2024年度

実施効果報告レポート

【事業者名】
株式会社 教育と探求社
【サービス名】

サービス名	オプション
① インターン	インターン（基本料金）
② クエスチョン・エックス	クエスチョン・エックス（基本料金）
③ ザ・ビジョン	ザ・ビジョン（基本料金）
④ ジョブトライアル	ジョブトライアル（基本料金）
⑤ スモールスタート	スモールスタート（基本料金）
⑥ ソーシャルチェンジ	ソーシャルチェンジ（基本料金）
⑦ ソーシャルチェンジ・イングリッシュ	ソーシャルチェンジ・イングリッシュ（基本料金）
⑧ マイストーリー	マイストーリー（基本料金）
⑨ ロールモデル	ロールモデル（基本料金）

【支援項目】
①授業、授業準備、研修等
②授業、授業準備、研修等
③授業、授業準備、研修等
④授業、授業準備、研修等
⑤授業、授業準備、研修等
⑥授業、授業準備、研修等
⑦授業、授業準備、研修等
⑧授業、授業準備、研修等
⑨授業、授業準備、研修等

2025年1月

QUEST EDUCATION

クエストエデュケーションとは・・・

教育と探求社が2005年にスタートした現実社会と連動しながら「生きる力」を育むための、探究学習プログラムの総称です。

実在している企業からのミッションや社会課題、ゼロからの商品開発など、**教室の中にいながら**、現実社会につながるテーマに取り組みます。
テーマに取り組む中で、社会や企業に対する興味・関心が生まれ、自ら感じ、考え、表現し、生徒自身でも驚くような力を発揮していきます。

•全国41都道府県で490校が導入

全国41都道府県490校、10万4,000人の中高生※が受講しており、**探究学習プログラムでは日本最大規模**です。

※2024年3月31日時点

•生徒の心が動くカリキュラム設計

各プログラムには、生徒の知的好奇心を刺激するワークブックや動画教材などに加え、**先生向けの指導ガイド**や担**当コーディネーターのサポート**もあり、**初めての先生でも授業を進めることができます。**

•

クエストカップ全国大会から社会へ発信

※一部プログラムを除く

毎年2月に開催される**クエストカップ全国大会**。全国から選ばれた代表チームが、企業人や有識者に向けて個性あふれるプレゼンテーションを繰り広げ、１年間の学びの成果を社会に向けて発信します。

学校活動支援サービスの概要

Question X

クエスチョン・エックス

生徒が自ら問いをつくり、問いを持って生きる面白さを体感する。

INTERN

インターン

企業が社会に生み出す価値を探求することを通して「働くこと」について考える。

The Vision

ザ・ビジョン

社会で活躍する大人たちのビジョンから自分の人生を探求する。

Job Trial

ジョブトライアル

仕事の多様な魅力を発見し、「私が働くこと」の意味を探求。

SMALL START

スモールスタート

最先端の手法で商品開発を体験し、起業家精神とスキルを学ぶ。

SOCIAL CHANGE

ソーシャルチェンジ

自ら課題を発見し、その解決を探求する。

SOCIAL CHANGE English

ソーシャルチェンジ・イングリッシュ

生徒が英語を駆使しながら、自ら社会課題に取り組む。

MY STORY

マイストーリー

自身の過去を振り返り、日経新聞「私の履歴書」の様式で自分史を随筆する。

ROLE MODEL

ロールモデル

先人の生きた軌跡から学び、自己の価値観を探求する。

2024年度　本補助金による導入実績

学校数	105校
プログラム数	148プログラム

プログラム名	プログラム数
インターン	15
ジョブトライアル	15
ロールモデル	1
マイストーリー	4
ザ・ビジョン	9
スモールスタート	12
ソーシャルチェンジ	14
ソーシャルチェンジ・イングリッシュ	2
クエスチョン・エックス	76

【教員からの事例報告】
〇おとなしい生徒が多く、自分の考えを発言することが苦手な生徒達ですが、回を重ねるごとに自分の考えをまとめ発言したり、人の発言を聞いてそれに対する意見を言うことができるようになった。人権LHRなどの時間のグループワークも変化がみられ、意見交換ができるようになった。

〇グループワークでの意見交換を面白いとか楽しいと感じる生徒が多くいた。自分と違う考え方を知ることができ、新鮮だった。話すことは苦手だけれど話す楽しさを知り、どんどん人と話をしたいと考える生徒もいた。

〇考えることの楽しさや難しさを知り、問いの設定の仕方を工夫することを思いつき、どんどん進めていく生徒や設定した問いを深めるのに苦戦する生徒もみられた。一人ひとりが真剣に問いに向き合うことができた。

〇クラスメートの意外な一面を知ったり、普段話をしない生徒同士が話をするきっかけとなった。

〇「ニワトリの鳴き声のライバルは」という問いに対し、朝の起床について独自の視点で幅広い話し合いが行われていた。

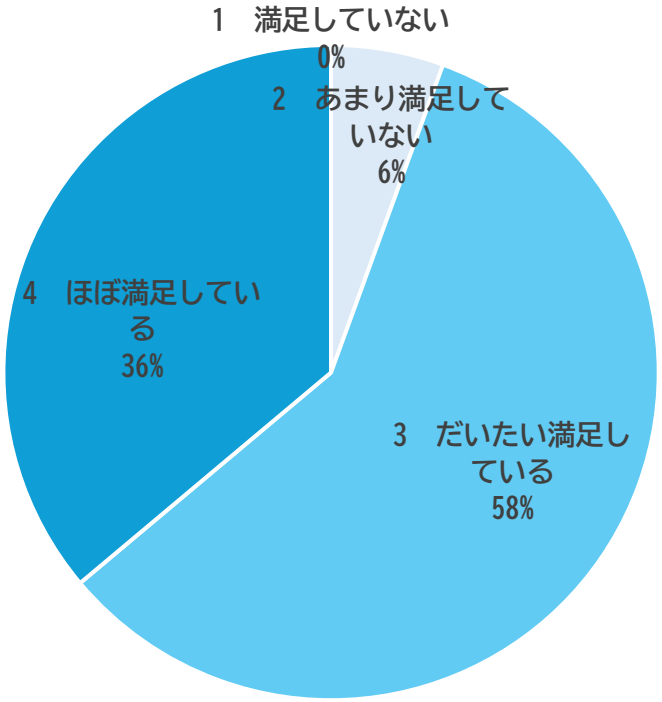
〇楽しそうな問いを作りたかったので「楽しい」という言葉を入れ、「すごく楽しそうな犬って何？」という問いを立て飼っている犬の感情について触れ、犬派、猫派など意見交流を行い盛り上がった班もあった。

〇校内でテーマを見つける際、目に見える「もの」だけでなく「におい」「スッキリ」「夢」などを挙げている生徒がいて感性の豊かさに驚かされた。

学校活動支援サービス導入による成果

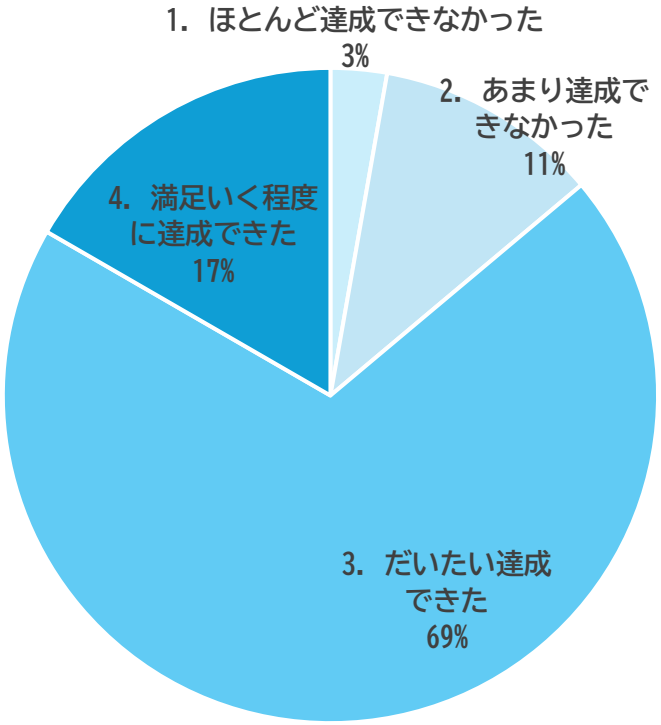
プログラムへの満足度に関して、教員の方々の94%が「だいたい」または「ほぼ」満足しているという結果が得られた。
また、プログラムの導入目的についても、86%の教員が「満足」または「ほぼ」達成できたとの回答だった。

プログラム満足度



- 1　満足していない
- 2　あまり満足していない
- 3　だいたい満足している
- 4　ほぼ満足している

導入目的の達成度



- 1. ほとんど達成できなかった
- 2. あまり達成できなかった
- 3. だいたい達成できた
- 4. 満足いく程度に達成できた

※2024年度　弊社実施　プログラム導入校の教員向けアンケート結果による

サービス導入にあたっての課題とその改善策

課題

〇生徒の個人差と取り組み：
・同じプログラムを受けても、個人差が顕著であり、特にプログラム後半の深める問でその差が顕著になる。
・前向きに取り組む生徒が少なく、常にアドバイスが必要であるため、テーマを深く掘り下げることが難しい。
・生徒が「指示待ち」状態になりがちで、教師が困っている。
・プログラムの実施期間が短く、生徒に十分な考える時間を提供できていない

〇学校全体でのプログラムの意義共有不足：
・プログラムの意義や活用方法が全教職員で共有されていない。
・担当する教員によって教え方や解釈に違いが生じている。

〇教材理解、授業準備
・教員用テキストの後半が曖昧で、指導方法がわかりにくい。
・スライド・授業案が揃っているが、分割が必要だったり、ボリュームが多くて要約が必要だったりと、効率的でない部分がある。
・授業構築の時間は減っているものの、教材を理解する時間が必要で、勤務時間の短縮を実感できていない。

改善案

〇生徒の主体性を促進するための支援を増やす：
・年度のカリキュラムの中で、前後の取り組みとの整合性を考慮する。
・発表会を設定し、外部からのフィードバックを受けられる機会を提供する。
・生徒がアウトプットした内容に、生成AIでブラッシュアップのコメントを返すなど、取り組みへのリアルタイムなフィードバックを提供する。
・複数のプログラムが提供されており、生徒が個別の端末を活用するなどして、実施する活動を選択できるようにする。

〇教員間のプログラム意義の共有方法を補う：
・チュートリアル動画を提供し、教員がオンデマンドでプログラムについて理解を深めることができるようにする。
・教員の個人差はプログラムのねらいでもあるため、それらに対してポジティブなフィードバックを行い、自信をもってプログラムに臨めるようにする。

〇教員用サポート資料の改善：
・教員用のテキストにおいて、後半部分の解説を具体化し、例やケーススタディを増やして理解しやすくする。
・教材内容に関する対話の場を設けることで、教員同士が情報交換し、効率良く教材を理解できるようにする。
・スライドや授業案をモジュール化し、授業に応じて必要な部分だけを利用できるようにする。スライドと授業案をセットで活用できるテンプレートを作成する。
・授業案の要約版を作成し、必要に応じて簡潔に指導内容を確認できるようにする。

サービスを利用した児童・生徒・教職員等のコメント

教職員のコメント

〇最初のゲームでは、想像以上に生徒が楽しみながら積極的に取り組めていた。大人しく無気力なイメージがあった学年とは思えないぐらいのめりこんでいた。
後半は、ゲーム性が少なくなり、難易度が上がったためか最初に比べると積極性を感じられなかった。そこは、教員の授業力だと感じた。

〇生徒が問いを生み出す流れを理解しやすくなったり、生徒の問を考えるハードルが下がってよかったと思います。

〇本格的な探求（探究）活動が初めての本校では、進め方をどうしていくかから進めていくところを、ガイドをしていただくことによって、随分と働き方改革になったと思います。ベースになるものがあったので、どう進めるか、ワークシートをどうするか等の参考になりました。

〇クエスチョンエックスを実施しなかった時よりも、問いの自由度が高く、深まっていきそうなものが多かったため。

〇職場体験学習に対する、生徒一人ひとりの目的意識が高まり、例年よりも子供たちが自発的に体験学習に取り組むことができたように思います。大変有意義なものとなりました。

〇QuestionX、とても楽しく取り組ませていただきました。生徒たちの変容が楽 しかったです。　これからの時代を生きる生徒たちに「問い」を作る力、探求する力は必要不可 欠だと思います。　この度はこのような機会をいただき、大変感謝しております。

〇これからの進路指導において必要なカリキュラム内容なので、導入していく必要があります。現在の業務にプラスオンでこのような教材を使用しながら、多様な進路希望に対して個別対応の指導となることから、業務量が減る想定ではなく、増えるが効率的に導入することで教育の充実を図る必要があると思います。

児童・生徒のコメント

〇自分一人の考えや行動だけで「社会なんて変えられないだろ笑」とか最初思いながら取り組んでいたけど、実際に社会を変えた人の話を聞いた時、正直びっくりしました。でも、同時に社会を変えられるような人というのは、昔から他とは違うすごいモノを持っていたり、ものすごく賢い人たちのことなんだと思います。
自分たちが助けたいと思う人は、近くにも遠くにも沢山います。遠くの人たちを助けるには時間がかかるけど、近くにいる困っている人なら助けられるかもしれない。
でも、そういう小さい所から社会を変えるというよりは、人を助けることで自分の考えや視野が広がり、人としていい方向へ変わっている時間だったのかなと思いました。

〇人それぞれ意見が違うし、見え方も見方も、だからいろんな人と組むことにより、「そういう考えもあったんだ！」って見方などが変わったりもして、面白かったです。

〇ふつうの道徳や総合の時間とはちがって、社会や身の回りの課題を解決するために班のメンバーと相談したり、先生の力を借りながら、班の子と実施したプログラムは、楽しくて、面白かったです。他の班の発表を聞いて、そんな発想あるんだ！！と思いました。

〇普段は自分の意見を言えずにいましたが、グループ活動だったので、いつもよりも積極的に意見を言えてとても良かったです。また、全てグループで考えたり、発表したりするのは楽しかったし、社会に出たときも役立ちそうだなと思いました。

会社概要
会 社 名：株式会社 教育と探求社
所 在 地：〒102-0081　東京都千代田区四番町4-9 東越伯鷹ビル 6F
資 本 金：1億6,338万円
事業内容：教材の企画開発・制作販売、教育支援業
役員：代表取締役社長：宮地 勘司
取締役：米倉 誠一郎（一橋大学名誉教授）
取締役：杉浦 治
取締役：土屋 恵子
設立：平成16年11月26日
問い合わせ先：TEL 03-6674-1234　FAX 03-6674-1596
URL：http://www.eduq.jp

採択・受賞歴
「キャリア教育アワード」優秀賞を受賞（2012）
金融教育プログラム「株の力」が文部科学省主催「青少年の体験活動推進企業表彰」
「審査委員会奨励賞」を受賞（2016）
グッドデザイン賞　受賞（2017）
第18回テレワーク推進賞（主催:一般社団法人日本テレワーク協会）【テレワーク実践部門】奨励賞（2018）
経済産業省「『未来の教室』実証事業」採択（2018/2019）　など