
株式会社a.school
「様々な場所で実施できる
探究学習パッケージの開発」

背景と実証事業の狙い

背景

複雑で予測不能な時代に入り、従来型の教育とは一線を画す「探究学習」に対する、子育て世代のニーズや社会的要請が高まっている。

一方で、日本全国において現状、洗練された「探究学習」プログラムを子どもたちが気軽に受けられる場や機会は多くはない。

その原因としては、

- ・探究学習に対する認知は広がっているものの、本質的に理解をしている人材が少ない
 - ・汎用性のある探究学習プログラム・教材や講師育成のシステムが開発されていない
 - ・様々な学び場の実態にあわせた導入方法が確立されていない
- ことなどが挙げられる。

実証事業の狙い

全国各地の様々な学び場における探究学習へのニーズと課題を明らかにし、探究学習の普及・推進を後押しすることを目指す

▼対象

全国各地の小学校、学童、保育園、幼稚園、学習塾、幼児教室、プログラミング教室、野外教室、運動教室、公共施設、商業施設、地域の学び場 等

▼起こしたい変化

それぞれの学びの場のタイプにあった形で「探究学習」プログラムの導入・推進が進み、全国で質の高い「探究学習」が普及する

▼本事業のゴール

様々な学びの場の運営者へのヒアリングやプログラム試験導入、先進的な実践者や専門家から学ぶ研修会を通じて、学びの場のタイプ別の「探究学習」へのニーズと課題、及び解決策の方向性が整理されている

前提：「探究学習」の定義と「a.school」の探究プログラム

探究学習とは

教師が生徒に知識を伝達する従来型の教育と異なり、生徒が自分たちで意味を発見・構築していく「**構成主義**」という教育論に基づいた学習アプローチ。

学習者主体の学びであるため、その原点となる**内的な動機（興味・関心）**や**自ら学ぶ力**を育むことに重点を置かれる。

また、既存の教科の枠組みに縛られず、**現実の社会・生活**をテーマに教科横断の知識を活用して学ぶのも特徴。

上記のような目的が共通であっても、テーマ設定、授業構成、期間、教師の役割、場の設計など、具体的なカリキュラムやアプローチに関しては、**様々な流派**がある。

a.schoolの探究プログラム

- ▶ 狙い
 - ① **「探究心」に火をつける**
様々な「なぜ？」「ワクワク」の種をまき、「やりたい！」「知りたい！」という心に火をつけるとともに、自由に創造的な学びの場作りを通じて、ひとりひとりが興味関心のあることを夢中に学ぶ支援をする
 - ② **「アウトプットする力」を伸ばす**
様々な創造的なプロジェクトへの挑戦を通じて、論理的思考力、発想力、伝える力、リーダーシップ、やりきる力、振り返る力、協働力といった、実社会でも求められる力を育成する
- ▶ コンセプト **「学び」と「仕事」「人生」を接続するアウトプット型の探究**
仕事や人生の中で知識を「活用」することの面白さと意義を体感する
- ▶ コース
 - A. なりきりラボ**
様々な仕事の「本質」を探究する、教科横断（リベラル・アーツ）型の探究プログラム
 - B. おしごと算数**
様々な仕事の中にひそむ算数を探究する、教科連動型の探究プログラム
- ▶ 期間 **8週間（全8回）で1テーマを探究**
1つのテーマについて時間をかけて探究することで、探究心やアウトプットする力をじっくり伸ばすことができる
小1-3：60分／回　小4-6：120分／回
- ▶ 時間
- ▶ 構成
 - 前半4回：トピック探究（知のインプット）**
そのテーマに関する重要トピックについて、多様なミニワークを通じて遊ぶように学ぶ
 - 後半4回：探究プロジェクト（知のアウトプット）**
前半4回で身につけた知識やスキルを用いて、自分なりの作品を作り上げる
- ▶ 運営体制 **クラス全体の学びの場づくりを担うファシリテーター（1名）**
生徒1人1人に問いかけ、個々の特性を伸ばす支援をする**メンター**
（4-5名の生徒につき1名）
- ▶ クラス規模 1クラス最大16名

前提：「a.school」の探究プログラム（詳細①なりきりラボ）

なりきりラボ

NARIKIRI LAB



メカエンジニア、絵本作家・漫画家、ゲームデザイナー・・・「なりきりラボ」に名を連ねるのは、**世の中を盛り上げるアツい職業**の数々です。クイズやゲーム、ロールプレイなど、夢中に楽しく学ばからこそ、自然と**興味関心**が湧き出ます。

そうして迫った仕事の本質は、どれも実践的なものばかり。知識を手に入れて終わり、ではなく、**実際にその職業に「なりきり」、数々のプロジェクトに取り組む**ところがポイント。作ったものを販売したり、デザインしたものをコンテストに応募したり、企画を商品化したりと、自ら考え生み出すことで、本物の力を身に着けます。

なりきりラボ

営業・販売

07



なんで買う？どうやって売る？



「なりきりラボ 営業・販売」とは？

「買い物」の裏側をじっくり探究するプログラム

挑戦する
問い

「なんで◎◎って売れているのだろう？」
「どんな人が何のために買っているのかな？」

身につく
チカラ

対話（コミュニケーション）を通じて、
相手が本当に求めていることに気づくチカラ

「買い手」から「売り手」へと立場を変えることで、
身の回りの商売や、それに携わる人々の見え方が大きく変わる！

プログラムの流れ

STEP1
営業・販売
って何？

人々の「ニーズ」
《なぜ買うのか》
やモノ・サービスの
『価値』について、
みんなで考えます。

STEP2
営業・販売
体感ゲーム

架空の商品・サー
ビスを大人に販売
する『なりきりゲー
ム』で勝負！
営業・販売のコツ
が見つかるかな？

STEP3
本気の
提案営業

実際の商品・サー
ビスを大人に本気
提案！売上を争
はながら、『ものを
売る』ことの本质を
学びます。

前提：「a.school」の探究プログラム（詳細②おしごと算数）

おしごと算数

OSHIGOTO SANSU



ゲームにパズル、クイズに工作・・・思わず夢中になってしまうような「遊び」を入り口とすることで、算数が好きな子も嫌いな子も、ワクワクと主体的に取り組めます。そして教科書やドリルをとびだし探究するのは、**暮らしや仕事で使われる算数**です。

「コンビニ店長」になって計算力を磨いたり、「ロゴデザイナー」になって図形センスを磨いたり、「投資家・ギャンブラー」になって確率的思考を身につけたり・・・将来仕事の支えに必ずなる、「算数の目」「算数の頭」を鍛え、実践力を磨きましょう。



「おしごと算数 投資家・ギャンブラー」とは？

「カジノ&投資ゲーム」を通じて、確率思考を磨くプログラム

学ぶ
算数

小1-3：数え上げ、場合の数

小4-6：場合の数、確率



身につく
チカラ

事象の「確率」や「リスク」を読み取るチカラ

「作戦」を立て、冷静に「意思決定」するチカラ

ゲームの中で確率や作戦を読むトレーニングを重ねることで、遊んでいるうちにあっという間に思考力が伸びる！

プログラムの流れ

STEP1
カジノ
ゲーム

STEP2
確率・リスク
の分析

STEP3
投資家
ゲーム

サイコロ・トランプ・ルーレットを使ったカジノゲームを楽しむ、確率（場合の数）とは何かを学びます。

カジノの結果を分析しながら、確率を計算する頭とリスクを管理する力を狙う判断力を鍛えます。

株価の分析など経済情報にも触れながら、運用成績のアップを目指す投資家ゲームに挑戦します。

実証事業の実施内容①

様々な学びの場の運営者への「探究学習」に関するヒアリング

サマリー

全国16都道府県において、総勢45名に対して、探究学習の実施状況や導入・推進に向けた課題についてヒアリングを実施した。

- ・小学校関係者 13名
- ・民間教育事業者 20名
- ・幼稚園・保育園関係者 3名
- ・行政関係者 5名
- ・教育系NPO 4名



実証事業の実施内容②

様々な学びの場での「探究学習」プログラム試験導入

サマリー

以下の4ヶ所において、弊社の探究プログラムを用いて、プログラム試験導入を行うとともに、保護者及び学びの場の運営者に対して探究学習のニーズや課題についてヒアリングを実施した。

- ・宮城県仙台市：7名（高学年）
- ・長野県木曾町：19名
（低学年13名・高学年6名）
- ・徳島県徳島市：9名（高学年）
- ・岡山県倉敷市：5名（低学年）



実証事業の実施内容③

「探究学習」の先進的な実践者や専門家から学ぶ研修会

サマリー

2/10・17の2日間にわたって、探究学習の普及・推進をテーマにした研修会「探究ラーニングラボ」を開催し、8セッション・累計360名の教育関係者が参加した。講師は以下の18名（敬称略）。

- ・開智望小学校 教員 峰岸巧
- ・南アルプス子どもの村中学校校長 加藤博
- ・ハバタク株式会社 代表取締役 丑田俊輔
- ・東京コミュニティスクール初代校長 市川力
- ・一般社団法人こたえのない学校 代表 藤原さと
- ・ラーニングネット 代表 炭谷俊樹
- ・TanQ株式会社 森本佑紀
- ・株式会社花まるラボ 代表取締役 川島慶
- ・名古屋教育文化センター 曽雌竜太
- ・アースエイト 高瀬淳之
- ・アースエイト 事業責任者 澤貴廣
- ・Tera school 代表 荒木勇輝
- ・ネクスファ 副代表 辻義和
- ・探究学舎 代表 宝槻泰伸
- ・ライフズテック 取締役副社長COO 小森勇太
- ・Museum Start あいうえの 鈴木智香子
- ・合同会社the paper 高橋裕行
- ・MORIUMIUSフィールドディレクター 油井元太郎



実証事業の成果：概要

達成したい状態

学びの場のタイプ別（A. 公教育／B. 民間教育）の「探究学習」へのニーズと課題、及び解決策の方向性が整理されている状態

実際の達成度

各学びのタイプのキープレイヤーに対してヒアリング及び試験導入を実施し、ニーズと課題の把握は完了。また、解決策の方向性に関する仮説も構築済み

改善/発展の方向性

幅広いタイプの学びの場事業者にアプローチしたため、各タイプごとの実証先数は少なめに

ニーズ・課題・解決策の方向性の確度を高めるために、実証先数を今後増やし、定量的な分析も実施したい

また、解決策の仮説を検証するところまでは実施できなかったため、今後時間をかけて検証を進めたい

事業の成果まとめ

A 公教育

- ① そもそも探究学習についてよく知らない教員が多いが、関心は徐々に高まってきている
- ② 授業の中で探究的な学びの工夫をしている教員もいるが、校内に文化はできにくい現状
- ③ 探究的な授業設計に割ける時間的・精神的な余裕が教員にないのも課題
- ④ 民間の探究学習コンテンツの公教育導入の可能性もあるが、課金モデルが課題
- ⑤ 探究的・実践的な教員研修によって「探究ファシリテーター」の育成は可能
- ⑥ 既存の学習指導要領の中でも「探究の時間」を作り、学校として認可されることは可能
- ⑦ 現場での推進に加え、校長や教育長・首長のリーダーシップや協働が重要

B 民間教育

- ① 探究学習市場創出という観点では、エンタメ&ICTの力を活用したプレイヤーが躍進
- ② 高所得層が多いエリアでは民間学童や私立保育園・幼稚園で探究学習へのニーズが強い
- ③ 地方都市や田舎でも探究学習へのニーズは拡大中だが、ニーズの強さにはギャップあり
- ④ 独自の探究学習を進めるユニークな小規模プレイヤーも全国に少しずつ増加傾向
- ⑤ 博物館・商業施設・宿泊施設・自然環境等を活用した探究学習の事例も

成果：詳細A 「公教育」における探究学習の普及・推進について（1）

現状まとめ

① そもそも探究学習についてよく知らない教員が多いが、関心は徐々に高まってきている

- ・ 2020年以降の指導要領改訂により、「探究学習」「アクティブラーニング」というワードの認知は広がっている
- ・ しかし、教員自身が「探究学習」を実践・体験した機会が少ないため、抽象的なイメージしか伝わっていない

② 授業の中で探究的な学びの工夫をしている教員もいるが、校内に文化はできにくい現状

- ・ ベテラン・若手ともに探究的な学びに元来より関心があり、実践している教員は存在する
- ・ しかし、「出る杭を打つ」文化が存在する学校は多く、よい学びであっても表立って推進されにくい

③ 探究的な授業設計に割ける時間的・精神的な余裕が教員にないのも課題

- ・ 探究的な授業は、教科書通り教えることと比べると、授業の設計・準備に多大な時間がかかってしまう
- ・ 教員の業務範囲は多岐にわたり、かつ業務負荷も大きい。授業づくりへの時間投資はカットされがち

代表的な生の声



全員ではないが、探究学習に対して「興味がある」、もしくは「自身もやってみたい」という教員は増えてきている気がする。ただ、みんなどのようにやったらいいのかわからないというのが現状。



教科書や指導書に縛られずに授業の工夫をしているが、それが他の先生にばれたり、学校内で目立たないように、注意している。「なぜそのような授業をしているのか」と上から指摘されるから。



授業づくり以外の業務負荷が非常に高く、よりよい探究的な授業をしたいと思っても時間が足りない。子どもたちに悪いと思いながら、学校の運営や区の仕事、学年の仕事、を優先しがちな自分がある。

成果：詳細A 「公教育」における探究学習の普及・推進について（2）

現状まとめ

④ 民間の探究学習コンテンツの公教育導入の可能性もあるが、課金モデルが課題

- ・民間企業の持つ探究学習に関するノウハウに関心を持つ教員は多い。具体的な内容についても好評価
- ・一方で、課金が難しいため、民間企業がどのようにビジネスとして参入できるかは課題

⑤ 探究的・実践的な教員研修によって「探究ファシリテーター」の育成は可能

- ・民間において、探究ファシリテーター育成に関して一定の実績があるプログラムが存在する
- ・「探究学習を実践する人自身がまず探究者であること」と「実践的な研修プログラムを通じて、理論やスキルを体得していくこと」の2点が重要

⑥ 既存の学習指導要領の中でも「探究の時間」を作り、学校として認可されることは可能

- ・「既存の科目を探究と読み替える」ことによって、既存の枠組み下で探究学習を推進する先進的な学校が複数存在。ロールモデルになりうる
- ・教員の「カリキュラムデザイン」スキルに依存するため、そのノウハウを共有化していくことが重要

代表的な生の声



a.schoolの探究プログラム自体は、総合学習の時間にあうと思う。あとは、45分ごとの枠組みに落とし込まれていさえすれば、すぐに現場で使える。



先進的な民間の事例や意見をしっかり聞いて参考になったのは勿論、一回きりで終わる研修ではなく、1年間を通じて講義と実践の組み合わせで実施したため、教員の意識変革やスキルアップに具体的に繋がったと感じている。



週に6時間「探究」という時間があり、これが大きな特徴。国語・算数・理科・社会などの科目を1時間ずつ「探究」の時間として、指導要領を読み替えている。それで、文部科学省に特例の申請をして認められている。

成果：詳細A 「公教育」における探究学習の普及・推進について（3）

現状まとめ

⑦ 現場での推進に加え、校長や教育長・首長のリーダーシップや協働が重要

・ 探究学習を積極的に推進している学校では、現場の教員の推進力に加え、組織のトップがビジョンを明確に示す等、リーダーシップを発揮しているケースが多い

代表的な生の声



「大人のあり方」を子どもたちは如実に感じるので、とても大事なことだと考えている。トップダウンという感じの組織ではないが、理事長を起点にみんなで作ってきたという感じで、結果的にその文化は学校内に浸透している。

成果：詳細B 「民間教育」における探究学習の普及・推進について（1）

現状まとめ

① 探究学習市場創出という観点では、
エンタメ&ICTの力を活用したプレイヤーが
躍進

- ・約1兆円の学習塾市場の中で、「探究学習」市場が立ち上がりつつある状況
- ・市場を牽引するプレイヤーは、エンタメ&ICTの力を活用し、新しい学習体験を生み出している

② 高所得層が多いエリアでは、民間学童や
私立保育園・幼稚園で探究学習への
ニーズが強い

- ・特に、首都圏の比較的高所得層が多く住むエリアで、サービスとしての探究学習へのニーズが強い
- ・ワーキングマザーも多いことから、民間学童や私立の保育園・幼稚園に期待する傾向

③ 地方都市や田舎でも探究学習へのニーズ
は拡大中だが、ニーズの強さにはギャップあり

- ・プログラム試験導入を行ったところ、どんな地域でも無料であれば一定数の参加者が集まり、アンケートでも探究学習への関心は強く伺える
- ・一方で既存の習い事と同等とは捉えておらず、求める頻度は低く、払いたいと思う金額も低め

代表的な生の声



自分の役割は（探究学習の）市場を作り出すことだと考えている。市場創出のためには、新しい学習体験（ラーニングエクスペリエンス）を発明することが大事で、自分たちはそれをやっている。



小学校低学年の生徒が中心に通っているが、お金に余裕のあるご家庭の子が多い。アフタースクールとして多くの習い事を提供しており、探究学習など、考える力を養うための学習を強化する必要があると考えている。



学校の授業ではない、どんな未来型の教室が行われるのか、関心があり参加した。今までの教科とは違う頭の使い方をされていて面白かった。今日のような単発のワークショップであれば、都合のいい時に気軽に参加できていい。

成果：詳細B 「民間教育」における探究学習の普及・推進について（2）

現状まとめ

④ 独自の探究学習を進めるユニークな小規模プレイヤーも全国に少しずつ増加傾向

- ・ 各地域で独自の探究学習プログラムの提供や探究的な学びの場作りを行うプレイヤーが少しずつ増加中
- ・ 探究学習だけで収益化を目指さず、学童や学習支援、プログラミング等と組み合わせて、場としての価値を提供するプレイヤーが多い傾向

⑤ 博物館・商業施設・宿泊施設・自然環境等を活用した探究学習の事例も

- ・ 学習塾などのいわゆる「学び場」以外の様々な施設や環境の中でも、探究的な学びは広がってきている

代表的な生の声



探究学習専門のプレイヤーと比べると突破力はないが、地域コミュニティと繋がった学びの場だからこの意義はある。保護者の方と関係性ができることで、教育意識が高くない家庭の方が探究学習を受けられるようになったりする。



これから地方の価値はより高まっていくだろうと考えている。都会は都市化がさらに深まっていき、どんどん便利になっていくはずなので、そうなればなるほどいかにプリミティブな経験が子ども達にとって重要かが言われてくると思う。