2024年度

実施効果報告レポート

【事業者名】
株式会社FCE

【サービス名】
A. フォーサイトアプリ
(2～7ページ)
B. CodeCombatクラス導入パッケージ
(8～14ページ)

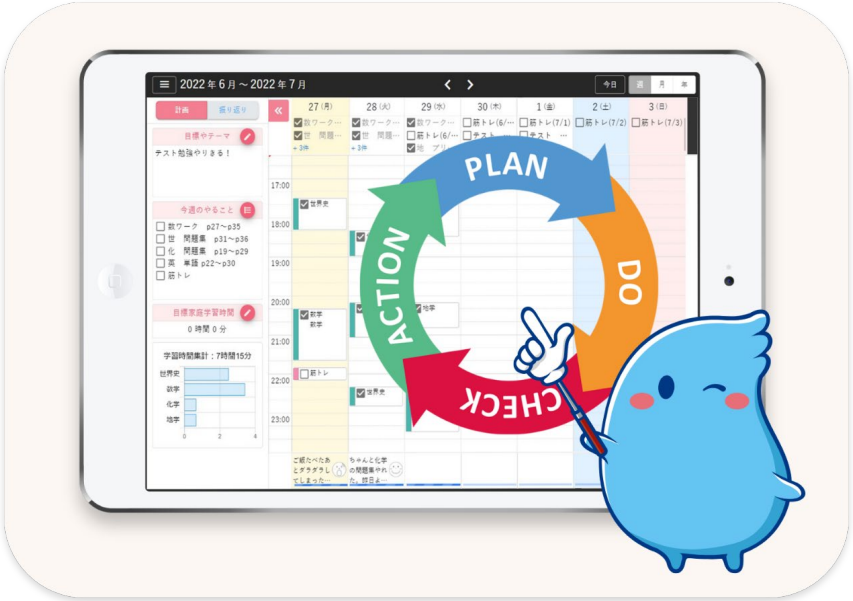
【支援項目】
A. 朝の業務、生徒指導（個別）、
学校/学年/学級経営
B. 授業、授業準備

2025年1月

フォーサイトアプリとは？

振り返り力に特化した中高生向けビジネス手帳のアプリ版

これまで累計240万人以上の児童・生徒が利用してきたPDCA手帳。
フォーサイトは、手帳への記入を通して「PDCA」が身につくよう設計された手帳です。目標・計画（Plan）→実行（Do）→振り返り（Check)→改善（Aciton）を記載できる構成になっており、
活用することでPDCAサイクルの定着が図れます。



フォーサイトの使用感そのままに
スケジュール管理から一歩レベルアップ

「デジタルツールでもフォーサイト手帳を使いたい」
このような声をいただき、「フォーサイト」を使用感そのままにアプリを開発。スケジュール管理から一歩レベルアップ！PDCAサイクルを身につけるための機能が充実したパソコン／タブレット対応のデジタルツールです。GIGAスクール構想によりICT化が進む教育業界での活用が進んでいます。

フォーサイトアプリの特徴と機能

スケジュール管理から一歩レベルアップ！
PDCAサイクルを身につけるための機能が充実！

1か月の見通しを立てさせたい

使う機能＞ 月間スケジュール、月間スケジュール流し込み

１ケ月の予定を把握し、やることを明確にします。教員が年間行事予定を一括登録することも可能です。

今週のやることを計画させたい

使う機能＞ 今週のやること、今日のやること

目標から逆算して考える習慣を身につけることができます。

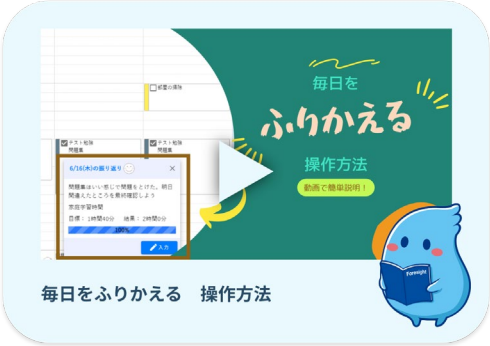
家庭学習を習慣にさせたい

使う機能＞ 家庭学習集計機能、学習計画機能

家庭学習時間を見える化し、自信につなげます。また教員は管理画面で生徒の家庭学習時間を把握することができます。

振り返りを習慣にさせたい

使う機能＞ 一日の振り返り、今週の振り返り

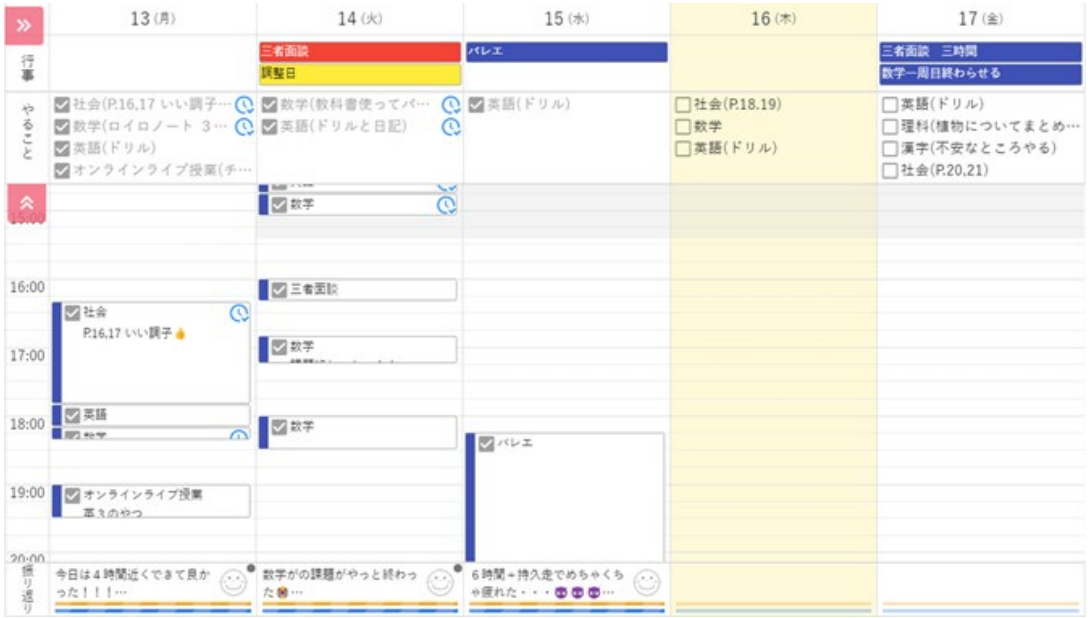


振り返りを続けることで生徒のメタ認知能力を高めます。また教員は生徒の心的変化を見取ることができます。

174校・49教育委員会で導入（2024年度実績）

「夢をえがき　計画を立て　行動できる児童」の育成に向けて

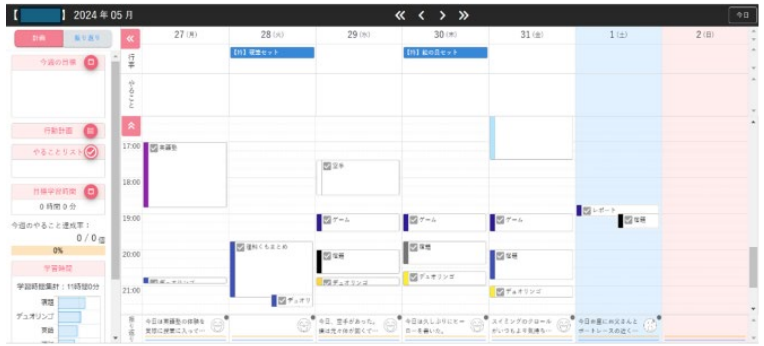
【埼玉県公立小学校】



フォーサイトアプリを活用し、自分で立てた夢や目標に向かい筋道を立てて努力できる力を伸ばす活動をしています。
学習時間集計ややることの進捗状況が可視化できるため、児童が自分の頑張りを自覚する助けになっています。
教員側も、複数のクラスへ一斉に連絡ができたり、他の教員が連絡した内容を確認したりすることができ、ノートでのやりとりとは違い在校中に返却する必要がないため時間の使い方がより柔軟になっています。

「主体性」「計画する力」「自分の生活を振り返る力」を育む

【埼玉県公立中学校】



帰りの会等の中で入力の時間をとっています。昨年度まで使用していた教師と生徒の「やりとり帳」の代わりとして利用しています。
「やりとり帳」がデジタル化されたことで、教員が回収・確認・返却にかかっていた時間が削減されました。
定期テスト等で学習計画の立て方を指導した際に、フォーサイトを使用して学習計画を立てることを促しています。
未来の自分を見据えながら、主体的に学ぶことにつながる毎日の生活の振り返りにつながるようにしていきたいです。

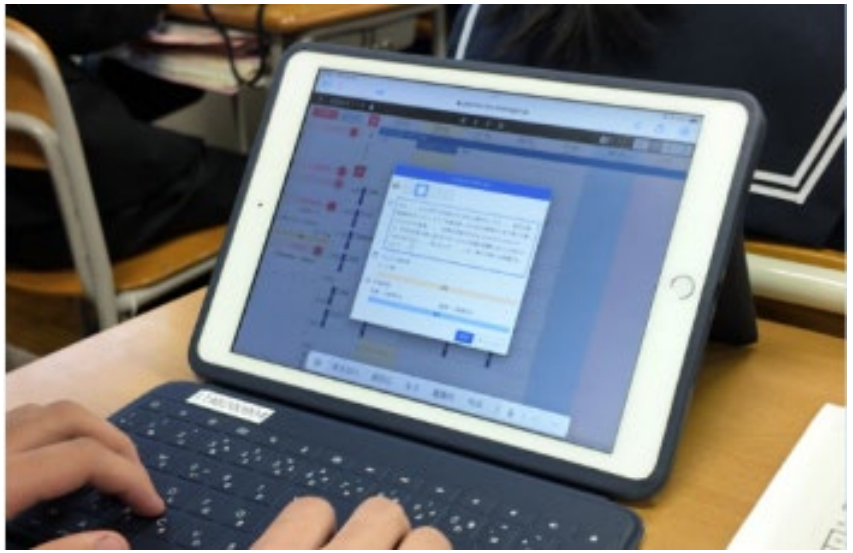
本事業参加校：京都府　公立中学校

■一日の生活の振り返りを書く

１日の 生活の振り返りをフォーサイトアプリに入力します。 最初は、６限終了後に書くことから始めましたが、徐々に昼休みや終学活など、生徒自身で書く時間を決めて、主体的に書くようになりました。

■テスト週間に学習の振り返りに

テスト週間のいつもの一日の振り返りに加えて、「自主学習の内容を記入しよう」と呼びかけました。先生から書き方の例を提示し、呼びかけました。



３校が教員の業務時間の削減には直接的につながらなかったと回答

今回の事業でフォーサイトアプリを活用された５校中、３校が、フォーサイトアプリは教員の業務時間の削減には直接的にはつながらなかったと回答された。

ただし、
・生徒の自己管理能力を高める
・より生徒の様子を知ることができるようになった
・時間の減少は見られなかったが、指導するタイミングが変化した
などの効果は見られている。

今後は、ダッシュボード機能のさらなる改修（コメント返信の効率化）をすることで、より多くの先生の業務時間の直接的な削減も実現できるのではないかと考える。

業務時間削減につながらなかったと回答した３校のコメント

生徒の自己管理能力向上を図るため、生徒と教職員がオンラインでやりとりするためという目的で今回導入をしている。
勤務時間の削減の効果は見られていないが、生徒の自己管理力を高めていくということに教育的効果を感じている。
今後、校内のタブレット利活用が進んでいけば、より活用していくことができると感じている。

これまで生徒との日々のやりとりをノートでやっておりそれをアプリに切り替えた。
切り替えたことによっての効果としては、時間の削減ではなく、生徒の記入しているものが細かくチェックができるようになったりなど、これまで以上の指導が可能となった。
さらに、生徒の記入量も増え、より生徒の様子を知ることができるようになった。

これまで生活ノートを使用されていたが、生徒の振り返りに対してコメントを返すという指導をしている。
そのため、フォーサイトアプリに切り替えたが、時間の減少は見られず同じくらいの時間を要している。
生徒の帰宅後に返信をする指導をしており、返信するタイミング（指導をするタイミング）には変化が見られた。

活用してよかったこと

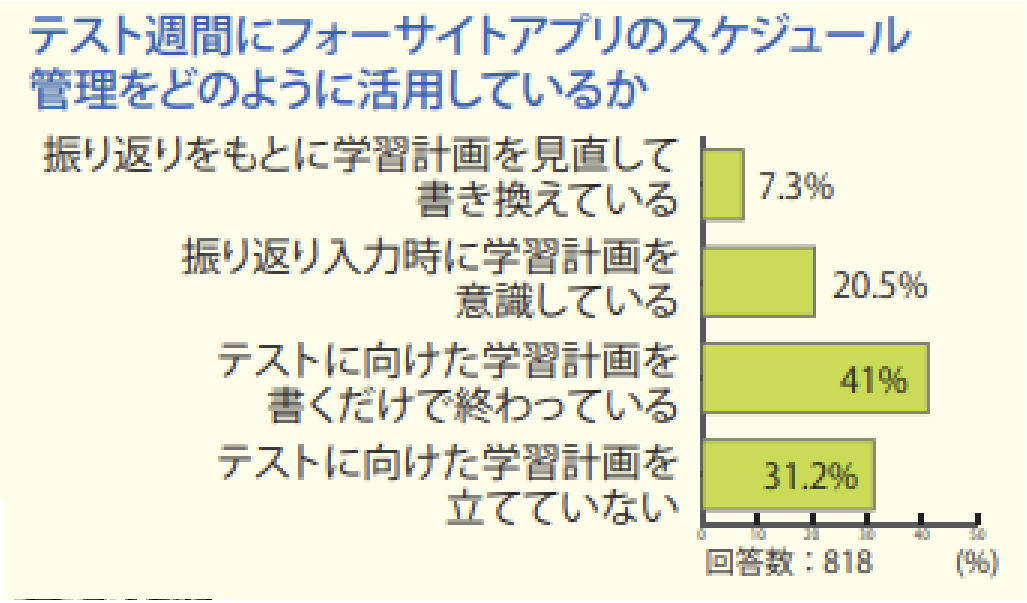
・振り返りは不登校生徒とのコミュニケーションにも

各学年約８クラスの大規模校のため、フォーサイトアプリがコミュニケーションツールとしても役に立っています。特に、不登校の生徒や、学び支援室を活用している生徒の振り返りを確認することで、様子が分かり、意思疎通を図りやすくなりました。

・振り返りだけでなく、学習計画に取り組む生徒も

テスト週間の活用について、テスト後に全生徒を対象にアンケートを実施しました。振り返りだけでなく、多くの生徒が学習計画まで書いています。計画を立てるだけでなく、学習計画を見直しながら、学習を進める生徒もいます。

（京都府公立中学校）



CodeCombatとは？

CodeCombatはゲームをクリアしながら、楽しく本格的なプログラミングを学べるカリキュラムです。

下記の3種類のコースを通して、実践的なプログラミングスキルを身につけることができます。

▽ **Computer Science（コンピュータサイエンス）**： PythonやJAVAなどを使用してプログラミングの処理を学習する

▽ **Web Development（Web開発）**： HTMLやJavaScriptを使用してWebページの作成方法を学習する

▽ **Game Development（ゲーム開発）**：学習した知識を活用してオリジナルのゲームを作成する

CodeCombatの特徴と機能

▼授業準備の負担軽減
授業スライド等のツールや生徒の学習状況が一目で把握できる管理画面を提供し、授業準備や生徒管理の負担を軽減します。

▼問題解決型学習
オリジナルのWebページやゲーム制作を通して、自ら課題を発見し解決する能力を養います。
従来の受動的な記憶型学習とは異なり、答えにたどり着くまでのプロセスを大切にします。

▼プログラミング言語
「情報Ⅰ」の教科書にも採用されている人気の言語であるPythonやJavaScriptに加え、JAVAやHTMLにも対応しています。

01 教育コンテンツの様々な賞を受賞しています

//CODiE// 2017 SIIA CODiE WINNER
2018 Top Pick for Learning common sense education
MEMBER CsforALL CONSORTIUM
amazon future engineer
CODE

02 世界で選ばれてきた実績があります

・ユーザー **2000万人**以上
75,000校
・学校導入 **190カ国**
・世界 人以上

03 授業準備や生徒管理の負担を軽減します

・**スライド**等のツールがある
・生徒の学習状況が把握できる**管理画面**がある

04 生徒が主体的に学習を進めることができます

・**ヒント**に沿って進められる！
・**達成度**がパッと見える

05 学習言語を選択肢することができます

python JavaScript Java HTML C++

導入実績

▼実証教育機関

英数学館高等学校

- 私立／公立：私立
- 所在地：広島県福山市
- 対象学年：高校1年生

▼CodeCombatを活用した授業の内容

- 実施期間：2024年9月～2025年1月
- 授業コマ数（情報）：2コマ／1週間
- 1コマあたりの授業時間：50分

＜内訳：活用した各コースの授業コマ数＞

Computer Science1：3-7コマ

Computer Science2：7-20コマ

Game Development1：9-30コマ

※生徒の習熟度に応じて個別指導を展開しているため
各コースの授業コマ数に変動が生じています。

※英数学館高等学校のホームページより抜粋
https://www.eisu-ejs.ac.jp/high

導入による成果

▼CodeCombatを活用したことによる業務時間の削減

＜導入前＞

・1週間における1日の平均業務時間　1日 1.5時間／人

・月間の総時間 4時間／人

＜導入後＞

・1週間における1日の平均業務時間　1日 0.5時間／人

・月間の総時間 2時間／人

英数学館高等学校 教諭 山﨑先生のコメント

・教材が組み立てられているので、
授業がとてもやりやすかった

・教員主導でなくても、
生徒各自で学習を進めることができるため、
習熟度に合わせて個別の対応ができてよかった

▼CodeCombatを活用した授業の成果

＜総計＞

・授業を通して書かれたコードの行数：18,000

・作成されたプログラム数：1,603

＜詳細＞

▽Computer Science1

・英数学館高等学校での本コース修了者の割合：学習した生徒の100%

・学習する概念：順序処理、構文、文字列、コメント、引数、whileループを使用したコードの繰り返し、変数を使用したデータの保存とアクセス、アルゴリズムなど

▽Computer Science2

・英数学館高等学校での本コース修了者の割合：学習した生徒の100%

・学習する概念： 2D座標、引数、メソッド、ネストされた条件文、if/elif/else文、パラメータ付き関数の定義/呼び出し、デバッグ、イベント特化の関数など

▽Game Development1

・英数学館高等学校での本コース修了者の割合：学習した生徒の50%

・学習する概念：オブジェクトの生成、目標の生成、プロパティの説明、プロパティの値の取得・使用、ゲーム開発におけるデータベースの活用方法、プレイヤーの統計情報の取得、ユーザーインターフェースの表示、エンジニアリングの設計プロセスなど

課題と改善策

▼課題①：翻訳の品質改善

サービス導入を振り返って、下記のフィードバックをいただきました。

・英語力の違いによって理解度にばらつきが生じた。

・日本語訳の精度が低い箇所でつまづきが生じた。

＜背景＞

CodeCombatは米国で開発されたサービスのため、初期設定の言語は英語です。ただし、各国の言語への翻訳が進められているため、学習者による言語選択が可能です。しかしながら、まだ日本語訳がなされていない箇所があったり、わかりにくい表現があったりと、その品質には改善の余地があります。

▼改善策

CodeCombatには、システムを通して直接学習者から翻訳への提案やフィードバックを得られる仕組みを設けています。これらのフィードバックを基に、定期的なアップデートと改善を行います。

▼課題②：レベル設定や説明機能の精度改善

サービス導入を振り返って、下記のフィードバックをいただきました。

・量が多い。1つのセクションの中身が多い。

・だんだん難しくなった。説明文をもっと詳しく書いて欲しい。

＜背景＞

CodeCombatは豊富な教材量が特徴の1つで、学習者の解答内容や時間に応じて補助教材の提供がなされることもあります。教材を選択してレベルや量を調整することもできますが、その判断は学習者ではなく教育者に委ねられています。また説明文は、詳細なものでなく学習者に課題解決のヒントを与えることを目的としたものです。

▼改善策

生徒のレベルや希望に合わせて学習教材のレベルや量を調整できるよう、教材選択のガイドラインや設定方法のマニュアルを作成します。また説明機能については、ヒントだけでなく概念の理解も助けれられるよう見直しを行います。

生徒のコメント

▼CodeCombatを受講したことで向上したと感じるスキル

プログラミングのスキル、問題解決力、コラボレーション力、論理的思考力、英語力、コミュニケーション力　（得票数順）

▼授業の中で楽しかったこと

自分のペースで進められること、ゲームのような環境でプログラミングスキルを向上させること、難しいチャレンジをクリアして達成感を得ること、PythonやJavaScriptなど実際に使われているプログラミング言語を練習すること（得票数順）

▼満足度

56%の生徒が「とても満足」と回答しました。

・「とても満足」と回答した生徒のコメント（抜粋）：
- Code Combatをやっていく中で物事を段階的に、論理的に考えることがとても楽しいと感じたから。
-覚えやすくて面白かったから。
-自分のペースで進めることができたから。

・「少し不満」とした生徒のコメント（抜粋）：
-やり方や説明文をもっと詳しく書いてほしい。書いてある説明がわかりにくい部分がある。
-ちょっと内容が難しい、量が多い。
-もっと難しいことにチャレンジしたい。

※頂戴したご意見につきまして、「サービス導入にあたっての課題とその改善策」に記載のように改善に取り組んでまいります。

先生のコメント

▼CodeCombat導入の背景

英語とプログラミングを一緒に学習できることがIB（国際バカロレア）クラスの生徒たちに良いのではとの考えから関心を持ち、英語の要素＋αの学習機会を提供する狙いからCodeCombatの導入に至りました。

▼カリキュラムについて

スキルの習得に関しては、CodeCombatを通して一般的なプログラミングに関する考え方を習得できていると考えています。英語でできる生徒はしっかりと学習を吸収しているようでしたが、一方で日本語専攻の生徒は翻訳の質により混乱し、進まない状況になることがありました。

▼<成果>CodeCombatを使用することで生徒にみられた変化

始めた頃と違い、次第にプログラミングの考え方を理解し始め、最終的には私に質問してくる回数が減っていきました。自身で考えて、解決できるようになってきていたのではないかと考えられます。また、自分でアレンジして、数字を変えたりなど、創造的に活動している生徒もいました。

▼感想

CodeCombatのメリットとして、教員主導でなくとも生徒各自で学習を進めることができること、教材がWeb上で出来上がってどこでも実施可能なこと、英語で説明書きが書かれているため英語を専攻している生徒にとってはとても良い刺激となること、があげられます。生徒の需要として、プログラミングの考え方はついたけど、実際のPythonでCodeCombatの中で使われている関数を使うことができないことが不満だという話があったので、翻訳の質向上とあわせて今後の改善を期待しています。

会社概要

FCE
Future Created by Entrepreneurs

Purpose

チャレンジあふれる未来をつくる

会社名	株式会社 FCE	証券コード：9564
設立	2017年4月21日	グループ創業2004年2月19日
代表取締役	石川 淳悦	
資本金	7億6,215万2,500円	2024年9月30日現在
従業員数	229名	2024年9月30日現在
事業内容	教育研修事業、DX推進事業等を営むグループ会社の経営管理およびそれに附帯または関連する業務	