持ち

スポーツが好き	✓ サッカーが好きで、好きなことに関わる仕事ができたら楽しいだろうと思うから。 ✓ スポーツは多くの人と関わることができ、楽しそうだから。 ✓ スポーツは、テレビなどで簡単に見ることが出来るため誰もが興味を持ちやすく、より達成感が感じられると思うから。 ✓ 小中高の体育の授業以外にもスポ少や部活動でたくさんのスポーツをやってきてスポーツが好きであるから。また、少しでもスポーツに関する職業には興味があるから
スポーツビジネスの興味	✓ スポーツは人を熱くさせたり、熱意がある人が多い印象があるのでやりがいがありそうだと思ったため。 ✓ サッカーや野球をはじめとしたスポーツから、e-スポーツまで幅広いスポーツビジネスがある事を知り非常に興味が湧いております。 ✓ 最近はスポーツ賭博のような風潮もあり、少しスポーツがギャンブル性を帯びてきているように感じるから ✓ スポーツビジネスを通してスポーツに興味がなかった人にそのきっかけを与えてあげたいと思った。スポーツビジネスを通じてたくさんの人と出会いその人とスポーツの架け橋になれると信じてる。スポーツビジネスであっても人に夢や感動を与えられると思っている。
学んだことを活かしたい	✓ 現在、部活の広報活動を行っています。私の書いた記事を見ていただいて高校生、高校生の保護者の方スポンサーの方々に私たちの活動に興味を持っていただいた事が嬉しくて将来もスポーツを通して情報を発信する仕事をしたいと思ったから ✓ プレイヤーとしてプロになれなかった分、フロントスタッフとしてプロの立場で活躍したいから。 ✓ 小さい頃からスポーツしてきているので、スポーツビジネスなどの仕事につきたいと考えている ✓ 現在大学でもスポーツビジネスやマネジメントについて学んでいるので、学んだことを活かした仕事をしたいと思っています。 ✓ プロサッカーについて考える上でお金抜きには成り立たないと感じ、プレーヤーとしてはプロサッカーの世界には歯が立たないもののそれ以外の面で自分がチャレンジ出来る1つの世界だと思うから。 ✓ これまでスポーツに対しする・見る・支えるという様々な立場から関わり、スポーツの魅力を感じてきました。大学ではスポーツビジネスを専攻しており学ぶ中でスポーツの価値を伝えたいと思うようになったから。
関連ビジネス	✓ 私はまちづくりやヘルスケアに興味があり、どちらもスポーツと深い関係性があると考えるため。 ✓ 将来は弁護士をしたいと考えているため。 ✓ 将来地域に根ざしたスポーツチームを盛り上げる1人になりたいと考えているからです。
違う業界の興味	✓ 自分の将来の夢とは少し離れているがスポンサーという立場などで支援していけると考えているから。 ✓ 就活が徐々に始まり、違う業界に興味があるから。

サッカー観戦好きを感じている理由は「一体感」「迫力」「展開が読めない」などがあげられる。

事後アンケート

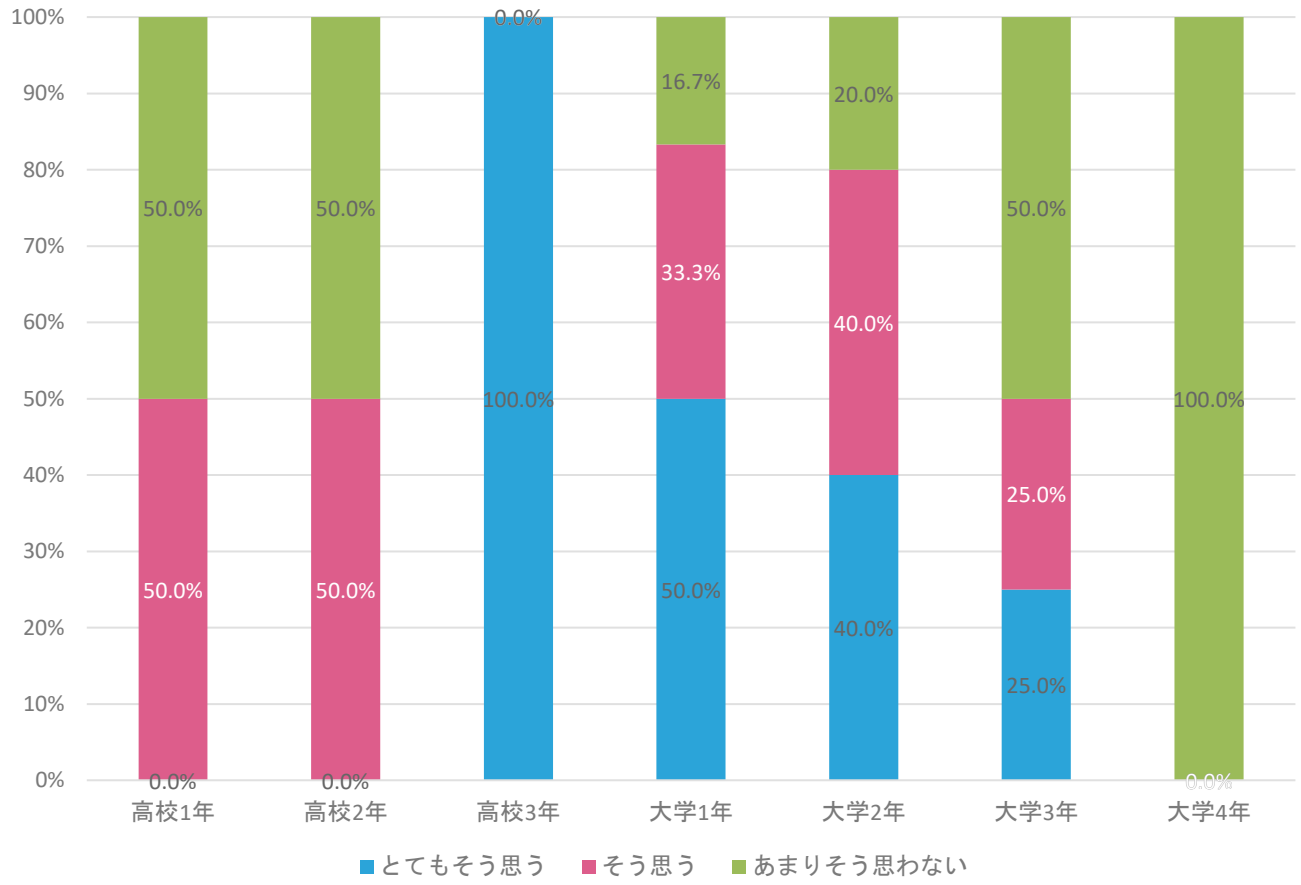
スポーツビジネスに携わりたい気持ち

スポーツが好き	✓ 好きなことを仕事にして、貢献できたら嬉しいから。 ✓ 大好きなサッカーを裏から支え、そしてチームの為に働きたいと思うから。 ✓ 自分は正直スポーツができる方では無くて見る事が好きだから。
スポーツビジネスの興味	✓ 現時点で将来やりたいことはあるがスポーツビジネスも興味あるから ✓ 私は人を笑顔にする仕事をしたいため、スポーツで人と繋がれることや一気に一体感が生まれることに可能性を感じるから。 ✓ スポーツの観点からの地域振興に興味があるから。 ✓ スポーツ系の会社に勤めたいと現時点で考えているから。 ✓ スポーツはする、見るだけでなく、支えるという点からも楽しめるということに気づいたから。 ✓ スポーツに興味が無い人がいると思う。だが、実際はやったことが無かったり試合をちゃんと観ていなかったりする人も多いと思う。スポーツには、たくさんの人を元気づける力があり勇気や感動を貰えるものだと思っている。そんなスポーツを通してビジネスとしてたくさんの人とスポーツを繋げられることが出来るなら自分にとってかけがえのない時間になると思うから。 ✓ スポーツは多くの人々が幼い頃から親しんできており、プレイする側観戦する側など区切りはあれど好きな気持ちに変わりはないものであり、試合中だけではなくスタジアム周辺の経済効果など地域への影響も大きいと私は考えている。スポーツビジネスはその全ての“側”に立つ人々に関わることができ、身をもってスポーツの歴史を感じることができるので非常に興味がある。 ✓ スポーツはさまざまな分野に介入できる可能性があり、社会的課題の解決につなげていけると思うから。 ✓ 将来地域に根ざしたスポーツチームを盛り上げる1人になりたいと考えているからです。スポーツを通して得た感動や楽しさを、多くの人に伝えたいと思っているからです。
学んだことを活かしたい	✓ これまでする、見る、支えるという複数の視点からスポーツに関わってきてスポーツが持つ力を実際に感じているから。また、大学でスポーツビジネスを学んでいてこの経験を社会に出てから役立たせたいと考えているから。 ✓ プロサッカー選手になれなかったけれどＪリーグの舞台で違う形で活躍したいから
関連ビジネス	✓ 弁護士として働きたいと考えているため
違う業界の興味	✓ 自分の中で別の将来の夢があるから。 ✓ 現在は違う業界への就職を考えているから。

項目に大きな変化はない。

事後アンケート

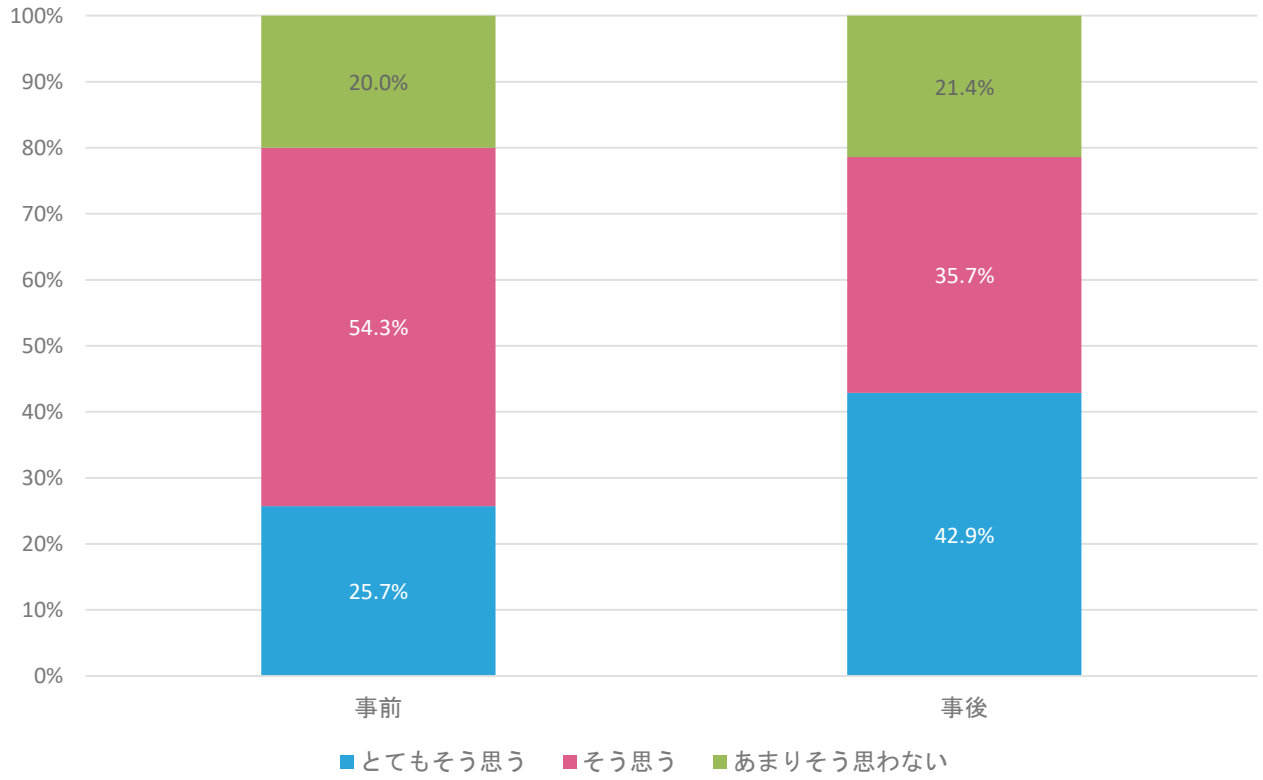
学年とスポーツビジネスに
携わりたい気持ちの関係



学年とスポーツビジネスに携わりたい気持ちに一定の関係性はない。
大学3・4年生ではスポーツビジネスに携わりたい気持ちが弱い傾向。

事後アンケート

Q　モンテディオ山形(運営会社)で働きたいと思いますか。



モンテディオ山形(運営会社)で働きたい者は、80.0%から78.6%にやや低下した。

事前アンケート

モンテディオ山形（運営会社）で働きたい気持ち

地域貢献	✓ モンテディオがさらに地域と密着し、山形県民のアイデンティティの一部となれば、より地域に住む自分自身を誇りに思えるようになると考える。地域と自分に誇りに思える構造がまちづくりの根幹だと考えるから。 ✓ 小学生の頃からモンテディオ山形を応援していたので自分の中で1番身近に感じたスポーツビジネスをしている企業がモンテディオ山形だから ✓ 幼い頃からモンテディオ山形の試合を観てきて、今や日常生活の一部となったクラブに少しでも貢献したいから。 ✓ スポーツで地域振興をすることに興味があるから。 ✓ モンテディオ山形は県内にある企業の中で最も地域を盛り上げていると思うから。 ✓ 将来的には起業をしたいと考えており、山形を知るという面では就職も視野に入れている ✓ 私が生まれた地元にあるサッカーチームの元で仕事をやりたいという気持ちはとても大きい。地方のクラブであっても都会のクラブに負けないチーム作り運営ができると思います。それは、アイデアであったり企画で魅力のあるクラブにまだまだより変えていくことができると思います。そんな活動をモンテディオ山形さんでできたら私にとってとても幸せです。私もモンテディオ山形さんの1人としてモンテディオ山形を大きなクラブに押し上げられるような取り組みを考えていきたいです。 ✓ スポーツを通して街や人を明るくすることが出来る仕事をしたいと考えています。貴社は、サッカーの試合の運営を行うなかでホームタウンである山形県に貢献する活動を多く行っていて私がしたいことができるのではないかと考えるからです。 ✓ モンテが好きで山形も大好きなので、サッカーやスポーツを通じて山形を活性化したいと思っているから。
モンテディオ山形が好き	✓ 大好きなクラブで働けることにとても魅力を感じるからです。モンテディオ山形の魅力を発信する側になりたいからです。 ✓ 自分の1番身近にあるサッカー関連の会社だから ✓ とても憧れる場所であり、選手としてはダメでもスタッフとしてモンテディオ山形に関わりたい気持ちが強い。
サッカーが好き	✓ 自分の好きなことを職業にできることは素敵なことだと思うから。 ✓ 自分が受けたサッカーの楽しさ、魅力を、次は自分が誰かに伝えたいから。
その他	✓ 異なった立場からモンテディオを見ることができるから。 ✓ モンテに興味はあるし、裏側で支える役割というのも興味はあるが、私はサポーターとしてゴール裏で後押しし、試合を見たいという気持ちが強いため働きたいとはあまり思ったことがない。

モンテディオ山形(運営会社)で働きたい気持ちを感じている理由は「地域貢献」などがあげられる。

事後アンケート

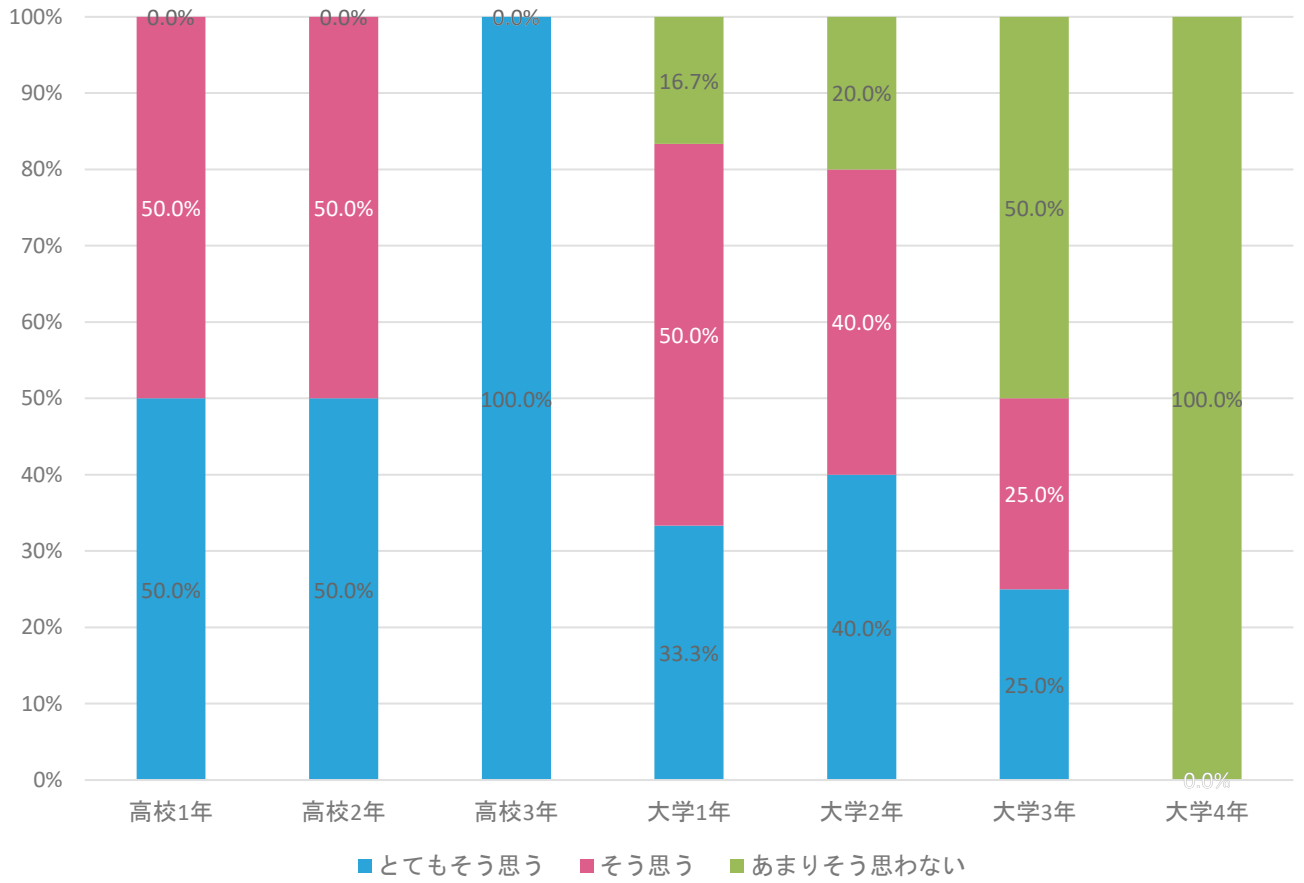
モンテディオ山形（運営会社）で働きたい気持ち

地域貢献	✓ 小さい頃から憧れる場所で、選手としてではなく、スタッフとして関わってみたいと強く感じた。 ✓ スポーツビジネスに携わりたい気持ちと、人や街を元気にする仕事をしたいという私の考えと一致すると考えるため。 ✓ 幼少期から日常の一部であった大好きなチームを支え、このクラブが強くなる為に働きたいと思ったから。 ✓ まず、自分が生まれた山形にある地元のチームで働けるというのは凄く魅力的である。そして、地方クラブでしか出来ないことが必ず存在する。都会のチームには負けない力や大きなことを山形でやり遂げたいと感じるから。 ✓ モンテを通じて山形をもっと活性化させていきたいから。
モンテディオ山形が好き	✓ ずっとモンテディオ山形のことを応援してきたし、自分の働きがクラブの成長の足掛かりになれたらいいなと思うから。 ✓ まだ数回しか活動していないけど、モンテディオ山形の魅力を見つけたから。 ✓ サッカー、モンテ共に好きなので、そこで働くことができれば最高の環境である。 ✓ 大好きなクラブで働けることにとても魅力を感じるからです。 ✓ 自分が受けたサッカーの楽しさを還元したいから。
会社の雰囲気がいい	✓ 意見の尊重や1人1人が楽しんで活動しているような雰囲気だったから。 ✓ サッカーチームだからか社内の雰囲気が良いように見え意欲的に楽しそうに活動していると思ったから。 ✓ モンテはスタッフさんなどが本当にいい方々ばかりでモンテをより良いチームになるよう日々考えていて自分もそのような仕事をしてみたいなという気持ちがあるから。 ✓ U23を通して意見を寛容に受け止めてくれると感じたし、多様な視点で評価してもらい成長している実感があるから。 ✓ クリエイティブな発想で色々なことができそうだから。 ✓ 若者の活躍できる場を積極的に提供してくださる起業全体の雰囲気が素敵だと感じるから。 ✓ 今はサポーターとしてモンテディオ山形を応援していますが、今回のU-23マーケティング部に参加してみて、発表まで持っていく難しさを実感しましたが、考えることが楽しいです。モンテディオ山形の魅力を沢山の人に伝えたいと思いました。

事後には会社の雰囲気がいいが追加。

事後アンケート

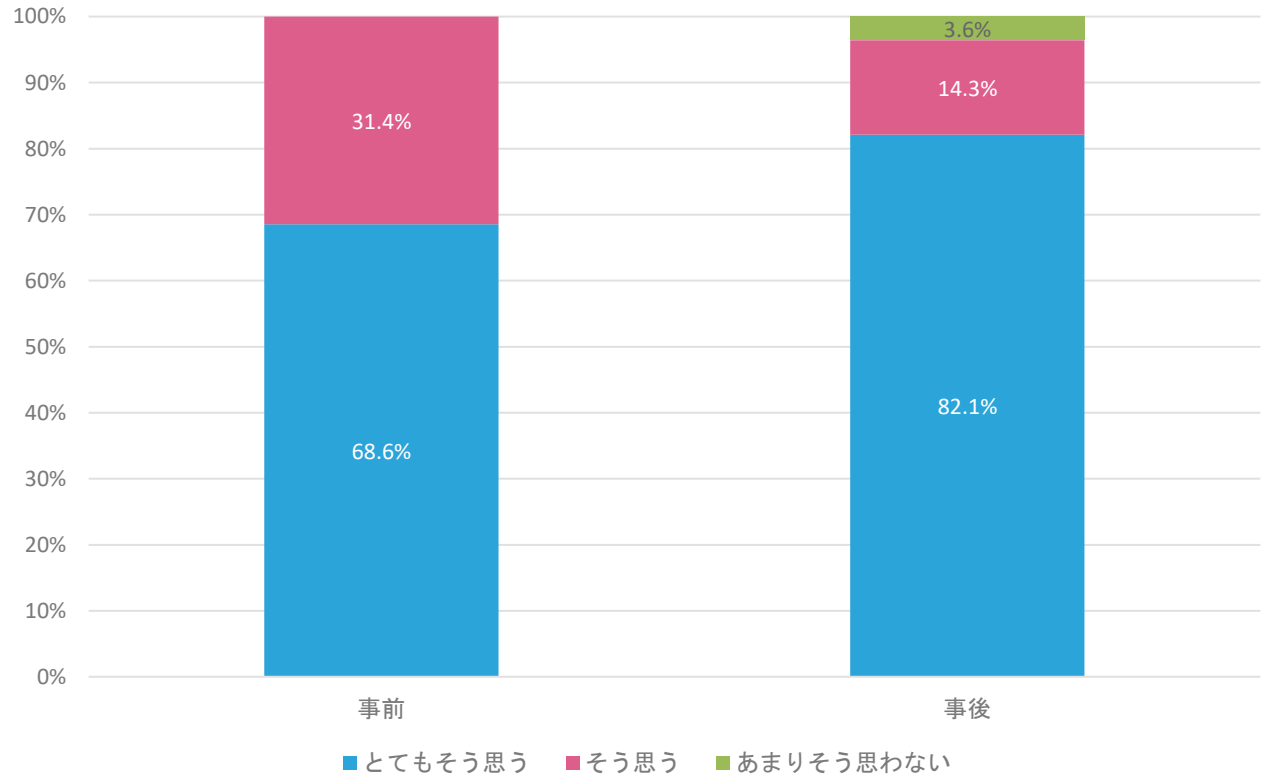
学年とモンテディオ山形(運営会社)で働きたいかの関係



大学生になるとモンテディオ山形(運営会社)で働きたいと思わない者も存在。

事後アンケート

Q　地域に貢献する活動をしたいと思いますか。



地域貢献活動をしたい者は、100%から96.4%にやや低下した。

事前アンケート

地域貢献において活動したいこと

スポーツ関連	✓ 地域の学校などに出向いてスポーツ教室などを開き、体を動かす楽しみを知ってもらう活動をしたい。 ✓ 山形市や天童市以外の地域に住んでいるご年配の方や小さな子たちの元へ訪れて一緒に活動を通して体を動かしスポーツの楽しみ方を知ってもらえるような活動などをしてみたい。 ✓ 山形県全体にモンテディオ山形を浸透させる活動をもっとしたいと思います。例えば、さくらんぼ収穫の手伝いや、イベントに参加して盛り上げたいと思います。 ✓ 子ども向けサッカー教室、地域のお店や商品を広める
魅力発信	✓ 生まれ育った場所なので、恩返しという意味でもいろいろな課題を解決していきたいと思っています。人口減少が止まらない中で、山形の魅力をもっとたくさんの人に知ってもらいたいです。 ✓ 山形という場所について他県の人に知ってもらえるような活動をしたいと思います。 ✓ 国際系の学部に所属しているため、山形の良さを世界に発信できるような活動をしたいと考えています。
コミュニティ	✓ 人との繋がりを広げられる活動 ✓ 地域の人と関われる活動 ✓ 地域に住む外国人と日本人が気軽に触れ合える機会を提供する活動　地域のインバウンドを促進する活動
その他	✓ 高校時代から活動している、高畠町の有機野菜である「ゲンキナ」を通したまちづくりを継続したい。 ✓ まだ明確には決まっていないのですが、自分の得意なことを活かして地域に携わりたいです。 ✓ 子供食堂を手伝ったり勉強を教えてみたい。 ✓ 清掃ボランティアや町おこし ✓ 小学校以下の子供がいる家族を対象にフェスティバルを開催したい。 ✓ 地域の中小企業と若い学生をつなげるプロジェクトをし、地域としての雇用を増やしたい ✓ スーパーやコンビニなど募金活動をして、今だと庄内の災害に支援したい。 ✓ 地元の人口減少問題を解決したいと考えているため、まずは観光客を増やし地元の魅力を知ってもらいたい。そのために、道の駅のような施設を作りたいと考えてはいるが実際にどう行動に移すかはまだ未定である。

地域貢献において活動したいことは「スポーツ関連」「魅力発信」などがあげられる。

事後アンケート

地域貢献において
活動したいこと

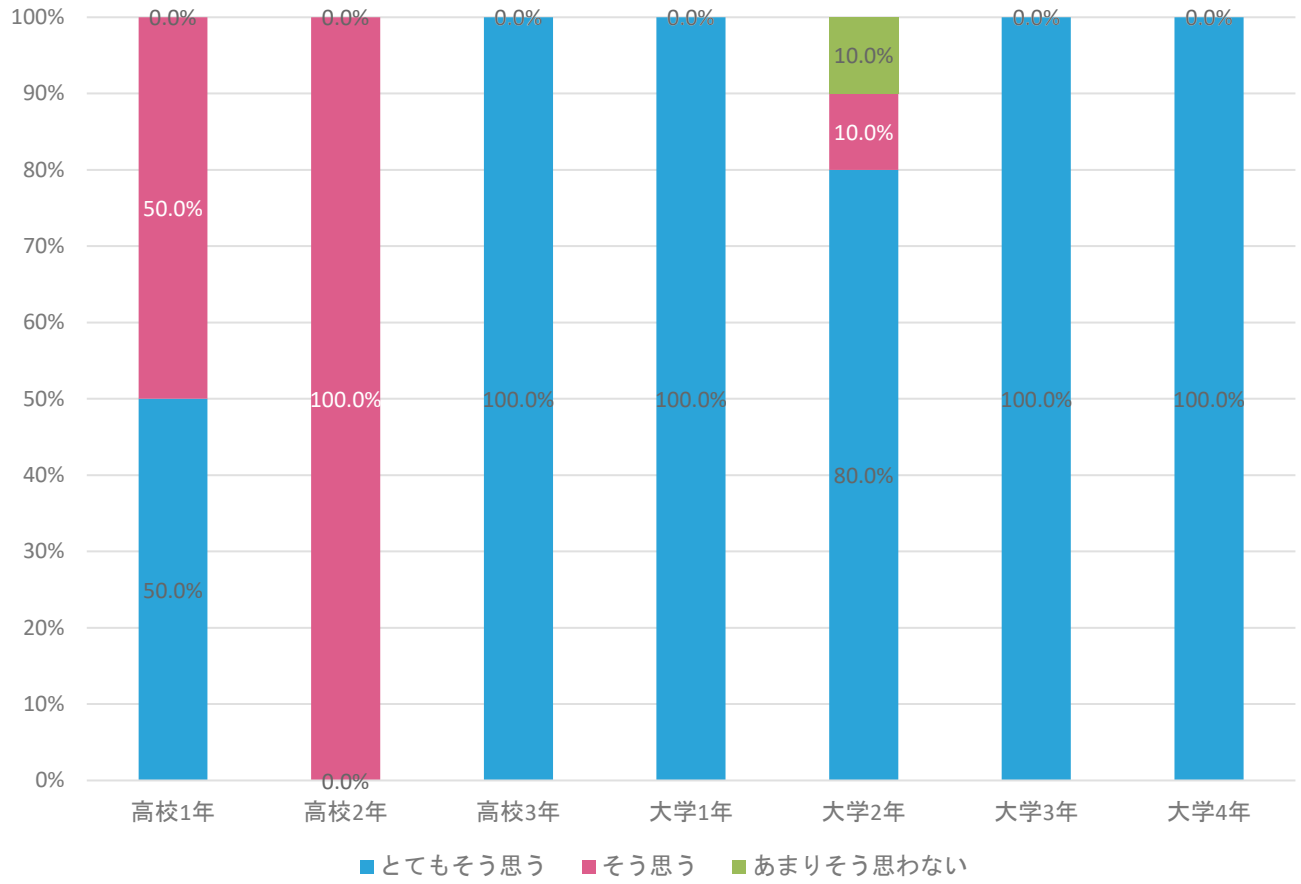
スポーツ関連	✓ スポーツイベントの実施や、すでにある地域の特産品を広める活動 ✓ 山形県が抱えている大きな問題をモンテディオ山形が解決できるようなこと ✓ サッカーを通して、スポーツの楽しさと素晴らしさを伝えていきたい。 ✓ 人口流出の止まらない山形を舞台に、若者が例）サッカー×山形県などの伝統をテーマとした企画を実施し継承し守りたい ✓ 山形で言えば、若者の人口減少や高齢化など、さまざまな課題がありますが、スポーツをより身近に感じてもらうことで解決できることが多いと思います。地域にスポーツ文化を根付かせるために、チームをより身近に感じてもらえるような活動をしていきたいです。例えば小中学校の総合的な学習の時間に、地域×スポーツを題材としたフィールドワークや探究学習を取り入れて、発表してもらうといったように、学校教育と協力した活動を積極的に行って、小さい頃からチームを身近に感じてもらえるような活動をしてみたい。 ✓ 地域にある課題を解決できる活動をしたいと思っています。その活動を通して、モンテディオ山形に興味を持ってもらうきっかけも作りたいと思います。地域の人と協力して活動をしたいです。
魅力発信	✓ 違うジャンルの企業や団体と共同でコラボイベントを実施して、今まで自分達のとこを知らなかった人達に名前と魅力を知ってもらう新規獲得のための活動をしたい。 ✓ 地域の魅力を発信する活動。 ✓ 若者で地元を離れる人の割合が高くなっている。そんな人を減らす。もしくは、また地元に帰ろうと思ってくれる人を増やす活動をしたい。山形の魅力が何なのかを明らかにして、その魅力を最大限に活用できるよう山形にある自治体ふくめ企業と手を組んでの取り組みをしてみたい。例えば、若者たちが集まってのキャンプや温泉旅行など。
コミュニティ	✓ 地域に貢献することで人とつながりができ、それこそが自分の幸せだと思うから。 ✓ 地域のコミュニティをつくる活動 ✓ 地域のコミニュティを広げることができる活動。地域の人たちをワクワクさせられる活動 ✓ 年齢関係なく集まれるコミュニティを作る活動。
その他	✓ 山形の自然や町にあるお店などを保護したり、盛り上げたりして山形を活性化させる活動。 ✓ ゴミ拾いボランティアなど ✓ 子供食堂、勉強を教えたり、人と関わる活動がしたい。 ✓ 地域の人に医療の技術を提供してQOLを最大限に高める ✓ 山形は、商店街の衰退が進んでいる。なのでそこなんとか踏みとどまり、盛り上げて行きたい。

項目に大きな変化はない。

事後アンケート

学年と地域貢献活動の関係

Q.地域に貢献する活動をしたいと思いますか？

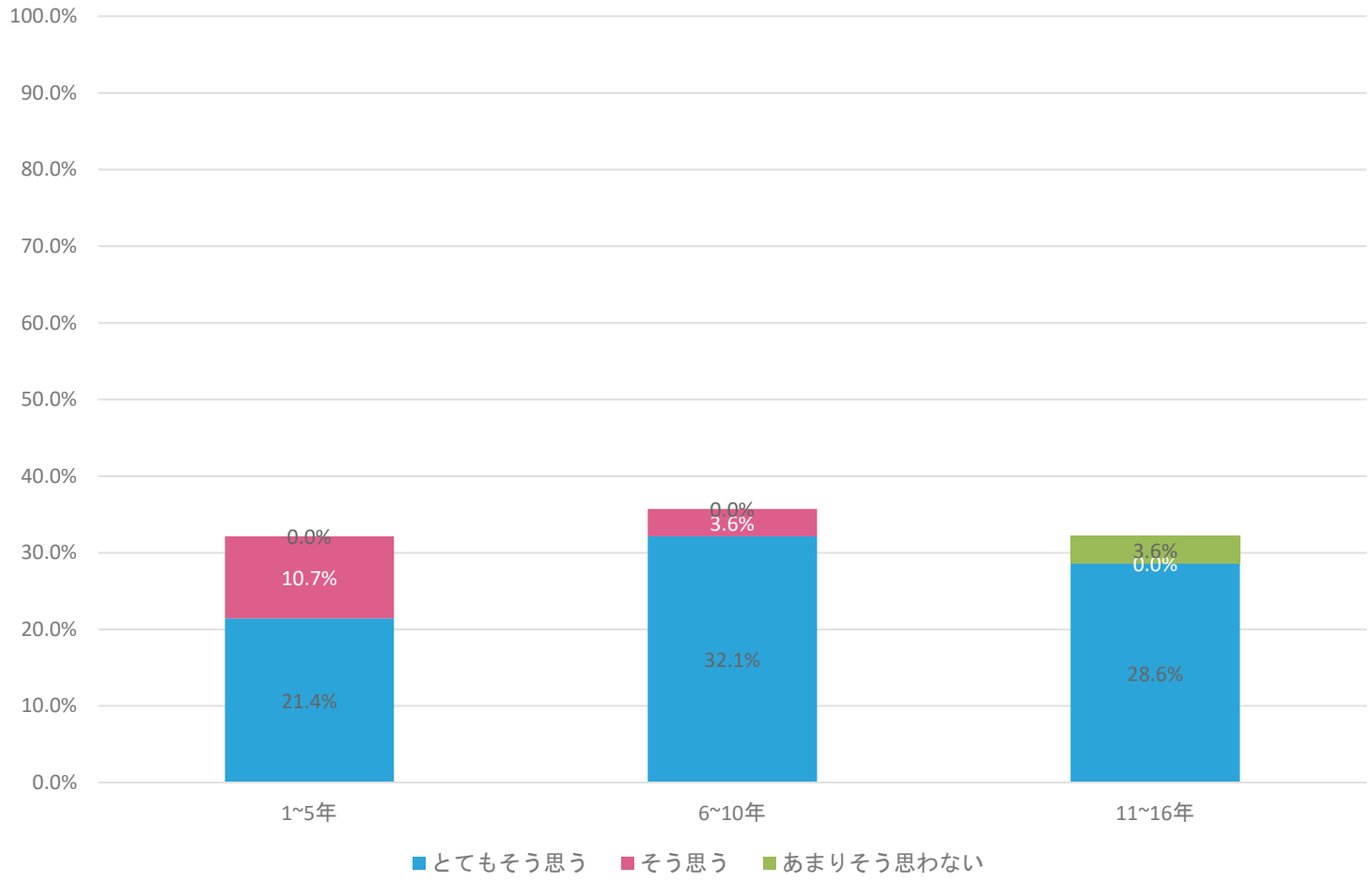


高校生も大学生も地域貢献活動を行いたいと思っている者が多い。

事後アンケート

スポーツ歴と地域貢献活動の関係

Q.地域に貢献する活動をしたいと思いますか？

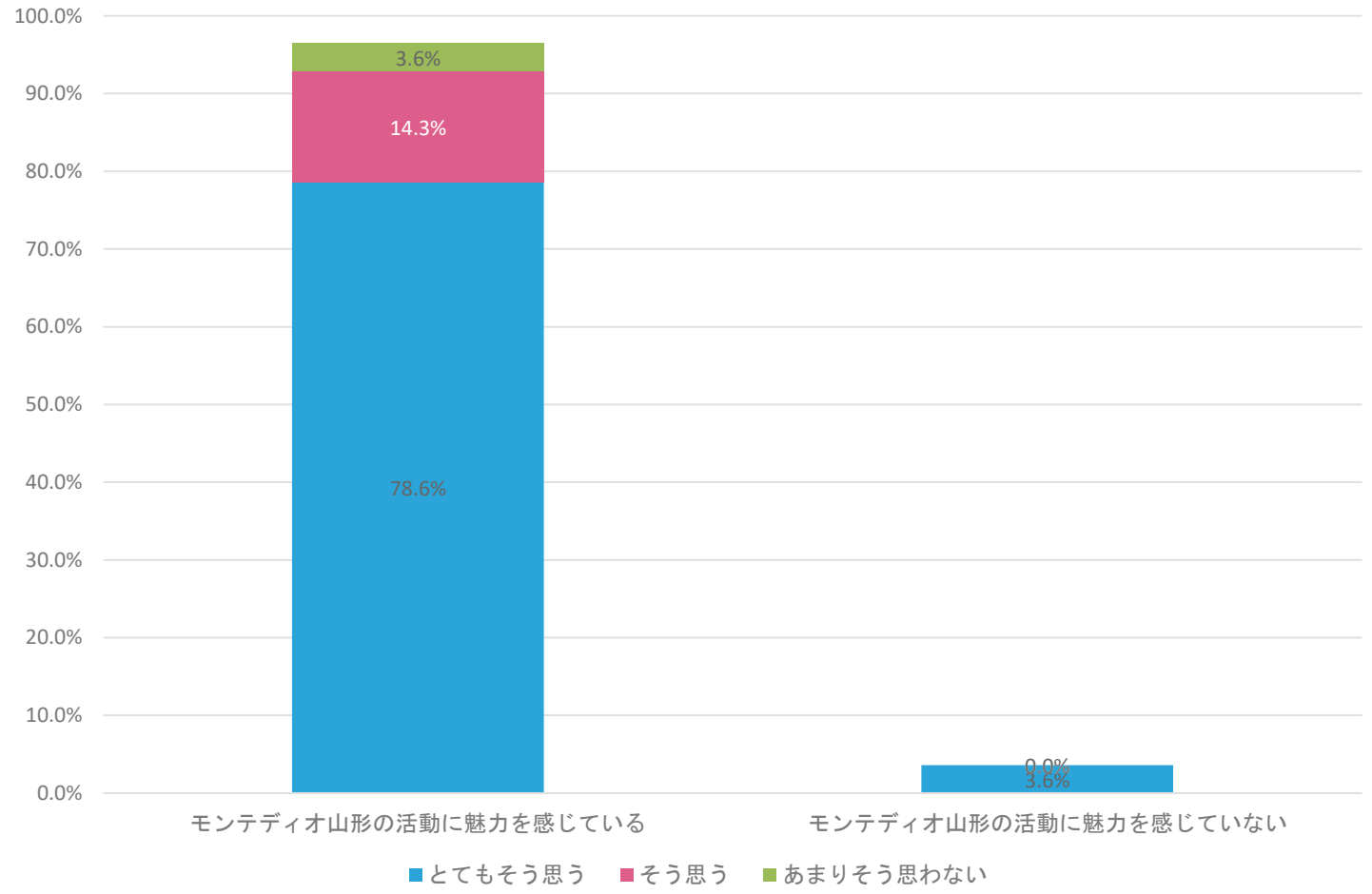


スポーツ歴が短いと地域貢献活動をとても行いたいと思っている者は少ない傾向。

事後アンケート

モンテディオ山形の魅力と地域貢献活動の関係

Q.地域に貢献する活動をしたいと思いますか？

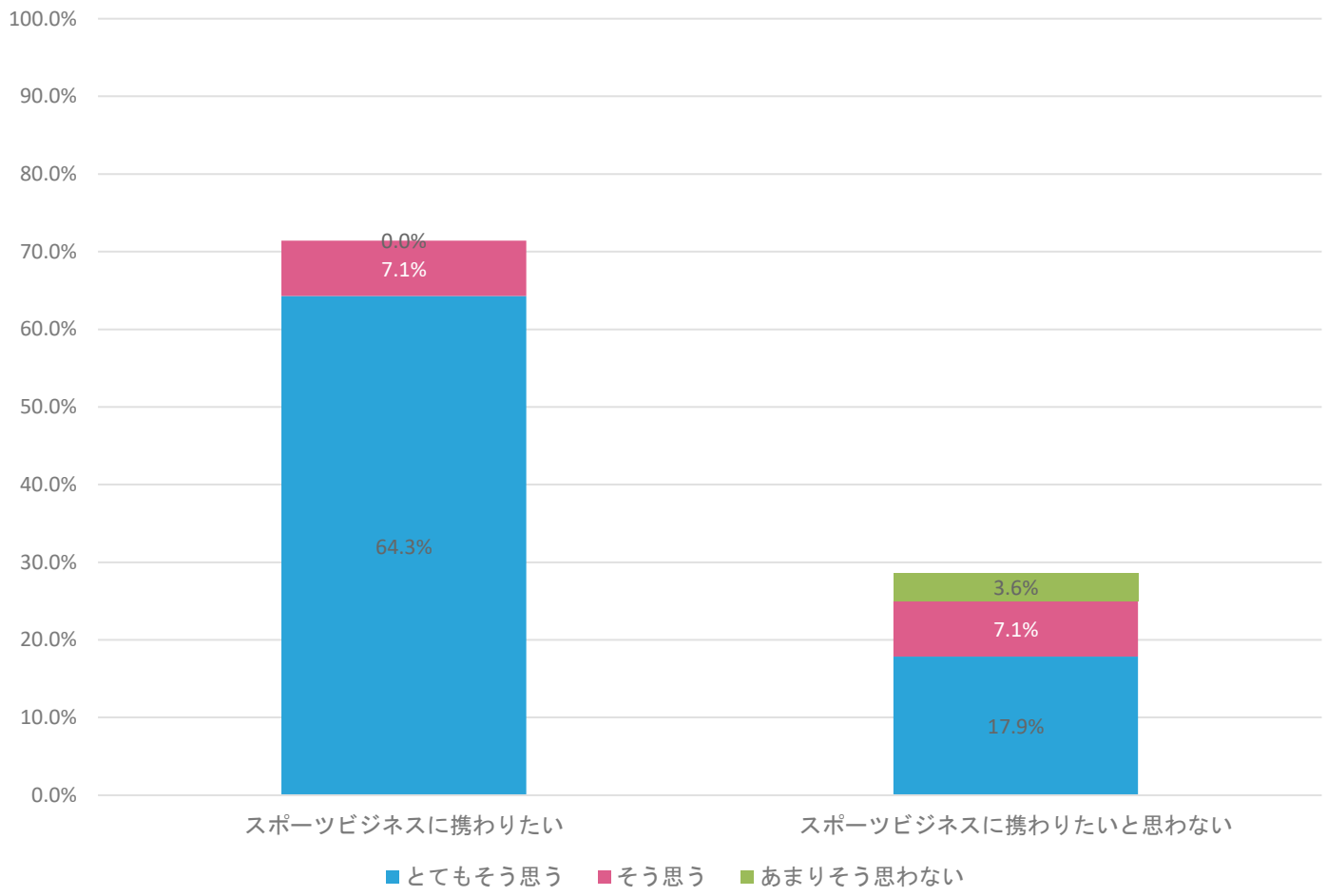


モンテディオ山形の活動に魅力を感じていることと地域貢献活動をしたいかには一定の関係はない。

事後アンケート

スポーツビジネスに携わりたいかと地域貢献活動の関係

Q.地域に貢献する活動をしたいと思いますか？

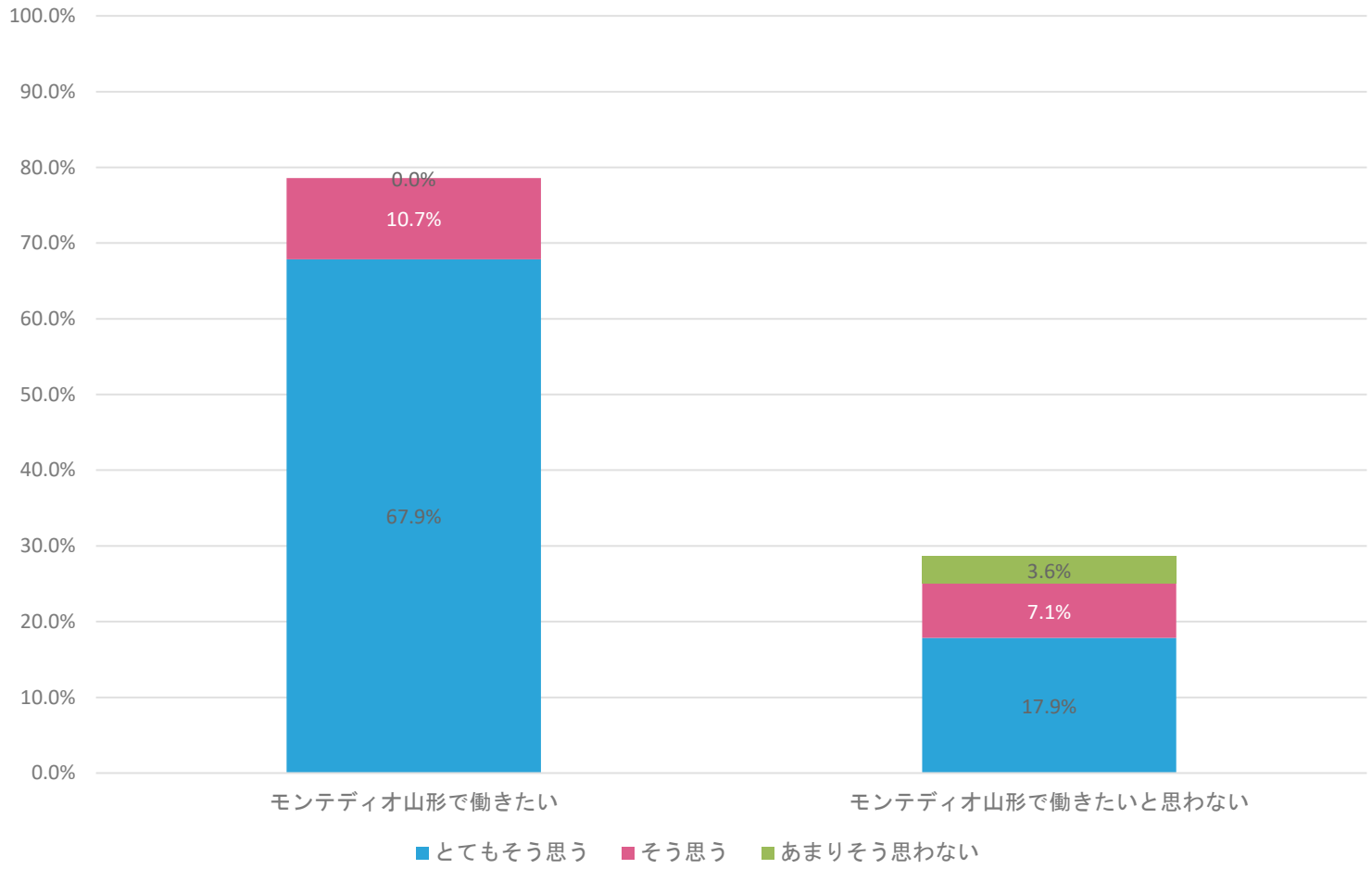


スポーツビジネスに携わりたいと思っている者は、地域貢献活動をしたいと感じている。

事後アンケート

モンテディオ山形で働きたいかと地域貢献活動の関係

Q.地域に貢献する活動をしたいと思いますか？



モンテディオ山形で働きたいと思っている者は、地域貢献活動をしたいと感じている。

事前アンケート

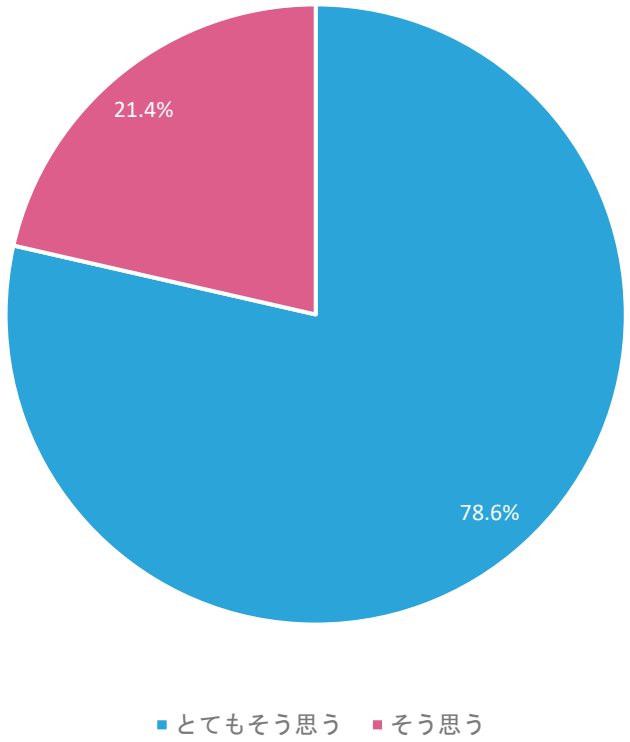
Q　参加した動機について教えてください。

サッカー・モンテディオ山形が好きだから	✓ 28件(80.0%)
成長できそうだから	✓ 26件(74.3%)
進学や就職に役立ちそうだから	✓ 11件(31.4%)
知人にすすめられたから	✓ 5件(14.3%)
友達が参加しているから	✓ 2件(5.7%)

授業にきたきっかけは、案内の内容に興味があったからが最も多く、次いで、おうちの人にすすめられたからである。

事後アンケート

Q　本プロジェクトを他の人に勧めたいと思いますか。



本プロジェクトを他の人に勧めたい人は100%。

参考資料 - 評価分析 - モンテディオU-23マーケティング部

事後アンケート

地域貢献において活動したいこと

実践的な学び	✓ 一学生ではできない地域貢献活動やマーケティングの実践的学習を、サッカーチームと掛け合わせながら学べる様なプロジェクトは本プロジェクトしかないと考えているから。 ✓ このインターンは「積極性」がキーワードになっていると思っていて、譲り合ってしまう日本人にとって貴重な何事にも意欲的に取り組む姿勢を学べる場だと思ったから。 ✓ 地域のことを本気で考えることで自分のことを知れると思ったから。 ✓ 社会に出てから、どんなふうに物事を考えていく必要があるのかを学べるから。 ✓ 学校ではできないことを経験できるし、多くの学びがあるから。 ✓ 今まで生きてきた人生では経験する事のない活動が出来ている。何かを成し遂げることも大事だと思うが、新たな経験を人以上に積むことも大切だと感じる。挑戦の連続であった方が人生のためになり自分を大きくしてくれると思うから。 ✓ スポーツビジネスに関わりたいと思っている人はもちろんですが、そうではない人でも、社会に出てから必要なことを経験させてもらえる良い機会だと思います。より具体的に、社会に出てから求められることなどをイメージすることができ、学生にとってはとても貴重で大切な経験ができる活動だと思うからです。
様々な出会い	✓ 前回の企画案発表のように企画のプロの方たちに自分たちの案を見ていただける活動があまりできないから、年が違う住んでる場所が違う、モンテのことを全く知らないなど共通点がほとんどない人達が集まっているため色んな視点からの案があって面白いから。企画の案を見つけるために世間や周りの状況がどのように変化しているか意識して生活するようになった ✓ 自分のスキルを上げるだけでなく、人との交流ができたり、モンテをより好きになれるから。 ✓ 様々な人と関わることで考えが深まったり新しい視点を見つけることが出来る ✓ 色々な人と関わることができるし、自分からアイデアを出したり、発表したりする機会が多いため、自分の世界を広げることができるから。 ✓ 自分自身感じるが、私より頭が良い人たちと関わる事で得るものが大きいので、いろんなものを吸収できるから。 ✓ 学生の間にプロスポーツチームでスポーツビジネス、マーケティングを学べる機会は少ないから。様々な場所に住み、学年が異なる人と関わる機会は貴重で視野を広げることができるから。 ✓ サッカーに興味がある人もない人も同じ志を持った仲間と共に何かを成し遂げることは素敵なことであり、多くのことを経験できるから。 ✓ まだ参加したばかりですが、このU-23マーケティング部に参加することで、これまで関わることのなかった人と関わることができ学校や年齢を超えて協力して活動できることにとても魅力を感じるからです。マーケティングについて様々な人から学べることも魅力だと思うからです。
吸収できる	✓ 自身の強みや弱みなどを客観的にみることができるため ✓ 自分自身感じるが、私より頭が良い人たちと関わる事で得るものが大きいので、いろんなものを吸収できるから。
独自性	✓ Jリーグ初の学生による活動で、若者の力で動かすということはこれからの社会において本当に大切な事なのでモンテを機に色々な人に知ってもらえるきっかけになればと思ったから。

本プロジェクトを勧めたい理由は「実践的な学び」「様々な出会い」などがあげられる。

事後アンケート

活動を通じて感じたこと

楽しい	✓ まだ初めて1ヶ月も経っていないですが何となく流れが掴めてきて毎回の会議が楽しみになってきました。周りと協力して頑張りたいと思います ✓ まだ数回しか行っていないが、考えることが多く、いろんなコミュニケーションが取れて楽しい。
安直にならないことも重要	✓ 数回の活動を通して課題解決が安直にならないような方法・フレームワークを模索するべきだと実感しています。
貴重な機会	✓ 自分たちが考えた企画が実際に実現できる、という機会はなかなか無いと思うので、チームでしっかり話し合って、プレゼンを論理的で分かりやすいものにしたいと思った。
サッカーに対する興味	✓ 活動が始まってから、サッカーに対する興味が強くなり現地観戦したい気持ちが増しています！
より良い方法を模索したい	✓ 地域とクラブとの連携についてこれからさらに詳しく学んでいきたいです！ ✓ なかなかコミュニケーションがうまく行かなくて、難しさを感じたが、これを乗り越えられるように方法を考えながら頑張っていきたい。
アウトプットも重要	✓ コーチングなどでもそう感じたが、思っていることを言葉にしてアウトプットすることの大切さがわかった。頭の中が整理されて考えが上手くまとまると感じた。

活動を通じてポジティブな反応が得られた。

AiGROW分析

目的	より現実的な課題に対して自らアイデアを考えとりくむことで、課題設定力や考察力・想像力が強化されるかという検証。
方法	Institution for a Global Society 株式会社（以下、IGS株式会社）が開発した「Ai GROW」を用いた気質診断/コンピテンシー自己評価
対象	高校1～3年生 大学1～4年生
回答数	対象者：高校生・大学生計35名 対象者数：35名（有効回答数：16）
実施時期	事前：2023年1月4日～2023年1月16日 事後：2023年1月26日～31日
実施者	株式会社NTTデータ経営研究所 Institution for a Global Society株式会社

AiGROW分析　計測内容一覧（コンピテンシー）

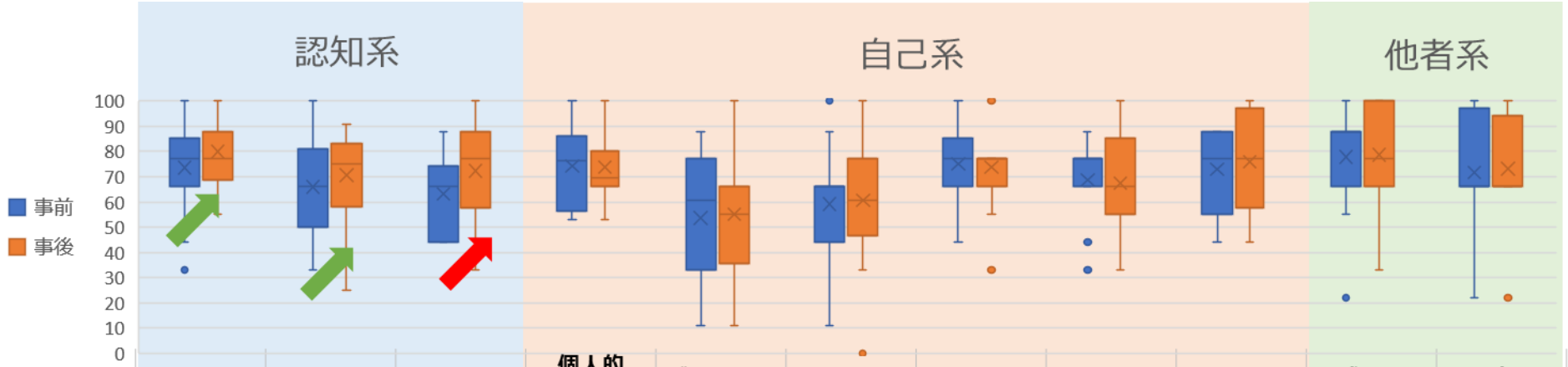
コンピテンシー：以下１1項目

・認知系：課題設定、論理的思考、創造性

・自己系：個人的実行力、ヴィジョン、自己効力、興味、耐性、決断力

・他者系：共感・傾聴力、情熱宣教力

「Ai GROW」事前事後の統計分析結果



	課題設定		論理的思考		創造性		個人的実行力		ヴィジョン		自己効力		興味		耐性		決断力		共感傾聴力		情熱宣教力	
	事前	事後	事前	事後	事前	事後	事前	事後	事前	事後	事前	事後	事前	事後	事前	事後	事前	事後	事前	事後	事前	事後
n数	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16
平均値	73.63	79.94	65.88	70.56	63.25	72.25	74.19	73.88	53.63	55.06	59.19	60.56	75.00	73.75	68.75	67.50	72.88	75.88	77.75	78.69	71.75	73.13
標準偏差	16.53	14.48	18.64	18.12	16.32	17.13	15.45	14.08	23.72	24.55	21.33	25.19	13.57	17.21	15.81	19.84	15.49	19.54	19.94	19.57	21.97	19.98
最大値	100	100	100	91	88	100	100	100	88	100	100	100	100	100	88	100	88	100	100	100	100	100
中央値	77	77	66	75	66	77	76.5	69.5	60.5	55	66	60.5	77	77	77	66	77	77	88	77	66	66
最小値	33	55	33	25	44	33	53	53	11	11	11	0	44	33	33	33	44	44	22	33	22	22
効果量	0.382		0.251		0.552		0.020		0.061		0.064		0.092		0.079		0.194		0.047		0.063	
p値	0.233		0.227		0.091		0.923		0.530		0.823		0.736		0.775		0.269		0.812		0.823	

※効果量、t検定のP値（両側）ともに「有意な傾向」の項目に黄色ハッチング

学生・学年別スコア表

	認知系	自己系	他者系

■高校生・大学１年生

	課題設定		論理的思考		創造性		個人的実行力		ヴィジョン		自己効力		興味		耐性		決断力		共感・傾聴力		情熱・宣教力	
	事前	事後	事前	事後	事前	事後	事前	事後	事前	事後	事前	事後	事前	事後	事前	事後	事前	事後	事前	事後	事前	事後
学生１	77	88	83	83	88	88	100	100	77	66	77	100	77	77	88	88	88	100	88	66	66	100
学生２	77	77	41	25	44	33	53	66	33	33	66	0	77	77	44	55	55	44	88	66	66	77
学生３	66	100	91	91	66	77	93	60	44	44	55	77	77	33	33	44	77	88	22	33	55	22
学生４	77	77	50	50	66	66	53	60	33	33	11	33	66	66	77	66	55	55	88	100	66	66
学生５	88	77	83	58	55	55	86	93	77	88	88	88	77	66	66	55	88	77	88	55	88	66
学生６	77	66	66	66	66	66	73	66	66	66	44	55	66	66	88	66	77	77	55	66	44	66
平均	77.0	80.8	69.0	62.2	64.2	64.2	76.3	74.2	55.0	55.0	56.8	58.8	73.3	64.2	66.0	62.3	73.3	73.5	71.5	64.3	64.2	66.2

■大学２年生

	課題設定		論理的思考		創造性		個人的実行力		ヴィジョン		自己効力		興味		耐性		決断力		共感・傾聴力		情熱・宣教力	
	事前	事後	事前	事後	事前	事後	事前	事後	事前	事後	事前	事後	事前	事後	事前	事後	事前	事後	事前	事後	事前	事後
学生１	44	55	50	75	44	55	80	80	66	66	66	66	77	77	77	77	88	88	88	100	66	66
学生２	77	77	75	83	44	100	73	80	88	100	55	77	77	100	77	66	88	100	88	100	77	77
学生３	77	100	75	83	66	88	86	100	77	88	66	88	100	100	77	88	88	100	66	77	66	100
学生４	33	88	50	83	44	88	53	73	55	55	33	55	44	55	44	44	55	77	55	77	22	66
学生５	88	100	66	83	88	88	86	80	33	44	100	77	88	77	66	100	88	100	100	100	100	100
学生６	88	88	100	91	88	77	80	66	77	55	66	44	66	66	66	66	77	77	88	100	100	66
学生７	66	66	58	58	77	77	53	53	33	44	44	33	88	77	77	55	55	44	88	88	100	66
平均	67.6	82.0	67.7	79.4	64.4	81.9	73.0	76.0	61.3	64.6	61.4	62.9	77.1	78.9	69.1	70.9	77.0	83.7	81.9	91.7	75.9	77.3

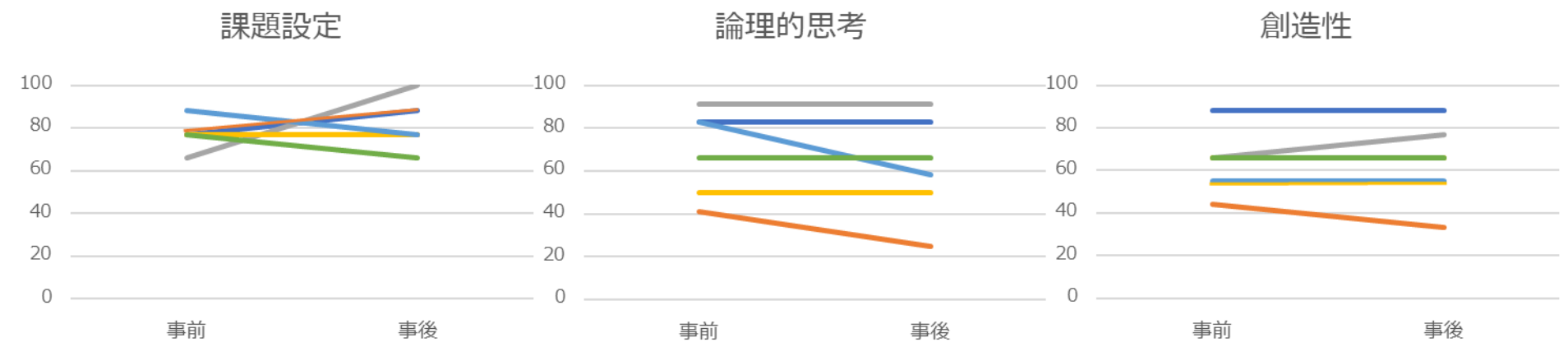
■大学３・４年生

	課題設定		論理的思考		創造性		個人的実行力		ヴィジョン		自己効力		興味		耐性		決断力		共感・傾聴力		情熱・宣教力	
	事前	事後	事前	事後	事前	事後	事前	事後	事前	事後	事前	事後	事前	事後	事前	事後	事前	事後	事前	事後	事前	事後
学生１	77	55	58	75	66	66	66	66	22	22	66	55	55	66	66	33	77	66	88	77	66	66
学生２	66	88	75	75	66	55	86	73	66	66	66	66	88	100	77	77	66	66	88	88	100	100
学生３	100	77	33	50	44	77	66	66	11	11	44	55	77	77	77	100	44	55	66	66	66	66
平均	81.0	73.3	55.3	66.7	58.7	66.0	72.7	68.3	33.0	33.0	58.7	58.7	73.3	81.0	73.3	70.0	62.3	62.3	80.7	77.0	77.3	77.3

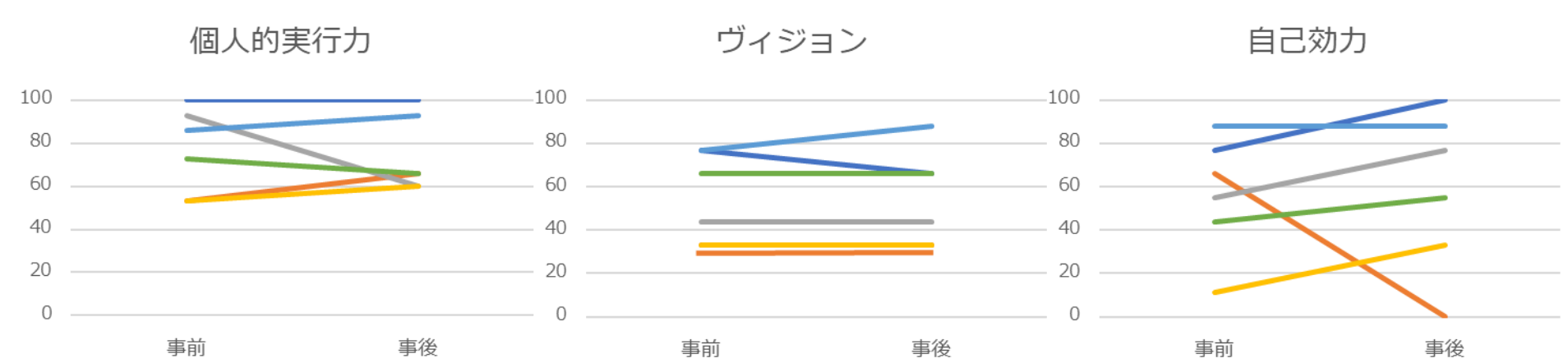
※黄色：スコアが10以上上がった項目

高校生・大学１年生（学生６人）の変化

認知系

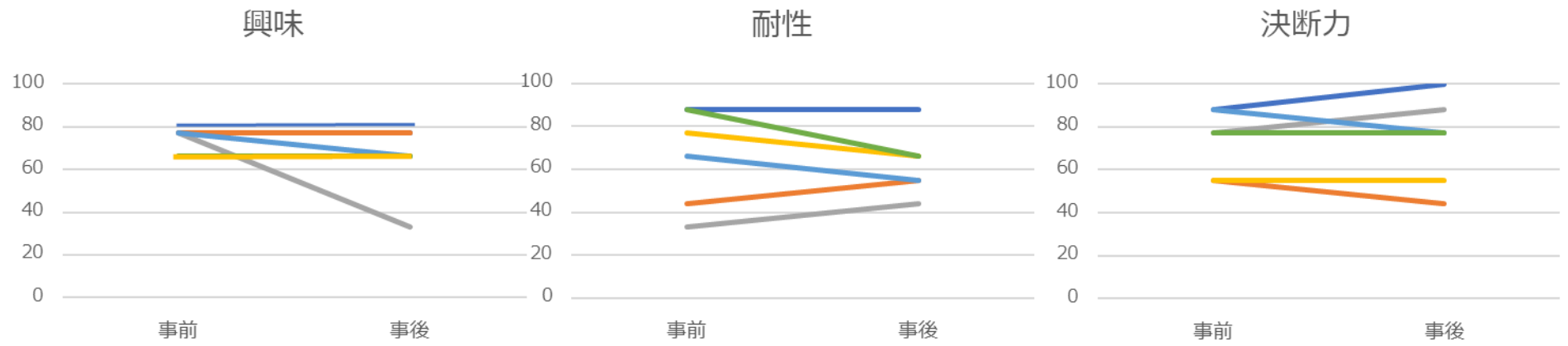


自己系

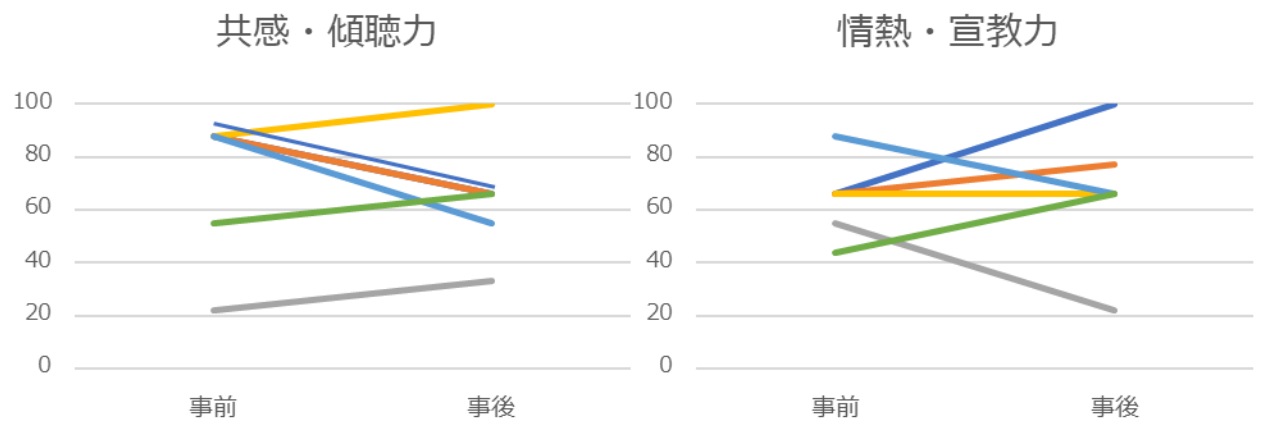


高校生・大学１年生（学生６人）の変化

自己系



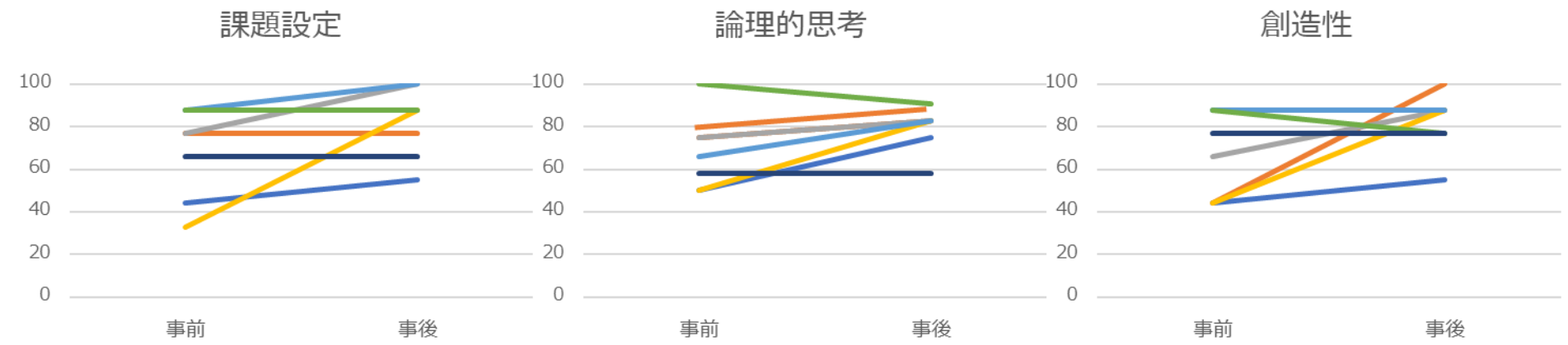
他者系



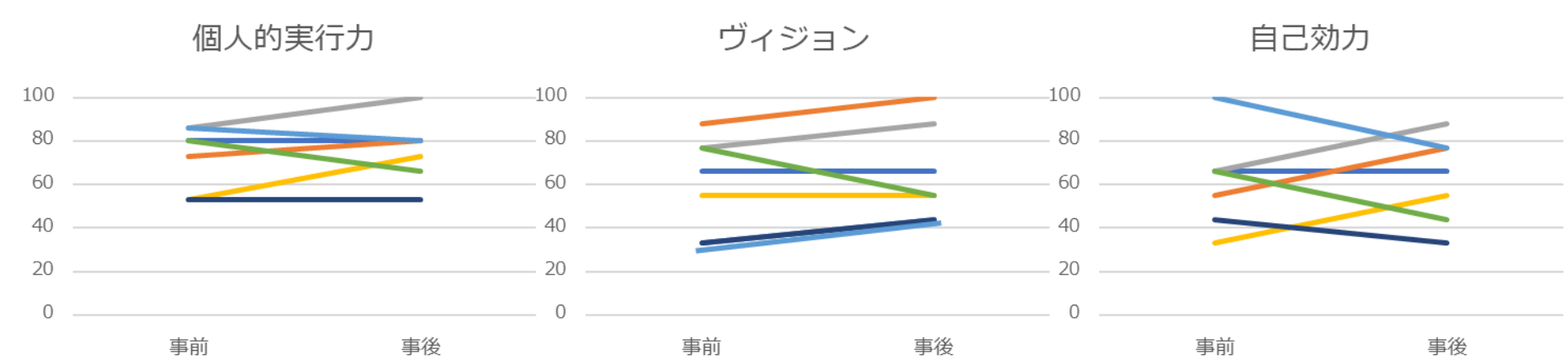


大学２年生（学生７人）の変化

認知系

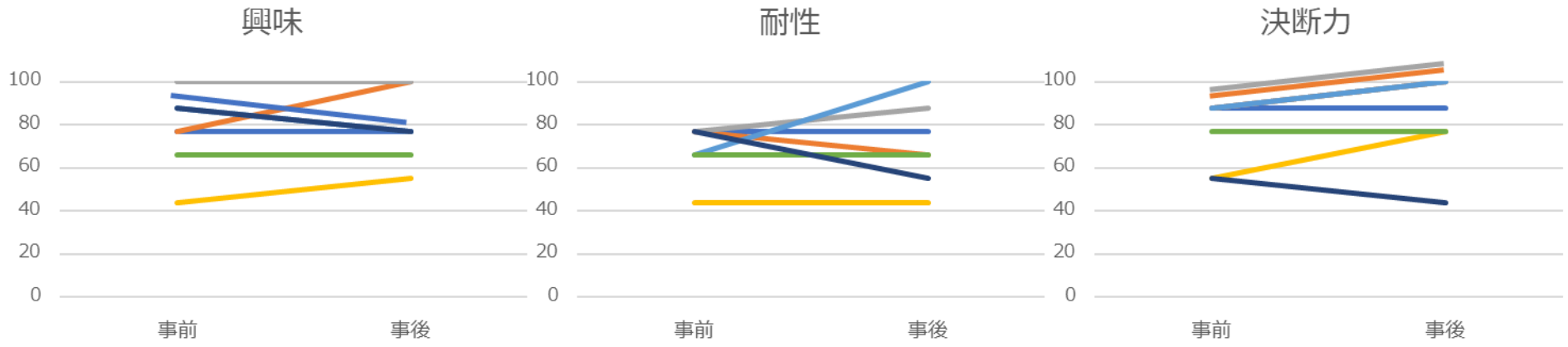


自己系

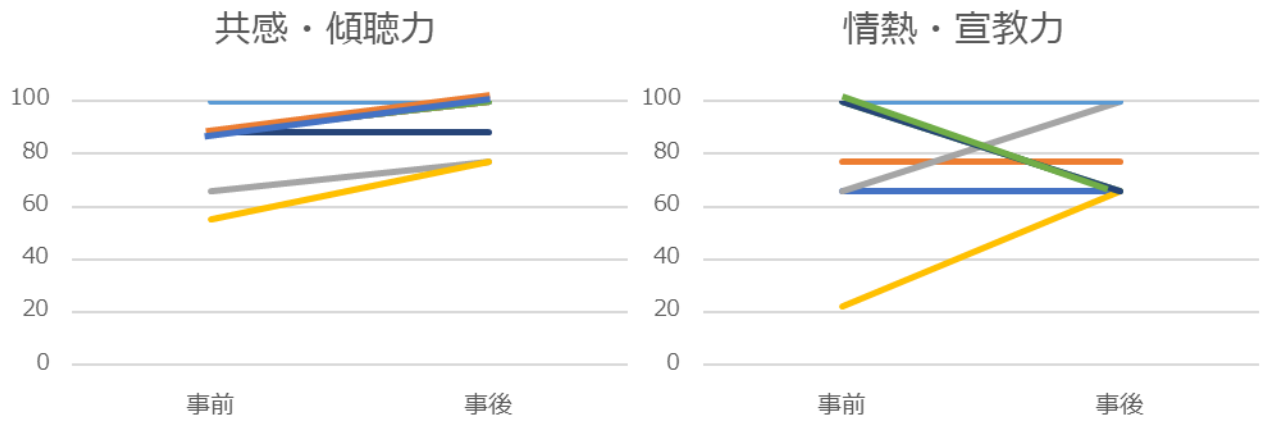


大学２年生（学生７人）の変化

自己系



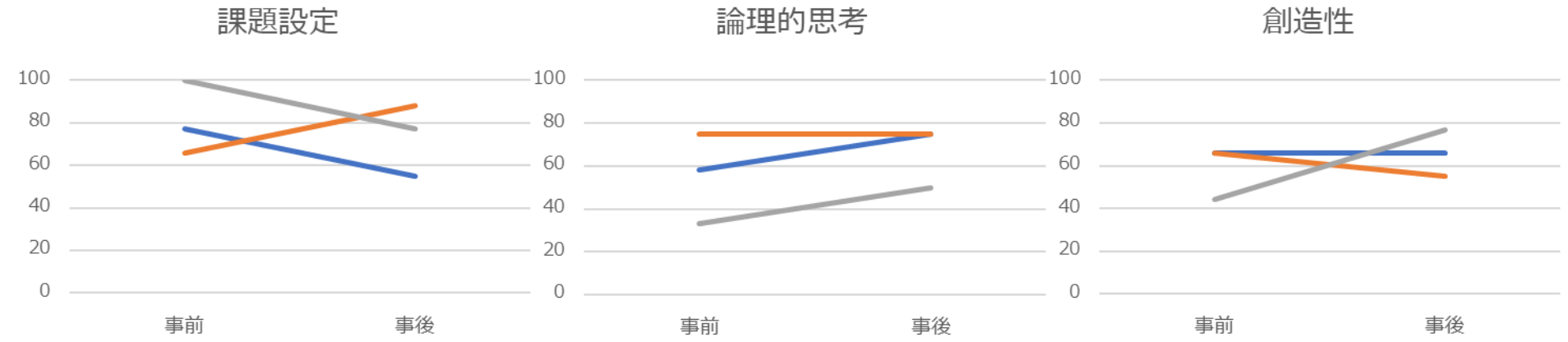
他者系



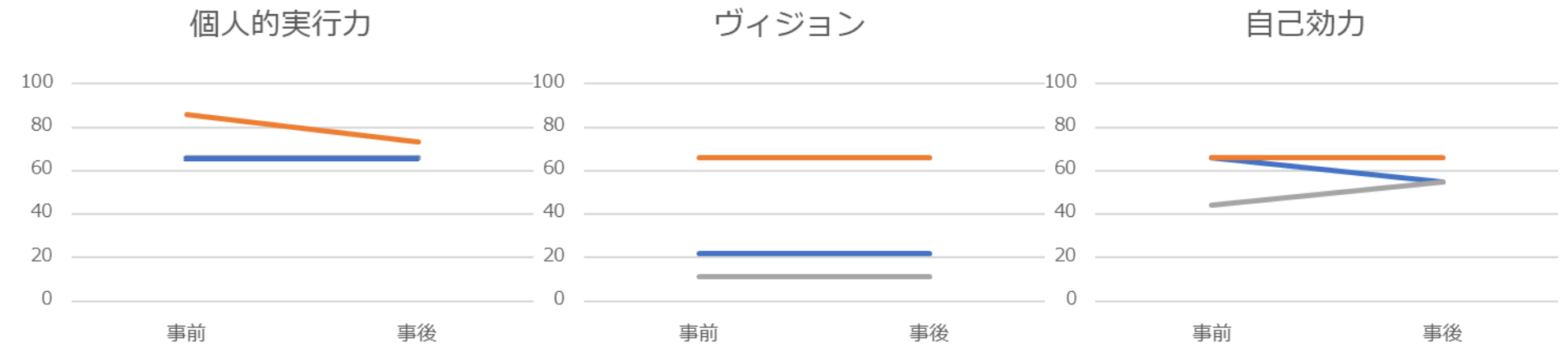


大学３・４年生（学生３人）の変化

認知系

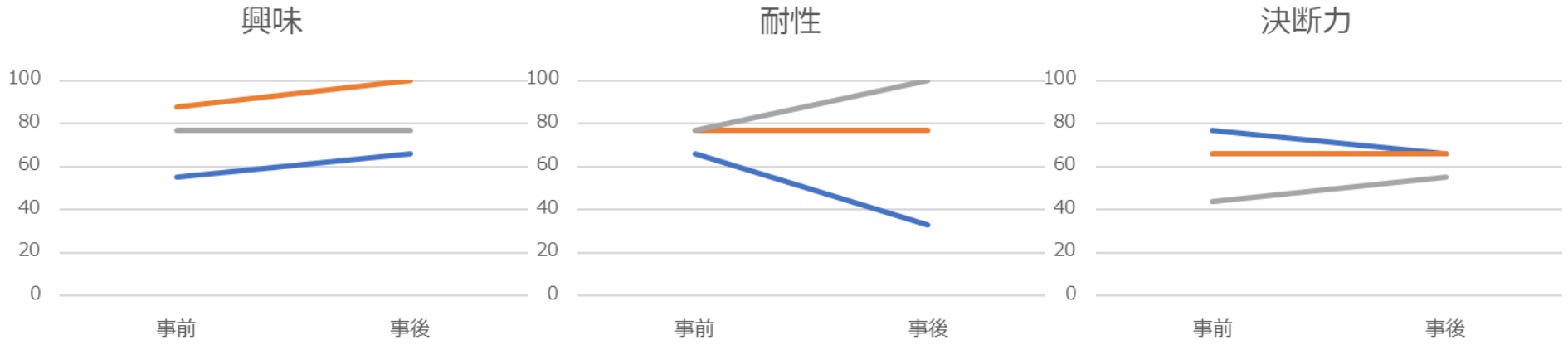


自己系

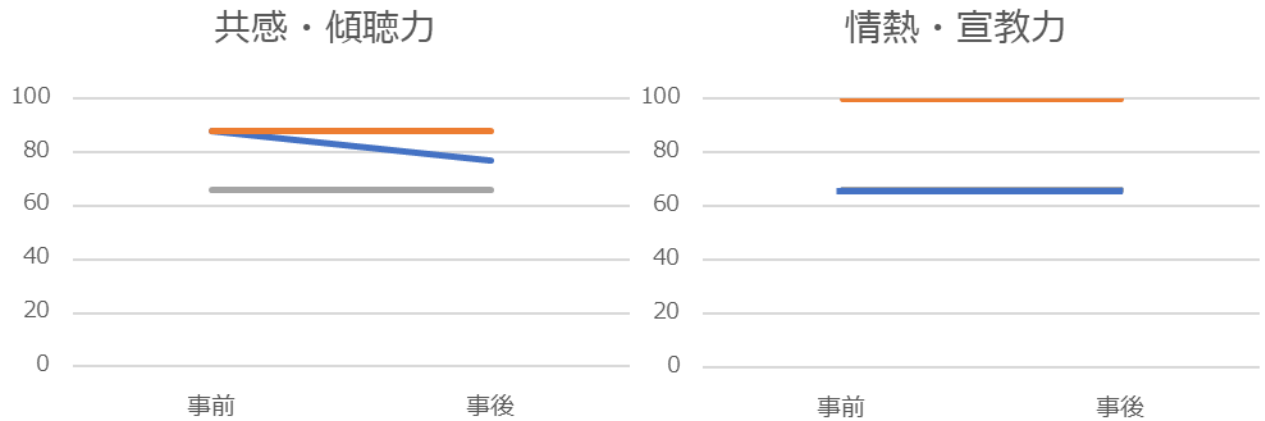


大学３・４年生（学生３人）の変化

自己系



他者系





参考資料

評価分析詳細 - テーマ限定体験／実践授業

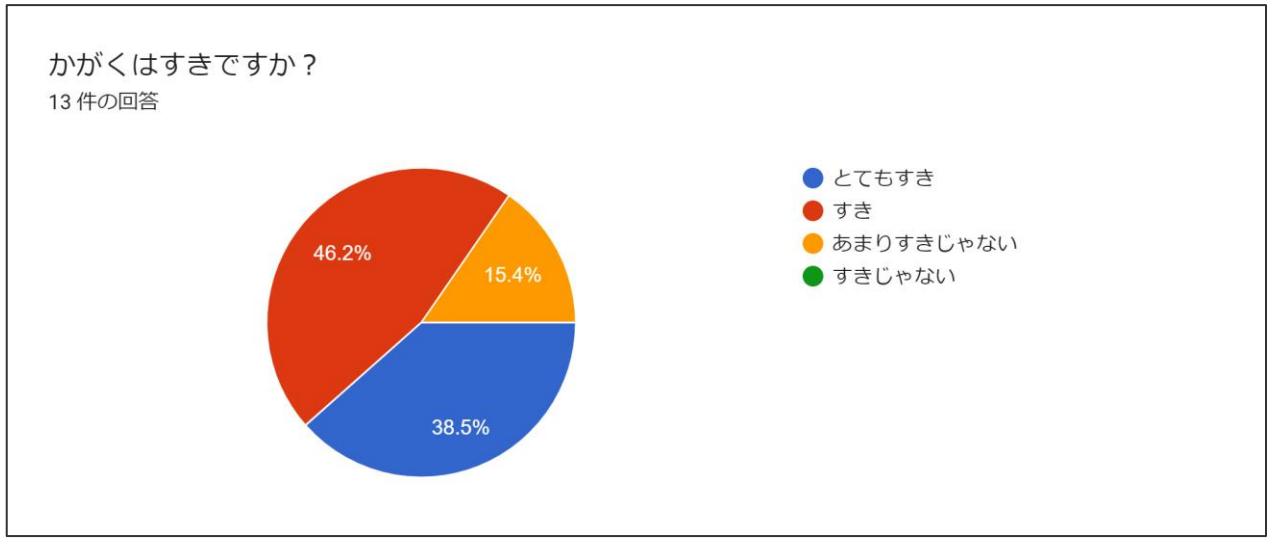
テーマ限定体験授業

熱中サイエンスラボ

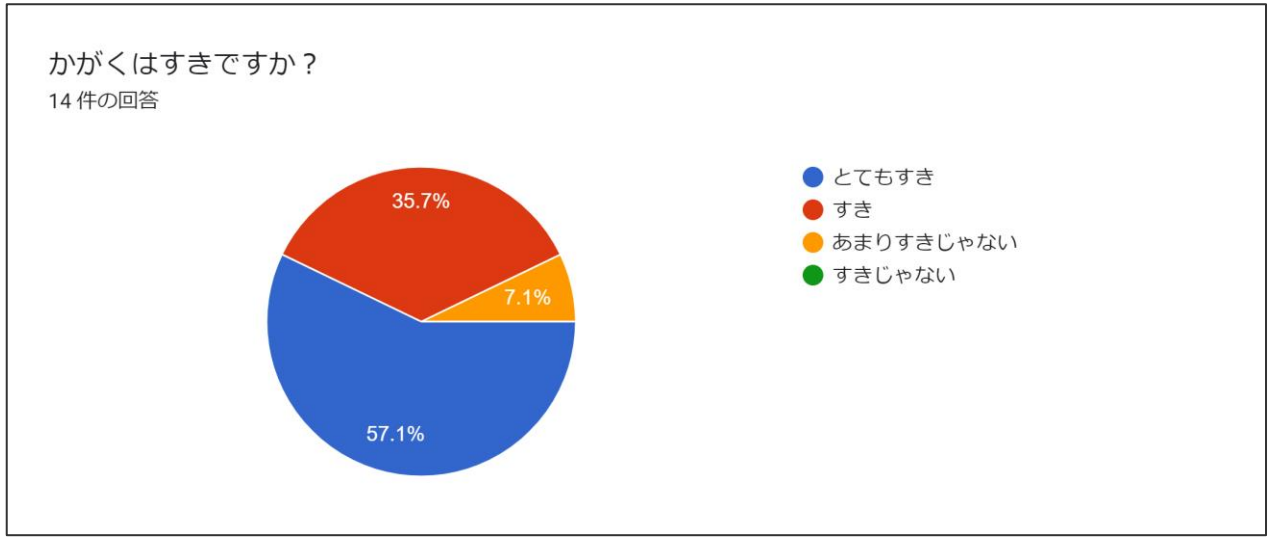
事前事後アンケート実施分

事前・事後比較 - 小学校低学年

事前



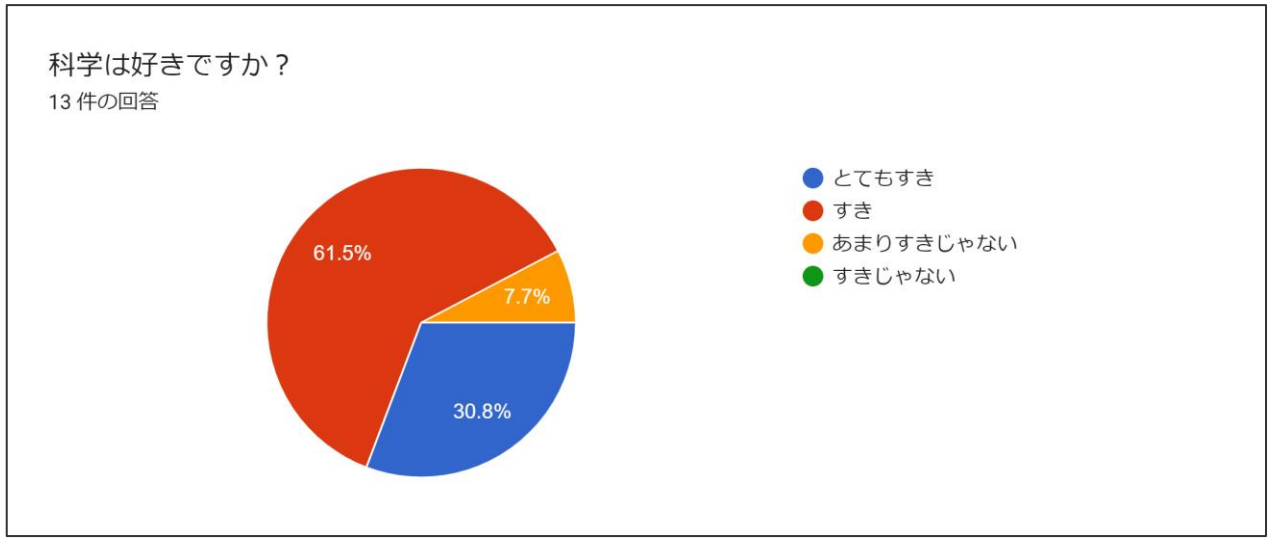
事後



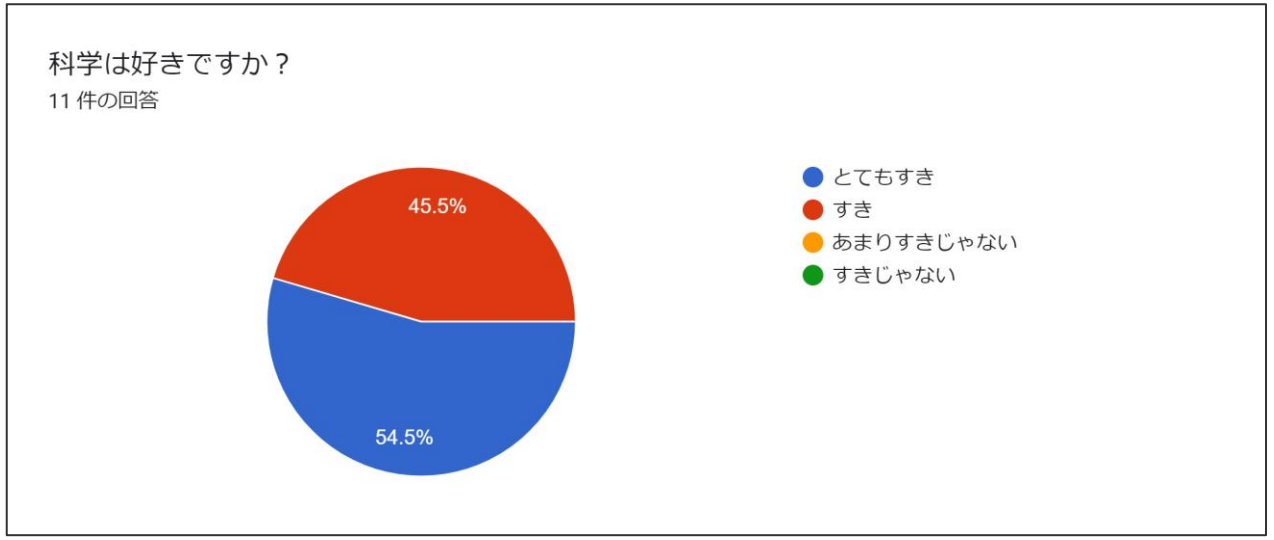
「とてもすき」の割合が18.6%向上、
「とてもすき」「すき」の割合が8.3%向上した。

事前・事後比較 - 小学校高学年

事前



事後

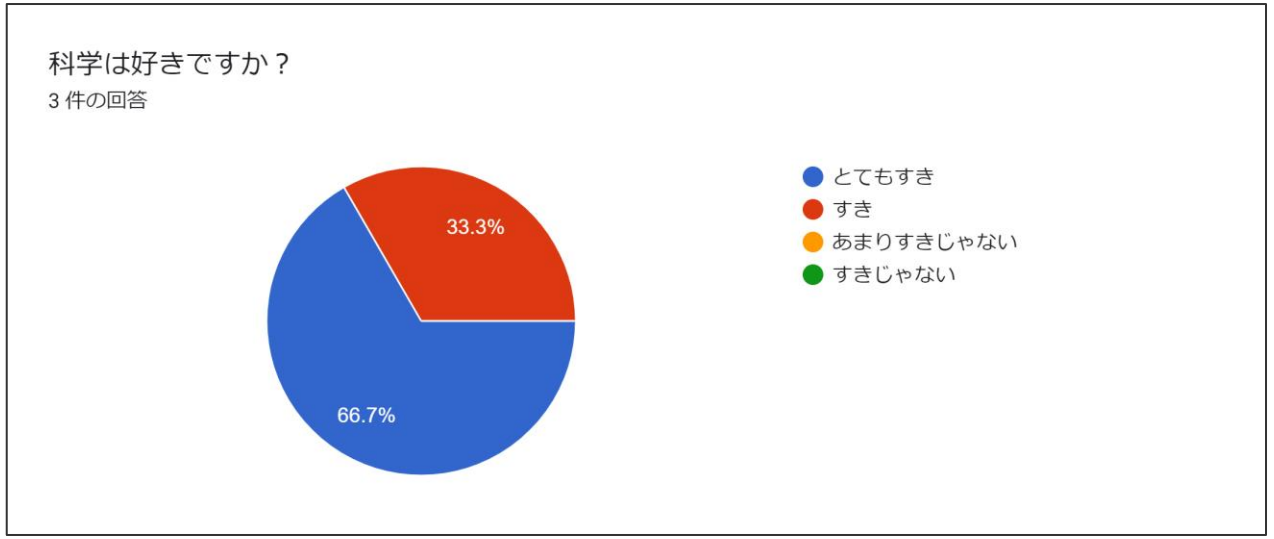


「とてもすき」の割合が23.7%向上、

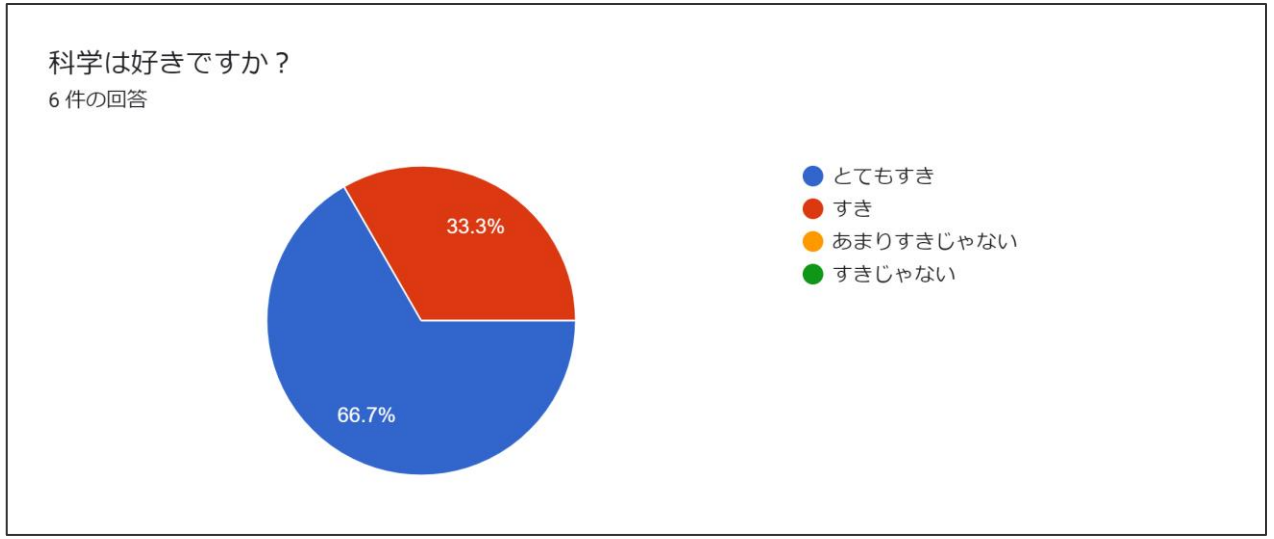
「とてもすき」「すき」の割合が7.7%向上した。

事前・事後比較 - 中高生

事前

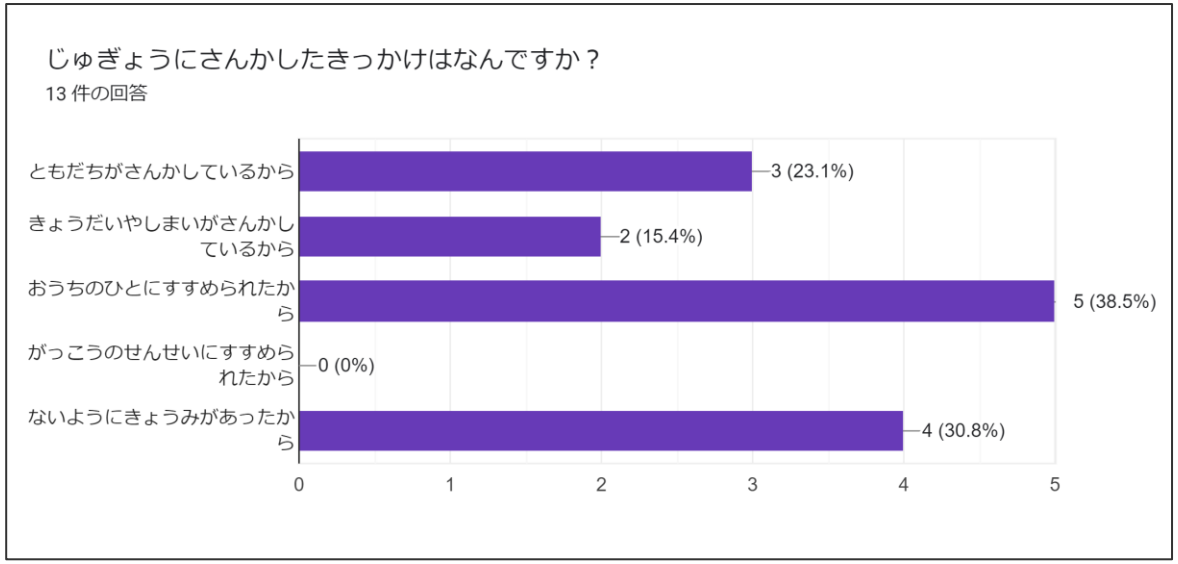


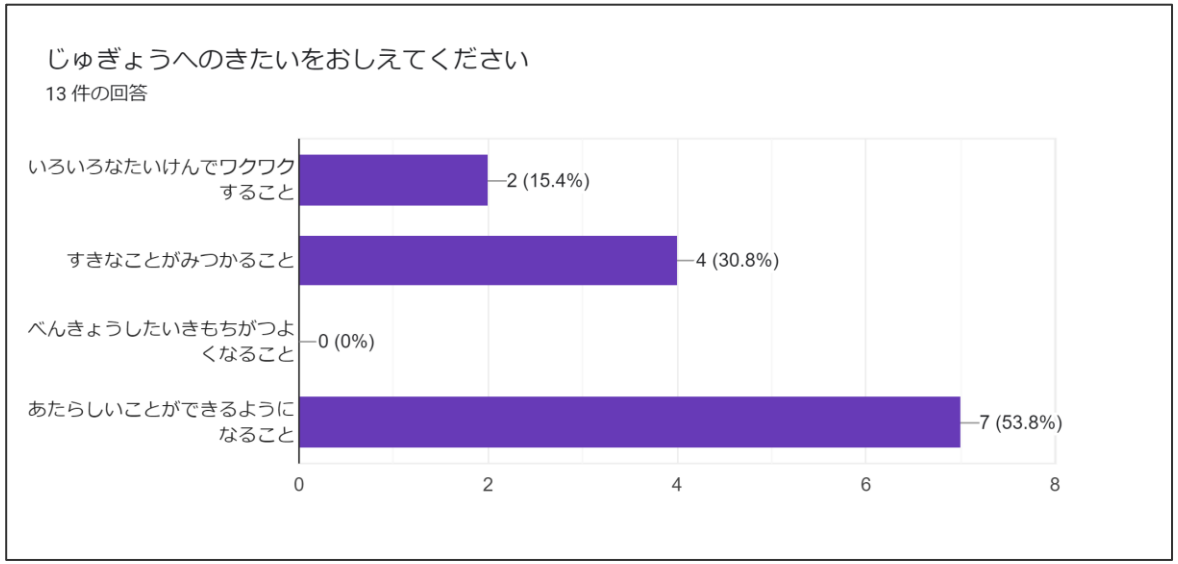
事後



割合は変化しなかった。

小学校低学年アンケート詳細 - 事前

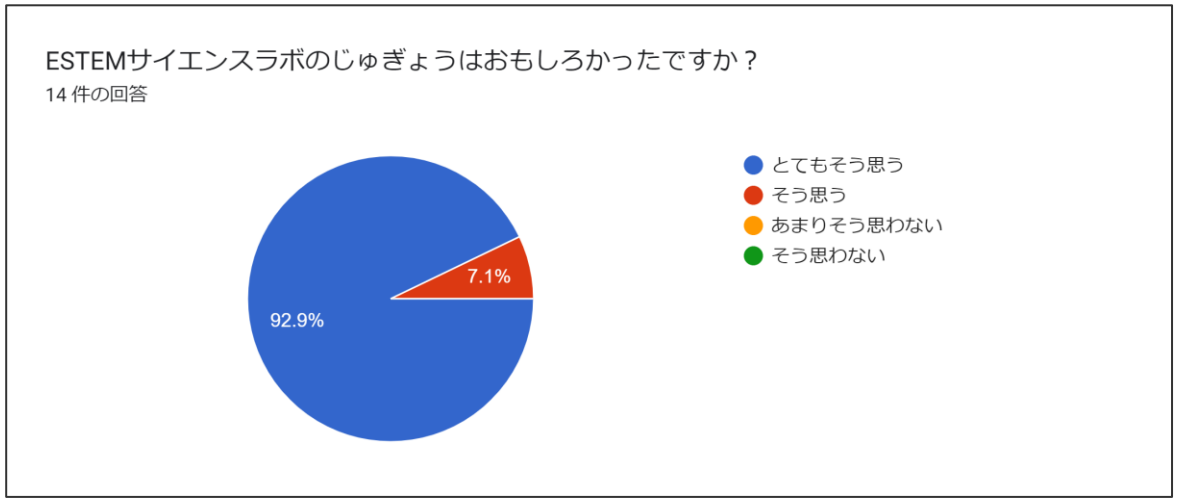


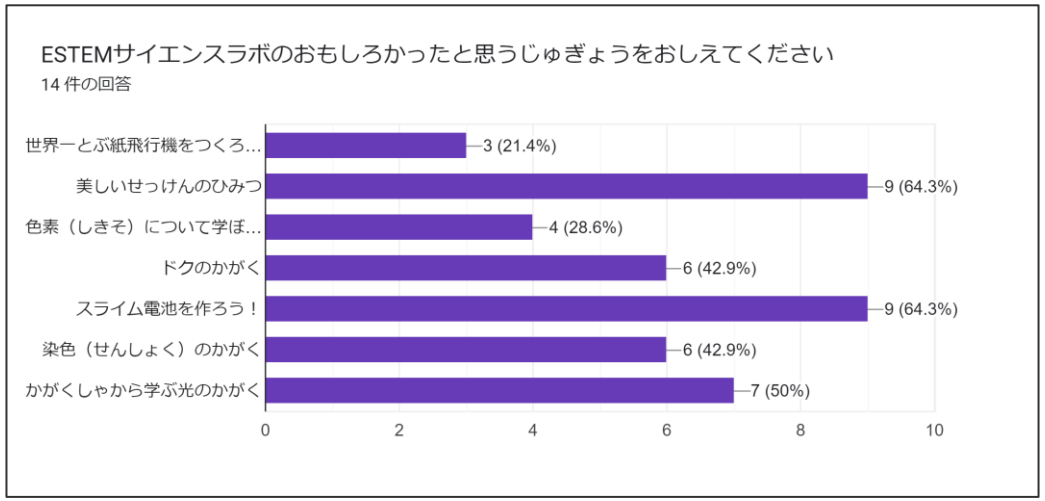


授業の感想

- ナノテクノロジーのエンジニアになりたい。科学の仕組みがわかって少しづつ自信が持てるようになりたい。世界の仕組みを知りたい。
- わからないことをはっけんしていくことがたのしいから。
- いままでたのしかったからこれからもたのしいたいけんをしたいとおもう

小学校低学年アンケート詳細 - 事後



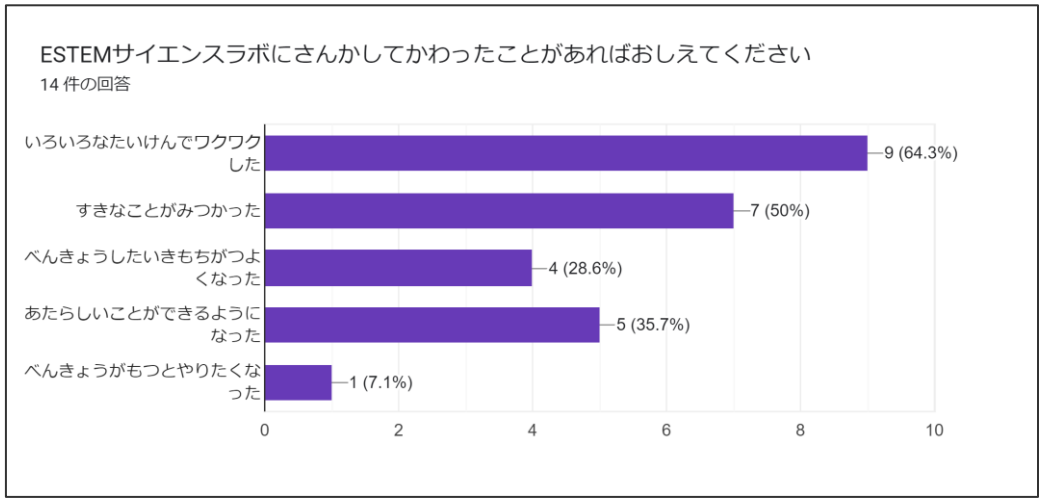


- スライムを作るところ
- いろいろなことをおしえてくれたから
- 実際にした事のないことをして、それで本当にpのかがくしゃになったようなふんいきがするから。
- かがくのことをくわしく知れて、おもしろかった
- 細胞のことが知りたい
- 光のことが知れてよかった
- ひかりの実験がすきだから。
- 普段出来ない体験を出来て楽しかった
- 光のかがく
- 宇宙が好きだから
- 面白かった
- スライム作りが面白かかった
- 宇宙がたのしっかたかけら

印象に残っていること

- 石けんを作ったところ
- 仲間と力を合わせて楽しい事をすること。
- スライム電池
- 染色の化学でアルカリ性と酸性のことです
- あいぞめがよかった
- 光のじつけん
- 石けんの秘密。石鹸作ったりできたから
- こたえるのがたのしっかた

小学校低学年アンケート詳細 - 事後



授業の感想

- 友達もしてるからますます楽しい。
- いろいろしれて楽しかったです。
- 色々な化学を学べてよかった
- 楽しかったです
- 色々な事を学んで出来る事が増えて楽しかった
- 光を当ててプリズムで知らない光先ですごい！これからもよろしくおねがいします！
- またよろしくおねがいします

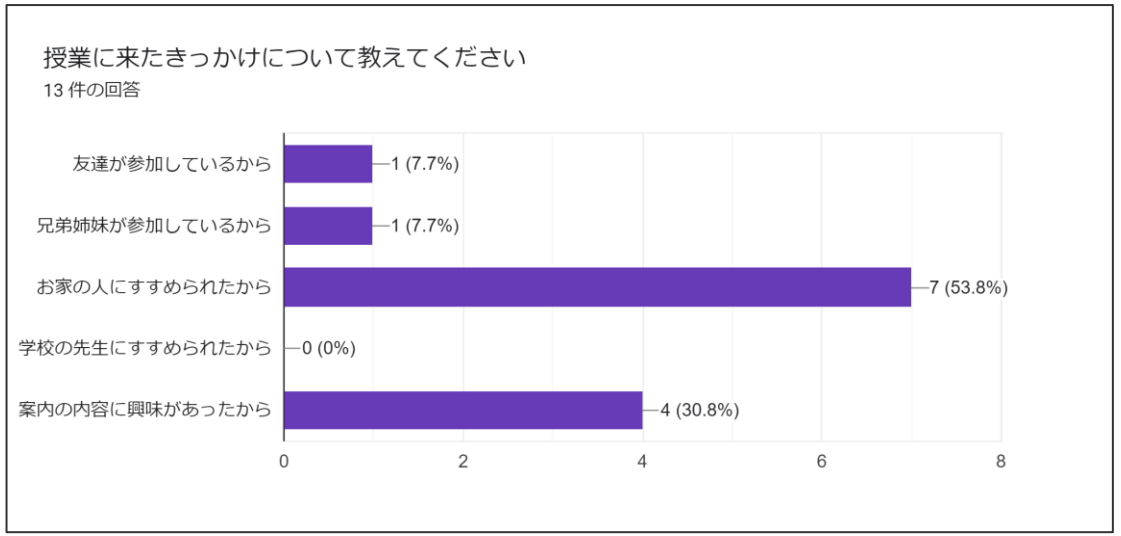
小学校高学年アンケート詳細 - 事前

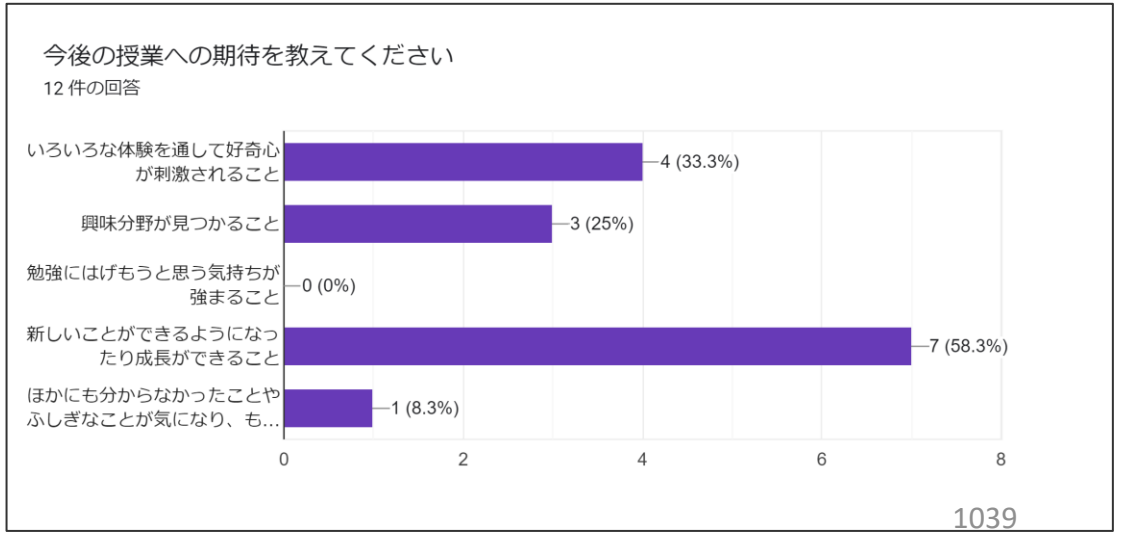
科学のどんなところが好きか／好きじゃないか

- いつも日常で、ふしぎに思ったことなど科学で学んで、わかるとふしぎがとけて楽しいから
- 生き物か宇宙が好き
- 実験をするときにどんな結果になるかが楽しみだから。自分のまだ知らないことを知るのが楽しいから。
- 科学で新しいことを知ったり、実験するのが好き。
- 実験などでいろいろな結果が出て何でそういうふうになったのかが面白い
- できなそうなことなどいろんな思いつかないことができるから。
- 実験をするところ
- 実験が楽しいから。
- 科学は調べてわかることが好きです。好きじゃないところは特にないです。

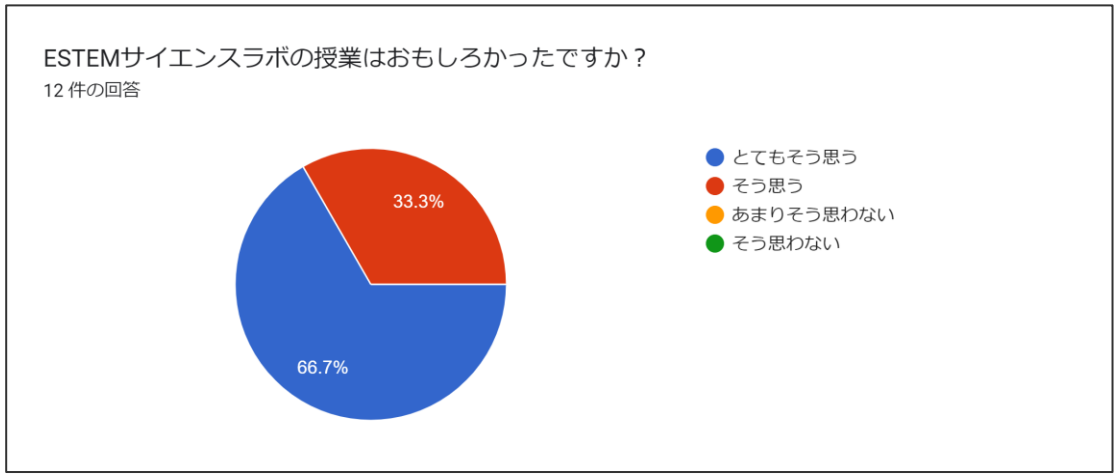
授業の感想

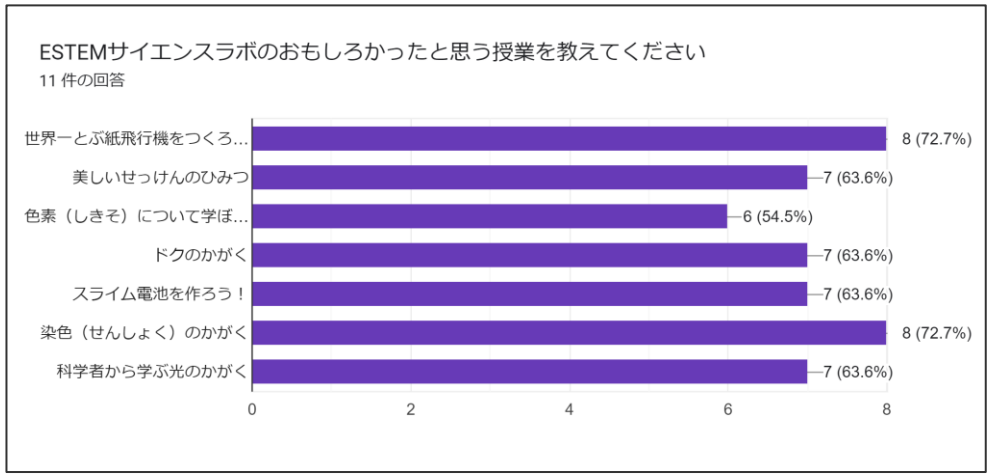
- おおきな画面で見やすい
- ないです。
- ない
- 今後も予定がつくようであれば参加したいと思います。それからこう習などもあるといなと思います。





小学校高学年アンケート詳細 - 事後



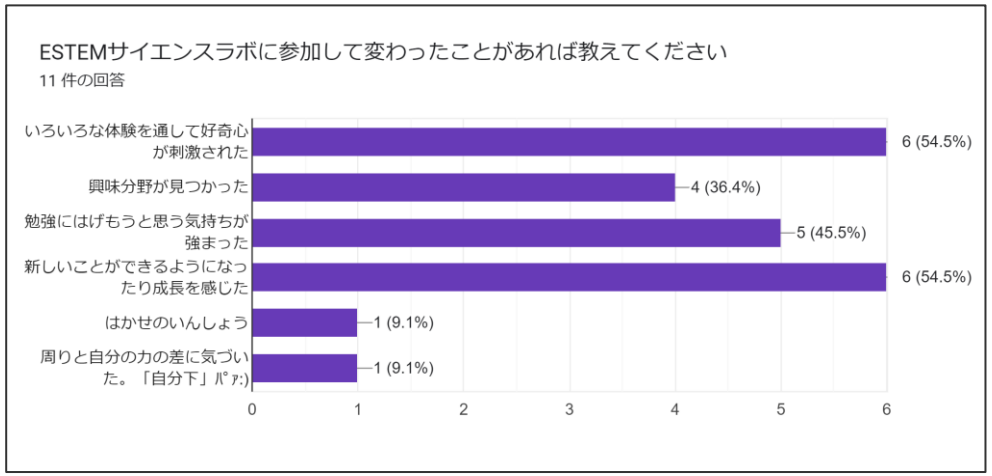


- 実験やクイズがあって楽しかったです
- クイズがあって楽しかった。
- 夢は科学者だったから、クイズがたくさんあって楽しかったから、科学が元々好きだから
- 今まで知らなかった事を知れたから
- 学校ではすることがない授業や実験ができたから。
- 知らないこともしれたから
- いろんなじっけんがたのしかった
- 面白かったから
- 実験するのは、好きだけど実験しない時もあるから。

印象に残っていること

- 楽しく学んでいくこと
- 飛行機を作ってみんなと飛ばして楽しかった
- 色素について学ぼう！の授業で、ナスの皮は、なんかならなくて、ナスの中身は、なんかなったこと
- アンケートで光の所だけ押せなかったこと
- 本格的な実験が出来たこと。
- いろんなひとから教えてもらえたから
- アルソミトラの種
- はかせイケメン、じゃないこと
- pc 1000スタンプとか無理 :)
- どのように、色がおちるかがわかりやすい
- 染色のかがくが、すごくきれいにできた

小学校高学年アンケート詳細 - 事後



授業の感想

- ただ化学について学ぶだけでなく人と関って学ぶことで楽しく最後まで出来ました
- 知らないことを教えてくれてありがとうございます。　楽しかったです。
- 科学にもっと興味を持ち、科学についてもっと知って、科学者になろうという夢に近づいたと思った
- 楽しかった^_^
- 楽しく実験ができてよかったです。他の授業もうけてみたいです。
- 実験ができてよかった
- 楽しかった
- (^_^)ニコ☆はかせ←(^_^)グサッッッ！
- たのp
- 授業でいろいろな言葉を学べた
- (^-^/
- 楽しかった。

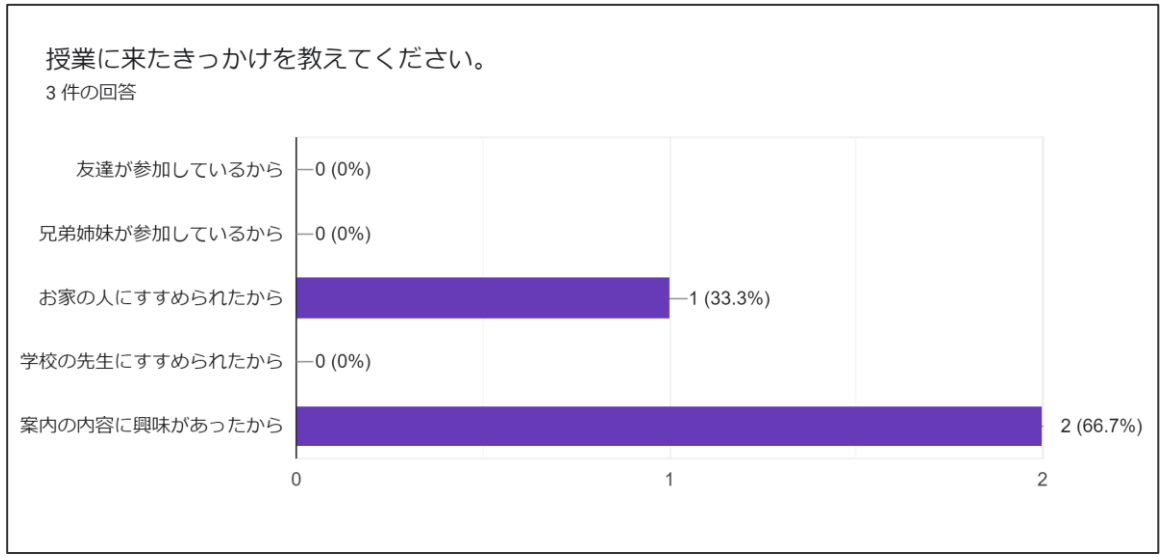
中高生アンケート詳細 - 事前

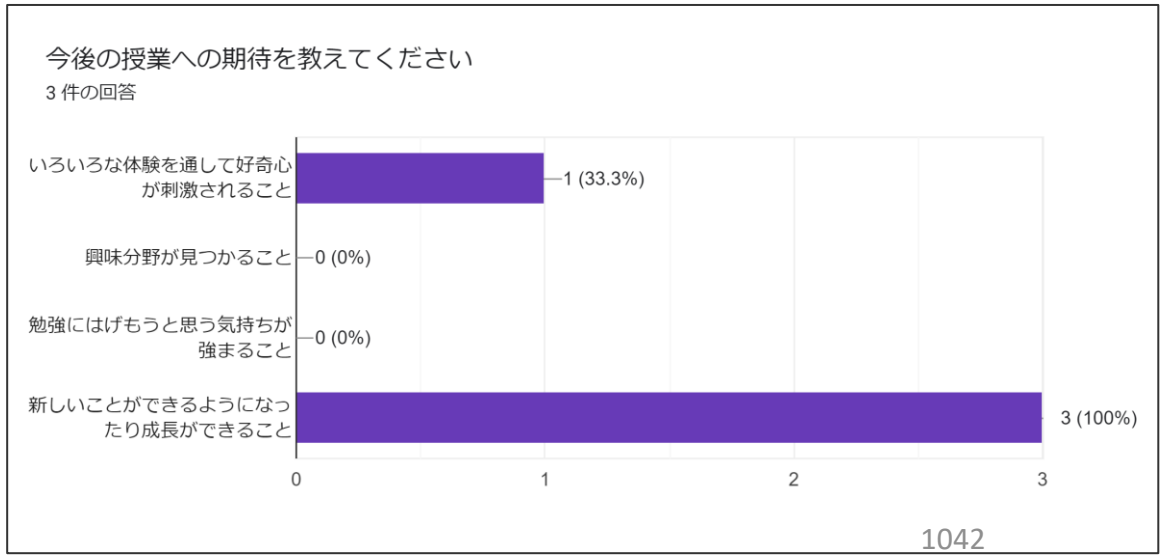
科学の好きなところ／好きじゃないところ

- 実験に意外性があること（例えば、自分が考えることとは違う結果になったとき。なぜそうなのか、それを探究していくところが好き））
- 実験の前に仮説を立ててから実験して、仮説と違った結果になったりするところが好き。
- 科学実験の時に、物体や液体などに起こる変化などと科学に関するものが好きで、自分で実験をするのも楽しいので科学が好きです。

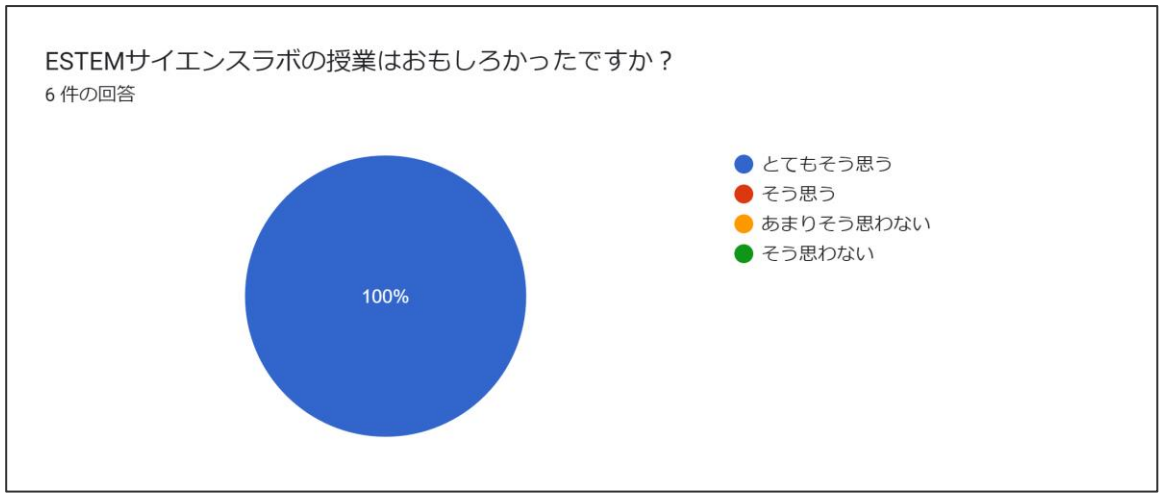
授業の感想

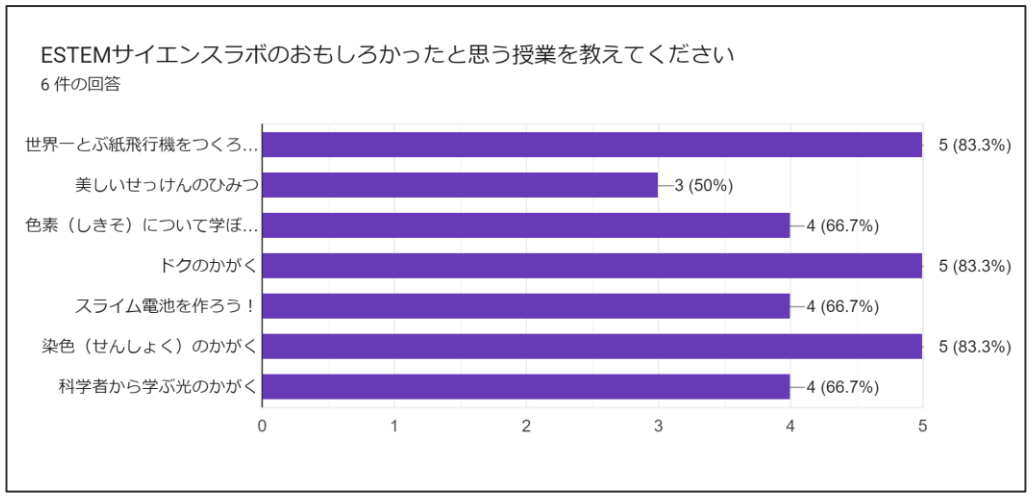
- きれいな空間でとても良いが、少しあかりが暗い。





中高生アンケート詳細 - 事後



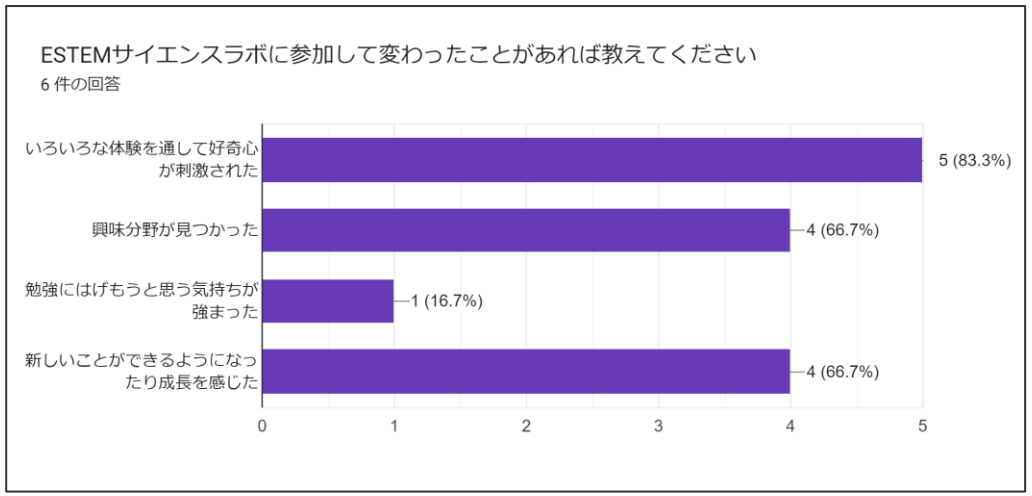


- いつも楽しい内容だったからだYO
- 普通に面白かった
- なぜ？と疑問に思ったことが解決できたから
- いつも授業では出来ないようなことを学ぶべるし、探究心などを深掘りできるから。
- いつも学校で学ぶ実験とは違い、さらに深く、楽しく授業ができてよかったから。
- 日常生活生活では見たり考えたりしないことに関してのテーマであったから

印象に残っていること

- 全部
- 紙飛行機がすごい飛ぶこと
- 科学者から学ぶ光の化学
- 全体的に印象が残りみんなで考えたりして問題を解いたりすること。
- 先生一人一人が、楽しい授業をしてくれたこと。
- 自分の知らない道具を使って実験したこと。
- 毒の授業の中で身を守るための毒と相手を攻撃するための毒があるということ。また、毒が医療などに活用されているということ

中高生アンケート詳細 - 事後



授業の感想

- とくにスライム電池が面白かったです。
- とっても楽しかった!!
- 実験して疑問を分かったにかえられたこと
- 普通では会えないような人たちに会えることで視野を広げることができ、新しいこと興味を
- 増やすことができた。
- 授業の前後の時間でも、みんなで親睦を深めることができてよかった。これを機に、学校の部活でも色々研究をしてみたい。
- 毒についての授業のあと学校で毒について調べている人がいて、その人と話が広がった。授業テーマがある程度身近に関係することであったので興味が刺激された。しかし、もともと知っていることもあったので、高校生向けに本当の研究者が研究しているような最先端のことなどが学べる授業だといいと思いました。これからの毎週の授業には参加できませんが、何かイベントなどには参加できたらいいです。

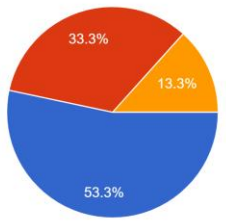
テーマ限定実践授業

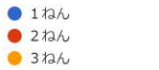
新スポーツ発明に挑戦

事前アンケート実施分

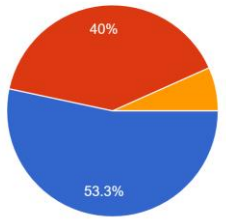
小学校低学年アンケート詳細 - 事前

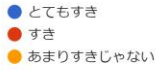
がくねん
15 件の回答



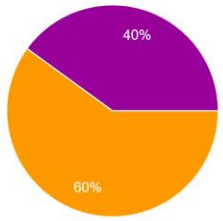


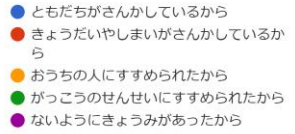
からだをうごかすあそびはすきですか？
15 件の回答



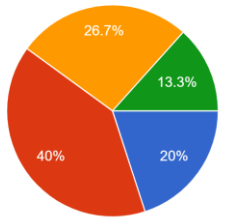


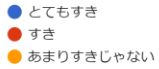
じゅぎょうにきたきっかけはなんですか？
15 件の回答



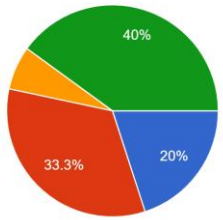


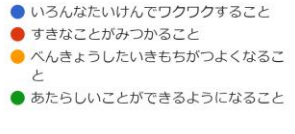
あたらしいあそびをかんがえることはすきですか？
15 件の回答





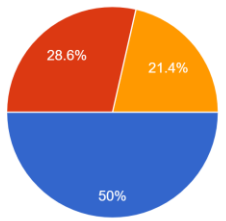
じゅぎょうへのきたいをおしえてください
15 件の回答





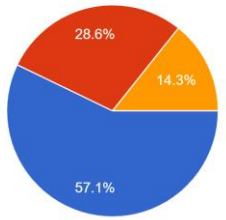
小学校高学年アンケート詳細 - 事前

学年
14 件の回答



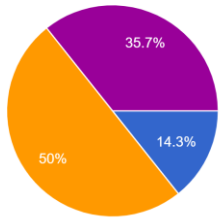
4年
5年
6年

身体を動かす遊びは好きですか？
14 件の回答



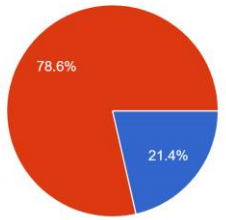
とてもそう思う
そう思う
あまりそう思わない
そう思わない

授業に来たきっかけについて教えてください
14 件の回答



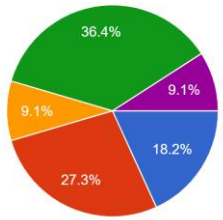
友達が参加しているから
兄弟姉妹が参加しているから
おうちの人にすすめられたから
学校の先生にすすめられたから
案内の内容に興味があったから

新しいアイデアを考えることは好きですか？
14 件の回答



とてもそう思う
そう思う
あまりそう思わない
そう思わない

今後の授業への期待を教えてください
11 件の回答



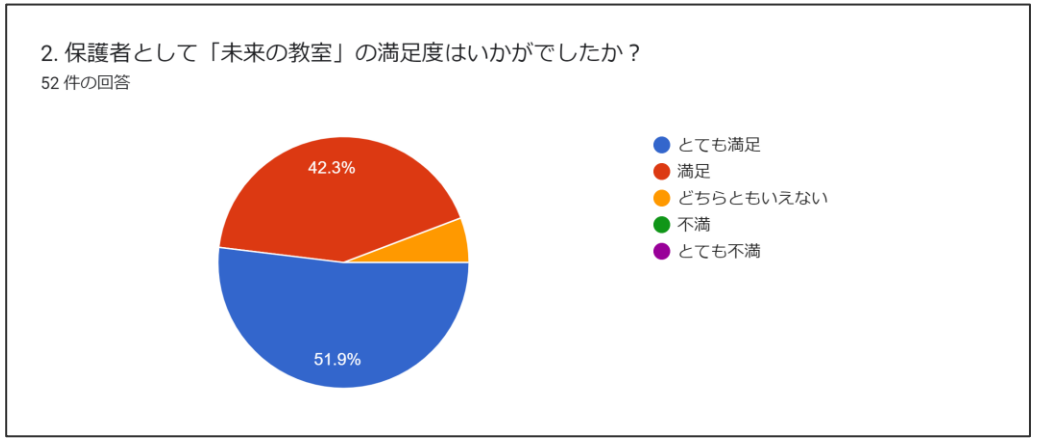
いろいろな体験を通して好奇心が刺激されること
興味分野が見つかること
勉強にはげもうと思う気持ちが強まること
新しいことができるようになったり成長ができること
わからない

参考資料

評価分析詳細 - その他

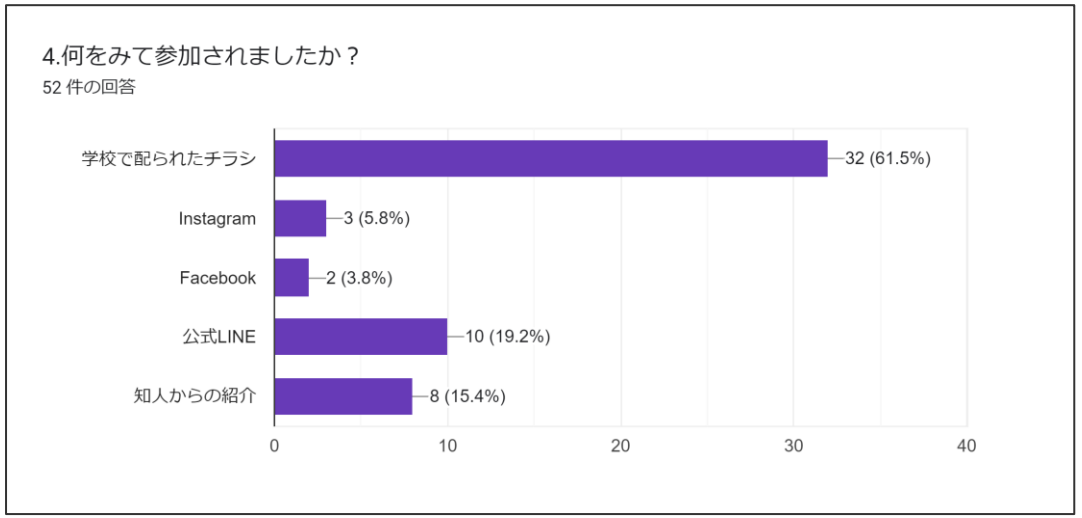
保護者アンケート

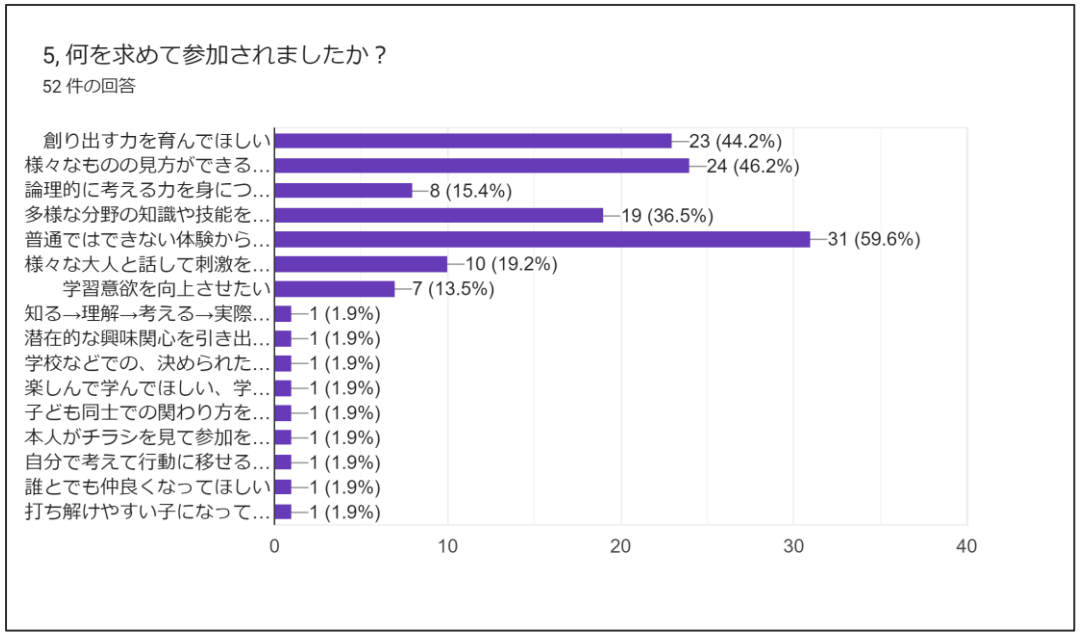
参考資料 - 評価分析 - 保護者アンケート



- いろいろな分野の授業を受けることができた
- 子どもがやらされ感はなく、主体的に楽しそうに学んでいるから。
- とても楽しかったようです
- 内容は楽しそうに取り組んでいるので大満足です。スケジュールがキツすぎて、調整がかなり大変でした。
- 自分の知らない分野を知ることができたから
- それなりに楽しく過ごしているようだから
- 楽しんで取り組んでいる。
- いろいろな分野の勉強が出来るから。
- いろいろな内容の授業を受けることができる
- 子供が授業を楽しみにしていた
- 授業内容が個性的で、普段できない経験をさせてもらえたので。
- 学校や家庭では行えない学の場であり、　新しい興味や、成功体験に繋がり良かった。
- 座学だけでなく実際に体験できる事
- 科学を身近に感じる導入としてよい経験でした。
- 子供の探究心に働きかけるような受講内容がとても良かったです。受講後は楽しそうに話をしてくれます。
- 講師の先生のスキルが高く、子供が生き生きとしていた
- 学校の授業と違って、一人ひとりが体験できる
- 実験等の実体験で様々な分野に興味を抱かせてくださる点は導入として満足でした。その後の知識の定着や、深い考察に至るまでには少し時間が足りなかったと思います。今後は興味をもったら掘り下げる、広げる、パターンの授業があっても良いかと思いました。
- 子供が毎週楽しみにして参加していた。
- 楽しんで受講できていた。
- まだ途中過程ですが、楽しく通っています。
- 子が学び体験してきたことを毎回、生き生きとした表情で報告してくれたからです。
- 専門的な内容について、小学生でも興味がわくようなカリキュラムで、説明もわかりやすく、帰宅後も自分で実験を再現したりと興味が広がっていっているから。
- スポーツの楽しさや多様な楽しみ方を学んでいるようだから。子どもが積極的かつ主体的に授業に通っていたから。
- 学校とは違う学びを中学校入学前に行えた事で、勉強に対して出来つつあった固定観念を解く機会になったと思います。
- 授業内容は満足です。ただ、授業内容の関係で仕方ないでしょうが男女比に偏りがあり、バランスが良くないように感じました。
- 子供が心から楽しんでいるから
- 楽しく過ごせて体も動かせたので
- 他の学校、学年のお友達が出来たこと
- 子どもが楽しんで課題に取り組めている。先生方の関わり方が素晴らしいと思う。
- 子供が楽しんでいたから
- すごく興味を持って取り組めた為。
- 本人が楽しんでいたから
- 学校の授業が物足りないようだが、「未来の教室」では学校ではできない体験や授業を受けることができたから。
- 子供が毎回楽しみにして参加していたから。
- からだを動かすのが少ない
- 子どがとても楽しんでいる様子だから
- 子供が楽しそうだったから。
- 楽しい
- 授業が終わると、内容や工夫した所を教えてくれる為
- 毎回どのテーマも、子どもがとても興味を持つ内容だったので。
- 子どもの好奇心が駆り立てられ、毎週楽しく学ぶことが出来ていたため。また、スタッフの方の関わりも大変素晴らしかったため。
- 内容について詳細は分からないが、毎回とても楽しみに通っているから。
- 本人が楽しく参加しており、実験なども体験できたのがよかった。
- 子供の発想を否定せず受け止めてくれていました。模範解の手順を踏まずとも、本人が考えて出した別の方法や過程を「面白いね」と言って褒めてくれる所が、山形では少ない良い場所だと感じました。
- こどもたちがとても楽しみに毎回参加していたから
- 子供が毎回とても楽しみにしており、参加後もまたやりたいと興味深い内容で毎回楽しみです。
- 本人が楽しかったと答えるので。
- 実験を通して学びが深められた
- 自習室も含めて楽しく通っておりました。色々と体験出来たことが良かったです、
- 子供が楽しく参加できていたのは良かったが、スポーツ発明ができたのかがいまひとつよくわからなかった。
- 子供が楽しそうに参加していたから

参考資料 - 評価分析 - 保護者アンケート





未来の教室に参加してお子さんが変わったというところがあれば教えてください

- 造る楽しさや考える楽しさを少し知った。
- 自分の興味のある分野がわかったようです
- 短期で変化を感じるのは難しいと思います。
- 『知らない事を学校の友達より早く知れて楽しい』と言っていた。創作する事の楽しさを今以上に感じている様だ
- 特になし
- 特になし
- 様々な分野の知識を習得できた。
- 実験を通して理科への興味が湧いてきた所。
- 普段の学校生活よりも受講内容をなんとか伝えようと必死に話をしてきます。
- 見知らぬ集団の中で自分らしくいることができた
- 特に変わったところはまだ見られない
- 日曜の夕方に自分1人で出かけることが初めてだったので、それはそれで良い体験になっています。スタッフの皆さんが若いことも、先生ではないことも良いと思います。
- 当たり前と思いがちな身の回りで起きる事象に対して不思議！なんでだろう？という感覚が湧いたと思います。どうして？という問いかけが増えました。
- 何か疑問な事が出た時に、「なんでなんだろうね」「調べてみたい」という発言が増えた。
- 授業プラスアルファのところで、学習意欲に火がついた
- 色々な事に興味を持つようになった気がする。
- 芸術にも興味を持つようになった
- 今は特にありません
- 自分から習いごとに行きたいと言ってくれた。
- いろいろな事に興味を持つようになった。
- より積極的になった
- いろいろな授業に参加したことで、「自分は感性を使う芸術分野は苦手だということがはっきりわかった」と言っていました。理科・算数を伸ばしていきたいという気持ちが強くなったようです。
- 算数が苦手な娘が、宿題に対して少し前向きにやっている。また、自分の好きを出せる・形に残す事を楽しんでいる。
- 車の助手席に乗っていた時、正面から吹雪いた雪の方向について、揚力という言葉を用いて説明した。
- 興味の幅が広がりました。また、学校以外の学びの場が出来て、少し学校にも通いやすくなりました。
- 楽しみが増え、興味が広がった気がする。
- 初めて会う他の子たちとも物怖じせず活動できるようにのなったのかと思います。
- 行く前の準備を自分から前もってする様になりました。
- プログラミングを習いたい、など自分のやりたいことが明確になった
- さらに色々な分野に興味津々になったと思います
- なし
- 人任せにせず、積極的に関わっていた
- 得られた知識や楽しかったことを教えてくれたり、自分から進んで取り組みをするようになったと思います。
- 今のところ変化はありません

参考資料 - 評価分析 - 保護者アンケート

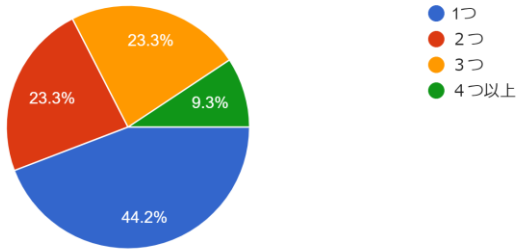
子育てで大切にしていることを教えてください

- 自己肯定感を醸成すること。他人のせいにしない全ては自己責任。自分で考え自分で解決する。
- 自主性を大事にしています
- 幸せになる力　やり抜く力　生き抜く力
- 考え方に柔軟性があること
- 自分の気持ちを大切にする、自分の芯を持つ
- やりたいことを全力でやらせてみて、自己肯定感を高められれば。と思っています。
- 興味を持ったことは体験させる
- 自ら考え、自分の意見を持ち、それを言葉にして周りに伝えられるようになることを目指して子育てしている。
- 親の考えを押し付けない
- コミュニケーション
- 本人のやりたいことはなるべく否定しない。やるからには責任感を持たせる。
- 子供が自分を大切に感じる、人を思いやれる
- 興味のある分野を体験させること
- なんでも試してみること。興味を持った分野についてはできるだけ学べる環境を作り出してあげること。
- 得意な所をのばすこと
- 親は子どもの全てを知ることは出来ないので、たくさんの外パパ外ママに関わってもらいたいと思っています。
- 出来るだけ戸外、自然の中で活動する。人と支え合い、許し合い生きていけるよう、幼少期から人との関わり合いを出来るだけもてるようにしている。食べることは生きること、と思い食事を大切にしている。
- 待つこと。
- 子どもの「やりたい」気持ちを応援すること、引き出すこと。
- 子供の考えを否定しない
- 色々な事に興味を持って、体験させる事を心掛ける。自分から考えて動けるように声がけをする事。
- 子供の興味、関心を伸ばす
- その子の個性を伸ばしてあげること
- 他人を思いやれる大人になること
- 自主性を大切にしている。
- 何でも経験させてみる。睡眠。栄養。
- 前向きな言葉がけをするように気をつけて、1つ1つできることを増やしながら自信をつけられるように育てています。
- メリハリ、自主性
- 親子で一緒に色々な事に挑戦する
- 自主性　謙虚さ
- 学ぶ事を楽しんで、自分の好きを見つけて欲しい。その環境を作ってあげたい。
- 何事も楽しむ。
- 子どもの話をよく聞くこと、子どもが主体的に考え行動できるようにサポートしています。
- 本人の意欲を大切にしたい。本人が興味を持てるものは何か、いろんな体験を通して見つけたい。
- 会話、コミュニケーション
- 本人は、どう思うのか出来るだけ聞く様にしています。最低限やらなければならない事をやれば、好きな事はいくらしても良いとしています。
- 主体性
- 本人が興味あることは何でも経験させることです
- ありがとうごめんなさい、挨拶がちゃんとできるように。
- できるだけ自分で考え選択できる様になってもらえる様にサポートしている
- なるべく沢山のチャレンジしたり、親子でも一緒に体験したりすること。子どもとディスカッションすること。
- ひとに優しくする。

参考資料 - 評価分析 - 保護者アンケート

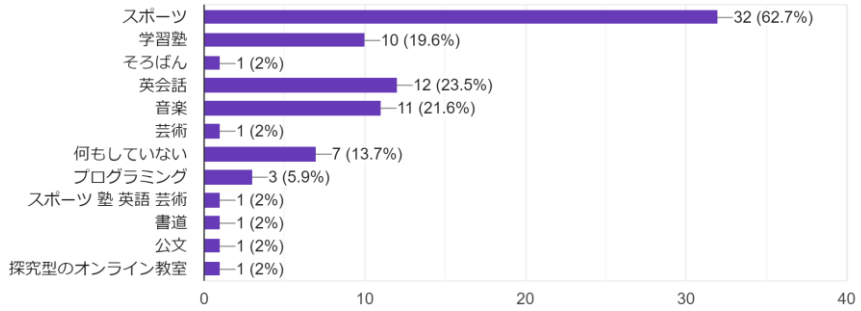
8. お子様は他にいくつ習い事をされていますか？

43 件の回答



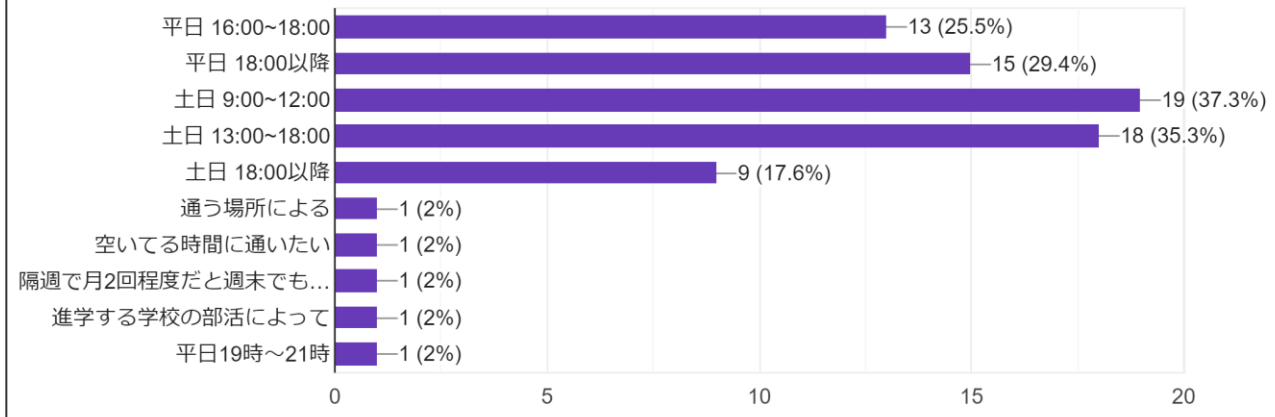
9. お子様はどんな習い事をされていますか？

51 件の回答



10. お子様が習い事に通いやすい時間帯を教えてください

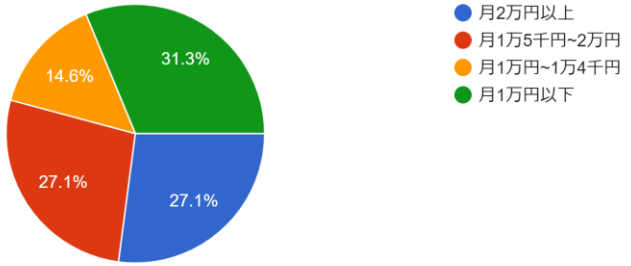
51 件の回答



参考資料 - 評価分析 - 保護者アンケート

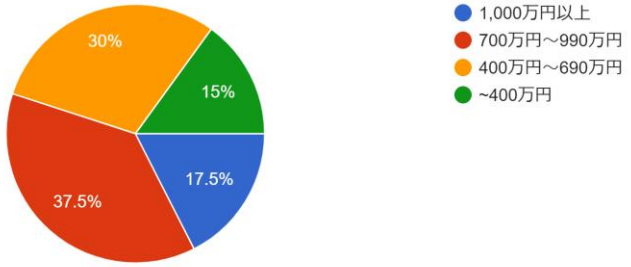
11. 学校以外での教育費の支出金額を教えてください

48 件の回答



12. 世帯年収を教えてください

40 件の回答



13. お父様のご職業を教えてください

48 件の回答



14. お母様のご職業を教えてください

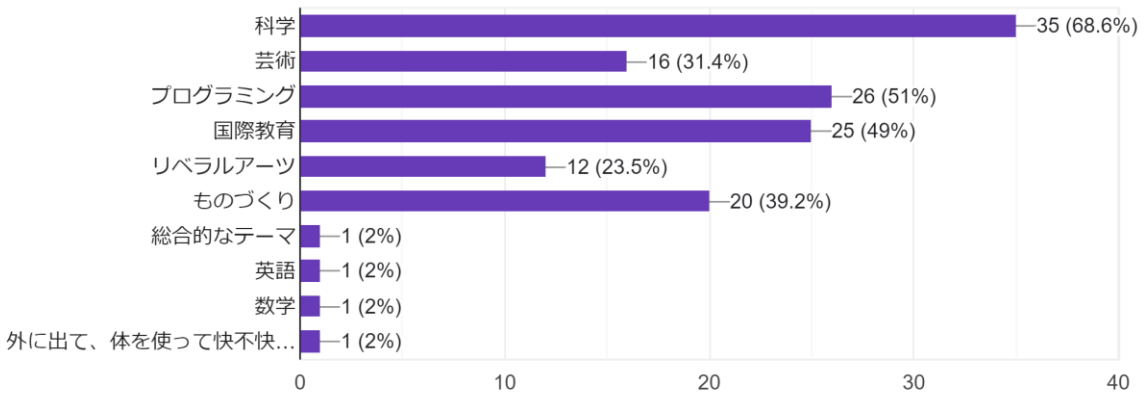
48 件の回答



参考資料 - 評価分析 - 保護者アンケート

15. お子様に学ばせたいテーマは何ですか？

51 件の回答



参考資料 - 評価分析 - 保護者アンケート

意見・感想

- オリンピック選手に会えて、子ども刺激を受けました。
- 第一希望のコースではありませんでしたが、楽しく参加出来たのは良かったです。
- 大変よい経験ができました。近くに教室があればぜひ通わせたい。学童保育にも出張してくれたらいいと思います。
- 毎回楽しく授業ができ、とても良かった。
- 他の習い事と日時が被らず、通いやすかったです。自ら、早く行って何かをしたい、残って何かをしたいと積極的な様子があり、楽しんでいる様子がよく分かりました。
- 始めと中頃に子どもにアンケートをとったようですが、親も授業を通して子どもにどんな変化があったのか、なかったのが気になるので、結果が知りたい。
- 探究教室って普通の学習塾とどんな違いがあるのだろうと、興味があり参加させていただきました。受け身ではなく主体的に考える力や、新しい視点を身につけてほしいと思っていても、なかなか家庭では子供の好奇心や探究心に毎回付き合ってあげられないので、このような未来の教室が身近にあることは、とても心強いなと思います。
- 大人も楽しめるようなプログラムで、とても良かったです。
- ただ楽しいだけでなく、色んな方向から今後の学習に繋げていけたらと思います。
- 不参加や遅れての参加が多く、ご迷惑をおかけしました。学校や習い事だけではない世界を楽しんでいる姿に、これからも沢山の事を体験させてあげたいと改めて感じました。貴重な体験、ありがとうございました。
- 科学について楽しく学べるところがとても良かったです。テーマについても、興味深い内容のものばかりで、終了後に子供が、家族にクイズ形式で楽しそうに話す姿が印象的でした。 科学の知識をどのような方法で学習継続していけるのか、将来その知識をどのように活かしていけるのか、子供達と年齢の近い先生方からいろいろ教えて頂けたら嬉しいです。
- 子どもにとってとても有意義な時間を過ごすことができましたし、また、学校に馴染めない、居場所がないと感じていた子どもにとって、未来の教室が彼の居場所にもなり本当に感謝しかありません。ありがとうございました。
- 廊下を使用して最大限の工夫はなされていたが、スポーツ系の取り組みを行うのには狭い空間だった。子どもがとても楽しく通えた点ではとても良かった。
- 大変お世話になりました。 普段の学校の授業では学べない体験でき、子供も楽しく参加できていたようです。 今後の継続については、これからの学校行事や他の習い事の折り合いもあり、まだ検討中です。 なかなか難しいとは思いますが、単発のイベント(体験的な)ものがあると参加しやすいかもしれません。
- 本人が自分から楽しんで通っている様でした。ありがとうございます。
- 非常に魅力的な内容でした。先生方の子どもたちへの接し方もとてもよく、着かず離れず、見ていて心地よかったです。
- 毎回始まる前にカードゲームをすることも楽しんでました。他校のお友達とも知り合えて良かったと思います。毎回興味深い内容ばかりで、子供も今後も通塾したいとのことでした。他の習い事とあわせて色々検討したいと思っています。ありがとうございました。
- 人前で意見をいえるようになってほしい思ったのですが、なかなか人見知りだったようで。それでも仲良くなった子もいて、楽しかった言っています。 ありがとうございました。
- 大変貴重な体験をさせていただきありがとうございました。 子供が毎週楽しく通っている姿が印象的でした。 こんな魅力的な塾があるのを知り、機会があれば是非通わせたいと思いました。
- 楽しく参加出来て良かったです。
- とても楽しく過ごせた2ヶ月だったようです。 今回、みんなと作り上げたスポーツですが、最終日に発表をして一度遊んだだけで終わるのではなく、何度か遊んで修正してを繰り返し完成させた方がより深いものになるのではないかと思いました。 限られた時間の中なので仕方がない事なのかもしれませんが、なんだかもったいないな…と思ったところです。

参考資料 - 評価分析 - 保護者アンケート

意見・感想

- 楽しそうで良いのですが、単発で終わり感がある。でも、これまでに無い良い実証授業だと思います。これからの発展に期待します。
- とても楽しかったようなので、また機会があれば参加したいと思います
- スケジュールがきつかったです。 また、時間と内容が合ってるのかな？と思う介してもありました。じっくり取り組ませたいと思う内容がありました。 目標・成果・時間について、再考していただきたいです。
- 色々な分野の先生方がいて、子どもたちを多角的に見てくれていると感じた。 コーチングでは自分と子供の距離感を考えるいい機会だった。
- 一つのテーマに絞るのも魅力的ですが、オムニバスも楽しかったようです。芸工大の分野は割と慣れていたので（こども芸大出身）、山大の先生方のテーマが新鮮だったようでした。あとは教室に波長の合う友達・仲間ができると考えや意見を引き出し合うなどより深い活動ができるような気がします。
- 飽きやすい性格なので、毎週違ったテーマに取り組めるのは、やりたいことを探すきっかけになっています。楽しんで取り組んでいるようなので、自分なりに得たものがあるようです。
- 貴重な経験ができよかったです。子どもも毎週楽しみにしていました。感謝申し上げます。
- 様々なテーマについて、興味を持てる授業作りをありがとうございます。かねてより、学習塾ではなく、生きる力や積極的な学びを行える場が無いか探していました。今回は貴重な体験をさせていただき感謝しています。子供にとっても、学校の勉強だけが学びでは無いと知る良い機会となったと思います。 このような取り組みを是非継続して頂き、新しい学びの場として子供達に関わり続けて頂ける事を期待しています。 どうもありがとうございました。
- 普段の学校生活では体験や学習することが少ない内容を短時間ながら学べたのは有意義だったと思います。今後も単発で費用がかかっても開催していただけると、月謝のかかる定期開催よりは参加しやすいかなと思います。
- 毎週楽しく通わせていただきました。続けていく方向で検討させていただきたいです。
- ウェルカムな雰囲気と、講師の先生のスキルの高さが印象的でした。最初は恥ずかしがっていた子供たちが夢中になっていく様子に感動しました。このような機会をいただき誠にありがとうございます。子供が自分の足で通えるようになったら（1年後）是非利用させていただきたいと考えています。
- 教室の場所が住んでいる所に近ければもっと積極的に参加できる
- 今回は貴重な機会をありがとうございました。学校や塾と言った一方向の授業ではなく、 先生方が同じ目線に立って実験等をして下さったことに安心感と楽しさがあったと思います。ただ、「楽しかった」「もっと作ってみたい」とお遊び体験だけで終わってしまうのではもったいないなと感じました。 体験を通じて、そこに学問的なエッセンスがあると子供に気が付かせること、そこからもっと学んでみたいもっと深く考えてみたいと子供自身が思ったときに学ぶ機会を与えてあげること、これらは親だけでは対応しきれません。また、そのような機関や塾といった選択肢が十分にあるエリアではありません。体験して、考えて自分で掘り下げていく、そこにその子供の能力に応じた大人のちょっとした助言がある、そんな環境をがあればいいなと日々考えています。
- とても楽しい教室でした。普段の習い事では体験できない体験が出来て良かったです。
- 今回の教室で得られたものは今のところまだわからないのですが、本人も楽しんでいたし、もう少し続けさせたいなと思いました。
- こういった場は今後益々必要になってくると思います。
- スタッフや講師の皆さんの優しく丁寧な関わりの中で、安心しながら沢山のワクワクに出会えた教室でした。普段何気なく見ている物や利用しているものなど、身の回りにあふれているサイエンスの楽しさを教えてもらい感謝しています。
- 授業プラスアルファの部分での学習意欲に火がついたことは感じているが、授業を通しての子どもの変化はわからずにいるので、子ども達の様子や変化、課題等もタイミングをみて、それぞれ本人や親にも伝えてもらえると嬉しいです。
- この度は参加させていただき、ありがとうございます。授業内容は元より、子供にとって、親やが学校の先生以外の大人から学ぶ良い機会となりました。講師の先生が固定ではなく、色々な方から学べた事もとても良かったと思います。是非今後も活動が続き、多くの子供に学びの場が提供される事を期待します。
- 一つのことを深く掘り下げていく過程はとても刺激になったと思います。また機会があればぜひ開催して頂きたいと思いました。
- 今まで興味の無かった分野に興味を持ってもらい大変満足です

教育委員会からのヒアリング

参考資料 - 評価分析 - 教育委員会からのヒアリング

■中学生が参加できる時間帯について
18時、19時までに帰宅しましょうという指導が入っている。そこから塾に行く人もいるが、送迎が必要。遅い時間に参加することが難しい。
部活は基本的に土日のいずれかに開催となっている。
平日の場合、18時から18時30分頃まで。（18時30分は延長部活動で夏時間に開催している）
平日の開催だと難しいのではないか。休日については、屋内の運動部だと体育館のローテーションもあるので、午前だったり午後だったり様々。同じ時間に毎週開催だと参加できないときもあるだろう。
単発で実施するか、いくつか枠を設けてどれかにきてもらうという形が良さそう。
できるのであれば小中学生で同時に開催すると良いのではないか。兄弟で一緒に来るなどということも考えられる。

■部活について
基本的に全員部活動に入ることが推奨されている。校長が認める場合には外部活動部・郊外活動部としてサッカークラブなどで活動していることもある。
郊外活動として認めてもらい、部活の代わりに参加してもらうことはできるか？
→長期的な継続的な活動でないと難しいだろう

■宣伝について
わかりやすくキャッチーなタイトルを付けていったほうが良い。具体的にイメージできることを伝えていく。チラシのデザインは良いと思う。ポスター・チラシを作って、いろいろなところに貼ると良いのでは。
→子どもが集まるところやお父さん・お母さんが一緒に集まるところ、ママ友会が開かれるようなところ
・児童遊戯施設　・図書館

中学生だと友達と待ち合わせて一緒に図書館で勉強するということもある。図書館に限らず公共スペースだと勉強がてら目にするかもしれない。中学生になると配布物が親御さんにちゃんと届くかというと少し怪しい。中学生に学校から配ってもらってというところに加えて、保護者へのアプローチが必要。

短期的には予定が合わずに参加できないこともあるので、授業を通しての見通しを見せられると良い。「これからは何日ごとに更新していきます」などSNSで出すと、フォローしてもらえるかもしれない。年間計画をつくって早めに見通しをおしらせしていくことが必要だろう。

■その他
中学3年生は受験があるので忙しい

参考資料④2022年度「未来のブカツ」実証事業者報告書

株式会社エンボス企画

未来のブカツ SPORTS

＜結果報告書＞
つくば市での学校施設を活用した収益事業を軸にした部活動の地域移行モデル

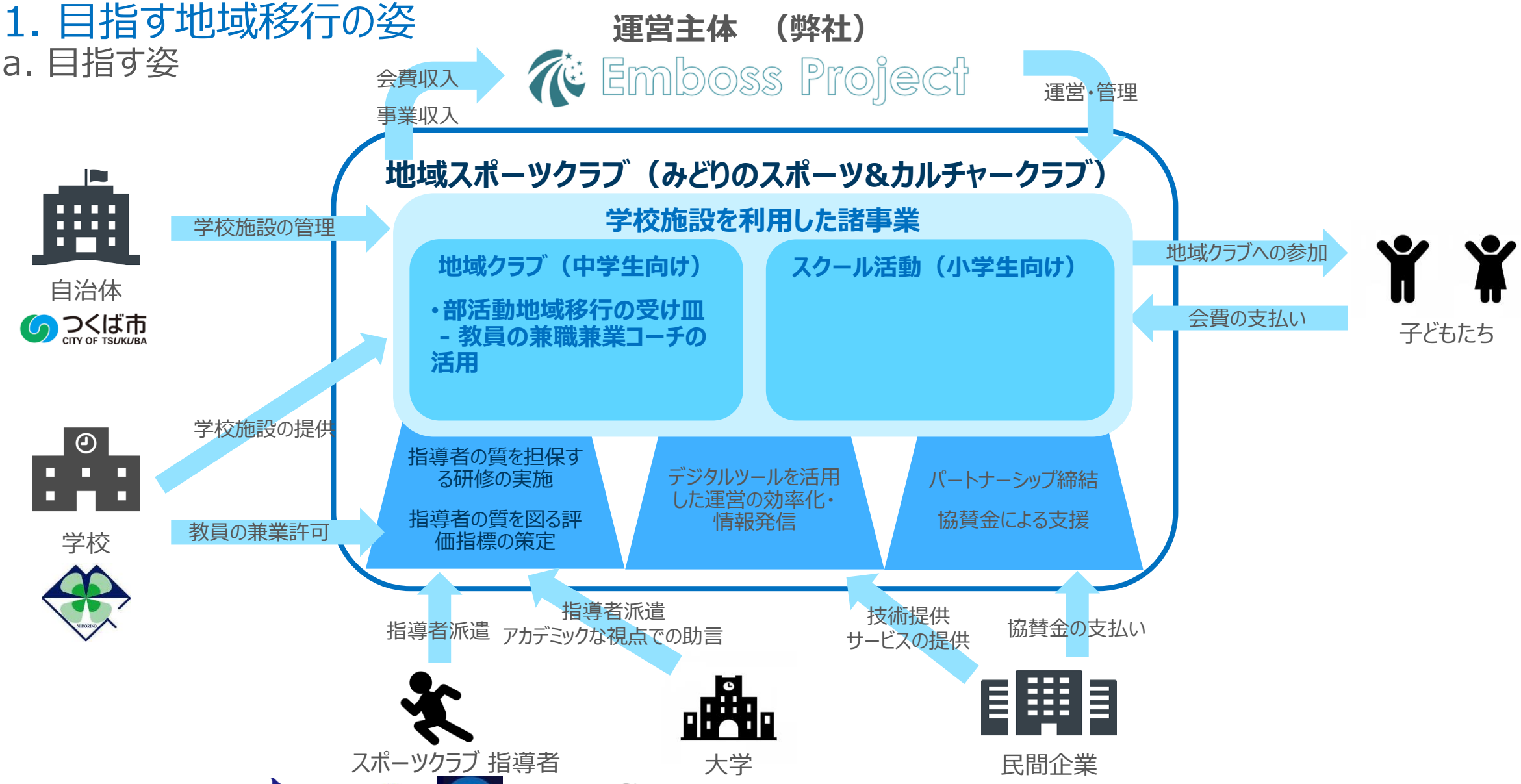
株式会社エンボス企画

目次

1. 目指す姿
2. 本実証で実証する課題とそのポイント
3. 実証内容とその成果
    a. 実証の概要
    b. 課題ごとの取組結果
    c. 実証から得られた示唆
    d. その他活動に関する報告
4. 今後の目指す姿
    a. 本実証を踏まえた目指す姿
    b. 目指す姿に向けたロードマップ
    c. 事業収支計画

1. 目指す地域移行の姿

a. 目指す姿



AMI ATHLETE CLUB　SPORTS INTERSECTION　TSUKUBA　Mass Gaea マスガイアテニスクラブ　LEBER　Smart Checkout

1. 目指す地域移行の姿
b. 各ステークホルダーの役割

事業者 （弊社）	• 地域クラブ・スクールの運営・管理 • パートナーシップ企業に向けての営業活動 • 地方自治体、学校、その他ステークホルダーとの調整 • 指導者の派遣
実証自治体 （つくば市）	• 学校施設の管理 • 教員の兼職兼業の許可 • 学校施設を利用しての収益活動実施の許可
学校 （みどりの学園）	• 学校施設の提供に関わる判断 • みどりの学園の保護者や部活動顧問への連絡 • 兼職兼業職員の兼職兼業の可否についての確認
スポーツクラブ 指導者	• 事業者からの要請を受けて、現場でのスポーツ/文化活動の指導の実施
大学 (筑波大学/国際武道大学)	• 事業に対するアカデミックな視点での助言
民間企業	• 協賛金の提供 • 運営に向けてのサービス提供（ITツール等）

2. 本実証で実証する課題とそのポイント

1 地域クラブが部活動の受け皿として持続可能な活動となるための会員の獲得、指導者の確保

- 持続可能にするために、地域クラブを収益事業（受益者負担）とする事が可能か
- 部活動で実施している全12種目の指導者を如何にして確保するか

2 限られたリソースの中で、如何に地域クラブの事務業務の効率化を図るか

- ICTツールの導入により、会員への連絡や会費の徴収などの事務をいかに簡略化・効率化するか

3 経済的な支援を要請する家庭を参加可能とする財源の確保

- 本事業に共感する企業からの協賛金を得ることが出来るか

4 本事業拡大に向けた指導者の評価指標の策定

- 受益者負担に納得感を持っていただくためにも指導者の質の見える化を如何にして図るか

3. 実証内容とその成果

a.実証の概要

実証期間の主な取組

	1 地域クラブ・スクールの活動 会員・指導者の確保	2 ICTツールの導入	3 経済的な支援を要する家庭への財源確保	4 指導者の評価指標策定に向けた調査
10月以前	• つくば市よりみどりの学園学校施設を利用しての事業実施の許可の取得 • 保護者向け説明会の実施 • 教員向け説明会の実施 • 無料体験会の実施	• スマートチェックアウト社のPay Light Plusを本事業向けに利用する事で合意 • リーバー社のLEBERを本事業に利用する事で合意	• スマートチェックアウト社より協賛金として100万円/年の提供いただく事で合意	-
10月	• 保護者向け説明会の実施 • 地域クラブ活動の実施 • スクール活動の実施	• Pay Light Plusを利用しての会費徴収の開始 • LEBERを本事業に利用する事について、	-	-
11月	• 地域クラブ活動の実施 • スクール活動の実施	-	• 協賛金獲得に向けた営業活動の実施	-
12月	• 地域クラブ活動の実施 • スクール活動の実施	• LEBERを本事業に利用する事を許可する契約をリーバー社とつくば市間で締結	• 協賛金獲得に向けた営業活動の実施	-
1月	• 地域クラブ活動の実施 • スクール活動の実施 • 新7年生保護者向け説明会の実施	• LEBERを利用しての出欠管理の開始	• 協賛金獲得に向けた営業活動の実施	• 国際武道大学、鈴木健介助教授への調査の打診
2月	• 地域クラブ活動の実施 • スクール活動の実施 • 指導者研修会の実施	-	• 協賛金獲得に向けた営業活動の実施 • 大手小売企業とトナーシップ契約の締結予定	• 指導者の評価指標策定に向けた調査の実施

3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果

1 地域クラブが部活動の受け皿として持続可能になるための会員の獲得、指導者の確保

＜問題意識＞

- ✓ 本事業を「持続可能」とする為には、公的な委託費に頼るのではなく、受益者負担による収益事業にすべきとの考えのもと**事業化をするにあたり必要となる収益を確保するための会員獲得が必要**
- ✓ 受益者負担となるため、各種目に専門性を持った指導者が指導に当たる必要があり、その指導者を確保する事が必要。また、特定の種目のみではなく運動部全てを同時に移行してほしいとの学校や市の意向もあり、**運動部11種目と吹奏楽部の全12種目を対象とし、全種目に対して、指導者の確保が必須**となる

3. 実証内容とその成果
b.課題に対する取組結果

1 地域クラブが部活動の受け皿として持続可能になるための会員の獲得、指導者の確保

＜取組内容＞
各ステークホルダーに向けて、以下の通りの合意形成、会員/指導者の確保に向けた活動を実施し、22年10月より地域クラブ活動とスクールを開始した。

	つくば市教育局	保護者（会員）の獲得	指導者の確保
活動内容	✓ 22年12月：みどりの学園義務教育学校（以降みどりの学園）より弊社へ部活動地域移行に関する相談を受け、本事業の構想を立ち上げ ✓ 22年5~6月：つくば市教育局に対して説明 ✓ 22年9月：つくば市とみどりの学園と弊社の3者で**協定書を締結し、「学校施設を利用する弊社事業の実施許可」**をいただいた	✓ 22年8月：対象となる**保護者に対しての説明会の実施し、本事業の意義及び指導体制等を説明した**。その後、本事業に対しての**問い合わせフォームを提供し**、保護者の不安点や疑問点の解消を図った ✓ 22年9月：**無料体験会の実施し、外部指導員の指導の様子をご確認いただいたり、生徒たちに実際に地域クラブ活動を体験してもらったり**する事で入会に繋げた	✓ 22年7~8月：弊社代表の小山を中心につくば市にあるスポーツクラブやつくば市近隣出身者、つくば市にゆかりのある指導者に対して指導者のオファーを出す ✓ 22年8月：本事業の意義と業務委託条件に納得いただいた指導者・団体に対して、**事業説明会を実施し、業務委託契約を締結した** ✓ 22年8月：部活動の顧問を担当する教員に対しての説明会を実施し、**兼職兼業を検討する教員と弊社小山が個別面談を実施**した
合意ポイント	✓ 本事業が経済産業省の実証事業になりえる ✓ 本事業は弊社の事業であり、市からの委託事業ではないため、**委託費等は受け取らない** ✓ 保護者への説明や地域の外部指導者への説明等**実務的な業務を全て弊社で請け負う**事とした ✓ 指導者の選定及び確保について、弊社が請け負う事とした ✓ その他、運営に関わる業務全てを弊社が請け負う事とした	✓ 週末の活動を委託するため、地域クラブ活動の一部を除いて、**会員のみ試合や大会に参加できるという規定にしたため、これらに参加したい生徒の入会に繋がった** ✓ 保護者からの問い合わせに**丁寧に回答する事で疑問点や不安を解消する事が出来た** ✓ **体験期間を１カ月設ける**事で、実際に生徒に活動を体験したり、保護者が指導の様子を実際に確認する機会を持てた	✓ 教員の業務状況の改善及び子供たちへのより良いスポーツ/文化活動を提供するという社会貢献活動である ✓ **時給2,500円相当に委託費を設定した** ✓ **教員と個別で対話する時間を作り、本事業への理解を深め、協力を要請する事が出来た**

3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果

1 地域クラブが部活動の受け皿として持続可能になるための会員の獲得、指導者の確保

＜結果＞

上記会員からの会費収入にて収支を確保し、各種目に対して指導者を確保出来た事により、持続可能な体制構築が実現。本事業を、23年度も継続する事を決定した

会員数：みどりのSCC（部活動地域移行/収益事業）142名（目標比118%）
部活動に入部する生徒の約80%の生徒が入会済み
小学生向けスクール（収益事業）125名（目標比140%）
指導者数：23名（1.9名/種目）内、兼職兼業の教員13名

3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果

1 地域クラブが部活動の受け皿として持続可能になるための会員の獲得、指導者の確保

【苦労した点】

- ✓ **兼業教員への説明及び協力要請**。**事業全体像を理解してもらうまでに時間がかかった**事や、兼職兼業になる事により、新しく**委託費を受け取って指導に当たる事への不安**の解消が難しく、各教員との個別での面談などを通じて、協力を得るまでに時間を要した
- ✓ 指導者の質の担保。**受益者負担となる事で、「誰が指導するのか」「どの様に良くなるのか」等の保護者からの期待が高まり、一部指導内容に対してのクレームが発生した**
- ✓ 部活動顧問と外部指導員の連携。SlackやGoogleフォームを用いて、練習内容の共有や毎回の練習の様子を共有したが、オンラインツールでは内容を完璧に理解する事が難しかった。また、施設のカギの管理等細かなところでの役割分担でのコミュニケーション不足も発生した。

【Notes】

- ✓ 指導者の確保について、地域の各スポーツクラブや指導者に対してのコネクションを持っている人材がいない場合に困難となる可能性が高い。本事業では、代表の小山の持つ筑波大学体育系のコネクションや地域スポーツクラブとのコネクションがありスムーズに進んだ。
- ✓ 外部の指導員を招へいする際には、ある程度の委託費を支払う事が必要であると予想する。**本事業では、平日4,000円、休日8,000円の委託費を設定しており、スポーツクラブや指導者に対して、収益性があるため協力に繋がったと考えられる**。
- ✓ 中体連の大会参加については**、「部活動と地域クラブの合同チームで出場する」方向で検討しており**、まずはこの様な形での出場が可能であるか確認を実施する予定。その後大会参加費の支払やユニフォームをどの様にするかについても併せて検討する。
- ✓ 地域クラブに入会していない生徒も一部おり、**入会しない理由は「同日に他の予定（習い事や塾がある事）」が最多**となった。

【参考】実証事業において提供された価値 ～生徒&保護者～

アンケートの結果から、地域クラブに参加した事により意識や取組が変わったと答えた生徒や保護者もおり、外部指導員が関わる事によって、ポジティブな効果を与える事が読み取れる。

回答者	回答内容
生徒（吹奏楽）	チューニング、基礎練などをしかっり一回一回集中して取り組むようになったと思います。また、「自分たちで部活を作る」という意識が高まったかなと思います。
生徒（サッカー）	試合に対する気持ちが変わった。自主的に練習を取り組むようになった。
生徒（バスケットボール）	今までの練習でスタメンになれなくてもいいと思っていましたが今では必死に練習してスタメンになりたいと思うようになった
生徒（バスケットボール）	練習方法が部活動よりも複雑になっている（いい意味で）。練習時間が増えた
保護者（バスケットボール）	上手になりたい気持ちがでてきたようで、負けて帰ってくるとくやしそうにしています。 練習に励んで勝てるように頑張って欲しいです。
保護者（バレーボール）	楽しそうに話をしてくれるようになりました。また、基礎からしっかり教えていただいていて、とても身になっていそうです。
保護者（剣道）	子供が部活をより一層楽しんでいる話をよくしてくれる。
保護者（テニス）	今まで独自のやり方で習得していた部分を指導して貰い、技術を磨いている言動等が見られるため。

【参考】実証事業において提供された価値 ～自治体&学校～

部活動の地域移行にかかる人的な工数や予算が必要になってくるが、本事業においてはそのすべてを弊社が担った事により、自治体や学校の工数を削減する事に繋がったと予測する。また、そのすべてを担うためには、活動を受益者負担とする事が必要となった。

■導入に向けた保護者/教員への合意形成にかかった工数

種目別の保護者説明会：18時間
（説明会1.5時間/種目×9種目）

兼業職員との面談：12時間
（面談時間1時間/名×12名）

全体への説明会：10時間
（保護者説明会3時間＋指導者説明会3時間＋教員説明会4時間）

合意形成にかかった時間として、個別の問い合わせを除いても、対面の説明会/面談だけで**約40時間を要した**

本説明及び個別の問い合わせへの対応を弊社が担い、**教育委員会や学校の工数の削減につながった**

■毎月の運営費用の概算

経済的な支援を必要とする家庭の参加費：77,000円/月
（会費3,850円/月×20家庭）

事務経費：200,000円/月
（事務員1名相当の人件費）

指導者への委託費：576,000円/月
（委託費12,000円/名×12種目×4週）
※委託費は4,000円/平日1日＋8,000円/休日1日

月の運営にかかる費用として**約85万円の経費が必要となる**

受益者負担とする事で、この費用を**弊社が自ら財源確保を担う為、市としての負担する部分はない**

【参考】実証事業 学校施設を利用しての収益事業実施に関する協定書

協定では、市からの委託ではなく「現場での指導以外を含む、事業全体の運営」を弊社が責任をもって行うこととし、、つくば市やみどりの学園と共にプロジェクトを運営するものとする旨が記載されている。併せて、学校施設の利用も無料となっている。

■協定書　（抜粋/目的・事業内容・施設利用・経費）

第1条（目的）

プロジェクトでは、生徒のよりよい文化・スポーツ環境の構築と乙（みどりの学園）の教職員の部活動に係る負担軽減を実現するため、乙の生徒を対象とした**部活動の地域移行の取組（以下「地域クラブ活動」という。）を行うとともに、丙（弊社）がプロジェクトを自立的に運営するため、部活動の地域移行の取組とは異なる、乙の児童及び生徒を対象とした丙独自のスポーツ教室（以下「スクール事業」という。）を実施する。**本協定は、**プロジェクトの適切な運営を相互に支援する目的で締結する**ものである。

2条（事業内容）

丙（弊社）は、地域クラブ活動に関し、次に掲げる事項を行う。

（1）**平日１日及び休日１日の地域クラブ活動の実施**（校外での練習試合等を含む。）

（2）地域クラブ活動の指導計画立案及び各種目のマネジメント（練習試合等も含む。）

（3）部活動と地域クラブの円滑な情報共有

（4）**地域クラブ活動に参加する生徒の保護者（以下「保護者」という。）対応及び保護者からの会費の徴収と保護者とのスケジュール共有**

（5）**施設の管理（鍵の管理等）及びスケジュール調整**

（6）**活動に係る収支報告**

（7）**活動中の保険対応**

（8）**指導者の業務管理及び指導研修の実施**

（9）広報活動

（10）その他、地域クラブ活動に関する全ての業務

２　丙は、スクール事業として、乙の児童及び生徒に対して、各種目における技能の向上を目的としたスポーツ活動の実施を独自に行う。

第3条（施設利用）

--中略--

５　**第1項に規定する丙（弊社）による施設利用に係る料金は無料とする。**

第４条（経費）

丙（弊社）によるプロジェクト実施に当たり生じる経費については、丙が負担するものとする

【参考】実証事業 指導者との業務委託内容

兼職兼業の職員を含む指導者全員に対して、週2回の活動への参加を条件に、地域クラブでは平日4,000円/休日8,000円、スクールについては4,000円から8,000円/回の委託費を設定した。

■業務委託契約書 抜粋 （委託内容・契約期間・業務委託費）

第2条（委託内容）

1 甲（弊社）は、次に定める業務（以下「委託業務」という）の全部または一部を乙（指導者）に委託し、乙（指導者）はこれを受託する。

（1）部活動改革事業（地域クラブ）に関する業務

（2）チェーロスポーツクラブ（スクール）に関する業務

（3）その他甲乙協議の上決定された業務

2 乙（指導者）は、本契約期間中、前項の1号及び2号のいずれかについて、**木曜日と、土曜日または日曜日のいずれかの計2日を、毎週受託するものとする。**ただし、種目等によってはこの限りではなく、甲乙間の協議により、適宜変更する。

3 甲（弊社）は、前項に掲げる委託業務については、内容、実施方法等の詳細については、甲乙協議の上決定し、必要に応じて仕様書、手順書等を作成するものとする。

4 甲（弊社）または乙（指導者）は必要があるときは委託業務の内容、実施方法等の変更および追加等を行うことができるものとする。この場合、甲乙協議の上、委託業務の内容、実施方法、業務委託料などを改めて決定するものとする。

第4条（契約期間）

1 本契約の有効期間は、2022年9月1日から2023年3月31日までとする。

2 本契約の更新については、毎年、1月から3月の間に、甲乙間による協議により、決定するものとする。協議の結果、更新を決定した場合、同一条件をもってさらに 12か月延長されるものとし、以後も同様とする。

第5条（業務委託費および支払方法）

1 甲（弊社）は委託業務に係る業務委託料を乙（指導者）に支払うものとし、その金額については、下記のとおりとする（以下、全て税込表記）。

（1）第2条第1項1号の業務について

木曜日は、1回につき4,000円

土曜日および日曜日は、1回につき8,000円

（2）第2条第1項2号の業務について

個人については、1回につき4,000円or8,000円

クラブについては、1回につき8,000円

（3）第2条第1項3号の業務について

甲乙間により、都度定めるものとする。

2 経済事情の変動等により前各項の業務委託料が不相当となったときは、甲乙協議の上これを改定できるものとする。

3 前各項の業務委託料は、**月末締め翌月15日支払**とし、甲（弊社）は、乙（指導者）が別途指定する口座に振込んで支払うものとする。なお、その際の振込手数料は、甲（弊社）の負担とする。

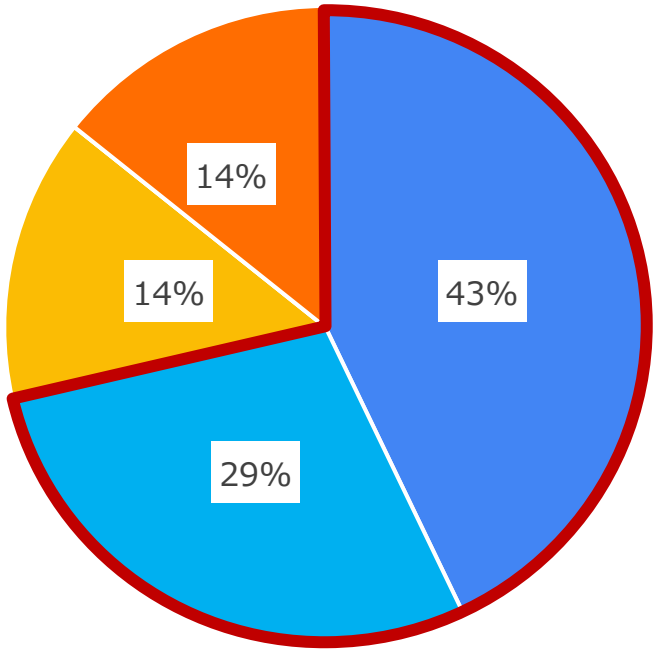
4 レッスン枠の増減については甲乙協議の上、決定するものとする。

【参考】実証事業 アンケート結果 外部指導者の参加要因

以下のアンケート結果より外部指導員の多くが本活動を通じての収益性がある/どちらかと言えば収益性があると回答したとともに、全員が本活動を通じて社会貢献活動に参加出来ていると感じている/どちらかと言えば感じていると回答しており、社会貢献だけではなく、収益性がある事も指導に参加する要因になっていると言える

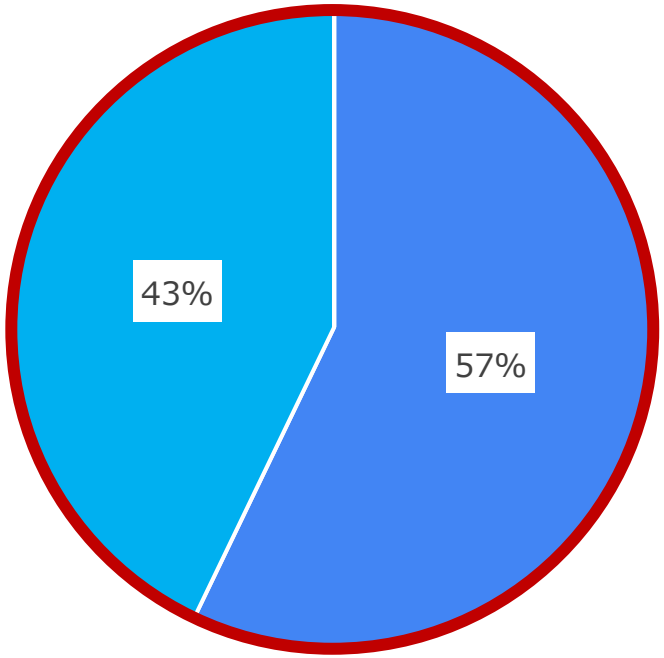
【質問】

本活動を通じて、個人または団体として収益性はありますか？



【質問】

本活動を通じて、個人または団体として社会貢献活動に参加出来ていると感じますか？



【参考】実証事業 保護者/教員からの問い合わせ状況（抜粋）

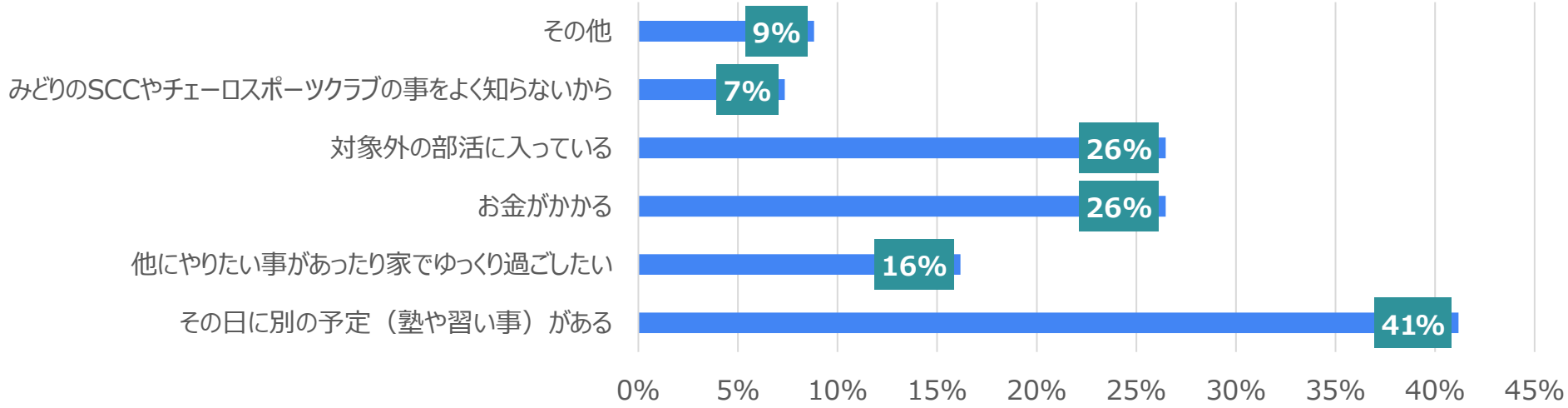
問い合わせ元	問い合わせ内容	回答/対応状況
部活動顧問	大会のエントリー手続きや練習試合のマッチメイクを教員同士で行っていたが、この部分について連絡先などを外部指導者へ伝えてもよいのか	今後は外部指導員が担当するため、共有してほしい
保護者	担当する指導者の指導実績や人となりを教えて欲しい	外部指導者の情報を都度説明
保護者	他の中学と合同チームで試合に出ていた場合にはどうなりますか	現時点では合同では行わないですが、合同先のチームで希望する子は参加できるよう調整しております
保護者	春休みや夏休みなどの長期休暇の活動はどうなりますか	平日の日中に指導者が出られない場合があるので、学校がある時と同じ時間に活動をする予定です
保護者	部活動であれば、大会を目指しての練習であったが、クラブ活動は大会後も参加できるので、目的が異なってくる。部活で目指す事とクラブ活動で目指す事はそれぞれなんですか	大会にも参加するので大会に勝つことも目指しますが、地域クラブ活動の目的は「20歳になった時もその種目を続ける」事を掲げています
保護者	テスト期間などに休んでいた分、活動の振り替えはありますか	振替は行っておりません。但し、土日へ大会や練習試合を行うなどでカバーしていきたい
保護者	クラブ活動が開始して4カ月が経過したが、技術力の向上が見られません。課題事項は共有されているのでしょうか	本件については、担当指導者へ共有し、部活動とも連携し改善を図っていきます
保護者	スポーツ少年団などであるよう保険費も含まれるのか。学校のスポーツ振興センター保険が適用されるのか	学校活動ではないためスポーツ振興センター保険は適用になりません。そのため、地域クラブとしてスポーツ保険に加入いたします。保険費については、月々の会費に含まれております
保護者	９年生は総体が終わると引退でしたが、来年度からは総体が終わっても、会費を払えば木、土日は活動が出来るということか。	会費をお支払いいただければ、地域クラブ活動へは卒業まで参加可能となります

【参考】実証内容とその成果 アンケート結果 会員にならない理由

みどりのSCCに入会しない理由の多くは「同日に他の予定（習い事や塾がある事）」となっており、実際にみどりのSCCの活動日（木曜日/週末）に何をしていますかという質問で最も多いのは「塾、勉強、宿題」となった。

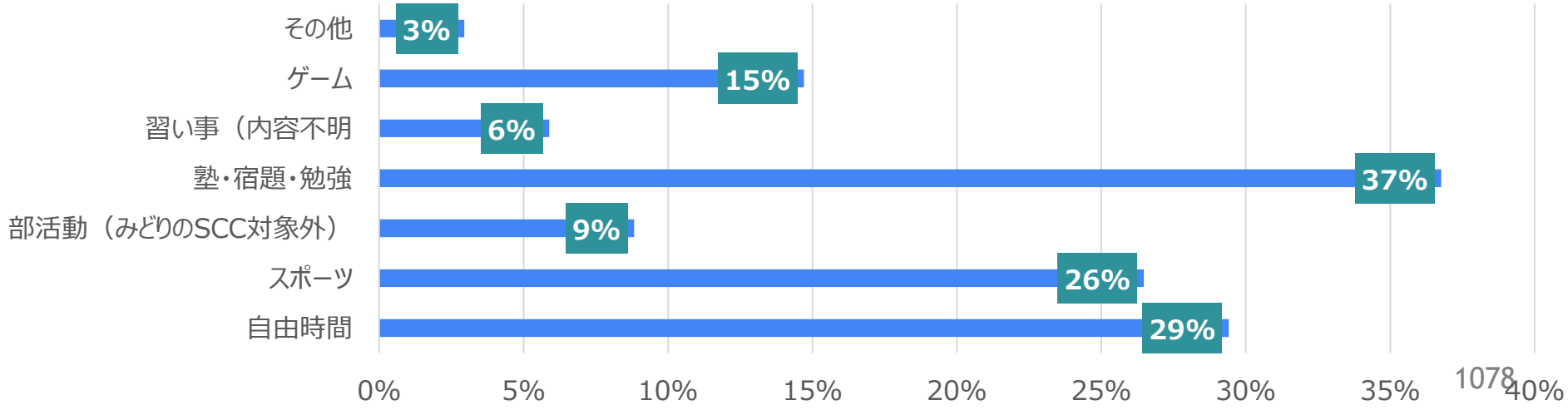
【質問】※複数回答可

現在みどりのSCCへ入会していない理由を教えてください



【質問】※複数回答可

みどりのSCCの活動日である木曜日及び週末は何をしていますか（部活に入部していない方は放課後何をしていますか）



3. 実証内容とその成果
b.課題に対する取組結果

2 地域クラブの事務業務の効率化を図るICTツールの導入

＜問題意識＞
- ✓ 弊社代表の小山が前職時代に部活動地域移行の事務局業務に関わっており、その経験から業務の煩雑さや手間を感じており、特に**会費の徴収（前職時代は現金で受け取り）や出欠連絡のICT化の必要性を感じていた**

＜取組内容＞
〇スマートチェックアウト（会費の徴収）
- ✓ 以前より関係のあった株式会社スマートチェックアウトの玉井代表に本事業について説明したところ、理念に共感をいただき、協賛金の提供とアプリの使用について先方よりご提案いただいた
- ✓ アプリの導入に当たって、23年8月にPay Light Plus担当者と会話し、使い方などの説明を受け、23年10月より導入開始

〇リーバー（出欠確認）
- ✓ 出欠管理について、全く新しいアプリを導入するより既に使っているアプリを利用しての運用の方が保護者への負担も小さくなると考え、既に健康観察に利用していたLEBERが使用できるのではとの提案をリーバー社へ実施
- ✓ 弊社と同じ「筑波大学発ベンチャー企業」である事も関係し、本提案を受け入れ、またLEBERのアップデートを23年8月に実施する予定であった事から、その際に部活動の出欠管理が出来るよう一部機能を追加いただく
- ✓ 導入に向け準備を進めている際、リーバー社と契約しているつくば市健康教育課より、「健康観察のため」の契約であるため目的外利用になる旨の指摘があり、本事業でのLEBERの利用について調整する必要が生じた。LEBERが使用できない期間は、弊社のLINE公式アカウントから連絡と出欠確認を実施
- ✓ その後、リーバー社とつくば市健康教育課間での調整を実施し、23年3月末まで「特例」で本事業向けに運用をできるよう、リーバー社とつくば市間で覚書を締結し、23年12月に使用許可が下りる。
- ✓ 23年1月より、運用を開始

3. 実証内容とその成果
b.課題に対する取組結果

2 地域クラブの事務業務の効率化を図るICTツールの導入

＜結果＞

- ✓ **Pay Light Plusでの会費徴収を実装し、会費徴収に関する業務を大幅に簡略化できた**
  - ✓ 現金決済での対応時には、各指導者が集金し、金額を確認、未払いの人へのフォローし、現金を入金するといった対応が必要となり、毎月数名で１週間ほどかかっていたが、Pay Light Plusの導入により**入会時にカード情報が正しく反映されているかのフォローとエラー発生時にスマートチェックアウト社へ解除依頼（1人で2,3日）すれば、以降はPay Light Plus内の入金情報を確認するだけとなった**

- ✓ LEBERにより、保護者側の使い慣れているアプリを出欠管理に用いる事が出来た。既に各学校で導入されているアプリを活用するで、保護者に対する負担を軽減する事が出来る。但し、当日の連絡のみしかできない仕様になっており、事前の確認が出来ない為、事前連絡は公式ラインにて行っている。
- ✓ アプリでの導入までに時間を要し、公式ラインを用いた結果、確認すべきツールが増えたため煩雑になっているため、改善が必要。
  - ✓ 今後に向け、必要な機能をプラットフォーム化したアプリの開発や導入についても検討する。

3. 実証内容とその成果
b.課題に対する取組結果

2 地域クラブの事務業務の効率化を図るICTツールの導入

【苦労した点】
- ✓ Pay Light Plusを**スポーツクラブの会費徴収に利用した前例がなく、導入当初はエラー等が発生し、対応が必要**になった
- ✓ LEBER導入までに時間を要し、代替手段として公式ラインアカウントでの連絡としていたが、LEBER導入後も、継続してラインアカウントへ保護者からの連絡が来てしまい**、2重での確認が必要となっている**
- ✓ LEBERでは、連絡と出欠確認のみで利用しており、それ以外にもスケジュール管理を行うGoogleカレンダーや指導者間でのやり取りを行うSlack等他のアプリも用途に合わせて利用しているため、**確認すべきツールが分かれているので、使いにくさを感じている**

【Notes】
- ✓ 地域クラブの会費徴収は現金ではなく、**カード決済等のICT化をする事が大幅な業務の効率化に繋がる**
- ✓ 会員への連絡、スケジュールの共有、出欠の確認、各種問い合わせ等会員や指導者と事務局がコミュニケーションする場面が多くあり、それら一つ一つをばらばらのアプリで行う事は手間であり、**業務の効率化を図るには必要な機能をプラットフォーム化した一つのアプリやWebページで管理する必要がある**

【参考】実証事業 会費徴収の改善

現金での会費徴収と比べ、Pay Light Plusを利用した事により、人員と工数が大幅に改善がされた。

入会時点

毎月の業務

現金徴収

都度確認が必要となり工数がかかると共に、ヒューマンエラーが発生するリスクがある



保護者



コーチ

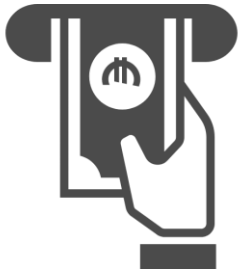
練習時にコーチへ支払い



事務局

集金した会費を確認。

足りない場合は保護者へ確認



事務局

集金した会費を入金

Pay Light Plus利用時

入会時に一度入力すれば、その後特に対応必要な事はない



保護者

入会時にPay Light Plusで必要情報を入力

毎月入金情報を画面で確認するのみ



事務局

毎月の入金がなされているかPay Light Plusで確認

【参考】実証事業 業務時の仕様ツールの煩雑さ

通常の運用時に利用するツールが多岐にわたるため、ツールを使い分ける必要があり保護者/指導者ともに煩雑になっている。この点を改善するために必要となる機能を集約したプラットフォームの作成が必要になると想定

■通常業務の業務フロー（抜粋）

ツールが分かれており、都度使い分ける必要がある

項目	頻度	依頼	実行	受領	内容	利用ツール
施設準備	毎週月曜	みどりの学園	弊社	保護者	地域クラブの実施場所/実施時間の連絡	公式ライン
スケジュール共有	1回/月	弊社	みどりの学園	保護者 指導者	弊社にて作成したスケジュールをみどりの学園HPへ共有 ※チェーロスポーツクラブのHPにも掲載	Googleカレンダー HP
シフト決定	1回/月	弊社	指導者	弊社	弊社より施設管理表を共有し、シフトを各種目ごとに決定し、弊社へ共有	Slack
マッチメイク	数回/月		弊社 指導者	保護者	練習試合の調整や大会への参加登録を行い、保護者へ連絡	公式ライン
会費徴収	毎月月末	ー	スマートチェックアウト	弊社	登録されているカード情報を元にPay Light Plusにて自動引き落とし	Pay Light Plus
出欠連絡	レッスンの都度	ー	保護者	弊社	LEBERにて出欠連絡を実施し、登録されている内容を弊社より指導者へ共有する	LEBER

3. 実証内容とその成果
b.課題に対する取組結果

3 経済的な支援を要請する家庭を参加可能とする財源の確保

＜問題意識＞
- ✓ 地域クラブ活動は、受益者負担となるが、それにより**部活動の様に生徒の意思で参加できなくなる家庭が発生する事は、地域移行を実施するにあたり避けるべき事態である**との指摘がつくば市教育局及びみどりの学園からあった
- ✓ その際の財源として、**受益者負担にて参加している家庭の会費にて賄う事は、参加できない家庭の分の負担も強いる事となり、保護者の理解を得られないとの仮説**のもと、会費の支払が難しい家庭に向けには**他の財源を確保する必要があり、今回の実証では弊社事業に賛同いただく企業からの協賛金にて賄う**事とする

＜取組内容＞
- ✓ つくば市より就学援助費の認定を受けている生徒は、**無償参加を認める事とする**
- ✓ 就学援助費の認定を受けている生徒が約20名、金額として100万円が必要になると想定し、この金額のすべてを民間企業からの協賛金にて賄う事を目指し、協賛獲得に向けた営業活動を実施
- ✓ 10月の実証開始までに、本事業にてITツールを提供いただく株式会社スマートチェックアウトより、100万円を協賛いただける事で合意

3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果

3 経済的な支援を要請する家庭を参加可能とする財源の確保

＜結果＞

22年度事業向けに2社合計130万円の協賛金を確保し、経済的な支援を必要とする家庭向けの財源を確保できた

【パートナーシップ企業】

- ✓ 株式会社スマートチェックアウト：100万円
  協業内容・・・本事業にてスマートチェックアウト社アプリ「Pay Light Plus」を利用
- ✓ 学校法人：30万円
  協業内容・・・弊社事業である「Marche 88」へ吹奏楽部が出演し、みどりの地域の生徒向けのリクルーティング活動を実施
- ✓ 大手小売り：180万円（23年度事業向け現在交渉中）
  協業内容・・・23年度に地域クラブ活動を1日「XXX（企業名）プレゼンツ」として、実施する
  弊社の運営する保育園、学童での給食、おやつの材料を購入する

3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果

3 経済的な支援を要請する家庭を参加可能とする財源の確保

【苦労した点】

✓ 「社会課題の解決」や「子供の教育環境の改善」に繋がるため、商談開始時は興味を持ってもらえるが、実際に**協賛金に繋げるためには、「本事業を通じての協業」あるいは「弊社他事業での協業」**等を提案できないとパートナーシップ契約まで繋がらない。

【Notes】

✓ 「社会課題の解決」といった点において、部活動の地域移行は企業において興味を持ってもらう事が出来る

✓ 今回は協賛金の最低金額を30万円に設定していたところ、「社会課題の解決」といった内容だけでは合意に至らず、各企業に対して協業によるベネフィットを示す必要がある。

【参考】パートナー企業との成功例 協業例

■パートナーシップ先との協業例

	私立学校法人	IT企業	スーパーマーケット
	実施中	実施中	実施中
お困り事／ご依頼	✓ 所在する市町村が過疎により高校へ生徒が集まらない ✓ 中学校を閉校にする事により、強化対象になっている部活動にいる部員の受け皿がなくなる	✓ 企業として、SDGsの取組を行いたい ✓ 企業として新しい顧客を獲得したい	✓ ファミリー層への発信力を強化したい ✓ 食育プログラムなどの教育に関わる新事業を立ち上げていきたい
提供する価値	✓ チェーロスポーツグループの会員向けの広報活動の実施 ✓ スポーツクラブ運営のノウハウを提供し、部活動のクラブチーム化の支援	✓ パートナーシップ企業のアプリの導入（会費のカード決済） ✓ 中学生向けのセミナーや講習会の実施	✓ チェーロスポーツグループの会員向けの広報活動の実施 ✓ 中学生向けの食育用キットの開発の支援及びチェーロスポーツグループ会員への提供 ✓ 保育園や学童の食事、お菓子の仕入れ

3. 実証内容とその成果
b.課題に対する取組結果

4 本事業拡大に向けた指導者の評価指標の策定

＜問題意識＞
- ✓ 下記の様な問題意識に対して、現時点での指導者の指導状況を調査し、指導者の評価指標を策定する
  - ✓ 受益者負担になる事によって、**保護者からの指導者に対する要求が高くなる**
  - ✓ 現在の指導者に対しての要求する指導のレベルを明確にする事及び今後新しく**指導委託先の選定の際に指標が必要になる**

＜取組内容＞
- ✓ 受益者負担に伴う保護者からの指導者への期待に応え、本事業を継続及び拡大する為に、指導員の評価指標を策定する
- ✓ 策定に向けて、実際の現場の指導の状況をどの様な観点において評価、検討するかについてコーチングを専門とする国際武道大学の鈴木健介助教授に地域クラブのサッカーの指導状況の調査を依頼した
  - ✓ 本調査では、サッカーの指導の様子を動画にて撮影し、指導者の発話についてすべて文字お越しを行った後、その発話内容及び頻度から指導内容の良し悪しを判断する事を目指した
- ✓ 上記に加えて、質的な評価として、保護者や生徒に対してアンケート調査を実施し、その内容に有意差がみられるかについても検討した

3. 実証内容とその成果
b.課題に対する取組結果

4 本事業拡大に向けた指導者の評価指標の策定

<結果>
- ✓ 鈴木助教授の調査によって、指導者の発話を以下の項目において誰（全体/グループ/個人）に対しての発話であるかを分類し。評価する事が示された（実際の評価内容は次項掲載）
  - ✓ 評価項目①発話の目的：各項目「全体へのマネジメント」「トレーニングのインストラクション」
  - ✓ 評価項目②発話の内容：各項目「発問」「励まし」
  - ✓ 評価項目③フィードバックの内容：各項目「肯定的フィードバック」「矯正的フィードバック」「否定的フィードバック」

- ✓ 生徒や保護者からのアンケート結果においても、**「外部指導員への満足度」が高くなると、活動自体への満足度や賛同する度合いが高まり、また会費が妥当である、日数を増やしてほしい等の本事業に対してポジティブな評価が高まるといった相関がみられる**と共に、種目毎の指導者の満足度について有意差が見られため、質的な評価指標としてアンケート調査が有効になりえると推測する

3. 実証内容とその成果
b.課題に対する取組結果

4 本事業拡大に向けた指導者の評価指標の策定

【苦労した点】
- ✓ クラブの運営を安定させるために時間を費やし、評価指標の策定にかける時間を担保する事が難しかった
- ✓ 指導者の発話を分析する事によって、指導内容を定量的に評価する事は可能である事は分かったが、**一つの評価を実施するために工数（動画の撮影と発話の文字起こし等）やコスト（調査依頼先への支払）がかかる**ため、より効率的かつ簡易的に行える方法を検討する必要がある

【Notes】
- ✓ 受益者負担となった事により、**保護者から指導内容への要求は部活動時より高まり、事業者はその期待に応えられなければ、活動を継続して行く事が難しくなる**
- ✓ 上記を保護者に対してより具体的に示していくためにも、指導者の評価指標の策定の策定は必須であり、今回実施した**指導内容の全種目への展開やその運営方法、またアンケート内容のブラッシュアップを行っていく必要がある**

【参考】実証事業 指導内容の評価フィードバック（鈴木助教授作成）

以下の通り指導者の発話内容を分類し、その頻度から指導内容についての評価を行うと共に、指導者のレベルアップに向けてのフィードバックを実施する。今回はサッカーの指導のみを対象としたため、今後他の種目への展開や評価項目の見直し、運用方法について継続検討を行う。

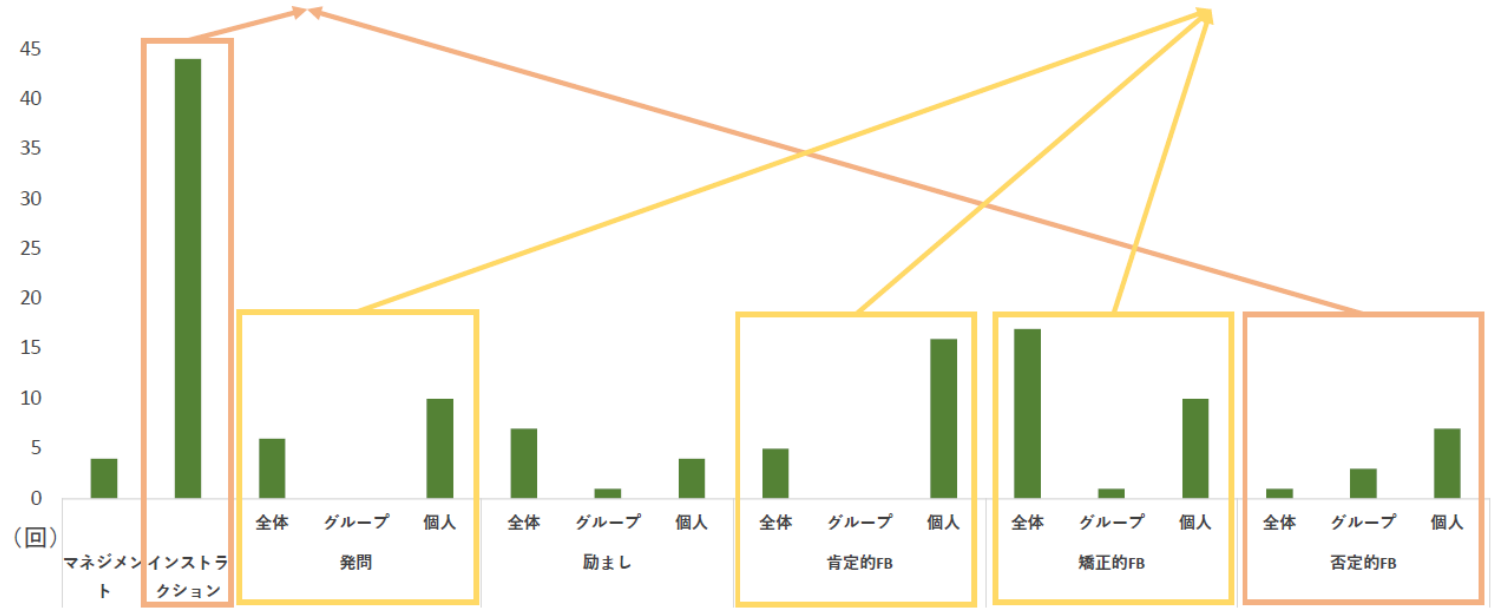
みどりのSCC サッカー部 コーチング評価

特に良いと思う点

指示が明確で丁寧に行われている。少人数であることも影響していると考えられるが、**個人へのフィードバックも十分**に行われている。
否定的なフィードバックが少なく、あった場合でもユーモアを交えるような形がとられているため、生徒によっては否定を感じにくくなっていると考えられる。
トレーニング自体も**テーマの設定が明確**になされ、そのトレーニングテーマに対するコーチングがメインになっている。

改善が期待される点

肯定的なフィードバックが割合として少ない訳ではないが、量の増加と、**より具体的なフィードバック**が期待される。
矯正的フィードバックが多く、発問が多くないことも特徴である。特に中学生年代では課題発見・解決能力を伸ばすことが求められるため、**発問によって選手自身の考えを引き出すコーチングを増やす**ことも期待される。
トレーニングにおいては、自身の競技力を生かして**デモンストレーションを増やす**ことも競技力向上に効果的である。



【参考】実証事業 生徒・保護者へのアンケート結果

外部指導員への満足度が高まると、クラブ活動自体の満足度やに繋がる事が読み取れると共に、各種目の指導者毎に有意差がみられる結果となった。

Q1）みどりのSCCの外部指導員への満足度を教えてください。

	全体（生徒）	サッカー（生徒）	テニス（生徒）	バスケットボール（生徒）	バレーボール(生徒)	剣道（生徒）	吹奏楽（生徒）	卓球（生徒）	野球（生徒）	陸上（生徒）
満足している	48%	88%	38%	71%	46%	83%	17%	43%	0%	83%
どちらかと言えば満足している	27%	13%	31%	19%	38%	17%	25%	43%	10%	17%
どちらとも言えない	15%	0%	23%	10%	8%	0%	42%	13%	20%	0%
どちらかと言えば不満である	3%	0%	0%	0%	8%	0%	0%	0%	30%	0%
不満である	6%	0%	8%	0%	0%	0%	17%	0%	40%	0%

	全体（保護者）	サッカー（保護者）	テニス（保護者）	バスケットボール（保護者）	バレーボール(保護者)	剣道（保護者）	吹奏楽（保護者）	卓球（保護者）	野球（保護者）	陸上（保護者）
満足している	21%	50%	14%	19%	17%	50%	11%	31%	0%	25%
どちらかと言えば満足している	32%	50%	43%	25%	50%	25%	0%	31%	17%	50%
どちらとも言えない	24%	0%	29%	31%	25%	25%	22%	31%	17%	0%
どちらかと言えば不満である	13%	0%	7%	6%	0%	0%	56%	8%	33%	25%
不満である	10%	0%	7%	19%	8%	0%	11%	0%	33%	0%

Q2）みどりのSCCのクラブ活動の満足度を教えてください

	全体（生徒）	サッカー（生徒）	テニス（生徒）	バスケットボール（生徒）	バレーボール(生徒)	剣道（生徒）	吹奏楽（生徒）	卓球（生徒）	野球（生徒）	陸上（生徒）
満足している	38%	50%	27%	52%	46%	83%	25%	30%	0%	67%
どちらかと言えば満足している	32%	50%	38%	38%	8%	17%	25%	43%	10%	33%
どちらとも言えない	15%	0%	15%	0%	23%	0%	33%	22%	30%	0%
どちらかと言えば不満である	7%	0%	8%	5%	23%	0%	0%	0%	30%	0%
不満である	8%	0%	12%	5%	0%	0%	17%	4%	30%	0%

	全体（保護者）	サッカー（保護者）	テニス（保護者）	バスケットボール（保護者）	バレーボール(保護者)	剣道（保護者）	吹奏楽（保護者）	卓球（保護者）	野球（保護者）	陸上（保護者）
満足している	20%	50%	21%	6%	8%	50%	0%	46%	0%	25%
どちらかと言えば満足している	29%	50%	29%	31%	50%	25%	22%	8%	0%	50%
どちらとも言えない	31%	0%	7%	38%	33%	25%	56%	38%	50%	25%
どちらかと言えば不満である	15%	0%	43%	6%	8%	0%	11%	8%	50%	0%
不満である	5%	0%	0%	19%	0%	0%	11%	0%	0%	0%

【参考】実証事業 指導者の評価の運用について目指すべき姿

指導者の評価について、各ステップにおいて適切な指導が行われているか、また生徒や保護者の期待に応えられているかについてを評価し、指導者報酬を決定したり、指導者の委託決定や契約延長をしたりする際の指標とする。また、指導者の評価については、多角的に実施する必要がある。

■指導者の評価が求められるタイミングと今年度の運用

各フロー	委託時	活動時	報告時	報酬支払時	更新時
内容	指導者として適切な人材か	適切な指導や対応を行っているか	委託～活動をまとめて各関係部門へ報告	評価を踏まえた報酬	継続して雇用すべき人材か
今年度の運用	代表小山が判断	代表小山が判断	代表小山が各関係部門へ報告	委託時に合意した金額で運用	各指導者との面談を通じて判断

■指導者の評価手法

		定性評価	定量評価
基礎評価	指導者としての資質（加点要素）		どの様な内容が適切であるか精査 指導経験の有無 各種日本スポーツ協会公認指導資格の有無 指導者講習や救命講習への受講歴
実務評価	指導者に対する評価	今年度実施したアンケート内容をベースに、学校指導の手引き等の様々な観点を追加し、ブラッシュアップ 保護者や生徒に対するアンケート調査 ヒアリング調査	鈴木助教授の内容をベースに多種目への展開を検討 指導内容に関する調査・評価
	生徒への効果に対する評価		

3. 実証内容とその成果
c.実証から得られた示唆

1 地域クラブが部活動の受け皿として持続可能な活動となるための会員の獲得、指導者の確保

学校や保護者及び指導者に対して丁寧な説明を説明を行い、実際の指導に対して生徒、保護者に満足をいただくと共に、指導者に対して十分な委託費を用意できれば、受益者負担での地域移行は可能である

【事業の立ち上げ及び受益者負担での運用】
- 学校施設を利用しての事業の許可を得るためには、委託費を受け取らず、事業者自身の事業として「運営関わる業務」全てを請け負う必要がある
- 受益者負担での運用について、受益者負担となる事が全面的に受け入れられないという事はなく、外部指導者へ満足いただければ、保護者から受け入れられる
- 指導者の確保について、指導者への委託費を一定額以上（時給2,500円相当）とすることで指導者側の収益性を保証できる事によって、指導者の確保に繋がった。
- 部活動の地域移行先となる地域クラブの会費のみでの収入で収益化が難しい場合には本実証の様に小学生向けのスポーツスクールを同じく学校施設を利用して実施する事により、更なる収入源として事業を成立させることは可能である

【会員の確保】
- 週末の活動となる試合や大会を移行後のクラブ活動とした事により、試合や大会への参加を希望する生徒の入会に繋がる
- 無料ないしは低額での活動から有料化する事になるため、無料体験期間を設ける事で、実際の指導を受ける場を提供し理解を得る事で入会に繋げる事が出来る
- 部活動の地域移行がどのように進むのか、また事業者や委託されている指導者は適切であるのか等の疑問を持つ保護者に対しては説明会の複数回の実施や問い合わせフォームへの回答などを繰り返し行わなければ、理解を得ることは難しく、会員の確保に繋がらない

【指導者の確保】
- 時給2,500円相当に委託費を設定し、指導者の収益性を保証出来た事により、本事業へ協力をいただけた
- 教員も保護者と同様に地域移行がどのように進むのか、顧問としての自身の役割がどうなるのか等の疑問を持っているため、説明会や個別の面談を複数回実施しなければ、理解を得ることは難しく、指導者確保に繋がらない

3. 実証内容とその成果
c.実証から得られた示唆

2 地域クラブの事務業務の効率化を図るICTツールの導入

ICTツールの導入で部分的な業務効率化を図る事が出来るが、それぞれのツールが異なると、そのツールを使い分ける必要が生じる

- 会費の徴収は現金決済ではなく、ICTツールを導入しカード決済等の方法を取る事で大幅に業務の効率化を図る事が出来る
- 事務業務が多岐にわたるため、それぞれにツールを導入すると結果として煩雑になる傾向がある。業務については一元管理したツールを導入しなければ、業務の効率化に繋がりにくい

3 経済的な支援を要請する家庭を参加可能とする財源の確保

「部活動改革」の文脈では興味を持ってもらう企業が多いが、実際に協賛までつなげるに協賛による価値を示さなければならない

- 教員の働き方改革などの社会課題解決に向けた活動として、部活動の地域移行に興味を持つ企業は多い
- 協賛金の金額によっては社会課題の解決だけではなく協業する事によって生じるベネフィットを提示しなければ、合意に至らない

4 本事業拡大に向けた指導者の評価指標の策定

受益者負担として実施することにより、保護者からの期待は部活動と比べて高まるため、指導者の質を各ステークホルダーに対して具体的に示すために、評価指標は必要である

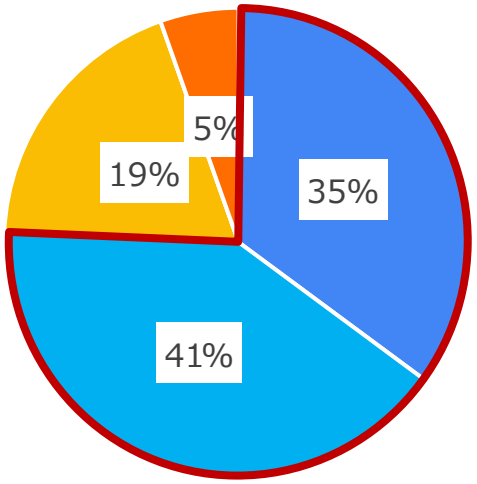
- 指導者を評価する指標として、指導時の発話内容を分析するが利用できる可能性がある
- 指導者を評価する指標として、生徒や保護者向けのアンケート調査が利用できる可能性がある

3. 実証内容とその成果 アンケート結果 教員の働き方改革への貢献
d.その他の活動に関する報告

本活動によって、多くの教員が業務が軽減された/どちらかと言えば軽減されたと回答し、本活動が教員の働き方改革の一助になっていると推測される。併せて本活動へ多くの教員が賛同しており、来年度以降の継続を求めている

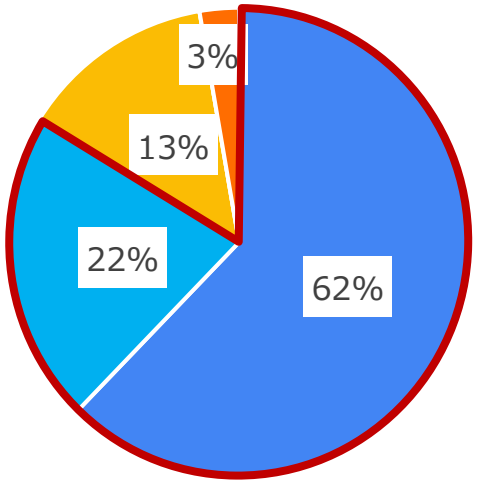
【質問】

みどりのSCCの活動によって業務不可は軽減されましたか。



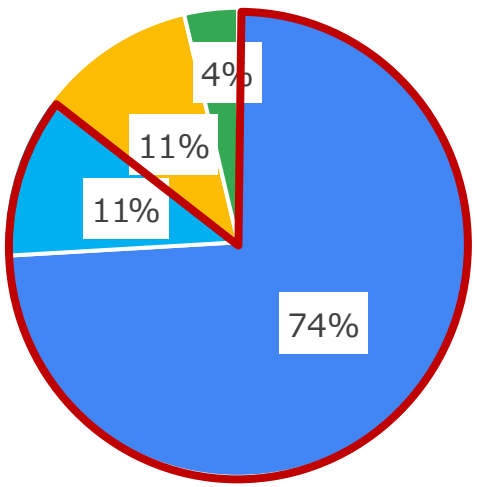
【質問】

今年度より全国に先駆け、部活動の地域移行を実施していますが、みどりのSCCの取組に対する考えを教えてください



【質問】

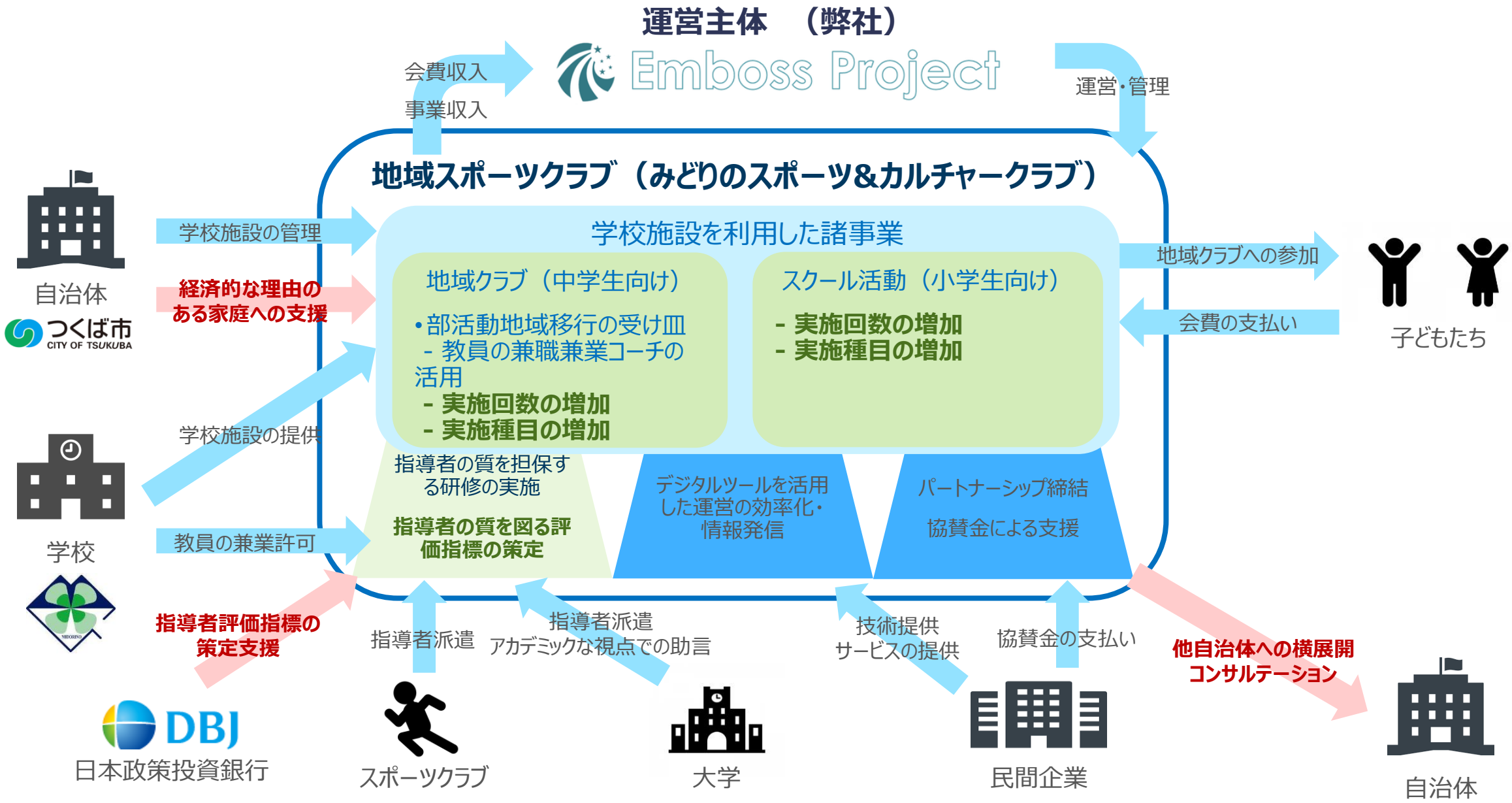
来年度以降、本活動を継続することについてお考えを教えてください。



4. 今後の目指す姿

a.本実証を踏まえた目指す姿

※来年度以降新しく取り組みを検討している内容を**赤字**/現在の取り組みをさらに発展させるものを**緑字**で示す



4. 今後の目指す姿
b. 目指す姿に向けたロードマップ

第1期 （2022年度）

- 完了 みどりの学園、つくば市教育局から同意を得て、部活動の活動の一部を受益者負担による「地域クラブ活動」とする
- 完了 健康状態を連絡するために現在みどりの学園で導入されているLEBERを活用し、連絡やその他のアプリを活用し、会費の徴収をオンラインにて実施する
- 完了 収益事業として、毎週月曜日、木曜日、週末に小学生向けのスポーツスクール事業をみどりの学園の施設を使用して実施する
- 完了 本事業へ協賛いただける企業からのスポンサーを募り、経済的な支援を必要とするご家庭も地域クラブ活動に参加できる体制を整える

第2期 （2023年度）

- みどりの学園での部活動地域移行を継続し、部活動としての活動を全て地域クラブ活動へ移行する
- みどりの学園で実現したスキームをつくば市内及び他地域の中学校へスケールする
- 活動回数の増加に伴う人件費に対応するためのパートナー企業を獲得する。
- 他都道府県の自治体にて、部活動改革に取り組む企業を見つけ、弊社ノウハウを提供するコンサルテーションの営業活動を行う
- 指導者の評価指標の策定を行う

第3期 （2024年度）

- みどりの学園での実施回数に合わせた会費の見直しを実施する
- 他つくば市及び他都道府県にて、同様に受益者負担でのクラブ活動による部活動地域移行事業を開始する

4. 今後の目指す姿

c. 事業収支計画（月間）

今年度の実績から来年度は黒字で推移する見込み。但し、中体連の登録料や大会参加費を弊社で負担する事になった際には、会費の見直し（年会費の徴収等）を行う可能性がある

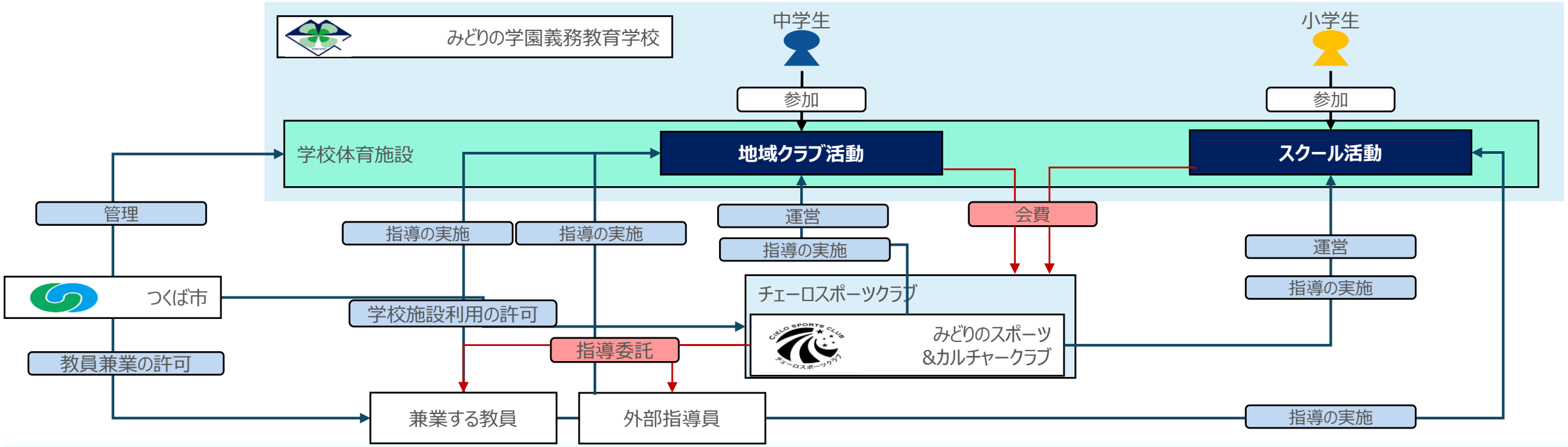
費用（合計1,756,000円/月）		売上（合計2,003,000円）	
【指導者 業務委託費】 地域クラブ：864,000円 (4,000円+8,000円)×4週×12種目×1.5名） ※業務委託費は平日4,000円/レッスン、休日8,000円/レッスンとする スクール：672,000円 (8,000円×12回/月×7種目×1名) ※業務委託費は8,000円/レッスンとする	¥1,536,000	【会費収入】 地域クラブ：770,000円 （3,850円×200名） ※今年度新8年生~9年生のみで140名、新7年生入会を想定して200名で試算 スクール：825,000円 （6,600円×125名） ※今年度の会員数据え置き	¥1,595,000
【事務局運営費】 事務員：200,000円	¥200,000		
【備品代・雑費】 20,000円 ※今年度実績を月割りして計上	¥20,000	【スポンサー収入】 契約済み：408,000円 (大手小売 300,000円+(株)スマートチェックアウト 83,000円+霞ヶ浦高校25,000円) ※契約金額を契約月数で割り、一か月分として計上	¥408,000

Appendix

1. 本事業の補足説明資料
2. 業務フロー
3. 弊社事業紹介
4. 問い合わせ先

1-1. 実証事業 運営体制

■現在のステークホルダー関係図



事業骨子

- ✓ 本事業はみどりの学園義務教育学校の施設を利用した収益事業であり、小中一貫校の強みを生かして、小学校から中学校までの子供たちに「生涯その種目に取り組んでもらう」ための各種目ごとの「学び・楽しみ」を提供する
- ✓ 地域クラブ活動（中学生向け）への参加費は 月会費3,850円とし、本会費にて週2回の活動及び中体連主催の大会を除くすべての試合やイベントに参加する事が出来る。但し、経済的な理由などで支払いが難しい家庭については、「教材費の支援」を受けている事を条件に無償とする。（次年度以降の状況に応じての年会費等の徴収については検討中）
- ✓ 同時にスクール事業（小学生向け）を実施し、週1回のレッスンを年会費12,000円＋月会費6,600円にて参加する事が出来る
- ✓ 指導者は部活動の指導を希望する教員、弊社スタッフ及び地域スポーツクラブからの派遣にてまかない、弊社と業務委託契約を締結し現場での指導に当たる。
- ✓ 本事業や弊社の取組に賛同いただける企業からは協賛金を募り、本事業で特に経済的な支援を必要とする家庭の活動資金とする
- ✓ 事業運営には、ICTツールを導入し業務の効率化を図る

1-2. スケジュール及び実施種目

現在の活動状況は、週2日、12種目となり詳細は以下の通り。今後種目数の増加や活動日の追加に向け、みどりの学園と調整中

■1週間のスケジュール　※地域クラブとスクールでそれぞれ記載

月	火	水	**木**	金	**土**	**日**
OFF	部活動 活動日	部活動 活動日	**みどりのSCC 活動日**	部活動 活動日	**みどりのSCC 活動日** ※土日どちらかのみ （競技により異なる）	**みどりのSCC 活動日** ※土日どちらかのみ （競技により異なる）

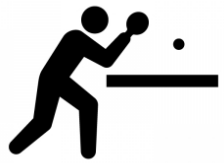
■実施種目 全12種目(男女別で活動を実施している場合は別種目としてカウント)の参加者数 ※カッコ内は会員数


サッカー(8名)


男女テニス(29名)


陸上(8名)


男女バレーボール(18名)


卓球(27名)


野球(10名)


吹奏楽(13名)


剣道(5名)


男女バスケットボール(24名)

1-3. 指導者紹介

各種目に専門性を持った外部指導員を配置すると共に、兼職兼業の教員も数名配置できる種目もあり、指導者については十分確保できている状況である

■指導者 紹介

サッカー 外部指導員宮本 英明	卓球 つくば明光卓球クラブ	野球 今 龍誠	剣道 鈴木 龍生	バスケットボール SPORTS INTERSECTION
				SPORTS INTERSECTION
つくばFC(関東1部） 現役選手 つくばFCスクールコーチ	卓球クラブ 日本体育協会公認コーチ在籍	チェーロスポーツクラブ スクールコーチ	16年全国中学校剣道大会 準優勝	バスケットボールクラブ 代表:翁長明弘(元プロ選手)
兼業教員：0名	兼業教員：1名	兼業教員：2名	兼業教員：2名	兼業教員：4名
テニス マスガイアテニスクラブ	陸上 阿見アスリートクラブ	吹奏楽 宍戸 吉由希	バレーボール 丸山 祥二	
Mass Gaea Tennis Club マスガイアテニスクラブ	AMI ATHLETE CLUB			
テニスクラブ 代表:斉藤和裕(元国体選手)	99年より活動する老舗陸上クラブ ジュニアオリンピック選手輩出	サクソフォン奏者	元プロ選手(つくばサンガイア)	
兼業教員：0名	兼業教員：0名	兼業教員：3名	兼業教員：1名	

1-4. 地域クラブ活動と部活動の違い

部活動と地域クラブの違いは以下の通り。会費を徴収して行う地域クラブになった事で、専門性を持った指導者からの指導が受けられる事に保護者や生徒はご満足いただけているという意見が多数になるが、指導内容が会費見合っていないや部活動と同じく無償化すべきとの意見も一部の保護者からあった

■クラブ活動と部活動の比較

	地域クラブ活動 ※弊社活動	学校部活動
種目	**12種目** **（23年度からは新たに部活動にないハンドボールを追加）**	**14種目** **（文化部である科学部と美術部は部活動のみ）**
活動日	**木曜日、週末（土曜日、日曜日）いずれかの週2日**	**火曜日、水曜日、金曜日の週3日**
会費	**月額 3,850円** ※学校部活動時にご負担いただいている交通費や必要備品については同じようにご負担いただく	**無し** ※みどりの学園では部費の徴収は無し。但し、遠征や試合の移動、必要となる備品については個人負担とする
指導者	**種目の専門性を持った指導者、学校の教諭** ※指導者はエンボス企画主催の指導者講習を受講	**学校の教諭**
練習試合・大会	**全て参加可能** ※制度上中体連の大会に参加可能となっているため、「部活動と地域クラブの合同チーム」での参加を検討し、各種目の参加可否を確認中。その後「チーム登録料や大会参加費の負担を学校とクラブどちらがするか」や「大会参加時のユニフォームをどうするか」などの観点でみどりの学園と協議する予定	**中体連主催の大会のみ参加可能**
入会・退会 入部・退部	任意のタイミングで可能 ※月途中で退会の場合、会費の払い戻しは不可	任意のタイミングで可能 ※部活に入部していない生徒もいる
活動場所	みどりの学園義務教育学校の学校校舎、グラウンド、体育館	みどりの学園義務教育学校の学校校舎、グラウンド、体育館

2-1. 業務フロー図 ～入会前①～

項目	頻度	依頼	実行	受領	内容	利用ツール
説明会準備	年数回	弊社	みどりの学園	保護者	保護者向けに説明会実施の案内の送付 会場（みどりの学園会議室）の手配・機材の準備	学校契約のアプリ プリント配布
説明会	年数回	ー	弊社	保護者	保護者説明会でのプレゼンテーション・質疑応答対応 問い合わせフォーム・体験会申込フォームの共有	対面
入会前問い合わせ	年数回	弊社	保護者	弊社	説明会で共有した問い合わせフォームへ問い合わせを入力 弊社にて内容を取りまとめ、Q&A一覧として作成	Googleフォーム 電話
入会前問い合わせ	年数回	弊社	みどりの学園	保護者	弊社の作成したQ&Aのとりまとめ（エクセルファイル）を保護者へ送付 体験会申込フォームを再送	学校契約のアプリ
体験会申込	年数回	弊社	保護者	弊社	共有済みの申し込みフォームから必要情報を入力して体験会の申し込みを完了	Googleフォーム
体験会案内	年数回	ー	弊社	弊社	申込フォームの情報を元に体験会参加者を取りまとめ、体験会案内を送付	電子メール
体験会情報共有	年数回	ー	弊社	指導者	体験会に参加する参加者情報を共有	Slack

2-2. 業務フロー図 ～入会前②～

項目	頻度	依頼	実行	受領	内容	利用ツール
体験会	年数回	弊社	指導者	会員	体験会の実施	対面
正式入会案内	年数回	ー	弊社	保護者	体験会に参加した家庭向けに正式入会の申込フォームの送付	電子メール
正式入会申込	年数回	弊社	保護者	弊社	今日済みの入会フォームへ必要情報を入力して正式入会を完了	Googleフォーム
正式入会案内	都度		弊社	保護者	入会フォームの情報を元に、新規会員の情報を取りまとめ、レッスンに関する案内の送付 Pay Light Plusのカード決済情報の入力依頼	公式ライン
正式入会受入準備	都度	ー	弊社	指導者	新規会員の情報を共有	Slack
正式入会受入準備	都度	保護者	弊社	スマートチェックアウト	Pay Light Plusで入力されている情報にエラーが発生した場合、エラーの解除対応の依頼	ー

2-3. 業務フロー図 ~通常業務①~

項目	頻度	依頼	実行	受領	内容	利用ツール
施設準備	毎週月曜	みどりの学園	弊社	保護者	地域クラブの実施場所/実施時間の連絡	公式ライン
スケジュール共有	1回/月	弊社	みどりの学園	保護者 指導者	弊社にて作成したスケジュールをみどりの学園HPへ共有 ※チェーロスポーツクラブのHPにも掲載	Googleカレンダー
シフト決定	1回/月	弊社	指導者	弊社	弊社より施設管理表を共有し、シフトを各種目ごとに決定し、弊社へ共有	Slack
マッチメイク	数回/月		弊社 指導者	保護者	練習試合の調整や大会への参加登録を行い、保護者へ連絡	公式ライン
会費徴収	毎月月末	ー	スマートチェックアウト	弊社	登録されているカード情報を元にPay Light Plusにて自動引き落とし	Pay Light Plus
出欠連絡	レッスンの都度	ー	保護者	弊社	LEBERにて出欠連絡を実施し、登録されている内容を弊社より指導者へ共有する	LEBER
レッスン	2回/週	弊社	指導者	会員	地域クラブの実施	対面

2-4. 業務フロー図 ~通常業務②~

項目	頻度	依頼	実行	受領	内容	利用ツール
活動報告	レッスン/部活の都度	弊社	指導者 顧問	指導者 顧問	レッスン終了後、Googleフォームにて当日の様子を共有	Googleフォーム
トラブル対応	都度	みどりの学園 保護者	弊社	みどりの学園 保護者	施設管理や活動中の生徒の体調不良時などのトラブル対応は弊社が一括してみどりの学園や保護者から受け取り、指導者へ状況確認し、結果を報告する	Slack
活動日の確認	1回/月	弊社	指導者	弊社	活動日の確認と実際の稼働について、シフトの内容と差異がないか指導者へ確認する。	Slack
委託費の支払	翌月15日	–	弊社	指導者	活動日の確認が終わり次第、委託費を計算して翌月の15日に指定されている口座へ委託費を振り込む	–

3-1. 株式会社エンボス企画 企業概要

弊社は「教育」×「スポーツ」の領域での自社事業「チェーロスポーツグループ」を運営するほか、パートナー企業様と共に様々な事業に取り組んでおります。2021年には「筑波大学発ベンチャー企業」に認定されました

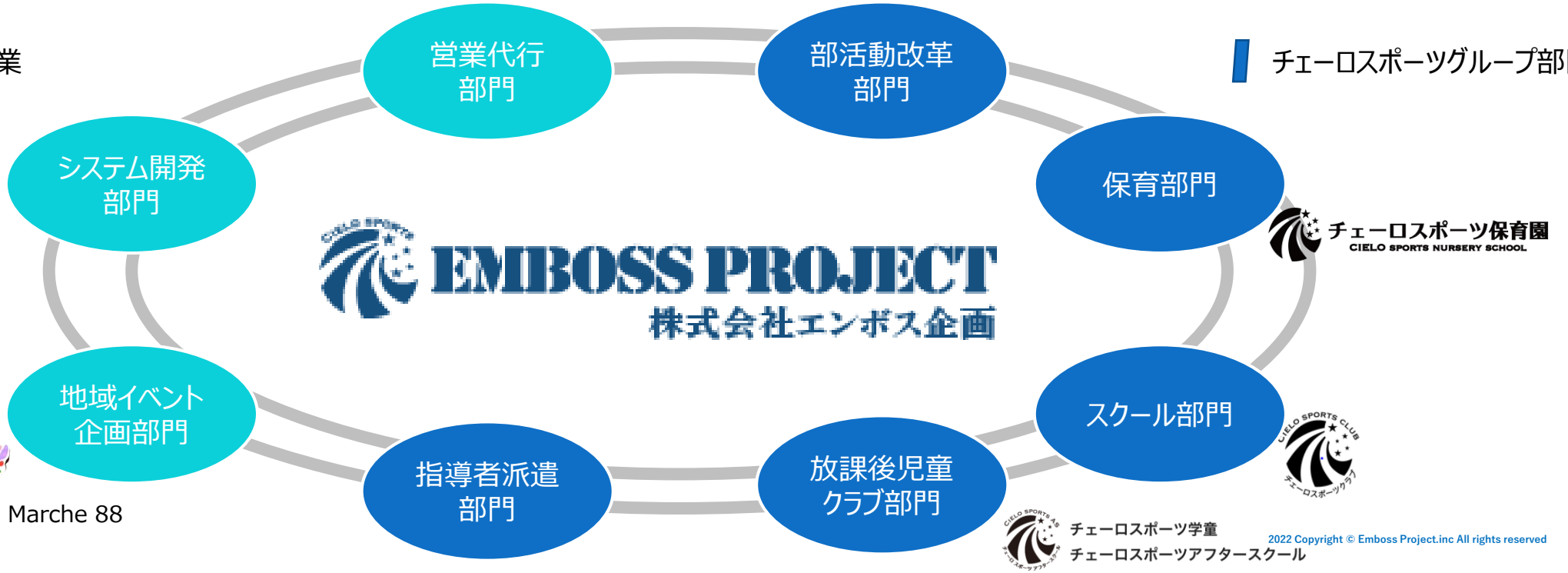
企業名	株式会社 エンボス企画	所在地	茨城県つくば市みどりの中央82-8	代表	小山 勇気	設立	2020年

Mission	Vision	Value	Way
一人一人が自立し、それぞれの幸せを掴み取ることができる社会の実現	スポーツによって価値を創造し、老若男女すべての人々に活力を与える集団となる	自他ともに対する支援的な動機付け 信頼を勝ち取る振る舞い	スポーツを通じた教育 保育士の待遇改善 アスリートのセカンドキャリア教育

■事業概要

スポンサー支援事業

チェーロスポーツグループ部門



2022 Copyright © Emboss Project.inc All rights reserved

3-2. チェーロスポーツグループ 事業紹介

チェーロスポーツグループは、スポーツに特化した教育機関を持っております。子どもたちによりよい社会教育環境を提供するだけでなく、社会課題である「部活動」の課題解決にも取り組んでおります

■チェーロスポーツグループ 事業紹介

	チェーロスポーツ保育園 CIELO SPORTS NURSERY SCHOOL	チェーロスポーツアフタースクール CIELO SPORTS AFTER SCHOOL	CIELO SPORTS CLUB	みどりの スポーツ&カルチャークラブ
設立	2021年3月	2022年4月	2021年5月	2022年10月
対象	未就学児	小学生	全年齢	中学生
会員数/定員数	25名/25名	38名/40名 23年度から定員60名の第2園開校予定	127名	142名
概要	つくば市みどりの地域にて、「スポーツの本当の楽しさを心から味わえる環境を整えたい」という想いで設立されたつくば市唯一のスポーツ保育園 スポーツの他にも地域企業と連携した食育プログラムや英語プログラムも提供中	つくば市みどりの地域にて、筑波大学と連携したスポーツ教育に強みを持つつくば市唯一の放課後教育施設 入会申し込みを多数いただいており、現在受け入れ人数を増やすため、23年度より第2園を開園予定。今後も順次増園する方針	未就学児から全年齢向けにサッカー、ダンス、ハンドボール、体操、アクロバット等のスポーツプログラムを提供中。 部活動地域移行事業と連動した「チェーロスポーツクラブみどりの学園義務教育学校クラス」を立ち上げ。	2022年10月より文部科学省の提言する「週末の部活動の地域移行」の受け皿となるべく「みどりのスポーツ&カルチャークラブ（略称：みどりのSCC）」を立ち上げ

3-3. チェーロスポーツ保育園 概要説明

チェーロスポーツ保育園は、弊社創業時より開園している弊社の主力事業の一つで、つくば市唯一のスポーツに特化した保育施設です。筑波大学と連携した専門的かつ楽しめるスポーツプログラムを実施しています

■チェーロスポーツ保育園 事業紹介





チェーロスポーツ保育園
CIELO SPORTS NURSERY SCHOOL

施設名	チェーロスポーツ保育園
スローガン	「スポーツとの出会い」は一生に一度
代表者名	小山 勇気
所在地	茨城県つくば市みどりの中央82-2
設立年	2021年3月
対象	1歳児から5歳児
会員数	25名
概要	つくば市唯一のスポーツに特化した保育施設として、みどりのに開園しました。筑波大学体操コーチング研究室の監修した体操プログラムや周辺の施設を利用した水泳等多岐にわたるプログラムを提供するほか、近隣のレストランと連携した食育プログラムなども提供し、丈夫でしなやかな身体作りと思いやりの心をはぐくむことを理念に保育に当たっています

3-4. チェーロスポーツアフタースクール 概要説明

チェーロスポーツアフタースクールは、2022年に設立したスポーツに特化したプログラムを提供する放課後教育施設です。現在申し込み多数の為、第2園開園に向けて施設を建設中です

■チェーロスポーツアフタースクール 事業紹介



チェーロスポーツアフタースクール
CIELO SPORTS AFTER SCHOOL

施設名	チェーロスポーツアフタースクール
スローガン	「できた！」がいっぱい体験できる
代表者名	第1園：宮本 英明 /第2園：小山勇気
所在地	第1園：つくば市みどりの中央11-3 ウィングマルシェみどりの2階 第2園：つくば市学園の森
設立年	2022年4月
対象	小学生
会員数	38名
概要	2022年度に開校したつくば市で唯一のスポーツに特化した放課後教育施設で、筑波大学教育系の教授監修のスポーツプログラム（サッカー、体操、バランスボール等）を提供しています。 申し込み多数の為、現在定員数60名の第2園を学園の森に建設中、2023年度より開園予定です

3-5. チェーロスポーツクラブ 概要説明

チェーロスポーツクラブは、2021年5月より立ち上げた多種目多世代のスポーツクラブです。部活動地域移行事業と連動した「みどりの学園クラス」を2022年10月より立ち上げ、事業拡大を進めております

■チェーロスポーツクラブ 事業紹介







CIELO SPORTS CLUB

施設名	チェーロスポーツクラブ
スローガン	「ココロ踊る。カラダ動く。」
代表者名	小山 勇気
活動場所	ニューバランスアリーナ、みどりの学園義務教育学校等
設立年	2021年5月
対象	小学生～全年齢
会員数	127名
概要	チェーロスポーツ保育園と同時期に立ち上げた多種目多世代のスポーツクラブで現在、小学生向けの体操、アクロバット、ダンス、ハンドボール、サッカーに加えて2022年10月からは「みどりの学園クラス」を立ち上げ、新たにテニス、バスケ、卓球を他スポーツクラブ、少年団と協業して展開しています。また、全年齢向けのヨガ・ピラティス、ダンス、アクロバットも展開しています

3-6. チェーロスポーツグループの目指す姿

将来的なビジョンとして、つくば市でスポーツに取り組む未就学児から大学生までの一貫したスポーツ教育及び生涯スポーツを実現できる環境作りを目指します

■弊社の目指す姿と目的

	未就学児	小学生	中学生	高校生	大学生/社会人	高齢者
所属先	チェーロスポーツ保育園 CIELO SPORTS NURSERY SCHOOL	チェーロスポーツクラブ みどりのSCC （部活動地域移行先） チェーロスポーツ学童 チェーロスポーツアフタースクール		つくば市公立高校	筑波大学	
目的/精神的	• スポーツとの出会い • 身体を動かす事への喜び、楽しさの気付き • スポーツを通じた人間形成	• 自らの専門種目（好きな種目）の発見 • スポーツを通じた自己肯定感の醸成 • スポーツを通じた対人関係・コミュニケーションスキルの向上		• 自らの専門種目（好きな種目）への没頭 • 競技スポーツを通じての学び • 競技スポーツから生涯スポーツ（楽しむスポーツ）への移行		• 人生における楽しみ • 地域社会でのネットワークの醸成
目的/身体的	• 基本動作の体得 • 基礎体力の向上	• 基本運動能力の向上 • 特殊運動能力の向上 • 基礎体力の向上		• 専門運動能力の向上 • 基本・特殊運動能力の向上		• 運動能力低下の防止 • 免疫力低下の防止

2022 Copyright © Emboss Project.inc All rights reserved

3-7. Marche 88 概要説明

Marche 88はつくば市を中心に様々な商店やレストラン、スポーツクラブや学校と連携したイベントで、みどりの中央公園にて年5回実施しています。地域の活性化や交流の場を提供しております

■スポンサー支援 事業紹介





モビクック
Mobicook

Marche 88

イベント名	マルシェ88
スローガン	「みんながハハハ（=88）と笑う」
会場	みどりの中央公園
開催回数	5回/年　（3月、5月、8月、10月、12月）
参加者数	10,000~15,000人/回
出展店舗数	60店舗
概要	2022年3月よりみどりの中央公園にて開催する1Dayのイベント。つくば市を拠点とする企業や店舗を中心に約60店舗が出店し、約1.5万人が来場しています。弊社パートナー企業であるUnivelホールディングス社のサービス「Mobicook」を活用した飲食スペースを構えるほか、チェーロスポーツクラブのダンス発表やみどりのSCCの吹奏楽部の発表会や展示会、筑波大学とも連携したイベントを行っています

4. お問い合わせ先

本事業内容についてのご質問などがございましたら、
以下メールアドレスまでお願いいたします
併せて、弊社事業への協賛いただくパートナー企業も募集しておりますので、
ご興味がございましたら同じくご連絡をお願いいたします

お問い合わせ先：cielo.sport.58@gmail.com
株式会社エンボス企画 小山 勇気宛

一般社団法人A-bank北海道

公募テーマ：
「未来のブカツビジョン」の実現に関するテーマ
D-Ⅰ　「部活動地域移行の受け皿モデル創出に向けた実証」

浦幌町から発展する
子供のスポーツ環境を核とした地域の持続可能な価値循環モデル
（アスリートの知見を活用した地域ステークホルダーの学び合い）

事業者名：一般社団法人A-bank北海道

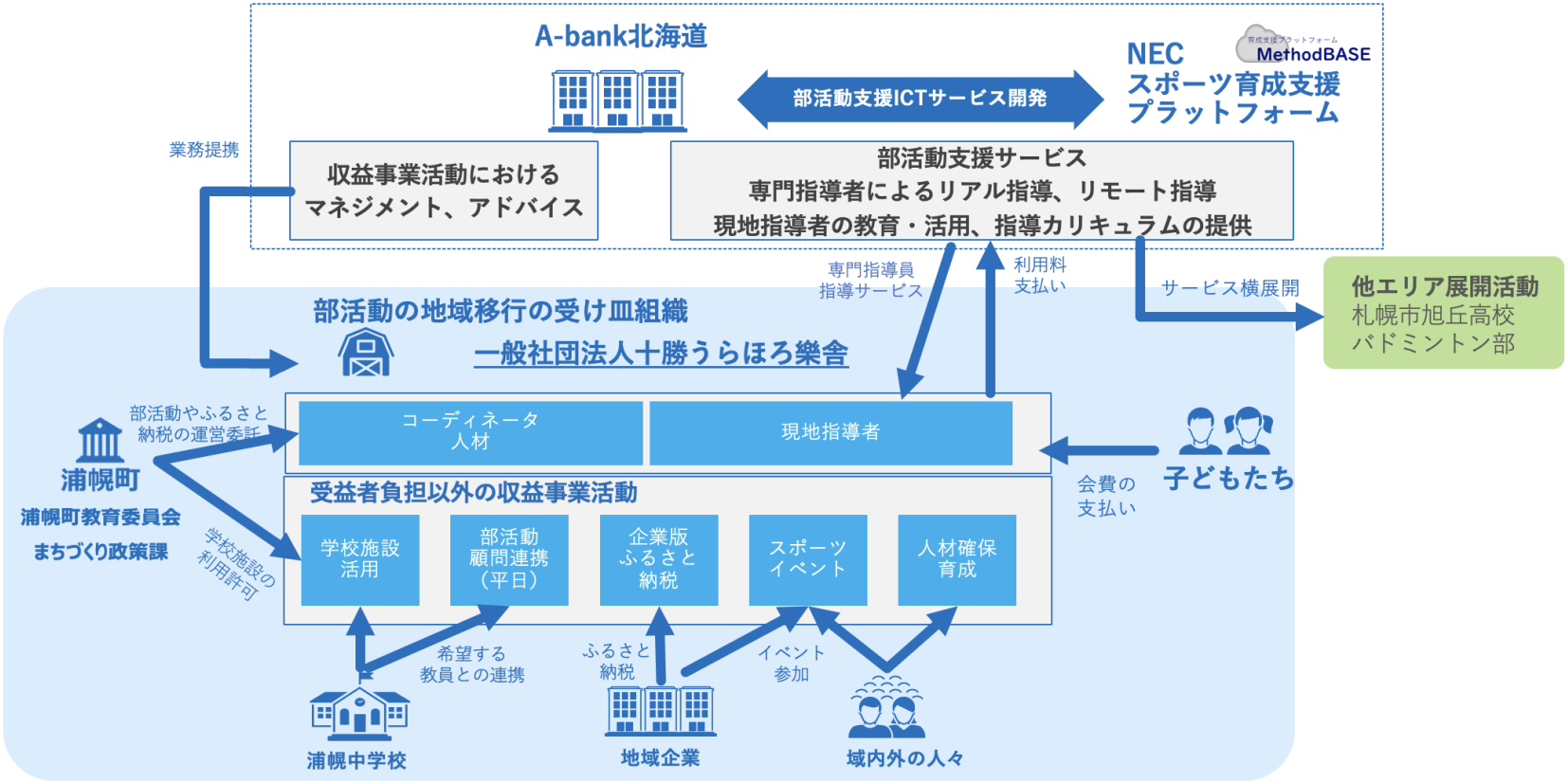
目次

1. 目指す姿
    a. 目指す姿
    b. 各ステークホルダーの役割
2. 本実証で実証する課題とそのポイント
    a. 各ステークホルダーの課題
    b. 実証ポイント
3. 実証内容とその成果
    a. 実証の概要
    b. 課題ごとの取組結果
    c. 実証から得られた示唆
    d. その他活動に関する報告
4. 今後の目指す姿
    a. 本実証を踏まえた目指す姿
    b. 目指す姿に向けたロードマップ
    c. 事業収支計画

1. 目指す姿

目指す姿

北海道浦幌町の部活動の地域移行を見据え、A-bank北海道によるICTを活用した指導サービス・
アスリートを活用した収益事業のプロデュースを実施。地域側でコーディネーター・受け皿を組成し、
自治体や学校、保護者等のステークホルダー調整、収益事業を推進し持続的な活動を目指す。



各ステークホルダーの役割

実証トータル マネジメント事業者	• 一般社団法人A-bank北海道 - 実証事業におけるプロジェクトデザインとマネジメント - 元アスリートを活用した「新たな指導サービスの実証」と「収益事業のプロデュース」
実証自治体	• 北海道浦幌町 - 部活動の地域移行に関するロードマップの策定 - 町内ステークホルダーとの各種調整により地域における部活動の地域移行に対する理解向上の推進
地域コーディネーター 地域の受け皿組織	• 一般社団法人十勝うらほろ樂舎 - 自治体・教育委員会とロードマップ整理支援 - 各ステークホルダーと共に部活動の地域移行を推進するコーディネーター・受け皿組織 - 地域における受け皿としての機能を果たすため収益事業の実施
ICTサービス 提供事業者	• 日本電気株式会社（NEC） - ハイブリッド指導型のサービスを実現するプラットフォームの提供 - ビジネスモデル策定支援

2.本実証で実証する課題とそのポイント

北海道浦幌町

浦幌町の概要

■北海道浦幌町は、人口約4,400人　農林水産業が盛んで、食糧自給率は3,000％と高い数字を誇る
■ただし、人口減少が進んでおり、社会の課題先進地でもある

（浦幌町の学校の現状）

町内：小学校２校

浦幌小学校の子供たち数
（１５８人）

上浦幌小学校の子供たち数
（２６人）

浦幌中学校にある部活
陸上部、バドミントン部
サッカー部（本別と合同チーム）
野球部(豊頃・池田と合同チーム)

町内：中学校２校

浦幌中学校の子供たち数
（８４人）

上浦幌中学校の子供たち数
（１３ 人）

上浦幌中学校にある部活
陸上部
バドミントン部

（浦幌町の地理関係）



２校の中学校の距離



隣町との距離

本実証における課題認識

・子供たちがスポーツを選択できる環境が少なくなってきた。
・部活動の地域移行でも専門指導者を毎回雇用するには
　北海道での距離・コスト・時間に課題がある。
・また、それを継続するための財源の確保も必要。

本実証における検証ポイント

・地域のコーディネータ（将来の受け皿組織）として、十勝うらほろ
　樂舎（次項）による環境整備が子供たちにとって有効か。
・ICTを活用するサービスで距離・コスト・時間の課題を解消できるか。
・受益者負担以外の収益事業の実践で、事業継続できる可能性があるか。

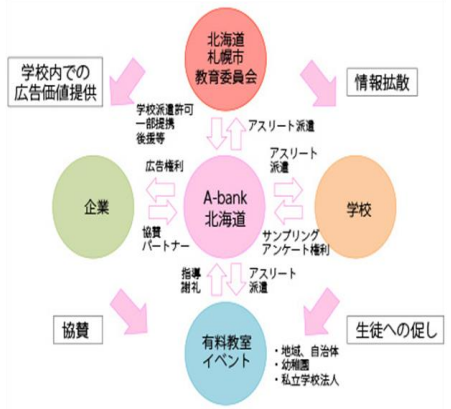
一般社団法人A-bank北海道

A-bank北海道は、行政・教育・企業・アスリートの四位一体の協力で、北海道内の各教育委員会から
委託を受け、多数の部活動指導、体育授業へ指導者を派遣している。代表理事の曽田雄志が十勝うらほろ樂舎の理事も務めていることから、十勝うらほろ樂舎と業務提携し「うらほろスタディアム」事業のプロデュース、アスリートを活用した収益事業サポート等で連携。
本実証では、実証事業のプロダクトデザインやトータルマネジメント、元アスリートの専門指導者を派遣し新たな指導モデルの実証、指導メソッドの構築、指導の際のコーディネート業務を行う。

『産官学アスリート』による連携

アスリート先生は、行政機関からの委託費ではなく、この活動に賛同してくださる企業からの協賛金によってまかなわれており、これによりアスリートの無償派遣が可能となっています。

協賛企業には、派遣学校内における製品サンプリングや、チラシ、アンケートの配布などの実施権利が生じます。これは教育委員会からの許可のもと行使される、協賛企業がもつ正式な権利であり、アスリート先生が成り立つための根幹となる仕組みの一部です。



主な事業

アスリート先生

派遣数
延べ178校
16,762名の
児童・生徒
※2014年度～2021年度

完全無償
継続派遣





札幌市立の小中学校の体育の授業にアスリートを「先生」として継続派遣する事業

後援・許可：　札幌市　・　札幌市教育委員会

札幌市中学校運動部活動 アスリート派遣事業

派遣数
延べ113部
※2016年度～
2021年度

1 年間
継続派遣





競技経験のない教員が顧問を務める部活動へアスリートを派遣。2022年度は札幌市内8種目24の部活動へ派遣

本実証における課題認識

- 部活動の地域移行の流れに伴い問合せが増えてきているが、リソースに限りがある。
- これまでの部活動への指導事業モデルでは、受益者負担のみでの活動継続は難しいため、他のスキームの構築が必要と考えている。

本実証における検証ポイント

- ICTを活用し現有リソースでの部活動へのサービス事業の可能性を見出すことができるか。
- 収益事業のノウハウを、浦幌町に還元することで、新たな財源を生み、部活動地域移行の財源に充てられるか、浦幌町にて検証する。

事業者概要

一般社団法人十勝うらほろ樂舎 (1/2)

現在の活動概要

■令和3年度から実施している第四期まちづくり計画の一環で、内閣府地方創生交付金や企業版ふるさと納税などを活用しながら町と連携し、**地域の課題解決を行う地域づくり組織**
■地元事業者、元企業人、元省庁、企業出向者や副業者などの中堅世代に加え、大学卒業後に飛び込んできた若者やUターンしてきた浦幌出身者など多様なメンバーで構成。
■**小学校・中学校の9年間、総合学習の時間を活用し地域で子供たちを育む「うらほろスタイル」**を地域のまちづくり団体である十勝うらほろ樂舎が運営
■スポーツにおいては「うらほろスタディアム」を運営。マラソン大会、アスリート教室などを運営（後述）

■うらほろスタイル活動





総合学習の時間を活用した農業体験

■うらほろスタディアム活動



うらほろマラソン



アスリート教室

一般社団法人十勝うらほろ樂舎 (2/2)

現在の活動～うらほろスタディアム活動に関して～

■スポーツを通して、変化の激しい時代を生き抜いて行けるたくましく豊かなひとを育むプロジェクト

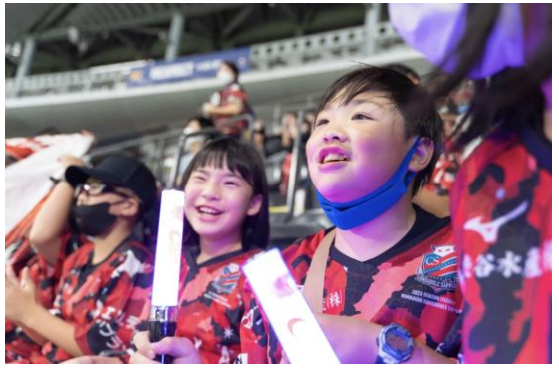
- 地域をフィールドに、アスリートや企業と協働し新たな学びのあり方をつくることを目標とする
- 日常の指導を行いつつ、うらほろマラソンやアスリート教室、子どもたちをプロの世界に触れるツアーに連れて行くなどの企画も実施している

うらほろ
スタディアム

スポーツにより育まれる「たくましさ」
スポーツにより身につく「豊かさ」
未来を担う人にとって、
なくてはならないこれらのチカラ。
チーム・地域・社会にとっても 大切なチカラだ。
アスリートの意志、情熱、地域のあたたかさ、
企業のみなさまの継続力
これらを掛け合わせ、
スポーツを軸にした「ひとづくり」「まちづくり」
うらほろスタディアムでは、
多様なひとが協働し学びあいながら、
たくましく豊かなひと・社会を
つくっていくことを目指します。



大迫傑選手と協働したうらほろマラソン


石川直樹選手と協働したコンサドーレツアー

ホームページは
こちら


日常の指導（少年団・部活動）

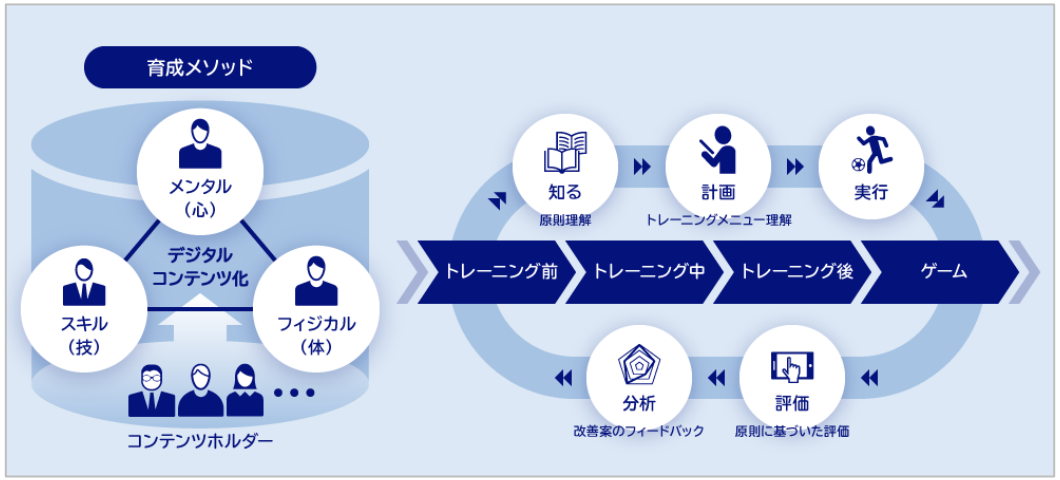

森本稀哲選手などと協働するアスリート教室

日本電気株式会社（NEC）

現在の活動

■スポーツの現場にて、指導者の属人化されたノウハウを形式化し、チーム内での情報共有を可能にする「スポーツ育成支援プラットフォーム」（※以降、本資料では「MethodBASE」と表現）を展開中。
■Jリーグ育成年代チーム（アカデミー）やラグビープロチーム等、プロ/セミプロチームへサービスを展開中。

スポーツ育成支援プラットフォーム



サービスの全体像（指導におけるPDCAをサポート）



本実証における課題認識

・現在、スポーツチームに展開しているサービスが、部活動の地域移行を推進する組織が実施する指導現場でどのように利活用されるか、どのような効果があるのか実践経験が不足している。

本実証における検証ポイント

・A-bank北海道の専門指導者のノウハウを搭載した形で、サービスを活用し、部活動の地域移行の対象に対する利活用が成立するか。
・教員の負担軽減や指導の質の向上、子供たちの満足度向上に繋がるか。
~~浦幌町にて検証する~~。

本メンバー構成で実証する課題とそのポイント

1 少子化地域における受け皿の構築：人口が少ない地域では地域や学校の枠を超えた協力によって子供のスポーツ環境をいかに充実させるのか？

- リアル＆リモート（ICT活用）でのハイブリッド指導で教員の負担軽減に繋がるかを検証
- 域内外が連携し、子供たちのスポーツ環境（人数・質・距離）の向上に繋がるかを検証

2 地域資源を活用した事業性の確立：地域/まちづくり団体/部活動支援事業者が一体となる事業で地域移行にかかる費用を確保できるのか？

- 協議会を発足し、域内での意識醸成により地域移行がスムーズに進むかを検証
- 事業継続するための財源（受益者、受益者以外）や担い手の確保が可能かを検証

3 ICT活用可能性の検証：部活動におけるICTの利活用は事業の継続・拡大に寄与できるか？

- ICTを活用し、人件費・時間効率化の実証を行い、事業性が見込めるかを検証
- 別エリアでのハイブリッド指導サービスの事業展開の可能性を検証

3.実証内容とその成果

実証の概要（全体像）

	実証（検証）ポイント		各施策の内容		実証結果	ページ
	課題	検証ポイント				
①	少子化地域における受け皿の構築 人口が少ない地域では地域や学校の枠を超えた協力によって子供のスポーツ環境をいかに充実させるのか？	教員の負荷軽減	A	A-bank北海道の専門指導者による部活動の地域移行の実践 （サッカー、バトミントン）	○	14～23
		域内外が連携し、 スポーツ環境の整備 （少子化対策）	B	小・中学校を巻き込んだ9年間の一貫指導の実践	○	24～26
			C	近隣市町村との連携	○	27～28
②	地域資源を活用した事業性の確立 地域/まちづくり団体/ 部活動支援事業者が一体となる事業で地域移行にかかる費用を確保できるのか？	浦幌町における意識醸成	A	うらほろ未来のブカツ協議会を発足し、地域移行の目指す姿を協議	○	29～33
		自走化のための収益事業 （受益者負担以外の検討）	B	収益事業の展開　企業版ふるさと納税の活用	○	34～36
			C	収益事業の展開　商品開発（イベント）	○	37～38
			D	収益事業の展開　商品開発（グッズ販売）	△23年以降	39
		地域担い手不足の解消	E	域内で活躍するスタッフの確保（マネジメント/指導者）	○	40
			F	するに限らず、スポーツをささえる参加者の増加アプローチの検討	△23年以降	41
③	ICT活用可能性の検証 部活動におけるICTの利活用は事業の継続・拡大に寄与できるか？	事業可能性（人件費、時間効率化）の可能性検証	A	ハイブリッド指導の実践による事業性（コスト・時間・機能面）の検証	○	42～46
			B	別エリアでの事業展開の可能性の検討（札幌市）	○今後展開	47～49

①-A A-bank北海道の専門指導者による部活動の地域移行の実践（サッカー,バトミントン）

■実証の目的

■教員の負担や競技未経験顧問の指導によって子供たちのモチベーションが低くなる中、
A-bank北海道によるMethodBASEを活用したハイブリッド指導サービスが有効的手段か検証する。

概要	・A-bank北海道による浦幌中学校サッカー部のハイブリッド指導型の指導の実施
実施メンバー	・A-bank北海道（専門指導者によるハイブリッド指導の実施、MethodBASEへのトレーニングメニューの構築、日々のトレーニングメニューの提供） ・浦幌中学校（実証フィールド） ・十勝うらほろ樂舎（地域コーディネーター）
実施場所	・浦幌中学校体育館 ・リモートサポート（Zoom、NECのPFを利用） ・浦幌町総合スポーツセンター
実施内容	・土日いずれかのリアル指導の実施 ・平日における指導プログラムの提供 ・共有ツールを活用しPDCAの共有 ・リアル＆リモートでのPDCAサポート

■当初の課題

・教員、地域の一般指導者が学ぶ機会がなくトレーニングメニューの偏り
・変化の少ない指導方法が繰り返されることによる子供たちのモチベーション低下
・浦幌町という都市部から離れた地域でも質の高い指導を提供する必要がある

■活動内容 ※後掲

・専門指導者（元アスリート）による現地でのリアル指導
・専門指導者（元アスリート）によるオンラインを活用したリモート指導の実施
・MethodBASEを用いたトレーニング計画の構築と、振り返りの蓄積

■課題に対する検証ポイント

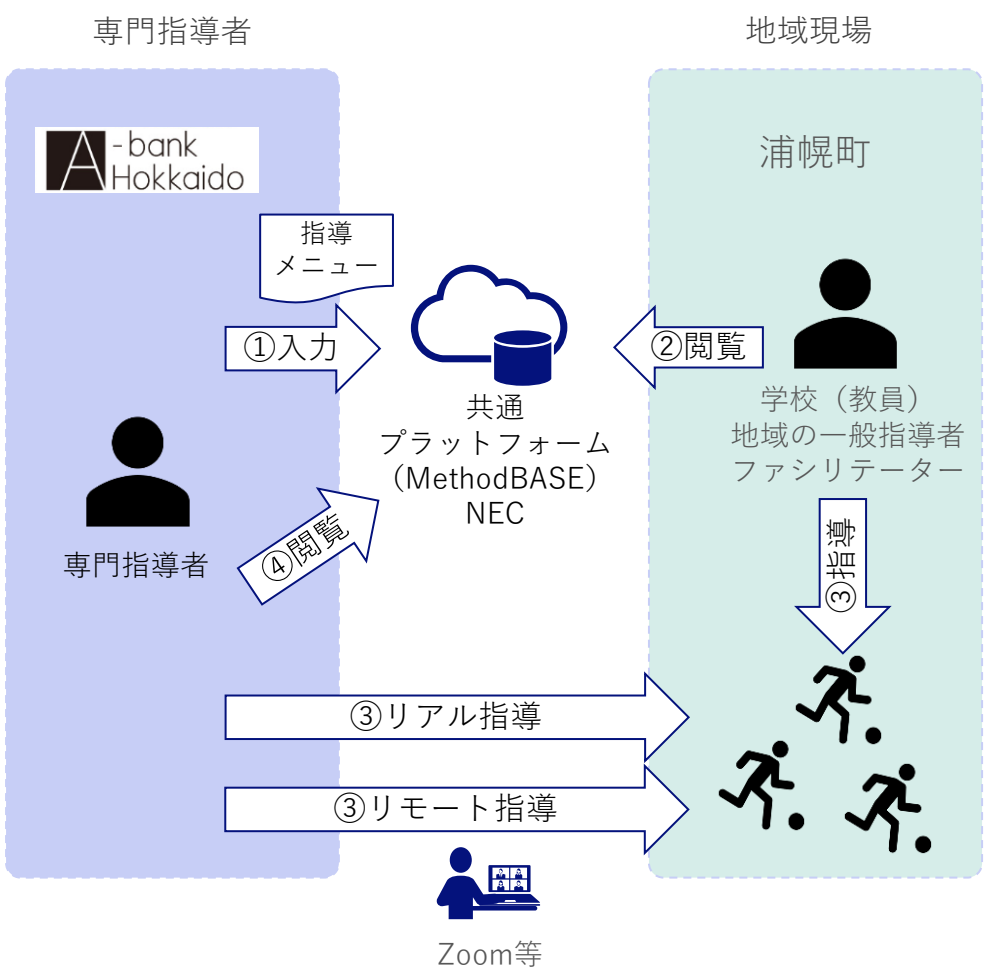
・トレーニングコンテンツの充実化により教員の負担軽減につながるか？
・専門指導者（元アスリート）による指導は子供たちの満足度向上につながるか？
・MethodBASEを活用し、地域の一般指導者の指導の質の向上につながるか？

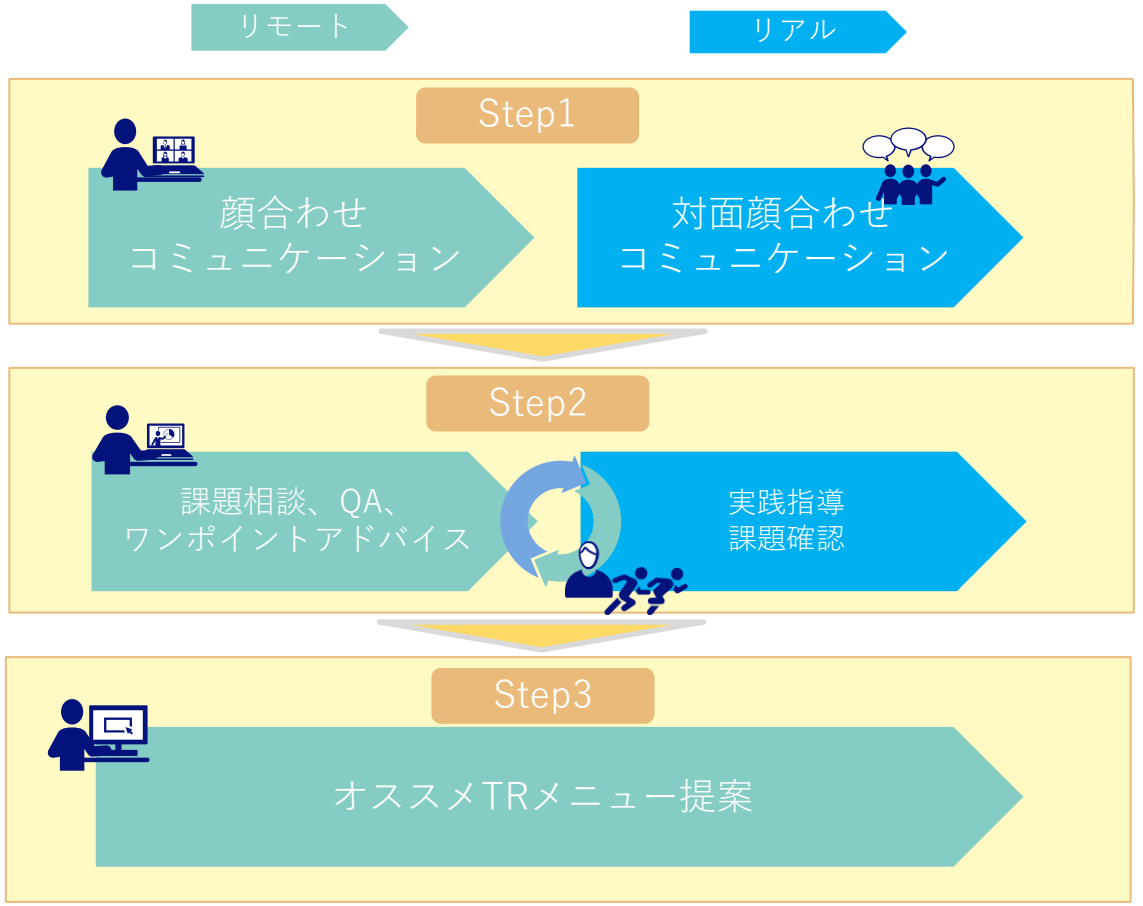


①-A A-bank北海道の専門指導者による部活動の地域移行の実践（サッカー,バトミントン）

■ハイブリット指導指導の内容

■専門指導者による、定期的（休日）なリアル（現地指導）とリモート指導の実施に加え、
平日も専門指導者からのトレーニングメニューを提供することで、教員の負担を軽減するサービス





①-A A-bank北海道の専門指導者による部活動の地域移行の実践（サッカー,バトミントン）

具体的な活動の流れ

■以下のサイクルで活動を実施（１ヶ月の活動例）

サッカースケジュール

日	月	火	水	木	金	土
OFF	OFF	リアル指導 専門指導者	部活動 活動日 （一般指導者）	部活動 活動日 （一般指導者）	部活動 活動日 （一般指導者）	部活動 活動日 （一般指導者）
日	月	火	水	木	金	土
OFF	OFF	部活動 活動日 （一般指導者）	部活動 活動日 （一般指導者）	リモート指導 専門指導者	部活動 活動日 （一般指導者）	部活動 活動日 （一般指導者）
日	月	火	水	木	金	土
OFF	OFF	リアル指導 専門指導者	部活動 活動日 （一般指導者）	部活動 活動日 （一般指導者）	部活動 活動日 （一般指導者）	部活動 活動日 （一般指導者）
日	月	火	水	木	金	土
OFF	OFF	部活動 活動日 （一般指導者）	部活動 活動日 （一般指導者）	リモート指導 専門指導者	部活動 活動日 （一般指導者）	部活動 活動日 （一般指導者）

・ハイブリット指導は、専門指導者によるリアル・リモート指導
・部活動活動日に関しては、地域の一般指導者が指導
（十勝うらほろ樂舎の越膳氏）
・部活動活動日は、**MethodBASEによりメニューを専門指導者から提供**

バドミントンスケジュール

日	月	火	水	木	金	土
OFF	部活動 活動日	部活動 活動日	部活動 活動日	OFF	部活動 活動日	リアル指導 専門指導者
日	月	火	水	木	金	土
OFF	部活動 活動日	部活動 活動日	部活動 活動日	OFF	リモート指導 専門指導者	部活動 活動日
日	月	火	水	木	金	土
OFF	部活動 活動日	部活動 活動日	部活動 活動日	OFF	部活動 活動日	リアル指導 専門指導者
日	月	火	水	木	金	土
OFF	部活動 活動日	部活動 活動日	部活動 活動日	OFF	リモート指導 専門指導者	部活動 活動日

・ハイブリット指導は、専門指導者によるリアル・リモート指導
・部活動活動日に関しては、教員が指導
・部活動活動日は、**MethodBASEによりメニューを専門指導者から提供**

活動内容

①-A A-bank北海道の専門指導者による部活動の地域移行の実践（サッカー,バトミントン）

■サッカーの活動内容

■ハイブリッド指導

・リアル指導とリモート指導を毎週交互に実施。（A-bank北海道の専門指導者　曽田氏（元Jリーガー）が指導）
・リアル指導では、子供たち・地域の一般指導者とのコミュニケーションを重視し、スキル練習以外にも、
基礎技術の大切さ、意識ポイントはどこかなど丁寧にリアル指導を実施
・リモート指導では、地域の一般指導者と専門指導者にて事前に共有したメソッドを軸に、
メニュー作成を実施（MethodBASE活用）オンラインにて1週間の振り返りや悩み相談を実施
・技術面に限らず、練習の取組み姿勢、成長する上で大切なことを指導
子供たちも普段聞けないことが聞くことができたと高い満足度を得ることができた。



■MethodBASEの活用

・MethodBASEを活用、予め専門指導者（曽田氏）のナレッジを登録し、その中から練習の作成等ができ
地域の一般指導者の日々の業務の効率化に加え、指導に自信・勇気をもらえることができた。
・日々の振り返りが簡単にできるため、その時に気づいた子供たち一人一人に対するコメントを記録することで、
事後のフィードバックも的確になり、子供たちとのコミュニケーションも向上した
（振り返りをするタイミングや時間の確保はルーティンの中で決める必要性も感じた）
苦労した点
今後の改善ポイント
・MethodBASEを活用することで練習記録や子供たちの評価を実施し、データとして変化（＝成長）を見ることができた

①-A A-bank北海道の専門指導者による部活動の地域移行の実践（サッカー,バトミントン）

■バドミントンの活動内容

■ハイブリッド指導



・リアル指導とリモート指導を毎週交互に実施（A-bank北海道の専門指導者　三上氏が指導）
・事前に教員と子供たちとのコミュニケーションを図った（教員がバドミントン未経験者）
（この活動にて、専門指導者にて子供たちのレベルや求める内容を把握）
・**細かい動作に関しては、説明だけでは不十分のため事前に動画を撮影し共有を実施**
ただし、リモートだけでは分かりにくい部分はリアル指導日にチューニングを実施
・リモート指導では、専門指導者と子供たちでのオンライン1on1の工夫を実施
普段の練習の中で疑問や課題に感じていることを解消でき、子供たちも目標や意識を言語化することで、
競技の理解を深め、日々の練習の姿勢に変化を感じた

苦労した点
今後の改善ポイント

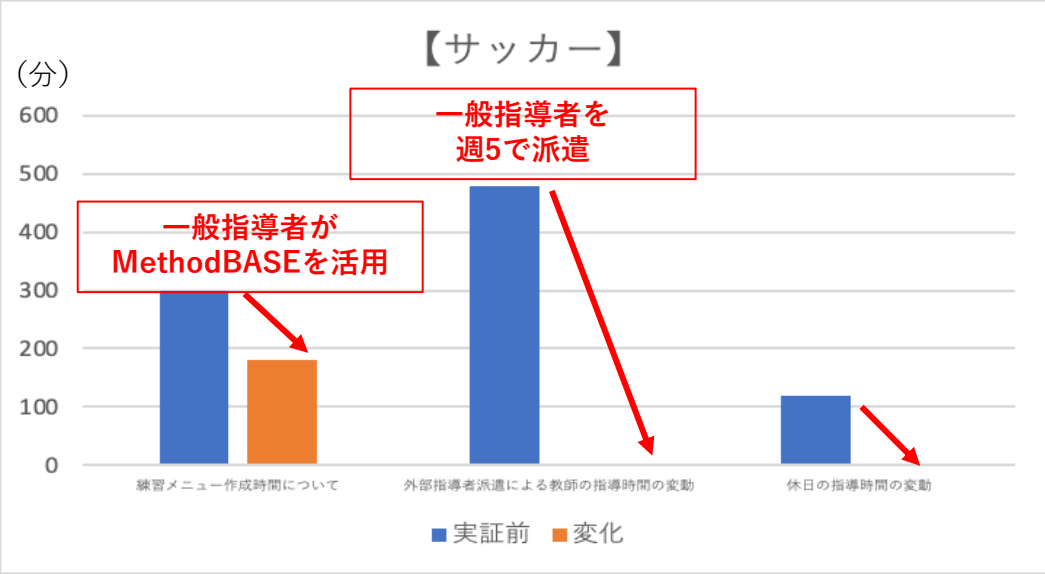
■MethodBASEの活用

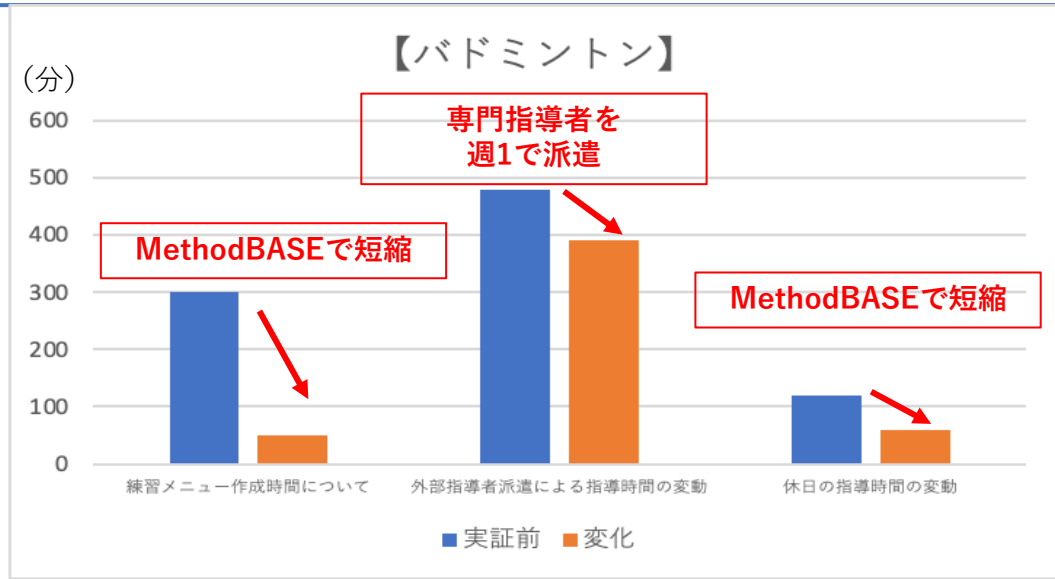
・専門指導者にて、基本となる練習メニューを事前に提示（目的や方法）することで、
教員の準備における手間が軽減できた
・地域の一般指導者も途中参画したが、過去やってきたことと今後やることが明確の為スムーズに参画できた
・1月より、町内の近隣学校のバドミントン部からの要望もあり、即座に同じ環境を構築できた
遠隔地においても、三上氏の提供される練習メニューが共有され、目的や内容を共有することに活用

①-A A-bank北海道の専門指導者による部活動の地域移行の実践（サッカー,バトミントン）

■教員の負担軽減に貢献

・**<u>サッカーでは合計80%、バドミントンでは合計33%労働時間の負担軽減に貢献</u>**
・サッカーは、本実証以前より地域の一般指導者が参画。
大幅な負担軽減は当然のこと、地域の一般指導者の質の向上が、子供たちの満足度向上に繋がる
・バドミントンは、競技未経験の教員が指導者であり、練習メニューを提示するサービスにより、メニューを検討する時間が短縮され、
また、内容も専門指導者からの内容の為、質の向上に加え、子供たちの満足度向上に繋がる





一般指導者
（サッカー）

曽田メソッドが指導の観点の勉強になった。練習メニューをMethodBASEに登録することで、考える時間が減り、その分振り返りに時間を充てることができた。経験からのメニューを実践するだけでなく、そこに目的を持って指導ポイントを整理することができた。また、子供たち一人一人に対するフィードバックがデータとして残ることで、成長や課題が分析しやすくなった。全体として指導力の向上につながった。

教員
（バドミントン）

まず指導に来てくれたのが一番大きい。また、リアルだけでなくリモート（ミーティングやメニュー提示）で継続できたことが、私も勉強になるし、その間作業ができるし、何よりも子供たちのメチベーション向上にもつながっている。

①-A A-bank北海道の専門指導者による部活動の地域移行の実践（サッカー,バトミントン）

考察

■取組み結果の考察

・専門指導者（元アスリートコーチ）は、一般指導者と比較し、指導ナレッジ（特に経験値）を豊富に保有するため、
部活動の指導現場に入りこむことで、教員・子供にとってもモチベーション向上に繋がることを改めて確認。
従来は、「スポーツ教室」のようなイベントで単一的な接点が一般的だが、リモートを駆使することで、
継続的な接点作りができ、それも同時にモチベーション向上になることを発見。

・専門指導者による指導メニューの提供は競技経験のない教員にとって、練習メニューを考えたりする時間や
ストレスを軽減することができ、負担軽減に効果が出ることを確認
（※ただし気を付ける必要があるのは、メニュー提供だけでなく、現場のレベルや雰囲気を把握する必要あり）

・また、専門指導者の多様な指導メソッドを、一般指導者が活用できるICT環境を整備することで、
一般指導者においても、専門指導者の考えと近い内容で指導ができ、多様なメニューを実践することができる。

・ハイブリット指導の頻度（リアルとリモート）設計は、競技やレベルに応じてに柔軟に設定ができると良い
（今回は、月４回（２回はリアル、２回はリモート）の頻度で実施したが、リアル指導で提示されたテーマを取り組み、
取り組む中で悩む時期にリモートが設定されたため、効率よく意欲的にトレーニングができた。）

（参考）部活動の地域移行の実践の様子

リアル指導の風景（コミュニケーションを取りながら進行・その場でメニュー確認）





リアル指導の風景（初心者と中級者がおりメンバー構成をみてメニューを工夫）



リモート指導の風景
（成長する上で大切なことを指導）



一般指導者による子供たちへフィードバック
（MethodBASEの画面を共有）



専門指導者と子供たちとの1on1
（リモート指導も実施）



（参考）部活動の地域移行の実践（実証参加者の声）

教員/地域の一般指導者

教員の負担軽減、新たな指導者の発掘



教員
（バドミントン）

休日だけでなく、平日も負担が減りました

日々の練習メニューを組んでくださったので、平日に練習を検討する時間が短縮され、負荷が軽減されました。私は競技未経験なので日々練習メニューを考えることは負担に感じていました。



地域の一般指導者
（バドミントン）

自分でも教えられると自信がつきました！

私自身競技経験が浅く、「指導をする」ということに自信がなかったですが、専門指導者から練習メニューが提供されたり、月2回のZoomMTGで相談ができるので、これであれば私でも指導に関われると感じました。

子供たち

子供たちの満足度向上



子供たち
（サッカー部）

専門指導者による指導は新鮮

普段何気なく実施している「止める・蹴る」の技術も専門指導者から目的や意図を学ぶことでチームメンバーの意識が高まりました。また新しい視点からの言葉が新鮮でわかりやすかったです。



子供たち
（バドミントン部）

練習が楽しくなりました！

バラエティに富んだ練習メニューを提供してもらえることで、自分の課題や、苦手な部分を克服するトレーニング方法も知れて、練習が楽しくなりました。
Zoomでのミーティングでは技術以外の部分についても話を聞くことができて良かったです。

保護者

安心感向上



保護者

子供に変化が生まれました

夢を実現されたアスリートの方に指導して頂くことで、自宅でも子供自身が夢に向かい努力をしている姿が増えました。そういった変化に成長を感じました。



保護者

指導に安心感を感じます

専門指導者に見てもらえることで指導の質もあがったように感じ、子供をあずける親としても安心感が増しました。子供たちも楽しそうにスポーツに取り組んでいるように見えました。

（参考）ブカツコーチ星野教員からのアドバイス

概要	・ブカツコーチ星野明宏氏からの本PJに対するアドバイス
実施メンバー	・経済産業省、A-bank北海道、十勝うらほろ樂舎、NEC
実施場所	・リモートミーティング
実施内容	・本PJの概要共有 ・星野教員の体験談からのアドバイス ・ディスカッションの実施



PROFILE
星野明宏
（株）電通→筑波大大学院→静岡聖光学院中学校・高等学校。教頭、副校長を経て2019年に学校長に就き、数々のプロジェクトで学校改革を成し遂げた。教師となって静岡聖光学院を初の全国大会出場に導き、U17日本代表監督（2015、2016年）、U18日本代表監督（2017年）なども務めた。

参照元：https://rugby-rp.com/2022/07/04/domestic/86224/3

■部活動の地域移行に関するICTの利活用の取組みについて

・「指導者にスキルがない」という課題に対し、ICTを活用し専門指導者のメソッドを届けられる仕組みは良い取組み（指導者にスキルがないことで子供たちや保護者からの信頼度が変わる）
・社会ではICT活用は必須、「地域スポーツ＝現場指導」でなく、「地域スポーツ＝人間形成の学びの場」捉え、ICTスキルやプレゼン能力向上という考えになれば、新たな価値を創出できる。遠距離の地域でもできることとなる
・静岡聖光学園では、60-90分/週3回の練習時間で成績を出した（戦略・戦術は資料や動画を共有し効率化を図った）
・地域移行においては、スキルを教える人ではなく、ファシリテートできる人材がいればいいかもしれない
予備校モデル（オンラインを軸として個人にフォーカスする）が参考になる

■ブカツコーチのアドバイスから得た気付き

・リアルの指導でないと指導が難しいのでは？という前提で物事を考えていたが、社会においてICTの活用は一般的であり、人材育成の要素も必要となる部活動においても、ICTの活用によって、遠地でも指導の幅を広げられることを気付くことができた。

①-B　小・中を巻き込んだ9年間の一貫指導の実践

■実証の目的

■地域移行を見据え域内の小学校・中学校のスポーツ活動が連携し、
指導者の質の向上・子供たちの人数不足・移動課題の解消に繋がるかを検証

概要	・浦幌中学校サッカー部と浦幌サッカー少年団（浦幌Jr.レッドデビルス）による合同ハイブリッド指導の実施
実施メンバー	・A-bank北海道（ハイブリッド指導、トレーニングメニューの提供） ・浦幌中学校サッカー部（実証フィールド） ・浦幌サッカー少年団（実証フィールド） ・十勝うらほろ樂舎（中学校、少年団のサポート）
実施場所	・浦幌町総合スポーツセンター ・浦幌中学校教室 ・リモートサポート（Zoom、NECのPFを利用）
実施内容	・土日いずれかのリアル指導の実施 ・平日における指導プログラムの提供 ・共有ツールを活用しPDCAの共有 ・リアル＆リモートでのPDCAサポート

■当初の課題

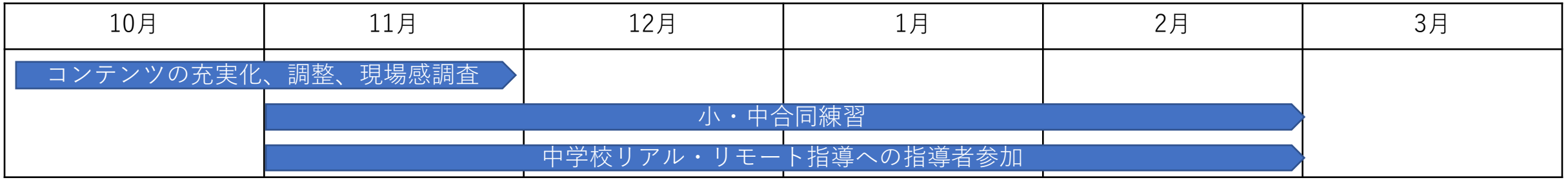
・**1つの小学校、中学校の単位では子供たちが少なく団体スポーツが成りたない**
・小学校は小学校、中学校は中学校と分断された環境で、指導の共有・引き継ぎがなされない

■活動内容 ※後掲

・専門指導者による小・中合同のハイブリッド指導の実施
・地域の一般指導者向けの学びの場・共有の場をつくる

■課題に対する検証ポイント

・小・中合同で連携することで人数の問題が解消され子供たちの満足度向上につながるか？
・指導者間での指導ポイントの理解・共有の深めることで指導の質が向上するか？
・小・中合同練習をする際に発生する移動（距離）の問題が、
MethodBASEを用いたリモート指導で行うことで負担が減り、なおかつ質が落ちないか？



①-B　小・中を巻き込んだ9年間の一貫指導の実践

■専門指導者による小・中合同のハイブリッド指導の実施

・休日は専門指導者による指導実施　小・中の垣根を越えて実施。
　中学生同様、小学生の子供たちにも元アスリートの指導にてモチベーション向上繋がる。
・平日からMethodBASEを使用して小・中同一のトレーニングメニューを実施
・振り返り、指導ポイントの共有を指導者間で実施 → 9年間の指導に統一の価値観を育む



■町内指導者向けの学びの場・共有の場をつくる

・少年団の指導者、中学校の指導者が参加し、実学だけなく、座学で指導者の学びの場を実施。
　「スポーツの価値」「スポーツを言語化する」「スポーツとメンタル」をテーマに講義・ディスカッションを行い
　一貫指導に向けた考え方の摺り合せと指導者の質の向上する機会を設けた。

■取組み結果と考察

・小・中合同練習は移動課題があり、頻度よく集まることは難しかったが、平日からMethodBASEを活用して同じメニューを実施することで
　指導者・子供たちにも共通の意識を育むことができることを発見（合同練習時にはスムーズに練習ができ、子供たちの満足度は向上した）
・「合同練習＝１カ所に集まる」という概念が、本実証を通してなくなった。
　（移動課題がある地域では、MethodBASEを活用することでも効果的・効率的な練習は可能であることを発見）
・指導者の学びの場を作ったことや、小・中指導者が振り返り、指導ポイントの共有することで指導者の意識、質が向上した。
　結果、子供たちにも変化が生まれ、子供たちのスポーツに取り組む姿勢も向上した。
　（アイデアとして、指導者間の共有だけではなく、質が向上する仕掛け（ライセンス制度など）との連携があるとなお良い）

（参考）小・中を巻き込んだ9年間の一貫指導の実践の様子

小・中合同リアル指導の風景
（子供たち同士でも理解ポイントを対話を重ねながら実地）





少・中指導者の学びの場づくりの風景
（実学と座学で実施）





小・中指導者間のトレーニングメニューと指導ポイントの共有





小学校指導者の声

指導者の意識が変わることで
子供たちの取り組む姿勢にも変化あり！

小学校指導者
（サッカー）

小・中合同で練習し、MethodBASEで情報共有することで指導者の意識統一が飛躍的に進んだ。結果、指導者全体の指導力が向上し、子供たちにも良い影響が及ぶ。
子供たち同志が対話を重ね、課題改善に取り組む姿が印象的でした。年齢が離れていても、メニューに同じ理解ポイントがあることで、傾聴力や主張力など人間力が成長していくことを発見。

①-C　近隣エリアとの連携検討（上浦幌中学校でもICT活用とハイブリット指導を開始）

■実証の目的

■少子化により合同チームが促進される一方、近隣市町村・域内の学校同士も距離があるため
ICTの活用と質の高い合同練習を行うことで、子供たちのスポーツ環境の向上に繋げるため

概要	**・MethodBASEの活用による専門指導者が考案する練習メニュー提供と浦幌中学校と合同でリアル指導・オンライン指導の実施**
実施 メンバー	・A-bank北海道（ハイブリッド指導、トレーニングメニューの提供） **・上浦幌中学校**（実証フィールド） **・浦幌中学校**（実証フィールド） **・十勝うらほろ樂舎**（中学校、少年団のサポート）
実施場所	・浦幌中学校体育館（リアル指導の時のみ参加） ・オンライン指導（Zoom、NECのPFを利用）
実施内容	・土日いずれかのリアル指導の実施 ・平日における指導プログラムの提供 ・共有ツールを活用しPDCAの共有 ・リアル＆リモートでのPDCAサポート

■当初の課題

・浦幌中学校と上浦幌中学校が同じ町にあるにも関わらず、
遠方地のため合同で練習することができない（今までは未実施）
・上浦幌中学校は部員数3名と少数で練習し、練習相手が偏ってしまう環境

■活動内容 ※後掲

・専門指導者によるリアル指導（合同練習）を、浦幌中学校で実施【隔週実施】
・ICTを活用し、遠方地の子供たち同士の意識醸成・統一を行う（リモートによる合同練習）

■課題に対する検証ポイント

・**MethodBASEを活用し、遠隔地での統一された練習を行う**ことで、同じ意識醸成ができるか
・専門指導者によるリアル指導のみではあるが、
合同練習することで子供たちの満足度が向上するか？

10月	11月	12月	1月	2月	3月
コンテンツの充実化、調整、現場感調査		浦幌中学校にてMethodBASE活用、ハイブリッド指導開始			
		上浦中学校の 現場感調査	上浦幌中学校でも 合同の練習を実施		サッカーでも 近隣市町村連携検討

①-C　近隣エリアとの連携検討（上浦幌中学校でもICT活用とハイブリット指導を開始）

■専門指導者によるリアル指導（合同練習）（隔週）

・上浦幌中学校は3名の部員と少なく、指導者もバドミントン未経験者が担当している
・専門指導者によるリアル指導の際は、上浦幌中学校の子供たちも参加し
　浦幌中学校の子供たちと合同練習を実施



←浦幌中学と上浦幌中では
35分程度の距離

同じ指導者でリモート指導や
練習メニューを提供
↓



■ICTを活用し、遠方地の子供たち同士の意識醸成・統一を行う（リモート指導）

・片道約35分かかる学校同士のため別々の場所で共通の練習メニューを実施
・浦幌中学校と上浦幌中学校で統一した練習メニューをMethodBASE上で実施
・MethodBASEを活用して距離が離れて、練習を一緒にしなくても同様の意識醸成の実施
・専門指導者によるZoom利用したコミュニケーションを実施（練習時間の前半30~45分の利用）

■取組み結果と考察

・今まで合同練習をしていなかった浦幌中と上浦幌中の連携が始まり、一緒に練習できる仲間が増加したことで、
**　違う対戦相手と取り組めることが嬉しいという子供たちの声があった。（子供たちのスポーツ環境の充実に繋がる）**
・子供たちにとって、ICTも活用しながら「専門指導者から学べること」と「一緒にプレーできる仲間が増えること」はモチベーション向上に繋がることを確認。
・一方、ICTの活用で、リアル指導（合同練習）の数は隔週と減少したが、それでも送迎不可の子供がいたため、保護者のみに頼らない送迎の検討が必要
・ICTの活用と隔週での合同練習の実施による他地域連携の可能性が見出せたため、サッカー部で本別中との連携を打診し今後の可能性探る。

②-A　うらほろ未来のブカツ協議会を発足し、地域移行の目指す姿を協議

■実証の目的

■主要ステークホルダーを中心とした未来のブカツ協議会を発足し、
域内での課題共有、未来図の検討による意識醸成により地域移行がスムーズに進むかを検証

概要	・うらほろ未来のブカツ協議会の実施
実施メンバー	・A-bank北海道 ・NEC ・浦幌町教育委員会 ・うらほろスタイルサポート ・十勝うらほろ樂舎
実施場所	・リモート ・浦幌町教育委員会2F会議室
実施内容	・下記テーマを目的とした会議の実施 浦幌で目指す子供・大人にとって豊かなスポーツ・文化活動の環境を、まずは教育委員会・樂舎・NEC・A-bank 北海道で議論し、課題の抽出を行い、未来の受け皿を描く

■課題

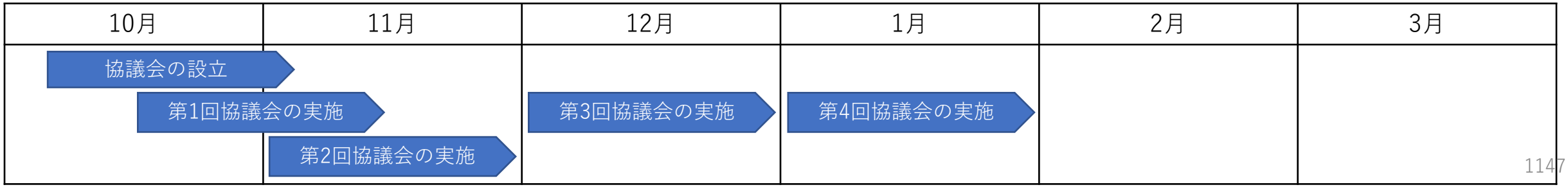
・部活動の地域移行は必要と考えているが何から着手すればよいか分からず前進しない。
・地域で支えることになった場合、どう自走していくか未確定

■活動内容

・A-bank北海道、NEC、浦幌町教育委員会、うらほろスタイルサポート、十勝うらほろ樂舎で会議を実施（経済産業省、BCGよりアドバイス）
・前提のすり合わせと、課題共有・計4回の協議会の実施。
・ありたい姿（未来図）の検討を行いイメージ図を作成

■検証ポイント

・ステークホルダーが共通認識を持てるありたい姿が描けるか。
・収益事業の可能性（マラソン、食イベントなど）
・近隣市町村連携の可能性（上浦幌など）



②-A　うらほろ未来のブカツ協議会の活動①

＜第1回協議会の実施＞　10/11

実施目的	未来のブカツ協議会メンバーのキックオフ 町内ステークホルダーとの意見交換より実態の確認
メンバー	・教育委員会（高橋・原口） ・NEC（大塚・小久保） ・A-bank北海道（曽田・木村） ・十勝うらほろ樂舎（汰木・円子・越膳・上田）
実施場所	・浦幌町域内
実施内容	（町内関係者の部活動の地域移行に関する課題意識をヒアリング） ・水澤町長…教員の負担軽減。そして子供たちに良い影響が出るよう進めたい ・教育委員会…色々な課題があり一足飛びでは解決できないが、取り組む必要があると考えている。今回をきっかけに進んでいきたい。 ・教員…競技経験がなく、工夫の仕方が分からず、正解かもわからない。今回の取組みは期待しているし、子供たちにとっても有益だと思う。



＜第2回協議会の実施＞　11/22

実施目的	主要メンバーでの今後の実証計画の確認・現状課題の共有
メンバー	・教育委員会（高橋・原口） ・NEC（大塚・小久保） ・A-bank北海道（曽田・木村） ・十勝うらほろ樂舎（汰木・円子・越膳）
実施場所	・オンラインミーティング
実施内容	・実施計画の確認 ・各種ステークホルダーとの調整内容の確認

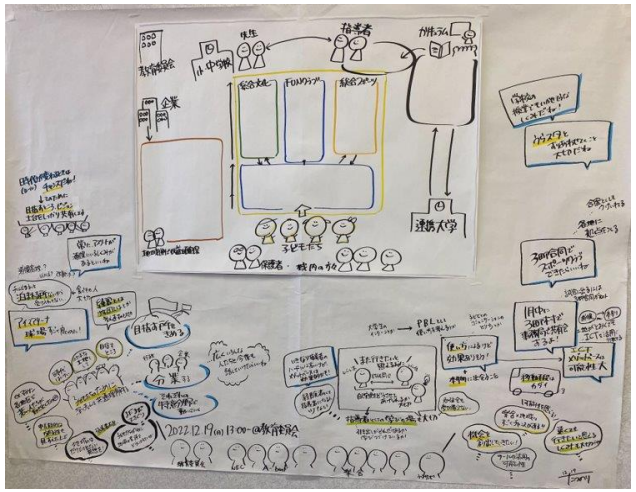


②-A　うらほろ未来のブカツ協議会の活動②

＜第3回協議会の実施＞　12/19

実施目的	浦幌で目指す子供・大人にとって豊かなスポーツ・文化活動の環境を、まずは教育委員会・樂舎・NEC・A-bank 北海道で議論し、課題の抽出を行い、未来の受け皿を描く
メンバー	・教育委員会（高橋・原口） ・NEC（大塚） ・A-bank北海道（曽田・木村） ・ 十勝うらほろ樂舎（汰木・円子・越膳・上田） ・うらほろスタイルサポート（本間悠・本間里）
実施場所	浦幌町教育委員会会議室
実施内容	・前提擦り合わせ　課題意識の共有とありたい姿のブレスト ・アンケートの共有 ・グラフィックデザインを用いて未来図を描く ※次回、課題抽出と具体的な未来図の落とし込み

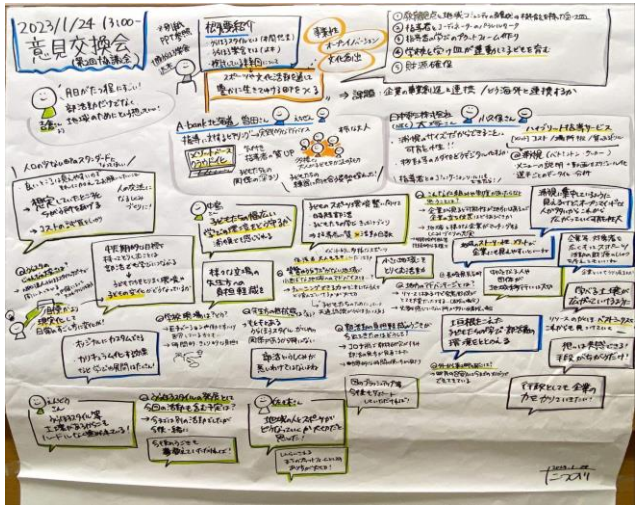




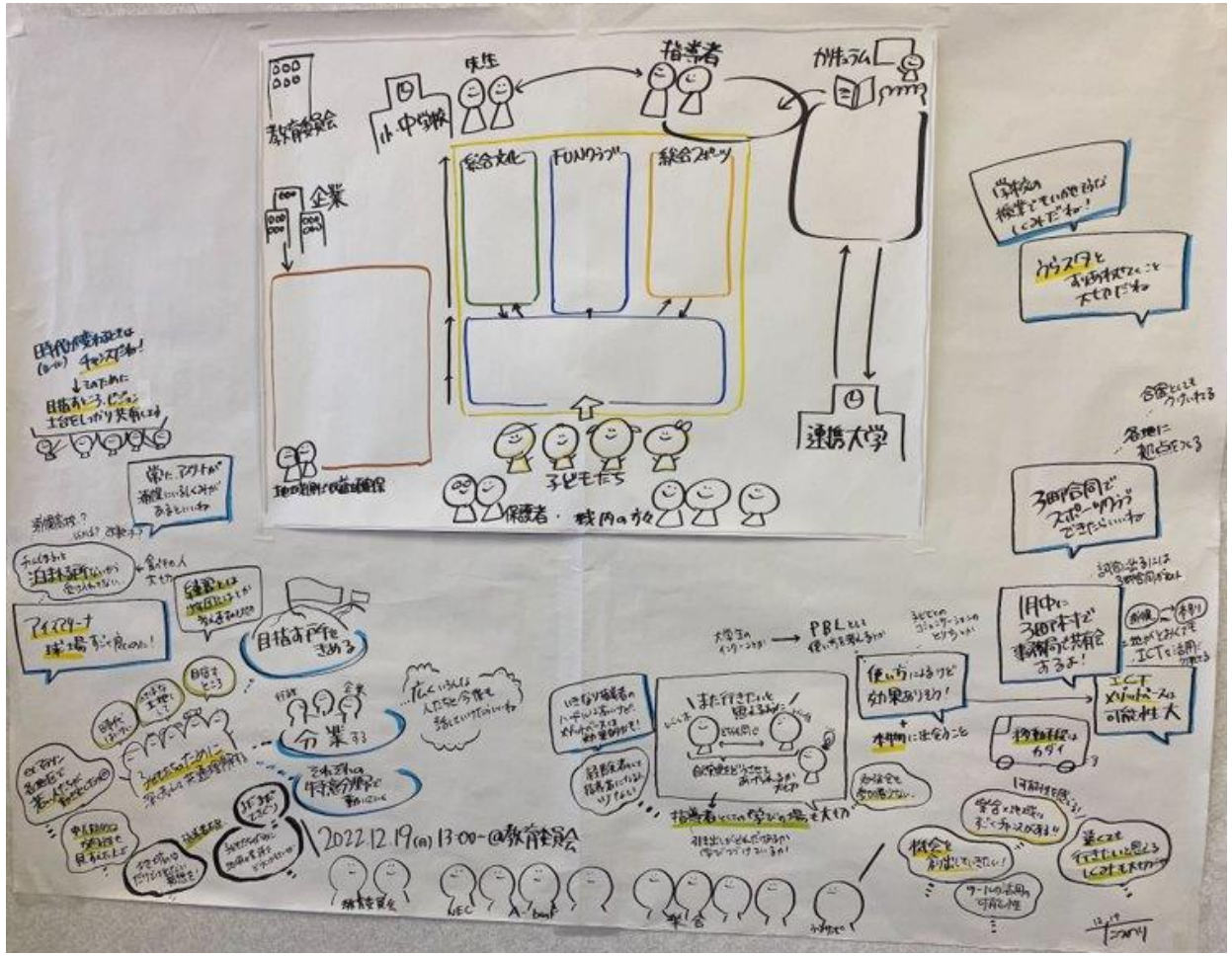
＜第4回協議会の実施＞　1/24

実施目的	浦幌で目指す子供・大人にとって豊かなスポーツ・文化活動の環境を、まずは教育委員会・樂舎・NEC・A-bank で議論し、課題の抽出を行い、未来の受け皿を描く
メンバー	・経済産業省（吉倉・中島） ・教育委員会（高橋・原口） ・NEC（大塚・小久保） ・A-bank北海道（曽田・木村） ・ 十勝うらほろ樂舎（汰木・円子・越膳・上田） ・うらほろスタイルサポート（本間悠・本間里）
実施場所	浦幌町教育委員会会議室
実施内容	・取り組みの進捗共有 ・課題抽出と具体的な未来図の落とし込み

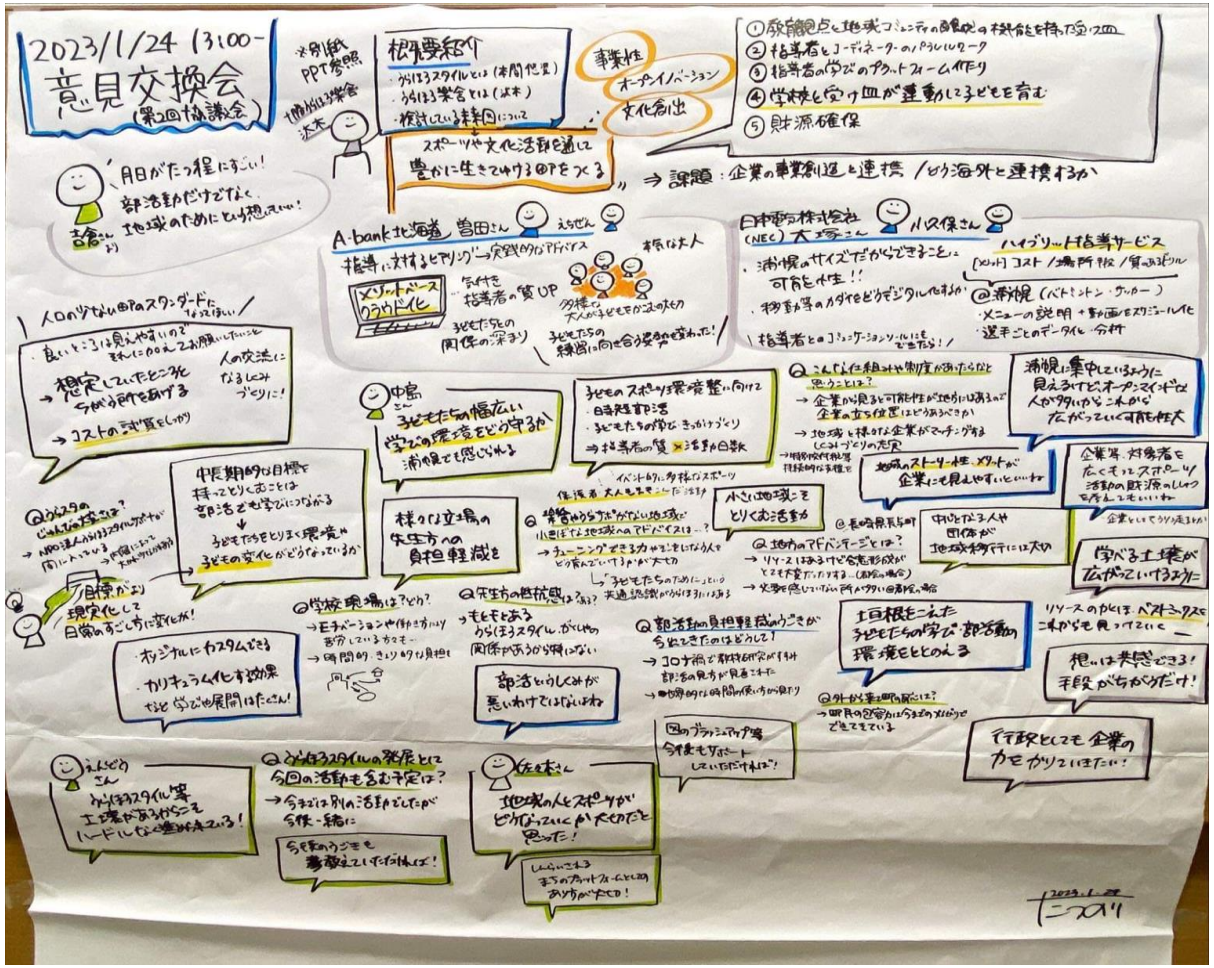




グラフィックデザインを用いて未来図を描く



第3回協議会



第4回協議会

②-A　うらほろ未来のブカツ協議会での主な検討結果

■うらほろ未来のブカツ協議会では子供たちがスポーツを選択できる環境を整えるために、近隣市町村との縦（年代）、横（地域間）連携を見据えた、将来モデル検討

検討内容

■主要ステークホルダーを中心に、あるべき姿の徹底議論と共通認識を持つ（イメージ化）※右記

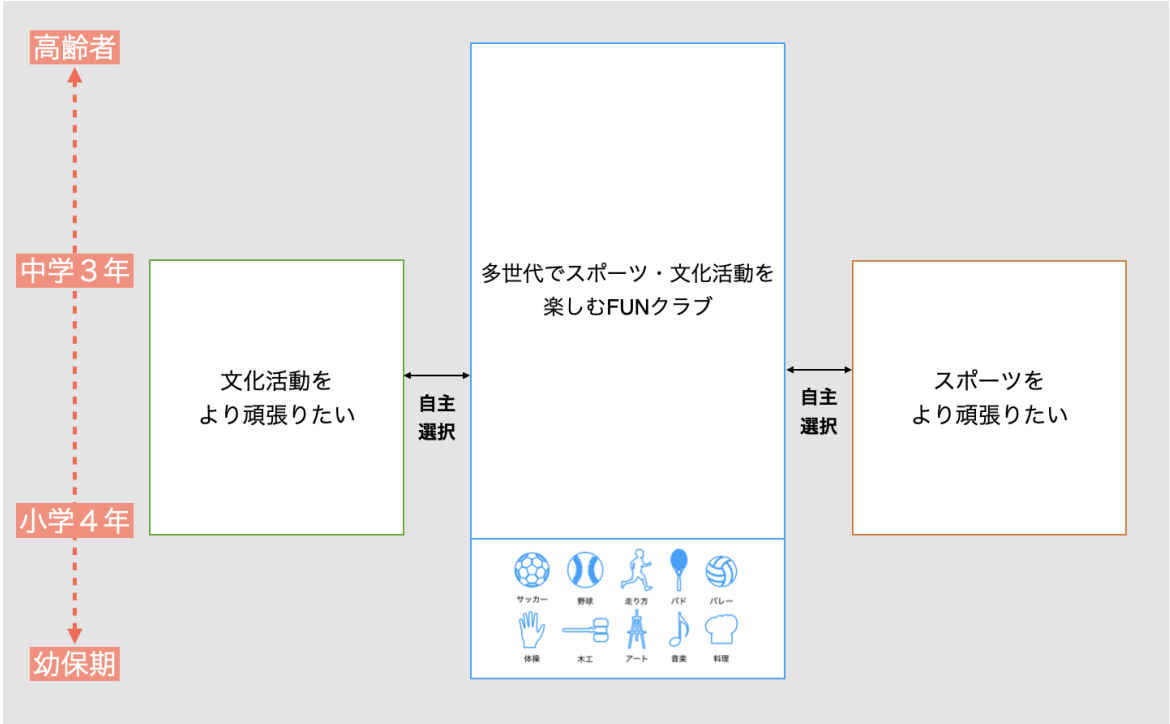
●子供たちが選択できるスポーツ・文化活動の環境を整える
・現状の部活動を維持する考えではなく、子供たちが極力自由に好きなスポーツ/文化活動を選択できる環境づくり

●幼保～中学校までの視点で設計（縦の連携）
・中学校の部活動の地域移行だけの目線ではなく、幼保段階からスポーツ/文化活動が好きになる楽しむ環境を設計する

●近隣市町村との連携の検討（横の連携）
・子供の人数、練習施設などを考慮した場合、浦幌町のみで考えるのではなく、他町村を巻き込んだ設計をすることを検討

●「競技性を求める活動」と「FUN要素が高い活動」を設計
・大会で結果を残すことを目的とするのではなく、人間育成や楽しく身体を動かすためのクラブも設計する

将来モデル検討案（近隣4エリアの学校の連携）



②-A　うらほろ未来のブカツ協議会での主なポイント

■協議会を進行する上での重要なポイント

①学校現場との丁寧なすり合わせ

・教員とは合意ができていたものの、学校現場全体からすると今後どのように進むのかイメージができないと活動しにくく
合意に時間を要したため、各ステークホルダーへの丁寧なすり合わせが重要
・教員の働き方改革も重要ではあるが、「子供たちにとって最善の環境が何か？」を一番目の論点におき、
あるべき姿を描くことで、各組織の既存の枠を超え、同じ目線で活動を推進することが重要

②自治体（浦幌町として）の進め方

・行政と民間のスピード感の違いで相互理解の不一致が生じる可能性があるため
ロードマップを共有し、丁寧にステップを踏んで議論をすることが重要
・十勝うらほろ樂舎のようなコーディネータが丁寧にステークホルダー調整を行うことで一歩ずつ進行することが重要

③継続的な活動の実施

・単純な部活動の地域移行という論点に留まらず、スポーツ×学習といった地域と学校がより一層連携することが重要
住民をはじめとしたステークホルダーとの合意形成や協力も得やすい環境作りが重要
・受益者負担と企業版ふるさと納税の活用だけでなく、うらほろマラソン等の地域と連携したイベントでの
収益を本活動に充当するスキームを構築することが重要

④近隣との連携方法

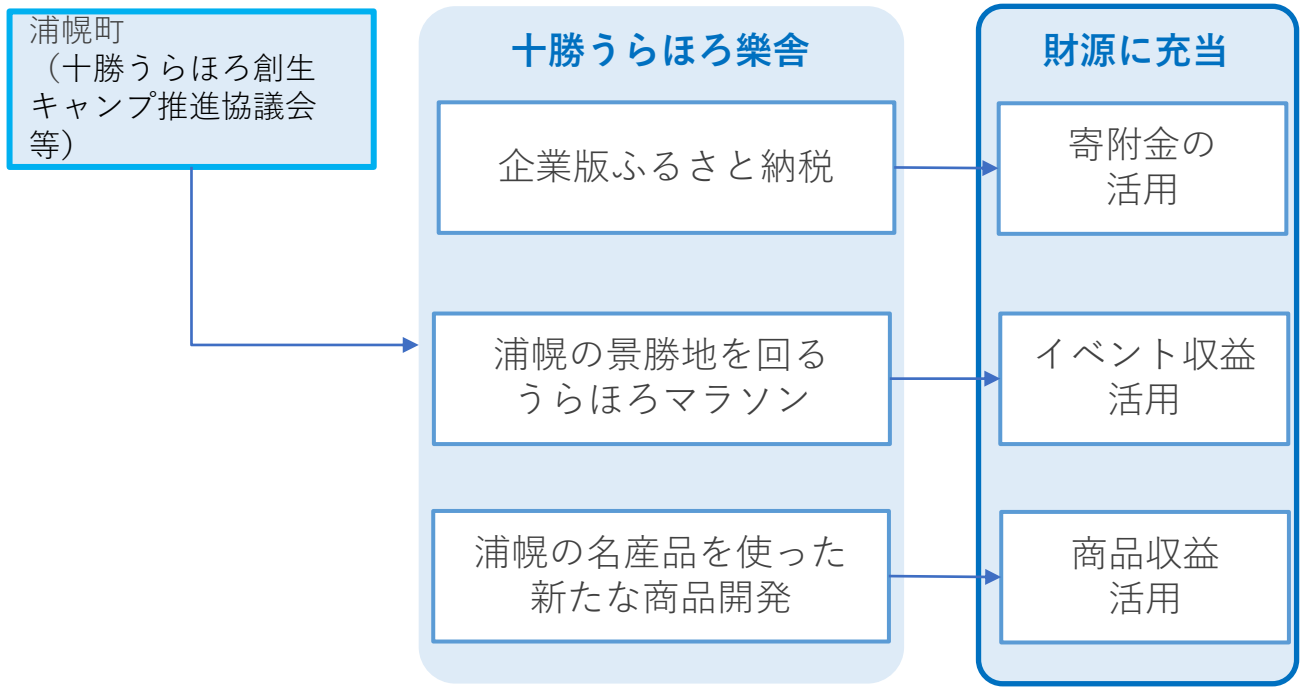
・移動問題などが一番のネックであるのは事実だが、ICTを活用した他地域連携の可能性を発見
・平日はICTの活用で同じ活動を行い、週末の合同練習のみ1拠点に集まって実施することで、移動負担を軽減しつつ、
トレーニング面での意識の統一はできる可能性がある（※P23：ブカツコーチ星野教員からのアドバイスも参考）

②-B　収益事業の展開　全体概要

■実証の目的

■コーディネータの役割となる十勝うらほろ樂舎が主となり、地域アセットを活用した収益事業の展開により、自主財源の確保、地域移行の財源に充当できるか検証を実施

地域と連携した収益事業のスキーム



■課題

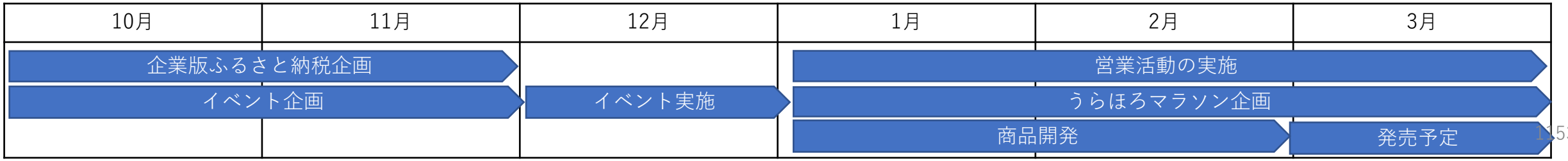
・地域移行を実現する上で、子供たちの数が少ないため受益者負担のみの事業モデルでは継続性が困難

■活動内容

・企業版ふるさと納税の活用
・浦幌の観光資源を活用したイベントによる収益モデル化
・浦幌の名産品を活用した商品開発による収益モデル化

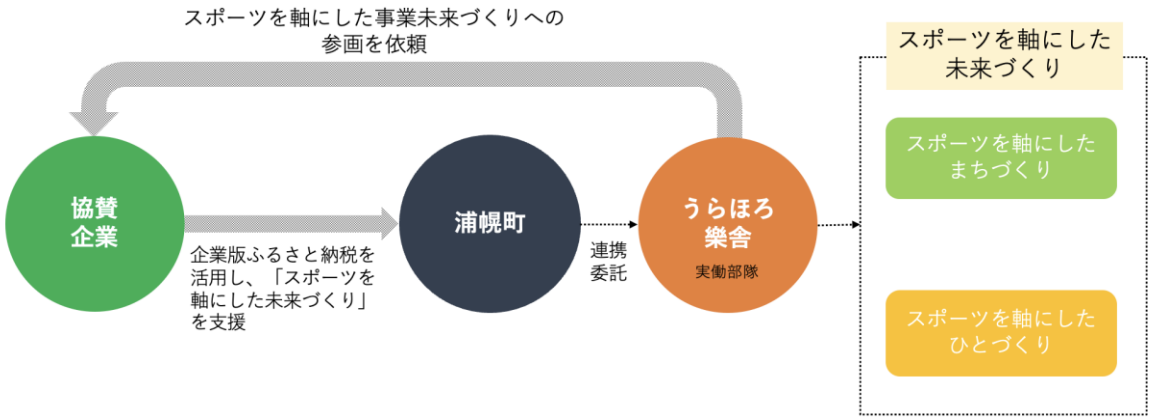
■検証ポイント

・本テーマによる企業版ふるさと納税の寄附金をスポーツの取組みへ活用する収益モデルの実現
・イベントの組成による収益モデルの実現
・商品企画の企画・開発による収益モデルの実現



②-B　収益事業の展開　企業版ふるさと納税の活用

■企業版ふるさと納税を活用して、よりスポーツ環境を充実させていく



浦幌町（十勝うらほろ創生キャンプ推進協議会）と十勝うらほろ樂舎が連携して「スポーツを軸にした未来づくり」を実施。そこに、十勝うらほろ樂舎が企業様の参画しやすい機会を提案・依頼する

■概要

・自治体（十勝うらほろ創生キャンプ推進協議会）と連携し、企業版ふるさと納税を活用しながら「スポーツを軸にしたひと／まちづくり」を実施する

■今年度の状況

・うらほろマラソンなどを含むスポーツを軸にしたひと/まちづくりに企業版ふるさと納税を活用した寄付のご提案
（活動日程）１～3月で9社営業
・2023年5月までにスポンサー費で3,000万円の獲得を目指す

（昨年実績：参考）
うらほろマラソンなどを含むスポーツを軸にしたひと/まちづくりに企業版ふるさと納税を活用し1,000万円の寄附の実績あり

■試算イメージ

・企業へのお願いとしては、スポーツを軸にした未来づくりに共感した
　企業様をうらほろマラソンなどの取組み時に企業ロゴを掲載させていただく
・寄附金額の50％をスポーツを軸にした人/まちづくりの費用として使用する

■取組み結果の考察

・自治体と樂舎・企業が連携した上記スキームを作っていくことが重要である
・コーディネーターがいて、企業が参画しやすい機会のご提案を行なっていくことが重要である
・関心ある企業は、SDGsや地域貢献・スポーツを軸にしたひと／まちづくりの先駆的モデルを作っていくことへ共感
・課題は、企業とのマッチングが少ないため、接点をつくることに苦労をする
・来年度はこのスキームを活用して、自走できる仕組みを確立する

（参考）収益事業の展開　企業版ふるさと納税の活用



参画いただいた企業様のロゴを使用した
バックパネルの作成
※上記イメージ※



参画いただいた企業様のサンプル配布
※上記イメージ※

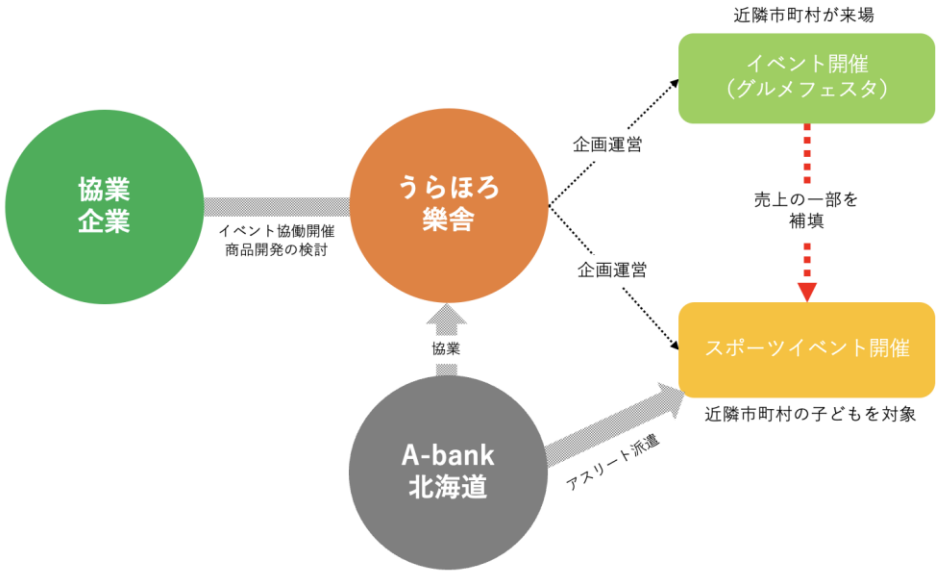


参画いただいた企業様のロゴ入り
Tシャツの作成（予定）

②-C　収益事業の展開　商品開発（イベント）

■実証の目的

■イベント開催を企業と連携することで、今後の協働のための入口とする
■「稼ぐ」→「子供たちの学びへ捻出」するを見える化させることで町全体で「スポーツ環境を整えていくこと」への意識を醸成するため



■課題意識

・部活動の地域移行やスポーツ環境を整えていくことへの町民の意識が高めるため、
　イベントを介して意識醸成をする必要がある
・企業やアスリートと連携する中で、具体的な事業性やメリット・可能性などが見えなかったため、
　新たな協働のカタチの事例をつくるため

■概要

・2022年12月17-18日に浦幌町中央公民館にて実施
・浦幌産の行者ニンニクの活用や十勝産の全粒粉小麦を活用したラーメンを販売
・売上の一部を活用し、同日にA-bank北海道と協働して
　スポーツイベント（サッカー教室と講演会）を実施

■結果

・食のイベントは、約468名来場（約850食を販売）
・スポーツイベントは、（教室）子供20名（講演会）保護者52名が参加
・イベントの売上の一部でサッカー教室を実施

■取組み結果の考察

・企業と連携を深めるための施策として、イベントを開催することは非常に効果的であった
・その日のイベントで飲食の売上の一部を子供たちのスポーツイベント（プロサッカー選手によるアスリート教室）に活用することで
　受益者負担だけに頼らない仕組みの創出への町民の意識醸成に繋がる施策になることがわかった。
・以後1年間に数回継続していくことで、関わりたい／一緒に取り組みたいという意識を町民・企業・アスリートに感じてもらう取り組みに仕上げる必要性がある

（参考）収益事業の展開　商品開発（イベント）



チラシを配布



新聞掲載を配布





当日の会場の様子（グルメフェスタ）





当日の会場の様子（スポーツイベント）
当日は、現役Jリーガーが子供たちを指導

②-D　収益事業の展開　商品開発（グッズ販売）

■実証の目的

■多額な受益者負担、町の財源に頼りすぎない仕組みをつくるために、
町の強みである一次産品に付加価値をつけて販売出来る商品をつくり、利益の一部を
スポーツ/文化活動環境に捻出するため



■課題意識

・部活動の地域移行やスポーツ環境を整えていくことへの町民の意識を高めるため、商品開発を介して意識醸成と利益の一部を活動に還元する仕組みをつくる必要がある

■概要

・浦幌町の強みは農林水産業があり、豊富な一次産品があるが商品化などはまだ数が少ないため、付加価値をつけて販売できる商品をつくる
・商品の販売実績の一部を部活動の地域移行やスポーツ環境を整えていくための資金に充当する
（事例）
・浦幌町の小豆と牛乳を使ったあんバターの販売実績あり

■結果

・参加企業Aと行者ニンニクを活用した商品を開発へ（3月発売予定）
・参加企業Bと全粒粉を活用した麺と行者ニンニクのスパイスを共同開発を検討開始

■取組み結果の考察
・一次産業者が多い浦幌町では地場産品を活用した商品づくりは、コミュニケーションが取れるきっかけにもなるため町を巻き込む要素としては効果あり
・商品を共同開発している企業に対しうらほろマラソンの協賛提案という副次効果も生むことができた
・浦幌町の地場産品を活用した商品をつくることで、受益者負担だけに頼らない仕組みの創出の意識醸成に繋がるため、今後も地域の方々と協働しながら検討していく

②-E 域内で活躍するスタッフの確保（マネジメント/指導者）

■実証の目的

■今後の地域移行を見据え、域内エリアで生活をする一般指導者の確保が重要。
そのため、町内で複数の仕事を掛け持ちする働き方のモデルケースが有効かを検証する。



**■パラレルワークを通して
持続可能な指導への関わり
（井上さん　本業：飲食店　）**

（現在の働き方）
・サッカー指導者として浦幌町にUターンをする決断するも、
指導者の収入だけで生計を立てることは難しく、町内で複数の仕事を
掛け持ちする働き方を実施中。（飲食店・コンビニ・牧場スタッフとして
生計を立てる　パラレルワークを実現）

（活動内容）
・サッカー指導の時間軸に合わせ、指導支援を実施（今回はボランティア）
指導時間外でも、日中の仕事もあり両立できる感触を得る
＝＞地域移行の際は、兼業をしながら、指導者を軸として関与希望



**■指導未経験者による
MethodBASEを活用した指導
（伊場さん　本業：十勝うらほろ樂舎**

（現在の働き方）
・十勝うらほろ樂舎の広報を担当（浦幌町育ち）

（活動内容）
・バドミントンの競技経験が一定期間あるだけであったが、子供たちの環境向上のために参画。MethodBASEででメニューが提示されているため、
コーチでなく、ファシリテートの立場で教員/子供たちと共有しながら活動を実施
＝＞指導案からすべて考えるとなると参画判断はできなかったが、専門指導者からメニューが提供されるので一緒に学ぶスタンスで継続的な活動ができそう

■取組み結果の考察

・域内にいる潜在的な人材に対し「活躍できる場所 / 時間」と「活躍を支援するツール」があることで新たな人材確保の可能性があることを発見
・部活動現場と並走できるファシリテーターも重要であり、指導者不足の一助になる可能性がある（ノウハウを共有できるMethodBASEはツールとして有効）
・町内の企業や一次産業などと協同し、域内でパラレルワークを受け入れる土壌の構築するよう域内の企業と連携していく

②-F するに限らず、スポーツをささえる参加者の増加アプローチの検討

■実証の目的

■スポーツ×〇〇〇の活動を通じ、スポーツを支えるステークホルダーの増加を図る



宮川 順子　（浦幌町在住）

（社）MIIKU日本味育協会　代表理事
（株）ユーキャン　食部門主任講師
「宮川順子のおいしさ学キッチン」主宰

長男の化学物質アレルギーを機に添加物を使わない手作り家庭料理に専念。経験を活かし料理教室を開講。食分野の各種資格を取得後、安心安全で健康を守る食の普及を目指し、味覚学をベースとした食育を実践するための協会を設立。現在は「おいしい！にはワケがある」をキーワードにセミナー及びプロ、アマチュアを問わない調理技術講座等で講師を務める他、テキスト執筆、社員研修、商品開発、食による地域活性なども手掛ける。





■課題

・地域移行を進める上で、ステークホルダーの意識醸成が必要である

■活動内容

・保護者をメイン対象にスポーツと健康・栄養を掛け合わせる活動を実施
・2022年10月9日（日）に浦幌中学校にてサッカーのアスリート教室と合わせて、子供とその保護者に対して食育の講義を実施
・講師は(社)MIIKU日本味育教会の代表理事：宮川順子さん
・参加した子供たちと保護者を対象に、子供の身体づくりに必要な栄養素、手軽にできるレシピの紹介
・宮川さん考案レシピの弁当を販売（1,100円）

■実施結果

・子供たち、大人合わせて52名が参加
・特に保護者からの口コミがよく、継続実施の希望多数
・イベントのセットにしたため参加者全員がお弁当を購入

■取組み結果と考察

・「スポーツ」に「食・栄養・レシピ」を掛けることで、保護者を対象まで広げることができ、反応も良好でありニーズを発見
・宮川氏にとっても、子供たちの健康維持という観点で良い取組みであると評価をいただき、今後も継続実施していく
・他企業（例：町内企業「森永乳業様」等）との子供たちの食育の連携を図り、より活動を深化できるよう検討

③-A ハイブリッド指導の実践によるコスト・時間・機能面の検証

■実証の目的

■MethodBASEを用いたハイブリット指導を実践することで現有リソース内で部活動へのサービス事業の可能性（コスト、時間、機能面）を見出すことができるか検証する

概要	・ハイブリッド指導におけるICT環境整備
実施メンバー	・A-bank北海道 （専門指導者　サッカー指導者：曽田氏/ バドミントン指導者：三上氏） ・NEC（MethodBASEの提供）
実施場所	・浦幌中学体育館・リモートにて実施
実施内容	・指導ノウハウの体系化整理 ・指導ノウハウのコンテンツ化 ・平日における指導プログラムの提供 ・リモート指導の方法の工夫 ・リアル＆リモートでのPDCAサポート

■当初の課題

・部活動の地域移行の流れに伴い問合せが増えてきているが、専門指導者の数、時間などのリソースに限りがある。事業拡大が難しい。

■活動内容 ※後掲

・リモート指導のメニュー開発（指導ノウハウのコンテンツ化）
・リモート指導（指導プログラムの提供）
・リアル指導の実施

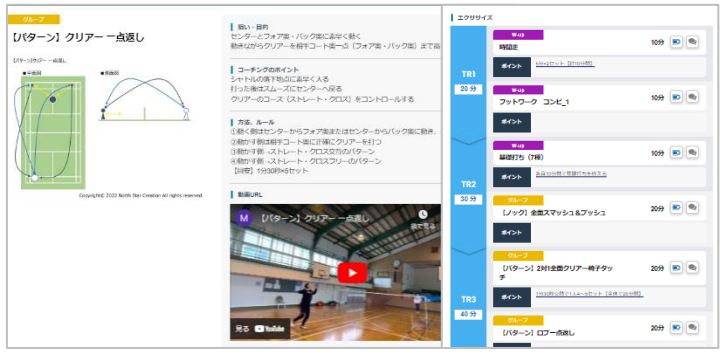
■課題に対する検証ポイント

・MethodBASEを活用し現有リソースでの部活動へのサービス事業の可能性を見出すことができるか。



③-A ハイブリッド指導の実践によるコスト・時間・機能面の検証

トレーニングコンテンツ



カレンダーよりトレーニングメニューを提案



リアル指導の実施



■リモート指導のメニュー開発（指導ノウハウのコンテンツ化）

・NECサービスのMethodBASEを利用し、部活動の利用シーンを
想定したトレーニングの体系化、紐づくトレーニングメニューを登録
・動画コンテンツを一から揃えるのには時間が掛かるため、まずはテキストや
イメージ図を準備し、リアル指導と合わせて動画を準備（スマホでの撮影）
・リモート指導の内容メニュー化
－Zoom利用したコミュニケーション
－練習時間の前半30~45分の利用（その後に現場での練習ができるよう設計）
－内容の工夫（課題/宿題設定、１on１、オンラインLIVEチェックなど）
・リモート指導の内容は、事前内容設定の工夫が必要
（カリキュラム化や希望メニューの選択式など）

苦労した点
今後の改善ポイント

■リモート指導プログラムの提供

・A-bank北海道の専門指導者から休日、平日の指導プログラムをMethodBASEで提供
－**教員や地域の一般指導者が利用できたため、実践においても問題なく利用できることを確認**
－また複数チームの共有機能を用いることで、浦幌町で作ったコンテンツを他地域で
利用できるため、他地域へのスムーズにサービス提供ができる事を確認

■リアル指導の実施（月4回から月2回に削減）

・リモート指導との連動させ、平日提供している指導プログラムによる子供たちの変化を確認
・子供たちの成長度合いを確認し、次回提供するリモート指導プラグラムに反映
・リモートでは伝えきれない、練習の取組み姿勢、成長する上で大切なことを指導

③-A ハイブリッド指導の実践によるコスト・時間・機能面の検証

ハイブリット指導における部活動支援事業者への効果検証結果(※試算は浦幌町の場合)

- **指導時間に掛かるコストの効率化**
- **移動に掛かるコスト・移動時間の効率化**

実施内容	期待効果	検証結果
ハイブリット指導実施 リアル指導 月2回/ オンライン指導月2回	**部活動支援事業者：** 人件費（指導コスト） 移動コスト/ 移動時間 削減	**指導コスト：30%削減** ■すべてリアル指導の場合のコスト： リアル 20回×4万円 = 80 万円 ■ハイブリットの指導コスト： リアル 11回×4万円＋オンライン 9回×1.5 万円= 57.5 万円 **移動コスト 移動時間：45%削減** ■すべてリアル指導の場合の移動コスト/移動時間： リアル 20回× 1.5万円（札幌～浦幌）= 30 万円 リアル 20回×7時間（札幌～浦幌）= 140時間 ■ハイブリット指導の移動コスト/移動時間： リアル 11回×1.5万円（札幌～浦幌）= 16.5万円 リアル 11回×7時間（札幌～浦幌）= 77時間

■取組み結果の考察

・ハイブリット指導は都市部と距離があり、移動手段の課題が顕著な地域でより効果を発揮できることを確認

・教員の負担も軽減しつつ、都市部と変わらず、専門性の高い指導を受けることで保護者、子供たちへの安心感にもつながる効果あり
→サッカーでは合計80%、バドミントンでは合計33%労働時間の教員の負担軽減に貢献（P19を参照）

・移動時間が短縮することで、他エリア展開の可能性あり（＝収益増にも貢献）

③-A ハイブリッド指導の実践によるコスト・時間・機能面の検証

NEC/MethodBASE 機能の検証①

■スケジューリング機能　◎大変有効に機能した

■①-A等での検証結果の様に、専門指導者による指導案の提示サービスの機能は十分活用できることを確認

専門指導者より、カレンダーに推奨練習メニューを登録



一日の練習の流れを提示
練習内容、時間、ポイントが記載

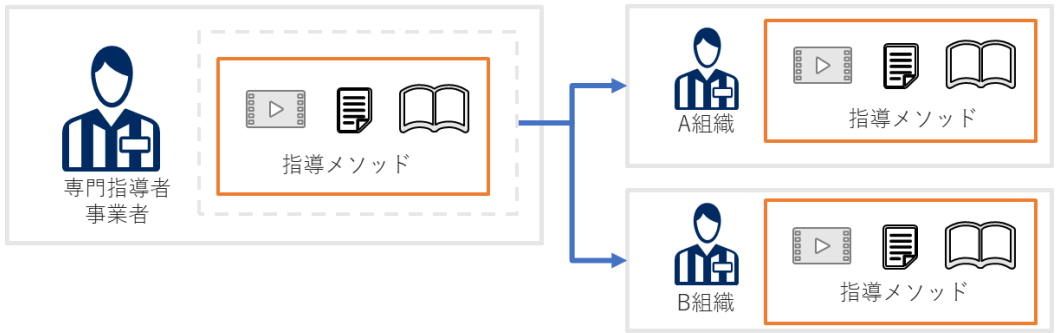


指導メニュー（詳細内容）
写真、動画、ポイントメモなどを確認



■指導コンテンツ配布　◎大変有効に機能した

■同一指導コンテンツを複数エリア（本実証では3エリアで実施）に配布できる機能を活用し合同練習をしている地域に同じメニューを展開



本機能を活用し、同一の指導を行うことで、
合同チームを組んで試合に出場する組織でも、
平日一カ所に集まらずとも練習メニューや考えの共有が可能

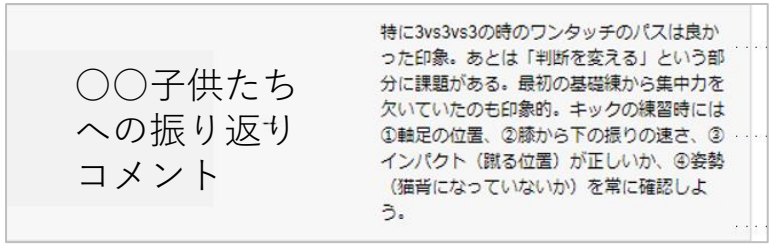
③-A ハイブリッド指導の実践によるコスト・時間・機能面の検証

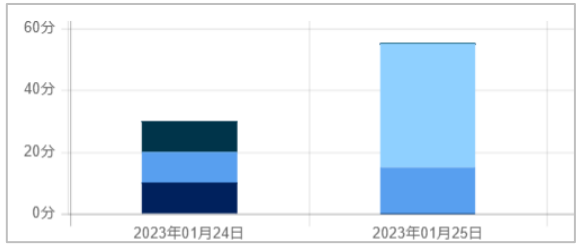
NEC/MethodBASE 機能の検証②

■振り返り機能　　△一部改良が必要

■子供たちひとりひとりへのコメントや振り返りができる機能はあるが、教員が記入した振り返りでは支援している事業者側に細かな子供たちの状態や提供したメニューによってどのような変化が生まれたのかが伝わりずらい部分がある

（サンプル）指導者から選手一人ひとりへのフィードバックコメントや練習の記録確認グラフ





■個人（子供たち）評価機能　　〇有効に機能した

■・子供たちの評価シート（テクニカル・実行力評価）を登録し評価実施。



個人レベルの評価機能
統一した評価軸で、
子供たち本人やコーチの評価を蓄積

・今回は1度の評価であったが、3か月に1回や半年に1回実施することで成長の過程が見れることは有益。
・本シートを印刷し、子供たちや保護者に提供することで、事業者の部活動サービスに負荷価値をつけることが可能とわかる

■取組み結果の考察

・MethodBASEを活用しチームの状況を理解した上で、平日・休日の指導メニューを配布することは、教員や一般指導者の理解が進み、十分指導が成り立つこと、部活動支援事業者のサービスになることを実証。
・一方、MethodBASEの振り返り機能のみでは、状況・変化が伝わり切れず、定期的なリアル指導による現場確認は必要。
・今後、展開先が増えた場合、事業者側の負担を考慮し、一括で各展開先のスケジュールを作る機能が必要（現状は個別に作成）

③-B 別エリアでの事象展開の可能性（札幌旭丘高校）

■実証の目的

■限りあるリソースで部活動指導事業を複数地域で展開する可能性を見出すため。
■浦幌町と並行し札幌市内の高校でもMethodBASEを活用したハイブリッド指導を実施することによる専門指導者の負荷、時間、コスト面の検証を行うため。






札幌市中央区に位置する市立高等学校。男女合わせて55名の部員が在籍。教員4名全員がバドミントン経験なし。

■実施内容

・リアル指導5回リモート指導4回のハイブリッド指導とMethodBASEを活用したトレーニングメニューの提供を行った
・札幌市教育委員会市立高校担当者と校長の協力により本実証のモデルケースとして実施
・指導時にはコーディネーターが同席し、教員や部員との各種調整、レクチャーを行った
・ハイブリッド指導による人件費、移動に係る時間・コストの効率化を検証した

■取組み結果の考察

・1人の専門指導者が他業務と並行し4部（浦幌中、上浦幌中、旭丘高校男女）を担当する負荷は、リモート指導導入により移動時間とコストが軽減され、大きくは増えなかった。従来のリアル指導のみに比べ、同時期に多くの部活動へ事業展開ができる可能性を感じた。
・**実際、札幌市教育委員会担当者からも高評価で、次年度以降の予算化や他の市立高校への導入へ向け1月より両者で協議に入った。**
・一方でコスト面、部員たちの満足度など総合的な面からリアル指導とリモート指導のバランス（適正な回数）は今後を整えていく必要がある。
・ICTに不慣れな教員の場合、丁寧なケアが必要となるため、コーディネーターの役割の重要性もさらに感じた。

③-B 別エリアでの事象展開の可能性（A-bank北海道のサービス化に向けて）

■A-bank北海道の事業の柱でもある部活動支援事業にて、ハイブリッド指導を導入することで
事業拡大の可能性、広域な全道各地への展開の可能性が広がった
■既に道内1市2町からの問い合わせもあり、伊達市の道立高等学校では2月と3月に8種目での指導が決定
■浦幌町の事例をモデルケースとし、部活動支援に留まらず、収益事業等の創出に対するサポートも
担うことも視野に入れていく

現時点で試算している
ハイブリッド指導による
部活動支援事業参考価格
（1種目あたり）

	リアル指導	リモート指導	メニュー提供	コーディネーター派遣
年間約250万円	月2回	月2回	あり	あり
年間約215万円	月1回	月3回	あり	あり
年間約150万円	月1回	月1回	あり	あり
年間約120万円	×	月2回	あり	あり
年間約80万円	×	×	あり	あり

2023年2月現在指導可能な種目：野球、サッカー、バドミントン、バレーボール、バスケットボール、陸上、卓球、ソフトテニス、クロスカントリースキー、フィジカルトレーニング
指導可能な指導者の数：10種目　25名








（参考）専門指導者（元アスリート）のコメント



曽田 雄志（そだ ゆうし）元コンサドーレ札幌Jリーガー

大学4年次に全日本大学選抜に選出。
卒業後、コンサドーレ札幌北海道立札幌南高等学校、
国立筑波大学出身
一般社団法人A-bank北海道 代表理事
札幌市教育委員会「学ぶ力」推進委員
北海道教育委員会特別非常勤道徳講師

■MethodBASEを活用してみて良かった点、課題点
・ナレッジを「メソッド化」することはやはり負担が大きいと感じたが、当初イメージしていたより入力しやすいと感じた。メニューのみならず、指導者にとって必要な基礎的なコーチングスキルもメソッド化できるとさらに素晴らしいプラットフォームになると感じた。

■ハイブリッド指導についてサッカーという競技特性の視点からの考察
・「見ていない時間」をどうフィードバックするかがポイントと感じる。リアル指導でなくても、個人の取組みに対する確認や動機付けはできると感じた。トレーニングを見たり管理するリモート指導ではなく、目標や取組みに対する確認や全体の統一感の確認ができるよいと感じる。

■他地域への展開の可能性について
・指導者・子供たちからも、「充実した・新しい気づき・もっと来てほしい」の感想を頂け、可能性は十分にあると感じた。また、A-bank北海道の多種目のアスリート・指導者のネットワークを活用し、他自治体での部活動のニーズに応えられる体制がすでに整っていることと、十勝うらほろ樂舎のような自治体との橋渡しやコーディネート経験は確実に必要になると感じた。



三上裕司　元NTT北海道実業団子供たち・日本（現S/J）リーガー

札幌第一高校、青山学院大学へと進学し、
2002年NTT北海道実業団チームに入団。
日本ランキング最高位複8位。数々の成績を残し日本のトップで活躍。
5年間の現役生活の後、苫小牧駒澤大学バドミントン部監督を務める。
2016年7月に一般社団法人ノーススタークリエイションを設立し、
北海道で唯一のプロバドミントンコーチとして活動している。

■MethodBASEを活用してみて良かった点、課題点
・各エクササイズを動画や図で解説することでバドミントンを専門としない方が指導にあたった際もイメージしやすい。子供たち自身がその動画を見て、自分たちで練習に取り組むことも可能である。
・練習メニューを作る側は、メニューの設定項目の数に限りがあるので、簡単に増減したり、修正できる柔軟性がほしい
・今回は、メニュー提示による教員の負担軽減を主に実施した為、振り返り・評価部分をうまく活用できるとより現場の状況が理解できると思う。

■ハイブリッド指導についてバドミントンという競技特性の視点からの考察
・練習メニュー提供→現場実践→リモートで疑問点の確認→次のリアル指導でポイント説明するという流れができ、このような手法に手ごたえを感じた。
・リモートをうまく使うことで、早めに疑問点の解消がスムーズになる。
・練習風景を撮影・リアルタイムでアドバイスも実施したが、想像以上に現場の雰囲気はわかった。一方で細かな技術面はリアルが必要なため、改めて定期的なリアル指導の必要性も感じる。

■他地域への展開の可能性について
・様々なエリアへの展開は十分可能である。MethodBASEを利用する上で、利用者（メニュー提供側、受け取り側）がより使いやすい仕組みの模索は引き続き必要である。

3. 実証から得られた示唆

■本実証地域の北海道十勝郡浦幌町という人口規模における視点での示唆を以下に示す
（※なお、人口規模の理由で、関係ステークホルダーが限らているため都市圏とは特性が異なると認識）

1 少子化地域における受け皿の構築：人口が少ない地域では地域や学校の枠を超えた協力によって子供のスポーツ環境をいかに充実させるのか？

- **地域の子供たちを主語にした、域内外のステークホルダーの共通認識の醸成が必要**
- **リアルとオンラインを駆使したハイブリッド指導は教員の負担軽減だけでなく、少子化が深刻な地域・移動課題を抱える地域に有効的である**

2 地域資源を活用した事業性の確立：地域/まちづくり団体/部活動支援事業者が一体となる事業で地域移行にかかる費用を確保できるのか？

- **域内外のステークホルダー間の調整・とりまとめるための、地域コーディネータの存在が非常に重要**
- **受益者負担を軽減する施策として、自治体と連携した企業版ふるさと納税、地域を巻き込んだイベント開催、地場産品を活用する商品開発は十分寄与できる**

3 ICT活用可能性の検証：部活動におけるICTの利活用は事業の継続・拡大に寄与できるのか？

- **現有の専門指導者のナレッジを体系的に整理・コンテンツとして活用することで、ハイブリッド指導という新たなメニューを拡張することが十分可能**

実証内容とその成果（実証から得られた示唆）

1 少子化地域における受け皿の構築：人口が少ない地域では地域や学校の枠を超えた協力によって子供のスポーツ環境をいかに充実させるのか？

実証から得られた示唆

■ステークホルダー（自治体、学校、教員、事業者）による
共有の意識統一によるスムーズな議論が必要。そのために、
主要メンバーによる「目指す姿」を議論することが重要
（目指す姿や目的を明確にすることで、後戻りの議論や
活動中で迷ったときに立ち戻る部分が重要）

■子供たちの指導において、リアルとリモートを組み合わせた
ハイブリッド指導は十分可能性あり。特に少子化が深刻な地域は、
移動課題の解決には時間を要するため効果が生まれやすい。
また休日に限らず平日も緩やかにサポートするだけでも、
教員の負担軽減に繋がることを発見。
（注意すべきは、リモートのみではスポーツという特性上、現場の雰囲気・コミュニケーションは重要なためリアルも必要）

■MethodBASEを活用しナレッジを共有することは、
指導者の確保・質の向上にも寄与することができる

更に進化するためのアイデア

■ステークホルダーがスムーズに議論が進むような
ワークショップ・モデルケース・成功事例の情報発信の継続
（「未来のブカツ」ビジョンの第2版など）

■ハイブリット型の指導の内容の充実
・競技毎の〇〇メソッドの準備
・技能レベル（初級、中級、上級）に応じたメソッド提供
・技能以外のコンテンツ（思考力、栄養など）
・ハイブリッド指導の取組みガイド（頻度設計等）

■指導者の育成メソッドの構築
・実技指導のできる指導者以外（少しだけ経験がある人材や
ICTを使いこなせる人材）でもファシリテートできる最低限の
ナレッジ（安全・安心）の提供
・より指導力を伸ばしたい指導者がナレッジ共有ができる
プラットフォームの構築

実証内容とその成果（実証から得られた示唆）

2 地域資源を活用した事業性の確立：地域/まちづくり団体/部活動支援事業者が一体となる事業で地域移行にかかる費用を確保できるのか？

実証から得られた示唆

■ステークホルダー（自治体、学校、事業者）による
共有の意識統一によるスムーズな議論が必要。そのために、
主要メンバーによる「目指す姿」を議論することが重要
（事業モデル整備も環境整備同様の意識統一が重要）

■民間事業者（＝事業活動）による部活動サービスの導入の場合、
受益者負担が軸となるが、地域自治体と一体となりまちづくり
の一環で部活動の地域移行を捉えることが重要。
今回は、自治体と連携している十勝うらほろ樂舎のような
コーディネータがいることで行政・学校・民間との調整が
スムーズに進み・前進も早いことが明らかになった

■受益者負担を軽減する施策として、自治体の理解の上、地域と
一緒に取り組む事業活動が有効である。（企業版ふるさと納税、
地域と一緒に取り組むイベント開催、地場産品を活用した
商品開発）は十分寄与できる
※本活動で重要なのは認知向上、企業や住民とのつながりの強化が重要

更に進化するためのアイデア

■ステークホルダーがスムーズに議論が進むような
ワークショップ・モデルケース・成功事例の情報発信の継続
（「未来のブカツ」ビジョンの第2版など）

■地域自治体と連携できるコーディネータ組織の
組成ガイドライン作りや企業版ふるさと納税の本テーマへの活用、
収益事業のためのイベント開催のノウハウの横展開

■地域で活躍するための人材の役割定義
部活動の地域移行における人材はコーディネータ以外にも
地域指導者や事務や営業スタッフ等も必要
規模に応じた役割の明確化による内外からの人材獲得の実施
→近隣大学との連携やコーチバンクの作成
地域指導者向けへの事業者側からの講習会の実施など

■民間企業と十勝うらほろ樂舎のようなコーディネータを
マッチングを支援できるような仕組み

実証内容とその成果（実証から得られた示唆）

3 ICT活用可能性の検証：部活動におけるICTの利活用は事業の継続・拡大に寄与できるか？

実証から得られた示唆

■コーチングビジネスを実施する民間団体（専門指導者派遣・出張コーチ・スポーツクラブ等）の既存サービスで雇用しているリソースで、経験豊富な指導者のナレッジを集積しコンテンツ化することで、ハイブリッド指導という新たなメニューを拡張することが十分可能。
※エリアの拡大（事業拡大）の事業機会の可能性あり

（新たなメニュー案）
・コンテンツ提供ビジネス
・リモートメニュー提供サービス
・ファシリテーターサービス
・収益事業のプロデュース支援
・企業とのマッチング支援　など

■今回活用したICT（NEC/MethodBASE）は、コンテンツの共有やメニュー提示においては十分に効果を発揮
子供たちがより直感的に利用できるUIがあると、担当教員を介さず、子供たち主体で利用できる可能性がある。

更に進化するためのアイデア

■容易にナレッジを集積できるよう指導者にとってオープンなコミュニティの構築

■指導内容（特にリモート指導）のカリキュラム化
・目指すレベルに応じた、トレーニングメニューの内容や進め方の順序など基礎的情報が予め示されたうえで現場で試行錯誤できる環境の整備

■デジタルコンテンツとしてナレッジを保有することで、リアル指導不要だが、コンテンツのみ利用したいというニーズに対するコンテンツ販売

■教員が不在でも、子供たちがより利用できるよう、レコメンド機能や、UIの改善、継続的利用促進のためポイントサービス等との連携など

→上記を地域自治体と整理し、受け皿組織や指導現場に対し進め方を推奨できると、さらに事業機会増の可能性拡大
（※競技志向の高い組織は個別カスタマイズが必要と認識）

プレスリリース

■12月1日にA-bank北海道、NEC、うらほろ樂舎にてプレスリリースを実施
■北海道エリアのメディア・自治体、関東圏の民間事業者等から問い合わせあり

2022.12.01

令和4年度「未来の教室」実証事業（テーマD：「未来のブカツビジョン」の実現に関するテーマ）採択のお知らせ

一般社団法人A-bank北海道、日本電気株式会社、一般社団法人十勝うらほろ樂舎、北海道浦幌町教育委員会の4者は、浦幌町の中学校における元アスリートによる部活動の指導サービスにおいて、ICTを活用したリアルとリモートのハイブリッド指導を導入することで、部活動の地域移行の受け皿創出に向けた実証を本年11月から開始しました。

本実証は、経済産業省が公募した令和4年度「未来の教室」実証事業（テーマD：「未来のブカツビジョン」の実現に関するテーマ）にA-bank北海道が採択され、NEC、十勝うらほろ樂舎、浦幌町教育委員会と共同で実施するものです。

「部活動地域移行の受け皿モデル創出に向けた実証」を実施について

一般社団法人A-bank北海道（注1、以下A-bank北海道）、日本電気株式会社（注2、以下 NEC）、一般社団法人十勝うらほろ樂舎（注3、以下 十勝うらほろ樂舎）、北海道浦幌町教育委員会（注4）の4者は、浦幌町の中学校における元アスリートによる部活動の指導サービスにおいて、ICTを活用したリアルとリモートのハイブリッド指導を導入することで、部活動の地域移行（注5）の受け皿創出に向けた実証を本年11月から開始しました。

本実証は、経済産業省が公募した令和4年度「未来の教室」実証事業（テーマD：「未来のブカツビジョン」の実現に関するテーマ）にA-bank北海道が採択され、NEC、十勝うらほろ樂舎、浦幌町教育委員会と共同で実施するものです。



【背景】

文部科学省では、これまで社会問題となっていた教師の長時間労働を見直し、生徒に対して効果的な教育活動を行うことを目的とした学校での働き方改革を推進しています（注6）。こうした中、部活動改革においては、休日の部活動から段階的に地域移行していくことを基本とする方針が示されてい

十勝毎日新聞 電子版
Tokachi Mainichi News Web

部活地域移行　浦幌の取り組み紹介　スポプラ北海道

2022/12/11 12:30

【札幌】「第８回ＳＰＯＰＬＡ北海道ビジネスミーティング」が１１月３０日、札幌市内の会場とオンラインで行われた。部活の地域移行をテーマに、浦幌町での取り組みなどが紹介された。

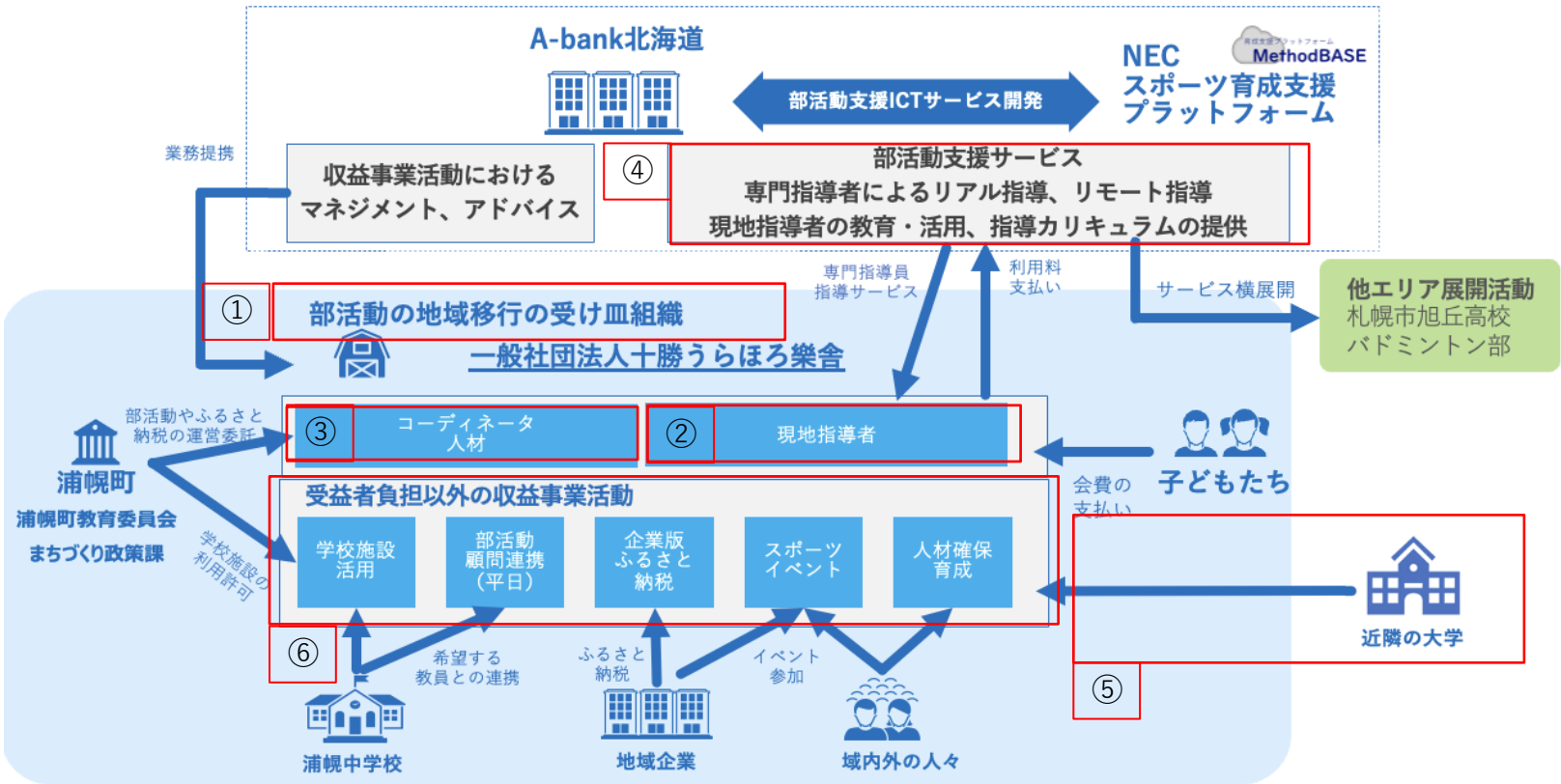


4. 今後の目指す姿

浦幌町における部活動の地域移行の自走化を見据えるため、浦幌町を軸とした目指す姿を示す

地域での部活動モデルとは（うらほろモデル（案））

■協議会の中で議論した目指す姿を再定義（「仮：うらほろモデル」）
十勝うらほろ樂舎が起点となり、地域のコーディネータ組織を組成。
スポーツ実施環境、それを支える体制の整備を行い、継続的な活動を推進。



①	教育委員会と十勝うらほろ樂舎が起点となり部活動の地域移行だけでなく、多世代・多志向・多種目を実現する受け皿をつくる※他町村との連携は今後協議の上、検討
②	十勝うらほろ樂舎と町の事業者や役場と連携して指導者のパラレルワークの推進 （日中は農家で働き、夕方は指導者など）
③	十勝うらほろ樂舎のコーディネータが担う役割 ・ステークホルダー調整 ・企業連携による資金調達 ・人材育成、採用のスキーム構築
④	十勝うらほろ樂舎とA-bank北海道が連携し 指導者が座学で学ぶ機会創出 カリキュラムを作成し、指導者の質を向上する
⑤	十勝うらほろ樂舎ろ近隣の大学と連携し、 学生インターンの受け入れを実施
⑥	浦幌町まちづくり政策課と十勝うらほろ樂舎が連携して「受益者負担」と「町費」だけに頼らない資金調達の仕組みが必要 ・企業版ふるさと納税の活用 ・地場産品を活用した商品づくり ＆販売（ふるさと納税も活用）

次年度以降の活動（ロードマップ）

★当初計画からの追加・変更点

今後のロードマップ

2022年度

- 浦幌町関係者による「うらほろ未来のブカツ協議会」の立上げ（A-bank北海道も参画）
  - 3年後のありたい姿を描き地域移行の姿を構想
- 協議会を軸に、サッカー・バドミントンの地域移行を実施
  - 元アスリートの専門指導による指導実施
    （まずは土日の地域移行よりハイブリッド指導を実施）
  - 平日はオンラインで地域指導者に指導プランを提供
  - 小・中学校一貫指導（9年間）の実施
- スポーツを契機に開かれた学校の実現
  - 学校教室を活用したイベント（座学や食育等）実施
    （学校施設の有効活用）
- 事業継続に向けた事業モデル創出
  - 収益事業の仮説検証（イベント、ふるさと納税等）
  - 受益者負担の意識醸成＆アンケート
- 次年度以降の拡大に向けたアクション
  - 協力パートナーの確保のため地元企業、連携大学、移住検討者に説明会を実施
  - 次年度の実施計画の立案

2023-2024年度

- 協議会は継続し、2022年度の実証で見えた課題に対する打ち手の実行
- ★近隣市町村（東部３町）との連携した部活動の地域移行の検討・実施
- ★近隣市町村との連携するをする場合の送迎課題の検討
- 事業計画の策定
- 新たな部活動（陸上部・野球部）の地域移行を実施
  - 2022年度のモデルケースを元に、受益者に関する説明会を教育委員会と共に実施
  - 週3-4日の移行を目指す
  - 段階的に対象種目を増やしていく
- ★大会の出場申請などの事務業務の役割分担の検討・推進
- ★指導者や大学と連携した学びの場づくり
  - 近隣大学と連携し、大学生のインターンを企画・実施
  - 指導者が技術指導だけでない、学びの機会を企画・実施
- 収益性の充実化を図る
  - スポーツイベントの充実、多角化
  - 町民参加型の収益事業の実施に伴う受益者負担の意識醸成
  - 地域資源を活かした商品開発・販売等
  - スポンサーの獲得、パートナーシップの構築
  - 企業版ふるさと納税の活用
  - 学校施設や廃校を活用した事業の検討（例：大学・高校の遠征の受入、住民向けサービス等）

2025年度

- 協議会は継続、ビジネスモデルが好循環し、自走できる状況
- ★東部３町の地域移行は完了
- 事業者と共にモデルケースを展開
  （うらほろモデルの他地域展開）

事業収支計画

■今後浦幌町における部活動の地域移行の自走化を見据え、十勝うらほろ樂舎による事業収支計画を示す。

・地域の受け皿組織＋ハイブリット指導をメインにメインとなる競技にて算出し、売上は、主に受益者負担＋企業版ふるさと納税の寄付（事業者収入）にて負担し、更なる工夫として、イベントや商品開発との連携で事業で活用できる収入を確保する計画

費用（合計14,000,000円）		売上（合計14,180,000円）	
・A -bank北海道（専門指導者による ハイブリッド指導サービス）の支払い ・今後の拡大を見据えバドミントン・サッカー・野球・陸上の４種目で算出 ・ハイブリット指導月1回ずつ ＋メニュー提供、コーディネーター派遣	¥6,000,000	受益者負担 ・1人3,000円/月を想定。 100人参加すると想定仮定 ※上浦幌地域・各種目の少年団高学年も含む	¥3,600,000
・現地一般指導者への報酬 ・時給2,000円/人で換算(年125万円/人) ・1種目1名で算出	¥5,000,000	事業費収入 ・メインは企業版ふるさと納税の収益の50%を使用想定。過去実績と本年度の営業活動見込みより2,000万円の寄付を仮定。	¥10,000,000
・地域コーディネータへの報酬 ・時給2,000円/人で換算 ・1名で算出	¥1,000,000		
・諸経費 ・大会出場費や備品購入など ・年間諸経費50万円/種目で算出	¥2,000,000	その他収入（イベント、商品開発） ・商品開発の収益の10%を使用想定。 1品目300万円/年の売上を仮定すると、 3品目発売で、900万円/年の見込み。 粗利率20%で想定し、18万円/年の捻出。 ・イベント収益、1回10万円程度を想定 年4回（春夏秋冬）で開催することで40万捻出。	¥580,000

一般社団法人さいたまスポーツコミッション

未来のブカツ SPORTS

＜結果報告書＞「（仮称）さいたま市地域部活動統括団体」による部活動指導者派遣モデルの創出事業

事業者名：一般社団法人さいたまスポーツコミッション

もっとさいたまにスポーツを。
SSC
Saitama Sport Commission

目次

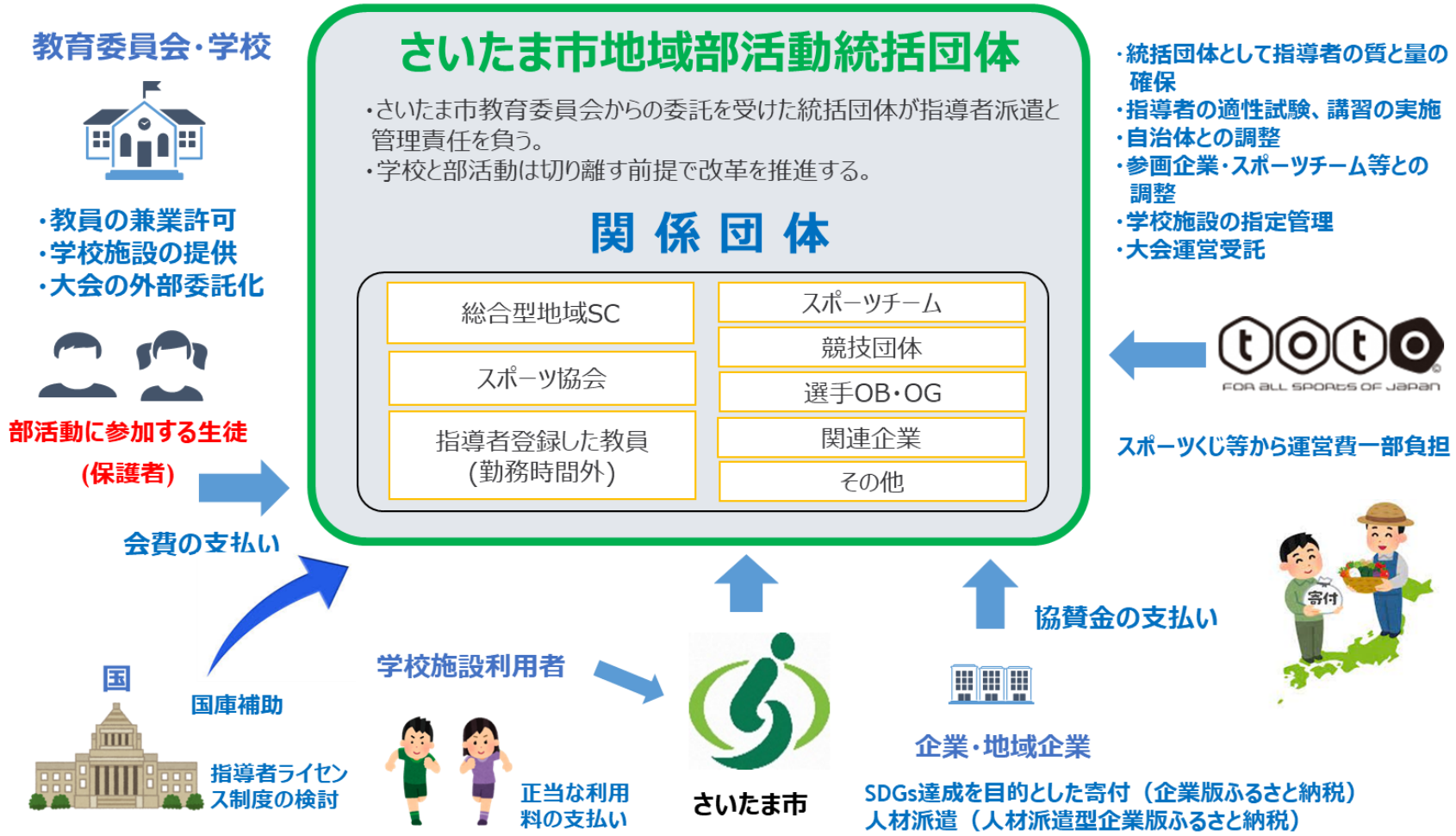
1. 目指す姿
2. 本実証で実証する課題とそのポイント
3. 実証内容とその成果
    a. 実証の概要
    b. 課題ごとの取組結果
    c. 実証から得られた示唆
4. 今後の目指す姿
    a. 本実証を踏まえた目指す姿
    b. 目指す姿に向けたロードマップ
    c. 事業収支計画

1. 目指す地域移行の姿

a. 目指す姿

さいたま市では部活動を学校から完全に切り離し、地域部活動「**統括団体**」の元で活動を実施することを目指している。

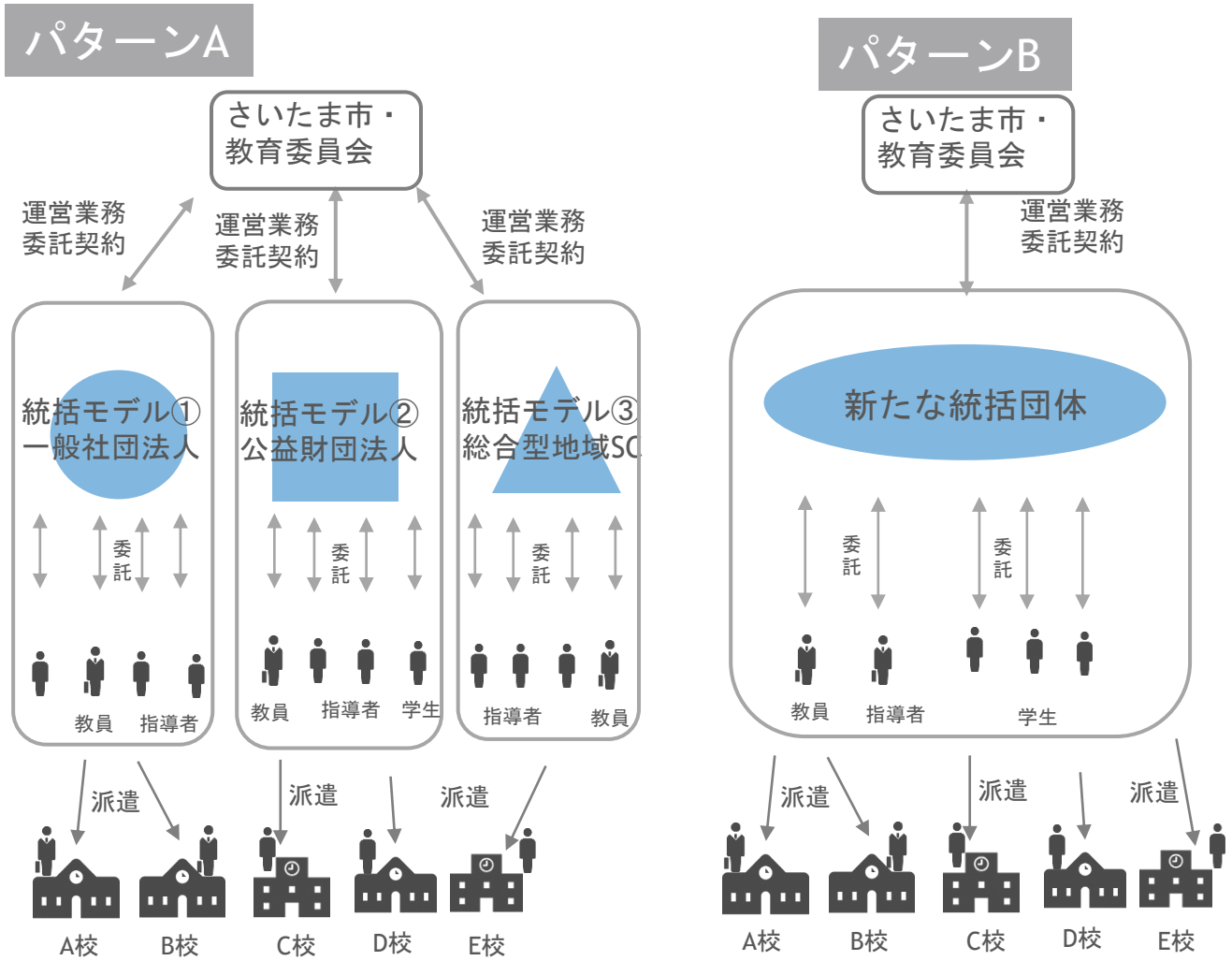
さいたま市教育委員会の目指す地域移行（イメージ）

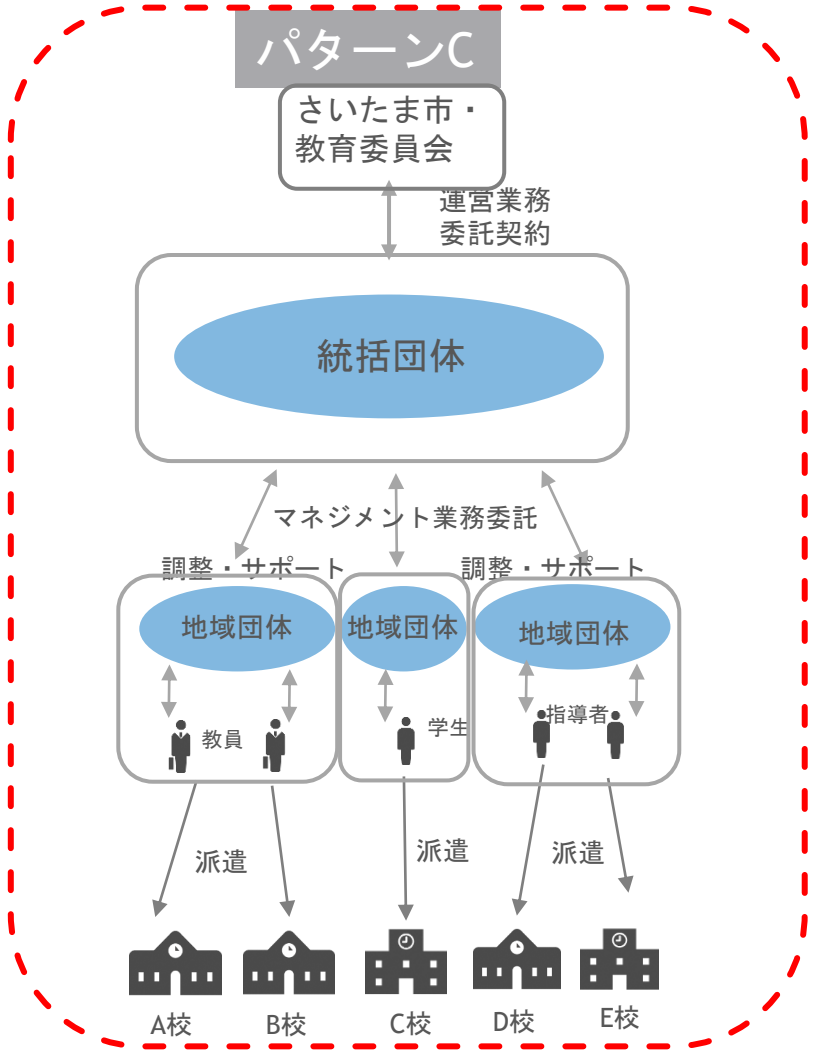


1. 目指す地域移行の姿

a. 目指す姿

現状さいたま市立中学校全58校を一括管理できる統括団体が存在しないため、統括団体運営パターンを3種類（A～C）検討。
本実証では、パターンCの統括団体の下により学校に近い地域団体を立ち上げ、地域団体から指導者派遣を行うモデルについて検証した。

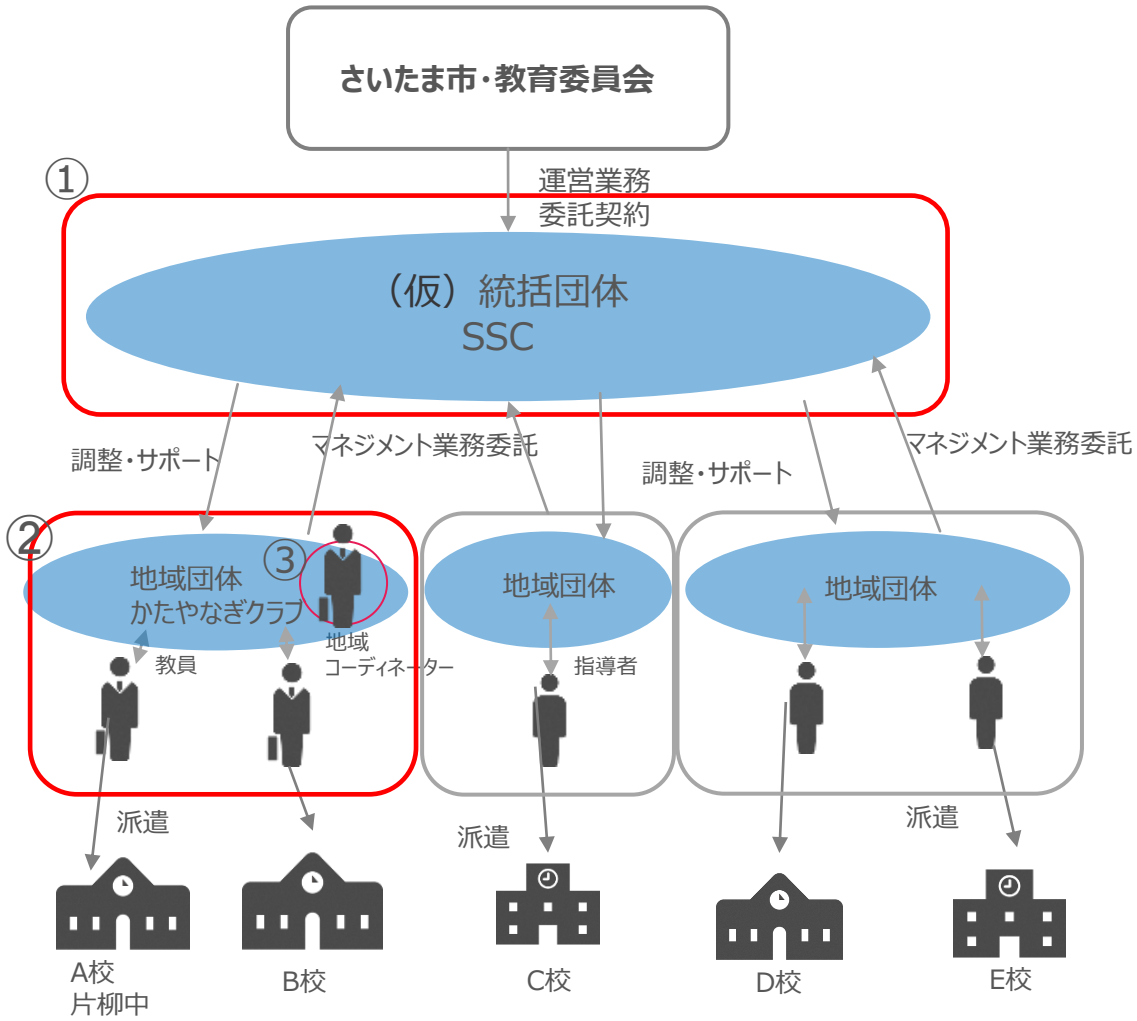




1. 目指す地域移行の姿

a. 目指す姿

本実証事業では、SSCが、「（仮）統括団体」として、「統括・地域団体づくりのノウハウの蓄積」を行いながら、「地域団体：かたやなぎクラブ」を立ち上げ、実際に運営しながら当該モデルがさいたま市における実装可能性について検証した。



①「統括団体」（さいたま市の地域におけるスポーツ・文化芸術活動を統括し、主体的に管理・運営を担う団体）

- 市からの委託等に基づき、地域部活動への移行を推進する主体。地域団体の組成から地域団体ごとの様々な意見を集約し、サポートを実施する。本実証事業ではSSCが（仮）統括団体として「統括団体・地域団体づくりのノウハウ蓄積」を実施。

②「地域団体」（地域ごとにクラブを運営する実行部隊）

- 地域におけるクラブ運営、指導者の登録及び学校への派遣を実施する。本実証事業では、任意団体として「地域団体：かたやなぎクラブ」を立ち上げ、実際の運営を行い課題やニーズについての検討を実施。

③「地域コーディネーター」（地域団体をまとめる事務局長）

- **地域団体の中**で統括団体や学校、指導者、保護者等との調整や、実務的な事務を行う者。本実証では実際に事務を実施しながら業務内容を整理するとともに、コーディネーター人材イメージの整理（人材発掘の可能性）、必要なスキルの研修プログラム作成（コーデイネーターの基準）等を実施。

1. 目指す地域移行の姿
b. 各ステークホルダーの役割

さいたま市 / さいたま市教育委員会	• さいたま市における新たな子どものスポーツ・文化環境の構築（ビジョン・ロードマップの作成し、ステークホルダーをまとめる） ①全市的な推進体制及び庁内の推進体制づくり ②学校での実例づくり（統括団体による実際の運営実証）
統括団体	• 全市的なとりまとめ、整合を図る団体 ①「地域団体」の全体管理（地域団体間の連携、調整）②「地域団体」づくりのノウハウの蓄積、提供　③地域団体が自走可能となるようなサポート・認定　④指導員の募集や研修、指導者同士の情報共有など　⑤市との契約・調整　⑥収益を上げる派生事業の企画　⑦企業等からの寄付・協賛の受付・企画　⑧その他「地域団体」が必要とする支援
地域団体	• 地域ごとにクラブを運営する実行部隊 ①地域単位での指導者の登録・派遣・報酬の支払い等を行う。　②地域団体ごとに地域と学校を結ぶ「地域コーディネーター」を置く。　③統括団体との連絡調整　④入会説明会の実施　⑤兼職兼業許可のリスト作成→統括団体へ　⑥保険加入リスト作成→統括団体へ　⑥指導者・地域コーディネーター勤務状況報告→統括団体へ
地域コーディネーター	• 地域団体をまとめる事務局長 ①学校・指導者の間に立ち、活動日・場所等の調整　②統括団体との調整（補助金の申請・指導者手配・兼職兼業リスト作成・保険加入リスト作成等）　③参加者（生徒・保護者等）との調整（会費の徴収・クラブの説明責任（トラブル対応））　④地域団体安全管理・指導者派遣の管理
企業	• 地域移行推進パートナー（仮） 部活動地域移行に必要な「財源」、「人材」、「場所」等の資源を地域ぐるみで捻出し、企業の存在目的・理由にまで落とし込んだ協力関係づくりを推進
生徒・学校	• 地域移行という困難な状況変化の中でもすぐに立ち直り、既存の部活という概念からのマインドチェンジ ①子どもたちが地域の中で自分の興味に応じてスポーツや文化活動を楽しむ ②提供されるサービス活動内容に納得して受益者負担を支払う

統括団体・地域団体の役割分担と今年度実証の違い

実証当初検討していた役割分担。今年度は地域団体が立ち上げっていないため、統括団体が地域団体の役割を担いながら実証を行った。

	今年度の実証		次年度以降	
	統括団体	地域団体	統括団体	地域団体
指導者登録・派遣	・指導者の登録・派遣 ・規約等の整理 ・業務委託契約の締結 ・指導者スポーツ安全保険加入	・地域コーディネーターによる指導者との調整 ・業務委託契約書の確認	・指導者研修プログラムの実施 ・適性検査 ・指導者バンク	・指導者の登録・派遣 ・兼職兼業教員のリスト作成 ・指導者と業務委託契約の締結
指導者報酬支払	・勤務時間に応じた報酬額の計算 ・報酬支払までのロジ周りの構築	・指導者から勤務状況報告の集計	・地域団体への活動資金の配当 ・地域団体の監査	・報酬支払事務 ・指導時間集計、交通費の精算 ・経理事務（報告作成） ・統括団体へ活動資金の申請
地域団体への登録 生徒・保護者からの集金 企業からの寄付等 自主事業	・登録フォームの整理 ・スポーツ安全保険の登録 ・集金事務企画（PayPay）問い合わせ代行 ・企業向けアンケートの作成 ・学校施設利活用の検討	・学校と協力した説明会の実施	・スポーツ安全保険の登録 ・企業からの協賛・寄付の受付 ・学校施設利活用（自主事業）の検討	・地域団体参加説明会＆登録 ・集金事務の実施（paypay等） ・スポーツ安全保険加入者のリスト化 ・学校施設利活用（自主事業）の検討
市との調整 学校との調整	・兼職兼業リストの集計と送付 ・教員の地域団体での勤務時間の集計結果送付 ・低所得者世帯リストの受け取り ・市担当者会議での実証報告	・学校側と施設利用の調整 ・スケジュールの作成 ・市担当者会議への出席 ・任意団体「かたやなぎクラブ」設立準備	・兼職兼業リストの集計と送付 ・教員の地域団体での勤務時間の集計結果送付 ・低所得世帯のリスト受け取り ・市委託金等の受け取り ・市担当者会議での報告	・学校側と施設利用の調整 ・年間スケジュールの作成 ・兼職兼業リストの作成
保護者との調整 その他	・地域コーディネーターの育成プログラムの検討 ・事業実施PR	・生徒・保護者への説明責任 ・クレーム対応	・地域コーディネーター育成プログラムの実施 ・事業実施PR	・生徒・保護者への説明責任 ・クレーム対応

2022 Copyright © Emboss Project.inc All rights reserved

2. 本実証で実証する課題とそのポイント

昨年度FSから確認された課題

収益性の確保 | 効果的・効率的な運営 | 部活動の在り方

「部活動の地域移行」を、学校側や保護者等が、「自分ごと」として捉えることができていない

⇒「新たな体制づくり」への学校の理解が深まっていない
地域移行には受益者負担の限度額を超えた費用が発生する　等

収益性の確保

- 市場が確立されていない
  - サービスの許容金額と提供金額の乖離
  - 慣習（無償サービス）の定着
- 協賛金等のみでは、独立採算での対応は不可
- 貧困家庭への支援の検討
- 学校体育施設の利活用

効果的・効率的な運営

地域移行受け皿の仕組みづくり
- 指導者の質・量の確保
- 指導者の派遣形態、報酬の支払い方法
- 教職員の兼職・兼業
- 煩雑な事務手続き

部活動の在り方

- 教育的意義
  - 部活動の価値の定量化

今年度FSで実施したポイント

ポイント1（メインテーマ）

地域移行の受け皿モデルの１つとして「統括団体」や「地域団体」の仕組みを構築し、「地域団体」の運営体制を整える

- 地域の事情に合わせた「地域団体」が立ち上がることで、学校や保護者等がイメージしやすく、スピーディな体制構築が可能
- 生徒数や部活動数の減少といった地域的な課題もある地域、学校の意見も踏まえた「受け皿モデル」であり、速やかな実証が可能
- 全国どこの地域でも横展開可能なモデルを作る

ポイント2（サブテーマ：メインテーマをバックアップ）

「地域団体」の実務を担当する地域コーディネーターの育成

- 「地域団体」の中で実務を担当する地域コーディネーターの育成が急務。
- 業務内容の可視化から、地域コーディネーターの理想像の構築まで行い、人材育成に必要なプログラムを検討した。

ポイント3（サブテーマ：メインテーマをバックアップ）

指導者・管理者（地域コーディネーター）の確保

- 「地域団体」に登録する、指導者・管理者の確保も必要。現状、教職員の協力なしではクラブの必要指導者数が確保できない。そのため、関係各所と調整し兼職兼業の手続きを実施した上で、次年度以降スムーズに申請できるようフローを作成した。

ポイント4（サブテーマ：メインテーマをバックアップ）

事業性(≒自走可能性)の確立

- 子どもたちに持続可能なスポーツ・文化環境を整えていくためには、受益者負担のほかにも様々な収益源を確保していく必要がある。そのため、企業からの協力を取り付けるためにニーズの調査や、学校施設の有効活用により収益が得られないか検討した。

3. 実証内容とその成果

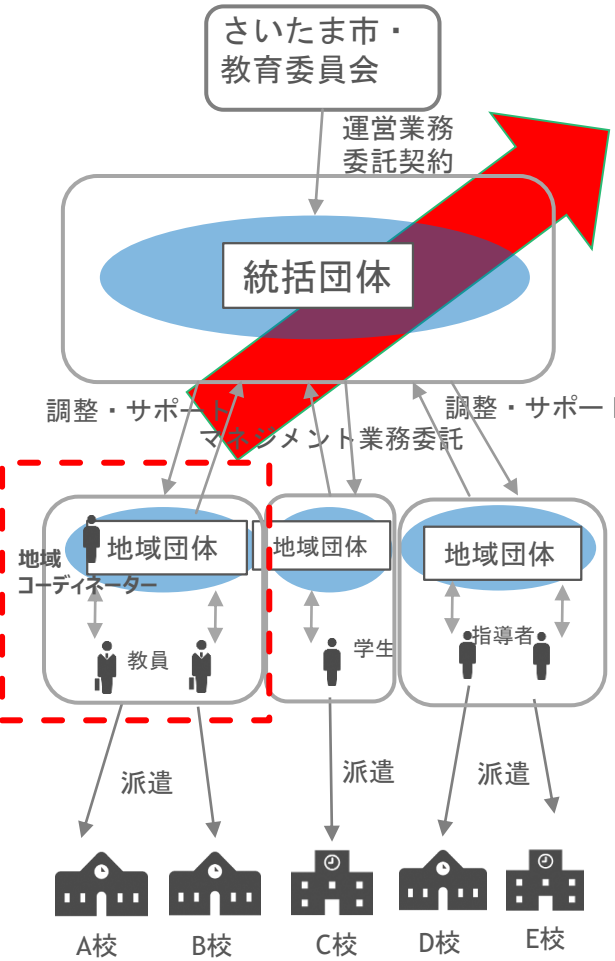
a.実証の概要

実証期間の主な取組

	1 「地域団体」運営体制の構築	2 地域コーディネーターの育成	3 指導者・管理者の確保	4 事業性（≒自立可能性）の確立
10月	• 地域団体立ち上げ準備	• コーディネーターの業務内容の整理　（必要なスキル等）	• 兼職兼業許可の申請	• 企業向けアンケートの設計
11月	• 地域団体規約・支払い方法（PayPay）・登録脱退フォームの整備 • かたやなぎクラブ実証スタート	• コーディネーター人材イメージの整理（人材発掘の可能性）	• コミュニケーションツールの整理 • 勤務状況報告の整理	• 学校体育施設の民活化事例調査の設計
12月	• PayPay支払い実証 • 報酬支払事務	• 必要なスキルの研修プログラム作成　（コーディネーターの基準）	• 指導者・管理者の確保、運営方法について課題抽出	• さいたま商工会議所へアンケート調査の依頼
1月	• 部活動地域移行先進自治体の視察（うるま市等） • かたやなぎクラブ実証終了	• コーディネーターの目指す姿の整理　（キャリアプラン）	• 課題解決策について議論	• 企業向けアンケートを商工会議所会報へ封入
2月	• 実証報告作成	• 報告資料の作成	• 実証報告作成	• 企業向けアンケート実施 • 学校体育施設の民活化事例調査報告

3. 実証内容とその成果
b.課題に対する取組結果

1 「地域団体」運営体制の構築



実証ポイント1（メインテーマ）

地域移行の受け皿モデルの１つとして「統括団体」や「地域団体」の仕組みを構築し、「地域団体」の運営体制を整える

- 統括団体のみで市内全中学校全競技・クラブの需要を管理することは現状難しい。
- そのため、地域の事情に合わせた「地域団体」が立ち上がることで、地域のスポーツ資源（場所・人材）の活用と既存の部活の良さを残しながら学校や保護者等がイメージしやすく、スピーディな体制構築が可能。
- 生徒数や部活動数の減少といった地域的な課題もある地域、学校の意見も踏まえた「受け皿モデル」であり、速やかな実証が可能
- 全国どこの地域でも横展開可能なモデルを作る

→前述の「統括団体」と「地域団体」の役割分担により、このモデルが実装可能か右の取り組み内容のとおり、検証した。

＜取組内容＞

- 地域団体（かたやなぎクラブ）の設立準備
  - A:クラブの規約作成
  - B:地域コーディネーターによる学校・指導者間の調整
  - C:兼職兼業職員の手続きフローの作成
  - D:クラブ登録フォームの作成
  - E:統括団体・地域団体の経費報告業務フローの作成
  - F:集金事務（PayPay・銀行振込）
  - G:保険加入手続き（スポーツ安全保険）
  - H:コミュニケーションツールの実証
  - I:指導者謝金支払い事務

3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果

1 「地域団体」運営体制の構築/A:クラブの規約作成

取組の目的

- 地域団体(本実証においてはかたやなぎクラブ)の活動を規定するため
- 新たな地域団体を組成するにあたり、団体を定義するもの（規約・ポリシー）が必要となるため。

取組の実施内容

- 実証における取組結果を踏まえた、他クラブの規約等を参考にしながら規約案を作成
  - 「チェーロスポーツクラブ」や「浦和スポーツクラブ」の規約等を参考に作成した。
- 「かたやなぎクラブ」については、3月中にクラブ設立総会を開催予定
- 総会での承認後、会費を徴収し土日の地域移行モデルを実践していく予定

3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果

1 「地域団体」運営体制の構築/A:クラブの規約作成

特に検討を要した点

＜免責事項に関して＞

- 学校管理下においては、学校側の責任問題が重くのしかかった課題である。そのため、規約に免責事項としてどこまで謳うか議論を要した。
- 結果的に他のスポーツクラブ同様の免責事項を規約に盛り込むことにした。

＜スポーツ安全保険加入に関して＞

- 学校管理外の活動では日本スポーツ振興センターの災害共済給付制度が使えないためスポーツ安全保険への加入を必須とするか議論を要した。
- 結果的にスポーツ安全保険加入を必須とし、加入しない場合は活動を認めないこととした。

規約作成時の課題と施策

- 今回作成した規定は地域団体「かたやなぎクラブ」の設立を主目的としたものであるが、次年度以降、他の地域団体立ち上げの際にも参考になるよう、汎用性のある規約とした。

3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果

【かたやなぎクラブ規則案抜粋】

かたやなぎクラブ規約

第1章 総則

（名 称）

第１条　本クラブは、かたやなぎクラブ（以下、「本クラブ」という。）と称する。

（所在地）

第２条　本クラブの事務局をさいたま市立片柳中学校（以下、「片柳中」という。）に置く。

（目 的）

第３条　本クラブは、地域と密着したクラブ活動を通して、子どもたちの心身の健全な育成を目的とする。

（事 業）

第４条　本クラブは、前条の目的を達成するため、次の事業を行う。

（1）片柳中を中心に、土日祝日のクラブ活動の実施

（2）各種大会、スポーツや文化的イベントへの参加

（3）その他、本クラブの目的達成のために必要な事業

第2章 組織

（クラブの構成）

第５条　クラブはクラブの目的に賛同する者（以下、「会員」という。）で組織する。

（役 員）

第６条　本クラブに次の役員を置く。

（1）会 長　１名

（2）副会長　２名

（3）事務局長　１名

（4）書 記　若干名

（5）会 計　若干名

（6）会計監査　若干名

（7）理事　若干名

（8）顧問　若干名

（選 任）

第７条　会長は、理事会の互選とする。

２　副会長、事務局長、書記、会計、会計監査は、理事の中から会長がこれを委嘱する。

３　本クラブの理事は、片柳中ＰＴＡ（ＯＢ含む）、片柳中卒業生、片柳小・中学校運営協議会、片柳中体育施設開放委員会、片柳地区青少年育成会、片柳地区体育振興会、片柳中教職員（ＯＢ含む）で構成する。

４　顧問は理事会の承認を得て会長が委嘱する。

（職 務）

第８条　役員の職務は次のとおりとする。

（1）会長は、本クラブを代表し、クラブ運営全体の統括をする。

（2）副会長は、会長を補佐し、会長に事故あるとき又は会長が欠けたときは、会長があらかじめ指名した順序によってその職務を代行する。

（3）事務局長は、本クラブの事務を統括する。

（4）書記は、本クラブの事務を処理し、事務局長を補佐する。

（5）会計は、本クラブの会計事務を処理する。

（6）理事は、本クラブの会務を処理する。

（7）会計監査は、本クラブの会計事務を監査する。

（8）顧問は、本クラブの渉外を統括する。

（任 期）

第９条　役員及び顧問の任期は、２年とする。ただし、再任を妨げない。

２　補欠による役員及び顧問の任期は、前任者の残任期間とする。

３　役員及び顧問は任期満了の場合においても、後任者が決まるまでは、その職務を行う。

（総 会）

第10条　本クラブの総会は、毎年１回開催し、次の事項を決議又は承認する。

（1）事業報告、決算に関すること。

（2）事業計画、予算に関すること。

（3）役員の選出に関すること。

（4）規約の改正に関すること。

（5）その他、本クラブに関して重要な事項。

２　総会は、会長が召集し、議長となる。

３　総会は、会員の１／２以上の出席をもって成立とする。ただし、委任状により他の出席会員を代理人とする者は出席とみなす。

４　総会の決議は、出席者の過半数で決定し、可否同数の場合は、議長の決するところによる。

５　本規約の改正は、出席者の２／３以上の同意を必要とする。

（理事会）

第11条 理事会は、年複数回開催し、次の事項を協議し決定する機関とする。

（1）事業、予算の執行に関すること。

（2）事業報告書、決算報告書の作成に関すること。

3. 実証内容とその成果
b.課題に対する取組結果

1 「地域団体」運営体制の構築／B:地域コーディネーターによる学校・指導者間の調整

取組の目的
- 地域団体内に配置する地域コーディネーターの役割の具体化と実現可能性の検証のため。

取組の実施内容
- 活動場所、日程調整及び施設管理者（学校等）との調整
  - 本実証では、学校の仕組みを理解している地域コーディネーター（元教員・管理職経験あり）が調整にあたったため、比較的スムーズに実施できた。
  - 学校の紙文化が根付いており、（指導者たちにとっては）ICTツールを使った連絡手段よりも紙を使った連絡の方がスムーズ。本実証では、地域コーディネーターからメールで各指導者に周知後、回答が遅れた指導者たちに対し改めて聞き取りを行い、紙による回答をしてもらった。
- 指導者から勤務状況報告の集計
  - シニア層の指導者を中心に用意した集計用Excelは使用せず、紙による報告となった。
  - 地域コーディネーターにから個別に聞き取りをしてもらい勤務状況を集計できた。

3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果

1 「地域団体」運営体制の構築／B:地域コーディネーターによる学校・指導者間の調整

新たな課題

- 調整の効率化を考えるとICTツールによるコミュニケーションの推進が必要。
- しかし、学校の紙文化が根強く、指導者の意識改革の必要があった。

今後行っていきたいこと

- ICTツールを活用したコミュニケーション方法の導入。
- ICTツールへの忌避意識を軽減するため、指導者のICTツール導入研修等の実施。
- ただし、高齢指導者（アクティブシニア）を取り残さない方法を検討する必要がある＝使いやすいまたは既に使っているICTツール（LINEなど）の活用
- 勤務状況報告については、勤務時間から報酬額・源泉徴収税額等が自動計算できるツール（Excelなど）を作成し、報酬支払事務の効率化を図る必要がある。

3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果

1 「地域団体」運営体制の構築／C:兼職兼業職員の手続きフローの作成

取組の目的

- 兼職兼業の手続きに関し、市では規定等通知で定められているものの、読み込むことにハードルを感じてしまう教職員もいるため、簡素な手続きフローを作成することにより心理的ハードルを下げることを目的とした。

取組の実施内容

- 兼職兼業手続き関係について「見える化」のため、手続きフローを作成
  - フローの作成及び手続については、さいたま市教育委員会所管課と調整

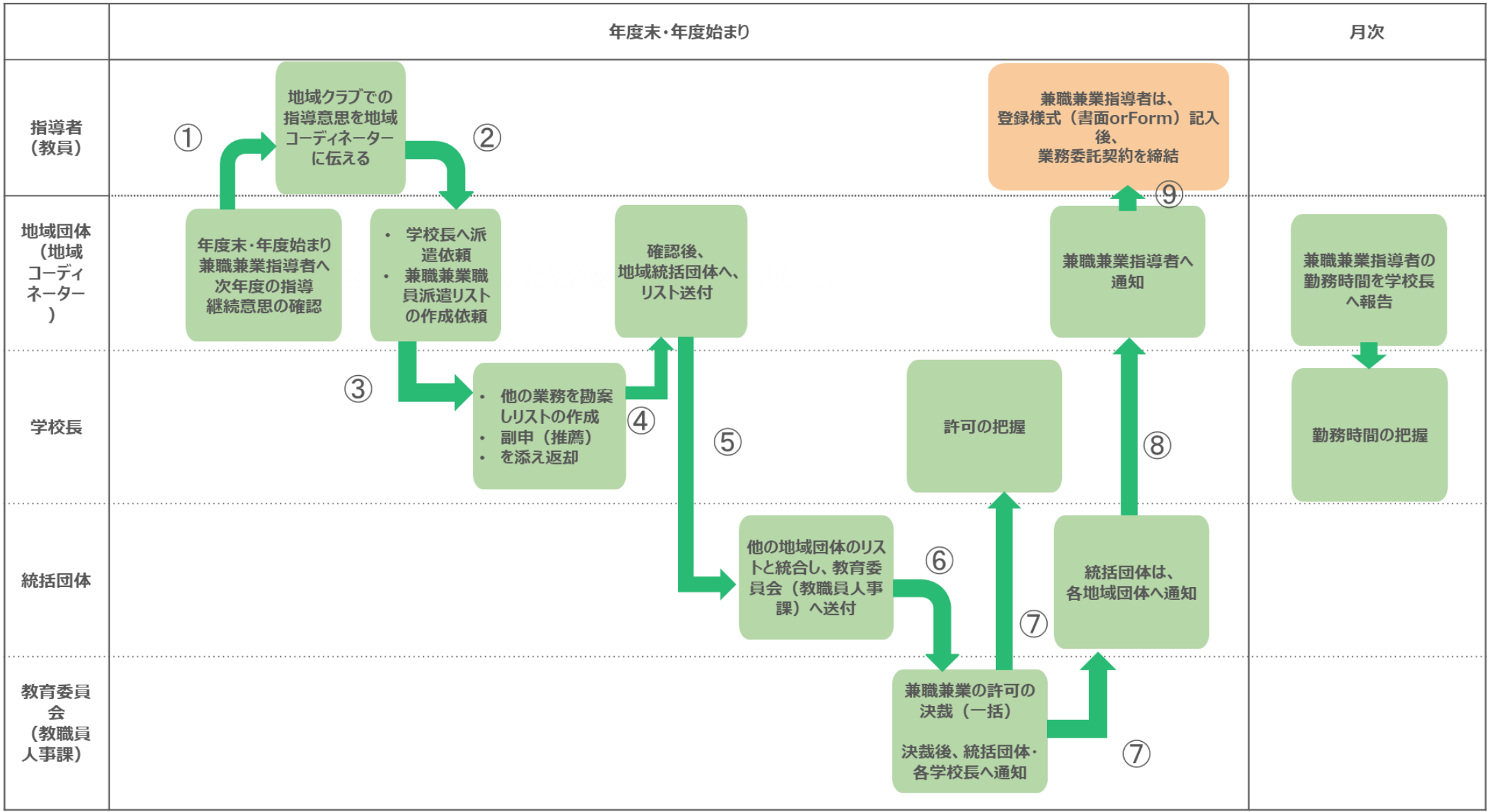
新たな課題：兼業先（地域団体）から学校に対し、兼職の依頼が必要か？

今後行っていきたいこと：文科省・スポーツ庁・文化庁より発出されたガイドラインと整合性を検証

3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果

【前頁のつづき。C:兼職兼業職員の手続きフロー】



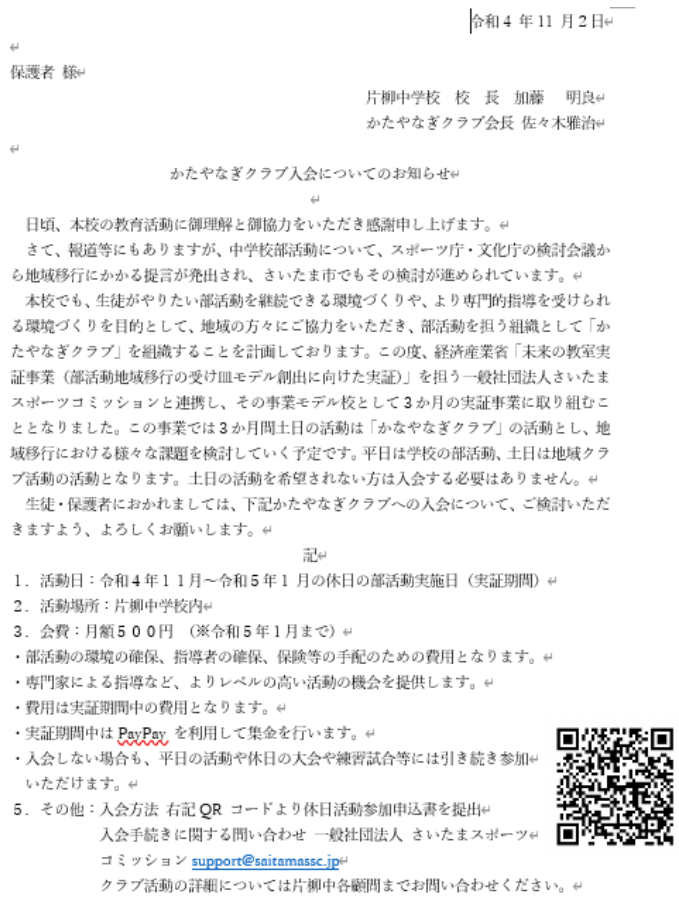
3. 実証内容とその成果
b.課題に対する取組結果

1 「地域団体」運営体制の構築／D:クラブ登録フォームの作成

取組の目的
- 生徒・保護者向けに「かたやなぎクラブ」での実証事業の周知と参加登録を行うことにより、地域移行への理解と保険加入を進め、集計の簡素化を目指すため。

取組の実施内容
- 参加申込用の登録用フォームを作成し、周知チラシにQRコードを記載した。
- 周知チラシを「かたやなぎクラブ」対象クラブに配布した。

結果
- 生徒の多くは登録フォームから回答があった。回答が難しかったなどの声はなかった。
- 一部、回答がない生徒もいた（後からPayPayの支払い確認により加入していることが分かった。）
- チラシを保護者に見せていない生徒がいる可能性がある。



令和４年11月２日

保護者 様

片柳中学校 校 長 加藤 明良
かたやなぎクラブ会長 佐々木雅治

かたやなぎクラブ入会についてのお知らせ

日頃、本校の教育活動に御理解と御協力をいただき感謝申し上げます。
さて、報道等にもありますが、中学校部活動について、スポーツ庁・文化庁の検討会議から地域移行にかかる提言が発出され、さいたま市でもその検討が進められています。
本校でも、生徒がやりたい部活動を継続できる環境づくりや、より専門的指導を受けられる環境づくりを目的として、地域の方々にご協力をいただき、部活動を担う組織として「かたやなぎクラブ」を組織することを計画しております。この度、経済産業省「未来の教室実証事業（部活動地域移行の受け皿モデル創出に向けた実証）」を担う一般社団法人さいたまスポーツコミッションと連携し、その事業モデル校として３か月の実証事業に取り組むこととなりました。この事業では３か月間土日の活動は「かなやなぎクラブ」の活動とし、地域移行における様々な課題を検討していく予定です。平日は学校の部活動、土日は地域クラブ活動の活動となります。土日の活動を希望されない方は入会する必要はありません。
生徒・保護者におかれましては、下記かたやなぎクラブへの入会について、ご検討いただきますよう、よろしくお願いします。

記

1．活動日：令和４年１１月～令和５年１月の休日の部活動実施日（実証期間）
2．活動場所：片柳中学校内
3．会費：月額５００円 （※令和５年１月まで）
・部活動の環境の確保、指導者の確保、保険等の手配のための費用となります。
・専門家による指導など、よりレベルの高い活動の機会を提供します。
・費用は実証期間中の費用となります。
・実証期間中は PayPay を利用して集金を行います。
・入会しない場合も、平日の活動や休日の大会や練習試合等には引き続き参加いただけます。
5．その他：入会方法 右記 QR コードより休日活動参加申込書を提出
入会手続きに関する問い合わせ 一般社団法人 さいたまスポーツコミッション support@saitamassc.jp
クラブ活動の詳細については片柳中各顧問までお問い合わせください。

【かたやなぎクラブ入会案内】196

3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果

1 「地域団体」運営体制の構築／D:クラブ登録フォームの作成

課題

- 事務処理の簡素化を目的に、Google formでの登録を依頼したが、登録がない生徒はスポーツ安全保険に未加入であるため、活動中の怪我などに対し保険適用ができなくなる。
- 実証期間中においては規約等が未整備の状態であったが、今後の実施にあたっては、きちんと保護者にも規約に同意してもらったうえで加入を進める必要がある。
- 今年度はクラブ加入申し込みと会費支払いを2回に分けて実施したが、次年度以降は1回で実施した方がクラブ側・加入者側双方の負担減につながる。

今後行っていきたいこと

- 地域コーディネーターやクラブ顧問が説明責任を果たし、登録した生徒のみがクラブ参加できるようにすること。
- 登録がない生徒の家庭状況をきちんと把握し、適切に運用をすること。



【google formによるクラブ登録申請】

3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果

1 「地域団体」運営体制の構築／E:統括団体・地域団体の経費報告業務フローの作成

取組の目的

- 指導者・地域コーディネーターに経費報告の手続きの内容を簡素に伝えるため。

取組の実施内容

- 手続きフローの作成
  - 今年度の実証用にフローを作成した。

新たな課題

- 地域団体では後述の課題（報酬支払事務・源泉税額計算・マイナンバー情報収集など）があるため、本実証における経費精算は統括団体等で行うこととした。

今後行っていきたいこと

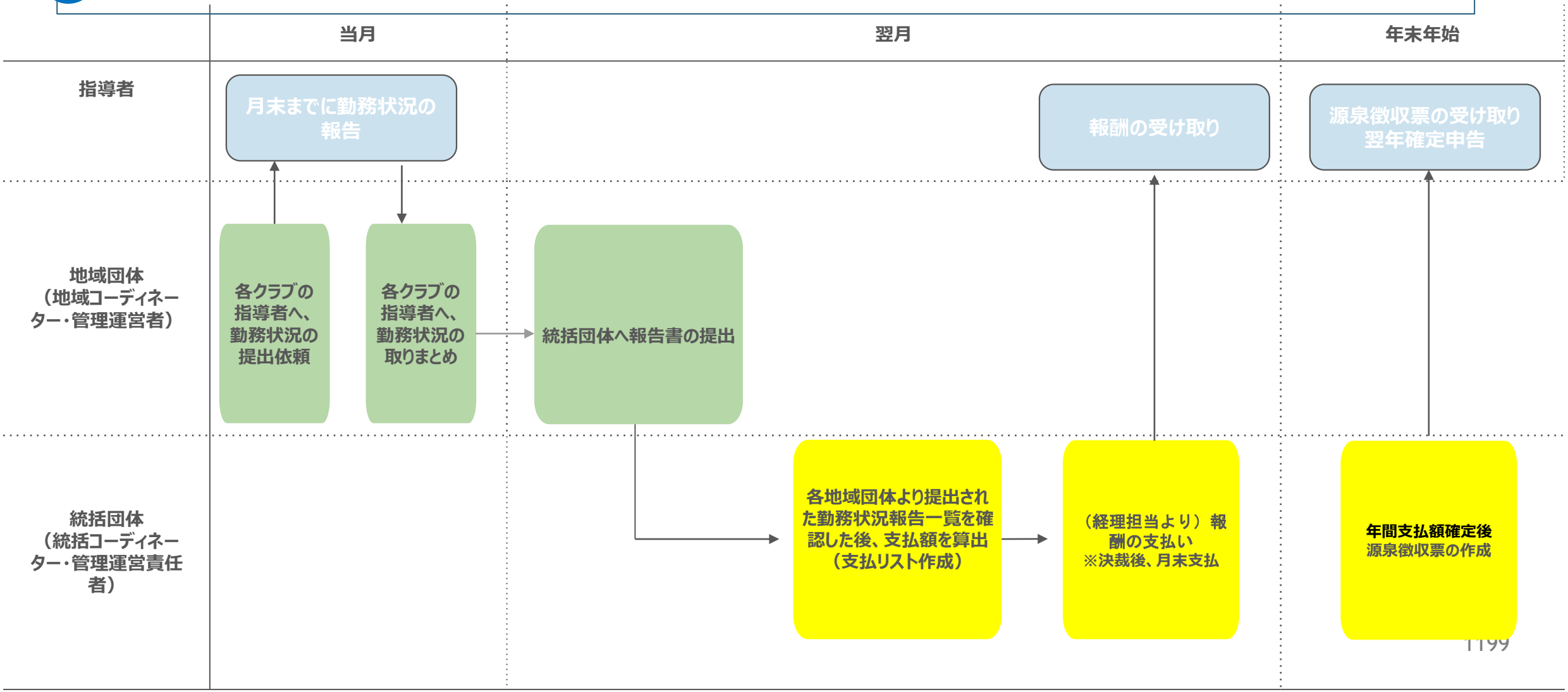
- 今年度作成フローを次年度地域団体の横展開に活用する。

3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果

【E:統括団体・地域団体の経費報告業務フロー】

1 「地域団体」運営体制の構築／E:統括団体・地域団体の経費報告業務フローの作成



3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果

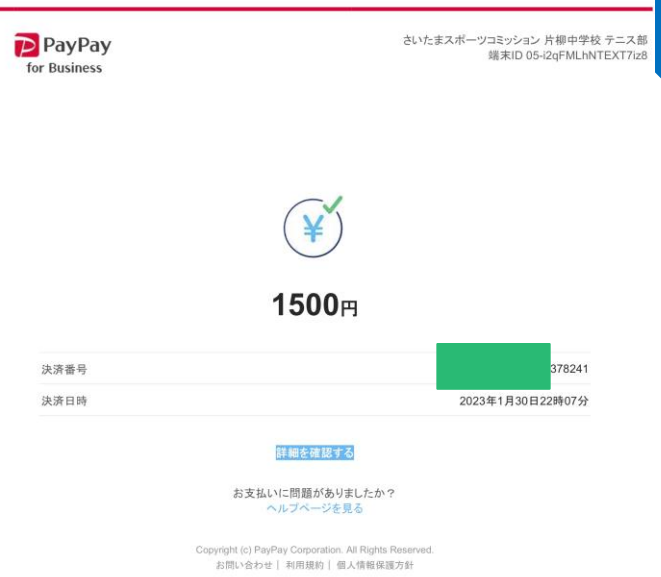
1 「地域団体」運営体制の構築／F:集金事務（PayPay・銀行振込）

実証目的

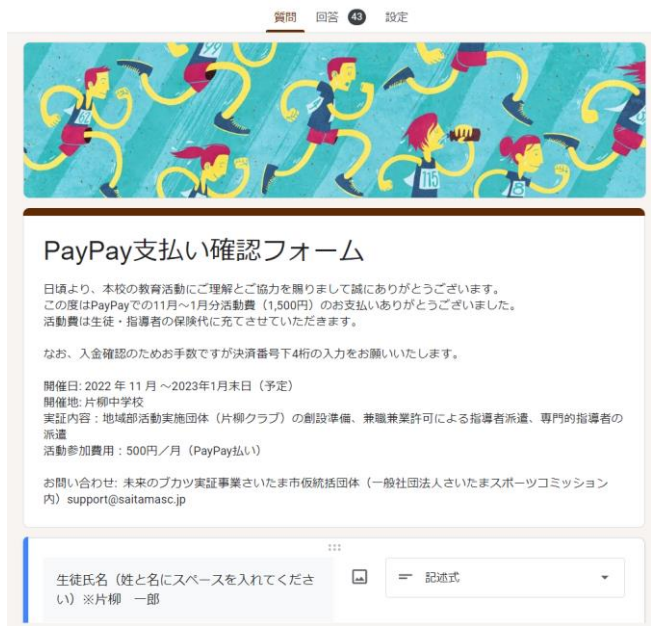
- 集金事務の簡素化。現金ではなく、電子マネーによる集金により集金事務の簡素化を図るため
- 同時に保護者等からの反応についても確認する。

実施した内容（運用）

- クラブの種目ごとに送金用QRコードを作成し、集金用のチラシを配布。支払い確認のため、取引コードの下4桁を登録フォームから回答してもらった。
- 原則電子マネー（本実証ではPayPayを使用）によるしはらいとしたが、どうしても使用できない場合に備え、銀行振込の選択肢も準備した。
- 保護・準用保護世帯に関しては指導者・顧問から会費の支払いはしなくていい旨の案内を実施した。



【PayPay支払い画面】



PayPay支払い確認フォーム

3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果

1 「地域団体」運営体制の構築／F:集金事務（PayPay・銀行振込）

苦労した点

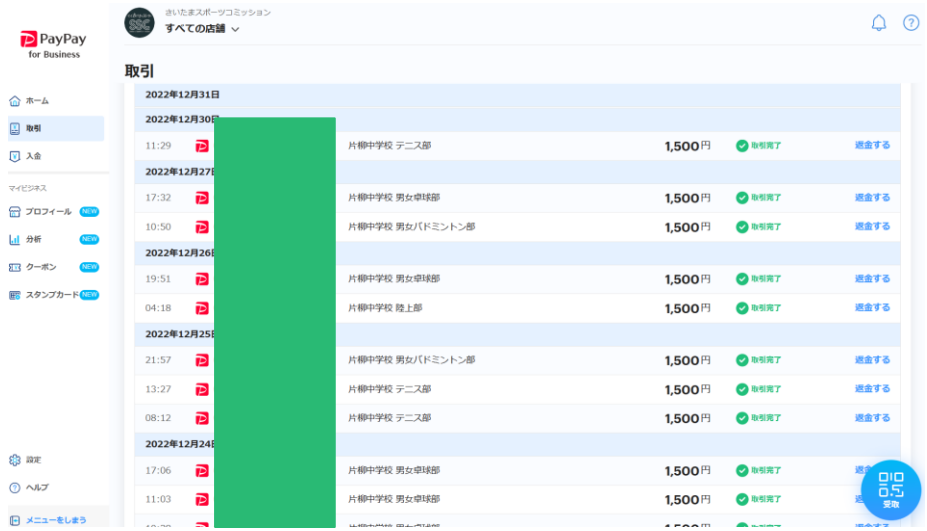
- PayPayにおいては、個人（保護者）から企業（本実証ではSSC）間の取引となり、取引履歴が追えないことが分かった。
- そのため、取引コードの確認（前頁参照）による運用でカバーした。

結果

- 約半数以上の世帯が電子マネーでの決済を選んだ。(52件)
- 銀行口座への振込は40件（男女バスケ部32人を含む）
- 現金でないと支払えないという声はなかった。

【電子マネーを使うメリット】

- ユーザーが間違って入金してしまった場合でも簡単に返金処理が可能。その際に手数料はかからず、返済手続きがスムーズ
- 支払いにあたり手数料は発生しない。
- CSVで支払い状況を一括で管理できるため集計作業が容易



【PayPay管理画面】

3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果

1 「地域団体」運営体制の構築／ F:集金事務（PayPay・銀行振込）

新たな課題

- 支払い履歴の突合を別途しなければいけないため、事業者側の負担は大きい。
- 月謝として徴収する場合、支払いごとにアプリの操作が必要。
- **1.98%の決済利用料＋税**がかかる。
  例）月1,500円の会費の場合：29.7円（決済利用料）＋2.97円（税）が引かれた1,467円振込
  決済の額が大きくなった際に負担額が大きくなる。
  例）さいたま市全体（中学1・2年生21,000人）:1,500円（月）×12か月×21,000人＝3.78億円
  3.78億円×1.98%＝7,484,400円（利用手数料）、7,484,400円×10%＝748,440円(税)
  7,484,400円＋748,440円（税）＝**8,232,840円の負担**となる。
- PayPayの事業所になるためには、法人格が必要。任意団体では不可

今後行っていきたいこと

- 支払い回数の検討　半期に1回や年額を一括納付の選択制の検討
- PayPayや口座振込等の選択肢の継続
- PayPay以外の電子マネーの利用可能性について調査
- PayPay社と負担額の交渉・寄付等の可能性について調査

3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果

1 「地域団体」運営体制の構築／ G:保険加入手続き（スポーツ安全保険）

取組の目的

- 学校管理下外の活動は学校管理下において適用されていた日本スポーツ振興センターの災害共済給付制度が適用されないことから、無保険状態での活動を避けるため、スポーツ安全保険等への加入を実施。

取組の実施内容

- 保険加入手続き（スポーツ安全保険）
  - 生徒・指導者のクラブ登録情報に基づき、加入手続きを実施
  - 加入申し込み期間を過ぎた後も登録フォームへの回答があったため、その都度保険加入の手続きをする必要があった。（その都度手数料が発生）

結果

- クラブ登録を失念している生徒がいたため、保険に加入しないまま活動した生徒がいた。

3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果

1 「地域団体」運営体制の構築／ G:保険加入手続き（スポーツ安全保険）

新たな課題

- 入会期限内に申し込みがない場合、無保険の状態で活動させることは生徒の安全管理に関わるため原則として活動を認められない。
- 地域コーディネーターもしくは各クラブ指導者による加入状況の確認が必要である。

今後行っていきたいと考えていること

- 加入漏れを防ぐためのチェックシート（foamなど）の作成

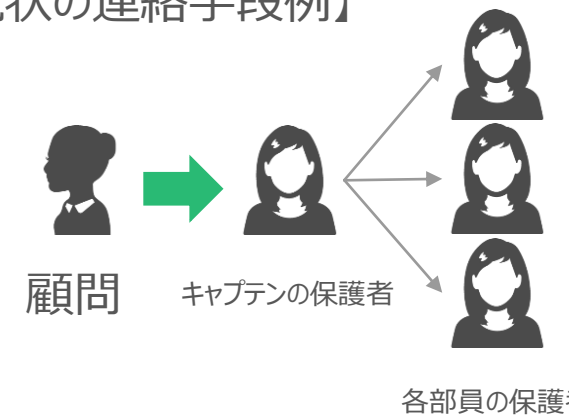
3. 実証内容とその成果
b.課題に対する取組結果

1 「地域団体」運営体制の構築／H:コミュニケーションツールの実証

取組の目的

- 現状の学校管理下における指導者と生徒・保護者とのコミュニケーション（急な連絡等）においては様々な制約があることが分かった。
- そのため、地域団体や指導者からのコミュニケーション方法を円滑にするため、ICTツール等を活用した新たなコミュニケーションツールの導入可能性について検討した。

【現状の連絡手段例】



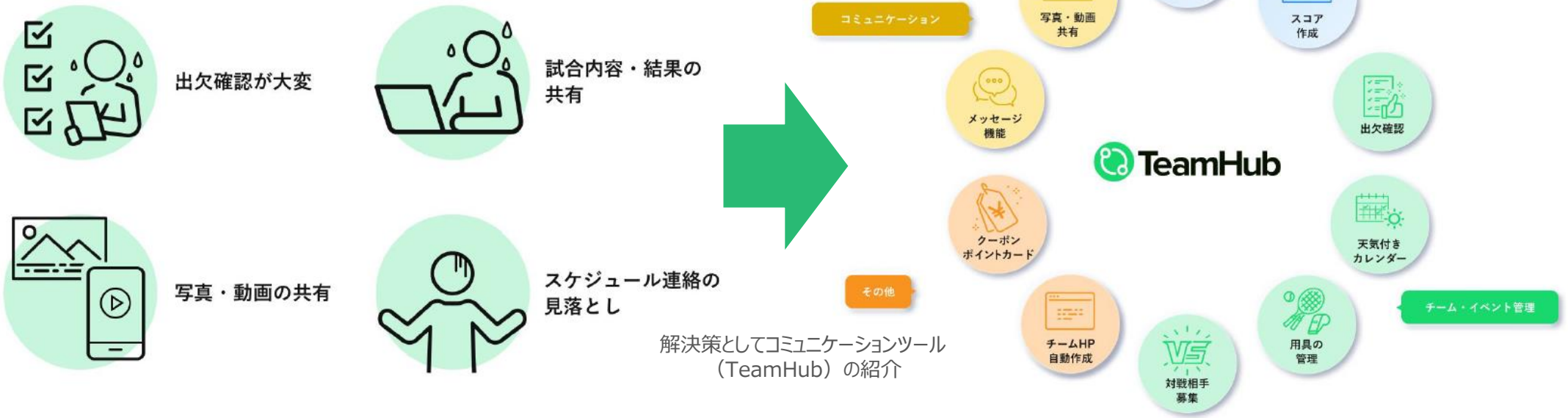
顧問へのヒアリング
一昔前まではオフィシャルで連絡網があったが、現在は顧問の電話番号は教えない方がいいということになっている。
それでも部のスケジュール連絡などを保護者に伝えなくてはいけないときなど、グレーゾーンではあるがキャプテンの保護者に連絡し、各部員の保護者に連絡を回してもらっている。顧問から各保護者へ一括連絡のツールなどがあれば・・・。LINEグループも微妙。
休日など生徒から欠席の連絡なども顧問が直接受けず、生徒は友達に欠席の連絡を入れて顧問に伝達をするといった形を取っている。
新しい一括連絡ツールなど試してみたいと思うが、何かあった時を考えると導入には消極的になってしまう。
新しいツールなどが出た際は、各学校2名くらい説明会や研修会に出席させられて、その者から各学校内へ伝達をするというものが結構あるが、出席した者の負担が増えてしまうためfirstペンギンにはなりたくない。

3. 実証内容とその成果
b.課題に対する取組結果

1 「地域団体」運営体制の構築／H:コミュニケーションツールの実証

取組の実施内容
- コミュニケーションツール（TeamHubなど）の紹介
  - 「かたやなぎクラブ」にてアプリ説明会を実施
  - 指導者→生徒・保護者への連絡調整に活用

部活動の運営上の悩み（例）



解決策としてコミュニケーションツール（TeamHub）の紹介

3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果

1 「地域団体」運営体制の構築／H:コミュニケーションツールの実証

結果

- TeamHubの使用方法についての説明会を実施し、数クラブで実際に利用をしてみたが、長期的な利用にはつながらなかった。

理由（ヒアリング結果より）

- 現状の困りごと・ニーズのアンマッチ（休む連絡等は直接顧問に伝えてもらいたいなど）
- サービスが充実しすぎている＝シンプルに連絡手段だけでいい
- （生徒）学校に携帯の持ち込みNG。タブレット端末も自由に使えるわけではない。

分析

- 便利さは理解できるが、ICTツールを十分に使いこなせる指導者がいなかった。
- ICTツールを使い慣れないと思いがけない失敗などがあるのでは？と二の足を踏んでしまう。
- 兼職兼業の教職員は、地域団体での活動とは言え、学校の活動に影響があると考えている可能性がある。

3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果

1 「地域団体」運営体制の構築／H:コミュニケーションツールの実証

新たな課題

- クラブ指導者側とのニーズのアンマッチが見られた。
- 新しいコミュニケーションツールの使用に精神的ハードルが確認できた。

今後行っていきたいこと

- 実際に困っていることや課題を抱えているクラブ・指導者から導入を進めていく必要がある。
- 指導者（特に兼職兼業の教職員）には心理的安全性（地域団体での問題は直接学校での評価に直結しないなど）を確保・提供する必要がある。
- 成功事例の横展開を図る施策を検討する必要がある。

3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果

1 「地域団体」運営体制の構築／I:指導者謝金支払い事務

取組の目的

- 地域団体での謝金支払い事務の実現可能性を検討するため、（仮）統括団体（SSC）にて謝金支払い事務を実施する。

取組の実施内容

- 謝金支払い事務の実施
  - 指導者・地域コーディネーターとの契約に関する事務
  - 契約書・マイナンバー授受
  - 勤務状況報告に基づく報酬額の算出
  - 月ごとの報酬の支払い
  - 源泉徴収事務

3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果

1 「地域団体」運営体制の構築／I:指導者謝金支払い事務

結果

- 当初は、地域団体において謝金支払い事務を実施する予定であった。
- 想定以上にハードルが高く（下記参照）、地域団体において事務を行うよりも、統括団体や外部委託などにより、一括して実施する方が効率的であることが分かった。

感じたハードル

① 指導者と「業務委託」を締結した場合でも、（例え両者が合意していたとしても）税務署などにより雇用契約とみなされるケースがあることが分かった。
② 源泉徴収の計算や消費税の計算がかなりの負担である。
③ 税務署報告用にマイナンバーの徴取をしなければならないが、管理者の指定等が必要である。
④ 任意団体であっても、収益事業を行っているとみなされた場合、その収益事業の所得に対して法人税が課税される。

今後行っていきたいと考えていること

- 任意で構成される地域団体立ち上げの際には、収入関係は統括団体に統一する。

3. 実証内容とその成果
b.課題に対する取組結果

2 地域コーディネーター（運営管理者）の育成

実証ポイント2（サブテーマ）

「地域団体」の実務を担当する地域コーディネーターの育成

- 「地域団体」の中で実務を担当する地域コーディネーター（運営管理者）の育成が急務。
- 地域コーディネーターは「地域団体」の中で統括団体・学校・指導者・保護者との調整、実務的な事務を行う。
- 業務内容の可視化から、地域コーディネーターの理想像の構築まで行い、人材育成に必要なプログラムを検討した。

＜取組内容＞
A:地域コーディネーターの業務・役割の整理
B:地域コーディネーター人材イメージ
C:地域コーディネーター育成プログラムの検討

〈統括団体が地域・学校単位の活動団体を支援するケースにおける地域コーティネーターの配置イメージ〉



3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果

② 地域コーディネーターの育成／A:地域コーディネーターの業務・役割の整理

取組の目的

- 地域団体を中心的にとりまとめる地域コーディネーター（運営管理者）の業務・役割を明確化することで、理想像の明確化につなげる。

取組の実施内容

- 地域コーディネーター（運営管理者）の業務内容及び必要なスキルの整理
  - 地域団体開始前・準備
  - 地域団体開始後

  大きく２つのフェーズに分けて整理を実施

3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果

2 地域コーディネーターの育成／A:地域コーディネーターの業務・役割の整理

① 地域団体開始前・準備

業務	詳細	主な対象・関係者
対象学校・部活動の選定	事前調査（アンケート・ヒアリング）の実施・調整	教育委員会・学校・統括団体
開始前準備	地域団体・指導者の調整	統括団体・地域団体・指導者・人材バンク
	指導者調整（面談等）・兼職兼業職員リストの作成	指導者・学校・教育委員会
	保護者説明会の準備・実施	地域団体・学校・保護者
	鍵・備品管理などの調整	教育委員会・学校・地域団体
	年間活動スケジュール計画の作成	地域団体・学校・統括団体
	地域団体参加者リスト作成（保険加入リスト含む）	地域団体・統括団体
	活動施設スケジュール調整	地域団体・学校
	保護者対応（地域団体の補助）	地域団体

3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果

2 地域コーディネーターの育成／A:地域コーディネーターの業務・役割の整理

② 地域団体開始後

業務	詳細	主な対象・関係者
活動報告	日報・月報の取りまとめ	統括団体・地域団体・学校
	事故・怪我報告と対応	統括団体・地域団体・学校・保護者
定期業務	指導チェック（指導者・安全管理・ハラスメント 等）	地域団体
	関係者ヒアリング・面談	地域団体・学校
	勤務時間集計・経理業務　※給与支払い等を担当する場合	統括団体・地域団体・学校・教育委員会
	活動スケジュール管理（進捗管理）	統括団体・地域団体・学校
不定期業務	各種緊急対応（事故・怪我・クレーム等）	統括団体・地域団体・保護者
	参加者リスト作成・更新（保険加入リスト含む）	統括団体・地域団体・保護者
	兼業兼職リスト作成	学校・地域団体・統括団体

3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果

2 地域コーディネーターの育成／A:地域コーディネーターの業務・役割の整理

● **地域コーディネーターに必要なスキルマップ**

業務の理解
- 地域コーディネーターの役割

A：部活動地域移行の理解
- 国の方針
- さいたま市の方針
- 他地域の状況理解
- ガイドライン・法令
- 課題把握

B：コーディネータースキル
- リーダーシップ
- コミュニケーション
- 保護者対応
- マネジメント

C：ビジネススキル（基礎）
- 業務フロー作成・更新
- 資料作成
- コミュニケーションツール
- スケジュール管理
- 情報収集・分析
- 人材マッチング

D：その他スキル
- ハラスメント・コンプライアンス
- デザイン思考
- ICTリテラシー

E：ビジネススキル（プロ）
- 企画・立案
- プロジェクトマネジメント

3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果

2 地域コーディネーターの育成／A:地域コーディネーターの業務・役割の整理

結果

- 地域コーディネーターの業務・役割について可視化することができた。
- 地域コーディネーターに求める業務、多岐にわたることが分かった。
- 無報酬・ボランティアなどで実施できる業務の範疇からは越えていることから、適正な報酬の支払いが必要ではないか。
- 今回の実証では定期業務のみを行っていただいたが、週3～5時間の稼働が必要。その他の業務も行うとなるとより稼働が想定される。

新たな課題

- 多岐に渡る業務を効率的・効果的にこなすことができる人物はどのような人が適任か？
- 今後、平日の部活動の移行も進めていく際には、一般の社会人の勤務との両立は時間的に難しいのではないか。

現状で地域コーディネーターの業務を効率的・効果的にこなせる人物像のイメージを次ページで可視化する。

3. 実証内容とその成果
b.課題に対する取組結果

2 地域コーディネーターの育成／B:地域コーディネーター人材イメージ

取組の目的
- 地域コーディネーターの業務・役割の可視化を行った結果を踏まえ、地域コーディネーターの人材イメージの仮説を構築するため。
- 候補となる人材の一般的なスキル（強み・弱み）を洗い出すことで、どのような研修プログラムを構築する必要があるか検討するため。

取組の実施内容
- 地域コーディネーターの人材イメージの仮説構築
  - 元教員・教員・・・学校の仕組みを理解し、子どもたちのよき理解者
  - 地域資源（PTA役員・総合型地域スポーツクラブ・少年団・文化芸術団体　等）
    ・・・学校・地域のスポーツ文化活動を支える存在
  - 民間事業者（民間のスポーツクラブ等の専門職員）
    ・・・質の高いスポーツ・文化環境を提供

3. 実証内容とその成果
b.課題に対する取組結果

2 地域コーディネーターの育成／B:地域コーディネーター人材イメージ

● 候補となる人材の比較

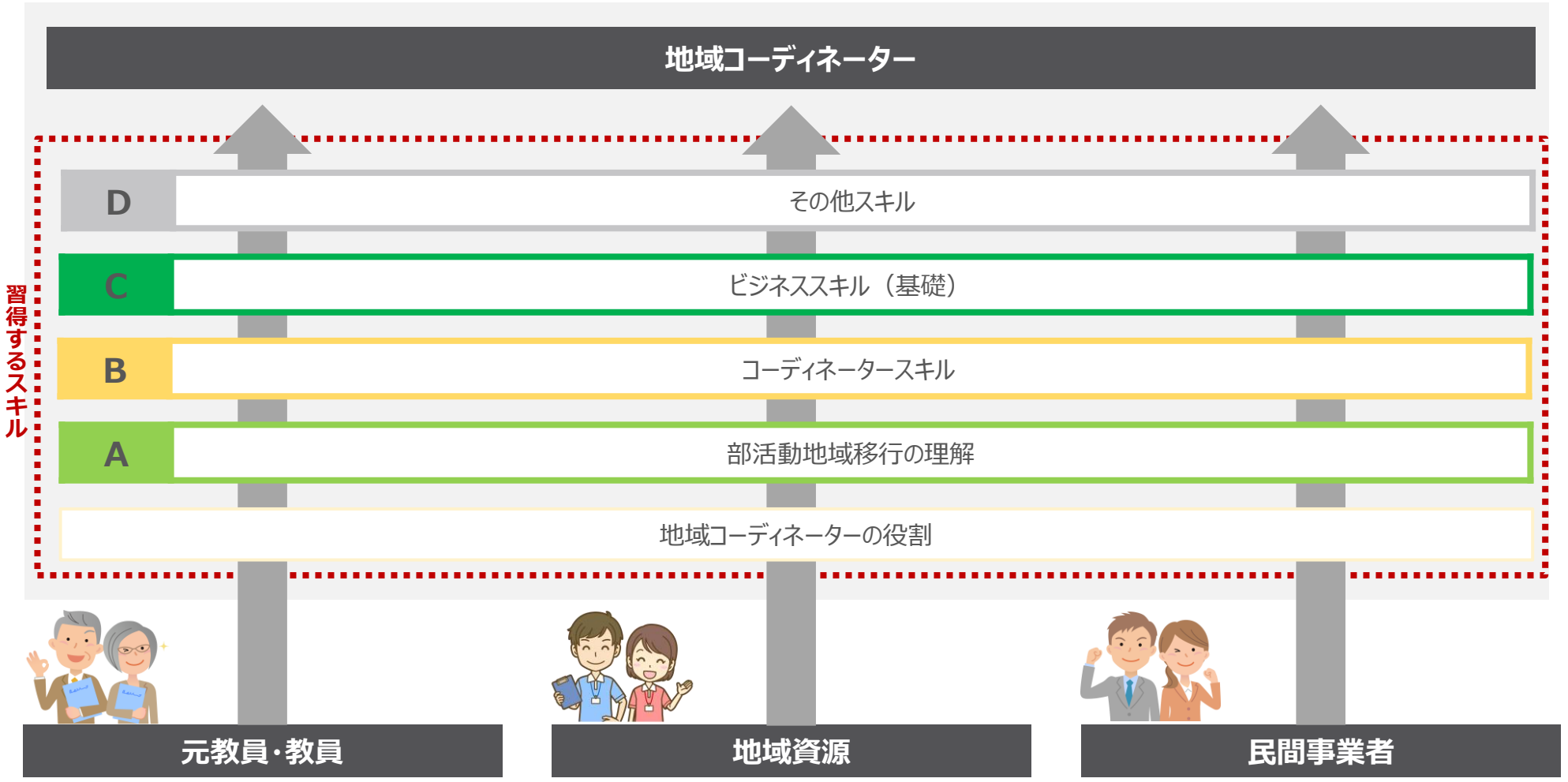
	 元教員・教員	 地域資源	 民間事業者（専門）
学校現場の把握・理解	○	△	△
保護者対応への慣れ	○	△	○
教育的観点	○	△	△
業務の専門性	△	△	○
PC・ICTツールへの対応	△	△	○
報酬が安価	○	△	×
部活動地域移行の理解度	△	△	○
事業・産業化の観点	×	△	○
候補となる人材数	○	○	△

3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果

2 地域コーディネーターの育成／B:地域コーディネーター人材イメージ

地域コーディネーターに必要なスキルの習得を行う研修プログラム構築を行う。対象者によって、研修内容の強度・レベルに差はあるが、いずれの場合にも対応できるプログラムを開発を目指す。



3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果

2 地域コーディネーターの育成／B:地域コーディネーター人材イメージ

結果

- 候補となる人材のスキルについて比較した結果、**現状の学校現場を深く把握する「元教員・教員」が第一候補となり得ることが分かった**。
- ただしコーディネーターとしての専門スキルや業務ツールへの対応、産業化等には懸念がある。
- 専門性と事業性の高い民間事業者を配置することも可能ではあるが、報酬面（財源）等についての課題がある。

新たな課題

- 市内でのニーズは様々で正解は1つではない。
- 地域団体の中身（強み）も選べることが重要
- 生徒たちがスポーツ・文化活動を主体的に学べる環境を整え、提供していくことが重要。
- これらのことを理解しながら、地域の受け皿を運営していく高い倫理観を持った人材を登用し育成していく必要性がある。

3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果

2 地域コーディネーターの育成／C:地域コーディネーター育成プログラムの検討

取組の目的

- 地域コーディネーターの人材イメージについて整理した結果に基づき、育成プログラムの詳細（研修内容）について検討を行う。

取組の実施内容

- 地域コーディネータ育成プログラムの検討
  - 地域コーディネーターに求められるスキル（地域コーディネーター業務の理解・部活動地域移行の理解・コーディネータースキル・ビジネススキル・その他スキル）を体系化

3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果

2 地域コーディネーターの育成／C:地域コーディネーター育成プログラムの検討

- 地域コーディネータ育成プログラムの検討

スキル	詳細
業務の理解	
地域コーディネーターの役割	• さいたま市が求める地域コーディネーターについて
A：部活動地域移行の理解	
国の方針	• 各種計画・提言の把握 • 地域部活動推進の状況（背景・進捗・現状）
さいたま市の方針	• さいたま市の取組み背景及び現状
他地域の状況理解	• 他地域の事例把握と調査
ガイドライン・法令	• 学校部活動及び新たな地域団体活動の在り方等に関する総合的なガイドラインと関連法令等の理解
課題把握	• 国、市、他地域の状況を踏まえたさいたま市の課題把握
B：コーディネータースキル	
リーダーシップ	• グループワーク等による研修（既存研修への活用含む）
コミュニケーション	
保護者対応	
マネジメント	

3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果

② 地域コーディネーターの育成／C:地域コーディネーター育成プログラムの検討

スキル	詳細	
C：ビジネススキル（基礎）		
業務フロー作成･更新	• 業務マニュアルの確認と見直し（必要に応じて作成）/OJT	• 統括団体が指定する研修への参加
資料作成	• 保護者説明会など業務に関わる資料作成/OJT	
コミュニケーションツール	• 業務使用ツールの理解/OJT	
スケジュール管理	• 地域団体運営の進捗管理/OJT	
情報収集･分析	• 市内･市外の各種調査等の集計及び分析/OJT	
人材マッチング	• ニーズにあった人材調整/OJT	
D：その他スキル		
コンプライアンス等	• 指導者･地域団体の指導を行うための基準の把握　※eラーニング活用	
デザイン思考	• デザイン思考基礎	
ICTリテラシー	• 業務使用ツールの理解	
D：その他スキル		
企画･立案	• 事業計画の立案（財源等の確保含む）	
プロジェクトマネジメント	• コーディネーターの育成 • 事業プロデュース	

3. 実証内容とその成果

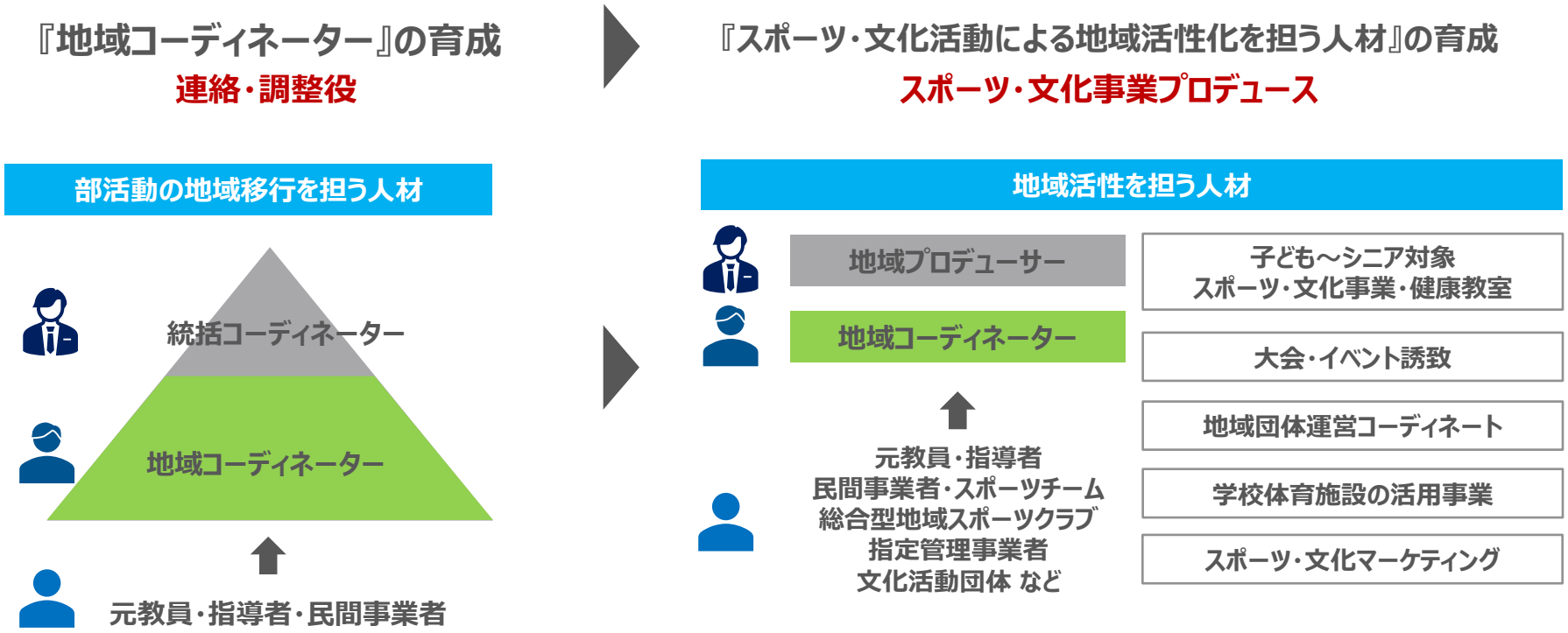
b.課題に対する取組結果

2 地域コーディネーターの育成／C:地域コーディネーター育成プログラムの検討

- 地域コーディネータの目指す姿

部活動地域移行は地域のスポーツ・文化環境整備・充実・発展の契機である。そのため、地域コーディネーターは部活動地域移行の推進だけでなく、スポーツ・文化活動による地域活性を担う人材として育成を行う。
次年度以降にプログラムを実施する場合、対象者を短期的な連絡・調整役としてのコーディネーター配置を目的とせず、将来的に地域スポーツ・文化活動の発展を推進する人材の発掘・育成、地域のスポーツ・文化産業全体の底上げをすることを目的とすることを提案する。

〈スポーツ・文化活動による地域活性化を担う人材育成イメージ〉



3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果

2 地域コーディネーターの育成／C:地域コーディネーター育成プログラムの検討

結果

- 地域コーディネーター育成プログラムの骨子を作成した。
- 検討段階においては地域コーディネーターの目指す姿について、「ここまでやる必要があるのか、難しいのではないか。」と様々な意見も出た。
- 高い目標を設定し上で、プログラムを実施しながらトライ＆エラーを繰り返しながら構築していく必要があるのではないか。

新たな課題

- 今後地域コーディネーターの育成プログラムの主体は誰が担っていくのか。（市、統括団体）
- 地域コーディネーターの育成についても部活動地域移行のビジョンにきちんと明記する必要性
- 民間事業者が統括団体あるいは地域団体を担うことも想定されるが、企業活動上、儲けが出ないと撤退する恐れもある。
- 新たなスポーツ・文化活動は地域コミュニティで支えるといった基盤の上に民間事業者が参入するといった図式も検討する必要がある。

3. 実証内容とその成果
b.課題に対する取組結果

3 指導者・管理者の確保

実証ポイント３（サブテーマ）

指導者・管理者（地域コーディネーター）の確保

- 「地域団体」に登録する、指導者・管理者の確保も必要。現状、教職員の協力なしではクラブの必要指導者数が確保できない。そのため、関係各所と調整し兼職兼業の手続きを実施した上で、次年度以降スムーズに申請できるようフローを作成した。
- 「かたやなぎクラブ」での実証期間
  - 令和4年11月～令和5年1月

- 「かたやなぎクラブ」の実証に協力いただいた指導者の属性
  - 兼職兼業教職員　6名
  - 地域の指導者　4名
  - プロスポーツチーム　1チーム
  - 社会人実業団　1チーム
  - 大学コーチ　1名

＜取組内容＞
A:地域団体への兼職兼業職員の登録と派遣
B:指導者・管理者への報酬の支払い
C:プロスポーツチーム等からの派遣

3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果

3 指導者・管理者の確保／A:地域団体への兼職兼業職員の登録と派遣

取組の目的

- 地域団体において、指導者の登録を確保する必要がある。
- そのため、実際に教職員の兼職兼業手続きを行いながら、効率的な手続き方法について検討した。

取組の実施内容

- 地域団体「かたやなぎクラブ」での兼職兼業に関する手続き（P17兼職兼業フロー参照）
  - 指導を希望する教職員からの希望の聴取　①②
  - 地域コーディネーターが希望を集約し、学校長へ提出　③
  - 学校長は副申（推薦）を添えて、地域コーディネーターに返却　④
  - 地域コーディネーターは統括団体へリストを提出　⑤
  - 統括団体は教育委員会（教職員人事課）へ申請リスト一覧を提出　⑥
  - 教育委員会は教職員宛許可証について課内決裁後、統括団体及び校長へ周知　⑦
  - 統括団体から指導者へ通知　⑧
  - 登録様式（専用フォームもしくは紙）で登録後、業務委託契約を締結　⑨

3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果

3 指導者・管理者の確保／A:地域団体への兼職兼業職員の登録と派遣

- 雇用形態の検証
  - 雇用契約は、保証・責任範囲が明確な反面、労働時間通算の問題がある。
  - 委託契約は・労働時間通算の問題はないが、偽装請負にならないよう工夫が必要。
  - 謝礼の支払いは、現時点でも事例が多く上述の問題はないが、責任の所在や教員の身分等を明確にできない場合にトラブルが想定される。

  →本実証においては、委託契約を締結した。

＜位置づけ＞

- 地方公務員である公立学校の教師等（常勤・非常勤を問わず、事務職員等を含む。）は、
  ①当該教師等が希望する場合
  ②地方公務員法第 38 条や教育公務員特例法第17 条等の規定に基づき
  ③服務を監督する教育委員会 （以下「服務監督教育委員会」という。）の許可を得た場合には、
  兼職兼業を行うことができる
- さいたま市では「教職員の兼職・兼業の取扱いについて」（令和2年3月31日付、さいたま市教育委員会教育長通知）を定め、運用

3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果

3 指導者・管理者の確保／A:地域団体への兼職兼業職員の登録と派遣

結果

- フローの役割分担のとおり、兼職兼業に係る事務を手続きを実施できた。
- 教育委員会側も兼職兼業の許可について前例があったため、スムーズに許可が下りた。
- 本実証では、雇用形態として業務委託契約を締結した。

新たな課題

- 文科省・スポーツ庁・文化庁より発出された「公立学校の教師等が地域団体活動に従事する場合の兼職兼業について」によると、
  - 学校長へ兼職兼業希望先からの依頼状が必要。
  - 教育委員会及び学校は労働時間通算の契約の有無にかかわらず、兼職兼業先の勤務時間も考慮して許可・副申を出さないといけないとなると、教育委員会・学校側の負担が残るとの意見が出た。
  - 雇用契約の場合、労働基準法に規定される法定労働時間（原則として１日について８時間、１週について 40 時間）を超える場合、この超過部分が時間外労働となる。とあり、地域団体が個々の教員の学校での労働時間を把握することは困難であり、割増賃金を地域団体が支払うことは現実的ではない。**つまり、雇用契約は今回の地域移行の契約にはそぐわない。**
  - **雇用契約とみなされないよう、国による法整備や通達等が必要ではないか**。

3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果

3 指導者・管理者の確保／B:指導者・管理者への報酬の支払い

取組の目的

- 指導者と地域コーディネーター（運営管理者）への報酬支払事務について検証を行った。

取組の実施内容

- 報酬支払事務について
  - 統括団体において報酬支払事務手続きについて整理
  - 指導者・地域コーディネーターは、登録様式（専用フォームもしくは紙）に登録し業務委託契約を締結
  - 地域コーディネーターは、月毎に各指導者に対し、勤務状況報告の提出（Excelシートを異用意）を依頼
  - 地域コーディネーターは、各指導者から勤務状況報告の収受後、勤務日等に相違がないか確認のうえ統括団体へ報告
  - 統括団体は、勤務時間に応じた報酬額の計算後、経理担当者より指導者・地域コーディネーターへ支払

3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果

3 指導者・管理者の確保／B:指導者・管理者への報酬の支払い

結果（地域コーディネーターからヒアリング）

- 指導者の勤務状況報告について、（当初用意した）Excelで回答してきた指導者はわずか。
- 期日までに報告の提出がなく、地域コーディネーターの聞き取り等により集めることができた。
  - （教職員の指導者が）忙しくてPC・スマホに向かえない。
  - ICTリテラシーの不足。
  - 学校における情報伝達手段がいまだに紙が主流である

- 報酬支払時の懸念点
  - 指導者との業務委託を結ぶ際に、両者が合意していても雇用契約とみなされる場合がある
  - 源泉徴収の計算や消費税の計算について、任意団体において収益事業を行っている場合には、法人税を納める義務が発生する。
  - マイナンバー取得及び管理事務が必要となる

→以上のことから、**地域団体毎に報酬を支払事務を行うよりも、統括団体等でまとめて実施し方が効率がいいのではないか**

3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果

3 指導者・管理者の確保／C:プロスポーツチーム等からの派遣

取組の目的

- 昨年度のFSでプロスポーツチームなどに指導者派遣を依頼する際のコスト感と負担感の乖離が生じていると報告したが、地域資源であるプロスポーツチーム等をどのように部活動地域移行化と結び付けていくか、昨年度とは別のプロスポーツチーム等と共に再度検証を図った。

取組の実施内容

- 地域団体「かたやなぎクラブ」において、プロスポーツチーム等からの指導者派遣の実施
  - 男女バスケットボールクラブに3X3プロチーム SAITAMA WILDBEARS.EXE（サイタマワイルドベアーズエグゼ）の選手を派遣した。
  - 男女ソフトテニスクラブ・男女バスケットボールクラブ・陸上クラブに日本通運野球部を派遣し、カラダ機能向上教室を実施した。
  - 男女ソフトテニスクラブに法政大学ソフトテニス部コーチを派遣した。

3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果

3 指導者・管理者の確保／C:プロスポーツチーム等からの派遣

＜結果＞

- プロスポーツチーム等からの指導者派遣
  - 3x3 プロバスケットボールチーム「SAITAMA WILDBEARS.EXE（サイタマワイルドベアーズエグゼ）」、社会人野球「日本通運野球部」、法政大学ソフトテニス部より指導者を派遣した。



バスケットボール指導（全５回）
SAICTAMA WILDBEARS



カラダ機能向上教室（全1回）
日本通運野球部

3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果

3 指導者・管理者の確保／C:プロスポーツチーム等からの派遣

＜結果＞

- プロスポーツチーム等からの派遣（ SAITAMA WILDBEARS.EXE ：中村オーナーへヒアリング）
  - 部活動地域移行という地域課題の解決に興味がある。
  - 地域貢献と選手の指導キャリア育成の場として活用していきたい。







杉山選手（写真左）と河本選手（写真右）

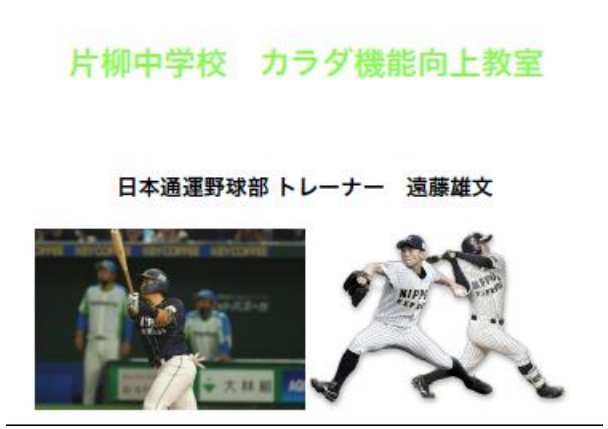
3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果

3 指導者・管理者の確保／C:プロスポーツチーム等からの派遣

＜結果＞

- プロスポーツチーム等からの派遣
  - 男女バスケットボール・陸上・ソフトテニスに対し「カラダ機能向上教室」による指導を実施
  - かたやなぎクラブには野球部はないが、他のスポーツにも通じるものであったことから、参加した生徒からも公表であった。
    - 日本通運野球部は社会貢献活動として、これまでも地元での少年野球教室などを実施









「カラダ機能向上教室」日本通運野球部

3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果

3 指導者・管理者の確保／C:プロスポーツチーム等からの派遣

＜結果＞

- プロスポーツチーム等からの派遣
  - プロスポーツチーム等からの派遣は、通常の指導者よりも費用が掛かる。
  - しかしスポーツチームの求める状況（地域課題の解決、地域貢献、知名度アップ、選手のセカンドキャリア、指導実践の場作りなど）に応じ、安価にもしくは無料で指導者の派遣に応じてくれることもある。
  - 地域団体によってはこのような指導の選択肢も残し、子どもや保護者が選べることがさいたま市の強み。
  - また、指導価格と受益者負担許容額の乖離が昨年度実証から明らかになったが、プロスポーツチームの選手・指導者たちから地域団体のスポーツ指導者が学ぶ機会を創出することで、様々な子どもたちへの波及効果（チームへの愛着、スポーツ実施率・競技力向上、シビックプライドの醸成など）が見込まれる。

3. 実証内容とその成果
b.課題に対する取組結果

4 事業性(≒自走可能性)の確立

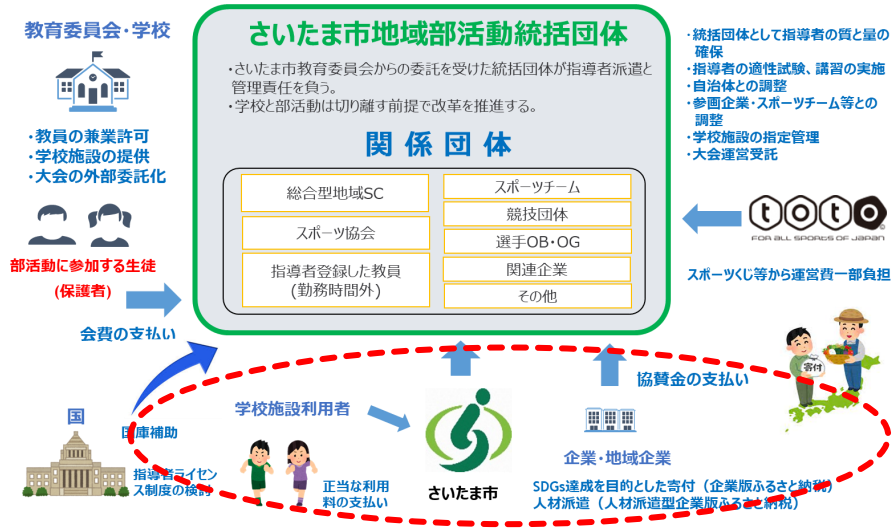
実証ポイント４ （サブテーマ）

事業性(≒自走可能性)の確立

- 子どもたちに持続可能なスポーツ・文化環境を整えていくためには、受益者負担のほかにも様々な収益源を確保していく必要がある。そのため、企業からの協力を取り付けるために ニーズの調査や、学校施設の有効活用により収益が得られないか検討した。

＜取組内容＞
A:自動販売機を活用した収益策の検討
B:企業向けアンケートの設計
C:学校体育施設の民活化事例調査

さいたま市教育委員会の目指す地域移行（イメージ）



3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果

4 事業性(≒自走可能性)の確立／A:自動販売機を活用した収益策の検討

取組の目的

- 学校施設を活用した収益源を検討した。
- 学校施設に自動販売機を設置し、収入の一部を地域移行化した際の市もしくは統括団体の財源に充てられないか検討した。

取組の実施内容

- 自動販売機を活用した収益策の検討
  - さいたま市におけるこれまでの飲料メーカーとの取組調査
  - 現状の公募内容の調査
  - 市内中学校での自販機の設置学校数と自販機数の調査
  - 設置する目的の調査
  - 飲料メーカーヒアリングによる収益策の具体化

3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果

4 事業性(≒自走可能性)の確立／A:自動販売機を活用した収益策の検討

これまでのさいたま市における飲料メーカーとの取組

- 包括連携協定を締結し、市民サービス向上と地域活性化に向けて連携を図っている。

市内中学校での自販機の設置学校数と自販機数の調査

- 自販機を設置している中学校数22校
- 自販機の台数28台
- 【参考】市立中学校数58校



Coca-Cola BOTTLERS JAPAN INC.
コカ・コーラ ボトラーズジャパン株式会社
News Release

2019 年 10 月 30 日

コカ・コーラ ボトラーズジャパン株式会社

埼玉県さいたま市と「包括連携に関する協定」を締結
市民サービスの向上と地域活性化に向け連携

コカ・コーラ ボトラーズジャパン株式会社(本社:東京都港区 代表取締役社長:カリン・ドラガン 以下当社)は、10 月 30 日（水）、埼玉県さいたま市（市長：清水 勇人）と「包括連携に関する協定」を締結しました。

さいたま市では、東京 2020 オリンピック・パラリンピック競技大会の開催をきっかけとして、「市民のみなさまへオリンピックへの機運醸成と次代へのレガシーの創出」を進められています。この協定締結により、当社とさいたま市はパートナーとして、対話を通じた密接な連携を図り、市民サービスの向上及び市域の成長・発展に取り組みます。そして、さらなるオリンピックの機運醸成をはじめとした地域活性化を推進し、スポーツ、文化、芸術の振興、健康増進に関することなど多岐にわたる分野で市民生活向上につながる取り組みを進めてまいります。

当社は、これまでと変わらず「地域密着」と「顧客起点」を経営の原理とし、人々の一生と日々の生活に寄り添い、人生のあらゆる場面において「ハッピーな瞬間とさわやかさを提供する総合飲料企業として、地域へ貢献してまいります。

左から、当社 井上関東営業本部長 井上 豊、さいたま市長 清水 勇人 様

コカ・コーラボトラーズジャパン㈱



大塚製薬株式会社と幅広い分野における包括連携協定を締結しました

このページを印刷する

大塚製薬株式会社と幅広い分野における包括連携協定を締結しました

さいたま市・大塚製薬株式会社
包括連携協定締結式
さいたま市

本市では、企業等と市がそれぞれの資源や特色を活かしながら、多岐にわたる分野において市民サービスの向上と地域の活性化を図ることを目的に包括連携を進めております。

大塚製薬㈱

3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果

4 事業性(≒自走可能性)の確立／A:自動販売機を活用した収益策の検討

現状の公募内容の調査

- さいたま市では「公募による公有財産の自動販売機設置場所の貸付要綱」に基づき、学校施設への設置を認めている。以下が条件。

1. 貸付期間　（期間５年間、更新なし）
2. 貸付料 設置者が提示した入札価格（月額、消費税等抜き）を、貸付期間の月数で乗じた金額を貸付料とします（土地にかかる貸付契約の場合は非課税とします）。
3. 光熱水費及びその他必要経費・自動販売機の設置及び撤去に要する費用は、設置者の負担となります。
4. 貸付面積 使用済容器回収ボックス、電源接続部分及び放熱スペースも貸付面積に含みます。
5. 節電、環境対策、電子マネー対策
6. 災害時の無償提供

3. 実証内容とその成果
b.課題に対する取組結果

4 事業性(≒自走可能性)の確立／A:自動販売機を活用した収益策の検討

設置する目的

- 生徒・教師・学校施設利用者の利便性向上（熱中症対策・災害対策・栄養補給）に設置している学校が多かった。

導入校での 自販機導入した「理由」

熱中症対策		・**水筒だけでは1日もたない** ・**水分補給対策を検討していた**
災害対策		・**災害時の避難所として対策の充実を図りたい**
栄養補給		・**部活後の補食に活用**

3. 実証内容とその成果
b.課題に対する取組結果

4 事業性(≒自走可能性)の確立／A:自動販売機を活用した収益策の検討

【参考】

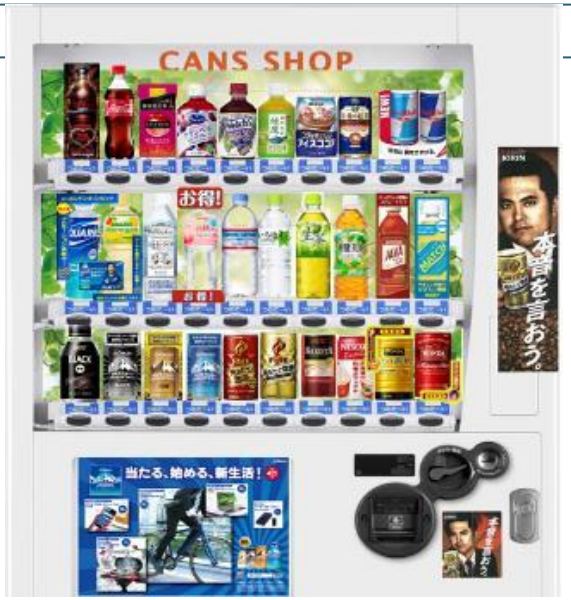
- 設置自販機の例（MIX自販機）
  - メーカーを超えたMIX機1台で人気ブランドをカバー

ミックス自動販売機はナショナルブランド製品のコラボレーションによる弊社オリジナルのベストセレクション自販機です。取扱いメーカーは、人気のメーカーばかり。異なるメーカーの売れ筋商品を品揃えでき、１台の自販機でお客様のニーズをしっかりとカバーできます。

各メーカーの売れ筋商品を
ミックスしたベストセレクション自販機

【MIX機導入のメリット】

1. 1台の自販機で異なるメーカーの売れ筋商品をカバー
2. お客様の幅広い需要に、1台で応えることで、台数を集約可能
3. 新商品や話題の商品もしっかりカバーいたします





3. 実証内容とその成果
b.課題に対する取組結果

4 事業性(≒自走可能性)の確立／A:自動販売機を活用した収益策の検討

飲料メーカーヒアリングによる収益策の具体化

- 設置条件
  - 自動販売機の種類：ミックス自動販売機
  - 販売価格：通常売価の30円引き
  - 販売手数料：販売価格の5%
  - 電気代：飲料メーカー負担
  - 設置工事費：飲料メーカー負担

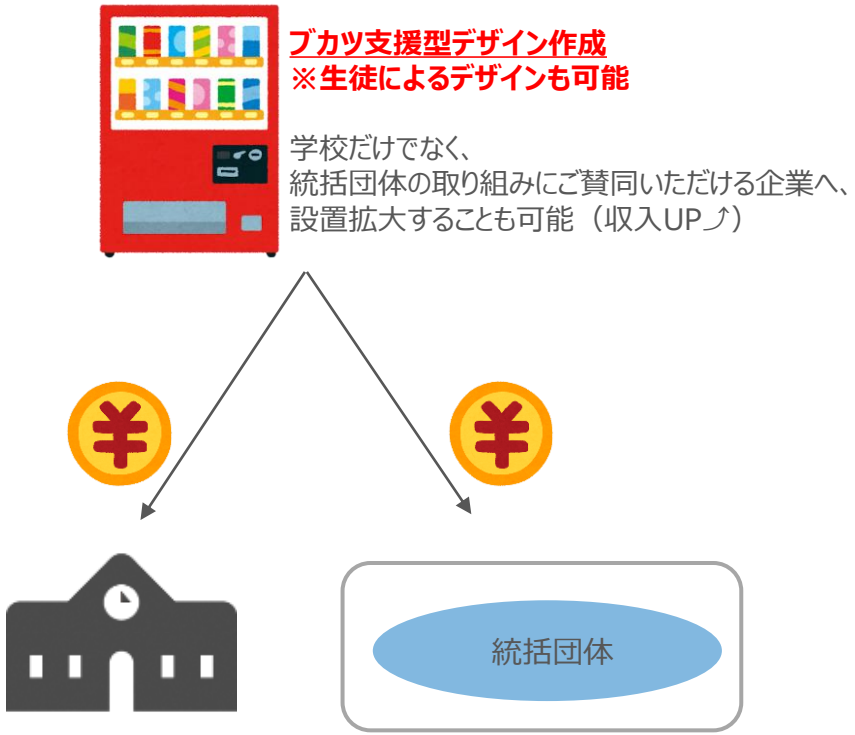


- 手数料収入シミュレーション
  - 年間5,000本の売上の場合　平均価格120円×5,000本×手数料5%＝年間手数料として約30,000円
  - 30,000円×58台（さいたま市の中学校数）　＝174万円/年

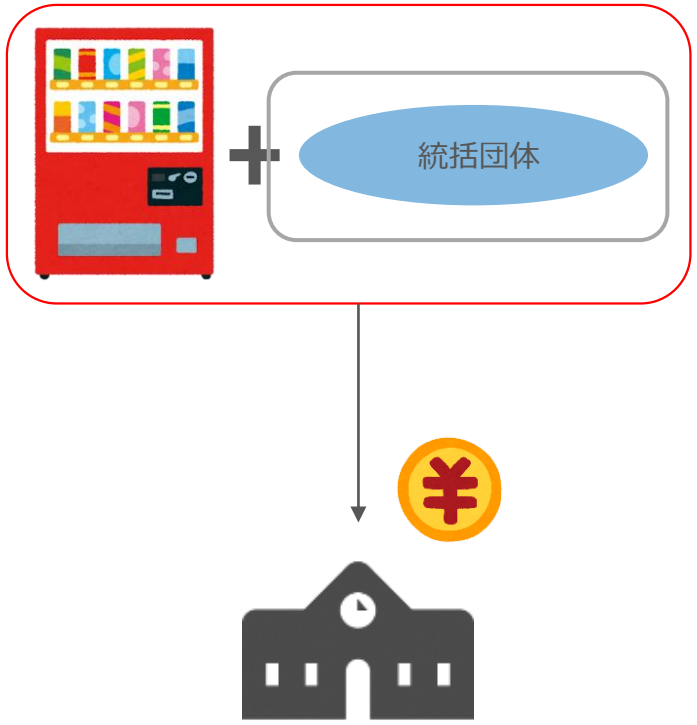
3. 実証内容とその成果
b.課題に対する取組結果

4 事業性(≒自走可能性)の確立／A:自動販売機を活用した収益策の検討

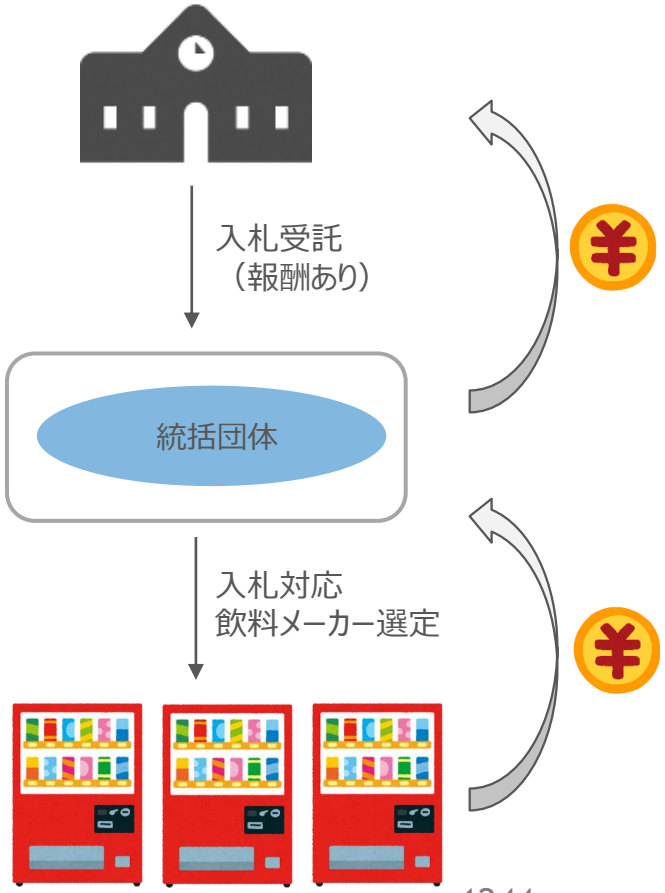
想定されるパターンの検討



①地域部活動支援型自動販売機の活用



②統括団体が飲料メーカーとタッグ



③統括団体が入札業務受託

3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果

4 事業性(≒自走可能性)の確立／A:自動販売機を活用した収益策の検討

結果

- 現状、飲料メーカーからは入札金額（貸付料）の歳入があることが分かった。
- 教育委員会側に報告・提案はしたものの、具体的に事業実施までは至らず。
- 部活動地域移行のための財源確保策として自販機を活用できるかは議論に時間が必要。
- 貸付要項・要領などの修正も必要であることがわかった。

新たな課題（要綱上）

- 設置者決定の方法は一般競争入札
- 入札参加資格に「さいたま市自動販売機設置業者登録名簿制度」に登載する必要あり。

今後行っていきたいと考えていること

- 統括団体に手数料の一部が入ってくる仕組みづくりが可能か。
- 市の歳入にした場合に部活動事業への収入充当が可能か。
- 基金等を活用することで実現可能性があるのか。

3. 実証内容とその成果

アンケートの詳細はappendixに保管

b.課題に対する取組結果

4 事業性(≒自走可能性)の確立／B:企業向けアンケートの設計

＜アンケート実施方法＞

① **目的**	さいたま市内企業による、さいたま市部活動への資金、人材等の提供可能性を把握し、企業との連携に関し、具体的なアクションを検討するため
② **手法**	Microsoft Formsを想定
③ **対象**	さいたま商工会議所所属企業
④ **実施スケジュール**	12月中旬：商工会議所に依頼 1月下旬：アンケート配付 2月10日（金）：回答期限、単純集計、グラフ化、クロス集計
⑤ **回収件数**	38件／約12,000社配布中

3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果

4 事業性(≒自走可能性)の確立／B:企業向けアンケートの設計

＜結果＞

属性

（２）貴社の従業員数は、①～⑤のどれにあてはまりますか？

回答	回答数	割合
①～10人	24	64.9%
②10人超～50人	5	13.5%
③50人超～100人	2	5.4%
④100人超～300人	1	2.7%
⑤300人超～	5	13.5%
総計	37	100.0%

回答いただけた企業は従業員数が10人以下の中小企業が65%を占めた。

3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果

4 事業性(≒自走可能性)の確立／B:企業向けアンケートの設計

＜結果＞ **部活動に関する質問内容**

（４）貴社は、「（仮）さいたま市部活動地域移行推進パートナー」制度に、どのようなメリットがあれば、「（仮）さいたま市部活動地域移行推進パートナー」になってみたいと考えますか？（複数回答可）

市との連携（市の認証等・理念の共有、市への貢献、関係性の向上）に関する回答がいずれも20以上あり、次いで、スポーツや文化活動の普及、教師への負担削減への貢献の順となっている。
「その他」、「わからない」の回答はあったが、「関心はない」はなかった。

◆「その他」の回答は以下のとおり。

学生に対して運動習慣の大切さを講演させて頂きたいです
ママさんたちへの企業・商品アピール
部活動の指導

3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果

4 事業性(≒自走可能性)の確立／B:企業向けアンケートの設計

前ページの回答

（４）貴社は、「（仮）さいたま市部活動地域移行推進パートナー」制度に、どのようなメリットがあれば、「（仮）さいたま市部活動地域移行推進パートナー」になってみたいと考えますか？（複数回答可）

回答	回答数
①市の認証・ロゴマーク付与による広報・宣伝や理念の共有	20
②部活動における貴社の広報・宣伝（子どものユニフォーム等への貴社ロゴマーク掲出など）	11
③部活動統括団体のネーミングライツ購入の権利	2
④部活動に関する大会の冠大会の開催	3
⑤部活動での貴社製品の優先利用（優先購入）	7
⑥貴社へのスポーツ指導者派遣（福利厚生への協力）	4
⑦部活動におけるアンケートや体力測定等の調査による情報収集	7
⑧部活動の種類の維持・増加や質の向上への貢献（当該貢献の社内外へのアピール含む）	13
⑨教師の負担削減への貢献（当該貢献の社内外へのアピール含む）	17
⑩学校設置物（自販機等）への広告掲載・ラッピング	4
⑪学校配布物（給食の献立表・お手紙等）への広告掲載	7
⑫スポーツや文化活動の普及への貢献（当該貢献の社内外へのアピール含む）	19
⑬貴社のESGやSDGsへの貢献（当該貢献の社内外へのアピール含む）	14
⑭さいたま市への貢献（当該貢献の社内外へのアピール含む）	22
⑮さいたま市との関係性の向上、ネットワーク構築	20
⑯その他	3
⑰「（仮）さいたま市部活動地域移行推進パートナー」に関心はない	0
⑱わからない	5
総計	178

3. 実証内容とその成果

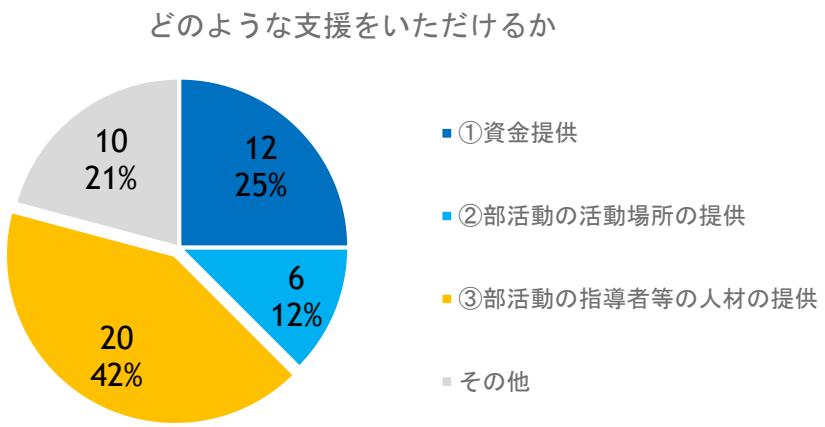
b.課題に対する取組結果

4 事業性(≒自走可能性)の確立／B:企業向けアンケートの設計

＜結果＞

（５）「（仮）さいたま市部活動地域移行推進パートナー」となった場合、部活動に対し、どのような支援をしていただけますか？
（複数回答可）

「部活動の指導者等の人材の提供」が42%を占めた。「資金提供」は25%、「部活動の活動場所の提供」は12%であった。



◆「その他」の回答は以下のとおり。

どのような形でご支援できるか相談しながら決めていきたい
トレーナーの派遣
スポーツのキャリアアップを検討する方への情報提供も行えます
ママさんたちへの文化情報提供
服や用具などの提供
正しい骨格・姿勢から見た、体のケア方法、トレーニング方法、健康講座（運動・栄養・睡眠）等
スポーツ人口を増やすためのスポーツイベントの開催協力
ケガの予防アプリの提供
自動販売機の設置運営（清涼飲料水を提供できる体制創出）、普及活動のサポート、従業員に対しボランティアでの参加啓発など
未定

3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果

4 事業性(≒自走可能性)の確立／B:企業向けアンケートの設計

＜課題及び今後の検討＞

- さいたま市商工会議所に所属の12,000社にアンケートを配布したが、回答はわずか38件にとどまった。
- 原因は、社内で相応に検討しないと回答できない、あるいは一定の権限がある人が回答者でないと回答できないような質問が多かったためと思われる。
- また、部活動の地域移行というトピックがまだまだ社会的認知が進んでいないこと。企業活動とどう結び付けていくのかがアイディアがお互いに揃っていない。
- 回答数が少なかったため、市全体の傾向は把握できなかったものの、前向きな回答をしてきた企業は連携先になりうると思われるため、今後ヒアリングをかけ、さらなるニーズの把握を行うことを検討する。
- ヒアリングの対象もより社会貢献活動を実施している協議会・団体などに実施していくことを検討する。

3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果

4 事業性(≒自走可能性)の確立／C:学校体育施設の民活化事例調査

取組の目的

- 受益者負担のみでは地域団体の運営がままならない。そのため、様々な収益源を模索する必要がある。
- 学校体育施設の貸出による収入獲得については、まずは、現状の「学校体育施設開放事業」の実態を把握した上で、収入獲得可能性について議論をする必要がある。

取組の実施内容

- さいたま市の学校開放の状況整理
  - 学校施設の開放とそれによる収入の状況
  - 市内社会体育施設や民間スポーツ施設等との比較
  - さいたま市の学校施設の修繕費（令和3年度実績）
  - 適正な徴収金額の検討
- 学校体育施設の民活化（指定管理も含む）による収益向上の参考事例の調査
- 学校民活化による収益向上の可能性と課題の検証

3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果

4 事業性(≒自走可能性)の確立／C:学校体育施設の民活化事例調査

＜結果＞（１）さいたま市の学校開放の状況整理　　１）学校施設の開放とそれによる収入の状況

- 体育館は開放はしているものの、利用料金は照明代も含め徴収していない。
- グラウンドは平日夜間は開放していない。利用料金は照明代のみ徴収している。
- 屋外プール、テニスコートは開放していない。
- 収入は照明代のみで年間合計259万円

グラウンドの夜間開放、テニスコートの開放可能性はあるか？

いずれも、照明代だけではなく利用料金を徴収することは可能か？

＜さいたま市立全小中学校の概ねの開放状況＞（小学校　104校、中学校58校）　※ さいたま市立全高等学校（中等教育学校含む）4校は、非開放

開放施設	施設の開放の有無	時間	利用料金	照明代
体育館				
平日	開放	19:00～21:00	0円	－
土日祝日	開放	9:00～21:00	0円	－
グラウンド				
平日	非開放	－	－	－
土日祝日	開放	9:00～17:00または～21:00）	0円	400～800円／時
屋外プール	非開放			
屋内プール	なし			
テニスコート	非開放			
照明代の合計（年間）				2,590千円

3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果

4 事業性(≒自走可能性)の確立／C:学校体育施設の民活化事例調査

＜結果＞　２）市内社会体育施設や民間スポーツ施設等との比較

①社会体育施設の体育館の場合

- 市内公共体育館の場合、２時間利用で概ね5千円前後の利用料金。

利便性や広さ、公益性などを鑑みるとしても、学校体育館の利用料金を、平日夜間　1,000～2,000円程度で設定できないか？

＜さいたま市内公共体育館の利用料金＞　※2時間、一般・学生、全面利用の場合

施設名	施設概要	広さ	料金（円）	条件
浦和駒場体育館	競技場	バスケ2面	5,720	団体、17時以降
大宮体育館	アリーナ	バスケ1面	3,680	12単位、市内
与野体育館	競技場	バスケ１面	4,400	17時以降
浦和西体育館	競技場	バスケ2面	1,700	団体、市内
サイデン科学アリーナ	メインアリーナ	バスケ3面、客席計4,000弱	13,720	団体、空調利用料金別途1時間10,280円
サイデン科学アリーナ	サブアリーナ	バスケ1面	6,180	団体、空調利用料金別途1時間5,140円

3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果

4 事業性(≒自走可能性)の確立／C:学校体育施設の民活化事例調査

＜結果＞　２）市内社会体育施設や民間スポーツ施設等との比較

②社会体育施設のグラウンドの場合

- グランドは、土、芝といった仕様により価格が異なる。
- 学校グラウンドに仕様が近いと思われる山砂敷やクレーの料金は、終日2,000円程度

公益性などを鑑みるとしても、学校グラウンドの利用料金を、2時間1,000円程度で設定できないか？

＜さいたま市内公共グラウンドの利用料金＞

施設名	施設概要	料金（円）	条件
西遊馬公園サッカー場	山砂敷	2,080	全日利用、市内、一般
秋葉の森総合公園サッカー場	天然芝	10,340	全日利用、市内、一般
堀崎公園グラウンド	人工芝	4,280	全日利用、市内、一般
荒川総合運動公園サッカー場	クレー	2,400	午前＋午後料金、市内、一般

3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果

4 事業性(≒自走可能性)の確立／C:学校体育施設の民活化事例調査

＜結果＞　２）市内社会体育施設や民間スポーツ施設等との比較

③民間スポーツ施設のグラウンドの場合

- 人工芝フットサルコートで5,000～6,000円/時であり、公共人工芝サッカー場の全日料金よりも高い。

社会体育施設との料金差が大きすぎるため、学校体育施設にすぐに適用する料金とは考えられないのでは？

＜さいたま市内民間スポーツ施設の利用料金＞

施設名	施設概要	料金（円）	条件
レッズランド	天然芝サッカー場	11,000	メンバー料金、平日昼間１時間料金
	人工芝サッカー場	6,280	会員料金、平日昼間１時間料金
	人工芝フットサル場	3,150	会員料金、平日昼間１時間料金
	テニスハードコート	840	会員料金、平日昼間１時間料金
スポルティーヴォ南与野	人工芝フットサル場	5,000	メンバー料金、平日昼間１時間料金
岩槻フットサルコート	人工芝／フロアーフットサルコート	5,500	メンバー料金、平日昼間１時間料金

3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果

4 事業性(≒自走可能性)の確立／C:学校体育施設の民活化事例調査

＜結果＞　3）さいたま市の学校施設の修繕費（令和3年度実績）

- 1校あたりの学校施設全体の修繕費は、小学校は334万円、中学校は277万円。
- 1校あたりの体育施設の修繕費は、小学校は28万円、中学校は70万円。
- 1校あたりのプールの修繕費は、小学校は17万円、中学校は38万円。

⇒ 1日1～2千円の施設利用料を稼ぎ出せれば、体育施設の修繕費がまかなえる。

⇒ 1日1万円の施設利用料を稼ぎ出せれば、学校全体の修繕費がまかなえる。

＜全市立学校の年間修繕費の状況（令和3年度実績）（千円）＞

施設	小学校（計104校）	（１校あたり）	中学校（計58校）	（１校あたり）
学校施設全体	346,968	3,336	160,931	2,774
うち体育施設	28,740	276	40,485	698
うちプール	17,499	168	22,293	384
＜参考＞照明代　年間歳入総額	1,475	14	1,115	19

3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果

4 事業性(≒自走可能性)の確立／C:学校体育施設の民活化事例調査

＜結果＞　４）適正な徴収金額の検討

- さいたま市では現在、学校開放を行っているのは体育館とグラウンド。今後はテニスコートやプールも公開の対象としてもいいと思われるが、安全や収入と費用の見合い次第か。
- 学校開放で得ているのは、グラウンドの照明代800円／時のみ
- 一方、公共体育館は２時間利用で概ね5,000円前後、グラウンドは全日利用で、2,000～2,500円で貸し出しており、受益者負担の観点からも、学校体育施設から使用料を徴収することに問題はないのではないか。
- 公共体育館、公共グラウンドの料金を参考に、学校体育館及びグラウンドの夜間利用を、それぞれ2,500円（いずれも照明代込み）程度に設定できないか？

課題

- 利用料金の徴収を検討する際に、どのように統括団体の収入にしていくか考える必要がある。

今後取り組んでいきたいと考えていること

- 今回の結果を踏まえ、担当者会議にて継続的に議論を行っていく。

3. 実証内容とその成果

各事例の詳細はappendixに保管

b.課題に対する取組結果

4 事業性(≒自走可能性)の確立／C:学校体育施設の民活化事例調査

＜結果＞（２）学校体育施設の民活化（指定管理も含む）による収益向上の参考事例の調査

１）公立校の場合

- 施設活用や教員の負担軽減等で、一定程度の効果のある事例はあるものの、いずれも大きな収益確保には至っていない。

	生徒と市民による施設の活用（施設複合化を含む）	民間事業者による学校施設管理による教員の負担軽減	施設の有料貸出	部活動の地域移行支援
「（仮称）北海道札幌新定時制高等学校」及び「札幌市立中央幼稚園」整備等事業	○	○	○	×
まんのう町立満濃中学校改築・町立図書館等複合施設整備事業	○	○	○	×
高浜小学校等整備事業	○	○	○	×
県教育委員会・県立浦和高校と浦和スポーツクラブの連携・協働	○	○	○	○
中学校体育施設の有効利活用における中学校、つくば市、つくば FC による取組	○	×	○	○
目黒区立小学校の屋内プールの整備・開放及び学校の施設管理等業務委託	○	○	○	×
福岡市立学校の学校施設開放に関する業務委託を規定し管理運営	○	○	×	×
かほく市立中学校体育館整備・指定管理事業	○	○	○	×
大田原市立黒羽中学校屋内温水プール建設事業	○	○	○	×

3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果

4 事業性(≒自走可能性)の確立／C:学校体育施設の民活化事例調査

＜結果＞（２）学校体育施設の民活化（指定管理も含む）による収益向上の参考事例の調査

２）私立校の場合

- 社会体育施設と比べ、高価格。人口芝グラウンドの１時間料金は、公共施設の全日料金よ高い。
- ただし、ピッチ状態などは、公共グラウンドに比べ良好と思われる。

学校名	貸出施設	料金（円）	条件
オイスカ浜松国際高校（浜松市）	サッカーコート（人工芝）	8,000	１時間、全面。ナイター料金はプラス1,000円/時
	フットサルコート（人工芝）	3,000	１時間、全面。ナイター料金はプラス1,000円/時
旭が丘高等学校（小田原市）	多目的ホール	22,000	全日（夜間除く）、124坪、500人収容
	ホワイエ１（ホールエントランス）	5,000	
	ホワイエ１（ホールエントランス）	5,000	
	人工芝グラウンド	6,000	1時間、全面、夜間照明1000円/時

- 千葉県鴨川令徳高等学校では、撮影等への貸出を行っている。
- その他、以下のような高校はTOEICの試験会場となっており、有料で貸出を行っていると思われる。

茨城県　水戸葵陵高等学校、埼玉県　狭山ヶ丘高等学校、神奈川県　旭丘高等学校、東京都　芝浦工業大学中学高等学校、東京都　日本工業大学駒場高等学校、東京都　成立学園中学・高等学校

3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果

4 事業性(≒自走可能性)の確立／C:学校体育施設の民活化事例調査

＜結果＞ （３） 学校民活化による収益向上の可能性と課題の検証

- さいたま市や、その他の地域の公立の学校活用事例からは、学校施設を一般市民が利用する試みは行われているものの、料金は無料またはごく低廉に押さえられている。
- 一方、私立の学校活用事例では、相応の金額で一般利用者や民間企業に貸し出されていると思われ、そうした貸出が公立校でも可能かどうか、検討の余地はあると思われる。
- ただし、その場合、公共施設の目的外利用にかかる課題があると思われる（次ページ）。

＜学校施設の活用例＞

各種教室	試験会場、留学生向け日本語学校、社会人向けスクール等
給食室・給食センター	社食、ケータリングサービス　等
スポーツ施設（グラウンド・体育館・プール・テニスコート等）	個人、団体、スポーツ事業者等への貸出

※屋内プール・屋内テニスコート・人工芝グラウンド・空調付き体育館等、付加価値の高いスポーツ施設は、貸出可能性が高いと想定される。

公立校の施設貸出における検討の観点

- セキュリティ
- 事故対応
- 適正料金の設定
- 既存利用者対応
- 部活動とのシナジー
- 包括委託の可能性
- 民間事業者の参画条件
- 収益につながるプログラム

3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果

4 事業性(≒自走可能性)の確立／C:学校体育施設の民活化事例調査

＜結果＞

＜公共施設の目的外使用にかかる課題＞

- 各法令等によれば、学校施設は、社会教育その他公共のための利用であれば、目的外使用が許可される。
- 学校のスポーツ施設に関しては、一般のスポーツのための利用に供する利用であれば可能である。
- いずれにせよ、営利を目的とする団体への貸出は想定されていないとみられる。
- また、新たに学校施設を整備する場合などは、例えば給食室や給食センターを社食の提供に活用したり、民間企業のケータリングサービスに活用したりする場合などは、整備の際に国からの補助金（例：学校施設環境改善交付金）が得られないといった課題がある。

3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果

4 事業性(≒自走可能性)の確立／C:学校体育施設の民活化事例調査

課題

（１）さいたま市立学校での利用料金徴収は可能か？

①学校開放事業で、利用者から料金を徴収する場合

・以下の情報を総括すると、少なくとも、「経費にかかる利用料金」の徴収は可能。

・よって、学校開放事業において、利用者から利用料金を徴収することは可能とみられる。

・実際問題の課題は、学校開放事業において、これまでほぼ無料で使用してきた使用者からの反発。国が国民に理解を求め、全自治体が同様に料金徴収に動き出せば解決するとみられる。

- ✓ さいたま市立学校施設使用規則第３条によると、営利を目的とした使用は許可しない
- ✓ ただし、さいたま市財産規則第21条によると、営利を目的とした利用も可能。（学校施設使用規則と相反？）
- ✓ 学校施設使用規則では営利を目的とした使用は許可しないが、収益を上げること自体は禁じられていない。（営利とどう違う？）

②その他、学校施設の貸出により料金を徴収する場合

・さいたま市財産規則第21条によると、営利を目的とした利用が可能である。

・よって、学校がもっと柔軟に貸出を行うことは可能とみられる。

・実際問題の課題は、セキュリティや、貸出に伴う学校側の事務負担とみられる。

3. 実証内容とその成果
c.実証から得られた示唆

ポイント1（メインテーマ）

地域移行の受け皿モデルの１つとして「統括団体」や「地域団体」の仕組みを構築し、「地域団体」の運営体制を整える

- 地域コーディネーターから各指導者へ連絡を取る際（勤務状況報告など）のICTツールの利用にハードルが確認された。
  - 業務効率化にはICTツール利用のコミュニケーションは必要。利用可能な人からツールの利用をお願いする。
  - しかしながら、利用の強要は指導者登録のハードルになる可能性がある。特にアクティブシニア層の指導者たちを取り残さない方法の検討が必要。
  - アクティブシニア層も使いやすいまたは既に使っているICTツールの活用（LINEなど）の導入等も検討する必要がある。

- Google foamを活用した生徒のクラブへの登録は大きな問題はなかったが、課題も残った。
  - 大半の生徒は登録ができたが、数人登録なしでクラブ活動に参加してしまった。
  - 登録後保険加入という手続きをきちんと取らないと、安全管理に関わるため、登録なしでは参加させないよう、きちんと地域コーディネーターと指導者には伝達が必要。

3. 実証内容とその成果
c.実証から得られた示唆

ポイント1（メインテーマ）

地域移行の受け皿モデルの１つとして「統括団体」や「地域団体」の仕組みを構築し、「地域団体」の運営体制を整える

■ PayPay等による参加料金徴収実証はメリットとデメリットが浮き彫りになった。
- PayPay支払いは約半数の世帯が選択。一定のニーズが確認された。
- 約半数が銀行振り込みを選択。電子マネーを利用していない世帯もいる。
- PayPayの場合、返金等の手続きがスムーズ。
- 現状の課題として、個人から企業への支払い記録が直接追えないため、運用でカバーする必要があった。
- PayPay使用料として手数料1.98%（税抜）が必要なため、支払われる金額が多くなればなるほど、PayPay側に支払う金額も多くなる。
- この辺はPayPay社の課題解決（PayPay利用者拡大など）につながる提案を、市・統括団体が行っていくことで、手数料の減額などを交渉できないか。
- PayPayの事業者になるには、法人格が必要。任意団体では難しい。

3. 実証内容とその成果
c.実証から得られた示唆

ポイント1（メインテーマ）

地域移行の受け皿モデルの１つとして「統括団体」や「地域団体」の仕組みを構築し、「地域団体」の運営体制を整える

■ 指導者・地域コーディネーターへの謝金の支払いについて検証していくうえで、課題が確認された。
- 指導者との業務委託を結ぶ際に、両者が合意していても税務署などに雇用契約とみなされるケースがある。**国が**業務委託のテンプレートを示す必要がある。
- 源泉徴収の計算や消費税の計算が必要。
- 税務署報告用にマイナンバーの徴取をしなければならないため、管理者を指定しなければならない。
- 任意団体であっても収益事業を行っている場合には、その収益事業の所得に対して法人税が課税される。収益事業にみなされるケースがある。
- 当初、地域団体内で謝金支払い事務を行えるよう、調整する予定だった。しかし、思った以上に上記のハードルが高く、地域団体内で事務を行うよりも、統括団体や外部委託など、まとめて実施する方が効率がいいことが分かった。

■ 大規模自治体において地域移行を行う際は、集金や支払い業務などの集約することによって効率化できる業務は学校や地域クラブ単位（複数校の集まり）で行うのではなく市全域を扱う統括団体で行うべき
- 集金や支払いに限らず個々の業務をどのレイヤーで行うことが業務の効率化に繋がるのかという視点で考えることが重要

3. 実証内容とその成果
c.実証から得られた示唆

ポイント1（メインテーマ）

地域移行の受け皿モデルの１つとして「統括団体」や「地域団体」の仕組みを構築し、「地域団体」の運営体制を整える

- また、出欠確認や保護者とのコミュニケーションなど、多くの業務はICTの活用によって簡略化ができるので、現場の教員や指導者のデジタル教育もICTの活用と並行して進めていく必要がある

- 市内においても、スポーツ・文化活動に関するニーズは多岐に渡る。各地域ごとにどのような地域移行を望むのか、どのような地域団体に任せるのかなど、生徒・保護者・教師向けにアンケートやヒアリングの手法を使って丁寧に説明を行いマインドチェンジを促していく必要がある。

3. 実証内容とその成果
c.実証から得られた示唆

ポイント2（サブテーマ：メインテーマをバックアップ）

「地域団体」の実務を担当する地域コーディネーターの育成

- 地域移行を進めるにあたり、教育委員会・統括団体・学校・指導団体間の調整を行うコーディネーターが必要
  - 教師経験者が地域コーディネーターの第1候補に上げられつつも、各地域ごとに求めるニーズも違うため、地域コーディネーター像も様々。
  - 地域コーディネーターに必要な知識やコミュニケーション術など育成プログラムによって研修を行っていくことが必要である。

- また、指導者同様人材不足が予想される中でデジタル教育を重点的に指導者同様に行い効率的な業務遂行ができるように支援する必要がある

3. 実証内容とその成果
c.実証から得られた示唆

ポイント３（サブテーマ：メインテーマをバックアップ）

指導者・管理者（地域コーディネーター）の確保

- 地域人材だけでなく兼職兼業の教員の活用なしに指導者の確保は出来ないため、兼職兼業や指導者登録、報酬に関しては一定のテンプレートを国が自治体に対して提示すると良い

- プロスポーツチーム等からの派遣は勿論通常の指導者人件費よりも高いが、チームの求める状況（地域課題の解決に寄与し地域の人々にもっとチームを知ってもらいたい。選手のセカンドキャリアを考え、指導実践の場を作りたい。元々社会貢献活動で無料で教室を実施していた。など）に応じ、安価に派遣に応じていただけることがある。
  - プロスポーツチームも地域移行の「対話の場」に加え、市として目指すべきビジョンを共有したのちにどのような協力体制を築けるのか、関係を構築していく必要がある。

3. 実証内容とその成果
c.実証から得られた示唆

ポイント４ （サブテーマ：メインテーマをバックアップ）

事業性(≒自走可能性)の確立

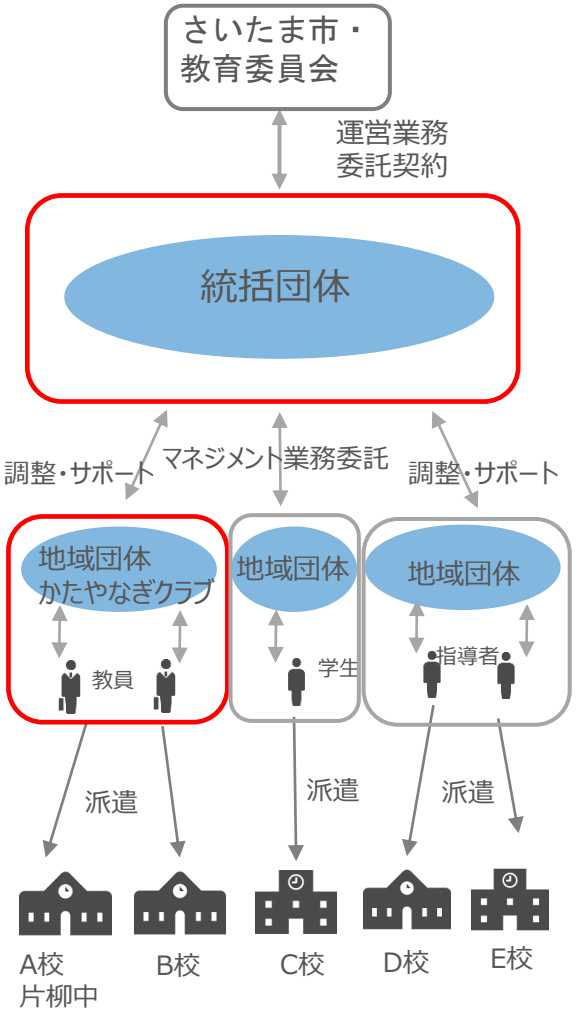
- さいたま市商工会議所に所属の12,000社にアンケートを配布したが、回答はわずか38件にとどまった。また、部活動の地域移行というトピックがまだまだ社会的認知が進んでいないこと、企業活動とどう結び付けていくのかがアイディアがお互いに揃っていない。スポーツが企業に対して持つ価値の掘り起こしと周知をしていく必要がある。

- 学校施設を活用した収益策の検討では、ただ単に学校部活動を地域に移行するための資金稼ぎを目的とするのではなく、子どもだけではなく大人も含む「地域のスポーツ・文化活動」をどのように維持向上していくのか？というビジョンをステークホルダー間で作り上げることが、ファーストステップ。
  - さいたま市においては課題が明確になり、各ステークホルダーも課題解消のアクションを起こそうという機運になりつつある。
  - とはいえ、1自治体で成功したからと言って、他の自治体への波及は困難。
  - 国が国民に理解を求め、全自治体が同様に料金徴収に動き出せば解決するとみられる。

4. 今後の目指す姿

a.本実証を踏まえた目指す姿

「統括団体」、「地域団体」の役割



「統括団体」の役割（全市的なとりまとめ、整合をとる団体）

①「地域団体」の取りまとめ（地域団体間の連携、調整）
②「地域団体」づくりのノウハウの蓄積、提供
③市全体の部活動地域移行状況の進捗管理、全体管理
④地域団体が自走可能となるようなサポート・認定
⑤指導員の募集や研修、指導者同士の情報共有など
⑥市との調整
⑦収益を上げる派生事業の企画
⑧企業等からの寄付・協賛の受付・企画
⑨その他「地域団体」が必要とする支援（会費集金・報酬支払事務等）

「地域団体」の役割（地域の学校教育への協力者や地域の運動指導者の協力の下、地域ごとに特化したミニ統括団体）

①学校とは切り離された組織として、特定の地域に特化する統括団体。
②地域単位での指導者の登録、派遣等を行う。
③地域ごとの部活動地域移行での実行部隊。
④地域団体ごとに地域と学校を結ぶ**「地域コーディネーター」**を置く。
⑤統括団体との連絡調整
⑥兼職兼業許可のリスト作成→統括団体へ
⑦保険加入リスト作成→統括団体へ
⑧学校・生徒保護者・地域の意見を取り入れ、チェック機能を果たすため会議体を形成する
⑨勤務状況報告→統括団体へ

「地域コーディネーター」の役割（地域団体をまとめる事務局長）

①学校・指導者の間に立ち、活動日・場所等の調整
②統括団体との調整（指導者手配・兼職兼業リスト作成・保険加入リスト作成・勤務状況報告等）
③参加者（生徒・保護者等）との調整（会費の徴収案内・団体の説明責任（トラブル対応））
④地域団体安全管理・指導者派遣の管理
⑤地域団体の目標管理・会議体の調整者

4. 今後の目指す姿
b. 目指す姿に向けたロードマップ

2023年度

統括団体による派遣
- さいたま市地域部活動推進事業（休日）
  - モデル校による実践研究
  - 受益者負担について研究
  - 指導者研修
  - 地域コーディネーターの育成
  - 中体連主催大会の在り方検討
  - 前年度出た課題の整理
- 地域団体モデル実証
  - モデル校による実践研究の拡大（休日・平日）
  - 受益者負担あり
  - 受益者負担に関するアンケート調査

2024年度

統括団体による派遣
- さいたま市地域部活動推進事業（休日）
  - 前年度出た課題の整理
- 地域団体モデルの実証
  - モデル校による実践研究の拡大（休日・平日）

2025年度

統括団体による派遣
- さいたま市地域部活動推進事業（休日）
  - 前年度出た課題の整理
- 地域団体モデルの実証
  - モデル校による実践研究の拡大（休日・平日）

2026年度

統括団体による派遣
- さいたま市地域部活動推進事業（休日）
  - 土日の部活動者をすべての学校で統括団体による派遣とする
- 10年後までに様々な形で地域移行化
  - 統括団体に任せる学校
  - 地域団体に任せる学校
  - 民間スポーツチームに任せる学校

4. 今後の目指す姿
c. 事業収支計画（土日祝日のみ）

費用

全体経費合計　883.1百万円
（内訳）
指導者報酬　1,500円／時間相当
（プロスポーツチームや民間企業等を活用する場合はこの限りではない）
- 指導者報酬1人336,600円／年（1,500円×3時間×68日（土日どちらか52日、祝日16日）×1.1（税））を想定。
- 2,000人確保すると仮定すると、**673.2百万円**の見込み
- 指導者交通費　500円×68日×2,000人＝68百万円

地域コーディネーター報酬　1,800円／時間相当
- 地域コーディネーター報酬1人617,760円／年　（1,800円×6時間×52日（週1回勤務）×1.1（税））
- 58人確保すること仮定すると、**35.8百万円**の見込み
- スポーツ安全保険（指導者）1,850円×2000人＝**3.7百万円**
- 法人賠償保険**0.2百万円**
- スポーツ安全保険（生徒）850円×32,000人（中3含む）＝**27.2百万円**
- 研修企画費一式　**20百万円**
- コミュニケーションツール使用料　1,500円×2,000人＝**3百万円**

統括団体運営費　**60百万円**
地域団体運営費　**60百万円**

売上

受益者負担合計　485.8百万円

1人18,000円／年、1,500／月を想定。
21,000人×0.9（1～2年生）参加すると仮定すると、340**百万円**の見込み
11,000人×0.9（3年生）4か月の参加を仮定すると、**59.4百万円**

年会費　3,000円／年
32,000人×0.9参加すると仮定すると、86.4**百万円**の見込み

その他の収入源（市からの充当分）　**54百万円**相当
生活困窮世帯市負担額21,000人（1･2年生）×0.1　**37.8百万円**
生活困窮世帯市負担額11,000人（3年生）×0.1　4か月間の参加を仮定　**6．6百万円**
生活困窮世帯市負担額（年会費）　32,000人×0.1×3,000円＝**9.6百万円**

343.3百万円の赤字
他の収入減を検討する必要あり

appendix

- 企業向けアンケートの結果
- 学校体育施設の民活化（指定管理も含む）による収益向上の参考事例の調査
- 学校体育施設の民活化事例調査

3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果

2 事業性(≒自走可能性)の確立／B:企業向けアンケートの設計

＜アンケート実施方法＞

① **目的**	さいたま市内企業による、さいたま市部活動への資金、人材等の提供可能性を把握し、企業との連携に関し、具体的なアクションを検討するため
② **手法**	Microsoft Formsを想定
③ **対象**	さいたま商工会議所所属企業
④ **実施スケジュール**	12月中旬：商工会議所に依頼 1月下旬：アンケート配付 2月10日（金）：回答期限、単純集計、グラフ化、クロス集計
⑤ **回収件数**	37件／約12,000社配布中

3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果

2 事業性(≒自走可能性)の確立／B:企業向けアンケートの設計

＜結果＞

属性

（１）貴社の資本金は、①～⑤のどれにあてはまりますか？

資本金は1,000万以下の企業が約65%、1,000万円超～5,000万円以下が約19%を占めた。

回答	回答数	割合
①～1000万円	24	64.9%
②1000万円超～5000万円	7	18.9%
③5000万円超～1億円	3	8.1%
④１億円超～3億円	2	5.4%
⑤3億円超～	1	2.7%
総計	37	100.0%

（２）貴社の従業員数は、①～⑤のどれにあてはまりますか？

従業員数は、10人以下の企業が65%を占めた。

回答	回答数	割合
①～10人	24	64.9%
②10人超～50人	5	13.5%
③50人超～100人	2	5.4%
④100人超～300人	1	2.7%
⑤300人超～	5	13.5%
総計	37	100.0%

3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果

2 事業性(≒自走可能性)の確立／B:企業向けアンケートの設計

＜結果＞

（３）貴社の業種について教えて下さい。

（総務省日本標準産業分類参考。農業、漁業、鉱業等はその他扱い）

生活関連サービス業・娯楽業が18.9%、製造業（メーカー）が16.2%、卸売業が10.8%、ほかは10%未満であった。

回答	回答数	割合
①建設業	0	0.0%
②製造業（メーカー）	6	16.2%
③電気・ガス・熱供給・水道業	0	0.0%
④情報通信業	1	2.7%
⑤卸売業	4	10.8%
⑥小売業	1	2.7%
⑦金融業	0	0.0%
⑧保険業	2	5.4%
⑨不動産・物品賃貸業	2	5.4%
⑩宿泊業	0	0.0%
⑪飲食サービス業	0	0.0%
⑫生活関連サービス業・娯楽業	7	18.9%
⑬教育（幼稚園、認定こども園、学校等）	2	5.4%
⑭学習支援業（学習塾等）	1	2.7%
⑮医療	3	8.1%
⑯福祉	0	0.0%
その他	8	21.6%
総計	37	100.0%

◆「その他」の業種は以下のとおり。

人材コンサルタント
指定管理者、ビルメンテナンス
印刷業
医療（療術業：カイロプラクティック）
運送業
スポーツ施設運営、受託事業など
イベント企画/運営等
地域活性化

3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果

2 事業性(≒自走可能性)の確立／B:企業向けアンケ

＜結果＞ **部活動に関する質問内容**

（４）貴社は、「（仮）さいたま市部活動地域移行推進パートナー」制度に、どのようなメリットがあれば、「（仮）さいたま市部活動地域移行推進パートナー」になってみたいと考えますか？（複数回答可）

市との連携（市の認証等・理念の共有、市への貢献、関係性の向上）に関する回答がいずれも20以上あり、次いで、スポーツや文化活動の普及、教師への負担削減への貢献の順となっている。
「その他」、「わからない」の回答はあったが、「関心はない」はなかった。

◆「その他」の回答は以下のとおり。

学生に対して運動習慣の大切さを講演させて頂きたいです
ママさんたちへの企業・商品アピール
部活動の指導

回答	回答数
①市の認証・ロゴマーク付与による広報・宣伝や理念の共有	20
②部活動における貴社の広報・宣伝（子どものユニフォーム等への貴社ロゴマーク掲出など）	11
③部活動統括団体のネーミングライツ購入の権利	2
④部活動に関する大会の冠大会の開催	3
⑤部活動での貴社製品の優先利用（優先購入）	7
⑥貴社へのスポーツ指導者派遣（福利厚生への協力）	4
⑦部活動におけるアンケートや体力測定等の調査による情報収集	7
⑧部活動の種類の維持・増加や質の向上への貢献（当該貢献の社内外へのアピール含む）	13
⑨教師の負担削減への貢献（当該貢献の社内外へのアピール含む）	17
⑩学校設置物（自販機等）への広告掲載・ラッピング	4
⑪学校配布物（給食の献立表・お手紙等）への広告掲載	7
⑫スポーツや文化活動の普及への貢献（当該貢献の社内外へのアピール含む）	19
⑬貴社のESGやSDGsへの貢献（当該貢献の社内外へのアピール含む）	14
⑭さいたま市への貢献（当該貢献の社内外へのアピール含む）	22
⑮さいたま市との関係性の向上、ネットワーク構築	20
⑯その他	3
⑰「（仮）さいたま市部活動地域移行推進パートナー」に関心はない	0
⑱わからない	5
総計	178

3. 実証内容とその成果

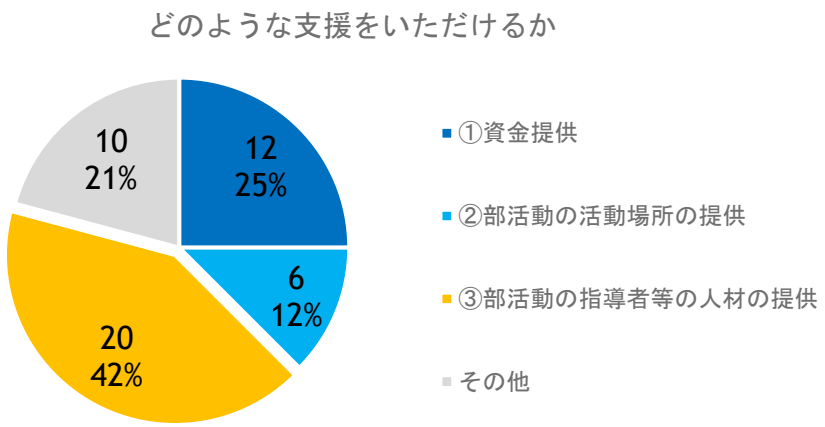
b.課題に対する取組結果

2 事業性(≒自走可能性)の確立／B:企業向けアンケートの設計

＜結果＞

（５）「（仮）さいたま市部活動地域移行推進パートナー」となった場合、部活動に対し、どのような支援をしていただけますか？
（複数回答可）

「部活動の指導者等の人材の提供」が42%を占めた。「資金提供」は25%、「部活動の活動場所の提供」は12%であった。



◆「その他」の回答は以下のとおり。

どのような形でご支援できるか相談しながら決めていきたい
トレーナーの派遣
スポーツのキャリアアップを検討する方への情報提供も行えます
ママさんたちへの文化情報提供
服や用具などの提供
正しい骨格・姿勢から見た、体のケア方法、トレーニング方法、健康講座（運動・栄養・睡眠）等
スポーツ人口を増やすためのスポーツイベントの開催協力
ケガの予防アプリの提供
自動販売機の設置運営（清涼飲料水を提供できる体制創出）、普及活動のサポート、従業員に対しボランティアでの参加啓発など
未定

3. 実証内容とその成果

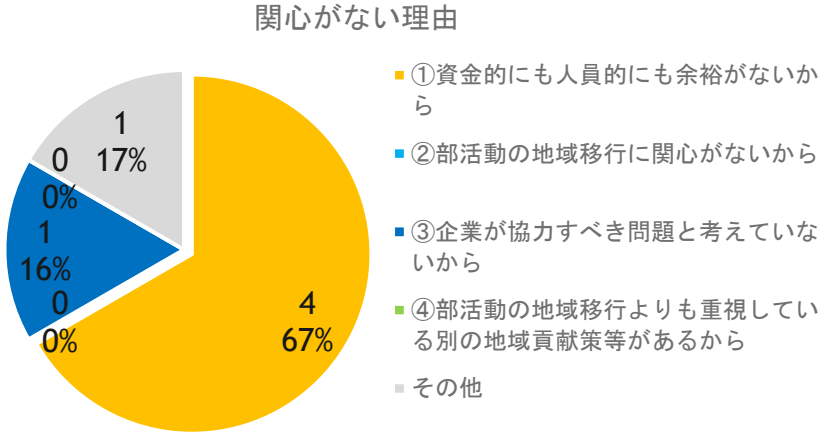
b.課題に対する取組結果

2 事業性(≒自走可能性)の確立／B:企業向けアンケートの設計

＜結果＞

（６）「関心はない」あるいは、「わからない」と回答した理由について教えて下さい。（複数回答可）

「資金的にも人員的にも余裕がないから」が67%、「企業が協力すべき問題と考えていないから」が16%、「部活動の地域移行に関心がないから」と「部活動の地域移行よりも重視している別の地域貢献策等があるから」はいなかった。



◆「その他」の回答は以下のとおり。

中小企業も今の段階で経営はギリギリです。この先の情勢も見えない中で何かの形で見返りと言おうか還元が無いと厳しいと思います

◆「④部活動の地域移行よりも重視している別の地域貢献策等があるから」を選択した場合、具体的にどのような地域貢献策等があるのか、ご教示ください。

回答はなかった。

3. 実証内容とその成果

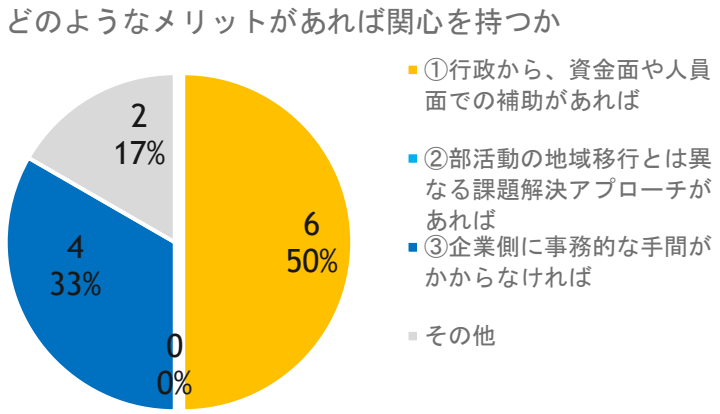
b.課題に対する取組結果

2 事業性(≒自走可能性)の確立／B:企業向けアンケートの設計

＜結果＞

（７）どのようなメリットがあれば、関心を持っていただけますか？（複数回答可）

「行政から、資金面や人員面での補助があれば」が50%、「企業側に事務的な手間がかからなければ」が33%であった。
「部活動の地域移行とは異なる課題解決アプローチがあれば」はいなかった。



◆「その他」の回答は以下のとおり。

会社に具体的なメリットがあれば関心を持つ
全てでしょう。子供の成長教育を求めるのなら、国がしっかりと予算立てて協力を仰ぐべきです

3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果

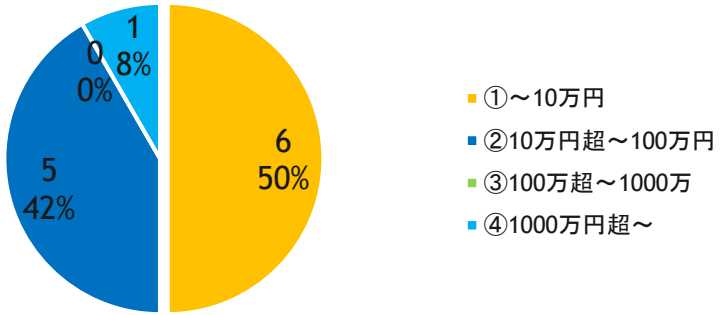
2 事業性(≒自走可能性)の確立／B:企業向けアンケートの設計

＜結果＞

（８）資金提供の金額目安（年額）を教えてください。
（11.で「①資金提供」と回答した方のみお答えください）

「～10万円」が50%、「10万円超～100万円」が42%、
「1000万超～」が8%であった。

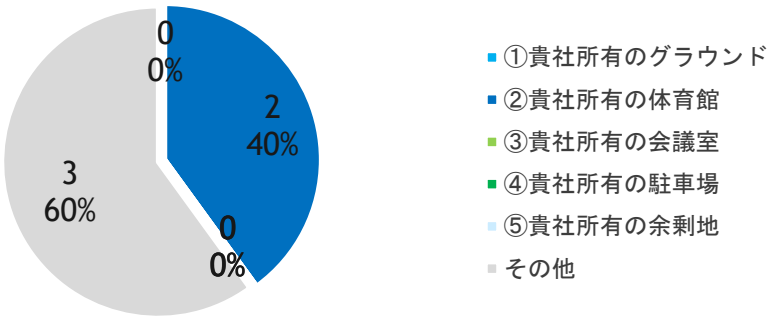
資金提供の金額目安（年額）



（９）提供が可能な具体的な活動場所を教えてください。
（11.で「②部活動の活動場所の提供」と回答した方のみお答えください）

「貴社所有の体育館」の回答があった。

提供可能な活動場所



◆「その他」の回答は以下のとおり。

トレーニングジム施設
レンタルスペース
ダンススタジオ　音楽スタジオ

3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果

2 事業性(≒自走可能性)の確立／B:企業向けアンケートの設計

＜結果＞

（10）指導者等の提供が可能な具体的な種目を教えてください。
（例：野球、吹奏楽、演劇）
（11.で「③部活動の指導者等の人材の提供」と回答した方のみお答えください）

様々な種目に関する提案があったが、特に多かったのは、サッカー、バスケット、ラグビーであった。

回答	回答数
アメフト	2
ゴルフ	1
サッカー	5
ダンス	1
バスケット	5
バレーボール	3
ラグビー	4
卓球	1
野球	3
陸上	3
競技ダンス	1
空手	1
剣道	2
柔道	1
吹奏楽	1
軽音楽	1
映像制作	1
その他ボール競技全般	1
スポーツ全種目	1
総計	38

3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果

2 事業性(≒自走可能性)の確立／B:企業向けアンケートの設計

＜課題及び今後の検討＞

- さいたま市商工会議所に所属の12,000社にアンケートを配布したが、回答はわずか37件にとどまった。
- 原因は、社内で相応に検討しないと回答できない、あるいは一定の権限がある人が回答者でないと回答できないような質問が多かったためと思われる。
- 回答数が少なかったため、市全体の傾向は把握できなかったものの、前向きな回答をしてきた企業は連携先になりうると思われるため、今後ヒアリングをかけ、さらなるニーズの把握を行うことを検討する。

3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果

2 事業性(≒自走可能性)の確立／B:企業向けアンケートの設計

＜参考＞アンケート質問票

回答者の情報：

会社名*
回答ご担当者の所属
回答ご担当者のお名前
回答ご担当者の電話番号
回答ご担当者のメールアドレス

属性：

（１）貴社の資本金は、①～⑤のどれにあてはまりますか？ *

①～1000万円　②1000万円超～5000万円　③5000万円超～1億円
④１億円超～3億円　⑤3億円超～

（２）貴社の従業員数は、①～⑤のどれにあてはまりますか？ *

①～10人、②10人超～50人　③50人超～100人　④100人超～300人
⑤300人超～

（３）貴社の業種について教えて下さい。 *

① 建設業
② 製造業（メーカー）
③ 電気・ガス・熱供給・水道業
④ 情報通信業
⑤ 卸売業
⑥ 小売業
⑦ 金融業
⑧ 保険業
⑨ 不動産・物品賃貸業
⑩ 宿泊業
⑪ 飲食サービス業
⑫ 生活関連サービス業・娯楽業
⑬ 教育（幼稚園、認定こども園、学校等）
⑭ 学習支援業（学習塾等）
⑮ 医療
⑯ 福祉
⑰ その他（　　）
（総務省日本標準産業分類参考。農業、漁業、鉱業等はその他扱い）

3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果

2 事業性(≒自走可能性)の確立／B:企業向けアンケートの設計

＜参考＞アンケート質問票

部活動に関する質問内容：

（４）貴社は、「（仮）さいたま市部活動地域移行推進パートナー」に、どのようなメリットがあれば、「（仮）さいたま市部活動地域移行推進パートナー」になってみたいと考えますか？（複数回答可） *

① 市の認証・ロゴマーク付与による広報・宣伝や理念の共有
② 部活動における貴社の広報・宣伝（子どものユニフォーム等への貴社ロゴマーク掲出など）
③ 「さいたま市地域部活動統括団体」のネーミングライツ購入の権利
④ 部活動に関する大会の冠大会の開催
⑤ 部活動での貴社製品の優先利用（優先購入）
⑥ 「さいたま市地域部活動統括団体」から貴社へのスポーツ指導者派遣（福利厚生への協力）
⑦ 部活動におけるアンケートや体力測定等の調査による情報収集
⑧ 部活動の種類の維持・増加や質の向上への貢献（当該貢献の社内外へのアピールを含む）
⑨ 教師の負担削減への貢献（当該貢献の社内外へのアピールを含む）
⑩ 学校設置物（自販機等）への広告掲載・ラッピング
⑪ 学校配布物（給食の献立表・お手紙等）への広告掲載
⑫ スポーツや文化活動の普及への貢献（当該貢献の社内外へのアピールを含む）
⑬ 貴社のESGやSDGsへの貢献（当該貢献の社内外へのアピールを含む）
⑭ さいたま市への貢献（当該貢献の社内外へのアピールを含む）
⑮ さいたま市との関係性の向上、ネットワーク構築
⑯ その他（　　）
⑰ 「（仮）さいたま市部活動地域移行推進パートナー」に関心はない
⑱ わからない

3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果

2 事業性(≒自走可能性)の確立／B:企業向けアンケートの設計

＜参考＞アンケート質問票

（５）「（仮）さいたま市部活動地域移行推進パートナー」となった場合、部活動に対し、どのような支援をしていただけますか？（複数回答可）
（前問で①～⑯のいずれかに回答した方のみお答えください）

①資金提供　②部活動の活動場所の提供　③部活動の指導者等の人材の提供　④その他（　　）

（６）「関心はない」あるいは、「わからない」と回答した理由について教えて下さい。（複数回答可）
（前問で「⑰「（仮）さいたま市部活動地域移行推進パートナー」に関心はない」または「⑱わからない」と回答した方のみお答えください）

①資金的にも人員的にも余裕がないから
②部活動の地域移行に関心がないから
③企業が協力すべき問題と考えていないから
④部活動の地域移行よりも重視している別の地域貢献策等があるから。またその場合、具体的にどのような地域貢献策等があるのか、ご教示ください。
⑤その他（　　）

（７）どのようなメリットあれば、関心を持っていただけますか？（複数回答可）
（前問で「⑰「（仮）さいたま市部活動地域移行推進パートナー」に関心はない」または「⑱わからない」と回答した方のみお答えください）

①行政から、資金面や人員面での補助があれば
②部活動の地域移行とは異なる課題解決アプローチがあれば
③企業側に事務的な手間がかからなければ
④その他（　　）

（８）資金提供の金額目安（年額）を教えてください。
（どのような支援をいただけるかで、「①資金提供」と回答した方のみお答えください）

①～10万円　②10万円超～100万円　③100万円超～1000万円
④1000万円超～

3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果

2 事業性(≒自走可能性)の確立／B:企業向けアンケートの設計

＜参考＞アンケート質問票

（９）提供が可能な具体的な活動場所を教えてください。
（どのような支援をいただけるかで、「②部活動の活動場所の提供」と回答した方のみお答えください）

①貴社所有のグラウンド　②貴社所有の体育館　③貴社所有の会議室
④貴社所有の駐車場　⑤貴社所有の余剰地　⑥その他
（　　）

（10）指導者等の提供が可能な具体的種目を教えてください。
（例：野球、吹奏楽、演劇）
（どのような支援をいただけるかで、「③部活動の指導者等の人材の提供」と回答した方のみお答えください）

「（仮称）北海道札幌新定時制高等学校」及び「札幌市立中央幼稚園」整備等事業（北海道札幌市）

中心市街地の公有地を活用し、定時制高校と幼稚園を複合施設として整備。
民間のアイデアを活用し、教職員の負担軽減と地域の要望による施設活用を実現した事例

概要

移転した小学校跡地に、午前・午後・夜間の三部制と単位制を取り入れた新しいタイプの定時制高校と、「研究実践園」としての機能と実績を持つ幼稚園を合築*させ、整備したもの。　＊高校施設に間借りする形式
PFI手法で整備し、平成22年４月に開校した。
施設の設計、建設、維持管理、運営（食堂）をPFI事業者が一体で実施。

事業データ

活用制度	PFI-BTO方式（サービス購入型）
施設概要	札幌市立札幌大通高校・札幌市立中央幼稚園 敷地面積　約11,611㎡ 延床面積　約10,000㎡ ・市立札幌大通高校（約9,200㎡） 高校校舎：地上５階建、屋内運動場　地上２階建 ・市立中央幼稚園（約800㎡）：平屋建
事業期間	平成19年10月～令和４年３月31日（約14年６か月）
事業費	事業者落札金額：約31億円（税抜）
事業費 調達方法	施設整備費の一部に安全・安心な学校づくり交付金（幼稚園）約77百万円　を活用
VFM	12%（特定事業の選定時）
事業 スキーム	定時制高校の設計・建設・維持管理・運営（食堂）と、幼稚園舎整備をSPCに委託。 学校運営、幼稚園運営は市直営。高等学校校舎内の市民開放スペースの維持管理もSPCが担当。
施設貸出状況	貸出対象施設、貸出時間、料金とも不明

施設外観



高校グランドで遊ぶ園児



教職員の業務効率や施設活用の状況

- 施設の日常的な細かな修繕などの業務をSPCに一括して任せられることで、修繕等に迅速に対応できるようになった。また、学校現場の事務手続きが簡略化し、教員が本来の教育的業務に注力することが可能となった。
- 地域の要望を受け、高校の一部を市民開放スペースとして多目的スペース、トレーニング室、作法室等を設置し、高校での利用がない時間帯に一般開放を実施。このスペースの予約受付業務はSPCが担っている。
- 高校のグラウンドが園庭と隣接していることから、高校の授業がない時には、園児が広いグラウンドで遊ぶことが可能となっている。また、高校生と幼稚園児との交流もある。

出所：「文教施設における多様なPPP／PFI事業等の事例集」より抜粋、まとめ

まんのう町立満濃中学校改築・町立図書館等複合施設整備事業（香川県まんのう町）

中学校の建替えに合わせて町民体育館及び図書館を新たに整備。
学校の維持管理のみならず、町内公共施設の保守点検等の業務もPFI事業者が実施し、維持管理を効率化した事例

施設外観



施設概要図



概要

中学校の建替えに合わせて町立図書館と町民体育館を新たに整備し、維持管理・運営する事業。
併せてすべての町立小学校への情報教育システム導入と、町内の約60の公共施設の保守点検等の業務もPFI 事業者が実施する。町民体育館は、中学校の授業等でも使用されている。

事業データ

活用制度	中学校及び町民体育館　PFI-BTO方式（サービス購入型） 町立図書館 PFI-BOT方式（サービス購入型）
施設概要	まんのう町立満濃中学校・町立図書館・町民体育館 敷地面積　約39,371㎡ 延床面積　約13,266㎡ ・中学校：地上 2 階建 延床面積 11,031㎡ ・町民体育館：地上 2 階建　延床面積 1,213㎡ ・図書館：平屋建　延床面積 1022㎡
事業期間	平成23年8月～令和20年 3 月（約27年）
事業費	契約金額：約 81億円（税込）
事業費 調達方法	施設整備費のうち、学校の危険改築、不適改築、屋外教育環境整備、単独校調理場整備の補助金（学校施設環境改善交付金）等を活用 国の補助金：約 855 百万円 地方債：約 1,459 百万円 の他、一般財源
VFM	約8.14%（特定事業の選定時）　約19.81%（契約時）
事業 スキーム	中学校と町立図書館・体育館の設計・建設、維持管理、図書館と体育館の町民利用部分の運営、併せて町内公共施設の法定保守点検業務を一括してSPCと事業契約を締結。
施設貸出状況	貸出対象施設：体育館（トレーニングルーム、スタジオ、武道館、アリーナ） 貸出時間：15時～22時（火曜日休館）、料金：トレーニングルームは250円/日

教職員の業務効率や施設活用の状況

- 町民体育館は、中学校の部活動終了後から午後10時までは、町民スポーツセンターとして活用され、町民の健康増進に役立っている。
- 町内には、1,000 人規模で人が集まる場所がなかったところ、町民体育館を設置することで、休日には中学生の部活動大会や、地域のスポーツクラブによる大会等が開催されるようになり、人の集まる場所となっている。
- 中学校、町立図書館、体育館の整備・維持管理・運営のほか、庁舎、学校、公民館等約60施設の法定保守点検業務をPFI事業に含めることにより、町職員の事務業務が削減された。

出所：「文教施設における多様なPPP／PFI事業等の事例集」より抜粋、まとめ

高浜小学校等整備事業（愛知県　高浜市）

総合型地域スポーツクラブが学校施設の貸出事業を実施することで、学校施設が市民に活用され、クラブは教室を展開したり収入源を獲得したりしている事例

概要

高浜小学校の建て替えに伴い、小学校を「まちづくりの拠点施設」、「地域の交流拠点づくり」、「避難所機能の確保」をコンセプトに、地域交流施設として整備。

校舎などを解体撤去し、小学校校舎、メインアリーナ、サブアリーナ、児童センター、高浜公民館などの地域交流施設も一体的にPFI-BTO方式で整備。

学校施設のうち、特別教室（音楽室、家庭科室、多目的室）やメインアリーナは一般市民にも開放。

総合型地域スポーツクラブ「NPO法人たかはまスポーツクラブ」が高浜市地域交流施設委託事業を受託。

事業データ

活用制度	PFI-BTO方式、総合型地域スポーツクラブによる施設管理
施設概要	高浜市立高浜小学校　校舎面積　約6,760㎡　　体育館面積　約2,329㎡ ・小学校校舎：地上3階建 ・体育館（メインアリーナ）、サブアリーナ、児童センター、公民館
事業期間	平成30年1月～令和3年３月31日（約3年3か月）
事業費	事業者落札金額：約44億円（税抜）
VFM	16.4%（落札者決定時）
事業 スキーム	小学校の校舎建て替えに伴い、校舎、メインアリーナ、サブアリーナ、児童センター、高浜公民館などの地域交流施設を整備。落札者は、以下の通り。 代表企業：㈱近藤組　構成企業：㈱浦野設計、サンエイ㈱、都築建設工業㈱、㈱西三河エリアワン　協力企業：㈱アイホー 名古屋支店、㈱豊田自動織機 共和工場 「NPO法人たかはまスポーツクラブ」が高浜市地域交流施設委託事業を受託。
施設貸出状況	貸出対象施設：体育館（メインアリーナ）、音楽室、家庭科室、多目的室 貸出時間：平日・土 19：00～22：00　　日・祝日　9：00～22：00 **料金：体育館 1,760円/時、音楽室・家庭科室 350円/時、多目的室 440円/時**

校舎外観



施設図



教職員の業務効率や施設活用の状況

- 「NPO法人たかはまスポーツクラブ」が、施設予約の管理や教室を実施している。
- スポーツクラブの事務所は交流施設内に設置。

出所：「高浜小学校等整備事業」等より抜粋、まとめ

県教育委員会・県立浦和高校と浦和スポーツクラブの連携・協働（埼玉県さいたま市）

総合型スポーツクラブが、埼玉県教育委員会・県立浦和高校と連携することで、学校体育施設が市民に活用されている事例。年齢や性別を問わず、一緒にスポーツを楽しめる機会を提供

概要

NPO法人浦和スポーツクラブ（埼玉県さいたま市）が、埼玉県教育委員会、埼玉県立浦和高校と連携・協働。

平成19年度から毎週土曜日の夜　（19時～21時）に浦和高校のグラウンドと体育館をクラブが一括して借受けている。

クラブ会員に限らず地域住民の誰もが参加でき、サッカー、バドミントン、卓球等のスポーツを楽しめる「星空スポーツ広場」を開催している。

事業データ

活用制度	総合型地域スポーツクラブ活動支援事業
施設概要	埼玉県立浦和高校　敷地面積　約●●㎡　校舎延床面積　約11,493㎡ 体育館延床面積　約1,731㎡
事業スキーム	高校のグラウンドと体育館を総合型地域スポーツクラブ「浦和スポーツクラブ」が一括して借り受け。 スタッフはボランティア。 参加費は照明代や保険、用具費に充当している。
施設貸出状況	貸出対象施設：グラウンド、体育館 貸出時間：土日19時～21時 **料金：サッカー 小中学生100円/2時間、高校生以上200円/2時間** **バドミントン 1名300円/2時間**

スポーツ広場の様子



学校の部活動に加えて星空スポーツ広場にも参加する子供たち



子供から大人までが一緒にバドミントンを楽しんでいる様子

教職員の業務効率や施設活用の状況

- 1人でも、家族や友人と一緒でも参加でき、年齢や性別を問わず気軽にスポーツを楽しめる。
- 高校の部活動の時間を調整して貸し出している。スタッフはボランティアスタッフで、高校の教職員はいない。

出所：NPO法人浦和スポーツクラブ　HP
スポーツ庁「総合型地域スポーツクラブ関係データ・事例集」より抜粋、まとめ

中学校体育施設の有効利活用における中学校、つくば市、つくば FC による取（茨城県つくば市）

中学校とつくば市と総合型地域スポーツクラブが協働・融合し、運動部活動支援体制を構築。教員の負担を軽減した事例

概要

谷田部東中学校では、2018 年より、部活動改革として、洞峰地区文化スポーツ推進協会「DOHO Cultural & Athletics Academy（DCAA ）」という市民団体スポーツクラブを、保護者と学校とつくば FC で設立。

DCAA は、教員の負担により運営される部活動の時間を減らし、代わりに希望者に対して、DCAA が派遣した指導者による運動プログラムを提供している。

事業データ

活用制度	総合型地域スポーツクラブによる部活動指導
施設概要	つくば市立谷田部東中学校 敷地面積　約30,158㎡　延床面積　約8,813㎡
事業 スキーム	事務局は総合型地域スポーツクラブ「つくばFC」に委託。 つくばFCは、学校行事、部活動で使用しない時間に学校に許可をとり、スポーツプログラムを実施。 平日夜間でも活動できるように照明設備を設置。 受益者負担の試験的な導入を実施。
施設貸出状況	貸出対象施設：グランド、テニスコート 貸出時間：1回2時間 **会費：週1コース500円、週2コース700円** ※テニスプログラムのみ

活動の様子



教職員の業務効率や施設活用の状況

- 今まで顧問一人が担当していた部活動を、多人数の輪番制にすることで教員負担を一定軽減できる。
- 利用者の目線では、特に体育館利用は、備品も整っていて使いやすく、学区に住む方にとっては使いやすい環境。
- 照明を設置することにより、より長く効率的に夕方の練習をすることができるようになった

出所：NPO 法人つくばフットボールクラブ
令和3年度スポーツ庁委託事業　ポーツスペース・ボーダレスプロジェクト（学校体育施設の有効活用推進事業）報告書より抜粋、まとめ

目黒区立小学校の屋内プールの整備・開放及び学校の施設管理等業務委託（東京都　目黒区）

小学校の屋内プールを地区プールとして地域に開放。
施設管理等を業務委託し、学校運営の負担を軽減した事例。

概要

目黒区立碑小学校の老朽化した校舎を改築する際に、周辺地域にはなかった屋内プールを整備。
併せて、地域に必要な区の出張所等を整備。
業務受託者がプールを管理。また、学校施設全体の保守点検業務も併せて受託。

事業データ

活用制度	プール管理及び学校施設全体の保守点検業務の業務委託
施設概要	目黒区立碑小学校 延床面積　約7,830㎡ ・地区プール　1,462㎡ ・目黒区出張所・地域包括支援センター（約500㎡） ・地域防災用備蓄倉庫（約51㎡）
事業 スキーム	小学校敷地内に目黒区主張所・地域包括センターと地域防災用備蓄倉庫を整備。 小学校の屋内プールを地区プールとして地域に開放。 施設管理は業務委託とし、学校側の負担を軽減。
施設貸出状況	貸出対象施設：屋内プール 貸出時間：9時～22時 **料金：大人400円/2時間以内** **中学生以下200円/2時間以内**

施設外観



屋内プール



教職員の業務効率や施設活用の状況

- 学校開放時の管理負担の軽減に繋がっている
- 児童と施設利用者の動線の分離により、防犯性を確保している
- 高機能な屋内プールは、地域住民の利用にも供しており、また、特色ある学校の教育活動も可能となっている

出所：文部科学省「学習環境の向上に資する学校施設の複合化の在り方について」より抜粋、まとめ

福岡市立学校の学校施設開放に関する業務委託を規定し管理運営（福岡県　久留米市）

市立学校施設の開放に関する規則において、総合型地域スポーツクラブに開放業務の委託を規定。スポーツクラブが学校開放の管理運営を行っている事例

概要

NPO法人ウェブスポーツクラブ21西国分が、市立西国分小学校と諏訪中学校の学校施設開放事業に係る管理運営業務を、久留米市から受託。

施設利用の日程調整や利用者への指導等の権限を有している。

クラブでは毎月第1月曜日に調整会議を開き、利用団体や学校との情報共有等に努めている。

事業データ

活用制度	総合型地域スポーツクラブによる施設の管理運営
施設概要	・久留米市立西国分小学校 延床面積　約7,020㎡ ・久留米市立諏訪中学校 延床面積　約8,557㎡
事業スキーム	久留米市が学校開放に係る管理運営業務をスポーツクラブに委託 クラブは利用調整や情報共有の場として運営 開放校の教頭、各登録団体の代表者、まちづくり（校区コミュニティ団体）の代表者委員会の代表者で施設開放委員会を設置
施設貸出状況	貸出対象施設：体育館、グラウンドおよび武道場 貸出時間：9時～22時 **料金：無料**

施設内部



教職員の業務効率や施設活用の状況

- 学校からは教頭等の管理職が毎月の調整会議に出席するが、調整会議の準備や進行はクラブが実施。利用調整や利用者への指導もクラブが実施しており、学校の負担は比較的軽い。
- 掃除や備品の修理等もクラブが率先して実施することで、学校との信頼関係を構築。例えばクラブが使用後の現状復帰等を条件に学校と協議し、学校行事前後の利用不可期間が大幅に短縮されるなどの成果があった。

出所：スポーツ庁「学校体育施設の有効活用に関する手引き」より抜粋、まとめ

かほく市立中学校体育館整備・指定管理事業（石川県　かほく市）

市からの指定管理は利用料金制を取り入れ、学校利用以外の時間は総合型地域スポーツクラブが創意工夫のもと活動している事例

概要

かほく市が学校敷地内に社会体育施設として体育館を整備。

総合型地域スポーツクラブ「クラブパレット」が指定管理者として施設の管理・運営を実施。

指定管理者が、施設の利用調整を行うことで、空いた時間を有効に活用。

事業データ

活用制度	指定管理者制度（利用料金制）
施設概要	かほく市立宇ノ気中学校（社会体育施設併設） 敷地面積　約31,184㎡　延床面積　約12,770㎡ ・中学校（約8,283㎡）・市立体育館（約4,488㎡）
事業スキーム	平成19年に市立宇ノ気中学校を改築した際に、体育館を市立体育館として整備。 整備にあたっては、合併特例債を活用。 指定管理者制度を導入し、施設の管理・運営を委託。
施設貸出状況	貸出対象施設：体育館、スタジオ 貸出時間：9時～22時 **料金：体育館　個人-中学生以下　50円/回** **個人-高校生以上　100円/回** **団体-全面　500円/時　団体-半面　250円/時** **スタジオ　団体-中学生以下　500円/時** **団体-高校生以上65歳未満　1,000円/時** **団体-65歳以上　無料**

施設外観



体育館内部



教職員の業務効率や施設活用の状況

- 学校施設として位置づけておらず、教員の負担は一切無しとし、指定管理者が管理運営を行っている。
- 施設の整備時に学校に出入りする人に対する視認性を確保する等の対策により、生徒に対する安全確保を行っており、ハードの対応においても、教員の負担が増えない工夫が行われている。
- アリーナ部分は、学校が優先的に利用できるものとし、授業や部活動等で利用している。指定管理者が、施設の利用調整を行うことで、空いた時間を有効に活用できる。
- 市では、コミュニティスクールを実践しており、学校を核として地域づくりを行っている。

出所：スポーツ庁「学校体育施設の有効活用に関する手引き」より抜粋、まとめ

大田原市立黒羽中学校屋内温水プール建設事業（栃木県　大田原市）

黒羽地区の中学校4校を統合し、黒羽中学校を整備。
その際、屋内温水プールも整備して、市民に開放。
指定管理者制度を導入し、水泳教室等を開催している事例。

概要

黒羽中学校の屋内温水プール（いきいきプール）は、**学校の水泳授業実施時以外は市民に開放**する温水プール。

指定管理業者制度で、株式会社フクシ・エンタープライズに管理を委託。

事業データ

活用制度	指定管理者制度
施設概要	大田原市立黒羽中学校 敷地面積　約55,986㎡　延床面積　約 7,084㎡ ・屋内温水プール　2,044㎡：平屋建
整備期間	平成20年度～21年度
事業費	7億円
施設貸出状況	貸出対象施設：温水プール 貸出時間：10時～21時（火曜日は休館） **料金：大人400円/回　高校・大学生300円/回** **小・中学生200円/回　幼児・65歳以上100円/回**

施設外観



温水プール



教職員の業務効率や施設活用の状況

- 指定管理者が**水泳教室のほかに、かんたんヨガ、ピラティス、筋肉ほぐしのフロア教室も開催**している。

出所：「広報 おおたわら」、大田原市立黒羽中学校屋内プール HPより抜粋、まとめ

3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果

2 事業性(≒自走可能性)の確立／C:学校体育施設の民活化事例調査

＜参考：さいたま市の目的外使用に係る状況＞

行政財産目的外使用許可での利用については営利を目的とした利用は制限されていない。
しかし、許可できる範囲が以下に限られるため、行政財産目的外使用許可の枠組みでは、営利企業が収益を上げるために学校施設を利用することは難しいと思われる。
指定管理等の枠組みであれば、また別に検討が必要だと思われる。

(1) 職員又は行政財産を利用する者のため、当該行政財産に食堂、売店等の厚生施設を設置するとき。
(2) 公の学術調査研究、公の施策等の普及宣伝その他公共目的のために行われる講演会、研究会等の用に使用させるとき。
(3) 当該行政財産を運送事業、電気事業、ガス事業、通信事業その他の公益事業の用に供することがやむを得ないと認められるとき。
(4) 災害その他の緊急事態の発生により、市民の安全確保のため応急的な対応として使用させるとき。
(5) 国、他の地方公共団体その他公共団体又は公共的団体の事務遂行上使用させることが特に必要と認められるとき。
(6) 当該行政財産に隣接する土地の所有者等がその土地を利用するため、当該行政財産を使用させることがやむを得ないと認められるとき。
(7) 前各号に掲げる場合のほか、市長が特にやむを得ないと認めるとき。

※(7)は行政財産目的外使用許可事務取扱要領第４に下記のとおり規定されている。
(1) 本市の事務事業の執行上使用させることが必要であるとき。
(2) 職員組合の事務室として、施設の一部を使用させるとき。
(3) 業として行う写真、映画又はテレビジョン撮影のために使用させるとき。

◆必要経費の徴収について
必要経費の徴収は禁じていない。営利を目的とした利用は禁じられているが、収益を上げること自体は禁じられていない。
今年度、本太中学校でNPO法人浦和スポーツクラブが行っているスポーツ庁の委託事業「学校体育施設の有効活用推進事業」では、テニスコート・武道場の利用者から利用料を徴収している。

3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果

2 事業性(≒自走可能性)の確立／C:学校体育施設の民活化事例調査

＜参考：さいたま市における学校施設の管理に係る意思決定権者＞

- 学校体育施設開放事業における管理責任者については、スポーツ文化局長。
- 開放校の校長は、当該施設の開放時間内においては、管理上の責任を負わない。
- さいたま市立学校施設使用規則による学校施設使用許可の意思決定権者は、学校長。
- さいたま市財産規則による行政財産目的外使用許可の意思決定権者は副教育長。
  （なお、さいたま市立学校施設使用規則とさいたま市財産規則では、許可範囲や許可期間等が異なる）

＜参考：さいたま市における学校施設の利用に係る手続き＞

- 学校体育施設開放時行に関しては、さいたま市学校体育施設の開放に関する要綱等に基づき、事業を実施。
- 学校施設使用許可申請書（学校あて）または行政財産目的外使用許可申請書（教育委員会あて）を提出してもらい、許可して利用している。（根拠規則：さいたま市立学校施設使用規則、さいたま市財産規則）
- 今回の「未来のブカツ」実証事業については、生徒が部活動で学校施設を使用しているため、行政財産の目的外の使用ではなく、目的内の使用であることから上記の手続きは行っていない。

3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果

2 事業性(≒自走可能性)の確立／C:学校体育施設の民活化事例調査

＜結果＞　学校施設を活用した収益事業ができないと考えられる要因

学校体育施設開放事業に関しては、利用条件として、「利用団体が営利を目的としていない」としている。

■さいたま市学校体育施設の開放に関する要綱

（利用資格）第７条　施設を利用することができる者は、市内に在住、在勤又は在学している者とする。

２　前項に掲げるもののほか、開放施設を利用することができる者は、別に定める。

■さいたま市学校体育施設開放事業実施要領

（利用者）第５条　開放施設を利用できる者は、要綱第７条に規定するほか、次の要件を満たしている団体とする。

（１）非営利である

（２）スポーツ・レクリエーション活動を目的としている

（３）概ね１０人以上で組織され、構成員の概ね半数が、当該開放校の所在する地域に在住、在勤又は在学している

（４）責任者として成人が含まれている

■さいたま市立学校施設使用規則第３条の２の（３）の営利を目的とする使用と認められる場合使用を許可しない旨の規定

■さいたま市財産規則第２１条の使用許可の範囲の規定

- 現場（学校長）としては、子どもの安全や校内事故防止が大前提になることから、極力部外者を校内に入れないようにしたいという意識が働くのではないか。また、学校施設において収益事業を実施した際に、学校に対するメリットが示せないとなかなか実施に踏み切れないのではないか。
- 収益事業を行っていいという考えが学校側にはないため、意識改革が必要

3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果

2 事業性(≒自走可能性)の確立／C:学校体育施設の民活化事例調査

＜参考：学校活用に関する関連法令＞

【学校教育法137条】（学校施設の社会教育への利用）

学校教育上支障のない限り、学校には、社会教育に関する施設を附置し、又は学校の施設を社会教育その他公共のために、利用させることができる。

【社会教育法44条】（学校施設の利用）

学校（国立学校又は公立学校をいう。）の管理機関は、学校教育上支障がないと認める限り、その管理する学校の施設を社会教育のために利用に供するように努めなければならない。

【社会教育法第45条】（学校施設利用の許可）

1　社会教育のために学校の施設を利用しようとする者は、当該学校の管理機関の許可を受けなければならない。

2　前項の規定により、学校の管理機関が学校施設の利用を許可しようとするときは、あらかじめ、学校の長の意見を聞かなければならない。

【公立小中学校管理規則第35条】

1　校長は、別に定める学校の施設及び設備の利用に関する規定に従い、学校の施設及び設備を社会教育その他の公共のために利用させることができる。

2　前項の規定にかかわらず、4日以上にわたる長期の利用又は異例の利用の場合は、あらかじめ教育委員会の指示を受けなければならない。

【スポーツ基本法13条】（学校施設の利用）

国立学校及び公立学校の設置者は、その設置する学校の教育に支障のない限り、当該学校のスポーツ施設を一般のスポーツのための利用に供するよう努めなければならない。

スポーツデータバンク沖縄株式会社



未来のブカツ SPORTS

＜結果報告書＞

学校部活動の地域移行化による地域スポーツクラブの確立及び自立化に向けた持続可能な運営体制の創出

スポーツデータバンク沖縄株式会社

目次

1. 目指す姿
2. 本実証で実証する課題とそのポイント
3. 実証内容とその成果
    a. 実証の概要
    b. 課題ごとの取組結果
    c. 実証から得られた示唆
4. 今後の目指す姿
    a. 本実証を踏まえた目指す姿
    b. 目指す姿に向けたロードマップ
    c. 事業収支計画

1. 目指す地域移行の姿

a. 目指す姿（うるま市のこれまでの取り組み）

現在地

連携指導者拡大（県内各種スポーツ団体）



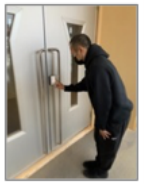

✓ 外部指導者の配置　✓ 財源確保の検討 等

<主な活用事業>
- 運動部活動改革プラン［スポーツ庁］

事業拡大と自走化の検討

市内9校 20部活動

✓ 外部指導者の配置
✓ 体育施設有効活用の課題抽出
✓ 自走化に向けた財源確保の検証



<主な活用事業>
- スポーツ力向上促進事業［うるま市］
- 学校体育施設の有効活用推進事業［スポーツ庁］

地域クラブ活動の推進に向けた取組

市内9校 27部活動

✓ 地域移行推進計画の作成
✓ 学校体育施設の指定管理制度の検討

<主な活用事業>
- スポーツ力向上促進事業［うるま市］
- 地域運動部活動推進事業［スポーツ庁］
- 学校体育施設の有効活用推進事業［スポーツ庁］
- 「未来の教室」部活動地域移行の受け皿モデル創出に向けた実証［経済産業省］

2017年度　2018年度　2019年度　2020年度　2021年度　2022年度

部活動改革スタート



市内2校 6部活動

✓ 外部指導者の配置
✓ 財源確保の検討 等

<主な活用事業>
- うるま市における運動部活動のあり方に関する調査研究事業［スポーツ庁］

部活動支援/スポーツ啓蒙活動



市内7校 14部活動

✓ 外部指導者の配置
✓ 企業協賛型の運営

<主な活用事業>
- スポーツ力向上促進事業［うるま市］

自走化への挑戦

市内9校 27部活動

✓ 外部指導者の配置
✓ ICTツール活用による施設予約や鍵の管理等の実証
✓ 自走化に向けた財源確保の実証

<主な活用事業>
- スポーツ力向上促進事業［うるま市］
- 地域運動部活動推進事業［スポーツ庁］
- 学校体育施設の有効活用推進事業［スポーツ庁］
- 「未来の教室」ﾌｨｰｼﾞﾋﾞﾘﾃｨｽﾀﾃﾞｨ調査事業［経済産業省］

うるま市は2017年から
部活動改革をスタート。

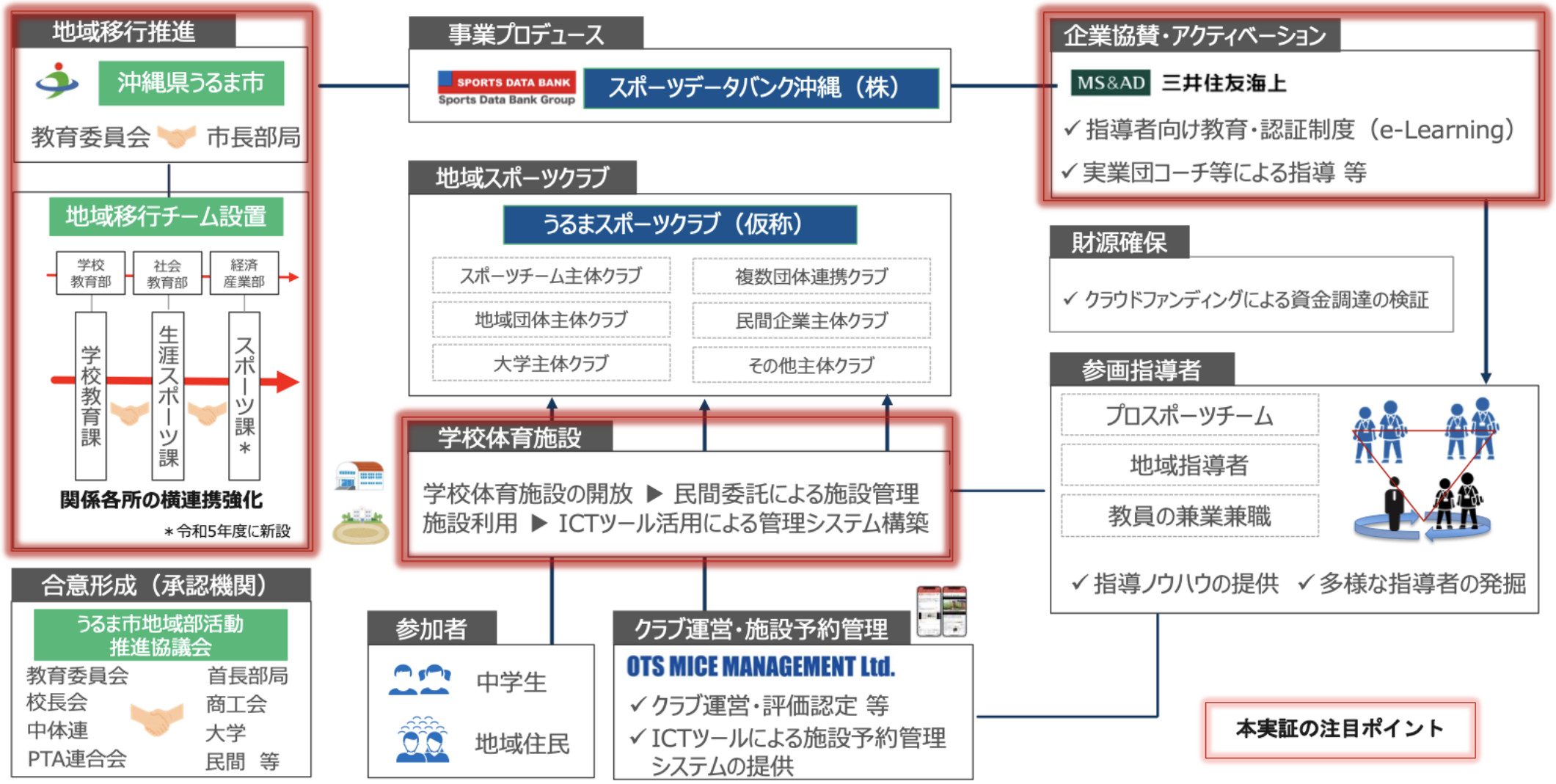
専門指導者の配置から始まり、
持続可能性を見出すための
財源確保の検討・検証を実施。

学校体育施設の有効活用を
2020年度から検討・実証を開始。
利便性の向上を図るため、
ICTツール等の活用も試みてきた。

学校部活動の地域移行を契機に、
これまで取り組んできた集大成として、
“うるま市モデル”を構築させる。

1. 目指す地域移行の姿

a. 目指す姿



1. 目指す地域移行の姿
b. 各ステークホルダーの役割

主体事業者	• **スポーツデータバンク沖縄株式会社** うるま市の“目指す地域移行の姿”に向けた総合プロデュース ①事業推進・制度設計　②地域移行の進捗状況の把握　③各種調査　④連携先企業等の調整 ⑤事務局運営・管理等のノウハウ提供 等
実証自治体	• **沖縄県うるま市教育委員会** ①学校部活動の地域移行推進及び方針の決定　②首長部局との連携 ③地域クラブ活動の在り方に関する検討　④地域移行に向けた庁内の連絡・推進体制の構築 • **沖縄県うるま市** ①学校部活動の地域移行に向けた教育委員会等との連携　②庁内の連絡・推進体制の構築
企業協賛・アクティベーション	• **三井住友海上火災保険株式会社** ①指導者向け教育・認証制度（e-Learning）の提供 ②実業団コーチ等による指導・講習会 等
施設予約管理	• **OTS MICE MANAGEMENT株式会社** ①学校体育施設の利用に係る予約管理システムの提供
参画指導者	• **プロスポーツチーム、希望する教員 等** ①指導のノウハウの横展開　②学校部活動の地域移行を見据えたスポーツ団体等の在り方検討 ③多様な運動・スポーツ体験機会の提供 ④地域クラブ活動で指導を希望する教員の兼職兼業制度の活用 等

2. 本実証で実証する課題とそのポイント

解決すべき課題

横断的な組織内連携の在り方

- 「学校部活動の地域移行」について、庁内関係部署の間で理解度の違いや関わり方に温度差がある。
- 地域移行の課題に対して総合的な解決を目指すため庁内の関係各所が本取組の一員として担当意識を持ち、市が一丸となって取り組んでいくことが必要不可欠なため、横断的な連携体制が必要。

指導者・クラブ運営

多様な種目と指導者の確保

- これまでの取組において一定の指導者確保はできているが、今後の地域スポーツの充実・発展に向け、生徒のニーズに応じた多様な運動・スポーツ機会の確保と同時にその指導者の確保を目指す。

質・安全管理

- 既存または新設される地域スポーツクラブが、今後の地域スポーツ活動を支えるにあたり、適切で持続可能なクラブ運営管理ができるのか、現状は不透明である。
- クラブ運営のノウハウ確立や指導者の指導方法向上のための仕組みづくりが必要。

- 学校管理下の部活動（顧問教員）から地域クラブ活動（地域スポーツ指導者）へ保護者等が安心して子どもを送り出せるように、生徒自身も安心して活動できるよう技術指導だけではなく、指導者には“資質”も求められる。
- 透明性・平等性を持たせるためにも、地域スポーツ指導者に共通性のある研修制度が必要。

今年度の実証におけるポイント（概要）

Point① 横断的な組織内連携の構築による体制強化

庁内に地域移行推進プロジェクトチームを作る

- ✓ 学校部活動の地域移行は、これまでの部活動改革の取組と比較しても、検討・対応範囲が一段と広くなる。「学校ー教育委員会」だけでなく、地域連携をより強めていくことで、円滑な地域移行の推進が図られると期待される。
- ✓ そのためには、教育委員会だけでは対応し難い事案に対して、市として総合的な解決や達成を目指すことが重要である。
- ✓ 庁内で「地域移行推進プロジェクトチーム」を立ち上げ、チームの一員として関係各所が担当意識を持つこと、且つ横断的な組織内連携を構築することで、専門的視点や様々な角度からの提案や充実した意見交換が可能。

Point② 指導者及び地域スポーツクラブの将来的な在り方

プロスポーツチームとの連携体制の構築検討/
指導者向けの教育（e-Learning学習）・認証制度の提供

- ✓ 生徒のニーズに応じた多様な運動・スポーツ機会の確保及び指導者の発掘、確保するため、県内プロスポーツチームと連携し、クラブ運営や指導ノウハウの提供ができる体制づくりに向けた検討を実施。
- ✓ プロスポーツチーム同士が地域移行への参画モデルの検討を進めることで、より充実したスポーツ環境の整備につながると期待。
- ✓ 指導者向けの教育（e-Learning学習）制度を活用することで、共通の研修を受講することができ、また受講結果を開示することで安心安全の担保につなげられる。

2. 本実証で実証する課題とそのポイント

解決すべき課題

学校体育施設の有効活用と収益性の可能性検討	● 学校部活動の地域移行には、活動場所の確保や参加料の設定が必要となってくる。 ● 活動場所の不足によること、参加料が支払えないことの理由によって地域スポーツクラブ活動が実施できない環境にならないよう、検討・対策が必要。 ● 「学校不動産」とも言える学校体育施設を収益確保の観点からも利活用するため、収益性の可能性がある民間等による指定管理者制度の運用について、制度の検討を進める。 ● ICTツール等の導入による、管理運営の効率的運用や利用者の利便性の向上を検証し、利用者の増加につながる環境の検討が必要。
持続可能な運営に向けた財源の確保	● 国などの補助だけを頼りにすることは、いつまでも補助が続くわけではないため現実的ではない。 ● 生徒にとって、地域住民にとって必要なスポーツ環境を持続させるためには、地域で自走化できる仕組みづくりを構築させる必要がある。 ● うるま市において、一昨年度から実施している「企業版ふるさと納税」について、持続可能な財源確保の検証として継続的な実証を実施。 ● その他、企業協賛型・アクティベーション等、外部資金による資金循環において、地域スポーツクラブへの活動支援を検証。

今年度の実証におけるポイント（概要）

Point③ 学校体育施設の有効活用及び収益化の可能性

学校体育施設の指定管理者制度の運用に向けた試み

- ✓ 民間等による学校体育施設の指定管理者制度の運用が全国的に例を見ないことから、どのようにしたら可能となるのか、関係法令等を整理。
- ✓ 学校体育施設の使用で収益性が出ることに対してのタブーとなる原因、それを取り除くために必要なことを整理するため、関係通知の読み解き及び関係省庁との意見交換を実施。
- ✓ 自治体が学校体育施設の指定管理者制度を活用して民間等に管理運営等を出すことで、学校体育施設の活用の幅が広がること、収益化により資金循環になり得ることをクリアにした。
- ✓ ICTツール等の活用により、管理運営の効率化またクラウドカメラの設置による施設の機能拡充の検証を行い、安全性・防犯機能の強化を実施。

Point④ 自走化に向けた持続可能な財源確保の手法・運用

「企業版ふるさと納税」の新たな取り組み/
企業協賛型・アクティベーションによる指導者へのサービス提供

- ✓ 令和4年度の新たな取り組みとして「企業版ふるさと納税×PFS」を実施。
- ✓ 企業協賛を受け、うるま市が推進する地域クラブ化に関する事業に対し、指導者向け教育（e-Learning）・認証制度の活用など、企業が有するノウハウを使った新規サービスの提供を実施。

3. 実証内容とその成果

a.実証の概要

実証期間の主な取組

	1 運営体制の構築	2 指導者・管理者の確保	3 事業性(≒自走性可能性)	4 指導者向けの教育・認証制度の構築
10月	• うるま市庁内における「地域移行プロジェクトチーム」体制検討	• プロスポーツチームの各代表と地域移行に関する意見交換の実施	• 学校体育施設における指定管理者制度の管理運営にかかる仕組みの検討	• 指導者向け認証プログラム（e-Learning）動画制作及び運用テスト
11月	• 地域移行プロジェクトチーム立上げ • 定期ミーティングの実施	• 県内プロスポーツチームにおける地域スポーツクラブへの参画に向けた検討	• 学校体育施設開放による収益化の可能性及びICTツール等の導入検討	• 指導者向け認証プログラム（e-Learning）動画音声・テロップ等の動作確認
12月	• 指定管理者制度の運用のための条例・規則等の整理 • 確認事項の洗い出し	• 地域スポーツクラブへの参画に向けた検討	• 学校体育施設における指定管理者制度の仕組みづくりに向けた条例規則の整理	• 指導者向けの認証プログラム（eラーニング）の受講環境整備
1月	• 総務課と現行のうるま市の条例規則等の整理 • 推進計画案の作成	• 各プロスポーツチームと地域連携の体制構築に関する意見交換	• 民間による学校体育施設の指定管理について法及び現行のうるま市条例規則等の整理	• 指導者向けの認証プログラム（eラーニング）の受講案内準備
2月	• 条例制定に向けた関係法令・規則等の整理 • 関係省庁との認識合わせ	• 県内プロスポーツチーム連携推進協議会の設置に向けた検討・意見交換	• クラウドカメラの設置及び検証 • 指定管理者制度に関するうるま市条例制定（案）の検討	• 指導者向けの認証プログラム（eラーニング）の受講案内（順次開始）

3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果

1 運営体制の構築

取組の目的

- 地域移行には教育委員会内だけでは対処できない事案が多くあるため、市長部局とも協力・連携体制を構築し、円滑に効果的な対応ができるよう日頃からのコミュニケーションが必要不可欠である。
- 地域移行の課題に対して総合的な解決を目指すため、庁内の関係各所が担当意識を持ち、一丸となって取り組んでいけるよう、横断的な連携体制が必要である。

現状

- 「学校部活動の地域移行」は ” 教育委員会が担当するもの “ と認識されがちである。
- 教育委員会内においては、学校部活動を所管する部署、生涯スポーツを所管する部署など、関係する課が複数にまたがっているのが現状であり、各課または担当者によっても、地域移行に関する情報量や理解度はマチマチである。
- 教育委員会では対処できない事案について、前提情報の分からない他部署へ相談するにも、背景や目的の説明から始まり、また双方の理解度が異なる場合には対応が思うように進まない傾向がある。

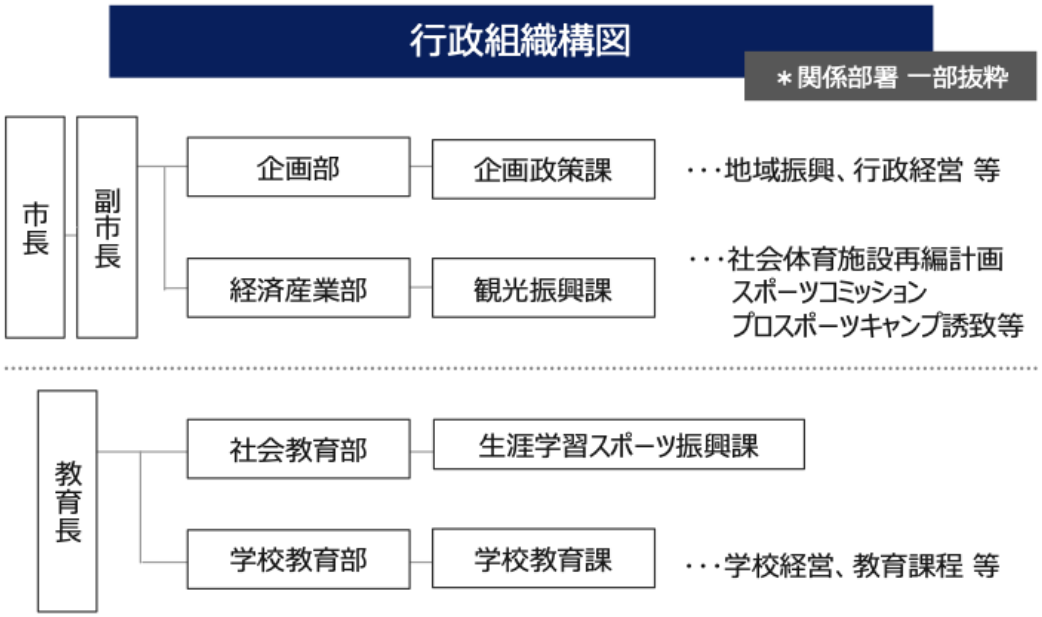
3. 実証内容とその成果

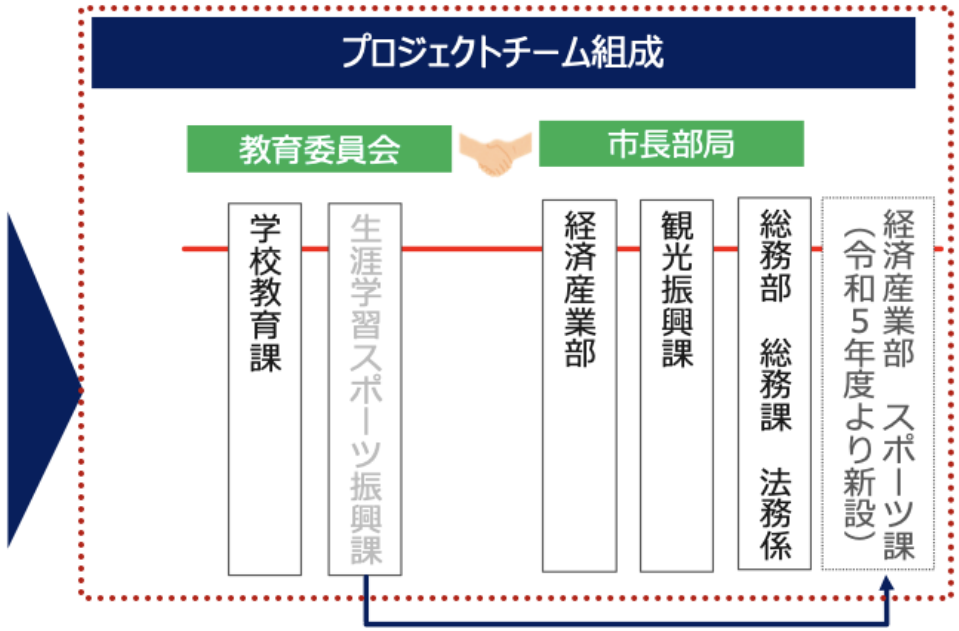
b.課題に対する取組結果

1 運営体制の構築

取組の内容

- 庁内に「地域移行推進プロジェクトチーム」を立ち上げ。
- 各部署で取り扱う内容や時間の流れが異なるためチームの参集には時間を要したが、市の現状把握のための地域移行に関する勉強会を実施することで自分ごととしての意識改革が生まれ、定期的な打合せの設定が実現。





組織編成により、令和5年度に市長部局の経済産業部にスポーツ課が新設。
生涯学習スポーツ振興課業務の一部はスポーツ課へ移管される予定。

3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果

1 運営体制の構築

取組の結果①

- 地域移行に向けた検討事項には、財源の確保、学校体育施設の有効活用、新たな制度設計など、教育委員会だけでは達成が難しい内容が多く含まれるため、教育委員会と市長部局が一体となって改革に取り組むことが達成の近道であることが分かった。

> ➢ 財源を確保するにはどうしたらよいか？
> ➢ 学校体育施設を有効活用するためには？
> ➢ 新たな制度をつくるためには？
>
> **関係部署と連携し、知恵を持ち寄って改革を推進**

初期メンバー

＊事務局としてスポーツデータバンク沖縄

- うるま市 教育委員会 学校教育課 課長（取りまとめ）
- うるま市 経済産業部 部長
- 経済産業部 観光振興課 係長
- 経済産業部 観光振興課 他2名

令和5年度にスポーツ課へ

- うるま市 教育委員会 生涯学習スポーツ振興課 課長
- 教育委員会 生涯学習スポーツ振興課 係長
- 教育委員会 生涯学習スポーツ振興課 主査

✓ 組織改編の前から本プロジェクトチームに加わることで、学校部活動の地域移行に関する動向や現状の把握を行うことができ、来年度以降の推進計画や取り組む事項の整理と認識の共有が早い段階で行うことができている。

✓ 現在、地域スポーツクラブの管理一元化に向けた検討などを進めている。

3. 実証内容とその成果
b.課題に対する取組結果

1 運営体制の構築

取組の結果②

- 民間等による学校体育施設の指定管理者制度に関して、法改正が必要なのか、自治体条例・規則の改正等で運用が可能なのか、庁内で法務を扱う部署の担当者をチームに追加することで議論が加速し、道筋が立った。

追加メンバー

＊事務局としてスポーツデータバンク沖縄

- うるま市 教育委員会 学校教育課 課長（取りまとめ）
- うるま市 経済産業部 部長
- 経済産業部 観光振興課 係長
- 経済産業部 観光振興課 他2名
- うるま市 教育委員会 生涯学習スポーツ振興課 課長
- 教育委員会 生涯学習スポーツ振興課 係長
- 教育委員会 生涯学習スポーツ振興課 主査
- **うるま市 総務部 総務課 法務係 主任**

- ✓ これまでは教育委員会内で現行の条例・規則等を確認し、想定の範囲でしか議論が進まなかった。
- ✓ 法務関係を扱う担当課が本プロジェクトチームに加わったことで、条例・規則の関係性や紐づく法令との整理などが加速。
- ✓ 何を整理すべきか、どこを確認すべきかが明確になり、今後のアクションが明瞭となった。

- ✓ 地域移行に向けての取り組みは多岐にわたるため、教育委員会の内部だけでは対処できない事柄が多々ある
- ✓ **“市”が一体となって取り組むこと**がスムーズな改革につながるため、**関係各所との連携を強化することが重要**である。

3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果

2 指導者・管理者の確保　～ 県内プロスポーツチームとの連携・地域スポーツクラブ活動への参画 ～

取組の目的

- 生徒のニーズに応じた多様な運動・スポーツ機会の確保及び指導者の発掘、確保に向け、県内プロスポーツチーム等と連携し、地域スポーツクラブ団体へ、クラブ運営や指導ノウハウの提供ができる体制づくりを目指すため。
- 県内プロスポーツチームが学校部活動の地域移行の推進に参画し、将来的な地域スポーツクラブチームの在り方を検討し、参画モデルを構築することで更なる地域スポーツの充実を図ることを目指すため。

現状

- うるま市においては、これまでの部活動改革の取り組みにおいて、一定の指導者確保はできているが、一方で、地域スポーツクラブ活動の充実に向けては、生徒のニーズに応じた多様な運動・スポーツ機会の確保が必要。
- 今後の地域のスポーツ活動の中心となりうる既存または新たに立ち上がる地域スポーツクラブ団体は、適切な運営や持続可能なクラブ運営のノウハウを有していることが重要であるが、現状、これらを判断する基準を持ち合わせていない。
- クラブ運営のノウハウの取得、指導者の指導ノウハウの多様化が必要。

3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果

2 指導者・管理者の確保 ～ 県内プロスポーツチームとの連携・地域スポーツクラブ活動への参画 ～

取組の内容

- 県内プロスポーツチームと学校部活動の地域移行に関する意見交換と今後の参画モデルについて議論。
- 各プロスポーツチームにおいて、今後の地域スポーツクラブ活動への連携・参画の在り方を検討。

Jリーグ（J３） FC琉球
琉球フットボールクラブ株式会社

日本ハンドボールリーグ・琉球コラソン
株式会社琉球コラソン

議論内容

- チームから指導者を配置するには？
- 単体のプロチームだけでの参画ではなく、チーム同士が連携することで何ができるか？
- 継続的な関わり方としてどのような形・仕組みづくりが良いか？

3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果

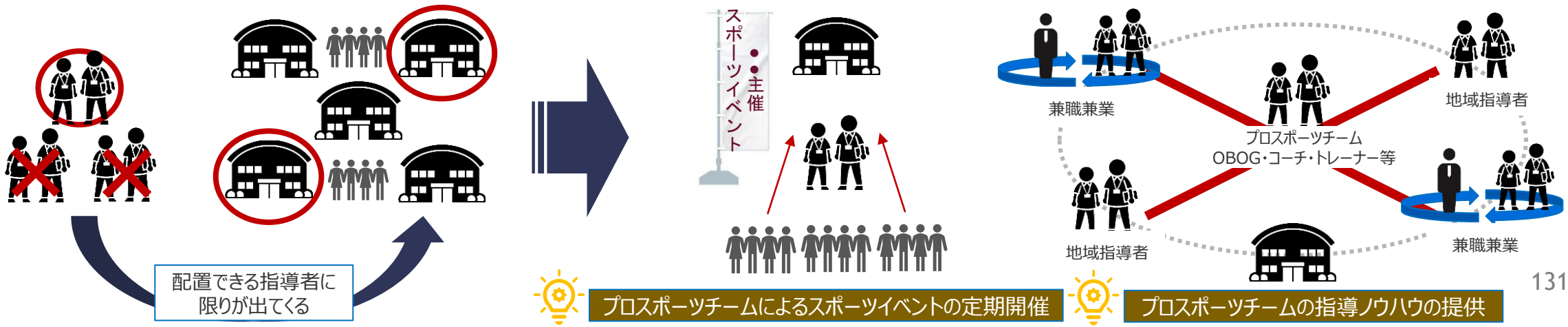
2 指導者・管理者の確保　～ 県内プロスポーツチームとの連携・地域スポーツクラブ活動への参画 ～

取組の結果

Q.チームから指導者を配置するには？

＞＞チームから派遣できる指導者の数、エリア、時間帯が限られてくるだろう。　**・・・・・何ができるか？**

- 可能なところから試験的運用の検討を進める
- 合同練習会、スポーツイベントやスポーツ体験会などによる指導機会の確保を目指す
- アカデミーやスクールで培ってきた指導ノウハウを地域の指導者に共有し、指導方法の拡充や認定を行う



3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果

2 指導者・管理者の確保 ～ 県内プロスポーツチームとの連携・地域スポーツクラブ活動への参画 ～

取組の結果

Q.単体のプロチームだけでの参画ではなく、チーム同士が連携することで何ができるか？

- 単一種目ではなく、他種目の体験機会の確保・提供が可能になる
- チーム同士が連携することで、様々なレベルや目的に応じた指導方法やプログラムの相互連携が実現

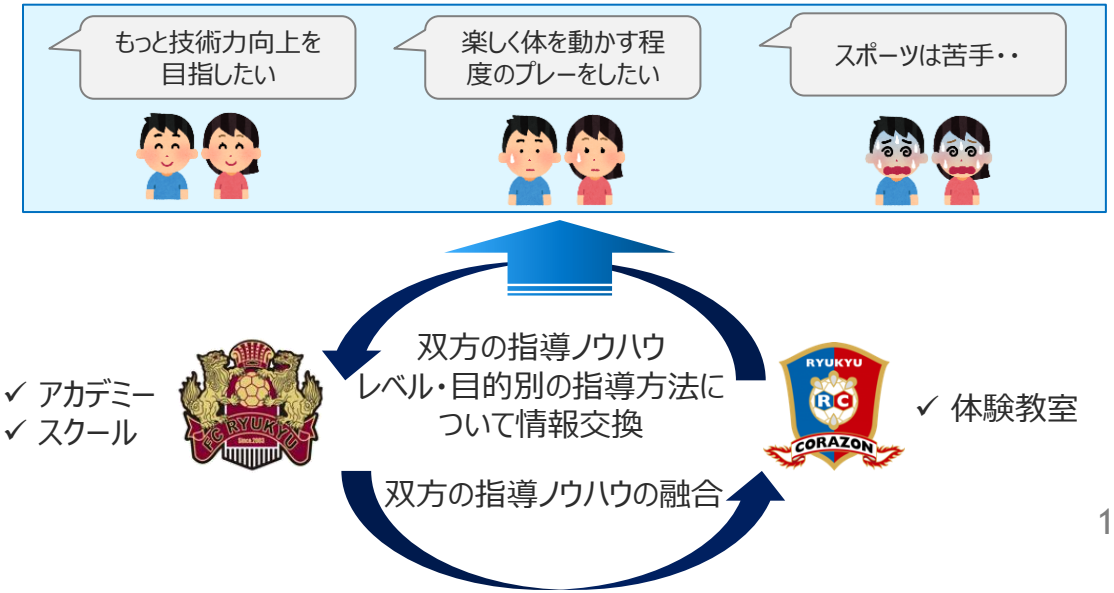
競技を超えた子供たちの交流・複数種目の体験機会



（案）複数のプロスポーツチームによるスポーツ体験会の実施

普段サッカーをやってる子がハンドボール、ハンドボールをやってる子が新たにサッカーに挑戦するなどの体験機会を設ける。

競技を超えた指導者間の交流機会・指導ノウハウの情報交換



3. 実証内容とその成果

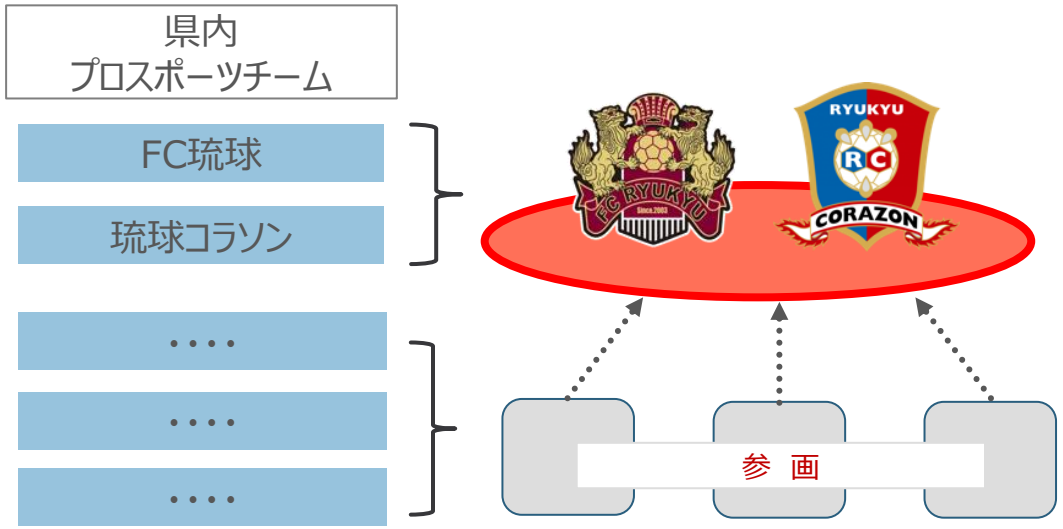
b.課題に対する取組結果

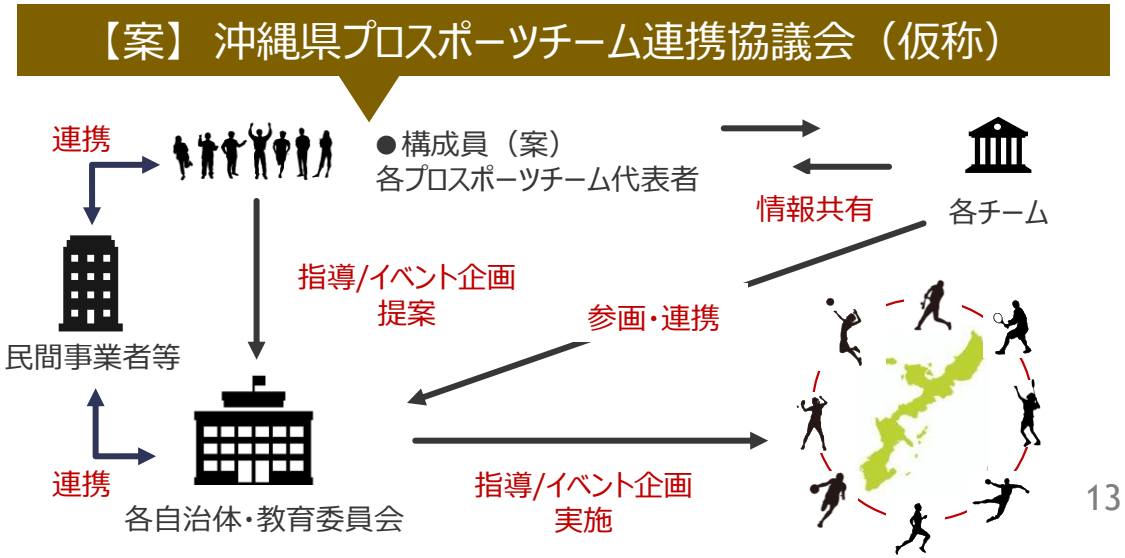
2 指導者・管理者の確保　～ 県内プロスポーツチームとの連携・地域スポーツクラブ活動への参画 ～

取組の結果

Q.継続的な関わり方としてどのような形・仕組みづくりが良いか？

- 県内のプロスポーツチームを集結させる「沖縄県プロスポーツチーム連携協議会（仮称）」（案）の設置計画について事務局の案として提案し、前向きな検討を進めている。
- 参画チームを増やし、プロスポーツチームの連携を強化することで、地域スポーツ環境の充実やスポーツ産業の発展を目指し、自治体等へ多様な運動・スポーツ機会確保の提案を可能とする





3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果

3 事業性(≒自走性可能性) ～ 自走化に向けた資金繰り（財源確保）の継続的運用 ～

取組の目的

- うるま市において、一昨年度から実施している「企業版ふるさと納税」について、持続可能な財源確保の検証として継続的な実証を実施する。
- 企業協賛型・アクティベーションにおいて、地域スポーツクラブへの活動支援等を実施し、企業連携のサービスの提供による自走化の可能性を探る。

現状

- 学校部活動の地域移行に関する国等の事業による補助は、今後も保障される確約はない。
- 補助だけを頼りにするのは現実的ではないため、地域で自走化できる仕組みづくりを構築させる必要がある。
- 生徒にとって、地域住民にとって、将来的に継続してスポーツに親しめる環境を整備・維持するための財源の確保と継続的な資金循環が必要。

3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果

3 事業性(≒自走性可能性) ～ 自走化に向けた資金繰り（財源確保）の継続的運用 ～

取組の内容

企業版ふるさと納税

- 昨年度に引き続き、今年度も「企業版ふるさと納税」を実施中。

＜企業版ふるさと納税とは＞

企業版ふるさと納税

地方公共団体が行う地方創生の取組に対する企業の寄附について法人関係税を税額控除

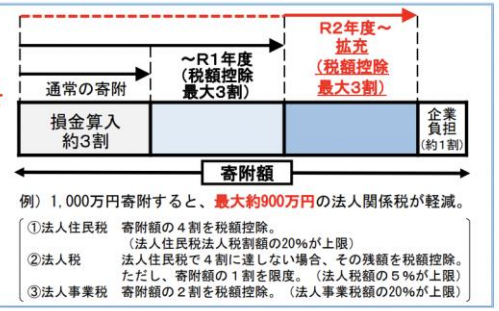
制度のポイント

○ 企業が寄附しやすいよう、
- 損金算入による軽減効果に税額控除による軽減効果を上乗せ
- 寄附額の下限は10万円と低めに設定

○ 寄附企業への経済的な見返りは禁止

○ 寄附額は事業費の範囲内とすることが必要

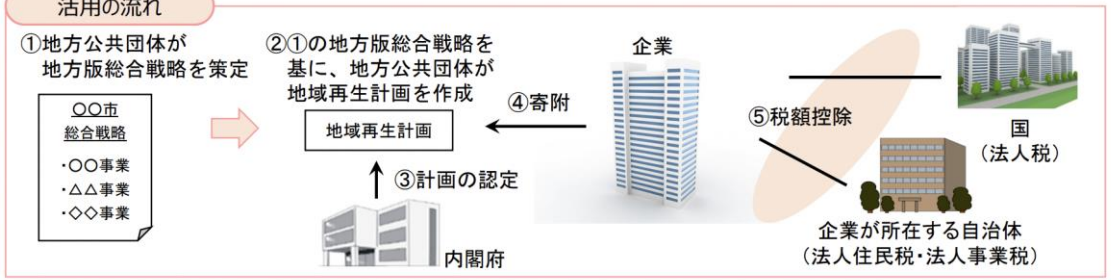
※ 不交付団体である東京都、不交付団体で三大都市圏の既成市街地等に所在する市区町村は対象外。
※ 本社が所在する地方公共団体への寄附は対象外。



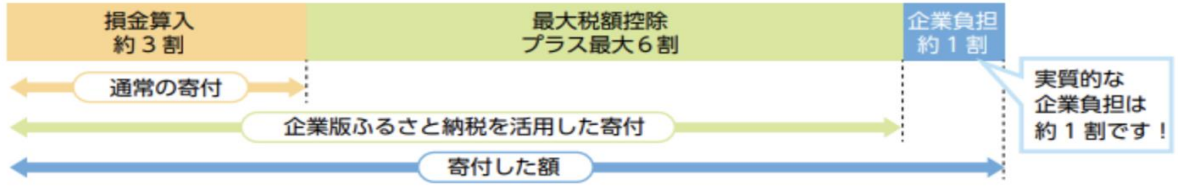
例）1,000万円寄附すると、最大約900万円の法人関係税が軽減。

①法人住民税	寄附額の４割を税額控除。（法人住民税法人税割額の20%が上限）
②法人税	法人住民税で４割に達しない場合、その残額を税額控除。ただし、寄附額の１割を限度。（法人税額の５%が上限）
③法人事業税	寄附額の２割を税額控除。（法人事業税額の20%が上限）

活用の流れ



◆ 地域再生計画の認定を受けた地方公共団体の数：46道府県1,376市町村（令和4年4月1日時点）



地方自治体

- ✓ 市町村外からの新たな資金獲得ができる
- ✓ 補助金・交付金との併用が可能（７府省の８０補助金・交付金）

企業

- ✓ 税額控除を最大9割受けることができる
- ✓ 企業の社会貢献活動やPRとなったり、地方自治体とのパートナーシップを構築できる可能性がある

うるま市の令和3年度実績
約1,500万円の歳入
（市全体の取組として）



国内初の取り組みとして、教育委員会・学校・地域・民間企業が連携し、**部活動指導における技術面の充実と教員の負担軽減となる仕組み・環境づくり**を行っております。
子どもたちの健全育成をサポートしていただける企業様をお待ちしております。

3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果

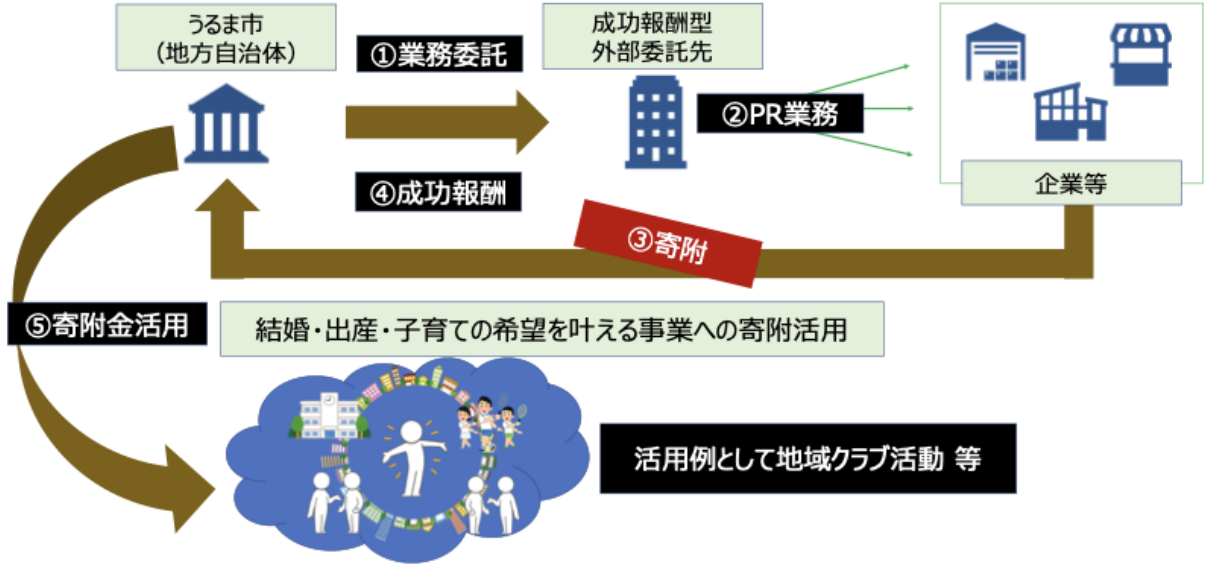
3 事業性(≒自走性可能性) ～ 自走化に向けた資金繰り（財源確保）の継続的運用 ～

取組の内容①

企業版ふるさと納税

- 持続可能な財源確保の検証として、令和4年度は新たな取り組みを実施。
- 企業版ふるさと納税により、自治体が財源を確保・活用することで、より規模の大きな取り組みが可能となるため、「企業版ふるさと納税×PFS」の仕組みを取り入れ、企業版ふるさと納税の寄附を効果的に受け入れることを目的に、PRについて成功報酬型外部委託を実施している。

＜「企業版ふるさと納税×PFS」イメージ図 ＞



【うるま市企業版ふるさと納税に係る 業務委託実施要領(抜粋)】

[業務内容]

(1)企業版ふるさと納税 PR 業務
第 2 次うるま市まち・ひと・しごと創生総合戦略に掲げられた事業を基に、企業へ周知及び個別相談を行い寄附を 募る。また、企業版ふるさと納税の制度についても説明を行う。

(2)企業版ふるさと納税受入業務
うるま市の要綱に基づいた手続きを行う。寄附見込み企業に対して、様式作成等のサポートも行う。

3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果

3 事業性(≒自走性可能性) ～ 自走化に向けた資金繰り（財源確保）の継続的運用 ～

今後の取組

企業版ふるさと納税

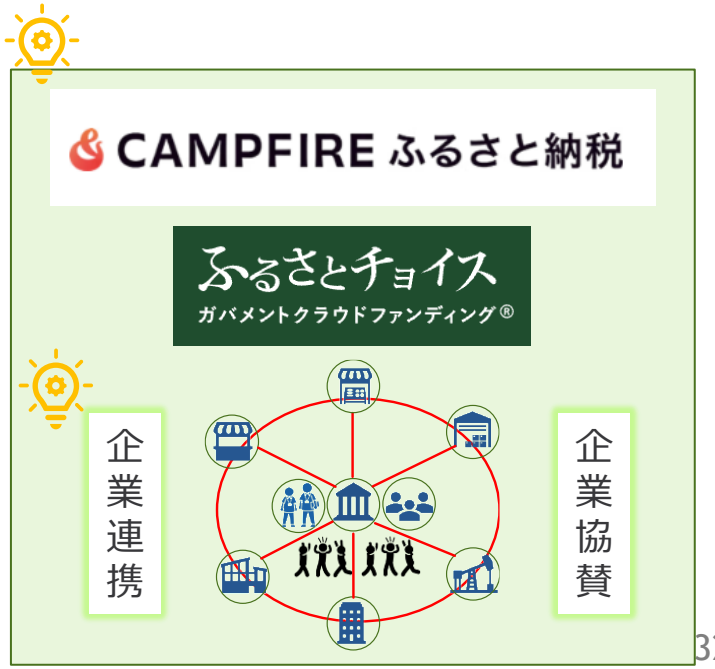
- 企業版ふるさと納税は適用期限があり、令和6年度までの制度である。
- 令和7年度以降のことを見据え、今後は企業版ふるさと納税に限定せず、多様な財源の確保の手法について、（クラウドファンディングや地域企業からの指定寄附（基金化）、企業協賛等）検証していく。

令和2年度の主な改善ポイント

- 税額控除の特例措置の適用期間が令和6年度末まで延長
- 税の軽減効果が、寄附額の最大約6割から最大約9割に拡大
- 地域再生計画の認定後、「寄附の金額の目安」の範囲内であれば、事業費確定前の寄附の受領が可能に
- 地方創生関係交付金や地方財政措置を伴わない補助金・交付金に加え、併用可能な国の補助金・交付金を拡大
- 地方版総合戦略の抜粋・転記による地域再生計画の申請・認定が可能に

企業にとってのメリット

- **社会貢献**
  企業としてのPR効果
  [SDGsの達成など]
  SUSTAINABLE DEVELOPMENT GOALS
- 地方公共団体との新たな **パートナーシップの構築**
- 地域資源などを活かした **新事業展開**



＊内閣府 地方創生推進事務局 「こころざしをカタチにする。企業版ふるさと納税」パンフレットより一部抜粋

3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果

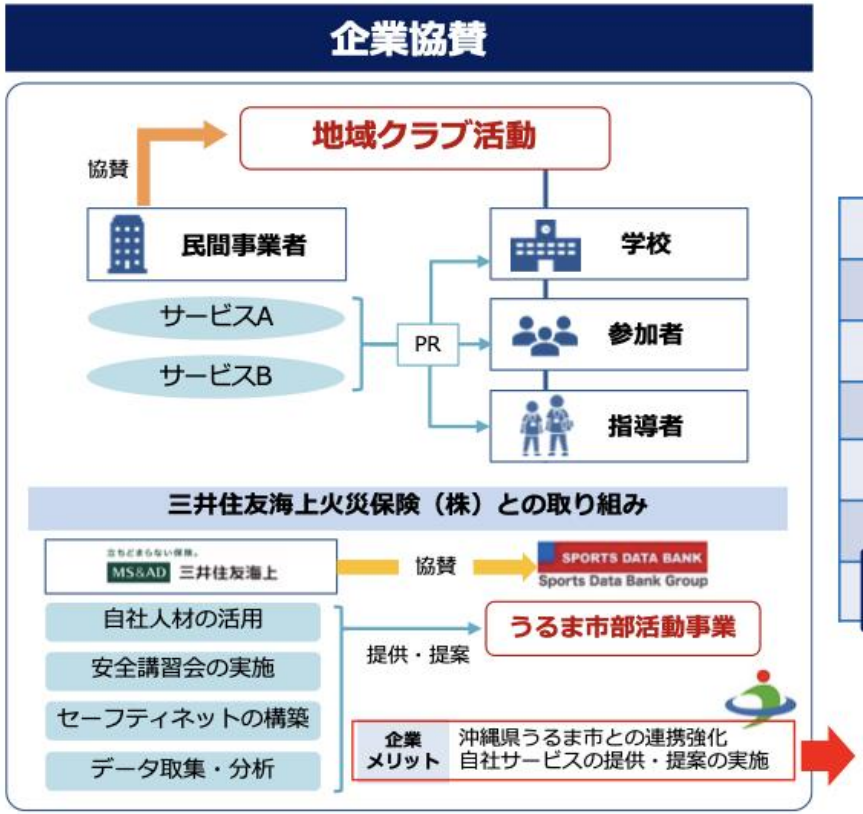
3 事業性(≒自走性可能性) ～ 自走化に向けた資金繰り（財源確保）の継続的運用 ～

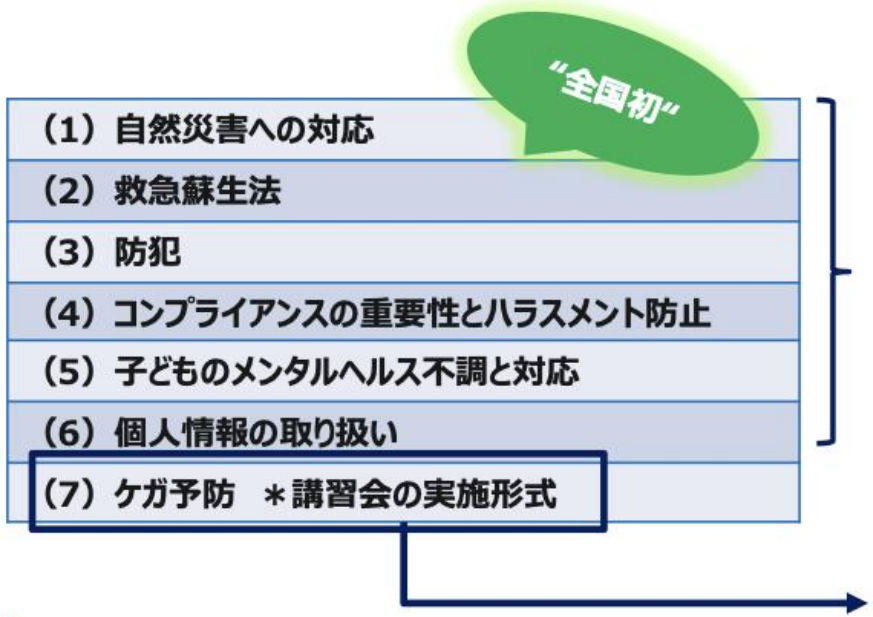
取組の内容②

企業協賛型・アクティベーション

- 外部資金確保の手法のうち、地域企業による支援や企業からの直接的な支援の方法「企業協賛型・アクティベーション」※1を、三井住友海上火災保険（株）と取り組み、指導者向けの教育・認証制度のサービス提供を実施。

※1 詳細はP.22で説明





＊三井住友海上女子陸上競技部所属
渋井陽子氏によるケガ予防に関する講習会実施

<e-Learning受講>



<同社人材の活用>



3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果

3 事業性(≒自走性可能性) ～ 自走化に向けた資金繰り（財源確保）の継続的運用 ～

取組の内容②

企業協賛型・アクティベーション

企業協賛型・アクティベーションのPoint!

- ✓ 三井住友海上火災保険（株）から協賛を受け、うるま市における事業に対してセーフティーネットの構築やスポーツや安全の講習会実施などの企業サービスの提供等を行う仕組み
- ✓ ダイレクトマーケティングができ、直接的な事業連携がしやすい方法
- ✓ 地域課題に対して、企業が有するノウハウを使った新規サービスの開発及び提案、導入ができ、直接対象者（学校・生徒・指導者 等）へサービスの提供ができる
- ✓ サービスの付加価値をさらに向上させることができ、そのサービスを横展開することで、より多くの地域での課題解決につながる取り組みとなる



～持続可能な部活動の環境整備に向けた
部活動の地域移行に関する支援について三者連携協定を締結～

うるま市教育委員会（教育長：嘉手苅 弘美）
スポーツデータバンク沖縄株式会社（代表取締役：石塚 大輔）
三井住友海上火災保険株式会社（沖縄支店長：中野 昇）

<令和4年9月29日>

取組の結果

- 「④指導者向けの教育・認証制度の構築」を参照。 P.40へ

3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果

3 事業性(≒自走性可能性) ～ 学校体育施設における民間等による指定管理者制度の試み ～

取組の目的

- 「学校不動産」とも言える学校体育施設を収益確保の観点からも利活用するため、収益性の可能性がある民間等による指定管理者制度の運用について、制度の検討を進める。
- ICTツール等を学校体育施設に導入することにより、管理運営の効率的運用や利用者の利便性の向上、安全面の確認を実施するため、本事業においてクラウドカメラの設置による検証を行う。
- その他、関係する機能の効果検証を確認し、施設の機能拡充の可能性を探る。

現状

- 学校部活動の地域移行には、活動場所の確保や参加料が必要となってくるが、活動場所の不足によること、参加料が支払えないことの理由によって地域スポーツクラブ活動が実施できない環境、参加のできない子供が出ないよう、検討・対策が必要。
- 学校体育施設の指定管理者制度を活用し、民間等が管理運営を行い地域スポーツクラブの運営費への収益化を図りたいが、現状の規則において、営利行為は認められていない。
- 学校体育施設の有効活用を推進するが、鍵の開け閉めや使用日時の予約管理など、一部アナログのままであり、人手が必要な仕組みとなっている。

3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果

3 事業性(≒自走性可能性) ～ 学校体育施設における民間等による指定管理者制度の試み ～

取組の内容①

学校体育館へのクラウドカメラの設置

- ICTツール等の活用により、管理運営の効率化また学校体育館へのクラウドカメラの設置による施設の機能拡充の可能性検証を行うとともに、安全性・防犯機能の強化を実施。

クラウドカメラ





・体育館内に設置　防犯等機能の実証

画素数	パン/チルト	ズーム	記録媒体
200万画素	水平330°/垂直90°	光学4倍ズーム デジタル16倍ズーム	クラウド

録画期間	防塵・防水機能	サイズ	重量
14日間	IP66相当	21cm＊21cm＊ 26cm	2.4kg

赤外線	LTE	データ通信量
照射距離20m 自動点灯IRライト	○ NTTドコモMVNO回線	無制限

3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果

3 事業性(≒自走性可能性) ～ 学校体育施設における民間等による指定管理者制度の試み ～

取組の内容①

学校体育館へのクラウドカメラの設置

- 体育館の2Fに取り付け、体育館全体が確認できるよう設定
- 学校部活動・地域スポーツクラブ活動、学校開放、深夜の時間帯など、24時間※体育館の様子が確認できる

※カメラの仕様による。また、仕様によっては録画する時間帯の指定も可能である。（例：18：00～22：00のみ）

＜設置の様子＞







＊学校部活動



＊学校開放（夜間）



＊深夜

Point!

- ✓ 学校部活動・地域スポーツクラブ運営中の安全性向上や防犯機能強化の実証
- ✓ 指導環境、状況の確認（暴力・ハラスメントの抑制・防止等）

3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果

3 事業性(≒自走性可能性) ～ 学校体育施設における民間等による指定管理者制度の試み ～

取組の内容②

リモートロックの設置・予約管理システムとの連動（＊他事業における実証）

全体像

うるま市

スマートロック

Remote LOCK

クラウドカメラ

G-cam02C

体育館内に設置　防犯等機能の実証

管理業務

SPORTS DATA BANK
Sports Data Bank Group

運用

SPM CLOUD

予約システム

設置

中学校体育館

CLOUD

記録管理
（鍵の開閉記録・動画記録）

利用

利用団体
地域クラブ

✓ オンライン決済

予約システムから案内

✓ 予約システムAPI連携

鍵番号を付与
（予約システムから案内）

3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果

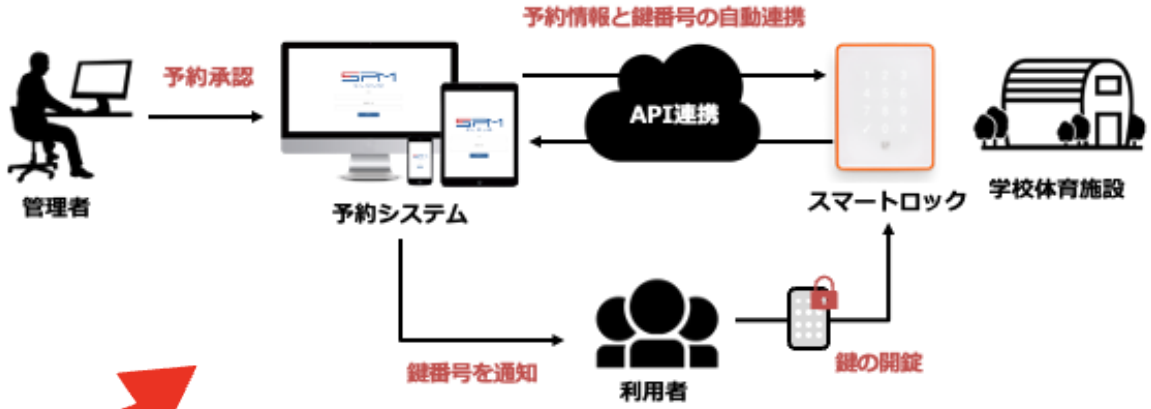
3 事業性(≒自走性可能性) ～ 学校体育施設における民間等による指定管理者制度の試み ～

取組の内容②

スマートロックの設置・予約管理システムとの連動（＊他事業における実証）

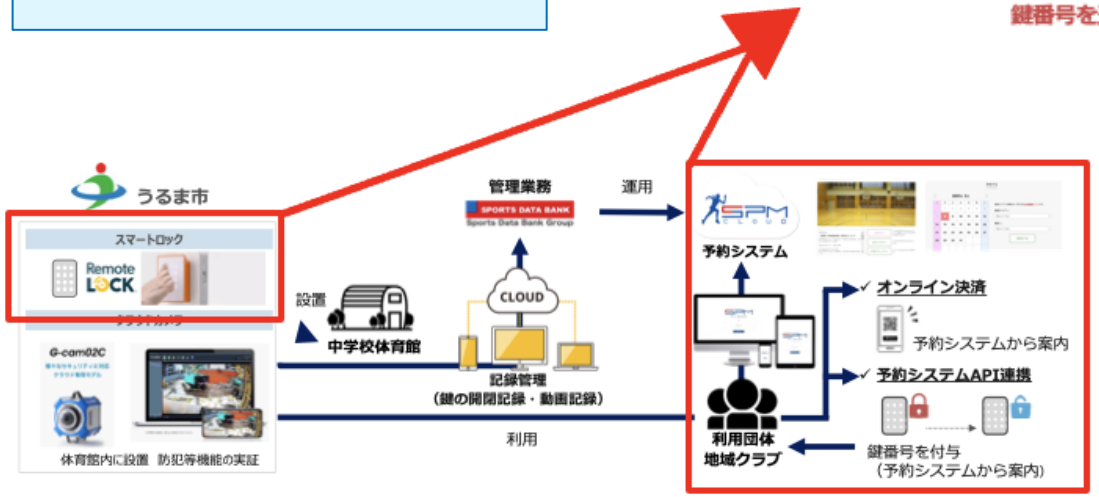
Point 1

- ✓ 対面での施設予約から予約システムを通じて、施設利用希望の日時を登録
- ✓ 予約承認後、スマートロックへ予約情報が連携





＊スマートロック操作イメージ



Point 2

- ✓ これまで鍵の開け閉めは学校教員またはシルバー人材の活用などにより、人が現地に赴き対応することが基本であった
- ✓ スマートロックを設置することで、予約承認後に利用者へ開錠施錠に必要な暗証番号が付与されるため、利用者で鍵の開け閉めが完結できる

3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果

3 事業性(≒自走性可能性) ～ 学校体育施設における民間等による指定管理者制度の試み ～

取組の結果①

- 今回の実証期間では、怪我や事故等は発生はなかった。
- 設置協力の学校からは、「もし事故等が発生した場合、記録を見返すことで原因究明につながるため、今後の活用次第では有効だろう」との意見があった。
- 現場の指導者からは、「安全管理の意識が高まる」、「安全・防犯面以外に動作確認などの機能も今後増えていくとより活用の幅が広がるのでは」との意見があがった。

今後の取組①

- クラウドカメラの設置には、プライバシーの観点から、利用者やその関係者（生徒・保護者等）への事前の説明と理解を得ることが重要であるため、今後の横展開を図る際には、通知方法や学校体育施設利用の規則等に機器の導入及びそれに係るプライバシーポリシーなどをまとめ、明確にすることが必要。
- 学校体育施設の利便性を向上するため、安全・防犯面はもちろんのこと、それ以外の機能を有するICT等ツールの積極的な活用の検討を進める。

［動作確認、窓の施錠漏れ通知、ボール・シャトル等の数量の計算機能、等々］

3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果

3 事業性(≒自走性可能性) ～ 学校体育施設における民間等による指定管理者制度の試み ～

取組の内容③

学校体育施設における指定管理者制度

- 学校体育施設を収益確保の観点からも利活用するため、収益性の可能性がある民間等による指定管理者制度の運用について、制度の検討を進める。
- 民間等による学校体育施設の指定管理者制度の運用が全国的に例を見ないことから、どのようにしたら可能となるのか、関係法令等を整理。
- 学校体育施設の使用で収益性が出ることに対してのタブーとなる原因、それを取り除くために必要なことを整理した。







学校・教育委員会管理

民間による管理運営

3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果

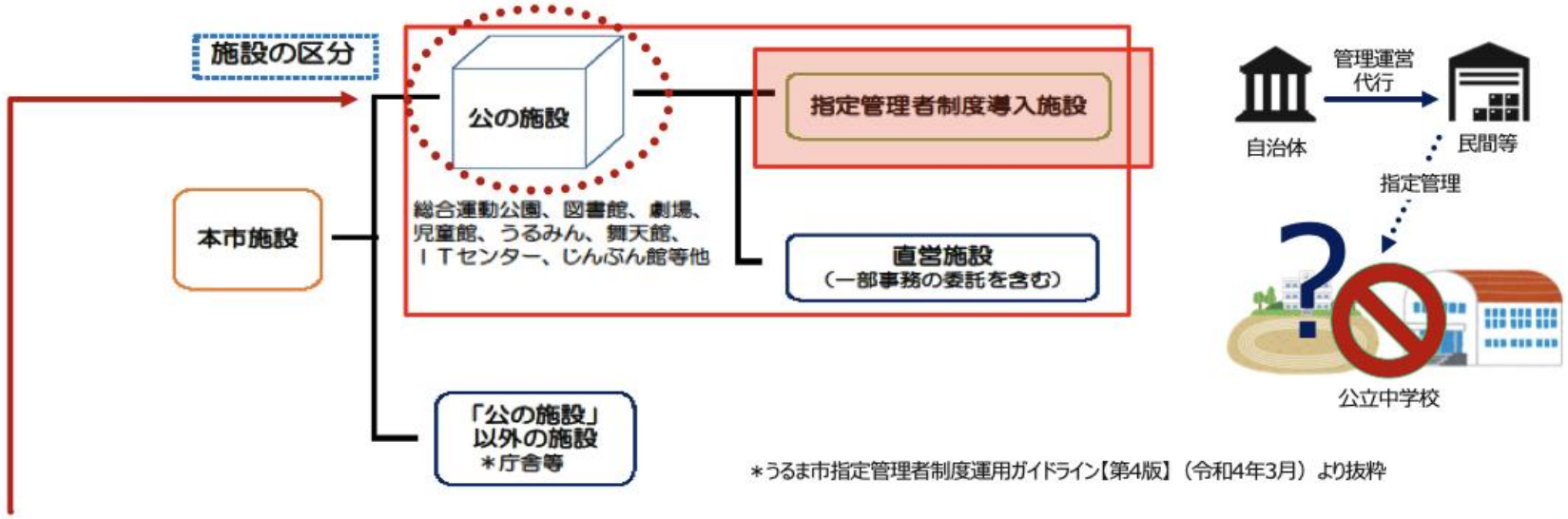
3 事業性(≒自走性可能性) ～ 学校体育施設における民間等による指定管理者制度の試み ～

取組の内容③

学校体育施設における指定管理者制度

Q.指定管理者制度とは？

- 指定管理者制度は、**公の施設をノウハウのある民間事業者等に管理してもらう制度**のこと。
- 公の施設とは、**学校**、市立図書館、団地等も含まれ、これらの管理については、法律等に特別の定めがあるもの以外は、**条例で制定される**もの。



＊うるま市指定管理者制度運用ガイドライン【第4版】（令和4年3月）より抜粋

学校は【公の施設】であるため、指定管理者制度の導入が可能だが、これまで導入されなかった理由は？

3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果

3 事業性(≒自走性可能性) ～ 学校体育施設における民間等による指定管理者制度の試み ～

取組の内容③

学校体育施設における指定管理者制度

Q. “営利目的の活動”が導入を妨げていた？

- 現在のスポーツ基本法の前は「スポーツ振興法」があり、当該スポーツ振興法第３条第２項に、「**営利のためのスポーツを振興するためのものではない**」という文言があったため、スポーツ振興法が施行されている時に制定された「うるま市立学校施設の開放に関する規則」等、各全国の自治体に同様の趣旨の条文ができた（うるま市立学校体育施設の開放に関する規則第１２条第１号参照）。その後、スポーツ振興法の全部改正（平成２３年）を受け制定されたスポーツ基本法には「営利のためのスポーツを振興するためのものではない」という文言はなくなった。
- 現在のうるま市立学校体育施設の開放に関する規則第１条には、スポーツ基本法の制定に伴う文言があるものの、当規則はスポーツ振興法が施行されているときに制定されたことと、学校施設で収益を得ることが可能等との判断がされていないため、第１２条第１号の内容は制定当初から変わらず営利行為はできないものとして解釈されていると推測される。

> 第１条　この規則は、**スポーツ基本法（平成２３年法律第７８号）第１３条の規定に基づき、**地域における体育・スポーツの普及・振興に役立てるため学校教育に支障のない範囲で学校の体育施設を住民のスポーツ・レクリエーション活動の場として提供すること（以下「施設開放」という。）に関して必要な事項を定めるものとする。
> ～中略～
> 第１２条　利用者・入場者は、施設内で次に掲げる行為をしてはならない。ただし、教育委員会が特別の事情があると認める場合は、この限りでない。
> （１）　物品の販売**その他営利行為をすること。**

うるま市立学校体育施設の開放に関する規則（平成１７年４月１日）より

3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果

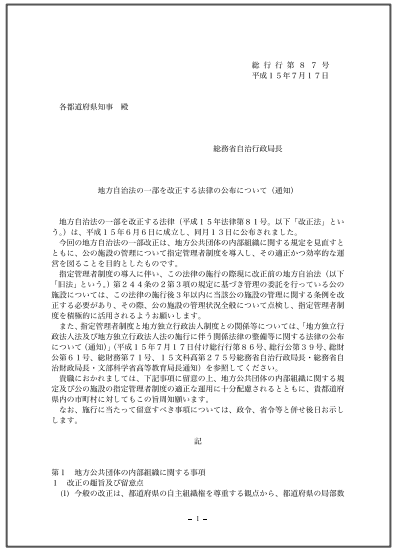
3 事業性(≒自走性可能性) ～ 学校体育施設における民間等による指定管理者制度の試み ～

取組の内容③

学校体育施設における指定管理者制度

Q.考えられる要因（関係通知等）

①**総行行第87号** 平成15年7月17日 総務省自治行政局長
「地方自治法の一部を改正する法律の公布について（通知）」



総行行第８７号
平成１５年７月１７日

各都道府県知事　殿

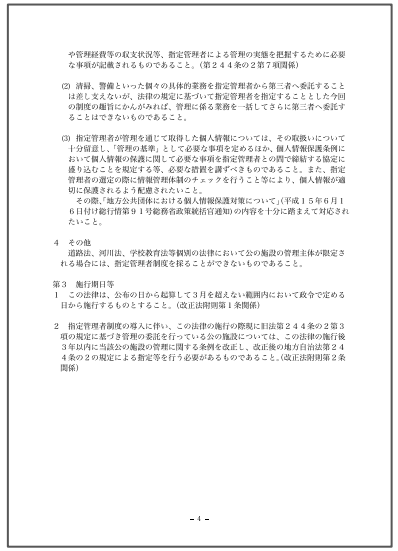
総務省自治行政局長

地方自治法の一部を改正する法律の公布について（通知）

地方自治法の一部を改正する法律（平成１５年法律第８１号。以下「改正法」という。）は、平成１５年６月１８日に成立し、同月２３日に公布されました。
今回の地方自治法の一部改正は、地方公共団体の内部組織に関する規定を見直すとともに、公の施設の管理について指定管理者制度を導入し、その適正かつ効率的な運営を図ることを目的としたものです。
指定管理者制度の導入に伴い、この法律の施行の際現に改正前の地方自治法（以下「旧法」という。）第２４４条の２第３項の規定に基づき管理の委託を行っている公の施設については、この法律の施行後３年以内に当該公の施設の管理に関する条例を改正する必要があり、その際、公の施設の管理状況全般について点検し、指定管理者制度を積極的に活用されるようお願いします。
また、指定管理者制度と地方独立行政法人制度との関係等については、「地方独立行政法人法及び地方独立行政法人法の施行に伴う関係法律の整備等に関する法律の公布について（通知）」（平成１５年７月１７日付け総行行第８６号、総行公第３９号、総財公第６１号、総財務第７１号、１５文科高第２７５号総務省自治行政局長・総務省自治財政局長・文部科学省高等教育局長通知）を参照してください。
貴職におかれましては、下記事項に留意の上、地方公共団体の内部組織に関する規定及び公の施設の指定管理者制度の適正な運用に十分配慮されるとともに、貴都道府県内の市町村に対してもこの旨周知願います。
なお、施行に当たって留意すべき事項については、政令、省令等と併せ後日お示しします。

記

第１　地方公共団体の内部組織に関する事項
１　改正の趣旨及び留意点
(1) 今般の改正は、都道府県の自主組織権を尊重する観点から、都道府県の局部数



や管理経費等の収支状況等、指定管理者による管理の実態を把握するために必要な事項が記載されるものであること。（第２４４条の２第７項関係）

(2) 清掃、警備といった個々の具体的業務を指定管理者から第三者へ委託することは差し支えないが、法律の規定に基づいて指定管理者を指定することとした今回の制度の趣旨にかんがみれば、管理に係る業務を一括してさらに第三者へ委託することはできないものであること。

(3) 指定管理者が管理を通じて取得した個人情報については、その取扱いについて十分留意し、「管理の基準」として必要な事項を定めるほか、個人情報保護条例において個人情報の保護に関して必要な事項を指定管理者との間で締結する協定に盛り込むことを規定する等、必要な措置を講ずべきものであること。また、指定管理者の選定の際に情報管理体制のチェックを行う こと等により、個人情報が適切に保護されるよう配慮されたいこと。
その際、「地方公共団体における個人情報保護対策について」（平成１５年６月１６日付け総行情第９１号総務省政策統括官通知）の内容を十分に踏まえて対応されたいこと。

４　その他
道路法、河川法、学校教育法等個別の法律において公の施設の管理主体が限定される場合には、指定管理者制度を採ることができないものであること。

第３　施行期日等
１　この法律は、公布の日から起算して３月を超えない範囲内において政令で定める日から施行するものとすること。（改正法附則第１条関係）

２　指定管理者制度の導入に伴い、この法律の施行の際現に旧法第２４４条の２第３項の規定に基づき管理の委託を行っている公の施設については、この法律の施行後３年以内に当該公の施設の管理に関する条例を改正し、改正後の地方自治法第２４４条の２の規定による指定等を行う必要があるものであること。（改正法附則第２条関係）

「4 その他」において

“学校教育法等個別の法律において**公の施設の管理主体が限定される場合には、**

指定管理者制度を採ることができない” との記載あり

② スポーツ基本方の前身スポーツ振興法の名残（前ページ）

- ✓ スポーツ振興法では「営利のためのスポーツを振興するためのものではない」という文言あり。
- ✓ 全部改正を受け制定されたスポーツ基本法ではこの文言はなくなったが、学校施設で収益化ができる等の判断が明確にできず、**振興法の名残**により営利行為はできないものとして解釈が続いているのでは？

3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果

3 事業性(≒自走性可能性) ～ 学校体育施設における民間等による指定管理者制度の試み ～

取組の内容③

学校体育施設における指定管理者制度

現状を改めて確認すると・・・（関係通知）

15文科初第1321号 平成16年3月30日 文部科学省初等中等教育局長 スポーツ・青少年局長
「公立学校における外部の人材や資源の活用の推進について（通知）」

二 （中略）

このほか、例えば、学校施設の警備、清掃、プールや体育館の保守、 給食の調理などの業務や、学校施設の時間外一般開放の管理などについては、現行制度下においても、民間事業者に委託して実施することが可能となっていますので、各設置者の判断により適切な取り組みを進めていただくよう、念のため申し添えます。

30文科初第1497号 平成31年3月18日 文部科学事務次官
「学校における働き方改 革に関する取組の徹底について （通知）」

2.（2）⑦（前略）

学校施設の地域開放に当たっては、（中略）教育委員会による一元的な管理運営、業務委託や指定管理者制度による民間事業者等も活用した官民連携等の工夫により管理事務における学校や教師の負担軽減を図りつつ、地域の財産である学校施設の地域開放を推進すること。

3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果

3 事業性(≒自走性可能性) ～ 学校体育施設における民間等による指定管理者制度の試み ～

取組の内容③

学校体育施設における指定管理者制度

現状を改めて確認すると・・・（関連法令）

①地方自治法

- ✓ 地方自治法（第２４４条の２以下）では、指定管理者制度、「公の施設」の管理等について規定
- ✓ 地方自治法（第１８０条の８）には、「別に法律の定めるところにより」とあり、『学校』の管理については、地方自治法の枠を抜け出して特別に規定されているものと考えられる。

＞＞**【地方教育行政の組織及び運営に関する法律】**

②地方教育行政の組織及び運営に関する法律

- ✓ （第３３条）教育委員会は、法令又は条例に違反しない限りにおいて、その所管に属する**学校**その他の教育機関の施設…の**管理運営**の基本的事項について、必要な教育委員会規則を定めるものとする。

＞＞**【うるま市立学校管理規則】**

3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果

3 事業性(≒自走性可能性) ～ 学校体育施設における民間等による指定管理者制度の試み ～

取組の内容③

学校体育施設における指定管理者制度

要約Point!!

- ✓ 関係法令やこれまでの通知等を改めて整理したところ、『**学校教育に支障のない限り**』において、学校体育施設の指定管理者制度について**条例制定が可能**との見解が関係省庁とも確認が取れた
- ✓ 条例制定に向けては、庁内で関係条例規則等との整合性及び必要な改正調整が必要

法令 等	主な関係部分の抜粋
学校教育法 （昭和２２年法律第２６号）	第１３７条第１項 学校教育上支障のない限り、学校には、社会教育に関する施設を附置し、又は学校の施設を社会教育その他公共のために、利用させることができる。
社会教育法 （昭和２４年法律第２０７号）	第４４条 学校（国立学校又は公立学校をいう。以下この章において同じ。）の管理機関は、学校教育上支障がないと認める限り、その管理する学校の施設を社会教育のために利用に供するように努めなければならない。
スポーツ基本法 （平成２３年法律第７８号）	（学校施設の利用） 第１３条 学校教育法（昭和２２年法律第２６号）第２条第２項に規定する国立学校及び公立学校…の設置者は、その設置する学校の教育に支障のない限り、当該学校のスポーツ施設を一般のスポーツのための利用に供するよう努めなければならない。
学校体育施設開放事業の推進について （昭和５１年６月２６日文体体 第１４６号文部事務次官通知）	一 趣旨 （前略）このような地域住民の要請に応えるためには、公共のスポーツ施設を計画的に整備していくとともに、学校教育に支障のない限り、学校の体育施設の効率的な利用を促進する必要がある。そのため学校体育施設開放事業を推進するものとすること。

Check! 上記の表から、『**学校教育に支障のない限り**』においては、**指定管理者制度について自治体において条例制定が可能**

3. 実証内容とその成果

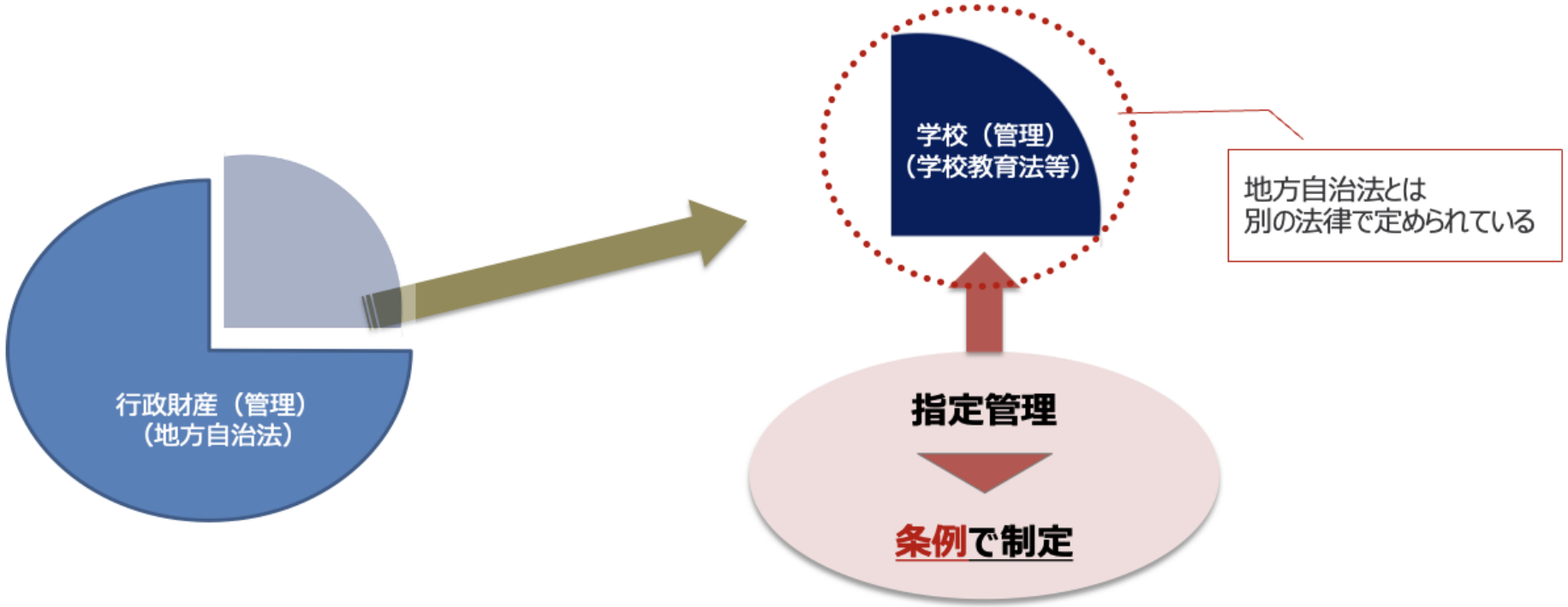
b.課題に対する取組結果

3 事業性(≒自走性可能性) ～ 学校体育施設における民間等による指定管理者制度の試み ～

取組の結果③

学校体育施設における指定管理者制度

- 以上の整理を踏まえ、【地方教育行政の組織及び運営に関する法律】における（学校等の管理）第３３条「法令又は条例に違反しない限りにおいて」、**うるま市条例により指定管理者制度の制定**を目指す



＊地方自治法第244条の2で、**公の施設の管理に関する事項は条例で定める**こととされている

3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果

3 事業性(≒自走性可能性) ～ 学校体育施設における民間等による指定管理者制度の試み ～

取組の結果③

学校体育施設における指定管理者制度

＜平日＞

施設	時間	所管	管理・運営
学校体育施設等	8 12 16 20 22	教育委員会	教育委員会 （現場監督：学校長）
		教育委員会	指定管理者

＜土日・祝祭日、学校休業日＞

施設	時間	所管	管理・運営
学校体育施設等	8 12 16 20 22	－	－
		教育委員会	指定管理者

■学校教育活動の時間
■学校教育活動の時間外
－学校部活動（平日16：00～）
－学校体育施設夜間開放（平日及び土日等20：00～22：00）
－地域クラブ活動（土日等）

※指定管理者においては、時間外に行われる学校教育活動・学校行事等があればそれを優先することとし、学校教育に支障のない範囲で管理・運営をすることとする。

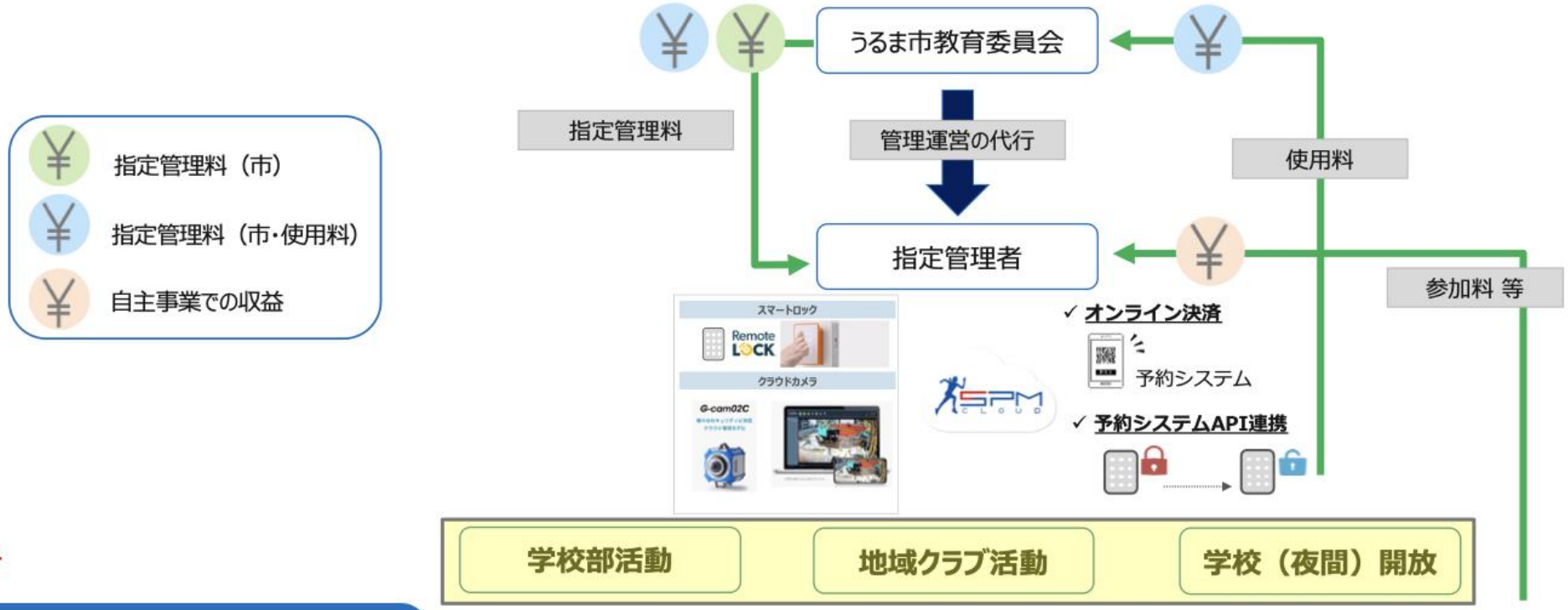
3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果

3 事業性(≒自走性可能性) ～ 学校体育施設における民間等による指定管理者制度の試み ～

取組の結果③

学校体育施設における指定管理者制度



他世代向けスポーツクラブ運営やスポーツイベント実施（自主事業）

中学生年代へのサービス提供だけでなく、幼少期～小学生年代へは多様なスポーツの体験機会の創出や地域住民へのヘルスケアサービスの提供による運動実施率の向上なども検討

3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果

3 事業性(≒自走性可能性) ～ 学校体育施設における民間等による指定管理者制度の試み ～

今後の取組③

学校体育施設における指定管理者制度

- 学校体育施設の民間等による指定管理者制度は自治体における条例において制定することで運用が可能ということが分かった。
- 今後、条例制定をするに当たり、関係する現行の規則等を見直し、必要な改正案をまとめると同時に、本制度の運用による学校体育施設の有効活用について、関係各所への理解浸透を深めていく。
- 法令による制限はないことが今回の整理で分かったが、多くの自治体は過去に発出された通知に大きく影響を受けている事実があるため、民間等による学校体育施設の指定管理者制度の運用がこれまでも全国的に例がなかったと見受けられる。
- 今回の整理において、学校体育施設の指定管理者制度を活用して民間等に管理運営等を出すことで、学校体育施設の活用の幅が広がること、収益化により資金循環になり得ることをクリアにできたため、今後多くの自治体の参考となるよう、実装に向けて推進していく。

3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果

4 指導者向けの教育・認証制度の構築

取組の目的

- 学校管理下にある部活動（顧問教員）から地域スポーツクラブ活動（地域のスポーツ指導者）へ移行した際に、保護者等が安心して子供を送り出せるように、子供たちも安心して活動できるよう、指導者は技術指導だけではなく、指導者としての資質を備えることが大事である。
- 子供たちの心身の成長過程に携わるスポーツ指導者として、資質の向上を図り、子供たちや保護者へ安心安全を担保すると同時に、指導者自身を守るためにも必要な知識習得を促し、その環境を提供する。

現状

- これまでの学校部活動は学校生活の延長線上、指導者（顧問）が学校教員であることから、「学校」というフィルターで無条件に安心が得られていた。
- 学校部活動の地域移行は、学校とは切り離されたスポーツ活動となるため、学校管理下の部活動に当たり前のように存在していた顧問教員ではなく※1、地域のスポーツ指導者が子供たちのスポーツ指導に当たることになる。※1
- 子供たちや保護者等が安心安全に地域でスポーツ活動ができるよう、スポーツ機会の確保だけではなく、その指導に当たる指導者に対しての信頼や安心感をも与えることが重要である。

※1 地域でのスポーツ指導を行いたい教員の兼職兼業の希望者を除く

3. 実証内容とその成果

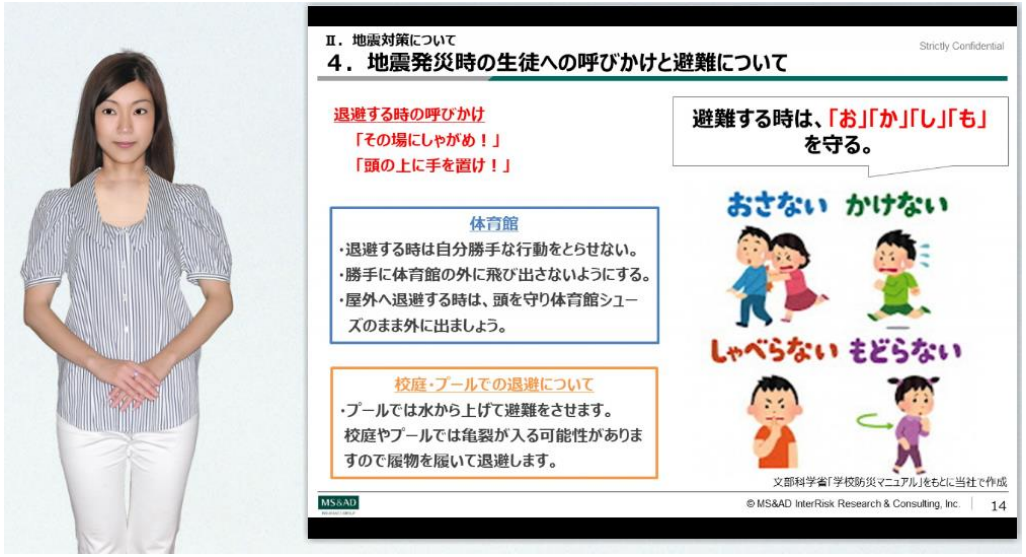
b.課題に対する取組結果

4 指導者向けの教育・認証制度の構築

取組の内容

- 中学生の心身の成長に携わるスポーツ指導者として、**競技を問わず求められる**救命救急やコンプライアンス等、全7つのテーマについて知識が習得できる e-Learning の学習環境を整備。

ロ e-Learningの画面イメージ



*アバターによるナレーション付き

〔 自然災害への対応 〕



〔 一次救命措置と熱中症 〕



3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果

4 指導者向けの教育・認証制度の構築

取組の内容

＜学習内容＞ 所要時間：受講15～20分/確認テスト全10問

（1）自然災害への対応 ＊都道府県により異なる

（2）救急蘇生法 / 一次救命処置と熱中症

（3）防犯

（4）コンプライアンスの重要性とハラスメント防止

（5）子どものメンタルヘルス不調と対応

（6）個人情報の取り扱い

（7）ケガ予防 ＊講習会の実施形式

- 「ケガ予防」については、講習会の実施形式となる。
- 三井住友海上火災保険（株）に所属しているアスリートやコーチ等から本サービスの提供を実施。
- 本講習に参加し受講した指導者に、ケガ予防の認証が付与される。

3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果

4 指導者向けの教育・認証制度の構築

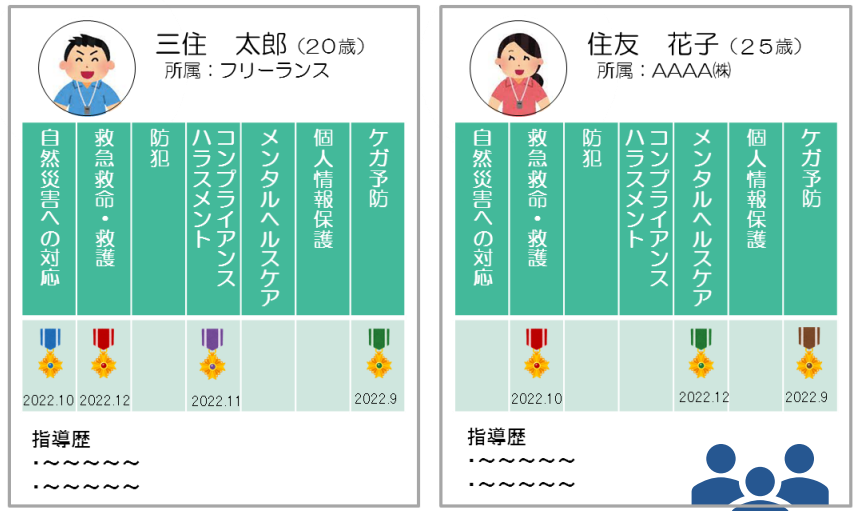
取組の内容

- スポーツ指導者の知識習得・資質の向上に向けた教育認証制度により、指導者の認証状況の開示が保護者等への安心安全の担保につながる。
- スポーツ指導者へ本制度の重要性を説明・理解をしてもらった上で、e-Learningの受講を促した。



<e-Learning受講>

e-Learning学習後の確認テストの結果に応じて、認証を付与



<認証取得の開示イメージ>

指導者の認証取得の開示による安心の提供



3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果

4 指導者向けの教育・認証制度の構築

取組の結果

- うるま市で実証スタートさせ、これは全国初の取り組みとなった。
- 令和5年2月22日、うるま市内の中学校体育館において、うるま市でスポーツ指導を行う指導者を対象に、学習項目の1つ「ケガ予防」の講習会を実施。

＜指導者向け教育・認証制度＞

- （1）自然災害への対応
- （2）救急蘇生法
- （3）防犯
- （4）コンプライアンスの重要性とハラスメント防止
- （5）子どものメンタルヘルス不調と対応
- （6）個人情報の取り扱い
- （7）ケガ予防　＊講習会の実施形式

“全国初”

＜e-Learning受講＞



＜サービス提供社の人材の活用＞



＊三井住友海上女子陸上競技部所属
渋井陽子氏によるケガ予防に関する講習会実施

3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果

4 指導者向けの教育・認証制度の構築

取組の結果

【2023年3月7日（火）琉球新報より】

女子マラソン元日本記録保持者・渋井陽子さんが部活指導者に伝授したストレッチ「時代は脱力」　うるま・伊波中で講習会

3/7(火) 12:24 配信 3

琉球新報 THE RYUKYU SHIMPO



中学校の外部指導者にストレッチを教える渋井陽子さん＝2月22日、うるま市

【うるま】女子マラソンで元日本記録保持者の渋井陽子さんが2月22日、うるま市の伊波中学校で、部活の外部指導者らにけが防止のための講習会を開いた。2023年度から段階的に始まる公立中学校の運動部活動の地域移行を前に、外部指導者の質を向上させることが目的。うるま市とスポーツデータバンク沖縄、渋井さんが所属する三井住友海上火災保険が昨年結んだ連携協定の一環として行われた。

競技種目を問わず求められる受講テーマに、指導者からは

- **意識していなかったところに意識が向くようになった**
- **当たり前に知っているものと思い込んでいたことが、学習することで再確認できたり、新たに気付かされたりする部分が多かった**

など、学び直すきっかけとなっていることや新たな知識習得につながっている感想が寄せられている。

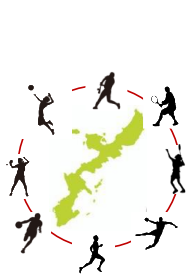
3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果

4 指導者向けの教育・認証制度の構築

今後の取組

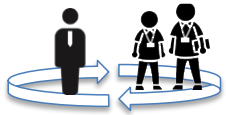
- 本教育・認証制度は、「学び直し」、「自身の知識の再確認」という観点からも、現在のスポーツ指導者だけではなく、今後、地域スポーツ指導者としての希望が出てくる兼職兼業による教員に対しても、効果的で重要な学習テーマである。
- 現時点においては7つの学習テーマとしているが、今後の地域スポーツクラブ活動のなかで、必要とされる資質等が新たに求められる場合には、テーマを追加していくことを検討する。
- 既存のテーマの内容について、世間の流れ等に合わせた最新の内容にアップデートを行い、指導者が常に新しい知識と情報を持ち合わせるよう、サービスの維持・向上を図り、うるま市から県内外への横展開を目指す。



地域スポーツクラブ活動



地域スポーツ指導者



教員の兼職兼業による指導者

受　講



アップデート

沖縄県うるま市

SPORTS DATA BANK
Sports Data Bank Group

MS&AD 三井住友海上

MS&AD MS&ADインターリスク総研

3. 実証内容とその成果
c.実証から得られた示唆

1 運営体制の構築

Point① 横断的な組織内連携の構築による体制強化

ポイント

- 学校部活動の地域移行は、これまでの部活動改革の取組から検討・対応範囲が一段と広くなる。教育委員会では難しい事案に対しても、市として総合的な解決を目指すため、庁舎内の関係各所が本取組の一員として担当者意識を持たせ、巻き込むことが必要不可欠。

得られた示唆

- ✓ 学校部活動の地域移行において、市として総合的な解決を目指すために、庁内の関係各所と部活動の地域移行に関する情報や知識、市の現在の状況について共通の認識を図ることで、**どのような改革が有効的かを様々な角度から専門的提案や効率的な議論が可能**となる。
- ✓ 体制を構築（メンバーを参集）することがゴールではなく、体制を機能させるため定期的なミーティングの実施と全体像の認識共有を図ることを意識することが重要（単発的ではなく、担当する施策が将来どのようになるのか具体の想像までできることがポイント）である。

◆効果的な取り組みとなった例◆

地域移行にかかる全体設計	「企業版ふるさと納税」等、財源確保の仕組みづくり	条例制定・規則改定等
（教育委員会・市長部局/経済産業部）	（教育委員会・市長部局/企画政策課）	（教育委員会・市長部局/総務課）
■ 教育委員会の学校教育課、R5よりスポーツを所管する市長部局・経済産業部（スポーツ課が新設）と、現在のうるま市における学校部活動の現状と地域移行の計画について、プロジェクトチームを結成し、定期的なミーティングを実施 ■ 関係者が同じ情報量・認識を持つことで、次のアクションは何をするべきか、誰と何の調整が必要か、足並みを揃えて把握することが可能	■ 持続可能な部活動支援、地域スポーツクラブ活動の運営に向けて、企業版ふるさと納税等、資金循環の手法・仕組みづくりを検討 ■ 昨年度に続き、今年度も継続して実施するなど、関係部署との定期的な連携により、必然的な継続性が生まれる	■ 教育委員会の学校教育課、R5よりスポーツを所管する市長部局・経済産業部（スポーツ課が新設）と、現在のうるま市における学校部活動の現状と地域移行の計画について、プロジェクトチームを結成し、定期的なミーティングを実施 ■ 関係者が同じ情報量・認識を持つことで、次のアクションは何をするべきか、誰と何の調整が必要か、足並みを揃えて把握することが可能

3. 実証内容とその成果
c.実証から得られた示唆

2 指導者・管理者の確保

Point② 指導者及び地域スポーツクラブの将来的な在り方

ポイント
- 既存または新設される地域スポーツクラブが、今後の地域スポーツ活動を支えるにあたり、適切で持続可能なクラブ運営管理ができるのか、現状は不透明である。
- クラブ運営のノウハウ確立や指導者の指導方法向上のための仕組みづくりが必要。

得られた示唆
- ✓ 生徒のニーズに応じた多様な運動・スポーツ機会の確保には、様々な指導ノウハウやその指導者の確保が必要となってくる。
- ✓ プロスポーツチーム同士が地域移行への参画モデルの検討を進めることで、より充実したスポーツ環境の整備につながると期待。
- ✓ 生徒・保護者等へ安心安全を担保するため、新規/既存の指導者へ指導者として必要な研修環境の整備や地域クラブの適正な運営ノウハウの浸透が重要となる。

◆期待される効果◆

プロスポーツチームと地域の連携可能性
- ■ プロスポーツチームにおいて、各チーム単体ではアカデミーの設立やスクールの運営、スポーツ体験会等の様々な企画を実施している。
- ■ 今後、その運営や指導ノウハウを地域クラブや地域のスポーツ指導者へ共有することで、地域スポーツクラブの指導方法のバリエーションが増え、様々なレベルや目的に応じた子供たちへの関わりが可能になる。

双方の指導ノウハウ
レベル・目的別の指導方法について情報交換

双方の指導ノウハウの融合

プロスポーツチーム同士の連携可能性
- ■ これまでプロスポーツチーム単体で実施してきたスポーツ教室等を、複数種目の体験を目的とした開催を実施することで、子供たちの単一競技・種目から複数種目の体験機会につなげることが可能ではないか。
- ■ 各チームが連携することで、双方の指導ノウハウ等の共有を図ることで更なる向上、また、新たなスポーツ産業が生まれる可能性を秘めている

3. 実証内容とその成果
c.実証から得られた示唆

3 事業性(≒自走性可能性)

Point③ 学校体育施設の有効活用及び収益化の可能性

ポイント

- 「学校不動産」とも言える学校体育施設を収益確保の観点からも利活用するため、収益性の可能性がある民間等による指定管理者制度の運用を推進。
- ICTツール等の導入による、管理運営の効率的運用や利用者の利便性の向上を図り、利用者の増加につながる環境整備の検討。

得られた示唆

- ✓ 自治体が学校体育施設の指定管理者制度を活用して民間等に管理運営等を出すことで、学校体育施設の活用の幅が広がること、収益化により資金循環になり得る。
- ✓ 一つの「施設」として価値ある学校体育施設を利活用することは、活動場所の充実や周辺地域の活性化にもつながり、学校を活用した地域づくり・街づくりが期待される。
- ✓ ICTツール等の活用により、管理運営の効率化利便性、また利用者の安全・防犯機能の強化が可能。

◆今後の取り組みに必要な提案◆

学校体育施設における指定管理者制度の活用

- ■ 学校体育施設の使用で収益性が出ることに対して、これまでタブーとされてきたが、関係法令・通知や現在のスポーツ施策においては、むしろ有効的に活用することを推奨されている
- ■ 自治体の条例（制定/改定）において運用は可能となるが、そこに至るまでの必要な情報や関係規則等の整理が現状、まだ不十分の段階にあるところが多い印象
- ■ 条例整備が円滑に進められるよう、関係省庁からの後押し（通知等）があると、各自治体で導入の検討や対応が加速するのではないか
- ■ 今後の学校体育施設を地域住民等に広く利用してもらえるよう、需要を高める一つとして利便性の向上を図るため、システムやICTツール等の積極的且つ慎重に導入の検討を進め、学校体育施設を魅力ある活動の場所として、環境整備をすることが求められる

3. 実証内容とその成果
c.実証から得られた示唆

4 持続可能な運営に向けた財源の確保

Point④ 自走化に向けた持続可能な財源確保の手法・運用

ポイント

- 国などの補助だけを頼りにすることは、いつまでも補助が続くわけではないため現実的ではなく、子供たちにとって、地域住民にとって必要なスポーツ環境を持続させるためには、地域で自走化できる仕組みづくりを構築することが必要。
- 企業版ふるさと納税、企業協賛型・アクティベーション等、外部資金による資金循環において、地域スポーツクラブへの活動支援の仕組みが必要。

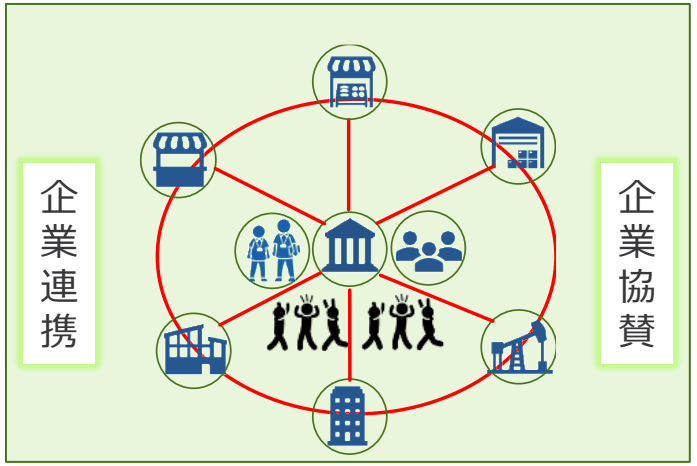
得られた示唆

- ✓ 企業版ふるさと納税は適用期限があり、令和6年度までの取り組みとなる。
- ✓ 本財源だけに限らず、令和7年度以降も継続的な運営ができるよう、新たな財源確保の手法を検討し続けることが必要。
- ✓ 今後の財源確保の手法を検討する際には、特定の手法に偏るのではなく、多角的に財源のチャンネルを有しておくことを意識しておくことが必要。

◆再考の必要性◆

新たな財源確保の手法検討

- ■ 国等からの補助や企業版ふるさと納税など、外部からの資金調達は永続的にあるものではない
- ■ 地域で自走化できる仕組みづくりとして、地域内外の企業との連携が必要不可欠である
- ■ 「財源」だけではなく、運営していくに当たって必要な用具やサービス（保険や移動手段など）の提供という側面での連携・サポート体制にも持続可能な運営の可能性がある



4. 今後の目指す姿

a.本実証を踏まえた目指す姿

- ✓ 2022年度中に「うるま市中学校運動部活動 地域移行推進計画（初版）」を策定し、市内中学校へ周知
- ✓ 2023年度から本計画を地域クラブ活動の運営指針と、本格始動を図る

うるま市の中学校運動部活動地域移行推進計画（案）
検討・作成

↓

うるま市の中学校運動部活動地域移行推進計画（案）
庁内関係者へ展開・確認

↓

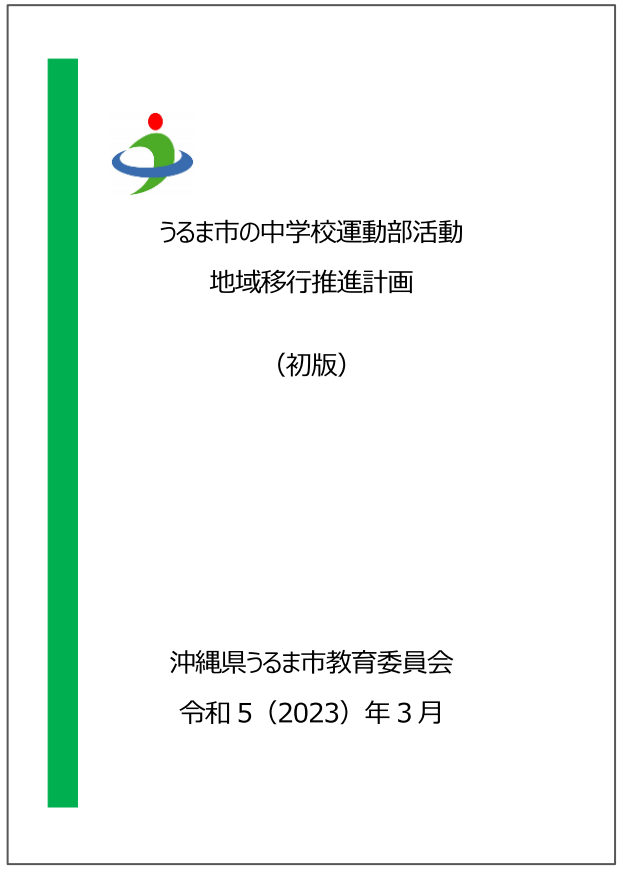
うるま市の中学校運動部活動地域移行推進計画（案）
うるま市検討委員会にて審議

↓

うるま市の中学校運動部活動地域移行推進計画
（初版）策定

↓

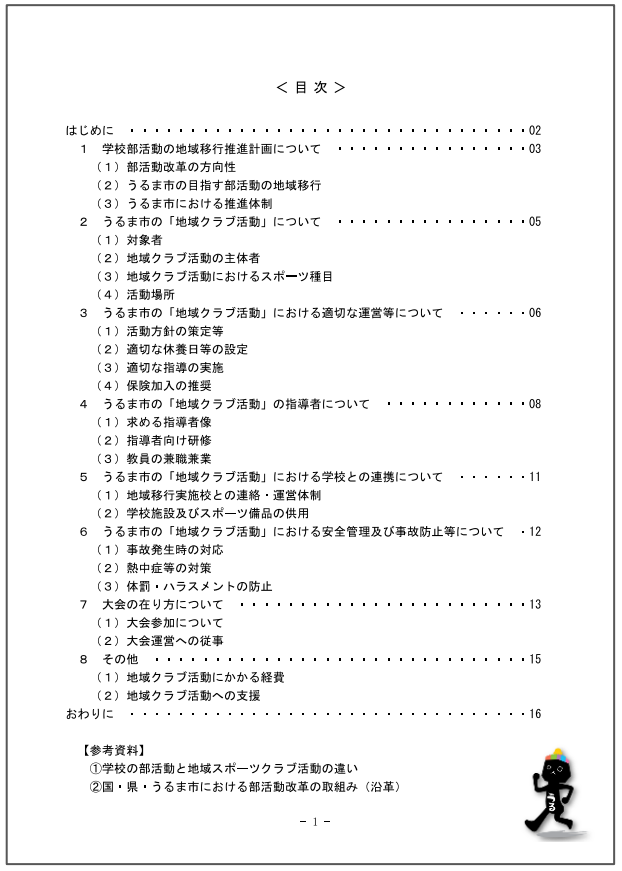
市内周知・リリース
学校関係者等への説明・周知徹底



うるま市の中学校運動部活動
地域移行推進計画

（初版）

沖縄県うるま市教育委員会
令和５（2023）年３月



＜目次＞

はじめに ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・02
1　学校部活動の地域移行推進計画について ・・・・・・・・・・・・・・・・03
（1）部活動改革の方向性
（2）うるま市の目指す部活動の地域移行
（3）うるま市における推進体制
2　うるま市の「地域クラブ活動」について ・・・・・・・・・・・・・・・・05
（1）対象者
（2）地域クラブ活動の主体者
（3）地域クラブ活動におけるスポーツ種目
（4）活動場所
3　うるま市の「地域クラブ活動」における適切な運営等について ・・・・・・06
（1）活動方針の策定等
（2）適切な休養日等の設定
（3）適切な指導の実施
（4）保険加入の推奨
4　うるま市の「地域クラブ活動」の指導者について ・・・・・・・・・・・・08
（1）求める指導者像
（2）指導者向け研修
（3）教員の兼職兼業
5　うるま市の「地域クラブ活動」における学校との連携について ・・・・・・11
（1）地域移行実施校との連絡・運営体制
（2）学校施設及びスポーツ備品の供用
6　うるま市の「地域クラブ活動」における安全管理及び事故防止等について ・12
（1）事故発生時の対応
（2）熱中症等の対策
（3）体罰・ハラスメントの防止
7　大会の在り方について ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・13
（1）大会参加について
（2）大会運営への従事
8　その他 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・15
（1）地域クラブ活動にかかる経費
（2）地域クラブ活動への支援
おわりに ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・16

【参考資料】
①学校の部活動と地域スポーツクラブ活動の違い
②国・県・うるま市における部活動改革の取組み（沿革）

4. 今後の目指す姿

a.本実証を踏まえた目指す姿

地域スポーツクラブの持続可能な運営に向けた財源の循環（学校体育施設の有効活用）

民間等による学校体育施設の指定管理の将来像（イメージ）

各教室


教室
（セミナー開催）


家庭科室
（料理教室）


音楽室
（スタジオ化）

学校体育館





➢ **社会体育施設と同等または＋αのサービス**

例：体育授業にも併用できる動作分析のできるAI等の導入


学校施設



学校体育施設（運動場、プール、体育館等）





➢ **学校施設の不動産価値を高める**

例：企業サンプリングの提供連携、施設利用者特典クーポン

スポンサードによる企業連携

・企業のスポーツ用品等の貸し出し

・新商品の先行お試し

各種大会の開催

プロチーム等を招聘したスポーツイベント

交通（移動手段）の利便性向上

・交通業界との提携　　等々

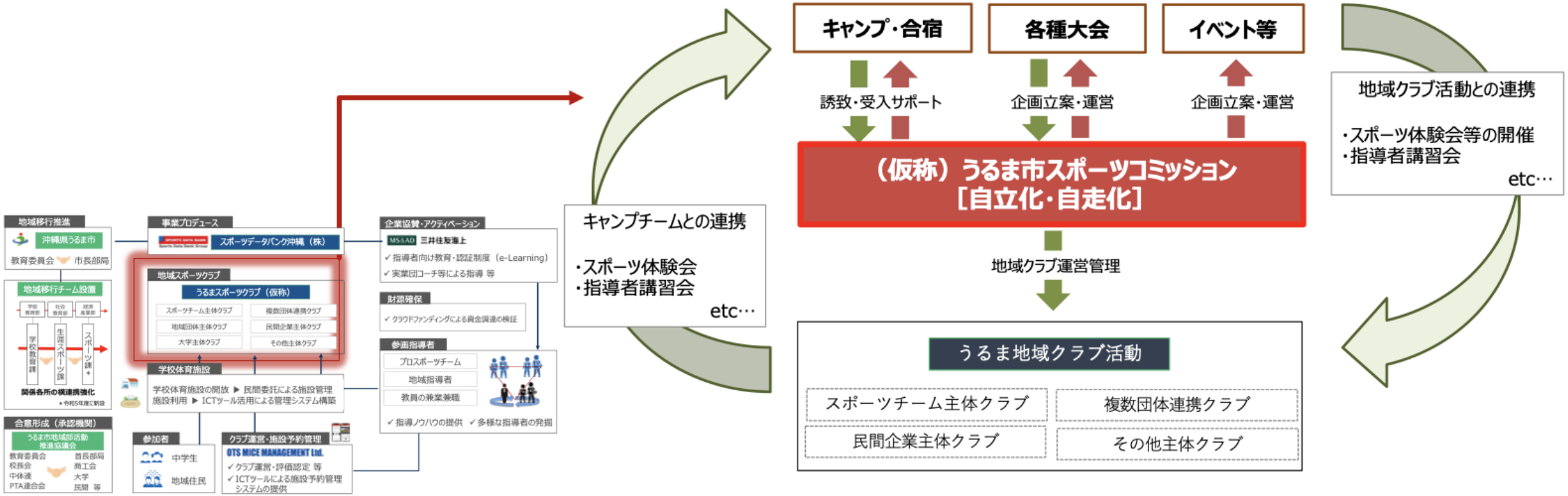
キーワード　“民間投資”による施設の充実

4. 今後の目指す姿

a.本実証を踏まえた目指す姿

地域スポーツクラブとスポーツコミッションの連携による地域活性化

- ✓ うるま市スポーツコミッション（仮称）がキャンプ・合宿の誘致・受入の機能を果たすとともに、うるま市における地域クラブ活動の運営管理も担い、地域のスポーツ環境整備に向けた組織の一元化を目指す。
- ✓ **キャンプ・合宿受入チームとうるま市の地域クラブ活動の相互連携**を図り、うるま市の地域スポーツ環境の拡充を推進することで、スポーツをはじめとした周辺産業との経済波及の促進を狙う。



4. 今後の目指す姿
b. 目指す姿に向かたロードマップ

	2023年度	2024年度	2025年度	2026年度
地域スポーツクラブ活動の実施	休日の 地域スポーツクラブ活動の実施 （指定校）	移行可能な部活動から順に地域スポーツクラブ活動へ移行していく。 （平日を含む）		
地域スポーツクラブ運営母体/ 運営基準・評価制度の構築	うるま市スポーツコミッション （仮称）の立ち上げ クラブ運営の評価基準等の 検討	うるま市スポーツコミッションによる地域クラブ運営管理等 地域移行後の状況把握・評価と改善点への対策 実施の評価・改善点等の検討		
学校体育施設の有効活用	学校体育施設における指定 管理者制度の条例制定に 向けた規則等の整理 予約管理システム導入検討	指定管理者制度の条例制定 （仮） 予約管理システムの運用 学校体育施設へのICTツール設置・運用	学校体育施設における指定管理者制度の運用	
資金確保	企業版ふるさと納税（2024年度末まで） クラウドファンディング、企業協賛・連携等による 多様な財源確保の検討・実証		受益者負担による運営費（一部）の確保検討 新たな資金確保の手法運用	
その他（事務局案）	県内プロスポーツチーム連携 協議会（仮称）設置準備	県内プロスポーツチーム連携協議会（仮称）立ち上げ・連携構築		

4. 今後の目指す姿
c. 事業収支計画

費用（合計34,954,000円）		売上（合計31,500,000円）	
① 地域スポーツクラブ活動（指導者） ・指導者数　40名（仮定）＊40クラブ ・指導報酬　4,000円/時間単価 ［1名＊4,000円＊3時間＝12,000円/人日］ ［12,000円＊年間40回＝480,000円/人年］ ［480,000円＊40名＝19,200,000円］ ・スポーツ安全保険（指導者）1,850円/年 ［1,850円＊40名＝74,000円］	¥19,274,000	① 地域スポーツクラブ活動 ② 学校体育施設における事業 （スクール事業） 回数　12回（月1/年） 参加者　100名/回 参加料　5,000円（年間）＜500円/回＞	¥500,000
② 地域スポーツクラブ活動（参加者） ・参加者数　800名（仮定） ［1クラブ　20名＊40＝800名］ ・保険（生徒）850円/年 ［850円＊800名＝680,000円］	¥680,000	③ 外部資金 ー企業版ふるさと納税 ー企業協賛・寄附 ー市財源	¥31,000,000
③ その他 ・人件費（運営・管理等）　10,000,000円 ・管理システム　5,000,000円	¥15,000,000		

34,954,000円-31,500,000円＝▲**3,454,000円**

④ 学校体育施設における**指定管理者による自主事業**

【子供向け】
回数　24回（月2/年）
参加者　100名/回
参加料　500円/回

【大人・シニア向け】
回数　36回（月3/年）
参加者　50名/回
参加料　800円/回

⑤ スポンサー（企業連携）　2口＊500,000円

3,640,000円

株式会社YMFG ZONEプラニング

成果報告書

中山間地域における部活動地域移行

～「部活動MaaS」による持続可能な地域移行モデルの検証～

株式会社YMFG ZONEプラニング

目次

1. 目指す姿
   a. 目指す姿
   b. 各ステークホルダーの役割
2. 本実証で実証する課題とそのポイント
   a. 実証の背景と課題
   b. 実証ポイント
3. 実証内容とその成果
   a. 実証の概要
   b. 課題ごとの取組結果
   c. 実証から得られた示唆
   d. その他活動に関する報告
4. 今後の目指す姿
   a. 本実証を踏まえた目指す姿
   b. 目指す姿に向けたロードマップ
   c. 事業収支計画

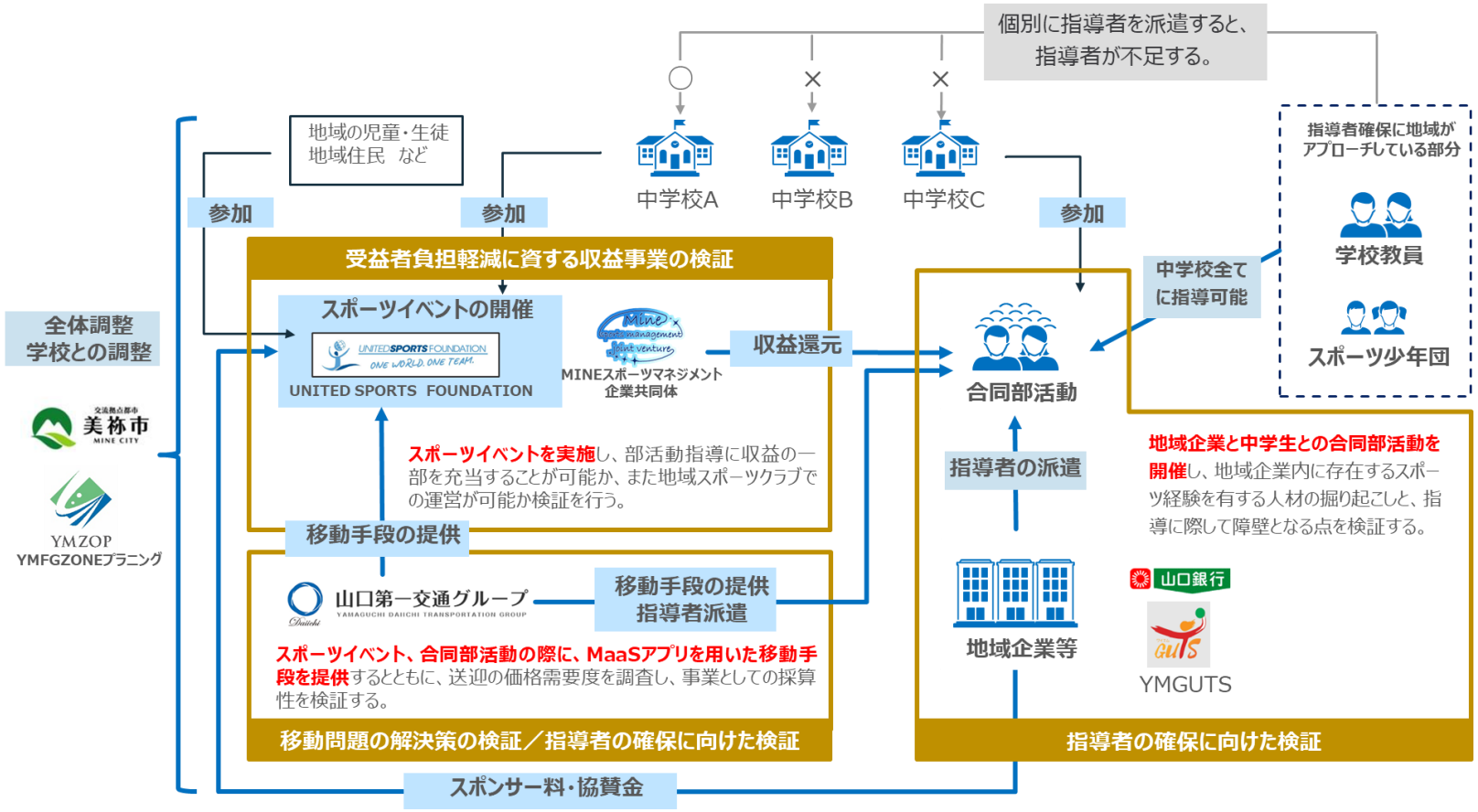
１．目指す姿

1. 目指す姿

a. 目指す姿

- 本実証は、山口県美祢市（以下、美祢市）における部活動の地域移行実現のため、YMFGZONEプラニングが全体コーディネーターとして、中山間地域における最も大きな課題の一つである移動問題の解決について各ステークホルダーと連携して実施した。
- 併せて、指導者確保に向けたヒアリングや、合同部活動による指導者の在り方の調査および市が所有する体育館を活用したスポーツイベント実施による収益事業の検証を行い、部活動地域移行に必要なデータを収集、美祢市に提供することで部活動の地域移行の持続可能な在り方を検証する。

実証の全体像



1. 目指す姿

b. 各ステークホルダーの役割

実証自治体（山口県美祢市）	• 2025年度の完全地域移行を目指し各種取組を進める。庁内では、教育委員会に設置されている以下の2課が中心となっている。 • 学校教育課・・・学校の調整。教育的観点に関する管理。兼業兼職の推進等。 • 生涯学習スポーツ推進課（以下、生スポ課）・・・受け皿団体への公的な支援（資金面等）の検討。市のスポーツ振興との位置づけ調整。指導者の募集等。
山口第一交通グループ（山口第一株式会社、株式会社REA)	• （以下、山口第一）山口県最大のタクシー会社であり、グループ会社のREAではクラウド型AI乗合配車システムの開発・販売を行う。 • スポーツイベントと合同ブカツにおいて、同社アプリ「Noruuu」を活用した送迎を実施し、サービスの事業性を検証する。
MINEスポーツマネジメント共同企業体	• （以下、MINEスポ）美祢市近隣に拠点を持つ複数企業の共同体。美祢温水プールの指定管理業務を受託しており、スポーツに関する事業の展開を検討中。 • 運営を補助し、スポーツイベントの運営ノウハウを得る。
一般財団法人UNITED SPORTS FOUNDATION	• （以下、USF）スポーツイベントの開催について豊富な実績を有する。 • 企画から運営に至るまでのノウハウを、MINEスポに共有する。
YMGUTS（ワイエムガッツ)	• 山口銀行の女子ハンドボールチームで、地元出身選手を中心に構成されている。 • 合同ブカツにおいて、外部指導者としてトレーニングを実施する。
市内中学校	• 合同ブカツの開催に際し、児童・生徒への概要説明を行う。 • 地域移行後の兼業・兼職を検討している教員は一部指導者としてブカツへ参画する。
地域企業	• 地域移行後のブカツへの参画について、企業と学校の合同ブカツ、従業員等が指導を行う際の対応、協賛等の可能性を検討する。
株式会社YMFG ZONEプラニング	• （以下、YM-ZOP）金融機関をグループ会社に持つ地方創生に関するコンサルティング企業。 • 受託者として、事業の運営を通じ、中山間地域における部活動の地域移行に関する個別論点解消のための実証を行う。

２．本実証で実証する課題とそのポイント

2.　本実証で実証する課題とそのポイント

a. 実証の背景と課題　－美祢市の現状－

- 実証フィールドとなる山口県美祢市は、人口2万人程度の中山間地域であり、広大な面積を有する。
- 市内6中学校の設置部活動と加入状況を見ると、学校の規模によっては選択できる種目がかなり限られている。

美祢市の概要



出典：美祢市 移住・定住支援サイト すんでみ～ね

- 山口県西部に位置する緑豊かな中山間地域にあるまち
- 人口22,572人（R4.3.31時点）
- 面積は約473km2（端から端の中学校までは30kmほど）

部活動の設置・加入状況

種目＼中学校・性別	伊佐		厚保		大嶺		於福		美東		秋芳		市内計	
	男子	女子	男子	女子	男子	女子	男子	女子	男子	女子	男子	女子	男子	女子
陸上競技					16	5							16	5
剣道					3	4							3	4
バレーボール		0			11	14				2※1		5※1	11	21
ソフトテニス		3			21	15			16	9	6	5	43	32
弓道					5	18							5	18
卓球	3		6	7					0	9	4	5	13	21
水泳競技						12								12
軟式野球		6※2		9※2		10				7※3		7※3		39
吹奏楽						16				12				28
部員計		12		22		150		0		55		32		271
1・2年生徒		21		23		163		0		61		35		303

※1,※2,※3・・・合同チームで試合に出場。
　は市内の他校にはあるが、通っている中学校では経験できない種目。
於福中学校は令和5年3月に閉校予定。

- 市内6中学校合わせて1学年あたりの生徒数は150人程度で推移している。
- 生徒数に応じて設置される部活動の種目数が異なっており、中学校によっては選択肢が制限されている。

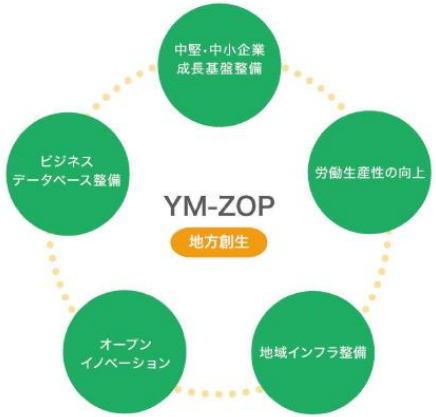
2. 本実証で実証する課題とそのポイント

a. 実証の背景と課題　－受託者の取組意義－

■ 会社概要

企業名：株式会社YMFGZONEプラニング

- 山口県・広島県・福岡県を中心に営業展開する金融グループである株式会社山口フィナンシャルグループの100%出資子会社。
- 「地域とともに、未来をデザインする」を事業コンセプトとし、「点（個人・個社）」ではなく、「面（地域・経済レイアウト、事業環境提供等）」の視点でのコンサルティング業務を展開し、地方創生のキーワードである地域・域内企業の生産性向上に向けた総合的な事業活動支援を行う。



■ 本実証における課題認識

- 地域のこどもにスポーツ環境を持続可能な形で提供できない場合、他地域への人口流出が進む可能性がある。
- 中学校の部活動の地域移行における移動問題は行政単体で解決できる問題ではなく、民間企業との連携が必要となる。

■ 本実証における検証ポイント

- 官民連携により実施する本実証を踏まえて、交通事業者である第一交通グループの新たな事業として成り立つか。
- 収益事業と想定するスポーツイベントのノウハウを地域の受け皿団体へ移転し、継続的な実施が可能かどうか。

こどものスポーツ環境を持続可能なものとすることで、地域の担い手となるこどもの流出を防ぐとともに、部活動の地域移行における移動問題を解決する新たな事業を創出することで地域活性化を目指す。

2. 本実証で実証する課題とそのポイント

b.実証ポイント

● 中山間地域の部活動地域移行に際し、特に解決すべき課題を①移動手段の確保、②指導者の確保、収益の確保に設定し、各課題に対応した実証を行う。

解決すべき課題

① 移動手段の確保

- 複数中学校による合同でのブカツが前提となる中山間地域では学校間の距離が離れており、練習会場への効率的な移動手段が必要。

② 指導者の確保

- 純営利の民間企業の参入が見込まれづらい地域では、兼職・兼業を視野に入れた潜在的な指導者の発掘、関与が必要。

③ 収益の確保

- 各種調査における、運営経費と保護者の許容できる月謝の乖離を埋めるため、受け皿団体の新たな収益確保策の検討が必要。

実証項目と検証事項

①「部活動MaaS」による送迎の実施

- 乗合アプリを活用したタクシーの送迎は実装することができるか。
- 保護者自身の送迎の代替手段としてのニーズがあるか、またタクシー会社として送迎の事業性はあるか。

②-1 企業等へのヒアリングの実施

- 潜在・顕在問わず指導者となり得る人材の数や条件はどのようになっているか。

②-2 合同ブカツの実施

- 外部、兼職・兼業の指導者による複数校合同の練習で、生徒の満足度や意向はどのように表れるか。

③ 市有体育施設を活用したイベントの開催

- 市有体育施設を活用した収益事業の開催は可能か。
- 児童・生徒のイベントに対するニーズの把握→乖離を埋めることのできる収益事業となれるか。また、なれる場合どの程度埋められるか。
- 地域移行後の受け皿団体は継続的に同様のイベントを開催できるためのノウハウを蓄積できるか。

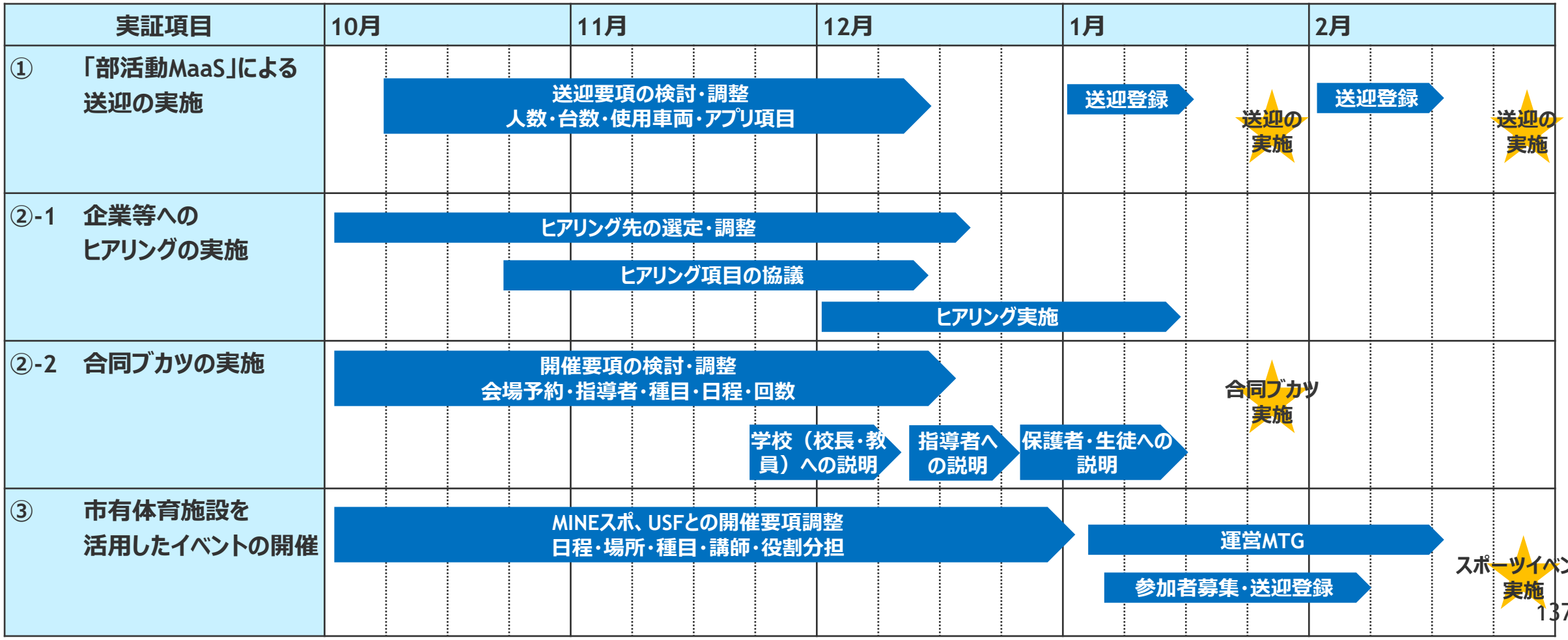
３．実証内容とその成果

3. 実証内容とその成果

a.実証の概要

- 本実証では4項目について、2022年10月から2023年2月にわたって実証を行った。実施に係るスケジュールは以下の通り。

実証のスケジュール



3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果　①「部活動MaaS」による送迎の実施

- 【課題意識】複数中学校による合同でのブカツが前提となる地域では、練習会場への効率的な移動手段が必要。
- 【仮説】タクシーとMaaSアプリを活用した送迎は、合同ブカツの移動手段の一つとなるのではないか？

課題意識の背景

- 公共交通機関の便数・ルート数は少なく、自家用車の送迎を除くと所要時間、費用負担の面で効率的な移動手段に乏しい状況にある。
- スクールバスの導入は進んでいるが、ルートの編成は事務的な負荷が大きく、部活動別の移動を考慮した際には、柔軟な運用に耐えらえる仕組みの構築が必要。

美祢駅美祢線　標準時刻

時	平日
6	0
7	18
8	33
9	
10	30
11	
12	
13	15
14	
15	58
16	
17	10
18	
19	2
20	34

美祢市を通る電車の時刻表

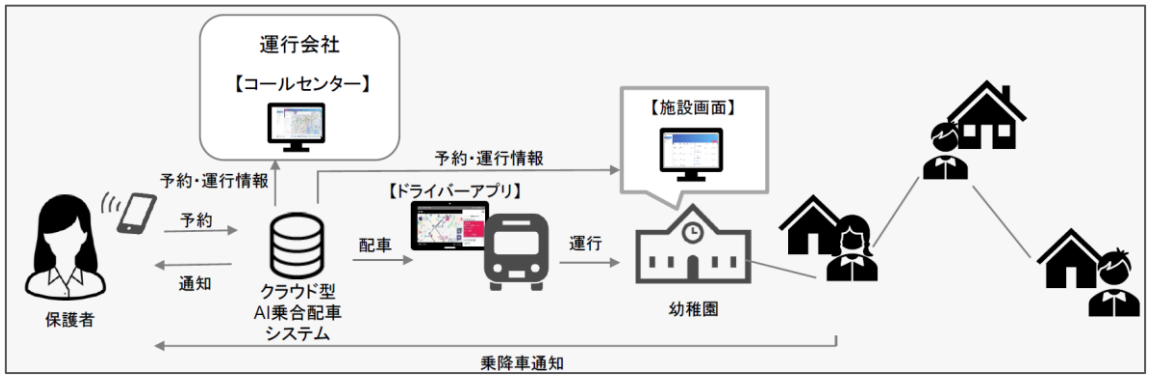


合同ブカツ実施時の送迎範囲

出典：国土地理院　地図を加工

仮説とねらい

- タクシーと乗合配車システムとを活用することで、新たな需要創出と事務負担の軽減を達成でき、事業性（＝持続性）のある移動手段となるのではないか？
- 保護者に対して、送迎の利便性や金額許容度に関するアンケートを実施することで、家庭が望んでいるサービスの内容や満足度を把握する。
- AI配車システムの導入により、生徒の出欠に伴う流動的なルート構築はどの程度事務負担が軽減されるか把握する。



3. 実証内容とその成果

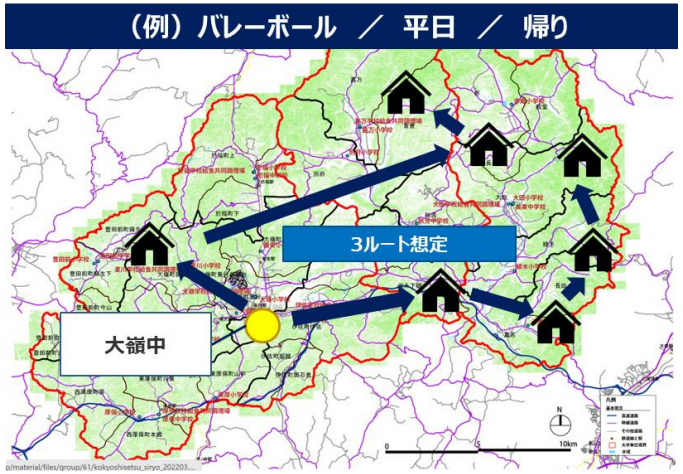
b.課題に対する取組結果　①「部活動MaaS」による送迎の実施

■　送迎に係る全体像

- 中学校同士で合同ブカツを実施する際の練習会場への移動においては、下記の2通りが想定される。
  ①**平日の放課後**に、**通っている中学校から練習会場**に移動し、練習後、**会場から自宅**へ帰る
  ②**休日**に、**自宅から練習会場**へ移動し、練習後、会場から自宅に帰る
- 学校間はスクールバス等の対応も可能と考えられるが、自宅への送迎については当日の出席状況等により変動もあり、ルート構築もドライバーの負担となることから、本実証ではMaaSアプリを用いて配車をAIシステムで対応した。
- 平日、休日の両方の送迎パターンについて実施し、課題や費用感について整理を行った。

①**平日の放課後**に、**通っている中学校から練習会場**に移動し、練習後、**会場から自宅**へ帰るルート





②**休日**に、**自宅から練習会場**へ移動し、練習後、**会場から自宅**に帰るルート





3. 実証内容とその成果

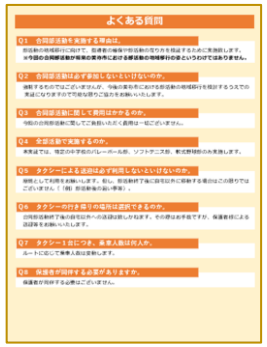
b.課題に対する取組結果　①「部活動MaaS」による送迎の実施

■　送迎の実施フロー

- 送迎において保護者が送迎登録を実施することから、事前に説明資料を配布。合同ブカツ参加者は、事前にMaaSアプリにて送迎地点・日時を登録し、平日の場合は学校→練習会場→自宅間についてタクシーによる送迎を実施した。

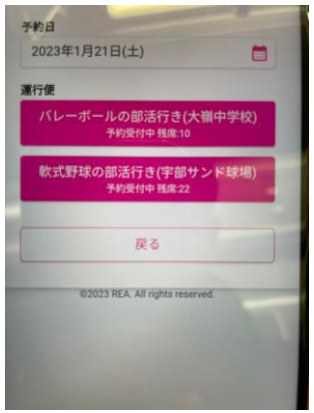
～合同ブカツ3週間前 説明資料配布	～合同ブカツ前日 送迎登録	合同ブカツ当日 送迎（練習会場→自宅）	合同ブカツ	合同ブカツ当日 送迎（練習会場→自宅）





保護者向け案内資料







MaaSアプリの申込画面







上：バレーボール部、下：ソフトテニス部







送迎の様子

3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果 ①「部活動MaaS」による送迎の実施

■ 送迎実施内容一覧

- 平日および休日の計4日間実施した合同ブカツにて、のべ197名の送迎を実施。
- 乗車/降車地点の多い送迎では、最初に乗った/最後に降りた生徒の乗車時間が60分を超える送迎も発生した。

ブカツ日時	実施種目	区分	乗車人数（実数）	送迎時間	送迎台数	最小乗合人数	最大乗合人数
1月13日（金）17:00～18:30	男子ソフトテニス 女子ソフトテニス	行き（学校→会場）	13名	約15分	3台	1名	7名
		帰り（会場→自宅）	12名	約90分	2台	6名	6名
1月14日（土）09:00～12:00		行き（自宅→会場）	20名	約60分～90分	3台	4名	9名
		帰り（会場→自宅）	19名	約60分～80分	4台	2名	8名
1月20日（金）17:00～18:30	女子バレーボール 軟式野球	行き（学校→会場）	33名	約20分～30分	6台	1名	9名
		帰り（会場→自宅）	33名	約20分～60分	7台	1名	9名
1月21日（土）09:00～12:00		行き（自宅→会場）	36名	約20分～80分	6台	2名	9名
		帰り（会場→自宅）	31名	約20分～60分	5台	4名	9名

3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果　①「部活動MaaS」による送迎の実施

■　送迎前に発生した事象

● 合同ブカツの出欠、送迎の要否の輻輳

・・・保護者、学校、山口第一交通、YM-ZOPでの参加者、送迎の要否に関する情報が輻輳する事態が生じた。明確な受け皿団体が決定していない現状において、本実証はYM-ZOPが部活動の出欠確認、山口第一交通が送迎可否確認を行う役割分担としていたが、初の試みであることも含めて情報連携に不備が発生したことが原因の一つとして考えられる。地域移行後は学校の関与を前提としないため、本実証でも学校・教員の関与を最小限にとどめる形で運営しており、合同ブカツの開催周知のみ依頼していた。生徒の合同ブカツ出欠および送迎の要否は、配布した案内資料に記載のQRコードより保護者が登録することで把握する想定であったが、登録状況が想定よりも滞る学校もあり、実際には生徒の参加意向状況を確認してもらうという作業依頼が発生した。

- 合同での部活動となった際の運用について、**現状の部活動にない要素（移動や時間管理）が発生するため、その部分を指導者に一任するのは負担が大きい。地域移行にあたっては、指導者とは別に取りまとめや運営管理を行う人材が必要。**
- **スケジュール案内、出欠、費用管理を一元的に管理できるアプリの導入に送迎も組み合わせる**ことができれば、解決できる課題と考えられる。

3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果　①「部活動MaaS」による送迎の実施

■　送迎時に発生した事象（予約・通行）

● 送迎の登録ができない、地点の相違

・・・送迎の予約に使ったアプリは、登録ができないという問い合わせが想定よりも多く、送迎地点や要不要が思い通りに登録されていないケースも散見された。

- **住所が変な場所に指定されていた問題：**登録された迎え場所が山の中になっており、急遽保護者に確認し、時間ロスが発生した。今回は、配車に関する登録状況に不備がないかを事前に確認するよう依頼していたため、自体がその場で判明し対処が遅れたことは運営側の問題。配車の仕事は今この時に対応する、というマインドで動いているため、アプリだけでなくとその運用も整備する必要があると思われる。
- **送迎の要不要の認識がずれていた問題：**練習の参加と送迎の要否は保護者の登録で把握していたが、土曜朝、登録上は送迎不要となっていたが実際は迎えに来てもらう予定だったため、参加が遅れ、結果的に欠席する生徒が1人いた。

● ジャンボタクシーで通行不可な地点の存在

主にジャンボタクシー（9名定員）の車両を活用したが、狭路のため進入できない場所があり、急遽、普通車タクシー（定員4名）へ配車を変更する対応が必要になった。

3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果　①「部活動MaaS」による送迎の実施

■　送迎時に発生した事象（「行き」に要する送迎時間）

- 「自宅→会場」の送迎について、60分以内に送迎できるようにAI乗合システムを設定し、事前にお迎え時間をメールにて通知していたが、時間に来られなかったり、自宅内で車両を待っていた為、ベルで呼び出しを行うなど、送迎にロスタイムが発生し、約90分の時間を要した。
  →慣れにより短縮できる余地もあるものの、「こどもの送迎」という属性では、1乗車当たりの乗車時間が長いことが分かったため、それを加味した配車計算が必要である。
  →行きの行程は、辺りが暗い等の制約がなければ、停留所を決めた上での送迎も選択肢として考えられる。

ブカツ日時	実施種目	区分	乗車人数（実数）	送迎時間	送迎台数	最小乗合人数	最大乗合人数
1月14日（土）09:00～12:00	男子ソフトテニス 女子ソフトテニス	行き（自宅→会場）	20名	約60分～90分	3台	4名	9名
1月21日（土）09:00～12:00	女子バレーボール 軟式野球	行き（自宅→会場）	36名	約20分～80分	6台	2名	9名

3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果 ①「部活動MaaS」による送迎の実施

■ 送迎時に発生した事象（「帰り」に要する送迎時間）

- 「会場→自宅」の送迎について、乗合人数を優先して送迎したため、送迎の所要時間が60分を超える結果となり、保護者の方より「現在どのあたりなのか？」等のお子様を心配する問合せがあった。
  →送迎の所要時間が予定を超過したことにより、通知していた到着予定時間と実際の到着時間の乖離が生じ、結果として保護者が不安を感じる事態が発生した。
  →到着予定時刻・現在地点の明確化、送迎時間そのものの短縮が必要。

ブカツ日時	実施種目	区分	乗車人数（実数）	送迎時間	送迎台数	最小乗合人数	最大乗合人数
1月13日（金）17:00～18:30	男子ソフトテニス 女子ソフトテニス	帰り（会場→自宅）	12名	約90分	2台	6名	6名
1月14日（土）09:00～12:00	男子ソフトテニス 女子ソフトテニス	帰り（会場→自宅）	19名	約60分～80分	4台	2名	8名
1月20日（金）17:00～18:30	女子バレーボール 軟式野球	帰り（会場→自宅）	33名	約20分～60分	7台	1名	9名
1月21日（土）09:00～12:00	女子バレーボール 軟式野球	帰り（会場→自宅）	31名	約20分～60分	5台	4名	9名

3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果 ①「部活動MaaS」による送迎の実施

保護者アンケートの実施

■ 保護者アンケート概要

- アンケート方式：FormsによるWebアンケート
- 調査対象：合同ブカツに参加し、送迎を利用された生徒の保護者（66名）
- 回答期間：2月15日～2月28日
- 回答件数：回答31件（回答率46.9%）

■ アンケート項目

1．お子さんの部活動、通学について

- ✓ 回答される方と合同部活動に参加したお子さんとの関係
- ✓ 所属している部活動
- ✓ 通学時の交通手段

2．合同部活動と送迎について

- ✓ 参加した合同部活動
- ✓ 自宅から練習会場までの距離
- ✓ 利用したタクシーの送迎、利用しなかった理由
- ✓ 総合的な送迎の満足度、「満足」とならなかった要因
- ✓ 有料となった場合の利用検討、「利用する予定はない」の理由
- ✓ 許容できる料金（1回あたり、1ヶ月当たり）
- ✓ 許容できる乗車時間（行き、帰り）
- ✓ 送迎への負担感、場面
- ✓ スマホ・PCの利用状況
- ✓ 自由記述

3．部活動の地域移行について

- ✓ 部活動の地域移行への取組の認知
- ✓ 部活動の活動目的で重視するもの
- ✓ 部活動の指導者に求めるもの
- ✓ こどもが部活動を決めるときに大事にしたいポイント
- ✓ 希望する活動の日数
- ✓ 自由記述

※３．については、d.その他の活動に関する報告にて詳述する。

3. 実証内容とその成果

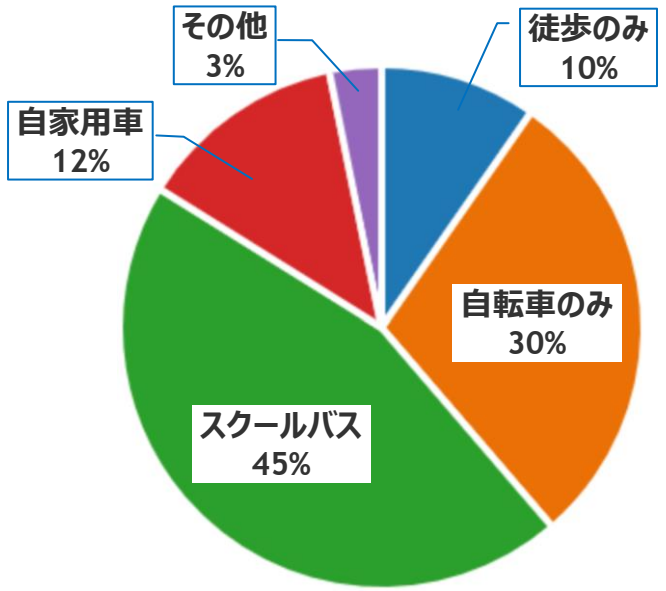
b.課題に対する取組結果 ①「部活動MaaS」による送迎の実施

■ アンケート結果（回答者の通学・移動状況）

- 通学時の交通手段について、回答者の過半数（スクールバス45%+自家用車13%）は車を利用して通学している。
- 自宅から練習会場までの距離について、回答者の半数近く（48%）が今回の練習会場から自宅まで10km以上あり、7割以上が5km以上離れている。

通学時の交通手段

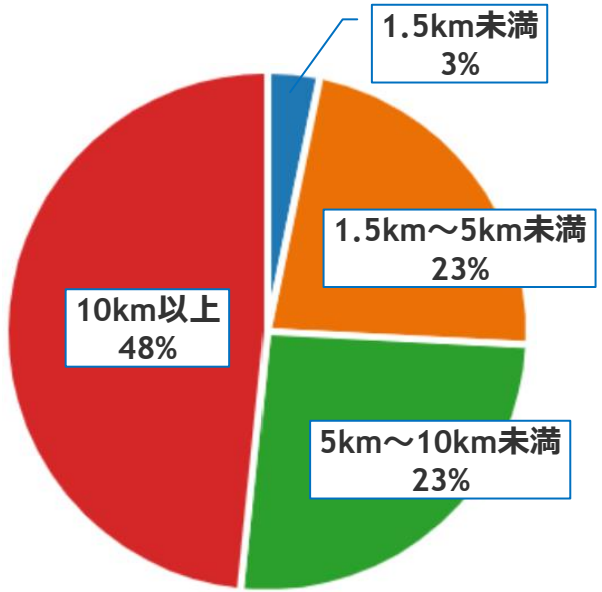
徒歩のみ	3
自転車のみ	9
スクールバス	14
自家用車	4
その他	1



n=31

自宅から練習会場までの距離

1.5km未満	1
1.5km以上～5km未満	7
5km以上～10km未満	8
10km以上	15



n=31

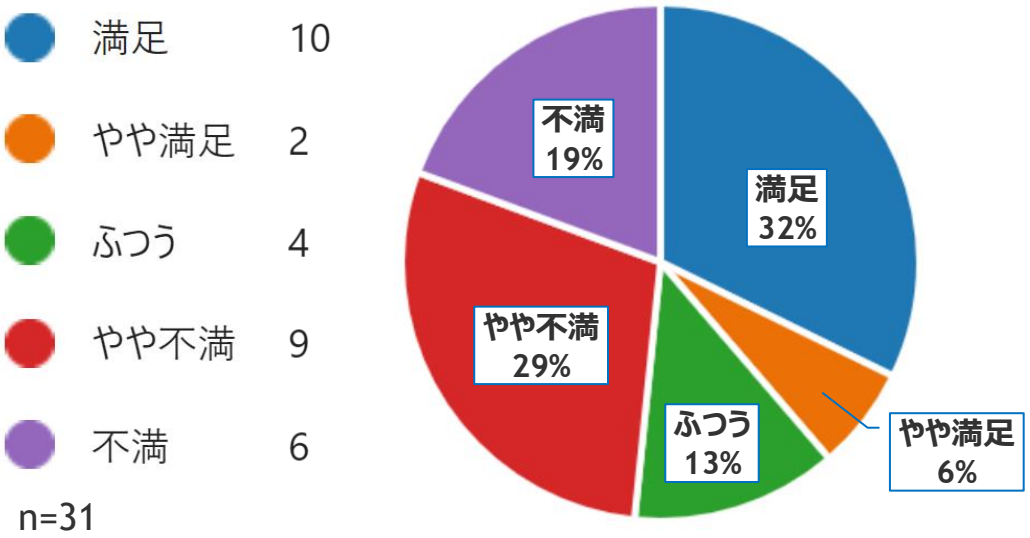
3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果　①「部活動MaaS」による送迎の実施

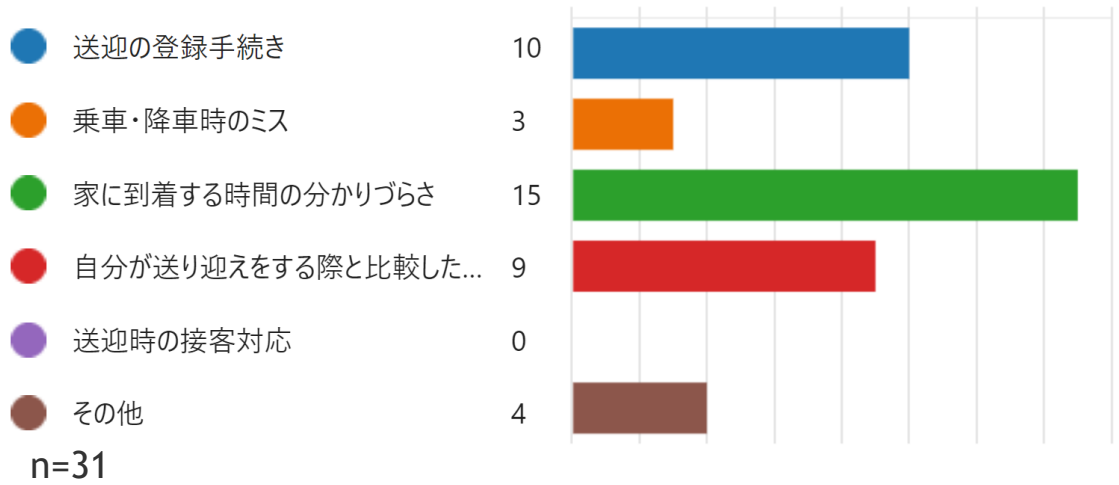
■　アンケート結果（送迎の満足度）

- 送迎の満足度について、満足傾向（満足＋やや満足）の回答が4割程度、不満傾向の回答が半数程度を占めた。
- 満足とならなかった要因について、「家に到着する時間の分かりづらさ」とする回答が最も多く、次いで「送迎の登録手続き」があげられた。
  →サービス利用時の事前説明の方法を再度検討する必要がある。本実証では、多くの利用者が配車アプリを使用することが初めてであり、より丁寧な導入説明が必要だったと推測される。
  →家に到着する時間が分かりづらいとの回答が多いが、メールにてお迎え時刻を案内しており、「送迎に遅延が発生した際の到着時間がわからない」と推測される。このことから、リアルタイムで乗車位置が分かる機能を付加する必要がある。

送迎の満足度



満足とならなかった要因



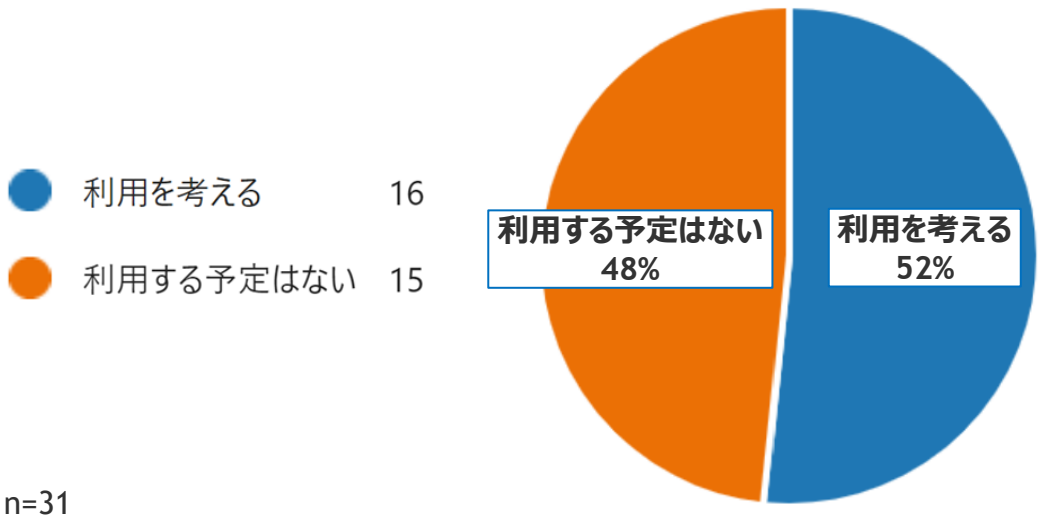
3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果　①「部活動MaaS」による送迎の実施

■　アンケート結果（有料となった際のサービス利用可能性）

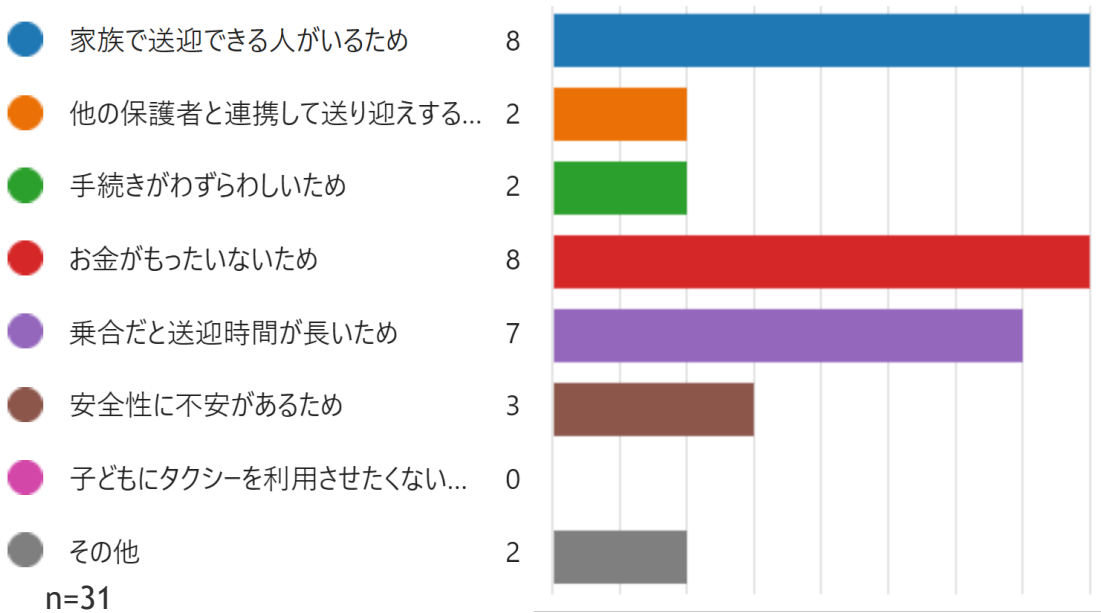
- 今回のような送迎サービスが有料となった場合の対応について、半数程度が利用を考えるとの回答であった。
  →利用者のうち半数以上が利用を考えるとの回答であり、タクシー事業者としては新規マーケットと捉えることができる。
- 「利用する予定はない」と回答した理由について、本サービスに頼らない送迎体制がある層が半数程度であった。
  →残りの回答はサービスに対する意見であり、説明やサービスの改善を図ることで顧客となる可能性があると考えられる。

有料となった場合の利用検討



n=31

「利用する予定はない」と回答した理由



n=31

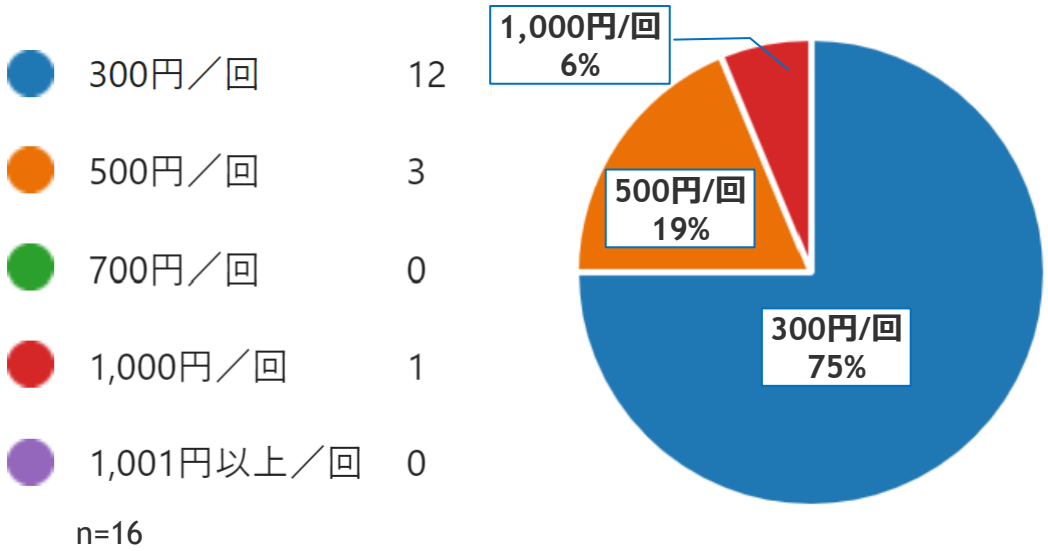
3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果　①「部活動MaaS」による送迎の実施

■　アンケート結果（許容できる金額）

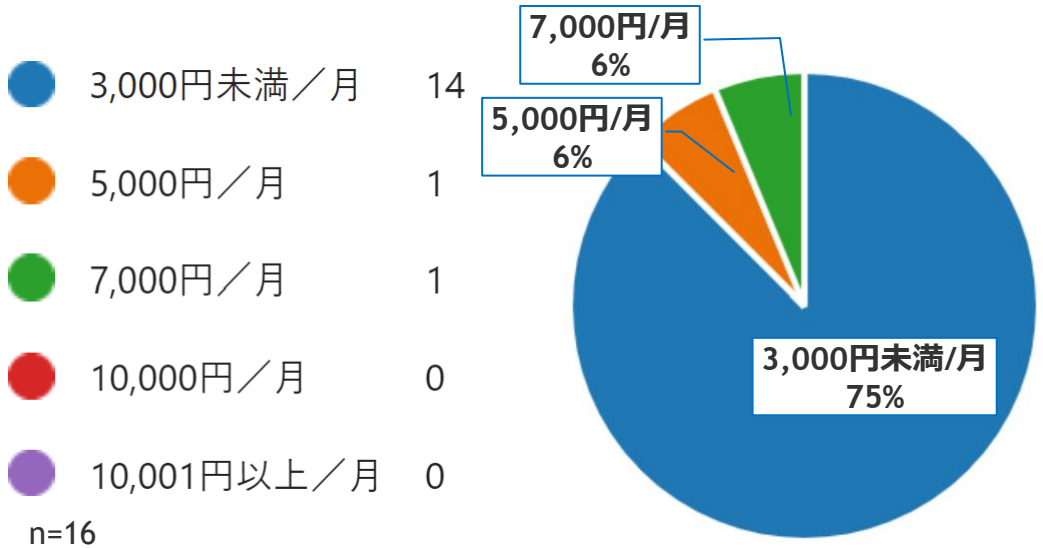
- 片道の送迎1回あたりの許容金額について、利用を検討すると回答したうちの75%が300円/回という結果となったが、それ以上の金額を許容する層も存在する。
  →ベースとして300円/回を考慮する必要があるものの、送迎料の値上げ幅に若干の余地がある。
- 定期送迎（10往復程度/月）の許容金額について、85%が3,000円/月と回答しており、7,000円超を許容する回答はなかった。

1回の送迎（片道）の許容金額



n=16

定期送迎（10往復程度/月）の許容金額



n=16

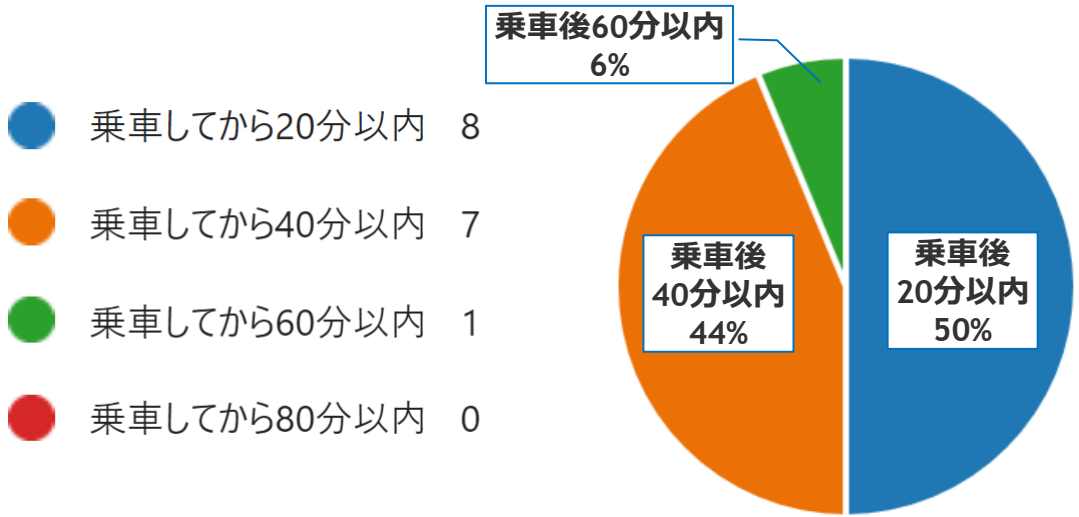
3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果　①「部活動MaaS」による送迎の実施

■　アンケート結果（許容できる送迎時間）

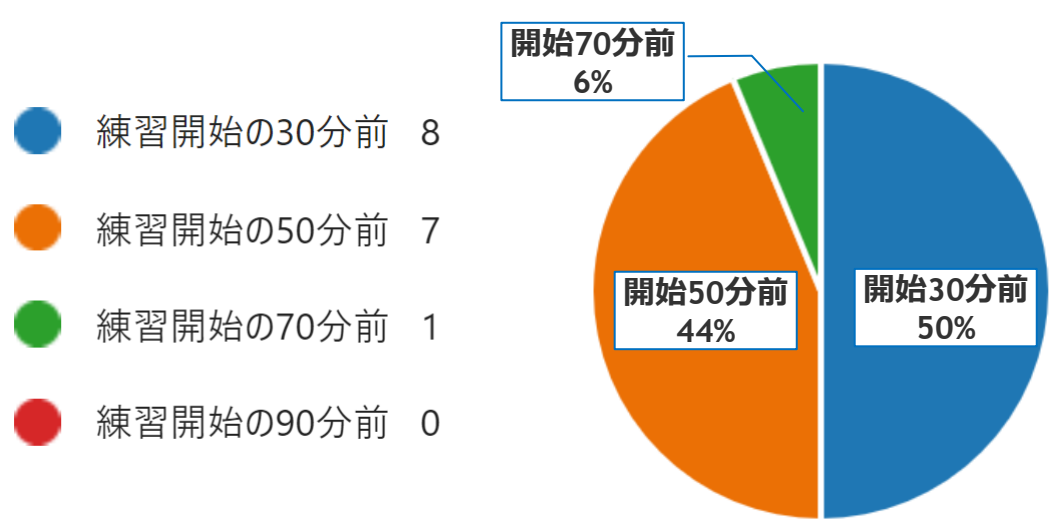
- 許容できる平日練習後の自宅への到着時間について、乗車後40分以内が回答者の9割以上を占めた。
- 許容できる休日練習前の自宅からの出発時間について、練習開始の50分前が9割以上を占めた。
  →平日・休日ともに、広範囲をジャンボタクシー（9名定員）で送迎を行う場合は40分～60分はかかるため、顧客の要望に応える送迎とするためには、1台の送迎エリアを一定以内にした運行、乗合人数の減少（＝普通車タクシーでの運用）とする必要がある。

許容できる到着時間（平日）



n=16

許容できる出発時間（休日）



n=16

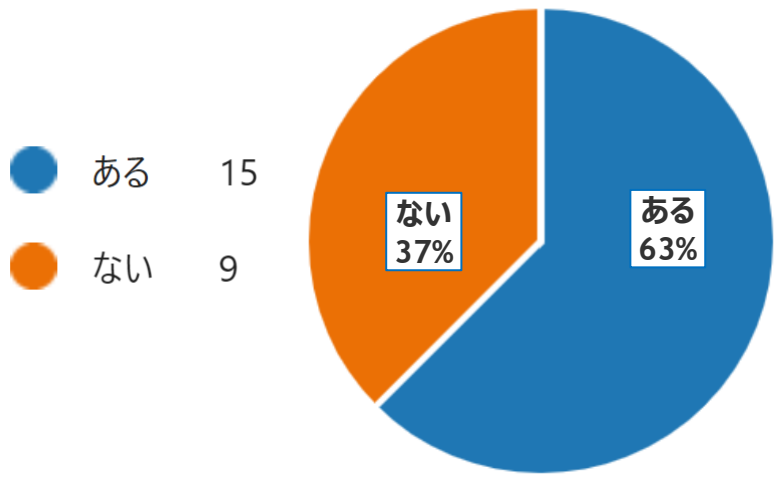
3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果　①「部活動MaaS」による送迎の実施

■　アンケート結果（こどもの送迎全般に関する負担感）

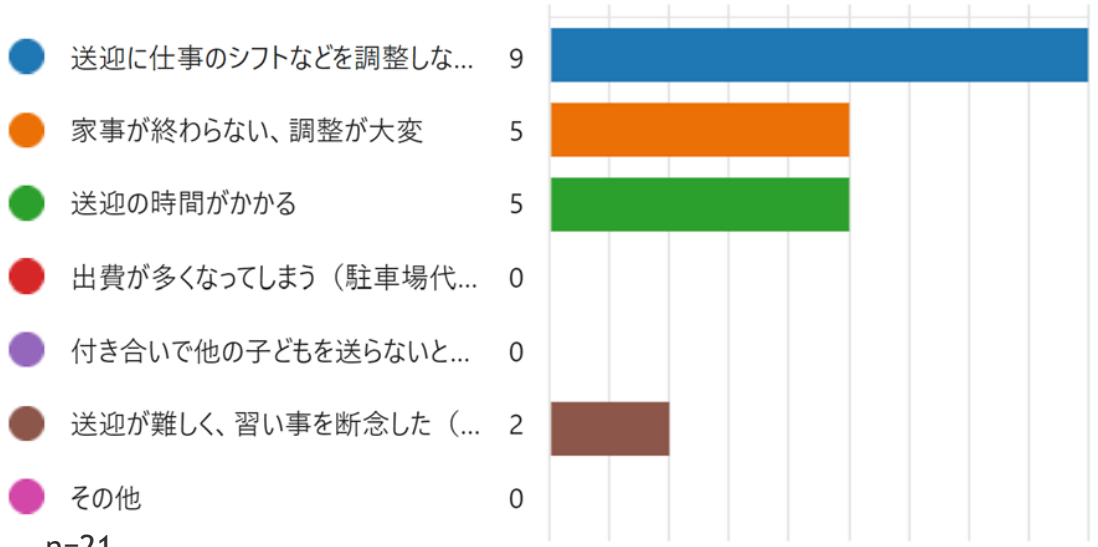
- 本実証における送迎にかかわらず、部活動や習い事での送迎を負担に感じた経験について、回答した保護者の6割以上が負担に感じていることが分かった。
- 送迎を負担に感じる場面について、仕事や家事との調整、要する時間の長さなど様々であり、「こどもの送迎」は生活全般における制限や負担となっていることが窺える。
  →送迎サービスの品質を向上させることによって、本実証の回答者の6割は、広義の需要が見込める潜在的なマーケットと考えられる。

送迎を負担に感じた経験の有無



n=24

送迎を負担に感じる場面



n=21

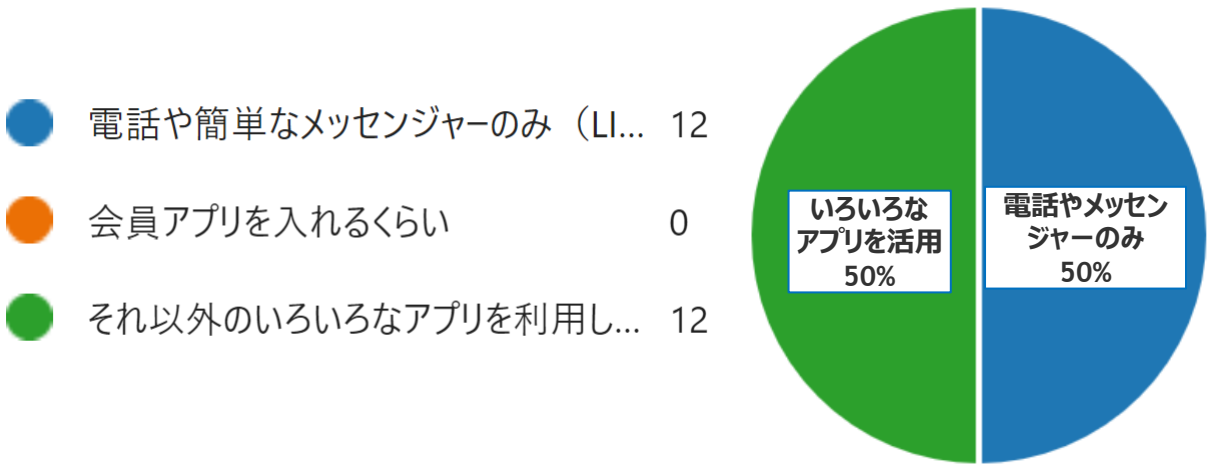
3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果 ①「部活動MaaS」による送迎の実施

■ アンケート結果（スマホ・PCの利用状況）

- 回答者の私生活におけるスマートフォンやPCの利用状況について、回答者の半数が「電話やメッセンジャーのみ」という結果であった。
- よく利用するスマホアプリについて、InstagramやTwitterなどのSNSのほか、基本機能に近いもののみの利用傾向にあるように看守できる。
  →回答者が利用状況をありのままに記述していないとを考慮したうえでも、利用傾向の高いアプリは特に直感的な操作ができるものであるため、配車アプリについても同様の工夫、あるいは活用に関するより丁寧な説明、窓口の設置により、利用者の満足度は上がると推測される。

（回答者の）スマートフォン・PCの利用状況



n=24

（回答者の）よく利用するスマホアプリ（）内は回答数

Instagram（6）
Google（2）
位置情報などのナビゲーションアプリ（2）
アラーム（1）
銀行（1）
ゲーム（1）
Twitter（1）
radiko（1）ほか

3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果 ①「部活動MaaS」による送迎の実施

■ アンケート結果（送迎に関するご意見・ご要望の抜粋）

- 送迎に関する意見について、送迎時間、送迎方法、費用負担等に対する意見が集まった。
- 送迎時間に関しては、時間の遅れとともに予定時刻との差異を不安に感じる回答が多く、方法については、必ずしも自宅での乗降に限定せず近辺での乗降を提案する意見もあった。
  →到着までの所要時間の短縮、通知と到着時刻の一致、現在地の確認については改善が求められており、今後のサービス利用拡大のためには重点を置くべき要素であることが分かる。

送迎に関するご意見・要望（抜粋）

- **送迎時間に関すること**
  - ✓ 今回初めての事だからとは思いますが、送迎到着予定時間を大幅に遅れ、スマホ持参禁止となっている子ども1人で待たせる事への不安がとても大きかったです。
  - ✓ 到着予定時刻との大幅な時間のズレがあったので大変心配になりました
  - ✓ 当日の送迎時刻がこちらに分かるのが数時間前なので前もってわかれば早く知らせて欲しい
  - ✓ メールで送られてきた予定時刻を大幅に遅れていて不安になった。
  - ✓ １時間近く遅れていた。初日だったから仕方ないものの、連絡一つなく、今どこのあたりを通過したのかせめてわかるようにしてほしかった。家で待つ者としては暗いしかなら心配した。
  - ✓ 時間が不透明
- **送迎方法に関すること**
  - ✓ 土日の送迎は家までではなく、学校や公園等に集合させてもいいように思った。
  - ✓ 帰りはタクシーの通るルートであれば自宅以外でも下車できるようにして頂きたいです。自宅付近まで連れて帰って頂けるのであれば迎えに行き乗車時間を少なくしたいです。

3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果 ①「部活動MaaS」による送迎の実施

■ アンケート結果（送迎に関するご意見・ご要望の抜粋）

- 送迎に関する意見について、費用負担、送迎時間、送迎方法に対する意見等が集まった。
- 費用負担に関しては、このような送迎が有料となることへの反対意見が集まった。根拠として、部活動に準ずるサービスは公的な負担とすべきという意識が根底に存在していることが窺える。
  →本サービスの実装、料金設定は今後議論すべきであるが、一部の意見であることは考慮しつつも、部活動に関するサービスに対する負担への忌避感、公的なサービスとして要求する姿勢が存在することは、先例となる実証と同様の結果となった。

送迎に関するご意見・要望（抜粋）

- **費用負担に関すること**
  - ✓ 部活動が合同になったとしても、学校教育の一貫と考えており受益者負担として送迎を有料とするのはおかしい。
  - ✓ 地域格差を無くすためには送迎代が無料でないと意味が無い。
  - ✓ 税金で賄うべき
  - ✓ 学校から活動場所までは無料で送って頂きたいです。
  - ✓ 市内の全ての家庭で参加しやすい状態にならないと、子育て中の家庭では費用負担ができる家庭とそうでない家庭とで格差が生じる。公立学校の本来の設置目的から外れてくる。送迎についても民間頼みでなく、地域の維持発展のプロである行政がしっかりと対応して解決しないと、20年後にはもっと困難な状態になることが予想される。
- **その他**
  - ✓ アプリが使いづらい
  - ✓ 万が一の時はどうするのか

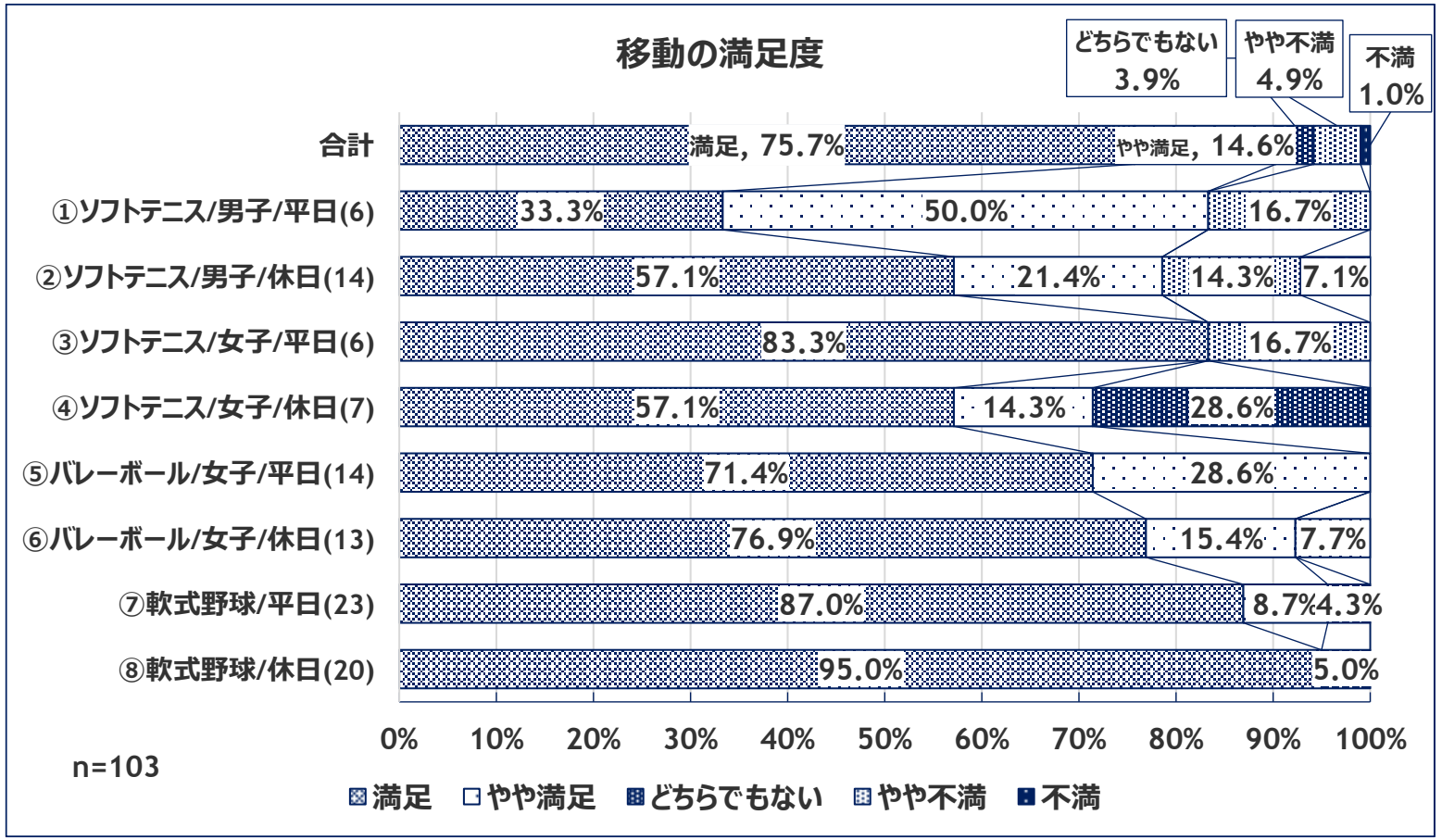
3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果 ①「部活動MaaS」による送迎の実施

生徒アンケートの実施

■ アンケート結果（送迎の満足度）※合同ブカツに関するアンケート結果は3.b.②にて詳述

- 今回の送迎において、生徒へのアンケートでも送迎の満足度に関する設問を設けており、回答者の9割以上が満足傾向にある結果となった。
  →生徒自身が享受した移動サービスそのものは、丁寧な接客、非日常感も相まって高い満足度となったことが要因として考えられる。



3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果　①「部活動MaaS」による送迎の実施

取組結果の考察

■　課題解決の方向性（出欠確認、送迎予約）

課題	解決策・サービスの方向性
● **送迎サービス主体が利用者に分からず、利用者からの連絡系統が困惑（送迎事業者、学校）** ✓ 送迎事業者へのみ欠席連絡があり、顧問や教員へは出欠の変更が伝わっていなかった。また、合同ブカツに参加するが、送迎申込を行っていないなど、事業者と学校で役割が明確になっておらず、連絡系統が困惑した。	● **事業者、学校の役割の明確化が必要** ➢ 利用者（保護者）が困惑しないように「送迎は事業者」、「部活動は学校」といったように役割を決め、役割・連絡体制を構築する必要がある。
● **送迎サービスのアプリ登録や利用方法について周知が不十分** ✓ 登録方法や利用方法について「分からない/教えてほしい」等の問合せがあった。多くの方が、配車アプリを利用したことがないため、書面での利用案内のみでは不足していた。	● **利用者への事前説明と周知活動、問合せ窓口の構築が必要** ➢ 事前説明会や利用説明会を実施して利用方法の周知を図るなど、丁寧な導入案内を行う必要がある。

3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果 ①「部活動MaaS」による送迎の実施

■ 課題解決の方向性（送迎の所要時間）

課題	解決策・サービスの方向性
● **「乗り合い送迎」の特性上、1乗車あたりの時間が長くなるため、送迎の遅延が発生** ✓ お迎えの約90分前にお迎え時間をメール通知していたが、乗車される方の勘違いにより乗車が遅れ、運行が大幅に遅れる事案が発生した。また、自宅迎時、屋内で待機されていたため、インターホンで呼び出しを行うなどの遅延が発生した。	● **送迎の遅延を想定した運行計画が必要** ➢ 送迎に関するルールとして「予定時間より5分経過後は、次に進行する」、「お迎え時間には玄関前で待つ」などのルールを定める必要がある。 ➢ 1乗車あたりの時間を約5分～6分見込んだ運行計画を立てる必要がある。
● **乗車時間について、利用者からの許容範囲が短い** ✓ 60分間の計画で乗合効率を優先して送迎を行ったが、アンケートの結果から、利用者（保護者）側が許容できる送迎の所要時間は20分～40分とに集中しており想定よりも短い結果であった。	● **送迎時間を優先した運行計画が必要** ➢ 運行エリア、または送迎距離を設定し、送迎時間を優先した運行計画を策定する必要がある。 ➢ 収益性を上げるため、乗合効率の高いジャンボタクシー（定員9名）での運用が望ましいが、定員未満での運行の可能性や送迎時間を考慮し、普通車タクシー（定員4名）を活用するなどの検討が必要である。

3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果　①「部活動MaaS」による送迎の実施

■　課題解決の方向性（安心・安全の担保）

課題	解決策・サービスの方向性
● **タクシーの現在位置が分からず、こどもの安否確認ができない** ✓ 「今どのあたりを走っているのか？」、「いつもより遅いから心配」など、こどもの状況を心配される保護者からの問合せが多数あった。	● **利用者の安全性の担保が必要** ➢ 「こどもの送迎」という特性を踏まえ、保護者が安心できるよう、リアルタイムで乗車位置が把握できるシステム構築を検討する必要がある。 ➢ 狭路のための迂回、悪天候、忘れ物、ドライバーの進路ミス、ブカツの進行状況で出発が遅れる可能性など、イレギュラーでの遅延の理由は多岐にわたるため、対応する必要がある。

3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果 ①「部活動MaaS」による送迎の実施

送迎サービスの事業性の検討

■ アンケート結果の考察

- 一定の需要、送迎サービスの提供によるライフスタイルの改善に寄与できる余地があることが分かった。
- 支出の許容金額は一回あたり300円～500円が限度である。
- 送迎時間の関係上、ジャンボタクシー（定員9名）よりも普通車タクシー（定員4名）での乗合送迎が望ましい結果となっている。

■ 事業性の検討におけるシミュレーションのパターン（送迎距離、運賃）

- 送迎距離、乗車定員別に次の4パターンを設定した。
  ①隣接校（約6km区間） × 普通車タクシー（定員4名）
  ②隣接校（約6km区間） × ジャンボタクシー（定員9名）
  ③遠隔校（約18km区間）× 普通車タクシー（定員4名）
  ④遠隔校（約18km区間）× ジャンボタクシー（定員9名）
- 上記4パターンにおいて、運賃シミュレーションを実施。単価（300円/回、500円/回）、送迎頻度（1回、月4回、月20回）をそれぞれ設定し、実際の運賃との差異を算出し事業性を検討する。

3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果　①「部活動MaaS」による送迎の実施

■　シミュレーション①（約6km区間・普通車タクシー）

- 近隣2校の合同ブカツの開催が現実的な秋芳中・美東中のソフトテニス部（現部員数：男子22名、女子14名、合計36名の送迎）が一方の学校に集合した（**送迎距離：6km**）モデル。**普通車タクシー（定員4名）**での運用。
- 1名につき、300円/回、500円/回のシミュレーションでは、どちらも収支はマイナス（300円/回の場合、**10,350円**/回のマイナス）。

収支シミュレーション（上：300円/回、下：500円/回）

送迎回数	運賃収入（36名×300円）	のべ必要台数	運賃	運賃との差異
1回（片道）	10,800	**9**台	21,150	-10,350
2回（1往復）×月4回	86,400	**72**台	169,200	-82,800
2回（1往復）×月20回	432,000	**360**台	846,000	-414,000

送迎回数	運賃収入（36名×500円）	のべ必要台数	運賃	運賃との差異
1回（片道）	18,000	**9**台	21,150	-3,150
2回（1往復）×月4回	144,000	**72**台	169,200	-25,200
2回（1往復）×月20回	720,000	**360**台	846,000	-126,000

想定ルート（秋芳中～美東中間、約6km）



出典：国土地理院　地図を加工

3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果　①「部活動MaaS」による送迎の実施

■　シミュレーション②（約6km区間・ジャンボタクシー）

- 近隣2校の合同ブカツの開催が現実的な秋芳中・美東中のソフトテニス部（現部員数：男子22名、女子14名、合計36名の送迎）が一方の学校に集合した（**送迎距離：6km**）モデル。**ジャンボタクシー（定員9名）**での運用。
- 普通車タクシーでの送迎と比較すると収益性が改善し、300円/回では変わらず収支はマイナスだが、500円/回の場合、プラスに転じる（500円/回の場合、**400円**/回のプラス）。

収支シミュレーション（上：300円/回、下：500円/回）

送迎回数	運賃収入（36名×300円）	のべ必要台数	運賃	運賃との差異
1回（片道）	10,800	4台	17,600	-6,800
2回（1往復）×月4回	86,400	32台	140,800	-54,400
2回（1往復）×月20回	432,000	160台	704,000	-272,000

送迎回数	運賃収入（36名×500円）	のべ必要台数	運賃	運賃との差異
1回（片道）	18,000	4台	17,600	400
2回（1往復）×月4回	144,000	32台	140,800	3,200
2回（1往復）×月20回	720,000	160台	704,000	16,000

想定ルート（秋芳中～美東中間、約6km）



出典：国土地理院　地図を加工

3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果　①「部活動MaaS」による送迎の実施

■　シミュレーション③（約18km区間・普通車タクシー）

- 遠方の学校（大嶺中学校と美東中学校）が合同ブカツを実施、一方の学校に集合した（**送迎距離：18km**）モデル。**普通車タクシー（定員4名）**での運用。※パターン①、②との比較するため部員数は合計36名と設定。
- パターン①、②比較して送迎距離が長くなったことで収益性が悪化し、300円/回、500円/回ともにマイナスとなる（300円/回の場合、**-41,490円**/回のマイナス）。

収支シミュレーション（上：300円/回、下：500円/回）

送迎回数	運賃収入（36名×300円）	のべ必要台数	運賃	運賃との差異
1回（片道）	10,800	**9**台	52,290	-41,490
2回（1往復）×月4回	86,400	**72**台	418,320	-331,920
2回（1往復）×月20回	432,000	**360**台	2,091,600	-1,659,600

送迎回数	運賃収入（36名×500円）	のべ必要台数	運賃	運賃との差異
1回（片道）	18,000	**9**台	52,290	-34,290
2回（1往復）×月4回	144,000	**72**台	418,320	-274,320
2回（1往復）×月20回	720,000	**360**台	2,091,600	-1,371,600

想定ルート（大嶺中～美東中間、約18km）



出典：国土地理院　地図を加工

3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果　①「部活動MaaS」による送迎の実施

■　シミュレーション④（約18km区間・ジャンボタクシー）

- 遠方の学校（大嶺中学校と美東中学校）が合同ブカツを実施、一方の学校に集合した（**送迎距離：18km**）モデル。**ジャンボタクシー（定員9名）**での運用。※パターン①、②との比較するため部員数は合計36名と設定。
- 普通車での送迎のパターン③比較して必要台数が減少したことで収益性は改善したものの、300円/回、500円/回ともにマイナスとなる（300円/回の場合、**-24,400円**/回のマイナス）。

収支シミュレーション（上：300円/回、下：500円/回）

送迎回数	運賃収入（36名×300円）	のべ必要台数	運賃	運賃との差異
1回（片道）	10,800	4台	35,200	-24,400
2回（1往復）×月4回	86,400	32台	281,600	-195,200
2回（1往復）×月20回	432,000	160台	1,408,000	-976,000

送迎回数	運賃収入（36名×500円）	のべ必要台数	運賃	運賃との差異
1回（片道）	18,000	4台	35,200	-17,200
2回（1往復）×月4回	144,000	32台	281,600	-137,600
2回（1往復）×月20回	720,000	160台	1,408,000	-688,000

想定ルート（大嶺中～美東中間、約18km）



出典：国土地理院　地図を加工

3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果　①「部活動MaaS」による送迎の実施

■　事業化の可能性に関する考察

- 送迎およびアンケートから、改善点はあるものの、保護者の方々の送迎負担と送迎サービスに対する一定の需要があることが分かった。
  →タクシー事業者の新しいビジネスマーケットとして捉えることができる。

- 実際に送迎により、**主要な改善点**として、**MaaSアプリの利便性向上**（丁寧な説明の実施、操作性の向上、現在地の把握機能の搭載）、**所要時間の短縮**（1台の運行範囲・乗車定員の制限、乗降車時の所要時間短縮、登録ミスの減少）があげられる。

- 送迎距離、用いる車両別に4パターンでの事業性の検討を行ったが、利用者の支払許容額のボリュームゾーンは片道300円となっており、本実証での送迎距離を鑑みると、単純な運行のみではタクシー事業者にとって採算の取れない事業となってしまう。
  →持続可能な収益性を実現し、事業展開を行うためには、広告収入や行政からの補助等運賃以外の収益の確保が必要である。
  →また、行政だけでなく、教育委員会又は学校と連携し、学校サービスとしての導入案内を行うことができれば、学校徴収を活用した運賃収受などを検討することができ、利用促進と事業の安定化を図ることができるものと考えられる。

- なお、運送に伴い徴収する運賃については**道路運送法第9条において「適正な原価に適正な利潤をくわえたものを超えないもの」と定められており、所定の運賃を徴収する必要がある**（仮に生徒から500円で徴収したとしても差分の補填が必要）。運賃引き下げは国土交通大臣の認可等の規制がある状況であり、部活動の地域移行における運行については公共性の高い事業であることから、仮に行政補助を行うと場合でも、運賃に係る制度の見直しを併せて検討することで、総合的な採算性の見直しにつながると考えられる。

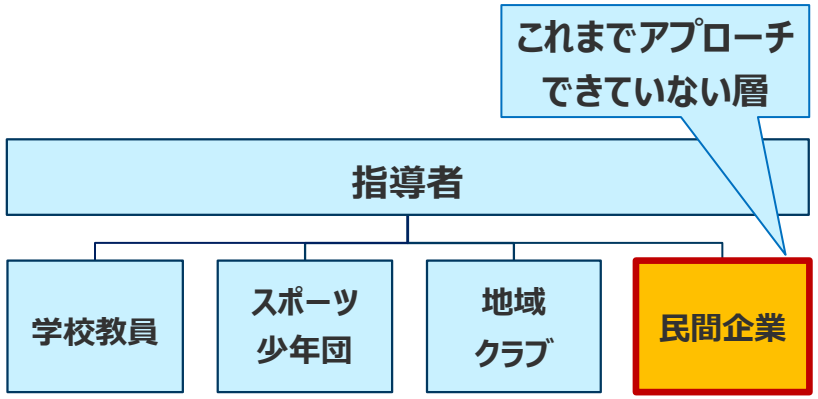
3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果　②-1 企業等へのヒアリングの実施

- 【課題意識】純営利の民間企業の参入が見込まれづらい規模の地域では、兼職・兼業を視野に入れた潜在的な指導者の発掘、関与が必要。
- 【仮説】地域の民間企業等にいる潜在的な指導者が多様な働き方を適用できた場合、人員確保の有効な打ち手になるのではないか？

課題意識の背景

- 部活動の地域移行に際しては、一定量の指導者を確保し、流動的に対応可能な体制を整える必要があるが、人口の少ない地方では指導者の確保が困難となっている。
- 美祢市では、学校教員、スポーツ少年団、地域クラブとのつながりを基に指導者の確保に向けて調整を行っているが、民間企業についてはアプローチが不足している状況にある。



仮説とねらい

- 地域の民間企業等にいる、指導意欲はあるが仕事との関係で参画できていない潜在的な指導者層を、多様な働き方を適用によって掘り起こすことで、人員確保の有効な打ち手になるのではないか？
- 市全体としての潜在/顕在の種目別指導者の概数を把握する。
- 兼職・兼業への理解促進とともに、ボトルネックとなっている条件（企業側、指導者側両方）を把握する。
- ヒアリングと同時に、企業に対して部活動の地域移行に関する理解の促進を図ることで、民間企業内のクラブ活動との連携や、協賛等の可能性を模索する。

3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果　②-1 企業等へのヒアリングの実施

ヒアリングの実施

- 潜在的な指導者および指導者としての参画の条件を把握するため、企業・競技団体計21先にヒアリングを実施した。
- ヒアリングでは、上記の他に社内でのクラブ活動の実施状況や企業としての地域移行後のブカツに対する支援の可能性についても伺った。

■　ヒアリング概要

- ヒアリング実施期間：2022年11月25日～2023年1月17日
- 実施手法：対面による聞き取りおよび書面による回答
- 対象先数：民間企業17先、競技団体4先、合計21先

■　ヒアリング項目

１．中学校における部活動の地域移行について

✓ 部活動の地域移行が検討されていることへの認知・印象など

２．組織内での人材について

✓ 従業員等の所属者のスポーツ経験有無や指導資格の保有状況

✓ 組織内での部活動や同好会などの有無や活動状況

３．地域移行後の部活動の指導について

✓ 組織内で部活動の指導希望者がいた場合の活動容認可否およびその条件

✓ 従業員等が部活動で指導することに対する印象

✓ 従業員等の部活動指導に際しての企業として何らかの支援可能性

４．中学校との合同ブカツについて（組織内での部活動等がある場合）

✓ 合同ブカツの実施可能性の有無や課題・条件

✓ 従業員等のブカツ指導に際しての企業として何らかの支援可能性

５．その他

✓ 合同部活動への協賛、寄付の可能性について

✓ 今回のヒアリングを踏まえ、企業または部門責任者としての意向（ご自由に）

✓ その他ご意見・ご感想

3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果　②-1 企業等へのヒアリングの実施

■　ヒアリング結果（企業側の視点①）

- 企業ヒアリングは主に人事・総務部署に対して行ったが、従業員のスポーツ経験や指導資格の有無を把握している企業は少なかった。
- 従業員の指導者としてのブカツへの参画は、受け持っている業務への影響度合いに応じて諾否を判断するという回答が大半であった。

１．中学校における部活動の地域移行について

- 企業等については、特に認識していない方が多数派。認識していても美祢市における取組状況を詳細に知っている人はいなかった。
- 現状を説明した際には地域移行の必要性関する大きな異論は聞かれなかった。

２．組織内での人材について

- 従業員等の所属者のスポーツ経験有無や指導資格の保有状況について、把握していない企業の方が多数派であった。
- 組織内での同好会があると回答したのは17先中2先に留まり、うち1先は従業員の親睦を深めることを目的として運営費を助成していた。

３．地域移行後の部活動の指導について

- 部活動の指導希望者に対する活動の容認可否およびその条件については、業務への影響度合に応じて対応するという企業が太宗を占めていた。
- 業務時間内/外、有償/無償の4条件にてヒアリングを行った結果、下記のような回答があった。
  業務時間外かつ無償・・・ほぼ容認（主な理由：従業員の自由だから。業務時間外の行動まで管理把握していないため。）
  業務時間外かつ有償・・・基本的に容認が多数派。（就業規則等を理由に不可とする企業は少数派。労務上の管理面で個別に相談が必要との回答が多数派。）
  業務時間内（早上がり・時間休等含む）・・・有償/無償を問わず基本的には不可との回答が多数派。（貴重な従業員であり、業務に支障が出るような状況は避けたい。）
- 上記の回答について、市から地域移行に関する受け皿団体の位置づけ、指導者の契約形態等の指針が打ち出された場合には、より検討をしやすくなるとの回答が多数事業者よりあった。

3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果　②-1 企業等へのヒアリングの実施

■　ヒアリング結果（企業側の視点②）

- 企業としてブカツ指導への参画自体には良好な印象を持っており、指導者の供出よりも協賛等の経済的な援助に前向きな回答が多かった。
- 具体的な対応に関する検討は、受け皿団体の位置づけや指導者の契約形態などを踏まえて判断したいという声が総じて聞かれた。

３．地域移行後の部活動の指導について

- 従業員等が部活動で指導することに対する印象としては良好な印象を持つ回答がほとんどであり、地域への貢献活動に積極的に参加してほしいとの意見が聞かれた。

４．中学校との合同ブカツについて（組織内での部活動等がある場合）

- 企業としてのクラブ・同好会活動との合同ブカツの実施可能性について、同様の活動を行っている2先は、指導というかしこまった形式はハードルが高いが、レクリエーション的な活動を一緒に行うことに関しては歓迎する姿勢であった。

５．その他

- 合同ブカツへの協賛、寄付の可能性について、指導者の供出の諾否と比較して前向きな企業が多かった。その際、規模の大きい企業からは、協賛を行うことの意義が説得的に伝えられる資料があれば円滑な手続きが可能との声が聞かれた。
- ブカツにおける指導者としての経験が自社での業務に活用できるかについては、マネジメントのスキルとして活きるという回答、別個のスキルであるとの回答の両方があり、企業によって異なった。
- 地域移行への動きについて、総論として賛成だが、各論（特に企業としての参画や指導者の供出）に関しては、地域移行に関する受け皿団体の位置づけ、指導者の契約形態等の全体像が固まるまでは検討が難しいとの回答が多くあった。

3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果　②-1 企業等へのヒアリングの実施

■　ヒアリング結果（指導者側の視点①）

- スポーツ指導者として活動している方へのヒアリングでは、会社員などの勤務後に指導を行っているケースも見られた。
- 地域移行後のブカツの活動日数について、現在より少ない頻度・兼部の形態での活動を歓迎する意見も聞かれた。

● 指導者としての活動状況

- 約15年前から美祢市秋芳地域のスポ少にて軟式野球の指導を行っている。数年前より中等部を新たに設置する形で美祢市内全体の中学生を対象に教えている。大会には出ておらず、参加者は中学校の野球部と兼ねて所属している。（軟式野球）
- 現在中学生を対象にしたクラブチームで指導している。活動は平日の夜（勤務後）と土曜日の午後に週2-3日程度、中学校の体育館などで行っている。クラブに所属するのは、バレーボール部がない中学校の生徒（中学校では別の部活に所属）、バレーボール部がある学校の生徒のうち希望者など様々。（バレー）
- スイミングスクールを運営しているが、水泳に関しては、従来から学校よりもクラブチームが受け皿になるケースが一般的になっている。週に1回のコースから週5日以上練習するコースまで幅広いニーズに応えることは、運営者として行っていきたい部分である。（水泳）

● 活動日数について

- 必ずしも週5を前提にすることはない。平日は自分も指導できないし、土日のみでよい。土日は野球、平日は他の文化活動という生徒がいて良いと思う。毎日やりたい人はボーイズやシニアにでも通えばいい。その分ガイドラインは土日のどちらか休むではなく柔軟な運用の方が良い。もっとも中体連の大会は年1回のため、別にそれに認められなくてもそれほど支障はないが。（軟式野球）
- 別の部活動と兼部して、週1日トレーニングとして来てもらうことは可能。こどもの発達段階として、中学生以上は承認や評価を重視することになるため、小学生のようなレク志向が継続することにはやや疑問が残る。（水泳）

3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果　②-1 企業等へのヒアリングの実施

■　ヒアリング結果（指導者側の視点②）

- 既存の部活動・スポ少よりも多い人数での指導体制とする案に対しては、指導方針の統一が図れなくなることを懸念する声もあった。
- 参加するこどもへの費用徴収について、最小限としてる団体が多く、比較的家庭の経済状況に左右されないスポーツ環境ができあがっている。

- **チームの指導者の数について**

➢　（市内のチームがまとまることになった場合、今の各チームの監督やコーチが同じチームに集って指導者群となる可能性もあるが、チームの運営や指導方針に関する懸念はあるか？との質問に対し）自身の経験上は、チームの方針を統一できる指導者数は3,4人が上限と感じている。監督によって昭和なスタイルの方もいるし、全部を一つにまとめるという発想が先行すると実状と乖離する可能性がある。（軟式野球）

- **保護者の負担について**

➢　現在の月謝は一人1,000円。足りない分は、自分がキャッチャー道具を寄贈したり、地域の企業経営者がボールなどをカンパしたりしていただくことで対応している。金銭的な部分以外では、送迎の負担が大きい。監督をしているスポ少では、就任してからまずお茶出し等の保護者負担を真っ先になくした。保護者が居づらい状況では、こどもも定着しづらいため。（軟式野球）

➢　現在の月謝は一人あたり1,000円。兄弟の場合は2人目から半額。道具は学校のものを使わせてもらっているが、会場費、移動費、大会参加費などでぎりぎりの状態。（バレーボール）

➢　週1回のコースは、月謝8,000円程度で運営している。競技志向が高いコースはほぼ毎日来て長い時間活動し、マンツーマンに近いような指導にはなるが、稼働分を月謝には反映できておらず、競技志向の高いコースほど採算性が低いのが実態。（水泳）

3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果　②-1 企業等へのヒアリングの実施

■　ヒアリング結果（指導者側の視点③）

- 指導資格について、ヒアリングを行った方々は4人とも取得されている方であったが、種目によっては資格の保有がそれほど重要視されていない場合もあった。
- ヒアリングをしたスポ少・クラブ指導者は無報酬に近い状態であり、指導者側の使命感によってスポーツの機会が守られている、持続可能とは言い難い状況にある。

- **指導者の資格について**
  - 自分は資格を取った。今後それらを持っていないと指導ができなくなる可能性があると聞いたため。（軟式野球）
  - 日本スポーツ協会の資格を持っているが、自分のお金で受講した。（バレーボール）
  - 指導者の資格について、自身含め公認資格は保有している者もいるが、NFの方針変更による所管の変更などもあったため、正直なところ資格がその人の技能や資質を裏付けるものとはなっていない認識。そのため、採用や業務運営の際にはそれほど絶対視していないという状況。（水泳）

- **その他**
- 地域移行した場合は、水泳の場合は多種目をメインで行う選手のトレーニング的意味合いも含めて裾野が広がりチャンスになるかもしれない。（水泳）
- 当地はバレーボールが盛んな地域で経験者も多いが、時間帯や報酬の額を鑑みると指導をしたいと考える人は少ない。なんとかバレーボールをできる環境を維持したいという気持ちでやってきている。（バレーボール）

3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果　②-1 企業等へのヒアリングの実施

■　ヒアリング結果を踏まえた考察

- ヒアリングの結果、民間企業等の従業員のブカツ指導への参画可能性について、現段階で就業時間内の指導対応は困難だが、その他の金銭的な支援等による地域企業との連携可能性は見込むことができる。

● 企業の副業・兼業の可能性

- 企業の副業・兼業については、地域産業の人手不足の課題も含めて、就業時間内の指導対応については困難な状況にある。一方で、土日の休み等の就業時間外における指導対応は概ね容認されており、一つの手法として地域のブカツ時間に合わせたシフト構築などは検討の余地があると考えられる。
- 就業時間内の対応に関しては、企業単体というよりは行政等のより詳細な方針の明確化があると、企業としては対応の検討を進められる可能性が高い。

● 地域企業の部活動地域移行への協力、関心

- 地域移行の動きについては総論として賛成の企業が多く、企業の協力意識は高い様子が伺えた。また、合同部活動への協賛、寄付の可能性について、指導者の供出よりも前向きな企業が多かったことから、現状の指導者への報酬や団体への支援に協力いただくことで、指導者の離脱防止も含めた間接的な指導者確保につながると考えられる。

● 指導者の負担する費用

- ヒアリングを行った方々は4人とも指導資格を取得されており、取得に関しては自費負担のケースが多い。また、スポ少・クラブ指導者は無報酬に近い状態であり、指導者側の使命感によってスポーツの機会が守られている、持続可能とは言い難い状況にある。上述の企業からの金銭的支援と連携して取組を進める必要があると考えられる。

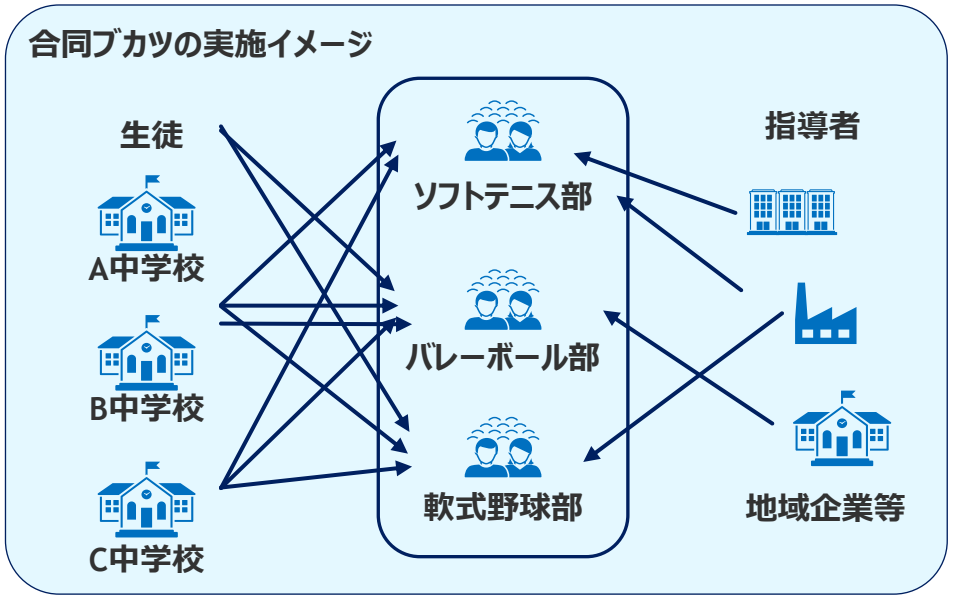
3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果　②-2 合同ブカツの実施

- 【課題意識】単独校でのチーム維持は生徒数の観点からも困難だが、必要な指導者数という意味でも非効率な側面を持つ。
- 【仮説】複数校合同のブカツをスタンダードな実施形態とすることで、各校ごとの指導者派遣よりも少ない人数でのブカツ実施が可能になるのではないか？

課題意識の背景

- 限られた指導者数のもとに複数中学から生徒が集まる合同ブカツは、指導者の確保において有効な打開策だが、教員以外の指導者の信頼度、学校として行うことの意義、複数校となることの質の低下等の懸念がある。



仮説とねらい

- 複数校合同のブカツをスタンダードな実施形態として運営可能であれば、各校ごとの指導者派遣よりも少ない人数でのブカツ実施が可能になり、指導者の確保と同様のフィージビリティを高めることに資するのではないか？
- 学校が主体とする部活動を地域に移行する際に、隠れていた教員の負担や合同とすることによる新たな事務作業の発生など、運用上の具体的なロジスティクスを確認する。
- 学校が主体とする部活動が、地域主体に切り替わることによる様々な懸念（教員以外が指導者となることへの不安、部活動は学校運営上必要な活動であるという反論）に対する合意形成プロセスを確認する。
- 指導者という言葉に内包されている、マネジメントを行う人、個別の種目に関する技能を教授する人、スポーツに共通する体づくりの方法を指南する人など様々な役割は、分担することができるか確認する。

3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果　②-2 合同ブカツの実施

■　合同ブカツ実施一覧

- 各校の部員数、設置状況等から、合同となった場合運営上の効率性、持続性が高まる点に着目し、ソフトテニス部（男子・女子）、バレーボール部（女子）、軟式野球部の3種目において合同ブカツを実施した。
- 合同ブカツは3種目で計8回実施し、中学校5校からのべ130人以上の生徒が練習に参加した。

種目	ソフトテニス部（男子・女子）		バレーボール部（女子）		軟式野球部	
実施日時	1/13（金） 17:00～18:30	1/14（土） 9:00～12:00	1/20（金） 17:00～18:30	1/21（土） 9:00～12:00	1/20（金） 17:00～18:30	1/21（土） 9:00～12:00
場所	●男子　※雨天 大田小体育館	●男子 秋芳北部 総合運動公園	大嶺中学校体育館		宇部サンド美祢球場	
	●女子　※雨天 秋吉小体育館	●女子 秋芳テニス場				
中学校	美東・秋芳 のべ39人		大嶺・美東・秋芳 のべ40人		伊佐・厚保・大嶺・美東・秋芳 のべ56人	
外部指導者	美祢市ソフトテニス連盟		学校教員、地域クラブ指導者、YMGUTS		スポ少指導者ほか	

3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果　②-2 合同ブカツの実施

■ 合同ブカツの実施に係る説明のフロー

- 合同ブカツの試験的開催に向けて、市教委、中学校（管理職）、中学校（教員）、生徒の順番で説明を行った。
- 実施にあたっての協議時に最も多く論点にあがったのは実施時間帯の変更に伴う安全確保であり、これらの確保を以て実施への理解が進んだ。



■ 実施説明時の論点

- 実証に関する校長先生への説明で、最も懸念の声があがったのは教員の拘束時間が長くなることに対する説得ができないという点だった。今回の合同ブカツは、①複数中学校での活動、②外部コーチによる指導、③タクシーによる移動等これまでにない取組の要素が多いことから、保護者への理解を得やすくするという意図も含めて教員への参加を依頼している。屋外で行う部活動は設備の都合上日没とともに終了するのが通例だが、今回は照明のある施設で実施、移動を含めると開始が通常時より遅くなるという点も加わり、通常行う部活動よりも終了時刻がかなり遅くなる予定となっていた。
- 美祢市が目指す地域移行の姿からすれば、教員の参加は過渡的な段階での措置であり、将来的に円滑な地域移行が実施されれば教員の負担を減らすことにつながるが、それが現在の教員の負担増の理由にはならないという校長の言い分は最もであり、練習時間を若干短縮すること、顧問もタクシー同乗いただくことも選択肢としていたが、希望者のみに変更することで応諾いただいた。
- 校長はじめ管理職の行動原理として、トラブルの対応は自身が責任者となるためリスクとなる要素の洗い出しをすることが求められること、学校教員も赴任校に限らずネットワークを有するため、校長ごとに説明の足並みが乱れると不満のもとになるという状況から、新しいことに対して総じて慎重な姿勢となることは理解でき、それらを踏まえて丁寧に説明していくことが重要であることが分かった。

3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果　②-2 合同ブカツの実施

■　合同ブカツの内容

- 合同ブカツでは、地域の競技団体加盟者、現役アスリート、教員、スポ少指導者など多様な背景を持つ人が指導者として参画した。

ソフトテニス部（男子･女子）







- 美祢市ソフトテニス連盟に所属する方による指導を実施。
- 競技経験、指導経験の豊富な方の指導により最初は緊張していた生徒も徐々に声出しをするようになり、技術の向上に喜ぶ様子や、他校の生徒との混合練習を楽しんでいる様子が見られた。

バレーボール（女子）







- 指導は市内中学校バレー部顧問が実施。
- 地域クラブの指導者による球出し等の支援もあり、指導に注力できたとの意見あり。
- 休日の合同ブカツでは、ハンドボールクラブYMGUTSによる体幹トレーニング等の指導を実施。球技に共通する部分もあり、生徒や顧問からも好評であった。

軟式野球部







- 3種目の中で最も多い中学校5校による合同ブカツであり、指導者側から事前に綿密な打ち合わせをしたいとの連絡あり。
- 打ち合わせを実施した結果、初めて顔を合わせるメンバーが多い中でも、活気のある練習が実施された。
- 生徒からも他校の生徒の練習の様子がとても参考になるとの声があった。

3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果　②-2 合同ブカツの実施

生徒アンケートの実施

■　生徒アンケート概要

- アンケート方式：合同ブカツ後にアンケート用紙を配布
- 調査対象：合同ブカツに参加した生徒（のべ135名）
- 回答期間：合同ブカツ実施当日
- 回答件数：回答135件（回答率100.0%）

■　アンケート項目

１．参加者自身について

✓ 性別
✓ 学年
✓ 所属している部活動

２．合同ブカツについて

✓ 練習の満足度
✓ 合同ブカツの満足度
✓ 合同ブカツにまた参加したいか

３．希望する部活動について

✓ 部活動で一番大事にしたいこと
✓ 練習を教えてくれる指導者に求めるもの
✓ 入りたい部活動を決めるときに大事にしたいポイント

４．部活動以外の習い事や塾について

✓ 放課後や休日に行っている活動

５．タクシーでの送迎について

✓ 移動の満足度

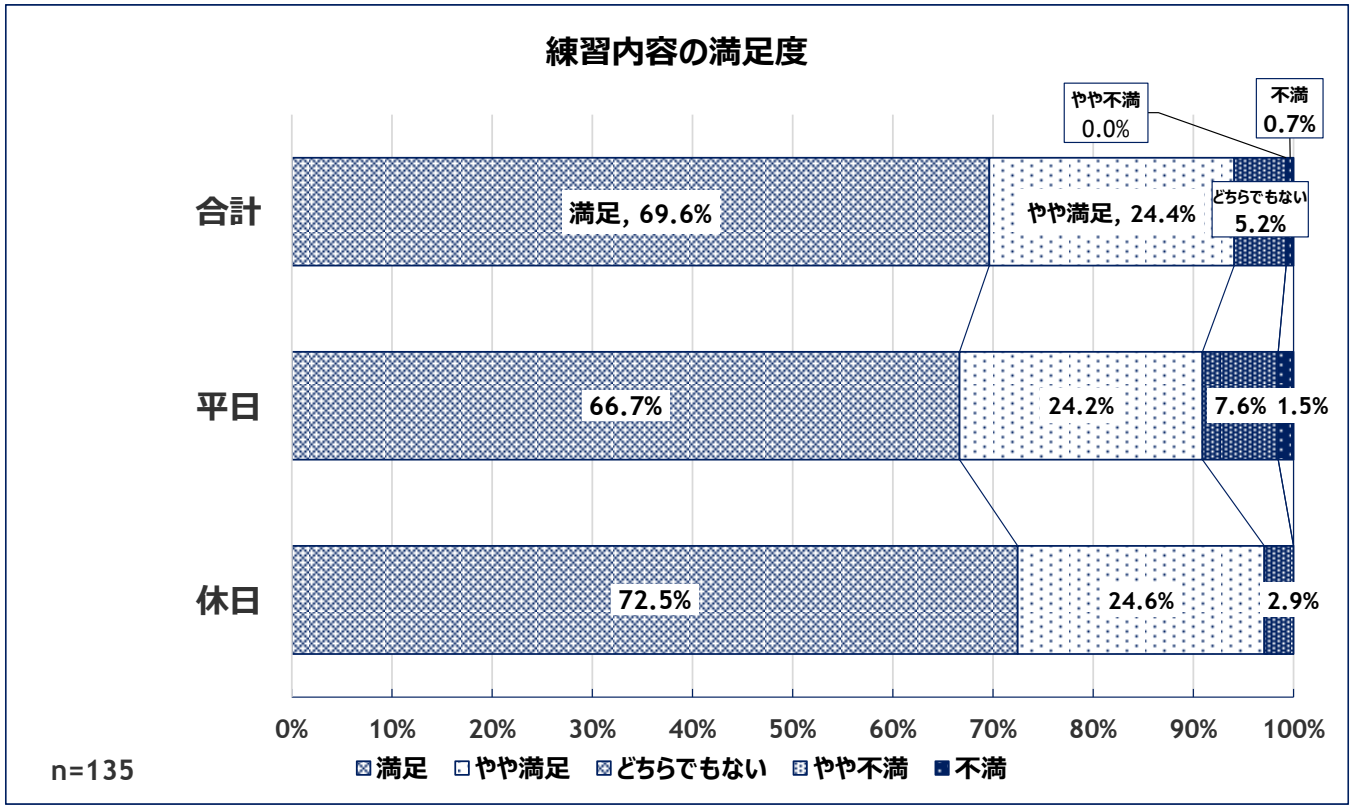
※３．については、d.その他の活動に関する報告にて詳述する。

3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果　②-2 合同ブカツの実施

■　アンケート結果（練習の満足度）

- 今回の練習そのものへの満足度（満足＋やや満足）は、9割以上が満足と回答した。
  →通常の顧問との比較する質問はできないが、教員に限定せずとも満足度の高い練習を実施することは可能と考えられる。
  →希望者の参加としたが、そもそものスポーツをするという活動をあまり望んでいなさそうな生徒がいることも現地では数名確認でき、満足度が低い生徒の中には選択肢の少なさが起因している可能性も捨てきれない。

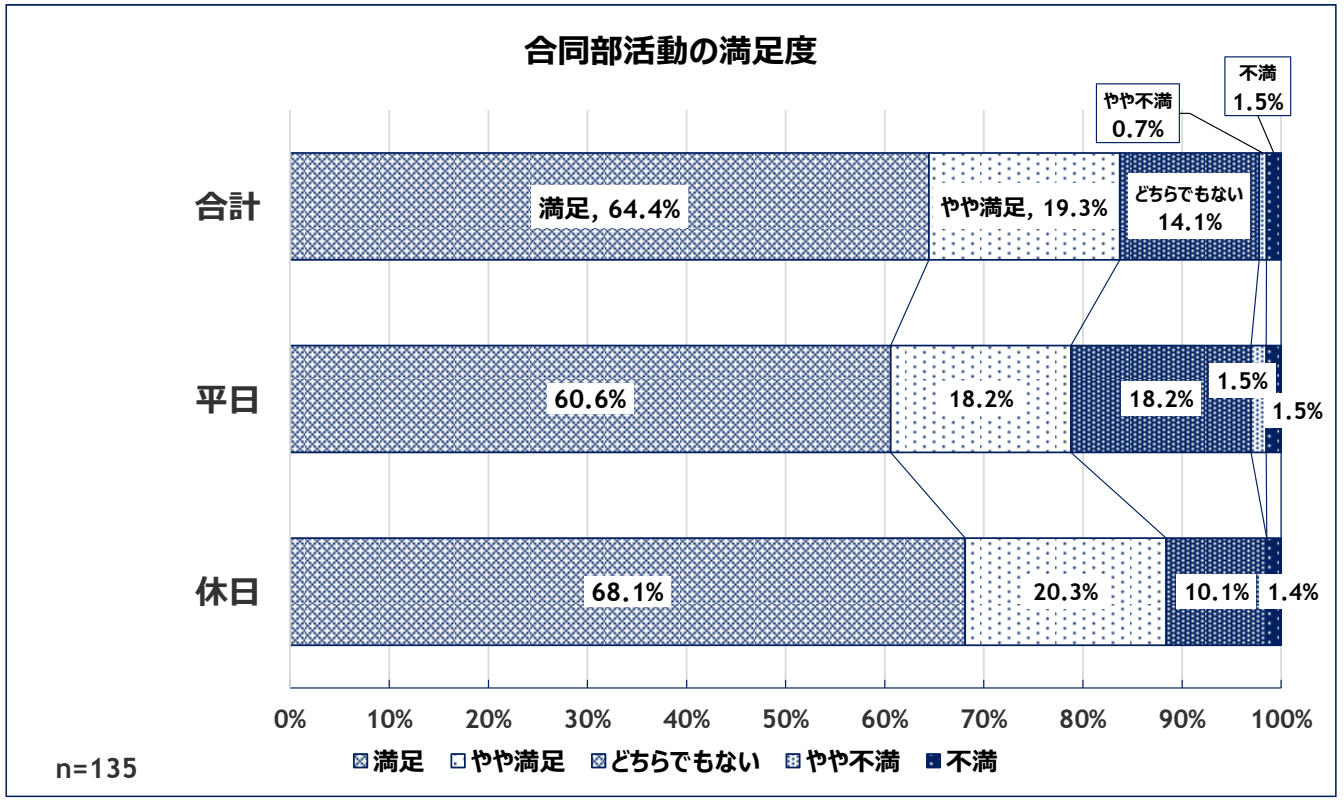


3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果　②-2 合同ブカツの実施

■　アンケート結果（合同部活動自体の満足度）

- 生徒の合同部活動の満足度は、8割以上が満足（満足＋やや満足）と回答した。どの種目も休日の方が満足度が高かった。
  →複数の中学校の合同チームになることについて、大半の生徒はポジティブな反応。
  →合同で練習を行うのは、平日の短時間よりもまとまった活動時間のとれる休日の方が効果的。
  →わずかではあるが、現在でのチームでの活動を望む意見も存在した。

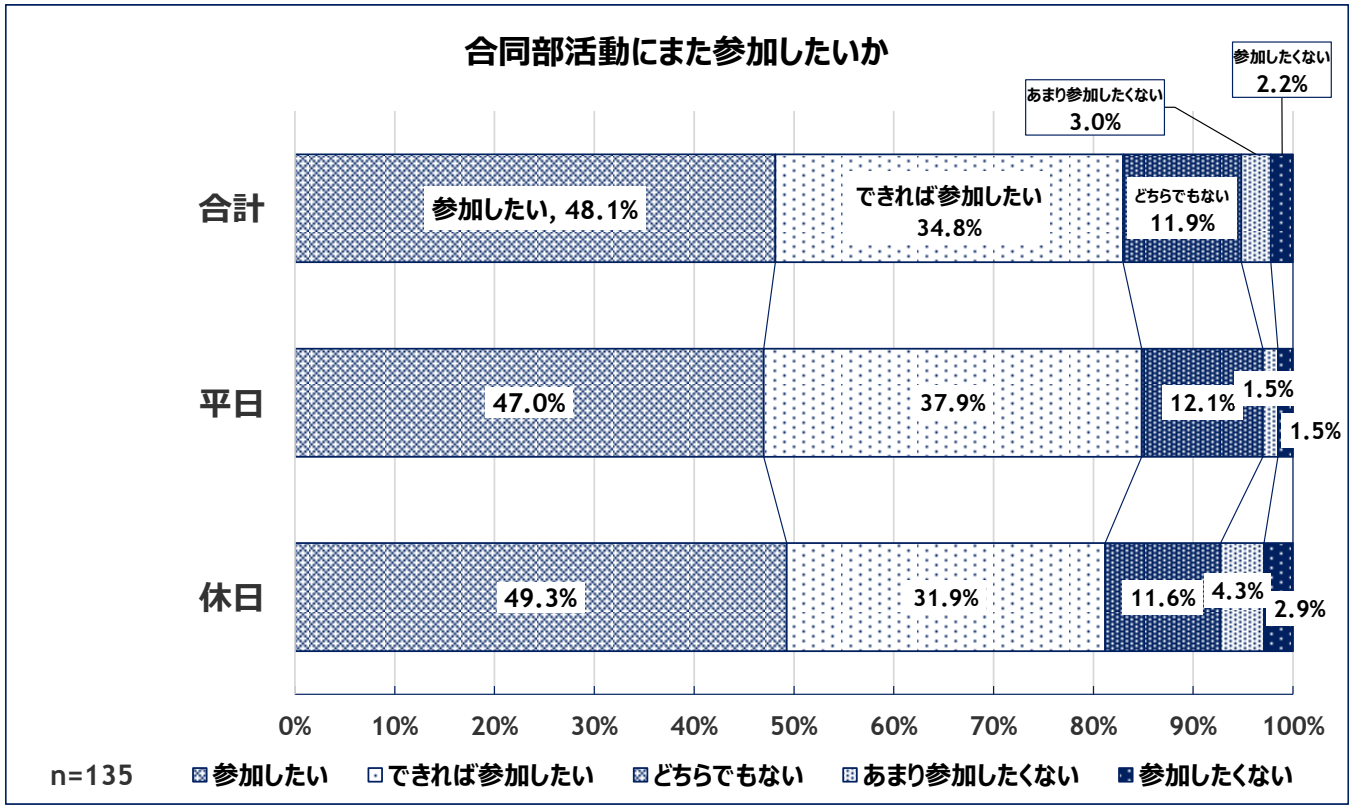


3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果　②-2 合同ブカツの実施

■　アンケート結果（合同部活動への参加意向）

- 回答した生徒の8割以上（参加したい＋できれば参加したい）が、合同部活動への参加希望があると回答した。満足度と比較すると強く希望する生徒の割合は減った。
  →チーム編成について触れていないものの、合同部活動に関して生徒の抵抗は少ない。
  →移動などに要する時間が多いことから、「できれば」の割合が増えたことが推測される。



3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果　②-1 企業等へのヒアリングの実施，②-2 合同ブカツの実施

■　ヒアリング・合同ブカツを踏まえた指導者の確保に関する考察

- 地域の民間企業等に潜在的な指導者が存在するという仮説について、棄却されてはいないが、現段階で概数を把握することはできなかった。
- 地域移行時に必要な指導者数の確保状況と比べて、それぞれの種目にそれぞれ数名がコーチとして加わる必要がある。

- 企業へのヒアリングによる、潜在的な指導者の把握は、①人事・総務部門が従業員の業務以外の活動や特性について必ずしも感知しているわけではないこと、②地域移行後の指導者としての活動頻度や報酬、契約形態が定まっていない状況では、仮定であっても言明することが難しいことの2点から、明確な潜在的な指導者の数の把握はできなかった。
  →受け皿団体や指導者の活動に関する詳細の明確化、その後の呼びかけが必要。
  →企業に対するアプローチは、協賛等の経済的な援助の方向では有効性が確認されたため、そちらに特化した関係を継続的に構築することが望ましい。
- 美祢市では、地域移行に向けた「部活動運営協議会」を立ち上げており、メンバーには各種目の活動を束ねるマネージャー的存在が参画している。
- 美祢市が実施した教員に対するアンケートでは、約10名の教員は地域移行後も指導にかかわり続けたい意向を示している。
  →継続的な運営を見据えた場合、各種目に1～3名のコーチが加わることが必要。
  →今後の指導者発掘の方向性として、顕在している指導者メンバーの交友関係をたどることが地道ではあるが最も有効な施策と考えられる。

地域移行後に設置が想定される種目

● 現在部活動がある種目	● 部活動はないが、クラブチームや指導者がいる種目
➢ 陸上競技	➢ バスケットボール
➢ 軟式野球	➢ 柔道
➢ バレーボール	➢ ラグビー
➢ ソフトテニス	➢ 空手
➢ 卓球	➢ サッカー
➢ 剣道	➢ 華道
➢ 弓道	
➢ 吹奏楽	

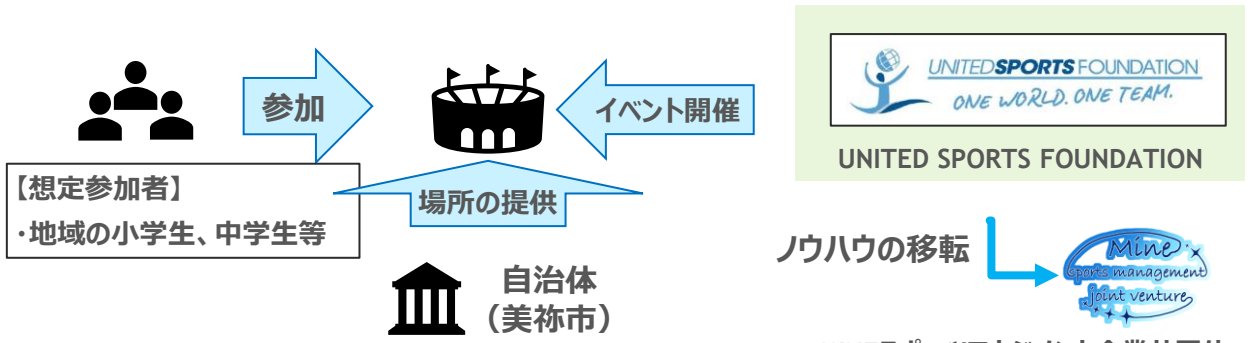
3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果　③ 市有体育施設を活用したイベントの開催

- 【課題意識】運営経費と保護者の許容月謝の乖離を埋めるため、受け皿団体の新たな収益確保策の検討が必要。
- 【仮説】受け皿団体となる団体が、魅力的なスポーツイベントを開催することにより、新たな収益確保策となるのではないか？

課題意識の背景

- 過去の市町合併や学校の統廃合により、市内には13の体育館をはじめとする社会体育施設が多く、使用料も130円～510円/1時間（体育館）と安価にもかかわらず、稼働率は高いとは言い難い。
- 稼働率が低い背景として、クラブ等継続・自主的な集まりでの使用以外活用が少なく、広く対象を募る形式でのイベント開催は、実行できるノウハウを持つ団体が少ない。



仮説とねらい

- 受け皿団体となる団体が、魅力的なスポーツイベントを開催することにより、新たな収益確保策となりうるかについて確認する。
- 既に開催実績のある団体と協力することにより、イベント開催に関する知見を習得する。
- 参加者・保護者から求められているイベントの傾向を聴取することでより具体的な志向を把握する。
- 簡易的なブカツ運営に充てることのできる金額のシミュレーション
  参加者（60名／回）　×　回数（12回／年）
  ×　一人当たり粗利（1,000円／人）＝　720,000円
- 現在は中学生以下を対象としたスポーツイベントだが、本イベントの運営や想定顧客の反応に応じて、対象とする顧客や開催する内容のピボットを検討する。

3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果　③ 市有体育施設を活用したイベントの開催

スポーツイベントの実施

■　スポーツイベント概要

- イベント名：スポーツフェスティバルin美祢
- 開催日時：2023年2月25日（土）　12:00～16:00
- 会場：美祢スポーツセンター（山口県美祢市伊佐町伊佐4885）
- 参加者数：58名（事前申込数：50名）
- 催行者：主催・・・株式会社YMFG ZONEプラニング
  共催：美祢市教育委員会・山口第一株式会社、
  一般財団法人UNITED SPORTS FOUNDATION
  協力：MINEスポーツマネジメント共同企業体

参加者内訳（人）

学年	女	男	計
小2		2	2
小4	1	15	16
小5	5	1	6
小6	2	15	17
中1	2	3	5
中2	2	8	10
中3	1	1	2
計	13	45	58





■　講師概要

- **サッカー：佐藤健太郎**
  - 三重県出身　元プロサッカー選手
  - 順天堂大学卒業後、モンテディオ山形-ジェフユナイテッド市原・千葉-
  - 京都サンガFC-レノファ山口
  - 2022年に引退。通算Jリーグ試合出場438試合。現役時代のポジションはMF



- **バドミントン：佐伯祐行**
  - 岡山県出身
  - 元日本代表　元バトミントン選手
  - 日本大学卒業後、日本ユニシス（現BIPROGYバドミントンチーム）に所属、ダブルスとして活躍。
  - 主なタイトル、全日本大学選手権ダブルス優勝、2013年オーストリアチャレンジダブルス優勝、2013年東アジア選手権ダブルス銅メダル。



- **リズムトレーニング：武藤克宏**
  - 大阪府出身
  - 日本リズムトレーニング協会認定シニアインストラクター、認定リズムステップインストラクター



3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果　③ 市有体育施設を活用したイベントの開催

■　スポーツイベント開催に関する議論のポイント

● 市有施設活用について

➢ 社会体育施設にて収益事業を実施することについて美祢市と協議したところ、美祢市の条例に旧スポーツ振興法の影響はなく、問題ないとの認識であり実施に際しての条例面での障壁はなかった。その際に美祢市教育委員会と体育館等を所管する部署の連携が密に取れていたことで確認が円滑に進んだ。

● 当日運営ノウハウについて

➢ 企画、運営においてはUSF内に運営のマニュアル等が整備されており、MINEスポーツマネジメント事業共同体との連携も含めて、企画・運営において大きなトラブルは発生しなかった。運営面では、こどもを対象とするイベント特有の雰囲気づくりにおける工夫や知見を得ることができた。

➢ 当日の運営では、美祢市にフィールドワークとして滞在中の大学生もボランティアとして参加したが、イベントとしての盛り上げに大きな貢献があり、比較的若い年齢層のスタッフが運営にかかわることがイベントとしての全体的な効用を高めるうえで効果的であることが分かった。

● イベント参加者の募集について

➢ 参加者の募集として、USFのWebサイトでの募集、学校でのチラシ配布（4,000部以上）、市内有線放送等を活用したが、募集開始して当初の集客状況がそれほど芳しくなかった。小・中学校の校長や教員からは、コロナの影響もありイベントが開催されていないため、生徒自身のイベントに対する反応が悪くなっているため、こういった取り組みを継続して意識醸成していくことは必要との意見を頂いている。

➢ なお、改めて学校やヒアリングを実施した企業への訪問を重ねる、教育委員会の周知を行うことで結果として58名の応募につながった。



配布したチラシ

3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果　③ 市有体育施設を活用したイベントの開催



■　スポーツイベント当日の内容

- 当日は篠田美祢市長も参加し、ご挨拶を頂くとともにイベントの最中は参加者とともに体を動かした。
- 慶應義塾大学湘南藤沢キャンパスの生徒がボランティアスタッフとして参加。初めて会うこどもたちがお互いに自己紹介や簡単なゲームなどを行い、開会式までのアイスブレイクを行った。
- 様々なスポーツを通じて体を動かすことの楽しさや、本物の技術等に触れる貴重な体験を提供することで、初めて目にするプロの技に興味を持ち積極的に取り組むこどもたちの様子が見られた。



リズムトレーニング

普段、授業や部活動などでは学べないリズムトレーニングを楽しく真剣に取り組む様子が伺えた。



サッカー

当初グラウンドで予定していたが、雨の影響で体育館で実施。限られたスペースの中でサッカーの基礎を学び、その後試合形式では、こどもたちが必死にボールを追う姿が伺えた。



バドミントン

ラケットの握り方から、使い方、打ち方など基本を丁寧に指導を受け、講師が上げてくるシャトルをこどもたちは楽しそうに打ち返す姿が伺えた。



集合写真

3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果　③ 市有体育施設を活用したイベントの開催

保護者アンケートの実施

■　保護者アンケート概要

- アンケート方式：スポーツイベント参加の受付時に同伴で来た保護者へアンケート用紙を配布・回収
- 調査対象：保護者（58名）
- 回答期間：スポーツフェスティバル in 美祢実施当日
- 回答件数：回答30件（回答率51.7%）

■　アンケート項目

1．お子さんについて

- ✓ 回答される方と合同部活動に参加したお子さんとの関係
- ✓ 性別
- ✓ 学年

2．スポーツイベントについて

- ✓ 部活動以外の習い事や塾について
- ✓ （中学生の保護者のみ）所属する部活動
- ✓ イベントを観覧しての満足度
- ✓ 有料イベントとなった場合の参加検討、「参加しない」理由
- ✓ 許容できる参加費（1回あたり、1ヶ月当たり）
- ✓ 参加させたいと思えるスポーツイベント
- ✓ 体験させたいスポーツ、呼んでほしいアスリート
- ✓ 自由記述

3．当日の交通手段について

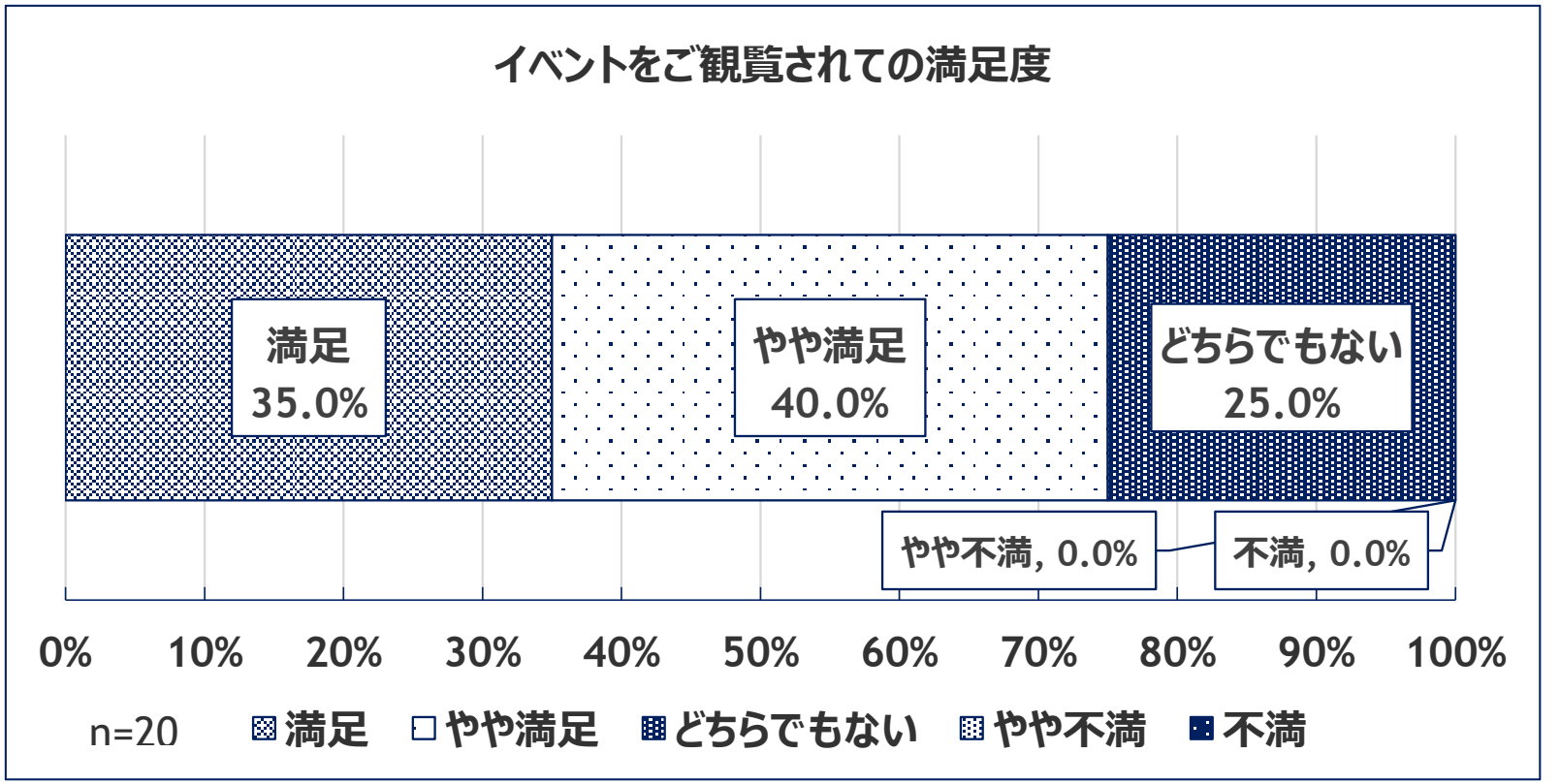
- ✓ 自宅から会場までの距離
- ✓ 当日の交通手段
- ✓ 移動の満足度
- ✓ 送迎への負担感、場面
- ✓ 許容できる料金
- ✓ スマホ・PCの利用状況

3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果　③ 市有体育施設を活用したイベントの開催

■　アンケート結果（イベントの満足度）

- スポーツイベントに参加された児童・生徒の保護者のうち、観覧された方に満足度を聴取したところ、75%が満足（満足＋やや満足）の傾向にあり、不満傾向の回答はなかった。
- イベント運営に特段の不備はなく、継続的に開催を行うことを想定したときに、悪くない印象を与えることができたと受け止めている。

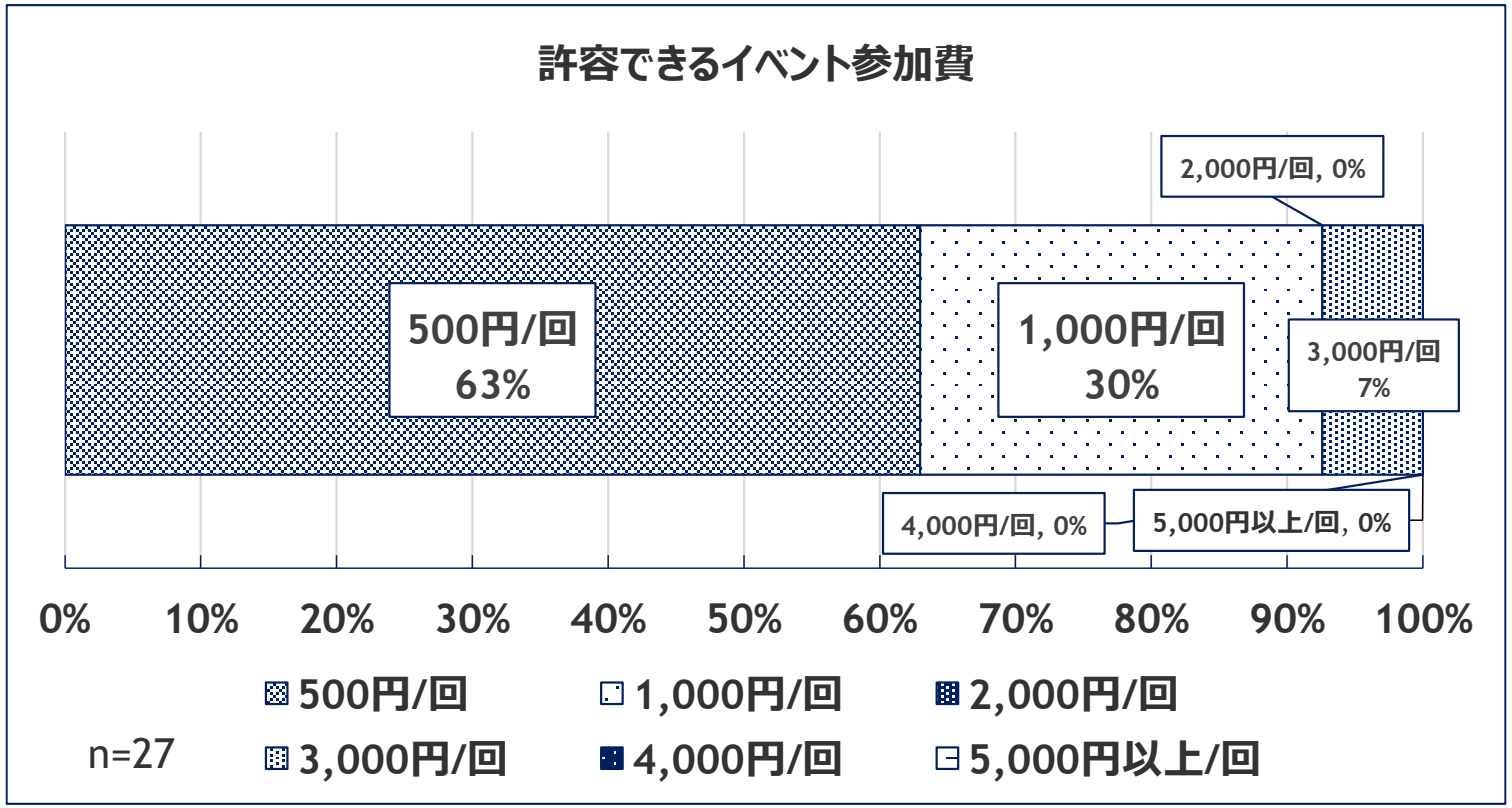


3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果　③ 市有体育施設を活用したイベントの開催

■　アンケート結果（許容できる金額）

- 保護者に対して、児童・生徒のイベント参加に関し許容できる費用を聴取したところ、500円以下/回に近いとの回答が63%と最も多く、9割以上が1,000円以下/回と回答した。
- 同様のイベントの運営をすべて参加者負担とした場合、主催者の工数を除いたとしても損益分岐点は5,000円/人以上となるため、新たな収益源という観点からは再検討が必要である（「収穫と課題」にて詳述。）

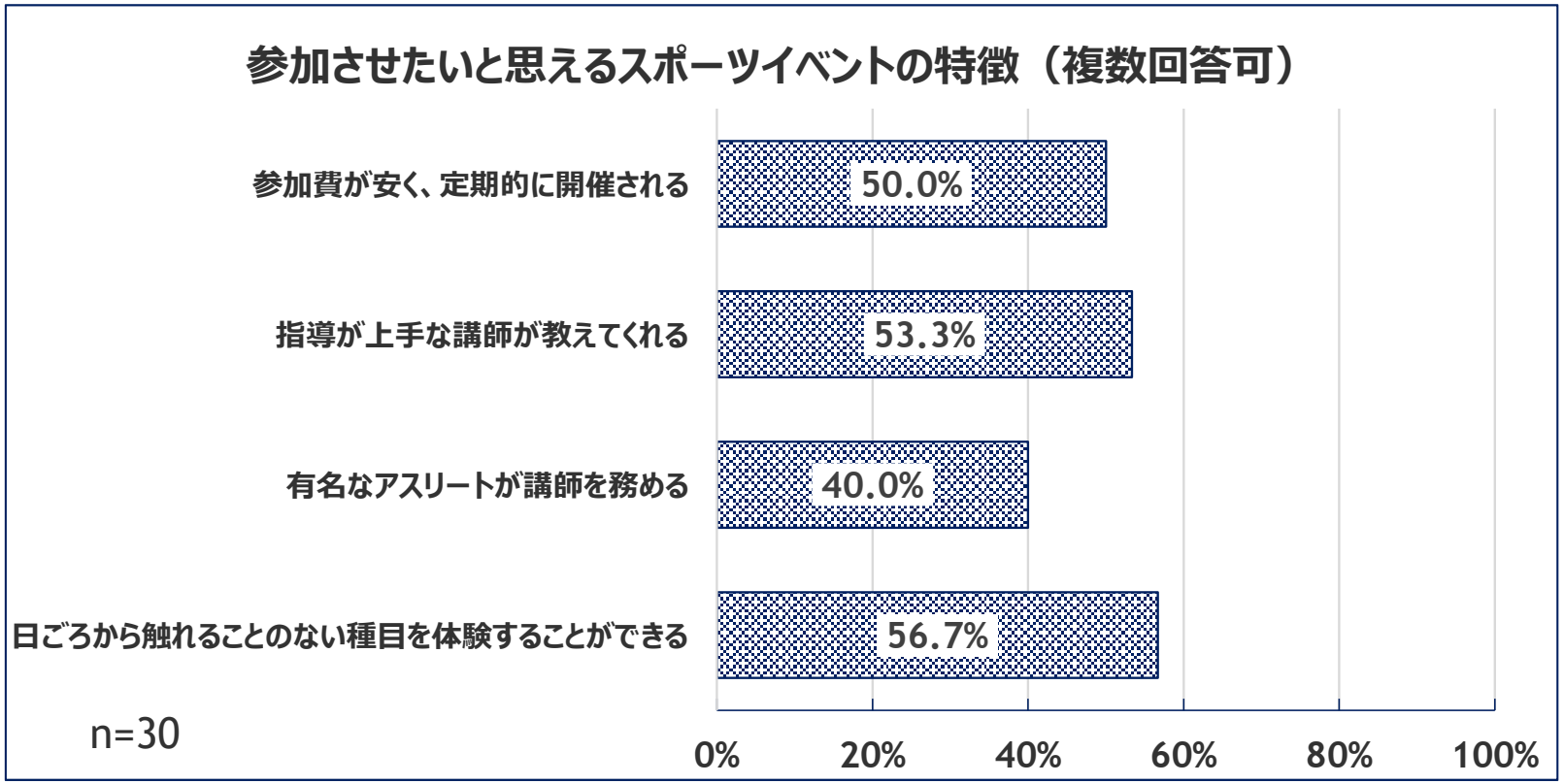


3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果　③ 市有体育施設を活用したイベントの開催

■　アンケート結果（参加させたいスポーツイベント）

- 参加させたいと思えるイベントの特徴を保護者に聞いたところ、最も回答が多かった項目は、「日頃触れることがない種目」であり、次いで「指導の上手さ」であった。
- 「有名なアスリートであるか」については、他の項目と比較すると重視する割合が少なかった。



3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果　③ 市有体育施設を活用したイベントの開催

■　スポーツイベントの実施を踏まえた収益の確保に関する考察

- イベントの満足度、要した経費と比較すると、保護者の支払許容金額は高いとは言えず、今回のイベントの採算は取れない状況にあり、新たな収益源の確保とはならなかった。
- 社会体育施設含む公有施設の有効活用は引き続き視野に入れるべきであるが、顧客層やイベント内容等は「できる」内容にとらわれない発想での検討が必要。

● 収益性について

- イベントに参加した保護者へのアンケート結果では、今回のようなイベント1回あたり500円～1,000円が支払許容金額であった。
- 経費について、最も今回の支払いで割合が大きかったものは、講師謝金・旅費だが、求められているスポーツイベントの傾向としては、講師の著名さは相対的な重要性は低く、経費として圧縮できる余地はある。
- 会場費は、今回の実証は市の共催ということで減免が適用されたが、仮に全額支払ったと仮定しても微細な金額。
- 上記の要素を勘案しても、同様のスポーツイベントという前提では、収支をゼロにすることが精いっぱいな状況。
- ノウハウの蓄積について、今回のように専門性の高い団体との連携から自立へ、という図式は転用できる可能性がある。
  →公有施設の有効活用というメリットは享受しつつも、対象属性、内容を今現在のアセットに縛られることなく需要ベースで検討し、様々なものを試行していくことが必要。

3. 実証内容とその成果

c.実証から得られた示唆

1 移動手段の確保

- タクシー事業者の新しいビジネスマーケットとして捉えることができる。
- サービスを実装するにあたっての主要な改善点として、MaaSアプリの利便性向上と所要時間の短縮があげられる。
- 利用者の支払許容額のみで営利事業として成り立たないため、広告収入や行政からの補助等運賃以外の収益の確保が必要である。

2 指導者の確保

- 継続的な運営を見据えた場合、各種目に1～3名のコーチが加わることが必要であり、今後の指導者発掘の方向性として、顕在している指導者メンバーの交友関係をたどることが地道ではあるが最も有効な施策と考えられる。
- 受け皿団体や指導者の活動に関する詳細の明確化、その後の呼びかけが必要。
- 企業に対するアプローチは、協賛等の経済的な援助の方向で継続的な関係構築を図ることが望ましい。

3 収益の確保

- 受け皿団体の収益確保策について、稼働率の低い体育施設等の施設活用という方向性は継続して検討する対象となる。
- 実施するイベントの対象について、中高生はニーズが弱いため、小学生以下、高齢者などターゲットを変えた検討は行う意義がある。
- イベントの開催ノウハウについて、今回のように各分野における、経験豊富な団体との連携を皮切りに実施する方策は有効である。

3. 実証内容とその成果

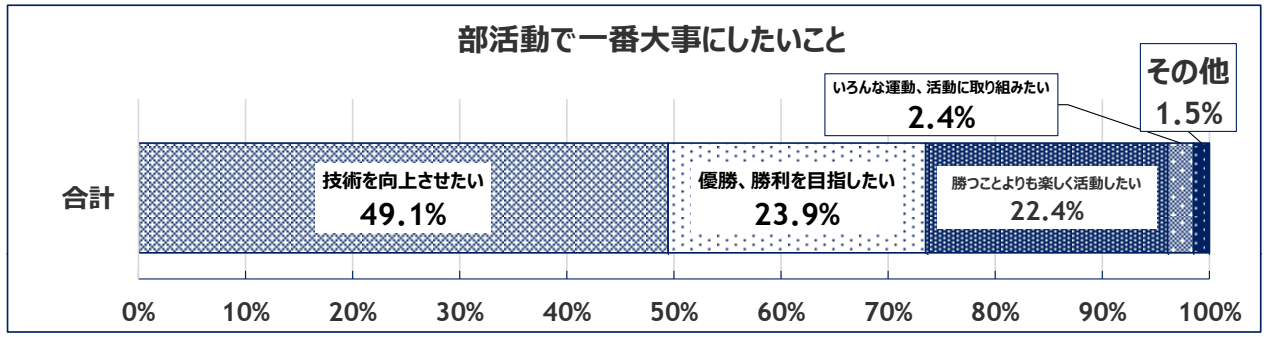
d.その他活動に関する報告　地域移行後の活動志向や頻度に関する議論に向けて

- 合同ブカツおよび送迎のアンケート実施時に、生徒と保護者の双方に、部活動全般に関する意向を問う設問を設けた。
- 選択肢が完全に一致していない設問もあるが、類似する問いに関する生徒、保護者それぞれの回答を基に比較、考察を行う。
- 望ましいブカツのあり方を考えるためには、生徒の意向も把握することが地域移行そのものが目的とならないために重要と考えられる。

■　アンケート結果（部活動で大事にしたいこと）

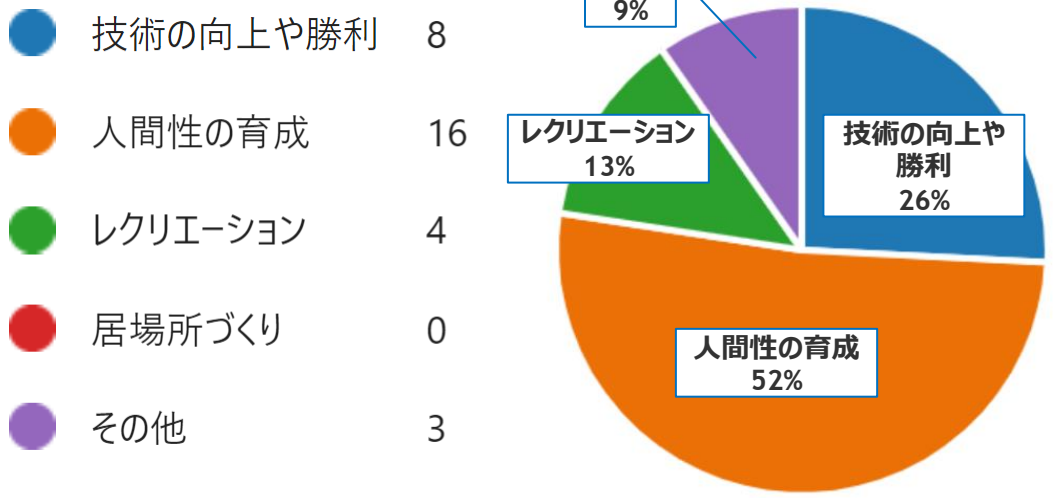
- 最も多かった回答は、生徒は「技術の向上」、保護者は「人間性の育成」となっている。
  →練習直後に実施したことを要考慮だが、生徒は技術の向上を大事にする割合が大きい。
  →保護者は、半数以上が最も大事にしたいものとして「人間性の育成」をあげた。

生徒の回答



n=67

保護者の回答



n=31

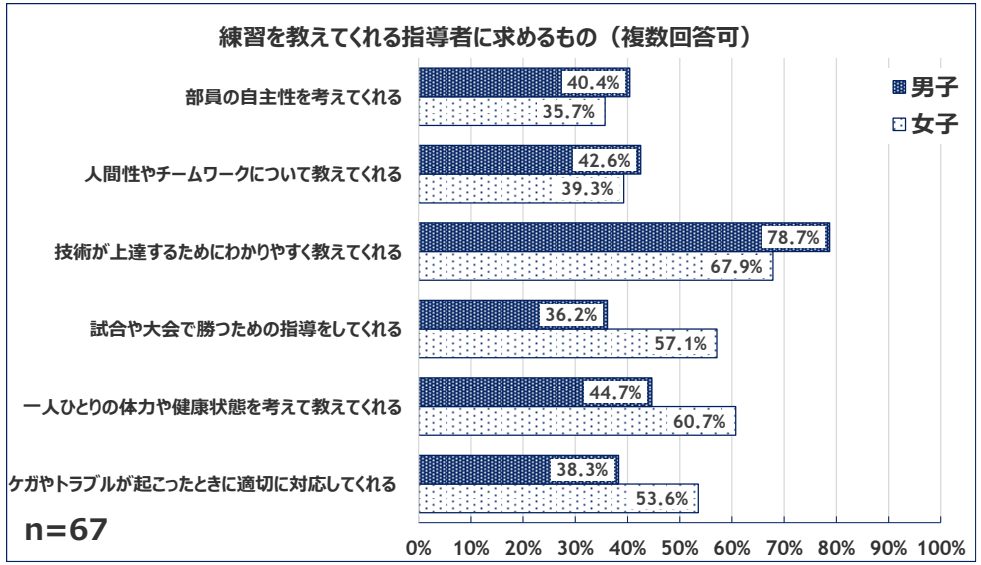
3. 実証内容とその成果

d.その他活動に関する報告　地域移行後の活動志向や頻度に関する議論に向けて

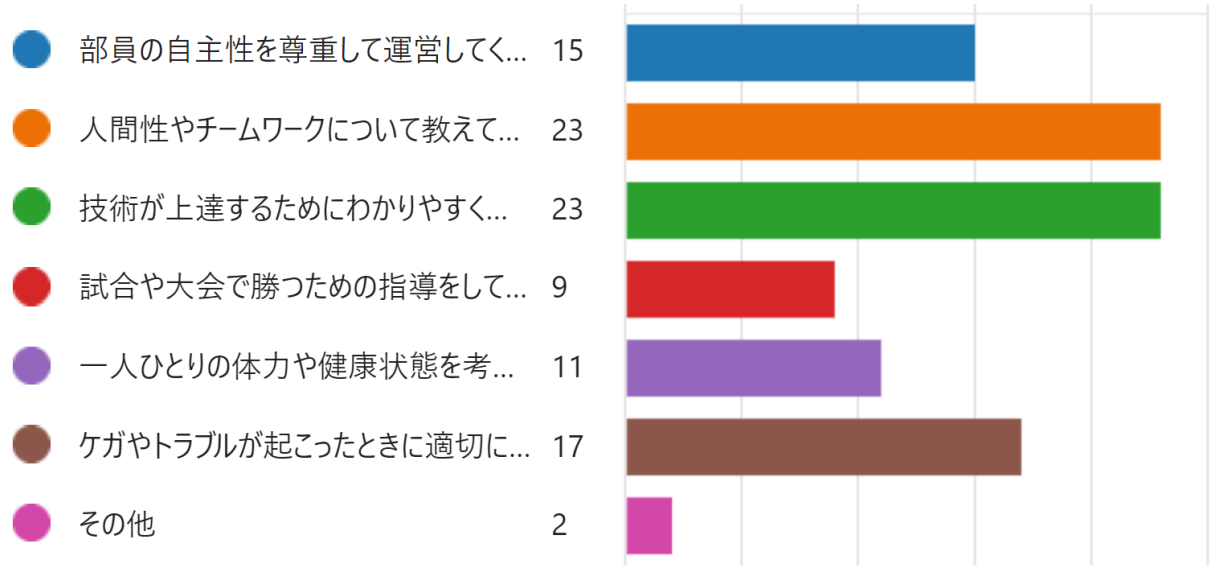
■　アンケート結果（指導者に求めるもの）

- 指導者に求めるものについて、最も多かった回答は、生徒、保護者ともに「技術指導の分かりやすさ」。
  →技術指導に対する要望は強く、一定程度専門性を有した人が指導にあたる必要がある。
  →学校教育における部活動で重視されている「自主性」については、生徒、保護者ともに重視している割合が低い。

生徒の回答



保護者の回答



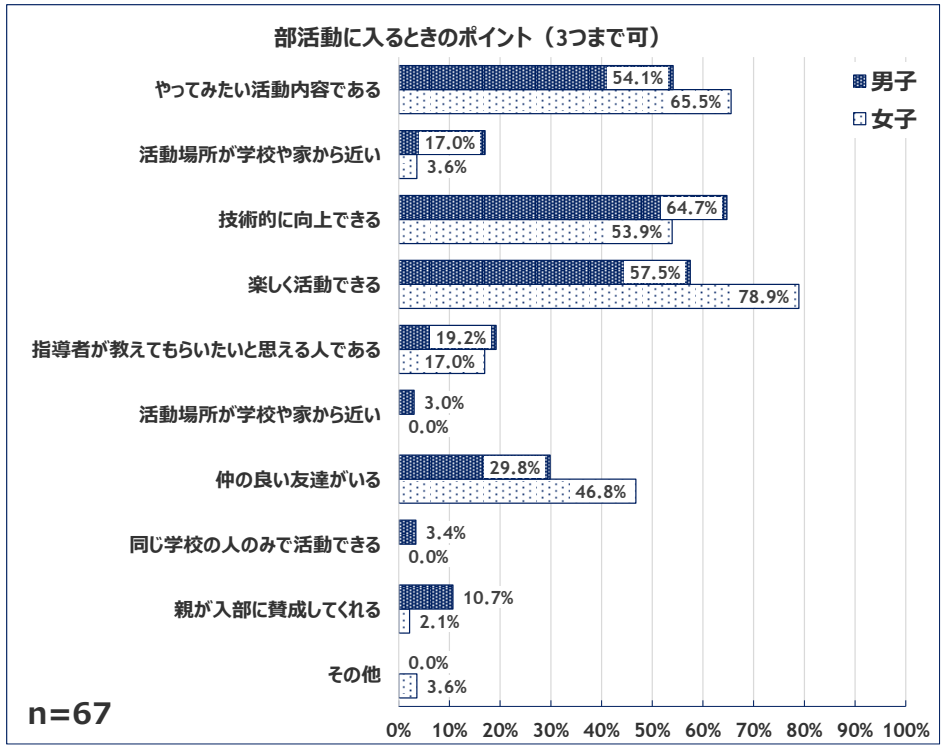
3. 実証内容とその成果

d.その他活動に関する報告　地域移行後の活動志向や頻度に関する議論に向けて

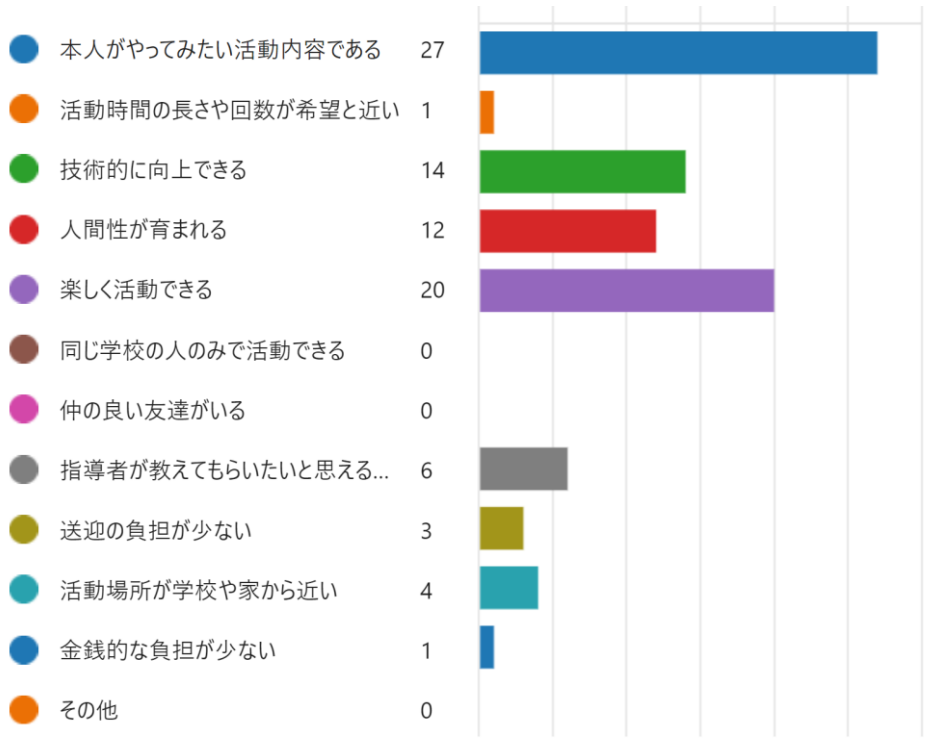
■　アンケート結果（部活動を選ぶポイント）

- 部活動に入る決め手について、最も多かった回答は生徒は「楽しく活動できること」、保護者は「やってみたい活動であること」であった。
  →生徒、保護者ともに「活動内容の選択肢」、「楽しさ」が重視する要素の2つであり、生徒は次いで「技術の向上」、保護者は「人間性の育成」を重視している。

生徒の回答



保護者の回答



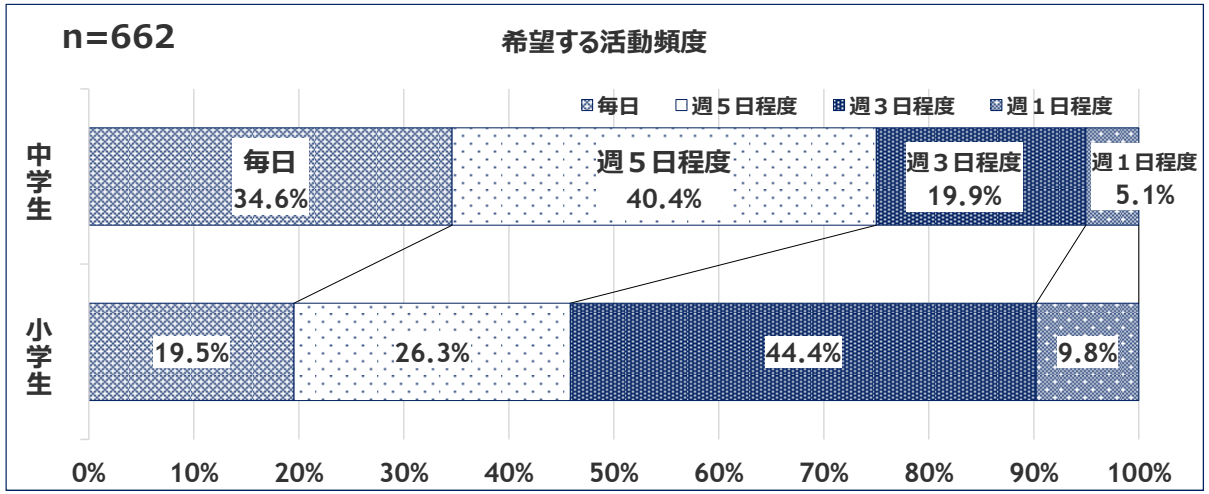
3. 実証内容とその成果

d.その他活動に関する報告　地域移行後の活動志向や頻度に関する議論に向けて

■　アンケート結果（希望する活動頻度）

- 希望する活動頻度について、中学生とその保護者の8割程度は週5日以上の活動を希望している。小学生は、「週3日程度」の回答が最も多くなっている。
  →現状の部活動のガイドライン上も、週5日以上の活動はしないことが求められているが、それ以上の活動を希望する層が一定数いる。

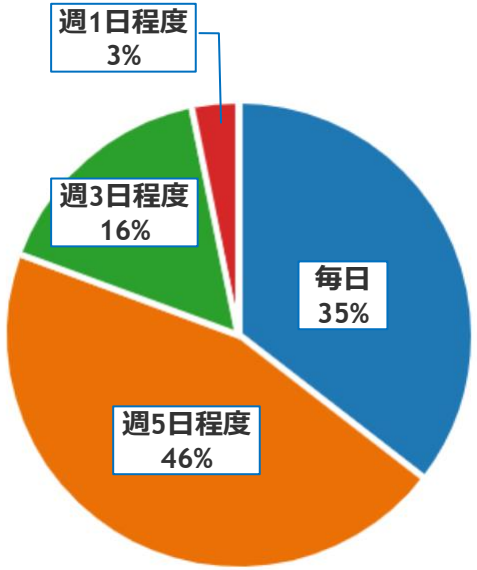
生徒の回答



保護者の回答



n=31



3. 実証内容とその成果

d.その他活動に関する報告　地域移行後の活動志向や頻度に関する議論に向けて

■　実証事業およびアンケート結果を踏まえた地域移行後のブカツの姿に関する考察

- 今回の実証を踏まえて、地域移行後の姿としては、下記のような形式とすることが示唆される。

● 活動方針について

- （生徒、保護者アンケート結果より）生徒間、生徒と保護者の間で、そもそも部活動に何を求めているかは異なる。**保護者は人間的成長を求めている**が、9割以上が希望する活動日数を週5日以上と回答している。人間的成長の活動を重視したときに、週5日の活動は必ずしも行う必要がなく、**居場所づくりとしての要素も求められている**ことが推測できる。
  →活動方針について、生徒を含む関係者が一堂に会して議論をする場を設けることで整理ができるのではないか。

● 費用について

- （指導者ヒアリングより）現在指導にあたっている方々の大半は**使命感が原動力となっていて持続可能ではない**状況。
  →良質な指導者が指導にあたるためには、一定の謝金の支払いが不可欠と推測できる。
- （企業ヒアリングより）地域企業の中には、こどもたちのスポーツ・文化活動の機会を提供するために、様々な支援を行う用意がある企業も存在する。
  →企業からの支援も含め、様々な支援の窓口の用意と周知を行うことで、経済的な支援が得られるのではないか。

● チームの単位について

- （生徒アンケート結果より）生徒、保護者ともに、**最も優先度が高いことは、やりたい活動内容の選択肢が通っている学校に関係なく揃っていること**であり、このことからも、学校単位から**地域単位での活動へ早期に移行することが求められている**。
- （アンケート結果より）**学校の枠を超えた練習の満足度は高く**、活動の幅が広がることを歓迎する声も多かったことから、生徒の立場からは抵抗要素は多くないことが読み取れる。

● 練習の回数・日時・形式について

- （指導者・企業ヒアリング、保護者アンケート結果より）現状のような、週5日・従来の時間帯での活動は、指導者の確保、移動のコストを踏まえると実現可能性が低い。
- 指導者のスケジュールに合わせれば、**平日の時間帯の繰り下げや休日中心の活動も考慮の余地**がある。また、**シニア世代の方々と協力**することで、指導時間をカバーしあうことも必要。
- 合同チームとしての活動と両立する手段として、平日は基本的に各校で、休日は合同などの**メリハリのついた開催形式**等を取り入れることを検討する余地がある。

４．今後の目指す姿

4. 今後の目指す姿

a.本実証を踏まえた目指す姿

収益の確保→企業の協賛、収益イベントの模索、受益者負担、公費負担等様々な選択肢を追い求める

交流拠点都市 美祢市 MINE CITY
一部費用の負担

教育委員会
全体調整
学校との調整

家庭
応分の負担

MINEスポーツマネジメント企業共同体
収益イベントの開催

地域企業等
協賛・スポンサー等


企業の従業員等

地域振興課
スクールバス・デマンドバスの柔軟な活用

山口第一交通グループ YAMAGUCHI DAIICHI TRANSPORTATION GROUP
MaaSアプリ、繁忙時の移動手段提供

家庭
状況に応じた家庭の送り迎え

ある日のブカツ



★目指す地域スポーツ・文化活動の姿★
・複数校の合同チームを前提
・活動頻度、場所、形式は柔軟に既成概念にとらわれず設定
→興味関心や多様なニーズに応じた活動機会の確保による自己実現

兼業兼職制度の活用


学校教員

スポ少指導者

山口銀行

YMGUTS
地域のアスリート

移動手段の確保
→スクールバス利用も含め、MaaSを活用した効率的な運用を行う

指導者の確保
→「有資格者が有償で」を前提に幅広い人材の参画を目指す

4. 今後の目指す姿

b. 目指す姿に向かたロードマップ

2023年度

✓ **休日**の部活動について、
可能な学校、**可能な種目**から地域移行を**開始**

- **移行に向けた全般的な事項**
  - 市内学校運営方針の見直し
  - 受け皿となる事務局の検討
  - 地域移行に係る保護者への説明
- **収益の確保**
  - 運営費の検討
  - 地域企業からの協賛の検討
- **指導者の確保**
  - 地域活動の指導の意向がある団体との協議
  - 公民館活動への受け入れに関する協議
- **移動手段の確保**
  - スクールバスの柔軟な運用に関する検討

2024年度

✓ **休日**の部活動について、
すべての学校、**すべての種目**で地域移行を**完了**

✓ **平日**の部活動について、
可能な学校、**可能な種目**から地域移行を**開始**

- **移行に向けた全般的な事項**
  - 活動方針、受け皿となる事務局、家庭負担額の決定、各ステークホルダーへの説明
- **収益の確保**
  - 地域企業からの協賛受入開始
- **指導者の確保**
  - 活動の受け皿拡大
- **移動手段の確保**
  - スクールバス、公共交通を含めた部活動向けの運用開始

2025年度

✓ **すべて**の部活動について、
すべての学校、**すべての種目**で
地域移行を**完了**

4. 今後の目指す姿

c. 事業収支計画

- 本実証で実施した移動手段の提供も踏まえた収支計画について、特に費用の運賃計上については、道路運送法第9条において「適正な原価に適正な利潤をくわえたものを超えないもの」と定められており、運賃の引き下げは国土交通大臣の認可等の規制がある状況。部活動の地域移行に際しての利用については公共性の高い事業となることから、市からの補助や法改正も含めた運賃の見直しの検討を行うことも、採算性改善の一つの手法と考えられる。

費用（合計77,532,000円）		売上（合計34,425,000円）	
●指導者報酬：18,240千円 計算式： ①指導者単価 × ②活動時間/年 × ③指導者数 1,201円/時間 × 337.5時間/年 × 45人 ＝ 18,240,188円	¥18,240,000	**●月謝：16,200千円** 計算式：①月額 × ②月数 × ③生徒数 3,000円 × 12月 × 450人 =16,200,000円	¥16,200,000
●指導者交通費：4,495千円 計算式： ①交通費単価 × ②移動距離 × ③指導者数 37円/km × 2,700km/年 × 45人 = 4,495,500円	¥4,495,000	**●生徒交通費：18,225千円** 計算式： ①運賃（片道）×②稼働台数/回×③送迎回数/年 500円/回 × 270回/年 × 135人 ＝18,225,000円	¥18,225,000
●指導者保険料：49千円 計算式：掛金/年 × 指導者数 運動部分 + 文化部分 1,200円/年 × 33人＋800円/年 × 12人 ＝49,200円	¥49,000		
●指導者講習料：1,413千円 計算式： 講習費 × 指導者数 31,400円 × 45人＝1,413,000円	¥1,413,000		
●生徒交通費：53,335千円 計算式： ①運賃（片道）×②稼働台数/回×③送迎回数/年 5,810円/台 × 34台/回 × 270回/年 ＝53,335,800円	¥53,335,000		

他の収入源の模索が必要
43,107,000円/年

First Penguins 株式会社

＜結果報告書＞
地域移行における課題解決を目指したツールの導入効果検証

事業者名：First Penguins Company

目次

1. 目指す姿
2. 本実証で実証する課題とそのポイント
3. 実証内容とその成果
    a. 実証の概要
    b. 課題ごとの取組結果
    c. 実証から得られた示唆
    d. その他活動に関する報告
4. 今後の目指す姿
    a. 本実証を踏まえた目指す姿
    b. 目指す姿に向けたロードマップ
    c. 事業収支計画

1. 目指す地域移行の姿

a. 目指す姿

検証テーマ：部活動を外部委託するにあたってのトランジションの支え方とその際のデジタルツールの有用検証

自治体

大阪府

指導員
ネットワーク支援

取組支援

学校

活動費報告等
各種関連手続き

学校施設の提供

②指導者・管理者の確保

現役選手/教員/学生/社会人

現場指導

指導ノウハウの共有

ファン獲得 指導派遣

トップコーチ

花園近鉄ライナーズ　久保雄一郎氏

①デジタルツールによる指導者の負担減

BUKATOOL

常翔啓光学園　ラグビー部
府立大手前高校　野球部

費用負担

活動情報

保護者

③事業性(≒自走性可能性)の確立

活動費還元支援
参画

活動情報

活動費還元支援

支援企業

OBOG・地域

1. 目指す地域移行の姿
b. 各ステークホルダーの役割

事業者 (FPC)	• 部活動の運営負担を軽減するツールの提供を行う ➢ 運営者の負担軽減（費用の管理、関係者毎との適切なコミュニケーション、活動資金の確保） ➢ ツールによる収益の確立による自立した事業化の実現
実証自治体 （大阪府）	• 学校現場の部活動の地域移行の推進を制度、予算両面で支援をする ➢ 地域移行に必要な取り組み制度の導入、実行予算の確保と執行 ➢ 地域移行のモデルごとの推進のKGI設定、KPI管理
学校 （常翔啓光学園/大手前高）	• 地域移行の形如何問わず、学校の名の下に活動する部活動の現場の全責任を担う ➢ 外部委託事業者、個人に対する委託元であり、委託に伴う費用の最終責任者 ➢ 学校側責任者（顧問・副顧問）の管理者
トップコーチ （専門技術を有し、指導を生業とするチーム・個人）	• 部活動の指導現場を支え、競技の普及及び発展を支える ➢ 部活動指導者向けアカデミーの実施によるトップレベル指導技術の共有及び競技の普及 ➢ 指導者を目指すアスリートのセカンドキャリア育成含む指導者の派遣
支援企業	• 自社の商品やサービスを部活動関係者が購入や利用することを通じて部活動を支援する ➢ 自チームのグッズやチケットなどを対象とした、部活動への還元型ビジネスの提供

2. 本実証で実証する課題とそのポイント

1 デジタルツールによる指導者の負担減

- BUKATOOLによる外部指導員委託時の業務効率化

2 指導者・管理者の確保

- 地元スポーツ団体と連携による指導者派遣と指導者育成のシステム構築

3 事業性(≒自走性可能性)の確立

- グッズ販売や協賛企業のサービス提供支援による収益確保

3. 実証内容とその成果

a.実証の概要

実証期間の主な取組

	1 デジタルツールによる指導者の負担減	2 指導者・管理者の確保 A)花園近鉄ライナーズ B)久保雄一郎氏	3 事業性(≒自走性可能性)の確立 A)常翔啓光学園ラグビー部 B)大阪府立大手前高校野球部
10月	• ツールの導入に関する説明及び運用方法に関するすり合わせ	• 指導者アカデミーの設計	• 検証環境、大まかな方向性の確認
11月	• 活動管理（日々の活動予定、管理、共有）ツールの導入開始。活動費に関する現状確認開始。	A) 指導者アカデミー実施の目的、実施内容についての整理 B) 指導者アカデミーの体験会実施	A) 活動費還元対象となる商品、還元率、フローについて整理 B) プログラム実施内容の整理
12月	• 活動管理の活用及び顧問の業務負担シートの確認 • 活動費管理ツール導入に向けた確認推進	A) 現役部活動顧問向けに指導者アカデミーのトライアルを実施 B) 第2回指導者アカデミー開催	A) 活動費還元対象となる商品、還元率などの調整 B) 大阪府における施設を利用した有償実施の条件確認
1月	• 各顧問での顧問の業務負担の異なる評価の整理 • 活動費管理ツールのフロー、導入における整理	A) 一般社会人/学生向け指導者アカデミーの2回目以降の確認 B) 第3回指導者アカデミー開催	A) 1月開始に向けての準備調整 B) 無償にて各種アカデミー実施
2月	• 活動費管理ツールの導入	A) 指導者アカデミー開催 B) 第4回指導者アカデミー開催	A) 部費還元型通販実施 B) 無償にて各種アカデミー実施

2. 本実証で実証する課題とそのポイント

1 デジタルツールによる指導者の負担減

- **BUKATOOLによる外部指導員委託時の業務効率化**

2 指導者・管理者の確保

- 地元スポーツ団体と連携による指導者派遣と指導者育成のシステム構築

3 事業性(≒自走性可能性)の確立

- グッズ販売や協賛企業のサービス提供支援による収益確保

3. 実証内容とその成果
b.課題に対する取組結果

1 デジタルツールによる指導者の負担減　　取り組み結果サマリー

1. 目的/狙い
- デジタルツールで顧問業務の負担軽減が効果的に見込める項目の洗い出し
- 地域移行時に残存する課題の整理
- ツールの提供による業務負担軽減の検証

2. 取組内容
- 顧問の業務項目のリスト化
- 各業務の負担度合いの整理
- ツールの提供

3. 結果
- 顧問の業務は現場指導以外も多岐に及び、部活動現場の事情に鑑みながら取り組んでおり、各顧問の物理的、精神的負担度合いの評価は異なる。また、活動費に関連するものや、コミュニケーションを要するものを中心に、業務自体に取られる時間に加えて精神的な負担が大きいものがある。
- 活動費に関する業務負担は、物理的にも精神的にも負担が大きく、ツールによる負担の軽減が見込まれる。

4. 課題
- 実証期間が実質4ヶ月弱となり、デジタルツールによる負担軽減効果の評価には少なくとも1年以上通じた利用での検証の上で評価が必要となり、あくまでも本報告における評価は限定的なものにとどまる。
- 部活動では、多様な関係者とそれぞれ適切なコミュニケーションが現場では必要となる。ただし、各指導者でコミュニケーションの方法に個性があるため、汎用性と個別性のバランスをとることが事業的に難易度が高い。

3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果 ①デジタルツールによる指導者の負担減　顧問の業務項目をリスト化

- 顧問の業務を73項目に洗い出し、運営、競技指導、学生指導、渉外の４つに分類し、負担係数を計るためにリスト化。

業務分類ごとの項目数

大分類	中分類	項目数
運営	計画	10
	活動費	12
	活動場所	5
	大会	8
	学内手続き	3
	小計	38
競技指導	現場指導	9
	イベント	7
	小計	16
学生指導	人間育成	8
	小計	8
渉外	関係者対応	6
	大会運営	5
	小計	11
	合計	73

業務分類ごとの詳細

大分類	中分類	No.	項目
運営	計画	1	部の目標や方針
		2	部活動の「名称」決定
		3	出場する大会の決定
		4	どの大会に出場するか
		5	年間活動計画
		6	月間活動計画
		7	週間活動計画
		8	年間予算策定
		9	安全対策の作成
		10	安全対策の訓練実施
	活動費	11	部費の徴収
		12	部費の管理
		13	部費の会計報告作成・提出
		14	学校予算の申請手続き
		15	学校予算の精算手続き・報告
		16	物品の購入
		17	物品の支払い
		18	合宿・遠征の予算策定・通知
		19	合宿・遠征の費用回収
		20	合宿・遠征の費用支出
		21	物品の管理
		22	物品の修繕
	活動場所	23	施設の借用や他活動との共有（学内）
		24	施設、設備の片づけ、清掃
		25	校外で練習する場合の場所の確保と調整
		26	校外で練習する場合の場所代の支払い
		27	校外で練習する場合の場所への移動方法調査・調整
		28	校外で練習する場合の場所への移動
	大会	29	大会等参加の名簿作成
		30	大会等参加の申し込み
		31	会場への移動方法の調査・調整
		32	会場への移動（ヶ引率？）
		33	会場への用品・用具の移動方法の調査・調整
		34	会場への用品・用具の移動
		35	大会等参加の引率
		36	大会等参加の宿泊計画
	学内手続き	37	顧問会議への出席
		38	顧問もしくは副顧問との役割分担の明確化
		39	市教育委員会及び学校が行う研修会への参加
小計		39	

大分類	中分類	No.	項目
競技指導	現場指導	40	日々の練習内容作成
		41	欠席者の確認と連絡
		42	レギュラーと非レギュラー、ポジションの決定
		43	レギュラーと非レギュラー、ポジションの伝達
		44	プレイ・動き・演技の分析(プレイ・動き・演技を撮影して分析する等)
		45	プレイ・動き・演技の分析(プレイ・動き・演技を撮影して分析する等)
		46	大会・試合のルール・規制や、試合中に使う戦術・作戦・プラン
		47	場合によってはケガの応急処置
		48	ミーティング(練習以外の話し合いの場)の日程、時間、場所
	イベント	49	合同練習の相手校との連絡調整
		50	練習(試合)の日程、時間、場所
		51	練習試合の相手校の決定
		52	練習試合の相手校との連絡調整
		53	競技指導スキルの習得
		54	合宿・遠征の企画/手配
		55	合宿・遠征の帯同
小計		16	
学生指導	人間育成	56	個人の目標や方針
		57	部員の悩みを聞くこと
		58	部員同士の人間関係の調整
		59	部長/主将への指導
		60	部長/主将のフォロー
		61	進路相談
		62	学校施設の片づけ、清掃
		63	学校行事の設営、片付け、清掃
小計		8	
渉外	関係者対応	64	保護者対応
		65	支援者（OB OG・講演会）対応
		66	地域からの声への対応（街中でのマナーなど）
		67	学校外の人との協力体制(外部指導者などを探したり、依頼をしたりする)
		68	部活動指導員とのコミュニケーション
		69	外部指導者とのコミュニケーション
	大会運営	70	大会の企画
		71	大会の準備（試合会場・組合せ・当番校割振）
		72	大会の運営
		73	大会の審判（審査員）
		74	大会の片付け
小計		11	

3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果 ①デジタルツールによる指導者の負担減　顧問業務負担度合いの確認

- 実証先2校の顧問に物理的、精神的負担を係数(*)で自己評価基準で測定した結果をアンケートへ記入。
  (*) 4 /かなり負担が大きい 3/やや負担が大きい 2 /あまり負担が大きくない 1/負担が全くない

				常翔啓光学園ラグビー部		大手前高校野球部	
大分類	中分類	No.	項目	物理的負担	精神的負担	物理的負担	精神的負担
運営	計画	1	部の目標や方針	1	1	3	4
		2	部活動の「名称」決定	2	2		
		3	出場する大会の決定	1	1	2	1
		4	どの大会に出場するか	1	1		
		5	年間活動計画	3	3	2	1
		6	月間活動計画	3	3	2	1
		7	週間活動計画	3	3	2	1
		8	年間予算策定	3	3	2	3
		9	安全対策の作成	2	2	2	3
		10	安全対策の訓練実施	2	2	4	4
		10	係数平均	2.10	2.10	2.38	2.25
	活動費	11	部費の徴収	3	3	1	1
		12	部費の管理	2	2	1	1
		13	部費の会計報告作成・提出	2	2	1	1
		14	学校予算の申請手続き	2	2	1	1
		15	学校予算の精算手続き・報告	2	2	1	1
		16	物品の購入	1	1	2	1
		17	物品の支払い	3	3	1	1
		18	合宿・遠征の予算策定・通知	3	3	1	1
		19	合宿・遠征の費用回収	3	3	1	1
		20	合宿・遠征の費用支出	3	3	1	1
		21	物品の管理	1	1	2	1
		22	物品の修繕	1	1	2	1
		12	係数平均	2.17	2.17	1.25	1.00
	活動場所	23	施設の借用や他活動との共有（学内）	1	1	2	1
		24	施設、設備の片づけ、清掃	1	1	3	3
		25	校外で練習する場合の場所の確保と調整	1	1	2	1
		26	校外で練習する場合の場所代の支払い	1	1	2	1
		27	校外で練習する場合の場所への移動方法調査・調整	1	1		
		28	校外で練習する場合の場所への移動	1	1		
		6	係数平均	1.00	1.00	2.25	1.50
	大会	29	大会等参加の名簿作成	2	2	2	1
		30	大会等参加の申し込み	2	2	2	1
		31	会場への移動方法の調査・調整	2	2		
		32	会場への移動（≒引率？）	1	1		
		33	会場への用品・用具の移動方法の調査・調整	2	2		
		34	会場への用品・用具の移動	2	2	2	1
		35	大会等参加の引率	1	1	3	1
		36	大会等参加の宿泊計画	1	1	4	4
		8	係数平均	1.63	1.63	4.33	2.67
	学内手続き	37	顧問会議への出席	4	4	3	2
		38	顧問もしくは副顧問との役割分担の明確化	3	3	2	2
		39	市教育委員会及び学校が行う研修会への参加	3	3		
小計	3		係数平均	3.33	3.33	2.50	2.00
大分類小計	39		係数平均	1.95	1.95	1.97	1.55

大分類	中分類	No.	項目	物理的負担	精神的負担	物理的負担	精神的負担
競技指導	現場指導	40	日々の練習内容作成	1	1	4	3
		41	欠席者の確認と連絡	2	2	1	1
		42	レギュラーと非レギュラー、ポジションの決定	1	1	2	3
		43	レギュラーと非レギュラー、ポジションの伝達	1	1	2	3
		44	プレイ・動き・演技の分析(プレイ・動き・演技を撮影して分析する等)	2	2	3	1
		45	大会・試合のルール・規制や、試合中に使う戦術・作戦・プラン	1	1	2	1
		46	場合によってはケガの応急処置	3	3	2	2
		47	ミーティング(練習以外の話し合いの場)の日程、時間、場所	3	3	2	1
小計	8		係数平均	1.75	1.75	2.25	1.88
	イベント	48	合同練習の相手校との連絡調整	1	1	2	1
		49	練習(試合)の日程、時間、場所	1	1	2	1
		50	練習試合の相手校の決定	1	1	2	1
		51	練習試合の相手校との連絡調整	1	1	2	1
		52	競技指導スキルの習得	1	1	3	1
		53	合宿・遠征の企画/手配	1	1	1	1
		54	合宿・遠征の帯同	1	1	1	1
小計	7		係数平均	1.00	1.00	1.86	1.00
大分類小計	15		係数平均	1.40	1.40	2.07	1.47
学生指導	人間育成	55	個人の目標や方針	2	2	2	1
		56	部員の悩みを聞くこと	2	2	2	1
		57	部員同士の人間関係の調整	2	2	2	3
		58	部長/主将への指導	2	2	2	1
		59	部長/主将のフォロー	3	3	2	2
		60	進路相談	2	2		
		61	学校施設の片づけ、清掃	2	2	2	1
		62	学校行事の設営、片付け、清掃	2	2	2	2
小計	8		係数平均	2.13	2.13	2.00	1.57
大分類小計	8		係数平均	2.13	2.13	2.00	1.57
渉外	関係者対応	63	保護者対応	2	2	1	1
		64	支援者（OB OG・講演会）対応	2	2	1	1
		65	地域からの声への対応（街中でのマナーなど）	2	2	2	2
		66	学校外の人との協力体制(外部指導者などを探したり、依頼をしたりする)	2	2	1	1
		67	部活動指導員とのコミュニケーション	1	1	2	1
		68	外部指導者とのコミュニケーション	1	1	2	1
小計	6		係数平均	1.67	1.67	1.50	1.17
	大会運営	69	大会の企画	1	1		
		70	大会の準備（試合会場・組合せ・当番校割振）	1	1		
		71	大会の運営	1	1		
		72	大会の審判（審査員）	1	1		
		73	大会の片付け	1	1		
小計	5		係数平均	1.00	1.00	0.00	0.00
大分類小計	11		係数平均	1.36	1.36	1.50	1.17

3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果 ①デジタルツールによる指導者の負担減　業務負担軽減着眼点：活動費管理関連の負担

- 各顧問にインタビューを行いによって負担係数の大きいタスク項目の分類は異なる。
- 両部ともに、活動費に関する項目の物理的、精神的ともに負担が高い結果。
- インタビューにおいても、金銭管理における授受並びに管理に要する業務負担、精神的ストレスが高いことを確認。

活動費関連業務の負担係数と全体における負担比率

	常翔啓光学園ラグビー部 物理的負担	常翔啓光学園ラグビー部 精神的負担
負担係数	2.75	2.67
負担比率	24%	23%

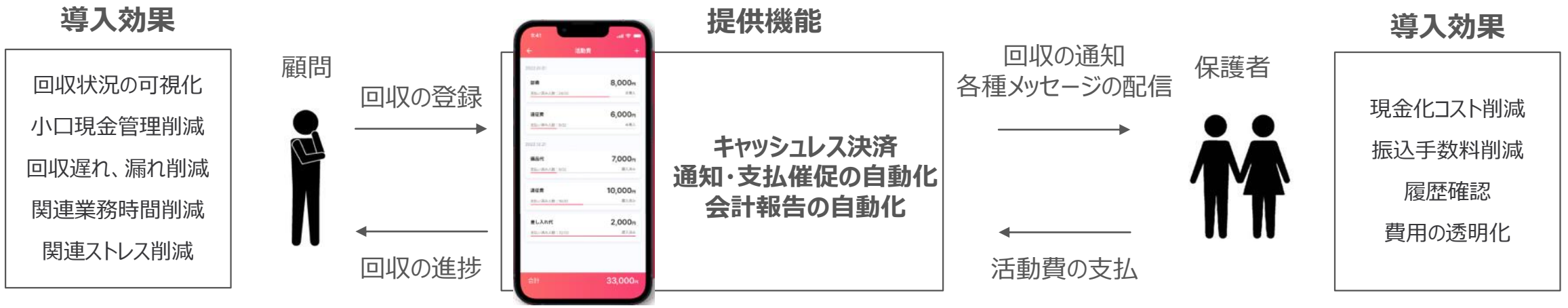
	大手前高校野球部 物理的負担	大手前高校野球部 精神的負担
負担係数	2.75	2.67
負担比率	26%	37%

実証先2校の業務分類ごとの負担係数比較

			常翔啓光学園ラグビー部				大手前高校野球部			
大分類	中分類	項目数	物理的負担	負担係数	精神的負担	負担係数	物理的負担	負担係数	精神的負担	負担係数
運営	計画	10	21	2.1	21	2.1	19	1.9	18	1.8
	活動費	**12**	**33**	**2.8**	**32**	**2.7**	**33**	**2.8**	**32**	**2.7**
	活動場所	5	6	1.0	6	1.0	9	1.8	6	1.2
	大会	8	13	1.6	13	1.6	13	1.9	8	1.1
	学内手続き	3	10	3.3	10	3.3	5	1.7	4	1.3
	小計	38	**83**	**3.1**	**83**	**3.1**	**79**	**2.3**	**68**	**2.1**
競技指導	現場指導	9	16	1.8	16	1.8	18	2.6	15	2.1
	イベント	7	7	1.0	7	1.0	13	2.2	7	1.2
	小計	16	**23**	**1.4**	**23**	**1.4**	**23**	**2.2**	**1**	**1.6**
学生指導	人間育成	8	17	2.1	17	2.1	14	2.0	11	1.6
	小計	8	**17**	**2.1**	**17**	**2.1**	**14**	**2.0**	**11**	**1.6**
渉外	関係者対応	6	10	1.7	10	1.7	9	1.8	7	1.4
	大会運営	5	5	1.0	5	1.0	0	0.0	0	0.0
	小計	11	**15**	**1.4**	**15**	**1.4**	**9**	**0.9**	**7**	**0.7**
	合計	73	**138**		**138**		**125**		**87**	

3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果 ①デジタルツールによる指導者の負担減　ツールの提供機能と導入効果



- 顧問の業務負担ヒアリングの結果、弊社にて開発を進めていた活動費管理による業務負担軽減は効果が見込めると考え、2月21日より常翔啓光学園ラグビー部で試験的導入開始。
- ライナーズの観戦チケット費用の回収から取扱開始し、ツールへの保護者登録率及び回収率（キャッシュレス決済）100%を実現。年間を通じた効果は継続的に検証を行う予定。
- 部員経由の連絡漏れなどによる、これまで発生していた部全体の活動費に対して5-10%発生していた回収漏れの削減が見込まれる。
- また、顧問の負担削減として、月間12時間（週3時間x4週）の業務時間削減に加え、金銭管理に関するストレスの大幅削減が見込まれる。

3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果 ①デジタルツールによる指導者の負担減　活動費管理ツールの導入　まとめ

- ツールにより業務負担及び関連する精神的負担の軽減効果が見込まれ、利用料とのトレードオフが成立する可能性がある。
- 学校側が会計報告を、負担者である保護者側へ開示する義務があるという部活動特有事情が存在し、地域移行が進む中でも学校側の運営責任として残存する可能性が高く、ニーズは広範に見込まれる。



対象課題			提供機能	評価
活動費管理	現金管理	現金回収のため、顧問が常に手元に現金を保管管理する必要あり	クレカによるキャッシュレス決済	常翔啓光学園ラグビー部では保護者全員のクレカが登録完了。基本的に全ての回収がクレカ決済によるキャッシュレス化へ移行。
	現金化/振込費用	保護者は現金もしくは振込にて活動費を支払う必要あり、それに伴うコストを負担。		クレカ利用により現金化/振込費用負担はゼロに。代わりにクレカ各種ポイント還元が1%から保護者にとってプラスに。
	ATM通い	部活動は任意団体のため、入金確認を行うためにATMへ回収の都度出向く必要あり。		ツール上で帳簿上の回収状況が確認できるため、担当顧問が回収確認目的でATMへ業務時間中へいくことは不要になり、業務時間削減につながる。
	部員経由伝言漏れ	部員経由で保護者へ回収依頼をするため、保護者への伝達漏れが生じ、回収遅れ漏れへとつながる。	保護者向け回収通知 未回収者への自動催促通知 保護者向けメッセージ配信及び既読確認	顧問による回収登録時にメッセージが保護者へ直接配信され、既読管理もできるため、伝達の進捗可視化可能に。
	回収督促ストレス	回収遅れや漏れのある部員や保護者に対して家庭事情なども勘案する必要があり、対応するストレスが高い		回収進捗の実績を追うことにより個別具体に対応が可能に。ただし、経済環境の厳しいご家庭をそもそも救う取り組みは未着手。
	回収ロス	アナログな回収プロセスの結果、未回収となっている活動費が発生。年間活動費4百万円(20万円/年x20人)の5-10%＝20-40万円/年/部。		
	会計報告業務負担	学校、保護者それぞれに透明性のある、タイムリーな会計報告を作成、提出する必要がある。	回収と支出の会計報告反映	回収実績の会計報告へ自動反映機能により、顧問の記帳登録に関する業務時間削減につながると同時に保護者がリアルタイムで自身の入金による会計への反映が確認でき透明性の高いガバナンスのある活動が可能。支出については今後自動化を予定。

3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果　①デジタルツールによる指導者の負担減　活動管理ツールの提供機能と導入効果



- 学校活動における個人情報管理の厳格化に伴い、SNSツールなどの利用に制限があるため、部活に特化したコミュニケーションツールの一元化ニーズが顧問は確実に持っている。
- 学校で利用するコミュニケーションツールは、外部へ開放されていないため、外部の指導者も参加できるコミュニケーションツールは指導上欠かせない。
- 部員の出欠状況により練習メニューを決める必要があり、ログイン時に出欠を登録しないと画面が進まず、出欠を必ず登録するように設定して登録を促進。
- 顧問、外部指導者が発信するメッセージは、配信だけできるものと、部員が返信できる二種類の方法を提供し、内容によって選択できるように提供。

3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果　①デジタルツールによる指導者の負担減　活動管理ツールの評価

- Google　Workspaceなどの他代替ツールで対応可能な範囲のニーズに留まる
- より細かなニーズは各競技、顧問の嗜好により異なるため、業務負担をより軽減させる機能を追求する必要あり、本ツール単体でのサービスではなく、前頁の活動費管理ツールと統合を検討。



対象課題		提供機能		評価
運営 競技指導 学生指導	部活動専用の各種連絡事項の伝達を行い、必要に応じてやり取りする場所が必要	部内連絡帳	部員のコメント確認可能	個人の連絡先入手が学校で禁じられており有効。学校で導入しているGoogle ClassroomやTeamsは、学校関係者のみが参加できるため、外部指導者との共有へ有効な手段となった。
	個別返信への対応が負担となるため、返信不可で伝達のみだけを行いたい相手に連絡する場所が必要	全体への連絡事項	通知のみ可能、コメント不可	保護者とのコミュニケーションにおいて個別返信への対応は負担が大きいというニーズに対応。活動費管理にて同機能を実装しているため、保護者向けにはリリースせず。
	毎日のトレーニングメニューの確定を行う際に人数を当日把握する必要がある	出欠管理	練習の出欠登録管理可能	人数の少ない部活動において当日の出席人数把握は競技指導計画において有効。
	部活動の指導者とやりとりできる場所が必要	個別メッセージ	部員個人とのメッセージやりとり	直接対話や他ツールでの代用が効くため、ほとんど利用されず。
	各種伝達が個人ごとに認識されているのかを確認する手段がない。	既読管理	各種連絡の既読確認が可能	顧問と部員のコミュニケーション補助には有効。
	部活動の直接当事者のみが参加するコミュニケーションの場が必要。	プロフィール	自身の情報を登録管理が可能	初期登録時以外には特段のニーズなし。
		部員の承認	顧問が部員の登録を承認	限定されたメンバーのみで管理を行える安心感が評価。

2. 本実証で実証する課題とそのポイント

1 デジタルツールによる指導者の負担減

- BUKATOOLによる外部指導員委託時の業務効率化

2 指導者・管理者の確保

- **地元スポーツ団体と連携による指導者派遣と指導者育成のシステム構築**

3 事業性(≒自走性可能性)の確立

- グッズ販売や協賛企業のサービス提供支援による収益確保

3. 実証内容とその成果
b.課題に対する取組結果

2 指導者・管理者の確保 **取り組み結果サマリー**

1. 目的/狙い
- トップコーチによる指導ノウハウの共有による新たな指導者の育成
- 指導者同士の交流による新たな委託関係
- トップチームの選手/スタッフの指導者リソース化

2. 取組内容
- トップコーチによる指導者アカデミーでの指導ノウハウの共有
- 同アカデミーを通じた指導者間の交流
- トップチームの選手/スタッフの指導派遣

3. 結果
- 現場指導者及び指導者を目指す各人にとって、トップコーチの持つ指導ノウハウ吸収に対するニーズは高く、有償開催でも参加者は一定数確保が出来る見込み。今後の地域以降に伴う指導者不足解消の一助となる可能性を感じた。
- トップチームの選手/スタッフの派遣は、派遣する側、される側双方に一定のニーズがあることを確認。トップチームが窓口となって派遣するストラクチャー（指導可能なスキル、時期、価格など）を公開していくことで再現性が担保され、普及する可能性が見込まれる。

4. 課題
- 部活動の現場責任者と部活動の指導を志す参加者の交流は実現せず。両者の都合が合う時間帯が異なるため、顧問の業務負担軽減による参加可能な時間の創出が必要と考える。
- 大手前高校で部活動指導員派遣を弊社社員で実施したが、大阪府での登録は期中予算残がないため実施できず、同予算を使用しないケースでも引率を含めた部活動指導員活用の柔軟な対応が必要と考える。

3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果　②指導者・管理者の確保　トップコーチによる指導者向けアカデミー実施内容

- 目的・狙い：プロチームの持つインフラの効果的活用による部活動現場を担う新たな指導者の育成

参加者

プロファイル



① 部活動の現役指導者
- 現役の部活動顧問
- 部活動の外部指導員

② 部活動の指導者候補
- 現役大学生
- 少年団の指導者（保護者）
- 一派社会人

HP/SNS経由で参加 →

← 指導プログラム

花園近鉄ライナーズ

プロファイル

- 国内トップのリーグワンDiv1所属
- 活動拠点：花園ラグビー場
- 小学生・中学生向けラグビーアカデミー展開
- 世界トップクラスの豪州プロチーム（レベルズ）との連携

提供プログラム

① 座学講習
- トップチームのコーチによるメソッドの共有を実施
- 実際にトップチームにおける指導内容を動画、資料で共有

② 指導実践　：　講習内容の実践
- 講習受講後、ライナーズが運営する中学生・小学生向けアカデミーで指導実践

③ 現場視察　：　トップチームのコーチング現場帯同
- ライナーズの練習/試合の裏側(MTG/ロッカールーム/トレーニング)へ同席

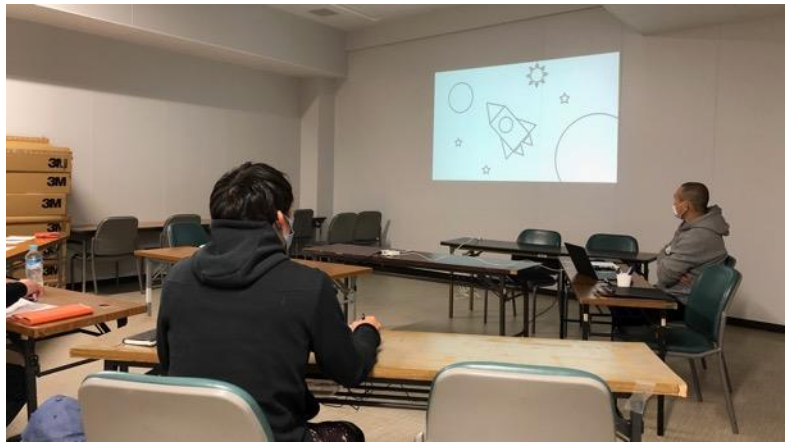
＊同様の内容を野球を対象に久保雄一郎氏により大手前高校の施設有効活用を通じて実施。

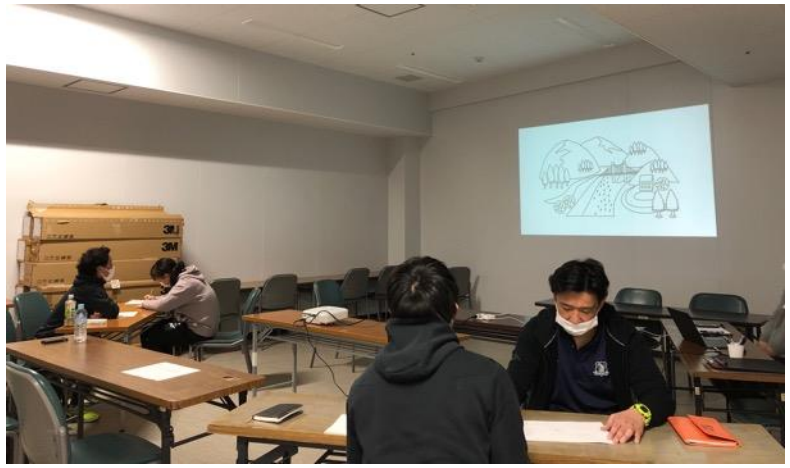
3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果　②指導者・管理者の確保　指導者向けアカデミー　開催模様

- 活動拠点の花園ラグビー場、自前のアカデミー、試合現場のインフラを活用した独自性のある取り組みを実施。
- 普段触れることのできないトップチームの裏側へアクセスできる価値も一般参加者が参加した理由の一つ。

座学講習





指導実践





現場視察

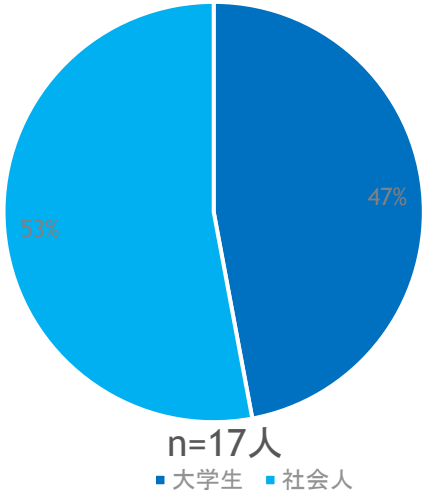




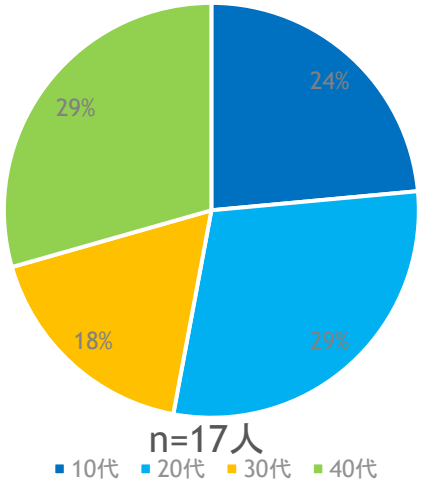
3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果　②指導者・管理者の確保　指導者向けアカデミー参加者アンケート結果

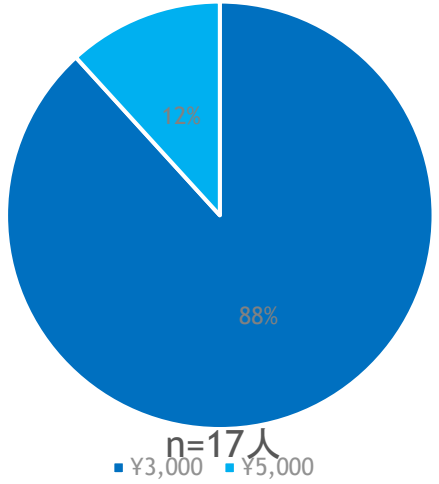
参加者属性



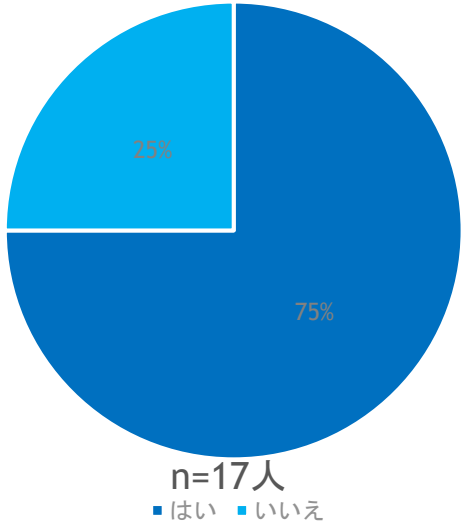
参加者年代



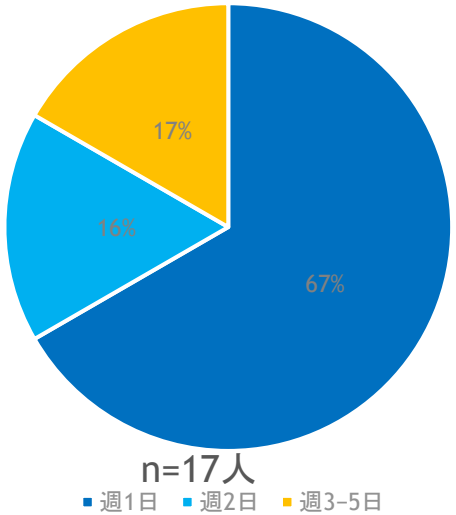
有償開催時希望価格



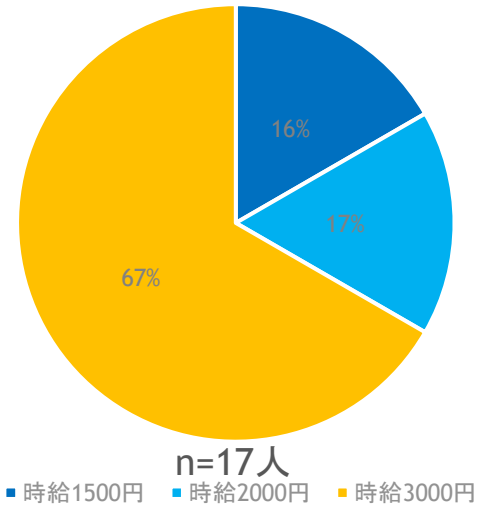
部活動指導希望



部活動指導希望頻度



部活動指導希望単価



- 一般社会人、学生の部活動指導請負ニーズ、またそれに必要となるノウハウ習得ニーズは一定層見込めると推察される。
- 当初期待していた部活動顧問と参加者の交流から生まれる指導委託マッチングは、日程が合わず未検証。

① 参加者

- 大学生並びに幅広い年齢の社会人17名が参加

② 部活動指導現場への展開

- 参加者の大半（75%）が本アカデミーで学んだコーチングを部活動指導現場で発揮することを希望

③ 指導希望単価

- 1500-3000円となっており、自治体や学校が定める指導単価と相場感が近い。

④ アカデミーの事業性

- 参加者全てが有償での開催でも参加を希望し、受講料は3000-5000円/人/回。
- ライナーズとしてはファン獲得、自前のアカデミーの指導者確保の観点含め、前述の受講料をもとに今後の事業性を前向きに検討。

3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果 ②指導者・管理者の確保　トップチームの現役選手/スタッフの指導派遣

- 目的・狙い：現役選手/スタッフの空き時間を活用した指導派遣ニーズを双方に確認

派遣先
常翔啓光学園ラグビー部

プロファイル

- 顧問2名（内1名は会計担当）
- コーチ
- 部員8名（1-2年）
- 備考：卒業生（トップレベルで活躍する選手）、コーチはいるものの、継続的に有償で現場指導は難しく、不定期での指導となっている。

窓口を通じて
ニーズを共有
→

←
ニーズ踏まえた
選手を派遣

花園近鉄ライナーズ　所属選手

プロファイル

- チーム内で指導派遣を希望する選手、スタッフを募集
- 派遣場所は実証先の学校並びに花園ラグビー場

提供プログラム

① メンタリング
- アカデミー事業担当の窓口が、顧問と現状及びニーズについて確認する面談を複数回実施。

② 本拠地での指導
- 本拠地である花園ラグビー場での練習、トレーニングをスタッフ同席のもとで実施。

③ 現場での指導
- 派遣先の学校グランドの練習へ選手を派遣。
- 練習への参加を通じながら各部員への個別指導を実施。

3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果　②指導者・管理者の確保　現役選手・スタッフによる指導模様

- 活動拠点の花園ラグビー場での指導はスタッフ・選手の移動の手間が減るため、隙間時間を活用。
- 部員はトップチームの環境でトレーニングをすることでモチベーションが向上。
- パフォーマンスを見せることができる現役選手の利点を生かし、選手と同じ目線での指導を実施、一部のメニューへも参加。









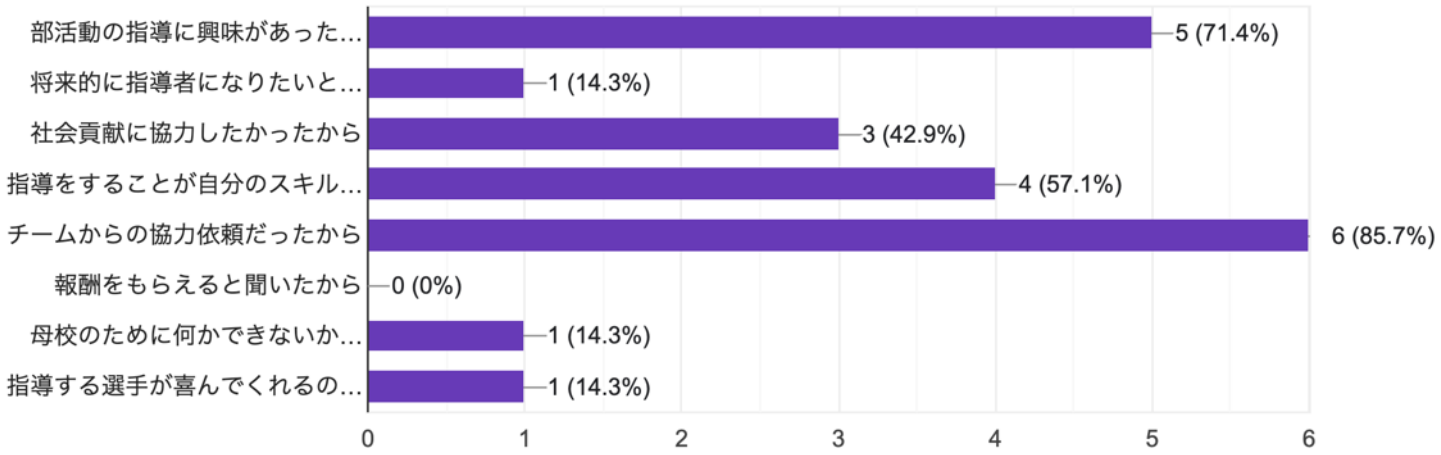




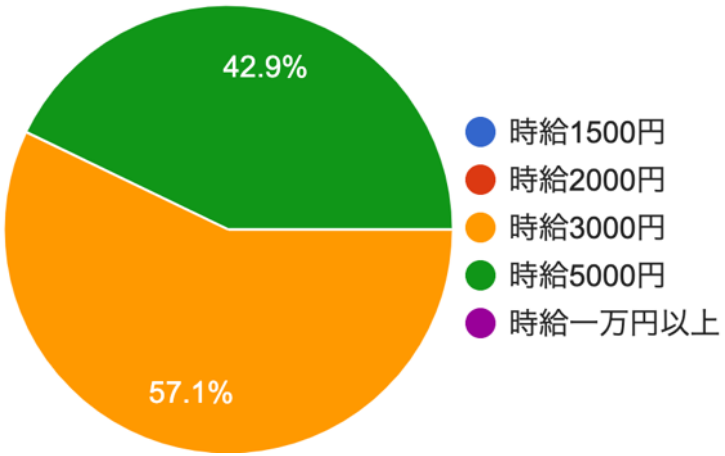
3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果　②指導者・管理者の確保　指導派遣選手/スタッフのレビュー

参加理由

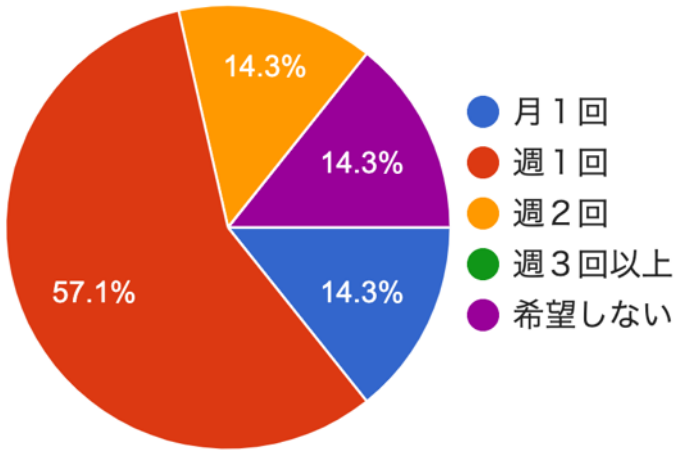


希望時給単価



n=7人

希望頻度



n=7人

- あらかじめ、派遣先のニーズをライナーズの窓口担当が指導内容ニーズを確認。
- 隙間時間を活用した週1-2回の継続した指導は可能性あり。
- 現役のトップ選手による専門的指導が継続的であれば他部活もニーズはあると思われる。

《派遣実施内容》

- 19回実施（内、窓口のメンタリング10回含む）
- 7名の選手、3名のスタッフが参加。
- 全体の選手スタッフ、約100名の1割が参加。

① 参加した理由・背景

- 最も多かった回答は、チームの取り組みであったこと
- 次に多かったのは部活動の指導への関心。
- 報酬が理由はゼロ回答。

② 指導時の希望する単価

- 3-5千円となっており、自治体や学校が定める指導単価と相場感よりやや高額。

③ 希望する頻度

- 週1回以上が7割超。

2. 本実証で実証する課題とそのポイント

1 デジタルツールによる指導者の負担減

- BUKATOOLによる外部指導員委託時の業務効率化

2 指導者・管理者の確保

- 地元スポーツ団体と連携による指導者派遣と指導者育成のシステム構築

3 事業性(≒自走性可能性)の確立

- **グッズ販売や協賛企業のサービス提供支援による収益確保**

3. 実証内容とその成果
b.課題に対する取組結果

3 事業性(≒自走性可能性)の確立　　取り組み結果サマリー

1. 目的/狙い
- 地域移行などによる部活動の充実化に必要となる資金源を部活動自ら確保する仕組みづくり
- 部活動を支援する保護者やOBOGを対象とした活動費支援につながる資金循環システムの創出
- 学校施設を活用した資金循環システムの創出

2. 取組内容
- ライナーズのグッズ、チケットの活動費還元型物販
- 学校施設を活用した各種プログラム

3. 結果
- 販売開始に至るまで、商品の価格、在庫確保、販売動線、供給動線などの関係者すり合わせに時間を要し、1月末から2月頭にかけて限定的な販売となったが、保護者、部員、OBOG全てのカテゴリにおいて実績が残せた。
- 学校施設を活用した取り組みは、大手前高校のロケーションアドバンテージもあり、各種プログラムに見込みみ上の参加者数、有償実施時の希望単価ニーズを確認でき、採算性が十分にあることを確認できた。

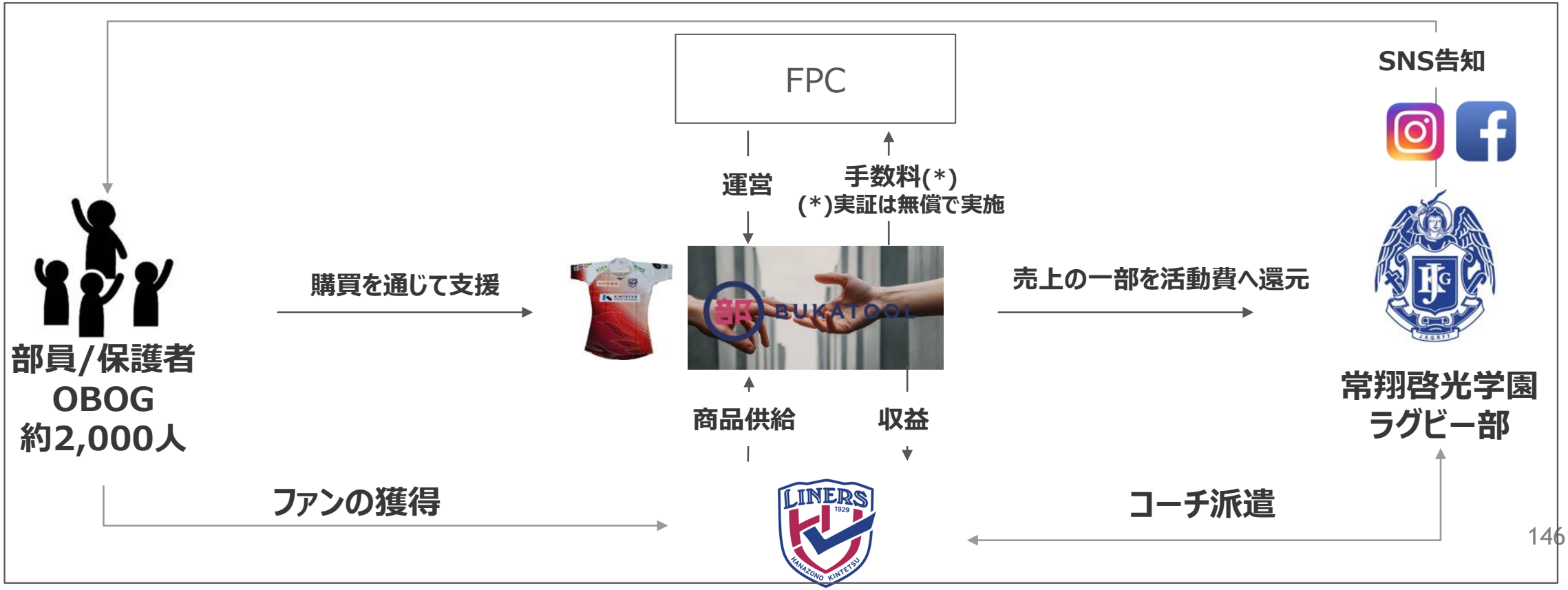
4. 課題
- ライナーズにとっても収益にも繋がる上、新たなファン層の構築にもつながる可能性はあるが、期間が限定された取り組みにとどまるため、実証を重ねた上で最終的な事業性を判断する必要あり。
- 学校施設を利用する有償事業は、大阪府での実現可能な条例がないため、部活動へ還元することを目的とした参加者ニーズを起点としたプログラムを実施するには環境整備に時間を要する。

3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果 ③事業性（≒自走性可能性）の確率 活動費還元型物販モデルの収益還元スキーム

- ライナーズの協力のもと、グッズ・チケットを常翔啓光学園ラグビー部の保護者、OBOGを対象にBUKATOOL特設サイトで定価価格より割引で販売し、尚且つ売上の5-10%を同部へ還元する物販を展開。
- これまで関係のなかったライナーズが実証事業を通じた指導派遣などの取り組み模様を、常翔啓光学園ラグビー部の各種SNSを通じて、特設サイトにも触れながら対象者へ告知。

検証を行った収益還元スキーム図



3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果 ③事業性（≒自走性可能性）の確率 活動費還元型物販の取り組み

- ライナーズの協力のもと、オフィシャルグッズ・ホーム試合観戦チケットを正規販売価格より割引き、常翔啓光学園ラグビー部の活動費へ5−10%程度還元できる条件設定にて販売。
- ライナーズとの実証取り組みを、常翔啓光学園ラグビー部自身がSNSで保護者、OBOGへ告知。SNSリーチ先2,000人の内、約200人（10%相当）が販売サイトへアクセス。

オフィシャルグッズ/試合観戦チケット

限定12アイテム対象



ホーム開催１試合
3/5対ダイナボアーズ@花園



SNS告知

Instagram、Facebookのフォロワー2,000名へPR







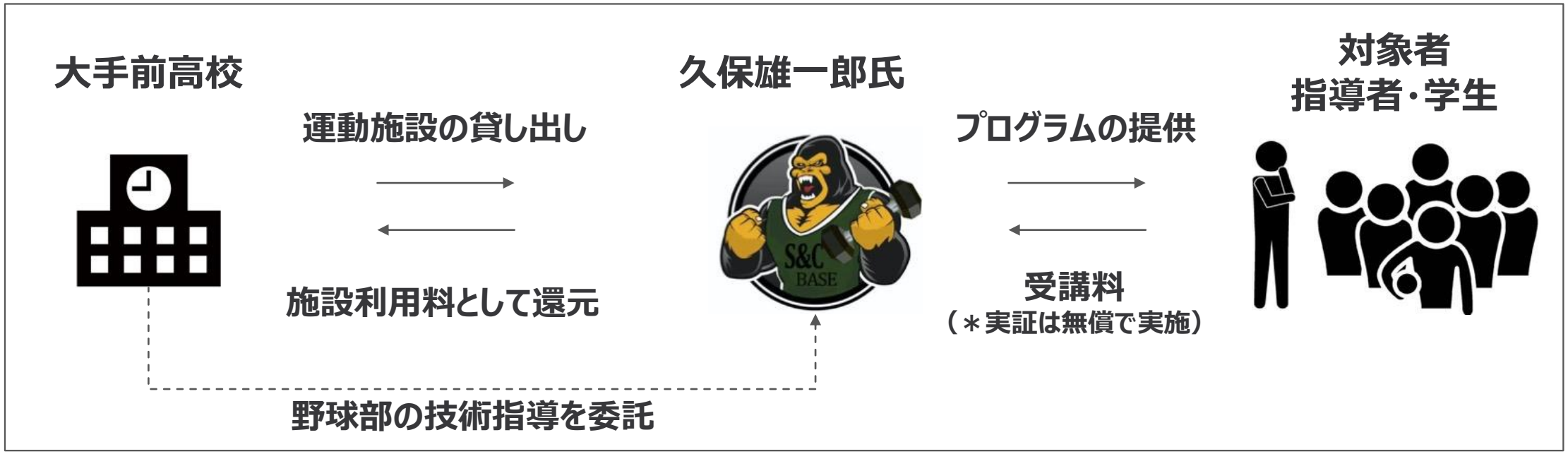


3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果 ③事業性（≒自走性可能性）の確率　学校施設を活用した収益還元スキーム

- 大阪府庁、大阪城に隣接する大阪府立大手前高校の運動施設を活用した各種プログラムを実施。
- プログラムは、野球を中心とする高度な専門的技術指導スキルを有する指導者、久保雄一郎氏によって提供。
- 実証期間中、同氏は大手前高校野球部の指導を担い、部活動指導現場とプログラム実施場所の動線短縮、学校側にとって施設貸し出し相手の信頼性を構築。（各種プログラムには大手前高校野球部も参加）
- 各種プログラムの受講料による収益の一部を施設提供者の大手前高校へ還元し、利用する運動施設の主な使用者である部活動の活動費財源に充てる取り組みを検証（実証は無償で実施）。

検証を行った収益還元スキーム図



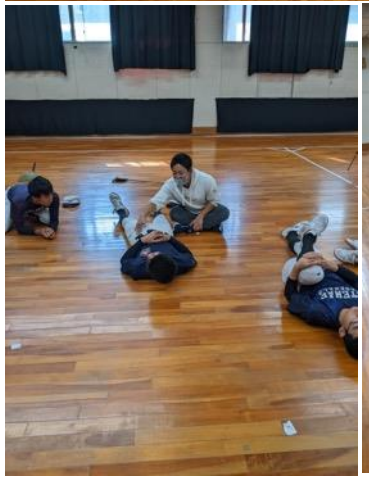
3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果 ③事業性（≒自走性可能性）の確率　学校施設を活用した取り組み

- 中高生向けにレベルを２つに分けてプログラムを提供。
- 学生向けプログラムと同日に指導者向けプログラムを、現役の部活動指導者、将来指導者を目指す大学生向けに提供。

学生向けプログラム



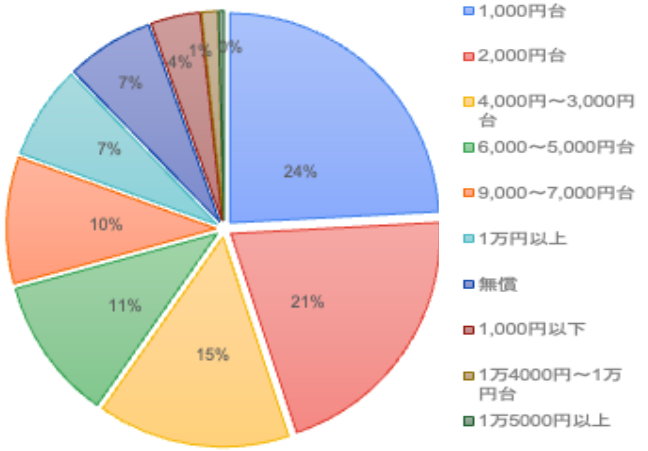

指導者向けプログラム




3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果 ③事業性（≒自走性可能性）の確率 学校施設活用の取り組み結果

①収益の検証



- 参加者のアンケート結果に基づく**有償開催時の対価は2～3千円/回**が妥当な価格。
- 運営上の**キャパシティは20-30人/回**が品質管理の観点からも望ましい。
- 1万円以上の受講料に言及する参加者も一部おり、**5-10人程度の単価レベルの高い有償開催も可能性**はある。
- 結果、学校施設を活用した高度な専門技術者が実施するプログラムは、**5万円/回程度の収益**が見込まれる。
- なお、周辺地区の運動施設貸出料相場1万円/時間。施設利用時間は2時間/回。

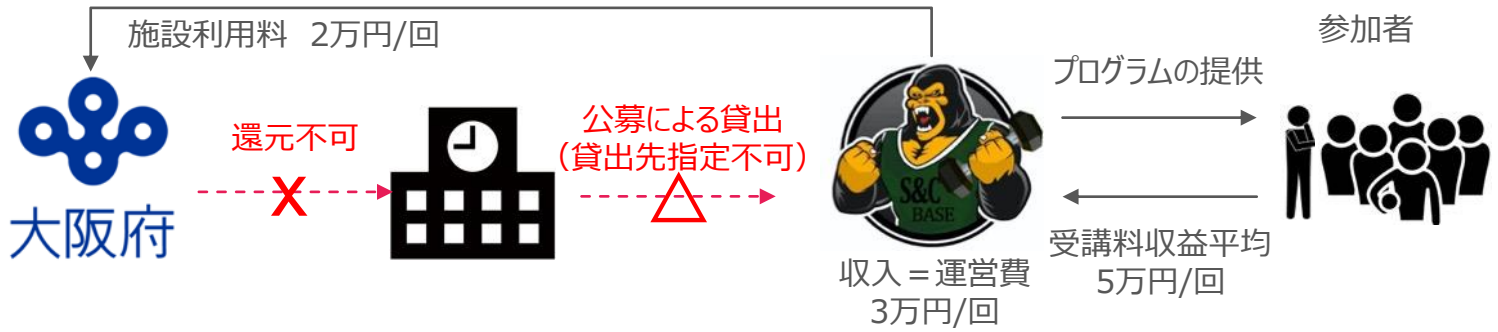
②還元効果試算結果

期間中の還元見込額：34万円

（算出式）
実施回数　：17回/3ヶ月
参加者数　：240名
見込収益　：48−72万円
見込利用料：34万円(*)

(*)プログラム実施者が得る受講料から施設利用料の相場相当額を還元

③実現性の検証



大阪府条例に基づく目的外使用許可による学校施設の有償利用スキーム

- 上段にて算出の通り、学校施設を活用した**事業の収益性は十分な可能性**が見込める。
- しかしながら大阪府で学校施設を活用した有償事業には、**貸し出し元の学校へ利用料を還元、学校が貸出先を指定する仕組みが存在しない**ため、実現が難しい。

3. 実証内容とその成果
c.実証から得られた示唆

1 デジタルツールによる指導者の負担減

- 地域移行が進む中で完全に学校側から切り離される、学校側での管理責任がゼロになるケースは少ないと見ている。
- 部活動の管理責任において、活動費に関連する管理は引き続き学校側に残り続けると思われる。
- 並行して働き方改革で教員の労働時間短縮はより一層進むため、活動費管理を対象とするデジタルツールは顧問を中心とする学校側の部活動責任者の労働時間削減に効果的な手段と考える。

2 指導者・管理者の確保

- 専門的技術指導者による指導者向けアカデミーは、現役の顧問、部活動指導員を希望する一般社会人、大学生ともにニーズが高く、有償開催となっても事業性に見合う参加者が見込まれる。継続して開催していくことができれば、地域移行に伴う指導者不足解消の一助につながる取り組みとなる可能性がある。
- 指導者向けアカデミーの場を通じた指導委託元である顧問と指導者とのつながりは、多忙を極める顧問の都合と合わせた開催ができず、今回の実証では実現に至らず。継続して取り組むこと、並びに顧問の業務負担軽減を進め、交流する時間を創出することが重要。

3 事業性(≒自走性可能性)の確立

- 保護者やOBOGといった関係者へ活動費を還元する購買行動は、取扱商品やサービスの拡充で今後成長する可能性を感じた。
- 学校施設を活用した利用料を源泉とする、学校/部活への還元は、可能性があるが、各自治体での条例整備や関係者との調整など環境整備に時間を要するため、本実証モデルにおける事業性を見出すのは難しい。

3. 実証内容とその成果
d.その他の活動に関する報告

■ 都道府県単位の自治体との連携

- 都道府県単位の自治体における学校教育の管轄範囲は広範囲に及ぶため、本検証の個別取り組みへの直接的な関わりを主体的に進めていくことが現実的にハードルが高い。

- 特に学校施設を活用した収益事業については、都道府県内の他公共施設における各種事業の取り組みとの整合性が課題となるため、一足飛びに仕組み化することは難しいと考える。

- その一方で、地域移行における部活動の資金確保は最大課題であり、学校施設を活用した実証事業を中心とする今回のような取り組みを、中長期的に試行を繰り返す特区のような環境があると様々な課題の整理につながる可能性がある。

- 部活動の各種取り組みの推進が進む地方自治体では市町村単位かつ首長直轄の取り組みを進めているところが多く、公立高校の大半を管轄する都道府県単位においても首長直轄の取り組みや前述のような特区のような取り組みが必要と感じた。

3. 実証内容とその成果
d.その他の活動に関する報告



- 今回の実証ではライナーズによる常翔啓光学園ラグビー部への指導派遣は、実証負担となり無償で行ったが、今後については、報告にある部費還元の仕組みに加えて、ライナーズが展開するアカデミーの連携で指導派遣費用の財源確保を利用することを協議開始。
- 具体的には、常翔啓光学園の学校施設（グランド）と同部の部員（指導者の補佐）という人的リソースを活用し、ライナーズの育成アカデミー分校を常翔啓光学園にて展開する仕組み。
- ライナーズがアカデミーから得られる収益より常翔啓光学園側へ施設の貸し出し料を分配。同部がその財源を活用し、アカデミー前後の時間を活用した比較的安価な指導を委託する循環型の仕組みについて両者間で協議中。
- このモデルは、各地域におけるトップチームによる地域密着型の指導支援を低コストで成り立たせることができる可能性を示唆。
- ひとまず施設の貸し出しに条例などの制限がない私立校での取り組みとなるが、周辺公立校との連携も競技人口減からの合同チーム増加傾向とも親和性が高い可能性がある。

4. 今後の目指す姿

a.本実証を踏まえた目指す姿

デジタルツールの機能絞り込みと並行して活動費還元支援の枠組み拡大に注力

自治体

大阪府

指導員
ネットワーク支援

取組支援

学校

活動費報告等
各種関連手続き

②指導者・管理者の確保

現役選手/教員/学生/社会人

現場指導

指導ノウハウの共有

ファン獲得 指導派遣

トップコーチ

花園近鉄ライナーズ

久保雄一郎氏

①デジタルツールによる指導者の負担減

BUKATOOL

・活動費管理の利便性向上
・利用校の拡大

キャッシュレス　会計報告

保護者

③事業性(≒自走性可能性)の確立

活動費還元支援
参画

支援企業

・参画企業の拡大

活動情報

OBOG・地域

・参加率の拡大

活動費還元支援

4. 今後の目指す姿
b. 目指す姿に向かたロードマップ

2023年度
活動費管理の充実化

- 活動費管理ツールの利便性向上
- 活動費管理ツールの利用者拡大

2024年度
活動費還元の拡充化

- 活動費還元フローの確立
- 活動費還元取り組みの拡大

2025年度
活動費還元本格化

- 活動費還元フローの充実化
- 活動費還元協賛企業カテゴリ

2026年度
各種取扱サービスの拡大
部活層以外への拡大

- 委託先検索機能
- 若年層などへの拡大

国立大学法人北海道教育大学

＜結果報告書＞

広域下における地域部活動導入のための、拠点校化に伴う移動問題に関する個別論点F/S事業

事業者名　国立大学法人北海道教育大学

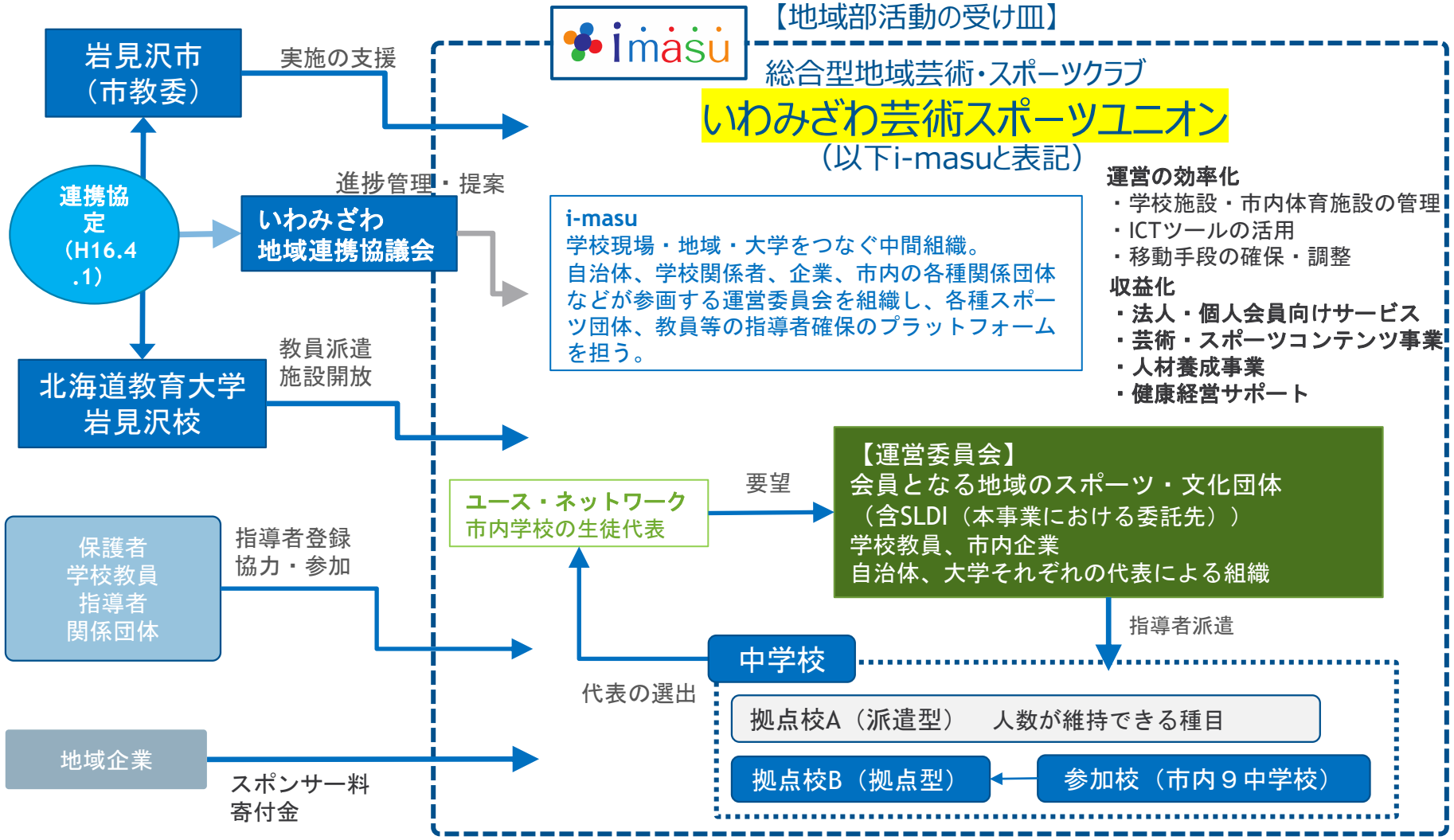
目次

1. 目指す姿
2. 本実証で実証する課題とそのポイント
3. 実証内容とその成果
    a. 実証の概要
    b. 課題ごとの取組結果
    c. 実証から得られた示唆
4. 今後の目指す姿
    a. 本実証を踏まえた目指す姿
    b. 目指す姿に向けたロードマップ
    c. 事業収支計画

1. 目指す地域移行の姿

a. 目指す姿　総合型地域スポーツクラブを中心にした持続可能な地域部活動

2024年の設置を目指す



学校現場・地域・大学をつなぐ中間組織として、芸術・スポーツ複合型共同体（i-masu）を構築する。
i-masuの会員は一般成人から幼児・児童までの個人のほか、企業等の法人までを会員資格者とし、青少年のスポーツ環境の維持（地域部活動）を始めとした、各種サービスを提供する。
また、ユースネットワークという、青少年を中心とした連携グループを組織し、i-masuの運営に参画することで、単純なスポーツの取り組みではなく、「主体的・対話的で深い学び」「社会に開かれた教育課程」という視点から、芸術・スポーツと豊かに関わりながら、地域の芸術・スポーツ環境のあり方や「まちづくり」について学びを深める機会を創出することを目指す。

1. 目指す地域移行の姿
b. 各ステークホルダーの役割

事業者 （i-masu）	**北海道教育大学岩見沢校** • 岩見沢市との連携協定に基づく協議会（いわみざわ地域連携協議会）による進捗管理 • GIGAスクール環境を活用した、トレーニング等のプログラム開発、提供 • 指導者研修プログラムの開発 • 大学施設の開放 **スポーツクラブSLDI** • 指導者の登録、教育、調整、派遣 **市内のスポーツ関係団体、スポーツ指導者** • i-masu会員としての参画 • 指導者登録 **学校** • 生徒・保護者との連絡調整 • 拠点校としての施設開放
実証自治体 （岩見沢市・市教委）	• 市内関係施設の開放 • 兼職・兼業による指導環境の整備 • 移動手段の確保 • 市内学校施設での収益事業実施のための環境整備 • 体験格差を生じさせないための、公的補助の確保

2. 本実証で実証する課題とそのポイント

1 拠点化とそれに伴う移動手段の検証

- 部活動（特にチームスポーツ）の維持のため拠点校での活動構築
- 通学校から拠点校までの移動を想定した、貸切バス、タクシーによる輸送実験
- 平日と休日における拠点型の「移動コスト」と「移動に関する諸課題」の検証

2 事業性(≒自走可能性)の確立

- 設置される予定のi-masuにおける事業化の見込み
- i-masuの設置計画の策定

3 地域が求める地域スポーツの在り方の検証

- 地域での地域部活動への課題の共有と合意形成
- 生徒が求めるスポーツ環境とは何か

3. 実証内容とその成果

a.実証の概要

実証期間の主な取組

	1 拠点化とそれに伴う移動手段の検証	2 事業性(≒自走可能性)の確立	3 地域が求める地域スポーツの在り方の検証
10月	再委託予定者との打合せ • 事業の大枠の打合せ		
11月	拠点校化の調整 • 臨時校長教頭会で協力要請 移動手段の提供 • 実証事業の保護者への周知		各講演会等での情報発信 • 市内教育イベンでの公演 • スポーツ団体懇談会での公演
12月	拠点校での活動開始と移動手段の提供 • 拠点校での活動と移動手段の提供を開始	地域スポーツクラブの検討 • いわみざわ地域連携協議会を開催し、在り方の検討に取り掛かることを決定	• 市長との懇談
1月	拠点校での活動開始と移動手段の提供 • 引き続き拠点校での活動と移動手段の提供	地域スポーツクラブの検討 • ワーキンググループで在り方の検討開始	• アンケート調査を開始 • マルチスポーツ部の活動実施
2月	• 移動費用の検証	地域スポーツクラブの検討 • ワーキンググループで提言案を作成	• アンケート調査の集計

3. 実証内容とその成果
b.課題に対する取組結果

1 拠点化とそれに伴う移動手段の検証（１）

＜取組の目的＞

拠点化の意義

- 岩見沢市は少子化が深刻であり、Ｒ３年度の新生児の出生数は329人（R4は287人）（ｐ7参照）となっている。このことから、将来的に学校単位での部活動の維持が難しい状況。教師の働き方改革以前の問題。
- 種目別には、困窮度は、個人スポーツとチームスポーツで状況は大きく異なり、チームスポーツの状況はより深刻である。
- 地域のスポーツ少年団の解散が相次いでおり、子ども達のスポーツ環境は危機的状況。（ｐ8参照）
- このような岩見沢市の子どもの人口の見通しを考えれば、各々学校に「コーチを派遣」するのではなく、学校を集約し、「拠点化」して実施するための検証が必要となることから本実証事業を実施する。

拠点化にかかる移動問題

- 岩見沢市は、市街地と周辺地域の居住（移動）環境に差があり、拠点校への移動手段の確保が課題。
- 地域移行にあたって、岩見沢市が生徒の基本的移動手段として想定しているのは「路線バス」であるが、その運行頻度については、市街地と郊外で大きく差があり、部活動を共同実施する際の調整を困難にしている。
- 岩見沢市は、有数の豪雪地帯であり、積雪期は半年近くに及び、悪天候時には交通障害等も発生する。

3. 実証内容とその成果
b.課題に対する取組結果

1 拠点化とそれに伴う移動手段の検証（１） ー市内中学校の生徒数と配置状況ー

【学校別在籍生徒数（令和4年度）】

東光中学校

学年	人数
1学年	124
2学年	124
3学年	128

豊中学校

学年	人数
1学年	35
2学年	41
3学年	37

明成中学校

学年	人数
1学年	37
2学年	58
3学年	56

光陵中学校

学年	人数
1学年	184
2学年	184
3学年	199

上幌向中学校

学年	人数
1学年	13
2学年	11
3学年	21

北村中学校

学年	人数
1学年	10
2学年	15
3学年	10

緑中学校

学年	人数
1学年	105
2学年	90
3学年	82

清園中学校

学年	人数
1学年	49
2学年	28
3学年	44

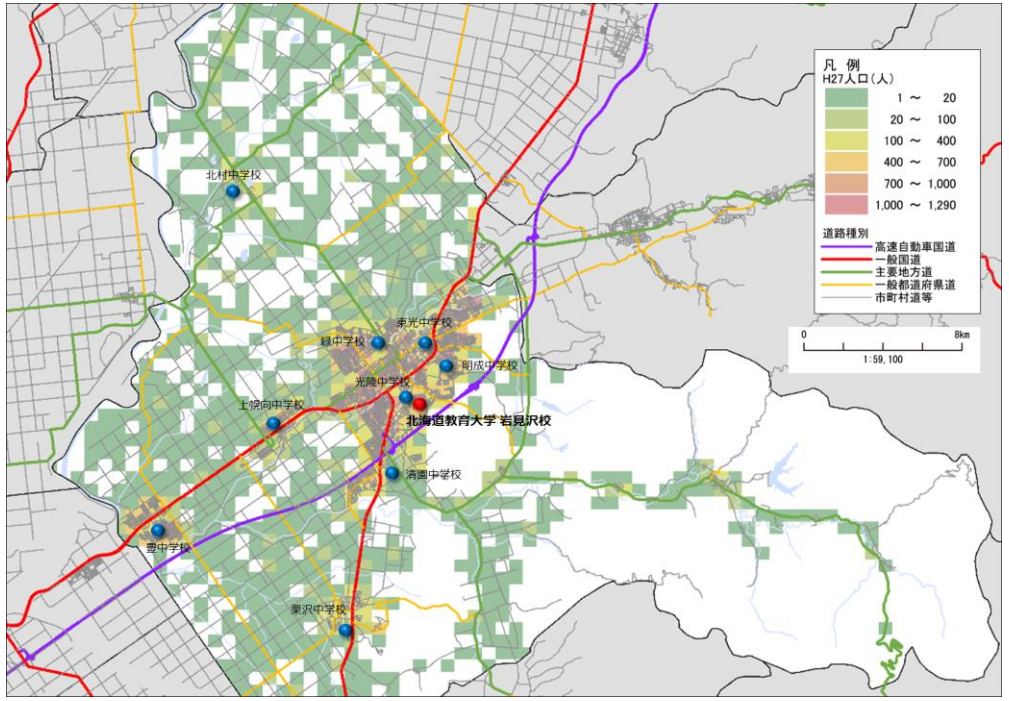
栗沢中学校

学年	人数
1学年	21
2学年	25
3学年	40

市内9校計

学年	人数
1学年	578
2学年	576
3学年	607

【人口密度分布と中学校の配置状況】



【参考：岩見沢市の出生数の推移（暦年）】

H19	H20	H21	H22	H23	H24	H25	H26	H27	H28	H29	H30	R1	R2	R3
650	574	559	597	592	579	534	509	491	461	428	433	376	372	329

3. 実証内容とその成果
b.課題に対する取組結果

1 拠点化とそれに伴う移動手段の検証（１） －岩見沢市中学校の部活動加入数－

（設置校数の多い順上位10種）

	東光中	光陵中	緑中	豊中	上幌向中	清園中	明成中	北村中	栗沢中
バレーボール	22	16	21	4		17	10	8	6
バドミントン	57	65	37		18		27	4	
バスケットボール	59	35	51	9		15	13		
美術	24	38	26	17	15	15			
サッカー	12	18	16			4	3	6	
野球	14	26	21				6	12	
吹奏楽	34	31	16					3	16
ソフトテニス	14	21	15	2		24			
卓球		27		12		22	19		
パソコン	32	38							

※学校間の種目数の偏りは大きい。体育系は１種目しかない中学校も。

3. 実証内容とその成果
b.課題に対する取組結果

1 拠点化とそれに伴う移動手段の検証（２）

＜取組の内容＞

拠点化による検証（1-A）

- 岩見沢市明成中学校、北海道教育大学岩見沢校を拠点とした、休日と平日における部活動を実施し、それぞれの違いや特有の課題等について検証した。
- 指導については、「学校教員」「大学教員とプロスポーツ選手による指導」「スポーツクラブ指導員」による３パターンの指導を行った。
- 拠点化する種目として、サッカー、バスケットボールのほか、種目にこだわらない「マルチスポーツ部」を実証事業として実施した。
- 会場については、市内中学校１箇所および、大学の体育施設を開放して実証事業を行った。

移動手段の検証（1-B）

- 想定している移動手段は、タクシー、貸切バスのほか、公共交通機関（路線バス）利用の補助制度などが考えられるが、公共交通機関の補助制度は、実証期間内に行うことが難しいため、タクシーと貸切バスの運行で実証を行った。
- 費用面での負担の算出のほか、時間面での効率の検証を行う。



3. 実証内容とその成果
b.課題に対する取組結果

1 拠点化とそれに伴う移動手段の検証（２）

＜結果＞

（1-A）拠点化による検証

- 「移動」という点では、平日と休日において、それほどの違いは生じなかった。休日のみの地域部活動を平日に拡大することについては、さほど支障を来すことはないかもしれない。
- 移動自体はスムーズに行うことができた一方、学校の教員が指導する場合においては、兼職・兼業の兼ね合いから、勤務時間終了後を待つ必要があり、子どもたちに空白時間が生まれた。（空白時間の対応は別に述べる）
- 平日については、開始までの空白時間が課題となったが、休日については、柔軟な対応ができると考える。
- 開始時刻が遅くなることで、終了時刻、またそれに伴う帰宅時間が遅くなってしまうため、塾等の活動に支障をきたす可能性がある。
- 休日にスクールバスが提供されていないため、部活動に参加できない生徒がすでに存在していたことがわかった。今後の検討が必要。

移動自体は難しくなかったが、バスを循環させることによる「通学校での待ち時間」、拠点到着後、指導にあたる教員が到着するまでの時間に「空白時間」が生じることが課題。

3. 実証内容とその成果
b.課題に対する取組結果

1 拠点化とそれに伴う移動手段の検証（２） －各中学校位置と拠点校までのルート－

実証にあたって、このようなルートを設定した。

北村中学校

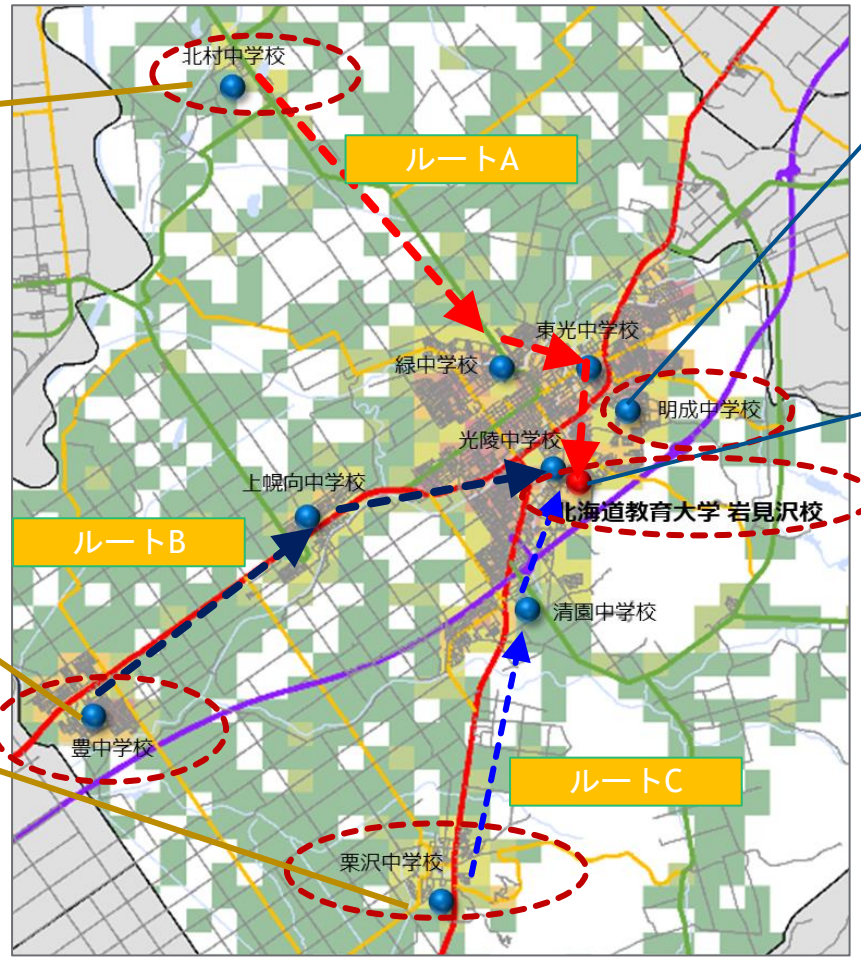
拠点1までの距離：12キロ
ルートAの所要時間：約1時間
北村中～緑中～東光中～明成中～大学
※北村中発を想定したが、参加者がいなかった。

豊中学校

拠点1までの距離：13キロ
ルートBの所要時間：約1時間
豊中～上幌向中～大学

栗沢中学校

拠点1までの距離：10キロ
ルートCの所要時間：30分
栗沢中～清園中～大学
※栗沢中発を想定したが、参加者はいなかったので、実際は清園中発となった。



拠点2
明成中学校

サッカーの拠点として実施

拠点1
北海道教育大学岩見沢校

バスケットボール、マルチスポーツ、サッカー（一部）の拠点として実施

休日については、通学校～拠点校間の移動のほか、スクールバスの運行がないため、自宅～通学校への移動手段の確保が課題。（通学が10キロを超える家庭も。）

3. 実証内容とその成果
b.課題に対する取組結果

1 拠点化とそれに伴う移動手段の検証（３）

＜結果＞

（1-B）移動手段の検証（運用面）

- 保護者による送迎により、想定よりも利用率が低くなった。保護者の送迎が増えると、バス等の利用率が低下し、１人あたりのコストが上昇してしまう。

- バス・タクシーの利用について、体調不良や保護者の都合による、当日の増員、乗車キャンセルといった変更が想定以上に多く、職員（SLDI)が電話等で個別に対応していたことから、調整や当日の対応の業務量が多くなってしまった。また、普段指導している現場の先生に代わって対応したことにより、学校～保護者間の調整に苦慮した。
- 想定内ではあるが、大雪により道幅が狭くなり、バスの通行に支障がでた。
- 休日及び部活動終了後については、スクールバスの運行がないため、学校～自宅間の移動手段の確保が課題。

3. 実証内容とその成果
b.課題に対する取組結果

1 拠点化とそれに伴う移動手段の検証（４）

＜結果＞

（1-B）移動手段の検証（費用面）

条件：実施場所となる拠点を大学とし、部活の実施時間を17時から19時までと想定した。

- 単純に貸切バスとタクシーを比較した場合、距離と人数によって、割安になる場合が分かれてくる。
- 貸切バスは、市内は距離に関係なく定額であり、定員いっぱい載せた場合、1人あたりの額は750円程度で済む。
- 遠方の中学校からは、バスで移動したほうが経済的になるが、中間にある中学校では、タクシーの方が経済的。
- 路線バスで実施時間前に到着できる中学校は、東光中、緑中、明成中、清園中の4校。光陵中は徒歩となる。
- 公共交通機関の利用について、前述の4校は実現の可能性があるが、徒歩を除く3校については、現時点は利用は難しく、貸切バスかタクシーとなる。今後、部活動に合わせたダイヤ改正が必須。
- 休日のみ月4回実施した場合の交通費月額でも3,000円～10,000円程度となり、保護者アンケートでの許容額との乖離が大きく、移動費の公的補助の仕組みが必須である。
- 拠点を増やすことで、移動費が膨らむため、拠点をなるべく1箇所に集約できることが望ましい。

移動の効率を考え、拠点の集約化が重要。

経済状況、保護者の仕事等の理由によって体験格差が生じないよう、公的な補助等でしっかりサポートする仕組みが必要。

3. 実証内容とその成果
b.課題に対する取組結果

1 拠点化とそれに伴う移動手段の検証（４） －交通費、所要時間の比較－

	下校時間	路線バス（時刻表からの試算）				貸切バス（実証による結果）				タクシー（実証による結果）		
		利用路線名	拠点校到着時刻	通学校帰着時刻	往復料金（1人分）	コース	拠点校到着時刻	通学校帰着時刻	往復料金（1人分）	拠点校到着時刻	通学校帰着時刻	往復料金（1人分）
東光中	15:45	かえで団地循環線	16:31	20:00	400	A	16:30	19:35	750	15:55	19:25	810
緑中	15:45	かえで団地循環線	17:01	20:01	400	A	16:30	19:40	750	15:55	19:25	810
豊中	15:45	幌向線	19:22	無し	1,240	B	16:10	19:40	750	16:02	19:32	2,250
上幌向中	15:35	新篠津岩見沢線	17:14	20:20	980	B	16:10	19:30	750	15:47	19:27	1,330
清園中	15:45	いわみざわ公園線	16:24	19:30	400	C	16:05	19:20	750	15:50	19:20	550
明成中	15:35	かえで団地循環線	16:31	19:59	400	A	16:30	19:25	750	15:42	19:22	650
北村中	15:45	月形線、かえで団地循環線	17:18	20:05	1,280	A	16:30	20:00	750	16:05	19:35	2,500
栗沢中	15:45	岩見沢長沼線	17:34	無し	900	C	16:05	19:35	750	15:57	19:27	1,810
光陵中	15:45	※大学まで徒歩圏内（100m）のため検証不要										

貸切バスは50人乗車、タクシーは4人乗車で積算。部活動を17時開始、19時終了で想定。
路線バスは、到着時刻のバラつきが激しく、帰りは便も無いなど、部活動に合わせたダイヤ編成を自治体からバス会社に要請することが大前提。
貸切バスは、時間と費用面では安定するが、台数の確保に課題がある。（特に冬季間は、観光需要によって、バス不足が顕著）
タクシーは、料金は高くなるが、少人数でも運用できるので、通学校から自宅間の移動問題も解決することができる。

現時点においては、**コストと時間の両面で、青の網掛部分が中学校毎の適当な手段**といえる。しかし、拠点校への到着時刻のバラつきが大きく、空き時間の問題が大きい。また、帰りの時間は通学校への到着時間であり、実際の帰宅時間を考えると、路線バスについては、運行ダイヤの調整が必要といえる。

3. 実証内容とその成果
b.課題に対する取組結果

1 拠点化とそれに伴う移動手段の検証（４） －下校から帰宅までのスケジュール－

市内中学校の下校時間：だいたい15：30～15：45

15：30	16：00	16：30	17：00	17：30	18：00	18：30	19：00	19：30	20：00
下校	移動開始	生徒到着		部活動開始			部活動終了 移動開始		帰宅
				教員到着 指導開始			指導終了		

空白時間（下校～移動開始）

空白時間（生徒到着～部活動開始）

バスが循環するため、学校によっては、待ち時間が発生する。

生徒到着から教員が到着するまでの間、空白時間が発生する。

兼職・兼業の都合で17：00以降になってしまう。

開始が遅くなることで、帰宅時間が遅くなってしまう。

- 実際に実施してみると、空白時間がおもったより多いことが明らかになった。
- この時間の有効な利用方法の検討が必要。
- 例えば、大学生による学習支援、教員が到着するまでをスポーツクラブ指導員がストレッチやトレーニング指導を行うといった方法が考えられる。
- 帰宅が遅くなると、塾等への影響や、生活時間のへの影響が発生するため、保護者の理解を得られるかが課題。
- 実証事業は貸切バス等で行ったが、公共交通機関を使用させるとした場合、帰りのバス等がないという問題も発生する。

3. 実証内容とその成果
b.課題に対する取組結果

1 拠点化とそれに伴う移動手段の検証（４） 移動の間の空白時間への対応（P.9関連）

拠点への移動によって、空白時間という以下の課題が生じた。
＜課題＞
・貸切バスの場合、学校授業終了時から送迎車の乗車時刻までの待ち時間が長く、子どもたちの管理ができない。
・移動先の拠点校体育館で指導者が到着するまでにすることがない。
・拠点校の生徒も普段より開始時刻が遅くなるため時間を持て余していた。
・授業終了後から生徒の安全管理など、どこに責任の所在があるのか明確にできないと感じた。

＜改善案＞
校内の１部屋を活用（借用）し、学生や地域の人材を派遣することで待ち時間に宿題などの学習時間を設けることで上記の問題の解決を試みようとした。

＜結果＞
検討までは至ったが、以下の点において実施が不可となった。
１．学校の先生への案内の手間が増える（理解までに時間が足りない）
２．校内での学習時間の実施中、万が一の事故や施設の破損、他校生徒の行動などの安全管理責任を持つことができない。

全体的に、安全管理責任の所在が不明確であるため、学校の対応も消極的に思える。責任の所在の明確化が必要。

3. 実証内容とその成果
b.課題に対する取組結果

1 拠点化とそれに伴う移動手段の検証（５）現場等の感想

＜結果＞

※種目別の現場等の感想（サッカー）

（顧問関係）

・活動の熱量に違いがあり、上手く情報共有や事業の進行ができなかった。

・初回の説明会の内容を把握してもらえず、実施回数の増加や送迎に対する要望が何回か寄せられた。密にコミュニケーションを取るためには専属の担当者が必要。可能であれば種目ごとに設定が望ましい。

（生徒関係）

・生徒とはコミュニケーションを取る時間を持てず、ヒアリングができていない。

・1月下旬から小学6年生の参加希望があったので対応したが、結局送迎を利用した家庭はなかった。（練習には参加していた）

（保護者関係）

・実施期間が短いとの声が寄せられた

（コーチ関係）

※顧問関係と内容は同様



3. 実証内容とその成果
b.課題に対する取組結果

1 拠点化とそれに伴う移動手段の検証（５）現場等の感想

＜結果＞

※種目別の現場の感想（バスケットボール）

（顧問関係）

・顧問が観に来ることはほとんどなかった。（指導は、大学教授とプロ選手が行った）

・現状は学校部活動で満足しており、地域移行せざるを得ない状況ではないので、イメージがつかず、話にギャップが生じてしまう。

（参加者関係）

・急な欠席は少なく、参加者は部活よりも楽しいと口にしていた。（個人差はある）

・締め切りは基本的には設けなかったが（１次締め切りは設けた）、情報が上手く伝わっていなかったらしく、参加したかったのに、締め切りが終わってたと話す生徒が存在した。

（保護者関係）

・練習回数を重ねるごとに目に見えて上手くなっているのがわかるという感想があった。専門家に指導を受ける意味が結果に現れた。

・観覧の保護者は、そのまま生徒と帰る保護者もいたが、多くの生徒がバスタクシーでの送迎を利用した。

（コーチ関係）

・仕事が長引くことで参加が遅れることがあった。

・プロ選手は自身の大会もあり、練習に出られないこともある。

・今回はプロ選手と学生がいたので専門家を揃えることができたが、前述するコーチが存在しなければ、社会人からコーチを探し出すことは難しくなると感じた。

現時点で困っていない種目との合意形成が難しい。

質の確保、維持の保証の仕組みが必要。

3. 実証内容とその成果
b.課題に対する取組結果

1 拠点化とそれに伴う移動手段の検証（５）

岩見沢市内の部活動に関わる学校の先生の意見は様々。まだまだ議論や意見交換が必要。

＜結果＞

※その他全体的な諸課題
（学校教員、市内関係者とのミーティング時の発言等）

今回の実証事業では、活動の興味のある（本気で取り組みたい）生徒ばかりだったが、実際には、多様な意欲・思考の生徒がいる。このため指導が難しくなることが想定できる。

生徒数の減少よりも、部活動を指導しようとする教員の減少が先にくる可能性が懸念される。この点では外部指導者の活用が重要となる。

地域部活動の展開に向けては、今のうちから月に1回は中学校単位での活動を取り入れ、各拠点において活動を行っていくことも、スムーズな地域部活動への意向のための方策案になる。

地域部活動の実施のために、学校毎で異なっていた部費等の会費の額の調整等の課題がある。



NPO法人を設立して地域での部活動をさせる取組も見られるが、収入が確保できるかについて見通せない。

地域で部活動を実施する場合、授業終了時刻から部活動開始時刻へのスムーズな移行においては教員が兼職兼業で指導に携わることが望ましいと考えられるが、教員の負担軽減にはつながらない可能性もある。

集団スポーツ等の一定数の生徒数が必要な部活動については、実際に各中学校で部活動が成り立たなくなってからの方が拠点化の意思統一が図りやすいと考えられる。

中学校単位ではなく、拠点化して部活動を行う際、運動経験の少ない生徒等にとっては、自分自身のレベルに応じた指導や、試合に出ることができるか等の不安によって、これまでよりも部活動に参加しにくくなることも考えられる。

3. 実証内容とその成果
b.課題に対する取組結果

2 事業性（≒自走可能性）の確立（１）

＜取組の目的＞
- 本事業の主となる検証テーマにあるとおり、岩見沢市は人口密度の低さと広域な面積から、拠点による部活動を実施するにあたっては、子ども達のスポーツ環境を維持するため、移動の問題とその費用の補助等を考えながら、事業性の確保を目指す必要がある。
- 会費等の受益者負担が必要であるが、それだけでは自走可能性が低いため、事業性を確立させるための受け皿の構築を検討しなければならない。
- 経済的な理由による、子どもたちの体験格差を生じせないことを目的として、公的補助は前提として検討する。

＜取組の内容＞
- ①の視点で得られた費用計算をもとに、岩見沢市における移動費用の積算や、地域部活動にかかる費用全体の試算を行った。
- 質問紙調査等を行い、移動費用にかかる受益者負担額と補助額を検討した。（調査内容はP31-41）
- 総費用から、公的補助の必要となる予算規模を試算した。
- 市内で通勤用バスを運行している企業に空き時間の部活動での利用協力について取り調査を行った。
- 事業性の確立のため、岩見沢市における「受け皿（i-masu）」の在り方の形を明確にしていく。

3. 実証内容とその成果
b.課題に対する取組結果

2 事業性（≒自走可能性）の確立（２）

＜結果＞
- アンケート結果から、保護者の負担許容額は2,000円であり、令和4年度の部活加入生徒数は、1300人である。そのうち、段階的な移行が必要であるところ、個人種目（卓球、バドミントン等）、チームスポーツと比較すると優先度の下がる種目生徒約400人を除き、900人分の会費を収入とする。（21,600千円）
- １種目につき、メインコーチ１人、アシスタントコーチ２人で実施した場合、休日だけ（月4回）で実施すれば、報酬は月50,000円となる。（年600千円×20種目）
- 種目ごとに指導者を配置するよりも、マルチスポーツ部のような形にして、指導者を配置したほうが、指導者にかかる費用の効率化を図ることができる。
- 移動経費の試算から、バスに50人参加者が乗車する場合に、移動費の負担が最小となるが、その場合にあっても、休日のみ（月4回）1人の月負担額は3,000円となり、平日1日休日1日にすると6,000円になることから、アンケート結果の月1,000円とかなりの乖離がある。
- 交通費の半額を受益者負担とし、半額を行政が補助するとした場合で、かつ休日のみの場合、年間一人当たりの補助額は1,500円×12＝18,000円であり、今年度の部活加入数約1,300人から、移動が必要ない拠点校の生徒450人、拠点化が必要ない種目の生徒400人程度を除くと、450人分の補助が必要となり、年8,100,000円の予算が必要となる。 次ページに図示

3. 実証内容とその成果
b.課題に対する取組結果

2 事業性（≒自走可能性）の確立（２）収支の試算（休日の移行の見込み）

<結果>

この収支は、負担が最小となる前提で試算したものであり、実際にはこれ以上の不足が見込まれるが、休日1日のみの移行であれば、この程度を公的補助で賄うことで実施が可能

※試算にあたっては、保護者の負担許容額（部活動月2,000円）休日のみ月４回実施時の1人あたりの移動費用（月3,000）をベースに検討

岩見沢の中学生約1700人

【収入】

人数が少なく移行が必要な種目の部活動の生徒 【約900人】

×月会費2,000円×12＝21,600,000

地域移行の優先度が低い種目の部活動の生徒【約400人】

将来的には地域移行

部活動に加入していない生徒 【約400人】

4,500,000円の公的補助で賄う

【支出】

拠点への移動が必要な生徒 【450人】 移動費が発生

×補助（半額）1,500円×12＝8,100,000

拠点への移動が不要な生徒 【450人】移動費は不要

（主に光陵中）

指導者への報酬
メインコーチ2,500円/ｈ
アシスタントコーチ1,500円/ｈ
交通費1回500円
1種目　5,500+3,500×2＝【12,500円】

×月4回×12ケ月×20種目＝12,000,000

（1回2時間　メインコーチ1人　アシスタント2人）

部活動調整費用（SLDI） 【500,000円/月】

×12＝6,000,000

8,100,000+12,000,000+600,000＝26,100,000

3. 実証内容とその成果
b.課題に対する取組結果

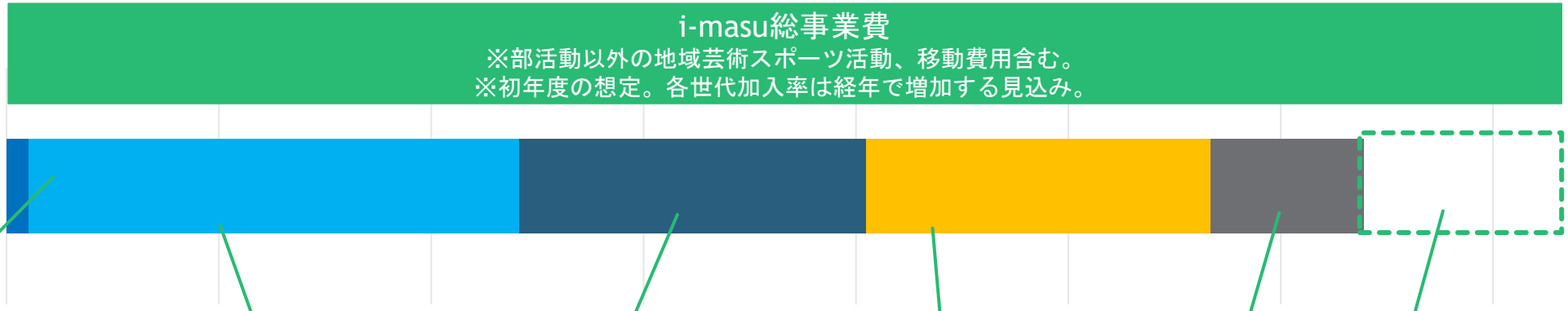
2 事業性（≒自走可能性）の確立（３）

＜結果＞
- 実証期間が短かったため、学校、保護者、生徒への周知期間を確保することができず、想定よりも参加人数や交通手段の検証パターンが少なくなってしまった。
- 効率的な移動方法と、高い乗車率を確保することができれば、休日のみであれば、ある程度の負担で済ませることができる。（例：貸切バス50人乗車時＝往復@750円　路線バス（中心部に限る）＝往復@400円）
- 地域移行に向け、現時点で自治体が想定している交通手段である、「路線バス」での移動は、生徒の経済的な負担のバラつきや、時間的に不利であるため、事業性が高いとはいえない。
- 今回は全て大型バスとタクシーで運用したため、そのほか、中型バス、マイクロバス、ワゴン車といったパターンでも検証してみると、実態に即した交通機関の提供が可能となる。
- 通勤用バスを所有する市内企業と意見交換を行い、機材の老朽化など、課題は多かった。地域部活動の取組への協力については、肯定的であった。
- 日数が増える場合、子ども層（中学生）だけでは会費収入に限界があるため、早い段階で多世代型のスポーツクラブに移行したうえで、おとなの層からの会費収入を得る構造が必要。（次ページに例示）

3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果

多世代型のスポーツクラブを中心にした持続可能な地域部活動（会費収入イメージ）



①未就学児（2歳～5歳）
人口：約1700人
加入率：10%を想定
170*500*12＝1,020,000円

②小学生～高校生
人口：約7700人
加入率：50%を想定
3850*500*12＝23,100,000円
マルチスポーツ部など様々な基本サービスに参加可能

⑥部活動参加費用
人口：約900人
加入率：100%
1400*1,500*12＝16,800,000円
基本サービスと別に、部活動に参加するための費用。
②の500円と合わせて2,000円の支出。

③一般（18歳～70歳）
人口：約45,000人
加入率：1%を想定
450*3,000*12＝16,200,000円
各種団体関係者、学校関係者等の参加を想定した加入率

⑤法人会員（企業等）
人口：約300社
加入率：10%を想定
30*20,000*12＝7,200,000円

⑦委託費・補助金等
不足分は岩見沢市から公的補助

多世代型会費収入イメージ
最終的なイメージとしては、i-masu（総合型地域スポーツクラブ）のサービスとして、部活動に限定せず、地域への芸術・スポーツ環境の提供を進めることとしている。
よって、i-masuの会員は、地域の一般市民を中心に、未就学児や高齢者、企業等も含めて会員になることを想定し、会費については年代によって差別化を図っている。

3. 実証内容とその成果
b.課題に対する取組結果

3 地域が求める地域スポーツの在り方の検証（１）

＜取組の目的＞
- 岩見沢市は、人口減少が急速に進んでいる地域であるのにも関わらず、部活動の地域移行について、本年まで議論が進んできていなかったため、行政、学校現場、保護者など、地域部活動に対する理解が十分に深まっていない状況である。
- ステークホルダーに理解が浸透されていない中で、地域部活動への移行を進めることは、間違った理解によるコンフリクトを生じさせるリスクがあることから、シンポジウム、勉強会など、様々な機会に情報を発信し、共有していく必要がある。
- ①で述べたとおり、市内の生徒数の減少が続いており、部活動の種目が限定され、本人が希望する種目の活動ができていない生徒や、スポーツに対する意識の違い（ガチ勢とエンジョイ勢の構図）によって、部活動に参加していない生徒も一定数いると考えている。こういった生徒に、できる限り望んだ種目、求めるスポーツとの関わり方を提供することが岩見沢校が目指す地域部活動の理念である。

＜取組の内容＞
- 行政や各種団体が行うイベント等において、積極的に情報を発信した。（3-A）
- 岩見沢市との連携協定に基づく協議会を活用し、青少年のスポーツ環境の整備を推進するための検討を行った。（3-B）
- 市内の全中学生、及びその保護者を対象に質問紙調査を行い、ニーズの調査を行うともに、意識の共有を図った。（3-C）
- スポーツを単純に楽しみたいという生徒（エンジョイ勢）にスポーツ環境を提供できるよう、種目やレベルにこだわらない、「マルチスポーツ部」の実証。（3-D）

3. 実証内容とその成果
b.課題に対する取組結果

3 地域が求める地域スポーツの在り方の検証（１） －ガチ勢とエンジョイ勢の構図－

ガチ勢とエンジョイ勢の構図（スポーツの永遠の課題？？）
※質問紙調査「これまでよりさらに好ましい（希望通りの）部活動になるため、必要だと感じること」への回答から抽出

ガチ勢
- もっと練習増やしてほしい
- 居残りで部活ができるようにして欲しい。
- 結果が残せるようになりたい。
- トレーニングなどをしっかりしたり先生にもっといいやり方を教えてもらいたい。
- 遊び半分の人は入部して欲しくない。

×

エンジョイ勢
- もっと休みを増やしてほしい
- 練習時間は短くしてほしい。
- 優勝を目指すなどだけじゃなく単に運動すると言う意味の部活
- 楽しく活動したい。

↓

- 勝つためにしている人と楽しむをベースにしている人とで分けれたら分けてほしい
- 入部する前に一週間にどれくらい練習があるのか、知る機会があるといい
- 部活をつくれる仕組みがあってもいい

生徒が主体的に運営に関われる部活動の仕組みが必要　**→関連P.47**

3. 実証内容とその成果
b.課題に対する取組結果

3 地域が求める地域スポーツの在り方の検証（２）

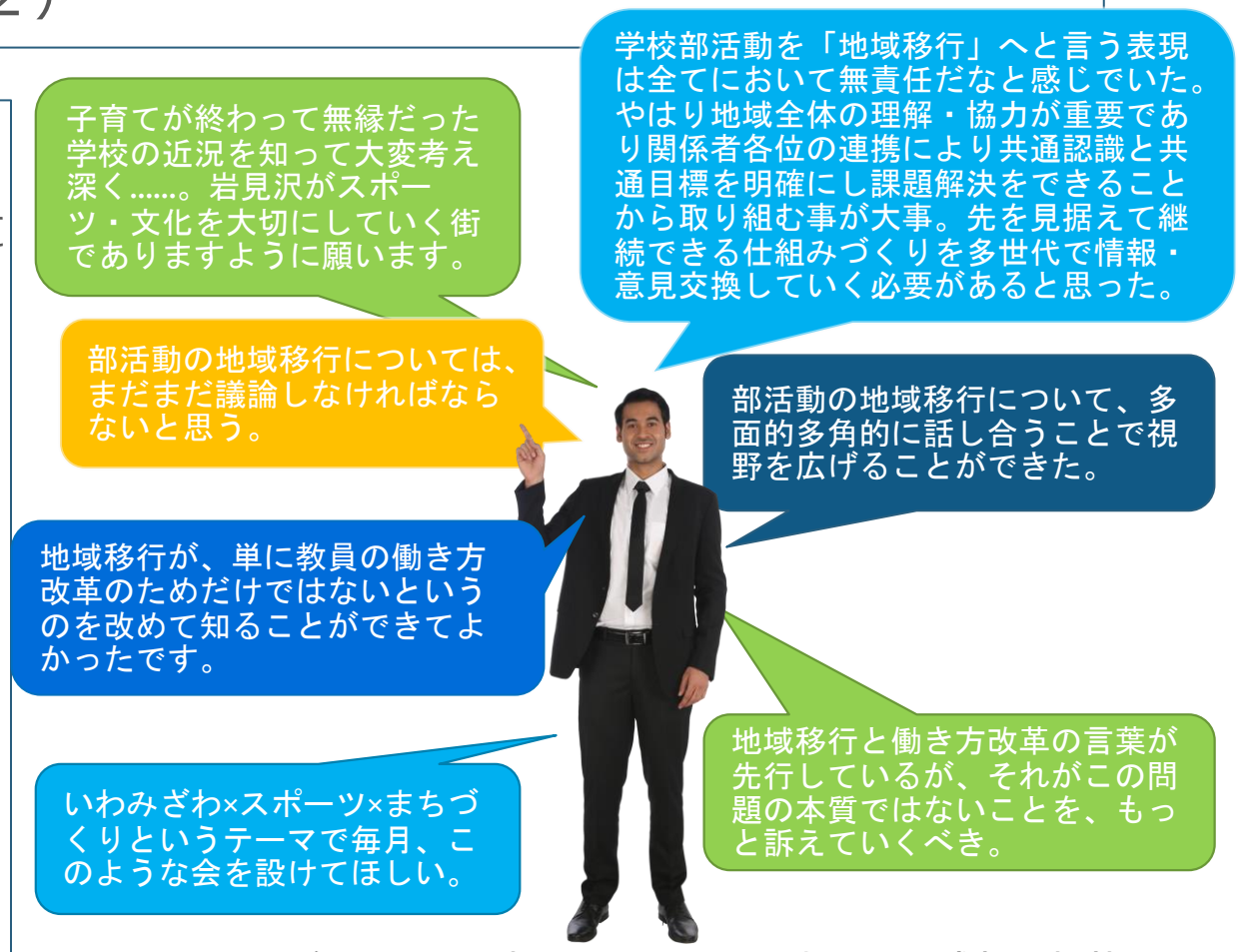
＜結果＞

（3-A）ステークホルダーへの情報発信と意識の共有

以下のスケジュールで市内の関係者への情報発信や意識の共有に努めてきた。

- **11月25日 「臨時の校長教頭会」での概要説明**
  事業の概要説明を行うとともに、協力を要請。
- **11月12日 「みんなで教育を考える日」キャンパス長山本による講演**
  地域部活動の課題等について、教育関係者、市民に対し講演を行った後、グループワークを行い、意識の共有を図った
- **11月25日 岩見沢スポーツ協会懇談会での講演**
  キャンパス長山本が、岩見沢スポーツ協会の会合で概要説明を行った。
- **12月1日 岩見沢市長との懇談**
  今後の岩見沢市の青少年の芸術、スポーツ環境の維持について、意見交換を行った。
- **12月7日 岩見沢スポーツ協会主催スポーツ指導者講習会での講演**
  「青少年のスポーツ環境のあり方」というテーマで講演を行った。

別途、保護者や市内の関係者を対象とした、シンポジウムを検討していたが、講師等の調整がつかず実施できなかった。



※各イベント時のアンケート調査からの感想の抜粋

3. 実証内容とその成果
b.課題に対する取組結果

3 地域が求める地域スポーツの在り方の検証（３）

＜結果＞

（3-B） 岩見沢市との連携協定に基づく協議会の活用「いわみざわ地域連携協議会」

- **令和4年5月30日 第1回**
  - ・規約の確認、大学の取組の報告、今後の方向性についての検討を行った。
  - ・部活動の地域移行課題やi-masuの在り方についての検討と進めたの確認をした。
- **令和4年6月21日 第2回**
  - ・地域部活動の課題等について、ワーキンググループを設置して検討していくこととした。
- **令和4月12月20日 第3回**
  - ・受け皿の構築にむけ、ワーキンググループを中心に岩見沢市としてのガイドラインを整えることとした。
  - ・１月中に提言をまとめ市長に提出し、ガイドラインを２月中に整えることを目指すこととした。
  - ・i-masuの構築に向けた協議会を年度内に設置することを目指すこととした。
- **令和5年1月26日 ワーキンググループ第1回**
  - ・ワーキンググループとして検討する方向性について確認した。
  - ・本事業を途切れさせるのではなく、令和5年度についても、市の財源により、何らかの形で実証事業を継続することを確認した。
- **令和5年2月13日 ワーキンググループ第2回**
  - ・令和5年度の実証事業の規模について確認した。
  - ・提言のまとめ方の方向性と提出の手続き等について確認し、年度内の協議会設置を目指すこととした。

3. 実証内容とその成果
b.課題に対する取組結果

3 地域が求める地域スポーツの在り方の検証（３） ーいわみざわ地域連携協議会の体制図ー

いわみざわ地域連携協議会

北海道教育大学 岩見沢校 ⇔ 地域連携協定 ⇔ **岩見沢市**

いわみざわ地域連携協議会

キャンパス長、副リージョナルセンター長、市教育委員会、市企画室

北海道教育大学岩見沢校・岩見沢市・市教委との連携・協働を推進し、地域における教育、文化、芸術、スポーツ等の諸活動の発展や、地域課題についての取組・活動の充実を図ることを目的とする。
個別課題への具体的な取組みを進めるため、令和4年度現在、３つのテーマで実務レベルのワーキンググループを設置し、将来のまちづくりにつなげて行くこととしている。

- **芸術文化・スポーツ環境整備 ワーキンググループ**
  地域において多世代の人々が芸術文化・スポーツに多様な関りを持つことにより、次代を担う子ども達が、生涯にわたって、芸術文化・スポーツに触れることができる環境を整備する。
- **地域産業連携・創出 ワーキンググループ**
  大学の持つスポーツや芸術に係るノウハウや、学生やOB、教員などの人的資源と、農業や健康づくりなど、地域の産業等を結びつけることにより、岩見沢発信の新たなイノベーションの波を起こす。
- **環境教育 ワーキンググループ**
  都市機能と自然環境が隣接する岩見沢市において、大学を核として、子ども達が自然に親しみ、慈しむ心を育むことで、未来に向けた持続可能な地域づくりの礎を築く。

3. 実証内容とその成果
b.課題に対する取組結果

3 地域が求める地域スポーツの在り方の検証（４）

＜結果＞

（3-C）市内全中学生及びその保護者を対象にした質問紙調査

- 調査結果から、岩見沢における、保護者が許容できる部活動の負担額は月2,000円以内となっている。（昨年度の実証結果の数値より低い）
- 移動手段への許容できる負担額については、高くても月1,000円までとなっている。
- これらの条件（特に移動費用）で事業を運用するのは実際難しい金額であるが、岩見沢市においては、地域部活動の議論が深まっていないことから、保護者の受益者負担に対する意識が結果に表れていると考える。
- 許容される帰宅時間は、遅くても19：00までとなっており、移動を含めた活動をこの時間までに終える必要があるが、学校教員が指導するとした場合は、勤務時間内に指導ができる仕組みがなければ、指導にあたることが難しいと思われる。

- 部活動に所属していない生徒のうち、約25%の生徒の理由が「やりたい部活動がない」と回答し、約20%の生徒が「学校以外のクラブに所属している」と回答している。このことから、現在通学している学校に、自分が望む部活動がないと思っている生徒が一定数いることがわかる。
- 実証事業に参加した生徒のうち、今回、短期間でバスとタクシーといった複数の交通手段の検証を行ったため、乗り方等で混乱したと回答している生徒がいた。

3. 実証内容とその成果
b.課題に対する取組結果

3 地域が求める地域スポーツの在り方の検証（４） 資料1/10

市内中学生及びその保護者に対する質問紙調査の概要

- 実施期間：令和５年２月３日～２月２２日
- 調査対象：市内の中学校に通学する全中学生（1771名）とその保護者
- 調査方法：市内全中学生に質問紙（生徒用と保護者用）を配布。
  紙で配布するが、回答については、googleフォームでの回答を基本とし、フォームで回答できない場合について、学校から教育委員会を通じ大学へ回収。
- 回答率：生徒　909件（51%）　　保護者　613件（35%）

3. 実証内容とその成果
b.課題に対する取組結果

3 地域が求める地域スポーツの在り方の検証（４）資料2/10

市内中学生（生徒）対象質問紙調査の質問項目（選択肢省略）

Ⅰ．部活動への所属状況について

１．現在の中学校の部活動入部状況について、該当する番号に○をつけてください。また、「⑦その他」を選択した場合は，（　　）に具体的に記載してください。

２．所属している部活動は自分自身の希望通りの種類かについて、該当する番号に○をつけてください。

※「③どちらともいえない」、「④あまり希望通りではない」、「⑤まったく希望通りではない」と回答した生徒のみにお尋ねします。希望通りの種類でない理由を次の欄に記述してください。

３．現在所属している部活動の1週間の実施頻度について、次のうち該当する番号に○をつけてください。週によって実施頻度が異なる場合は、平均的なものを選択してください。

４．あなた自身が好ましいと思う（希望する）1週間の部活動の実施頻度を教えてください。

５．これまでよりさらに好ましい（希望通りの）部活動になるため，あなたが必要だと感じることがあれば、自分の考えを記述してください（自由記述）。

６．現在部活動に所属していない最大の理由として該当する番号に○をつけてください。また、「⑥その他」を選択した場合は、（　）に具体的に記載してください。

７．どのような部活動であれば所属してみたいと思うか、自分の考えを記述してください。

Ⅱ．2022年12月から実施している「地域部活動実証事業」への参加について

８．2022年12月から実施している「地域部活動実証事業」への参加状況について該当する番号に○をつけてください。

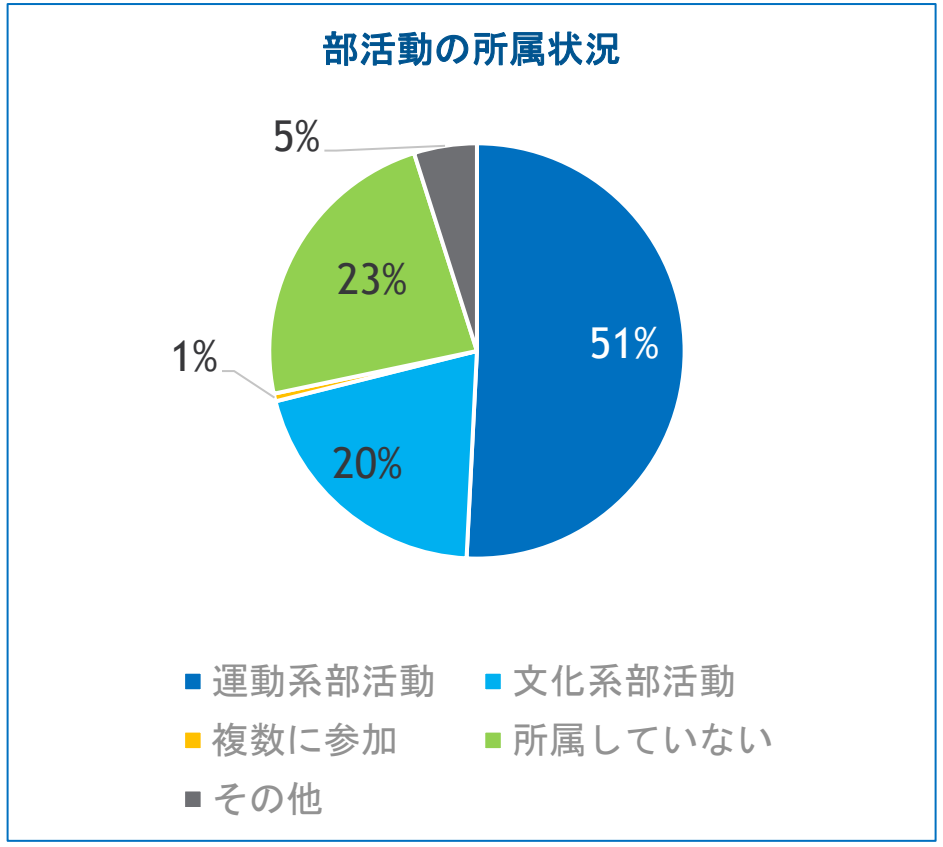
９．会場までの移動手段は何を利用したかについて，該当する番号に○をつけてください。

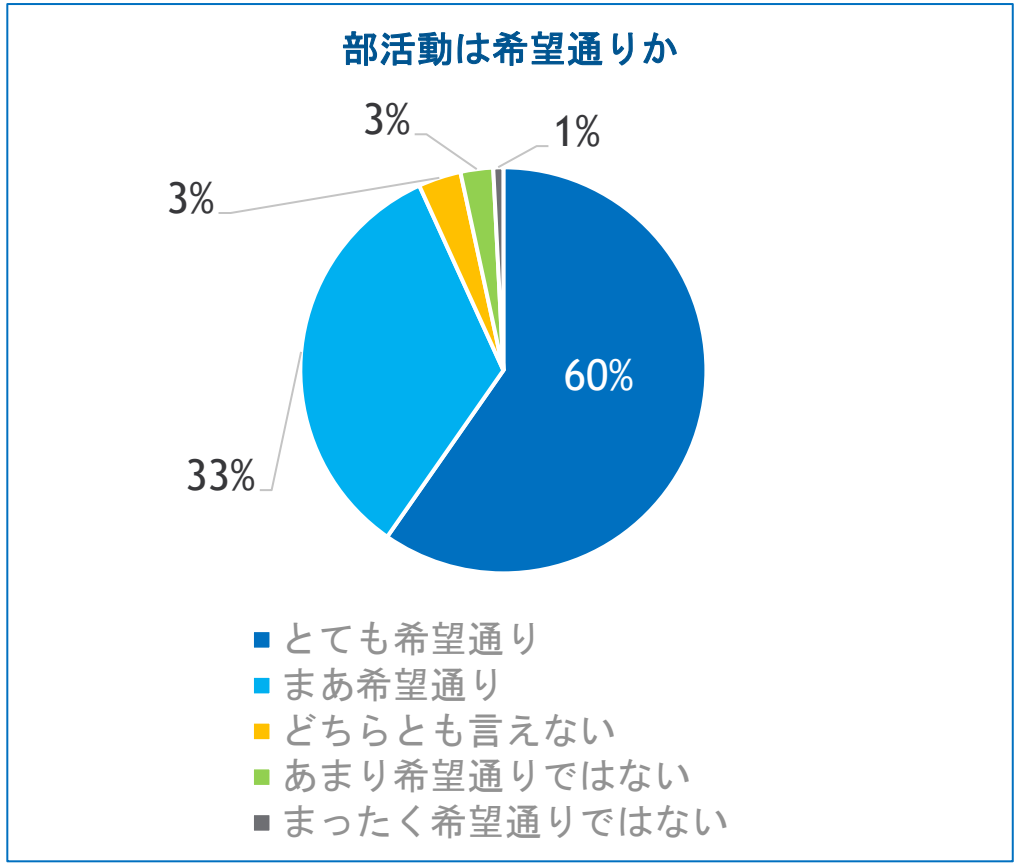
１０．実証事業に参加してみて，よかったと思う点について自由に記述してください。

3. 実証内容とその成果
b.課題に対する取組結果

3 地域が求める地域スポーツの在り方の検証（４） 資料3/10

市内中学生（生徒）対象質問紙調査の回答内容



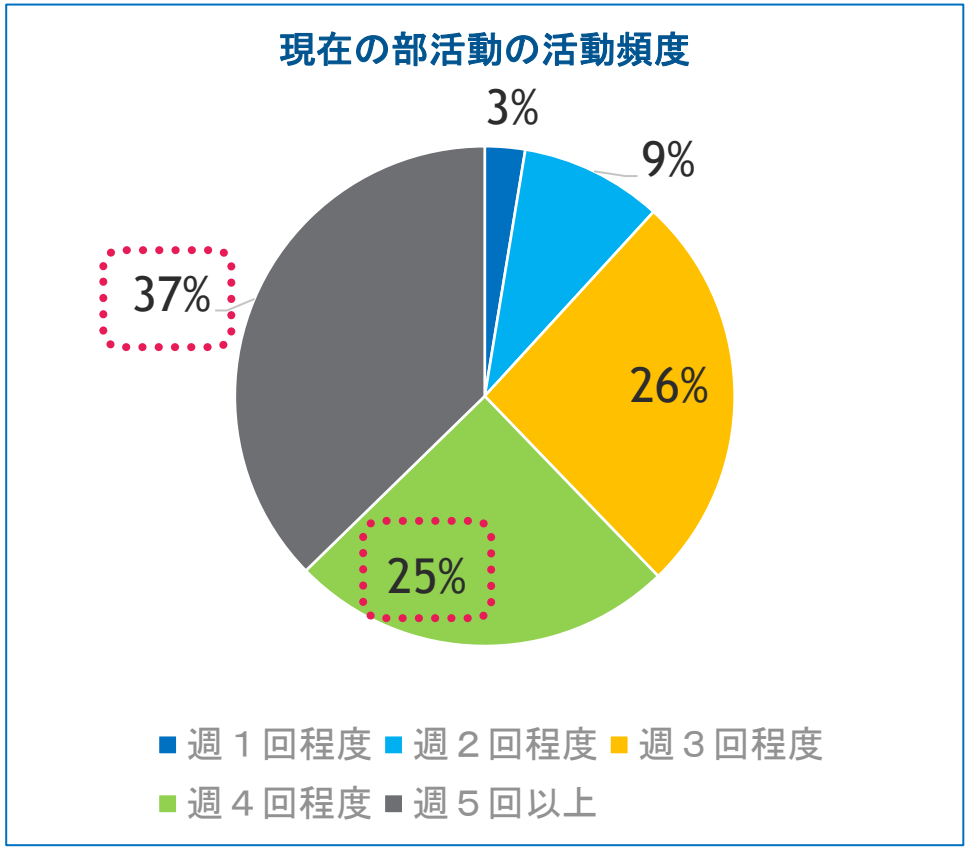


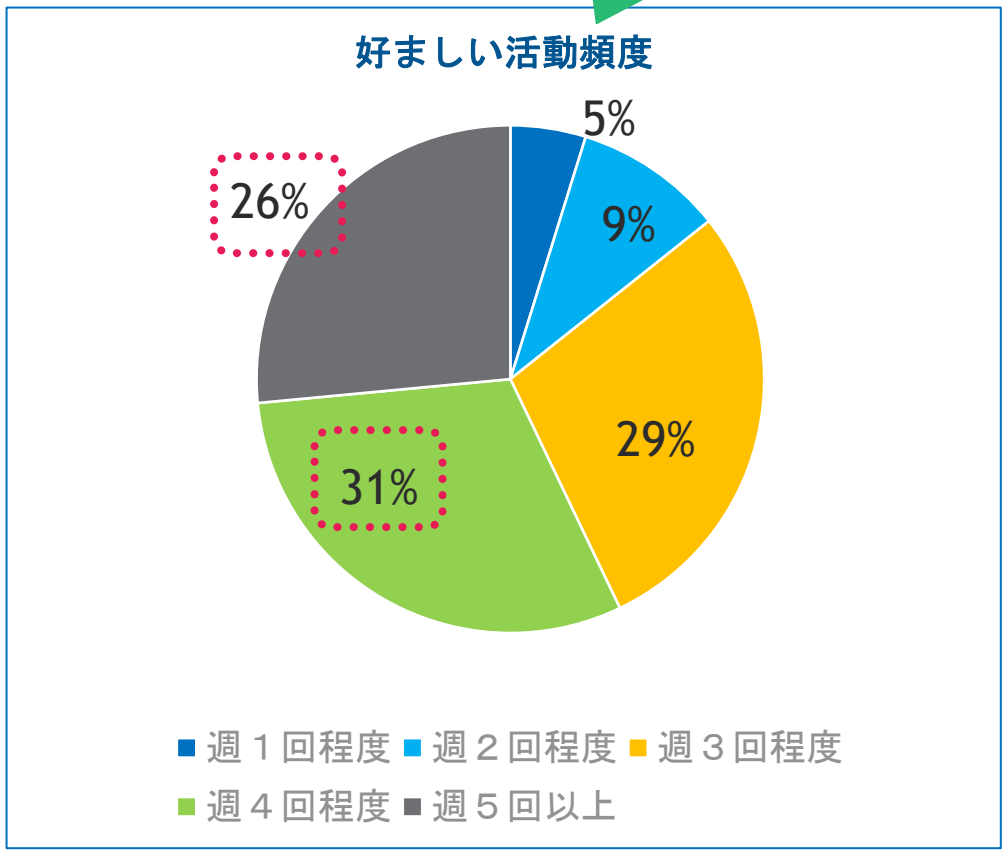
3. 実証内容とその成果
b.課題に対する取組結果

現在週5日以上活動している生徒の中には、活動頻度を減らして欲しいと思っている生徒が一定数存在し、現在の活動が３日以下になると、そういった要望が少なくなる。

3 地域が求める地域スポーツの在り方の検証（４） 資料4/10

市内中学生（生徒）対象質問紙調査の回答内容

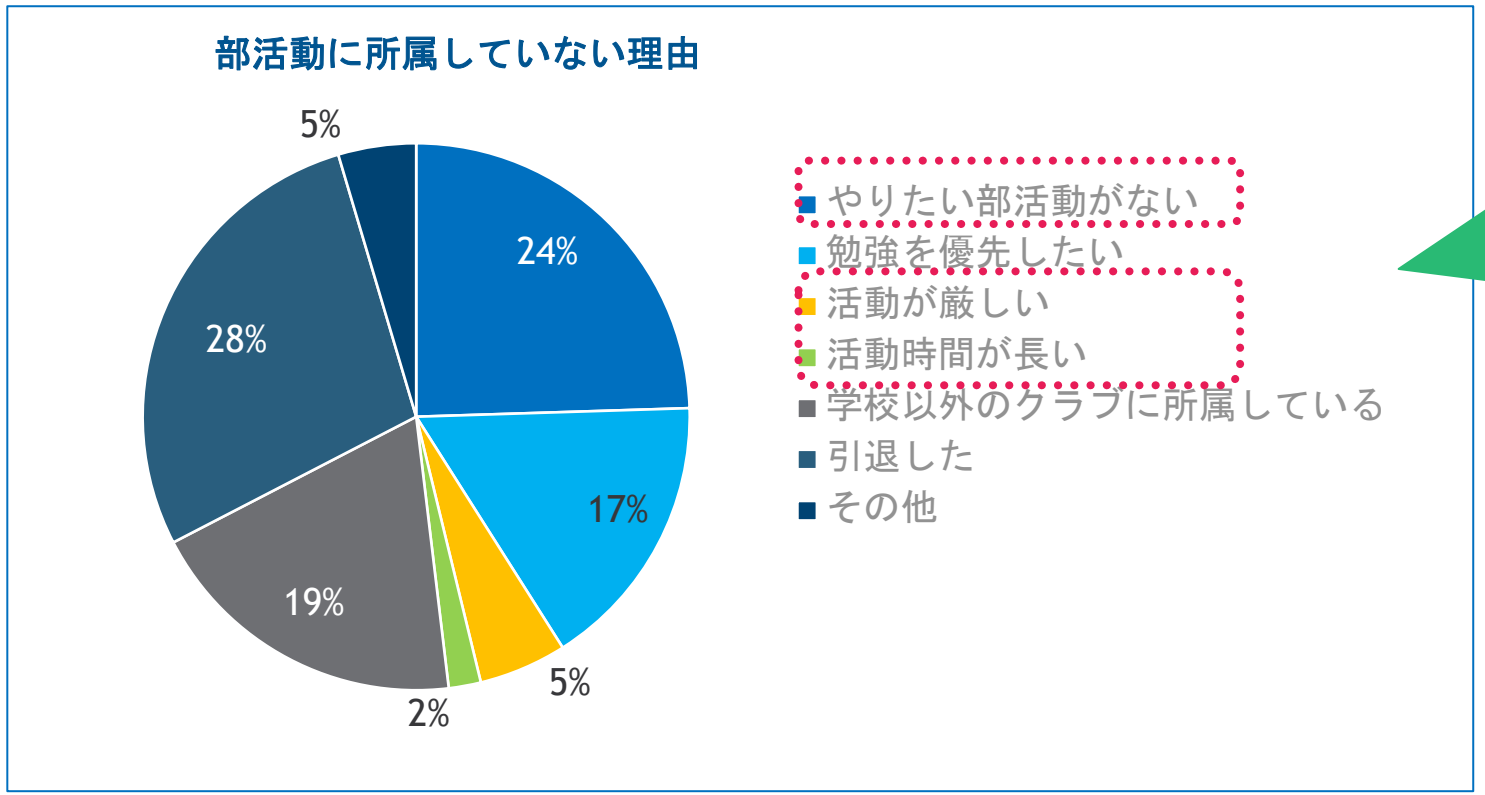




3. 実証内容とその成果
b.課題に対する取組結果

3 地域が求める地域スポーツの在り方の検証（４） 資料5/10

市内中学生（生徒）対象質問紙調査の回答内容



部活動に所属していない生徒のうち、一定数が、やりたいけど種目がないという状況で、その他、活動内容といった関わり方が合わないという理由で部活に参加していない生徒が存在する。

生徒が望む種目、環境を提供できていない。

3. 実証内容とその成果
b.課題に対する取組結果

3 地域が求める地域スポーツの在り方の検証（４）資料6/10

市内中学生（保護者）対象質問紙調査の質問項目（選択肢省略）

Ⅰ．部活動参加における家庭での費用負担について

１．現在の部活動への参加状況について該当する番号に〇をつけてください。

２．現在の部活動参加に伴う毎月の家庭での平均的な負担金額について該当する番号に〇をつけてください。この際、大会参加費やウエア費等のまとまった費用を除いてください。

３．部活動に参加する上で、毎月の家庭で許容できる毎月の負担金額について該当する番号に〇をつけてください。この際、大会参加費やウエア費等のまとまった費用を除いて回答してください。

Ⅱ．現在の部活動以外の習い事について

４．お子様の習い事（部活動を除く）の頻度と実施時間について該当する番号に〇をつけてください。月によって頻度と時間が異なる場合は、平均的な値を選択してください。季節によって習い事が変わる場合等の特別な事項がありましたら、備考欄に具体的に記載してください。

Ⅲ．部活動に伴う拠点会場への移動について

５．部活動が地域に移行し、拠点となる会場が中学校から遠方となった際の送迎バス・タクシーを利用する場合、許容できる負担金額について該当する番号に〇をつけてください。

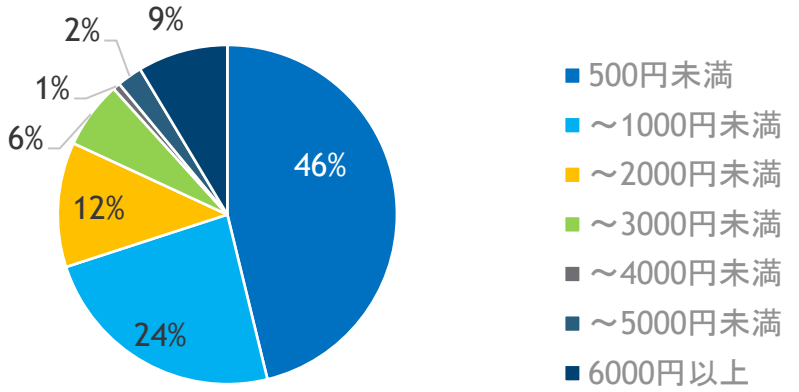
６．部活動終了後、許容される帰宅時間について、該当する番号に〇をつけてください。

3. 実証内容とその成果
b.課題に対する取組結果

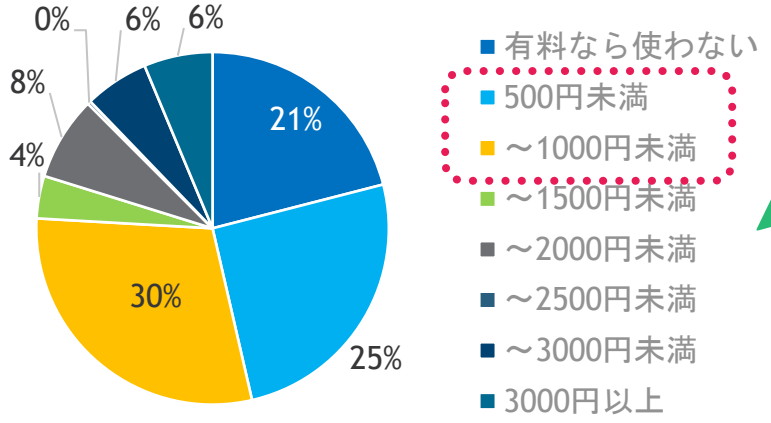
3 地域が求める地域スポーツの在り方の検証（４）資料7/10

市内中学生（保護者）対象質問紙調査の回答内容

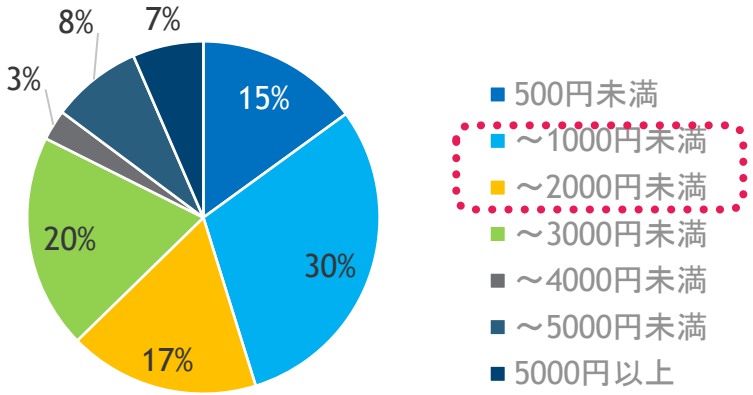
部活動の現在の平均的負担額（臨時経費を除く）



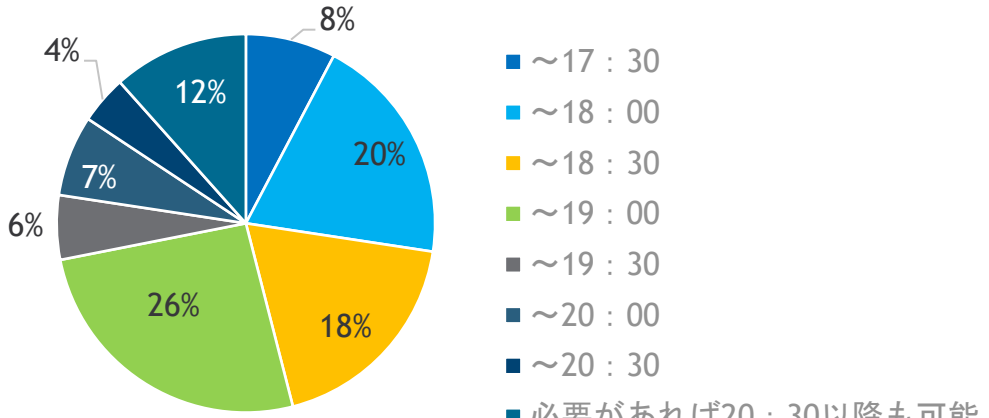
拠点校への移動にかかる許容できる金額



部活動に許容できる負担額（臨時経費を除く）



部活動後の帰宅時間で許容できる範囲



「現在より負担が増える。」ということは理解されているが、それでも、昨年度の実証事業等の数値より低い。

これは、保護者等の地域移行に対する理解の促進や、今後の活動を通して、許容額は上がっていくと考えられる。

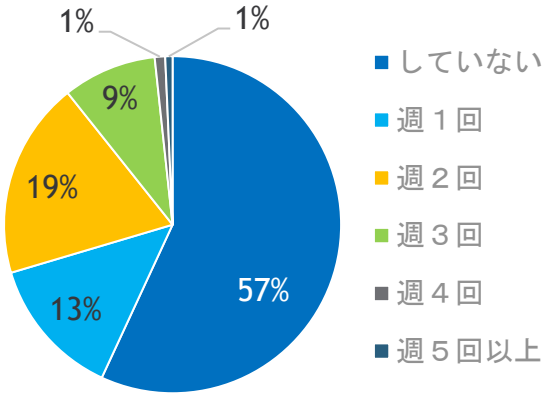
一方、**許容額の範囲でできる提供内容を一緒に議論する**ことも必要。

3. 実証内容とその成果
b.課題に対する取組結果

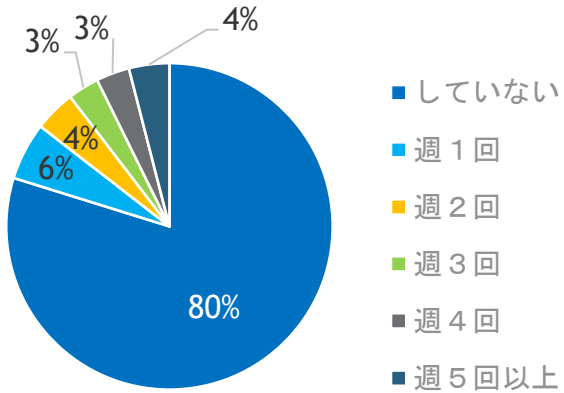
3 地域が求める地域スポーツの在り方の検証（４） 資料8/10

市内中学生（保護者）対象質問紙調査の回答内容

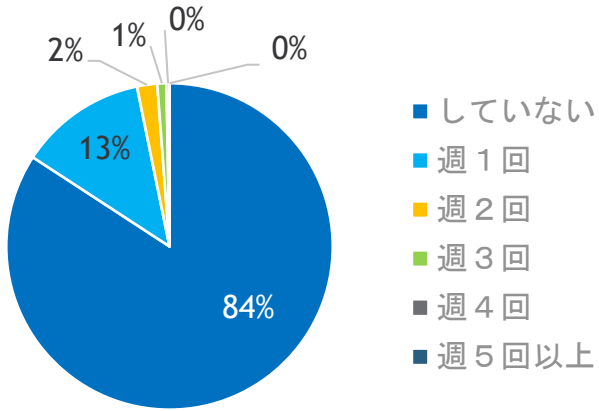
学習塾系活動の１週間の実施頻度



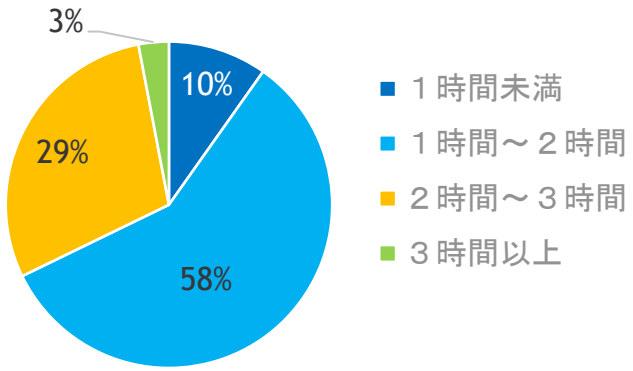
（部活動以外の）運動系活動の１週間の実施頻度



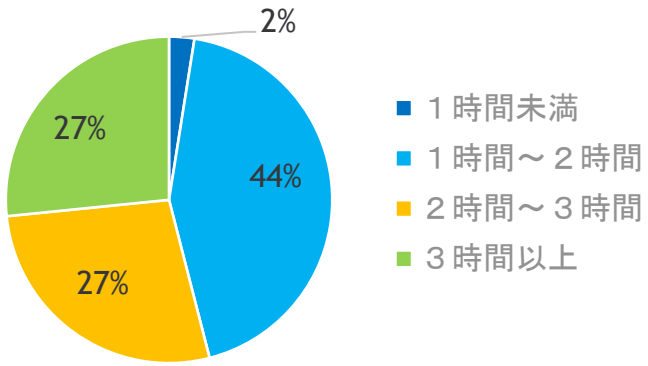
（部活動以外の）文化系活動の１週間の実施頻度



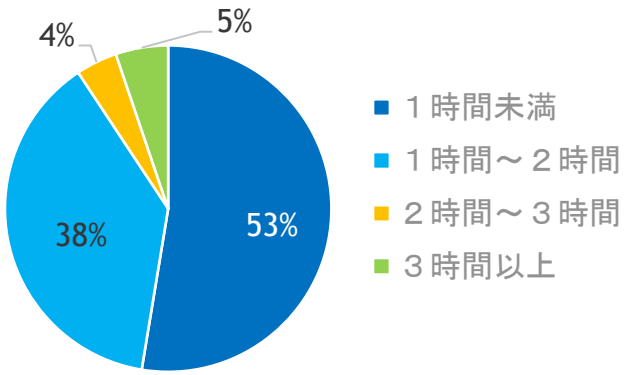
学習塾系活動の１回あたりの実施時間



（部活動以外の）運動系活動の１回あたりの実施時間



（部活動以外の）文化系活動の１回あたりの実施時間



3. 実証内容とその成果
b.課題に対する取組結果

3 地域が求める地域スポーツの在り方の検証（４） 資料9/10

部活動における家庭の負担額・許容額・習い事・送迎許容時間の関係

		現在の部活動における家庭の負担額	部活動における家庭の支出許容額	学習塾系習い事の頻度	運動系習い事の頻度	文化系習い事の頻度	部活動の送迎における家庭の支出許容額	送迎の帰宅許容時間
現在の部活動における家庭の負担額	r_s	—	0.46**	0.09	0.03	-0.04	0.14**	0.17**
	N		380	155	386	385	377	386
部活動における家庭の支出許容額	r_s		—	0.14*	0.11*	-0.01	0.33**	0.35**
	N			237	554	553	544	554
学習塾系習い事の頻度	r_s			—	-0.01	-0.10	0.07	-0.04
	N				241	241	236	241
運動系習い事の頻度	r_s				—	-0.04	0.05	0.25**
	N					568	554	569
文化系習い事の頻度	r_s					—	0.00	-0.05
	N						553	568
部活動の送迎における家庭の支出許容額	r_s						—	0.21**
	N							554
送迎の帰宅許容時間	r_s							—
	N							

r_s：順位相関係数，
N:度数
**:p<0.01, **:p<0.05

結果：

- 「現在の部活動における家庭の負担額」と「支出許容額」には中程度の正の関係がある。
- 「部活動における家庭の支出許容額」と「部活動の送迎における許容額と帰宅許容時間」には弱い関係がある。
- 習い事の頻度について、「運動系習い事の頻度」と「送迎許容時間」に弱い関係がある。
- 「送迎許容時間」と「送迎の支出許容額」に弱い関係がある。

以上のことは、子どもの習い事への理解，特に運動系習い事への理解の高さは、部活動での支出額の高さや送迎許容時間に影響している可能性があるといえる。

3. 実証内容とその成果
b.課題に対する取組結果

3 地域が求める地域スポーツの在り方の検証（４） 資料10/10

現在の部活動における家庭の負担額

	~1000円	~3000円	~5000円	~7000円	~9000円	9000円以上	x^2	p	φ
運動系習い事なし	239（75%）	59（19%）	10（3%）	3（1%）	1（0%）	5（2%）	3.55	0.62	
運動系習い事あり	48（71%）	15（22%）	2（3%）	0（0%）	0（0%）	3（4%）			

部活動における家庭の支出許容額

	~1000円	~3000円	~5000円	~7000円	~9000円	9000円以上	x^2	p	φ
運動系習い事なし	215（49%）	168（38%）	49（11%）	2（0%）	3（1%）	6（1%）	20.86	0	0.19
運動系習い事あり	44（40%）	44（40%）	13（12%）	0（0%）	0（0%）	10（9%）			

部活動の送迎における家庭の支出許容額

	~500円	~1500円	~2500円	~4000円	4000円以上	x^2	p	φ
運動系習い事なし	242（55%）	127（29%）	30（7%）	30（7%）	12（3%）	4.52	0.34	
運動系習い事あり	53（47%）	33（29%）	13（12%）	8（7%）	5（4%）			

送迎の帰宅許容時間

	~18：00	~19：00	~20：00	20：00以降も可	x^2	p	φ
運動系習い事なし	144（32%）	201（44%）	53（12%）	54（12%）	35.7	0	0.25
運動系習い事あり	16（14%）	45（38%）	19（16%）	37（32%）			

結果：
部活動における家庭の支出許容額は、運動系習い事の有無によって許容額の割合に有意な差が見られた。特に大きな差が見られたのは、1000円未満と9000円以上の項目であった。また、送迎の帰宅許容時間にも有意な差が見られた。特に大きな差が見られたのは、~18：00と20：00以降も可の項目であった。現在の負担額および送迎の支出許容額には両者に有意な差は見られなかった。また、学習系習い事の有無については、どの項目においても有意な差は認められなかった（すべての習いごとで同様の結果）。これらのことから、運動系習い事への参加は、部活動への高額の参加費の支出への理解や遅い送迎時間許容する可能性がある。

3. 実証内容とその成果
b.課題に対する取組結果

3 地域が求める地域スポーツの在り方の検証（５）

＜結果＞

（3-D）マルチスポーツ部の取組

- 実証期間が短かったため、周知に時間をとることができず、そもそも「マルチスポーツ部」の趣旨や意図が生徒に理解されなかった。（「マルチスポーツとは何？と疑問だった」参加生徒からの感想）
- 周知不足のため、参加者が３名に留まってしまった。
- 参加者自身は「ソフトテニス部」と「バドミントン部」だったが、「バスケ」「バレー」「卓球」「ボッチャ」を実施し、他競技を学生スタッフと楽しんでいた。
- その他の種目があれば、興味を持つかもしれないと話していた。
- 市内全生徒に行ったアンケートから、「どのような部活動であれば所属してみたいと思うか」という質問に対し、「軽い運動」「自分の好きな事」「学業との両立が簡単」「気軽に参加できる」「いろんなスポーツをする部活」という回答が複数あることから、潜在的なニーズはあると言える。
- 「マルチスポーツとは何か」という告知が上手くできていなかったので、実施募集する際は各学校に体験を実施しに行くなどの手厚い説明が必要。
- 顧問や学校関係者の来場はなかった。



「バスケ」「バレー」「卓球」「ボッチャ」を実施

3. 実証内容とその成果
c.実証から得られた示唆

1 拠点化とそれに伴う移動手段の検証（課題は「費用」と「時間」）

- 移動費用については、休日のスクールバス活用を中心に検討できることが望ましいが、今回実証している方法以外にも、**新しい枠組みでの、交通システムの検討を自治体と考えなければならない。**
- 時間の効率化を図るためには、兼職・兼業の規定から職務専念義務免除の検討が必要なのは言うまでもないが、**時間割の抜本的に見直し（例：水曜日は午前授業）などを含めた方策**が有効。

2 事業性（≒自走可能性）の確立

- 地方の小規模スポーツクラブが事業性を維持するには、子ども層（中学生）だけでは会費収入に限界があるため、早い段階で**多世代型のスポーツクラブに移行したうえで、おとなの層からの会費収入を得る**構造が必要。

3 地域が求める地域スポーツの在り方の検証

- 地域部活動を進めるにあたって、**協議会の設置や学校の調整など、自治体主導で進めなければうまくいかない。**
- 生徒には様々なニーズがあり、生徒の関わり方を尊重するため、「競技として取り組む部（ガチ部）」「運動として楽しむ部（エンジョイ部）」のような２層構造で活動を展開する必要があるが、そこには、**生徒が主体的に運営に関われる仕組みが必要。**
- 地域部活動を運営する受け皿を構築し、生徒らの多様な活動を全て対応するには、指導者や場所の確保の限界ある。既存の部活動をそのまま移行するのではなく「マルチスポーツ部」のような、自由に取り組める部活動を展開するなど、柔軟な対応をしていく必要がある。

3. 実証内容とその成果
c.実証から得られた示唆

1 拠点化とそれに伴う移動手段の検証（１）

結果から見えた示唆・課題	課題解決のための提案
今回検証した、貸切バス、タクシー、公共交通機関での比較は、それぞれ場面での使い分けによって、より経済的に生徒を輸送できる可能性を示しているが、自宅～学校間の輸送解決が課題。	路線が整っている中心地域は、路線バスで対応できるが、部活時間に合わせた、運行と増便を行うことで、生徒とバス会社双方にメリットが生じる。 それ以外の地域は、人数に応じて貸切バスおよびタクシーで対応することで、効率的に輸送が行える。 自宅～学校間の解決のために、部活版MAASの検討をしてはどうか？
部活動同様、移動にかかる費用についても受益者負担を原則としなければ、事業性は担保できない。	「全ての生徒に体験格差を生じさせない」という理念を鑑みれば、全額ではなく、一部公的補助の検討や、民間企業等の協力も視野に入れなければならない。 部活動で運行するバスや拠点校にスポンサー広告を掲載するという方法等で収入確保をしてはどうか。
行政の目線では、公共交通機関の維持と利用促進という観点が生じ、公的補助、専用の交通手段の構築に慎重になるという側面がある。	部活動で移動する生徒は、公共交通機関を元々利用していない層であり、部活動用の定額パス等の検討がされても、さほど影響が出ないと推測する。むしろ、小額であっても利用が増えた方がよいのではないか。 居住地域によって、専用の交通手段が必要な場所があることは明らか。
移動費用を抑えるためには、移動先を減らすという方法が考えられ、拠点の効率的な配置も重要な要素。	大学を中心としたエリアにあるスポーツ施設を集中的に管理できる仕組みを構築を、受け皿の検討とは別に検討する必要 （P.51参照）

3. 実証内容とその成果
c.実証から得られた示唆



1 拠点化とそれに伴う移動手段の検証（２）

結果から見えた示唆・課題	課題解決のための提案
実際は、乗車の要不要、欠席連絡、運行会社との調整など、運行直前まで調整がつづき、場合によっては、夜間に連絡がくるなど、それらの対応が非常に大変であることが明らかになった。	今回の少人数規模でこれほどの業務量であることから、実際に移行する際は、こういった移動の連絡等を管理できるシステム等を導入し、職員の負担を軽減する必要がある。
保護者の送迎件数と乗車率は反比例の関係になるが、保護者の送迎をなくす事は不可能。	１人あたりの移動コストを下げるため、「安心、安全、安価」という理念のもと、保護者の理解を得て、将来的に構築、提供されるであろう、移動方法の利用を呼びかけなければならない。
移動手段は、使用がない休日等はスクールバスを積極的に活用するなど、自治体が保有する資源の利用検討が不可欠。	今回実証した、貸切バス、タクシー以外にも、地元企業の協力や、送迎ボランティアといった新たな取組の検討、MAASのような新しい枠組みでの、交通システムの検討を自治体が中心となって考えなければならない。
移動時には、通学校、拠点校共に、空白時間帯が想定以上に発生し、この時間の活用が課題。	時間の効率化を図るためには、兼職・兼業の規定から職務専念義務免除の検討が必要なのは言うまでもないが、時間割の抜本的に見直し（例：水曜日は午前授業）などを含めた方策が有効。

3. 実証内容とその成果
c.実証から得られた示唆



2 事業性（≒自走可能性）の確立

結果から見えた示唆・課題	課題解決のための提案
アンケート結果から、保護者の負担許容額は多くても月2,000円であり、この2,000円を基礎に事業性の確立を検討した。また、交通費についての許容額は、月1,000円であった。	この額は、昨年度の実証事業による結果と比較して低い数値である。地域部活動への理解が今後深まることで、受益者負担に対する許容度が上がっていくことを期待したい。
少なめに見積もった場合であれば、休日1日だけの活動であれば、年間での赤字額は、450万円程度に収まる。 一方、この結果に平日1日を増やしただけで、赤字額が2,000万円を超える想定になり、平日の移行を視野に入れれば、この受益者負担額（月2,000円）で維持できないことは明らか。	休日のみの活動であれば、受け皿の地域スポーツクラブは、公的補助や企業からの支援、その他事業収入で十分に賄うことができる。 日数を増やせば経費が増えるのは当たり前であるが、だからといって、「できないので増額」を求めるのではなく、許容額の範囲内で運営できる実施内容の検討を、事業者側が地域と一緒に検討することで、よりよい形を目指すべきである。 ただ、どの場合であっても、中学生だけでは会費収入に限界があるため、早い段階で多世代型のスポーツクラブに移行したうえで、社会人の層からの会費収入を得ていくことが必要。

3. 実証内容とその成果
c.実証から得られた示唆

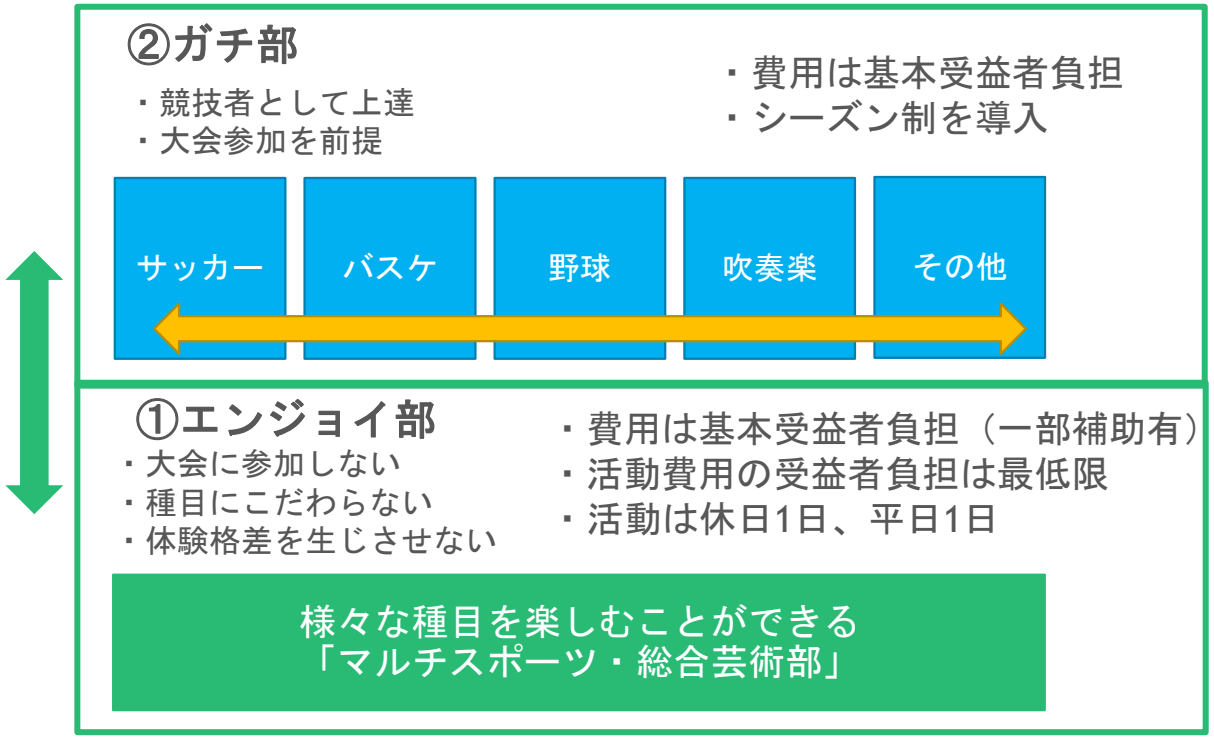
3 地域が求める地域スポーツの在り方の検証（１）

結果から見えた示唆・課題	課題解決のための提案
本事業にあたって、大学と大学が提携するスポーツクラブが中心となって取り組んだが、全体的に想定よりもスムーズには進まなかった。	スポーツを専門に扱う本校があり、地域部活動を進めるにあたって、北海道の中では環境が整っている方であるが、学校や地域の関係団体を自治体が中心となり主導することが必要であることを示している。
様々な機会において、情報発信や合意形成の機会をもってきたが、「学校部活動をまだ維持できるからいいだろう」と考える層が一定数いるため、移行が滞る一因となっている。	地域移行は、「学校か地域か」という議論ではそもそもないのであって、そういった基本的な理念から共有していかなければ、先には進まない。 ガイドラインにあるとおり、まずは地域に協議会を設置し、検討を進めていくという手順が重要。
自分が望む部活動がないと回答している生徒が一定数いることが明らかになった。また、種目の設置数（P.8）には大きな偏りがあり、生徒がやりたい種目に取り組めない状況が顕著に表れている。	地域部活動はこういった生徒の要望を受け入れ、多様な関わり方を実現させることが目的の1つであるから、地域部活動を運営する受け皿を構築し、その中には、生徒が主体的に運営に関わることができる、生徒代表による組織を組み込むことが望ましい。
「もっとやりたい」「楽しむ程度でやりたい」という両極の意見があり、こういった生徒の関わり方を尊重する必要がある。	「競技として取り組む部（ガチ部）」「運動として楽しむ部（エンジョイ部）」の２層構造で活動を展開する必要があるが、多様な活動に全て対応するには、指導者や場所の確保に限界があるため、「マルチスポーツ部」のような、自由に取り組める部活動を展開することも１つの方策。

3. 実証内容とその成果
c.実証から得られた示唆

3 地域が求める地域スポーツの在り方の検証（２）

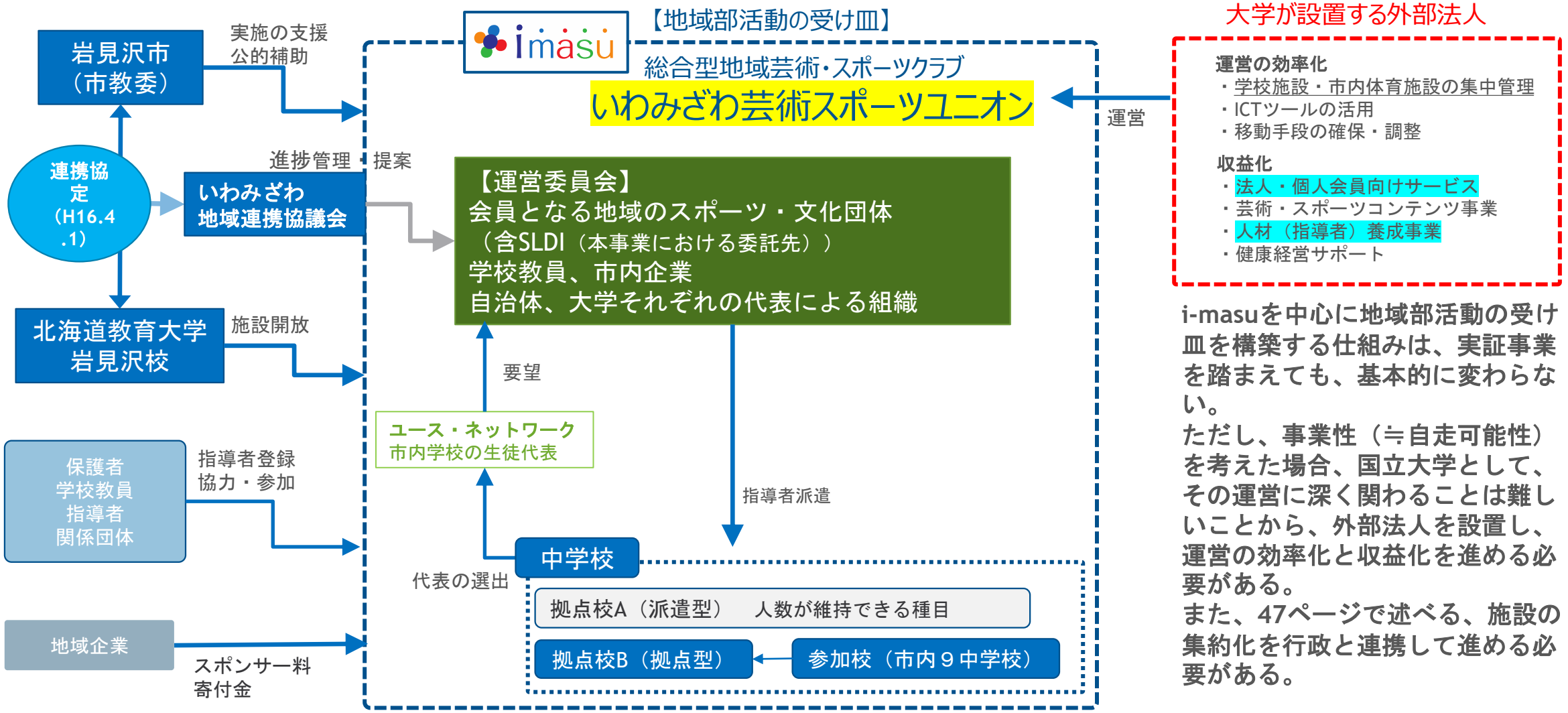
部活動の２層構造化



生徒の部活動に対する多様なニーズに対応しつつ、事業性を維持するため、部活動は２層構造を基本とする。
最低限の受益者負担の範囲内で、スポーツや芸術を楽しむ活動を提供する**「①エンジョイ部」**と競技としての活動を求める**「②ガチ部」**を構成する。
①のエンジョイ部については、経済的、地理的な理由等でスポーツや芸術に対する体験格差を生じさせないことを理念に、休日１日、平日１日の活動を提供し、移動費用や活動費用の受益者負担に対し、一定の公的補助を適用する。しかし、指導者の確保の課題や実施経費を抑制する必要があることから、マルチ形式での実施を想定し、効率的な活動を展開する。
②ガチ部は、競技者としての上達や、大会参加を前提とした活動とし、費用は基本的に受益者負担で必要経費を賄うこととする。また、シーズン制を導入し、負担なく多種目に関われる仕組みを構築する。
①だけでも②だけでも、両方でも、希望する活動に参加できるようにする。

4. 今後の目指す姿

a.本実証を踏まえた目指す姿　総合型地域スポーツクラブを中心にした持続可能な地域部活動

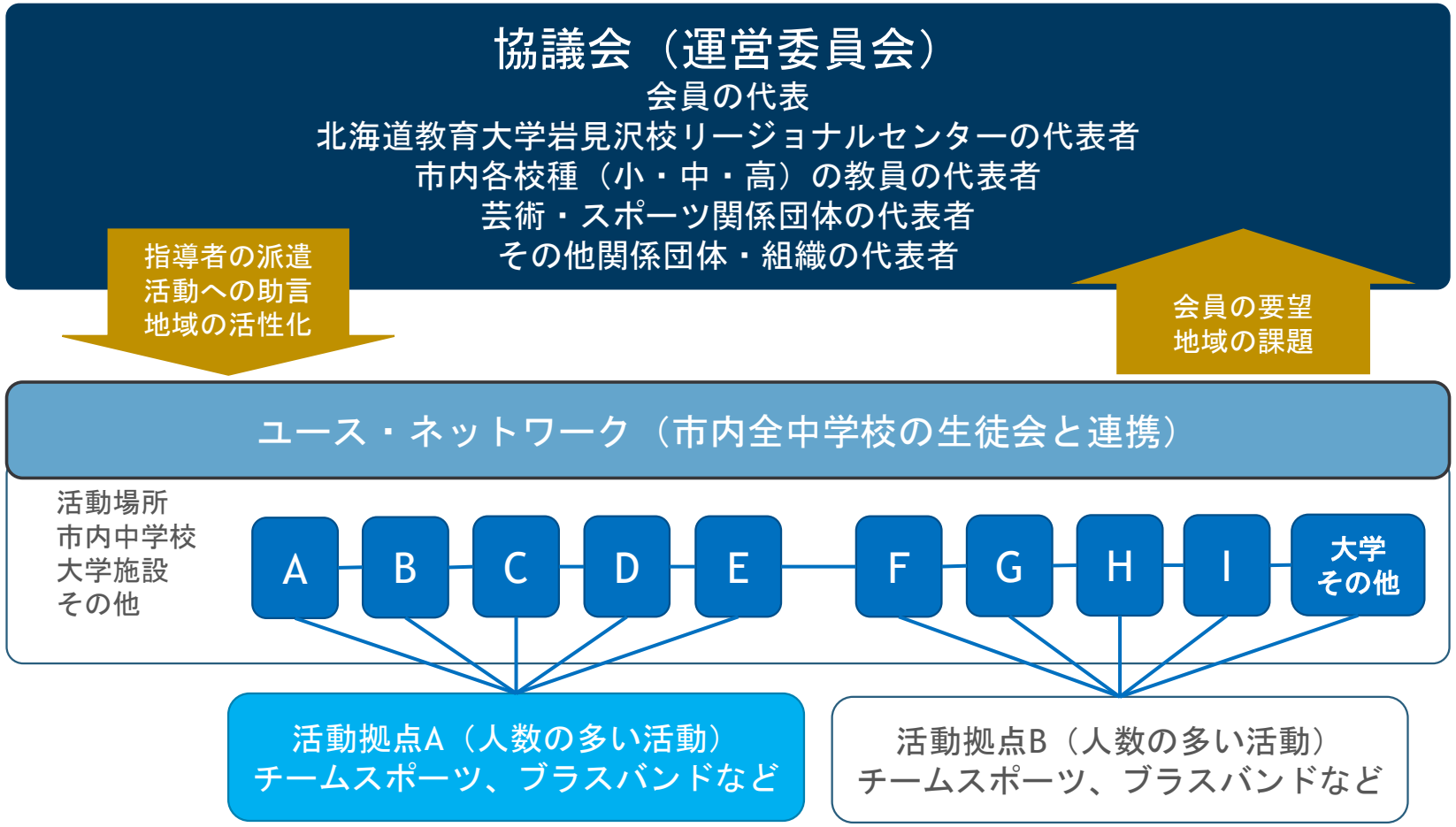


i-masuを中心に地域部活動の受け皿を構築する仕組みは、実証事業を踏まえても、基本的に変わらない。
ただし、事業性（≒自走可能性）を考えた場合、国立大学として、その運営に深く関わることは難しいことから、外部法人を設置し、運営の効率化と収益化を進める必要がある。
また、47ページで述べる、施設の集約化を行政と連携して進める必要がある。

4. 今後の目指す姿

a.本実証を踏まえた目指す姿　総合型地域スポーツクラブを中心にした持続可能な地域部活動

imasu（いわみざわ芸術スポーツユニオンとユースネットワーク）



i-masuは、北海道教育大学岩見沢校が設置する予定の外部法人が中心となって運営するが、岩見沢市、教育委員会、学校関係者、企業、市内の各種関係団体などが参画する協議会（運営委員会）を組織し、市内で活動するそれぞれの独立した団体が、同じ目的・理念の下に協働できる組織を目指す。
i-masuは、会員の要望や地域の課題を吸い上げ、指導者の派遣や、様々な課題に対してよりよい解決策を提案する。
部活動において考えれば、「ユースネットワーク」の仕組みを構築し、生徒の主体性を損なわずできるだけ尊重できるように、例えば、自分のやりたい種目がない場合や、活動レベルを選びたい生徒、大会等への出場機会を求めたい生徒が諦めたり、我慢したりしなくてもよく、全ての人がスポーツを楽しめる環境づくりに努める。
「Every life with Art and Sports.」をi-masuは提案する。

4. 今後の目指す姿

a.本実証を踏まえた目指す姿 施設の有効かつ効率的な活用を目指す、芸術・スポーツエリアの構築

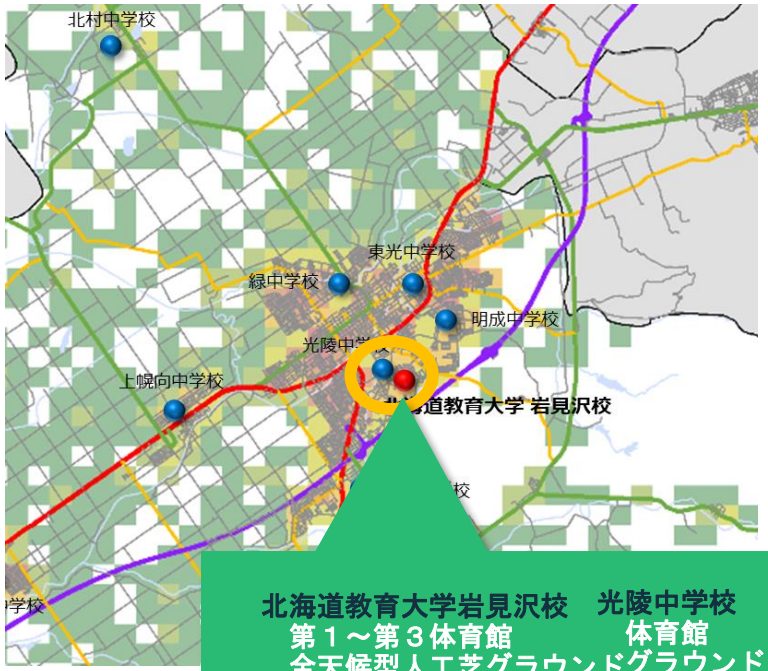
NEW

いわみざわアート＆スポーツビレッジ構想（仮）

今回の実証は少人数で実施したが、実際の移行時には、人数が数倍の規模となるため、拠点となる施設が複数必要となる。
拠点が増えることは、提供する交通手段のルートが増えることにつながり、移動コストの増加の要因となる。
他方、移動にかかる個人負担額を減らすためには、１台あたりの乗車率をできるかぎり上げることが求められる。
後で示す試算から、地域スポーツクラブの自走可能性を求めるためには、移動コストの抑制と、そのため地域施設の総合的な管理、効率的活用の検討が必須である。

岩見沢市の各施設の位置関係を再確認したところ、大学を中心に、市のスポーツ施設、学校施設が密集していることから、各中学校からの移動先（拠点）を大学周辺に集約し、移動ルートを単純化することで、移動コストの抑制を図れると推測できることから、地域部活動のための、施設の集約化を目指す姿に加える。

また、集約化により、移動元の学校施設の利用時間に空きが生じることから、これらをサテライト教室として活用し、すでに整備されているGIGAスクール環境を開放することで、一般向け各教室（健康体操、ヨガなど）、リカレントセミナーを開催し、収益化の可能性を探ることができる。



全ての施設が、徒歩15分圏内！

4. 今後の目指す姿
b. 目指す姿に向かたロードマップ

2023年度

地域部活動開始の準備

- 運営組織の構築
  - 協議会の設置
  - コーディネーターの採用
  - i-masuの検討
  - 外部法人の設立
  - ユースネットワーク構築の準備
- 必要例規の整理
  - 教員の兼業兼職、学校開放等に関する例規の整理
- 休日の地域部活動実証
  - 自治体予算による地域実施の実証を継続

2024年度

地域部活動開始の準備

- 運営組織の構築
  - i-masuの設立
- 事業性の確立
  - 指導者資格制度の運用
  - 一般市民向けプログラムの試験的実施
- 休日の地域部活動実証
  - 自治体予算による地域実施の実証を継続
  - 小学生の参加の実証

2025年度

地域部活動の開始（休日）

- 地域部活動の開始
  - スポーツ分野での実施
  - 吹奏楽、合唱など、文化部活動分野への横展開を検討
- 事業性の確立
  - 一般市民向けプログラムの実施開始
- 組織の強化・拡充
  - 参画教員と、指導を担う地域住民の増強、持続可能な資金繰りを検討

2026年度

地域部活動の開始（平日）

- 地域部活動の開始
  - 平日についての活動を開始
- 組織の強化・拡充
  - i-masu会員の多世代化

4. 今後の目指す姿

c. 事業収支計画（休日1日のみ実施した場合）

費用（合計26,100,000円）		売上（合計26,100,000円）	
指導者報酬　12,000,000円相当 1種目あたりメインコーチ1名、アシスタントコーチ2名で想定。（1回2時間） （メインコーチ/2,500円/時 アシスタントコーチ1,500円/時　交通費　市内500円） 休日のみ実施の場合、月4回とし、月額50,000円が年額で600,000/種目 地域への移行が必要な部活を20種目（延）と想定 600,000円×20＝12,000,000	¥12,000,000	会費収入（受益者負担）21,600,000円相当 1人2,000円/月を想定。 現在の部活動加入者数1300人のうち、900人が地域部活動に参加すると仮定	¥21,600,000
諸調整を行う地域スポーツクラブの費用 6,000,000円 月500,000円×12＝6,000,000円	¥6,000,000		
交通費の補助 移動手段が必要となる地域、種目の生徒数を450人と想定（月補助額1,500円×12×450＝8,100,000	¥8,100,000	その他の収入源　4,500,000円相当 公的補助を想定。4,500,000円の見込み	¥4,500,000

4. 今後の目指す姿

c. 事業収支計画（休日、平日各１日）

費用（合計46,200,000円）	
指導者報酬　12,000,000円相当 1種目あたりメインコーチ1名、アシスタントコーチ2名で想定。（1回2時間） （メインコーチ/2,500円/時 アシスタントコーチ1,500円/時　交通費　市内500円） 休日と平日1日実施の場合、月8回とし、月額100,000円が年額で1,200,000/種目 地域への移行が必要な部活を20種目（延）と想定 1,200,000円×20＝24,000,000 単純に休日１日の倍	¥24,000,000
諸調整を行う地域スポーツクラブの費用 6,000,000円 月500,000円×12＝6,000,000円	¥6,000,000
交通費の補助 移動手段が必要となる地域、種目の生徒数を450人と想定（月補助額3,000円×12×450＝16,200,000 単純に休日１日の倍	¥16,200,000

売上（合計26,100,000円）	
会費収入（受益者負担）21,600,000円相当 1人2,000円/月を想定。 現在の部活動加入者数1300人のうち、900人が地域部活動に参加すると仮定	¥21,600,000
その他の収入源　4,500,000円相当 公的補助を想定。4,500,000円の見込み	¥4,500,000

他の収入源の模索が必要
約20,000,000円！！の不足
市民からの会費、その他事業収入
企業からの支援が必要
活動を１日増やす毎に、約20,000,000円の増。（週5日で1億円を超える規模に）

4. 今後の目指す姿

c. 事業収支計画（休日、平日各１日をマルチ部で実施する場合）

費用（合計28,200,000円）		売上（合計26,100,000円）	
指導者報酬　12,000,000円相当 マルチ部メインコーチ5名、アシスタントコーチ10名で想定。（1回2時間） （メインコーチ/2,500円/時 アシスタントコーチ1,500円/時　交通費　市内500円） 休日と平日1日実施の場合、月8回とし、月額500,000円が年額で6,000,000	¥6,000,000	会費収入（受益者負担）21,600,000円相当 1人2,000円/月を想定。 現在の部活動加入者数1300人のうち、900人が地域部活動に参加すると仮定	¥21,600,000
諸調整を行う地域スポーツクラブの費用 6,000,000円 月500,000円×12＝6,000,000円	¥6,000,000		
交通費の補助 移動手段が必要となる地域、種目の生徒数を450人と想定（月補助額3,000円×12×450＝16,200,000	¥16,200,000	その他の収入源　4,500,000円相当 公的補助を想定。4,500,000円の見込み	¥4,500,000

単純に休日１日の倍

マルチ部化で指導費用を大幅に抑制することで、種目毎の活動に比べ、不足額を1/10に圧縮可能。
2,000,000円程度であれば、その他事業費で補填できる可能性あり。

NPO法人ソシオ成岩スポーツクラブ

公募テーマ：「未来のブカツビジョン」の実現に関するテーマ
D-Ⅱ「部活動地域移行における個別論点F/S事業」

総合型地域スポーツクラブから「未来のブカツ」へ
-部活動地域移行がもたらす
「新しい放課後ビジョン（休日を含む）」の検討-

NPO法人ソシオ成岩（ならわ）スポーツクラブ

目次

0. Preface　事業者概要

1. 目指す地域移行の姿

   a. 目指す姿

   b. 各ステークホルダーの役割

2. 本実証で実証する課題とそのポイント

3. 実証内容とその成果

   a. 実証の概要

   b. 課題ごとの取組結果

   c. 実証から得られた示唆

   d. その他活動に関する報告

4. 今後の目指す姿

   a. 本実証を踏まえた目指す姿

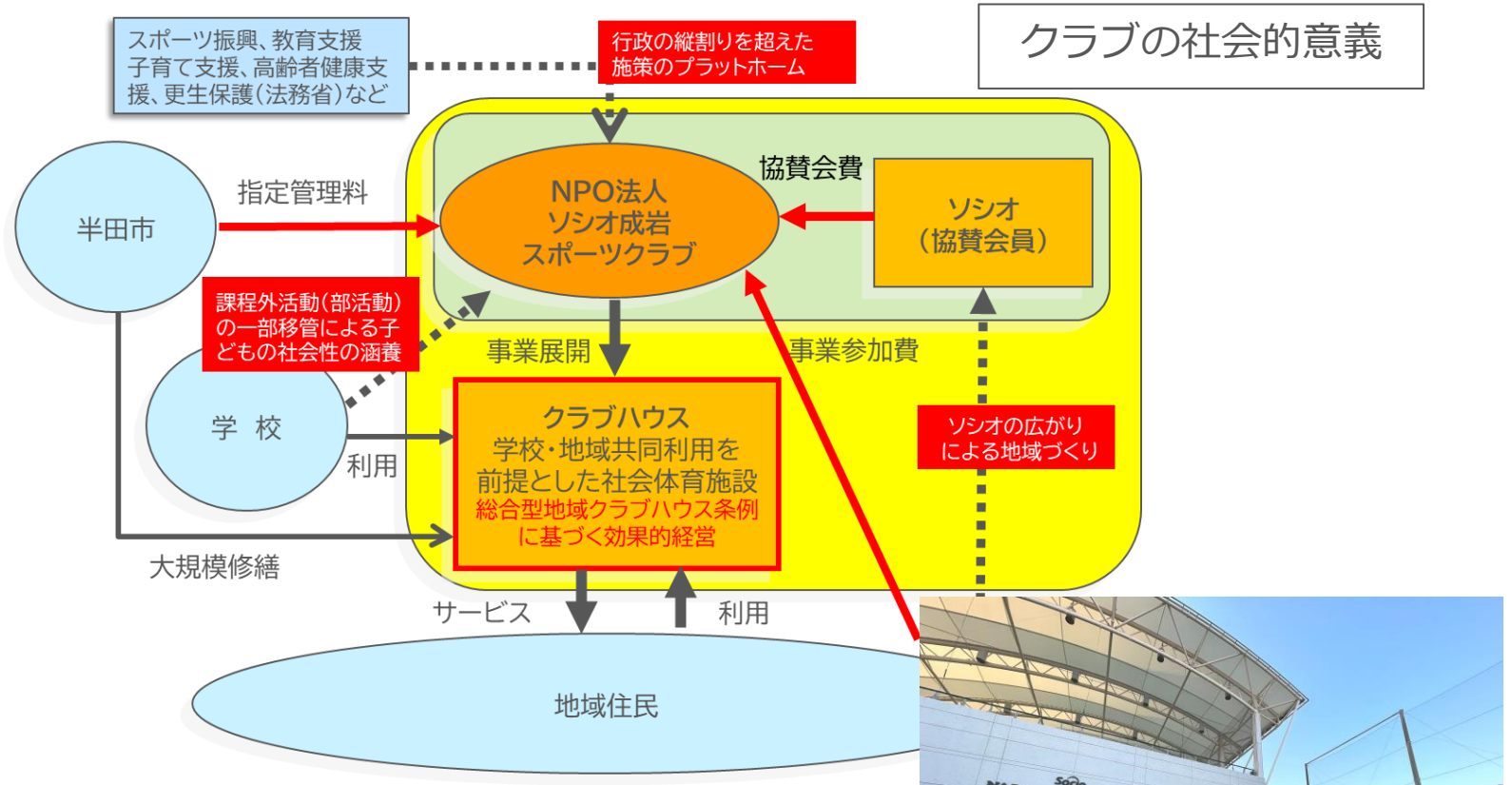
   b. 目指す姿に向けたロードマップ

   c. 事業収支計画

5. Appendix／付録

0. Preface

事業者概要：ソシオ成岩スポーツクラブ（以下「ソシオ成岩」という）は「街の子どもたちの応援団」





手前の施設全体がクラブハウス

右奥に成岩中学校

【本事業の背景となる沿革】

■1995年
「成岩スポーツタウン構想」を提唱し、学校週5日制実施を視野にクラブづくりに着手

■1996年3月
「成岩スポーツクラブ」発足
・小中一貫での「街ぐるみの部活動」を標榜
・成岩中学校は土日部活動を休止

■2002年12月
・法人設立「ＮＰＯ法人ソシオ成岩スポーツクラブ」

■2003年12月
「成岩地区総合型地域スポーツクラブハウス」竣工
（以下「クラブハウス」という）
・半田市が成岩中学校体育館建替えを学校・地域共同利用施設（社会体育施設）として整備
・ソシオ成岩が管理運営受託（→現在指定管理者）

■2012年4月　成岩中学校が土日部活動を並行して再開

■この間、スポーツコミュニティ形成促進事業、地域スポーツとトップスポーツの好循環推進事業、子どもたちのキャリアサポートセンター事業等に取り組む

■2021年　3月　　クラブ発足25周年

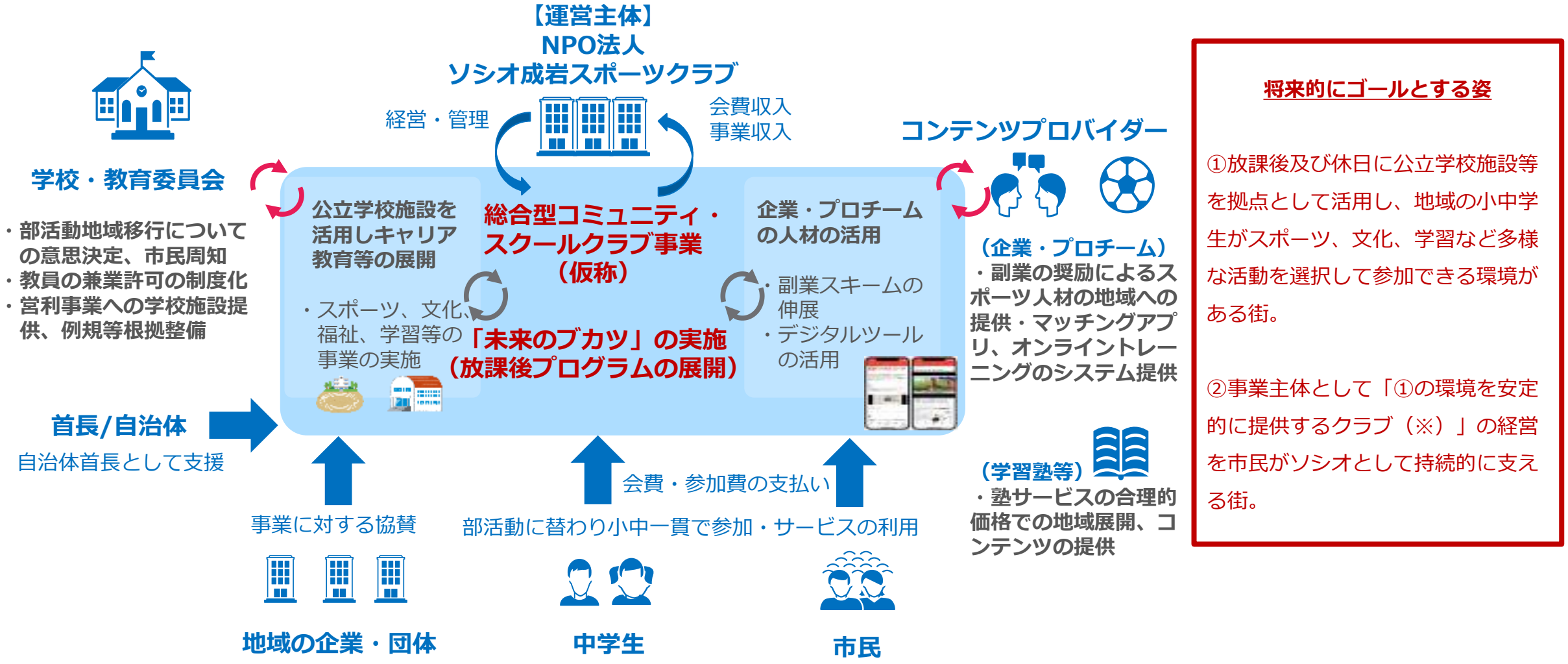
■2022年12月　　法人設立20周年

■2023年12月　　クラブハウス竣工20周年

※2022年9月30日現在　ソシオ協賛会員2,993名
（内小学生６８０名、中学生360名）

1. 目指す地域移行の姿

a. 目指す姿：中学生の「新しい放課後」を実現する「総合型コミュニティ・スクールクラブ（※）」



将来的にゴールとする姿

①放課後及び休日に公立学校施設等を拠点として活用し、地域の小中学生がスポーツ、文化、学習など多様な活動を選択して参加できる環境がある街。

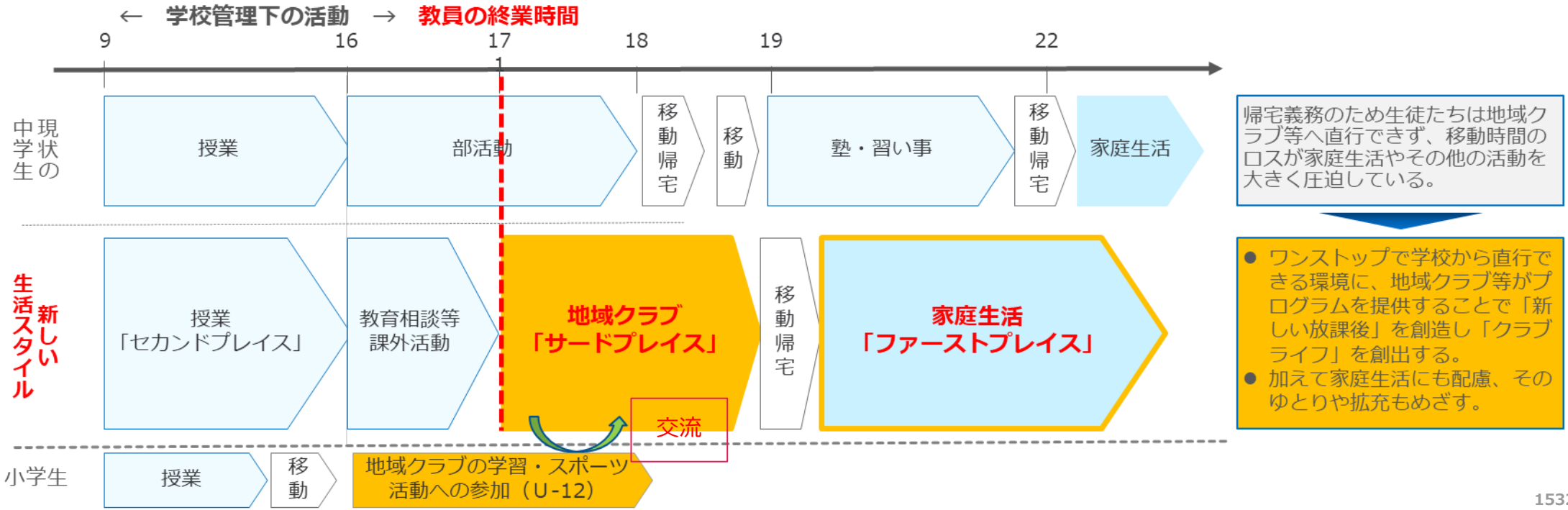
②事業主体として「①の環境を安定的に提供するクラブ（※）」の経営を市民がソシオとして持続的に支える街。

1. 目指す地域移行の姿

a. 目指す姿：中学生の生活改革をもたらす「新しい放課後」という選択肢の提供

「部活動地域移行」は、時間に追われる中学生の生活改革に繋がらねばならない

- **実現したい生活スタイル**
  学校外の主体が放課後直行できる多様なスポーツ・文化・学習支援活動などを提供するワンストップ事業を展開することで、中学生にとっての「**サードプレイス**」として「**新しい放課後**」を創造し、19時過ぎにはゆとりのある家庭生活（「**ファーストプレイス**」）の実現を可能とする魅力ある「クラブライフ」の創出を目指す。
- **中学生活の現状**
  現代の中学生は、夕刻まで部活動、帰宅、その後移動しての夜遅くまでの通塾と非常にタイトな生活を強いられており、多くの生徒が夕食や家族との団らんに十分な時間を充てることもままならない。そのため、時間に追われる生活の中で慢性的に疲労感を抱える中学生が多い。



1. 目指す地域移行の姿

b. 各ステークホルダーの役割

事業者 ソシオ成岩SC	関係機関と協議・調整を行い、児童・生徒の放課後時間を最大限に有効活用できるよう「学校施設の使用要件の緩和」「生徒の放課後の安全管理責任の明確化（責任の所在）」「生徒の自主性や主体性、選好性が担保されるようなプログラムの提供・管理」「経済格差への対処」など、事業提供者として取り組み「**総合型コミュニティ・スクールクラブ**」の確立をめざす。
自治体（半田市）	今後の「部活動地域移行」の大筋方針を明確にし、具現化するためのガイドラインを策定して周知を図る。公立学校施設（公共施設）の民間運営管理や利用の柔軟化や条件の緩和、プログラム実施にあたっての公的財源の確保や現行予算の移行措置など、本施策が定着、安定運用できるよう、主管官庁への上申などを通じ、法令・手続き・事例創出などの環境整備に務める。
中学校（成岩中）	同校としての「部活動」及び「放課後の活動の在り方」について見直しを進める。現在（2022年度）は、校内に検討委員会を設置して検討・協議する。「活動日の縮減」「最終下校時刻の繰り上げ」などを進め、生徒の自主的・自発的な活動を促し、自身でマネジメントできる生徒の育成を目指す。将来的には、土日のみならず平日の活動も含め、地域クラブに移行することをめざす。
生徒・保護者	社会や地域、学校の変化に伴い、生徒自身の主体的な選択や行動に基づく、放課後の在り方やその機会創出をめざして適当な受益者負担のもとに合理的に選択する。個々の生徒のライフスタイルの確立や生活時間の確保や運用を、日常の自身や家族との時間の充実を図る。
民間企業・団体	「部活動地域移行」について理解・賛同し、地域クラブや中学校、自治体などと連携・協働し、社員の副業や兼業、ボランティア活動などを通じた地域活動を促し、可能な限りの経済支援や施設の供与などを図るとともに、地域クラブの事業展開やコンテンツの提供など積極的な関与をめざす（地元企業による若年層の育成や地域貢献の積極的な推進を図る）。
その他	「部活動地域移行」を契機として、生徒のみならず、教員、保護者、学校、行政、企業、地域住民などが、自身の生活や働き方、余暇を見直し、社会教育活動の充実に貢献する。青少年の健全育成に努める保護司会などは社会を明るくする運動が持つ理念に則り「新しい放課後」の意義の啓発や事業への連携を検討する。

2. 本実証で実証する課題とそのポイント

休日の地域移行のその先を展望し「**新しい放課後**」を創出すべく「**放課後プログラム**」を試行し、以下の課題を実証する。

1 放課後プログラムの企画・試行：放課後プログラム（試行）により中学生の生活改革の可能性はあるか

- ソシオ成岩が、学校敷地内社会体育施設等を利用し、ワンストップで提供する放課後プログラムの検討と試行をする
- 試行プログラム参加者への質問紙調査やインタビューから、参加中学生の放課後生活スタイルの変化について検証する

2 学校施設開放の法的バリア：民間事業者による公立学校施設の利用を制約する根拠はなにか

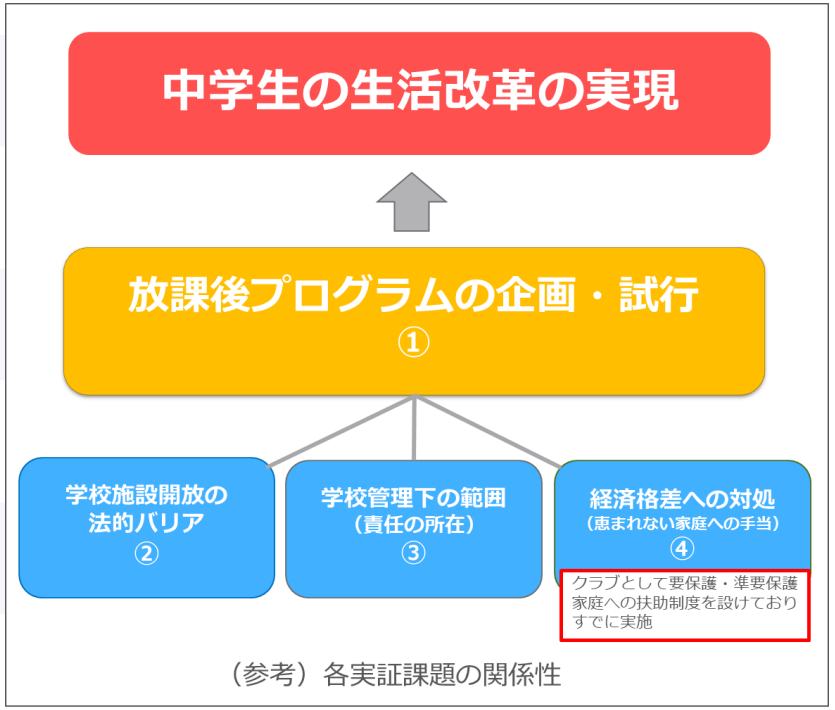
- 地域スポーツクラブなど民間事業者が公立学校施設を利用する際の懸念点や課題について検証する
- 前項をふまえ、公立学校施設の幅広い民間開放や運営管理の柔軟化、規制緩和の方策を探る

3 学校管理下の範囲（責任の所在）：現行の災害給付制度の中で直帰義務をどうヘッジするか

- 学校が指導する放課後の直帰義務の解消や、生徒主体の時間確保のための対応策について検討する
- 生徒の登下校やその途中の安全管理責任の所在を、現行法令や制度から明確にし、対応方法を検討する

4 経済格差への対処：所得格差による機会不均等解消のための対応や支援策はどうあるべきか

- 「経済格差」による「機会の格差（特に学習機会の格差は深刻）」是正措置を検討する
- 現行支援策の検証と、地域移行にむけた新たに求められる施策の検討や実現性を検討する



（参考）各実証課題の関係性

2. 本実証で実証する課題とそのポイント

実証課題	現状・課題	目指す姿	期間内の具体的な実施事項と方法	年度毎の取り組み		主なステークホルダー
				令和04年度	令和05年度	
放課後プログラムの企画・試行 ①	● 学校部活動・塾・習い事の実施場所がそれぞれ異なる ● 移動時間がかさみ、多忙な中学生の貴重な生活時間を圧迫	●放課後ワンストップで多彩なプログラムが展開される持続可能なビジネスモデルの構築 ●小学生との一貫モデル	●中学生の放課後生活スタイルの変化をもたらす総合的な事業「放課後プログラム」の企画、検討 ●学校敷地内にある施設でのプログラムの試行、検証	塾等の外部資源を活用したワンストップ事業のプログラム検討・試行	持続可能なプログラムの運営方法の検討・実証	ソシオ成岩 学校 保護者（生徒）
学校施設開放の法的バリア ②	● 「学校教育活動に支障のない範囲」と限定的な開放 ● 補助金適正化法による施設の運営や使用の制約	● 学校施設の創造的な開放（民間事業者による使用の拡大）	● 関係する法令・例規等洗い出しと改正案の検討（自治体関係者も参画するプロジェクト会議にて検証）	自治体・学校や関係機関（JSC等）の意見集約及びブレイクスルー方策の検討	国や関連省庁、県や自治体への提案や働きかけ	ソシオ成岩 半田市 学校
学校管理下の範囲（責任の所在） ③	● 登下校時の指定通学路上の事故は災害給付金制度の対象→自宅への直帰義務 ● 登下校途中の活動における生徒安全管理責任の所在が不明瞭	● 事故等発生に対するリスクマネジメントの明確化 ● 学校・自治体・クラブ・家庭が生徒の安全管理の責任の所在についての理解・認識の共有	● 責任の所在の明確化 ● 放課後学校での継続的活動後の災害給付制度適用の可否確認 ● JSC、自治体・学校関係者も参画するプロジェクト会議で検証			ソシオ成岩 半田市 学校 JSC
経済格差への対処 ④	● 経済格差＝機会の格差（特に学習機会の格差は深刻） ● 部活動優先の放課後の課外活動（社会教育の空洞化）	● 経済事情に依らない機会提供（スポーツ・文化活動、授業補習等） ● 公的支援のための恒久的な財源の確保	● 学習支援プログラムの試行と合理的な価格設定の検討 ● 恵まれない子どもたちへの参加機会を保障するクラブ扶助制度の把握	現行のクラブでの実績の把握と価格感度調査を実施	持続可能な支援財源の確保や既存財源の振替により恒久財源化に向けた折衝や可能性の検討	ソシオ成岩 半田市 保護者

3. 実証内容とその成果

a.実証の概要

実証期間の主な取組

	ソシオ成岩	放課後プログラム企画・試行 メイン実証ポイント①	学校施設開放の法的バリア サブ実証ポイント②	学校管理下の範囲 サブ実証ポイント③	経済格差への対処 サブ実証ポイント④
2022年10月	・10/29（土）第01回「未来のブカツビジョン」の実現に関するプロジェクト協力者会議の開催				
	・本事業の受託 ・協力者会議の設置	・協力者会議委員やオブザーバーなどによる関連事象や法令・例規・施策や取り組みの検証や探索 ・半田市はアンケート調査（児童生徒・保護者・教職員）を実施、ガイドラインを改訂、部活動改革（案）の策定に着手			
2022年11月	・愛知県や半田市の施策の把握 ・先行事例（杉並区）の調査 ・放課後プログラム試行（2022年12月開設）の起案、実施準備	・「新しい放課後」創出をめざした放課後直行可能なワンストップ型の「放課後プログラム」の企画・検討	・関連法令や例規の調査や把握（解釈の検討）：学校教育法、半田市例規（学校管理規則、学校開放規程、体育施設開放規則等）	・放課後、下校時の生徒の安全管理責任の所在や補償制度（災害共済給付など）の整理や把握	・既存のソシオ会員制度の現状把握 ・先進事例の調査など
2022年12月	・12/10（土）第02回「未来のブカツビジョン」の実現に関するプロジェクト協力者会議の開催				
	・成岩中の部活動改革の把握 ・放課後プログラムの実施と生徒・保護者に対する調査の実施と集計等	・放課後プログラムの試行や利用者アンケート・ヒアリングを踏まえた「総合プログラム」案の検討	・公立学校施設の民間事業者の利用についての解釈案の作成と諸官庁への上申要請：類似の前例の把握	・放課後、下校時の生徒の安全管理責任の所在や補償制度（災害共済給付など）の整理や把握	・ソシオ成岩における既存の会費扶助制度の把握 ・地域移行を見据えたバウチャー制度の企画・検討等
2023年01月	・01/28（土）第03回「未来のブカツビジョン」の実現に関するプロジェクト協力者会議の開催				
2023年02月	・02/12（日）第04回「未来のブカツビジョン」の実現に関するプロジェクト協力者会議の開催（報告書の編集会議）				
	・本事業の事業完了日（2023年2月24日）報告書など成果物の納品（事業完了報告の提出）				

3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果

1 放課後プログラムの企画・試行：学校敷地内にある社会体育施設内でのプログラムの実践

（実証にあたっての課題意識）
- 中学校の部活動では、選択肢が限られており、教員主導での活動が一般的であったため、自ら望むような活動への参加頻度や自分のペースや趣向、複数競技や種目での活動の実施が難しかった。
- これまで中学生を対象としたソシオ成岩の平日プログラムは、学校との間での責任の所在を明確に区分するために、「最終下校時刻」以降を開始時間とし、参加にあたってはいったん帰宅後を前提としていた。つまり、部活動への所属（放課後課外活動への参加）の有無を問わず、学校敷地内施設の活動であるにも関わらず、ソシオ成岩が実施する社会教育活動への「直行」はできず、貴重な放課後の時間を「移動時間」に充てるという非効率的な状況を生んできた。

（実施内容）
「放課後プログラム」の実証事業として、2つのスクール事業を実施した。各々の実施概要は後掲のとおり。
両スクールとも、**保護者の同意を得ることで責任の所在を、保護者、学校、ソシオ成岩の間で明確に共有することで、成岩中学校から直行での参加（受講）を可能にした**。また、**スポーツ以外の活動の選択肢や通塾ではない形の学習機会の提供、また複数競技や生徒自身の志向で任意に参加できるスポーツプログラムの実施を試行した**。対象は全て中学1～3年生。
なお、本委託事業の実証期間は参加費不要（無償）とした。次年度以降は、実証した価格受容（感度）分析などを参考にして、ソシオ成岩の自主事業として実施する予定である。

①**トワイライトスクール**：ソシオ成岩が提供する中学生の学習サポートプログラム。株式会社城南進学研究社の協力を得て開講した。
②**スポーツスクール**：ソシオ成岩がこれまで週末に実施してきたプログラムで、本実証では**平日の地域移行を展望**し、学校の課外活動後の中学生を対象とした。バスケットボール、バレーボール、硬式テニスの3種目を開講した。

3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果

1 放課後プログラムの企画・試行：トワイライトスクール

放課後プログラム実施概要：①トワイライトスクール

開設：2022年12月1日（木）から開講、全107コマ実施

日時：平日（月～金）17:00～17:50、18:00～18:50

定員：各コマ6名程度（先着順）

場所：クラブハウス 3階ソシオテラス

教科：英語・数学

教材：（株）城南進学研究社提供問題集

　　Web学習システム「デキタス」

講師：ソシオ成岩常勤スタッフ

　　大学院教育研究科修了（教員免許保有者）ほか

参加実績：実人数35名（のべ60名／週）



トワイライトスクールの様子

3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果

1 放課後プログラムの企画・試行：スポーツスクール

放課後プログラム実施概要：②スポーツスクール

開設：2023年1月16日（月）から開講、計22回実施

日時：17:00～18:00

バスケットボール：第2・4火曜、第1・3木曜　全6回

バレーボール：月曜　全6回

硬式テニス：火・木曜　全10回

定員：男女各10名程度（先着順）

場所：クラブハウス メインアリーナ・スカイアリーナ

コーチ：ソシオ成岩常勤スタッフ

・バスケット）元WJBL　JBA B級コーチ

・バレーボール）Vリーグ　JSPO バレーボールコーチ1

ソシオ成岩非常勤スタッフ

・硬式テニス）　大学テニス部主将

参加実績：実人数17名（バスケ8名、バレー7名、テニス2名）



スポーツスクールの様子

放課後プログラム「トワイライトスクール・スポーツスクール」※成岩中配付協力　フライヤー（A4横両面1枚）



ソシオトワイライトスクールとは

ソシオトワイライトスクールとは、ソシオ成岩スポーツクラブが提供する中学生の学習サポートプログラムです！
放課後帰宅せずに直接クラブハウスに来て活動可能！講師と一緒に専用のテキストを使い、学校での授業の補習を目的に学習を進めます。分からないところはその場で質問できるから安心！またWEB学習システム「デキタス」は5教科対応で定期テスト対策や家庭学習でもご活用いただけます！たくさんのご参加お待ちしております！

こんな中学生にオススメ
- ひとりだと勉強に集中できない。勉強の仕方が分からない。
- 授業で分からないところや苦手を克服したい。
- ワンストップでスポーツと勉強を両立したい。

開　　設　：　2022年12月1日（木）より
日　　時　：　平日（月～金曜日）　17:00～17:50、18:00～18:50

	月	火	水	木	金
17:00-17:50	中1英語	中1英語	中1数学	中1数学	中1英語
18:00-18:50	中1数学	中2英語	中2数学	中2数学	中2英語

※16:30～19:00に自習スペースを用意。プログラムの参加を問わず、利用可。（但し要予約）

定　　員　：　各コマ6名程度(先着順)　各コマごとに登録可、1教科1コマまで
場　　所　：　クラブハウス　3階ソシオテラス
対　　象　：　中学1・2年生
教　　科　：　英語、数学 ※Web学習システムは5教科対応
参 加 費　：　不要 但し実証期間内に限る
申 込 み　：　右記申込フォームよりお申し込み下さい。

申込はコチラ



ソシオ成岩スポーツクラブのスポーツスクールとは

スポーツスクールとは、ソシオ成岩スポーツクラブが主に週末に実施してきたプログラムですが、
平日放課後にもバスケットボール、バレーボール、硬式テニスのスクールをスタートします。
放課後帰宅せずに直接クラブハウスに来て活動可能！コーチは、経験豊富なクラブ常勤・非常勤
スタッフがあたります。もっとスポーツを楽しみたい中学生、是非この活動にご参加下さい！

開　　設　：　2023年1月16日（月）より
実施種目　：　バスケットボール、バレーボール、硬式テニス
日　　時　：　17:00～18:00
　　バスケ：第2・4火、第1・3木曜日　全6回
　　バレー：月曜日　全6回
　　テニス：火・木曜日　全10回
　　※各種目のスケジュールは右記カレンダーに記載
場　　所　：　クラブハウス　メインアリーナ・スカイアリーナ
対　　象　：　中学1～3年生
定　　員　：　男女各10名程度（先着順）
参 加 費　：　不要 但し実証期間内に限る
申 込 み　：　下記申込フォームよりお申し込み下さい。
　　受付完了後、事務局より活動についてのご案内をお送りいたします。
そ の 他　：　スクール活動中及び帰宅時のケガ等については、スポーツ安全保険
　　またはクラブで加入している傷害保険にて対応します。

スポーツスクール活動スケジュール

2023年1月

月	火	水	木	金
16	17	18	19	20
23	24	25	26	27
30	31			

2023年2月

月	火	水	木	金
		1	2	3
6	7	8	9	10
13	14	15	16	17
20	21	22	23	24

：バスケットボール
：バレーボール
：硬式テニス

申込はコチラ

3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果

1 放課後プログラムの企画・試行：トワイライトスクールの参加者満足度調査

調査目的
- 学校敷地内施設で開講される放課後プログラム「トワイライトスクール」の参加者に関するマーケティングデータを得ること

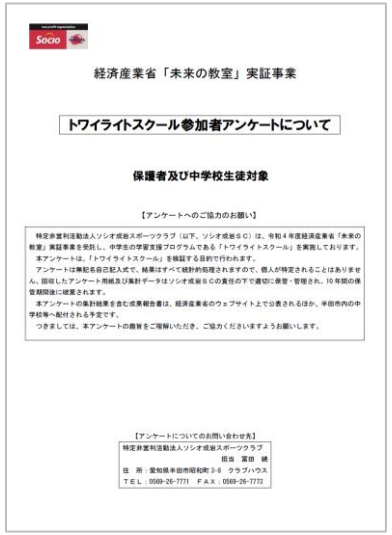
調査方法
- 会場調査による自記式質問紙調査

調査時期
- 2023年1月

調査対象者
- トワイライトスクール参加生徒・保護者　各22名

調査項目
- トワイライトスクールに対する満足度、継続意図、価格感についての4つの質問

集計・分析
1) 満足度と継続意図の生徒・保護者別単純集計
2) 価格感度測定法によるトワイライトスクールの適正価格の算出

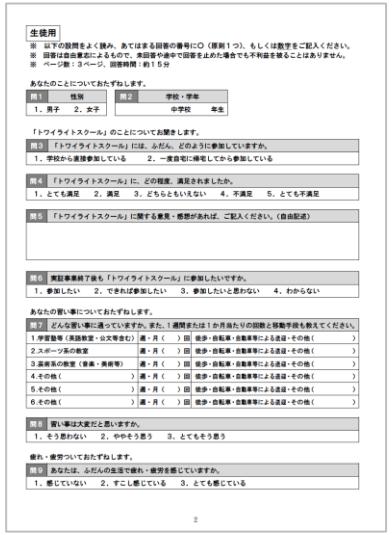


経済産業省「未来の教室」実証事業

トワイライトスクール参加者アンケートについて

保護者及び中学校生徒対象

【アンケートへのご協力のお願い】



生徒用

あなたのことについておたずねします。

「トワイライトスクール」のことについてお聞きします。

あなたの習い事についておたずねします。

疲れ・疲労についておたずねします。

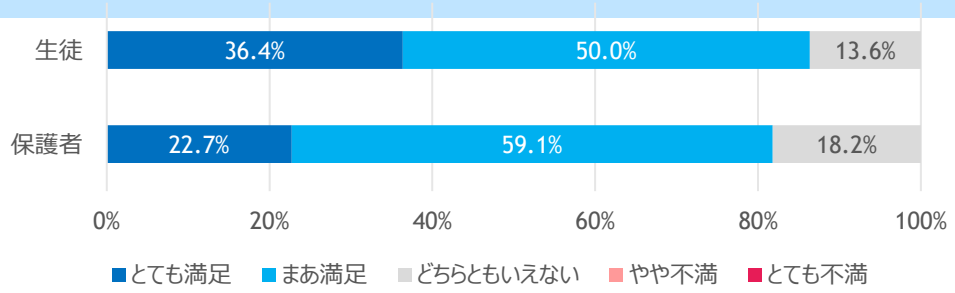
3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果

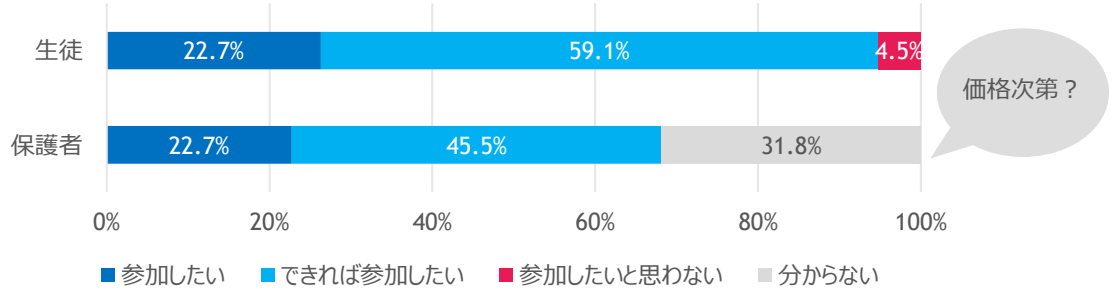
1 放課後プログラムの企画・試行：トワイライトスクールの参加者満足度調査（集計・分析結果）

- 80%以上の生徒・保護者がトワイライトスクールに対して満足しており、本実証事業終了後の継続参加意図も高い
- 参加者の保護者によって表明されたトワイライトスクールの適正月謝価格は、1教科の場合3,500～4,750円、2教科の場合は5,000～6,000円

・満足度・継続意図が共に高く学習支援活動に対するニーズが伺える
・スポーツスクールと比較して適正価格が高い数値となっている（P20）



トワイライトスクールに対する満足度（参加生徒・保護者各22名）



トワイライトスクールの継続意図（参加生徒・保護者各22名）

価格感度測定法によるトワイライトスクールの適正月謝価格

		参加者全体 (n=15)	1教科参加 (n=5)	2教科参加 (n=10)
最低品質保証価格	これ以上安くすると品質に疑いを持たれる価格ポイント	¥4,509	¥3,500	¥5,000
理想価格	消費者が望む理想価格ポイント	¥5,037	¥3,500	¥5,000
妥協価格	このサービスならこれくらいが妥当という価格ポイント	¥5,388	¥4,750	¥6,000
最高価格	これ以上高くすると誰も興味を示さない価格ポイント	¥6,000	¥5,000	¥7,000
受容価格帯（最低品質保証価格～最高価格）		¥4509~6,000	¥3,500~5,000	¥5,000~7,000
適正価格帯（理想価格～妥協価格）		¥5,037~5,388	¥3,500~4,750	¥5,000~6,000

3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果

1 放課後プログラムの企画・試行：トワイライトスクール参加による生活時間の使い方の変化に関するアンケート調査

調査目的
- 学校敷地内施設で開講される放課後プログラム「トワイライトスクール」参加による生活時間の使い方の違いや変化を観察すること

調査方法
- 会場調査による自記式質問紙調査

調査時期
- 2023年1月

調査対象者
- トワイライトスクール参加生徒　22名
- 塾に通っているソシオ会員　6名

調査項目
- 16時以降の行動別生活時間（次頁に「行動の種類」は掲載）



集計・分析

1) トワイライトスクール参加生徒20名*のスクール参加日と非参加者（ソシオ会員）6名の通塾日の16時以降の過ごし方を比較
2) 塾に通っているトワイライトスクール参加生徒7名のスクール参加日と通塾日の16時以降の過ごし方を比較
※トワイライトスクール参加後、更に塾に通っている2名は分析から除外

3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果

1 放課後プログラムの企画・試行：トワイライトスクール参加による生活時間の使い方の変化に関するアンケート調査

調査で使用した放課後における「行動の種類」（出典：ベネッセ教育総合研究所「第２回　放課後生活時間調査、２０１３」）

おおきな分類	番号	行動	行動の例
生活に必要な時間	11	睡眠	寝る、昼寝をする
	12	身のまわりのこと	顔を洗う、着替える、トイレ、おふろ、次の日の準備をするなど
	13	食事	朝ごはんや晩ごはんを食べる、おやつを食べる、外食をするなど
移動	21	通学	学校に行く（登校）、学校から帰る（下校）
	22	移動（通学以外）	遊びや買い物に行くときの移動、習い事や塾に行くときの移動など
学校ですごす	31	学校	朝の会、授業、休けい時間、帰りの会など
	32	放課後に学校ですごす（部活動以外）	放課後に運動場で遊ぶ、図書室で本を読む、生徒会や委員会の活動をする、放課後に学校で勉強するなど
	33	部活動	部活動をする（朝練習を含む）
遊び（学校以外）	41	屋外での遊び・スポーツ	公園や広場で遊ぶ、スポーツをするなど
	42	室内での遊び	自分や友だちの家で遊ぶ、カードゲームで遊ぶなど
	43	ゲーム機で遊ぶ	テレビゲームや携帯ゲーム（DS や PSP など）で遊ぶ
勉強（学校以外）	51	通学	学校に行く（登校）、学校から帰る（下校）
	52	移動（通学以外）	遊びや買い物に行くときの移動、習い事や塾に行くときの移動など

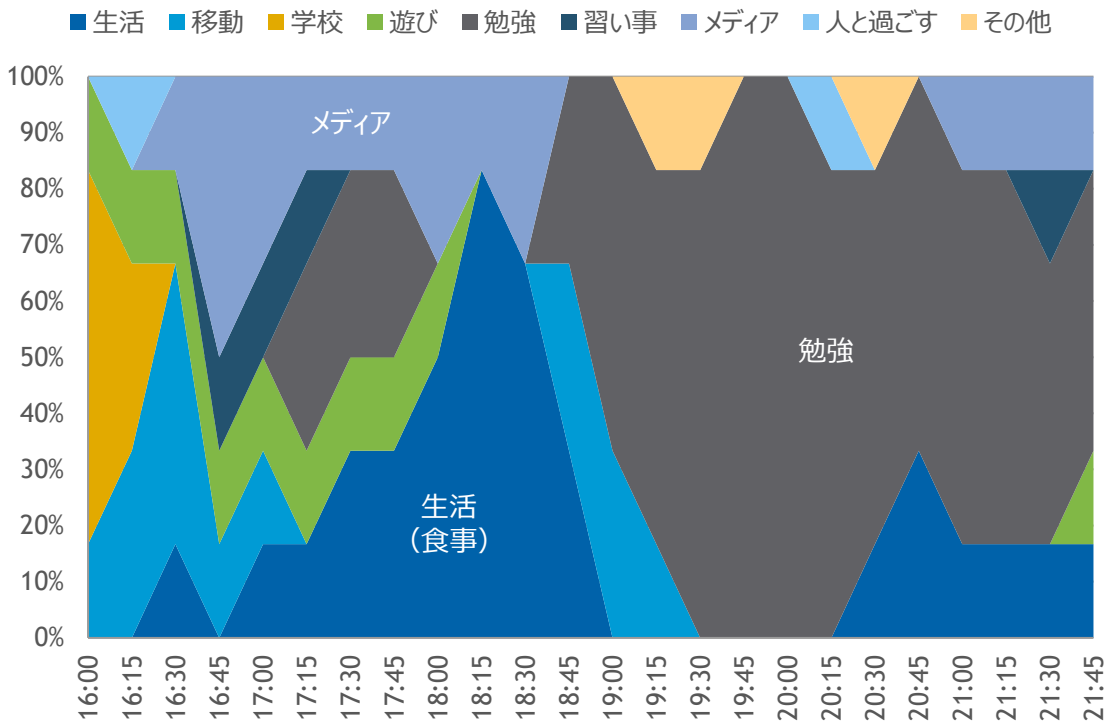
おおきな分類	番号	行動	行動の例
習い事	61	習い事・スポーツクラブ	楽器・習字・そろばんなどの習い事に行く、スポーツクラブに行く など
	62	習い事の練習	楽器の練習、そろばんの宿題など
メディア	71	テレビ・ＤＶＤ	テレビや DVD などを見る
	72	本・新聞	本を読む（マンガ・雑誌以外）、新聞を読
	73	マンガ・雑誌	マンガを読む、雑誌を読む
	74	音楽	音楽を聴く、楽器を弾くなど
	75	携帯電話・スマートフォン・パソコンなどを使う	携帯電話・スマートフォン・パソコン・タブレット型端末（iPad など）を使う（電話、メール、チャット、インターネット、ゲームなど
人とすごす	81	家族と話す・すごす	お父さんやお母さんと話をする、一緒にすごすなど
	82	友だちと話す・すごす	友だちと話をする、一緒にすごすな
その他	91	家の手伝い	晩ごはんのしたくを手伝う、おつかいに行くなど
	92	買い物	コンビニやショッピングセンターに行く、お店で買い物をするなど
	93	からだを休める	休けいする、ぼーっとする、ごろごろする、うたた寝をするなど
	94	ペットとすごす	ペットと遊ぶ、ペットの散歩に行くなど
	95	その他	その他（どれにもあてはまらない行動

3. 実証内容とその成果

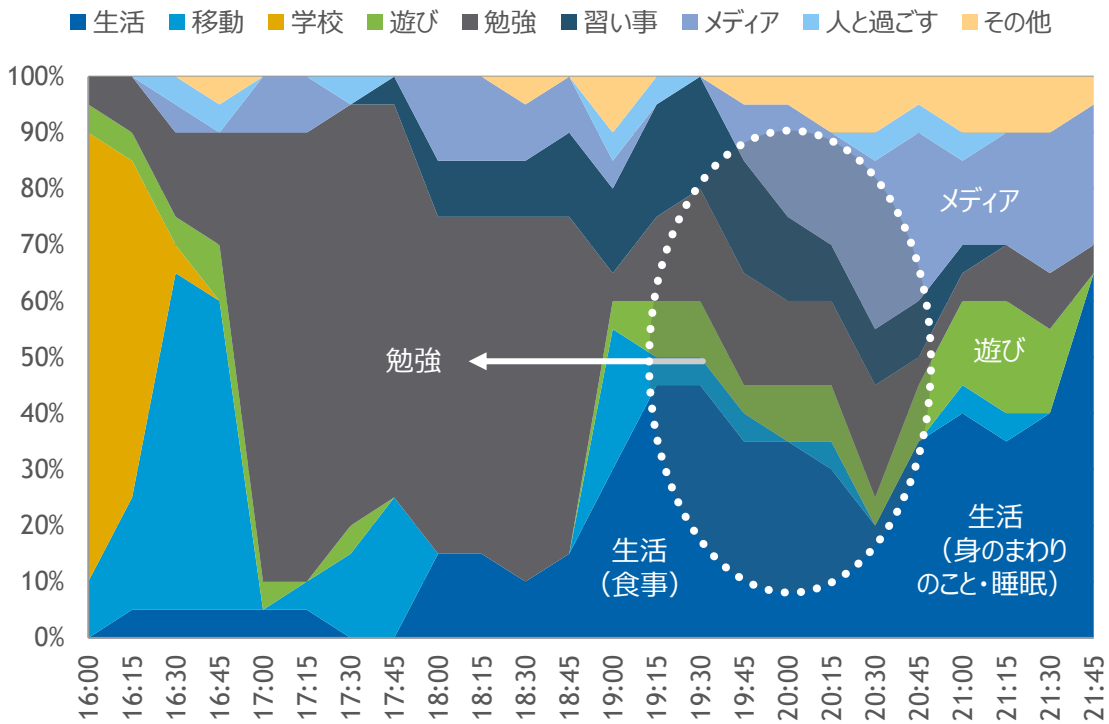
b.課題に対する取組結果

1　放課後プログラムの企画・試行：トワイライトスクール参加による生活時間の使い方の変化に関するアンケート調査（集計・分析1の結果）

- トワイライトスクール参加生徒20名のスクール参加日と非参加者（ソシオ会員）6名の通塾日の16時以降の過ごし方を比較
- トワイライトスクール参加生徒は、勉強のピーク時間が相対的に早いため、19時以降の過ごし方にゆとりと多様性がある



通塾日の時刻別行為者率（トワイライトスクール非参加者6名）



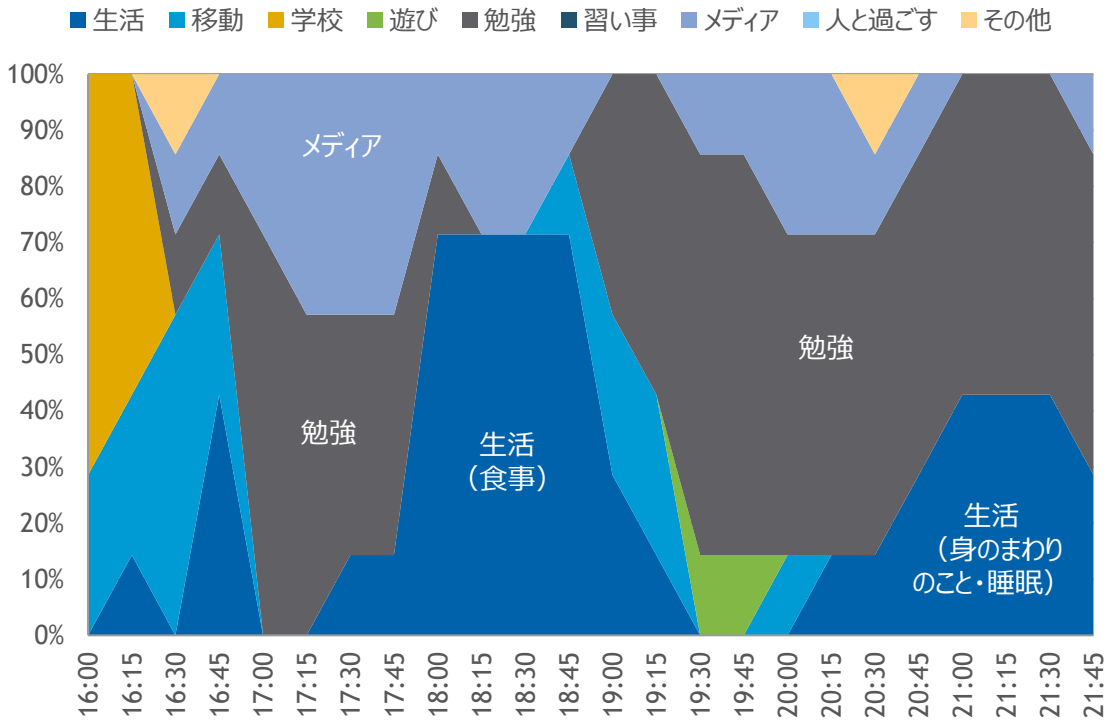
トワイライトスクール参加日の時刻別行為者率（トワイライトスクール参加者20名）

3. 実証内容とその成果

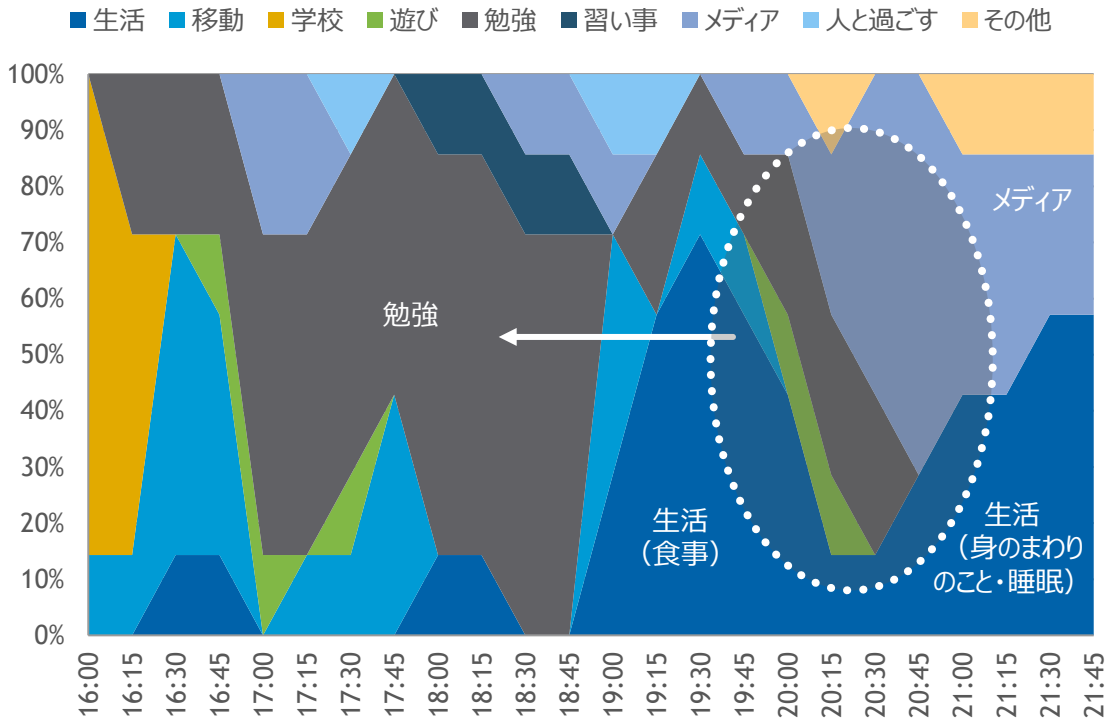
b.課題に対する取組結果

1　放課後プログラムの企画・試行：トワイライトスクール参加による生活時間の使い方の変化に関するアンケート調査（集計・分析2の結果）

- 塾に通っているトワイライトスクール参加者7名のスクール参加日と通塾日の16時以降の過ごし方を比較
- 通塾日と比べ、トワイライトスクール参加日は勉強のピークが左シフトしており、 19時以降の過ごし方にゆとりが生まれている



通塾日の時刻別行為者率（トワイライトスクール参加者7名）



トワイライトスクール参加日の時刻別行為者率（トワイライトスクール参加者7名）

3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果

1 放課後プログラムの企画・試行：スポーツスクールの参加者満足度調査

調査目的
- 学校敷地内施設で開講される放課後プログラム「スポーツスクール」参加者に関するマーケティングデータを得ること

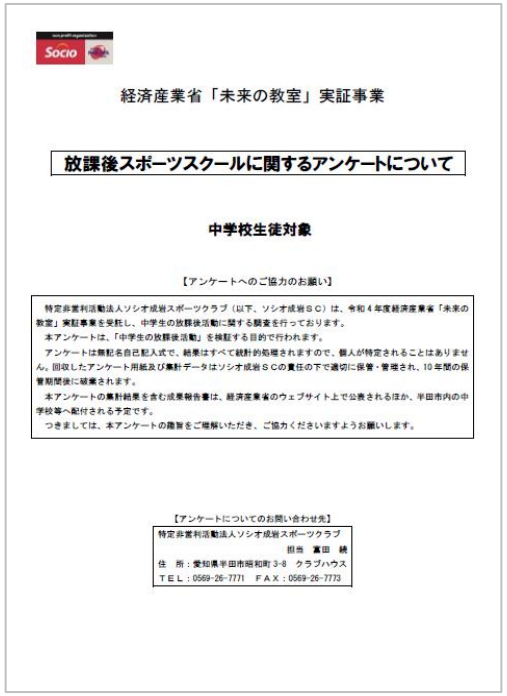
調査方法
- 会場調査による自記式質問紙調査

調査時期
- 2023年1月

調査対象者
- スポーツスクール参加生徒・保護者　各5名

調査項目
- スポーツスクールに対する満足度、継続意図、価格感についての4つの質問

集計・分析
1) 満足度と継続意図の生徒・保護者別単純集計
2) 価格感度測定法によるスポーツスクールの適正価格の算出



Socio

経済産業省「未来の教室」実証事業

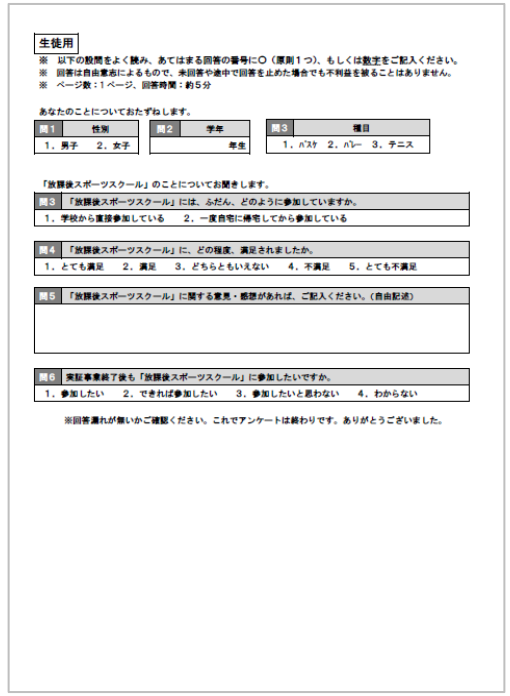
放課後スポーツスクールに関するアンケートについて

中学校生徒対象

【アンケートへのご協力のお願い】

特定非営利活動法人ソシオ成岩スポーツクラブ（以下、ソシオ成岩ＳＣ）は、令和４年度経済産業省「未来の教室」実証事業を受託し、中学生の放課後活動に関する調査を行っております。
本アンケートは、「中学生の放課後活動」を検証する目的で行われます。
アンケートは無記名自己記入式で、結果はすべて統計的処理されますので、個人が特定されることはありません。回収したアンケート用紙及び集計データはソシオ成岩ＳＣの責任の下で適切に保管・管理され、10年間の保管期間後に破棄されます。
本アンケートの集計結果を含む成果報告書は、経済産業省のウェブサイト上で公表されるほか、半田市内の中学校等へ配付される予定です。
つきましては、本アンケートの趣旨をご理解いただき、ご協力くださいますようお願いします。

【アンケートについてのお問い合わせ先】
特定非営利活動法人ソシオ成岩スポーツクラブ
担当　富田　綾
住　所：愛知県半田市昭和町3-8　クラブハウス
ＴＥＬ：0569-26-7771　ＦＡＸ：0569-26-7773



生徒用

※　以下の設問をよく読み、あてはまる回答の番号に○（原則１つ）、もしくは数字をご記入ください。
※　回答は自由意志によるもので、未回答や途中で回答を止めた場合でも不利益を被ることはありません。
※　ページ数：1ページ、回答時間：約5分

あなたのことについておたずねします。

問1	性別	問2	学年	問3	種目
	1．男子　2．女子		年生		1．バスケ　2．バレー　3．テニス

「放課後スポーツスクール」のことについてお聞きします。

問3　「放課後スポーツスクール」には、ふだん、どのように参加していますか。
1．学校から直接参加している　2．一度自宅に帰宅してから参加している

問4　「放課後スポーツスクール」に、どの程度、満足されましたか。
1．とても満足　2．満足　3．どちらともいえない　4．不満足　5．とても不満足

問5　「放課後スポーツスクール」に関する意見・感想があれば、ご記入ください。（自由記述）

問6　実証事業終了後も「放課後スポーツスクール」に参加したいですか。
1．参加したい　2．できれば参加したい　3．参加したいと思わない　4．わからない

※回答漏れが無いかご確認ください。これでアンケートは終わりです。ありがとうございました。

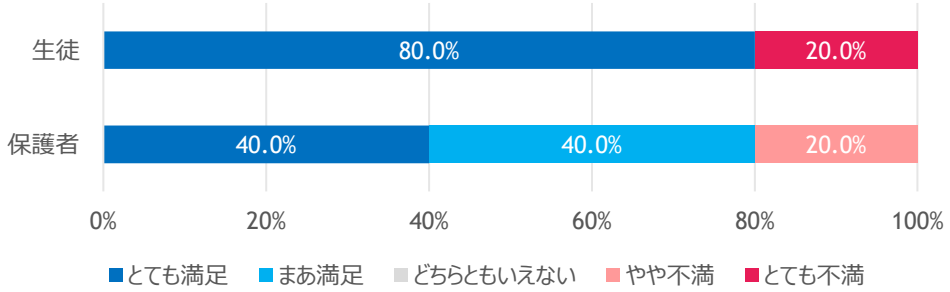
3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果

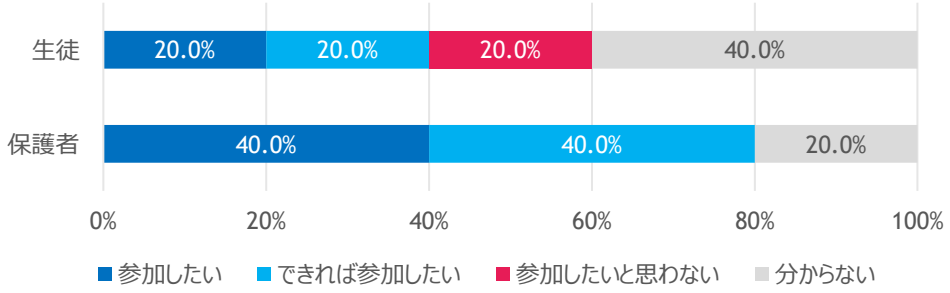
1 放課後プログラムの企画･試行：スポーツスクールの参加者満足度調査（集計･分析結果）

- 80%の生徒・保護者がスポーツスクールに対して満足している
- 本実証事業終了後の継続参加意図を持つ生徒は40%、保護者は80%とやや乖離があった
- 参加者の保護者によって表明されたスポーツスクールの適正月謝価格は1,667～2,500円

・トワイライトスクールと比較して適正価格が低い数値となっており、スポーツに対する費用負担意識の低さがうかがえる（P14）



スポーツスクールに対する満足度（参加生徒・保護者各5名）



スポーツスクールの継続意図（参加生徒･保護者各5名）

価格感度測定法によるスポーツスクールの適正月謝価格

		価格
最低品質保証価格	これ以上安くすると品質に疑いを持たれる価格ポイント	¥1,500
理想価格	消費者が望む理想価格ポイント	¥2,000
妥協価格	このサービスならこれくらいが妥当という価格ポイント	¥1,667
最高価格	これ以上高くすると誰も興味を示さない価格ポイント	¥2,500
受容価格帯（最低品質保証価格～最高価格）		¥1,500~2,500
適正価格帯（理想価格～妥協価格）		¥1,667~2,500

3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果

1 放課後プログラムの企画・試行：中学生ヒアリング調査（全5回）実施概要

次年度以降の放課後プログラムの充実と、部活動の地域移行をふまえた今後のクラブ事業の展開にあたり参考となるニーズや中学生が抱える課題の把握を目的に、ソシオ成岩の活動に参加する14名の中学生に対し、クラブスタッフが「部活動地域移行」をふまえ、部活動やソシオ成岩での活動、習い事についてヒアリングを5回に分けて行った。

調査日時・場所

第1回：2022年11月25日（金）16:30～17:30・クラブハウス「ソシオテラス」

第2回：2022年12月5日（月）16:30～17:30・クラブハウス「和室」

第3回：2023年1月4日（水）16:30～17:30・クラブハウス「会議室」

第4回：2023年1月10日（火）16:30～17:30・クラブハウス「会議室」

第5回：2023年1月10日（火）18:00～18:50・クラブハウス「会議室」

主なヒアリング項目

- 部活動が今後無くなった場合、やってみたい活動はどのような種目または内容か？
- 部活動や習い事による負担感はあるか？
- ソシオ成岩での活動について、満足度は？

対象者：中学生14名（詳細は後掲）



中学生ヒアリング調査の様子

3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果

1 放課後プログラムの企画・試行：中学生ヒアリング調査対象者のプロフィール

学年	所属中学校	所属中学での部活動	ソシオ成岩スポーツクラブでの参加プログラム（※）		実証事業への参加状況
中学1年生	成岩中	剣道部	中学生アシスタント	剣道スクール	不参加
	（半田市外）	硬式テニス部	中学生アシスタント	–	不参加
	成岩中	バスケットボール部	イデアスバスケットボール	–	トワイライトS
	成岩中	バスケットボール部	イデアスバスケットボール	陸上スクール	不参加
	成岩中	バスケットボール部	イデアスバスケットボール	イデアスチアリーディング	トワイライト・スポーツS
	（半田市内）	バスケットボール部	イデアスチアリーディング	–	トワイライトS
中学2年生	成岩中	卓球部	中学生アシスタント	卓球スクール	不参加
	成岩中	卓球部	中学生アシスタント	–	トワイライトS
	成岩中	吹奏楽部	中学生アシスタント	イデアス硬式テニス	スポーツS
	成岩中	柔道部	中学生アシスタント	–	トワイライトS
	成岩中	バスケットボール部	–	–	トワイライトS
	成岩中	バスケットボール部	イデアスバスケットボール	–	トワイライト・スポーツS
	成岩中	バスケットボール部	イデアスバスケットボール	–	トワイライト・スポーツS
中学3年生	成岩中	卓球部	中学生アシスタント	卓球スクール	不参加

※ソシオ成岩の「イデアス（競技名）」は各競技のプロコーチによる指導プログラム。
※中学生アシスタントは小学生対象プログラムの指導補助等の運営サイドの活動に参加するプログラム。

3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果

1 放課後プログラムの企画・試行：中学生ヒアリング調査結果から

中学生ヒアリング調査の主な回答は以下のとおり。

◆部活動が今後なくなった場合、やってみたい活動はどのような種目または内容か？

種目：料理・トワイライトスクール（学習）・英会話・ダンス・手芸・弓道など

内容：小学生と一緒に活動する・友達と過ごす時間に使いたい・社会に出た時に役立つ学び（パソコンスキルなど）・複数の活動に参加したい・気軽に身体を動かせる活動・性別での参加制限がない活動など

◆部活動や習い事による負担感はあるか？

睡眠時間が短い・食事をゆっくりとる時間がない・自分の時間が取れない・友達と遊ぶ時間がない・新型コロナウィルスの影響で部活動がなかったときは朝すっきり起きられた・習い事が19時～20時くらに終わると自分の時間も取りやすいなど

◆ソシオ成岩での活動について、満足度を教えてください。

比較的安価で活動に参加できる・中学生アシスタント活動は自分の将来やりたいことに繋がっている・中学生アシスタント活動は自分が小学生の頃お世話になったので恩返しをしたくて参加した・スポーツスクールは上達が早く感じられるなど

※中学生アシスタント活動…小学生らの学習や運動、創作活動の支援、遠足の引率補助など運営サイドの活動を通して行うキャリア学習活動

- ✓ 調査結果から、「部活動の地域移行後に求められるニーズ」や現在の中学生が抱える「課題」や「悩み」の傾向を把握することができた。
- ✓ 日常的に時間に追われ生活のなかでフラストレーションを抱えていることがうかがえた。
- ✓ 「放課後プログラム」へ求める志向も多様で個別性を有することが判った。次年度以降同プログラム展開に向け、選択肢を数多く設け、中学生の自主的な参加機会を促す、緩やかな環境を用意することが肝要となる。

3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果

2 学校施設開放の法的バリア：市教育委員会規則により営利目的使用が制限、禁止に

（実証にあたっての課題意識）
- 公立学校の諸施設を民間事業者が使用する場合、「学校教育上の支障のない限り」「社会教育その他公共のため」「もっぱら営利を目的をするための使用は許可しない」というような定型の用語で様々な法令や例規、またそれに依拠した使用規程にもとづき、施設の使用制限や条件が課せられる。
- 多様な社会教育の担い手が求められる中、どのような用語の定義、解釈により民間事業者の使用が制約や規制を受けるのか、その判断は裁量的で曖昧だという指摘もある。今後の社会教育環境の充実や展開加速のために、それらについて検討し、明確にすることによって不要な障壁を払拭したい。

プロジェクト協力者会議にて協議した主な内容は以下のとおり。
- 学校教育法、半田市学校管理規則、半田市学校施設開放規則、半田市学校施設開放規則、平成30年12月１日付け文部科学省総合教育政策局地域学習推進課事務連絡「社会教育法第23条の解釈の周知について」の内容を把握し、課題等を整理した。
- 特に学校施設の使用における各種法令や例規において、以下の用語の定義や解釈などについて議論した。
  - ◆ 学校教育上支障のない限り
  - ◆ 社会教育その他公共のため
  - ◆ もっぱら営利を目的をするための使用は許可しない
- 法令や例規で多用される「公共」「営利」という概念の定義や解釈、それに伴う行政現場における学校施設等の施設使用における運用の実態などについて協議した。



成岩中学校とクラブハウス

クラブハウス全景



3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果

2　学校施設開放の法的バリア：「営利」事業を含めた創造的な学校施設の使用について-「公共のため」と「営利」は対立概念なのか-

学校教育法第137条「の呪縛」
「学校教育上支障のない限り、学校には、社会教育に関する施設を附置し、又は学校の施設を社会教育その他公共のために、利用させることができる。」

半田市学校管理規則
（施設及び設備の使用）
第二十三条　校長は、学校の施設及び設備を社会教育その他公共のために一時使用させることができる。
2　前項の場合において、その使用が長期にわたり、又は異例に属するときは、あらかじめ教育委員会の承認を受けなければならない。
3　校長は、学校の施設及び設備の使用の状況について毎年度教育委員会に報告しなければならない。

半田市学校施設開放規則（→半田市学校施設開放要綱）
(使用の制限)
第十一条　学校施設開放が、次の事項に該当する場合は、その使用を許可しない。
一　特定の政治的活動のための使用
二　特定の宗教的活動のための使用
三　もつぱら営利を目的とするための使用

半田市学校体育施設開放規則
（使用の禁止）
第十二条　学校体育施設の開放が次の各号の一に該当する場合は、その使用を認めないものとする。
一　特定の政治的活動のための使用
二　特定の宗教的活動のための使用
三　もつぱら営利を目的とするための使用

○「公共のため」の活動は、「非営利」でなくてはならないという固定概念。（「公共」↔「営利」）
○「営利」法人の活動は、「公共のため」の活動に当たらないと画一的に整理。
○任意団体等の事業については収支計画書により収益状況をチェックし、その多寡により「公共のため」を現場の裁量で判断。
○上記の認識、現状により自治体では規則等が制定され「営利」事業への学校施設の使用は制限または禁止。
○学校施設のより広範な活用を促すには、「公共のため」についての概念の再整理が必要
○その方法として、自治体が「学校施設管理規則第二十三条の運用に関する要綱」等を策定し、「公共のため」の新しい定義（概念）を明示することもひとつ。

3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果

2　学校施設開放の法的バリア：「営利」事業を含めた創造的な学校施設の使用について-「公共のため」と「営利」は対立概念なのか-

今後、多様な民間事業者が公立学校施設を使用して社会教育事業を実施するために、例えば以下のような要綱等を設置し、定義や解釈を明確にすることで、使用への門戸を広げることができないか。

（例）

●●市学校管理規則第二十三条の運用に関する要綱（例）

　この要綱は、●●市学校管理規則第二十三条により、校長が学校施設及び設備を使用させる際の判断ならびに同条第二項により教育委員会が承認する際に原則とする考え方を示し、市立学校施設の有効な活用を促進し、市民の福祉向上に資するよう定めるものである。
〇「社会教育」とは、社会教育法第二条に定めるところとする。また、「その他公共のため」とは主体団体の営利、非営利に拠るものではなく、その使用によって行われる事業が著しく特定の者だけを対象にしたものではなく、広く不特定多数の市民に開かれたものであり、かつ市民の福祉の向上に資するものであるかを要件とする。

（説明）

「公共のため」の活動とは、非営利活動であるべきものと解釈されることが多々ある。現状では、この解釈に基づき、利用する者の人格形態の違いに着目し、非営利法人（公益法人）には施設使用を認め、営利法人には認めない、と判断されることになる。
　しかし、「公共のため」については、営利、非営利という法人の類型の違いでとらえるべきでなく、当該事業が広く不特定多数の公共の福祉に資するかどうかに着目して判断されるべきである。営利法人が実施している様々な公共事業、電気、ガス、公共交通等を見ても明らかなように、営利法人が社会の福祉向上に資する事業を担っている事例は枚挙にいとまがない。
　それにも拘わらず、学校教育行政による従来の運用において、営利法人が行う事業に公共性を認めない傾向があるのは、学校の設置者は非営利法人たる公共団体又は学校法人に限定されていることから、学校教育関係者が、一般社会の観念と異なり、過度に限定的に公共性を解釈してきたことにも一因があるのではないかと考えられる。
　なお、学校の施設開放等においては、人格を有しない地元有志等による団体に施設使用を認める場合がある。この事例については、非営利法人以外にも使用を認める、あるいは法人の営利、非営利という二元論の整理を超えた事例としてとらえることもできる。ただし、こうした地元有志等による団体は、事実上その構成員に限って便益を供する「クローズド」の団体であることも多く、既得権の弊害を指摘する声もある。
　以上のとおり、「公共」の概念及び学校施設開放に係る先例等を踏まえても、法人の類型によって判断するのではなく、当該事業が不特定多数市民を対象とした公益的な事業であり、かつ市民の公共の福祉の向上に資するという観点で判断することが望ましい自治体行政のあり様と考えられる。

3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果

3 学校管理下の範囲：学校による直帰指導解消には学校、保護者、事業者での共通認識、事業者の責任能力が必要

- 学校敷地内の社会体育施設で事業を行うソシオ成岩における「放課後プログラム」を実施した場合の帰宅時の安全管理責任の所在について検討した。
- 現行法令や制度下では、当該の活動（移動含む）が「学校の管理下」にあるとみなされれば、活動時の外傷障害等は「災害共済給付」で補償されることとなる。
- 「学校の管理外」とみなされれば、参加生徒には「スポーツ安全保険」等、加えて事業者には任意加入の保険で対応することが求められる。　（次ページ参照）
- なお、本実証では別掲の通り、保護者の同意を要件とし、責任の所在がソシオ成岩に移ることを明確にすることで、学校は直帰義務の指導を免除し、学校から同プログラムへの直行を容認した。

「独立行政法人日本スポーツ振興センター災害共済給付の規程」で定める「学校管理下となる範囲」

学校の管理下となる場合	例
1. 学校が編成した教育課程に基づく授業を受けている場合（保育所等における保育中を含みます。	・各教科（科目）、道徳、自立活動、総合的な学習の時間、幼稚園における保育中 ・特別活動中（児童・生徒・学生会活動、学級活動、ホームルーム、クラブ活動、儀式、学芸会、運動会、遠足、修学旅行、大掃除など）
2. 学校の教育計画に基づく課外指導を受けている場合	部活動、林間学校、臨海学校、夏休みの水泳指導、生徒指導、進路指導など
3. 休憩時間に学校にある場合、その他校長の指示又は承認に基づいて学校にある場合	
4. 通常の経路及び方法により通学する場合（保育所等への登園・降園を含みます。）	登校(登園)中、下校（降園）中
5. 学校外で授業等が行われるとき、その場所、集合・解散場所と住居・寄宿舎との間の合理的な経路、方法による往復中	鉄道の駅で集合、解散が行われる場合の駅と住居との間の往復中など
6. 学校の寄宿舎にあるとき	

ソシオ成岩スポーツクラブ（学校敷地内クラブハウス）での活動を前提とした安全管理責任の所在の整理

【平日（学校教育活動があるケース】

※本資料はJSCの公開情報等に基づき事業者が作成したものです。

	授業の終了（終業）まで	クラブハウス（学校敷地内）への校舎からの移動中	クラブハウス（学校敷地内）に到着後～活動中	クラブハウス（学校敷地内）での活動後、帰宅まで
学校管理下/管理下外　※１	学校の管理下	学校の管理下	学校の管理下外	学校の管理下外
補償制度	災害共済給付	災害共済給付	スポーツ安全保険等	スポーツ安全保険等
＜参考＞			学校安全Web「よくあるご質問」（地域のクラブチームでのけが）	独立行政法人日本スポーツ振興センター災害共済給付の基準に関する規程「学校の管理下の範囲」（施行令第5条第2項第4号関係）

【土日祝日（学校教育活動がないケース】

	土日祝日のため授業なし	自宅からクラブハウス（学校敷地内）への移動中	クラブハウス（学校敷地内）に到着後～活動中	クラブハウス（学校敷地内）での活動後、帰宅まで
学校管理下/管理下外　※１	―	学校の管理下外	学校の管理下外	学校の管理下外
補償制度	―	スポーツ安全保険等	スポーツ安全保険等	スポーツ安全保険等

✓　災害共済給付の対象となるかどうかは、活動の場所の如何に依らず、学校の管理下か否かが判断基準となる。よって、地域クラブでの活動が、移動を含め、学校の管理下であるかどうかについての「学校長の判断」によって変わると考えられる。（※１関連）

・本事業における活動が災害共済給付対象外であることは明確であるため、事業者としてソシオ成岩は細心のリスクマネジメントを図った。
・いっぽう、「学校部活動及び新たな地域クラブ活動の在り方等に関する総合的なガイドライン」（令和4年12月）では、「地域クラブ等は、学校の教育課程外の活動として、社会教育法上の「社会教育」（カッコ内略）の一環としてとらえることができ、（略）」とされているが、従来の学校部活動同様に、**教育課程外ではあるが学校教育活動の一環（学校管理下）にて行われるものなのか、ソシオ成岩等が行うような学校教育活動外の一般的な「社会教育」とするものなのか、同ガイドライン全体としては不明瞭であり、**安全管理責任の所在が曖昧になることが危惧される。
・現行の学習指導要領との関係性によるものと考えられるが、早期に「地域クラブ」は「学校管理下外」と明示する必要がある。

3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果

4 経済格差への対処：「地域の子どもは、地域で育てる」-ソシオ成岩の共助-

（実証にあたっての課題意識）

- ソシオ成岩では、既に下記の通り「会費扶助制度」を設け、ソシオ会員が持ち寄る協賛会費を財源として、経済的な格差への対応策を講じてきた。しかしながら、今後「部活動地域移行」が全国展開され、一定数の潜在的な対象者が見込まれることから、行政などとも連携した恒久的な財源措置の検討も視野に入れる必要がある。そこで、ソシオ成岩の既存制度の把握と今後部活動の地域移行に伴い抑えられる経費（特殊業務手当等）を財源として活用し、期待される新たな仕組みについて検討することとした。

「部活動地域移行」をふまえ、ソシオ成岩での経済支援策の現況把握と、今後、求められる恒久的な財源措置をもとにした新たな経済支援制度の検討を行った。

（1）当法人における「扶助制度」について

- 現行の会員資格制度において、小中学生が「家族」もしくは「親子」でソシオ会員へ入会するにあたり、以下の「会員資格規定第6条」に該当する場合に、ソシオ会費を「扶助」し、経済的な格差への対応に取り組んでいる。

  ①生活保護法第6条第2項の規定による要保護者。

  ②市町村教育委員会が就学援助費事務取扱要綱等によって認定した準要保護者。

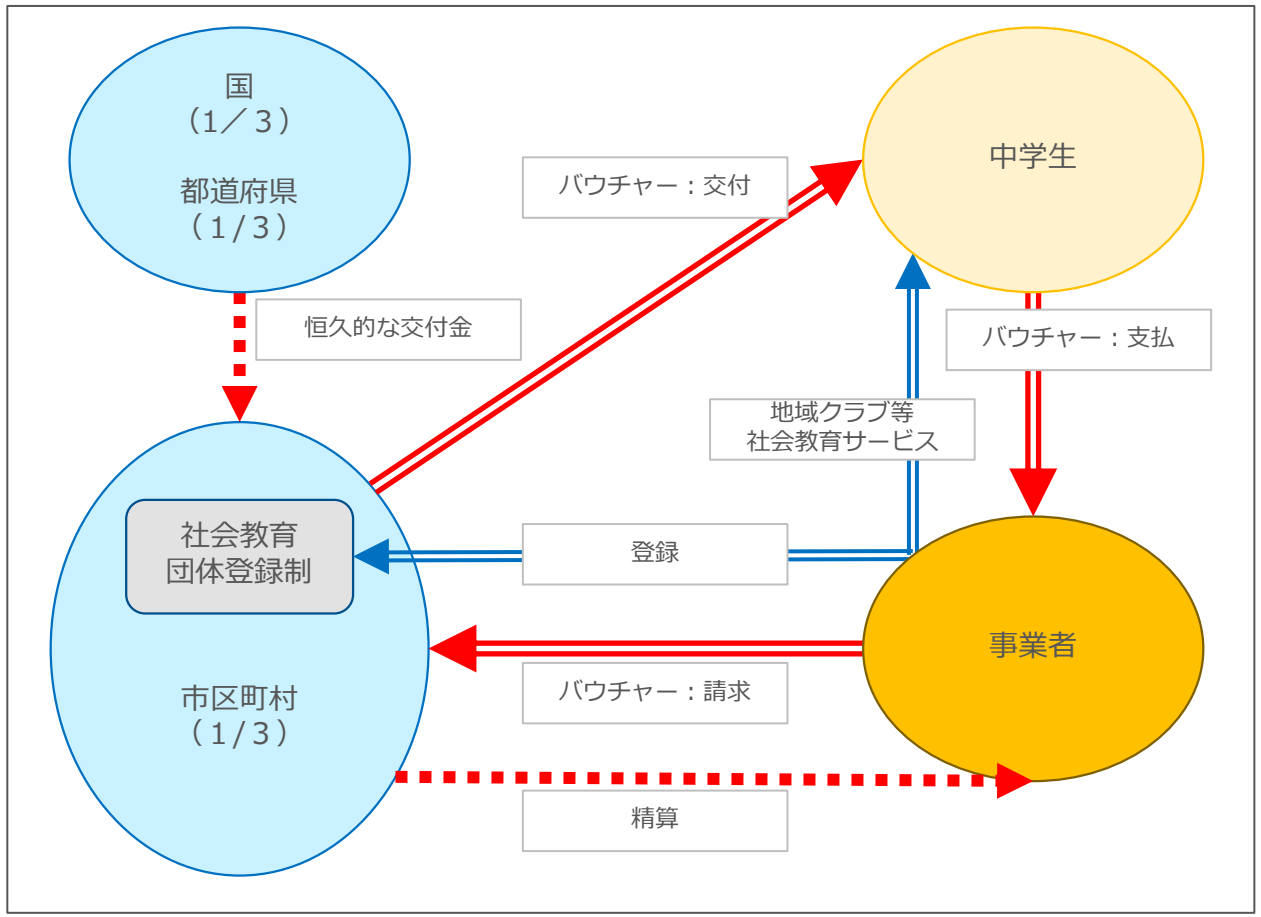
  ③その他理事会において前項①②に準ずるとみとめられた者。

- 現状、年間50万円程度の扶助を行っている（小中学生ソシオ会員の5%）。なお、半田市全体では、該当する児童生徒は、全体の1割程度とされる（生活保護世帯数は2020年（令和2年）4月1日で6.1%（保護率）で595世帯、生活保護者数731人）。

3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果

4 経済格差への対処：「社会で学ぶ中学生応援バウチャー（仮称）」-事業者の質の向上を促す中学生の社会活動恒久支援制度-



（2）恒久財源措置による公的支援制度の検討

【イメージ】
- 市区町村は、国、都道府県の補助を活用して中学生一人当たり@10,000／年程度のバウチャーを発行。
- 市区町村は「社会教育団体登録制」を制定し、一定の要件の下「地域クラブ等社会教育」事業者を登録
- 中学生は登録事業者による事業への参加の対価としてバウチャーを活用して支払い
- 登録事業者は、市区町村へ経費を請求、精算。
- 参加者はサービスの質と価格により事業者を吟味。市場の原理によりサービスの質、価格の競争を促進。

【例示：半田市でのシミュレーション】
- 中学生数3,300名×@10,000≒33,000,000円
- 財源割合（国:11,000,000・県:11,000,000・市11,000,000）
- 半田市における特殊業務手当の受給総額約21,000,000円（令和元年度）
- ほかに必要経費として、事務委託料、市職員超勤手当等

3. 実証内容とその成果

c.実証から得られた示唆

1 放課後活動プログラムの企画・試行

- 学校から直行できるワンストップ型のプログラムの実施により、中学生の生活にゆとりや多様性が生まれる可能性が示された。
- ワンストップ型のメリットを最大化するには、最終下校時刻とプログラム開始時間の調整、プログラムで使用する用具の携行許可など学校・保護者・事業者間での協議、調整が不可欠である。また、責任体制、ガバナンスの確立が必須である。
- 地域クラブ等の活動内容が、単なる従来の部活動の移し替えでは、中学生の潜在的なニーズには応えられない。

2 学校施設開放の法的バリア

- 地域クラブ等中学生の社会的活動を推進するためには、営利団体を含む多様な主体が行政財産である学校施設を活用できるよう規制の緩和と自治体行政のマインドチェンジが必要である。
- 学校施設の営利事業への使用制限等は教育委員会規則の規定による。営利性の判断の実情は裁量的な面がある。
- 国には関連法規の解釈に関する通知文の発出など、自治体での規制緩和が促進されるような働きかけが求められる。

3 学校管理下の範囲（責任の所在）

- 学校施設で行われた活動でも、校長の管理下にある学校教育活動でなければ、災害共済給付制度は適用されない。つまり、制度が適用されるかは、活動場所の問題ではなく、活動主体の問題である。
- 学校教育活動に接続して地域クラブ等がなされる場合は、明確に線引きをし、自治体・学校・保護者・事業者が共通理解のうえで、責任の所在を明確にし、リスクマネジメントすることが特に重要である。

3. 実証内容とその成果
c.実証から得られた示唆

4 経済格差への対処（恵まれない家庭への手当）

- 地域クラブ等においては、クラブへの社会的信頼の醸成という観点からも共助・共済制度の確立に努めることが肝要。
- 中学生年代対象の子育て支援施策、子どもの社会での学び推進という観点からの国レベルの支援策が期待される。
- 支援策としては、これまでの学校部活動に使われていた財源（特殊業務手当等）も活用し、事業者に質的向上を促す制度（バウチャー制度など）の整備が求められる。また、コロナ禍の施策により自治体にそのノウハウがある。

実証事業全体を通して

- 今年度は、事業の契約締結時期が10月半ばとなり、十分な実証期間が確保できなかった。次年度も実証を継続して、部活動の地域移行がもたらす中学生の生活変化の可能性と、その意義について検証していきたい。
- 「教員の働き方改革」という観点から地域移行を進める際に、これまでの部活動に準ずる活動を学校外主体がそのまま担うことにとどまるのであれば、生徒の志向には必ずしも沿えないばかりか、数年後には、従来の部活動体制に戻そうとする声が保護者や一部教員からあがることになるのではないかと危惧される。
- ソシオ成岩としては、「地域×スポーツクラブ産業研究会」最終報告書の考える、「地域移行の、その先」にある「未来のブカツ」の姿を引き続き追求していきたい。

3. 実証内容とその成果

d.その他活動に関する報告

プロジェクト協力者会議の実施

	日時	内容	主な意見
第1回	2022年10月29日（土） 10：00-11：30	・プロジェクト協力者会議の設置 ・本プロジェクトの趣旨説明	・ソシオ成岩の実績の上に立ち、休日の地域移行のその先を検証したい。 ・教員の意識も変化し、部活動へのこだわりはかなり減少している。
第2回	2022年12月10日（土） 10：00-11：30	・営利事業に係る学校施設使用の制度的現状 ・災害共済給付制度の下校時の安全管理責任 ・「放課後プログラム（案）」と一部実証方法	・営利事業者が学校施設を使う場合、一律的に「社会教育その他公共のため」という規定に抵触すると判断されているのが実情。 ・災害共済給付の対象となるかは学校教育活動か否か、「校長の判断」による。
第3回	2023年1月28日（土） 10：00-11：30	・営利事業を含む学校施設使用の開放方策 ・経済的な格差解消のための支援策 ・「放課後プログラム（案）」の実証現況と考察	・学校施設を営利活動に開放するには教委規則の解釈要綱の設置等で対応可能。 ・社会教育の充実を図るためにも恒久的な支援制度が必要。その際サービス提供側への経費補助ではなく、参加者へのバウチャー支給が有効。 ・部活動と同様な休日の地域クラブには中学生の参加意欲は5割に満たない。
編集会議	2023年2月12日（日） 13：00-15：00	・成果報告書の編集	・放課後プログラムが中学生の家庭生活に多様性をもたらす可能性がみられた。 ・大阪市では、市単で社会教育一般に対するバウチャー制度が導入されている。 ・学校関係者、自治体担当者、クラブ関係者を主な対象とする報告書にしたい。

【委員属性】

中学校長
スポーツプランニング・プロデューサー
半田市教育委員会スポーツ課長
（独）日本スポーツ振興センター（JSC）
学識経験者（健康マネジメント論）
中学生ソシオ代表（成岩中3年）
学識経験者（教育社会論）
学識経験者（スポーツ政策論）
半田市教育委員会学校教育課長

【オブザーバー】

愛知県教育委員会保健体育課担当課長
半田市議会議員（文教厚生委員）

【事業者】

ソシオ成岩スポーツクラブ



プロジェクト協力者会議の様子

3. 実証内容とその成果

d.その他活動に関する報告

半田市提供「部活動改革に向けてのアンケート調査」（児童生徒・保護者）より

- 調査は2022年10月21日から11月25日までの期間で、半田市教育委員会により、半田市立の小中学校に在籍する小学5年生から中学3年生とそれらの全ての世帯を対象に実施された。
- 回答状況は児童生徒（対象者5,324名・回答者3,825名・回答率72%）保護者（対象者5,002名・回答者2,648名・回答率53%）
- **本調査から「土日祝日の地域での活動参加への参加意向」に児童生徒と保護者の乖離が明らかになり、今後のソシオ成岩が実施する放課後プログラムや土日祝日事業の貴重なマーケティングデータとなった。**

- 「児童生徒」の52%は、「土日祝日の地域でのスポーツ活動や文化活動への参加」を希望しておらず、その理由（複数回答）も「休養したい（のんびりしたい）」「趣味や好きなことをする時間に使いたい」などであり、「部活動の地域移行による受け皿づくり」を念頭に置いた施策とのギャップがある。
- 参加意思がある児童生徒を対象に「土日祝日の地域でのスポーツ活動・文化活動に望むこと」に回答した児童生徒でも、その志向は「趣味程度に楽しく活動したい」、土日祝日の活動頻度も「月に4～5日（毎週1日程度）」と回答する割合が48%となった。土日の活動を望む児童生徒の中でも温度差があり、これまでの部活動ような画一的なプログラムに対するニーズは高くない。
- 保護者対象の調査では「土日祝日の地域でのスポーツ活動や文化活動への生徒の参加」を86%が希望しており、生徒と保護者間の大きな意識のギャップが感じられる。
- 「土日祝日の地域でのスポーツ活動・文化活動」への月額の受益者負担（個人で準備する服装や道具、材料等は別）について、1,000円（25%）、2,000円（27%）、3,000円（25%）と3分されている。

3. 実証内容とその成果

d.その他活動に関する報告

半田市立成岩中学校における「今後の部活動及び放課後の活動の在り方」の検討・協議状況

- 今後、部活動が平日のみになる方向で検討が進められていることを背景に、成岩中学校における部活動および放課後の活動の在り方についての検討と見直しが開始された。
- ソシオ成岩の「放課後プログラム」の実証にあたり、意見交換や進捗共有を図り、「部活動の地域移行」を展望しながら同校の部活動改革を推進している。

- 半田市では、令和6年度以降に部活動が平日のみになるとの大筋の方向で検討が進められていることを背景に、成岩中学校における部活動および放課後の活動の在り方についての検討と見直しが開始された。
- 同校内に部活動検討委員会が設置され、ソシオ成岩との意見交換が行われた。
- 2022年12月20日の部活動検討委員会及び2023年2月2日の新入生説明会において、ソシオ成岩関係者がクラブの経緯、活動の現状についての説明を行った。
- 本委託事業の実証期間に試行する別掲「放課後活動プログラム」へ生徒が下校せずに直接参加することが、保護者の同意を条件に校長により容認されている。
- 企画委員会や職員会などで「今後の放課後の在り方」についての検討が行われ、「部活動及び放課後の活動の在り方」について同校としての方針案をまとめつつある。

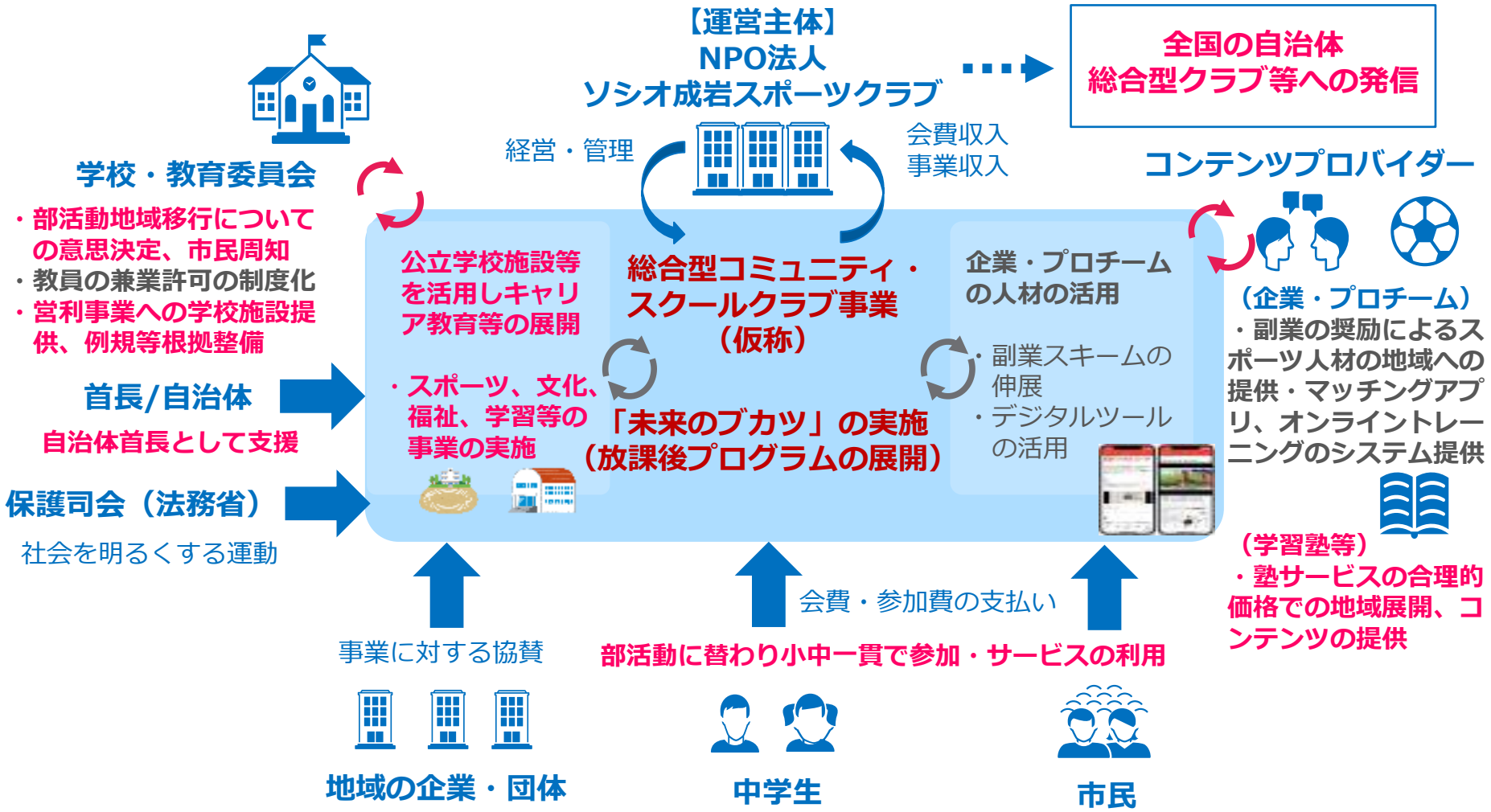


成岩中学校部活動検討委員会の様子

4. 今後の目指す姿

a.本実証を踏まえた目指す姿：

「新しい放課後」の事業主体「総合型コミュニティ・スクールクラブ」（※）



将来的にゴールとする姿

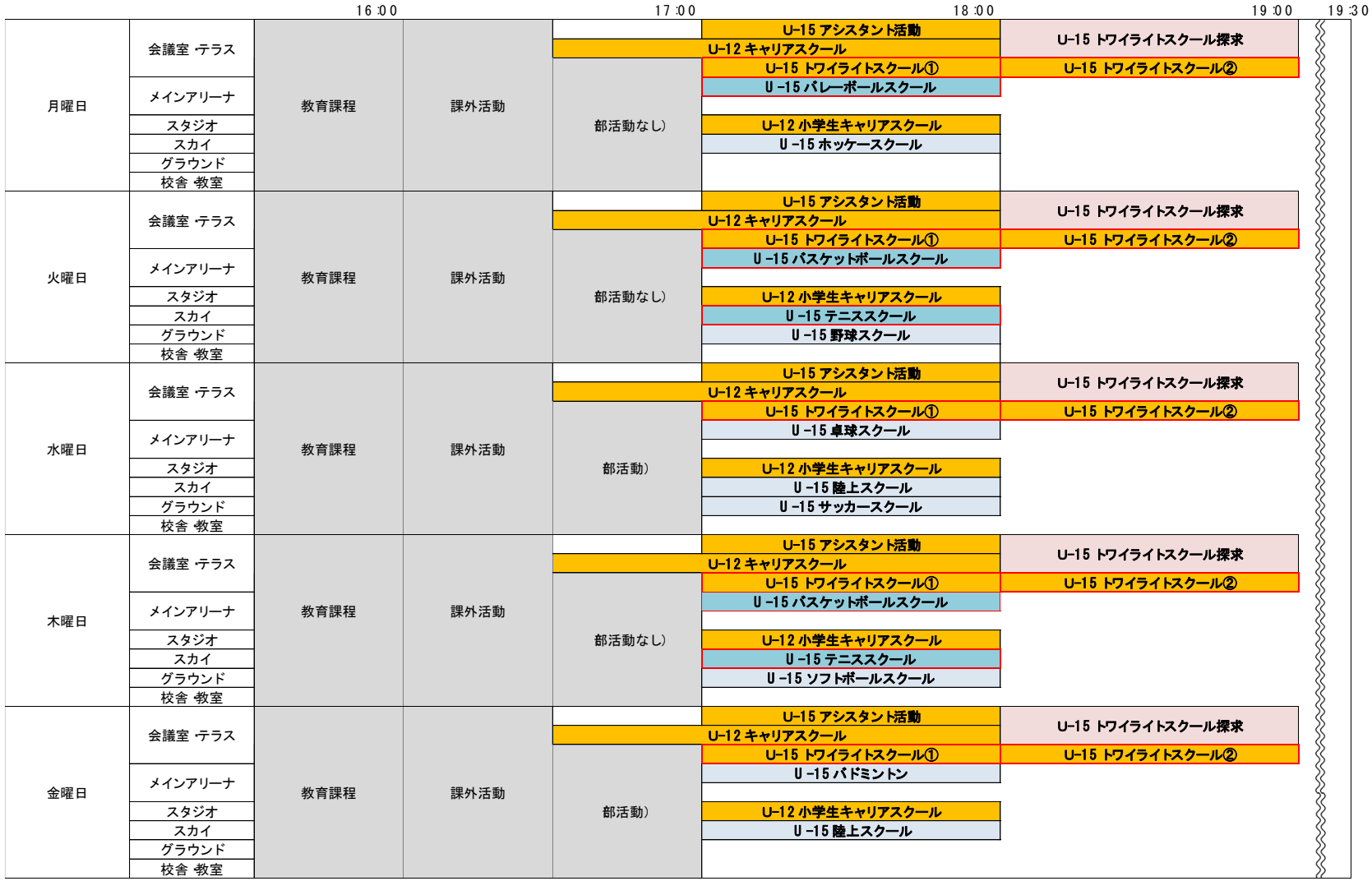
①放課後及び休日に公立学校施設等を拠点として活用し、地域の小中学生がスポーツ、文化、学習など多様な活動を選択して参加できる環境がある街。

②事業主体として「①の環境を安定的に提供するクラブ※」の経営を市民がソシオとして持続的に支える街。

左図の「ピンク字」は、本実証事業での取り組み事項や内容

4. 今後の目指す姿

a.本実証を踏まえた目指す姿：「新しい放課後ビジョン」総合プログラム（授業日）想定案



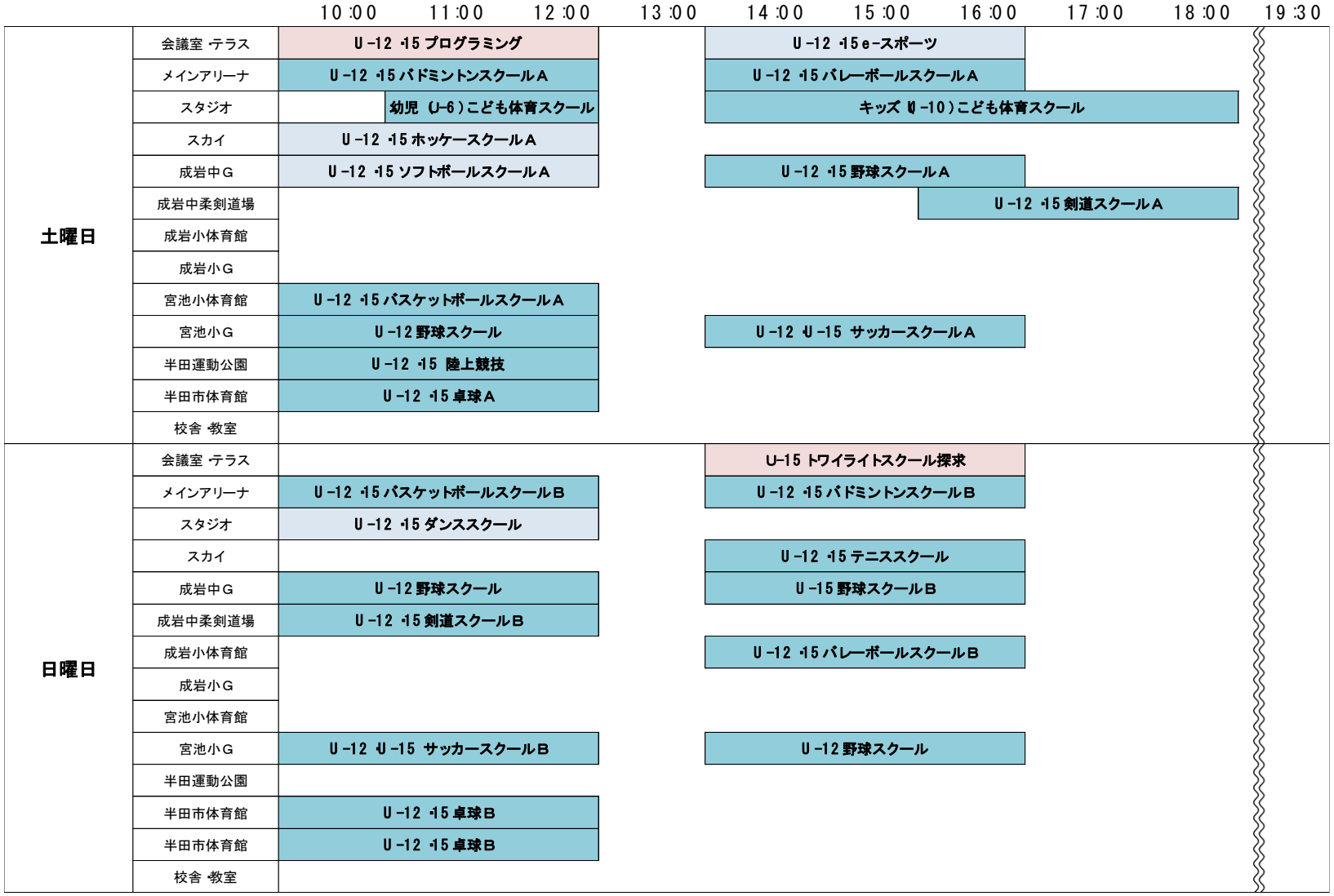
【2023年度からの放課後プログラムの展開】

本年度の実証事業の実績を元に、以下の放課後プログラムを順次展開する。

- 平日の17時～18時、18時～19時の2コマのトワイライトスクール（学習支援プログラム）を実施、また中学生のボランティア活動や探究プログラムも順次実施予定
- 平日の17時～18時U15のスポーツプログラムを増設し、平日の部活動の地域移行も想定した事業展開を計画
- 中学生の放課後、家庭での生活にゆとりをもたらす「放課後プログラム」は19時までに終了。「放課後プログラム」による生活変化を随時検証

4. 今後の目指す姿

a.本実証を踏まえた目指す姿：「新しい放課後ビジョン」総合プログラム（土日・祝日）想定案



【2023年度からの放課後プログラムの新設と充実】

本年度の実証事業の実績を元に、以下の放課後プログラムを展開する。

- 「地域クラブ」に該当するプログラムは従前から「街のブカツ支援事業」においてスポーツスクールとして実施
- 今後は、他機関と連携してプログラミング、探究的学習講座といった学習系プログラムの新設、展開に着手
- 「地域クラブ」に該当するスクール事業は、原則としてU-12、U-15が一緒に活動するものとして実施
- 平日プログラムと休日プログラムを合せて「放課後プログラム」とし、柔軟で多様な選択肢として提供

4. 今後の目指す姿

b.目指す姿に向けたロードマップ

◎は既定方針

	2023（令和5）年度	2024（令和6）年度	2025（令和7）年度	2026（令和8）年度
事業者 ソシオ成岩SC	・「新しい放課後」プログラムの試行の拡大 ・近隣校区への活動協力の検討 ・学校施設の民間事業者利用への規制緩和や、部活動移行を見据えた恒久的な経済支援について関係機関に働きかけ。		・「総合型コミュニティ・スクールクラブ」として事業を展開 ・自治体、学校、企業、学習塾、プロチーム、地域団体など多様なステークホルダーと連携拡大（「放課後プログラム」の試行錯誤から本格展開へ） ・全国への発信・普及　　アドバイザリー事業	
自治体 （愛知県・半田市）	・部活動地域移行へ向けたガイドライン検討◎ ・学校施設使用に関する規則等の見直し◎ ・地域移行について市民への啓発◎		・中学校体育連盟の改革始動、中学校総体参加への門戸開放（県） ・教員への継続的な意識改革研修の実施（県） ・半田市新ガイドラインの運用開始（9月）◎	
学校 （成岩中）	・下校時刻の繰り上げ（17時30分→17時に）◎ ・保護者への部活動地域移行についての説明　◎ ・「放課後プログラム」の推進に係る連携・協力・調整の継続的な実施		・土曜日、日曜日の部活動休止（9月）◎	
協力企業 協力大学 保護司会	・企業人材の副業・兼業による促進方策の研究 ・大学との協働によるプログラムやサービスの創造 ・保護司会など法務省更生保護関係団体との明るい社会づくりの理念に基づく協働の研究			

4. 今後の目指す姿
c. 事業収支計画（関係分：令和5年度想定）

費用（合計2,376,000円）		売上（合計2,520,000円）	
講師・指導者謝金 ①トワイライトスクール （@3,000×1人×10コマ×4週×12ヶ月） ②スポーツスクール （@3,000×1人×5回×4週×12ヶ月）	¥2,160,000	参加費収入 ①トワイライトスクール参加費 （1コマ定員8名） （月謝1コマあたり） （@3,500×6人×10コマ×12ヶ月） ②スポーツスクール（フリー）	￥2,520,000
管理費（上記経費の10%）　￥216,000	¥216,000		

売上ー費用　￥144、000

5．Appendix／付録

1 「放課後活動プログラム」関連

（放課後プログラムアンケート調査）

- 新しい放課後プログラムがもたらす中学生の生活変化とその影響、効果に関する調査「実施概要」
- 新しい放課後プログラムがもたらす中学生の生活変化とその影響、効果に関する調査「参加者（中学生）用」
- 新しい放課後プログラムがもたらす中学生の生活変化とその影響、効果に関する調査「保護者用」

（価格感度測定法）

- Van Westendorp PH. NSS price sensitivity meter (PSM): A new approach to study consumer perception of prices. Proceedings of the 29th ESOMAR Congress. 1976:139-67.
- 岸邦宏, 内田賢悦, 佐藤馨一. 航空運賃に対する利用者の価格感度に関する研究. 土木計画学研究・論文集. 1999;16:187-94.

（中学生ヒアリング調査まとめ：第1回から第5回）

（「新しい放課後ビジョン」総合プログラム（週末）想定案）

- 「新しい放課後ビジョン」総合プログラム（授業日）想定段階
- 「新しい放課後ビジョン」総合プログラム（週末）想定段階

（半田市教育委員会「部活動改革に向けてのアンケート調査（児童生徒・保護者））

5. Appendix／付録

2 「学校施設開放の法的バリア」関連

（法令等）

- 学校教育法、社会教育法、スポーツ基本法
- 学習指導要領

（例規）

- 半田市学校管理規則
- 半田市学校施設開放規則、半田市学校体育施設開放規則

（その他）

- 平成30年12月１日付け事務連絡「社会教育法第23条1項の解釈の周知について」（文部科学省総合教育政策局地域学習推進課）

3 「学校管理下の範囲（責任の所在）」関連

（災害共済給付事業）

- 独立行政法人日本スポーツ振興センター災害共済給付の基準に関する規程「学校の管理下となる範囲」
- ソシオ成岩スポーツクラブ（学校地内クラブハウス）での活動を前提とした安全管理責任の所在の整理イメージ（案）

（スポーツ安全保険）

- スポーツ安全保険について（https://www.sportsanzen.org/hoken/）
- 「加入できる団体・グループ」「3つの補償」「掛金・補償」の概要（https://www.sportsanzen.org/hoken/）

5. Appendix／付録

4 「経済格差への対処」関連

（その他）

- 大阪市塾代助成事業（所管部局：大阪市こども青少年局企画部青少年課こども育成事業グループ）
  （ https://www.city.osaka.lg.jp/kodomo/page/0000212697.html）
- 「大阪市塾代助成事業」専用ホームページ（https://www.juku-osaka.com/）
- 大阪市塾代助成事業実施要綱（2023年2月1日）
  （https://www.city.osaka.lg.jp/kodomo/page/0000566033.html）
- ソシオ成岩スポーツクラブ「会員資格規定」



スポーツデータバンク株式会社

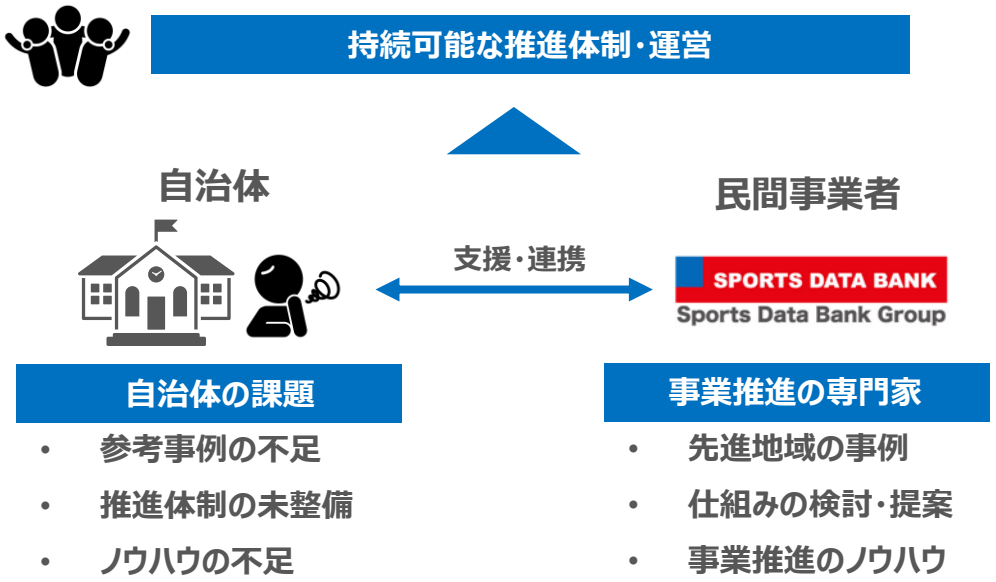
＜結果報告書＞
企業・チーム等とのパートナーシップによる新たな受け皿の創設と持続的な運営手法の調査事業

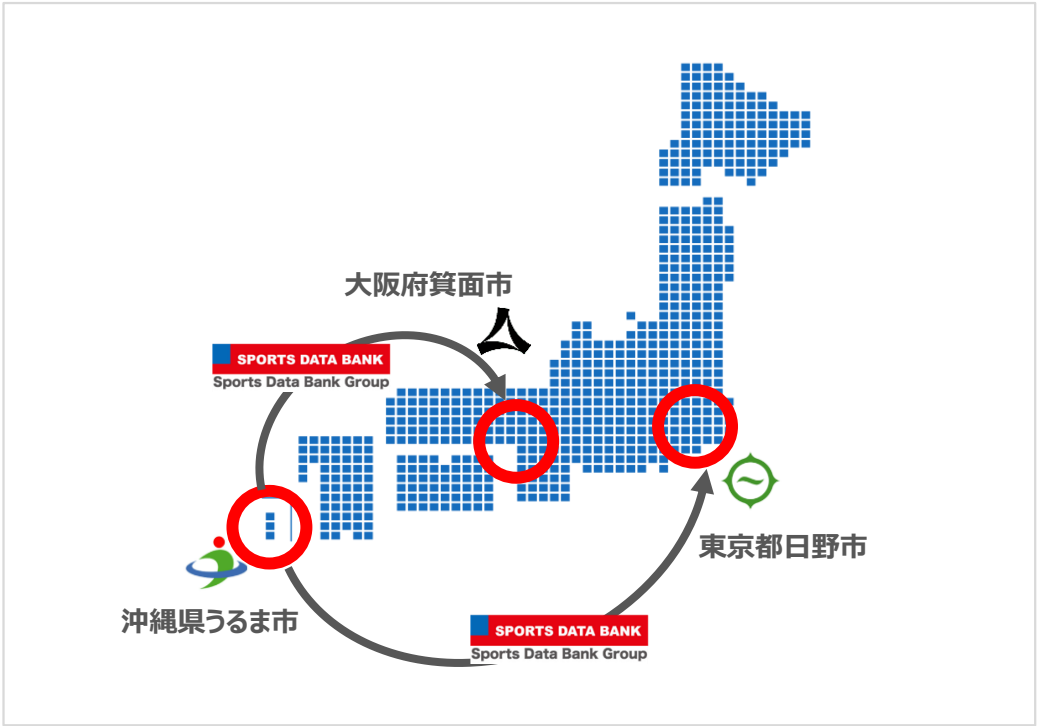
スポーツデータバンク株式会社

はじめに
事業目的

民間事業者のノウハウ展開による課題解決

現在、多くの自治体で学校部活動の地域移行に関する議論や検討が行われており、その多くは教育委員会を中心とした取り組みとなっている。本事業では、民間事業者である当社（当社グループ）が沖縄県うるま市等の自治体と連携して取組む、地域における持続的可能なスポーツ環境の構築・スポーツビジネスの創出に向けたアプローチ手法（庁内連携の強化・地域ステークホルダーとの連携強化等）が、環境が異なる他地域においても展開が可能であるか調査・検証を行うものである。





目次

■東京都日野市

1. 目指す姿
2. 本実証で実証する課題とそのポイント
3. 実証内容とその成果
    a. 実証の概要
    b. 課題ごとの取組結果
    c. 実証から得られた示唆※箕面市とまとめて記載

■大阪府箕面市

1. 目指す姿
2. 本実証で実証する課題とそのポイント
3. 実証内容とその成果
    a. 実証の概要
    b. 課題ごとの取組結果
    c. 実証から得られた示唆

■東京都日野市/大阪府箕面市

4. 今後の目指す姿
    a. 本実証を踏まえた目指す姿
    b. 目指す姿に向けたロードマップ
    c. 事業収支計画

東京都日野市

＜結果報告書＞
企業・チーム等とのパートナーシップによる新たな受け皿の創設と持続的な運営手法の調査事業

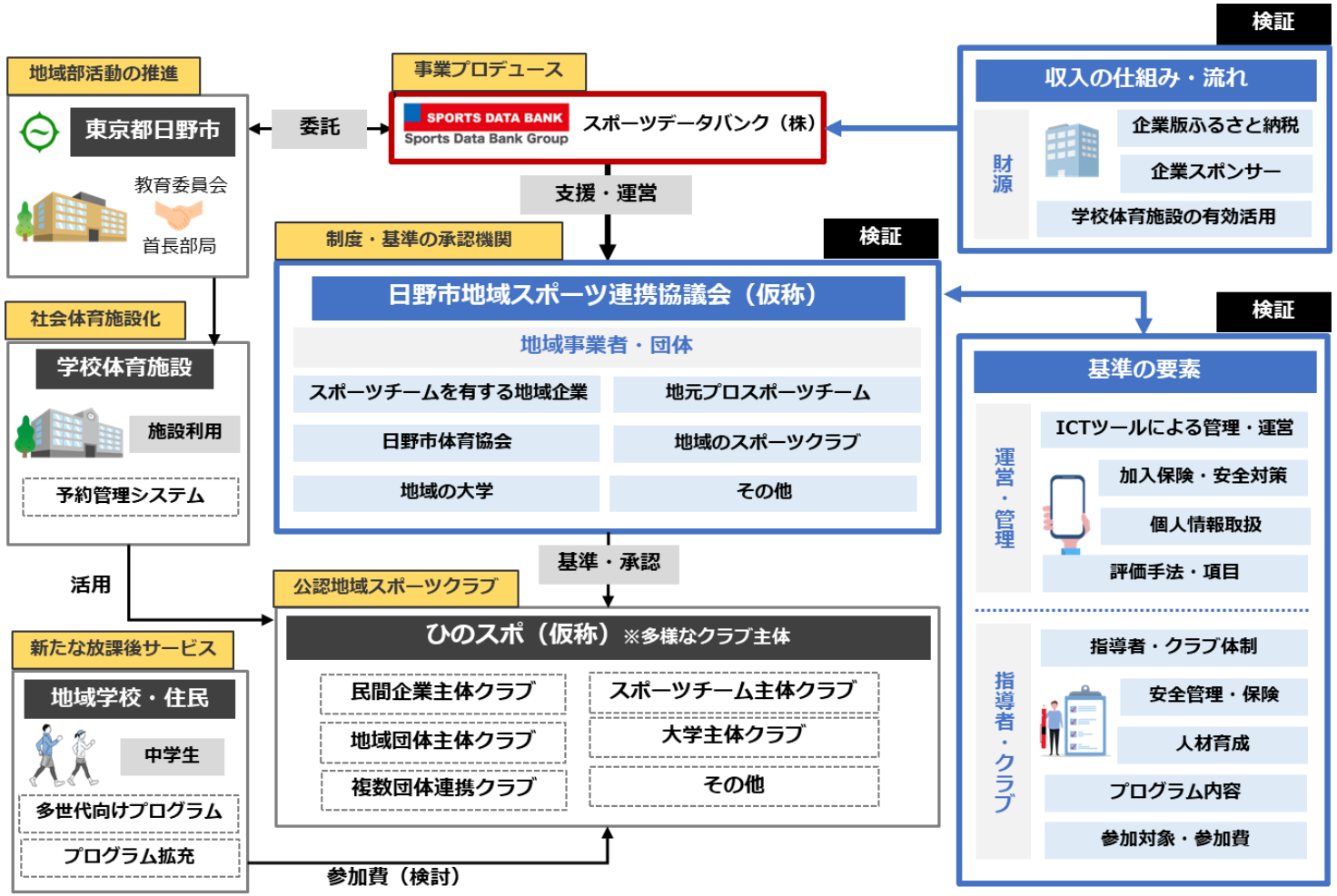
1. 目指す地域移行の姿
a. 目指す姿

東京都日野市

東京都日野市の特徴

日野市教育委員会では、2019年度より『教員の負担軽減』を目的とした、部活動の課題把握、支援人材・地域企業とのネットワーク形成及び配置を実施。2020年度以降は、地域企業等との連携・融合による持続可能な新しいスポーツ環境の構築を目指した取り組みを行っている。

地域企業・チーム等と連携した『協議会』を中心に、持続的可能な基準や収益事業等の検討を行い、うるま市モデルの展開を目指す。



1. 目指す地域移行の姿
b. 各ステークホルダーの役割

東京都日野市

日野市教育委員会/日野市	● **ビジョンの検討と決定** ① 庁内連携体制の構築（教育委員会・首長部局） ② 条例・規則の整理及び改正等の手続き（学校体育施設の活用・教員の兼業兼職） ③ 当社（スポーツデータバンク）と連携したビジョン・ロードマップの作成
地域企業・団体	● **日野市地域スポーツ連携協議会への参画と連携** ① 学校部活動の受け皿となる『ひのスポ』の実施に係るプログラム・人材・場所などの提供と体制構築とクラブ運営 ② 持続的な運営を行うための収益・収入を得るための事業の実施 ③ 協議会及び『ひのスポ』の活動への協力
学校・生徒	● **『ひのスポ』への参加及び実施協力** ① 学校部活動に代わる新たな地域スポーツ『ひのスポ』を新たなスポーツ実施環境として参加 ② 教員・保護者・生徒への周知 ③ 活動拠点となる学校体育施設の確保と備品・鍵など併用許可
日野市地域スポーツ連携協議会	● **部活動地域移行を推進するための基準の承認** ① 持続可能な取組みを行うための検討と連携体制の構築 ② 行政主導から民間主導への移行（将来的な法人化・自走自立）を目指すための検討 ③ 各ステークホルダーの課題解決と運営を行うための事業等の立案・サポート
当社（スポーツデータバンク）	● **事業全体の取りまとめと推進** ① 日野市（教育委員会）・協議会の取りまとめと事業全体の進捗管理及び推進（事業プロデュース） ② 各種事業・運用に係るノウハウの提供（うるま市モデルの展開・連携事業者の活用など） ③ 持続可能な運営を行うための地域コーディネーター・プロデューサーの発掘と育成

2. 本実証で実証する課題とそのポイント

東京都日野市

解決すべき課題

指導者・受け皿	指導者の確保	● 地域企業・団体の連携強化が必要だが、企業・団体側との具体的連携を進める機関が必要 ● 教員の兼業兼職による指導員確保に必要な制度構築が進んでいない（※）
	質・安全管理	● 地域部活動を運営するための基準が不明確 ● 指導資格・研修制度が統一されていない
	運営	● 指導・運営管理を効率的に実施するためのICTツールの導入が必要（※）
	受け皿	● 地域移行を推進する適正なクラブ数の整理・受け皿の確保・準備が進んでいない ● 既存市民団体・民間事業者との棲み分けや折り合いをつける必要がある
収益	学校体育施設	● 地域移行を含めた収益事業としてのスポーツクラブの活用での施設利用制度の見直しが必要 ● 学校体育施設のICT管理による効率的運用の検討が必要（※）
	受益者負担	● 受益者負担の実現可能性（見込みと制度）
	外部資金	● 企業版ふるさと納税・企業協賛などの検討が進んでいない（外部資金を獲得するための仕組みと制度）

※ 本実証にて扱わないポイントは下線で記載

実証ポイント（概要）

検証①体制の構築：どのようにして指導者･受け皿を確保するのか？

- 協議会の設立によって地域移行の推進は図ることが可能か？
- 地域における適正なスポーツクラブの在り方をどのように構築するか？
- 地域企業･団体との連携によって十分な指導者の確保が可能であるか？

検証②運営の効率化：どのように効率的かつ効果的な運営･管理を実施するのか？

- スポーツクラブ･指導者が地域移行の受け皿となる資格や基準、評価制度をどのように構築するか？
- 連携する企業や団体等が持つノウハウや仕組みを使った運営が可能か？

検証③収益性の確保：どう収益を確保するのか？

- 資金確保（協賛等）の手法はどのようなことが可能か？どの程度見込むことができるのか？
- どのように協賛･企業版ふるさと納税などの収入処理の座組みを構築するか？
- 受益者負担による実施は可能か？どの程度見込むことができるのか？
- 学校体育施設を活用した収益事業の実現可能性はあるか？また、課題や課題解決に必要な手段や期間はどの程度見込む必要があるか？

検証④展開可能性の検討：他地域への展開の可能性はあるか？

- 他地域の事例と比較して他地域での展開できる可能性があるか？（比較や課題点の抽出）
- 他地域との連携による解決方法はあるか？（ノウハウ･リソースの連携）

2. 本実証で実証する課題とそのポイント

東京都日野市

1 体制の構築：体制の構築することで地域移行の推進は図ることが可能か？

- 日野市地域スポーツ連携協議会を設置し地域企業・団体等との連携強化を検証
- 協議会内で地域におけるスポーツクラブの在り方・運営基準づくりを行えるか検証

2 指導者の確保：どのように指導者・管理者の確保するか？

- 企業スポーツ・プロスポーツ等と連携体制の構築を行い、持続的に指導者を配置する体制づくりを行えるか検証

3 収益性の確保：受益者負担以外で自走を可能にする財源確保・事業実施を行うことは可能か？

- 受益者負担の設定金額と企業版ふるさと納税実施可能性の検証
- 学校体育施設を活用した収益事業の可能性を検証

4 運営の効率化：効率的かつ効果的な運営・管理を行うための基準作りをどのように行うか？

- スポーツクラブ（受け皿）の資格や基準・評価制度づくりを行えるか検証

3. 実証内容とその成果
a.実証の概要

東京都日野市

実証期間の主な取組

	1 運営体制の構築	2 指導者・管理者の確保	3 事業性(≒自走性可能性)	4 効率的かつ効果的な運営・管理
10月	• 協議会設立の準備（庁内・ステークホルダーとの調整） • 第１回協議会実施	• 市内連携先の洗い出し	• 企業版ふるさと納税の検討（現状の体制と課題の抽出）	
11月	• 協議会団体との個別面談による方針や課題の抽出 • 目指す姿の検討	• 協議会団体との個別面談による方針や課題の抽出	• クラウドファンディングの検討（事例と課題の抽出）	• 運営に関する要件整理
12月	• 協議会団体との個別面談による方針や課題の抽出 • キックオフイベントの実施調整 • 第２回協議会実施	• 協議会団体との個別面談による方針や課題の抽出	• 学校体育施設の活用の検討（現状の制度・規則の見直し）	• 協議会団体の運営方法のヒアリング
1月	• キックオフイベントの実施調整 • キックオフイベントの実施 • アンケートの実施・分析	• イベント実施による課題抽出	• 学校体育施設の活用の検討（現状の制度・規則の見直し）	• 運営基準・評価制度案の検討
2月	• 令和5年度の計画決定 • イベントの成果・課題抽出 • 第３回協議会実施	• 協議会団体を中心とした令和5年度の体制決定（年間を通して連携体制）	• 学校体育施設の活用の検討（うるま市事例の拡充）	

3. 実証内容とその成果
b.課題に対する取組結果

東京都日野市

1 運営体制の構築

実証・検証の目的

持続可能なスポーツ環境を構築するために、日野市地域スポーツ連携協議会を設置し庁内・地域企業・団体等との連携強化を図る

目的達成の要素

- これまでの取組みは「学校部活動改革」として教育委員会と当社にて取り組みを行い体制の土台づくりを行ってきたが、教育的観点や費用負担など『従来の学校部活動との比較』の議論により事業推進が鈍化していた。そのため、持続的可能なスポーツ環境を構築するための課題（指導者・財源・制度など）を解決するためには教育委員会だけでなく、庁内の関連部署との連携が必要
- 地域のステークホルダー（企業・チーム・団体・大学）はゲストではなく、主体者として課題解決を目指すとともに、取組みを通して各組織が持つ課題解決に繋げる
- 部活動の地域移行は学校（教育委員会）だけの問題ではなく、「地域全体のスポーツ環境の拡充を目指すための取組み」という共通認識を持つことが必要

3. 実証内容とその成果
b.課題に対する取組結果

東京都日野市

1 運営体制の構築

取組の内容

A.令和4年度中に合計3回の協議会実施

［協議会構成団体］

日野市
　教育委員会 教育部 学校課
　教育委員会 教育部 生涯学習課
日野市
　産業スポーツ部 文化スポーツ課
　企画部 企画経営課

コニカミノルタ（株）
日野自動車（株）
東京ヴェルディ（株）
（一社）バスケットボールジャパンアカデミー
帝京大学
実践女子大学
（一社）日野市体育協会
スポーツデータバンク（株）

第1回（2022/10/31）

〈概要〉
・協議会主旨の共有
・各団体顔合わせ
・イベントの概要検討

→
・日野市のこれまでの取組みの共有と課題の提示
・日野市が目指す姿（案）の共有
・キックオフイベント計画・工程の議論

第2回（2022/12/23）

〈概要〉
・ひのスポ が目指す姿
・グループディスカッション
（リソース・ノウハウ・連携）

→
・キックオフイベントプログラムの共有・募集方法の案出し
・イベント参加者アンケート内容の決定
・ひのすぽ の目指す姿・価値観の合意形成
・グループディスカッションによる各団体のリソースや課題共有

第3回（2023/2/16）

〈概要〉
・キックオフイベント結果報告
・グループディスカッション
（R5年度の取組み）
・R5年度の計画検討

→
・キックオフイベントを終えての成果と課題のすり合わせ
（アンケート結果についての意見交換）
・次年度以降の計画の共有
・グループディスカッションによる実施計画の具体化

3. 実証内容とその成果
b.課題に対する取組結果

東京都日野市

1 運営体制の構築

取組の内容

B.日野市型地域スポーツの在り方検討（1/2）

日野市では、平成30年度より市内中学校を対象とした部活動改革プロジェクトを推進しており、学校部活動の地域移行を契機とした地域スポーツの拡充・連携体制の強化と捉えて、部活動の延長ではない形で、学校部活動への加入の有無に関わらず、子どもが主体的にスポーツに平等に関われる機会の保障を目指している。
日野市型地域スポーツは、将来的に、「ひのスポ！」認証を受けたスポーツクラブが地域に拡充し活動が常態化することで、新しいスポーツクラブ活動として地域に定着させるための検討・協議・実証を行っている。

日野市における部活動が抱える課題

1．やりたい部活が学校にない
2．人数が足りず試合に出られない
3．経験のある指導者がいない

学齢期人口の減少が続く中
上記の課題は更に深刻化することが想定

「日野型地域スポーツ」の在り方・目指す姿

ひのスポ！
- 部活動の延長・代替ではない、新しいスポーツクラブ -

- 協議会承認を受けた公認スポーツクラブ
- 多様な活動主体と競技数
- 事業性の確保による持続的な運営

3. 実証内容とその成果
b.課題に対する取組結果

東京都日野市

1 運営体制の構築

取組の内容

B.日野市型地域スポーツの在り方検討（2/2）

日野市型地域スポーツ『ひのスポ』の定義・価値観

ひのスポ!

みんな※でつくる新しい選択肢（ひのスポ！）を通じて、スポーツをアクセシブルなものにする

※みんな：産（クラブ・事業者）、学（大学）、官（市・学校）、民（子ども・保護者）

できるだけ、部活動にはない価値を（新規性）	できるだけ、多くの力を結集して（諸力融合、オープン性）	できるだけ、公平なチャンスで（公平性）

結果

［成果］
- 新しいスポーツ環境づくりを目指す合意形成が図れたことで、従来の学校部活動の価値観との比較の必要性がなくなった（固定概念からの脱却）
- プログラムや運営方法など取組み方法や体制の選択肢の幅広がった
- 中学生年代だけでなく、小学生以下・成人・高齢者まで多世代への波及の論点が生まれた（活動の幅）
- 関わる全てのステークホルダーが主体となって、持続可能な地域スポーツ環境を作ることで地域の価値を向上させるという共通理解を図ることができた

［課題］
- 学校部活動との差別化を行なったことで、学校・生徒への周知方法に工夫が必要（ひのスポ自体の認知度を向上させないと、地域移行は進まない）
- 本取組みを地域へ浸透させるための施策の検討（フォーラムの開催・WEBコンテンツ等の作成）が必要

3. 実証内容とその成果
b.課題に対する取組結果

東京都日野市

1 運営体制の構築

取組の内容

C. キックオフイベントの企画・実施による成果・課題抽出（1/6）



目的	• 次年度の取り組み計画を広く市民に周知するための体験プログラムの実施 • 協議会を中心とした運営による成果と課題の抽出（アンケートの実施）
開催日時	２０２３年１月２１日（土）13：００～17：００
開催場所	日野市立南平体育館 （アリーナ・多目的室など）
参加者	対象：市立中学校在籍生徒及び市立小学校5・6年生 事前申込 55名　/　当日参加者 43名
イベントの特徴	• 実業団・スポーツチーム等の選手やコーチが専門的指導を実施 • 参加者は２種目のスポーツを体験（フットサル・卓球・3×3・走り方）する • 競技経験は不問で参加が可能

3. 実証内容とその成果
b.課題に対する取組結果

東京都日野市

1 運営体制の構築

取組の内容

C.キックオフイベントの企画・実施による成果・課題抽出（2/6）

［当日のスケジュール］

12:30～	受付
13:00～	オープニングセレモニー
13:20～	移動
13:30～	1st スポーツ体験
14:30～	休憩・移動
15:00～	2nd スポーツ体験
16:00～	移動
16:15～	閉会式・アンケート記入
16:30～	解散

東京ヴェルディ
フットサル
アリーナ
A会場

bj アカデミー
3 × 3
アリーナ
B会場

コニカミノルタ
正しい走り方
多目的1・2
C会場

日野キングフィッシャーズ
卓　球
多目的3
D会場

［イベントの様子］









3. 実証内容とその成果
b.課題に対する取組結果

東京都日野市

1 運営体制の構築

取組の内容

C.キックオフイベントの企画・実施による成果・課題抽出（3/6）

［参加者アンケートの実施］

対象者	• 参加児童・生徒（参加者） • 参加児童・生徒の保護者
項目	• 参加者属性 • イベント参加の経路（ひのスポを知った経緯） • 次年度の参加意欲（継続した実施ニーズ） など
実施方法	【参加者】 **記入用紙（現地）** → **回答（用紙記入）** 【保護者】 **Googleフォーム** → **回答（各自端末）**
回収率	参加者 回収率100%（43/43名） 保護者 回収率 67% （29/43名）

アンケート結果は、令和5年度の取り組みに反映するために第3回日野市地域連携スポーツ協議会にて共有を行い、協議会内のグループディスカッションで改善案の議論を行なった。





3. 実証内容とその成果
b.課題に対する取組結果

東京都日野市

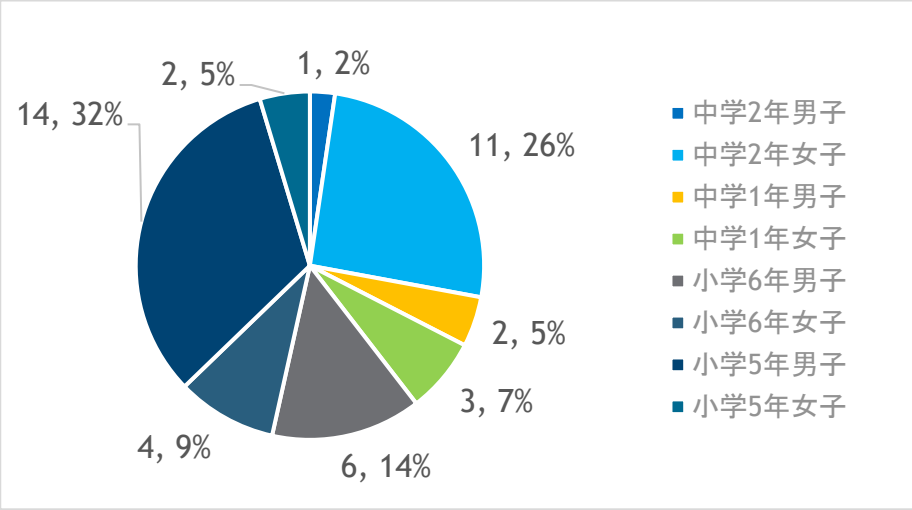
1 運営体制の構築

取組の内容

C.キックオフイベントの企画・実施による成果・課題抽出（4/6）

アンケート結果

【参加者属性】 n=43（参加者）



結果

- 全体参加者数が想定する目標を下回った（定員の約50%程度）たため、募集期間・方法には改善が必要
- 中学生の参加率が全体の40%と低い（学校部活動への参加を優先した傾向）ため、学校・生徒へ本活動の主旨を更に周知していく必要がある
- 将来の中学生（小学５年生以上）を対象として実施を行ったことで、早期から部活動の地域移行の周知を広げていくきっかけ作りとなった

特に中学校（学校・生徒・保護者）へ年間を通した周知を行う必要がある。
様々なステークホルダーが関わり「部活動の延長線上ではない（部活動の置き換えではない）、新たなスポーツ環境づくりを目指している」というメッセージを発信し、学校部活動との差別化を地域全体へ理解を促すことがポイント。
（ひのスポの魅力や目指す姿を伝えていくことで、認知度を上げる）

3. 実証内容とその成果
b.課題に対する取組結果

東京都日野市

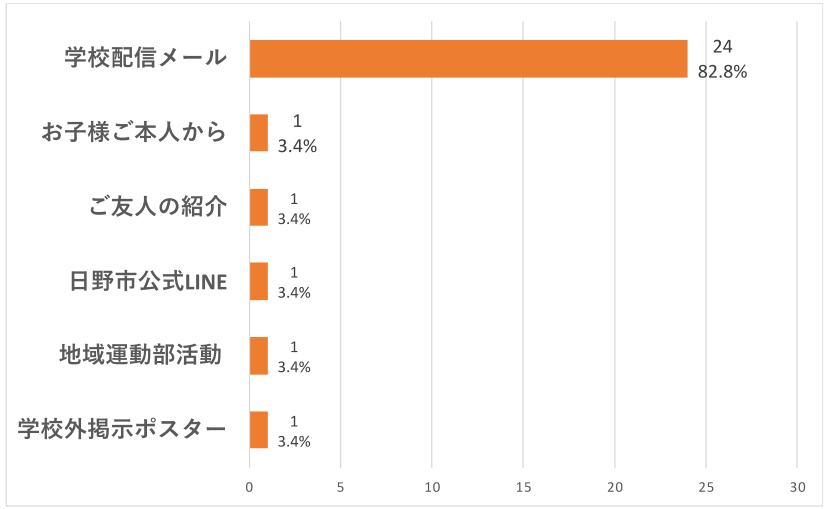
1 運営体制の構築

取組の内容

C.キックオフイベントの企画・実施による成果・課題抽出（5/6）

アンケート結果

【イベントを知った経路】 n=29（保護者）



その他募集方法

- 教室掲示ポスター配送（対象中学校１・2年生の全教室）
- 日野市公式LINE：計２回、日野市プレスリリース
- 校長会での校長への直接依頼
- 日野市中央公民館へのポスター掲示
- 帝京大、過去イベント参加者連絡（市内小学校サッカーチーム）
- キングフィッシャーズ、運動部活動での告知（平山中学卓球部）
- 東京ヴェルディ、JリーグID（日野市内在住）へのメール配信
- アカデミー内アナウンス、献血会場でのポスター掲載及び告知

結果

- 企業・団体より複数回・複数経路で発信を行い、ステークホルダーの主体性と協力体制が構築できた
- 告知・情報発信について、学校配信メールの有効性を確認できた

現状は「学校配信メール」はひのスポの認知度の低さを補う最も強力なPRツールとなるため、今後も発信手段の中心として活用を行う。
また、更に発信力を高めるため、学校との連携（取組みへの理解）をさらに強化することを目指す。

3. 実証内容とその成果
b.課題に対する取組結果

東京都日野市

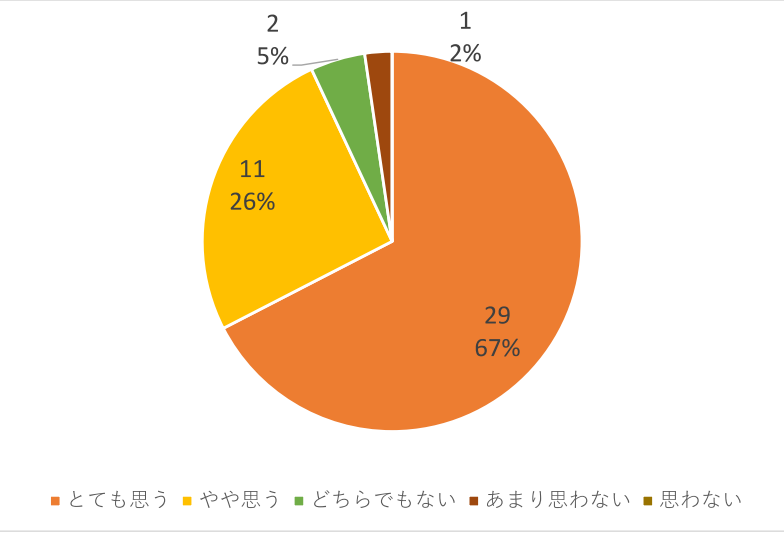
1 運営体制の構築

取組の内容

C.キックオフイベントの企画・実施による成果・課題抽出（6/6）

アンケート結果

【今後継続した取組みに参加したいか】n=43（参加者）



その他意見（保護者）

- オープニングで本イベントの主旨が今後の部活動のあり方に関することと初めて知りました。主旨及び今回の企画については賛同またとても良かったです。
- 地域で行うこのようなスポーツ体験は様々な指導者や専門的な指導者とも出会えるとても良い機会なので、またあったら普段取り組んでないスポーツなどにも参加してみたいです
- 多種目を経験してもらうには良い機会だと思います。ただ、参加者の競技レベルの組み合わせや班分けができると良いです
- とても有意義なイベントだと思った。だからこそ参加した子どもが少なく、とてももったいなく思います。もっと周知に力を入れるべきだ。(小中学校のスポーツ部活顧問宛てに参加を促すチラシを送るなど。

参加者・保護者ともに継続した参加の意向を持っている結果から、取組みの満足度は高いと言える。一方で、実施方法（参加者の競技レベル）に対する配慮や指摘もあった。
学校部活動とは異なるスポーツ環境として、一般的なスポーツの習い事・スポーツクラブと同様にプログラムのレベル分け・クラス分けを行うことが必要である。ただし、参加者がクラスを選択できるような環境づくりがポイント。

3. 実証内容とその成果
b.課題に対する取組結果

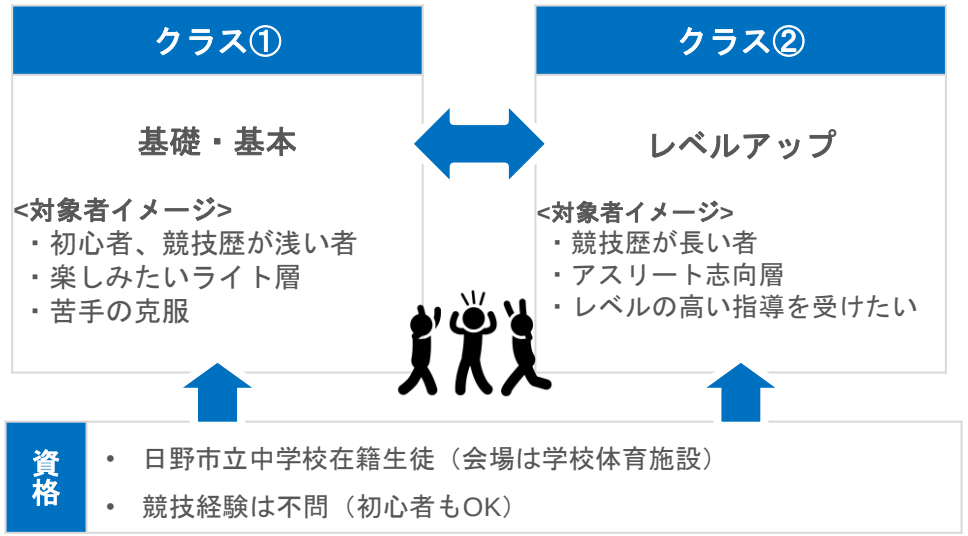
東京都日野市

1 運営体制の構築

取組の内容

D.実施プログラムの基準等の検討

協議会での対象・クラス分けの基準等を検討



結果

- 参加者の満足度や指導側の意見からひのすぽではクラス分け等を行いプログラムを行う方向性になっている
- 競技歴・技術レベル・体力テストなどの明確な基準を設けて参加者を分ける（一般的なスポーツスクール・ユース等モデル） or 参加者希望かつクラスの行き来も自由とするか結論は出ていない ➡ 参加者の希望とする方向性で体力テスト等は定期的に行う成果指標として活用する方向性で議論を行っている
- クラス増は指導者数の確保などの課題も出る（今後の検討事項）

第3回協議会（2/16）の議論では結論は出なかったが、令和5年度に実施するプログラムについては、基準を作りクラス分けを行うことで合意形成がされている。
学校部活動との差別化を図る意味でも、専門性と選択肢を生徒に与えることがポイントである。

3. 実証内容とその成果
b.課題に対する取組結果

東京都日野市

1 運営体制の構築

取組の結果①

- 部活動の延長ではなく『新しいスポーツ環境の構築』を目指したことで、庁内で横断的な取組みとなった（令和5年度は市の重点施策に位置付けられた）
- 将来的には教育委員会（現主管課）から文化スポーツ課へ事業主管が移っていく方向性を共有



［課題と今後の取組み］

- 横断的な取組みであるため、各部局の本事業との関連性の擦り合わせ・庁内での繋ぎなどを行い共通認識・合意形成を行う必要であるため、コーディネートを行う当社が各部局の方針を理解し調整を行うための時間が必要。
- 連携体制は整備できたが、現状は個別調整となっているため、庁内プロジェクトチームの組成を行い、更にコミュニケーションを円滑にする必要がある（課題や方向性を同時に共有することで事業推進のスピードが早まると想定）

3. 実証内容とその成果
b.課題に対する取組結果

東京都日野市

1 運営体制の構築

取組の結果②

- 地域に所縁ある企業・団体・大学の多くが主旨に賛同し協議会へ参画した
- 当初は具体的な取組み体制や方針を決定しておらず様子を伺いながら参画した企業・大学についても、特に指導者・プログラムの確保の観点での本格的な参画や次年度に向けた提案などがあり主体的な体制構築への期待が高まった

日野市地域スポーツ連携協議会（自治体・当社除く）

地域企業		スポーツチーム	スポーツ指導団体	地域大学		地域団体
コニカミノルタ（株）	日野自動車（株）	東京ヴェルディ（株）	（一社）bjアカデミー	帝京大学	実践女子大学	（一社）日野市体育協会

［課題と今後の取組み］

- 日野市の方針や部活動の地域移行に対しては情報格差があったため、足並みを揃えるための情報提供と個別フォローを丁寧に行う必要がある
- 大学は学生・体育協会は登録人材の活用への期待があるが、責任の所在・継続性・専門性などの課題解決が必要となっているため、大学は学校としての体制づくり（授業やゼミ・スポーツ局との連携）と企業やスポーツチームの指導ノウハウを連携する指導者育成・研修体制の構築を目指す。
- 次年度は年間を通したプログラム実施を行いながら運営体制の基準づくりと財源確保（事業実施・企業版ふるさと納税）についてうるま市モデルの展開を目指す。

3. 実証内容とその成果
b.課題に対する取組結果

東京都日野市

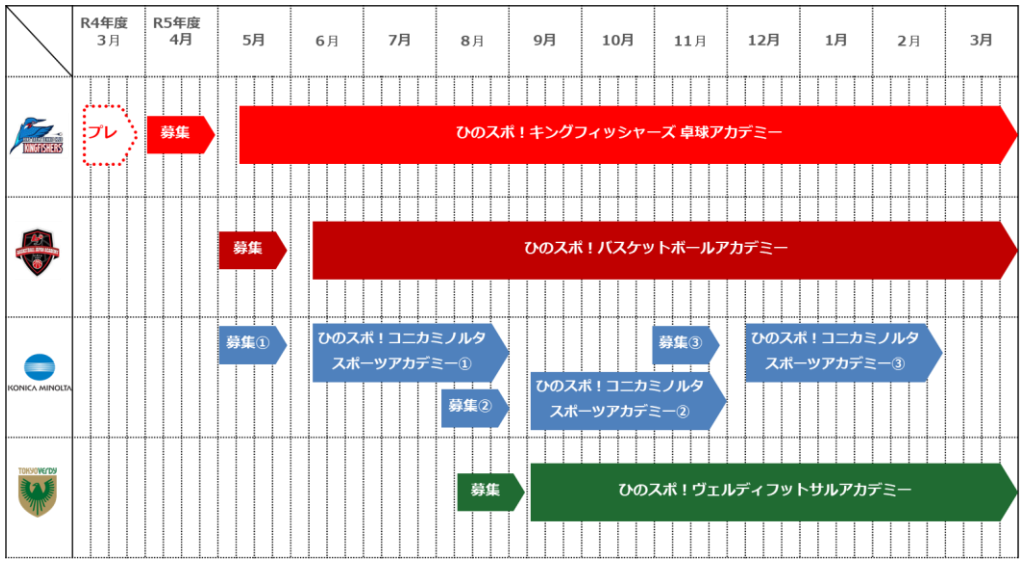
1 運営体制の構築

取組の結果

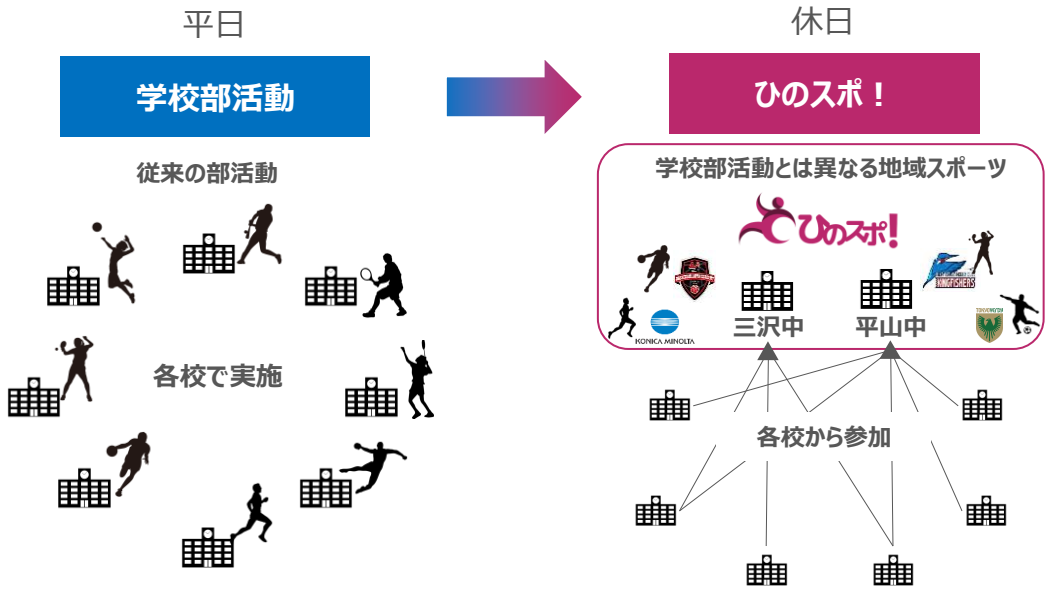
令和5年度の取組み（予定）

令和5年度は市内公立中学校2校を拠点とした年間プログラムを実施を予定している。従来の学校部活動とは異なり、学校単位ではなく市内全8校に在籍する生徒から希望者の参加が可能。

令和5年度 年間プログラム（予定）



学校部活動とひのスポ！の区別



3. 実証内容とその成果
b.課題に対する取組結果

東京都日野市

1 運営体制の構築

取組の内容

令和5年度の取組み（予定）

協議会での検討事項及び調査事項

実態把握・調査
- 生徒・保護者のニーズ
- 成果指標（運動実施率など）

既存事業との連携
- 日野市事業・民間スクールと連携
- 種目の拡大に向けた連携先の開拓（パラ・アーバンなど）

協議会団体での連携
- 大学連携・学生による支援の検討（スポーツ医科学研究 など）
- 種目間での連携

費用負担のあり方
- 受益者負担の在り方（金額設定）
- 生活困窮世帯の補助の在り方

持続的な財源の在り方
- 学校体育施設を活用した事業
- 協賛・寄付/企業版ふるさと納税
- R5年度の国・都補助金活用

指導者・運営基準
- 指導者要件の検討
- 研修・認証制度の検討
- 運営規則・ルールの検討

3. 実証内容とその成果
b.課題に対する取組結果

東京都日野市

1 運営体制の構築

うるま市での取組みとの比較

	要素① コーディネート企業の配置	要素② 庁内連携の強化	要素③ 地域事業者・チームとの連携	要素④ 協議会・実行委員会の実施
日野市	○ 平成30年度から当社を配置して連携を進めている	○ 令和3年度から首長部局との連携が開始されている	○ 令和2年度から地域企業との連携を進めている	○ 当社と連携して事業の推進を図っている

- 実績・事例のあるコーディネート企業（専門家）の配置は、首長部局等との庁内連携を推進し、議論の進展と連携体制の強化を図ることを可能にした

3. 実証内容とその成果
b.課題に対する取組結果

東京都日野市

2 指導者・管理者の確保

実証・検証の目的

企業スポーツ・プロスポーツ等と連携体制の構築し持続的に指導者を配置する体制づくりを行う

目的達成の要素

- 地域のステークホルダー（企業・チーム・団体・大学）がどのようなリソースがあり、地域の指導者として活用できる可能性があるのかを明らかにし、ステークホルダーに対するメリット（または課題解決に繋げる）をつくることで持続的な指導員の配置を実現することが必要

対象団体

日野市

コニカミノルタ株式会社（地域企業）/ 日野自動車株式会社（地域企業） / 東京ヴェルディ株式会社（スポーツチーム）
一般社団法人バスケットボールジャパンアカデミー（スポーツ指導団体） / 帝京大学（地域大学） / 実践女子大学（地域大学）
一般社団法人日野市体育協会（地域団体）

3. 実証内容とその成果
b.課題に対する取組結果

東京都日野市

2 指導者・管理者の確保

取組の内容

対象団体との取組みと連携体制の構築（1/6）： コニカミノルタ株式会社

KONICA MINOLTA

陸上競技部

背景	令和2年度より当社と連携し部活動指導を開始しており、日野市において最も早く連携を図っている企業
目的	・企業としての地域貢献 ・選手のセカンドキャリア（事業化を目指す）
R4	・組織内にランニングアカデミー事業部の新設 ・コーチ・OBを中心とした指導体制の構築 ・市中学生を対象としたアカデミーの実施（スポーツ庁事業）
R5	・年間を通したアカデミーの継続 ・自社スクールの検討

結果

［成果］
- 社内組織（事業部）と選手・OB・コーチなどが連携した体制を組むことで安定的な運営を実施することが可能になった
- 指導だけでなく運営（スケジュール調整・保護者連絡等）についても行うことで運営団体としての取組みも行った

［課題］
- 指導者が限定的（1～２名）であるため、活動数に限界がある。今後、展開を拡大するにあたって指導者確保の方策の検討（地域指導者の発掘・育成/大学・体育協会等との連携）
- 陸上以外の種目数を増やす動きが必要（バドミントン等文体活動を行う社員が400名以上存在する）

3. 実証内容とその成果
b.課題に対する取組結果

東京都日野市

2 指導者・管理者の確保

取組の内容

対象団体との取組みと連携体制の構築（2/6）：　日野自動車株式会社

卓球部（日野キングフィッシャーズ）

背景	令和2年度より当社と連携し部活動指導を開始しており、日野市において最も早く連携を図っている企業
目的	・卓球の普及・ファン拡大 ・選手育成（スクール）の環境構築
R4	・コーチ・OBを中心とした指導体制の検討 ・キックオフイベントでの指導 ・中学校における外部指導
R5	・年間を通したアカデミーの開始 ・自社スクールの検討

結果

［成果］
- 総務部が中心となり、企業内（各部）における指導者確保を行う体制整備が開始された
- 卓球部以外の文体活動（20種以上）についても総務部が取りまとめを行うことで指導者確保を進められる

［課題］
- スポーツクラブとして継続的に指導を行うプログラム作りが必要
- 運営については担当（役割分担）・管理ツール等を検討と実証が必要（令和５年度はひのスポ！において当社がサポートし実証）

3. 実証内容とその成果
b.課題に対する取組結果

東京都日野市

2 指導者・管理者の確保

取組の内容

対象団体との取組みと連携体制の構築（3/6）： 東京ヴェルディ株式会社

東京ヴェルディクラブ

背景	サッカー・バレーボール・セパタクロー・スケートボードなど16種目のクラブを運営している
目的	・クラブを通じた地域課題の解決 ・ファンと認知の拡大
R4	・選手・コーチを中心とした指導体制の検討 ・キックオフイベントでの指導（フットサル） ・企業・クラブとしての今後の関わり方の検討
R5	・年間を通したアカデミーの開始 ・自社スクールの検討

結果

［成果］
- 多種目を展開しているスポーツチームとの連携により多くの種目をカバーできる可能性が高まった。また、学校にはない種目（セパタクロー・スケートボード・チアダンスなど）も今後の新しいスポーツ機会の創出に繋がる
- サッカースクール等の運営ノウハウ等を企業・大学と連携することで、地域全体の運営方法の質が向上する

［課題］
- サッカー以外はすスクールはなく、指導者の確保は容易ではない（選手が中心）ため、持続的な運営には指導者の確保・育成（大学等との連携）が必要

3. 実証内容とその成果
b.課題に対する取組結果

東京都日野市

2 指導者・管理者の確保

取組の内容

対象団体との取組みと連携体制の構築　（4/6）：　一般社団法人バスケットボールジャパンアカデミー

５人制・３人制バスケットボール

背景	令和2年度より当社と連携し部活動指導を開始しており、日野市において最も早く連携を図っている団体
目的	・バスケットボール・３×3の普及 ・スクール展開
R4	・部活動指導員の配置（日野市） ・キックオフイベントでの指導（3×3） ・令和５年度のアカデミー実施計画作成
R5	・年間を通したアカデミーの開始 ・自社スクールの検討

結果

［成果］
- バスケットボールが盛んな地域において指導力の評価が最も高い
- ５人制を中心とした３人制の普及にも繋がる取組みに前向き
- 指導員の発掘・育成を行う団体として、多団体と連携するきっかけが生まれた

［課題］
- 日野市内でbjアカデミー後任指導者を多く発掘・育成するシステムを構築することで、更に展開が広がるのでは
- 将来的にアカデミーは単独で行うのか、多団体を冠として指導員の配置のみ行うのか協議を継続する

3. 実証内容とその成果
b.課題に対する取組結果

東京都日野市

2 指導者・管理者の確保

取組の内容

対象団体との取組みと連携体制の構築（5/6）： 帝京大学・実践女子大学

TEIKYO

スポーツ局・部活動など

背景	帝京	令和４年４月より学内にスポーツ局が設立しスポーツ振興・社会の発展を目指す
背景	実践	日野市との連携事業において、学内グラウンドの整備を行い市民利用などを促進してきた
目的		・大学のPR ・学生を通じた地域連携等
R4		・学内での調整 ・今後の関わり方の検討
R5		・学生の活用・連携企画の検討

結果

［成果］
- 大学としての関わり方を模索した結果、指導者の発掘だけでなく、大学・学生としての新たな可能性を見出した
（学生の企画によるスポーツイベント・地域スポーツを通じた研究など）

［課題］
- 現時点では「指導員としての学生の活用」は可能性があるが、責任所在などの整理が必要（ボランティアでは魅力はない）
- 大学の施設利用については、今年度深い議論ができなかったので、次年度の検討を継続

3. 実証内容とその成果
b.課題に対する取組結果

東京都日野市

2 指導者・管理者の確保

取組の内容

対象団体との取組みと連携体制の構築（6/6）： 一般社団法人日野市体育協会

競技団体

背景	これまでの日野市スポーツ環境を整備し 技術指導や指導者研修などを行ってきた
目的	・地域のスポーツ振興 ・自主事業の拡大
R4	・協会内での情報周知 ・今後の関わり方の検討
R5	・体育協会主催事業との連携



←2月指導者研修会にて、日野市取組みを講演（当社 石塚）

結果

［成果］
- ハレーションなどは起きず、協議会を通じて連携を強化することができた
- 体育協会主催の指導者研修会においても日野市の取組みや方向性を共有し連携して競技団体・指導者への情報訴求などを行うことができた

［課題］
- 各団体に所属する指導者は100名以上いるが高齢化が進んでいる
- 体育協会の主催事業の規模は縮小傾向にあり、ひのスポとして連携を行い継続的な事業を展開する必要がある

3. 実証内容とその成果
b.課題に対する取組結果

東京都日野市

2 指導者・管理者の確保

取組の結果①

対象団体との取組みと連携体制の構築

✓ 協議会団体と連携した次年度の計画

企業・団体	指導者候補	令和５年度の計画
コニカミノルタ（株）	• 陸上競技部（選手・コーチ・OB） • 文体活動を行う社員	• 年間を通したアカデミーの継続 • 自社スクールの検討
日野自動車（株）	• 卓球部（選手・コーチ・OB） • 文体活動を行う社員	• 年間を通したアカデミーの開始 • 自社スクールの検討
東京ヴェルディ（株）	• 16競技（クラブ）の選手・コーチ	• 年間を通したアカデミーの開始 • 自社スクールの検討
（一社）bjアカデミー	• 団体公認指導者	• 年間を通したアカデミーの開始 • 自社スクールの検討
帝京大学・実践女子大学	• 在学学生	• 学生の活用・連携企画の検討
（一社）日野市体育協会	• 登録指導者	• 体育協会主催事業との連携

[地域企業・団体との議論で得た結果と今後の計画]

- 各団体が協議会での議論やイベントを通して今後の連携体制について検討を進めた結果、令和５年度は4つの団体が年間を通した指導者配置を行う計画を立てている
- 運営管理者としてのノウハウを持つ団体が少なく、運営面での懸念があるため令和５年度中はコーディネート企業（当社）がサポートを行う

- 指導者数の確保については、学校体育施設の活用したスクール事業の実施が可能になると安定的な人材配置が可能になる可能性が高い
- 令和５年度は協議会団体以外の地域団体（スポーツ指導団体・企業等）との連携を推進することで更に指導者・管理者の確保を推進する

3. 実証内容とその成果
b.課題に対する取組結果

東京都日野市

3 事業性(≒自走性可能性)

実証・検証の目的

受益者負担以外で自走を可能にする財源確保・事業実施を行い持続可能な取り組みの体制づくり

目的達成の要素

- 受益者負担の金額設定を行うことも必要であるが、民間サービスよりも安価な設定になることが想定されるため、持続的な運営を行うためその他の財源確保の施策を検討し必要性や実施時期を早期に決定することが必要
- うるま市モデルを参考として企業版ふるさと納税・学校体育施設を活用した事業の仕組みを検討し令和5年度以降の実現を目指す
- 学校体育施設の活用について、受け皿となるスポーツクラブ（企業・団体等）のニーズを明らかにすることで、自治体側の制度設計を推進する
- 受益者負担を実施する際には前提として生徒のスポーツ参加機会を保証するための自治体支援の在り方が必要

3. 実証内容とその成果
b.課題に対する取組結果

東京都日野市

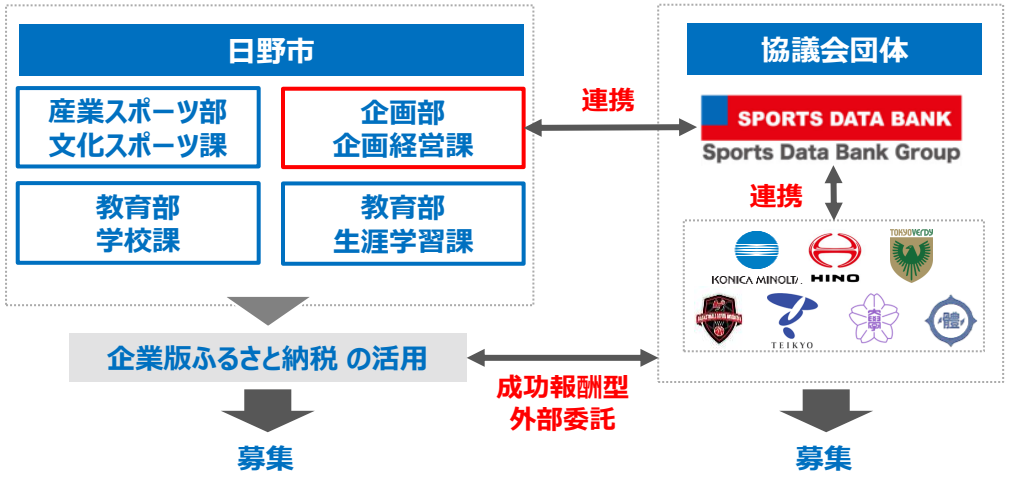
3 事業性(≒自走性可能性)

取組の内容

協賛・寄付（企業版ふるさと納税）の可能性（沖縄県うるま市モデルの拡充）

- ✓ 沖縄県うるま市では過去２年間企業版ふるさと納税を用いて財源の確保行なっている
- ✓ 日野市においてうるま市モデルを参考にした体制構築と協議会を活用した募集等を令和５年度中に開始を目指す
  - － 日野市における現地域再生計画の活用または検討が必要（うるま市では「うるま市まち・ひと・しごと創生推進計画」）

日野市における企業版ふるさと納税の活用スキーム案



結果

企画部企画経営課との検討及び当社グループ（沖縄県うるま市取組み）からの事例共有から、以下の結果を得た。

- 企業版ふるさと納税の活用については、うるま市の事例を活用しながら検討を進めていく
- 日野市において制度活用をするための地域再生計画の作成が必要になる可能性がある（すぐにスタートできる仕組みではないかもしれないが、活用に向けた調整を行う）
- 全国的な手法として『企業版ふるさと納税』は主流になっていく可能性もあるため、先行者としての恩恵は受けられる可能性はあるが安定的な収入源になり得るかは不明
- 募集にあたっては、協議会団体等へ委託等を行うことで募集効率を向上できる（うるま市においても実施されている）※左図スキーム案

3. 実証内容とその成果
b.課題に対する取組結果

東京都日野市

3 事業性(≒自走性可能性)

取組の内容

学校体育施設を活用した収益事業の可能性（沖縄県うるま市モデルの拡充）

- ✓ 特に企業側のニーズとしてはひのスポ（部活動の受け皿）とは別に収益事業を行うことを希望している
  - ー ひのスポ単体での収益性は低くなる可能性（廉価な参加費）があるため
  - ー 学校体育施設を活用したスクール・アカデミー実施は協議会に参画する目的の一つであるため
  - ー ひのスポは生徒のスポーツ活動を保障する環境であり、自主スクールは自由な展開が可能（選手育成・選手発掘など）

学校体育施設の使用方法イメージ

時間	平日	休日
～18：00	学校教育	ひのスポ！（地域クラブ） ※学校使用が優先
16：00～18：00	学校部活動 ※将来的にひのスポ！移行	
18：00～	収益事業（スクール等）	

結果

本年度実施した、協議会及び各企業へのヒアリングにより、以下の結果を得た。

- 自治体としても企業ニーズ・メリットを実現するための環境整備を進めることを前提としているため、条例・規則の見直しを進める
- 収益事業とひのスポ！の基準や差別化をどのように図っていくかは今後の検討事項
- 条例・規則の見直しについては、沖縄県うるま市の事例等を参考とし日野市においても方法や見直し案・スケジュール等の計画を立てる

3. 実証内容とその成果
b.課題に対する取組結果

東京都日野市

3 事業性(≒自走性可能性)

うるま市での取組みとの比較

	要素① 受益者負担	要素② 企業版ふるさと納税	要素③ クラウドファンディング	要素④ 学校体育施設の活用
日野市	○ 次年度から徴収を進める方針（2,000円程度/月が目安）	△ 首長部局と連携をして次年度から開始できるように準備を進める	－ ※　本事業での検討を行っていない	○ 優先的に制度・規則の見直しを進める

- うるま市モデルを事例として受益者負担以外の収入・事業性を確立することが必須であることを前提で議論を進めている

3. 実証内容とその成果
b.課題に対する取組結果

東京都日野市

4 効率的かつ効果的な運営・管理

実証・検証の目的

スポーツクラブ（受け皿）の資格や基準・評価制度づくりを行い効率的かつ効果的な運営・管理の手法をつくる

目的達成の要素

- 協議会がスポーツクラブ（受け皿）を承認する基準づくりを行うことでスポーツ環境の質を維持することが可能になるため、協議会が基準を定めた上で、スポーツクラブ（受け皿）の認証を行うことが必要
- スポーツクラブ（受け皿）の候補となるステークホルダー（企業・団体）の指導基準・方針や価値観を統一することが必要
- 参加者がスポーツクラブの情報を閲覧し選択できるようなプラットフォームの構築が必要

3. 実証内容とその成果
b.課題に対する取組結果

東京都日野市

4 効率的かつ効果的な運営・管理

取組の内容

スポーツクラブ（受け皿）の資格や基準・評価制度の作成

日野市におけるスポーツクラブの基準・評価制度づくりを行うために、「スポーツ団体ガバナンスコード（スポーツ庁）」を参考として日野市教育委員会と検討を行った。

✓ ひのスポ！資格・運営基準の検討（ひのスポ！コードの検討）

（プログラム・指導者）
- 指導者情報の開示
- 指導者の資格・ライセンス取得の推奨
- 指導者研修の実施と研修計画の提示
- 指導者の配置・管理
- プログラム・実施計画の開示

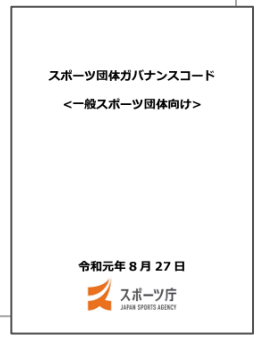
（参加者・保護者対応）
- 参加者及び保護者対象の説明会実施
- 出欠等の確認（アプリ等のツール使用）
- 保険手配・加入
- 会費の徴収 ※会費徴収を行う場合
- トラブル・怪我対応

（施設の利用） ※学校・社会体育施設を利用する場合
- 施設利用のルール順守（原状回復、導線の分離等）
- 使用できる物品・設備の順守（自己手配）

（ガバナンス・安全管理）
- 運営・プログラム責任者の設置と役割の明確化
- 運動部活動の在り方に関する総合的なガイドラインの順守
- 安全管理
  - 安全管理マニュアルの作成
  - 指導者の保険加入
  - 損害発生時の責任
  - 連絡体制、ケガの場合等の対応フロー
  - 私的連絡の禁止等
- 個人情報の取扱い

（報告事項）
- 活動報告書の提出

（その他）
- 低所得世帯の機会確保のための対応



結果

- ひのすぽ！においては、各地域スポーツクラブが共通の基準により承認および評価をされることが必要であると考える
- スポーツ団体ガバナンスコード＜一般スポーツ団体向け＞（スポーツ庁）とセルフチェックシート等を参考とするひのスポ！コードの作成の検討を開始した
- 令和５年度に実施する日野市スポーツ連携協議会において、基準（ひのスポコード）の作成と決定を行う

大阪府箕面市

＜結果報告書＞
企業・チーム等とのパートナーシップによる新たな受け皿の創設と持続的な運営手法の調査事業

1. 目指す地域移行の姿
a. 目指す姿

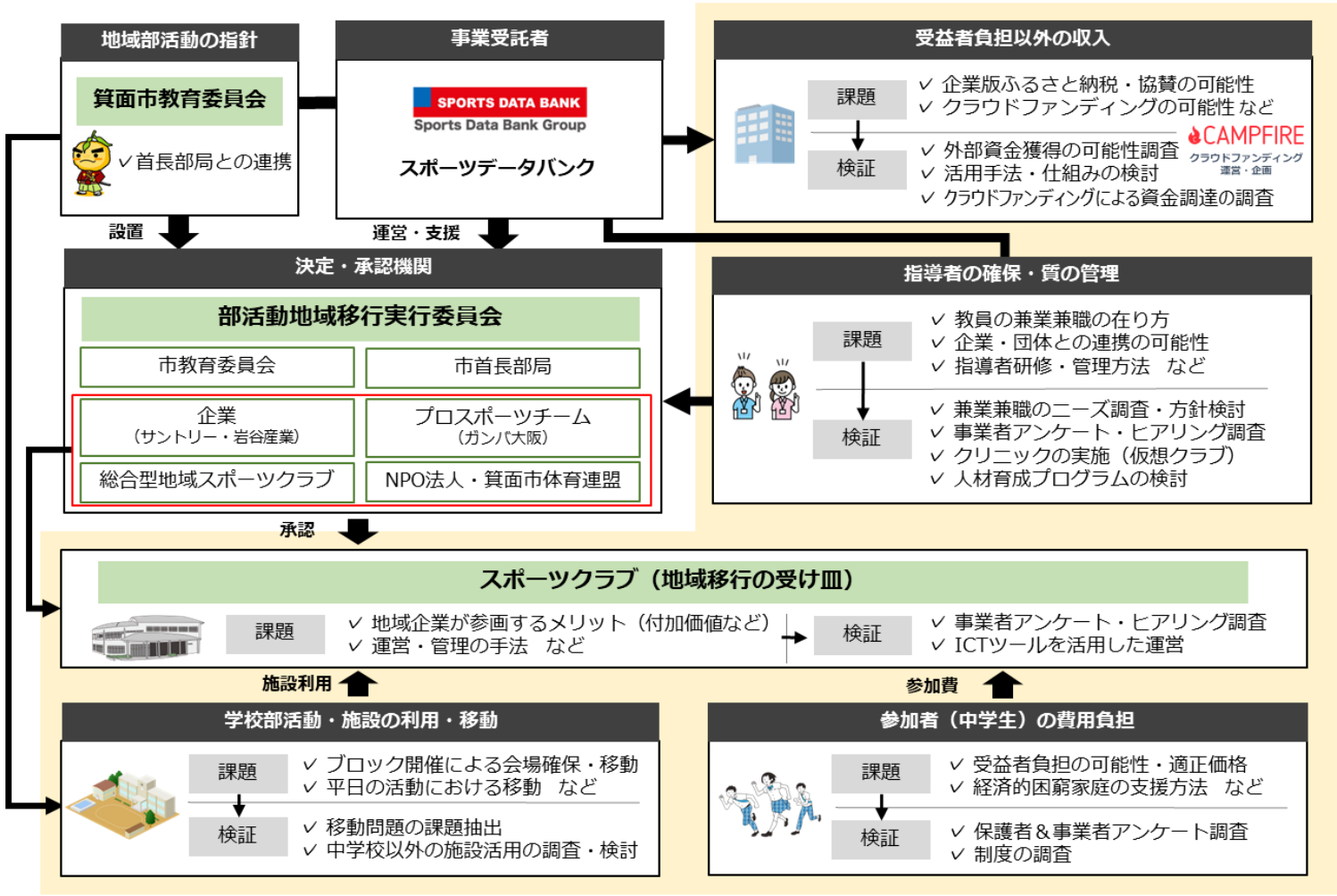
大阪府箕面市

大阪府箕面市の特徴

箕面市教育委員会では、2022年度より、持続可能な部活動のあり方について検討を開始した。

新たに「地域部活動実行委員会」を設置し、地域企業・スポーツチーム等との連携を図りながら、休日に教師が部活動の指導に携わる必要がない環境の整備について検証を行っている。

うるま市モデルの展開として、庁内・地域のステークホルダーの連携強化による持続可能な運営体制の体制構築を目指す。



1. 目指す地域移行の姿
b. 各ステークホルダーの役割

大阪府箕面市

箕面市教育委員会	● **方針の検討** ① 箕面市における部活動地域移行の方向性・方針の検討（教育委員会） ② 部活動地域移行実行委員会の実施（庁内及び地域企業団体との連携） ③ 当社（スポーツデータバンク）と連携したビジョン・ロードマップの作成
地域企業・団体	● **部活動地域移行実行委員会への参加と連携協議** ① 部活動地域移行実行委員会への参加 ② 学校部活動地域移行を目的としたプログラム・人材・場所などの連携の検討
学校・生徒	● **箕面市教育委員会主催クリニックへの参加** ① 学校部活動に代わるモデル事業のクリニックへ参加 ② 教員・保護者・生徒への周知 ③ 実施後アンケートへの協力
CAMP　FIRE	● **クラウドファンディングによる資金調達の調査・企画** ① クラウドファンディングの特徴と留意点のまとめ ② 効果的なクラウドファンディングの企画案の提示
当社（スポーツデータバンク）	● **事業全体の取りまとめと推進** ① 各種事業・運用に係るノウハウの提供（うるま市＆日野市モデルの共有・連携事業者の活用など） ② 持続可能な運営を行うための地域事業者・団体との各種ヒアリングと対話

2. 本実証で実証する課題とそのポイント

大阪府箕面市

解決すべき課題

指導者	指導者の確保	● 教員の兼業兼職の在り方・制度の設計が必要 ● 地域企業・団体の連携強化が必要 ● 企業・団体にとってのメリットが不十分
	質・安全管理	● 指導者基準・安全管理などの基準が不明確（※） ● 指導者研修・育成プログラムがない（※） ● オンライン指導等を活用した指導の効率化が必要（※）
受け皿	運営・管理	● 指導・運営管理を効率的に実施するためのICTツールの導入が必要（※）
	クラブ設立	● 地域移行を推進する適正なクラブ数の整理・受け皿の確保・準備が進んでいない
収入	受益者負担	● 受益者負担の可能性と適正価格の決定 ● 経済的困窮家庭の支援方法
	外部資金	● 企業版ふるさと納税・協賛・クラウドファンディング等の可能性 ● 仕組みと制度の構築が必要（庁内での調整）

実証ポイント（概要）

検証①体制の構築：どのようにして地域移行の推進を図ることが可能か？

- 実行委員会の設立によって地域移行の推進は図ることが可能か？
- どのようなメリットが企業・団体とのパートナーシップ強化に繋がるのか？

検証②指導者の確保：どのようにして指導者・受け皿を確保するのか？

- 地域企業・団体との連携によって十分な指導者の確保が可能であるか？
- 適切な指導者育成・研修等のカリキュラムは誰がどのように構築するのか？
- 教員の兼業兼職による人員確保は可能か？

検証③どう収益を確保するのか？

- 受益者負担による実施は可能か？どの程度見込むことができるのか？
- 国、府、市として経済的困窮家庭の支援方法の可能か？
- 資金確保の手法はどのようなことが可能か？どの程度見込むことが可能か？
- どのように協賛・企業版ふるさと納税などの収入処理の座組みを構築するか？

※ 本実証にて扱わないポイントは下線で記載

2. 本実証で実証する課題とそのポイント

大阪府箕面市

1 運営体制構築：運営体制の構築することで地域移行の推進は図ることが可能か？

- 部活動地域移行実行委員会を設置し箕面市における部活動の移行の方針決定を行えるか検証
- 実行委員会を設置することで地域企業・団体等との連携強化を検証

2 指導者の確保：どのように指導者・管理者の確保するか？

- 企業スポーツ・プロスポーツ等と連携体制の構築し持続的に指導者を配置する体制づくりを行えるか検証

3 収益性の確保：受益者負担以外で自走を可能にする財源確保・事業実施を行うことは可能か？

- 受益者負担の実施に伴う自治体による支援体制・スキームづくりを行えるか検証
- クラウドファンディングを活用した財源確保の可能性を検証

4 効率的な運営：効率的かつ効果的な運営・管理を行うための基準作りをどのように行うか？

- うるま市モデル等の先行事例を基にしたロードマップを作成し箕面市における方向づけを行えるか検証

3. 実証内容とその成果
a.実証の概要

大阪府箕面市

実証期間の主な取組

	1 運営体制の構築	2 指導者・管理者の確保	3 事業性(≒自走性可能性)	4 効率的かつ効果的な運営・管理
10月	• 箕面市の方針・計画の確認	• 箕面市における現状把握（体育連盟との取組み）		
11月	• 箕面市の方針・計画の課題抽出 • うるま市モデルの共有	• 箕面市における現状把握（企業・スポーツチームとの取組み）	• 受益者負担の検討	• 箕面市におけるロードマップ案の作成
12月	• 実行委員会の実施 • 字実行委員会の構成団体へのヒアリング	• 字実行委員会の構成団体へのヒアリング	• クラウドファンディングの検討（事例と課題の抽出）	• 箕面市におけるロードマップ案の検討（教育委員会との調整）
1月	• 実行委員会の実施 • 字実行委員会の構成団体へのヒアリング	• 字実行委員会の構成団体へのヒアリング	• 受益者負担の実施に伴うスキームの検討	• 箕面市におけるロードマップ案の検討（教育委員会との調整）
2月	• 令和5年度の体制提案	• 指導者・管理者確保の可能性まとめ		• 箕面市におけるロードマップ提示（３ヵ年計画の提示）

3. 実証内容とその成果
b.課題に対する取組結果

大阪府箕面市

1 運営体制の構築

実証・検証の目的

部活動地域移行実行委員会を設置し箕面市における部活動の移行の方針決定を行い、庁内・地域企業・団体等との連携強化を図る

目的達成の要素

- 箕面市モデルの方向性を示すためには庁内及び地域企業・団体へうるま市モデル（日野市事例含む）を浸透させた上での体制構築が必要
- 先進地域の共有を含めて専門家の活用・配置を行い、各ステークホルダーの方針や課題を理解する機能・役割が必要

3. 実証内容とその成果
b.課題に対する取組結果

大阪府箕面市

1 運営体制の構築

取組の内容

教育委員会による実行委員会の実施

令和4年度中に合計４回の実行委員会実施（教育委員会の運用）

令和4年度 部活動地域移行実行委員会 実施要項	
主催	箕面市教育委員会
構成団体	箕面市体育連盟 サントリーホールディングス株式会社 岩谷産業陸上部 株式会社ガンバ大阪 箕面市スポーツ推進委員協議会 1.FC 箕面(NPO 法人ハートフェルトスポーツクラブ)
事業目標	専門性の高い指導者がいる運営団体への地域移行により、教員の負荷軽 減と生徒の技術向上や部活動に対する意識の変化等を明らかにする
実行委員会日程	4月･7月･12月･1月 ※ 正式運用はR5年度から

第1回	・実行委員会要項について ・国の動向･箕面市の部活動状況について ・箕面市としての部活動地域移行のイメージ ・クリニックの指導内容 ・今後の指導者確保について
第２回	・第一回 アンケート結果検証 ・クリニックの内容(緊急対応マニュアル、準備物)について ・参加費用、兼職兼業の在り方について ・地域の企業の関わり方について
第３回	・第二回 アンケートの結果検証 ・クリニックの実践検証 ・令和5年度の展開について ・指導者の確保について(教職員の兼職兼業)
第４回	・クリニックの成果課題について ・指導者の確保について(教職員の兼職兼業) ・地域総合型スポーツクラブの展開

3. 実証内容とその成果
b.課題に対する取組結果

大阪府箕面市

1 運営体制の構築

取組の結果①

- 地域に所縁ある企業・団体のが実行委員会へ参画し連携のスタートラインに立った
- 本格的な運営は令和5年度からであるが、「学校部活動の地域移行」に向けた市の課題等を共有することができた

部活動地域移行実行委員会 （自治体を除く）

地域企業		スポーツチーム	地域団体	
サントリーホールディングス（株） （サントリーサンバーズ）	岩谷産業（株） （陸上部）	（株）ガンバ大阪	1.FC 箕面 （NPO 法人ハートフェルトスポーツクラブ）	箕面市市体育連盟

［課題と今後の取組み］

- 本事業の実施前に既に実施が決まっていた実行委員会であったために当社が介入しながらの運営はできなかった。また、実行委員会内で市の明確な方針・方向性を示すことができなかったために、各団体がどの程度の連携・協力をすべきかも不明確のままであった。
- 次年度は実行委員会を推進するコーディネート企業（専門家）の配置を行うことで事業全体の調整や情報共有等を円滑に実施することが必要。
- またうるま市モデルに倣い、庁内では教育委員会だけでなく首長部局との連携も行うことを早期に進める。（体制イメージ次項参照）

3. 実証内容とその成果
b.課題に対する取組結果

大阪府箕面市

1 運営体制の構築

取組の結果②

令和5年度の取組み体制の構築

✓ 先進地域と同様に庁内連携体制の強化が必要（沖縄県うるま市・東京都日野市モデル）
　－ 多方面からの視点と課題解決に向けた方針等の決定が必要

箕面市における取組み体制（当社案）



結果

- 箕面市においては令和4年は令和5年度連携団体との強化を図るための事業推進の役割（事業プロデュース・コーディネート）が必要
- また、学校体育施設の活用を検討するために法務担当との連携も必要となるため次年度から連携を図るためのアプローチを行うことを提案する
- 箕面市は次年度よりコーディネーター企業の設置を検討している

3. 実証内容とその成果
b.課題に対する取組結果

大阪府箕面市

1 運営体制の構築

うるま市での取組みとの比較

	要素① コーディネート企業の配置	要素② 庁内連携の強化	要素③ 地域事業者・チームとの連携	要素④ 協議会・実行委員会の実施
箕面市	△ 教育委員会が独自で推進している（本事業で始めて民間事業者と連携が始まった）	△ 実質的な連携は次年度から開始	○ 今年度から連携を開始している	△ 本格始動は次年度からとなり、今年度は方向性を示せていない

- 首長部局を含めた庁内連携を行えない場合は課題解決の視点とステークホルダーの強化に繋がらない
- 実績・事例のあるコーディネート企業（専門家）の配置をしない場合は、議論の進展と連携体制の強化が鈍化する

3. 実証内容とその成果
b.課題に対する取組結果

大阪府箕面市

2 指導者・管理者の確保

実証・検証の目的

企業スポーツ・プロスポーツ等と連携体制の構築し持続的に指導者を配置する体制づくりを行う

目的達成の要素

- 地域のステークホルダー（企業・チーム・団体・大学）がどのようなリソースがあり、地域の指導者として活用できる可能性があるのかを明らかにし、ステークホルダーに対するメリット（または課題解決に繋げる）をつくることで持続的な指導員の配置を実現することが必要

対象団体

箕面市

サントリーホールディングス株式会社（地域企業） / 岩谷産業株式会社（地域企業） / 株式会社ガンバ大阪（スポーツチーム）
1.FC箕面（地域団体） / 箕面市体育連盟（地域団体）

3. 実証内容とその成果
b.課題に対する取組結果

大阪府箕面市

2 指導者・管理者の確保

取組の結果②

対象団体との取組みと連携体制の構築

✓ 連携企業・チーム・団体及び教員を対象とした現状の洗い出し

現状は指導者見込人数が足りない（30%）

企業・団体	特徴	連携の可能性	人材確保の可能性
サントリーホールディングス（株）［サントリーサンバーズ］	• 箕面市を本拠地とする男子バレーボールチーム（サントリーサンバーズ） • 箕面市/箕面市教育委員と包括連携協定	• 主催及び運営するジュニアスクール（指導者はバレーボール協会にて配置）を部活動の地域移行の受け皿とする → 開催場所・指導者が確保できることが条件	１～２名 ※バレーボール協会と連携が必要
岩谷産業（株）［陸上部］	• 箕面市を本拠地とする女子陸上部	• 現時点で常設クラブとして展開することは難しい • クリニックなど単発的な対応は可能	0名 ※イベント的な対応ならOK
（株）ガンバ大阪	• 箕面市を含む７市をホームタウンとするプロサッカークラブ	• ガンバ大阪OB会（140名程度）の活用を前向きに検討 • チームスポンサー等の新たなメニュー（部活動地域移行の支援）づくりの可能性の検討	不明
1.FC 箕面（NPO法人ハートフェルトスポーツクラブ）	• 箕面市を中心とした小学生～幼児向けサッカークラブ	• 中学生を対象としたスクールの開始	２～３名
箕面市体育連盟	• 箕面市における各種スポーツ教室・大会の主催	• スポーツ指導者バンクの活用し各競技クラブへ協力が可能 • クラブ管理者になることは難しい（リソースの不足）	10～15名
教員			50名

3. 実証内容とその成果
b.課題に対する取組結果

大阪府箕面市

3 事業性(≒自走性可能性)

実証・検証の目的

受益者負担以外で自走を可能にする財源確保・事業実施を行い持続可能な取り組みの体制づくり

目的達成の要素

- 受益者負担の金額設定を行うことも必要であるが、民間サービスよりも安価な設定になることが想定されるため、持続的な運営を行うためその他の財源確保の施策を検討し必要性や実施時期を早期に決定することが必要
- 新たな財源確保手法としてクラウドファンディングのメリット・デメリットを明らかにして、令和5年度以降の実現を目指す
- 受益者負担を実施する際には前提として生徒のスポーツ参加機会を保証するための自治体支援の在り方が必要

3. 実証内容とその成果
b.課題に対する取組結果

大阪府箕面市

3 事業性(≒自走性可能性)

取組の内容

A.クラウドファンディングの活用による財源確保の可能性

✓ クラウドファンディングの活用は主に「ふるさと納税型」を検討する

ふるさと納税型クラウドファンディング



［引用：CAMP FIRE］

結果

クラウドファンディングによる資金調達の手法をCAMP FIRE社から提供された情報を参考にして教育委員会との協議を行った

- 『部活動の地域移行』をテーマにしたクラウドファンディングを実施している地域もあるが、目標達成をしているケースは少ない。
- クラウドファンディングが目標達成しないケースの多くは目標設定・プロジェクトの魅力（企画）・発信方法が戦略的に行われていないことが理由であるため、新たな財源確保の手段とした今後活用への注目は高まる一方で、クラウドファンディングの実施には企画内容とプロモーション戦略を十分に検討する必要がある
- 令和5年度以降に、CAMP FIRE社と共に企画案等を検討を行い、準備・条件が整い次第に実践を行う

事前調整	企画内容（プロジェクト）	拡散・集客
• 全体行程・計画作成 • 対象者（ターゲット）の検討 • PR・募集方法の検討	• プロジェクト企画構成 →魅力的な企画・リターンの立案 • ページ作成 →共感を得るメッセージ・構成	• 有効的時期とメディアを活用したPR • ターゲットを明確にしたPR
事前準備は１カ月程度必要	専門課の活用（CAMP FIRE）	市長や広報との連携

3. 実証内容とその成果
b.課題に対する取組結果

大阪府箕面市

3 事業性(≒自走性可能性)

うるま市での取組みとの比較

	要素① 受益者負担	要素② 企業版ふるさと納税	要素③ クラウドファンディング	要素④ 学校体育施設の活用
箕面市	○ 令和6年度から徴収を進める方針（金額は未定・スキーム検討）	△ 庁内連携が進んだ段階で検討	△ 企画・条件が合えば令和５年度に実施	△ 庁内連携が進んだ段階で検討

- うるま市モデルを事例として受益者負担以外の収入・事業性を確立することが必須であることを前提で議論を進めている
- 箕面市は令和5年度以降に庁内の関係部局との連携を図ることで議論・方針の決定をスムーズに行うことができると想定している

3. 実証内容とその成果
b.課題に対する取組結果

大阪府箕面市

4 効率的かつ効果的な運営・管理

実証・検証の目的

うるま市モデル等の先行事例を活用したロードマップを作成し箕面市における方向づけ行う

目的達成の要素

- 箕面市では今後３年間で平日を含めた部活動の移行を推進していくため明確な方向性を示す必要がある
- 沖縄県うるま市・東京都日野市などの先進地域が検討や課題となる項目・事項の把握を行うことは、箕面市における持続可能な体制づくりを行うために最も重要な要素であり共通理解を深める必要がある
- 令和５年度からうるま市モデルを浸透するための３ヵ年計画が必要

3. 実証内容とその成果
b.課題に対する取組結果

大阪府箕面市

4 効率的かつ効率的な運営・管理

取組の内容

うるま市モデルを浸透するための箕面市における３ヵ年計画（案）の作成（1/4）

※： 令和8年度以降も継続した検討・推進

制度設計

制度設計	令和５年度	令和6年度	令和７年度
部活動の意義・定義付け	実行委員会・関係者との協議	市の方針提示	
平日の部活動の取り扱い	休日移行との連動性・個別課題の洗い出し		平日の移行開始
実態調査	調査・分析の実施	必要に応じた追加調査	
① 学校数・部活動数・地域スポーツクラブ団体数			
② 教員アンケート（負担や兼職兼業の希望等）			
③ 生徒アンケート（部活動満足度やスポーツ実施等）			
部活動数の適正化（拠点校方式）	実証及び実施数の拡充または統合		※
地域コーディネーターの配置	学校・指導者等との調整役の配置による業務効率の向上		※
事務局の設置について	専門・推進企業の配置による事業推進		※
実行委員会の設置・運営	事業計画の検討・方針の決定		※
首長部局（スポーツ・経済・企画等）との連携	庁内連携強化による課題解決・事業課題		※

3. 実証内容とその成果
b.課題に対する取組結果

大阪府箕面市

4 効率的かつ効率的な運営・管理

取組の内容

うるま市モデルを浸透するための箕面市における３ヵ年計画（案）の作成（2/4）

※ ： 令和8年度以降も継続した検討・推進

	制度設計	令和５年度	令和6年度	令和７年度
クラブ等の整備	受け皿団体の発掘・連携・立ち上げ		地域企業・団体と連携したクラブ発掘と立ち上げ ※	
	受け皿となるスポーツ団体へ運営ノウハウの提供		専門企業（当社）との連携・実証による運営の定着化 ※	
	スポーツ団体と自治体（学校）の連携構築	実行委員会等・個別アプローチによる連携体制の構築・強化 ※		
	多様な運動・スポーツ環境の整備			部活動にはない競技等の実施・受け皿発掘 ※
指導者の質・量の確保	適正な対価の設定の検討・決定	教育委員会・実行委員会での検討	受益者負担の開始	
	人材バンクの設置・条件整理	指導者の条件整理		
	人材マッチングのシステム（アプリ）構築検討・活用		マッチングシステム導入検討（システム開発）と導入実証 ※	
	指導者研修の在り方検討・実施	指導者の認証・評価制度の構築・運用		認証・評価制度の運用開始
	教員等の兼業兼職による運用に係る制度設計	教員の希望調査・兼業兼職制度の条件や運用体制の整備		教員の兼業兼職による指導開始

3. 実証内容とその成果
b.課題に対する取組結果

大阪府箕面市

4 効率的かつ効率的な運営・管理

取組の内容

うるま市モデルを浸透するための箕面市における３ヵ年計画（案）の作成（3/4）

※ ： 令和8年度以降も継続した検討・推進

	制度設計	令和５年度	令和6年度	令和７年度	
施設の確保	学校体育施設の指定管理制度の導入の検討		条例・規則の見直し及び変更（令和7年度中目標）		※
	施設のDX化（鍵・予約・備品等の管理）			導入検討及び予算の確保	※
	企業等の施設利用・貸出（※会費の在り方）			規則の見直し及び変更（令和7年度中）	※
	学校体育施設の営利目的使用（条例の見直し）			規則の見直し及び変更（令和7年度中）	※
会費・財源確保	会費の金額設定と補助の在り方	教育委員会・実行委員会にて検討・決定			
	企業等の施設・備品の利用・貸出等の支援	実行委員会参加企業を中心とした検討		支援の開始	
	外部資金調達の手法について（協賛等）	企業版ふるさと納税・クラウドファンディング等の手法検討（制度の構築）と実証		外部資金の調達	
	自治体での事業予算化・国の補助金活用	令和7年度までは補助金等の活用（令和8年度以降は自走化を目指す）			※
保険	スポーツ安全保険の活用	運用方法の定着化			※
	指導者・受け皿団体の保険			補償制度の見直し	※

3. 実証内容とその成果
b.課題に対する取組結果

大阪府箕面市

4 効率的かつ効率的な運営・管理

取組の内容

うるま市モデルを浸透するための箕面市における３ヵ年計画（案）の作成 （4/4）

※ ： 令和8年度以降も継続した検討・推進

	制度設計	令和５年度	令和6年度	令和７年度	
大会在り方	参加基準の見直し	大阪府・他市の状況整理・基準見直し		地域クラブの大会参加	
	大会引率規定の検討・改定		大阪府・他市の状況整理・規定見直し	地域クラブの大会参加	
	大会運営の見直し・検討		教員が関わらない大会運営方法の検討		※
運営効率化	クラブ運営管理システムの検討	クラブ運営システムの導入検討		共通クラブシステムの導入開始	※
	生徒の移動（モビリティ）対策	地域事業者との連携・検討及び実証			※
	ICTを活用した指導			オンライン指導の実証	※
		休日の地域移行モデル実施		休日の完全地域移行	
			平日の地域移行モデルの実施		

3. 実証内容とその成果
c.実証から得られた示唆

東京都日野市 | 大阪府箕面市

1 運営体制の構築することで地域移行の推進は図ることが可能か？

■ **運営体制の基準づくりや地域連携を効率的に行うためには協議会の設立は有効的**

- 協議会を制度や仕組みづくりの場とすることで、ステークホルダーの主体性と連携を前提とした議論を行うことができる
- 地域が目指す姿（将来像）を共有しグループディスカッション等を中心としステークホルダーの強みやノウハウを出し合う協議会を行うことで意識の共有を図ることができる
- コーディネートを行う推進役（事務局機能）が各ステークホルダーの状況・方向性を把握しながら進行することで運営体制の構築を行うことができる

■ **協議会は、自治体内の連携だけでなく企業・スポーツチーム・大学・地域団体などを含むステークホルダーで構成することが効果的**

- 自治体内の連携は教育委員会だけでなく首長部局（スポーツ部局・企画部局・財政部局など）と連携し様々な視点や施策案によって地域課題を解決できるようになる
- 自治体だけでは補えないノウハウ・リソースを持つ地域のステークホルダーとの連携は必須である。ステークホルダーも地域との連携により社会課題の解決・自社課題の解決などを望んでいるケースが多い

示唆を受けての今後の実施事項

東京都日野市

- ✓ 継続した協議会運営の実施による更なる推進強化を図る
- ✓ 庁内におけるプロジェクトチームを発足し、方針決めのスピード感を向上させる

大阪府箕面市

- ✓ 実行委員会の体制強化（参加者の拡大）を図る
- ✓ 庁内における連携強化を実施し更に市としての機運を高める

3. 実証内容とその成果
c.実証から得られた示唆

東京都日野市 | 大阪府箕面市

2 どのように指導者・管理者の確保するか？

■ 持続的な指導者確保を行うための関係構築

- 「謝金単価」は指導者を確保するために必要な要素であるが、指導者を持続的に確保するためには地域企業・団体・チームの立場で「どのようにしたらステークホルダーが持続的に指導者の供給を行える環境を作れるか」を検討することが必要
- 協議会・検討会議などでステークホルダーと自治体のそれぞれが互いに期待することを・条件や希望をオープンにする議論の場（グループディスカッション等）を作ることが有効的

■ 管理者（受け皿）としては明確な基準づくりが必要

- 地域におけるステークホルダー（企業・団体・チーム）は明確な基準を用いて運営しているクラブは少なく（または運営ノウハウがなく）、安定的な運営と質を維持するためには運営基準を満たす受け皿を認証することが必要
- 今後、各地域で運営基準づくりを行った上で、基準を満たす管理者の認証を行う
- 一方で、自立した運営を行う組織体制を構築しているスポーツ団体は少ないので基準を満たす受け皿の発掘や連携には時間が必要

■ 運営ツールなどを整備または提供することで管理者業務の効率化を図ることができる

- ほとんどスポーツ団体は運営ツールを持っていないため効率的な業務運営を行うためには共有の運営ツールが必要

示唆を受けての今後の実施事項

東京都日野市

- ✓ 年間を通したプログラムの実施を行うことで各ステークホルダーから指導者を確保できるスキームづくりを行う
- ✓ 指導者・管理者の基準づくりを行い、管理者（受け皿）の認証を行う

大阪府箕面市

- ✓ 各ステークホルダーと自治体が議論する機会を更に作ることで課題や方向性の共通認識を図る
- ✓ うるま市・日野市モデルを展開し管理者（受け皿）基準づくりを行う

3. 実証内容とその成果
c.実証から得られた示唆

東京都日野市 | 大阪府箕面市

3 受益者負担以外で自走を可能にする財源確保・事業実施を行うことは可能か？

■ **受益者負担のみで、受け皿事業の必要コストを賄うことは不可能。受益者負担以外の収入源は必須**

- 受益者は「負担額をできるだけ低くしたい」という要望が多く、自治体は安価な設定にせざるを得ない状況にある
- 受益者負担額を安価になれば、比例して指導者・管理者の確保が難しくなるため、各地域はその他外部収入の前提として事業計画を立てる

■ **協賛・寄付（企業版ふるさと納税）の活用を推進は重要。ただし、持続的な収益とするための工夫が必要である**

- 企業版ふるさと納税やクラウドファンディングは仕組みとして有効的な手段である一方で、今後多くの地域で活用が進んだ場合は形骸化する恐れがある
- 仕組みづくりをゴールとせずに専門家等の外部の活用を行う効率的・安定的に収益を得られる体制づくりを行う

■ **学校体育施設を活用した事業を行う体制・条件づくりを行っていく必要がある**

- 学校体育施設を活用できる環境は民間事業者にとってスクール事業や地域の活動拠点化が可能になるため大きなメリット
- 自治体が学校体育施設の活用について条例・規則の見直しを進める場合には複雑な法務的な解釈が必要になるが、沖縄県うるま市が計画する学校体育施設の指定管理制度導入に向けた手順を参考にすることで行うことができることで早期の実現が可能になる

示唆を受けての今後の実施事項

東京都日野市

- ✓ 令和５年度から受益者負担（会費）の徴収を進める
- ✓ 令和５年度に企業版ふるさと納税を含む協賛・寄付の活用を進める（うるま市モデルの拡充）
- ✓ 学校体育施設の活用に向けた条例・規則の見直しを進め、令和５年度中に方針を決定する（うるま市モデルの拡充）

大阪府箕面市

- ✓ 令和６年度から受益者負担を行うためのスキームを決定する
- ✓ クラウドファンディング・協賛による財源確保を進める（うるま市モデルの拡充）
- ✓ 学校体育施設の活用に向けた条例・規則の見直しを開始する（うるま市モデルの拡充）

3. 実証内容とその成果
c.実証から得られた示唆

東京都日野市 | 大阪府箕面市

4 効率的かつ効率的な運営・管理を行うための基準作りをどのように行うか？

■ **現状、ガバナンス基準があるスポーツクラブは少ない。ただし、今後スポーツクラブの質を担保するために、地域で基準を作成することは必要である**

- クラブの質や方針を共通とするために指導者基準や管理者運営基準を設定することが必要
- 協議会や実行委員会が認証・評価することで、参加者が平等な選択が可能にする
- 地域で担い手を想定しているスポーツクラブの多くが基準を満たさない可能性があるが、地域におけるガバナンスコード等を設定することで基準の統一化を図る

■ **地域全体のスポーツクラブ運営体制の強化、指導者の発掘と育成も必要である**

- 地域におけるスポーツ産業・スポーツ環境の再構築の好機会と捉えることで既存または新規のスポーツクラブの運営体制の強化・育成が可能になる
- 地域で連携するステークホルダー（特にスポーツチーム・スポーツスクールやアカデミー事業者）のノウハウを活用した指導者育成システムの構築を行うことで指導者の発掘と育成を行える可能性があるため、研修プログラムの構築を行う

示唆を受けての今後の実施事項

東京都日野市

- ✓ 令和５年度中に日野型地域スポーツの運営基準等の決定（ひのスポ！コード）
- ✓ 地域における管理者・指導者を発掘・育成を行うための育成システムの検討（協議会にて実施）

大阪府箕面市

- ✓ 庁内・地域ステークホルダーと、うるま市モデルを参考とするロードマップ（３ヵ年計画）を共有し課題・方向性の共通認識を図る
- ✓ 管理者となるスポーツクラブの基準作りの検討を開始する

4. 今後の目指す姿
a.本実証を踏まえた目指す姿

東京都日野市

日野市モデル

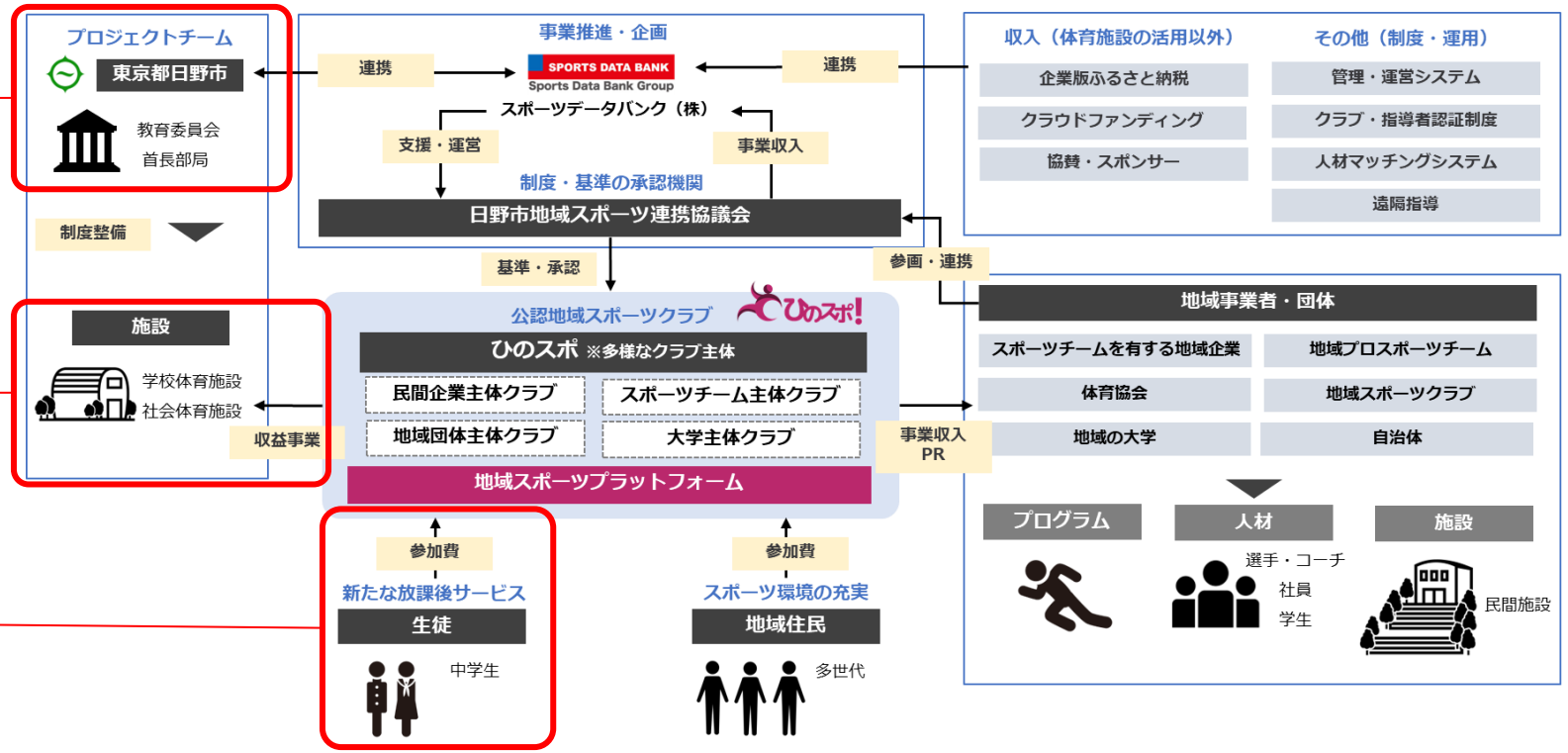
協議会を中心とした地域スポーツクラブの充実化と持続可能な連携体制の構築

- ✓ 協議会に関わる地域事業者・団体の連携が強化されたため、日野市モデルの追加が議論された
- ✓ 赤字は日野市モデルのポイント

庁内プロジェクトチームの発足
庁内連携を更に推進するためにプロジェクトチームを発足し、課題解決・方針決定のスピードを早める

学校体育施設の活用（事業実施）
持続にステークホルダーと連携するためには、学校体育施設の活用が必要であるため、条例・規則の見直しを行い収益事業を行える環境整備を目指す

参加費徴収の実施
学校部活動の延長線ではない、新しいスポーツ環境と定義することで参加費徴収を行うことを早期に目指す



4. 今後の目指す姿
b. 目指す姿に向けたロードマップ

東京都日野市

	2023年度	2024年度	2025年度	2026年度
体制整備（協議会の設置・運営）	協議会運営・自走化検討		自走化（民間主導）	
スポーツクラブの設立（地域部活動の受け皿）	地域企業・団体による設立準備	運営（地域企業等主体）		
		地域スポーツクラブ設立・運営支援（運営管理システム等）		
運営基準・評価制度の構築	基準設定・評価制度設計	評価制度の運用・改善		
	人材発掘・人材育成制度の構築・実施支援			
学校体育施設の有効活用	予約管理システム導入準備	予約管理システム導入	予約管理システム運用	
	条例・制度の見直し	学校体育施設での収益活動実証（社会体育施設化の検討）		
資金確保	企業版ふるさと納税 企業協賛 活用の準備・募集開始	企業版ふるさと納税・企業協賛の安定的な確保		
		受益者負担による運営費（一部）の確保		

4. 今後の目指す姿
c. 事業収支計画

東京都日野市

費用（合計86,000,000円）		売上（合計96,000,000円）	
①地域クラブ（指導者報酬等） 報酬単価　3,000円/時間（360,000円/人年） 指導者数　120名（仮定）（43,200,000円/年） 交通費　500円/回（2,400,000円/年） 保険（指導者）1,850円/年（222,000円/年） 保険（生徒）850円/年（2,040,000円/年） **②学校体育施設 事業（スクール等）** 報酬単価　3,000円/時間（360,000円/人年） 指導者数　　20名（仮定）（7,200,000円/年） 保険（指導者）1,850円/年（37,000円/年） 保険（生徒）850円/年（340,000円/年）	¥55,439,000	**①地域クラブ** 参加者　2,400名（市内中学生の6割） 年間活動日数　40週（週1回の活動） 参加費　2,000円/人月（24,000円/人年） [24,000円×2,400名=57,600,000円] 年会費　3,000円/人年 [3,000円×2,400名=7,200,000円] **②学校体育施設 事業（スクール等）** 参加者　400名（市内中学生の1割） 年間活動日数　40週（週1回の活動） 参加費　4,000円/人月（48,000円/人年） [48,000円×400名=19,200,000円] 年会費　5,000円/年 [5,000円×400名=2,000,000円]	¥86,000,000
③ その他 管理・運営費（人件費等）（20,000,000円/年） 管理システム　（5,000,000円/年） その他　（5,000,000円/年）	¥30,000,000	**その他の収入源** **③協賛・寄付**	¥10,000,000
	¥10,000,000		

①地域クラブ概要
- 年間活動日数　40週（週1回）
- 1回3時間以内の活動

②学校体育施設 事業（スクール等）
- 年間活動日数　40週（週1回）
- 1回3時間以内の活動

4. 今後の目指す姿

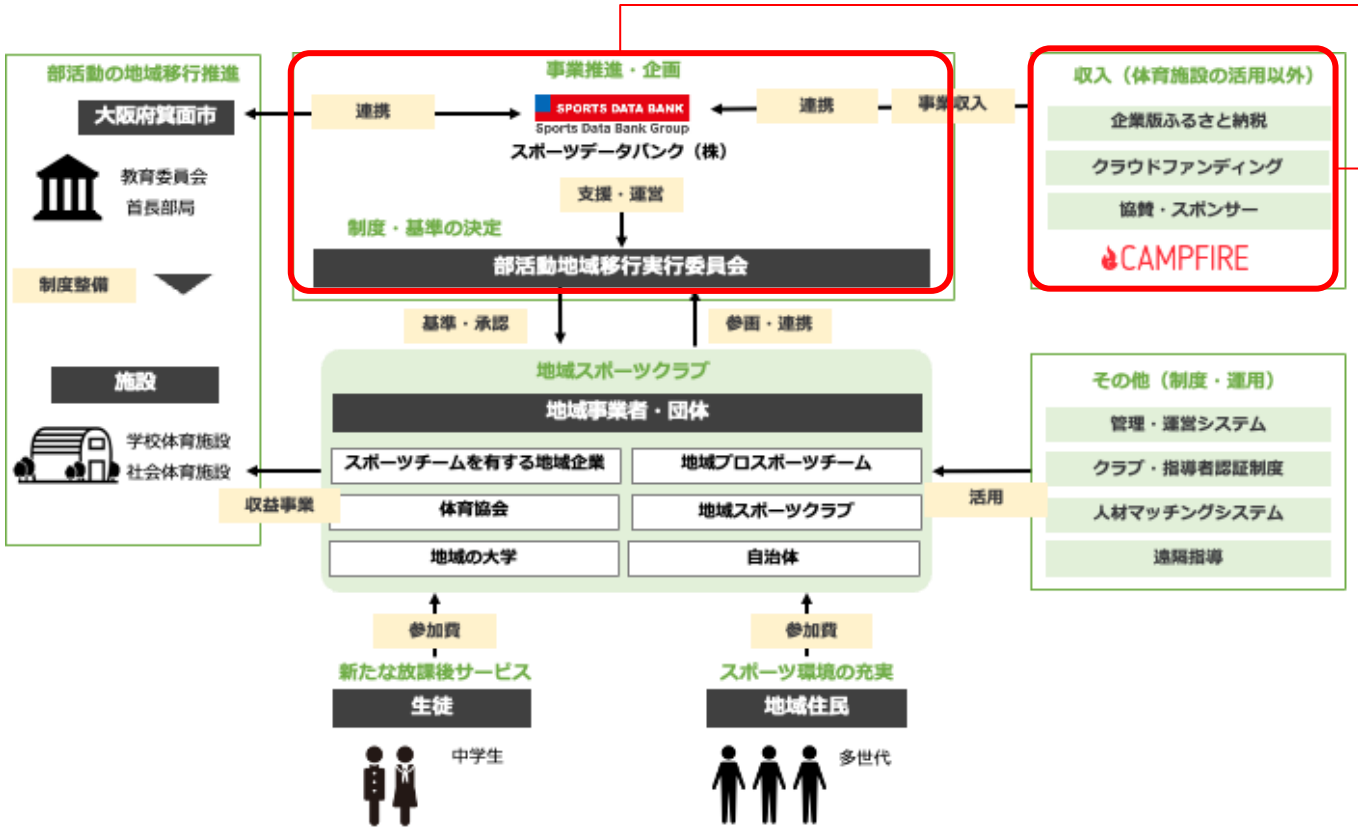
大阪府箕面市

a.本実証を踏まえた目指す姿

箕面市モデル

協議会を中心とした地域スポーツクラブの充実化と持続可能な連携体制の構築

- ✓ 箕面市はうるま市・日野市モデルを参考とした同様の体制づくり（庁内・地域事業者との連携）を行うことを目指す
- ✓ 赤字は箕面市モデルのポイント



専門・推進事業者の活用

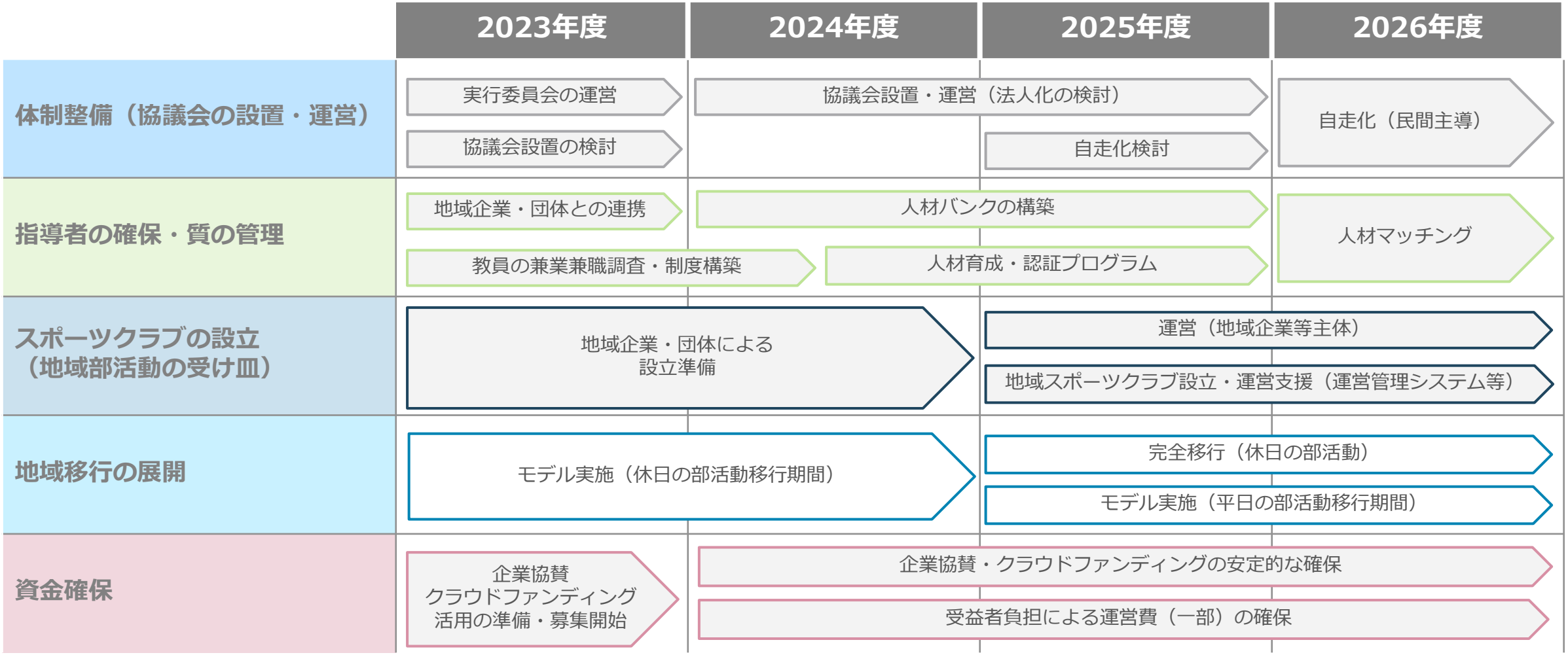
庁内・地域ステークホルダーとの連携を加速するために民間事業者等の専門事業者を活用する

協賛・クラウドファンディングの活用

協賛・クラウドファンディングの活用により、受益者負担の軽減と運営資金の獲得を目指す

4. 今後の目指す姿
b. 目指す姿に向けたロードマップ

大阪府箕面市



4. 今後の目指す姿
c. 事業収支計画

大阪府箕面市

費用（合計69,885,000円）		売上（合計64,000,000円）	
①地域クラブ（指導者報酬等） 報酬単価　3,000円/時間（360,000円/人年） 指導者数　100名（仮定）（36,000,000円/年） 交通費　500円/回（2,000,000円/年） 保険（指導者）1,850円/年（185,000円/年） 保険（生徒）850円/年（1,700,000円/年）	¥39,885,000	**①地域クラブ** 参加者　2,000名（市内中学生の6割） 年間活動日数　40週（週1回の活動） 参加費　2,000円/人月（24,000円/人年） [24,000円×2,000名=48,000,000円] 年会費　3,000円/人年 [3,000円×2,000名=6,000,000円]	¥54,000,000
② その他 管理・運営費（人件費等）（20,000,000円/年） 管理システム（5,000,000円/年） その他（5,000,000円/年）	¥30,000,000	**その他の収入源** **②協賛・寄付**	¥10,000,000
		△¥5,000,000	

①地域クラブ概要
- 年間活動日数　40週（週1回）
- 1回3時間以内の活動

学校法人 大阪成蹊学園

大規模自治体における地域資源・ネットワークを活用した部活動地域移行のモデル形成・検証（大阪市）

学校法人大阪成蹊学園

大阪成蹊大学スポーツイノベーション研究所

目次

1. 目指す姿
2. 本実証で実証する課題とそのポイント
3. 実証内容とその成果
    a. 実証の概要
    b. 課題ごとの取組結果
    c. 実証から得られた示唆
    d. その他活動に関する報告
4. 今後の目指す姿
    a. 本実証を踏まえた目指す姿
    b. 目指す姿に向けたロードマップ
    c. 事業収支計画

目次

1. 目指す姿
2. 本実証で実証する課題とそのポイント
3. 実証内容とその成果
    a. 実証の概要
    b. 課題ごとの取組結果
    c. 実証から得られた示唆
    d. その他活動に関する報告
4. 今後の目指す姿
    a. 本実証を踏まえた目指す姿
    b. 目指す姿に向けたロードマップ
    c. 事業収支計画

大都市の大阪市に存在する多くの資源。

■ 大阪市の概況

人口
約275万人

行政区
24区

事業所数（民営）
約17万9千事業所

市立中学校設置数
127校

生徒数
約5万人

■ 市内のスポーツ関係資源

スポーツ関連事業を営む民間事業者数

例：大阪市塾代助成事業に登録するスポーツ関連事業者数

約380企業

市内に本拠地を置くプロスポーツチーム

7チーム

- オリックス・バファローズ（オリックス野球クラブ株式会社）
- NTTドコモレッドハリケーンズ大阪（株式会社NTTドコモ）
- クボタスピアーズ（株式会社クボタ）
- セレッソ大阪（株式会社セレッソ大阪）、
- サントリーサンバーズ（サントリーホールディングス株式会社）
- JTマーヴェラス（日本たばこ産業株式会社）
- 大阪エヴェッサ（ヒューマンプランニング株式会社）

大阪市部活動指導員

大阪市部活動指導員登録者数

400人以上

地域のスポーツ施設等

24区　全てに　スポーツセンター　プール　を設置

大規模競技大会が開催可能な競技施設

12施設

スポーツ少年団（競技実施段数）

のべ74団

総合型地域スポーツクラブ

23クラブ

しかし、24区ごとの地域特性は大きく異なる。

教育ブロック	区	人口※1	人口増減※3	生徒数※2	中学校数※2	全事業所数※4
1	淀川	183,444	7,243	3,210	6	11,478
	西淀川	95,864	374	2,138	4	4,170
	東淀川	177,120	1,590	3,321	8	5,176
	港	80,948	(1,087)	1,625	5	3,982
	此花	65,251	(1,405)	1,337	3	2,650
2	東成	84,906	4,343	1,550	4	4,735
	福島	79,328	6,844	1,369	3	4,861
	都島	107,904	3,177	2,095	5	4,981
	北	139,376	15,709	1,667	5	26,275
	鶴見	112,691	1,134	3,174	5	3,857
	城東	169,043	4,346	3,803	6	5,524
	旭	89,670	(1,938)	1,738	4	3,418
3	西	105,862	13,432	1,661	3	9,969
	西成	106,111	(5,772)	1,432	6	5,291
	浪速	75,504	5,738	589	3	5,463
	住吉	153,056	(1,183)	3,146	8	5,215
	住之江	120,072	(2,916)	2,538	7	5,187
	大正	62,083	(3,058)	1,295	4	3,250
	中央	103,726	10,657	1,185	3	31,316
4	生野	127,309	(2,858)	1,854	8	7,460
	平野	192,152	(4,481)	4,202	11	7,592
	東住吉	127,849	1,550	2,559	7	5,683
	阿倍野	110,995	3,369	2,299	5	5,668
	天王寺	82,148	6,419	1,473	3	6,051

■ **ビルも多く、人口増加が著しい地域**（中央区、北区）

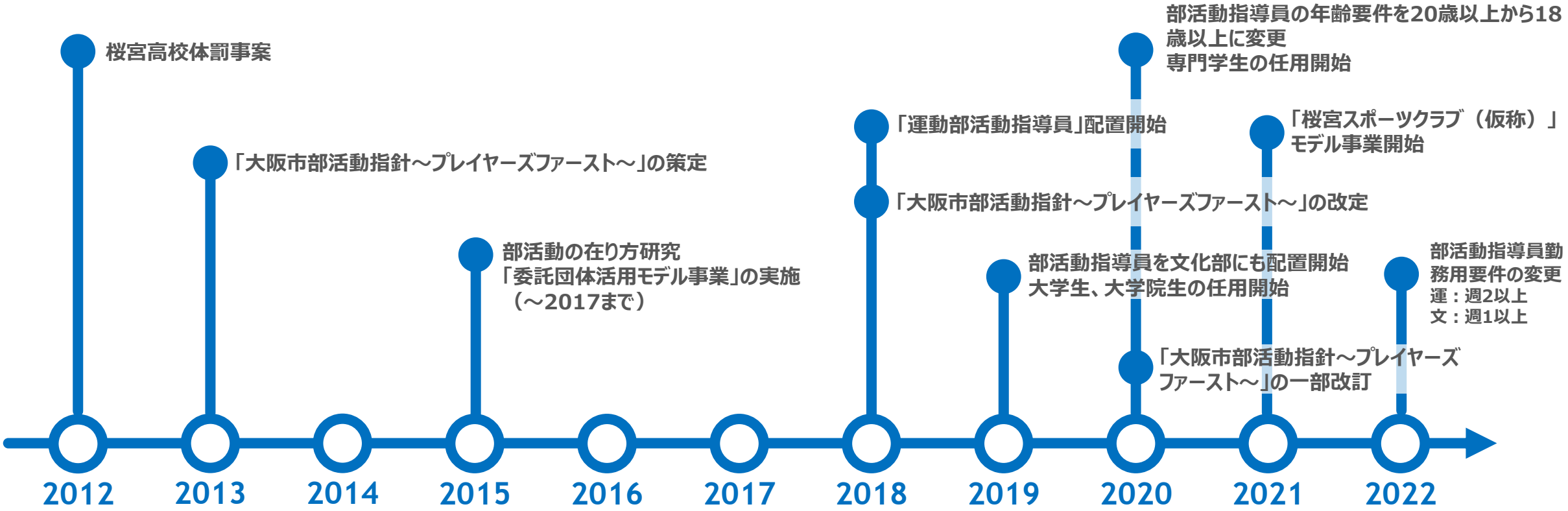
■ **人口増加傾向にあるものの区内の学校数が少ない**（西区、福島区）

■ **人口減少に転じている地域**（西成区、平野区、生野区など）

人口動態のみならず、住宅が多い地域もあれば、オフィスビルや飲食店等が集まる繁華街、企業集積地など、大阪市は24区ごとの地域特性が大きく異なる。

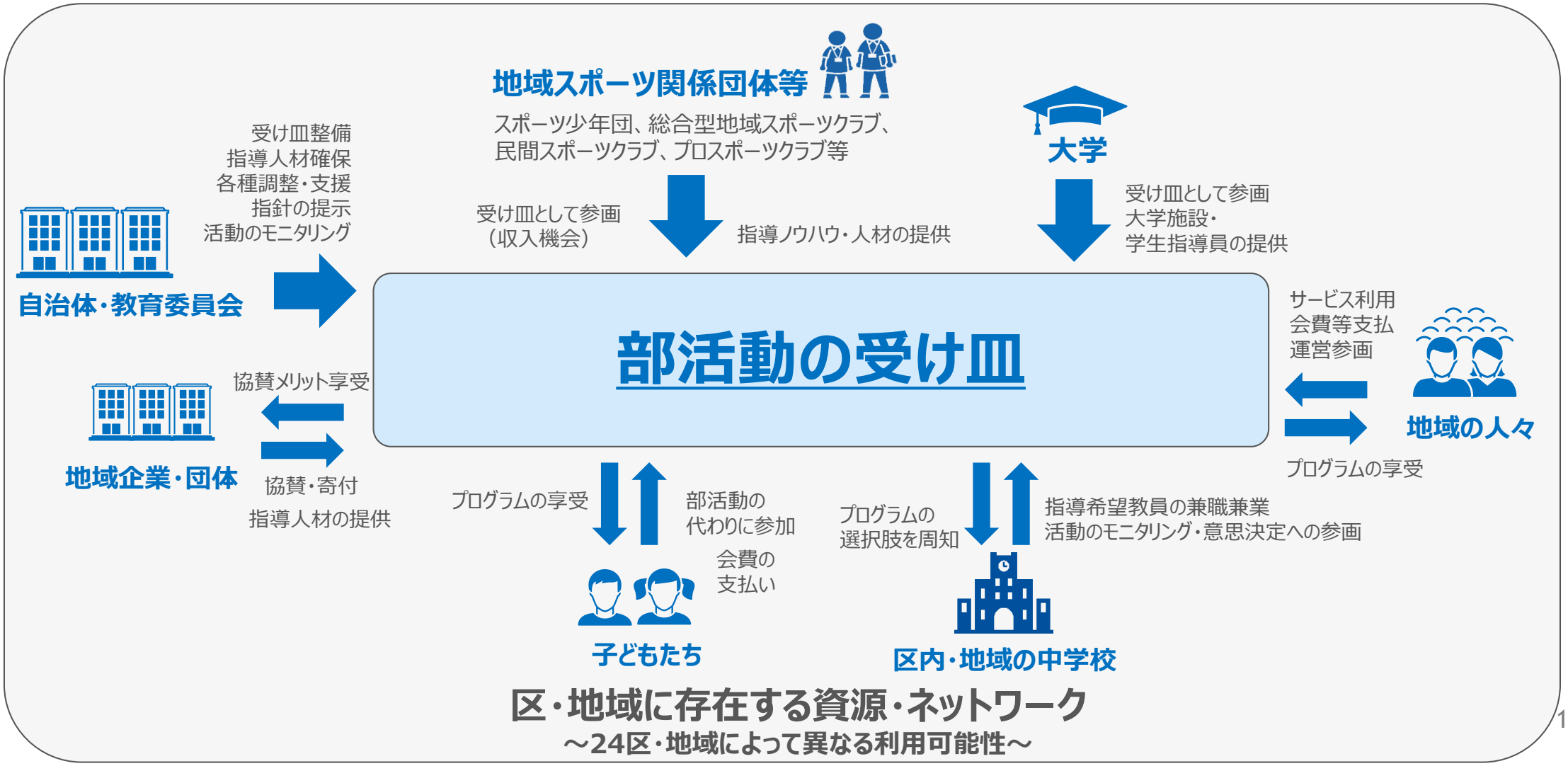
※１：大阪市（2020）「令和2年度国勢調査結果」
※２：大阪市（2022）「令和4年度学校現況調査（令和4年5月1日現在）」
※３：大阪市（2020）「令和2年度国勢調査結果」：平成27年度（前回調査）からの増減
※４　大阪市（2021）「大阪市統計書（令和3年度版･最新）

大阪市では、市内の部活動改革の為に様々な取り組みを実施してきた。
地域連携・移行の具体策については、地域特性を無視して打ち出すことは困難。



これまでの施策は市内の学校部活動全体に関わる内容であり、部活動の目的や位置づけを示した指針の策定・改訂、さらには指導人材の確保を中心に取り組まれてきた。しかしながら、前述してきた通り、24区・地域ごとで地域連携・移行を果たすために必要な資源やネットワークの質・量が異なる。そのため、画一的な方針を打ち出すことが困難であるため、区・地域の実情に合わせた取り組みの実現を目指すことが求められている。

目指す地域移行の姿は、区・地域ごとの地域資源・ネットワークを活用する受け皿モデル。



目指す姿における、各ステークホルダーの役割

地域スポーツ関係団体等	区・地域における部活動の受け皿として各種事業の実施。 直接的な受け皿でない場合には人材の提供など、受け皿組織と連携。
大学	区・地域における部活の動受け皿として事業の実施。直接的な受け皿でない場合には学生を指導人材として提供や、大学施設の貸し出しなど、受け皿組織と連携。
自治体・教育委員会	受け皿組織の主管として、持続可能な運営についてのモニタリングの実施するとともに各種支援方策の展開。学校や受け皿組織等との連絡調整。部活動指導員をはじめとした指導人材の確保。
地域企業・団体	受け皿組織の活動に対する協賛や寄付。 従業員の兼職兼業など、指導人材の提供。
区内・地域の中学校	指導を希望する教員がいた場合、兼職兼業の承認許可。 受け皿組織のモニタリングや、状況に応じて意思決定への参画。
地域の人々	受け皿の形態等によっては、運営への参画。 受け皿が提供するサービスへの利用者。

目次

1. 目指す姿
2. 本実証で実証する課題とそのポイント
3. 実証内容とその成果
    a. 実証の概要
    b. 課題ごとの取組結果
    c. 実証から得られた示唆
    d. その他活動に関する報告
4. 今後の目指す姿
    a. 本実証を踏まえた目指す姿
    b. 目指す姿に向けたロードマップ
    c. 事業収支計画

課題認識
地域ごとに異なるからこそ判然としない受け皿の体制・持続可能な運営

1 学校部活動との折り合いをどの様につけるのか？

- 管理責任体制の妥当性を検証。
- 教員の兼職兼業の実効性を検証。

2 利用施設・場所をどの様に確保するのか？

- 民間・大学等施設の利用可能性の検証と責任の所在を整理。
- 利用金額等に関する妥当性を検証

3 指導者の質と量をどの様に確保するのか？

- 指導に必要な人数の算定と確保方法の検証。
- 指導人材に対する講習実施の検討。
- 大学生指導員について、大学の授業や実習との連携の可能性の検証。

4 受け皿組織はどの様にして一定の収益を得るのか？

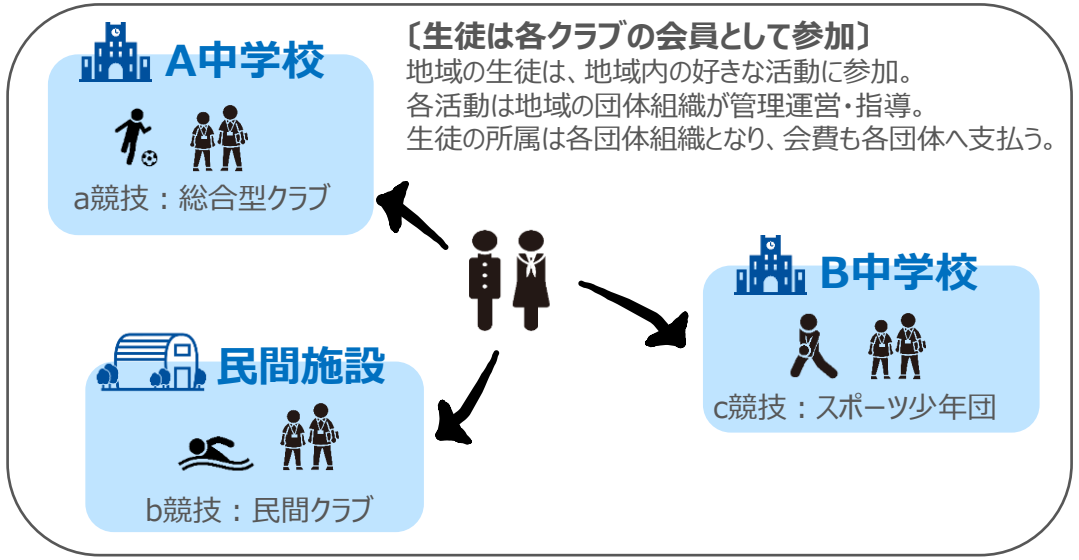
- 受益者負担の可否と金額の妥当性の検証。
- 受け皿組織の収益性の検証。

課題認識
地域ごとに異なるからこそ判然としない受け皿の体制・持続可能な運営

➡ 本実証では、２つの仮説モデルを設定。

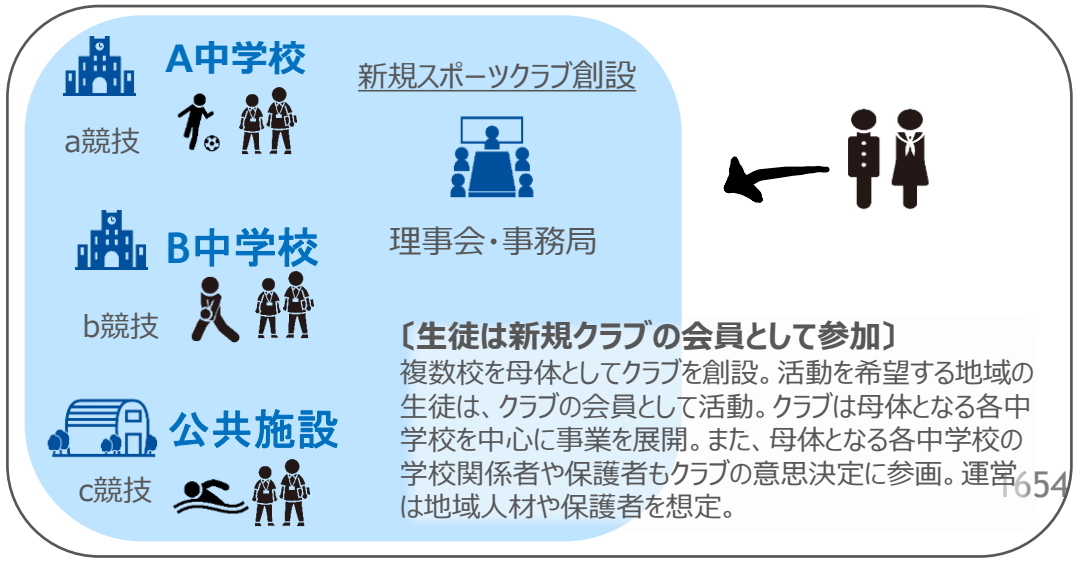
モデルA：既存の地域スポーツ組織等が受け皿となるモデル

区内もしくは特定の地域に、総合型地域スポーツクラブや少年団、フィットネスクラブなど、従来より活動するスポーツ組織がある場合に、それらの既存団体組織を受け皿にして地域部活動を実施するモデル。活動場所は、学校のみならず民間施設や公共施設も想定される。



モデルB：新設したスポーツ組織がが受け皿となるモデル

区内もしくは特定の地域に、従来より活動する団体等が限られている場合に、想定されるモデル。複数校（部活動）を母体とした非営利組織を立ち上げ、地域部活動の受け皿組織とするモデル。活動場所は、学校や公共施設が想定される。



各モデルの実証課題に関する仮説

モデルA：既存の地域スポーツ組織等が受け皿となるモデルの場合

1 学校部活動との折り合いをどの様につけるのか？

- 既存地域スポーツ組織団体の全てが受け皿の対象になるのではなく、何らかの認定基準等の設定と承認機能をもった仕組が必要となる。
- 既存地域スポーツ組織の組織形態・体制によって、教員の兼職兼業の実現可能性は異なる。

2 利用施設・場所をどの様に確保するのか？

- 大阪市における公共スポーツ施設、学校開放の利用状況を踏まえると、学校を活動場所とすることが望ましい。民間の場合も、既存のコース・プログラムのクラス増は困難。
- 民間施設の場合、水道光熱費の高騰の影響で利用料金は高額に。

3 指導者の質と量をどの様に確保するのか？

- 原則、指導人材については各スポーツ組織団体の方針に従う。
- 大学生アルバイト・ボランティアについて、組織団体によってはニーズがある。

4 受け皿組織はどの様にして一定の収益を得るのか？

- 総合型地域スポーツクラブやスポーツ少年団などの非営利スポーツ組織の場合、会費徴収は保険等の最低限の金額。
- 株式会社等の場合、受益者負担の考え方が原則となる。

各モデルの実証課題に関する仮説

モデルB：新設したスポーツ組織がが受け皿となるモデルの場合

1 学校部活動との折り合いをどの様につけるのか？

- 複数校が母体となり設立される場合、学校教育や理念を踏襲し易い。
- 部活動指導員や兼職兼業をする教員（希望性）の指導により、円滑にクラブの活動として”移行”することができる。
- クラブのマネジメント人材の確保が大きな課題。

2 利用施設・場所をどの様に確保するのか？

- 学校開放委員会が利用調整をしている時間帯に新たに参入することは困難であるため、従来の部活動の時間に実施することが妥当。
- 複数校が母体となっている場合、学校の利用調整が容易。

3 指導者の質と量をどの様に確保するのか？

- 新たな指導者を確保するためには人材確保のための適切な計画が必要。
- 部活動指導員や指導を希望する教員の兼職兼業の仕組を活用することが効果的。

4 受け皿組織はどの様にして一定の収益を得るのか？

- 非営利組織として一定の収益が求められるものの、家庭のみならず受益者負担に対するステイクホルダーの理解も必要となる。
- 新規組織が持続可能な経営を行うためには、中学生のみならず他の世代や、多様なニーズに応えるプログラムが必要。

目次

1. 目指す姿
2. 本実証で実証する課題とそのポイント
3. 実証内容とその成果
    a. 実証の概要
    b. 課題ごとの取組結果
    c. 実証から得られた示唆
    d. その他活動に関する報告
4. 今後の目指す姿
    a. 本実証を踏まえた目指す姿
    b. 目指す姿に向けたロードマップ
    c. 事業収支計画

各仮説モデルを通した実証のために、４つの教育ブロックから特徴的な区を1つ選定し、主な対象とした。

教育ブロック	区	人口※1	人口増減※3	生徒数※2	中学校数※2	全事業所数※4
1	淀川	183,444	7,243	3,210	6	11,478
	西淀川	95,864	374	2,138	4	4,170
	東淀川	177,120	1,590	3,321	8	5,176
	港	80,948	(1,087)	1,625	5	3,982
	此花	65,251	(1,405)	1,337	3	2,650
2	東成	84,906	4,343	1,550	4	4,735
	福島	79,328	6,844	1,369	3	4,861
	都島	107,904	3,177	2,095	5	4,981
	北	139,376	15,709	1,667	5	26,275
	鶴見	112,691	1,134	3,174	5	3,857
	城東	169,043	4,346	3,803	6	5,524
	旭	89,670	(1,938)	1,738	4	3,418
3	西	105,862	13,432	1,661	3	9,969
	西成	106,111	(5,772)	1,432	6	5,291
	浪速	75,504	5,738	589	3	5,463
	住吉	153,056	(1,183)	3,146	8	5,215
	住之江	120,072	(2,916)	2,538	7	5,187
	大正	62,083	(3,058)	1,295	4	3,250
	中央	103,726	10,657	1,185	3	31,316
4	生野	127,309	(2,858)	1,854	8	7,460
	平野	192,152	(4,481)	4,202	11	7,592
	東住吉	127,849	1,550	2,559	7	5,683
	阿倍野	110,995	3,369	2,299	5	5,668
	天王寺	82,148	6,419	1,473	3	6,051

No.01 東淀川区 ⇒ モデルAを仮想した実証

【区・地域の特性：人口規模が大きく、顕在的な地域のスポーツ組織等が比較的豊富】

東淀川区は、市内でも人口規模が大きく、中学生数も区内上位の区である。対象となる3中学校周辺には、民間フィットネスクラブや大学、総合型地域スポーツクラブなど、地域団体組織が比較的多く存在している。

No.02 都島区 ⇒ モデルBを仮想して事業計画書を策定

【区・地域の特性：旧市立高校を拠点とした実証事業が先行スタート】

市内では中規模の人口規模。人間スポーツ学科が設置されている桜宮高校（旧市立）があり、桜宮高校を拠点とした桜宮スポーツクラブ（仮称）が、市の施策として先行実施されている。モデル事業が2年目となる。

No.03 西区 ⇒ モデルBを仮想した実証

【区・地域の特性：人口急増の企業集積地。区内には比較的生徒数の多い３中学校】

人口急増エリアを含む企業集積地。区周辺の民間企業等との連携した活動も想定される。区内には中規模校が2校、大規模校が1校、計3校がある。校舎が小さく、グラウンドの狭い中学校も。

No.04 東住吉区 ⇒ モデルBを仮想した実証

【区・地域の特性：少子化の影響を受け、拠点校方式の部活動を開始】

区内には7校中学校あるが、学校規模は中規模校が4校、小規模校が3校である。1校の単独部活動実施が困難なため、市内でも先行して矢田地区の3中学校が、拠点校方式による部活動を開始している。

実証課題に対する取り組み内容

モデルA：既存の地域スポーツ組織等が受け皿となるモデルの場合

実証課題	取り組み内容
1 学校部活動との折り合いをどの様につけるのか？	a. 実証実験 ■ 目的：モデルを仮想したうえでの中学生を対象としたプログラムの実施 ■ 手法：対象地域に存在するスポーツ組織団体等によるトレーニング ■ 対象：東淀川区にある３中学校（瑞光、大桐、井高野）
2 利用施設・場所をどの様に確保するのか？	
3 指導者の質と量をどの様に確保するのか？	b. インタビュー調査 ■ 目的：対象者／組織の実証課題に対する認識を明らかにする。 ■ 手法：半構造化インタビュー調査 ■ 内容：対象者／組織の現状、地域移行等に関する課題など ■ 対象：実証実験に関わるステイクホルダー／３中学校近隣の地域スポーツ組織
4 受け皿組織はどの様にして一定の収益を得るのか？	

実証期間の主な取り組みと実証課題

モデルA：既存の地域スポーツ組織等が受け皿となるモデル

月	日／曜日	概要	内容	①学校との折り合い	②利用施設・場所	③指導者の質と量	④受け皿の収益性
9	26／月	大阪市教育委員会訪問：事業協力依頼・意見交換	事業調整				
10	22／土	井高野コミュニティークラブ 和 訪問／実証事業の説明・ヒアリング	ヒアリング	✓	✓	✓	✓
	26／水	大桐地域スポーツクラブ・大隅東ファミリースポーツクラブ訪問／実証事業の説明・ヒアリング	ヒアリング	✓	✓	✓	✓
	31／月	東淀川区長訪問	事業調整				
		東淀川区瑞光中学校訪問：実証事業の説明・意見交換	事業調整				
11	7／月	東淀川区大桐中学校、井高野中学校訪問：事業内容説明・協力依頼	事業調整				
	18／金	NPO法人地域スポーツ振興協会打ち合わせ	事業調整				
	21／月	スペックスイミングクラブ・NPO法人地域スポーツ振興協会打ち合わせ@スペックスイミングクラブ	事業調整				

実証期間の主な取り組みと実証課題

モデルA：既存の地域スポーツ組織等が受け皿となるモデル

月	日／曜日	取り組み概要	内容	①学校との折り合い	②利用施設・場所	③指導者の質と量	④受け皿の収益性
12	23／金	東淀川区水泳事業打ち合わせ@スペックスイミングクラブ	事業調整				
	27／水	東淀川区サッカー事業打ち合わせ@NPO法人地域スポーツ振興協会	事業調整				
1	6／金	東淀川区バドミントン事業打ち合わせ@大桐中学校	事業調整				
	12／木	東淀川区陸上事業打ち合わせ@大阪成蹊大学	事業調整				
	14／土	東淀川区バドミントン事業実施@大桐中学校	実証実験	✓	✓	✓	✓
	15／日	東淀川区サッカー事業@大桐中学校・雨天中止／水泳事業実施@スペックスイミングクラブ	実証実験	✓	✓	✓	✓
	23／月	東淀川区バドミントン指導者　事後ヒアリング・意見交換@大阪成蹊大学	ヒアリング	✓	✓	✓	✓
	29／日	東淀川区陸上事業@大阪成蹊大学	実証実験	✓	✓	✓	✓
	30／月	経済産業省・大阪市教育委員会・大阪成蹊大学：意見交換@大阪成蹊大学	意見交換				
	31／火	東淀川区水泳・サッカー事業者 事後ヒアリング・意見交換@スペックスイミング	ヒアリング	✓	✓	✓	✓

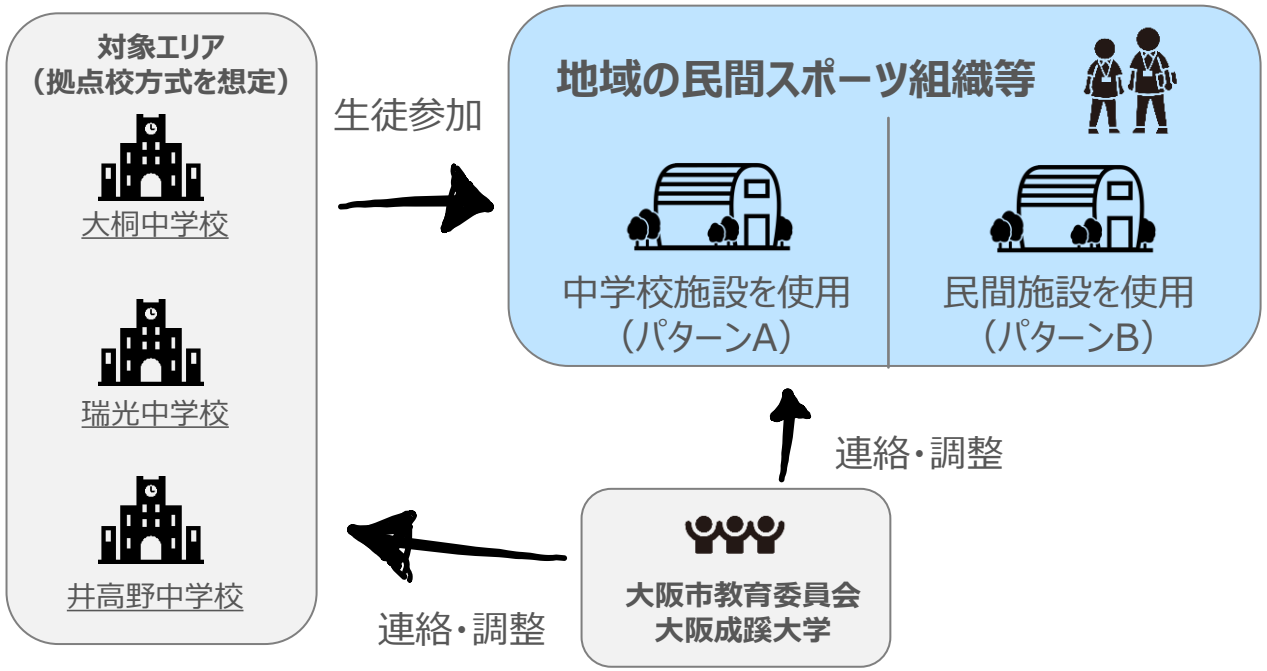
実証実験の内容

モデルA：既存の地域スポーツ組織等が受け皿となるモデル

I.　実施概要

東淀川区における実証実験の実施スキーム

３つの中学校を1つのエリアとし、3つの中学校による拠点校方式を想定。仮想受け皿となり得る組織の活動に生徒が参加することを仮想した実証事業とした。



仮想受け皿組織

■　総合型地域スポーツクラブ（バドミントン）

東淀川区には３つの総合型地域スポーツクラブが創設されており、小学生や成人・高齢者を対象とした事業を中心に活動。

■　スペックスイミングクラブ（水泳）

1975年に設立された大阪市東淀川区にてスイミングスクール・ダンススクール。『スポーツを通して豊かな人間を創造する』を理念に活動。

■　NPO法人地域スポーツ振興協会（サッカー）

1985年に発足された東淀川サッカーリーグを母体としたNPO法人。東淀川FCの運営も行う。

■　大阪成蹊大学（陸上）

東淀川区にキャンパスがある大学。女子陸上競技部は2020年からオリンピアンの金丸祐三監督の新体制の下活動中。

実証実験の内容

モデルA：既存の地域スポーツ組織等が受け皿となるモデル

II.　実施スケジュール等

実施日	場所	種目	仮想受け皿	指導者	参加者
2023/01/14（土）	大桐中学校 （パターンA）	バドミントン	総合型地域スポーツクラブ	大桐中・瑞光中部活動指導員 2名 ※うち1名が総合型にて指導	生徒　48名
2023/01/15（日）	スペックスイミングクラブ （パターンB）	水泳	スペックスイミングクラブ	スペックスイミングクラブ指導者 2名	生徒　32名
2023/01/15（日）	大桐中学校 （パターンA）	サッカー	NPO法人地域スポーツ振興協会	NPO法人地域スポーツ振興協会 指導者 1名	※雨天中止
2023/01/29（日）	大阪成蹊大学 （パターンA）	陸上	大阪成蹊大学	大阪成蹊大学陸上部 監督 同上 部員大学生 2名 ※一方は教育学部 学生、他方は大阪市部活動指導員	生徒 19名

インタビュー調査の内容

モデルA：既存の地域スポーツ組織等が受け皿となるモデル

I. 実施概要

	ヒアリング①	ヒアリング②	ヒアリング③
日時	10月26日（月）13:00～14:15	01月23日（月）18:00～19:30	1月31日（火）9:30～11:00
場所	大隅東体育館	大阪成蹊大学	スペックスイミングクラブ
目的	既存地域スポーツ組織の実証課題に対する認識を明らかにする。	実証実験の事後検証および、実証課題に対する認識を明らかにする。	実証実験の事後検証および既存地域スポーツ組織の実証課題に対する認識を明らかにする。
参加者	● 大桐地域スポーツクラブ　関係者 1名 ● 大隅東地域スポーツクラブ 関係者 1名 ● 大阪成蹊大学PJメンバー 1名	● バドミントン実証事業の指導者　2名 ※うち1名は総合型クラブ指導者 ● 大阪成蹊大学PJメンバー　1名	● スペックスイミングクラブ　関係者 2名 ● NPO法人地域スポーツ振興協会 関係者 2名 ● 大阪成蹊大学PJメンバー 2名 ● 大阪市教育委員会 1名
主なヒアリング内容	● 設立経緯 ● 組織概要 ● 中学校部活動の地域移行について	● 実証事業の感想 ● 総合クラブでの指導概要 ● 中学校部活動の地域移行について	● ヒアリング内容 ● 実証事業の感想 ● 中学校部活動の地域移行について

検証事項と得られた成果

モデルA：既存の地域スポーツ組織等が受け皿となるモデル

検証事項：①学校との折り合いをどの様につけるのか？

- 各学校、受け皿組織、それぞれの留意点の検証
- 受け皿地域スポーツ組織に対する指導を希望する教員の関与の可能性について検討

実証実験とヒアリングから得られた主な成果

- **既存の地域スポーツ組織等とのコミュニケーション機会・信頼構築の仕組が重要**

  事前打ち合わせにて普段の部活動練習の様子や、参加生徒に関する概況、既存組織の取り組みや方針等を事前調整・把握することで、実証実験当日は実施内容に対する一定の評価を得ることができた。学校とのコミュニケーション機会や信頼関係構築の仕組が、地域に存在するスポーツ組織が受け皿となり得るうえで重要と考えられる。

- **組織ごとに異なる指導人材の関与形態**

  本事業対象地域にある総合型地域スポーツクラブでは、指導者は原則ボランティアであり、部活動の指導に合うか不安があるとの声が聞かれた。一方、受け皿想定組織のスペックスイミングクラブやNPO法人地域スポーツクラブ協会では雇用スタッフがいて、かつ兼職兼業が可能。組織ごとによる指導者の関わり方等の違いが明確になった。

- **地域移行後には管理責任を明確にすることが必要**

  ヒアリングから、顧問と同様の管理責任が求められる部活動指導員が配置されていても、生徒同士のトラブルや怪我事故対応は原則顧問教員が対応するフローとなっていることが明らかとなった。一方、民間スポーツクラブや総合型地域スポーツクラブでは、各組織の責任のもと事業が営まれている。従って、上記の様な信頼構築の機会は重要であると考えられるものの、学校に負担のない形で地域移行を実現させるためには、管理責任のすみ分けを明確にする必要性を改めて確認することができた。

- **災害共済給付制度以外の保険制度充実の可能性**

  水泳では、競技団体による保険制度が充実している。今後、競技団体等との調整により、災害共済給付制度以外の保険制度の構築の余地があるという話があった。

検証事項と得られた成果

モデルA：既存の地域スポーツ組織等が受け皿となるモデル

検証事項：②利用施設・場所をどの様に確保するのか？

- 利用施設調整における留意点の整理
- 民間施設利用時の留意点の整理

実証実験とヒアリングから得られた主な成果

- **部活動を実施している時間帯での学校体育施設の利用が現実的**

  学校開放委員会が管理する各学校の19:00~21:00の体育施設利用時間は、既存活動団体の予約で一杯であり、新規で枠をとることが難しいと認識されていることが明らかに。学校を利用施設とする場合、現在部活動を実施している時間帯にて実施することが現実的である。

- **土日の学校体育施設利用可能区分の細分化の可能性**

  土日における学校体育施設の利用可能区分は3時間単位であった。一方、当日の指導者からは、練習の中だるみ防止のため、1時間半～2時間でメニューを組みたいとの申し出があった。無駄のない効率的な練習で、ガイドラインに示されている練習時間内に収めることができれば、利用可能区分の細分化に繋がる可能性があることが明らかとなった。

- **民間施設の利用可能性も限定的**

  スペックスイミングクラブでは、既存のコースで既に平日等の利用枠は埋まっており、部活動の受け皿として別途施設を利用するためには、土日の朝7:00～9:00の時間帯が空いているなど、民間施設利用の制約を確認することができた。

- **既存スポーツ組織が部活動の受け皿となる際の行政支援**

  水道光熱費の高騰は、民間スポーツ施設の経営も圧迫しているため、部活動地域移行の受け皿として活動する場合には、行政支援の要望も。

検証事項と得られた成果

モデルA：既存の地域スポーツ組織等が受け皿となるモデル

検証事項：③指導者の質と量をどの様に確保するのか？

- 実証実験参加生徒のの形成的評価の測定による学習達成度の検証
- 外部人材による指導実現可能性の検証
- 各地域スポーツ組織団体での取り組み状況の整理

実証実験とヒアリングから得られた主な成果

- **地域スポーツ組織等による部活動の理念を踏襲した指導の可能性**

  生徒の形成的評価から地域スポーツ組織指導者に対する概ね良好な評価を得ることができた。また、当日の生徒の取り組み状況や様子から、顧問教員からも指導に対する好評を得ることができた。営利組織・非営利組織に関わらず、部活動の理念を踏襲した指導は十分可能。

- **地域スポーツ組織等の指導人材に対する支援**

  受け皿組織となり得るスポーツ組織団体ごとに、指導者の資格保有状況や管理状況が異なるため、場合によっては行政等による研修などの支援が必要か。

- **大学生部活動指導員の登用により、指導の一貫性を保ちながら地域移行を実現**

  普段から部活動指導員として活動する大学生による指導は、生徒や教員からも評価が好評。大阪市では比較的豊富な大学生指導員を、平日は部活動、土日等にはアルバイトやボランティアとして地域スポーツ組織等にて指導できる仕組を構築することで、指導の一貫性を保ちながら移行できる可能性が見いだされた。

検証事項と得られた成果

モデルA：既存の地域スポーツ組織等が受け皿となるモデル

検証事項：③指導者の質と量をどの様に確保するのか？

- 実証実験参加生徒のの形成的評価の測定による学習達成度の検証
- 外部人材による指導実現可能性の検証
- 各地域スポーツ組織団体での取り組み状況の整理

実証実験とヒアリングから得られた主な成果

- **指導の質を保つための最適人数に合わせた参加者募集・クラス設定の必要性**

  バドミントンの指導では、約50名の参加となった。今後地域移行した際に50人の規模を継続していくことは、質の確保という視点から厳しいとの意見。一人で指導するなら、15～20人が限界であるとの声から、例え指導者が質の高い人材であったとしても、指導最適人数に合わせた参加者募集やクラスの設定が望まれる。

- **監視体制を万全にすることでの実現可能な生徒のみでの活動機会**

  スペックスイミングクラブでは、課題練習として、指導者ではなく監視員が見守り、スクール生徒が自主的に課題に取り組む時間もあるとのこと。必ずしも指導者が必要ではない活動もあり得る。

- **指導料を徴収することへの抵抗感と指導人材確保の困難**

  対象地域の総合型地域スポーツクラブでは、指導人材が原則ボランティアであるため、現在の会費を超えて指導料を徴収することや新規人材の確保には困難を感じている。

検証事項と得られた成果

モデルA：既存の地域スポーツ組織等が受け皿となるモデル

検証事項：④受け皿組織はどの様にして一定の収益を得るのか？

- 参加人数による事業採算性の検討
- 既存組織団体の事業採算性に関する考え方の整理

実証実験とヒアリングから得られた主な成果

- **地域スポーツ組織によっては、更なる会費徴収に限界**

  対象となった地域の総合型地域スポーツクラブでは、会費は保険料等の最低金額であるため、指導者はボランティアであり、更なる会費徴収には限界がある。

- **地域スポーツ組織によって異なる指導対価の相場**

  スペックスイミングクラブでは、外部組織等からの指導の要請があった場合には、時給5,000円を最低賃金としている。部活動指導員の2,500円は、学生からは大きな金額との声があったものの、企業が抱える専門的な指導者の対価としては少ない。

- **受益者負担に対する懸念**

  これまでお金がほとんどかかっていなかった部活に対し、会費等のお金を支払って受け皿の活動に参加することには、家庭の大きな抵抗があるのではという声は、学校関係者のみならず地域スポーツ組織からもあがった。営利・非営利に関わらず、地域移行した活動に受益者負担の求めることへの懸念が明らかとなった。

- **大阪市「塾代助成事業」活用の可能性**

  一方、大阪市には、学習・文化・スポーツに関する指導・教育を行う事業者で月額１万円まで利用できる「塾代助成カード」を交付する塾代助成の制度がある。これを有効活用することもヒアリング等では議論された。

実証実験の取組の様子

モデルA：既存の地域スポーツ組織等が受け皿となるモデル

＜01月14日（土）バドミントンの様子＞






大桐中・瑞光中の合同部活動を部活動指導員の2名による指導により実施。うち1名が近隣総合型クラブにて指導をしている。そのため、総合型クラブの受け皿を想定した。

＜01月15日（日）水泳の様子＞





スペックスイミングクラブの2名による指導。スイミングクラブ、すなわち民間スポーツクラブの受け皿を想定して実施。

実証実験の取組の様子

モデルA：既存の地域スポーツ組織等が受け皿となるモデル

＜01月29日（日）陸上の様子＞







大阪成蹊大学が受け皿となることを想定して実施。当日は陸上競技部の金丸祐三監督ならびに男子陸上競技部の部員2名が指導。学生2名のうち、1名は教育学部で教育実習を経験。1名は大阪市の部活動指導員として登録・派遣されている。

インタビュー調査の結果詳細

モデルA：既存の地域スポーツ組織等が受け皿となるモデル

＜仮想受け皿の民間事業者や指導者へのヒアリング＞

総合型地域スポーツクラブによる受け皿の可能性について

ヒアリング①概要

- 日時：10月26日（月）13:00～14:15
- 場所：大隅東体育館
- 参加者：
  - 大桐地域スポーツクラブ　関係者 1名
  - 大隅東地域スポーツクラブ 関係者 1名
  - 大阪成蹊大学PJメンバー 1名
- 主なヒアリング内容
  - 設立経緯
  - 組織概要
  - 中学校部活動の地域移行について

＜各クラブでの取り組み状況＞

- 両クラブともに学校開放を基盤として2005年に設立。当時の学校開放がPTAを中心に行われていたことから、地域への開放を狙いとして、体育指導員を中心としたクラブが設立された。
- 両クラブともスタッフや指導者はボランティア　※指導者の資格取得の費用を負担する程度(大隅)。
- 理事は地域連合会長や町会長、区スポーツ推進委員、学校関係者で構成。
- 指導者の大半がスポーツ好きの50歳以上。指導資格を取得している人材は少なく、子ども種目の指導は保護者主にが担っているため、子どもがクラブを辞めると指導者も変わることが多い。
- 会費は一方が年間1,000円で、他方が5,000円となっており、可能な限り受益者負担はしたくないという考えに基づいている。

インタビュー調査の結果詳細

モデルA：既存の地域スポーツ組織等が受け皿となるモデル

＜仮想受け皿の民間事業者や指導者へのヒアリング＞

総合型地域スポーツクラブによる受け皿の可能性について

＜部活動の地域移行について＞

- 両クラブとも**指導者はボランティア**で指導しているので、**部活動指導の指導料をクラブで確保することは難しい**。
- **指導者資格を取得している指導者は少ないので、部活動の指導に対応できるかが不安**。
- 指導料の財源確保、責任者の明確化（活動中の責任者を誰にするか）が最大の課題になるのではないか。
- 20年前に卓球部にクラブから指導者を派遣した実績がある。**しかし、その後に部員たちが卓球未経験者だった顧問を軽視するように。結果、指導者派遣を中止。顧問、指導者、生徒の関係性を保つことの難しさを痛感。**（地域移行の際には）生徒たちの精神面をサポートすることも必要。
- クラブの活動に中学生が参加したことがあったが、**中学生のレベルが高すぎて、会員からクレームがきたことがあった**。クラブとしては中学生も一緒に楽しんでほしいが、嫌がる会員がでてくる可能性もある。
- 部活動移行の受け皿にクラブがなっても、目に見えるメリットはないと思う。ただし、中学生と指導者の繋がりといった見えないメリットはあるかもしれない。

インタビュー調査の結果詳細

モデルA：既存の地域スポーツ組織等が受け皿となるモデル

＜仮想受け皿の民間事業者や指導者へのヒアリング＞

総合型地域スポーツクラブによる受け皿の可能性について

ヒアリング②概要

- 日時：01月23日（月）18:00～19:30
- 場所：大阪成蹊大学
- 参加者：
  - バドミントン実証事業の指導者　2名
    ※うち1名は総合型クラブ指導者
  - 大阪成蹊大学PJメンバー　1名
- ヒアリング内容
  - 実証事業の感想
  - 総合クラブでの指導概要
  - 中学校部活動の地域移行について

＜実証事業の感想など＞

- 浮足立った様子も、いつもとは違う雰囲気に緊張のだった。それでも生徒は真剣にかつ楽しそうに参加できていた。
- 他校生徒でも**塾で一緒だったりすることもあるようで、塾以外で会える機会**に”楽しさ”を感じていた。いつもとは異なる相手とできる機会が新鮮でよい刺激になった。
- 48名で4コート、半面あったとしても8面。これをもっとうまく使えることが出来たかもしれない。普段の声掛けから、生徒が自主的に空き時間にトレーニングしていたことは良かった。
- **50人を今後継続していくことは、質の確保という視点から厳しい。**50人であれば6コート、指導さも4～5人が望ましい。一人で指導するなら、15～20人が限界。一方、上級者や先輩が初心者を指導することで、役割分担が可能。**場合によってはレベルわけが必要。**

インタビュー調査の結果詳細

モデルA：既存の地域スポーツ組織等が受け皿となるモデル

＜仮想受け皿の民間事業者や指導者へのヒアリング＞

総合型地域スポーツクラブによる受け皿の可能性について

＜総合型クラブや部活動での普段の活動＞

- 部活動指導員でも、**生徒同士のトラブルや怪我事故対応は原則顧問教員が対応**している。顧問教員とは情報交換をしながら、生徒の学校生活の様子は取り入れるようにしている。**保護者対応も含めて、最終的には学校（管理職、顧問教員）が最終決定**を行う。
- （総合型クラブで指導する一人の指導者は、）月2回、日曜日の午前中の時間帯に小学生を対象にバドミントンの指導をしている。原則小学生であるものの、弟妹がクラブに参加している場合は中学生も参加OKにしている。
- 始めたきっかけは、当該地域で小学生のころからバドミントンに取り組むことができる機会が無かったためであった。現在は都度200円（主にシャトル代）、入会金800円（クラブ会費）を徴収している。

＜部活動の地域移行に関連して＞

- **大人数を一人で指導することは、指導の質を落としてしまう**。一方、クラス分け等をした場、指導者が増えた際の指導内容の一貫性は課題になる。
- クラブ事務局とは、保険関係や使用体育館のスケジュールを確認する際にコミュニケーションを取っている。

インタビュー調査の結果詳細

モデルA：既存の地域スポーツ組織等が受け皿となるモデル

＜仮想受け皿の民間事業者や指導者へのヒアリング＞

民間スポーツクラブによる受け皿の可能性について

ヒアリング③概要

- 日時：1月31日（火）9:30～11:00
- 場所：スペックスイミングクラブ
- 参加者：
  - スペックスイミングクラブ　関係者 2名
  - NPO法人地域スポーツ振興協会 関係者 2名
  - 大阪成蹊大学PJメンバー 2名
  - 大阪市教育委員会 1名
- ヒアリング内容
- 実証事業の感想
- 中学校部活動の地域移行について

＜実証事業の感想＞

- 2校が一緒だったため、雰囲気作りは重視した。また、冬季でトレーニングできていないことも要因のひとつだが、子どもたちのスキルレベルが想像以上に大きかったため、コーチングに工夫が必要だった。
- 今回はスタッフや協力者の人数が多かったからこそ安全管理が万全だったが、地域移行していく際には子どもが自分で考えて動けるようにするべき。
- 条件が整えば地域移行もあり得ることを顧問の先生と確認することができたのは良かった。

インタビュー調査の結果詳細

モデルA：既存の地域スポーツ組織等が受け皿となるモデル

＜仮想受け皿の民間事業者や指導者へのヒアリング＞

民間スポーツクラブによる受け皿の可能性について

＜部活動の地域移行に関連して①＞

- スペックスイミングクラブの施設利用という観点では、休日の空き時間であれば地域部活動の実施可能性はある。（スペックスイミングクラブ）
- サッカーはチーム活動である分、**戦術等で考え方の異なる複数校のチームを土日のみ外部で指導することや、公式戦や練習試合などの合間を縫って練習することには難しさを感じる**。部が無い学校などから始めることが実現可能性が高いのでは。（NPO法人地域スポーツ振興協会）
- 民間事業者として、部活動の受け皿になる際に、**塾代助成や補助金等の仕組があったとしても、責任も含めて丸投げとなるのは困る**。（NPO法人地域スポーツ振興協会）
- 民間事業者が関わることの強みは施設というハードがあること。ハードを活用した取り組みの方が地域で価値を生み出しやすい。（NPO法人地域スポーツ振興協会）
- スペックスイミングクラブは、指導スタッフの副業が可能。ただし、部活動が行われる時間は事業者としてもゴールデンタイムであるため、その時間帯での指導は課題がある。（スペックスイミングクラブ）
- **外部に指導者が派遣される場合は1時間当たり5,000円を最低金額としているため、部活動指導員に登録することは現実的ではない**。（スペックスイミングクラブ）

インタビュー調査の結果詳細

モデルA：既存の地域スポーツ組織等が受け皿となるモデル

＜仮想受け皿の民間事業者や指導者へのヒアリング＞

民間スポーツクラブによる受け皿の可能性について

＜部活動の地域移行に関連して②＞

- 毎日専門的な指導者が指導しなくとも、平日は生徒中心に課題練習を行い、土日休日等に地域人材等が指導していくことも選択肢ではないか。方向性として大切なのは、取り組むスポーツを「好き」にさせること。子どもが自主的に取り組み、その方向性を維持するために時折、専門的な指導者が指導することもひとつのやり方。**民間の水泳スクールでは、「監視員」をつけて子どもだけが練習する時間等も設定して既に実施している方法**である。（スペックスイミングクラブ）

- これまで部活動がほとんど無料で実施してきた分、他の部活動と同じように民間クラブの有料の活動が選択肢に上がるのは時間がかかる。冬場に学校プールを使用できない分を民間プールを利用する、専門的な指導を受けるなどの付加価値を付けることがマストではないか。（大阪成蹊大学）

- 民間クラブが受け皿となった場合、災害共済給付制度の適用可能性は議論途中であるものの、議論の余地はある。（教育委員会）例えば水泳の場合、（公財）日本水泳連盟、（一社）日本スイミングクラブ協会、（一社）日本マスターズ水泳協会が3団体で実施している事故や怪我等の補償制度があるため、**競技団体等の制度も踏まえれば総合的な補償の仕組を構築できるのではないか**。（スペックスイミングクラブ）

実証事業参加生徒の形成的評価の結果詳細

モデルA：既存の地域スポーツ組織等が受け皿となるモデル

＜東淀川区事業に参加生徒を対象にしたアンケート調査＞

東淀川区の各事業に参加した生徒を対象に、アンケート調査を実施。運動部活動の「形成的評価」の尺度（深沢・岡澤, 2018）を用いて、各項目に対する回答を5段階評価（1 全くあてはまらない – 5 非常にあてはまる）で求めた。以下の表は、各事業における項目の平均点で、赤字は平均点が高い上位3位までの項目を示す。

項目	バドミントン	水泳	陸上	全体平均
自分たちで考えて工夫しながら練習に取り組めた	4.13	3.31	3.74	3.79
指導者はアドバイスをしてくれた	3.71	3.59	**4.68**	3.86
具体的な目標（例えば回数、速さ、距離など）を持って練習に取り組めた	4.17	3.44	4.16	3.93
指導者は生徒のやる気を引き出してくれた	4.29	3.63	**4.68**	4.15
思いっきり体を動かすことができた	**4.58**	**3.78**	4.37	**4.28**
技術や記録が伸びた	3.88	2.84	4.11	3.59
楽しかった	**4.67**	**3.72**	**4.79**	**4.38**
指導者は納得のいく説明をしてくれた	4.42	3.66	**4.74**	4.23
だらだらせず練習に取り組めた	4.33	**3.72**	4.53	4.17
指導者は生徒の声に耳をかたむけてくれた	4.31	3.50	4.47	4.08
自分の競技がますます好きになった	4.44	3.41	4.11	4.04
試合を想定した緊張感のある練習に取り組めた	4.33	3.22	4.05	3.92
どうすれば上手くできるようになるかがわかった	4.00	3.56	4.42	3.94
指導者は練習において生徒の意見を反映させてくれた	4.02	3.34	4.26	3.85
もっと上手になりたいと思った	**4.77**	3.59	4.47	**4.33**

尺度：深見英一郎, 岡澤祥訓 (2018) 運動部活動の「形成的評価法」作成の試み―生徒の部活動評価の構造に着目して―. スポーツ教育学研究, Vol.37, No.2, pp.47-60.

実証課題に対する取り組み内容

モデルB：新設したスポーツ組織がが受け皿となるモデルの場合

実証課題	取り組み内容
1 学校部活動との折り合いをどの様につけるのか？	a. 実証実験 ■ 目的：モデルを仮想したうえでの中学生を対象としたプログラムの実施 ■ 手法：既存学校人材も含めた地域人材・組織による指導 ■ 対象：西区３中学校（西、堀江、花乃井）、東住吉区（矢田、やた中、矢田西）
2 利用施設・場所をどの様に確保するのか？	b. インタビュー調査 ■ 目的：対象者／組織の実証課題に対する認識を明らかにする。 ■ 手法：半構造化インタビュー調査 ■ 内容：組織の現状、地域移行等に関する課題など
3 指導者の質と量をどの様に確保するのか？	c. 事業計画書の策定 ■ 目的：実現可能性の高い事業実施モデルを明らかにする。 ■ 手法：ⅰ：ケーススタディ、ⅱ：事業計画の立案
4 受け皿組織はどの様にして一定の収益を得るのか？	

実証期間の主な取り組みと実証課題

モデルB：新設したスポーツ組織がが受け皿となるモデル

月	日／曜日	取り組み概要	内容	①学校との折り合い	②利用施設・場所	③指導者の質と量	④受け皿の収益性
9	26／月	大阪市教育委員会訪問：事業協力依頼・意見交換	事業調整				
10	28／金	長与町中教育委員会訪問：ヒアリング・意見交換		✓	✓	✓	✓
11	4／金	西区西中学校、堀江中学区訪問：事業内容説明・協力依頼	事業調整				
	7／月	西区花乃井中学校訪問：事業内容説明・協力依頼	事業調整				
	11／金	東住吉区矢田中学校、やたなか小一貫校、矢田西中学校訪問：事業内容説明・協力依頼	事業調整				
	18／金	大阪市教育委員会打ち合わせ（オンライン）	事業調整				
	25／金	高知県スポーツクラブスクラム視察・意見交換	ケーススタディ	✓	✓	✓	✓
	26／土	総合型クラブとさ視察・意見交換	ケーススタディ	✓	✓	✓	✓
	28／月	Noby T&F Clubへの事業説明・協力依頼	事業調整				

実証期間の主な取り組みと実証課題

モデルB：新設したスポーツ組織がが受け皿となるモデル

月	日／曜日	取り組み概要	内容	①学校との折り合い	②利用施設・場所	③指導者の質と量	④受け皿の収益性
12	16／金	掛川市教育委員会訪問：ヒアリング・意見交換	ケーススタディ	✓	✓	✓	✓
		渋谷ユナイテッド訪問：ヒアリング・意見交換	ケーススタディ	✓	✓	✓	✓
	17／土	村上市 NPO法人希楽々訪問：ヒアリング・意見交換	ケーススタディ	✓	✓	✓	✓
	18／日	富山県黒部市教育委員会訪問：ヒアリング・意見交換	ケーススタディ	✓	✓	✓	✓
1	16／月	西区卓球事業打ち合わせ@西中学校	事業調整				
	20／金	西区陸上事業打ち合わせ@西中学校	事業調整				
	28／土	西区卓球事業@西中学校	実証実験	✓	✓	✓	✓
	30／月	経済産業省・大阪市教育委員会・大阪成蹊大学：意見交換@大阪成蹊大学	意見交換				
2	2／木	東住吉区サッカー・ダンス・女子バレーボール事業打ち合わせ@矢田中学校	事業調整				
	3／金	桜宮スポーツクラブ（仮称）立ち上げ委員会オブザーバー参加	ケーススタディ	✓			
	18／土	西区陸上事業、ヒアリング@西中学校	実証実験／ヒアリング	✓	✓	✓	✓
	19／日	東住吉区サッカー・ダンス・女子バレーボール事業、ヒアリング@矢田中学校	実証実験／ヒアリング	✓	✓	✓	✓

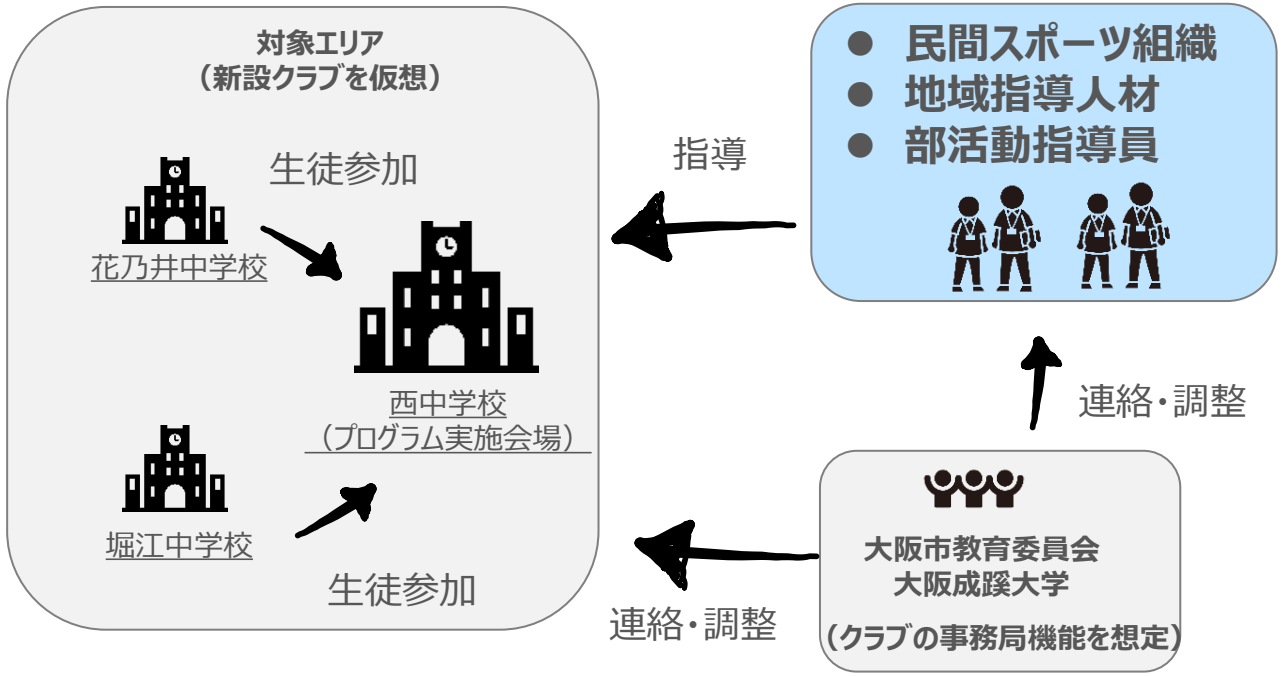
実証実験の内容

モデルB：新設したスポーツ組織がが受け皿となるモデル

I. 実施概要

西区における実証実験の実施スキーム

３つの中学校を1つのエリアとし、１つのクラブを創設したことを想定。新設クラブの活動に生徒が参加し、連携組織・人材に指導を委託することを仮想した実証事業とした。



指導を委託する組織・人材

■ Noby T&F Club（陸上）

スポーツを通して「青少年の健全な成長」と「次世代を担うトップアスリートの育成」等を目的に、オリンピアンの朝原宣治氏が主催する「地域に根差した運動・陸上クラブ」。2010年4月から活動を開始。（Noby T&F Club webページより）

■ 大阪市部活動指導員（卓球・女子バレーボール）

大阪市部活動指導員は、平成30年度より運動部活動に部活動指導員が配置され、元年からは大学生、大学院生の任用を開始、その後令和2年度には専門学校生も任用可能となっている。令和5年1月1日現在、122校延べ439部活動に配置されている。（大阪市webサイトより）

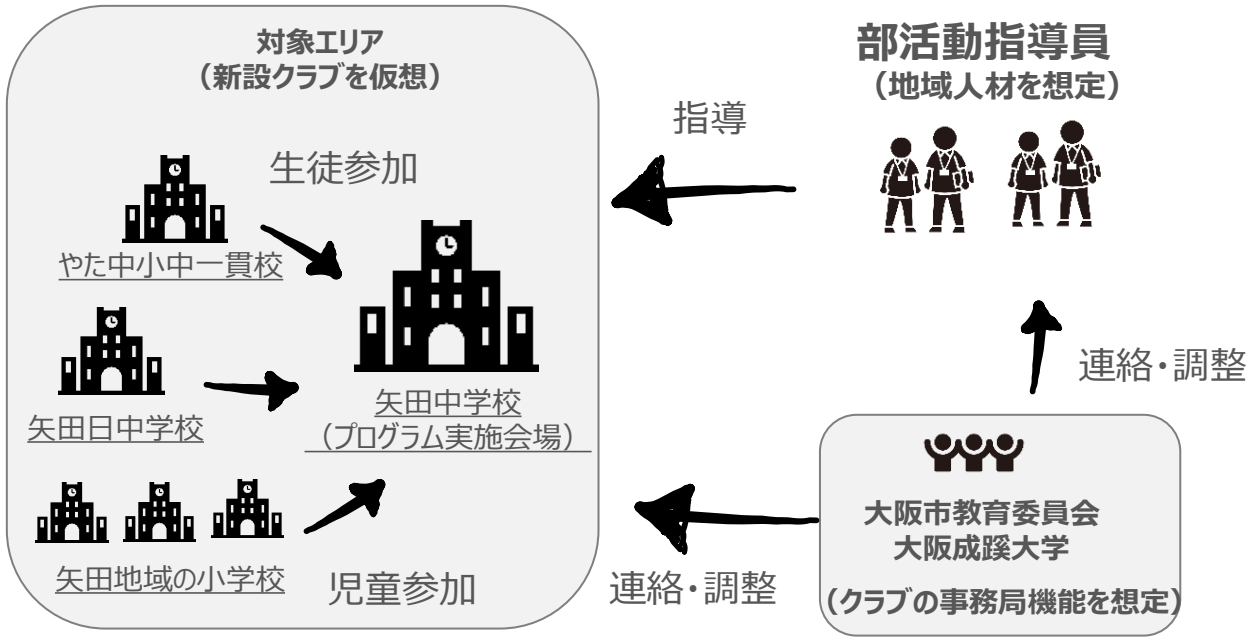
実証実験の内容

モデルB：新設したスポーツ組織がが受け皿となるモデル

I. 実施概要

東住吉区における実証実験の実施スキーム

対象となる矢田地域では、既に3つの中学校を1つのエリアに、「拠点校方式」による部活動を実施。本事業では、この活動を母体としたクラブを創設したことを想定して実施。また、小学6年生にも対象を広げ、小中学生の取り組みとした。



指導を委託する組織・人材

■ 大阪市部活動指導員（卓球・女子バレーボール）

〔再掲〕大阪市部活動指導員は、平成30年度より運動部活動に部活動指導員が配置され、元年からは大学生、大学院生の任用を開始、その後令和2年度には専門学校生も任用可能となっている。令和5年1月1日現在、122校延べ439部活動に配置されている。（大阪市webサイトより）

実証実験の内容

モデルB：新設したスポーツ組織がが受け皿となるモデル

II.　実施スケジュール等

実施日	場所	種目	指導者	参加者
2023/01/28 （土）	西中学校	卓球	メイン： 花乃井中学校部活動指導員 1名 アシスタント： 大阪成蹊大学 卓球部学生 1名 西中学校・花乃井中学校 各顧問教員 1名	生徒　37名
2023/02/4（土）	堀江中学校	女子バレーボール	堀江中学校部活動指導員	※中止
2022/02/18 （土）	西中学校	陸上	Noby T&F Club 2名	生徒　24名
2023/02/19 （日）	矢田東小学校	サッカー	矢田中学校　部活動指導員 1名	小学6年生　6名 生徒　13名
	矢田中学校	女子バレーボール	矢田中学校　部活動指導員 1名	生徒　7名
		ダンス	矢田中学校　部活動指導員 1名	小学6年生　2名 生徒　7名

インタビュー調査の内容

モデルB：新設したスポーツ組織がが受け皿となるモデル

I.　実施概要

	ヒアリング④	ヒアリング⑤
日時	02月18日（土）16:30～17:30	2月19日（日）12:45～13:45
場所	西中学校	矢田中学校
目的	実証実験の事後検証および新設スポーツ組織に関するステイクホルダーの実証課題に対する認識を明らかにする。	実証実験の事後検証および新設スポーツ組織に関するステイクホルダーの実証課題に対する認識を明らかにする。
参加者	● Noby T&F Club　コーチ 2名 ● 西中学校 関係者 3名 ● 教育委員会 関係者 3名 ● 大阪成蹊大学PJメンバー 1名	● 部活動指導員　2名 ● 西中学校 関係者 4名 ● 教育委員会 関係者 4名 ● 大阪成蹊大学PJメンバー 2名
主なヒアリング内容	● 事業に関する感想 ● 地域移行に関する課題等	● 事業に関する感想 ● 地域移行に関する課題等

ケーススタディの内容

モデルB：新設したスポーツ組織がが受け皿となるモデル

I.　実施スケジュール等

先行事例等のヒアリング等調査

実施日	訪問先	訪問者
2022/10/28（金）	長崎県長与町　教育委員会	大阪成蹊大学プロジェクトメンバー2名
2022/11/25（金）	高知県土佐清水市　総合型スポーツクラブスクラム	大阪成蹊大学プロジェクトメンバー3名
2022/11/26（土）	高知県土佐市　総合型クラブとさ	大阪成蹊大学プロジェクトメンバー3名
2022/12/16（金）	静岡県掛川市　教育委員会	大阪成蹊大学プロジェクトメンバー3名、大阪市教育委員会1名
2022/12/16（金）	東京都渋谷区　渋谷ユナイテッド、渋谷区教育委員会	大阪成蹊大学プロジェクトメンバー3名、大阪市教育委員会1名
2022/12/17（土）	新潟県村上市 NPO法人希楽々	大阪成蹊大学プロジェクトメンバー2名
2022/12/18（日）	富山県黒部市　教育委員会	大阪成蹊大学プロジェクトメンバー2名

ケーススタディの内容

モデルB：新設したスポーツ組織がが受け皿となるモデル

I. 実施概要

	ヒアリング⑥	ヒアリング⑦	ヒアリング⑧
日時	10月28日（金）15:00～17:30	11月25日（金）15:00～18:30	11月26日（土）10:00～13:30
場所	長与町役場	土佐清水市立市民体育館	土佐市民体育館
目的	地域移行先行ケースが、実証課題に対して有する解決方策を明らかにする。	地域移行先行ケースが、実証課題に対して有する解決方策を明らかにする。	域移行先行ケースが、実証課題に対して有する解決方策を明らかにする。
参加者	● 長与町教育委員会 2名 ● 大阪成蹊大学PJメンバー 2名 ● 経済産業省　1名	● 高知県文化生活スポーツ部 スポーツ課 1名 ● 土佐清水市教育委員会 2名 ● 土佐清水中学校 1名 ● 総合型地域スポーツクラブスクラム 2名 ● 大阪成蹊大学PJメンバー 3名	● 総合型クラブとさ 1名 ● 大阪成蹊大学PJメンバー 3名
主なヒアリング内容	● 現在の取り組み ● 地域移行に関する課題等	● 高知県の取り組み、スクラムの現状 ● 地域移行に関する課題等	● 現在の取り組み 　● 地域移行に関する課題等現在の取り組み 　● 地域移行に関する課題等

ケーススタディの内容

モデルB：新設したスポーツ組織がが受け皿となるモデル

I. 実施概要

	ヒアリング⑨	ヒアリング⑩	ヒアリング⑪	ヒアリング⑫
日時	12月16日（金）10:00～11:30	12月16日（金）16:00～17:00	12月17日（土）16:00～17:30	12月18日（土）16:00～17:30
場所	掛川市教育委員会	渋谷区庁舎	神林総合体育館	黒部市総合スポーツプラザ
目的	地域移行先行ケースが、実証課題に対して有する解決方策を明らかにする。	地域移行先行ケースが、実証課題に対して有する解決方策を明らかにする。	域移行先行ケースが、実証課題に対して有する解決方策を明らかにする。	域移行先行ケースが、実証課題に対して有する解決方策を明らかにする。
参加者	● 掛川市教育委員会 2名 ● 大阪市教育委員会 1名 ● 大阪成蹊大学PJメンバー 3名	● 渋谷区スポーツ部 3名 ● （一社）渋谷ユナイテッド 2名 ● 大阪市教育委員会 1名 ● 大阪成蹊大学PJメンバー 3名	● NPO法人希楽々 1名 ● 大阪成蹊大学PJメンバー 2名	● 黒部市教育委員会 1名 ● 大阪成蹊大学PJメンバー 2名
主なヒアリング内容	● 現在の取り組み ● 地域移行に関する課題等	● 現在の取り組み ● 地域移行に関する課題等	● 現在の取り組み ● 地域移行に関する課題等	● 現在の取り組み ● 地域移行に関する課題等

検証事項と得られた成果

モデルB：新設したスポーツ組織がが受け皿となるモデル

検証事項：①学校との折り合いをどの様につけるのか？

- 新設されるスポーツ組織に必要な理念になり得る視点検討
- 受け皿地域スポーツ組織に対する教員関与の可能性について検討

実証実験とヒアリングから得られた主な成果

- **少子化による危機感とまちづくりに対する問題意識は地域移行・連携を推し進める契機になる**

  市内で先行しているケースの矢田地域の拠点部活動、ケーススタデイとして訪問した各地方の事例に共通していたことは、少子化による危機感と街づくりに関する視点であった。大阪市の人口の比較的多い区においても、少子化の影響により生徒の減少が著しい学校や、子どもが選択できる活動が地域には僅かであり、一部の部活に生徒が偏る現象が生じていることが明らかとなった。

- **連携に必要なことは学校や社会で共有される倫理感**

  学校長からは、学校や社会で共有されている基本的な倫理感があれば、地域スポーツ組織等との連携は進めやすいとの声も。

- **部活動指導員が新設スポーツ組織指導人材になることでの調整コストの抑制につながる**

  現在部活動指導員として活動する指導人材が、新設組織の指導者になることができれば、実施内容やスケジュールの調整コストを抑えることができ、円滑に地域移行を進めることができる可能性が見いだされた。

- **マネジメント・コーディネート機能の必要性**

  先行しているケースでは、強いリーダーシップを持った行政担当者、学校長、学外の地域スポーツ関係者や、専門的な役割を担った人材が、地域の課題意識の共有化や、事業実施のためのすり合わせなど、マネジャー・コーディネーター役を担っていた。

- **複数校のスケジュール共有に関する課題**

  地域連携に関連する課題として、複数校のスケジュール共有が課題であることが明らかになった。テスト前の試験休み等により、活動できる生徒に偏りができることも明らかとなった。

検証事項と得られた成果

モデルB：新設したスポーツ組織がが受け皿となるモデル

検証事項：②利用施設・場所をどの様に確保するのか？

■ 利用施設調整における留意点の整理

実証実験とヒアリングから得られた主な成果

■ **複数校・地域を包括することで学校資源融通が可能となる**

矢田地区の事業では、雨天ではあったものの、サッカーが近隣の小学校体育館を使用することで、活動を維持しすことができた。地域を包括することで新たなスポーツ組織を創設することが出来れば、学校サイドで共有される資源等の融通が利く可能性が明らかとなった。

■ **部活動を実施している時間帯での学校体育施設の利用が現実的**

モデルAと同様の理由から、これまでの学校部活動の活動時間にプログラムを実施することが妥当。

■ **民間企業資源活用の事例**

渋谷ユナイテッドへのヒアリングから、民間企業（スポーツ以外も含む）の協賛や協力を得ることで、民間企業保有施設等の資源の活用を図ることができることも。

検証事項と得られた成果

モデルB：新設したスポーツ組織がが受け皿となるモデル

検証事項：③指導者の質と量をどの様に確保するのか？

- 実証実験参加生徒のの形成的評価の測定による学習達成度の検証
- 新たな組織が獲得可能な指導人材の検討
- 各地域スポーツ組織団体での取り組み状況の整理

実証実験とヒアリングから得られた主な成果

- **実証実験における生徒の形成的評価は良好**

  いずれの実証実験においても、学習到達度を示す形成的評価は概ね良好であった。

- **部活動指導員が新設スポーツ組織指導人材になることでの調整コストの抑制（再掲）**

  現在部活動指導員として活動する指導人材が、新設組織の指導者になることができれば、実施内容やスケジュールの調整コストを抑えることができ、円滑に地域移行を進めることができる可能性が見いだされた。

- **専門的な指導が可能な組織への委託とその費用の課題**

  本実証実験にて、Noby T&F Clubへ指導を依頼したところ、生徒や教員から高評価を得ることができた。専門的な指導ノウハウを有する組織からの指導者派遣は、プログラム満足度を高める一因になることを改めて確認することができて一方、指導者派遣料や委託費が高額になるため、財源面での課題が残る。

- **新設スポーツ組織における人材確保の難しさ**

  新設スポーツ組織を想定すると地域人材等を掘り起こす必要があるが、顕在化した地域人材と短期間で繋がることが出来ず、本実証事業では現在の部活動指導員に頼らざるを得ない側面もあった。

- **指導対価の必要性と月謝徴収の難しさ**

  指導者へ適切な謝金を支払う必要があるが、現在の市内部活動における「部活観」では、月謝を徴収して支払うことには難しいという声も聞かれた。

検証事項と得られた成果

モデルB：新設したスポーツ組織がが受け皿となるモデル

検証事項：④受け皿組織はどの様にして一定の収益を得るのか？

- 新設スポーツ組織の構成員（非営利組織正社員）を想定している学校関係者等の、クラブの収益性に関する考え方の整理
- 多世代にプログラムを展開する可能性の検討の整理

実証実験とヒアリングから得られた主な成果

- **指導対価の必要性と月謝徴収の難しさ（再掲）**

  指導者へ適切な謝金を支払う必要があるが、現在の市内部活動における「部活観」では、月謝を徴収して支払うことには難しいという声も聞かれた。

- **受益者負担に関する理解促進の取り組みと、定着に向けて継続することの重要性**

  先行ケースである掛川市では、地域移行に向けて、保護者説明会を複数回繰り返し、受益者負担の考え方を根付かせ、一部事業を受益者負担の考えのものスタートさせていた。高知県のクラブ土佐のヒアリングより、クラブ発足当時は地域には受益者負担の考え方が根付いていなかったものの、事業継続のためにも会費を初めから徴収し、次第にクラブ会員では支払うことが定着していったとのこと。

- **地域特性に合った収入手法検討の必要性**

  矢田地域では、市内でも先行して拠点部活動を開始しているが、今後法人化等した場合でも、会費等を徴収することは難しい地域であるとの認識あった。例えば、地域の子ども食堂等は完全なボランティアや寄付の精神に成り立っているため、その様な寄付・協賛の仕組を活用していくことが望ましいという意見もあった。

- **中学生と活動する機会に対する小学校高学年のニーズ**

  矢田中学校での実証事業では、小学6年生も対象とした。3種目のうち、バレーボールは小学6年生の参加人数が0人であった。競技ニーズや、集客方法について課題が残るものの、中学生と共に活動する機会、中学生になってからの活動にチャレンジできる機会は、小学生に一定のニーズがあることが明らかとなった。

- **部活の代替活動のみでは事業収支に限界**

  先行している長与町や渋谷区でも、事業収支では厳しい側面もあることが明らかとなった。

実証実験の取組の様子

モデルB：新設したスポーツ組織がが受け皿となるモデル

＜01月28日（土）卓球の様子＞






花乃井中部活動指導員を地域人材と位置づけ指導。ほか、大学生および顧問教員をアシスタントとして実施

＜02月18日（土）陸上の様子＞






Noby T&F Clubのコーチ2名（共に世界トップレベルの選手）による指導。専門的な指導ノウハウを生かした指導の実践。

実証実験の取組の様子

モデルB：新設したスポーツ組織がが受け皿となるモデル

①実証事業
＜02月19日（日）バレーボール、サッカー、ダンスの様子＞










各部の矢田中学校部活動指導員を地域人材と位置付けて実施。

実証事業参加生徒の形成的評価の結果詳細

モデルB：新設したスポーツ組織がが受け皿となるモデル

＜西区事業に参加生徒を対象にしたアンケート調査＞

西区の各事業に参加した生徒を対象に、アンケート調査を実施。運動部活動の「形成的評価」の尺度（深沢・岡澤, 2018）を用いて、各項目に対する回答を5段階評価（1 全くあてはまらない – 5 非常にあてはまる）で求めた。以下の表は、各事業における項目の平均点で、赤字は平均点が高い上位3位までの項目を示す。

項目	卓球	陸上	全体平均
自分たちで考えて工夫しながら練習に取り組めた	3.57	4.75	4.03
指導者はアドバイスをしてくれた	**4.30**	**4.92**	**4.54**
具体的な目標（例えば回数、速さ、距離など）を持って練習に取り組めた	3.68	4.33	3.93
指導者は生徒のやる気を引き出してくれた	4.11	4.79	4.38
思いっきり体を動かすことができた	4.24	4.63	4.39
技術や記録が伸びた	3.49	4.17	3.75
楽しかった	**4.68**	**4.88**	**4.75**
指導者は納得のいく説明をしてくれた	4.19	**4.88**	4.46
だらだらせず練習に取り組めた	4.16	4.75	4.39
指導者は生徒の声に耳をかたむけてくれた	4.25	4.79	4.47
自分の競技がますます好きになった	3.97	4.38	4.13
試合を想定した緊張感のある練習に取り組めた	4.03	4.04	4.03
どうすれば上手くできるようになるかがわかった	3.89	**4.88**	4.28
指導者は練習において生徒の意見を反映させてくれた	3.49	4.46	3.87
もっと上手になりたいと思った	**4.49**	4.67	**4.56**

尺度：深見英一郎, 岡澤祥訓 (2018) 運動部活動の「形成的評価法」作成の試み―生徒の部活動評価の構造に着目して―. スポーツ教育学研究, Vol.37, No.2, pp.47-60.

実証事業参加生徒の形成的評価の結果詳細

モデルB：新設したスポーツ組織がが受け皿となるモデル

＜東住吉区事業に参加生徒を対象にしたアンケート調査＞

東住吉区の各事業に参加した生徒を対象に、アンケート調査を実施。運動部活動の「形成的評価」の尺度（深沢・岡澤, 2018）を用いて、各項目に対する回答を5段階評価（1 全くあてはまらない – 5 非常にあてはまる）で求めた。以下の表は、各事業における項目の平均点で、赤字は平均点が高い上位3位までの項目を示す。

項目	サッカー	ダンス	女子バレーボール	全体平均
自分たちで考えて工夫しながら練習に取り組めた	4.16	4.00	4.29	4.14
指導者はアドバイスをしてくれた	4.00	4.67	3.14	4.00
具体的な目標（例えば回数、速さ、距離など）を持って練習に取り組めた	3.84	4.33	3.71	3.94
指導者は生徒のやる気を引き出してくれた	4.26	4.67	3.86	4.29
思いっきり体を動かすことができた	**4.61**	**4.78**	4.29	**4.59**
技術や記録が伸びた	3.63	4.33	4.14	3.91
楽しかった	**4.74**	**4.89**	**4.57**	**4.74**
指導者は納得のいく説明をしてくれた	4.47	**4.78**	4.00	4.46
だらだらせず練習に取り組めた	4.58	4.67	4.00	4.49
指導者は生徒の声に耳をかたむけてくれた	4.32	4.56	**4.43**	4.40
自分の競技がますます好きになった	4.53	4.33	**4.43**	4.46
試合を想定した緊張感のある練習に取り組めた	4.11	4.44	3.71	4.11
どうすれば上手くできるようになるかがわかった	3.47	4.44	3.86	3.80
指導者は練習において生徒の意見を反映させてくれた	3.68	4.67	3.67	3.94
もっと上手になりたいと思った	**4.72**	4.56	**4.57**	**4.65**

尺度：深見英一郎, 岡澤祥訓 (2018) 運動部活動の「形成的評価法」作成の試み―生徒の部活動評価の構造に着目して―. スポーツ教育学研究, Vol.37, No.2, pp.47-60.

インタビュー調査の結果詳細

モデルB：新設したスポーツ組織がが受け皿となるモデル

＜関係者や指導者へのヒアリング＞

受け皿組織創設による部活動地域移行の可能性について

ヒアリング④概要

- 日時：2月18日（土）16:30～17:30
- 場所：西中学校
- 参加者：
  - Noby T&F Club　コーチ 2名
  - 西中学校 関係者 3名
  - 教育委員会 関係者 3名
  - 大阪成蹊大学PJメンバー 1名
- 主なヒアリング内容
  - 事業に関する感想
  - 地域移行に関する課題等

＜事業に関する感想＞

- 普段のメニュー内容は共有していたものの、詳細や用語の定義について事前に確認できているとより良かった。（Noby コーチ）
- 平日の取り組みを打ち消すことが無いように取り組むことを意識した。普段の活動に気づきを与えられる機会となったのであればよかったと思う。（Noby コーチ）
- 普段の練習では、子どもたちの吸収力やレベル感を考慮し、あまり専門的な指導を実施していないが、楽しく集中していたから良かった。（学校関係者）
- 今回の取り組みは非常に良かったものの、地域移行のことを考えると、普段の活動との繋がりを考えることは課題である。（学校関係者）
- 様々な人から指導を受けて刺激をもらうことは良いこと。一方、部活動は学校のカラーや指導者の色があるため、地域連携するにはそこの難しさはある（学校関係者）。

インタビュー調査の結果詳細

モデルB：新設したスポーツ組織がが受け皿となるモデル

＜関係者や指導者へのヒアリング＞

受け皿組織創設による部活動地域移行の可能性について

＜地域移行に関する課題等①＞

- Noby T&F Clubにおける**中学生を対象にしたスクールと内容自体や声掛け等は普段の取り組みと変わりがない**。参加している子どもも様々な志向性を持っており、部活動に参加している子どもと類似している。（Noby コーチ）
- 子どもの部活動の選択肢のリストにNoby T&F Clubが含まれることは、**責任の所在と保護者の理解が得られれば大きな抵抗感はなく**（学校関係者）、Noby T&F Clubとしては非常にメリットが大きい（Noby コーチ）。
- 部費は大会出場の頻度や大会の競技レベルによって異なるため、一人一人異なる。中には1年間大会に出場することが無く、登録費も支払わない生徒も（学校関係者）。
- クラブ名で大会に出場することもあれば、中体連の大会には学校名で出場するなど、大会ごとに所属名を変えているケースも（学校関係者）
- Noby T&F Clubとしては、**中学校体育連盟の主催する大会に出場することにメリットを感じていない。**審判員や補助員をクラブから出す場合、クラブにとって経費増になり費用対効果を得にくいと現状考えている。4～10月のシーズンに入ると、毎週何かしらの「機会」があるため、毎週スタッフを出すのは難しい（Noby コーチ）。陸上部の顧問教員・部活動指導員は、分担しながら大会・記録会の運営に関わっている（学校関係者）。

インタビュー調査の結果詳細

モデルB：新設したスポーツ組織がが受け皿となるモデル

＜関係者や指導者へのヒアリング＞

受け皿組織創設による部活動地域移行の可能性について

＜地域移行に関する課題等②＞

- 大会や記録会の際に、クラブによるスポットの指導機会や、パンフレットへの露出機会はメリットになり得るため、民間クラブが参画し易い仕組は検討する必要がある（教育委員会）
- Noby T&F Clubのコーチは大阪ガスネットワークと**業務委託契約の関係性にあるため、他の活動にも参画し易い契約形態になっている**（Noby コーチ）。
- **連携に際してのポイントは、指導者として専門性を有しているか、教育的な観点を持っているか、倫理的な行動がとれるかなど、一般的なことが基本**になる。ただし、競技団体などの意向や、同じ中学の生徒がまとまって受け皿クラブに参加するなど、条件次第（学校関係者）。
- 既に市内では「拠点校方式」で部活動を実施しているケースはあるものの、関係中学校が全て子どもの数の減少を課題として感じているが、西区のように人口増加傾向にあるエリアでは「拠点校方式」で実施する意義を感じにくいのではないか。危機感を共有しにくい可能性はある（教育委員会）。

インタビュー調査の結果詳細

モデルB：新設したスポーツ組織がが受け皿となるモデル

＜関係者や指導者へのヒアリング＞

受け皿組織創設による部活動地域移行の可能性について

ヒアリング⑤概要

- 日時：2月19日（日）12:45～13:45
- 場所：矢田中学校
- 参加者：
  - 部活動指導員　2名
  - 西中学校 関係者 4名
  - 教育委員会 関係者 4名
  - 大阪成蹊大学PJメンバー 2名
- 主なヒアリング内容
  - 事業に関する感想
  - 地域移行に関する課題等

＜事業に関する感想①＞

- いつも通りのメンバーに、いつも通り指導者となったが、今後どの様な活動になるべきなのかをイメージしながら取り組めたことが良かった。（部活動指導員）
- サッカー部はいっときに比べて人数が減り、存続も危ぶまれたが、広い範囲で部員を募集できるようになってよかったと思っている。今回の取り組みを通じて、小学生に周知できたことは良かった。サッカーの取り組みを通して、地域で子どもたちを見守ることができればと考えている。（部活動指導員）
- 中学校の入学前からこのような活動ができるのは、小学生が中学校に進学した際、学校生活へスムーズに馴染むことのできる一因となるのでは。学校のみならず地域の人材と作り上げる活動にしていけたらと思う。（学校関係者）
- ダンス経験のある小学生だってため、スムーズに練習に入ることができた。中学入学後の小学生の勧誘に繋がり良かった。（学校関係者）

インタビュー調査の結果詳細

モデルB：新設したスポーツ組織がが受け皿となるモデル

＜関係者や指導者へのヒアリング＞

受け皿組織創設による部活動地域移行の可能性について

＜事業に関する感想②＞

- 子どもが何よりも楽しそうに参加していたのが良かった。あとは大人が、それをいかに継続的に実践できるかを考えていければと思った。（学校関係者）

＜地域移行に関する課題等①＞

- 矢田地域では、4~5年前より同和教育推進協議会を中心に、親や子供のニーズをくみ取り、より魅力ある学校作りをテーマに活動してきた。その中で、矢田地域では少子化や学校の選択制といった影響から子どもの数が徐々に減少したいった背景がある。それに伴い教員数が減り部活動の維持が困難に。追い打ちをかけるように、部活を選択して他地域へ子どもが進学するといった**悪循環があったため、それを解決するために「拠点化」することで、子どもたちの活動の保証を試みてきた**。（学校関係者）
- また、**地域で支えることも念頭に取り組んできた**。来年度からは卒業生がバレーボール部の部活動指導員として配属される予定。地域の人材が関わるからこそ、学校の時間にとらわれず活動することができる。地域の人材が関わるこそ、多様な選択肢と柔軟な活動が実施できると考えている。（学校関係者）

インタビュー調査の結果詳細

モデルB：新設したスポーツ組織がが受け皿となるモデル

＜関係者や指導者へのヒアリング＞

受け皿組織創設による部活動地域移行の可能性について

＜地域移行に関する課題等②＞

- 矢田中の拠点部活のひとつであるダンス部が、3中学校の文化祭に参加した。これは**「矢田はひとつ」という考え方を体現する良い取り組み**であった。（学校関係者）
- 一方、**課題はテスト前休みの活動**。矢田中が拠点であるため、矢田西中がテスト休みの際は矢田中は活動できるものの矢田西中の部員は参加することが出来ない。他方、矢田中がテスト休みの際は、矢田西も活動することが出来ない。特に大会前とテスト期間が重なると長いときは2週間活動できないということがある。活動量などに差が出るため、チーム作りに苦戦する。制度として、矢田中が休みの時も矢田西に部活動指導員が出向いていけるなど、調整を図りたいと考えている。（学校関係者）
- 拠点校のメリットは、生徒同士の交流。先輩後輩関係のみならず、他校の生徒との交流ができることは、生徒のコミュニケーション能力という視点から良い機会となっている。特に、**子どもの数が減っている地域なので、多様な人と触れ合う機会は貴重**。（学校関係者）
- 細かい視点では、他校から拠点部に参加している生徒の卒業アルバムをどの様に取り扱うのか、という点。また、**現状は矢田中の部費や用具の管理費の範囲で実施しているが、今後他校の生徒が増えることがあった場合など、費用の分担をどの様にするのかについても今後検討が必要**。(学校関係者)

インタビュー調査の結果詳細

モデルB：新設したスポーツ組織がが受け皿となるモデル

＜関係者や指導者へのヒアリング＞

受け皿組織創設による部活動地域移行の可能性について

＜地域移行に関する課題等③＞

- **拠点校方式のメリットは、生徒が大切にするべき「自分ごと」の範囲が広がること**。学校や部活のみならず、他校の友人、矢田地域が徐々に「自分ごと」になっていくメリットがあると思う。（部活動指導員）
- 将来に向けての新しい試みが上手くいかなくなる瞬間、ネガティブなマインドが広がることが懸念されること。**前向きに解決課題を考えて、取り組んでいくことが大切に思う**。（部活動指導員）
- 現在の拠点方式は、**矢田7校（中学校3校、小学校4校）の人権教育主任が窓口**となって実施している。7校の**校長会（月1回）**も組織的なバックアップもするが、トラブル等の課題が生じた際には、**人権教育主担当の連絡調整会（週1回）**にて協議される。学内外の各種情報についてもこの連絡調整会にて共有される。（学校関係者）
- 他校から矢田中の部活動に所属している生徒の欠席等の連絡方法についても課題。**現在は各校の人権教育主担当を通じてやり取り**をしている。部によっては、**保護者の同意のもの、LINEグループを設定して連絡等を実施しているが、学校ごとにSNSの運用ルールが異なる**ため、調整しなければならない事項。（学校関係者）
- 現段階で明確なものは考えてはいないが、近い将来、拠点校の活動をNPO等の裏付けのある組織を整えていく必要があると考えている。また、新規で少林寺拳法と吹奏楽部が立ち上がるが、子どもたちのニーズがはっきりしてくれば新たな部の立ち上げも検討される。ただし、新たな部の立ち上げはできないというコンセンサスで動いているので、現状の考え方を改める必要はある。（学校関係者）

インタビュー調査の結果詳細

モデルB：新設したスポーツ組織がが受け皿となるモデル

＜関係者や指導者へのヒアリング＞

受け皿組織創設による部活動地域移行の可能性について

ヒアリング⑥概要

- 日時：10月28日（金）15:00～17:30
- 場所：長与町役場
- 参加者：
  - 長与町教育委員会 2名
  - 大阪成蹊大学PJメンバー 2名
  - 経済産業省　1名
- 主なヒアリング内容
  - 現在の取り組み
  - 地域移行に関する課題等

＜ヒアリング・視察結果＞

- 令和5年度から**町内3中学校の休日の部活動を地域移行**する予定で進めている。
- 地域移行に係る指導者や活動場所の確保、会費の徴収といった運営は**町内で活動する総合型地域スポーツクラブ(長与SC)が受け皿**となる。
- スポーツ庁の部活動推進事業を受託し令和3年度からモデル事業を実施している。200名の中学生がクラブの会員となって休日の部活動を実施している。入会金1,000円、会費3,000円で実施しているが受け皿となる長与SCの収支は厳しく、財政面の課題を解決することが求められる。
- 指導者としては県内の大学生を予定しており調整を進めている。また、**指導者の質を確保するための講習会を実施**している。

インタビュー調査の結果詳細

モデルB：新設したスポーツ組織がが受け皿となるモデル

＜関係者や指導者へのヒアリング＞

受け皿組織創設による部活動地域移行の可能性について

ヒアリング⑦概要

- 日時：11月25日（金）15:00～18:30
- 場所：土佐清水市立市民体育館
- 参加者：
  - 高知県文化生活スポーツ部 スポーツ課 1名
  - 土佐清水市教育委員会 2名
  - 土佐清水中学校 1名
  - 総合型地域スポーツクラブスクラム 2名
  - 大阪成蹊大学PJメンバー 3名
- 主なヒアリング内容
  - 高知県の取り組み、スクラムの現状
  - 地域移行に関する課題等

＜ヒアリング・視察結果＞

- 高知県庁は**教育委員会／スポーツ課が協働して改革を推進**。最終的な方針は「教育長」名義で提示される。34市町村への説明行脚を実施。部活動に限らない、「地域の青少年スポーツ」の充実を目的に施策に取り組んでいる（高知県）
- スポーツクラブスクラムのテニス「FSS テニスチーム」が、令和4年度より**学校部活動のひとつの選択肢として選べるように**。クラブとしては募集機会の拡大になり、学校としては子どもの選択肢の拡大にも繋がり、互いにwin-win。（スクラム・中学校）
- 元々、**学外活動として中学校に認識されており、中体連参加の時のみ学校部活動として顧問が大会に引率していたため、学校との関係性は以前から**あった。（中学校）
- 通常は、指導者はボランティアであり、遠征などには自費で帯同。（スクラム）
- 人口減少が著しく、年間の出生数が30人程度。**土佐清水市だけでの取り組みでは、子どもたちのスポーツ環境の充実には限界**があるため、幡多地域（3市2町1村）での取り組み検討の必要性を感じている。（中学校・スクラム・高知県）
- 放課後、生徒たちは直接クラブのある市民体育館テニスコートに集合し、帰りは保護者の迎えがあった。スクールバスの運行もあり、活用することも想定されている（手元メモ）

インタビュー調査の結果詳細

モデルB：新設したスポーツ組織がが受け皿となるモデル

＜関係者や指導者へのヒアリング＞

受け皿組織創設による部活動地域移行の可能性について

ヒアリング⑧概要

- 日時：11月26日（土）10:00～13:30
- 場所：土佐市民体育館
- 参加者：
  - 総合型クラブとさ 1名
  - 大阪成蹊大学PJメンバー 3名
- 主なヒアリング内容
  - 現在の取り組み
  - 地域移行に関する課題等

＜ヒアリング・視察結果＞

- 課題は総合型クラブの認知度向上と、クラブ運営人材の後継者発掘である。設立からのメンバーが高齢化ししてきている現状にある。
- **スタッフは4名だが、事務システムを簡素化（本年度から会費も口座引き落とし）にしたことで、少ないスタッフでも事務以外の事業に集中することができている**。報告作業の煩雑さから、toto助成金はほとんど活用していない。
- **設立当初から現在と同じ会費を徴収しており、徐々に受益者負担の意識が根付いてきた**。指導者もボランティアではなく、時給3,000円。大学生指導者も2時間で5,000円を支給している。
- 次年度はクラブでバドミントンでの地域移行を予定している。**現在実施する「こどもバドミントン教室」が高岡中学校の部活動となる予定**。大会出場も可能。部活動指導に携わることが可能な指導者リストも作成する予定。
- **地域移行のコーディネーターとしては、教員OBが妥当**だと考える（年間120万円では現役世代は難しい）。

インタビュー調査の結果詳細

モデルB：新設したスポーツ組織がが受け皿となるモデル

＜関係者や指導者へのヒアリング＞

受け皿組織創設による部活動地域移行の可能性について

ヒアリング⑨概要

- 日時：12月16日（金）10:00～11:30
- 場所：掛川市教育委員会
- 参加者：
  - 掛川市教育委員会 2名
  - 大阪市教育委員会 1名
  - 大阪成蹊大学PJメンバー 3名
- 主なヒアリング内容
  - 現在の取り組み
  - 地域移行に関する課題等

＜ヒアリング・視察結果＞

- 小学生へのアンケートから**部活動の選択肢が少ない現状が明らかに**なった。生徒数が減少する中学校では部活動の維持すら困難になることが予想される。
- 掛川市の部活動改革構想が進行中。・Ｒ８年に「かけがわ地域クラブ」（スポ協・文化財団・地域クラブ）へ移行予定。**教育委員会が公認する地域クラブが指導する体制を構築中**。実際に、試験的に8クラブが活動中。
- **公認クラブとして認定されると、学校部活と同様の扱いに**。学校でのチラシ配布・施設の優先利用などが可能となる。今後は**連絡協議会、種目検討部会を設置して地域クラブの種目や場所を決定**する。
- 会費は週3回で月額6,000円、指導者謝金3,000円/回を予定している（一例）。大会運営費の試算が難しい。要因は、教員がこれまでどの程度サポートしていたのかが可視化されていないため。
- 低所得層の家庭に対するサポートは検討中。

インタビュー調査の結果詳細

モデルB：新設したスポーツ組織がが受け皿となるモデル

＜関係者や指導者へのヒアリング＞

受け皿組織創設による部活動地域移行の可能性について

ヒアリング⑩概要

- 日時：12月16日（金）16:00～17:00
- 場所：渋谷区庁舎
- 参加者：
  - 渋谷区スポーツ部 3名
  - （一社）渋谷ユナイテッド 2名
  - 大阪市教育委員会 1名
  - 大阪成蹊大学PJメンバー 3名
- 主なヒアリング内容
  - 現在の取り組み
  - 地域移行に関する課題等

＜ヒアリング・視察結果＞

- **渋谷区も少子化、人数不足で部活が縮小傾向。子どもたちのスポーツ権が脅かされているという問題意識**のもと渋谷ユナイテッド（以下、渋谷U）を創設。
- 参加者や保護者に対する連絡等、**連絡調整などコーディネート業務としてリーフラス社に委託**している。**指導者は、渋谷Uと協力団体間でそれぞれに委託契約**を結んでいる。
- 渋谷区からの補助金は約1億円（2022年度）、事業部門3割・管理部門7割の配分となっている。種目メニューによるが、会費は月500～1000円前後（徴収：年2回半期分一括支払い/課金徴収システム導入）
- 事前に区内中学生にアンケート調査（やってみたい種目等）を実施。要望が高い種目と協力団体のマッチングを進めた。協力団体は渋谷区に由来や関係ある所に限定。
- **活動初期は既存部活種目とのすみ分け、部活にない種目が中心**。今後もすみ分け式のまま進める訳ではなく、既存部活の地域移行も進める。
- 学校への自転車通学は禁止されている。渋谷Uのプログラムに自転車で行く場合、いったん下校して自宅から自転車で行くことになる。

インタビュー調査の結果詳細

モデルB：新設したスポーツ組織がが受け皿となるモデル

＜関係者や指導者へのヒアリング＞

受け皿組織創設による部活動地域移行の可能性について

ヒアリング⑪概要

- 日時：12月17日（土）16:00～17:30
- 場所：神林総合体育館
- 参加者：
  - NPO法人希楽々 1名
  - 大阪成蹊大学PJメンバー 2名
- 主なヒアリング内容
  - 現在の取り組み
  - 地域移行に関する課題等

＜ヒアリング・視察結果①＞

- H15年のクラブ設立当時、クラブに近い中学校の校長先生が土に市の活動を禁止した。H23年に校長が変わったことにより廃止。
- toto助成金でマイクロバスを購入後から、地域課題解決型の事業を実施。高齢者の買物支援やアフタースクールなど、行政や学校との関係性を深め始める。
- H24年より、学校にない女子バスケットボールを対象に、「新しいカタチの部活動」を開始。「部活動に準ずる活動」として学校・保護者・希楽々で合意形成を図る。
- 週4日の活動で、受益者とクラブにて費用を負担。しかし、**中学生の選択優先順位がクラブより部活動であることや、またスポーツを選択しない中学生も増加したこと、さらに既存部活動の維持に影響するという学校側からの懸念**があり、H29年に休部に。
- 中学生がスポーツをしなくなる理由のひとつとして、小学校期の”楽しい”スポーツ体験の欠落があることを仮説とし、「融合部活動」と同時並行で**子どものスポーツの在り方に関する啓発活動も実施**。

インタビュー調査の結果詳細

モデルB：新設したスポーツ組織がが受け皿となるモデル

＜関係者や指導者へのヒアリング＞

受け皿組織創設による部活動地域移行の可能性について

＜ヒアリング・視察結果②＞

- 「新しいカタチの部活動」の反省から、クラブが独立して部活動の代替活動を行うのではなく、**この移行期においてはクラブと学校、保護者が協力して活動を実現させる「融合型」の部活動を実施している。「融合型部活動運営協議会（年3回）」の設置や競技ごとの「専門部会」を設置**。
- **関係者の理解促進や、課題の抽出、合意形成を図るためにワークショップの開催**。種目別の課題抽出と今後の展開可能性等について協議。バスケットボール空間「HANGOUT」はワークショップ後、1か月で開始。
- 融合型部活動では、既存の同競技の部活との指導内容や方針の一貫性を保つことのみならず、部活動のガイドラインに沿うように、活動の総量規制にも準じる形で実施されている。例えば、バスケットボール空間「HANGOUT」では、土曜日と平日も水曜日に実施しているが、中学校の部活動は練習頻度が平日3日となるよう、中学校の顧問教員との調整を実現している。
- 融合型部活動運営協議会の設置：
  - 教育委員会、学校関係者、中体連、保護者、希楽々、スポ少（指導者）
  - 役割：推奨、情報共有、課題／展開の検討
- 専門部会
  - 希楽々（コーディネーター）、スポ少（指導者）、顧問（学校）、中体連
  - 役割：情報共有、次の展開の検討、参加者呼びかけ。

インタビュー調査の結果詳細

モデルB：新設したスポーツ組織がが受け皿となるモデル

＜関係者や指導者へのヒアリング＞

受け皿組織創設による部活動地域移行の可能性について

ヒアリング⑫概要

- 日時：12月18日（土）16:00～17:30
- 場所：黒部市総合スポーツプラザ
- 参加者：
  - 黒部市教育委員会 1名
  - 大阪成蹊大学PJメンバー 2名
- 主なヒアリング内容
  - 現在の取り組み
  - 地域移行に関する課題等

＜ヒアリング・視察結果①＞

- R3年度よりモデル事業の実施。R4年度も引き続き実践。地域部活動あり方委員会の立ち上げ、**部活動指導員や外部指導者と市内競技団体の協力**のもと、7部活動で実施中。
- 女子バレー、男女バスケ、アーチェリーは明峰中学校を拠点とした地域部活動として実施し、陸用、柔道、剣道は明峰中学校、清明中学校の地域合同部活動として実施中。なお、任意参加であり、生徒は参加承諾書を提出したうえで活動。
- **教育委員会が競技団体に管理運営を委託**、休日の活動を競技団体指導者が指導・運営
- 指導のみならず、運営についても担当している。元々の部活動指導員や外部指導者を「地域指導者」としているため学校との「連携」も円滑に進めることが出来ている。
- 費用は、スポーツ安全保険が800円／年。参加費は、1，2年生5,500円／年、3年生1,500円／年となっている。
- 原則、生徒自ら自転車による移動、保護者の送迎もあり得る。

その他得られた成果
モデルA／モデルBを踏まえて

その他成果

その他、実証実験・ヒアリング・ケーススタディから得られた成果

■ **連絡調整の効率化**

各部活動や指導者との連絡調整の効率的に実施することが出来ず、工数が多くなってしまったことは今後の課題である、学校との連絡調整において、ネットワークのセキュリティの関係から外部のスケジュール調整サービス等を使用することが叶わず、電話やメールでの往復に時間がかかってしまった。

■ **中学校体育大会への民間クラブの参加について**

中学校体育大会への参加が認められたとしても、クラブとしてメリットを感じにくいということもあった。中学校体育連盟が主催の高いでは、これまでは教員や一部生徒が大会運営を担ってきた。クラブとしては、毎週（競技によって異なる）スタッフを休日出勤させることがコスト増となり、大会へ参加するメリットを上回るとの意見も。

■ **スポーツ実施に関するセーフティネットの必要性**

部活か、地域のスポーツクラブに限らず、部活が生徒の居場所として成立している側面がある限り、全て地域に移行するのではなく、必要な競技について部活として制度を残すべきという声が聞かれた。実証事業対象の部活指導員によると、小学生までは外部のクラブで活動していたものの、当該クラブの指導者とそりが合わずに、中学からは学校部活に参加しているというケースもあると話があった。

各モデルの実証から得られた示唆

モデルA：既存の地域スポーツ組織等が受け皿となるモデル

1 学校部活動との折り合いをどの様につけるのか？

実証結果（p. 21）より

- 既存の地域スポーツ組織等とのコミュニケーション機会・信頼構築の仕組が重要
- 地域移行後には管理責任を明確にすることが必要
- 災害共済給付制度以外の保険制度充実の可能性

実証を結果を踏まえての示唆

- 学校が既存の地域スポーツ組織等に対して安心感を得ることができるように、**公認制度の様な信頼性を保証する仕組**と**管理責任の主体を公認クラブにすること等のガイドラインにおける明記**が必要。
- 移行期においては、地域スポーツ組織等と学校が、**生徒の状況や練習内容等の情報を共有し合い、活動の方向性等を確認する機会**を設けることが必要。
- 「例えば水泳の場合、（公財）日本水泳連盟、（一社）日本スイミングクラブ協会、（一社）日本マスターズ水泳協会が3団体で実施している事故や怪我等の補償制度を実施（p.34）」している**競技団体や民間等の保険制度を活用していくことで、移行後の活動で生じた事故等を補償することができる可能性がある**。

各モデルの実証から得られた示唆

モデルA：既存の地域スポーツ組織等が受け皿となるモデル

2 利用施設・場所をどの様に確保するのか？

実証結果（p. 22）より

- 部活動を実施している時間帯での学校体育施設の利用が現実的
- 土日の学校体育施設利用可能区分の細分化の可能性
- 民間施設の利用可能性も限定的
- 既存スポーツ組織が部活動の受け皿となる際の行政支援

実証を結果を踏まえての示唆

- **学校体育施設を最大限活用するために、既存の施設利用の慣習等にとらわれない工夫を、出来ることから進めていく**ことが求められる。
- 例えば、**土日の利用区分を細分化**することが挙げられる。本事業における学校施設利用は午前（9:00～12:00）と午後（13:00～16:00）の利用枠（2枠）があった。競技特性によるものの、ガイドライン記載の**平日の練習時間である2時間の範囲**に収めることができれば、9:00～16:00の間に3.5枠の利用区分を設定することが出来る。そうすることで、他の活動に割り当てることが可能となる。
- 水道光熱費等の高騰による影響もあり、民間スポーツ施設の利用にも制約があるため、ブカツ実施例えば、**土日の利用区分を細分化**することが挙げられる。主体として「委託」する際には、施設使用料なども加味することが求められる。

各モデルの実証から得られた示唆

モデルA：既存の地域スポーツ組織等が受け皿となるモデル

3 指導者の質と量をどの様に確保するのか？

実証結果（p. 23）より

- 地域スポーツ組織等による部活動の理念を踏襲した指導の可能性（p.23）
- 地域スポーツ組織等の指導人材に対する支援（p.23）
- 大学生部活動指導員の登用により、指導の一貫性を保ちながら地域移行を実現（p.23）

実証を結果を踏まえての示唆

- 本実証を踏まえると、公認制度や移行期における学校と地域団体との調整機会が設定されること（p.70）で、**教育的な価値を損なうことなく地域スポーツ組織に部活動を移行することが可能**であると言える。したがって、多様なブカツ実施主体が整備されることは、子どもが**専門的かつ教育的な指導を受ける多様な機会の維持・充実を実現できる可能性**がある。
- ブカツ実施主体の指導人材の量と質を保証するため、大阪市が大規模に整備してきた部活動指導員制度の様な**地域スポーツ指導者の人材バンクの仕組を整備することが必要**。地域スポーツ組織と指導希望人材をマッチングできる仕組の構築が、人材確保に苦慮する地域スポーツ組織の支援になり得る。その際には、**大阪市内に在学・在住する学生も、指導人材として登録されることが望ましい**。

各モデルの実証から得られた示唆

モデルA：既存の地域スポーツ組織等が受け皿となるモデル

3 指導者の質と量をどの様に確保するのか？

実証結果（p. 24）より

- 指導の質を保つための最適人数に合わせた参加者募集・クラス設定の必要性
- 監視体制を万全にすることでの実現可能な生徒のみでの活動機会
- 指導料を徴収することへの抵抗感と指導人材確保の困難

実証を結果を踏まえての示唆

- 地域移行を果たす過渡期においては、受け皿となり得る組織のキャパシティを踏まえ、**指導の質を落とすことの無い受け入れ人数の設定**が必要になると言える。**多くの参加が見込まれる場合には、志向別・競技レベル別などのクラス分けが望ましい**と言える。
- 監視体制を構築することで生徒が自主的に活動できる可能性が見いだされた。**参加する子どもの目的や志向性、競技レベルによっては、指導者によるコーチングを毎回行わないことも選択肢になり得る。**その際には、活動の場を見守る監視体制（監視員やAIによるモニタリング等）の整備が必要であると言える。
- 既存の地域スポーツ組織等に部活動指導を「委託」するのではなく、**地域のスポーツ組織が各組織のキャパシティに合わせ、ブカツ実施主体になることを選択できることが望ましい**。

各モデルの実証から得られた示唆

モデルA：既存の地域スポーツ組織等が受け皿となるモデル

4 受け皿組織はどの様にして一定の収益を得るのか？

実証結果（p. 25）より

- 地域スポーツ組織によっては、更なる会費徴収に限界
- 地域スポーツ組織によって異なる指導対価の相場
- 受益者負担に対する懸念
- 大阪市「塾代助成事業」活用の可能性

実証を結果を踏まえての示唆

- 既存の地域スポーツ組織等に部活動指導を「委託」するのではなく、**地域のスポーツ組織が各組織のキャパシティに合わせ、ブカツ実施主体になることを選択できることが望ましい**。（p.73 再掲）
- 大阪市では「塾代助成事業」が実施されているが、**地域スポーツ組織等の申請が増加することは、**子どもがブカツの機会を選択する際に当該助成を活用できる機会が広がるため、**ブカツ実施の家計の負担を減らすことに繋がる**。
- 移行期においては受益者負担の考え方が浸透していないため、**学校や保護者に対する丁寧な説明と理解浸透が必要**。

各モデルの実証から得られた示唆

モデルB：新設したスポーツ組織がが受け皿となるモデル

1 学校部活動との折り合いをどの様につけるのか？

実証結果（p. 46）より

- 少子化による危機感とまちづくりに対する問題意識は地域移行・連携を推し進める契機に
- 連携に必要なことは学校や社会で共有される倫理感
- 部活動指導員が新設スポーツ組織指導人材になることでの調整コストの抑制
- マネジメント・コーディネート機能の必要性

実証を結果を踏まえての示唆

- 複数校が母体となる形で受け皿組織を創設する際には、**地域における少子化の課題意識を共有し、まちづくりの展望を共有することが、新たなスポーツ環境の整備に向けて必要といえる**。
- コーディネートを担う人材として、**学校文化に理解もある元学校関係者が望ましい**のではないか。また、**新設組織の構成員として学校長が参画することで**、学校教育の理念を共有し易く、連携が円滑に取ることができる。
- 組織を新設する際には、**これまで活動していた部活動指導人材を登用することで円滑な移行を実現できる**といえる。
- 新たな組織を立ち上げるための旗振り役が必要で、学校がそれを担うことは負担が増し、望ましいと言えない。**学校外の人材・組織が担うと良い**。

各モデルの実証から得られた示唆

モデルB：新設したスポーツ組織がが受け皿となるモデル

2 利用施設・場所をどの様に確保するのか？

実証結果（p. 47）より

- 複数校・地域を包括することによる学校資源融通の可能性
- 部活動を実施している時間帯での学校体育施設の利用が現実的
- 民間企業資源活用の事例

実証を結果を踏まえての示唆

- 複数校を母体として受け皿組織を創設することで、**学校体育施設の効率的な活用**に繋がる可能性がある。例えば、近隣校、それぞれで活動していた競技が一校に集まることで、活動場所にならない学校の施設は空くことが予想される（ただし、単純化しすぎているため、詳細の検討は課題）。
- また、大阪市の場合、同じ区内でも体育施設の大小に違いがあるため、所属している学校によって活動可能な内容に限界がある。**複数校が母体となり、活動拠点になることができれば、施設の状況に合わせた活動場所を選択することが可能**。
- スポーツ施設等を保有している企業との連携を図ることが出来れば、学校体育施設以外に、民間の施設を利用できる可能性が見いだされた。

各モデルの実証から得られた示唆

モデルB：新設したスポーツ組織がが受け皿となるモデル

3 指導者の質と量をどの様に確保するのか？

実証結果（p. 48）より

- 部活動指導員が新設スポーツ組織指導人材になることでの調整コストの抑制
- 専門的な指導が可能な組織への委託とその費用の課題
- 新設スポーツ組織における人材確保の難しさ

実証を結果を踏まえての示唆

- ブカツ実施主体になることを目的として組織を新設する際には、**指導人材を円滑に確保するために部活動指導人材を活用できると良い**と考えられる。
- プロのスポーツ選手やオリンピアンなど、専門性が非常に高い指導者を、新設クラブが日常的に雇用するには、指導料の確保・捻出が大きな課題となる。**日常的な活動ではなく、イベント等での指導の委託が現実的**といえる。

各モデルの実証から得られた示唆

モデルB：新設したスポーツ組織がが受け皿となるモデル

4 **受け皿組織はどの様にして一定の収益を得るのか？**

実証結果（p.49）より

- 受益者負担に関する理解促進の取り組みと、定着に向けて継続すること重要性
- 地域特性に合った収入手法検討の必要性
- 中学生と活動する機会に対する小学校高学年のニーズ
- 部活の代替活動のみでは事業収支に限界

実証を結果を踏まえての示唆

- 学校を母体とした新たな組織を新設する際には、**設立以前より、クラブの理念や受益者負担に対する丁寧な説明と理解を促進する働きかけが必要**である。
- また、費用が掛からず、上昇志向に偏りがちだった従来の「部活観」を変えるべく、**スポーツの在り方や楽しみ方に関する啓発活動**も**説明会と同時に**実施していくことが求められる。
- クラブの収益機会として、**ブカツの事業収益のみならず、多様なプログラムを実施していかなければ、健全に経営することが難しい**と言える。それは、地域のスポーツ環境の持続的な維持・発展にもつながる。

各モデルの実証を通して得た地域連携・地域移行のヒント

1 大都市においても地域・学校・種目単位によっては地域連携・移行が有効か

- ニーズが高いものの区内一部の学校にしかない部活や、顧問教員の退職や異動により存続危機にある部活から地域連携・地域移行に取り組むことで、大都市においても子どもたちの選択肢減少を抑制できる可能性がある。

2 「総論賛成・各論不安」を解決に導くコーディネーターの必要性

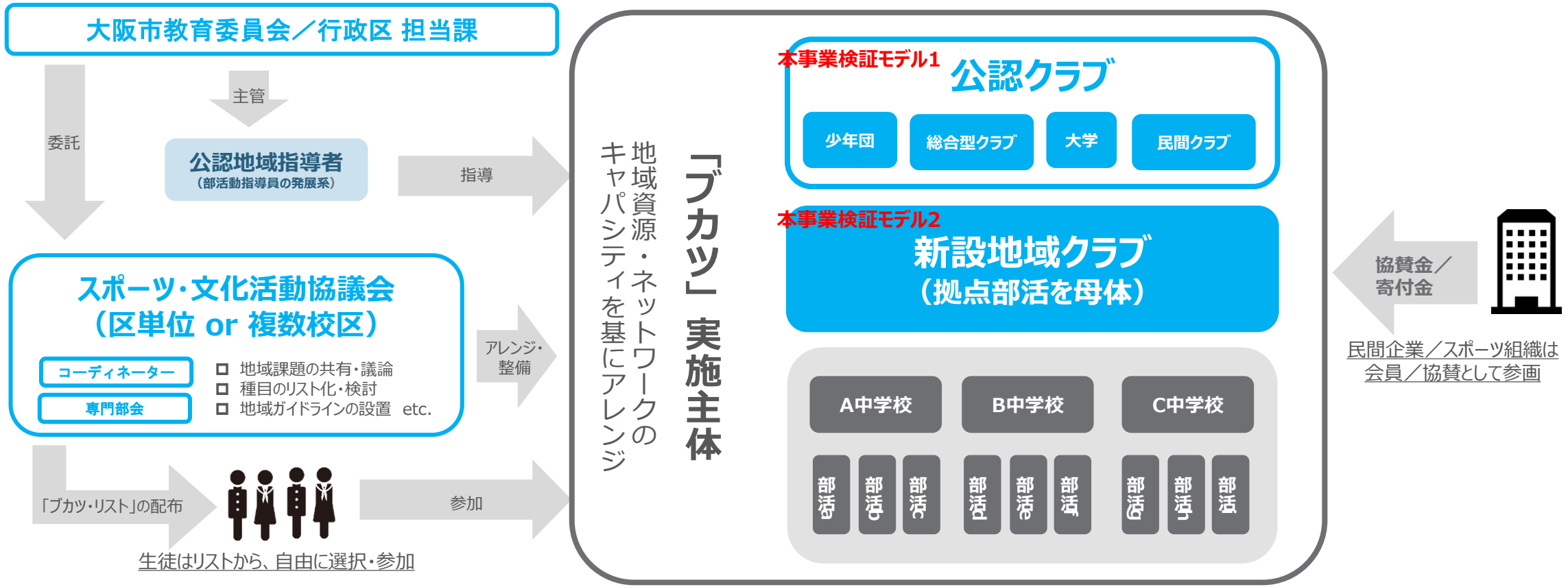
- 実証事業を通して一貫していたことは、各校・地域が少子化等の影響を受け、部活動の地域連携・移行の必要性を認識しているものの、各種条件が複雑なために方法論に不安を感じて大きなかじ取りができない現状であった。そこで、各ステイクホルダーとの調整役を担い、各論の議論と取り組みを促すことのできるコーディネーターの存在が求められる。

3 共通の理念、共通の「ブカツ・リスト」、共有されたスケジュール

- 複数校を包括し、地域で各種課題に取り組むことが有効性の高い手法と思われる。従って、コーディネーターが調整・具体化するべき事項は、地域単位で目指すべき①共通の理念、地域に住む子ども全てが同じように選択することのできる②共通の「ブカツ・リスト」、学校間の調整を円滑にする③共有されたスケジュールであると言える。

区単位もしくは複数校単位の地域資源・ネットワーク活用のための実施モデル

地域の既存スポーツ組織を「公認クラブ」として活用することや、新設地域クラブを創設すること、それらの取り組みでも拾えることが出来ないニーズは部活として残すことなど、**区や地域の実情に合わせてアレンジできるモデル。**



「ブカツ」実施主体の整備は、各行政区の地域資源・ネットワークのキャパシティを基に、各区・地域の実情に応じて協議会にて検討。既存スポーツ組織等を受け皿にした公認クラブのみの場合や、地域クラブ新設のみの場合、または段階的に設置などの選択肢が考えられる。

区単位もしくは複数校単位の地域資源・ネットワーク活用のための実施体制のモデルより

＜想定される「ブカツ」の実施主体＞

1．中学校（新たなブカツとして）

- 自由意思に基づき指導を希望する教員、生徒のニーズ、学校施設が揃った場合に、ブカツを設置。ただし、他の実施主体が行うブカツと同様の位置づけとし、生徒の参加は自由意思に基づく。
- 従来の競技志向、上昇志向の活動のみならず、様々な志向性のブカツの設置も期待される。

2．民間スポーツ組織・教育機関等

- 協議会等の承認を受けることで、公認クラブとして「ブカツ・リスト」に掲載される。
- 公認クラブの基準は、持続可能な経営や安全管理体制、教育方針など、ガイドラインで示される。

3．複数校の拠点部活を基盤とした新設の地域スポーツクラブ

- 拠点部活を基盤として創設。学校関係者や地域人材等が構成員となる組織体制が望まれる。
- 構成員の特性から、学校や地域との積極的・円滑な連携が強みとして考えられる。

目指す姿に向けたロードマップ

	2023年度	2024年度	2025年度	2026年度
民間スポーツ組織等受け皿組織の整備 実証モデル１	◻ 公認クラブガイドラインの策定 ◻ 公認クラブの募集 ◻ 事業者・学校との協議	◻ 公認クラブの承認 ◻ 事業者へのモニタリング ◻ ガバナンスコードの運用	◻ 学校・子どものニーズ調査を踏まえて、公認クラブの募集拡大 ◻ 定期的な事業者へのモニタリング ◻ 事業者へのセミナー・研修等機会の提供	
地域スポーツクラブの新規創設 実証モデル２	◻ 準備委員会立ち上げ ◻ プレ事業の実施 ◻ 事業計画の策定 ◻ 事務所の検討	◻ クラブ創設 ◻ 非営利法人化 ◻ 既存拠点校部活を中心に週1~2の活動開始	◻ 前年度開始事業の頻度増加 ◻ 民間連携事業の検討 ◻ 協議会との連携	◻ 民間連携事業等の事業拡大 ◻ 小学生向け、成人向けプログラムの提供
その他	◻ 拠点部活動の推進 ◻ ステイクホルダーとの合意形成 ◻ 公認クラブ・新設クラブへの補助金検討	◻ 区単位・複数校単位の協議会およびコーディネーター配置、専門部会の設置 ◻ 「ブカツ・リスト」の配布開始	◻ 学校・地域の指導人材のリスト化（部活動指導員制度の発展） ◻ 区単位・複数校単位のニーズ調査と種目編成 ◻ 「ブカツ・リスト」の年度ごとの更新・配布	

今後の目指す姿

＜想定した事業計画＞

大阪市が実施した「桜宮スポーツクラブ（仮称）」の3カ年計画

➡本実証事業におけるモデルBに相当

【創設１年目で想定するプログラム一覧】

既存部活動系プログラム

プログラム	月会費	実施頻度	未就学児	小学生	中学生	高校生	成人	親子
バドミントン	4,000円	週2回			○			
水泳	5,000円				○			
テニス	3,000円				○			

桜宮高校拠点プログラム

プログラム	月会費	実施頻度	未就学児	小学生	中学生	高校生	成人	親子
ボート	3,000円	月2回		○	○			○
ダンス	5,000円	週1回		○	○			○
みんなの水泳教室	-	月1回		○	○			○

桜宮スポーツクラブ（仮称）1年目の収支計画

（単位：円）

科目	1年目	備考
①収入の部		
1. 受取会費		
正会員受取会費	240,000	入会金2,000円×20人, 年会費 10,000円×20人
賛助会員受取会費	150,000	個人10,000円×5人, 団体50,000円×2団体
活動会員	358,000	年会費2,000円×179人
2. 受取寄附金		
受取寄附金	160,000	3,000円×20, 5,000円×10, 10,000円×5
3. 受取補助金・助成金等		
受取補助金	14,506,995	大阪市による補助金等を想定（管理費用分）
4. 事業収益		
既存部活動系スキルアップ・ハイパフォーマンス事業収益	6,260,000	
既存部活動系レクリエーション事業収益		各事業計画を参照
桜宮高校拠点プログラム事業収益	1,596,000	
民間企業等連携プログラム事業収益		
単年度収入 計（A)	23,270,995	
設立時資金	0	
収入合計（B)	23,270,995	
②支出の部		
1. 事業費		
人件費	2,920,000	各事業計画を参照
その他経費	4,753,376	
事業費 計	7,673,376	
2. 管理費		
人件費	12,746,115	クラブマネジャー1名, パート1名
その他経費	1,760,880	旅費交通費, 通信運搬費, 備品等
管理費用 計	14,506,995	
単年度支出 計（C)	22,180,371	
単年度収支差額	1,090,624	
次年度繰越金（B)-（C）	1,090,624	

【創設２年目で想定するプログラム一覧】

既存部活動系プログラム

プログラム	月会費	実施頻度	未就学児	小学生	中学生	高校生	成人	親子
バドミントン	4,000円	週3回			○			
水泳	5,000円				○			
テニス	3,000円				○			
ラグビー	3,000円	週1回			○			

プログラム	月会費	実施頻度	未就学児	小学生	中学生	高校生	成人	親子
ボート	3,000円	週1回		○	○			○
ダンス	5,000円			○	○			○
みんなの水泳教室	-	月1回		○	○			○

民間企業等連携プログラム

プログラム	月会費	実施頻度	未就学児	小学生	中学生	高校生	成人	親子
プログラミング	5,000円	月2回			○	○		
料理教室					○	○		

桜宮スポーツクラブ（仮称）２年目の収支計画

（単位：円）

科目	2年目	
①収入の部		
1. 受取会費		
正会員受取会費	240,000	入会金2,000円×20人, 年会費 10,000円×20人
賛助会員受取会費	500,000	個人10,000円×15人, 団体50,000円×7団体
活動会員	478,000	年会費2,000円×239人
2. 受取寄附金		
受取寄附金	200,000	3,000円×25, 5,000円×15, 10,000円×5
3. 受取補助金・助成金等		
受取補助金	12,121,443	大阪市による補助金等を想定（スタッフ2名人件費）
4. 事業収益		
既存部活動系スキルアップ・ハイパフォーマンス事業収益	8,494,800	
既存部活動系レクリエーション事業収益		各事業計画を参照
桜宮高校拠点プログラム事業収益	1,729,200	
民間企業等連携プログラム事業収益	2,400,000	
単年度収入 計（A)	26,163,443	
前年度繰越金	1,090,624	
収入合計（B)	27,254,067	
②支出の部		
1. 事業費		
人件費	5,520,000	各事業計画を参照
その他経費	4,435,296	
事業費 計	9,955,296	
2. 管理費		
人件費	13,696,395	クラブマネジャー1名, パート2名
その他経費	2,232,760	旅費交通費, 通信運搬費, 備品等
管理費用 計	15,929,155	
単年度支出 計（C)	25,884,451	
単年度収支差額	278,992	
次年度繰越金（B)-（C）	1,369,616	

【創設３年目で想定するプログラム一覧】

既存部活動系スキルアップ・ハイパフォーマンスプログラム

プログラム	月会費	実施頻度	未就学児	小学生	中学生	高校生	成人	親子
バドミントン	4,000円	週4回			○			
水泳	5,000円				○			
テニス	3,000円				○			
ラグビー	3,000円				○			

既存部活動系レクリエーション・プログラム

プログラム	月会費	実施頻度	未就学児	小学生	中学生	高校生	成人	親子
バドミントン	2,000円	月2回		○	○	○	○	○
テニス				○	○	○	○	○
バスケットボール				○	○	○	○	○
卓球				○	○	○	○	○

【創設３年目で想定するプログラム一覧】

桜宮高校拠点プログラム

プログラム	月会費	実施頻度	未就学児	小学生	中学生	高校生	成人	親子
ボート	3,000円	週1回		○	○			○
ダンス	5,000円			○	○			○
みんなの水泳教室	-	月1回		○	○			○

民間企業等連携プログラム

プログラム	月会費	実施頻度	未就学児	小学生	中学生	高校生	成人	親子
プログラミング	7,000円	月4回		○	○	○	○	○
料理教室				○	○	○		○
e-sports					○	○		○
エクストリーム系種目				○	○	○	○	○
ビーチ系種目	3,000円	シーズン制 月2回			○	○		
アウトドア・キャンプ	3,000円	シーズン制 月1回		○	○	○		○

桜宮スポーツクラブ（仮称）３年目の収支計画

（単位：円）

科目	2年目	
①収入の部		
1. 受取会費		
正会員受取会費	240,000	入会金2,000円×20人, 年会費 10,000円×20人
賛助会員受取会費	700,000	個人10,000円×20人, 団体50,000円×10団体
活動会員	755,600	年会費2,000円×378人
2. 受取寄附金		
受取寄附金	240,000	3,000円×30, 5,000円×20, 10,000円×5
3. 受取補助金・助成金等		
受取補助金	11,171,163	大阪市による補助金等を想定（スタッフ1名人件費）
4. 事業収益		
既存部活動系スキルアップ・ハイパフォーマンス事業収益	8,538,360	
既存部活動系レクリエーション事業収益	1,440,000	各事業計画を参照
桜宮高校拠点プログラム事業収益	1,846,440	
民間企業等連携プログラム事業収益	6,540,000	
単年度収入 計（A)	31,471,563	
前年度繰越金	1,369,616	
収入合計（B)	32,841,179	
②支出の部		
1. 事業費		
人件費	6,240,000	各事業計画を参照
その他経費	3,173,213	
事業費 計	9,413,213	
2. 管理費		
人件費	18,212,024	クラブマネジャー1名, アシスタントマネジャー1名, パート2名
その他経費	3,234,640	旅費交通費, 通信運搬費, 備品等
管理費用 計	21,446,664	
単年度支出 計（C)	30,859,877	
単年度収支差額	611,686	
次年度繰越金（B)-（C）	1,981,302	

＜結果報告書＞
大規模自治体における地域資源・ネットワークを活用した部活動地域移行のモデル形成・検証

大阪成蹊大学スポーツイノベーション研究所

2023年3月10日

目次 【京都市 編】

京都市
CITY OF KYOTO

1. 目指す姿
2. 本実証で実証する課題とそのポイント
3. 実証内容とその成果
    a. 実証の概要
    b. 課題ごとの取組結果
    c. 実証から得られた示唆
    d. その他活動に関する報告
4. 今後の目指す姿
    a. 本実証を踏まえた目指す姿
    b. 目指す姿に向けたロードマップ
    c. 事業収支計画

京都市 CITY OF KYOTO

1. 目指す地域移行の姿

※京都市における地域移行は多様なモデルが考えられるが、
本事業ではそのひとつとして「大学リソース活用」を主眼として検証する。

a. 目指す姿（京都市）



大学

学生指導員の派遣など

連携

受け皿団体
（総合型クラブ、NPO法人、民間事業者型など）

運営・管理

会費収入
事業収入

学校・教育委員会

教員の兼業許可
学校施設の提供

地域スポーツ団体（※）

指導ノウハウ・
人材の提供

運営の効率化

学校体育施設・教室・
公共施設・大学等の活用



デジタルツールの活用



部活動地域移行の受け皿

諸事業

- 地域住民向けスポーツプログラム
- 施設の指定管理
- 自治体からの業務委託
- イベント自主企画運営　等

※スポーツ協会、スポーツ少年団、総合型地域スポーツクラブ、民間スポーツクラブ、プロスポーツクラブ等を指す。

自治体として支援

自治体（京都市）

協賛・寄付



地域企業・団体

部活動の代わりに参加

会費の支払い



子どもたち

サービスの利用

利用料の支払い



地域の人々

2. 本実証で実証する課題とそのポイント

京都市
CITY OF KYOTO

▶解決すべき課題

1 指導者を確保できるか？　指導者の質をどう担保するか？

- 京都市内には72の市立中学校（義務教育学校 後期課程8校含む）・計約800の運動部が存在。【大都市特有の状況】
- （多量の部活数ゆえ）指導者の人数的確保が困難
- 京都市内外には多くの大学生が居住しており（10万人以上）、指導人材となる可能性があるが、学生側に指導したいニーズがあるか不確定。
- 学生が指導を担う場合、指導の質に懸念。
- 大学の体育会クラブや授業・実習との時間的な折り合いの検証が必要。

2 受け皿組織が収益性が確保され、持続的な運営ができるか？

- 京都市には総合型地域スポーツクラブの設立件数が少ない（7件※1・人口比21万人あたり１件）。
- 各地域に体育振興会があるが運営趣旨（構成員のスポーツレクリエーション）からして受け皿組織となることは難しい。
- 京都市内外には多くの大学が立地する（38の大学・短大 ※2）。しかし大学が受け皿組織として機能することの検証は行われていない。

※1　令和４年現在・京都市スポーツ協会資料より
※2　京都市公式サイト資料より

2. 本実証で実証する課題とそのポイント

京都市 CITY OF KYOTO

▶仮説

びわこ成蹊スポーツ大学が受け皿組織として機能し、
同大学の学生が指導人材の役割を担う。

▶検証ポイント

1 指導人材（学生）の確保・育成

- 指導に必要な学生の人数算定と確保
- 指導を行う学生に対する講習内容の検討
- 大学の体育会クラブや授業・実習との折り合い

2 受け皿組織としてのびわこ成蹊スポーツ大学の妥当性・実行可能性

- 同大学として地域移行に関与する目的・意義を明確にする必要
- 学内の担当部署・組織を明確にする必要性
- 学内でのコーディネート人材の必要労務量・必要ノウハウが不明確
- 収益性の確保に関する検討・検証

京都市 CITY OF KYOTO

3. 実証内容とその成果

a.実証の概要

実証期間の主な取組

	1 指導人材（学生）の確保・育成	2 受け皿組織としての びわこ成蹊スポーツ大学の妥当性・実行可能性
10月	• びわこ成蹊スポーツ大学学生の派遣による部活指導の対象校選定 • 各中学校との調整（派遣希望の部活と学生のマッチング） • 学生に対する事前講習	• 中学校との調整、学生の募集・マッチング業務（同大学職員1名対応）の労務量・必要ノウハウの検証
11月	• 中学校への学生派遣による部活指導の実施 （計33名・8中学校・13部活）	• 指導開始後の学内業務の労務量・必要タスクの検証
12月	• 同上の指導継続 • 学生ヒアリング調査	• ワークショップ会議 - 同大学が地域移行に関与する目的・意義 - 収支シミュレーション - 同大学を受け皿組織とする場合の運営スキームの検討
1月	• 学生による報告会の実施： 求められる人材像・スキルの検証と育成講習内容の検証	• 指導謝金・交通費支払業務フローの確認、労務量の検証
2月	• （今後の地域移行に向けた）学内での指導学生の募集・選考のあり方の検討	• 教育委員会等のとの連携のあり方の検討

3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果

1 指導人材（学生）の確保・育成

＜現状課題＞

- 京都市内には72の市立中学校（義務教育学校 後期課程8校含む）・計約800の運動部が存在（人口が多い大都市特有の状況）
- （多量の部活数ゆえ）指導者の確保が困難
- 京都市内には多くの大学生が居住（10万人以上）し、
  指導人材となる可能性があるが、学生側に指導したいニーズがあるか不確定。
- 学生が指導を担う場合、指導の質に懸念。
- 大学の授業・実習やクラブ活動との時間的な折り合いの検証が必要。

＜目的＞

- 学生側の指導ニーズの有無の検証
- 効果的な指導人材（学生）の確保の方法の検証
- 指導人材（学生）に対する事前・中・後の講習のあり方の検証

3. 実証内容とその成果
b.課題に対する取組結果

1 指導人材（学生）の確保・育成

＜取組内容＞

中学校側の希望聞き取り（8中学校13部活への学生指導の希望）（9月）
⇒学生の募集・各部活とのマッチング（10月）
⇒学生に対する事前講習（10月）
⇒指導派遣（11-12月）・中間指導報告会（12月）・学生に対するヒアリング調査（12月）

【8中学校13部活/学生数・回数】（下記）

■上京中学校（上京区）
陸上競技（部員22名） 派遣学生2名 指導回数：5日間

■北野中学校（中京区）
サッカー（7名） 派遣学生3名 指導回数：5日間
陸上競技（23名） 派遣学生3名 指導回数：4日間

■西ノ京中学校（中京区）
女子バスケットボール（6名） 派遣学生3名 指導回数：2日間
陸上競技（23名） 派遣学生3名 指導回数：4日間

■八条中学校（南区）
軟式野球（7名） 派遣学生2名 指導回数：6日間
陸上競技（32名） 派遣学生2名 指導回数：5日間

■桂中学校（西京区）
陸上競技（16名） 派遣学生2名 指導回数：2日間

■太秦中学校（右京区）
女子バレーボール（20名） 派遣学生2名 指導回数：4日間
陸上競技（31名） 派遣学生2名 指導回数：4日間

■高野中学校（左京区）
女子バスケットボール（12名） 派遣学生4名 指導回数：3日間

■開晴小中学校（東山区）
女子バスケットボール（8名） 派遣学生3名 指導回数：3日間
女子バレーボール（10名） 派遣学生2名 指導回数：5日間

3. 実証内容とその成果
b.課題に対する取組結果

1 指導人材（学生）の確保・育成

＜取組内容＞

- 事前見学：顧問教員との打合せで部員生徒の志向（競技志向～楽しみ志向）や練習場所や用具・備品、練習の様子を確認。
- 練習メニュー案を作成して、顧問教員に確認（必要に応じて修正）。
- 指導開始：部員生徒と親切で丁寧なコミュニケーションを重視。レベルにあった無理のない負荷での練習の実施。

指導風景（一部例）



開睛小中学校（バスケットボール）



開睛小中学校（バレーボール）



八条中学校（陸上・野球）

3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果

1 指導人材（学生）の確保・育成

＜結果①＞

学生側の指導ニーズは高く、約2週間の学内募集・調整で計33名の学生を確保。
8中学校13部活すべてに指導者派遣を実現。

▶指導人材（学生）確保要因

・教員・スポーツ指導者志望の学生が多く在籍し、
在学中から現場指導での経験を積めることは自身のキャリ形成のプラスになると考える学生が多い。

・魅力的な条件（時給2000円※1＋交通費支給／通常の学生アルバイトより好条件）

・時間の余裕：本事業における指導期間（11～12月）は、大学クラブで主要大会がなく練習時間が短いため、
指導に行く時間的余裕を得やすかった。

※1 京都市の部活動指導員の時給（1,800円）に準拠して設定。

3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果

1 指導人材（学生）の確保・育成

＜結果②＞

学内の指導者育成ノウハウ（「部活動指導論」など）をもとに、
指導にあたる学生に対する講習を通じて指導の質の向上に務め、
中学校側からは高い評価を得た（部員生徒への接し方や専門性高い指導など）。

- 派遣前講習
- 練習記録日誌の作成指導
- 中間研修会

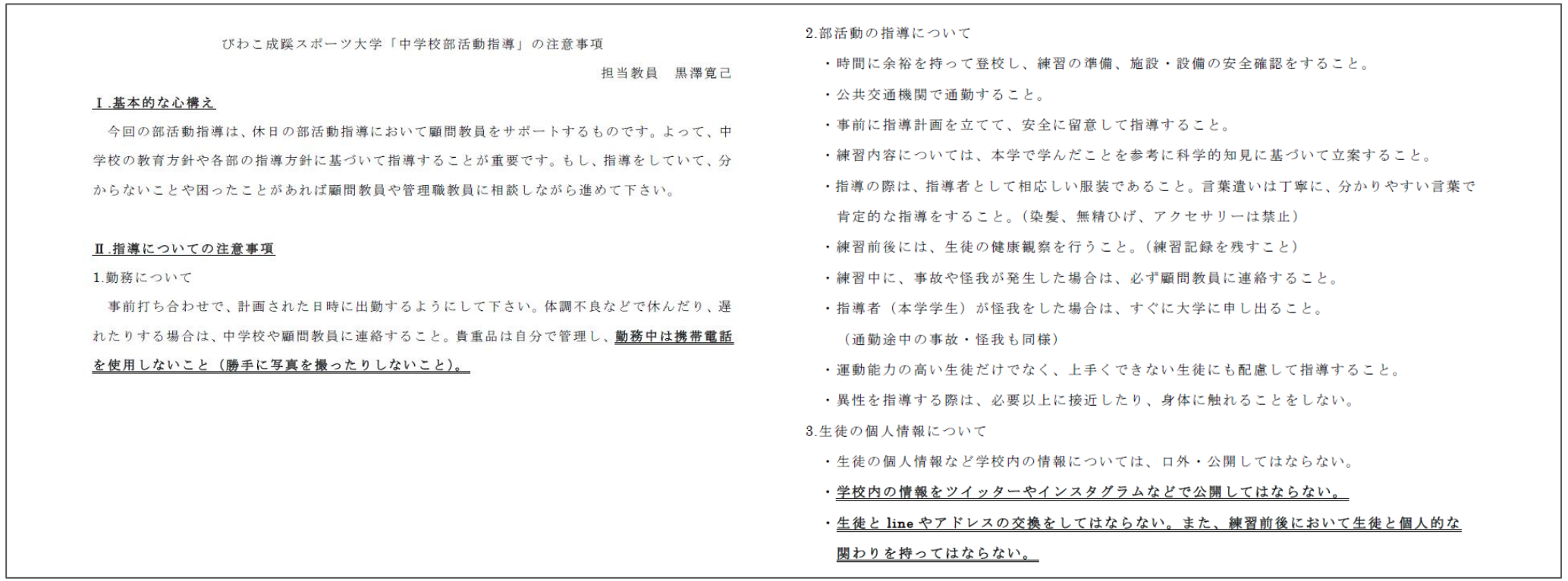
3. 実証内容とその成果
b.課題に対する取組結果

1 指導人材（学生）の確保・育成

・派遣前講習

（実施：2022年11月上旬／指導学生に対する対面個別指導式／講師：黒澤寛己（本事業調査担当・びわこ成蹊スポーツ大学教授））

（使用テキスト）



びわこ成蹊スポーツ大学「中学校部活動指導」の注意事項

担当教員　黒澤寛己

Ⅰ.基本的な心構え

今回の部活動指導は、休日の部活動指導において顧問教員をサポートするものです。よって、中学校の教育方針や各部の指導方針に基づいて指導することが重要です。もし、指導をしていて、分からないことや困ったことがあれば顧問教員や管理職教員に相談しながら進めて下さい。

Ⅱ.指導についての注意事項

1.勤務について

事前打ち合わせで、計画された日時に出勤するようにして下さい。体調不良などで休んだり、遅れたりする場合は、中学校や顧問教員に連絡すること。貴重品は自分で管理し、**勤務中は携帯電話を使用しないこと（勝手に写真を撮ったりしないこと）。**

2.部活動の指導について

・時間に余裕を持って登校し、練習の準備、施設・設備の安全確認をすること。
・公共交通機関で通勤すること。
・事前に指導計画を立てて、安全に留意して指導すること。
・練習内容については、本学で学んだことを参考に科学的知見に基づいて立案すること。
・指導の際は、指導者として相応しい服装であること。言葉遣いは丁寧に、分かりやすい言葉で肯定的な指導をすること。（染髪、無精ひげ、アクセサリーは禁止）
・練習前後には、生徒の健康観察を行うこと。（練習記録を残すこと）
・練習中に、事故や怪我が発生した場合は、必ず顧問教員に連絡すること。
・指導者（本学学生）が怪我をした場合は、すぐに大学に申し出ること。（通勤途中の事故・怪我も同様）
・運動能力の高い生徒だけでなく、上手くできない生徒にも配慮して指導すること。
・異性を指導する際は、必要以上に接近したり、身体に触れることをしない。

3.生徒の個人情報について

・生徒の個人情報など学校内の情報については、口外・公開してはならない。
・**学校内の情報をツイッターやインスタグラムなどで公開してはならない。**
・**生徒と line やアドレスの交換をしてはならない。また、練習前後において生徒と個人的な関わりを持ってはならない。**

3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果

1 指導人材（学生）の確保・育成

・練習記録日誌の作成指導

（実施：2022年11月上旬／指導学生に対する対面個別指導式（1名あたり30分）／講師：黒澤寛己（本事業調査担当・びわこ成蹊スポーツ大学教授））

（練習記録日誌）

練習記録日誌　指導者名「　　」

練習日 月　日（　）　時 ～ 時	本日の目標
練習スケジュール（予定）⇒事前に記入	実際の練習内容⇒事後に記入
○練習開始　健康観察「　」 ○練習修了　健康観察「　」	練習項目や生徒の様子などを記入する。

今日の練習で良かったこと・気付いたこと。

今日の練習の反省点、もう一度やり直せるなら。

3. 実証内容とその成果
b.課題に対する取組結果

1 指導人材（学生）の確保・育成

・中間研修会
（実施：2022年12月12日／教室講義式／講師：黒澤寛己（本事業調査担当・びわこ成蹊スポーツ大学教授））





・各中学校の部活単位で指導する学生がグループ発表
- 練習計画立案方法
- 実際の練習・指導内容
- 指導したうえでの気づきや改善点
- 中学校側との連絡調整の頻度や内容　など

⇒講師（黒澤：「部活動指導論」専門）からのフィードバック、
今後の指導へのアドバイス

3. 実証内容とその成果
b.課題に対する取組結果

1 指導人材（学生）の確保・育成

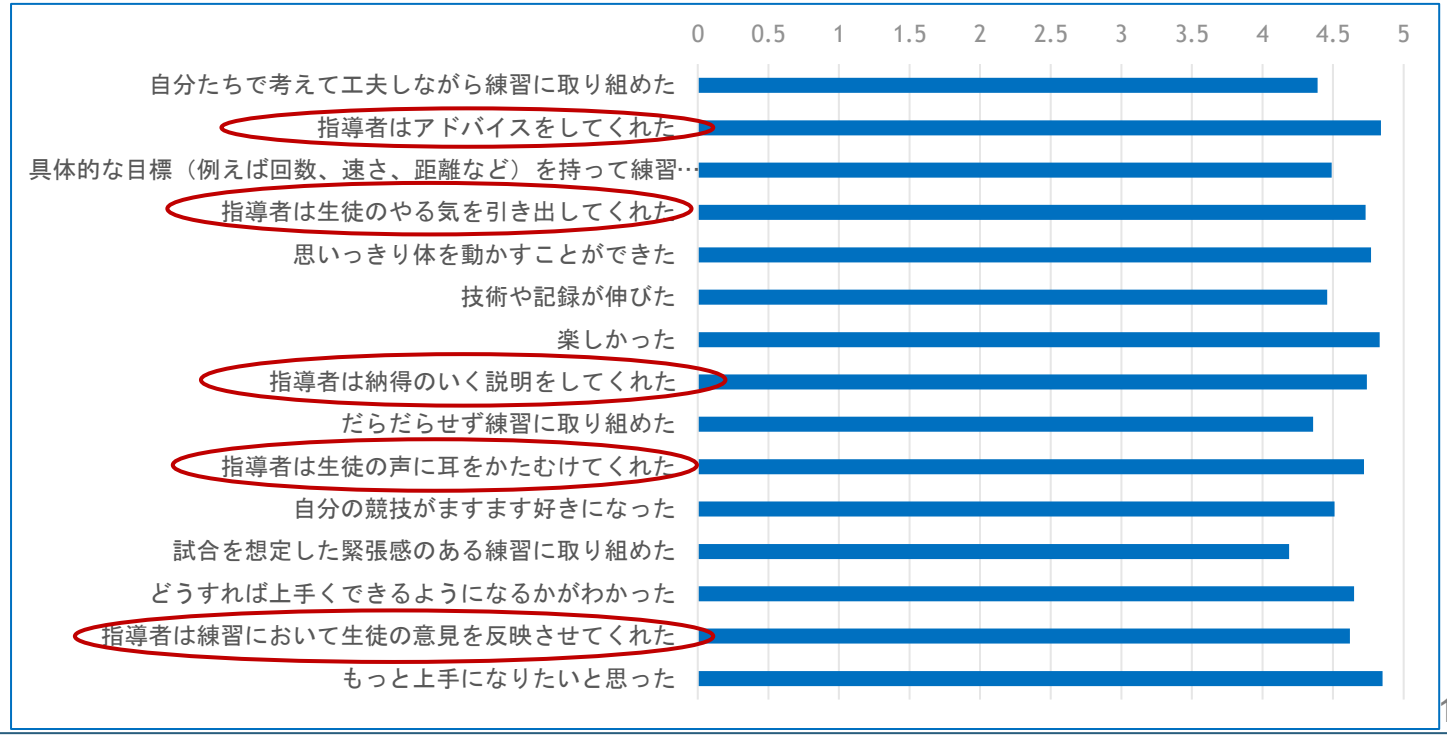
＜結果②＞

部員生徒：学生の指導に対して高い満足度を得る（全項目で5段階評価中4点以上）。
とりわけ「指導者の振る舞いや指導方法」に高い満足度（下記グラフ丸囲み）。

（記述式アンケート調査/N=149）

・調査時期：2022年12月
・性別）男：75　女：73　無記名：1
・学年）1年：78　　2年：71

・設問項目（右記）
「5：よくあてはまる ～
1：まったくあてはまらない」の平均値



3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果

1 指導人材（学生）の確保・育成

＜新たな課題と対応＞

▶年間通じた指導人材（学生）の確保：
大学のクラブ活動（練習・大会遠征・合宿等）や授業・実習との時間的両立に難点
→（対応）【ユニット制】1部活に対して複数（3名前後）の学生を編成し、
メイン指導者が時間的都合上いけない場合は別の学生が指導に赴く。

▶包括的な講習カリキュラム確立：
年間通じた指導を念頭に、事前・中・事後の講習内容の充実の必要性
→（対応）びわこ成蹊スポーツ大学の専門教員を中心に講習カリキュラムを策定。
日本スポーツ協会など外部機関の指導資格との兼ね合いや連携の検討も行う。

3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果

2 受け皿組織としてのびわこ成蹊スポーツ大学の妥当性・実行可能性

＜現状課題＞

- 同大学として地域移行に関与する目的・意義を明確にする必要性
- 学内の担当部署・組織と運営スキームを明確にする必要性
- 学内でのコーディネート人材に求められる労務量・ノウハウが不明確
- 収益性を確保できるかの検討が不十分

＜目的＞

- 同大学が地域移行に関与する目的・意義の明確化
- 同大学を受け皿組織とする場合の運営スキームの検討
- 関連実務の労務量・必要ノウハウの洗い出し
- 収支シミュレーションによる収益性の明確化

3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果

2 受け皿組織としてのびわこ成蹊スポーツ大学の妥当性・実行可能性

＜取組内容＞

①びわこ成蹊スポーツ大学関係者討議

- 同大学が地域移行に関与する目的・意義
- 収支シミュレーション
- 同大学を受け皿組織とする場合の運営スキームの検討

②労務量・必要ノウハウの洗い出し

- 中学校との調整、学生の募集・マッチング業務の労務量・必要ノウハウの検証
- 指導開始後の学内業務の労務量・必要タスクの検証
- 指導謝金・交通費支払業務フローの確認、労務量の検証

京都市 CITY OF KYOTO

3. 実証内容とその成果

b.課題に対する取組結果

2 受け皿組織としてのびわこ成蹊スポーツ大学の妥当性・実行可能性

＜結果：同大学が地域移行に関与する目的・意義＞

同大学として地域移行に関与する意義は大きい。
実務を学内ですべて完結することは労務量・ノウハウの観点から現実的でなく事務局委託型のスキームを志向する。
受益者負担の収入があれば収支採算の見通しは立てられるが、
部員数減少など不安定要素もありそれ以外の財源措置も必要。

▶びわこ成蹊スポーツ大学として地域移行に関与する目的・意義

- 大学も地域と共生する必要性大：地域との関わり方のひとつとしての学生によるスポーツ指導
- スポーツ専門性の高い大学として、スポーツによる社会課題解決を学生とともに実践する意義。
- 学生への教育的価値（現場での指導経験）

※本件に関する検討会議：
日時：2022年12月21日
場所：びわこ成蹊スポーツ大学
メンバー：大河正明（同大学学長）、石井智（同大学副学長）、黒澤寛己（本事業調査担当・同大学教授）、
鍋嶋幸富（同大学スポーツ統括本部）、菅文彦（本事業調査担当・大阪成蹊大学准教授）

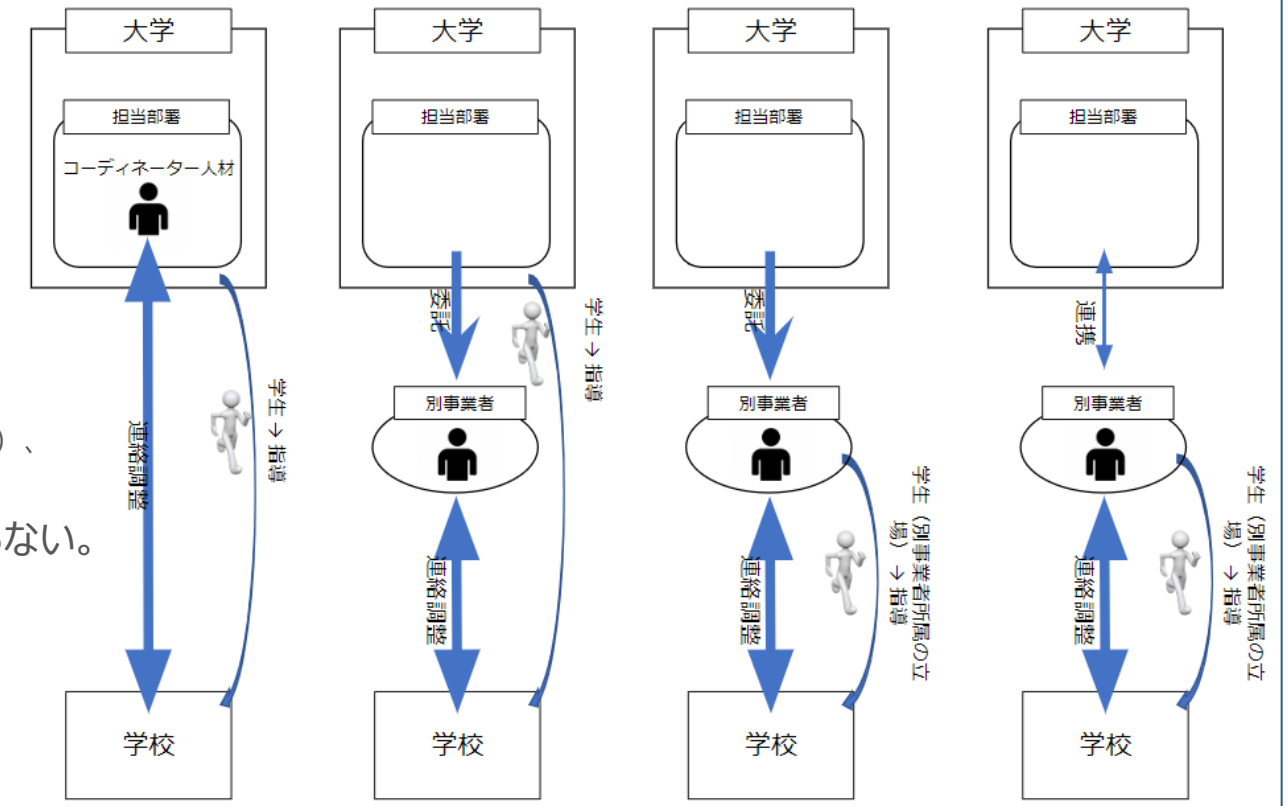
京都市 CITY OF KYOTO

3. 実証内容とその成果
b.課題に対する取組結果

2 受け皿組織としてのびわこ成蹊スポーツ大学の妥当性・実行可能性

＜結果：運営スキーム＞

- すべて学内リソースで運営することは負荷過大であり、開始当初は学内完結型（図・最左の型）で着手する。
- 指導学生数の拡大に応じて、学校・生徒・保護者等との連絡調整業務の外部委託型に移行（中央2つの型）。
- 学生の確保・派遣まで別事業者が行う場合（最右の型）、同大学が学生の質を担保できないため、同大学＝受け皿組織の想定スキームには当てはまらない。



京都市 CITY OF KYOTO

3. 実証内容とその成果
b.課題に対する取組結果

2 受け皿組織としてのびわこ成蹊スポーツ大学の妥当性・実行可能性

＜結果：収支＞　［支出］学生指導謝金・交通費（年間）

							指導部活数							
							5	10	20	30	40	50	100	800
学生指導 基本コスト （１名・週1単価）	謝金	指導謝金（時給）	指導時間/回	指導回数/年	人数									
		2,000	3	52	1	312,000								
	交通費		実費/回	指導回数/年	人数									
			2,000	52	1	104,000								
					計	**416,000**	2,080,000	4,160,000	8,320,000	12,480,000	16,640,000	20,800,000	41,600,000	332,800,000
学生指導 基本コスト （１名・週2単価）	謝金	指導謝金（時給）	指導時間/回	指導回数/年	人数									
		2,000	3	104	1	624,000								
	交通費		実費/回	指導回数/年	人数									
			2,000	104	1	208,000								
					計	**832,000**	4,160,000	8,320,000	16,640,000	24,960,000	33,280,000	41,600,000	83,200,000	665,600,000
学生指導 基本コスト （１名・週3単価）	謝金	指導謝金（時給）	指導時間/回	指導回数/年	人数									
		2,000	3	156	1	936,000								
	交通費		実費/回	指導回数/年	人数									
			2,000	156	1	312,000								
					計	**1,248,000**	6,240,000	12,480,000	24,960,000	37,440,000	49,920,000	62,400,000	124,800,000	998,400,000

※その他支出項目）人件費(コーディネーター人材)　旅費交通費（同）通信費　消耗品費・雑費　管理費　等

⇒指導謝金・交通費）学生1名が週１回（3時間/回）指導＝1部活あたり年間約42万円（5部活 208万円/10部活416万円）
（例）A中学校10部活に10名の学生（各部活に1名）が週3回指導＝年間1,248万円
＋その他支出項目（コーディネーター人件費500万円・旅費・通信費・雑費等）加えると**年間計約2,000万円**

京都市 CITY OF KYOTO

3. 実証内容とその成果
b.課題に対する取組結果

2 受け皿組織としてのびわこ成蹊スポーツ大学の妥当性・実行可能性

［収入］月謝収入（年間）

		指導部活数							
部員数/1部活	月謝額	5	10	20	30	40	50	100	800
10	3,000	1,800,000	3,600,000	7,200,000	10,800,000	14,400,000	18,000,000	36,000,000	288,000,000
15	3,000	2,700,000	5,400,000	10,800,000	16,200,000	21,600,000	27,000,000	54,000,000	432,000,000
20	3,000	3,600,000	7,200,000	14,400,000	21,600,000	28,800,000	36,000,000	72,000,000	576,000,000
10	4,000	2,400,000	4,800,000	9,600,000	14,400,000	19,200,000	24,000,000	48,000,000	384,000,000
15	4,000	3,600,000	7,200,000	14,400,000	21,600,000	28,800,000	36,000,000	72,000,000	576,000,000
20	4,000	4,800,000	9,600,000	19,200,000	28,800,000	38,400,000	48,000,000	96,000,000	768,000,000
10	5,000	3,000,000	6,000,000	12,000,000	18,000,000	24,000,000	30,000,000	60,000,000	480,000,000
15	5,000	4,500,000	9,000,000	18,000,000	27,000,000	36,000,000	45,000,000	90,000,000	720,000,000
20	5,000	6,000,000	12,000,000	24,000,000	36,000,000	48,000,000	60,000,000	120,000,000	960,000,000

［支出］学生指導謝金・交通費（年間）↓指導員1名×3時間/回×週1

指導部活数	5	10	20	30	40	50	100	800
月謝・交通費	2,080,000	4,160,000	8,320,000	12,480,000	16,640,000	20,800,000	41,600,000	332,800,000

⇒1部活あたり部員数が15名前後であれば、月謝3,000円※1 でも学生1名分の謝金・交通費は充当可能。
ただし、コーディネート人材人件費や通信費・消耗品費、管理費等の間接経費までの充当には至らない。
⇒受益者負担（月謝等）のみでは収支採算は見込めず、別の財源措置が必要（企業協賛、ふるさと納税ほか）。

1755

※1 2021年度「未来のブカツ」事業で当研究所が実施した保護者アンケートにおいて、月謝の価格受容度では2,500～3,000円の範囲となった。月謝3,000円がひとつの目安として考えられる。

京都市 CITY OF KYOTO

3. 実証内容とその成果

c.実証から得られた示唆

1 指導人材（学生）の確保・育成

- 指導に対する学生側にニーズは十分にあり、一定程度の指導人材（学生）の確保は可能であり、
  びわこ成蹊スポーツ大学の学生を指導者とするモデルは成立可能である。
  （今回の実証事業後も、京都市の部活動指導員として複数の学生が継続して中学校での指導を行っている）
- 学生対象の講習プログラムの体系化を図る必要がある。
- 複数の学生ユニット制などの工夫や大学クラブの協力体制により、
  授業実習・クラブ活動との時間的両立をはかる必要がある。
- ただし京都市内800部活全てを同大学の学生（学生在籍数約1600名）により賄うことは現実的ではなく、
  他大学の参画によるネットワーク形成・学生人材バンク（後述）により学生指導人材の供給を増やす方策が必要である。

2 受け皿組織としてのびわこ成蹊スポーツ大学の妥当性・実行可能性

- 同大学として部活動の地域移行に関与する意義は大きい（地域との共生・スポーツを通じた社会課題解決・教育的価値）。
- 実務を学内ですべて完結することは労務量・ノウハウの観点から現実的でなく、
  委託型の運営スキームが妥当である。
- 受益者負担の収入があれば学生の指導謝金・交通費分の収支採算の見通しは立てられるが、
  部員数減少など不安定要素もあり十分とはいえない。また、謝金・交通費以外の間接費用までは充当できず、
  受益者負担以外の財源措置も必要であるが、同大学では学外スポーツプログラムでの企業協賛獲得の実績もあり、
  別財源の対応の可能性を見出せる。

⇒同大学としての地域移行に関与する意義があり、学生の育成等の機能を有し、
スポーツ大学の強みを生かせることから妥当性は高い。
労務負担への対応や収支採算面での課題を克服することで実行可能性を見出すことはできる。

京都市 CITY OF KYOTO

4. 今後の目指す姿

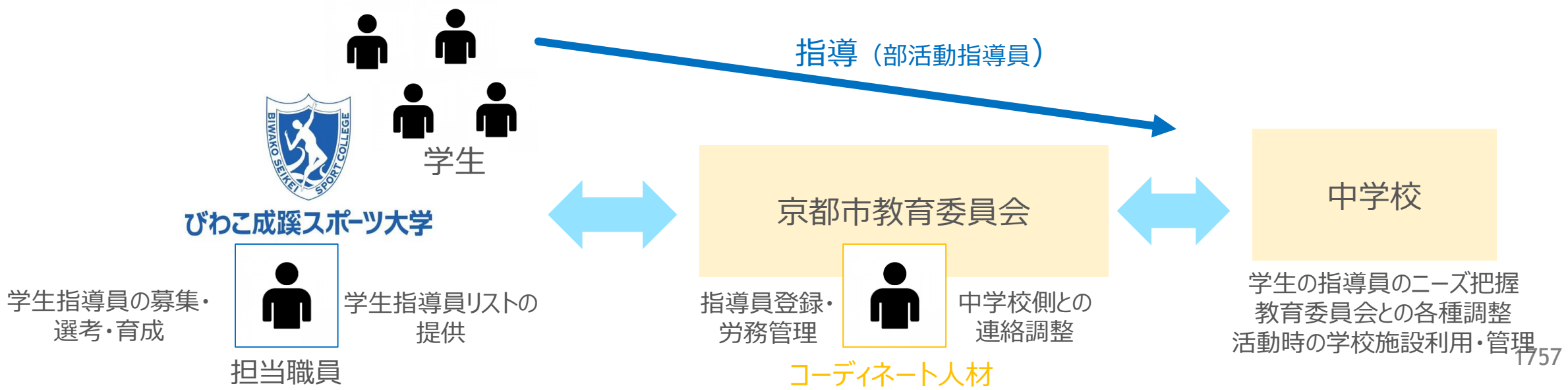
a.本実証を踏まえた目指す姿

１．びわこ成蹊スポーツ大学モデルの確立・遂行

1.1　部活動維持型

学生は部活動指導員（京都市）に登録。部活動の仕組みの中で指導を行う。

〈実施ステップ〉
学生の選考・マッチング（学内）　⇒派遣前講習＆部活動指導員登録　⇒学校との調整
⇒指導派遣開始（4月～）　⇒中間研修・報告会　⇒指導継続　⇒最終報告会（3月）



京都市 CITY OF KYOTO

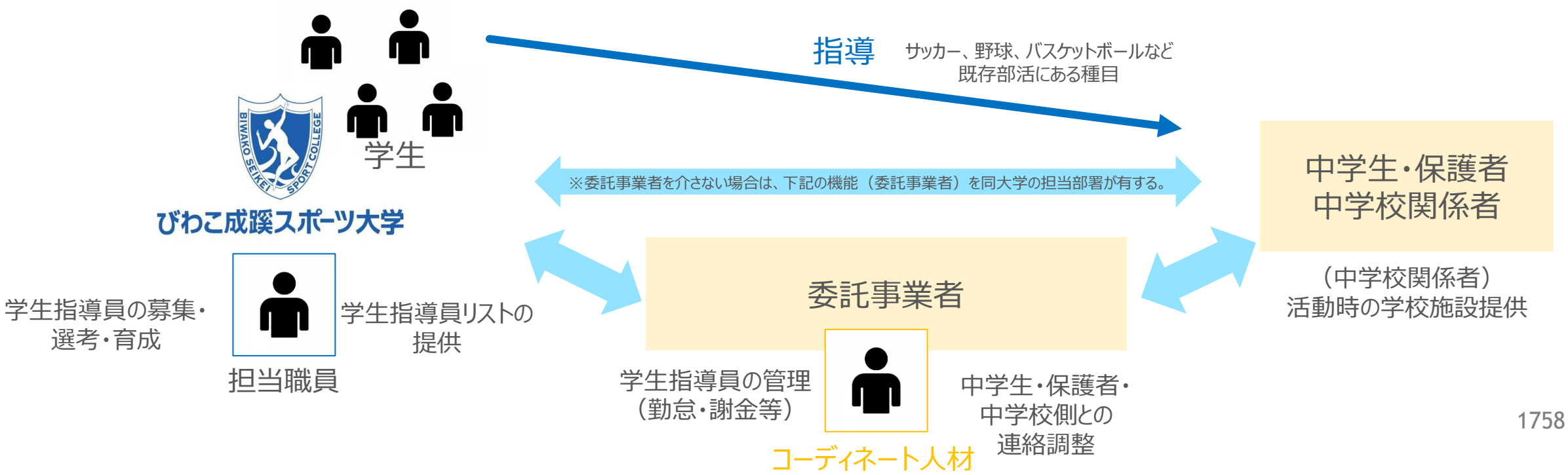
4. 今後の目指す姿

a.本実証を踏まえた目指す姿

1．びわこ成蹊スポーツ大学モデルの確立・遂行

1.2　移行型

中学校は部活動から切り離して活動する。学生が指導を行う（活動場所：学校施設）
大学を受け皿組織とみなし、中学校・生徒・保護者と調整を行いながら活動を行う。
調整機能は大学の学内部署あるいは外部事業者委託の形態をとる。



京都市 CITY OF KYOTO

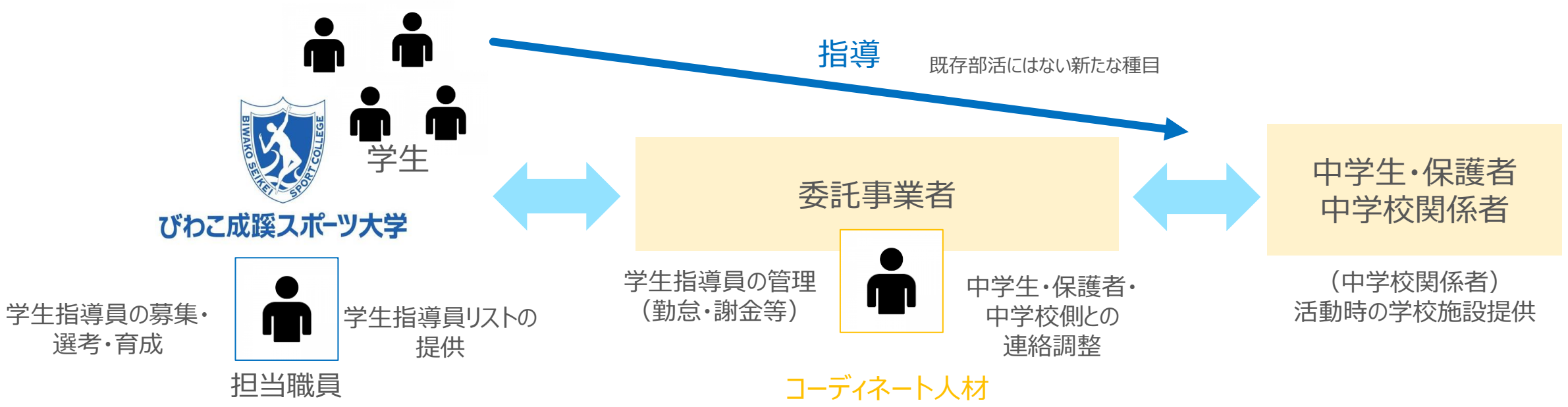
4. 今後の目指す姿

a.本実証を踏まえた目指す姿

１．びわこ成蹊スポーツ大学モデルの確立・遂行

1.3　新たな種目型Ⅰ（学校連携）

既存部活になく生徒のニーズ高い種目の活動を行う。
実施方式は基本的に「1.2」のうち、委託事業者を介する方式と同様。



京都市 CITY OF KYOTO

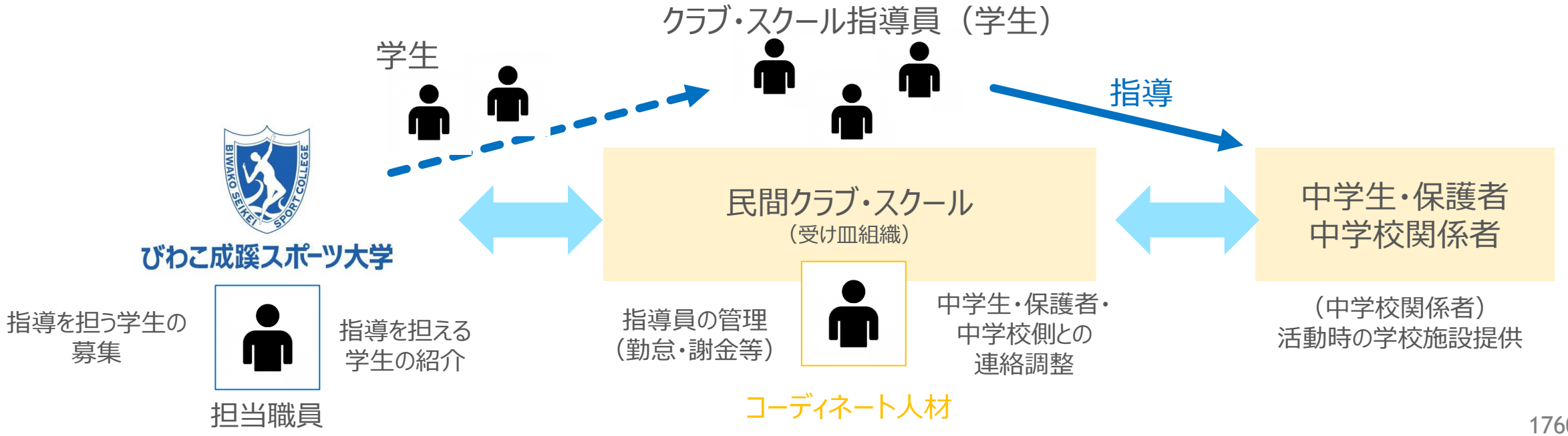
4. 今後の目指す姿

a.本実証を踏まえた目指す姿

１．びわこ成蹊スポーツ大学モデルの確立・遂行

1.4　新たな種目型Ⅱ（他組織連携）

ダンスなど既存部活になく他の事業体が受け皿組織となる場合（プロスポーツクラブ、スクールなど）、
学生がその受け皿組織の指導人員として活動を行う。
大学と受け皿組織間で調整を行う。



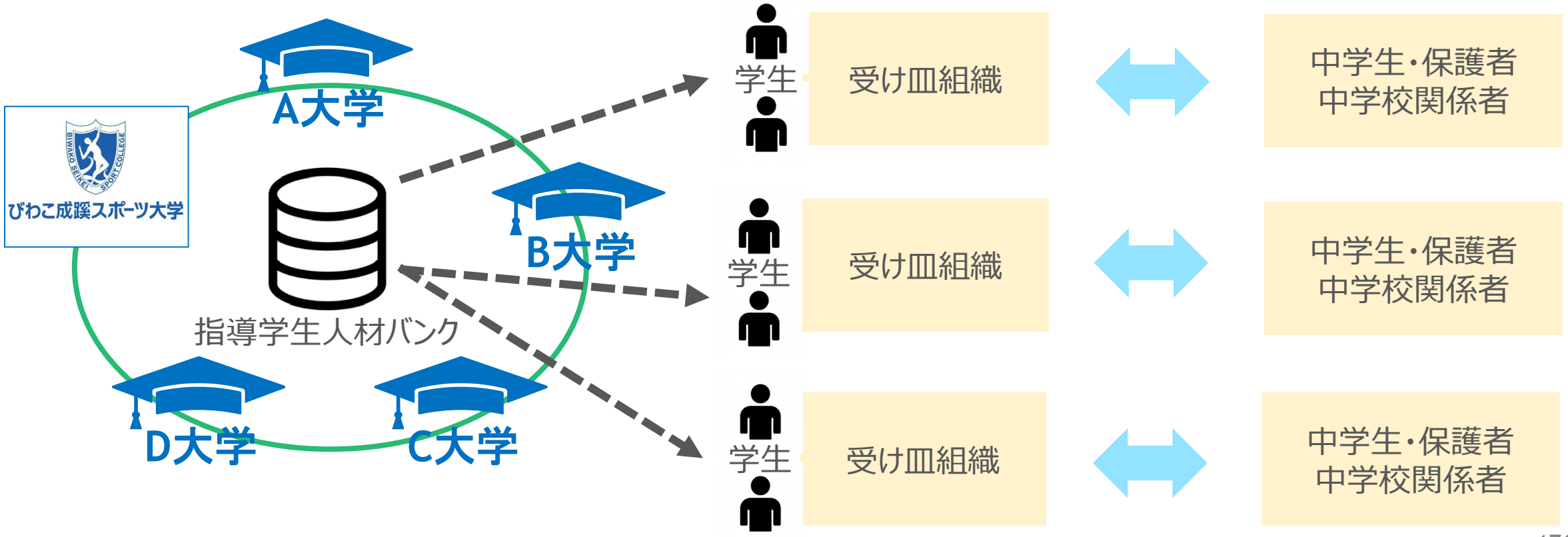
京都市 CITY OF KYOTO

4. 今後の目指す姿

a.本実証を踏まえた目指す姿

2．大学間ネットワーク・学生人材バンクの構築運用

・京都市内800部活全てへの指導人材の確保を単一の大学で賄うことは現実的ではない。
・大学が数多い京都市の特性を生かし、びわこ成蹊スポーツ大学を含む複数の大学からなるネットワークを形成して、指導学生の人材登録の仕組みを構築する。
・受け皿組織側の指導人材ニーズとのマッチングをはかり、学生による指導を行う。



京都市 CITY OF KYOTO

4. 今後の目指す姿
b. 目指す姿に向かたロードマップ

2023年度

1．「びわこ成蹊モデル」
- 通年での学生派遣の実施（部活動維持型の検証）
- 教育委員会、中学校側との協議（既存部活の移行型・新たな種目型Ⅰ）

2．大学間ネットワーク・人材バンク
- 大学対象ヒアリング
- 合同セミナー・勉強会・意見交換会開催

2024年度

1．
- 大学の受け皿体制確立
- 部活動維持型の実施
- （10部活以上）
- 既存部活の移行型の実施
（特定のモデル1校）
- 新たな種目型Ⅰの実施
（特定のモデル1校）
- 京都市内のクラブ・教室との協議（新たな種目型Ⅱの検証）

2．
- ネットワーク設立
- 参加大学からの学生指導派遣の開始（部活動維持型など）

2025年度

1．
- 大学の受け皿体制改良
（別事業者委託等）
- 部活動維持型の実施
（20部活以上）
- 既存部活の移行型の実施
（特定のモデル複数校）
- 新たな種目型Ⅰの実施
（特定のモデル複数校）
- 新たな種目型Ⅱの実施
（1～3事例）

2．
- 参加大学からの学生指導派遣の増加
- 人材バンクの試験的運用開始

2026年度

1．
- 部活動維持型の本格実施
（30部活以上）
- 既存部活の移行型の実施
（事例の倍増以上）
- 新たな種目型Ⅰの実施
（事例の倍増以上）
- 新たな種目型Ⅱの実施
（10事例以上）

2．
- 参加大学による活動（学生指導など）で京都市内約半数の中学校生徒が裨益
- 人材バンクの本格運用開始

4. 今後の目指す姿

c. 事業収支計画　（「1.2」（大学←→中学生・保護者・中学校関係者）パターン想定）

費用（合計876万円）		売上（合計810万円）	
・指導者報酬 週1回（時給2,000円×3時間） 24,000円/月×12か月×15人	¥4,320,000	・月謝（受益者負担3,000円※1/月） 3,000円/月×12か月×15部活 ×部員数15人/1部活	¥8,100,000
・指導者交通費 2,000円/回×48回（年間）×15人	¥1,440,000		
人件費（学内コーディネート人材） パート職員 15,000円/月×12か月×1名	¥1,800,000		
その他（通信費・消耗品費・管理費） 100,000円/月×12か月	¥1,200,000		

他の収入源の模索が必要

※1　2021年度「未来のブカツ」事業で当研究所が実施した保護者アンケートにおいて、月謝の価格受容度では2,500～3,000円の範囲となった。月謝3,000円がひとつの目安として考えられる。

参考資料⑤STEAMライブラリー活用事例創出事業報告書

公募テーマ：
B. STEAMライブラリー活用事例創出

GIGAスクール時代のテクノロジーとメディア
～デジタル・シティズンシップから考える創造活動と学びの社会化～

国公立学校を対象とした授業実証



国際大学グローバル・コミュニケーション・センター

最終報告書：2023年2月24日

STEAMライブラリー活用事例創出事業サマリ_国際大学GLOCOM

フィールドA/B	総合・道徳・特別	小学校	各1コマ
フィールドC	道徳	中学 高校	3コマ
フィールドD	情報	高校	3コマ+デザイン演習

実証事業の概要

1 事業者

国際大学GLOCOM（全フィールド）
一般社団法人コードフォージャパン（D）

2 背景と目的

STEAMライブラリコンテンツを個別教員の熱意に頼るだけでなく、自治体単位で活用するためのモデルを構築する。
また、コンテンツを基点とした探究学習のモデルを新たに開発する。

3 実証フィールド

A：吹田市立小学校７校 計9クラス
B：鴻巣市立小学校６校 計11クラス
C：北海道教育大学附属函館中学校
D：北海道森高等学校

4 実証内容

A～C：STEAMライブラリコンテンツの授業活用の実践者を増やす

D：STEAMライブラリコンテンツを活用した新たな探究学習のモデル開発

成果と今後の展開

5 成果

①ライブラリーコンテンツを使ったDC教育を学校で実施する事例の創出

- 教育現場でまだ浸透度が十分でないDCの概念や指導法について、GLOCOM・教員間で事前打合せを実施
- その上で各教員が指導案等を適宜カスタマイズして授業を実施

②児童・生徒の発達段階に合わせた実践方法の開発

- 児童・生徒の発達段階(「小学校低学年」「小学校中高学年」「中学・高校」)ごとに適した教材とDCの授業展開のポイントを整理

③DC教育×探究学習の実施効果の確認とオンライン環境の活用

- DC教材と地域課題の解決に向けたスマホアプリのプロトタイプ開発をセットで行うプログラムを担当教員と連携しながら開発。
- 遠隔地教材活用支援として、事前オリエン授業をオンラインで、ワークショップは対面で実施した。

6 今後の展開

①現状学校カリキュラムに組み込まれていないDC教育について、実施のメリットや扱いやすさを訴求し、導入を促進
②現行発達段階別から「学年別」へのブレイクダウン、セキュリティや著作権など未対応「課題別」教材コンテンツの新規開発を行う

7 STEAMライブラリーの改善案

自治体／学校単位でのSTEAMライブラリの導入活用をサポート
教員による個別ダウンロードではなく、自治体単位で実施対象とするコンテンツをあらかじめ指定・登録して利用しやすくしたり、地域内／学校内の教員間で授業実施の工夫点やカスタマイズ教材を共有するなどオンライン上で教材研究の機会を提供するなど

Copyright © 2022 by Boston Consulting Group. All rights reserved.

最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目的
3. 実証フィールド
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案

Copyright © 2022 by Boston Consulting Group. All rights reserved.

最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目的
3. 実証フィールド
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案

Copyright © 2022 by Boston Consulting Group. All rights reserved.

❶ 事業者

国際大学GLOCOM

国際大学GLOCOM（グローバル・コミュニケーション・センター）は、1991年に設立された国際大学（新潟県南魚沼市）付属の研究所です。
学際的日本研究や、情報通信技術の発展と普及に根ざした情報社会の研究と実践を活動の中心におき、産官学民の結節の場として、
常に新しい社会動向に関する先端研究所であることを目指しています。

MISSION：

学術研究と実践活動の両輪により
情報社会を進化させる

関連実績

- 経済産業省「未来の教室」STEAMライブラリー教材コンテンツ開発
「デジタル時代の著作権を考える-豊かな文化を支える制度とは」
（2020年度）
「GIGAスクール時代のテクノロジーとメディア
-デジタル・シティズンシップから考える創造活動と学びの社会化」
（2021年度）



- 島根県雲南市「GIGAスクールサポーター配置事業業務委託」（2021年度～）
- 埼玉県鴻巣市「鴻巣市立小・中学校のGIGAスクール対応」『1人1台学習者用端末の立ち上げ支援』
（公益財団法人学習情報研究センターからの再委託）（2020～2021年度）

国際大学グローバル・コミュニケーション・センター
Center for Global Communications,
International University of Japan

設立	：1991年７月
所長	：松山良一
所在地	：東京都港区六本木6-15-21 ハークス六本木ビル2F
総研究員数	：145名（2022年4月現在）
主な事業内容	： 情報社会研究を中核とした受託研究、共同研究、イベント型オープンリサーチ活動、ほか
URL	：https://www.glocom.ac.jp

国際大学 INTERNATIONAL UNIVERSITY OF JAPAN　GLOCOM

Copyright © 2022 by Boston Consulting Group. All rights reserved.

最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目的
3. 実証フィールド
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案

Copyright © 2022 by Boston Consulting Group. All rights reserved.

② 背景と目的

背景

教材活用の意向は高いが、はじめの１歩が難しい

- R3年度に開発した教材「GIGAスクール時代のテクノロジーとメディア～デジタル・シティズンシップから考える創造活動と学びの社会化～」（以降DC教材）の公開後、教育委員会や教員からの問い合わせを受けており、教育現場にニーズが高いことがわかってきている
- 自治体教育委員会・教育センターなどから、研修コンテンツとして活用したいという申し出も複数あり。自治体単位での活用推進に手ごたえがある
  - 香川県教育センター、教職員研修での紹介
  - 茨城県教育研修センター、研修講座での利用等
- 一方で、従前の授業方法とはアプローチが異なるため、教員からは「授業のお手本を見せてほしい」との声がある
  - どうすればDCの授業らしくなるのか、問いの設定をすればよいか、指導案だけではフォローしきれない、児童生徒からの反応に対する受け答えの仕方など、先行実施された授業の様子を見てもらうことが、活用の第一歩につながると考えられる

目的

1. 「やる気のある教員」が個人で主導するモデルに頼るだけではなく、組織単位で広くSTEAM教材活用を進めるためのプロセスを整備し、そのネットワークを全国に拡大していく
   - 自治体教育委員会・教育センターなどから教材活用を呼びかけ、実証に参加する学校（クラス）を募集する
   - 授業実践の振り返りを教育委員会単位で行い、課題抽出やディスカッションの場を設け、教材活用への地域全体への関与度を高めるとともに、他地域にも好事例として公表する
2. 授業におけるSTEAM教材の活用実践を動画を通じて配信し、活用を後押しする
   - 教材活用をしたいが、具体的な授業展開のヒントが得られず、不安を抱える教員を対象者として、本実証で記録する動画を公開し、授業実践のポイントをつかんでもらえるよう情報発信を行う

Copyright © 2022 by Boston Consulting Group. All rights reserved.

最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目的
3. 実証フィールド
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案

Copyright © 2022 by Boston Consulting Group. All rights reserved.

3 実証フィールド

実証場所

属性	探究学習の取組状況
① 吹田市教育委員会 • 私立/公立：公立 • 所在地： 大阪府吹田市 • 対象学年： １年～６年 • 対象児童・生徒：市内6校 9クラス対象	• DC教育を外部講師を招聘する形でR３年度から取り入れていた • GIGA端末の活用について、学校・教員間で多少の違いはあるものの積極的な活用を推進できている • 係活動を通じた教科外の学びを低学年から実施しているクラスもある
② 鴻巣市教育委員会 • 私立/公立：公立 • 所在地： 埼玉県鴻巣市 • 対象学年： １年～６年 • 対象児童・生徒：市内7校 11クラス対象	• DC教育を外部講師を招聘する形でR３年度から取り入れていた • GIGA端末の活用について、学校・教員間で多少の違いがあり、日常化しているケース、限定的な利用にとどまるケースも散見される
③ 北海道教育大学附属函館中学校 • 私立/公立：公立 • 所在地： 北海道函館市 • 対象学年：中学３ 年 • 対象生徒：34 名	• 函館市内の社会課題にはどのようなものがあるかをテーマとしたフィールドリサーチを含むゼミ形式の探究学習を実施 • 中学２年から「卒論」の準備をスタートし、実証時点ではすでに書き終えていた
④ 北海道森高等学校 • 私立/公立：公立 • 所在地： 北海道森町 • 対象学年：高校１年 • 対象生徒：36 名	• 「地元ECサイトを構築する」というような実践型の探究学習を平行して実施している

実証概要

活用パターン	実施コマ数	活用コンテンツ
(a) コンテンツ/テーマを一定決めたうえでの探究学習（DC教育活用）	各クラス1コマ ×9クラスで実施 ※1クラスは新型コロナの影響で実施不可	コマ１： １年 コマ２： ２年・２年 コマ３： ３年・４年 コマ４： ５年・６年 コマ５： ５年・６年
(a) コンテンツ/テーマを一定決めたうえでの探究学習（DC教育活用）	各クラス1コマ ×11クラスで実施	コマ１： １年・１年 コマ２： ２年・２年・２年 コマ３： ５年・５年 コマ４： ３年・３年 コマ５： ５年・５年
(a) コンテンツ/テーマを一定決めたうえでの探究学習（DC教育を活用した過去の探究学習プロセスを振り返る）	３コマを２日間で集中実施	コマ６・７・８
(a) コンテンツ/テーマを一定決めたうえでの探究学習（DC教育を活用したうえで地域課題解決のためのアプリ開発に取り組む）	３コマ＋アプリプロトタイプ開発を２日間で集中実施	コマ６・７・８ ＋アプリプロトタイプ開発

Copyright © 2022 by Boston Consulting Group. All right

最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目的
3. 実証フィールド
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案

Copyright © 2022 by Boston Consulting Group. All rights reserved.

4 実証内容

実証フィールド

① 吹田市教育委員会
- 私立/公立：公立
- 所在地： 大阪府吹田市
- 対象学年： 小1年～6年
- 対象児童・生徒：市内6校 9クラス







実証内容

ライブラリDC教材コンテンツを用いた授業に向けた事前オリエン（教材研究）の実施
- 吹田市立教育センターのアレンジにより、下表のとおり、6校10クラスを対象に実証授業の実施企画を策定した。
- 授業者となる各学校の教員を対象に、GLOCOMによる計3回の事前研修会をオンラインで実施した。それぞれ実施予定コマの指導案やワークシートの項目などについて疑問点を共有の上、児童への問いの立て方や事例の出し方などについての検討や、アイディア共有などが行われた。

授業＆事後レビュー会の実施
- 下表のとおり6校9クラスを対象に、ライブラリDC教材コマ1～コマ5を活用した教員による授業を実施。1クラスは新型コロナの影響により実施中止の判断となった。すべての授業にGLOCOM豊福主幹研究員が同席した。
- 授業実施後、担当教員と指導主事を交え事後レビュー会にて授業を実施した感想のヒアリングと、豊福研究員からのアドバイスを交えた振り返りを行った。

#	使用教材	実証校	対象学年	教諭名	教員研修実施日	授業実施日
1	コマ1	吹田市立千里丘北小学校	小学1年	栗原教諭	2022/9/1	2022/9/9
2	コマ1	吹田市立古江台小学校	小学1年	池田教諭	2022/10/7	中止
3	コマ2	吹田市立千里丘北小学校	小学2年	里教諭	2022/9/1	2022/9/9
4	コマ2	吹田市立北山田小学校	小学2年	花谷教諭	2022/10/7	2022/10/18
5	コマ3	吹田市立古江台小学校	小学4年	西川教諭	2022/10/7	2022/10/17
6	コマ3	吹田市立北山田小学校	小学3年	坪内教諭	2022/10/7	2022/10/18
7	コマ4	吹田市立高野台小学校	小学5年	田中教諭	2022/10/19	2022/11/2
8	コマ4	吹田市立藤白台小学校	小学6年	大桐教諭	2022/10/19	2022/11/2
9	コマ5	吹田市立豊津第一小学校	小学5年	山本教諭	2022/10/19	2022/11/1
10	コマ5	吹田市立豊津第一小学校	小学6年	山埜教諭	2022/10/19	2022/11/1

※表内#2 については新型コロナの影響により実施中止となった

実証効果

- 授業準備に向けた教材研究の時間として有意義に機能した
- 参加者からは「子どもたちへの問いかけ方や具体事例を教えてほしい」などといった声が良く聞かれた

- 学級ごとの特性やデジタル端末の利用背景に応じて、ライブラリ教材のカスタマイズが求められることが明らかになった。
- 授業時間内に指導案の内容すべてを網羅することが難しいケースもあった
- 教材研究のため他の教員による授業見学や研修会への参加もあった

Copyright © 2022 by Boston Consulting Group.

4 実証内容

実証フィールド

② 鴻巣市教育委員会
- 私立/公立：公立
- 所在地： 埼玉県鴻巣市
- 対象学年： 小1年～6年
- 対象児童・生徒：市内7校 11クラス







実証内容

ライブラリDC教材コンテンツを用いた授業に向けた事前オリエン（教材研究）の実施
- 鴻巣市教育委員会教育部学校支援課のアレンジにより、下表のとおり、7校12クラスを対象に実証授業の実施企画を策定した。
- 授業者となる各学校の教員を対象に、GLOCOMによる計５回の事前研修会をオンラインで実施した。それぞれ実施予定コマの指導案やワークシートの項目などについて質疑を実施し、当日の円滑な進行に向けたすり合わせが行われた。

授業＆事後レビュー会の実施
- 下表のとおり6校10クラスを対象に、ライブラリDC教材コマ1～コマ5を活用した教員による授業を実施。1クラスは新型コロナの影響により実施中止の判断となった。すべての授業にGLOCOM豊福主幹研究員が同席した。
- 授業実施後、担当教員と指導主事を交え事後レビュー会にて授業を実施した感想のヒアリングと、豊福研究員からのアドバイスを交えた振り返りを行った。

#	使用教材	実証校	対象学年	教諭名	教員研修実施日	授業実施日
1	コマ1	鴻巣市立箕田小学校	小学３年	宇田川 教諭	2022/11/10	2022/11/18
2	コマ1	鴻巣市立吹上小学校	小学１年	白石 教諭	2023/1/13	2023/1/19
3	コマ2	鴻巣市立赤見台第一小学校	小学2年	新井 教諭	2022/12/14	2022/12/16
4	コマ2	鴻巣市立赤見台第一小学校	小学2年	保坂 教諭	2022/12/14	2022/12/16
5	コマ2	鴻巣市立吹上小学校	小学２年	永井 教諭	2023/1/13	2023/1/19
6	コマ3	鴻巣市立鴻巣中央小学校	小学５年	小林教諭	2022/10/20	2022/10/27
7	コマ3	鴻巣市立箕田小学校	小学５年	増田 教諭	2022/11/10	2022/11/18
8	コマ4	鴻巣市立田間宮小学校	小学３年	手島 教諭・矢島教諭	2022/10/20	2022/10/21
9	コマ4	鴻巣市立田間宮小学校	小学３年	岡田 教諭・矢島教諭	2022/10/20	2022/10/21
10	コマ5	鴻巣市立鴻巣中央小学校	小学５年	岩城 教諭	2022/10/20	2022/10/27
11	コマ5	鴻巣市立下忍小学校	小学５年	堀 教諭	2022/12/9	-
12	コマ5	鴻巣市立下忍小学校	小学５年	室屋 教諭	2022/12/9	2022/12/12

※表内#11 については新型コロナの影響により実施中止となった

実証効果

- 授業準備に向けた疑問点の解消や当日の進行に向けたすり合わせの場として有意義に機能した
- 参加者からは「教材は改変してよいのか」などの声が良く聞かれた

- 学級ごとの特性やデジタル端末の利用背景に応じて、ライブラリ教材のカスタマイズが求められることが明らかになった。
- 授業時間内に指導案の内容すべてを網羅することが難しいケースもあった
- 教材研究のため他の教員による授業見学や研修会への参加もあった

Copyright © 2022 by Boston Consulting Group. All rights

4 実証内容

実証フィールド

③ 北海道教育大学附属
函館中学校

- 私立/公立：公立
- 所在地： 北海道函館市
- 対象学年：中学 3 年
- 対象生徒：34 名







実証内容

ライブラリDC教材コンテンツを用いた授業に向けた事前オリエン（教材研究）の実施

- 授業前の事前確認会を10/31に実施し、当日の段取りの決定や教材に関する質疑応答などを行った。
- 担当教員にて、当日利用するワークシートをGoogle Form / Spread sheetで回収するための事前準備を行っていただいた。

ライブラリDC教材コンテンツを用いた授業／事後レビュー会の実施

- 11/14・15の2日間で道徳の単元としてコマ 6・7・8 を特別教室で集中実施した。紙のワークシートとGoogle Form/Spread Sheetを併用し、生徒たちがそれぞれの回答を共有しながら思考を深めるスタイルで授業が展開された。
- 授業実施後には、担当教員とのレビュー会を実施。「どんなに準備をしても、やはり授業をやってみて、初めて教材のポイントや用意された伏線などがあることが分かった」とのコメントが得られた。

実証効果

- 授業準備に向けた疑問点の解消や当日の進行に向けたすり合わせの場として有意義な機会となった

- 生徒たちは探究学習や卒論執筆の経験があったことから、「事前にDCの授業をうけていられたらよかった」という声が聞かれた
- 探究学習とセットでDC教材を活用することで、生徒の創造活動とその発信に寄与できることが確認できた

Copyright © 2022 by Boston Consulting Group. All rights reserved.

4 実証内容

実証フィールド

④ 北海道森高等学校
私立/公立：公立
所在地： 北海道森町
対象学年：高校１年
対象生徒：36 名







実証内容

カリキュラム設計
- 10月11日、13日にプロジェクトメンバー（GLOCOM＆Code for Japan）によるカリキュラム企画検討会を開催し、実証当日のタイムテーブルの確定、進行スライドやワークシートの内容について詳細設計を行った。

生徒への事前オリエンとFigmaハンズオントレーニング（オンライン）の実施
- 10月12日、10月20日に森町メンバーが森高校に出向きファシリテートのもと、GLOCOM＆Code for Japanメンバーがオンラインで生徒たちと顔合わせ。授業実施の背景等について説明。あわせてDay2で活用するノーコードデザインツールFigmaのハンズオントレーニングを実施した。当日までに、生徒たちはいつでも自由にツール（Figma）を使ってよいとした。

授業実証
- 10月25日・26日の2日間、対面で授業を実施。Day1は【コマ6-8】をベースとしたワークショップ形式で「森町をよくするアプリ」の素案を考え、Day2はアプリのモックアップの開発を行い、プレゼンテーション・評価までの流れを実施した。

学校外への学習成果の発表・発信
- アプリのモックアッププレゼンで最優秀賞を受賞したチームが、北海道の各道立高等学校を対象として12月23日に開催されたS-TEAM 教育推進事業令和４年度「探究チャレンジ・道南」にて、森高校を代表してプレゼンテーションを行った。

実証効果

- 高校１年生「情報I 第２章コミュニケーションと情報デザイン」の単元に相当するカリキュラムとして実施することに合意した。
- 評価指標についても検討した。

- 東京からのプロジェクトメンバーが事前に生徒たちとコミュニケーションすることにより、当日までの期待値（ワクワク感）を高めることができたように感じられた。
- デザインツールを授業後も自主的に試し利用する生徒がみられた。

- 地域課題解決のためのアプリ開発の探究学習の前に、デジタルでの情報発信や社会的な活用についてライブラリDC教材で知識を得ていたことが、アウトプットの品質向上に大いに寄与したようだった。

- クラス内での活動から、さらに情報発信の範囲を学校外へと広げるよい機会となった。（創造活動の社会化のプロセスを体現できた）

Copyright © 2022 by Boston Consulting Group. All rights reserved.

最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目的
3. 実証フィールド
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案

Copyright © 2022 by Boston Consulting Group. All rights reserved.

5 成果

①ライブラリーコンテンツを使ったDC教育を学校で実施する事例の創出
- 教育現場でまだ浸透度が十分でないDCの概念や指導法について、授業実施までにGLOCOMから教員へ研修を実施
- その上で各先生がワークシート・指導案等を適宜カスタマイズして授業実施

DC教育／教材に関する知識・ノウハウを事前にインプットし、準備期間を設けることが重要

- 実証フィールドのうち、自治体教育委員会としてDC教育に取り組む「吹田市」「鴻巣市」については、R3年度から外部講師を招聘したDC教育実践への取り組みをスタートさせていた。
- そのため、本実証は、教員側にDC教育の基礎知識があることを前提に、教員による授業実践を行う運びとなった。
- 今後、他地域で実践する際には、同じくSTEAMライブラリコンテンツとして開発済みの教員・保護者向け解説教材や、今年度の成果物である教員実証動画を活用した勉強会などを推奨したい。

担任教員による授業実践の効用は学習効果の向上と、教員自身のGIGA端末活用に向けた意識の変化

- 授業実施にあたって、すべての教員が指導案を読み込んだうえで、学級ごとの実態（GIGA端末の利用状況やクラスの活動全般）にあわせて教材・指導案をカスタマイズした。
- DC教育は子どもたちが日常の生活と紐づけて考えることが重要であるため、担任教員が授業を実施することで、学習成果が向上し、教員自身の手ごたえ感や自信につながったと考えられる。

ライブラリーコンテンツを使ったDC教育の学校での実施フロー

①参加クラス募集	各自治体の教育センター/教育支援課等を通じて、市内小学校にライブラリ教材を活用した授業実施の希望を募る	前年度に外部講師によるDC教育実践や勉強会等を推進
②対象校・クラス選定 事前準備	コマ１～５×２回＝10クラスを選定 日程調整を行う 保護者への事前通知	自治体での検討～実施詳細決定までおよそ1～1.5か月
		各教員がDC教材を事前に確認
③教員向け事前オリエン	授業実施クラスの担当教員に対して事前のオリエンテーションを行う（オンライン）	授業実施の１週間前を目安に実施
		各教員がDC教材適宜カスタマイズ
④教員による授業実施	ライブラリーコンテンツを用いたDC授業を実施 ※担任教員が授業を実施 ※授業支援のため自治体から指導主事が同席 教材研究のため校内の他教員が授業見学	各自治体ごとに２～３か月間の期間内で授業を実施
⑤レビュー会の実施	授業を踏まえた振り返りを担当教員・指導主事・校内の他教員らと実施、教材の改善点や子どもたちの反応、自身の手ごたえ感などを共有	レビュー会は授業終了後の当日に実施

※①②は自治体単位の場合

Copyright © 2022 by Boston Consulting Group. All rights reserved.

❺ 成果

②児童・生徒の発達段階に合わせた実践方法の開発
- 児童・生徒の発達段階(「小学校低学年」「小学校中高学年」「中学校・高校」)ごとに適した教材とDCの授業展開のポイントを整理



小学校低学年

授業展開のポイント：
小学校低学年（コマ１・２）
- コマ１：学びの為のデジタル端末利用の目的を考えるコンテンツであるため、GIGA端末の児童配布時期にあわせた実施が望ましい
- コマ２：デジタル端末を利用し始めた児童が直面するよくあるトラブル（パスワード忘れ・エラー表示等）への対処を考えるコンテンツのため、コマ１とセットで実施するのが理想的
- 各コマ共通：学級全体の状況や実態に即して指導案を一部入れ替えたり事例エピソードを加えることが重要



小学校中・高学年

授業展開のポイント：
小学校中高学年（コマ３・４・５）
- チャット利用やオンラインでの情報発信などが事例として提示されるため、子どもたちの日常の生活や学校で実際に行っていることとの文脈をつなぐことが重要（経験したことがないと問いに答えるのが難しいため）
- コマ４はチャットをクラス内で利用したことのない場合は授業の前に体験してみるなど
- コマ５は、パブリックへの情報発信経験がないと難しい、総合学習の成果を公式学校ブログにまとめたり、学校YouTubeチャネルで配信するような活動とセットで実施するなど



中学生・高校生

授業展開のポイント：
中学生・高校生（コマ６・７・８）
- 発達段階の特徴として、自分の世界をもちこだわりが強くなるため、自分の問題を他者に語ることが簡単でなくなる。
- 一方で、客観的な分析は可能であるため、第三者のデジタルジレンマ事例を挙げ、より分析的な検討・思考をさせるとよい
- デジタルジレンマを感じていても生徒同士でそれらを共有することは少ない。そのため、心理的安全性が確保された環境（例えば授業）で、ジレンマについて話し合う機会を設けることは有効である

Copyright © 2022 by Boston Consulting Group. All rights reserved.

❺ 成果

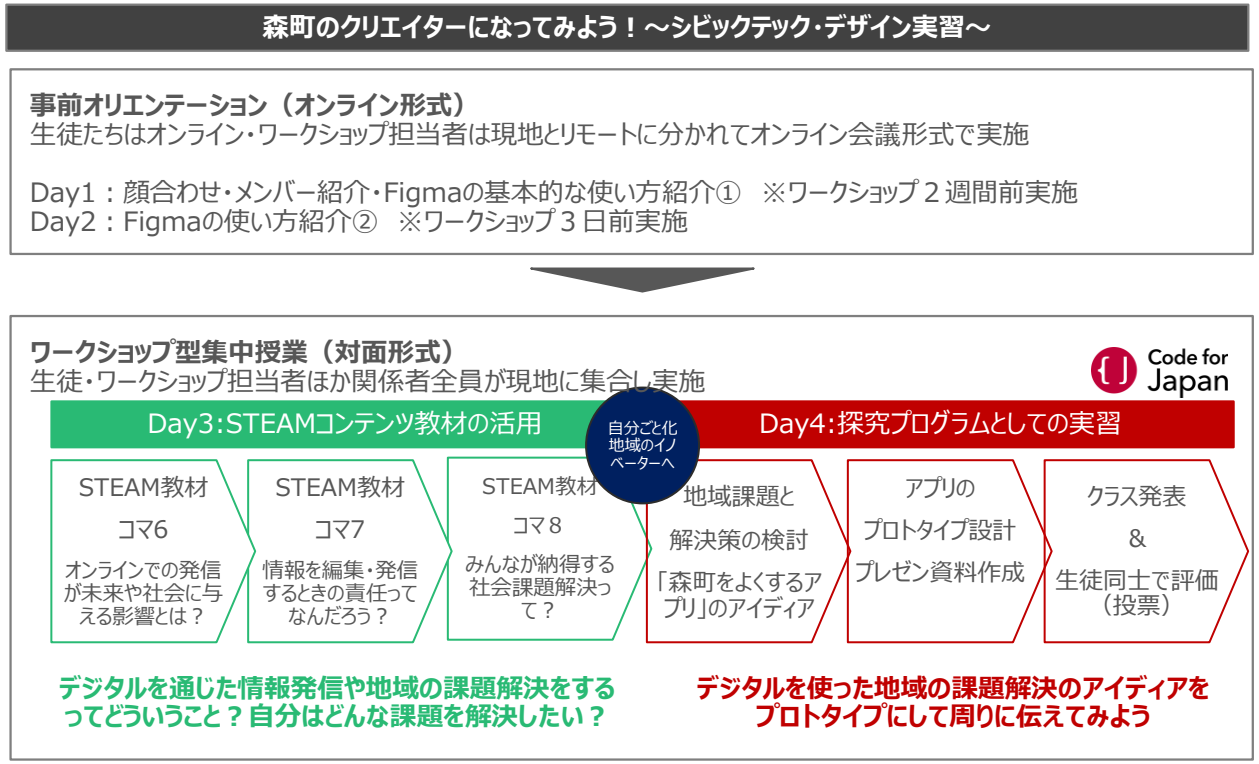
③DC教育×探究学習の実施効果の確認とオンライン環境の活用
- DC教材と地域課題の解決に向けたスマホアプリのプロトタイプ開発をセットで行うプログラムについて担当教員と連携しながら開発。
- 遠隔地での教材活用推進支援として、事前オリエン授業をオンラインで、ワークショップは対面で実施した。

探究活動の成果を学外に発信する際の重層的な学びとして
DC教材の活用が生徒たち自らがもつ
社会への影響力や責任を考える機会となる

- 中学生・高校生向けのコマ６・７・８は、オンラインの情報発信やデジタル技術を活用した地域課題の解決にあたり、生じうるジレンマについて考えるものとなっている。
- デジタルを用いた地域課題の解決アイディアを考えるにあたり、地域住民の多様性と包摂への対応や、そのアイディアが社会実装された際に起こりうる、次なる課題についても生徒たちが検討することで、アイディアを深められた。
- したがって、STEAMライブラリ教材を活用する際に、その探究学習の成果を底上げする基礎知識として、コマ６・７・８は有効ではないかと考えられる。

オンラインと対面を組み合わせたプログラムにより
生徒たちのワクワク感や集中力を高めることができる

- 対面授業の前にオンラインで事前オリエン授業の機会を２回設定し、良い意味で生徒たちの緊張感と期待感を高められた。
- ワークショップもオンラインで実施可能だが、2日間集中で対面実施としたことが、生徒たちにとって特別な学習として集中し、新しい取り組みに臨む姿勢につながったと思われる。



Copyright © 2022 by Boston Consulting Group. All rights reserved.

最終報告書目次

1. 事業者
2. 実証フィールド
3. 背景と目的
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案

Copyright © 2022 by Boston Consulting Group. All rights reserved.

6 今後の展開

①現状学校カリキュラムに組み込まれていないDC教育について、
実施のメリットや扱いやすさを訴求し、導入を促進
②現行発達段階別から「学年別」へのブレイクダウン、セキュリティや
著作権など未対応「課題別」教材コンテンツの新規開発を行う

具体的な活動計画

教材開発＆学校での授業実証を継続するための自走モデルを目指す
研究会FuLL（Future Learning Lab）を2022年10月に設立。
教育IT関連事業者からの会員費を資金に以下３つの活動を推進中。
*2023年3月現在の会員は
日本マイクロソフト、レノボジャパン、アドビジャパン、イトーキ、デル・テクノロジーズの5社



2022年10月に開催した
キックオフシンポジウムの様子
（後援：経済産業省、総務省）

FuLLの活動内容

① 研究会の開催

「学びの明日」をキーワードに、DC教育をはじめとする、テクノロジーと教育に関わる最新かつグローバルなテーマを設定し、参加者それぞれが話題提供を行うスタイルの研究会を開催します。

例：
- ✓ 研究者による成果発表
- ✓ 学校教職員による実践報告
- ✓ 官公庁による教育政策の解説
- ✓ 事業者によるプロダクト・サービス紹介

② 教材開発プロジェクト

「学びの明日」に向けた実践活動として、FuLLオリジナル教材（DC教育）を会員の皆さまとともに開発するプロジェクトです。開発した教材は一般に広くオンラインで無料公開します。

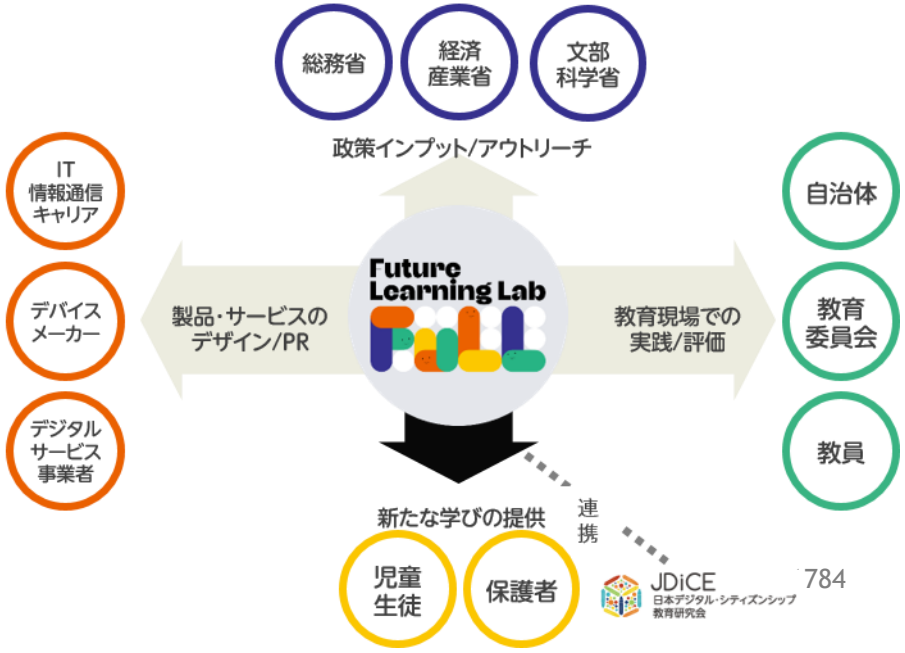
- ✓ 学校現場での対応が急務となっているデジタル・シティズンシップ教育を実践するための教材開発

③ 教材実証/授業支援

②で開発したDC教材を、学校現場で教職員の皆さまに活用いただくための支援プログラムです。教職員を対象に、授業実践のポイントを解説する勉強会の開催なども予定しています。

- ✓ 教材開発者による解説
- ✓ 学校教職員が集う交流イベント開催

学びのステークホルダーの結節点を目指す



Copyright © 2022 by Boston Consulting Group. All rights reserved.

最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目的
3. 実証フィールド
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案

Copyright © 2022 by Boston Consulting Group. All rights reserved.

7 教育現場での活用を踏まえたSTEAM ライブラリーの改善案

自治体／学校単位でのSTEAMライブラリの導入活用をサポート
教員による個別ダウンロードではなく、自治体単位で実施対象とするコンテンツをあらかじめ指定・登録して利用しやすくしたり、地域内／学校内の教員間で授業実施の工夫点やカスタマイズ教材を共有するなどオンライン上で教材研究の機会を提供するなど



①教育委員会の教員指導
担当者向け導入説明会



②教育委員会マイページ
教員がコンテンツを探す必要なく
指定教材を一括DL可に



③教材研究サポート
学校・自治体の範囲で
情報交換

授業前/後にみられたこと

- DC教育は新しい領域のため、授業前の教材研究にある程度の時間と労力をかける必要がある。教員が自走しやすくなるよう、負担を減らすサポートが求められる。
- 今回は教育委員会の教育センターや支援課の多大なご尽力を得て各学校に必要な事前準備をサポートした。
- 教員が自らオンライン・STEAMライブラリにアクセス→目的とするコンテンツページを表示→会員登録→ダウンロードというプロセスは手間となりやすい。教育委員会担当者がダウンロードしたコンテンツを、共有サーバーにアップロードする方法を採用いただくことで、スムーズな事前準備につながった。
- 授業後の振り返りの会合で、担当教員がそれぞれの気付きを共有する機会も有意義であると思われる。

案① 自治体の教育委員会の教員指導担当者を対象としたSTEAMライブラリの活用・導入説明会の実施や相談窓口を設けて、各自治体への導入をサポートする

案② STEAMライブラリ上で、自治体ごとに取り組むコンテンツ教材をあらかじめ指定・登録しておき、各教員がパッケージとして簡単にダウンロード配布できる自治体マイページのような機能があると導入活用が円滑化できるのではないか

案③ さらに、地域内の学校の教員間で情報共有（コメントやカスタマイズ教材など）ができるような、授業の事前・事後に使えるオンライン教材研究サポート機能を設けられると、より積極的な活用へとつながることが期待できるのではないか

Copyright © 2022 by Boston Consulting Group. All rights reserved.

(参考)納品物一覧

(a) 実証の様子を撮影した動画

(b) 実証のために作成した資料（STEAMコンテンツ教材の改訂版等）

(c)他の学校や教育委員会が実施するうえで参考となる計画等の資料
→報告書「❺成果 ①ライブラリーコンテンツを使ったDC教育を学校で実施する事例の創出」参照

(d) 実証の過程や実施するうえでの課題や乗り越えるための工夫、関係者間での議論内容や、
そこから得られた学び・示唆をまとめた資料（教育委員会・実証に協力した教員へのヒアリング等）
→各実証コマごとにPDFを作成

(e) 教育現場での活用を踏まえたSTEAM ライブラリーの改善案
→報告書「❼教育現場での活用を踏まえたSTEAM ライブラリーの改善案」参照

Copyright © 2022 by Boston Consulting Group. All rights reserved.

(参考)納品物一覧

(a) 実証の様子を撮影した動画（ファイルリスト）

【吹田市教育委員会】デジタル・シティズンシップ教育実践事例集（コマ１～５）

#	教材	授業実施日	ファイル名（.mp4形式／各動画HとLを納品）
1	コマ1	2022/9/9	【吹田市立千里丘北小学校 2年生・里教諭】コマ1：“じぶんの”パソコンをまなびにつかうってどういうこと？
2	コマ2	2022/9/9	【吹田市立千里丘北小学校 1年生・楽原教諭】コマ2：”じぶんの”パソコンとじょうずにつきあうには？
3	コマ2	2022/10/18	【吹田市立北山田小学校 2年生・花谷教諭】コマ2：”じぶんの”パソコンとじょうずにつきあうには？
4	コマ3	2022/10/18	【吹田市立北山田小学校 3年生・坪内教諭】コマ3：メディアの使い方、自分でバランスをとるには？
5	コマ3	2022/10/17	【吹田市立古江台小学校 4年生・西川教諭】コマ3：メディアの使い方、自分でバランスをとるには？
6	コマ4	2022/11/2	【吹田市立藤白台小学校 6年生・大桐教諭】コマ4：ネットでのやりとり、どうすれば相手にうまく伝わる？
7	コマ4	2022/11/2	【吹田市立高野台小学校 5年生・田中教諭】コマ4：ネットでのやりとり、どうすれば相手にうまく伝わる？
8	コマ5	2022/11/1	【吹田市立豊津第一小学校 5年生・山本教諭】コマ5：責任ある発信ってどういうこと？
9	コマ5	2022/11/1	【吹田市立豊津第一小学校 6年生・山埜教諭】コマ5：責任ある発信ってどういうこと？

Copyright © 2022 by Boston Consulting Group. All rights reserved.

(参考)納品物一覧

(a) 実証の様子を撮影した動画（ファイルリスト）

【鴻巣市教育委員会】デジタル・シティズンシップ教育実践事例集（コマ１～５）

#	教材	授業実施日	ファイル名（.mp4形式／各動画HとLを納品）
1	コマ1	2023/1/19	【鴻巣市立吹上小学校 1年生・白石教諭】コマ１：“じぶんの”パソコンをまなびにつかうってどういうこと？
2	コマ1	2022/11/18	【鴻巣市立箕田小学校 3年生・宇田川教諭】コマ１：“じぶんの”パソコンをまなびにつかうってどういうこと？
3	コマ2	2022/12/16	【鴻巣市立赤見台第一小学校 2年生・新井教諭】コマ２：”じぶんの”パソコンとじょうずにつきあうには？
4	コマ2	2022/12/16	【鴻巣市立赤見台第一小学校 2年生・保坂教諭】コマ２：”じぶんの”パソコンとじょうずにつきあうには？
5	コマ2	2023/1/19	【鴻巣市立吹上小学校 2年生・永井教諭】コマ２：”じぶんの”パソコンとじょうずにつきあうには？
6	コマ3	2022/10/27	【鴻巣市立鴻巣中央小学校 3年生・小林教諭】コマ３：メディアの使い方、自分でバランスをとるには？
7	コマ3	2022/11/18	【鴻巣市立箕田小学校 5年生・増田教諭】コマ３：メディアの使い方、自分でバランスをとるには？
8	コマ4	2022/10/21	【鴻巣市立田間宮小学校 3年生・手島＆矢島教諭】コマ4：ネットでのやりとり、どうすれば相手にうまく伝わる？
9	コマ4	2022/10/21	【鴻巣市立田間宮小学校 3年生・岡田＆矢島教諭】コマ4：ネットでのやりとり、どうすれば相手にうまく伝わる？
10	コマ5	2022/10/27	【鴻巣市立鴻巣中央小学校 5年生・岩城教諭】コマ5：責任ある発信ってどういうこと？
11	コマ5	2022/12/12	【鴻巣市立下忍小学校 5年生・室屋教諭】コマ5：責任ある発信ってどういうこと？

Copyright © 2022 by Boston Consulting Group. All rights reserved.

(参考)納品物一覧

(a) 実証の様子を撮影した動画（ファイルリスト）

【北海道教育大学附属函館中学校】デジタル・シティズンシップ教育実践事例集（コマ６～８）

#	教材	授業実施日	ファイル名（.mp4形式／各動画HとLを納品）
1	コマ6	2022/11/14	【北海道教育大学附属函館中学校 3年生・有金教諭】コマ6：オンラインでの発信が未来や社会に与える影響とは？
2	コマ7	2022/11/14	【北海道教育大学附属函館中学校 3年生・有金教諭】コマ7：”情報を編集・発信するときの責任ってなんだろう？
3	コマ8	2022/11/15	【北海道教育大学附属函館中学校 3年生・有金教諭】コマ8：みんなが納得する社会課題解決って？

【北海道森高等学校】森町のクリエイターになってみよう！～デジタル・シティズンシップ×デザイン演習

#	教材	授業実施日	ファイル名（.mp4形式／各動画HとLを納品）
1	コマ6	2022/10/25	【北海道森高等学校 1年生・Day1・GLOCOM】コマ6：オンラインでの発信が未来や社会に与える影響とは？
2	コマ7	2022/10/25	【北海道森高等学校 1年生・Day1・GLOCOM】コマ7：”情報を編集・発信するときの責任ってなんだろう？
3	コマ8	2022/10/25	【北海道森高等学校 1年生・Day1・GLOCOM】コマ8：みんなが納得する社会課題解決って？
4	演習	2022/10/26	【北海道森高等学校 1年生・Day2・Code for Japan】森町をよくするアプリのプロトタイプ開発

Copyright © 2022 by Boston Consulting Group. All rights reserved.

(参考)納品物一覧

(b) 実証のために作成した資料（教員がカスタマイズ利用した指導案（一部）のファイルリスト）

#	教材	ファイル名（PDF形式）	
1	コマ2	指導案_【吹田市立千里丘北小学校 2年生・里教諭】コマ1：“じぶんの”パソコンをまなびにつかうってどういうこと？	(d)のPDF内に収録
2	コマ2	指導案_【吹田市立北山田小学校 2年生・花谷教諭】コマ2：”じぶんの”パソコンとじょうずにつきあうには？	
3	コマ3	指導案_【吹田市立北山田小学校 3年生・坪内教諭】コマ3：メディアの使い方、自分でバランスをとるには？	
4	コマ3	指導案_【吹田市立古江台小学校 4年生・西川教諭】コマ3：メディアの使い方、自分でバランスをとるには？	
5	コマ4	指導案_【吹田市立藤白台小学校 6年生・大桐教諭】コマ4：ネットでのやりとり、どうすれば相手にうまく伝わる？	
6	コマ4	指導案_【吹田市立高野台小学校 5年生・田中教諭】コマ4：ネットでのやりとり、どうすれば相手にうまく伝わる？	
7	コマ5	指導案_【吹田市立豊津第一小学校 6年生・山埜教諭】コマ5：責任ある発信ってどういうこと？	
8	コマ6・7・8	進行スライド_Day1_【北海道森高等学校】森町のクリエイターになってみよう！～デジタル・シティズンシップ×シビックテックデザイン演習	
9	-	進行スライド_Day2_【北海道森高等学校】森町のクリエイターになってみよう！～デジタル・シティズンシップ×シビックテックデザイン演習	

Copyright © 2022 by Boston Consulting Group. All rights reserved.

(参考)納品物一覧

(d) 実証の過程や実施するうえでの課題や乗り越えるための工夫、関係者間での議論内容や、
そこから得られた学び・示唆をまとめた資料（教育委員会・実証に協力した教員へのヒアリング等）

【吹田市教育委員会】デジタル・シティズンシップ教育実践事例集（コマ１～５）

#	教材	授業実施日	ファイル名（PDF形式）
1	コマ1	2022/9/9	【吹田市立千里丘北小学校 2年生・里教諭】コマ1：“じぶんの”パソコンをまなびにつかうってどういうこと？
2	コマ2	2022/9/9	【吹田市立千里丘北小学校 1年生・栗原教諭】コマ2：”じぶんの”パソコンとじょうずにつきあうには？
3	コマ2	2022/10/18	【吹田市立北山田小学校 2年生・花谷教諭】コマ2：”じぶんの”パソコンとじょうずにつきあうには？
4	コマ3	2022/10/18	【吹田市立北山田小学校 3年生・坪内教諭】コマ3：メディアの使い方、自分でバランスをとるには？
5	コマ3	2022/10/17	【吹田市立古江台小学校 4年生・西川教諭】コマ3：メディアの使い方、自分でバランスをとるには？
6	コマ4	2022/11/2	【吹田市立藤白台小学校 6年生・大桐教諭】コマ4：ネットでのやりとり、どうすれば相手にうまく伝わる？
7	コマ4	2022/11/2	【吹田市立高野台小学校 5年生・田中教諭】コマ4：ネットでのやりとり、どうすれば相手にうまく伝わる？
8	コマ5	2022/11/1	【吹田市立豊津第一小学校 5年生・山本教諭】コマ5：責任ある発信ってどういうこと？
9	コマ5	2022/11/1	【吹田市立豊津第一小学校 6年生・山埜教諭】コマ5：責任ある発信ってどういうこと？

Copyright © 2022 by Boston Consulting Group. All rights reserved.

(参考)納品物一覧

(d) 実証の過程や実施するうえでの課題や乗り越えるための工夫、関係者間での議論内容や、
そこから得られた学び・示唆をまとめた資料（教育委員会・実証に協力した教員へのヒアリング等）

【鴻巣市教育委員会】デジタル・シティズンシップ教育実践事例集（コマ１～５）

#	教材	授業実施日	ファイル名（PDF形式）
1	コマ1	2023/1/19	【鴻巣市立吹上小学校 1年生・白石教諭】コマ１：“じぶんの”パソコンをまなびにつかうってどういうこと？
2	コマ1	2022/11/18	【鴻巣市立箕田小学校 3年生・宇田川教諭】コマ１：“じぶんの”パソコンをまなびにつかうってどういうこと？
3	コマ2	2022/12/16	【鴻巣市立赤見台第一小学校 2年生・新井教諭】コマ２：”じぶんの”パソコンとじょうずにつきあうには？
4	コマ2	2022/12/16	【鴻巣市立赤見台第一小学校 2年生・保坂教諭】コマ２：”じぶんの”パソコンとじょうずにつきあうには？
5	コマ2	2023/1/19	【鴻巣市立吹上小学校 2年生・永井教諭】コマ２：”じぶんの”パソコンとじょうずにつきあうには？
6	コマ3	2022/10/27	【鴻巣市立鴻巣中央小学校 3年生・小林教諭】コマ３：メディアの使い方、自分でバランスをとるには？
7	コマ3	2022/11/18	【鴻巣市立箕田小学校 5年生・増田教諭】コマ３：メディアの使い方、自分でバランスをとるには？
8	コマ4	2022/10/21	【鴻巣市立田間宮小学校 3年生・手島＆矢島教諭】コマ4：ネットでのやりとり、どうすれば相手にうまく伝わる？
9	コマ4	2022/10/21	【鴻巣市立田間宮小学校 3年生・岡田＆矢島教諭】コマ4：ネットでのやりとり、どうすれば相手にうまく伝わる？
10	コマ5	2022/10/27	【鴻巣市立鴻巣中央小学校 5年生・岩城教諭】コマ5：責任ある発信ってどういうこと？
11	コマ5	2022/12/12	【鴻巣市立下忍小学校 5年生・室屋教諭】コマ5：責任ある発信ってどういうこと？

Copyright © 2022 by Boston Consulting Group. All rights reserved.

(参考)納品物一覧

(d) 実証の過程や実施するうえでの課題や乗り越えるための工夫、関係者間での議論内容や、
そこから得られた学び・示唆をまとめた資料（教育委員会・実証に協力した教員へのヒアリング等）

【北海道教育大学附属函館中学校】デジタル・シティズンシップ教育実践事例集（コマ６～８）

#	教材	授業実施日	ファイル名（PDF形式）
1	コマ6・7・8	2022/11/14-15	【北海道教育大学附属函館中学校 3年生・有金教諭】コマ6・７・８

【北海道森高等学校】森町のクリエイターになってみよう！～デジタル・シティズンシップ×デザイン演習

#	教材	授業実施日	ファイル名（PDF形式）
1	コマ6・7・8	2022/10/25-26	【北海道森高等学校】森町のクリエイターになってみよう！～デジタル・シティズンシップ×シビックテックデザイン演習

Copyright © 2022 by Boston Consulting Group. All rights reserved.

公募テーマ：
B. STEAMライブラリー活用事例創出

TBS・シャープのSTEAMコンテンツを軸にした多種多様な全国10パートナーとのSTEAMライブラリー活用事例創出

事業者名　株式会社a.school（エイスクール）

報告書作成日　2023年2月24日（金）

STEAMライブラリー活用事例創出事業サマリ_株式会社a.school

総合　中学 高校　6～20コマ

実証事業の概要

1 事業者

株式会社a.school

2 背景と目的

STEAMライブラリーを活用した探究実践が全国で広がるように、様々な学校カテゴリでの活用事例を創出し、学校の特徴ごとにあわせた実践ノウハウをまとめる

3 実証フィールド

高校6校
中学4校
小学校1校

4 実証内容

①コンテンツを自由に選ぶところから始まる探究学習の事例創出
②シャープ・TBSのコンテンツを活用した探究学習の事例創出

成果と今後の展開

5 成果

①異なる学校カテゴリでのライブラリーコンテンツ活用事例を創出

- 公立/私立、中学/高校、全日制/通信制、普通校/専門科/総合学科/特別支援学校、等様々なタイプの学校で授業を実施
- 学校の方針や既存のカリキュラム（総合探究・総合学習/地理総合/家庭科）と接続する形でテーマ選択や授業の進行方法を設定

②探究カリキュラムを設計・運営する際のポイントを整理

- 【全学校共通】
  既存カリキュラムとの意味ある接続、探究結果を学校外のプロにぶつける機会の設定、教員自身も探究を楽しむ姿勢　等
- 【学校の特徴別】
  生徒の知識・興味関心・思考力・探究経験等にあわせたレベル調整

③探究カリキュラムのモデルパターンを提示

6 今後の展開

STEAMライブラリーを授業に取り入れられるように、先生方を後方支援しながら、既存カリキュラムへの組み込みや接続の支援を行う

- 私立校の探究化支援（探究カリキュラム設計を軸にしたコンサル）
- 教育委員会と連携した地域まるごと探究化（地域全体での探究授業の推進）
- 修学旅行と接続した探究カリキュラムの導入支援

7 STEAMライブラリーの改善案

①生徒向けのコンテンツの使いやすさの強化
②コンテンツキュレーション要素の追加（オススメコンテンツリストの作成）
③スライドを教員が学習状況に合わせて編集できるように、pptの格納必須に
④各コンテンツの運営ガイド充実化／⑤各コンテンツの複数レベル版の格納

最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目的
3. 実証フィールド
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案

最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目的
3. 実証フィールド
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案

❶ 事業者

株式会社a.school（エイスクール）

事業内容

❶ 探究学習塾 “エイスクール” の運営

❷ “探究学習100” プラットフォームの運営

❸ 新しい学び（探究学習・STEAM教育等）を軸にした企業・行政・学校連携



















スタディサプリ
探究講座

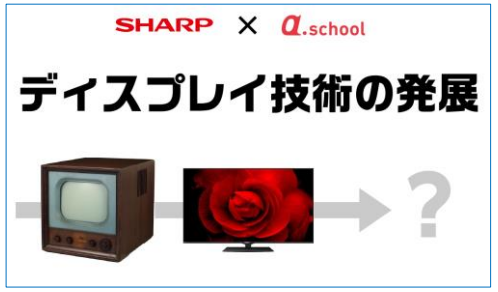
❶ 事業者

株式会社a.school（エイスクール）が共同開発したSTEAMライブラリー コンテンツ

シャープ×エイスクール
『イノベーションを通じた社会課題解決』











TBS
『映像で学んで創る「世界遺産」』



最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目的
3. 実証フィールド
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案

❷ 背景と目的

背景

目的

① STEAM ライブラリー 全体を活用した 自由探究

探究学習に特化した学習塾を2014年以降約8年間運営しており、「生徒自身がテーマを選ぶところから始める探究学習」に関して、一定の実践ノウハウが溜まっている

一方で、そのノウハウを学校現場には十分に還元できていない現状

- これまで学校に対しては、自社で開発したコンテンツの提供及びそれに関連した支援が中心であった

「学びのSTEAM化」の全国普及に向け、STEAMライブラリー全体を活用して、コンテンツを自由に選ぶところから始める探究学習の事例を創出する

コンテンツを自由に選ぶところから始める探究学習に関する実践ノウハウをまとめてサービス化を検討する

- コンテンツ選びのためのプログラムの開発・提供
- 複数のコンテンツに対して伴走する際の教員用ガイドの作成　　等

② シャープ・TBSの STEAMコンテンツ を用いた探究

「学びのSTEAM化」を推進すべく、2020～2021年度にシャープ・TBSと共同で6つのコンテンツを開発し、『STEAMライブラリー』にて公開した

現状、全国の先進的な学校や学習塾などで上記コンテンツを一定程度活用いただいているが、その事例共有はできておらず、まだ十分に実践が広がっていない

- 自社の学習塾において実証実施済で、実践に関するノウハウを一定程度整理できている

「学びのSTEAM化」の全国普及に向け、STEAMライブラリーに掲載のシャープ・TBSのコンテンツを活用した探究学習の事例を創出する

全国の多様な学校で実践が広がるように、異なる学校カテゴリでの実践事例を創出し、タイプ別の実践ノウハウを学校・教育委員会が参考になる形でまとめて共有していく

- エリア／公立・私立／学校種別／小・中・高／実施教科　等

学校でのSTEAM・探究学習の実践のレベルを引き上げるための包括的な仕組みを構築し、今後サービス展開していく

- 各学校のニーズにあわせたカリキュラム・プログラムの構築支援
- 各分野のプロフェッショナルの派遣による教員・生徒へのフィードバック
- 授業を設計・運営する教員及び統括する責任者に対する研修　等

最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目的
3. 実証フィールド
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案

❸実証フィールド

実証場所

属性

① 富士宮市立 富士宮第三中学校
- 私立/公立：公立
- 所在地： 静岡県富士宮市
- 対象学年：中学1年
- 対象生徒：30 名

② クラーク記念国際高等学校
CLARK NEXT Akihabara
- 私立/公立：私立
- 所在地： 東京都千代田区
- 対象学年：高校2年
- 対象生徒：50名

探究学習の取組状況

- 新学習指導要領から取組みを始めた
- 2021年度から、富士宮市の「小中連携による 主体的・対話的で深い学びに向けた授業改善」の指定校に指定され、現在3年間を通じた地域探究を推進中

- 新学習指導要領から取組みを始めた
- 現状、「キャリア学習１・２」という独自科目で探究学習を推進している

実証概要

活用パターン

(b) (c)の組み合わせ
- 既存の総合学習の3年間カリキュラムと連動した形で実施
- 複数候補の中からコンテンツを自由に選んで探究学習を進めたうえで、自由な学習へ展開

(b) コンテンツを自由に選ぶところから始める探究学習

実施コマ数

10~1月
(計7コマ)

10~2月
(計16コマ)

活用コンテンツ

① テクノロジーを通じた災害の課題解決
② 水の旅　飲む森
③ 森林の国ニッポン
④ 海から受け取る命のバトン
⑤ 映像で学んで創る「世界遺産」
⑥ サステイナブルな”農”の探究

① 21世紀のSTEAMリテラシー ～Playful Coding～
② アニメを現実世界に！？「動く実物大ガンダム」への挑戦から夢を形にする方法を探れ！
③ うらしま太郎をシアワセにしてあげよう！
④ グリム童話『ラプンツェル』を科学的に考えよう！
⑤ 「こわい」と娯楽
⑥ たて糸とよこ糸が織りなす宇宙
⑦ ディスプレイ技術の発展
⑧ ハッケンLENS ～宇宙での“食”を開発し、未来を共に創る SPACE FOODSPHERE 編
⑨ 学術系Vtuberと考える"未来のバーチャル社会”
⑩ 人類の旅
⑪ 睡眠

❸実証フィールド

実証場所

属性

探究学習の取組状況

③ 東京都立 王子総合高等学校
- 私立/公立：公立
- 所在地： 東京都北区
- 対象学年：高校2年
- 対象生徒：230 名

- 新学習指導要領以前から複数体制で取組み
- 昨年度、3年間を通じたキャリア教育を軸とした探究学習のカリキュラムを体系化した（産業社会と人間、総合的な探究の時間、課題研究）

④ 鹿児島県立 沖永良部高等学校
- 私立/公立：公立
- 所在地：鹿児島県沖永良部
- 対象学年：高校1年
- 対象生徒：51名

- 新学習指導要領以後から一部の教員で取組み

⑤ さいたま市立 片柳中学校
- 私立/公立：公立
- 所在地：埼玉県さいたま市
- 対象学年：中学1年
- 対象生徒：103名

- 新学習指導要領以前から複数体制で取組み
- 総合学習の時間等で、教科横断型の学びには現状取り組んでいる

実証概要

活用パターン	実施コマ数	活用コンテンツ
(a) コンテンツ/テーマを一定決めたうえでの探究学習	10~12月 (計10コマ)	シャープ×エイスクール 「IoTが実現する世界」 TBS 「映像で学んで創る世界遺産」
(a) コンテンツ/テーマを一定決めたうえでの探究学習	10~1月 (計9コマ)	シャープ×エイスクール 「ものづくりの歴史」
(a) コンテンツ/テーマを一定決めたうえでの探究学習	10~12月 (計8コマ)	シャープ×エイスクール 「IoTが実現する世界」

❸実証フィールド

実証場所

属性

⑥ 天理市立 天理西中学校
- 私立/公立：公立
- 所在地：奈良県天理市
- 対象学年：中学1年
- 対象生徒：140名

⑦ 岡山県立 岡山聾学校
- 私立/公立：公立
- 所在地：岡山県岡山市
- 対象学年：高校1年
- 対象生徒：4名

⑧ 名古屋国際高等学校
- 私立/公立：私立
- 所在地：愛知県名古屋市
- 対象学年：高校2年
- 対象生徒：70名

探究学習の取組状況

- 新学習指導要領から取組みを始めた

- 新学習指導要領から取組みを始めた

- 新学習指導要領以前から複数体制で取組み
- 2015年度からSGHアソシエイトに、2022年度から国のWWLに指定されており、「SIA（Sustainability in Action）特論」「WWL特論」といったサステイナビリティ学習に重きを置いた学校設定科目を継続して推進中

実証概要

活用パターン	実施コマ数	活用コンテンツ
(a) コンテンツ/テーマを一定決めたうえでの探究学習	10~11月 (計6コマ)	シャープ×エイスクール 「IoTが実現する世界」
(a) コンテンツ/テーマを一定決めたうえでの探究学習	10~12月 (計8コマ)	シャープ×エイスクール 「自然から学ぶものづくり」
(a) コンテンツ/テーマを一定決めたうえでの探究学習	10~1月 (計22コマ)	シャープ×エイスクール 「ものづくりの歴史」

❸実証フィールド

実証場所

属性

⑨ 開智望小学校・中等教育学校
- 私立/公立：私立
- 所在地：茨城県つくばみらい市
- 対象学年：小学６年～中学３年
- 対象生徒：43名

探究学習の取組状況

- 新学習指導要領以前から複数体制で取組み
- 国際バカロレア導入校のため、探究学習をカリキュラム（各教科の授業及び個人探究）として実践している。
- また、授業で扱いきれない領域・テーマについては、任意参加型の講習でカバーするようにしている。

---

⑩ 英心高等学校
- 私立/公立：私立
- 所在地： 三重県伊勢市
- 対象学年：高校1年
- 対象生徒：24名

- 新学習指導要領から取組みを始めた

実証概要

活用パターン	実施コマ数	活用コンテンツ
(a) コンテンツ/テーマを一定決めたうえでの探究学習	12-1月 (計12コマ)	シャープ×エイスクール 「ディスプレイ技術の発展」 「暮らしを支える光の技術」
(a) コンテンツ/テーマを一定決めたうえでの探究学習	10~1月 (計20コマ)	TBS 「映像で学んで創る世界遺産」

最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目的
3. 実証フィールド
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案

4 実証内容

実証フィールド

① 富士宮市立
富士宮第三中学校
- 私立/公立：公立
- 所在地：静岡県富士宮市
- 対象学年：中学1年
- 対象生徒：30 名

実証内容

既存の総合学習の3年間カリキュラム（テーマ:地域探究）のサポート講座としてSTEAMライブラリーを導入
- 生徒は各自、3年間かけて地元富士宮について自由なテーマ・切り口で探究している（自然、環境保全、防災、観光、歴史、特産物、地域課題 等）
- そこで探究するテーマ・切り口がある程度定まった中学1年の2学期に、今後の**探究アプローチを学ぶ**位置づけで本サポート講座を実施

STEAMライブラリーの4つのコンテンツを用いて生徒が自己調整学習し、**そこでの学びを各自の探究学習に活かしていく**
- STEAMライブラリーの中から**生徒の探究学習に刺激・参考になりそうなコンテンツを事前に**教員・エイスクールが4つ**選定**し、**その中から生徒が**各自自由にコンテンツを**選択**して学習（4グループに分かれて授業進行）
- 同一コンテンツを学ぶグループの中でも、生徒は自分自身の興味関心や理解度などにあわせて、**学ぶ内容・進度を自己調整**しながら学習（**ICTを活用**）
- 最後に、STEAMライブラリーのコンテンツで学んだことや気づきを各自で持ち帰って、もともと行っていた富士宮に関する探究をさらに推進

実証効果

STEAMライブラリーのコンテンツを活用することで、生徒は自分のテーマ・切り口に関連する形で地域探究を深めることができた。また、最終的には、**次年度以降の地域探究の学習の見通し**を立てることができた。

事前に探究テーマを設定できていなかった生徒は、コンテンツ全体を活用することで、**何をすれば良いのか具体的に考えやすくなった**。

探究テーマが明確に定まっていた生徒は、自分のなかになかった**新しい視点**や、さらに**深堀りするための視点**を獲得していた。

未来の教室コモンルーブリックの中の2つのコンピテンシー**「学習の自己調整能力・ 学習転移能力（学び方を学ぶ姿勢）」「判断力」**に関して、本実証期間の前後で、**30%**程度の生徒に**上昇**が見られた。（自己評価ベース）

---

② クラーク記念国際高等学校
CLARK NEXT Akihabara
- 私立/公立：私立
- 所在地：東京都千代田区
- 対象学年：高校2年
- 対象生徒：50名

これまで行っていたキャリア学習を軸とした探究学習を土台としながら、**より自由度の高い探究学習**にアップデートするという位置づけで、STEAMライブラリーを導入。STEAMライブラリー全体を使った**自由型の探究学習**を実施した（16コマ）。
- 生徒は3年間かけて自身のキャリアについて探究する。その中間地点での実施

自身の興味関心にあわせてSTEAMライブラリーのコンテンツを**自由に選択**し、**自己調整**しながら学び、最終的にはそこでの学びを各自のキャリア学習に接続していく、という流れで実施。
- 学習を始める前に、まずは自分の**興味関心**を改めてじっくり深堀りするところからスタート。
- STEAMライブラリーの中から、自分自身の興味関心にあわせて、生徒が各自自由にコンテンツを**選択**して学習。
- 生徒は自分自身の興味関心や理解度などにあわせて、**学ぶ内容・進度を自己調整**しながら学習（**ICTを活用**）。
- 最後に、STEAMライブラリーのコンテンツで学んだことや気づきを各自でポスターにまとめ、**来年度のキャリア学習につなげる**。

外部と連携して**新しいカリキュラムを作っていく・行っていく**ことに、生徒・教員ともにモチベーションを感じていており、**一体感**を持って取り組むことができた。

生徒それぞれが主体的に探究プロジェクトを進めるメインパートにおいて様々な困難・課題があったが、最終的に生徒は最後のポスターセッションまで走りきり、**「本当にやってよかった」という経験**になった。今回のプロジェクトを通じて今までにない変化が見られた生徒も複数名いた。

教員としては、これまでと違い、生徒の困難な状況に対して**あえて介入しない**ようにして、**見守るアプローチ**を取った。生徒に「生みの苦しみ・もがき」を体験させたからこそ、最終的な生徒の達成感に繋がった。

4 実証内容

実証フィールド

③ 東京都立
王子総合高等学校
- 私立/公立：公立
- 所在地： 東京都北区
- 対象学年：高校2年
- 対象生徒：230 名

実証内容

これまで学校全体で行ってきた**キャリア教育を軸とした探究学習カリキュラム**をベースに、**外部連携を強化**する位置づけで、STEAMライブラリーを導入（10コマ）
- 探究学習について、学校として学習指導要領に先行して取り組みを実施していた。
- 昨年度には「産業社会と人間」「総合的な探究の時間」「課題研究」の取り組みを一本化して、3年間を通じたキャリア教育を軸とした探究学習のカリキュラムを体系化。
  - 入学から卒業まで、キャリア教育を通じて、生徒が学び方を習得し、キャリアデザインを進めることが狙い。
- これまでは学校内での推進が中心であったが、社会に開かれた教育を進めていくために外部との連携を進める機運が高まっていたため、本実証を実施。

シャープ「IoTが実現する世界」、TBS「映像で学んで創る世界遺産」の2つのコンテンツを提示し、**生徒が興味関心に応じてどちらかのプログラムを選択**して学ぶ形式で実施。**Zoomを用いた中央推進型のファシリテーション形式**で授業を運営。
- それぞれのプログラムを1名の教員がメインで担当し、Zoomを通じて遠隔で全体進行する形式で進行。
- 各クラスの教員は現場で補助的な役割を担う。

実証効果

インプットパートでの学びには多少苦戦していたが、最終的な**アウトプット制作**は、基本的に**生徒たちがモチベーション高く自走して進める**ことができていた。

自分たちの考えたアウトプットに対して、外部の企業から価値付けをいただけたことで、生徒が**「誇りを持つ」（自分の環境を肯定的に捉えることができる）**ようになった。

未来の教室コモンルーブリックの中の4つのコンピテンシー**「オーナーシップ」「課題発見力」「他者との協働力」「異なる知識・技術の結合」**に関して、本実証期間の前後で、**30～40%**程度の生徒に**上昇**が見られた。
（自己評価ベース）

---

④ 鹿児島県立
沖永良部高等学校
- 私立/公立：公立
- 所在地：鹿児島県沖永良部
- 対象学年：高校1年
- 対象生徒：51名

シャープ「ものづくりの歴史」を活用し、**家庭科の授業でこれまでに学んだ単元に紐付けながら、「未来の暮らし」・「人が幸せになるものづくり」を探究**するプロジェクトを実施（9コマ）
- 家庭科の「生活のデザイン」「ホームプロジェクト」「住環境」「消費生活：情報社会」「共生社会」「持続可能な社会」等の単元に関連付けて学習した
- 途中でシャープに対して、シャープの事業・製品やものづくり全般に関する質問書、自分たちの考えた製品・サービスの企画提案書を送付してフィードバックをもらい、それを活かして最終的な企画提案書としてまとめる。
- ICT環境に制約があったため、シャープからのフィードバックはテキストを中心に実施した。

※当初、3学年全てでの実行を予定していたが、他教科との兼ね合いで授業計画通りに実施できたのは1年生のみ。2年生・3年生はコマ5・6までしか実施できず、シャープへ企画提案書を送付してフィードバックをもらうところまで至らなかった。

家庭科においてこれまで学習した様々な単元と繋げながら、**生活に紐づいた探究学習**を進めることができた。

授業の前半には何をするかよくわからず不安そうな姿も見られたが、生徒がだんだんと**当事者意識を持って考えられる**ようになっていった。

生徒たちの考えたアイデアに対して、シャープから前向きにフィードバックをいただけてよかった。**フィードバック**を頂いてから、生徒が授業に対して**能動的**に関わるようになった。

未来の教室コモンルーブリックの中の3つのコンピテンシー**「学習の自己調整能力・学習転移能力（学び方を学ぶ姿勢）」「課題発見力」「創造力」**に関して、本実証期間の前後で、**約40%**程度の生徒に**上昇**が見られた。（自己評価ベース）

4 実証内容

実証フィールド

⑤ さいたま市立 片柳中学校
- 私立/公立：公立
- 所在地：埼玉県さいたま市
- 対象学年：中学1年
- 対象生徒：103名

実証内容

3学期に予定していた**職業体験・キャリア教育**の前段階の学習として、STEAMライブラリーのシャープ「IoTが実現する世界」を導入（8コマ）。
- 現在ある仕事が将来生徒が大人になった時に存在するかもわからない、という時代にあるからこそ、ただ職業体験をして終わりではなく、**未来について考えさせたい**という思いが教員のなかに強くあった。

シャープの持つIoT・AIの技術や製品について学んだうえで、生徒が**そういったテクノロジーによって自分たちの興味関心のある仕事が将来どのように変化するのか**という**仕事の未来像**を探究するプロジェクトを実施。
- 社会にある職業の中から教員が20職種を選定し、生徒の興味関心に応じてグループに分けた。
- まずは仕事の現状について調査をしたうえで、仕事の未来像を想像した。ただ想像するだけでなく、自分がその職業に就きたいと思うか、自分事として考えた。
- 最終発表会では、自分たちの考えた仕事の未来シナリオについて、シャープ社員に対してプレゼンテーションを実施
- シャープ社員に自身のキャリアに関するミニ講演を行っていただいた。

実証効果

中学1年生にとっては難易度の高い授業ではあったが、**これまで全然知らなかった領域を学ぶ**ことができてよかった。そのなかで、生徒たちの**未来に対する意識やイメージ**に確実に変化があった。

アイデアのクオリティとしてはまだまだの部分もあるが、グループのなかで生徒たちが**活発に議論**できるようになった。
- 誰でも意見を言い合える雰囲気ができ、勉強が苦手な生徒も存在感を発揮していた。

「どういうことだろう？」「なぜだろう？」というスタンスで**根拠や論理としっかり向き合って考えていた**生徒と、表面的な理解で止まっていた生徒に大きく分かれた。

---

⑥ 天理市立 天理西中学校
- 私立/公立：公立
- 所在地：奈良県天理市
- 対象学年：中学1年
- 対象生徒：140名

学校で注力している**SDGs教育・キャリア教育**の文脈で、STEAMライブラリーのシャープ「IoTが実現する世界」を導入（6コマ）
- もともと実施していたSDGsに関する学習（天理市のSDGsの取り組みや考え方について学習を進めてきた）から接続する形で、今回の実証授業を実施。生徒たちが取り組むテーマを「SDGs×IoT」とした
- シャープ社員に自身のキャリアに関するミニ講演を行っていただき、キャリア学習にも繋げた

シャープの持つIoT・AIの技術について学んだうえで、生徒が**身の回りのSDGsの課題を解決するIoT製品・サービス**を企画・提案するプロジェクトを実施
- 最終発表会では、自分たちの考えた製品・サービスの企画について、シャープ社員に対してプレゼンテーションを実施

全体的に、生徒が**教員の予想を上回る成長・飛躍**を見せてくれた。それにより、教員が**自分たちの生徒観のとらわれ**に気づいた。

グループ学習を通じて新しいアイデアを企画・提案するという方法に、**中学1年生の時期に慣れることができ**、今後の3年間の探究学習の土台となった。

外部団体（シャープ）への**発表機会**があったことで、生徒の学習モチベーションは上がっていた。

外部と接点を持ちながら企業の活動に擬似的に挑戦する機会を通じて、**仕事観を学ぶ**ことができていた。
- 最終的な感想として、「これまで仕事はお金を儲ける手段として捉えていたが、社会課題を解決する手段でもあるということを実感できた」という声が生徒から上がる　等

4 実証内容

実証フィールド

⑦ 岡山県立 岡山聾学校
- 私立/公立：公立
- 所在地： 岡山県 岡山市
- 対象学年：高校1年
- 対象生徒：4名

実証内容

生徒が自律的に行う探究学習への挑戦として、STEAMライブラリーのシャープ「自然から学ぶものづくり（生態模倣）」を導入（8コマ）。
- これまで、総合的な探究の時間において、「野菜を育てたうえで、野菜の価格や販売方法をリサーチして実際に販売する」「地域の清掃活動からゴミ問題について考える」等の活動は実施してきた
- 現状、教員の介入が多く、生徒自身でプロジェクトを進めるという自律的な探究の段階まで辿り着けていない。

生き物の持つ特徴について学んだうえで、生き物の知恵を活かして身の回りの課題を解決する製品を企画するプロジェクトを実施。
- 中間発表会では、自分たちの考えた製品アイデアについて、シャープ社員に対してプレゼンテーションを実施。
- そこで得られたフィードバックを活かして、学校内で探究を継続し、製品の試作まで行う。最終発表会は学校内全体に向けて実施。

特別支援教育向けに、**コンテンツの内容・レベル等さまざまな調整**を行い、どのようなサポートが必要であるかを検証した。
- 単一障害・重複障害を持つ一人ひとりの生徒に対しても、STEAMライブラリーを活用できるかどうかを検証し、効果的な運営方法を模索する。

実証効果

自発的な発言はまだまだ多くはないが、教員がわかりやすく生徒に問いかけると、自分なりの意見をしっかりと答えてくれていた。

当初は、生徒から製品アイデアが出るかどうか疑問だったが、教員が思っていた以上に生徒はアウトプットできた。

生徒に**知識の偏りや不足**を感じる場面が多々あったが、生徒が既に持っている知識や興味関心をベースにしながら、**一対一で丁寧に対応**することで、問題なく進行できた

---

⑧ 名古屋国際高等学校
- 私立/公立：私立
- 所在地：愛知県名古屋市
- 対象学年：高校2年
- 対象生徒：70名

サステイナビリティ学習に重きを置いた学校設定科目「WWL特論Ⅰ」のなかで、**外部の団体と連携**しながら実際にアクションするところまで挑戦することを想定した**実践的な探究学習**として、STEAMライブラリーのシャープ「ものづくりの歴史」を導入（約20コマ）
- コンテンツが整っていたこと、連携先の外部団体がシャープという大企業であったこと、外部団体との連携を生徒のアウトプットへのフィードバックに絞ったこと等によって、対象クラス数を3クラスへと拡大し、学習内容もアイデアだけでなくビジネスモデル検討まで広げることができた
- 最終的に文科省 WWL事業の取り組みとしても接続
  （2023年1月に行われた最終発表会）

日本のものづくりの歴史、及びものづくり企業「シャープ」の商品・サービス・会社の価値について学んだうえで、生徒が**これからの社会に必要な新規事業（製品・サービス）**を企画・提案するプロジェクトを実施
- 最終発表会では、自分たちの考えた製品・サービスの企画について、シャープ社員（所長クラス）に対して直接プレゼンテーションを実施

外部団体（シャープ）への**発表機会**があったことで、生徒の学習モチベーションを非常に高く保つことができた。

これまでとは異なる**意外な生徒**が自分事として深く探究を進めているというケースがいくつかあった。

例年までの授業では体験的・真似事で終わってしまうことが多かったが、今回は**企業が行っているリアルな商品・サービス開発**について知ることができ、より具体的に企画・検討することができた。また、生徒だけでなく、**プロの考え方から教員も学びを得ており、生徒のサポートに活かしていた。**

未来の教室コモンルーブリックの中の3つのコンピテンシー**「学習の自己調整能力・ 学習転移能力（学び方を学ぶ姿勢）」「創造力」「知識」**に関して、本実証期間の前後で、**約70%**程度の生徒に**上昇**が見られた。（自己評価ベース）

❹ 実証内容

実証フィールド

⑨ 開智望小学校・
中等教育学校
- 私立/公立：私立
- 所在地：茨城県つくばみらい市
- 対象学年：小学６年～中学３年
- 対象生徒：43名

実証内容

冬季講座の特別プログラムとして、現状あまり取り組めていない**外部企業と連携した「STEAM領域」の探究学習**を**小・中の異学年混合クラス**で実施（6日間集中・12コマ）。
- 国際バカロレア導入校のため、探究学習を基本的なカリキュラム（各教科の授業及び個人探究）として実践しているが、STEAM教育については現状学校内であまり取り組みはされていない。
- 学校内だけで完結しない外部に開かれた学びの機会を増やしたいという思いもあった。

シャープの持つ様々な要素技術（ディスプレイ・光関連技術）の仕組みや応用可能性について学んだうえで、生徒が**最先端の技術を活用した製品**を企画・提案するプロジェクトを実施。
- 最終発表会では、自分たちの考えた製品・サービスの企画について、シャープ社員（所長クラス）に対して直接プレゼンテーションを実施。

実証効果

生徒も教員もとにかく楽しみながら学んでいた。生徒がいつも以上に集中してプロジェクトに取り組んでいる様子も見られた。

普段よりインプットが豊富にある探究学習をできたのはよかった。これまであまり知らなかった領域のことについて、**インプットのシャワー**を浴びている感があった。

異学年（3学年）でグループを組んで探究を進めたことで、**先輩と後輩の間で、新しいカタチでのコミュニケーションや学び合い**が生まれていた。

外部の企業に対して自分たちのアウトプットを発表する機会があったことは刺激になっていた様子。いつも以上に発表後に「もっとこうすればよかった」等と自発的に振り返りをしていた。

---

⑩ 英心高等学校
- 私立/公立：私立
- 所在地： 三重県伊勢市
- 対象学年：高校1年
- 対象生徒：24名

これまで学校で実施してきた表現型の短期の探究学習をベースにしながら、**インプットを活かしてアウトプット表現を行う中期的な探究プログラム**を実施（約20コマ）
- 学校として探究学習に力を入れているが、論理思考を苦手とする生徒や自己肯定感が低い生徒が多いため、これまでは短期の表現型プログラム（写真表現・コピーライティング・チラシ制作等）が中心であった
- 論理と感性の両方を駆使して取り組む中長期の探究学習プログラムを行いたいと考えており、本実証事業に参画。
- 教科（**「地理総合」**）のなかで実施し、アウトプット表現に必要なインプットも事前にしっかり行い、生徒がインプットを活用して表現できるようになることを目指す。

世界遺産の歴史や仕組みについて学んだうえで、生徒たちが**自分たちの地域の中で100年後に残したいと思う場所を「世界遺産候補」としてアピールする動画を企画・制作するプロジェクト**を実施。
- 中間・最終発表会では、TBS「世界遺産」担当ディレクターに直接プレゼンテーションを行い、プロの視点からフィードバックをもらった

4ヶ月の探究を経て、生徒は**大きな達成感と安堵感**を感じていた。
- 中間発表の際にTBSから論理的で厳しいフィードバックを受け取ってかなり落ち込んだが、そこから最後までやりきることができ、TBSからも良いフィードバックをもらうことができたため

全体的に、ゴールに向かってグループワークを進めていくという**プロジェクトベースの学習ができるようになり、他の教科にも好影響**が表れていた。

未来の教室コモンルーブリックの中の2つのコンピテンシー**「他者との協働」「表現力」**に関して、本実証期間の前後で、**50%**程度の生徒に**上昇**が見られた。
（自己評価ベース）

最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目的
3. 実証フィールド
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案

❺ 成果

①異なる学校カテゴリでのライブラリーコンテンツ活用事例を創出

- 公立/私立、小学校/中学/高校、全日制/通信制、普通校/専門科/総合学科/特別支援学校 等様々なタイプの学校で授業を実施
- 学校の方針や既存のカリキュラム（総合探究・総合学習/地理総合/家庭科）と接続する形でテーマ選択や授業の進行方法を設定

学校名	公立/私立	小/中/高	全日制/通信制	学校種/設置学科	実証した探究カリキュラムの位置づけ
①富士宮第三中学校	公立	中学	全日	普通校	既存の地域探究カリキュラム（3年間）と接続
②クラーク記念国際高校	私立	高校	通信	普通科/商業科	既存のキャリア教育を軸とした探究学習の発展的な位置づけで実施
③王子総合高校	公立	高校	全日	総合学科	総合探究の時間の新規プログラムとして実施
④沖永良部高校	公立	高校	全日	普通科/商業科（離島エリア）	「家庭科」の暮らし領域の単元学習と接続
⑤さいたま市立片柳中学校	公立	中学	全日	普通校	既存のキャリア学習・職業体験と接続
⑥天理市立西中学校	公立	中学	全日	普通校	既存のSDGs学習と接続
⑦岡山聾学校	公立	高校	全日	特別支援学校（普通科/専門科）	総合探究の時間の新規プログラムとして実施
⑧名古屋国際中学校・高校	私立	高校	全日	普通科/国際教養科（WWL採択校）	文科省WWL事業のカリキュラムと接続 既存のSDGs学習と接続
⑨開智望小学校・中学校	私立	小学・中学	全日	国際バカロレア校	冬期特別プログラムとして実施（任意参加型）
⑩英心高等学校	私立	高校	通信	普通科	「地理総合」のXXXの単元学習と接続

❺ 成果

②探究カリキュラムを設計・運営する際のポイントを整理（まとめ）

A) 全学校共通で重要なポイント

i. **既存カリキュラムとの意味ある接続**
ii. **探究の成果を学校外のプロにぶつける機会の設定**
iii. **教員自ら探究を楽しみ、試行錯誤する姿勢**
iv. **生徒が自律的に学習を進めることができる環境づくり・学びのサポート**
v. **授業準備に関する教員間の密なコミュニケーション**
vi. **管理職・校長の探究推進へのコミットメント**

B) 学校の特徴にあわせて考えるべきポイント

i. **生徒の興味関心・知識・能力・探究経験等も踏まえ、学校の状況に合わせて編集**
ii. **特別支援学校・学級： 少人数のサポート体制の構築**
iii. **離島・中山間地域： アナログでの授業進行方法の準備**

❺ 成果

②探究カリキュラムを設計・運営する際のポイントを整理

A) 全学校共通で重要なポイント

i. 既存カリキュラムとの意味ある接続

- 探究学習のカリキュラムを設計する際には、**学校の理念**や**育てたい人材像**といった大目的に加え、各教科や総合探究・学習の時間の既存のカリキュラム等と**どう繋げたいのか**を意識して設計することが重要

パターン①後段階（応用）として直接接続



【具体例】
- 既存のSDGs学習カリキュラムをふまえて、「技術を活用した社会課題解決」を探究（名古屋国際／天理西）
- 教科の授業のなかで、それまでに学習した単元と紐付けて、得た知識を活用してアウトプットする機会として実施（英心:地理総合／沖永良部:家庭科）

パターン②前段階（準備）として直接接続



【具体例】
- 次学期に実施するキャリア学習・職業体験のカリキュラムと接続し、「仕事の未来像」を探究する事前学習プログラムとして実施（片柳）

パターン③並行実施して、緩やかに接続



【具体例】
- 3年間かけて地元を探究する個人プロジェクト型の探究カリキュラムと接続し、メインの探究活動を促進させるための補助学習として位置づけて実施（富士宮）
- 既存の国際バカロレアカリキュラムではあまり重点的に取り扱えていない領域を補完する位置づけで実施（開智望）

❺ 成果

②探究カリキュラムを設計・運営する際のポイントを整理

A) 全学校共通で重要なポイント
ii. **探究の成果を学校外のプロにぶつける機会の設定**

- 探究学習のプロセスに学校外のプロ人材を巻き込むことで、様々な良い効果が生まれる
  - 授業に緊張感が生まれ、生徒の学びへの**モチベーション**が上がりやすい
  - 社会のリアルな情報・専門的な情報や、その人の仕事観・生き方観、教員とは異なる視点からの新鮮で鋭いフィードバック等をもらうことができ、**生徒の学び・気づきの幅**が広がる
  - **教員**にとっても新しい学び・気づきが多くあり、刺激になる

- 学校外のプロ人材の巻き込み方としては、**生徒の探究の成果に対して直接フィードバックをもらう**形式が効果的。単発でなく、**複数回の関わり**がつくれればさらによい
  - 講演形式で話を聞くだけだと、生徒の主体的な学びには繋がりにくい
    （ただし、フィードバック＋講演という組み合わせであれば相乗効果が生まれる可能性）
  - 自分たちが考えたことに対して、プロから本気でフィードバックをもらえる機会は生徒にとって貴重
  - 一度ではなく複数回関わってもらうほうが、生徒のモチベーションや学習効果は高まりやすい
    （**中間発表会と最終発表会**の二回登壇、生徒の探究に伴走するメンター役 等）
  - ZOOM等で遠隔からゲスト登壇する形式でも十分効果的（対面との差は小さい）

❺ 成果

②探究カリキュラムを設計・運営する際のポイントを整理

A) 全学校共通で重要なポイント

iii. 教員自ら探究を楽しみ、試行錯誤する姿勢

- 探究学習は、生徒だけでなく**教員にとっても新しい取り組み**であり、授業を設計・運営しながら常に様々な挑戦や課題が生じるため、そもそも前向きな姿勢で取り組む必要がある。
  - ➢ 実証推進を担当する教員は、じっくり時間をかけて、事前の準備やシミュレーション、課題が生じた時のフォローアップ等に力を入れていた。

- 教員が楽しく主体的に探究しながら授業を進めていると、生徒がその姿を見て影響を受けやすい。**学びのモチベーションやスタンスがクラス全体に伝播していく起点**となる。
  - ➢ 実証のなかでも、教員が自分自身の「興味関心」「挑戦」「柔軟性」等を強く意識して探究学習の授業運営を行っていたクラスほど、生徒の学びがうまく推進されていた
    （全く同じカリキュラムでも、教員のマインドセットによって授業の質に差が生じていた）

- 現状、**教員間で探究的なマインドセットや探究学習の授業の設計力・運営力に大きく差がある**ことが多く、実戦経験が豊富な教員と経験の浅い教員が**チームとなって協働**して取り組むことができるかが鍵
  - ➢ 実証のなかでも、協働がうまくできていた学校と、大きな溝が生まれてしまっていた学校の両方があった。

❺ 成果

②探究カリキュラムを設計・運営する際のポイントを整理

A) 全学校共通で重要なポイント

iv. 生徒が自律的に学習を進めることができる環境づくり・学びのサポート

- 生徒が自分自身の**興味関心・問題意識**にあわせて、**探究するテーマや学習目標を設定**できるように丁寧に支援することが大切。スタートが肝心。

- 生徒の探究を的確に支援し続けるために、常に**生徒の状態や探究学習の進捗を的確に見とる**ことができるかが大切。**授業の様子の観察**に加えて、**ICTを活用した状況把握**が鍵になる。
  - パソコン・タブレット等を用いてワークを進行し、途中のアウトプットや振り返りを生徒にデジタルで記入してもらうようにすることで、効率的・効果的に生徒の状態や探究学習の進捗を把握できるようになる。

- 生徒同士での学び合い・助け合いによってプロジェクトが自然と前に進むようになるように、**グループの中での対話・協働のスタンス**について根気よく伝えていくことが大事。
  - 教員が直接介入して支援しないとうまく学びが進まないような状況だと、クラス内で問題が複数起きた時に誰も解決できない事態に陥ってしまう。
  - 実証のなかでも、グループの協働意識がうまく醸成できていたかどうかで、困難に陥った時の対応や難しい課題に対する深堀り度合いに違いが生まれ、最終的な探究の成果の質にも差が出た。

❺ 成果

②探究カリキュラムを設計・運営する際のポイントを整理

A) 全学校共通で重要なポイント

v. 授業準備に関する教員間の密なコミュニケーション

- 授業資料を共有するだけでは、実際の授業の運営方法にクラス間で大きなズレが生じるリスクが高いので、授業の意図を十分に理解できているか、授業の進め方が具体的にイメージできているか、について事前にじっくり対話しながら共有する場を持つ必要

- カリキュラムを進めていくなかでさまざまな想定外の事象も起きるため、常にお互いの状況を共有して、ノウハウを共有したり、相談しあったりできる体制があったほうがよい

vi. 管理職・校長の探究推進へのコミットメント

- 学校全体の方針として探究学習を重視しており、管理職・校長がコミットしている学校では、現場で推進する教員間での連携も一体感があり、推進スピードも早い傾向
  - ➢ 逆に、管理職・校長のコミットが低い学校では、探究推進担当の教員が孤立してしまうリスクがある（教員同士での連携がうまくいかない、困難な事態に陥った時に適切な支援が得られない　等）

❺ 成果

②探究カリキュラムを設計・運営する際のポイントを整理

B) 学校の特徴にあわせて考えるべきポイント

i. 生徒の興味関心・知識・能力・探究経験等も踏まえ、学校の状況に合わせて編集

- STEAMライブラリーのコンテンツを含め、既存のコンテンツを探究学習の授業で活用する際には、目の前の学校の生徒の興味関心・知識・能力・探究経験等にあっているかをしっかりと判断して、事前に調整をする必要
  - 実証のなかでは、中学校・特別支援学校・通信制学校などで特に、STEAMライブラリーの教材に難しさを感じるケースが多かった

- 以下のような点に工夫して調整を加えることで、生徒のレベルにあった学びを届けることができる
  1. 授業の導入の仕方： 「ツカミ」を工夫することで、生徒の興味関心に火をつけやすくする
     - 【例】 導入の問いを変更する、エンタメ性の高い動画を活用する
  2. 授業全体の流れ： 順序を変えたり、難易度の高い部分を除いたりすることで、取り組みやすくする
     - 【例】 インプット比重を落として早めに制作に入る、クイズ・ワークを抜粋する
  3. 説明の文量・方法： 授業資料に手を加えたり、説明の仕方を工夫することで、理解しやすくする
     - 【例】 スライドの説明文章をシンプルにまとめる

❺ 成果

②探究カリキュラムを設計・運営する際のポイントを整理

B) 学校の特徴にあわせて考えるべきポイント

ii. 特別支援学校・学級： 少人数のサポート体制の構築

- 障害を持った生徒が探究学習を行う際には、知識の大幅な不足・偏りなどが生じる可能性が高く、学習中に調査・分析・発想・議論・表現などに関して困難にぶつかることも多いため、一対一など少人数体制で、生徒の特性にあわせながら丁寧に支援を行う必要

iii. ICT環境が十分に整備されていない離島・中山間地域： アナログでの授業進行方法の準備

- 学校のICT環境にあわせて、探究学習の質を落とさずにできる方法を工夫する必要。実証校では、以下のような方法で、アナログ環境でも探究の学びの質を担保することはできた
  - 全体的に紙ベースでワークを進める
  - 本格的な調査を長期休暇の課題にする等、調査を自宅で行う
  - 企業からのフィードバックを遠隔講義（Zoom）で実施できないため、テキスト・録画映像でのフィードバックにする

❺ 成果

③探究カリキュラムのモデルパターンを提示

A) 自分の興味関心のあるテーマについて、個人でじっくり探究する**「自由探究型」**

- 参考： クラーク国際高校のSTEAMライブラリー実証 実践事例

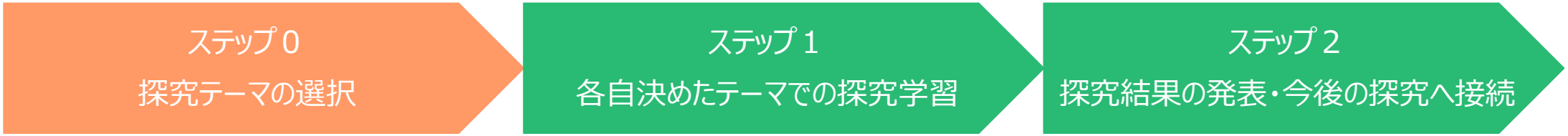
ステップ１ 探究テーマの探索	ステップ２ 各自決めたテーマでの探究学習	ステップ３ 探究結果のまとめ・発表
【授業内容】 • 自分の興味関心や問題意識をマインドマップを活用して可視化したり、対話を通じて深堀りしたりする • **STEAMライブラリーの中から探究したい学習コンテンツを探して選ぶ** • 今回の探究期間における目標を各自設定する	【授業内容】 • 自分が決めた探究テーマについて、選んだSTEAMライブラリーのコンテンツを活用しながら、各自が自律的に探究学習を進める • 探究の進め方の相談や、企業へのインタビュー等といった共通ワークを入れるのもあり	【授業内容】 • 情報整理の方法や探究結果のまとめ方について教える • 各自が探究した結果をまとめたうえで、最終発表の機会を設定する（口頭プレゼン形式、展示会形式 等） • 自由探究の結果やプロセスについて、クラス全体でじっくり振り返る
【授業数】 2～3コマ程度	【授業数】 5～10コマ程度 【形式】 個人での探究学習	【授業数】 3～5コマ程度

❺ 成果

③探究カリキュラムのモデルパターンを提示

B)　学校で力を入れている探究活動の補助学習としてSTEAMライブラリーを活用する**「探究補完型」**

- 参考：　富士宮第三中学校のSTEAMライブラリー実証 実践事例



【教員の事前準備】

- **学校で力を入れている既存の探究活動の現状・課題**を把握し、生徒に届けたい学びを考えて、**STEAMライブラリーから生徒に刺激・参考になりそうなコンテンツ**を複数選択する。
- 教員が設定した複数のコンテンツから自分の学びたいコンテンツを生徒に選んでもらい、グループ分けする。

【授業内容】

- 自分が選んだSTEAMライブラリーのコンテンツについて、各自で/グループごとに自律的に探究学習を進める。

【授業数】 5～7コマ程度

【形式】 個人での探究学習

【授業内容】

- 各自が探究した結果をまとめたうえで、お互いに共有する。
- 今回の探究のプロセスから学べることや、今後の各自の探究に参考になりそうなことを振り返りして整理する。

【授業数】 2～3コマ程度

❺ 成果

③探究カリキュラムのモデルパターンを提示

C) 既存の**SDGs学習**をふまえて、シャープの教材を活用する**「テクノロジーを活用したSDGs課題解決」**

- 参考： 天理西中学校・名古屋国際高校・王子総合高校のSTEAMライブラリー実証 実践事例

ステップ１ シャープの技術・製品の探究	ステップ２ 社会課題を解決するアイデアの企画	ステップ３ 探究結果のまとめ・発表
【授業内容】 • シャープ「IoTが実現する世界」のコンテンツを用いて、IoT・AIの技術及びそれを活用した製品・サービス・ビジネスについて学習する（暮らしの中のIoT／社会課題を解決するIoT）	【授業内容】 • **これまでのSDGsに関する学習と関連付け**ながら、身近なSDGsの問題を探索して、解決したい問題を生徒が設定する • 設定したSDGsの問題を解決する製品・サービスのアイデアを生徒が考え、企画書にまとめる	【授業内容】 • 各自が企画した製品・サービスのアイデアを発表しする機会を設定する • 探究の結果やプロセスについて、クラス全体でじっくり振り返る
【授業数】 2コマ	【授業数】 3～5コマ程度 【形式】 グループでの探究学習	【授業数】 1～2コマ程度

❺ 成果

③探究カリキュラムのモデルパターンを提示

D) シャープの教材を活用して、**キャリア学習・職業体験**に接続する**「未来の仕事・働き方の探究」**

- 参考： 片柳中学校のSTEAMライブラリー実証 実践事例

ステップ１ シャープの技術・製品の探究	ステップ２ 仕事の現状・未来の探究	ステップ３ 探究結果のまとめ・発表
【授業内容】 • シャープ「IoTが実現する世界」のコンテンツを用いて、IoT・AIの技術及びそれを活用した製品・サービス・ビジネスについて学習する（暮らしの中のIoT／社会課題を解決するIoT） • 生徒が興味関心のある職業をヒアリングし、**関心ある職業ごとにグループ分け**を行う	【授業内容】 • 関心ある職業の現状について調査を行ったうえで、IoT・AI等の技術の進化によってどのような影響を受けるかを生徒が考察する • その職業の未来像を想像し、生徒が自分たちの将来について考える	【授業内容】 • 各自が考えた未来の仕事像を発表する機会を設定する • 探究の結果やプロセスについて、クラス全体でじっくり振り返る • まとめとして、**今後のキャリア学習・職業体験へ接続**する
【授業数】 2コマ	【授業数】 3～5コマ程度 【形式】 グループでの探究学習	【授業数】 1～2コマ程度

❺ 成果

③探究カリキュラムのモデルパターンを提示

E)　TBSの教材を活用して、地元**地域**の持つ価値を**探究**する**「未来に遺すべき遺産の探索」**

- 参考：　王子総合高校・英心高校のSTEAMライブラリー実証 実践事例

ステップ１ 世界遺産の探究	ステップ２ 地元の価値探索・映像の企画制作	ステップ３ 制作した映像の発表
【授業内容】 • TBS「映像で学んで創る世界遺産」のコンテンツを用いて、世界遺産の歴史・仕組み・魅力や世界遺産の抱える課題等について学習する	【授業内容】 • **自分たちの地域で100年後も残したい場所**を選び、その価値を深堀りしたうえで、世界遺産としての推薦書を作成する • 世界遺産としての価値をアピールする動画を企画し、制作（撮影・編集）する	【授業内容】 • 各自が制作した映像を発表（視聴）しする機会を設定する • 探究の結果やプロセスについて、クラス全体でじっくり振り返る
【授業数】 3～4コマ	【授業数】 4～8コマ程度 【形式】 グループでの探究学習	【授業数】 1～2コマ程度

最終報告書目次

1. 事業者
2. 実証フィールド
3. 背景と目的
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案

❻ 今後の展開

STEAMライブラリーを授業に取り入れられるように、先生方を後方支援しながら、既存カリキュラムへの組み込みや接続の支援を行う

A) 私立校の探究化支援（探究カリキュラム設計を軸にしたコンサルティング）

B) 教育委員会と連携した地域まるごと探究化（地域全体で探究授業の推進）

C) 修学旅行と接続した探究カリキュラムの導入支援

最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目的
3. 実証フィールド
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案

❼ 教育現場での活用を踏まえたSTEAM ライブラリーの改善案

① 生徒向けのコンテンツの使いやすさの強化

- 「教員が授業で活用する」ことをメインの目的に作られたコンテンツが全体的に多く、生徒一人ひとりが自律的にSTEAMライブラリーを用いて学ぶ際には様々な課題があった
  - スライド資料・動画等が教員による進行を前提に作られていて、生徒が自分で学ぶ形式に最適化されていない。また、生徒向けのガイドがない
- 全コンテンツに対して、以下のような改善ができるとよい
  - 生徒が自分で読む用のスライドの作成（アレンジ）
    - 教師が口頭で話すような補足的な知識・ポイントなども含まれているとよい
  - 生徒が自分で観て学ぶ用の動画の作成（アレンジ）
    - 動画内で、全体の流れの解説、ミッション・目的の提示、知識の丁寧な解説があるとよい
  - 生徒向けガイドの作成（新規）
    - 困った時・わからないことがあった時・さらに深堀りしたい時にどうすればいいかの指針がほしい

② コンテンツキュレーション要素の追加（＝目的・状況別のオススメコンテンツリストの作成）

- 生徒一人ひとりがSTEAMライブラリーから自由にコンテンツを選んで探究する際には、コンテンツが多すぎて選びにくさがあった（コンテンツの種類が多いこと自体は重要）
  - 検索機能に加えて、目的・状況別におすすめコンテンツリストがまとまっていると参考になる（生徒だけでなく教員にとっても）

❼ 教育現場での活用を踏まえたSTEAM ライブラリーの改善案

③ スライドを教員がアレンジ（レベル調整）できるように、pptの格納必須に

- 先述したように、学校ごとに生徒の興味関心・知識・能力・探究経験などにあわせて柔軟にコンテンツを調整して授業を行うことが重要だが、pdfしかないコンテンツが多く、アレンジして活用しにくい。
  - ➢ 今回の実証授業では、弊社が学校の状況・ニーズにあわせた教材アレンジを全面的に支援したため、大きな問題は生じなかったが、「ppt形式で資料を置いてほしい」という声はかなり多くの教員からあがった

④ 各コンテンツの運営ガイドの充実化

- コンテンツによって運営ガイド（マニュアル）の内容に大きく差があり、教員が準備・進行に苦戦したケースもあった。全体的に運営ガイドの質をアップする必要

⑤ 各コンテンツの複数レベル版の格納

- 先述したように、既存のコンテンツのままでも、教員が自由にアレンジして生徒の学習状況に合わせて編集することは可能だが、もとから1つのコンテンツの中で「上級者向け」「入門者向け」と教材が分かれていたほうが教員としては使いやすい（特に「低レベル向け」のニーズが強い）
  - ➢ 授業内容：　入門者向けには、「インプット比重を減らしてほしい」という声が多い
  - ➢ 動画：　入門者向けには、「もっとキャッチーな内容にしてほしい」という声が多い

(参考)納品物一覧

各実証校ごとに、以下の納品物を格納

1. 最終報告・運営ガイド：PDF
2. 授業用資料（コマ別）：PDF
3. ワークシートフォーマット（コマ別）：PDF
4. 記入済みワークシート例（コマ別）：PDF
5. 最終アウトプット例：PDF or MP4/M4V
6. 実証動画：MP4

公募テーマ：テーマB.STEAMライブラリー活用事例創出

令和4年度「未来の教室」STEAMライブラリー活用事業創出実証事業

事業者名：
ブリタニカ・ジャパン株式会社

担当者情報
- 所属・役職：ブリタニカ・ジャパン株式会社 代表取締役社長
- 氏名(フリガナ)：須藤みゆき（スドウミユキ）
- メールアドレス：msudo@britannica.co.jp
- 電話番号：03-5436-1378

STEAMライブラリー活用事例創出事業サマリ_ブリタニカ・ジャパン株式会社

総合 | 小4~6 中学 高校 | 1~7コマ

実証事業の概要

1 事業者

ブリタニカ・ジャパン株式会社

2 背景と目的

ブリタニカはこれまでに31テーマ・270コマのSTEAMコンテンツを制作。これらのコンテンツの活用事例を創出し、STEAM実践を広める足がかりとしたい。

3 実証フィールド

高校7校
中学2校
小学校1校

4 実証内容

ブリタニカが制作したSTEAMコンテンツを学校の授業で使用。児童・生徒のアンケート及び先生へのヒアリングをもとにコンテンツの改善案・他校で実施する際のヒントを整理。

成果と今後の展開

5 成果

学校の既存カリキュラムにSTEAM教育を組み込む事例の創出

- 既に決まっている教科のカリキュラムに組み込む方法と、総合的な学習（探究）の時間で実施する方法の違いを明確化
- 各教科の学習内容に即したSTEAM教育を行うためのカリキュラムを作成

情報リソースの一つとしてSTEAMコンテンツを探究学習に組み込む事例の創出

- 導入としてSTEAMライブラリーで基礎的な学習をしたり、各生徒のデバイスを活用してSTEAMコンテンツを使った情報収集やディスカッションを実施したりするなど、STEAMコンテンツを活用して探究学習を進める事例を創出

6 今後の展開

STEAM教育を実施しようとする学校向けに授業支援をするビジネスの展開を検討

7 STEAMライブラリーの改善案

- 児童・生徒の実態に即してワークシート・指導案を修正（時間配分の修正、インストラクションの追加等）
- ノウハウ・TIPS集の作成（SWOT分析の仕方、インフォグラフィックの作り方等がわかるコンテンツの追加）

最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目的
3. 実証フィールド
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案

最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目的
3. 実証フィールド
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案

❶ 事業者

ブリタニカ・ジャパン株式会社

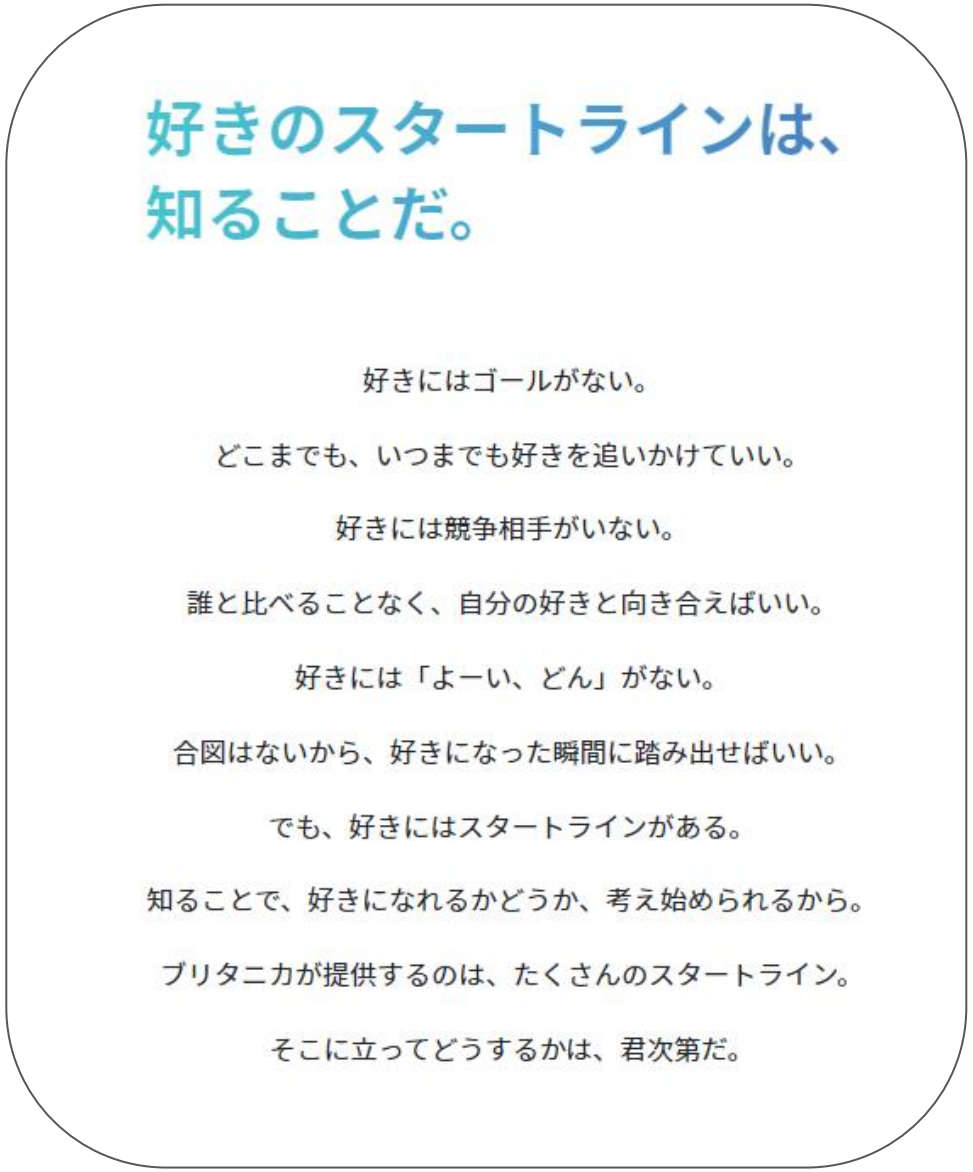
代表取締役社長：須藤みゆき （スドウミユキ）

msudo@britannica.co.jp

電話番号：03-5436-1378

携帯電話：090-3107-0100

ブリタニカは250年の歴史をもつ百科事典の信頼できる確かな情報をもとに、未来へつながる新しい学びのため「信頼・安心・安全・発展」のデジタル百科事典と新しい学習スタイルをご提案します。



最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目的
3. 実証フィールド
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案

❷ 背景と目的

背景

令和2,3年度「未来の教室」STEAMライブラリーコンテンツ事業へ合計270のSTEAMレッスンを提供

全31テーマ（内23テーマは日英両言語）、計270コマのコンテンツがSTEAMライブラリーに掲載されています。日本や海外の最先端研究を行っている研究機関とパートナーシップを組んで作り上げたコンテンツのテーマは、未来の課題や社会問題に直結しており、生徒たちの興味関心を大きく引き付け、自発的に教科横断的に学ぶことができる構成になっています。

ワクワクを加速させるテーマを教育現場でどう活用するか

ブリタニカのSTEAMコンテンツは、ガイダンス動画、レッスン動画、指導案、生徒用ワークシートがパッケージになっています。これをどのように教育現場で活用していくか。日本全国にSTEAM教育を根付かせ、スケールさせていくために、実証からの事例創出は大切なプロセスです。今回の活用事例創出事業を通じ、日本中全ての児童・生徒にSTEAM教育を通じた学びを浸透させるべく、ブリタニカは新たに専門チームを組んで事業に取り組んで参りました。

目的

ブリタニカ制作のSTEAMコンテンツを使った授業事例の創出

ブリタニカのSTEAMコンテンツは50分×5コマで実施する想定で作られています。しかしながら、「5コマ分の時間を捻出するのが難しい」「実際にどのような授業展開になるのか想像しにくい」といった声を学校の先生方からお聞きすることもあります。そこで、50分×5コマという時間の枠にとらわれない実践や、様々なテーマを複合させた実践などを本事業を通じて行うことで「STEAM実践事例」を複数蓄積し、今後、STEAM実践に取り組まれる学校・先生方の背中を後押しするものを公開することを目的の一つに据えています。

学校現場でより使いやすくなるためのSTEAMコンテンツ改善案収集

STEAMコンテンツを実際に学校でご利用いただき、先生方からフィードバックをいただくことで、より使いやすくするための改善案を収集し、コンテンツ改修につなげることも目的に掲げています。ブリタニカがこれまでに手がけたSTEAMコンテンツの中には、海外のブリタニカチームと共同制作したものが複数ありますが、日本の学校カリキュラムに組み込んで利用するには改善すべきポイントがあるのも事実です。日本の教室でより使いやすいSTEAMコンテンツにすべく、今回の実証を通じて改善案を収集してまいります。

最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目的
3. 実証フィールド
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案

❸ 実証フィールド

実証場所

属性

探究学習の取組状況

① 兵庫県立豊岡高等学校
- 私立/公立：公立
- 所在地：兵庫県豊岡市
- 対象学年： 3年
- 対象生徒：12名

- 1年生で探究学習を実施
- 地域課題解決をテーマに豊岡市専門職大学と連携
- STEAMライブラリーのJALコンテンツを採用し活動

② 兵庫県立兵庫高等学校
- 私立/公立：公立
- 所在地： 兵庫県神戸市
- 対象学年：1年
- 対象生徒：320名

- 令和2年より兵庫型STEAM教育実践モデル校としてSTEAM教育に力を入れており、第1学年においては、総合的な探究の時間にモビリティをテーマとしたSTEAM活動を行った。

③ 筑波大学附属中学校
- 私立/公立：国立
- 所在地： 東京都文京区
- 対象学年：3年
- 対象生徒：24名→40-41名

（4コマ目から生徒が増える）

- 新学習指導要領以前から学校全体の方針で授業担当者ごとに取り組んでいた。

実証概要

活用パターン	実施コマ数	活用コンテンツ
(a) コンテンツ/テーマを一定決めたうえでの探究学習	8-9月に 1コマ/週 (計3コマ)	「こわい」と娯楽
(a) コンテンツ/テーマを一定決めたうえでの探究学習	5-12月に 1コマ/月 (計7コマ)	モビリティの調和 （一部、「自動運転」も使用）
(a) コンテンツ/テーマを一定決めたうえでの探究学習	9-12月に 2コマ/月 (計5コマ)	認知科学 心地よさの探究 「こわい」と娯楽 体験の共有 ベジミート 地図を収益化する

❸ 実証フィールド

実証場所

属性	探究学習の取組状況
④ 埼玉県立春日部女子高等学校 • 私立/公立：公立 • 所在地：埼玉県春日部市 • 対象学年： 1年/2年 • 対象生徒：41名/36名	総合的な学習の時間の時から SDGSをテーマにした探究活動を 実施。企業との連携により1年間 を通して探究活動を行っている。
⑤ 和歌山県立海南高等学校 • 私立/公立：公立 • 所在地： 和歌山県立海南市 • 対象学年：2年 • 対象生徒：12名	SSH認定校として以前より教養理 学科を中心に探究活動を実施。
⑥ 埼玉県立不動岡高等学校 • 私立/公立：公立 • 所在地： 埼玉県加須市 • 対象学年：1年 • 対象生徒：40名	未来探究（総合的な探究の時間）として1学年全クラスで同時間で実施。テーマごとに分かれて、活動する。

実証概要

活用パターン	実施コマ数	活用コンテンツ
(a) コンテンツ/テーマを一定決めたうえでの探究学習	10-11月に 2-3コマ/週 (計3コマ)	1年：ベジミート 2年：スマートハウス
(a) コンテンツ/テーマを一定決めたうえでの探究学習	10-11月に 1-3コマ/週 (計5コマ)	ホタルと遺伝子組み換え技術
(b) コンテンツを自由に選ぶところから始める探究学習	10-11月に 2コマ/月 (計3コマ)	水素などエネルギーに関する複数のテーマを活用

❸ 実証フィールド

実証場所

属性

探究学習の取組状況

⑦ 三重中学校
- 私立/公立：私立
- 所在地：三重県松阪市
- 対象学年： 2年
- 対象生徒：92名

- 中学2年生はこれまで「総合的な学習の時間」の枠組みで「海の学校」などの特別授業等を実施
- 2022年度より「総合的な学習の時間」のカリキュラムを再構築することになり、今後カリキュラム設計を具体化させる

⑧ 愛知教育大学附属高等学校
- 私立/公立：国立
- 所在地： 愛知県名古屋市
- 対象学年：1年
- 対象生徒：200名

- 今年度より、探究活動のなかの「問いを立てる」などのフェーズに特化したトレーニングを行う予定だった

⑨ さとえ学園小学校
- 私立/公立：私立
- 所在地： 埼玉県さいたま市
- 対象学年：4-6年
- 対象生徒：各学年80名

- 4-6学年で総合的な学習の時間を1年間実施
- 4年生は食育がテーマ
- 5年生は関心あるテーマでグループに分かれて活動
- 6年生は個人の研究テーマをもって活動

実証概要

活用パターン	実施コマ数	活用コンテンツ
(a) コンテンツ/テーマを一定決めたうえでの探究学習	11月に 4コマ/週 (計4コマ)	認知科学
(a) コンテンツ/テーマを一定決めたうえでの探究学習	10-12月に 2-3コマ/週 (計7コマ)	水素
(C) (a)、(b)を組合せ	1月に 1コマ/週 (計1コマ)	4年：ベジミート 5年：ドローン 6年：自由選択

❸ 実証フィールド

実証場所

属性

⑩ 早稲田実業学校高等部
- 私立/公立：私立
- 所在地：東京都国分寺市
- 対象学年： 3年
- 対象生徒：25名

探究学習の取組状況

- 2020年より「追究していく力・やりぬく力」を生徒たちに身に付けてもらうための授業を展開
- 高校１・２年生はPBL形式で実施、高校３年生の内容は検討中

実証概要

活用パターン

(a) コンテンツ/テーマを一定決めたうえでの探究学習

実施コマ数

1月に
2コマ/週
(計4コマ)

活用コンテンツ

地図を収益化する

最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目的
3. 実証フィールド
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案

④ 実証内容

実証フィールド	実証内容	実証効果
① 兵庫県立豊岡高等学校 • 私立/公立：公立 • 所在地：兵庫県豊岡市 • 対象学年： 3年 • 対象生徒：12名	「『こわい』と娯楽」のテーマを「STEAM基礎」の授業時間に実施 • 8/30,9/5,6の全3コマで実施 • 全5回分のコンテンツのうち、今回の実証では1-3コマ目を使用 • 生徒たちは「こわさ」を生じさせるメカニズムを学び、グループで「こわい音声」の制作に取り組んだ • ルーブリックを用いた生徒の自己評価を授業ごとに実施	「関係構築力」「積極性・責任感」の２項目については伸びがみられた。生徒からは「グループでの活動で、自他の価値観の違いを認識でき興味深かった」という意見が挙がった。
② 兵庫県立兵庫高等学校 • 私立/公立：公立 • 所在地： 兵庫県神戸市 • 対象学年：1年 • 対象生徒：320名	「モビリティの調和」のテーマで全7回の授業を実施 • STEAM担当の先生がSTEAM ROOMからZoomで8つの教室を結び、遠隔で授業を実施 • 遠隔授業及び最終成果物としての映像制作は順調に終えられたが、他の先生を巻き込んだり、各教室とインタラクティブに授業を進めたりという点については今後の課題	全体を通して「とても満足」「満足」は９割程度であり、とりわけ「周りのメンバーとの議論」に対する満足度が高かった。また、「思考力」について伸びを実感した生徒が多くみられた。
③ 筑波大学附属中学校 • 私立/公立：国立 • 所在地： 東京都文京区 • 対象学年：3年 • 対象生徒：24名→40-41名 (4コマ目から生徒が増える)	「心地よさの探究」「認知科学」「『こわい』と娯楽」「体験の共有」「ベジミート」「地図を収益化する」の6テーマを用い、全5コマで実践。 • 2022年9月に行われた1-3コマ目は、選択総合の授業時間で実践された。生徒は、上記6テーマのいずれかに関連する技術を用いた新製品や新サービスを考え、発表した。 • 12月9,16日の4-5コマ目は、公民の授業時間（単元：よりよい社会をめざして）で実践された。「心地よさ」を実現するという観点で、製品・サービス案を改良し、未来の企業構想を練った。	「思考力」「創造力」の2項目で、特に伸びが見られた。「当初は抽象的な案しか出せなかったが、活動を通して企業構想が具体化した」という感想が複数挙がった

④ 実証内容

実証フィールド	実証内容	実証効果
④ 埼玉県立春日部女子高等学校 • 私立/公立：公立 • 所在地：埼玉県春日部市 • 対象学年： 1年/2年 • 対象生徒：41名/36名	1年「ベジミート」（2コマ）2年「スマートハウス」（3コマ）で実施 • 1,2年ともにすべてのコマを別々の先生が担当し、また、物理や生物などの授業時間で実施することになった。そのため、事前にブリタニカ側と各先生とで内容についての協議を行い、各教科に即したカリキュラムに変更して実践を行った。また、学校で取り組んでいるSDGsの学びとも関連を持たせる形にコンテンツを修正して実施した。 • 通常の教科カリキュラムに入れ込んで実施したため「前後の学習との関連性をどう見せるか苦労した」という声が先生から聞かれた一方で、「生徒たちが活発にディスカッションするのは普段みられない光景で今回STEAM実践に取り組んだ意義は感じた」という声も。	1年生は「学びの抽象化力・応用力」、2年生は「創造力」の伸びが若干見られた。生徒からは「SDGsと繋げて考えることができた」という声が複数挙がった。
⑤ 和歌山県立海南高等学校 • 私立/公立：公立 • 所在地： 和歌山県立海南市 • 対象学年：2年 • 対象生徒：12名	「ホタルと遺伝子組み換え技術」のテーマで実施 • 理系選択生の生物の授業時間内で全5回の授業を実施 • 当初は4回で完了する予定だったが、最後のプレゼンテーション（ピッチトーク）部分を1時間追加 • 授業担当の先生からは「教科書を教える授業よりも面白かった。授業時間外でウミホタルをとりにいったが、今回のSTEAM実践がなければやっておらず、生徒にとって良い体験になった」という声が聞かれた	STEAM実践の最後にプレゼンテーションを実施したためか「プレゼンテーション力」の自己評価は初回授業から最終回の授業にかけて伸びが見られた。
⑥ 埼玉県立不動岡高等学校 • 私立/公立：公立 • 所在地： 埼玉県加須市 • 対象学年：1年 • 対象生徒：40名	エネルギーに関連するブリタニカコンテンツを用いた探究 • 10/19より「総合的な探究の時間」でブリタニカのコンテンツを使った探究的な学習を開始 • 授業実践者である武藤先生のクラスではSDGsのゴールのうち「7 エネルギーをみんなに、そしてクリーン」をテーマに設定した生徒が学習を進めた • 各グループで先行研究などの調査を行ったが、その際にグループで探究するテーマと関連するブリタニカのコンテンツ（主に動画）を探索し、視聴した	STEAMコンテンツを用いることで生徒それぞれが設定したエネルギー問題にまつわる探究課題に対して、先進事例や先行研究を知ることができ、また、生徒が自然現象を定量的に理解するきっかけになったことが示唆された。

❹ 実証内容

実証フィールド	実証内容	実証効果
⑦ 三重中学校 • 私立/公立：私立 • 所在地：三重県松阪市 • 対象学年： 2年 • 対象生徒：92名	「認知科学」のテーマで実施 • STEAMライブラリーにあるワークシート、指導案をベースにしつつ、授業担当の先生が適宜、英語の資料を提示し、英語を使った活動も織り交ぜた実践を展開 • また、授業中に生徒向けのアンケートを実施しリアルタイムで結果を共有するなど、先生独自の取り組みも随所に取り入れた • 先生からは「生徒たちは新たな視点で世の中をみることができ良い学びになった」という声が聞かれた	「他者との協働」「課題発見力」など複数の資質・能力の伸びが見られた。最終成果物としてグループでナッジを創出したが、「他の人と話すことで今まで気づかなかったことに気づけた」といった声が生徒から挙がった。
⑧ 愛知教育大学附属高等学校 • 私立/公立：国立 • 所在地： 愛知県名古屋市 • 対象学年：1年 • 対象生徒：200名	「水素」のテーマで実施 • 1回目の授業で指導案通りに進めるのが難しいことが判明したため、2回目以降は時間配分や学習内容を先生が調整して実施 • 最終回は生徒が作成した動画を発表したが、「水素という同じものについて調べて発表したのに、一つひとつの班で取り上げているものや発表形式が違い、見ていて面白かった」といった声が生徒から挙がり、他者のアウトプットを自身の学びに繋げている様子が確認できた	「他者との協働」「課題発見力」など複数の資質・能力の伸びが見られた。生徒からは「水素の利用に関して、グループで意見を共有することで理解を深めることができた」といった声が挙がった。
⑨ さとえ学園小学校 • 私立/公立：私立 • 所在地： 埼玉県さいたま市 • 対象学年：4-6年 • 対象生徒：各学年80名	6年:自由選択　5年:グループごとに選択　4年:「ベジミート」 • 6年はブリタニカが制作した全31コンテンツのなかから自由に選択し、各自でミニレポートをつくり発表。児童が選んだのは24テーマにわたり、児童の幅広い興味・関心に対応できた。 • 5年はグループごとに設定した研究テーマにあった動画をブリタニカコンテンツから選んで視聴し、追加の情報収集も行ってその成果をまとめた。 • 4年は食育をテーマに「ベジミート」の動画を視聴。その後、ベジミートのメリット・デメリットやなぜ必要とされているかなど、グループでインターネット検索を行い、意見を発表した。	学校で進めている探究的な学習のなかで、ブリタニカが制作した31テーマ分のSTEAMコンテンツが情報収集や協調学習を促すツールとして機能することが示唆された。

❹ 実証内容

実証フィールド

⑩ 早稲田実業学校高等部
- 私立/公立：私立
- 所在地：東京都国分寺市
- 対象学年： 3年
- 対象生徒：25名

実証内容

「地図を収益化する」のテーマで授業実施
- 1/16,1/23にそれぞれ2時間分を費やし、「地図を収益化する」の1コマ目・2コマ目の授業実践（2時間で1コマ分の授業を実施）
- 当初は1時間で1コマ分の授業を行う想定だったが、生徒の理解度などを踏まえて2時間で1コマ分のコンテンツを扱う方向に軌道修正を行った
- 生徒からは「グループワークでお互いの意見を交換し合えることで新しい気づきなどがありよかった」「何も考えず使っていた地図の奥深さを実感することができた」などの感想が寄せられた

実証効果

「課題発見力」「思考力」など、初回授業で多くの生徒が「1 スターター」と自己評価していた項目が授業を行うことで「2 マスター」「3 チャレンジャー」へとシフトしていった。

最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目的
3. 実証フィールド
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案

5 成果

学校の既存カリキュラムにSTEAM教育を組み込む事例の創出

埼玉県立春日部女子高等学校では、「生物」「物理」「古典」「科学と人間生活」「家庭科」の授業時間を使ってSTEAM実践にあたった。

先生方からの要望として、「SDGsと関連させること」「STEAM実践の直前に学習している教科の内容と関連させること」の２点が挙げられたため、５コマ分の学習内容を再構成し、さらに、SDGsと教科学習に関連させる問いを新たに設定した。

埼玉県立春日部女子高等学校の事例に見られるように、問いを変えたり、既存のSTEAMコンテンツを再構成したりすることで、教科の学習内容と関連させ、且つ、教科の授業時間でSTEAM実践が可能であることが示された。

「どのようなSDGsコンテンツなら授業に取り入れやすいか？」という質問に対し、先生からは「授業とどれほど関連するかがポイント」という声があった。今回のように授業内容（教科の学習内容）とリンクさせた形でSTEAMコンテンツを使う事例を周知することで、学校でよりSTEAM実践を導入しやすくなるだろう。

情報リソースの一つとしてSTEAMコンテンツを探究学習に組み込む事例の創出

筑波大学附属中学校、さとえ学園小学校などでは、探究的な学習のなかでブリタニカのSTEAMコンテンツを適宜活用して授業が進められた。

筑波大学附属中学校においては「総合的な学習の時間」及び「社会」の授業時間で「2040年技術を想定して新しい企業（もしくは製品）を作る」というテーマに取り組んだ。その際に、ブリタニカの６つのSTEAMコンテンツを活用して解決可能な課題を検討し、その課題を解決する製品・サービスのアイデアをグループで検討した。

また、さとえ学園小学校の４年生は学年として「食育」をテーマに学習を進めており、その一環でブリタニカのSTEAMコンテンツ「ベジミート」の動画を視聴し、ベジミートのメリット・デメリットの整理やそのニーズについて調査して発表する活動を行った。

このように、探究的な学習における「課題の設定」や「情報の収集」などの場面でブリタニカのSTEAMコンテンツを用いた実践事例を創出することができた。

ブリタニカのSTEAMコンテンツは、指導案にそって全てのコンテンツを活用することも可能だが、今回創出された事例のように、探究的な学習のなかで適宜活用していくことも可能である。

最終報告書目次

1. 事業者
2. 実証フィールド
3. 背景と目的
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案

6 今後の展開

自走・普及プラン

STEAM専門チーム発足

ブリタニカSTEAM専門チームを組み、ブリタニカのコンテンツのみならず、探究学習やSTEAM教育全体の普及と発展を目指します。

1. STEAM研修の確立

STEAM教育に高い関心がある教員を対象にトレーニングを実施予定。また、認定制度を設け、認定を受けた教員はSTEAM認定講師として、ブリタニカと共にSTEAM教育を導入する教育現場をサポートする活動も視野に入れています。

2. 日本の教育シーンでの使いやすさをサポート

ブリタニカジャパンチームが国内事例や教育現場で作成した資料などを紹介。
これからはじめる学校に、現場に合ったサポートを行います。

3. 先端技術研究者と教育現場を「つなげる」

コンテンツ制作において、パートナーシップを組んだ先端技術研究者と教育現場をつなげ、生徒たちに本物と本気に触れてもらう機会を創出します。

4. 海外での事例やメソッドを紹介

学習計画の立て方、評価の方法など、STEAM教育が進んでいるアメリカ、イギリス等の事例を専用サイトで紹介。また、イベント等ではブリタニカグローバルチームの専門トレーナーがジャパンチームと連携して講義を行います。

STEAM教育の認知度アップ

ブリタニカは教育ソリューションプロバイダーです。教育業界でのマーケティングのノウハウ、ネットワークを活かし、STEAM教育・コンテンツの認知度を幅広くあげていく活動に注力します。

1. 教育専門展示会へ出展

EDIX、New Education EXPO、関西教育ICT展等、教育専門の展示会へ出展し、教育関係者へ幅広くリーチします。

2. PR

教育専門紙とのタイアップ等、メディアリレーションを活かしながら幅広くSTEAM教育の重要性、ブリタニカのコンテンツを知っていただく活動を行います。

3. セミナー、ウェビナーの開催

ブリタニカの専門講師や有識者がセミナーやウェビナーを実施します。認知度を上げる＋STEAM教育の有効性や学びの効果についてもお伝えしていきます。

最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目的
3. 実証フィールド
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案

❼ 教育現場での活用を踏まえたSTEAM ライブラリーの改善案

STEAM実践TIPS集

実証授業終了後に先生方にヒアリングを行ったところ、STEAMライブラリーのコンテンツを使って授業を進める際に役立つ情報（TIPS集）に対するニーズが強いことが明らかになった。

「音の作品を制作する際、どのようなアプリを使えばよいかわからなかった」（兵庫県立豊岡高等学校・山村先生）

「SWOT分析など生徒にとって馴染みのない活動をさせる場合、具体例・モデルを提示させるのが効果的」
（和歌山県立海南高等学校・塚先生）

「”スタートアップ企業”など、生徒にとって初見の用語は教員が都度、解説をしながら授業を進める必要があった」
（愛知教育大学附属高等学校・小林先生）

▼

「音声作品の作り方」「SWOT分析のしかた」「用語解説」などのTIPS資料を新規制作（12点）

また、「チームミーティングの進め方」など既存の動画を切り出してTIPS動画として再編集し（19点）、ブリタニカとしてSTEAM実践のサポートツールを「STEAMライブラリー」上で新たに提供する

STEAM実践サポート動画

同じく、実証授業終了後のヒアリングでは、時間的な制約があるなかでコンテンツをどのようにアレンジ・取捨選択して実施できるのか、その例を知りたいというニーズがあることもうかがえた。

「指導案があると、その通りにやらなければと教員は思ってしまうが、”こういうコンテンツで、こういう活動もできるかもしれません”という例があると、”では、やってみようかな”と思える」
（和歌山県立海南高等学校・塚先生）

「（ブリタニカのSTEAMコンテンツは１テーマあたり５コマ使うことになっているが）”短縮プラン”や”フルバージョン”など、（費やす時間の）バリエーションがあるとよいのでは」
（愛知教育大学附属高等学校・小林先生）

▼

「15分でわかるSTEAM実践サポート動画」を新規制作（10テーマ分をセレクト）。
ブリタニカのSTEAMコンテンツを使った複数の授業展開例を、実際にSTEAM実践を行った現役教員がレクチャー。

(参考)納品物一覧

1. 実証動画（高画質、低画質の2種類）：mp4
2. 生徒作品例（兵庫県立兵庫高等学校）：mp4
3. 実践者・監修者による対談動画（筑波大学附属中学校）：mp4
4. 生徒が制作したワークシート、音声作品：PDF、m4a
5. 実証用に新たに作成したワークシート：PDF
6. 実証用に新たに作成した指導案：PDF
7. 実証用に新たに作成した授業用資料（スライドなど）：PDF
8. STEAM学習で役立つTips動画：mp4
9. STEAM学習で役立つTips資料：PDF
10. 15分でわかるSTEAM授業実践サポート動画（10テーマ分）：mp4

(参考)学校別　実証効果・生徒の反応（抜粋）

兵庫県立豊岡高等学校・1年生「こわい」と娯楽

実証効果

各授業終了後に、学校独自のルーブリックで自己評価を実施。
全3回の授業を通して、「関係構築力」の伸びが見られた一方で、「発想・創造力」「知的探究力」「課題突破力」については変化は見られなかった。

生徒の反応

〈1コマ目終了後の感想〉

- 怖いものについて普段はあまり考えないが、考えてみると生活の中にたくさんあることが分かった。怖いものという風に一括りにするのではなく、場所や状況により怖さの度合いが変わったりするので、そこも細かく分類していきたい。
- 動画を視聴して、私には病気や災害などの合理的な恐怖が多いと感じました。危険性はないのに霊や無害のものに恐怖感を覚えるのは、人間ならではでとても面白いと思いました。

〈2コマ目終了後の感想〉

- 三全音がとても興味深いなと思ったし、私たちの身の回りに三全音が隠れていないかということを調べてみたいなと思いました。また、三全音を使っても人々に不安や恐怖を与えないようにするにはどのようにすると良いのかも調べてみたいです。
- 初めの方はアイディアは沢山出るけれどもどこかまとまらない感じがして先行きが不安でしたが、最終的にギリギリで完成に持っていくことが出来たのでよかったです。

〈3コマ目終了後の感想〉

- YouTube で調べてみると和の怖さや突然音がなる怖さ、笑い声の怖さなど色々な種類の怖さがあっておもしろいなと思いました。音源の制作では、グループのメンバーからアイデアがどんどん出てきてとても楽しかったです。今回は怖い音源でしたが、怖い映像も作ってみたいなと思いました。

本資料で用いられたルーブリック表

力	項目	4（S）	3（A）	2（B）	1（C）
①生涯にわたり協働して課題を発見し解決する力	a 関係構築力	自律的に雑談・意見交換ができる	人の話が聞ける または、自分を語れる	挨拶ができる 返事ができる	人と接することができない
	b 積極性・責任感	Aに加え、他の班員に役割を与えられる より良くしたくなる	自分で役割を見つけ、担う	頼まれれば役割を果たす	避けるようにしている
	c 発想・想像力	他者からの意見を受けて再構成できる	B に加え、現実的なアイデアである	アイデアが言える	アイデアが浮かばない アイデアを言えない
	d 知的探究力	自ら疑問を持ち、日頃から情報収集できる 経験と知識を関係づけられる	B に加え、事前学習をする	事後学習をする	知識をつけようとしない 調べようとしない
	e 課題突破力（PDCA）	計画・実行・結果の振り返りをし、反省を次の活動に生かせる	計画・実行・結果の振り返りをしたが、反省を次の活動に生かせていない	計画をたて実行したが、結果の振り返りをしない	行き当たりばったりの行動をする
②高度で実践的な科学的思考力	a 計画立案力	主体的に実行可能な計画を立てることができる	主体的に計画を立てることができるが、そのままでは実行できない計画である	他者の力を得て、計画を立てる事ができる	計画を立てることができない
	b 調査する技能	A に加え、目的のデータを得るために効果的な使い方ができている	ある程度の実験器具・ソフトの操作法を知っている	教えられた通りに実験器具・ソフトを操作することができる	正しく操作できる実験器具・ソフトがほとんどない
	c データを分析・統合する力	A に加え、自分なりの図や枠を書き加え、データを分類している	データ・情報のメモを取り、データの特徴や、要点を明確にしている	データ・情報のメモは取るが、まとめきれていない	データ・情報のメモを取らない
	d 仮説を立てる力	目的にあった仮説を立てることができる	自分で仮説を立てることができる	目的は理解できるが、仮説を立てることができない	探究活動の動機・目的がはっきりしない
	e 論文にまとめる力	A に加え、得られたデータや参考文献などを適切な書式で書き加え、信頼性を確保できる	動機・目的・方法・結果・考察・展望などの内容を入れて仕上げることができる	探究活動を文章にまとめることはできるが、論文の書き方を知っていない	何から手を付けていいのか分かっていない
③わかりやすく伝える表現力と国際的討議力	a 発表態度（課研Ⅲは英語）	A に加え、表情・身振り・ユーモアなどを用い関心を引くことができる	原稿をしっかり覚えており、しゃべりも滑らかである	原稿を覚えているが、ぎこちない	原稿を棒読みしている
	b 発表資料の工夫	A に加え、資料の見せ方が効果的であるできるだけ平易な言葉を使う	要点がよくまとまっており、発表の流れが理解できる	工夫の形跡は見られるが、 理解できず流れが把握できない	工夫の形跡が見られない
	c 質問する力	A に加え、メモをしながら質問をしている 質問の言い直しができる	的を射た質問ができる	質問内容が的を射ていない	質問をしない
	d 質問への対応	あらかじめ質問を予想しており、客観的データをふまえつつ答えることができる	質問に流暢に答える	質問には答えるが、ぎこちない	質問に答えられない
	e 英語でのコミュニケーション	A に加え、ユーモアも交えられる	不自然な間を空けずに会話できる	時々沈黙がある	会話が止まる

(参考)学校別　実証効果・生徒の反応（抜粋）

兵庫県立兵庫高等学校・1年生「モビリティの調和」

実証効果

各授業終了後に、「未来の教室」コモン・ルーブリックで自己評価を実施。
また、授業満足度についてもアンケートを実施。

自己評価については、「思考力」について伸びが見られた。
また、満足度については「とても満足」「満足」と回答した生徒が全体の授業を通して概ね9割程度で、とりわけ「周りのメンバーとの議論」に対する満足度が高い傾向にある。

生徒の反応

〈1コマ目終了後の感想〉

- 今回のSteam学習は、なかなか理解できないところがあったり、初めて聞く内容ばかりで難しく感じるところが沢山ありました。でも、経済発展と社会的課題を両立したsociety5.0について興味を持って取り組めたので良かったと思います。これまで交通手段・移動手段とAIなどを繋げることについて、聞いたことはあってもよく分からないという感じだったので、今回の授業でより詳しく知ることができて、そして色々な立場で考えることができてとても良かったです。また先輩の動画作品を見て、もっと周りの人と協力して沢山意見を出し合いたいなと感じました。より深く理解するために、次回のSteam学習までに今回の授業を理解できるようにし、知識を増やしておきたいと思います。

生徒の反応（つづき）

〈3コマ目終了後の感想〉

- 自動運転はかなり先の話だと思っていたが、実はもうすぐそこまで来ていることを知った。自動運転の課題やそれの乗り越え方など積極的に考えていきたいと思う。
- ビジネスの視点だと責任などが関わってきて難しく、知識不足を感じた。夏休みの間に新聞など活用し、社会のことへの理解を深めていきたい。
- 今日は議論が多く違う視点の意見を多く取り入れることができ、自分の意見の発展もできたので学ぶことが多かった授業だと思います。

〈5コマ目終了後の感想〉

- 今日は班でテーマを考えましたが、それぞれが日々の生活や今までの授業などを手がかりに意見を出せていたのでよかったと思いました。動画制作自体も経験がなく不安もありますが、一つの動画に班の意見をうまくまとめることができたらいいなと思います。またその動画を見た人が共感できたり、今後の社会に希望を持ってくれるようなものにできるよう頑張りたいです。
- 班の人と話し合いながら動画制作をしていくのが楽しみです。まだ決まっていないことが多いのでどのように動画としてまとめるかや、話すことを決めていけるようにしたいです。
- 私たちZ世代が目指すスマートシティについて評価していきたいと思います。動画編集は前からやってみたいと思っていたのですがなかなか機会がなかったので今回頑張ってやっていきたいと思います。

(参考)学校別　実証効果・生徒の反応（抜粋）

埼玉県立春日部女子高等学校・1年生「ベジミート」、2年生「スマートハウス」

実証効果

各授業終了後に、「未来の教室」コモン・ルーブリックで自己評価を実施。

「ベジミート」について探究した1年生は「学びの抽象化力・応用力」の伸びが見られた。
また、「スマートハウス」について探究した2年生は「創造力」の伸びが見られた。

生徒の反応（1年生）

〈1コマ目終了後の感想〉

- ビーガンの思考について理解できた。そして肉の危険性も理解した。代替肉のメリット、デメリットも把握し、解決策を見いだせた。このような探究的な授業も楽しい。
- 環境のためにも、自分たちの健康のためにもベジミートはいいと思っていたが、その加工する工程で環境に影響を与えていることを知って驚いた。薬品、添加物を最小限にしたベジミートがもっと増えてほしい。

〈2コマ目終了後の感想〉

- ベジミートをどのようにして使えば、人々からの認識を得ることができ有効に使う事ができるのか考えることができたので、ベジミートを通して、私達の健康やSDGsの課題などに、より深い関心を向けることができた。ベジミートだけでなく環境問題の解決に向けて様々な取り組みが行われていることを知り、私達の生活の中で貢献できる部分があることもしれたので少しでも行動に移せるようにしていきたいと思った。

生徒の反応（2年生）

〈1コマ目終了後の感想〉

- スマートハウスの定義についてや、どんな人でも不自由のない生活にし、生活を豊かにするために達成できるSDGsの目標がたくさんあるとわかった。
- スマートハウスがどのようなもので、今後どのように活用していくことができるのか探り探りですが考えることができました。

〈2コマ目終了後の感想〉

- HEMSとIOT技術が自分達の生活を豊かにしてくれるのか、また豊かになることでSDGsのゴールを達成することに貢献できることを知りました。自分の時間が増えるだけではなく、CO_2が減ることで環境にも良いことがわかった。
- 前回の授業に引き続き、HEMSもIoT技術も聞いた事がなかったけれど、考えてみると私たちの生活に意外と使われている技術なのかなと思いました。今までこんな事が出来たらいいな、こんなのがあったら便利だろうなと色々なことを考えていたので、今後もっともっと私たちの生活がより便利でより豊かになるといいなと思いました。

〈3コマ目終了後の感想〉

- 今回の授業で、昔の住まいと最新技術を使った住まいの類似点を知ることができた。今の住まいは今までの住まいを最適化したものとばかり思っていたので、今の住まいになくても昔の住まいにはある様々な工夫を知ることができた。今は電力が欠かせないが、先人たちから学べることを生かして電力を使わなくても暮らしやすい環境に優しい工夫を取り入れることが必要だと思う。

(参考)学校別　実証効果・生徒の反応（抜粋）

和歌山県立海南高等学校・2年生「ホタルと遺伝子組み換え技術」

実証効果

各授業終了後に、学校独自の「理系生物ルーブリック」で自己評価を実施。

「プレゼンテーション力」「適応力/変化対応力/柔軟性」「科学的探究力」については授業を経るごとに伸びが見られた。

理系生物ルーブリック

評点 項目		十分 (4)	おおむね十分 (3)	やや不十分 (2)	不十分 (1)
課題設定能力	研究課題を決めるまでの道筋がはっきりと示され、課題を明らかにするのに適した観察・実験を計画し，その観察・実験結果の見通し	どのような課題に興味を持ったかが明確であり、課題を解決するための観察・実験方法や手順が、科学的な根拠に基づいた目的と見通しとともに述	どのような課題に興味を持ったかが明確であり、課題を解決するための観察・実験方法や手順が、その目的と見通しとともに述べられている。	どのような課題に興味を持ったかが明確であり、課題を解決するための観察・実験方法や手順が示されているが、その目的と見通しが述べられてい	どのような課題に興味を持ったかが述べられているが、課題を解決するための観察・実験方法や手順がわかりやすく示されていない。
イノベーション力 （創造性）	課題の設定や問題の発見に独創性がみられ，その部分がわかりやすく示されている。	課題発見の着眼点に独創性がみられ、問題の発見から課題設定までのプロセスが科学的に丁寧に分かりやすく記述されてい	課題発見の着眼点に独創性がみられ、問題の発見から課題設定までのプロセスが記述されている。	課題発見の着眼点が独創的であるとは言えないが、問題の発見から課題設定までのプロセスが分かりやすく記述されてい	課題発見の着眼点に独創性は見られない。また、問題の発見から課題設定までのプロセスの記述が不明確である。
科学的探求力	得られた研究結果を科学的に分析し，考察している。	得られた研究結果を、科学の原理や法則などに基づいて適切に分析し、考察している。また、その過程が論理的に分かりや	得られた研究結果を、科学の原理や法則などに基づいて適切に分析し、考察している。また、その過程が記述されている。	得られた研究結果を、科学の原理や法則などに基づいて適切に分析し、考察しているが、その過程の記述が十分ではない。	得られた研究結果の分析や考察が、科学の原理や法則などに基づいておらず、根拠が不明確である。
自主性・主体性	研究に対し、自主的・主体的に活動している。	研究課題や、関連する新たな知識や技能に対して、興味・関心をもち、常に自主的・主体的に活	研究課題に対して、興味・関心をもち、常に自主的・主体的に活動している。	研究課題に対して、興味・関心をもつものの、あまり自主的・主体的に活動していない。	研究課題に対して、興味・関心をもっておらず、自主的・主体的にも活動していない。
適応能力 変化対応力 柔軟性	自身の研究を客観的に眺め，研究の方向性や研究方法を修正しながら研究を進めることができる。	折々に自身で研究を振り返り，状況に応じて研究の道筋や研究方法を見直したり，実験を追加したりして研究を進めることができている。	他者から指摘された内容を受けて，研究方法を見直したり，実験を追加したりして研究を進めることができている。	研究の方向性や計画を見直すには至らなかったが，結果やデータの不足に気付き，今後の課題としてあげられている。	研究を振り返ることがされておらず，導き出された結論を述べるには，方法が不適切であったり，実験結果が不足したりしている。
プレゼンテーション力	課題設定や研究の見通し、研究の手法や成果および考察が明確になっている。	情報は、論理的に分かりやすく配列されている。次に何が述べられるのかということを予想し易い。研究によって得られた結果からどこまでが明らかになったのか、また、何が課題として残ったかが明確に示されている。また、研究の目的（もしくは仮説）に示し	情報は、論理的に分かりやすく配列されているが、研究によって明らかになったことと、課題として残ったことがやや不明瞭である。また、研究の目的（もしくは仮説）に示した内容と、結論にやや整合性の欠けたところがある。	研究によって得られた事実は述べられているが、その事実から何が明らかになったのかが明確に伝わらない。	情報の並べ方が不適切で、聴いていても何が言いたいのか、また、何が明らかになったのか分からない。

生徒の反応

〈1コマ目終了後の自己評価の理由〉

- 積極的に研究したいことを考え、グループのメンバーに伝えられた。
- プレゼンをまだできていないので、これからプレゼンの事などをしっかりと視野に入れてとりくみたい。

〈2コマ目終了後の自己評価の理由〉

- 課題をチームで上手にわけて、その役割を丁寧におこなったから適応力を3にした
- 自分からインフォグラフィックを作るのに必要な情報を調べて書きとめたから、自主性、主体性は3にした。

〈3コマ目終了後の自己評価の理由〉

- 作業をスムーズに進めるためにグループで役割り分担をして協力できたから、適応力、 変化対応力、柔軟性は3にした。
- もう少し、ポスターを工夫したり、周りの人に伝わるようなポスター作りをしようと思った。そのためには、適応力がもっと必要なので、自分ができることはないかなどを考えて行こうと思います。

〈4コマ目終了後の自己評価の理由〉

- 自分たちが調べた情報などをもとにして意見を他のグループに伝えることができたので自主性・主体性は3にした。

(参考)学校別　実証効果・生徒の反応（抜粋）

三重中学校・2年生「認知科学」

実証効果

各授業終了後に、「未来の教室」コモン・ルーブリックで自己評価を実施。

一連の授業の最後に、「身の回りの課題を解決するナッジを提案する」という活動にグループで取り組んだことが影響したためか、「オーナーシップ」「他者との協働」「課題発見力」「表現力」「創造力」の各項目は授業全体を通して伸びが見られた。

生徒の反応

〈1コマ目終了後の感想〉

- 今まで知らなかったナッジについて知りました。同じような内容でも言い方を工夫するだけで、人に与える印象や気持ちをそれだけ変えることができるということに驚きました。
- 罰を与えるよりも、ナッジの方が効果があるのが意外だった。しかし、現状を伝えるだけでは逆に開き直る人もいるはずだ。その時は罰の方が効果があるのではないかと思う。

〈2コマ目終了後の感想〉

- 私たちが知らない身の回りでナッジが活用されていて人々の手助けをしていることがわかりました。
- 損失回避を使えば思っているような結果に誘導できるんだなと思いました。身の回りにもナッジはとても多くあるんだなと思いました。

〈4コマ目終了後の感想〉

- 相手チームのアイデアと自分達のアイデアがとても似ていて質問を考えるのが難しいと感じました。しかし、先生にいろいろアドバイスをして頂き、そんな言い方もあったのだと気づきました。
- 他の人と意見を共有すると、自分では気づかなかったことに気づける。時間内にプレゼンをするのは難しかった。相手に伝わりやすくするには、もっと班の人と相談しておくべきだった。
- ナッジを使うことによってどういう効果があるのかを考えたり、どんな場面で使用するのかを考えたりすることができた。色んな場面でナッジを使ってみたいと思った。

(参考)学校別　実証効果・生徒の反応（抜粋）

愛知教育大学附属高等学校・1年生「水素」

実証効果

各授業終了後に、「未来の教室」コモン・ルーブリックで自己評価を実施。

一連の授業のなかでグループで映像制作を行ったり、水素に関する事業計画を立案したりする活動に取り組んだことが影響したのか、「他者との協働」「課題発見力」の2項目については伸びが見られた。特に「他者との協働」については、最終回で「4チェンジメイカー」を選択した生徒は初回に比べて2倍以上に増加している。

生徒の反応

〈1コマ目終了後の感想〉

- 水素はガソリンに比べるとメリットが多いけど、その分デメリットがガソリンと比べると大きな問題を引き起こすことがありそうなものが多かったので、メリットが多いからそれを使うのが必ずしも環境や人にとっていいことではないなと思いました。
- 今回水素に関する問題について考えてみて、水素は、あまり関わりのないものだと思っていたが、環境に良い物質で日常生活にも関わってくる大きな存在なんだと分かりました。

〈2コマ目終了後の感想〉

- 水素の利用について調べて、現在の時点でもすでにいろいろなところで利用されていてこれからはさらにいろいろなところで使われるようになることがわかりました。主に燃料電池として使われることが多いことがわかり、災害時のエネルギーにもなることがわかりました。輸入などもしなくていいことで日本にとって究極のエネルギーだと思いました。

〈3コマ目終了後の感想〉

- 社会人になってからするような企画を作る仕事で大変さを実感しました実感しました。誰のためか・有効か・企画のメリット・デメリットとはなど誰もが誰もが納得できるような企画を作れるように頑張りたいです。
- 水素についての課題を解決するためにたくさんの人が工夫していて自分たちで解決に向けて考えてを共有して、次はグループで取り組んで相手にわかりやすいように伝えたいです。

(参考)監修者・黒上晴夫教授（関西大学）からのフィードバック（抜粋）

三重中学校・2年生「認知科学」

〈授業映像を視聴した上での全体所感〉

- ライブラリの指導案どおりに授業を進めていると思われる。おそらく2～3クラス合同で授業していると思われるが、教材とワークシートがあれば、それが可能になる。ただし、それでは生徒の多様な反応を生かした授業にはなりにくい。教師のトーク中心の編集なので、そのように見えるだけかもしれないが。
- ナッジ自体は面白い考え方なのだけれど、それを中学生が発案することがどのようにSTEAMの趣旨に合っているかがわからない。発案したものは、その効果を実際に確かめるというようなことと結びついて、科学になるように思う。

〈改善を要する点〉

- 教師の指示が一方的で、生徒のそれまでの反応をくみ上げたかたちにはなっていない。指示を出しているときに、完全に後ろを向いてグループ作業をしている生徒がいたりする。（中略）考える活動と聞く活動が同時並行になっていて、しかもけっこう複雑なことを言っているので、おそらく伝わっていないように思う。

兵庫県立豊岡高等学校・3年生「こわい」と娯楽

〈授業映像を視聴した上での全体所感〉

- この授業だけを見ると、どこがSTEAMなのかはわかりにくい。単元の導入だと思われるため、この後の展開で探究的な学びになっていくのかもわからないが、本時だけでは決められた流れに従って、問いに答えていく形の学習になっている。また、トライトーンを学ぶ音楽の範囲を出ない感じがしなくもない。ここから発展させて、どのように総合的な芸術活動につなげるかがポイントになりそう。

〈評価できる点、他校で実践する場合に参考になる点〉

- テーマの設定がおもしろい。音楽を軸にした探究はテーマ設定が難しいと思われるが、「怖さ」というような人の心理と関連付けたテーマ設定をすることで、どのような場面にそれが活用されてきたかやどこで使えるかというような、芸術文化一般への広がりが可能になる。また、それを総合パフォーマンスの一環として発展させるなどを考えると、ICTの活用、プログラミングなどともつながってくる。

(参考)監修者・黒上晴夫教授（関西大学）からのフィードバック（抜粋）

埼玉県立春日部女子高等学校
1年生「ベジミート」2年「スマートハウス」

〈授業映像を視聴した上での全体所感〉

- 1年生は、ベジミートというテーマが教師から提示され、それにかかわる映像を見ることから開始する。3つの問いが示される。
  - 1　人がベジタリアン・ビーガンになる理由はなぜか
  - 2　ベジタリアン食で健康的な体重が維持しやすくなる場合があるのはなぜか
  - 3　肉の生産は気候変動にどのような影響をあたえるか
  - それぞれについての個人の意見をもとにグループ討議を経て、代替肉を作り続けるために解決すべき課題は何かを検討する。
- 2コマ目も同じように、教師が設定した問いにしたがって話し合いを進める展開。
- 2年生のスマートハウスについても、映像をもとに個別に課題を設定して探究するような展開はない。
- どちらの学年も、探究の流れが、ほぼすべて決められていて、タブレットを用いた調べ学習の様子をのぞくと、生徒自身による探究の様子があまり伝わらない。大きな問いを提示するのはかまわないが、そこから先は自分たちで追求することもできると思われる。解決策につながりそうな情報を集めるだけの活動で、集めた情報を分析して自分なりの主張や意見をつくり出したい。それができる問いの立て方も検討したい。

〈評価できる点、他校で実践する場合に参考になる点〉

- 高等学校では難しい中で、教科でこれまでに学んできたこととの関連付けを意識している。

〈改善を要する点〉

- 解決策につながりそうな情報を集めるだけの活動ではなく、集めた情報を分析して自分なりの主張や意見をつくり出したい。それができる問いの立て方も検討したい。

(参考)監修者・黒上晴夫教授（関西大学）からのフィードバック（抜粋）

和歌山県立海南高等学校・2年生「ホタルの光」

〈授業映像を視聴した上での全体所感〉

- 教師主導のコミュニケーションと、準備された問いによって探究が進む。生物発光についての基幹情報だけ与えて、あとは自由に調べさせる時間を十分とることで、プレゼンテーションが多様になると考えられる。

〈評価できる点、他校で実践する場合に参考になる点〉

- 生物発光について調べてまとめるだけではなく、最後の問いで、活用方法について生徒が考案して発表するところまでつなげている。発表に対する質疑が行われているのもよい。
- ルーブリック自己評価をプレ・ポストで二度やっているのもよい。

〈改善を要する点〉

- 教室でやらざるを得ないからかも知れないが、この人数なら最初から机を集めてワークショップ形式で始めても良いと思う。高校のグループ学習は人数が多くなりがちで、ここも6人。3人のグループのほうがフリーライダーが出なくてよい。個人の責任も大きくなる。

兵庫県立兵庫高等学校・1年生「モビリティの調和」

〈授業映像を視聴した上での全体所感〉

- 授業者が遠隔なのがびっくり。やはりこの状況だと、生徒が多少ざわつく。これまでにやったことの振り返り→STEAM教材にしたがった「モビリティの未来像」動画作成の授業。作成に向けたディスカッションは、どのグループもかなり活発に行われている。

〈評価できる点、他校で実践する場合に参考になる点〉

- 教師がいなくても、グループで話し合いができて、動画制作も行われる（のだろう）というのがよい。グループ討論とかの経験を積んでいるのかも知れない。
- 作成された動画のレベルもなかなかのもの。編集作業の経験も感じられる。

〈改善を要する点〉

- 動画作成のプランを練る際に用いている情報が、ほぼ手持ちのプリントだけなのが気になる。調べるのに使っているのもケータイのみ。もう少し、各自の調査の時間を確保して、自分自身で調べた情報を持ち寄るなどの展開が望まれる。もともとの教材に、5人グループでやるようにという指定があるが、グループ人数はもう少し少なくてもよい。

(参考)監修者・黒上晴夫教授（関西大学）からのフィードバック（抜粋）

愛知教育大学附属高等学校・1年生「水素」

〈授業映像を視聴した上での全体所感〉

- 教材映像に出てきていると思われる研究者ごとにわかれて、課題は何か、解決策は何か、その解決策は自分がなった研究者の研究でどう実現できるかを考える。それぞれの研究者になったところで、それについてどれぐらい詳しくなれるかが重要。そのためには、各人の調べ学習が必要だけど、発展的に調べるところにどれぐらい時間がかけられているか、どのように調べたかなどはこの映像からはわからない。

〈評価できる点、他校で実践する場合に参考になる点〉

- グループ討議を前提としていた教室設計がよい。プリントを事前に机に配付しているのは、授業の効率化につながる。教材をもとに、自分たちの研究に発展しているところが望ましい。プレゼンテーションをローテーションして、全員が発表する機会をつくっている。

〈改善を要する点〉

- シナリオ通りに進めず、それぞれの研究者の研究について、深掘りする時間をつくってほしい。

公募テーマ：
B. STEAMライブラリー活用事例創出

360度/VR映像を活用した国内外の社会課題の疑似体験教材の活用事例の創出と展開

事業者名：NPO法人クロスフィールズ

最終報告書　令和5年2月24日

STEAMライブラリー活用事例創出事業サマリ_ NPO法人クロスフィールズ

主に総合　中学 高校　1-2コマ

実証事業の概要

1 事業者

NPO法人クロスフィールズ

2 背景と目的

学校現場の「授業への取り入れ方がわからない」等の声から、コンテンツの複数の活用方法事例を公表することで学びのSTEAM化に寄与する。

3 実証フィールド

①神戸市立布引中学校
②佐賀県立致遠館中学校
③大阪府立水都国際中学校
④大阪府立水都国際高等学校
⑤宮崎県立飯野高等学校

4 実証内容

形態の異なる4つの方法でSTEAMライブラリーコンテンツを活用し、実証事例として記録した。

成果と今後の展開

5 成果

①コンテンツの複数の活用方法の確立

- 神戸市立中学校でコンテンツを導入として用いながら、地域企業も巻き込んで進める探究プログラムを開発
- 佐賀県立中学校で複数のコンテンツを活用して小さな探究サイクルを繰り返すカリキュラムを構築
- 大阪府立中学・高校でコンテンツ内の360度映像のみを探究カリキュラムに組み込んで活用
- 宮崎県県立高校で地域の課題を捉えるにあたり、海外・地域外に視野を広げるためにコンテンツを活用

②コンテンツ活用までの議論の流れや授業に向けた工夫の整理

- 各授業に向けた議論の内容や授業の様子を資料にまとめ、授業の進め方や生徒の様子がわかるように事例を取りまとめ

6 今後の展開

コンテンツ利用の普及・拡大に向けて、企業や自治体、教育委員会・教育機関と連携し、探究の授業やSDGsをテーマとした授業の導入が進んでいない学校への導入を進める

7 STEAMライブラリーの改善案

① STEAMライブラリー上での360度映像の視聴
② STEAMライブラリーコンテンツのカテゴリ化、検索性の向上
③ 教材ダウンロードまでに必要な画面数・クリック数の削減

最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目的
3. 実証フィールド
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案

最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目的
3. 実証フィールド
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案

❶ 事業者

NPO法人クロスフィールズ

Vision:
社会課題が解決され続ける世界

Mission:
・社会課題を自分事化する人を増やす
・課題の現場に資源をおくり、ともに解決策をつくる



STEAMライブラリー掲載コンテンツ一覧

取扱う主なSDGs



取扱う主な教科/科目

- 総合的な探究の時間
- 社会
- 外国語
- 数学/算数
- 理科

コンテンツ制作パートナー

各テーマごとの社会課題に
取り組むNPO法人や企業



最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目的
3. 実証フィールド
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案

❷ 背景と目的

背景

- 弊団体は、令和2年度・3年度におけるSTEAMライブラリーコンテンツの開発業務にて、合計10本のコンテンツ開発を行った。
- 教材内で用いる360度映像について、1000回以上再生されているものが複数あり、社会課題の現場を探究するプログラムとして一定の関心が寄せられている。
- 一方で、教材開発の際にトライアル授業のために声がけをしたいくつかの学校からは「教材は興味深いが、授業計画への取り入れ方がわからない」「探究のきっかけとして使いたいが、その後の探究の進め方がわからない」という声が上がっている。
- 学校現場での本教材の活用イメージを持っていただけるように、他校での活用事例を創出することが重要だと考える。

目的

教育委員会や地域企業を巻き込んだ、公立学校を中心とした形態の異なる4つの活用方法での実践と事例の周知を通じて、学びのSTEAM化の全国への普及につなげる。

- 神戸市の公立中学校を起点に地域企業を巻き込みながら探究を深めるプログラムを開発することで、地域での普及を目指す。
- 宮崎県の公立高校で実施する「教材の活用から探究学習に発展させるカリキュラム」を公開することで、公立高校での事例として教員が手に取りやすくすることを目指す。
- 大阪府の公立中学校・高校で取り組む「コンテンツの一部を授業に組み込む活用方法」を公開し、他校が一歩踏み出しやすい学びのSTEAM化を目指す。
- 佐賀県の公立中学校で実施する「教材の活用から探究学習に発展させるカリキュラム」を公開することで、公立中学校での事例として教員が手に取りやすくすることを目指す。

最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目的
3. 実証フィールド
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案

❸実証フィールド

実証場所

属性

① 神戸市立布引中学校
- 私立/公立：公立
- 所在地： 兵庫県神戸市
- 対象学年：中学1年
- 対象生徒：50 名

② 佐賀県立致遠館中学校
- 私立/公立：公立
- 所在地： 佐賀県佐賀
- 対象学年：中学3年
- 対象生徒：30 名

③ 大阪府立水都国際中学校
④ 大阪府立水都国際高等学校
- 私立/公立：公立
- 所在地： 大阪府大阪市
- 対象学年：中1～高2
- 対象生徒：10～50 名

⑤ 宮崎県立飯野高等学校
- 私立/公立：公立
- 所在地： 宮崎県えびの市
- 対象学年：高校1年
- 対象生徒：75 名

探究学習の取組状況

- 新学習指導要領から取組みを始めた
- 新学習指導要領から取組みを始めた
- 新学習指導要領以前から複数体制で取組み
- 新学習指導要領以前から複数体制で取組み

実証概要

活用パターン	実施コマ数	活用コンテンツ
(a) コンテンツ/テーマを一定決めたうえでの探究学習	2022年9月 ~2023年1月 に1コマ/2週 (計12コマ)	• プラスチックごみと海洋汚染について考える ～「科学の力」で海洋ごみ問題に取り組む株式会社ピリカの活動を事例に～
(a) コンテンツ/テーマを一定決めたうえでの探究学習	2022年9月 ~2023年2月 に2コマ/週 (計24コマ)	• 子ども兵の問題を解決するために自分たちにできることを考える ～世界平和の実現を目指す認定NPO法人テラ・ルネッサンスの活動を事例に～ • 子育て家庭を取り巻く社会課題について考える ～課題解決に取り組む認定NPO法人フローレンスの活動を事例に～ • 360度映像で世界を探究する ～カンボジアとタンザニアの暮らしから探究テーマを考える～
(C) (a)、(b)を組合せ	2022年9月 ~2023年1月 (計4コマ)	• 未電化地域の暮らしからエネルギーについて考える ～アフリカの未電化地域に明かりを届けるWASSHA株式会社を事例に～
(a) コンテンツ/テーマを一定決めたうえでの探究学習	2022年12月 ~2023年2月 に1コマ/週 (計6コマ)	• カンボジアの農村から「貧困」について考える ～カンボジアで女性支援を行うNPO法人SALASUSUの活動を事例に～

最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目的
3. 実証フィールド
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案

4 実証内容

実証フィールド	実証内容	実証効果
① 神戸市立布引中学校 • 私立/公立：公立 • 所在地： 兵庫県神戸市 • 対象学年：中学1年 • 対象生徒：50 名	コンテンツ「プラスチックごみと海洋汚染について考える」を用いた授業を導入に用い、2022年9月～2023年1月にかけて探究学習を実施 • 株式会社omochiの支援を受け、フィールドワークを含む独自の探究プログラムを開発し、理科・美術・社会のコマを使い教科横断で授業を展開した • 神戸市教育委員会担当者を視察に招き、来年度以降の展開方法を検討した	• 生徒からは「ごみ問題が自分とこんなに関わりがあることに驚いた」等の声が上がり、探究のテーマ設定につながった。
② 佐賀県立致遠館中学校 • 私立/公立：公立 • 所在地： 佐賀県佐賀 • 対象学年：中学3年 • 対象生徒：30 名	3つのコンテンツ「子ども兵の問題を解決するために自分たちにできることを考える」「子育て家庭を取り巻く社会課題について考える」「360度映像で世界を探究する」を活用し、講座→探究→発表のサイクルを繰り返す探究学習を年間を通して実施 • 認定NPO法人テラ・ルネッサンスの支援を受け、年間の探究カリキュラムを刷新した • 複数コンテンツを用いて探究のサイクルを繰り返したことで、生徒が自らの関心に気づき、本質的な探究・発表につながった	• 「友達と同じグループになるために探究テーマを選ぶ」のではなく「自分がこれを探究したいからこのテーマにする」という生徒の変化があった。
③ 大阪府立水都国際中学校 ④ 大阪府立水都国際高等学校 • 私立/公立：公立 • 所在地： 大阪府大阪市 • 対象学年：中1～高2 • 対象生徒：10～50 名	コンテンツ「未電化地域の暮らしからエネルギーについて考える」に掲載された360度映像のみを活用し、生徒が社会課題を捉えるための補助教材として独自の授業を構築 • 中学校1年生から高校2年生までの複数学年で進める探究学習プロジェクトで教材を活用。生徒はエネルギー問題をテーマにFIRST LEGO League Challenge（FLL）に出場し、プログラミングを用いた課題解決策を発表した	• 「エネルギー問題」を「現実に発生しているリアルな問題」として捉えたことで、生徒の授業取組み姿勢が向上した。
⑤ 宮崎県立飯野高等学校 • 私立/公立：公立 • 所在地： 宮崎県えびの市 • 対象学年：高校1年 • 対象生徒：75 名	コンテンツ「カンボジアの農村から『貧困』について考える」を既存のカリキュラムの中に入れ込み、探究学習を展開 • 既存カリキュラム「地域の課題の解決策を考える探究」から視野を広げて社会課題を捉えていくために、海外の課題を疑似体験できるコンテンツを導入した • 高校2年生からの本格的な探究学習に向けて、探究のサイクルをまわす経験を持った	• 海外との接点を感じにくい地域で、没入感のある映像やリアルな海外の情報に触れたことで、生徒の議論が活性化した。

最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目的
3. 実証フィールド
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案

❺ 成果 ①神戸市立布引中学校

活用方法

- 株式会社omochiの支援を受けて構築した12コマにわたる探究学習のカリキュラムの中でコンテンツを活用。

カリキュラムの流れ	生徒の活動
コンテンツの活用 導入・知る	• 海洋問題について知る • 企業の取組みを知る
体験する・創る・つなげる	• 海でのフィールドワーク • 素材からアート作品を創る • 個々の興味関心を共有する • 「やりたい」と「課題解決」をつなげる
まとめる・伝える	• 解決アイデアをまとめる • 解決アイデアを伝える

成果物

授業動画

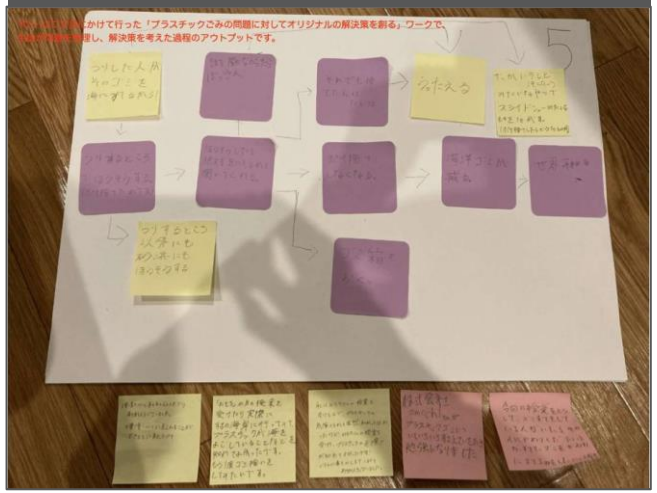


生徒：（VR映像を見ると）ゴミが散らかっていて
その中にはプラスチックや鉄製のものなどもあった。

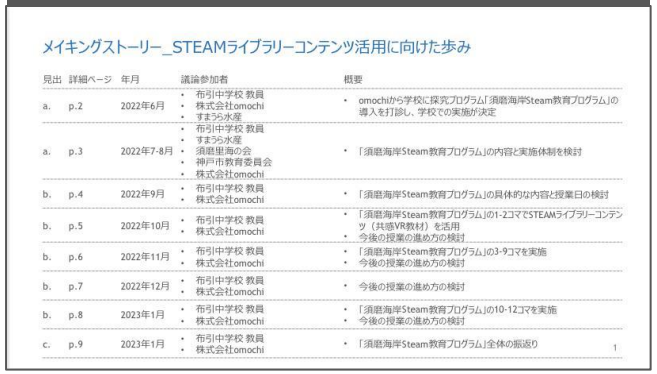
授業カリキュラム

授業概要	
授業名/取り組み名	須磨海岸Steam教育
実施学年	中学1年生
活動のねらい	主体的な学び、多様なコミュニケーションのきっかけを生み、価値を想像する体験をする
2022年度の活動概要	STEAMライブラリーコンテンツの活用や、須磨海岸でのフィールドワークを通じて地域の課題を知る。そして、「自分のやりたい」から課題解決アイデアを生み出すアート思考と「困りごとは何か」から課題解決アイデアを生み出すデザイン思考をあわせて、頭の中にあるアイデアを発信し、行動に移していく。
活動の方法	総合的な学習、国語、理科、社会、美術の時間の一部を活用し、教科横断的に2週間に1コマ程度のペースで全12コマの探究のプログラムを実施する。

生徒のアウトプット



コンテンツ活用に向けた歩み



メイキングストーリー_STEAMライブラリーコンテンツ活用に向けた歩み

見出	詳細ページ	年月	議論参加者	概要
a.	p.2	2022年6月	• 布引中学校 教員 • 株式会社omochi • すまうら水産	• omochiから学校に探究プログラム「須磨海岸Steam教育プログラム」の導入を打診し、学校での実施が決定
a.	p.3	2022年7-8月	• 布引中学校 教員 • すまうら水産 • 須磨里海の会 • 神戸市教育委員会 • 株式会社omochi	• 「須磨海岸Steam教育プログラム」の内容と実施体制を検討
b.	p.4	2022年9月	• 布引中学校 教員 • 株式会社omochi	• 「須磨海岸Steam教育プログラム」の具体的な内容と授業日の検討
b.	p.5	2022年10月	• 布引中学校 教員 • 株式会社omochi	• 「須磨海岸Steam教育プログラム」の1-2コマでSTEAMライブラリーコンテンツ（共感VR教材）を活用 • 今後の授業の進め方の検討
b.	p.6	2022年11月	• 布引中学校 教員 • 株式会社omochi	• 「須磨海岸Steam教育プログラム」の3-9コマを実施 • 今後の授業の進め方の検討
b.	p.7	2022年12月	• 布引中学校 教員 • 株式会社omochi	• 今後の授業の進め方の検討
b.	p.8	2023年1月	• 布引中学校 教員 • 株式会社omochi	• 「須磨海岸Steam教育プログラム」の10-12コマを実施 • 今後の授業の進め方の検討
c.	p.9	2023年1月	• 布引中学校 教員 • 株式会社omochi	• 「須磨海岸Steam教育プログラム」全体の振返り

❺ 成果 ②佐賀県立致遠館中学校

活用方法

- 認定NPO法人テラ・ルネッサンスの支援を受け、年間を通して探究サイクルを繰り返す探究学習の中で複数のコンテンツを活用。

カリキュラムの流れ	生徒の活動
導入	• アクティブ・ラーニングを知る • テラ・ルネッサンスによる講座を受ける
コンテンツの活用 知る・調べる・まとめる	• 様々な社会課題をテーマとした授業を受ける • 講座→探究→発表のサイクルを繰り返す • 探究テーマを決める
発表する・振り返る	• 自分のテーマを探究する • 発表準備をする • 発表する • 振り返る

成果物

授業動画



授業カリキュラム

授業概要	
授業名/取り組み名	Jr.課題研究　グローバル分野
実施学年	中学3年生
活動のねらい	①研究するにふさわしい課題設定の仕方、自主的・対話的な問題解決の方法を身に付けさせる ②世界で起こっている貧困や紛争について学んで視野を広げ、具体的な課題を設定して探究する
2022年度の活動概要	SDGｓを大きなテーマとし、その中から興味のある項目について調べ学習を行い、準備をし、発表する。外部講師として認定NPO法人テラ・ルネッサンスの職員を派遣してもらい、生徒の探究を支援する。
活動の方法	総合的な学習の時間で３週間で１テーマを扱い、講座→調べ学習→発表のサイクルを回す。 ①１週目　講座・論点整理・班づくり ②２週目　調べ学習 ③３週目　発表

生徒のアウトプット

タンザニアに
質の高い教育を導入するには
どうしたらよいか



コンテンツ活用に向けた歩み


メイキングストーリー_STEAMライブラリーコンテンツ活用に向けた歩み

見出	詳細ページ	年月	議論参加者	概要
a.	p.2	2021年10月	• 致遠館中学校 探究担当の教員 • 認定NPO法人テラ・ルネッサンス	• 学校でテラ・ルネッサンスの講演があったことをきっかけに、致遠館中学校の教員から探究学習での協働についてテラ・ルネッサンスに相談
a.	p.2	2021年11月	• 致遠館中学校 探究担当の教員	• 担当の教員から学校に相談し、2022年度の総合学習でテラ・ルネッサンスと協働する許可を取得
a.	p.3	2022年2-3月	• 致遠館中学校 探究担当の教員 • 認定NPO法人テラ・ルネッサンス	• 総合学習のカリキュラム「Jr.課題研究 グローバル分野の活動」の実施体制等の検討
b.	p.4	2022年4月	• 致遠館中学校 探究担当の教員 • 認定NPO法人テラ・ルネッサンス	• 総合学習「Jr.課題研究 グローバル分野の活動」を開始
b.	p.5,6	2022年5-11月	• 致遠館中学校 探究担当の教員	• STEAMライブラリーコンテンツ（共感VR教材）の活用開始
c.	p.7	2022年12月	• 致遠館中学校 探究担当の教員 • NPO法人クロスフィールズ	• STEAMライブラリーコンテンツ（共感VR教材）活用の振返り
		2022年12-2023年1月	• 致遠館中学校 探究担当の教員	• 生徒がグループになり、発表に向けて探究活動・発表準備
		2023年2-3月	• 致遠館中学校 探究担当の教員 • 認定NPO法人テラ・ルネッサンス	• 総合学習「Jr.課題研究 グローバル分野の活動」全体発表会

5 成果 ③④大阪府立水都国際中学校・高等学校

活用方法

- コンテンツ内の360度映像のみを使用し、生徒が社会課題を捉えるための補助教材として独自の授業を構築。

カリキュラムの流れ	生徒の活動
導入・知る	• 生徒が探究テーマを選択 • プログラミング、プレゼンテーション等の基礎講座
コンテンツの活用 知る・調べる・創る	• リサーチ • スライド作成
まとめる・発表する	• 解決アイデアをまとめる • 解決アイデアを発表する

成果物

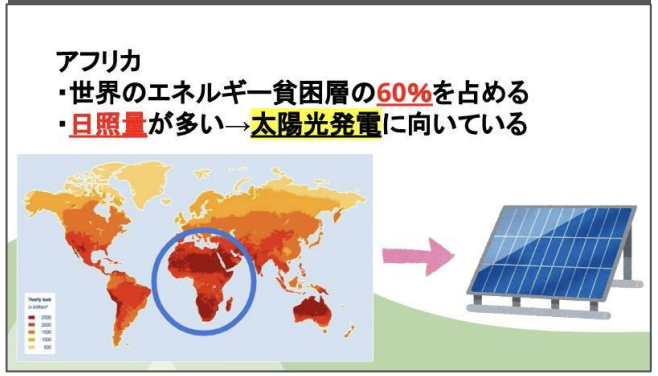
授業動画



授業カリキュラム

授業概要	
授業名/取り組み名	Suito Action Project for SDGs（SA）
実施学年	中学1年生～高校3年生まで合同で実施
活動のねらい	・プログラミングを行う中で、デバッグ・問題解決の力を獲得する ・SDGsに関わる問題に対してリサーチを行い、問題を捉え、解決の道筋を立てる力をつける
2022年度の活動概要	・年度始めに各教員がSDGsに紐づく活動のテーマを掲げ、生徒が自身の関心にそってテーマを選択して活動を開始。 ・グループで取り組む課題を決め、プログラミングを使った課題解決策を検討し、2022年12月に行われるFIRST LEGO League Challenge（FLL）に出場。
活動の方法	・週1コマの学校設定教科の時間で活動する。 ・リサーチの段階では、基本的には生徒が会いたい専門家を探し、自ら話を聞きに行く。

生徒のアウトプット



コンテンツ活用に向けた歩み



❺ 成果 ⑤宮崎県立飯野高等学校

活用方法

- 地域課題を探究するカリキュラムの中で、生徒の視点を海外に広げるためにコンテンツの1コマ分のみを活用。

地域とのつながりを作る

- インタビュー方法を知る
- 地域の人にインタビューする
- インタビューをまとめる

コンテンツの活用

地域の人と地域社会とのつながりを知る

- 地域企業の取組みを知る
- ジョブシャドウイング
- 地域から地域外・海外へ視野を広げる

地域探究活動・地域支援活動へつなげる

- マイプロジェクトを考える

成果物

授業カリキュラム

授業概要	
授業名/取り組み名	えびの学
実施学年	高校1年生
活動のねらい（育てたい生徒像）	・好ましい人間関係を築く生徒 ・思いやりの心 ・人との絆を大切にする生徒 ・意見や気持ちを正しく伝え合う生徒 ・人々と協働して活動する生徒
活動概要	「地域（社会）を知る」「地域課題を考える」「地域短期実習」というの3つの活動を通して、年度末に自分の未来、地域の未来について考えたことをプレゼンする1年生対象の探究学習のプログラム。
スケジュール概要	1学期：地域の人との「つながり」をつくる　～地域インタビュー・志事図鑑～ 2学期：地域の人との地域社会とのつながりを知る　～ジョブシャドウイング～ 3学期：地域探究活動・地域支援活動へ　～自分のキャリアを考える～

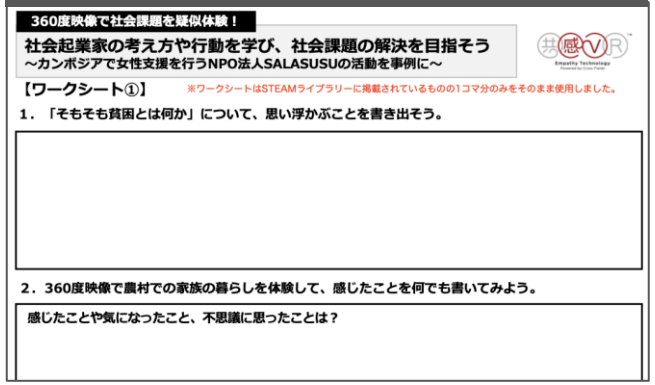
コンテンツ活用に向けた歩み



メイキングストーリー_STEAMライブラリーコンテンツ活用に向けた歩み

見出	詳細ページ	年月	議論参加者	概要
a.	p.2	2022年6月	・飯野高校 探究担当の教員 ・NPO法人クロスフィールズ	・クロスフィールズから学校へSTEAMライブラリー実証事業への協力依頼 ・総合的な探究の時間でSTEAMライブラリーコンテンツを導入することを決定
a.	p.3	2022年10月	・飯野高校 探究担当の教員	・STEAMライブラリーコンテンツを使用した授業の内容やスケジュールの検討
a.	p.4	2022年12月	・飯野高校 探究担当の教員	・STEAMライブラリーコンテンツ（共感VR教材）を活用した授業の実施
b.	p.5	2022年12月	・飯野高校 探究担当の教員 ・NPO法人クロスフィールズ	・STEAMライブラリーコンテンツ（共感VR教材）を活用の振り返り
		2023年2月	・飯野高校 探究担当の教員	・次学年での探究学習に向けて、生徒が探究サイクルを体験

ワークシート



360度映像で社会課題を疑似体験！

社会起業家の考え方や行動を学び、社会課題の解決を目指そう
～カンボジアで女性支援を行うNPO法人SALASUSUの活動を事例に～

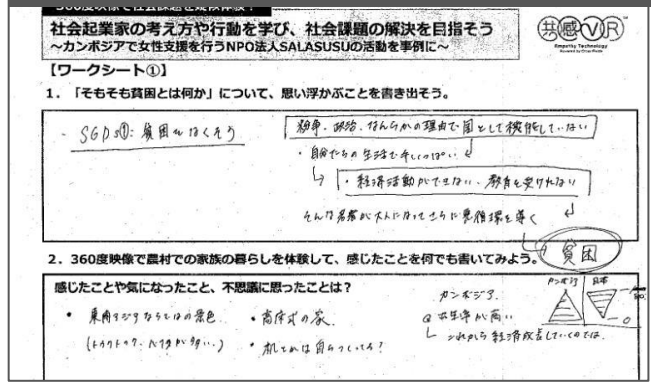
【ワークシート①】　※ワークシートはSTEAMライブラリーに掲載されているものの1コマ分のみをそのまま使用しました。

1．「そもそも貧困とは何か」について、思い浮かぶことを書き出そう。

2．360度映像で農村での家族の暮らしを体験して、感じたことを何でも書いてみよう。

感じたことや気になったこと、不思議に思ったことは？

生徒のアウトプット



社会起業家の考え方や行動を学び、社会課題の解決を目指そう
～カンボジアで女性支援を行うNPO法人SALASUSUの活動を事例に～

【ワークシート①】

1．「そもそも貧困とは何か」について、思い浮かぶことを書き出そう。

2．360度映像で農村での家族の暮らしを体験して、感じたことを何でも書いてみよう。

感じたことや気になったこと、不思議に思ったことは？

最終報告書目次

1. 事業者
2. 実証フィールド
3. 背景と目的
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案

6 今後の展開

自社事業としての自走プラン

1. **企業向け研修プログラムとしての展開**
   本事業のコンテンツを企業向けのリーダーシップ研修やSDGs理解研修として改変して提供していく。

2. **個人向けプログラムとしての展開**
   VRゴーグルを活用できるショールームを設置し、一般向けに社会課題体験のプログラムを提供する。

3. **企業とのタイアップコンテンツの制作**
   各社会課題のテーマごとに親和性のある企業の要請で受託型のプログラムを制作したり、スポンサー費用を獲得しながら制作する。企業と協働でコンテンツを制作し、企業が学校向けに実施する出前授業のコンテンツ等としても活用することで、学びのSTEAM化に寄与する。

他校・他地域への展開プラン

自治体や教育委員会、学校以外の教育機関との連携により、他校や他地域での展開を進め、学びのSTEAM化の深化を促進する。

1. **自治体・教育委員会との協働による展開**
   各県や市の教育委員会等と連携し、事例を他校に紹介して域内でプログラムを拡大する。
   現時点では、教育委員会やSTEAM教育に取り組む団体等と広域でのプログラム展開に向けた検討が進んでいる。

2. **その他教育機関との協働による展開**
   教育に取り組むNPOでの活用を通し、NPOが活動する地域の学校での展開や、学校外でのプログラム実施による学習者主体のSTEAMライブラリーの活用を促進する。
   また、学習塾等での展開により、学習者がプログラムを選び、自らの関心に沿って自律的に探究学習を進められることを目指す。

最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目的
3. 実証フィールド
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案

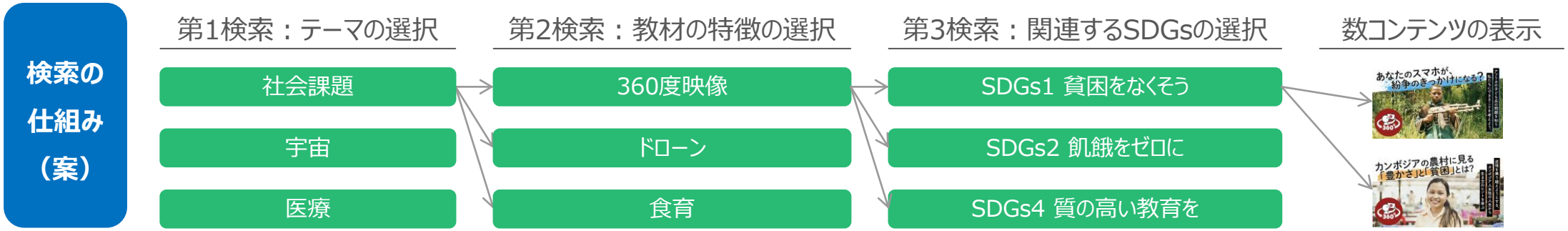
❼ 教育現場での活用を踏まえたSTEAM ライブラリーの改善案

1. **STEAMライブラリー上での360度映像の視聴**

地域・学校によっては360度映像を掲載しているYouTubeの視聴に制限がかかっており、生徒の端末では視聴ができないことが障壁となっている。STEAMライブラリー上で360度映像を視聴できれば、YouTube視聴のために教育委員会の承認を得ることなく、生徒一人一人が自律的に映像を視聴できる環境を作ることができる。

2. **STEAMライブラリーコンテンツのカテゴリ化、検索性の向上**

コンテンツが充実した一方で、適切な教材を見つけられないという教員の声が多かった。今回の事例掲載を通じて、教員が関心のある教材を見つけた場合には教材の具体的な使い方がわかりやすくなった。コンテンツまでたどりつく可能性を高めるために、コンテンツの検索性を向上できると、STEAMライブラリーが更に使いすくなる。例えば、フリーワードやテーマの検索だけではなく、テーマを絞った上でその先の検索ワードの候補を示す等、検索のガイドが表示される仕組みがあれば、教員の関心に合った教材が表示されやすくなるというアイデアがあった。



3. **教材確認・ダウンロードまでに必要な画面数・クリック数の削減**

現在、教材の確認・ダウンロードまでには①STEAMライブラリーで教材を検索、②教材を選択、③レクチャーを選択、④資料タブを選択、⑤各資料の確認・ダウンロードというステップが必要となっている。教員にSTEAMライブラリーを紹介したところ、特に②と③の間で次にどこに進んだらいいか混乱し、ダウンロードにたどり着けない方が複数名いたため、プロセスを簡素化できるとより多くの教員が扱いやすくなる。

(参考)納品物一覧

①神戸市立布引中学校

納品物	ファイル形式	数量
成果物a：実証事例の動画	MP4	2
成果物b：指導案等	PDF	5
成果物c：生徒のワークのアウトプット	PDF	1
成果物d：カリキュラム	PDF	1
成果物e：メイキングストーリー	PDF	1

②佐賀県立致遠館中学校

納品物	ファイル形式	数量
成果物a：実証事例の動画	MP4	2
成果物b：ワークシート	PDF	1
成果物c：生徒の発表資料等	PDF	5
成果物d：カリキュラム	PDF	1
成果物e：メイキングストーリー	PDF	1

③④大阪府立水都国際中学校・高等学校

納品物	形式	数量
成果物a：実証事例の動画	MP4	2
成果物b：授業で用いた投影資料	PDF	1
成果物c：生徒の発表資料	PDF	3
成果物d：カリキュラム	PDF	1
成果物e：メイキングストーリー	PDF	1

⑤宮崎県立飯野高等学校

納品物	ファイル形式	数量
成果物b：指導案等	PDF	2
成果物c：生徒が記入したワークシート	PDF	1
成果物d：カリキュラム	PDF	1
成果物e：メイキングストーリー	PDF	1

公募テーマ：
B. STEAMライブラリー活用事例創出

「問い」マンダラを中心としたSTEAMライブラリーの活用による探究学習の深化
～岡崎市教育委員会との協働による小中学校における実践的検証と普及展開

一般社団法人　知識流動システム研究所（KMS）

STEAMライブラリー活用事例創出事業サマリ_ 一般社団法人知識流動システム研究所

総合 | 小中学 | 教員

実証事業の概要

1 事業者

一般社団法人知識流動システム研究所（KMS）

2 背景と目的

「STEAMライブラリー・コンテンツ」について、小中学校の既存の授業計画に沿った実践の場での活用を、愛知県岡崎市教育委員会との協働のもと、実証的に検証し、普及展開を図ることである。

3 実証フィールド

愛知県岡崎市教育委員会（小学校47校・中学校20校対象）と協働。
①重点支援（３校）
②個別支援（５校）
③教育委員会研修（２回）

4 実証内容

- 小中学校において、既存の授業計画に沿ったコンテンツの選択、実践の場での活用を実施。
- コンテンツの活用について、教員むけの研修を実施。

成果と今後の展開

5 成果

①小・中学校における学校のテーマに沿った探究学習を実施する事例の創出

- コンテンツ起点ではなく、学校のテーマをヒアリングした上で学習テーマを確定し、計画を策定。活用事例の動画を作成。
- 外部講師なども活用して具体的な内容に触れるなどの工夫。

②教育委員会や学校と連携して授業計画を策定する上での工夫

- 教育委員会とは、教育委員会のSTEAM推進方針の共有のもと、学校指導課を通じて方針をすり合わせ
- 各学校の既存の授業計画に沿って学習テーマを決定し、当法人担当者が協力し、授業計画を策定する際のポイントを整理

6 今後の展開

①出前授業等への講師派遣を進めることで、 STEAMライブラリーを活用した探究のサポートを促進

7 STEAMライブラリーの改善案

- WIFI環境など様々な環境の中で使いやすいコンテンツにする工夫をしてほしい（動画の長さなども含め）
- どんなコンテンツがあるのかわかりにくい。ざっと全体を把握できるようにしてほしい
- 教員のモチベーションを高めるため、活用例を集めて表彰するなどできないか

最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目的
3. 実証フィールド
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案

最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目的
3. 実証フィールド
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案

1 事業者

●正式名称：一般社団法人 知識流動システム研究所　Knowledge Mobility based System institute（KMS）

団体ロゴ

●設立趣旨概要：

「知識を流動させ、知識を活かす、また、その知識の再構築に貢献する」
本法人は2002年に発足した知的財産マネジメント研究会（Smips）知識流動システム分科会を前身として、大学や企業から一般市民への知識格差をうめるための活動にとどまらず、コミュニケーションによって実現される知識の活用と、実践のための基盤形成を目指して 2016年10月に一般社団法人として設立。

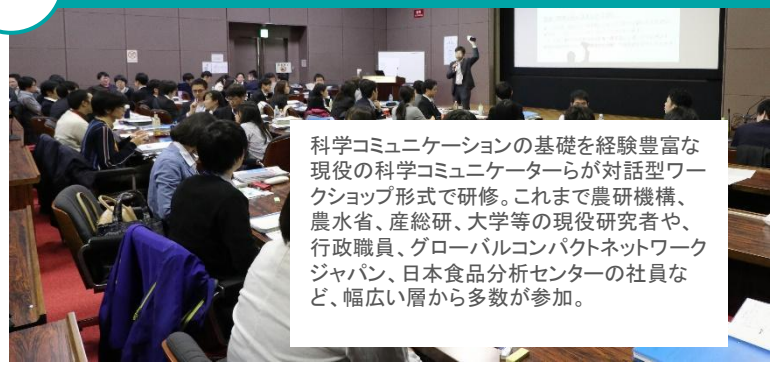
●外部委員等

内閣府「知財創造教育推進コンソーシアム」検討委員会委員
地方創生SDGs官民連携プラットフォーム　会員

●保有資格　ISO27001

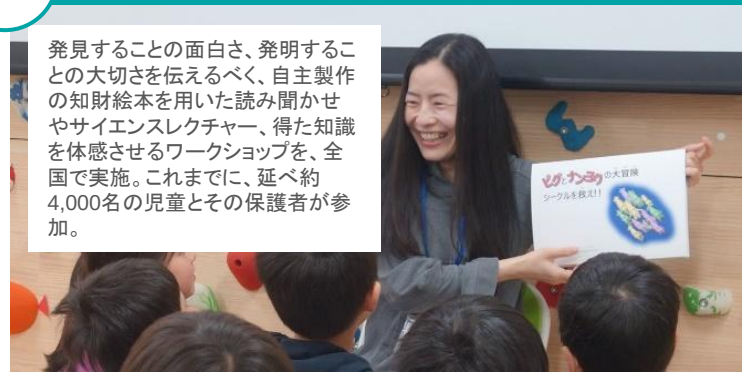
●実施事業

1 科学コミュニケーション基礎研修



科学コミュニケーションの基礎を経験豊富な現役の科学コミュニケーターらが対話型ワークショップ形式で研修。これまで農研機構、農水省、産総研、大学等の現役研究者や、行政職員、グローバルコンパクトネットワークジャパン、日本食品分析センターの社員など、幅広い層から多数が参加。

2 発明・発見教室の企画・運営



発見することの面白さ、発明することの大切さを伝えるべく、自主製作の知財絵本を用いた読み聞かせやサイエンスレクチャー、得た知識を体感させるワークショップを、全国で実施。これまでに、延べ約4,000名の児童とその保護者が参加。

3 自主製作絵本の発行



「愛犬だいごろうの病気を治したい！」という小学生・かずくんの想いから生まれた薬を通して「発明と特許」の考え方を伝える第一巻「はつめいでだいごろうをすくえ！」など5冊を発行。

4 科学コミュニケーションに関するコンサルティング等

【教材開発】
1）新型コロナウイルス感染予防を一緒に考えるための教材開発（2020年4月～）
2）地球温暖化防止コミュニケーター用教材「コミュニケーション編」
（環境省「地球温暖化防止コミュニケーター事業」より受託）の開発協力（2017年3月）

【インタビュー記事の作成】
1）日本医療研究開発機構「ゲノム医療研究支援機能業務アウトソーシング」会議運営ならびに
AMEDゲノム医療研究支援ポータルサイト掲載記事31本と動画30本の企画・製作（2017年5月～2019年3月）
有識者インタビュー ／ 研究・研究者紹介 ／ バイオバンク最前線
2）科学技術イノベーション政策における「政策のための科学」推進事業（SciREX）
GRIPS科学技術イノベーション政策プログラム」Webサイト掲載用記事の作成（2019年10月）



【受託調査・研究】
- 文部科学省「文部科学省における基本的な政策の立案・評価に関する調査研究（成果を測ることが難しい分野へのEBPM 的手法を導入する際に有用となるデータ採取及び分析方法等について）」（2020年3月）
- 科学技術振興機構「令和元年度　スーパーサイエンスハイスクール支援事業に関する調査の実施」（2020年3月）

など

◎小泉周　KMS理事、自然科学研究機構・特任教授

1997年、慶應義塾大学医学部卒業。医師・医学博士。慶應義塾大学医学部助手、ハーバード大学医学部研究員、自然科学研究機構・生理学研究所准教授等を経て、2013年より現職。2016年よりKMS理事。JST科学コミュニケーションセンターフェローなど歴任。文部科学大臣表彰（科学技術・理解増進部門）、ひらめきときめきサイエンス推進賞（日本学術振興会）など受賞。

専門は、医学（生理学）、脳神経科学、研究マネジメント、研究力分析、科学技術政策など。

〇西村由希子　KMS代表理事

明治大学理工学部卒業後、同大学大学院理工学研究科、東京大学理学系研究科 博士課程を修了。2003年、東京大学先端科学技術研究センター特任助手等を経て、2007年同センター知的財産・社会技術研究室の助教に就任。2009年から2012年まで京都大学細胞・システム統合拠点客員講師を併任。その間米国・ウィスコンシン大学マディソン校ｋ中国清華大学ほか内外で研究に従事。その他、文部科学省技術参与、研究技術計画学会理事、早稲田大学客員講師を歴任。

2002年4月から、本申請法人の前身となるKMS分科会の母体組織・知的財産マネジメント研究会（Smips）の総合オーガナイザーを務める。「はつめい・はっけんシリーズ」絵本作成に着手し、読み聞かせ手法を用いて全国の小学校にて知財啓蒙活動を開始。2016年、SMIPSから独立発足したKMS代表理事に就任（現職）。

その他：2012年から日本難病・疾病団体協議会（JPA）国際交流部事務局長、2016年1月から希少・難病性疾患領域の中間機関のNPO法人ASrid理事長に就任（現職）。

〇大崎章弘　KMS理事、お茶の水女子大学・特任講師

1999年、早稲田大学理工学部機械工学科卒業。2005年、早稲田大学大学院理工学研究科大学院博士課程満期退学後、同大助手に就任。その後、2009年より日本科学未来館・科学コミュニケーター等を経て、2016年にお茶の水女子大学サイエンス＆エデュケーションセンター特任講師（現職）に着任、現在に至る。2016年より、KMS理事。2018年お茶の水女子大学における「未来の教室」を担当。専門は、科学コミュニケーション、理科・科学教育、ヒューマンインタフェースなど。

最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目的
3. 実証フィールド
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案

❷ 背景と目的

STEAM教育の根幹は、「問い」が「問い」を生む「問いの連鎖」である。

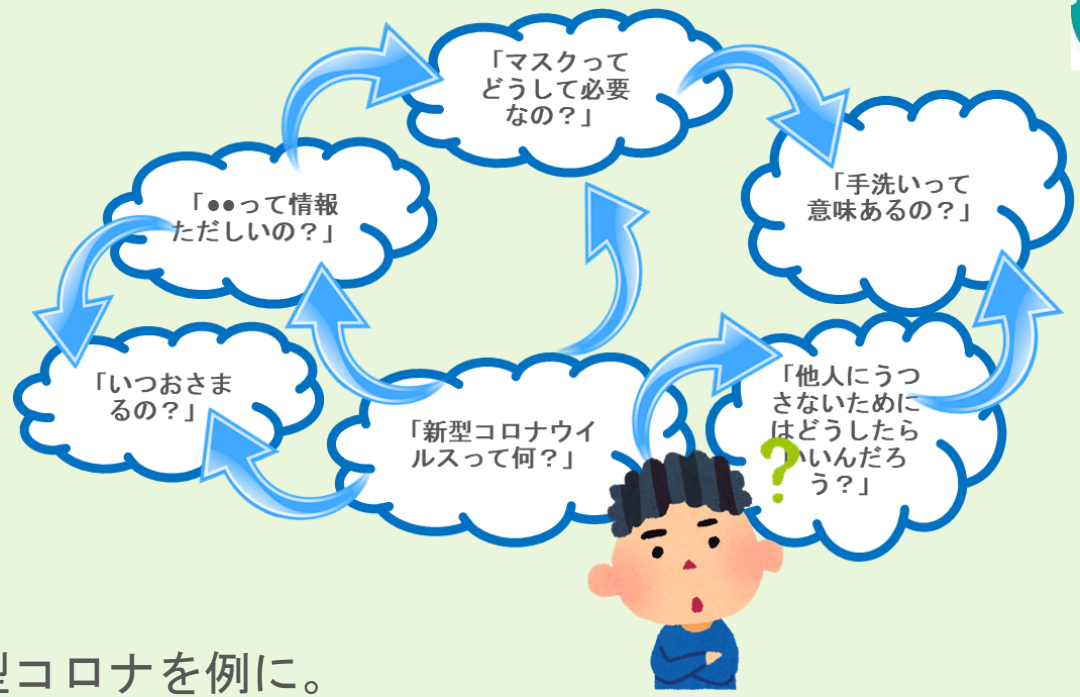
STEAM教育は、単なる探究学習でも調べ学習でもなく、探究と学習が、連鎖し、それが、生徒と教師の間で双方向性に回転しながら、深まっていく過程である。

様々な社会的課題から様々な「問い」が生まれる。各「問い」には様々な見方やそれに紐づく知識がある。

生徒たちは、自らが発した「問い」から、新たな知識を学び、「問い」を深めていく。その「問い」と「問い」を連鎖させていくことが、STEAM教育の根幹であると考える。

「問い」の集合はいわば社会全体を写しこんだ鏡であり、「曼陀羅（マンダラ）」といえる。

「未来の教室」においては、リニアな知識の積み上げだけではない、そうした「問い」の集合体（マンダラ）から生まれる新しい「問い」とその連鎖、それをもとに探究と学習を深めていく過程が、重要である。



新型コロナを例に。
「問い」が新たな「問い」を生み、多方面に連鎖していく

STEAMライブラリー「新型コロナ」「ジェンダー」は、多様な学習を促す、複数の科目に横断する複合的テーマである

これまで我々KMSは、「新型コロナ」「ジェンダー」に関する経産省STEAMライブラリーコンテンツを作成・公開していきた。
これらの課題は、理科など特定の科目に関する課題ではなく、様々な観点から学習することができる多様な「問い」の集積であり、様々な科目に跨り、それらを横断する複合的なテーマである。

本取り組みの目的は、これまで作成してきた経産省「STEAMライブラリー・コンテンツ」ならびに「授業展開案」について、小中学校の既存の授業計画に沿った実践の場での活用を、**愛知県岡崎市教育委員会との協働**のもと、**実証的に検証し、普及展開を図る**ことである。

ジェンダーを例に

コマ ＝「問い」×「 教材」で構成 される「授業展開案」 ⇒ 実践的検証と普及展開

STEAMライブラリー・コンテンツ

教科の枠を超えた
様々な「問い」

×

必要な専門知識等の
「教材」
（映像や資料）

⇒

初等中等教育の現場における
教育のための「授業展開案」の提案
「指導案」＋「ワークシート」の提供

例：LGBTって何？

例：男らしさ、
女らしさって
何だろう？

例：男女の脳の
違いってあるの？

授業案・ワークシートでの課題

1．「それって本当に性差なのかな？」
2．「「性別」ってどうやって決まるのかな？」
3．「「LGB/T」って聞いたことある？」
4．「男の子らしさ、女の子らしさって、なに？」
5．「なりたい自分になれる「進路」とは？」
6．「将来なりたい職業って何があるかな？」

教科（指導要領）との紐づけ

国語 数学 理科 社会 美術 保健体育 道徳 技術家庭 外国語

本提案
岡崎市教育委員会と協働し、小中学校の現場で
実践的検証を行うとともに、普及展開を図る

最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目的
3. 実証フィールド
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案

❸ 実証フィールド

想定実証場所

属性	探究学習の取組状況	実証確度
愛知県 岡崎市教育委員会 （小学校47校・ 中学校20校対象）	岡崎市教育委員会では、新学習指導要領をうけ、小中学校におけるSTEAM教育の在り方と推進について、所属の小中学校において研究委嘱を実施している。 また、SINETによるGIGAスクール推進の指定を文科省より受け、ICTの活用を積極的に行っている。	• 実施合意済 （詳細協議中）

実証内容

活用パターン	実施コマ数	プログラム内容
以下、(a)、(b)の組合せで実施する。 **(a) コンテンツ/テーマを一定決めたうえでの探究学習** 「新型コロナ」ならびに「ジェンダー」 **(b) コンテンツを自由に選ぶところから始める探究学習**	（重点検討） までに３コマｘ３校を実施	（重点検討） **以下３校において、学校の設定した探究学習テーマのもと、STEAMライブラリーを活用した授業案の検討を実施 ①美合小学校 ②根石小学校 ③東海中学校**
	（個別検討） １コマｘ５校を実施（＋３校が自主検討）	（個別検討） **市内小中学校より５校を募集し、教員によるSTEAMライブラリー活用の検討を実施**
	（教育委員会研修） 全小中学校を対象とし、研修を実施	（教育委員会研修） **教育委員会所属教員全員を対象としたSTEAMライブラリーの活用に関する研修を実施**

岡崎市教育委員会と協働で実施する３つの検討・研修

重点検討

以下３校において、**学校の設定した探究学習テーマ**のもと、STEAMライブラリーを活用した授業案（各３コマｘ**３校**）の検討を行う。
①美合小学校
②根石小学校
③東海中学校

個別検討

市内小中学校より５校を募集し、教員による**STEAMライブラリー活用の検討**を実施する（各１コマｘ**５校**）。
①小豆坂小、②岩津小、③下山小
④新香山中、⑤常盤東小

※　さらに加えて、以下３校が、自主的な**STEAMライブラリー活用の**個別検討を実施。
⑥竜美丘小、⑦美川中、
⑧六ツ美北部小

研修

教育委員会研修
教育委員会所属教員全員を対象とした**STEAMライブラリーの活用に関する研修**を実施する（**３回**）。

最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目的
3. 実証フィールド
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案

❹ 実証内容

①　重点検討校（３校）

実証フィールド				実証内容				
属性	学校名	対象学年	授業者	実施教科	実施単元・テーマ	実施コマおよび活用コマ	活用コンテンツ	目標
重点検討	根石小学校	4年	泉	保健	大人の体になる準備	2/2	ジェンダーde問いマンダラ「ジェンダーと都市空間」	・思春期には、体だけでなく心にも変化が起きることを自分の経験を通して理解する。 ・「性」には、多様性があり誰もが生きやすい社会について自分なりの考えを持つ。
	美合小学校	5年	光田	総合	ジェンダーについて考えよう	3/3	ジェンダーde問いマンダラ「特別篇 LGBTQって何だろう？」	・男女問わず等しく個性ある人間としてお互いを尊重し、一人一人が自己の能力を十分発揮できる資質や能力の基礎を培う。 ・LGBTQの講演家「トビオ氏」をゲストティーチャーに迎え、トビオ氏の人生を語るスピーチを通して、LGBTQの人たちが抱える苦しみに触れ、社会の問題点に目を向けるよう促す。
	東海中学校	1年	星山	総合	SDGs ～ジェンダー平等 を実現しよう～	7/12	ジェンダーde問いマンダラ「ジェンダーと都市空間」	・人権が尊重される社会をつくるために、具体的なトイレデザインを考えて友達と意見を伝え合うことができる ・性差や偏見 が な い トイレデザインに は どのような配慮が必要なのか。また、そういったトイレにするためには、どのような 視点で考えればよいのだろうか。

②　個別検討校（５校）

実証フィールド				実証内容				
属性	学校名	対象学年	授業者	実施教科	実施単元・テーマ	実施コマおよび活用コマ	活用コンテンツ	目標
個別検討	小豆坂小学校	6年	鈴木	保健	多様な性について知ろう	1/2	ジェンダーde問いマンダラ	性別イメージによる固定概念に気付き、様々な物事を男女で分ける必要が本当にあるのか考えることができる。
		6年	永田	理科	水よう液の性質	5/11	活性汚泥の微生物	小豆坂小学区の池の環境を守るためにはどうしたらよいか？ 身近な水溶液にはどのような性質があるのだろうか？ 水溶液はどういったところで有効に使われているか？ 無駄のない実験をするにはどうすればよいか？
	岩津小学校	6年	鳥居	総合	自分の「気になる」を探究してみよう	1	ハッケン LENS～宇宙での“食”を開発し、未来を共に創るSPACEFoodSPHERE 編～サスティナブルな“農”の探究	自分の知りたいこと、今、見聞きして気になることをキーワードとして、STEAMライブラリーの コンテンツ動画を検索し 、「 知りたい」を 解決し たり、新たなワード （課題）を見付けたりし、探究的に学ぶ力をつける。
		5年	鳥居	総合	命をつなぐ「食」でのコンテンツの活用	1	人類は宇宙で生き抜くことができるのか～宇宙食の歴史～	1，2学期に取り組んだバケツ稲の栽培を通して「米づくり」について学んだことを活かし、3学期は「食」について個々の課題を発展させる。
	下山小学校	3,4年生 7名	犬塚	総合	下山ファンゲットだぜ！大作戦	24/36	森林の国ニッポン	・下山学区の魅力を考える過程において、課題の解決に必要な情報を収集する方法や、その手段を身につけ 、体験を通して集めた情報の中から自分自身で取捨選択することができる。 ・下山学区の「ひと・もの・こと」に注目し、そのよさを多くの方に伝え るために自分ができることを 考えたり、伝えるために必要な情報をすすんで集め たりして 、まとめ、表現するこ とができる。 ・下山 学区の魅力を探し、情報を集め、表現する一連の活動に興味・関心をもち、学んだことを友達と共有するとともに、積極的に社会へ思いを伝えようとする。 ・コンテンツを活用し、クアオルトコースの山を手入れしている人の気持ちに視点をもたせるとともに、今後自分がするべきことを考えるきっかけとする。
	新香山中学校	2年	宇都宮	理科	気象のしくみと天気の変化	8/19	気候変動	気候変動と気象との関係を理解し、自分の言葉で説明することができる。
	常磐東小学校	5年	伊那良晃	総合	ぼくらの青木川	11/25	海から受け取る命のバトン「母なる海が危ない」	1学期に総合的な学習の時間で取り組んできた「青木川の浄化に向けた取組」について想起し、今学期の活動について具体的な方向性を考えることができる。

※　個別検討校その他（３校）

実証フィールド				実証内容				
属性	学校名	対象学年	授業者	実施教科	実施単元・テーマ	実施コマおよび活用コマ	活用コンテンツ	目標
個別検討その他	美川中学校	2年	名倉訓仁	国語	立場を尊重して話し合おう　―ルールメイキング―	2/2	みんなのルールメイキング	・「校則」づくりについて、生活経験をふまえて、自分の考えを説明することができる。 ・よりよい「校則」にするために、チーム内での合意形成を目指して、話し合いを続けることができる
	六ツ美北部小	4年	近藤秀子	国語	「ごんぎつね」から、疑問のもち方を学ぼう	1/4	STEAM化ごんぎつね	「ごんぎつね」を読み返し、STEAMライブラリーコンテンツの動画の視聴やKJ法を通して、教科横断的な疑問をもつことができる。
		6年	近藤秀子	国語	「海のいのち」から、疑問の広げ方を学ぼう	1/1	海から受け取る命のバトン	「海のいのち」を読み返し、STEAMライブラリーコンテンツの動画の視聴やチーム学習を通して、教科横断的な疑問をもつことができる。
	竜美丘小	4年	日置正敏	総合	SDGsを実行して、地球を守ろう	33/35	人類は宇宙で生き抜くことができるか　小学生編	人類が宇宙で生きることができるかどうかについて、映像資料を基に考えることができる。

③　教育委員会研修

1. 岡崎市教育委員会　保健部研修会（10月12日実施）
（会場）岡崎市総合学習センター
（担当教員）高原美紀（井田小学校）
（内容）
STEAMライブラリー紹介　主に「ジェンダーde問いマンダラ」
・「ジェンダーde問いマンダラ」ジェンダークイズ紹介
・映像コンテンツ紹介
質疑応答

2. 岡崎市教育委員会　岡崎市生活総合自主研修会（11月11日実施）
（会場）岡崎市総合学習センター
（担当教員）尾崎めぐみ（六ツ美中部小学校）
（内容）
STEAMライブラリー紹介　主に「ジェンダーde問いマンダラ」
・「ジェンダーde問いマンダラ」ジェンダークイズ紹介
・映像コンテンツや資料の紹介
質疑応答

3. 岡崎市教育委員会　教員向け　オンライン研修（2月20日実施）
（会場）オンライン開催。
（講演）下村健一先生（STEAMライブラリー「新型コロナde問いマンダラ」に登場）
（内容）メディアリテラシーに関する教え方に関する指導・質疑応答

最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目的
3. 実証フィールド
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案

5 成果

① 小・中学校における学校のテーマに沿った探究学習を実施する事例の創出

学校名	利用コンテンツ	納品物	得られた効果について
重点支援 根石小学校	ジェンダーde問いマンダラ 「ジェンダーと都市空間」	映像 学習指導案 ワークシート	事前調査では、性別に「男・女」しかないと答えた児童や、恋愛対象は異性が当たり前だと思っている児童は3割程度で知識として、何となく性的マイノリティについて知っているという結果であった。授業を実践してみて、STEAMライブラリーにあるとタンスジェンダーの方のお話を聞くことで、「それぞれ1人1人の個人を認め合う」事の大切さにきづくことができたように思う。「周りの人を美認めることが大切」や「みんな一緒の人間だから、コミュニケーションをとっていくことが大事」といった、感想が得られた。今後、様々な人と出会って社会に出ていく子どもたちに、「自分を大切にすること、周りの人も大切にすること、全ての人が大切にされること」を伝え続けていきたいと思った。
重点支援 美合小学校	ジェンダーde問いマンダラ 「特別篇 LGBTQって何だろう？」	映像 学習指導案	ジェンダーバイアスについて、専門家から原因は日本社会の影響が大きいということを聞いた子供たちは、身の回りのジェンダーバイアスを考えるようになりました。ジェンダーレスが大事だと子供たちは口にしながらも、実は自分の言葉や行動がジェンダーバイアスだと知り、衝撃を受けていました。まずは自分の意識を変えていこうと決意し、誰もが幸せに生きられる社会づくりに本気で向き合うことができた授業となりました。 質問に対して専門家が答えるという流れが分かりやすくてよかったです。専門家を授業に招いたような形で、映像に向かって「へえ」「なるほど」とつぶやく姿が印象的でした。
重点支援 東海中学校	ジェンダーde問いマンダラ 「ジェンダーと都市空間」	映像 学習指導案	STEAMライブラリーの動画は、コンテンツのテーマが豊富で様々な場面で使用することができる。比較的短い時間で編集がされているため、授業に組み入れて使用することがやりやすい。新たな視点を与えたり、知識を取り入れたりしたいときに活用することができる内容を備えており、生徒たちは興味をもって視聴することができる。 今回の授業の中で見た動画のジェンダーでは、専門家の意見を聞くことができ、生徒たちに考える視点を与えるのに有用だった。何も知識がない状態では活発な意見交換は望まれないが、ジェンダーレスのトイレ建造の実態や工夫などを動画で見たことによって、自分たちに取り入れたい内容が明確になった。講師を呼んで話をしていただくと時間がかかってしまうため、生徒たちに見せたい場面のみピンポイントで示すことできて良かった。

①　小・中学校における学校のテーマに沿った探究学習を実施する事例の創出

学校名	利用コンテンツ	納品物	得られた効果について
個別検討 小豆坂小学校	ジェンダーde問いマンダラ	学習指導案	
	活性汚泥の微生物	映像 学習指導案 参考資料（実践報告）	水溶液の廃液処理について考えていく中で、STEAMライブラリーの「活性汚泥の微生物」の動画を視聴した。子供たちは、世界の80%の汚染された水溶液はそのまま処理されずに流されていることを知り、大変驚いていた。また、汚染された水を浴びた魚を人間が食べると死に至る可能性があることを知り、水溶液の適切な処理は生態系の保護に繋がることを知った。微生物が効果的な排水処理に利用されていることを知り、人が処理をしようとすると大変なのに、微生物が有効なことに興味をもったようであった。
個別検討 岩津小学校	ハッケン LENS～宇宙での“食”を開発し、未来を共に創るSPACEFoodSPHERE 編～ サスティナブルな“農”の探究	授業実施計画 ワークシート	STEAM ライブラリー 「ハッケン LENS～宇宙での“食”を開発し、未来を共に創るSPACEFoodSPHERE」を視聴して ・「食の課題」を宇宙食の開発によって解決しようとしていることに子供たちは驚き、小正さんの話に興味をもつことができた。時代の最先端を行く企業の考 えや取り組みは、子供たちに刺激を与えた。 ・「食の課題」について、子供たち自身が知っていることと、小正さんが投げかける課題の共通点や違いについて考えるよいきっかけとなった。
	人類は宇宙で生き抜くことができるのか～宇宙食の歴史～	映像 授業実施計画 学習指導案	STEAM ライブラリー 「人類は宇宙で生き抜くことができるのか～宇宙食の歴史～」を視聴して ・クイズ形式になっていたことで参加型の授業となり、子供は予想や答えを選んだ理由をつぶやきながら学ぶ姿が見られた。自分の考えと反する答えだと、 「ええっ！」「なんで」と、驚きの声を上げていた。 ・若田光一宇宙飛行士が、宇宙の無重力空間で、楽しそうにご飯をのりで包んで食べる様子を見て、「わあ～、浮かんでる」「おいしそう」といった声が上がり、 宇宙食への興味を深めた。

①　小・中学校における学校のテーマに沿った探究学習を実施する事例の創出

学校名	利用コンテンツ	納品物	得られた効果について
個別検討 下山小学校	森林の国ニッポン	映像 学習指導案 ワークシート	総合的な学習の時間の単元の中で、STEAMライブラリーコンテンツを活用しました。学区の森を実際に歩いて感じたことや考えたことだけでなく、動画を見たことで、学区の森と動画に出てきた森の様子を比較することで、子どもが新しい視点をもつことができました。また、具体的な映像があることで、イメージがしやすく、また子供同士でイメージを共有することができたため、話し合いが深まりました。
個別検討 新香山中学校	気候変動	映像 学習指導案	授業を行ってみて、生徒たちは「気候変動」という大きな問題を動画の視聴、自分調べを行ったことにより、身近な問題と捉え、自分たちができる行動に移したいと考えることができたと感じる。 生徒の振り返りを抜粋します。 「気候変動のことを知ったので、私は行動しようと思います。なぜなら、気候変動によって他の国で苦しんでる人がいるのに、自分は困ってないからと行動を起こさないより、困っている人の少しでも助けられるようにしたいからです。だから私は気候変動のことを知ったので行動に移していきたいと思います。」 振り返りからも、気候変動に対して自分事として捉えることができたと言える。
個別検討 常磐東小学校	海から受け取る命のバトン 「母なる海が危ない」	映像 学習指導案	授業を行った5年生は、校内のビオトープでウシガエルが発見されたことをきっかけに、これまで特定外来生物が周囲の環境に与える影響について学習を進めてきました。そこから学びを深め、2学期には環境に悪影響を与えているという点では我々人間も例外ではないことに気付かせ、環境問題をより身近に捉えることができるようにしたいと考えました。 そこで、STEAMライブラリーから「海から受け取るバトン」を視聴し、人間が原因となって起こる河川環境の悪化が海の生物にまでに悪影響を及ぼしているという事実に触れさせました。子供たちは「海の生き物を守るために青木川のごみを減らしたい」と考え、「ポスター作り」「ゴミ箱設置」「清掃活動の実施」などの活動を始めました。実際に行った清掃活動では、不法投棄されたウォーターサーバーを発見するなど、人間のわがままな行為で青木川が汚されている事実を目の当たりにしました。今後の学習を進める上で、貴重な体験につなげることができたのではないかと考えます。

①　小・中学校における学校のテーマに沿った探究学習を実施する事例の創出

学校名	利用コンテンツ	納品物	得られた効果について
個別検討その他 美川中学校	みんなのルールメイキング	学習指導案	〈生徒の様子〉 ・（全体での視聴の後）Myタブレットで繰り返し視聴する生徒や、まだ見ていない動画を次々に見る生徒がいた。 〈私の感想〉 ・全体の構成を紹介するようなダイジェストの動画があり、教材研究をするときに、おおよその内容をとらえることができて助かった。 ・コンテンツの内容は、生徒が考えることや話し合うときの「モデル」となり、学習への見通しをもたせるのに役立った。 ・各動画のリードの部分が、同じことの繰り返しになり、不要だと感じた。
個別検討その他 六ツ美北部小	STEAM化ごんぎつね	学習指導案	実際に4年生で、ごんぎつねの学習から学びや探究を広げるきっかけとして、コンテンツの活用は有効であったと考える。資料をもとにどのように疑問をもつのか、発想が広がるきっかけになった。「どうやって疑問をだせばいいか分かった」「実際に調べていきたい」という参加者の声があった。教師がコンテンツを視聴し、それをもとに授業を行ったとしても同様の効果が得られると考える。実際に、教師の説明だけでも疑問をいくつも浮かべる児童がいた。STEAMライブラリーは、教師の教材研究や単元計画にあたっても参考になると考える。 6年生でも物語文からSDGsなどに疑問を広げていきたかったが、既習の枠にはまり、あまり発想を広げて疑問を考えることができなかった。1つのコンテンツを視聴すると、発想も偏る。資料を用意した中から、興味のあるものを児童に選択して視聴させる方法があったと反省した。
	海から受け取る命のバトン	学習指導案	
個別検討その他 竜美丘小	人類は宇宙で生き抜くことができるか　小学生編	学習指導案	SDGsについての学びの発展として、4年生を対象に一人一端末で、人類が宇宙で生きることができるかどうかについて、「STEAM Library 注目コンテンツ　人類は宇宙で生き抜くことができるか　小学生編」を視聴し、自分の考えをまとめる授業を行いました。「宇宙で生きることができる」と結論付けた児童が67%、「難しい」と結論付けた児童が33%になりました。双方の主張として、可能派からは「宇宙食が地球的な食べ物に似ている」「宇宙の開発が進み、暮らしやすくなる」などの意見が出されました。困難派からは「宇宙で大勢では生活しにくい」「浮いている状態で食べることができるのか」などの意見が出されました。本コンテンツの視聴によって、児童は、今までにはなかった「宇宙での生活」という視点から、よりよい生活につなげることを考えるきっかけとすることができました。

（実践事例）重点校：根石小の授業風景
・10月26日に撮影した保健の授業。「ジェンダー」の動画2本を活用したSTEM授業を実施

第４学年　体育（保健）科学習指導案

1　単元　大人の体になる準備（２時間完了）（２/2）

2　本時の学習指導

（１）目標

・思春期には、体だけでなく心にも変化が起きることを自分の経験を通して理解する。

・「性」には、多様性があり誰もが生きやすい社会について自分なりの考えを持つ。

（２）準備

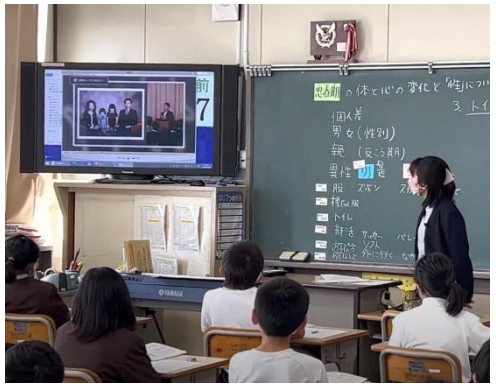
①ワークシート、トランスジェンダーの方の動画

（３）展開

段階	学習活動	教師の支援
導入（２）	1　前時での学習内容を確認する。 ・思春期には、男女それぞれに体の外からわかる変化や、体の中で起こる変化がある。 2　本時の学習課題を把握する。	・前時を振り返り、大人になるにつれて男女の体に違った変化が起きるだけでなく、心にも変化がおこることを示唆する。
課題（１）	思春期には、心にどのような変化が起こるのでしょうか	
展開１（１８）	3　小さい頃の自分と今の自分と比べて好きなものの変化や心の成長について思い出し、ワークシートを使ってまとめる。（マイタイム） 4　グループでワークシートを見比べ、それぞれの変化について知り、ホワイトボードに書く。（関わりタイム） 5　ホワイトボードを黒板に貼り、「家族とのかかわり」の部分に注目し、反抗期が心の成長の１つであることを知る。	・小さい頃は、いつも一緒に過ごしていた家族も、今は「手をつなぐのは嫌」など具体例を出しながら共感を得る。 ・「反抗期」も心の自立の１つであることを伝える。 ・思春期には「異性」に関心を持つことがあるが「性」には「体・心・好きになる・表現する」それぞれの性があり多様なものであることを伝える。
展開２（20）	6　「性」について、「性」には、多様性があることを知る。 7 学校で「男・女」に分けられているものを思い出す。（トイレ・通学帽子・標準服） 8　心と体の性が一致しない人の動画を見る。 9　「トイレ」を題材に動画に出てきた人が心の性に合わせた性別のトイレに入って来たらどのように思うか考える。（マイタイム） 10 自分の考え方をグループで話し合い、「誰もが快適にトイレを使うには、どうしたらいいか」についてグループで意見をまとめる。 11 グループごとに発表し、みんなの意見を知る。	・動画の再生。 ・「嫌」「分からない」「気にならない」の３つで自分の気持ちに近いものを選択し理由を書かせる。 ・最後に岡崎市の取組について紹介し、「誰でもトイレ」など様々な場所でだんだんと理解が広がっていることを伝える。



映像制作会社による撮影



STEAMライブラリー
杉山氏の映像を活用



グループディスカッション



身近な事例から
更に問いを深めた



STEAMライブラリー
サリー楓氏の映像の活用



ホワイトボードを使った
各班の発表

（実践事例）重点校：美合小の授業風景

・11月16日に撮影した総合の授業（3コマ目）。「ジェンダー」をテーマに3時間分の授業を実施した。

ＳＴＥＡＭ教育　指導案

令和４年１１月１４日（月）　第５時限　　場所　５の１教室　　指導者　光田　拓矢
１５日（火）　第５時限
１１月１６日（水）　第５時限

1　単　元　　ジェンダーについて考えよう　（３時間完了）

2　目　標

男女問わず等しく個性ある人間としてお互いを尊重し、一人一人が自己の能力を十分発揮できる資質や能力の基礎を培う。

4　単元計画

学習課題と【使用する動画タイトル】	教　師　の　活　動
男らしさ、女らしさについて考えよう　１／３ 【ジェンダーとステレオタイプ】	・世の中で当然のことと思われている内容について、自分の中にもジェンダーバイアス（性別に基づく固定的な決めつけ）があることを、ジェンダーチェックをすることによって気付かせる。 ・動画を視聴し、ＬＧＢＴＱについての理解を深める。
いろいろな「性」の在り方について考えよう２／３ 【特別編　ＬＧＢＴＱって何だろう？】	・当たり前と思われがちな価値観は人によって違うこと、互いに尊重することの大切さに気付かせるために、性の多様性について考えるワークを行う。 ・性差による偏見がない社会とは、どんな社会なのかを考えるよう促す。
自分らしく生きることについて考えよう（本時） 【特別編　ＬＧＢＴＱって何だろう？】	・ＬＧＢＴＱの講演家「トビオ氏」をゲストティーチャーに迎え、トビオ氏の人生を語るスピーチを通して、ＬＧＢＴＱの人たちが抱える苦しみに触れ、社会の問題点に目を向けるよう促す。

5　本時の学習指導

（1）目　標

社会には性差による偏見があることを知り、それらの問題点を考えながら自分自身のよさを見つけ、自分らしく生きていくための見通しをもつことができる。

（3）展　開

段階	児　童　の　活　動	教　師　の　活　動
導入 （5）	1　前時の振り返りを発表する。 ・みんなが認め合える社会。 ・自分らしく生きられる社会。 2　動画を視聴する。 【特別編　ＬＧＢＴＱって何だろう？】	・性差による偏見がない社会とはどんな社会なのか、前時の振り返りから発表するよう指示する。 ・ＬＧＢＴＱの人は自分らしく生きられているのかな？と問い掛け、性差による偏見で苦しんだ過去を語る人の動画を流す。
課題 （2）	3　本時の学習課題を確認する。 自分らしく生きることについて考えよう	
展開 (30)	4　「自分らしく生きる」をテーマに、ＬＧＢＴＱの講演家トビオ氏の話を聞く。 ・男だからとか女だからとか、そういう考え方が誰かを苦しめているんだね。 ・性別で決めつけないようにしなきゃ。 ・自分らしく生きるって素敵だな。	・ＬＧＢＴＱの講演家「トビオ氏」をゲストティーチャーに迎え、トビオ氏の人生を語るスピーチを通して、ＬＧＢＴＱの人たちが抱える苦しみに触れ、社会の問題点に目を向けるよう促す。
	5　全ての人が自分らしく生きられる社会にするためには、どんなことが大切か話し合う。 ・偏見を持たず、ありのままのその人を大切にする。 ・常に相手を尊重することが大切だと思う。 ・性別なんて関係なく、どんな人も「いいね」って認めることが大切。	・自分らしく生きられる社会について自分の意見をもつために、考える時間を設ける。 ・意見がもてない児童に対して、「苦しんでいるトビオ氏に対して何て声をかける？」と問いかける。 ・チームで意見交換をし、仲間の意見を認める言葉掛けをしている児童を称賛する。
整理 （8）	6　「自分らしく」とは何か、自分自身について考える。 ・僕は、みんなに優しい自分でいたい。 ・鉄道が好きな自分で居続けること。 ・みんなからおもしろいって言ってもらえる自分でいたい。	・「自分らしく」が思いつかない児童に対して、自分のよさを考えるよう助言する。 ・チーム内で発表するよう指示し、仲間に対して認めたり、共感したり、さらによいところを伝えたりしている児童を称賛する。

（3）評　価

トビオ氏のスピーチを真剣に聞き、全ての人が自分らしく生きるために、人に対して大切にしていきたいことや、自分自身の「らしさ」について考えることができたか。
（活動４のスピーチを聞いている様子、活動５・６の話し合いの様子から）



STEAMライブラリー
杉山氏の動画
を活用



LGBTQの当事者を
ゲストに招聘



LGBTQの講師から
実体験の講演



チームで
意見交換





チームの
発表

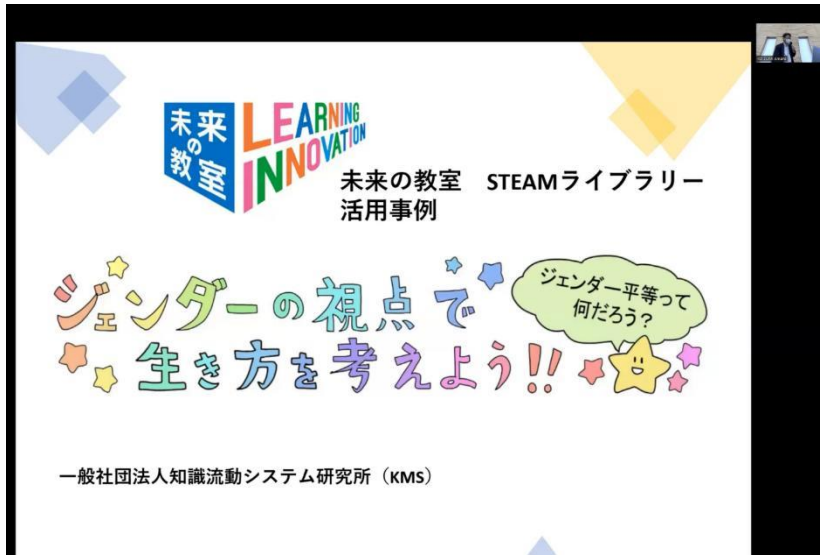
○岡崎市教育委員会　保健部研修会（10月12日実施）

10月12日実施
岡崎市総合学習センター

内容
STEAMライブラリー紹介
・ジェンダークイズ紹介
・映像コンテンツ紹介
質疑応答

質問では
・どこからダウンロードできるのか？
・改編も含め、自由に使うことができるのか？
・わからないことがあれば、質問をうけてくれるか？

などの質疑応答があった。









○岡崎市教育委員会　岡崎市生活総合自主研修会（11月11日）

■　日時：11月11日　　18時半～19時半
■　場所
・岡崎市総合学習センター2階　研修室2
■　参加者：岡崎市15名
　KMSから（小泉（講演＠現地）、西村（講演支援＠現地）、大崎（講演支援＠オンライン））
■　内容
STEAMライブラリー紹介
・ジェンダークイズ紹介
・映像コンテンツや資料の紹介
会場からの質問やコメント
・STEAMライブラリのコンテンツは学年毎に分かれているのか？
・（ジェンダーの教材が）すごいなと思ったのが質問に答える形式で作られていて、関連の情報もまとめられている点。一部授業中の講演風景の動画はアイスブレイクとして使うにはちょっと見づらい。
・STEAMとはなんですか？







会場で質問に回答



研修後にも教員らと連携を深めた

○岡崎市教育委員会　オンライン研修　（2月20日）

■　日時:2月20日　　18時～19時
■　場所
・オンライン
■　参加者:25名登録
■　内容
STEAMライブラリー「新型コロナde問いマンダラ」紹介

会場からの質問やコメント
・STEAMライブラリのコンテンツはどのように活用できるのか？
・メディアリテラシーを子供たちに教える際の工夫



②　岡崎市教育委員会となぜ協働できたか？
～教育委員会や学校と連携して授業計画を策定する上での工夫

岡崎市教育委員会の現況とSTEAM教育の方針

●新学習指導要領をうけ、小中学校におけるSTEAM教育の在り方と推進について、所属の小中学校において研究委嘱を実施している。
●岡崎市教育委員会は、STEAM教育の在り方と推進　について　明確な方針を示し（抜粋）、探究学習を開始している。
『探究を軸とした授業づくりを通して、授業で扱われる知識や技能が、それぞれ関連したもの、統合されたものとして子供が認識し、それに系統性や関連性があると理解できるようにすることや、汎用性のある思考方法、表現方法を活用できるようにすることが必要である』
『各教科等において育成を目指す資質・能力を確実に育むとともに、それらを横断する学びとしてのSTEAM教育の在り方について研究を進める』
『主体的・対話的な学びの充実を図りながら、子供が学んだことを活かしていく授業を推進し、現実社会に存在する問題に取り組み力を育成』
●また、岡崎市は、SINETによるGIGAスクール推進の指定を文科省より受け、ICTの活用を積極的に行っている。

岡崎市教育委員会との連携経緯と工夫

●２０２２年４月より　教育長・教育監と協働について意識の共有。上記STEAM教育の方針と本取り組みが合致していることを確認。
それとともに、岡崎市教育委員会・学校指導課の担当者がアサインされた。以降、教育委員会の担当者と詳細を議論。
●学校指導課のほうで行っていただいたこと（採択後～）
・小中学校への本取り組みの周知（校長先生への連絡等）
・各重点支援校への連絡（すでに教育委員会がSTEAM教育研究委嘱をしている学校を選抜。各校の担当教員をアサイン）
・個別検討校の募集、選抜と、連絡（各校の担当教員をアサイン）
・教員研修の設定（部会への連絡）
●各重点支援校・個別検討校の担当教員に対して、撮影および指導案作成にむけた個別相談・協力等は、当法人担当者から実施
●各学校の既存の授業計画に沿って学習テーマを決定し、当法人担当者が協力し、授業計画を策定する際のポイントを整理

最終報告書目次

1. 事業者
2. 実証フィールド
3. 背景と目的
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案

6 今後の展開

自社事業としての自走プラン

●KMSとしてSTEAMライブラリーを活用した探究のサポート事業を展開する（出前授業等への講師派遣など）

●STEAMライブラリーを題材としたSTEAM/探究実践の研修事業を展開する
（自社事業「発明・発見教室」における展開など）

●出版物等を通じてSTEAMライブラリーの活用を広く周知する。

例：くもん出版「みんなはどう思う？感染症」の監修とSTEAMライブラリーの紹介
（2022年6月発刊）
堀川 晃菜著、KMS監修



他校・他地域への展開プラン

●他地域への展開
岡崎市教育委員会との連携を通じて、全国の教育委員会からの教員見学・研修を受け入れるとともに、他地域における実施展開を図る（例えば、大崎らが提携した授業を展開している東京都港区教育委員会等を想定）。

●高等学校への展開
〇愛知県教育委員会との連携を通じた高等学校での実践検討を開始。
〇愛知県立岡崎高校などのSSH高校での実施を通じた高等学校への展開を図る（小泉は、愛知県立岡崎高校のSSH運営委員である）

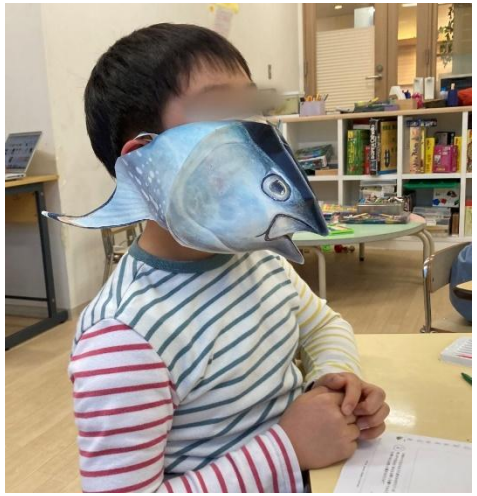


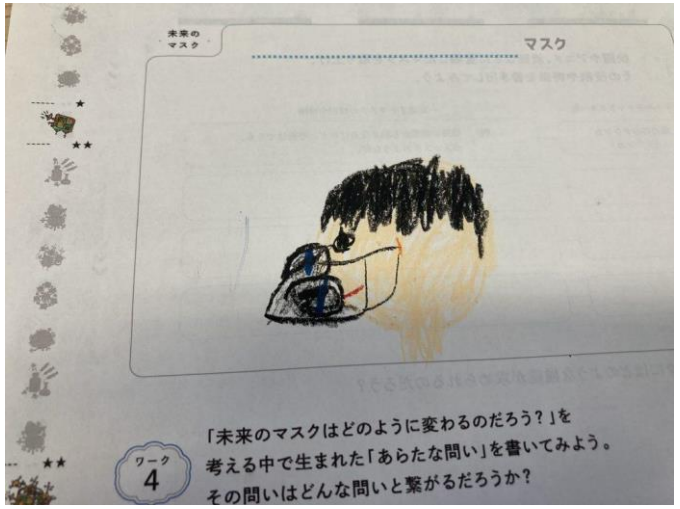
高等学校での実施事例
英数学館での
オンライン出前講義

（展開事例）

STEAMライブラリー
映像を活用







KMS「発明発見教室」展開事例：東京都港区・clantete（クランテテ）三田にて、発明・発見教室「どうなる？未来のマスク」を実施
（対象：小学校低学年～）

『新型コロナウイルスについて』
今、世界中で猛威をふるっている「新型コロナウイルス」によって、どのように日常が変わったのか、感染対策について科学者の立場から最新の研究結果をふまえてわかってきたこと、研究開発を通じてどのように対策を講じてきたかを説明し、「未来のマスク」について考えました。





『新型コロナウイルス・クイズ』
コロナってどんな意味？花粉との大きさの違いは？人以外にもかかるの？クイズを通して、実態について知ることができました。その後、KMS 理事の先生のお話を動画で伺いました。花粉用マスクや布マスクでは網目が大きく完全には防ぐことができないことを知りました。何枚も重ねて付けるのも有効！

『タブレット顕微鏡でマスクの観察』
不織布と布マスクを顕微鏡で違いを調べてみました。比べてみると一目瞭然「え、こんなに粗いの！スカスカ！」「ウレタンやばい、使えない！」布やウレタンが、いかに目が粗いかを知りました。
2020 年に特許や実用新案を申請している新しいマスクの開発についても教えてもらいました。



天元 志保（てんもと しほ／ニックネーム：てんちゃん）：
一般社団法人知識流動システム研究所（KMS）理事
KMS やフリーランスの活動を通じて子ども向けに発明・発見のこころをくすぐるワークショップ、研究者のコミュニケーションマインドとスキル向上のためのプログラム開発に取り組む。

最後にマスクを付けることが楽しくなる、
新しいアイデアについて描いてもらいました！

clantete

最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目的
3. 実証フィールド
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案

❼ 教育現場での活用を踏まえたSTEAM ライブラリーの改善案

教育現場からの要望	対応策		解決方法
WIFI環境がない	ダウンロード可能はありがたい		解決済：STEAMライブラリーでダウンロード可能
動画の一部を活用したい、再編集したい（一つの動画が長いなど）	動画を分割・再編集するなど対応		個別対応
他の学校での活用事例を映像で知りたい	事例を映像化する		今回、映像を納品。そうした事例をアップするサイトや紹介をしていく。
どんなコンテンツがあるか、さっと把握したい。全体をざっと知りたい	YouTubeなどで全体をざっとみれないか？		SNSの活用なども検討が必要ではないか？
すごい教師のすごい事例が知りたいわけではなく、普段の授業の中でどうやって活用していくか、事例が知りたい	普段の教育現場での活用について、事例を紹介することが必要		多くの教員が実施事例を紹介しあえるようなサイト運営ができないか？
なかなか時間や余裕がなく、普段の授業の中で、実施しようにもできない。	教員のモチベーションの向上		STEAMライブラリー活用例をあつめて、すぐれたものを表彰するなど、教員のモチベーションにつながることができないか
小学校低学年用のコンテンツも増やしてほしい			

(参考)納品物一覧

(a) 実証の様子を撮影した動画（重点検討３コマｘ ３校、ならびに、個別検討５校、教育委員会研修）

(b) 実証のために作成した授業案等の資料（上記＋個別検討その他３校）

(c) 実証を通じ作成された学習者の成果・アウトプットが分かる資料

(d) 教員むけ研修で作成された資料・動画（他の教育委員会等への展開も可能）

(e) 教育現場での活用を踏まえたSTEAM ライブラリーの改善案

公募テーマ：B. STEAMライブラリー活用事例創出

探究の入り口としてのSTEAMライブラリー利活用と、その後の発展可能性に関する事例創出実証

最終報告書

株式会社Study Valley

STEAMライブラリー活用事例創出事業サマリ_ 株式会社Study　Valley

探究　高校　1-20コマ

実証事業の概要

1 事業者

株式会社Study　Valley

2 背景と目的

探究学習のカリキュラム上の位置づけを明確にし、活用前後の「入口」と「出口」の施策を定義することで、授業における活用事例を創出する

3 実証フィールド

高校9校

4 実証内容

各校の総合的な探究の時間のカリキュラム設計支援を実施。またライブラリー活用前後もワークシート提供等支援を行い、成果発表等を行った。

成果と今後の展開

5 成果

①年間のカリキュラムにおいて、利用目的と位置づけを明確化する

- これから探究学習を進める上での基礎力向上を行うのか、具体的なテーマに沿った問い立ての参考とするのか、を利用の目的として見立てる

②各校の現状の探究学習の状況を把握した上で、課題感を明確にする

- 学校ごとに総合的な探究の時間への取り組み度合いは異なるため、一律で実証例を参照するのではなく、現状の授業の課題を明確にし、手段の一つとしてSTEAMライブラリーのコンテンツ活用を見立てる必要がある

6 今後の展開

普及のために：共通ライブラリーとして知見を共有できる仕組みを担保することで、知見を最大限に活用した授業研究が可能
自走のために：収益として企業関連プロジェクトを整理することで収益源の確保が可能

7 STEAMライブラリーの改善案

①コンテンツカテゴリの細分化(探究基礎・応用)
②指導ガイドの充実（教員負荷の軽減）
③LMSとの連携支援

最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目的
3. 実証フィールド
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案

最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目的
3. 実証フィールド
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案

❶ 事業者

StudyValley

社名

株式会社 Study Valley(スタディバレー)

資本金

185,000,000円(資本準備金含む)

代表者

代表取締役　田中悠樹（タナカユウキ）

本社

〒134-0083東京都江戸川区中葛西 5-20-14 水戸ビル 2F

問い合わせ先：welcome@studyvalley.jp

AWS EdStart Member

Google for Education

Information Security Management ISO 27001 Certified

TimeTact

事業内容

TimeTactの開発・運用

令和4年度「学びと社会の連携促進事業」の内、STEAMライブラリーの構築・運用業務を受託

STEAM Library





最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目的
3. 実証フィールド
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案

❷ 背景と目的

背景

- 「総合的な探究の時間」が必修化
  - 各校カリキュラムの構築に苦慮
  - 取り急ぎ今年度分のカリキュラムを構築したが、現状うまくいっていない学校も点在
- 探究の入口と出口に課題が山積の状態
  - **入口の課題**：どうやって探究回せば良いのか、探究をしっかりやることのメリットは？
  - **出口の課題**：受験では探究よりも小論文なのでその対策のほうがROIが高い、発表機会がない
- STEAMライブラリーのカリキュラムにおける位置づけ
  - STEAMライブラリーに掲載されているコンテンツで年間の探究授業を構築するのは難しく、全体感がないと組み込めない

目的

- 探究の入口としてのSTEAMライブラリーのポジショニングを確立
  - カリキュラムの構築から支援を実行
  - 探究が必修化されて間もないことから、事業者が事例紹介を行うことの価値は高く、公開プラットフォームであるSTEAMライブラリーを活用
- 探究の“発展系”の確立
  - STEAMライブラリーの利活用は手段であって目的でない
  - コンテンツ学習後の発展プロジェクトの提示により出口を明確化
- STEAMライブラリーのカリキュラムへの組み込み
  - 年間の授業計画の中でいかに利活用するか、を明確化することで横展開を目指す

最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目的
3. 実証フィールド
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案

❸実証フィールド

実証場所

属性

① 東京都立小台橋高等学校
- 私立/公立：公立
- 所在地： 東京都足立区
- 対象学年：1 年
- 対象生徒：221 名

② 東京都立篠崎高等学校
- 私立/公立：公立
- 所在地：東京都江戸川区
- 対象学年：2年
- 対象生徒：274 名

③ 神奈川県立氷取沢高等学校
- 私立/公立：公立
- 所在地：神奈川県横浜市
- 対象学年：2 年
- 対象生徒：354 名

探究学習の取組状況

- 新学習指導要領以前から担当者が取組み

- 新学習指導要領から取組みを始めた

- 新学習指導要領以前から複数体制で取組み

実証概要

活用パターン	実施コマ数	活用コンテンツ
(a) コンテンツ/テーマを一定決めたうえでの探究学習	12月～1月に 2コマ/月 (計4コマ)	・12月冬休みの課題としてSTEAMライブラリーより興味のあるコンテンツを視聴 ・1月に「時計の技術革新の歴史を学び、未来の「豊かな時」を探究する」
(a) コンテンツ/テーマを一定決めたうえでの探究学習	4~2月に 1コマ/週 (計20コマ)	−問題解決のための思考法− デザイン思考を知ろう！
(a) コンテンツ/テーマを一定決めたうえでの探究学習 (b) コンテンツを自由に選ぶところから始める探究学習	8月～2月に 1コマ/週 (計19コマ)	個人探究テーマに合わせ、STEAM Libraryのの対象コンテンツを紹介 **「テクノロジーを通じた災害の課題解決」を活用**

❸実証フィールド

実証場所

属性

探究学習の取組状況

実証概要

活用パターン

実施コマ数

活用コンテンツ

属性	探究学習の取組状況	活用パターン	実施コマ数	活用コンテンツ
④ 宮崎県立富島高等学校 • 私立/公立：公立 • 所在地：宮崎県日向市 • 対象学年：3 年 • 対象生徒：20 名	• 新学習指導要領以前から担当者が取組み	(a) コンテンツ/テーマを一定決めたうえでの探究学習	11～12月に 1コマ/週 (計8コマ)	地方創生はあなたのまちを救えるか？
⑤ 神奈川県立大井高等学校 • 私立/公立：公立 • 所在地：神奈川県足柄上郡 • 対象学年：1 年 • 対象生徒：80 名	• 新学習指導要領から取組みを始めた	(b) コンテンツを自由に選ぶところから始める探究学習	1月に 1コマ/週 (計11コマ)	STEAM Libraryのコンテンツの中から興味のあるものを視聴し、自分の興味を探る
⑥ 神奈川県立小田原高等学校 • 私立/公立：公立 • 所在地：神奈川県小田原市 • 対象学年：1 年 • 対象生徒：318 名	• 新学習指導要領から取組みを始めた	(a) コンテンツ/テーマを一定決めたうえでの探究学習	12月に1コマ/週 (計1コマ)	睡眠【日本語版のみ】/ なぜ、私たちは眠るのか？　問いからはじまるミステリー

❸実証フィールド

実証場所

属性

⑦ 成立学園高等学校
- 私立/公立：私立
- 所在地：東京都北区
- 対象学年：2 年
- 対象生徒：35 名

⑧ 宮崎県立福島高等学校
- 私立/公立：公立
- 所在地：宮崎県串間市
- 対象学年：2 年
- 対象生徒：33 名

⑨ 東京都立福生高等学校
- 私立/公立：公立
- 所在地：東京都福生市
- 対象学年：1年
- 対象生徒：279 名

探究学習の取組状況

- 新学習指導要領以前から複数体制で取組みをしていた
- 新学習指導要領以前から担当者が取組み
- 新学習指導要領取組みを始めた

実証概要

活用パターン

(a) コンテンツ/テーマを一定決めたうえでの探究学習

(a) コンテンツ/テーマを一定決めたうえでの探究学習

(a) コンテンツ/テーマを一定決めたうえでの探究学習

実施コマ数

10月：2コマ
11月：6コマ
2月：2コマ
3月：2コマ
（計12コマ）

10月～11月に1コマ/週
(計5コマ)

6月に1 コマ/週
(計4コマ)

活用コンテンツ

セイコーグループ株式会社（全編）
株式会社Barbara Pool

–問題解決のための思考法– デザイン思考を知ろう！

・TBSテレビ株式会社
・セイコーグループ株式会社
・株式会社YMFG ZONEプランニング

最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目的
3. 実証フィールド
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案

4 実証内容

実証フィールド	実証内容	実証効果
① 東京都立小台橋高等学校 • 私立/公立：公立 • 所在地：東京都足立区 • 対象学年： 1年 • 対象生徒：221 名	STEAMライブラリー（全体、SEIKOコンテンツ）を用いた探究授業の実施 • 1月13日にてSEIKOコンテンツを活用した探究の授業を高校生に対して実施 • 授業の活用にあたっては、グループワークを加えて「豊かな時」とはを発表し合った • 冬休みの課題として興味のあるコンテンツを視聴した • 担当教員からは、「時」という普遍のテーマを扱うことでチャレンジスクールでも使用しやすいとのフィードバックをいただいた	• 生徒からは「豊かな時について友達と話しができて楽しかった」といった声が上がった • 楽しみながらやることで探究の理解とともに親交が深まった
② 東京都立篠崎高等学校 • 私立/公立：公立 • 所在地：東京都江戸川区 • 対象学年：2 年 • 対象生徒：274 名	STEAMライブラリー(デザイン思考)をベースにした年間カリキュラムの実施 • 5月11日にデザイン思考を活用したワークショップを実施 • STEAMライブラリーのデザイン思考をベースに、企業の課題を解決する年間カリキュラムを運用 • 授業を実施した教員からは、デザイン思考の考え方が生徒に馴染みがなく、事前に補助的な導入があると良いとのフィードバックをいただいた	• 教員からは「インサイト」や「深層ニーズ」という言葉の使い分けが難しいとの声が上がった。 • デザイン思考の学びでアイデアの議論が活発になった
③ 神奈川県立氷取沢高等学校 • 私立/公立：公立 • 所在地：神奈川県横浜市 • 対象学年：2 年 • 対象生徒：354 名	生徒のテーマに合わせたSTEAM Libraryの紹介 ・9月に生徒の探究テーマに合わせたSTEAM Libraryのコンテンツを紹介を実施 ・情報収集の点において、STEAM Libraryのコンテンツを活用し、探究活動の検証に役立てた 発表の仕方を学習するためにSTEAM Libraryを活用 ・聴衆を巻き込むためにはどのような発表がいいのか、STEAM Libraryを用いて学習 ・STEAM Libraryの動画内容に合わせて、発表原稿や発表の練習を実施	• 正確な情報を収集するといった点で効果が出た。動画を見ることで実情がわかってよかったという声があった。 • 発表のコツがわかり、プレゼン力向上に繋がった

❹ 実証内容

実証フィールド	実証内容	実証効果
④ 宮崎県立富島高等学校 • 私立/公立：公立 • 所在地：宮崎県日向市 • 対象学年：3 年 • 対象生徒：20 名	STEAMライブラリーコンテンツを使用した3か年計画の打ち合わせ STEAMライブラリー地方創生コンテンツを用いた探究授業の実施 • 11月~12月にて「地方創生はあなたのまちを救えるか？」を活用した授業を実施 • 授業の活用にあたっては、授業の進捗状況の確認を月 1 で実施 その他STEAMライブラリーコンテンツの活用を模索 • ワークシートの記入例があるともっとやりやすいとフィードバックをいただいた	• 授業を実施した先生からは「地方の課題を考えてもらうきっかけになった」といった声があがった。 • 地元企業の興味関心に繋がった
⑤神奈川県立大井高等学校 • 私立/公立：公立 • 所在地：神奈川県足柄上郡 • 対象学年：1 年 • 対象生徒：80 名	STEAMライブラリーを活用し、自分の興味を探す授業を実施 • いくつかのコンテンツを視聴させ、疑問に思ったこととその答えを予想させる活動を行なった • 授業の実施前には担当教員と生徒に提示するコンテンツについて協議した	• 生徒からは「コンテンツがおもしろかった」との声が上がった • 何に興味を示し、疑問をもったのかグループ内で共有することで相互理解に繋がった
⑥神奈川県立小田原高等学校 • 私立/公立：公立 • 所在地：神奈川県小田原市 • 対象学年：1 年 • 対象生徒：318 名	グループでテーマを決めて探究をしている学校に向けてSTEAMライブラリーを活用した探究支援を実施 • 12月15日に「睡眠【日本語版のみ】/ なぜ、私たちは眠るのか？　問いからはじまるミステリー」を活用して、生徒に向けて良い問いの立て方を解説した • 実施にあたって、担当教員から生徒の学習状況を聞くための打ち合わせを実施	• 参加者からは「問いの立て方がわかった」といった声が上がった • TimeTactを能動的に活用し、探究学習以外の面でもプラスに働いた

4 実証内容

実証フィールド	実証内容	実証効果
⑦ 成立学園高等学校 • 私立/公立：私立 • 所在地：東京都北区 • 対象学年：2 年 • 対象生徒：35 名	セイコーグループのコンテンツを用いた豊かな時を考える授業の実施 • 10月から3月に渡り、全6回/12コマ授業を実施 • 前半（10～11月）はコンテンツのコマ数に合わせて授業を実施 • 授業前後で自身の時間に対する考え方に変化があった中間発表を行った • 後半（2～3月）は、株式会社Barbara Poolのデザイン思考の考え方を学び、前半で考えた豊かな時間に対して発展的なテーマに取り組んだ	高校2年生という進路を意識し始めるタイミングもあり、時間の使い方について考え直せたという声があった。また、他人の時間の使い方を知ることで相互理解が深まったという声もあった。
⑧ 宮崎県立福島高等学校 • 私立/公立：公立 • 所在地：宮崎県串間市 • 対象学年：2 年 • 対象生徒：33 名	• STEAMライブラリーコンテンツを使用したカリキュラムの打ち合わせ • STEAMライブラリーデザイン思考コンテンツを用いた探究授業導入の実施 • 授業の活用にあたっては、学校の進捗に合わせるといった観点から既存のコンテンツに加えてワークシートを作成して使用	• 担当教員から「考え方のフレームワークを学ぶことができ、生徒の理解促進に繋がった」という声があった。
⑨ 東京都立福生高等学校 • 私立/公立：公立 • 所在地：東京都福生市 • 対象学年：2 年 • 対象生徒：2379名	STEAMライブラリーコンテンツを用いた探究授業の導入協議を実施 • 探究授業の導入にあたる6月に4コマ分の授業を実施 • 1年の1学期というタイミングだったため、複数のコンテンツを活用し地元の地域発展や時間に関して考える授業を実施 • 各授業内では、個人活動のみにあらずグループ活動を実施することで2学期に続く探究活動を行った	担当教職員からは「1学期の導入時にSTEAMライブラリーのコンテンツを活用することで興味醸成につながった」といった声が上がった。 内容の異なるコンテンツを使用することで探究への興味につながった

最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目的
3. 実証フィールド
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案

❺ 成果：年間のカリキュラムにおいて、利用目的と位置づけを明確化する

学校で活用する際、「このコンテンツを利用」という訴求はプロダクトアウト的なアプローチである一方、学校現場では年間のカリキュラムを意識するため、利用目的や教育的意義を明確化する必要がある

目的とコンテンツのマッピング



❺ 成果：各校の現状の探究学習の状況を把握した上で、課題感を明確にする

SSH等すでにカリキュラムが固定されている学校については、探究を進める上での課題に明確に指しにいく必要がある。また普通科校においても、「課題」とそれを解決する「教育的意義」を明確にすることが重要

例) SSHの場合



※致遠館高校カリキュラムを参照

年間指導計画が提出されており、
期中変更が困難

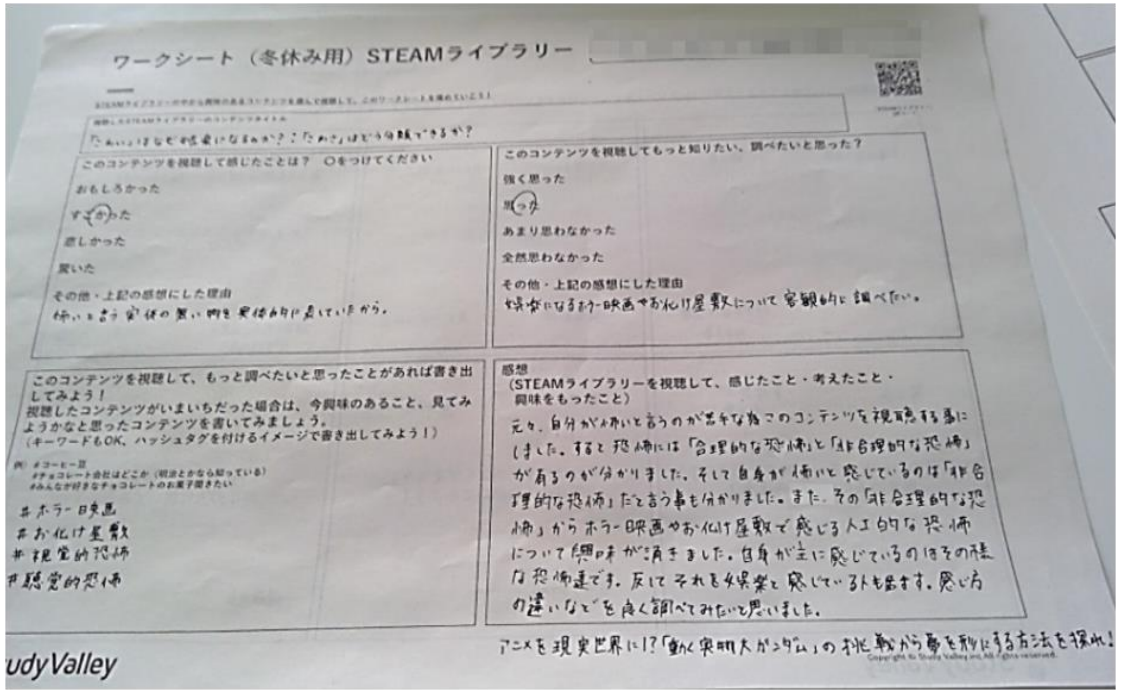
カリキュラム実行の上で不足している部分を補足する形で設計が必要

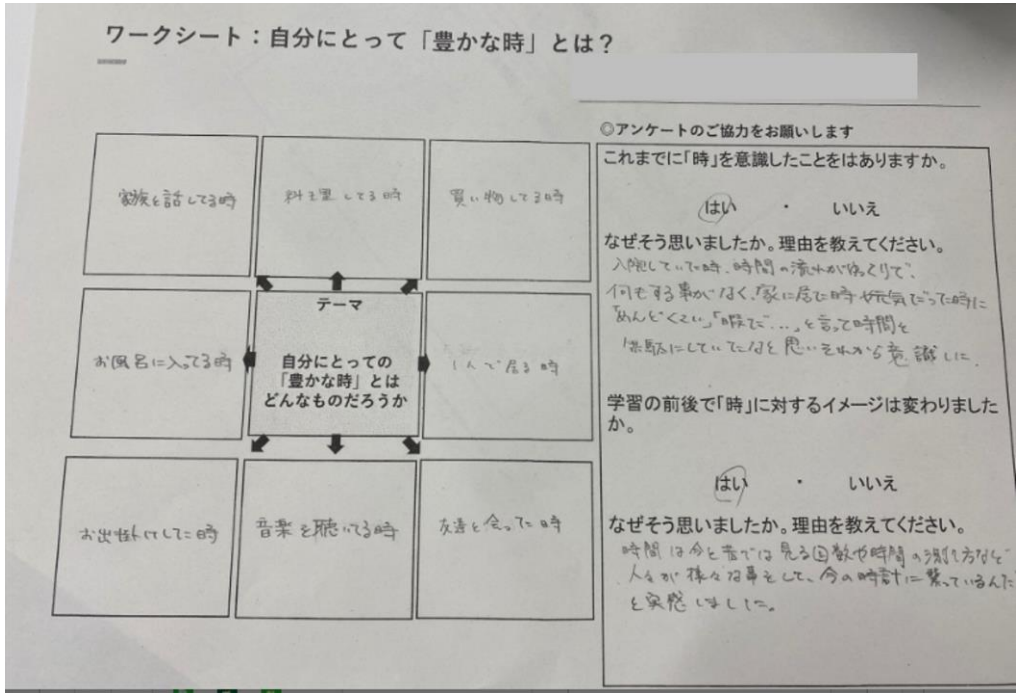
例) 探究課題例

①問いが立てられない	i)興味関心が何か分からない ii)立て方を知らない iii)問いの質があまい	・幅広くコンテンツを閲覧することを促す ・問いの設定指導が充実したコンテンツを推奨
②教室で探究が盛り上がらない	i)チーム構築ができていない ii)活発な議論の土壌がない iii)一部生徒限定	・グループワークがあるコンテンツを推奨する ・合意形成等、グループ探究を行う上で必要な知識を学ぶ
③課題研究と探究の棲み分けが難しい	i)課題研究と探究の位置づけ ii)LHR等でしか時間がとれない iii)普通科の課題と異なる	・各特定のテーマを題材としたコンテンツを推奨 ・LHRで取り扱いできるよう各コンテンツのボリューム毎に判断

対策

❺ 成果：アウトプット例





コンテンツ自由選択の場合には、生徒の興味関心を多面的に評価する必要がある
また、キーワード・ハッシュタグ出しを行うことで、学びの発展性や自身の興味の言語化を実施

導入部分として、マンダラートをワークシートに適用することで、各個人の興味関心を洗い出し
STEAMライブラリーが”How”や”What”等、各論は豊富にあるが、探究導入部分においては”Why”の追求ができる設問を用意

最終報告書目次

1. 事業者
2. 実証フィールド
3. 背景と目的
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案

❻ 今後の展開：STEAMライブラリーの普及観点

STEAMライブラリーの利点として、官公庁が無償提供している点は学校における活用において非常に有用であり、今後STEAMライブラリーをハブとした指導ガイドの共有等が行われれば、より利用しやすくなると考えられる

無償で利用可能



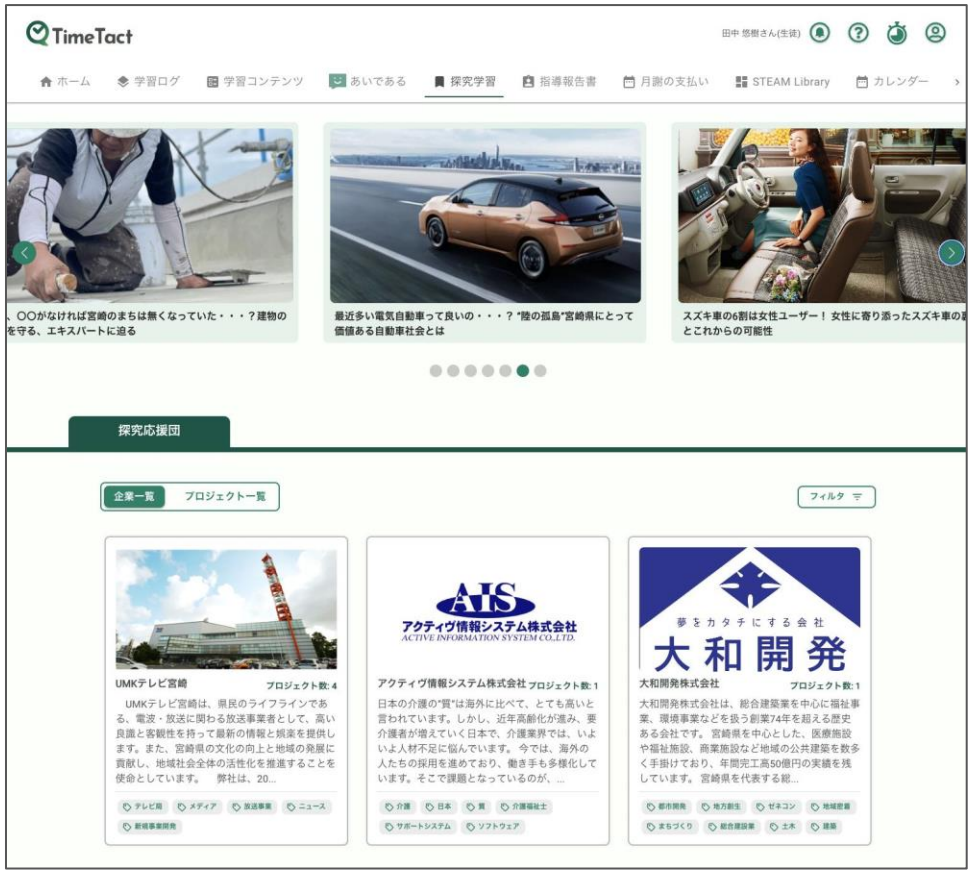
各校で容易に導入が可能

各学校における指導案や事例ができる

事例が共有されることで容易に活用できる

❻ 今後の展開：STEAMライブラリーの自走観点

成果にも記載した「STEAMライブラリー活用の目的明確化」と一手段として、コンテンツ活用後の
具体的なカリキュラム提案として、企業プロジェクトの活用により自走できないか検証中



STEAMライブラリーコンテンツによる学習後、企業が提供する探究
コンテンツを継続して学ぶカリキュラムを設計することで、社会と
繋がる探究学習を出口として用意

地域密着探究プロジェクト

「高校生」と「企業」が 地域の課題を協働で探究！

WE ♥ HELP
ひなた 探究

WE ♥ HELP
はいさい探究

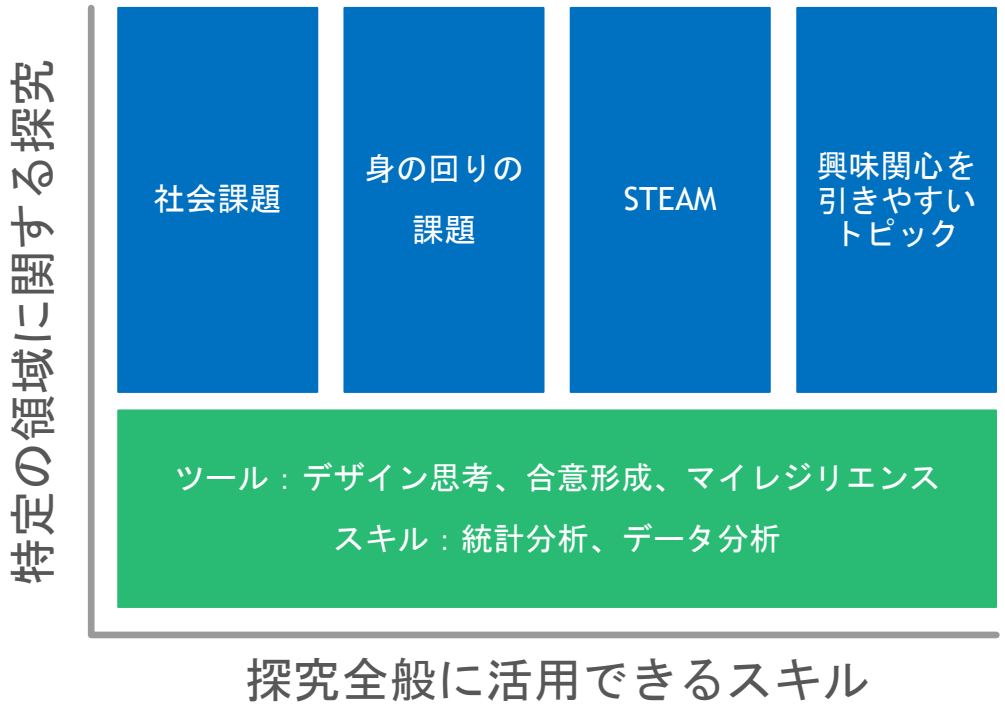
首都圏だけでなく、地方においては県内企業と県内高校が探究学習
を通じて一緒に学びを深めるプロジェクトが進行中

最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目的
3. 実証フィールド
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案

❼教育現場での活用を踏まえたSTEAM ライブラリーの改善案①

コンテンツの粒度がバラバラであり、目的も異なる→各コンテンツの教材研究が必要
コンテンツごとに探究におけるホリゾンタル・バーティカルの区分表記が必要と思料







下記のうち、①については改善を強く要望
②については、細分化が難しいため要検討事項ではあるものの、掲載により各校の利用イメージは広がると思料

①探究スキル
基礎探究スキル、応用探究（テーマ）のラベリング

②学習指導要領上の項目と時間・割合の明記（何時間○%）
i)　課題の設定、情報収集、整理分析、まとめ表現
ii)　思考力、判断力、表現力、知識、技能等（何時間○%）

❼教育現場での活用を踏まえたSTEAM ライブラリーの改善案②

指導ガイドがあるコンテンツとないコンテンツの差分がないため、教員がひと目で教材研究必要性の有無を判断しにくい→「ガイドあり」等、充実したコンテンツへの導線を拡充

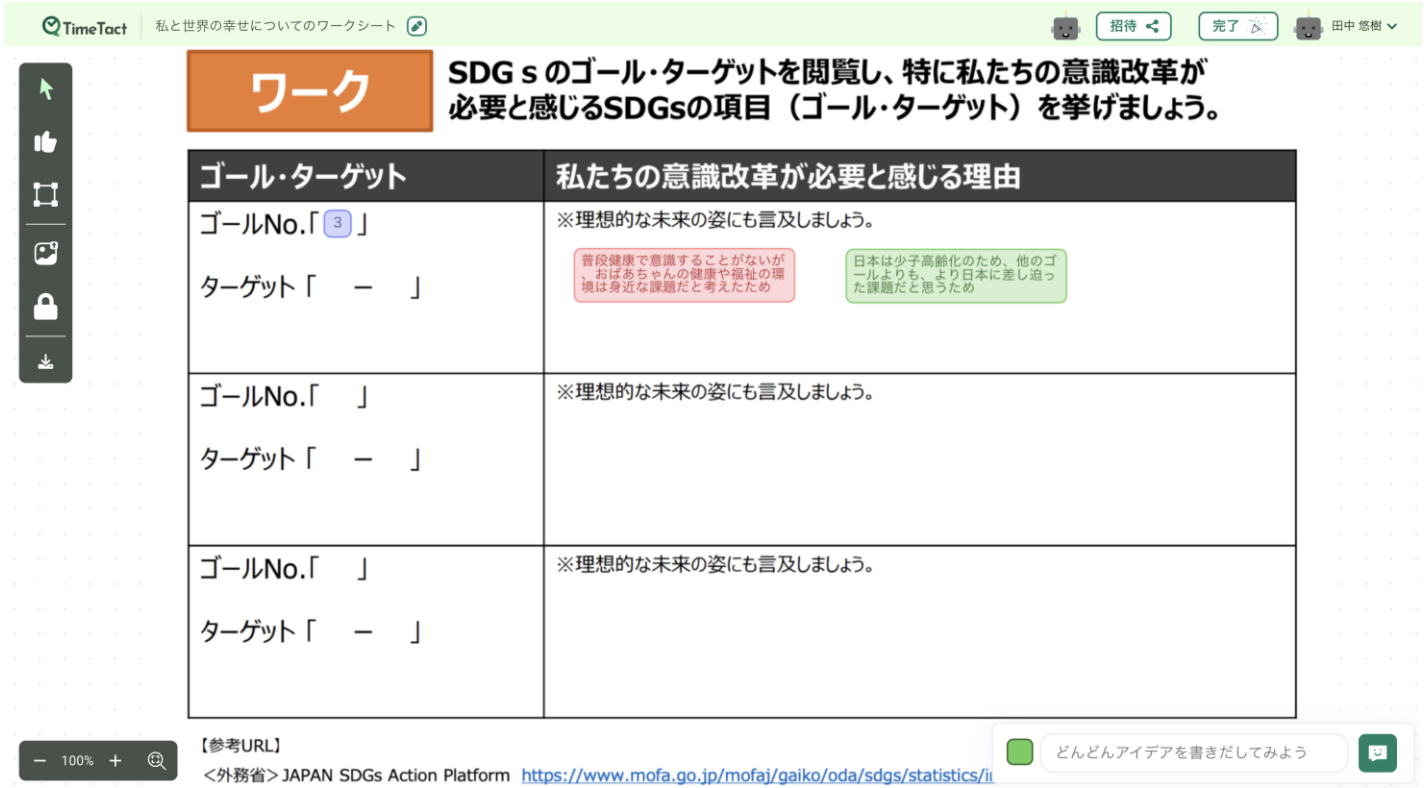


「テーマ指導ガイドあり」「コマ指導ガイドあり」等、教員が主体となって授業運営を行う場合に一助となる情報は検索対象および分かりやすくタグ打ちすることで利用可能性を高めることができる

一方指導ガイド等、教員が参照する資料が生徒にも閲覧できる状態であると、教員がそのまま活用しにくくなる、というデメリットに関するコメントも本件実証事業中にも寄せられた
→指導案を「教員」で登録されたユーザーのみ閲覧できる、等の変更が必要と考える

❼教育現場での活用を踏まえたSTEAM ライブラリーの改善案③

教職員による資料の印刷・配布は非常に工数がかかるため、毎授業の印刷物の配布と回収を抑えるためにもLMS等との連携を促進し、「閲覧」から「学習」へと昇華させる必要性（弊社としての仮説）



①生徒用の資料
STEAMライブラリーを各生徒に開かせて、該当のファイルを開くよう支持するのは意外に難しい
→該当教材が各生徒アカウントに配信される仕組みにより、授業時間を費消することなくアクセス可能

②ワークシート
印刷・配布と回収、その後回収したワークシートへのフィードバックや、年度末の評価に利用するにあたり、保管を行う等、ライブラリー単体だけでは探究学習プロセスをカバーするのは煩雑

納品物一覧（2/24）

	自前ワークシート	生徒が記入したワークシート	動画・写真	指導案・授業用スライド
小台橋	○	○	○・○	○・○
篠崎	○	○	○・×	×・○
氷取沢	○	○	○・○	○・○
富島	×	×	○・×	×・×
大井	○	○	×・○	○・○
小田原	×	×	○・○	×・○
成立学園	○	○	○・○	○・○
福島	○	○	×・×	○・○
福生	○	○	×・×	○・○

公募テーマ：
B. STEAMライブラリー活用事例創出

日本各地の地域アセットを活用した授業実践
STEAM CHAOS活用事例

凸版印刷株式会社

2023年2月24日

STEAMライブラリー活用事例創出事業サマリ_ 凸版印刷株式会社

総合 | 教科単元 | 小学校４・５・６年生 中学校１・２・３年生 | 1コマ以上

実証事業の概要

1 事業者

凸版印刷株式会社

2 背景と目的

地域の伝統産業・工芸や文化産業についての探究学習を普及することで、暮らし・仕事・学びの好循環を生み出し、未来を生きる子供たちの興味や選択肢を広げ、持続可能で多様な未来を創る

3 実証フィールド

若柳小学校
金成小中学校
南牧小学校
上越教育大学附属中学校
大田西中学校
手柄小学校

4 実証内容

日本各地に眠る「地域資源」をSTEAM化した探究学習コンテンツ「STEAM CHAOS」を活かして、総合的な学習（探究）の時間及び教科単元と紐づけた探究を実践

成果と今後の展開

5 成果

①コンテンツ視聴を起点に、地域のアセットを活用した校外学習を取り入れながら探究を深める事例を創出

- 地域と授業をつなげることを意識したカリキュラム設計
- ホンモノの学びにふれる校外学習の機会を創出

②ICTを効果的に活用して学校内外からの知見をカリキュラムに導入したり、児童が学校内外に発表したりする事例を創出

- ICTを活用した交流授業
- ICTを活用した成果物制作・発表

6 今後の展開

- STEAM CHAOSを活かせる授業づくりのサポートパッケージの展開
- STEAM CHAOSを活用できる地域探究プログラムの作成・実施
- STEAMライブラリーとオンラインコミュニティサービス活用による探究コミュニティの醸成

7 STEAMライブラリーの改善案

- 関連動画がすぐに検索できない問題への改善案
- STEAMライブラリーの活かし方がわからない問題への改善案
- 地域のリソースや専門家と自力で繋がれない問題への改善案
- 学外での探究学習の時間や予算にかかるコストの問題への改善案
- 探究学習での評価がしづらいという問題への解決案

最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目的
3. 実証フィールド
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案
8. STEAM CHAOSダイジェスト動画・活用ガイド

最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目的
3. 実証フィールド
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案
8. STEAM CHAOSダイジェスト動画・活用ガイド

❶ 事業者

凸版印刷株式会社

先が見通せないこれからの社会で活躍できる人材の育成を目標とし、
「個人の特性」を育てる教育サービス開発・コンテンツ制作に取り組んでいる

東京書籍や学校図書など、教育関連に取り組んできたグループ企業とも連携 ・ 共創

デジタル教材 プラットフォーム開発

navima ナビマ

学習者の学習段階・傾向に応じて
出題問題を最適化し、
苦手分野の克服をサポート



教育事業推進本部
村上 壮

2009年より教育事業に従事し、現在は未就学・小中学校・社会人を対象とする教育事業の全体責任者を務める。「やるKey」「navima」といった自社の学習サービスの開発責任者も務める。

子どもたち＆先生向けの 教育総合サイト

EduTown

全国7,000校110万人を超える
小・中・高の
生徒に利用される情報発信基地
（運営主体は東京書籍）



ソーシャルイノベーション事業部
岡村 杏奈

地域の事業・広報支援、探究型の教育コンテンツ造成に携わるとともに、教育・社会・人の全てに関わる「都市」のあり方について、社会人大学院にて研究中。令和３年度のSTEAMライブラリーコンテンツ開発に携わる。

新学習指導要領 「探究型」教育コンテンツ制作

STEAM Library

経済産業省「未来の教室」
STEAMライブラリー
コンテンツ制作



ソーシャルイノベーション事業部
島守 開斗

東京都におけるSDGｓ関連のワークショップ企画に携わるほか、海外在住経験を活かしてインバウンド向けの地域プロモーションに従事。令和３年度のSTEAMライブラリーコンテンツ開発ほか、各種地域コンテンツ制作に携わる。

❶ 事業者

総合パートナー：株式会社SPACE　※下記メンバー以外にも、適宜社内人員と連携



STEAM CHAOSスーパーバイザー
福本 理恵 株式会社SPACE

個々の特性や興味関心を引き出す「個才」教育を提唱し、個別最適な学びを推進する事業を展開する。また、個才を生かすための環境づくりとして探究プログラムの開発や場づくりを行う。STEAM CHAOSを提唱し、STEAMライブラリーのコンテンツ開発・総合監修にも携わる。



STEAM CHAOS実証担当
網野 香奈江 株式会社SPACE

2020年3月まで凸版印刷株式会社に在籍し、国際博覧会、地方創生、観光、多言語翻訳など、官公庁の新事業、実証事業に取り組む。2016年文科省に出向し官民連携のオリパラのキックオフイベントの立ち上げを担当。2019年より、SPACEと探究プログラムや学びの場づくりの開発を行う。STEAMライブラリーコンテンツ開発に携わる。

探究フィールド別パートナー



探究学習・授業スーパーバイザー
平井 聡一郎 合同会社教育デザイン

茨城県の公立小中学校で教諭、中学校教頭、小学校校長として３３年間勤務。文部科学省教育 ICT 活用アドバイザー、２０２０ 年に向けた教育の情報化推進会議ワーキンググループ委員、総務省プログラミング教育事 業推進会議委員を歴任。経済産業省の未来の教室・EdTｅｃｈ研究会にオブザーバーで参加。私立学校の ICT アドバイザーも務めている。



探究学習・授業スーパーバイザー
松田 孝 合同会社MAZDA Incredible Lab

東京都狛江市教育委員会主任指導主事（指導室長）をはじめ、東京都の小学校校長を３校歴任。2019年４月より合同会社MAZDA Incredible Labを立ち上げ、代表に就任。総務省地域情報化アドバイザー、金沢市プログラミング教育ディレクター、小金井市教育CIO補佐官も務める。



ICT活用スーパーバイザー
佐藤 靖泰 フューチャーインスティテュート株式会社

宮城県小学校教諭、同主幹教諭、宮城県総合教育センター主幹（指導主事）、宮城県教育庁義務教育課主幹（指導主事）を経てフューチャーインスティテュート株式会社・教育コンサルタント、 東北学院大学非常勤講師、宮城教育大学非常勤講師、平成26年度文部科学大臣優秀教員表彰、教育情報化コーディネータ2級



探究学習・授業スーパーバイザー
中村 純一 佐賀龍谷学園龍谷中学校・高等学校

2020年3月に教育公務員を49歳で退職。私立佐賀龍谷学園龍谷中学校での教育活動を開始。2013年よりiTeachers、2015年よりApple Distinguished Educator、2017年よりDproメンバーとして、未来を生きる生徒たちのために、今、何ができるのか、世界中の教育者と協力しながら、教育に変革を起こすべく日々の教育活動に取り組む。AR・VRなどのXRテクノロジーの教育利用の研究にも取り組む。

最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目的
3. 実証フィールド
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案
8. STEAM CHAOSダイジェスト動画・活用ガイド

❷ 背景と目的ーSTEAM CHAOS開発背景

地域の「伝統産業・工芸系」をテーマにした探究学習コンテンツ



伝統産業・工芸や文化産業についての探究を通じて、未来を生きる子どもたちの興味や未来の選択肢を広げる

地域に眠る地域産業の知恵、技術、専門家と出会うことで、
一人ひとりの個性にあった興味が拡がり、主体的な探究が進む

学びが生活や社会に役立つことを実感することで、
「生き方」や「職業」を能動的に選択できるようになる

暮らし、仕事、学びの好循環を生み出していくことで、持続可能で多様な未来を創る

❷ 背景と目的―STEAM CHAOSを活用した探究の可能性

STEAM CHAOSによって、自身の地域に関する深い探究と、他の地域との学び合いを促進

未来を生きる子どもたちが直面しうる課題

- 人口減少
- 環境問題
- 災害発生
- 国際競争の激化

熟達する人の「知」や、自然の恵みに依拠する伝統産業、伝統工芸、一次産業及び地域そのものの継承・発展をゆるがす危機

▼

地域を超えた学び合いを通じてお互いの知恵を共有しあい、助け合うことで未来の可能性を広げる

多くの地域にまたがる共通事情



自分の地域と、他の地域の違いや共有点を見出す中で、「自分自身の軸」を育てる

多様な価値観を受け入れ、共創できる子どもたちを育むことで、
地域連携の発想を柔軟に取り入れながら、未来に直面する様々な危機を乗り越え、
地域及び世界をよりよき方向へと導ける力へと繋げていく

2 背景と目的―STEAM CHAOSが目指す学びの世界



- 地域特有の環境（風土・原料・人財）が教材になる
- 本物に触れて学びの広がり・深まりが生まれる
- 知識の習得から日常のなかでの活用へ
- 先生も子どもも探究の実践者へ
- 地域を超えて学び合うコミュニティが生まれる

❷ 背景と目的ーSTEAM CHAOSコンテンツラインナップ

「伝統産業・工芸系」をテーマにした９つの探究学習コンテンツ

STEAMライブラリー　https://www.steam-library.go.jp/

火山（三宅島）
エネルギーの宝庫「三宅島」を解剖せよ！
https://www.steam-library.go.jp/content/159

地球生成のプロセスを学ぶとともに、レジリエンスを高め、自然災害時の「考動力」を育む



膜（大阪）
常識を覆す、膜の力
https://www.steam-library.go.jp/content/140

自在に「膜」を活用しながら、建造物や環境保護の常識を覆してきた驚きに出会う



海（鎌倉）
海から受け取る命のバトン
https://www.steam-library.go.jp/content/164

生物が、生きものから食べ物、製品へと変化するプロセスから、生命とその多様性の意味に迫る



城（姫路）
白亜の城を守れ
https://www.steam-library.go.jp/content/156

「城」を「物件」や「組織論」といった視点から掘り下げてみることで、歴史以外の入り口からの興味を拓く



黒みりん（蟹江）
黒みりんの黒は何の色？
黒みりんのヒミツに迫る！
https://www.steam-library.go.jp/content/158

原料は「もち米」であるにも関わらず、なぜ黒いのかという問いから、色のヒミツを化学で解き明かす



神楽・たたら（出雲）
神様と遊ぼう
https://www.steam-library.go.jp/content/153

人間が神様と対話して編み出した知恵と技である「神楽」と「たたら製鉄」に、未来を生きるヒントを学ぶ



❷ 背景と目的ーSTEAM CHAOSコンテンツラインナップ

「伝統産業・工芸系」をテーマにした９つの探究学習コンテンツ

STEAMライブラリー　https://www.steam-library.go.jp/

森林（日本）
森林の国ニッポン
https://www.steam-library.go.jp/content/157

「森林」に携わる人々が抱える様々なジレンマに向き合いながら、未来の林業に光を見出す



久留米絣（久留米）
たて糸とよこ糸が織りなす宇宙
https://www.steam-library.go.jp/content/144

筑後地方で「久留米絣」が、１２歳の少女のイノベーティブな発想から産まれ、世界へと羽ばたいたいたストーリー



お茶（水俣）
水の旅 飲む森
https://www.steam-library.go.jp/content/167

水の循環がもたらす光と影、天から授かった豊かな森と、人が引き起こした水俣病の繋がりを問う



2 背景と目的―STEAM CHAOSで実現する学び

いつもとは、ちょっと違う視点で学びを組み立ててみることができる

自分の地域を違う視点でみてみる



別の地域から共通点や違いを見つけ出す





お城の歴史は学んだけど、お城を物件としても探究してみると、面白いかも

自分の地域の火山と他の地域の火山はどこが違うんだろう

児童・生徒たちの興味関心がどこにあるのか気づくことができる

一人ひとりの「個才」を大事にした教育を実践する
株式会社SPACE 福本 理恵氏がSTEAM CHAOSを総合監修



個々の特性や興味関心を引き出す「個才」教育を提唱し、個別最適な学びを推進する事業を展開する。また、個才を生かすための環境づくりとして探究プログラムの開発や場づくりの設定を行う。



※SPACEにおいては、一人ひとりの興味関心や最適な学習方法を探すための興味関心・認知のアセスメントの研究・開発をしている。

STEAM CHAOSを授業の中で活用していただくことで、学びに新しい着眼点が入り、授業展開の幅が拡がる

2 背景と目的―STEAM CHAOSで実現する学び

学校・教員にとってプラスになる点

- **多様なコンテンツから探究的な学びを促進**
  - 専門的かつ独自性の高いコンテンツの活用により、実体験とは異なる時空間を超えた探究学習を実施できる
  - 地域のリソースと掛け合わせた探究テーマを見つけられる
  - 教科に紐づけて授業の組み立ての幅を広げられる

- **学習者主体の学びのメソッドを得られる**
  - 教科横断的な学習により、学びの多様化を促す授業づくりのポイントが得られる



  - 実証期間中、問いの設計の仕方や多様な学習の展開など、専門家が相談に対応。日々の授業づくりの悩みが解消できる
  - 他の地域の学校と交流することで、生徒の主体的な学びの在り方を、異なる事例や客観的な議論を通じて学びあえる

児童・生徒たちにとってプラスになる点

- **学習者主体の学びを得られる**
  - 答えのある問いを解くだけではなく、自ら問いを立てる力を育て、自ら解決するために試行錯誤しながら学びをつづけることができる

- **習得した知識を活用できる機会が得られる**
  - リアルな課題を前提として設計された授業を受け、日常生活に紐づけた知識の活用場面が体感できる

- **学びの視点の多様化、思考の枠が広がる**
  - 例えば、「比較の視点」
    他の地域、異なるものを比較したりすることで、似ていること、違うことを発見できる
  - 例えば、「具体と抽象の行き来」
    神楽（祭）と神話など、具体的なことと目に見えない抽象的な概念の行き来ができる



❷ 背景と目的ー教育現場とともに実現したいこと

多様な子どもたちの興味・関心を育むための探究学習を進めるにあたって、
学校内外の、様々なバックグラウンドを持った人々が、
知恵・経験・見識・想いをシェアしながら、教育現場にコミットしていける環境を育みたい



最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目的
3. 実証フィールド
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案
8. STEAM CHAOSダイジェスト動画・活用ガイド

❸ 実証フィールド

５地域/６学校/８実証



上越教育大学附属
中学校(2,3年生）

宮城県栗原市
金成小中学校(6年生）

島根県大田市
大田西中学校(1年生）

若柳小学校(5,6年生）

群馬県南牧村
南牧小学校(4年生）

兵庫県姫路市
手柄小学校(5年生）

❸ 実証フィールド

想定実証場所

属性

① 栗原市立若柳小学校
- 公立
- 所在地：宮城県栗原市
- 対象学年：小学校6年生
- 対象生徒：86名

② 栗原市立若柳小学校
- 公立
- 所在地：宮城県栗原市
- 対象学年：小学校5年生
- 対象生徒：84名

③ 栗原市立金成小中学校
- 公立
- 所在地：宮城県栗原市
- 対象学年：小学校6年生
  対象生徒：約50名

探究学習の取組状況

- 教科学習に関連づけた深い学びを見い出している

- 教科学習に関連づけた深い学びを見い出している

- ６年生は寺社仏閣に関する調べ学習に取り組んでいる

実証内容

活用パターン	実施コマ数	プログラム内容
(a) コンテンツ/テーマを一定決めたうえでの探究学習	理科 １０コマ程度	小学校６年生において、理科「大地のつくり」の単元をさらに探究的な学びにすべく、「エネルギーの宝庫三宅島を解剖せよ！」のコンテンツを活用する
(a) コンテンツ/テーマを一定決めたうえでの探究学習	社会・総合 ７コマ程度	小学校５年生において、社会「水産業のさかんな地域」をさらに探究的な学びにすべく、「海から受け取る命のバトン」のコンテンツを活用する
(a) コンテンツ/テーマを一定決めたうえでの探究学習	総合・国語 ２８コマ程度	「神様と遊ぼう」をメインに学習し、金成地域の伝統行事「小迫の延年」を探究する学習を実施

❸ 実証フィールド

想定実証場所

属性

④南牧村立南牧小学校
- 公立
- 所在地：群馬県南牧村
- 対象学年：小学校4年生
- 対象生徒：５名

⑤ 上越教育大学附属中学校
- 国立
- 所在地：新潟県上越市
- 対象学年：中学校3年
- 対象生徒：106名

⑥上越教育大学附属中学校
- 国立
- 所在地：新潟県上越市
- 対象学年：中学校2年生
- 対象生徒：110名

探究学習の取組状況

- 豊かな自然を守るため、南牧村の現状を調べることを通じて、環境をよくするために自分たちができることを考え、生活に活かそうとする態度を養っている

- 新学習指導要領以前から複数体制で取組みを始めており、特に理科の単元学習において活動ベースの探究を行って主体的な学びづくりを行っている

- 新学習指導要領以前から複数体制で取組みを始めており、特に理科と特に理科の単元学習において活動ベースの探究を行って主体的な学びづくりを行っている

実証内容

活用パターン

(a) コンテンツ/テーマを一定決めたうえでの探究学習

(a) コンテンツ/テーマを一定決めたうえでの探究学習

(a) コンテンツ/テーマを一定決めたうえでの探究学習

実施コマ数

10月～11月
総合の時間

10月～12月
理科単元の時間
計12コマ

1～2月
理科単元の時間
計3コマ

プログラム内容

南牧村では、森林伐採のサイクルが崩れ豪雨による自然災害が深刻化している。人と森林が築いてきた関係性を再認識させたいとの意向があるため、「森林の国ニッポン」をメインに学習することを想定

「黒みりん」のエピソード１～６までを活用して12コマ程度の授業展開

「神様と遊ぼう」の鉄の還元のエピソードを活用して授業展開

❸ 実証フィールド

想定実証場所

属性

⑦ 大田市立大田西中学校
- 公立
- 所在地：島根県大田市
- 対象学年：中学校1年生
- 対象生徒：42名（2クラス）

探究学習の取組状況

- 中学1年生は総合学習で「ふるさと」石見銀山をテーマに。２学期はフィールドワークを取り入れる
- SDGsに関係するコンテンツを活用する

⑧ 姫路市立手柄小学校
- 公立
- 所在地：兵庫県姫路市
- 対象学年：小学校5年生
- 対象生徒：97名（3クラス）

- プラハ日本人学校の生徒と国際交流の総合の時間の学習を実施している。

実証内容

活用パターン

(a) コンテンツ/テーマを一定決めたうえでの探究学習

(a) コンテンツ/テーマを一定決めたうえでの探究学習

実施コマ数

10月～12月
総合の時間の学習
11コマ

10月～12月
総合の時間の学習
14コマ

プログラム内容

「100年後の石見銀山」について考えるサスティナブルな総合の時間の学習を行なう。一見、石見銀山とはかけ離れたコンテンツの中から、SDGsに関係する視点を学び、課題を見つけ、解決方法を考える。

「白亜の城を守れ」で総合学習13コマ程度の授業を展開。姫路の生徒と、プラハ日本人学校（5年生17名）との交流を図る中で、姫路とプラハの共有点、違う点を探究し、姫路の魅力を発見し、発信する中で探究を深める。

最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目的
3. 実証フィールド
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案
8. STEAM CHAOSダイジェスト動画・活用ガイド

STEAM CHAOSを活用した探究学習の実践
宮城県 栗原市立若柳小学校６年生

教科単元と紐づけた大地の比較学習

宮城県 栗原市立若柳小学校６年生

活火山とともに生きていることを自覚し、「大地のつくり」の単元への意欲を高める

理科の単元において、自然の事物・事象を複数の側面から考える力を養うため
活火山を有する栗原（栗駒山）と三宅島の大地の比較学習を行う

【ｺﾝﾃﾝﾂ】東京×【学校】宮城
エネルギーの宝庫
「三宅島」を解剖せよ！



理科
「大地のつくり」

授業コマ数	１０コマ
SI視聴本数	２本

探究学習の中の動画の役割

「火山島の色の秘密を探れ」
「シークレットストーンの居場所を探れ」
を単元学習中に視聴し、探究を深める

地域リソースの活用

栗駒山麓ジオパーク課外授業後、
活火山を有するという共通点を持つ
三宅島のガイドと交流学習を実施

ICTの活用

・オンラインによる交流学習
・ロイロノート（授業支援クラウド）を
活用した比較学習を実施

授業の流れ

単元学習	STEAM	課外学習	交流学習	比較学習
教科書に基づき「大地のつくり」について学習	動画を視聴し地層や火山に関する探究を深める	ジオパークで自分たちの地域理解を深める	三宅島在住のジオガイドとオンラインで交流学習	栗原と三宅島の比較をロイロノートで行う







教科単元と紐づけた大地の比較学習

宮城県 栗原市立若柳小学校６年生

STEAM CHAOSを活用した学習によるメリット、変化について

先生にとっての気づき

- 自然の事物・現象を複数の側面から考え、
  より妥当な考えをつくりだす力を育む上で、
  地域交流学習を取り入れるきっかけとなった

- 教科単元の枠を広げてみることで、児童の興味・関心も
  広がり、自主的な学びが生まれていく姿を
  目の当たりにすることができた

児童・生徒にとっての学び

- 災害を引き起こした自然現象のメカニズムや
  その中で人々がどう生き抜いたかを紐解く中で、
  「生きる力」や「レジリエンス」が育まれた



- 児童が岩石や火山を自発的に学ぶ中で、コミュニティ再編
  や協働性向上（卒業文集作成時の結束等）につながった

STEAM CHAOS を活用した学習の継続と課題など

教科単元に紐づける場合、時間の捻出が大きな課題となるが、
今回の学習においては「大地のつくり」の単元に、「変わり続ける大地」の単元や、
課外学習を連結させることで一連の探究学習を実施することができたため、今後活用する場合にも工夫することを検討



探究カリキュラムを外部人材と共創する上で、期待すること

- 比較学習に取り組む上での協力先のコーディネーションや情報
- 次の単元に移り変わる際に、授業で育まれた児童の興味関心をつなげていく場



実証フィールド概要

栗原市立若柳小学校







所在地：宮城県栗原市
対象学年：小学校６年生
対象児童：８６名

栗原市立若柳小学校は旧若柳町立小学校、
５校の再編により平成２５年４月に開校した。

人との関わりの中で役割をはたし、夢をもとめる
こどもの育成を学校教育目標に掲げている。

宮城県の内陸に位置しており、３県に跨る活火山
栗駒山がそびえ立つ。

探究学習の取組状況

教科学習に関連づけた
深い学びを見い出している

栗原市は宮城県北西部に位置する市で、
全域が栗駒山麓ジオパークになっており、
ジオパークと連携した課外学習等に
取り組んでいる

小学校が抱える課題

端末を１名１台導入しており
Google Work Spaceやnavimaを
活用できる状態になっているが、
さらに、iPadを有効活用して
いくことが課題

研究主任がICT教育活用の
意識付けを積極的に行ったり
教職員同士が教え合ったりするなどして
ICT活用を推進していくフェーズにある

実証参加の動機

コロナ禍も３年目ということもあり、
探究の時間を
進化させていきたい

複数人の児童が集まって
闊達な意見交換を行ったり、
課外学習を行ったりすることも
検討していきたい

探究学習のテーマ

新しい理科６「大地のつくり」について探究する

宮城県栗原市立若柳小学校の児童にとって身近な栗駒山は、活火山であり、
火山活動や水の力によって、大地が形成されている

火山活動が起こったのは約80年前であり、児童にとって火山活動は身近ではないが、21世紀において
大規模な地すべりが起こっていることもあり、大地の仕組みや災害対策について自分ごと化することが重要

活用するSTEAMライブラリーコンテンツ：STEAM CHAOS「エネルギーの宝庫三宅島を解剖せよ！」



火山島の色の秘密を探れ

https://www.steam-library.go.jp/lectures/1035

火山活動を頻繁に起こしている
三宅島の大地にはどんな変化が起きているのだろう

問い：地層の色の違いは
なぜうまれるのか



シークレットストーンの居場所を探れ！

https://www.steam-library.go.jp/lectures/1037

同じ石でも形の変化が生まれることを
玄武岩を例に学ぶ

問い：石の形と周囲の環境は
どのように関係があるのか



各種連携（教員・教育委員会・地域・ほか）

所属・役職	名前（敬称略）	本実証における役割	連携のポイント
若柳小学校 校長	学校関係者	・カリキュラム調整 ・各種決定事項の最終判断	STEAM　CHAOSを活用した探究実践へ合意いただき、実践にあたって各所への指示・連携を行った。
若柳小学校 教諭		・学習指導案の組み立て ・STEAM CHAOSを活用した授業（探究）実践	理科の教科単元「大地のつくり」における学びを深めることを目的にSTEAM CHAOS「エネルギーの宝庫三宅島を解剖せよ！」を活用した学習指導案を組み立て、授業実践を行った。また三宅島との交流授業を行う上で、各種事前事後調整を行った。
栗原市教育研究 センター		・学校現場との連携及び調整	栗原市の小学校においてSTEAM CHAOSを活用した探究学習を実践するにあたって、学校現場の選定から連携及び調整を行った。
MAZDA Incredible Lab	松田 孝	・学校現場へのアドバイス ・教員研修の実施	STEAM CHAOS導入にあたって、学校現場に各種アドバイスをおこなったほか、教員研修を通じて学校全体が新しい学びを取り入れる機運を醸成した。
フューチャーインスティテュート	佐藤 靖泰	・学校現場へのアドバイス	STEAM CHAOS導入にあたって、学校現場に各種アドバイスを行った。課外授業同行の際には、児童をサポートしたり、担当教諭と対話するなどして、現場密着型のアドバイスを行った。
三宅島ジオガイド	菊地 ひとみ	・栗原市×三宅島オンライン交流授業	ともに活火山を有する栗原市と三宅島の共通点や違いを見出しながら、児童たちが越境的に自然現象を考える視点を育むための交流授業を担当。
SPACE	網野 香奈江	・栗原市×三宅島オンライン交流授業に関するアドバイス	STEAM CHAOS「エネルギーの宝庫三宅島を解剖せよ！」の制作に携わった経験を活かして、三宅島交流授業企画に関して各種アドバイスを行った。
凸版印刷	村上 壮 岡村 杏奈 島守 開斗　ほか	・本実証の全体コーディネーション ・各種資料、報告書のとりまとめ	若柳小学校及び栗原市教育研究センターに本実証の趣旨を説明するとともに、学校現場と学校外の様々な人や知をつなぎあわせることで、広がりのある授業組み立てができるよう、各種サポートを行った。

理科学習指導案：指導計画（抜粋）

単元の目標	土地やその中に含まれている物に着目して、土地のつくりやでき方を多面的に調べる活動を通して、 土地のつくりや変化についての理解を図り、観察、実験、調査などに関する 技能を身に付けるとともに、主により妥当な考えをつくり出す力や主体的に問題解決しようとする態度を育成する
児童の実態	自然の事物・現象を比較したり条件を制御したりするなど、理科の考え方を働かせながら問題解決を図る児童が多い。 しかし、 自然の事物・現象を複数の側面から考え、より妥当な考えをつくり出すまでには至っていない。 そこでSTEAM CHAOSを活用し、三宅島の大地のつくりと栗原の大地のつくりを比較したり、 関連付けたりしながら妥当な考えをつくり出す過程を通して主体的に学習に取り組む児童を育てたい。

指導計画

1	荒砥沢崩落地の写真から栗原の大地のつくりはどうなっているのかを考える。 STEAM CHAOS「火山島の色の秘密を探れ」を視聴し三宅島と栗原の大地のつくりを比較して気付いたことを発表する。	5・6	ジオパーク学習を通じて、荒砥沢崩落地において災害が起きたメカニズムや栗原の大地についての理解を深める。
2	三宅島と栗原の崖の様子を資料で調べる。崖がしま模様に見える理由を考え、地層についてまとめる。	7・8	流れる水の働きによる地層のでき方を予想し、水槽に土を流し込むモデル実験を通して調べ、まとめる。
3	地層から採取した礫、砂、泥や火山灰などを観察し、まとめる。	9	火山の働きによる地層のでき方を写真や資料で調べ、まとめる。
4	STEAM CHAOS「シークレットストーンの居場所を探れ」を視聴し、地層のでき方を予想する。水の働きでできた地層の特徴や、火山の働きでできた地層の特徴をまとめる。化石について知る。	10	三宅島ジオガイドとのオンライン交流学習を通じて活火山とともに生きているということについて、改めて深く考えてみるとともに、三宅島と栗原の大地のつくりを比較したものをまとめる。

理科学習指導案：STEAMライブラリーを活用した授業計画（抜粋）

本時の目標	三宅島と栗原の大地のつくりに興味を持ち、問題解決への見通しを持つことができる。
本時の授業づくりの視点	STEAM CHAOSにある三宅島の事例を取り上げ、栗原の大地のつくりと比較しながら気付いたことや疑問に思ったことを共有する。 その中で、児童の考えをつなげたり、問い返したりしながら、 今後の学習への興味・関心を高めさせ、主体的に問題解決に取り組めるようにしていきたい。

本時の学習過程（４５分）

段階	主な学習活動	指導上の留意点
つかむ（１０分）	１ 栗原の大地の様子について考える。 ２ 本時の課題を知る。 三宅島と栗原の大地のつくりを比べよう。 ・映像 ・写真 ・実物 ・実際に話を聞く	・荒砥沢崩落地の写真を提示し、見たり聞いたりしたことがあるかを尋ねる。 ・私たちが住む栗原の地面の下はどうなっているかを問い掛け、もし、地盤が弱かったらどうなるかを予想させる。 ・三宅島の事例と比較しながら、栗原の大地のつくりについて考えていくことを伝える。 ・課題を解決するために、どのような方法があるかを考えさせる。
考える かかわる（２５分）	３ STEAM CHAOS「火山島の色の秘密を探れ」を視聴する。 ４ 気付いたこと・疑問に思ったことなどをロイロノートに書き、全体で共有する。	・考えが思い浮かばない児童には、友達の考えを聞きながら、思ったことや疑問に思ったことを考えるように伝える。 ・ペアで考えを共有する時間を設ける。 ・まず、三宅島の事例について考えを出させてから、再度、荒砥沢（あらとざわ）崩落地の写真に立ち返らせて比較させる。 ・児童の発言を板書で整理し、児童の考えをつなげたり、問い返したりしながら、大地のつくりに対する興味・関心を高めていく。
振り返る（１０分）	５ 本時の振り返りをする。 ・いろいろな土の色があることが分かった。	・本時の学習を振り返り、これから調べてみたいことをノートに書き、児童数名に発表させる。

授業のふりかえり

STEAM CHAOS「火山島の色の秘密を探れ」の動画を活用したグループディスカッション（指導計画１）

実施日：2022年11月7日（火）13時40分～14時25分
授業実践：千葉教諭　　授業参加者：若柳小学校６年生　※６年２組視察（全３クラスで別日に実施）
授業伴走：凸版印刷　MAZDA Incredible Lab 松田氏
目的：三宅島と栗原の大地のつくりに興味を持ち、問題解決への見通しを持つことができる

STEAM CHAOSの動画を活用して 火山島の三宅島から、大地の創生を学習



火山活動が頻繁に起きている
三宅島の大地にはどんな変化が起きているのか、
玄武岩がなぜ黒いのかという秘密に迫り、
三宅島の大地には、栗駒山と異なる部分が
あることに気づくことで、探究の入り口をつくった

タブレットを活用した個人探究を行い 探究の成果をクラスで一覧共有



気付いたこと・疑問に思ったことなどを
学習支援クラウド上に書き、
席の近い児童同士が話し合ったあと、
全体で共有し、様々な着眼点があるということを
学びあうことで、視野を広げた

教職員同士の見学・意見交換 教員研修



児童の発言を板書で整理し、
児童の考えをつなげたり、問い返したりしながら、
三宅島と栗駒山の比較学習を行い、
授業の最後に児童がそれぞれの考えを
学習支援クラウド上に記入した

授業のふりかえり

栗駒山麓ジオパーク課外学習　ー栗原の大地の動きを感じようー（指導計画５・６）

実施日：2022年11月9日（水）8時20分～12時35分
授業引率：千葉教諭　　授業参加者：若柳小学校６年生　※６年２組視察（全３クラスで別日に実施）
授業伴走：凸版印刷　フューチャーインスティテュート 佐藤氏
目的：三宅島と栗原の大地のつくりに興味を持ち、問題解決への見通しを持つことができる

栗原山麓ジオパーク内で発生した土砂災害の現場を探究



平成２０年岩手・宮城内陸地震が発生したときに
起こった地すべりの状態と、
自然現象のメカニズムを、ガイドから学ぶとともに、
現地を歩きながら、それぞれの児童が
自分なりの着眼点を持った

ビジターセンターで岩石を観察し地すべりの発生原因を探る



地すべりが起きた荒砥沢（あらとざわ）地域を構成する
岩石を使用し、ルーペ等で岩石を観察しながら、
その特徴をつかむとともに、
地すべりシミュレーション装置を活用して、
発生メカニズムについて考えた

ビジターセンターを自由に散策



栗原の大地のなりたちや
自然、生き物、歴史・文化、防災をテーマにした
パネルや映像が展示された館内を
児童が思い思いに散策するとともに、
ジオガイドとの交流を深めた

三宅島ジオガイドとのオンライン交流学習

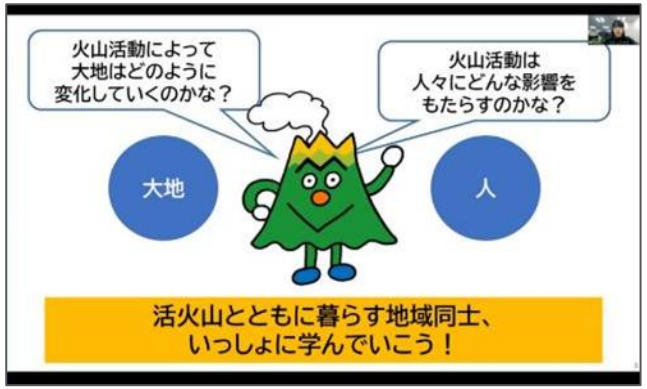
５分	活火山とともに暮らす栗原市と三宅島（凸版印刷 岡村）
40分	三宅島ジオガイド　菊地 ひとみ氏　自己紹介
	火山ってどんなイメージ？（児童との交流）
	三宅島の火口の様子
	三宅島のミラクルスポット　火山活動によって大地はどのように変化したのか？
10分	休憩時間
45分	火山の歴史をみてみよう！　どのように三宅島の大地ができていったのかな？
	栗駒山麓ジオパークで観察した岩石を思い出してみよう（児童との交流）
	三宅島の岩石や宝物を見てみよう
	活火山の近くで暮らしていくことについてみんなで考えよう（児童との交流）
	質問コーナー（児童との交流）
	今日学んだことをまとめてみよう

授業のふりかえり

栗原市と三宅島のオンライン交流学習（指導案１０）

実施日：2022年11月17日（木）10時45分～12時20分
授業実践：三宅島ジオガイド　菊地 ひとみ氏　凸版印刷　岡村 杏奈　授業参加者：若柳小学校　６年生　※３クラス合同
授業伴走：凸版印刷
目的：三宅島ジオガイドとのオンライン交流学習を通じて活火山とともに生きているということについて、
　　改めて深く考えてみるとともに、三宅島と栗原の大地のつくりを比較したものをまとめる

活火山とともに暮らす地域同士が互いに学び合う動機づけを行う



２１世紀に入ってから、栗駒山は大きな噴火が起こっておらず、
現代を生きる児童にとって、日頃活火山とともに
暮らしているという実感が乏しいため、
栗原市も、三宅島も活火山を有するという共通点が
あることを知ることで、火山学習を身近に感じ、
学び合うきっかけづくりにつなげた

三宅島のジオガイドと一緒に火山活動が活発な三宅島の実態を探究する



三宅島のジオガイド菊地氏により
三宅島の火口の様子や、
火山活動により生み出された様々な地形、
三宅島の大地を成り立たせる岩石や、そこに育まれた植物、
噴火時の状況などを、臨場感を持って伝えることで
児童の興味関心の幅を拡げた

児童と三宅島のジオガイドとの交流

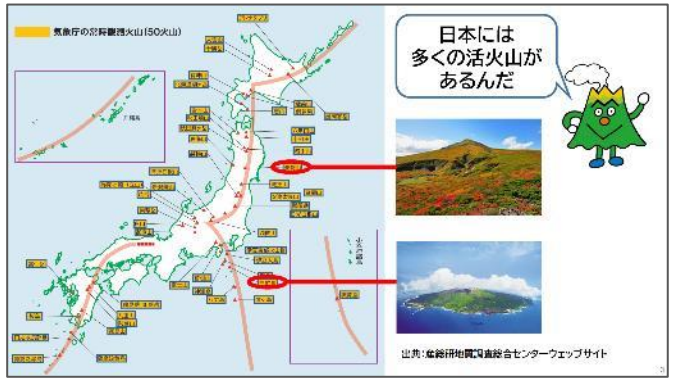


「大地のつくり」の単元の最初に、
STEAM CHAOSを視聴したため、
児童たちが三宅島に関心をもっていたことに加え、
交流学習において、更に探究を深めたことで、
児童とジオガイドがお互いの地域について
教え合ったり、質問し合ったりと、闊達な交流につながった

授業のふりかえり

三宅島交流学習使用スライド

STEAMライブラリー「エネルギーの宝庫三宅島を解剖せよ！」に登場する「火山マン」が
活火山とともに暮らす地域同士で学び合うことを呼びかけるストーリーを授業冒頭で展開

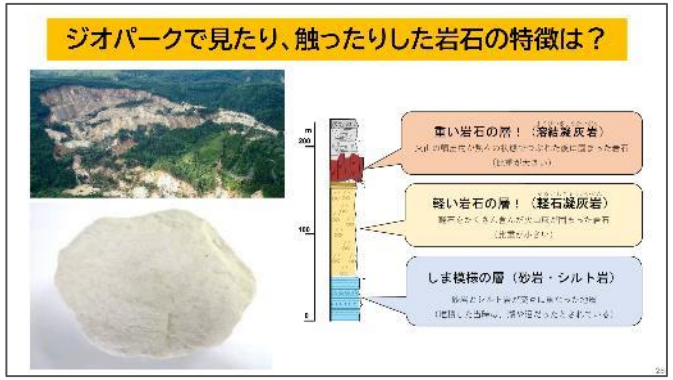






三宅島の大地と栗原の大地を比較しながら、教科単元に紐づく岩石や地層について学んだ他、
火山活動によって生まれた独特な地形や美しい鉱物などを目にする機会をつくることで、探究の入り口を広げた







授業のふりかえり

比較学習の成果（６年１組の一例）

栗原の大地と三宅島の岩石や地層を児童が比較したほか、交流学習からさらに学びを
深めた点について、児童が授業支援クラウド上に記載した

三宅島ジオガイド菊池さんのお話
～三宅島と栗駒山の比較～
同じところ
地層がある
山がある
噴火している
火山

違うところ
何回も噴火が起きている
蛇がいない
一夜で山ができた

感想
三宅島ではいつ噴火が起きたか、どのようにして噴火が起きたか
そして身近に火山があると怖いなぁと思っていましたが。
アフロさんの話を聞いて火山には怖いだけじゃなくて、美しい所や
いい所もあることを知れたので嬉しかったです。
これからも今日学んだことをいかしていきたいです。

三宅島ジオガイド菊池さんのお話
～三宅島と栗駒山の比較～
同じところ
・ ぶつぶつした石がある。（エアインチョコみたいな(?)）
常時観測火山とされている!

違うところ
・ 地面が赤い。・誕生石がある!・蛇がいない!!ガスが出る!
・ 木の骨が刺さっている・シルト岩がない・浜に玉石という石がある!・噴火が100年に4回ほどの勢いで噴火する。
感想
アフロ先生の教え方がうまかったので三宅島の地層がわかりやすかったと思う。

三宅島ジオガイド菊池さんのお話
～三宅島と栗駒山の比較～
同じところ
・火山
・景色が綺麗
・常時観測火山
・水蒸気爆発でできた湖などがある

違うところ
・三宅島は何回も噴火が起きている。
・三宅島には蛇がいない
・三宅島は島
・三宅島は、赤い玄武石がある
・栗駒山はたくさんの植物が生えている
・三宅島は、火山ガスで全島避難が2000年にあった
感想
前までは、火山が近くにあるなんて怖いなあと思っていたけど、菊池さんの話を聞いて、火山があるから三宅島のような島ができるということが分かって、噴火したら大きな被害が出るなどたくさんの悪いことも起こるけど、良いこともたくさんあるということもわかりました。
三宅島には、赤い石があってそれは高温で焼かれた玄武岩が酸化して錆びるから赤くなるということがわかりました。

三宅島ジオガイド菊池さんのお話
～三宅島と栗駒山の比較～
同じところ
・火山がある。
・火山の噴火により大きな被害を受けた。
・地層がある。

違うところ
・地層に入っているもの
三宅島　スコリア　ゲンブ石　カンラン石
栗駒山　溶結凝灰岩　軽石凝灰岩　シルト石　砂岩
・植物
三宅島　あまり生えていない
栗駒山　紅葉などをする
・三宅島には、火山の噴火による美しい景色がある。
・三宅島の火山は、100年間に4回も噴火している。

感想
今回、ガイドさんの三宅島のお話を聞いて、三宅島と栗駒山はどちらにも火山があるけど、違うところがたくさんある事が分かりました。

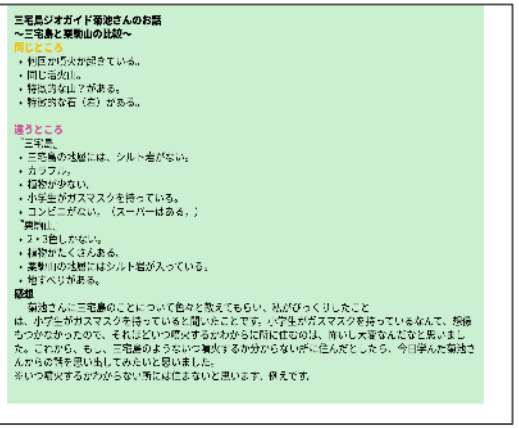
三宅島ジオガイド菊池さんのお話
～三宅島と栗駒山の比較～
同じところ
・同じ活火山
・みんなから愛されている
・昔からずっとあった
違うところ
・緑が…栗駒山には多い　三宅島にはほぼ無い
・噴火の回数が…栗駒山は少ない　三宅島は多い
・蛇が…栗駒山にはいる　三宅島にはいない
・シルト岩が…栗駒山にはある　三宅島にはない
感想
栗駒山と三宅島は似ているところもあれば違うところもあるところがあるということがわかりました。そして、アフロさんの話を聞いて、僕の中の火山のイメージが『怖いもの』から『怖いけど綺麗な宝石なども生み出してくれるもの』に変わりました。そして、栗駒山も三宅島も，みんなに愛されていることがわかりました。

三宅島ジオガイド菊池さんのお話
～三宅島と栗駒山の比較～
同じところ
・ 火山
・ 玉石がどっちもある。

違うところ
・ 三宅島は20年位に１度くらいのペースで噴火が起きているけど栗駒山はあまりきてない。
・ 三宅島は、黒焦げているところがあるけど、栗駒山は焦げてる形跡は無い
・ 三宅島は、小さい植物は生えていて、栗駒山は木など生えている。

感想
火山は怖いだけだと思ってたけど、意外と面白いことや綺麗なところなどがあったし、三宅島の近くに住んでいる人はガスマスクなど、ちゃんと対策などをして要ることがわかりました。





授業のふりかえり

比較学習の成果（６年２組の一例）

栗原の大地と三宅島の岩石や地層を児童が比較したほか、交流学習からさらに学びを深めた点について、児童が授業支援クラウド上に記載した

三宅島ジオガイド菊池さんのお話
～三宅島と栗駒山の比較～
同じところ
- 常時観測火山
- 水蒸気噴火で湖ができた

違うところ
- 栗駒山にはシルト岩があり、三宅島にはない。
- 現在、海水があるかない
- ヘビがいるかいないか
- 噴火の起きる回数
- 植物の豊かさ

感想
三宅島に住んでいる人は、子供でも常に覚悟を持って生活していることがわかった。
気仙沼が『**海と生きる**』なら、三宅島は『**火山と生きる**』なのかなと思った。

三宅島ジオガイド菊池さんのお話
～三宅島と栗駒山の比較～
同じところ
- どちらの山も活火山でいつ噴火してもおかしくないところ。
- どちらもジオパークだと言うこと。

違うところ
- 100年のうちに4回も噴火しているところ
- 海に囲まれていて、噴火で噴き出す溶岩と海水が触れ合って新たな地形が出来ている。
- 地層のできている物質が違う。

感想
本来は、体験できない貴重な体験をオンラインという形で栗駒山だけでなく、他の地域の地形やその土地の出来た経緯などが実際に住んでいる人のお話を聞いて、より考えが深められました。
この経験をこれからも生かして頑張っていきたいです。

三宅島ジオガイド菊池さんのお話
～三宅島と栗駒山の比較～
同じところ
常時観測火山にされている
噴火が多い

違うところ
（栗駒山）植物が生えている
（三宅島）植物が生えていない

（三宅島）鳥の楽園
（栗駒山）楽園ではない

（三宅島）海に面している
（栗駒山）面していない



感想
三宅島では避難する時や、小学校にガスマスクをつけて行くのが宮城の方と違うことがわかりました。
三宅島はコンビニはなく店は少ないから不便だなと思いました。

三宅島ジオガイド菊池さんのお話
～三宅島と栗駒山の比較～
同じところ
- 火山ということ　・どっちも噴火するということ
- 大量の水と硬水という池があるということ
（水蒸気噴火でできた池、湖）

違うところ
- 噴火している数が違うということ
（2022年では、三宅島は4回、栗駒山は1回）
- 地層の色が違うということ
（三宅島は赤や赤黄色、栗駒山は白や黄緑？）
- 訳がいない
- マグマでできた山や岩ができたということ
- 植物が三宅島にはない
- 石の中に水蒸気があれば宝石になる物があるということ
- 地層のある石の色が違う
- 噴火の被害の大きさが違うということ
（三宅島は全員逃げるようなが管事故だったけど栗駒山はそんなに被害はひかった）
- ガスが出るということ（ガスマスクをつけること）

感想
栗駒山と三宅島はにているようで実は違うことがたくさんあって知れてよかったなぁと思いました。
それに三宅島に自然を学んで三宅知てみたくなったので行ってみたいなと思いました。

三宅島ジオガイド菊池さんのお話
～三宅島と栗駒山の比較～
同じところ
- どっちも噴火している
- 活火山
- 観光したり遊んだりできる場所がある
- 噴火して地層ができてる

違うところ
三宅島
- 木や緑が少ない
- 4回噴火してる

栗駒山
- 木や緑が多い
- 1回噴火してる

感想
最初は火山と言えば「怖い」っていうイメージだったけど、景色が綺麗でなんかすごいなと思いました。
三宅島にシルト岩がないことが今日1番驚きました。

三宅島ジオガイド菊池さんのお話
～三宅島と栗駒山の比較～

同じところ

○噴火して被害を受けた。





違うところ

○栗駒山は、宮城内陸地震で山が崩れ、大きな被害を受けた。
そして火山が噴火したのは70年ほど前に一回で火山の被害は少ない。
○三宅島は、火山の噴火で被害を受けた。噴火の回数は一番多い。

感想

○私は火山について考えたことがなかったので調べられてよかったです。
地震と同じでいつ来るかわからない「水蒸気噴火」。そして、被害を受けた様子が示されている資料を見て、自分達のところに来ないとは限らないということを改めて実感しました。

三宅島ジオガイド菊池さんのお話
～三宅島と栗駒山の比較～
同じところ
栗駒山と三宅島も常時観測火山
どちらも海の底だった
噴火の際に火山ガスが出たことがある
どちらもジオパーク
違うところ
地層の違い
三宅島の山頂には、植物が生えていない
蛇がいない
三宅島ではマグマ水蒸気噴火が起きた
感想
最初は火山は怖いだけの存在だったり、危害を加えるものだと思っていたけれども、火山の働きによって生まれたスポットや景色、大地の恵みは、三宅島で生きている人々や多くの人たちから愛されているということがわかりました。今回の件でもっと三宅島について興味が持ちました。

アフロさん（菊池ひとみさん）
自然ガイドさん
自然のイルカがいる
三宅島に小学校がある
伊豆諸島には9個の島がありその一つが三宅島
おじいちゃん・おばあちゃん人生の中で4回
20年で1回
活火山は日本に111個ある
特に活発に50個が動いている
特にヤバいのが6個ある
中心が大爆発
火山灰・火山ガスは人には害植物をからした
直径1.6キロ
白い煙は主加工・ゆうか水素
4年間半三宅島に入れなかった。
マグマと海水が接触して山を作った。
マグマ水蒸気爆発
地球の中心部でマグマができる
ひょうたん島マグマのしぶきで重なりできる。
蛇がいない
鳥は天敵がいないから子育てがしやすい虫がいっぱいりいる
鳥の楽園。

授業のふりかえり

比較学習の成果（６年３組の一例）

栗原の大地と三宅島の岩石や地層を児童が比較したほか、交流学習からさらに学びを
深めた点について、児童が授業支援クラウド上に記載した

三宅島ジオガイド菊池さんのお話
～三宅島と栗駒山の比較～
同じところ
- 大地の中には層がある！
- 三宅島も栗駒山も活火山！

違うところ
- 栗駒山にはあるシルト岩（サラサラな石、砂）が無い！
- 噴火した時の有毒なガスのせいで中腹の山あたりの木などが枯れて無い！

感想
普段なら聞けない三宅島に住んでいるガイドさん（アフロちゃん）に三宅島のことに関して沢山聞けました！めっちゃ昔の三宅島のことも知れました！今も噴火し続けていることが知れてよかったです！

三宅島ジオガイド菊池さんのお話
～三宅島と栗駒山の比較～
同じところ
かなり前に火山が噴火したこと
昭火して大地が削れた

違うところ
木が枯れていた
ガスマスクを持って学校に通っていた
噴火が起きたら東京に避難しなければいけない
普通の道にも層がある
島自体は昔なかったのに浮かび出てきたこと

感想
アフロさんに三宅島の石の大きさや明日葉や臭い魚など、珍しいものも教えてくれたりして、三宅島のことをもっと深く知れてよかったです！めちゃくちゃ栗駒山と三宅島の違うところがいっぱいあってびっくりしました！

三宅島ジオガイド菊池さんのお話
～三宅島と栗駒山の比較～
同じところ
- 常時観測火山である
- ここ最近に噴火した
- 火山ガスが出ている

違うところ
- 木が生えている（栗駒山）
- 地層の構成が違う（栗駒山）（シルト）
- 噴火によってできている島（三宅島）
- 海と面している（三宅島）
- 地層の色が違う

感想
栗駒山と三宅島の同じところだったり栗駒山が珍しい山だったことなどに気づけた
改めて噴火は危険で時に人に害を及ぼすかもしれないけど噴火がつくる景色、鉱物、地層は素晴らしいものだと感じた



三宅島ジオガイド菊池さんのお話
～三宅島と栗駒山の比較～
同じところ
お互い今も噴火する可能性がある活火山
気象庁が注意している常時観測火山
火山ガスが出ている

違うところ
層の中に入っている素材が違う
三宅島は島、栗駒山は本州に入っている山
ガスマスクを持っていている
スコリアという石がある

感想
私は火山について恐ろしいイメージを持っていましたが、三宅島には、火山と共存して生きるためにどのようにすればいいのかなど火山と共存するためにポジティブに考えている人がいたり先人の人の知恵を生かし安全に火山と共存するために努力する人がいてとてもすごいなと尊敬しました。三宅島の環境について考えるとてもいいきっかけになりました。

三宅島ジオガイド菊池さんのお話
～三宅島と栗駒山の比較～
同じところ
- 層がある
- 山の中に溶岩がある

違うところ
- 有毒ガスのせいで、自然があまりない
- 色が違う
- めっちゃ溶岩が爆発する
- スコリアがある

感想
三宅島についてたくさんのことを知れました！アフロさんのお陰で三宅島には何があってどうなってしまったのかなどがわかりあました。

三宅島ジオガイド菊池さんのお話
～三宅島と栗駒山の比較～
同じところ
何年も前に、活火山が噴火したこと。
層がある
常時火山が噴火しそうな状態

違うところ
三宅島は、山頂が土砂崩れしてないけど、栗駒山は土砂崩れをしている。
三宅島にはシルト岩がないけど栗駒山にはある
三宅島は、山頂らへんに木が全然ないけど栗駒山は木や草がある

感想
- 三宅島の勉強をしていて、いきたかったけどいけないくて残念だったけどリモートで三宅島の勉強ができてよかったです。
- 三宅島には、昔火山噴火（ガス）の時に、今までは、火山は人を殺さないと思っていたけれど、その火山噴火で人の命が危なかったけど、一人も死ななくてよかったしその後も、いつでも火山ガスが来てもいいように準備しているから、僕たちも気を付けていきたいです

三宅島ジオガイド菊池さんのお話
～三宅島と栗駒山の比較～
同じところ
火山であること。
活火山であること。
水蒸気爆発でできた湖があること。

違うところ
三宅島には、シルト岩がないところ。
人が、4年5ヶ月もの間避難しないといけないほどの、噴火が起きていること。

感想
三宅島はどこでも噴火するような、島だということがわかりました。そして、最初は、火山には悪いイメージしか持っていなかったけど、あふろさんの話をきいて、火山の噴火によって、美しい自然に恵まれることを知れて良かったです。

授業のふりかえり

児童の探究の広がり（６年１組２１シート、２組２８シート、３組２４シート※うち２シート同一記入者）

児童の中で認識された 栗駒山（栗原）と三宅島の同質性

- １万年以内に噴火が起きた
- 常時観測火山である
- 活火山である
- 美しい景色がある
- 自然とともに生きている
- 火山活動で湖ができた
- 火山活動で大地が隆起した
- ジオパークである
- 地層がある
- 火砕岩がある
- スーパーがある
- 鳥が生息している
- みんなから愛されている

栗駒山と三宅島

児童の中で認識された 栗駒山（栗原）と三宅島の異質性

- 噴火の頻度や規模
- 地形
- 三宅島は海に面している
- 山頂付近の植物の状態
- 紅葉の有無
- 火砕岩の種類、色、質感
- 地層の構成
- コンビニの有無
- ガスマスクを持っていた

一部の児童の中で異質性と認識されたが、同質性にあたると考えられること

- 島である
- 噴火で山が隆起した

児童の中での認識の変化

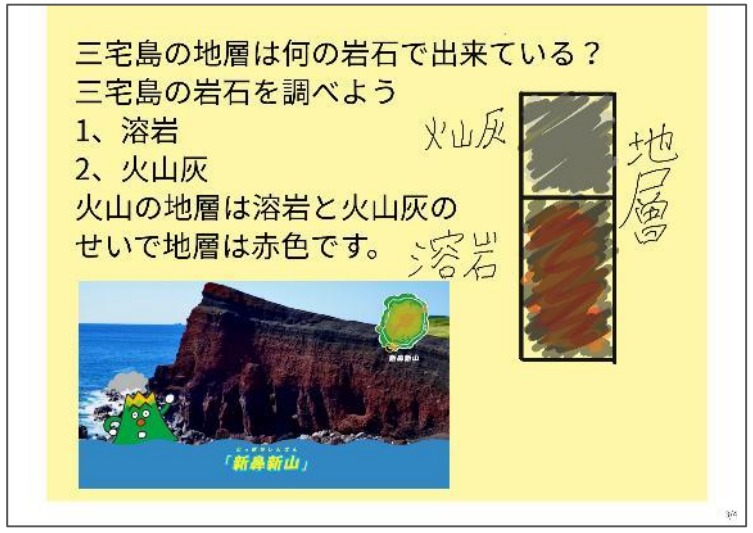
火山は禍だけでなく、恵みをもたらす
- 火山には怖いだけじゃなくて、美しい所やいい所もあることを知れた
- 『怖いもの』→『怖いけど綺麗な宝石なども生み出してくれるもの』
- 大きな被害が出るなどたくさんの悪いことも起こるけど、良いこともたくさんある
- 怖いだけじゃなくて素敵な絶景や綺麗な海や綺麗な植物が育つ

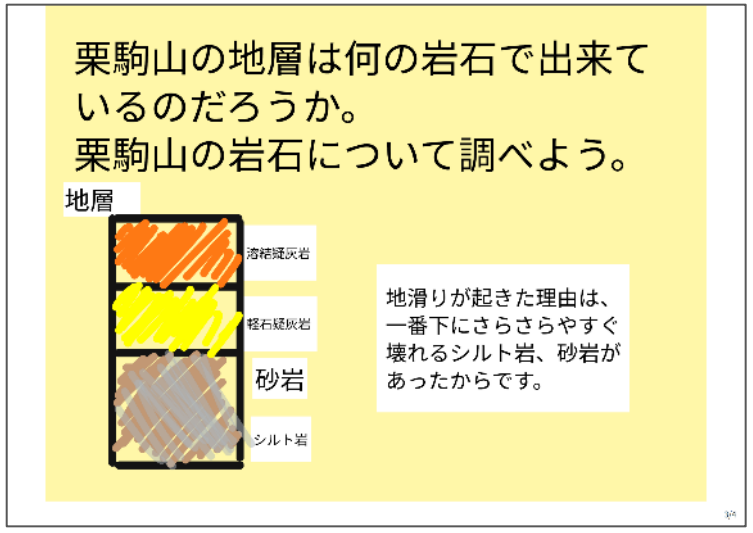
火山がもたらす影響力
- 一回一回の火山の噴火の被害の規模が100倍くらい大きいと思った
- 三宅島が噴火した際には、４年5ヶ月もの長い間自分の故郷に帰れなかった
- 小学生がガスマスクを持っていた（２０１６年頃まで）
- 三宅島に住んでいる人は、子供でも覚悟を持って生活している

授業のふりかえり

比較学習の成果※１回目の振り返りから、更に探究（６年２組の一例）

児童同士が自発的に岩石を調べる動きが活発化したクラスもあり、
１回目の振り返りのあと、更なる振り返りが行われた











全体のふりかえり



若柳小学校学習の振り返り

実施日：2022年12月8日（木）16時00分～17時30分　2023年1月27日（金）16時00分～17時30分
進行：凸版印刷
若柳小学校：千葉教諭　スーパーバイザー：松田氏　佐藤氏　福本氏

担当教諭コメント

授業構成について
・探究の時間をどう確保するかが課題だったが、
理科の２単元とジオパークの課外学習をすべてつなげる編成ができることに気づき、
探究の時間を確保できた
・ICTばかりに目がいきがちだが、ジオパークに見学したり
岩石にふれるなど、実物にまさる体験はないので、見て触れたりする内容を
融合していくのが大事
・外部の方々と関わることにより、時間の負担は増えるが、三宅島のジオガイドの方に
自分たちで教えきれていない所を教えていただき活性化の起爆剤になった
・今後他の学年でも展開していくことを考えると、STEAM CHAOS（ライブラリー）
をどのように使うとよいかという例示がもっとあると、発想のきっかけになりうる

児童の変化について
・いつもは与えられる立場になることも多い児童が、
自分たちで発見し、見つけ出した喜びがあったのが収穫だった
・中学校、高校くらいの理科の内容まで知りたい、やりたいという児童もいたため
ICTを活用することによって調べたいだけ調べられるようになったことや、
日頃は一定のリミッターをかけていることもあると気づいた
・STEAMライブラリーを活用した授業実施前後を比較すると
一人で学ぶだけではなく、子どもたちのコミュニケーションの量が増えたことで
集団としてのまとまりが出た
卒業文集をつくるにおいても、タブレットを使った経験が活かされ、
みんな声をかけあうシーンが増えた

学校責任者・スーパーバイザーコメント

スーパーバイザー松田氏によるアドバイス
・知識技能の定着がどうしても最優先になる傾向があるが、「学びに向かう力」という
柱を育成するために「振り返り」活動をしっかりと学習に位置付けていきたい。
「振り返り」を生かして、児童の自発的な探究を促していくことで、
表面的な地層や地質の理解に止まらずエネルギーや地球環境を巡って
考えるきっかけが一人一人に芽生えてくると考える

スーパーバイザー佐藤氏によるアドバイス
・観察や実験といった体験的な学びを拡充し、児童による深い学びが展開された実践。
自分の地域の地層や構成する岩石の種類などを学習することから他地域と比較する
学習に発展したことで、小学校の学習範囲を超えた地学的な興味関心が刺激された。
加えて、それぞれの土地に住む人々の思いや願いにも考えが及んだ点が素晴らしい

スーパーバイザー福本氏によるアドバイス
・授業を実践した先生方が、子どもたちの学習態度が意欲的になったという変化に
気づけたという点が、とても意義がある

STEAM CHAOSを活用した探究学習の実践
宮城県 栗原市立若柳小学校５年生

教科単元と紐づけた水産業学習

宮城県 栗原市立若柳小学校５年生

内陸の小学校において「水産業」の単元を自分ごと化＆ホンモノの学びにふれる

日本の海の課題と社会の単元で取り扱う水産業を関連付けるとともに
自分たちが取り組みたいことを漁業関係者に提案し、リアルな学びを得る

【ｺﾝﾃﾝﾂ】神奈川×【学校】宮城
海から受け取る命のバトン



社会
「水産業のさかんな地域」

授業コマ数	７コマ
SI視聴本数	１本

探究学習の中の動画の役割

「母なる海が危ない」を視聴後、
グループディスカッションを実施し、
教科単元の学びとリアルな課題を結びつける

地域リソースの活用

宮城県気仙沼の漁業関係者と
オンライン交流学習を実施

ICTの活用

・オンラインによる交流学習
・ロイロノート（授業支援クラウド）を
活用したグループワーク、プレゼンテーション

授業の流れ

導入	単元学習	STEAM	交流学習	アイデア発表
給食の献立から日頃魚を食べていることを実感する（自分ごと化）	教科書に基づき水産業について学習	動画を視聴し日本の海と水産業の課題についてGLﾃﾞｨｽｶｯｼｮﾝ	気仙沼の漁業関係者とオンラインで交流学習	児童が取り組んでみたいことを漁業関係者に伝え、意見交換







教科単元と紐づけた水産業学習

宮城県 栗原市立若柳小学校５年生

STEAM CHAOSを活用した学習によるメリット、変化について

先生にとっての気づき

- 内陸の小学校において「水産業のさかんな地域」に、熱量を持って取り組むきっかけとなった
- 担当教諭同士が協力してデジタルとアナログを併用した探究学習の実践ノウハウを体得した

児童・生徒にとっての学び

- 日本の海の課題と社会の単元で取り扱う水産業が児童の中でリアルに結びついた
- 漁業関係者と意見交換することをモチベーションに環境・技術・体験・雇用・商業等、多岐にわたるアイデアを本気で児童が考案し、発表した



STEAM CHAOS を活用した学習の継続と課題など

内陸の小学校において水産業の単元を学ぶ上で、動画を視聴し、外部の方と交流できたことは
児童のモチベーションにつながったが、
今後継続していく上では、きっかけとコーディネーションをが鍵となる



探究カリキュラムを外部人材と共創する上で、期待すること

- 教科単元の学びを起点に児童の興味関心を広げるためのサポート・学校現場の現状理解
- 小学生の理解度にあわせた表現・言葉遣いに留意いただいた上で、外部専門家等からホンモノの学びを得る



実証フィールド概要

栗原市立若柳小学校







所在地：宮城県栗原市
対象学年：小学校５年生
対象児童：８４名

栗原市立若柳小学校は旧若柳町立小学校、
５校の再編により平成２５年４月に開校した。

人との関わりの中で役割をはたし、夢をもとめる
こどもの育成を学校教育目標に掲げている。

宮城県の内陸に位置しており、
３県に跨る活火山栗駒山がそびえ立つ。

探究学習の取組状況

教科学習に関連づけた
深い学びを見い出している

栗原市は宮城県北西部に位置する市で、
全域が栗駒山麓ジオパークになっており、
ジオパークと連携した課外学習等に
取り組んでいる

小学校が抱える課題

端末を１名１台導入しており
Google Work Spaceやnavimaを
活用できる状態になっているが、
さらに、iPadを有効活用して
いくことが課題

研究主任がICT教育活用の
意識付けを積極的に行ったり
教職員同士が教え合ったりするなどして
ICT活用を推進していくフェーズにある

実証参加の動機

コロナ禍も３年目ということもあり、
探究の時間を
進化させていきたい

複数人の児童が集まって
闊達な意見交換を行ったり、
課外学習を行ったりすることも
検討していきたい

探究学習のテーマ

新しい社会５「水産業のさかんな地域」について探究する

教科書においては長崎県の漁港が例に取り上げられてるが、若柳小学校の児童が課外学習で訪れた松島や気仙沼など、身近な漁港の例を織り交ぜながら、自分ごと化しやすい探究的な学びを深めていく

また、日本の水産業を考える上で、児童が興味を持つ「生物」や「生態系」などにも触れるなど、「社会」の授業の中で「理科」や「家庭科（食）」の観点も取り入れた教科横断的な学びを育む

活用するSTEAMライブラリーコンテンツ：STEAM CHAOS「海から受け取る命のバトン」



母なる海が危ない

https://www.steam-library.go.jp/lectures/1062

気温上昇に伴う海水の温度上昇と
生態系の変化

問い：海にはどのような変化が
起こっているのか？



各種連携（教員・教育委員会・地域・ほか）

所属・役職	名前（敬称略）	本実証における役割	連携のポイント
若柳小学校 校長	学校関係者	・カリキュラム調整 ・各種決定事項の最終判断	STEAM CHAOSを活用した探究実践へ合意いただき、実践にあたって各所への指示・連携を行った。
若柳小学校 教諭		・学習指導案の組み立て ・STEAM CHAOSを活用した授業（探究）実践	社会の教科単元「水産業のさかんな地域」における学びを深めることを目的にSTEAM CHAOS「海から受け取る命のバトン」を活用した学習指導案を組み立て、授業実践を行った。また気仙沼との交流授業を行う上で、各種事前事後調整を行った。
栗原市教育研究 センター		・学校現場との連携及び調整	栗原市の小学校においてSTEAM CHAOSを活用した探究学習を実践するにあたって、学校現場の選定から連携及び調整を行った。
MAZDA Incredible Lab	松田 孝	・学校現場へのアドバイス ・教員研修の実施	STEAM CHAOS導入にあたって、学校現場に各種アドバイスをおこなったほか、教員研修を通じて学校全体が新しい学びを取り入れる機運を醸成した。
フューチャーインスティテュート	佐藤 靖泰	・学校現場へのアドバイス	STEAM CHAOS導入にあたって、学校現場に各種アドバイスを行った。
宮城県北部船主協会	吉田 鶴男	・栗原市×気仙沼市　オンライン交流授業	内陸の小学校に宮城県の漁業の実態を伝えることを目的とした交流授業の内容準備、授業実践、児童との意見交換を行った。
学習塾ホライズン	小野寺 充太	・栗原市×気仙沼市　オンライン交流授業（意見交換）	若柳小学校と気仙沼の漁業関係者の交流授業を行うにあたって、現地コーディネートを行ったほか、交流授業当日児童との意見交換を行った。
凸版印刷	村上 壮 岡村 杏奈 島守 開斗　ほか	・本実証の全体コーディネーション ・各種資料、報告書のとりまとめ	若柳小学校及び栗原市教育研究センターに本実証の趣旨を説明するとともに、学校現場と学校外の様々な人や知をつなぎあわせることで、広がりのある授業組み立てができるよう、各種サポートを行った。

社会学習指導案：指導計画（抜粋）

単元の目標	我が国の水産業について、生産の工程、人々の協力関係、技術の向上、輸送、価格や費用などに着目して、 地図や各種の資料で調べ、まとめることで、水産業に関わる人々の工夫や努力を捉え、その働きを考え、表現することを通して 我が国の水産業に関わる人々が生産性や品質を高めるよう努力したり、輸送や販売方法を工夫したりして、 良質な水産物を消費地に届けるなど、食料生産を支えていることを理解できるようにするとともに、 主体的に学習問題を追究・解決しようとする態度を養う。
児童の実態	日本の産業や工業の特色について、自然条件や貿易などと関連付けて考えようとする児童が多い。 しかし、産業に関わる人々の働きや取組について、様々な社会的事象を関連付けて多角的に考えるまでには至っていない。 したがって、STEAM CHAOSを活用し、日本の海の課題と水産業を関連付け、 人々の働きに興味を持ち、主体的に学習に取り組む児童を育てたいと考えた。

指導計画

1	魚が日本の食卓に多く並ぶことについて話し合うことを通して学習問題をつくり、学習計画を立てることができるようにする。	5	水産加工の様子を調べることを通して、すり身やかまぼこなどをつくる人々の工夫や努力を理解することができるようにする。
2	まきあみ漁や漁業の特徴について調べることを通して、工夫や努力について理解できるようにする。	6	これまでの学習を振り返り、日本の水産業がかかえる課題に対して解決策を考え表現できるようにする。STEAM CHAOS「母なる海が危ない」 を視聴する。
3	水あげされた魚が消費者に届く工程を調べることを通して、新鮮なまま届けるための工夫や魚の価格と費用について理解できるようにする。	7	気仙沼の漁業関係者とのオンライン交流学習を通じて、宮城県の水産業について深く考えるとともに、これまでの学習を整理し、話し合うことを通して、日本の水産業が行っている工夫や努力を行っていることを理解することができるようにする。
4	つくり育てる漁業について調べることを通して、携わる人々が品質を高める工夫や水産資源を守る取り組みを行っていることを理解できるようにする。		

社会学習指導案：STEAMライブラリーを活用した授業計画（抜粋）

本時の目標	これまでの学習を振り返り、日本の水産業がかかえる課題に対して解決策を考える。
本時の授業づくりの視点	STEAM CHAOSにある日本の海の課題と、これまで学習してきた水産業の実態を関連付けて考えることで、 水産業における課題について考え、その具体的な解決策を考えさせたい 。 そして、出てきた興味・関心や疑問等を生かし、次時、自分でスライドにまとめるという活動に繋げたい。

本時の学習過程（４５分）

段階	主な学習活動	指導上の留意点
つかむ （１０分）	１水産業の課題を振り返る。 ２STEAM CHAOS 「母なる海が危ない」 を視聴する 。 ３本時の学習課題を確認する。 「日本の水産業の課題に対する解決策を考えよう」	・これまでの学習内容やSTEAM CHAOSの内容について 「 どんな課題があるか 」と尋ね、児童に課題を出させる 。
考える かかわる （３０分）	４水産業の課題に対する解決策を付箋に書く。（５ 分） ５漁師さんに提案するという観点で、具体的な解決策を話し合う。 ・自分が考えた解決策を出し合う。（２分） ・グループで話し合う課題を１つ決める。（２ 分） ・具体的な解決策を考える。（１０ 分） ６グループでまとめた解決策を発表する 。（１０ 分）	・課題の原因をしっかりと意識させ、原因から解決できるのか、工夫次第でなんとかなるのかを考えさせる。 ・まずは自分が考えた解決策を出せるだけ出させる。 ・解決策を考えるのが難しい場合は、グループになり、話し合いながら解決策を出し合う。 ・具体的な解決策を考える際に、全体で１つ取り上げ、「誰が」「どのように」「どこで」など詳しく話し合うことを声掛けする。 ・漁師さんに提案をするという視点で確実にできそうなことや難しいかもしれないができたらいいなと思うものを考え、話し合うよう声掛けする。
まとめる （５分）	７本時の振り返りを行う 。 「日本の水産業の〇〇な課題 に対して、〇〇〇〇することで改善できるのではないかと考えた」など。	次時にさらに詳しく漁師さんに提案できるよう深めていくことを確認する 。 【思・判・表 】（ タブレット端末 ・ 発言）タブレット端末を活用して課題に対する解決策を考えることができているか。

授業のふりかえり

STEAM CHAOS「母なる海が危ない」の動画を活用したグループディスカッション（指導計画６）

実施日：2022年11月15日（火）13時40分～
授業実践：鈴木教諭　　授業参加者：若柳小学校５年生　※５年２組視察（全３クラスで別日に実施）
授業伴走：凸版印刷
目的：これまでの学習を振り返り、日本の水産業がかかえる課題に対して解決策を考える。

STEAMライブラリーの動画を活用して日本の海の課題と水産業の実態を関連付けた



栗原市には海がなく、課外学習で松島湾に行くまでは
海を見たことがないという児童もいたため、
日本の海の課題と水産業を関連付け、人々の働きに興味を持ち、
児童が主体的に学習に取り組めるように
STEAM CHAOS「母なる海が危ない」を視聴した

アナログとデジタルを併用してグループ探究と個人探究を実施



グループで意見出しを行う際には模造紙と付箋を活用し、
個々の調べ学習はタブレットを活用することで、
教室内の仲間たちとの意見と
オンライン上で個々が見つけてきた知を
相乗的に活用しながら、闊達な意見交換を行った

教職員同士の見学・意見交換教員研修



小学校５年生担当教諭同士の意見交換や、
それ以外の教職員にも授業の見学を
オープンに行い、意見交換を行うことで
授業をブラッシュアップしていった。
また教職員全体の集合研修も実施した

気仙沼の漁業関係者・在住者とのオンライン交流学習

５分	宮城県の漁業と気仙沼のご紹介（凸版印刷 岡村）
40分	宮城県北部船主協会　吉田 鶴男氏　自己紹介
	動画視聴　【遠洋まぐろ船】https://www.youtube.com/watch?v=nDqpM5qkqGY 【遠洋漁業】https://www.youtube.com/watch?v=xlqPwNePuEg
	漁船員について（漁船＝魚を捕ることだけが仕事ではない）（乗組員６名～）
	船の中の生活（通信・食事等）参考：【船内生活】https://www.youtube.com/watch?v=kzeWowppYII&t=153s
	児童への問いかけ①：漁船員に興味はあるか？大変そうというイメージはあるかなど
	未来の人材確保に関する課題
	①少子高齢化　／　②社会情勢
10分	休憩時間
45分	「美味しい魚を食べ続けるためには、人の力がものすごく大事」
	児童への問いかけ②：君たちはどんなことを考え、どんな行動をおこしたいか？
	５年１組、２組、３組からのアイデアについての意見交換
	吉田 鶴男氏の取り組み
	①発信・広報（ブログ・YouTube・Tiktok） 個人の取り組みが国や、新聞、アイドルにまで波及　／　②中長期視点の雇用受け入れ　／　③悩み相談

授業のふりかえり

気仙沼の漁業関係者・在住者とのオンライン交流学習（指導計画７）

実施日：2022年11月15日（火）13時40分～
授業実践：宮城県北部船主協会　吉田 鶴男氏　凸版印刷　岡村 杏奈
授業参加者：若柳小学校　５年生　※３クラス合同
目的：宮城県において漁業が盛んな気仙沼と交流学習を行うことを目標に、
　　内陸の小学校において海に対して自分たちができることに関するリアルなアイデアを出し、意見交換をする

STEAM CHAOSの動画を活用して日本の海の課題と水産業の実態を関連付けた



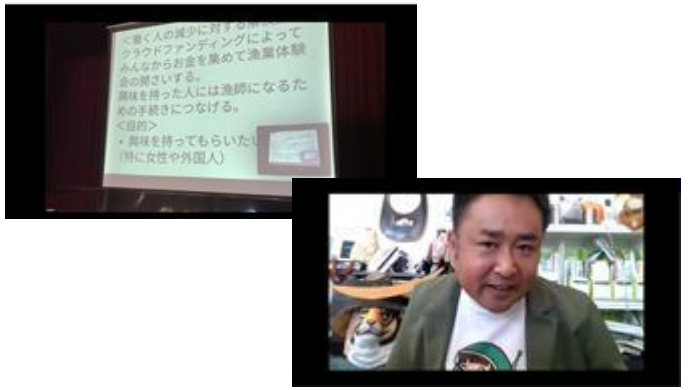
栗原市には海がなく、課外学習で松島湾に行くまでは
海を見たことがないという児童もいたため、
日本の海の課題と水産業を関連付け、人々の働きに興味を持ち、
児童が主体的に学習に取り組めるように
STEAM CHOAOS「母なる海が危ない」を視聴した

宮城県北部船主協会の協力による気仙沼交流授業



宮城県北部船主協会　吉田 鶴男氏により、
遠洋漁業、漁師の生活、
気仙沼が抱える課題などについて
臨場感のある授業が展開された

漁業関係者・在住民へのアイデア発表・意見交換



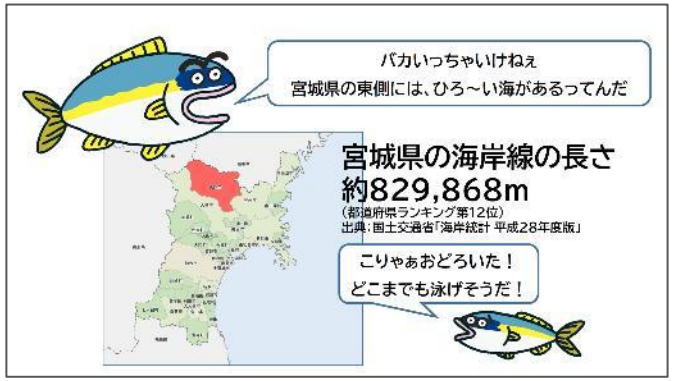
環境、技術、商業、体験、雇用などに関して
児童から多角的なアイデア提案が行われるとともに、
漁業の課題に向き合ってきた気仙沼の関係者ならではの
視点を交えた意見交換が行われた

授業のふりかえり

気仙沼交流学習使用スライド

STEAM CHAOS「海から受け取る命のバトン」に登場する「ブリパイセン」が
気仙沼の海を探究するというストーリーを授業冒頭で展開

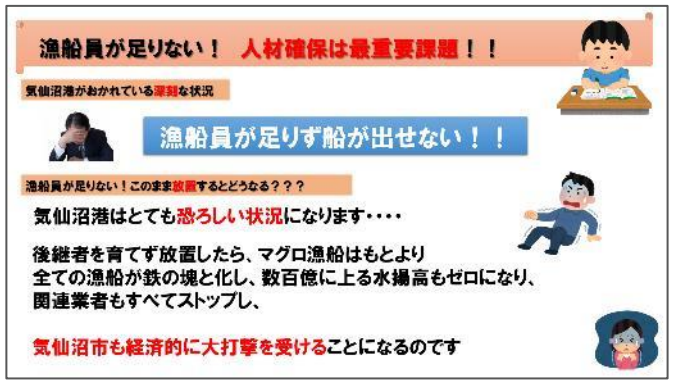






宮城県北部船主協会において配信しているYouTube動画を交えながら
漁業の実態、気仙沼の課題、様々なトライアルなどを授業の後半で紹介し、児童との意見交換のきっかけをつくった





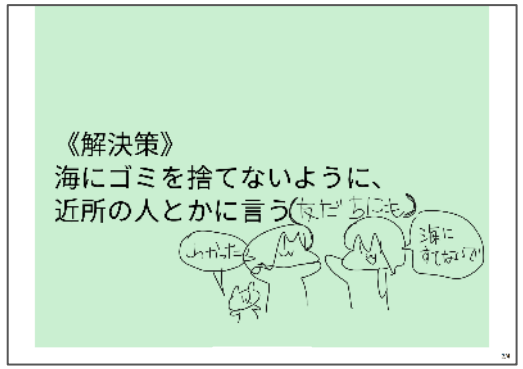


授業のふりかえり

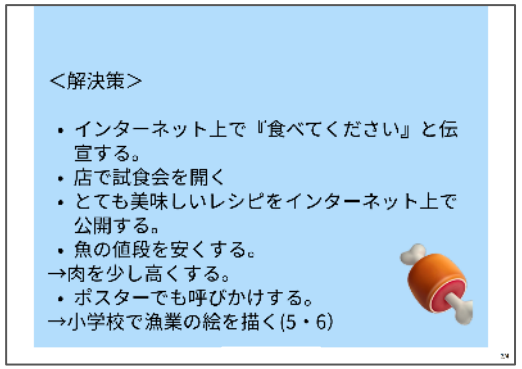
小学校５年生のアイデア発表（５年２組の途中経過の一例）

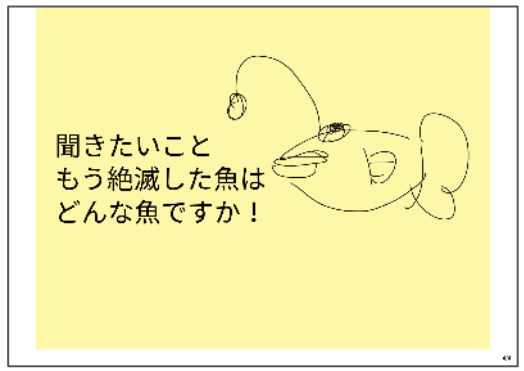
「解決したい課題」「解決策」「漁業関係者に聞きたいこと」「授業の感想」
などを児童が授業支援クラウド上に記入し、アイデア発表に向けて、クラスで話し合いを深めた

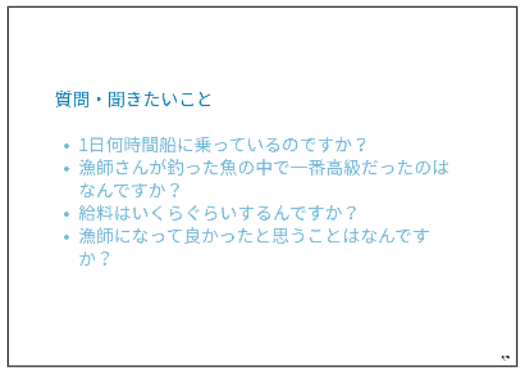


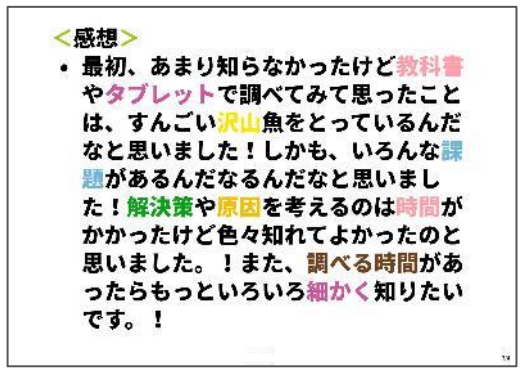


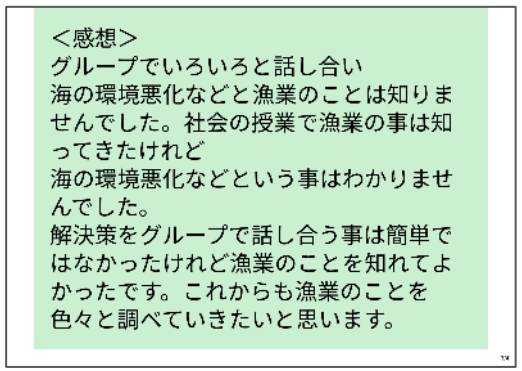












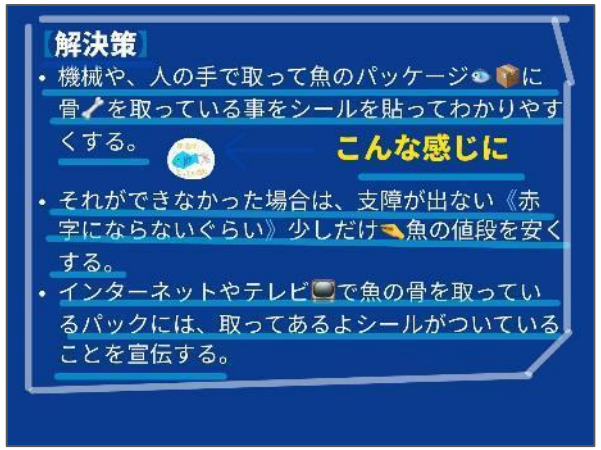
授業のふりかえり

小学校５年生のアイデア発表

環境、技術、商業、体験、雇用などに関する児童からの多角的なアイデア発表が行われた

環境問題に対する解決策

- 水中カメラ
- プラスチックによって傷んだ魚の写真
- SNSの活用



＜食べる人の減少に対しての解決策＞

5000円とか1万円とかお魚でつかえる商品券を地域で作る。
3000円で5000円分の商品けんが買えるようにお魚専用の商品けんを作る。

＜児童の発表＞
水中カメラによって、プラスチックで傷んだ海や、魚の様子を伝えてSNS等で拡散させることで環境改善につなげていきたい

＜児童の発表＞
①料理が大変②値段が高い③肉を好む人が多いことで食べる人が減少しているため、大きい魚と小さい魚をセット売りしたり、給食委員の方が魚のよさ、効能を伝えたり、調理された状態の魚販売コーナーをつくるとよい

＜児童の発表＞
お魚専門の商品券やディスカウント券をつくって魚を買う人を増やす。また、買ってもレシピがわからないと腐ったり、傷んだりしてしまうので、商品券とレシピをセットにするとよい

＜気仙沼からのコメント＞
環境問題はすごく大きなテーマであり、海はすごく広い。まずは自分が考えられる範囲で考えてみることがとても大事だが、海と山は川でつながっているなど、循環を考えることがとても大事。内陸の栗原のことを考えることも、海につながっていく可能性がある

＜気仙沼からのコメント＞
気仙沼の学校では、学校給食に魚を取り入れたり、学校で講演をしたりする機会が広がっていっている。実際に食べてみることで、美味しいということが伝わっていくので、その機会があることで魚の需要が増え、漁師になる人が増えることも期待できる

＜気仙沼からのコメント＞
商品券をつくる場合、その費用を誰が負担するのかということを考えていく必要があるが、商品券があれば漁業関係者としても嬉しい。レシピの話は面白く、魚をまるごともらっても、困ってしまうような人にこういうふうに食べると美味しいといったことが伝わるとよい

授業のふりかえり

小学校５年生のアイデア発表

環境、技術、商業、体験、雇用などに関する児童からの多角的なアイデア発表が行われた

『解決策』
- 小さく売れない魚と少し大きい魚をセットで売る。
  そうすると小さくて売れない魚も売れる。
- 学校の生徒が、学校で給食委員に魚の良さ
  （記憶力や学習能力が高まる）
  を教える。
  教えてもらったことは家族に伝える。
- 料理されている魚を増やす。
  料理しなくていいお刺身も増やす。
  料理されている魚のコーナーを作る。



＜児童の発表＞
機械や人の手で、魚の骨を取って、
パッケージにシールを貼ることで、
骨をとっていることを伝えたり、
インターネットで宣伝するとよい。
水産業は大変な仕事であるとわかったので、工夫して魚を食べれるようにしていきたい

＜気仙沼からのコメント＞
魚の骨は食べづらさの一因でもあるが
実は、骨自体に栄養があり、
料理の仕方によっては、コリコリと
食べられる。骨付き肉は、骨付きだからこそ
美味しくおもえるというように、
骨があるからこその面白さを
魚でも体感できるようにするのもよい

＜働く人の減少に対する解決策＞
クラウドファンディングによってみんなからお金を集めて漁業体験会の開さいする。
興味を持った人には漁師になるための手続きにつなげる。
＜目的＞
- 興味を持ってもらいたい。
（特に女性や外国人）

＜児童の発表＞
クラウドファンディングでお金を
集めるなどして、漁業体験を行う
機会をつくったり、テクノロジーを活用
したりするなどしで、男性や
女性、外国人にも興味を持ってもらいたい

＜気仙沼からのコメント＞
遠洋漁業は、お試しで乗船することは
法律上認められていないが、
沿岸漁業については、
宮城県の事業として、
体験の機会づくりをおこなっている。
学校の教員だった女性が漁師に
なるという例も出てきており、SNSなど
でそういった多様性が拡散していくとよい

水産業でのデジタル技術が進んでいる
→デジタル分野での女性の採用を増やす。

全体のふりかえり

若柳小学校学習の振り返り

実施日：2022年12月8日（木）16時00分～17時30分　2023年1月27日（金）16時00分～17時30分
進行：凸版印刷
若柳小学校：鈴木教諭　スーパーバイザー：松田氏　佐藤氏　福本氏



担当教諭コメント

良かった点
・内陸の小学校であるため、海の学習は、児童が興味をもつことが
難しい単元だとおもっていたが、STEAM CHAOSの動画を視聴したり
気仙沼と交流学習を行うことで、ホンモノの話を聞けた
・授業をもとに考えたことを漁業関係者に伝えるという
モチベーションをもつことで、児童が主体的に探究をすすめた
・児童が自分たちで、こういう案はどうだろう、でも漁師さんにとっては
どうなんだろうということを活発に意見だししており、良い実践になった
・「遠洋漁業」などについて、児童が自主的に調べてから授業にのぞんだこともあり、
授業で教えすぎなくても、知識が定着していることを実感する場面があった
・交流授業後、もっと漁業関係者に意見を聞いてみたいという児童の声が上がった

課題
・動画を視聴した後に議論を深めたいが、教科書の内容をおさえながら、
授業を展開する難しさがある
・教科書の単元計画をもとに実施すると、単元の時間数が伸びてしまう。
児童が主体的に考える時間を鑑みると合計で１０時間程度を要した
・外部の人に教えていただくと、内容が小学生の難易度にマッチしない箇所が出てくるため
それをどううまく乗り越えていくかを今後検討したい

STEAM CHAOSの活用について
・教科書の学習が終わった後に、水産業の課題を掘り下げるために、
プラスαの要素として活用した

学校責任者・スーパーバイザーコメント

スーパーバイザー松田氏
・単元後半、STEAM CHAOSの動画視聴をきっかけに、
気仙沼の業関係者や在住者の方とのオンライン交流学習に発展し、
水産業が抱える課題が児童にとって切実なものとなっていった過程が
まさに「探究」学習だと考える。児童の課題解決の
アイディアをSTEAMの視点をもって、もう少し時間をかけて精査することで、
環境と人間の相互依存関係について深掘りができると思う

スーパーバイザー佐藤氏
・社会科の学びを重ねた後の発展的な取組みであり、
児童の水産業に対する見方考え方が確実に広がった実践。
商業や雇用に関係する課題の解決に考えが及んでおり、アントレプレナー教育にも
繋がっていくことが期待できる。クラウドファンディングやSNS活用
といった現代的な手法に考えが及んでいることも実現性の点で素晴らしい

スーパーバイザー福本氏
・児童の課題を掘り起こすタイミングにSTEAM CHAOSを活用いただき
よい実践につながった。カリキュラムを編成していく過程を
試行錯誤してくださったことで、先生方のスキルアップにつながったと考える

STEAM CHAOSを活用した探究学習の実践
宮城県 栗原市立金成小中学校６年生

総合的な学習の時間における地域学習

宮城県 栗原市立金成小中学校6年生

地域のお祭りをテーマとし自分たちの住む地域を知り、主体者として課題解決に挑む

お祭りが果たす役割とその課題を学ぶ。自分たちが住む地域の課題を認識し、どのようにしていきたいかを考え、
そのために自分たちができることとして有効な表現手法や制作手法を学び、実際に発表を行う

【ｺﾝﾃﾝﾂ】島根 X【学校】宮城
神様と遊ぼう



総合　ふるさと学習
国語　町の幸福論

授業コマ数	28(うち国語:7コマ)
SI視聴本数	1本

探究学習の中の動画の役割

地域のお祭りが果たす役割に
関心を向ける導入として

地域リソースの活用

・お祭りの保存会・歴史博物館
・市市教育委員会 文化財課
・栗駒山麓ジオパークビジターセンター

ICTの活用

・ロイロノートを活用した表現物制作
・Padletによる感想共有
・金成地域のハザードマップの提示
・RESASによる地域人口のリサーチ

授業の流れ

STEAM	外部講師	探究学習	グループワーク	発表
動画を視聴し、コミュニティにおけるお祭りの役割を学ぶ。自分たちの地域にもお祭りが存在することを発見する	歴史博物館やお祭りの実践者の話を聞いて、お祭りの歴史や価値を学び、継続のための課題を知る	お祭りの担い手不足という課題をきっかけとし、自分たちの地域のあるべき姿を考え、自分たちができることを考える	自分たちが住みたい未来の町の実現のために、お祭りの魅力を地域の人達に伝えるためのリーフレットを制作	「相手にメッセージを伝えるため」という観点からグループごとに工夫を凝らしたリーフレットを、保護者に向けて発表





総合的な学習の時間における地域学習

宮城県 栗原市立金成小中学校6年生

STEAM CHAOSを活用した学習によるメリット、変化について

先生にとっての気づき

- 外部の方のお話には説得力や熱量があり、児童たちがタブレットで調べたことを実感を伴って学習できた他、地域学習に責任感が生まれ、児童たちから「現場に行ってみたい」など声が挙がるなど意欲的になった
- 「○○に気づかせよう」と担任として責任感を持ちすぎていることに気づき、「一緒に考えてみよう」という姿勢が児童たちの主体性の発揮に重要だと感じた
- 獲得してもらいたい力を見据えて、逆向き設計で事前にどの部分で動画を使えば良いかなど授業設計が必要

児童・生徒にとっての学び

- ・お祭りをテーマとして、地域の課題やコミュニティの重要性に気づき、自分たちの町をどのように場所にしたいか、そのために何ができるかを主体的に考えられるようになった
- ・人に伝えるときのリーフレット作りで大切なポイントを学び、タブレット上で工夫をして資料作成ができるようになった
- ・自分たちの学びや伝えたい内容を、保護者や外部の人に発表することで児童たち自身の自信につながった

STEAM CHAOS を活用した学習の継続と課題など

R5年度もSTEAMライブラリ―を活用し、各学年一つ、テーマを定めて実践を予定。
課題：各学年の学習内容とコンテンツのマッチング



探究カリキュラムを外部人材と共創する上で、期待すること

- 外部人材とのネットワーク形成、また調整業務の簡易化
- 外部の方との学習の方向性の認識共有（伝えたい内容、量、言葉遣いなど）

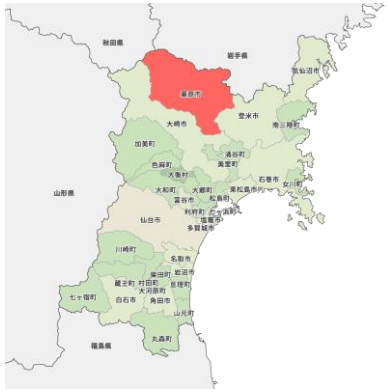


実証フィールド概要

栗原市立金成小中学校







所在地：宮城県栗原市
対象学年：前期課程6年生
対象生徒：50名（2学級）

岩手県との県境に位置する。火山活動による大地の隆起によってできた栗駒山の麓には、平坦な地形を利用した水田が広がり、奥羽山脈から注がれる豊富な水資源を活用した米作りが盛んな地域である。

栗原市内では初の小中一貫校として2014年、学校再編により開校した。9年間の義務教育を一体型校舎で学習することを通して、確かな学力の育成と豊かな人間性と社会性の育成を目指している。

探究学習の取組状況

総合的な学習の時間の一部を組み替え、
「栗原ふるさと学」として
地域における学習を推進。
各学年ごとに異なる地域資源を扱い、
地域の方と連携しながら例年学習を実施。

数年前まではそうした学習の一環として
3年生で「地域の名人」をテーマに
「小迫の延年」についての学習にも取り組んでいたが、
現在は同テーマは取り扱っていなかった

小学校が抱える課題

STEAMの観点を教科横断的に入れていく際、
限られた授業時間の中でどのように
異なる視点を入れればよいかわからず、
授業への導入には至っていない。

地域全体として人口が減少傾向にあり、
高齢化が進行する状況のほか、
働き口を探すために若い人を中心に
都市部に出ていく人が多い地域である。
こうした現状を子供たちが実感できずに
過ごしている状況がある

実証参加の動機

本実証においては、身近に存在する
「重要無形民俗文化財」でありながら
学習対象として扱ってきていなかった
「小迫の延年」について、
STEAM CHAOSをきっかけに
取り組むことで、

地域のリソースを活用した
主体的な学びの実現を目指し、
実証への参加を決定

探究学習のテーマ

地域のお祭りを生かしたコミュニティづくりを探求する

地域に存在する重要無形民族文化財であるお祭り「小迫の延年」をテーマに
地域コミュニティにとっての役割や、お祭りを作る人々の想いを
STEAM CHAOSを活用して探究する。
また、保存団体の方へのインタビューを通じて、
地域における課題を認識するとともに、その解決に自分たちでも取り組んでみる

活用するSTEAMライブラリーコンテンツ：STEAM CHAOS「神様と遊ぼう」

神様と交信中！祈ることと祀ること

https://www.steam-library.go.jp/lectures/991

神楽を通じて地域のお祭り、その役割やコミュニティにとっての意味を学ぶ
問い：自分の住んでいる地域のお祭りりはどんな神様をどのように祀るかリサーチしよう





カリキュラム構築にあたっての議論

地域のお祭りをテーマとし、自分たちの住む地域を知り、主体者として課題解決を図る

課題を知る

STEAM CHAOS視聴

調べ学習

東北歴史博物館　保存会の方のお話

お祭りの存続のための課題

地域の課題

- 農家・兼業農家の減少
- 人口減（社会減・自然減）
- コミュニティの希薄化
- 災害時の対策

地域の探求

課題を解決する

地域に向けた情報発信

表現物制作

お祭りの魅力の発掘

理想像と現実のギャップを埋める解決策を考える

お祭りの存在と魅力を伝え、参加者を増やし、盛り上げたい。

地域コミュニティの理想像を考える

情報発信の探求

自分たちが住むところはどうあってほしい？そのために何ができる？

栗原市金成地域

2012

各種連携（教員・市市教育委員会・地域・ほか）

所属・役職	名前（敬称略）	本実証における役割	連携のポイント
金成小中学校 校長	学校関係者	・各種決定事項の最終判断	STEAM CHAOS活用実証にあたり、総合的な学習の時間に授業時間を確保。また、従前より小学校で行っていた「ふるさと学習」の中で、地域の重要な文化財であるものの授業の中で扱えていなかった「小迫の延年」を扱うことを判断
金成小中学校 主幹教諭		・各種決定事項の現場調整 ・外部連携におけるコーディネーター ・カリキュラム調整	担任の先生方が通常業務の負荷により、本実証の準備等について時間確保が叶わない中、学校側の窓口として、外部連携の際の打ち合わせ対応やコーディネーション、担任の先生方を巻き込みんだ探究的授業の設計、学校の中で実現可能なICT活用などを推進
金成小中学校 6年生担任		・学習指導案の組み立て ・STEAMライブラリーを活用した授業実践	STEAM CHAOS を活用した授業展開にあたり、子供たちにとって身近でないテーマについて教科横断的な授業を構想し、実践した
栗原市市教育委員会 文化財課		・お祭りに関する資料の提供	お祭りの概要や歴史について言及したPDF資料、写真資料を複数提供
小迫の延年 保存会 会長	藤澤 哲朗	・お祭りの概要、課題、想いについてのヒアリング対応 ・お祭りについてのプレゼン＆インタビュー対応	お祭りの主催者側から、毎年お祭りを開催される想いや課題について児童たちに説明。児童たちがお祭りのイメージを具体化させると共に、課題に目を向け地域が直面する社会的状況をリアリティを伴って理解するきっかけをつくった
東北歴史博物館 学芸員	今井 雅之 小林 直輝	・お祭りの映像資料の提供及び解説 ・お祭りの成り立ちや演目についての解説	複数の演目から構成されるお祭りについて理解を深めるため、博物館保有の映像を公開し、お祭りのイメージを具体化させた。また、お祭について歴史民俗的知見に基づきながら、子供たちが理解しやすいように情報をかみ砕いて解説した
栗原市商工観光部 ジオパーク推進室 主幹	佐藤 英和	・制作物の配布先として連携	児童たちが制作したポスターに対し、一般の方からフィードバックをいただく機会に参加。栗駒山麓ジオパーク施設内においてもポスターを掲出＊予定

各種連携（教員・市教育委員会・地域・ほか）

所属・役職	名前（敬称略）	本実証における役割	連携のポイント
合同会社 MAZDA Incredible Lab	【スーパーバイザー】 松田 孝	・ICTを活用した授業設計について助言 ・子どもたちの成果物、制作物について広く普及するための助言	ICTを活用した効果的な探究学習実施法について助言
フューチャーインスティテュート株式会社	【スーパーバイザー】 佐藤 靖泰	・探究学習の設計について助言	児童たちに主体性を発揮させるきっかけづくりや、知識の応用に繋げる授業設計について助言
凸版印刷株式会社	村上 壮 岡村 杏奈 竹田 優希 島守 開斗　ほか	・外部連携におけるコーディネーター ・「人に伝えるため制作物の作り方」授業実施 ・各種資料、報告書のとりまとめ	児童たちが地域の人にお祭りを伝えるための表現物制作にあたり「人に伝えるための制作物の作り方」について、レクチャーを実施

総合の学習 学習指導案：指導計画（抜粋）

単元の目標	地域の方の話を聞き、小迫の延年を知ってもらうために自分にできることを考えることができる
児童の実態	地域に高校がなく、中学を卒業すると地域を離れてしまうため、金成地域で学ぶ機会が減る。 小迫の延年を知っている児童が少なく、祭への印象が楽しいものだけで、地域における役割については考えた経験が少ない

指導計画

1	STEAM CHAOS「神様と交信中！祈ることと祀ること」動画をきっかけに、小迫の延年に児童が出会い、存在を知る	6	国語「町の幸福論 コミュニティデザインを考える」と関連付けて、自分たちの住む金成という地域の現状や課題を顧み、今後どのような場所にしていきたいか思い描く。そのために地域のお祭がコミュニティでどのような役割を果たすのか考え、課題設定をした上で、解決に向け計画を立てる
2	調べ活動を通して、小迫の延年について興味をもつ。分からないことがある場合は、歴史博物館やお祭りの保存会の方々に質問をして解決できるように準備する。調べた情報を友達と共有したり、小迫の延年についての基本的な知識やその価値について理解を深める	7	外部アドバイザーから「人に伝えるための制作物のポイント」について助言をもらい、伝える手法について理解を深める
3	東北歴史博物館所蔵の映像を視聴したり、博物館の方の解説を聞いたりして、小迫の延年のイメージを具体化する	8	グループに分かれ、助言をもとに作品を仕上げる
4	地域のお祭の保存会の方の話から、小迫の延年における現状の課題を理解する	9	発表リハーサルを行う
5	課題解決のために現状に目を向け、自分ができることを考える	10	小迫の延年の現状と課題、それに対する自分たちの想いをこめた表現物について発表を行う

国語 学習指導案：町の幸福論 コミュニティデザインを考える（＊抜粋）

本時の 目標	金成の町の現状を理解し、町の未来について考えることができる
本時の 授業づくり の視点	前時間までに祭を題材として、地域が置かれた社会背景を理解した。 コミュニティの希薄化が、どのような影響を及ぼしうるか確認し、祭りの役割を生かし、 主体的に課題を解決しようとする気持ちを芽生えさせる

本時の学習過程（４５分）

段階	主な学習活動	指導上の留意点
導入 （5分）	1. これまでの活動を振り返る ・STEAM CHAOS 動画/調べ学習/歴史博物館,、祭の保存会	・人口減少や後継者不足等が課題だったことを確認する
展開 （２５分）	2. 金成の町の未来を考え、自分たちにできることは何か 人とのつながり（コミュニティ）がないとどうなるか どんな未来にしたいか 金成のコミュニティはどうか 小迫の延年は、金成のコミュニティにどう貢献するのか 自分たちにできることは何か	・町の幸福論と関連させる 「コミュニティとは、人とのつながりで、災害の時に助け合える」 「コミュニティデザインは、人とのつながりを作り、地域の課題を解決すること」 「継続的、主体的に地域づくりを行うことが大切であったことを確認する」 ・バックキャスティングの考え方で、小迫の延年と結び付けて今やるべきことを考えさせる ・小迫の延年を通して、人とのつながりを残していくこと、舞や祈りを通して安心して生活できるようにしていくことが大切。そのために、小迫の延年を伝え残していくことが大事であることを確認する
終末 （１０分）	3. 学習の振り返りを書いて発表する	・本時の学習について、感想を書いて発表させる ・小迫の延年を継続的、主体的な地域づくりに生かすには、どんなPRができるか計画を立てる

授業のふりかえり

STEAM CHAOS「神様と遊ぼう」の動画を活用した授業実践（指導計画1）

実施日：2022年11月8日（火）（３時限目）
授業実践：徳重教諭、小野寺教諭　　授業対象者：6年生　児童50名
金成小中学校関係者：清水上主幹教諭
授業伴走：凸版印刷 村上、清水、岡村
目的：お祭りや神、神楽が、地域コミュニティにおいてどのような役割を果たしているか学ぶ。
また、自分たちの地域にもこうしたお祭りが存在することを発見する。

STEAM CHAOSの動画を活用した地域の文化財への興味喚起



STEAMライブラリー「神様と遊ぼう」を視聴し、
お祭りの楽しい神事について、
地域にとっての機能・役割に目を向けてみる
（https://www.steam-library.go.jp/lectures/991）

意見の共有



クラスの中で学んだ点、気づいた点を共有

児童たちとお祭りの接点の確認



お祭りの存在が身近ではない金成小中学校の児童に対し、
実は自分たちの地域にも「小迫の延年」というお祭りが
存在していることを気づかせる

授業のふりかえり

博物館の方を招いたオンライン交流学習（指導計画3）

実施日：2022年11月9日（水）（３時限目）
授業実践：東北歴史博物館　今井 雅之氏、小林 直輝氏、
　　金成小中学校　徳重教諭、小野寺教諭　　授業対象者：6年生　児童50名
金成小中学校関係者：清水上主幹教諭
授業伴走：島守
目的：自分たちの地域に存在するお祭りである「小迫の延年」について、学芸員の方のお話や映像資料をもとに理解を深める。
　　また、Q&Aの中で疑問点を解決する

東北歴史博物館 学芸員 今井氏より
お祭りについて解説



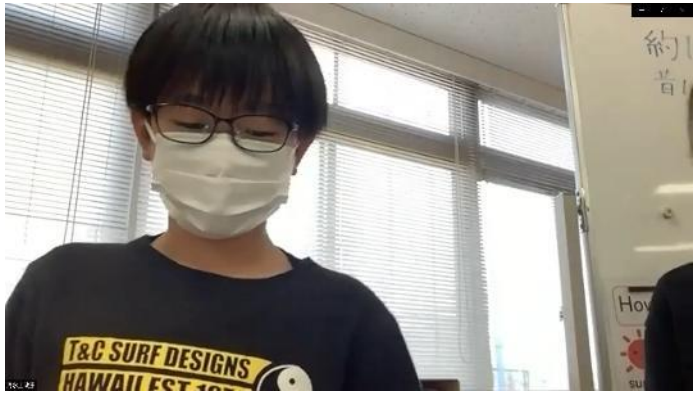
学術的な情報を前提としながら、
6年生の児童に伝わりやすいよう
歴史的背景をかみ砕いて解説いただき、
書籍やネット上では見つけられない
お祭りの特徴等を学んだ

お祭りの映像資料の
視聴および解説



博物館が所有する映像を視聴し、
お祭りの演目を具体的にイメージした

児童たちからのQ&A



事前の調べ学習や、お話を聞いた中での疑問点を
Q&Aの中で解決し、さらに理解を深めていった

授業のふりかえり

お祭りを実践する保存会の方を招いた交流学習（指導計画4）

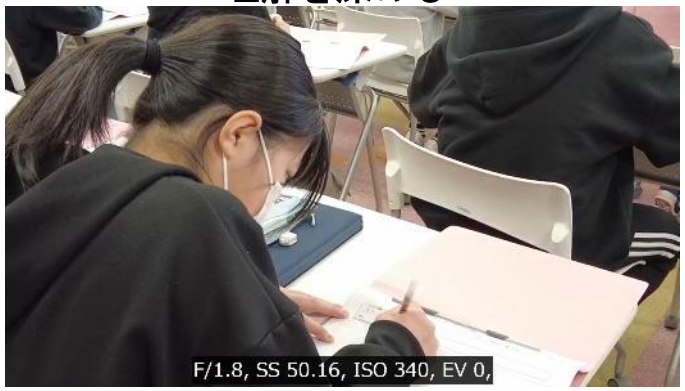
実施日：2022年11月15日（火）（３時限目）
授業実践：小迫の延年 保存会 会長　藤澤氏
　　金成小中学校　徳重教諭、小野寺教諭　　授業対象者：6年生　児童50名
金成小中学校関係者：清水上主幹教諭
授業伴走：凸版印刷 村上、清水、岡村
目的：お祭りの実践者のお話を聞いて、具体的な準備方法や携わっている人々の姿をイメージし、どのような想いからお祭りの開催を行っているのか理解を深める。また、お祭りの開催のための課題を明らかにする。

お祭りの実践者より その歴史や背景、想いについて講話



視点を変えて、お祭りを実施している方が
どのような想いで取り組んでいるかお話を伺う

お祭りの課題について 理解を深める



お祭りの担い手の減少や、主催側の高齢化など、
お祭りの継続が難しくなってきている背景を学び、
地域としての課題に気づく

児童たちから 感想をシェア



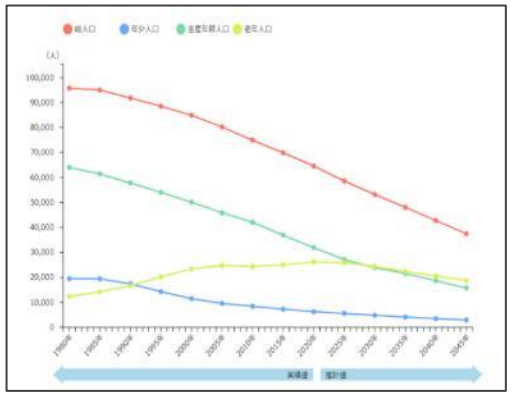
お話を聞いた感想を発表。
課題に対してできることを、
子供たちの視点から考えるきっかけになった

授業のふりかえり

国語「町の幸福論」を関連させた教科横断型学習（指導計画6）

実施日：2022年11月21日（月）（2時限目）
授業実践：金成小中学校　徳重教諭、小野寺教諭　　授業対象者：6年生　児童50名
金成小中学校関係者：清水上主幹教諭
目的：自分たちが住む地域の課題を考え、思い描いた未来の姿に対して小迫の延年がどのような役割を果たすことができるのか考える。
内容：動画や博物館、保存会の方からの話を通じて学んだことを振り返り、地域の課題を確認する。国語の単元「町の幸福論」の学習内容と関連付け、自分たちが住む金成という町の課題を考え、どのような場所にしていきたいか未来を発想し、コミュニティやそれを持続させるためのお祭りがどのような役割を果たしうるのか、各自で考えクラスで共有を実施

学習内容の振り返り
地域の課題の確認



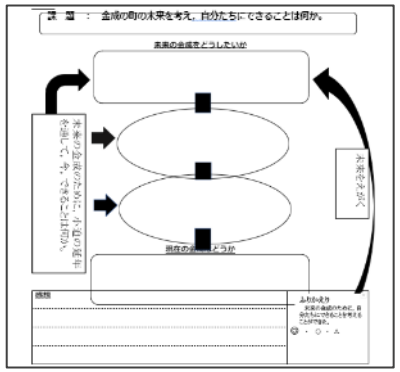
人口減少課題がお祭りの存続にも
関連していることに気づく

地域にとってのコミュニティ（つながり）の
意義を確認し、金成地域の現状と結びつける

コミュニティ	・協力し合える ・災害時の安全性
金成の現状	・つながりが少ない ・集まる場所がない ・人が少ない ・後継者がいない

金成のコミュニティの現状を確認し、
お祭りが存続しないと地域にとって
どのような損失となりうるのか考える

地域の未来のあるべき姿を描き、
バックキャストでやるべきことを考える



当事者として今後どのような地域にしたいか、
その実現のためにできることはないか考える

授業のふりかえり

凸版印刷による「人に伝えるため制作物の作り方」ワークショップ式授業（指導計画7）

実施日：2022年11月25日（金）（３時限目）
授業実践：凸版印刷　島守開斗
　　金成小中学校　徳重教諭、小野寺教諭　　授業対象者：6年生　児童50名
金成小中学校関係者：清水上主幹教諭
授業伴走：凸版印刷
目的：お祭りの課題解決のためにリーフレット・ポスター制作を決定。伝えるためのポイントについて理解を深める

地域の魅力を伝えるための ポイントを掴む



お祭りに携わる人々が減少傾向にあり、継続危ぶまれる中、
児童の立場からできることとして、
集客用のリーフレット・ポスター制作に取り組む

リーフレット・ポスター制作を ワーク形式で実践



グループワーク形式でお祭りの演目について理解を深め、
効果的な写真の選定やレイアウト、
キャッチコピーの制作に取り組む

ロイロノート上で リーフレット・ポスターを制作



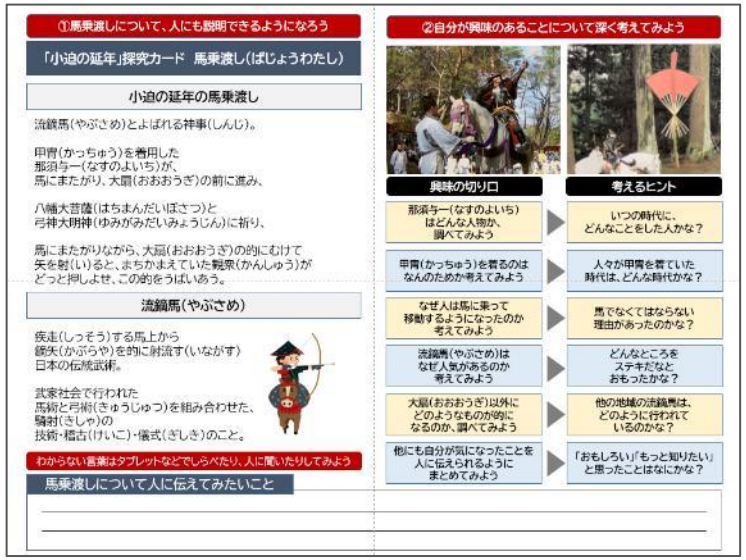
選んだ写真や作ったキャッチコピーを
ロイロノート上に表現する

授業のふりかえり

ワークショップ事業時のオリジナル教材







授業のふりかえり

発表：ICTを活用した双方型のプレゼンテーション（指導計画10）

実施日：2022年12月10日（土）
授業実践：徳重教諭、小野寺教諭　　授業対象者：6年生　児童50名
金成小中学校関係者：清水上主幹教諭
授業伴走：凸版印刷
目的：リーフレットやポスターを作った背景やお祭の魅力などを発表し、発表を聞いた人からフィードバックをもらい、
対外的に伝えていきたい気持ちを高める

児童たちの保護者、他の学年の先生方に向けて発表



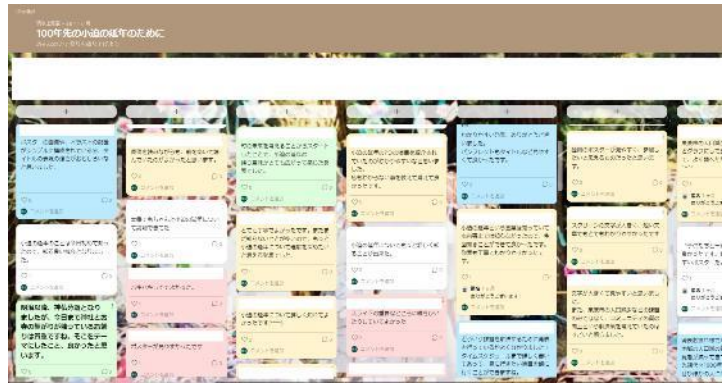
リーフレットやポスターを作ろうと考えた背景を
校内でのアンケートなどを用いながら発表

グループごとに様々なリーフレット・ポスターを制作



4-5名のグループに分かれ、
グループごとにリーフレットやポスターを制作

Padlet上に発表の感想・コメントを集約し、児童たちにフィードバック



発表のグループごとにリアルタイムで
フィードバックが見られるようにPalletを活用し
コメントを受け付けた

授業のふりかえり

発表へのコメント（児童、保護者等より ＊一部抜粋）

小迫の延年についてよく調べて、分かりやすく説明ができていたので良かったです。
延年が全国に7つしかないというのも初めて知り驚きました!!

栗原市の人口推移を元に、現状を捉え、今後の予想も踏まえながらの説明は良かったと思います。

声が大きくてよかった
さしぼうの使い方がよかった

伝えることに集中していて、内容も簡潔で分かりやすかったと思います。
また、ポスターについても配色なども見やすかっこと、魅力的な写真が選択されていたと思います。
言葉もしっかりしていたと感じました。
ありがとうございました。

発表お疲れ様でした。
地域の人口減の課題から、お祭の観覧者が減ってきているのですね。
先祖代々1000年も続いているお祭をぜひほかの人にも伝えていけると良いなと思いました。

質問です！！
一番オススメの演目はありますか？

♡1　💬4

匿名 3ヶ月
[redacted]
田楽舞です。小迫の延年でしか見れない舞です

匿名 3ヶ月
質問ありがとうございます。

[redacted]
ご回答ありがとうございます！

[redacted]
舞の中でも他の地域でも行われるものと、地域独自のものがあるんですね！

伝えるための工夫がたくさんあって良いですね。
配色の工夫(蛍光ペンの使い方)
文字の工夫(テキストか手書きか)

♡1　💬4

匿名 3ヶ月
ありがとうございます。

匿名 3ヶ月
ありがとうございます　琉加

匿名 3ヶ月
ありがとうございます

匿名 3ヶ月
これからも頑張ってください☀

コメントを追加

小迫の延年という言葉は知っていても内容までは知らなかったので、今回知ることができて良かったです。
発表も丁寧でわかりやすかったです。

♡1　💬1

匿名 3ヶ月
ありがとうございます！

ポスターに地図があって、行きやすくなるので良いと思いました。

アンケート結果で、小迫の延年意外にが知られてないことが驚きでした
「小迫地区だけの祭り」というイメージもあります

資料を分かりやすくまとめていて、上手な発表だったと思います。

♡0　💬2

匿名 3ヶ月
ハキハキと発表できていてすごいですね。

匿名 3ヶ月
もっとゆっくり話すと、いいかもしれませんね。

話す速さとグラフの使い方が良かった

♡2　💬2

匿名 3ヶ月
ありがとう

匿名 3ヶ月

授業のふりかえり

発表作品（一部抜粋）







授業のふりかえり

発表作品（一部抜粋）







全体のふりかえり

金成小中学校 学習の振り返り

実施日：2023年1月16日（月）16時00分～17時30分
進行：凸版印刷
金成小中学校：多田校長／清水上教諭／徳重教諭／小野寺教諭／伊藤教諭
スーパーバイザー：松田氏、佐藤氏


徳重教諭


小野寺教諭

議題	主な内容／意見交換
STEAM CHAOSを活用したり、学校外の視点が加わったりしたことで探究の質は高まったか どのような変化があったか その他、副次的な効果はあったか	・小迫の延年が「長い歴史をもつ」ということをネットで見るだけではなく、保存会や歴史博物館の方に伝えてもらえたことが子供たちの実感につながった。また、外部の方の生の声が入ることで、授業がいきいきとして、子供たちの「調べてみたい」という姿勢につながった ・タブレットを使ったまとめ方や表現方法について、日頃から取り組みたいと考えていた。凸版印刷のレクチャーを受け、子供たちの意欲がさらに高まった印象がある。写真の配置、サイズの変更など、子供たちが根拠を持って工夫していく姿勢が見られただけでなく、小迫の延年の魅力を「伝えたい」という気持ちに変わったように思う ・思っていた以上に児童たちが本気になってくれた。もっとこうしたい、実際の場所に行ってみたい、魅力を伝えたいなど意欲的な声が出てきたのがよかった。気持ちの明るさ、学習に対する姿勢に変化が見られた ・活動が進むにつれて、自分たちが作り上げているという達成感が得られていた。参観日に発表をするときには、「自分たちは知っているんだ」という自信をもって活動に取り組む様子が見られた ・外部とのつながりでいうと、特に博物館という外部の存在が、『自分たちの金成にこんなすごいものがあるんだ』と気付かせてくれ、学習に責任感が生まれた。そこで凸版印刷からの講義もあり、さらに自信をもって取り組むことができ、全体がうまく連動した

全体のふりかえり


伊藤教諭


清水上教諭



松田氏


佐藤氏

議題	主な内容／意見交換
課題/気づき	・外部講師との連絡は今回は主幹教諭が担当したが、担任自身が行うとすると課題が残る ・外部講師との事前打ち合わせをしたが、慣れない試みであったため、児童たちに伝えきれなかった部分もあった ・長期的にゴールを見越して授業づくりができなかった。 ・他の学年が総合的な学習の時間（ふるさと学習）で取り組む内容とSTEAMライブラリーの紐付けについては、悩むことが予想されるが、全ての動画を見ると時間がかかる。どの場面でどの動画が使えるかというポイントを年度当初から考えておくことが重要 ・今回は凸版印刷の仲介があり実現できたが、今後どのように外部との連携をしていけばよいのか次年度に向けては不安が残る。担任の視点からは誰とつながればいいかわからないという課題がある ・これまでのつながりや経験を使うことが学習の充実につながることがわかる。取り組んで有効だったところを残すことが探究をしていく上で大切である

全体のふりかえり

スーパーバイザー 松田氏	■児童たちが本気になって、児童たちが持ってる力を発揮しながら、探究的な学習を進めていったこと、それを先生方が好意的に受け止めてくださった印象を持った ■従来教科だと、どうしても知識・技能の習得が前面に立ち、教えないといけない必要性が生まれる。今回はむしろ先生方も知らない「小迫の延年」を児童たちと一緒になって探究していく必要があったため、よい結果が生まれたと考える。そのうえで凸版印刷との関わりもあり、地域の方々とつながりを持つ中で、彼らは彼らの専門性や想いをもって迫力をもって伝えてくれることで児童たちが看過される側面があったと考える。また、地域の方と接点を持つことの良さである「聞きたいことがストレートに聞けるわけでない」というところもポイントであったと考える ■外部の人から話を聞いても、全てを理解できるわけでもなければ、答えを教えてもらえるわけではない。だからこそ、自分から働きかけて学習をしていかないといけない。こうした学習がこれからの時代に必要だということを先生方にご認識いただくこと、またこうした学びを行った際、児童たちについた力とは何か、振り返ることが非常に重要だと感じている。この実証の中で児童たちが備えている学ぶ力を体験いただき、そこで育まれた力が非常に大事だということを感じていただけたところが良かった。その児童たちの力をもっと大事にし、評価をしてあげることが重要だと改めて感じている。 ■次年度については、今回の実証のボリュームですべての先生方に実施をお願いするのは難しいのは承知をしている。できる先生にできるタイミングおよび長さで実践していただき、学校の中で糧としていくことが重要。探究学習に向かっていく雰囲気作り、方向性を共有することが重要であると考える

スーパーバイザー 佐藤氏	■こうした学びを来年の6年生も継続していくにあたってどうしたらよいか、6年生と一緒に振り返ることも大きな学びとなると考える。自分たちの足りなかったポイントや、もっと充実させたいポイント、作った資料の中で来年の6年生にも引継ぎたい資料など、想いや願いを残していく視点も重要だと考える。児童たちは金成中学校にあがるわけで、来年の新中学1年生は新6年生にとっての学習のアドバイザーとなることで、新6年生の新しい学びを展開できるのではと考える。これは小中一貫校の大きな強みとなるのではと考えている ■授業設計におけるゴールイメージについて、最終的にどんな力を児童に獲得してもらいたいか。それに向けて進んでいることが実感できる単元設計は非常に重要で、先生方がこの度その点にお気づきになったところが非常に大きな成果だと考える。 逆向き設計によりゴールに向かうために必要な工程を洗い出し、時系列順に組み直せば、学びの展開の道筋となる ■今年の内容をさらに発展させ、延年の裏にある願いや、なぜ延年を行うようになったのか、それをさらに発展させ、現代的なお祭りの意味ってなんだろうなど、学習を深めていく、内容をアップデートしていくという視点があっても良いと考える。 繰り返しにはなるが、近くに同じコンテンツを扱った中学1年生(7年生)がいることで、新6年生は勇気づけられ、新しい学習に発展させられるのではないかと考える

STEAM CHAOSを活用した探究学習の実践
群馬県 南牧村立南牧小学校４年生

総合的な学習の時間における森林学習

群馬県 南牧村立南牧小学校４年生

山間部・少人数制の学校における森林・災害の探究に多角的な視点を取り入れる

森林の荒廃と自然災害の関係性について探究。南牧村の児童にとって身近な
森林・林業とどのように関わり、自分たちが主体的に何に取り組んでいくかを考える

【ｺﾝﾃﾝﾂ】福岡X【学校】群馬
森林の国ニッポン



総合
ふるさと学習

授業コマ数	通年
SI視聴本数	２本

探究学習の中の動画の役割

「神様が木を植える」
「木に携わる者のジレンマと展望」を視聴し、
普段行けない場所、聞けない声から情報を得る

地域リソースの活用

・近隣の森林、山間エリア
・群馬大学、群馬県環境森林部、
地域の林業従事者、野鳥の会の協力

ICTの活用

・オンラインによる交流学習
・Padletによる授業計画・進行共有
・タブレットを活用した動画制作

授業の流れ

探究学習	STEAM	課外学習	課外学習②	ｸﾘｴｲﾃｨﾌﾞﾜｰｸ
平成１９年の台風災害と森林被害の関係性を考察	動画を視聴し木を植える意味や森林に携わる人々が抱えるジレンマを探究	地域の方々と交流しながら鳥の巣箱をつくり、近隣の山に掛ける	自分たちが森林に対してできることの第一歩として植樹を体験する	南牧村を守るためのストーリー動画をつくり、発信する





総合的な学習の時間における森林学習

群馬県 南牧村立南牧小学校４年生

STEAM CHAOSを活用した学習によるメリット、変化について

先生にとっての気づき

- 林業の現場を動画で視聴し、森林に関わる人の声を聞くことができ、課外学習と紐づけて深いところまで児童が学べる機会を増やせた
- Padletを活用して一連の学習を振り返ることで、児童一人ひとりの着眼点がよりみえるようになった

児童・生徒にとっての学び

- 動画の視聴や課外学習を通じて、児童が「良い森の状態」「悪い森の状態」を自ら目利きできるようになった



- 地域の人々にも森林のことを伝えていくことで、南牧村を守っていくという意欲が高まり、ストーリー動画をつくるという、クリエイティブな動きが生まれた

STEAM CHAOS を活用した学習の継続と課題など

実施したい授業内容とマッチングする動画があれば、活用していきたいと考えている
一方で、今回の実証のようにマッチングのきっかけがないと、なかなか動画を選ぶことが難しいの
動画の内容が簡単に総覧できるようになるとよい



探究カリキュラムを外部人材と共創する上で、期待すること

- 教科単元の学びを起点に児童の興味関心を拡げるためのサポート・学校現場の現状理解
- 外部の専門家や人材に授業をしてもらう際に、小学生の理解度にあわせた表現・言葉遣いに留意いただく



実証フィールド概要

南牧村立南牧小学校







所在地：群馬県南牧村
対象学年：小学校４年生
対象児童：５名

南牧村の東部に位置する。**村内の児童数は過疎化により年々減少**し、小学校の統廃合が繰り返され、現在、**村では唯一の小学校**となった。令和４年度時点の在校児童数は１５名。

豊かな人間性を養い、夢をもって学習に取り組み、健康でたくましく生きる児童の育成を基本目標として掲げている。

探究学習の取組状況

小中学校では総合的な学習の時間を中心に
「ふるさと学習」に取り組んでおり、
南牧村の現状を調べることを通じて、
環境をよくするために
自分たちができることを考え、
活かそうとする態度を養っている

昭43年群馬県野鳥愛護林校に
指定されて以来、「巣箱掛け」の
課外授業を定期的に行っている

小学校が抱える課題

少人数制の学校ゆえに、
教職員や児童の関係式、視点が
固定化されてしまい、
多様な考え方を育むことが難しい

先生たちが習得してきた
「環境・災害」に関する知識や常識が、
現代の南牧村には、必ずしも通用しない
場合がある（台風の進路等）

実証参加の動機

令和４年度群馬県植樹祭が南牧村で
開催されることになったが、教職員・児童ともに
南牧村における森林の歴史や、
植樹祭の意義を深く理解しきれていない
（教職員は３年程度でローテーション）

南牧村では、林業の低迷等により
森林の手入れが遅れ、
豪雨による自然災害が頻発している。
人と森林が築いてきた関係性を
再認識させたいとの意向があるため、
「森林の国ニッポン」をメインに学習を深める

探究学習のテーマ

森林の荒廃と自然災害の関係性について探究する

平成１９年の台風９号によって、南牧村に何が起きたのかについて学ぶとともに、
森林を手入れせずに放っておいてしまうと、どのようなことが起こるのかを探究

STEAMライブラリーを活用した授業や、課外学習を通じて、
南牧村において、森林・林業とどのように関わっていくのかを考えるとともに、新しい森林の可能性を探る

活用したSTEAMライブラリーコンテンツ：STEAM CHAOS「森林の国ニッポン」



神様が木を植える

https://www.steam-library.go.jp/lectures/1020

人々にオロチと恐れられた大河の氾濫を鎮めるために
スサノオノミコトが木を植えたという物語が
古くから伝わってきたことを知る

問いの例「木を植えられた山は、
どんな役割を果たすのでしょうか？」



木に携わる者たちのジレンマと展望

https://www.steam-library.go.jp/lectures/1025

森林に関わる仕事を学び、
その仕事の意義や携わる理由、
林業と経済や自然災害の関係性を考える

問いの例「森林に関わる林業を続けていくために
大切なことはなんだろう」



各種連携（教員・教育委員会・地域・ほか）

所属・役職	名前（敬称略）	本実証における役割	連携のポイント
南牧小学校 校長	学校関係者	・カリキュラム調整 ・各種決定事項の最終判断 ・経済産業省との意見交換	南牧村教育CIO平井氏、南牧村教育委員会石井氏から紹介いただき、9月9日に初顔合わせ。小学校４年生の授業において「森林」に関する探究学習を進めていたことから、STEAM CHAOS「森林の国ニッポン」を活用した探究実践へ合意。実践にあたって各所への指示・連携を行った。
南牧小学校 教頭		・各種決定事項の現場調整 ・経済産業省との意見交換	巣箱掛け、植樹祭などの課外学習を行うにあたって、各所との連携調整を行った他、当日の進行について対応
南牧小学校 教諭		・学習指導案の組み立て ・STEAM CHAOSを活用した授業実践	群馬大学及び群馬県森林環境部との意見交換を行うとともに、南牧村の実態に即した授業アレンジを実施。またSTEAM CHAOSを活用して対話型の授業を実践
南牧村教育CIO	平井 聡一郎	・授業に関するスーパーバイズ ・経済産業省との意見交換	南牧小におけるICT環境の整備や学ぶ環境づくり、教職員へのアドバイスなどを継続的に行っており、小規模学校における課題の棚卸し、外部と連携した授業づくりなどについてアドバイスを行った
南牧村教育委員会	学校関係者	・学校現場との各種調整 ・群馬県森林環境部の紹介	南牧小及び地域の様々な情報・ネットワークを有しており、探究実践にあたって、様々なヒントを提供。学校現場及び関係者との各種調整を実施。
群馬大学 大学院 理工学府 教授	金井 昌信	・児童からのインタビューを受けて、災害について説明 （南牧村の個別事象に関する探究のアシスト）	近年の気象は、先生たちが授業で習ってきた常識とは変わったこともあるため、実証関係者も生徒と一緒に学んでいくことが非常に重要であることから、授業に協力した。
群馬県環境森林部 森林局	石丸 順 根岸 あゆみ	・植樹祭に関する説明	南牧小学校の教職員および児童が植樹祭の意義を深く理解するにあたって、時代の要請によって「植樹」の意味合いは異なってきたことや、人工林の手入れの必要性などについて説明した。
日本野鳥の会	浅川 千佳夫 高橋 悦男	・巣箱掛けのガイド	巣箱掛けの課外授業におけるガイドとして協力。本実証において森林と生態系の関係式を児童に探究させたいという趣旨をふまえ、巣箱をかけることによって、鳥の生活や、周囲の生態系にどのような変化が生まれるのかについて講話
凸版印刷	村上 壮 岡村 杏奈 島守 開斗　ほか	・本実証の全体コーディネーション ・各種資料、報告書のとりまとめ	南牧村小学校及び南牧村教育委員会に本実証の趣旨を説明するとともに、学校現場と学校外の様々な人や知をつなぎあわせることで、拡がりのある授業組み立てができるよう、各種サポートを行った

カリキュラム構築にあたってのポイント

南牧村について深く探究することはもちろん、時間軸、地域軸を拡げて探究する

	過去	現在	未来
日本	・日本書紀「樹を植えた神」 ・昭和9年愛林日記念植樹～我が国の緑化運動が始まる～ ・戦後拡大造林政策（人工林） ・平成15年から「緑の雇用」事業を開始	・戦後造成された人工林資源が利用期を迎え、国産材の需要拡大が急務 ・木の加工・流通等の費用高騰等に伴う林業の採算性悪化、コロナ禍による住宅着工戸数減少 ・水害・土砂災害の頻度増加	・多様で健全な森林への誘導、再造林の推進、山地の防災・減災 ・林業イノベーションの推進、新たな山村価値の創造
	自然保護と木材活用の両立・災害の激甚化・人口減少（担い手不足）		
南牧村 （群馬県）	・昭和43年野鳥愛護林校「巣箱掛け」 ・平成19年台風被害 ・平成26年ぐんま緑の県民税	・森林環境教育の推進（巣箱掛け等） ・第75回群馬県植樹祭 ・森林ボランティア団体の活動強化 ・不在村地主の増加（高齢化）	・群馬県森林・林業基本計画2021-2030 「県産木材による自立分散型社会の実現」
	森林保全及び回復・生態系の保護・気候変動対策・経済成長		
世界	・昭和24年丸太関税撤廃 ・昭和39年木材輸入自由化 ・世界の森林面積は2000年から2020年の間に世界全体で年平均520万ha減少（干ばつ・森林火災・農地転用・薪の過剰摂取）	・温帯地域における植林活動の活発化 ・平野部で林業を行なう諸外国による木材の効率的な大量供給	・2030年までに森林保全とその回復促進などの取組を強化する森林・土地利用に関するグラスゴー・リーダーズ宣言

授業実施にあたってのポイント

	10月4日 3時限目：10時45分	10月20日 10時～	10月22日 9時40分～11時00分	1月27日 16時頃～
内容	STEAM CHAOS 動画を活用した授業実践	黒滝山の巣箱掛け ・昭和43年群馬県野鳥愛護林校に指定されて依頼実施	第75回群馬県植樹祭 ・南牧小学校の緑の少年団表彰 緑のメッセージ／植樹	探究学習を実践した 学校同士の発表・意見交換会
場所	南牧村立南牧小学校	黒滝山不動寺境内 南牧村大字大塩沢	南牧村大字小沢地内	オンライン
学習の狙い	探究の着眼点を持つ （課外学習前の下準備）	森林の循環や災害について学び、 地域交流する	脈々と受け継がれてきたことを 自分ごと化する	学んできたことを まとめて、シェアする
	・「南牧村を水害から守ろう」を社会科・総合で学んできた経緯を踏まえ、古来より行われてきた「植林」や「林業」と経済・災害の関係性について動画で学ぶことで、探究の着眼点を持つ （課外学習にでかけるにあたって、自分なりの好奇心や目的意識を持つ）	・南牧村の木を伐採し、製材し、加工する。そしてそれがまた巣箱になって自然に還るという循環が実感できる機会とする ・平成１９年台風災害に甚大な被害を受けた地区を歩くため、道中理解を深める ・巣箱づくりを通して、地域で製材業営む方、工務店を営む方と交流する	・表彰される意義や植樹の重要性に気づく ・森林を受け継いでいくために、一人ひとりが何をできるか、主体的に考える	・探究学習を実践した学校同士の発表・意見交換会 ・教職員目線でのシェア ・学習者目線でのシェア
学校現場への アドバイス	・視聴する動画・授業案の相談 ・学習全体のアウトプット設計 ・参考資料の検索方法伝達 （気象庁、林野庁等）	・近隣の森林探検 ・日本野鳥の会と連携した巣箱のストーリーテリング	・植樹の背景理解を促すために群馬県植樹祭担当者にヒアリング	・事前すり合わせ 資料作成
	取材撮影に関する確認			

授業のふりかえり

STEAM CHOS「森林の国ニッポン」の動画を活用した対話型の授業実践

実施日：2022年10月4日（火）10時45分～11時30分（３時限目）
授業実践：外所教諭、酒井教諭　　授業参加者：南牧小学校４年生　児童３名
南牧小学校関係者：小須田校長、松岡教頭　南牧村教育委員会：石井氏　スーパーバイザー：南牧村教育CIO　平井氏
授業伴走：凸版印刷
オンライン視察・意見交換：経済産業省　五十棲氏、石川氏
目的：森林の荒廃と自然災害の関係性や、林業の課題に関して学ぶことで、課外授業前の着眼点を整理する

STEAMライブラリーの動画を活用した対話型の授業



「神様が木を植える」「木に携わる者たちのジレンマと展望」
を視聴。「問い」のポイントで、映像を一時停止して、
「ジレンマ」「人件費」「横ばい」「関税」など、
動画内に出てきた用語について、
「お菓子を食べたいけどどうしようというジレンマ」など、
児童にとって身近な例文を用いながら、対話形式で伝えた

Padletを活用して、児童の探究の過程を視覚化



授業内において児童から出てきた様々な問いを
Padletで時系列に整理。
授業を振り返りながら、課外学習の際には、
「山のどんなポイントを見たら良いか」などを整理。
また、タブレットを活用して、
児童自身が興味があることを検索した

経済産業省、学校関係者、凸版印刷 意見交換



少人数学級ならではのICTを活用した授業づくりの
ポイントや課題について意見交換を行った。
先生が授業に手を入れやすい一方で、子どもたちの自発的な
学びをどのように促していくかといったことが課題。
また人間関係が固定しがちであるため、異学年・学校間交流や、
新しい視点を入れることが、ICT活用のポイント

授業のふりかえり

課外授業：黒滝山不動寺「巣箱掛け」

実施日：2022年10月20日（木）10時00分～13時30分
授業引率：日本野鳥の会及び南牧小学校教職員　授業参加者：南牧小学校　全学年（小学校４年生５名含む）
授業伴走：凸版印刷
目的：南牧村の木を伐採し、製材し、加工する。そして、それがまた巣箱になって自然に還るという循環が実感できる機会とする

巣箱づくりを通じて、地域との関係式や生態系への理解を育む



巣箱づくりを通して、地域で製材業を営む方、
工務店を営む方と交流した

また、日本野鳥の会と連携して
巣箱をかけることによって、鳥の生活や、
周囲の生態系にどのような変化が生まれるのかについての
講話を課外授業に取り入れた

南牧小学校から黒滝山まで徒歩で移動し、災害や野鳥観察について学ぶ



平成１９年台風災害に甚大な被害を受けた地区を歩きながら、
道中で、災害が南牧村に及ぼした影響
への理解を深めた

また、野鳥観察指導を受け、
鳥を観るときのマナーや、周囲の木や草への配慮、
課外学習において自分自身の身を守ることの大切さを学んだ

学年横断で協力し合いながら「巣箱掛け」を完遂



全学年交流型の課外授業を行なうことによって、
上級生や下級生が各自の役割を持ちながら
サポートしあうことで、「巣箱掛け」を完遂させた

巣箱をどのような向きで設置するのがよいかといったことや、
鳥の巣に外敵が入らないようにはどうすればよいかを
児童自らが考え、議論した

授業のふりかえり

課外授業：群馬県植樹祭

実施日：2022年10月22日（日）9時00分～11時00分
授業引率：南牧小学校教職員　授業参加者：南牧小学校　児童７名（小学校４年生２名含む）
授業伴走：凸版印刷
概要：群馬県で脈々と続いてきた植樹祭の意義を知り、自分たちで何ができるかを考える

植樹祭の意義を知るとともに
自分たちの世代ができるアクションを考える



戦中・戦後は群馬県において森林は荒廃し、
災害が増えた。また、木材の需要があったが
供給がおいつかない状況の中、
先人たちが木を植えてきた歴史を学んだ

また、これからの世代が引き続き森林保全や利用に対して
何をできるかについて、児童自らの言葉でスピーチした

植林を通じて、未来の
緑ある環境について考える



緑豊かな美しい緑を育てていくために、
さくら、つつじなどの広葉樹の苗木を植えた
（群馬県知事、南牧村長と記念植樹）

南牧村の民家の周りは針葉樹が多く植えられているため、
今後どのような緑の環境を育んでいきたいかを
児童たちが考え、行動するきっかけとなった

全体のふりかえり

南牧小学校学習の振り返り

実施日：2022年11月29日（火）9時35分～10時45分時
進行：凸版印刷
南牧小学校：小須田校長／松岡教頭／酒井教諭　スーパーバイザー：南牧村教育CIO　平井氏
南牧村教育委員会：石井氏／青山氏

議題	主な内容／意見交換
STEAMライブラリーを活用したり、学校外の視点が加わったりしたことで探究は深まったか	■森林の探究を進める中で、「良い森」「悪い森」がどういう状態なのか、児童の中で具体的にイメージできるようになったという実感がある。木の根の張り方や、幹の太さなどについて探究する児童の姿も見受けられ、総合の学習で取り組んでいることと、他の教科の知識が結びついてきたのではと感じる場面もあった。また、授業においては表面的な部分しか児童に見せることができないこともあるが、STEAMライブラリーを通じて林業の現場を動画で視聴し、森林に関わる人の声をきくことができたり、巣箱掛けの課外学習を通じて深いところまで児童が学べたりする機会が増えた。Padletを活用して振り返りを行っているが、児童一人ひとりの着眼点がよりみえるようになった（酒井教諭） ■総合の学習が、他の教科と関連づいていることを児童たちが気づいている。森林を通じて地域のことに関心が向けられたほか、問題発見力や、実施したことを言語化する力が磨かれた。指導者が「こういう力を身につけてもらいたい」という目的意識を持つことによって、知識習得以上の力が身につくと考える（平井氏）
少人数制の学校で探究学習を進めるよさ、難しさを教えていただきたい	■いい意味でも悪い意味でも「手が入りすぎる」側面がある。児童に学びをゆだねたり、手を離すということが重要。一人ひとりの変化をみとることができるため、手を出すべきところとそうではないところを判断していくことで、自律的で深い学びが実現する（平井氏）
STEAMライブラリー活用や課外学習が終了したあとにも学習は拡がっているのか	■大人たちだけではなく園児や低学年の児童にも森林のことを伝えていくことで、南牧村を守っていくという意欲が高まった。小学校４年生がナレーション台本とキャラクターを自作し、ストーリー動画を制作している（酒井教諭） ■学習して終わりということではなく、アウトプットを意識した。特に動画は表現の幅が広く、誰でも視聴しやすいため児童一人一人の表現活動が豊かになるほか、地域の方にもみていただいてフィードバックをいただきやすい。ICTの機器が教育現場に普及したことで動画を用いた学習の可能性が拡がった。またSDGｓをテーマにした学習は、他の学校においても授業モデルを展開していくことができると考えるため、南牧で成果物をしっかりとつくり、一つのゴールイメージを見せていけると良い。また自分たちの取り組みをデータ化し、具体的な成果をデータで示すことに今後さらに検討していけるとよい（平井氏）

全体のふりかえり

議題	主な内容／意見交換
今後探究的な学びが 普及していく上での課題	■データサイエンスリテラシーを教職員用にしっかりと整理・普及していくとよい。どの学校の先生方でも活用可能なものが十分に整っていないという印象を受ける。また外部の専門家がくると、つい学校現場に教えすぎてしまうということもあるため、授業づくりの根幹は学校現場に委ねながらも、適宜コーディネーションに入るなど役割分担が重要（平井氏） ■STEAM CHAOSの動画を視聴してから、授業の中で児童に言葉の意味を解説するのに一定の時間を要した。対象学年を明記したり一つの動画を、中学生向け、小学生向けの動画を分けることができるとよいのではないか（青山氏）

小学校４年生の状況

・森林の荒廃と自然災害に関する探究学習の振り返りを実施

積極的に自分の体験や知識を語る児童がいる一方で、視察が入った緊張感もあり、
記憶を手繰り寄せるのに時間がかかる児童もいたが、制作を進めている「ストーリー動画」については、
シナリオやイラスト、キャラクターなどにそれぞれの個性が発揮されており、活発な発言があった

台風の際には大雨の中で、傘も持てない状況が続くかもしれないといったことや、
家の鍵をきちんとしめておかないと大変なことがあるといったことを
児童が想像力を働かせながら、ストーリーを制作している様子がみられた

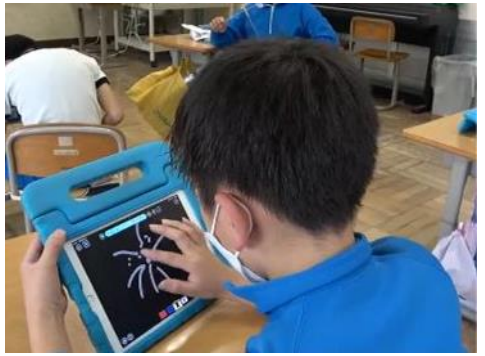






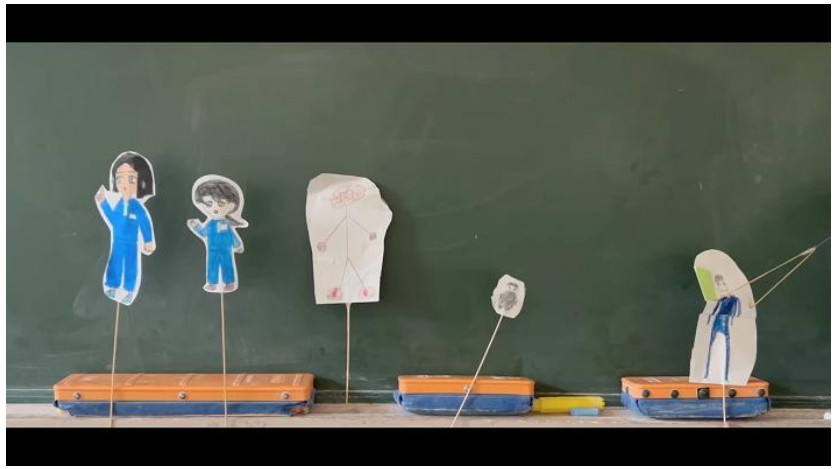




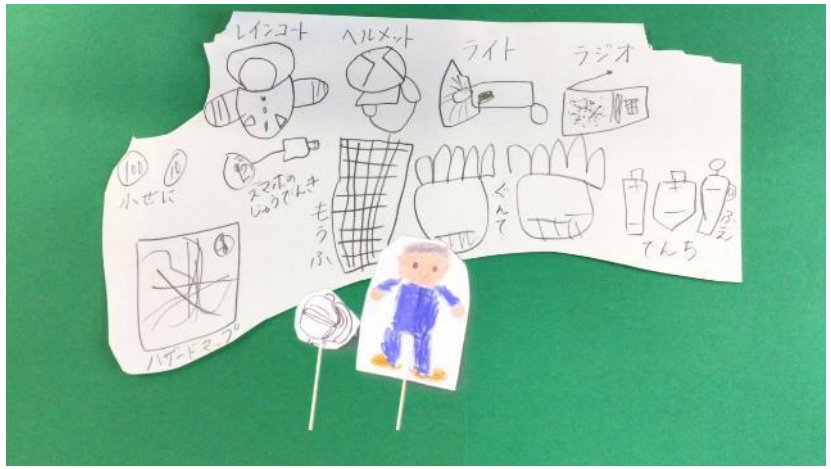


小学校４年生が制作した南牧村を守るための動画

・水害についてクイズ形式で学ぶ（警報音、水害の警戒レベル）　・水害でまちが壊された時にどうするか（警戒レベルに応じた行動の解説）
・災害が起こった際に準備するとよいもの　・台風の備え（家の中の備え）
・水害の際に木がどういう状態になるのかのシミュレーション　・山の中の木が雨が降った場合にどうなるかについてのシミュレーション（土砂崩れ）





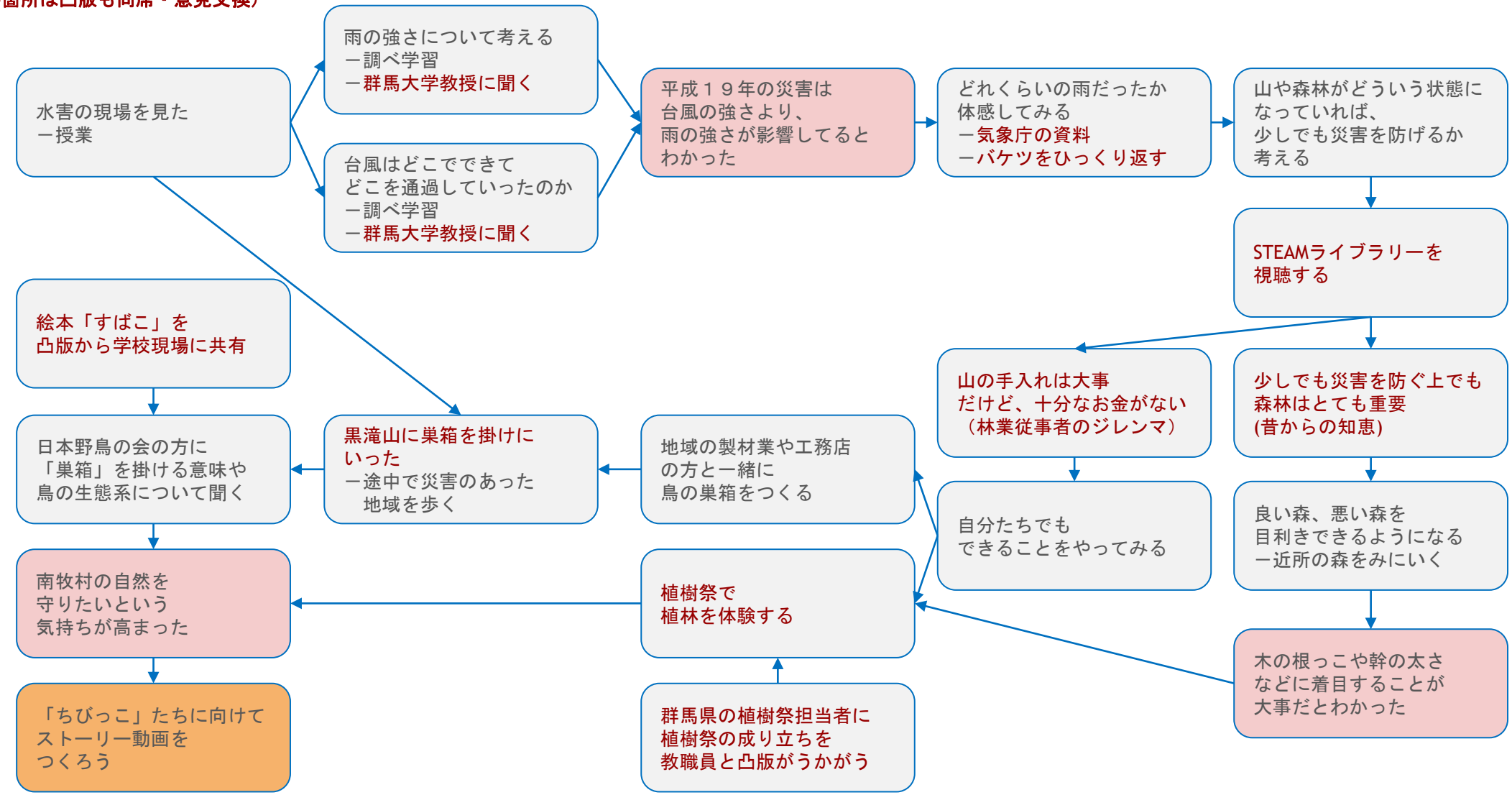




全体のふりかえり

Padletの学習ログを実証関係者が共有したことによって、適宜探究を深めるための意見交換ができた

（赤文字箇所は凸版も同席・意見交換）



STEAM CHAOSを活用した探究学習の実践
新潟県 上越教育大学附属中学校３年生

教科単元を地域と紐づけた発酵PBL学習

新潟県 上越教育大学附属中学校３年生

上越地域の発酵技術にかかわる企業や職人と触れ合いながら、研究発表に挑む

理科の単元に紐つけながら、上越地域の発酵技術を調査・体験し、その価値をブランディングする方法や課題を解決するアイディアをグループで考案し、学校内外に発信する

【ｺﾝﾃﾝﾂ】愛知 X【学校】新潟
黒みりんのヒミツに迫る！



理科
「自然と人間」「生物と環境」

授業コマ数	12コマ
SI視聴本数	6本

探究学習の中の動画の役割

STEAM CHAOS動画6本全てを活用して、上越の発酵技術に注目させるきっかけ、発酵を科学する

地域リソースの活用

発酵専門研究の大学教授、甘酒利用するカレー屋さん、味噌屋さん、地域商店、ワイン醸造家、生チョコレート専門家、藍染職人 20名以上

ICTの活用

・一人一台のタブレット端末（持ち帰り可）
・Google Classroomで動画共有、常時閲覧可
・Canvaでプレゼン作成　※オンラインデザイン公開ツール

授業の流れ

発酵の体験 STEAM	発酵に関する調査 STEAM	課題の発見 STEAM	専門家との交流	学びの発信
・大学の授業を体験 ・自分たちで発酵食品を作ってみる	・発酵に関する科学的な学習として、５種類の黒い調味料比較	・パフォーマンス課題の挑戦 ・グループで、課題の発見、調査設計	・地域の発酵技術に関わる専門家 ・子どもたちが声かけした人も含めて20名以上の賛同者	・アウトプットは、動画、パンフレットなど自由形式 ・“絆”のコミュニティにて発信



教科単元を地域と紐づけた発酵PBL学習

新潟県 上越教育大学附属中学校３年生

STEAM CHAOSを活用した学習によるメリット、変化について

先生にとっての気づき

- 地域には発酵分野でも専門家、プロがいて、その方から自由に学ぶことができる環境を作るのが教師の役割。外部人材のコーディネイトは最初の入口をサポートするだけで、探究が進むと、生徒主体でアプローチしたり、自主活動したりする方向へと自走し始める
- 学びのインプットだけでなく、アウトプットにおいても社会とつながり、リアルな状況で学びの価値づけをしてもらうことで、発信の学びを深くすることができる

児童・生徒にとっての学び

- 知識として「分かった」にとどまらず「この解釈でいいのか、専門家に確認してみよう」と自主的な学びへの意欲、深まりが感じられた
- アウトプットの形も、教師が提案するのではなく、学びを世の中に発信したい！評価してもらいたい！という生徒の強い思いで表現してもらう環境を作り、チームがお互いが助言し合うことでクオリティを高めることができた

STEAM CHAOS を活用した学習の継続と課題など

- 来期は、地域の人材ネットワークを生かしながら、中１～３年までの３年間の見通しをもった理科単元開発を計画中。
（例えば、「神様と遊ぼう」を活用し、「化学変化の生産技術への応用」を３年間で考えるプロジェクトなどを構想）



探究カリキュラムを外部人材と共創する上で、期待すること

- 教科単元の学びを、地域の特性や産業とつなげて、生徒の興味関心を拡げるための授業設計が大切
- 人材ネットワークが広がると、生徒自ら授業の提案をする。それを受け入れるために授業設計の変更ができる余白も重要

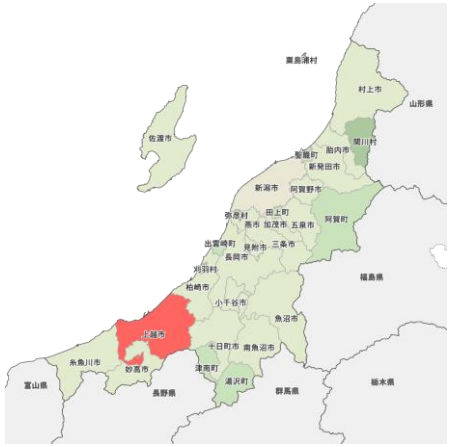


実証フィールド概要

上越教育大学附属中学校







所在地：新潟県上越市
対象学年：中学校３年生
対象生徒：105名

2016年度より本格的なICT教育の一環としてiPadを用いた授業を開始。2019年には国立の中学校としては日本初のADS(Apple Distinguished School)に認定。

上越市では発酵食品が製造され、発酵・醸造に関する研究では、微生物研究や発酵食品に関わりの深い偉人を数多く輩出

探究学習の取組状況

ADS(Apple Distinguished School)に認定されて、生徒たちの探究を支援する強力なツールとして、ひとり1台のタブレット端末を活用しながら探究学習を進めている。生徒一人一人、またはグループの学びを蓄積することが可能なので、グループの他の仲間と共有する、他のグループと比較してヒントを得るなど、これまでアナログで行っていたことが、かなり簡単に視覚的に、時間も短縮しながら行っている。

中学校が抱える課題

生徒の３分の２が、上越教育大学附属小学校出身。自分で問いを立て、物事を探究しようとする意欲は全体的に高い。附属高校はないため、全員が外部の高校へ進学する。そのため、中３では必然的に高校入試突破という壁が立ちはだかる。そこで、日々の授業における探究的な学習活動で育成される資質・能力と、高校入試で必要とされている資質・能力の差に戸惑う生徒や教師、保護者も多い。当校では、生徒の進路実現のために、そのどちらの育成も大切にして日々の学習活動を進めている。

実証参加の動機

日本は、発酵食品に親しんだりコウジカビを国菌に制定したりするほど、菌は日常生活の中で浸透している。しかし、その多くが目に見えないため、自然界における菌類などの役割に気付くことは難しい。

発酵のまちである上越地域の発酵技術を調査、体験し、その価値を世界に発信するための方法を構想し、上越地域の発酵技術をブランディングし内外に発信する。

「黒みりんのヒミツに迫る」をフル活用して探究の手助けとする。

探究学習のテーマ

上越地域の発酵技術を調査体験し、解題解決のアイディアを探究する

発酵のまちである上越地域の発酵技術を調査、体験し、その価値を世界に発信するための方法を構想し、理科の見方・考え方を豊かに働かせながら主体的に問題を発見し、科学的な根拠のある仮説を立てて検証方法を立案し、課題解決に向けて試行錯誤する。そして、専門家と相談しながら多面的・総合的に分析した上でブランディングの提案を構想する。

活用したSTEAMライブラリーコンテンツ：STEAM CHAOS「黒みりんのヒミツに迫る」



米から変身！みりん作ろう！

https://www.steam-library.go.jp/lectures/1028

こうじ菌を使って、米からみりんが作られていく過程を学ぶ



黒みりんの秘密に迫れ！

https://www.steam-library.go.jp/lectures/1027

アルコール飲料の分類やアルコールの沸点について学ぶ



この他、黒みりんと同じ化学反応を探せ　黒の正体は何！？黒い食品に隠された秘密　川と醸造の深い関係
みりん一筋、酒造の七代目　を視聴

各種連携（教員・教育委員会・地域・ほか）

所属	役割・名前	本実証における役割	連携のポイント
上越教育大学附属中学校 教頭	学校関係者	・各種決定事項の最終判断 ・外部連携のリスクマネジメント	STEAM CHAOS「黒みりんの秘密に迫る」を活用した探究実践へ合意し、実践にあたってのサポート、外部連携の許諾と発信内容のチェックなど行った
上越教育大学附属中学校 教諭		・学習指導案の組み立て ・STEAM CHAOSを活用した授業実践 ・外部連携コーディネイト ・ICT活用した授業実践の構築	STEAM CHAOS「黒みりんのヒミツに迫る！」を活用した理科の学習指導案を組み立て、授業実践を行った。上越地域の発酵技術の専門家をコーディネートして、出前授業、実験などを推進
上越教育大学附属小学校 教諭		・STEAM CHAOSを活用した授業実践支援サポート ・外部連携コーディネイトをサポート	生徒主体となる授業実践のサポート
上越教育大学　大学院学校教育研究科　自然・生活教育学系教授		・発酵研究の専門家 ・発酵に関する概要の講義、実験の出前授業の実践	生徒に発酵に関する興味を持ってもらうための授業構成の工夫
能水商店　代表取締役	松本 将史	・元教員、高校キャリア教育＆魚資源活用の探究者 ・ブランディングのアドバイス、出前授業の実践 ・魚醤作りの出前授業の実践 ・生徒が考案するガパオライスをショップで採用、提供（40食）	元教員のネットワークからの声掛けにより、今回の実証に参加 実践を含めた授業構成の工夫、生徒主体の授業実践
F-TRUCK 112 YO	松永 喜隆	・元教員、健康押し売り系フードトラックオーナーとして、甘酒づくりの専門家、出前授業の実践 ・生徒が考案する新メニューへのアドバイス ・生徒のプレゼン内容の広報協力	元教員のネットワークからの声掛けにより、今回の実証に参加 実践を含めた授業構成の工夫、生徒主体の授業実践
inaflat	保坂 桂子	・パティシエとして、カカオトの発酵に関する専門家 ・ローチョコレートを使った出前授業の実践 ・生徒が考案する商品アイデア、プレゼン内容のアドバイスなど	実践を含めた授業構成の工夫、生徒主体の授業実践サポート
むつみ健康商店	斉藤 睦	・ワインソムリエとして探究授業の強力なサポーター ・光永先生の出前授業のサポート ・松永先生の甘酒作りなど、発酵プロジェクトのサポート	実践を含めた授業構成の工夫、生徒主体の授業実践サポート

各種連携（教員・教育委員会・地域・ほか）

所属・肩書きなど	名前（敬称略）	本実証における役割	連携のポイント
あおき味噌 代表取締役	青木 光達	・味噌醸造の専門家 ・生徒が考案する味噌ドレッシング等の試食、アドバイスの実施	生徒主体の提案のサポート、専門情報の提供など
山本味噌醸造場 代表社員	山本 幹雄	・味噌醸造の専門家 ・生徒が提案するプレゼンのアドバイスの実施 ・生徒が作成したパンフレットを店頭に採用	生徒主体の提案のサポート、専門情報の提供など
杉田味噌醸造場 取締役	杉田 貴子	・味噌醸造の専門家 ・生徒が提案するプレゼンのアドバイスの実施	生徒主体の提案のサポート、専門情報の提供など
岩の原葡萄園 代表取締役	遠藤 正義	・ワイン醸造の専門家 ・生徒が考案する葡萄酢へのアドバイスの実施	生徒主体の提案のサポート、専門情報の提供など
つばめのうた 藍染め職人	宇賀田 正臣 和田 幸子	・藍染め工房の見学、インタビューの受け入れ ・染め物体験の実施	生徒主体の体験サポート 生徒主体の提案のサポート、専門情報の提供など
クオン株式会社	武田 隆 坪坂 義仁 竪山 侑花 鈴木 修子 藤原 稜平	・成果の発表の場として「“絆”のコミュニティ」のプラットフォームを協力提供し、学びの場作りを実践	『“絆”の教室』を新たに開設し、STEAM CHAOSを活用した上越教育大学附属中学校の発酵PBL学習の取り組みを紹介。生徒の学びの成果を順次投稿
SPACE	福本 理恵 網野 香奈江 大塚 海平	・実証事業の構築、コーディネート ・生徒の発表の場づくりのサポート ・実証映像制作ディレクション　など	本実証の趣旨を説明するとともに、学校外の拡がりのある授業組み立てができるよう、各種サポートを行った。「“絆”のコミュニティ」でのアウトプットをコーディネート

理科指導計画（抜粋）

単元のねらい	本単元では、上越地域における発酵を活用している食品や染物を調査、体験する活動を通して、試行錯誤しながら探究の過程を振り返り、植物、動物及び微生物を栄養の面から相互に関連付けて考察することで、持続可能な社会に対して科学的な根拠のある考えがもてるようになることをねらいとする ・第2分野 (7) 自然と人間 (ア) 生物と環境
単元観	我が国は、発酵食品に親しんだりコウジカビを国菌に制定したりするほど、菌は日常生活の中で浸透している。しかし、その多くが目に見えないため、自然界における菌類などの役割に気付くことは難しい。そこで、本単元では上越地域の発酵技術を調査、体験し、その価値を世界に発信するための方法を構想し、提案するパフォーマンス課題を設定する。本課題では、各グループが発酵技術の活用方法等を調査する中で、理科の見方・考え方を豊かに働かせながら主体的に問題を発見し、科学的な根拠のある仮説を立てて検証方法を立案し、課題解決に向けて試行錯誤する。また、調査等から個人の判断で結論を出すのではなく、専門家と相談しながら多面的・総合的に分析した上でブランディングの提案を構想する。本単元を通して、自然に対する実感を伴った探究活動を通して、自然の事物・現象から課題を発見し、科学的な根拠のある仮説を立て、探究しようとする姿や、科学的な分析を基に、社会と自然の調和を多面的・総合的に考え、課題に対して自分たちの納得する解を求めようとする姿を期待したい。本単元では、第3年次までの「創造性」や「自己調整」の手立てに工夫を加えて実践を行う。さらに、当校理科で大切にしたい「人間性」を発揮することができるよう、以下の手立てを講じていく。
ねらいに迫るための手立て	・自然の事物・現象から課題を発見し、科学的な根拠のある仮説を立てて探究することができるよう、課題解決に必要な観察や実験を生徒が考え、自由に選択して行うための教材と場を準備する ・科学的な分析を基に、社会と自然の調和を多面的・総合的に考え、納得解を求めることができるよう、発酵技術を活用している専門家に取材して調査したり、意見交換したりする場を設定

指導計画

1	こうじ菌を使って、米からみりんが作られていく過程を体験する	6	パフォーマンス課題の説明を聞き、ルーブリックを確認する
2	みりんを作る過程で起こる、状態変化と化学変化について実験で確かめる	7	調査結果から課題を見いだし、グループで解決に向けた方法を立案する
3	みりん以外の黒い食品を調査する	8	計画に従って調査や実験を行い、結果を分析しながら、専門家への質問を考えたり、新たな実験計画を立案したりする
4	グループでその他に発酵技術を活用している食品や染物を調査、体験する	9	同上
5	グループで調査、体験した内容を全体に向けて発表する	10	調査結果を参考にして、構想を提案するための発表資料を作成し、提出する

探究学習マップ

発酵を題材に「発酵PBL学びのマップ」を作成して進めた。「発酵の体験」「発酵に関する調査」「課題の発見」「専門家との交流」「学びの発信」を繰り返すことで、学びを深めた。生徒は、一人一台のタブレット端末をもち、グループの学びを蓄積したり、グループの他の仲間と共有しながら学びを進めた。自己の変容もモニタリングでき、自己調整振返りシートという各自の学習ログも保存されていった



授業展開のスケジュール①

時数	日程	時間	ねらい	主な学習活動（使用する資料・動画）	成果物
1	2022-10-28	13:25～15:15	こうじ菌により米からみりんが作られる過程を体験する	上越教育大学・光永伸一郎教授の出前授業、こうじを観察する **動画＃1「米から変身!みりんを作ろう!」**	体験、レポート
2	2022-10-31	11:30～12:20	みりんを作る過程で起こる、状態変化と化学変化について実験で確かめる	アルコールの状態変化とメイラード反応（化学変化）を実験する **動画＃２「未成年はご注意を!みりんはお酒?」** **動画＃３「黒みりんと同じ化学反応を探せ」**	体験、レポート
3	2022-11-02	8:30～9:20	みりん以外の黒い食品を調査する	５つの黒い調味料：しょうゆ、バルサミコ酢、黒蜜、黒みりん、魚醤を評定する **動画＃４「黒の正体は何!?黒い食品に隠された秘密」**	体験、レポート
4	2022-11-04	14:25～15:15	グループでその他に発酵技術を活用している食品や染物を調査、体験する	発酵探究、共通テーマ：「ヨーグルティアで発酵食品をつくろう」 選択：グループに分かれ、興味をもった発酵技術を調査、体験してくる	体験、レポート
番外	2022-11-05		食品以外の上越の発酵技術を調査、体験をする（希望者のみ）	藍染め職人「つばめのうた」宇賀田正臣さんの工房を訪ねて、インタビュー、藍染体験をする	
5	2022-11-08	10:30～11:20	グループで調査、体験した内容を全体に向けて発表する	発酵探究、共通テーマ：「ヨーグルティアでつくった発酵食品はどうか？」 選択：グループで調査、体験した内容をプレゼンや動画にまとめて共有する F-TRUCK 112 YO 松永喜隆さん出前授業	プレゼン、動画
6	2022-11-09	13:25～14:15	上越と蟹江町を比較し、発酵技術が発展してきた地域性について調べた上で、各自やグループの目標を設定する	パフォーマンス課題について説明を聞き、ルーブリックを確認する **動画#５「川と醸造の深い関係」**	体験、レポート
7	2022-11-11	13:25～14:15	各自が体験した発酵について、価値を見いだし表現するための課題を見いだし、グループで解決に向けた方法を立案する	各自が体験した発酵に関して、ビジネスプランとキャッチコピーを考える 課題解決に向けてどのような調査、実験等が必要か今後の計画を立てる	プレゼン、動画

授業展開のスケジュール②

時数	日程	時間	ねらい	主な学習活動（使用する資料・動画）	成果物
各自	2022-11-16		定期テスト期間のため、テスト勉強をしながら、各チームの計画に沿って探究を進める	アポとり、計画立案、ヨーグルティアで発酵試作	
各自	2022-11-18		定期テスト期間のため、テスト勉強をしながら、各チームの計画に沿って探究を進める	アポとり、計画立案、ヨーグルティアで発酵試作	
8	2022-11-22	13:25～14:15	グループの計画に従って、調査、体験をする①	「発酵とブランディング」の指導者、能水商店 松本将史さんが来校し、ブランディングの中間報告を参観・アドバイス	プレゼン、企画
特別招聘	2022-11-30	13:25～14:15	グループの計画に従って、調査、体験をする②	「カカオの発酵、ローチョコレートの魅力」をテーマに探究しているチームの企画として、inaflat 保坂桂子さんから出前授業	体験、レポート
9	2022-12-02	8:30～10:20	グループで構想した「ブランディングプラン」を全体に向けて発表する	グループが選択した、発酵技術 or 職人さんや企業に対する「ブランディングプラン」をアウトプットする	プレゼン、企画
10	2022-12-09	8:30～10:20	各グループの映像撮影：上越の発酵技術の価値を伝える	自分たちの「ブランディングプラン」を発表して、（または発表してから動画教材を見て）また練り直す **動画＃６「みりん一筋、酒蔵の七代目」を活用** SPACE 網野香奈江さん来校、視察	プレゼン、企画、動画
11	2022-12-16	9:30～11:20	【エクストラ課題】 こうじ菌によりタンパク質が分解される過程を体験する	「発酵とブランディング」の指導者、能水商店 松本将史さんが来校し、魚醤作り体験、12月23日までヨーグルティアで発酵継続、その後、２月まで放置して火入れして、絞って、味見する。各自、ビンに入れて持ち帰る	

※特別招聘（生徒の自主提案）の授業コマを入れて12コマの授業実践を行った

授業実践

担当の大崎教諭は、発酵PBL学習の様子をSNSで積極的に発信している。以下にFacebookで紹介した授業実践の様子を抜粋

2022年10月28日	上越教育大学・光永伸一郎教授の出前授業

大崎 貢
約4ヶ月前

【知識や経験は誰にも奪われない財産シリーズ】
発酵プロジェクト始動。全10回、記録、発信していきます。
まずは、大学教授と学生さんたちによる出前授業。アミラーゼとコウジカビの働きに関する実験です。めちゃおもしろい！感謝します！

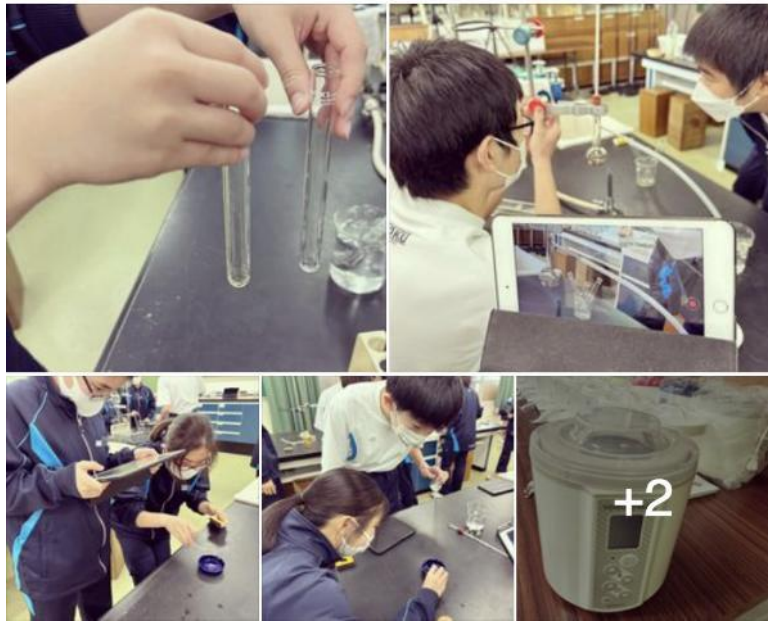
Fermentation project started. A total of 10 sessions will be recorded and disseminated.... もっと見る



2022年10月31日	アルコールの状態変化とメイラード反応（化学変化）を実験

大崎 貢
約3ヶ月前

【知識や経験は誰にも奪われない財産シリーズ】
発酵プロジェクト、２時間目。黒みりんの秘密に迫る。
前回の「みりん作りになぜこうじ菌が必要なのか？」に続き、今回は「みりんを料理するとなぜアルコールが抜けるのか？」を追究しました。
中１でワインの蒸留を経験しているので、今回は日本酒を蒸留してみました。みりんを蒸留すると、枝付きフラスコの内側が焦げつくのね。糖分が多いからかな？
そして、いよいよ発酵調理メーカーがそろいました。これから各グループが発酵食品を作り始めます。楽しみです！... もっと見る



2022年11月2日	５つの黒い調味料の評定

大崎 貢
約3ヶ月前

【知識や経験は誰にも奪われない財産シリーズ】
発酵プロジェクト、３時間目。黒みりんの秘密に迫る。
今回は「黒みりんはなぜ黒いのか？」醤油、魚醤、黒蜜、バルサミコ酢、そして、黒みりんの５種類の黒い調味料を比較、評価しました。醤油と魚醤はもちろん、メイドイン上越で。
テイスティング（希望制）に関して、コロナ禍における対策として、手指消毒の徹底、個包装の容器やスプーンの使用など、念入りに行いました。そして何よりも、黒みりんはアルコール度数が高くてそのまま舐めさせることはできないので、煮切りみりんをして提供しました。
煮切り黒みりんは、かなりおいしかったです（笑... もっと見る



授業実践

2022年11月4日	発酵探究、共通テーマ：「ヨーグルティアで発酵食品をつくろう」

大崎 貢
約3ヶ月前

【知識や経験は誰にも奪われない財産シリーズ】
発酵プロジェクト、４時間目。黒みりんの秘密に迫る。
今回は「上越地域の発酵技術を調査せよ！」前回の黒みりんの謎３つについて「まとめコンテンツ」をつくりながら、上越地域の発酵技術を調査するための作戦会議を行いました。可能な範囲で、この土日に出掛けてインタビューしたり、実際に食べるor体験してきたりします。
あ、あと発酵調理メーカーのヨーグルティア、ついに開封の儀。来週から稼働します！何をつくろうかな（笑... もっと見る



2022年11月5日	藍染め職人「つばめのうた」宇賀田正臣さんの工房を訪ねて、インタビュー、藍染体験

大崎 貢
約3ヶ月前

【知識や経験は誰にも奪われない財産シリーズ】
発酵プロジェクト、番外編。藍染めと発酵。
今日は、上越地域の発酵技術で「染物」を調査したい！という生徒たちと（うちの小学生たちも）一緒にフィールドワーク（希望制）。
と言っても、うちの小学生たちは染物よりもつばめのうたさんちのネコちゃんの方が気になったみたいで、一緒に野山を駆け回っていました。ま、いいけど（笑
つばめのうた様からは、藍染めに関する発酵の科学を教えてもらうだけでなく、実際に染物体験をさせていただきました。発酵中の蒽（すくも）や生きている藍甕（あいがめ）の匂いは最高！大変貴重な経験でした。まさに「青は藍より出でて藍より青し」感謝します。... もっと見る



2022年11月8日	発酵探究、F-TRUCK 112 YO 松永喜隆さん出前授業

大崎 貢
約3ヶ月前

【知識や経験は誰にも奪われない財産シリーズ】
発酵プロジェクト、５時間目。上越地域の発酵技術を調査せよ。
今回は「おいしい甘酒の秘密に迫る」ついに、F-TRUCK112YOが附属中に来ました！！（笑
今日は、甘酒おじさん、松永先生の出前授業で、甘酒づくりをしました。
発酵調理メーカーのヨーグルティア始動です。グループごとに条件が違うので、明日の味見が楽しみです。... もっと見る

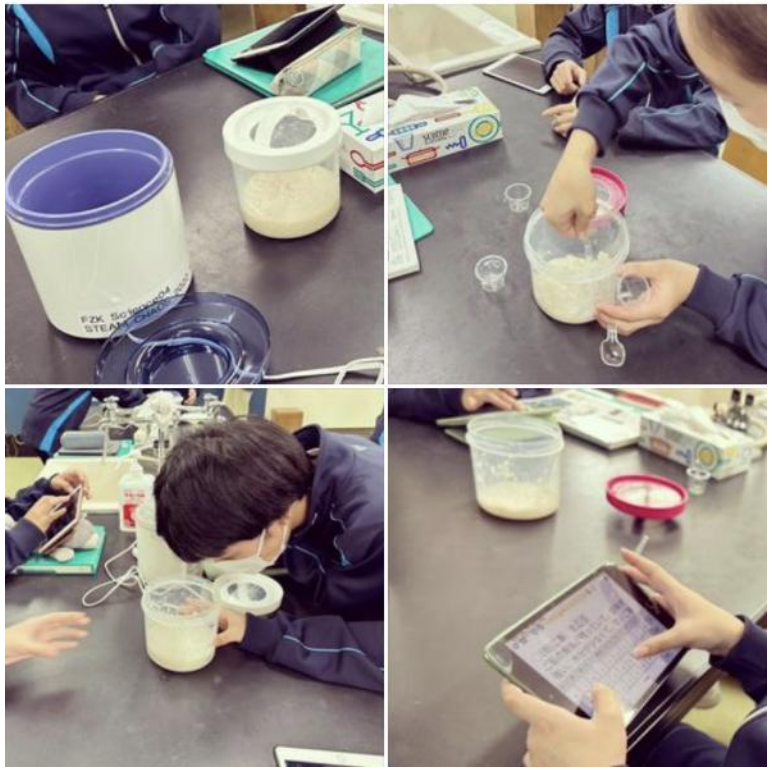


授業実践

2022年11月9日	発酵探究、パフォーマンス課題について説明

大崎 貢
約3ヶ月前

【知識や経験は誰にも奪われない財産シリーズ】
発酵プロジェクト、６時間目。上越地域の発酵技術を調査せよ。
「おいしい甘酒の秘密に迫る」昨日仕込んだ甘酒が、とっても美味しくできあがりました！グループごとに条件が違うため、味も香りもぜんぜん違う。まさに、料理は科学ですね。
このあと、生徒たちは上越地域の発酵技術についてブランディングする活動へと入っていきます。... もっと見る



2022年11月11日	体験した発酵に関して、ビジネスプランとキャッチコピーを考える

大崎 貢
約3ヶ月前

【知識や経験は誰にも奪われない財産シリーズ】
発酵プロジェクト、７時間目。上越地域の発酵技術を調査して発信せよ。
ついに、本プロジェクトの指導者、松田先生が来校！「ブランディングのプランニング」を参観していただきました。
生徒たちはパフォーマンス課題を示されるとすぐにグループで相談し、さらっとプレゼン資料を作って、他グループと紹介し合いました。
なんと、松田先生にプレゼンして助言をいただく生徒もいて、あれこれ質問していただく中で、生徒が考えるための視点をたくさん与えていただきました。本当に貴重な経験となりました。... もっと見る



2022年11月19日	計画立案、ヨーグルティアで発酵試作

大崎 貢
約3ヶ月前

【知識や経験は誰にも奪われない財産シリーズ】
発酵プロジェクト。SPACEさん、ご支援ありがとうございます。
Fermentation Project. Thank you SPACE for your support.... もっと見る



SPACE
フォロワー682人 · 2022年11月19日

【進む！STEAM CHAOSを活用した授業実践レポート】今年度受託したSTEAMライブラリ事業の一環で、上越教育大学附属中学校ではSTEAM CHAOSを活用した授業実践が行われています。
STEAM CHAOS詳細: https://prtimes.jp/main/html/rd/p/000000011.00006...
もっと見る

授業実践

2022年11月22日	「発酵とブランディング」能水商店 松本将史さんブランディング中間報告を参観

大崎 貢
約3ヶ月前

【知識や経験は誰にも奪われない財産シリーズ】
発酵プロジェクト、８時間目。上越地域の発酵技術を調査して発信せよ。
今回は「発酵とブランディング」の指導者、能水商店の松本 将史先生が来校！ブランディングの中間報告を参観していただきました。
生徒は、これまでの成果と課題、そして今後のプランを発表しました。その中で、ブランディングに必要な素敵なキーワードがたくさん出てきて、とってもおもしろかったです。
最後に、松本先生からご助言いただき、本プロジェクトのラストスパートへ向けて、さらにエンジンがかかりました。感謝します！... もっと見る



2022年11月30日	「カカオの発酵、ローチョコレートの魅力」inaflat 保坂桂子さん出前授業

大崎 貢
約2ヶ月前

【知識や経験は誰にも奪われない財産シリーズ】
発酵プロジェクト、上越地域の発酵技術を調査して発信せよ。
今回は「カカオの発酵、ローチョコレートの魅力」をテーマに探究しているチームの企画として、inaflatさんに来校いただきました。せっかくの機会なので、みんなでローチョコをつくろう！と、クリスマス前っぽい活動となりました。
どこからどう見ても、お菓子作りをして楽しんでますが、ちゃんとした発酵の学習です（笑
そして、金曜はいよいよ各チーム、探究の大詰めです。楽しみです。...
もっと見る



2022年12月2日	「ブランディングプラン」をアウトプット

大崎 貢
約2ヶ月前

【知識や経験は誰にも奪われない財産シリーズ】
発酵プロジェクト、９時間目。上越地域の発酵技術を調査して発信せよ。
各チームの探究が大詰めに入ってきました。
あおき味噌株式会社の味噌と甘麹蜜と黒酢を調合してドレッシングを開発しているグループは、0.1gレベルで測定しながら微調整していました。魚醤グループは、ナンプラーの代わりに能水商店の「最後の一滴」を使ってガパオライスを作り、風味を確かめていました。発酵染物グループは、みぞれ（！）が降る中、歩いて附属小学校を訪問し、つばめのうたの染物体験とインタビューをしてきました。岩の原葡萄園のスパークリングワインから葡萄酢を作ろうとしているグループもいます。
他にも、地元の職人さんに電話をかけて訪問のアポをとったり、県外の企業に電話を掛けて取材をしたりするグループもありました。どこのチームもとにかく楽しそう。
来週は、情報発信のためのコンテンツ作りです。... もっと見る



授業実践

2022年12月16日	「発酵とブランディング」、能水商店 松本将史さんが来校し、魚醤作り体験

大崎 貢
約2ヶ月前

【知識や経験は誰にも奪われない財産シリーズ】
発酵プロジェクト、番外編。オリジナル魚醤作り。
「発酵とブランディング」の指導者、能水商店の松本 将史先生が再び来校！
新潟県立海洋高等学校で開発された鮭の魚醤「最後の一滴」をつくる体験をさせていただきました。
最初は「手袋ないと無理ー、さわれないー」と言ってた生徒たちも、始まるとみんな前のめりに（笑... もっと見る



2022年12月29日	山本味噌醸造場への成果物パンフレット設置の交渉、および採用

大崎 貢
約2ヶ月前

【知識や経験は誰にも奪われない財産シリーズ】
発酵プロジェクト、番外編。上越の発酵技術のブランディング。
冬休みに入りましたが、生徒が自分たちでお店へ行って、発酵プロジェクトの成果物を置いていただけるか交渉してきたようです。山本味噌醸造場さん、パンフレットを採用していただけるとのこと。ありがとうございます！

Fermentation Project, spin-off.... もっと見る — 場所: 直江津ショッピングセンター・エルマール





山本味噌醸造場
フォロワー523人・2022年12月28日

先日付属中学高の生徒さんが発酵を課題とした「発酵のまち上越」の企業との繋がり関わりとしてパンフレツトを作ってくれました。とっても良く出来ているのでこのまま使わせていただこうかと考えています。

2023年1月29日	能水商店のアンテナショップでガパオライス販売

大崎 貢
約2週間前

【知識や経験は誰にも奪われない財産シリーズ】
発酵プロジェクト、番外編。上越の発酵技術のブランディング。
能水商店さんとコラボしたグループが考案した、「最後の一滴」を使ったガパオライス。本日限定販売でした。完売しました！
あいにくの悪天候で、電車、バスの運行状況が読めないため、本日、生徒の参加は断念しました。しかし、生徒が自分たちで試作し、実際に能水商店を訪問して社長と交渉し、何度もメールのやりとりを行い、本日の販売まで辿り着きました。この経験は、本当に貴重です。
ご協力いただいた、すべての皆様に感謝します。ありがとうございました！
... もっと見る





授業の成果（抜粋）

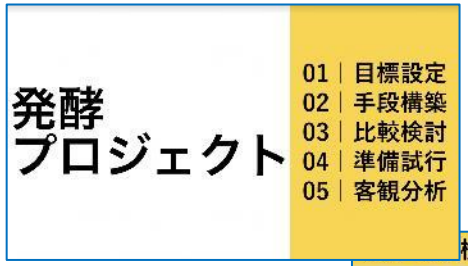
生徒は9班に分かれて、動画を作ったグループ、パンフレットを作って店舗に置いてもらったグループ、提案が実際に商品化され販売に向けたフライヤーを作ったグループなど、アウトプットの形は自由に、学びの成果を表現した。自分たちの学びを世の中に発信したい、評価してもらいたい！という強い思いが個性豊かな学びの形として結実した。今後も地域企業とのコラボは継続予定



フードトラックのサイドメニュー提案



魚醤を使ったガパオライスの開発と販売



味噌離れを解決しようと地域の発酵食品を掛け算して考えた新商品開発！「米タレ」ドレッシング





『ローチョコレート』と笹団子？！
上越名物とのコラボ商品が誕生



味噌を使ったメニュー開発と老舗味噌屋の紹介パンフレット



地域のワイナリーとコラボした葡萄ビネガー

学びの成果の発表

200万人の一般生活者（登録制）の“絆”のコミュニティプラットフォーム（QON主催）に『“絆”の教室』を新たに開設。上越教育大学附属中学校の発酵PBL学習の取り組みを紹介し、生徒の学びの成果を順次投稿して、フィードバックコメントを受け取った

- 実施日：2023年1月12日（木）～
- 目的　：『学び』を通して社会を良くするきっかけを作ることを目指して、大人も子どもも学生も先生も、企業や研究者の方も、みんな一緒に、今日より明日がよくなるための『学びの実験の場』づくりを実験的に実践。
- 主催：クオン株式会社　　協力：上越教育大学附属中学校、株式会社SPACE
- URL:https://www.beach.jp/circleboard/af10920/topictree/1100214670087#position1100214670087



2020年1月30日に開設したクオン株式会社が運営するオンライン上のファンコミュニティプラットフォーム。38社（2023年2月14日現在）と生活者が集い、“絆”をテーマに交流したり、参加企業・自治体のコラボレーション企画や、双方向コミュニケーションから生まれる生活者起点の情報をもとにした価値共創のイベント等を行っている




ぜひ、いろいろな研究発表のトピックを巡ってみてね。
ちなみに、上越教育大学附属中学校の生徒たちに、今回のSTEAM教育を指導してきた大崎貴先生から、みなさんへこんなメッセージが届いたわ。

<大崎先生のメッセージ>

中３理科「自然と人間」の単元で、生徒は上越地域の発酵技術を調査、体験し、その価値を世界に発信（ブランディング）する方法を提案するプロジェクト型学習に挑戦しました。成果物から、各グループが興味をもった発酵技術に対して、理科の見方・考え方を豊かに働かせながら主体的に課題を発見している姿、科学的な根拠のある仮説を立てて検証方法を立案している姿、そして、課題解決に向けて試行錯誤を繰り返す姿をご覧ください。

生徒たちの成長を願う気持ちが伝わってくるわね。ぜひ、今回の取り組みをご覧になったみなさんの声を、大崎先生や上越教育大学附属中学校の生徒たちにたくさん届けて欲しいわ。
そこで、こちらのトピックでは、こんなコメントをお待ちしてみました！

中学生たちがSTEAM教育の一環として、
こういった探求的な学びにチャレンジすることについて
コメント大募集！！
▼投稿はこちらから

コメントする

https://cs.beach.jp/scu/6ro5

こちらにもぜひコメントをお願いするわ！
ちなみに、今回、**“絆”の教室のトピックはすべて、“絆”のスタンプラリーの対象となる**ので、みなさん、ふるってご参加くださいね。

それではみなさんご一緒に、「“絆”の教室」でいろんなことを学びましょ♪

学びの成果の発表

プロジェクト課題に挑戦した生徒たちの学びの成果は、SNS上のナビゲーターから発信された。上越地域の発酵技術の味噌、甘酒、ワイン、魚醤などを取り上げて商品成分を比較分析したり、新しいメニューを考案したり、個性豊かな発酵技術のブランディング企画を映像やプレゼン資料として発表・発信した











学びの成果の発表

以下に、投稿記事の一部を抜粋

【第5班の発表内容は…？】麹の力、藍染体験、発酵スイーツ…「発酵」のこと、いろいろ学びました！

ハーイ！
みなさん、こんにちは。私、「"絆"の教室」の進行役のダコタ。



ただいま"絆"の教室では、上越教育大学附属中学校の中学生たちが、STEAM教育の一環としてチャレンジした研究を発表中。
こちらは、その第5班の発表トピックとなるわよ。
さあ、第5班のみなさんはどんな研究にチャレンジしたのかしら…ぜひ、発表を見てあげてね。

【第5班】
麹の力、藍染体験、発酵スイーツ…「発酵」のこと、いろいろ学びました！

今回5班は、麹の実験や藍染体験、発酵食品を使った甘味処である「CAFE HAYASHI」での発酵スイーツ体験など、「発酵」について学んできたいろいろなことを参考に、とある商品開発にチャレンジしたの。キーワードは「甘酒」ね。

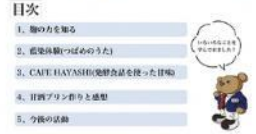



どんな新商品が生み出されたか、ぜひ注目してほしいわ！

以下が発表内容よ。ぜひ、読んであげてね。



目次



【第6班の発表内容は…？】失敗も成功の母？！若者向けの美味しい葡萄ビネガーを目指して！

ハーイ！
みなさん、こんにちは。私、「"絆"の教室」の進行役のダコタ。



ただいま"絆"の教室では、上越教育大学附属中学校の中学生たちが、STEAM教育の一環としてチャレンジした研究を発表中。いよいよ最後の発表となるわよ。
ここは最後の班のうちのひとつ、第6班の発表トピックよ。
第6班のみなさんはどんな研究にチャレンジしたのかしら…ぜひ、発表を見てあげてね。

【第6班】
失敗も成功の母？！若者向けの美味しい葡萄ビネガーを目指して！

今回6班は、地元ワイナリーとコラボして、主に10～20代の年代の人向けの商品を開発することに。日本のワイン造りの先覚者である川上善兵衛が創業した「岩の原葡萄園」とコラボして、葡萄ビネガー作りにチャレンジしました！
「葡萄ビネガーって何？」と思われた方は、ぜひ発表の中に説明されているから見てみてね。



試行錯誤の末、たどりついた結果やいかに？
以下が発表内容よ。
ぜひ、読んであげてね。



【第7班の発表内容は…？】『ローチョコレート』と笹団子？！上越名物とのコラボ商品が誕生！

ハーイ！
みなさん、こんにちは。私、「"絆"の教室」の進行役のダコタ。



ただいま「"絆"の教室」では、上越教育大学附属中学校の中学生たちが、STEAM教育の一環としてチャレンジした発酵技術に関わる研究を発表中。

こちらは、その第7班の発表トピックとなるわよ。
さあ、第7班のみなさんはどんな研究にチャレンジしたのかしら…ぜひ、発表を見てあげてね。

【第7班】
『ローチョコレート』と笹団子？！上越名物とのコラボ商品が誕生！



みなさん、『ローチョコレート』ってご存じかしら。『ローチョコレート』とは、48度以上の熱を加えずに作ったチョコレートのことね。
今回の発表では、上越地域にて『ローチョコレート』を作っている方を学校にお招きして、学んだことやチャレンジしたこと、そしてそこから生まれたコラボ商品について、中学生たちが発表しました！




みなさんには、ぜひその発表をみていただいて、**中学生たちのチャレンジへの感想や、このようなSTEAM教育に取り組んでいることについて、コメントを送ってほしいの。**
もちろん、中学生たちへの応援メッセージも大歓迎よ。

【第8班の発表内容は…？】新レシピも誕生！老舗の味噌屋さんを、オリジナルパンフレットでブランディング！

みなさん、こんにちは。私、「"絆"の教室」の進行役のダコタ。



ただいま"絆"の教室では、上越教育大学附属中学校の中学生たちが、STEAM教育の一環としてチャレンジした研究を発表中。
こちらは、その第8班の発表トピックとなるわよ。
さあ、第8班のみなさんはどんな研究にチャレンジしたのかしら…ぜひ、発表を見てあげてね。

【第8班】
新レシピも誕生！老舗の味噌屋さんを、オリジナルパンフレットでブランディング！

今回8班は、大正5年に創業した老舗の手作り味噌屋である「山本味噌」に注目。
「山本味噌」は、上越伝統の「浮き糀（こうじ）味噌」だけでなく、音が発酵速度を変えるという特性を生かした「音で育てたおいしい味噌」や味噌たまりオリーブオイルのコラボである「タマリーブ」など、独自の魅力が溢れる商品がたくさんあるのよ。そんな「山本味噌」の魅力をお客様にお伝えするために、中学生たちはパンフレット作りによる「山本味噌」のブランディングに挑戦したわ！




パンフレットの中に掲載したオリジナルレシピも、とっても個性的なの！ぜひ、そのレシピが検討される過程も含め、発表を見てもらえると嬉しいわ！
以下が発表内容よ。ぜひ、読んであげてね。

【第9班の発表内容は…？】藍染は紫外線を遮るってホント？環境にも優しい藍染めから生まれた商品とは？

ハーイ！
みなさん、こんにちは。私、「"絆"の教室」の進行役のダコタ。



ただいま"絆"の教室では、上越教育大学附属中学校の中学生たちが、STEAM教育の一環としてチャレンジした研究を発表中。
こちらは、その第9班の発表トピックとなるわよ。
さあ、第9班のみなさんはどんな研究にチャレンジしたのかしら…ぜひ、発表を見てあげてね。

【第9班】
藍染は紫外線を遮るってホント？環境にも優しい藍染めから生まれた商品とは？



今回9班は、藍染体験を経て、「藍の力」を学んだのよ。発表資料にもあるけれど、「藍の力」は想像以上にすごいのね！私も知らなかったわ。ぜひ、この「藍の力」のすごさをみなさんにも知ってもらいたいわ。
そして、その特性を生かして誕生した「ある商品」とは…？この商品にも注目して、発表を見てもらえると嬉しいです！




フィードバック投稿

生徒の成果に対して、沢山の温かいメッセージ、応援など、多様なフィードバックコメントが寄せられた。その内容を以下に抜粋


from: ニックネームさん　2023年02月19日 23時38分40秒
【第1班】中学生たちの新しい学びへのチャレンジについて、コメントや応援メッセージを大募集！
発酵食品は料理やスイーツにいろいろ活用できますね。
コメントする　拍手する　2

from: つむぎさん　2023年02月17日 07時54分00秒
【第1班】中学生たちの新しい学びへのチャレンジについて、コメントや応援メッセージを大募集！
フードトラックのメニューが魅力的です。さらに、新たに考えられたサイドメニューも食べてみたくなりました！
こんなフードトラック、私の街にも来てほしいです
コメントする　拍手する　3

from: 万年おじさんさん　2023年02月15日 17時18分24秒
【第1班】中学生たちの新しい学びへのチャレンジについて、コメントや応援メッセージを大募集！
中学生の皆さんの素敵なな発表に拍手です。
コメントする　拍手する　3

from: おかぁちゃんず代表さん　2023年02月14日 16時52分02秒
【第1班】中学生たちの新しい学びへのチャレンジについて、コメントや応援メッセージを大募集！

発酵食品大好きです。
皆さんの頑張りが私たちの食文化を支える次世代の方々になるかもしれないですね。応援しています。
コメントする　拍手する　3


from: 小柳大好きさん　2023年02月11日 19時09分17秒
【第3班】中学生たちの新しい学びへのチャレンジについて、コメントや応援メッセージを大募集！

鮭の魚醤とガパオライスの組み合わせとっても食べてみたいです！
コメントする　拍手する　8

from: チョコネコさん　2023年02月11日 18時07分26秒
【第3班】中学生たちの新しい学びへのチャレンジについて、コメントや応援メッセージを大募集！
美味しそうです!!
コメントする　拍手する　7

from: えむちゃんさん　2023年02月11日 18時06分44秒
【第3班】中学生たちの新しい学びへのチャレンジについて、コメントや応援メッセージを大募集！

魚醤とガパオライスの
ありそうで無かった組み合わせ(^^)食べてみたくなりました♪商品化しても良いのでは!?
コメントする　拍手する　8

from: jasper★さん　2023年02月11日 17時47分36秒
【第3班】中学生たちの新しい学びへのチャレンジについて、コメントや応援メッセージを大募集！

魚醤×ガパオライス美味しそうですね！
ナンプラーって独特なので、
代わりに魚醤とはめっちゃイイ感じです。
皆さんで知恵を出し合い誕生させた商品、
直接販売は叶わなかったようですが、
後日の完売も活動自体も素晴らしい経験になったのでしょうね。
今後のご活躍も期待しております。


from: naoneoさん　2023年02月10日 17時17分14秒
【第8班】中学生たちの新しい学びへのチャレンジについて、コメントや応援メッセージを大募集！
トライ&エラーは将来何やっても役にたつ。人生もブランディンクから、皆さん応援。
コメントする　拍手する　7

from: ひとさん　2023年02月10日 13時00分21秒
【第8班】中学生たちの新しい学びへのチャレンジについて、コメントや応援メッセージを大募集！

応援しています。
コメントする　拍手する　6

from: ばななさん　2023年02月10日 12時59分03秒
【第8班】中学生たちの新しい学びへのチャレンジについて、コメントや応援メッセージを大募集！
サンドイッチ作り良いですね。応援します。
コメントする　拍手する　7

from: こぐまちゃんさん　2023年02月09日 22時17分39秒
【第8班】中学生たちの新しい学びへのチャレンジについて、コメントや応援メッセージを大募集！
わかりやすく興味深いパンフレットになっていていいと思います。
鶏肉味噌だれのサンドイッチも美味しそうでいいですね。
コメントする　拍手する　8

from: れおさんさん　2023年02月09日 21時38分36秒
【第8班】中学生たちの新しい学びへのチャレンジについて、コメントや応援メッセージを大募集！

色んな事　楽しんでね


from: トクちゃんさん　2023年02月14日 10時06分22秒
【第9班】中学生たちの新しい学びへのチャレンジについて、コメントや応援メッセージを大募集！

色々な経験をして昔のことを知ってほしいです。
だんだんと忘れ去られていきます。
とても良いことだと思いました。
コメントする　拍手する　5

from: ざじおさん　2023年02月13日 16時36分57秒
【第9班】中学生たちの新しい学びへのチャレンジについて、コメントや応援メッセージを大募集！

藍染めは、私の故郷の特産品ですが、しらなかった事だらけでした。
探求心が素晴らしいですね。
コメントする　拍手する　5

from: はるちゃん。さん　2023年02月13日 10時10分21秒
【第9班】中学生たちの新しい学びへのチャレンジについて、コメントや応援メッセージを大募集！
素敵です
コメントする　拍手する　5

from: 泉ちゃんの塩さん　2023年02月12日 20時50分46秒
【第9班】中学生たちの新しい学びへのチャレンジについて、コメントや応援メッセージを大募集！

私も藍染やってみたいです。
藍染の藍色が爽やかで夏の窓辺にひらめく様子を想像するだけで涼しく感じます。紫外線まで防止してくれるとうれしいです。
染め具合の違いでパッチワークすると味のあるカーテンになりそうです。ぜひとも作品を見てみたいです。
コメントする　拍手する　5

from: mintさん　2023年02月12日 19時53分11秒
【第9班】中学生たちの新しい学びへのチャレンジについて、コメントや応援メッセージを大募集！

すてきな体験ですね！

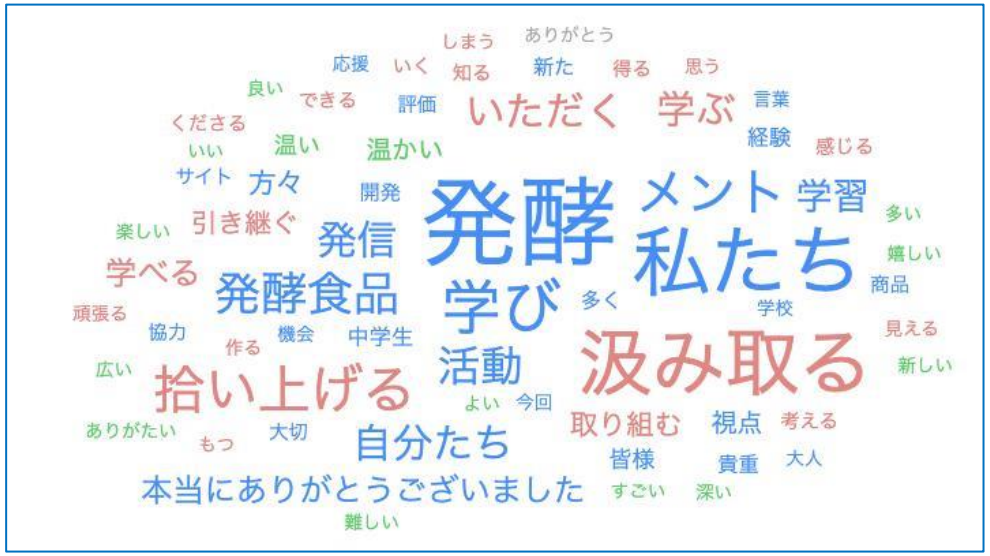
成果の発表　振り返り（大崎教諭）

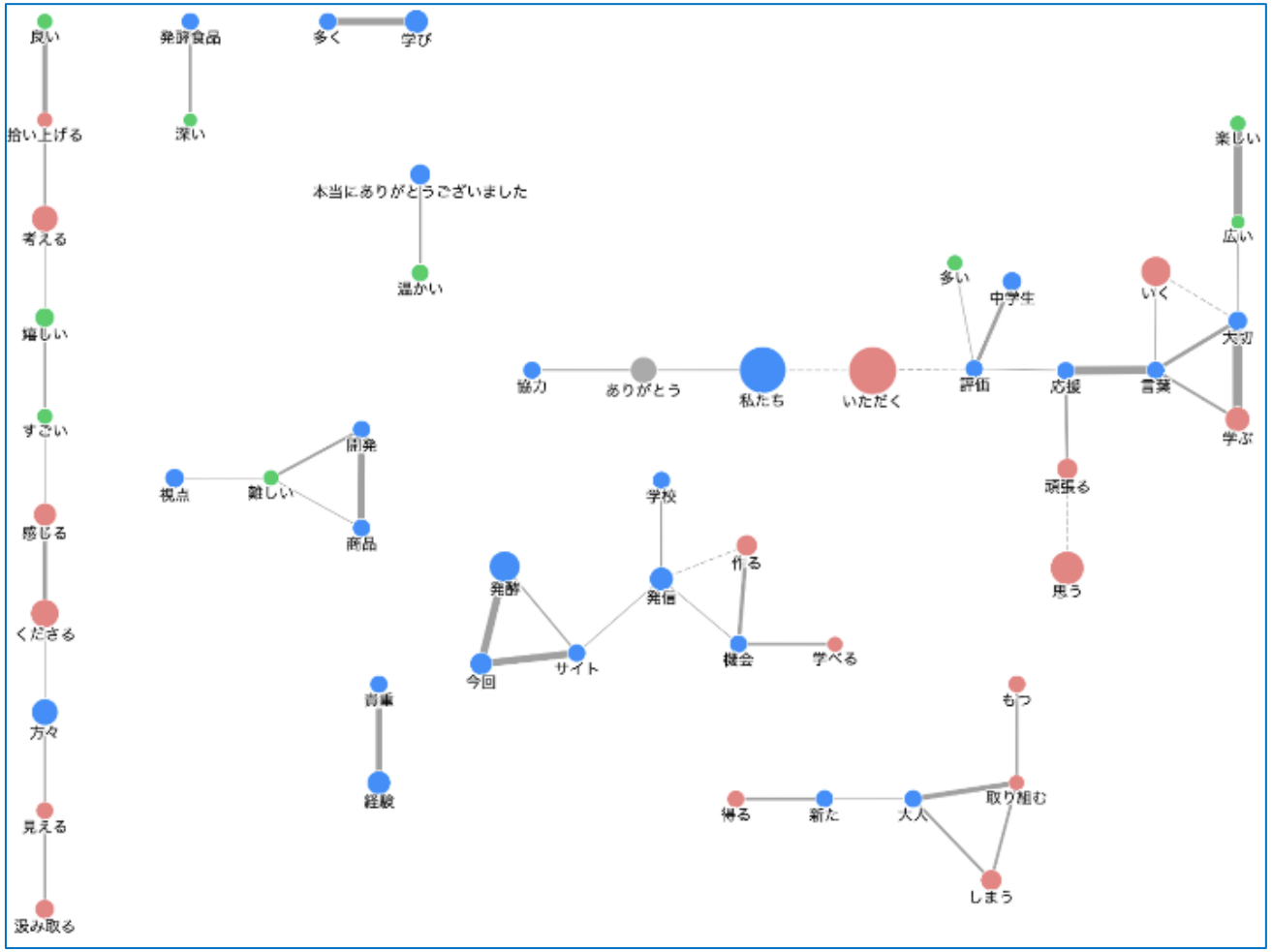
- 出張授業など、これまでにも学びのインプットでは、学校外の方と連携し、コラボをしてきた。一方で、学びの成果をアウトプットする外部コラボは、今回の挑戦が初めてであった。**成果の発表を社会とつなげることにより、学びの連続性、学びの広がりの可能性に気づくことができた**
- SNSはリスクと考える学校も多いと思うが、既にTwitter等のSNSで学習活動を発信するなど、先進的な取り組みを進めている学校ならではの挑戦であった。**今後は、安心できるプラットフォーム（登録制メンバー）と連携できる環境があれば、外部発信を意識しながら、伝え方を考える授業など、さらに学びの機会に活用できると感じている**

生徒の振り返り　『“絆”の教室』への感想

『“絆”の教室』上のフィードバックコメントにより、生徒たちは、多様な視点から学びを受け取った。班ごとにSNSで発表したことによっての気づき、感想のメッセージを記載し、それらを統合して分析した結果を以下に示す

- 『“絆”の教室』で成果を発表した生徒たちの感想・メッセージをテキストマイニングしたところ、下図のような単語が特徴として現れた。**成果を汲み取る、拾い上げるなど、多様な視点から学び、応援をもらう場であったことが読み取れる**
- 共起キーワード分析では、右図のような特徴が現れた。**学校外への学びの波及、社会とつながり創出により、探究のブラッシュアップ、学びのモチベーションが高まる経験**をしたことが読み取れる





※ユーザーローカル テキストマイニングツール（ https://textmining.userlocal.jp/ ）による分析

生徒の振り返り　『“絆”の教室』への感想

生徒たちの感想の詳細を以下に示す。『“絆”の教室』での発表により、学びの継続意向が強くなったことが伺える

グループ	主な内容
１班	この度は、私たち**中学生の学びをたくさんの方に見ていただける貴重な機会・場**を設けていただき、ありがとうございました。私たちがこのようにたくさんの方々に見ていただいたのは初めての経験でした。このような機会があったからこそ、学べたことがたくさんありました。今までは学校内、あるいは近所で終わってしまっていた活動が、このように全国各地にいる、会ったことも喋ったこともない方々からコメントをいただくのは不思議な感覚でした。相手は大人の方ばかりで、私たちも新たに得ることばかりでした。**SNS上で、顔が見れない誰かから評価をいただくというのは、中学生としてはまだまだ未知の世界**でした。コメントの汲み取り方、感じ方は人それぞれで、**“言葉”がいかに大切かを学ぶ**ことができました。これからも言葉を大切に学んでいきたいと思います。ありがとうございました。 **温かいコメント**をくださった皆様、本当にありがとうございました。一つ一つ丁寧に読ませていただきました。私たちがこのように広範囲のたくさんの方々に見ていただいたのは、初めての経験でした。このような機会があったからこそ、学べたことがたくさんありました。相手は大人の方ばかりで、私たちも皆様から新たに得ることばかりでとても**貴重な経験**となりました。上越市は、郵便の父“前島密”さんだけでなく、発酵の父である“坂口謹一郎”さんもいて、発酵のまちとして知られています。坂口謹一郎氏は発酵、醸造に関する研究では世界的権威の一人で、「酒の博士」として知られています。今回のプロジェクトでは、**伝統を引き継ぐ、引き継がれてきたものを守るといったような、私たちの役目も少しは果たせた**ような気がします。しかし、私たちはここで終わりではありません。今回のクオンさんのサイトでの発信で終わってしまうのではなく、**私たちが大人になってからも続くことを目標に取り組んでいます**。皆様の温かい応援のお言葉を心に、これからも**学びを止めず頑張っていきたい**と思います。発酵は、日本人とは切っても切れない縁で繋がっています。今回の私たちのサイトを見て、発酵を身近に感じ、考えてくだされればとても嬉しいです。本当にありがとうございました。
２班	この度は私たちの活動にご協力いただき、ありがとうございました。**たくさんのコメントをいただき、自分たちの力に**なりました。クオンさんの事業目標である「World Wide Communityを育てる」という想いを汲み取って活動させていただきました。コメントをくださった方々には感謝の気持ちでいっぱいです。**私たちの活動に対して前向きなコメントや中学生という一つの枠を超えた評価が多く、拝見するたびに力をいただきました。この力を自信と行動につなげたい**です。自分が思い描いた抽象的なアイデアが、周りの方々や絆の教室のコメントによって具体的なプランになりました。この活動の完成形が100%とするならば、コメントをくださった方々のご協力で100%を超えたように感じます。**何かを成し遂げるとき、あるいは吟味するとき、自分だけで客観的に考えることには限界**があり、どうしても先入観にとらわれてしまう部分があります。だからこそ自分が知らない方々にコンテンツを提示し、いただいたコメントは新鮮でした。**コメントという間接的な関わりであっても、それを踏まえて改善していく**ことに直接的な関わりを感じました。 私は、**この学習を通して「社会で生きる力」を得られました。私が考える「社会で生きる力」とは自分たちで考えた課題を拾い上げ、解決する力**です。これには与えられた課題以上に大きな価値があると思います。今回の活動は発酵という大きなテーマがありながらも、自分の生活で感じた「もっと良くなるところ」を拾い上げて活動しました。活動を進める中でPDCAサイクルを回しながら思考を深めることで徐々に完成形が見えてきました。何かを開発するときの大変さよりも、その大切さを学ぶことができました。開発者として働いている方々には、商品を手に取る方々の表情が見えなくても、その人たちのニーズを汲み取る姿があります。中学生として開発に挑戦した私たちには、コメントをくださった方々の表情が見えなくても、コメントの文面からニーズを汲み取る姿があります。この二つの姿が重なったきっかけが絆の教室だと思います。現在、学びのカタチは多様になりつつあります。**他者の立場になって、物事を多面的に考えられたとき、私が得た学びや体験は充実**したものだと言えると思います。**「学校で学ぶこと」だけでなく、「社会で学ぶこと」を大切にして実感をもって様々な活動に取り組みたい**です。

生徒の振り返り　『“絆”の教室』への感想

グループ	主な内容
3班	私たちの活動を、学校外に発信する機会を作ってくださりありがとうございました。多くの方から見ていただき、多くの学びを得ることができました。 私たちにはない視点からご意見をくださった皆様、本当にありがとうございます。私は、**この活動を通して「見られる」ことを意識したコンテンツ作り**をしました。あとから公開されることを利用し、**反応を予想して改善、改良**をすることもできました。これから先、このように世の中に発信する機会や何かを書いたり作ったりする際には、自分の中で完結させるのではなく、周りからの視点というのももちながら活動していきたいです。本当に良い経験をさせていただき、ありがとうございました。
4班	私たちの学習についてのコメントをありがとうございました。多くのコメントや意見が学びになり、活動の参考になりました。発酵はただ料理するものとは違うと実感しました。**自分たちでも作ってみて発酵食品を売っているお店の視点や、それを食べる方の視点などたくさんの目線で考えられました**。発酵の技術はこの先も進み続けると思います。これからの学校生活でも考え、新たな発見や学びを増やしていきたいです。
5班	今回、クオンさんの「絆のコミュニティ」というサイトを通して私たちの活動である『発酵プロジェクト』を学校外に発信することができました。私たちもこの資料や動画を作っているときは、とても不安でした。「この情報量でいいのか?」「中学生が作ったものを見てくれる人はいるのだろうか?」そんな気持ちがたくさんありました。しかし、このサイトで発信すると「一緒に体験したい内容で楽しそう」や「いろんな世界にチャレンジしてくださいね!」などと心を、**背中を押してもらえるコメントやメッセージ**をたくさんもらい、今では私も「前向きに頑張ろう!」「応援してくれる人がたくさんいる!」とコメントをもらったとき、とても嬉しかったです。普段できない経験をすることができ、自信がつきました。この活動でたくさんのメッセージをもらって、**「これからも頑張ろう」と心から思いました**。本当にありがとうございました。
6班	この学習を通して学んだことや気づいたことは、主に2つあります。1つ目は**発酵の力**です。今まで発酵は微生物が何かしている、ということしか知らなく、どう作用するのかが最初は全くわかりませんでした。しかし、学習をしていくうちに、発酵には温度や特定の微生物、時間などが深く関係しており、たくさんの過程を通して発酵食品は私たちのもとに届くことがわかりました。2つ目に**商品の開発の難しさ**です。今回、発酵プロジェクトの一環として商品の提案に挑戦してみましたが、なかなか思ったような結果がでず、最後は妥協してしまうことになってしまいました。この作業をしていくうちに、商品の提案から開発までには、たくさんの人の協力とそれを続けることができる**根気力が大切なこと**なんだ、と思いました。最後に、私はこの学習が中学校でできたのはとてもよかったな、と思います。これからは、この経験を自分のアドバンテージとして生かしていけるよう頑張ります。
7班	この度は私たちの取組をご覧くださり、本当にありがとうございました。皆様からのコメントも、ありがたく拝読させていただきました。今回、私たちの学習を世の中に発信させていただくことになり、皆様に発酵食品の良さを最大限知っていただくためにはどのような方法をとるべきなのかを考え、私たちなりの最案を形にし、発表させていただきました。再度自分たちの成果物を見返すと、まだまだ改善すべき点は多くあったと感じています。しかし、皆様からいただいた的確なコメントに気付かせていただくこともあり、**SNSを通して自分たちの伝えたい思いを発信することの難しさや、第三者の視点から物事を見て表現を工夫することの大切さを学び**ました。また、私たちの**プレゼンや動画を通して、発酵食品の新たな一面に興味をもってくださった**方がいらっしゃることを知り、本当に嬉しく思っています。そのようなお声や**応援のメッセージによって、活動へのやり甲斐を改めて確認することができ、「また頑張ろう」という力に、自信になりました**。これからも『**自分たちが進んでやってみたいと思える活動』に全力を注ぎ、理想や創造性、好奇心を大切に、広く楽しく挑戦**していきたいです。貴重な経験を本当にありがとうございました。

生徒の振り返り　『“絆”の教室』への感想

グループ	主な内容
8班	私たちの活動にご協力いただきありがとうございました。自分達の学びをアウトプットして多くの人に評価していただくことができました。最初はどんな評価が返ってくるのか不安な気持ちもありましたが、やってみると応援の言葉やアドバイスをたくさんいただくことができて、すごく嬉しかったです。**新しい発信の方法を私たちが体験することができ、貴重な経験**になりました。本当にありがとうございました。この学びをこれからも様々な場面で活かして、**いろいろなアウトプットの方法**を知っていきたいです。
9班	たくさんの温かいコメントをありがとうございました。公開当初は、自分たちの動画やプレゼンが大人のみなさんの目にどう映るか不安でした。しかし、みなさんの温かいコメントを拝見し、自分たちの学びをすごいと思ってくださる方がいることを肌で感じました。そして、**自分たちが学習してきたものの価値を改めて知る**ことができました。この活動を通して得たものを活かせるよう、**これからも色々なことに挑戦していきたい**です。この度は本当にありがとうございました。

STEAM CHAOSを活用した探究学習の実践
新潟県 上越教育大学附属中学校２年生

教科単元を地域と紐づけた金属化学変化学習

新潟県 上越教育大学附属中学校２年生

日本古来の鉄を生み出す技法「たたら製鉄」から神話まで、金属の不思議を探究する

理科の単元学習「化学変化」と紐つけながら、日常生活や社会と関連させて「酸化」では金属がさびることなど、「還元」では鉄鉱石から鉄を取り出して利用していることなどを入り口に、自然界の物質を中学３ヵ年で探究する

【ｺﾝﾃﾝﾂ】島根 X【学校】新潟
神様と遊ぼう



理科
「化学変化と原子・分子」

授業コマ数	3コマ
SI視聴本数	2本

探究学習の中の動画の役割

STEAM CHAOS動画３本を活用して、金属の化学変化について探究する

地域リソースの活用

今回は、２年生で実践するが、中学３年間で連続した授業実践を構想しており、今後地域の製鉄会社などとコラボレーションすることを想定

ICTの活用

・一人１台のタブレット端末（保護者購入）
・Google Classroomで動画共有、常時閲覧可
・Canvaでプレゼン作成　※オンラインデザイン公開ツール

授業の流れ

化学変化 STEAM	化学変化 STEAM	化学変化 STEAM
たたら製鉄の還元を体験する ・金属はどうやって取り出す？ ・たたら技術など	身の回りの金属の活用を調査する ・玉鋼の謎 ・刀を作る技術など	たたら製鉄とヤマタノオロチ神話を関連付ける ・金属加工と神様とのつながり



教科単元を地域と紐づけた金属化学変化学習

新潟県 上越教育大学附属中学校２年生

STEAM CHAOSを活用した学習によるメリット、変化について

先生にとっての気づき

- 天然資源を通じて、語り継がれてきている自然観について、化学と歴史の2つの視点から学ぶ機会となった
- 理科単元を学年ごとに学ぶのではなく、3年を通じて、化学への興味関心を高めて、地域の技術、ものづくりへと活用できる学びの挑戦が可能であるという手応えを感じた
- 上越地域には、製鉄会社もあり、地域産業とつなぐ授業展開が可能であることに気づいた

児童・生徒にとっての学び

- 化学の知識として「分かった」にとどまらず、神話の世界とのつながり、身近な金属の発見など、「化学は日常生活に応用できる」と興味関心、学びへの意欲となる入り口に誘われた

STEAM CHAOS を活用した学習の継続と課題など

- 来期は、地域の人材ネットワークを生かしながら、中１～３年までの３年間の見通しをもった理科単元開発を計画中。
  今年は2年生で「神様と遊ぼう」を活用するが、「化学変化の生産技術への応用」を３年間で考えるプロジェクトなどを構想



探究カリキュラムを外部人材と共創する上で、期待すること

- 教科単元の学びを、地域産業とつなげて、生徒の興味関心を拡げるための授業設計が大切
- 人材ネットワークが広がると、生徒自ら授業の提案をする。それを受け入れるために授業設計の変更ができる余白も重要

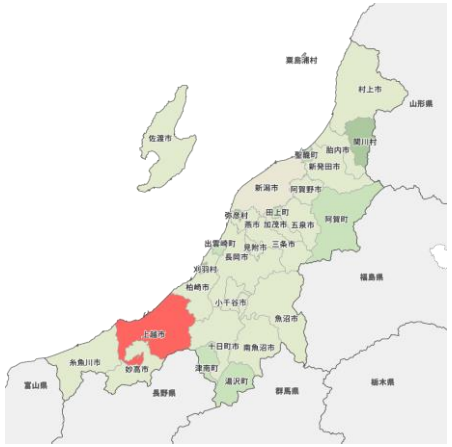


実証フィールド概要

上越教育大学附属中学校







所在地：新潟県上越市
対象学年：中学校2年生
対象生徒：110名

2016年度より本格的なICT教育の一環としてiPadを用いた授業を開始。2019年には国立の中学校としては日本初のADS(Apple Distinguished School)に認定。

上越市では発酵食品が製造され、発酵・醸造に関する研究では、微生物研究や発酵食品に関わりの深い偉人を数多く輩出

探究学習の取組状況

ADS(Apple Distinguished School)に認定されて、生徒たちの探究を支援する強力なツールとして、一人１台のタブレット端末を活用しながら探究学習を進めている。生徒一人一人、またはグループの学びを蓄積することが可能なので、グループの他の仲間と共有する、他のグループと比較してヒントを得るなど、これまでアナログで行っていたことが、かなり簡単に視覚的に、時間も短縮しながら行っている

中学校が抱える課題

生徒の３分の２が、上越教育大学附属小学校出身。自分で問いを立て、物事を探究しようとする意欲は全体的に高い。附属高校はないため、全員が外部の高校へ進学する。そのため、中３では必然的に高校入試突破という壁が立ちはだかる。そこで、日々の授業における探究的な学習活動で育成される資質・能力と、高校入試で必要とされている資質・能力の差に戸惑う生徒や教師、保護者も多い。当校では、生徒の進路実現のために、そのどちらの育成も大切にして日々の学習活動を進めている

実証参加の動機

日本は、自然界から金属を取り出す「たたら製鉄」という技術をもち、昔から道具を作り出す知恵を編み出してきている。特に、玉鋼は、不純物の含有量が極めて低く、材質が均一であるため、世界でも名だたる鋼である。しかもその成分は未だ化学では判明していない

金属加工のまちである上越地域の技術を調査、体験し、その価値を世界に発信するための方法を構想し、上越地域の金属加工技術をブランディングし内外に発信する

「神様と遊ぼう」を活用して探究の手助けとする

探究学習のテーマ

金属という物質の成り立ちを調査体験し、日本古来の金属加工の世界を探究する

今回の実証授業は、2年生を対象としたが、「神様と遊ぼう」のコンテンツを中学1年生から3年生まで段階的に活用して「化学変化の生産技術への応用」というテーマで地球の資源について3年間で考えるようなプロジェクトを構想している。今後も、上越地域の人材ネットワークを生かしながら、中学校3年間の見通しをもった理科単元開発を進めていく予定

活用したSTEAMライブラリーコンテンツ：STEAM CHAOS「神様と遊ぼう」



砂鉄が鉄の塊になる瞬間を捉えよ

https://www.steam-library.go.jp/lectures/996

たたら製鉄の工程と、それを支える人の技術を学ぶ



この他、鉄を産んだ神様の話　を視聴

玉鋼ってなんだ？鉄を叩くと刀になる

https://www.steam-library.go.jp/lectures/997

鉄からつくる刀の工程と、刀匠の仕事を学ぶ

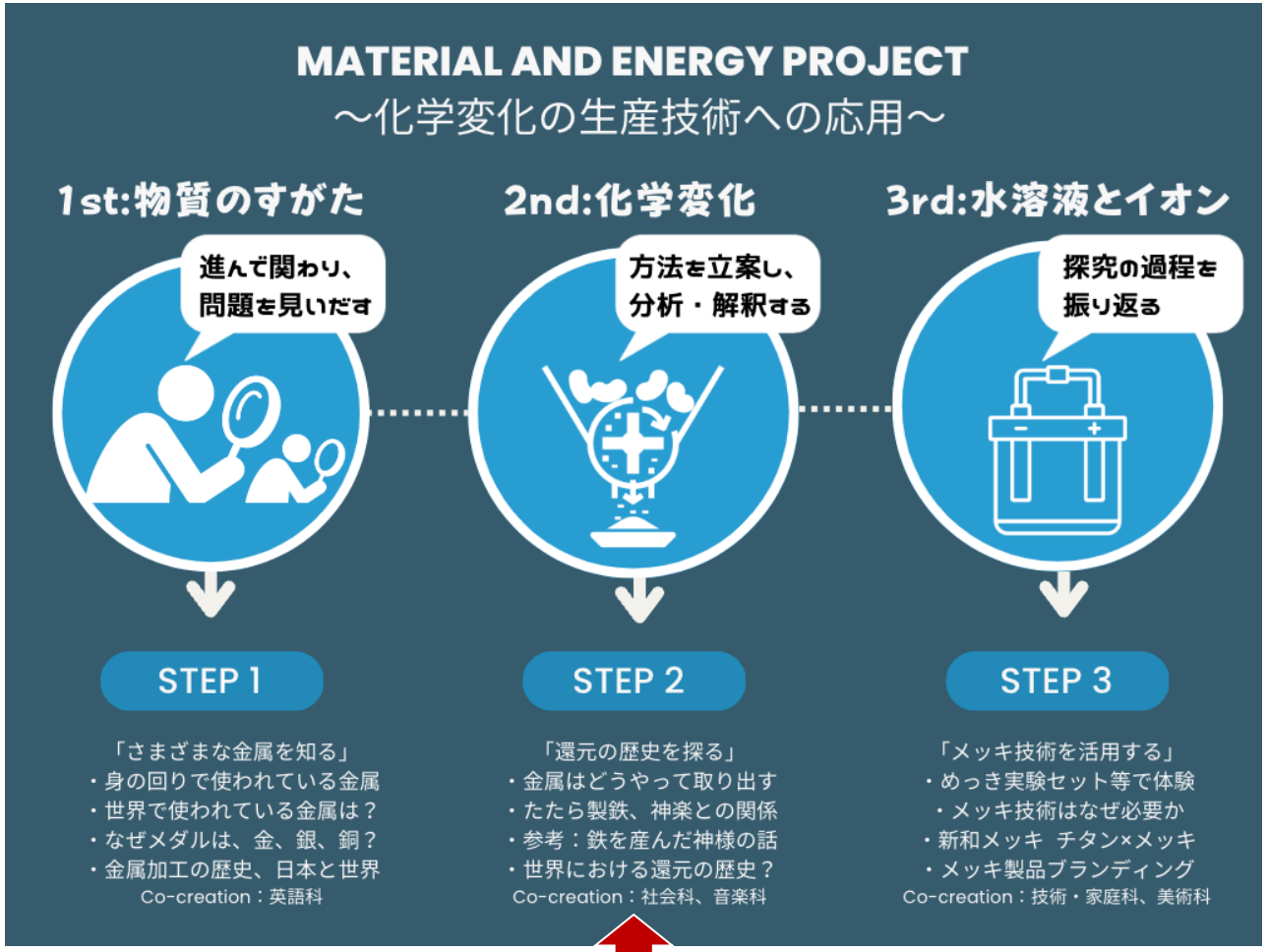


各種連携（教員・教育委員会・地域・ほか）

所属・役職	名前（敬称略）	本実証における役割	連携のポイント
上越教育大学附属中学校 教頭	学校関係者	・各種決定事項の最終判断 ・外部連携のリスクマネジメント	STEAM CHAOS「神様と遊ぼう」を活用した探究実践に合意し、実践にあたってサポート、外部連携の許諾と発信内容のチェックなど行う。
上越教育大学附属中学校 教諭		・学習指導案の組み立て ・STEAMライブラリーを活用した授業実践 ・外部連携コーディネイト	理科の単元をSTEAM CHAOS「神様と遊ぼう」を活用した学習指導案を組み立て、授業実践を行った。3年間をかけて、化学変化の生産技術への応用を構想
SPACE	福本 理恵 網野 香奈江 大塚 海平	・実証事業の構築、コーディネイト	本実証の趣旨を説明するとともに、学校外の拡がりのある授業組み立てができるよう、各種サポートを行った

探究学習マップ

STEAM CHAOS「神様と遊ぼう」を活用し、「化学変化の生産技術への応用」を３年間で考えるプロジェクトを構想した。今年度は、2年生の「化学変化」の授業展開で、物質の成り立ちの授業の実践を試みた



2年生の「化学変化と原子・分子」の授業展開の実践

授業展開のスケジュールと実践

時数	日程	時間	ねらい	主な学習活動（使用する資料・動画）	成果物
1	2023-2-16	10:30〜11:20	たたら製鉄で砂鉄から鉄ができる化学変化を体験する	たたら製鉄の工程と、それを支える人「村下（むらげ）」の技術を学ぶ 酸化銅や酸化銀の還元を実験して確かめる **動画#5「砂鉄が鉄の塊になる瞬間を捉えよ」**	体験、レポート
2	2023-2-16	13:25〜14:15	還元によって取り出された金属の活用方法を知る	酸化鉄、酸化銅、酸化銀の還元について、化学反応式で表す 日本刀作りの工程と、それを作る刀匠の仕事について調べる たたら製鉄でできる和鉄と近代製鉄でできる洋鉄の違いを調べて、比較する **動画#6「玉鋼ってなんだ？鉄を叩くと刀になる」**	体験、レポート
3	2023-2-17	8:30〜9:20	たたら製鉄の歴史とヤマタノオロチの神話との関係を整理して、自分なりに表現する	宇宙の鉄と地球の中にある鉄、人間の体の中に流れる血液にある鉄分は、それぞれどんな働きをしているのか調べる ヤマタノオロチに出てくる登場人物の関係を整理する 金属の還元とヤマタノオロチの神話との関係を整理し、モデルで表現する **動画#4「鉄を産んだ神様の話」**	体験、レポート

理科単元学習

- 実施日：2023年2月16日（木）17（金）
- 授業実践：上越教育大学附属中学校
  大崎教諭



STEAM CHAOSを活用した探究学習の実践
島根県 大田市立大田西中学校１年生

総合的な学習の時間と紐づけたSDGs学習

島根県 大田市立大田西中学校１年生

サスティナブルな未来に向けて、100年先の石見銀山を考える

遺跡保全、地域を守る担い手の活動を体験し、
STEAM CHAOSで他の地域に学び、未来に向けてのアクションを考える

【ｺﾝﾃﾝﾂ神奈川 X【学校】島根
海から受け取る命のバトン　他



総合
「石見銀山学習とSDGs」

授業コマ数	11コマ
SI視聴本数	８本

探究学習の中の動画の役割

SDGs目標の８班に分けてグループワークを実施した後に、関連動画の視聴をグループ毎に推奨し、新たな視点を加えて提案内容を練り直す

地域リソースの活用

邇摩高校と遺跡の保全活動、いも代官ミュージアム館長のオンライン授業、熊谷家の生活体験を実施

ICTの活用

・オンラインによる交流学習
・iPadを活用した映像配信、調べ学習、プレゼン資料作り

授業の流れ

導入	交流学習	中間発表	STEAM	学びのﾌﾞﾗｯｼｭｱｯﾌﾟ
石見銀山学習 ・17の目標から興味のある目標を選択 ・なぜ、石見銀山は世界遺産になったのか？	地域活動の調査 ・いも代官ミュージアム館長授業 ・石見銀山保全活動 ・100年続く熊谷家の生活体験	文化祭でプレゼン ・文化祭で銀山学習の中間まとめを発表	視点の導入 ・論の展開方法 ・グループごとに、STEAM CHAOS動画の視聴	最終発表 ・「１00年後の石見銀山」を考える ・ブラッシュアップした提案を発表



総合的な学習の時間と紐づけたSDGs学習

島根県 大田市立大田西中学校１年生

STEAM CHAOSを活用した学習によるメリット、変化について

先生にとっての気づき

- 動画がわかりやすい、長々としていない、エッセンスだけで、答えが示されていない。その先は探究をしてみようとスイッチが押されるツールだった。教科書では理解が進みにくい、幅広い子どもたちにも対応できる
- 多角的な視点を取り入れることができた。知識の伝達だけでなく、状況に合わせて活用できるように授業を組み立てる必要性に気づいた

児童・生徒にとっての学び

- 調べ学習は、発表したら終わりであるが、今回は、もっと深めたいという声が複数グループからあった。生徒自ら探究を継続したいという意欲が高まった
- 休憩時間にブラッシュアップ、動画を家で視聴、スライドの再編集など、学びの態度、グループワーク内での会話の変化を感じた

STEAM CHAOS を活用した学習の継続と課題など

来年度のふるさと学習の計画を立案し、活用の必要性を検討する



探究カリキュラムを外部人材と共創する上で、期待すること

- 外部人材との連携の必要性について十分な検討が必要
- フィールドワークは目的をもって参加してもらえるように、活動の前に、視点の導入が必要（今回はSDGs目標）
- 地域コーディネーターと連携して、参加地域の素材を活用したい時に、リクエストが叶えられる体制

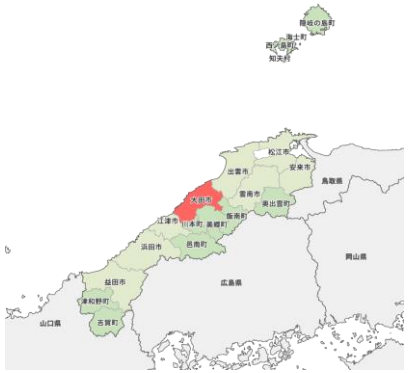


実証フィールド概要

大田市立大田西中学校







所在地：島根県大田市
対象学年：中学校１年生
対象児童：42名（2クラス）

島根県のほぼ中央で、「出雲大社」で有名な出雲市の隣りに位置する大田市。世界遺産を有する歴史ある町並み、三瓶山の豊かな自然、そして、日本海に面した美しい海岸線を有する。

「ともに高めあい、未来を切り拓く生徒の育成」を基本目標として掲げている。

探究学習の取組状況

小中学校では総合的な学習の時間を中心に「石見銀山学習」に取り組んでおり、世界遺産の石見銀山を調べる、体験することを通じて、世界遺産のエリアを守り自分たちができることを考え、活かそうとする態度を養っている

中学校が抱える課題

石見銀山学習とSDGsの学びの接点をどう作るか。体験的な機会が少なく、図書館、ネット上の情報のみで、リアル体験につながらないという課題を抱えていた。未来に受け継ぐ視点で地域を学ぶプログラムの組み合わせを必要としていた

実証参加の動機

昨年のSTEAM CHAOS 動画の作成が、大田市・雲南市など、同地域の題材を扱っていたため、大田市教育委員会の推薦で、実証を依頼するきっかけとなった

石見銀山学習を積極的に授業展開している大田西中学校がその候補として挙げられたため、実施の運びとなった

探究学習のテーマ

石見銀山学習にSDGsの視点を取り入れて、自分たち「が」できることを提案する

世界遺産である石見銀山学習をSDGsの視点で学び直し、
SDGs目標のうち８つを選択し、地域の問題や課題を発見し、解決策を考案する

STEAMライブラリー動画を活用して新たな視点を導入し、
100年後の石見銀山を守るために、自分たち「が」今できることを考える

活用したSTEAMライブラリーコンテンツ：STEAM CHAOS「海から受け取る命のバトン」「白亜の城を守れ！」他

８つの目標の班ごとに、おすすめ動画を伝えて視聴してもらう。新たな視点導入により、生徒たちは提案内容を改編。











母なる海が危ない
https://www.steam-library.go.jp/lectures/1062

海で起きていることを
より詳しく物語る支えになってくれそうな動画



この他、キセキがくれた姫路城　宇宙に魚がいく未来　森をわかす　生命循環　水俣の水の循環　服の"痛い"物語＆一枚の服の向こう側に　未来へひらけ！森のとびら　木に携わる人たちのジレンマと願望　を視聴

各種連携（教員・教育委員会・地域・ほか）

所属・役職	名前（敬称略）	本実証における役割	連携のポイント
大田西中学校 校長	学校関係者	・各種決定事項の最終判断 ・外部連携のリスクマネジメント	STEAM CHAOSを活用した実証へ合意し、実践にあたってサポート、外部連携の許諾など行う
大田西中学校 教頭		・各種決定事項の最終判断 ・外部連携のリスクマネジメント ・教員の負担軽減等の配慮、マネジメント	STEAM CHAOSを活用した実証へ合意し、実践にあたってサポート、外部連携の許諾など行う。保護者との連携により、生徒の肖像権に関するリスクマネジメント等をサポート
大田西中学校 学年主任　教諭		・授業の組み立て ・STEAM CHAOSを活用した授業実践 ・地域の校外学習コーディネイト	総合的な時間の学習「石見銀山学習」を深めることを目的にSTEAM CHAOSを活用した授業実践を行った。学年の先生と連携協力し、授業実践を行った
大田西中学校 教諭		・学習指導案の組み立てリーダー ・STEAM CHAOSを活用した授業実践 ・地域の校外学習コーディネイト	総合的な時間の学習「石見銀山学習」を深めることを目的にSTEAM CHAOSを活用した授業実践を行った。学年主任の先生と連携をとり、授業実践の先陣を切って実証を導いた
大田西中学校 教諭		・授業の組み立て ・STEAM CHAOSを活用した授業実践 ・地域の校外学習コーディネイト	総合的な時間の学習「石見銀山学習」を深めることを目的にSTEAM CHAOSを活用した授業実践を行った。学年の先生と連携協力し、授業実践を行った
大田市教育委員会 教育長		・STEAM CHAOSを活用した実証事業の紹介、事業サポート	総合的な時間の学習「石見銀山学習」を深めるために、STEAM CHAOSを活用した実証事業を学校に紹介した。
大田市教育委員会 学校教育課 教育魅力化推進係 社会教育主事		・STEAM CHAOSを活用した実証事業のサポート ・学校との連絡業務 ・インタビューのコーディネイト等	総合的な時間の学習「石見銀山学習」を深めるために、STEAM CHAOSを活用した実証事業のサポートとして、学校現場に負荷がかからないように、丁寧に連絡業務などを行った。
佐賀龍谷学園龍谷中学校・高等学校　教諭	中村 純一	・学校現場の状況に即した授業実践のアドバイス	学校現場の進捗に合わせて、STEAM CHAOS活用のコンテンツ推薦、視点の導入について、班ごとに個別アドバイスを行った。先生、生徒たちが学びを深めるためのサポートを行った。
SPACE	福本 理恵 網野 香奈江 大塚 海平	・本実証の全体コーディネーション ・各種資料、報告書のとりまとめ	本実証の趣旨を説明するとともに、STEAM CHAOSを活用した拡がりのある授業実践の各種サポートを行った。

総合的な時間の学習マップ

石見銀山学習プロジェクト MAP



SDGs 石見銀山学習

・17の目標と興味のある目標を調べ学習
・なぜ、石見銀山は世界遺産になったのか？

地域活動の調査

・石見銀山保全活動の体験
・いも代官ミュージアム館長授業
・100年以上続く熊谷家の生活体験



文化祭で発表





STEAM CHAOS 動画による視点導入

・論の展開方法
・グループごとに、参考になるSTEAM CHAOS動画の視聴

STEAM CHAOS動画
・海から受け取る命のバトン　#1
・白亜の城を守れ！　#6
・服の"痛い"物語＆一枚の服の向こう側に　#2
他　チームごと参考動画



ブラッシュアップ！！！

学びのブラッシュアップ

・[100年後の石見銀山]の視点で考える
・課題の発見、課題の解決策
・パワーポイントで発表（紙芝居）



授業展開のスケジュール

時数	日程	ねらい	主な学習活動（使用する資料・動画）
1	2022-10-20	SDGs目標ごとに石見銀山学習をまとめる	原稿作り、パワポに仕上げていく
2	2022-10-21	SDGs目標ごとに石見銀山学習をまとめる	原稿作り、パワポに仕上げていく
3	2022-10-24	SDGs目標ごとに石見銀山学習をまとめる	学年企画準備
4	2022-10-25	SDGs目標ごとに石見銀山学習をまとめる	学年企画準備
5	2022-10-26	自然との共生について体験活動を通じて未来を考える	地元の高校生と石見銀山保全活動（with邇摩高校）、学年企画準備
6	2022-10-27	SDGs目標ごとに石見銀山学習をまとめる	リハーサル
7	2022-10-28	SDGs目標ごとに石見銀山学習をまとめる	リハーサル
8	2022-10-29	文化祭発表「100年後の石見銀山」	保護者、生徒たちの前でプレゼン
9	2022-11-18	発表の内容に対するフィードバック	プレゼンのフィードバック、STEAM CHAOSの視聴により学びの視点導入
10	2022-11-25	SDGs目標ごとに石見銀山学習を再構築	プレゼン内容の練り直し
11	2022-12-16	再提案を発表する	再発表

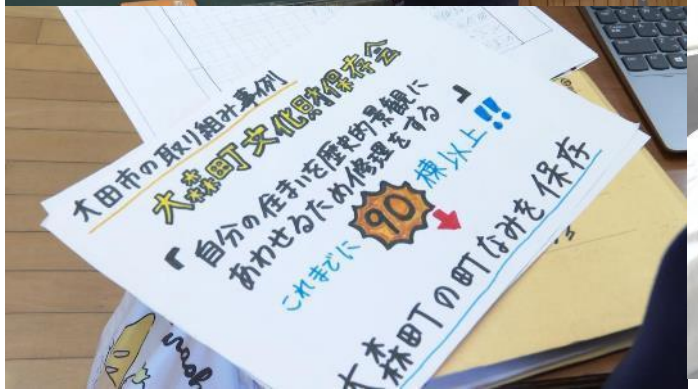
授業実践

総合的な時間の学習授業：石見銀山とSDGs学習

- 実施日：2022年10月20日（木）～10月28日（金）
- 授業実践：大田西中学校　八波教諭　角国教諭
- 目的：石見銀山学習をSDGsの視点で深める
- 【問い】なぜ、石見銀山は、世界遺産となったのか？を調べてまとめて、視点を取り入れて発表のブラッシュアップを行う









授業実践

課外授業：遺跡の保全活動

- 実施日：2022年10月26日（水）
- 授業実践：大田西中学校　八波教諭、角国教諭
- 実施連携先：邇摩高校
- 目的：邇摩高校が実施している「石見銀山遺跡の環境保全活動」とコラボして、保全活動の実体験を通じて地域活動の実態を学ぶ。
- 活動内容：竹害により遺跡が壊れないように、竹藪を伐採し、山の上に蓄積していた竹をバケツリレーで粉砕する場所まで降ろしていく作業を手伝った





授業実践

発表の内容に対するフィードバック、SDGs目標ごとに発表の再構築



- 実施日：2022年11月18日（金）、25日（金）
- 授業実践：大田西中学校　八波教諭、角国教諭
- 目的：文化祭で発表した内容に、新たな視点を取り入れて、提案内容の再構築を実施
- 活動内容：以下の通り

①「プレゼンの論の流れを意識して組み立てを行った」

1　選択したSDGsゴール

2　そのゴールの視点で見た石見銀山の今

3　100年後の未来予想図

4　日本国内・海外の事例

5　「だから」わたしたち「が」できること

3の未来予想図の通りになってほしいから、わたしたち「が」

できることを伝える。

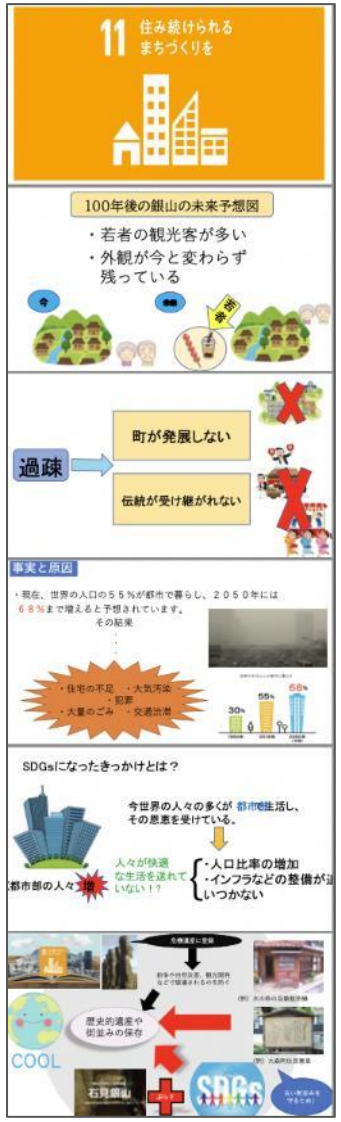
②「STEAM CHAOSを視聴して、視点の導入を試みた」

SDGs目標グループごとに、STEAM CHAOSの動画を推薦して　　新たな視点の導入、専門的な知識の深掘りなどを促した。

★目標２：おすすめ動画：宇宙に魚がいく未来
https://www.steam-library.go.jp/lectures/1064
食に最先端テクノロジーを導入するアイディアを、石見銀山に似せたお菓子作りや配布方法に生かせるのでは？
★目標３：おすすめ動画：森をわかす　生命循環
https://www.steam-library.go.jp/lectures/1090
自然と健康とのつながりという視点を学ぶ事ができるのでは？
★目標６：おすすめ動画：水俣の水の循環
https://www.steam-library.go.jp/lectures/1087
水の安全の大切さを学べるので、なぜ安全な水があることが重要なのかを支えてくれる考え方をもらえるのでは？
★目標１１：おすすめ動画：キセキがくれた姫路城
https://www.steam-library.go.jp/lectures/1018
時代の変化に対応しながら、伝統を継承するということを学べるのでは？
若者だけではなく、銀山の伝統を守る視点を得られるのでは？
★目標１２：おすすめ動画：服の"痛い"物語＆一枚の服の向こう側に
https://www.steam-library.go.jp/lectures/940
この３本の動画が伝えてくれるメッセージはこのグループのメッセージも支えてくれるのでは？
★目標１３：おすすめ動画　未来へひらけ！森のとびら
https://www.steam-library.go.jp/lectures/1026
長く歴史に残るもの、つまり、歴史を続けていくという思いは、この森の話に通じるのでは？
★目標１４：おすすめ動画：母なる海が危ない
https://www.steam-library.go.jp/lectures/1062
海で起きていることをより詳しく物語る支えになってくれるのでは？
★目標１５：おすすめ動画：木に携わる人たちのジレンマと願望
https://www.steam-library.go.jp/lectures/1025
陸、森から変わらない未来を守る、このことを支えている人たちの声に耳を傾けると新たな視点で森の豊かさの重要性も分かるのでは？

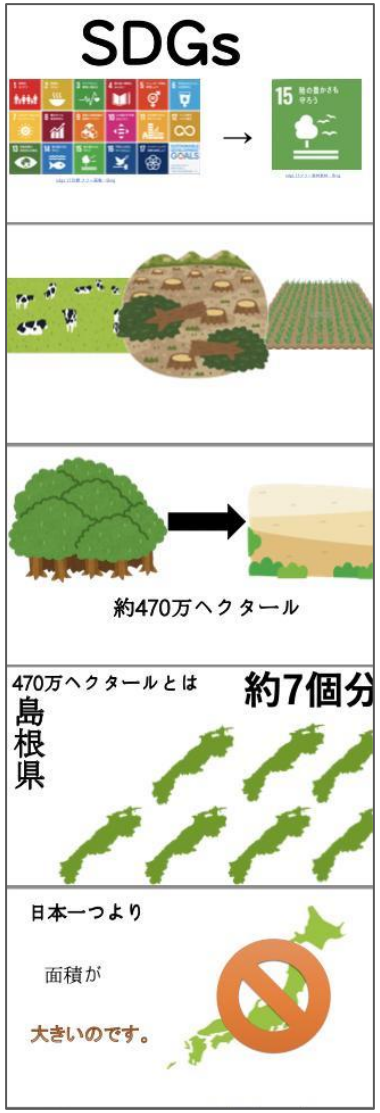
授業の成果（抜粋）

SDGs目標ごとにグループに分かれて、プレゼンの論の流れを意識して組み立てを行った。下記は、その一部を抜粋











全体を通じた振り返り①

振り返り、インタビュー

実施日：2023年1月18日（水）
大田西中学校：伊藤校長、土井教頭、角国教諭、八波教諭

議題	主な内容／意見交換
動画活用 授業設計の工夫	■今だけではなくこの先の世代になっても石見銀山を守っていくという視点が大切だと思ったので、ただ発表してまとめて発信するだけではなく、SDGsと持続可能な未来の視点を取り入れて授業設計した（八波教諭） ■動画導入は、動画そのものが、あれやこれや説明するよりも、生徒自身が納得できる内容になっていたのがメリット。探究は、研究と一緒で、生徒たち自身が問題、課題になっていることを深めなくてはならない。その点で良い教材であったと思う（八波教諭） ■映像資料というのが、子どもたちにとってわかりやすく、映像だと、一時停止ができる、スピードを変えて流すことができたり、大きさを拡大したり、非常に子どもたちに幅広い子どもたちに対応するには有益だと思った。 短い動画素材で視点をいただくというのは効果的で、活用できる機会がこれからもあればと思う（角国教諭）
地域ネットワークとの連携	■いも代官ミュージアム（地域の歴史資料館）の仲野館長を招いて、導入的な概論を話してもらった。石見銀山が世界遺産になったのは、歴史的な事実はもちろん、自然の原型の状態で残っている。つまり持続可能な守り方をしてきたことを教えてもらう（八波教諭） ■邇摩高校が石見銀山の遺跡保全活動をしているという情報を知り、今年初めて高校生とのコラボレーションした。 実際、竹をバケツリレーで運んで、竹を粉砕する機械のところまで持っていく作業をした。 生徒たちにとっては、初めて現実味のある体験ができた。「陸の豊かさを守ろう」というSDGsのグループは、体験したことをプレゼンに入れて、学びにも発表自体にも良い影響を与えることができた（八波教諭） ■熊谷家の生活体験は、小学校の時とは違う視点で、SDGsを意識できる体験、循環型社会につながる学びとなった（八波教諭） ■学校側が、総合的な時間の学習の授業を作っていくためのサポート体制として、地域の素材（ひと・もの・こと）を掘り起こしたり、活用したいという要望を出せば、教育委員会の担当が相談に乗ってくれる。各校の専任コーディネーターと繋いだり、地域の人材を紹介したりするなどの支援により、体験的な活動の組み立てが可能である（八波教諭・大田市教育委員会）

全体を通じた振り返り②

振り返り、インタビュー

実施日：2023年1月18日（水）
大田西中学校：伊藤校長、土井教頭、角国教諭、八波教諭

議題	主な内容／意見交換
主体的な学び 今後の課題	■これまで調べ学習をしてきたが、発表をしたらそこで終わってしまうのがほとんど。今回は「この資料についてもっと深めたい、 こういうのってありますか」複数のグループから働きかけがあった。また、動画の視聴により、石見銀山との関連性も示されていないのに、 別の地域や事例のエッセンスを知ることで「大田市、石見銀山の資料は、どうやって調べたらいいのか」と、 生徒自らが進んで探究をする姿が見れたのが、大きな変化だったと感じる（八波教諭） ■SDGsの視点は今だけを見ているわけではないことから、多角的な視点を入れられたと感じた。 教科書での一問一答だけでなく、伝えた知識をいろいろな場面や状況に合わせて使いこなすために、 生きて働く知識や技能の授業づくりをしていかなくてはならないと気づいた。同時に、自分自身の授業の幅が広がったように感じた（八波教諭）
継続活用の課題 授業のサポートの必要性	■グループごとにアドバイスいただいたのは有益で、外部の専門機関からのアドバイスは、とても的確で、 自分たちでは気づくことができない視点をもらった（八波教諭） ■総合的な時間の学習の年間計画案のタイミングから関わりであれば目的意識をもって取り組むことができた（伊藤校長、土井教頭、八波教諭） ■指示していないのに、休憩時間に「もっとこういう風にした方がいいんじゃないか、だから調べようよ」など、 班で分担して自主的に学びが進んでいった。「動画をもう一回家でタブレットを使って見てくる」 「もう一回スライド作り直した方がいいんじゃない」「ここは、こういう風にアドバイスしているから入れ替えた方がいいんじゃない」など、 より良くしようと改善への意欲的な会話が出ていたということが、今回の授業のプラスだと思う。（八波教諭） ■探究学習を進める上での課題は、各学校によって総合的な学習の時間はテーマも違うし、授業数も決められているので、 限られた時間の中で、どこまでを追求していくかである。時間をかければよりいいものが完成はしていくと思うが、 他の教育活動との両立もあるので、それをどのようにやりくりしていくのかが、今回やってみて感じた課題点である（八波教諭）

STEAM CHAOSを活用した探究学習の実践
兵庫県 姫路市立手柄小学校５年生

総合的な学習の時間における国際交流学習

兵庫県 姫路市立手柄小学校５年生

プラハ日本人学校の生徒に伝えたい姫路地域の学びを深める

プラハの子どもたちとの交流を見据えて、世界文化遺産である姫路城とプラハ城との比較視点を踏まえながら、姫路地域を魅力的に伝えるコンテンツづくりを考える

【ｺﾝﾃﾝﾂ】兵庫 X【学校】兵庫
白亜の城を守れ！



総合
「国際交流とふるさと学習」

授業コマ数	14コマ
SI視聴本数	2本

探究学習の中の動画の役割

伝えたいテーマ選択時に「お城の白の意味」を視聴。個々人のテーマを魅力的に表現する視点を養うために「ダイジェスト動画」を視聴。

地域リソースの活用

- 姫路城見学、伝えたいテーマに合わせて各自が現地見学、調査
- プラハ町の風景、生徒が演じた劇の動画

ICTの活用

- プラハとGoogle Classroomで国際交流
- 質問をGoogleジャムボードで共有
- プレゼン資料作りはGoogleスライド活用

授業の流れ

導入	テーマ選択	STEAM	STEAM	学びの発信
・世界に目を向けよう！プラハのよさはどこか？ ・姫路のよさはどこか？比較しながら郷土愛を育む	・プラハの子どもが知りたいことはなんだろう？	・姫路の伝えたいことの目のつけどころはよいだろうか？ ・姫路城の「白」を深掘りしても面白い？	・魅力的に伝えるためのタイトルのつけ方、工夫とは？	・姫路のことを、各自テーマアップして「姫路デジタルカタログ」をプラハの子どもたちにプレゼント！



総合的な学習の時間における国際交流学習

兵庫県 姫路市立手柄小学校５年生

STEAM CHAOSを活用した学習によるメリット、変化について

先生にとっての気づき

- STEAM CHAOS動画を活用するタイミングが大切で、児童がまとめる際に困ったり、行き詰まりそうな時に導入するとよいと思った（知識で使わない、思考の妨げをしないように配慮）
- プラハ城を比較視点にして、姫路城や姫路地域を探究し、ゴールを決めつけずに、児童たちの反応によって、教師と児童たちが一緒に探究、授業を作っていくことが大切

児童・生徒にとっての学び

- 姫路城を知っていると思っていても「もう一度見に行ってみよう」と自主的に動いた児童がいた
- 動画を参考に、伝える工夫などを取り入れる話し合いをした。調べたことをうつすだけでなく、見る人を考えてスライドにまとめる生徒が増えた。実際に声に出すことで、書き言葉よりも、話し言葉で表現する方が、親近感がわくなど、児童同士で伝わりやすいことを学んだ



STEAM CHAOS を活用した学習の継続と課題など

次の学年の先生方に引き継ぐことができたら、来期も継続の可能性あり
プラハ日本人学校に三浦教諭が在校している間しかできない学習を継続できたら良いのではと考えている
ただし、動画の活用方法、そのタイミングなど、サポートがあると良い



探究カリキュラムを外部人材と共創する上で、期待すること

- 児童の学びの進捗に合わせて、STEAM CHAOS動画の活用のタイミングなどのサポート
- 姫路城、水族館、博物館など、生徒自ら調べにいきたくなる授業作りが大事。その上でのつながりができるとよい

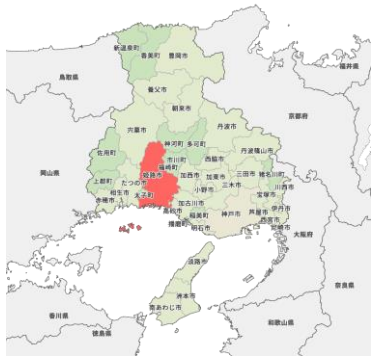


実証フィールド概要

姫路市立手柄小学校







所在地：兵庫県姫路市
対象学年：小学校５年生
対象児童：97名（3クラス）

創立150周年を迎える。
学校教育目標に「心豊かで、生き生きと学ぶ手柄っ子の育成」を掲げている。

手柄山の東側に位置し、北に甲山の小丘がある。手柄山は、明治の頃から開発が進み、公園、水族館など、公共施設が充実している。

探究学習の取組状況

総合的な学習の時間を中心に「ふるさと学習」に取り組んでおり、世界遺産の姫路城をはじめ、周りの現状を調べることを通じて、自分たちができることを考え、活かそうとする態度を養っている。

小学校が抱える課題

・地域のことを人に伝えようとした時に何を伝えればいいか視点が養いたい
・主体的に問いたてをして多方面に探究しようとする思考と行動を育てるための工夫
・近くの手柄山に住むシラサギは不都合なこと（臭いやフン）を引き起こすが新たな共生の視点を模索中

実証参加の動機

令和３年度STEAM CHAOS「白亜の城を守あれ！」コンテンツの制作監修をした三浦教諭が在籍した学校でり、その紹介により実証に参加

国際交流で何かできないかと検討していたところ、三浦教諭が、チェコのプラハの日本人学校に着任し、同じ5年生の担任になったので、国を超えて総合的な時間の学習を実施することにした。
「白亜の城を守れ！」をメインに学習を深める

探究学習のテーマ

プラハ日本人学校の生徒に伝えたい姫路の魅力を探究する

プラハ日本人学校に赴任した三浦先生（昨年度、STEAM CHAOSコンテンツを監修）と
国際交流の総合的な時間の学習を計画。姫路城とプラハ城を比較したり、姫路のトピックスを考えたり、
プラハ日本人学校の生徒の興味を想像して、コンテンツづくりを試行錯誤する。
STEAMライブラリーを活用した授業や、自主的な調査・探究を通じて、
ふるさと姫路のよさに気づくとともに、国際交流を通じて、郷土愛の観点も育てる

活用したSTEAMライブラリーコンテンツ：STEAM CHAOS「白亜の城を守れ」



お城の色の意味！

https://www.steam-library.go.jp/lectures/1013

姫路城や城についての基礎知識を学ぶ

問い「目のつけどころはいいだろうか？」



ダイジェスト動画

https://www.steam-library.go.jp/content/156

姫路市の「城」をテーマに
白い城壁、城の機能や戦国武将のリーダーシップなど、
多様な学びの視点を広げる

問い「自分たちの調べた内容を魅力的に
伝えるための表現を考えよう」



各種連携（教員・教育委員会・地域・ほか）

所属・役職	名前（敬称略）	本実証における役割	連携のポイント
手柄小学校 校長	学校関係者	・各種決定事項の最終判断 ・外部連携のリスクマネジメント	STEAM CHAOS「白亜の城を守れ」を活用した探究実践へ合意し、実践にあたって各所への指示・連携
手柄小学校 教諭		・学習指導案の組み立てリーダー ・STEAM CHAOSを活用した授業実践 ・プラハ日本人学校との交流	総合的な時間の学習「国際交流」を深めることを目的にSTEAM CHAOS「白亜の城を守れ」を活用した学習指導案を組み立て、授業実践を行った。学年３クラスの担任の先生と連携をとり、プラハ日本人学校の三浦教諭と交流を重ねて、授業実践の先陣を切って実証を導いた
手柄小学校 教諭		・授業の組み立て ・STEAM CHAOSを活用した授業実践 ・プラハ日本人学校との交流	総合的な時間の学習「国際交流」を深めることを目的にSTEAM CHAOS「白亜の城を守れ」を活用した授業実践を行った。学年担任の先生と連携をとり、プラハ日本人学校の三浦教諭と交流を重ねて、授業実践を行った。
手柄小学校 教諭		・授業の組み立て ・STEAM CHAOSを活用した授業実践 ・プラハ日本人学校との交流	総合的な時間の学習「国際交流」を深めることを目的にSTEAM CHAOS「白亜の城を守れ」を活用した授業実践を行った。学年担任の先生と連携をとり、プラハ日本人学校の三浦教諭と交流を重ねて、授業実践を行った。
プラハ日本人学校 教諭		・プラハ日本人学校との交流の実施	プラハの街並みの映像、日本人学校の生徒の劇の映像、手紙など、プラハと姫路の往復書簡を積極的に進めて、国際交流の学習を支えた
佐賀龍谷学園龍谷中学校・高等学校　教諭	中村 純一	・学校現場の状況に即した授業実践のアドバイス	学校現場の進捗に合わせて、STEAM CHAOS活用のタイミング、実践アイディアの提供を行った。実践の反応を見ながら、先生、生徒たちが授業を実践しやすいようにサポートを行った
SPACE	福本 理恵 網野 香奈江 大塚 海平	・本実証の全体コーディネーション ・各種資料、報告書のとりまとめ	本実証の趣旨を説明するとともに、STEAM CHAOSを活用した拡がりのある授業組み立てができるよう、各種サポートを行った。

総合的な学習の時間の学習マップ

国際交流を題材にした総合的な学習の時間のマップである。「プラハ学習と姫路学習」をスタートとして、その後、プラハ日本人学校の生徒に伝える姫路地域の「テーマ選択」「地域の調査」「魅力的に伝える表現」「学びの発信」につなげて、ふるさと学習を進めた



世界に目を向けよう プラハと姫路学習

・プラハのよさはどこか？ふるさとの姫路のよさはどこか？比較をしながら、郷土愛の観点を育む

プラハの知りたいこと

姫路の伝えたいこと

手柄小学校プロジェクト MAP

学びの発信

・姫路のことを、それぞれがテーマアップして、姫路デジタルパンフレットをプラハの子どもたちにプレゼント！



ブラッシュアップ！！！





テーマ選択

・プラハの子どもたちが知りたいことってなんだろう？
・姫路で伝えたいことの目のつけどころはよいだろうか？

STEAM CHAOS動画
白亜の城を守れ　#1お城の色の意味！

地域の調査

・伝えたいこと絞り込み
・情報整理



魅力的に伝える表現

・タイトルのつけ方として、問いかけ、話し言葉など表現の工夫
・魅力的に伝わるだろうか？

STEAM CHAOS動画
白亜の城を守れ　#ダイジェスト動画



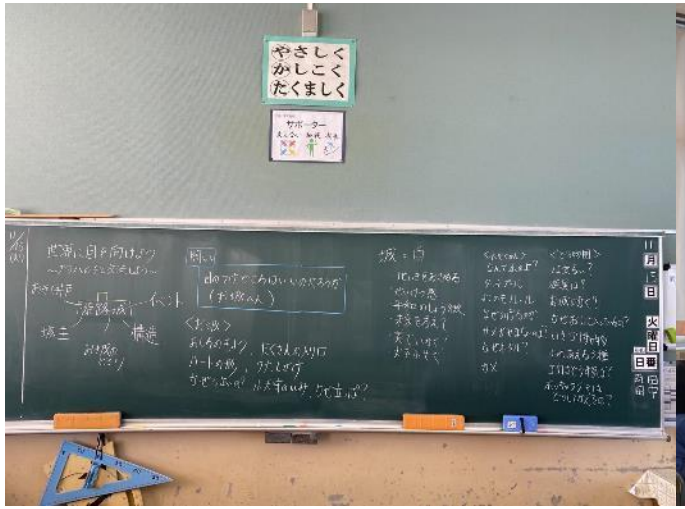
授業展開のスケジュール

時数	日程	ねらい	主な学習活動（使用する資料・動画）
１・２	2022-09-20 2022-09-27	チェコプラハ日本人学校の５年生児童とのやり取りを通して、相手のよさに気付くとともにふるさと姫路のよさにも改めて気づく。国際の学習をしながら、郷土愛の観点も養う	世界に目を向けよう！プラハ編 プラハ日本人学校に赴任している三浦先生の映像を見てプラハのことを知ろう （１）三浦教諭からのレポート：プラハの街中散歩 （２）プラハ日本人学校５年生　学習発表会に向けて
３	2022-10-04	知りたいことの抽出	【問い】知りたいこと、たずねたいことを決めよう ・それって本当に知りたい？たずねたい？
４	2022-10-11	知りたいことの抽出とまとめ	【問い】プラハで知りたいことはなんだろう？
５	2022-10-18	知りたいことの選択	【問い】プラハで知りたいことはなんだろう？
６	2022-10-25	トピックスの選択	世界に目を向けよう！姫路編 【問い】プラハ日本人学校の5年生が姫路の知りたいことはなんだろう？
７	2022-11-01	地元姫路調べ	
８	2022-11-08	トピックスの選択	【問い】姫路のことをプラハ日本人学校の子どもたちに伝えよう！ 自分が伝えたい内容はなんだろう。それについて知っていることを書こう！ 姫路城について知っていることを書こう！
９	2022-11-15	トピックスの探究	【問い】目のつけどころはいいだろうか？ **動画＃1「お城の色の意味！」**
10	2022-11-22	白亜の城を守れ!の45秒動画をみて、相手を意識したトピックの工夫に注目し、プラハの子を意識した問い立てを考える	【問い】自分たちの調べた内容を魅力的に伝えるための問いを考えよう **動画「ダイジェスト動画」**
11	2022-11-29	デジタルパンフレットの組み立て	
12	2022-12-06	デジタルパンフレット作成、ツッコミ練習	**動画＃４「お土産に美味いものなし・・・」**　※1クラスのみ
13	2022-12-13	デジタルパンフレットのブラッシュアップ	
14	2022-12-20	デジタルパンフレットの完成、プラハ日本人学校へ送付	【問い】作成したスライドがよりよいものになっているのだろうか
	2023-01-30	プラハ日本人学校の生徒から感想文が届く	

授業実践

総合的な学習の時間　＃１「お城の白の意味」
【問い】目のつけどころはいいだろうか？

- 実施日：2022年11月15日（火）
- 授業実践：手柄小学校　田中教諭、多武教諭、田中（桃）教諭
- 目的：プラハ日本人学校の生徒たちに、姫路のトピックスを伝えるにあたり、興味のあるテーマで伝える切り口を４～５つにカテゴリー分けをし、切り口を定める。例えば、姫路城であれば、城主、お菊井戸、秘密、歴史、建物のつくりなど）。STEAM CHAOS動画「お城の白の意味」から、白という切り口でも、伝えられることが広がることに気づき、自分たちが伝えたいことについて、問いを深堀りし、知りたいという学びの姿勢を育む

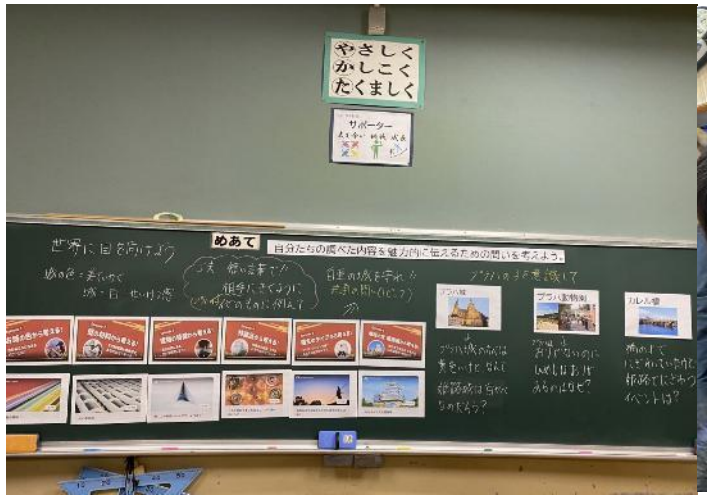





授業実践

総合的な学習の時間　＃ダイジェスト動画
【問い】自分たちの調べた内容を魅力的に伝えるための問い（表現）を考えよう

- 実施日：2022年11月22日（火）
- 授業実践：手柄小学校　田中教諭、多武教諭、田中（桃）教諭
- 目的：プラハ日本人学校の生徒たちに、姫路のトピックスを伝えるにあたり、魅力的に相手に伝えるための表現を考える
- 手法：エピソードごとのスライド情報を黒板に貼って、６つのタイトルを俯瞰する
  共通して言えることは何か？（視点：伝わりやすい文字数、言葉選びかた、問い立てなど）を一緒に考える
  その学びから、自分たちのデジタルカタログの表現に応用していく

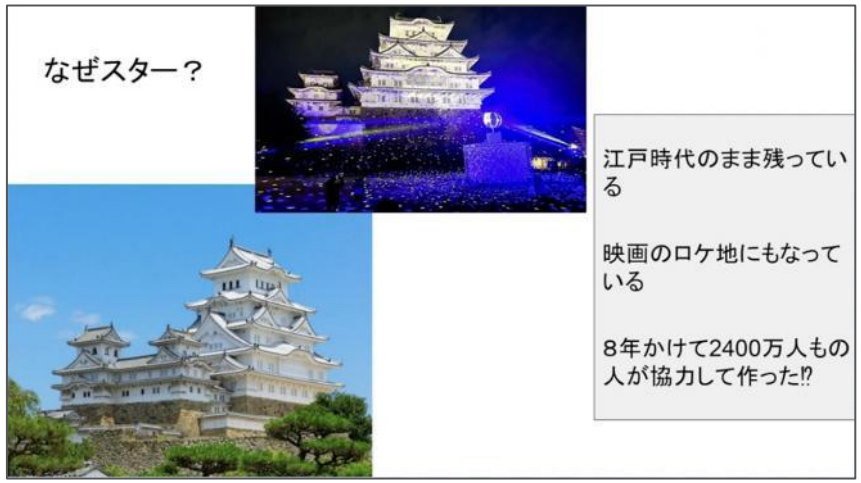


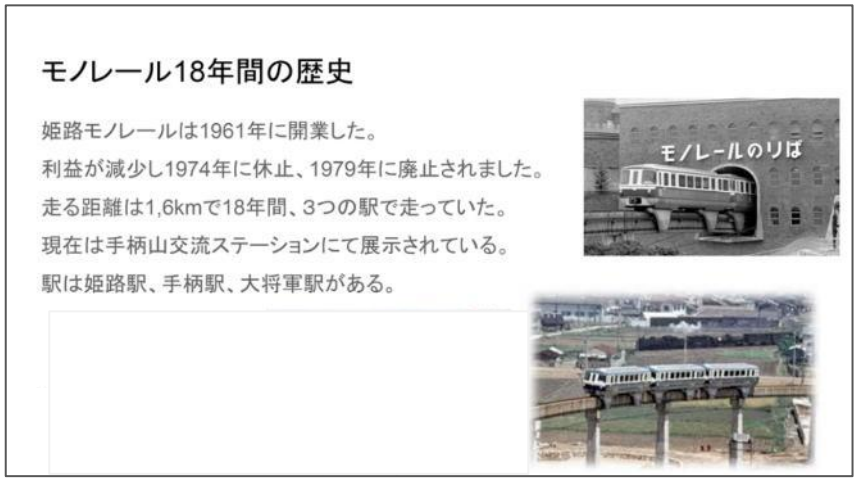


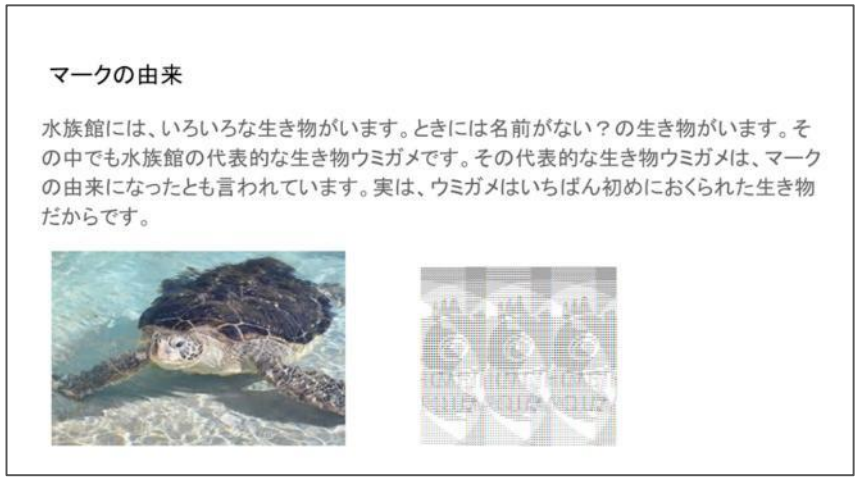

授業の成果（抜粋）

プラハ日本人学校の生徒たちの興味関心を意識した「姫路デジタルパンフレット」を作成した。タイトルのつけ方、まとめ方など、表現の工夫を練り込み、ビジュアルも駆使して仕上げた。プラハには、Googleクラスルームを通じて届けた。デジタルパンフレットを読んだプラハの生徒たちは「姫路に行ってみたい、見てみたい」「時間をかけて作ってくれてありがとう」とお礼のメッセージを返信した。国際交流の学びはこうして結実し、お互いの地域に対する興味関心、新たな視点が加わった







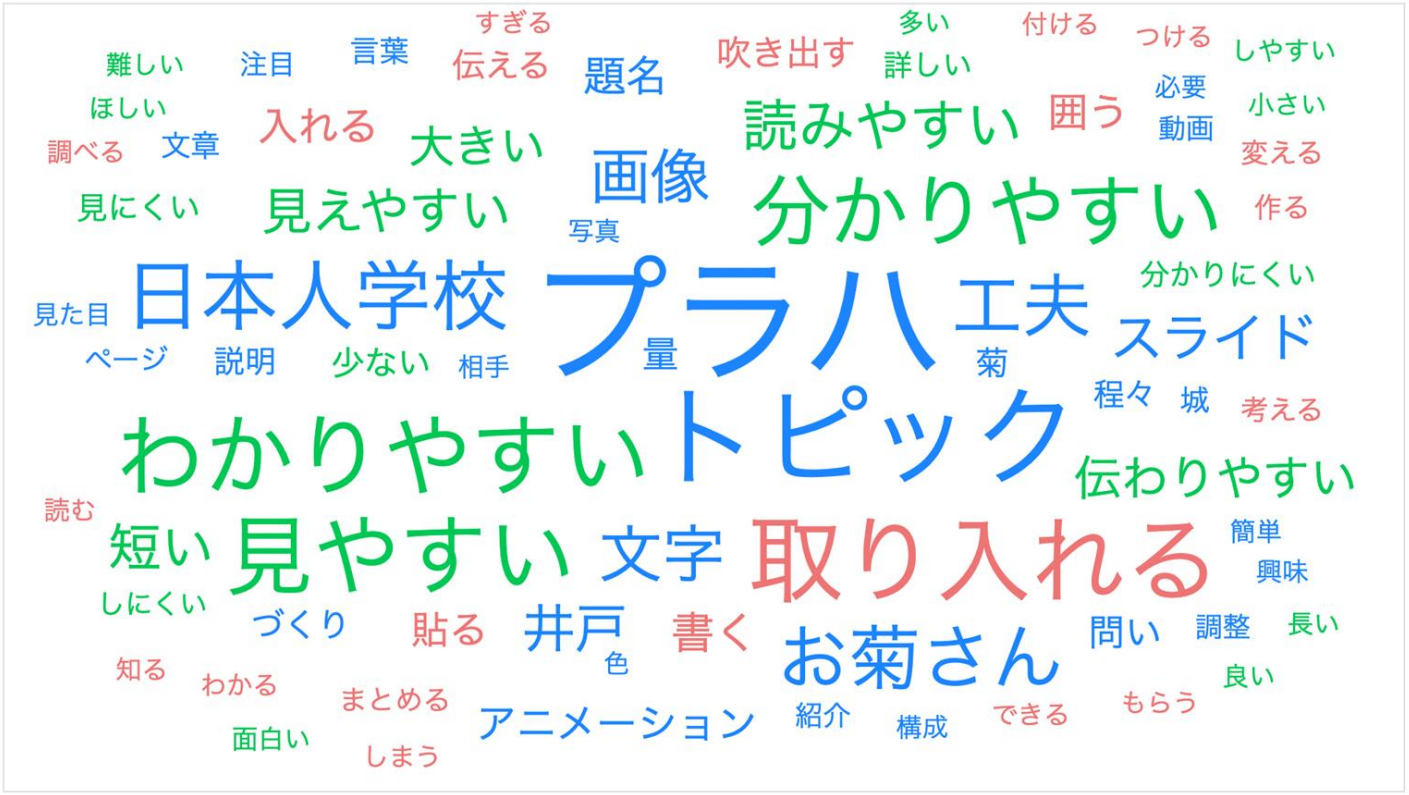


授業後のアンケート結果

Q1.工夫したことはなんですか（2022年12月、N=89）

プラハ日本人学校の生徒を意識して「プラハ」「日本人学校」が強く現れており、「わかりやすい」「見やすい」「読みやすい」など**伝え方の工夫を学んだ**ことが現れている。「画像」「文字」「題名」「吹き出し」など、**伝える手法について、児童には印象的に残っている**ことがわかる

■ワードクラウド　**青：名詞　緑：形容詞　赤：動詞**



■形容詞の上位ランキング

形容詞	スコア	出現頻度
わかりやすい	13.87	16
大きい	1.49	12
分かりやすい	10.53	11
見やすい	13.24	10
短い	1.90	8
少ない	0.57	7
多い	0.07	5
詳しい	0.35	4
面白い	0.06	4
読みやすい	3.15	3
ほしい	0.03	3
小さい	0.08	2
長い	0.05	2
良い	0.01	2
見えやすい	1.85	1

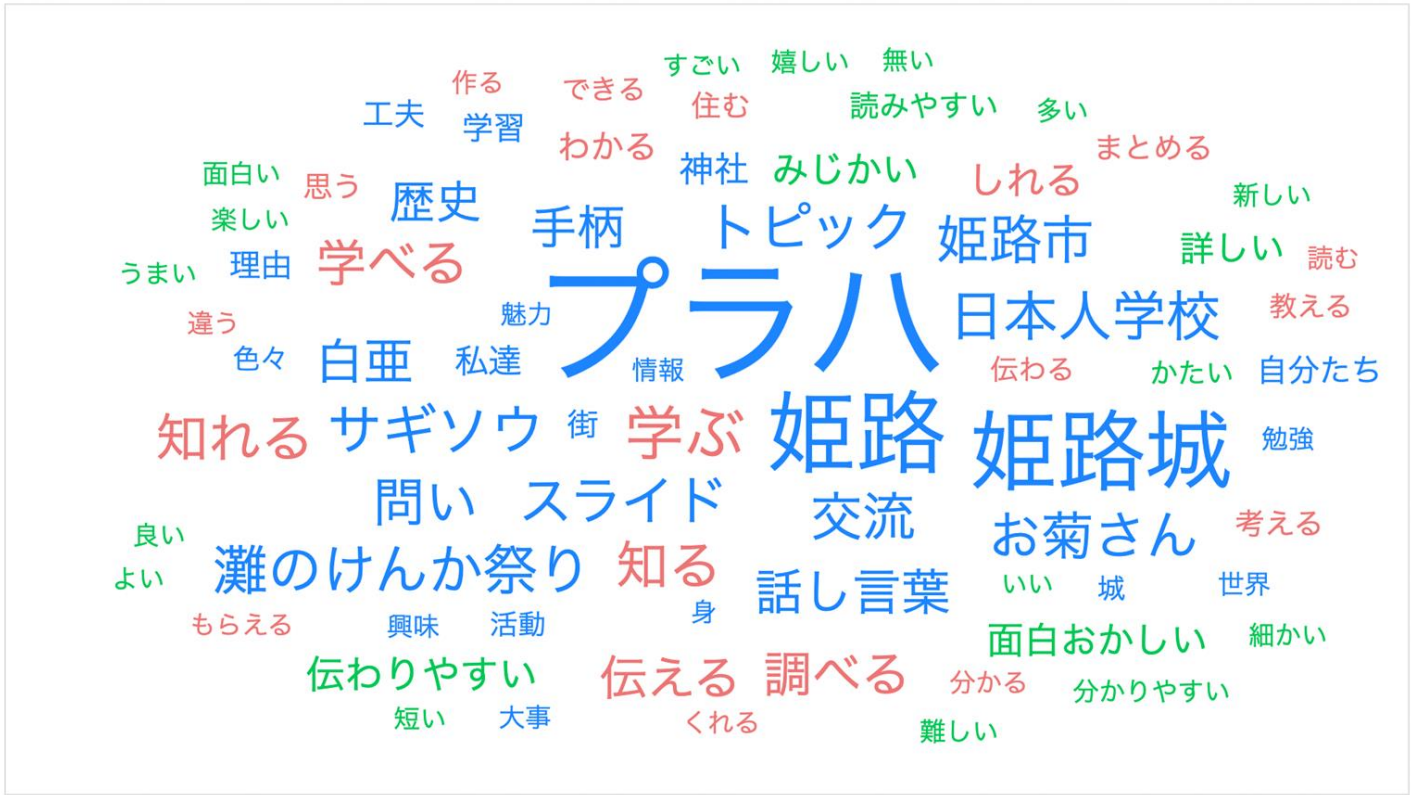
※ユーザーローカル テキストマイニングツール（ https://textmining.userlocal.jp/ ）による分析

授業後のアンケート結果

Q2.この活動を通してどんなことを学んだか（2022年12月、N=89）

プラハ学習と姫路学習を取り入れたことから、「プラハ」「姫路」が強く現れており、地域を比較しながら、学びを深めたことが現れている。児童は「知る」「調べる」「思う」「学ぶ」の後、プラハ日本人学校の生徒に「伝える」ために「話し言葉」「面白おかしい」「短い」など、伝え方の工夫や視点を取り入れて、試行錯誤しながらデジタルパンフレットを作成したことが現れている

■ワードクラウド　青：名詞　緑：形容詞　赤：動詞



■動詞の上位ランキング

動詞	スコア	出現頻度
知る	3.95	40
思う	0.45	28
わかる	0.85	21
学ぶ	13.65	18
しれる	1.60	17
調べる	2.75	15
できる	0.21	13
考える	0.41	12
知れる	4.45	11
伝える	2.57	11
教える	0.23	6
読む	0.18	6
住む	0.43	5
違う	0.10	5
分かる	0.10	5

※ユーザーローカル テキストマイニングツール（ https://textmining.userlocal.jp/ ）による分析

全体を通じた振り返り

振り返りインタビュー



実施日：2023年1月21日（金）

手柄小学校：満田校長、田中教諭、多武教諭、田中（桃）教諭

議題	主な内容／意見交換
動画活用のタイミング 授業設計の工夫	■①「お城の色の意味」の動画は、調べる視点を広げる、調べ方の枠を広げた ②ダイジェスト動画は、問いを立てる、まとめ方、伝え方のポイントを考えるきっかけを作った 動画を使った２コマの授業は、学習活動の中で子どもたちが最も思考した場面であったと思う（多武教諭） ■子どもたちが一番困った時や、次にどうしようかとあたふたした時に、動画を活用することにした（田中教諭） 子どもたちが興味を持ったタイミングに動画が導入できて良かった。知識を得ることがメインではなく、 もっと知りたいことはないか、もっといい伝え方はないかなど、練り合いの活用ができたと思う。（田中（桃）教諭） ■動画は、タイトルの付け方に工夫が凝らされていたり、お城を物件に例えていたり、姫路城の城主をボスという風に例えていたり、 びっくりマークで終わっていたり、相手が気になるように疑問形で終わる表現などがあり、子どもたちがそれを発見して活用していった。 （田中先生） ■最後に、お互い自分が作り上げたものを評価できるように見合う時間をとった。 「ここ工夫したね」と言い合えるようにし、自分たちが作り上げたものが相手や周りの子から認められれば、 プラハに自信をもって送り出せるだろうと考えて授業を進めた（田中先生）
地域ネットワークとの連携	■全体では校外学習の連携がとりにくかったが、子どもたちの中には姫路城が近いので、 実際に足を運んで、タブレット端末を持って、撮影してきた子どももいたし、身近にある水族館は魅力的なところで何度も行っているが、 そこをプラハの子どもたちに伝えるならば「どこや？」という風に、見に行った子どもたちがたくさんいた。（田中先生） ■学校ではパソコン使って調べたり、見つけた資料を使用したりというのが多かったが、 中には「足りひんな」ということで現場にいった子どももいた。博物館を調べている子は、博物館の方に質問を送って返答もらって、 プラハの子どもに伝える資料に加える子どももいたので、そういうところでは意欲的に取り組めたと思う。 こっちから連れていくのではなく、子どもたちが調べに行きたくなる授業づくりが大事だと思った。（田中先生）

全体を通じた振り返り

振り返りインタビュー

議題	主な内容／意見交換
主体的な学び 今後の課題	■今回の２学期の総合的な学習の時間で感じたのは、ゴールを決めつけないことが大事だと思う。 あくまでイメージのゴールはもっていたとしても、子どもたちの反応によって、教師側の意見により近づけるのではなく、 教師側が子どもたちの向かいたい方向に導いてあげる方がいいと思った。 子どもたちと教師が一緒に作っていく、一緒に探究していくという学習が、よりいいものになっていくポイントだと思う。（田中先生） ■姫路城に興味をもち、実際に姫路城まで足を運んだという子どもがいた。 姫路城に疑問をもった子どもが、パソコンで調べて分かったことについてさらに疑問が沸いたのに、 どこ見ても知りたいことが載っていなかったので、直接資料館にお手紙を送ってお返事をもらったという子どももいた。 愛着がもてるテーマを見つけた子どもは、どんどん進んでいくことができた。一方、友達と一緒に進もうという子どもは、 自分から進んで動けなかった。みんながあてはまるテーマや、探究という問いを見つけることは難しい、個人差がでると感じた。 （田中（桃）先生） ■先日、国語の時間で説明文の勉強をするとき「筆者がどんな意図をもってこの文章を書いているか」というのを考える場面があった。 筆者は読み手に伝えようとして、工夫をしている。ある子どもが「これはプラハの交流と一緒や！わかりやすい言葉、 わたしたちに伝えようというように、はっきり分かるように書いている。何回も言っている」「これがスーパーワードや」とか 「こないだまで、総合的な学習の時間に言っていたなあ」と学びの連続性が感じられた。 こういうことが、これからも続けて出てくるという形ではどちらも終わりと思わず、レベルアップし、点が線に面につながるようにと考えている。 （多武先生）
継続活用の課題 授業のサポートの必要性	■総合的な学習の時間のスタート時に、話があったので最初はバタバタしていた。どう進めていくのか、どんな方向がいいかなど、 STEAM CHAOSをどのように使うといいのかという共通理解、アドバイザーの存在等がもっと早く分かっていればよかった。 三浦先生がプラハに行っているタイミングでしかできなかった学習というのも大事にしたかったし、お城という共通点があったので実施できた。 しかし、そういう環境ではない場合、どのように計画するかといった点が課題になってくる（多武先生） ■困った時に役立てる動画があるというだけでも授業がしやすい。（田中先生）授業について相談すると、 進め方や工夫する点などのアドバイスをいただくことができ、それらを次の１週間後には取り入れることができたので、 とてもありがたいと思った。（田中（桃）先生） 動画だけだったら、私たちは十分に活用することができていなかった。伴走していただき、問いたてを工夫してみてはどうかなど、 具体的に授業組み立ての助言をいただいたことがとてもよかった。ピンポイントのアドバイスが、 動画はもちろんだが、共に助かったと思っている。（多武先生）

最終報告書目次

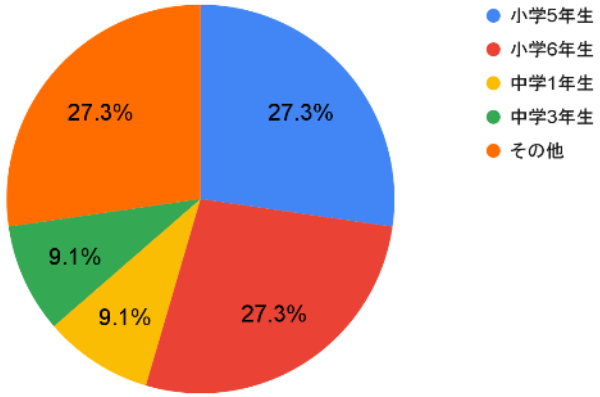
1. 事業者
2. 背景と目的
3. 実証フィールド
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案
8. STEAM CHAOSダイジェスト動画・活用ガイド

❺ 成果

実証の効果検証のためのアンケート実施について

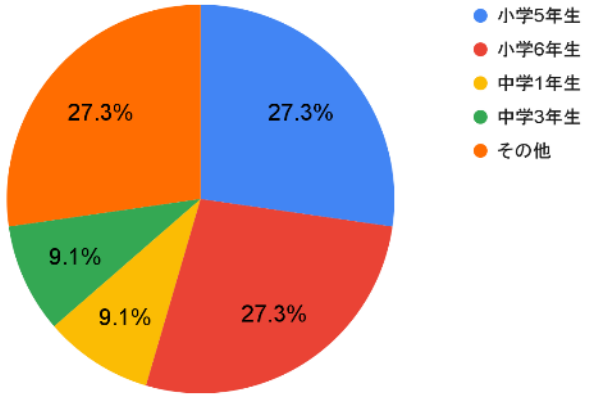
実証前アンケート

- 実施時期：2022年10月4日～25日
- 回答者数：実証校9名（うち学校責任者1名）
- 担当学年について：



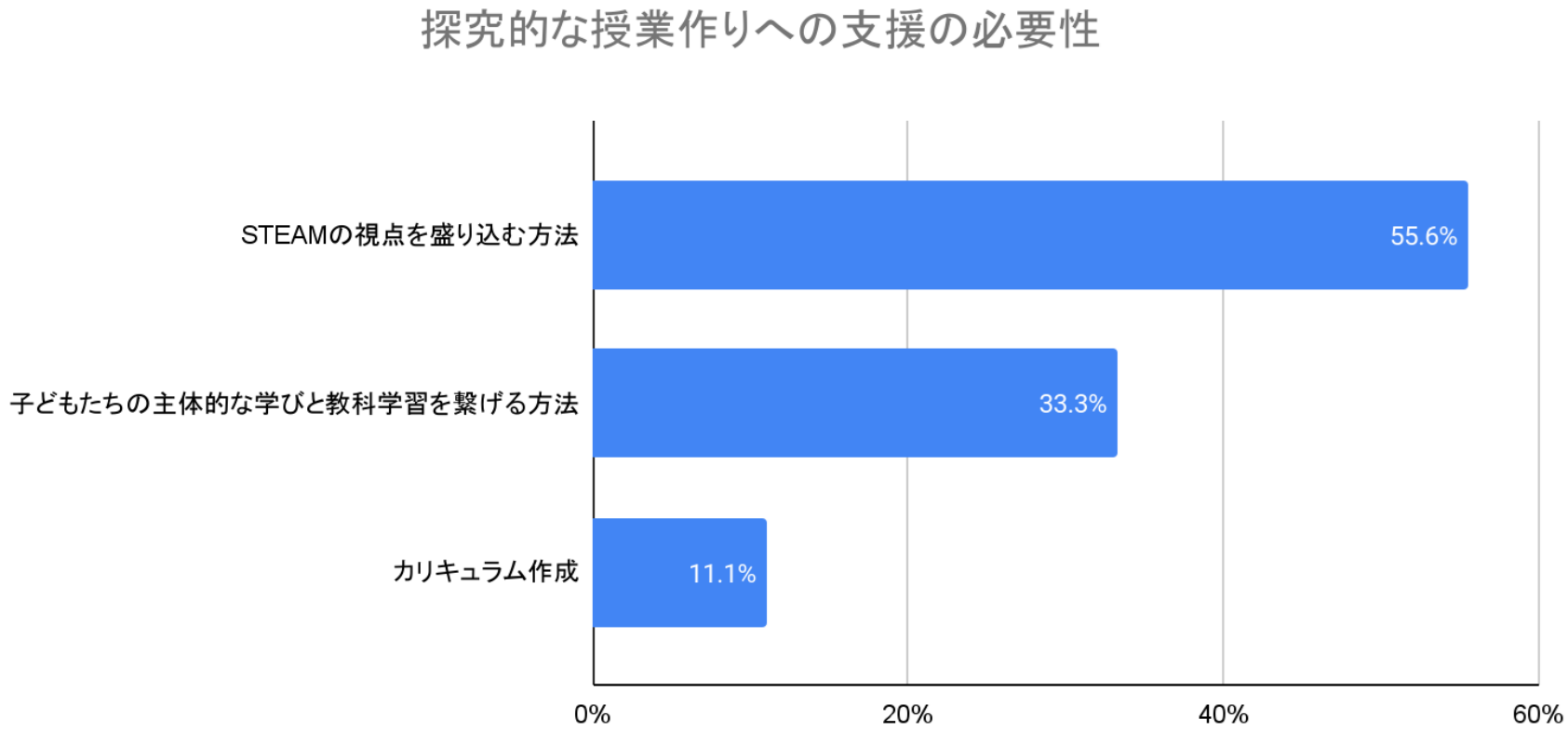
実証後アンケート

- 実施時期：2023年2月8日～16日
- 回答者数：実証校教員12名（うち学校責任者1名）
- 担当学年について：



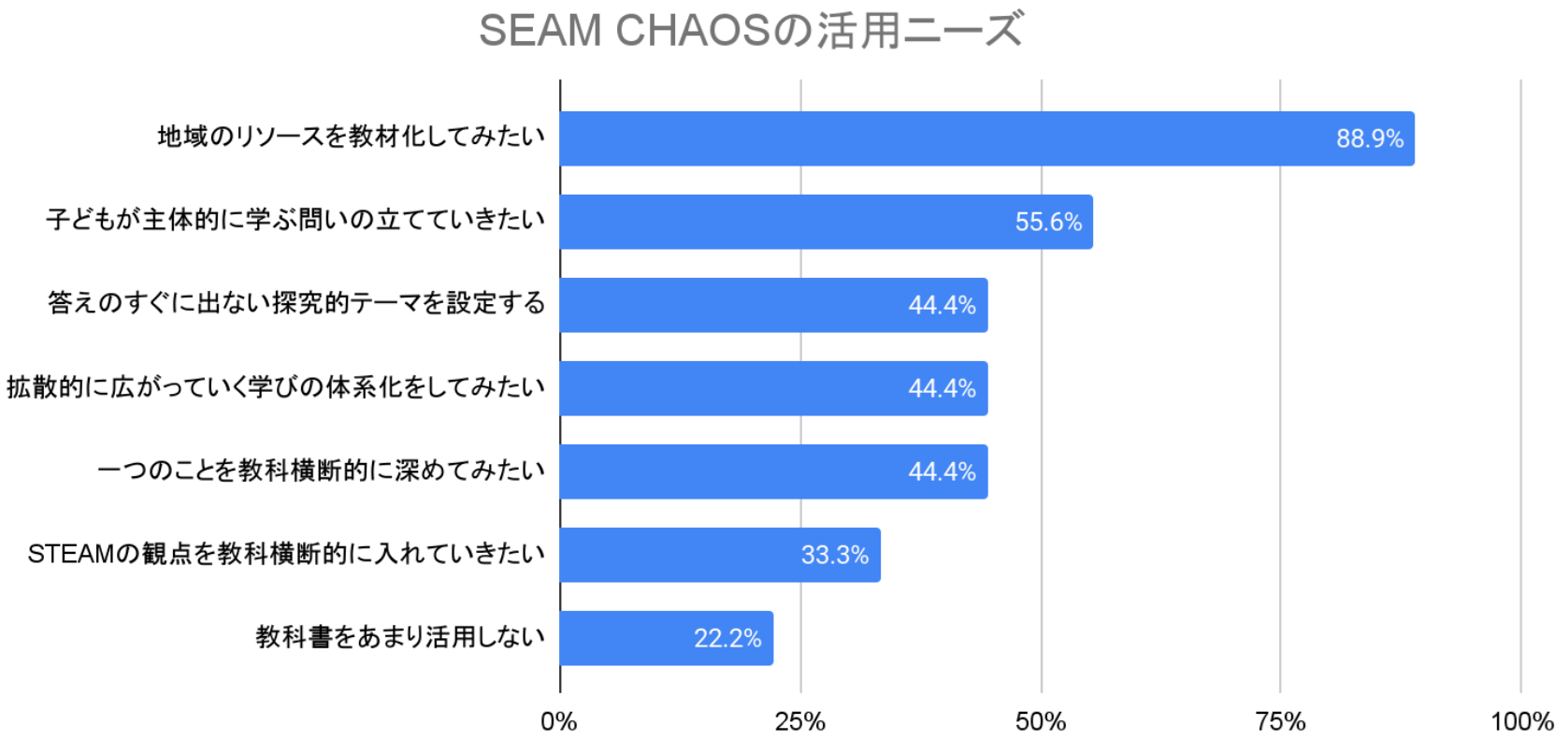
- 本実証において、STEAMライブラリ（STEAM CHAOS）の活用が授業実践に与える影響を検討するために下記の点をアンケートに盛り込み、実証前後で実施した
  - STEAM CHAOSの活用ニーズ（場面、授業の枠組み等）の掘り起こし
  - STEAM CHAOS導入にあたってのハードルとソリューション
  - STEAM CHAOSの活用が授業づくりに及ぼすメリット

探究的な授業作りへの支援の必要性（実証前）



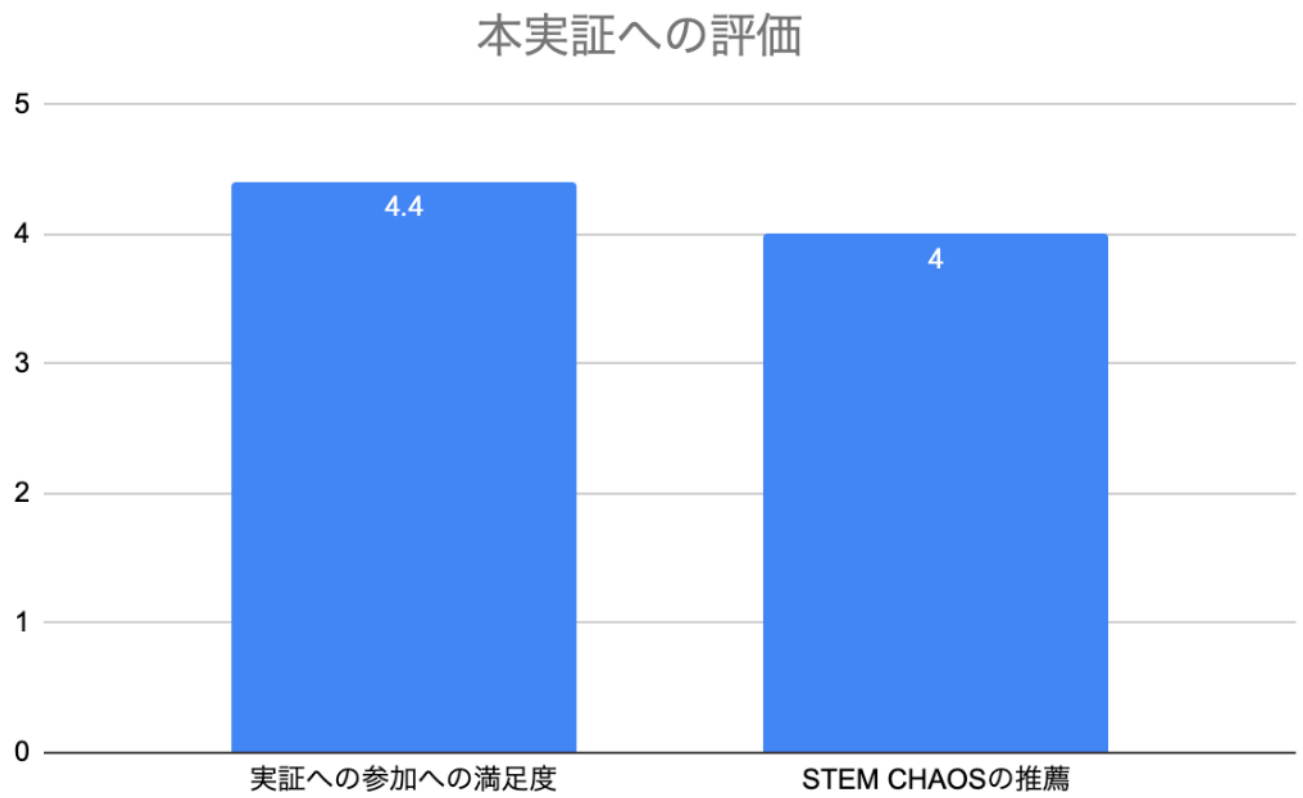
- 実証前に「探究的な授業づくりを行う上で必要な支援」について、「1：全くあてはまらない」～「5：とてもあてはまる」までの5件法にて回答を求めたところ、4.4ポイントという高い値となり、**支援を強く求めている**ことが明らかになった。特に、支援が必要とされる場面としては「STEAMの視点を盛り込む方法」との回答が55.6%と最も高く、「子どもたちの主体的な学びと教科学習を繋げる方法」については33.3%、「カリキュラム作成」については11.1%という割合となった。
- このことから、**STEAM視点を盛り込む視点の支援ニーズを満たすことが重要**であることが明らかになった

STEAM CHAOSで取り入れてみたい視点（実証前）



- 実証前に「STEAM CHAOSの中で取り入れてみたい視点」について回答を求めた。その結果、**「地域のリソースを教材化してみたい」という回答が88.9%**にも及んだ。またその他にも、「子どもが主体的に学ぶ問いを立てていきたい」が55.6%、「答えのすぐに出ない探究的テーマを設定したい」「拡散的に広がっていく学びの体系化をしてみたい」「一つのことを教科横断的に深めてみたい」との回答が44.4%を占めており、ニーズが一定数あることが明らかになった。一方で「教科書をあまり活用しない」は22.2%と低く、**教科書を活用しないことへのニーズはあまりない**ことが明らかになった

本実証自体への評価（実証後）



- 実証後に「本実証に参加してよかったか」について、「1：全くあてはまらない」～「5：とてもあてはまる」までの5件法にて回答を求めたところ、4.4ポイントという高い値となり、**実証参画への満足度が高かった**ことが分かった。また、「STEAM CHAOSを他の人にもお勧めしたいかどうか」についても同様に5件法にて回答を求めたところ、4.0ポイントと高い値となり、**STEAM CHAOSを人に勧めることができるという声が挙がった**。それぞれの回答理由については、自由記述の一部の抜粋を次ページ以降で詳細に記す

実証への満足度

ポジティブな意見

- 自由に実践をやらせていただいた。あらゆる面で多大なるご支援をいただいた。たくさんの人々とご縁をつないでいただいた
- 学習のソフト面とハード面の両方から、ねらいに迫ることができた。特に、児童が、自分の力で調べたりまとめて表現したりする際のヒントが沢山あった。また教師集団も、同様に指導のヒントをいただけた
- 動画を活用したり、探究やアウトプットの方法について、外部からの視点でアドバイスをいただけた
- 20時間以上の授業時数を確保したが、どの活動も児童がアイディアを出し合って最後に形に残せたことやこれまでにない経験ができたことがよかった
- 以前から興味があったことを実現できた。また、子供の変容を見ることができた。さらに、地域の教材開発ができた
- これからの時代を生きる子どもたちに求められる教育を授業実践を通して学ぶことができた

ネガティブな意見

- 初年度ということもあり，やることが多かったのもあるが、業務量が増え、負担に感じる部分も多かったとのネガティブな意見も一部あった

動画をうまく活用してもらうことで、教員の探究的な授業づくりへのモチベーションを高めていけるサポートを充実させる一方で、負担感を軽減する具体的な解決策が必要



STEAM CHAOSを勧める理由

ポジティブな意見

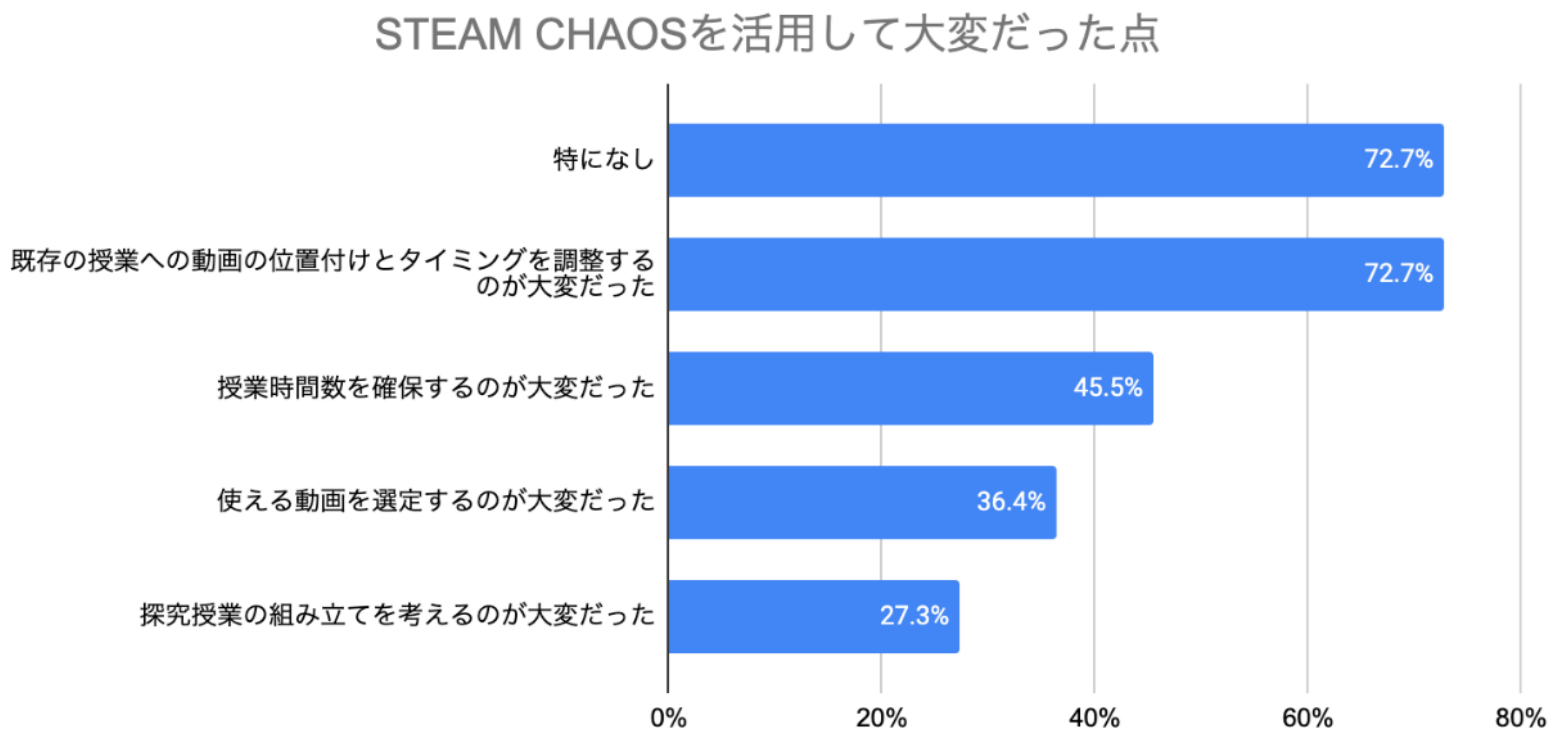
- 各教科の実践の幅が広がる。総合的な学習の時間で活用する、というよりは、教科でさらに実践を深めるために活用してほしい
- 授業をつくるにあたって、すぐれた素材はたくさんあった方がよい。今回使ってみて、本校の学習には大変あっていた
- 地元を取り上げた内容があること、調べる観点の気づきになる
- 動画の内容で課題解決になるのではなく、調べるきっかけになってより調べてみようという内容構成になっている
- 地域のシンボルについての動画があるので、社会の地域学習や総合などで、子どもたちに新たに視点を与えたり、考えさせたりすることができる
- 他の実証に参加された学校の取り組みをうかがい、今回活用していない動画も面白そうだと思った
- 普段考える機会の少ないテーマについて、動画で見ることができた

ネガティブな意見

- STEAM CHAOSによって児童の学びが深まるのは確かだが、授業の単元計画との兼ね合いや準備など、気軽に扱えるものではないと感じる
- 校務用パソコンからは、打ち合わせやミーティングは出来なかった。自分の内容理解が十分でない
- 導入はしやすくなるが、前述のとおり、教材に合うものがあるかどうかが難しい

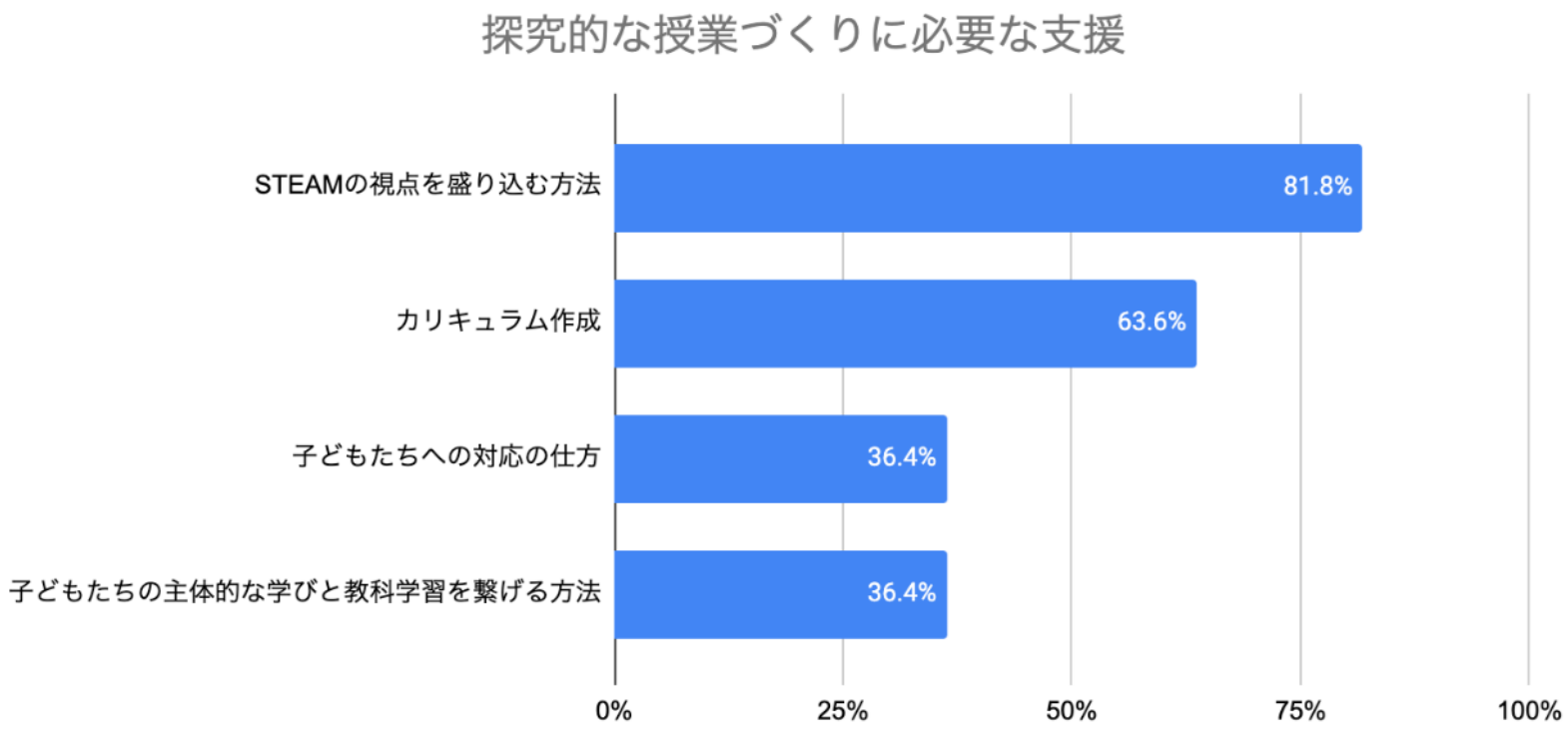
教科での実践での幅が広がる、地元の題材との繋がりが持てる、調べるきっかけや視点を与える、身近でないテーマを取り入れやすくするといった点がおすすめポイントになる一方で、既存の授業時間や単元計画、内容に合う形にアレンジしていく際に発生する負担感の軽減が必要であることも明らかになった

STEAM CHAOSの活用における課題



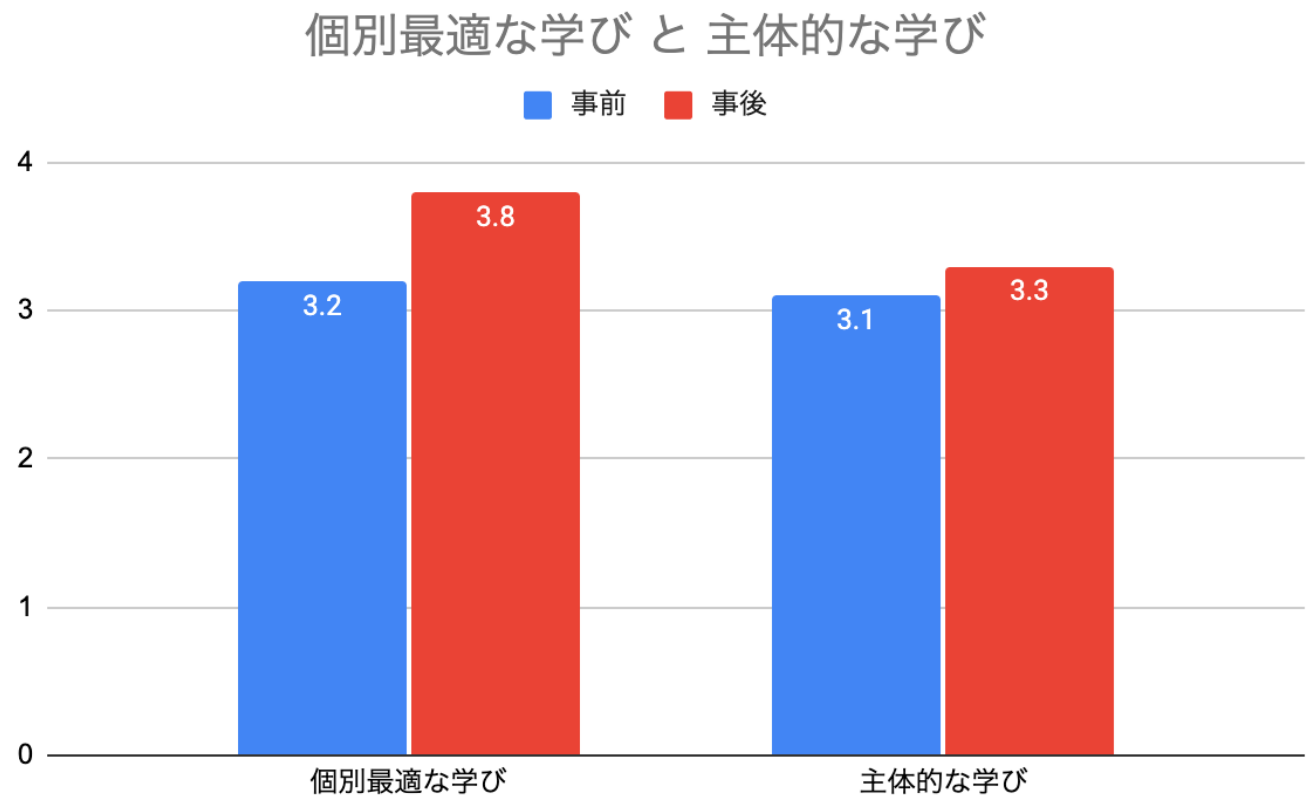
- 実証後に「STEAM CHAOSを活用する上で大変だった点」について回答を求めたところ、「特になし」が72.7%と高い割合であった一方、**「既存の授業への動画の位置付けとタイミングを調整するのが大変だった」との意見も72.2%と高い割合**であった
- その他、「授業時間数を確保するのが大変だった」45.5%、「使える動画を選定するのが大変だった」36.4%、「探究授業の組み立てを考えるのが大変だった」27.3%という声が挙がっており、**予め決まっている授業時間数の中でのカリキュラム編成や単元に合致する教材の検索に負担がかかった**ことが明らかとなった。探究授業の組み立てに対しても、一部支援が必要であることも明らかになった

探究授業づくりに必要な支援（実証後）



- 探究授業づくりに必要な支援について回答を求めたところ、「STEAMの視点を盛り込む方法」についてのサポートを求める声が81.8%にも及んだ。また「カリキュラム作成」についても半数以上の63.6%のニーズが明らかとなった。動画を活用する前段階の授業作りの設計の部分において、どのように**STEAMの視点を盛り込んでいけると動画を活用できるメリットがより生きるのかという活用ガイド**や、**カリキュラムの組み立ての具体事例**などがあることが必要な支援の一歩になる可能性が示唆された

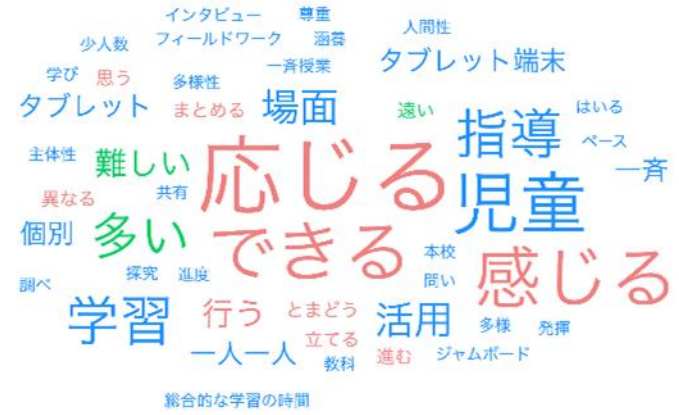
「個別最適な学び」と「主体的な学び」の実現に対する変化（実証前後）

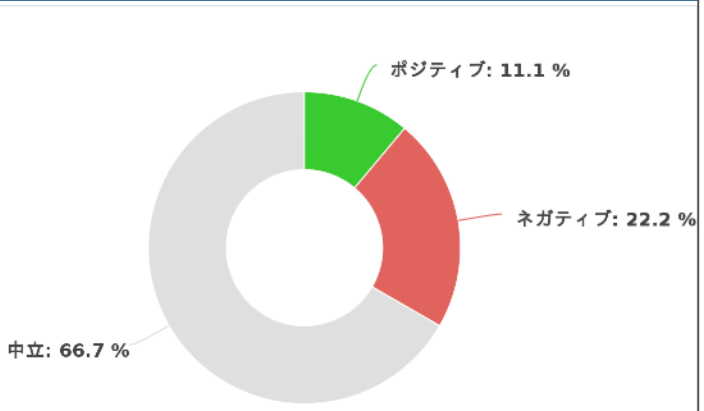


- 実証前後に「個別最適な学び」と「主体的な学び」が実現できている程度を「1：全くあてはまらない」～「5：とてもあてはまる」までの5件法にて回答を求めた
- 事前事後の比較の結果、**「個別最適な学び」の実現については0.6ポイントの上昇、「主体的な学び」の実現については0.2ポイントの上昇**が見られた
- 事後においても「個別最適な学び」と「主体的な学び」ともに3ポイント台に留まっており、課題感を感じる部分もあることがわかった

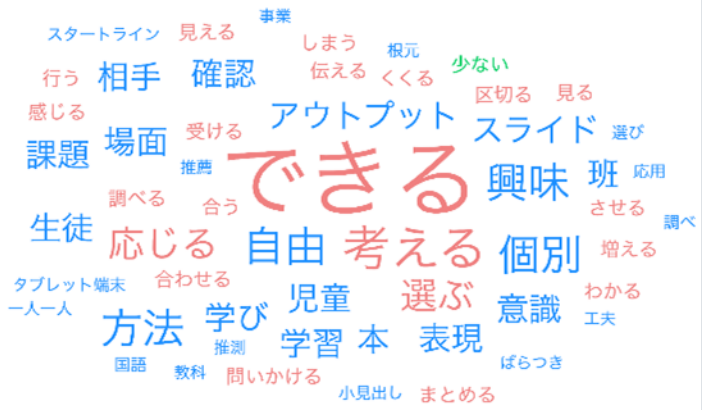
個別最適な学びの実現場面の質的変化（実証前後）

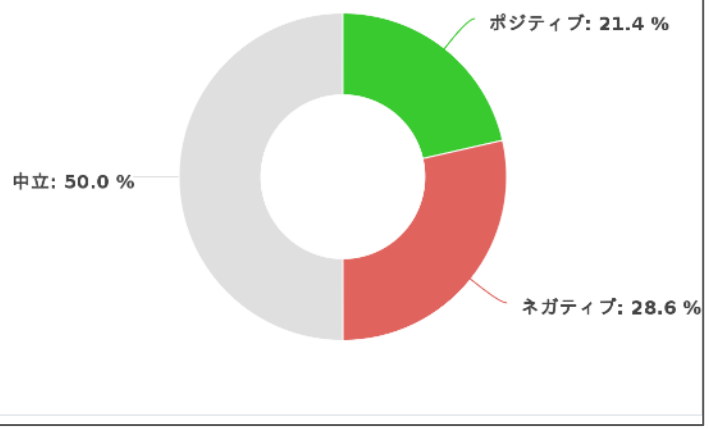
事前





事後

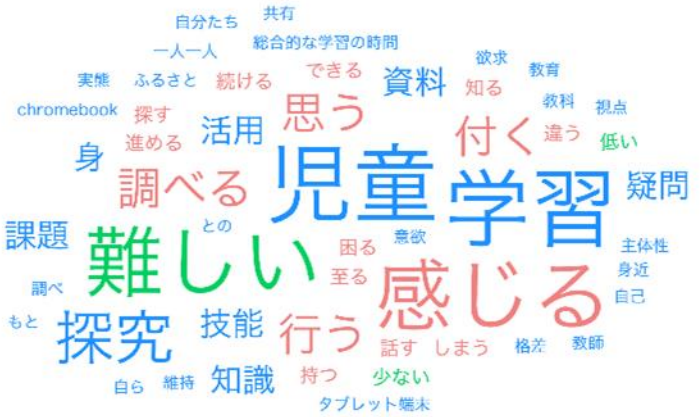


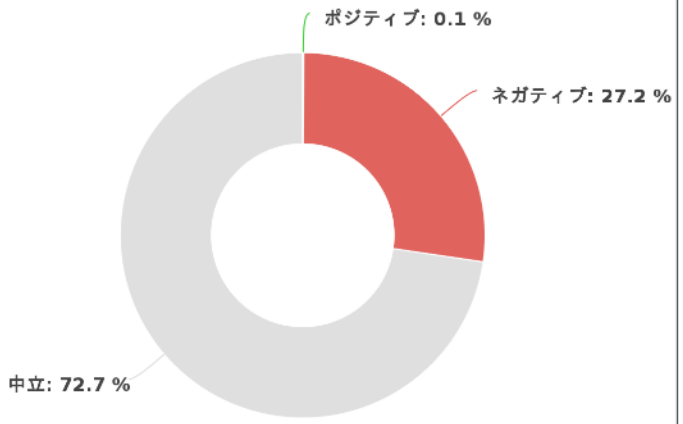


- 事前には「総合的な学習の時間だと個別探究、フィールドワーク、インタビューなどができているが、他教科ではまだ進んでいないと感じる」「一斉授業の時間が多く、個に応じた学習にはまだ遠いと感じる」などの意見が挙げられた
- 事後には「一人一人の興味に合わせたテーマ選びや、アウトプットとして画像や動画、文字など様々な方法を選ぶことができた」「個別の範囲を、興味のあるものでくくるのではなく、生活班で区切り、興味を互いに確認し合っているので、多少の修正を行った児童がいた」など実現場面についての意見が挙げられた
- **事前に比べて事後ではポジティブ度が10%程度上昇**しており、実証を通じてできている場面を教員が見出し、それに対してポジティブに感じていることが推測された

主体的な学びの実現場面の質的変化

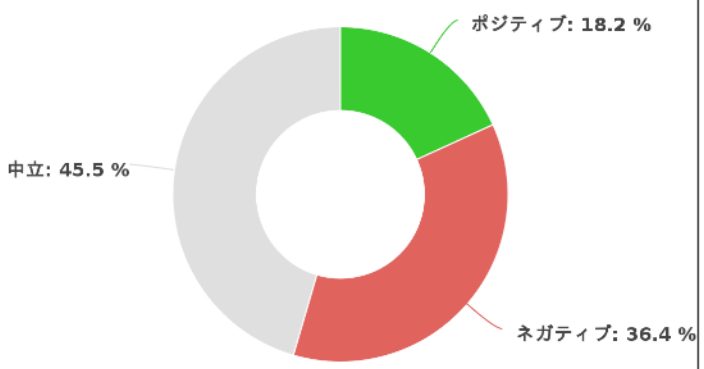
事前





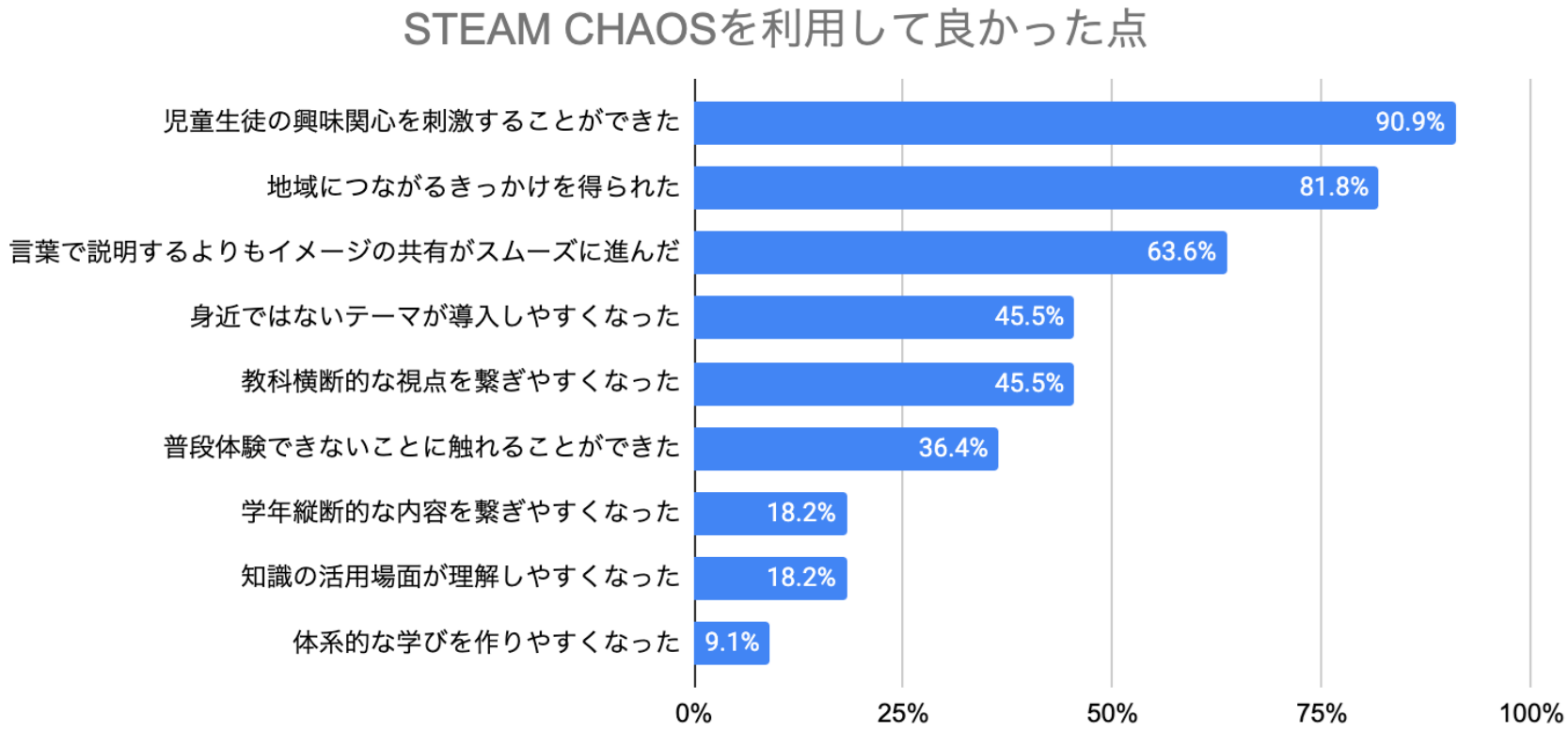
事後





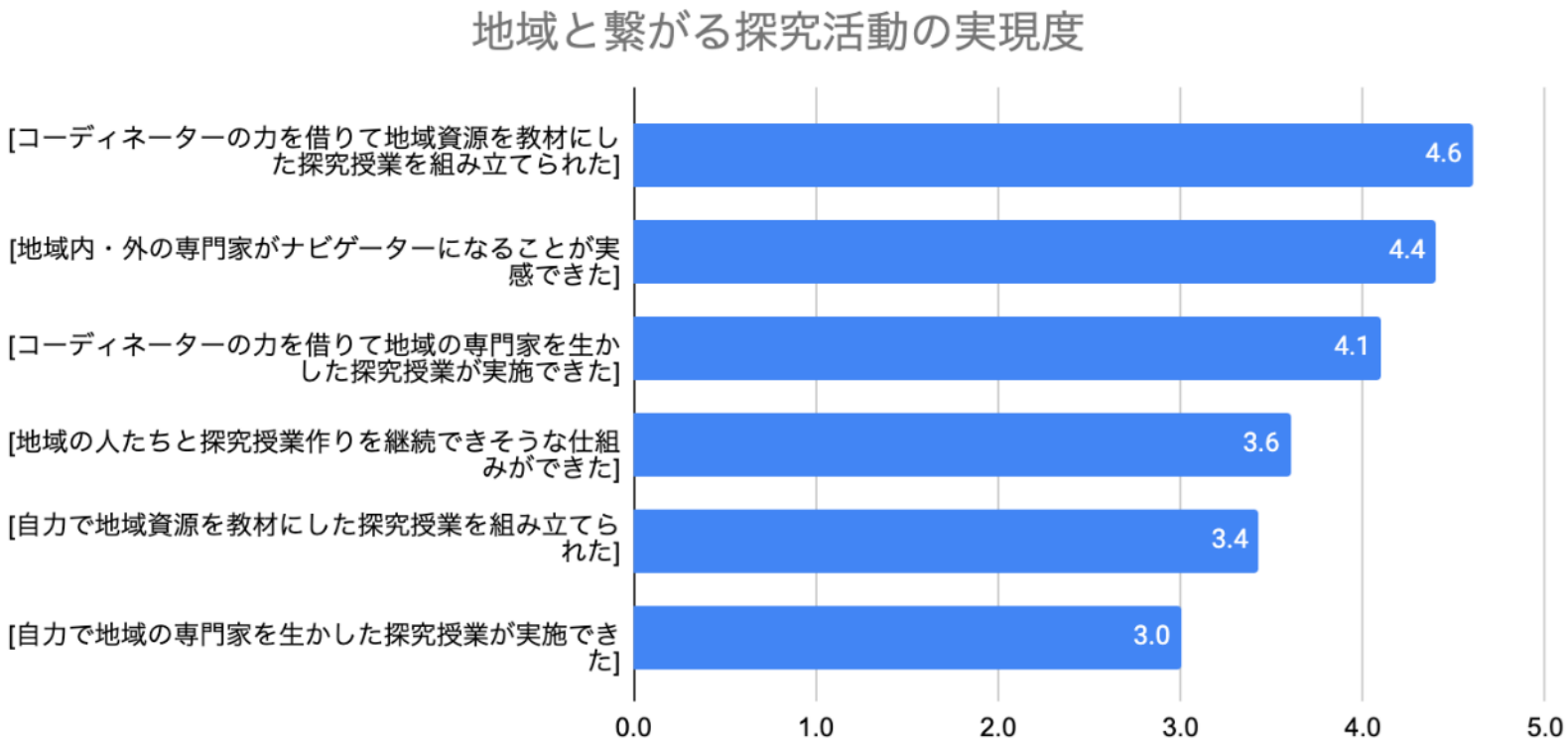
- 事前では「タブレット端末活用能力の格差が課題である。知識・技能が身に付いていない中での探究活動に難しさを感じている」など難しさについて言及する意見が多かった
- 事後には「手順を与えなくても、グループで方法を考えて、さまざまなことに挑戦していた。失敗しても、別の方法を相談し、何度も修正していた」という意見や、「児童が興味を持ったことについては自ら学習する意欲が高いが、難しい問題等になると受け身になってしまうことが多い」などの限定場面での困難さに言及する意見があった
- **事前に比べて事後ではポジティブ度が18.1%上昇**しており、実証を通じてできている場面を教員が見出し、それに対してポジティブに感じていることが推測された

STEAM CHAOSを活用してよかった点（実証後）



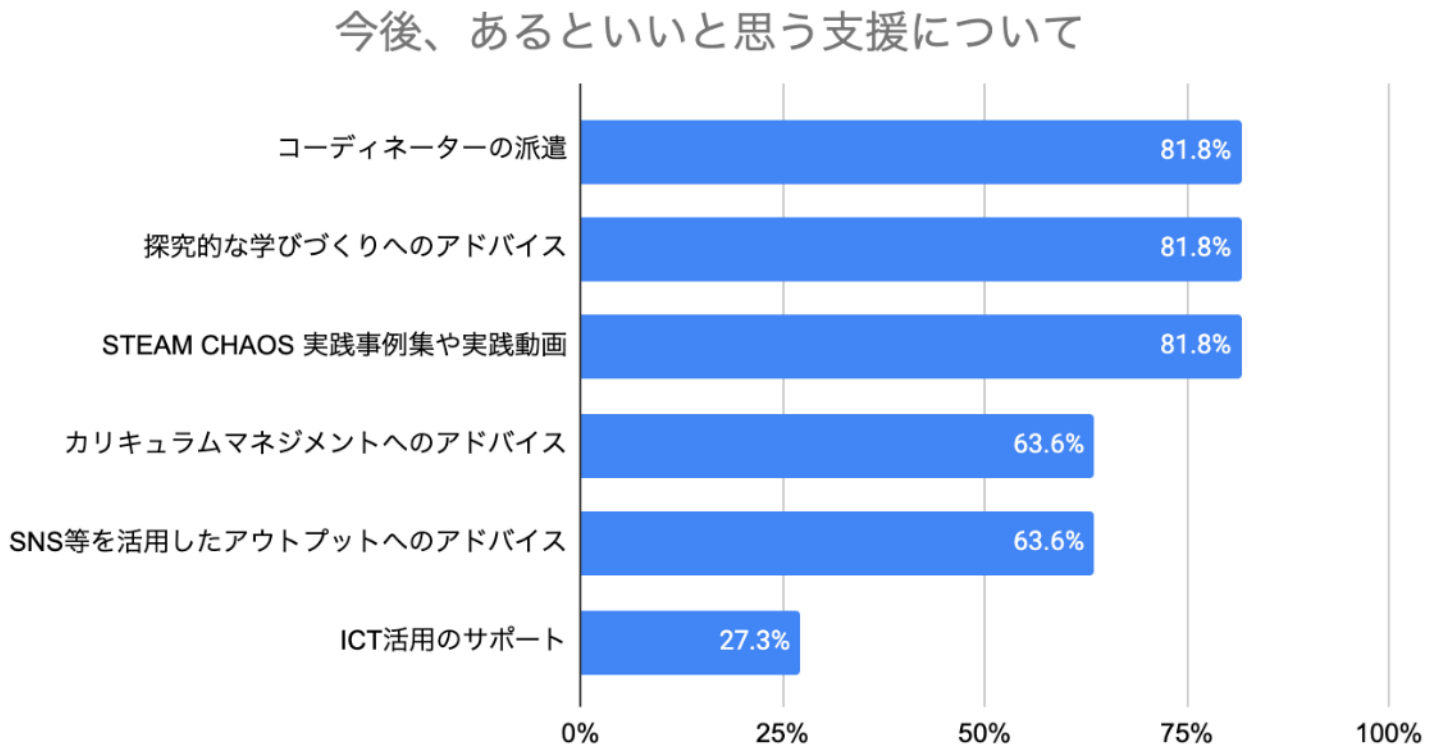
- 実証後に「STEAM CHAOSを活用して良かった点」について回答を求めた。その結果、**「児童生徒の興味関心を刺激することができた」という回答が90.9%と非常に高く、次いで「地域につながるきっかけを得られた」という回答が81.8%**にも及んだ。またその他にも、「言葉で説明するよりもイメージの共有がスムーズに進んだ」という回答も63.6%となった
- 児童生徒が**探究的、主体的な学びを実現する際にSTEAM CHAOSのような動画コンテンツがその後押しになる**ことが明らかになると共に、**地域リソースを生かした教材化を進める上でも効力を発揮する**可能性が示唆された

地域と繋がりが実現した度合い（実証後）



- 本実証を通じて「地域と繋がった」というメリットが明らかになったが、「どの程度地域との繋がりが実現できたのか」を「1：全くあてはまらない」～「5：とてもあてはまる」までの5件法にて回答を求めた
- コーディネーターの力を借りると**「地域資源を教材にした探究授業を組み立てられた」が4.6**ポイントと非常に高く、**「地域の専門家を生かした探究授業が実施できた」も4.1ポイント**高かった。それ以外に**「地域内・外の専門家がナビゲーターになることが実感できた」も4.4ポイントと非常に高かった**
- 一方、自力でとなると実現度が下がることや、仕組みづくりまでいくにはハードルがあり、**コーディネーターのサポートの重要性が明らかになった**

今後ほしい支援（実証後）



- 実証を通して実感した支援の中で、「今後、あるといいと思う支援について」回答を求めたところ、81.8%と非常に高い割合となったのが、**「コーディネーターの派遣」「探究的な学びづくりへのアドバイス」「STEAM CHAOSの実践事例集や実践動画」**の3つであった。次いで、「カリキュラムマネジメントへのアドバイス」と「SNS等を活用したアウトプットへのアドバイス」も63.6%と高かった。また、一部では「ICT活用のサポート」が必要との声もあり、**別途学校の状況に合わせた個別のフォローアップの必要性**も明らかとなった

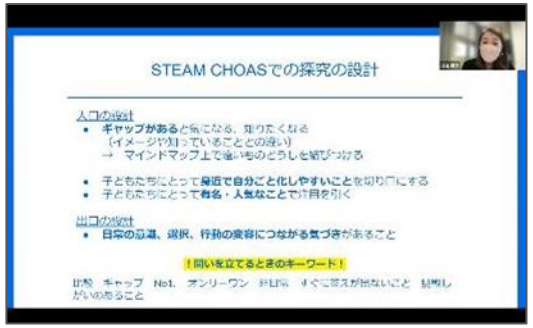
❺ 成果

全３回の教職員交流会を実施する中で、
各学校がそれぞれの地域のアセットをどのように活用したかといったことや、
課外学習・交流学習をどのように取り入れたかの授業実践体験をシェアしあった

第一回交流会

実施日：2022年10月4日（火）16時00分～17時30分　（17時中
進行：凸版印刷×SPACE
スーパーバイザー：福本 理恵　松田 孝　中村 純一
参加小学校：金成小中学校　上越教育大学附属中学校
大田西中学校　※不参加校については代行紹介

- スーパーバイザーの自己紹介、サポーター＆スタッフ紹介
- 各学校の紹介（参加者の自己紹介・概要）
- STEAM CHAOSの活かし方（SPACE 福本氏）
- 今後のスケジュールと進め方





＜議論内容＞

・国際交流の視点でプラハとやり取りしている。自分たちの地域にある
　姫路城を深く伝えていくところがうまくいくか（手柄）
→Chromebookを活用して個別に探究している様子がうかがえる。
　探究が、拡散しすぎると絞り込みが難しくなるジレンマがあるので、
　子どもたちが調べてきたことに対して、問いを立て直したり、
　収束させたりといったことを、学習を通じて行っていくとよい（SPACE）
→自分の考えを発信させる段階を必ずつくると、
　拡散したものが収束していく（上越）
→班活動は、一つのところに絞り込まなければならないという制約があるが、
　同じ興味の子どもたちを、クラスを越えて班をつくっていく
　ということを行っていくと、探究が深まる（SPACE）

・金成小中学校において地域のお祭を探究し、最後に発表を行うことを予定しているが、
　発表の仕方をより発展的に行うためにはどうすればよいか（凸版）
→自分たちの発表を発信して地域を動かすアクションに繋げていく
　形にすると、発信の仕方が全然変わっていく（SPACE）
→金成のお祭りは、全国的には知名度が高いとも限らないため、
　子どもたちが本当に地域のお祭を伝えたいと思う動機づけを
　先生方がある程度アシストしてもよいのではないかと思う。
　その上で、子どもたちが自己調整しながら活動を行っていけるとよい。
　ICTの一覧共有ができるようになったことで、
　①多様性の尊重②相互啓発（いいね）③学習方略（気づき）を通じて、
　学習を価値付けることができるようになったので、それらを活用しながら
　子どもたちが学んでいくことで、心理的安全性にもつながる（松田氏）

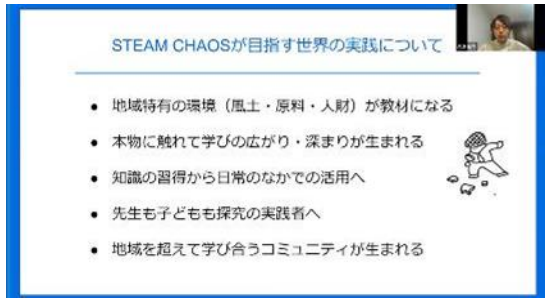
❺ 成果

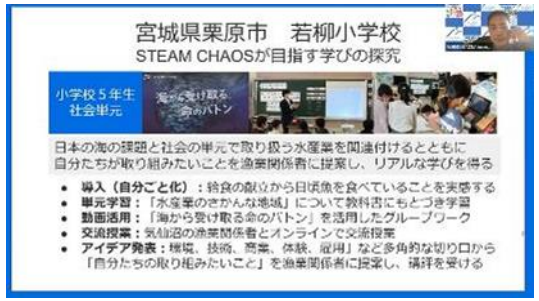
第二回交流会

実施日：2022年12月8日（木）16時00分～17時30分　（17時中
進行：凸版印刷×SPACE
スーパーバイザー：福本 理恵　松田 孝
参加小学校：若柳小学校　金成小中学校　手柄小学校

内容

・参加者の紹介
・各学校のSTEAM CHAOSの学び
　どのような授業実践をしたか／児童、先生の中に新しい変化がうまれたか
　STEAM CHAOSを活用したり、学校外の人々の視点が入ることで
　探究学習が進んだか
・STEAM CHAOSの活かし方
・今後のスケジュールと進め方





＜議論内容＞

・STEAMライブラリーが授業を進めていく上でどう役立ったか（SPACE）
→水産業の課題を掘り下げていく上で、導入的に活用したり、
　教科書がまとめ終わった後に、教科書のプラスαとして活用したりした。４５分の
　中で議論を深めながら、教科書の内容をおさえることに難しさを感じた（若柳小５）
→STEAMを実施する前後を比べると、集団としてのまとまりが出るようになり
　児童同士のコミュニケーションが増え、卒業文集作成に活きた（若柳小６）

・小迫の延年から、金成の地域の危機に気づいて、町の幸福論につなげることで、
　自分たちの町をどうしていくかというきっかけにつなげていくという
　授業展開がとても面白く、来年以降も続くとよい。
　発信の際には、インタラクティブに展開できるとよいのではないか（松田氏）
→学習参観の中では凸版から紹介があったPadletを活用する。また市の田園観光課や
　ジオパークと連携して、対外的にアウトプットすることを模索している（金成）
→温泉宿に置くなどしてみても面白い（松田氏）

・プラハ城と姫路城は明らかに違いがあり、比較の視点が生まれた。
　給食の黙食中にSEAM CHAOSを活用するなど、時間捻出を工夫した（手柄）
→姫路城は天守閣が残っているが、日本には天守閣がないお城があるので、
　姫路城には、奇跡的なものを感じる。また白という色に着目したのがよい（松田氏）
→児童の視点が拡散して行く中で、なにかに集約させていくときに
　STEAMCHAOSが、効果的に活用できているという印象を受けた（SPACE）

・どの程度の時間でカリキュラムを設計すると、学校現場で取り組みやすいか（福本）
→探究を続けていくと１２時間計画になっていった。長期休みを挟むと子どもたちの
　意欲・関心が低下するので、学期単位、３０時間以内で取り組めると良い（金成）

・知識技能の定着を目指しすぎるより、探究ベースで授業を展開した方が、
　結果的に知識技能自体も定着する可能性がある（松田氏）
→探究実践の中で知識偏重型の感想文を書くだけでなく、想像力を巡らすように
　児童に働きかけていった。一方、学校現場では知識・技能のニーズは高い（金成）
→実践したことがない先生にも周知していくことがかなり難しい（若柳小６）

5 成果

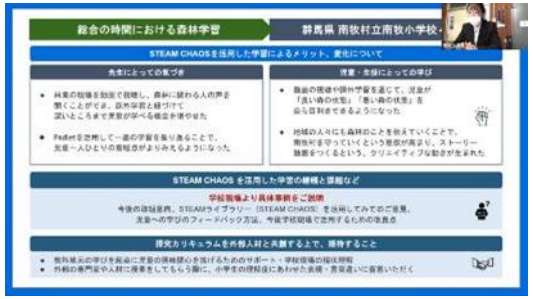
第三回交流会

実施日：2023年1月27日（金）16時00分～17時30分　（17時中締め）
進行：凸版印刷×SPACE
スーパーバイザー：福本 理恵　平井 聡一郎　松田 孝　佐藤 靖泰
参加小学校：上越教育大学附属中学校　手柄小学校
南牧小学校　若柳小学校　金成小中学校

内容

・ごあいさつ
・各学校の最終報告
　STEAM CHAOSを活用したことによるメリット、変化（先生・児童）
　STEAM CHAOSを活用した学習の継続意向
・スーパーバイザーアドバイス
・ご案内（報告書・動画・公開先・アンケート）
・交流会





＜総括＞※各学校の総括は、各学校ページで報告

・STEAM CHAOSを活用することによって、近くにあるものを深め、
遠くにあるものを近づけるという探究が実践できたのではないかと感じた。
コンテンツと、学校現場の探究していきたい内容をリンクさせていくという
コーディネートの部分が非常に大事であり、それを誰がどのように担っていくかが
今後普及・継続する上での課題（平井氏）

・STEAMにはリベラルアート（A）も入っている。まさに千差万別で個性的な展開が「探究」の本質。先生と児童が一緒に自分たちの学習を価値付けていくということが重要。
今後、唯一解ではなく、協働的な学びの中で最適解を探し出すということが重要になってきている。そういった時に、児童たちのアウトプットに対して先生方が方向付けたり、共感したりといった価値付けをしていくことが極めて重要。探究活動には時間が必要となるので、教科課程の編成において、「探究」を編成の基本方針に組み込むことを検討いただきたい（松田氏）

・今回の探究が、先生方にとって教材研究の一環になったのではと感じている。
また、SNSでアウトプットしたり、外部の人材が教育の現場に入ったり
することで予測不可能な事態やトラブルが起こる可能性もあるが、それを子どもたちの
中で乗り越えていく学習過程にも価値がある。授業がわかりやすいことも大事だけれどもちょっと背伸びした学びに向き合うことで、PBL型の授業が実現する。
また、地理的に離れているものがSTEAM CHAOSやYouTubeなどの動画を取り入れる
ことで結びつけることができる時代。授業実践してみた先生が、
他の学年などでもどう使えるかを学校全体で考えていけるとよい（佐藤氏）

・何が起こるかわからないこれからの時代に様々なエッセンスをくっつけながら
知識を統合させ、何かを生み出す子どもたちや、それを支えていく先生が
学びをつくっていくことにSTEAM CHAOSが役立つと嬉しいと思っていたため、
今回素晴らしい探究を実践していただいたことがとてもありがたい。
学びを自分ごと化することによって、考動力につながってくるので
身近なことに置き換えたり、自分の経験に置き換えたりする学びというものに、
STEAM CHAOSを役立てていただけるとありがたい。
学校が地域に拓かれていく機会や、コーディネートやICTの可能性を広げられるよう
先生方の実証をいかしていきたい（福本氏）

最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目的
3. 実証フィールド
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案
8. STEAM CHAOSダイジェスト動画・活用ガイド

6 今後の展開

実証を通じて明らかになった課題とソリューション

① 授業時間の不足

- **カリキュラムマネジメントの改編**
- **制度見直し**による時間の抽出
- **ICT活用**による時間の捻出（効率化）



② 授業アイデアの不足

- **事例集**の配布（参考書）
- **使い方ガイド**の配布（マニュアル化）
- 探究学習の**スキルアップ研修**や**メンタリング**



③コーディネート人材の不足

- **外部コーディネーターの養成**
- 外部委託での**コーディネーター派遣**や**探究ツアーの実施**



④ 活用自体への抵抗感

- **働き方改革**による教員の時間の負担の軽減
- **メンタルケア**による教員の心の負担の軽減
- **学校組織・経営への介入**（体制のアレンジ）



- STEAM CHAOSを活用することで、児童生徒の興味を喚起したり、地域リソースを活用する探究学習が促進することが明らかになった一方で、実証校の教員へのヒアリングで上記のような課題も浮き彫りとなった
- 特に、①授業時間の不足や④活用自体への抵抗感に関する課題は制度改革や学校改革などの長期スパンでのソリューションが必要となるため、すぐに改善していくことが難しい一方で、②授業アイディア不足や③コーディネート人材の不足に対するソリューションは今後の展開として解決策を講じることができると考える

6 今後の展開

STEAM CHAOSを活かせる授業づくりのサポートパッケージの展開

授業展開

1. カリキュラム編成（授業時間の確保と計画）
2. 探究学習導入（問いの立て方）
3. 探究学習展開（視点の深まり・ひろがり）
4. 探究学習まとめ（プレゼンテーション）

伴走内容







- 授業計画のアドバイス
- STEAM ライブラリ活用方法
- 適切なコンテンツのリサーチ補助
- 授業内容とのマッチング

- 地域リソースとのコーディネーションサポート
- 地域リソースの掘り出し方
- 教科との接続
- プレゼンテーションの方法へのアドバイス

探究授業づくりのサポートパッケージ

1. 年間計画の中で探究授業が組み立てやすくカリキュラムマネジメントをサポート
1. 児童生徒の興味を引きつけた主体的な学びを誘引する問いの立て方など、具体的な探究授業作りのメンタリング
1. STEAMライブラリのマッチングや地域リソースとのコーディネート
1. ICTを活用したプレゼンテーションの方法をアドバイス

❻ 今後の展開

STEAM CHAOSを活用できる地域探究プログラムの作成・実施

STEAM CHAOSを活用することで、地域リソースや自然を活かしたスタディツアーを展開可能

❶事前学習

- STEAMライブラリでSTEAM CHAOSの映像を見て、フィールドワークを行うための問いを立てる
- 調べて分かることと、現地に行かなければ体験できないことを整理して、事前学習を設計



❷フィールド探究

- 事前学習でリサーチしたことを元に、現地でしか体験できないことをミッションとして探究を進める
- 現地の人やものとのリアルな交流を通して、教科書だけでは学べない知識や知識を活動に生かす学びを深める

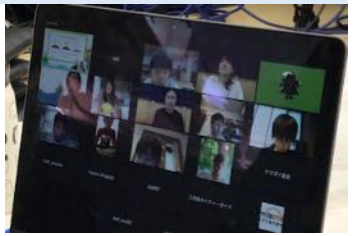




❸事後学習

- 事前リサーチで調べたことと、リアルなフィールドワークで体感したことを総合して探究学習のまとめをする。事前の課題設定での情報取集の結果を分析し、リアルで得られた体験や感想を踏まえて、探究テーマについて学んだことを発表を通して表現する





学校向けの修学旅行、観光客向けなどのスタディツアー、不登校サードプレイス向け教育パッケージなどでの活用が可能

❻ 今後の展開

STEAMライブラリーとオンラインコミュニティ活用による探究コミュニティの醸成

STEAMライブラリーを活用した探究学習の成果（動画やプレゼンテーション）



オンラインコミュニティサービス活用によるメリット

- **学校外への学びの波及**
- **社会との繋がりの創出**
- **多様な視点の付与**

成果に対してフィードバックコメントが返ってくる安全性の高いオンラインコミュニティとの連携で成果を共有（今年度はQONの絆のプラットフォームを活用）



探究をブラッシュアップするための視点が付与され、探究のブラッシュアップとモチベーションアップを図る

成果についてのコメントバック





意見交換によるリフレクション

- 今年度実証でチャレンジしたオンラインコミュニティとの連携（QONの絆のコミュニティというサービス）において、学校が安全に社会とつながる仕組みを構築したことで、**探究学習へのリフレクションを得ることができるようになり**、児童・生徒の探究学習へのモチベーションにポジティブな影響を与えた
- 「知る⇄創る」の探究プロセスに、**オンラインコミュニティを効果的に利用した「発信する⇄交流する」という流れを組み入れる**ことで、探究の中身をブラッシュアップするための視点を得ることができたり、探究を深ぼるためのコミュニティの創生や、そのコミュニティ内での発展的な交流による探究の広がりを促したりする効果があると考えられる

最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目的
3. 実証フィールド
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案
8. STEAM CHAOSダイジェスト動画・活用ガイド

❼ 教育現場での活用を踏まえたSTEAM ライブラリーの改善案

関連動画がすぐに検索できない問題への改善案



A小学校での場合

関連動画がすぐに検索できない問題

伴走支援の際に、SDGs目標が異なる８グループに対して、関連する動画を推薦してSDGs番号で検索した

しかし、すぐにフィットする内容のコンテンツに出会えず、「SDGsの番号で探す」→「みつからない」→「どれが関係するのかを探す」の作業を繰り返すことに、かなりの時間を要した



ある程度、検索候補を示す形で選択項目が見えている中から選ぶことができたら、よりフィットしたものを選べそう！限定的なタグ付けだとヒット率が落ちるので、テキストベースでも検索できたら！

１）フローチャート

YES ／NOで分岐するフローチャートのようなもので、選択肢を複数回実行する中で探究したいと思うテーマを見つけ出していく検索方法があれば、検索過程でも探究が可能になるかも。

２）チェックボックス

テーマ、SDGs、教科、キーワード、学び方などいくつかのカテゴリについての特徴を抽出したチェック項目が予め提示される検索方法があれば、忙しい中時間がない先生でもマッチしそうなコンテンツの絞り込みにかける検索時間の短縮がはかれるかも。

３）テキストからの自動検索

NHK for schoolのように動画の解説文に入っているキーワードはタグ付けしてなくても拾ってくれる検索と、Googleのようにキーワードを複数個入れることで絞り込み検索とのセットで検索機能をアップ！



❼ 教育現場での活用を踏まえたSTEAM ライブラリーの改善案

STEAMライブラリーの活かし方が分からない問題への改善案



B中学校の場合

STEAMライブラリーの活かしどころを見つけられない

STEAMライブラリー自体は面白いコンテンツがたくさん掲載されているのだが、どの教科でどんな風に活用したらいいのかアイディアがなくて、活かしきれない

多様な使い方や学び方と繋がるような発想などもメンターがいることで浮かんできたこともあったので、一緒に活用方法を考えてくれる機能があれば役立ちそう



使い方や学び方から検索したり、やることベースでやりたいことを見つけられるような検索機能もあるといいかも！コンテンツを探して寄り道することで新しいテーマを発掘する探究に繋がるとよさそう！

１）セレンディピティな出会い方のアルゴリズム

名詞検索だけでなく、動詞検索をしてやりたいこと・行動でもたどり着くような設計。パターン化していないものを入れて、予想外なものをあえていれて、探究の幅を広げる工夫ができる。学習場面だとフィールドワーク、実験、調べ学習など学び方からも検索できるなどといったアプローチも有効かも。

２）学びをナビゲートするチャットbot

児童生徒の主体的な探究学習を進めやすくするために、チャットbot機能をつけて、自分が探したいテーマを導くためにどんな情報が必要なのかを試行錯誤できる探索機能があるとワクワクする。

３）少し先の未来の改善案

学び方のランダム形式の検索がないため、「Chat GPT」とのやりとりで必要な授業展開、学び方を探して推薦してもらうことでSTEAMライブラリー自体の活用幅が広がる可能性もありえる。



❼ 教育現場での活用を踏まえたSTEAM ライブラリーの改善案

地域のリソースや専門家と自力で繋がれない問題への改善案



C小学校の場合

地域のリソースや専門家をコーディネートできない

地域のリソースを活用した学びを行おうと思った際に、STEAMライブラリーで登場してくるような地域リソースや専門家を自力で探す時間や人脈がない。予算も限りがあり困っている

今回はコーディネートをしてもらえたから学びが広がっていくことの実感が持てたけど、今後も継続していくためにはどうしたらいいのか・・・



動画コンテンツに登場するエキスパートにオンラインでレクチャーしてもらえる仕組みがあると、授業で使いやすい。STEAMライブラリーのコンテンツのマップがあると、地域リソースを探しやすいかも！

１）動画に登場した専門家にオンラインで出会える機能

映像視聴を通して興味や関心を高めた状態で、動画に出てきた専門家に直に質問して交流することができると探究へのモチベーションが高まり、学びを一気に深めることができるため、動画コンテンツに登場した人に話を聞く機能として、zoomのオンラインレクチャーの予約ができるなど直通ラインが開設されるといいかも。

２）STEAMライブラリーをマッピング

STEAMライブラリーに登場した施設・大学などを地図上にマッピングして、自分の近い地域でどんな知的リソースがあるのかを把握した上で、そこでどんな研究や活動が行われているのかを調べやすくする機能も自力で探すよりもとても効果的で、探す楽しみがありそう。



❼ 教育現場での活用を踏まえたSTEAM ライブラリーの改善案

学外での探究学習の時間や予算にかかるコストの問題への改善案



D小学校の場合

学外探究にはコストがかかりすぎて実現できない

探究学習で地域に出て活動する課外授業をたくさん持ちたいと思うが、授業時間数の制約や予算の関係でなかなか実現が難しい

もう少し手軽に離れた場所でのリアルな体験に近いことができると、子どもたちも実感を持って学びを深めていけるのだけど、現実的には教室でのグループワークに留まることが多い



学外のリアルな実体験の代わりに、メタバースなどの3D映像コンテンツで臨場感を高めたり、バーチャル課外授業のような体験を通じて知識が実感をもったものになっていくといいかも！

１）メタバースで時空間を超えた場やものに出会える

STEAMライブラリーを活用して動画を見るだけでもイメージが非常に鮮明に持てて、身近でないテーマが自分ごと化していったという声が多かった。その後、実際の課外授業に繋げたいが、時間的・経済的コストがかかりすぎるところをメタバース空間などの3D映像で補えたら、インプットだけで終わらず身体的にも働きかけができてリアルの学びの補足ができるのではないか。

２）メタバース空間を活用したコミュニティでの学び合い

上記のようなメタバース空間での体験学習の機会が作れたら、クラス・学校・地域を超えて同じ業味関心をもった子どもたちがバーチャル上で意見交換したり、交流しながらテーマを深める学び合いがおこるコミュニティを作ることもできるかもしれない。それぞれの地域間の特徴を生かした文化間交流もバーチャルだと可能ではないか。



❼ 教育現場での活用を踏まえたSTEAM ライブラリーの改善案

探究学習での評価がしづらいという問題への解決案



E中学校の場合

**探究で学んでいることを
うまく評価できていない**

探究学習で児童生徒が興味関心をもって学習に臨んでおり、主体的にテーマに没頭していく姿も主観的には感じているが、客観的な評価に落とし込めていない

教員自体も探究的な授業作りがうまく進んだかどうか自己評価することが難しく、メンタリングを通しての価値付けなどがないと振り返りがしづらい



教員自体が計画した探究学習の授業作りが外部からも価値付けされるようなコーチングのような機会や、他事例から創発される機会があるとよいかも！その中で児童生徒の見取りの観点も共有できたら。

探究を振り返るための教員のメンタリング、生徒同士のコミュニティ創出の機会へ

STEAMライブラリーの活用実証を通じて、探究学習の進め方や視点を得られたという声が挙がった。答えがない探究を子どもたちに提供する探究学習でSTEAM CHAOSが一つの教材として役立つ一方で、探究授業の作り方についても答えがないため教員自身が探究的な視点や進め方に不安を抱える場面も少なくない。

そうした中で、教員の探究学習の実施内容を振り返り、価値づけていくコーチングやメンタリングの場があれば、教員自らが探究者となり、授業実践に向かうモチベーションを上げながら進むことができるのではないか。また他校の事例を聞くことで、生徒の見取りの観点の共有も期待できる。
また、STEAMライブラリーがコンテンツのプラットフォームの機能だけでなく、教員のメンタリングやコーチングの機会を得る場としてや、子どもたちにとっての学びの交流ができるコミュニティの場としても機能していけると、STEAEMライブラリー自体が変化に富んだアクティブな状態を生み出し続ける価値創造につながるのではないか



最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目的
3. 実証フィールド
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案
8. STEAM CHAOSダイジェスト動画・活用ガイド

STEAM CHAOSダイジェスト動画

【①STEAM CHAOS活用のポイント動画制作】

企画目的：

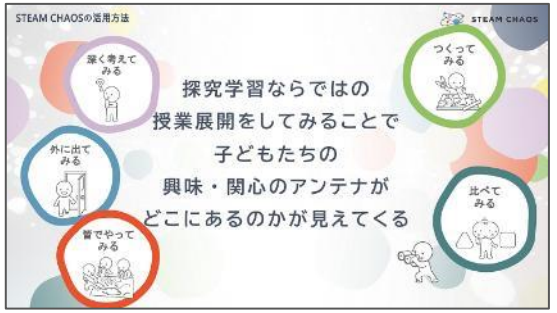
STEAMライブラリーを活用する学校の中には、「探究学習を実践する目的」「STEAM CHAOSとはなにか」といった前提論の
理解浸透を図ることから、スタートする必要がある場合がある

また、学校現場に新たな教育カリキュラムを浸透させる場合は、
学校現場のみならず自治体・教育委員会・保護者・地域など様々なステークホルダーと協議を行う必要があるため、
「STEAM CHAOSのコンテンツラインナップ及び、コンテンツを活用することで実現する学び」を紹介するダイジェスト動画を制作し、
スムーズな理解浸透を図るための補助ツールとして活用する

動画構成案	
①STEAM CHAOSとは	④探究学習実践のヒント
②９つのコンテンツのご紹介	⑤STEAM CHAOSで実現する学び
③探究学習に役立つ学びのツール	⑥STEAM CHAOSを活用した授業実践の効果









STEAM CHAOS活用ガイド

【②STEAM CHAOS活用ガイド】（仕様：A4／4頁フルカラー　データはA4 4頁版及びA3表裏版で納品）

企画目的：

STEAM CHAOSのコンテンツは地域の伝統芸能・工芸をSTEAM化したコンテンツであり、
自分の地域のコンテンツを学ぶということには繋がりやすいが、自分の地域外のコンテンツをどう活用するかをイメージできない場合がある

今回の実証事例をもとに、教科や総合に紐づけてどのように学習を展開できるかを示唆するとともに
STEAM CHAOSのコンテンツを活用して、地域間の学びあいを促進することで、日本各地が共通して抱えている課題が解決したり、
多文化理解につながったりすることを伝える









(参考)納品物一覧

・テーマ名①STEAM CHAOS活用実証事業　海から受け取る命のバトン　若柳小学校

・テーマ名②STEAM CHAOS活用実証事業　エネルギーの宝庫「三宅島」を解剖せよ　若柳小学校

・テーマ名③STEAM CHAOS活用実証事業　神様と遊ぼう　金成小中学校

・テーマ名④STEAM CHAOS活用実証事業　森林の国ニッポン

・テーマ名⑤STEAM CHAOS活用実証事例　黒みりんのヒミツ　上越教育大学附属中学校

・テーマ名⑥STEAM CHAOS活用実証事例　神様と遊ぼう　上越教育大学附属中学校

・テーマ名⑦STEAM CHAOS活用実証事例　海から受け取る命のバトン　ほか　太田西中学校

・テーマ名⑧STEAM CHAOS活用実証事例　白亜の城を守れ　手柄小学校

・STEAM CHAOS紹介動画

・STEAM CHAOS紹介ガイド

・STEAMロゴ（紹介動画及びガイド内に使用

※実証協力校において制作した指導案、ワークシートについては学校側に権利が帰属することを原則とし、一部転載許可を取った上で、報告書及び各種コンテンツに反映

公募テーマ：
B. STEAMライブラリー活用事例創出

【事業名】
steAm Playground シリーズ（STEAMライブラリー）を活用した多角的・継続モデルの実証

【事業者名】株式会社steAm

- 株式会社steAm
- 代表取締役CEO 中島さち子
- info@steam21.com
- 08063945728（担当：東丸）

STEAMライブラリー活用事例創出事業サマリ_株式会社steAm

総合　他

小学
中学
高校

10-15コマ

実証事業の概要

1 事業者

株式会社steAm

2 背景と目的

STEAMライブラリーのsteAm Playgroundシリーズをベースにしてメンターを育成し，さまざまな形で学校や学校外での一人一人の探究や創造を応援する仕組みを構築する。「商品開発」「地域の価値探し」「専門家マッチング」などのモデル化を行う。

3 実証フィールド

長原小学校
とよみ小学校
奈良一条高校附属中学校
札幌啓成高校

4 実証内容

STEAMライブラリー「いのち輝く場：上勝町」を活用し、地域の魅力発信や伝統文化の継承、SDGsをテーマとした動画製作を実施

成果と今後の展開

5 成果

①STEAMライブラリーの視聴のみにとどまらず、生徒自らの創作までつなげる事例創出

- 既存の取組み（例えば地域の調べ学習）と連動する形で、Playful　Codingを活用。地域の魅力や特徴をp5.jsで表現。
- 動画の視聴やワークシートの活用により、他地域の事例を学ぶ。そこから、自身の地域に置き換え、自分事として地域をとらえ、映像作成等による実践へと繋げる。

②生徒の創作を促して行くための工夫

- 生徒のモチベーションを上げつつ、多様で幅広いワクワクする学習を現場教員がリードできるよう、教員研修を実施。

6 今後の展開

①「Playful Coding」や「いのち輝く場：上勝町」のように、Codingによる作品作りや、地域の特徴を活かした動画作成などのSTEAM探究を、複数パッケージ化していく。

7 STEAMライブラリーの改善案

最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目的
3. 実証フィールド
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案

最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目的
3. 実証フィールド
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案

❶ 事業者

株式会社steAm

私たちは、多様な点と点をつなぎ、万人万物に隠された創造性を解き放ち、「さまざまな世界を超えた心躍る共創(協奏)」や「多様な人や自然やAIとの豊かな共存」に溢れた、プレイフルなみらい価値共創社会を構築します。

◆所在地

〒107-0062
東京都港区青山2丁目27番28号グラン青山1101

◆事業内容

学校向けワークショップ開発・実証・研究等
企業向けプロフェッショナル人材育成・研究開発支援等
ワークショップ・セミナー・講演・公演の提供
フォーラム・サミット企画・運営

◆連絡先

電話番号：080-6394-5728（担当：東丸）
E-mail：info@steam21.com
HP：https://steam21.com/#whats



最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目的
3. 実証フィールド
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案

❷ 背景と目的

背景

株式会社steAmは2020年度に5つのテーマ、2021年度に3つのテーマをSTEAMライブラリにて開発した。以下、それらを総称してsteAmPlaygroundシリーズと呼ぶ。うち、21世紀のSTEAMリテラシー（PlayfulsteAm）シリーズが3本、日常に潜む数学シリーズが2本、多角的なオムニバス版が1本，SDGsや地域創生に関わるものが1本、学校の教員が使うインタラクティブ数学ツールが1本である。こうした多角的な内容が無償でOER（オープンな教材）として展開され、OSS（オープンソースソフトウェア）も配布されていることを踏まえ、次は，これらSTEAMライブラリーのsteAmPlaygroundシリーズをベースにしてメンターを育成し，さまざまな形で学校や学校外での一人一人の探究や創造を応援する社会のエコシステムを構築することが求められている。

目的

実証学校に応じていくつかの目的がある

①②：上勝シリーズ実証の目的

・現状まだサステイナブルなソリューションとしてのモデル化が行われていないため、今期の実証を通じて「商品開発」「地域の価値探し」「専門家マッチング」などのモデル化・仕組み化・継続性の担保を行う。

③④：STEAMコアプログラム開発・実証の目的

同志社女子大学上田信行先生と当社代表中島を中心に、「STEAMとは？」のトーク動画を追加開発＆ダイナミックなワークショップを展開し、全体的な活用導入につなげる。まずは、札幌や奈良などの大都市の学校を中心に、その後は地方公立の学校の関与も模索し、プログラムの継続な利用の可能性を確認する。

最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目的
3. 実証フィールド
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案

❸ 実証フィールド

想定実証場所

属性	探究学習の取組状況	実証確度
① 松茂町立長原小学校 • 私立/公立：公立 • 所在地： 徳島県板野郡 • 対象学年： 3・5年 • 対象生徒：10名	令和４年度より、ＳＤＧｓの観点を追加した環境教育の充実を目指した「ＤＸスクール」として徳島県より認定され、「スーパーとくしまＧＸスクール」指定校事業に取り組んでいる。	• 実施合意済 松茂町教育委員会とも継続の合意
② とよみ小学校 • 私立/公立：公立 • 所在地： 沖縄県豊見城市 • 対象学年：1-6年 • 対象生徒：657名	• 新学習指導要領から取組みを始めた	• 実施合意済 沖縄県教育委員会義務教育担当とも継続の合意

実証内容

活用パターン	実施コマ数	プログラム内容
(a) コンテンツ/テーマを一定決めたうえでの探究学習	9~12月に 1コマ/週 (計15コマ 11月に発表含む)	・教員及び生徒、児童との課題設定MTG（基本オンライン） ・各テーマに沿って探究開始 ・メンターによるサポート提供 ・活動のまとめ(発表資料作成等) ・情報発信、PR、成果発表
(C) (a)、(b)を組合せ	9~2月に 1コマ/週 (計20コマ 2月に発表含む)	・教員及び生徒、児童との課題設定MTG（基本オンライン） ・各テーマに沿って探究開始 ・メンターによるサポート提供 ・活動のまとめ(発表資料作成等) ・情報発信、PR、成果発表

❸ 実証フィールド

想定実証場所

属性	探究学習の取組状況	実証確度
③奈良県一条高校附属中学校 • 私立/公立：公立・市立 • 所在地： 奈良市・大阪府 • 対象学年： 基本中学１年（他：要調整，高校・中学から１校ずつ） • 対象生徒：各80名程度想定	・新しく創設された市立の中学校。代表中島がアドバイザーをつとめる。奈良市長が力をいれ，奈良市教育委員会が全面バックアップ。 探究アドバイザーもついているため，総合的・継続的な展開が可能。	・実施調整済。 奈良市教育委員会とも密に連携して進める予定
③北海道札幌啓成高校 • 私立/公立：公立 • 所在地： 北海道札幌市 • 対象学年： 高校１年 • 対象生徒：約50名程度想定	・文科省のSSH指定校に指定されており、本年度２年目を迎えている。 多様な時代を生き抜く力をつけるため、地域の専門家（企業や大学、団体から招聘）に講義を頂いたり、地域の企業と連携し実社会とつながる探究活動等を実践している。	• 実施合意済 札幌啓成高校と実証事業取組みの合意済み

実証内容

活用パターン	実施コマ数	プログラム内容
(C) (a)、(b)を組合せ	9―10月：追加動画開発 10―11月：導入＋対面WS実施 11月―2月：探究の深掘り	・事前：STEAMとは何か？動画 ・教員及び生徒、児童とのSTEAM導入ワークショップ ・探究の方向性模索アンケート・講座 ・各テーマに沿って探究開始 （補足） ＊メンターによるサポート提供 ＊活動のまとめ(発表資料作成等) ＊情報発信、PR、成果発表
(C) (a)、(b)を組合せ	9―10月：追加動画開発 10―11月：導入 11月―2月：探究の深掘り	・事前：STEAMとは何か？動画 ・探究の方向性模索アンケート ・各テーマに沿って探究開始 （補足） ＊メンターによるサポート提供 ＊活動のまとめ(発表資料作成等) ＊情報発信、PR、成果発表

最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目的
3. 実証フィールド
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案

❹ 実証内容

実証フィールド	実証内容	実証効果
① 松茂町立長原小学校 • 私立/公立：公立 • 所在地： 徳島県 板野郡松茂町 • 対象学年： 3・5年 • 対象生徒：7名	「いのち輝く場：上勝町」を活用し、上勝町での「ゼロ・ウェイスト」に関する取り組みから学び、自身の地域での環境保全活動などの取り組みをスタートさせている。 毎週金曜日の海岸清掃活動を実施（場所は学校近くの海岸） 地域の教育イベント（マツシゲート学園祭）等への出展も行い、取り組みの情報発信も行っている。 上勝のライブラリー作成に関わった四国大学生、徳島商業高校生も海岸清掃活動に参加し、児童と共に活動映像作成に取り組む。	高校生・大学生が「いのち輝く場：上勝町」の映像作りに関わっているということから、自分たちも映像を作ってみたいというところでの刺激を受けたようである。 伝統文化の継承や環境問題への関心など、地域社会と繋がるテーマに、子ども達が主体になって取り組むことができた。
② とよみ小学校校 • 私立/公立：公立 • 所在地： 沖縄県豊見城市市 • 対象学年：XX 年 • 対象生徒：10名	地域の伝統文化を守るためのＰＲ映像作成 「いのち輝く場：上勝町」を活用し、上勝町での「いろどり」や「ゼロ・ウェイスト」の事例を学びつつ、自身の地域の伝統文化継承や地域活性化についてのヒントとした。 上記を受け、琉球空手の伝統を継承し、また多くの人に琉球空手を知ってもらうため、子ども達が琉球空手の魅力や伝統を伝えるために動画制作に取り組んだ。（継続実施中）	

❹ 実証内容

実証フィールド	実証内容	実証効果
① 奈良一条高校附属中学校 • 私立/公立：公立 • 所在地： 奈良県奈良市 • 対象学年： １年 • 対象生徒：８０名	playful　Codingを用いた探究学習の実施 　1月11日～計7時間の授業計画で展開。教員主導で実施する基礎授業とsteAmから専門家を投入して実施する授業をハイブリットで実施。 　奈良一条が2学期に取り組んだ探究学習（「自然・環境と私たち」「未来の住まいや」「奈良公園の再発見」「理想の家」）の学びをp5.jsで表現。 「STEAMとは」の動画視聴＋アンケートを実施 教員向けの「STEAM　OS」研修を2/2に実施	学校での探究学習に、外部から専門家が入ることで、より深化した。市教委も独自予算を準備するなど、継続的な取り組みに繋がる期待がある。また、教員向け研修では、中学校対象としたが、高校や市教委からも参加希望があり、現場の熱心な状況が伝わった。
② 北海道札幌啓成高校 • 私立/公立：公立 • 所在地： 北海道札幌市 • 対象学年：1 年 • 対象生徒：10名	playful　Coding、AI、いのち輝く場：上勝、を活用した探究学習の実施 　12月8、15日に、オンラインによるsteAm専門家からの授業サポートを実施。生徒の探究を深め、発展させる為の指導・助言を実施。 「playful　Coding」「いのち輝く場：上勝」プログラムについて教員研修を実施 「STEAMとは」の動画視聴＋アンケートを実施	steAm専門家のオンライン指導が、生徒の学びのテーマに直結するなど、外部からの指導が効果的であったと現場教員から聞いている

❹ 実証内容（詳細）

「STEAMとは」動画作成

■動画シリーズの目的：
STEAM教育の本質的な精神や考え方、世界や日本の流れ、具体事例などを通じて、根本的なSTEAMOSやSTEAMの意義を徹底的に伝える教員研修用動画

■動画シリーズの使われ方：
基本は小・中・高校の先生方で、STEAMとは何か？ということで迷ったり悩まれる先生方に対してELearning方式で提供する。
また、それを見た上で、リアルでのPlayful STEAMOSワークショップ（教員研修）等を検討する

■４名の専門家による研修動画：中島さち子、鈴木寛、大島まり、上田信之　※敬称略

■動画視聴リンク：https://vimeo.com/showcase/10005990　　PW：steAm2022OS



中島さち子



鈴木寛



大島まり



上田信之

❹ 実証内容（詳細）

長原小学校（動画作成）

長原小学校では、令和４年度より、徳島県からの指定を受けるなどして環境活動に積極的に取り組んでいる。

「いのち輝く場：上勝町」よりゼロウエイストの考え方等を学び、学校での環境保全活動に活かしつつ、取組の発信と環境を守るための啓発活動として動画制作に取り組んだ。

また、「いのち輝く場：上勝町」の製作に携わった大学生メンターが、小学生の動画作成サポートにあたるなどして、動画作成のサポートと合わせて、「いのち輝く場：上勝町」の意義や活用方法、上勝町の取り組みなど、現場の様子などを当事者から伝えることができた。





海岸清掃を中心とした環境保全活動





steAm　youthmentorによる映像作成のサポート

❹ 実証内容（詳細）

長原小学校（steAmとの海ゴミアートWS）

２月13日（月）に、steAmメンバーが長原小学校をリアル訪問し、長原小学校が環境保全活動の一環で実施している海岸清掃で集まった「ごみ」を活用して、楽器製作を行った。
長原小学校が取り組む環境教育に関わる活動と、steAmのアート分野の強みを掛け合わせた、新たなSTEAMライブラリーの活用事例を創出した。
当日は、勝野美江　徳島県副知事も視察に来ていただいた。2025関西・大阪万博との連動や徳島県の万博チャレンジ事業との連携も模索していく。



開会行事



勝野　徳島県副知事　視察





楽器制作









完　成　作　品



作った楽器でセッション

❹ 実証内容（詳細）

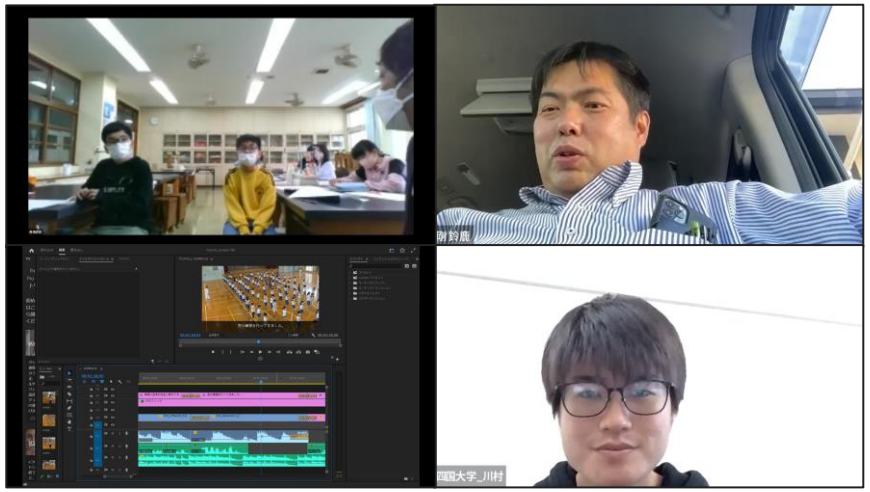
とよみ小学校

とよみ小学校では、地域の伝統文化を守るためのＰＲ映像の作成に取り組んだ。
「いのち輝く場：上勝町」を活用し、上勝町での「いろどり」や「ゼロ・ウェイスト」の事例を学びつつ、自身の地域の伝統文化継承や地域活性化についてのヒントとした。
　上記の学びを経て、琉球空手の伝統を継承し、また多くの人に琉球空手を知ってもらうため、子ども達が琉球空手の魅力や伝統を伝えるために動画制作に取り組んだ。





とよみ小学校での打合せ
映像作成の方針決定



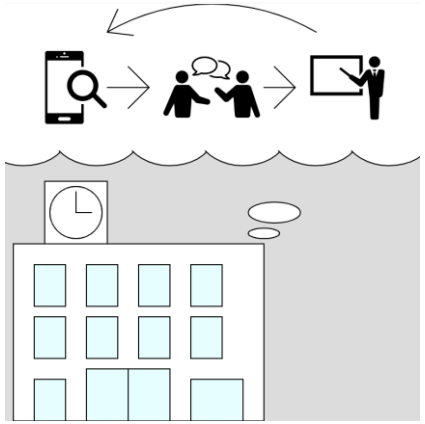
steAm　youthmentorによる映像作成のサポート

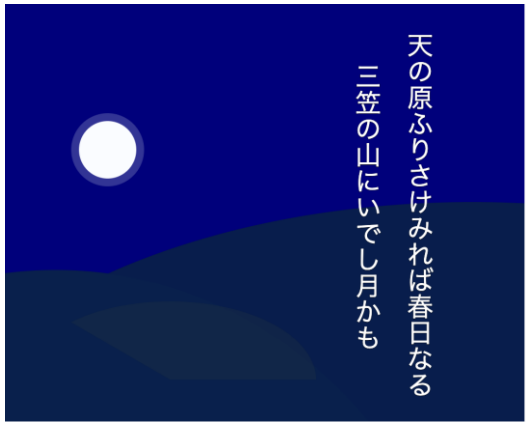
❹ 実証内容（詳細）

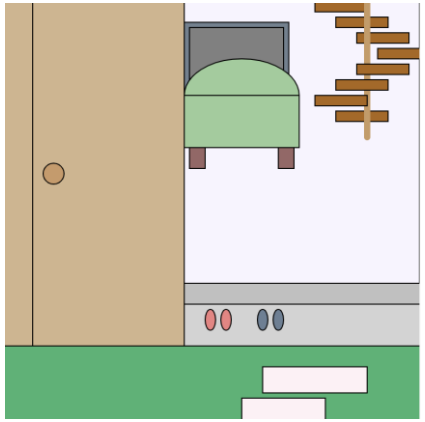
奈良一条高校附属中学校

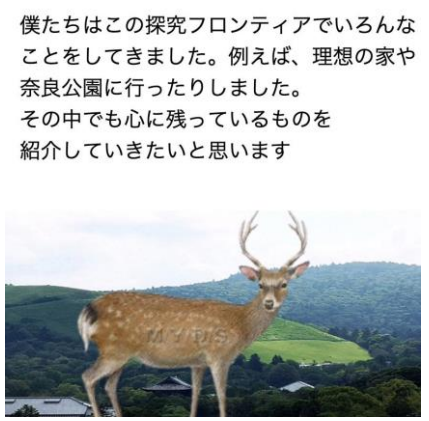
playful　Codingを活用した探究学習

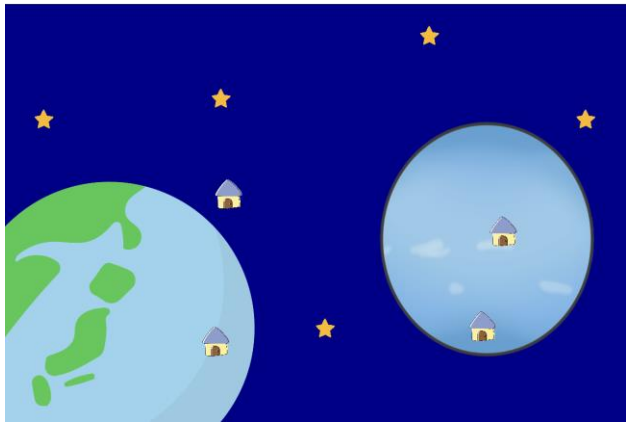
playful Codingを活用し、2学期に取り組んだ探究学習（「自然・環境と私たち」「未来の住まいや」「奈良公園の再発見」「理想の家」）等の学びをp5.jsで表現。　※3/8には学校での発表会（外部関係者参加・保護者参観あり）を実施予定





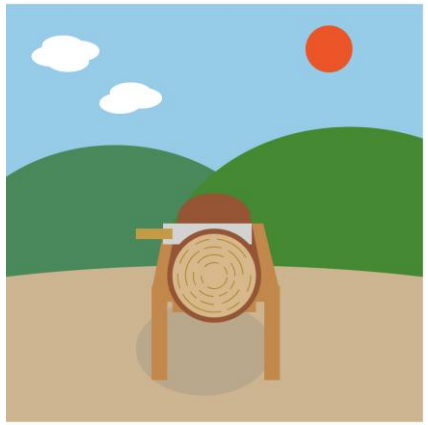


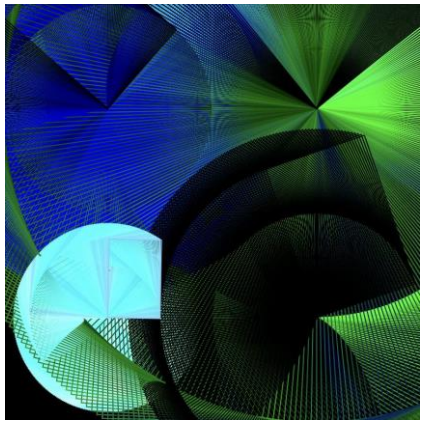


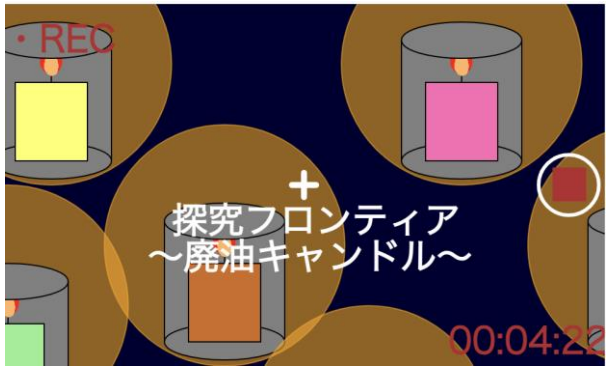












❹ 実証内容（詳細）

奈良一条高校附属中学校

「STEAM　OS研修」の実施

■日時　令和５年２月2日（木）１６時00分～１７時00分

■場所　奈良一条高校附属中学校
（〒630-8001奈良県奈良市法華寺町1351番地）

■参加者　奈良一条高校、奈良一条高校附属中学校・奈良市教委
計18名が参加

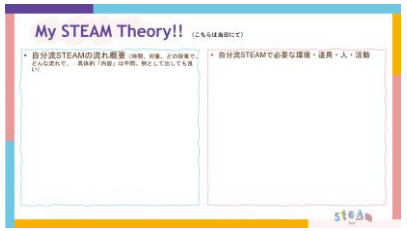
■実施内容　「STEAM OS研修」
STEAM教育を実践するにあたり、現場教員のSTEAM教育に対する不安等を払拭するような、多様で幅広い考え方等を伝える教員向け研修を実施

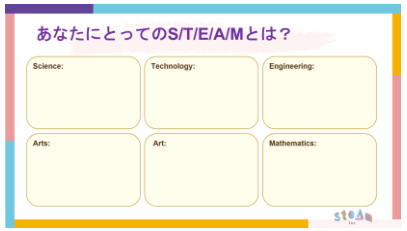
■講師　中島さち子（株式会社steAm代表取締役）
上田信行　（同志社女子大学名誉教授）

■準備等　「STEAMとは」の動画を事前視聴＋アンケート回答
事前配布資料への記入

研修資料







研修の様子













❹ 実証内容（詳細）

札幌啓成高校

札幌啓成高校では、STEAMライブラリーから主に3プログラムを実施。playful Coding、playful AI、いのち輝く場：上勝の３プログラム。
　３回のsteAmスタッフによるオンライン指導を実施。生徒たちの設定テーマを、より深堀するためのきっかけを提供し、探究活動の深化に繋がった。
　また、教員に対しては、「STEAMとは？」の動画視聴を実施してもらい、フィードバックを得ている。



まちの一部
STEAMコーディング
STEAMコーディング
Playful coding の可能性
コーディング
STEAMコーディング
STEAMアニメーション
Coding
STEAMコーディング
プログラミングでアニメーション作ってみた
コーディング動画
コーディング

Playful Codingテーマ

道路標識にカメラをつけて道路を安全にする
冷蔵庫をもっと便利に
チケットのAI化
地震 vs AI
AIで守る森林
服のコーデをAIに
AIによる気候災害予測の可能性
AIとこれからの医療
AIは芸術家になれるのか
ゴミを分別できるAIについて
読唇術ができるAI
海洋のプラスチックゴミの減らし方
AIの武装化は可能なのか
プログラムでプログラミングする
義手足への命令伝達
木のサイクル
感情に寄りそうAI
「あの体験をもう一度」をこの身で
旅を少し便利にするAI
AIを使った朝支度
AI搭載のロボットの実現
診察AI
海洋ゴミ
食べれるか検知
医療とAI

Playful AIテーマ

北広島市の地域おこし
江別市の現状の課題と今後の展望
新しい未来のつくり方
ハッピーをめざして
命輝くまちを作るには
まちづくりの凄さ　－まちを活性化させるために－

いのち輝く場：上勝町テーマ

最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目的
3. 実証フィールド
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案

❺ 成果

①STEAMライブラリーの視聴のみにとどまらず、生徒自らの創作までつなげる事例創出

- 既存の取組み（例えば地域の調べ学習）と連動する形で、Playful　Codingを活用。地域の魅力や特徴をp5.jsで表現。
対象２校で、地域特徴を活かしたSTEAMライブラリー

  p16、18を参照。奈良一条高校附属中学校と札幌啓成高校の活用事例を紹介。

- 動画の視聴やワークシートの活用により、他地域の事例を学ぶ。そこから、自身の地域に置き換え、自分事として地域をとらえ、映像作成等による実践へと繋げる。

  p13-14を参照。とよみ小学校、長原小学校での動画作成の実践事例を紹介。
  学校現場での授業スケジュールを作成（p22参照）

❺ 成果

「いのち輝く場：上勝町」を活用した動画作成

徳島県　松茂町立長原小学校の動画作品

https://youtu.be/4y0B-Q_LWfg

沖縄県　豊見城市立とよみ小学校の動画作品

https://youtu.be/It7vQRXPxPE

2校での実証活動をまとめたダイジェスト動画

https://youtu.be/b90UWGRIqfo

❺ 成果

「いのち輝く場：上勝町」を活用した動画作成（パッケージ案）

STEP	実施項目	実施内容	実施主体	費用
1	教員向け研修1	「STEAMとは」動画研修【各自視聴】	学校	視聴料
2	教員向け研修2	専門家から授業の進め方などの研修【2時間】	専門家	専門家謝金
3	STEAMライブラリー活用授業	「いのち輝く場：上勝町」の動画視聴・ワークシートの実践【3コマ想定】	学校	STEAMライブラリーの活用で無料
4	自地域への落とし込み	調べ学習・課題作り・テーマ設定（体験含む） 【3コマ想定】	学校	不要
5	教員向け研修2	映像作成指導のコツなど【1時間】	専門家	専門家謝金
6	映像制作1	絵コンテの作成【2コマ想定】	学校	不要
7	映像制作2	撮影【撮影内容・場所等により要相談】 録音【2コマ想定】	学校・専門家	専門家謝金 ※教員で実施できる場合は不要・要相談
8	映像制作3	編集【3-5コマ想定】	学校・専門家	専門家謝金 ※教員で実施できる場合は不要・要相談
9	映像制作4	編集調整（動画完成に向けた専門家との最終チェック・微調整等）【2コマ想定】	学校・専門家	専門家謝金 ※教員で実施できる場合は不要・要相談
10	情報発信	HP・SNS・発表会等での発信【授業外を想定】	学校	発表会参加費用等

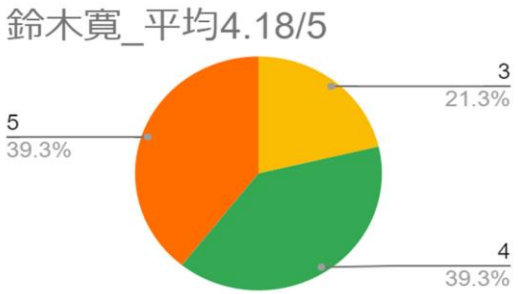
❺ 成果

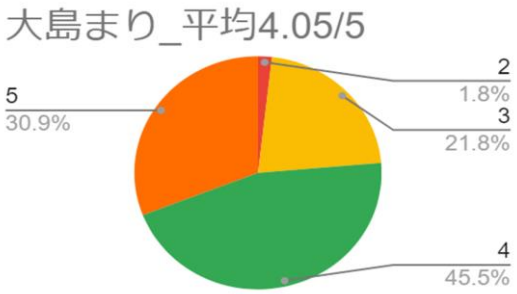
②生徒の創作を促して行くための工夫

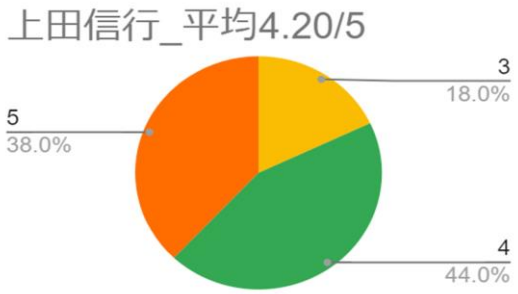
- 生徒のモチベーションを上げつつ、多様で幅広いワクワクする学習を現場教員がリードできるよう、教員研修を実施。

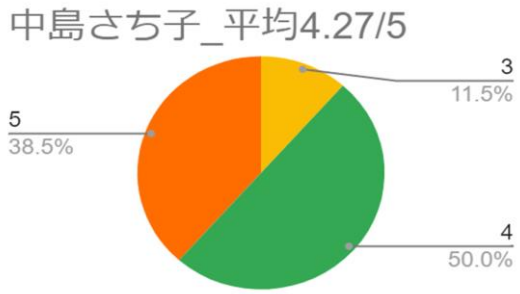
実施内容（p17）の通り、教員向け研修を奈良一条高校附属中学校で実施。
参加教員や教育委員会関係者から満足度や改善点等についてのフィードバックを得ている。

❺ 成果　STEAMとは、動画シリーズアンケート結果







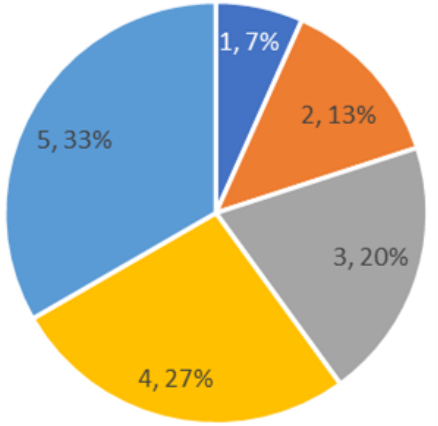


すでにSTEAMに取り組まれている方から、これから始める方、教育自体になじみのない方まで、STEAMとは何か、その重要性について理解を深める研修となった様子がうかがえる。
＜下記コメント抜粋＞

- STEAM自体を知らなかったので、今後の教育の考え方を捉えることができた。
- STEAMの意義について理解する、にとどまらずどのように実装していくかまで深める必要があると再認識いたしました。
- 「Well Being」や「ラーニングコンパス」など、子ども達が生きていく未来図について理解することができ、今取り組むべきことや実際に取り組んでいることの根拠となるものとして貴重な知識となった。
- 大steam教育について，基礎の基礎からかみ砕いてご説明いただいたことで，自分の知識と本日学んだことを往還しながら，学習を深めることができた。
- STEAM教育は文理の枠組みをこえて効果的に組み入れる必要がある
- 自分を限定しないで、アクションを起こしてみようと勇気づけられる研修となりました。
- 学びが主体的で意欲的であることの大切さがわかりました。
- STEAMの心得として、キーワードをもとに説明されたことで、子ども達がSTEAMを学んでいく姿をイメージしながら聞くことができた。これからSTEAMを始めていこうとする子ども達、そして指導する側の先生方に対して、STEAMのイントロダクションとして伝えていきたい内容だと思った。
- １つのテーマを、別々の講師が別口から多角的に講義が行われ、より深い理解に結びつくと感じました。
- 教育現場を知らないだけにとっつきにくい印象だったが、通して4話みることで少しは利器できたように思う
- これからSTEAMを推進していこうと考えている教育現場には、この研修は大変魅力的で、課題提起になると思います。

❺ 成果　奈良市立一条高校・附属中学校教員研修後アンケート結果

研修の満足度



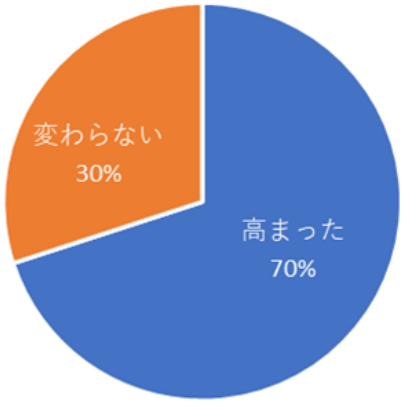
対面研修は有意義か



STEAMとは何か
理解が深まったか



STEAM実践への
自信とモチベーション



＜「対面」研修について＞

- 対面であれば周囲の反応を見ながら、協働で学べる。
- 互いの姿勢や顔の表情などを感じ合いながら対話できる。
- 場の空気感によって、自分の内面が引き出される瞬間がある。
- 対面で、ライブで、五感で共有することが、アイデアの創出につながると思います。
- ワークショップのなかで、普段接することのない先生方の考え方を知れたことや、steamについての自分のぼんやりした想いが言葉にすることで、少しだがクリアになった。

＜STEAMとは何か理解が深まったか＞

- 確認作業として機能した時間でした
- 学ぶことの楽しさを実感する教育であり、自分なりのsteam観（創）を形成できた。
- STEAMとは何かというより、それについての考えが多様であることを再認識できた会であったように思う。
- これまでにも、自分なりに考察をしてきたので、とても深まったとまではいかないが、様々な先生方の思いを聞けて、その広がりを知った。
- 私のような人文科学系の教員にとって、アートの意味がわからなかったのですが、言語化してそのダイアログを洗練させていく過程自体をアートと考えればよいのかなと勝手に思っています。他の先生の話を聞いてそんなふうに思いました。

最終報告書目次

1. 事業者
2. 実証フィールド
3. 背景と目的
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案

❻ 今後の展開

次年度の導入予定先（STEAMライブライ－を活用した探究）

〇自治体予算：大分県教育委員会（5校程度）
〇自治体予算：大阪府立高校1校程度
〇自治体予算：高知県北川小学校・中学校
〇自治体予算：徳島県　松茂中学校、松茂小学校、長原小学校、喜来小学校
〇自治体予算：加西市（対象校選定中）
〇自治体予算：東大阪市（対象校選定中）
〇学校予算：北海道札幌啓成高校
〇学校予算：ドルトン東京学園
〇文科省実証予算（申請中）：宮城県（中学）、広島県（中学）、沖縄県（中学）

など

図書館や学校へのメーカースペース導入

SPIKEPRIMEの活用に合わせた「playful Robotics」、「playful AI」と合わせたプログラミングや工作など、
SPACEBLOCKを活用したプログラミング表現など、学校はもちろんのこと、図書館等のサードプレイスにおいても、
STEAMライブラリーの活用を含めた探究の場を創出していく。

最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目的
3. 実証フィールド
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案

(参考)納品物一覧

1. 「STEAMとは？」動画視聴アンケート
2. 教員研修　事後アンケート
3. 児童の動画作品（とよみ小・長原小）
4. 実証ダイジェスト動画（とよみ・長原）
5. 動画作成パッケージ　授業案
6. 研修資料（奈良一条附属中）

公募テーマ：
B. STEAMライブラリー活用事例創出

栄養教諭が学校・教員を繋ぐ架け橋となる 食から始まる「学びのSTEAM化」促進事業

株式会社omochi

STEAMライブラリー活用事例創出事業サマリ_株式会社omochi

総合/国語/家庭科　小学校 中学　4～9コマ

実証事業の概要

1 事業者

株式会社omochi

2 背景と目的

“栄養教諭“に着目し、学習者にとって身近で自分ごとにしやすく、他分野に個別探究が発展する「食(チョコ)」を題材に学びのSTEAM化を目指す。

3 実証フィールド

大阪府枚方市教育委員会
大阪府太子町立太子中学校
大阪府枚方市立桜丘北小学校
大阪府太子町立磯長小学校

4 実証内容

- 市教育委員会と協働で栄養教諭に対するSTEAM探究学習の教員研修の実施と栄養教諭を起点としたチームティーチングで実施する探究学習の実証。

成果と今後の展開

5 成果

①栄養教諭を巻き込んだ授業設計の方法の整理

- 栄養教諭への説明のポイントや、担当教諭の巻き込み方の工夫を整理。
- 教育委員会との協働にて、栄養教諭の研修体制と活用に向けた模索。

②栄養教諭を起点とした教科連動での探究授業の事例創出

- 栄養教諭とクラス担任が連携して、カリキュラムに「食」を切り口に教科連動、他分野に連動する「食育のSTEAM化」。
- 授業回数が多くない栄養教諭が難しい探究の授業を実施できるよう、担当教諭との連携を実施。

6 今後の展開

①教育委員会とも連携しつつ、作成したガイドブックや動画を基に、実証地以外の学校へも展開を訴求。
②旅行会社と協働した教育旅行を入口とした探究学習の普及啓蒙。

7 STEAMライブラリーの改善案

現在多くの教員が活用している授業アイデア等のキュレーションサイトとSTEAMライブラリーを紐づけることで、授業に活用する教材の選択肢にSTEAMライブラリーを教員に示し、より広く活用を促進させる。

最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目的
3. 実証フィールド
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案

最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目的
3. 実証フィールド
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案

❶ 事業者

omochi 株式会社omochi

■「食×教育」をコンセプトに、小学校~大学等の教育機関でのワークショップの実施や、行政・企業との教育コンテンツ開発に取り組む。農業体験や栄養学のような従来の食育のイメージにとらわれずに、過去には科学館と連携して“宇宙”をテーマに食や理科について学べるコンテンツを開発するなど、新奇性の高い、食を切り口にした分野横断的な学びづくりに取り組む。



土井仁吾 <どい じんご>

株式会社omochi 代表取締役社長
農林水産省 近畿農政局 食育仕事人
兵庫県 食の安心安全と食育審議会委員

フードロス・食品ロスに対する課題感を持ったことをきっかけに、「子どもの頃から食を楽しめる習慣を身につけてくれたら」と思い、教育分野に関わり始める。地域の飲食店・食農関連事業者・管理栄養士などを巻き込みながら、彼らの食に関する専門性に、自分自身が持つ「学びの設計ノウハウとワークショッパースキル」を掛け合わせて、ホンモノから探究的な学びへ繋げる「食×教育」の形づくりを数多く手掛けている。

【主な実績_STEAM教育コンテンツ開発関連】
・2020年に株式会社うちゅうにてSTEAMライブラリー事業における動画コンテンツ制作や宇宙食を扱ったコンテンツ制作に携わる
・2021年に株式会社うちゅうにてSTEAMライブラリー事業における動画コンテンツ制作統括責任者（宇宙教材）&デザイン思考コンテンツの一部の制作を担当する

●教育支援
・教員向け研修会（食×教育・STEAM探究学習・デザイン思考）
・デザイン思考に関する講義（神戸大学）
・SDGs学習（神戸市・日本財団）
・食育推進（農林水産省・近畿農政局）



民間教育事業者・食品メーカー社員・学校教員等50名を対象に講演を実施



学校法人大阪初芝富田林中学校にてSTEAMライブラリーのコンテンツを用いたSTEAM探究学習の促進を支援



2022/05/24 埼玉県戸田市の公立小学校にて探究学習の指導法に関する教員向け研修を実施



株式会社うちゅうにて2年間に渡って、探究学習の指導における課題をヒアリングしながら宇宙教材の動画コンテンツ統括責任者/デザイン思考教材制作の一部を担当

❶ 事業者

GoodJobOkinawaProject　一般社団法人 グッジョブおきなわプロジェクト

■STEAMライブラリー「幸せな未来のためのチョコっと計画」総合プロデューサー
デジタルアーカイブ事業、国産ラム酒製造プロジェクトなど地域ブランディングや産業人材育成の経験を活かし「地域連携型キャリア教育」の仕組みを創りながら、小学校、中学校、高等学校、特別支援学校、大学PBL型学習の企画・運営等を数多く手掛ける



喜屋武 裕江 <きゃん ひろえ>

一般社団法人グッジョブおきなわプロジェクト　代表
日本キャリア教育学会／アジアキャリア発達学会会員
沖縄県振興審議会　学術・人づくり委員
那覇市中小企業振興審議会委員
沖縄県市町村教育委員会連合会　会長

これまで沖縄県内外の産業人材の育成やベンチャー起業家の支援にも携わり、これらの経験から、未来を創る人材を育てていくには、小中学校の幼いうちからキャリア形成に関する取組みと、同時に地域の「魅力を見つける力」と「未来を創る力」を育成する必要性があると活動を始めた。大切にしている事は、実現の要となる彼らを育む土台“地域の力”を個と子につなげることである。
「地域連携型キャリア教育」や、経済・産業界と学校が共に取り組む「産学協働型産業人材育成」など、子どもも大人も皆が “Good Job！ いいね！” と発する　未来と“人”に焦点をあてた地域活性プロジェクトを数多く手掛けている。

【主な実績_映像教材関連】

●ICT教育教材・映像コンテンツ企画
　デジタルアーカイブ事業「Wonder沖縄」
　株式会社東京書籍:「あしたね」キャリア教育コンテンツ
　大修館書店：「アクチュアル」探究学習コンテンツ
　沖縄県教育庁 eラーニング映像コンテンツ（NTTdocomo gacco）
　琉球放送:小学生向けお仕事情報番組「ジョブ魂」 監修

●教育支援
・大学PBL講義　茨城大学、琉球大学、名桜大学など
・教員向け研修会（キャリア・ESD教育）
・SGH指定校支援（東京都、沖縄県）
・教育旅行支援:岡山県
・ICTを活用した離島交流学習



【STEAMライブラリー　プロデュースコンテンツ（全4コンテンツ）】



人類の旅



天気の子になろう



首里城から考える「未来に遺す」ことの意味

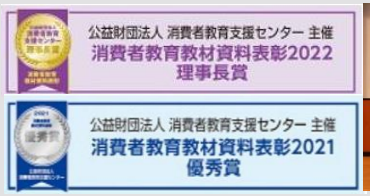
【受賞歴】

■第4回キャリア教育推進連携表彰優秀賞　受賞（平成27年1月）

経済産業省　文部科学省

地域の子どもの育成を通して地域・産業界・教育界が協働する「地域連携ハブ機能」の仕組みづくりや、地域の課題・将来を共有し議論する「地域連携型キャリア教育」などの功績が評価され受賞しました。（文部科学省/経済産業省 共同表彰）

■消費者教育教材資料表彰2022　理事長賞
「幸せな未来のためのチョコっと計画」







文科省と内閣府の所管する消費者教育支援センターが主催する全国の学校で活用された消費者教育教材の中から特に評価の高い教材として受賞しました。
コンテンツ全体のプロデュースを担当（映像、指導案・ワークシート）

最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目的
3. 実証フィールド
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案

❷ 背景と目的

理想

◯複数の教科の教員が授業を共創できる体制が整い、「学びのSTEAM化」が全国に広がる状態。
◯「ホンモノの課題」に向き合う「探究・情報・技術・家庭・音楽・美術・保健体育・特別活動」が「主要教科」となり、「英語・国語・数学・理科・社会」の各教科がそこに活かされるツールという位置付けになる。

現状

◯教員同士で授業設計を話し合う時間が取れないし、そもそもSTEAM探究学習のイメージを持てていない。
◯「探究・情報・技術・家庭・音楽・美術・保健体育・特別活動」⇄「英語・国語・数学・理科・社会」の教科間の接続が進んでいない。

【目指すもの】
◯教員がSTEAM探究学習のイメージを持ち、授業設計を話し合う機会を設ける。
◯「ホンモノの課題」に向き合う教科と5教科の接続を促進する。

「“栄養教諭“に着目し、教員研修の実施と授業構想から実施までのサポートをする」

【ねらい】
・STEAM探究学習の教員研修の実施
・教科の枠を超えて複数の先生が協働するTT(チームティーチング)の活用の促進



【提案内容】

学習者にとって身近で自分ごとに落とし込みやすく、栄養教諭が扱いやすい食(チョコ)を題材にしたコンテンツを用いた研修を実施し、活用に向けて事業者が伴走支援する。

【なぜ栄養教諭？】

・栄養教諭はTTによって食に関する授業を実施することが多いため、栄養教諭の存在によって**教員が授業設計を話し合う機会を自然に設けることができる。**
・栄養教諭は複数校を兼任して授業をするため、研修で得たノウハウを**複数校に展開できる**。

【目指す未来】

栄養教諭が「学びのSTEAM化」の進みにくい閉塞的な教育現場に風穴を開け、新たな価値を届けるチェンジメーカーとなっていく。彼らは教科や学校という枠組みに縛られずに、複数の教員や学校を繋いでいく架け橋となって「学びのSTEAM化」を広める上で核のような存在となるポテンシャルを発揮していく。

❷ 背景と目的　チームティーチングにおけるT1とT2の役割について

チームティーチング（TT）とは、複数の教員が役割を分担し、協力し合いながら指導計画を立て、指導する方式のこと。チームの教員一人一人の特性を最大限に活かした体制であり、それぞれの教員が分担する役割をしっかりと果たすことで成り立つ指導形態。

T1（チーフとなる教員）の役割	T2（サブとなる教員）の役割
・授業計画作成の中心となる。 ・授業全体を進める。	・自分の専門性や得意分野を活かして授業計画にアイデアを提案する。 ・授業全体を見ながら、支援が必要な児童生徒を（自分の専門性を活かして）支援する。

最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目的
3. 実証フィールド
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案

❸実証フィールド

実証場所

属性

① 桜丘北小学校
- 私立/公立：公立
- 所在地： 大阪府 枚方市
- 対象学年： 4年
- 対象生徒：70-80名

② 磯長小学校
- 私立/公立：公立
- 所在地： 大阪府 太子町
- 対象学年：6年
- 対象生徒：70-80名

③ 太子中学校
- 私立/公立：公立
- 所在地： 大阪府 枚方市
- 対象学年：3年
- 対象生徒：125名

探究学習の取組状況

- サポートがあれば実施できそう
- 計画はしているが栄養教諭の持つ時数のみでは足りない

- 探究学習については積極的に取り組んでいきたいと考えている
- サポートがあれば実施できそう

- 町として「非認知能力の向上」をテーマに知識習得型からの脱局を図っている。
- サポートがあれば実施できそう

実証概要

活用パターン	実施コマ数	活用コンテンツ
(C) (a)、(b)を組合せ	10~11月に 1コマ/週 (計4コマ)	10~1月に 1コマ/週 (計1コマ)
(C) (a)、(b)を組合せ	12~1月に 1コマ/週 (計10コマ)	12~1月に 1コマ/週 (計10コマ)
(C) (a)、(b)を組合せ	2月に 4コマ/週 (計4コマ)	2月に 4コマ/週 (計4コマ)

❸実証フィールド　各実証校における単元計画

桜丘北小学校

コマ数	授業内容
1コマ	栄養教諭による大阪の郷土料理の紹介
2コマ	STEAMライブラリーを活用し、郷土料理について探究する際の切り口を探す
3コマ	教科書のモデル文を読んで、郷土料理について発信するリーフレットの特徴や書き表し方の工夫を読み取る
4コマ	班に分かれて、リーフレットのテーマを決める。その中で1人1つ伝えたいテーマを決める
5コマ	リーフレットをロイロノートで作成する
6コマ	リーフレットをロイロノートで作成する
7コマ	リーフレットの割り付けを考え、割り付け後の調整をする
8コマ	リーフレットを発表し、感想を伝え合う
9コマ	リーフレットを発表し、感想を伝え合う

磯長小学校

コマ数	授業内容
1コマ	チョコのテイスティングをしながらチョコの秘密を探る
2コマ	カカオを生産している国について知る
3コマ	フェアトレードを知ってもらうためのポスターをつくる
4コマ	チョコレートの製造・販売に関わる人の思いについて考える
5コマ	買い物ゲームを通してエシカル消費について考える
6コマ	フェアトレードをテーマにディベートに取り組む
7コマ	社会を良くする様々な取り組みを知り、自分なら何ができるか考える
8,9コマ	自分が何を行動に移すのかプレゼンをするために資料の作成する
10コマ	一人ずつ順番にプレゼンをする

太子中学校

コマ数	授業内容
1コマ	カカオ生産国の課題を学び、解決するための取り組みについて考える
2コマ	チョコレートの製造・販売に関わる人の思いについて考える
3コマ	買い物ゲームを通してエシカル消費について考える
4コマ	社会を良くするアイデアを出し具体化させてみる

最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目的
3. 実証フィールド
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案

❹実証内容　①栄養教諭を巻き込んだ授業設計の方法の整理

風・きらり 夢・ひらり
枚方市

×

omochi

GoodJobOkinawaProject
一般社団法人
グッジョブおきなわプロジェクト

＜大阪府枚方市教育委員会の課題＞
「栄養教諭が教科担任と協力して食育を進めていく中で
子どもが主体的に「食」について考える授業づくりについて
イメージをしっかりと持てていない栄養教諭が少なくない。」



栄養教諭が扱いやすい「食」をテーマに、子どもたちにとっても身近なチョコレートを
題材にした教材を活用し、栄養教諭が教科担任と授業づくりをするイメージを持ってもらう

教委と連携し栄養教諭向けの「食」をテーマにしたSTEAM探究の研修を2回実施

栄養教諭と教科担任が実践報告会に向けて各学校の状況に合わせて教材を活用する

教科と連動した授業として実践

特別活動（LHR等）の時間で実践

**家庭科部などのクラブ活動や給食委員会活動
夏休みの宿題等での活用**

**教委と連携し栄養教諭と教科担任による
実践報告会を11月に実施予定**

**報告会で学校間での意見交換をし
ブラッシュアップした活用を各校で実施**

4 実証内容　②栄養教諭を起点とした教科連動での探究授業の事例創出

実証フィールド

① 桜丘北小学校
- 私立/公立：公立
- 所在地：大阪府 枚方市
- 対象学年：4年
- 対象生徒：70-80名

② 磯長小学校
- 私立/公立：公立
- 所在地： 大阪府 太子町
- 対象学年：6年
- 対象生徒：70-80名

③ 太子中学校
- 私立/公立：公立
- 所在地： 大阪府 太子町
- 対象学年：3年
- 対象生徒：125名

実証内容

「幸せな未来のためのチョコっと計画」を用いた国語・総合の授業の実施
- 授業開始前に教育委員会と連携し、市内の栄養教諭を対象に探究学習の事前研修・模擬授業を実施
- コンテンツ活用にあたっては、地域の食文化について学ぶといった観点から既存のコンテンツに加えてオリジナルのワークシートを作成して使用
- 授業後に教育委員会と連携し、市内の栄養教諭を対象に実践報告会を実施

「幸せな未来のためのチョコっと計画」を用いた家庭科・総合の授業の実施
- コンテンツ活用にあたっては、9コマ全てのコンテンツに加えて、Googleジャムボード等でオリジナルのワークシート・スライドを作成して使用
- 担任の先生・栄養教諭がチームティーチング方式で授業を実施
- 教員から「児童が知らない世界に触れたときの驚きや発見の場面に立ち会えた！」という声があった。

「幸せな未来のためのチョコっと計画」を用いた学年行事における授業の実施
- 磯長小学校にて授業に取り組んだ栄養教諭が、中学校でも担任の先生と連携して授業を実施
- 学年の行事(生徒会活動の一環)としてコンテンツを活用
- 教員から「チョコレートをきっかけに生徒たちが今後の社会生活、未来につながるような考え方や気持ちの変化につながったと事後のアンケートから読み取れた。」という声があった。

実証効果

STEAMライブラリーを導入として活用することで効果が出た。
- 教員から「（児童に対して）ふるさとの食に関する興味付けができて良かった」といった声があった。

STEAMライブラリー活用によって昨年度のTT授業をアップデートできた。
- 教員から「学校内では出来なかった授業をデザインできた！」といった声があった。

STEAMライブラリー活用によって教員の資質向上の効果が出た
- 教員から「自身が何度もSTEAMライブラリーを見ているうちに「なぜそうなるのだろう？」「あれも調べてみたい！」と探究心が湧いてきた」という声があった。

最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目的
3. 実証フィールド
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案

5 成果　①栄養教諭を巻き込んだ授業設計の方法の整理（研修前に実施した栄養教諭の現状に関する調査結果）

質問項目	回答
栄養教諭として食に関する指導をしてきた中で、指導の難しさを感じた場面を教えてください。	T・Tの形式で授業を行うときに、担任との連携の難しさ、栄養教諭1人で任せるというスタンスにどうしてもなりがちなところ。教科とどう関連させて授業を行っていけるのか手探りです。
	所属校では、普段の子どもたちの様子や担任教員との打ち合わせ等を行うことができるが、所属校以外で指導をする際に、学校や学年の様子が見えないため、子どもたちへより良い言葉かけや指導内容等を考慮することが難しい。
	わたしたち栄養教諭は研修等で食育指導を担任教員とTTで行う事が求められていると習うが、教諭(担任等)の先生方には栄養教諭がT2として食に関する指導に携わるということがあまり理解してもらえていないことが多い。
	教科との連携をする際に教科担任の栄養教諭の認識と自身の認識の差
	食育イコール総合や特別活動になってしまっていて、教科との関連などをどう進めていってよいか分かりません。また、ICTの活用(ロイロノートの活用方法)なども、難しいです。
	指導力のなさは毎回感じています。担任の先生方にいつも助けてもらっています。
ご自身の授業に落とし込んでみたいテーマや教科があれば記入してください。	国語や社会で授業に食育の授業を入り込みたい。
	社会(食に関わる単元)
	社会科、SDGs、外国語
	理科・算数
	直接食に関係する家庭科以外の教科で、さらに食に関する指導を行うテーマを広げていきたい。 現在、給食時間に食指導の一環で動画を作成し所属校と受配校へ提供をしている。 その動画で英語や理科など、各教科の内容とリンクした食育動画を作成していきたい。教科とリンクした食育動画を児童と共に教員にも視聴してもらうことで、食に関する指導が教科つながっていてTTで授業を行うとより深まった指導ができる可能性を示すことにつなげたい。
	生活、家庭科
	SDGsなど環境問題についてのテーマに取り組んでみたい思います。
	各教科と連携したもの
	社会の授業で世界的な情勢と絡め、今後日本での食への影響をわかりやすく示していけたらいいなと思います。SDGsなども取り上げて関連つけれたらと思います。そのためには、調べることが多く、中々めあての決定が難しいです。

TT（チームティーチング）において課題があるものの、
その課題をポジティブに捉えれば、栄養教諭という存在が
「「学びのSTEAM化」を進める突破口になるのでは？」という仮説を立てた

❺ 成果　①栄養教諭を巻き込んだ授業設計の方法の整理
（栄養教諭向けにSTEAM探究に関する事前研修を実施）



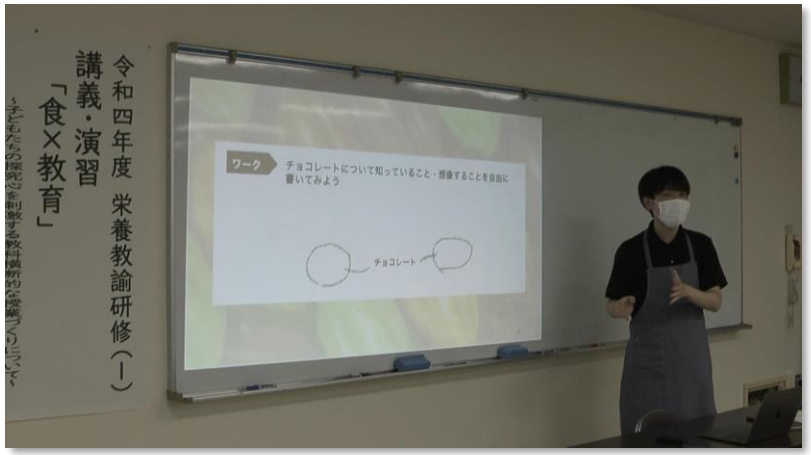
①「学びのSTEAM化」について解説。



②STEAMライブラリーについて解説。



③食（チョコレート）を切り口にしたSTEAM
ライブラリーのコンテンツについて解説。



④栄養教諭に食を扱った探究的な学びを体験
してもらうために、コンテンツを活用した
模擬授業を実施



⑤コンテンツの動画教材を視聴



⑥コンテンツを活用した授業案を考える
ワークショップを実施

❺ 成果　①栄養教諭を巻き込んだ授業設計の方法の整理
（栄養教諭向けにSTEAM探究に関する事前研修を実施）

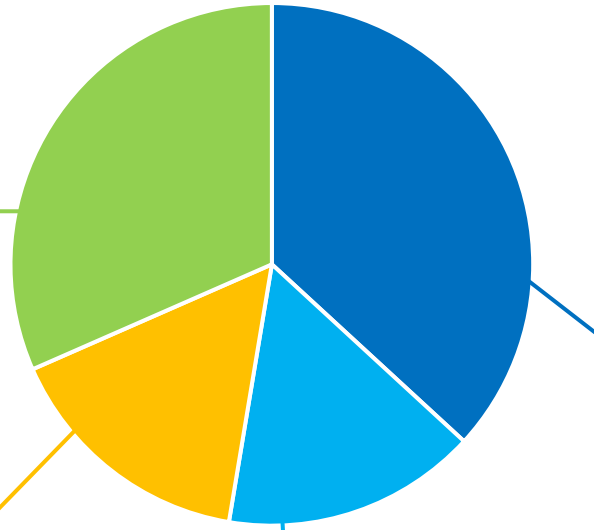




タブレットでSTEAMライブラリーを見ながら、グループに分かれてコンテンツを活用した授業案などを
考えるワークショップを実施。

❺ 成果　①栄養教諭を巻き込んだ授業設計の方法の整理（事前研修の実施後アンケート回答）

研修参加者における経験年数の割合



指導者自身が、教材全てを理解していなくても児童・生徒と一緒に学ぶ姿勢で取りくんで行けばよいということがとても印象に残りました。

まず、給食委員会活動の時間に実践して、検討してみたい。

今回の研修だけ、実際に授業するのはとても難しいと思いました。実際に授業をさせてもらうためには、学年の先生方にどのような声かけをすればいいのか、そこから悩みます。

教材を掲示物にして掲示したり、ICTを活用して先生方に資料提供したり、クイズやおたよりを通じて、食に関する情報を生徒や保護者に知らせることができたらいいなと思いました。

学年と相談の上チョコレートに関して授業を検討。または、身近な食品について今回のように多岐に渡る授業作りがしたい。

専門職なので、その知識を活かす授業を行うため、何でも知っておかないといけないと気負いしていた部分もありましたが、一緒に調べたら良いと教えてもらって少し気持ちが楽になりました。

限られた時間で深めるには、先生も仰ったように宿題なども活用していく必要がある。今からの時期なら夏休みの課題としてじっくり調べてもらえたりするのか……。

授業をする機会が少ないですが、担任と授業作りができればと思います。

指導案をもう少しじっくり読んで、実践できそうな部分をつなげながら考えていけたらと思います。

先生が全てのことを知っている必要はなく、自分で調べることにつなげることができる点

身近な食品でありながら、生産・加工の段階は身近とは言えないチョコレートを材料にされていたのが、よかったです。

「教員が全てを知っている必要はない。子どもたちと一緒に調べて学んでいけばいい。」と言う言葉が印象に残りました。

児童が身近に感じる題材を使うことで、興味の幅が広がり、自ら調べる行動が期待できると思った。

身近な題材を設定することで、子どもたちの問題解決においてはハードルが低くなることを改めて感じました。

一つの食べ物からさまざまな視点で授業内容が広がることが分かって良かったです。

今回のように子どもたちが大好きなチョコを題材にするのは、興味がわき、調べ学習などにつなげても意欲的に活動してくれるだろうなと思いました。

自分の学校に合ったT・T形式の授業を行えるようにアレンジしていきたい。

理科や社会などどの教科にも絡められるという自由さは、どの教科と絡めるか決めきれないということでもあると感じた。自校の児童の様子をみていると、6年生対象になると思うので、学年の先生と話し合ってから実践や伝達については考えていきたい。

食育を行う際、時間があれば興味が出た事、気づきを更に探究していく授業を行いたいです。

家庭科、理科、社会と色々な教科に関連づけられて単発の授業で終わらすのではなく、担任の先生と連携して、すすめていくのにいいなとおもいました。

▶ 経験年数の違いによって、心理的なハードルや関心の寄せ方に違いが見られないことから、**仕組みを作れば栄養教諭は活躍できる可能性を秘めていることがわかった。**

5 成果　②栄養教諭を起点とした教科連動での探究授業の事例創出（桜丘北小学校における授業実施までの流れ）

	⓪栄養教諭による授業実施状況についてヒアリング	①授業の題材設定の確認と授業を実施する科目の選定	②国語の授業での実施方法と指導案作成について議論	③探究的な学びの指導について議論	④市内の栄養教諭研究会の実施
議論内容	・昨年度に実施した食育の授業について情報共有。 ・市内の他の小学校にも兼任している。	・授業の題材は昨年度に引き続き、「地域の郷土料理」で決定。 ・他教科に「地域の郷土料理」という食育の題材を関連づけて授業を実施するかを議論した。	・担任の先生方と議論した結果、当初に栄養教諭の中で予定していた理科・社会の授業に組み込むよりも、国語（リーフレット作成）に組み込む方がタイミングが良かったため、国語の授業で実施することとなった。 ・児童の成果物（リーフレット）の発信方法について議論をした。	・児童が郷土料理についてどのように探究していくか議論した。 ・食について探究する際の切り口として、歴史や生産者などがあるが、その切り口を児童にとって身近なチョコレートをテーマにしたSTEAMライブラリーコンテンツを活用することで学んでもらうことになった。	・今回の授業案を作成した栄養教諭より、市内の他校の栄養教諭に授業内容を共有した。
得られた学び・示唆	・栄養教諭は経験年数が市内では比較的長く、「他の栄養教諭も実施できるような授業案を今回作成できれば」という思いを持って取り組み始めた。 ・横の繋がりはありつつも、各々の栄養教諭が調理業務等で忙しい中で助け合いながら食育に取り組んでいる印象を受けた。	**・教科を横断した探究的な食育の授業という新しい取り組みを始める上では、すでに扱ったことがある題材を設定することが重要かもしれない。** ・他教科の授業で食育の要素を入れるために、食育の視点を指導案にどう入れるかが栄誉教諭の中で難しさを感じた場面であった。 **・扱いたい題材から逆算して、どの教科と関連づけられるかどうか議論することで、社会や理科など関連づけられそうな教科が見えてきた。**	・栄養教諭と担任の先生との間には、授業経験回数の差があるためか、栄養教諭から担任の先生へ授業内容を強く提案することは難しそうに感じた。 ・指導案の作成時には、国語科の授業として児童が学習しなければならないことを栄養教諭が十分に理解しておらず、指導案作成に苦戦をした。ただ、担任の先生が作成した指導案に栄養教諭が食育の視点を書き込む形で指導案を作成することができた。	・児童が活用できる参考資料をどこまで用意するかが難しく、探究的な学びについてもう少し詳しく指導者側が学ぶ必要があった。 ・ICT関連のノウハウを栄養教諭が十分に有していなかったが、担任の先生からロイロノートの活用方法について教えてもらいながら、授業準備の役割分担が明確になっていった。	・細かい指導案があると他の栄養教諭にとって授業がしやすいことがわかった。

❺ 成果　②栄養教諭を起点とした教科連動での探究授業の事例創出（桜丘北小学校における授業実施の様子）



◀栄養教諭が地域の郷土料理の紹介をしている様子。



◀STEAMライブラリーのチョコレートができるまでの動画を見ながら、食を探究する際の切り口について指導する様子。



◀郷土料理を紹介するリーフレットの作成方法を指導している様子。

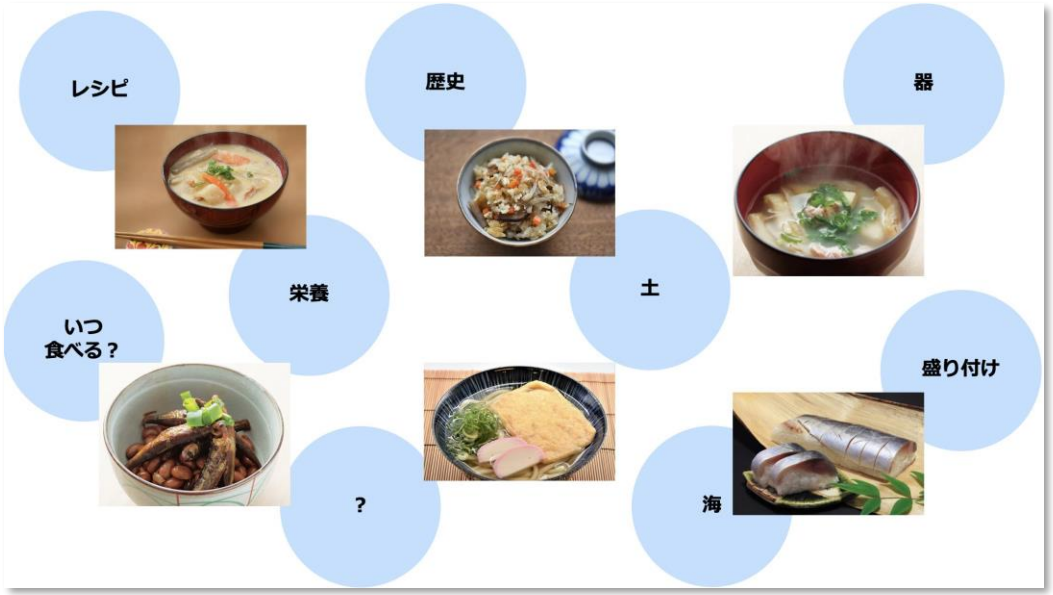


◀クラスで他のグループが作成したリーフレットを読んでコメントを書いてもらっている様子。

❺ 成果　②栄養教諭を起点とした教科連動での探究授業の事例創出（桜丘北小学校における授業実施後の振り返り）

【良かった点__先生の声】
●食育の学習内容がちょうど4年生の国語や社会の学習内容と関連するようなものだったため、栄養教諭の先生からお声がけいただきました。
●（児童に対して）ふるさとの食に関する興味付けができて良かった。
➡国語・社会といった教科を横断した食育の授業の実現。

STEAMライブラリーを活用して
郷土料理を探究する際の切り口を学んだ



【工夫が必要または難しかった点__先生の声】
●打ち合わせの時間を確保することが難しかった。
●「国語」としてほとんどの授業を行ったので、栄養教諭の先生がしたい授業とかけ離れてしまっていないか気になりました。

【考察】
●担任の先生は、授業内容によっては「食」など児童が扱いやすいテーマを求めているが、栄養教諭を十分に活用できていない。
●現状の教員同士でのコミュニケーション方法について、打ち合わせ以外に良い方法が無いのかもしれない。
●栄養教諭も担任の先生も、お互いに気を遣う場面が多く、本音で話すことが難しい。

【事業からみえた今後の展開】
打ち合わせ以外の時間・手段を確保して授業内容を設計できるようにする。
➡栄養教諭・担任の先生が共同で利用できる授業設計手段の確保が必要と思われる。
➡今回は栄養教諭に限定して研修を実施したが、担任の先生にも研修に参加してもらうことで、TTの促進に繋がるのではないか。

5 成果　②栄養教諭を起点とした教科連動での探究授業の事例創出（磯長小学校における授業実施までの流れ）

	⓪栄養教諭による授業実施状況についてヒアリング	①STEAMライブラリーの導入に向けた校内関係者との調整	②STEAMライブラリーの活用に際して資料の作成方法について確認	③学年の学習目標と食育についての学習目標の確認	④STEAMライブラリーを活用した授業準備
議論内容	・栄養教諭は近隣の中学校に所属しているが、小学校にも兼任をしている。 ・栄養教諭は、全学年の食に関する授業を担当している。各教科の授業に自由に参画することができ、テーマも比較的自由に設定することができる。	・校長先生への挨拶と、昨年度に一緒に授業をした担任の先生に相談をした。 ・担任の先生からディベートの実施と最後に一人ずつ発表の時間を設けられるようにしたいという要望があった。	・栄養教諭から事業者に対して、ワークシートの編集依頼の相談があった。 ・作成した授業スライドやワークシートは、事業者の作成したGoogleドライブの共有フォルダで管理し、共同編集できる形に決めた。	以下の学習目標について栄養教諭・担任の先生で確認をした。 学年の学習目標 ①授業を通じて「様々な物事を正しく捉え、それに対する自分の意見をもち伝えようとする姿勢」を身につけさせたい。 ②自分の身近な問題だけでなく、社会や世界に目を向けるとまだまだ知らないことがたくさんあることを伝え、自分を取り巻く社会には様々な考えを持つ人や課題があふれていることに気づかせたい。 食育の観点から調査したいこと ①食には色んなが関わっていることを知ることで行動が変わるか ②自分が消費するものの裏側を知りたいと思うかどうか	・動画について、編集して尺を短くできないか事業者に相談があった。 ・学校に定期的に来ているICT支援員さんに、Googleジャムボードやスプレッドシートの活用方法について相談をした。
得られた学び・示唆	**・小学校で実施する授業を通して得たノウハウは、中学校の授業にも展開できる可能性を感じた。**	**・栄養教諭が、担任の先生と事業者の間に入ってコミュニケーションを取りながら調整を進められたことによって、栄養教諭のコーディネート力の潜在的可能性を感じた。**	**・今回の授業準備をきっかけに、栄養教諭がSTEAMライブラリー自体に興味を持って他のコンテンツも実際に活用してくれた。** ・ワークシートの編集方法に関する資料を事業者から栄養教諭に送付したことで、ワークシートを柔軟にカスタマイズすることが可能になった。	・学年の学習目標と食育についての学習目標を分けて設定することで、TTが円滑に進むことがわかった。 ・座学よりも調理実習など体験的な学びを実施することが多い栄養教諭にとって、コロナ禍で体験活動が制限された児童に少しでも体験ができる学びを届けたいという思いが強く、そこが今回の取り組みにおけるモチベーションになった。	**・栄養教諭の「専門的な部分の指導が多いが故に、正しい知識を的確に伝えたい」という特性によって、栄養教諭自身が、本コンテンツのテーマとなるチョコレートやエシカル消費について探究をし、コンテンツの様々な活用方法を提案してくれた。**

❺ 成果　②栄養教諭を起点とした教科連動での探究授業の事例創出（磯長小学校における授業実施の様子）



◀動画を視聴しながらGoogleジャムボードを使ったワークに取り組んでいる様子①。



◀動画を視聴しながらGoogleジャムボードを使ったワークに取り組んでいる様子②。



◀フェアトレードを紹介するためのポスターをグループで作成している様子。



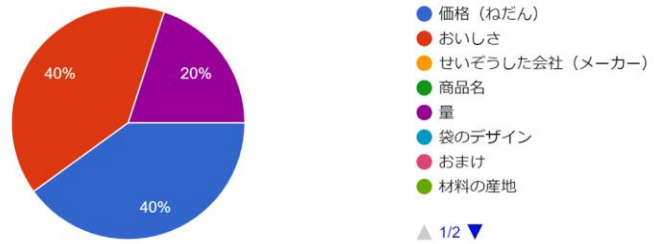
◀毎授業後、気づきや疑問をGoogleジャムボードに付箋で書き出している様子。

5 成果　②栄養教諭を起点とした教科連動での探究授業の事例創出
（磯長小学校における、栄養教諭が作成した生徒向けアンケート調査結果）

授業実施前アンケート回答

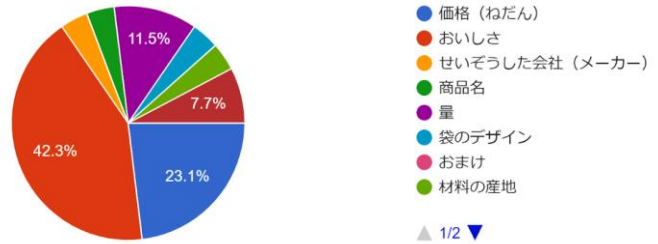
6年1組

今からスーパーでチョコレートを買います。　何を考えて商品を選びますか？1つえらんでください。
30 件の回答



6年2組

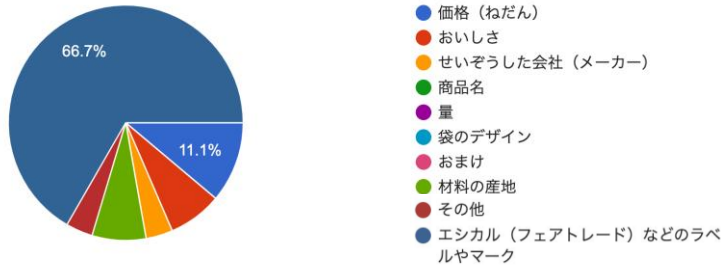
今からスーパーでチョコレートを買います。　何を考えて商品を選びますか？1つえらんでください。
26 件の回答



授業実施後アンケート回答

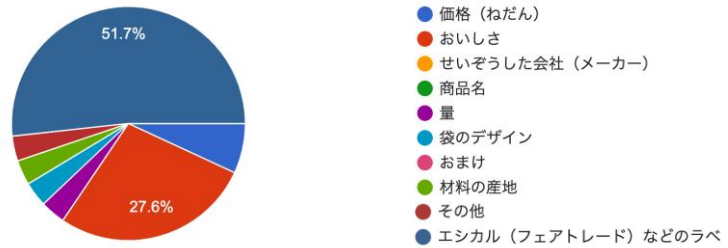
6年1組

今からスーパーでチョコレートを買います。　何を考えて商品を選びますか？1つえらんでください。
27 件の回答



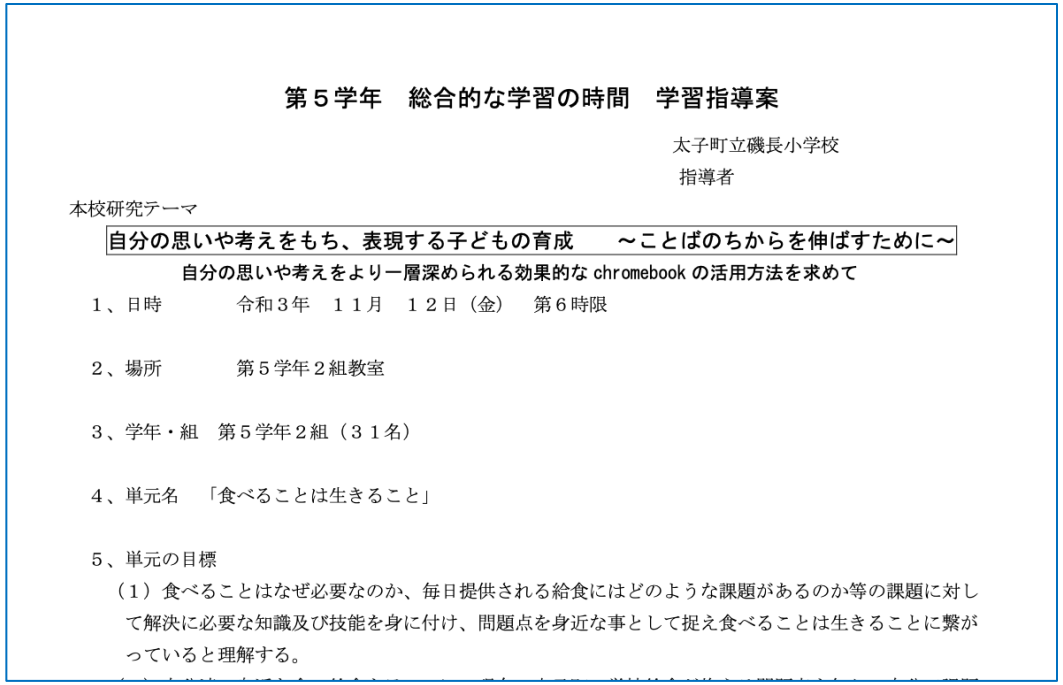
6年2組

今からスーパーでチョコレートを買います。　何を考えて商品を選びますか？1つえらんでください。
29 件の回答



❺ 成果　②栄養教諭を起点とした教科連動での探究授業の事例創出（磯長小学校における授業実施後の振り返り）

【良かった点__先生の声】
●児童が知らない世界に触れたときの驚きや発見の場面に立ち会えた！
●学校内では出来なかった授業をデザインできた！
●（本コンテンツを活用することで）6年間の総合学習のまとめとして、子どもたちの力を存分に伸ばせたと感じられた！
➡修学旅行の事後学習の位置づけ
➡5年生で行った総合の学習の時間「食べることは生きること」の発展授業



第５学年　総合的な学習の時間　学習指導案

太子町立磯長小学校
指導者

本校研究テーマ

自分の思いや考えをもち、表現する子どもの育成　～ことばのちからを伸ばすために～

自分の思いや考えをより一層深められる効果的な chromebook の活用方法を求めて

１、日時　令和３年　１１月　１２日（金）　第６時限

２、場所　第５学年２組教室

３、学年・組　第５学年２組（３１名）

４、単元名　「食べることは生きること」

５、単元の目標

（１）食べることはなぜ必要なのか、毎日提供される給食にはどのような課題があるのか等の課題に対して解決に必要な知識及び技能を身に付け、問題点を身近な事として捉え食べることは生きることに繋がっていると理解する。

【工夫が必要または難しかった点__先生の声】
●授業をデザインするまでに関わる教員、コーディネーターそれぞれの想いを、校内でまとめすり合わせること。
➡大切と考えている事やそれぞれが伝えたいことが多く、コンテンツの内容も多数あり取捨選択に躊躇した。
●チョコレートが手元に届くまでの流れや様々な人の想いを感じ取らせたかったが、生徒にうまく誘導できたかが不安。
●インプットした内容をまとめるにあたるコマ。どんな方法が良かったのか、今でも悩ましい。ライブラリー内のワークシートの効果的な活用がうまくできなかった。

【考察】
●探究学習そのものが、また新しい学びのため、教員の考え方を整理することにかなり時間を要した。
●学年担任（T2）にとっても新しい学びの手法である上、主（T1）となる栄養教諭の遠慮や自信のなさが、校内の巻き込みと授業デザイン策定に苦慮がみえた。
●ワークシートや授業スライド等の教材は、教師自身が、児童の理解度や教師の着点にあわせて工夫できるが、苦手意識が勝った。

【事業からみえた今後の展開】
学年担任をT1に据え、専門的な知識を有する校内人材として栄養教諭をT2として位置付ける。
➡総合の時間や教科目標に熟知しているのは学年担任
➡探究学習をすすめるにあたり、栄養教諭の知識を活かし、地域ネットワークとの窓口またはコーディネーターに徹することが、児童の個別探究には有効と思われる。

5 成果　②栄養教諭を起点とした教科連動での探究授業の事例創出（太子中学校における授業実施までの流れ）

	⓪栄養教諭による授業実施状況についてヒアリング	①STEAMライブラリーの導入に向けた校内関係者との調整	②STEAMライブラリーを導入したカリキュラム設計について	③学年の学習目標と食育の視点について確認	④STEAMライブラリーを活用した授業の設計
議論内容	・直近では、英語の授業で食物連鎖の単元があり、栄養教諭がTTとして授業に入った。「健康教育をメインとする保健の授業と違い、何を最終目標にすればよいのか？いまいち分からなかった」という意見があった。 ・給食の時間では、放送委員会の生徒に食に関する一言メッセージ（栄養教諭が作成）を読んでもらっている。 ・全校生徒と「つながる食育」というクラスルームを作り、毎週更新している。 ・教科の先生に食に関する単元があれば入らせてくださいと声掛けをしている。	・栄養教諭が生徒会の担当の先生と連携し、生徒会の取り組みとしてSTEAMライブラリー活用を職員会議で提案してもらったが、他の先生に「チョコ＝食育」と捉えられてしまい、生徒会としての取り組みとしてうまく理解を得ることができなかった。 ・給食の残食率が高く、栄養教諭として現状をなんとかしたいと一人奮闘しており、なんとか各教科の教諭を巻き込むために＃学力向上＃ICT＃非認知能力といったキーワードで訴えている。	・全校生徒を対象に生徒会の取り組みにSTEAMライブラリーの活用を検討した。「チョコレートを題材にさまざまな立場の視点から考えることを通して、クラスや学年をもっとよりよくするために自分にはどのような行動ができるか考える」という目標を立てて、６コマでカリキュラムを設計した。	実施校にて以前から取り組んでいる「メイクハート運動（生徒会が全生徒の取組む事業として、生徒自身が 自らを振り返り、目標を設定し、行動する活動。 それを全校集会の中で発表する取組）」として本授業に取り組むこととなった。 以下の食育の観点から調査したいことも関連づけた。 ①食にはいろんな人が関わっていることを知ることで行動が変わるか ②自分が消費するものの裏側を知りたいと思うかどうか ③食に感謝の気持ちを持てるかどうか	・学年の他の先生から探究的な授業内容について質問があった。「生徒が必ずしも明確な答えを分からなくても良い」と答えたが、上手く探究授業について先生方に伝わっていない様子だった。
得られた学び・示唆	・小学校でのTTでは、学年の最終目標と食育の目標を分けて設定することでスムーズに進めることができたため、そのノウハウを中学校にも展開することで、各教科の授業に参画する際の最終目標設定における課題をクリアできる可能性を感じた。 **・給食の時間の活用時や栄養教諭独自の校内発信物作成時に、STEAMライブラリー活用の可能性を感じた。**	**・栄養教諭が、兼任先の小学校でSTEAMライブラリーを活用した経験があったため、担当の先生との連携は比較的スムーズに進めることができた。** ・学校/学年として生徒に身につけさせたい力の育成と食育の視点を関連づけることが大事であることがわかった。	**・学校全体として注力している非認知能力の育成と絡めたカリキュラム設計とアンケート項目を設定することで、生徒会としての取り組みにSTEAMライブラリー活用を進めることができた。**	・小学校で得たノウハウ（学校としての学習目標と食育の学習目標を分けること）を、中学校現場においても展開することができた。	**・「栄養教諭だけでなく各教科の先生も巻き込んだ研修機会が必要である」という意見が教育委員会の研修担当者からあったため、今回の取り組みをより広げるための可能性を感じた。**

❺ 成果　②栄養教諭を起点とした教科連動での探究授業の事例創出（太子中学校における授業実施の様子）



◀別室から遠隔で各クラスに授業を実施する様子。



◀各クラスの担任の先生がT1として授業を進めている様子。



◀STEAMライブラリーコンテンツの動画を視聴している様子①。

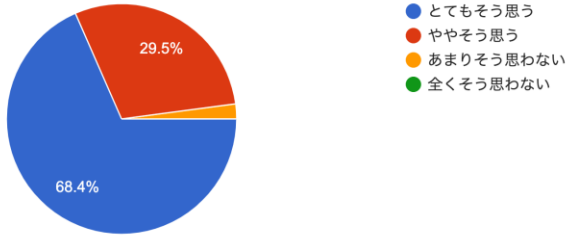


◀STEAMライブラリーコンテンツの動画を視聴している様子②。

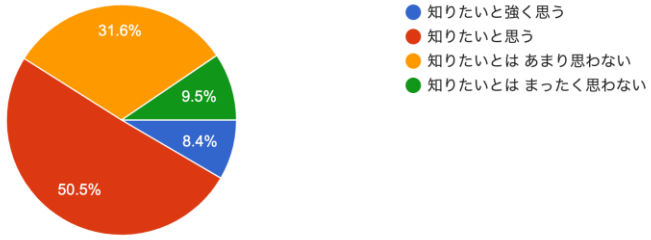
5 成果　②栄養教諭を起点とした教科連動での探究授業の事例創出
（太子中学校における、栄養教諭が作成した生徒向けアンケート調査結果）

授業実施前アンケート回答

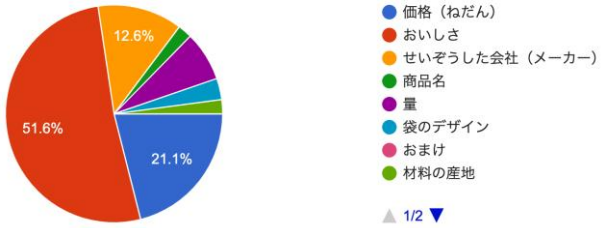
食事は様々な人の努力や工夫の上で存在していると思いますか。
95 件の回答



自分が食べている食べ物がどのように作られているのかを知りたいと思いますか？
95 件の回答

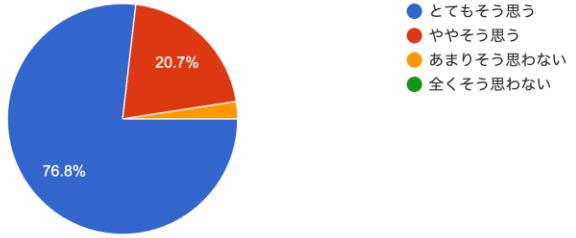


今からスーパーでチョコレートを買います。 何を考えて商品を選びますか？1つえらんでください。
95 件の回答

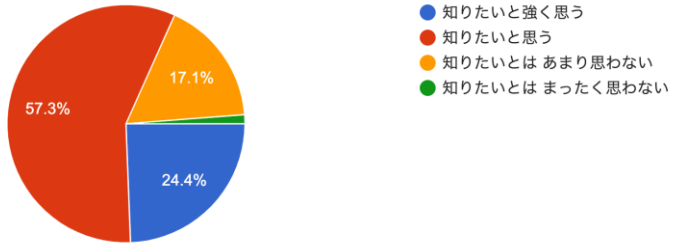


授業実施後アンケート回答

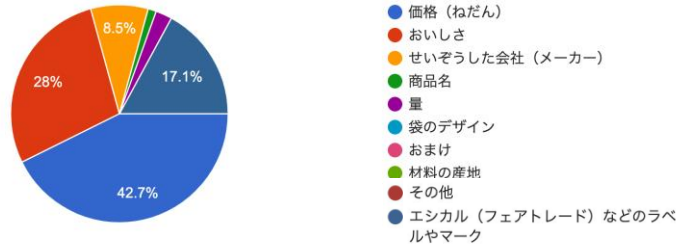
食事は様々な人の努力や工夫の上で存在していると思いますか。
82 件の回答



自分が食べている食べ物がどのように作られているのかを知りたいと思いますか？
82 件の回答



今からスーパーでチョコレートを買います。 何を考えて商品を選びますか？1つえらんでください。
82 件の回答

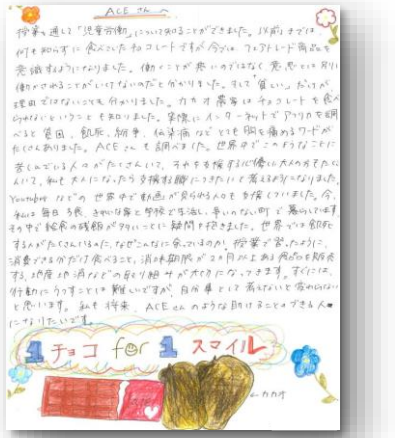


❺ 成果　②栄養教諭を起点とした教科連動での探究授業の事例創出（太子中学校における授業実施後の振り返り）

【良かった点__先生の声】
●はじめは探究学習や「未来の教室」の趣旨がわからず何をどう伝えたら良いのかわからないまま授業計画を立てていたが、（教師）自身が何度もSTEAMライブラリーを見ているうちに「なぜそうなるのだろう？」「あれも調べてみたい！」とい探究心が湧いてきた。このように生徒たちが自らいろいろと考え、学ぶことが楽しくなれば良いのだと気づくことが出来た。
●チョコレートをきっかけに生徒たちが今後の社会生活、未来につながるような考え方や気持ちの変化につながったと事後のアンケートから読み取れた。
➡フェアトレード、エシカル消費という概念
➡チョコレートという身近なモノに関わる人や仕事、企業
●給食を残すことへの「もったいない」という思い、給食を食べられることへの感謝を伝えに来た生徒が見受けられた。
➡行動変容



STEAMライブラリー
出演の団体への生徒からの手紙



【工夫が必要または難しかった点__教師の声】
●映像、動画等の視聴教材が多いことが、リアルに迫り生徒の関心を高めるための条件（ツール）だとは思うが、通信トラブルによる不具合から“待つ”という時間との戦いが目立った。
●ディベート、調べ学習、ワークショップなど新しい授業方法を取り入れたが、主担当からクラス担任への引継ぎが難しいとおもった。
●グループワークを実施するにあたり、グループ内の交流の促し、モチベーションのキープに苦慮した。他クラスを見学しても、グループワークの進め方に課題が見えた。
●生徒に興味を持ってもらうための工夫としてGoogleスライド、複数クラス同時実施のためのMeetの活用をしてみたが、時間配分や生徒の主熟度につながったのかが不安。

【考察】
●探究学習そのものが、また新しい学びのため、教員の考え方を整理することにかなり時間を要した。特にディベートやグループワーク等に抵抗を感じている教員の割合が多い。
●ICTを活用した授業に教職員が慣れておらず、また生徒がタブレット等を使用した調べ学習に対しても成果かどうかの判断する基準がない。

【事業からみえた今後の展開】
実行性のある校内研修の実施と学校全体によるICT活用の機運を高める
➡ティーティング型からファシリテーション型の授業への転換
➡授業の中で起きることに対し、教師がすべて答えを持っていないといけないと思い込んでいる。生徒の個人探究やワーク型の学びにおいて、またICTに関連すること然り慣れていないため「任せる、委ねる」が不安要素となっている。探究学習に関する研修の充実が急務である。

❺ 成果　①栄養教諭を巻き込んだ授業設計の方法の整理（栄養教諭向けに実践報告会を実施）



①実践した栄養教諭の授業内容の紹介



②カリキュラム設計～授業実施までの流れを解説



③栄養教諭より実践して良かったことや難しかったことなどの報告



④指導案などの実践に際して作成された資料の紹介



⑤埼玉県の小学校教諭より栄養教諭と連携した教科横断的な学びの事例を紹介と参加教諭との意見交換を実施



⑥事業者より「未来の教室」STEAMライブラリーについて改めて解説

5 成果　①栄養教諭を巻き込んだ授業設計の方法の整理（実践報告会の実施後アンケート回答）

所属	今回の研修で自身の成長に役立った点、印象に残った点をお書きください。	今回の研修の学びを今後どのような機会に実践したり、伝達したりしたいと思われますか。
中学校	子供達が主体的に調べたいと思う仕掛けが印象的でした。	特にありません
小学校	T2としての立場と、学年との協力体制	総合の時間についてもっと、学校教育方針を読もうと思いました
小学校	学校全体、学年全体で同じ目標に向かっているところ	まだまだ経験が浅いので、これから周りの先生との連携を取りながら、食に関する指導を行っていきたい。
小学校	今まで自分がもっていた視点とは別の角度から授業に対する意見等を得られた。	次年度の食育年間計画を立てる際に、担任の先生からのご意見を頂いたり、普段から単元や学年の課題(食に関する内容に偏ってはしまいますが)をより1層気にしてみようと思いました。
小学校	年間の教育計画を自分で把握し、食育とあわせて子供の主体的な授業作りをしていきたいです。	自分自身の学校で協力してもいらえる方々と形に残し実践していきたいです。
小学校	授業においては準備時間や担任との連携、打ち合わせがあってこそ深まった内容の学びにつながると感じました。	今回の研修でお聞きした内容をぜひ担任の先生方も受けられる研修で実施していただければ敷居の高さが少しても解消できるのではと思いました。
小学校	様々な授業の形があることがわかりました。教科を横断することは大変難しく、時間の確保など課題もあると感じました。	年度当初から学年に積極的に声かけをしてこうと思いました。
小学校	教科や単元など、まだまだ勉強することはありますが、意欲的に取り組もうと思いました。	担任の先生方とコミュニケーションを取りながら、授業へと繋げていけたらと思います。
小学校	担任と連携した食育の実践例を知ることができた	各学年の学習内容をもっと知り、関わり方を提案できるようにしたい
小学校	東先生の実践発表報告と、それまでの経過を知り、自分が授業を考えるときの道筋になると思いました．授業作りを考える際に、自分1人だけで考えると行き詰まるので、このような実践発表を聞くととても参考になります．また、若林先生の実践発表も、とても分かりやすく、担任の先生発の授業を知ることができて勉強になりました．	これからの授業に活かしていきたいと思います．
小学校	埼玉県の先生の実践発表	担任との連携に活かしたい。
小学校	東先生の実践を聞いて、今まで授業をしたことのない内容での食育をするきっかけをいただけたと思います。なかなか自分1人では思いつくことができないですが、報告を聞くことでイメージができ参考になります。	すごいと思いましたし良いなと思いましたが、私にとってすごくレベルの高い実践内容だったので、同じようにするのは難しいなと思いました。
小学校	児童がさせられた感を持たずに、リーフレット作りをしていることに感心してしまました。	教育計画をしっかりと見て、どこで食育が可能になるかをみていきたいです。
小学校	同じテーマでも求める意見の方向性によって関連する教科が変わってくる点。	1時間内でチームティーチングの授業をするとなると打ち合わせに要する時間も多くなるが、全体は9時間ほどかかったとしても、分担を授業内ではなく、大きなまとまりの中の1時間ずつのようにすると、打ち合わせに要する時間のハードルも少し下がる気がしたので、考えてみたい。
小学校	児童の様子をよく知る先生と取り組む事によって、児童に合った指導ができると思った。	すぐには思い付かないですが指導の際に活かしていけるようにしたい。
小学校	食育でリーフレットを作成するという考えにならなかったので、お話をお聞きし、ぜひ実践できたら良いだろうなと思いました。また、残菜のことであったり、他学年への発信を子どもたち自身で考えさせるきっかけを給食でできたらないいなと思いました。とても参考になるお話ばかりでした。	ある学年と連携して活動してみたり、難しければ給食委員会の児童たちで学校内に発信したいと思いました。
中学校	郷土料理のリーフレットやポスターを作るにあたって、国語と社会では表現方法が変わるなど、教科ごとの目標をきちんと知っておかなければならないと、反省しました。	掲示物やおたよりなどで食育について発信しつつ、先生方から声をかけていただけたときにきちんと力になれるよう、日々勉強していきたいと思います。
中学校	若林先生の実践発表にあった、「子どもに話を下ろしたときに、残菜を再利用するのではなく、残菜を減らしたいという意見があり、方針を変えた。」ということが印象に残っています。子どもの意見を尊重し、やりたい事を学びにすることで、授業のやらされている感をなくすことができたんだなと感じました。大人が柔軟に子どもの意見に寄り添って、ときには内容や方針を変更したり見直したりして立ち止まって振り返ることがとても重要であることを改めて感じました。	具体的な成功例を見ることができたのはよかったのですが、やはり栄養教諭から行動を起こしたり提案したりというより、担任の先生や学年の先生方からのお声がけに応えるというような、受け身の姿勢にどうしてもなってしまうのかなと感じました。 また、小学校では担任の先生ですので、今回の桜丘北小学校での実践のような授業に1日かけることが可能なのかなと思いましたが、中学校ではどうしても厳しいのではないかなと感じました。
小学校	いろいろな教科と食育が連携することで、どちらも学びが深まると思いました。けれど、そうするためには、担任の先生方との事前打ち合わせや、資料収集にかなりの時間が必要なこともわかりました。	実践したいと言う気持ちはありますが、とても難しいと感じました。今回の、桜丘北小での実践などをそれぞれに伝達というより、市全体に伝達していただけたら、食育に関心を持ってもらえるのではないかと思いました。
小学校	リーフレットについて知れた事	食育が教科と連携がとれ授業が出来れば良いと思います。

❺ 成果　①栄養教諭を巻き込んだ授業設計の方法の整理（実践報告会の実施後アンケート回答）

経験年数	所属	来年ご自身の授業に取り組んでみたいと感じた部分にをご記入ください。	授業に取り入れる際に課題になりうる部分をご記入ください。
6-10年	中学校	探究心を持って調べ学習ができるようにする仕掛け。	各教科の目標や評価の取り方。時間設定。
1-5年	小学校	言語活動を組み入れた食育授業、異学年の交流	担任の先生や学年団の先生との打ち合わせ時間かないこと、各教科の年間計画を立てる際には関わることが少ないこと
1-5年	小学校	学年の先生方と協力して教科を横断した授業作り	他の先生との打ち合わせの時間、授業時数、自分自身の資料作りの時間の確保
11-20年	小学校	各学年の総合や教科のことをもっと学ぼうと感じた	T1との打合せの多さ学年や校内研修の意向調理場の運営
21年以上	小学校	年間を通してカリキュラム作りをしていけたら良いと思いました。	時間の確保が難しい。教科に関する授業をする上で担任の先生との打ち合わせをすることが難しい。
6-10年	小学校	タブレットを使ったリーフレット作り	指導者側の勉強不足
1-5年	小学校	各学年の教科の学習についてこちらもしっかりと学習をした上で、教科の学習が深まるような授業の提案、連携を担任の先生方とできればなと感じました。	担任の先生方と打ち合わせをする時間の確保、授業に向けての準備時間
11-20年	小学校	若林先生の実践報告のように、学年の先生発の授業で、栄養教諭が助言したり登場して話したりするスタイルの授業を提案してみたいと思いました.	担任の先生とのコミュニケーション、声がかけられるかの関係性、時間の問題
11-20年	小学校	郷土料理について何かできたらいいなと思いました。	自分自身がタブレットを活用できていないこと。 先生方との連携が上手にできていないこと。 教科について勉強不足で、食育とどう絡めていけるか理解しきれていないこと。
21年以上	小学校	教科横断できる教科を増やしていきたい。	担任との連携、栄養教諭の食育に関わる時間の確保、教科での食に関わる課題を見つけること。
21年以上	小学校	国語のリーフレット作りに食育と連携させること	年間計画をしっかり把握する　全学年の国語の教材を調べる
1-5年	中学校	資料を事前に用意しておくことで、子供たちが取り組むことに対するハードルを下げることができること。いろいろな学年で同じテーマで取り組む際にも活用できるのではないか。	担任の先生や、教科の先生の協力が不可欠であること 資料の作成をするにあたって時間がかかること 何より、自分が考えたことと先生方が考えていること、子供たちがやりたいことの意見のすり合わせが難しいと感じた
11-20年	小学校	郷土料理について児童が主体的に取り組めるような学習をしてみたい	栄養教諭だけでなく一般の先生も一緒にこのような研修を受ける機会があれば進めやすい できれば外部の団体に資料作成を力添えしていただけるとありがたい
21年以上	中学校	総合学習やSDGsなどで、給食や食に関して取り組めることがあれば、取り組みたい。献立作成に関してや、食べ残しに関しては、栄養教諭にしかわからない部分もあるので、資料作りなどができればと思う。	給食センターでの勤務と、先生方との指導に関する打ち合わせの時間の確保の両立が難しい。
6-10年	小学校	総合的学習で担任と食育について出来れば良いと思いました。リーフレットについても興味があります。	担任との連携が難しい。
21年以上	小学校	郷土料理や残菜を減らす取り組みなど、取り組みたいと思う内容でした。教科横断的には、難しいですが、何か一部分でも授業できればいいなと思います。	教科のことを自分がよくわかっていない。 担任の先生は、栄養教諭がいなくても授業ができるのに、授業力もない自分から一緒に授業させてくださいと言いにくい。
1-5年	小学校	4年生国語の「ふるさとの食を伝えよう」の単元の授業を1年だけやったことがあるので、（うまく出来なかったので翌年以降はしなかった）反省点を踏まえながら、来年またチャレンジしたいです。	・担任の先生との温度差（私が授業をしている間に丸つけをしていいですか？と聞かれる、授業の打ち合わせをしても、「研究授業じゃないんだからそんなにきちんとしなくても大丈夫」というようなことを言われる）
1-5年	小学校	残菜について、リーフレット作り、教科と連携した授業、タブレットを活用した授業、他学年との交流や呼びかけなど	担任の先生方や他学年の先生方との連携、資料作り
1-5年	小学校	教科の授業を行う前に総合の時間などで、食に関する指導を行う点	担任の先生との関わり方、決められている時間内で食に関する指導を入れ込むことの難しさなど
21年以上	小学校	授業の取り入れる具体的な事はいえませんが、いろんな取り組みを見られて勉強になりました。	もっと教科の内容を知らないといけない。

多くの栄養教諭より、検証授業の報告に「興味をある！」「やってみたい！」という前向きな声。
一方で「時間の確保」に課題を感じている。
今後の展開を見据え、学校と教育委員会のサポート体制の構築（本実証を通じて作成した「授業設計シート」の展開など）も重要！！

❺ 成果　①栄養教諭を巻き込んだ授業設計の方法の整理（大学でのSTEAMライブラリーの活用）

大阪府の私立大学である千里金蘭大学と連携して実施した、栄養教諭を目指す学生向けの「栄養教育論演習」の様子



「幸せな未来のためのチョコっと計画」を用いて、
食を切り口にした「学びのSTEAM化」をレクチャー



ワークショップ形式で授業案を構想

最終報告書目次

1. 事業者
2. 実証フィールド
3. 背景と目的
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案

❻ 今後の展開

『栄養教諭が学校・教員を繋ぐ架け橋となる 食から始まる「学びのSTEAM化」』をテーマを今後展開、推進するにあたり、多角的なアプローチと視点が重要と考える。
本年度実証事業で見えた「課題」と「可能性」から、今後展開プランとしてすすめていきます。

①教育委員会と連携した栄養教諭の活用創出の普及展開
➡栄養教諭という校内人材活用が学びのSTEAM化の基軸にできるという提案と、同時に栄養教諭の新しい学びに向けた資質向上を目論んだ体系的、系統的な研修の重要性を、本年度事例をロールモデルとして他地域展開を訴求していく。 枚方市の事例をロールモデルとして神戸市・大阪市に提案中。

②旅行会社と協働した教育旅行を入口とした探究学習の普及啓蒙
➡学習指導要領にて「探究」の重要度が示される中において、教育旅行にもその要素が強く求められると考えられる。教育旅行を請け負う旅行会社が、「食」「SDGs」等をテーマとした探究学習型教育旅行を提案することで、学びのSTEAM化を学校へ促すきっかけをつくる。

教育旅行における探究学習
- 事前学習として個別探究のテーマを設定 ➡STEAMライブラリーの活用
- フィールドワークとして位置付けた現地での体験学習
- 事後学習にて、更なる探究につながる協働による学び ➡学びのSTEAM化

今後の
発展を見据え
試験的に実証

STEAMライブラリーの活用した事前事後学習
問いを起点に個人探究を深め広げるSTEAM的視点のワークショップを含める事前事後学習を
旅行会社と協業で学校へ提案！

❻ 今後の展開　＜展開を見据えた試験実証＞

②旅行会社と連携した教育旅行を入口とした探究学習の普及啓蒙 ＜近畿日本ツーリストとの協業＞

STEAMライブラリーと親和性の高いカーボンニュートラルをテーマにし新商品の発売開始を機に、教育旅行と探究学習に関する説明会ならびに社員研修を今後の自走・展開を見据えて試験的に実施。

①本社　教育・団体旅行部　部課長に向けオンラインによる説明会　➡2022年9月　オンライン

②社員研修ならびにSTEEAMライブラリー体験会　➡2022年12月名古屋（中部エリア支社）／2月京都（北海道・東北エリア）

■教育旅行の現状と課題を踏まえた実証

学校の課題

ただ楽しんで終わりではなく、事前事後学習も含めて学びのある設計にしたいが、旅行代理店と調整する時間を取れない

旅行代理店の課題

学校が求める旅行プランの提案をしたいが(STEAM探究を絡めるなど)、教育的なノウハウが十分ではなく、プラン造成が難しい

プラン造成の研修会を実施する

事業者が旅行代理店向けに研修会を実施する。**体験学習として実施されることの多い、食農に関わる学習活動がより深まるよう、**STEAMライブラリーを活用するなど、学校のニーズを捉えたプラン造成に3者で取り組む。





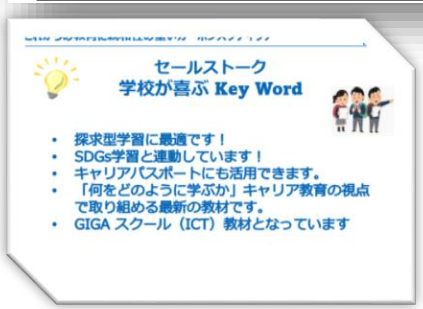
■社員研修：STEAMライブラリーを活用した教育旅行を深める事前事後学習

カーボンスタディツアー勉強会　＜スケジュール＞

■２０２２年12月２７日（火）　於 名古屋：中日本支社 日本生命笹島ビル１４階 第１会議室

開始	終了	時間(分)	議 事	発表者 ／ 担当
9:00			集合	（集合場所） 14F第１会議室
9:00	9:55	55	準備	
9:55			開会	【進行】近畿日本ツーリスト株式会社 教育・団体旅行部　濱　祐一郎
10:00	10:10	10	自己紹介と本日の目的の説明	株式会社omochi 代表取締役社長　土井　仁吾様
10:10	10:25	15	BINGOの体験・解説	〃
10:25	10:40	15	これからの教育旅行のニーズについて （教育旅行における探究学習の重要性）	一般社団法人グッジョブおきなわプロジェクト 代表理事　喜屋武　裕江 様
10:40	10:50	10	カーボンスタディツアーの使い方 （付箋の説明と実際に使ってみる）	株式会社omochi 代表取締役社長　土井　仁吾 様
10:50	11:35	45	カーボンスタディツアーを体験 （カーボンスタディツアーをやってみる）	☆グループワーク ▶4名×3卓、3名×2卓／18名 ▶株式会社omochi　代表取締役社長　土井　仁吾 様
11:35	11:50	15	休憩	
11:50	12:05	15	意見交換	株式会社omochi 代表取締役社長　土井　仁吾　様
12:05	12:10	5	質疑応答・アンケート回答	一般社団法人グッジョブおきなわプロジェクト 代表理事　喜屋武　裕江 様









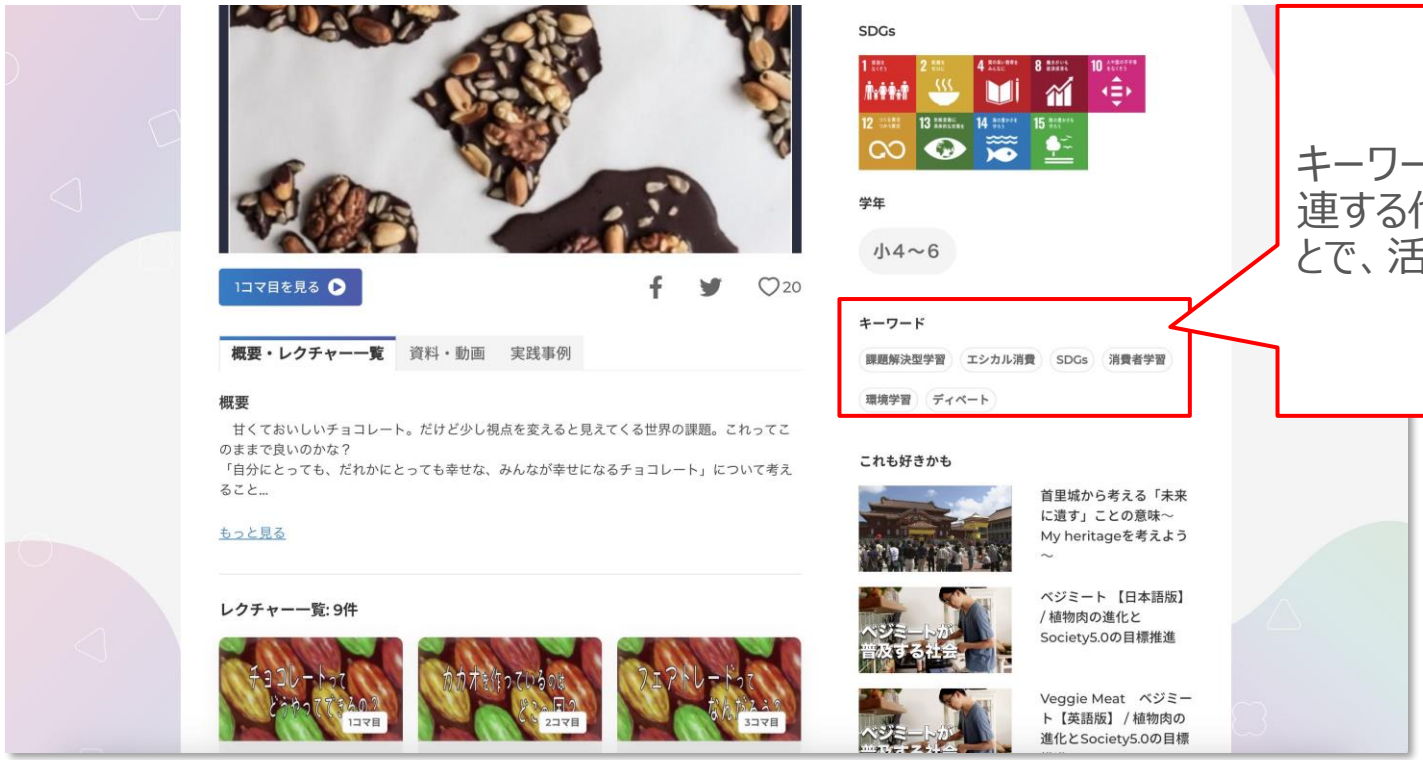
最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目的
3. 実証フィールド
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案

❼教育現場での活用を踏まえたSTEAM ライブラリーの改善案

・今回の実証で関わった栄養教諭は、https://www.manabinoba.com/shokuiku/ のような指導案や授業アイデアのキュレーションサイトで情報収集をして授業づくりを行なっており、今回活用したSTEAMライブラリーのコンテンツに外部教材を組み合わせて実施した授業もあった。このことから、他の授業アイデアサイト等とSTEAMライブラリーの紐付けが増えることで、さらなる活用の促進が期待されるのではないか。

・今回の実証校の一部では「非認知能力の育成」がキーワードとなって、コンテンツの活用方法を考えた。このことから、今年度の実証を経て各コンテンツにおけるキーワードの追加等を行い、このキーワードから他のコンテンツへ飛ぶことができるようになると、STEAMライブラリー全体の活用可能性を教員に示すことができ、さらなる活用の促進が期待されるのではないか。



キーワードをクリックするとそのキーワードに関連する他のコンテンツが見れる状態になることで、活用の促進が期待される。

(参考)納品物一覧

実証校	タイトル	ファイル形式
	栄養教諭による探究的な食育の実践紹介	mp4
磯長小学校	授業用資料_指導案_総合×食育_小学校	pdf
	授業用資料_スライド_総合×食育_小学校	pdf
	授業用資料_ワークシート_総合×食育_小学校	pdf
	生徒アウトプット_最終プレゼン_総合×食育_小学校	pdf
太子中学校	授業用資料_指導案_学年行事×食育_中学校	pdf
	授業用資料_スライド_学年行事×食育_中学校	pdf
	授業用資料_ワークシート_学年行事×食育_中学校	pdf
	生徒アウトプット_アンケート回答_学校行事×食育_中学校	pdf
桜丘北小学校	授業用資料_指導案_国語×食育_小学校（郷土料理の学習）	pdf
	授業用資料_スライド_国語×食育_小学校（郷土料理の学習）	pdf
	授業用資料_ワークシート_国語×食育_小学校（郷土料理の学習）	pdf
	生徒アウトプット_ワークシート_国語×食育_小学校（郷土料理の学習）	pdf
	指導ガイド_教科横断的な食育に取り組むための授業内容設計シート	pdf
	指導ガイド_ワークシートの編集方法	pdf

公募テーマ：
B. STEAMライブラリー活用事例創出

【Art × プログラミング 】
対話型鑑賞と光空間のプログラミング

パナソニック株式会社

STEAMライブラリー活用事例創出事業サマリ_パナソニック株式会社

工学演習 | 高専 | 5コマ×1
総合 | 中学 | 5コマ×４
部活動 | 中学 | 5コマ×１

実証事業の概要

1 事業者

パナソニック株式会社
エレクトリックワークス社

2 背景と目的

光とSTEAMを掛け合わせた事業を検討している。経産省STEAMライブラリーを通じて認知拡大と事業開発加速が狙い。

3 実証フィールド

津山工業高等専門学校
米子市日吉津村中学校組合立
箕蚊屋中学校
西会津中学校

4 実証内容

スクラッチとILLUMME（光デバイス）とアートを組み合わせた対話型学習のコンテンツを各学校にて出張授業を実施

成果と今後の展開

5 成果

①実証実験数の拡大と気づき

- 昨年度作成したコンテンツを3校で展開できた。
- 光とプログラムを掛け合わせたSTEAM教育が実証でき実施頂いた生徒から対話型鑑賞で高い評価をいただいた。
- 今後の展開のために簡易化や実施要領改善などが必要。
- ILLUMME機器は契約すれば貸し出し可能。

②人脈拡充

- 実施先に教育委員会や教育関係者に来ていただき、現場を見ていただくことで関係性が構築できたり次への展開につながった。

6 今後の展開

①全国の高専に展開できるようにコンテンツを改良する
②各種教育機関で実証実験を展開していく

7 STEAMライブラリーの改善案

特にありません

最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目的
3. 実証フィールド
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案

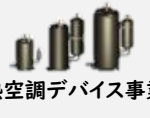
最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目的
3. 実証フィールド
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案

❶事業者

パナソニック株式会社　エレクトリックワークス社

パナソニック株式会社

白物家電	電気設備	空質空調	食品流通	地域	
くらし アプライアンス社	エレクトリック ワークス社	空質空調社	コールドチェーン ソリューションズ社	中国・ 北東アジア社	本部直轄
B2C	B2B/B2C	B2B/B2C	B2B	B2B	
 キッチン空間事業部 （調理機器）	 ライティング事業部 （照明器具等）	 空調冷熱ソリューションズ 事業部 （空調機器）	 ハスマン株式会社 （北米・大洋州向け店舗機器等）	 スマートライフ事業部	 光学デバイス ビジネスユニット （レンズ・車載カメラ等）
 ランドリー・クリーナー事業部 （家事機器）	 エナジーシステム事業部 （配線器具・ビルシステム等）	 パナソニック エコシステムズ 株式会社 （換気・環境エンジニアリング等）	 コールドチェーン事業部 （店舗・冷蔵配送機器等）	 住建空間事業部	 テクニクスブランド事業
 ビューティ・パーソナルケア 事業部 （美容・健康機器）	 スマートエネルギー システム事業部 （燃料電池・ガスメータ用デバイス）			 冷熱空調デバイス事業部  コールドチェーン(中国)事業部 台湾事業部	 パナソニック サイクルテック 株式会社  パナソニック エイジフリー 株式会社 （介護サービス・機器販売）

最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目的
3. 実証フィールド
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案

❷ 背景と目的

背景

パナソニックでは2016年～19年にMIT Media Labの Lifelong Kindergarten Groupと共同でIoT機器とプログラミングを用いた創造性教育の研究を行ってきた。STEAM教育の中でもプログラミングはスケールする点で優れた教材だが、感性・表現を学ぶ美術に紐づくカリキュラムはまだ少ない。

新しいサービスやモノづくりはSociety5.0の世界であっても人の感性に基づいて作られる。感性を軸にテクノロジーを駆使して創作する能力は、新しい時代に向けた重要なスキルの1つと言える。

昨年度、我々は対話型観賞と光のプログラミングを組み合わせた新しいSTEAMコンテンツを提案した。対話型観賞により表現と自身の感情、五感、身体性関係を言語化し、未来の生活に入ってくるIoT照明を用いてプログラミングによる光の作品作りを行う。美術、国語、情報、理科を横断的に学ぶことができるカリキュラムを作成し、公開した。複数の実証校での評判も非常に高く、いずれの学校からもリピートの要望をいただいている。そこで、今年度においてはパートナーと連携し、より普及しやすい形へと修正しながら、より多くの学校で実施いただけるように発展させることを目標とする。

目的

自分の感性に基づき、デジタル技術を駆使して自律的に創造活動に挑戦できる学生を「さらに」増やす

- 主に受講対象としたいのは以下の生徒群
  - 在籍校で技術家庭や美術、探究を受講する見通しの中高生
  - 総合的な探究／理数探究などの枠を利用しSTEAM教育を設定する学校において当該授業を受講する見通しの中高生
  - 美術/コンピュータなどの部活動や課外活動を通してアートとプログミングを学習したい中高生

いずれも、机上の理論やシミュレーターではなく、実機・実学ベースで学びたい方を対象とする

最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目的
3. 実証フィールド
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案

❸実証フィールド

実証場所

属性

①津山工業高等専門学校
- 国立
- 所在地：岡山県津山市
- 対象学年： 2年
- 対象生徒：1クラス
- ｺﾝﾃﾝﾂ時間：150分

②米子市日吉津村中学校組合立 箕蚊屋中学校
- 公立
- 所在地：鳥取県米子市
- 対象学年：2年生
- 対象生徒：4クラス（約120人）
- ｺﾝﾃﾝﾂ時間：120分

③西会津中学校
- 公立
- 所在地：福島県耶麻郡
- 対象生徒：文科系クラブ（8人）
- ｺﾝﾃﾝﾂ時間：40+120分

探究学習の取組状況

- すでに探究学習は実施
- すでに探究学習は実施
- クラブ活動なので不実施

実証概要

活用パターン	実施コマ数	活用コンテンツ
(a)目的や内容を理解 (b) 学校の要望を把握 (c) コンテンツの修正 (d) 最終確認 (e) クラスの実施 (f) フィードバック	5コマ	ILLUMMEコンテンツ
(a)目的や内容を理解 (b) 学校の要望を把握 (c) コンテンツの修正 (d) 最終確認 (e) クラスの実施 (f) フィードバック	5コマ×4クラス （AM２クラス /PM２クラス）	ILLUMMEコンテンツ
(a)目的や内容を理解 (b) 学校の要望を把握 (c) コンテンツの修正 (d) 最終確認 (e) クラスの実施 (f) フィードバック	1ワークショップ	ILLUMMEコンテンツ

最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目的
3. 実証フィールド
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案

4 実証内容

実証フィールド	実証内容	実証効果
①津山工業高等専門学校 • 国立 • 所在地：岡山県津山市 • 対象学年： 2年 • 対象生徒：1クラス • ｺﾝﾃﾝﾂ時間：150分	ILLUMEを用いたSTEAM教育コンテンツの実証 ・12月13日に岡山県津山高専で2年生約40名（1授業）を対象に実施。 ・事前に別の高専での取り組みや成果を報告し内容を整合 ・当日、現場に高専機構本部や4高専のSTEAM教育担当者や先生が見学 ・上記見学者との意見交換や受講生のアンケートを実施	40人の大人数クラスでも実証できた 高専本部、4高専の担当教員に見学していただきコネクションができた
②米子市日吉津村中学校組合立 箕蚊屋中学校 • 公立 • 所在地：鳥取県米子市 • 対象学年：2年生 • 対象生徒：4クラス • ｺﾝﾃﾝﾂ時間：120分	ILLUMEを用いたSTEAM教育コンテンツの実証 ・12月5日に鳥取県箕蚊屋中学校で2年生約120名を対象（4授業）に実施。 ・事前にこれまでの取り組みや成果を報告し学校の要望を理解 ・学校の要望を踏まえてコンテンツの修正 ・当日、現場に鳥取県教育委員会3名や学校内の先生が見学 ・学校の先生との意見交換や受講生のアンケートを実施	自社の社員がワークシートを用いて実施できることを確認 準備など簡易にできると実施しやすいのではないかとのご意見をいただいた
③西会津中学校 • 公立 • 所在地：福島県耶麻郡 • 対象生徒：文科系クラブ • ｺﾝﾃﾝﾂ時間：40+120分	ILLUMEを用いたSTEAM教育コンテンツの実証 ・11月18－19日に西会津中学校で文科系クラブ生徒8名へ実施。 18日：プログラミングの操作説明 19日：対話型鑑賞 ・事前にコンテンツを説明し学校側の要望把握 ・当日、教育委員会、町長、町役場関係者が見学 ・学校の先生との意見交換や受講生のアンケートを実施 ・地元新聞に記事掲載。	クラスではなく部活動で実施 プログラミングの使い方と実際のワークを分けて実施 多くの関係者に見学頂いた

最終報告書目次

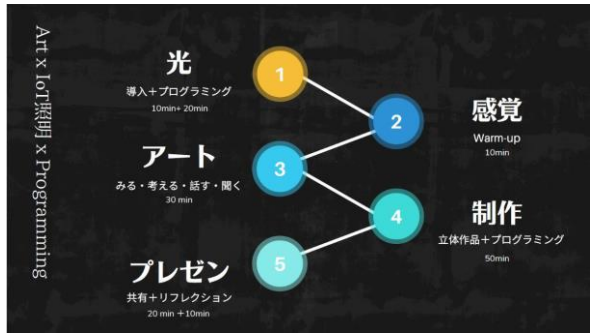
1. 事業者
2. 背景と目的
3. 実証フィールド
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案

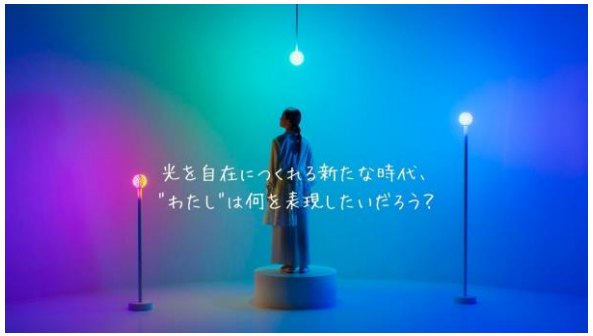
❺ 成果1

実証実験数の拡大と気づき

＜実証実験：3教育機関で実施＞

光×プログラム×アートの対話型鑑賞によって、自分の感性に基づき、
デジタル技術を駆使して自律的に創造活動を行える力を育む。



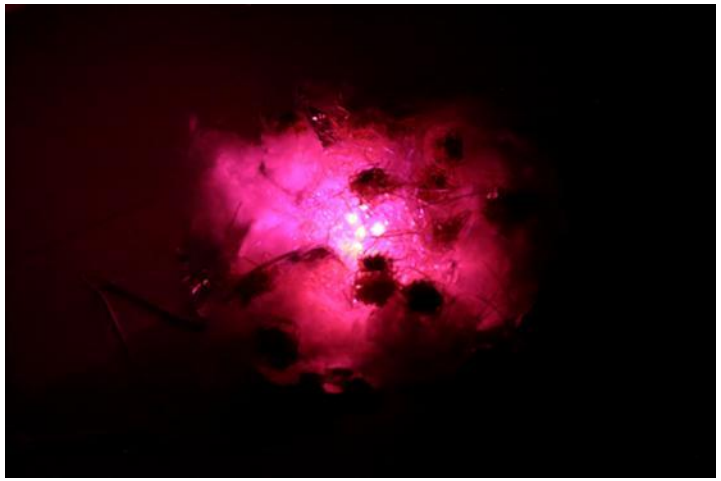


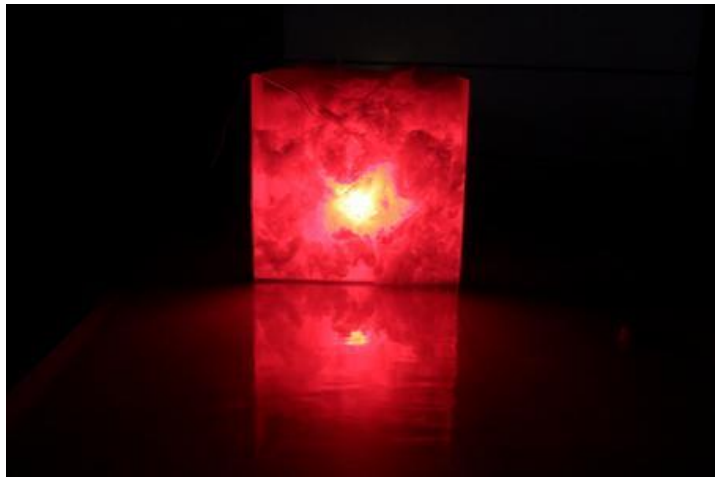
- 光をプログラミングで動かしてみる　光といろいろな素材を組み合わせてみる
  ★楽しい！ワクワク！　からスタート！！
- 言葉に対して直感的に思いつく「色」や「形」を描いてみる
  ★感性をwarm up　他の人との違いを認める　「すべて正解」という雰囲気を醸成
- Art作品を見て感じたことを自由に発言する
  ★感性の言語化を学習　プログラミングを含む創作活動全般に応用できる知識を習得
- プログラミングで動く光のアートを制作・プレゼン・まとめ
- 光・照明に関する歴史・文化について解説
  ★光・照明についてより深く学び，自ら文化を作っていくきっかけを得る

＜気づき＞

・指導案などの作成により指導方法が平準化できること
・広く展開するために使用する部材を簡素化する必要があること

＜創られた作品例＞





❺ 成果2

人脈拡充

3教育機関での実施の際に、教育委員会、高専機構本部や関係する部門の方々に見学頂いた。
様々な視点からご助言頂くとともに、来年度以降の実証実験にご協力していただけるところもある。

実証実験校	見学者数	詳細
津山工業高等専門学校	11名	高等専門学校機構本部事務局 高等専門学校教員 津山工業高等専門学校教員
米子市日吉津村中学校組合立 箕蚊屋中学校	6名	鳥取県教育センター 箕蚊屋中学校教員
西会津中学校	10名	西会津町教育委員会 西会津町役場 西会津町長 西会津中学教員

最終報告書目次

1. 事業者
2. 実証フィールド
3. 背景と目的
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案

❻ 今後の展開

❶実証実験のN増しの検討
　高専を中心に展開していく

❷教育コンテンツの改良検討
　光×プログラム×アートのコンテンツの改良を行う
　様々な教育機関で実施頂けるように実証内容の簡素化を行う
　自社の社員がファシリテーションしなくても実施できるカリキュラムを検討する

最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目的
3. 実証フィールド
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案

❼ 教育現場での活用を踏まえたSTEAM ライブラリーの改善案

特にありません

公募テーマ：
B. STEAMライブラリー活用事例創出

地域課題解決をテーマとした探究学習のSTEAM化に向けた実証

～学びのSTEAM化の全国普及に向けた公立高等学校における STEAMライブラリーおよびラーニングマネジメントシステムの活用～

事業者名：株式会社YMFG ZONEプラニング

担当者情報
- 所属・役職：地方創生戦略事業部・アシスタントマネージャー
- 氏名(フリガナ)：河野 泰紀(コウノ ヒロキ)
- メールアドレス： h.kouno@ymfg.ym-zop.co.jp
- 電話番号： 083-223-4202

STEAMライブラリー活用事例創出事業サマリ_YMFGZONEプランニング

総合　高校　34-45コマ

実証事業の概要

1 事業者

YMFG ZONEプランニング

2 背景と目的

探究学習を推進する上での障壁となっている①教員間のノウハウの共有、蓄積、②外部のプレイヤーとの活発なコミュニケーションに着目し、ツールの導入とSTEAMライブラリーの活用による解消を試みた。

3 実証フィールド

高校3校
①広島県立庄原格致高等学校
②広島県立戸手高等学校
③山口県立周防大島高等学校

4 実証内容

- 「地域探究」をテーマとしている各校の総探年間計画において、YMFG ZONEプランニングが制作した2種類のライブラリーコンテンツを活用した授業案の作成
- 探究ツールの導入による、生徒と地域の事業者の連携

成果と今後の展開

5 成果

(1)ノウハウ蓄積について

- ノウハウの蓄積において重要なことは教員間で学習目標の認識を共有できていること。ツールは導入しているものを着実に使いこなせることが重要。

(2)外部とのコミュニケーションの活発化について

- 地域企業、自治体、高等教育機関と生徒の対話は、教員の方々とは別の視点を提供してもらえるため有効。ツールは問わない。

(3)学校での学習におけるSTEAMライブラリーの活用方法について

- 個別最適な学習での活用・・・個人探究のテーマ探しとしては最適
- 個別コンテンツの活用・・・「地方創生は、、、」→探究学習の方法論を学ぶ際に使える。「地域循環共生圏」→地域のための取組の意義を認識できる。

6 今後の展開

- 企業が生徒との接点を持つことへのニーズは高いため、企業にとってメリットがある形であれば学校と継続的な関係構築は可能。
- YM-ZOP自体のマネタイズ手法は模索中。

7 STEAMライブラリーの改善案

- 窓口となっている教員へのヒアリングでは、抜本的な改善案は聞かれていない。
- 個別最適な探究での活用を推進する上では、コンテンツの陳腐化を避けるため、追加・更新が今後必要になる。

最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目的
3. 実証フィールド
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案

最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目的
3. 実証フィールド
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案

❶ 事業者

■会社概要

企業名	：株式会社YMFG ZONEプラニング
本社所在地	：山口県下関市竹崎町四丁目2番36号
設立年月日	：2015年7月21日
資本金	：30,000,000円
株主	：株式会社山口フィナンシャルグループ(100%)

山口県・広島県・福岡県を中心に営業展開する金融グループである株式会社山口フィナンシャルグループの100%出資子会社として、「地方創生」のキーワードである地域・域内企業の生産性向上に資する総合的な事業活動の支援行う。

事業コンセプト

地域とともに、

未来をデザインする



最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目的
3. 実証フィールド
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案

❷ 背景と目的

背景

- 高等学校における**探究学習は、課題設定、情報収集、整理・分析を経て解決策を考案するというプロセスで成り立っており、まさにSTEAMの学び方そのもの**です。また、探究学習において多く取り上げられるテーマの一つに「地域課題の解決」があります。地域で生まれ育つ生徒が「地域課題の解決」というテーマを通じ、探究学習を行うことで、その地域に親しみ、関わりを持ちながらこれからの時代に必要となる力を育むことは、当地の持続可能性を担保するうえで欠かせない要素であり、**高等学校における探究学習の充実は次世代の担い手育成において非常に重要**と考えられます。
- 一方で、探究学習を行う学校側、教員側からは、**「必要な知識を習得する時間や資料等を準備する時間がない」、「教員の異動でノウハウがリセットされる」、「地域課題解決プロセスにおける評価規準が分からない」等の声があげられ、「学びのSTEAM化」に向けた課題**となっています。そのため、経済産業省では、「学びのSTEAM化」の推進に向け、自然事象・社会課題・科学技術をテーマにした学際的な探究教材が掲載された「STEAMライブラリー」を無料公開し、全国の学校が探究の入口に立つ後押しをしています。今後、実際の教育現場での「学びのSTEAM化」の推進に向けては、 STEAMライブラリーを活用した具体的な事例の創出を行い、導入に向けたハードルを下げることが必要です。

目的

- 上記の背景を踏まえ、本提案では、STEAMライブラリー内のコンテンツである「地域循環共生圏（ローカルSDGs）の構築方法を学ぶ」を活用した探究学習の実施事例を創出します。**「地域課題の解決」をテーマとした探究学習を取り扱う学校は全国に多く存在することから、地域課題の解決に必要な視点を学ぶ同コンテンツを活用する実践事例を創出することで、他地域への横展開につなげます。**
- 実証においては、ラーニングマネジメントシステム（LMS）である「Time Tact」を用いて、**探究学習の標準化を図ることで、生徒自身が科目横断的に知識を習得する時間を確保し、また、教員がその指導に注力出来る環境を整える**ことで、「ホンモノの課題」との出会いに向けた「探究の入り口」の整備を推進します。また、「Time Tact」によりこれまで**教員に属人化していたノウハウを形式知とすることで、教員の育成負担軽減や評価規準形成支援を図ります。**

最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目的
3. 実証フィールド
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案

❸実証フィールド

実証場所

実証概要

属性	探究学習の取組状況	実証確度	活用パターン	各校の総コマ数	プログラム内容
①広島県立庄原格致高等学校 • 私立/公立：**公立** • 所在地： **広島県庄原市** • 対象学年：**2年** • 対象生徒：**約100名**	• 新学習指導要領以前から複数体制で取組み	• 実施合意済	(a) コンテンツ/テーマを一定決めたうえでの探究学習	4～12月に 1コマ/週 (年間計34コマ)	• 現状分析 • 課題の特定 • 仮説立案 • フィールドワーク、インタビュー • 提案のブラッシュアップ • 発表準備・最終発表
②広島県立戸手高等学校 • 私立/公立：**公立** • 所在地： **広島県福山市** • 対象学年：**2年** • 対象生徒：**約200名**	• 新学習指導要領以前から複数体制で取組み	• 実施合意済	(a) コンテンツ/テーマを一定決めたうえでの探究学習	4～3月に 1コマ/週 (年間計35コマ)	• 課題発見・進路探究 • 課題解決・SDGs講座 • テーマ別探究学習・発表 • 3年次の探究準備
③山口県立周防大島高等学校 • 私立/公立：**公立** • 所在地： **山口県周防大島町** • 対象学年：**3年** • 対象生徒：**約50名**	• 新学習指導要領以前から複数体制で取組み	• 実施合意済	(a) コンテンツ/テーマを一定決めたうえでの探究学習	4~1月に 約2コマ/週 (年間計45コマ)	• 情報収集 • 仮説の立案 • フィールドワーク、インタビュー • 提案のブラッシュアップ • 発表準備・最終発表

最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目的
3. 実証フィールド
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案

4 実証内容

実証フィールド

①広島県立庄原格致高等学校
- 私立/公立：**公立**
- 所在地： **広島県庄原市**
- 対象学年：**2年**
- 対象生徒：**約100名**

②広島県立戸手高等学校
- 私立/公立：**公立**
- 所在地：**広島県福山市**
- 対象学年：**2年**
- 対象生徒：**約200名**

③山口県立周防大島高等学校
- 私立/公立：**公立**
- 所在地：**山口県周防大島町**
- 対象学年：**3年**
- 対象生徒：**約50名**

実証内容

●コンテンツを活用した授業の実施
- 授業の進捗・・・現状の授業進捗状況をヒアリングし、活用できそうなコンテンツ及び授業のスケジュールに関して提示の上協議。基本的には学校の担当教員が指導案を作成し、授業を進めている。12/22の市長への報告会に向けて発表資料を作成中。
- Time Tactの活用・・・当初浸透が困難な気配もあったが、ICT活用に関し知見のある先生を担当に置き、教員内での動画の視聴方法についても内製化し解決。外部への提出、添削機能を活用し、YM-ZOPによるフォローアップを実施中。

●コンテンツを活用した授業の実施
- 授業の進捗・・・現状の授業進捗状況をヒアリングし、活用できそうなコンテンツ及び授業のスケジュールに関して提示の上協議。基本的には学校の担当教員が指導案を作成し、授業を進めている。12/15の公開研究授業兼報告会に向けて発表資料を作成中。年間計画通りではあるが、生徒の理解度にやや理想との乖離がある。宿題を出す形でスライド作成を進めてもらっている。
- Time Tactの活用・・・生徒のログインについて連携先のスタディバレーによるレクチャーを実施したが、オンラインでの接続不良もあり、やや時間を要した。

●コンテンツを活用した授業の実施
- 授業の進捗・・・現状の授業進捗状況をヒアリングし、活用できそうなコンテンツ及び授業のスケジュールに関して提示の上協議。学校の担当教員とYM-ZOPが共同で指導案を作成の上、授業を進めている。1/30の最終発表に向けて発表資料を作成中。
- Time Tactの活用・・・ホワイトボード機能を活用し、既存のコンテンツワークシートを共同編集（ワークショップでの模造紙に付せん貼り付けのようなイメージ）した学習を行った。

実証効果

●次年度計画に関する協議

●Time Tactを活用したルーブリック
- 既存のルーブリックをTime Tact上で作ってもらい、その後に「未来の教室」ルーブリックと照らし合わせながら、次年度の計画と並行して検証を進める。

●STEAMライブラリーを活用した自由な探究活動の実施
- 2023年1月以降の3年次のプレ探究にて基礎を学んだうえでより発展的な自由な探究を行う形で実施予定。

●コンテンツを活用した授業の実施
- 1/30の発表会に向けTime Tactの添削機能を利用した伴走の実施

●次年度計画に関する協議

最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目的
3. 実証フィールド
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案

5 成果

実証校① 広島県立庄原格致高等学校（普通科）

- 総合的な探究の時間「格物致知Ⅱ」の時間にて、コンテンツ活用の実証を行った。
- 学校が位置する広島県北部の未来に資する提案を企画、実現するカリキュラムを通じて、主体的かつ協働的に課題解決に取り組める生徒の育成を目指します。

年間34コマ（9月以降実施：19コマ）

実施概要	総合的な探究の時間「格物致知」						
月	4～5月	6～7月	8～10月		11月	12月	
コマ	1～8	9～15	16～23		24～26	27～34	
単元	庄原市の現状分析	具体的な課題の深堀	仮説の立案	フィールドワーク、インタビュー	提案シートの作成	発表準備	発表会
活用するコンテンツ				レクチャー4～5「地方創生はあなたのまちを救えるか？」	レクチャー8「地方創生は～」	レクチャー6～7「地方創生はあなたのまちを救えるか？」	
ZOP、SVサポート				生徒とのメンタリング協議、ワークシート提供	(対生徒)質問対応	(対生徒)質問対応	

5 成果

実証校② 広島県立戸手高等学校（総合学科）

- 総合的な探究の時間「自己探究（E-DOT）」の時間にて、コンテンツ活用の実証を行います。
- 身近な社会課題と自身の進路や興味・関心に基づき探究課題（テーマ）を見つけ、貢献のための思考技術の獲得と深化を育成することを目指します。

	年間35コマ（9月以降実施：20コマ）					
実施概要	総合的な探究の時間「自己探究（E-DOT）」					
月	4～8月		9～12月		1～3月	
コマ	1～15	16～18	19～28		29～34	35
単元	進路課題解決と身近な課題発見・解決		プレ課題探究と進路		課題探究	
	課題発見・進路探究 / 発表	課題解決・SDGs講座	テーマ別探究学習	テーマ別発表	3年次の探究準備	1年間のまとめ
活用するコンテンツ			レクチャー4～5「地方創生はあなたのまちを救えるか？」	レクチャー6～7「地方創生はあなたのまちを救えるか？」	自由にコンテンツを視聴（仮）	
ZOP、SVサポート		生徒とのメンタリング協議、ワークシート提供	(対生徒)質問対応	(対生徒)質問対応	(対生徒)質問対応	

5 成果

実証校③　山口県立周防大島高等学校（地域創生科）

- 学校設定教科「フィールドワークⅡ」の時間にて、コンテンツ活用の実証を行います。
- 「フィールドワークⅡ」のねらいである①島の活性化と②セルフプロデュースに関する資質・能力の育成を目指します。

年間45コマ（9月以降実施：27コマ）

実施概要	「フィールドワークⅡ」							
月	4～8月		9月	10～11月		12～1月		
コマ	1～8	9～18	19～22	23～38		39～45		
単元	教科のねらい インプット	テーマに関する 島の情報収集	仮説の立案	フィールドワーク、 インタビュー	提案のブラッシュ アップ	発表準備	発表会	
活用する コンテンツ			「地域循環共生圏」 レクチャー1～3	「地域循環共生圏」 レクチャー4～6	「地域循環共生圏」 レクチャー7	「地方創生はあなたのまちを救えるか？」 レクチャー7		
ZOP、SV サポート			生徒とのメンタリング協議、 ワークシート提供	(対生徒) 質問対応	(対生徒) 質問対応	(対生徒) 質問対応		

❺ 成果

（1）ノウハウ蓄積について

- ノウハウの蓄積において重要なことは教員間で学習目標の認識を共有できていること。ツールは導入しているものを着実に使いこなせることが重要。

（2）外部とのコミュニケーションの活発化について

- 地域企業、自治体、高等教育機関と生徒の対話は、教員の方々とは別の視点を提供してもらえるため有効。ツールは問わない。

（3）学校での学習におけるSTEAMライブラリーの活用方法について

- 個別最適な学習での活用・・・個人探究のテーマ探しとしては最適
- 個別コンテンツの活用・・・「地方創生は、、、」→探究学習の方法論を学ぶ際に使える。
  「地域循環共生圏」→「地域を活性化するため、、、」といった漠然としたテーマでの学習において、取組において目指すもの、意義を認識でき生徒の学ぶ動機付けになる。

❺ 成果　示唆されること

①教育委員会・学校管理職・現場教員の3層に情報・認識の非対称性がある

- 活用展開のためには、3者がいる場で合意形成を図ることが必要

②ツールの導入とともに教員のICT活用スキルを向上させる必要がある。

- 何かしらのツールが既に各校において導入されているため、それらの導入支援に関しても同様にきめ細やかなサービスが求められる。

③既存の探究学習の内容に合わせてコンテンツをいくつか抜粋し活用する場合、そのコンテンツの使い方等に関しても伴走支援が求められる（活用展開のためには、継続的な人的支援が必要）

- コンテンツの活用方法をディスカッションすることでカリキュラムへの活用が可能な場合と、コンテンツを活用した授業案の作成まで伴走する必要がある場合がある。

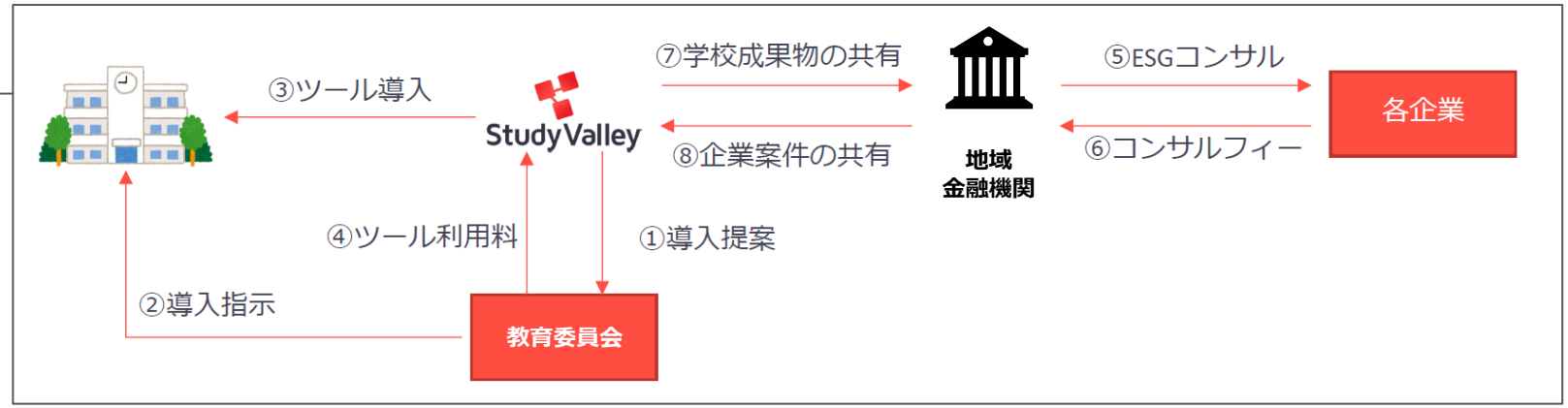
最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目的
3. 実証フィールド
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案

6 今後の展開

- 実証事業後の3校については、今後の継続について意向を確認しているところ。継続意向のある先については、個別にStudy Valley社が継続支援の相談に対応する予定。
- 学校側にとって、地域課題解決、持続可能な地域づくりという視点での探究学習においてはYMZOPのコンテンツが一定程度活用出来ることは実証を通じて把握できた一方で、活用に向けた教員との調整等については持続的に支援するための仕組み作りが今後は必要となる。
- 当初の想定していた企業との連携による自走化については、企業が生徒との接点を持つことへのニーズは高いことから企業側にメリットがある形であれば、企業と連携した継続的な関係構築は実現可能性があると考えられるが、金融機関が個別に支援を行うことに対する調整等の負荷が大きい点が課題となる。
- 今後の展開の一つの在り方として、経済産業省が認定する地域未来牽引企業をテーマとした探究学習コンテンツの組成を行うことで、企業の認知度向上と併せた事前学習の一つとしてSTEAMライブラリーの活用を促進する形も考えられることから、現在Study Valley社とともに検証を進めている。

当初想定した
自走/展開のイメージ図



最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目的
3. 実証フィールド
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案

❼ 教育現場での活用を踏まえたSTEAM ライブラリーの改善案

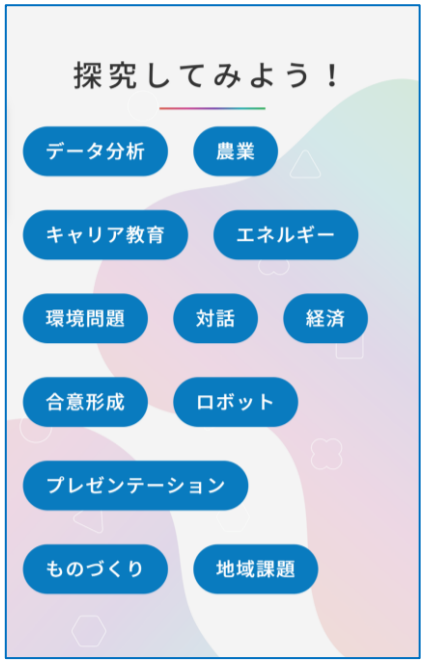
- 教員へのヒアリングでは、授業に使えるコンテンツを探す教員サイドとしては、何があるのかを探しにくいとの声があった。
- 個別最適な探究での活用を推進する上では、コンテンツの陳腐化を避けるため、追加・更新が今後必要になる。

コンテンツの検索について

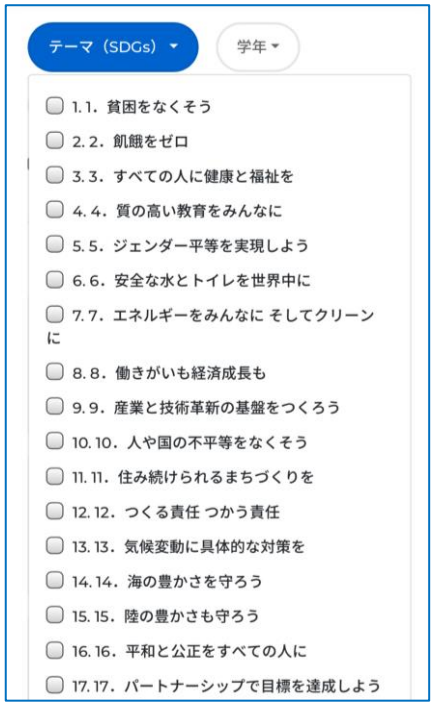
- 「自由な探究」（決まったテーマを設けず、生徒が個人の興味に応じて探究学習を進める方法）では、生徒の学習の入り口として、自身の興味に応じて動画を視聴する学習を実施。視聴状況は良好。
- 教員からは、授業に使えるコンテンツを探す際に、どのようなコンテンツがあるのかを探しにくいとの声があった。
  →現状のUIは、「何か見つかればいいなという」生徒には適しているが、「こんなものを探している」を持っている教員にとっては分類がSDGsとなっており、あまりなじみがないことから、全体を網羅し、そのうえで探したい人のニーズを満たせていない可能性がある。

コンテンツの追加・更新について

- （今は大丈夫だが、という前提で）最新のトピックやテーマのコンテンツが定期的に追加されるのであれば、自由な探究においても継続的な活用の実用性が高まる。



キーワード検索



テーマ別検索

(参考)納品物一覧

1. 学習者用ワークシート(庄原格致、周防大島)：PDF
2. 指導案（戸手、周防大島）：PDF
3. 発表資料（庄原格致、戸手、周防大島）：PDF
4. 次年度の年間計画（戸手、周防大島）：PDF
5. 実証動画：MP3

テーマB. 「STEAMライブラリー活用事例創出」に関するテーマ

「1Dayモデルと長期モデルの事例創出による選択可能な教材の拡充および教育大学と連携したSTEAMライブラリーの認知拡大」に基づいたSTEAM教育導入戦略の実証事業

事業者名　株式会社うちゅう

担当者情報
所属・役職：株式会社うちゅうCCO（クリエイティブチーフオフィサー）
氏名（フリガナ）：宇宙 星太郎（ウチュウ ホシタロウ）
メールアドレス：hoshitaro@uchu2.com
電話番号：080-5265-2571（直通）

STEAMライブラリー活用事例創出事業サマリ_株式会社うちゅう

総合　中学 高校　コマ数は任意

実証事業の概要

1 事業者

株式会社うちゅう
(次世代教育者共創事業+Torch)

2 背景と目的

教育現場における「学びのSTEAM化」を目指し、中学・高校で実施可能なSTEAMライブラリーを活用した探究授業の実践例を創出する。また、未来の教員である教育大生を対象に、STEAM教育/STEAMライブラリーに関する学びを提供し、教育大生とともにSTEAMライブラリーの活用方法と改善案を検討する。

3 実証フィールド

- 教育大学①（関西地方を中心とした教育大生）
- 教育大学②（東海地方を中心とした教育大生）
- 芝浦工業大学附属中等高等学校（東京都江東区）

4 実証内容

- 高校生向け「デザイン思考×VtuberのSTEAM探究実践」
- 教育大生によるSTEAMライブラリーを活用した授業作成
- 教育大生によるSTEAMライブラリー活用事例の創出

成果と今後の展開

5 成果

A.教育大生によるSTEAMライブラリーを活用した授業作成
- STEAMライブラリー教材を活用したオリジナル授業作成と模擬授業までを実現

B.教育大生によるSTEAMライブラリー活用事例の創出
- 教育大生が生徒側でSTEAM教育を体験し、教師側でSTEAMライブラリーの活用を考える場を実現

C.高校生向け「デザイン思考×VtuberのSTEAM探究実践」
- 中学・高校で実施することを踏まえたSTEAMライブラリーの活用事例創出

※教育大生を対象とした実証についても、中学・高校等の教育現場でSTEAMライブラリーを活用するための参考情報が含まれている。
教育大生は教師と生徒の両方の視点からSTEAM型探究学習を学び、教育現場での活用を想定したディスカッションを行った。

6 今後の展開

中学・高校生向け
「デザイン思考×VtuberのSTEAM探究実践」
教育大生向け
A.STEAMライブラリーを活用した授業作成
B.STEAMライブラリー活用事例の創出

＋ 弊社・小中高・大学のそれぞれによる自走プラン

7 STEAMライブラリーの改善案

- 教材・指導案に関する改善案
- STEAMライブラリー全般について
- 実証で使用したコンテンツの細かな改善について

最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目的
3. 実証フィールド
4. 実証内容と成果（A/B/Cそれぞれのテーマごと）
5. 今後の展開
6. STEAMライブラリーの改善案

最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目的
3. 実証フィールド
4. 実証内容と成果（A/B/Cそれぞれのテーマごと）
5. 今後の展開
6. STEAMライブラリーの改善案

1 事業者

■企業・団体名　株式会社うちゅう　次世代教育者共創事業+Torch

■担当者情報

所属・役職：株式会社うちゅうCCO/一般社団法人教育ソリューション研究協議会 研究員
氏名(フリガナ)：宇宙星太郎 (ウチュウ ホシタロウ)こと大谷浩輝（オオタニ ヒロキ）
mail：hoshitaro@uchu2.com
Tel：080-5265-2571（直通）

所属・役職：株式会社うちゅう 次世代教育者共創事業+Torch チーフディレクター
氏名(フリガナ)：小倉未来 (オグラ ミキ)
mail：miki-ogura@plustorch.com

所属・役職：株式会社うちゅう 次世代教育者共創事業+Torch チーフプロデューサー
氏名(フリガナ)：延原令奈 (ノブハラ レイナ)
mail：reina-nobuhara@plustorch.com

最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目的
3. 実証フィールド
4. 実証内容と成果（A/B/Cそれぞれのテーマごと）
5. 今後の展開
6. STEAMライブラリーの改善案

❷ 背景と目的

背景

- 現在、経済産業省「未来の教室」にて、学習者にSTEAMを届けるため、教育課程への導入が重要視されている(※1)。そのため、教育現場での学びのSTEAM化を推進するため、STEAMライブラリーを活用した具体的な探究学習の実践例が求められている。また、そうした事例をもとに「学びのSTEAM 化」を全国へ普及していくことが目指されている。
- 一方、学校現場では、
「STEAM教育を行う教員のインセンティブがない」
「STEAM教育の開発方法がわからない」
「具体的なコンテンツ例がわからない」
といった声があり、「学びの STEAM 化」を実現する上で様々なハードルが存在している(※2)。また、現状ではSTEAMライブラリーの認知度も高くない学校が多い。
- また、将来教員となる教育大生には、将来学校教育を先導する意欲高い学生が存在するものの、実感として「探究的な学習」を自らの教育課程において体系的に取り組んできた機会が少ないため、教員に着任した際に曖昧性を孕む探究授業を実践することに一定の不安や負担を抱えやすい。

こうした背景を踏まえると、教育現場で実施可能なSTEAMライブラリーの活用方法をより具体的にすることはもちろん、教師がSTEAMライブラリーを身近に感じ、活用しやすいと思えることがSTEAM普及のために重要であるといえる。また、探究学習の具体的な実戦経験を求める教育大生にとってSTEAMライブラリーは相性がよく、実際にSTEAMライブラリーを使うことで、将来の教員活動においてSTEAM教育を行うインセンティブの向上が期待できる。

目的

このような、経済産業省「未来の教室」における取り組み、学校現場の実態、教育大生の状況という複数の領域の背景を総合的に考慮し、本実証では以下の３点を主な目的とする。

- **教育現場における「学びのSTEAM化」を目指し、中学・高校で実施可能なSTEAMライブラリーを活用した探究授業の実践例を創出する。**
- **未来の教員である教育大生を対象に、STEAM教育/STEAMライブラリーに関する学びを提供する。**
- **教育大生が教師と生徒の両方の目線で参加することで、STEAM型探究学習についての理解を深めるとともに、教育現場におけるSTEAMライブラリーの活用方法および改善案を検討する。**

(※1)「未来の教室」と EdTech 研究会 STEAM 検討ワーキンググループ 中間報告より
https://www.learning-innovation.go.jp/existing/doc202008/steam2020-midreport.pdf
(※2)STEAMプログラム ハッカソン~教員主体の「授業のSTEAM化」~ 報告書より
https://www.learning-innovation.go.jp/existing/doc2019/verify_d0060_achievementreport.pdf

最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目的
3. 実証フィールド
4. 実証内容と成果（A/B/Cそれぞれのテーマごと）
5. 今後の展開
6. STEAMライブラリーの改善案

❸ 実証フィールド

実証場所

属性	探究学習の取組状況
A.教育大学① (関西地方を中心とした教育大学生) • 所在地：大阪府柏原市 • 対象学年：B1~M2年 • 対象生徒:14人	• 教員養成フラッグシップ大学認定校としての取組
B.教育大学② (東海地方を中心とした教育大学生) • 所在地：愛知県刈谷市 • 対象学年：B1~M2年 • 対象生徒：24名	• 共創プランの設計などの取組
C.芝浦工業大学附属中等高等学校 • 私立/公立：私立 • 所在地：東京都江東区 • 対象学年：中1~高1 • 対象生徒：89名	• 新学習指導要領以前から複数体制で取組み (例)2021年4月より探究型授業「SHIBAURA探究」開始

実証概要

活用パターン	実施コマ数	活用コンテンツ
(b) コンテンツを自由に選ぶところから始める探究学習 (C) 指定したコンテンツ/テーマを学習した上で、自由な学習へ展開	10~12月に 対面6コマ、オンライン2コマ (計8コマ)(1コマ90分)	各自が選んだコマ
(a) コンテンツ/テーマを一定決めたうえでの探究学習 (C) 指定したコンテンツ/テーマを学習した上で、自由な学習へ展開	11~12月に 対面3コマ、オンライン5コマ (計8コマ)(1コマ90分)	①学術系Vtuberと考える“未来のバーチャル社会”」 ②「−問題解決のための思考法を知ろう！」
(a) コンテンツ/テーマを一定決めたうえでの探究学習	XX~XX月に XXコマ/週 (計XXコマ)	①学術系Vtuberと考える“未来のバーチャル社会”」 ②「−問題解決のための思考法−デザイン思考を知ろう！」

最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目的
3. 実証フィールド
4. 実証内容と成果（A/B/Cそれぞれのテーマごと）
5. 今後の展開
6. STEAMライブラリーの改善案

4 実証内容

実証フィールド	実証内容	実証効果
A.教育大学①	**「教育大生によるSTEAMライブラリーを活用した授業作成」** ・10月26日,11月14日,12月5日に各180分の授業を実施 ・授業外でSTEAMライブラリーの教材をアレンジせず使用して模擬授業を行う課題を実施 ・授業外でSTEAMライブラリーの教材をアレンジして授業を作成し模擬授業を行う課題を実施 ・STEAMライブラリーのコンセプトや利用の仕方に関するレクチャーを実施 ・STEAM型探究授業の作成に関する考え方を検討するワークを実施	・教育大生の視点からSTEAMライブラリーの使いやすさや改善点などの意見が得られた ・模擬授業の実施を通して、他の高校で実施する際に工夫できる点についてアイデアが得られた ・教育大生自身が今後の教員活動にSTEAMライブラリーを生かしていけるアイデアをもつことができた　等
B.教育大学②	**「教育大生によるSTEAMライブラリー活用事例の創出」** ・11月11日,11月18日,11月25日,12月2日,12月7日,12月9日,12月16日の7日間で全8コマの授業を実施（90分授業×8コマ） ・「学術系Vtuberと考える"未来のバーチャル社会"」と「−問題解決のための思考法−　デザイン思考を知ろう！」の2コンテンツを活用した探究授業を実施 ・STEAMライブラリーのコンセプトや利用の仕方に関するレクチャーを実施 ・教師の目線でSTEAMライブラリーを活用した探究授業の方法についての検討 ・デザイン思考を活用した探究授業の進め方について、授業外のワークを実施 ・授業外ワークのサポートを実施	・教育大生の視点からSTEAMライブラリーの使いやすさや改善点などの意見が得られた ・教育大生が生徒目線でSTEAMライブラリーの授業を受けたことによって、学び易さやSTEAM型探究授業の進め易さに関する意見が得られた ・左記2コンテンツの活用事例の創出ができた　等
C.芝浦工業大学附属 中等高等学校	**高校生向け「デザイン思考×VtuberのSTEAM探究実践」** ・①「学術系Vtuberと考える“未来のバーチャル社会”」と②「−問題解決のための思考法−　デザイン思考を知ろう！」の2コンテンツを用いた探究授業を実施 ・10月19日,10月20日にコンテンツ①を用いた授業を高校1年生を対象に実施 10月17日,10月19日,10月20日にコンテンツ②を用いた授業を中学生を対象に実施（17日のみ高校生にも実施） ・授業時間は部活動の時間を利用して実施した ・コンテンツ①では、教材を作成したVtuber講師とzoomを介した交流授業と、高校教員による授業を実施 ・コンテンツ②では、文化祭についてデザイン思考を活用して課題解決に取り組んだ	・左記2コンテンツの活用事例の創出ができた ・Vtuber講師が現場の学生と交流して授業を行う環境を実現 ・現場の教員によるSTEAMライブラリーを活用した授業を実施し、現場における授業実施の課題と対策案を見出すことができた　等

❹ 実証内容

実証フィールド	実証日程				取り組んだテーマ
A.教育大生による STEAMライブラリーを 活用した授業作成	第1回	10月26日(水)12:55~16:10	180分+休憩15分	@対面	STEAMライブラリーに触れる STEAM教育のマインドセット 模擬授業の実施
	第2回	11月14日(月)16:25~19:40	180分+休憩15分	@対面	
	第3回	12月5日(月) 16:25~19:40	180分+休憩15分	@対面	
B.教育大生による STEAMライブラリー 活用事例の創出	第1回	11月11日(金)17:00~18:30	90分	@オンライン	STEAMライブラリーオリエンテーション アバターを作って動かそう※1 バーチャル社会に潜むリスク※1 STEAMライブラリーと探究授業 デザイン思考による課題解決※2 デザイン思考による課題解決※2 デザイン思考を使った探究授業
	第2回	11月18日(金)17:00~18:30	90分	@対面	
	第3回	11月25日(金)17:00~18:30	90分	@オンライン	
	第4回	12月 2日 (金)17:00~18:30	90分	@オンライン	
	第5回	12月 7日 (水)13:20~16:30	180分+休憩10分	@オンライン	
	第6回	12月 9日 (金)17:00~18:30	90分	@対面	
	第7回	12月16日(金)17:00~18:30	90分	@オンライン	
C.高校生向け 「デザイン思考×Vtuber のSTEAM探究実践」	第1回	10月17日(月)16:00~18:00	120分	@対面	デザイン思考による課題解決(全員) アバターを作って動かそう(高校生)※1 デザイン思考による課題解決(中学生)※2 バーチャル社会に潜むリスク(高校生)※1 デザイン思考による課題解決(中学生)※2
	第2回	10月19日(水)16:00~18:00	120分	@対面	
	第3回	10月20日(木)16:00~18:00	120分	@対面	

※1　活用コンテンツ：「学術系Vtuberと考える"未来のバーチャル社会"」
※2　活用コンテンツ：「−問題解決のための思考法−　デザイン思考を知ろう！」

A.教育大生によるSTEAMライブラリーを活用した授業作成

A.教育大生によるSTEAMライブラリーを活用した授業作成

全体カリキュラム設計

第1回	第2回	第3回
STEAMライブラリーに触れてみる	**STEAM授業のマインドセットを知る**	**STEAM模擬授業発表**
○STEAMライブラリーとは？ 気になる教材を見てみよう！ ○教材作成者Vtuberらによる STEAMライブラリー教材紹介	○ペーパータワーの実践＆教師 としてどんな声かけをする？ ○担当と異なる科目の授業作り 頼まれた！どうする？	○生徒役と教師役に分かれて オリジナル模擬授業を実施 ○コモンルーブリックを使って 指導案の評価基準を完成
180分／対面授業	180分／対面授業	180分／対面授業







2022/10/26　2022/11/14　2022/12/5

第1課題	第2課題
STEAMライブラリー使った模擬授業	**STEAMライブラリーを活用した授業作成**
○気になるSTEAMライブラリー教材を1つ 選んで模擬授業を実践し、気づきを記録	○STEAMを取り入れた授業を1人1つ作成し、 チームで共有、ブラッシュアップ
60分／オンライン	60分／オンライン





A.教育大生によるSTEAMライブラリーを活用した授業作成

Day1「STEAMライブラリーに触れてみる」　目的・授業詳細

目的	・最終目標である「教育大生によるSTEAMライブラリーを活用した授業作成」に向けた授業作成への方向づけ ・STEAMライブラリーについて知り、触れてみる機会の創出

授業詳細

180分	50分	**導入** ・自己紹介 ・発散で大事な5ポイント ・アイスブレイク「動物を思いつくだけ書き出そう」→分類の仕方を考えよう
	40分	**どんな探究授業を繰り広げたいか考える** ・“主体的に学んでいる”ってどんな様子？（ルール：動詞で書く） ・主体的に学べている状態をつくるには？→分類分けしよう
	40分	**STEAMライブラリーについて知る** ・“STEAM教育“について知っていることを書き出してみよう ・検索OK！“STEAM教育“”STEAMライブラリー”の特徴を調べてみよう
	10分	**第1課題の説明** ・「STEAMライブラリーを使って授業してみよう」
	40分	**Vtuberによる教材紹介**

学生たちが実現したいと思う探究授業のあり方についてグループでディスカッションを行う。「動詞で書く」の条件を加えることで、具体的な行動まで落とし込んで理想の探究授業のカタチを想像できるよう促す。

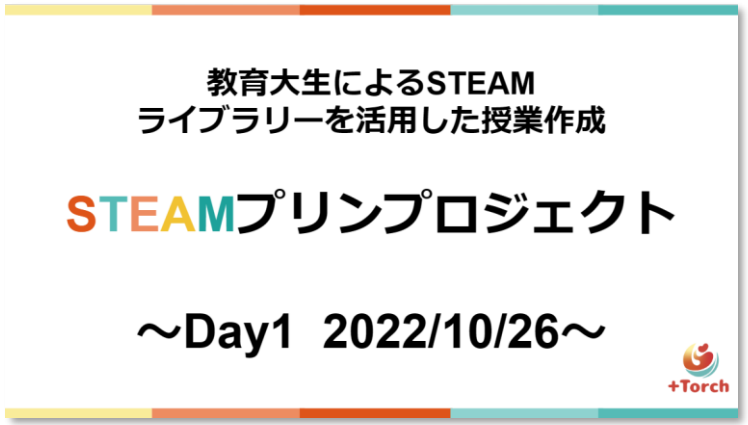
STEAM教育・STEAMライブラリーの背景・特徴について、STEAMライブラリーのホームページを見ながら説明する。その後、各自で好きなSTEAMライブラリーの教材を閲覧してもらい、STEAMライブラリーに期待することや懸念点を一緒に話し合う。

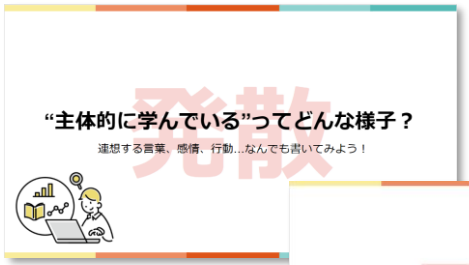
STEAMライブラリーコンテンツ：学術系Vtuberと考える“未来のバーチャル社会”を開発した、Vtuber講師陣をオンライン上で繋げ、作成した教材へのこだわりや工夫点、活用に向けた思いなどを話してもらう。

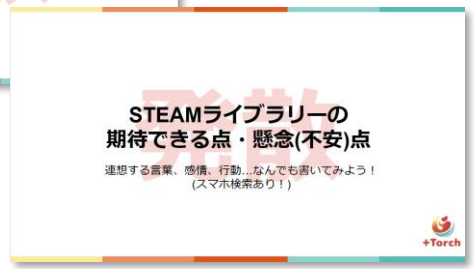
A.教育大生によるSTEAMライブラリーを活用した授業作成

Day1「STEAMライブラリーに触れてみる」　使用教材

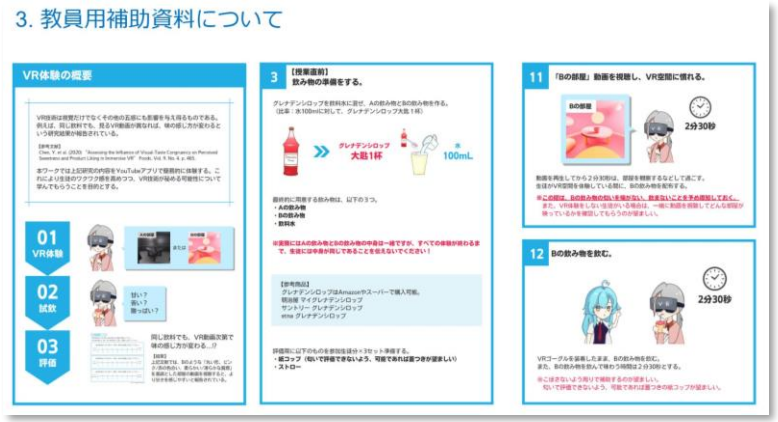
授業用資料

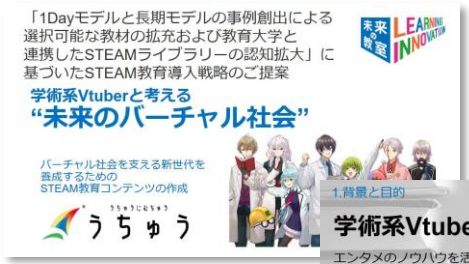






Vtuber教材紹介資料







STEAMライブラリーや気になる教材を自由に検索





A.教育大生によるSTEAMライブラリーを活用した授業作成

Day1「STEAMライブラリーに触れてみる」　授業の様子

Vtuberによる教材紹介
質問などのVtuberとの交流

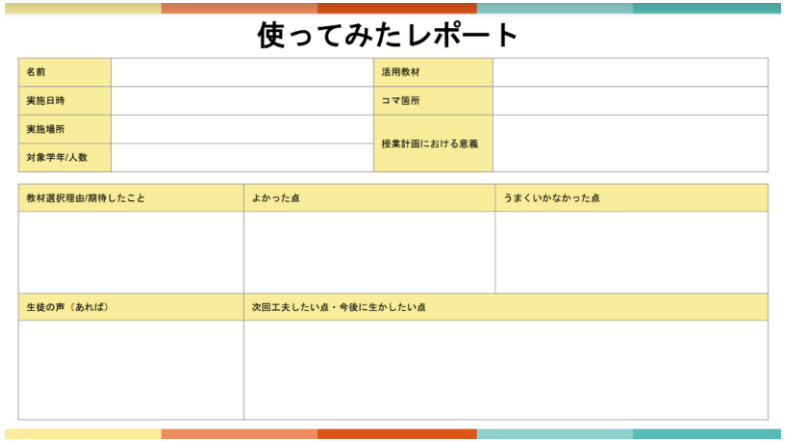


A.教育大生によるSTEAMライブラリーを活用した授業作成

第1課題「STEAMライブラリーを使った模擬授業」　目的・課題内容・使用教材

目的	・STEAMライブラリーをそのまま使って実際に授業を行ってみるという経験をすること通して、そこから得た学びを第2課題で行うSTEAMライブラリーを活用した授業作成に活かすこと ・STEAMライブラリーに掲載されている様々な動画教材や授業スライド、指導案を自由に見てもらうこと
内容	既存のSTEAMライブラリー教材から気になるものを自由に選択し、アレンジを加えずにそのまま使用して模擬授業を実施する。模擬授業は各チームのメンバー同士もしくは各自の実習先で行う。授業を通して得た気づきをを下記のワークシートに記入する。

使ってみたワークシート



使ってみたレポート

名前		活用教材	
実施日時		コマ箇所	
実施場所		授業計画における意義	
対象学年/人数			

教材選択理由/期待したこと	よかった点	うまくいかなかった点

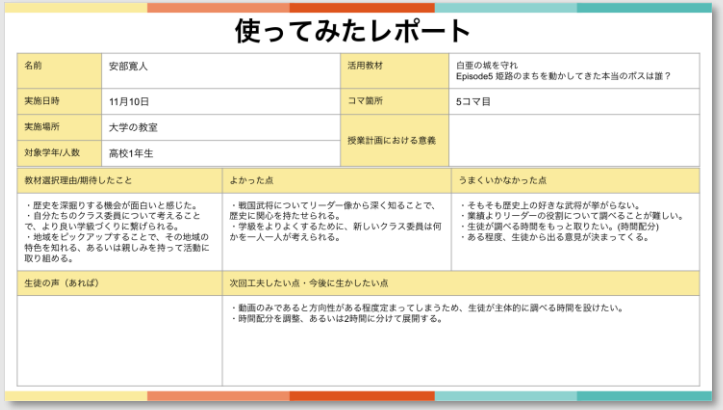
生徒の声（あれば）	次回工夫したい点・今後に生かしたい点

【主な記入項目】
・選択した教材とレクチャー
・対象学年/人数
・その教材を選択した理由
・上手くいった点/いかなかった点
・今後に活かしたい点

★実施上の工夫★
使用する教材の相談や模擬授業での互いのフィードバックがしやすいように、
免許取得を志望する校種によってチームに分かれて実施

A.教育大生によるSTEAMライブラリーを活用した授業作成

第1課題「STEAMライブラリーを使った模擬授業」　教育大生の反応

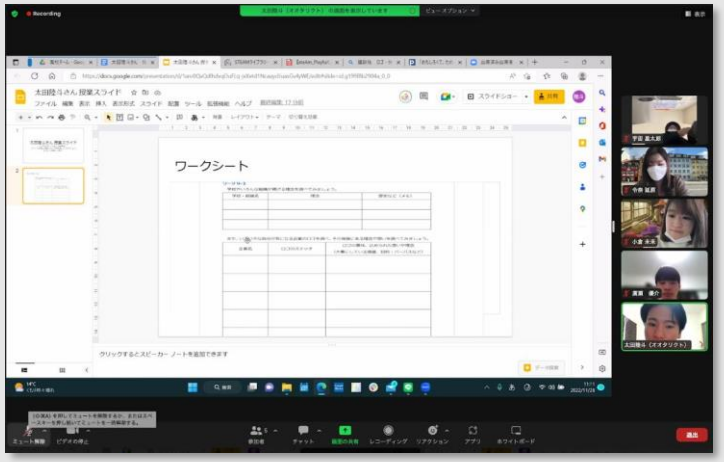


使ってみたレポート

名前	安部寛人	活用教材	自重の城を守れ Episode5 堀路のまちを動かしてきた本当のボスは誰？
実施日時	11月10日	コマ箇所	5コマ目
実施場所	大学の教室	授業計画における意義	
対象学年/人数	高校1年生		

教材選択理由/期待したこと	よかった点	うまくいかなかった点
・歴史を深掘りする機会が面白いと感じた。 ・自分たちのクラス委員について考えることで、より良い学級づくりに繋げられる。 ・地域をピックアップすることで、その地域の特色を知れる、あるいは親しみを持って活動に取り組める。	・戦国武将についてリーダー像から深く知ることで、歴史に関心を持たせられる。 ・学級をよりよくするために、新しいクラス委員は何かを一人一人が考えられる。	・そもそも歴史上の好きな武将が挙がらない。 ・業績よりリーダーの役割について調べることが難しい。 ・生徒が調べる時間をもっと取りたい。(時間配分) ・ある程度、生徒から出る意見が決まってくる。
生徒の声（あれば）	次回工夫したい点・今後に生かしたい点	
	・動画のみであると方向性がある程度定まってしまうため、生徒が主体的に調べる時間を設けたい。 ・時間配分を調整、あるいは2時間に分けて展開する。	

記入済みワークシート



オンラインでチームごとに模擬授業を実施している様子



○STEAMライブラリーを使った模擬授業を通して得た気づき
→今後にどのように活かしたいか

○指導案通りの時間配分は難しい
→途中のクイズの部分を削減することで調整したい
→ 2時間に分けて展開することで調整したい

○専門用語が多くて生徒が混乱する…
→用語をまとめた表を常に出しておきたい
→経済発展の要因などもう少し詳しくすることで公共や現代社会での学びにつなげたい

○動画のみだと、方向性がある程度定まってしまう、 すべての内容を伝えてしまうため、生徒の気づきが生まれにくく、問いや思考が固定されてしまう
→生徒が主体的に調べる時間を設けたい

A.教育大生によるSTEAMライブラリーを活用した授業作成

Day2「STEAM授業のマインドセットを知る」　目的・授業詳細

目的	STEAM教育や探究活動において重要なワクワクを中心とした「知る」と「創る」のサイクルを取り入れていくために、固定化された思考をほぐし自由な発想で授業作成に取り組むためのマインドセットを養う。

授業詳細

180分	30分	**ペーパータワーゲーム** ・ペーパータワーゲームのルール説明 →A4用紙10枚使って一番高く高くできた班が勝ち ・実践1回目→実践2回目 ・「あなたが教師だったとしてどんな声かけをしますか？」
	70分	**揺さぶりの問い** ・「『水』という言葉を使わず水を説明してみよう」 ・「帰還した戦闘機から、敵の射撃による戦闘機の損失を最小限に抑える方法を考えよう」 ・「今まで取り組んだことのない科目の授業を頼まれた！どうする？」 ・各チームのディスカッション発表タイム
	20分	**第1課題への取り組みの共有** ・小・中・高チームに分かれてそれぞれ取り組んだ「STEAMライブラリーを使って授業をしてみよう」
	60分	**第2課題の説明と中間発表** ・「STEAMライブラリーを使って授業してみよう」

完成させたものを何度も崩していいんだということを体感的に学ぶ。またその試行錯誤を今度は教員の立場で子どもたちに促すときにどのような声掛けをしたらいいかを考えることでファシリテーターとしての役割にイメージを持つ。

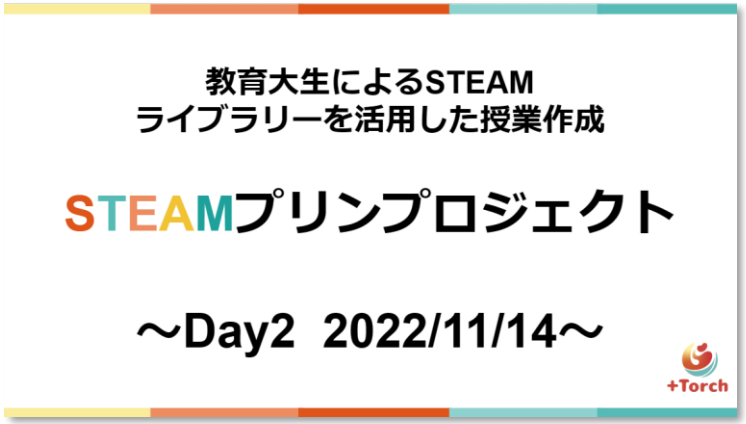
普段出会わないような問いを連続して投げることで、普段使わない頭を使って思考を促す。このマインドセットが、第2課題でオリジナルSTEAM授業の内容を自由に発想する際に活きてくる.

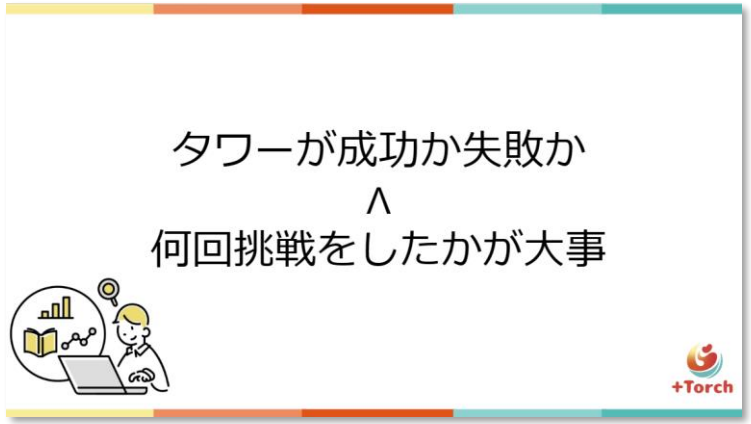
早速授業作成に取りかかることで、出てくる疑問や悩みに対して、その場で迅速に、チームメンバー同士またはスタッフを通して解決していく。

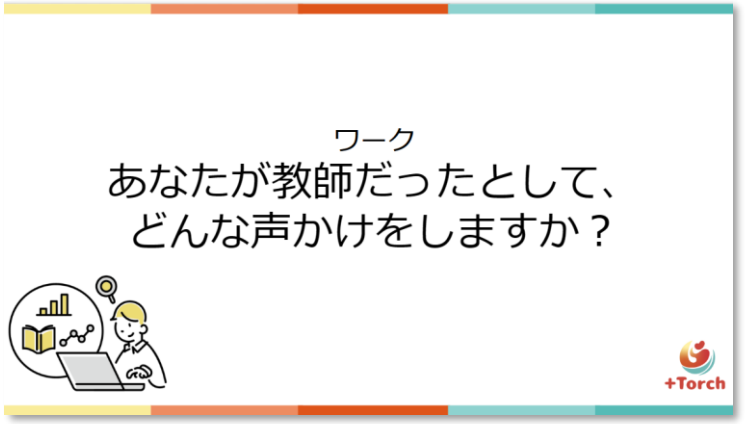
A.教育大生によるSTEAMライブラリーを活用した授業作成

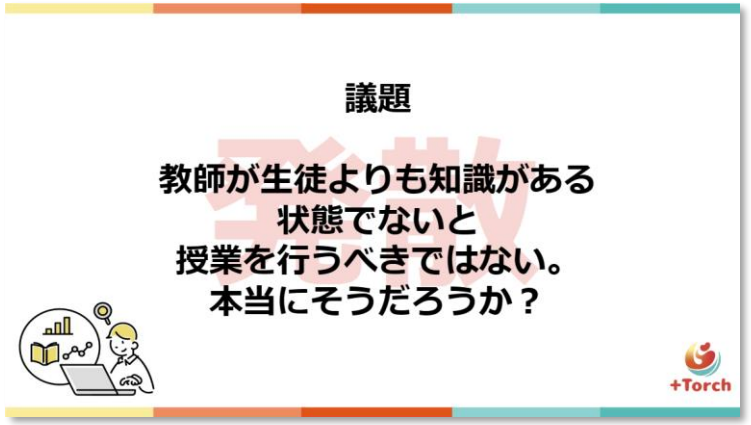
Day2「STEAM授業のマインドセットを知る」　使用教材

授業用資料

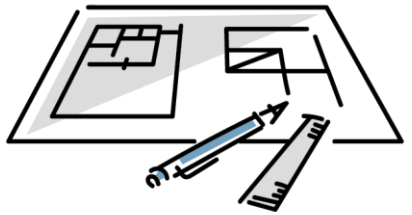








複数枚のA4紙



A.教育大生によるSTEAMライブラリーを活用した授業作成

Day2「STEAM授業のマインドセットを知る」　教育大生の反応

ペーパータワーチャレンジに チーム対抗で取り組んでいる様子







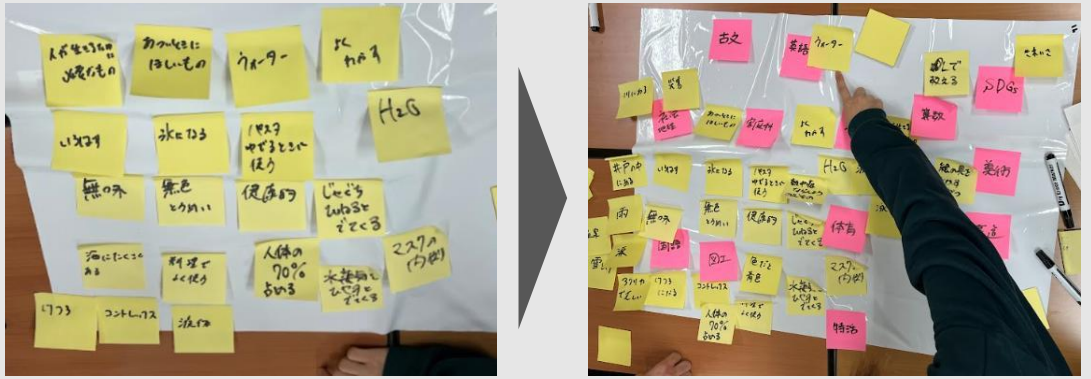
・他のチームの案を盗み、2回目はより良くする。結果だけに焦点を当てるのではなく、協力したりアイデアを考えたりする過程が大事だと気づいた

・「創る」の観点を感覚的に捉えられた

・試行錯誤の大切さ

・何度も挑戦することを評価したいと思った

「水を”水”という言葉を使わずに説明しよう」ワーク



科目という視点を増やすと・・・



・どんなものでも教材化できる可能性があることに気づけた

・当たり前のものでもさまざまな見方ができることが分かった

▶固定化された思考をほぐし自由な発想でSTEAMの授業作成に取り組む上での心構えができたといえる

A.教育大生によるSTEAMライブラリーを活用した授業作成

Day2「STEAM授業のマインドセットを知る」　教育大生の反応

誤謬の問いに対する学生のアウトプット



・見えている部分が大事そうに見えて実は見えていない部分が大事

・色々な視点から見たり他の人の意見を聞くことで新たに気づきがある

・前提としての思い込みが人間にはあるということを認識できた

・解決方法として、自分が考えつかないものが多くあり面白かった

「担当外の授業を突然任された。断る？断らない？」学生の意見と気づき

意見：断らない

・自分も生徒と混じって他の教科と統合したり違う視点から楽しく復習するなどを通して、先生自身も知識を増やしていくこともできる

・数学なら一緒に問題を解きながら公式やルールを見つけていく。理科なら、調べ学習で楽しく知識を増やしていく。国語ならグループで物語のカギとなる場面を実演してみる

意見：断る

・小学校教員はほとんどの科目は教えなければならない。副教科（図工・音楽など）の専門的な知識のない教科を教えるとなると間違った知識を教えてしまわないか不安

・事前の準備に時間がとられる。法律上厳しい。



同じ班の他の2人は英語の専門だが、断らずに国語・数学・理科・社会で何ができるかを具体的に考えていてとても良い学びになった。専門でない科目を教えることを考える際に、子ども主体の授業が考えやすくなるのではないかと感じた。

A.教育大生によるSTEAMライブラリーを活用した授業作成

第2課題「STEAMライブラリーを活用した授業作成」　目的・課題内容

目的	既存のSTEAMライブラリー教材をただ使って終わりではなく、前回までの時間で教育大生が見つけたSTEAMライブラリーの多様な魅力を発揮し、課題を克服できるような授業を考え作成することで、教員になった際にSTEAMライブラリーを自分なりにどのように活かして使用するかを考える。
内容	既存のSTEAMライブラリーをアレンジして新しくオリジナルでSTEAM授業を作成する。下記のテンプレートを使って指導案と授業スライドを作成する。校種ごとに分かれたチームメンバー同士で模擬授業を実施し、最終発表までに授業発表の練習や指導案のブラッシュアップを行う。



A.「授業しない授業」
B.「生徒から教わる授業」
×
ア.2つ以上の教材を活用する
イ.専門と対照的な学年
科目の授業をつくる

★授業作成における条件★
①STEAMライブラリーを活用すること
②「知る」と「創る」の循環が含まれること
③左図の「A,B」から1つ、「ア,イ」から1つ選び、
それらを組み合わせた探究型授業であること
④評価基準はコモンルーブリックを参考にすること

★授業作成におけるサポート★
〇小・中・高ごとに作成したLINEグループにおいて、集まる機会の設定を促したり、他のチームで出た質問や参考になる意見をそれ以外のチームに共有するなど、常時連絡が取れるように支援を行った

〇zoomでのオンライン模擬授業では、STEAM教材開発者として模擬授業へのフィードバックを行った



A.教育大生によるSTEAMライブラリーを活用した授業作成

第2課題「STEAMライブラリーを活用した授業作成」　使用教材

指導案テンプレート

名前	小学校／中学校／高校　チーム　※所属チーム以外を削除

1．選んだ条件　※選択した条件以外を削除

A「授業しない授業」 B「生徒から教わる授業」	ア「2つ以上の教材/内容を活用した授業」 イ「専門と対照的な学年科目の授業」

2．授業名

（例）宇宙資源の取り合い！？宇宙の平和を守るため、新しい宇宙の法律を作ろう！

★児童生徒がワクワクするようなタイトルをつけよう
★「○○しよう」など、どのような活動を行うのかが分かるように

3．児童生徒に身につけさせたい資質・能力／児童生徒に投げたい問い・得てほしい気づき

4．指導上の具体的な工夫点

★グループ学習やペア学習などの指導形態や、ワークシートや学習の手引きの工夫、自己評価・相互評価の工夫など

5．使用教材

教材タイトル	（例）人類は宇宙で生き抜くことができるのか？ー高校生編ー
コマタイトル	（例）宇宙裁判
教材の種類	（例）ワークシート
コンテンツ提供	（例）一般社団法人教育ソリューション研究協議会×株式会社うちゅう

6．上記の教材を選んだ理由

内容に期待できること	授業進行や資質能力向上に期待できること
（例） ・データサイエンスに関する教材は、自分の専門科目の数学と関連付けて授業を作れそうだから ・ラプンツェルなら知っている児童も多く知らない児童もキャラクターを取り扱うことで、興味を引けそうだと思ったから	（例） ・農業について「持続可能性」と「生物多様性」からアプローチしているため、視点が広がりそうと思った ・金融教育は、子どもたちにとっても身近でなく自分が専門的でもないため自信がないが、この教材なら動画やイラストで楽しく、かつ必要な要素を総合的に学べそうと思った

7．評価規準

コモンルーブリック（＝経産省が提供している「未来の教室」で育成したい資質・能力）
★7P表を参照して作成する
★どのような○資質・能力を、【どのような活動】において、「どのような姿→1～4段階」だと評価するのか

実社会の課題を解決するために、強化を横断して活用できる知識・技能	未知の状況から本質的な課題を発見し、創造的に解決に取り組む思考・判断・表現力	幸せな未来の想像のために、他者と協働し、学びを評価・改善し続ける力・人間性
（例） ○技能 【前半のタブレットを使った調べ学習において】 適切な検索方法が分かっていない→1 検索はできている→2 友達に使い方を教授している→3	（例） ○課題発見力 【チームでの議論において】 課題をそれ以上深められていない→2 真の課題を発見しようと分割したり言い換えたりしている→4	（例） ○他者との協働力 【発表資料の作成において】 チームビルディングに関与し、役割分担をしたり全体の様子を俯瞰して行動している→4 チームの様子を確認し自分の役割を見つけて行動している→3 個人で取り組んでいる→2

8．本時の流れ（50分）

・学習活動(個人かペア) ■予想される反応	○(・)に対する活動のねらい □教師の声掛け(発問/説明/つまずきのある児童生徒とへの支援) ◆評価	教材/教具
導入（○分）		
展開（○分）		
まとめ（○分）		

※ある単元の一授業として位置づける場合記入
単元名：
単元の目標：
単元の評価規準：
単元計画(本時の位置)：

※実習等では指定された様式で書いて
※作成時、青色の例は削除してください

【主な記入項目】
・児童生徒に投げたい問い/
　得てほしい気づき
・使用教材/選択理由
・評価規準
・本時の流れ

A.教育大生によるSTEAMライブラリーを活用した授業作成

Day3「STEAM模擬授業発表」　目的・授業内容

目的	各自作成した授業を模擬授業の形で発表することで、STEAM探究授業を実施する経験を持つ。 また、ほかの校種の学生が考案した模擬授業を生徒役で受けることで新たな気づきを得る。

授業詳細

180分	10分	**Day1とDay2で取り組んできたことの復習** ・Day1～第1課題：STEAMライブラリーに触れ、そのまま活用して模擬授業を行った。 ・Day2～第2課題：マインドセットの重要性と模擬授業作成
	80分	**校種混合のチームでの模擬授業発表** ・模擬授業を生徒として受ける際に意識するSTEAM探究の観点を共有 ・授業作成者の意図や生徒役からのコメントを互いに共有する ・ワークシートの配布と記入方法の説明
	30分	**改善アイデアを考える** ・模擬授業に対してもらったコメントを踏まえてさらにブラッシュアップする
	30分	**コモンルーブリックを活用した評価規準の作成** ・印刷したコモンルーブリック（表）の配布と見方の説明 ・コモンルーブリックと指導案を照らし合わせながら、授業のゴールと児童生徒の達成度を確認するための評価項目や状態を確かめ、埋まっていない評価規準をチームの全員で埋めていく
	30分	**代表学生による全体での模擬授業発表** ・ほかのチームの学生が考案しブラッシュアップさせた模擬授業を受け

Day1で見つけたSTEAMライブラリーの魅力を最大限生かし、かつ課題を克服するような授業を考案するという目的や、自由な発想を促すのに役立つ心構えや空気づくりのコツをを思い出す。

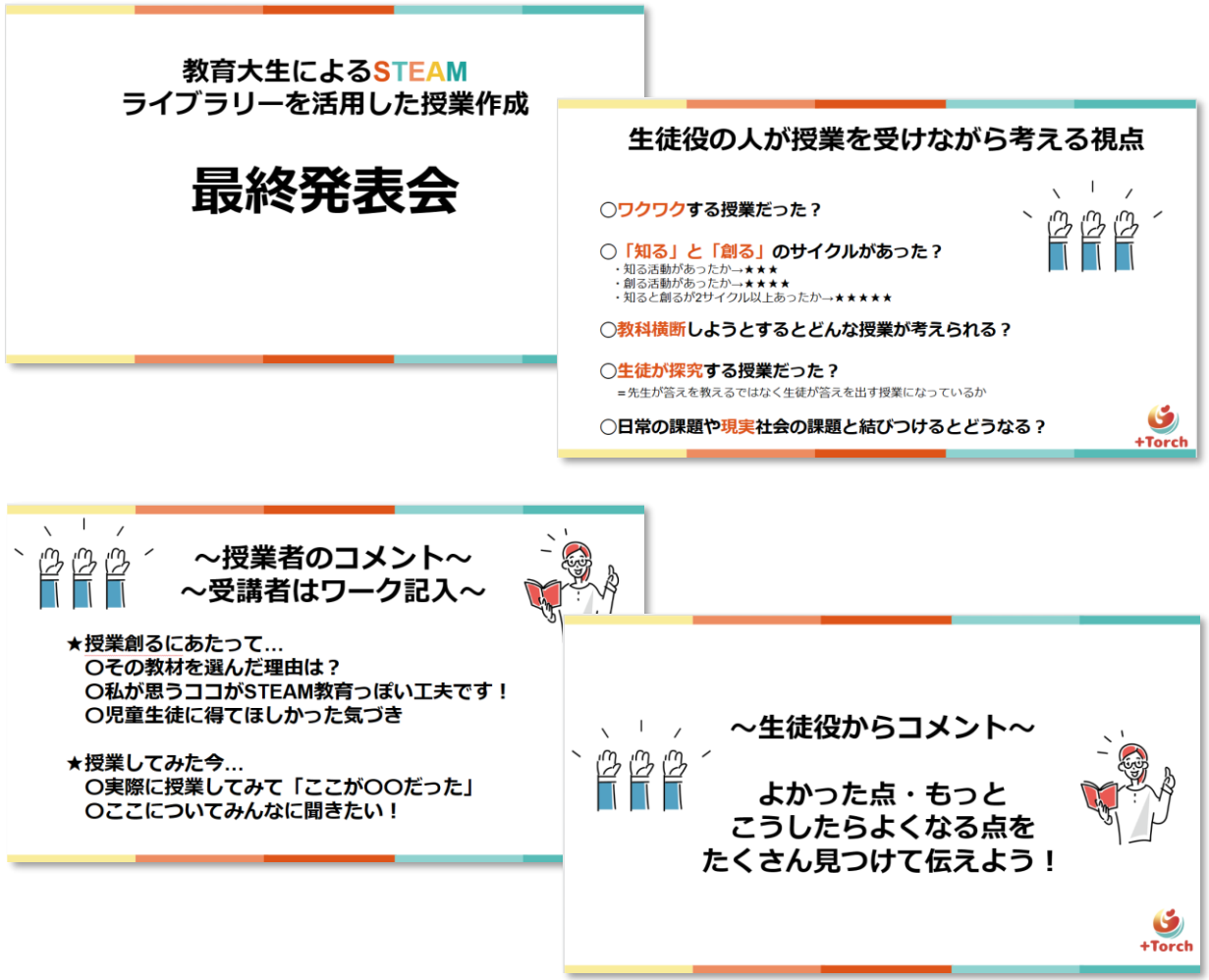
校種がばらばらになるようにチームを編成することで、校種ごとでファシリテーションの仕方や教材の活用の仕方に多様性があることを知る。

生徒役の学生やスタッフからもらったフィードバックをすぐに授業改善につなげていき、「こうしたらもっとよくなる」点をネガティブな意味ではなく伸びしろとして捉え、チームで授業を見合い省察し合うことの意義を体感する。

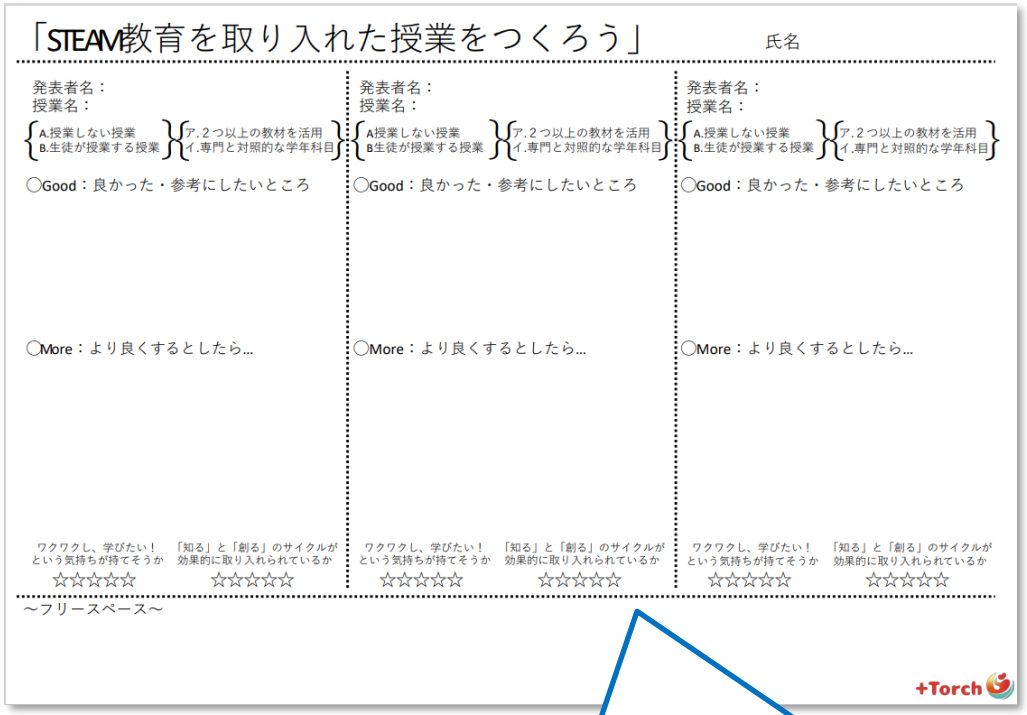
A.教育大生によるSTEAMライブラリーを活用した授業作成

Day3「STEAM模擬授業発表」　使用教材

授業用資料



模擬授業評価ワークシート

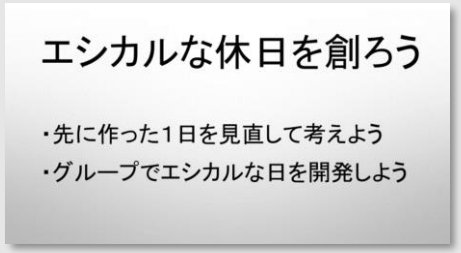


☆☆☆☆☆のチェック項目
- ワクワクし、学びたい！という気持つが持てそうか
- 「知る」と「創る」のサイクルが効果的に取り入れられているか

A.教育大生によるSTEAMライブラリーを活用した授業作成

Day3「STEAM模擬授業発表」　教育大生が作成した授業

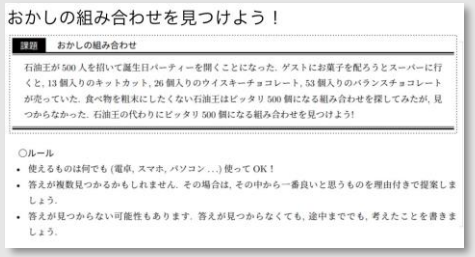
エシカルな1日を創ろう





お菓子の組み合わせを見つけよう

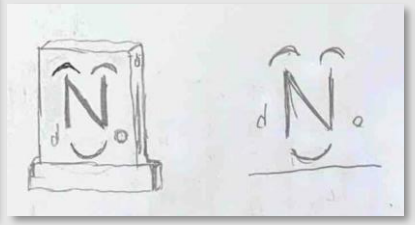




お菓子を実際に持ってきて授業が行われている模様。生徒役の学生も興味津々でした。

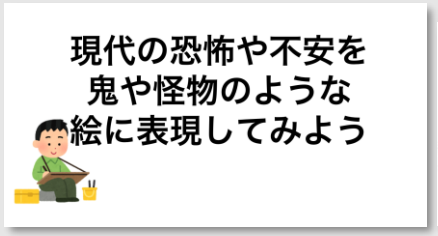
オリジナルロゴをつくろう！～理念とデザイン～

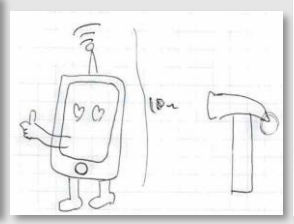


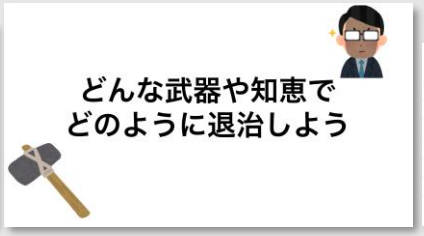


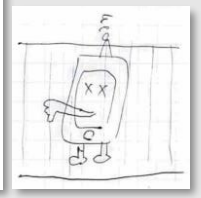


新時代の神話を考えよう

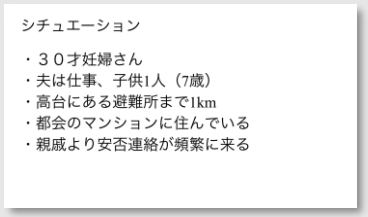








防災教育～自分の街の防災課題を見つけよう～



「ハザードマップを作成し災害が起こった時どう行動するか？」

A.教育大生によるSTEAMライブラリーを活用した授業作成

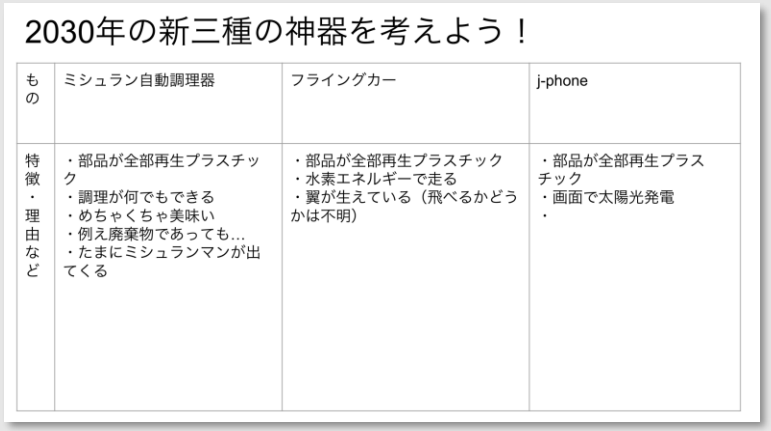
Day3「STEAM模擬授業発表」　教育大生が作成した授業（代表者発表）

授業名	これからのモノづくりとは?過去から学んで未来を考えよう！
教　材	技術は世の中をどう変えた?「日本のものづくりの歴史~イノベーションを通じた社会課題解決Vol.1～」
レクチャー	【発見パート2】ものづくりの歴史・後編～戦後復興期から現在まで～
提　供	シャープ株式会社×株式会社エイスクール

授業スライド



ワークシート



2030年の新三種の神器を考えよう！

もの	ミシュラン自動調理器	フライングカー	j-phone
特徴・理由など	・部品が全部再生プラスチック ・調理が何でもできる ・めちゃくちゃ美味い ・例え廃棄物であっても… ・たまにミシュランマンが出てくる	・部品が全部再生プラスチック ・水素エネルギーで走る ・翼が生えている（飛べるかどうかは不明）	・部品が全部再生プラスチック ・画面で太陽光発電 ・

模擬授業をしている様子





生徒役からのコメント

これまでの家具の歴史から便利だけでは良くなかったこと(公害やSDGsへの配慮)を踏まえたことで視野が広がった。今はない新しい商品を妄想しながら考える授業で、学びある楽しい授業だった。

A.教育大生によるSTEAMライブラリーを活用した授業作成

Day3「STEAM模擬授業発表」　教育大生が作成した授業（代表者発表）続き

教育大生が作成した指導案

	高校チーム

1．選んだ条件　※選択した条件以外を削除

B「生徒から教わる授業」	ア「2つ以上の教材/内容を活用した授業」

2．授業名

これからのモノづくりとは？過去から学んで未来を考えよう！

★児童生徒がワクワクするようなタイトルをつけよう
★「○○しよう」など、どのような活動を行うのかが分かるように

3．児童生徒に身につけさせたい資質・能力／児童生徒に投げたい問い・得てほしい気づき

日本は敗戦によって大きな損害を被ったがそこから復興し、発展してきたことで現在のわれわれの生活がある。一方でその発展の過程においては公害に代表されるような負の側面も存在しており、それを乗り越えて持続可能な発展を目指している企業や団体がある。以上のことを理解したうえで、今後の社会の発展がどうあるべきかを身近な家電を例として考える機会をつくりたい。

4．指導上の具体的な工夫点

この単元においては自分事として捉え、考えられるような仕掛けが必要である。そのため子どもたちにとって身近かつ生活の豊かさに深くかかわっている家電を題材とし、その発展と普及の歴史を追いながら未来について考えさせる。

★グループ学習やペア学習などの指導形態や、ワークシートや学習の手引きの工夫、自己評価・相互評価の工夫など

5．使用教材

教材タイトル	技術は世の中をどう変えた？「日本のものづくりの歴史　～イノベーションを通じた社会課題解決 Vol.1～」
コマ	【発見パート②】ものづくりの歴史・後編　～戦後復興期から現在まで～
教材の種類	動画、クイズ
コンテンツ提供	シャープ株式会社×株式会社エイスクール

教材タイトル	SDGsと価値創造～探究の入口～
コマ	8コマ目　世界を豊かに
教材の種類	ワーク
コンテンツ提供	特許庁

6．上記の教材を選んだ理由

内容に期待できること	授業進行や資質能力向上に期待できること
・戦後史は日本史や公共など多くの科目扱われる内容である。 ・今の私たちの生活と直接的に深く関わっているため、今の私たちの生活とこれからを考えることが期待できる。	・映像やクイズなどで子どもたちの興味関心をひきながら授業を進めることができる。 ・子どもたちが学習内容を身近に感じながら自分事として捉えて考えることができる。

7．評価規準

コモンルーブリック（＝経産省が提供している「未来の教室」で育成したい資質・能力）
★7P表を参照して作成する
★どのような○資質・能力を、【どのような活動】において、「どのような姿→1～4段階」だと評価するのか

実社会の課題を解決するために、強化を横断して活用できる知識・技能	未知の状況から本質的な課題を発見し、創造的に解決に取り組む思考・判断・表現力	幸せな未来の想像のために、他者と協働し、学びを評価・改善し続ける力・人間性
○知識 【2コマ目を通して】 ・戦後の経済発展や公害などの問題について流れを理解している。→2 ・戦後の経済発展や公害などの問題を理解したうえでそれを現代社会に結び付け、将来の社会について考える手掛かりにしている。→4	○創造力 【2コマ目全体を通して】 ・企業の取り組みを知る。→1 ・企業の取り組みの共通点を見つけられる。→2 ・企業の取り組みを参考にオリジナルの「2030年の新三種の神器」を考えることができる。→4	○学びの抽象化力・応用力 【2コマ目全体を通して】 ・戦後の経済発展の流れや公害などの問題、現代の企業の取り組みを理解している。→2 ・戦後の経済発展の流れや公害などの問題、現代の企業の取り組みをもとに「2030年の新三種の神器」を考えることができる。→4

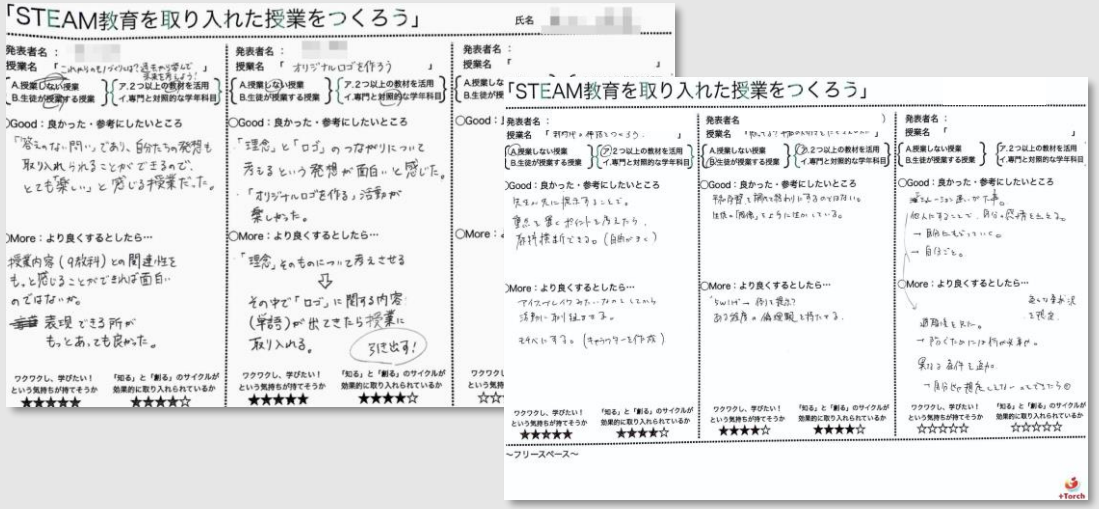
8．本時の流れ（50分×2）

・学習活動(個人かペア) ■予想される反応	○(・)に対する活動のねらい □教師の声掛け(発問/説明/つまずきのある自走性とへの支援) ◆評価	教材/教具
導入（10分） ・地理院地図を使って、学校の周りや自分の家の周りがどのように変化してきたかを知る。	○日本は戦争で大きなダメージを負った中から復興し発展し、今の私たちの生活があることを認識させる。 ○日本が高度経済成長を経て急激に発展してきたことを認識させる。	パソコン 地理院地図
展開１（40分） ・もし一人暮らしをするとしたら必要になると考えられるものをできるだけ多く挙げる。	○私たちの生活には家電が必要不可欠であり、それが生活の豊かさの一つの要因となっていることを認識させる。	パソコン
・STEAMライブラリーの動画を見る。	○戦後経済の発展を家電という面から捉えるとともに学習内容への興味関心を深める。	スライド
・探求クイズに答える。	○同上	
・高度経済成長期に起こった公害について知る。	○経済の発展に伴って生じてきた問題を認識する。	
・SDGsについて知る。		
［個人］ ・持続可能な社会に向けて取り組んでいる企業や新しい技術について調べる。	○過去に生じた問題を踏まえて今の社会においてどのような活動を企業がしているのか、どのような技術が発明されているのかを知ることで、その後のワークの手がかりにする。	パソコン
展開2(20分) ［個人→グループ］ ・前時の続きで調べ学習を継続し、調べた成果を発表する。	○調べた内容を共有することでより多くの知識を得る。	パソコン
まとめ（30分） ［グループ］ ・「2030年の新三種の神器」を考え、発表する。	○これまでの学習を踏まえて考えさせることで学習のまとめをするとともに、それをもとにして未来について考える機会とする。	パソコン

A.教育大生によるSTEAMライブラリーを活用した授業作成

Day3「STEAM模擬授業発表」　参加者のアウトプット

学生が記入した模擬授業評価シート（一部）



より生徒がワクワクして主体的に学べる授業にするための アイデアをディスカッションしている様子



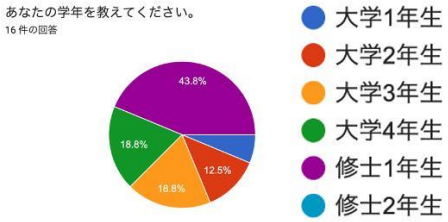
生徒役で授業を受けた学生のコメント



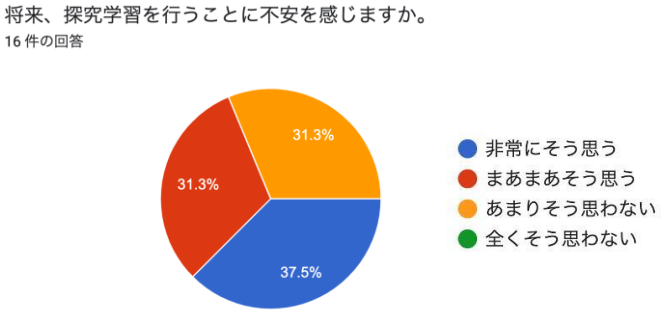
・「答えのない問い」だったので自由に発想を取り入れられ楽しいと感じる授業だった
・驚きのある導入で学習に対する意欲が掻き立てられた・・・
・子どもたちの意見が止まりそうなところをどうファシリテーションするか
・5W1Hで具体例を提示するともっとよいのではないか

A.教育大生によるSTEAMライブラリーを活用した授業作成

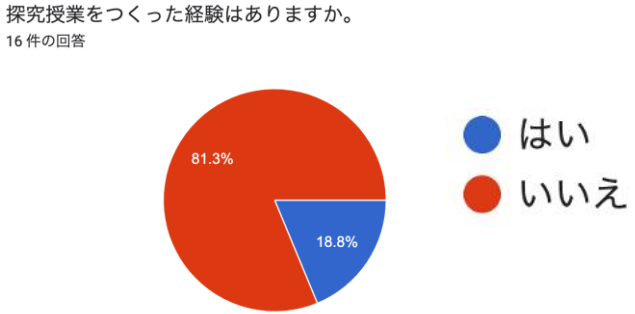
プログラム全体を通して　教育大生の現状と課題（参加前アンケートより）



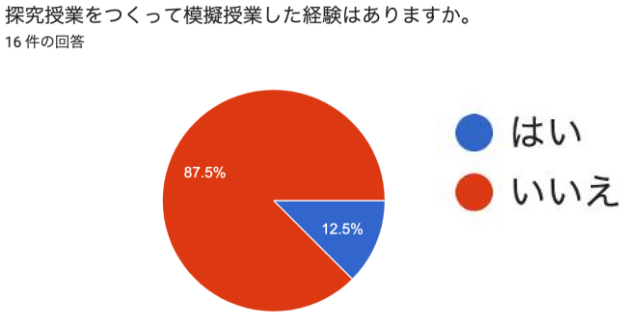
学部生：56.2%
大学院生：43.8%



将来、探究授業を行うことに不安を感じますか。
→**「非常にそう思う」「まあまあそう思う」…68.8%**



探究授業をつくった経験はありますか。
→**「いいえ」…81.3%**



探究授業をつくって模擬授業をした経験はありますか。
→**「いいえ」…87.5%**

修士1年生が半数近くを占めているが、探究授業を作った経験がない学生が80%を超える
▶探究授業への不安感の原因の一つは、「探究授業を作成・実施する機会がない」こと

A.教育大生によるSTEAMライブラリーを活用した授業作成

プログラム全体を通して　BEFORE→AFTER

Q.教員として探究学習を行っていく上で
どのような不安があるか？

・子どもたちの個々の性格、全員が同じようにできるわけでもないし、生徒側の課題が多いこと。

・国語が専門だが、その他の専門性が分からない

・大まかな部分しか探求学習について知らず、どのように授業に組み込んでいけば良いのか分からない

・自分自身が学生の時にあまり探求学習を行った記憶がないため、自分で作らなければならない

・教員同士の連携が難しそう

・生徒たちの学びの保障をするために、教師がどのようなアプローチをすべきなのかが不明瞭



参加前後で探究授業を行うことへの不安は軽減されたか？
とても当てはまる/まあまあ当てはまる：87.5%

・STEAMライブラリーは、そのまま使う印象で活用する時間がないと思っていたが、一部を使ったり組み合わせたり工夫し取り入れられるものだと気づけた

・1つのツールとして授業で効果的に活用していきたい

・探究授業の中だけでなく、様々な教科の中で探究やSTEAM教育の要素を取り入れることができると気づいたので、来年から教師になるが生かしていきたい

・STEAM教育やSTEAMライブラリーを使うと、こんな授業が作れるんだということを、違う科目専門の人や上回生の人の授業を見て、学ぶことができた

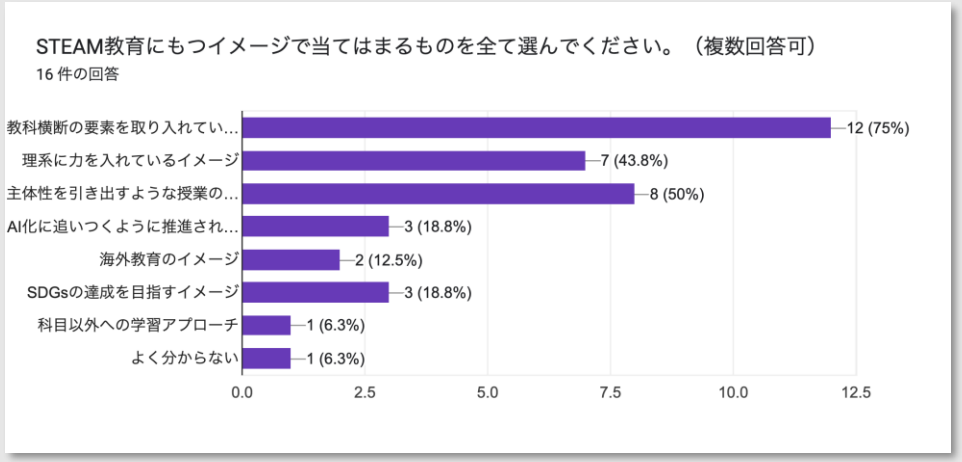


▶探究授業へ不安の軽減に効果があった

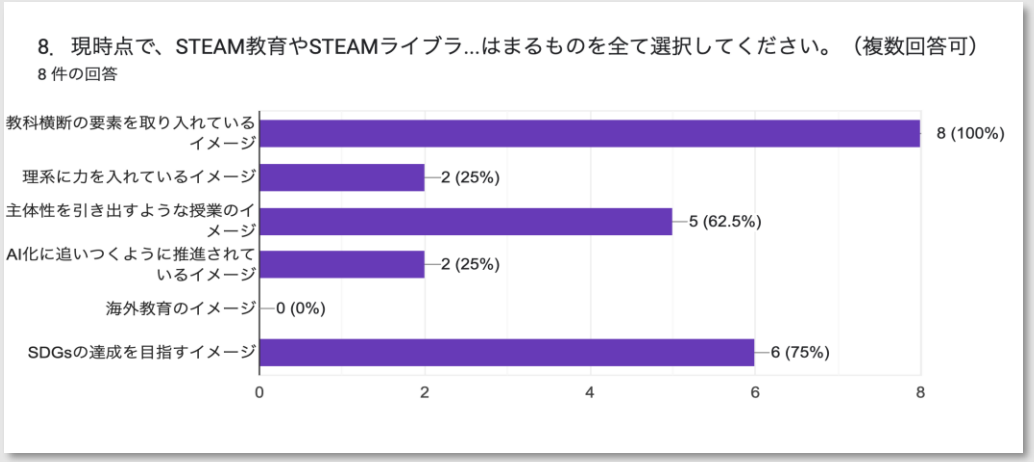
A.教育大生によるSTEAMライブラリーを活用した授業作成

プログラム全体を通して　BEFORE→AFTER　STEAM教育へのイメージの変化

参加前アンケート



参加後アンケート



▶増加したもの
・SDGsの達成を目指すイメージ
・主体性を引き出すように推進されているイメージ
・教科横断の要素を取り入れているイメージ

▶減少したもの
・理系に力を入れているイメージ

A.教育大生によるSTEAMライブラリーを活用した授業作成

プログラム全体を通して　BEFORE→AFTER　STEAMライブラリーの捉え方の変化

参加前



・知らない
・授業で聞いたことはあるが詳しく知らない
・理系のイメージが強く、社会科専門の自分が学ぶ必要性をあまり感じていない

自由に
動画視聴

Day1後



・面白いとは思ったが、あえて使う必要性を感じない
・どんな場面で使うのかのイメージが湧かない

課題1

そのまま
模擬授業

Day2後



・授業してみて面白さに気づけた！
・他の人の模擬授業の感想も聞いて、本当に多様な科目の教材があると気づけた
・指導案通りに授業してみてうまくいかない点もあったが、量や難易度の調整・工夫すればより良い授業ができると思った

課題2

オリジナル
授業作成し
模擬授業

Day3後

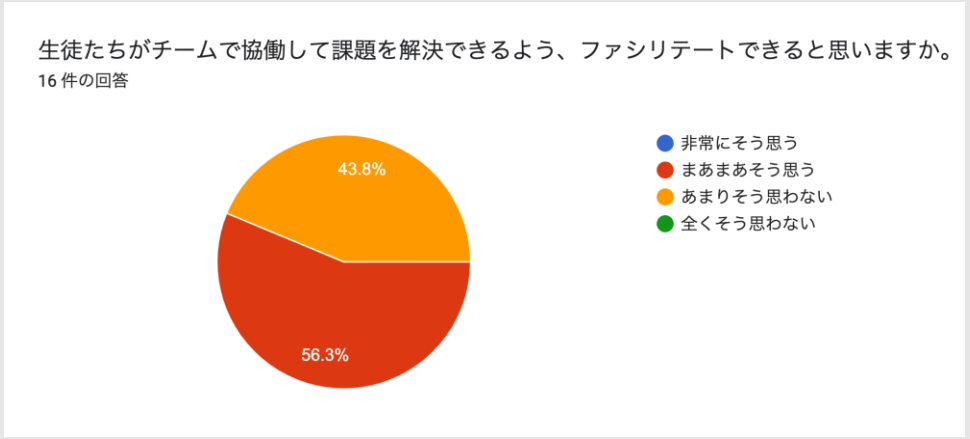


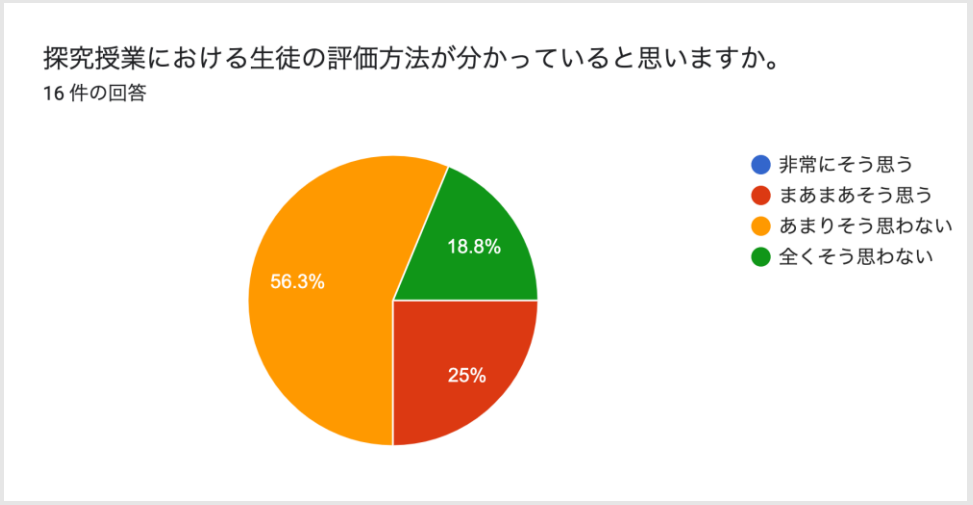
・教科横断的に使用できる教材の一つとしての認識に変わった
・探究活動の補助的なものとなり得る印象を持った
・社会科の自分は使うことはないと思っていたが、身近な教材になった

▸STEAMライブラリーを知っただけ、見ただけではその価値を十分に感じにくい。実際に使って授業をする体験をすることがSTEAMライブラリーの価値を実感し、活用する教員・教育大生の拡大に効果的である。

A.教育大生によるSTEAMライブラリーを活用した授業作成

プログラム全体を通して　BEFORE→AFTER





・steam教材に対する認識が変わった。生徒の将来を広げる可能性を秘めていると思う。大学生の段階でこうした気づきを得ることができたのはとても嬉しい。

・模擬授業を見て、沢山の学びがあった。著作権フリーでパワポ作ってほしい。お願いします！

・凝り固まった考え方を和らげてくれた気がする

・楽しく授業を作ることができ、探究的な授業を作る際の1つの方法を知ることができた

・人数が少なかったので厳しかったが、同じ校種のほかの教科の人たちと協力してひとつの授業を作ってみることも取り組んでみたかった



▶探究授業への漠然といだいていた不安が軽減された

A.教育大生によるSTEAMライブラリーを活用した授業作成

プログラム全体を通して　BEFORE→AFTER

あなたが作成した探究授業を、実際の学校で実施することを想定すると、今回の授業作成の過程で実際に発生した課題のうち、学校現場においても高いハードルになるのは何か。

・動画をそのまま使いきれない
・ルーブリックの作成
・評価をどのように行うのかということ
・授業を作成するまでの時間
・他教科とのつながり
・課題の内容が専門的で難しく、生徒が理解するのが難しい
・時間配分
・テストがあったり行事があったりする中でどれだけの時間を継続的に確保できるのか
・体育でスポーツを教える上で、道徳的な部分をどういう風に児童生徒に伝えるか
・複数の教科を横断することを想定すると、相当考えないとこじつけになってしまう可能性を感じた。



今回の授業作成において、左の質問で取り上げた課題をどのように乗り越えたか。実際に工夫したこと、もしくは振り返ってみて改めて工夫できそうだと思うことは何か。

・動画ではなく、使いたい要素だけピックアップした
・授業で得てほしいことは何かを決めて、そのために必要な知識や取り組みを明確にした
・授業ごとに細かく評価を行い、生徒の成長を評価できるようにする
・授業スライドやワークシートを作成して、教員が授業しやすい環境を作成する
・Excelは関数を使わない、プログラミングも基本的なものだけで実現した
・そのまま使うのではなく、必要な部分のみを切り取ることで効率的に使えるようにした
・差別（学生が選んだコンテンツ）の具体的な例を取り上げる
・扱う教科を定め、無理に複数の教科の要素を入れない



▶探究授業の作成によって、実際教師になった時を想定して課題とそれを克服する方法を考えることできた

A.教育大生によるSTEAMライブラリーを活用した授業作成

プログラム全体を通して　教育大生の反応（最終日終了後インタビューより）

Q.これからに生きそうな気づきは？

・授業を作れたという成功体験が、今後探究授業を作る上でとても自信になると思う

・他の人に模擬授業をして意見をもらってブラッシュアップする過程で、自分にない視点を得る機会が多々あった

・一見関係なさそうなものでも考えようによっては、何でも学びに結び付けられる！

・下の代にこの機会を広めていきたいと思う

・教育実習後の方が、教室を想定してできるので学びがあると思う

・アイスブレイクのワークの効果を体験したことで実感したので取り入れたい

・学年や担当が異なる学生同士で意見を出し合える機会が貴重だった

・はじめは、STEAMライブラリーの教材をうまく使えるか不安だったけれど、STEAMライブラリーの動画の一部を使ったり、ワークシートや授業の流れなど参考にしつつ、教材として扱えると思った





B.教育大生によるSTEAMライブラリー活用事例の創出

B.教育大生によるSTEAMライブラリー活用事例の創出

全体カリキュラム設計

STEAMライブラリーを生徒側として体験する

以下2つのコンテンツを使用して高校生を対象とした探究授業と同様の形式で授業を実施。

- 学術系Vtuberと考える"未来のバーチャル社会"
- ー問題解決のための思考法ー デザイン思考を知ろう！

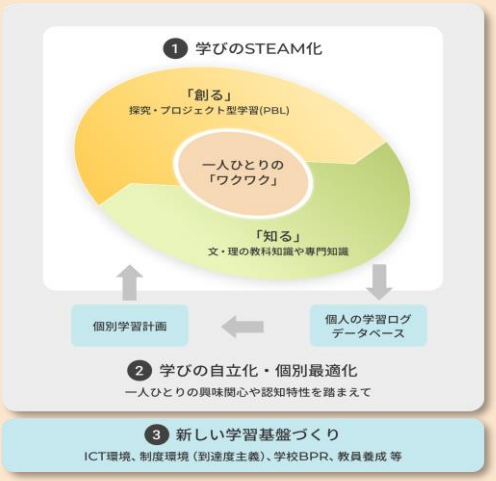




×

STEAMライブラリーを教師側の視点で活用する際の工夫を考える

「STEAM化された学びとは何か」「STEAMライブラリーとは何か」を教師の視点から学び、実際の教育現場での活用を見据え、STEAMライブラリーコンテンツを体験しながら探究授業の実践方法を検討した。



＜＜全8日間で取り組んだ内容＞＞

STEAM ライブラリー について知る → 生徒側として 教材を体験① （Vtuber） → 教師側の視点で STEAM探究授業 について考える① （Vtuber） → 生徒側として 教材を体験② （デザイン思考） → 教師側の視点で STEAM探究授業 について考える② （デザイン思考）

B.教育大生によるSTEAMライブラリー活用事例の創出

「STEAMライブラリーオリエンテーション」　目的・授業内容

目的	STEAMライブラリーについての知識を得ることで、これから取り組むことの方向付けとする。 STEAMライブラリーに掲載されている様々な動画教材や授業スライド、指導案を自由に見る。

授業詳細

90分	15分	**導入** ・自己紹介 ・本プロジェクトのねらいについて説明
	20分	**学生同士のディスカッション** ・ワーク「現状の日本の教育にどんなことが課題だと思いますか」 ・ワーク「これからの教育の形はどうなっていくと思うか
	30分	**STEAMライブラリーについて知る** ・ワーク「STEAMライブラリーについて知っていることを書こう」 ・STEAMライブラリーの特徴について各自で調べる ・STEAMライブラリーが誕生した背景や目指すところを説明する
	25分	**STEAMライブラリーに触れてみる** ・気になる教材を探し、動画教材や授業用資料を自由に見る ・次回のVtuber授業で必要なアプリのインストールを促す

初回からオンラインでのスタートだったので、話しやすい、居心地のよい雰囲気をつくるために、導入を丁寧に行う。

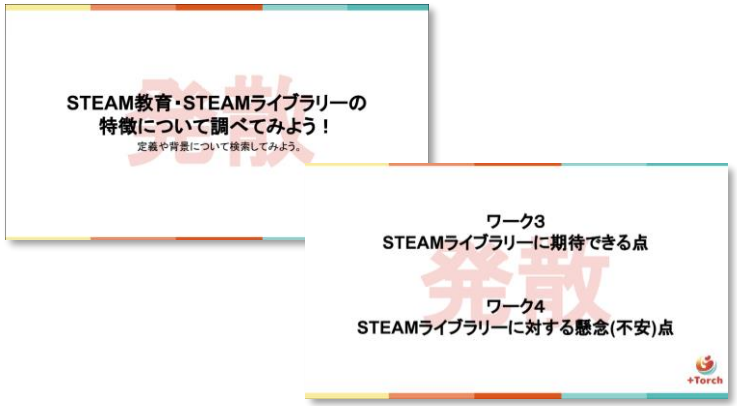
いきなりSTEAMライブラリーについて一方的に教えるのではなく、自分なりの教育的課題を頭に思い浮かべながら閲覧してもらうことで、先に考えた課題にSTEAMライブラリーはどう役立つかを考えやすくする。

B.教育大生によるSTEAMライブラリー活用事例の創出

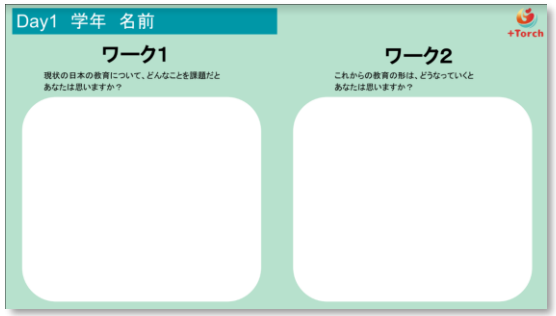
「STEAMライブラリーオリエンテーション」　使用教材

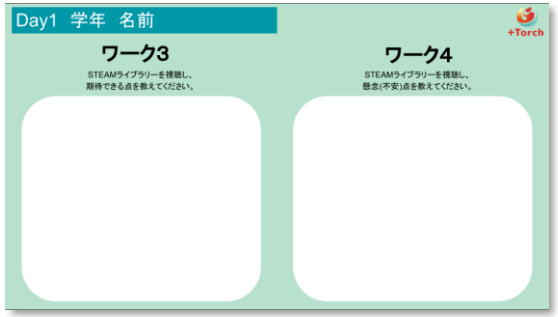
授業用資料





ワークシート





オンライン上で共同編集できるようにGoogleスライドで作成

STEAMライブラリーや気になる教材を自由に検索





B.教育大生によるSTEAMライブラリー活用事例の創出

「STEAMライブラリーオリエンテーション」　教育大生の声

STEAMライブラリーの動画教材を視聴したりその他の教材を閲覧したりして思ったこと

期待できそうな点

・普段の勉強とは違い様々な教科の知識を活用したり、教員からの一方向的な授業ではなかったりするので、子どもたちの意欲は引き出しやすそう

・普段勉強が苦手な子や学校の活動で活躍できない子たちが活躍できる場になりそう

・授業以外でも子ども達が自主的に学ぶきっかけになりそう

・授業の導入として使ったら、子どもたちを授業に引き込むことができそう

・自分の知識では足りない部分に関して補助的に活用できそう



懸念点

・どの教科でいつ使うのかなど活用する場面が分からない

・授業時間の確保が難しそう

・教員が現場に合わせて対応するので底力が試されそう。やりきれるか不安。

・実践例や効果が示されておらず、それに対する保障も何もないため使いにくい

・教材の良さは作った者だけが語れるので、教師が教材を作って創意工夫することが大切だと思う

・何をどう評価するのか、一定の指針が立てにくい

・先生の力量でかなり左右されそう



B.教育大生によるSTEAMライブラリー活用事例の創出

「STEAMライブラリーオリエンテーション」　教育大生の声

教育大生によるSTEAMライブラリー活用アイデア

◯授業に関連する発展教材として
・教科に関連した内容であれば、授業の終了後に動画教材等も活用することで、「この知識は実際の社会でこんなところで生かされているんだ！」など、学びをより身近なものにできる

◯「フリープロジェクト」として
・教科に関係ない動画等に関しては、総合の時間等を活用して，「フリープロジェクト」等の名前を設定して、自分の興味あることを学び、まとめて、互いに発表し合うなどの活用ができる

◯係活動として
・学校の係活動をSTEAMライブラリーから見つけてくると面白い係ができそう
・係活動等で、面白い動画、内容を紹介する係をつくっても面白そう。（新聞係やSTEAM係など）



B.教育大生によるSTEAMライブラリー活用事例の創出

「アバターを作って動かそう / 学術系Vtuberと考える“未来のバーチャル社会”レクチャー3」 目的・授業詳細

目的

VRoidモバイルを使用した簡易的な3Dアバター作製やバーチャルワールドの散策等の体験的な学習を通して、基礎的な知識及び技能を涵養し、その活用について考えを深めてもらう。教育大生はスマートフォンでアバター作成を行い、「知る」と「創る」が組み合わさった探究学習を学習者目線で体験する。

授業詳細

90分	10分	**導入** ・初対面の参加者のために簡単な自己紹介 ・レクチャー「00　イントロダクション」の動画2を視聴 ・コンテンツ製作者のVtuberの紹介やVtuber（バーチャルYouTuber）の説明
	20分	**バーチャル技術を学ぶ** ・レクチャー「01　現代のバーチャル技術」の動画視聴 ・VR・AR・MRなどのバーチャル技術とその用途を調べグループディスカッション ・アバターの用途についての説明
	60分	**アバター作成を行う** ・レクチャー「03　アバターを作って動かそう」の動画視聴 ・各自のスマートフォンにインストールしたVRoidモバイルを使用して3Dアバターを作製 ・「自分がアバターとして個性や強みを活かして活動するなら、どんな容姿でどんなことをしたいか？」を考え、ワークシートにアバターのデザインを描いた後グループで意見交換

本授業で扱うバーチャル技術については、知識がなく身近に感じていない参加者も多いため、スマホのアプリやゲームのアバターなど参加者にとって身近な例を挙げて説明する。教師は事前にVR・AR・XRの身近な例を調べておくことが望ましい。

VRoidモバイルは直感的に操作しやすいアプリであるため、アバター作製を始める前に各自で色々なボタンを押してどのような機能があるかを見てもらう時間を設ける。この時間にグループ内で使い方を話しあったり、必要に応じて質疑応答を行ったりすることで、アバター作成をスムーズに進行できる。

本授業ではアバターの用途について考察を深めるため、単に好きなキャラクターを作製するのではなく、自己表現の手段という観点に焦点を当てることを強調する。

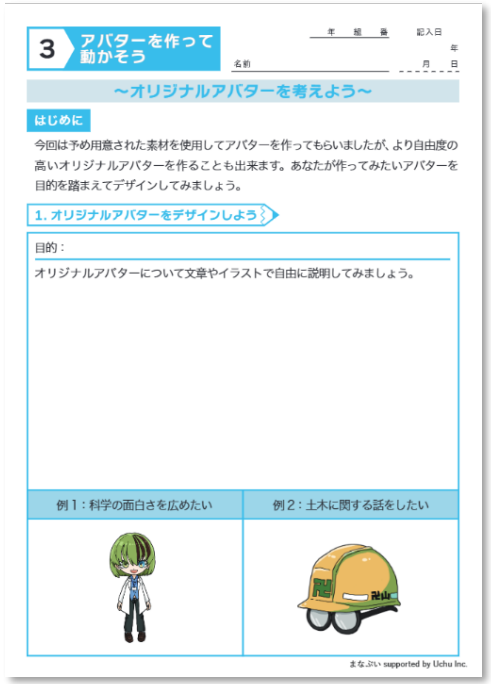
B.教育大生によるSTEAMライブラリー活用事例の創出

「アバターを作って動かそう / 学術系Vtuberと考える“未来のバーチャル社会”レクチャー3」 使用教材

動画教材



ワークシート


3 アバターを作って動かそう

年 組 番 記入日 年 月 日
名前

～オリジナルアバターを考えよう～

はじめに

今回は予め用意された素材を使用してアバターを作ってもらいましたが、より自由度の高いオリジナルアバターを作ることも出来ます。あなたが作ってみたいアバターを目的を踏まえてデザインしてみましょう。

1. オリジナルアバターをデザインしよう

目的：

オリジナルアバターについて文章やイラストで自由に説明してみましょう。

例1：科学の面白さを広めたい	例2：土木に関する話をしたい

まなぶい supported by Uchu Inc.

指導案


3-1 オリジナルアバターを考えよう

活動内容および育まれる力

ア）アバターの作製過程に関する知識（知識）
イ）3Dアバターの利点に関する知識（知識）
ウ）3Dアバターの作製を通して、自己を表現する能力（表現力）
エ）自分だけのオリジナルアバターを活用目的と共に考え、表現する能力（創造力）

準備物リスト

項目	個数	利用場所
ワークシート	1枚/人	教室等
VRoidモバイルの手引き	1部/人	教室等
動画投影用プロジェクター（モニター）	1台	教室等
スマートフォン等 VRoidモバイルを利用できる通信デバイス	1台/人	教室等

参考文献リスト

文献	備考欄
VRoid ヘルプ https://vroid.pixiv.help/hc/ja	VRoidモバイルの操作方法が説明されている。
赤津 慧（2019）『VRが変える これからの仕事図鑑』光文社	3Dアバターのメリットについて説明されている。

授業科目との関連

活動内容	キーワード	科目につながる問い	科目	単元
動画視聴 ワーク①	アバター、 3D、VRoid	バーチャル社会で必要とされるアバターについて、そのメリットや作製方法の基礎知識を身に着ける。	情報Ⅰ 情報Ⅱ	コミュニケーションと情報デザイン（情報Ⅰ）、情報社会の進展と情報技術（情報Ⅱ）、コミュニケーションとコンテンツ（情報Ⅱ）
ワーク②	アバター	動画視聴と3Dアバター作製を通して得た知見をもとに、アバターの活用例について検討し、目的に応じたオリジナルアバターを構想して表現する。	情報Ⅰ 情報Ⅱ 美術Ⅰ 美術Ⅱ 美術Ⅲ	コミュニケーションと情報デザイン（情報Ⅰ）、情報社会の進展と情報技術（情報Ⅱ）、コミュニケーションとコンテンツ（情報Ⅱ）、情報と情報技術を活用した問題発見・解決の探究（情報Ⅱ）、映像メディア表現（美術Ⅰ、美術Ⅱ、美術Ⅲ）

まなぶい supported by Uchu Inc.

補助資料



※いずれも既存のSTEAMライブラリー掲載教材を活用

B.教育大生によるSTEAMライブラリー活用事例の創出

「バーチャル社会に潜むリスク / 学術系Vtuberと考える“未来のバーチャル社会”レクチャー5」 目的・授業詳細

目的

インターネット上での自らの行動を振り返ることで、リスクをどの程度まで見込んで行動するかについて考える。
それにより、バーチャル社会を生きていくうえでの注意点やリスクを考察し、対応ができる人材を育成する。
ワーク1～3を生徒視点で受けることで、ワーク4の教師視点で学習者視点に寄り添って授業上の工夫を考える。

授業詳細

90分	10分	**導入** 前回動画視聴で「知る活動」、アバター作成で「創る活動」に取り組んだことを思い出す
	80分	**動画視聴** バーチャル社会の危険性を説明した「バーチャル社会に潜むリスク」を視聴
	30分	**ワーク1　共有してはいけないと思う個人情報**
	30分	**ワーク2　現実世界の個人情報とインターネット上のアカウントが結びついたときに起こりうるリスク**
	30分	**ワーク3　自身のこれからの行動**
	30分	**授業を行う教員としてバーチャル社会のリスクに関する授業を考える** 上記のワークやそのときのグループワークの様子を題材とした。 ワーク1「バーチャル社会に潜むリスクについて生徒に自分の行動を振り返りこれからの行動を考えてもらうためにはどのような創る活動を取り入れるか」 ワーク2「グループワークでのメンバー取り組みの様子をコモンルーブリックに基づいて評価するとどうなるか」

※本授業の内容を高校の授業として実施する場合は、ワーク4を除く部分が参考事例となる。

本授業の前半で学生が学習者として話し合いを進める場面では、「例えば‥‥」「もし〇〇だったら‥」というような思考やディスカッションを促進させる声かけを意図的に取り入れた。これは、後半で教師の立場として適切なファシリテーションを考える際の参考にしてもらうためである。

前半の「学習者としてバーチャル社会のリスクを学ぶ立場」から後半の「教員として生徒30人にバーチャル社会のリスクに関する授業を行う立場」へ意識的に視点を切り換える。本授業ではSTEAMライブラリーを用いた授業を学習者として受けることで、学習者の気持ちになって授業の面白さや難しさを体感する。それにより、授業で工夫したいポイントについて、学習者視点に寄り添って考える。

B.教育大生によるSTEAMライブラリー活用事例の創出

「バーチャル社会に潜むリスク / 学術系Vtuberと考える"未来のバーチャル社会”レクチャー5」　使用教材

動画教材



指導案


5 - 1　インターネット上のコミュニケーションに潜むリスク

活動内容および育まれる力

準備物リスト

参考文献リスト

授業科目との関連

補助資料


「共有してはいけないと思う情報」の項目それぞれの危険性

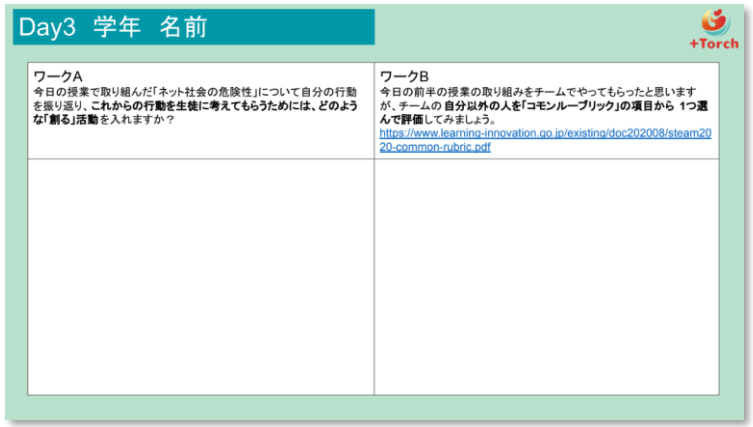
※いずれも既存のSTEAMライブラリー掲載教材を活用

既存のワークシートもとに、オンライン上で共同編集できるように、新たに作成したGoogleスライドのワークシート


Day3　学年名前

インターネット上には、些細な手がかりから現実世界の個人を特定し、危害を加えようとする人もいます。そのため、交流の際には、相手に自分の情報をどこまで伝えてもよいのか考える必要があります。インターネットで見ず知らずの人と交流するとき、それぞれの項目について **共有していいか、辞めておいた方がいいかを考え、理由とともに記入** しましょう。

	○or✕	共有していいと思った○(or共有してはいけないと思った✕)理由
出身地		
お気に入りの店		
リアルの容姿の特徴(顔、身長など)		
SNSのID		
趣味の話		
旅行の思い出		
移住地の天気		
インターネット上の交友関係		
ワーク2		
ワーク3		


Day3　学年　名前

ワークA	ワークB
今日の授業で取り組んだ「ネット社会の危険性」について自分の行動を振り返り、**これからの行動を生徒に考えてもらうためには、どのような「創る」活動**を入れますか？	今日の前半の授業の取り組みをチームでやってもらったと思いますが、チームの **自分以外の人を「コモンルーブリック」の項目から 1つ選んで評価**してみましょう。 https://www.learning-innovation.go.jp/existing/doc202008/steam2020-common-rubric.pdf

B.教育大生によるSTEAMライブラリー活用事例の創出

生徒モード



「学術系Vtuberと考える“未来のバーチャル社会”」レクチャー3・5コマを教育大生が生徒側として体験

動画視聴の様子



ワークの様子



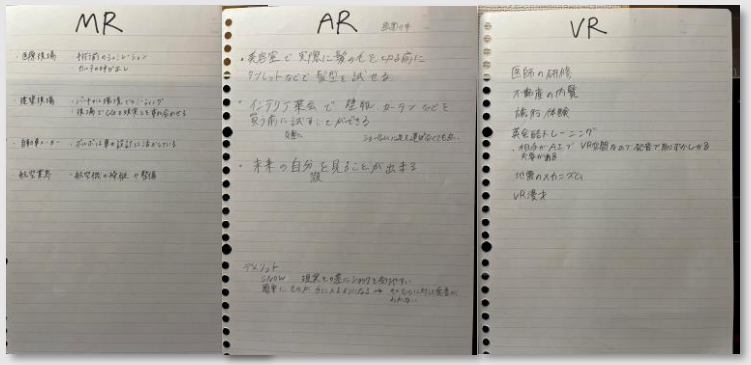
アバター作成に取り組む様子





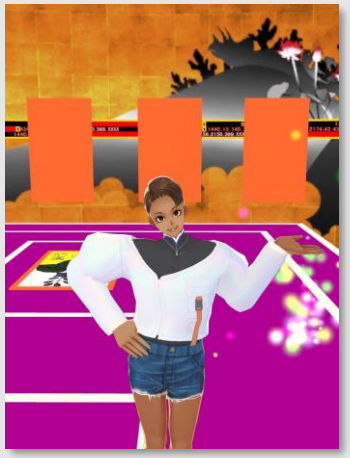


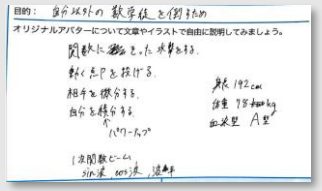
参加者のアウトプット

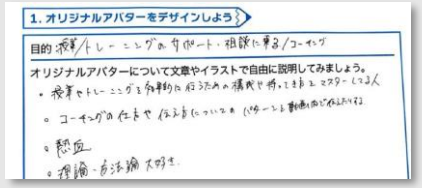


教育大生が作成したアバターの画像とワークシート

絵の得意不得意関係なく自分のイメージに沿ってアバターを作成できる。それぞれの個性や想いが具現化したアバターを作成した









B.教育大生によるSTEAMライブラリー活用事例の創出

生徒モード

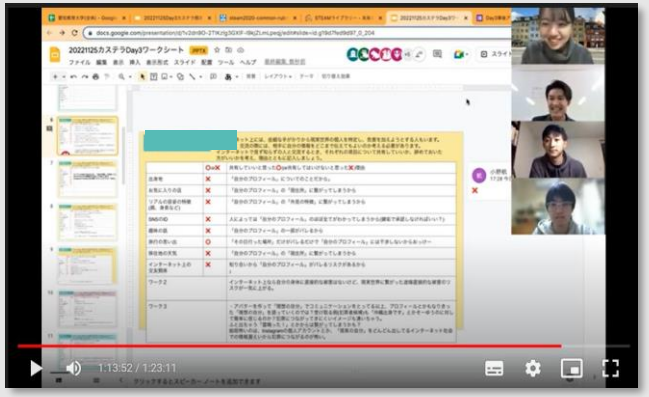


「学術系Vtuberと考える“未来のバーチャル社会”」レクチャー3・5コマを教育大生が生徒側として体験

動画教材を視聴している様子



オンライン上で議論している様子



個人ワークをしてからグループディスカッションの流れで実施。それぞれの考えを共有しあい考えを深めることができた。

参加者のアウトプット

インターネット上には、些細な手がかりから現実世界の個人を特定し、危害を加えようとする人もいます。
そのため、交流の際には、相手に自分の情報をどこまで伝えてもよいのか考える必要があります。
インターネットで見ず知らずの人と交流するとき、それぞれの項目について共有していいか、辞めておいた方がいいかを考え、理由とともに記入しましょう。

	○or×	共有していいと思った○(or共有してはいけないと思った×)理由
出身地	×	地元の友人や、家族などが危険に晒されるから。
お気に入りの店	×	前述とおなじ理由。最悪の場合、そのお店が潰れてしまう可能性がある。
リアルの容姿の特徴(顔、身長など)	×	Vtuberとして活動をしている以上、そのイメージ像を崩すとまずい。
SNSのID	×	個人の特定に繋がる。
趣味の話	○	話をする際に、個人を特定できるような内容がないこと、抽象的に話すことを意識すれば大丈夫。
旅行の思い出	○	話をする際に、個人を特定できるような内容がないこと、抽象的に話すことを意識すれば大丈夫。
移住地の天気	○	話をする際に、個人を特定できるような内容がないこと、抽象的に話すことを意識すれば大丈夫。
インターネット上の交友関係	×	オフラインではできないような態度を摂りやすい（オンライン上では、過激になりやすい） 仲が悪くなったら、終わり。
ワーク２		個人が特定されて、攻撃される。 友人であれば、その友人に対してDMなどで嫌がらせされたり、住所等が漏れた場合、最悪家に火を付けられたりする可能性大。
ワーク３		息をするようにインスタのストーリーを投稿しているので、情報発信をする際に、本当に大丈夫なのかどうか、一度踏みとどまってからにする。

インターネット上には、些細な手がかりから現実世界の個人を特定し、危害を加えようとする人もいます。
そのため、交流の際には、相手に自分の情報をどこまで伝えてもよいのか考える必要があります。
インターネットで見ず知らずの人と交流するとき、それぞれの項目について共有していいか、辞めておいた方がいいかを考え、理由とともに記入しましょう。

	○or×	共有していいと思った○(or共有してはいけないと思った×)理由
出身地	×	今住んでいる場所かもしれない場所かもしれない
お気に入りの店	×	住んでいる場所がわかってしまうわかってしまう
リアルの容姿の特徴(顔、身長など)	△	身長は伝えても個人特定には繋がらないと思う
SNSのID	×	現実世界のアカウントから
趣味の話	○	趣味は個人特定に繋がらないから
旅行の思い出	○	住んでいる場所ではないから問題ないと思う
移住地の天気	×	調べればどこに住んでいるかどこに住んでいるかわかってしまう
インターネット上の交友関係	○	インターネット上のやり取りから個人を特定できる材料が見つかるかもしれないが見つかるかもしれない
ワーク２		アカウントの乗っ取り、ストーカー行為、誹謗中傷、デマを流される
ワーク３		バーチャル世界になじみがないからうっかり個人情報を漏らしてしまうのが怖いけど、怖がっていたら逆に何も話せなくなってしまうのではないかと感じた。

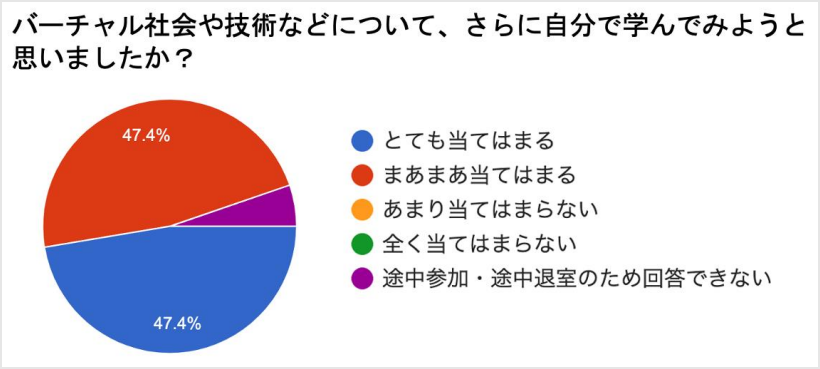
B.教育大生によるSTEAMライブラリー活用事例の創出

生徒モード



「学術系Vtuberと考える“未来のバーチャル社会”」レクチャー3・5コマを教育大生が生徒側として体験

バーチャル社会や技術などについて、
さらに自分で学んでみようと思ったか
「とても当てはまる」「まあまあ当てはまる」
・・・94.8%



・バーチャルを用いてこんなふうに色々個性が出せるのは面白いと感じた。

・もっとVR.AR.MRを授業に活用できるようになりたい。

・VR・AR・MRの活用事例などそれぞれの事を調べると、興味が湧いた。今後子どもたちにも伝えていきたい。

・アバターを製作するという活動がすごく楽しかった。アバターやVRなどを教育に生かせるように、VRを教育に取り入れる意味を考えたいと思った。



アバターを活用して授業を行うとしたらどのように活用できると思うか



・生徒同士が匿名で喋れる環境をつくる。「間違えたらどうしよう…」がなくな面白い授業展開になる。
・キャラを演じきって教師っぽくない教師になる
・子どもたち間で正体を隠したまま意見交換することでブレストを促す
・zoom授業などで生徒の集中と気を引くためにユニークなものにして授業を行う

B.教育大生によるSTEAMライブラリー活用事例の創出

教師モード



「学術系Vtuberと考える“未来のバーチャル社会”」レクチャー3・5コマを教育大生が教師側として分析

「ネット社会の危険性」について自分の行動を振り返り、これからの行動を生徒に考えてもらうために、どのような「創る」活動を入れるか?

・実際のネット被害の資料や動画を見せ、被害を受けた方はどうすれはよかったか、自分だったらどのような行動をするかを考える

・仮想の書き込みボードを利用して「匿名での議論」と「実名での議論」を行わせて変容について考察する

・自分のアバターを作って、学級内で実際にバーチャル上で交流してみる



生徒側として体験した授業でのチームメンバーの1人を「コモンルーブリック」の項目から1つ選んで評価しよう

課題発見力→4　与えられた課題を当たり前と捉えるではなく、自分なりの考察を入れながら、別の視点で捉えることができていた。

他者との協働力→3　グループの中では、話し手の発言内容をくみ取り、全体にわかりやすく言い換えて伝え、た、他の人に話を振り全体を回していた。

学習者が何を意図しているのかを仕草や表情から読み取る必要がある。

STEAMライブラリーは多くの教材が「知る」と「創る」の活動を取り入れている。あなたが教師なら、児童生徒一人一人の「ワクワク」を生むために「知る」だけでなくどのような「創る」活動を取り入れるか。

・中学1年生の社会科で「問い」を扱ったが、生徒が自分で問いを見出すことほど難しいことはないと実感・・・
→教材についてとにかくたくさん感じたことをアウトプットし、その中で、各々が問題意識があることに対して、それぞれの切り口で探究を始める

・誰でも知っている物語などを取り上げて理科や算数、数学に繋げる
・各自気になることを題材にして仮説、実験、調べ学習、実験、復習を行う
・正解ないことに自分たちで自分なりの答えを導き出す
・（技術科）自分だけの作品を作るとわくわくできるので、自分が何をしたいのか何のために作品を作りたいかを考える

STEAMライブラリーは多くの教材が、身近な課題や現実社会の課題にも目を向けている。あなたが教師なら、身近な話題や自分事として実感させるにはどのような工夫を行いますか?

・ネットニュースや新聞などを見せる

・具体物を持ってくる

・日常の「?」をみんなで発見し、興味を掘り下げる



・その問題に関わっている人の努力を知る

・少し教えたいことと離れてていても子どもたちが必ずイメージできる例などから始める

B.教育大生によるSTEAMライブラリー活用事例の創出

「−問題解決のための思考法−　デザイン思考を使ってみよう」 目的・授業詳細

目的

課題解決の考え方の一つであるデザイン思考を体験的に取り組むことで、教育大生自身がチームで協働しながら探究活動をを体験する。実際に外部の人を対象にインタビューからプロトタイプの検証まで行うことで、探究の面白さや困難さをリアルに体感する。

授業詳細

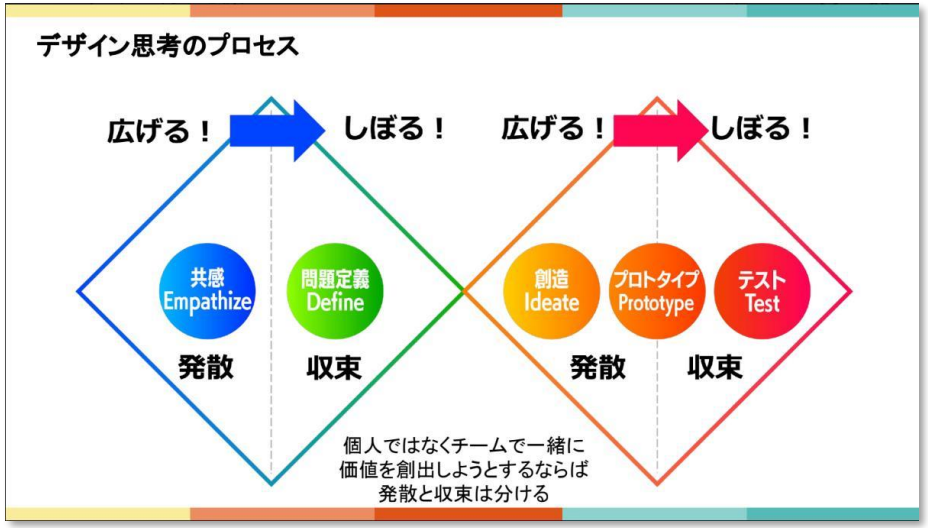
90分	20分	**共感フェーズ** ・デザイン思考オリエンテーション ・インタビューの極意とエンパシーマップとジャーニーマップについて
	40分	**問題定義フェーズ** ・なぜ問題定義が大切なのか ・ミルクシェイクを買う理由を想像する ・インサイトを発散させ、収束させる
	10分	**アイデア創出フェーズ** ・アイデア創出のパフォーマンスを上げる5つのマインドセット ・「ん」で終わる言葉を書き出そう
	40分	**プロトタイプフェーズ** ・チームでプロトタイプ作成計画を練る ・4コマ漫画を完成させる

課題解決型の探究授業に親和性の高いデザイン思考。「インタビュー・問題定義・アイデア出し・試作品作り・検証」の５フェーズを、インプットと実践を往復しながら体験していく。

B.教育大生によるSTEAMライブラリー活用事例の創出

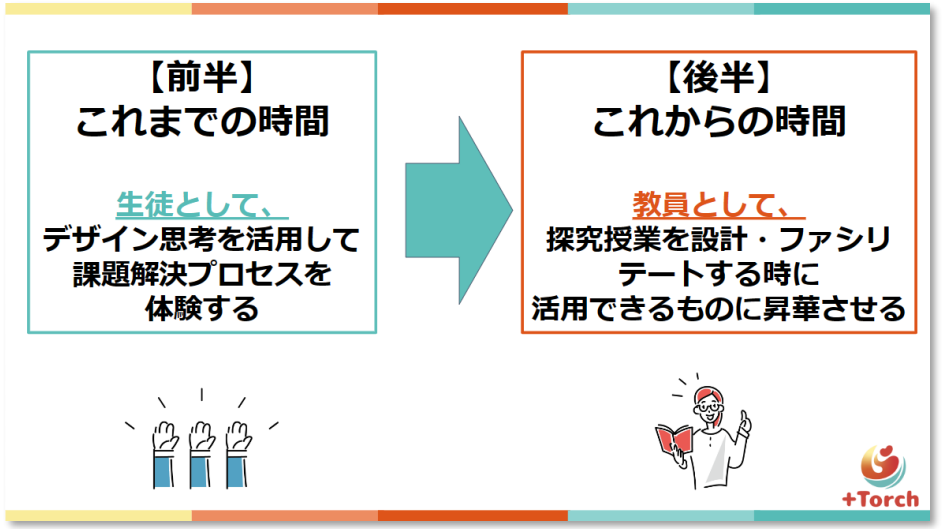
「–問題解決のための思考法–　デザイン思考を使ってみよう」 使用教材

授業用資料
（STEAMライブラリーに掲載された既存のもの）





授業用資料
（今回の実証に当たって新しく作成したもの）



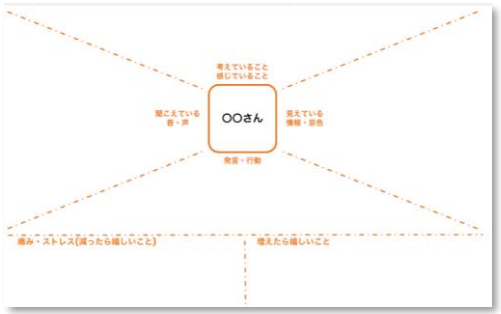


B.教育大生によるSTEAMライブラリー活用事例の創出

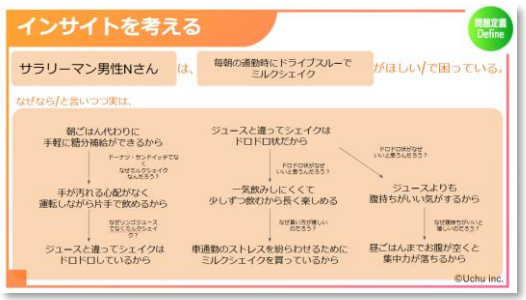
「–問題解決のための思考法–　デザイン思考を使ってみよう」 使用教材

授業用資料（STEAMライブラリーに掲載された既存のもの）

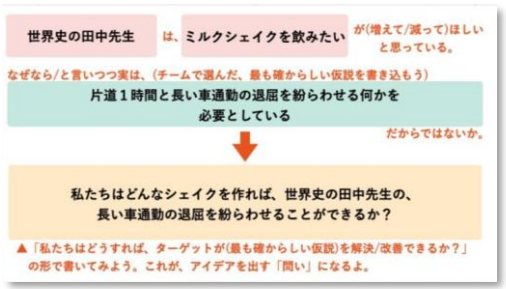
共感マップ



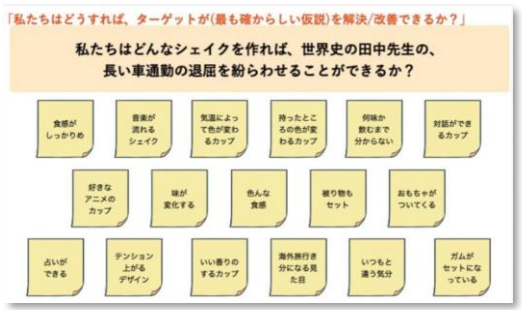
問題定義発散シート



問題定義収束シート

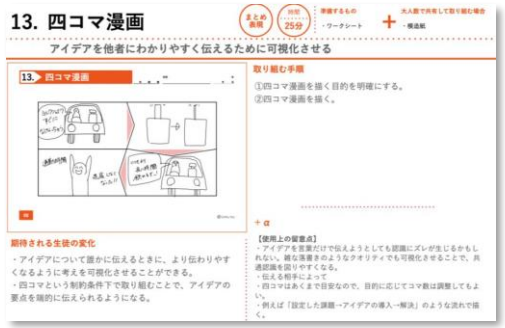


アイデア発散シート

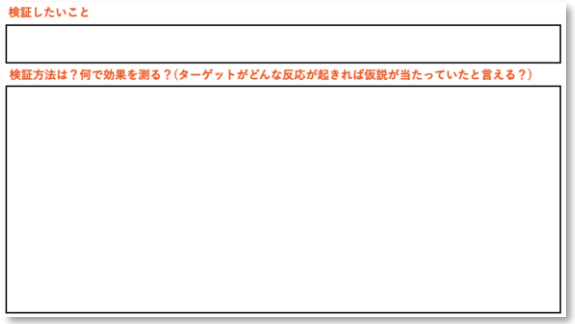


授業用資料（今回の実証に当たって新しく作成したもの）

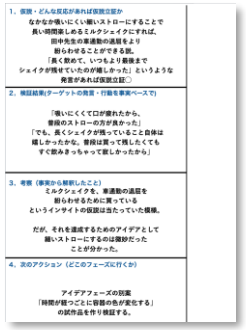
4コマ漫画シート



検証準備シート



検証振り返りシート



授業計画シート



ワークシートをオンライン上で共同編集できるように、Miroを活用。Miroにワークシートを貼り付けそれに書き込む形で実施。

B.教育大生によるSTEAMライブラリー活用事例の創出

生徒モード



「−問題解決のための思考法−　デザイン思考を使ってみよう」を教育大生が生徒側として体験　参加者のアウトプット

共感

課題

ターゲットに関する情報を収集し、
エンパシーマップに情報を整理



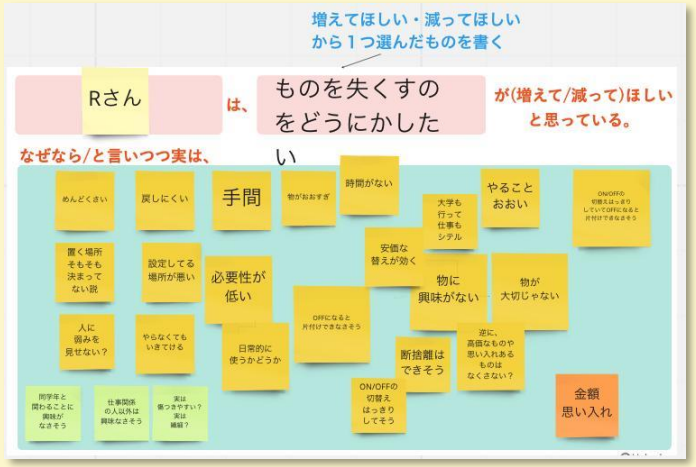
ターゲットにオンラインで
インタビューしている様子



問題定義

オンライン授業Day5

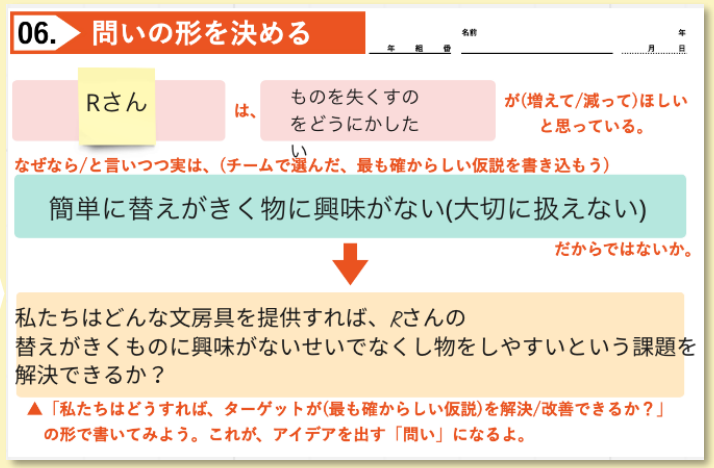
本人も気付いていない奥底にある
ニーズ(インサイト)の仮説を発散



問題定義

オンライン授業Day5

ブレストした中からインサイトを選
択し、問いを形式化



B.教育大生によるSTEAMライブラリー活用事例の創出

生徒モード

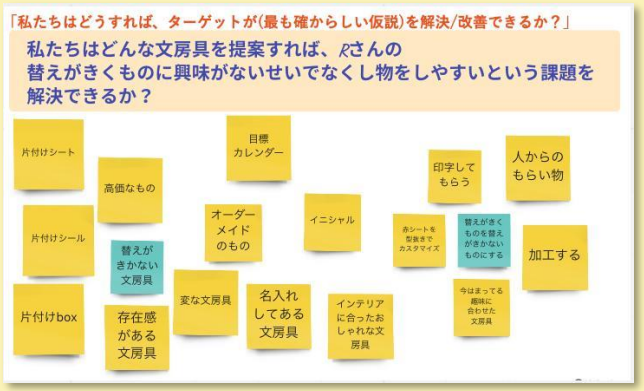


「−問題解決のための思考法−　デザイン思考を使ってみよう」を教育大生が生徒側として体験　参加者のアウトプット

創造

オンライン授業Day5

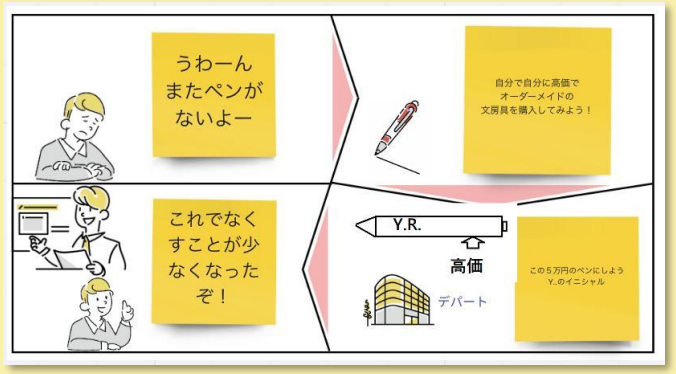
設定した「問い」をもとに、チームで
アイデアを発散



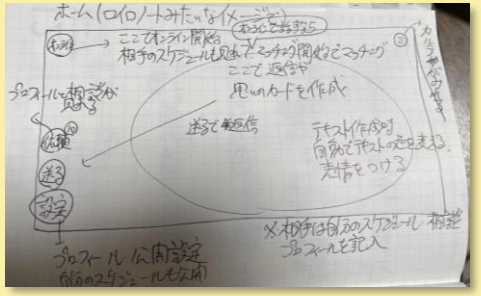
プロトタイプ

オンライン授業Day5

プロトタイプの4コマ漫画



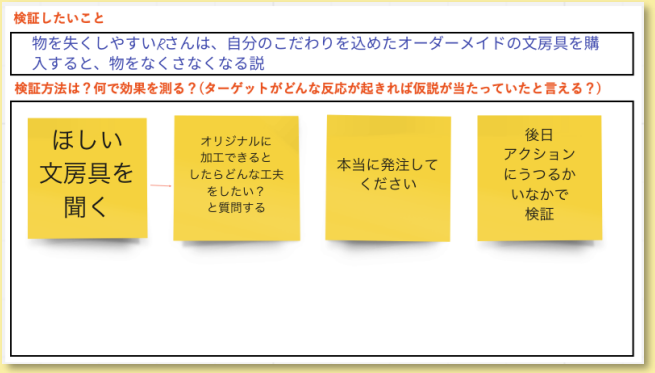
検証で使うために作成した試作品



テスト

オンライン授業Day5

ターゲットの反応の仮説を立て
検証方法と観点を整理



インタビュー同様、オンライン上で
ターゲットに対して検証



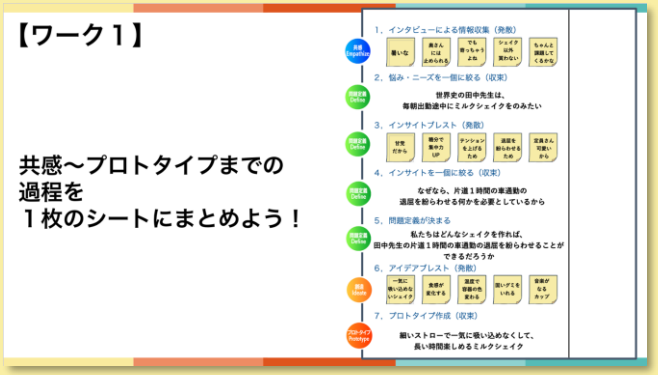
B.教育大生によるSTEAMライブラリー活用事例の創出

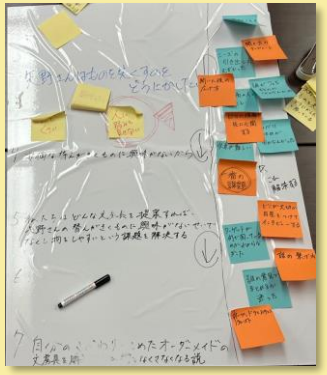
生徒モード

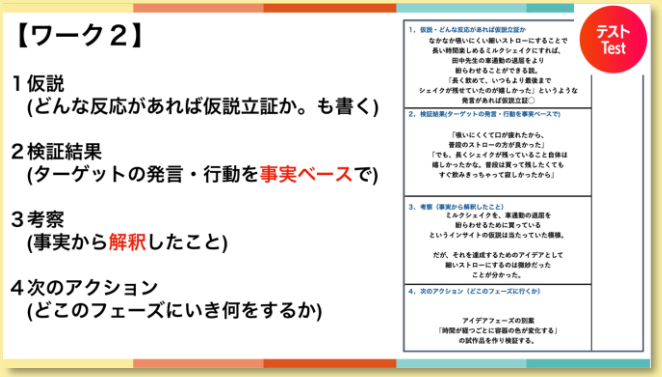


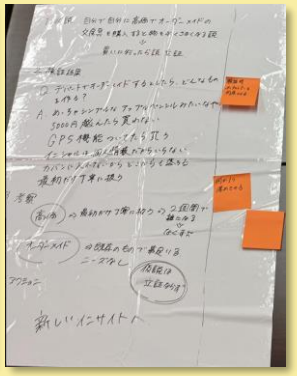
「−問題解決のための思考法−　デザイン思考を使ってみよう」を教育大生が生徒側として体験　参加者のアウトプット

対面授業Day6









インタビューから試作品の検証までをチームごとに取り組んだ全過程を振り返りながらホワイトボードに書き込んで整理した。検証結果をもとに、２周目にどのフェーズに戻り何をするかアクションプランを立てた。

・頭で理論を理解できても、実際にやってみるととても難しいことに気づいた

・発散と収束を繰り返していたことを一枚の紙に整理してみて初めて理解できた

・失敗することの大切さを、理由と合わせてしっかり学べた。失敗したくてする人はいないと思うし、失敗することにためらいがある人がほとんどだと思うから、失敗から学べるものがあること、失敗は恥ずかしいことではないということを教えられる教員になりたい

・ターゲットにインタビューする経験が貴重だった。「聞く」ということの難しさを知った。



B.教育大生によるSTEAMライブラリー活用事例の創出

教師モード



「–問題解決のための思考法–　デザイン思考を使ってみよう」を教育大生が教師側として分析

【教師視点ワーク1】
生徒はどこでつまづきやすそうか？指導が難しい点は？(生徒側としてやってみて難しかった経験を参考に)

・共感マップのみでいきなりインタビュー本番だとどう質問すればいいか分からず戸惑う生徒もいると思う

・アイデア創出のところで楽しくなんでもありでアイデアを出した後、試作品を作り検証となった時に現実からかけ離れたアイデアだと戸惑う生徒が出てきそう

・発散に比べ、1つに絞る収束フェーズが難しい



【教師視点ワーク2】
その解決策として、指導においてどんな工夫ができるか？
(生徒側としてやった時、どう乗り越えたかを参考に)

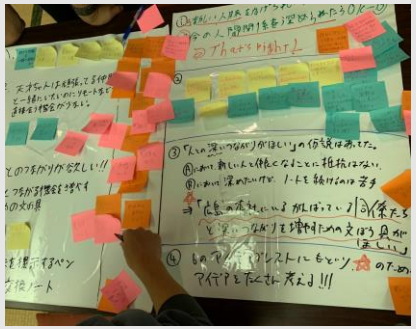
・インタビューのヒントになるフレームを渡す。インタビューのコツを調べる時間と班で練習する時間をとる

・アイデア発散の段階ではどれだけアイデアが広がっても問題ないと伝え、現実と離れたアイデアも「小規模でターゲットに試せる方法を考えよう」と声かけする

・絞る時の議論に効果的なフレームをヒントとして渡すと良さそう　(例)「その根拠は？」「その条件は？」



つまづきポイントと改善策を貼る様子



班のメンバーを入れ替えて議論する様子



▸班のメンバーと議論しながら時間をかけてデザイン思考を一周した経験があることで、教師視点での議論が具体的かつ実践的なものが多く見られた

B.教育大生によるSTEAMライブラリー活用事例の創出

教師モード



「–問題解決のための思考法–　デザイン思考を使ってみよう」を教育大生が教師側として分析

デザイン思考を使った探究授業のカリキュラムを組むワーク

授業計画　1班

	phase１（2コマ）	phase２（3コマ）	phase３（２コマ）	phase４（1コマ）
フェーズ(当てはまるものを残す)	共感	共感／問題定義/アイデア創出	共感／問題定義／アイデア創出/プロトタイプ	共感／問題定義／アイデア創出／プロトタイプ／検証
使うワークシート ※上のスライドにある7つのシートから選んでみよう！	共感マップ	問題定義発散シート 問題定義収束シート アイデア発散シート	四コマ漫画シート 検証準備シート	検証振り返りシート
活動内容 教員視点でOKです ・どんな問いを投げる？ ・そのワークで達成したい目的は？ ・どんな声かけをする？	・デザイン思考に関して，学ぶ ・公益財団の一人をターゲットにして，海洋プラスチック問題を解決できる商品アイデアを考えよう」というテーマを提示する。 ・インタビューで聞く内容を考える ・インタビューをする	・社会問題の再認識（プラスチックごみ） ・どうしたら改善できるかな？どんなアイデアがあったら嬉しい？	・アイデアを一つに絞る ・プロトタイプを考える ・	ターゲットにプロトタイプを提案し想定していた反応と比べどうだったかを確認する ↓ 8月以降に関しても続行しデザイン思考をもう1周(+α？)行い実際に活用するとこまで出来るといいな

【教師視点ワーク3】
あなたは、高校1年生の探究推進教員に任命されました。
高校1年生の探究学習のゴールは、
「社会課題に対し自分たちの仮説や想いを形にして価値創出ができるという実感を得る」です。
その手段として、「SDGsのどれかの社会課題を解決する新しい商品アイデアを考えよう！」という授業計画を考えることになりました。

4月～5月：実際に想いをサービスにして社会で活躍している大人に話を聞き交流する
6月～7月：？？？
8月1日　アイデアコンテスト

6～7月では、人間の深層のニーズに迫った商品、かつプロトタイプで検証まで行った商品を全チーム用意し、8月にアイデアコンテストを実施します。
50分×8コマで何をしよう？それぞれのフェーズに何コマ使おう？サイクルを何周させよう？

生徒側として課題解決を体験したことを生かして、「インタビュー期間は長めにとっておこう」
「この要素を盛り込んで実施しておけばスムーズじゃないか？」など、具体的な議論がなされていた。

B.教育大生によるSTEAMライブラリー活用事例の創出

教師モード



「−問題解決のための思考法−　デザイン思考を使ってみよう」を教育大生が教師側として分析

デザイン思考を使った課題解決を体験して、探究授業を行う上で特に使えそうと思ったフレームワークや考え方は？

・プロトタイプをモデル化するところは視角化されるので考えが1つにまとまりやすく使えそう

・四コマ漫画はストーリーを作ることで考えが論理的になるので非常にいい

・デザイン思考を用いることで、発言しやすく活発的な授業形態になる

・「一旦どんな意見でもいいから書き出してみる」というフェーズがとても活用できると思う

・発散→収束→発散→収束を繰り返すと、より洗練されたアイデアになる



探究授業を行う上で「知る」と「創る」を組み合わせるのに使えそうと思ったフレームワークや考え方は？

・頭の思考を無意識下ではなく、意識的に操作していくことを体感するのにとても良いと思った

・Miroを用いたワークが非常にや取り組みやすかった。ロイロノートにも落とし込めそう。

・試作品を作るフェーズで、実現可能性を最後に考えさせることで、アイデアが机上の空論にならない。この点が、生徒にとっても価値を生み出す実感に繋がると感じた。

・理科担当だが、収束と発散や仮説検証のフレームなどは、より生徒が主体的に知識を活用して学びを深めるのに有効だと思うから、教育実習から早速取り入れてみたい。



B.教育大生によるSTEAMライブラリー活用事例の創出

プログラム全体を通して　教育大生の声（参加前後の比較）

探究授業に対して持っている不安

・そもそも何を題材に具体的に何を題材にどう行えばよいかイメージが湧かない

・時間の確保。年間スケジュールに無理なく組み込めるのか。受験との兼ね合い。

・大学の間に何を学べば探究授業に生かせるのか

・探究学習についての知識がなく、自分の授業が正解かもわからないからやって終わりになりそう

・実際に探求をした経験がない人間が生徒に探求を促せるのか



参加前と現時点を比較して、STEAM教育やSTEAMライブラリーへの印象の変化を教えてください。

・STEAMは思ったより幅広く、枠組みがあれば誰でもできる

・簡単そうに見えて、意外と奥が深い

・ 多くの生徒にこの過程を学んでほしい

・STEAM教育について大学の講義で少しは耳にしていたが、概要まで理解していなかった。今回、自分のものにできるところまでいけたと感じている。

・導入で使える程度と思っていたが、教材を中心とした授業もできると感じた

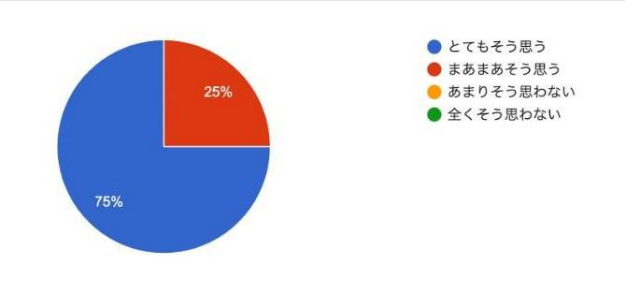


▶教育大生による活用がSTEAMライブラリー拡大に貢献する可能性がある

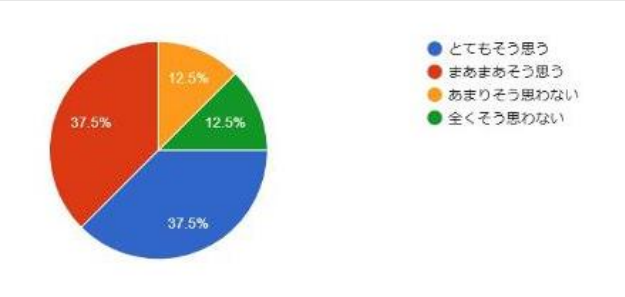
B.教育大生によるSTEAMライブラリー活用事例の創出

プログラム全体を通して　教育大生の反応（来年度以降の展開可能性）

教育大学の教員を志す学生に同プログラムや経験をしてほしいと思いますか。
→「とてもそう思う」「まあまあそう思う」･･･100%



来年度以降同じプログラムを後輩に実施するとしたら、今回取り組んだことを、スタッフの立場にたって指導することができると思いますか。
→「とてもそう思う」「まあまあそう思う」･･･75%



▸多くの参加学生が、他の教育大学・学年の学生にも受けてほしいと回答

Q.後輩にも受けてほしいですか？



・もちろん。指導案を読んで頭で理解するよりも、自分自身が受講者として体験する方が、より身になることに気づけた。もしこのような機会がまたあれば、是非より多くの教員志望の友達を誘って参加したい。

・頭で理解できても、実際にやってみるととても難しいことに気づいた

・実習にいく中でも課題設定は本当に難しいと感じる。問いが立たなくて2時間3時間たってしまうことも多くある。デザイン思考のフレームは、その課題を解決できる一つの手立てになりそうだと思った。

・受けてきたことを授業することはできるけど、受けたことがないものは授業することは難しい。そういう意味で、今回はVtuberやデザイン思考などについて、受ける側を体験できたことで授業の引き出しが増えたので参加してとてもよかった。

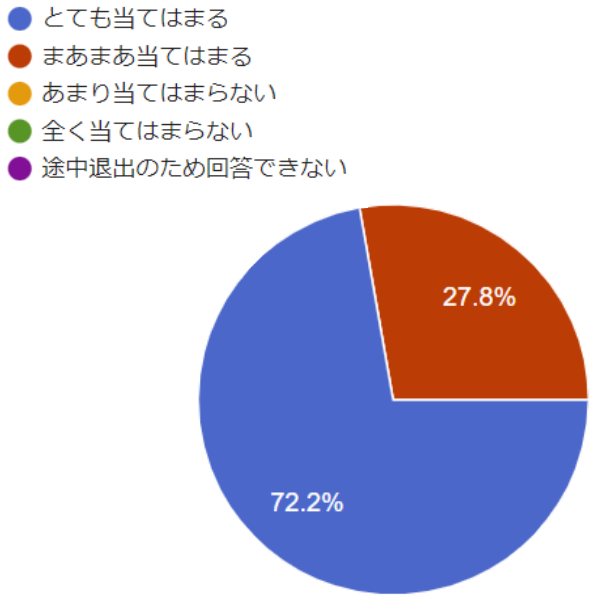


B.教育大生によるSTEAMライブラリー活用事例の創出

プログラム全体を通して　教育大生の声（STEAMライブラリー全般に関して）

Day1の振り返りアンケート及び参加者へのインタビューから、STEAMライブラリー全般に関して下記のような声が得られた。

STEAMライブラリーに触れてみる体験から、STEAMライブラリーの検索方法や動画の視聴方法が分かったか？



※参加者18名による結果

STEAMライブラリーの検索方法や動画の視聴の仕方について

・動画だけでなく指導案やプリントもありすぐに授業に生かせそう
・ワークシートをすぐ確認でき、どの様な構想をしているのか分かりやすかった
・どこの科目と繋がりがある内容かが明確に示されておらず、見つけづらい
・関連動画やキーワードが繋がっていくのが良い。分野や校種を絞れるのも良い。



STEAMライブラリー／STEAM教育について

・STEAM教育が専心している海外の教員は、この教育をどう学びにいかしているのか、日本との違いは何かが気になった。
・STEAM実践に関する実際の実践の様子が知れると良いと思った。
・STEAMライブラリーに動画があることを初めて知った。導入で来年から使えると良いと思った。
・STEAM教育において日本はAが足りないと分かり、とても納得した
・創造力、創作力を伸ばしていけるように生活していきたい
・STEAM教育は現役の先生にどのくらい認知されているのかが気になった



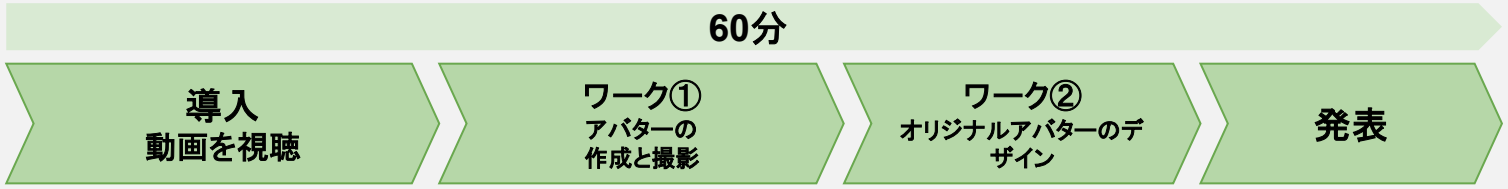
C.高校生向け「デザイン思考×VtuberのSTEAM探究実践」

C.デザイン思考×VtuberのSTEAM探究実践（芝浦工業大学附属中等高等学校）

STEAMライブラリーの活用事例　実施内容

使用コンテンツ：学術系Vtuberと考える"未来のバーチャル社会”（アバターを作って動かそう）

授業計画の概要



【使用したレクチャー】
- レクチャー１：現代のバーチャル技術（動画教材を使用）
- レクチャー３：アバターを作って動かそう

【授業目的】
このレクチャーではVRoidモバイルを使用した簡易的な3Dアバター作製やバーチャルワールドの散策等の体験的な学習を通して、アバター作製やバーチャルワールドに関する基礎的な知識及び技能を涵養し、その活用について考えを深めてもらう。動画視聴や体験活動、ワークを通して、アバターの活用について生徒自らが探究し、バーチャル社会に関する理解を深めると同時に、必要な表現力を養う。

準備物

STEAMライブラリーに掲載済みのもの
- 動画教材
- ワークシート
- 指導案
- VRoidモバイル
  ※VRoidモバイルはダウンロードとアカウント連携が必要

新しく作成/改編したもの
- 授業進行計画
- Vtuber用の機材
  ※詳細は後述
- アバター作成用の端末
  ※端末は学校所有のiPadを使用

C.デザイン思考×VtuberのSTEAM探究実践（芝浦工業大学附属中等高等学校）

STEAMライブラリーの活用事例　実施内容

使用コンテンツ：学術系Vtuberと考える"未来のバーチャル社会”（アバターを作って動かそう）

授業内容詳細

▼導入
Vtuber講師が自己紹介をし、授業への導入のため以下の使用コンテンツのレクチャー１とレクチャー３に掲載された以下の動画を視聴した。

レクチャー１の動画３：現代のバーチャル技術
レクチャー３の動画１：アバターを作って動かそう

▼ワーク①（アバターの作成と撮影）
「VRoidモバイルの手引き」を参考に、手順7「アバター選択」から手順12「アバターの撮影②」までを実施し、アバターの作成と撮影を行った。本ワークでは、ワーク②に向けてアバターを作製する目的を考えた。

※「VRoidモバイルの手引き」はレクチャー３の「学習者用配布資料」に掲載されている。

▼ワーク②（オリジナルアバターのデザイン）
動画視聴と3Dアバター作成を通して得た知見をもとに、アバターの活用例について検討し、目的に応じたオリジナルアバターを構想した。また、そのアバターのデザインをワークシートに描いた。また、Vtuber講師はワーク中に進捗確認をし、必要に応じてアドバイスを行った。

▼発表
ワーク②の発表を行い、TAとVtuber講師からコメントを受けた。

授業実施上の工夫と留意点

- **VRoidモバイルについて**
VRoidモバイルは直感的な操作で3dアバターが作成できるアプリである。使用するにはダウンロードとアカウント連携が必要であるため（詳細は手引書に記載）、本実証では授業前にそれらの作業を行い、使用できる状態に準備した。

- **VRoidモバイルを使用する端末について**
スマートフォンまたはタブレット端末が必要である。本実証では、校則によりスマートフォンの使用が困難であったため、学校が所有するiPadを使用した。

- **VRoidモバイルの操作が分からない生徒がいた場合**
教員が個別にフォローを行う。そのため、教員は予め「VRoidモバイルの手引き」に目を通し、可能であれば実際のアプリを操作しておくことが望ましい。

- **オリジナルアバターのアイデアが思い浮かばない生徒がいた場合**
アバターを用いてどのようなことをしてみたいか考えさせ、その場面に適したアバターを構想してみるよう促す。また、人間の形に限定せず、柔軟に考えるよう提案する。

- **Vtuber講師との交流するための設備・機材の準備について**
Vtuber講師が授業に参加するには、ZoomやVtuber講師が映るスクリーン、Vtuberの視点となるカメラなどが必要となる（※詳細は後述）。

C.デザイン思考×VtuberのSTEAM探究実践（芝浦工業大学附属中等高等学校）

STEAMライブラリーの活用事例　実施内容

使用コンテンツ：学術系Vtuberと考える"未来のバーチャル社会”（アバターを作って動かそう）

Vtuber講師による授業では現地スタッフによる協力が必須となるため、以下の授業進行計画を作成した。

授業進行とスタッフの動き

1-1 芝浦 技術コマ 授業進行

段階	時間	活動内容（生徒の動き）	TAの動き	VTuberの動き	備考欄
導入①	6	挨拶	生徒への呼びかけ後 自己紹介をおこなう	各自、自己紹介を行う	
導入①	7	「現代のバーチャル技術」の 動画を視聴	PCで該当動画を再生する	授業の流れを説明した後、 動画再生につなげる	
導入②	12	「アバターを作って動かそう」の 動画を視聴	PCで該当動画を再生する	動画視聴後に、各々のアバター と照らし合わせながら復習する	2Dと3Dのモデル準備

1-2 芝浦 技術コマ 授業進行

段階	時間	活動内容 （生徒の動き）	TAの動き	VTuberの動き	備考欄
ワーク① アバター 作製	8	生徒各自で 補助資料⑦アバター選択 ~⑩服の選択まで行う。	生徒の進捗を確認する ※要補助資料の 事前確認	高遠:補助資料を基に 授業進行 かかぼ、シト: 生徒の進捗を確認する ※要補助資料の 事前確認	ワーク②を考慮し、 考えさせつつ アバター作製を行う
ワーク① アバター 撮影	7	生徒各自で 補助資料⑪⑫アバターの撮影を 行う。	生徒の進捗を確認する ※要補助資料の 事前確認	高遠:補助資料を基に 授業進行 かかぼ、シト: 生徒の進捗を確認する ※要補助資料の 事前確認	アバター撮影を通して アバターを活用する 楽しさを伝える
ワーク②	10	ワークシート3p（オリジナルア バターのデザイン）に取り組 む。	生徒の進捗確認 必要に応じてアドバイス をする	生徒の進捗確認 必要に応じてアドバイス をする	時間がなさそうであれば、 これ以降は宿題にまわす
発表	10	ワーク②の発表	発表内容についてリアク ション・コメント	発表内容についてリアク ション・コメント	

C.デザイン思考×VtuberのSTEAM探究実践（芝浦工業大学附属中等高等学校）

STEAMライブラリーの活用事例　実施内容

使用コンテンツ：学術系Vtuberと考える"未来のバーチャル社会”（アバターを作って動かそう）

使用教材詳細

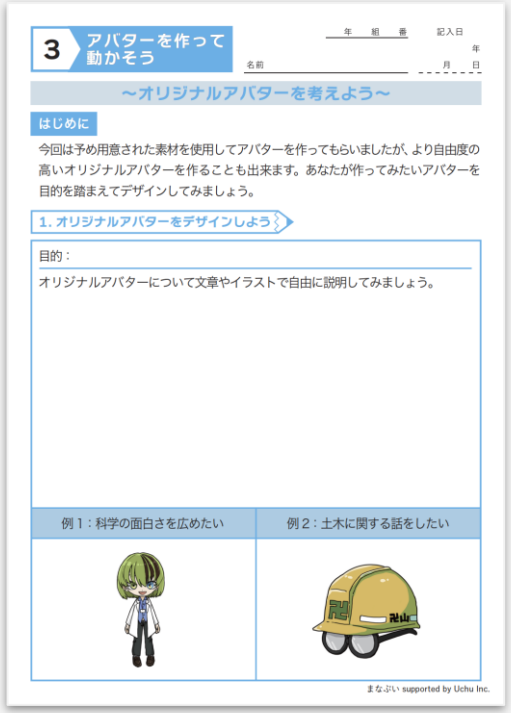
現代のバーチャル技術_動画３



アバターを作って動かそう_動画１



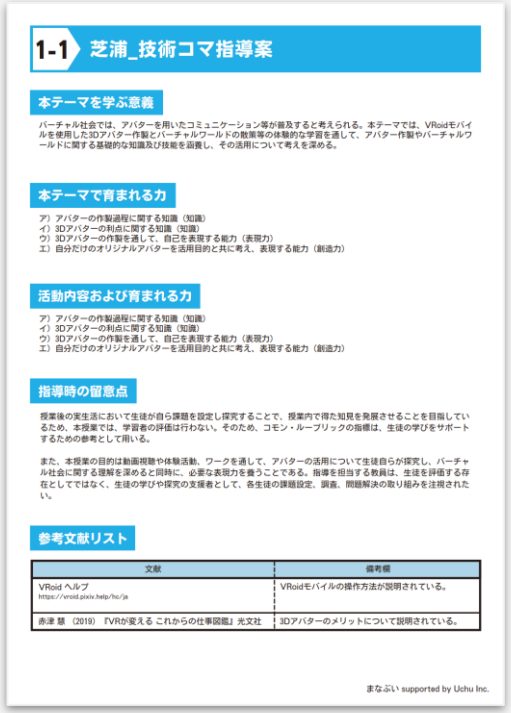
動画教材



ワークシート



VRoidモバイルの手引き



指導案

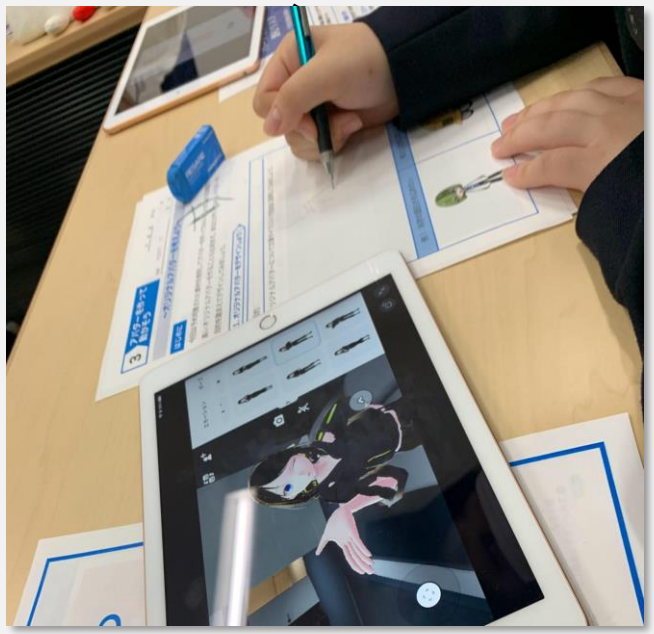
C.デザイン思考×VtuberのSTEAM探究実践（芝浦工業大学附属中等高等学校）

STEAMライブラリーの活用事例　成果

使用コンテンツ：学術系Vtuberと考える"未来のバーチャル社会”（アバターを作って動かそう）

授業風景

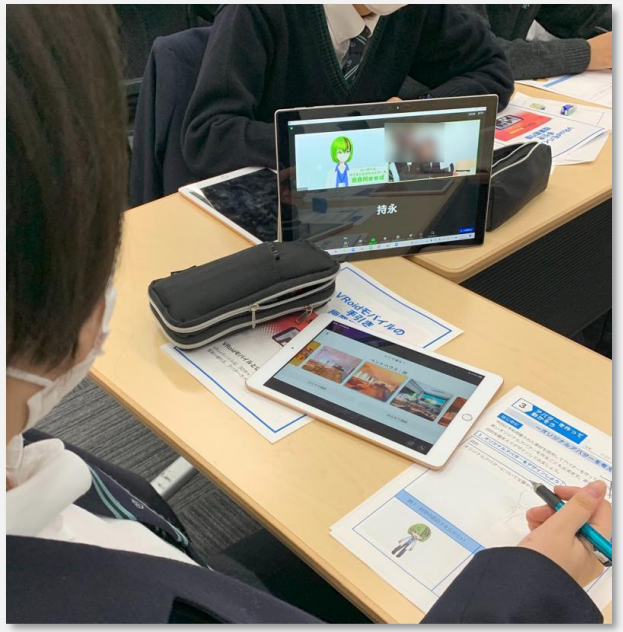
＜＜アバターデザインの様子＞



＜＜アバター作成の様子＞＞



＜＜講師Vtuberとの交流＞＞

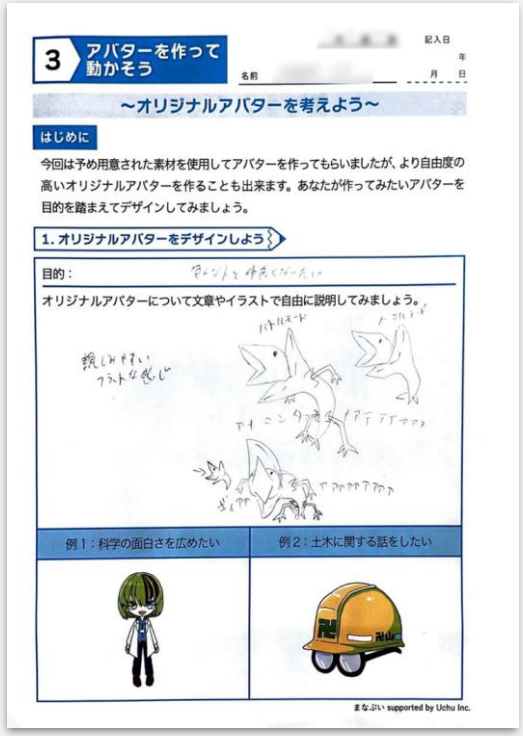


C.デザイン思考×VtuberのSTEAM探究実践（芝浦工業大学附属中等高等学校）

STEAMライブラリーの活用事例　成果　参加者のアウトプット

使用コンテンツ：学術系Vtuberと考える"未来のバーチャル社会”（アバターを作って動かそう）

生徒の記入したワークシート


3 アバターを作って動かそう

名前　記入日 年 月 日

～オリジナルアバターを考えよう～

はじめに

今回は予め用意された素材を使用してアバターを作ってもらいましたが、より自由度の高いオリジナルアバターを作ることも出来ます。あなたが作ってみたいアバターを目的を踏まえてデザインしてみましょう。

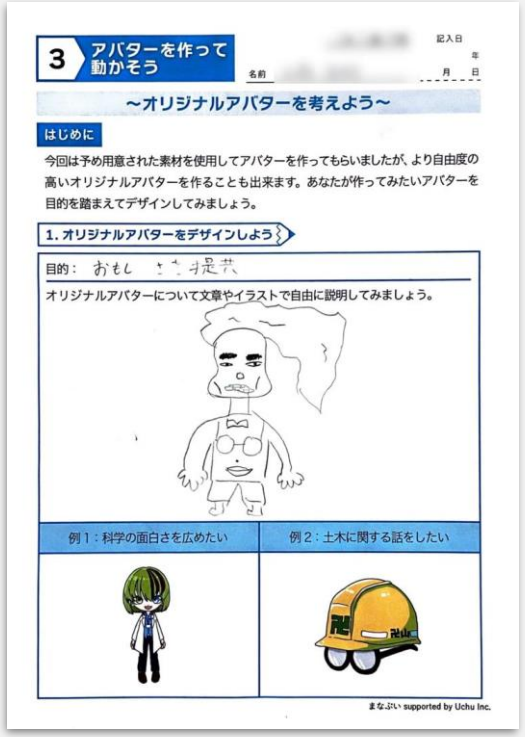
1. オリジナルアバターをデザインしよう

目的：

オリジナルアバターについて文章やイラストで自由に説明してみましょう。

例1：科学の面白さを広めたい　例2：土木に関する話をしたい

まなぶい supported by Uchu Inc.


3 アバターを作って動かそう

名前　記入日 年 月 日

～オリジナルアバターを考えよう～

はじめに

今回は予め用意された素材を使用してアバターを作ってもらいましたが、より自由度の高いオリジナルアバターを作ることも出来ます。あなたが作ってみたいアバターを目的を踏まえてデザインしてみましょう。

1. オリジナルアバターをデザインしよう

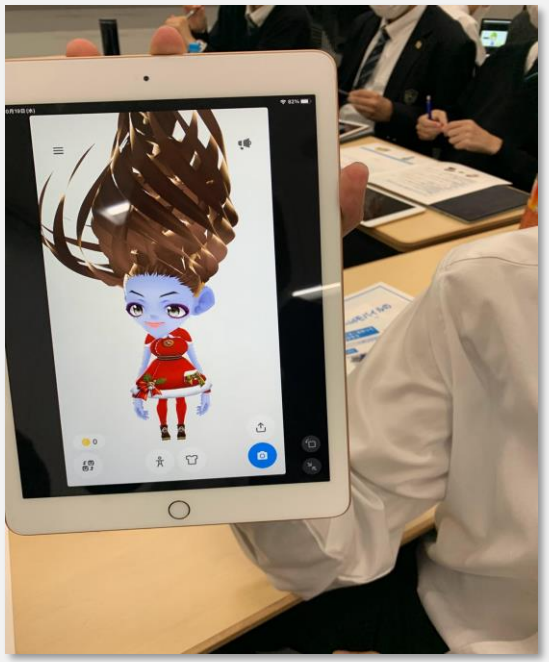
目的：

オリジナルアバターについて文章やイラストで自由に説明してみましょう。

例1：科学の面白さを広めたい　例2：土木に関する話をしたい

まなぶい supported by Uchu Inc.

生徒が作成した3Dアバター

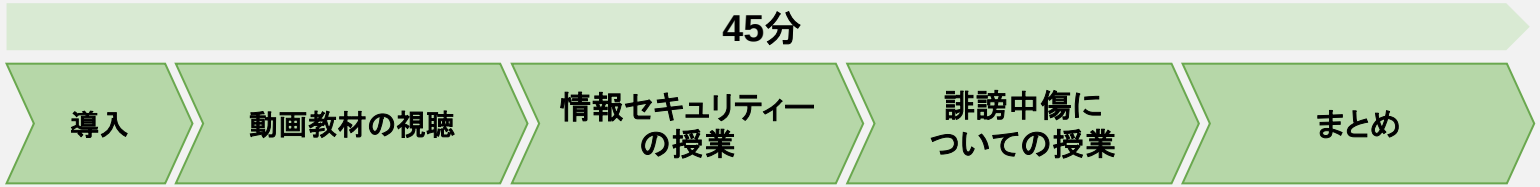


C.デザイン思考×VtuberのSTEAM探究実践（芝浦工業大学附属中等高等学校）

STEAMライブラリーの活用事例　実施内容

使用コンテンツ：学術系Vtuberと考える"未来のバーチャル社会”（バーチャル社会に潜むリスク）

授業計画の概要



【使用したレクチャー】

- レクチャー５：バーチャル社会に潜むリスク

【授業目的】

バーチャル技術の発展により、不特定多数の人と交流する機会が増加すると考えられ、それに伴うリスクについても考慮していく必要がある。本テーマでは、インターネット上での自らの行動を振り返ることで、リスクをどの程度まで見込んで行動するかについて考える。それにより、バーチャル社会を生きていくうえでの注意点やリスクを考察し、対応ができる人材を育成する。動画の視聴やグループワークを通して、インターネット上での自らの行動を振り返ることで、リスクをどの程度まで見込んで行動するかについて考える力を養う。

準備物

STEAMライブラリーに掲載済みのもの

- 動画教材
- ワークシート
- 指導案

新しく作成/改編したもの

- 授業進行計画
- 誹謗中傷の参考資料
  ※詳細は次ページ
- Vtuber用の機材
  ※詳細は後述

C.デザイン思考×VtuberのSTEAM探究実践（芝浦工業大学附属中等高等学校）

STEAMライブラリーの活用事例　実施内容

使用コンテンツ：学術系Vtuberと考える"未来のバーチャル社会”（バーチャル社会に潜むリスク）

授業内容詳細

▼ 導入
Vtuber講師の自己紹介と音声チェック

▼ 動画教材の視聴
使用コンテンツのレクチャー５に掲載された動画教材を視聴し、授業で必要となる知識を学ぶ。

レクチャー５の動画１：バーチャル社会に潜むリスク

▼ 情報セキュリティーの授業／誹謗中傷についての授業
アバターを普段から活用しているVtuberが実際に授業を行い、生徒との交流の機会も設けることで、アバターに対する理解や、インターネット上に潜むリスクについての理解をより深めた。

情報セキュリティに関しては、アバターのなりすましなど、生徒にとって身近な話題を用いて説明し、その上で実践可能な対策や今後考えられるリスクについて検討した。

▼ まとめ
質疑応答を行い、残りの時間で宿題のワークシートと補助資料を配布した。

授業実施上の工夫と留意点

● 動画教材が使用できないケースも見据えた授業設計
公立学校で授業する場合には、スマートフォンを所持していない生徒やインターネット環境の整っていない学校があることも想定し、動画を使用せずに教師が直接解説を行う形式や質疑応答の形式も含めた授業設計とした。

● Vtuber講師による授業について
動画教材による知識のインプットだけでなく、各Vtuber講師によるそれぞれの専門領域に係る内容（誹謗中傷・情報セキュリティ部分）についての解説を設けた。特に、誹謗中傷の解説内容については次の資料を参考にした。

＜参考資料＞
令和３年における「人権侵犯事件」の状況について（概要）～法務省の人権擁護機関の取組～
資料３『インターネット上の人権侵害情報に関する人権侵犯事件について』

● Vtuber講師との交流するための設備・機材の準備について
Vtuber講師が授業に参加するには、ZoomやVtuber講師が映るスクリーン、Vtuberの視点となるカメラなどが必要となる（※詳細は後述）。

● 授業内容と宿題について
本授業では、ワークシートを用いた探究学習は宿題とし、授業ではそのために必要な知識の学習を行った。

C.デザイン思考×VtuberのSTEAM探究実践（芝浦工業大学附属中等高等学校）

STEAMライブラリーの活用事例　実施内容

使用コンテンツ：学術系Vtuberと考える"未来のバーチャル社会”（バーチャル社会に潜むリスク）

Vtuber講師による授業では現地スタッフによる協力が必須となるため、以下の授業進行計画を作成した。

授業進行とスタッフの動き

授業進行(じゃこ・ヴェロ)

段階	時間	活動内容（生徒の動き）	TAの動き	VTuberの動き	備考欄
自己紹介（導入）	5	なし	音声の確認と現場での調整。講師への前振り	振りが入ったら台本通りに進める	生徒の雰囲気を確認していきながら、慎重に。
動画	１０	動画を視聴する	zoomから動画へ切り替えをお願いしたい（音量チェック）	マイクオフ	生徒の動画視聴の様子を確認する（興味を持っているかどうか）
情報セキュリティーの授業	10	生徒は授業を聞く	授業終了前にワークと補助資料の枚数の確認	説明 空いている人は音声などのチェック	生徒とのコミュニケーションを大切にこの後にワークを課すことを前提に授業説明
誹謗中傷	10	生徒は授業を聞く。	誹謗中傷のあとのまとめに補助資料とワーク配布を行う。 その際にワークと補助資料の配布のアナウンス（枚数のチェック）	説明 空いている人は音声などのチェック	学校の先生が授業で再現できるような内容（専門的になりすぎない）

じゃこ・ヴェロ)

段階	時間	活動内容（生徒の動き）	TAの動き	VTuberの動き	備考欄
まとめ	１０	質問などがあれば…… ワークと補助資料を受け取る。 質問とかあれば……	補助資料とワーク配布を行う。その際にワークと補助資料の配布のアナウンス（枚数のチェック）	時間があまりそうなら簡単な質疑応答を。 時間を見ながら3分前にくらいにはメに入る	時間調整のために多めに時間をとっていますが、短めに

※じゃこ・ヴェロ：授業を実施したVtuber講師

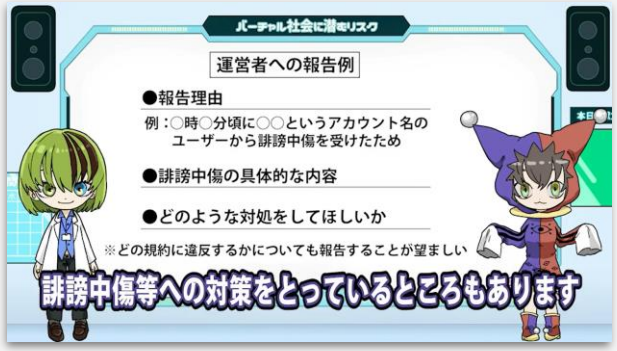
C.デザイン思考×VtuberのSTEAM探究実践（芝浦工業大学附属中等高等学校）

STEAMライブラリーの活用事例　実施内容

使用コンテンツ：学術系Vtuberと考える"未来のバーチャル社会”（バーチャル社会に潜むリスク）

使用教材詳細

動画１：バーチャル社会に潜むリスク



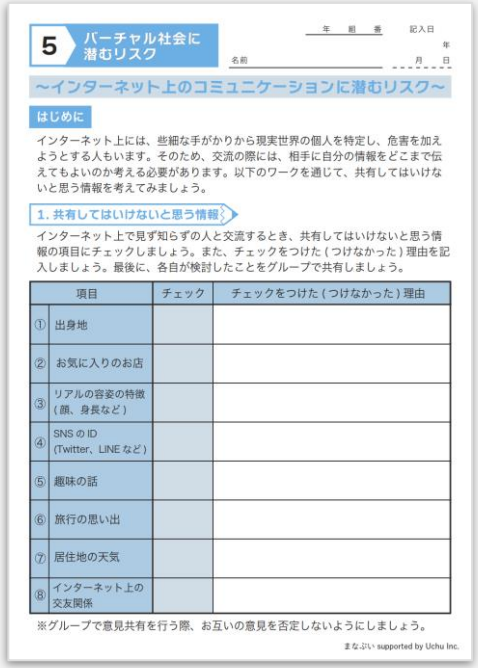
動画教材

誹謗中傷に関する参考資料

令和3年における「人権侵犯事件」の状況について（概要）～法務省の人権擁護機関の取組～

資料3『インターネット上の人権侵害情報に関する人権侵犯事件について』

その他の参考資料



5 バーチャル社会に潜むリスク

～インターネット上のコミュニケーションに潜むリスク～

はじめに

インターネット上には、些細な手がかりから現実世界の個人を特定し、危害を加えようとする人もいます。そのため、交流の際には、相手に自分の情報をどこまで伝えてもよいのか考える必要があります。以下のワークを通じて、共有してはいけないと思う情報を考えてみましょう。

1. 共有してはいけないと思う情報

インターネット上で見ず知らずの人と交流するとき、共有してはいけないと思う情報の項目にチェックしましょう。また、チェックをつけた（つけなかった）理由を記入しましょう。最後に、各自が検討したことをグループで共有しましょう。

項目	チェック	チェックをつけた（つけなかった）理由
① 出身地		
② お気に入りのお店		
③ リアルの容姿の特徴（顔、身長など）		
④ SNSのID（Twitter、LINEなど）		
⑤ 趣味の話		
⑥ 旅行の思い出		
⑦ 居住地の天気		
⑧ インターネット上の交友関係		

※グループで意見共有を行う際、お互いの意見を否定しないようにしましょう。

まなぶい supported by Uchu Inc.

ワークシート



学習者用配布資料



C.デザイン思考×VtuberのSTEAM探究実践（芝浦工業大学附属中等高等学校）

Vtuber講師の授業参加のために必要な機材等の準備について

Vtuber講師による授業実施に必要な機材等について

- Vtuber講師が映るスクリーン or 大きなディスプレイ
  設置：教室前方に1台。
  全体講義のとき、動画やZOOM画面を映し出す。
- 動画教材再生用のノートPC
  設置：教室前方に1台。
  あらかじめ視聴する動画をダウンロードしておく。スクリーン or 大きなディスプレイと繋げ、動画やZOOM画面を映す。
- Vtuber講師と接続するノートPC(インカメラ有) or iPad
  設置：TAの手元に3台。
  ワークのとき、各Vtuber講師とZOOM接続し、インカメラをオンにしてVtuberが目の前の生徒の様子を確認できるようにする。
- Vtuber講師が生徒の様子を確認するための固定カメラ
  設置：教室前方に2台（教室の右側と左側を映すため）

ZOOMの準備について

- **全体講義のとき**
  1つのZOOMミーティングに全Vtuber講師が参加する。
  ZOOMに接続したノートPCを教室前方のスクリーン or 大きなディスプレイと繋げる。
- **ワークのとき**
  3台のノートPC or iPadを各Vtuber講師とZOOM接続する。TAがノートPC or iPadを手に持ち、Vtuberと共に机間巡視を行う。インカメラをオンにして、Vtuberが目の前の生徒の様子を確認できるようにする。

設備・機材の準備については、Vtuber講師が教室全体を見て生徒の反応を把握する方法、グループワークの際に各グループに個別対応する方法、Vtuber講師が生徒の手元を把握しながら話す方法など考慮して準備した。

教室全体の把握には教室前方に固定カメラを設置し、グループワーク時はZOOMミーティングのブレイクアウトルームを使用した。また、Vtuber講師が生徒の手元を把握するため、TAがVtuberの映ったPC or iPadをその都度各グループの場所に持ち運び、生徒との相互交流を促すようにした。

C.デザイン思考×VtuberのSTEAM探究実践（芝浦工業大学附属中等高等学校）

STEAMライブラリーの活用事例　成果

使用コンテンツ：学術系Vtuberと考える"未来のバーチャル社会”（バーチャル社会に潜むリスク）

授業風景

＜＜Vtuber講師による授業の様子＞＞



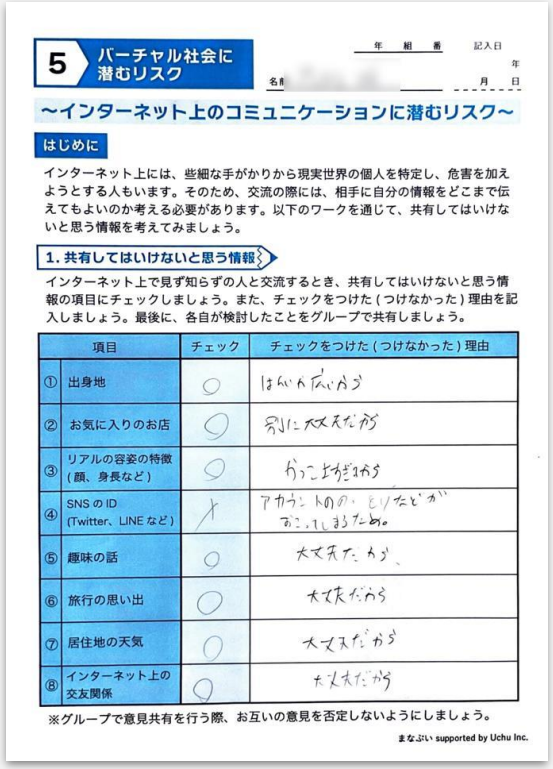


C.デザイン思考×VtuberのSTEAM探究実践（芝浦工業大学附属中等高等学校）

STEAMライブラリーの活用事例　成果　参加者のアウトプット

使用コンテンツ：学術系Vtuberと考える"未来のバーチャル社会”（バーチャル社会に潜むリスク）

インターネット上のコミュニケーションに潜むリスクについて、生徒が記入したワークシート



5 バーチャル社会に潜むリスク

年　組　番　記入日　年　月　日

名前

～インターネット上のコミュニケーションに潜むリスク～

はじめに

インターネット上には、些細な手がかりから現実世界の個人を特定し、危害を加えようとする人もいます。そのため、交流の際には、相手に自分の情報をどこまで伝えてもよいのか考える必要があります。以下のワークを通じて、共有してはいけないと思う情報を考えてみましょう。

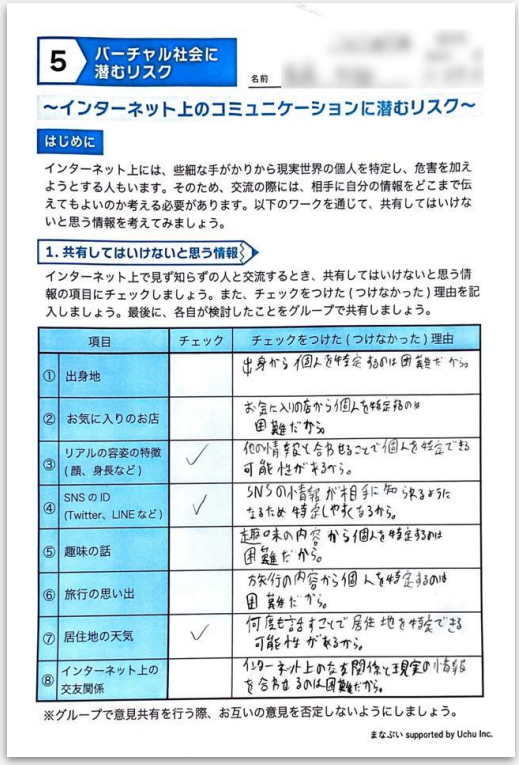
1. 共有してはいけないと思う情報

インターネット上で見ず知らずの人と交流するとき、共有してはいけないと思う情報の項目にチェックしましょう。また、チェックをつけた（つけなかった）理由を記入しましょう。最後に、各自が検討したことをグループで共有しましょう。

項目	チェック	チェックをつけた（つけなかった）理由
① 出身地	○	はかんだいから
② お気に入りのお店	○	別に大丈夫だから
③ リアルの容姿の特徴（顔、身長など）	○	かっこよすぎるから
④ SNSのID（Twitter、LINEなど）	×	アカウントののっとりなどがおこってしまうため。
⑤ 趣味の話	○	大丈夫だから、
⑥ 旅行の思い出	○	大丈夫だから
⑦ 居住地の天気	○	大丈夫だから
⑧ インターネット上の交友関係	○	大丈夫だから

※グループで意見共有を行う際、お互いの意見を否定しないようにしましょう。

まなぶい supported by Uchu Inc.



5 バーチャル社会に潜むリスク

名前

～インターネット上のコミュニケーションに潜むリスク～

はじめに

インターネット上には、些細な手がかりから現実世界の個人を特定し、危害を加えようとする人もいます。そのため、交流の際には、相手に自分の情報をどこまで伝えてもよいのか考える必要があります。以下のワークを通じて、共有してはいけないと思う情報を考えてみましょう。

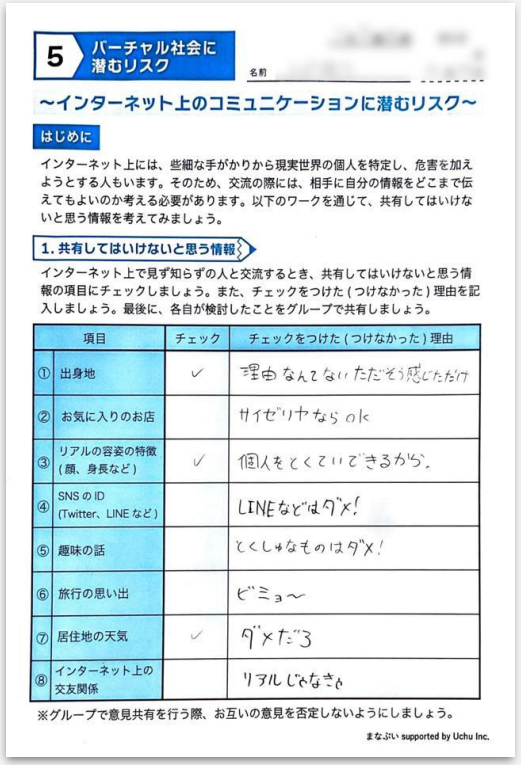
1. 共有してはいけないと思う情報

インターネット上で見ず知らずの人と交流するとき、共有してはいけないと思う情報の項目にチェックしましょう。また、チェックをつけた（つけなかった）理由を記入しましょう。最後に、各自が検討したことをグループで共有しましょう。

項目	チェック	チェックをつけた（つけなかった）理由
① 出身地		出身から個人を特定するのは困難だから。
② お気に入りのお店		お気に入りのお店から個人を特定するのは困難だから。
③ リアルの容姿の特徴（顔、身長など）	✓	他の情報と合わせることで個人を特定できる可能性があるから。
④ SNSのID（Twitter、LINEなど）	✓	SNSの情報が相手に知られるようになるため特定しやすくなるから。
⑤ 趣味の話		趣味の内容から個人を特定するのは困難だから。
⑥ 旅行の思い出		旅行の内容から個人を特定するのは困難だから。
⑦ 居住地の天気	✓	何度も話すことで居住地を特定できる可能性があるから。
⑧ インターネット上の交友関係		インターネット上の交友関係と現実の情報を合わせるのは困難だから。

※グループで意見共有を行う際、お互いの意見を否定しないようにしましょう。

まなぶい supported by Uchu Inc.



5 バーチャル社会に潜むリスク

名前

～インターネット上のコミュニケーションに潜むリスク～

はじめに

インターネット上には、些細な手がかりから現実世界の個人を特定し、危害を加えようとする人もいます。そのため、交流の際には、相手に自分の情報をどこまで伝えてもよいのか考える必要があります。以下のワークを通じて、共有してはいけないと思う情報を考えてみましょう。

1. 共有してはいけないと思う情報

インターネット上で見ず知らずの人と交流するとき、共有してはいけないと思う情報の項目にチェックしましょう。また、チェックをつけた（つけなかった）理由を記入しましょう。最後に、各自が検討したことをグループで共有しましょう。

項目	チェック	チェックをつけた（つけなかった）理由
① 出身地	✓	理由なんてないただそう感じただけ
② お気に入りのお店		サイゼリヤならok
③ リアルの容姿の特徴（顔、身長など）	✓	個人をとくていできるから。
④ SNSのID（Twitter、LINEなど）		LINEなどはダメ！
⑤ 趣味の話		てくしゅなものはダメ！
⑥ 旅行の思い出		ビミョ～
⑦ 居住地の天気	✓	ダメだろ
⑧ インターネット上の交友関係		リアルじゃなさ。

※グループで意見共有を行う際、お互いの意見を否定しないようにしましょう。

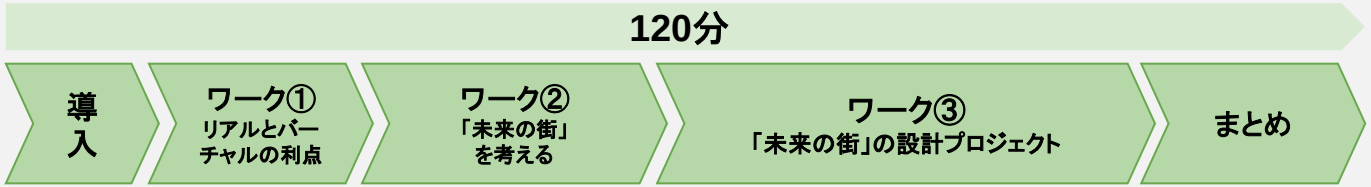
まなぶい supported by Uchu Inc.

C.デザイン思考×VtuberのSTEAM探究実践（芝浦工業大学附属中等高等学校）

STEAMライブラリーの活用事例　実施内容

使用コンテンツ：学術系Vtuberと考える"未来のバーチャル社会”（未来のバーチャル社会を考えよう）

授業計画の概要



【使用したレクチャー】

- レクチャー７：未来のバーチャル社会を考えよう

【授業目的】

これまでに学んだことを振り返りつつ、現実世界とバーチャルワールドが共存・調和した未来のバーチャル社会について考える。これまでの授業では、事例紹介や体験活動、グループワーク等を通じ、バーチャル技術の活用や未来のバーチャル社会に向けての心構えについて考えてきた。本授業では、これまで学んできたことを課題解決やクリエーション活動に活用し、未来社会でどのようにバーチャル技術が導入・活用されていくのかについて、グループワークを通して主体的に考える。

準備物

STEAMライブラリーに掲載済みのもの

- 動画教材
- ワークシート
- 指導案
- 文部科学省『あなたが創る未来のデザイン』
- ※URLは指導案にも記載済み

新しく作成/改編したもの

- 授業進行計画

C.デザイン思考×VtuberのSTEAM探究実践（芝浦工業大学附属中等高等学校）

STEAMライブラリーの活用事例　実施内容

使用コンテンツ：学術系Vtuberと考える"未来のバーチャル社会”（未来のバーチャル社会を考えよう）

授業内容詳細

▼導入
使用コンテンツのレクチャー７に掲載された動画教材の視聴と、ワークシートの配布。
レクチャー７の動画１：未来のバーチャル社会を考えよう

▼ワーク①（リアルとバーチャルの利点）
個人ワークにて、ワークシート「リアルとバーチャルの利点」に取り組む。また、個人で検討したことをグループで共有する。

▼ワーク②（「未来の街」を考える）
個人ワークにて、ワークシート「「未来の街」を考える」に取り組む。また、個人で検討したことをグループで共有する。

▼ワーク③（「未来の街」の設計プロジェクト）
個人ワークにて、ワークシート「「未来の街」の設計プロジェクト」に取り組む。また、個人で検討したことをグループで共有する。

▼まとめ
いくつかのグループによる発表を行う。

授業実施上の工夫と留意点

- **高校教員による授業の自走**
本授業では、学校の先生に教材をお渡しし、授業を実施していただいた。その際、教材制作者であるVtuberと事前ミーティングを行い、事前準備や授業進行について擦り合わせを行った。打ち合わせした内容は「授業進行計画」の通りである。

- **ワーク前のリサーチタイム**
未来の社会を考える上で現在の社会の状況を把握することが重要と考え、グループワークの前に生徒さんにリサーチを行わせることで、ワークの問いに対してより深く取り組めるよう工夫した。

- **アウトプット形式の工夫**
学校の設備や生徒さんのレベルに合わせて、グループワークでの成果をどのようにまとめるかを検討すると良いと思われる。例えば、スライド・ポスター・ワークシートなど。本実証の生徒さんはスライド作りに慣れているとのことだったので、スライド資料にまとめていただいた。

- **各ワークにおける生徒のサポート方法**
指導案の「生徒のサポート方法」を参照

C.デザイン思考×VtuberのSTEAM探究実践（芝浦工業大学附属中等高等学校）

STEAMライブラリーの活用事例　実施内容

使用コンテンツ：学術系Vtuberと考える"未来のバーチャル社会”（未来のバーチャル社会を考えよう）

Vtuber講師による授業では現地スタッフによる協力が必須となるため、以下の授業進行計画を作成した。

授業進行とスタッフの動き

3-1未来社会コマ(TA, [redacted]先生)

段階	時間	活動内容 （生徒の動き）	TAの動き	[redacted]先生の動き	備考欄
導入	5	動画の視聴	生徒の様子の確認 ワークシートの配布	動画の再生 生徒の様子の確認	技術の発展が社会に与える影響について考える
ワーク① (個人)	5	ワークシート1p「リアルとバーチャルの利点」に取り組む。	生徒の様子の確認	授業の進行	リアルとバーチャルの利点について見つめ直す
ワーク① (グループ)	5	個人で検討したことをグループで共有する。			
ワーク② (個人)	15	ワークシート2p「「未来の街」を考える」に取り組む。	生徒の様子の確認	授業の進行	これまでの授業で学んだことを踏まえ、「未来の街」のコンセプトやそこでのバーチャル技術の活用について検討する。
ワーク② (グループ)	10	個人で検討したことをグループで共有する。			

3-2未来社会コマ(TA, [redacted]先生)

段階	時間	活動内容 （生徒の動き）	TAの動き	[redacted]先生の動き	備考欄
休憩	10	休憩	生徒のフォロー	生徒のフォロー	
ワーク③ (グループ)	50	ワークシート3p「「未来の街」の設計プロジェクト」に取り組む アウトプット物を何にするか？ (相談したいこと、グループ毎) ・A4ワークシート ・A0ポスター ・パワーポイント1枚	生徒の様子の確認	授業の進行	グループワークの流れの例 1．ワーク②で共有したことを整理してまとめ、 それを参考に、「未来の街」のコンセプトを考える。 2．コンセプトの実現例となる施設や設備を考え、具体化する。 3．検討してきた「未来の街」を実現する上で課題になることを考え、それを解決するために行うべきことを検討する。 4．最後に「未来の街」のキャッチコピーを考える。
まとめ	20	いくつかのグループの発表を行う。 他のグループの発表を聞く。	生徒の様子の確認	授業の進行 授業の総括	

C.デザイン思考×VtuberのSTEAM探究実践（芝浦工業大学附属中等高等学校）

STEAMライブラリーの活用事例　実施内容

使用コンテンツ：学術系Vtuberと考える"未来のバーチャル社会”（未来のバーチャル社会を考えよう）

使用教材詳細

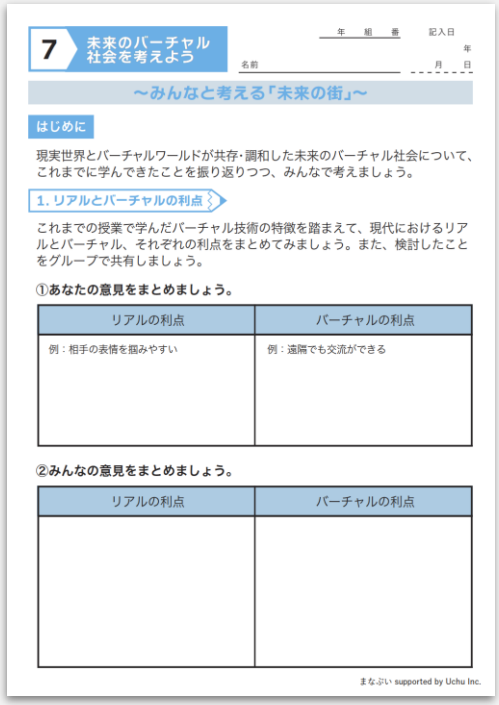
動画１:未来のバーチャル社会を考えよう



動画教材

ワークシートは左から順に
- リアルとバーチャルの利点
- 「未来の街」を考える
- 「未来の街」の設計プロジェクト

のワークで使用


7 未来のバーチャル社会を考えよう

年 組 番 記入日 年
名前 月 日

～みんなと考える「未来の街」～

はじめに

現実世界とバーチャルワールドが共存・調和した未来のバーチャル社会について、これまでに学んできたことを振り返りつつ、みんなで考えましょう。

1. リアルとバーチャルの利点

これまでの授業で学んだバーチャル技術の特徴を踏まえて、現代におけるリアルとバーチャル、それぞれの利点をまとめてみましょう。また、検討したことをグループで共有しましょう。

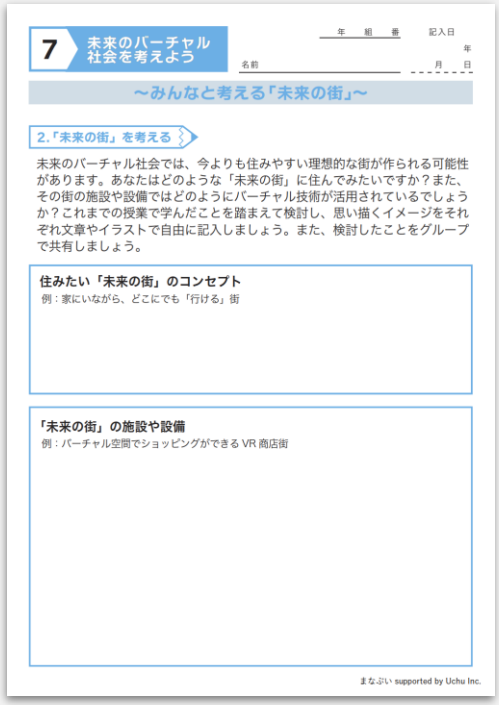
①あなたの意見をまとめましょう。

リアルの利点	バーチャルの利点
例：相手の表情を掴みやすい	例：遠隔でも交流ができる

②みんなの意見をまとめましょう。

リアルの利点	バーチャルの利点

まなぶい supported by Uchu Inc.


7 未来のバーチャル社会を考えよう

年 組 番 記入日 年
名前 月 日

～みんなと考える「未来の街」～

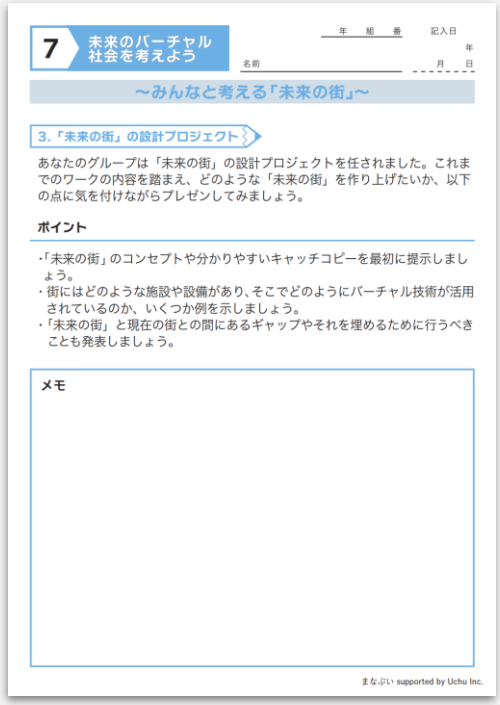
2.「未来の街」を考える

未来のバーチャル社会では、今よりも住みやすい理想的な街が作られる可能性があります。あなたはどのような「未来の街」に住んでみたいですか？また、その街の施設や設備ではどのようにバーチャル技術が活用されているでしょうか？これまでの授業で学んだことを踏まえて検討し、思い描くイメージをそれぞれ文章やイラストで自由に記入しましょう。また、検討したことをグループで共有しましょう。

住みたい「未来の街」のコンセプト
例：家にいながら、どこにでも「行ける」街

「未来の街」の施設や設備
例：バーチャル空間でショッピングができる VR 商店街

まなぶい supported by Uchu Inc.


7 未来のバーチャル社会を考えよう

年 組 番 記入日 年
名前 月 日

～みんなと考える「未来の街」～

3.「未来の街」の設計プロジェクト

あなたのグループは「未来の街」の設計プロジェクトを任されました。これまでのワークの内容を踏まえ、どのような「未来の街」を作り上げたいか、以下の点に気を付けながらプレゼンしてみましょう。

ポイント

・「未来の街」のコンセプトや分かりやすいキャッチコピーを最初に提示しましょう。
・街にはどのような施設や設備があり、そこでどのようにバーチャル技術が活用されているのか、いくつか例を示しましょう。
・「未来の街」と現在の街との間にあるギャップやそれを埋めるために行うべきことも発表しましょう。

メモ

まなぶい supported by Uchu Inc.

ワークシート

C.デザイン思考×VtuberのSTEAM探究実践（芝浦工業大学附属中等高等学校）

STEAMライブラリーの活用事例　実施内容

使用コンテンツ：学術系Vtuberと考える"未来のバーチャル社会”（未来のバーチャル社会を考えよう）

使用教材詳細



3 - 1　リアルとバーチャルの利点

活動内容および育まれる力

これまでの授業ではバーチャルの利点について考えを深めてきたが、本ワークではそれだけでなく、リアルの利点についても見つめ直す。これにより、現実世界とバーチャルワールドが共存・調和した未来のバーチャル社会について考える次のワークへと繋げる。

ウ）自身の考えをグループ内で共有し、グループワークで取りまとめた内容を発表する能力（表現力）

参考文献リスト

文献	備考欄
総務省『令和元年版情報通信白書』 https://www.soumu.go.jp/johotsusintokei/whitepaper/ja/r01/pdf/01honpen.pdf	情報技術の歴史や展望がまとめられている。
山口和紀 (2017)『情報 第2版：東京大学教養学部テキスト』東京大学出版会	情報技術と社会の関係等についてまとめられている。

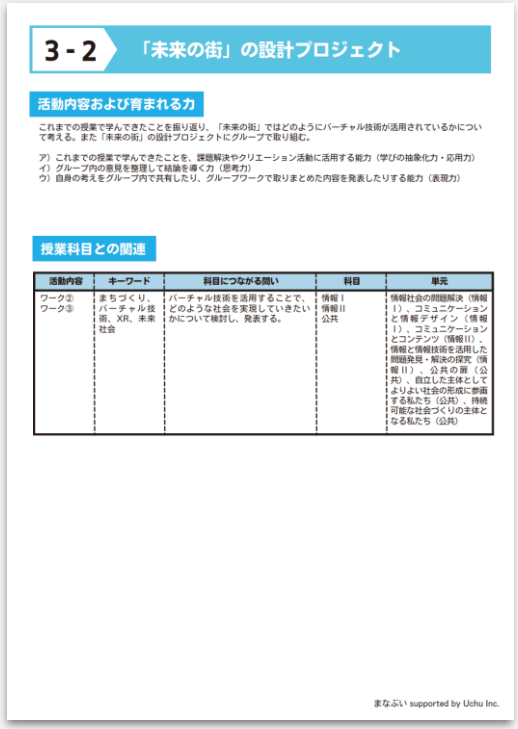
授業科目との関連

活動内容	キーワード	科目につながる問い	科目	単元
動画視聴	情報技術、インターネット、コミュニケーション	技術の発展が社会に与える影響について考える。	情報Ⅰ 情報Ⅱ 公共	コミュニケーションと情報デザイン（情報Ⅰ）、コミュニケーションとコンテンツ（情報Ⅱ）、情報と情報技術を活用した問題発見・解決の探究（情報Ⅱ）、公共の扉（公共）、自立した主体としてよりよい社会の形成に参画する私たち（公共）、持続可能な社会づくりの主体となる私たち（公共）
ワーク①	バーチャル、リアル	リアルとバーチャルの利点について見つめ直す。	情報Ⅰ 情報Ⅱ 公共	情報社会の問題解決（情報Ⅰ）、コミュニケーションと情報デザイン（情報Ⅰ）、コミュニケーションとコンテンツ（情報Ⅱ）

生徒のサポート方法

想定事項	具体策
利点が思い浮かばない生徒	グループワークで他の生徒の意見を聞き、それに対する感想を伝えるよう促す。
特別な配慮を必要とする生徒への指導。	個々の生徒の障がいの状態等に応じた指導内容や個別の教育支援計画・指導計画を作成し、指導方法の工夫を行う。

まなぶい supported by Uchu Inc.



3 - 2　「未来の街」の設計プロジェクト

活動内容および育まれる力

これまでの授業で学んできたことを振り返り、「未来の街」ではどのようにバーチャル技術が活用されているかについて考える。また「未来の街」の設計プロジェクトにグループで取り組む。

ア）これまでの授業で学んできたことを、課題解決やクリエーション活動に活用する能力（学びの抽象化力・応用力）
イ）グループ内の意見を整理して結論を導く力（思考力）
ウ）自身の考えをグループ内で共有したり、グループワークで取りまとめた内容を発表したりする能力（表現力）

授業科目との関連

活動内容	キーワード	科目につながる問い	科目	単元
ワーク② ワーク③	まちづくり、バーチャル技術、XR、未来社会	バーチャル技術を活用することで、どのような社会を実現していきたいかについて検討し、発表する。	情報Ⅰ 情報Ⅱ 公共	情報社会の問題解決（情報Ⅰ）、コミュニケーションと情報デザイン（情報Ⅰ）、コミュニケーションとコンテンツ（情報Ⅱ）、情報と情報技術を活用した問題発見・解決の探究（情報Ⅱ）、公共の扉（公共）、自立した主体としてよりよい社会の形成に参画する私たち（公共）、持続可能な社会づくりの主体となる私たち（公共）

まなぶい supported by Uchu Inc.

指導案



図解　文部科学省　科学技術・学術政策研究所

あなたが創る未来のデザイン　令和2年版科学技術白書　2020 » 2040

20年後のあなたの暮らしはどうなっているでしょう。「科学技術予測調査」では、内外の専門家約5,500人の英知を結集し、あなたが主役となる2040年の社会を予測しています。AI（人工知能）やロボットなどの最先端の科学技術が可能とするであろう、未来社会の姿を考えてみませんか？

人間らしさを再考し、多様性を認め共生する社会

リアルとバーチャルの調和が進んだ柔軟な社会

人間機能の維持回復とデジタルアシスタントの融合による「個性」が発揮した社会

カスタマイズと全体最適化が共存し、自分らしく生き続けられる社会

詳しくは、文部科学省のホームページで、「令和2年版科学技術白書」をご覧いただけます。 https://www.mext.go.jp/b_menu/hakusho/html/hpaa202001/1421221.html

科学技術が実現する未来への参考書籍
～科学道100冊から～

科学道100

明日、機械が ヒトになる

科学は未来をひらく

人類、宇宙に住む　実現への3つのステップ

Beyond Human　超人類の時代へ

2019年ノーベル化学賞受賞 吉野彰先生もおすすめの1冊

参考資料

C.デザイン思考×VtuberのSTEAM探究実践（芝浦工業大学附属中等高等学校）

STEAMライブラリーの活用事例　成果

使用コンテンツ：学術系Vtuberと考える"未来のバーチャル社会”（未来のバーチャル社会を考えよう）

授業風景

＜＜授業導入時の動画視聴＞＞



＜＜高校教員による授業の様子＞＞



＜＜グループワークの様子＞＞



C.デザイン思考×VtuberのSTEAM探究実践（芝浦工業大学附属中等高等学校）

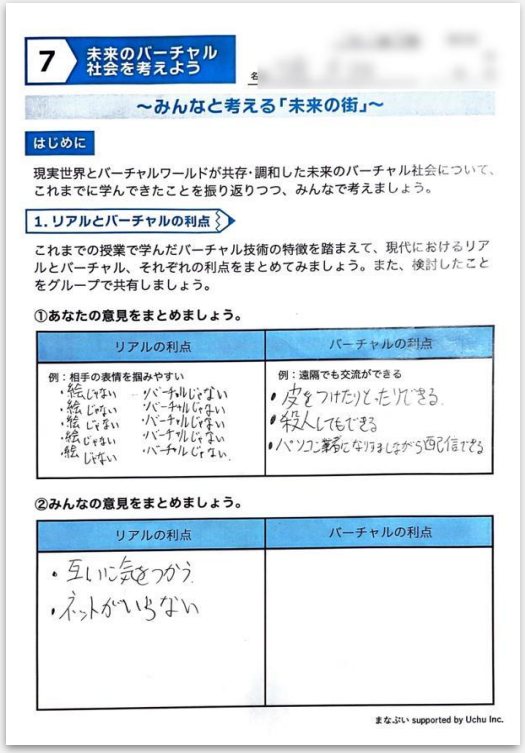
STEAMライブラリーの活用事例　成果　参加者のアウトプット

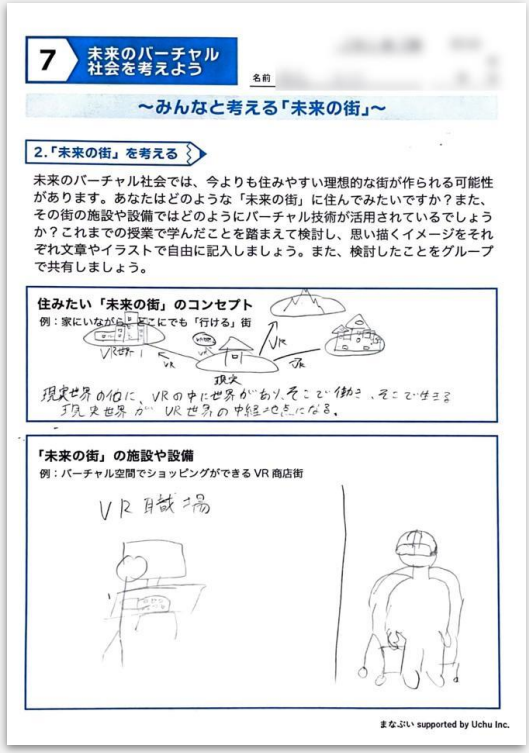
使用コンテンツ：学術系Vtuberと考える"未来のバーチャル社会”（未来のバーチャル社会を考えよう）

生徒の作成した「未来の街」の発表スライド



生徒の記入したワークシート





C.デザイン思考×VtuberのSTEAM探究実践（芝浦工業大学附属中等高等学校）

STEAMライブラリーの活用事例　実施内容

使用コンテンツ：−問題解決のための思考法−　デザイン思考を知ろう！

授業計画の概要



【使用したレクチャー】

- −問題解決のための思考法−デザイン思考を知ろう！

【授業目的】

デザイン思考を活用した探究授業を実施することで、生徒の課題発見力/価値創出力を育成

準備物

- 動画教材
- 授業スライド
- ホワイトボードシート
- ペン
- 付箋

C.デザイン思考×VtuberのSTEAM探究実践（芝浦工業大学附属中等高等学校）

STEAMライブラリーの活用事例　実施内容

使用コンテンツ：–問題解決のための思考法–　デザイン思考を知ろう！

授業内容詳細

▼オリエンテーション
コマ１「オリエンテーション」
班で一人ターゲットを決め、「その人が最も喜ぶプレゼントを考えよう」というワークを実施した。

▼共感・問題定義
各フェーズごとの意識すべきポイントを動画視聴で学んだ後、ターゲットの設定や問題定義の設定を行う

▼アイデア創出・プロトタイプ
各フェーズごとの意識すべきポイントを動画視聴で学んだ後、ターゲットの設定や問題定義の設定を行う

▼振り返り
いくつかのグループによる発表を行う。

授業実施上の工夫と留意点

・取り扱うテーマを「来年度の文化祭」と身近なものに
デザイン思考を使って課題解決をするにあたり、芝浦工業大学附属高等学校の生徒が熱心に取り組んでいる文化祭を取り扱う工夫をした。自分ごとにしやすく身近なテーマにしたことで、生徒の意欲を高めることに繋がった。

・各ワークにおける生徒のサポート方法
指導案の「生徒のサポート方法」を参照

C.デザイン思考×VtuberのSTEAM探究実践（芝浦工業大学附属中等高等学校）

STEAMライブラリーの活用事例　成果

使用コンテンツ：-問題解決のための思考法-デザイン思考を知ろう！

授業風景

＜＜授業導入時の動画視聴＞＞



＜＜グループワークの様子＞＞



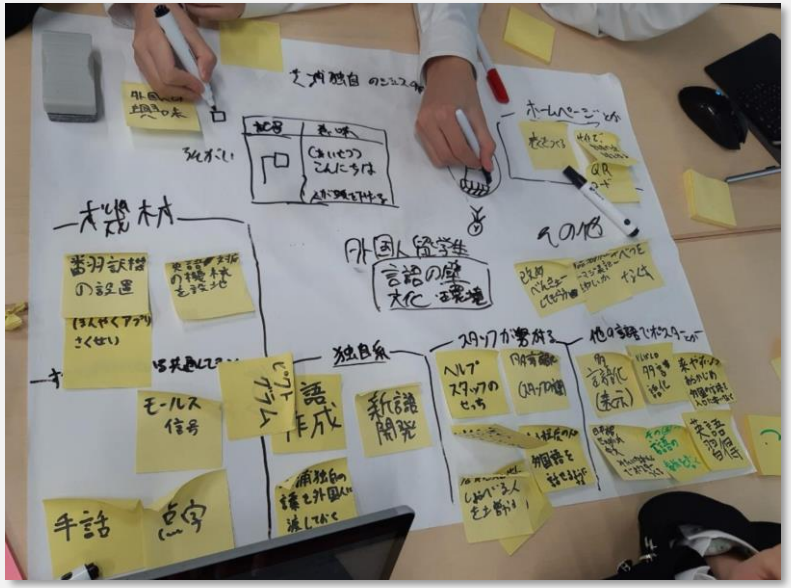


C.デザイン思考×VtuberのSTEAM探究実践（芝浦工業大学附属中等高等学校）

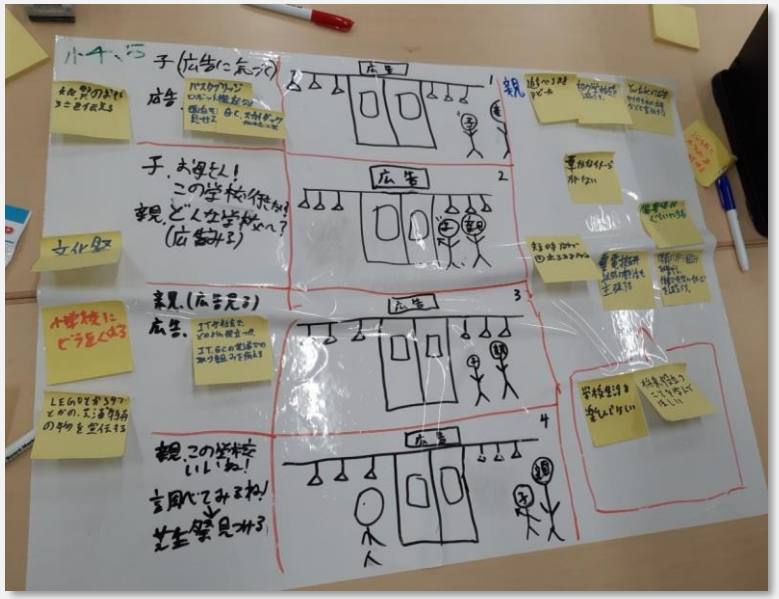
STEAMライブラリーの活用事例　成果　参加者のアウトプット

使用コンテンツ：–問題解決のための思考法–デザイン思考を知ろう！

参加者のアウトプット



外国人留学生が文化祭で言語の壁を感じずに楽しめる提案として、オリジナルのヒストグラムを考案



小学４年生の男子が、芝浦中学校の文化祭に遊びにいきたい！と親に頼んで来れるための電車広告を考案

C.デザイン思考×VtuberのSTEAM探究実践（芝浦工業大学附属中等高等学校）

成果　参加者の反応（生徒の声）学術系Vtuberと考える"未来のバーチャル社会”

VTuberが先生として授業を行うことに対してどのように感じましたか？

- バーチャルに生きている人からネットのことを学ぶのは新鮮味がありました
- vtuberの先生方は優しく、分かりやすく説明してくださいました
- とても新鮮な体験だった。教師からではえられない話が魅力的だった
- 今までにない新しい体験ができて面白かった
- 実際にバーチャルの世界で活躍している方に話を聞けるのはとても貴重な体験だと感じた
- 初めてのことだったので多少戸惑いましたがとてもいい経験になった
- 機器の不備によってコンタクトが取れないこともあったが新鮮味があり悪くないと思った
- 新しい形式の授業のため楽しめた
- 不思議な感覚だったけど、色々な視点から意見を聞くことができて良かった



- かなり楽しかったしvtuberと話せるということも珍しいのでかなり記憶に残る時間だった
- 斬新で新しいと思った。とても面白かった。
- 普段はあまりvtuberに関心が無く動画を見たこともなかったので、いい経験になった
- 新感覚の授業で、興味深く、楽しくバーチャル技術について学ぶことができた
- 普段Vtuberを見ないので、最初はどうなのかと思っていたが、思っていたよりも自分の中にすんなり入ってきた
- とても新鮮だった
- 実際に来ていただいてとてもたのしかった
- 少し不思議な感じが初めはしたが、フレンドリーでやりやすくよかった
- 実際にリアルな意見が聞けてとても勉強になったし、新鮮だった



- 日頃からVtuberを見てるので少し不思議な感じがしたが、楽しく授業を受けることができたのでよかった
- 声が聞きとりにくかった
- VTuberが実際に授業を行ったので、理解し易かった
- 元々バーチャルのアバターことはあまり知らなかったのでそれについて知れてよかった。ネットに対する考えを深めることができた。
- 斬新で、興味を持って授業を受けることができよかった
- 3次元の先生が行う授業と同じようでよかった
- 意外性を感じた



C.デザイン思考×VtuberのSTEAM探究実践（芝浦工業大学附属中等高等学校）

成果　参加者の反応（生徒の声）学術系Vtuberと考える"未来のバーチャル社会”

授業の中で活かせたと思う他教科の知識があれば教えてください。

- 技術
- 数学などで日頃から考えながら意見を出すことを意識していたから、今回の講習でもそれができた
- Art and tech
- 情報、探求
- 情報の授業やAATがよく通づるところがあると思った
- 他人に考えをうまく伝える国語力
- 英語
- さまざまな教科で周りと意見をまとめたりする活動があったため、その経験を活かすことが出来たと思う
- Arts and Techの授業で学んだことを活かしてグループワークをすることができた
- 社会



バーチャル技術について、さらに学んでみたいと思うことはありましたか？

- よりいい画質
- ゲーム作成をしてみたいと思った
- イラストを動かすのはどうやっているのかが知りたい
- トラッキング技術
- バーチャルリアリティの世界
- VRで実際にゲームの中に脳を切り離して入る技術について学んでみたい
- 実際にアバターやVRゴーグルなどを使用して色々実験してみたい
- バーチャルの世界に潜む危険については理解を深めることができたから次は構造を知りたい
- VR空間の中で五感を感じさせるにはどうすればいいか
- XRについてもっと詳しく学んでみたいと思った
- カメラでどのように動きをトラッキングしているのかを詳しく知りたい
- 実現できそうなものと、出来なさそうなものについて



C.デザイン思考×VtuberのSTEAM探究実践（芝浦工業大学附属中等高等学校）

成果　参加者の反応（生徒の声）学術系Vtuberと考える"未来のバーチャル社会”

今回の授業で、面白さやワクワクを
感じたことがあれば教えてください。

- VRoidでのアバター作成
- 可愛い女の子を作れてよかった
- Vtuberと実際に話せたこと
- Vtuberの授業
- 未来の社会を創造すること
- 自分が知らない技術を学ぶことはとても興味深かった
- アバター作りでとても本格的にできて面白かった
- 実際にバーチャルのアバターを作ってみたり実践する授業形式で楽しかった
- 現実でできなそうなことでも、VRを使えばなんでもできそうで、この先どのようになっていくのか楽しみになった
- VRoidを用いて実際に作るのがワクワクした
- アバターを作ってみて、いろいろな姿にすることができて楽しかった
- これからの社会について学べたこと、未来の社会について自分で発想を膨らませられたこと。vtuberが授業する時代になったこと



この授業で身についたと感じることが
他にあれば、自由に記載してください。

- VR技術に関する知識
- バーチャルの面白さだけでなく、恐ろしさも学ぶことができた
- いろんなアイデアの思い浮かべ方
- 柔軟な思考力
- バーチャルの危険性を学べた
- 失敗すること　次に生かすこと
- アイデアの出し方や、アイデアもまとめ方を学ぶことができた
- 他の人のアイデアを聞いてより良いアイデアを考える力
- 意見を出してまとめるときにどのようにしたら良いかがわかった
- これからの社会について考えて生きること



C.デザイン思考×VtuberのSTEAM探究実践（芝浦工業大学附属中等高等学校）

成果　参加者の反応（生徒の声）–問題解決のための思考法–　デザイン思考を知ろう！

デザイン思考のフレームワークを学び、これまでと変わったことやできるようになったことを教えてください。

- 問題を見つけることが可能になった
- 課題をより考えることができるようになった
- アイデアがよく出るようになった
- 情報を収束する力がついた
- 無理矢理考えるよりも何倍も効率の良い考え方を使えるようになり、考えの量と質が上がったと思う
- 自分の身の回りにある問題の解決
- マンダラートは知っていたがオズの魔法使いは初めて知った。名前がおもしろかったが色々なところで役に立つ方法だったので、デザイン思考をやるときに使っていきたい
- 自分が今考えていることを他のメンバーに伝える事の重要性がわかったので、より積極的にアイデアを出したり、発言したり出来るようになった
- 課題を深掘りできた



- 今まではあまりデザイン思考について興味がなかったが、この三日間を通してデザイン思考のやり方や利点について学ぶことができた
- 試作品が作りやすくなった
- アイデア出しが上手くなった気がする
- 案が思ったより出やすくなった
- これまでは案を頭の中だけで考えて無理だなと頭の中で完結させてしまっていたので、今回の学習でどんな案でも一度出してみること、それを共有してみることも必要ということを学びました。今までなかった考えだったのですごく考え方が変わりました。
- 様々なアイデアの出し方やまとめ方を知った
- アイデアを出すことをすぐに順序だてて考えられるようになった
- 様々なチームでの話し合いの方法を知ることができた



- 考えを出しやすくなったり、話がまとまりやすくなった
- 今まで思いつかなかったアイデアが思いつきそうになった
- 問題解決には色々な方法があること
- ターゲットを正確に決めること
- アイデアをたくさん出してそれをまとめる力やプロトタイプを作ろうと思ったこと
- アイデアを質より量を意識して出すことで意見が出しやすくなった
- 質より量を重視してやったら、発表するのに自信がない私でもできました
- ポンポン出していくので気が引けずに案を出せる
- より深く物事を考えられるようになった
- アイデアを出し合ったりまとめたりすること



C.デザイン思考×VtuberのSTEAM探究実践（芝浦工業大学附属中等高等学校）

成果　参加者の反応（生徒の声）–問題解決のための思考法–　デザイン思考を知ろう！

今回の授業で、面白さやワクワクを感じたことがあれば教えてください。

- アイデア出しなど
- テスト
- アイデアを思いつく楽しさ
- 情報を発散するときに他人の意見から新しいアイデアを見つけることができた
- 才能のある人だけではなく、凡人でもアイデアを出せるところ
- 付箋でアイデアを出し合う授業がとても楽しかったです
- 他の班のメンバーが、どんなアイデアを出すのかが楽しみだった
- 実際に4コマ漫画にしたこと



- 友達とワイワイできて楽しかった
- たくさんアイデアを出すこと
- 個人で考えていた時間もあったがグループで活動することで考えを広めることができるとわかった
- 「あ」で始まる言葉探しゲームが楽しかった
- 新しい思考方法が出てくる時とか
- 新しく考えられることが増えそうでワクワクしました。
- 班によってターゲットや課題が一緒でも、年齢やメンバーによって色々な案がでていて面白かった。案が全然被っていなくて面白かったです



- 課題をたくさんみつけること。難しかったけどおもしろかった
- チームで作業したところ
- 果物や丸いものなどを考えるのや誕生日に近い人にプレゼントを考えるワーク、プロトタイプを作る作業が面白かった
- プロトタイプが一番楽しかった
- 自分の意見がたくさん出せること
- グループで考えて新しいことを生み出していくこと
- 自分が考えなかった観点を話し合って深めるところに楽しさを感じた



C.デザイン思考×VtuberのSTEAM探究実践（芝浦工業大学附属中等高等学校）

成果　参加者の反応（生徒の声）–問題解決のための思考法–　デザイン思考を知ろう！

この授業で身についたと感じることが他にあれば、自由に記載してください。

- 情報収束の力
- 付箋の活用法を知ることができた
- デザイン思考についてたくさんのことを知ることができたので、今後ぜひ役立てていきたい
- 質より量を意識してアイディアを出すこと
- 話し合いの仕方
- 今後の学習や社会において、デザイン思考は大事であることがわかった
- デザイン思考の仕方
- 体験する側がどのように感じたかを実際に実験するとき、見極める基準を決めることで、正確な結果を取れる



- デザイン思考と付箋の見やすい置き方
- 身についたことかはわからないけど、話したことがない人でも案の出し合いなどになると自然と話せるようになって楽しかった。入学したばっかの時などにやってみると友達や話せる人が増えると思った。
- 部活でのゲームづくりに活かしたいと思った
- とにかく試行回数を増やして答えに近づいていくこと
- 班で協力して課題を解決すること
- より良い良いアイデアを多く出すこと



C.デザイン思考×VtuberのSTEAM探究実践（芝浦工業大学附属中等高等学校）

成果　参加者の反応（スタッフの声）

実証に参加したスタッフ(講師Vtuver・学校教員・弊社スタッフのTA)による授業の振り返りから、以下の意見が得られた。

- 「楽しかった」「新鮮な体験だった」という声が多く、バーチャル技術に対する関心を醸成することができた。
- Vtuber講師による授業では「教師からは得られない話を聞けた」という声があり、実際にバーチャルの世界で活動しているVtuberならではの視点を伝えることができた。
- 探究授業では社会の現状をしっかり調べて把握することが大切。現実の今の状況を踏まえて考えることで、より未来につながる探究が行いやすくなる。
- ワークシートにどのように取り組めばよいか分からないという声が上がった。例えば、アバターの活用事例について解説を行ったり、生徒さんに調べてもらったりする時間を設けても良かったかもしれない。
- 探究学習において教師が具体例を示す際は、“探究”であるため、正解を与えすぎないよう直接ワークの題材に触れない例にすると良い。また、生徒にとって身近なものであるほうがわかりやすい。
- ワークシートには他人の意見を書く欄があったほうがよい。また、生徒間で話し合い考える時間をもう少し盛り込むとよい。



- 段階を踏んでいく構成で探求を回していけるため使いやすいと感じた。現状と課題、およびそのギャップを考え、自分たちで何ができるのか？という内容で、とても探究らしい。
- 実際の授業で実施する場合は、様々な関心を持つ生徒たちに向けてどのように授業を導入すると興味を持ってもらえるかを考える必要がある。
- より授業を進行をしやすくするため、Googleスライドのタイマー機能を用いるとよい。
- 今回は動画視聴と実際の解説を両方行ったため時間的な問題もあったが、生徒に質疑応答という形で発言する機会を増やすことも検討したい。
- 改めて授業案等で、教員に向けた情報のアクセス先を提示できるとよい（誹謗中傷の件数、情報セキュリティに関する資料など）。
- 探究のワークで、理想と現実を埋めるための具体的なアクションを問う場合は、身近なことに置き換えた例を示すと生徒が考えやすくなる。例えば「未来のバーチャル社会を考えよう」の授業では、「未来の街」と「現在の街」のギャップを埋めるために行うべきこと、を考えるワークがあるが、探究に慣れていない学校の生徒に対しては上記のような工夫が必要になるかもしれない。

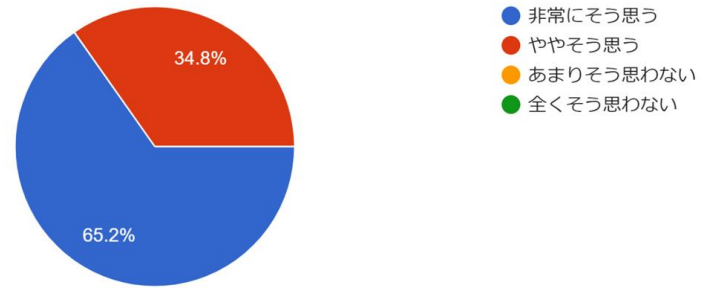


C.デザイン思考×VtuberのSTEAM探究実践（芝浦工業大学附属中等高等学校）

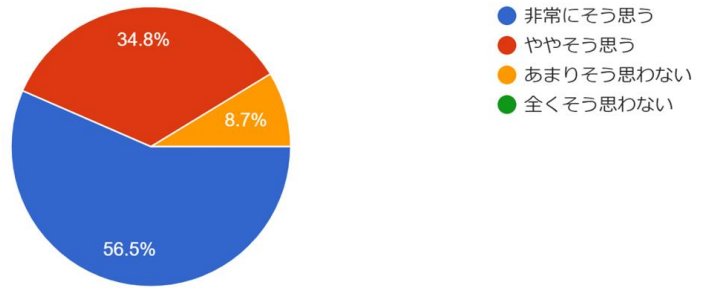
成果　参加者の反応（生徒による自己評価：Vtuber）

以下は、「学術系Vtuberと考える"未来のバーチャル社会”」の授業について、実証終了後に行った生徒の自己評価の結果である。

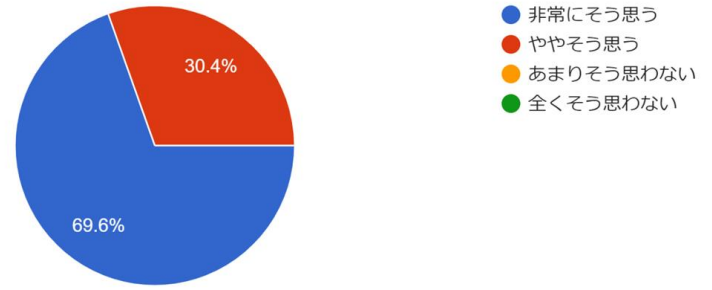
バーチャル技術を活用した社会課題の解決について、関心が高まりましたか。
23 件の回答



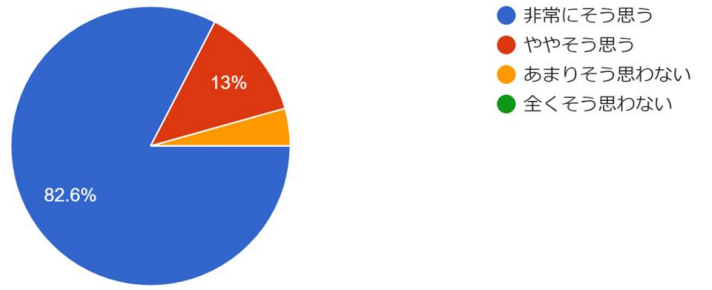
バーチャル技術を活用した社会課題に対して、自分も取り組めることがあると思いますか。
23 件の回答



この授業で学んだことを、他の科目の学習に活かすことができると思いますか。
23 件の回答



バーチャル技術に対する理解は深まりましたか。
23 件の回答

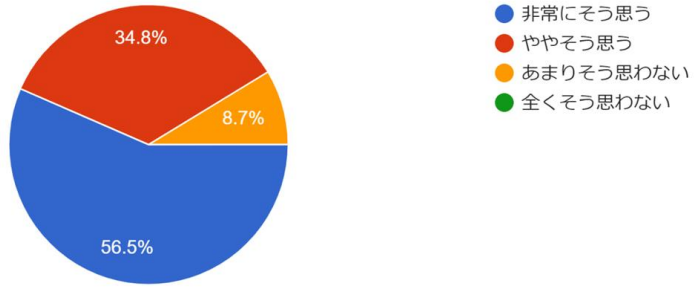


C.デザイン思考×VtuberのSTEAM探究実践（芝浦工業大学附属中等高等学校）

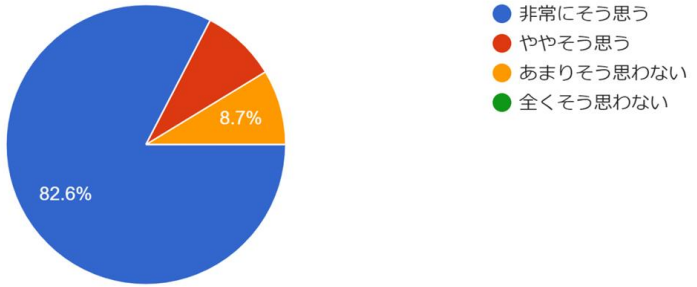
成果　参加者の反応（生徒による自己評価：Vtuber）

以下は、「学術系Vtuberと考える"未来のバーチャル社会”」の授業について、実証終了後に行った生徒の自己評価の結果である。

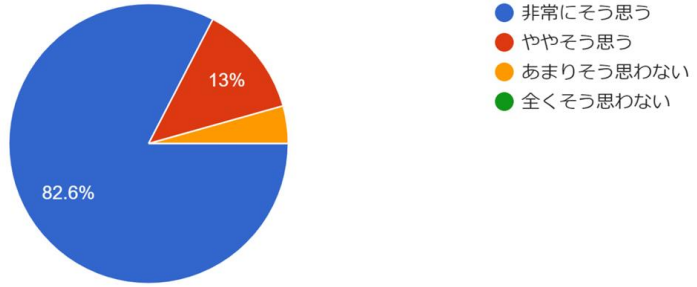
ワークを進める中で、自分自身で課題を発見できたと思いますか。
23 件の回答



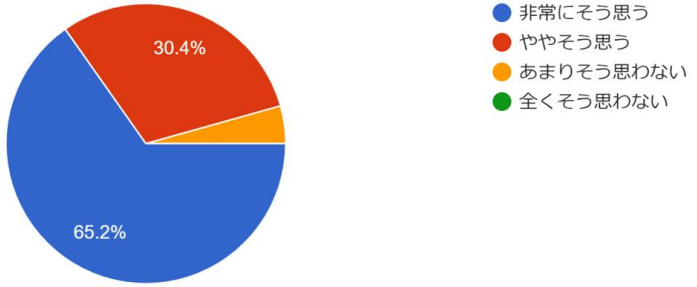
理想とする未来社会を実現するための想像力や創造力は身についたと感じますか。
23 件の回答



グループで意見の共有を行うなかで、自分の考えは深まりましたか。
23 件の回答



今までの知識や経験をヒントにして、新しいアイデアを生み出せたと思いますか。
23 件の回答

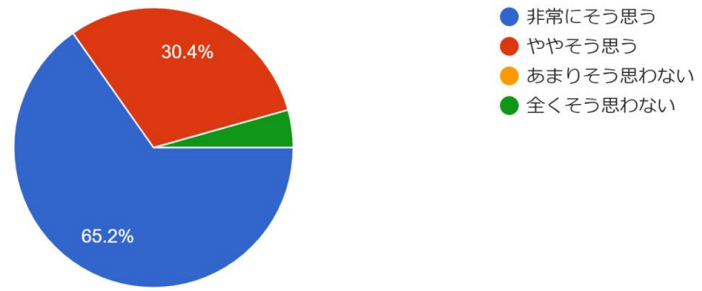


C.デザイン思考×VtuberのSTEAM探究実践（芝浦工業大学附属中等高等学校）

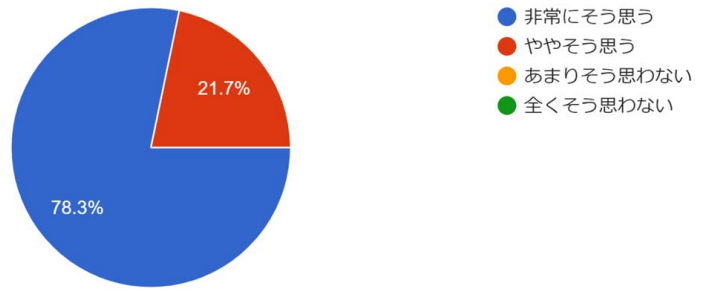
成果　参加者の反応（生徒による自己評価：Vtuber）

以下は、「学術系Vtuberと考える"未来のバーチャル社会”」の授業について、実証終了後に行った生徒の自己評価の結果である。

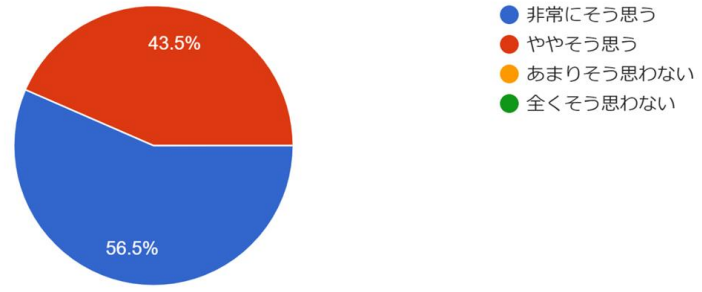
他の人のアイデアから学ぶことはありましたか。
23 件の回答



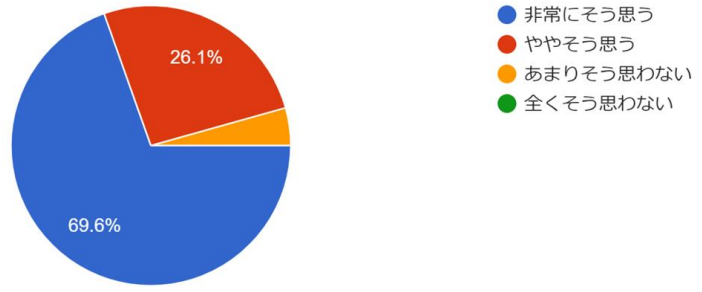
グループメンバーそれぞれの考えを共有し、課題解決に向けて協力することができましたか。
23 件の回答



チームで共同作業をするとき、自分の役割を見つけることができましたか。
23 件の回答



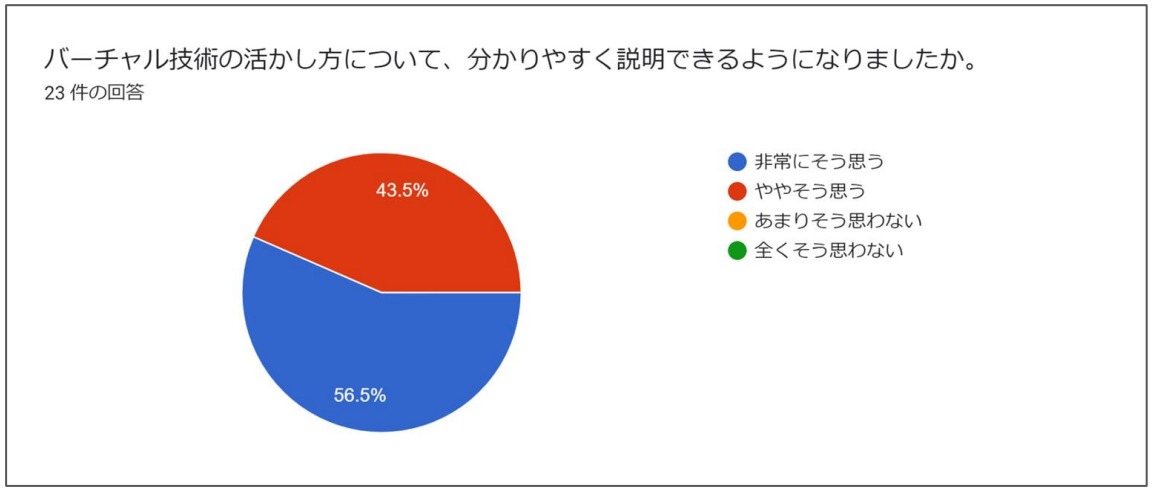
動画の説明は授業の理解に役立ちましたか。
23 件の回答

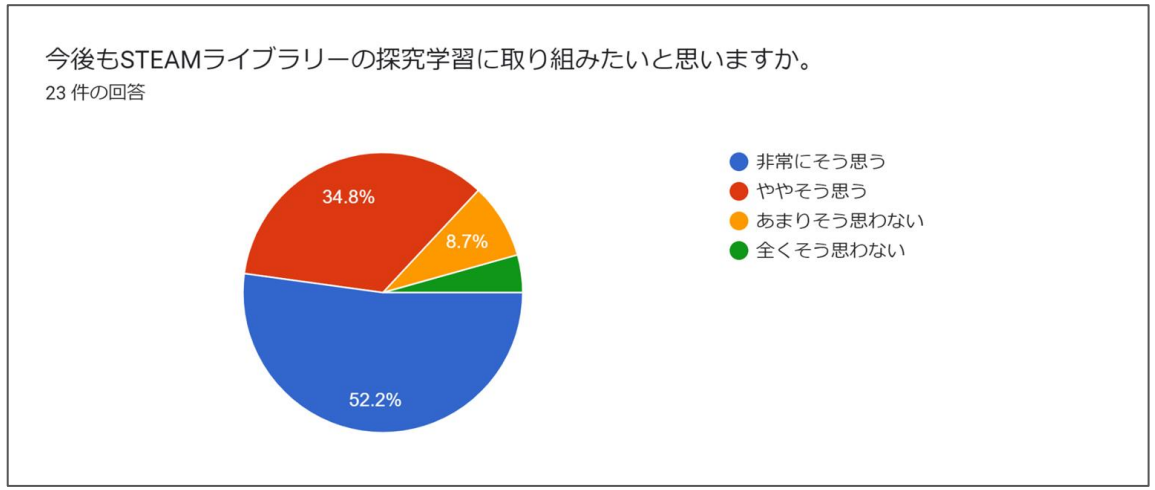


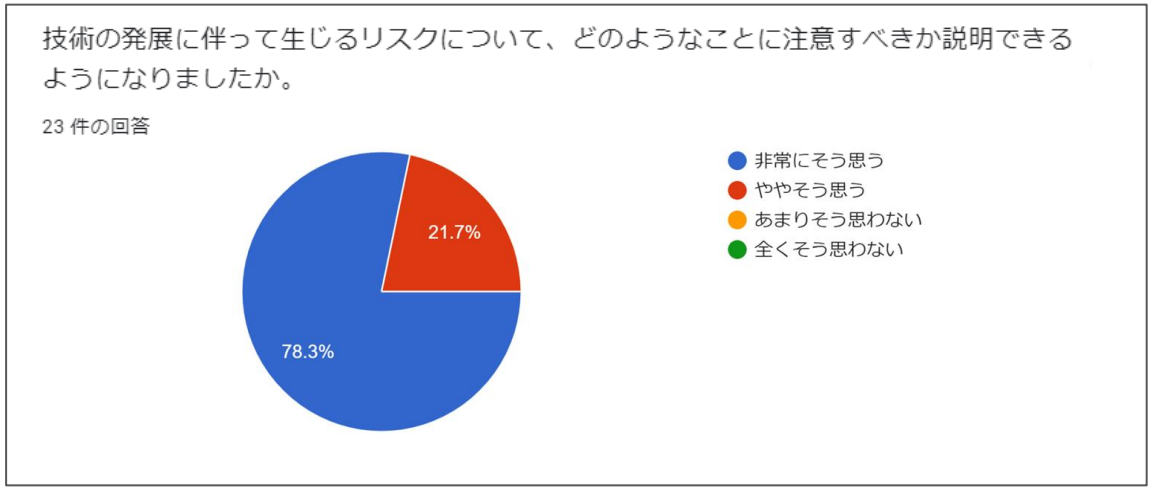
C.デザイン思考×VtuberのSTEAM探究実践（芝浦工業大学附属中等高等学校）

成果　参加者の反応（生徒による自己評価：Vtuber）

以下は、「学術系Vtuberと考える"未来のバーチャル社会”」の授業について、実証終了後に行った生徒の自己評価の結果である。





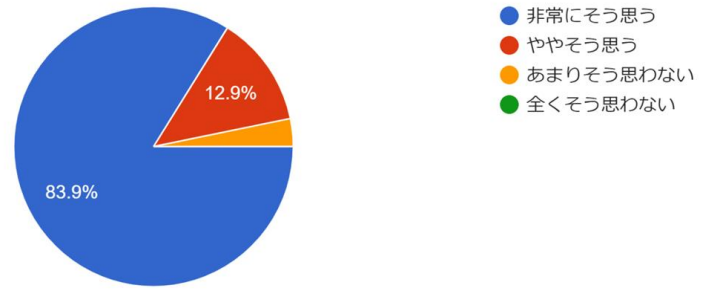


C.デザイン思考×VtuberのSTEAM探究実践（芝浦工業大学附属中等高等学校）

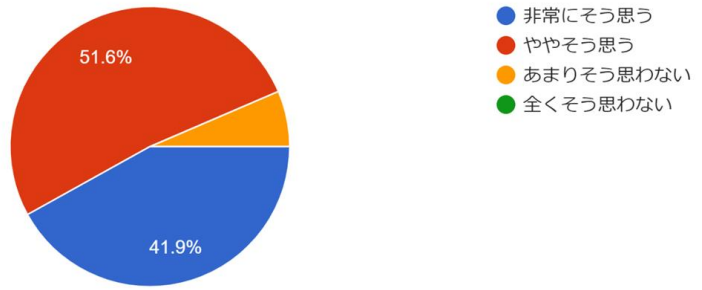
成果　参加者の反応（生徒による自己評価：デザイン思考）

以下は、「-問題解決のための思考法-　デザイン思考を知ろう！」の授業について、実証終了後に行った生徒の自己評価の結果である。

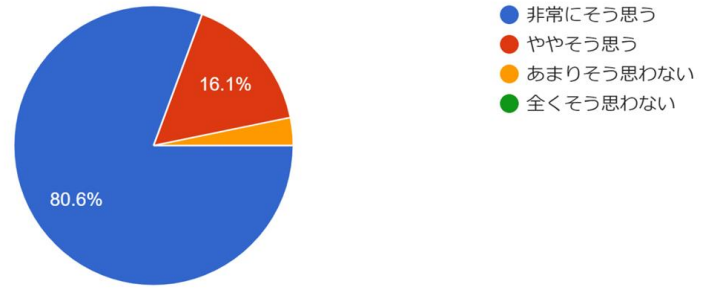
デザイン思考は、社会や日常の課題解決に役立つと思いますか。
31 件の回答



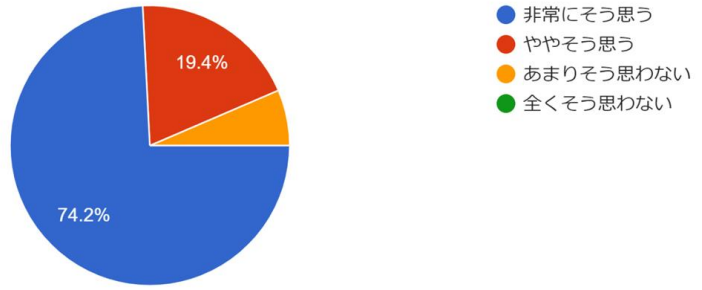
ワークを進める中で、自分自身で課題を発見できたと思いますか。
31 件の回答



プロトタイプを見直した結果、一から再検討することになる場合もあります。このようなプロセスにも意味があると感じますか。
31 件の回答



アイデアの質より量を意識することで、アイデアを出しやすくなりましたか。
31 件の回答

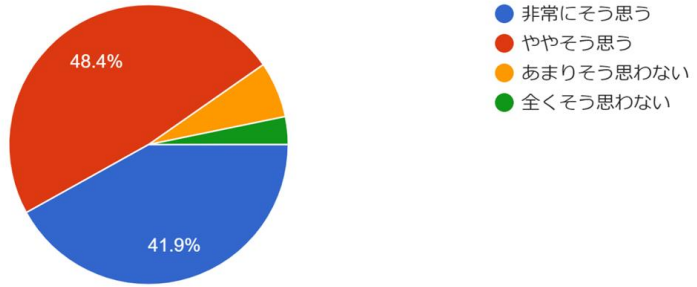


C.デザイン思考×VtuberのSTEAM探究実践（芝浦工業大学附属中等高等学校）

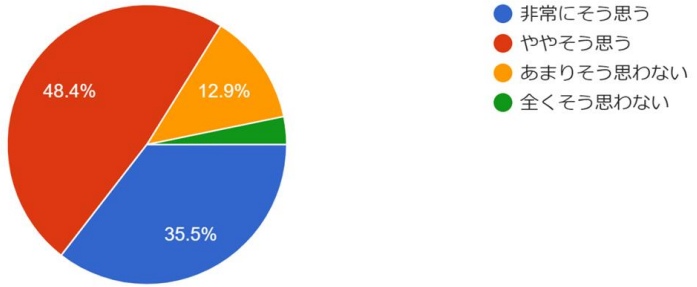
成果　参加者の反応（生徒による自己評価：デザイン思考）

以下は、「-問題解決のための思考法-　デザイン思考を知ろう！」の授業について、実証終了後に行った生徒の自己評価の結果である。

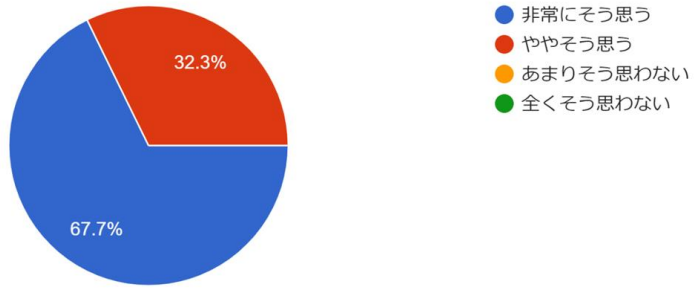
今までの知識や経験をヒントにして、新しいアイデアを生み出せたと思いますか。
31 件の回答



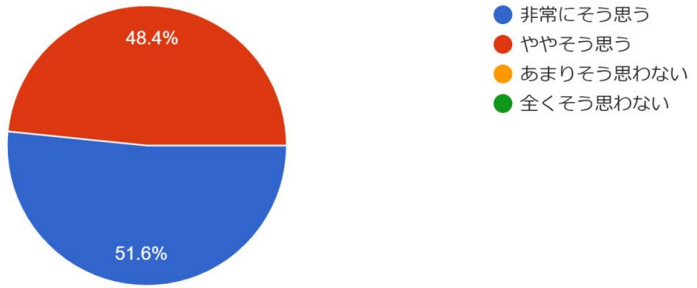
チームで共同作業をするとき、自分の役割を見つけることができましたか。
31 件の回答



この授業で学んだことを、他の科目の学習に活かすことができると思いますか。
31 件の回答



動画の説明は授業の理解に役立ちましたか。
31 件の回答

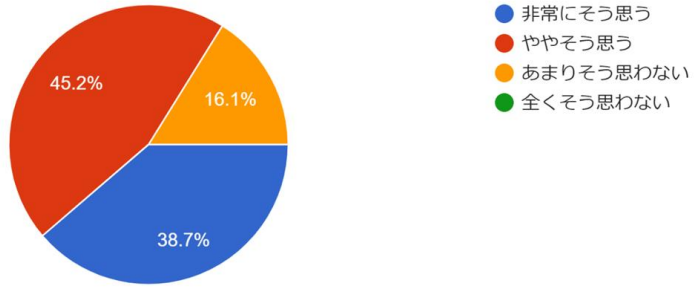


C.デザイン思考×VtuberのSTEAM探究実践（芝浦工業大学附属中等高等学校）

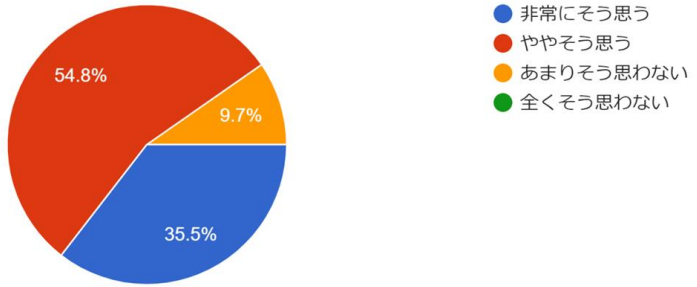
成果　参加者の反応（生徒による自己評価：デザイン思考）

以下は、「-問題解決のための思考法-　デザイン思考を知ろう！」の授業について、実証終了後に行った生徒の自己評価の結果である。

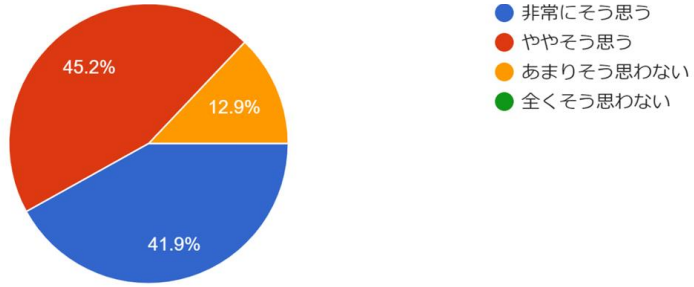
発見した課題から、さらに問いを深めることができましたか。
31 件の回答



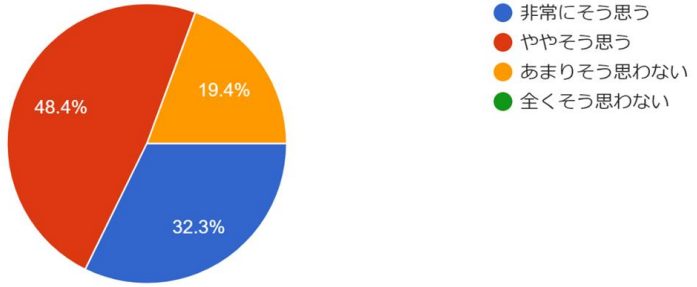
動画で学んだことをワークに活用することができましたか。
31 件の回答



デザイン思考では、考えるだけでなく、少しずつでも実際に試してみることを重視します。そのような姿勢が身についたと感じますか。
31 件の回答



共感フェーズでは、ただ聞くだけでなく、仮説をたてて聞くことができましたか。
31 件の回答



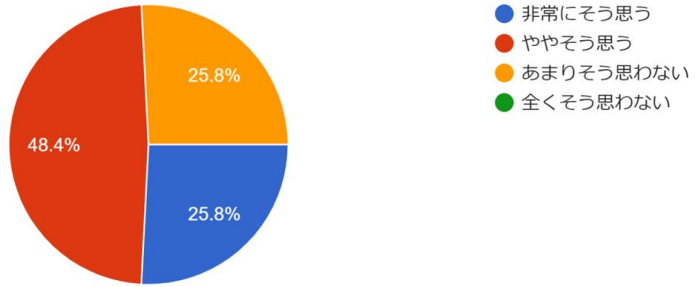
C.デザイン思考×VtuberのSTEAM探究実践（芝浦工業大学附属中等高等学校）

成果　参加者の反応（生徒による自己評価：デザイン思考）

以下は、「-問題解決のための思考法-　デザイン思考を知ろう！」の授業について、実証終了後に行った生徒の自己評価の結果である。

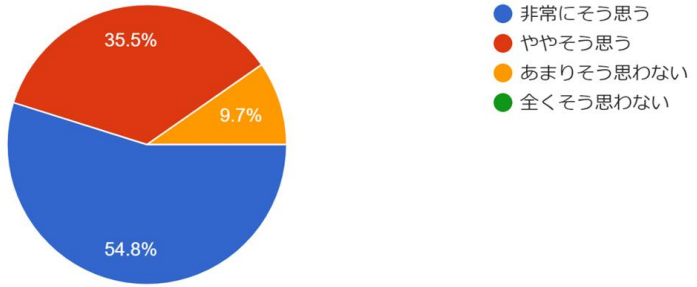
今回の授業は、さまざまな科目とのつながりがあります。授業の中で、他の科目の知識を活かせたと思いますか。

31 件の回答



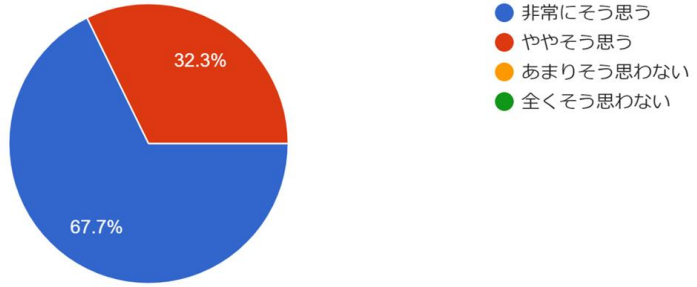
グループメンバーそれぞれの考えを共有し、課題解決に向けて協力することができましたか。

31 件の回答



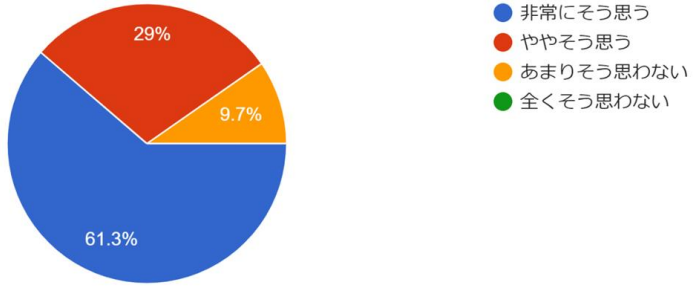
デザイン思考の使い方への理解が深まりましたか。

31 件の回答



他の人のアイデアから学ぶことはありましたか。

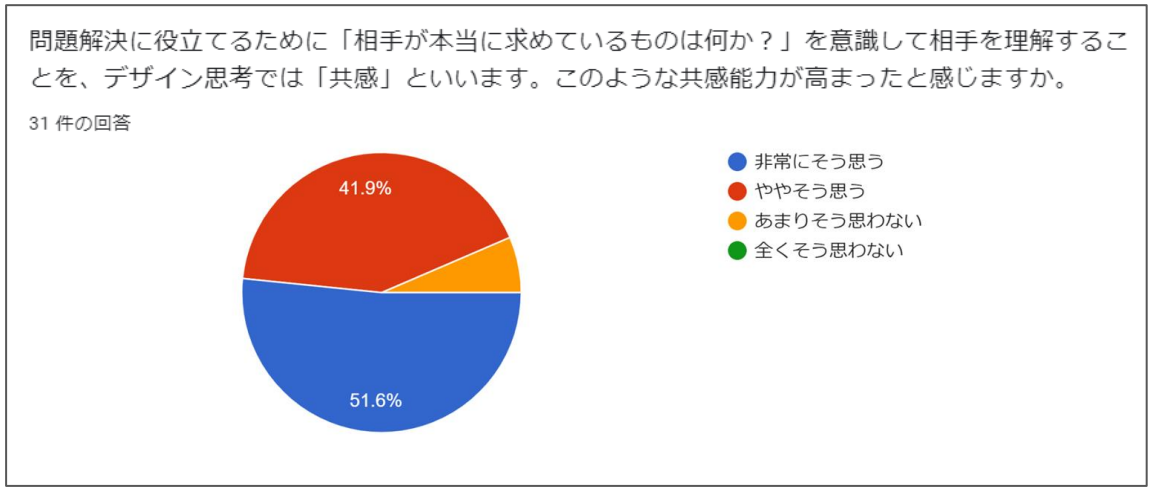
31 件の回答

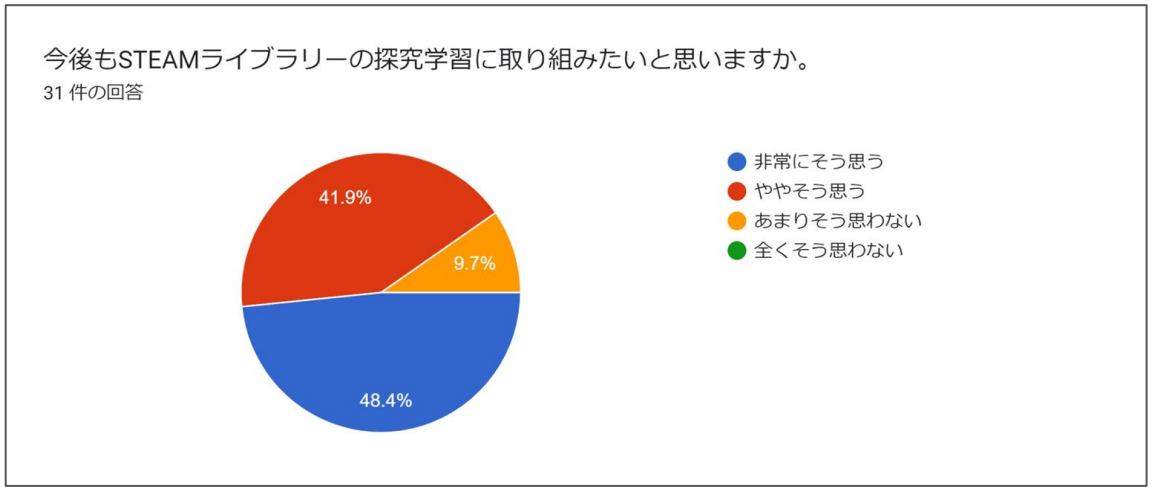


C.デザイン思考×VtuberのSTEAM探究実践（芝浦工業大学附属中等高等学校）

成果　参加者の反応（生徒による自己評価：デザイン思考）

以下は、「-問題解決のための思考法-　デザイン思考を知ろう！」の授業について、実証終了後に行った生徒の自己評価の結果である。





最終報告書目次

1. 事業者
2. 実証フィールド
3. 背景と目的
4. 実証内容と成果（A/B/Cそれぞれのテーマごと）
5. 今後の展開
6. STEAMライブラリーの改善案

5 今後の展開

	達成したい状態	実際の達成度	改善/発展の方向性
A.教育大生による STEAMライブラリー を活用した授業作成	教育大生がSTEAM探究の授業作成や授業を実施することで ・STEAM探究授業に自信を持つ ・STEAMライブラリーを活用した授業ができる教員の養成	・教育大生の視点から学校でSTEAMライブラリーを活用する際に使いやすい点や改善点について意見が得られた ・教育大生自身が今後の教員活動にSTEAMライブラリーを生かすアイデアをもつことができた	・今回プロジェクトに協力していただき信頼構築をすることができた先生方のご意見をいただいてより汎用性のある学習カリキュラム構築を目指す ・教員養成フラッグシップ大学の新しい授業開発に「本実証で得られた知見」を生かして携わる ・今年度の実証に参加した教育大生が、来年度のプロジェクトの運営やメンターなどの提供側にまわり、新しい参加者とともにより学びを深めるような事例を作る ・今年度の実証に参加した教育大生と定期的に近況報告会等を実施して、教員になった方と教員になる前の学生で意見交換ができるような場づくりを継続して実施する ・他のSTEAMライブラリー教材開発事業者が教育大生に対してSTEAMライブラリーを活用して授業を実践する際の参考になる授業動画を作成する
B.教育大生による STEAMライブラリー 活用事例の創出	教育大生が生徒側でSTEAMライブラリーの授業を体験することで ・学習者視点で活用方法や改善を考える ・STEAM探究の理解が深まる	・教育大生が生徒目線でSTEAMライブラリー授業の学び易さや進め方について意見が得られた ・「学術系Vtuberと考える“未来のバーチャル社会”」と「−問題解決のための思考法− デザイン思考を知ろう！」の2コンテンツの教育大生を対象とした活用事例が創出できた	
A.B共通して言えること	・昨年度の受講者が提供者になるサイクルを創出し来年度以降も継続できる状態 ・他教育大学の授業で実施ができる、汎用性のある、STEAMライブラリーを活用した教育大生向けの学習カリキュラムの構築 ・教材開発事業者が大学ですることで、他事業者の大学展開可能性を示す	・「来年度以降プログラムをまたする時はできることがあれば協力したい」という声がそれぞれの実証先の教育大生から複数挙がったため、次年度以降メンターや運営で関わる協力者を得られた ・STEAMライブラリーを活用して教育大生に授業作成と授業体験のきっかけを創出できた ・学内に協力的な先生が一部見つかりご協力のもと事例を作ることができた ・教員養成フラッグシップ大学で新しい授業が開発されていく中で、「本実証で得られた知見」を生かしてほしいという要請が一部の先生からあった	
C.中高生向け「デザイン思考×VtuberのSTEAM探究実践」	・「学術系Vtuberと考える“未来のバーチャル社会”」と「−問題解決のための思考法− デザイン思考を知ろう！」の2コンテンツを用いた探究授業を実施 ・現場における授業実施の課題と対策案が得られる	・左記2コンテンツの活用事例の創出ができた ・特にVtuber講師が現場の学生と交流して授業を行う環境を実現できた ・現場の教員によるSTEAMライブラリーを活用した授業を実施し、現場における授業実施の課題と対策案を見出すことができた ・高等学校において、デザイン思考とVtuberは、片方でも両方でも効果がある	・Vtuber教材はより応用的な活動を取り入れたい学校に対して、デザイン思考教材は探究活動の基礎的な取り組みとして取り入れたい学校に対して相性がよく、多様な高校での展開が見込める ・特にVtuberに関しては私立高校からの相談なども一部あり、日本旅行との協業により、ある程度の展開が見込めまれる

最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目的
3. 実証フィールド
4. 実証内容と成果（A/B/Cそれぞれのテーマごと）
5. 今後の展開
6. STEAMライブラリーの改善案

6 教育現場での活用を踏まえたSTEAM ライブラリーの改善案

【教材・指導案に関する改善案】

- **ワークシートに他者の意見を書き込む欄を設ける**
  他者の意見を書き込む欄が存在しないワークシートには、そのような欄を設けることで以下のようなメリットが期待できる。

  ①グループワーク中にメンバー間の交流を促すことができる
  ②アイデアを考える際の情報源となる
  ③「他者との協働力」といった評価の指標となる

  ワークシートに記入することを意識して、積極的に他者の意見を聞く、または聞いてもらうことで、チーム内の意見交換が活発になるだけでなく、なかなかアイデアが出せない生徒にとっても考える材料となり、ワークが進めやすくなると思われる。また、どれだけ他者と意見交換して考えたかという点は探究学習における評価の手がかりにもなる。

- **ワークへの導入時に、社会の現状調査に取り組む**
  前記の通り、中高生を対象とした授業に参加したスタッフによる振り返りの議論にて、以下の意見が挙がっている。
  「探究授業では社会の現状をしっかり調べて把握することが大切。現実の今の状況を踏まえて考えることで、より未来につながる探究が行いやすくなる。」
  「ワークシートにどのように取り組めばよいか分からないという声が上がった。例えば、アバターの活用事例について解説を行ったり、生徒さんに調べてもらったりする時間を設けても良かったかもしれない。」

  これらの意見から、授業への導入は動画教材だけでなく、ワークのための現状調査の時間を設けることが重要と考えられる。

- **ワークのヒントとして適切な例をできるだけ多く掲載する**
  前記の通り、中高生を対象とした授業に参加したスタッフによる振り返りの議論にて、以下の意見が挙がっている。

  「探究のワークで、理想と現実を埋めるための具体的なアクションを問う場合は、身近なことに置き換えた例を示すと生徒が考えやすくなる。」

  「探究学習において教師が具体例を示す際は、“探究”であるため、正解を与えすぎないよう直接ワークの題材に触れない例にすると良い。また、生徒にとって身近なものであるほうがわかりやすい。」

  探究学習に慣れていない生徒・教師にとって、いきなりワークの問いに取り組むことにハードルを感じることもあるが、その際、探究学習をうまくサポートするためには適切な例示がカギになる。実際の教育現場での活用を踏まえると、様々なレベルの学習者に合わせ、ワークシートの各問ごとに、適切と思われる具体例をできるだけ多く掲載することが、授業実施のハードルを下げることになると考えられる。

❻ 教育現場での活用を踏まえたSTEAM ライブラリーの改善案

【STEAMライブラリー全般について】

他教科との関連は、関連する科目の記載だけでなく、具体的にどう関連付けられるかも記載を更に充実させる

教材によっては既存の教育課程の科目とどのように関連付けられるかが分かりにくいものもあり、指導案の中でも具体的な情報がないものになると、教師目線では既存のカリキュラムに取り入れにくいと感じる。教育大生からもこの点を強調した下記の声があがっている。

「どの教科でいつ使うのかなど活用する場面が分からない」

この点に関わると思われる問題として、先行調査から下記の問題も指摘されている(※1)。

「STEAM教育を実施できる人がいない」

自分の担当する科目と関連がわからなければ、実施できないと感じる教員も多いと想定される。また、教育大製の意見の中には、担当外の授業を突然任された場合、
「専門的な知識のない教科を教えるとなると間違った知識を教えてしまわないか不安である」
といった理由からその授業の担当を断るという主張もあった。

こうした状況から、教育現場でのSTEAMライブラリー活用のハードル解消のためには、既存の教育課程の科目との関連づけ方をできるだけ詳細かつ具体的にしていくことが優先度の高い策と考えられる。また、そのような情報を記載する場所は、指導案の中よりも検索時に目に入りやすいコンテンツのトップページなどが望ましいと思われる。

【実証で使用したコンテンツの細かな改善について】

- 授業案等で教員に向けた情報のアクセス先の提示を追加（Vtuberコンテンツ：誹謗中傷の件数、情報セキュリティに関する資料など）
- デザイン思考教材について、1回の授業でも達成可能なスモールステップの目標を追加
- コモンルーブリックに紐づく具体的な評価観点の記載を増やす
- 公立の中学・高校などの学校現場ので活用を想定し、様々なレベルの生徒が取り組めるよう、各ワークの問いに関するヒントの与え方を指導案に追記
- デザイン思考のグループワークにおける他者との協働方法や役割分担の例を適宜示せるよう、指導案に例を記載
- 他教科の知識と組み合わせたデザイン思考の活用方法について生徒自身が意識できるよう、ワークシートと指導案に具体例を記載

(※1)STEAMプログラム ハッカソン~教員主体の「授業のSTEAM化」~ 報告書より
https://www.learning-innovation.go.jp/existing/doc2019/verify_d0060_achievementreport.pdf

（参考）納品物一覧

A.教育大生によるSTEAMライブラリーを活用した授業作成	01_動画	00_統合
	01_動画	01_全体説明
	01_動画	02_ワークの様子
	01_動画	03_模擬授業の様子
	01_動画	04_インタビュー
	02_PDF	ワークシートテンプレート_教育大生によるSTEAMライブラリーを活用した授業作成
	02_PDF	記入済みワークシート例_教育大生によるSTEAMライブラリーを活用した授業作成
	02_PDF	記入済みワークシート例_教育大生によるSTEAMライブラリーを活用した授業作成
	エクセル	STEAMライブラリー_教育大生によるSTEAMライブラリーを活用した授業作成_株式会社うちゅう_20220224
B.教育大生によるSTEAMライブラリー活用事例の創出	01_動画	00_統合
	01_動画	01_Vtuber全体説明
	01_動画	02_Vtuberワークの様子
	01_動画	03_デザイン思考全体説明
	01_動画	04_デザイン思考ワークの様子
	01_動画	05_インタビュー
	02_PDF	ワークシートテンプレート_教育大生によるSTEAMライブラリー活用事例の創出
	02_PDF	記入済みワークシート例_教育大生によるSTEAMライブラリー活用事例の創出
	02_PDF	授業用資料_教育大生によるSTEAMライブラリー活用事例の創出
	エクセル	STEAMライブラリー_教育大生によるSTEAMライブラリー活用事例_株式会社うちゅう_20220224
C.高校生向け「デザイン思考×VtuberのSTEAM探究実践」	01_動画	00_統合
	01_動画	01_Vtuber全体説明
	01_動画	02_デザイン思考全体説明
	01_動画	03_Vtuberワークの様子
	01_動画	04_デザイン思考ワークの様子
	01_動画	05_インタビュー
	02_PDF	記入済みワークシート例_Vtuber
	02_PDF	授業用資料_デザイン思考を使った課題解決
	エクセル	STEAMライブラリー_高校生向け「デザイン思考×VtuberのSTEAM探究実践」_株式会社うちゅう_20220224

公募テーマ：B. STEAMライブラリー活用事例創出

普通科高校／総合学科高校改革
STEAM探究【スタートカリキュラム】実証
2022年度最終報告書

株式会社キャリアリンク

担当者情報
- 所属・役職：
  事業戦略セクション・プロジェクト統括マネージャー
- 氏名(フリガナ)：小池紗也香（コイケサヤカ）
- メールアドレス：s_koike@careerlink-edu.co.jp
- 電話番号：080-6187-8390

STEAMライブラリー活用事例創出事業サマリ_ 株式会社キャリアリンク

総合　高等学校　16コマ

実証事業の概要

1 事業者

株式会社キャリアリンク

2 背景と目的

探究の指導における現場の課題解決とSTEAMライブラリーコンテンツの効果的活用を実現するカリキュラムおよび教員研修の実証

3 実証フィールド

広島県立安芸南高等学校
広島県立佐伯高等学校

4 実証内容

STEAMライブラリーコンテンツを組み込んだ探究導入のためのカリキュラムを開発、検証を行う

成果と今後の展開

5 成果

① **ライブラリーコンテンツを活用した探究の課題設定につながるプログラム開発**

- 東京大学先端技術研究所次世代育成オフィスが保有するワークショップを学校現場で活用可能な形で汎用化・デジタル化
- 上記ワークショップのコマとして、STEAMライブラリーコンテンツの活用

② **学校の特性別　総合的な探究の時間での現場実証**

- 都市部中規模校（5クラス）と中山間部小規模校（1クラス）で教員がそれぞれ自立的に学年団として実施、検証
- それぞれの学校で必要な補助教材の学校主体の開発

6 今後の展開

①実証校での次年度以降継続的な教育課程内への導入と自立的実施
②実証校以外の広島県下希望校（普通科）への横展開
③東京大学による公的な（大学主催または他自治体での実施）ワークショップでの教材活用、広報活動
④キャリアリンクによる他自治体での教材活用支援、教員研修プログラムの開発と実施

7 STEAMライブラリーの改善案

①コンテンツを活用するための「導入コンテンツ」（生徒向け動画等）が必要
②コンテンツテーマ・校種だけではないコンテンツのタグ付け、提示方法の改善が必要
③各探究領域のコンテンツバランスの改善、不足している領域のコンテンツの追加

最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目的
3. 実証フィールド
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案

最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目的
3. 実証フィールド
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案

❶ 事業者

株式会社キャリアリンク

わたしたちは、教育に特化したコンサルティングのプロフェッショナルです

30年以上にわたり培われた実績とネットワークを生かし、教育変革をめざす自治体・学校・先生方、戦略的教育CSR/HR（CSV）をめざす企業のパートナーとして
ステークホルダーの“キャリア”を“リンク”させ、“事業分析・企画～プログラム開発～事務局運営”までワンストップで質の高いコンサルティングサービスを実現します。

国・地方自治体プロジェクト実績

国や自治体の施策にそった
先進的な教育プロジェクトの
実証、調査事業

産業界プロジェクト実績

企業の専門的リソースを
効果的に活用した
教育ＣＳＲ活動の戦略的展開支援

教育委員会・学校プロジェクト実績

“キャリア教育視点の授業サポート”や
教員との研究会、教育委員会主催の
研修など多様な実績とネットワーク

**教育関連有識者、教育委員会、行政、企業との
連携によるプロジェクトで得たスキルやノウハウ**

弊社の強み

本業と結び付いた戦略的教育ＣＳＲ
(CSV)を実現し、企業価値向上、
ステークホルダーからの評価につなげる
“教育コンサルタント機能”

教育界が求める
「質の高い教育プログラム」「子どもたちの
学ぶ意欲喚起」を実現する
“プログラム・教材専門開発機能”

独自の学校データベースシステムを
活かし、高いコミュニケーションスキルで
学校窓口を専門に活動を普及する
“学校事務局機能”

＜本実証事業における弊社の独自性・優位性＞

教育現場へのマネジメント視点（ヒト・モノ・ジカン・ジョウホウ）を持ったソリューション（カリキュラム・人材開発支援等）提案

最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目的
3. 実証フィールド
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案

❷ 背景と目的

背景

学習指導要領の段階的施行がはじまり高等学校の学びは、まさに変革の検証期に突入した。

2022年4月入学の1年生から、多くの現場で学び方・ツール（端末の導入）の見直しが進む中で、カリキュラムについては抜本的な見直しが追い付かないまま、「探究の型」や「STEAM的なものの見方考え方」の指導は置き去りになっている。多様なSTEAMコンテンツが提供されても、それらをうまく応用し、現場に持続可能な形で自走できる教員は少ない。実際に、探究的ではない個人の「調べ学習」で終わっているケースが多く、評価の視点も教員間で共通化しづらく、生徒の達成感と教員の労力のアンバランスさも目立つ。STEAM教育の手前で、探究の指導について、現場の課題感が強いという実態がある。

目的

探究の指導における現場の課題解決とSTEAMライブラリーコンテンツの効果的活用を実現するカリキュラム設計および教員研修の実証

- STEAM的なものの見方考え方を身につけるための**探究導入プログラムを開発し、全国的に汎用化するための検証**を行う
- 探究導入プログラムのベースは、東京大学先端技術研究所　次世代育成オフィスのもつワークショップを活用する
- **2校の異なる特性を持つ普通科高校**をターゲットとし、1学年全クラスで実施する
- カリキュラムに**STEAMライブラリーの既存コンテンツを組み込み**、戦略的な活用をうながす
- カリキュラムの**次年度の各校での自走化のため、必要となる教員研修や定例の協議**により教員を支援する

最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目的
3. 実証フィールド
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案

❸実証フィールド

実証場所

属性

普通科・都市部・中規模校

① 広島県立安芸南高等学校
- 私立/公立：公立
- 所在地： 広島県広島市
  対象学年： 高校１年
- 対象生徒：5クラス

http://www.akiminami-h.hiroshima-c.ed.jp/

探究学習の取組状況

- 新学習指導要領施行にともない、総合のカリキュラムの3か年の全体的な見直しを図りたい。今回の実証カリキュラムをその一助としたい（総合的な探究の時間名：アクエ）
- 1年生の本格的な探究学習は未着手
- 1年1学期から「1日1ミリの成長」をスローガンに試行錯誤型の自己探究の取り組みはあり

普通科・中山間部・小規模校

② 広島県立佐伯高等学校
- 私立/公立：公立
- 所在地： 広島県廿日市市
- 対象学年：高校1年
- 対象生徒：1クラス＊

＊実際は2クラスだが、
本授業は常時合同クラスで進行

http://www.saeki-h.hiroshima-c.ed.jp/

- 地域の特色を生かしながらより学校の魅力化・入学生徒の増加につながるよう既存の地域探究カリキュラムの見直しを図りたい（総合的な学習の時間名：SAEKI QUEST）
- SAEKI　QUESTの時間で、1年1学期～2学期に地域の課題を調べ、解決策を発表するところまで実施
- コーディネーターや地域住民と連携した「農業振興プロジェクト」や「学校・地域プロモーションプロジェクト」等の課題解決型の学習活動は実績あり

実証概要

活用パターン

(a) コンテンツ/テーマを一定決めたうえでの探究学習
※テーマ＝STEAMの複数領域を設定予定

(a) コンテンツ/テーマを一定決めたうえでの探究学習
※テーマ＝STEAMの複数領域を設定予定

実施コマ数

16時間

週1時間×16週

16時間

週2時間×5週
＋
特別日
6時間×1週

※ただし一部授業は実証期間外（2023年3月）となる

活用コンテンツ

ブリタニカ・ジャパン株式会社
・睡眠
・モビリティの調和
・スマートハウス
・バイオハイブリッド
・生分解性プラスチック
・体験の共有

ブリタニカ・ジャパン株式会社
・睡眠
・モビリティの調和

最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目的
3. 実証フィールド
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案

❹実証内容　STEAMライブラリーコンテンツ活用授業について

実証フィールド

普通科・都市部・中規模校

① 広島県立安芸南高等学校
- 私立/公立：公立
- 所在地： 広島県広島市対象
  学年： 高校１年
- 対象生徒：5クラス、200名

http://www.akiminami-h.hiroshima-c.ed.jp/





実証内容

●ブリタニカ・ジャパンのコンテンツの一部を抜粋した授業の実施（3時間）
- 2022年11月10日、17日、24日の3回にわたって授業を実施（5クラス同時進行）
- 全5クラスを解体し、コンテンツの「5つのテーマ」に分け、各クラス担任が1テーマずつ担当。授業後に自分のクラスのグループに戻り、他のテーマを学習したメンバーに学んだことを伝えるジグソー形式で短時間のインプットの向上をねらった
- コンテンツをそのまま提示すると、自身の興味関心の有無に左右される／固まった文系・理系の枠組みで自分事化できないというように、生徒の学習の目的意識が薄まるため、「これからの探究に活かせる見方・考え方」を世の中の先端事例から学ぶ、という目的設定を行った。そのためのスライド、ワークシートを教員と協働で追加開発

●ブリタニカ・ジャパンのコンテンツ「睡眠」の一部を抜粋した授業の実施（2時間）
- 2022年12月2日、8日の2回にわたって授業を実施（5クラス同時進行）
- 各クラスをMeetでつないで主担当の教諭による導入・まとめ、5クラスが体育館に集まってのワールドカフェを実施　※ワールドカフェについては学校のオリジナル
- 「睡眠」という身近な現象」から「問い」を立てるというコンテンツの題材を軸に、「探究に値する良い問い」について検討する目的設定を行った。「良い問い」の定義までを本コンテンツで行い、その後「自身の問い」を立てるためのワークは次の東京大学のワークショップにて行った

実証効果

●これまでの探究と比較する視点：
1．モノゴトの見方・考え方の獲得
2．教員の「教える」時間の削減、「正解のないテーマ」について教員と生徒が共に考える活動

●コンテンツ活用がもたらす新たな価値：
1．授業では取り扱わない内容や、教員では提供できない視点・情報の補強ができる
2．全生徒の9割がSTEAMライブラリーコンテンツを活用して得た自分にとって今後役立つ視点や、新たな気づきについて言語化
3．探究課題～リサーチクエスチョンの設定時に、課題を「広く・深く・多角的多面的にとらえてほしい」という教育現場ニーズ（＝STEAM的な考え方の習得）につながる

●安芸南ならではの効果：
1．学年間で連携した総合の授業づくり
2．学年全体で押さえるべきところと、各クラスに委ねるところの精査
3．5クラスをシャッフルし、5つのテーマでジグソーを行うことによる、視点の拡張

4 実証内容　STEAMライブラリーコンテンツ活用授業について

実証フィールド

普通科・中山間部・小規模校

② 広島県立佐伯高等学校
- 私立/公立：公立
- 所在地： 広島県廿日市市
- 対象学年：高校1年
- 対象生徒：1クラス、40名

http://www.saeki-h.hiroshima-c.ed.jp/



実証内容

●ブリタニカ・ジャパンの「モビリティの調和」の一部を抜粋した授業の実施（2時間）
- 2023年1月25日 2時間続きで実施
- 学校の探究で重視する力「多角的・多面的に見る力」を育成する目的で、「モビリティの調和」を選択（コマ１、２を使用）
- コンテンツをそのまま提示すると、自身の興味関心の有無に左右される／固まった文系・理系の枠組みで自分事化できないというように、生徒の学習の目的意識が薄まるため、「これからの探究に活かせる見方・考え方」を世の中の先端事例から学ぶ、という目的設定を行った。安芸南高校で開発したスライドを改変して応用

●ブリタニカ・ジャパンのコンテンツ「睡眠」の一部を抜粋した授業の実施（2時間）
- 2023年2月15日 2時間続きで実施
- 「睡眠」という身近な現象」から「問い」を立てるというコンテンツの題材を軸に、「探究に値する良い問い」について検討する目的設定を行った。「良い問い」の定義までを本コンテンツで行い、その後「自身の問い」を立てるためのワークは次の東京大学のワークショップにて行った

実証効果

●これまでの探究と比較する視点：
1．モノゴトの見方・考え方の獲得
2．教員の「教える」時間の削減、「正解のないテーマ」について教員と生徒が共に考える活動

●コンテンツ活用がもたらす新たな価値：
1．授業では取り扱わない内容や、教員では提供できない視点・情報の補強
2．全生徒がSTEAMライブラリーコンテンツを活用して得た「見方・考え方」について言語化
3．探究課題～リサーチクエスチョンの設定時に、課題を「広く・深く・多角的多面的にとらえてほしい」という教育現場ニーズ（＝STEAM的な考え方の習得）につながる

●佐伯ならではの効果：
1．固まった枠組み、考えや、固定化された仲間の意見から逸脱した自由な発想の交流
2．これまで「問い」のなかった探究の「問い」の再設定

❹実証内容　STEAMライブラリーコンテンツ活用授業に関する生徒の声

モビリティの調和・スマートハウス・バイオハイブリッド・生分解性プラスチック・体験の共有（コマ①②抜粋）：実践後の感想

●人間が豊かに暮らすためのイノベーションとは他にはなにがあるか知りたい
●沢山聞いたことない言葉が流れてきて理解するのが難しかった
●動画で出てきた様々な技術について詳しく学んでいきたいと思いました
●色々複雑なワードが出てきたので、調べて新しい知識を取り入れていこうと思った。
●機械だけで人間の筋肉などを再現することは不可能なのか気になりました。
　今現在、バイオハイブリットの技術はどのくらい進んでいるのか学んでみたいです。
●（世の中に）案が山ほどあるのに現実になってないのか、よくわからない。
●利益になることと、不利益になることを正しく理解し、なぜそうなるのかも考えたいと思いました

モビリティの調和・スマートハウス・バイオハイブリッド・生分解性プラスチック・体験の共有（コマ①②抜粋）：学びのふりかえり

●今の世界は日本を含めて少しずつだけど、前進していることがわかりました。
　その中にはAIと言う技術も含まれていて、これからどんな世界が待っているのか楽しみです
●考えたことのないことを、話したことのないメンバーで広げていくのは興味深く面白かった
●多角的に考えることで一つのことでも多くのところでつながっていると知ることができた（政治、文化など）
●自分が知らない技術に触れて学習するのが面白かった
●今だけではなくて先を読んだりそれが本当に正解なのかという疑問を持つことが活かせると思う
　今だけ見て探究しても未来に繋がるかといえばそうではないと思うし 疑問を持つことで探究を深められると思う
●近い未来のことを考えることと遠い未来のことを考えるのでは全く別物だと思いました。近い未来では現実味を帯びたものがよくて遠い未来では実行できる可能性が高いものが良いことが分かりました。他の人と交流することでいろいろな解釈の仕方や考え方があるので多方面から考えられるようになりたいです
●問題になっているなにかや誰かの立場に立ってみて、物事を真正面から見て、感じたりする。 さまざまな職業の人から意見を取り入れる
　そうすることで、こんな考え方があったんだなって新しい発見ができる
●あることに対して、これはどうなんだろうとさまざまな角度から見て意見を出して、それに対する答えをみんなで話し合っていく
　今回は質問があらかじめ決まっていたから自分一人で答えを黙々と考えられたけど、これからの研究での、出た質問に答える練習になったんじゃないかと思う

❹実証内容　STEAMライブラリーコンテンツ活用授業に関する生徒の声

睡眠（コマ①②抜粋）：実践後のふりかえり「探究するための「良い問い」とはどんな問いだろう？」

●いろんな問いやキーワードに派生しそうな問いを立てれば、いろんな物事との関係性なども見えてくるかなと思った。また、誰も調べてないようなことだったら、ロマンがあるし探究してて自分も楽しいと思う。誰のために、どうためになるのかも考えなきゃと思った。

●いろんな方面から考えることとメリットだけ考えるのではなくデメリットも考えることが大切だと思う。すぐわかる問だけではなく難しい問も考えてどんどん幹を広げて考えればいいと思う

●良い問いとは、オープンクエスチョンで、分析的で、論理的すぎないもので、自分達が関心を持っているものにすると、うまく進むと思います。今取り組んでいる問題に関係のある問題であり、自分や同じ班の人が興味関心がある課題の方が、やる気が出るし、みじかなことについて考えるようにすればなおさら、やる気も出て、しっかり取り組んでいけると思います。

●明確な答えがなかったりYESかNOだけでは答えられないもの（オープンクエスチョン）で、分析的で細かく砕いて大まかなものではなく具体的なものにする、自分の価値観や主観に左右されすぎないことを踏まえていることが良い問いだと思いました。化学的なものもプラスαでできたらいいなと思います。

●木で言えば枝ではなく幹の部分になるところを問いとして深めるとより上手く進むと思いました。〇〇の価値や、〇〇の意義など浅く問いをするのではなくより深めていく必要があると考えます。問いに対して仲間と話し合うことでより良い問いが生まれると思いました。

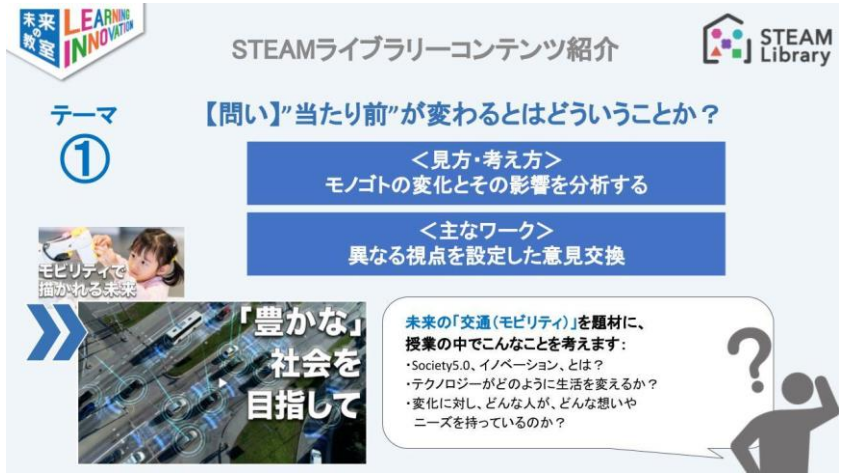
●先のことを読み取って30年後にはこの地域はどうなっているのか？とか課題を立ててその課題は本当に良い課題なのか。テーマにあっているのか？などいろいろな仮説や創造を繰り広げてその地域にあった課題を見つけ問にしていくことが良い問いだと思いました。

●オープンな問いで、数年後の未来を想像していて、さまざまな考察ができて、さまざまな解決策がでて、個人の枠じゃなくて社会全体の枠として物事を考えられる探究がよい。未来につながり、さまざまな可能性がある探究ならどれも素敵だと思います。

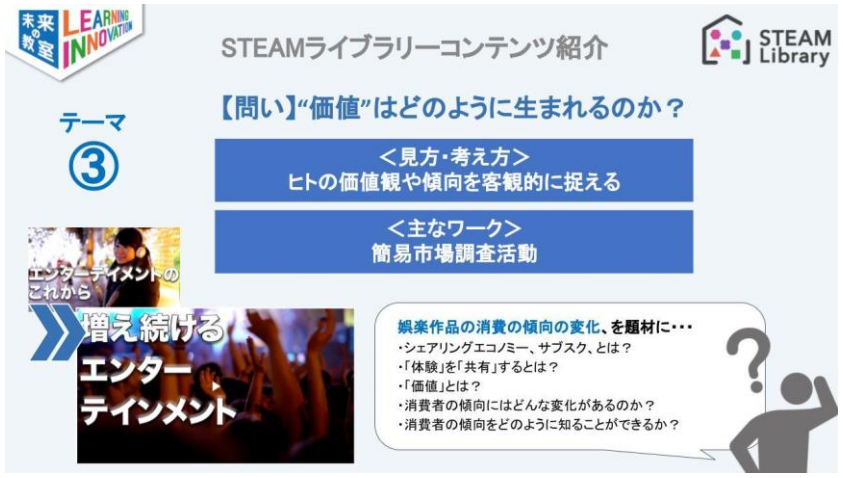
❹ 実証内容　生徒へのコンテンツ活用目的の提示

探究の入り口としてのプログラムで課題設定のプロセスに、STEAMライブラリーを活用する場合、**本人が「何を探究したいか」そのテーマが決まっていないことが前提であり、また豊富なコンテンツの中から興味関心に沿って選ぶことも難しい**ため、全クラス統一のスライドで、STEAMライブラリーコンテンツを通じて獲得したい見方・考え方と、実施するワーク、そしてそのワークにおける「問い」を設定し、**「何のためにコンテンツを使用しているのか」**を生徒に明確に示し、その視点でふりかえりも行った：











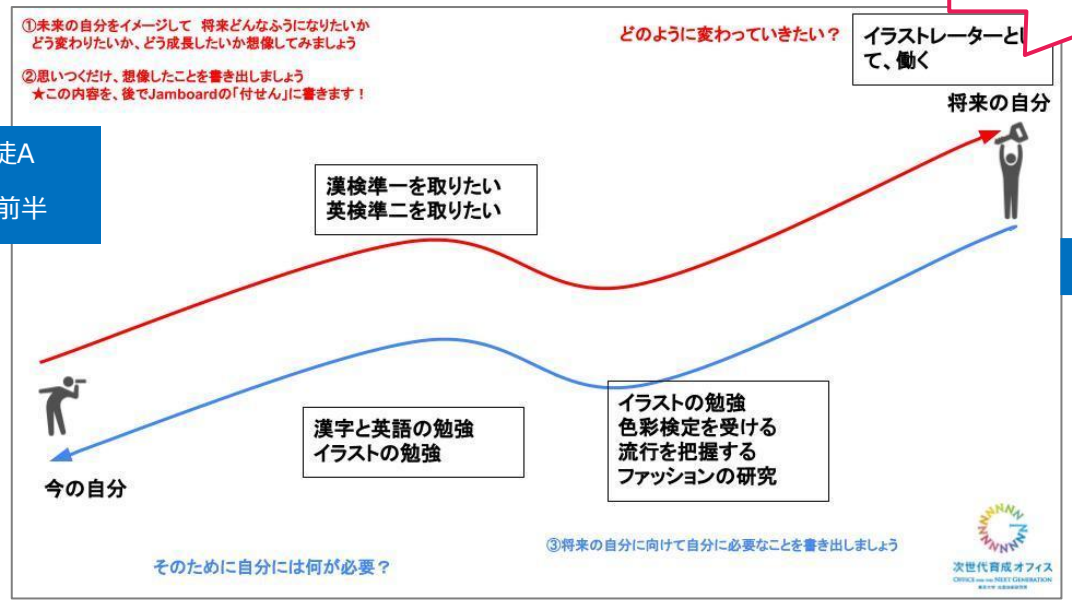


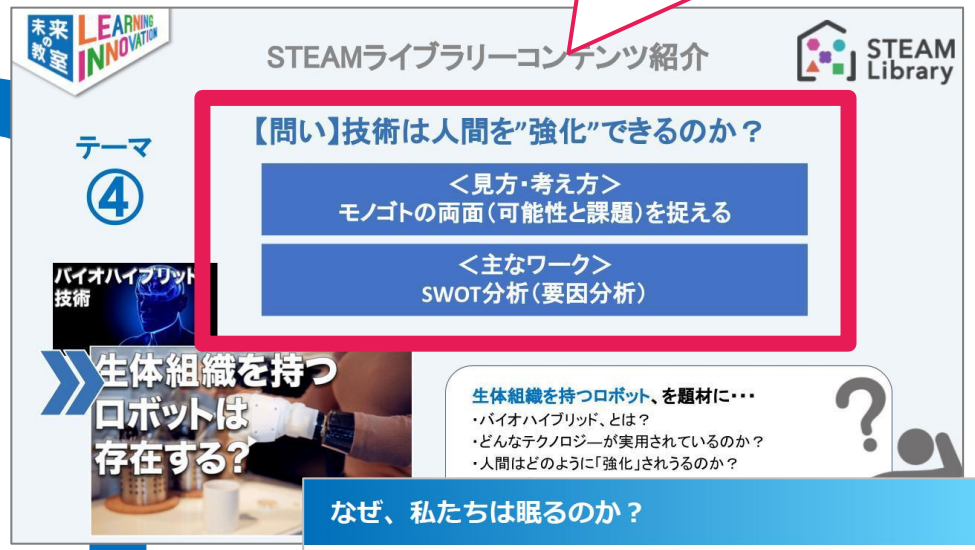
❹ 実証内容　生徒の変容

自分の希望や自分の関心の羅列

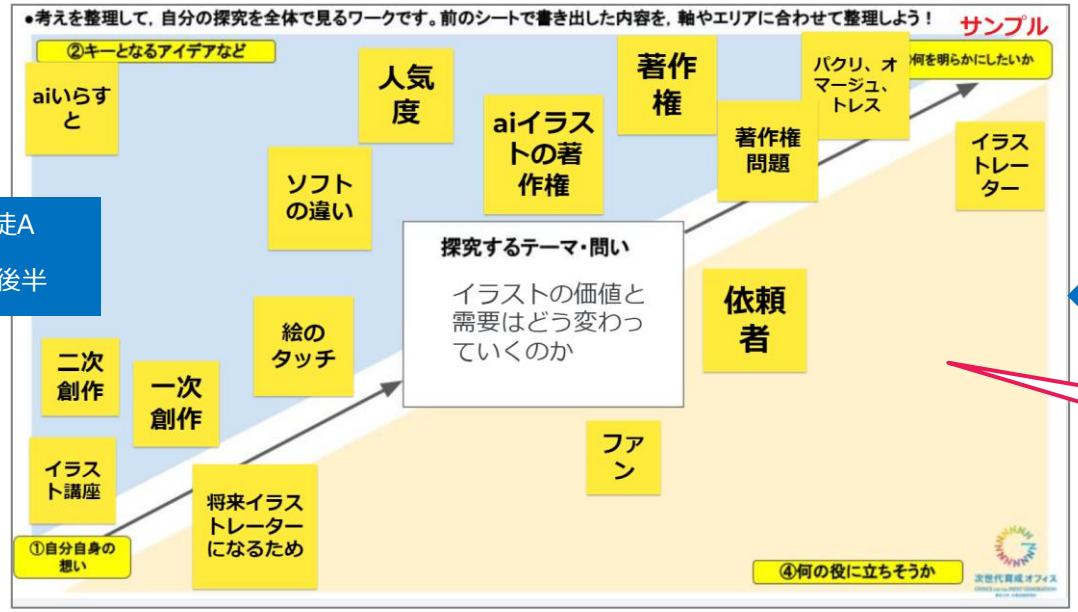
STEAMライブラリーのコンテンツに触れ
- 先端技術や世の中の取り組みの理解
- モノゴトを見る視点の獲得
- 「よい問い」の条件の理解

生徒A
WS前半





生徒A
WS後半





自分の希望や自分の関心に係る情報の追加に加えて
先端技術やモノゴトの価値、多角的な視点が現れている

最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目的
3. 実証フィールド
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案

❺ 成果① ライブラリーコンテンツを活用した探究の課題設定につながるプログラム開発

① 16コマの「STEAM探究スタートプログラム」

タイトル	内容
授業①探究のイロハ	・探究を始めるにあたってのオリエンテーション、問いの投げかけ ・これからの授業の流れや評価規準の確認 ・これからの授業で使用するツール、最終成果物（探究提案書）の確認
授業② 自分と仲間のことを知ろう （自己理解・他者理解）	・個人の得意不得意について考え、与えられた付箋を軸上に配置 ・配置した結果をグループ内で共有、協働分析 ・ふりかえり
授業③ 探究の旅に出る準備をしよう （自己、他者の特徴理解）	・探究のなかでやってみたいことや得たいスキルなどを自ら言語化し、軸上に配置 ※考えるヒントはあるが、与えられた付箋はない ・配置した結果をグループ内で共有、協働分析 ・ふりかえり
授業④ 探究の旅のビッグピクチャー	・探究の先にある自分の姿、探究の目的について考え自ら言語化し、軸上に配置 ・配置した結果をグループ内で共有、協働分析 ・グループでの意見交換 ・ふりかえり
授業⑤⑥ 探究の旅の行き先を考えよう （探究のテーマ検討）	・テーマ（14分野）について、自身の興味に従い与えられた付箋を軸上に配置 ・テーマの中から、自分が特に関心のあることを明確にする ・配置した結果をグループ内で共有、協働分析 ・関心のある分野についてリサーチする ・グループでの意見交換 ・ふりかえり
授業⑦⑧⑨ STEAMライブラリー コンテンツ活用	<STEAMライブラリー活用：見方・考え方> ●ブリタニカ×東京大学生産技術研究所コンテンツ使用　※今回は5つのテーマから選択 ■ふりかえり：探究提案書への学んだことのメモ
授業⑩⑪ STEAMライブラリー コンテンツ活用 ※今回は<睡眠>	<STEAMライブラリー活用：見方・考え方> ●ブリタニカ：なぜ、私たちは眠るのか？ 問いからはじまるミステリー 1コマ目「なぜわたしたちは眠るのか？」https://www.steam-library.go.jp/lectures/1034 2コマ目「問いの作り方」https://www.steam-library.go.jp/lectures/1041 ■ふりかえり：探究提案書への学んだことのメモ
授業⑫⑬ 探究の問いを見つけよう （課題整理・情報収集）	・（授業⑤⑥で検討した）自分の探究したいテーマについて、知っていること、調べたことなどから、疑問に思ったことを軸上に配置 ・テーマについて多面的・多角的にとらえ、付箋を追加 ・テーマについてリサーチする ・グループでの意見交換（生徒間での質疑応答） ・ふりかえり
授業⑭⑮ 探究の旅のしおりを考えよう （課題設定）	・・探究計画について、全体像を明らかにする ・（授業⑦⑧⑨で学んだ）「良い問い」を意識し、探究したいテーマを、問いの形で設定 ・「問い」について、①なぜ自分が探究したいのか（思い・背景）②探究を通じ何を明らかにしたいのか　③何の役に立つのか　④キーとなるアイデア　を検討 ・グループ、クラスでの発表（生徒間での質疑応答）
授業⑯ 探究提案書の作成	・探究提案書の作成 ※必要な時数は学校にて調整、宿題等の対応も検討
探究提案書発表会 探究に向けたキックオフ	・探究提案書を元にした発表 ・プログラム全体の学びのふりかえり ※各校で必要に応じ設定

ポイント①主体的・対話的な学びの型の体得

個人とグループを行き来するワークショップスタイルのため、自ずと主体性や対話が求められる。
初めは慣れない生徒たちも、プログラムを進めるうちにその型を体得できる。
また、ふりかえりの際に、常に「学びの型」を意識化させ、個人の学習とグループでの学習の違い、その価値などを言語化させることで、探究の土台となる「学びの型」と「学び合う関係」を構築できるという面で、ソーシャルスキルトレーニングや言語活動の充実にもつながる。

ポイント②だれでも実施可能なワークショップパターン

ジャムボードにあらかじめ設定された軸（およびキーワード）に沿って、
個人で考え、グループで共有し、個人に戻し、ふりかえる、という一連のパターンを
毎回なぞる基本形態であるため、授業毎に異なる手法やコンテンツを追加することなく、
生徒の思考や協働的な学びを支援できる。
ただし、その際の効果的なファシリテーションや声がけについては、別途教員の意識変革とトレーニングが必要。

ポイント③
探究に必要なモノの＜見方・考え方＞の獲得

主体的・対話的な学びを軸にしながら、生徒だけでは不足している視点や、教員では教えづらい内容に触れながら、探究への動機付けと共に、探究に必要なモノの＜見方・考え方＞を学ぶためにSTEAMライブラリーを活用することで、「学び方を学ぶ」（学びの型の体得）の一つのピースとして、STEAMライブラリーを通じた学習が統合され、質の高い「探究の問い」の設定につながる。

5 成果＜東京大学生産技術研究所　次世代育成オフィスによる評価＞

オリジナルカリキュラムとメソッド

東京大学生産技術研究所次世代育成オフィス（Office for the Next Generation：以下、ONG）では、**「探究学習デザインメソッド」として、「理数探究基礎」「総合的な探究の時間」等の探究活動において、「問いを設定」していくプロセスに焦点をあてたワークショップ**をデザインし、実証してきた。

このメソッドで何よりも大切なことは、まず第一に、**自分の考えをしっかりと言語化し、他者と協働することで、考えの違いを知り、理解し、俯瞰して、さらに自分の考えを掘り下げていくという学びの過程**である。また、段階を踏んで一歩ずつ、生徒の主体的・対話的に取り組む力を育てながら、探究の目的や問いを整理していくところにある。また、ONGワークショップデザインの特徴の一つとして、オリジナル版ともいうべき定型となる授業の流れが存在しつつも、学校の状況、生徒の経験、学習能力、学習状況に応じて、ある程度、柔軟に変更することができるところにある。今回の実証においても、**このデザインの特徴が生かされ、それぞれの実証校の生徒の実態、先生方のニーズに合わせた変更を前提とし、その点を実証の軸とした**。

今回実証できたこと

普通科高校の実態を踏まえ、**より高い学習効果を得るために、現場の教員、キャリアリンク、ONGとで話し合いを進め、軸の一部の文言を現場の実態にあわせて、オリジナル版から変更を加えた**。結果として、今回の生徒たちにとって、「問い」を見つけていく作業や過程に、より深みが加わり、探究の見通しを持たせることができた。オリジナル版から、**学校と生徒の実態に即して変更を加えることは、有効であるということが今回実証された**。このメソッドと教材を使用した全体のカリキュラムとしては、総合的に目標としていたところまで到達できたと考えられる。

一方で、今回は軸を使ったONGの教材、ワークショップの間に経産省未来の教室STEAM ライブラリーのコンテンツを使用した教材（Society5.0、モビリティ、イノベーション等）を組み込んだことにより、生徒にとっては初めて聞く言葉や、既存知識のない分野に触れながら、探究とは何か（例えば、オープンクエスチョン、クローズドクエスチョン等）について深めていく工程も加わった。ONGとしても授業内でこれらコンテンツを実装することは初の試みとなり、どのような形で、どの教材を、どの段階で使用すれば、より効果的なのか、は今後の改善の余地もある。全体的な評価としては、**生徒たちは「探究」という言葉やその意味、方法についてこれまでの「調べ学習」とは違うということを実感していると言える**。

授業を展開していく中、これまでとは違う学びの在り方に、生徒自身も迷いや葛藤のシーンも見受けられた。これまでの「教えてもらう」という受動的な学びから、**「自分自身の考えを明らかにし、他者との対話を通して取り組む必要性のある主体的な学び」への変化があったためであり、肯定的にとらえられる。**

❺成果＜東京大学生産技術研究所　次世代育成オフィスによる評価＞　つづき

今後の普及に向けた検討事項

ＳＴＥＡＭライブラリコンテンツの活用やＳＴＥＡＭ的な視点という意味においては、その必然性まで納得して、すべての学習プロセスを統合できている生徒はまだ少ない。ライブラリコンテンツの選択とその利用方法については、今後さらに検証が 必要であるといえる。

また、教科横断的な観点から考えて、STEAM的な探究課題として「問いを設定」していくというところまで意識的にできている生徒は少ない。
この点は教師自身の考え方によって、授業の方向性や、生徒へのアドバイス・声掛けにより、生徒の見方・考え方や表現の仕方が左右される傾向があるため、今後、**教員研修等の機会も大切だと考えられる。**

　また、ジャムボードの使用については、デジタル化することによる価値もありながら、アナログのアクリル板と違い、＜重ねて他者との違いを比較する＞という点において、インパクトが欲しい部分も残る。完全なるデジタル教材としてプログラムを展開していく上では、**他のアプリ等の検討も必要になると言える。今後、EdTech推進の観点からさまざまなツールの導入や比較検討も必要である。**

　学校のカリキュラムに位置づける観点からは、授業時数が学習活動の充実に影響している。安芸南高校は1時間、佐伯高校では通常2時間の枠組みで授業を行ったが、ワークショップ型で主体的・対話的な学びのトレーニングである場合、**やはり2時間連続であることで、個人ワーク→グループ共有→発表といった流れのなかで効果的に学習に取り組むことができると言える。学校におけるカリキュラム設計において、検討すべき課題の一つ**としてあげることができる。

❺ 成果②学校の特性別　総合的な探究の時間での現場実証

安芸南高等学校：中規模校・探究本格スタート前

達成できたこと・特筆事項

①全参加生徒の探究課題設定の支援
　全員が探究テーマの設定と、なぜそのテーマに取り組むのか、を言語化できた。「問い」の形にできたのは7割程度

②STEAMライブラリーコンテンツの5クラス5テーマでの活用とジグソー法を取り入れた中規模校ならではの学びの形の検証

③5クラスの担当教員が連携し、同一プログラムで探究の授業を実施することによる質の向上と、個々の教員の負担軽減

課題

①課題設定の質を学年としてどのように上げていけるか

②STEAMライブラリーコンテンツを継続的に、生徒の個別の探究テーマに合った形で活用できるか

③STEAMライブラリーコンテンツ活用授業については教員も初めて触れる内容のため、結果準備が必要であった。また、限られた時間で正解のない思考活動のファシリテーションの難しさを、学年としてどう乗り越えるか

今後の対応策（案）

●事前の教員研修の充実
●2時間連続でのコマの設定
●今年度の検証を踏まえた総合的な探究の時間のカリキュラム設計と評価規準の見直し（教員の目線合わせ）
●評価規準を元にした、学年団としての生徒のパフォーマンス評価の共有と指導のふりかえり、各クラスのベストプラクティスの共有の機会づくり
○探究領域にあったSTEAMライブラリーコンテンツのタグ付けとコンテンツの充実を期待

佐伯高等学校：小規模校・探究実践後ブラッシュアップ

達成できたこと・特筆事項

①全参加生徒の探究課題設定の支援
　各グループが「問い」として課題設定をし直すことができ2年生での本格的な探究の再スタートを切る準備ができた

②STEAMライブラリーコンテンツを選択して実施することで多角的・多面的なものの見方・考え方について、全員で一定の理解を得ることができ、協働的なアウトプットの場を持った

③自己調整力や表現力等、学校の育成を目指す資質能力の育成につなぐため、200字でのふりかえりを取り入れ言語活動強化

④上記の達成のために、「2時間連続」という探究の授業時間設定が有効であった

課題

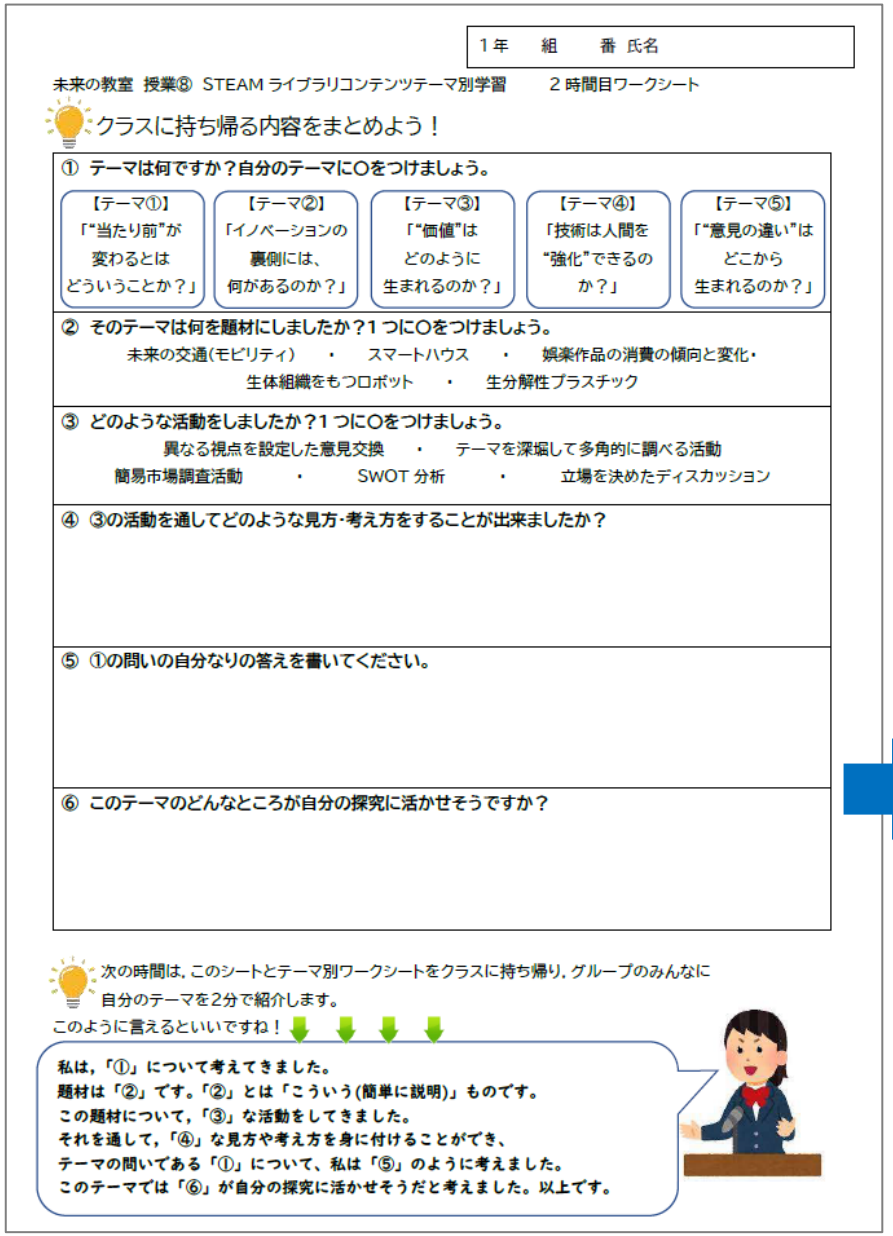
①課題設定の質をどのように上げていけるか
　（「探究のブラッシュアップ」という当初の目的に対する効果）

②STEAMライブラリーコンテンツで学んだことと、最終的な問いの設定のつながり、統合が弱い

今後の対応策（案）

●今後は「ブラッシュアップ」ではなく、1年生の早い段階で本プログラムを実施し、生徒自身がゼロから課題設定を行う
●今年度の検証を踏まえた総合的な探究の時間のカリキュラム設計と評価規準の見直し
●探究グループの固定化の見直し

❺ 成果②学校の特性別　教員による実態に合わせたコンテンツ活用の支援



1年　組　番 氏名

未来の教室 授業⑧ STEAM ライブラリコンテンツテーマ別学習　2 時間目ワークシート

クラスに持ち帰る内容をまとめよう！

① テーマは何ですか？自分のテーマに○をつけましょう。

【テーマ①】「"当たり前"が変わるとはどういうことか？」	【テーマ②】「イノベーションの裏側には、何があるのか？」	【テーマ③】「"価値"はどのように生まれるのか？」	【テーマ④】「技術は人間を"強化"できるのか？」	【テーマ⑤】「"意見の違い"はどこから生まれるのか？」

② そのテーマは何を題材にしましたか？1 つに○をつけましょう。

未来の交通(モビリティ)　・　スマートハウス　・　娯楽作品の消費の傾向と変化・
生体組織をもつロボット　・　生分解性プラスチック

③ どのような活動をしましたか？1 つに○をつけましょう。

異なる視点を設定した意見交換　・　テーマを深堀して多角的に調べる活動
簡易市場調査活動　・　SWOT 分析　・　立場を決めたディスカッション

④ ③の活動を通してどのような見方･考え方をすることが出来ましたか？

⑤ ①の問いの自分なりの答えを書いてください。

⑥ このテーマのどんなところが自分の探究に活かせそうですか？

次の時間は，このシートとテーマ別ワークシートをクラスに持ち帰り，グループのみんなに自分のテーマを2分で紹介します。

このように言えるといいですね！

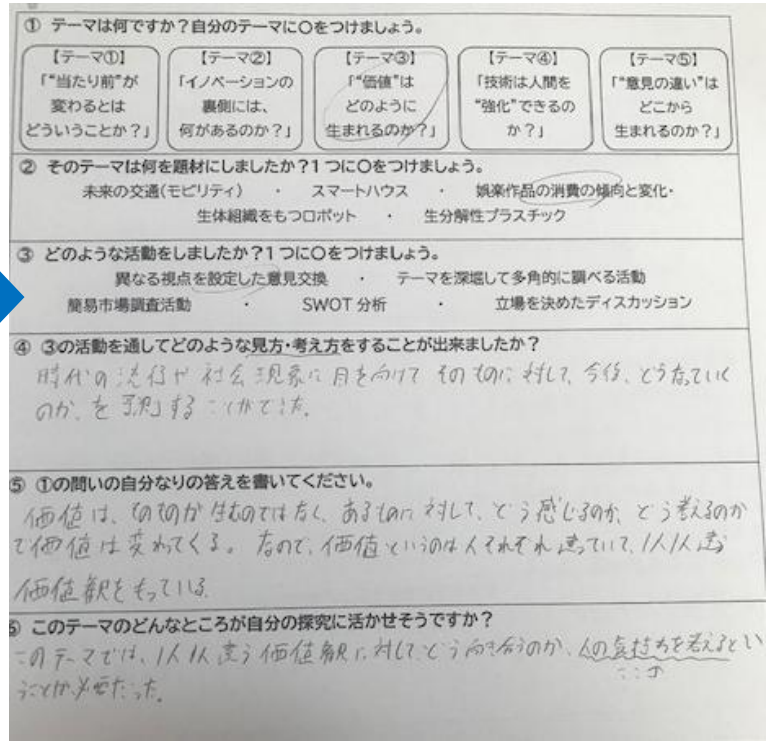
私は，「①」について考えてきました。
題材は「②」です。「②」とは「こういう(簡単に説明)」ものです。
この題材について，「③」な活動をしてきました。
それを通して，「④」な見方や考え方を身に付けることができ、
テーマの問いである「①」について、私は「⑤」のように考えました。
このテーマでは「⑥」が自分の探究に活かせそうだと考えました。以上です。

安芸南高等学校　5テーマ　ジグソー型の学習活動用ワークシート（補助教材）

複数のクラス（グループ）が、複数のコンテンツを活用した授業を受け、
そこで学んだ内容を記録し、仲間と共有する際に使用したワークシート。
複数のクラスの教員間での指導上のポイントの共有と、生徒の学習目標の達成を支援するために、安芸南高等学校の担当教諭がオリジナルで開発。

STEAMライブラリーコンテンツを通じて＜見方・考え方＞を獲得するための学習活動において、本ツールは以下のような効果があったと考えられる：

- 生徒と教員に対し、テーマと、そのテーマで学ぶこと（知識・技能）の明確な伝達
- 学習に主体的に向かう態度の醸成
- 学習を通じて獲得した知識の定着（インプット→アウトプット）



① テーマは何ですか？自分のテーマに○をつけましょう。

【テーマ①】「"当たり前"が変わるとはどういうことか？」	【テーマ②】「イノベーションの裏側には、何があるのか？」	【テーマ③】「"価値"はどのように生まれるのか？」	【テーマ④】「技術は人間を"強化"できるのか？」	【テーマ⑤】「"意見の違い"はどこから生まれるのか？」

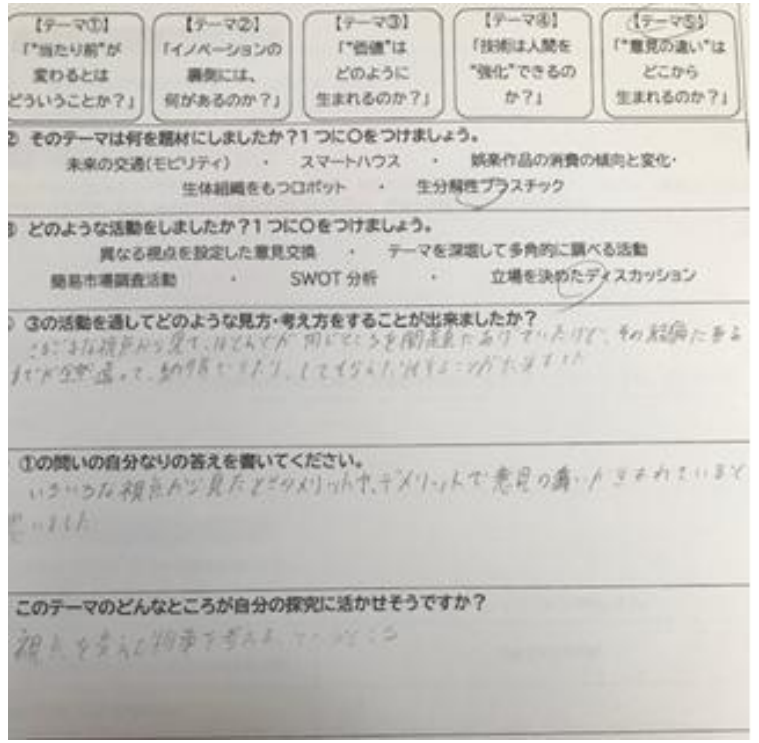
② そのテーマは何を題材にしましたか？1 つに○をつけましょう。
未来の交通(モビリティ)　・　スマートハウス　・　娯楽作品の消費の傾向と変化・
生体組織をもつロボット　・　生分解性プラスチック

③ どのような活動をしましたか？1 つに○をつけましょう。
異なる視点を設定した意見交換　・　テーマを深堀して多角的に調べる活動
簡易市場調査活動　・　SWOT 分析　・　立場を決めたディスカッション

④ ③の活動を通してどのような見方･考え方をすることが出来ましたか？
時代の流行や社会現象に目を向けて、その物に対して、今後、どうなっていくのか、を予測することかできた。

⑤ ①の問いの自分なりの答えを書いてください。
価値は、物の物が生むのではなく、あるものに対して、どう感じるのか、どう考えるのかで価値は変わってくる。なので、価値というのは人それぞれ違っていて、1人1人違う価値観をもっている。

⑥ このテーマのどんなところが自分の探究に活かせそうですか？
このテーマでは、1人1人違う価値観に対してどう向き合うのか、人の気持ちを考えることができた。



① テーマは何ですか？自分のテーマに○をつけましょう。

【テーマ①】「"当たり前"が変わるとはどういうことか？」	【テーマ②】「イノベーションの裏側には、何があるのか？」	【テーマ③】「"価値"はどのように生まれるのか？」	【テーマ④】「技術は人間を"強化"できるのか？」	【テーマ⑤】「"意見の違い"はどこから生まれるのか？」

② そのテーマは何を題材にしましたか？1 つに○をつけましょう。
未来の交通(モビリティ)　・　スマートハウス　・　娯楽作品の消費の傾向と変化・
生体組織をもつロボット　・　生分解性プラスチック

③ どのような活動をしましたか？1 つに○をつけましょう。
異なる視点を設定した意見交換　・　テーマを深堀して多角的に調べる活動
簡易市場調査活動　・　SWOT 分析　・　立場を決めたディスカッション

④ ③の活動を通してどのような見方･考え方をすることが出来ましたか？

⑤ ①の問いの自分なりの答えを書いてください。

⑥ このテーマのどんなところが自分の探究に活かせそうですか？

最終報告書目次

1. 事業者
2. 実証フィールド
3. 背景と目的
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案

6 今後の展開

①実証校での次年度以降継続的な教育課程内への導入と自立的実施

・安芸南高等学校：1年生1学期に本プログラムをアレンジし実施予定。
1学期後半から夏休み・2学期にかけて、STEAMライブラリーからコンテンツを導入する。
今回のプログラムを実施した2年生は自身の探究課題に関連するコンテンツを個人で活用する予定。

・佐伯高等学校　：1年1学期に地域の課題に触れる体験的な学習を経て、本プログラムを実施予定。
その後、1年生の後半から3年生までで、2回の探究をまわす。その導入として本プログラムを実施。

②実証校以外の広島県下希望校（普通科）への横展開

・広島県教育委員会　高校教育指導課を通じ、今回の2校での実証結果やプログラムの紹介を行う会議を設定

・県からの紹介を受けて希望する学校に本プログラムを指導主事より連携、自立的実施の支援

③東京大学による公的な（大学主催または他自治体での実施）ワークショップでの教材活用、広報活動

・東京大学先端技術研究所　次世代育成オフィス（ONG）が教育委員会や学校と連携し主催するワークショップで今回の教材を活用

・ONGの活動の一環として広報を行う　東京大学先端技術研究所　次世代育成オフィス（ONG）HP：https://ong.iis.u-tokyo.ac.jp/

④キャリアリンクによる他自治体での教材活用支援、教員研修プログラムの開発と実施

・プログラム教材（STEAMライブラリーコンテンツ含む）を広島県および全国の教育委員会と連携し、普通科での探究の質向上を目的として導入をコーディネート（自走化の伴走）、教員研修プログラム（導入前・中間・ふりかえり）のサービス化

最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目的
3. 実証フィールド
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案

❼ 教育現場での活用を踏まえたSTEAM ライブラリーの改善案

学年団で進める**一斉進行型の総合的な探究の時間**での活用を想定した場合、豊富かつ良質なコンテンツ（＝素材）があっても、学校生徒・教員のニーズにマッチする＜適切なレシピ＞がない限り、**教育現場が活用（＝料理）しづらい**という教員の声を踏まえ、**「生徒にいかに自立的に活用させるか」に重き**を置き以下を提案する：

STEAM Library

	ライブラリーの入り口	探究をはじめるとき	探究をふかめるとき
現状	・自分（生徒自身）が使えるサイトだということがわかりづらい ・何をどのように、どこから見たらよいかわからない	・適切な検索方法がわからない ・推奨されたコンテンツが自分の知りたいことにどうかかわるのかわかりづらい、理系・文系の視点でコンテンツを評価してしまう	・検索したい内容が決まっていても、自分の知りたいことにぴったり当てはまるコンテンツが出てこない、または該当するものが全くない ・1回動画を見て関連がないと判断してしまう、または以前見た動画に戻りたくても戻れない
必要なアクション	**ガイダンスの提供** **コンテンツを活用するための「生徒向け導入コンテンツ」** **（”STEAMライブラリーの歩き方“的動画）** どのようにライブラリーを活用すべきか、どのようにコンテンツを探すのか、全員に共通して必要な情報を示し教員の介在がない場合でも生徒が活用できるイントロダクションが必要。	**選択肢の提示方法改善** **SDG s テーマ・キーワード・学年だけではないコンテンツのタグ付け** SDGsに限らず、一般的な「探究分野」や、大学の「学問領域」などに紐づける。「テーマが決まっていない生徒」と「具体的なテーマがある生徒」の両タイプを想定した設計。 教員向けには、「育成したい資質能力」、教科の「見方・考え方」、一般的な教育活動・学習活動内容に連動させる。	**多様なニーズへの対応** **各探究領域のコンテンツバランスの改善 不足している領域のコンテンツの追加 および　学習履歴・視聴履歴管理** 生徒が検索したときに「自分の興味関心」にヒットするものが複数なければ「探究」のためのライブラリーとしては成立しないため、コンテンツ（特に人文系）の増強は必須。 また、個人の学習・視聴履歴を管理し、デジタルブック的にコンテンツを活用するなど、ポートフォリオ機能との連動も必須。

(参考)納品物一覧

1. プログラム概要（PDF）
2. 教員用　進行スライドサンプル　（PDF）
3. 教員用　指導案サンプル　（PDF）
4. Jamboardフォーマット　（PDF）×6種
5. 探究提案書フォーマット　（PDF　A4 2ページ）
6. 実証報告動画　（MP3）

公募テーマ：
B. STEAMライブラリー活用事例創出

STEAM Sports Programを活用したオンライン部活動の実証事業

株式会社STEAM Sports Laboratory

最終報告書　2023年2月24日

STEAMライブラリー活用事例創出事業サマリ_株式会社STEAM Sports Laboratory

部活動　中学高校　8コマ

実証事業の概要

1 事業者

株式会社STEAM Sports Laboratory

2 背景と目的

少子化及び教員の働き方改革に伴い、学校部活動改革が不可避な状況下、時代に即した新たな部活動のあり方が問われている

3 実証フィールド

さいたま市立美園南中学校
さいたま市立大砂土中学校
鹿児島県立与論高等学校
与論町立与論中学校

4 実証内容

オンラインを通じて、新たな観点（STEAMライブラリー動作解析）を提供し、部活動に取り組む生徒が主体的に自身のパフォーマンスを探究することを支援する

成果と今後の展開

5 成果

①オンライン部活動の事例の創出
- STEAMライブラリーの「動画解析」を活用し、オンラインで学習
- オンラインを活用することで選手等のお手本との比較も可能
- 学んだことを普段の部活動で実施することで、「知る」と「創る」の循環を構築

②オンラインでの部活指導実施・交流する際のポイント整理
- 学校の教師が主体的に取り組むためのポイントや工夫

③オンライン部活動の効果検証
- オンライン部活に対する生徒の反応・効果

6 今後の展開

①教育委員会と連携して、他の部活動への展開を図る
②アスリート及びプロチームと連携したイベントを通じて普及を図る

7 STEAMライブラリーの改善案

①EdTechとの連携
②未来のブカツビジョン事業との連携

最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目的
3. 実証フィールド
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案

最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目的
3. 実証フィールド
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案

❶ 事業者（事業理念）

これからのスポーツ教育の“目指すべき姿”



代表取締役社長　山羽 教文

1991年	早稲田大学教育学部入学
	※在籍時ラグビー部に所属（1994年度主将）
1995年	三井物産株式会社に入社
2000年	三井物産株式会社を退職
2003年	オハイオ大学大学院スポーツ経営学修士修了
	株式会社FIELD OF DREAMSを設立
2008年	JOCキャリアアカデミープロジェクト委員就任
2014年	公益財団法人日本健康スポーツ連盟理事就任
2018年	教育事業を分社化し、
	株式会社STEAM Sports Laboratoryを設立

従来より、スポーツは教育媒体として期待されていますが、その教育的意義は、「遊び」と「競争」というスポーツの2つの特性に起因します。スポーツは、「遊び」であるが故に“主体性”を促進し、「競争」であるが故に“目標設定”や“フィードバック”機会を与えてくれます。つまり、スポーツの教育的意義は、単に勝った負けたではなく、選手の“主体性”をもとに“目標達成”を目指す過程で得られる“成長”にこそあります。

では、これから訪れる未知なる社会を生きていく子ども達に、どのような成長を期待しますか。私たちの子どもの頃のように、「忍耐強くなる」「根性をつける」「失敗しない」「指示に従う」…でしょうか？ ロボットやAIに代表される第4次産業革命時代。「膨大な情報から何が重要かを主体的に判断し、自ら問いを立ててその解決を目指し、他者と協働しながら新たな価値を生み出す」能力が必要だと言われています。

このような教育的観点からスポーツを捉えるとき、どのようなスポーツ環境を目指すべきか…。「スポーツシーンにおける問題に対し、選手自らが問いを立て、その解決を目指しながら新たな価値を生み出すこと」を経験できる機会を創造したい。その時、スポーツは学びの宝庫になると確信しています。

最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目的
3. 実証フィールド
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案

❷ 背景と目的

背景

■ 問われる「教育媒介としてのスポーツのあり方」

急速な社会変化にも関わらず、スポーツ教育環境は戦後復興の時代と大きく変わっていない。勝利至上・トップダウン型指導に象徴される旧態依然としたガバナンスは、近年の常識から逸脱した問題を頻発しており、その改革は急務である。

第4次産業革命時代における喫緊の課題は、これから訪れる未知なる社会を担っていく人材の育成であり、「膨大な情報から何が重要かを主体的に判断し、自ら問いを立ててその解決を目指し、他者と協働しながら新たな価値を生み出していく能力」の育成が期待されている。このような国の政策を踏まえ、教育媒介としてスポーツを捉える時、第4次産業革命下におけるスポーツ教育の目的は勝利ばかりに固執することではなく、主体性のある自立した人間を育成することであり、自己判断や問題解決等の能力を高めることである。

■ 働き方改革に伴う「学校部活動問題」

スポーツ教育の実践の場として期待されているのが部活動である。従来は、学校を拠点に、教員のボランティアにより支えられてきたが、少子化問題に加え、「教員の働き方改革」も相俟って、将来に亘って持続可能なあり方を模索する動きが加速している。

このタイミングは、これから求められるスポーツ教育に転換する絶好の機会である。部活動において、スポーツ教育の究極の目的を達成するためには、教員や指導者からの指導や「教えてもらう」ではなく、生徒自らの意志で自分を高めていく意識を育てるようにならなければならない。そのような意味において、教員や指導者に依存せず、生徒自らが主体的に取り組めるSTEAM教育の意義や期待は大きい。

目的

■ スポーツを起点とした「学びのSTEAM化」を具現

以下の理由から、「知る」と「創る」を循環させるための「ワクワク」として、スポーツは大変有効なコンテンツの一つであり、「学びのSTEAM化」を具現できる。

ーオリンピック・パラリンピックをはじめ、サッカー・ラグビーW杯やメジャーリーグベースボール等、生徒はメディアを通じて接する機会が多い。体育・スポーツの得手不得手に関わらず、比較的身近なコンテンツとして取り組みやすい。

ースポーツはSTEAMによる新たな課題や問題を明らかにして、発展（innovate）へと具体的に橋渡しをするものである

ー部活動を実施する中高生、大学生は、主体者としてスポーツに参加しており、生徒は学びを促進する仮想体験を既にしている。

ー今回、STEAMライブラリーのコンテンツを部活動に導入することにより、生徒の学びの機会を増幅することが期待できる。

■ 「部活動改革（新しい学習基盤づくり）」のキーファクター

部活動の地域移行の大きな障害の一つに、「移行に伴い新たに発生するコスト（指導者報酬等）を如何に回収するか」という課題がある。この課題解決策として、スポーツを起点としたSTEAM教育及び教材・教具が有効に機能すると考える。

ー「指導を受ける」「教えてもらう」からの脱却。STEAM教育導入により、部活動のコンセプトを根本的に転換する。

ー今回、STEAMライブラリーのコンテンツを部活動に導入することにより、「部活動の地域移行」の幾つかの課題解決の方策として検討することができる。

最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目的
3. 実証フィールド
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案

❸実証フィールド

実証場所

属性	探究学習の取組状況
① さいたま市立美園南中学校 • 私立/公立：公立 • 所在地：埼玉県さいたま市 • 対象学年：ハンドボール部 • 対象生徒：約30名	• 新学習指導要領から取組みを始めた • 部活動や体育における探究学習（STEAMS教育）をさいたま市独自に推進している
② さいたま市立大砂土中学校 • 私立/公立：公立 • 所在地：埼玉県さいたま市 • 対象学年：バスケ部他 • 対象生徒：約30名	• 新学習指導要領から取組みを始めた • 部活動や体育における探究学習（STEAMS教育）をさいたま市独自に推進している
③ 鹿児島県立与論高等学校 • 私立/公立：公立 • 所在地：鹿児島県与論町 • 対象学年：陸上部他 • 対象生徒：約50名 与論町立与論中学校 • 私立/公立：公立 • 対象学年：陸上部他 • 対象生徒：約50名	• 新学習指導要領から取組みを始めた • 担当者は県が推進する「強化横断型研究開発支援プログラム」におけるSTEAM研究部門の研究員として活躍

実証概要

活用パターン	実施コマ数	活用コンテンツ
(a) コンテンツ/テーマを一定決めたうえでの探究学習	11~1月に1コマ/週(計8コマ)	・オンライン部活動とは ・動作解析 ・目標設定
(a) コンテンツ/テーマを一定決めたうえでの探究学習	10~1月に1コマ/週(計8コマ)	・オンライン部活動とは ・動作解析 ・目標設定
(a) コンテンツ/テーマを一定決めたうえでの探究学習	11~12月に1コマ/週(計8コマ)	・オンライン部活動とは ・動作解析 ・目標設定

最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目的
3. 実証フィールド
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案

❹ 実証内容

実証フィールド

① さいたま市立美園南中学校
- 私立/公立：公立
- 所在地：埼玉県さいたま市
- 対象学年：ハンドボール部
- 対象生徒：約30名

実証内容

カリキュラム構築
- 申請書をベースにカリキュラムと評価方法を決定

オンライン部活動導入に向けた教育委員会・学校との協議
- 9月26日に同校訪問。教育委員会立会の下、教頭及び顧問と協議
- 10月24日にハンドボール顧問と協議
- 本実証事業の目的、内容、方法、評価について説明。平日の部活動時間を使って実施する（現場の状況に応じて柔軟に対応）ことで合意

動作解析コンテンツを用いたオンライン部活を実施
- 11月16,30日、12月7,14,21,27日にZOOMを活用し、「ライブラリーコンテンツ動作解析」をオンライン部活として実施
- STEAMライブラリーの「動作解析」教材をもとに、オンラインで情報を提供。翌週までに、学んだことを普段の部活動で実践させ、「知る」と「創る」の循環を構築
- 既存コンテンツに加えて、実践ツールとして2画面動作解析アプリ「プレポス」を使用
- ハンドボール部の男女生徒30~40名と顧問の先生が参加

スポーツ心理コンテンツを用いたオンライン部活を実施
- 1月11,18日にZOOMを活用し、「ライブラリーコンテンツスポーツ心理」をオンライン部活として実施
- 目標設定の観点から、既存コンテンツに加えて補助教材を作成して使用
- ハンドボール部の生徒30~40名と顧問の先生が参加

実証効果

WHOの提唱する「ライフスキル」、及び教育目標に対するプログラムの評価指標の一つである「認知領域」において一定の効果が確認された
- 参加者からは「自分のプレーの改善点が明確になっていることで、それを直すためには何をすれば良いのか、練習前後でどのように変わったかを確認することができた」「練習計画を立てて、実際に実行することができた」といった声が上がり、"深い学び"の実践に繋がったことが窺える

❹ 実証内容

実証フィールド

② さいたま市立大砂土中学校
- 私立/公立：公立
- 所在地：埼玉県さいたま市
- 対象学年：バスケ部他
- 対象生徒：約30名

実証内容

カリキュラム構築
- 申請書をベースにカリキュラムと評価方法を決定

オンライン部活動導入に向けた教育委員会・学校との協議
- 9月22日に同校訪問。教育委員会立会の下、校長、教頭及び顧問と協議
- 本実証事業の目的、内容、方法、評価について説明。平日の部活動時間を使って実施する（現場の状況に応じて柔軟に対応）ことで合意

動作解析コンテンツを用いたオンライン部活を実施
- 10月27日、11月4,10,24日、12月1,15日にZOOMを活用し、「ライブラリーコンテンツ動作解析」をオンライン部活として実施
- STEAMライブラリーの「動作解析」教材をもとに、オンラインで情報を提供。翌週までに、学んだことを普段の部活動で実践させ、「知る」と「創る」の循環を構築
- 既存コンテンツに加えて、実践ツールとして2画面動作解析アプリ「プレポス」を使用
- バスケットボール部の男女生徒40~50名と顧問の先生が参加

スポーツ心理コンテンツを用いたオンライン部活を実施
- 12月22日と1月12日にZOOMを活用し、「ライブラリーコンテンツスポーツ心理」をオンライン部活として実施
- 目標設定の観点から、既存コンテンツに加えて補助教材を作成して使用
- バスケットボール部の男女生徒40~50名と顧問の先生が参加

実証効果

WHOの提唱する「ライフスキル」、及び教育目標に対するプログラムの評価指標の一つである「認知領域」において一定の効果が確認された
- 参加者からは「自分のプレーの改善点が明確になっていることで、それを直すためには何をすれば良いのか、練習前後でどのように変わったかを確認することができた」「練習計画を立てて、実際に実行することができた」といった声が上がり、"深い学び"の実践に繋がったことが窺える

❹ 実証内容

実証フィールド

③ 鹿児島県立与論高等学校
- 私立/公立：公立
- 所在地：鹿児島県与論町
- 対象学年：陸上部他
- 対象生徒：約50名

与論町立与論中学校
- 私立/公立：公立
- 対象学年：陸上部他
- 対象生徒：約50名

実証内容

カリキュラム構築
- 申請書をベースにカリキュラムと評価方法を決定

オンライン部活動導入に向けた町教育委員会・中学校・高等学校との協議
- 9月28日に同校訪問。校長、教頭及び顧問と導入協議
- 9月29日に、同校校長立会の下、与論中学校と町教育委員会と導入協議
- 10月21日に同校訪問。校長、教頭及び顧問と導入協議
- 本実証事業の目的、内容、方法、評価について説明。土曜日の部活動時間を使って実施することで合意（原則、中学校と高校と同時開催することで決着）

大島地区保健体育研究会
- 10月19~20日に、離島の体育教員の集まる研究会にて本実証事業を紹介
- 鹿児島県教育委員会に本実証事業の進捗状況及び今後の方針を説明

動作解析コンテンツを用いたオンライン部活を実施
- 11月5,12,26日、12月3,10日にZOOMを活用し、「ライブラリーコンテンツ動作解析」をオンライン部活として実施
- STEAMライブラリーの「動作解析」教材をもとに、オンラインで情報を提供。翌週までに、学んだことを普段の部活動で実践させ、「知る」と「創る」の循環を構築
- 既存コンテンツに加えて、実践ツールとして2画面動作解析アプリ「プレポス」を使用

スポーツ心理コンテンツを用いたオンライン部活を実施
- 12月17,24日にZOOMを活用し、、「ライブラリーコンテンツスポーツ心理」をオンライン部活として実施
- 目標設定の観点から、既存コンテンツに加えて補助教材を作成して使用
- 与論高校は陸上部、バレー部、弓道部、サッカー部、バスケ部、ソフトボール部、バドミントン部の7競技、与論中学は野球部、テニス部、剣道部、バレー部、卓球部、弓道部、サッカー部の7競技の生徒が参加。顧問の先生数名にもご参加頂く

実証効果

WHOの提唱する「ライフスキル」、及び教育目標に対するプログラムの評価指標の一つである「認知領域」において一定の効果が確認された
- 参加者からは「自分のプレーの改善点が明確になっていることで、それを直すためには何をすれば良いのか、練習前後でどのように変わったかを確認することができた」「練習計画を立てて、実際に実行することができた」といった声が上がり、"深い学び"の実践に繋がったことが窺える

最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目的
3. 実証フィールド
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案

❺ 成果（①オンライン部活動の事例創出／事業コンセプト）

生徒自身が主体的に部活動に取り組むための力（PDCAサイクルを回す）の育成を目指す。また、 STEAMライブラリーを活用しながら、アスリートのノウハウ、及び大学・研究機関の知見を学校・地域部活動に還元するスキームを構築することを目的とする。



❺ 成果（ ①オンライン部活動の事例創出／事業体系）

現場知見
（アランマーレ）



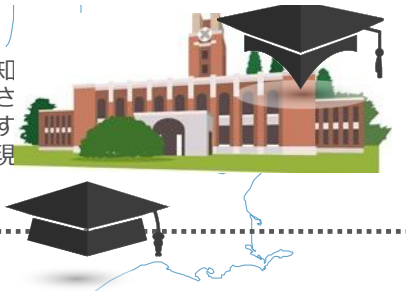
経験知財・指導支援

※トップアスリートや現場指導者の経験に基づく知識やノウハウ、思考を現場指導サービスとして提供。オフライン指導のみならず、オンライン対応することにより費用対効果を高める。

研究知見・調査分析

※スポーツ科学に関する従来の研究知見のみならず、部活動現場から収集された情報を調査研究資料として活用することにより発見した新たな知見を現場に提供する。

大学・研究機関
（鹿屋体育大学）



STEAM Sports Laboratory Inc.

デジタル情報

【 オンライン部活実証事業】

❶ライブラリーコンテンツ（動作解析）

❷大学等の研究知見（鹿屋体育大学）

❸トップスポーツの経験知財（アランマーレ）

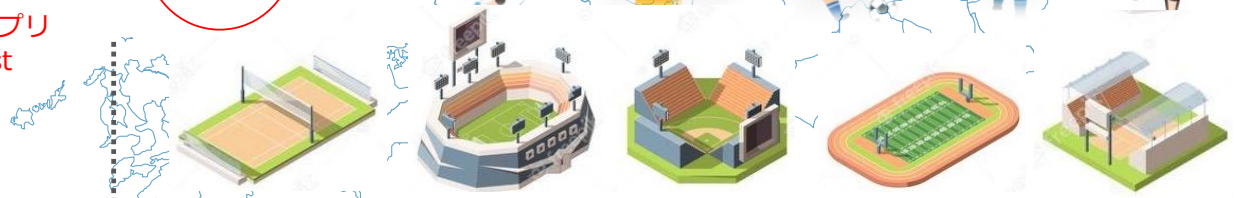
※自身のパフォーマンス映像を収集する



動作解析アプリ
Pre-Post

映像





自治体・教育委員会



学校・部活動

❺ 成果（①オンライン部活動の事例創出／事業フロー）

【オンライン部活】

- 部活動をこれまで以上に探究するために、新しい「視点」をオンラインで提供
- 1時間/週をオンライン部活に充てる
- 取り扱うテーマは、「動作解析」と「スポーツ心理（目標設定）」



【探究の振り返り】

- 練習や試合における実践・探究結果について、オンライン部活で振り返りを実施
- 気づいたことを翌週の部活動（練習前、練習、試合、試合後）に活かす

【練習・試合での実践・探究】

- オンライン部活で学んだことを普段の部活動（練習前、練習、試合、試合後）で実践・探究する
- 従来のように先生から「教えてもらう」ばかりではなく、自分達で上手くなるため、強くなるために「探究する」ことを身につける



❺ 成果（①オンライン部活動の事例創出／事業カリキュラム）

目　　的：心技体のうち、技能に焦点をあて、パフォーマンス向上を目指す

実施内容：①参加者はオンライン部活にリアルタイムで参加してもらい、各テーマのすすめ方、基本知識をレクチャー

②STEAMライブラリーコンテンツを活用しながら探究に必要な知識と探究の場を提供し、日常の練習で実践

③オンライン部活では、日常の練習で実践したことを各テーマで振り返り、次回の課題を決定する

④本カリキュラムでは、動作改善とそれに必要な身体づくりを取り上げ、パフォーマンス向上に向けた探究活動を支援

教　　材：❶探究型部活動（オリエンテーション）

❷スポーツ心理M2（目標設定）

❸動作解析M1&2、M3、M4、M5、M7

1か月目				2か月目			
1	2	3	4	5	6	7	8
オリエンテーション	①②動作解析について学習しよう（目標設定）	③動作を解析しよう	④自身の動作から課題を発見しよう	⑤課題の改善プロセスを身に着けよう	⑦改善トレーニングの効果を検証しよう	②スポーツ心理（目標設定）	スポーツ心理（目標設定）

❺ 成果（①オンライン部活動の事例創出／動作解析事例_ライブラリー活用）



❺ 成果（①オンライン部活動の事例創出／動作解析事例_ポイント解説）



❺ 成果（①オンライン部活動の事例創出／動作解析事例_課題分析）



❺ 成果（①オンライン部活動の事例創出／動作解析事例_対策立案）



❺ 成果（②メイキングストーリー／実証のあゆみ）

見出　詳細P	年月日	議論相手	概要
a.b.	2022/9/22	大砂土中学校	オンライン部活動の意義説明 STEAMライブラリーコンテンツを活用したカリキュラム案の提案 授業設計についてのヒアリング
a.b.	2022/9/26	美園南中学校	オンライン部活動の意義説明 STEAMライブラリーコンテンツを活用したカリキュラム案の提案 授業設計についてのヒアリング
a.b.	2022/9/27	与論高校	オンライン部活動の意義説明 STEAMライブラリーコンテンツを活用したカリキュラム案の提案 授業設計についてのヒアリング
a.b.	2022/9/28	与論中学校	オンライン部活動の意義説明 STEAMライブラリーコンテンツを活用したカリキュラム案の提案
b.	2022/10/21	与論中学校	授業設計についてのヒアリング
c.	2022/8/25	さいたま市教育委員会	オンライン部活動の意義説明及びサポートのお願い
c.	2022/10/20	鹿児島県教育委員会	オンライン部活動の意義説明及び普及に向けた可能性のヒアリング
c.	2022/10/21	与論町役場	オンライン部活動の意義説明及びサポートのお願い
c.	2023/3/初(予)	さいたま市教育委員会	終了報告及び今後の展開についての議論
c.	2023/3/中(予)	鹿児島県教育委員会	終了報告及び今後の展開についての議論
d.	2022/12/1	与論中学校	実施途中の振り返り
d.	2023/1/13	与論中学校	実施後の振り返り
d.	2023/1/13	与論高校	実施後の振り返り
d.	2023/2/10	大砂土中学校	実施後の振り返り
d.	2023/2/10	美園南中学校	実施後の振り返り

❺ 成果（②メイキングストーリー／a.カリキュラム設計にあたっての議論）

概要

- 年月日
  - 22/9/22
  - 22/9/26
  - 22/9/27
  - 22/9/28
- 参加者
  - 上継校長(大)
  - 下館教頭(大)
  - 宮内教頭(美)
  - 甲斐校長(与高)
  - 田山教諭(与高)
  - 徳重校長(与中)
- 議論内容
  - カリキュラム

議論内容詳細

弊社より、週1時間・全8コマのカリキュラムを提案
- 生徒のより主体的な探究が進むようなカリキュラムであるのかを懸念

→パフォーマンスを高めるための「見方」や「考え方」を提供し、それをもとに練習で実践してもらうことを想定しているので、従来の部活動の中で探究が進むことが予想される

- 今回のカリキュラムを導入することによって、教員（顧問）の負担軽減に繋がるのかを懸念

→今回は当方にて講師を務めるため、顧問の先生には特にお願いすることはない。また、来年度以降、顧問の先生がライブラリーを活用して実施する場合であっても、上記の通り、生徒の主体的な探究を促進することを目指しているゆえ、負担軽減に寄与するものと期待される

8コマのうち、1~2回をトップアスリートに登壇してもらうことを提案
- 顧問の指導方法とのギャップが生じて、生徒が困惑しないかを懸念

→オンライン部活動の目的は、生徒の主体的な部活動への取り組みを促進することである。従って、競技スキルを「教える」のではなく、あくまでも「見方」や「考え方」を提供し、それを補足する意味合いで、トップアスリートの経験知を還元してもらう

❺ 成果（②メイキングストーリー／b.授業設計にあたっての議論）

概要

- 年月日
  - 22/9/22
  - 22/9/26
  - 22/9/27
  - 22/9/28
  - 22/10/21
- 参加者
  - 上継校長(大)
  - 下館教頭(大)
  - 宮内教頭(美)
  - 甲斐校長(与高)
  - 田山教諭(与高)
  - 徳重校長(与中)
  - 桐野教諭(与中)
- 議論内容
  - 授業設計

議論内容詳細

弊社より、週1時間・全8コマの日程調整を依頼
- 既に年度が始まってしまっており、既定スケジュールとの調整が必要
- 完全下校時間の制約があるため、その中での対応を求められる
- 他部との兼ね合いから体育館が使用できない曜日での対応を求められる
- 教育委員会及び保護者への周知を含め、慎重に進めたいとの意向を確認

→各学校、制約条件のもと曜日と時間を設定し、定期的に実施

ZOOMによるオンラインでの授業展開方法を提案
- ZOOMへの参加方法（1人1台でアクセスするのか、チームで1台で良いのか）

→生徒一人ひとりの動作解析を実施していくので、原則1人1台でのアクセスを依頼

- ファシリテーターの準備

→1時間という制約があったため、準備をしたものの実際には活用できず

- Wi-Fi環境の問題

→オンラインであるため、本来Wi-Fi環境下であればどこからでも参加できるが、家庭により事情が異なるため、全生徒が学校から参加（与論中・高は土曜日実施であったが、全生徒が学校から参加）

❺ 成果（②メイキングストーリー／c.教育委員会との連携にあたっての議論）

概要

- 年月日
  - 22/8/25
  - 22/10/20
  - 22/10/21
- 参加者
  - 笛田主事(さ)
  - 中拂主事(鹿)
  - 山口課長(鹿)
- 議論内容
  - 連携にあたって

議論内容詳細

さいたま市が推進するSTEAMS教育の一環として、事業推進に向けた協力要請

- 議会をはじめ、学校訪問や大会視察等、業務が多く、またその他の実証事業も並行して進めていることもあり、学校・部活動選定に時間を要した
- 部活動地域移行の一つの事例として、推進をサポート

鹿児島県教育委員会に実証事業の趣旨説明。離島をはじめ、部活環境に恵まれていない地域・学校への展開、さらには有限資源である有力指導者の指導ノウハウを、オンライン部活で展開することを提案

- 与論高校を実証校として、事例をもとに今後検討していく
- 与論高校/田山教諭と継続的にオンライン部活の可能性を模索していく

5 成果（②メイキングストーリー／d.実施後の振り返り）

概要

- 年月日
  - 22/12/1
  - 23/1/13
  - 23/2/10
- 参加者
  - 徳重校長(与中)
  - 屋久教諭(与中)
  - 藤川教諭(与中)
  - 田山教諭(与高)
  - 上吹教諭(与高)
  - 猪木教諭(与高)
  - 森教諭(与高)
  - 石山教諭(与高)
  - 迫田教諭(与高)
  - 豊岡教諭(大)
  - 菰田教諭(美)
- 議論内容
  - 実施後振り返り

議論内容詳細

カリキュラム内容について
- 自身の実施している競技については、興味関心を示せる一方、他競技になると自身の競技に置き換える力はまだ十分ではない
- 中学生の部活動に参加している生徒は、経験も意欲も様々であり、一律に主体性を求めることは困難であるが、Pre-Postを使って自分の動画を客観的に振り返るという視点は大変興味深かった
- 限られた時間の中で効率よく実施するためには、どのようにカリキュラムを組んでいくべきか考える必要がある
- 長期的に実施すれば良いかもしれないが、短期的には各部活競技に特化した内容の方がありがたかった

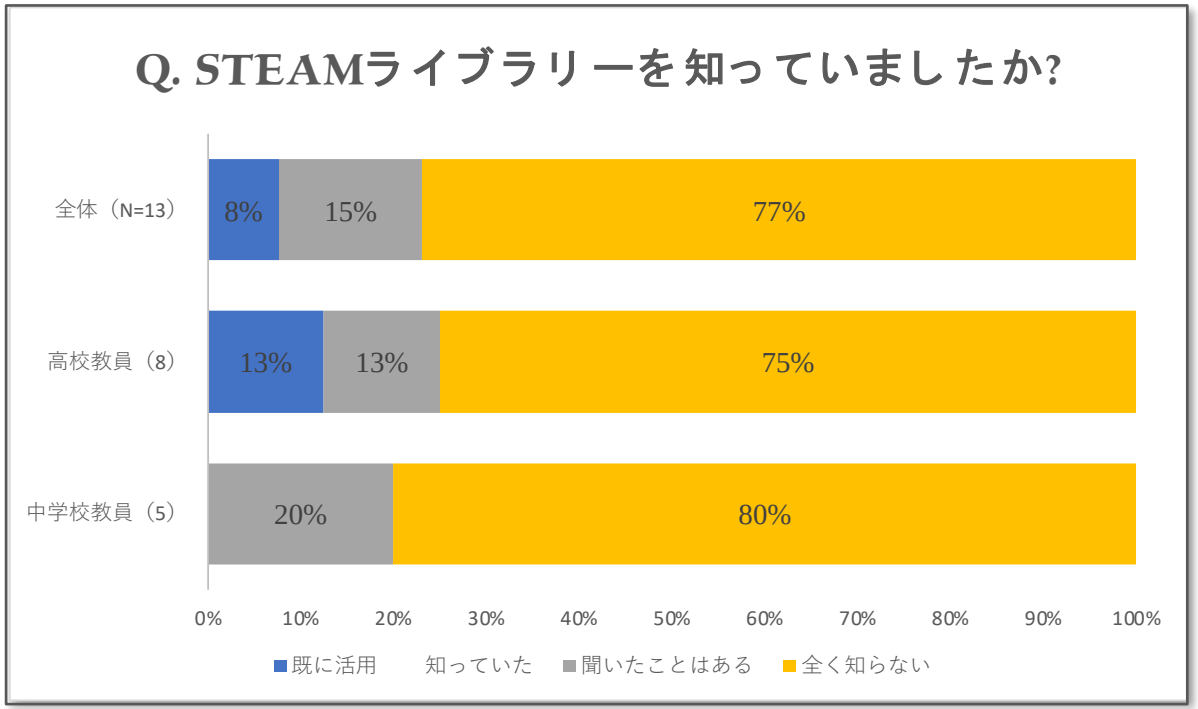
授業設計について
- 隣の教室の別の講義にてWi-Fiを使用しているところがあり、ZOOMが繋がらなかった
- 生徒個々で取り組むのではなく、課題ごとのグループワークなどで行えば良いと思った
- 他校の同じ部活動との連携があっても良いかも
- 生徒たちの端末活用スキルを上げることが先決であり、まだ十分に技能がない中では難しい
- 限られた部活動の中で実技の時間が削られることが課題

教員の負担軽減について
- 練習内容を生徒が考えるのは、大切な部分ではあるものの、非常に難しかった。その競技の指導や経験を持った方が、練習メニューを紹介し、その練習にはどのような意図があるのか、どこに注意すればどの技術が向上するかを選手が考えるようにすれば、選手が主体的に考えることができると思う。更に、教員はそれに対して、どのようなサポートをすれば良いかまで提示してもらえると、活用の幅は広がる

❺ 成果（②メイキングストーリー／e.実施後の教員アンケート結果）

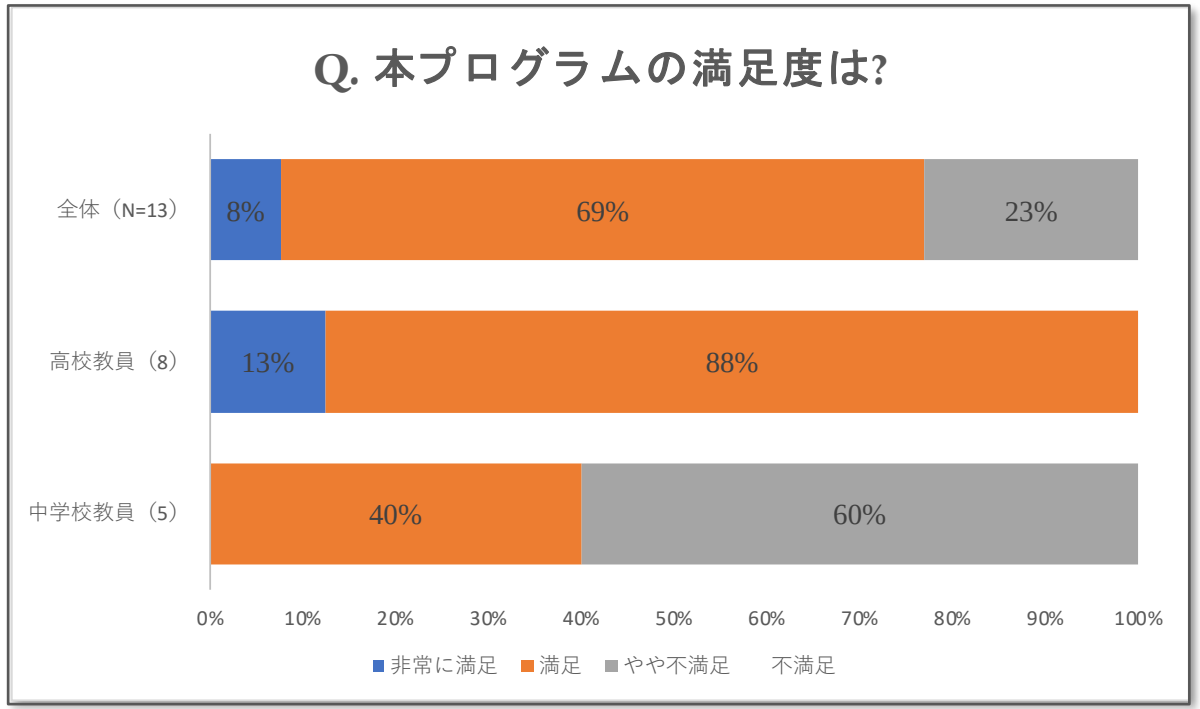
STEAMライブラリー認知度

実証校の部活動顧問13名（高校8名、中学校5名）に「STEAMライブラリーの存在を知っているか」を聞いたところ、「知っている」のは1名、「聞いたことがある」のは2名いた。約8割の先生方に認知されておらず、まずはSTEAMライブラリーやSTEAM Sports教材を知ってもらうことから始める必要性を感じた。



プログラム満足度

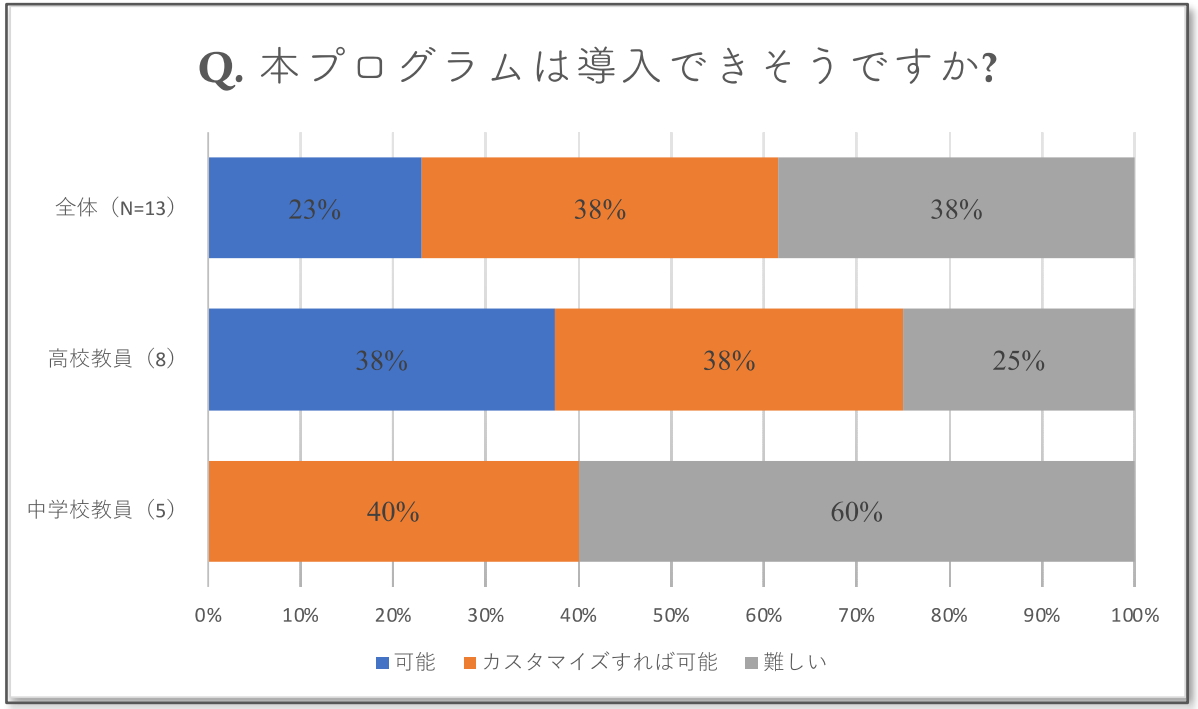
本プログラムの満足度は、全体として約80%の先生方が「非常に満足」「満足」と回答するも、内訳を見ると、高校の100%の満足度に対して、中学は40%に留まった（60%は「やや不満足」）。競技技能の動作解析というカリキュラム内容が、中学生には若干高かったことが推察される。



❺ 成果（②メイキングストーリー／e.実施後の教員アンケート結果）

本プログラムの導入可能性

「本プログラムを実際に導入することができそうか」を聞いたところ、全体では約6割の先生方が「導入できる」または「カスタマイズすれば導入できる」と回答。但し、内訳を見ると、プログラム満足度の回答傾向と同様、8割近くが導入可能性を感じている高校に比し、中学は4割に留まった。導入に向けた課題として、「個人技能だけでなく集団プレーの動作解析」や「各競技のお手本動画の内蔵」「各競技の具体的な指導・サポート」などが挙げられた。

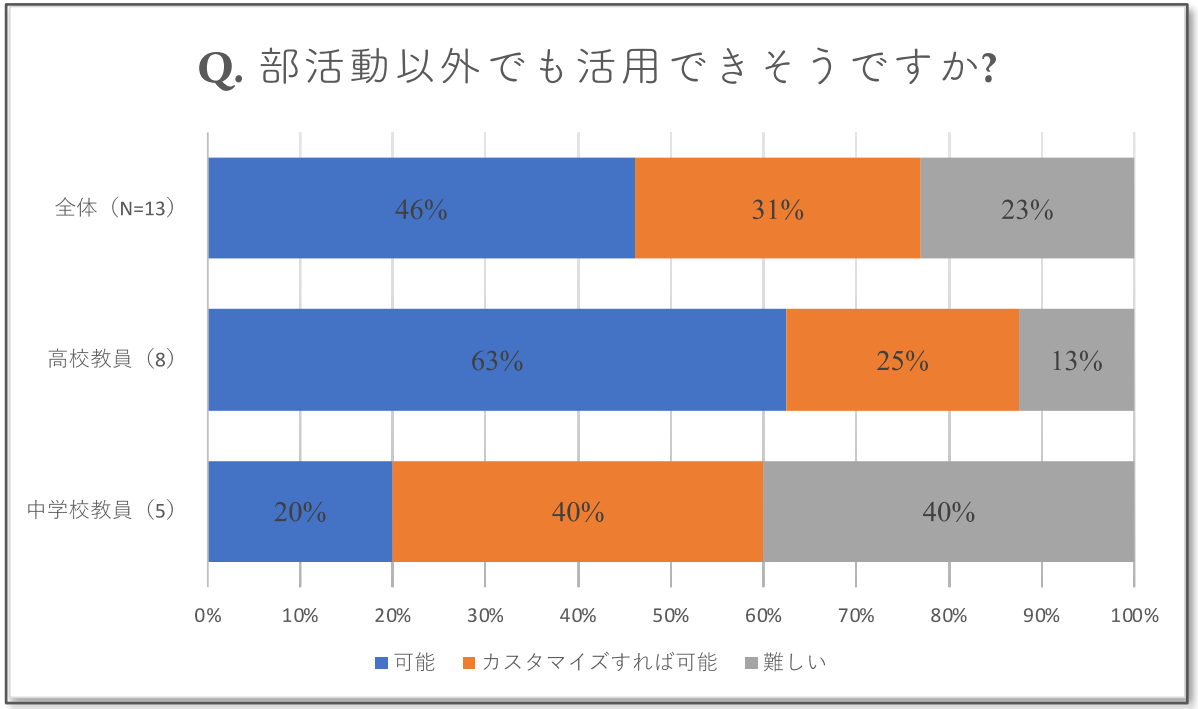


- （サッカー）部員が6名と少なく、試合の中で起こりうる局面を想定して練習したいが、練習メニューが限られてしまっている。基本的な技術面の向上だけでなく、複数の人間が連動して動くような場面を映像活用により、戦術面の理解向上を図れると理想
- それぞれの競技の手本となる動画があるとよい
- 各競技の具体的な指導・サポートを個人的にしてもらいたい
- 競技経験のない顧問としては、競技ごと、レベルごとの課題の例示があるとありがたい
- はじめからお手本動画が内蔵されていると探す手間が省けてよい。

❺ 成果（②メイキングストーリー／e.実施後の教員アンケート結果）

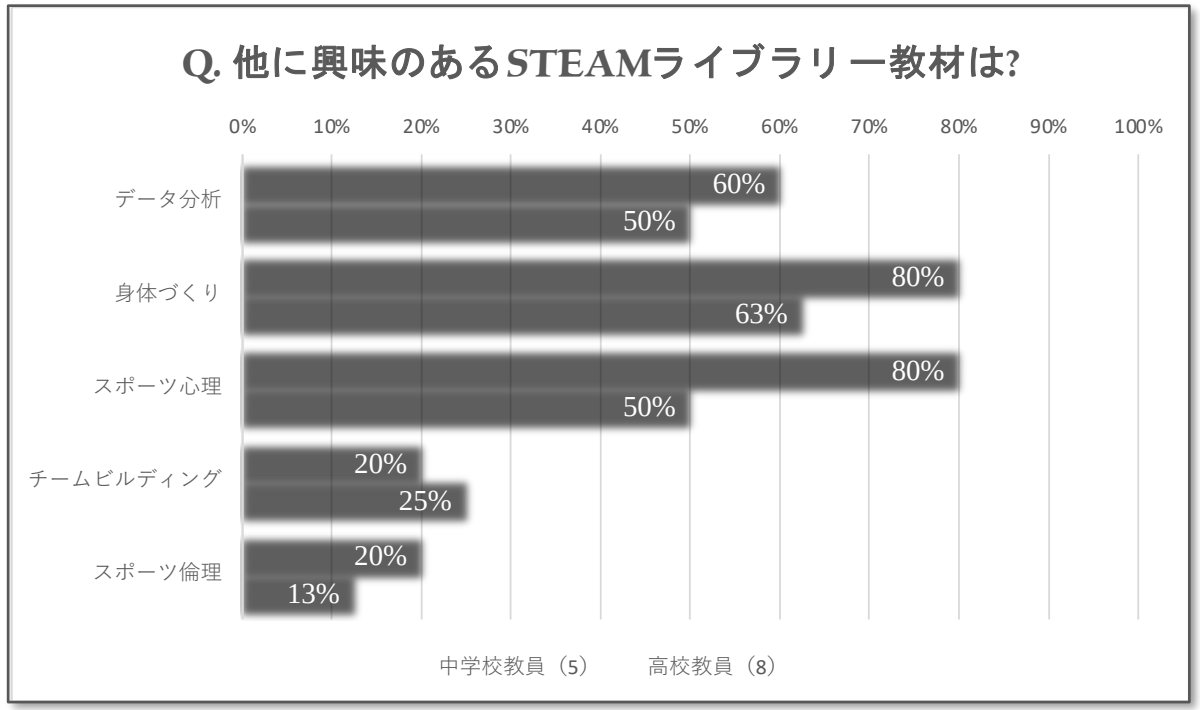
部活動以外での活用可能性

「部活動以外でも、探究学習の一環として、本プログラムを活用できるか」を聞いたところ、約8割が「可能」または「カスタマイズすれば可能」と回答。特に、高校教員は1人を除いて、全員が「可能」「カスタマイズすれば可能」と回答。中学教員は4割が「活用困難」と回答。



その他の興味あるテーマ

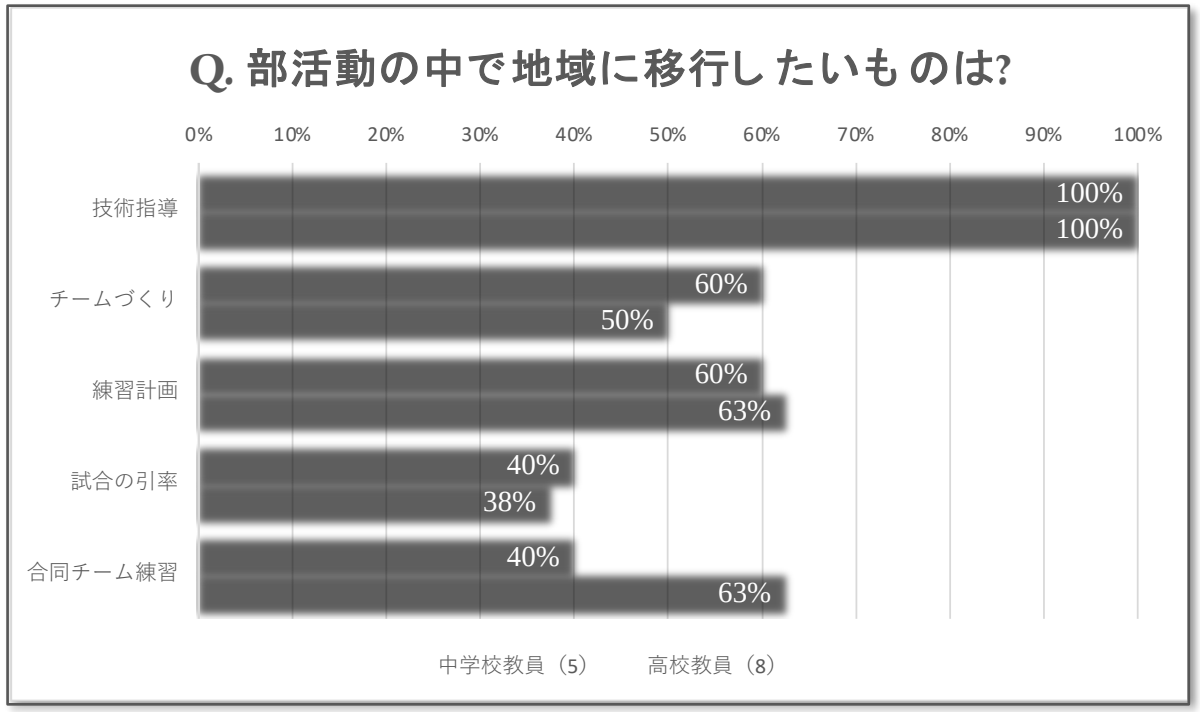
本プログラム以外に興味のあるSTEAMライブラリー教材を聞いたところ、「身体づくり」「スポーツ心理」「データ分析」が上位にあがった。特に、競技能力の習熟度が十分でない中学生年代は、その影響が少ない「身体づくり」「スポーツ心理」への関心が高かった。



❺ 成果（②メイキングストーリー／e.実施後の教員アンケート結果）

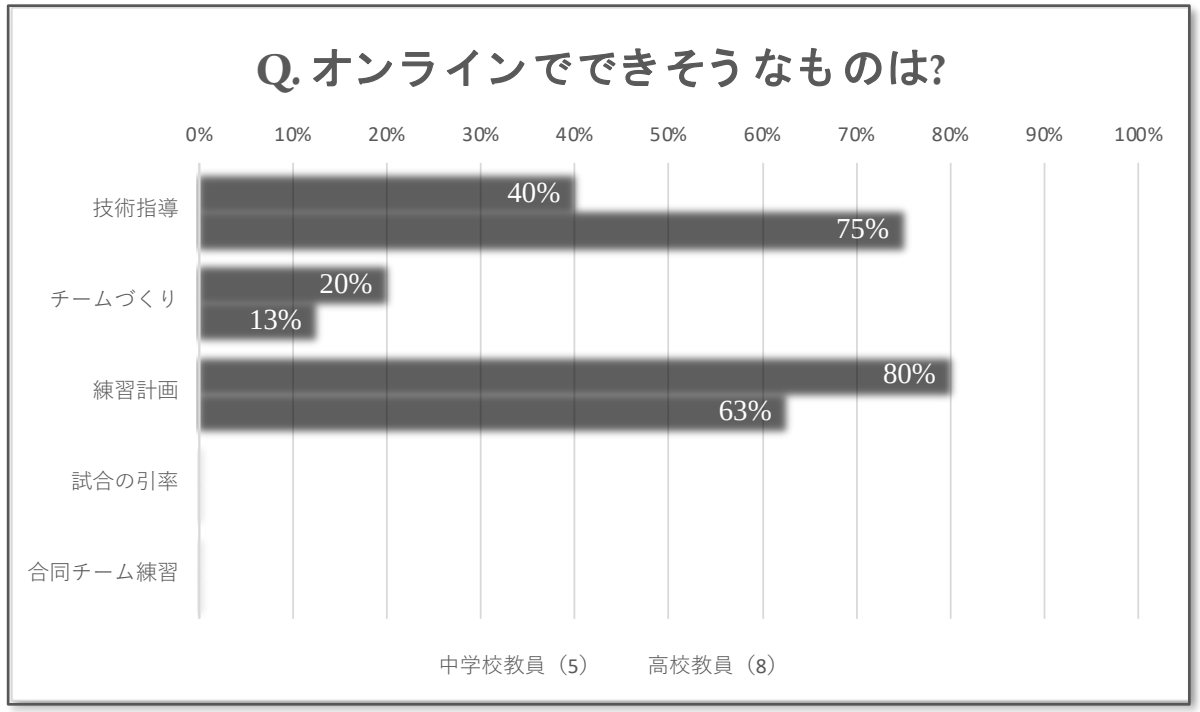
地域移行したい部活業務

「部活動を地域に委託するとしたらどの業務を委託したいか」を聞いたところ、全員が「指導技術」と回答。それ以外には、「練習計画の立案」や「チームづくり」などが挙がった。近年増えている合同チームの練習に対するニーズも比較的高かった。



オンラインで対応可能な部活業務

また、委託したい部活業務の中で、オンラインで対応できそうな業務として、「練習計画の立案」「技術指導」が挙げられた。地域移行や教員の負担軽減の一環として、今後のオンライン部活動カリキュラム設計の検討材料として活用でき



❺ 成果（②メイキングストーリー／e.実施後の教員アンケート結果）

地域移行における課題

- 特に地方は指導者不足が課題である。責任を持って継続して指導できる人が少ない。今まで教員が担っていた部分を全て地域で賄うのは難しいと考える
- 指導方針や指導方法など、学校職員との連携が必要
- 委託するための費用をどのように捻出するかに加えて、そもそも指導者がいるかどうかといった根本的なところが課題である
- 生徒が事故や怪我をしたときの責任問題。外部委託しても、天候や施設の不適切により学校が責任を被るのか…。これまでの裁判では、学校や設置者、教員が負けている
- 外部指導員と顧問との人間関係
- 学校の特色や地域特性によるところもあると思うが、短期間で移行するのであれば、学校長や教育委員会等による半ば強制が必要である。他校の状況を見たり、聞いたりしているだけで、地域移行は全く進んでいないように思われる

その他（要望・所感等）

- オンライン部活動は大変有意義であった。今後、継続するためにも、一人一台のタブレット端末が必要
- 地域移行やオンライン部活動を推進する上では、保護者や教員の理解が必要
- 双方向で通信できたことは、生徒たちにとって良い経験であった
- 中学生にとっては、主体性を発揮するまでの具体的な運動技能を高めないと、その課題にさえ気づかない状況にあり、そういった基礎をしっかり培ってからでないと主体性を持って対応できないと感じた
- メンタルトレーニングや身体づくりの方法などは、中学生には扱いやすいテーマだと思った
- 普段、指導することがない分野（目標設定、動作解析）だったので、生徒たちの力になったと思う。教員である自分にとっても、貴重な機会となった

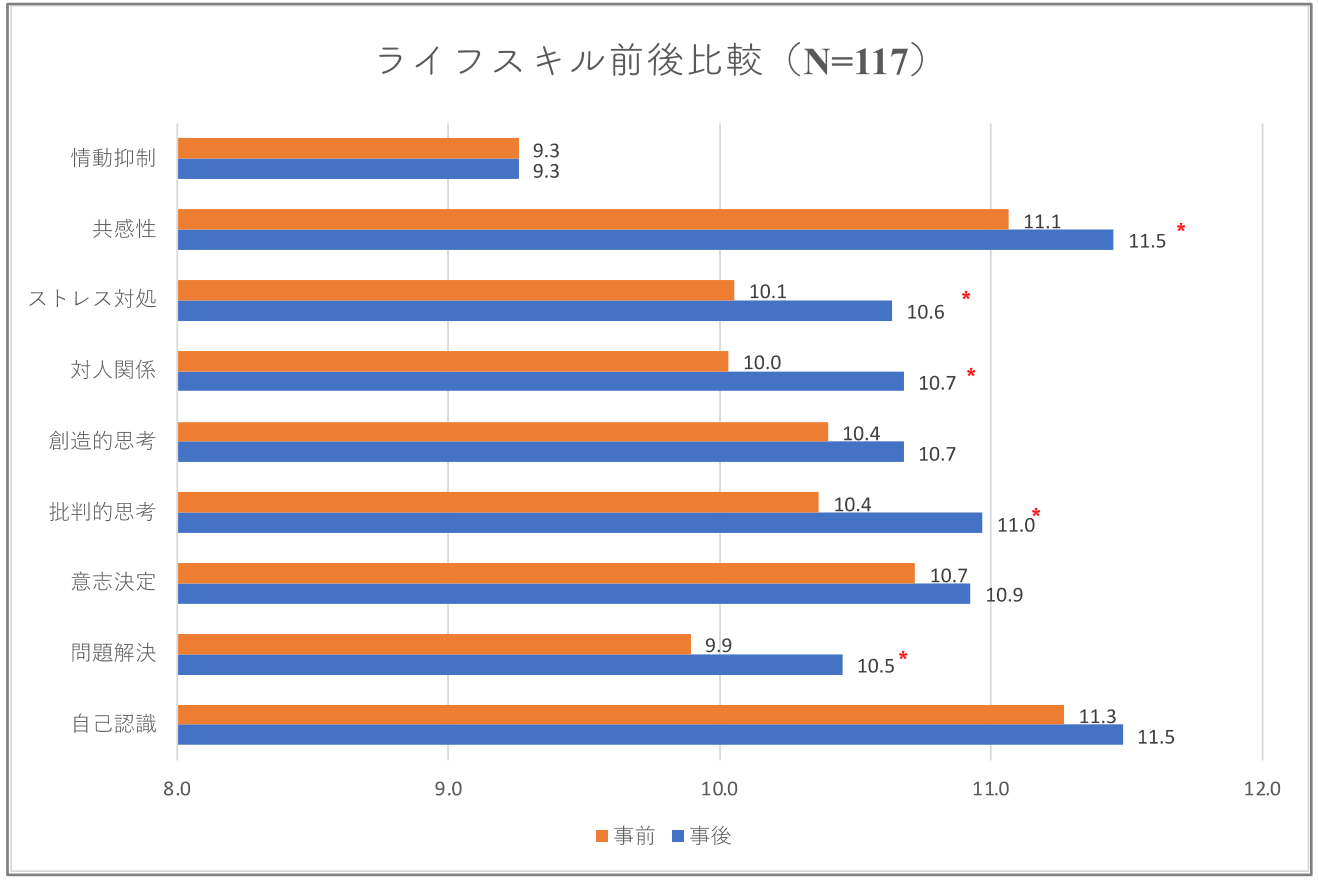
❺ 成果（②メイキングストーリー／得られた学び・示唆）

論点	学び・示唆
カリキュラム設計	• 中学生と高校生とでは、「競技経験に伴う競技技能」や「部活動に対する意欲」において、個人差が大きいため、それぞれの取り扱うテーマや深度には変化をつける必要がある。特に中学生年代においては、部活動への参加意欲が多様であるため、部活動と言えども、一様に競技力視点でアプローチすることが適切だとは言い難い。 • 具体的な対応としては、中学生には競技経験の差のでにくい「身体づくり」や「スポーツ心理」などが取り組みやすく、また今回の動作解析であっても、競技技能というよりも基本的な運動技能に焦点を充てるなど、競技深度を浅くした方がよい。 • 更に、STEAMライブラリー教材（スポーツ起点のSTEAM教材）の活用方法についても、現状のような現場に自由度を持たせるよりも、上記を踏まえたレベルごとのライブラリー教材活用ガイドラインを準備する必要性を感じた。 • 最後に、生徒のみならず教員においても、部活動では「教える（与える）ー教えられる（与えられる）」が常態化しており、「探す」「盗む（まねる）」「追求する」といった探究マインドへのパラダイムシフトが急務である。
授業設計	• 従来の学校部活動の枠組みの中での導入を検討する場合、限られた部活動時間から実技時間を奪われてしまうことに対する懸念が大きい。オンライン教材ゆえ、「部活動時間内に、部員全員で…」という考えに、必ずしも固執する必要はないため、生徒たちが個人個人で、主体的に使っている状況を創り出す必要があると感じた。
部活動の地域移行における課題	• 最大の課題は指導者が不足していること。特に地方においては、その傾向が顕著であり、責任を持って、かつ継続的に指導できる人材は僅少であることからも、従来教員が担っていた部分を全て地域で賄うのは難しい。学校と地域の連携、及び家庭の理解は不可避であり、最適な役割分担の模索が急務である。
部活動改革におけるオンライン部活の可能性	• 教員のアンケート結果からも、技術指導や練習計画の立案についてはオンライン対応が可能であることが今回の実証で分かった。課題は、各競技の指導スキルを持った人材に対する費用負担であるが、マーケットニーズを睨みながら、相応のサービスに対しては、相応の費用負担を受益者に求めていくことが肝要。 • スポーツには絶対解はなく、それぞれの生徒やチームにとっての最適解を身体・心理活動を通じて探究していく教材である。少子化に伴い、学校単位の部活動が機能しなくなった今、「最適解を探究する」というパラダイムを育みながら、時間と距離の制約を受けないオンライン部活の可能性を検証していくことが、持続可能な新たな部活動への移行を促進する。

5 成果（③オンライン部活動の効果検証／ライフスキル）

ライフスキルの評価

問題解決能力をはじめ、それに求められる創造的思考や意志決定能力等、WHOの提唱するライフスキルの形成に効果的であったか否かを評価するために、Life Skills測定尺度（山田, 2016）を用いて、授業前後の結果を比較することにより、介入の効果を検証した。（各項目15点満点）

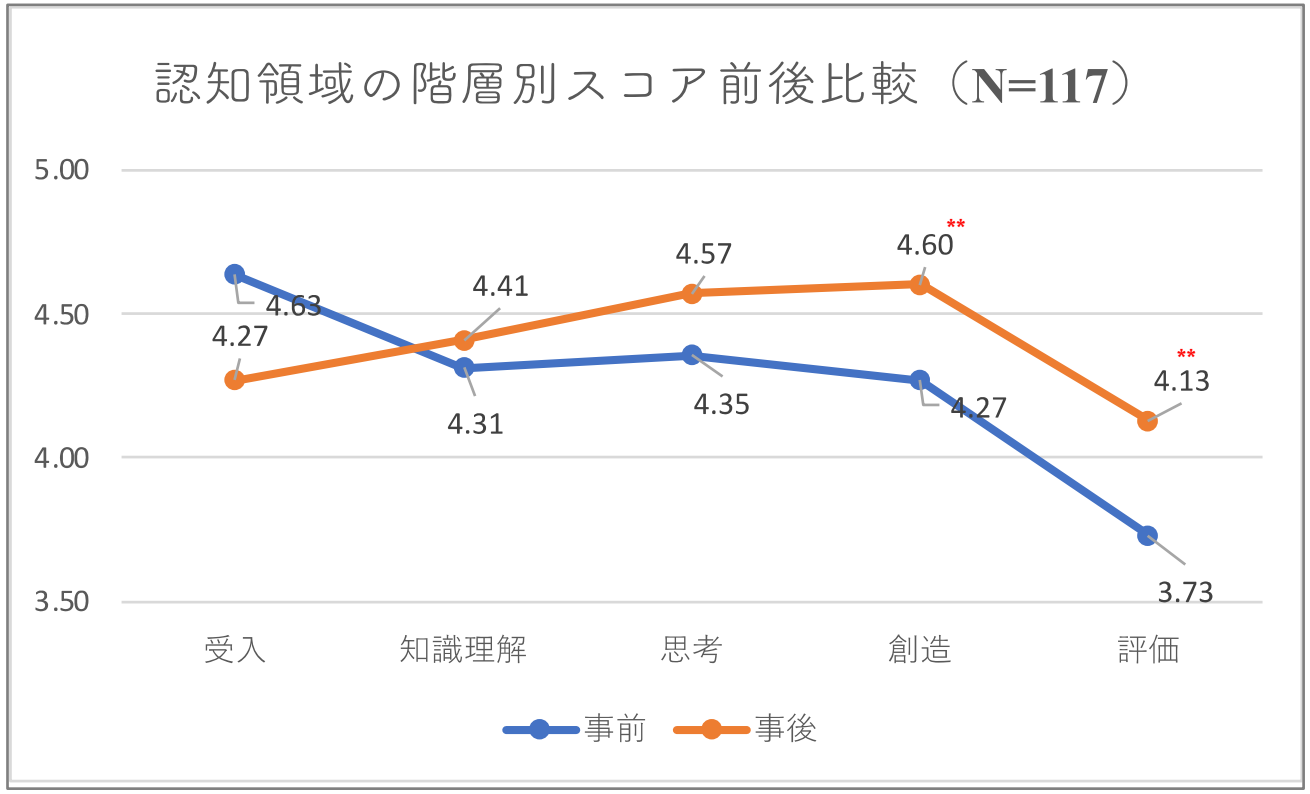


- 介入前後の比較において、ライフスキル合計の平均が1%水準で有意に上昇した。
- 各スキルの比較においては、情動抑制スキルを除き全て上昇。特に、「共感性」と「対人関係スキル」、「問題解決スキル」「批判的思考スキル」については、5%水準で有意に上昇した。
- 本介入がライフスキルの向上に一定の効果をもたらしたことが示唆された。「対話的」については、「共感性」「対人関係スキル」の上昇が、「深い学び」については、「問題解決スキル」「批判的スキル」の上昇が示すとおり、教育目標である「対話的で深い学び」に対して、一定の効果があったことが窺える。

❺ 成果（③オンライン部活動の効果検証／認知・情意効果）

認知領域の評価

授業が児童生徒の認知領域（知識や思考力・判断力、創造力等）の形成に効果的であったか否かを評価。
従来の体育の授業効果をPre-測定、本教材授業の効果をPost-測定として、従来体育との比較を行った。
認知領域は、受け入れ、知識・理解、思考力、創造力、評価の5段階から構成され、右に行くほど高次で行動変容に結びつきやすいと言われる。（各項目6点満点）



- 従来の部活動との比較において、認知領域の「受入」以外の項目で全て上昇。特に、「創造・企画・抽象化」と「評価（外的判断、内的判断）」については、1%水準で有意に上昇。従来にも増して、学んだことを実践しようとする意識が高まったことが窺える。
- 認知領域（「深い学び」を評価する「学習過程における認識形成の深まり」）においては、従来の部活動との比較において、一定の効果があったことが示唆された。部活動を題材に、ライブラリーの知識を活用し、探究を実践できたことによる効果だと推察される。

❺ 成果（③オンライン部活動の効果検証／アンケート結果）

【動作解析について】

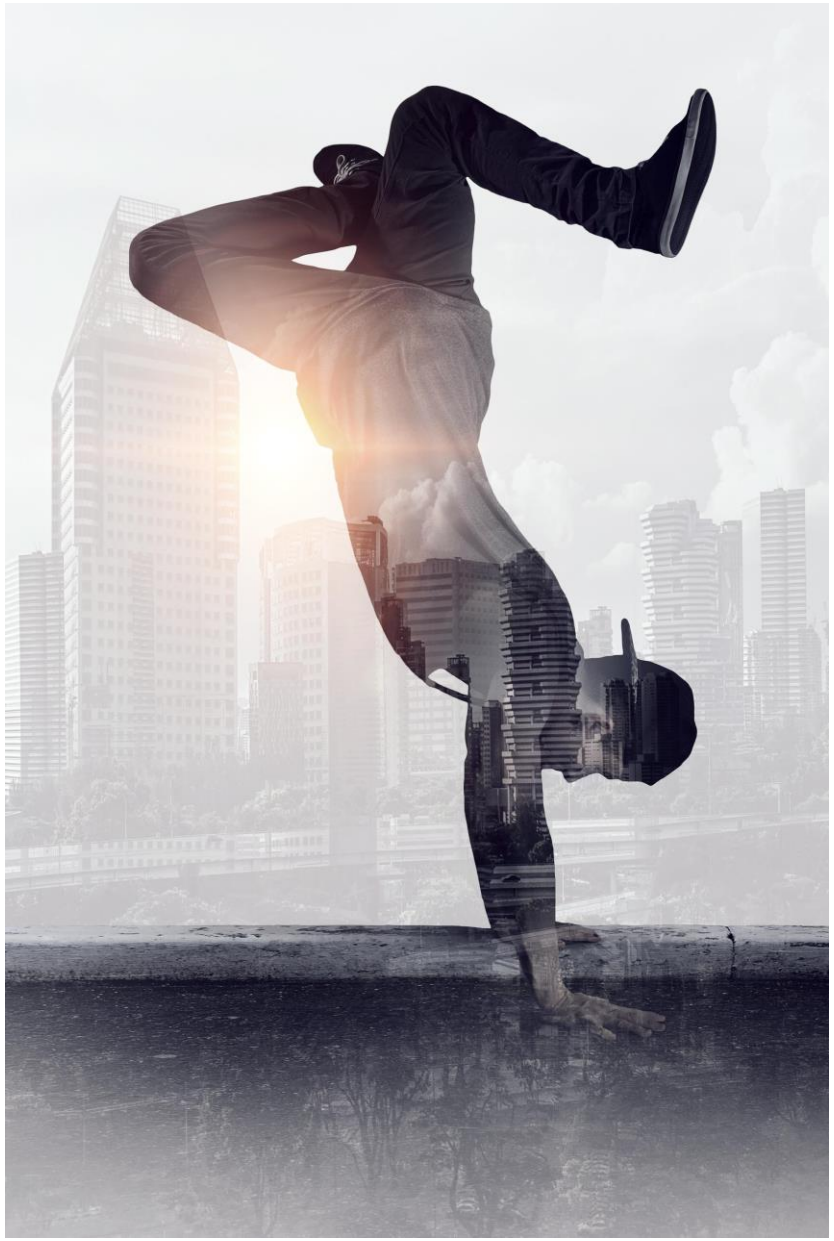
- 自分のプレーの改善点が明確になっていることで、それを直すためには何をすれば良いのか、練習前後でどのように変わったかを確認することができた。
- 資料や動画を見ることによって、とても理解を深めることができた。
- 普段の部活動とは違って、練習中に考えられないことを改めて時間をとって振り返ることができたのでよかった。

【目標設定について】

- 目標を立てるとき、小さい目標を立てると頑張るぞという気持ちになることが分かったので、今後意識していこうと思う。
- 目標の立て方を学べたので、部活だけでなく、勉強などでもこの経験を活かして頑張ってみたい。
- 練習計画を立てて、実際に実行することができた。

【アスリート参画について】

- 初めてオンラインでアドバイスをもらったが、とても有益な機会だった。受講前後で、部活に対する意識が変わったのでよかった。
- これまで気づけなかったことをたくさん知ることができてよかった。



最終報告書目次

1. 事業者
2. 実証フィールド
3. 背景と目的
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案

6 今後の展開

自社事業としての自走プラン

自社事業としてSTEAMライブラリーを活用した探究のサポート事業を展開する （オンライン部活動事業体系_p.14参照/部活動の地域移行を念頭に、自治体・地域スポーツクラブ等と連携し、デジタルツールを活用した部活動プラットフォーム事業の構築を目指す）

- 本実証から得られた知見をもとに、STEAMライブラリーを活用した、いくつかの中高生向けのオンライン部活動プログラムを構築
- アスリートや大学とのタイアップによるオンライン部活動を展開し、認知向上・普及を図る
- オンライン部活動の有償化を目指す

他校・他地域への展開プラン

❶さいたま市教育委員会と協調し、STEAMS（STEAM Sports）教育を推進する市内での普及を図る

- 美園南中学校ハンドボール部、及び大砂土中学校バスケットボール部以外の他の部活動にオンライン部活動を拡張
- 同時に、さいたま市内の他の中学校に横展開する
- オンライン部活動のコンテンツを他のSTEAM Sports Programに拡張

❷鹿児島県教育委員会と協調し、県内の高等学校や中学校への展開を図る

- 県内の離島を中心とする高等学校に横展開する
- オンライン部活動のコンテンツを他のSTEAM Sports Programに拡張

❸アスリートや大学とのタイアップによるオンライン部活動を展開することにより、全国に向けて発信する

最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目的
3. 実証フィールド
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案

❼ 教育現場での活用を踏まえたSTEAMライブラリーの改善案

(1) EdTechとの連携
- STEAMライブラリー教材の一つの探究教具としてEdTechツールを活用する
- STEAMライブラリーとEdTechツールの相乗効果が期待できる

(2)「未来のブカツビジョン」事業との連携
- スポーツを起点としたSTEAM教材に関しては、本来部活動での活用ニーズはかなり大きいと推察される。現状認知されていないため、その有用性や有効性についの議論も起きていない
- 今回の実証を通じて、オンライン部活の可能性を実感してもらった意義は大きい。今後の部活動改革にはオンラインの活用は不可避であり、その具体的教材としてSTEAMライブラリーは極めて有用である
- 部活動改革においては、「最適解を探究する」というパラダイムシフトが期待されるが、それを促進するための教材としても有効である

(参考)納品物一覧

(a) 実証の様子を撮影した動画：mp4

(b) 実証のために作成した資料（指導者ツール、学習者用ワークシート）：pdf

(c) 実証を通じて作成された学習者のアウトプット事例：mp4

(d) 他の学校や教育委員会が実施するうえで参考となる計画等の資料：pdf

(e) 実証の過程や実施するうえでの課題や乗り越えるための工夫、関係者間での議論内容や、
そこから得られた学び・示唆をまとめた資料（メイキングストーリー）：本報告書内に記載

公募テーマ：B. STEAMライブラリー活用事例創出

事業名
教科学習にSTEAMライブラリを活用した探究的・教科横断的学びの実践と評価
2022年度実証最終報告書

事業者名
公益財団法人学習情報研究センター

担当者情報
- 所属所属・役職：常務理事
- 氏名(フリガナ)：山本恵一 (ヤマモト ケイイチ)
- メールアドレス：yamamoto@gakujoken.or.jp
- 電話番号：03-6205-4531

STEAMライブラリー活用事例創出事業サマリ_ 公益財団法人学習情報研究センター

国語 総合 | 小４ | 1コマ

実証事業の概要

1 事業者

公益財団法人学習情報研究センター

2 背景と目的

学校教育情報化推進を進める鴻巣市の協力を得て、公立校の教科にSTEAM教育の視点を取り入れ探究的・教科横断的な学びを実践する

3 実証フィールド

① 鴻巣市立鴻巣中央小学校
- 小学校４年生／３５名

② 鴻巣市立吹上小学校
- 小学校４年生／１０９名

4 実証内容

- シンキングツールとオンラインコンテンツを用いた探究学習の実践
- 探究活動を教科と紐づけて評価する手法の導入と設計

成果と今後の展開

5 成果

① STEAM化で拡張された学びを教科に揺り戻した深い学びの創造
- STEAMライブラリーのシンキングツールを活用した学習活動の拡張
- 既存の年間指導計画に、学校の負担なく無理なく織り込む
- 国語の教科とSTEAMパートの無理ない組合せ
- 教員の意識が変わる、指導要領との対応や評価方法の構築

② 作品を切っ掛けに燻ぶる興味・関心の、STEAM化での探究
- STEAMライブラリーのコンテンツを参考に、探究活動をデザイン
- 教科を超えた興味関心を、インターネットを活用し探究する
- デジタルツールによる協働作業で探究活動を実践
- 探究学習の評価方法（ルーブリック）の構築

6 今後の展開

① 他教科にもSTEAM化による教科横断の視点を取り込む
② 他教科の指導にもシンキングツールを活用する
③ 学外の情報を利用した探究活動を実践する際のルール作り
④ 学習の成果を学外に公開する際の指導方法の確率

7 STEAMライブラリーの改善案

- 複数のコンテンツ間の相互参照が弱い
- 授業の知見を蓄積し共有できるコミュニケーション環境構築
- 他の学校での実践事例と活用事例の公開

最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目的
3. 実証フィールド
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案

最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目的
3. 実証フィールド
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案

❶ 事業者

実施体制

事業受託者：公益財団法人学習情報研究センター

- 統括責任者　　：辻村 哲夫 (理事長)
- 執行責任者　　：山本 恵一 (常務理事)

再委託先：株式会社電脳商会 (プロジェクト進行管理)

- 責任者　　：西澤 利治 (代表取締役)

監修：

- 早稲田大学 齋藤大輔
  (評価用ルーブリックの設計開発を担当)

学校/教育委員会

実証校１：埼玉県鴻巣市立鴻巣中央小学校

- 統括責任者　：永塚 壽一 (校長)
- 執行責任者　：岩城 英美佳
  (教諭、プロジェクト担当)
- 担当者　　：豊田 茜 (教諭、4-1 担任)

実証校２：埼玉県鴻巣市立吹上小学校

- 統括責任者　：清水 励 (校長)
- 担当者　　：米川 晃司 (教諭)

教育委員会：埼玉県鴻巣市教育委員会

- 責任者　　：矢野 貴 (担当)

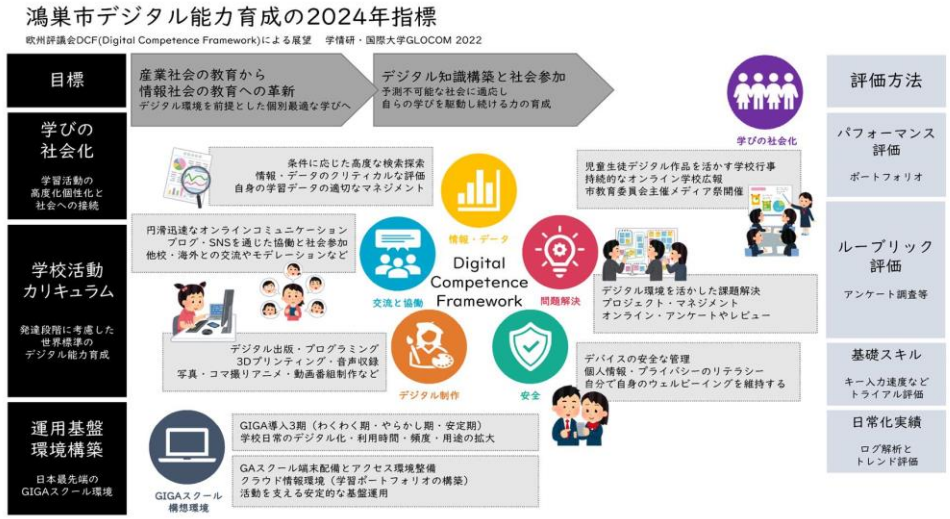
最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目的
3. 実証フィールド
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案

❷ 背景と目的

背景

- 鴻巣市はGIGAスクール構想に独自の施策を盛り込んだ学校教育情報化推進計画を定め「ICTの活用で新しい時代で活躍するために必要な資質・能力を育成する」教育ICT環境の刷新を進めている。
- また児童が新たな変化を作り出し学びに向かう力の育成を目指して「鴻巣市デジタル能力育成指標」を定め、教科の枠を超え学びと実社会のつながりや意味を感じとるプロジェクト型学習とSTEAM教育を実践し教師の授業コーディネート力の向上を目指している。



目的

<u>公立校の教科学習にSTEAM教育の視点を取り入れた探究的・教科横断的な学びの実践</u>をテーマとし、STEAMライブラリー所収の「STEAM化ごんぎつね」のコンテンツを取り上げて以下の実証を行った。

1. 教科の指導計画の中に**<u>STEAM教育の教科横断的な視点を取り入れた探究活動を行い、その成果を教科に揺り戻すことで、作品の深い学びにつなげる</u>**。
2. 国語を切っ掛けに**<u>子どもたちに燻ぶる興味・関心をSTEAM教育の教科横断的視点で掬い取り</u>**、STEAMライブラリーのコンテンツやインターネットを活用した幅広い探究活動を行い、その成果を総合学習の枠で発表する。
3. **<u>評価が難しい探究学習や教科横断の学習活動を評価する指標としてのルーブリック</u>**の考え方を知り、自校のスタイルに合わせた指標を設計する。

最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目的
3. 実証フィールド
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案

❸実証フィールド

実証場所

属性	探究学習の取組状況
① 鴻巣中央小学校 •私立/公立：公立 •所在地： 埼玉県鴻巣市 •対象学年： 小学校４年 •対象生徒：３５名	• 新学習指導要領から取組みを始めた
② 吹上小学校 •私立/公立：公立 •所在地： 埼玉県鴻巣市 •対象学年：小学校４年 •対象生徒：１０９名	• 新学習指導要領から取組みを始めた

実証概要

活用パターン	実施コマ数	活用コンテンツ
国語の「ごんぎつね」で作品を深く読み取るためにSTEAMライブラリーのシンキングツールを活用して探究課題を決め、STEAMライブラリーコンテンツなどを視聴した探究を展開して物語の理解を深める	11~1月に 1~2コマ/週 (計15コマ)	11~12月に 1~2コマ/週 (計6コマ)
「ごんぎつね」から「作品からとびだそう」をキーワードに探究課題と活動計画を定め、STEAMライブラリーやインターネットを使用した探究学習を展開して調べた内容を発表する	10~2月に 1~2コマ/週 (計15コマ)	1~2月に 1-2コマ/週 (計7コマ)

最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目的
3. 実証フィールド
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案

❹ 実証内容

実証フィールド	実証内容	実証効果
① 鴻巣中央小学校 • 私立/公立：公立 • 所在地： 埼玉県鴻巣市 • 対象学年： 小学校４年 • 対象生徒： ３５名	STEAM化ごんぎつねのコンテンツを用いた国語の研究授業の実施 • 11月16日にライブラリーコンテンツを活用した国語の授業を4年1組で実施 • 授業にあたっては、事前にシンキングツールを使用した作品理解、探究活動の対象としてコンテンツを利用し、インターネットで調べた情報により読み取りを補完した • 35名の生徒と12名の教員が参加し、児童の発表後に授業研究を実施した ルーブリックによる評価に関する教員研修の実施 • 10月28日に教員を対象としたルーブリックによる学習評価について、早稲田大学の齋藤先生を講師とした研修を実施 • 多くの教員がルーブリックを知らないことが判明したため、導入のための入門解説を行った	「従来の国語の授業では出ない切り口」「子どもたちも盛り上り、発表を楽しみにしていた」と評価された 教員から「教科の評価を全面的にルーブリックに変更するのでなく、便利なら使えば良い」のは実践しやすいとの声があった
② 吹上小学校 • 私立/公立：公立 • 所在地：埼玉県鴻巣市 • 対象学年：小学校４年 • 対象生徒：１０９名	STEAM化ごんぎつねのコンテンツを用いた総合学習の研究授業の実施 • 2月6日に４学年４クラスを対象とした総合学習の研究授業を実施 • 国語で学んだ作品の内容から探究課題を考えてグループの活動を決め、対象としてライブラリーコンテンツやインターネットで調べて発表内容をまとめた • 発表は、オンラインで新美南吉資料館の学芸員に視聴いただき、講評いただいた ルーブリックによる評価に関する教員研修の実施 • 9月30日に教員を対象としたルーブリックによる学習評価について、早稲田大学の齋藤先生を講師とした研修を実施 • 事前にルーブリックの認知度を調査して多くの教員が知らないことが判明したため、当初の作成実習から導入のための入門解説に変更した	国語の枠を超えたテーマ設定のため、学芸員も想定しなかった新たな発見があった その反面、児童の探究活動が拡散してしまい、従来の指導では対応が難しいとの意見もあった 教員から「総合学習の評価で難しい部分を**ルーブリックで補う**」というアプローチは取り組みやすいとの声があがった

最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目的
3. 実証フィールド
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案

❺ 成果

① STEAM化で拡張された学びを教科に揺り戻した深い学びの創造

- コマ内で国語・STEAMパートを組合せて実施
  - STEAMから国語への揺り戻しを意識した指導案
  - 既存の年間指導計画の中に、教師の負担が増加しないよう無理なく織り込む
  - 国語の教科とSTEAMパートを無理なく組合せる
  - 教員の意識を変えてもらうように、指導要領との対応や評価方法の意見交換して構築

- 指導要領との対応、評価方法を学校と綿密に摺合せ
  - 教員が自ら指導案を作成できるように支援

次	時	・本時の目標 研究仮説との関わり	○主な学習活動 ・指導上の留意点	評価規準	STEAM化の視点
3	9	本時のめあて「物語をより理解するために、調べることを決めよう。」			
		これまでの学習で記録した疑問「？」を共有・整理し、解決する見通しをもつことができる。 仮説①-ア	①Y字チャートに「こん」、「兵十」、「情景(新見南吉について)」わかっていることや気になることを書きだし、調べたいことについて考える。 ②「？」をまとまりにわけ、それぞれが疑問を追究していくことを伝える。 ③グループをつくる。	【態】読みを深めるために、学習でわかっていることやもっと知りたいことについて自分が解決したい課題を設定しようとしている。	・教科横断的な視点を自由に認めつつ、国語に戻し入れるため、「こん」「兵十」「情景」に関わる視点に集約していく。
	10 11	本時のめあて「グループで協力し、テーマについて調べよう。」			
		グループで協力し、インターネットを学校図書館の資料を使って、テーマに沿った情報を集めることができる。 仮説②-ア	①「？」について、インターネットや本を使って、情報を集める。 ②必要な情報は、都度、保存・蓄積する。	【思】テーマにそった内容について、必要な情報を得ている。	・児童の主体性を生かし、テーマに沿った内容であれば、多様な情報を認める。
	12 13	本時のめあて「テーマについて、調べたことを整理してまとめよう。」			
		集めた情報を取捨選択し、相手に伝わるように、プレゼンテーションソフトでまとめることができる。 仮説③-イ	①調べた情報について情報分析チャートに整理し、情報を取捨選択しながらまとめる。 ②（教師の個別指導により）読みの深まりにつながりそうな情報を、選択させる。 ③整理した内容をプレゼンテーションソフトでまとめる。	【思】テーマにそった調べた内容の中から、伝えたい内容を明確に整理している。	・多様な情報を認めつつ、読みの深まりにつながる情報を選択させる。
	⑭	本時のめあて「グループの発表を聞き、『ごんぎつね』の物語の理解を深めよう。」			
		他のグループの発表を聞き、物語や登場人物についての考えに生かすことができる。 仮説①-イ	①グループの発表を聞く。 ②（教師の補助発問により）発表内容（暮らしに関する『？』）が登場人物の行動や気持ちに与える影響に気付かせる。	【思】発表を聞き、物語や登場人物についての想像や理解を深めている。	・自由な聞きを認めつつ、読みのふかまりにつながる視点での意図的な補助発問をする。
4	15	本時のめあて「物語や登場人物について、考えをまとめ、発表しよう。」			
		これまでの学習をふり返り、物語や登場人物についての自分の考えをまとめ、一人一人のの感じ方には違いがあることに気付くことができる。	①これまでの学習をもとに、自分の考えをまとめる。 ②小グループで、違いを考えながら、友達の考えを聞く。	【思】自分の考えの根拠を明確にしながら、自分なりの考えをまとめている。 【思】友達の発表を聞き、一人一人の感じ方や考え方の違いに気付いている。	・第２次と第３次の学習を意識させることで、考えの深まり保障する。

❺ 成果

② 教科横断で授業を実施するポイント

- 学校との交渉、摺合せの仕方
  - オンラインで定期ミーティングを開催
  - 新たな教育手法について、教師の不安を解消するのを優先課題とした
  - STEAM教育、探究教育、PBLと新たなキーワードに怯まないよう
- 評価（ルーブリック）の策定方法
  - ルーブリックは補完手法、置き換えるものでない
  - 教師の負担を増やすものでないことの認知
  - 完成したルーブリックを提供するのでなく、教師がルーブリックをデザインできるように支援

		身に付けたい力	これ以上ないていどまで身に付いています	身に付いています	身に付きつつあります	これから身に付けます
ちしきをのばす	①	「すでに知っていたこと」や「初めて知ったこと」をくっつけて、新しいことに気付くことができます。				
	②	「すでに知っていたこと」や「初めて知ったこと」をくっつけることが、いつでもできます。				
	③	自分のか題をかいけつするためにくりかえし学習を続けることは、大切なことであると知っています。				
考える力をのばす	①	自分の生活や世の中にあるむずかしい問題にたいして、自分がかかわることができるか題を立てることができます。				
	②	自分が立てたか題を解決するための計画を、立てることができます。				
	③	必ようなじょうほうを、よりよい方法で集めることができます。				
	④	必ようなじょうほうを、使いやすくためることができます。				
	⑤	集めたいくつかのじょうほうを、くらべたり、むすびつけたりできます。				
	⑥	集めたいくつかのじょうほうから、自分の考えをもつことができます。				
	⑦	相手や目的におうじて、自分の考えを伝えることができます。				
	⑧	学習のまとめを行い、自分の努力や成長に気付くことができます。				
	⑨	学習のまとめを大切にし、その後の生活や学習に生かすことができます。				
学びに向かう力をのばす	①	「れんげの時間」を通して、自分のとくちょうやよさに、気付こうとしています。				
	②	「れんげの時間」を通して、自分とちがう考えも、大切にしようとしています。				
	③	やる気をもって、自分のか題をかいけつしようとしています。				
	④	自分と友達の両方のよさを生かし、協力して問題をかいけつしようとしています。				
	⑤	「れんげの時間」を通して、自分のよりよい生き方を、考えようとしています。				
	⑥	自分の生活や世の中にあるむずかしい問題を、進んでかいけつしようとしています。				

教員が作成したルーブリック表

❺ 成果

４学年４クラスの児童による報告会と授業研究会実施（吹上小ホームページより引用）

2/3　「ＳＴＥＡＭごんぎつね」授業研究会

投稿日時：02/03 17:15　吹　吹上小管理者　カテゴリ：４年

４年生「総合的な学習の時間」で探究的に子供たちが取り組んできた各テーマについての報告会を行いました。国語で学んだ「ごんぎつね」をもとに、各児童がさらに「知りたい！」と思ったテーマを決めて調べてきました。

この発表を愛知県半田市にある「新見南吉資料館」の学芸員の方に聞いていただき、講評をいただきました。学芸員の方には、お忙しい中お時間をいただき、また、子供たちに温かな励ましのアドバイスをいただきましたこと感謝申し上げます。

この授業の実施にあたり（公財）学習情報研究センターの西澤様・山本様、並びに鴻巣市教育委員会の矢野指導主事には大変お世話になりました。ありがとうございました。

そして、４年生の先生方、大変お疲れさまでした！この後の授業改革の視点として大きな価値のある実践に取り組んでいただきました！





報告会は新美南吉資料館の学芸員とオンライン接続し、リアルタイムで報告内容の講評をいただいた。

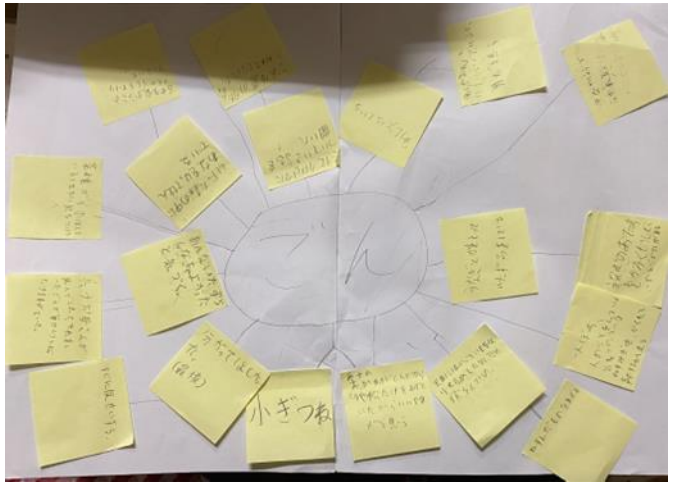
最終報告書目次

1. 事業者
2. 実証フィールド
3. 背景と目的
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案

❻ 今後の展開

シンキングツールの活用

- 他の教科の指導にもシンキングツールを利用する
  - デジタルとアナログの良さを組み合わせていく
- 教科や指導内容に合わせて、STEAMライブラリに収録されていないオリジナルのシンキングツールを拡充していく

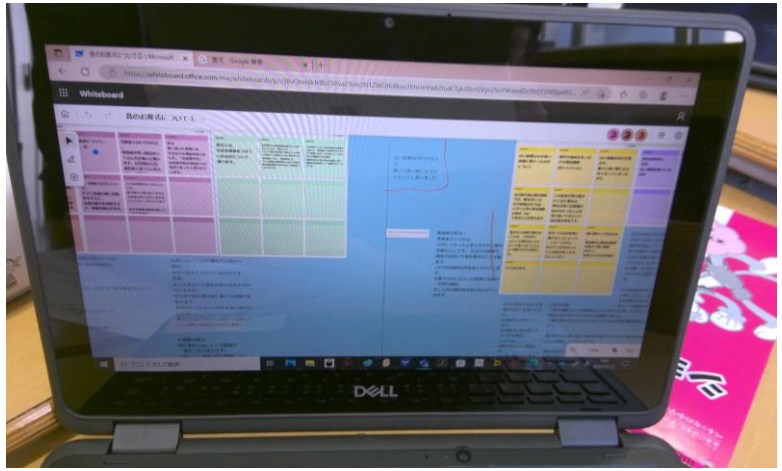


インターネットを活用した探究活動の充実

- 教科の探究学習にインターネットを使用した活動を実践する

オンラインツールを活用した学習活動

- オンラインホワイトボードを使用した協働学習を定着させる
  - コメントの付け方など、児童のスキルによりバラツキがある
- オンラインコミュニケーションツールを使用した意見交換のルールを確立する



最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目的
3. 実証フィールド
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案

❼ 教育現場での活用を踏まえたSTEAM ライブラリーの改善案

困った点

- 使用したSTEAMライブラリーのコンテンツは、他のコンテンツと併用することを想定していない
- コンテンツを使用した際の教員の知見を共有しにくい
- 他の学校での活用事例を参照したい／事例の情報を知りたい
- テンプレート類がPDF形式の提供なので、加工・利用しにくい

改善の方向性

- Wikiなど、教師が授業実践の知見を追記し、共有できるコミュニケーション環境が望まれる
- 他の学校での活用事例／実践事例の情報を収集して公開してほしい
- ライブラリー所収の複数のコンテンツ間の相互参照が弱い
- テンプレート類を編集可能なファイル形式で提供してほしい
- 使用上の著作権のガイドラインを提示してほしい

(参考)納品物一覧

ビデオ（ MP4 形式）

1. 教員研修：ルーブリック入門講座（鴻巣中央小）
2. 教員研修：ルーブリック入門講座（吹上小）
3. 国語授業記録（鴻巣中央小）
4. 総合学習授業記録（吹上小）

ドキュメント（PDF形式）

1. 学習指導案（国語）（鴻巣中央小）
2. 授業研究資料（国語）（鴻巣中央小）
3. ごんぎつね授業記録（国語）（鴻巣中央小）
4. 学習指導案（総合学習）（吹上小）
5. ルーブリック評価表（国語）（鴻巣中央小）
6. ルーブリック評価表（総合学習）（吹上小）
7. 授業で使用したシンキングツール（共通）
8. ルーブリック入門研修教材（共通）
9. STEAM教育研究Wiki（共通）
10. ルーブリック研究Wiki（共通）
11. 授業で使えるITツールWiki（共通）

公募テーマ：
B. STEAMライブラリー活用事例創出

「動くガンダム」から学ぶエンジニアリングとキャリア教育

株式会社バンダイナムコフィルムワークス

STEAMライブラリー活用事例創出事業サマリ_株式会社バンダイナムコフィルワークス

総合　小4～6　2コマ

実証事業の概要

1 事業者

株式会社バンダイナムコフィルワークス

2 背景と目的

18mの「動くガンダム」を起点としたSTEAMコンテンツ、アニメ発信のプロジェクトを題材にして、興味関心を促し、普段の生活の中にも学びがあるという気づきを与える。

3 実証フィールド

横浜市小学校2校（5年1校、6年1校）、東京都小学校1校（5年1校）
各校1コマ45分×2コマ

4 実証内容

STEAMライブラリーを活用した探究学習（映像授業、出張授業やリモート授業、遠隔操作実験の体験学習）、学習者のアウトプット

成果と今後の展開

5 成果

①親しみやすいコンテンツをきっかけにキャリア教育を実施する際の事例の創出

- ライブラリーコンテンツを使い、アニメーションから生まれた実物大“動くガンダム”について知る。
- その上で、ハンド遠隔操作実験を行い、ガンダムが技術的にどのように動いているのか、その仕組みを探究
- 制作や運営に関わっている人たちの体験談を通じてキャリア教育につなげる

②親しみやすいコンテンツからキャリア教育に繋げる授業展開の工夫を整理

- ガンダムのハンドを遠隔で操作する体験を通して、技術に対する興味を引き出す
- 児童が興味を持つポイントや伝わりやすいワーディングを整理
- GFY関係者の話を聞くことで行動の背景にある思いを知る

6 今後の展開

①ライブラリーコンテンツと今回の実証授業をもとに作成したワークシートを活用し、キャリア教育についての授業を横展開していく

7 STEAMライブラリーの改善案

実証事業内で行った、1コマ目の“動くガンダム”のハンドを遠隔で操作する体験部分は、通常の授業での実施が難しいため、ライブラリーコンテンツ『「動く」って何？「動く実物大ガンダム」から考えてみよう！』の内容に置き換える。
その際、各学校で実施可能な授業コマ数に応じ、2パターンを用意。

最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目的
3. 実証フィールド
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案

最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目的
3. 実証フィールド
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案

❶ 事業者

株式会社バンダイナムコフィルムワークス

企業理念　“いいもの”をつくり続ける

心を震わせる作品、人生を変える作品、ちょっとした隙間を埋める作品、気持ちを温かくする作品、みんなが笑顔になる作品…
私たちはそんな“いいもの”をつくり続けていくことで、世界中のファン、あらゆるパートナー、社員、そして社会と深くつながっていきます。
私たちがつくった“いいもの”で世界中がつながっていくことを目指して挑戦し続けます。

最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目的
3. 実証フィールド
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案

❷ 背景と目的

背景

18mの「動くガンダム」を起点としたSTEAMコンテンツ
2020年12月、アニメ「機動戦士ガンダム」のキャラクターを18mの実物大ガンダムとして動かすプロジェクトが公開開始。2022年3月、このプロジェクトを実現するために必要な技術的、経済的、社会的な観点についてSTEAMコンテンツ化。

2021年秋から横浜市教育委員会経由で横浜市の小中学校に対して、動くガンダムを目の当たりにしながら、「ものづくりの楽しさ」「プログラミングについて」「将来のキャリアについて」等について考えるきっかけを提供する、体験型プログラム『GUNDAM FACTORY YOKOHAMA エデュケーショナルサポート』もスタート。2022年からは神奈川県外の学校へも案内を開始し、多くの学校に参加いただいている。
参加校53校、参加生徒数3,738人 (2023年1月末現在)

目的

出張授業やリモート授業、動くガンダムの遠隔操作など、動くガンダムを設置しているGUNDAM FACTORY YOKOHAMA（以下GFY）に来場するのが難しい学校にもSTEAM教材と、体験型プログラムを組み合わせることによって、学びの場を提供。

アニメを題材にして、児童生徒の取り組みのハードルを下げながら、興味関心を促し、普段の生活の中にも各教科での学びが関連している気づきを与える。

最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目的
3. 実証フィールド
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案

❸実証フィールド

実証場所

属性	探究学習の取組状況
①横浜市立洋光台第一小学校 • 私立/公立：公立 • 所在地： 神奈川県横浜市 • 対象学年： 6年 • 対象生徒：98名（3クラス）	• 新学習指導要領以前から複数体制で取組み
②横浜市立鉄小学校 • 私立/公立：公立 • 所在地： 神奈川県横浜市 • 対象学年：5年 • 対象生徒：26名（1クラス）	• 新学習指導要領以前から複数体制で取組み
②港区立青山小学校 • 私立/公立：公立 • 所在地： 東京都港区 • 対象学年：5年 • 対象生徒：49名（2クラス）	• 新学習指導要領以前から複数体制で取組み

実証概要

活用パターン	実施コマ数	活用コンテンツ
(a) コンテンツ/テーマを一定決めたうえでの探究学習	2コマ 11/15(火) 3、4時間目 10時40分～ 12時15分	（事前学習：Day1 動画１） Day4『関節と筋力』 動画１、動画２ Day8『発表』 動画２
(a) コンテンツ/テーマを一定決めたうえでの探究学習	2コマ 11/29(火) 3、4時間目 10時40分～ 12時15分	Day4『関節と筋力』 動画１、動画２ Day8『発表』 動画２
(a) コンテンツ/テーマを一定決めたうえでの探究学習	2コマ× 2 クラス 12/13(火) 3、4時間目 10時40分～ 12時15分 5、6時間目 13時30分～ 15時05分	Day1動画１ Day4『関節と筋力』 動画１、動画２ Day8『発表』 動画２

最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目的
3. 実証フィールド
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案

4 実証内容

実証フィールド	実証内容	実証効果
①横浜市立洋光台第一小学校 • 私立/公立：公立 • 所在地： 神奈川県横浜市 • 対象学年： 6年 • 対象生徒：98名（3クラス）	11月15日にて「ライブラリーコンテンツ『「動く」って何？「動く実物大ガンダム」から考えてみよう！』」を活用した授業を横浜市立洋光台第一小学校6年生に対して実施 • 授業の前半では、動画を使ってGFYのエンジニアリングを学び、リモート操作でハンド実験を行って、後半では、動画を使って「キャリア教育」を学んだ • 授業は3クラス合同で行われ、98名の生徒と3名の教員が参加した。	「どうなっているの？」と自らの探究学習につながるといった効果も出た • 参加者からの声 「構造も複雑で小学生862人分のものを簡単な操作でうごかせるようにしていて、どうなっているのか知りたい。」
②横浜市立鉄小学校 • 私立/公立：公立 • 所在地： 神奈川県横浜市 • 対象学年：5年 • 対象生徒：26名（1クラス）	11月29日にて「ライブラリーコンテンツ『「動く」って何？「動く実物大ガンダム」から考えてみよう！』」を活用した授業を横浜市立鉄小学校5年生に対して実施 • 授業の前半では、動画を使ってGFYのエンジニアリングを学び、リモート操作でハンド実験を行って、後半では、動画を使って「キャリア教育」を学んだ • 授業には26名の生徒と1名の教員が参加した。	技術への興味関心が深まるといった効果も出た • 参加者からの声 「減速機で、人の動きにより似せる為の働きをおぎなっているからきれいにやわらかく手や腕が動いていたことを知った。」
②港区立青山小学校 • 私立/公立：公立 • 所在地： 東京都港区 • 対象学年：5年 • 対象生徒：49名（2クラス）	12月13日にて「ライブラリーコンテンツ『「動く」って何？「動く実物大ガンダム」から考えてみよう！』」を活用した授業を港区立青山小学校5年生に対して実施 • 授業の前半では、動画を使ってGFYのエンジニアリングを学び、リモート操作でハンド実験を行って、後半では、動画を使って「キャリア教育」を学んだ • 授業は午前午後に分けて2クラスで行われ、49名の生徒と2名の教員が参加した。	あきらめなずに努力することの大切さへの気づきといった効果も出た • 参加者からの声 「何度失敗してもあきらめずに、何度も努力することが大切だと思いました。」

最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目的
3. 実証フィールド
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案

❺ 成果

①親しみやすいコンテンツをきっかけにキャリア教育を実施する際の事例の創出

- ライブラリーコンテンツを使い、アニメーションから生まれた実物大“動くガンダム”について知る
  「“動くガンダム”の関節と筋力」
  ロボットと人間の動き方の“共通点“と”違い”を理解し、ガンダムがどうやって動いているのかを考える
  「人間らしく動く」ことを実現するための工夫を知り、人の体の複雑さにも注目する
  “動くガンダム”がどうやって動いているのかを映像を見て理解する
  “動くガンダム”はモーター、減速機、シリンダーが筋肉の役割を果たしていることを学ぶ

- その上で、ハンド遠隔操作実験を行い、ガンダムが技術的にどのように動いているのか、その仕組みを探究
  コントローラーのボタンひとつで横浜にある“動くガンダム”のハンドを遠隔で動かしてみる
  人間のような動きを実現するためのさまざまな工夫からものづくりの面白さと大変さを学ぶ







❺ 成果

①親しみやすいコンテンツをきっかけにキャリア教育を実施する際の事例の創出

- 制作や運営に関わっている人たちの体験談を通じて、キャリア教育につなげる
  “動くガンダム”をたくさんの人に楽しんでもらうために多様な業種の人が関わっていることを知る
  アニメーションからインスパイアされ、夢や憧れからチャレンジを始めるなど、諦めずに努力、挑戦しつづける大切さを知る。

②親しみやすいコンテンツからキャリア教育に繋げる授業展開の工夫を整理

- ガンダムのハンドを遠隔で操作する体験を通して、技術に対する興味を引き出す
- 児童が興味を持つポイントや伝わりやすいワーディングを整理
- GFY関係者の話を聞くことで行動の背景にある思いを知る







最終報告書目次

1. 事業者
2. 実証フィールド
3. 背景と目的
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案

❻ 今後の展開

ライブラリーコンテンツと今回の実証授業をもとに作成したワークシートを活用し、キャリア教育について焦点をあてた授業の横展開を想定。

授業実施可能な授業コマ数に合わせて今回の実証実験プログラムを改訂した2日版と3日版を用意。
（2日版、3日版プログラムの詳細は、「❼　教育現場での活用を踏まえたSTEAM ライブラリーの改善案」を参照）

別途GFYとして進めている体験型プログラム『GUNDAM FACTORY YOKOHAMA エデュケーショナルサポート』と併せて小中学校に案内していく。

最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目的
3. 実証フィールド
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案

❼教育現場での活用を踏まえたSTEAM ライブラリーの改善案

実証事業内で行った、1コマ目の“動くガンダム”のハンドを遠隔で操作する体験部分は、通常の授業での実施が難しいため、ライブラリーコンテンツ『「動く」って何？「動く実物大ガンダム」から考えてみよう！』の内容に置き換える。
その際、各学校で実施可能な授業コマ数に応じ、以下2パターンを用意。

【2日版】
1日目をライブラリーコンテンツDAY4「関節と筋力」に変更したもの

【3日版】
1日目と2日目をライブラリーコンテンツDAY1「“動くガンダム”を実現する方法を学ぶ、構造と大きさを知る」、DAY2「構造と大きさを知る」に変更したもの
新聞紙を使って1/5サイズのガンダムの脚部を再現するという体験を通し、ガンダムの大きさを知る

キャリア教育のパートでは、2コマ目で行ったGFY関係者インタビューを抜粋した動画を作成し、新たにSTEAMライブラリーに掲載する。

(参考)納品物一覧

1. 指導案：PDF
2. 学習者用ワークシート：PDF
3. 実証動画：MP4
4. 学習者のワークシート内容まとめ：PDF

【横展開用】

1. 指導案（2日版、3日版）：PDF
2. 学習者用ワークシート（2日版、3日版）：PDF
3. 関係者インタビュー動画（テクニカルディレクター、ショップスタッフ、カフェスタッフ）：MP4

公募テーマ：
B. STEAMライブラリー活用事例創出

STEAMライブラリーを活用した
地域連携型「探究」授業支援プログラムの開発

株式会社ナスピア

2023年2月24日

担当者情報
- 所属・役職：取締役
- 氏名(フリガナ)：山田竜也 (ヤマダタツヤ)
- メールアドレス：ttyamada@knospear.jp
- 電話番号：06-6131-6307

STEAMライブラリー活用事例創出事業サマリ__株式会社ナスピア

探究　高校　コマ

実証事業の概要

①事業者

株式会社ナスピア

②背景と目的

高校で始まった「探究」によって「ティーチング」から「コーチング」「ファシリテーション」へ大きく変化した。
そこで教員にはその能力を身につけてもらうと同時に、生徒は課題解決を念頭に、学習した知識を活用して学びを深め、社会に貢献できる能力を獲得する。

③実証フィールド

① 三重県立木本高校総合学科（9月-2月、30コマ）
- 高校1年生/40人

② 三重県立木本高校普通科（9月-2月、18コマ）
- 高校1年生/120人

④実証内容

【職業理解】【地域連携】という学校の設定したテーマに沿い、下記の活動を行う
- 使用するSTEAMライブラリーの選定
- 教員への研修・サポート
- SVとしての授業支援

成果と今後の展開

⑤成果

① 複数のSTEAMライブラリーを組み合わせ、その学校の目的に応じた授業を組み立てた。
② その際に間を埋めるコンテンツをつくる必要があった。またコンテンツのローカライズが必要であった。
③ 授業そのものの支援をターニングポイントにあたる回で行った。特に生徒が迷い、教員による声かけが重要になる回はSVとして支援に入ることが重要である。
④ 今回は1年間の目標が先に決まっていたため、「いつまでにどの部分をやらなければならないか」を相談しながら行えた。ただし先に学校行事などは押さえておく必要がある。

⑥今後の展開

今回支援を行った学校を中心に、教育委員会を通じて同様の支援を行う。
また集団指導型の学習塾においての展開を交渉している。

⑦STEAMライブラリーの改善案

- 組み合わせがしやすいように、動画のナレーションや内容を工夫する
- 一部だけを再生できるようにChapter機能があると良い
- 特に「地域のことを考える」コンテンツの場合、教員がローカライズをしやすいように指導案やワークシートはPDF以外の元データも提供する

最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目的
3. 実証フィールド
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案

最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目的
3. 実証フィールド
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案

①事業者

企業･団体名：株式会社ナスピア

2003年の創業以来、動画を含め様々なデジタル教材を開発・提供してきた企業です

● STEAMライブラリー収録コンテンツ

・「杜のスタジアム」にみる次世代都市づくり　高校版
・「杜のスタジアム」にみる次世代都市づくり　中学校版
・「杜のスタジアム」にみる次世代都市づくり　ワークショップ版



● JAXA宇宙チャンネル収録コンテンツ

○ 中学校理科
・「作用・反作用の法則」
・「慣性とエネルギー」
・「ベルヌーイの定理」
・「物体の重さと質量」
・「回転運動の不思議」
・「放物線と直線運動の関係」

○ 小学校
・「水とうちゅう」（生活科）
・「宇宙環境の不思議」（総合的な学習の時間）
・「人間の身体のつくり」（理科）
・「快適な住まいと家族の役割」（家庭科）







● 理科ねっとわーく収録コンテンツ

○ 高校・中学校理科
・ロボットを通して見た物理の世界
・科学をささえた自然学者・科学者200
・3次元でわかる物理「電磁気学」編
・光でつながる科学
・生活の中の物理「電気・磁気・光」素材集



最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目的
3. 実証フィールド
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案

2.背景と目的

背景

「総合的探究の時間」など「探究」が高校に導入
- 教科横断型学習に戸惑う現場
  - 教科横断型の経験が無い
  - 探究と教科・科目との連携方法がわからない
- ティーチングからコーチング・ファシリテーションへ
  - 「答えられない」から「できない」という思い込み
  - 「答えを教えない」教育への不安
- 生徒が自ら答えを作る教育への転換
  - オープンエンドの問いに対応できない

「総合的学習の時間」活用度が低い
- 教科横断型になっていない
  - 導入されて２０年以上経つが未達
- 理念・目的が明確で無い学習内容
  - 「成功事例」をなぞるだけ

目的

「探究」活動によって学んだ知識・技能を活用する
- 生徒：21世紀型スキルの確実な定着
  - STEAMによるAI時代に対応できる能力の獲得
  - VUCAの時代を乗り切る能力の獲得
- 教員：コーチング・ファシリテーションに集中
  - STEAM対応など教員スキルのアップデート
  - 外部機関との連携を通じた働き方改革
- 社会：持続可能な社会の構築
  - STEAMを通してSDGsを意識した人材の確保
  - 地方創生に対する次世代からの提言を収集

上記によって、STEAMが現代日本の課題解決に資する学習・教育活動であることを認識できるようにします

最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目的
3. 実証フィールド
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案

3.実証フィールド

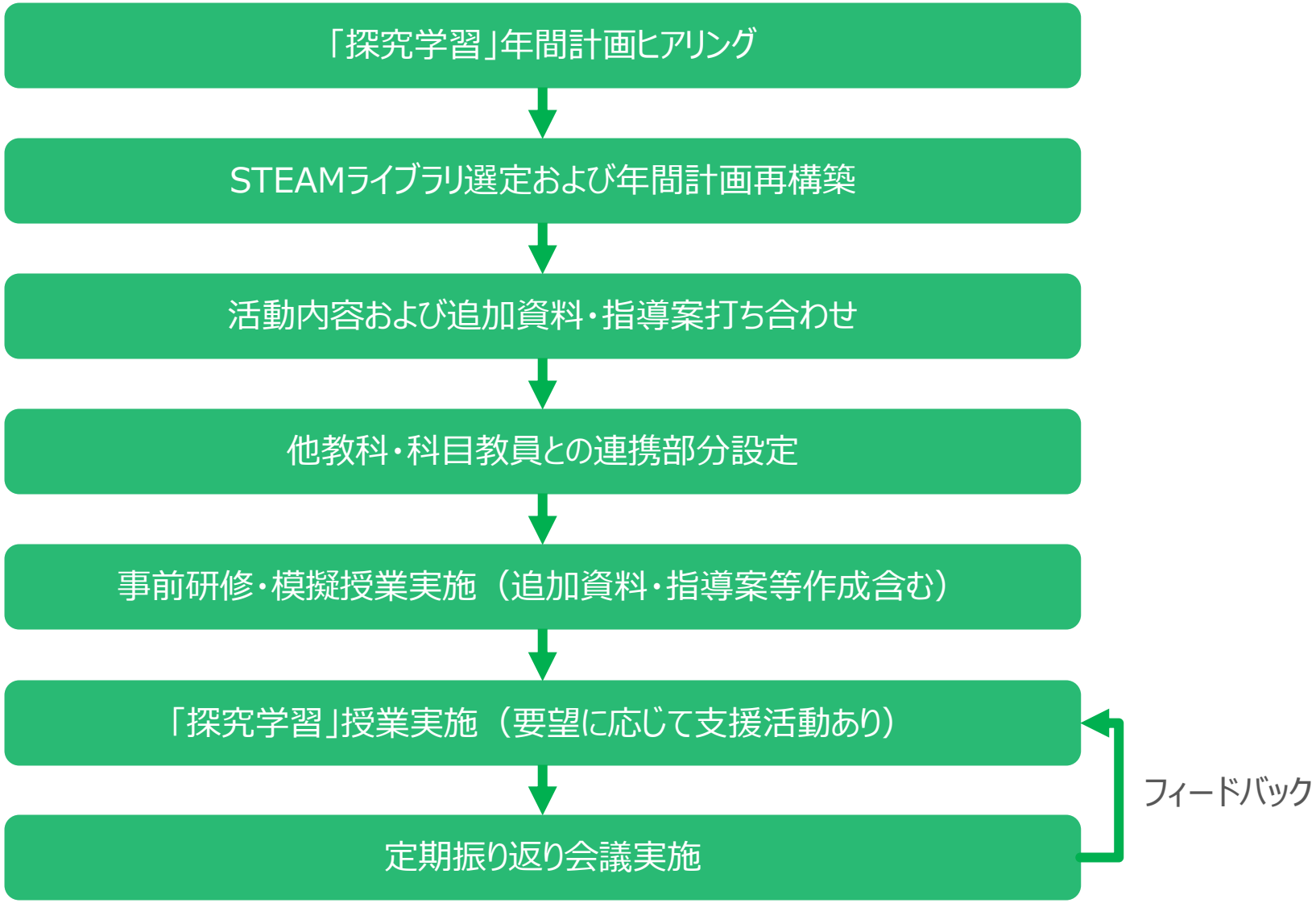
想定実証場所

属性	探究学習の取組状況
① 三重県立木本高校総合科 • 私立/公立：公立 • 所在地： 三重県熊野市 • 対象学年： 1年 • 対象生徒：40名	• 新学習指導要領から取組みを始めた
②三重県立木本高校普通科 • 私立/公立：公立 • 所在地： 三重県熊野市 • 対象学年：1年 • 対象生徒：120名	• 新学習指導要領から取組みを始めた

実証内容

活用パターン	実施コマ数	活用コンテンツ	プログラム内容
(a) コンテンツ/テーマを一定決めたうえでの探究学習 学習の進捗によって、「(C) (a)、(b)を組合せ」もありえる	9~2023/2月 2コマ/週 (計30コマ)	【なぜ僕らは働くのか】 【「杜のスタジアム」にみる次世代都市づくり高校版】 【地方創生はあなたのまちを救えるか？】 【テクノロジーを通じた災害の課題解決】	詳細は次ページ以降に記載
(C) (a)、(b)を組合せ、テーマを決めた上で、特に後半はコンテンツを自由に選ぶものとする	9~2023/2月 1コマ/週 (計17コマ)	【なぜ僕らは働くのか】 【「杜のスタジアム」にみる次世代都市づくり高校版】 【テクノロジーを通じた災害の課題解決】	詳細は次ページ以降に記載

3.実証フィールド) 詳細①. プログラム内容（進行スケジュール）



3.実証フィールド) 詳細②. プログラム内容支援詳細

今回検証するプログラムでは、進行スケジュールの各段階を下記の4つの内容で支援します
その上で、**この内容で十分に機能するか**を検証します

授業デザイン支援
- テーマに合わせた学習活動や教授内容の作成を支援します
- 評価規準の作成を支援します
- 授業デザイン結果に合うSTEAMライブラリの選定・活用法支援します

指導案・授業資料作成支援
- 各回の指導案の作成を支援します
- 各回で必要なワークシートやパワーポイントなどの作成を支援します

研修・定期ミーティング実施
- 授業実施前に研修および模擬授業の実施を行います
- 授業の振り返り、進捗確認、問題点解決などのミーティングを定期的に実施します

学習活動支援・学習結果発表支援（オプション）
- 授業における教員のサポートを行います
- 生徒の学習活動を支援します

3.実証フィールド) 詳細②. プログラム内容支援詳細

授業デザイン支援

- 全体像の中の下記の部分で行います
  - 「探究学習」年間計画ヒアリング
  - STEAMライブラリ選定および年間計画再構築
  - 活動内容および追加資料・指導案打ち合わせ
  - 他教科・科目教員との連携部分設定

- 支援内容
  - 事前に設定された「探究学習」の年間計画をヒアリングし、テーマを詳細に設定
  - 決定された内容に即するSTEAMライブラリーコンテンツを選定します
  - 選定したコンテンツのうち、どのコマをいつ利用するのかをアドバイスします（最終決定は教員が行う必要あり）
  - 「探究学習」の進捗に関してマイルストーンを作成し、スケジュールへ落とし込み
  - 事前研修スケジュールを設定
  - 進捗確認などの定期ミーティングスケジュールを設定
  - 必要な追加資料等の洗い出し
  - 他教科・科目で必要な基礎知識やフィードバック授業を設定（場合によっては担当教員と交渉）

3.実証フィールド) 詳細②. プログラム内容支援詳細

指導案・授業資料作成支援

- 全体像の中の下記の部分で行います
  - 活動内容および追加資料・指導案打ち合わせ
  - 他教科・科目教員との連携部分設定
  - 事前研修・模擬授業実施（追加資料・指導案等作成含む）

- 支援内容
  - 選定したSTEAMライブラリーの指導案カスタマイズ
  - 評価規準の追加・修正
  - 探究活動に即した授業内容によるオリジナル指導案の作成（最終確認は教員が行う必要あり）
  - 選定したSTEAMライブラリーのワークシートカスタマイズ
  - 地域や探究活動に即した必要な資料の追加作成（最終確認は教員が行う必要あり）

3.実証フィールド) 詳細②. プログラム内容支援詳細

研修・定期ミーティング実施

- 全体像の中の下記の部分で行います
  - 事前研修・模擬授業実施（追加資料・指導案等作成含む）
  - 振り返りの定期ミーティング実施

- 実施内容
  - 授業実施前に研修実施
  - 模擬授業や事前確認授業の実施とフィードバック
  - 授業の振り返り、進捗確認、問題点解決などの定期ミーティングを実施
    （ミーティングは月1回訪問による対面開催、その他適宜オンラインにて開催）

3.実証フィールド) 詳細②. プログラム内容支援詳細

学習活動支援・学習結果発表支援（オプション）

- 全体像の中の下記の部分で行います
  - 「探究学習」授業実施（要望に応じて支援活動あり）

- 支援内容（ICT支援員として）
  - 授業中の資料提示や機器操作代行など、教員がファシリテーションに集中できるようサポート
  - 生徒（またはグループ）の発表資料作成サポート

- 支援内容（TA[ティーチングアシスタント]として）
  - 探究活動で行き詰まっている生徒（またはグループ）へのアドバイス
  - 探究活動の内容を広げられるような関連資料などの提示
  - 生徒（またはグループ）の発表資料へのコメントやフィードバック

今回は「定期ミーティング」実施タイミングで現地に行き、月に１回のみサポートを行う予定
この方法で探究学習が進展していった際の、各段階での授業支援活動について検証を行います
同時に報告書用の写真・動画の撮影も行います

3.実証フィールド) 詳細③. 実証校で取り組むテーマと全体計画

●実証校における探究学習の位置づけ

総合学科「産業社会と人間」
- 第1学期 「防災プロジェクト」
- 第2学期 「職業理解・地域連携」
- 第3学期 第2学期の内容を研究発表

普通科「総合的探究の時間」
- 第1学期 「防災プロジェクト」
- 第2学期 「職業理解・地域連携」
- 第3学期 第2学期の内容を研究発表

「地域連携」に３年間かけて取り組む。そのために必要な項目として
「防災プロジェクト」で地域の特徴を知り、
「職業理解」で仕事や職業について学ぶ。

今回の支援は下線部（第2～3学期学習内容）

●現在の進捗

総合科、普通科とも「防災プロジェクト」を実施
- ハザードマップの確認に始まり、「ハザードマップの想定は適切か」「ハザードマップの想定以上の事態が起こった場合にはどうすれば良いのか」を議論している
- 上記を議論するために必要な情報を集めるため、地域に出てのフィールドワークも行った
- 熊野地域の避難場所等での安全面について、津波が起こるメカニズムやその時に私たちが取る行動を、地学的な観点から元筑波大学教授である久田健一郎氏に講義をしていただいた
- これらの活動を基に、現在のハードウェア・ソフトウェアで人命を守れるのか？という問いかけ（プレゼン）を大人に対して行った

第2学期以降の探究活動につなげやすいよう、フィールドワーク以外にプレゼンを盛り込んでもらった

3.実証フィールド) 詳細③.実証校で取り組むテーマと全体計画

●第2学期・第3学期の学習テーマ（総合学科・普通科共通）

職業理解（仕事・職業を知る）

- なぜ働くのか
- 職業とはどの様なものがあるのか
- 今後求められる能力はなにか

地域連携（地域を知る）

- 熊野市の現状を知る
- 自分たちの役割を考える
- 地域をどう変えたいのか考え、貢献できる仕事は何かを考える

総合科と普通科とでは授業時間数が大きく異なるため、異なるカリキュラムを作成することでそれぞれで異なる成果が出るように調整する。

●2年生以降を含めた全体計画

1年生の際に考えたことをベースとし、地域連携を中心に自分たちの住む地域のアップデートを考える

- 変えたい未来の姿と、現状とのギャップを知る
- 未来の姿を地元の人たちとともに思い描く
- 思い描いたストーリーを文章やマンガ、映像などで表現し、発表する

3.実証フィールド) 詳細④.今回支援する１年生での探究学習

職業理解（仕事・職業を知る）

- なぜ働くのか
  - 働く理由を考えることで、「イヤだけど働かないとダメなんでしょ」という感覚から抜け出す（わくわくして社会に出ていって欲しい）
- 職業とはどの様なものがあるのか
  - 職業とは生まれては消えていくものだという認識を持つ（いつの時代にも必要で消えないものもある）
- 今後求められる能力はなにか
  - 「VUCAの時代」だが、どの業種でも必要とされる能力はあるはず

なぜ僕らは働くのか
https://www.steam-library.go.jp/lectures/105

コマ①～④を利用

ナスピアが過去に制作したコンテンツを利用予定

ナスピアが過去に制作したコンテンツを利用予定

- Ex.EdTechコンテンツ「Inspire High」との連携
  - Inspire Highを利用することで、生徒の仕事に対するワクワク感や自分がやりたいことと向き合う時間を創出する

3.実証フィールド) 詳細④.今回支援する１年生での探究学習

地域連携（地域を知る）

- 熊野市の現状を知る
  - 人口、主要産業、観光資源など…
  - 地域理解の一環として、2件の講演を依頼中
- 自分たちの役割を考える
  - 地域に出て行くことで貢献できることはないか考える
  - 地域の未来をどうしたいのか声を上げる大切さを考える
  - エレコム会長による「地域貢献を行う理由（予定）」の講演を通して、「郷土愛」について考える
- 地域をどう変えたいか考え、貢献できる仕事は何かを考える
  - 似たような規模の他の自治体の例を調べる
  - 上手く行った例、上手く行かなかった例はどれか
  - どのような仕事・職業であれば地域に貢献できそうかを考える

- 上記をまとめる形で未来の熊野市を考え、先を考える力を伸ばす
  - SFプロトタイピングで20年後の熊野市を描いてみる
    そのために未来を描いていそうな人・団体へのインタビューを行う

- 最終的に、上記を成果として発表する

「杜のスタジアム」にみる次世代都市づくり　ワークショップ版
https://www.steam-library.go.jp/lectures/617

SFプロトタイピングの部分でコマ①を利用

地域循環共生圏（ローカルSDGs）の構築方法を学ぶ
～なぜ銀行員が農業をするのか？～
https://www.steam-library.go.jp/content/128

「話を聞きに行く」を利用

テクノロジーを通じた災害の課題解決
https://www.steam-library.go.jp/content/1

「防災ロボットのアイデアを形にしよう」を利用

3.実証フィールド) 詳細⑤. 次年度以降（２～３年生進級時）の探究学習

地域連携（地域の未来を考える）

- 20年後の熊野市をもっと細かく考える
  - 「話を聞きに行く」
    理想の未来と現実とのギャップを知る
  - 「地域のコンセプトを描く」「SFプロトタイピングで20年後の熊野市を描いてみる」
    それでも望む未来を描く
  - 「事業のストーリーを語る」
    夢の実現には何が必要なのかを考える
  - 「みんなで目指す目標を立てる」
    必要なものを実現するための目標を立てる
- 目標達成のためのマイルストーンを考える
  - 10年後の熊野市、5年後の熊野市はどうなっていないといけない？
  - 必要な設備や人材、そのための施策などをブレイクダウンして作り上げていく
  - 必要に応じて行政、議会、企業などにも声をかけていく
- 再度SFプロトタイピング
  - 20年後の熊野市に住んでいる自分たちの姿を描いてみる
- 成果を発表する
  - 自分たちの考えた20年後の熊野市と、そこで働き、生活する様子をコミックや動画にする

地域循環共生圏（ローカルSDGs）の構築方法を学ぶ ～なぜ銀行員が農業をするのか？～
https://www.steam-library.go.jp/content/128
「話を聞きに行く」～「みんなで目指す目標を立てる」を利用

「杜のスタジアム」にみる次世代都市づくり ワークショップ版
https://www.steam-library.go.jp/lectures/617
SFプロトタイピングの部分でコマ①を利用

発表会は全学年が集まって行うものとし、1年生は3年生の発表を見て「2年後に到達するべきロールモデル」として意識できるようにする

最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目的
3. 実証フィールド
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案

4.実証内容　1-①

実証フィールド

①三重県立木本高校総合学科
- 私立/公立：公立
- 所在地： 三重県熊野市
- 対象学年： 1年
- 対象生徒：40名

実証内容

STEAMライブラリーおよびEdTech導入補助金によるInspire Highを用いた「職業理解」授業の実施
- 9月8日5・6限
- 5限にて「ライブラリーコンテンツ【なぜ僕らは働くのか】」のコマ①、②を活用した授業を実施
- 授業の活用にあたっては、まず「職業についての現状理解」を確認した後、上記コンテンツで用意されたワークシートを利用して実施
- 6限にてInspire Highを用い職業適性を知る上で必要な「自己理解」を行う
- この内容はInspire High内で本来なら完結するが、別途ワークシートを作成することで、次回以降に必要な部分を書き出せるようにした

- 9月15日5・6限
- 5限にてInspire Highを用いて「自分の好き・興味を仕事にする」を実施。ロールモデルについて知る
- 6限にて独自ワークシートを利用して5限の内容を書き出す
- 同時に「ライブラリーコンテンツ【なぜ僕らは働くのか】」のコマ④を活用し、仕事の変遷について知る活動を行う

- 9月22日5・6限
- 5限にてInspire Highを用いて「社会と仕事をつなげる」を実施
- 6限にて独自ワークシートを利用して5限の内容を書き出す
- 同時に「ライブラリーコンテンツ【なぜ僕らは働くのか】」のコマ⑧を活用し、20年後の職業や、自分が働いている姿を想像してもらう活動を行う

実証効果

「働く」という、これまであまり考えてこなかったことに向き合うコンテンツとして良かったと考えられる。
- 「そんなの考えたことない」
  「どうする？」
  などという声がちらほらと聞かれたため、まずは考えて見るという目的は達せられたのではないか
- 概ね普通科と同じ

4.実証内容　1-②

実証フィールド

①三重県立木本高校総合学科
- 私立/公立：公立
- 所在地： 三重県熊野市
- 対象学年： 1年
- 対象生徒：40名

実証内容

STEAMライブラリーを用いた「地域連携」授業の実施
- 10月6日5・6限
- 5限にて「ライブラリーコンテンツ【「杜のスタジアム」にみる次世代都市づくり　高校版】」のコマ①を活用した授業を実施
- 6限にて「ライブラリーコンテンツ【地方創生はあなたのまちを救えるか？】」のコマ①、②を活用した授業を実施
- ５限、６限の授業での活用にあたっては、「２０年後の熊野市とそこで生活する自分」を想定し、新規で用意したワークシートを利用して実施

- 11月24日5・6限
- 5限にて「未来の熊野市」について考えているであろう人物・役職をピックアップし、考えた内容を共有
- その上で、インタビューに行きたい先をグループ毎に考えさせ、行き先がかぶらないように調整
- 6限にてインタビュー内容の作り方について説明した上で、１２月１５日に行うインタビュー内容をグループ毎に考えた。なお、インタビュー内容の作り方については簡単なオリジナル資料を作成し、山田が説明を行った

実証効果

「20年後」のイメージが湧きにくかったようだが、現時点での良い所や変えたい所は一定程度の意見が出た
- 良い点として「自然が豊か」「人が優しい」などの意見があった
- 変えたい点（悪い点）としては「将来がなさそう」「交通が不便」「買い物できるところが少ない」「マクドナルド and セブンイレブンがない」など、それなりの議論が出来たと考えられる。

一方、インタビュー先などについては、そもそもどこで何が訊けるのかのイメージが湧きにくいこともあり、交通系のところに偏りが出たのをコントロールする必要があった。

4.実証内容　1-③

実証フィールド

①三重県立木本高校総合学科
- 私立/公立：公立
- 所在地： 三重県熊野市
- 対象学年： 1年
- 対象生徒：40名

実証内容

STEAMライブラリーを用いた「地域連携」授業の実施
- 12月8日5・6限
- 5限にて前回に作成したインタビュー内容を元に、インタビューの練習を行った。練習台として木本高校の教員2名と山田が対応し、事前に定めた評価ポイントに沿って内容の評価をフィードバックした。
- 6限にてフィードバックの内容を受けてインタビュー内容の変更とブラッシュアップを行った。

- 12月15日午後
- グループ毎に分かれて選定先にてインタビューの実施
- このあと1月の授業でインタビュー結果をまとめた

- 1月26日5・6限
- 5限にて「ライブラリーコンテンツ【テクノロジーを通じた災害の課題解決】」のコマ⑥の一部を視聴し、企画を作成する上でのポイントを学んだ。
- その後、6限までかけて20年後の熊野市についてグループ毎にアイデアを出し、プレゼン用の資料作成を行う。

- 2月16日5・6限
- 5限はクラスでの発表、6限は普通科も交えてインタビュー先が同じ場所毎に発表。

実証効果

企画作成の上でのポイントを紹介したが、インタビュー結果に引きずられすぎて、なかなか自分たちの意見をまとめられたグループは少なかった。コンテンツの一部の再生ではなく、それなりの動画を用意しておく必要があったかもしれない。
- インタビュー先が教育委員会だったグループは「お前達、教員になれって言われたんですけど、何も新しい取り組みはなかったんですよ、どうしたらいいでしょう？」などの相談がやって来た。
- 教員のサポートが入ったが、それはそれで教員の持っている新規の発想力に依存する。

4.実証内容　2-①

実証フィールド

②三重県立木本高校普通科
- 私立/公立：公立
- 所在地： 三重県熊野市
- 対象学年：1年
- 対象生徒：120名

実証内容

STEAMライブラリーおよびEdTech導入補助金によるInspire Highを用いた「職業理解」授業の実施
- 9月15日5限
- Inspire Highを用い職業適性を知る上で必要な「自己理解」を行う
- この内容はInspire High内で本来なら完結するが、別途ワークシートを作成することで、次回以降に必要な部分を書き出せるようにした

- 9月22日5限
- 「ライブラリーコンテンツ【なぜ僕らは働くのか】」のコマ①、②を活用した授業を実施
- 授業の活用にあたっては、まず「職業についての現状理解」を確認した後、上記コンテンツで用意されたワークシートを利用して実施

- 10月6日6限
- Inspire Highを用いて「自分の好き・興味を仕事にする」を実施。ロールモデルについて知る

実証効果

「働く」という、これまであまり考えてこなかったことに向き合うコンテンツとして良かったと考えられる。
- 「そんなの考えたことない」
  「どうする？」
  などという声がちらほらと聞かれたため、まずは考えて見るという目的は達せられたのではないか
- 概ね総合学科と同じ

4.実証内容　2-②

実証フィールド

②三重県立木本高校普通科
- 私立/公立：公立
- 所在地： 三重県熊野市
- 対象学年：1年
- 対象生徒：120名

実証内容

STEAMライブラリーを用いた「地域連携」授業の実施
- 11月24日6限
- 「ライブラリーコンテンツ【「杜のスタジアム」にみる次世代都市づくり　高校版】」のコマ①を活用した授業を実施
- ワークシートは熊野市の内容に寄せ、インタビューに行くことを想定してオリジナル版を作成
- これを基に「今の熊野市の課題」と「２０年後の熊野市として目指すべき姿」を考えてもらった

- 12月8日6限
- 前回の授業で行ったワークシートをベースに、グループ単位でインタビューに行く先を選定した。行き先が重なる場合は調整を行った。
- 別のクラスでは個人別に行きたい所を挙げてもらい、同じ場所に行きたいメンバーでグループを作成した。

- 12月12～14日
- 各クラスによって異なるが、他の授業の時間を利用してグループ毎にインタビュー内容を作成した。

- 12月15日午後
- グループ毎に分かれて選定先にてインタビューの実施
- このあと1月の授業でインタビュー結果をまとめた

実証効果

「良い所」「悪い所」で挙げた内容をベースにして、先にインタビュー先のグループを決めたため、普通科の方が目的を明確化したグループが多かった。

とはいえインタビューの質問項目については総合学科とあまり大差の無い内容ではあった。これは総合学科の方がより時間を取れたため、目的を明確にして練り上げる時間をより多く取れたからかもしれない。

4.実証内容　2-③

実証フィールド

②三重県立木本高校普通科
- 私立/公立：公立
- 所在地： 三重県熊野市
- 対象学年：1年
- 対象生徒：120名

実証内容

STEAMライブラリーを用いた「地域連携」授業の実施
- 1月26日6限
- 6限にて「ライブラリーコンテンツ【テクノロジーを通じた災害の課題解決】」のコマ⑥の一部を視聴し、企画を作成する上でのポイントを学んだ。
- その後、他の教科の時間を融通してもらいながら、20年後の熊野市についてグループ毎にアイデアを出し、プレゼン用の資料作成を行う。

- 2月16日6限
- 6限で総合学科も交えてインタビュー先が同じ場所毎に発表。

実証効果

総合学科と同じくインタビュー先のインタビュー結果に引きずられすぎたグループもあったが、自分たちの意見をうまくまとめられたグループもあった。「3つのポイント」をうまくまとめているグループも見られた。
- 「その分野の第一人者になれば未来は明るい。故に私たちはこの会社のことを良く第一人者になる！」という発表はなかなかに面白かった。
- 「熊野市絶滅の危機」など、目を惹くキーワードを投入してくるグループも数多く見られた。

最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目的
3. 実証フィールド
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案

5.成果　①複数のSTEAMライブラリーのリレー活用



今回、下記のSTEAMライブラリーコンテンツを活用した。

1. 【なぜ僕らは働くのか】 コマ①、②、④、⑧
   【職業理解】に対応したコンテンツとして
2. 【「杜のスタジアム」にみる次世代都市づくり　高校版】 コマ①
   【地域連携】で「20年後の熊野市を考える」際の導入として
3. 【地方創生はあなたのまちを救えるか？】 コマ①、②
   【地域連携】で「データ比較・データ収集」の方法論を学ぶ手段として
4. 【テクノロジーを通じた災害の課題解決】 コマ⑥、⑦
   【地域連携】で「企画のまとめ方」を学ぶコンテンツとして

木本高校の探究学習で設定されていたテーマが【職業理解】【地域連携】であったため、単独のコンテンツで学習できるような内容ではなかった。そのため、STEAMライブラリーに登録されている複数のコンテンツを授業が実施可能な時間数に応じてピックアップし、リレー形式で利用することとした。

ただしすべての授業時間がSTEAMライブラリーのコンテンツだけで成り立つわけではなかったため、間にオリジナルの教材を組み込んでリレーが成り立つようにした。
その際に必要な観点は下記の通りである。

1. 各コンテンツで前提となる知識が異なる場合がある。特に途中のコマを利用する場合は直前のコマの動画を観ていることが前提になっているため、そこを独自コンテンツ（教員用提示資料やワークシートなど）で埋めておく必要がある。
2. まったく関係ないテーマを扱ったコンテンツの一部を流用する場合、途中から再生するなど、「どこを見せるのか」を事前に検討し、情報共有をしておく。

5.成果　②ローカル・カスタマイズ

実施するテーマが【地域連携】のように、その地域に根ざしたものである場合は当然のことながらワークシートに対してはローカル・カスタマイズが必要となる。

前述したリレー部分を埋めるコンテンツの作成と並行して、教員がその地域についての
「どんな情報を」
「いつ提示するか」
について協議し、準備を進めていく必要がある。

また今回は地元へのインタビューも行ったが、この行き先についても教員が考える行き先と、授業目的から考えると
「ここは外せない」
「ここを入れるとより深く学べるはず」
という場所をすりあわせた。その結果として
「公共交通機関」「国土交通省（の出先機関）」「商工会議所」
などを付け加えることができた。

5.成果　③SVによる授業への介入

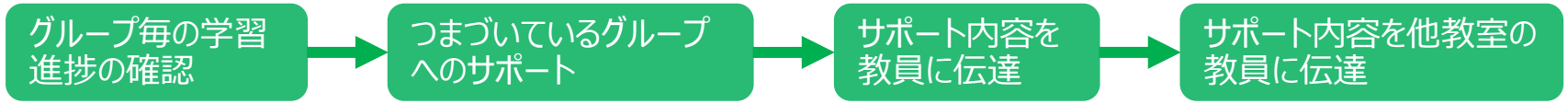
SV（スーパー・ヴァイザー）を立て、授業の進捗を確認することが肝要である。

今回の場合は普通科と総合学科で使える授業時数が大きく異なっていたため、ある程度同じ学習成果を得るためには進度をコントロールする役目が必要だった。

また同じ時間帯に授業が実施されるため、**あるクラスで発生した問題をリアルタイムに共有する仕組みを作ることで、その授業中に対応が可能**なようにする必要があった。SVの存在はこれを行う上で重要であると考える。

今回発生した一例）

20年後のあるべき姿をまとめる際に、12月に行った各所へのインタビュー結果に引っ張られすぎて、自分たちが考えた未来像とのギャップに苦しんでいたグループがあった。そのため、
「自分たちの希望する20年後の姿には、今の大人が考えている対策ではまったく役に立たない」
という結論でも構わない旨をアドバイスすると同時に、他のクラスにも同様のアドバイスをしてもらうようSVが教員に即時連絡した。



SVは学校内で選抜する形式も考えられるが、場合によっては何校かをまとめ、教育委員会から派遣する形式でも構わない。後者の場合は常に学校にいるというよりは、**学習の進捗に応じて節目節目に学校を訪問する形が望ましい**。

5.成果　④年間を通してのサポート

２学期、３学期という形にはなったが、年間を通しての学習計画を教員と一緒に考えることは重要である。

今回の場合は「地元企業・自治体等へのインタビュー実施」と「学習成果の報告会」いう日程の決まっているコマが存在したため、各コマで確保できる時間数を調整する必要があった。

例えばある週は普通科も総合学科も授業を実施するが、ある週は総合学科のみ実施可能など、学校の年間行事にも大きく左右された。その上で**どうしても必要な時間数を確保しなければならない場合は、他の授業から時間を分けてもらうなどの調整が必要**だった。これは年間を通してサポートしていたが故に、事前に交渉が可能であった。

●今回の学習進行スケジュール

	9月	10月	11月
普通科	【職業理解】 働くことの意味、職業について理解する ・なぜ僕らは働くのか ・Inspire High	【職業理解】 働くことの意味、職業について理解する ・Inspire High	【地域連携】 20年後の熊野市を考え、地域の将来について訊いてみる ・「杜のスタジアム」にみる次世代都市づくり　高校版
総合学科	【職業理解】 働くことの意味、職業について理解する ・なぜ僕らは働くのか ・Inspire High	【地域連携】 20年後の熊野市を考える ・「杜のスタジアム」にみる次世代都市づくり　高校版 ・地方創生はあなたのまちを救えるか?	【地域連携】 地域の将来について訊いてみる ・独自教材

12月	1月	2月
【地域連携】 実際にインタビューに行く ・独自教材	【地域連携】 インタビュー結果をまとめ、地域の将来について考える ・テクノロジーを通じた災害の課題解決	【地域連携】 成果発表
【地域連携】 実際にインタビューに行く ・独自教材	【地域連携】 実際にインタビューに行く ・独自教材	【地域連携】 成果発表

5.成果　Ex.EdTechコンテンツとの連携

今回の実証では、実証フィールド校の要望の下、STEAMライブラリー以外にEdTech補助金で導入しているコンテンツ「Inspire High」も同時に利用した。
利用したのは下記のテーマのものである。

1. 自己理解
2. 自分の好き・興味を仕事にする
3. 社会と仕事をつなげる

ただし、普通科と総合学科で使える授業時間数に開きがあるため、3は総合学科でのみ実施した。

「Inspire High」を導入したことにより、STEAMライブラリーの【なぜ僕らは働くのか】についてはすべてを行うのではなく、必要な部分を抜粋して実施した。
また2つのコンテンツ・システムを組み合わせて利用したことにより、間をつなぐコンテンツの制作が必要となったが、これは
「①複数のSTEAMライブラリーのリレー活用」
と同様である。

最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目的
3. 実証フィールド
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案

6.今後の展開

自社事業としての自走プラン

自社事業としてSTEAMライブラリーを活用した探究のサポート事業を展開する
その際、自社および系列会社と取引関係にある学校に対し、サポート事業があることを説明することで導入を促す

親会社である株式会社成学社のクラス指導部と連携し、クラス指導型の塾において、受験対策の一環として「総合学習」「探究学習」を実施する
特に大学受験においては「学力の３要素」のうち「知識・技能の修得」は個別指導塾が強くなってきているが、残る２要素のうち「思考力・判断力・表現力」については教科横断型で他者との協働学習が不可欠となるため、クラス指導塾の新たなモデルとなると考えられる

他校・他地域への展開プラン

三重県教育委員会と連携し域内に提供したのちに、それを他地域にも展開する

他地域に関しては、自社と取引のある学校・地域を中心に展開する
また年間を通してのテーマが決まっている学校や教育委員会をサポートできるように情報交流を図りたい

最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目的
3. 実証フィールド
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案

7.STEAMライブラリーの改善案

- 各コマを独立して視聴できる構成にする
  - 「前のコマで学習したとおり」などの言葉があると、組み合わせを行った場合に生徒が混乱してしまう
- 動画にChapterを設定できると良い
  - 動画が複数のセクションで成り立っている場合、一部のセクションだけ頭出しで見られるように
- 指導案・ワークシートの元原稿提供
  - ローカライズや間を埋める資料を作成する場合、見た目の統一感を出すためには全部作り直すか、今あるものの手直しができるのが望ましい
- 探究活動で一般的に使われる内容の動画や資料が欲しい
  - インタビュー方法、アンケート作成方法、プレゼン資料の作り方などが共通であると使いやすい

（参考）納品物一覧

1. 学習者用ワークシート：PDF・Powerpoint
2. 指導時間配分・目標案：PDF・Excel
3. 評価規準：PDF・Excel
4. 実証動画：MP4
5. STEAM教材活用・探究活動研修資料：PDF
6. インタビュー内容やアンケートの作り方：PDF
7. 成果発表用提示資料テンプレート：PDF・Powerpoint

公募テーマ：STEAMライブラリー活用事例創出

STEAMライブラリーコンテンツを活用した学習環境拡張

最終報告書

特定非営利活動法人SOMA

担当者情報
- 所属・役職：代表理事
- 氏名(フリガナ)：瀬戸昌宣（セトマサノリ）
- メールアドレス：masa@nposoma.org
- 電話番号：080-6281-5618

2508

STEAMライブラリー活用事例創出事業サマリ_ NPO法人SOMA

総合　小学４～６ 中学高校　8コマ

実証事業の概要

❶事業者	NPO法人SOMA
❷背景と目的	環境を整備し、STEAMライブラリーのコンテンツが学習権の保障に寄与するための環境・インフラ作り
❸実証フィールド	全教研 角川武蔵野ミュージアム リーパスプラザこが（古賀市生涯学習センター）
❹実証内容	各教育施設にて、STEAMライブラリーコンテンツの授業を行った

成果と今後の展開

❺成果	**①学校外でSTEAM教育を実施する事例の創出** • 不登校などの学校教育にはなじまない生徒に対しても、塾や社会教育施設等で学びを提供 • 学校・学年を超えた環境でそれぞれの特性に合わせたプログラムを実現 **②学校外での展開の際のポイントの整理** • 不登校の子供を中心に参加者を集めるための効果的な広報施策、リーチ方法 • 学習進度が異なる生徒が集まった際の場の形成方法・授業の進め方
❻今後の展開	集客方法とマネタイズ方針を明確化し、継続して実施できるように訴求
❼STEAMライブラリーの改善案	児童・生徒が自学・独学でSTEAMライブラリーを学習して、それが学校での学習の互換として認められること

最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目的
3. 実証フィールド
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案

最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目的
3. 実証フィールド
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案

❶ 事業者

特定非営利活動法人SOMA（ソマ）　ミッション　「ひとが育つ環境をととのえる」

事業内容：自然環境再生事業（宮地嶽 鎮守の杜再生事業）
学びの環境構築事業（i.Dare（イデア）、学校教育支援事業、
社会教育支援事業、公共図書館の環境改善）
環境教育・芸術教育（智慧の風プロジェクト）

	沿革
2017	NPO法人SOMAを設立　行政からの委託を受け、保小中の学校教育支援、社会教育支援事業を展開
2018	公共図書館の環境改善事業を受託しコンセプトメイキングから環境改善まで行う
2019	経済産業省 「未来の教室」実証事業者に採択。i.Dare（イデア）スタート。
2020	「未来の教室」実証事業者として２期連続で採択。オンライン版のi.Dareをスタート。
2021	活動拠点を福岡県福津市に移す。i.Dare事業を幅広く展開（全国対象のオンラインスクール、埼玉県および福岡県にて合宿形式のキャラバンを実施）。「未来の教室」実証事業者として３期連続で採択され、STEAMライブラリーのコンテンツをLDHやセゾン現代美術館の協力を得て作成。
2022	教育事業を福岡県の複数の場所で展開する一方、自然環境の再生事業をスタート。第一弾として宮地嶽 鎮守の森再生プロジェクトを立ち上げ。

最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目的
3. 実証フィールド
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案

❷ 背景と目的

背景

経済産業省の産業構造審議会「教育イノベーション小委員会」において、「学びの自立化・個別最適化」「学びの探究化・STEAM化」を軸に、社会経済状況によらず、ひとりひとりが自己の創造性を発揮するための学習環境の整備を目指した議論が積み重ねられてきた。その中で学びのSTEAM化の具体策として、探究的・教科横断的な学びを始めるきっかけとなるコンテンツ集である「STEAMライブラリー」を立ち上げた。130を超えるコンテンツが多様な学びを提供しているが、学校教員への周知が不十分であったり、現場が活用に苦しんでいたり、結局学習者にコンテンツが届けられていない状況にある。STEAMライブラリーは学齢の学習者に限らず多くの人の学びのインフラになるポテンシャルがある。環境を整備し、STEAMライブラリーが教育一般の学びのコンテンツとなりうるかを検証する必要がある。

目的

STEAMライブラリーのコンテンツが学習権の保障に寄与するための環境・インフラづくりを行う

- STEAMライブラリーの周知
- STEAMライブラリーのコンテンツを学校内外の学習環境での活用
- STEAMライブラリーのコンテンツを社会教育・生涯学習の文脈で活用することにより、幅広い世代を探究的・教科横断的な学びへと誘う
- 不登校児童生徒が学校を介さなくても共同的な学びの環境へとアクセスできる

最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目的
3. 実証フィールド
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案

❸実証フィールド

実証場所

属性	探究学習の取組状況
① 全教研 • 私立/公立：私立、塾 • 所在地： 福岡県 • 対象学年： 小学４年生～中学三年 • 対象生徒：20 名	• 新学習指導要領から取組みを始めた
② 角川武蔵野ミュージアム • 私立/公立：私立 • 所在地： 埼玉県所沢市 • 対象学年：中学生・高校生 • 対象生徒：20名	• 該当なし
③ リーパスプラザこが（古賀市生涯学習センター） • 私立/公立：公立 • 所在地： 福岡県古賀市 • 対象学年：小学生・中学生 • 生徒：20 名	• 該当なし

実証概要

活用パターン	実施コマ数	活用コンテンツ
(a) コンテンツ/テーマを一定決めたうえでの探究学習	11~12月に 8コマ/週 (計24コマ)	Show yourself!～わたしを表現すると言うこと～ https://www.steam-library.go.jp/content/124
(a) コンテンツ/テーマを一定決めたうえでの探究学習	2月に 8コマ/3回 (計24コマ)	自分の枠組みを広げていく ～新しい私との出会い方～ https://www.steam-library.go.jp/content/126
(a) コンテンツ/テーマを一定決めたうえでの探究学習	2月に 8コマ/週 (計16コマ)	Show yourself!～わたしを表現すると言うこと～ https://www.steam-library.go.jp/content/124 自分の枠組みを広げていく ～新しい私との出会い方～ https://www.steam-library.go.jp/content/126

最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目的
3. 実証フィールド
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案

4 実証内容

実証フィールド	実証内容	実証効果
① 全教研 • 私立/公立：私立、塾 • 所在地： 福岡県 • 対象学年： 小学４年生～中学三年 • 対象生徒：10 名	STEAMライブラリーコンテンツを用いた授業の実施 • 11月8,22日、12月6日にて「ライブラリーコンテンツ」を活用した授業を小中学生対して実施 • 授業の活用にあたっては、STEAMライブラリーのワークに習い、自己表現の授業を実施した • 10名の生徒が参加し、学習した	参加者のウェルビーイングと自己理解の指標で効果が出た • 参加者からは「自分自身の日常を振り返ったことがなく、自分がやってきたことが今の自分をつくりあげているという自信をもった」などの感想が出た。
② 角川武蔵野ミュージアム • 私立/公立：私立 • 所在地： 埼玉県所沢市 • 対象学年：中学生・高校生・一般 • 対象生徒：13名	STEAMライブラリーコンテンツを用いた授業の実施 • 2月17日にて「ライブラリーコンテンツ」を活用した授業を中高生及び来館者に実施 • 会場のアート作品を実際に用いて授業を行った。 • 13名が参加し、アートの鑑賞を通しての自己理解、他己理解、そしての双方で作られる情報の適切に理解することをママんだ。また自分の意見と解釈を提示し、コミュニケーションを取る必要性を学んだ。	参加者の自己理解の深まったというヒアリング内容だった • 参加者からは「ここまで物事が見えてないことに驚いた」「見え方にここまで幅が出るとは思っていなかった」などの感想が出た。」
③ リーパスプラザこが（古賀市生涯学習センター） • 私立/公立：公立 • 所在地： 福岡県古賀市 • 対象学年：小学生・中学生 • 生徒： 4 名	STEAMライブラリーコンテンツを用いた授業の実施 • 2月11・18日にて「ライブラリーコンテンツ」を活用した授業を小学生に対して実施 • 会場のアート作品を授業の活用に実際に用いて行った。 • 4名が参加し、アートの鑑賞を通しての自己理解、他己理解、そしての双方で作られる情報の適切に理解することをママんだ。また自分の意見と解釈を提示し、コミュニケーションを取る必要性を学んだ。また、自己理解・自己表現のワークを通して、自尊感情を育んでいた。	参加者のウェルビーイングと自己理解の指標で効果が出た • 参加者からは「自分自身の日常を振り返ったことがなく、自分がやってきたことが今の自分をつくりあげているという自信をもった」などの感想が出た。

最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目的
3. 実証フィールド
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案

❺ 成果

①学校外でSTEAM教育を実施する事例の創出

- 不登校などの学校教育にはなじまない生徒に対しても、塾や社会教育施設等で学びを提供
- 学校・学年を超えた環境でそれぞれの特性に合わせたプログラムを実現

②学校外での展開の際のポイントの整理

- 不登校の子供を中心に参加者を集めるための効果的な広報施策、リーチ方法
- 発達段階が異なる生徒が集まった際の場の形成方法・授業の進め方

最終報告書目次

1. 事業者
2. 実証フィールド
3. 背景と目的
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案

6 今後の展開

- 本取り組みが、学習権の保障に資するという認知が普及し、このような学びの場に来ること自体が、特別なことでなくなるよう、引き続き、社会教育施設や塾などの学校外の学び場での実施を継続していき、実践例を作っていく意向。そのためにも、一教育事業者の活動にとどめないために、一層の普及を行うため、プラットフォームを持つ行政機関や教育事業者との連携を模索していく。

- 集客方法とマネタイズ方針を明確にし、継続をより確度高く行なっていく。

最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目的
3. 実証フィールド
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案

❼ 教育現場での活用を踏まえたSTEAM ライブラリーの改善案

- STEAMライブラリーというプラットフォームを作るということは、コンテンツを常に増やし続ける必要がある。今は指導者の利用のみになっているが、近い未来に生徒や児童も自由に利活用できるような場を作ることが望ましい。ICT環境上でのコンテンツ提供は、時間と場所を飛び越えて自由に学べることが強さとなる。そのような環境にさらにフィットしたコンテンツ作りを各提供元が行うことで指導者側も生徒児童側も更に質が高い時間を過ごせることになる。

- 今後、提供者と利用者の壁がさらになくなり、実際の利活用の事例や結果や感じた感想なども観ることができる機能を実装することで、学びのネットワークやコミュニティが形成され、同じ印象や悩みを共有でき集合知によってそれを解決できるプラットフォームとなり得ると考える。

- STEAMライブラリーというプラットフォーム上でのコンテンツ提供自体には、各提供元がプログラムを制作しており作っているものが、ネットワークで共有されているのであれば、実際の利活用のアイデアや授業風景などセキュリティを配慮した上で共有と対話の場を持つことができると、指導側もさらに使い方のアイディアも学ぶことができてよい。

- コンテンツごとの連携や複合的に用いることもできるのが、本ライブラリーの強みと考えるので、具体的な利用に関してもコンテンツとして載せる機能を実装すると更に学びの質が深まると考える。指導の集合知を作ることも重要。

- 児童・生徒が自学・独学でSTEAMライブラリーを学習して、それが学校での学習の互換として認められるような制度改革が究極的なゴールと思われる。この点に関して、各教育事業者の努力によるべきではない。

(参考)納品物一覧

1. 本最終報告書
2. 全教研での実証事業ダイジェスト動画

公募テーマ：
B. STEAMライブラリー活用事例創出

事業名：「STEAM化ごんぎつね普及計画」

事業者名：関西大学初等部

最終報告書提出日　2023年2月24日

STEAMライブラリー活用事例創出事業サマリ_ 関西大学初等部

総合 | 小学 高学年 | 大学 | 教員研修 | 1～14コマ

実証事業の概要

1 事業者

関西大学初等部

2 背景と目的

2021年度に「STEAM化ごんぎつね」のコンテンツを作成した。さらなるコンテンツの認知拡大、STEAMライブラリーを活用したカリマネも含めた「授業のSTEAM化」も新たに事例創出した。

3 実証フィールド

小学校２校
大学１校
教育委員会２

4 実証内容

・「STEAM化ごんぎつね」を基に、
① 「授業のSTEAM化」
② カリマネの検討・実践
③ 大学初年次教育
④ 教委・学校研修

成果と今後の展開

5 成果

①STEAM化(STEAM教育)・探究的な学びの、教員への認知拡大
②児童・学生への効果
③学校教員のマインドセットの変化
④「STEAM化した授業」とカリキュラムマネジメント
⑤ TALIS(2018)の課題への対応

6 今後の展開

①都道府県教育事務所単位～都道府県教委単位での研修導入により、活用を推進
②大学初年次教育・教員養成大学における講義実施（学会を通じての普及活動）
③私立学校を中心としたネットワークを利用した紹介と普及

7 STEAMライブラリーの改善案

- 学校の総合学習・総合的探究での利用に際しては、講習の実施など、さらなる改善が必要
- 小中学生向けのコンテンツが少ないことへの対応

最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目的
3. 実証フィールド
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案

最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目的
3. 実証フィールド
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案

❶ 事業者



関西大学初等部

関西大学初等部は、学校法人関西大学唯一の小学校です。同一キャンパスに併設されている中等部・高等部と連携したカリキュラムを組み、計画的に学んで成長できる12年一貫教育を行っています。

名称	関西大学初等部
所在地	大阪府高槻市白梅町7－1
校長	長戸　基
開校年	2010年
規模	児童数　360名 クラス数　各学年2クラス 学級定員　1クラス30名

教育目標

行動レベルで「思考」を捉え、思考力を育成する

本校では、「思考」という漠然とした行為を、できるだけ具体的な動詞で表すことで「何をすれば考えたことになるのか」を明らかにして指導にあたっています。
このような具体的な思考の方法、思考の技術が「思考スキル」です。本校では、この「思考スキル」を行動目標として設定し、思考の仕方を習得させることで、思考力の育成をめざしています。

◆ ミューズ学習

生涯使える「思考スキル」を身につけます。

考える力の養成に特化した授業。それがミューズ学習です。何を手がかりに、どのように考えたらいいのか、「考え方」を1年次から段階的に学びます。「比較する・分類する・多面的にみる・関連づける・構造化する・評価する」という6つの思考スキルを自由に使いこなせるよう、繰り返して問題に取り組み、双方向型の授業スタイルで丁寧に指導していきます。

教育理念



確かな学力

- 知的好奇心をもとに、問いや疑問を持ち、主体的に思考する力
- 各教科の基礎的・基本的な知識・技能の習得

国際理解力

- 相手の立場を理解した広い視野から異なった文化・考え方を受けとめ、国際協調と世界平和のために貢献する力
- 授業で学んだ英語を活用し、海外の子どもたちと交流する力

健やかな体

- 個々の心身の発達段階に応じたプログラムや、食育を含めた健全な生活習慣の確立を通して、運動の楽しさや喜びを体感し、めあてをもって自分を高めるために運動し続けようとする力

情感豊かな心

- 自分の周りのさまざまな人々や自然事象に触れるなどの体験を通して、人や自然とつながることのすばらしさを実感し、よりよく生きていこうとする態度

- ミューズ学習
- 思考力育成を重視した学習
- モジュール学習
- 交流学習（国内外）
- 異文化間コミュニケーション体験
- 安全・安心な給食
- 2年～6年までの宿泊体験学習
- 体力づくり（持久走・なわとびなど）
- 異学年や異校種間での活動
- 芸術鑑賞や宿泊体験学習
- ミューズっ子クラブ

高い人間力

主体的に学び、認め合い、高め合うことをめざし、
高い倫理観と品格を有する子ども

ご参考：https://www.kansai-u.ac.jp/elementary/education/thinking/index.html

❶ 事業者（補足）

関西大学初等部は大阪府高槻市にある関西大学の併設校で、小学校から大学までが一つの 同じキャンパスにある一貫教育の私立小学校である。
関西大学は「学の実化（がくのじつげ）」を教育理念としている。
これは、学理と実際との調和を図る「学んだことを実際の生活や生き方に活かす」ことを目指すものである。



初等部では、「確かな学力」「国際理解力」「健やかな体」「情感豊かな心」の4つを柱としながら、「高い人間力」を育むことを掲げ、日々教育を行っている。
開校以来、主題にしているものが「思考力育成」である。
校訓の「考動ー 学びを深め志高くー」という言葉にも表れているように、いかなるときにも思考を止めず、 常に考え動くことを大切にしてきた。
本校では「考えるを考える学習」であるミューズ 学習という特設の授業を設定し1年生から6年生まで発達段階に合わせ、「比較する」「分 類する」「多面的に見る」「構造化する」「評価する」の6つのわざと、ベン図やボーン図な どのシンキングツールを対応させて、一つずつ習得と活用を行っている。高学年になれば、 どのわざも自由につかいこなし、時に組み合わせて問題解決に活用している

このような開校以来の思考力育成の土台を大切にしながら、2021 年度から「STEAM 化」の実践を開始した。
さらに 2022 年度からは全校をあげての研究テーマを、
「21 世紀型スキルを活用する子どもの育成～授業の STEAM 化を通して～」
として実践を開始した。
「STEAM 化」によって 児童がいかにワクワクしながら教科横断的に探究に取り組むことができるかについて、研究を開始した。



関西大学初等部におけるSTEAM化の授業デザイン

テキスト文との出合い
思考スキルの活用
STEAMの視点
批判的思考力
疑問をもつ（広げる・分類する）
自分が追究していきたい問題を設定する（問いを見出す）
自分の問題を解決する方法を考える
論理的思考力
各教科の見方・考え方
問題を解決する
批判的思考力
解決したことをまとめる・発信する
論理的思考力

本校の 2022 年度の研究テーマは、「21 世紀型スキルを活用する子どもの育成～授業の STEAM 化を通して～」である。21 世紀型スキルとは、「問題解決・発見力・創造力」「論理的・批判的思考力」「メタ認知・適応的学習力」が柱であるが、本校では特に「批判的思考力」「論理的思考力」が発揮できていたかを今年度は重点としている。本年度からの研究において「STEAM 化」とは、「STEAM」の視点で文脈を捉えることと定義し、授業作りを行なっている。「STEAM」の視点は、学年の発達段階に応じて文言を工夫しながら、に提示している。例えば、中学年では教科名を使い算数的な視点、社会科的な視点などとしている。高学年では、分野を細かく分け、「産業」「観光」「法律」「地形」「気候」などと提示している。このように、「STEAM 化」することで、教科横断的な学びや、学びの連続性を生むことができると考えている。また、「STEAM」の視点が入るからこそ、文脈の内容を批判的に捉えようとし、「批判的思考力」が鍛えられるとも考えている。的な学びを実現することを目指している。「知る」においては、教科学習や総合的な学習（探究）の時間、特別活動も含めたカリキュラムマネジメントを通じ、一人ひとりのワクワクする感覚を呼び覚まし、分離を問わず教科知識や専門知識を習得することを指す。「創る」は探究・プロジェクト学習（PBL）の中で知識に構築を刺し、創造的・論理的に思考し、未知の課題や、その解決策、新たな視点を見出すことを示している。

批判的思考を働かせ、自ら問題を発見し、追究し続ける姿を発揮させる授業デザイン

ミューズ学習で STEAM 化の授業に繋ぐための教材を通し、「自身が追究したい問い（問題）」を創り出す過程を習得できるようにしている。昨年度の実践の中で、「広げる」「分類する」思考スキルを組み合わせることで、自身が問いを創出することができていた。さらに、STEAM 化したことで、自然科学分野や歴史的分野に問題が広がり、追究過程においても科学的に立証しようと多様な情報を取り入れ、選別し、論理的に説明しようとする姿が見られた。今年度は、各学年でどのような教材を扱うか、また、問いを創出していく際、どのような手立てをとること（どのような思考スキルを選択すること）が有効であるかを研究している。授業を STEAM 化するにあたり、上記の手順をモデルとして取り組み検証している。

STEAM 化して広がった児童の課題を教科の見方・考え方へと結びつける授業デザイン

児童が STEAM の視点で問いを見出し、探究活動を行なっていく際、教科の見方・考え方を活用する場面が出てくる。 それらの中から、全体で共有する価値がある課題や教科として指導すべき課題を引き出し、教科学習の中で実証・実験できるように STEAM 化構想の中に組み込む。教科担任制を取っている本校では、担任だけでは STEAM 化構想を実現することができない。そこで、研究の母体を学年とし、学年団で STEAM 化構想について研究をしている。 STEAM 化構想が共有されるよう、構想図を指導案に記し、学年で各教科がどのように授業を引き受けるのかを構想し、実践している。

STEAM 化で学び方が変わる

各学年で授業を STEAM 化してきた。どの学年でも、児童が主体的に、楽しんで学ぶ姿が見られた。それは、自らが見つけて立てた個々の問題で、主体的に追究したい創造的・自発的な問題を探究する学習であったからである。STEAM 化の授業では、問いを見つけるためにテキストを再読する。その際、本当にこれは正しいのだろうかと批判的思考を働かせている。また、情報を得た際にも、この情報の正確性はいかがだろうか、自分の問いを解決するために必要か否かと吟味したり、自分の追究活動の方向性がゴールにむかえているだろうか、視点に偏りがないだろうかと自分の追究活動そのものを見直したりする時にも批判的思考力を発揮している。つまり、この授業のプロセスには本研究でめざしている「21 世紀型スキル」の中でもとりわけ批判的思考を発揮する子どもの姿を多く診ることができた。児童は、同じような問いをもっている友達と知恵を出し合いながら、課題を解決しようと自然と協働学習ができていた。現在、文科省の目指す「令和の日本型学校教育」においても求められている「個別最適な学習、協働的な学習」が、授業の「STEAM 化」によって、既に実現できているとも言えるのではないだろうか。

最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目的
3. 実証フィールド
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案

❷ 背景と目的

背景

2021年度に「STEAM化ごんぎつね」コンテンツを制作した。

- 授業実践を後に分析すると、STEAM化ごんぎつねには効能として、下記が仮説として浮かびあがった。
  - 教科横断
  - 仮説演繹フローと探究的な学習の入口
  - 仮説演繹による調べ学習の高度化
  - 情報活用能力
  - 個別最適な学び・協働的な学び
  - 「学び」の心理的安全の保証によるワクワクの広がり
  - 認知バイアスへの気付きとメタ認知/学習方略/自己調整学習
  - 論理的思考力・Critical Thinking のスキルの育成

- 昨年度の積み残し課題として、下記
  - 評価尺度の開発
  - STEAM化×他の文学作品・教科の授業へのスキームの転移

- コンテンツリリース後の学校現場への普及・利活用における課題
  - 教材としての使いやすさ
  - カリキュラムマネジメントの課題
  - なぜあらためて「STEAM化」しかごんぎつねなのかの納得感
  - 国語で実施する点の誤認（総合学習推奨）
  - 私立小で実践したことでの公立小での再現性の課題
  - STEAMライブラリー収納教材のカスタマイズへの誤認
  - 教員の教材・授業研究力の低下への対応
  - そもそものコンテンツ認知度の課題
    （STEAMライブラリーもSTEAM化ごんぎつねも）

目的

「学びのSTEAM化」の具体的な実践事例として、『STEAMライブラリー』を活用した探究学習の事例を創出し、「学びのSTEAM化」の全国への普及に向けた示唆を得ること目的

前年度制作した『STEAM化ごんぎつね』コンテンツは、『学びのSTEAM化』『仮説演繹を用いた探究学習の入口』『情報活用能力・GIGA端末/ICT利活用』の３本柱から成り立つ。本事業では、学校現場からの関心の強い『情報活用能力・GIGA端末/ICT利活用』をゲートとした研修を通じて、『STEAM化』『探究学習』での現場活用を広めつつ、普及への課題や阻害因を探るとともに、STEAMライブラリーを利活用した学びについて広く認知する活動を通じて、本事業の目的に寄与する

- 積み残し課題やリリース後のヒアリングからの課題抽出で、本事業では４つの施策で活用事例を増やす（施策４については支援）

【施策１】 関西大学初等部での深化した実践
STEAMライブラリーコンテンツの連続利活用とSTEAM化

より、公立校で実施しやすい形へのカスタマイズをする
関西大学初等部で拡散型・収束型STEAM化の新たな実践をする

【施策２】 学齢を超えたコンテンツの活用について

関西大学の初年次教育でアカデミックスキルの一つとして、クリティカルリーディングの素材としての「STEAM化ごんぎつね」の利活用の実践

【施策３】 教委への広報活動（ICT利活用事例として）

2-1 現職教員研修期間中での認知・普及活動
・京都府教育委員会➡実践する場合はサポート/データ収集
2-2 関西大初等部主催セミナー（現職教員、教委、塾教員など向け）
・無償、遠隔➡実践する場合はサポート/データ収集

【施策４】小冊子での認知拡大

・関西大学初等部の年１回の公開研究会にて、STEAM化ごんぎつね、授業のSTEAM化について記した小冊子の配布と、学校訪問や視察時での配布（年間1500名ほどの来校実績）

最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目的
3. 実証フィールド
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案

❸実証フィールド1

実証場所

属性

① 関西大学初等部
- 私立/：小学校
- 所在地： 大阪府 高槻市
- 対象学年： 小3～６年
- 対象生徒：240名

② 関西大学 初年次教育
- 私立：大校
- 所在地： 大阪府吹田市
- 対象学年：大学１ 年
- 対象生徒：60 名

③ 宮津市立小学校
- 公立：小学校
- 所在地： 京都府宮津市
- 対象学年：小４・小６年
- 対象生徒：20 名

探究学習の取組状況

- 新学習指導要領以前から複数体制で取組み
- 大学のため不問
- 新学習指導要領以前から担当者が取組み

実証概要

活用パターン	実施コマ数	活用コンテンツ
(a) コンテンツ/テーマを一定決めたうえでの探究学習 (C) 指定したコンテンツ/テーマを学習した上で、自由な学習へ展開	9~2月に 4コマ/週 (計32コマ)	9~10月に 2コマ/週 (計16コマ)
(a) コンテンツ/テーマを一定決めたうえでの探究学習	9~10月に 6コマ/週 (計6コマ) ※1コマ90分	9-10月に 2コマ/週 (計2コマ) ※1コマ90分
(a) コンテンツ/テーマを一定決めたうえでの探究学習	10~11月に 4コマ/週 (計16コマ)	10~11月に 2コマ/週 (計8コマ)

❸実証フィールド2　教員研修

実証場所

属性	探究学習の取組状況
① 京都府教育委員会（遠隔で実施） • 公立：教育委員会 • 所在地： 京都府京都市 • 対象学年： 京都府下小中高教諭 • 受講者：180名	• 新学習指導要領以前から複数体制で取組み
② 宮津市教育委員会（対面で実施） • 公立：小学校 • 所在地： 京都府宮津市 • 対象学年：小中学校教諭 • 受講者：20 名	• 新学習指導要領以前から複数体制で取組み
③ 関西大学初等部（遠隔で実施） • 私立：小学校 • 所在地： 大阪府高槻市 • 対象学年：小中学校教諭・教育関係者 • 受講者：80 名	• 新学習指導要領以前から複数体制で取組み

実証概要

活用パターン	実施コマ数	活用コンテンツ
(a) コンテンツ/テーマを一定決めたうえでの探究学習 (C) 指定したコンテンツ/テーマを学習した上で、自由な学習へ展開	8月に 1回 (３時間) 講演・シンポ	10月に１回 対面で講習実施 （３時間） ワークショップ
(a) コンテンツ/テーマを一定決めたうえでの探究学習	10月に１回 対面で講習実施 （３時間） ワークショップ	10月に１回 対面で講習実施 （３時間） ワークショップ
(a) コンテンツ/テーマを一定決めたうえでの探究学習	11月に 1回 (２時間) 講演・シンポ	11月に 1回 (２時間) 講演・シンポ

最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目的
3. 実証フィールド
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案

4 実証内容１　関西大学初等部（1）

実証フィールド	実証内容	実証効果
①-1 関西大学初等部 • 私立/：小学校 • 所在地： 大阪府 高槻市 • 対象学年： 小５年 • 対象児童：60名	STEAMライブラリーを用いた総合学習ー関連する単元の教科授業の実施 • 2022/9月～2023/2月にかけて、「STEAMライブラリー」の ・桃太郎のフシギを科学的に考えよう！・STEAM化ごんぎつね・防災・災害対応 を活用した「STEAM化の視点を育成する」授業を小５生に対して実施 • 授業での活用にあたっては、年間を通してSTEAM化による多角的な視点の育成、実社会と繋がる課題といった観点から既存のコンテンツに加えて、新たなカリキュラムを作成して使用	「多角的な視点で物事を考えるようになった」といった児童が増加した。
①-2 関西大学初等部 • 私立/：小学校 • 所在地： 大阪府 高槻市 • 対象学年： 小3～６年 • 対象児童：240名	22年度研究課題「授業のSTEAM化」を対象とした授業の実施 • 2022年4月から関西大初等部教員を対象とした研究課題の研修・模擬授業を実施 • 研究課題においては、STEAM化、クリティカルシンキングといった点を中心に、外部有識者にも授業参観を依頼し、研修を実施 • 研修後に、実際に教員がカリキュラムを修正し、STEAM化した授業を実施した。 • 公開研究会参観教員からは「授業の緻密さがすごい」「多角的かつ深い学びが実現されていた」といった声があがった。	「深く広く調べる」、「謎を自分で作って解くのが楽しい」といった、探究学習の導入の効果も出た
①-3 関西大学初等部 • 私立/：小学校 • 所在地： 大阪府 高槻市 • 対象学年： 小１～６年 • 対象教員：40名	• 2022年4月から関西大初等部教員を対象とした研究課題の研修・研究授業を月１回頻度で実施 • 研究課題においては、STEAM化、クリティカルシンキングといった点を中心に、外部有識者にも授業参観を依頼し、研修を実施 • 研修後に、実際に学年団でカリキュラムを修正し、STEAM化した授業・カリキュラムを実施した。 • 教員からは「子どもの没入感がすごい」「対話が活発化した」といった声が上がり、実際に児童の学習活動が活発化した効果も出た	「子どもの没入感がすごい」「対話が活発化した」といった声が上がり、実際に児童の学習活動が活発化した効果も出た
①-4 関西大学初等部 • 私立/：小学校 • 所在地： 大阪府 高槻市 • 対象学年： 小1～６年 • 参観者　：600名	公開研究会において実証内容についての検討を実施 • 2023年２月4日に、公開研究会を実施。関西大：黒上教授、岩崎教授、鳴教大：泰山准教授から実証内容の公開討論を実施	各パネリストより「思考力の育成という原点に」などのコメントをいただき、実際の授業を参観いただき、児童の学習活動の気になる点にも言及いただいた

❹実証内容　2

実証フィールド	実証内容	実証効果
②-1 関西大学 初年次教育 • 私立：大学 • 所在地： 大阪府吹田市 • 対象学年：大学 1 年 • 対象生徒：60 名	「STEAM化ごんぎつね」コンテンツを用いた大学初年次講義の実施 • 10月に4回の講義で「ライブラリーコンテンツ『STEAM化ごんぎつねー初級編ー』」を活用したクリティカルリーディングの講義を関西大学 1 年生に対して実施 • 授業の活用にあたっては、感想文とレポートの違い、クリティカルリーディングといった観点から既存のコンテンツに加えて、シラバスや講義ノートを作成して使用 • 60名の受講登録学生と 1 名の教員、4 名のラーニングアシスタント（学生）が参加し、クリティカルリーディングやロジカルリーディングを学習した	感想文とアカデミックライティングの違いの理解、といった効果も出た • 参加者からは「おもしろい」「高校までの学習との差がわかった」といった声が上がり、教職志望の学生からは、STEAM化した授業をしたいとの声が上がった
②-2 京都府教育委員会（遠隔実施） • 公立：教育委員会 • 所在地： 京都府京都市 • 対象学年： 京都府下小中高教諭 • 受講者：180名	京都府下小中高教諭を対象とした教員研修の実施 • 2022年8月26日にて京都府下小中高教諭を対象としたSTEAM化した授業の講演・授業実践の様子の解説を実施 • 研修においては、STEAM化教科連携、カリキュラムマネジメントといった点を中心に、資料を用いて研修を実施 • 研修後に、実際に教員の方にカリマネ、STEAMライブラリーの利用についての事例報告があった。事業者から「イメージマップの作成」、「評価方法」に関するコメントをFB • 参加教員からは「２学期以降試したい」「次年度の種蒔き」といった声が上がり、実際にSTEAMライブラリーコンテンツ閲覧、授業での利活用といった効果も出た	STEAMライブラリーの認知拡大、総合学習での利活用といった効果も出た • 参加者からは「こんなコンテンツがあるとは知らなかった」「授業で利活用したい」といった声が上がった
② 宮津市教育委員会（対面で実施） • 公立：小学校 • 所在地： 京都府宮津市 • 対象学年：小中学校教諭 • 受講者：20 名	宮津市教育委員会・宮津市立吉津小学校と実証内容の協議を実施 • 9月～10月にかけて宮津市教育委員会梅林教育参事、吉津小学校井上教諭と実証内容の協議を実施 • STEAMライブラリー利用における総合学習などの年間計画およびゴールのヒアリングを行い、本実証も踏まえて、当初予定していた研修から、地域教材（金樽いわし）×STEAM化へ研修内容を変更することを決定	宮津市教委では、地域学習が盛んで、STEAM化を通じた地域教材といった効果も出た • 参加者からは「地域教材をいかに教科横断・探究化できるかがわかった」といった声が上がった

最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目的
3. 実証フィールド
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案

❺ 成果（1）

- 成果は多岐にわたるため、次の１～５に分類した。

1. STEAM化（STEAM教育）・探究的な学びの、教員への認知拡大
   - コロナ禍対応、新学習指導要領移行、GIGAスクール構想をルーティンでこなすことが精一杯で、STEAM教育や未来の教室・STEAMライブラリーの認知度合いは、語は聞いたことがあるが、内容まで知らない比率は高め（研修受講者のアンケートから40～60%程度と推定）である。
   - 学術的に「STEAM」には諸説あり、「STEAM流派」を狭義で定義を押し付けたり、無思慮な批判をする学術関係者もおり、「STEAM教育」普及の阻害要因の一つであることが判明した。
   - このため、STEAM化/STEAM教育とは何かについて解説し、「まずは実践してみること」を提案し、STEAM化/STEAM教育についての基礎的な説明と、STEAMライブラリー利用について、教員向け研修や教育関係者向けセミナーを通じて、認知拡大に努め、理解を得た。

2. 児童・学生への効果
   ① 事象を多角的な視点で分解するスキルの育成
   ② 吟味的・批判的な読解力・思考力の育成
   ③ 「問い」を自ら立てることができるスキルの育成
   ④ 協働的な学びを通じた多様な解釈、多様な論理性の存在の理解

3. 学校教員のマインドセットの変化
   ① 教科/科目職人的な教員に対する、教科連携の必要性の理解
   ② 学校の教科部会の連携ではなく、学年団単位での教科連携カリキュラムの検討
   → 学年団を縦に通した、学年/学校種連携のカリキュラム作成の必要性（今後の課題）
   ③ 児童の「ワクワク」（拡大型・探究型好奇心の発露）を促す授業デザインの必要性
   ④ 児童への「興味・得意を活かしたテーマへの没入の仕掛け」と学校図書館との連携

4. 「STEAM化した授業」とカリキュラムマネジメント
   ① 総合学習を中心としたSTEAM化と、各教科の単元を合わせた「学ぶ順番」の弾力的対応
   ② 物語などの題材で、各教科で共通した題材と、各教科の「見方・考え方」との連携
   ③ 「知る」「創る」（図１）の連携を目指したカリキュラム（時数調整）の開発

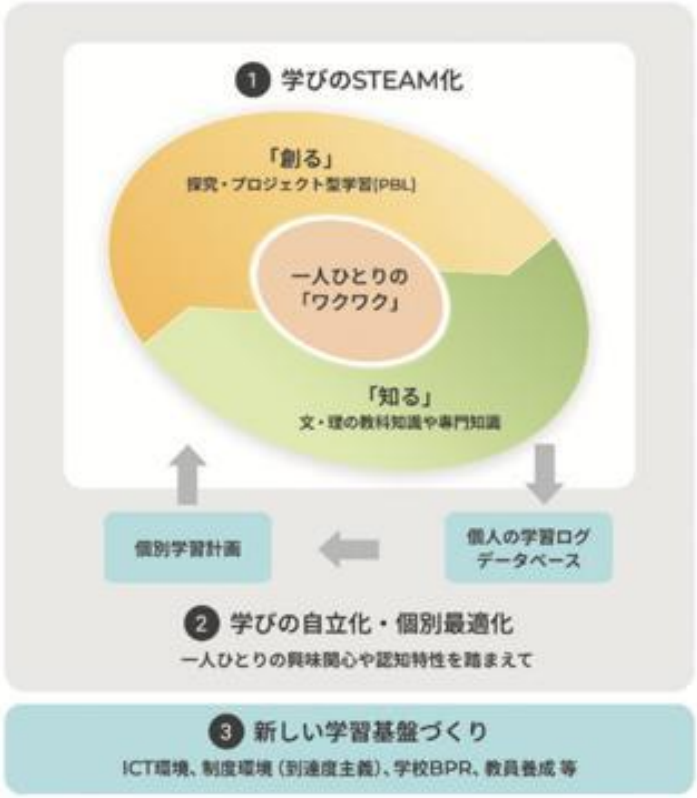


図１　未来の教室ビジョン

❺ 成果（2）

5.　TALIS(2018)の課題への対応

- 日本の小学校で、各国と比してTALIS（2018）で低い数値となっている
  - 「批判的思考を与える課題」
  - 「明らかな解決法が存在しない課題」
  - 「完成までに１週間を必要とする課題」

  について、STEAMライブラリーを活用した「STEAM化した授業」は、これらの課題について十分に対応したものとなっている。

表 2.1.2 [1/2]　指導実践（小学校）

小学校教員の回答に基づく

国　名	自らの授業において、以下の指導実践を「しばしば」又は「いつも」行っていると回答した教員の割合[1]																	
	前回の授業内容のまとめを示す		授業の始めに目標を設定する		児童に何を学んで欲しいかを説明する		新しい学習内容と過去の学習内容がどのように関連しているか説明する		明らかな解決法が存在しない課題を提示する		批判的に考える必要がある課題を与える		児童を少人数のグループに分け、問題や課題に対する合同の解決法を出させる		複雑な課題を解く際に、その手順を各自で選択するよう児童に指示する	
	%	S.E.	%	S.E.	%	S.E.	%	S.E.	%	S.E.	%	S.E.	%	S.E.	%	S.E.	%	S.E.
フランドル（ベルギー）	70.6	(1.2)	59.0	(1.2)	89.1	(0.7)	78.2	(1.0)	25.0	(1.0)	42.5	(1.3)	55.4	(1.2)	47.5	(1.3)		
ブエノスアイレス（アルゼンチン）	63.2	(1.2)	80.6	(1.1)	80.3	(1.1)	88.2	(0.9)	60.4	(1.3)	83.3	(0.8)	73.1	(1.3)	73.9	(1.3)		
デンマーク	74.1	(0.9)	61.1	(1.0)	83.4	(0.7)	70.2	(1.0)	38.7	(1.1)	37.3	(1.3)	57.5	(1.1)	35.5	(1.2)		
イングランド（イギリス）	76.2	(1.2)	92.4	(0.8)	97.9	(0.4)	86.3	(1.0)	42.5	(1.4)	68.0	(1.3)	67.9	(1.2)	57.9	(1.1)		
フランス	82.8	(1.2)	72.8	(1.8)	84.4	(1.3)	64.9	(1.7)	19.6	(1.9)	28.6	(1.8)	50.1	(1.8)	43.7	(2.3)		
日本	60.8	(1.1)	93.4	(0.5)	88.1	(0.7)	68.6	(1.0)	15.2	(0.8)	11.6	(0.7)	56.1	(1.0)	38.9	(1.0)		
韓国	82.4	(0.7)	92.0	(0.7)	96.6	(0.4)	90.3	(0.7)	38.1	(1.1)	47.1	(1.2)	74.0	(1.0)	52.3	(1.2)		
スペイン	73.4	(1.1)	78.3	(0.8)	89.8	(0.6)	87.3	(0.6)	45.4	(1.0)	65.1	(1.1)	62.8	(1.5)	54.9	(1.2)		
スウェーデン	78.1	(1.3)	73.2	(1.4)	86.3	(1.0)	65.3	(1.6)	20.9	(1.0)	36.3	(1.3)	51.2	(1.3)	41.1	(1.4)		
台湾	80.2	(0.8)	91.2	(0.5)	88.0	(0.6)	89.6	(0.5)	40.6	(0.8)	53.0	(0.9)	54.8	(1.0)	45.2	(1.0)		
トルコ	87.2	(1.0)	94.3	(0.7)	90.1	(0.8)	94.2	(0.7)	20.7	(1.3)	60.2	(1.8)	49.0	(1.4)	59.4	(1.5)		
アラブ首長国連邦	85.9	(0.5)	96.0	(0.2)	97.0	(0.2)	92.9	(0.4)	48.0	(0.7)	81.1	(0.5)	66.5	(0.5)	70.7	(0.5)		
ベトナム	87.7	(0.9)	96.4	(0.5)	89.8	(0.8)	95.0	(0.6)	66.9	(1.2)	40.9	(1.1)	66.9	(0.9)	58.2	(1.2)		
オーストラリア	75.8	(1.0)	87.3	(0.8)	96.1	(0.5)	85.4	(0.9)	32.9	(1.1)	63.9	(1.2)	53.5	(1.1)	52.2	(1.1)		
オランダ	82.7	(1.1)	94.8	(0.9)	96.3	(0.7)	87.7	(1.2)	34.1	(1.6)	58.3	(1.7)	71.1	(1.3)	58.1	(1.7)		

表 2.1.2 [2/2]　指導実践（小学校）

小学校教員の回答に基づく

国　名	自らの授業において、以下の指導実践を「しばしば	又は「いつも」行っていると回答した教員の割合[1]										
	教室でのルールを守るよう児童に伝える		自分の話を聞くよう児童に伝える		規律を乱している児童を静かにさせる		授業の始めに、すぐに静かにするよう伝える		新しい知識が役立つことを示すため、日常生活や仕事での問題を引き合いに出す		全児童が単元の内容を理解していることが確認されるまで、類似の課題を児童に演習させる		完成までに少なくとも一週間を必要とする課題を児童に与える		児童に課題や学級での活動にICT（情報通信技術）を活用させる	
	%	S.E.	%	S.E.	%	S.E.	%	S.E.	%	S.E.	%	S.E.	%	S.E.	%	S.E.		
フランドル（ベルギー）	84.1	(0.8)	82.6	(0.8)	82.6	(1.0)	84.0	(0.8)	79.4	(1.1)	81.4	(0.9)	23.3	(1.1)	38.6	(1.1)		
ブエノスアイレス（アルゼンチン）	92.5	(0.7)	87.8	(0.9)	89.7	(0.9)	79.8	(1.1)	74.6	(1.3)	85.0	(1.0)	43.7	(1.2)	53.2	(1.3)		
デンマーク	72.5	(1.2)	74.3	(1.0)	76.5	(1.0)	79.4	(0.9)	59.0	(1.0)	63.3	(1.1)	20.3	(1.0)	58.3	(1.1)		
イングランド（イギリス）	73.4	(1.3)	71.2	(1.4)	62.1	(1.3)	72.1	(1.2)	77.0	(1.1)	71.1	(1.3)	23.0	(1.1)	42.4	(1.4)		
フランス	83.1	(1.4)	81.8	(1.6)	75.2	(2.2)	62.5	(1.8)	57.9	(1.6)	58.3	(2.1)	18.0	(1.8)	14.5	(1.6)		
日本	77.6	(1.0)	72.9	(1.1)	56.1	(1.1)	45.4	(1.1)	55.6	(1.1)	55.8	(1.0)	9.9	(0.7)	24.4	(0.9)		
韓国	86.8	(0.8)	86.2	(0.8)	81.7	(0.8)	69.8	(1.1)	88.3	(0.7)	77.0	(0.9)	24.5	(1.1)	28.3	(1.1)		
スペイン	85.0	(0.8)	84.8	(0.7)	83.6	(0.8)	67.5	(1.1)	86.1	(0.8)	84.2	(0.7)	32.4	(1.1)	42.0	(1.3)		
スウェーデン	60.9	(1.5)	66.1	(1.4)	64.5	(1.3)	60.4	(1.7)	55.5	(1.6)	71.7	(1.3)	25.5	(1.4)	50.6	(1.6)		
台湾	86.4	(0.6)	84.5	(0.7)	73.0	(0.8)	75.7	(0.8)	88.0	(0.6)	72.8	(0.8)	18.1	(0.8)	16.5	(0.7)		
トルコ	83.9	(1.2)	87.6	(1.1)	83.7	(1.1)	67.0	(1.5)	91.6	(0.9)	92.0	(0.8)	24.2	(1.2)	56.8	(1.5)		
アラブ首長国連邦	87.7	(0.5)	81.6	(0.6)	83.4	(0.5)	81.4	(0.6)	85.0	(0.5)	85.6	(0.4)	49.8	(0.7)	68.1	(0.7)		
ベトナム	91.9	(0.7)	61.1	(1.3)	70.2	(1.2)	82.8	(0.9)	91.5	(0.6)	90.3	(0.8)	19.9	(1.0)	22.8	(1.0)		
オーストラリア	64.4	(1.1)	62.3	(1.1)	66.0	(1.2)	64.8	(1.2)	75.7	(1.1)	76.8	(1.0)	28.8	(1.1)	61.6	(1.1)		
オランダ	92.5	(0.8)	92.3	(0.9)	82.3	(1.3)	89.4	(1.0)	80.2	(1.3)	74.6	(1.6)	31.1	(1.5)	67.8	(1.5)		

1. これらのデータは、教員の回答に基づいており、毎週の時間割から無作為に選択された、現在指導している学級に関するものである。

https://www.nier.go.jp/kokusai/talis/pdf/talis2018_summary.pdf

最終報告書目次

1. 事業者
2. 実証フィールド
3. 背景と目的
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案

❻ 今後の展開

【方向性】

①都道府県教育事務所単位～都道府県教委単位での研修導入により、活用を推進

- 地域の研究校として注目をされ続けており、毎年２月第一土曜日に、公開授業や関西大学の研究者による講評や講演会を実施する学校公開をしている、2022年度（2023.02.04.）には、400名の参加者があった。継続して実施し、都道府県教育事務所単位～都道府県教委単位での研修導入により、活用を推進を拡大する。

②大学初年次教育・教員養成大学における講義実施（学会を通じての普及活動）

③私立学校を中心としたネットワークを利用した紹介と普及

- 事業者である関西大学初等部は、Apple社の（Apple Distinguished School）に認定されており、私立校を中心としたネットワークを全国に持ち、そうしたコアとなる学校ネットワークを通じて、普及の拡大をはかる。

最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目的
3. 実証フィールド
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案

❼教育現場での活用を踏まえたSTEAM ライブラリーの改善案

- どの実証場所においても、UI・UXに関する大きな改善要望はなかった
- 小中学校が実証事業フィールドであったので、小中学生向けコンテンツが少ないことの指摘はあった。
- 「どのように授業を『STEAM化』『探究化』するか」について、教員免許講習が改定された中で、受講機会が少なくなり、STEAMライブラリーでも、講習の代替となるようなコンテンツが欲しい。
- 「学習者」が自習できる形式であり、教員向けも学習者が見ることができるので、学校の授業で使った場合でも、結果として解答例を見て終わってしまう。
三観点評価で言えば、知識・技能の有効性が高いコンテンツ中心ではあるが、教師が素材として授業で使い、探究に向かわせるには難しいのではないか。

(参考)納品物一覧

1. 指導案(3～６)年生：PDF
2. 指導案（大学）：PDF
3. 教員研修資料　：PDF
4. 実証動画14本（H版･L版）：MP4
   ① 初等部（４年生、５年生、３年生･６年生）×２
   ② 大学（教員、学生）×２
   ③ 教員研修（吉津小実践、宮津市教委研修）×２
5. STEAM化授業の実践（小冊子）：PDF

公募テーマ：
B. STEAMライブラリー活用事例創出

どこでも［STEAM空想科学教室］最終報告書

学校の授業を起点に「自分で探求する子どもたち」を育てよう！

2023年2月24日

空想科学研究所
株式会社 空想科学研究所

報告者情報
- 所属・役職：代表取締役所長
- 氏名：近藤隆史 (こんどうたかし)
- メールアドレス：konntaka3@gmail.com
- 電話番号：03-3230-3007

STEAMライブラリー活用事例創出事業サマリ_ 空想科学研究所

総合　小学校 高校　2～3コマ

実証事業の概要

1 事業者

株式会社 空想科学研究所

2 背景と目的

4つの授業コンテンツを提供してきたが「教科横断の授業は難しいのでは」との声もあった。学校や教師の状況に合った、柔軟な授業のあり方を探る

3 実証フィールド

・大宮商業高校（定時制1年・2年・4年合同）3コマ
・北房小学校（3年・6年）各2コマ
・河瀬高校（2年）2コマ

4 実証内容

授業コンテンツ「昔話を科学的に考えよう」を使い、学校の状況に合ったリアル授業を行う。現場の教師と協力し、探究学習の面白さを実感してもらう

成果と今後の展開

5 成果

①学校現場の状況に合わせた授業のスタイルで、導入しやすい事例を創出した

- どんな疑問も否定しない、自分の頭で考えること、が守られていれば、コンテンツをすべて実施する必要はない。2コマでも可
- 教師の知識量は重要ではない。生徒から出された疑問を、その場でいっしょに調べることで探究授業は成立する
- 題材が昔話でも、小学校から高校まで授業実施が可能
- グループディスカッションはきわめて有効。「正解のない問題」だからこそ、生徒たちは自分ごと化して、発想と発言を重ねる

②探究学習の実践編「空想科学ゼミ」

- 授業で出した「課題」で、生徒たちが独自に探究学習を行い、オンライン相談会を経て、質の高い「研究報告」が集まっている

6 今後の展開

①「STEAM空想科学教室」として、オンライン、リアルの両軸で実施
②「空想科学ゼミ」として、生徒たちの研究報告を公開、拡散
③上記をベースに書籍化などの展開

7 STEAMライブラリーの改善案

①与えられた資料を使う授業案から、「生徒たちが自ら調べる」ことを前提とした授業コンテンツに
②現場の教師が授業で行える「平易な実験」の情報を充実させる

最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目的
3. 実証フィールド
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案

最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目的
3. 実証フィールド
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案

❶ 事業者

空想科学研究所は、マンガやアニメの世界を科学的に検証して20余年になる。身近なマンガやアニメのできごとに疑問を抱き、真剣に考えてみることは、実は「科学への入口」として、とても有効だ。

1996年から刊行開始した『空想科学読本』シリーズ（柳田理科雄）を読んで理系に進んだり、研究者になったりした人たちはとても多い。また、2013年以降は『ジュニア空想科学読本』『ポケモン空想科学読本』など、子ども向けの本も制作するようになり、いずれもベストセラーズシリーズになっている。

弊社のホームページには、年間1万件以上の質問が寄せられる。それらの質問に答えるスタイルで執筆する「空想科学 図書館通信」は、全国1,500の学校に無料で毎週1回ずつ配信している。この活動は本年で16年になる。

こういった出版系の事業を長く続けることで、空想科学研究所は「科学に興味を抱くきっかけを提供する」という役割を果たしてきた。





これらの経験を活かして、令和2年度から「未来の教室 STEAMライブラリー」に参加し、「グリム童話『ラプンツェル』を科学的に考えよう！」や「桃太郎のフシギを科学的に考えよう！」など、4種類の授業コンテンツを提供してきた。
『空想科学読本』を作る際のやり方（①疑問を抱く ⇒ ②疑問を解決するための材料を集める ⇒③それらを使って自分で考え、自分なりの結論を出してみる）が、探究学習に活かせると考えたからだ。

この最終報告書では、令和4年「未来の教室」実証事業に採択された3校での授業について記載するが、空想科学研究所ではそれ以外の多数の学校でも上記コンテンツを用いた授業を行っている。

また、そこから発展させた「空想科学ゼミ」を独自に開催するなど、探究学習を普及させるべく、精力的に活動している。

最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目的
3. 実証フィールド
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案

❷ 背景と目的

背景

空想科学研究所は、過去2年間に、合計4つの授業コンテンツを「未来の教室／STEAMライブラリー」に提供してきた。
いずれも、誰もが知っている「昔話」を題材に、①自ら疑問を抱き、②疑問解決のための材料を集め、③自分で考えて結論を導く、というコンセプト。小学生を中心に、コンテンツによっては中学生を対象とすることもイメージして制作している。
提供したコンテンツに対しては、「面白い試み」「楽しい授業ができそう」「わかりやすい」と、たいへん好評をいただいた。

一方で、現場の教師からは「柳田理科雄だから面白い授業になるのでは？」という声や、「科目や単元を横断した授業は、教師の力量も問われ、難しそう」と、戸惑う意見も出た。
また、「小中学生だけを対象にするのではなく、高校での授業でも使えるコンテンツにならないか」との要望もあった。

これらを踏まえ、弊社が「空想科学 図書館通信」を送信している全国1,500の学校に打診してみたところ、約50校から「うちでやってほしい」との要望をいただいた。
そのなかから、上記の声に沿って「現場の教師でもできる授業」や「小学生から高校生まで、幅広く対応できる授業」という点も強く意識しながら、12校で授業を実践することとなった。今年度の実証事業に採択されたのは、そのうち3校での試みである。

目的

弊社が納品した「昔話のフシギを科学的に考えよう！」の4つのコンテンツを用いて、参加した生徒が「探究学習は面白い」と実感できる授業を行う。

授業は柳田理科雄が行うが、できるかぎり現場の教師にも協力してもらう。教師が「自分にもできそうだ」という感触を得ることが重要。

授業コンテンツで提案した内容、ボリュームにこだわらず、それぞれの学校の方針や対象学年など、さまざまな現場状況を重視して、柔軟な授業を行う。
ただし、「①自ら疑問を抱き、②疑問解決のための材料を集め、③自分で考えて結論を導く」のコンセプトは守る。

生徒たちには「自由に疑問を挙げてほしい」と熱く伝え、授業は「疑問を解決するための材料の集め方」と「グループディスカッション」を重視して進める。
それによって、①自分の視点や発想がすべての起点であり、②自ら動けば世界は広がり、③自分と異なる意見によっても質は向上する、という3点を実感してもらう。探究学習の重要ポイントであり、これらの視点を持つ人材を育成するべきと考える。

授業の最後には「課題」という形（自由参加）で生徒たちに「自ら探究学習を行う」ための道筋を用意したい。課題に取り組む生徒向けに、オンライン相談会も実施する。

最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目的
3. 実証フィールド
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案

❸実証フィールド

実証場所

属性

探究学習の取組状況

実証概要

活用パターン

実施コマ数

活用コンテンツ

属性	探究学習の取組状況	活用パターン	実施コマ数	活用コンテンツ
① 埼玉県立大宮商業高等学校定時制 • 私立/公立：公立 • 所在地： 埼玉県さいたま市 • 対象学年： １年、２年、４年 • 対象生徒：28 名	• 新学習指導要領以前から担当者が取組み	(a) コンテンツ/テーマを一定決めたうえでの探究学習 コンテンツの選択は担当教員との相談のうえ	10月3日に2コマ、4日に1コマの計３コマ実施（事前に担当教師による授業１コマあり)	「うらしま太郎をシアワセにしてあげよう！」
② 真庭市立北房小学校 • 私立/公立：公立 • 所在地：岡山県真庭市 • 対象学年：３年、６年 • 対象生徒：73 名	• 新学習指導要領以前から複数体制で取組み	(a) コンテンツ/テーマを一定決めたうえでの探究学習 コンテンツの選択は担当教員との相談のうえ	10月17日、３年生と６年生対象に各２コマ実施（事前に担当教師による授業が各1コマあり)	３年生「桃太郎のフシギを科学的に考えよう！」 ６年生「ジャックと豆の木のナゾを解き明かそう！」
③ 滋賀県立河瀬高等学校 • 私立/公立：公立 • 所在地： 滋賀県彦根市 • 対象学年： ２ 年 • 対象生徒：27 名	• 新学習指導要領から取組みを始めた	(a) コンテンツ/テーマを一定決めたうえでの探究学習 コンテンツの選択は担当教員との相談のうえ	12月15日 ２コマ実施(事前に担当者による授業１コマあり)	「うらしま太郎をシアワセにしてあげよう！」

最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目的
3. 実証フィールド
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案

❹ 実証内容

実証フィールド

① 埼玉県立 大宮商業高等学校
定時制

- 私立/公立：公立
- 所在地： 埼玉県さいたま市
- 対象学年： １年、３年、４年（合同で授業）
- 対象生徒：28 名

実証内容

ライブラリーコンテンツ『うらしま太郎をシアワセにしてあげよう！』を用いた授業の実施
実施：10月3日（月）4日（火）の計3コマ、
対象：定時制普通科・商業科の1年3年4年生（合同で開催）

［授業の形式］
1）事前にスライド「昔話のうらしま太郎」を見て、疑問を挙げておいてもらう。
2）「亀」「水中の太郎」「竜宮城」「玉手箱」など、疑問をグループ分けして紹介、共有。
3）既存のコンテンツ資料に加え、その場でネット検索することで、疑問を解決していく。
4）「科学的に正しいうらしま太郎」「科学的にもっと正しいうらしま太郎」を見る。
5）グループに分かれ、ネット検索とディスカッションにより「太郎を老化させた煙の成分」を調べ、また「2人が幸せに暮らすための竜宮城改造計画」を考えてもらう。

［授業の内容］

- 生徒の年齢も高く、学力の幅も大きいことを考慮して、多角的に取り組める題材として『うらしま太郎』を選んだ。
- 既存のコンテンツに加え、断熱膨張でペットボトル内に霧を発生させる実験を追加。
- 各自がPCを用いて「老化」に関して調べ、意見をまとめるグループディスカッションも追加した。情報を得るための「検索ワード」の選び方や、無数の情報の中から信憑性の高いものを選択できる知見が必要と感じたため。
- 参加した生徒は25名（欠席3名）、担当教員2名。他7名の教員の見学、教育委員会の視察があった。

実証効果

- 参加者した生徒からは「自分で考えることの面白さを感じた」「いろいろな考え方があり、それを共有することの大切さを感じた」などの感想が寄せられた。
- 埼玉県教育委員会の田村敏雄氏が視察され、「教科を横断する本当のSTEAMを体験でき、とても刺激になった」との感想をいただいた。
- 見学した他の教員からは、「科学的視点から物語を見るだけでなく、疑問を多角的にみて、グーグルで検索するところまでやってもらったので、生徒がこれから自発的に調べることができるようになるのではないか」などの感想が寄せられた。

4 実証内容

実証フィールド

② 真庭市立 北房小学校
- 私立/公立：公立
- 所在地：岡山県真庭市
- 対象学年：３年６年
- 対象生徒：73 名

実証内容

ライブラリーコンテンツ『桃太郎のフシギを科学的に考えよう！』『ジャックと豆の木のナゾを解き明かそう！』を用いた授業の実施
実施：10月17日（木）午前2コマ、午後2コマの計4コマ
対象：3年生（題材は『桃太郎』）、6年生（題材は『ジャックと豆の木』）

［授業の形式］
1）事前にそれぞれのスライドを見て、疑問を挙げておいてもらう。
2）疑問をグループ分けして紹介、共有する。
3）既存のコンテンツ資料に加え、その場でネット検索することで、疑問を解決していく。
4）「科学的に正しい～」などを見る。
5）グループに分かれ、ネット検索とディスカッション。3年生には「鬼ヶ島にはどんな動物を連れていく？」などを、6年生には「高さ2000mの豆の木活用法」を考えてもらう。

［授業の内容］
- 活用するコンテンツは、学齢を考慮し、担任の教師が選択。
- 既存のコンテンツに加え、3年生には「鬼ヶ島はどこにある？」の検索を追加した。「どんなことでも調べればわかる」という体験をしてもらうため。
- 両学年とも「一人ひとりのアイデアを大切にして、みんなで話し合えば、素晴らしいアイデアが生まれる」と実感してもらことを重視して、授業を行った。
- 3年生41人、6年生32人、担当教員４名が参加し、他教員6名が見学。
- 真庭市教育委員会からの視察と、他校の教員と司書計14名の見学、地元テレビ３局の取材が入った。

実証効果

- 参加した生徒からは「タブレットで鬼ヶ島について調べるのが楽しかった」「どんな動物を「おとも」に連れていくか、みんなでいっしょに考えるのが楽しかった」「豆の木をどのように使うか、みんなで考えたのが楽しかった」「みんなの意見を、柳田先生が真剣に考えてくれたことが嬉しかった」といった感想が寄せられた。
- 授業を見学された司書からは「どの児童の疑問や意見に対しても『とってもいい疑問ですね』『それはよい考えだね』など褒める授業だったのが印象的」との感想をいただいた。

4 実証内容

実証フィールド

③ 滋賀県立 河瀬高等学校
- 私立/公立：公立
- 所在地： 滋賀県彦根市
- 対象学年： 2 年
- 対象生徒：27 名

実証内容

ライブラリーコンテンツ『うらしま太郎をシアワセにしてあげよう！』を用いた授業の実施
実施：12月16日（金）
対象：2年生の生物選択クラス

［授業の形式］
1）事前にスライド「昔話のうらしま太郎」を見て、疑問を挙げておいてもらう。
2）「亀」「水中の太郎」「竜宮城」「玉手箱」など、疑問をグループ分けして紹介、共有。
3）既存のコンテンツ資料に加え、その場でネット検索することで、疑問を解決していく。
4）「科学的に正しいうらしま太郎」「科学的にもっと正しいうらしま太郎」を見る。
5）グループに分かれ、ネット検索とディスカッションによって「太郎を老化させた煙の成分は？」「竜宮城の活用法」を考えてもらう。

［授業の内容］
- 高校生が対象なので、科学的に考えるべき要素の多い題材を選んだ。生物選択クラスであることを考慮して、「時間の流れ」など物理分野を軽めにして、「爬虫類の脳」など生物分野を重点的に扱った。
- 既存のコンテンツに加え、断熱膨張でペットボトル内に霧を発生させる実験を追加。また「老化」に関して調べ、意見をまとめるグループディスカッションを追加。
- ディスカッションは「2人が幸せに暮らすための竜宮城改造計画」の予定だったが「竜宮城の活用法」に変更した。自由な発想を得意とする生徒たちと判断したため。
- 27名の生徒と、1名の教師、2名の図書館司書が参加。滋賀県高等学校理科教員研究会の研修、公開授業とし、教師12名の見学があった。

実証効果

- 担当の教師からは「1年生の理科の授業の始めの頃に、探究の基礎として、今回のような形で実施してもよいと思った。短時間で、課題発見⇒仮説⇒検証⇒発表までが体験できるのは魅力だと思う」との感想をいただいた。
- 参加した他校の教師からは「生徒たちが、自分たちで考えた疑問点を解決するのが楽しそうだった」「国語の教員だが、答えの無い問いを考えるという点が、探究学習の本質なのかなと感じた」といった感想が寄せられた。
- 参加した生徒からは「理論的に考えられるようになった」「常識や思い込みに捉われずに考えることが大切だと思うようになった」などの感想をもらった。

最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目的
3. 実証フィールド
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案

❺ 成果①：学校現場の状況に合わせた授業のスタイルで、導入しやすい事例を創出した

弊社の授業コンテンツ「昔話のフシギを科学的に考えよう！」は「主に小学生を対象に、4コマの授業を行う」という想定で構成しているが、今回の実証では、それぞれの学校の状況に合わせ、柔軟なカスタマイズを行った。得られた実感値は以下のとおり。



１）授業2コマでも実施できる
現実的に、授業で4コマ割くのは難しい。コンテンツをすべて実施する必要はなく、「生徒に疑問を挙げてもらう」「考える材料を集める」「グループディスカッション」の三点さえ押さえれば、充分に刺激的な探究的授業になる

２）中学生、高校生が対象でも授業は盛り上がる
障壁になるのは、「昔話」という題材に子どもっぽいイメージがあること。しかし、昔話がいかに深い題材であり、マンガやアニメにも劣らない謎の宝庫であるかを示すことで、生徒が自分の頭で考え始めると、授業は一気に熱くなる

３）教師の知識量は、それほど重要ではない
正解を探す授業ではないから、教師が答えを与える必要はない。大切なのは知識や回答ではなく、生徒が挙げた疑問に興味を示すこと。「それは気になるから、みんなで調べよう」と言ってインターネットで検索すると、予想以上に盛り上がる

４）グループディスカッションが有効
生徒にとって「友達がどんなことを考えているか」は興味深く、刺激的な問題。また、自分の意見が全体のブラッシュアップにつながることや、友達の視点で自分のアイデアが磨かれることを実感してもらうと、目の輝きが違ってくる

❺ 成果②：探究学習の実践編「空想科学ゼミ」

もう一つの成果としては「空想科学ゼミ」がある。
原則として自由参加だが、授業の終わりに「昔話の疑問を一つ挙げ、自分で材料を集めて、自分なりに解決しよう」 という課題を出した。
今回の実証とは別の、弊社が独自で授業をした学校でも同じ課題を出し、可能な学校に対しては後日オンライン相談会も開いた。相談会では、生徒の研究に対して「このへんを掘り下げても面白いかもね」「ここも調べてみたら？」などと、伴走する感じの助言を与えるに留めた（あまり具体的な提案はしない）が、それだけで生徒たちの研究は劇的に進歩した。これには本当に驚いた。
生徒たちから提出してもらった課題は、「研究報告」として、弊社のホームページ「空想科学ゼミ」のコーナーで見られるようにしている。実証授業を行った3校以外の生徒たちの研究報告も多く掲載されているが、たいへんクオリティが高く、内容もとても面白い。生徒たちによる「探究学習の実践編」ともいうべきもので、実はこれこそが重要な成果ではないかと思っている。

空想科学研究所ホームページ「空想科学ゼミ」は
以下からアクセスしてください。
https://www.kusokagaku.co.jp/seminars



ゼミ生による〔研究報告〕を掲載しています
空想科学ゼミ SEMINAR

［テーマ］※できるだけ簡潔に

因幡の白兎では、隠岐島から、現在の白兎海岸に、ワニの上を渡ったとあるが、一体何時間かかるのか。

［昔話紹介］※短い紹介文で構いません。またテーマに関係ある部分までで

因幡の白兎が隠岐島から因幡までワニを使って渡ったが、最後の一匹のところで、「お前たちは騙されたんだ」というと、ワニに毛皮を全部剥ぎ取られ泣いていたところを大国主神（おおくにぬしのかみ）に助けられるというお話。

［材料と検証］

まず、隠岐島から、白兎海岸までの直線距離を調べると約 100km で、ワニ 1 匹を 2m とする(Wikipedia)。ワニが隙間なく並んだとするとワニは総勢約 50 万匹という計算になる。うさぎはアナウサギという種類が時速約 40 キロメートルで走る。因幡の白兎がアナウサギだったとして、うさぎがずっと時速 40km で走ると 2 時間 30 分でつくが、「うさぎ専門店 mon Lapin」さんのサイトでは、うさぎを外に 30 分間出してみると、30 分動きっぱなしということはなく、少し動いて長く休むパターンが多いそうだ。もし、因幡の白兎が、30 分の間で 5 分しか動かなかったとすると、15 時間かかることになる。10 分動いても 7 時間 30 分かかる。つまり、因幡の白兎が朝の 9 時に隠岐島に出たとすると、25 分休憩だと、真夜中の 0 時に到着。20 分休憩でも、午後 4 時 30 分に到着。

［結論］

因幡の白兎が、休憩をしながらワニの上を歩くと、午前 9 時に隠岐島を出たなら、少なくとも、お昼は越して、長ければ、日付が変わるころについてしまう。

［物語はどう変わる？］

因幡の白兎は、長い時間をかけて、因幡国についたが、ワニに皮を剥がれそうになってもヘトヘトで、抵抗できず、そのまま疲れて、泣く体力もなく、倒れてしまいました。

最終報告書目次

1. 事業者
2. 実証フィールド
3. 背景と目的
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案

6 今後の展開

今回の実証と他事業での経験により、弊社が提供してきた授業コンテンツは、オンラインでもリアルでも、4コマでも2コマでも、小学生にも中学生にも高校生にも対応できるという自信を得られた。
また、そこから展開させた「昔話の疑問を一つ挙げ、自分で材料を集めて、自分なりに解決しよう」という課題は、探究学習の実践編として有効で、さまざまな可能性を持っていることも実感している。
よって、以下のような展開を行っていく。

①「STEAM空想科学教室」として、授業コンテンツを用いた授業をオンライン、リアルの両軸で実施する
②生徒たちから提出された課題（研究報告）は、「空想科学ゼミ」として空想科学研究所のホームページで公開、拡散させる
③学校の授業を経由せず、希望者が誰でも参加できるオンライン講座「空想科学ゼミ」の開催
④上記をベースにした書籍化など、さまざまな展開

ただし弊社の主力事業は、書籍などを中心に「科学＋エンタテインメント」のコンテンツを開発・提供することであり、自分たちだけで上記事業を本格展開することは難しい（実際に、提案を受けてもお断りすることが多い）。
それを踏まえ、パートナー企業を見つけることが今後の重要なポイントになる。

最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目的
3. 実証フィールド
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案

❼教育現場での活用を踏まえたSTEAMライブラリーの改善案

今回の実証は3校が対象だが、弊社ではそれ以外の9校でも授業を行ってきた。それらでの経験も踏まえて、弊社の感じた改善点を記すと……。

弊社の授業コンテンツは、教師が動画やPDFの資料を活用することを前提に制作している。
しかし、多くの学校で授業をやってみると、生徒たちがパソコンやタブレットの扱いにかなり慣れていると実感した。資料を用いて説明する授業から、生徒が自分で調べていく授業に軸足を移してもいいのかもしれない。実際、生徒たちは、自分で調べると熱中する。弊社のコンテンツでいえば、『ラプンツェル救出大作戦!!』の動画資料「消防士の綱登り訓練」や、『ジャックと豆の木のナゾを解明しよう！』のPDF資料「牛の値段」などは、生徒たちの反応も大きいものだ。だからこそ、「自分たちで調べて、答えにたどり着く」というSTEAMの根幹的な体験が得られる場として、提供資料にするのではなく、ヒント程度に留めておいてもよかったかもと思う。
一方で、生徒たちは検索ワードの選択や、信頼性の高い情報の選別には未習熟であり、調べ方の基本（情報の発信者が明確なこと、更新日時が示されていることなど）をはっきり伝えていく必要は強く感じる。
今後の「STEAMライブラリー」は、授業コンテンツが収納されている場に留まらず、学習者や教師が自ら調べるための出発点になるような、ヒントや方向性が多く示された刺激的な場でもよいのかもしれない。

また今回の実証では、『うらしま太郎をシアワセにしてあげよう！』の授業で「玉手箱の煙の正体」を考える際、「ペットボトル、炭酸飲料用ポンプ、水、消毒用エタノール」を使った簡単な実験（ポンプを何度も押してふたを開けると、内部に霧が発生する。断熱膨張で温度が下がり、空気中の水蒸気が水滴なるため）を行った。
簡単な実験だが、昨年度に提案したコンテンツには入れておらず、授業をやっていくなかで思いついたものだ。が、どこの学校でやっても、生徒たちの反応は大きかった。
こういった実験は、生徒の興味を惹きつけ、また説得力もあるから、授業に入れていくと、効果も大きいように思う。「STEAMライブラリー」のなかにも、容易に実践できるような実験の紹介などがあると、現場の教師はさらに使いやすくなるのではないか。

納品物一覧

1）実証の様子を撮影した動画（授業の様子のダイジェスト動画）MP3……1点

2）授業のポイントと指導案（授業を行った成果のまとめと、それを活かした実施の提案） PDF……1点

3）授業実施までの経緯（教員が行った校内での働きかけや工夫などのまとめ） PDF……1点（3校分）

4）学校ごとの授業内容（学校の状況に合わせ、どうカスタマイズした授業を行ったか）PDF……1点（3校分）

5）生徒たちの感想と意見 PDF ……1点（3校分）

公募テーマ：
B. STEAMライブラリー活用事例創出

楽しくなければ「STEAM」じゃない！

「見て」、「触って」、「感じる」＝【ワクワク体験型】STEAM

事業者名：ケニス株式会社

STEAMライブラリー活用事例創出事業サマリ_ケニス株式会社

総合、理科、国語、図工、社会、算数	小6	15~24コマ
理科	中2	14コマ
総合、理科	高1	5コマ
総合、理科	高校／部活動	18コマ

実証事業の概要

1 事業者

ケニス株式会社

2 背景と目的

教育現場における**探究学習に対するニーズはある**ものの、**“準備に時間がかかる”**、**“探究学習に使えるツールが整っていない”**、**“やり方がわからない”**などの課題がある。

そこで、『STEAMライブラリー』と、弊社の教材会社として培った“**実験**”、“**観察**”、“**体験**”学習キットを組み合わせることで、**楽しみながら探究学習を実践できる事例**を創出する。

3 実証フィールド

小学校　：大阪市立東田辺小学校
中学校　：静岡聖光学院中学校
高等学校：静岡県立清水東高校
　　：常翔学園高等学校

4 実証内容

持続可能な社会をつくるために、探究的な学習プログラムを実証しました（SDGsのテーマ：安全な水、エネルギー、気候変動、海と陸上。6，7，13，14，15）

成果と今後の展開

5 成果

①実験を取り入れることで、ワクワクしながら楽しく探究学習の学びを深める事例創出

- ライブラリーコンテンツを活用した実験を実施
- 実験やフィールドワークを通じて好奇心を刺激し、深い学びの実践ができることを確認

②学習指導要領に準拠した探究学習の実現

- 教師間の**授業連携の実現（小、高）**
- 理科単元×**他教科との連携性（中）**
- **学習指導要領における各教科の目標を達成**しながら探究学習を実践できました

6 今後の展開

- 今回の実証事業での成果を元に、全国へ普及・定着化させていくための探究学習のパッケージ化
- 併せて、教員向け研修プログラムやサポート内容も整備

7 STEAMライブラリーの改善案

- **STEAMライブラリー活用時に一番困ったこと**
  - コンテンツ、コマ、レクチャーが多くて検索が大変
    - ➢ **子供たちの視点に立った検索利便性向上**
      （詳細はＰ17参照）

最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目的
3. 実証フィールド
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案

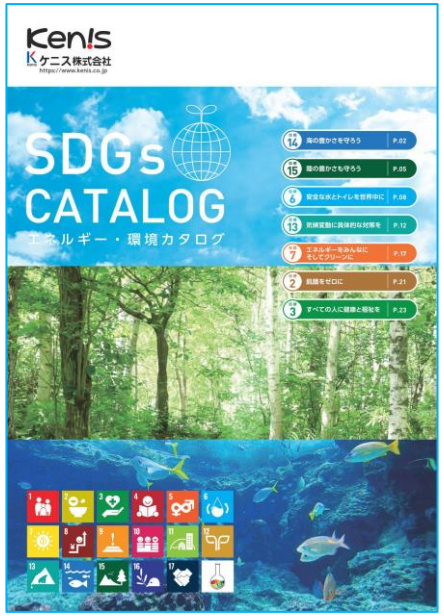
❶ 事業者

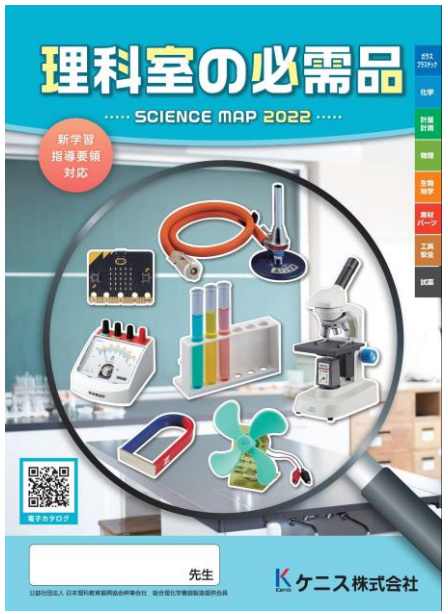
ケニス株式会社

創立	1947年（昭和22年）5月8日
資本金	8,000万円
従業員数	158名（グループ全体）
売上	70億3,200万円（グループ全体）
事業所	大阪本社（大阪市北区天満2丁目7-28）
	東京支社（東京都江東区佐賀1丁目2-8）
	福岡支店（福岡市博多区東比恵3丁目16-3）
	広島支店（広島市西区三條町2丁目9-15）
	札幌営業所（札幌市北区北10条西4丁目1-19）
	仙台営業所（仙台市青葉区花京院2丁目1-61）
	門真D.C.（大阪府門真市三ツ島1丁目31-30）

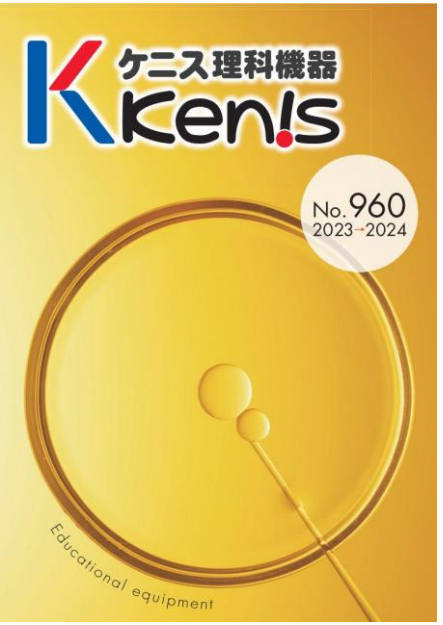


＜事業内容＞
理化学機器および理科教材の
製造ならびに販売









❷ 背景と目的

背景

■ **未来の教室ビジョン**

変化が早く、未来が見通しにくい時代に
対応する教育改革

■ **教育現場における課題**

探究学習に対するニーズはあるものの、

- ✓ 準備に時間がかかる
- ✓ 探究学習に使えるツールが整っていない
- ✓ やり方がわからない　　などの課題

■ 「学びのSTEAM化」の実践事例として、『STEAMライブラリー』を活用した**探究学習の事例を創出し、全国への普及に向けた示唆**を得ることが求められている

目的

『STEAMライブラリー』と、弊社の教材会社として培った“**実験**・**観察**・**体験**”学習キットを組み合わせることで、**楽しみながら探究学習を実践できる事例**を創出する

- 実証事業の成果を評価・検証・改善し、**教育現場が導入したくなる内容に磨き上げる**＋**成功事例の創出**
- また、教員向け研修プログラム／サポート内容も合わせて整備することで、**教育現場の負担軽減と外部人材の関わりを強化し、全国への普及**に繋げていく

3 実施体制と実証フィールド

実施体制

■ 事業受託者：ケニス株式会社
- 統括責任者　：西松正文（代表取締役）
- 執行責任者　：市川明（経営企画室長）
- 渉外担当　　：アンドリューガン（企画部課長）
- 検討メンバー　：若松巧倫・金泉大樹・万田和志

■ 監修／アドバイザー
- 静岡大学特任教授・名誉教授：熊野善介様
（STEAM教育研究所副所長）
- 大阪教育大学教授：種村雅子様
（理数情報教育系）

実証フィールド

① 東田辺小学校（公立）
- 所在地：大阪府
- 対象生徒：6年生／約50名（2クラス）

② 常翔学園高等学校（私立）
- 所在地：大阪府
- 対象生徒：高校1年生／約120名（3クラス）

③ 静岡県立清水東高校（公立／SSH校）
- 所在地：静岡県
- 対象生徒：高校1～3年生／約20名（部活動）

④ 静岡聖光学院中学校（私立）
- 所在地：静岡県
- 対象生徒：中学2年生／約100名（3クラス）

❸ 実証フィールド詳細（1／2）

実証場所

属性

①大阪市立東田辺小学校
- 公立
- 所在地： 大阪府 大阪市
- 対象学年： 6年生
- 対象生徒：47名　（2クラス）

探究学習の取組状況

- 平成10年に地域・PTA・学校で協力して建設したビオトープが校内にあり、毎年「ほたるの夕べ」祭りを開催
- 昨年度よりビオトープ・ホタルに関する研究を生徒主体で行い，探究的な活動を実施

② 常翔学院 中学校・高等学校
- 私立
- 所在地：大阪府 大阪市
- 対象学年：高校１年
- 対象生徒： 120名 (3クラス)

- 総合的な探究の時間にSDGｓアクションプランを作成し、探究活動を実施
- 理科基礎科目と横断授業を行うことで、理解を深め、探究力を身につける
- 2年生からは、生徒自身で課題設定し、課題探究活動を行う

実証内容

活用パターン

- 「誰もが持続的に安全な水を確保できる社会を目指す」テーマの探究学習を選択して学校活動にカスタマイズした
- 理科と総合的な時間以外に国語、図工、社会、算数の教科において科目横断的な学習を実践

※今回の実践を参考に、先生たちが自分の学校に合うプログラムをカスタマイズ可能

- 化学基礎と総合的な探究の時間：「活性汚泥の微生物」を利用し、水質調査を実施
- 物理基礎と総合的な探究の時間：「エネルギーの未来を描く」を利用し、AR地球儀で現在の地球観察を実施
- 生物基礎と総合的な探究の時間：「ゲノム医療の可能性と課題」を利用し、コシヒカリのDNA判定を実施

実施コマ数

授業検証を2回実施
-10月中旬～12月
-1月～2月

2～3コマ/週
(計15~24コマ)

- 総合的な探究の時間 1コマ/週を11コマ
- 物理基礎 2コマ/週の内1コマ
- 化学基礎 2コマ/週の内1コマ
- 生物基礎 2コマ/週の内1コマ
(計14コマ)

プログラム内容

小学校のSTEAM教育プログラム構築

- 総合的な時間（11コマ）
：探究活動～ビオトープにホタルを自生させる研究
- 理科（7コマ）
：生物どうしのつながり／自然とともに生きる
- 国語（5コマ）：心が動いたことを短歌で表そう／聞いてほしいこの思いを
- 図工（2コマ）：「未来の東田辺小学校」を思い描く
- 社会（2コマ）：持続可能な社会をめざして
- 算数（8コマ）：データの特徴を調べて判断しよう

高校1年生の総合的な探究の時間と理科基礎との横断授業（課題探究プログラム）

- 総合的な時間（11コマ）
：「SDGsアクションプラン作成」
- 化学基礎（1コマ）：単元「指示薬とpHの測定」
- 物理基礎（1コマ）：単元「熱とエネルギー」
- 生物基礎（1コマ）：単元「DNAとゲノム」

※今回は理科基礎の実験を通して探究力を深める

❸ 実証フィールド詳細（2／2）

実証場所

属性

③静岡県立清水東高校
- 公立（SSH）
- 所在地：静岡県 静岡市
- 対象学年：高校1~3年生（部活動）
- 対象生徒： 23名

④静岡聖光学院中学校・高等学校
- 私立
- 所在地：静岡県 静岡市
- 対象学年：中学2年生
- 対象生徒： 100名

探究学習の取組状況

- 平成16年度（2004年）より文部科学省が指定するスーパーサイエンスハイスクール（SSH）校として，先進的な理数教育カリキュラムを開発
- 特に探究学習のプログラムを全国に先駆けて研究開発し，地域の学校へ提供している

- 聖光学園はSTEAM教育をすでに実験導入している
- 校内にBIGIRION－Garageという場所が設置され、プログラミングや３Dモデリング、３Dプリンターなどによって生徒たちは自由にプロジェクトを立ち上げることが可能

実証内容

活用パターン

- ３つの探究的なテーマに対して部活動で研究を行う

※次年度の探究的な学習プログラム構築の位置付けで部活動で検証を行う

- 「気候変動に対策を！！省エネ・クリーンエネルギーで未来を切り拓く」テーマの探究学習の実行

- 理科の授業内で検証する

実施コマ数

1～2回/週
計：18コマ

12月～2月
1コマ/週
計：12コマ

プログラム内容

SSH高校のSTEAM教育プログラム構築

- テーマ①安全な水
  プロジェクト１：きれいな水をつくる
  プロジェクト２：水不足
- テーマ②クリーンエネルギー
  プロジェクト１：省エネルギー
  プロジェクト２：クルーンエネルギー
- テーマ③マイクロプラステック
  プロジェクト１：プラステックの回収

中学校のSTEAM教育プログラム構築

- 導入：「エネルギーの未来を描く」、電気量の基本と計算問題の演習
- 仕込み：理科の原理「発電・送電」、「アンペールの法則」、「フレミング法則」、「電磁誘導」
- プロジェクト：省エネルギー、クリーンエネルギー

❹ 実証内容（１／４）　～①大阪市立東田辺小学校

実証内容

「東田辺小学校の未来～ビオトープにホタルを自生させる」
探究的な学習プログラムの実践

- 10～12月に6年1組で最初の探究学習プログラムを検証
  総合的な学習×理科×社会×国語×図工の授業を活用し、ビオトープでのホタルの自生という探究的な学習テーマで学校独自のカリキュラムを構築
- 更に算数も加えてカリキュラムを再構築し、1～2月に6年2組で再検証を実施

実証効果

STEAMライブラリー活用による学習（興味・関心の引き出し）

- 児童は動画をとても興味深く見ており、動画から学べることはワークシートや探究学習に反映できました

ワクワクしながら楽しく学ぶ

- 子供たちはフィールドワークと実験／観察による体験を通じて、楽しく学ぶことができたため、凄い勢いで知識とスキルを吸収しました
- 今回の探究学習の成果を、次の学年にも受け継いでもらいたい、と多くの児童から意見が上がったため、来年度の授業でも実践していく計画です

教科横断的なカリキュラム

理科	• 生物どうしのつながり • 生物と環境
総合的な学習時間	• ビオトープの研究 • ホタルが育ちやすい環境を作る研究
社会	• SDGsの考え方をしろう(STEAMライブラリーの活用)
国語・図工	• ホタルについての俳句 • 未来の東田辺小学校を描こう
算数	• データの特徴を調べて判断しよう

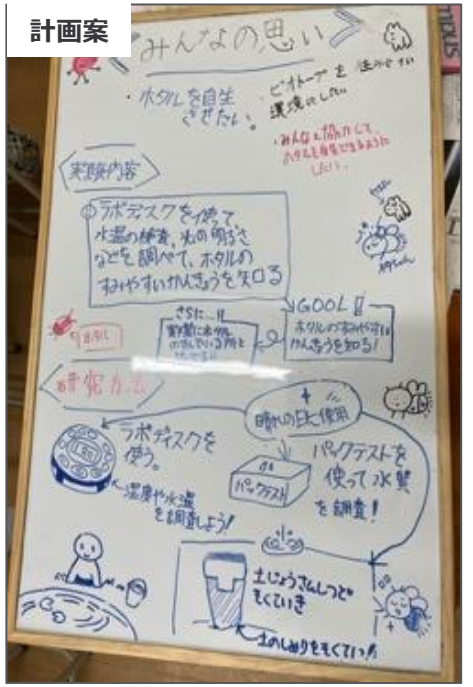
授業の様子


STEAMライブラリーの視聴


教室外ビオトープの探検

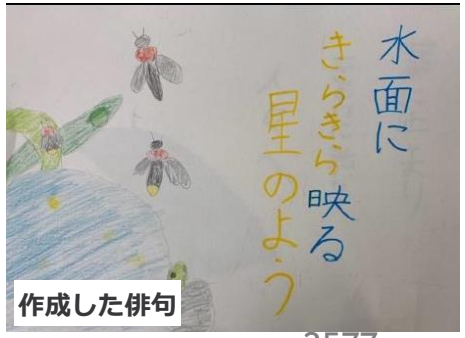

ICT教材の活用

授業のアウトプット





子どもが授業で作成したスライド



作成した俳句

❹ 実証内容（２／４）　～②常翔学園高等学校

実証内容

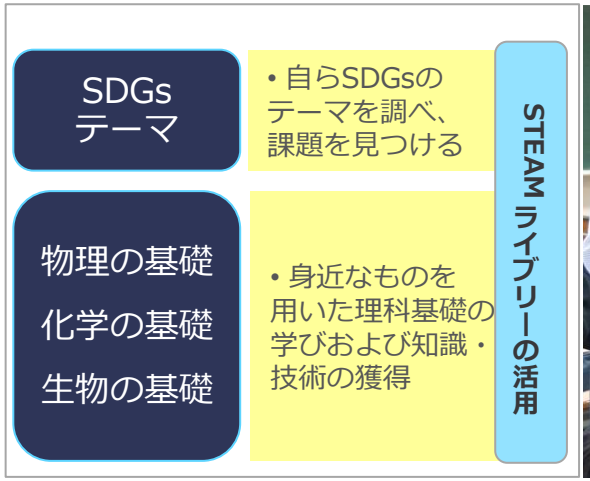
総合的な時間✕理科基礎との教科横断授業を実施

- 高校1年生３クラスの生徒たちにSDGsをテーマにした「探究プログラム」を実施
- 生徒たちは自ら設定した課題に対して必要な情報を主体的に収集し、グループワークでディスカッションしながら，協働的に学ぶ力を養いました
- さらに、理科基礎科目との横断授業を行い、知識・技術の深い学びと、実験や観察を通じたワクワクしながら楽しく学ぶ探究学習を実践しました

実証効果

- 授業導入時にSTEAMライブラリーを視聴し、教科横断型授業を意識させることができました
- 動画を視聴することで、身近にある社会問題から環境問題やエネルギー問題について、**当事者意識を醸成**することができました
- 特に、SDGsに関連する実験では、視覚的に社会問題を可視化することが出来たため、最近の授業の中で**一番盛り上がりました！**

教科横断的なカリウム



SDGsの授業にてSTEAMライブラリーの視聴とグループワーク



実験でICTの活用



理科基礎の授業



❹ 実証内容（３／４）　～③静岡県立清水東高校

実証内容

部活動にて自由研究を実施

- 導入段階でSTEAMライブラリーの動画を視聴しました
- 自然科学部の化学班、物理班、生物班、地学班にて「マイクロプラステック」、「エネルギー」、「水」に関する研究課題に取り組みました
- 10月～1月の間に週1～2回の部活動の中で、探究学習を実践しました

実証効果

- STEAMライブラリーについては、「非常に分かりやすい」との感想が多く、動画を活用した指導案から**発展的なテーマに繋がりやすく、個別最適な学びを実現**
- SSH活動として文部科学省・JSTに提出するレポートとして成果物をまとめました
- 部活動としての取組みは、**学校の広報活動でも活用**していくことが決まりました
- 今回実践した内容は、**次年度の探究授業の題材**として取り組んで行く予定です

部活動の内容：週1～2回程度放課後の活動







❹ 実証内容（４／４）　～④静岡聖光学院中学校

実証内容

「エネルギーの未来」のテーマで理科授業にて探究的なプログラムを実施

- 12月~2月の授業で「エネルギーの未来を描く」導入の授業をはじめ、理科の原理、そしてグループワーク方式のプロジェクトを実践
- 「動画視聴」、「個人ワーク」、「ディスカッション」、「設計＆工作」、「発表＆フィードバック」の一連のプログラムを通して、生徒たちにエネルギー問題の当事者意識を醸成する

実証効果

- STEAMライブラリーのエネルギー関連のコンテンツを見る時間を設けたところ、多くの**生徒が積極的に興味深く動画を視聴していた**
- STEAMライブラリー「発電・蓄電・送電の基本原理とエネルギーミックス」を視聴した際、**中学校では履修しない内容も学ぶことができた。生徒の反応も良く、「面白い」「こうなっていたんだ」という声もあがった**
- 授業内でクリーンエネルギーでの様々な**発電をプロジェクト型で行ったことで、「こんな方法でも電気が生まれるんだ！」「すごい！」といった声が多くあがった**
- 生徒が**非常に積極的に**発電キットをアレンジをして、**非常に多様な仮説と実験条件を設定してプロジェクトを行なっていた**



5 成果①　先生向けの研修会・交流イベント

大阪・静岡の教員関係者73名に対してSTEAM教育の勉強会を開催しました。

「①STEAM教育について」、「②経済産業省 “未来教室”実証プロジェクト」の紹介、「③STEAM・SDGs教材の体験会」を実施しました。参加者からは、STEAMライブラリーを活用したAR教材などを体験できたため、「今後のSTEAM教育の参考になった」という意見や、「STEAM教育に対する要望」等を頂きました。



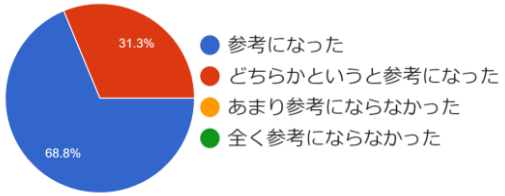




アンケート

実戦内容や探究的なプログラムは参考になった

90%以上



先生たちの声

「**STEAM教育**をしよう」とそこばかりを大切にするのではなく、**普段からの取組みの中で、子ども自身が問題解決することが大切**だと感じました

実験教材が素晴らしいと思いました。新たな視点を取り入れ、教材開発を続けていただきたいです。

生徒がワクワクしながら取り組むことができる上、個別最適化や資質能力を育成できるという面でも、とても考えられた授業であると感じました。

❺ 成果②　実践しやすい探究学習プログラム開発（小学校6年生）

成果

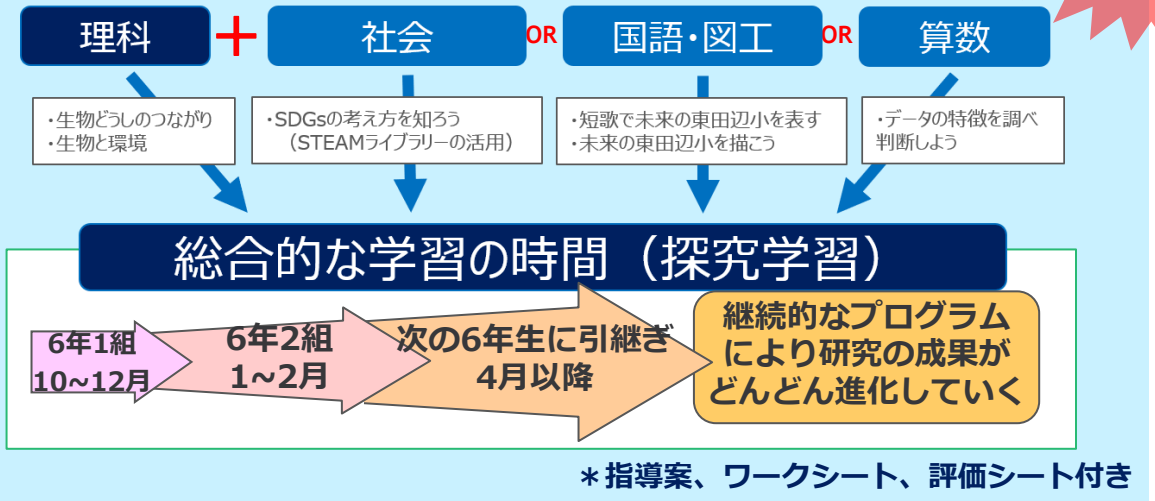
東田辺小学校では「教科の学習を活かして探究学習につなげる」プログラムを成果として創出できました。
この成果を元に、他の学校でも資料を参考に、自分の学校に合う探究学習プログラムにカスタマイズ可能です。

多くの学校で実践できるプログラム開発

【STEAMライブラリーの活用】

- 「STEAM探究に役立つPPDACサイクル」
- 「海から受け取る命のバトン」
- 「未来をひらけ！森のとびら」

メイン教科：理科、総合的な学習の時間
サブ教科：　社会、国語、図工、算数



＊指導案、ワークシート、評価シート付き



大阪市立東田辺小学校
田中大介先生

先生のコメント

学校ビオトープを活用した、“学年を繋ぐ継続的な学習プログラムを実施したい”と考えて、探究学習を行いました。

今回の実践をきっかけに、子供達はSTEAMライブラリーの動画から考えや想像を膨らませ、学習に活かすことができていました。また、複数教科の幅広い視点に基づく学びを探究学習に活かすことは、他の学校でも簡単に取り入れることができると思います。

新任1年目の先生が授業を担当しましたが、子供達と一緒に課題に取り組んでいたので、学ぶ姿勢が子供達にも伝わり、良い効果を生んでいたと思います。

何よりも、**子供達がワクワクしながら楽しく学ぶことが出来た**点が一番大きな収穫です。

❺ 成果②　高校の探究学習の基礎（高校1年）

成果

常翔学園高等学校では、高校1年生の探究学習基礎プログラムを構築することができました。
更に他の学校でも導入しやすい“生物”x“国語”の教科横断的な教材開発を行いました。

教科横断型教材
SDGs×化学
×生物×国語

フェーズ①SDGsゴールの調べ学習

【STEAMライブリー】

- 化学基礎：「活性汚泥の微生物」
- 物理基礎：「エネルギーの未来を描く」
- 生物基礎：「ゲノム医療の可能性と課題」
  - ➢ SDGsの目標・ターゲットについてグループワークを行い、アクションプランを発表する

フェーズ②理科教材を活用し、学びを深める

【使用した教材】

- 化学基礎：スマートパックテスト
- 物理基礎：AR地球儀
- 生物基礎：コシヒカリのDNA判定キット
  - ➢ 科学の基本的な概念や原理・法則を理解し、思考・創造しようとする能力を養う。

＊生物ｘ国語の教科横断的な教材も開発

高校2年
課題研究へ



常翔学園高等学校
分田智弘先生

先生のコメント

探究プログラムの目的は？

「STEAMライブラリー」を活用した探究授業に理科基礎科目の実験を取り入れることで、生徒たちが**主体的に課題を見出し、一人ひとりの好奇心を刺激して深い学びを実践することです。**

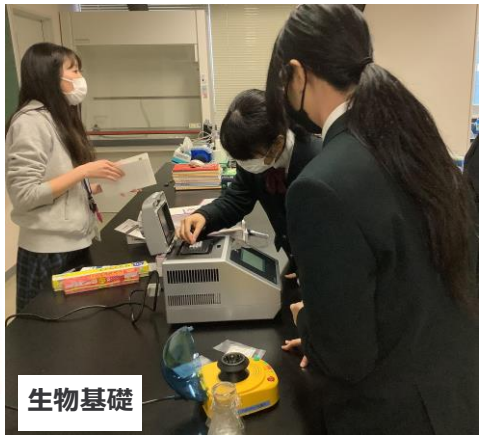
「生物基礎」から「現代の国語」へ！

DNAやゲノムの内容から生命学につなげ、更に論理的思考力、批判的思考力を養うことに発展させることができました。

SDGs、化学、生物、国語の探究プログラム



化学基礎



生物基礎

5 成果③　中学校の理科授業における探究学習（中学2年）

プロジェクト方式の探究学習プログラム

成果

静岡聖光学院中学校では、理科の授業における探究学習プログラムを構築することができました。
プロジェクト方式のワークを取り入れることで、コミュニケーション力やプレゼン力を磨くことができました。

フェイズ①導入

【STEAMライブラリー】
「今日、どれだけ電気使った」を視聴

【教材】
- AR地球儀：
  気候変動とエネルギー消費の関係の考察
- 電力量表示器ワットチェッカー
  家庭での電気使用量の調査

フェイズ②準備

【STEAMライブラリー】
「発電・蓄電・送電の基本原理とエネルギーミックス」を視聴

【基礎学習】
- アンペールの法則実験
- フレミングの法則実験
- 電磁誘導の実験


実験にICTを活用

フェイズ③プロジェクト&アウトプット

【自由プロジェクト】：3人一組（50セット）
1.温度差発電、2.泥発電、3.オリジナル風力発電、
4.プログラミング省エネ！

【アウトプット】
- キットの特徴、できること、発電方法・仕組み
- 実施する条件（比較）、理由（根拠）

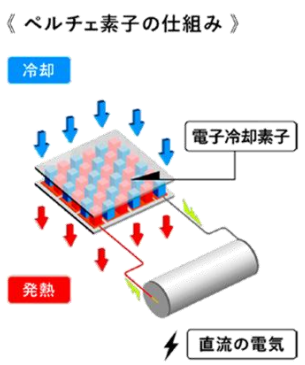

静岡聖光学院中学校
榊原正信先生

先生のコメント

今回の実践は、エネルギー問題・電力消費・環境問題の**自分事化（当事者意識の向上）を目的**として行なった。プロジェクトでは、生徒が「どうすればもっと発電できるのか」「どうすれば電力消費をもっと抑えられるのか」といった**試行錯誤をする姿が見られ、積極的な工夫が多くあった**。「電流計を貸してください」「温度計ありますか？」と、**仮説の実証や目標の達成に非常に前向きに取り組んで**いた。様々な実験キットやSTEAMライブラリーの内容が生徒たちにとって**刺激的であった**のだと思う。

選択方式の自由プロジェクト

温度差発電！ 20台



泥発電！ 10台



オリジナル風力発電！ 5台



プログラミングで省エネ！ 15台



❺ 成果④−1　SSHの探究部活動（高校1～2年）

成果

SSHの清水東高校では、部活動における探究学習のプログラムを構築することができました。
部活動で構築した学習プログラムを元に、次年度の探究学習授業へ展開していく計画です。

部活動で行える探究学習プログラム

フェーズ①研究目的の設定

STEAMライブラリー視聴後、各グループ内で話し合って研究目的を決める（仮説の設定を含む）

【STEAMライブラリー】

- 「STEAMシリーズ水」
- 「天気の子になる：ＳＯＳ！天気に異常アリ！」
- 「エネルギーの未来を描く」
- 「未来と人の健康を脅かす海洋ゴミ、マイクロプラスチックと海洋観測」

フェーズ②実験

色々な実験内容と方法を検討し、計画を立てた上で、実験を行う

【実験内容】

- 水質調査、ろ過、吸水性樹脂を用いた土壌の保水力実験
- AR地球儀、燃料電池の仕組みの理解および活用方法
- マイクロプラスチックの吸着方法・回収

フェーズ③ 実験からの考察および今後の展望

次年度の探究学習に繋がる活動
＊(別のファイルて添付)

【考察及び今後の展望】

水：　ろ過の工夫、吸水性や保水力がある物質の調査

エネルギー：燃料電池以外の再生可能エネルギーの調査

マイクロプラスチック：サンプリングの方法の工夫



清水東高校
漆畑信之先生

先生のコメント

今回は部活動での参加でしたが、「STEAMライブラリー」は**生徒の興味関心を広くカバー**しており、興味のあるコンテンツを視聴することで「マイクロプラスチック」「クリーンエネルギー」等についてより詳しく知識を得ることができ、そこから**自身の研究テーマを発展させることができていました**。研究にはテーマに直結する**実験装置が用意されており、研究もスムーズに行えました**。





部活動にて自由研究を実践

❺ 成果④−2　SSHの次年度の**探究授業学習の予定**（高校1）

１年生の「総合的な探究の時間」（本校ではSSH授業）において、プレ課題研究の一環として、特にテーマ設定に組み込む。本番の課題研究（２年生にて実施）の際に、１年生で設定したテーマをそのまま使っても良いし、新たに別のテーマを立ち上げても良い。

次年度の探究学習の予定

7月	8月	9月	10月
プレ課題研究としてテーマ設定についての指導 その中で、「ＳＴＥＡＭライブラリー」を紹介（時間があれば、１つのコンテンツを全員で視聴） 	**夏休みを利用して各自で興味のあるコンテンツを視聴** 	**各自で研究してみたいテーマを設定** • 「ＳＴＥＡＭライブラリー」を参考にしても良いし、別のテーマでも良い • 似たテーマを選んだ生徒同士でグループを形成 • 各グループで研究方法・研究計画を立てる（ケニスのカタログを参考に）	**各グループごとに発表** 

6 今後の展開

■ 本事業を通して得られた探究学習の成果をパッケージ化し、教員向けサポート内容を整備した上で、全国へ普及・定着化していく計画です。

Science / Technology / Engineering / Arts / Mathematics

当社のこれまでの領域 → 教材領域の拡大へ

探究学習の教材開発（パッケージ化）

教育現場との協力

学校

教育現場と一緒に教材を検証し
新たな教育キットを生み出す

プログラミング探究キット







理科探究キット



他の企業との連携強化

New パートナーの発掘 → 企業

当社のパートナー
- 協力工場 ⟷
- 国内外仕入先 →

Kenis



Creating Tomorrow with Science

教員向けサポート＆自治体等との連携の強化

教員向けサポート強化

探究学習のプログラムを研修プログラムを通して教員に紹介：
- 全国の理科部会の教員研修：年間100回ほど→教員育成
- おもしろ実験オンライン勉強会、年3回
  →教員を目指す大学生＆院生育成







地域の自治体等との連携強化

大学や自治体と連携した探究学習の普及推進







❼ 教育現場での活用を踏まえたSTEAM ライブラリーの改善案

一番困ったこと：コンテンツ、コマ、レクチャーが多くて検索が大変

＜改善案＞

- ◆ 子供たち専用ページを開設する。
  （現在のサイトは先生用に作られています。子供たちが見やすいページ作りも必要だと思います。）

- ◆ 子供たち（先生）が自分で見ている動画やコンテンツに対して
  自動的に関連・連携しそうなコンテンツやコマを提案する機能を追加する。
  ※「これも好きかも」の機能はあるが、調べているテーマに直接に関連してないものが多く出てくる。

- ◆ 先生が子供たちに薦める時に動画の選定や準備に時間がかかるため、できれば単元、また学年別で見ることができたら良いと思います。また、デジタル教科書とリンクできと汎用性が高くなる。

- ◆ ログインしなくても（マイページのような）色々な機能が使用できると便利です。

（参考）納品物一覧

1．指導案小６年生：PDF、指導案小６年生：PDF

指導案①高1年生（SDGテーマについての調べ学習）：PDF

指導案②高1年生（化学基礎）：PDF

指導案③高1年生（生物基礎×国語×総合的な探究の時間）：PDF

2．学習者用ワークシート①(小６年生)：PDF

学習者用ワークシート②(小６年生)：PDF

学習者用ワークシート③(小６年生)：PDF

学習者用ワークシート④(小６年生)：PDF

3．ルーブリック評価シート(小６年生)：PDF

4．SSH部活動研究レポート：PDF

5．指導計画中2年生：PDF

6・ 授業スライド①中2年生(電力消費と地球環境) STEAMライブラリーのスライドを使用

授業スライド②中2年生（生活と社会に関わるエネルギー） STEAMライブラリーのスライドを使用

授業スライド③中2年生（省エネとクリーンエネルギー） STEAMライブラリーのスライドを使用

7．ケニス実証動画「未来の教室プロジェクト」：MP4

公募テーマ：STEAMライブラリー活用事例創出

音楽×STEAM

～あらゆる教科の学びをSTEAM化するために

最終報告書

ブレーン株式会社

担当者情報
- 所属・役職：営業推進部 課長
- 氏名(フリガナ)：原 直史 (ハラ ナオシ)
- メールアドレス： n.hara@brain-music.com
- 電話番号：03-5298-8336

STEAMライブラリー活用事例創出事業サマリ_ ブレーン株式会社

音楽・総合・道徳　小学校 特別支援学校　3コマ

実証事業の概要

1 事業者

ブレーン株式会社

2 背景と目的

STEAM教育を「探究学習の時間に取り組むもの」にせず、既存教科のSTEAM化事例を示すことで、学びのSTEAM化の裾野の広がりを目指す。

3 実証フィールド

①広島市立宇品小学校
②筑波大学附属視覚特別支援学　校音楽科

4 実証内容

STEAMコンテンツを音楽の授業時間で実施する。以下2校で実証。
①公立小学校
②視覚特別支援学校（音楽科）

成果と今後の展開

5 成果

①音楽の授業にSTEAM要素を取り入れた事例の創出

- 「音のバリアフリー」をテーマに小学生向けに授業を展開
- 視覚特別支援学校でも実施し、視覚障害の当事者として授業の枠にとどまらず、日常生活に発展して探究を実施した

②音楽の授業にSTEAM要素を取り入れる際のポイントと、特別支援学校で実施する際の留意点

- 音楽の授業で探究的な学習を進めるための方法を整理
- 全体の授業の流れをまとめつつ、特殊校の場合の留意点も整理
  ①インタビュー動画視聴のサポート
  - 聴覚障害を持つ方のインタビュー動画は字幕の読取りを前提に制作していたため、事前の点字化もしくは授業者による読み上げ等の補助が必要。

  ②楽器の調達
  - 作曲ツールとして想定していたSong Makerは使用できないため、別のツールが必要に。**協議の結果、電子キーボード**を使用。

6 今後の展開

- 授業成果を社会へフィードバックする
- さらなる横展開の機会を探る

7 STEAMライブラリーの改善案

- 共生社会の理解をより深めるための時間の創出
- インターネット環境にあった使用
- 作成した音サインを活用する場の設定

最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目的
3. 実証フィールド
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案

最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目的
3. 実証フィールド
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案

ブレーン株式会社

事業概要

「音楽」と「教育」を軸に、楽譜出版や映像・音声制作等を行う。
吹奏楽・合唱を主たるフィールドとし、全日本吹奏楽コンクール全国大会、
全日本合唱コンクール全国大会をはじめとする様々なイベントの収録業務
を請け負う。

2021年度STEAMライブラリーにおいて「音のバリアフリー」、
「ダンスレターで想いを伝える」の2つのコンテンツを制作。

最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目的
3. 実証フィールド
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案

❷ 背景と目的

背景

STEAM教育＝「探究学習の時間に取り組むもの」と認識している学校が多く見受けられる。

本来のSTEAM教育とは数ある教科の一つではなく、あらゆる教科を学際的に横断し、いずれの授業においてもその学びがSTEAM化していくことを目指しているはず。

その理想形を普及させるには、音楽の授業にSTEAMの要素が含まれたり、逆に探究学習の中に音楽の要素が含まれる等、実際に教科の壁を越えて取り組まれる事例が必要ではないかと考えた。

目的

そこであえて「探究学習」以外の教科（今回は音楽）でSTEAM教育に取り組んだり「探究学習」に「音楽」の要素を取り込んだりすることで本来の意味での「学びのSTEAM化」事例を創出したいと考えた。
これにより
・既存教科をSTEAM化する経験を得る
　≒他教科にも応用できる発想を得られる

・通常授業のアレンジで十分にSTEAM教育が実施出来る事を知り、心理的障壁を下げられるといった利点が生まれ、「音楽」に限らず「あらゆる学びのSTEAM化」が促進される。

最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目的
3. 実証フィールド
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案

❸ 実証フィールド

実証場所

属性

①筑波大学附属
視覚特別支援学校音楽科

- 公立：国立
- 所在地:東京都文京区
- 対象学年：専攻科
- 対象生徒：3名

探究学習の取組状況

- 新学習指導要領以前から担当者が取組み

実証概要

活用パターン

(C) 指定したコンテンツ/テーマを学習した上で、自由な学習へ展開

実施コマ数

11~12月に1コマ/週(計3コマ)

活用コンテンツ

音のバリアフリー

❸ 実証フィールド

実証場所

属性

② 広島市立宇品小学校
- 公立：広島市
- 所在地:広島県広島市
- 対象学年：4学年
- 対象学級：
  6クラス
  授業撮影は1組(全34名)

探究学習の取組状況

- 新学習指導要領以前から担当者が取組み

実証概要

活用パターン

(C) 指定したコンテンツ/テーマを学習した上で、自由な学習へ展開

実施コマ数

12月に1コマ/週
(計3コマ)

活用コンテンツ

音のバリアフリー

❸ 実証フィールド

広島市立宇品小学校概要

① ***特徴*** :
広島市南部に位置し、風光明媚な瀬戸内海国立公園をすぐ南に望み、海の玄関である広島港を控えた、広島県でもトップクラスの児童数を誇る小学校。
令和4年度の授業改善実践研究校(広島市教育委員会指定)となっており、8教科チーム（算・国・理・社・音・家・特支・図）を中心として研究を進めている。特にICTを活用した授業改善に力を入れている。

② ***児童数*** :
1,177人44学級(令和4年5月1日現在)

③ ***タブレットの使用状況*** :
2022年1月からiPadが配布され、各学年とも、日々の授業で活用している。週末にはどの学年でも家庭に持ち帰り、宿題等に活用している。

④ **障害者教育** :
人権教育目標として、一人一人の児童がその発達に応じ，人権の意義・内容や重要性について理解し，「自分の大切さと共に他の人の大切さを認めること」ができるようになるよう学んでいる。

⑤ **その他学校で力を入れていること** :
・「心ときめく学校」をキャッチフレーズに学校運営が行われている。
・教科担任制に先駆的に取り組み、現在3年目。
・体験学習がとても多く取り入れられている。
・広島市教育委員会「不登校支援研究指定校」。
・縦割り活動。
・特別支援教育。





最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目的
3. 実証フィールド
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案

4

実証内容

実証フィールド

① 筑波大学附属
視覚特別支援学校音楽科
- 公立：国立
- 所在地:東京都文京区
- 対象学年：専攻科
- 対象生徒：3名

実証内容

「音のバリアフリー」を用いた音楽の授業の実施
- 9月～10月にかけ、日程調整及び授業計画を作成。
- 今回のコンテンツを通して
  「実践的な成果を出し、実社会に還元する」という目標を設定。
  視覚障害の当事者でありながら、同時にその課題解決の主体にもなるという姿勢で授業に臨む。活発に意見交換がなされ、
  音響信号機・多目的トイレ・駅構内というシチュエーションで
  具体的な解決策を考えることに。

実証効果

- 参加生徒から「非常に楽しい、本当に社会に反映させられるものを」という声が聞かれた。

---

② 広島市立宇品小学校
- 公立：広島市立
- 所在地:広島県広島市
- 対象学年：4学年
- 対象生徒：
  1組(全34名クラス)

- 「音のバリアフリー」を用いた総合と音楽の授業の実施
- 9月～10月にかけてコンテンツの内容に関する打ち合わせを実施。
- 11月に実施日程の確定。
- 4年生の全6クラスでの横展開を実施。
- 1時間目の道徳での共生社会の理解から、2，3時間目の音楽へつなげていく。
- 1時間目は各クラスの担任の先生、2，3時間目は音楽の先生が担当

- 共生社会を実現するためには児童一人一人がどのようなことができるのかを考えるきっかけとなった。

最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目的
3. 実証フィールド
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案

❺ 成果-1 《音楽の授業にSTEAM要素を取り入れた事例の創出》

筑波大学附属視覚特別支援学校 音楽科

視覚に障害を持つ当事者として、授業の枠にとどまらず
実生活の改善を目指して探求を実施

授業展開ー事前打合せ

普段の授業を視察した上で授業計画の作成を進めたが、視覚特別支援学校ならではの工夫がいくつか必要となった。

・インタビュー動画の文字起こし
聴覚障害を持つ方へのインタビュー動画は、字幕での読み取りを前提として制作していたため文字に起こし、点字化する必要がある。

・楽器の調達
作曲ツールとして想定していたSong Makerは使用できないため、別のツールが必要に。
→**協議の結果、電子キーボード**を使用することに。

・オンラインでの参加者への配慮が必要になる可能性がある。

また「音楽科」ということで受講者の音楽的な習熟度は非常に高く、小中学生が実施する場合とは異なるアプローチ（テーマ設定）が必要となった。
自らが普段から感じている「音サイン」への改善点なども盛り込み、
より社会生活において実践的な授業展開を想定。年間の授業計画等との兼ね合いから
3コマで展開することに。

備考

音楽制作ソフトとして想定していたSongMakerの使用が難しいため。

本コンテンツを展開する上での最少コマ数として想定。※前年度からスケジュール調整をしていればもう少しコマ数を確保することも可能だった。
※指導計画案は別紙。

❺ 成果-1 《音楽の授業にSTEAM要素を取り入れた事例の創出》

筑波大学附属視覚特別支援学校 音楽科

視覚に障害を持つ当事者として、授業の枠にとどまらず
実生活の改善を目指して探究を実施

授業展開ー1コマ目

０.事前準備
動画を視聴するためのプロジェクター
音サインを作るための電子キーボード（機材提供　ローランド株式会社）

１.授業への導入

授業は別紙指導計画に沿ってスタート。動画①

導入テーマは「共生社会について考えること」だが、生徒が
視覚に障害を持つ当事者であること、そして成人であることを踏まえ
今回のコンテンツを通して「実践的な成果を出し、実社会に還元する」という
一歩掘り下げた目標を設定。本来6〜7コマで設計された授業を3コマで展開するため、
音サインのシチュエーションは「街での音」に絞った。

備考

操作に慣れるため、授業展開日までに、少し触っておく時間を設けた。

「実社会に還元する」という目標により、勉強のための勉強から脱し生徒のモチベーションも変化。

❺ 成果-1 《音楽の授業にSTEAM要素を取り入れた事例の創出》

授業展開―1コマ目

２.視覚障害について知る

２-1　動画視聴

まず視覚に障害を持つ人の声を聞くため、**インタビュー動画を視聴。**

◆動画①中神　誠さん「街を歩くとき」

インタビューの感想を発表。各生徒の視覚能力が異なることもあり様々な意見が出た。
「視覚障害」と一口に言っても、障害の程度や失明の経緯によって全く感覚が異なるという点を再認識。
そこで指導教諭が「その感覚の違いはどこから来るのだろうか？」という**問いを投げかけた。**
先天的全盲と徐々に視覚を失ったケース、そして晴眼者とではそれぞれ街の空間認識の前提と
重視する感覚（発達している感覚）が異なるという気付きや、視覚と聴覚それぞれから得られる
情報比についての問い、そもそも「認識」とは何なのかといった問いが生じた。動画視聴から
ディスカッションを行うという流れが出来たところで、続いて動画を視聴。

◆動画②広島中央視覚特別支援学校の児童たち

普段の生活に関する話題から「街での不便」や視覚障害者向けとされる様々なサービスへの意見が
出された。指導教諭も晴眼者という立場で議論に加わることで、視覚障害の有無による違いも意識しながら
議論が進んだ。フラットな立ち位置でオープンに意見交換することで議論が深まっていった。

生徒間で、**これまで話していなかったことや踏み込んでいなかったことに話題が及び、**
相互理解も深まった様子。

備考

受講者も視覚に障害を持つ当事者だが、果たしてリアクションは？？

問いが出されたことで議論が発展。新たな問いを生み出す展開に。

マスクの有無による感覚の変化などにも話題が及んだ。視覚に障害を持つ人を念頭に置いたマスクの開発など、**商品開発のヒント**になりそうな気付きも得られた。

動画インタビューを題材に議論したことで、いつもは当事者として語る視覚障害について**客観的立場で話せたことも議論が深まった一因。**

❺ 成果-1 《音楽の授業にSTEAM要素を取り入れた事例の創出》

授業展開―1コマ目

３.課題の確認と分析

ここまでの授業を踏まえ、音サインの考察を開始。動画②

指導教諭から「誰かがやってくれることを待つのではなく、自分たちで解決しよう。
音楽の専門家を志す私たちは音を使ってそれを実現しよう」という投げかけでスタート。

まずは、どんなところに音があると良いか？という問いかけ。
自分たちの日常生活の中から課題を抽出することに。
ある受講者の「電気自動車くらい。他はすぐ思いつかない。あまり困っていない。」という回答を受け、
指導教諭が「慣れてしまって不便を不便と感じていないだけではないか？」と問いを投げかけ。
以下の意見が出された。

- 電車の遅れについてのアナウンス
- トイレの「流す」ボタンの場所がわからない／多目的トイレが実は広すぎてわかりにくい
- 様々な場所に点字が増えているのは良いが、その場所がわかりにくい
- 音声付き信号機の情報不足（音を使ってもう少し情報を与えられるのでは？）

さらに議論を進める中で、むしろ街は「音が過剰」なのではないか？という問いも浮上し、
音を加えるのではなく「整理すること」が必要ではという発想が生まれた。
「音の整理」の具体例として、スマホと連携させるガジェットの例なども出された。

こうした問いも出てきた中、具体的な音サイン制作に向けて
トイレ／電車／信号という3つのシチュエーションに絞って次コマ以降を展開することとし、
受講者3名にそれぞれテーマが振り分けられた。

次までの宿題として、それぞれ考察を深めておくようにというテーマが与えられた。

備考

受講者の一人は、「無意識のうちに自分たちはサポートしてもらう側だと考えてしまっている」ことに気付いた。

受講者らは「気付いていない不自由がある」という発想を得て議論が更に活性化。

❺ 成果-1 《音楽の授業にSTEAM要素を取り入れた事例の創出》

授業展開ー２コマ目

１．前コマで提示された課題に対する発表

【生徒A】担当：多目的トイレ
非常にプライベートなスペースでの案内。音声ガイドでは中の様子が外に伝わる可能性がある。
点字ボタンがあることは知っているが、位置がわかりにくい。衛生的にもあちこち触りたくない。
そのためボタンだけでなくトイレ空間全体のデザインを統一し、どこでも共通の操作が出来ればベストでは。
【生徒B】担当：道路の交差点
多目的トイレと共通するが、押しボタン式信号があることはわかっているが、そのボタンがどこにあるか
わからないケースが多い。ボタンの位置関係のフォーマット統一も一つの方法か。
もしくはスマートフォンアプリと連携するような方式は考えられないか。
【生徒C】担当：電車のホーム
音が多すぎて聞き取れない。音を増やすよりも整理する発想が必要ではないか。
加えて、電車の遅延等の特別案内の頻度も問題。晴眼者は掲示板を見れば済むが、
一度聞き逃すと次の案内までしばらく待つ必要がある。とはいえ絶え間なくリピートされるのも
煩わしく感じる人が多いはず。様々な人が同時に利用する場所であることを考慮すると、
スマートフォンなどのパーソナルなガジェットの活用が必須ではないか。

以上の発表を踏まえて各シチュエーションについて議論を進めると、
「スマートフォンとの連携」「フォーマットの統一」という課題解決のカギが浮かび上がってきた。
この点を踏まえ、個別のシチュエーションについて考えるよりも、フォーマットの統一に役立つ
音サインを考えるのはどうか？という方向づけがなされた。
「視覚に障害のある人へのガイドの場所」を示す音サインを作り、
そこにガジェットをかざせば必要な情報を得られるもの。

備考

スペースの性質上、障害を持つ人々が実際にどのように使っているのか検証された事例が少ないのでは？との意見も。

非常に公共性の高い場所なので、障害を持つ人だけでなくあらゆる人にとって心地よい環境を目指す必要がある。という観点が強調された。

生きた議論の中で新たな方向性が出てきた。
参加者が本当に実社会で活用出来るものを求めた結果。

❺ 成果-1 《音楽の授業にSTEAM要素を取り入れた事例の創出》

授業展開ー２コマ目

２．音サインづくりのためのヒント

制作すべき音サインの方向性が見えたところで、実際の制作に入る前にそのポイントについて**動画を視聴**して確認。

◆動画　川上統氏によるサインづくりのレクチャー動画

３．２コマ目の総括及び次回への課題提示

次回、最終コマで実際に音サインを制作する。今回提示されたテーマを踏まえてそれぞれ考察を深めておくようにという**宿題が提示**された。

備考

音楽を専攻する生徒らだが、いわゆる作曲とは異なるため、ポイントを押さえるために視聴。

前回のコマでは生徒それぞれに異なる課題が出されたが、今回は**共通の課題となったため授業直後から話し合う**姿が見られた。

❺ 成果-1 《音楽の授業にSTEAM要素を取り入れた事例の創出》

授業展開ー３コマ目

１.「ガジェットをかざす位置を示す音サイン」作成開始。 動画③
検討すべきポイントについて議論しながら進められた。
・音色の検討…他の音と差別化されつつも不快で無い音とは…
・シチュエーションの検討…葬儀場や病院などあらゆる場所で流れるということへの配慮
・時間帯への配慮…早朝や深夜でも問題無いもの
・音高への配慮…街の音サインは高音だが、なぜだろう？
・繰り返しへの懸念…あまりに頻繁だと不快。適切な頻度、もしくは繰り返しが苦にならない音サインとは？
・センサーとの連動…センサーとの距離に応じてサインの音量やテンポが変化するもの
・必要な印象度…浸透させるためにはサウンドロゴ的な印象度が必要ではないか。
・音型への意識（動画をヒントに）

授業者が適宜方向づけをしながら作成及び議論を進行。

２.それぞれの音サインを発表 動画④
時間が足らず完成には至らなかったものの、それぞれが音サインに求める要件や
考え方のポイント等は整理されていた。

３.授業のまとめ 動画⑤
最初に掲げた目標は「実践的な成果を出し、実社会に還元する」。
サインの完成には至らなかったが、その制作の過程で得られた様々な気付きや発想を
土台に時間をかければ本当に有用なものに成りうる。これまで学んできた「音楽」についても
「音が人々の行動に及ぼす影響」など新たな観点を得ることができた。

何より、生徒たちが自らの生活を振り返り多くの示唆を得たことや、
課題解決への前向きなモチベーションを得たことが最大の成果。

備考

それぞれが手を動かし音を鳴らしながら検討が進んだ。配慮すべきポイントの多さに難しさを感じつつも、視覚障害者だけでなくあらゆる人にとって良いものを目指して議論された。

ただ完成を目指すだけならそれなりに形になったが、本当に役立つものを目指した結果として中途半端なものを出せなかった。もう少し時間が必要。

❺ 成果-1 《音楽の授業にSTEAM要素を取り入れた事例の創出》

授業を終えて

１.指導教諭より

☆指導教諭の役割は、適切なテーマ設定及び議論の先導。

音楽的なアドバイスも部分的には必要だが、考え方や議論の方向性を整理することが最重要。
予定調和的に進まないため、誰かの作ったものを取り上げたりしながら
意見が出やすいように活性化していくことが必要。
答えを提示するのではなく発想のヒントを出していく意識を持つ。

☆評価について一過程を重視する

サインが完成しなくとも、議論の過程で様々な意見が出された。個別のシチュエーションの解決だけでなく
様々な状況について検討した結果、「ガジェットをかざす場所と、そこで鳴らす音を作る」という
方向性が見えた。評価すべきはこの点。取り組む姿勢や創意工夫、発想のフレームワーク…気づきなど。

この教材はあくまできっかけであり、考えるテーマを提示するもの。
結果が見えにくい怖さはあるが、その過程は無駄にはならない。
むしろどんどん新たな課題や疑問が生まれることを楽しむべき。

備考

重要なポイント。議論が停滞したり方向性が見えない時にそれらを整理する必要がある。

通常の授業では最終的に先生が答えを出す、もしくは最初から答えありきで進めるがこの教材はそうではなく答えの見えないものに手探りで挑むもの。
指導者側は発想の転換が必要。

❺ 成果-1 《音楽の授業にSTEAM要素を取り入れた事例の創出》

授業を終えて

２.生徒より　動画⑥
・教材に取り組むことで、日常生活の改善について新たな視点が生まれた。
・もしかしたら将来本当に実社会に改善をもたらせるかもしれないというモチベーションが生まれた
・そもそも音を意識していなかったが、一度立ち止まって考えることで色んな事が見えてきて、面白かった
・もともと、こんなのがあるといいなとは思っていたが、あらためて考えると
音があることの良し悪し、整理について考えるきっかけになった。

サインは完成していないが、この学校ならではの議論と方向性が出せた。

備考

❺ 成果-1 《音楽の授業にSTEAM要素を取り入れた事例の創出》

広島市立宇品小学校
4年1組 全34名

授業展開ー1コマ目
動画①

０.事前準備
『音のバリアフリー』では、最初に各児童が持っているイメージが授業を通じていかに変化するのかという過程を見てもらいたいという意図で授業展開例を作成した。
そのため、授業の冒頭に「共生社会」という語に対する印象を確認するという形を想定していた。
ただ、今回宇品小学校の先生方との実証前の協議の中で、いきなり「共生社会」というワードが出てくるのではなく、授業前半で「共生社会」について考えていくための積み上げを行った上で、「共生社会」というワードを出しながら、その意味を考えていくという内容で進められることとなった。

１.授業への導入
本時のめあてとして
「みんながくらしやすい社会とは」を考えていくとの提示。
⇒社会という言葉の意味をクラスで確認。

イラストで困っている人を探すというアクティビティを実施。
アクティビティにはミライシードを活用。
それぞれが見つけた困っている人を助ける人やモノをミライシードの広場へ送り、その後、発表をしながら共有。

備考
元々の授業展開
「共生社会とは」→「音楽と社会の接点」→「障害のある方について知る」
今回の授業展開
「日常で困っている人を知る」→「障害のある方について知る」→「共生社会とは」→「みんなが住みやすい社会にできることは」

実情に合わせ上記のように変更

イラスト
今回の授業テーマを基に導入部分で先生方が準備された。
導入部分で指定されたテーマを探すというアクティビティで、児童たちの授業に入る集中力が高まっていた。

❺ 成果-1 《音楽の授業にSTEAM要素を取り入れた事例の創出》

授業展開
1コマ目

２.展開①　自分の周りに助けが必要な人が来た時を考える。
ワークシート①を通じ、それぞれのシチュエーションに対し、
何に対して困るのかを各自で考え発表。

・クラスに車いすの子が入って来た場合
　教室に通れないところがある
　段差があるところがある　など

・クラスに日本語が読めない子が入って来た場合
　教科書が読めない
　教室までたどり着けないかもしれない
　ノートがとれない　など

・目の不自由な子が入ってきた場合
　ぶつかりやすい
　段差でつまずく
　(学校に) 点字ブロックがないので、移動が大変
　黒板が見えない　など



備考

ワークシート①
授業展開の変更に伴い、ワークシートも変更を行った。

ワークシートは児童たちにとって身近な学校というシチュエーションで考えることによって、より明確に何が必要なのかを考えられていた。

❺ 成果-1 《音楽の授業にSTEAM要素を取り入れた事例の創出》

授業展開
1コマ目

３.展開② 目の不自由な人について考える

視覚障害のある子どもたちがどんな遊びができるか質問。
・鬼ごっこができるか
→ どこに人がいるかわからないからできない
・サッカーができるか
→ ボールが見えないからできない
　鈴がボールに入っていたらできる

その後、広島中央特別支援学校の同世代の子どもたちの座談会の映像を視聴。
動画視聴後、ワークシートで動画の内容を確認し、理解の定着を図る。
動画の視聴前に、目の不自由な方の遊びについて触れられていたため、特に遊びの話をしている場面での集中力が高かったように感じられた。
また、映像で携帯ゲーム機での遊びについて紹介していた 児童に対しては、より身近な遊びのアイテムであったため、多くの子どもたちが反応を示していた。

動画を見ての気付き
・電気自動車などは自分たちにとって静かでいいと思っていたが、一部の人たちには危険なものになる可能性があることを知った。
・目の不自由な人たちがどのように遊ぶのかが分かった。
・電柱が多いと大変だということを初めて知った。

備考

映像
1コマ目の映像コンテンツとして、視覚障害のある成人のインタビュー、小学生の座談会、聴覚障害のある成人インタビュー、小中学生のインタビュー映像を準備してあった。
今回、授業が全3コマになることを受け、時間の関係から聴覚障害のある方については触れず、視覚障害のある方、さらに年齢の近い子どもたちの映像を視聴することとなった。
同年代の子どもたちの映像ということもあり、集中力をもって視聴していた。

STEAMライブラリー内の動画を各自で視聴してもらった場合、回線が圧迫され動画視聴がスムーズにできない恐れがあったため、先生が大型のテレビで映像を映して視聴となった。

❺ 成果-1 《音楽の授業にSTEAM要素を取り入れた事例の創出》

授業展開
1コマ目

4.まとめ
「みんなが暮らしやすい社会」＝「共生社会」
自分たちの社会は完ぺきではない。
その中で共生社会を目指すためにできることを質問。

多くの生徒が他人を助ける気持ちを持つことが重要という発言をしている中で、1人の生徒から**「困っている人を助けられるものを作る」**という意見が出た。
この生徒から何を作るかという具体的な意見は出なかったが、他の生徒から**「助けになる音を作る」**という意見が出た。

特別支援学校の子どもたちの映像を視聴したことで、音がバリアを取り除くことも、逆にバリアを作る可能性もあるということを感じたのでは。

今後はみんなに住みやすい社会を音でどのように作っていけるのかを音楽の授業で進めていくということを先生が伝え、授業を終えた。

備考

授業を通じ、自分たちにとっては障害にならないものであっても困る人がおり、みんなが住みやすい社会というのはどのようなものかを考えるきっかけとなった。

❺ 成果-1 《音楽の授業にSTEAM要素を取り入れた事例の創出》

授業展開–2コマ目
動画②

０．事前準備
Song Makerは事前に少し触らせており、基本的な操作はわかる状態。
動画2-1、2-2、2-3は音楽の授業の時間を利用して事前に視聴している。

授業の展開とワークシートの設問について、当初のものから順序を変更。

【変更前】

1.急いだ印象にするには
・テンポ
・音と音との距離
・音の並び方
・音の進行方向
・その他

音が人に与える印象、生徒たちが自ら感じた印象を重視し、それらを実現する方法として各項目を設定。

【変更後】

1.音の並び方
・急いだ印象にするためには
・落ち着いた印象にするためには
2.テンポ
・急いだ印象にするためには
・落ち着いた印象にするためには

当初の内容では子供たちの理解が難しく、設問を入れ替え。「音の進行方向」は特に難しいため除外。

１．導入
1時間目の道徳の授業で学んだ共生社会について振り返りを行う。
本時のめあて「音が人に与える印象や影響を考えよう」を確認。

備考

1時間目の道徳の授業で掲示したイラストを用い、「共生社会とはどのようなものか」再度確認を行って授業を開始。

❺ 成果-1 《音楽の授業にSTEAM要素を取り入れた事例の創出》

授業の展開
2コマ目

◆展開①
(1) ワークシート②に沿って前で視聴した動画2-1、2-2、2-3の内容を復習。
・音の並び方
・テンポ
についてそれぞれ「急いだ印象にするためには」「落ち着いた印象にするには」どのようにすればいいかを問いかける。
各自の考えをワークシートに記入させる。
「正解があるわけでない」「どのような考えも誤りでない」「川上先生が動画で説明した内容と同じでなくてよい」ことを説明。

(2) ワークシートに記入した内容をクラスメイトと話し合う。
教室内を移動し、3名の友達に自分の考えを話し、相手の考えを聞く。

(3) 友達の考えを聞いて新たな考えがあれば追加してもよい。

(4) 数名を指名し、ワークシートに記入した内容を発表させる。
・急いだ印象にするには？
－（音の並びは）いろんな音を使う。
1つの音だけを使う。
一気に高くなったり低くなったりする音。
－（テンポは）大きく、速くする。

・落ち着いた印象にするには？
－（音の進行方向は）音を長く伸ばし、わかりやすくする。
だんだん低くする。



備考

❺ 成果-1 《音楽の授業にSTEAM要素を取り入れた事例の創出》

授業の展開

2コマ目

展開②

(1) ワークシート③に沿って「音サイン」を作るための計画を立てる。
共生社会について再度振り返り、どんな場面にどんな音があったらいいか？問いかける。
具体例を提示。
・音楽室の前の廊下を走っている子に走ったらいけませんと知らせる音
・横断歩道の音（音響信号）の例
・通勤中に危険を感じた道路の段差を知らせる音

(2) ワークシートに記入した内容をクラスメイトと話し合う。
教室内を移動し、2名の友達に自分の考えを話し、相手の考えを聞く。

(3) 数名を指名し、ワークシートに記入した内容を発表させる。
–テーマ：学校のクラスの音
・（目的は）教室を間違えないように
・わかりやすい音、（音量が）大きすぎない
・ゆっくりした音で、覚えやすいように同じ音を使う
–テーマ：走った時にわかる音
・みんなが気付くような激しい音、最初はゆったりした音。変化する。
–テーマ：段差などの危険を知らせる音
・少し大きい音で知らせる。
・あまり迷惑にならず、わかりやすい音
ーテーマ：ドアに近づいたら気付くように知らせる音
・優しい音
・周りの音と区別がしやすい音
など

3．本時のまとめ

今回立てた計画を元に次回の授業では音サインを作るが、意図や工夫が重要である旨を説明。

備考

ワークシートに記入した目的や工夫の通りに音サインを作るのが難しい例も散見された。
テンポや音量、音高などの意味が混同されている等。

❺ 成果-1 《音楽の授業にSTEAM要素を取り入れた事例の創出》

授業展開–3コマ目

動画③

１． 導入・前時の復習

前回記入したワークシート③を読み返し音サインのテーマ、工夫する点等を復習。
目的や意図が大切であることを説明する。

・音サインのテーマ
・そのテーマにとって重要なことは何ですか？
・そのために工夫することは何ですか？
・誰に向けた音サインですか？
・共生社会＝みんなが暮らしやすい社会　のための音サインとはどのようなものですか？
・危険や不便を改善するだけでなく

１． 授業の展開

◆実習

Song Makerを起動し、実際に音サインを作成（約15分）
数名を指名し、途中経過を発表させる。

◆発表

児童を指名し、発表させる。
各自テーマを読み上げてから音サインを再生する。



備考

インターネット環境によっては、**Song Maker**の動作が遅かったり、動作しない場合がある。
実際に今回の授業では動作が遅くなる児童が出てきた。

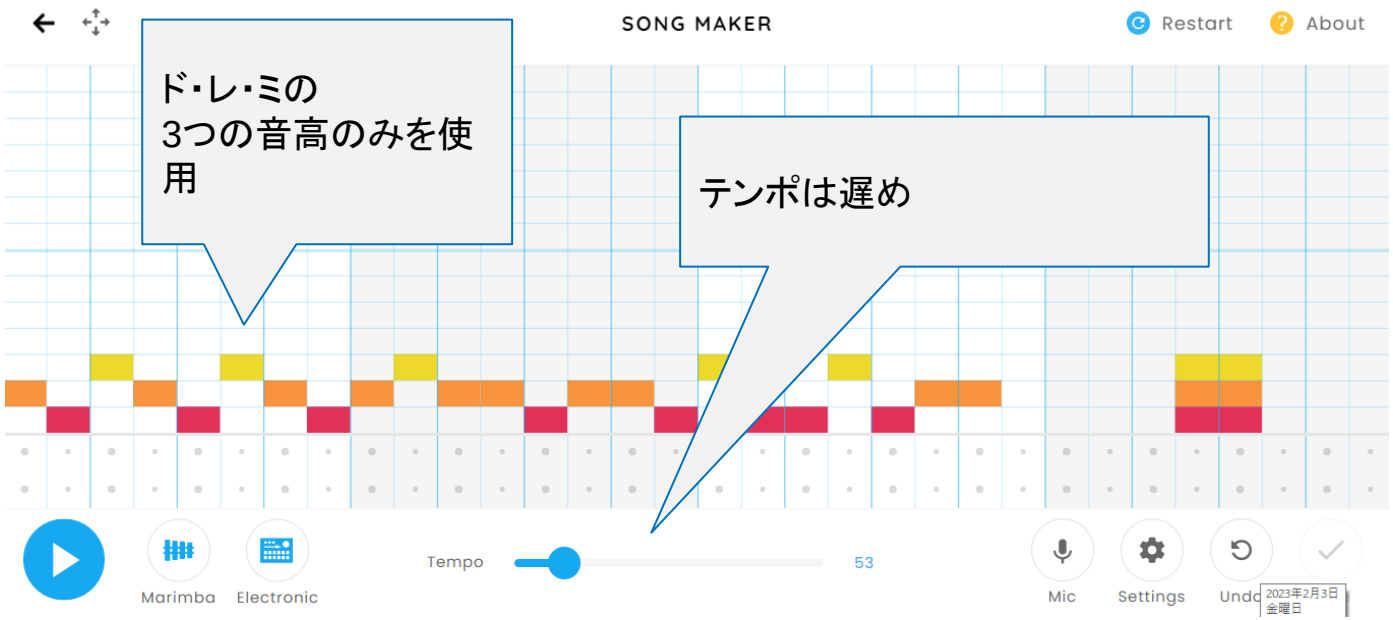
❺ 成果-1 《音楽の授業にSTEAM要素を取り入れた事例の創出》

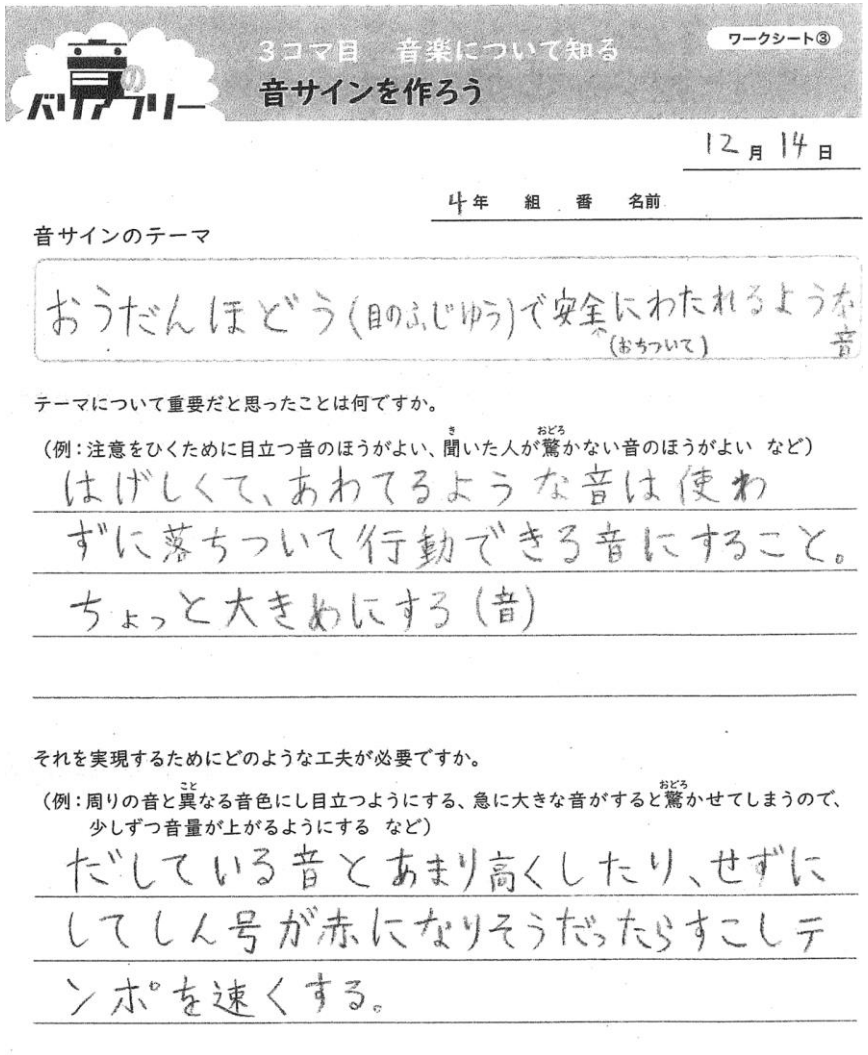
授業展開
3コマ目

実際のワークシート③と作成された音サインの例

テーマ「横断歩道で目の不自由な人が安全に落ち着いて渡れるような音」

◆テーマについて重要だと思ったこと
激しくて慌てるような音は使わずに落ち着いて行動できる音にすること。
◆それを実現するためにどのような工夫が必要ですか
音の高低をあまり変えずに、信号が赤に変わりそうになったら少しテンポを速くする。




バリアフリー
3コマ目　音楽について知る
ワークシート③
音サインを作ろう

12月14日

4年　組　番　名前

音サインのテーマ

おうだんほどう(目のふじゆう)で安全にわたれるような音(おちついて)

テーマについて重要だと思ったことは何ですか。

(例：注意をひくために目立つ音のほうがよい、聞いた人が驚かない音のほうがよい　など)

はげしくて、あわてるような音は使わずに落ちついて行動できる音にすること。
ちょっと大きめにする(音)

それを実現するためにどのような工夫が必要ですか。

(例：周りの音と異なる音色にし目立つようにする、急に大きな音がすると驚かせてしまうので、少しずつ音量が上がるようにする　など)

だしている音とあまり高くしたり、せずにしてしん号が赤になりそうだったらすこしテンポを速くする。

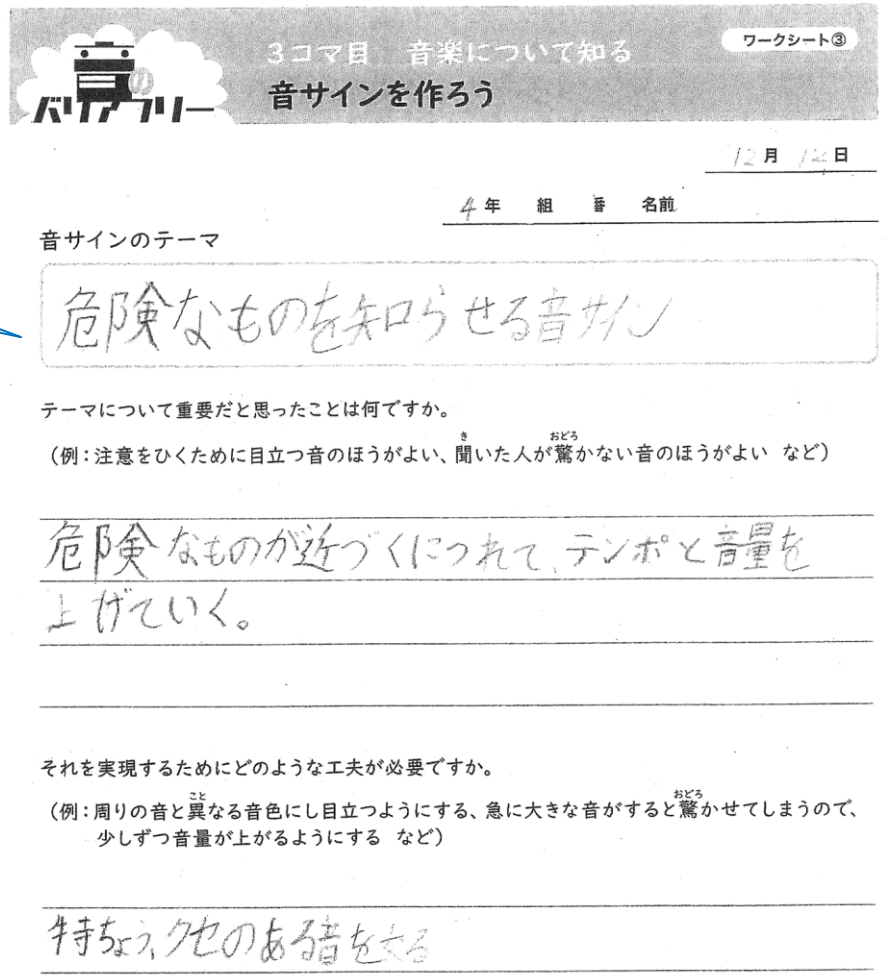
❺ 成果-1 《音楽の授業にSTEAM要素を取り入れた事例の創出》

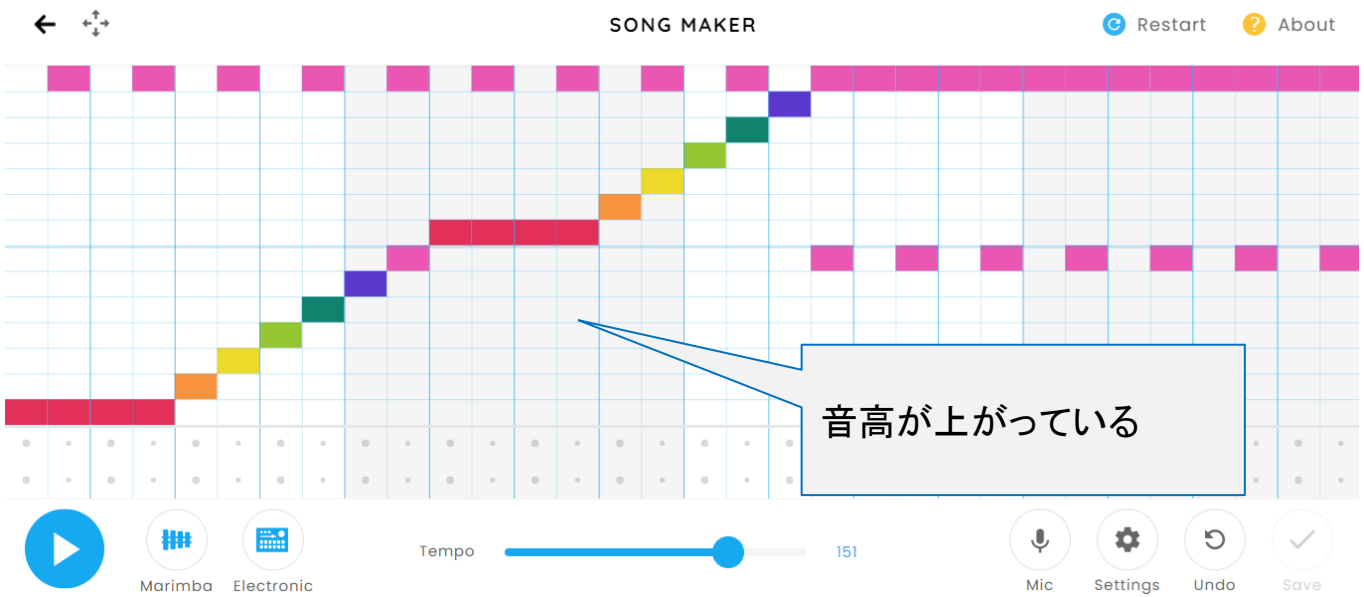
授業展開
3コマ目

実際のワークシート③と作成された音サインの例
テーマ「危険なものを知らせる音サイン」

◆テーマについて重要だと思ったこと
危険なものが近付くにつれてテンポと音量を上げていく。
◆それを実現するためにどのような工夫が必要ですか
特徴、クセのある音を作る

具体的に「危険なもの」が提示されたら、なおよかった





❺ 成果-1 《音楽の授業にSTEAM要素を取り入れた事例の創出》

授業展開
3コマ目

そのほかの音サイン作成テーマ

・廊下を走っている人を感知して鳴る音

・横断歩道を渡る人のための音

・何か (机など) にぶつからないように知らせる音

・池に落ちないように知らせる音

・音楽室の音

・クラスの音

・落ち着くことができる音

・コンビニなどで長いレジ待ちの列を知らせる音

・電車が来たときに鳴る音

など

備考

❺ 成果-1 《音楽の授業にSTEAM要素を取り入れた事例の創出》

授業を終えて

授業後の児童からの反応

◆音サインを作るときに難しかったことは何ですか？

- 音サインを必要とする人の気持ちになること
- 最初に考えた（意図した）通りに音サインを作ること
- 周りの人に迷惑にならない音であること
- 一部の人にはよく、そのほかの人にとって嫌な音にならない工夫
- 自由に音が作れる分、一番いいものを見つけることが難しかった

◆次に作るときに工夫したいことは何ですか？

- 実際に体験して気持ちを理解した上で取り組みたい
- もっとみんなにわかりやすいものにしたい
- 周りの音と比べて目立つもの、気付きやすいものにしたい
- 音サインを使う人だけでなくそれ以外の人のことも配慮したものにしたい
- どんな人のために作るのかをよく考えたい

❺ 成果-1 《音楽の授業にSTEAM要素を取り入れた事例の創出》

授業を終えて

先生方からのコメント

・1時間目の道徳の授業では、次の音楽の授業へつなげるための前段階であったため、世の中には困っている人への工夫がいろいろあるということをしってもらうために、視覚障害のある方への工夫としてシャンプー容器の工夫や、お札の凹凸などの紹介を行った。

・1時間目の授業にもう少し時間を割き、より深堀りをしたうえで、音作りに持っていくほうが、もっと考えた音作りができるのではないか。深堀りができていれば、音作りももっと広い発想ができるように思われる。
今回はその時間が不足していたため、実体験に基づいた場面での音作りがほとんどになってしまったように感じられる。

・授業の年間計画策定時から授業を入れられれば、もう少し時間に余裕のある入れ方ができ、もっと発展させられる可能性がある。

・音作りのアイデアを持つための時間があまりとれていないため、例として出した危険を知らせる音サインに引っ張られて、そこにアイデアが集中してしまっていた。ただ、そんな中、自分たちのクラスを示す音サインを作りたいというような全く違うアイデアが出てきたりもした。

・音を作るSong Makerの使用など、できる子とできない子の差があった。今回は個別で音サインを作ることになったが、グループであれば、多少は音作りの難易度が下がる可能性はある。

・Song Makerに対する子供たちの反応は良好。自分のアイデアをSong Makerを使い実現させるという点は、もう少し音楽理論やSong Makerの使用に慣れる時間にもう少し時間がさけたら、より有意義な授業ができるのではないか。

最終報告書目次

1. 事業者
2. 実証フィールド
3. 背景と目的
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案

6 今後の展開

授業成果を社会へフィードバックする

筑波での授業で、当事者視点での様々な意見を聞くことが出来た。これらを実際に社会にフィードバックしていきたい。

横展開のために

実証協力校とも連携しながら、教育委員会など、より組織的に動けるように働きかけ、さらなる横展開の機会を探る。

最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目的
3. 実証フィールド
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案

❼ 教育現場での活用を踏まえたSTEAM ライブラリーの改善案

・共生社会の理解のための時間をより長く取る。

→ そうすることにより、児童たちのどういった場所にどういった音サインがあるといい　かという探求をより掘り下げられるのではないか。

・コンテンツ内の動画視聴を含めてインターネット環境にあった使用法を事前に考えておく必要がある。

→ インターネット環境によってはSong Makerをクラス全員で使用するとインターネット　の速度がかなり鈍化することが今回の実証事業で確認できた。

・音サインを作って終わりではなく、作った音サインを実際に活用する場まで設ける。

→ やりっぱなしの授業ではなく、作ったものが形になることで、子どもたちのさらなる　探求心が高められると考える。

(参考)納品物一覧

1. **学習者用ワークシート(宇品小学校):**
   - ワークシートテンプレート_宇品小学校①~③ PDF
   - 記入済みワークシート_宇品小学校①~③ PDF
   - 授業用資料_宇品小学校 4点
   - SongMaker URL(宇品小学校) Excel
1. **指導案(筑波大学附属視覚特別支援学校、広島市立宇品小学校):PDF**
   - 指導ガイド_筑波大学附属視覚特別支援学校
   - 指導ガイド_宇品小学校
1. **実証動画(筑波大学附属視覚特別支援学校、広島市立宇品小学校):MP4**
   - 実証:筑波大学附属視覚特別支援学校動画①～⑥
   - 実証:宇品小学校動画①～③

公募テーマ：
B. STEAMライブラリー活用事例創出

ハッケンLENS
～リアルテックベンチャーの姿から学び、社会のために小さな一歩を踏み出す～

Leave a Nest

株式会社リバネス

報告書提出日：2023.2.24



STEAMライブラリー活用事例創出事業サマリ_株式会社リバネス

総合　中学 高校　1コマ

実証事業の概要

1 事業者

株式会社リバネス

2 背景と目的

今後、展開が予想されるアントレプレナーシップ教育の文脈でSTEAMライブラリ活用可能性の探索。起業をゴールとしない起業家”精神”教育として開発

3 実証フィールド

茨城県立勝田高等学校
群馬県上野村立上野中学校

4 実証内容

①アントレプレナーシップ教育に関わるライブラリー活用事例の創出
②他校でも展開しやすい1コマ完結の授業に再編

成果と今後の展開

5 成果

①反転学習＋ジグソー法による1コマ完結でのアントレプレナーシップ教育の事例創出

- 起業家精神という生徒にとって馴染みの薄い内容でも、起業家が語る動画を観て、要素を分解・検討して、起業家精神に対しての生徒なりの解釈・アクションを導くことができた。
- 事前学習-授業-事後学習による反転学習＋ジグソー法を通じ、1コマ完結でさらに学びを深めるテーマ選定まで実施。

②生徒主体で探究できる仕掛けと事後のチームアップ促進

- 生徒主体で反転学習を進めるために、実施冒頭に生徒へ学習のステップ・具体的なゴールイメージを示した。
- 生徒の興味キーワードを元に学年内で興味の近い生徒を可視化してチームアップを促進＆関連動画のリコメンド

6 今後の展開

①本実証によって得られた1コマ完結でのメリットを訴求し、余りコマ枠の少ない学校でも導入を促進。教育委員会の研究会で発信
②新技術の社会実装・普及を目指す業界団体より予算化

7 STEAMライブラリーの改善案

- 1コマ完結で再編集し、ジグソー法で組み合わせやすくする
- 授業終了後のアンケートで興味をヒアリングして、チームアップや動画のリコメンドができる仕組み作り
- ライブラリ掲載希望者が審査制で掲載できる制度の整備

最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目的
3. 実証フィールド
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案

最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目的
3. 実証フィールド
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案

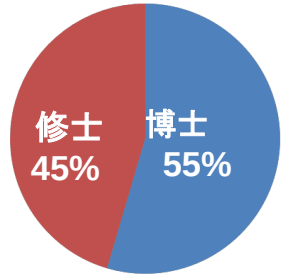
❶ 事業者

株式会社リバネス

企業理念：「科学技術の発展と地球貢献を実現する」
コアコンピタンス：「サイエンスとテクノロジーをわかりやすく伝える」



アカデミアでの研究経験
豊富なメンバーで構成



国内拠点

東京　大阪

海外支社

アメリカ　イギリス　シンガポール　マレーシア　フィリピン

幅広い専門性

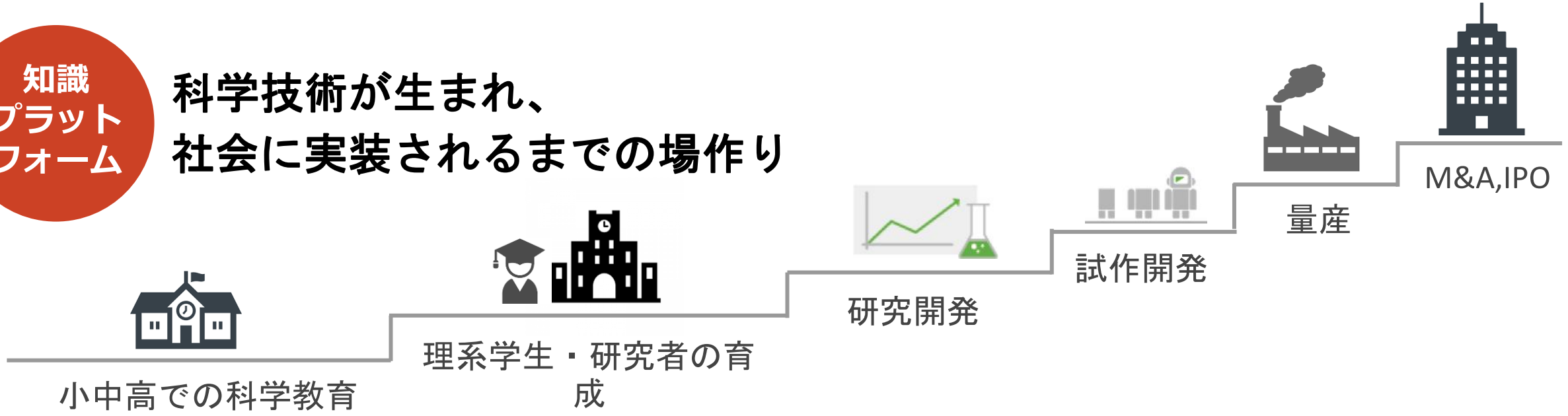
農学・生命科学・生物学・
機械工学・電子工学・情報工学・
薬学・医学・心理学など

❶ 事業者

リバネスの「知識プラットフォーム」

知識プラットフォーム

科学技術が生まれ、
社会に実装されるまでの場作り



ED Education Development

熱い先生：1,211 名
18歳以下の研究者の数：629 名

HD Human Resource Development

若手研究者：3,198 名
教授・准教授：279名

RD Research & Development

大学・研究機関：330機関
研究費採択人数：359名

FD Frontier Development

TECH PLANTERエントリー
国内：1,190 チーム
海外：1,101 チーム

❶ 事業者

リバネスの原点　実験教室







実験教室で行われるのは、、、

サイエンスブリッジコミュニケーション

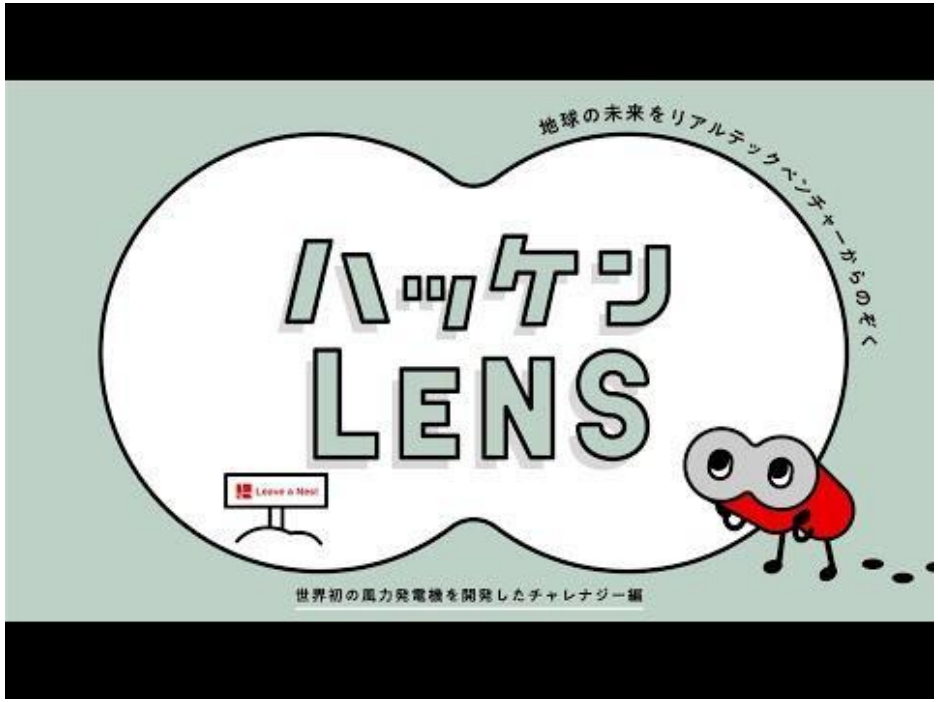
先端科学に関する正しい知識を身につけ、やりとりをする対象に合わせてわかりやすく伝える

創業以来、現在では**毎年300回近く**出前実験教室を実施

❶ 事業者

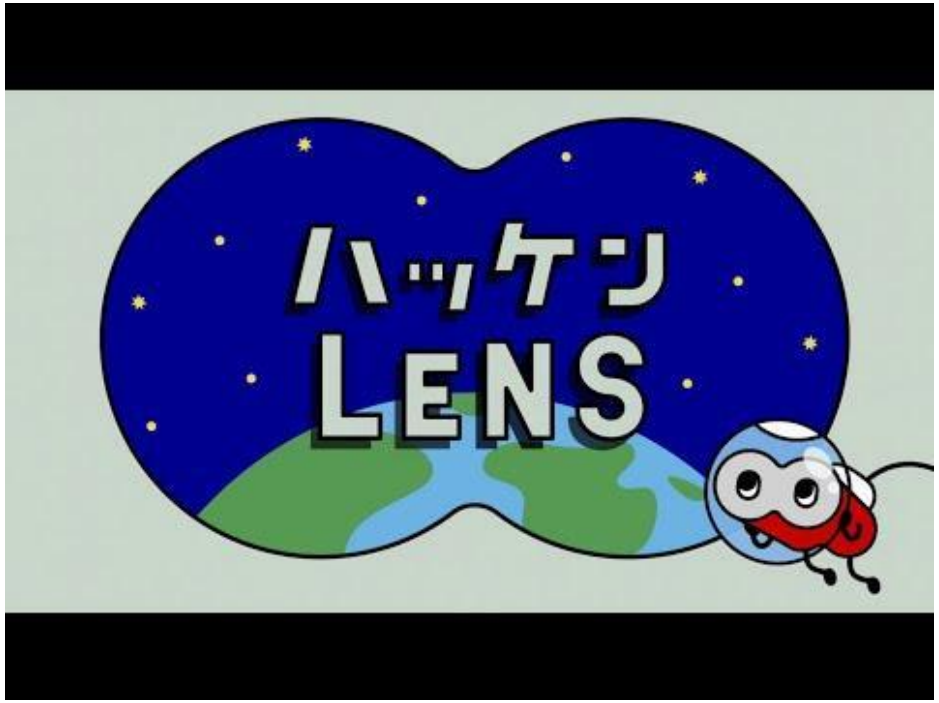
＜参考＞STEAM教育コンテンツ「ハッケンLENS」

世界初の風力発電機を開発した
チャレナジー編



https://www.youtube.com/watch?v=tY7gZm5WVY4&t=2s

宇宙での“食”を開発し、未来を共に創る
SPACE FOODSPHERE 編



https://youtu.be/Qrt-3ByP6ak

❶ 事業者

他の自治体との教育活動事例

尼崎市





尼崎市平成31年度理数探求事業
https://lne.st/2019/08/29/amagasakishi/

「オリジナルモデルロケットをつくろう！」
アマガサキ・リサーチ・キャンプ

日時：2019年8月6日（火）・7日（水）
対象：尼崎市立中学校に通う中学生

茨城県



茨城県教育委員会
Ibaraki Prefectural Board of Education

Leave a Nest

R4年度サイエンストレーニングプログラム業務

https://lne.st/2022/07/06/science-trainingprogram/

つくばサイエンス高校にて起業家精神（アントレプレナーシップ）をもつ生徒の育成をめざし、動画コンテンツを作成

肝付町



KIMOTSUKI SPACE CAMPー電波観測

https://lne.st/2019/11/11/ksc2019report/

日時： 2019年11月2日から11月4日

対象：全国の中高生

場所：内之浦宇宙空間観測所のある

2639

鹿児島県肝付町市内施設

最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目的
3. 実証フィールド
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案

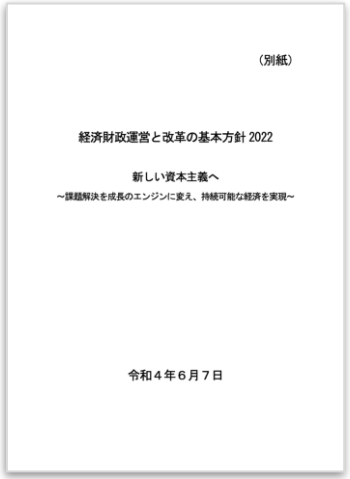
❷ 背景と目的｜社会的背景 - 起業家教育への期待と課題

STEAMライブラリは、産業界の実例を題材に教科横断の教育コンテンツを通して、実社会と学びを接続する探究的な学びを提供できることが特徴である。しかし、教科横断であるが故に、教科担当の教員の裁量で授業導入しようとすると、**各教科担当同士で年間カリキュラムをすり合わせて連動させる必要があることから、導入のハードルになっている**という学校現場からの意見がある。今後、拡大・普及していく上では、総合的な探究の授業枠以外でも積極的に扱える方法が求められる。

2022年2月岸田内閣総理大臣は、同年をスタートアップ創出元年と宣言し、**スタートアップ育成5カ年計画として、起業家教育を明記する方針**を発信した。6月に閣議決定された「経済財政運営と改革の基本方針（骨太の方針）2022」でも「新しい資本主義に向けた重点分野」の中に明記されている。これは、**社会課題の解決と経済成長の両立を目指す起業家を輩出する事が狙い**だ。その一方で、**世にある起業家教育のコンテンツは、起業自体やビジネス創出を目的としたものが散見される**。起業自体だけではなく、社会課題に果敢に挑戦する姿勢「アントレプレナーシップ(起業家”精神”)」を備えたコンテンツが求められるのではないだろうか。

そこで、STEAM教育の視点で社会課題と科学技術を扱っている**STEAMライブラリのコンテンツをアントレプレナーシップ教育コンテンツとして再編**して、今後学校現場で増加が期待される起業家教育の授業枠での活用を狙う。そして、本事業を通して、授業枠ができることを待つだけではなく、公立校での活用事例を自治体と連携して発信し、地域の全学校への導入を促進する。私立校での活用事例を日本私立中学高校学校連合会や教育系の学会などで発信することで、全国の私立校への導入を促進する。




（別紙）

経済財政運営と改革の基本方針 2022

新しい資本主義へ
～課題解決を成長のエンジンに変え、持続可能な経済を実現～

令和４年６月７日









アントレプレナーシップ教育として、STEAMライブラリを再編・普及する

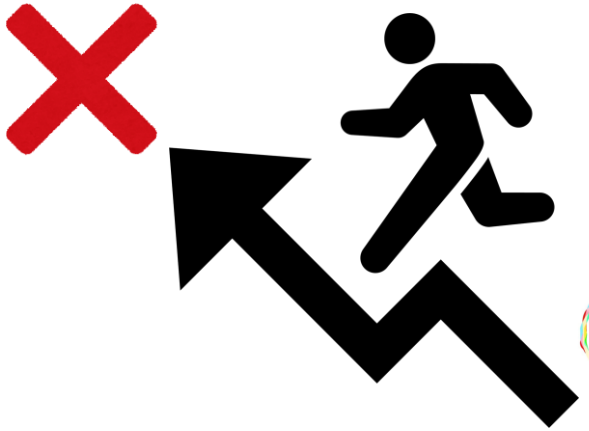
❷ 背景と目的｜社会的背景 - 新技術を社会に実装する上での課題

新技術の創出は、社会課題を解決して人々の生活を変えるインパクトを持っていると同時に、その**技術の伝え方を間違えると、誤った認知がされてしまい、社会に受け入れられない**可能性がある。例えば、遺伝子検査はその結果が全ての能力を決めてしまうと誤認されてしまい広がりづらかったケースがある。今後の可能性で言えば、培養肉技術は人肉が培養されているといった噂やフェイクニュースに晒されて、誤った恐怖心が広がるリスクを孕んでいる。研究開発が進み、社会に普及していくフェーズでこうした課題に直面してしまった場合、それまでの研究開発費用が水の泡となってしまう。そのため、**研究開発が完了してからアウトリーチするのではなく、初期の研究開発の段階から、社会への認知を促す**べきだ。

では、どこで誰にその認知を促していくべきか。新技術の社会実装には少なくとも20~30年近くかかることから、**当事者である次世代の子どもにこそ、教育を通して認知を促していくべき**できではないだろうか。STEAMライブラリは、研究開発段階の新技術を教育という形で次世代の子どもたちに届ける媒体になると考える。この役割を果たすことができれば、新技術を社会実装・普及することをミッションとする、SPACE FOODSPHEREや海洋インバースダム協会などの**産業系業界団体にとって後押しとなる**と考えられる。しかし、産業系の業界団体は一般へのアウトリーチの知見は持っていても、学校現場への導入・普及への知見を持ち合わせていない。そのため、**教育活動に関する支援費用を産業系業界団体側で予算化することで、STEAMコンテンツの開発・運用の費用を自立化できる**のではないか。今回の学校実証にて、現場での活用事例創出と、新技術の社会受容度の変化を効果計測することで、産業系業界団体への提案材料を確立する。







SPACE FOODSPHERE

Genequest

KID-S 一般社団法人海洋インバースダム協会

IntegriCulture

JUDA

新技術はインパクトがあるからこそ社会から許容されない可能性がある

❷ 背景と目的

自ら社会課題に立ち向かうアントレプレナーシップ教育の授業枠を学校に創る

教育現場での課題

教科横断のコンテンツを導入しづらい

教科横断コンテンツを導入しようとすると、教科担当教同士で授業案を連動させる必要があり導入しづらい。

起業自体を目的とした起業家教育が散見

起業家教育は、社会課題の解決と経済成長の両立を目指す起業家を輩出する事が狙いだが、世にある起業家教育のコンテンツは、起業自体やビジネス創出を目的としたものが散見される。

教材開発の現場

教育コンテンツの開発はマネタイズが困難である。

解の方向性

アントレプレナーシップ教育の枠組みを創る

教科横断のコンテンツを教科の授業枠に無理に盛り込むのではなく、国も推進しているアントレプレナーシップ教育という切り口で学校で取り組むべく、授業案を再編する。

実社会と学びを統合する起業家”精神”を育む

研究開発型ベンチャーの創業者ストーリーを通して、社会課題の解決・技術開発・経済成長を伝え、実社会と学びを統合する起業家”精神”を体感できる教材を学校に届ける。

持続的に予算化可能な構造

新技術の社会実装や普及を目指す産業系の業界団体、例えばSPACE FOODSPHEREのような団体から予算を獲得して自立化する。

最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目的
3. 実証フィールド
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案

❸ 実証フィールド

実証場所

属性	探究学習の取組状況
① 茨城県立勝田高等学校 • 私立/公立：公立 • 所在地： 茨城県 • 対象学年：高校 • 対象生徒：1年生	• 新学習指導要領以前から複数体制で取組み
② 群馬県上野村立上野中学校 • 私立/公立：公立 • 所在地： 上野村 • 対象学年：中学 • 対象生徒：1~3年生	• 新学習指導要領から取組みを始めた

実証概要

活用パターン	実施コマ数	活用コンテンツ
(a) コンテンツ/テーマを一定決めたうえでの探究学習	11月に1コマ ＋事前学習1コマ (計2コマ)	チャレナジー及びSPACE FOODSPHEREに紹介されている4人のアントレプレナーのうち興味のある人を1つ選び、動画を見た上で、アントレプレナーシップについて考え、自分ができることを宣言する。
(a) コンテンツ/テーマを一定決めたうえでの探究学習	12月に1コマ ＋事前学習 (計1.5コマ程度)	

最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目的
3. 実証フィールド
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案

❹ 実証内容｜実証において検証する仮説

教育コンテンツの活用促進・普及・事業化に向けた仮説

＜コンテンツ活用促進の仮説＞

- **アントレプレナーシップ教育として活用**：社会課題に対して科学技術の組み合わせで挑戦している研究開発型ベンチャー企業の創業エピソードから社会課題と技術を学ぶコンテンツを、「アントレプレナーシップ教育」のコンテンツとし学校導入することで、効果的に伝わってかつ、活用促進されることを想定。科学技術と実社会の双方が絡む研究開発型ベンチャーのコンテンツであれば、STEAM的な視点も同時に満たされるため、探究授業のコンテンツとしての役割も両立できるため、教員の負担も少なく導入できるため、より広がりが期待できる。
- **導入しやすいコマ数に再編**：課題と科学技術を扱うコンテンツに絞り込んで、1コマ完結の授業に再編することで、学校への導入ハードルが下がることを想定。

→ここで仮説が実証できた場合は、他のSTEAMライブラリのコンテンツも、社会課題と科学技術を扱うアントレプレナーシップ教育として授業案を再編集することで、学校への導入が広がっていくことを想定。

＜全国への普及に関する仮説＞

- **公立校**：公立校での実証成果を元に、自治体と連携して地域の公立校全校に導入・普及できることを想定
- **私立校**：公立校での実証成果を教育系の学会で発表していくことで、全国の私立校への認知・活用が促進されることを想定。

＜クライアント獲得促進に向けた仮説＞

- 新技術を次世代に認知してもらい社会的受容を促進することを目的に、新技術の社会実装や普及を目指す産業系の業界団体が教育コンテンツ開発・運用に対して予算を組み、共に次世代教育を推進できるのではないか。
（想定クライアント：SPACE FOODSPHERE、海洋インバースダム協会、カーボンリサイクルファンドなど）

❹ 実証内容｜プログラム概要

プログラム概要と狙い

＜概要＞

- 『ハッケンLENS ～リアルテックベンチャーの姿から学び、社会のために小さな一歩を踏み出す～』は、研究開発型ベンチャーの**起業家が社会課題解決に挑戦している姿から課題解決に向き合う姿勢「アントレプレナーシップ(起業家精神)」を学び生徒自身が解決したい課題・探究テーマの発見につなげる**プログラムである。本プログラムは、事前学習30min＋1コマ授業で完結する反転学習方式で実施できる。
- リアルテックベンチャー創業者4名が創業エピソードを語る動画を視聴して、**生徒たちなりの解釈で、アントレプレナーシップを言語化**します。言語化した内容を踏まえて、各々が**挑戦したいテーマと、そのテーマ推進に向けて踏み出したい一歩目を宣言**する。ここまでを1コマで実施し、授業後のアンケートでは、生徒自身が興味関心のあるキーワードを複数選択・回答し、その内容に合致した**動画リンクをリコメンド**することで、興味の深堀りを後押しする。また、**興味関心が近い生徒同士を可視化**することで、探究テーマを推進するチームの組成を促進しする。

＜狙い＞

- これらの体験から**答えのないことに挑戦する姿勢を学ぶ**ことで、生徒各々の自分なりのテーマ設定と一歩目のアクション宣言を引き出し、**小さな行動を積み重ねて課題解決や夢を実現するきっかけを作る**ことをねらいとしている。

❹ 実証内容｜プログラムの全体構成

起業家のエピソードを聞いて、挑戦テーマをハッケンせよ！

ステップ	活動① 起業家の行動と情熱を知る	活動② 自分なりの一歩目を決める	活動③ 振り返る
活動	❶【視聴動画の選択】 動画の概要説明を読んで視聴する動画を選択。 ・チャレナジー 清水さん ・SPACE FOODSPHERE 小正さん ・インテグリカルチャー 羽生さん ・プランテックス 山田さん ❷【動画の視聴】 ワークシートを手元に用意しながら、1つ動画を視聴。 ❸【ワークシートの記入】 同じ動画を見たい人同士数名で集まって、どんな内容だったか振り返りながらワークシートを記入。	❶【ワークシートを共有】 違う動画を見た人同士で班になり、事前記入したワークシート①の内容を共有。 ❷【個人ワーク】 アントレプレナーシップに関係すると思ったキーワードを書き出す。 ❸【班で議論】 班ごとに議論した上で、アントレプレナーシップについて言語化して、発表する。 ❹【個人ワーク】 自分が取り組みたいテーマと一歩目のアクション宣言などをワークシート②にまとめる。	❶【アンケート回答】 宣言を進めていく上で、まず一歩目はどのようなことができるか、既に何か行動していたらそれはどんなものか、新たに生まれた興味 / キーワードをアンケートで回答。 ❷【集計結果の確認】 収集データを元に興味関心の近い生徒同士をネットワーク図で可視化。同時に興味に関連する STEAM 動画をリコメンド。 ❸【友達と議論】 キーワードが近い人と興味について共有・議論する。 ❹【チームでテーマ設定】 同級生と議論しながら、チームで取り組めそうな探究的なテーマを設定する。
使う物	A. 動画の概要 B. ワークシート①	B. ワークシート① C. ワークシート②	C. ワークシート② ネットワーク図等 ◀アンケート
ゴール	動画を見ての気づきを5つの観点でワークシートに書き出す。	「一歩目のアクション宣言」を書き出し授業後にすぐ行動できるようにする。	自分の興味を回答して、興味の近い同級生とチームを作る。

❹ 実証内容｜指導案-1/3

事前活動

パート	開始時間	所要時間	トピック	内容	教材
事前活動	0:00	0:03	視聴動画の選択	動画の概要説明を読んで視聴する動画を選択する ・チャレナジー ・SPACE FOODSPHERE小正さん ・インテグリカルチャー 羽生社長 ・プランテックス山田社長	・フローチャート ・動画概要資料
	0:03	0:10	動画の視聴	**※同じ動画を見たい人同士数名で集まって、視聴後にどんなところに興味を持ったか、どんな内容だったか話す**	
	0:13	0:10	ワークシートの記入	動画で見たベンチャー創業者の内容について以下の視点でワークシートに書き出す 「原体験」「挑戦を始めたきっかけ」「はじめの一歩」「支える技術」「目指す世界」	・ワークシート①
	0:23		終了		

❹ 実証内容｜指導案-2/3

授業当日

パート	開始時間	所要時間	トピック	内容	教材
当日	0:00	0:03	イントロ	授業の概要説明 ※班分けして開始。選択した動画が分散するように班になる	
	0:03	0:20	ワークシート内容の共有 ※違う動画を見た人同士	班ごとに事前に記入したワークシートの共有を共有 ※1名3~5分、4~6名で20分を想定	・ワークシート①
	0:23	0:05	個人ワーク	彼らの行動を見た上で、生徒が思う「アントレプレナーシップ」について最初に個人で言語化	・ワークシート②
	0:28	0:10	ディスカッション	チームごとにディスカッションした上で、アントレプレナーシップについて言語化して、発表する。	
	0:38	0:15	個人ワーク	自分達で定義した「アントレプレナーシップ」をもとに、あなたが挑戦したい小さな挑戦（世界規模でなくて全く良い）について、「テーマ」とそれに興味もあった「原体験」と、手に入れるべき「解決策・技術」について考え、宣言をワークシートにまとめる	
	0:53	0:02	クローズ	自身の挑戦に対して、小さな一歩は何かを考え、行動することが重要であると伝え、終了する。	
	0:55		終了		

❹ 実証内容｜指導案-3/3

事後活動

パート	内容	教材
事後学習	①宣言書に書いた後にどんな行動をしたか、そこで興味が生まれたこと/キーワードをアンケートで収集	・アンケート ・ネットワーク図
	②収集した結果を生徒全員にデータ共有 ※ネットワーク図で興味やコメントの近い生徒を可視化	
	③興味や発見が近しい人は任意で、共有しあったり議論する	
	④探究的なテーマ設定に繋げていく。興味のあるテーマ	

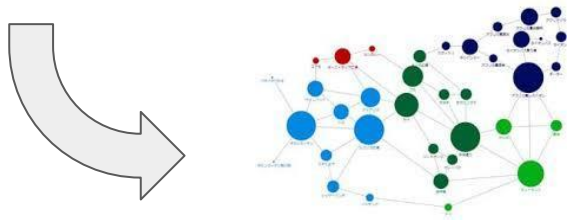
アンケート質問項目

- **メールアドレス**
- **あなたのクラスと出席番号を【4桁で】教えてください（例：1年1組1番の場合「1101」）**
- **視聴した動画は何ですか**
- **動画は面白かったですか/難しかったですか**
- **今回の授業で考えてワークシート②に記入したアントレプレナーシップのキーワードはどのようなものですか（授業の中で議論をして自分なりに考えた内容を教えてください。）**
- **「アントレプレナーシップ」とはどのようなものだと思いますか**
- **動画に登場したアントレプレナー（ベンチャーの創業者）にどのような印象を持ちましたか**
- **アクション宣言の後、具体的に何か行動してみましたか**
  - **はいと答えた人は、どのような行動をしましたか？**
  - **いいえと答えた人は、行動にあたってどのようなハードルがありましたか**
- **今後、探究的な授業などで、あなたが探究・挑戦したいテーマは何ですか（あなたが今後、探究・挑戦してみたいテーマに関連するキーワードにチェックを入れてください。5つ以上を選択）**
- **あなたのテーマを進める上で、小さくとも一歩目にできることはどのようなものがありますか 今回の授業を受けての感想を自由にコメントしてください**
- **今後、授業で扱う可能性のある次のテーマのうち興味のあるものを選択してください**

4 実証内容｜アンケートからのキーワード抽出 → 関連動画のリコメンド＋階層クラスター分析

#	タグ	動画・コンテンツリンク
1	再生可能エネルギー	ハッケンLENS_チャレナジー
2	宇宙食	ハッケンLENS_SFS
3	宇宙での生活（衣食住）	ハッケンLENS_SFS
4	宇宙での新たな職業	ハッケンLENS_SFS
5	ロケット	ハッケンLENS_SFS
6	植物工場	ハッケンLENS_プランテックス
7	人工培養肉	ハッケンLENS_インテグリ
8	代替肉（大豆ミートなど）	https://www.steam-library.go.jp/content/44
9	進化	https://www.steam-library.go.jp/content/138
10	ジェンダー	https://www.steam-library.go.jp/content/139
11	素材・材料	https://www.steam-library.go.jp/content/140
12	VR	https://www.steam-library.go.jp/content/143
13	アート	https://www.steam-library.go.jp/content/144
14	AI	https://www.steam-library.go.jp/content/145
15	医療	https://www.steam-library.go.jp/content/146
16	心理学	https://www.steam-library.go.jp/content/151
17	プラスチック	https://www.steam-library.go.jp/content/152
18	民族文化	https://www.steam-library.go.jp/content/153
19	微生物	https://www.steam-library.go.jp/content/158
20	睡眠	https://www.steam-library.go.jp/content/160

#	タグ	動画・コンテンツリンク
21	神経科学	https://www.steam-library.go.jp/content/166
22	環境	https://www.steam-library.go.jp/content/171
23	ビッグデータ	https://www.steam-library.go.jp/content/173
24	遺伝子組み換え	https://www.steam-library.go.jp/content/100
25	ロボット	https://www.steam-library.go.jp/content/103
26	ものづくり	https://www.steam-library.go.jp/content/111
27	スポーツ	https://www.steam-library.go.jp/content/112
28	プログラミング	https://www.steam-library.go.jp/content/113
29	惑星・地質	https://www.steam-library.go.jp/content/125
30	SNS	https://www.steam-library.go.jp/content/132
31	バイオ燃料	https://www.steam-library.go.jp/content/51
32	水素燃料電池	https://www.steam-library.go.jp/content/61
33	ドローン	https://www.steam-library.go.jp/content/63
34	自動運転	https://www.steam-library.go.jp/content/64
35	介護	https://www.steam-library.go.jp/content/69
36	街づくり	https://www.steam-library.go.jp/content/92 https://www.steam-library.go.jp/content/129
37	脱炭素	https://www.steam-library.go.jp/content/14



授業後のアンケートで興味のあるキーワードを収集し、興味が近い生徒の可視化と関連動画をリコメンドする

④ 実証内容

実証フィールド	実証内容	実証効果
① 茨城県立勝田高等学校 • 私立/公立：公立 • 所在地： 茨城県 • 対象学年：高校1年 • 対象生徒：120 名	動画を用いたアントレプレナーシップ教育プログラムの実施 • 11月21日にて「ライブラリーコンテンツ：ハッケンLENS 」を活用したアントレプレナーシップの授業を勝田高等学校の高校一年生の生徒に対して実施した。 • 勝田高等学校では地域の課題解決や生徒の研究への関心を高める教育を積極的に採用しており、今回の実証は、生徒がこれから行う探究活動の導入の位置付けとなった。 • 授業の活用にあたっては、生徒に動画コンテンツを視聴させつつ、他の生徒との議論を通して、アントレプレナーとは何かを考え、彼らのように行動するために、自分達ができる小さな行動について考えた。 • 企画段階では、事前に生徒が動画を視聴する想定だったが、時間を確保できたため、動画視聴と内容共有のための１コマを追加した。	生徒たちの課題解決に対する関心を高めることができた。 • 問題解決に向けて行動したい、知らなかったことが多くてとても興味がわいた、といった意見が得られた。
② 群馬県上野村立 上野中学校 • 私立/公立：公立 • 所在地： 上野村 • 対象学年：中学1~3年 • 対象生徒：17 名	動画を用いたアントレプレナーシップ教育プログラムの実施 • 12月13日にて「ライブラリーコンテンツ：ハッケンLENS 」を活用したアントレプレナーシップの授業を上野中学校の全校生徒に対して実施した。 • 事前に生徒に動画コンテンツを視聴させ、当日動画の内容を他の生徒に話し、共有した。その上で議論を通して、アントレプレナーとは何かを考え、彼らのように行動するために、自分達ができる小さな行動について考えた。	生徒たちのアントレプレナーに対する興味と理解を深めることができた。 • 起業家の人の話を聞けてよかった、自分でも何かできることがあるといった意見が得られた

探究学習を積極的に推進する学校・不慣れな学校のいずれで実施しても、
アントレプレナーシップを生徒なりに解釈した上で各々のテーマを引き出すことができた

最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目的
3. 実証フィールド
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案

❺ 成果｜実証による仮説検証の結果

実証による仮説検証の結果

反転学習＋ジグソー法による1コマ完結でのアントレプレナーシップ教育の事例創出

- **アントレプレナーシップ教育として活用**｜生徒に馴染みが薄く、明確な定義が曖昧なアントレプレナーシップについて、STEAMライブラリ「ハッケンLENS」で起業家の具体エピソードを受け生徒なりの言葉で理解。アントレプレナーシップという生徒や教員にとって馴染みの薄い内容でも、起業家が語る動画を観た上で、社会課題・解決手段・挑戦したきっかけ・実際の行動・ビジョンを分解して考えていくことで、アントレプレナーシップに対しての生徒なりの解釈や、それを踏まえたアクションを導くことができた。
- **反転学習＋ジグソー法による1コマ完結にする仕掛け**｜反転学習＋ジグソー法を効果的に組み合わせることで、事前学習30min＋1コマ授業で完結する授業を開発。結果、支障なく実施することができ、より短いコマ数で導入できることが確認できた。これにより探究の授業や教科学習で教員の裁量で授業に取り入れやすくなった。

＜プラスα要素として実装した内容＞生徒主体で探究できる仕掛けと事後のチームアップ促進

- **生徒主体で動画を選択し、全体の流れやゴールをフローチャートで確認しながら実施できる仕掛け**｜生徒の興味に沿ったコンテンツを選択させるため、ライブラリーコンテンツを文章で概要説明して自身で選択できるように工夫した。生徒主体で反転学習を進めるために、実施冒頭に生徒へ学習のステップ・具体的なゴールイメージをフローチャートで示すことで、教員の介入を最小限に生徒主体で進められる形を実現した。
- **生徒の興味に関連するSTEAMコンテンツのリコメンドで生徒主体での探究を後押し**： 事後アンケートで興味のあるキーワードを生徒から回答してもらい、そのキーワードに関連性のある動画をリコメンドする仕掛けを取り入れた。これによって、生徒の興味で、その他のSTEAMコンテンツを観進めることに繋がり、生徒自身で探究を続けやすくなった。ライブラリーの活用促進にも繋がる。**【教員からのコメント】**教員に動画紹介するアプローチだと、教員フィルターによって生徒が実は興味を持つものが排除される可能性があるため、生徒自身にリコメンドしていく仕組みは効果的である。
- **学年内で興味の近い生徒を可視化してチームアップを促進**｜ 1年生では今回のコンテンツを通して、広く興味のあるテーマを模索する形を取り、その上で派生して生まれた興味関心のあるキーワードを収集。2年時は収集したキーワードをベースに興味関心が近い生徒をネットワーク図などで可視化することで、チームアップを促す。探究的な活動は一人で実践するよりも、チームで行うケースが多く、興味の近い生徒のマッチングが課題となるが、それを解消する施策となる。

❺ 成果｜実証後の生徒の反応

アンケート結果

Q.今後、探究的な授業などで、あなたが探究・挑戦したいテーマは何ですか

勝田高校

具体的なテーマ

・ヨーロッパ史・生物関係の興味を持ったもの・地方によって、店の高校生の何時までという時間が曖昧な事を変える・殺処分されてしまう動物を助けるために・睡眠・建築・新たな食を作ってみたい・土着信仰・体の不自由な人が今抱えている問題と今後社会に求める理想とはなにか。・生態系を維持するためにできること

抽象的なテーマ

・文化について・身近な不思議・自分の好きなことについて

上野中学校

具体的なテーマ

・宇宙関連・化学を利用して環境にいいもの（化学系に興味があるから）・投資について・電気に変えるための燃料・有効的な時間の使い方について知りたい・食と環境の関係・AIと人間の共存・地球温暖化の対策・エネルギーや食糧問題・地球のアンバランスさ・二酸化炭素などを減らすのでは無く、自分でもすぐにできるようなゴミ拾いなど環境破壊に繋がらないようなことをテーマに挑戦したい・もったいないをなくす

抽象的なテーマ

・SDGsについて色々挑戦してみたい・人について・内容の穴を探す

Q.アクション宣言の後、具体的に何か行動してみましたか

勝田高校（はい：46.9%）

・家族とこの公演で学んだことを話した・自宅のゴミ出しに行った。・地球温暖化について調べた。・環境省のレッドリストを見た・自分の将来について考えた・ボランティア部で、計画をした・プラスチックを使わないようにエコバックを持ち歩く

上野中学校（はい：80%）

・トイレの水を流すとき大と小を使い分ける・シャワーを体洗う時止めるようにした・ご飯を残さずに食べる・スタバのごみをしっかり分別した。・時間がないことに不満を抱いていたので、時間の使い方を見直してみた。・自分の意見をしっかりと持って発表した・リビングのエアコンの設定温度を0.5℃下げた。サーキュレーターを回した。・料理で人参などの芯のギリギリまで使って料理した・年下に怒らないようにその人目線で関わる

宣言後に具体的な行動を行った生徒の割合が上野中学校の方が高かったことから、中心都市から離れた地域の生徒ほど、探究的な行動を起こす可能性が高いことが示唆された

❺ 成果｜実証後の生徒の反応（アンケートから得た興味キーワード）

勝田高校

キーワード	回答数
再生可能エネルギー	35
心理学	31
睡眠	28
環境	28
AI	27
SNS	25
ロボット	23
医療	20
ジェンダー	18
進化	17
VR	17
遺伝子組み換え	17
惑星・地質	17
宇宙食	16
代替肉（大豆ミートなど）	16
スポーツ	16
街づくり	16
人工培養肉	15

キーワード	回答数
神経科学	14
宇宙での生活（衣食住）	13
アート	12
植物工場	11
素材・材料	11
微生物	11
ものづくり	11
プログラミング	11
宇宙での新たな職業	10
介護	10
自動運転	9
プラスチック	8
バイオ燃料	8
ドローン	6
水素燃料電池	5
脱炭素	5
ロケット	4
ビッグデータ	4
民族文化	0

上野中学

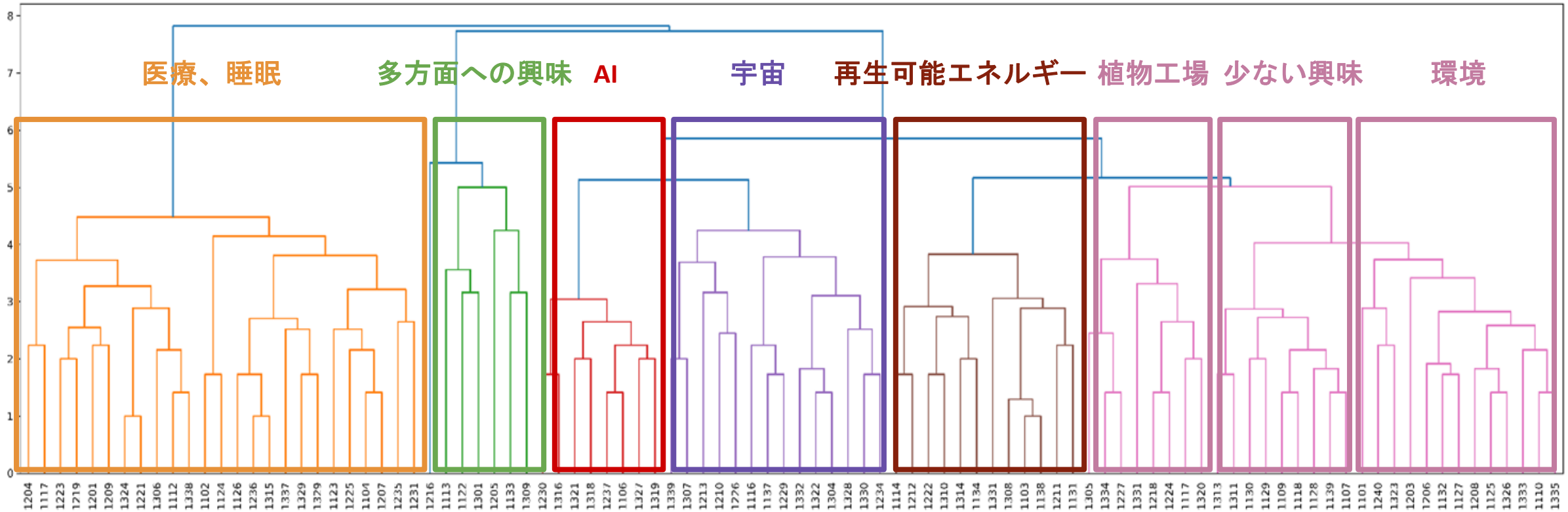
キーワード	回答数
SNS	7
微生物	6
環境	6
再生可能エネルギー	5
心理学	5
睡眠	5
ジェンダー	4
素材・材料	4
プラスチック	4
遺伝子組み換え	4
AI	3
医療	3
神経科学	3
ロボット	3
ものづくり	3
プログラミング	3
水素燃料電池	3
宇宙食	2
進化	2

キーワード	回答数
アート	2
スポーツ	2
バイオ燃料	2
脱炭素	2
宇宙での生活（衣食住）	1
宇宙での新たな職業	1
ロケット	1
植物工場	1
人工培養肉	1
代替肉（大豆ミートなど）	1
ドローン	1
自動運転	1
介護	1
街づくり	1
VR	0
民族文化	0
ビッグデータ	0
惑星・地質	0

興味キーワードを集計した結果、生徒たちが普段接する機会の多いキーワードが上位にくる結果となった。普段触れないキーワードに関する教材は、興味喚起をするための訴求が必要

❺ 成果｜興味関心の近い生徒の可視化（アンケートから得た興味キーワードを元にクラスター分析）

勝田高校

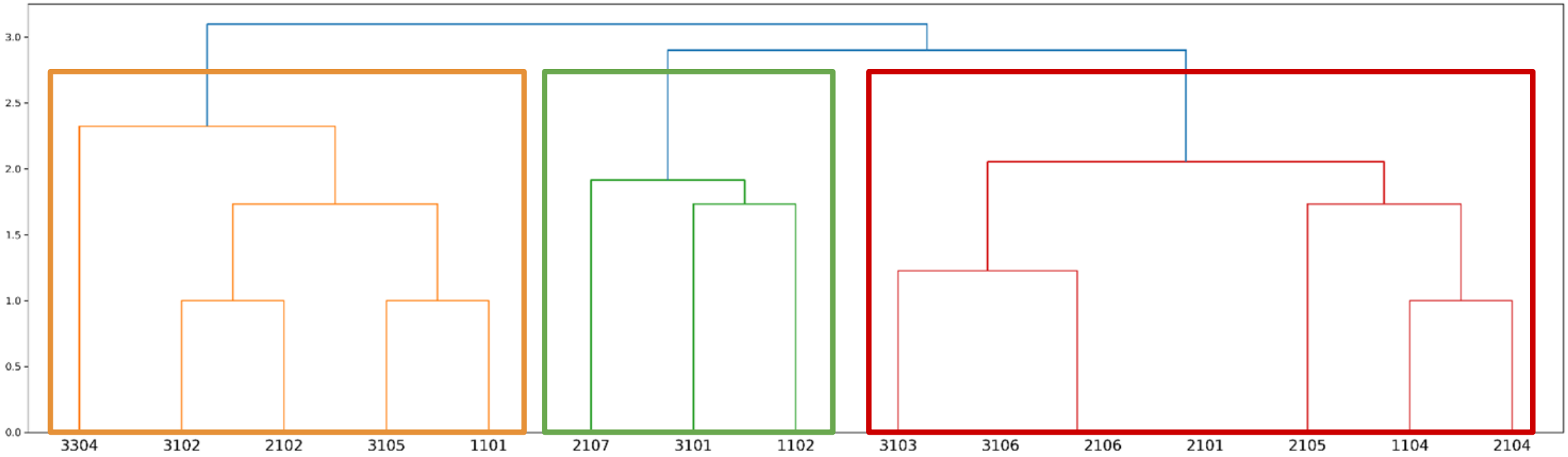


興味キーワードが近い生徒同士を階層クラスター分析で可視化することで、
探究活動に取り組むチーム組成の参考にできることがわかった

❺ 成果｜興味関心の近い生徒の可視化（アンケートから得た興味キーワードを元にクラスター分析）

上野中学校

再生可能エネルギー　　アート、SNS　　睡眠

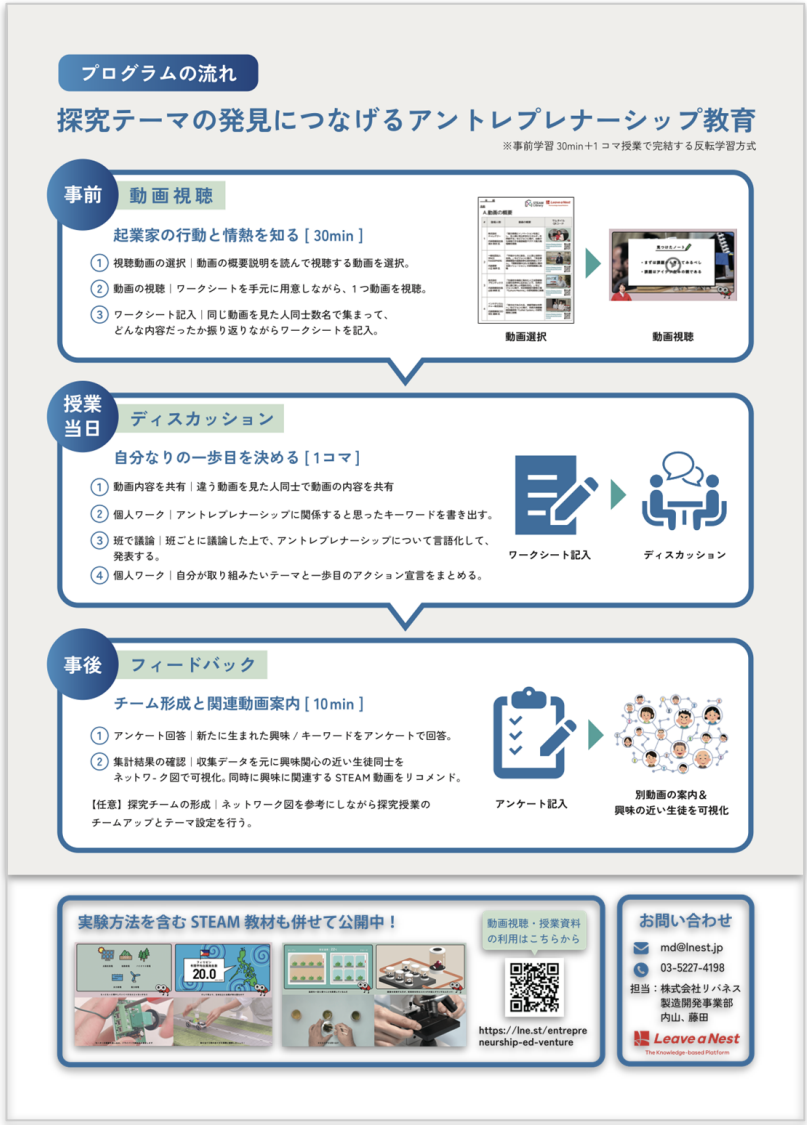


興味キーワードが近い生徒同士を階層クラスター分析で可視化することで、
探究活動に取り組むチーム組成の参考にできることがわかった

5 成果｜制作物

教員向けの活用促進チラシ





5 成果｜制作物

授業で活用するワークシート

年　組
名前

STEAM Library　Leave a Nest The Knowledge-based Platform

A. 動画の概要

#	登場人物	動画の概要	サムネイル QR コード
1	株式会社チャレナジー 代表取締役社長 清水 敦史 氏	「風力発電にイノベーションを起こし、全人類に安心安全なエネルギーを供給する」をビジョンに、台風でも発電できる垂直軸型マグナス風力発電機を開発。 ＃風力発電　＃台風発電 ＃羽のない風車	https://www.steam-library.go.jp/lectures/204
2	一般社団法人 SPACE FOODSPHERE 代表理事 小正 瑞季 氏	「宇宙から共に創る、人と食と地球の未来。」をビジョンに、「完全資源循環型の超高効率な食料供給システム」「閉鎖空間の QOL を飛躍的に高める食ソリューション」を開発。 ＃宇宙での暮らし ＃宇宙での食料生産　＃資源循環	https://www.steam-library.go.jp/lectures/1116
3	株式会社プランテックス 代表取締役社長 山田 耕資 氏	「生産性を格段に高めた人工光型植物工場を世界中に広めることで、世界の食と農に新しい常識を生む。」をビジョンに、完全閉鎖型植物工場「Culture Machine」を開発。 ＃植物工場　＃成長環境の精密制御 ＃完全閉鎖型	https://www.steam-library.go.jp/lectures/1117
4	インテグリカルチャー株式会社 代表取締役 CEO 羽生 雄毅 氏	「食文化であふれる、持続可能な世界へ」をビジョンに、汎用大規模細胞培養技術「CulNet System」を開発。 ＃人工培養肉　＃代替肉 ＃細胞農業	https://www.steam-library.go.jp/lectures/1118

年　組
名前

STEAM Library　Leave a Nest The Knowledge-based Platform

B. ワークシート 1

動画の内容を以下の観点からまとめよう

登場人物	☐ 株式会社チャレナジー 清水 敦史 氏 ☐ 一般社団法人 SPACE FOODSPHERE 小正 瑞季 氏 ☐ 株式会社プランテックス 山田 耕資 氏 ☐ インテグリカルチャー株式会社 羽生 雄毅 氏
挑戦を始めたきっかけ / 課題感	
はじめの一歩 / 起こした行動	
課題解決の方法 / 技術	
目指す世界 / 大切にしていること	
動画を観て感じたこと	

年　組
名前

STEAM Library　Leave a Nest The Knowledge-based Platform

C. ワークシート 2

1. アントプレナーシップに関連しそうなキーワードを沢山書き出そう

2. 班の中でアントレプレナーシップについて議論した内容

3. あなたが一歩踏み出したい小さな挑戦（自分なりの視点で OK！世界規模でなくて全く良い）

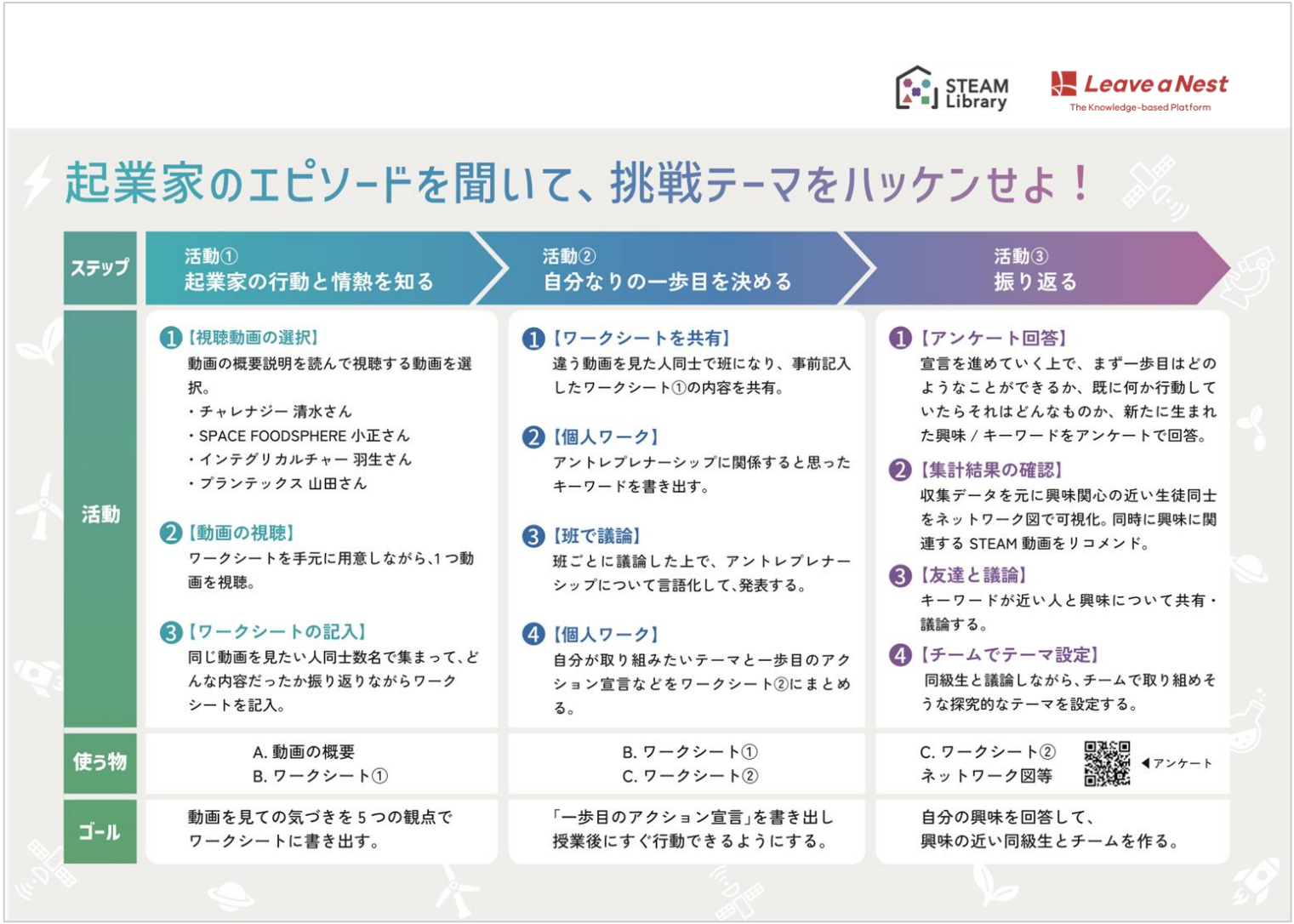
課題テーマ	
テーマを選んだ理由 / 自分の課題感	
解決に必要な解決策・技術	

4. 一歩目のアクション宣言

私の一歩目のアクション

5 成果｜制作物

生徒向けフローチャート



5 成果｜制作物

教員向け指導ガイド


探究テーマ発見とチームアップにつながる

アントレプレナーシップ教育プログラム

「ハッケンLENS～リアルテックベンチャーの姿から学び、社会のために小さな一歩を踏み出す～」

Leave a Nest

STEAM Library

教育プログラム概要

ケンLENS ～リアルテックベンチャーの姿から学び、社会のために小さな一歩を踏み出す～』は、リアルテックベンチャー(開発型ベンチャー)の起業家が社会課題解決に挑戦している姿から課題解決に向き合う姿勢「アントレプレナーシップ(起精神)」を学び生徒自身が解決したい課題・探究テーマの発見につなげるプログラムです。本プログラムは、事前学習n+1コマ授業で完結する反転学習方式で実施できます。

アルテックベンチャー創業者4名が創業エピソードを語る動画を視聴して、生徒たちなりの解釈で、アントレプレナーシッ言語化します。言語化した内容を踏まえて、各々が挑戦したいテーマと、そのテーマ推進に向けて踏み出したい一歩目をします。ここまでを1コマで実施し、授業後のアンケートでは、生徒自身が興味関心のあるキーワードを複数選択・回答し、その内容に合致した動画リンクをリコメンドすることで、興味の深堀りを後押しします。また、興味関心が近い生徒同士を可視化することで、探究テーマを推進するチームの組成を促進します。

これらの体験から答えのないことに挑戦する姿勢を学ぶことで、生徒各々の自分なりのテーマ設定と一歩目のアクション宣言を引き出し、小さな行動を積み重ねて課題解決や夢を実現するきっかけを作ることをねらいとしています。

本プログラムの特徴

1 1コマ完結で、生徒の探テーマ発見に繋がる

2 授業後に生徒の興味に関連する動画をリコメンド（あなたへのオススメ動画）

3 興味が近い生徒同士のチーアップを促進

プログラムの流れ

事前 動画視聴

起業家の行動と情熱を知る [30min]

① 視聴動画の選択｜動画の概要説明を読んで視聴する動画を選択。

② 動画の視聴｜ワークシートを手元に用意しながら、1つ動画を視聴。

③ ワークシート記入｜同じ動画を見た人同士数名で集まって、どんな内容だったか振り返りながらワークシートを記入。

動画選択 → 動画視聴

授業当日 ディスカッション

自分なりの一歩目を決める [1コマ]

① 動画内容を共有｜違う動画を見た人同士で動画の内容を共有。

② 個人ワーク｜アントレプレナーシップに関係すると思ったキーワードを書き出す。

③ 班で議論｜班ごとに議論した上で、アントレプレナーシップについて言語化して、発表する。

④ 個人ワーク｜自分が取り組みたいテーマと一歩目のアクション宣言をまとめる。

ワークシート記入 → ディスカッション

事後 フィードバック

チーム形成と関連動画案内 [10min]

① アンケート回答｜新たに生まれた興味/キーワードをアンケートで回答。

② 集計結果の確認｜収集データを元に興味関心の近い生徒同士をネットワーク図等で可視化。同時に興味に関連するSTEAM動画をリコメンド。

【任意】探究チームの形成｜ネットワーク図等を参考にしながら探究授業のチームアップとテーマ設定を行う。

アンケート記入 → 別動画の案内&興味の近い生徒を可視化

指導案

事前活動 起業家の行動と情熱を知る [30min]

#	時間	内容	使用教材
1	0:00	<視聴動画の選択> フローチャートを見て、プログラム全体の流れを理解した上で、動画の概要説明を読んで視聴する動画を選択する。	・フローチャート https://lne.st/entrepreneurship_flowchart ・A. 動画の概要 https://lne.st/entrepreneurship_a_abstract
2	0:03	<動画の視聴> ワークシートを手元に用意しながら、1つ動画を視聴。	・B. ワークシート①
3	0:13	<ワークシートの記入> 動画でベンチャー創業者の話を聞いた上で、次の項目を書き出す「挑戦を始めたきっかけ/課題感」「はじめの一歩/起こした行動」「課題解決の方法/技術」「目指す世界/大切にしていること」「動画を観て感じたこと」 ※同じ動画を見た人同士数名で集まって、どんな内容だったか振り返りながら記入できるとなお良い。	https://lne.st/entrepreneurship_b_worksheet1

授業当日 自分なりの一歩目を決める [1 コマ]

#	時間	内容	使用教材
1	0:00	<導入>授業の概要説明 ※班分けして開始。選択した動画が分散するように班になる。	
2	0:03	<ワークシート内容の共有> 違う動画を見た人同士で班を作り、記入したワークシートの内容を共有。	・B. ワークシート①
3	0:23	<ワークシート記入> 創業者の行動を見た上で、生徒が思う「アントレプレナーシップ」を個人で言語化。	・C. ワークシート②
4	0:28	<ディスカッション> チームごとにディスカッションした上で、アントレプレナーシップについて言語化して、発表する。	https://lne.st/entrepreneurship_c_worksheet2
5	0:38	<ワークシート記入> 自分が取り組みたいテーマと一歩目のアクション宣言などをワークシートにまとめる。	
6	0:53	<まとめ> 自身の挑戦に対して、小さな一歩は何かを考え、行動することが重要であると伝え、終了する。	・アンケート https://lne.st/entrepreneurship_questionnaire
7	0:55	終了	

事後活動 チーム形成と関連動画案内 [10min]

アンケート回答｜新たに生まれた興味 / キーワードをアンケートで回答。
集計結果の確認｜収集データを元に興味関心の近い生徒同士をネットワーク図等で可視化。同時に興味に関連する STEAM 動画をリコメンド。（※お問い合わせより、ネットワーク図等作成をリバネス宛にご依頼ください）
【任意】探究チームの形成｜ネットワーク図等を参考にしながら探究授業のチームアップとテーマ設定を行う。

ハッケン LENS シリーズのご紹介
理科実験を含む STEAM 教材を併せて公開中！

ビジョンの実現と社会課題の解決を目指す起業家の軌跡を辿りながら、分野横断的に研究開発とその社会実装について学習できるSTEAM教育コンテンツです。本コンテンツは、ビジョンの実現と社会課題解決への熱意をもち、ゼロイチで研究開発テーマを立ち上げた起業家のインタビュー動画と体験型ワークを提供します。

「ハッケン LENS ～ 地球の未来をリアルテックベンチャーからのぞく」
＜世界初の風力発電機を開発したチャレナジー編＞

台風でも発電できる世界初の風力発電機を開発した株式会社チャレナジーを題材として扱います。本コンテンツでは、創業者の清水敦史さんの原体験と技術開発への挑戦を追体験することができます。



https://www.steam-library.go.jp/content/29

「ハッケン LENS ～宇宙での“食”を開発し、未来を共に創る」
＜SPACE FOODSPHERE 編＞

宇宙における食料生産と食体験の実現という魅力的なビジョンを掲げることで仲間を集め、宇宙と地球の食問題の解決に向けた挑戦しているSPACE FOODSPHEREの活動を追体験していきます。



https://www.steam-library.go.jp/content/174

お問い合わせ

株式会社リバネス 製造開発事業部 内山 , 藤田
md@lnest.jp
03-5227-4198
https://lne.st/

「科学技術の発展と地球貢献を実現する」という理念のもと、熱意ある研究者が集まり世界を変えるプロジェクトを推進。

Leave a Nest

「未来の教室」/「STEAM ライブラリ」について

経済産業省は、2018年より子ども達一人ひとりが未来を創る当事者として育つために、令和の教育改革として①学びのSTEAM化、②学びの自立化・個別最適化、③新しい学習基盤づくりを3本の柱とした「未来の教室」の構築を進めています。その柱の一つ、学びのSTEAM化の実現のために2021年春、STEAMライブラリーがオープンされました。このSTEAMライブラリーは、「知る」と「創る」の循環的な学びを実現するための教材コンテンツや指導案などが1カ所に集約されたプラットフォームであり、今後教育機関で積極的に活用されていくことが期待されています。

STEAMライブラリーは、生徒が一方的に学習をするだけでなく、教師や研究者、企業人も交わる双方向的な学習の場を目指して、先生達の負担は最低限でありながら、子ども達が一貫してワクワクした気持ちで学習に臨むような教育を実現する一助となる可能性を秘めています。

STEAM Library
STEAM ライブラリーは誰でも無料でこちらからご覧・活用いただけます！
https://www.steam-library.go.jp

LEARNING INNOVATION ROOM
現場の先生方が「未来の教室」・「STEAM ライブラリー」に関する交流ができる「未来の教室」ルームも開設されています。
https://foresta.education/learning-innovation

お問い合わせ先
「未来の教室」運営事務
Future_academy@bcg.com

最終報告書目次

1. 事業者
2. 実証フィールド
3. 背景と目的
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案

6 今後の展開｜教育委員会とのディスカッション結果

新潟県長岡市 教育庁

- 「アントレプレナーシップ」という学校にとっての新たなテーマを扱うとなると、先生側が新たな考え方をしっかりインプット・理解しないとならないので、教育委員会から展開するのはやりづらいという反応で、実証についてお断りをいただいた。
- 探究的な学習においては、答えがないことを生徒が探究する趣旨であるにも関わらず、依然として「教員が全て理解して教えられる状態でないとならない」という考えが強く根付いていることがわかった。この辺りの探究の学習における教員側のマインドチェンジが必要と思われる。

茨城県 教育庁

- 茨城県 教育委員会にて設置している学校・教員が自由に発信できる「フォトニュース」に掲載することで、県内の学校に発信することが可能である。
- 教育委員会主催で、探究学習に関する研究会を夏頃に開催している。こちらで学校側から事例を紹介したり、今回の実証事業採択者の実践事例をオムニバス的に紹介する企画を取ることも可能かもしれない（1企業に肩入れして、場を設けるのは難しいが、複数であれば可能）。過去にはSTEAM運営事務局とコラボして研修会を実施したこともある。
- 勝田高校からTwitterで発信したものを教育委員会のTwitterからリツートなど発信することが可能である。

茨城県勝田高校

- 勝田高校では探究テーマの設定、あるいは中間での振り返り、リブートのタイミングで継続活用を検討。2年生における探究テーマの設定、チームアップへと接続する見込み。
- ベンチャー創業者の講演について希望をもらっており、次年度の実施を調整中。講演者は、生徒の興味をアンケートでヒアリングした上で決定する。

❻ 今後の展開｜新技術の社会実装・普及を目指す産業系業界団体より予算化

SPACE FOODSPHERE

年度内にて、SPACE FOODSPHEREとコラボして、コンテンツを活用した教育プログラムのプレ実施を初芝立命館にて調整中。次年度以降は、通年のカリキュラムとして展開できる可能性を学校側と調整を図る。プレ実施の結果を持って、SPACE FOODSPHEREから予算化できないか調整を図る。

インバースダム協会

教育活動への展開には興味があるが、年度内は各種報告会などの予定が詰まっており、ディスカッション不可との回答あり。年度明けから議論を開始する。

最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目的
3. 実証フィールド
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案

❼ 教育現場での活用を踏まえたSTEAM ライブラリーの改善案

ライブラリ自体の改善案

- **1コマ完結に再編集**｜1コマ完結の動画で統一できると、ジグソー法として組み合わせて活用したり、生徒自身で興味に合わせて関連する動画を観進めやすいのではないか。
- **アントレ教育としての活用**｜STEAMライブラリの一部コンテンツは、アントプレナーシップ教育として活用できるのではないか。①解決したい課題＋課題解決への想い＋具体的な解決策＋生徒に投げかける未解決の課題がセットになってる形にすると、アントレプレナーシップ教育のコンテンツになり得る。
- **生徒の興味関連動画のリコメンド**｜生徒への授業後アンケートで、ライブラリ内の動画と関連性のある興味キーワードを選択・回答させ、関連動画をリコメンドできると興味起点の自学自習が進むのではないか。
- **生徒同士のチームアップ促進**｜興味キーワードが近しい生徒をネットワーク図、樹形図などで可視化してフィードバックしてあげることで、探究学習でのチームアップを促せるのではないか。
- **タグ機能の拡充**｜サイト上でタグをクリックし、同じタグの動画を見れる形に改修できないか。現状はタグは存在するがクリックして絞り込めない。
- **審査制でのライブラリ掲載制度整備**｜コンテンツ制作費用の自立化に向けて、事務局に申請すればSTEAMライブラリにアップロードできるようできないか。NHK for スクールのように幅広いコンテンツが生まれ、常に新しいものがアップされるような形に発展しうる。各企業、STEAMコンテンツを作ろうというフォースが働くと思われる。
- **全学校への効果的な通知**｜教員研修で事例を共有できると良い。各自治体で教員研修会があるはずなので、今回の実証事例を伝えていく。
- **生徒直にリーチする施策**｜生徒に直接リーチする施策をとってはどうか。先生経由だと先生のバイアスがかかってしまったりする。生徒が普段目にするところに発信することで、興味関心での流入を促す。もしくは先生側から生徒に授業で取り扱って欲しいテーマをアンケートとり、そのテーマに関連する動画をパッケージ化できると良いのではないか。

(参考)納品物一覧

1. 生徒向け｜フローチャート(全1ページ):PDF
2. 生徒向け｜動画概要資料(全1ページ):PDF
3. 生徒向け｜ワークシート(全2ページ):PDF
4. 教員向け｜指導ガイド（指導案含む、全4ページ）:PDF
5. 教員向け｜プログラム活用促進のチラシ（両面2ページ）:PDF
6. 実証動画-勝田高校： MP4
7. 実証動画-上野中学:MP4

公募テーマ：
B. STEAMライブラリー活用事例創出

STEAM Libraryを活用した SDGs教育への取組

事業者名　パソナ・パナソニックビジネスサービス株式会社

最終報告書作成日　2023年2月24日（金）

STEAMライブラリー活用事例創出事業サマリ_パソナ・パソナニックビジネスサービス株式会社

総合　中学 高校　1コマ

実証事業の概要

1 事業者

パソナ・パソナニックビジネスサービス株式会社

2 背景と目的

守口市、門真市への出前授業のノウハウをベースにSTEAMライブラリー活用を提案し、探索型授業を行い、生徒を持続可能な担い手として育成する。

3 実証フィールド

門真市立北巣本小学校小３小４
門真市立門真小学校小６
門真市立速見小学校小６
守口市立八雲小学校小６
守口市立さつき学園　小６

4 実証内容

洪水と歩行シミュレーション
サスティナブルな”農”の探究
ドローンの活用
のテーマで探究学習をおこなう

成果と今後の展開

5 成果

①SDGs教育をライブラリーコンテンツを活用して実施する際の事例の創出

- SDGsと関わりの深い複数のテーマから1つをピックアップ
- 知る・創るそれぞれのフェーズでコンテンツを活用することで学びを深める

②SDGs教育を展開させるための工夫

- STEAMライブラリーを活用する際の先生方で実施できる工夫やカリキュラムへの組み込み方を整理
- ワークシート作成時のポイント

6 今後の展開

①本実証や地元の小学校へSDGs出前授業で得たノウハウを他校に提供することで、ライブラリーを活用したSDGs教育を推進

7 STEAMライブラリーの改善案

①学校教育計画にあわせた年間計画の立案
②各学校、教育委員会の備品の活用
③動作検証した機器の表示、検索機能

最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目的
3. 実証フィールド
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案

最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目的
3. 実証フィールド
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案

❶ 事業者

■参考）「TOMO～NI」施設概要

場　　所：　大阪府守口市橋波東之町三丁目 2 番 38 号 京阪西三荘スクエア North　1F

施設内容：　SDGs な街づくりをコンセプトに、食による豊かな時間の創造・環境への貢献をもたらす新しいスタイルの飲食サービスを提案するレストランを核に、初心者から上級者がモノづくりに挑戦できるエリア等を展開

①「 Cafe Restaurant Binario 」（北棟１Ｆ）
イタリアのスローフード、スローライフをお手本に、冷凍食品はいっさい使用せず、無農薬や有機栽培などの安心安全な食材へのこだわりを徹底した本格イタリアンをカジュアルに楽しめるレストラン

②「 FAB スペース 」（北棟１Ｆ）
3D プリンター、レーザーカッター、ガーメントプリンター、刺繍ミシンなどのデジタル工作機械が揃い、初心者から上級者までが様々なモノづくりに挑戦できる

③「 多目的スペース 」（北棟１Ｆ）
各種イベントで活用いただけるように、プロジェクター、大型ディスプレイなどの設備を完備。SDGs などのテーマを設定したイベントも開催予定



▲「Cafe Restaurant Binario」



▲「FAB スペース」でのモノづくり

U　R　L：　https://www.tomo-ni.com/

■パソナ・パナソニック ビジネスサービス株式会社　会社概要

会 社 名：　パソナ・パナソニック ビジネスサービス株式会社

代 表 者：　代表取締役社長　　佐野 克也
代表取締役副社長　岩月 隆一

所 在 地：　大阪市中央区北浜東 4 番 33 号　北浜 NEXU　BUILD（北浜ネクスビル）

設　　立：　1987 年 10 月 1 日

資 本 金：　2,000 万円

事業内容：　総務系・メディア系業務の BPO サービス、オフィス/店舗の企画・移転・内装工事、イベント運営、セキュリティ対応、Web サイト・印刷物制作等

H　　P：　https://www.pasona-pbs.co.jp/

最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目的
3. 実証フィールド
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案

❷ 背景と目的

背景

SDGs発信拠点TOMO～NIは大阪府守口市に2020年11月にオープンしました。
https://www.tomo-ni.com/
取組として、小学生向けロボットプログラミング教室や、SDGs講座など開催してきています。
地域においては、守口市、門真市の小学校へ出前授業の活動も実施しています。
本年度は、小学校に加え、中学校への出前授業の検討も進めております。
授業形式は、TOMO～NI内で実施する場合でも、出前授業をする場合でも、探索型の授業をするように工夫をしています。
私どもの教室と学校で連携し、探索型授業を進めるためにSTEAM Libraryの活用を行います。

目的

予測困難な時代な中で、STEAM Libraryを活用することで探索型授業を行い、生徒を持続可能な担い手として育成する。

最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目的
3. 実証フィールド
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案

❸実証フィールド

実証場所

属性

① 門真市立北巣本町学校
- 私立/公立：公立
- 所在地： 大阪府門真市
- 対象学年：小学3年、4年
- 対象生徒：35名、24名
- 1クラスずつ

②門真市立門真小学校
- 私立/公立：公立
- 所在地： 大阪府門真市
- 対象学年：小学6年
- 対象生徒：34名×2クラス

③ 門真市立速見小学校
- 私立/公立：公立
- 所在地： 大阪府門真市
- 対象学年： 小学6年
- 対象生徒：約30名×2クラス

探究学習の取組状況

- 新学習指導要領以前から複数体制で取組み

- 新学習指導要領以前から複数体制で取組み

- 新学習指導要領以前から複数体制で取組み

実証概要

活用パターン

(a) コンテンツ/テーマを一定決めたうえでの探究学習

(a) コンテンツ/テーマを一定決めたうえでの探究学習

(a) コンテンツ/テーマを一定決めたうえでの探究学習

実施コマ数

10月に
計3コマ
× 2 クラス

11月に
計2コマ
×2クラス

12月に
計2コマ
×2クラス

活用コンテンツ

10月に
計3コマ
× 2 クラス

11月に
計2コマ
×2クラス

12月に
計2コマ
×2クラス

❸実証フィールド

実証場所

属性

④守口市立八雲小学校
- 私立/公立：公立
- 所在地： 大阪府守口
- 対象学年：小学3年、4年
- 対象生徒：33名1クラス

⑤ 守口市立さつき学園
- 私立/公立：公立
- 所在地： 大阪府守口市
- 対象学年： 小学6年
- 対象生徒：37名、29名
- 2クラス

探究学習の取組状況

- 新学習指導要領以前から複数体制で取組み

- 新学習指導要領以前から複数体制で取組み

実証概要

活用パターン

(a) コンテンツ/テーマを一定決めたうえでの探究学習

(a) コンテンツ/テーマを一定決めたうえでの探究学習

実施コマ数

10月に
計3コマ
×２クラス

11月に
計2コマ
×2クラス

活用コンテンツ

10月に
計3コマ
×２クラス

11月に
計2コマ
×2クラス

最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目的
3. 実証フィールド
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案

4 実証内容

実証フィールド	実証内容	実証効果
① 門真市立北巣本町学校 • 私立/公立：公立 • 所在地： 大阪府門真市 • 対象学年：小学3年、4年 • 対象生徒：35名、24名 1クラスずつ	洪水と歩行シミュレーション • 10月20日　3時間目（３年生）４時間目（４年生）授業実施 （スクラッチのプログラミング入門） アンケート集計、まとめ実施 • 10月31日　1,2時間目（３年生）3,4時間目（４年生）防災授業実施	地震シミュレーションしたいといった効果も出た • 参加者からは「もっとやりたい」「改造したい」といった声が上がった。
門真市立門真小学校 • 私立/公立：公立 • 所在地： 大阪府門真市 • 対象学年：小学6年 • 対象生徒：34名×2クラス	サスティナブルな”農”の探究 • 「サステイナブルな”農”の探究」のコンテンツ作成調査 • 地元（れんこん）、教材（地図）の調査 • 指導案の作成、事前確認会実施（11/25) • 11/29（火）に実施	農業をしたいといった効果も出た • 参加者からは「考えることが楽しい」「つくりたいいった声が上がった
③ 門真市立速見小学校 • 私立/公立：公立 • 所在地： 大阪府門真市 • 対象学年： 小学6年 • 対象生徒：約30名×2クラス	「サステイナブルな”農”の探究」 出前授業12/14 • 実施内容まとめ中	農業をしたいといった効果も出た 参加者からは「考えることが楽しい」「つくりたいいった声が上がった

4 実証内容

実証フィールド	実証内容	実証効果
④守口市立八雲小学校 • 私立/公立：公立 • 所在地： 大阪府守口 • 対象学年：小学3年、4年 • 対象生徒：33名1クラス	ドローンの活用 教材作成、ドローン稼働確認、指導案作成 12月2日16:00～18:00リハーサル実施 12月8日（木）の⑤⑥時間目出前授業実施	天井の高さを測定する効果も出た • 参加者からは「もっとやりたい」といった声が上がった。
⑤ 守口市立さつき学園 • 私立/公立：公立 • 所在地： 大阪府守口市 • 対象学年： 小学6年 • 対象生徒：37名、29名 • 2クラス	ドローンの活用 教材作成、ドローン稼働確認、指導案作成 12/16 さつき学園と事前打ち合わせ実施 1/13(金） 16(月） 出前授業	・救助のシミュレーションをしたいといった声も出た

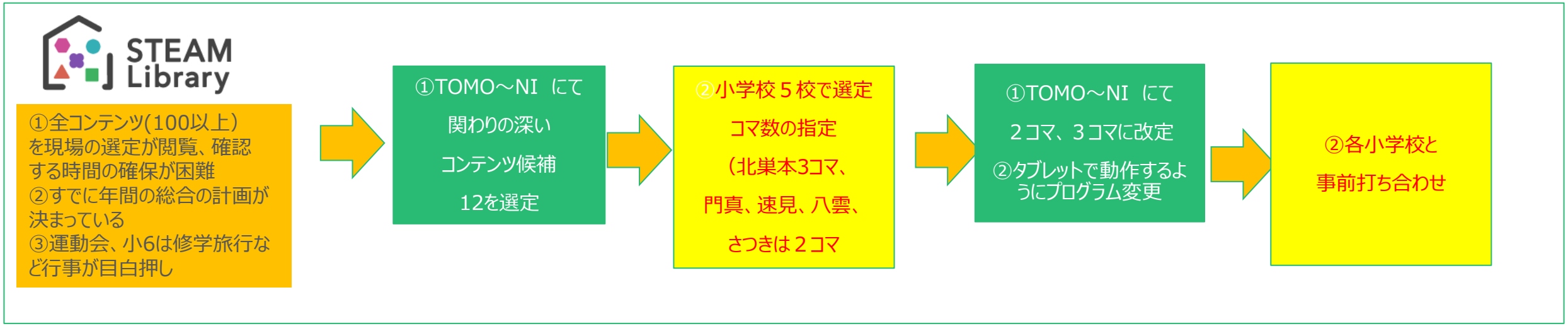
最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目的
3. 実証フィールド
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案

❺ 成果

①SDGs教育をライブラリーコンテンツを活用して実施する際の事例の創出

- SDGsと関わりの深い複数のテーマから1つをピックアップ
- 知る・創るそれぞれのフェーズでコンテンツを活用することで学びを深める



②SDGs教育を展開させるための工夫

- STEAMライブラリーを活用する際の先生方で実施できる工夫やカリキュラムへの組み込み方を整理
教科書ではできないこと、手を動かすことなどの要望により、タブレットの最大限の活用を組み込み
- ワークシートは、児童が「成果やもっと知りたいこと、やりたいこと」を記載し、次年度へ継続させる。
（別紙納品物、指導ガイド、授業報告書参照）

洪水と歩行・シミュレーション

門真市立北巣本小学校
3年生　4年生

防災の学習のため、スクラッチでの洪水シミュレーションを体験し、注意点を学ぶ。
シミュレーションをするために、スクラッチも学ぶ

【ｺﾝﾃﾝﾂ】 洪水と歩行・シミュレーション



「防災」

授業コマ数	3コマ
動画視聴本数	1本

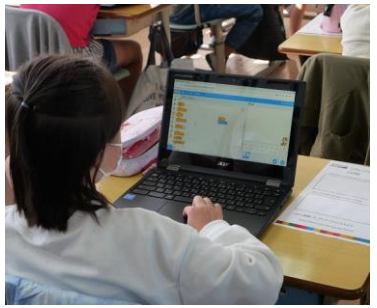
STEAMライブラリーを活用した学習によるメリット、変化について

先生にとっての気づき

- 普段、プログラミングを活用した授業をなかなか取り入れることができないので、よい機会であった。
- 学期や年間を通して、テーマを設けて一緒にとり組むと、よりよい取り組みとなる。
- 小学低中学年でも取り組みしやすいテーマがあればよい

児童・生徒にとっての学び

- まずは作られたプログラミングを動かしてみる体験をし自分の写真を取り入れて自分自身を動かすなど興味深い内容であった。
- 操作が慣れたころで授業終了してしまったため、もう少し自分たちで考えてプログラミングが操作できる時間があればよかった。





サステナブルな“農”の探究

門真市立門真小学校
6年 相澤先生　長尾先生

サステイナブルな農業を行うために社会では様々な手法や技術が活用されていることを学び、様々なジレンマにぶつかりながらも利害を調整して次の均衡点へ向かう営みがサステイナビリティの本質であることに気づくこと。

【ｺﾝﾃﾝﾂ】 サステナブルな“農”の探究



「食料自給率」

授業コマ数	2コマ
動画視聴本数	2本

STEAMライブラリーを活用した学習によるメリット、変化について

先生にとっての気づき

- 門真地域の写真地図の経年変化による気づきや、給食にとりいれらる食材などにより、改めて地域を学ぶ、よい機会であった。

児童・生徒にとっての学び

- 昔は田んぼが多く自給率も高かったが、田んぼが少なくなって自給率も下がってきたことを改めて理解した。
- 自分たちで考えたオリジナルは非常に楽しく、さらには実際につくってみたいという生徒もおり、農業への関心が増した。





サステナブルな“農”の探究

門真市立速見小学校
6年 玉田先生　下川先生

サステイナブルな農業を行うために社会では様々な手法や技術が活用されていることを学び、様々なジレンマにぶつかりながらも利害を調整して次の均衡点へ向かう営みがサステイナビリティの本質であることに気づくこと。

【ｺﾝﾃﾝﾂ】 サステナブルな“農”の探究



「食料自給率」

授業コマ数	2コマ
動画視聴本数	2本

STEAMライブラリーを活用した学習によるメリット、変化について

先生にとっての気づき

- 門真地域の写真地図の経年変化や、給食にとりいれられている地元の食材などにより、地域を学ぶ、よい機会であった。

児童・生徒にとっての学び

- 給食にしろなど、門真の野菜が出たときに「あ！しろなや！」と反応する児童が増えました。
- 門真の畑で働いている方に対しても興味を持っているような様子や、門真の物に反応するなどの変化が見られるようになりました。





ドローンの活用

守口市立八雲小学校
6年 松浦先生

社会課題の解決に向けてドローンをどのように活用することができるか実習を通してかんがえよう

【ｺﾝﾃﾝﾂ】 ドローンの活用



「産業と技術革新」

授業コマ数	2コマ
動画視聴本数	1本

STEAMライブラリーを活用した学習によるメリット、変化について

先生にとっての気づき

・新しい技術であるドローンの学習は、今後の社会インフラに必要な要素となってくると思われる。それゆえ、今の子どもたちが、この技術について少しでも学習をしておくことは、今後の社会（未来）を考える上でとても重要であると考える。
・ドローンと言っても、様々な使われ方あることが解った。またちょうど学習した日が12月8日で、5日にはドローンレベル4が解禁されたところであった。ドローンを目視できない範囲を飛行することができると、より幅広く利用されることが期待されると思われる。
・子どもたちの柔軟な思考で、新たなドローン技術の活用方法を考えてもらいたい。
⇒ ドローンのプログラムから、体育館の高さを測るという子どものアイディアは、面白いと思った。このような柔軟な思考をもっと促したい。

児童・生徒にとっての学び

・初めて触った子どもも多く、動き出すと歓声があがった。小さいながら、空中に浮きカメラ映像がはっきり見えることに驚きを感じていた。
・ドローンは、充電がすぐに切れるので、太陽光発電があると無限に走らせることができるのではないか。
・医療（人命救助）、配達（運送・運輸）、交通事故防止、などの観点から考える児童が多い。また、宇宙での利用を考える児童が数名いた。





ドローンの活用

守口市立さつき学園
6年 加賀先生

社会課題の解決に向けてドローンをどのように活用することができるか実習を通してかんがえよう

【ｺﾝﾃﾝﾂ】 ドローンの活用



「産業と技術革新」

授業コマ数	2コマ
動画視聴本数	1本

STEAMライブラリーを活用した学習によるメリット、変化について

先生にとっての気づき

- 新しい技術に触れる機会がなかなか
  なかったが、ドローンというこれからの
  新しい物にふれるよい機会であった。

児童・生徒にとっての学び

- 実際にドローンを動かすことにより、生徒自身で
  様々な場面に活用することを考えることができた。
- ドローン自体の仕組みに興味をもつ生徒も多く
  新しいものに対しての洞察力をつけることにも
  役立った。





最終報告書目次

1. 事業者
2. 実証フィールド
3. 背景と目的
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案

❻ 今後の展開

①今回の成果を、教育委員会に説明し、次年度以降の活動計画の立案

②STEAMライブラリーへの改善要望やコンテンツ追加などを行い、先生方で活用できるように推進する

③改善案を進める中で、学校への展開を広める。

最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目的
3. 実証フィールド
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案

❼教育現場での活用を踏まえたSTEAM ライブラリーの改善案

①学校教育計画にあわせた年間計画の立案

- 学校教育計画を立案する３月～４月にかけ、STEAMライブラリーを活用検討する
- 学年単位に計画をためるため、STEAMライブラリーも学年単位に細かく分類する。

②各学校、教育委員会の備品の活用

- 教育委員会、学校が保持している備品（マイクロビット、ドローン等）を活用できるコンテンツを追加する。
- 利用備品の検索機能の追加。

③動作検証した機器の表示、検索機能

＜参考：iPADで動作検証されていないSTEAMライブラリーに掲載してあるソフト＞

- Google Teachable Machine（GTM）
- スクラッチのAIブロック

全体総括

	実施校	学年	テーマ（選定理由）	めあて	SDGs	創ると知るの循環		工夫した点	今後の展開
						創る	知る		
1	門真市立北巣本小学校	3年 4年	洪水と歩行・シミュレーション（洪水などの防災教育をしたので）	①洪水をまねして体験できるよう、『Scratch（スクラッチ）』の使い方を覚えます。 ②大雨などにより、川などから水があふれ、洪水になることを学びます。 ③洪水をまねして体験します。 Scratch（スクラッチ）を使います。	目標13	・自分の写真をScratchにいれて、洪水シミュレーションを行う。	・Scratchの使い方 ・洪水なる理由	①事前の先生にヒアリング ②タブレット、ビデオ教材を活用し「知る」 ③コロナ対策に配慮しながら、隣・班でのディスカッションで、自分の意見をまとめる。	①年度はじめの学校教育計画に入るようにする。 ②すでに取り組んでいる内容をも含め、知ると創るを意識する。 ③学校や教育委員会の備品も活用した各学年単位での方法を考える。
2	門真市立門真小学校	6年	サスティナブルな“農”の探究（食料自給率など学習したので）	2050年の農業を考えよう！ ～クラゲチャート完成	目標2	クラゲチャートにより、2050年に自分が実施したい農業を完成させる	・食料自給率 ・植物工場で作れるもの ・品種改良 ・ブランド		
3	門真市立速見小学校	6年							
4	守口市立八雲小学校	6年	ドローンの活用（新しい技術の学習は、今後の社会（未来）を考える上でとても重要であるため	社会課題の解決に向けてドローンをどのように活用することができるか実習を通してかんがえよう	目標9	・ドローン実習を通じて、何に活用するかを考える	想定される活用方法 ・移動・監視 ・救命活動 ・事後、被災地情報伝達 ・農業・点検 イベント		
5	守口市立さつき学園	6年							

(参考)納品物一覧

テーマ名（紐づくテーマタイトル）
防災・災害対応【小学生向け】

実践事例タイトル（コンテンツタイトル）
STEAM Libraryを活用したSDGs教育への取組（洪水と歩行シミュレーション）

動画ファイル

動画No	タイトル
1	動画_洪水と歩行シミュレーション1日目３年1組_H
2	動画_洪水と歩行シミュレーション1日目4年1組_H
3	動画_洪水と歩行シミュレーション２日目３年1組_H
4	動画_洪水と歩行シミュレーション２日目３年1組_H
5	動画_洪水と歩行シミュレーション1日目３年1組_L
6	動画_洪水と歩行シミュレーション1日目4年1組_L
7	動画_洪水と歩行シミュレーション２日目３年1組_L
8	動画_洪水と歩行シミュレーション２日目３年1組_L

PDFファイル

PDFファイルNo	タイトル
1	指導ガイド_洪水と歩行・シミュレーション（１日目２日目共通）
2	ワークシートテンプレート_洪水と歩行・シミュレーション1日目
3	授業用資料_洪水と歩行・シミュレーション１日目
4	授業報告書_洪水と歩行・シミュレーション１日目３年生4年生
5	記入済ワークシート例_洪水と歩行・シミュレーション１日目3年生
6	記入済ワークシート例_洪水と歩行・シミュレーション１日目４年生
7	ワークシートテンプレート_洪水と歩行・シミュレーション2日目
8	授業用資料_洪水と歩行・シミュレーション２日目
9	授業報告書_洪水と歩行・シミュレーション２日目３年生4年生
10	記入済ワークシート例_洪水と歩行・シミュレーション2日目3年生
11	記入済ワークシート例_洪水と歩行・シミュレーション2日目４年生

(参考)納品物一覧

テーマ名（紐づくテーマタイトル）
サステイナブルな”農”の探究

実践事例タイトル（コンテンツタイトル）
STEAM Libraryを活用したSDGs教育への取組（サステイナブルな”農”の探究）

動画ファイル

動画No	タイトル
1	動画_サスティナブルな農の探求門真小6年1組_H
2	動画_サスティナブルな農の探求門真小6年2組_H
3	動画_サスティナブルな農の探求速見小6年1組_H
4	動画_サスティナブルな農の探求速見小6年2組_H
5	動画_サスティナブルな農の探求門真小6年1組_L
6	動画_サスティナブルな農の探求門真小6年2組_L
7	動画_サスティナブルな農の探求速見小6年1組_L
8	動画_サスティナブルな農の探求速見小6年2組_L

PDFファイル

PDFファイルNo	タイトル
1	指導ガイド_サスティナブルな”農”の探究門真小
2	ワークシートテンプレート_サスティブルな農の探究門真小
3	授業用資料_サスティナブルな”農”の探究門真小
4	授業報告書_サスティナブルな”農”の探究門真小
5	記入済ワークシート例_サスティブルな農の探究門真小6-1
6	記入済ワークシート例_サスティブルな農の探究門真小6-2
7	指導ガイド_サスティナブルな”農”の探究速見小
8	ワークシートテンプレート_サスティブルな農の探究速見小
9	授業用資料_サスティナブルな”農”の探究速見小
10	授業報告書_サスティナブルな”農”の探究速見小
11	記入済ワークシート例_サスティブルな農の探究速見小6-1
12	記入済ワークシート例_サスティブルな農の探究速見小6-2

(参考)納品物一覧

テーマ名（紐づくテーマタイトル）
ドローン　【日本語版】/ 社会課題解決への期待と変化するニーズへの対応

実践事例タイトル（コンテンツタイトル）
STEAM Libraryを活用したSDGs教育への取組（ドローンの活用）

動画ファイル

動画No	タイトル
1	動画_ドローンの活用八雲小6年1組_H
2	動画_ドローンの活用さつき学園6年1組_H
3	動画_ドローンの活用さつき学園6年2組_H
4	動画_ドローンの活用八雲小6年1組_L
5	動画_ドローンの活用さつき学園6年1組_L
6	動画_ドローンの活用さつき学園6年2組_L

PDFファイル

PDFファイルNo	タイトル
1	指導ガイド_ドローン活用八雲小
2	ワークシートテンプレート八雲小
3	授業用資料_ドローン活用八雲小
4	授業報告書_ドローン活用八雲小
5	記入済ワークシート例_ドローン活用八雲小6-1
6	指導ガイド_ドローン活用さつき学園
7	ワークシートテンプレート_さつき学園
8	授業用資料_ドローン活用さつき学園
9	授業報告書_ドローン活用さつき学園
10	記入済ワークシート例_ドローン活用さつき学園6-1
11	記入済ワークシート例_ドローン活用さつき学園6-2

公募テーマ：
B. STEAMライブラリー活用事例創出

STEAMライブラリーの
コンテンツを自由選択し
探究テーマの設定に活かす

最終報告書

株式会社オーナー

担当者情報
- 所属・役職：代表取締役社長
- 氏名(フリガナ)：佐々木敦斗 (ささきあつと)
- メールアドレス：info@ownerjapan.co.jp

STEAMライブラリー活用事例創出事業サマリ_ 株式会社オーナー

総合探究　高校　1～2コマ

実証事業の概要

1 事業者

株式会社オーナー

2 背景と目的

探究のテーマ設定にSTEAMライブラリーのコンテンツを活用するためには、より生徒の自由選択を可能にし、現状よりも検索性を高める必要がある。

3 実証フィールド

高校1校
東北高等学校（約150名）

4 実証内容

生徒自身が自由にコンテンツを設定し探究テーマ設定に活かせるように、STEAMライブラリーのコンテンツの分類表を作成。

成果と今後の展開

5 成果

A 生徒自身で学習テーマを選んで学びを深める事例の創出

- 「探究学習で調べてみたいテーマがある」生徒の割合が増加（28%→57%）
- 自分の興味・関心について自分で理解している生徒の割合が増加　（76%→90%）
- コンテンツを自由に選択することで、自分自身の興味関心に基づきテーマを設定している生徒も

B 生徒自身で学習テーマを選んで探究学習をする際の、授業パッケージの開発

- コンテンツ分類表をPDF化・ワークシートの作成
- 生徒主導での実施を促すための教師用ガイドを制作

6 今後の展開

①高校向けの探究学習教材の提供と組み合わせ、STEAMライブラリーの活用を案内

7 STEAMライブラリーの改善案

- 分類方法の改善（分野別やキーワードの表記）
- コンテンツの内容やボリュームが把握できる工夫（各テーマの総レクチャー時間の表示や概要の表示）
- 双方向性（コメント欄や専門家への質問機能）

最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目的
3. 実証フィールド
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案

最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目的
3. 実証フィールド
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案

❶ 事業者





株式会社オーナー

・2021年夏創業の教育ベンチャー企業（本社：宮城県仙台市）
・「総合的な探究の時間」の教材「GATEWAY」を制作
・起業家教育なども実施

https://ownerjapan.co.jp/

最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目的
3. 実証フィールド
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案

❷ 背景と目的

背景

新学習指導要領がスタートし、2022年から全国の高校で「総合的な探究の時間」が必修化。最初のステップである「テーマ設定」について、多くの高校が課題を感じている

参考）
大阪大学　佐藤浩章先生の研究で、教員300名に対して「探究学習に関する課題や研修プログラムで取り上げてほしいこと」に尋ねた結果

①研究テーマ・問いの設定（59件）
②評価方法（51件）
③教員間で共通理解をもつこと，学校全体としての体制構築（34件）

→良質なコンテンツを豊富にそろえる「STEAMライブラリー」について、探究学習の「テーマ設定」に使いたい

新学習指導要領では、このテーマ設定について「自己の在り方生き方と一体的で不可分な問い」を探究することが望ましいとされている。自己の興味・関心は1人ひとり異なっており、STEAMライブラリーのコンテンツを全員が見るのではなく、個人の興味・関心に合わせて自由にテーマを選択できる方が望ましい

参考文献　「高校教員向け探究学習指導者養成を通した高大接続：5年間の実践から見えてきたこと」（佐藤浩章ほか,2021）

目的

自由選択を促進するためにはコンテンツの検索性を高めることが必要だが、現状の分類は「SDGs」のゴール別になっている。

自分の「興味・関心」というよりも社会の「ニーズ・課題」に合わせた検索の仕方であり、より自分の「興味・関心」に合わせた検索方法も考えられる。また、下記のように検索しにくい点があり、その改善と実証に取り組みたいと考えた。



①内容のわかりにくさ
レクチャーが複数の分野にまたがるコンテンツ場合タイトルだけでは内容を想像しにくい



②キーワード検索の課題
←のコンテンツは明らかに「地域」に関するものだが、コンテンツに「地域」というキーワードが紐づいていないため、「地域」という検索ワードで検索しても出てこない

最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目的
3. 実証フィールド
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案

❸実証フィールド

実証場所

属性

① 東北高校
- 私立/公立：私立
- 所在地： 宮城県仙台市
- 対象学年： 1,2年
- 対象生徒：100 名

探究学習の取組状況

- 新学習指導要領以前から複数体制で取組み

実証概要

活用パターン

(b) コンテンツを自由に選ぶところから始める探究学習

実施コマ数

11~2月に
1コマ/週
(計10コマ)

活用コンテンツ

STEAMライブラリーを活用した授業を
11~12月に
1コマ授業内で実施
他は適宜調べ学習で参照
アンケートを複数回取得しテーマ設定ができるようになったかや自己の興味・関心の深まりについて調査

※備考
主に文理コースの3クラスで実証を実施



最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目的
3. 実証フィールド
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案

実証の流れ

①学校と探究の進め方について打ち合わせ
②STEAMライブラリーのコンテンツを分類した一覧表を作成

	内容		アンケート
	ガイダンス①		1回目
	テーマ設定①	GATEWAYを活用しテーマを考え、ワークシートにまとめる ※直前に実施していた地域フィールドワークからの流れで補助的に活用	
	テーマ設定②	STEAMライブラリーを活用しテーマを考え、ワークシートにまとめる	2回目
	調査・研究	調査・研究用のワークシートを渡し、 冬休みなどを利用して調査・研究を進める。適宜STEAMライブラリーのコンテンツを視聴	
	ガイダンス②	調査・研究のポイントについて理解する	3回目
	発表	発表会の実施（2月～）	

コンテンツ一覧表の開発

カテゴリ	関連カテゴリ キーワード	タイトル	スライドあり
インターネット		GIGAスクール時代のテクノロジーとメディア～デジタル・シティズンシップから考える創造活動と学びの社会化	
		IoT技術により未来はどうなる？「IoTが実現する世界　～イノベーションを通じた社会課題解決 Vol.4～」	○
	地理・デジタル	Monetizing Maps 地図を収益化する【英語版】 / Society 5.0の観点から地図の有効性を考える	
	地理・デジタル	地図を収益化する 【日本語版】 / Society 5.0の観点から地図の有効性を考える	○
	メタバース	学術系Vtuberと考える"未来のバーチャル社会"	
スポーツ	数学	【Ｊリーグから学ぶ】サッカーのデータ分析	
		スポーツを通じて社会課題を探究する　～国際教養としてのスポーツ道徳～	
	心理	スポーツ心理～メンタルからピークパフォーマンスを探究する～	
	組織	チームビルディング（部活動版）	
	数学	スポーツにおける動作解析	
		スポーツにおける身体づくり	
	数学	スポーツにおけるデータ分析	

カテゴリごとにコンテンツを一覧化したシートを制作→リンクがついているため、リンク経由でコンテンツにたどり着ける

カテゴリはインターネット／スポーツ／ビジネス・起業／人間・文化／医療・健康・福祉／国際／地域／子ども・教育／科学・理科…など18種類

コンテンツを一覧にして全体像を見やすくし、シートを補助的に使って、生徒がコンテンツを自由に選択する

最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目的
3. 実証フィールド
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案

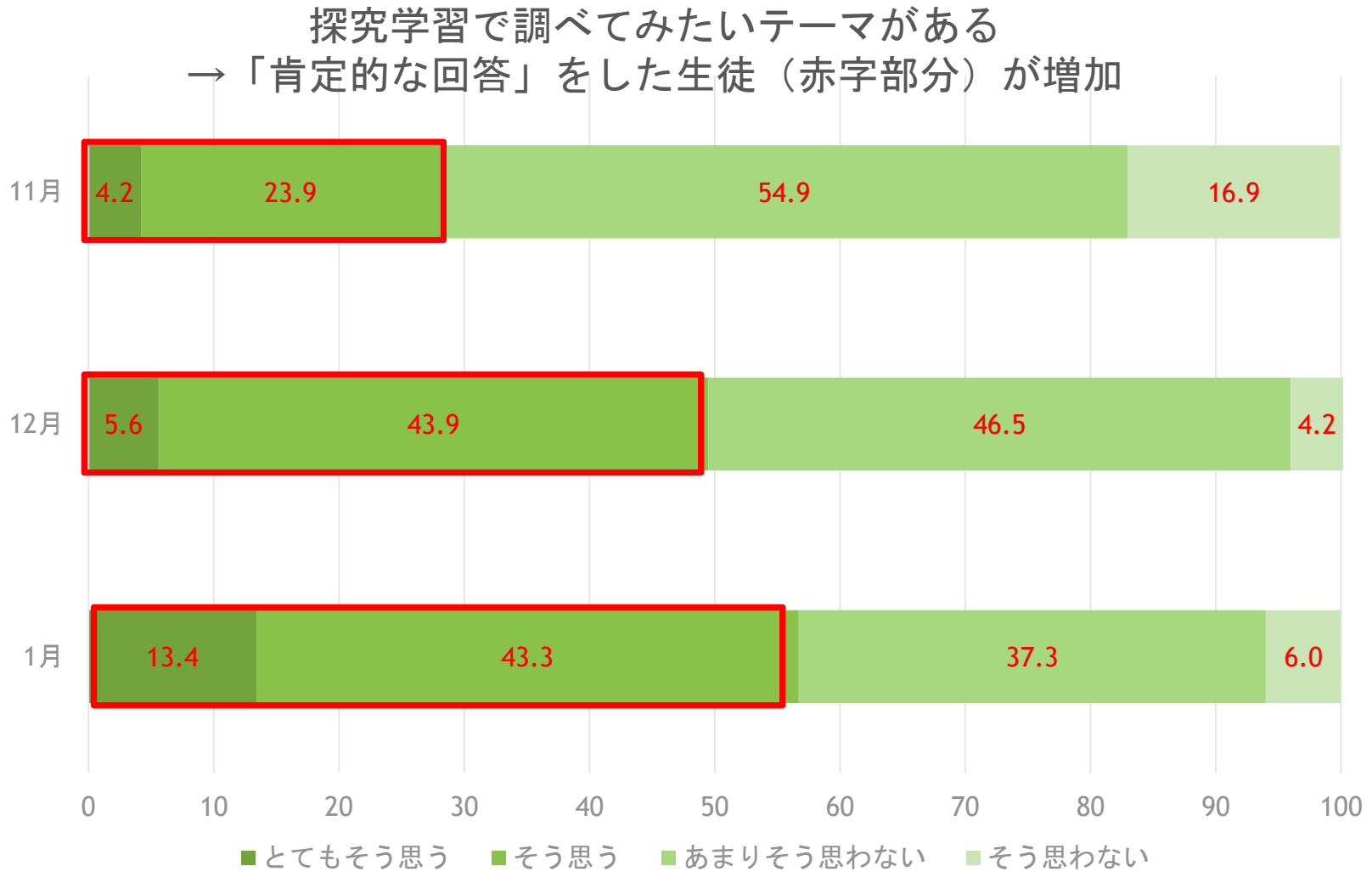
生徒へのアンケート結果の考察

STEAMライブラリーなどで様々なコンテンツを視聴し、探究学習の段階が進むことで、

「テーマ設定」ができるようになった生徒数が増加。
加えて、「興味・関心を理解している」生徒や「自分がしたいこと」を理解している割合が増加
→様々なコンテンツでインプットすることの重要性が分かった

テーマ設定に至った経緯については今後検証の余地がある
11月、12月のアンケートではテーマ設定について「何も決まっていない」と回答したが、1月の段階では「アート」と設定した生徒がいた。この間どんなことがあってテーマを設定できたかについて、今後検証したい

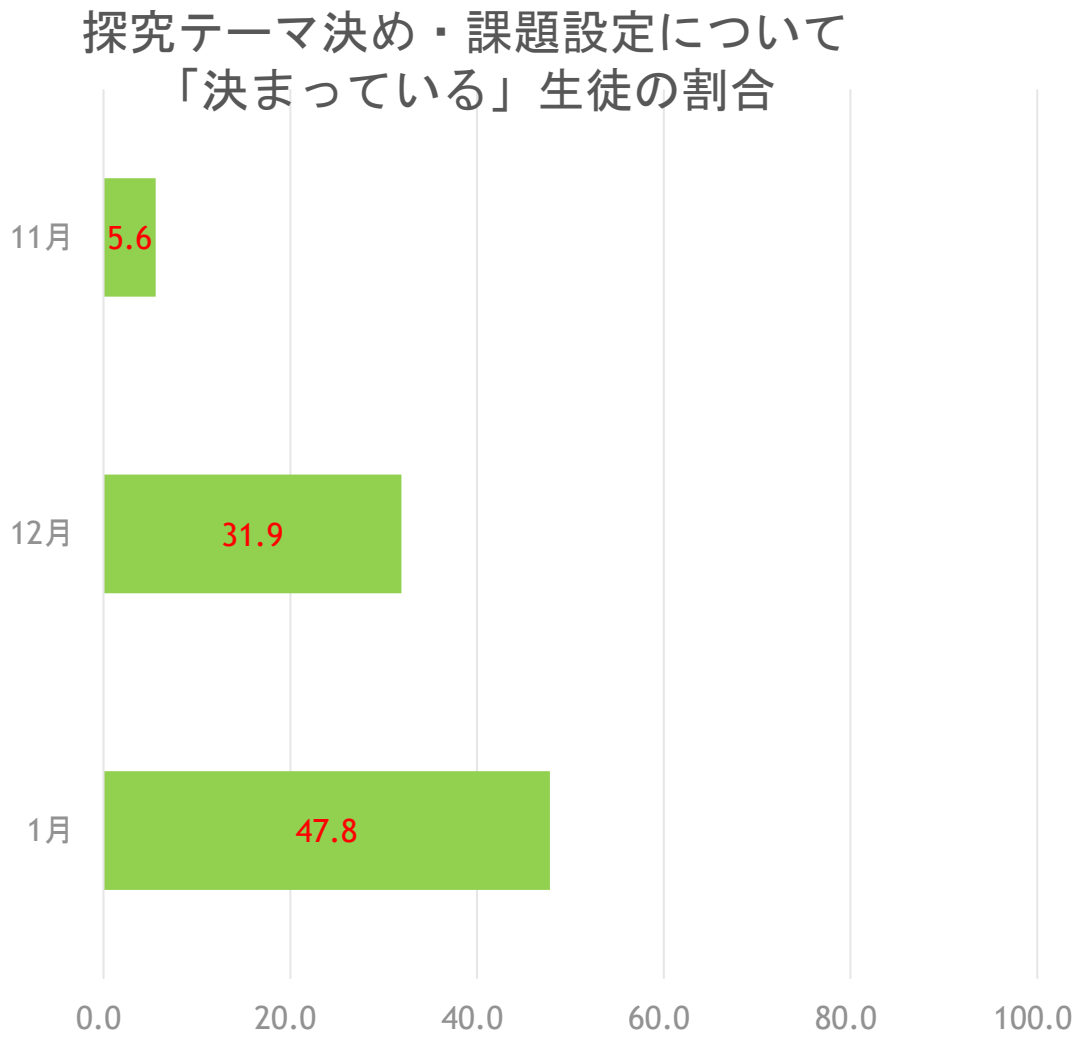
アンケート結果（探究学習で調べてみたいテーマ）

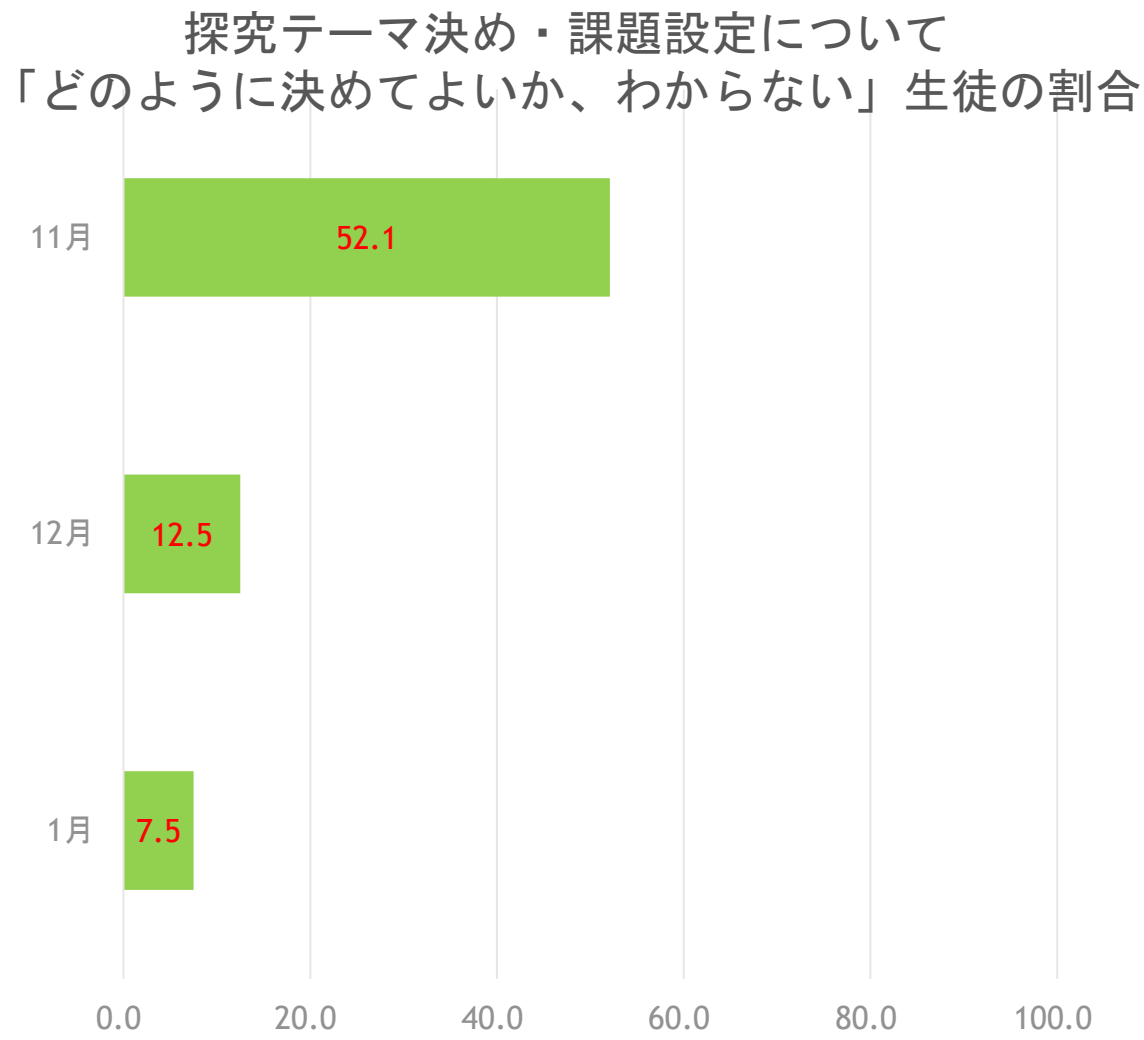


回答数　11月71名　12月71名　1月67名　2713

⑤A 生徒自身で学習テーマを選んで学びを深める事例の創出

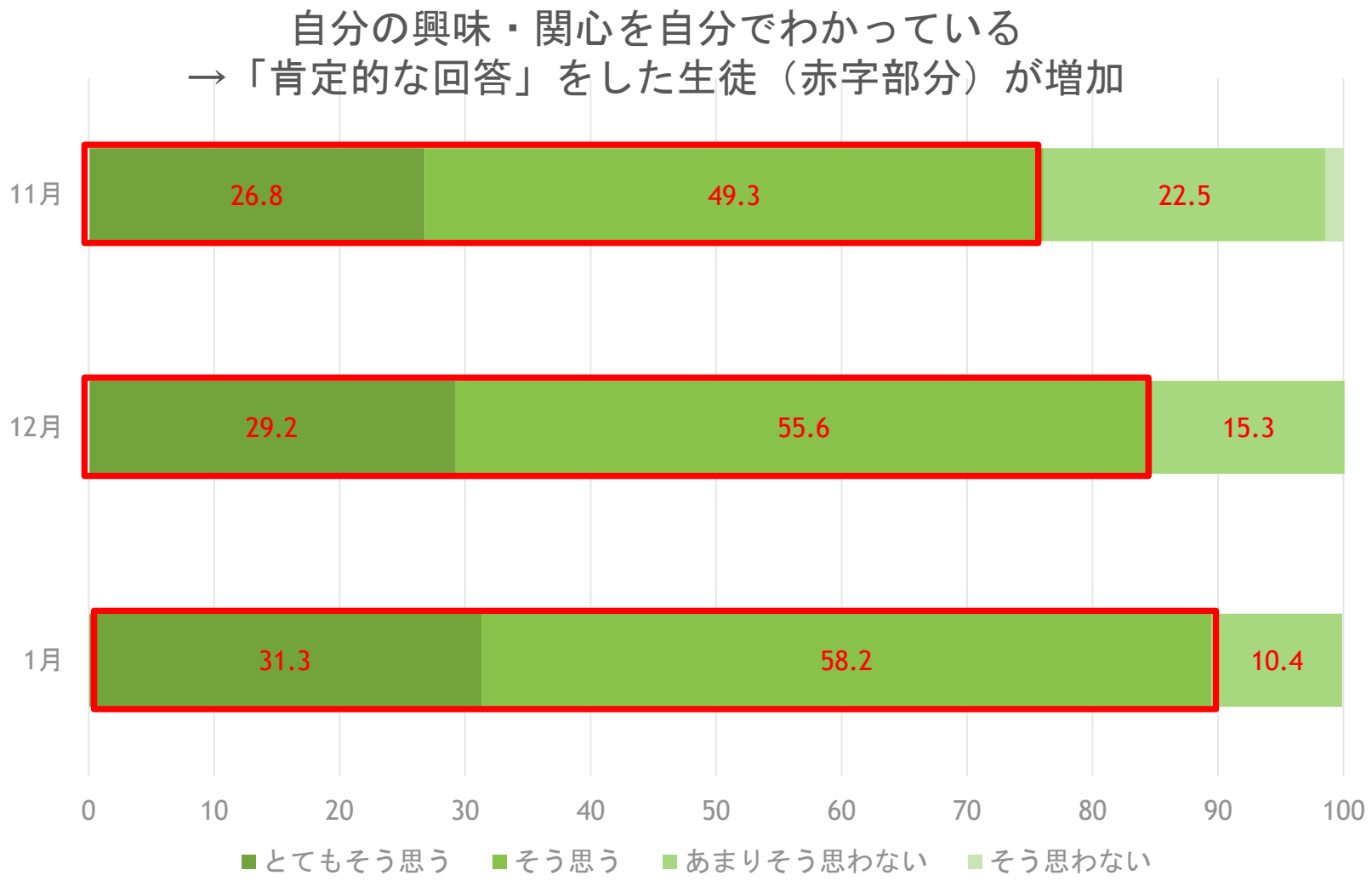
アンケート結果（テーマ設定の状況）





回答数　11月71名　12月72名　1月67名　2714

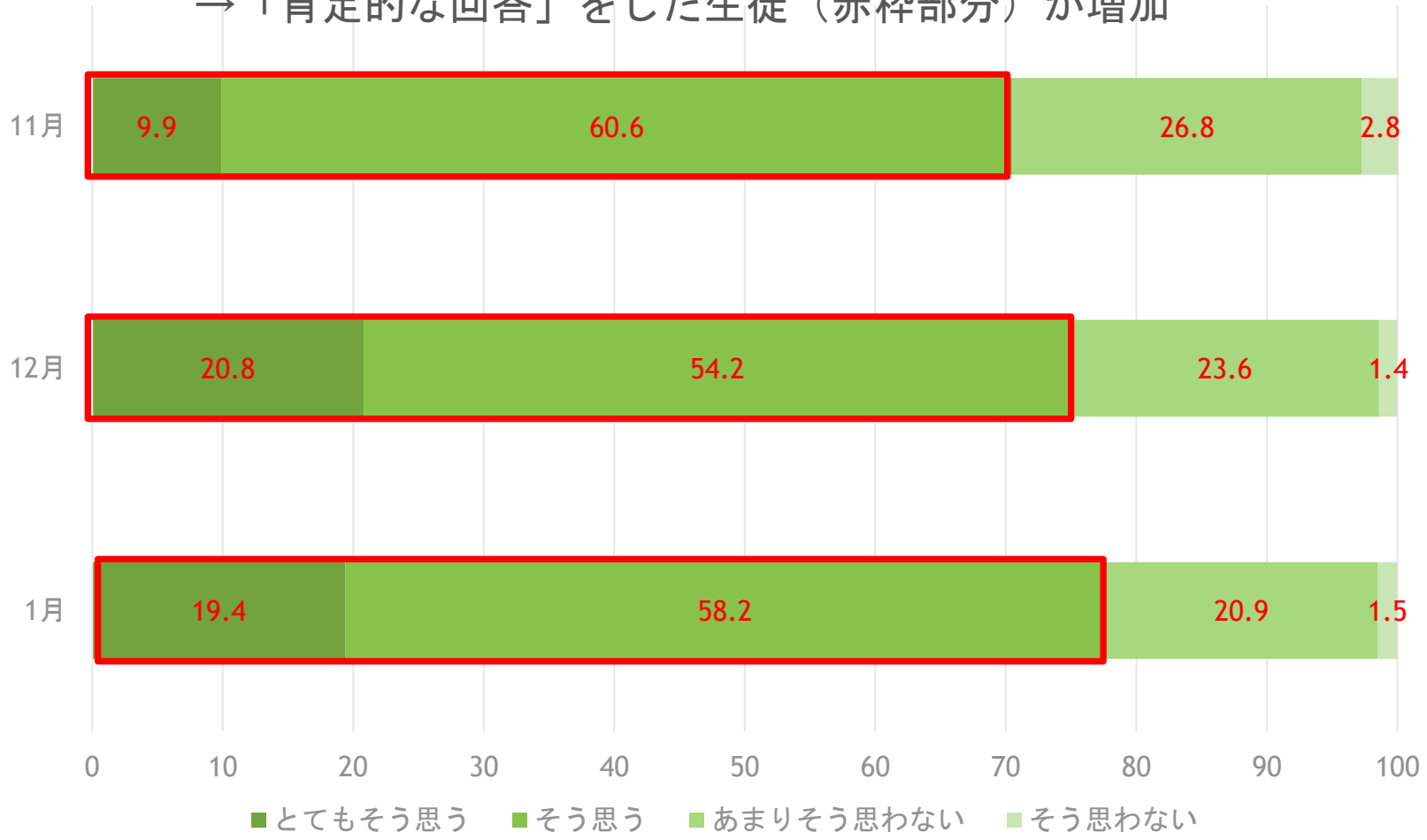
アンケート結果（興味・関心の理解）



回答数　11月71名　12月72名　1月67名　2715

アンケート結果（できること、したいことの理解）

自分が「できること、意義を感じること、したいこと」について自分はよく理解している
→「肯定的な回答」をした生徒（赤枠部分）が増加



回答数　11月71名　12月71名　1月67名　2716

テーマ例（2年生・個人探究）

テーマ	その理由
アートの価値とは何か	絵が好きで興味がある。自分で絵を描くが、価値について考えたことがなかったので考えてみようと思った
感情移入とは何なのか	自分がストレスを感じている時にストレスを解消したいと思い、その根源が何だろうと考えたから
人はなぜ怖いものを好きになってしまうのか？	自分は心理学に興味があり、心理学的観点から調べようと思った。STEAMライブラリーの「こわいと娯楽」という文面が気になったから
城の時代ごとの役割とは	城をつくる理由や目的に興味があったから （参考文献としてSTEAMライブラリーのコンテンツを利用）
自律型致死兵器の開発は倫理的に許させるか？	ロシアとウクライナが戦争をしていたり色々なところで紛争が起こっているから

「〇〇に興味があるから」という理由でテーマを設定できている生徒が半数以上。
「こわいと娯楽」、「城」、「自律型致死兵器」など、
STEAMライブラリーのコンテンツを足掛かりにテーマを設定した生徒も

→テーマの自由選択を経験したことやワークシートの記入例が、「興味・関心」に基づいたテーマ設定を可能に

STEAMライブラリーで特に挙げられた内容

「こわいと娯楽」
当たり前のように「怖い」って感じる時があるけどなんでだろうってこのタイトルを見た時にふと気になったから
ホラー映画やホラーゲームが好きで興味が湧いたから。
心理学等には前々から興味があったし、自分も怖いものは割と好きだったから。

「なぜ人は眠るのか」
自分たちが普段行っている睡眠について、説明されているから。
最近テスト勉強や部活で睡眠時間が確保できてなくて、困っていた中、タイトルに興味をもったから。
人はどうして眠くなるのか気になったから

「スポーツ心理」
私はスポーツをしているのでスポーツ心理を学んでみたかったから
自分が実際メンタルが弱くて実力を発揮することができないことがあるから
サッカー部に所属しているが毎試合緊張でおなかを痛めてしまうから

→日常生活に紐づいているものに興味がわく傾向あり
そのテーマへの「興味」に加えて「自分ごと」に落とし込みやすい可能性

ワークシート（コンテンツまとめシート）

・コンテンツ視聴→ワークシートへのまとめ→共有まで行うワークシート

・最後に「共有」の時間を取る

→多くの場合、グループの他のメンバーと選ぶコンテンツは異なる

→他者との共有をすることで自分の興味・関心に気付く流れ

・1コマ版と2コマ版の2点を制作

STEAMライブラリー コンテンツまとめシート　　年　組　番　名前（　　）

①「STEAMライブラリーコンテンツ一覧」から気になるコンテンツを複数視聴し、比較してまとめよう

コンテンツ一覧左側の「カテゴリ」を参考にしよう

テーマ（タイトル）	**A.レクチャーの内容を見て理解したこと** →動画を見たり、テキストを読んだりして興味を持ったことを書こう	**B.レクチャーの内容に関連し自分で探究したいと思ったこと**　→より自分で深めたいと思った内容を書こう
例）サッカーのデータ分析	・サッカーのプレーを分析し、数字やデータにすることで試合に勝つヒントを得られる ・どこからでもシュートはできるが、ゴールが決まりやすい・決まりにくい場所がある	・自分は数字を使ってデータを分析することが好きなので、他に何かデータで明らかにできることは何か？を考えたい

②２～３人のグループになり、調べたことをグループのみんなに共有しよう

発表の例　私は「○○」というテーマの内容を選びました。テーマは「○○」に関することで、特に「××」が印象に残りました。

＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿さん

選んだコンテンツのテーマ

相手が「印象に残った」と発表していたこと

＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿さん

選んだコンテンツのテーマ

相手が「印象に残った」と発表していたこと

③ あなたが探究したいと思ったテーマとその理由
テーマ：なぜ○○か？○○とは何か？など疑問形の形で書こう
自分の興味・関心を大切にしよう

テーマ）

指導案の作成

STEAM ライブラリー指導案（2コマ）

2コマでワークシートに取り組むパターン。STEAMライブラリーのコンテンツを比較しながらまとめ、最終的に探究したいテーマを決める。
時間が取れない場合は1時間目のワークシート1コンテンツ目のまとめは宿題に回し、2時間目のワークシート2コンテンツ目→グループ共有～発表のみを対面で行うことも考えられる

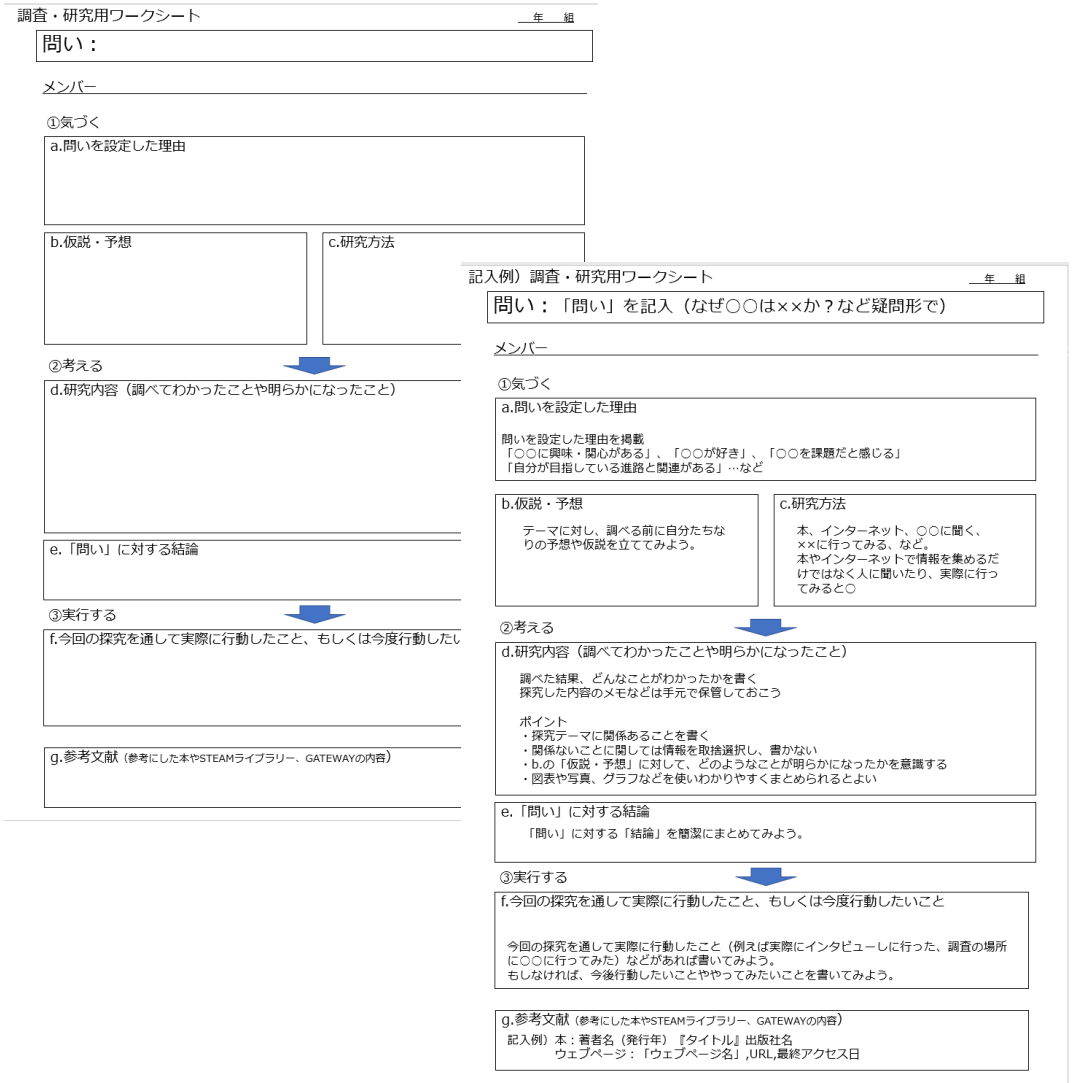
準備物　①ワークシート（印刷）　②スマホ・タブレットなどインターネットに接続できる機器　※生徒端末を使う場合、接続できない時に備えて各クラスに学校端末を数台用意しておく　③分類表（各端末にPDFファイルを配布）

開始時刻	終了時刻	時間(分)	生徒の学習活動	内容（▶は先生の説明内容）	サポートのポイント
0:00	0:03	3	**この時間の目的や進め方の理解**	▶目的は、「探究学習で調べてみたいテーマを見つけること」 ▶そのために、STEAMライブラリーでいろいろなコンテンツを見ながら、自分の興味があるコンテンツを見ていこう ▶「STEAMライブラリー コンテンツ一覧表」を見ながら、分野ごとに分かれたコンテンツから自分で興味があるコンテンツを選択してみよう ▶この時間のゴール 探究学習を進めるにあたり、自分が「調べてみたい」と思えるテーマを2時間かけて考える 1時間目から2時間目のはじめにかけては記事をまとめ、2時間目の後半からはグループで共有。最後に探究してみたいことを考えてまとめる。	
0:03	0:08	5	**ワークシート・一覧表配布**	▶必要な時間をとって順にすすめていく ▶一覧表のコンテンツタイトルをクリックし、STEAMライブラリーが表示されるか確認を行う	●一覧表のリンクが機能しない生徒には、「STEAMライブラリー」を直接検索するように支持を行う。
0:08	0:45	37	**ワークシート記入 （コンテンツ調査～1コンテンツ目）**	▶1時間目の内に最低1つのコンテンツの「STEP2」までを記入するように ▶カテゴリを参考にしながら、最初20分くらいはまずは色々な記事を見てみることを伝える **▶25分経過後に、そろそろワークシートへの記載をスタートするように指示する** ▶すでに記入が終わった人はコンテンツ2つ目に入るように指示する	
0:45	0:48	3		▶コンテンツ1つ目が終わっていない場合は、休憩時間や2時間目までの間に記入するように指示。	

・実証の内容をもとに、
ワークシートの
指導案を作成

⑤B 生徒自身で学習テーマを選んで探究学習をする際の、授業パッケージの開発

ワークシート（調査研究用）



調査・研究用ワークシート　　年　組

問い：

メンバー

①気づく

a.問いを設定した理由

b.仮説・予想

c.研究方法

②考える

d.研究内容（調べてわかったことや明らかになったこと）

e.「問い」に対する結論

③実行する

f.今回の探究を通して実際に行動したこと、もしくは今度行動したい

g.参考文献（参考にした本やSTEAMライブラリー、GATEWAYの内容）

記入例）調査・研究用ワークシート　　年　組

問い：「問い」を記入（なぜ○○は××か？など疑問形で）

メンバー

①気づく

a.問いを設定した理由

問いを設定した理由を掲載
「○○に興味・関心がある」、「○○が好き」、「○○を課題だと感じる」
「自分が目指している進路と関連がある」…など

b.仮説・予想

テーマに対し、調べる前に自分たちなりの予想や仮説を立ててみよう。

c.研究方法

本、インターネット、○○に聞く、××に行ってみる、など。
本やインターネットで情報を集めるだけではなく人に聞いたり、実際に行ってみると○

②考える

d.研究内容（調べてわかったことや明らかになったこと）

調べた結果、どんなことがわかったかを書く
探究した内容のメモなどは手元で保管しておこう

ポイント
・探究テーマに関係あることを書く
・関係ないことに関しては情報を取捨選択し、書かない
・b.の「仮説・予想」に対して、どのようなことが明らかになったかを意識する
・図表や写真、グラフなどを使いわかりやすくまとめられるとよい

e.「問い」に対する結論

「問い」に対する「結論」を簡潔にまとめてみよう。

③実行する

f.今回の探究を通して実際に行動したこと、もしくは今度行動したいこと

今回の探究を通して実際に行動したこと（例えば実際にインタビューしに行った、調査の場所に○○に行ってみた）などがあれば書いてみよう。
もしなければ、今後行動したいことややってみたいことを書いてみよう。

g.参考文献（参考にした本やSTEAMライブラリー、GATEWAYの内容）

記入例）本：著者名（発行年）『タイトル』出版社名
ウェブページ：「ウェブページ名」,URL,最終アクセス日

・ワークシートの「問いを設定した理由」のところには下記のような記入例を掲載

「○○に興味・関心がある」、「○○が好き」、
「○○を課題だと感じる」
「自分が目指している進路と関連がある」…など

→STEAMライブラリーのコンテンツで気づいた自分の「興味・関心」をテーマにできるような導線を工夫

成果発表会の実施



東北高校の協力のもと、2023年2月にオンラインセミナーを開催し実証の成果について発表。
録画配信を含めて約50人の高校教員・教育委員会関係者が参加

⑤B 生徒自身で学習テーマを選んで探究学習をする際の、授業パッケージの開発

成果発表会の実施

6. STEAMライブラリーについて、これまでの活用の有無や認知度についてお答えください

詳細　インサイト

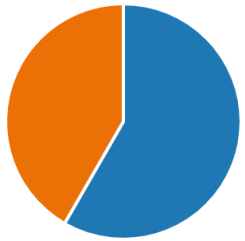
知っていて、活用したことがあった	2
知っていたが、活用したことはなかった	7
知らなかった	3



7. 今回開発したSTEAMライブラリーの活用方法（コンテンツ自由選択）について、活用したいかどうかを次の選択肢の中からお選びください

詳細　インサイト

ぜひ活用したい	7
活用したい	5
あまり活用したくない	0
全く活用したくない	0



アンケートに回答した教員12名のアンケート結果

・STEAMライブラリーの認知度
12名中9名が「知っていた」
活用した教員は12名中2名。

・STEAMライブラリーの活用方法（コンテンツ自由選択）について

・12名中全員が「ぜひ活用したい」・「活用したい」と回答。

教員からは
・探究のテーマごとにオンラインでつながるコミュニティがあるとよい。
・検索のしやすさに着目した点はありがたい
・興味関心のある事柄をあらかじめ登録させて、それに関するコンテンツがUPされたら通知が来るシステムがあるとよい。

などの意見

最終報告書目次

1. 事業者
2. 実証フィールド
3. 背景と目的
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案

❻ 今後の展開

①STEAMライブラリーの活用拡大
- 株式会社オーナー開発の教材「GATEWAY」を活用する学校に対して、STEAMライブラリーの活用を紹介
- 教育委員会などで実施をする研修等の中で本実証についても紹介

最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目的
3. 実証フィールド
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案

❼教育現場での活用を踏まえたSTEAM ライブラリーの改善案

①弊社が考える改善案

検索性の改善
・コンテンツ一覧を別ファイル（PDF）で作成しているが、理想的にはシステムを改善し、STEAMライブラリー上でカテゴリに分けられるとよい

活用の促進
・教員のアンケート結果から分かったのが、STEAMライブラリーを「知っているが使ったことはない」という状態。他事業者が開発した活用事例を含めて、来年度以降より活用の浸透を進められるとよい

②生徒から挙げられた改善案
デザイン面の改善
「スマホで使うと見づらい」という意見
…横に情報展開するのではなく、縦に展開。日常的に慣れているであろう縦スクロールで見れるように。
検索性の改善
・診断テストを通して自分に最適な動画が見れるようにする
・カテゴリー覧を設置する（SDGs軸以外での検索方法）

視聴のしやすさの改善
・途中から見られるような機能
・字幕機能
・レクチャー動画の総時間表示
・コメント機能
・専門家に質問ができる機能


BCG
BOSTON
CONSULTING
GROUP
bcg.com