

SXSW EDU 2023の概要

開催概要

- 日程：2023年3月6日（月）～9日（木）
- 会場：オースティンコンベンションセンター及びヒルトンオースティン（米国テキサス州）
- 形式：本イベントでは、複数会場において同時多発的に複数のセッション等が開催される。開催形式は細かくは下記に分類される。
 - **セッション**：講演/パネルディスカッション形式で、1人/複数の登壇者により教育方法や教育業界における問題等に関する説明や問題提起等がなされる。各日のメインとなる大規模なセッションはKeynoteと呼ばれ、著名人が登壇する他、手話による同時通訳とリアルタイム字幕が整備されている。セッションでは、専用アプリからのリアルタイムでの質問が可能である。
 - **ワークショップ**：登壇者による説明がなされたのち、グループディスカッションやグループワークの時間が設けられ、参加者の主体的な参加を求められる。
 - **ネットワーキングイベント/ミートアップ**：特定のテーマに関心のある参加者が会場に集められ、一定のファシリテーションの下、自由に会話する。
 - **コンペティション**：一般及び学生スタートアップのピッチコンテストが開催され、投資家による審査が行われる。審査発表は当日中に行われる。
 - **展示**：事業者や大学による研究、商品やサービスの紹介がブース形式で行われる。担当者が常駐し、オリジナルグッズや体験による誘客がみられた。
 - **メンタリング**：教育関係の専門家（高等教育・ビジネス・SEL等）と個別にディスカッションをしたり助言を得ることができる。各12分スロットで、事前に希望するメンターに対して公式アプリを通じて予約をする必要がある。
 - **フィルム**：大規模会場のスクリーンで1時間程度の上映がなされる。英語字幕が付く。
 - **パフォーマンス**：音楽や演劇などの上演がなされる。メッセージ性の強いものが多い。



会場の様子
（オースティンコンベンションセンターの外観とロビー）

#3_SHOWCASE株式会社

【#3_SHOWCASE株式会社】

#		09		10		11		12		13		14		15		16		17		18		19		20	
DAY1 (Mon)				Keynote: Teaching America				Disru ptive Innov ation	Meet and Greet			Trading Places: from Private Sector TO Public Ed		Achie ve Inves tor- Foun der Fit											
DAY2 (Tue)								Designing Inclusive Playful Learning Experiences				K-12 Assessments of the Future					Learning in Immersive Experiences Is the Future				Launch Competition Spotlight				
DAY3 (Wed)								Strengtheni ng Family Connections at Rikers Island						What Is Equitable EdTech Product Design?		Innovation Sports: A Blend of STEM & eSports					Japan Meetup				
											EXPO														
DAY4 (Thu)				Museum & School District Create Partnership				Will the Metaverse Disrupt Equity Gaps?				Keynote: Safer Schools		SXSW EDU Closing Party					事務局と振り返り						

【#3_SHOWCASE株式会社】

■ 事業者情報

事業者名	SHOWCASE株式会社		
事業者HP	https://showcase-service.com/		
所在地	神奈川県横浜市西区みなとみらい3-7-1 オーシャンゲートみなとみらい WeWork 10F		
設立／社員数／ 教育事業の段階	2020年設立	社員数 1名	教育事業段階 シード
事業概要	こどもと親をを対象とした作品に楽しさを加えて作品を保存するサービス「FUN+」を提供する。「FUN+」は、こどもがつくる作品を通して、内面的成長を記録するサービスで、楽しさを加えることで親子相互がより良いカタチで保存ができる点で従来の写真をとって残すサービスとは異なっている。 楽しさを加えることで、こどもたちが学びであることよりも遊びという認識が強く、興味関心が強くなる。記録、活動ログを残すことでこどもの自己認知力を高め、自己肯定感を高めることに貢献している。これは海外に比べて自己肯定感の低い日本の社会課題解決のため「生きる力」の向上に貢献できると考えている。		

■ 参加者情報

参加者名	貝塚 高士 (Kaizuka Takashi)
役職・部署	代表取締役

【#3_SHOWCASE株式会社】

■ 参加目的

SXSW EDU2023
で達成したいこと

- ・ 弊社サービス「FUN +」のこどもの作品の記録を通して学びにつなげる課題仮説を、米国の最新トレンドを知ることによって検証したい。STEAM教育・非認知学習での活用最新事例を知り事業に反映させたい。
- ・ 「FUN +」の海外展開を見据えて、美術館などこども向けのワークショップでの活用の可能性を確かめたい。

SXSW EDUへの
具体的な参加目的

弊社は、遊びが学びにつながる「FUN +」というサービスをワークショップ形式で展開している。今後国内外での展開を考えているが、教育的価値を理解してもらうことがネックになるのではないかと考えている。

国内では非認知能力が大事であると認識しつつも認知能力が主体であり、非認知学習の取り組みは現場の先生に任せている現状だが、米国をはじめとする海外では、文化的な違いはあるものの非認知学習への取り組みが深いと考えられる。

そのため、SXSW EDU2023ではSTEAM教育・非認知学習（能力）に関するセッション、ミートアップに参加し、STEAM教育・非認知学習に関心の強い、また実行している人材と意見交換をすることで、日本との違いを確認するとともに、どのように日本の教育市場に合わせていけるかを検証したい。

■ 目的達成のための準備事項

参加に向けた準備事項

- ・ プレゼンテーションの準備・練習（エレベーターピッチ（1分版））
- ・ デモンストレーションの準備（5-10分版）
- ・ デモ動画及びデモ体験の準備
- ・ 想定問答100問作成

【#3_SHOWCASE株式会社】

■ 概要①

SXSW EDU2023の感想

- 会場はオースティン会議センターと、隣接しているヒルトンホテルで行われており、想像をしていたよりもコンパクトに設計されていた。またアプリでの地図案内もあり移動が容易である。
- メンターセッションは数に限りもあり人気があるので、先にメンターセッションを予約してから他のセッションなどのスケジュールを組むことが最適である。
- ビジネスの商談もありつつ、感じたことは人との出会いや学びの場であるという印象であった。ビジネスの面で言うと主に米国での教育の現場や市場を肌で感じるには適した場である。また、教育に関係する幅広いステークホルダーが集まっているのが特徴である。



SXSW EDU参加への登録会場。
ここから始まる。



会場内は広く、人が動くに不自由
ない程度である。



キーノートは人気があり、参加者も
多く手話での通訳もある。



セッション後はスピーカーとの
ディスカッションや、参加者同士の
ディスカッションが行われている。

【#3_SHOWCASE株式会社】

■ 概要②

参加目的の達成度

仮説検証の視点：

- ①こどもの作品の記録を通して学びにつなげるサービスとしての課題仮説検証：米国では、作品を記録するということには、現状重きを置いていないことが判明した。ただ、可視化をしてコミュニケーションを促すツールとしての観点については一定の評価をいただいた。
- ②美術館のワークショップを主軸とした海外展開への可能性の検討：今回スピーカーとなった美術館の方とのディスカッションをおこない、仮説の通り、弊社のサービスは美術館（アート領域）との親和性が高いことが分かった。

成果の視点：

美術館のスピーカーとのディスカッションを約束し、今後の米国の美術館との弊社プロダクトを使用したワークショップの開催への一歩を踏み出した。

また、同時に目的としていたSTEAM教育・非認知能力についての日本市場との違いと導入の検討については、日本ではプログラミング以外のSTEAM市場ができていないのに対し、米国ではSTEM・非認知能力開発（米国内では非認知能力という言葉は一般的ではない）の市場での認識度は高く、プログラミング以外のコンテンツも進んでいることが明らかになった。ツールの導入にはエビデンスを求められることも多く、分かりやすく、そしてすで実績のあるコンテンツを活用しながら進めることが導入への道へとつながるということを感じ、その観点から弊社のサービス導入の可能性を感じた。

現地での発見
他イノベーターに向けて

- 米国の教育動向の一つとしてメタバースを活用した教育がある。今回のSXSW EDUではオンラインゲームを主体とした事例の紹介やワークショップがあり、STEMとの関連性も強かったと感じた。メタバースを活用した教育事例として、一人で作っていきプログラミングに近いものと、チームで進めていく協調性を主体とした2軸に大きく分かれていた。既存のゲームが教育に活用されている事例やワークショップもあり、国内外において、既存のゲーム製品が教育にさらに派生していく予兆を感じ、今後の教育市場に大きなインパクトを与えるように感じた。
- このことから、メタバースという切り口で見た場合、海外展開を考えている事業者については大きな可能性がある市場なのではないかと思った。国内ではまだ事例も少ないため導入には時間がかかるが市場は開いていくものと感じている。

【#3_SHOWCASE株式会社】

■ 概要②

事前準備について

- 事前準備において、すべてのセッションを確認して関心のあるセッションについてリストを作成しておいたのは役立った。また事前にスケジュールを組んでスピーカーの背景を下調べしておいたことは、実際のセッション内容の把握に役立ち、またセッション後のディスカッションにも役立った。
- 次年度以降は、海外展開を視野に入れ、商談をメインで考える場合は展示を検討したい。実際にディスカッションした人と連絡先を交換することで、次につながっていく可能性を感じたため、ネットワーク形成もしっかりと行うためにも英会話スキルを向上させていきたいと考えている。

海外教育イベントへの参加支援 | 報告レポート | ③参加後レポート_詳細_DAY1

【#3_SHOWCASE】

■ Parent Engagement Leads to Student Success

セッション等概要

11:30-12:30
@Room 15, ACC

親の関与がこどもの成功につながるというセッション。
教育における教師・生徒・保護者の関係構築についての重要性について語る。

感想、得たもの等

親の参加は、学校や教育機関とのコミュニケーションを促進することにつながり、これにより子どもたちが学校に積極的に参加することを促すことができるということを学んだ。
スピーカーとのコネクションができ、今後ディスカッション予定あり。



■ Fostering the Next Generation of Storytellers

セッション等概要

13:00-14:00
@Ballroom EF, ACC

次世代を担うストーリーテラーの育成についてのセッション。
ストーリーテリングは、人々がつながりを築き、相互理解を深めるために重要な手段であることを説明。

感想、得たもの等

教育機関が学生たちにストーリーテリングスキルを教えることで、学生たちは自分の物語を表現するスキルを身につけることができる。さらに、学生たちは、オーディションやプレゼンテーションなどの機会を通じて、自分のストーリーテリング能力を試すことができるということを学んだ。



■ STEAM Meets SEL: Building Empathy Through Data

セッション等概要

15:30-17:00
@Salon D, Hilton

STEAM・SELにおけるデータによる共感性を高める取組のワークショップ。他者のデータを把握することで共感性を高められる。

感想、得たもの等

参加者と共にワークショップ形式によってデータをビジュアライズしていき、そのデータを収集・分析を行いパターンやインサイトを示した。データを人間らしくすること、共感とコミュニティの形成におけるデータの役割の重要性を学んだ。



【#3_SHOWCASE】

■ Designing Inclusive Playful Learning Experiences

セッション等概要

11:30-12:30

@Room 18CD, ACC

インクルーシブな遊び心のある学習体験をデザインするセッション。
包括的なデザインの考え方を取り入れることで、あらゆる学習者が参加できるようになる。

感想、得たもの等

プロジェクトに取り組む際のデザインプロセスについて、デザイン思考のフレームワークや、ユーザビリティテストの手法を学んだ。スピーカーとのコネクションができ、今後ディスカッションを行う予定。



■ K-12 Assessments of the Future

セッション等概要

13:00-14:00

@Room 18CD, ACC

K-12評価の未来像におけるセッション。
今後は、形式的な評価よりも、より包括的な評価が重視されるようになる。

感想、得たもの等

これからは、学生の成長や進歩を測るために、様々な方法を使って総合的に評価することが求められる。その点からも弊社の取組の重要性を認識。スピーカーとのディスカッションを今後も継続して行う。



■ Learning in Immersive Experiences Is the Future

セッション等概要

16:00-17:00

@Room 10AB, ACC

没入型体験で学ぶことが未来につながるというセッション
学習者が積極的に学ぶことができるようになり、より魅力的な学習環境を提供することができる。

感想、得たもの等

弊社の領域でもある没入型体験は、学習の楽しさと興味を増加させることが可能であり、さらに、学習者は、より魅力的な環境で学ぶことができるため、その結果、より積極的に学習するようになるということを再認識。



【#3_SHOWCASE】

■ Strengthening Family Connections at Rikers Island

セッション等概要

11:30-12:30

@Room 12AB, ACC

ライカーズアイランドで0～5歳の子供とその親の絆を深めるとい、官民連携の取組について語るセッション。

感想、得たもの等

セッション後に、スピーカーであるマンハッタンこども美術館のプログラム責任者の方と、弊社の取組がプログラムに与え得る影響をディスカッションした。家族とのつながり・コミュニケーションをつくるきっかけとなるものとv認識、今後も引き続きディスカッション予定。



■ What Is Equitable EdTech Product Design?

セッション等概要

14:30-15:00

@Salon . HiltonJ

公平なEdTech プロダクトデザインとは何か、企業がEdTechプロダクトを開発する上でどのようにインクルーシブネスを担保しているか説明。

感想、得たもの等

スピーカーは、公平な製品を作成するだけでなく、生徒、教師、ケアの内容を理解し、声を聞き、理解する方法を検討することに時間を費やしているとのこと。公平さを求められる公教育にツールを取り入れてもらうには、製品以外の部分にも注力をする必要を再認識した。



■ Innovation Sports: A Blend of STEM & eSports

セッション等概要

15:30-17:00

@Salon G, Hilton

STEMとeスポーツの融合のワークショップ。マインクラフト（教育バージョン）を使ってワークショップを体験。

感想、得たもの等

ゲームを使い、チームでコミュニケーションを行いながら目的に向かってチームビルディングを進めていくことで、楽しみながら協調性・コミュニケーション能力を養うことができる。日本の教育現場では一人一台のデジタルデバイスがかなり普及しているため、この方法は日本でも有効であると感じた。



海外教育イベントへの参加支援 | 報告レポート | ③参加後レポート_詳細_DAY4

【#3_SHOWCASE】

■ Museum & School District Create Partnership

セッション等概要

10:00-11:00

@Room 8ABC, ACC

博物館と学区がパートナーシップを構築する上でのモデル等を説明するセッション。

感想、得たもの等

ヒューストンで行われた、美術館と学区とがパートナーシップを構築したプログラムについて、意義やモデルを学んだ。さらに、セッション後にはスピーカーと弊社取組を美術館で組み込むためのディスカッションを行った。今後も継続してディスカッションを予定。日本でも同様の事例を作れないかを模索検討中である。



■ Will the Metaverse Disrupt Equity Gaps?

セッション等概要

11:30-12:30

@Room 17AB, ACC

メタバースは格差を拡大させるか、縮小させるかについて、メタバース関係者によるパネルディスカッションを通じて議論するセッション。

感想、得たもの等

仮想現実、拡張現実、メタバースでのエンゲージメントと学習がどのように関与を促進して、最終的に成果と学習を促進できるのかを学び、体験の可能性の拡張性を学んだ。一方、日本での導入への道は課題も多く、遠いのではとも感じた。

