

Pre-STEAMとしての内発的動機育成手法の開発

令和2年度「未来の教室」実証事業
成果報告書



目次

■ 事業背景・目的

■ 事業の概要

- ・ 実証フィールド・実施体制
- ・ Inspire Highのプログラム概要
- ・ 実施内容
- ・ 実施スケジュール

■ 実施内容詳細

1. 夏休み課題
2. オリジナルライブ配信講義の実施
3. アーカイブ動画を利用した授業実施
4. アンケート

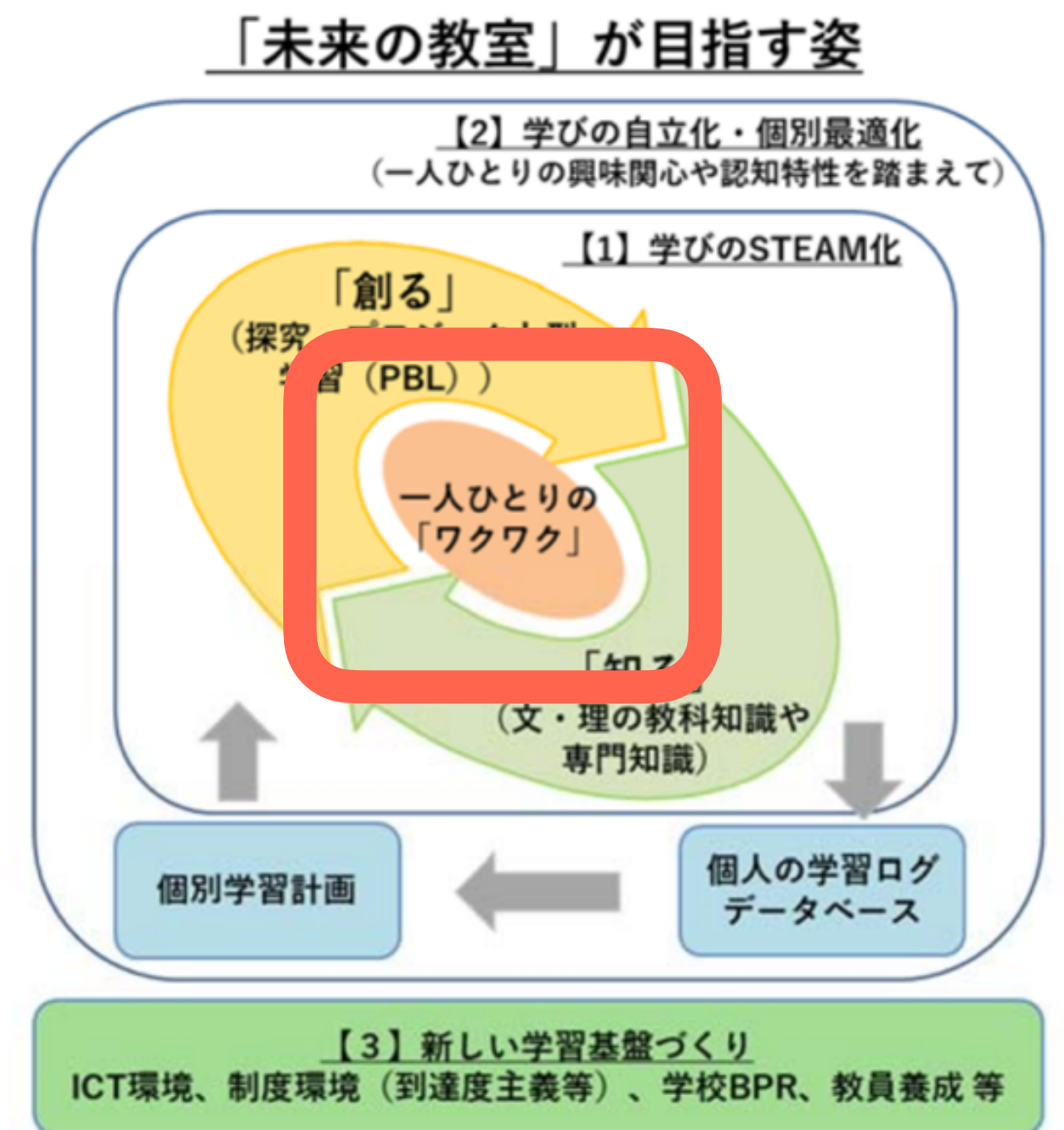
■ 本実証で得られた成果

■ まとめ・今後に向けた示唆

■ その他の成果物一覧

实施背景 · 目的

実施背景・目的



「未来の教室」の3つの柱①学びのSTEAM化 ②学びの自立化・個別最適化 ③新しい学習基盤づくり のうちで、①学びのSTEAM化においては、「創る」「知る」のサイクルが回っていくための前提 (=Pre-STEAM) として「一人ひとりのワクワク」が必要であると考えられている。

これまでInspire Highは、クリエイティブに生きる大人たちと10代をオンラインでつなぐことで、好奇心や自己肯定感等の非認知スキルの育成を行ってきた。

本事業では、生徒一人ひとりが教科学習やPBLに主体的に取り組むための前提となる、学びの内発的な動機 (=「一人ひとりのワクワク」) を学校現場で育てていく方法の検証・開発を目的としている。

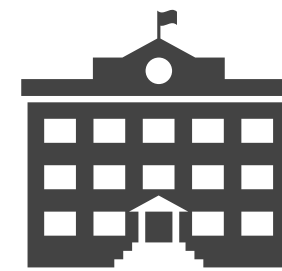
事業概要

事業の概要

実証フィールド・実施体制

実証校・対象生徒

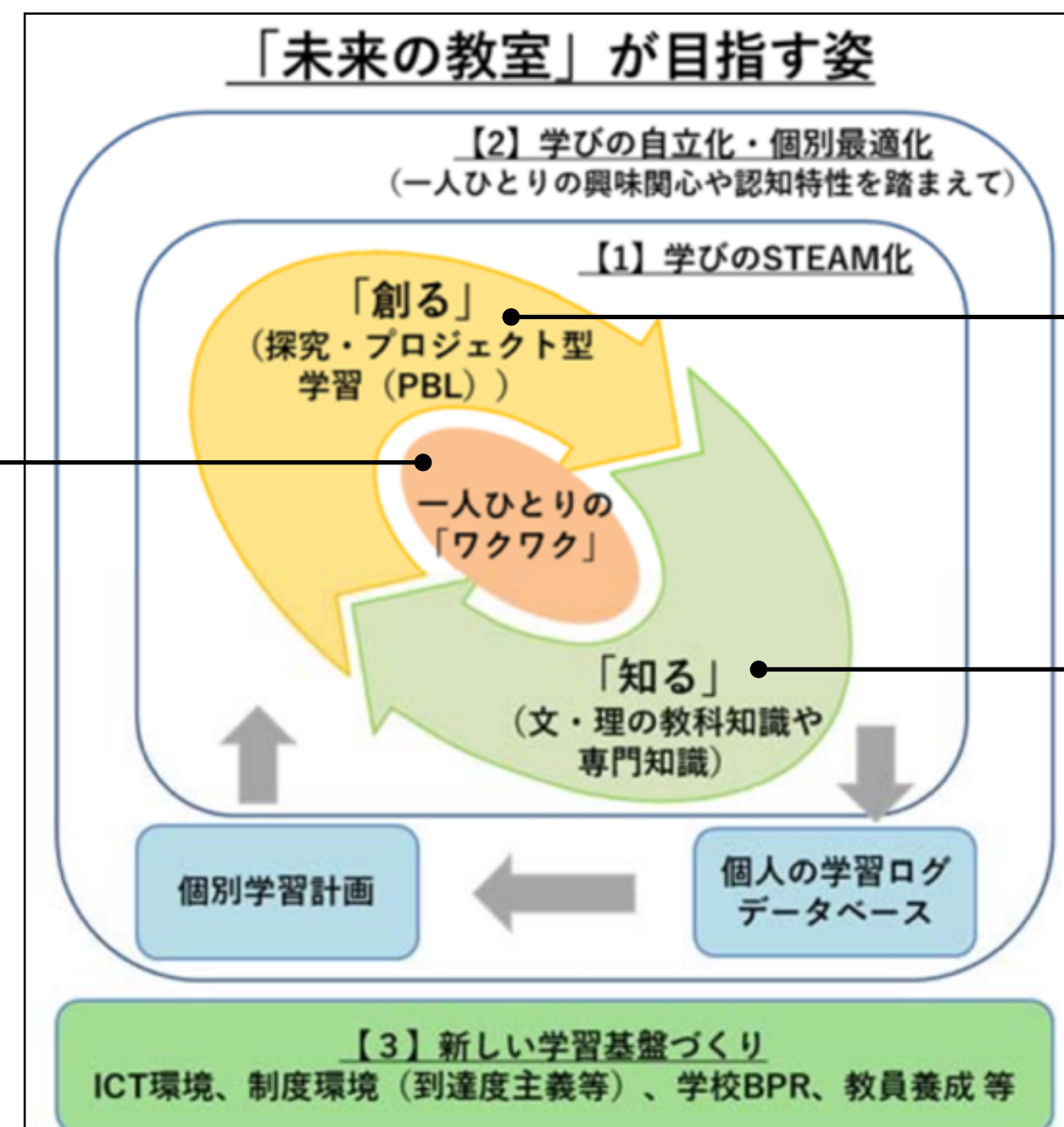
長野県軽井沢高等学校 1年生 全生徒



他の実証事業

Inspire High

- ・全体プランニング
- ・経産省・学校との連携
- ・プログラム制作
- ・授業の準備



ライフイズテック

すららネット

事業の概要

Inspire Highのプログラム概要

学びを主体的にするために3つのステップで構成されたプログラムをオンラインで実施



Inspire HighのアプリまたはWEBで実施

事業の概要 実施内容

1.夏休みの課題としてライブ配信セッション体験

以下の8月に開催される3つのライブ配信セッションから1つ、自分が見たいものを選んで体験する

対象：高校1年生 | 実施時期：8月

8/02（日）『無駄なものってある？』段ボールアーティスト 島津冬樹

8/16（日）『生きづらさはどこからくる？』内科医 鈴木裕介

8/30（日）『友達ってなんだろう？』映画監督 枝 優花

2.オリジナルライブ配信講義の実施

Inspire Highのライブ配信講義を、オリジナルに授業時間内に実施。

他校生徒も呼びかけ、学校の壁を超えた体験を創出する。

対象：高校1年生全員&他校呼びかけ | 実施時期：10月

3.アーカイブ動画を利用した授業実施

教科学習の時間でInspire Highのアーカイブ動画（ライブ配信の録画動画）を利用した授業を実施

対象：高校1年生全員 | 実施時期：1月

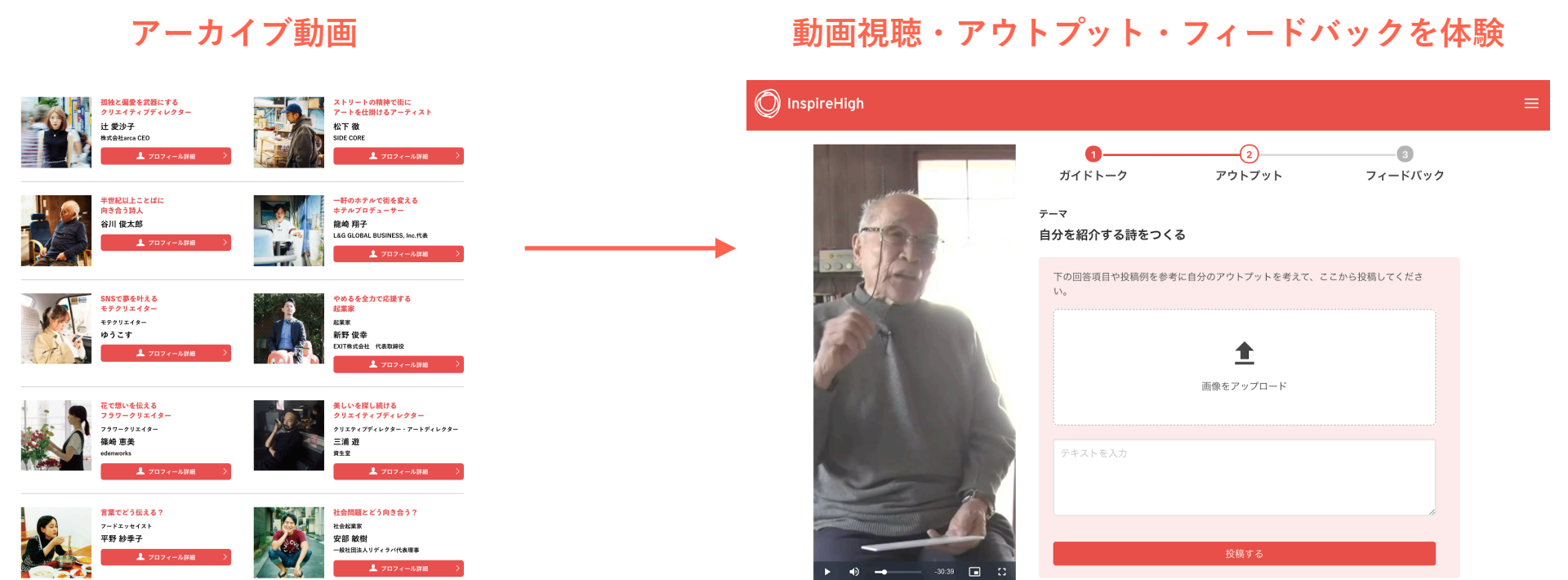
4.アンケート

アンケートを事前・途中・事後で測定

対象：高校1年生全員 | 実施時期：8月、10月、1月



2.オリジナルライブ配信講義の実施



3.アーカイブ動画を利用した授業実施

事業の概要

実施スケジュール

	7月	8月	9月	10月	11月	12月	1~2月
全体	上旬：計画策定 中旬：事業開始						報告書作成
1.夏休み課題	下旬：生徒へ案内	実施					
2.オリジナル ライブ配信講義	下旬：ガイド確定	セッション制作	セッション制作	ライブ配信実施 (時期要検討)			
3.アーカイブ動画 を利用した授業実施					実施準備	実施準備	実施
4.アンケート		アンケート (事前)		アンケート (途中)			アンケート (事後)

実施内容詳細

1.夏休み課題

実施内容詳細

1.夏休み課題

実施内容

以下の8月に開催される3つのライブ配信セッションから1つ、自分が見たいものを選んで体験する

対象：高校1年生 | 実施時期：8月

8/02（日）『無駄なものってある？』段ボールアーティスト 島津冬樹

8/16（日）『生きづらさはどこからくる？』内科医 鈴木裕介

8/30（日）『友達ってなんだろう？』映画監督 枝 優花

#14 段ボールアーティスト 島津冬樹と考える「無駄なものってある？」

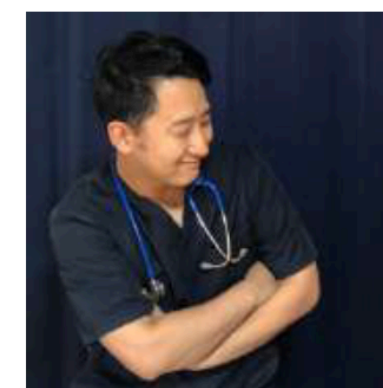


段ボールからつくられた財布。島津さんは世界中の段ボールを収集し、無駄なものに価値を生み出しています。その活動は世界中から注目を集め、NIKEやTHE NORTH FACEともコラボレーション。2018年にはドキュメンタリー映画も、公開されました。きっかけは、多摩美術大学1年生のとき。課題制作の素材として段ボールに着目。それ以降10年間、段ボール財布の制作を続け、大手広告代理店を経て、段ボールアーティストとして独立しました。捨てられたものに新しい価値を見出す島津さんは、無駄なものについて、どのように考えているのでしょうか。

アウトプットテーマ： 不要なモノの再利用法を考える

狙い： 環境問題を身近に感じ、自分でできることを考える

#15 内科医 鈴木裕介と考える「生きづらさはどこからくる？」

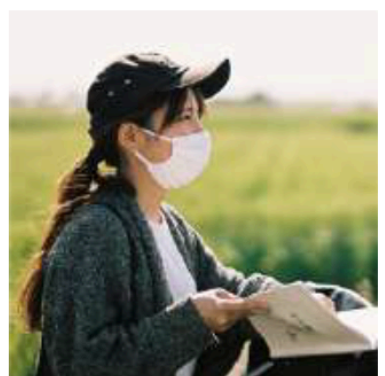


メンタルヘルスをライフワークにする内科医。心身ともに悩みを抱える数多くの人のケアをしています。きっかけは研修医時代の友人の死。大事なことは「Noということ」「休むこと」「頼ること」と話す裕介先生と、生きづらさとは何か、どう対処したらいいか考えます。

アウトプットテーマ： 自分なりの辛いときの逃げ方を共有する

狙い： 自分の気持ちとの向き合い方、他者がしんどい時のふれあい方を考える

#16 映画監督 枝優花と考える「物語はどこから生まれる？」



23歳で映画「少女邂逅」を制作、コンクールでの受賞などをした映画監督。STU48のデビューシングルやIndigo la Endのミュージックビデオでも監督を務め、若手映像クリエイターとして注目を集めています。枝さんの作品の特徴は自らの学生時代の実体験を作品に落とし込む演出。友だち付き合い、部活の中での苦悩など、リアルな体験が詰まっています。そんな枝優花さんと、友だちについて考えてみます。

アウトプットテーマ： 一番忘れられない瞬間を物語にする

狙い： 自分にとって大切な瞬間を見つめ、他人と共有できる形にする

2.オリジナルライブ配信講義の実施

実施内容詳細

2.オリジナルライブ配信講義の実施

実施概要

Inspire Highのライブ配信講義を、オリジナルに授業時間内に実施。
他校生徒も呼びかけ、学校の壁を超えた体験を創出する。

対象：高校1年生全員&他校呼びかけ | 実施時期：10月

【日時】 10月1日（木）13時45～15時15分（5・6時間目）

【場所】 各教室でInspire Highアプリを用いて参加 端末は1人一台（個人のスマホ）

【参加校】 長野県軽井沢高等学校（1学年） | 長野県須坂高等学校（1学年）

講義のねらい

常識にとらわれず自由に発想することの楽しさを学ぶこと。

たとえば「自分の街」を考えたときに、これからの新たな街へと生まれ変わるために、何が必要なのか、どのように考えていけば、多くの人々が嬉しい街になるのか、実際に行政、住民、企業、政府と仕事をしており、スマートシティやアルスエレクトロニカのような取り組みに詳しい大家さん（講師=“ガイド”）とともに「常識にとらわれない方法」で考える。

講義のテーマ

博報堂プロデューサー大家雅広と考える「未来の街はどうなっている？」

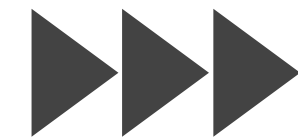


実施内容詳細

2.オリジナルライブ配信講義の実施

講義の流れ

インプット（40分）



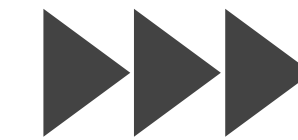
- ・ オープニング動画
(博報堂、大家さん、大家さんの仕事紹介)
- ・ クイズ
- ・ 仕事紹介
- ・ 大家さんのヒストリー紹介

ねらい：

下記メッセージを伝えること

- ・ 自由に発想すれば、どんな街も作れる
- ・ 固定観念にとらわれないのが大事
- ・ そのきっかけは「自分の好き」と向き合うこと

アウトプット（15分）



- ・ テーマについて自分の考えを表現する

テーマ：

あなたの「好き」で街をつくる

(1)街のどこを変えたいですか？

(公園、駅前、図書館、病院など)

(2)あなたの好きなものはなんですか？

(3)かけ合せるとどうなりますか？

ねらい：

自由に発想することの楽しさ、難しさを体験する

フィードバック（10分）

- ・ アプリ上でお互いのアウトプットにコメントをしあう

ねらい：

自分のアウトプットに対してコメントをもらうことで、自分の考えが承認されることへの喜びを感じながら、自由に発想することの楽しさを感じてもらう。

他者の考えに触れることで、自らの考えを相対化する。

本オリジナルライブ配信講義の実施までに、「総合的な探究の時間」で街の企業について調べる学習の準備をしており、配信講義実施後は就業体験で軽井沢町や小諸市の企業や施設に出かけていく予定となっていた。そうした「総合的な探究の時間」における学習において、より自由な発想で取り組み、ワクワクした気持ちをもって臨むことができるよう、本講義ではテーマとして「街」を取り上げた。

講義の中で行う「アウトプット」のテーマも「街」についてのものであり、自分ごととして捉えることが難しい「街」について、自分自身の興味関心から出発して考えることができるような問いかけ方にした。

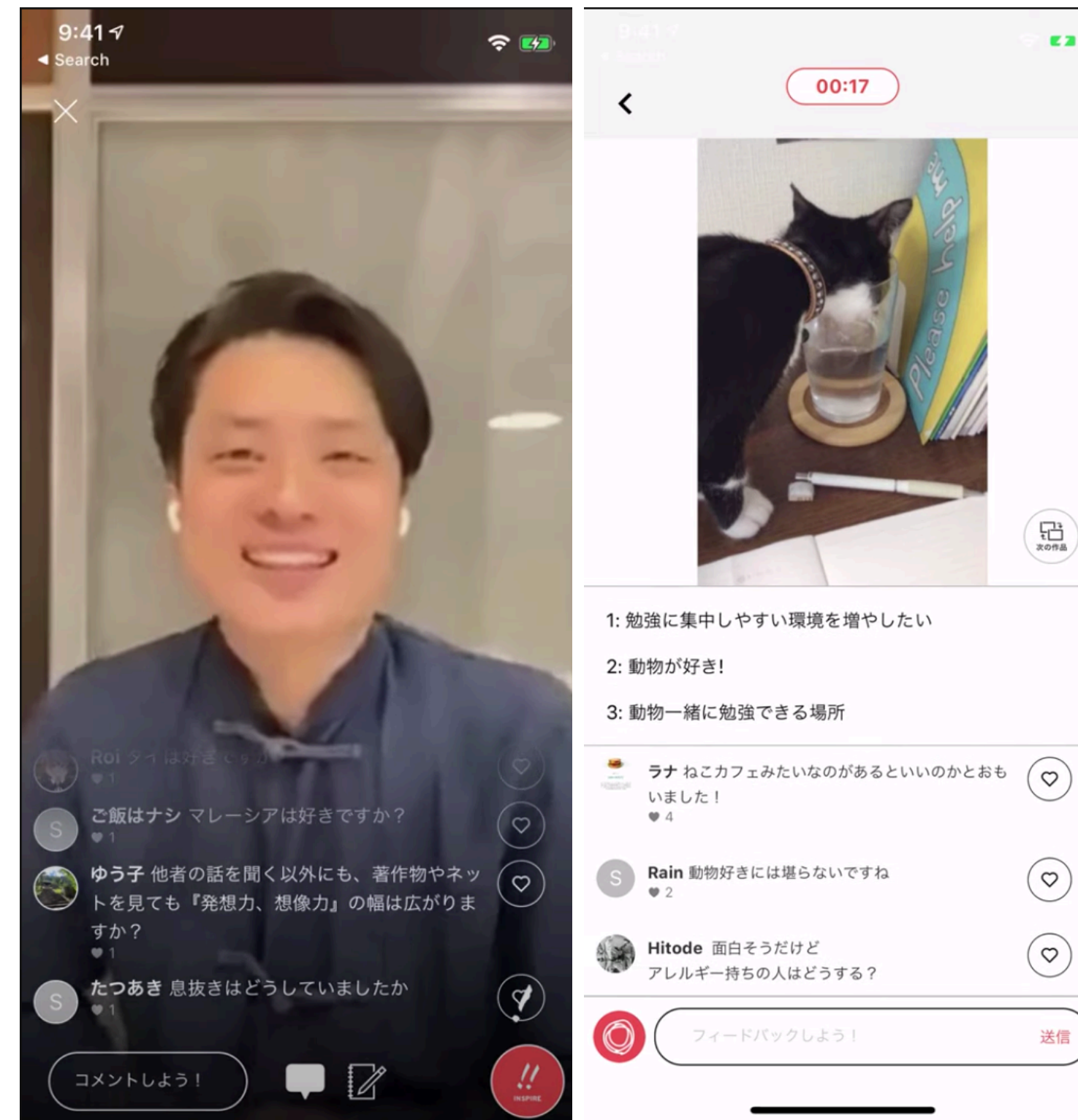
実施内容詳細

2.オリジナルライブ配信講義の実施

実施結果 - 参加状況

<参加者数>	
全体参加者数（※生徒のみ）	288
うち須坂高等学校の参加者数	230
うち軽井沢高等学校の参加者数	58
※ 軽井沢高等学校アカウント数	87

<参加状況>	
全体コメント数	474
全体コメント者数	90
うち軽井沢高等学校のコメント者数	23
全体アウトプット数	54
うち軽井沢高等学校のアウトプット数	21
全体フィードバック者数	60
うち軽井沢高等学校のフィードバック者数	6



ライブ配信の様子



実施の様子

実施内容詳細

2.オリジナルライブ配信講義の実施

実施結果 - アウトプット/フィードバックの例

あなたの「好き」で街をつくる

- (1)街のどこを変えたいですか？
- (2)あなたの好きなものはなんですか？
- (3)かけ合せるとどうなりますか？

アウトプット例 ①



Miyasaka.com
1週間前

(1)空き家の量を減らしたい (2)風景 (3)空き家があるとせっかくの綺麗な町がだいなしなので減らして新しい綺麗な家だったりお店を立てる

フィードバック例 ①

- NG(仮)** 市職員がやるとなるのでやはり重労働なのでは？
ボランティアとかならよさそうです
1週間前 「いいね！」 0件
- かりん** 空き家がぜんぶきれいに生かされたらまちがまるっと変わりそうですね！
1週間前 「いいね！」 0件
- Violet** その考えも良いけど、空き家を使い古民家カフェのように別のことに使えないか考えるのも良さそう、
1週間前 「いいね！」 0件

アウトプット例 ②



ゆう
1週間前

(1) 動物カフェ (2) 外国人と交流すること (3) 英語と動物カフェを融合させた建物

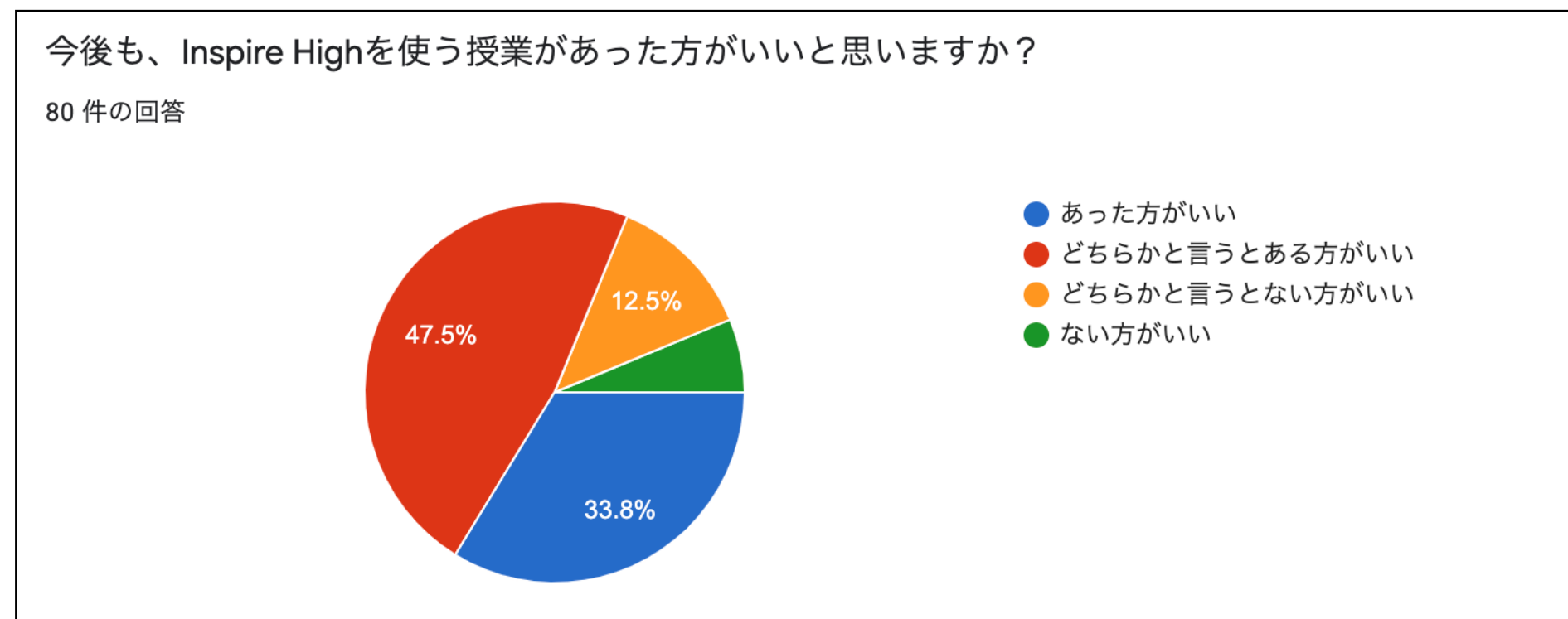
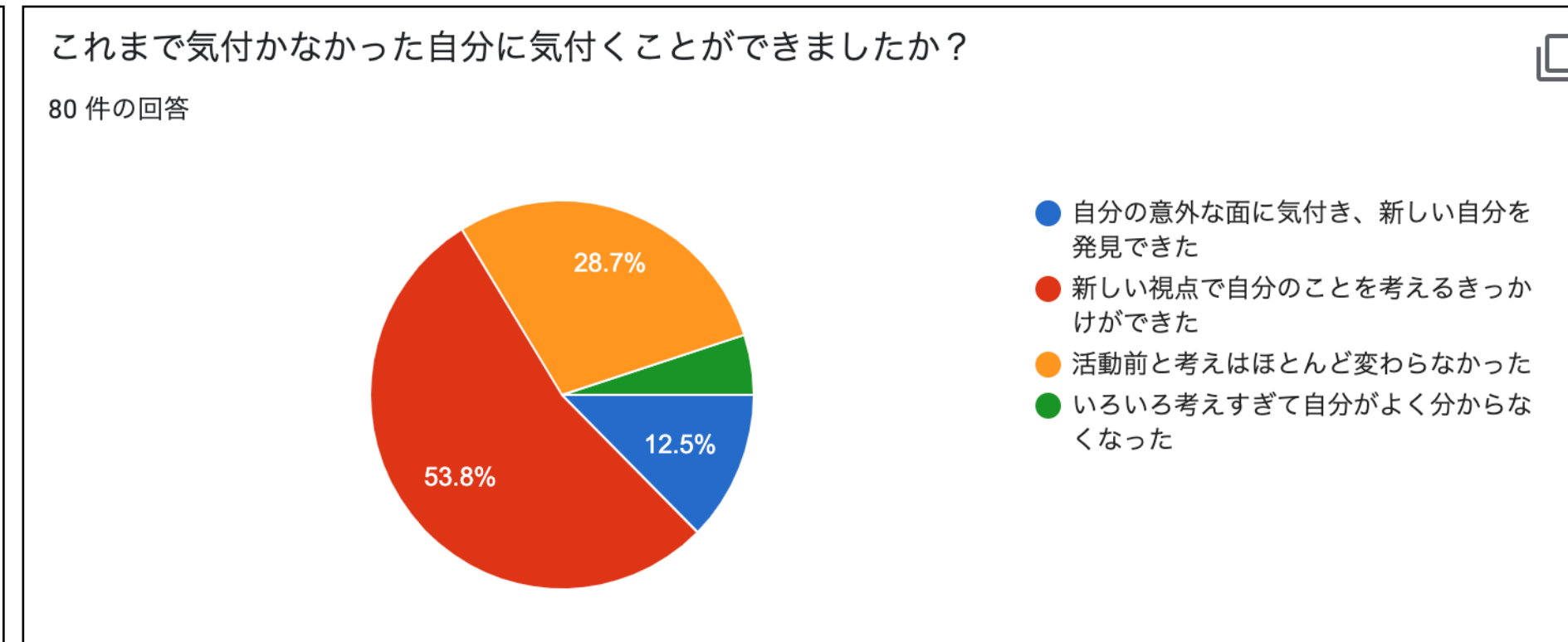
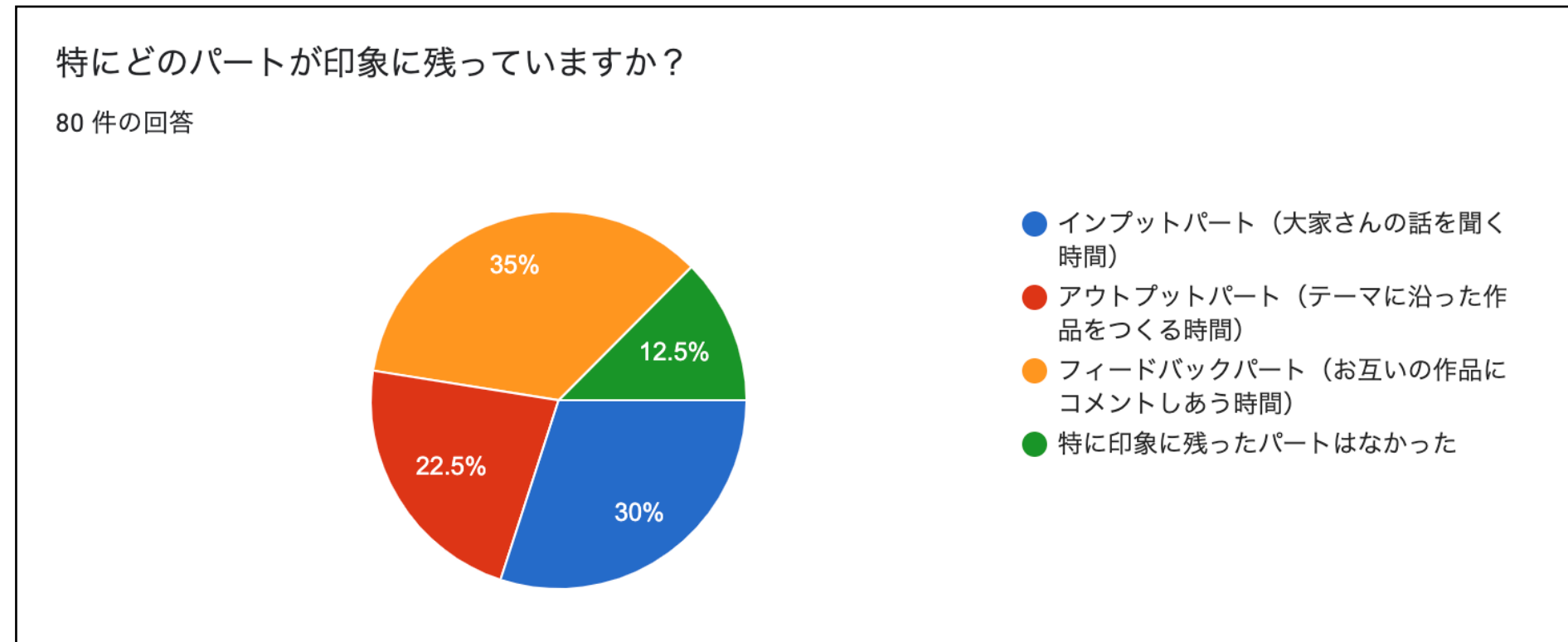
フィードバック例 ②

- morinokumasan** なかなか友達といけるような動物カフェがないし、英語も勉強できるなら最高ですね
1週間前 「いいね！」 0件
- セカイのフミヤマルヤマ** 違う国の人たちと動物という好きなものを見つけて国際的な交流ができますね！
ナイスアイデアです！
1週間前 「いいね！」 2件
- NG(仮)** 国際交流、動物との触れ合いってすごくいいですね！
1週間前 「いいね！」 0件

実施内容詳細

2.オリジナルライブ配信講義の実施

実施結果 - 授業直後のアンケート結果



授業の感想

- 自分の学校ではなく他の学校の方達のアイデアを知れたから良かったです。
- みんなの意見を見るのが楽しかった。自分にはない発想を発見出来た。
- 様々な考えがありそれに対して意見を言い合うところが印象深かった。
- 今日の授業楽しかったです！ためになったのでこれを機にかわれたらいいなと思います！
- 自分のアイデアに少し自信がついた
- 今まであまり考えたことがなかった自分たちの街について考えることが出来ました。

考察

新しい視点での気づきを得た生徒が多く、“楽しかった”“自信がついた”という感想も多かったため、今回の授業により内発的動機付けが一定程度達成されたと考えられる。また、「今後もInspire Highを使う授業があった方がいい」という生徒も3/4以上おり、更なる機会を求めているという点でも動機付けが達成されたと考えられる。

3.アーカイブ動画を利用した授業実施

実施内容詳細

3.アーカイブ動画を利用した授業実施

実施概要

教科学習の時間でInspire Highのアーカイブ動画（ライブ配信の録画動画）を利用した授業を実施

対象：高校1年生全員 | 実施時期：1月

- ・ Inspire HighのWEB版をchromebookで利用し、教科に関係のあるアーカイブ動画を視聴
- ・ 通常90分のライブ配信の録画動画の40分編集版の動画を利用して1コマ50分の授業で実施
- ・ アウトプット/フィードバックはクラス単位で実施

実施のねらい

- ・ 教科的な興味関心の切り口がありつつ、生き方・キャリアの内容にまで広がり、また教科に戻ってくるような学習を試行
- ・ 教科学習の時間で「学びの内発的動機の醸成」が行えるかどうかを試行

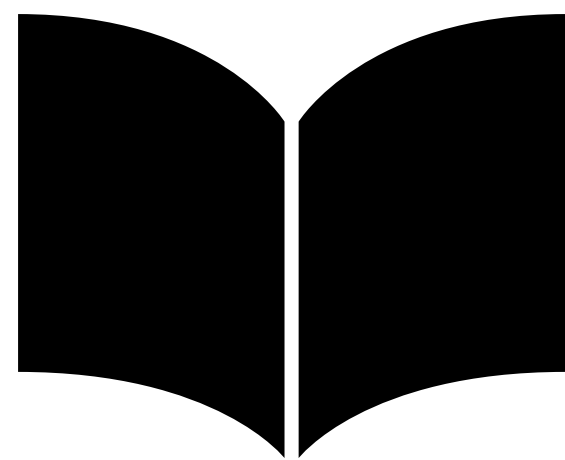
実施内容詳細

3.アーカイブ動画を利用した授業実施

アーカイブ動画を利用した授業の流れ

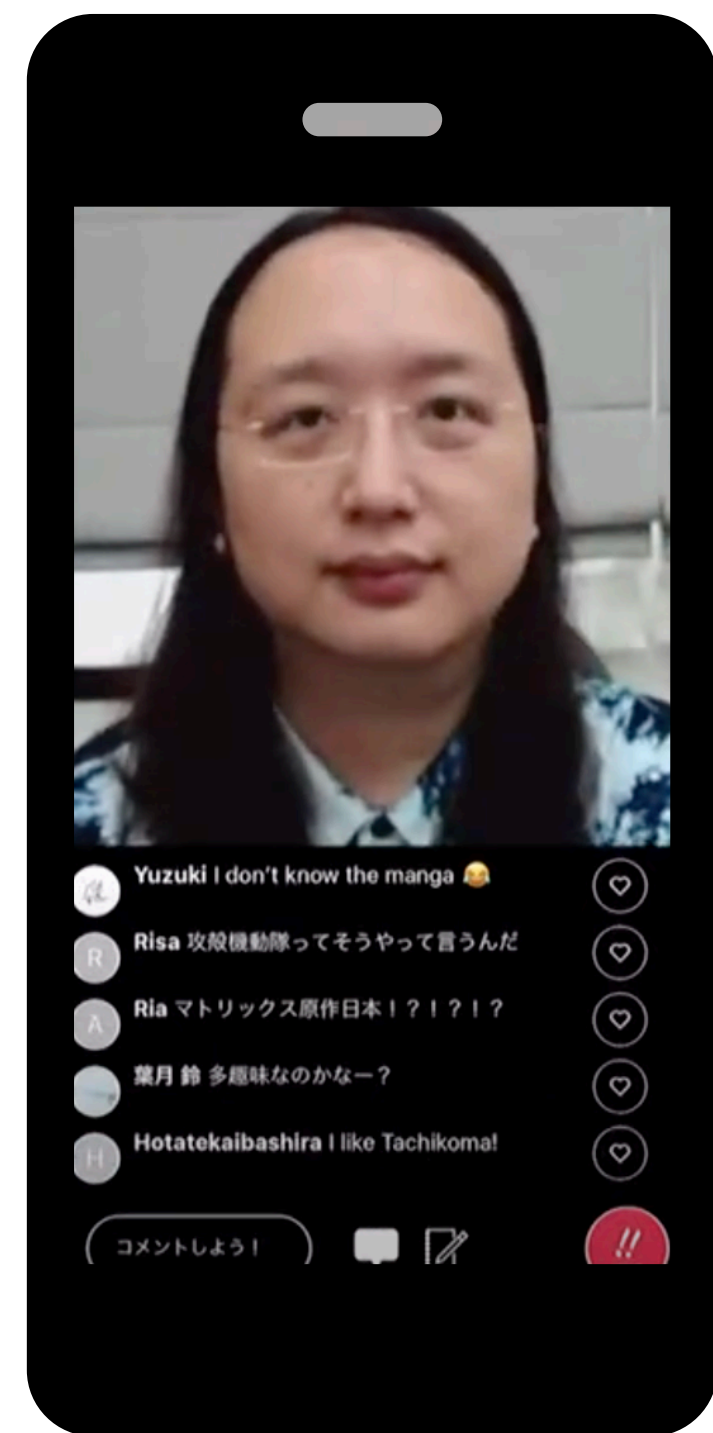
テーマを知る
(イントロダクション)

(5分)



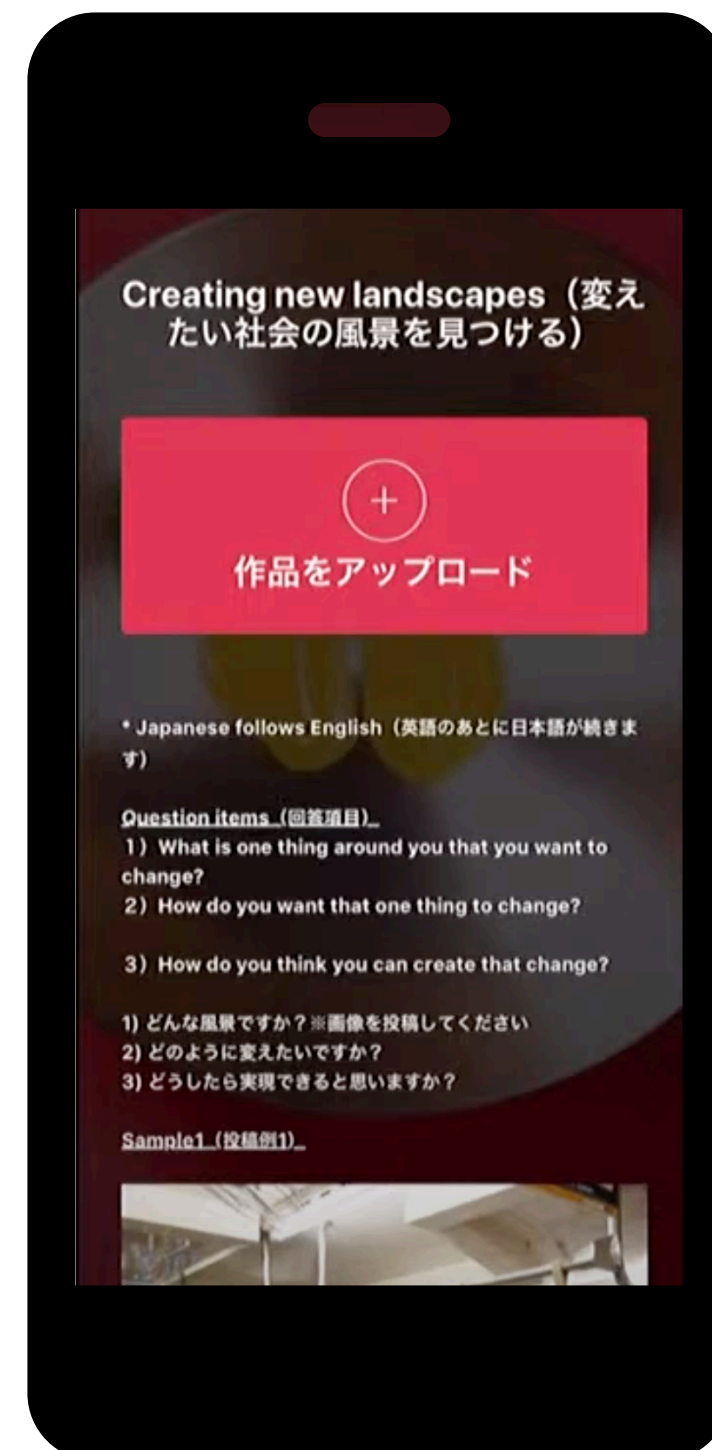
その人を知る
(インプット)

(15分)



自分で考える
(アウトプット)

(10-13分)



みんなの視点を知る
(フィードバック)

(7-10分)



振り返り

(5分)



実施内容詳細

3.アーカイブ動画を利用した授業実施

授業概要

下記2教科で授業を実施。

実施概要

- 教科・科目 : **国語 「国語総合」 / 「現代文」 領域**
- 利用動画 : 詩人 谷川俊太郎と考える「言葉ってなんだろう？」
- アウトプットテーマ : 自分を紹介する詩をつくる
- 使用教科書 : 東京書籍「新編国語総合」

授業のねらい

- 教科書に掲載されている谷川俊太郎の詩「二十億光年の孤独」について、初読後の感想とInspire Highの動画視聴後の感想を比べ、「解釈」違いを意識化する。
- 詩人という人間のイメージを持ち、自身のキャリアを想定する。

授業計画

- 第1次 : 「二重億光年の孤独」を読み、初読の感想とイメージを持つ。
- 第2次 (Inspire High利用授業) : Inspire Highのアーカイブ動画を視聴し、詩の創作/フィードバックを体験する。
- 第3次 : 動画視聴を経て、作品・詩人への解釈やイメージの変容を言語化する。



実施概要

- 教科・科目 : **芸術 (音楽・美術)**
- 利用動画 : 映画監督 枝優花と考える「物語はどこから生まれる？」
- アウトプットテーマ : 一番忘れられない瞬間を物語にする

授業のねらい

- Inspire Highを利用し、音楽・美術の抽象度を上げた「芸術」として単元を計画。創作・鑑賞活動を通じて、自分や社会にとっての芸術の意味や価値について考える。また、根拠や理由を具体的な言葉で説明したり、抽象化したりして自己理解を深める。

授業計画

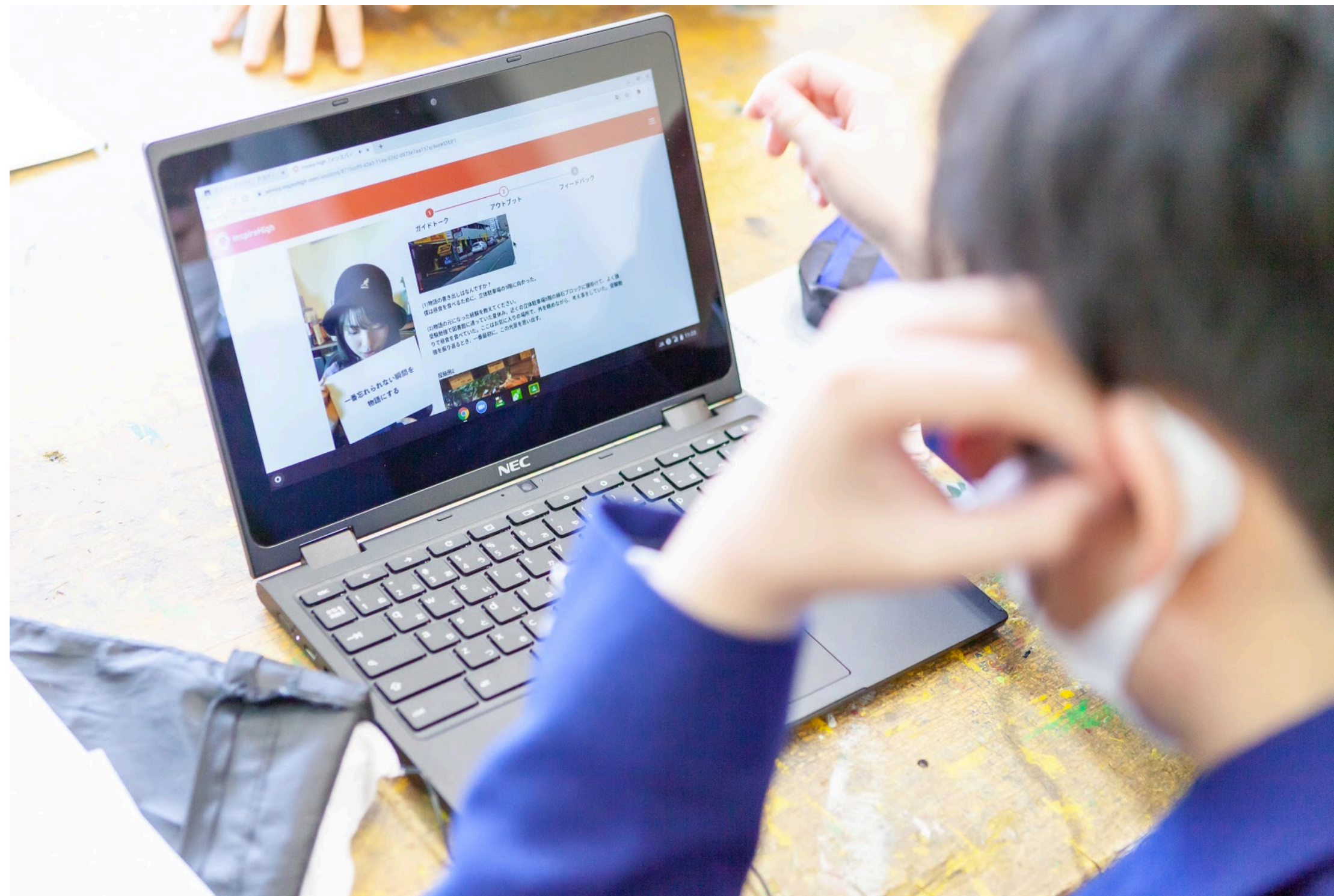
- 1～3時間目 : 説明、課題作成
- 4時間目 : Inspire High操作練習
- 5時間目 (Inspire Highの利用授業) : Inspire Highでアウトプットとフィードバック
- 6～8時間目 : 課題を広げ、深め、自分を知る



実施内容詳細

3.アーカイブ動画を利用した授業実施

実施結果 - 実施の様子



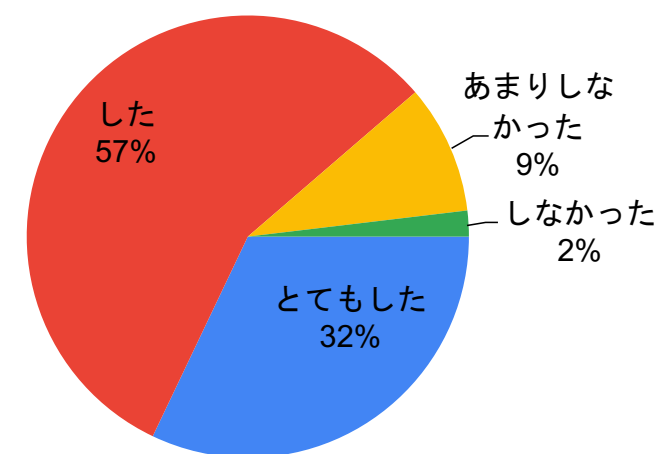
実施内容詳細

3.アーカイブ動画を利用した授業実施

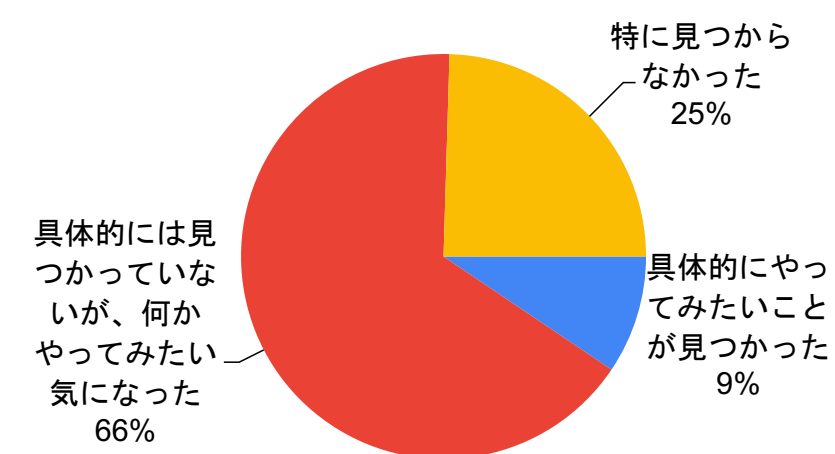
実施結果 - 授業直後のアンケート

国語 回答件数 53件

今日の授業を受けてワクワクしましたか？



今日の授業を受けて、今後学んでみたいこと、やってみたいことは見つかりましたか？



感想・やってみたくなったこと

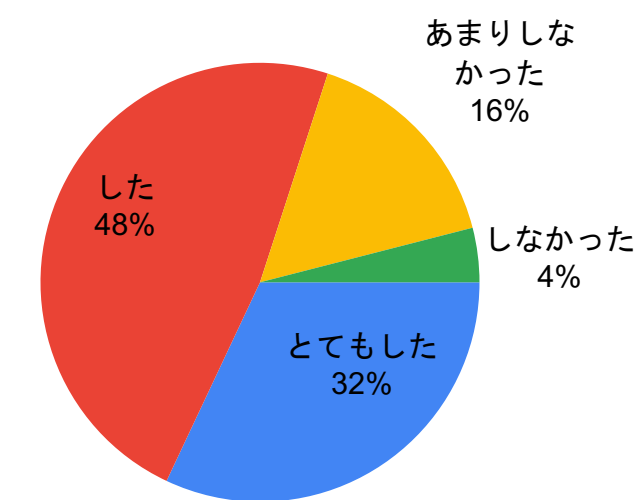
- ・ 詩の面白さを見出したい
- ・ 自分に目を向けすぎず他にも目を向けてみたいと思いました。
- ・ もっと単語を覚える
- ・ やったことないことに挑戦したい
- ・ 面白い
- ・ 自分の趣味を生かしていきたい。
- ・ 楽しかった
- ・ 詩を書いてみたい
- ・ すごかった
- ・ もう見つかった。今後も好きを突き通して行きたい。
- ・ 気軽にできるなら詩をやってみたいと思った
- ・ 詩を作るのは楽しいと思った。
- ・ それこそもっと詩について学びたいと思った

考察

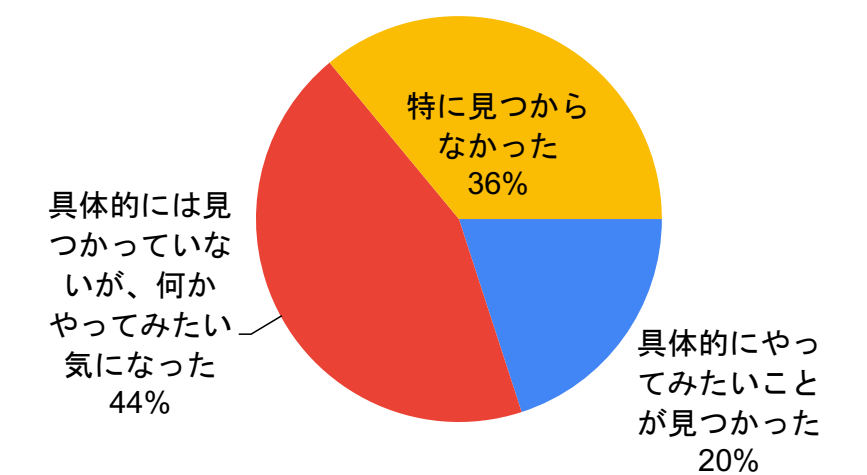
両教科において、“ワクワクした“という感想が3/4を超えており、今回の授業により内発的動機付けが達成されたと考えられる。また、「今後何かやってみたい気になった」という生徒も3/4程度おり、ワクワクから次の行動に向かう姿勢が生まれる程度まで、動機付けが達成されたと考えられる。

芸術 回答件数 25件

今日の授業を受けてワクワクしましたか？



今日の授業を受けて、今後学んでみたいこと、やってみたいことは見つかりましたか？



感想・やってみたくなったこと

- ・ 面白かった
- ・ 物語をやってみたい
- ・ 失敗を恐れず、羞恥心を捨て、何事も行動に移そうと思います。
- ・ コンサートを開くのにどのくらいのお金がかかるのかを学んでみたいとおもった。

実施内容詳細

3.アーカイブ動画を利用した授業実施

実施結果 - 国語の授業における成果

先生の声 — 北村卓也 教諭 国語科

- 想定していた通りの授業進行ができた。
- 生徒も楽しそうに取り組んでいた。普段は賑やかになってしまうクラスでも、黙々と取り組んでいる様子が見え、よく集中して取り組んでいたのではないかと思う。授業後も「面白かった」「谷川さん、可愛いおじいちゃんだった」など友達同士で話している様子も見られ、ワクワクを感じながら取り組めた生徒もいたはずである。
- ライブ配信ではなく、録画動画ではあるものの、だからといって緊張感やアトラクションが失われたりすることはなかったように思う。インタビュー形式であり、10代の聞きたいことが話されていること、アウトプットやフィードバックがあり生徒が主体的に取り組むパートがあることなどが理由として考えられる。
- 生徒一人ひとりが端末で動画を視聴し、アウトプットやフィードバックも黙々と行うことになるので、生徒同士の会話やディスカッションは発生しない。一人ひとりが主体的に学ぶ姿勢はつくること出来るかもしれないが、教室という場で対話が行われないことにはもったいなさを感じる。少なくとも、ガイドトークのパートは全員で一斉にプロジェクションした動画を視聴するなど、教室での実施には工夫の余地がある。

実施内容詳細

3.アーカイブ動画を利用した授業実施

実施結果 - 芸術の授業における成果

先生の声 — 川上哲治 教諭 芸術科

- 生徒はよく集中して取り組んでくれた。
- 実際にやってみると、子どもたちの食いつきが予想以上によく、国語も芸術も可能性を感じた。
- 子どもたちから得られた感想は、「知らない世界を知れた」「詩人、映画監督といった職業の魅力に気が付いた」「人物について知れて良かった」「学びを自分に活かしたい」といったもの。
- アウトプットでお互いの作品を見られるのは盛り上がっていた。「あの子がこんな作品を作っている!」というのは驚きもあったようで、そこを面白がっていた。
- Inspire Highを今後もやりたいと答えた子の共通点としては、日頃から好奇心が旺盛で柔軟な子。落ち着きない感じの子が多い。もう少し分けると、①**普段の成績でいうと必ずしも高くなく、そんなに勉強が得意ではない子**、②好きなことは好き、嫌いなことは嫌い、好き嫌いがはっきりしている子がいる。
- 動画のガイド（出演者）は映画監督というアーティストであり、芸術という教科との親和性が高いものとして動画を選択したが、ピンポイントで合致する単元はなかったため、かなり抽象度を上げた上で文脈で授業に取り入れた。単元との対応が明瞭でない動画を利用する際は教員の工夫が相当必要である。
- アウトプットでは、想定より生徒の手が進まなかった。アウトプットのステップとしては、①自分の過去の経験を振り返り「忘れられない瞬間」という題材を見つける ②その瞬間を物語で表現する場合の書き出しを考えて記述する というものだったが、多くの生徒が①で止まっており、②は単に説明的な記述にとどまっており、創造性を発揮するところまで到達できていなかった。アウトプットの時間が10分という短い時間であったこと、文章を記述することに苦手意識のある生徒が多いことなどが理由として考えられる。

4. アンケート

実施内容詳細

4. アンケート

実施概要

アンケートを事前・途中・事後で実施

対象：高校1年生全員 | 実施時期：8月、10月、1月

実施のねらい

- 各実施における振り返りのアンケートのみならず、実証全体を通じて、Inspire Highによって生徒の姿勢/態度や非認知スキルが変容しているかどうかを検証すること。

実施方法

- 実施前、実施中、実施後の3回のタイミングでアンケートを実施。
- アンケートは生徒の自己評価であり、各項目に対しての現在の自分のスコアを評価。
- 3回のアンケートにおいて各項目のスコアの相対的变化に着目する。

実施内容詳細

4. アンケート

調査項目

姿勢・態度について（4段階評価）

- ① 進路について（卒業後の進路が決まっているかどうか）
- ② 学習意欲について（学習を楽しめているかどうか）
- ③ クリエイティビティ（創造性）について（自己評価と関心度）
- ④ 視野について（視野の広さと関心度）
- ⑤ 社会と自分について（自己効力感と関心度）

非認知スキルについて（10段階評価）

- ① 好奇心（珍しいことや未知のことなどに興味をもつ心）
- ② 想像力（※経験していないこと（行ったことのない場所、他人の気持ち）や、今存在していないことなどを心で思い描く力）
- ③ クリエイティビティ（創造性）（※自分なりの気付きやアイデアを形にする力）
- ④ コミュニケーション力
- ⑤ リーダーシップ（※ある目標を達成するために、チームを引っばっていく力）
- ⑥ 論理的思考力（※自分の考えを整理し、筋道を立てて表現する力）
- ⑦ 批判的思考力（※常識や他人の意見に対して「本当にそうなのか？」と問いかける力）
- ⑧ チームワーク力（協働力）（※他者と協力してチームを作り、チームで課題を解決していくことができる力）
- ⑨ 自己理解力（※自分の性格や価値観、考え方などを知り、それについて自分の中で納得できる力）
- ⑩ 他者理解力（※他者の性格や価値観、考え方などを知らうとし、たとえ自分と異なっても理解して納得できる力）

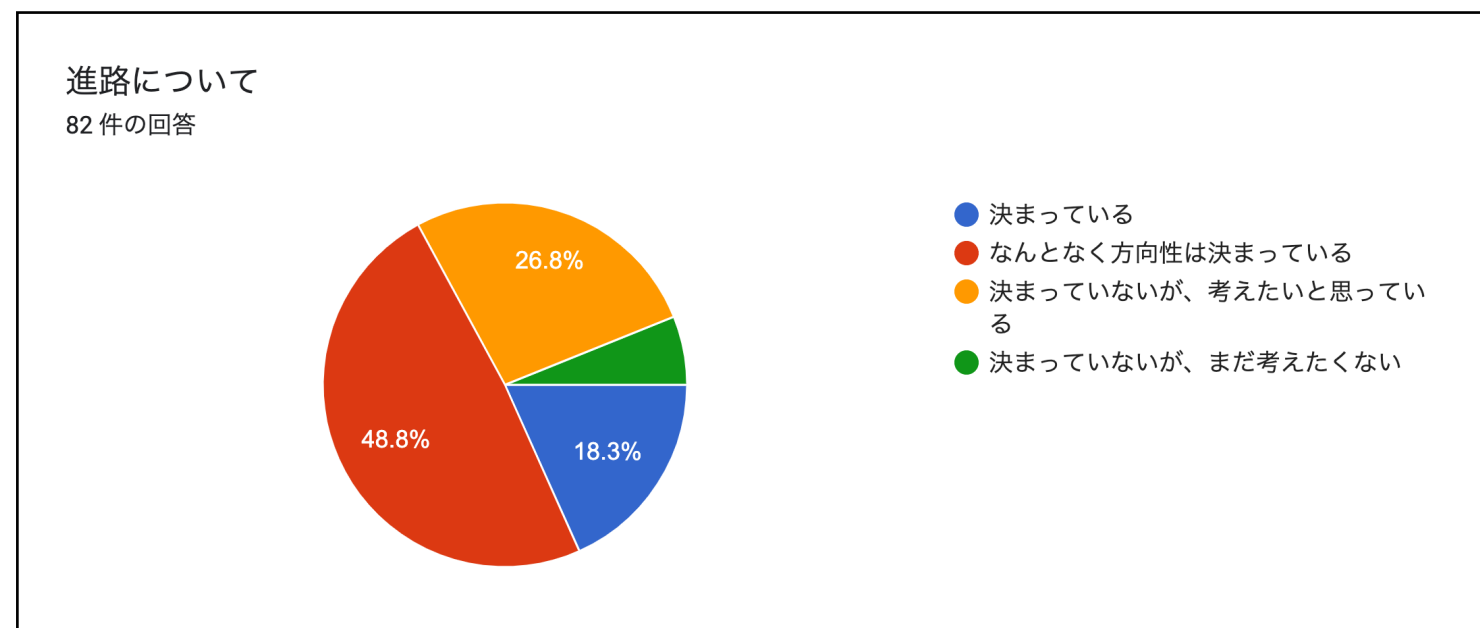
実施内容詳細

4. アンケート

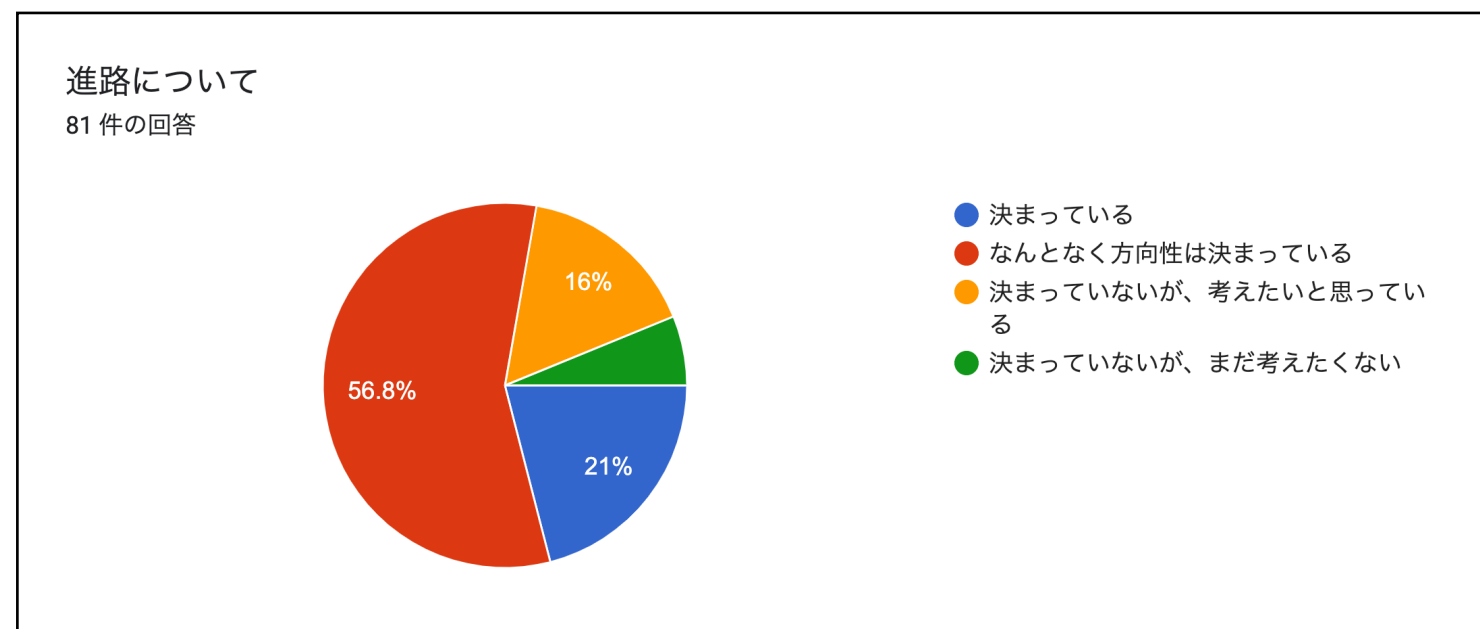
調査結果 姿勢・態度について（4段階評価）

① 進路について（卒業後の進路が決まっているかどうか）

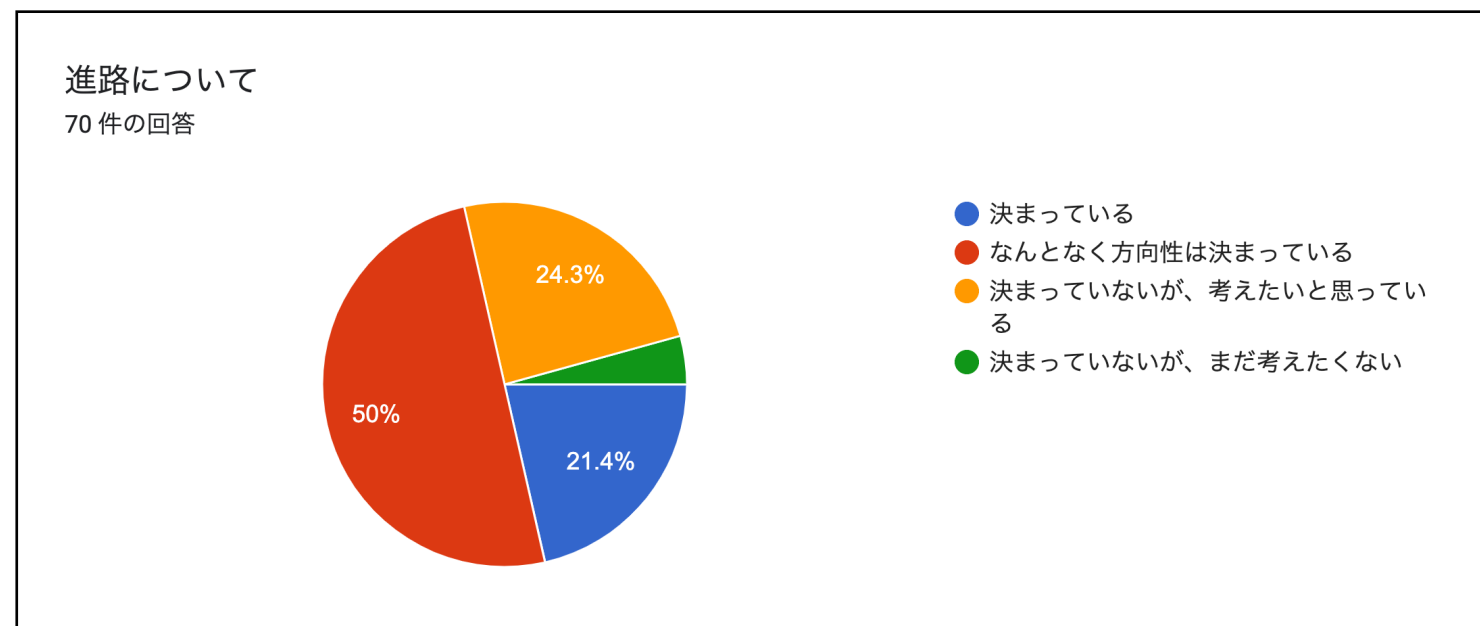
実施前



実施中



実施後



考察

① 進路について（卒業後の進路が決まっているかどうか）

本項目においては、

「決まっていないが、まだ考えたくない」

以外の回答である、

「決まっている」「なんとなく方向性は決まっている」

「決まっていないが、考えたいと思っている」

については、進路意識についてポジティブな回答と捉えられる。

したがって、円グラフの緑色の回答割合が減っているかどうか、実施を通じてポジティブな結果が得られたかどうかの判断基準となるが、実施前～実施後にかけて、その割合は徐々に減じており、進路意識についてはベースアップが達成されている状況と言える。

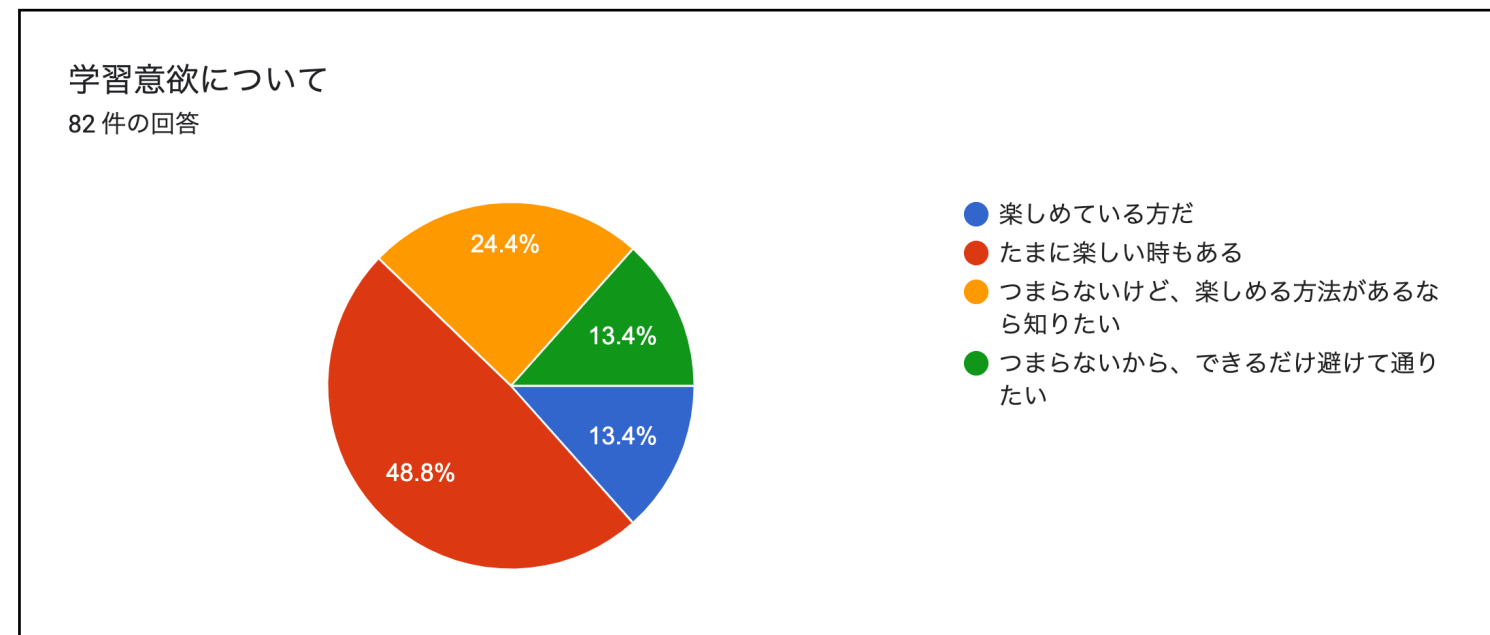
実施内容詳細

4. アンケート

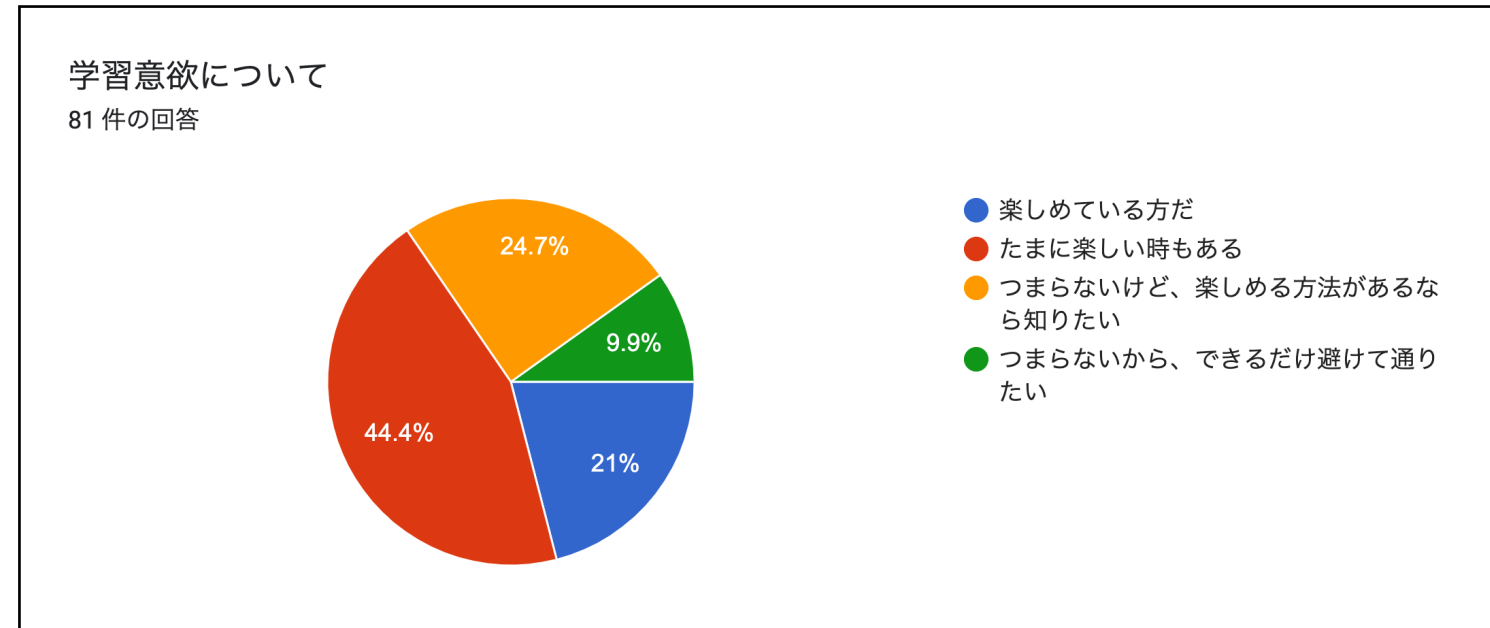
調査結果 姿勢・態度について (4段階評価)

② 学習意欲について (学習を楽しめているかどうか)

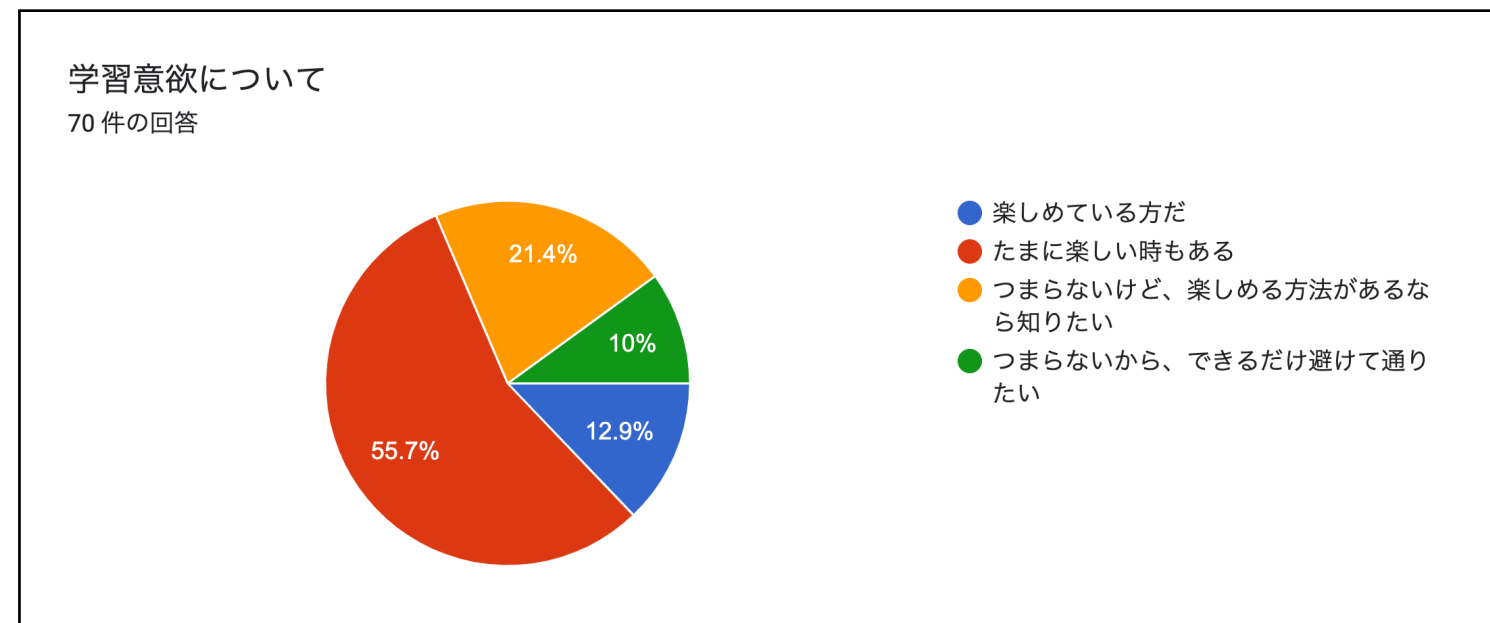
実施前



実施中



実施後



考察

② 学習意欲について (学習を楽しめているかどうか)

本項目においては、

「楽しめている方だ」「たまに楽しい時もある」が、学習意欲についてポジティブな回答と捉えられる。

これらの合計割合は、

実施前：62.2 %

実施中：65.4 %

実施後：68.6 %

と、なっており、全体として学習意欲のベースアップが達成されている状況と言える。

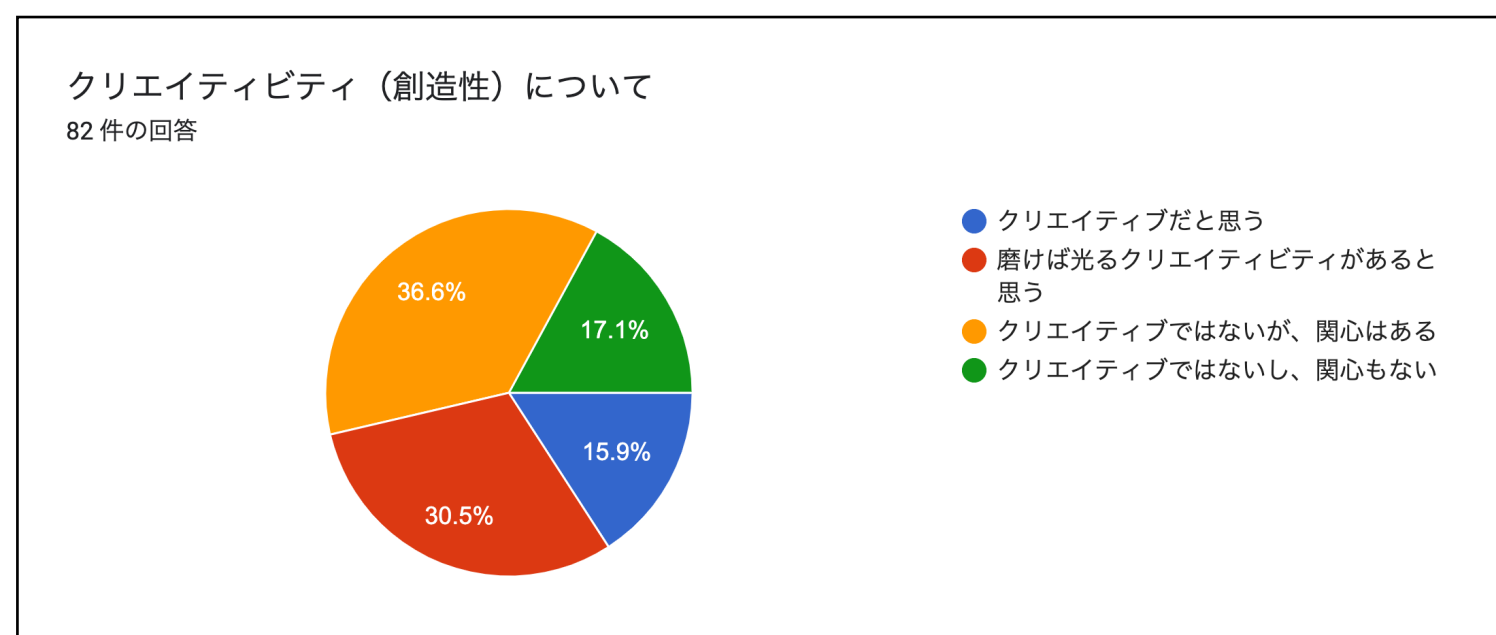
実施内容詳細

4. アンケート

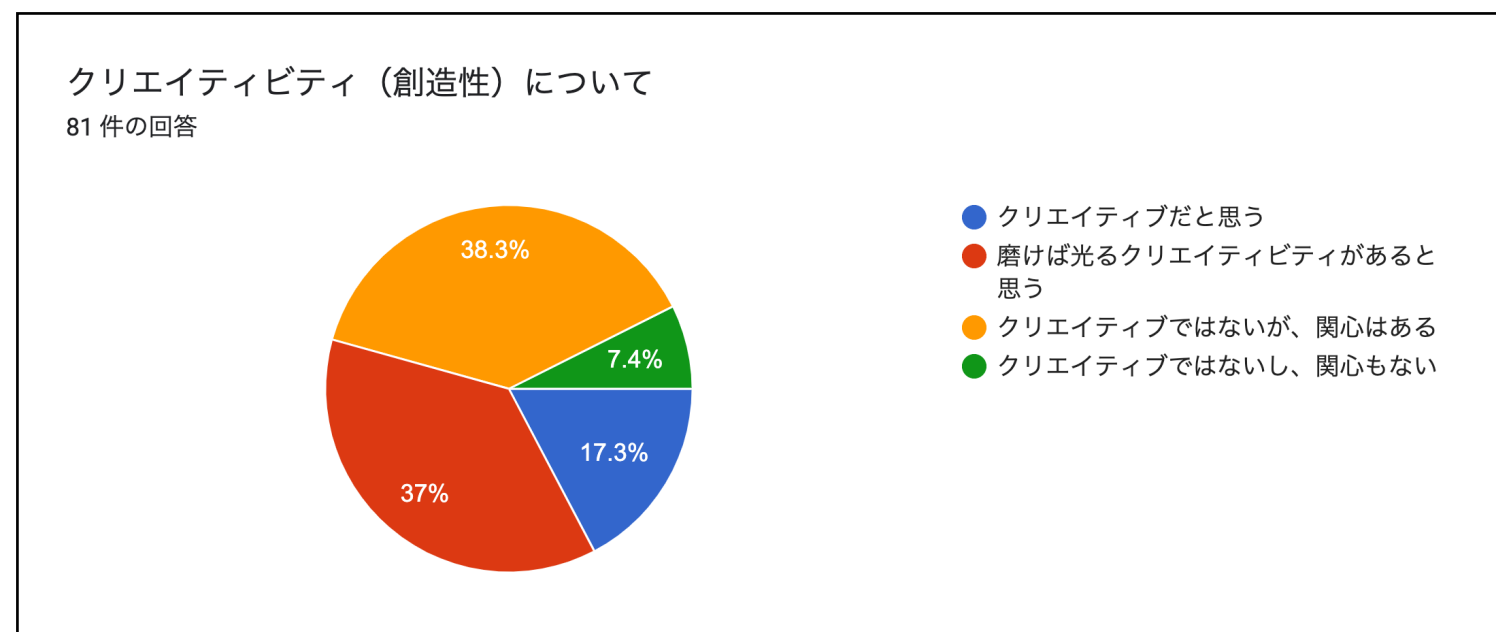
調査結果 姿勢・態度について（4段階評価）

③ クリエイティビティ（創造性）について（自己評価と関心度）

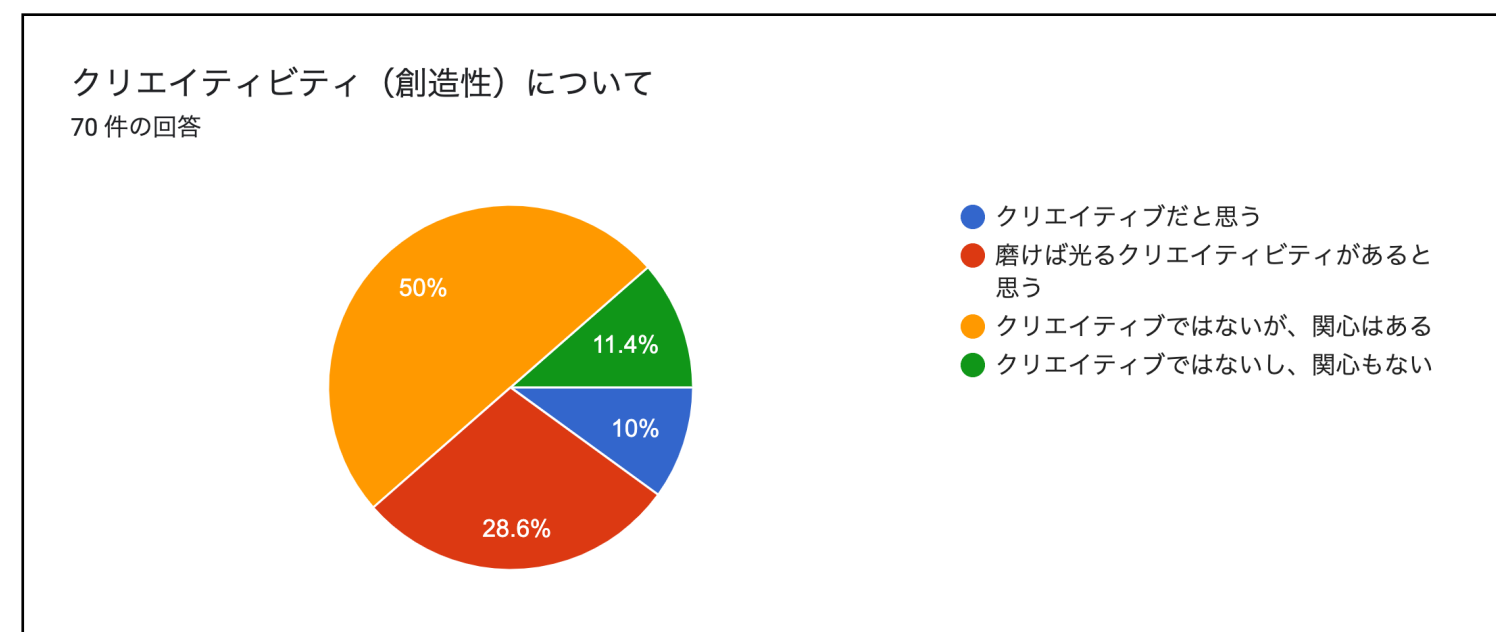
実施前



実施中



実施後



考察

③ クリエイティビティ（創造性）について（自己評価と関心度）

本項目においては、「クリエイティブだと思う」「磨けば光るクリエイティビティがあると思う」が、自分が創造性を持っている/持っていそうだという評価ができていることを示す回答である。

これらの合計割合は、

実施前：46.4%

実施中：54.3%

実施後：38.6%

と、なっており、「実施中」において最大となっている。

実施中のアンケートは、実施内容のうちで「オリジナルライブ配信講義」の直後に回答収集を行なっている。このことから、クリエイティビティについては、漸次的に伸長していくというよりは、特定のクリエイティブな体験（今回であればInspire Highのアウトプットやフィードバック）に付随して、その自己評価が一時的に改善するものと考えられる。

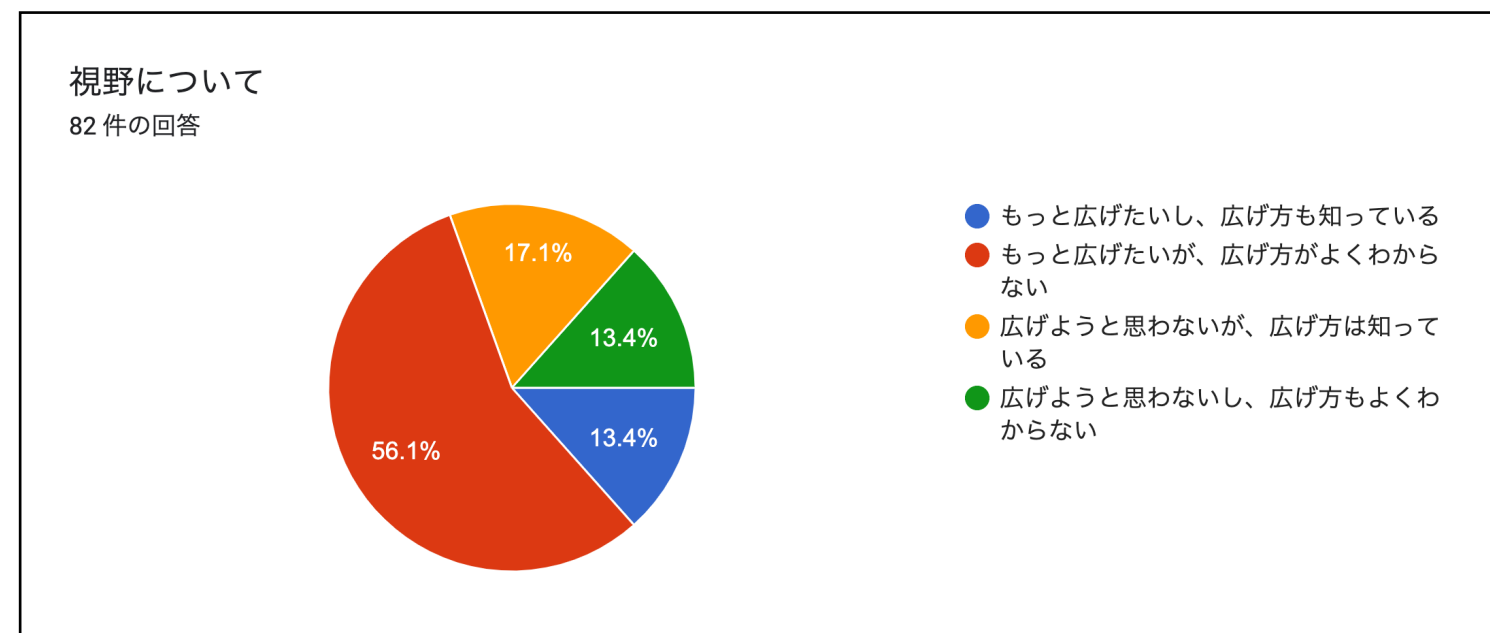
実施内容詳細

4. アンケート

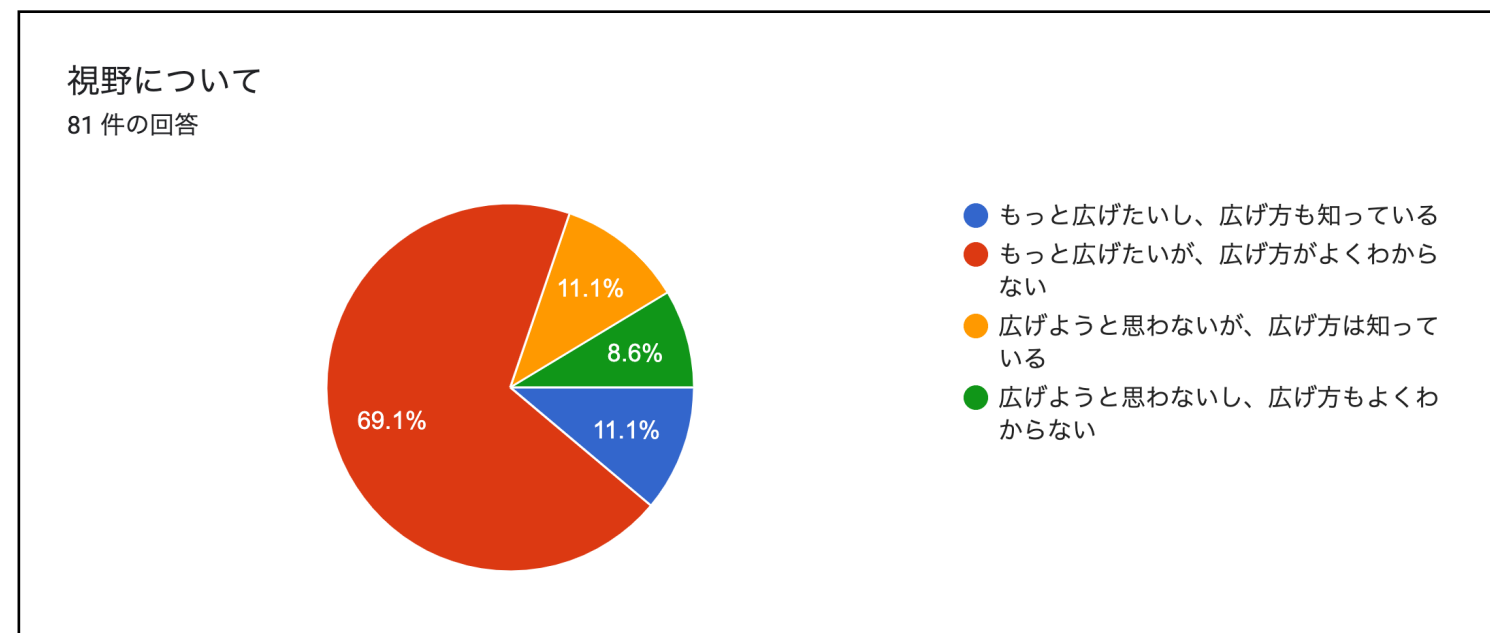
調査結果 姿勢・態度について (4段階評価)

④ 視野について (視野の広さと関心度)

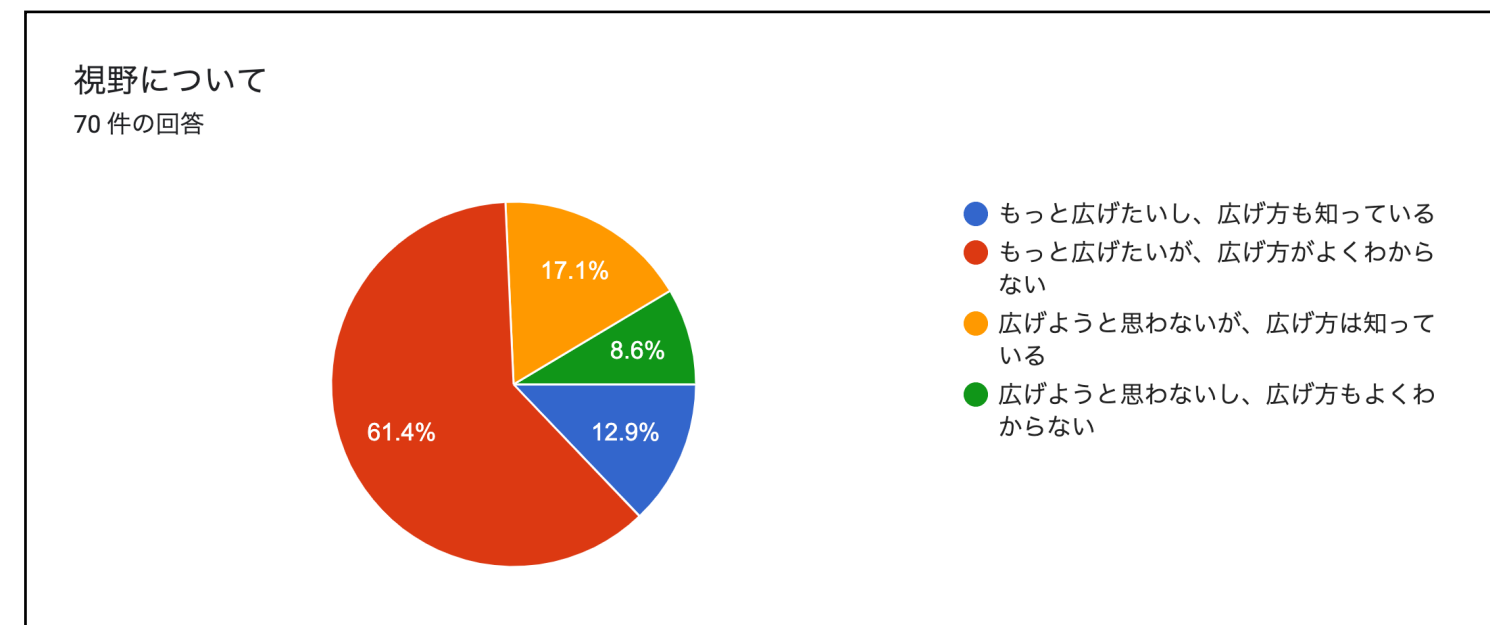
実施前



実施中



実施後



考察

④ 視野について (視野の広さと関心度)

本項目においては、

「もっと広げたいし、広げ方も知っている」

「もっと広げたいが、広げ方がよくわからない」

が、しやを広げたいという意思が表明されているについてポジティブな回答と捉えられる。

これらの合計割合は、

実施前：69.5 %

実施中：80.2 %

実施後：74.3 %

と、なっており、実施中で最もポジティブな結果が得られているものの、実施前に比べると全体としてのベースアップが達成されている状況と言える。

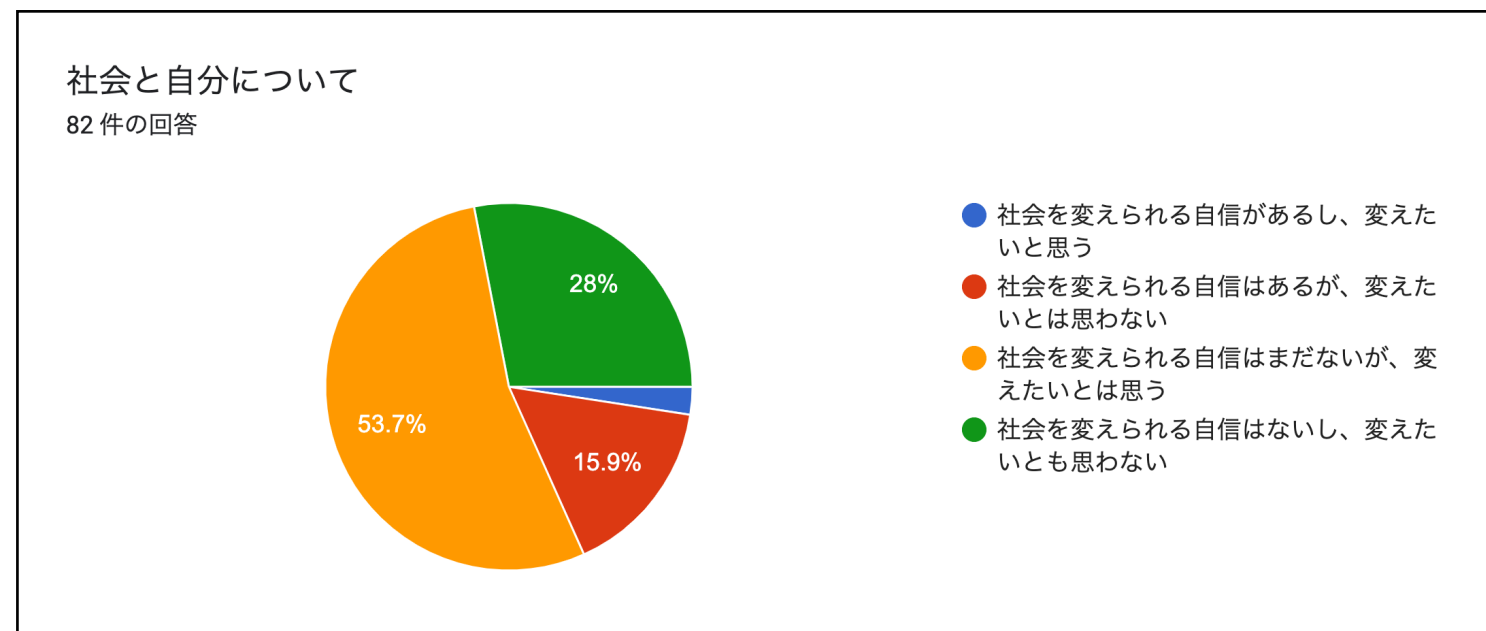
実施内容詳細

4. アンケート

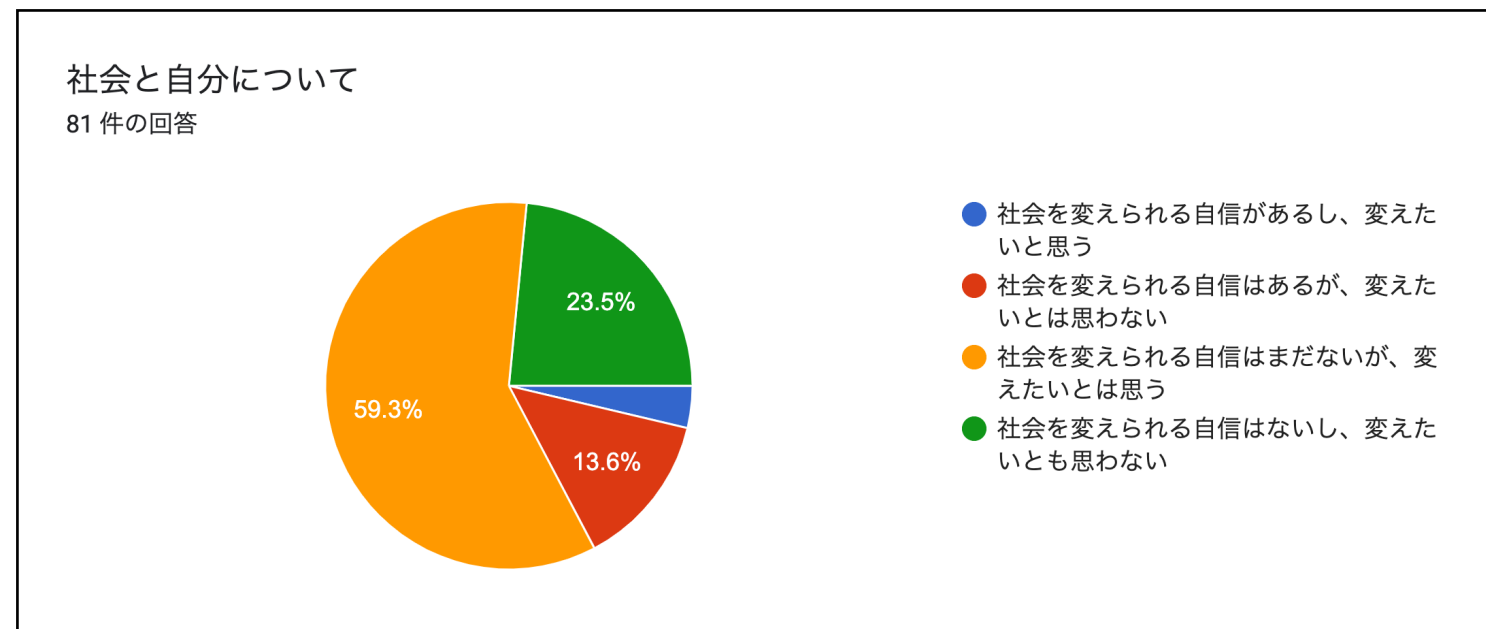
調査結果 姿勢・態度について（4段階評価）

⑤ 社会と自分について（自己効力感と関心度）

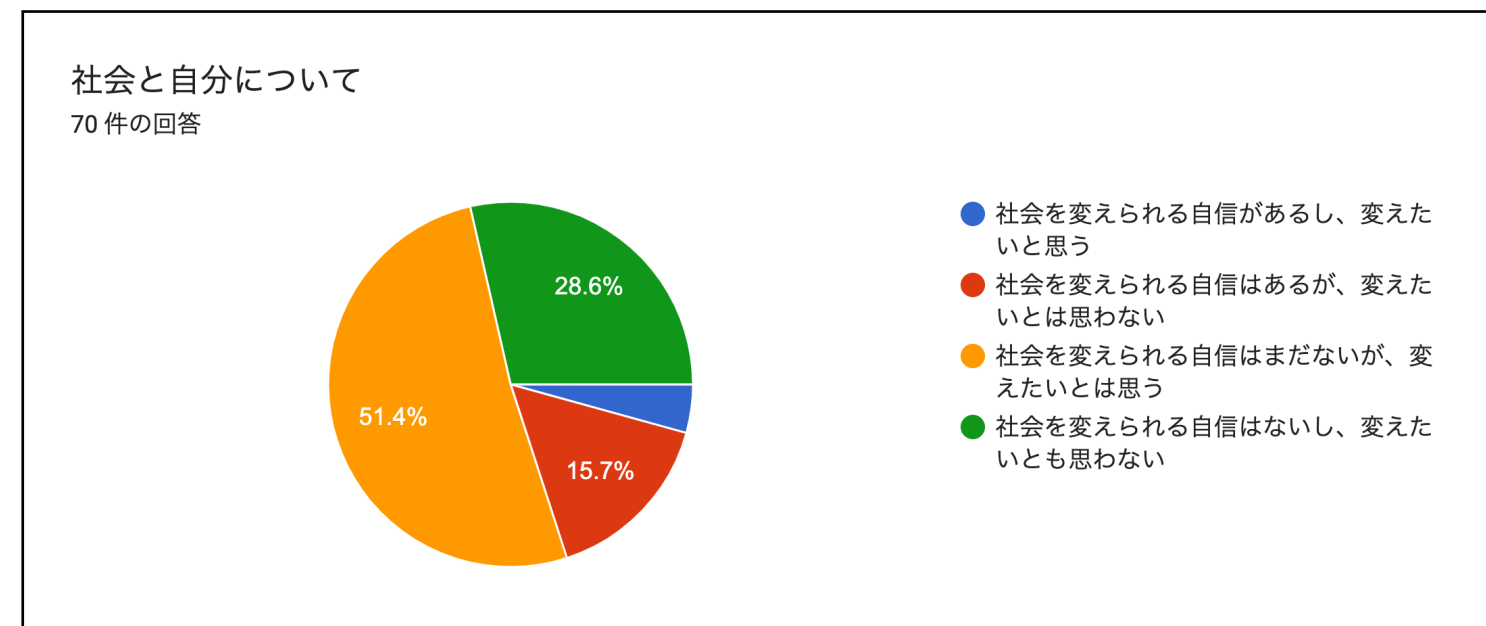
実施前



実施中



実施後



考察

⑤ 社会と自分について（自己効力感と関心度）

本項目については、③のクリエイティビティ（創造性）と同様、「オリジナルライブ配信講義」の直後に回答収集を行った実施中のアンケートにおいて、他2回に比べてポジティブな回答が優位となっている。このことから、自己効力感についても、クリエイティビティと同様に、漸次的に伸長していくというよりも特定の体験に付随して、その自己評価が一時的に改善するものと考えられる。

実施内容詳細

4. アンケート

調査結果 姿勢・態度について（4段階評価）

まとめ

- ① 進路について（卒業後の進路が決まっているかどうか）
- ② 学習意欲について（学習を楽しめているかどうか）
- ③ クリエイティビティ（創造性）について（自己評価と関心度）
- ④ 視野について（視野の広さと関心度）
- ⑤ 社会と自分について（自己効力感と関心度）

上記5項目の姿勢・態度について調査を行った結果、①②④については、実施を通じて全体としてのベースアップが確認された一方、③⑤については、オリジナルライブ配信講義実施直後に回答収集を行なった第2回目のアンケートでのみポジティブな回答結果に推移する結果となった。

今回の実証における検証項目の主眼である②の学習意欲について、ベースアップが見られたことは大きな成果であり、Inspire Highの体験がポジティブな影響を一定程度もたらすことができたことが示唆されている。

一方、③⑤については、Inspire Highのライブ配信を体験した直後に自己評価の上昇が一時的に観察されるに留まっており、ポジティブな影響が定着するためには、単発的でなく断続的でもない、継続的な体験が必要であることが示唆されている。これについては、今後の検証が必要である。

実施内容詳細

4. アンケート

調査結果 非認知スキルについて（10段階評価）

※ 実施前と比較して、+ 0.5 pt以上：赤色網掛け、- 0.5 pt以上：青色網掛け

項目名	実施前 (平均スコア)	▶▶▶ 実施中 (平均スコア)	▶▶▶ 実施後 (平均スコア)
① 好奇心	6.6	7.1	6.5
② 想像力	6.7	6.7	6.4
③ クリエイティビティ（創造性）	5.4	5.9	5.4
④ コミュニケーション力	4.8	5.3	4.9
⑤ リーダーシップ	3.9	4.5	4.1
⑥ 論理的思考力	4.8	5.0	4.3
⑦ 批判的思考力	5.4	5.9	5.0
⑧ チームワーク力（協働力）	5.6	6.1	5.3
⑨ 自己理解力	5.6	5.9	5.5
⑩ 他者理解力	6.2	6.3	5.7

実施内容詳細

4. アンケート

調査結果 非認知スキルについて（10段階評価）

考察

非認知スキルの10項目について調査を行った結果、各項目について程度のばらつきはあるものの、オリジナルライブ配信講義実施直後に回答収集を行った第2回目のアンケートで、実施前後と比較してポイントが上昇する結果となった。

特に、今回の実証における検証（「一人ひとりのワクワク」を醸成できるかどうか）に深い関係のある①好奇心について、第2回目のアンケートにおいて平均スコアで0.5 ptの上昇が見られたことは注目すべき成果であり、Inspire Highの体験が好奇心の醸成にポジティブな影響を一定程度もたらすことができたことが示唆されている。

一方、他の項目と同様、その影響については、Inspire Highのライブ配信を体験した直後の一時的なものとして観察されるに留まっており、ポジティブな影響が定着するためには、単発的でなく断続的でもない、継続的な体験が必要であることが示唆されている。これについては、今後の検証が必要である。

実施内容詳細

4. アンケート

調査結果 実施後の生徒のコメント抜粋 ～全ての実施内容を終えて～

- 今までになかった価値観や、物の考え方を知ることができるようになったと思う。また、セッションをしている人の人生はずば抜けて普通の人と違うわけではないが、考え方が素敵人や、行動力がある人が多い印象だった。自分からアウトプットしたり、他の人の意見をフィードバックする機会はあまりなかったののでいい経験になったと思う。
- Inspire Highを通して、様々な体験ができたと思うし、自身にはない客観的な視点で物事を傍観することが出来た。
- 自分のアウトプットじゃない、他の人の意見を見ることが出来るから視野が広がるのがいいと思う
- 話を聞いて、アウトプットをすることがまた面白い
- 自ら調べないと知ることが出来なかったであろう内容を多く聞くことが出来たし、色々考えるきっかけとなったと思う。
- いろんな視点で社会を見ることができたので面白かった
- 今まで受けてみたことのない授業で新鮮だった。
- pcで見てたけど、進路についての手がかかりがあったから、良かった

本実証で得られた成果

本実証で得られた成果

オリジナルライブ配信講義で得られた成果

新しい視点での気づきを得た生徒が多く、“楽しかった”“自信がついた”という感想も多かったため、今回の授業により内発的動機付けが一定程度達成されたと考えられる。また、「今後もInspire Highを使う授業があった方がいい」という生徒も3/4以上おり、更なる機会を求めているという点でも動機付けが達成されたと考えられる。

アーカイブ動画を利用した授業実施で得られた成果

両教科において、“ワクワクした”という感想が3/4を超えており、今回の授業により内発的動機付けが達成されたと考えられる。また、「今後何かやってみたい気になった」という生徒も3/4程度おり、ワクワクから次の行動に向かう姿勢が生まれる程度まで、動機付けが達成されたと考えられる。

全3回のアンケート実施で得られた成果（定量的成果）

今回の実証における検証項目の主眼である学習意欲や好奇心について、ベースアップが見られたことは大きな成果であり、Inspire Highの体験がポジティブな影響を一定程度もたらすことができたことが示唆された。

一方、その影響については、Inspire Highのライブ配信を体験した直後の一時的なものとして観察されるに留まっており、ポジティブな影響が定着するためには、単発的でなく断続的でもない、継続的な体験が必要であることが示唆されている。これについては、今後の検証が必要である。

本実証で得られた成果

まとめ

ライブ配信、アーカイブ動画を利用した授業のいずれにおいても、生徒の内発的動機付けが達成されたことを確認することができた。結果、完全オンラインによるプログラムであっても、内発的動機（=一人ひとりのワクワク）を創出することが可能であることを示すことができた。本実証で得られた成果は下記の通りである。

① 完全オンラインのプログラムでも、“ワクワクの創出”がなし得ることを示した

また、対面の進路講演会と比べて、下記のような違いが示唆された。

- ・リアルタイムでチャットで質問を行うことができ、挙手等による発言よりもハードルが低く、生徒の参加度が高い
- ・生徒からはより素直な反応（授業中に生徒が“すごい”とさりげなく言っていた、など）が出やすい
- ・学校外の他校の生徒の意見（アウトプットやフィードバック）に触れることができるので、普段得られない視点や気づきを得ることができる

② 学ぶ意欲が高くない生徒でも“ワクワクの創出”がなされたことが確認できた

先生へのインタビューで、Inspire Highを今後もやりたいと答えた生徒には、普段の成績でいうと必ずしも高くなく、そんなに勉強が得意ではない生徒も含まれていることから。

③ “ワクワクの創出”は中長期的にも生徒の変容に効果を与えていることが確認できた

アンケート結果から。学習意欲や進路意識の変容が実施期間全体を通じて確認された。

一方、ほとんどの項目についてポジティブな影響が定着するには継続的な体験が必要であることが示唆され、これについては今後の検証が必要。

まとめ・今後に向けた示唆

まとめ・今後に向けた示唆

まとめと得られた示唆、今後に向けて検証すべき仮説

今回の実証で、オンライン環境でも生徒のワクワクの創出が可能であることがわかり、かつワクワク自体は既存の学力に依存せず、誰もが持ちうるものであり、それ自体をどう引き出せるかということが教育上の重要な課題であるということを改めて確認することができた。

多くの場合、PBLや課題解決型学習プログラムは、生徒自身の意欲やモチベーション、課題意識等の「WHY」よりも、課題を与えてそれを解決させる手法「HOW」を学ばせることに重きが置かれている。しかし、課題が本人から出発していない限り、学習は受動的なものに留まってしまう。本来は、その手前にある1人ひとりの違和感や価値観、内発的動機としてのワクワク（なぜそれをするのか=WHY）から出発してこそ、主体的な学びは引き出されるであろうし、決して簡単ではない課題に対して、「解決したい」と強く思い、うまくいかないときにもふんばりがきくレジリエンスやグリッドが発揮されるはずである。

Inspire Highは、様々な大人とふれあい、生き方や社会における課題を知ること、まずは自分の中に眠る課題意識やクリエイティビティに目覚めてもらうことを目指すプロダクトだが、その意味でも「1人ひとりのワクワク」に効力を発揮するものとしてさらに磨きをかけていきたい。

2020年度の課題・得られた示唆

1.環境整備

自社のプログラム提供の整備が甘かったことや学校側での通信環境を十分に配慮して実施できなかったことで、先生のご準備を無駄にってしまうこともあった。円滑な実施ができ、一層の効果を生み出せるよう改善が必要である。

2.継続した学習の必要性

Inspire Highは繰り返し実施することで、様々な形での生き方や社会事象を理解していけるものであるが、今回は限定された回数でしか実施できなかったことで、その効果もまた限定的であることがアンケート調査からも示唆された。実施計画の策定に課題が残る結果となった。

今後の実施に向けて

1.継続的な実施

より長期で継続的な学習にすることで、中長期的な効果を拡大するための実施方法・形態の検討と、その検証を行いたい。

2.多様な環境で実施

実証フィールドに留まらず、様々な学校で横断的に実施することで「1人ひとりのワクワク」が創出される条件をより詳細に明らかにしていきたい。



InspireHigh

Expand Your Horizons.

Inspire High, Inc.



©Diana Simumpande

写真提供: FRaU (2017年) 7月号/講談社

写真提供: Madoka Shimizu

写真提供: 「八つがやうてか君のる」編集部
河出書房新社/写真: 柳川博太郎