



2024年度

実施効果報告レポート



【事業者名】

一般社団法人国際エデュテイメント協会

【サービス名】

- ①SDGs探究教材「クリティカル」
- ②情報活用能力診断・育成サービス「ジョーカツ」
- ③ソーシャルアントレプレナーシッププログラム「ARISE」

【支援項目】

- ①授業、授業準備
- ②学校/学年/学級経営、研修等、行政・関係団体対応
- ③授業、授業準備

クリティカル

SDGs探究教材

SDGs探究教材「クリティカル」

SDGs探究教材「クリティカル」とは？

SDGsの17ゴールを理解しながら、国内外の事例をもとに**批判的思考力**を養い、**自己の興味関心を探究することができる**オンライン探究プログラムです。

「クリティカル」ならではの3つの特徴

SDGsに特化した
圧倒的な情報量

17ゴール全てに4レッスンずつ
搭載。全68レッスンから学習できる。
(約200時間相当分)

「国内」「国外」
「当事者」の
複数視点で思考

1ゴールにつき「ゴールの概要」
「世界の現状」「日本の現状」「インタビュー」
の複数視点から社会課題の本質に迫ることができる。

“答えのない問い”
でとことん探究

各レッスンごとに、“答えのない問い”が
3問ずつ収録され、深い思考、深い学びができる。

SDGs探究教材「クリティカル」

導入実績

学校等設置者数 2

事例 基本情報

学校名 : 岡山高等学校

対象学年 : 高校2年生

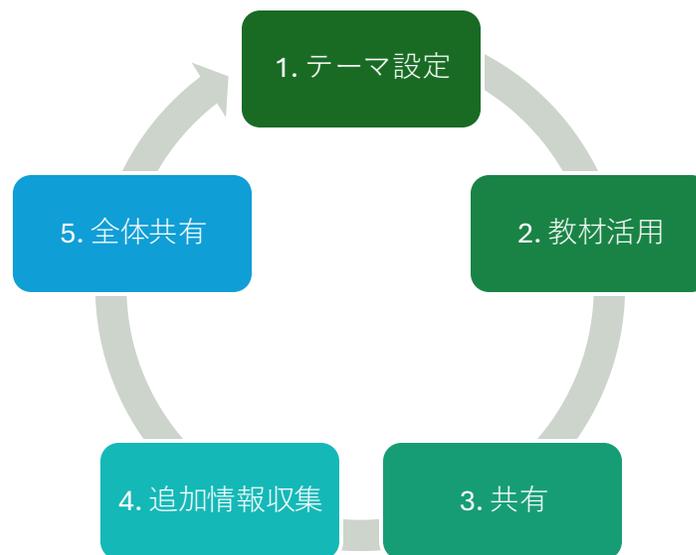
活用場面 : 授業

活用方法 : 個人研究型自己探究

導入背景・課題

生徒ひとり一人が個別の探究テーマ選択し、社会性、学術的な側面から考える題材が必要となるため導入に至った。

授業の流れ

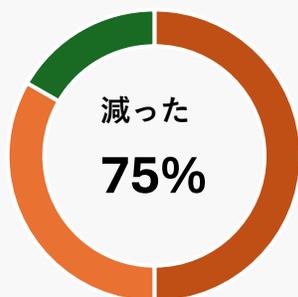


1. SDGsのゴールを設定
2. 教材を活用し、情報収集
3. 収集した内容をグループ内で共有
4. 共有時の疑問点をさらに情報収集
5. 全体に共有

教員の働き方や教材の扱いやすさ

■ 大変そう思う ■ そう思う ■ あまりそう思わない ■ 思わない

Q. 本教材によって授業に事前準備や資料の用意の時間が減ったと思う。



授業準備時間

Q. 教材の内容や流れは、授業や生徒の学習にとって扱いやすかった。



教材の扱いやすさ

Q. オンラインシステムの操作は問題なく使えた。



教材の操作性



回答者数：4

有効回答数：4

SDGs探究教材「クリティカル」

直面した課題

自分の興味関心だけで終わる

自分の興味関心だけで終わってしまっている
社会課題と繋がれなかった

主体的に活動する生徒が分かれる

主体的に動くチームとそうでないチームとで分かれていた

改善点

社会と繋がられる工夫

カリキュラムの見直しを行い
より社会と接点を持てるようにする

情報活用能力診断・育成サービス「ジョーカーツ」

情報活用能力診断ツール「ジョーカーツ」とは？

児童生徒の情報活用能力の「基本操作スキル」「問題解決・探究スキル」「情報モラル・セキュリティスキル」を診断するツールです。



「ジョーカーツ」でできる3つのこと

児童生徒一人一人
の情報活用能力
がわかる

児童生徒が自身の
情報活用能力の強みや弱みがわかる

診断結果によって
キャラクターが
変わる

診断結果に応じた5種類のキャラクターが表示され、児童生徒は楽しく診断ができる

診断後の強化方針
が明確になる

個人データ、集合データを属性に分けて
レポートが可能のため、今後の方針を用
途によって明確にすることができる

情報活用能力診断・育成サービス「ジョーカー」

導入実績

学校等設置者数 **22**

基本情報

学校名 : 岩見沢市教育委員会 岩見沢市立第二小学校

対象学年 : 5.6生年生

活用場面 : 授業

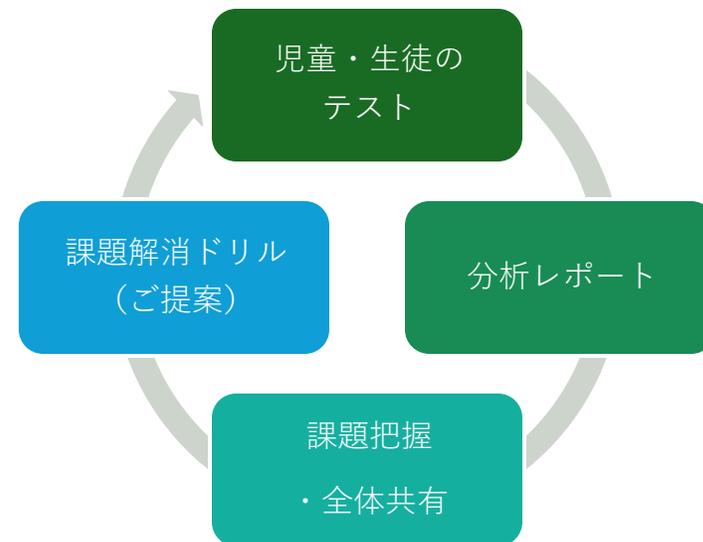
導入背景・課題

市内の各学校・学年・クラスによって情報活用能力が異なる。

把握したいが時間がかかる。

課題把握後の適切な指導がわからない。

授業の流れ



情報活用能力診断・育成サービス「ジョーカー」

教員の働き方 授業準備時間の変化

サービス利用前 → 利用後 時間
27.9 時間 → **8.8** 時間



児童・生徒のスキル比較



情報活用能力診断・育成サービス「ジョーカー」

直面した課題

行事との兼ね合いで、児童生徒の 診断タイミングにばらつきがあった

クラスや学年によって児童生徒の診断タイミングにばらつきがあり、先生方との連絡が増えているケースがあった

専門的なフィードバックの必要性

すでに情報リテラシーの高い生徒には、こまめなフィードバックが必要で、メンターのような専門に行く体制があると良い。

改善点

診断するタイミングを自動制御

診断の期間を自動制御する機能を開発することにより先生とのコミュニケーションの回数を減らす

学術的な専門家をアドバイザーに

学術的に情報活用能力に対して精通している専門家をアドバイザーにつける

情報活用能力診断・育成サービス「ジョーカー」

普段からアンケートに時間がかかっていたので、手間が省けた。

何を指導に活かせば良いのか明確になった。

レポートを校内で共有し、学校全体が何に向かっていけば良いか意識統一ができた。



結果に応じたキャラクターが出るので、子どもたちは楽しそうに臨んでいた。また、振り返りを行うことでどのような学習をすれば良いかわかった。

※一部コメントを抜粋



ソーシャルアントレプレナーシッププログラム「ARISE」

ソーシャルアントレプレナーシッププログラム「ARISE」とは？

自己の**興味分野の特定**及び**社会課題の設定**から**社会課題解決に向けた現実的なプラン立案**までを一貫して学ぶことができる

ソーシャルアントレプレナーシッププログラムです。

「ARISE」ならではの4つの特徴

自分自身を理解する

社会課題を解決するためのビジネスプランを立案するには自分自身が何をしたいのか、どのような社会課題を解決したいのか、自己の関心分野を掘り下げて考える必要があります。なぜなぜ分析やフェルミ推定を通して、自己分析や社会における影響力を考えていきます。

スタートアップ流 ビジネスプランを 作ることができる

ビジネスプランを立案するだけでなく、昨今のスタートアップのトレンドや資金調達の方法、有名起業家のインタビュー記事・動画などを参考にしながら最新のビジネスモデルを考えることができます。

社会課題解決に 向けた実践を行う

プランの策定だけでなく、実際にアンケート調査やインタビュー調査など体験を伴いながらプランの策定後さらに事業をブラッシュアップするための調査を行います。

2コマから15コマまで 授業カスタマイズ可能

年間授業計画との兼ね合いでまとまった授業を実施できない場合でも部分的な利用が可能です。"マーケティング戦略"や"ビジネスの基本"など部分的に完結できるショートコースを用意しています。

ソーシャルアントレプレナーシッププログラム「ARISE」

導入実績

学校等設置者数 **1**

事例 基本情報

学校名 : 西大和学園高等学校

対象学年 : 高校1年生

活用場面 : 授業

活用方法 : 個人探究

導入背景・課題

生徒ひとり一人が個別の社会課題を特定し、
質の高いビジネスプランを作成し、発表したい。

授業の流れ

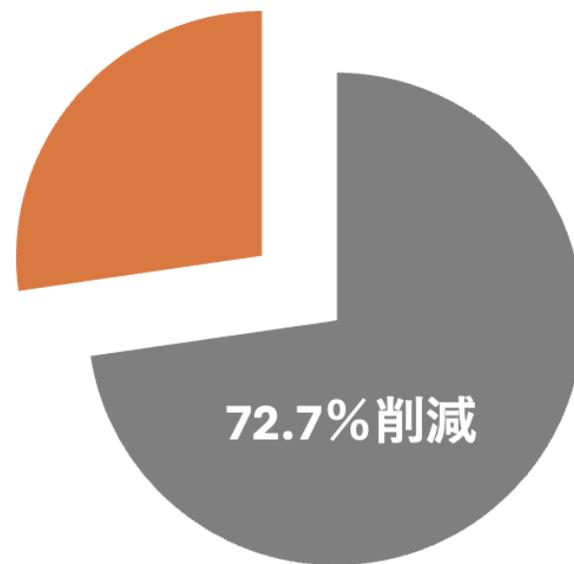
- 01 ビジネスとは何か？
- 02 チームについて知る
- 03 マーケティング・ブランディング
- 04 お金の仕組みについて知る
- 05 ソーシャルビジネスとは？
- 06 ビジネスモデルキャンバス
- 07 新規事業を考える
- 08 事業プレゼン資料を作成する



ソーシャルアントレプレナーシッププログラム「ARISE」

● 教員の働き方 授業準備時間の変化

220時間 → **60時間**
サービス利用前 利用後



ソーシャルアントレプレナーシッププログラム「ARISE」

直面した課題

生徒によって深まりに差があった

うまくいかないプロジェクトが発生してしまったり、先生にて追加フォローが必要なチームが生まれていた。

専門的なフィードバックの必要性

各領域でプロジェクトを進めているので、ゲストだけではカバーしきれない領域のプロジェクトも存在していた

改善点

定期的な個別メンタリング

より細かくチームごとにフィードバックをできるような体制づくりをする

オンラインでより多様な専門家

オンラインでより多様な専門家に打診することでさらに学習に深まりを持たせることができる

ソーシャルアントレプレナーシッププログラム「ARISE」

生徒たちがじっくり自分と向き合った上で、自分ごととして解決したい社会課題を見つけることができた。

授業時間に限りがある中でも、スタートアップ流のビジネスプランの策定ができた。

実際に社会で活躍するソーシャルアントレプレナーとの対話を経て、生徒たちの理解が深まり、社会課題の解決に向けた具体的な行動をとるきっかけができた。



法人名 一般社団法人国際エデュテイメント協会

代表理事 森 俊介

所在地 〒101-0065
千代田区西神田3-8-5 ビル西神田301

設立日 2018年6月1日

HP <https://www.iueo.or.jp/>

お問い合わせ窓口
メール：info@iueo.or.jp
電話番号：03-6811-1547

事業概要：

本協会は、「今、これから生きる力を。」を理念に教育委員会や学校法人を中心に教育事業を展開しています。SDGsを題材にクリティカルシンキング力を養う教材「クリティカル」等の“次世代コンテンツ事業”、GIGAスクール構想で1人1台端末が配備される中、効果的な端末活用を促進するICT研修やコンサルティングを行う“まなびDX事業”、学校の取り組みをブランディングとして醸成していく広報支援の"教育プロデュース事業"の3つの軸で展開しています。VUCA時代において一人ひとりが豊かに力強く生きていくための教育サポートを行います。