

公募テーマ:E.「多様な個性・才能・創造性を開花させ育む
サードプレイス」に関するテーマ

(a)「新たなサードプレイスの創出」に関するテーマ



中高生が 未来の教育をつくる オンラインサードプレイス

学校法人角川ドワンゴ学園

- 所属 / 役職: 経験学習部 部長/N/S高担当副校長, 経験学習部 体験学習企画課課長, 能力開発課主任
- 氏名(ふりがな): 園 利一郎(その りいちろう), 間瀬 海太(ませ うみた),
山内 皓貴(やまうち こうき)
- メールアドレス: riichiro_sono@nnn.ac.jp, umita_mase@nnn.ac.jp, koki_yamauchi@nnn.ac.jp
- 電話番号: 080-2060-1896, 090-7010-6127, 080-8420-8438

提案書作成日: 2023年2月24日

目次

1.実証事業実施概要

2.企画詳細

3.サードプレイス運営実施内容詳細

4.効果検証詳細

5.自走 / 普及プラン詳細

5.成果物一覧/参考資料

6.実施体制

1.実証事業実施概要

テーマE: 中高生が未来の教育をつくる オンラインサードプレイス 学校法人角川ドワンゴ学園

実証背景と内容

背景

国際的な「新しい学習の必要性」の提唱
既存の学校の枠組みが抱える課題
大人主体の未来の教育作りの限界

取組 内容

①サードプレイスの創出と、その効果測定

- 対象者: 教育に興味関心のある全国の中高生
- 育成する人材像:
教育分野において、主体的に変革を起こせる人材
- プログラム内容: 「未来の教育の当たり前」を作る
コミュニティ活動とプロジェクト
- 期間: 約2ヶ月間(2022/11/30~2023/2/10)

②自走に向けたプラン具体化と示唆出し

- 当初の自走プラン: 生徒主体で運営が回る仕組み
- 自走に向けた実施事項: 運営に必要なコンテンツの作成
コミュニティ運営のガイドブックの作成、
イベントを通じた興味関心がある生徒の獲得

③普及に向けたプラン具体化と示唆出し

- 当初の普及プラン: 事業モデルの横展開
- 普及に向けた実施事項: 外部トライアル先の獲得

実証成果

①サードプレイスの創出と効果測定

- 運営のためのプロセス、プログラム資料や研修資料構築
- 8グループが8企画を運営、コミュニティ外 286人以上を巻き込む
- コミュニティ参加者アンケートから「教育に関する認識の変化」
「人脈の広がりや深まり」において顕著な効果を確認
- 効果測定において、コミュニティ参加者は「エージェンシー」
「コーエージェンシー」に関する学習効果が確認
- イベント参加者は「教育に関する認識」への変化が確認

②自走に向けたプラン具体化と示唆出し

- 第2期を2023年度5月から実施予定
- 今年度参加の一期生の希望者がメンターとして参加予定
「コミュニティマネージャー」「ファシリテーション」講座等を実施し、運営のスキルを育成予定

③普及に向けたプラン具体化と示唆出し

- 複数の地方自治体で共催の形でトライアルを実施予定
横展開における課題を特定する
- 生徒がコミュニティの企画運営をサポートできる委員会を設置予定
- 上記で特定した課題への対策をベースに
サポート体制を確立した後に、外部団体による運営を推進予定

1.背景と目的

背景

1. **国際的な「新しい学習の必要性」の提唱**
(society5.0、well-being2030、Education2030)
 - ・ 不確実な社会を生きるための学習の必要性
 - ・ 変革の主体になるための学習の必要性
2. **既存の“学校”の枠組が抱える課題**
 - ・ 教員、ファシリティの不足
 - ・ STEAM等の探究の不足
 - ・ DXの進みづらさ
 - ・ なかなか減らない不登校
3. **大人主体の未来の教育づくりの限界**
 - ・ 発想の限界⇨当事者である10代の中高生が「教育の未来」を考える重要性と必要性
 - ・ 持続可能性の限界⇨費用や工数、場所に制約されづらい事業モデルの必要性

目的

1. **中高生自身が未来の教育の担い手、教育DXの推進の主体に巻き込む**
2. **教員不足、予算不足など既存の枠組み/課題に足を引っ張られない事業モデルの創出&DXの推進**
3. **プロジェクト学習による中高生の能力開発**
4. **生徒を当事者としたインクルーシブな教育改革プロセスの構築**

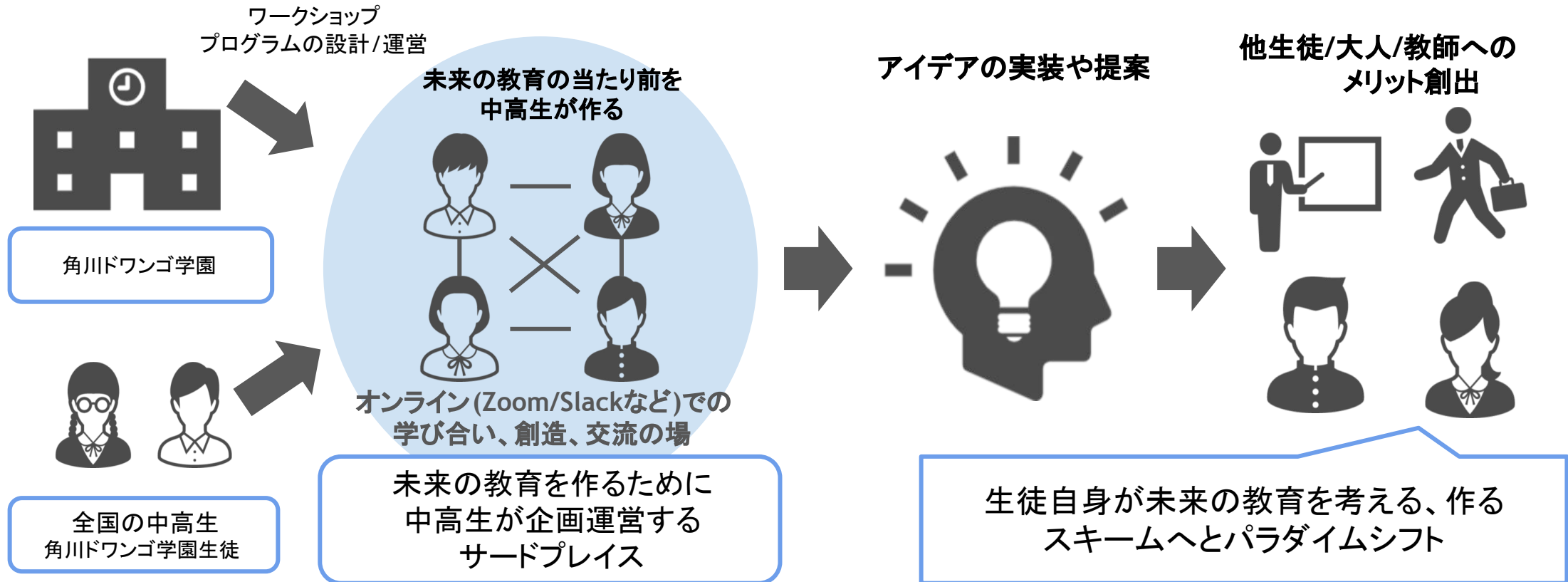


中高生が教育DXや改革の主体になっていくためのPBLとコミュニティを構築、生徒会や委員会などの特別活動やその延長線上の地域活動としてスケールしていくサードプレイス

サードプレイス概要: 本サードプレイスのイメージ

<目的>

1. 中高生自身が未来の教育の担い手、教育DXの推進の主体に巻き込む
2. 教員不足、予算不足など既存の枠組み/課題に足を引っ張られない事業モデルの創出 & DXの推進
3. プロジェクト学習による中高生の能力開発(エージェンシー/コエージェンシー)
4. 生徒を当事者としたインクルーシブな教育改革プロセスの構築



サードプレイス概要

内容

1. 中高生が未来の教育を作るための
アイデア・チームづくりのワークショップ
コミュニティ活動
2. 外部を巻き込んだ
生徒主体のイベント企画・運営
3. 効果測定
4. コミュニティ活動の自走と普及検討

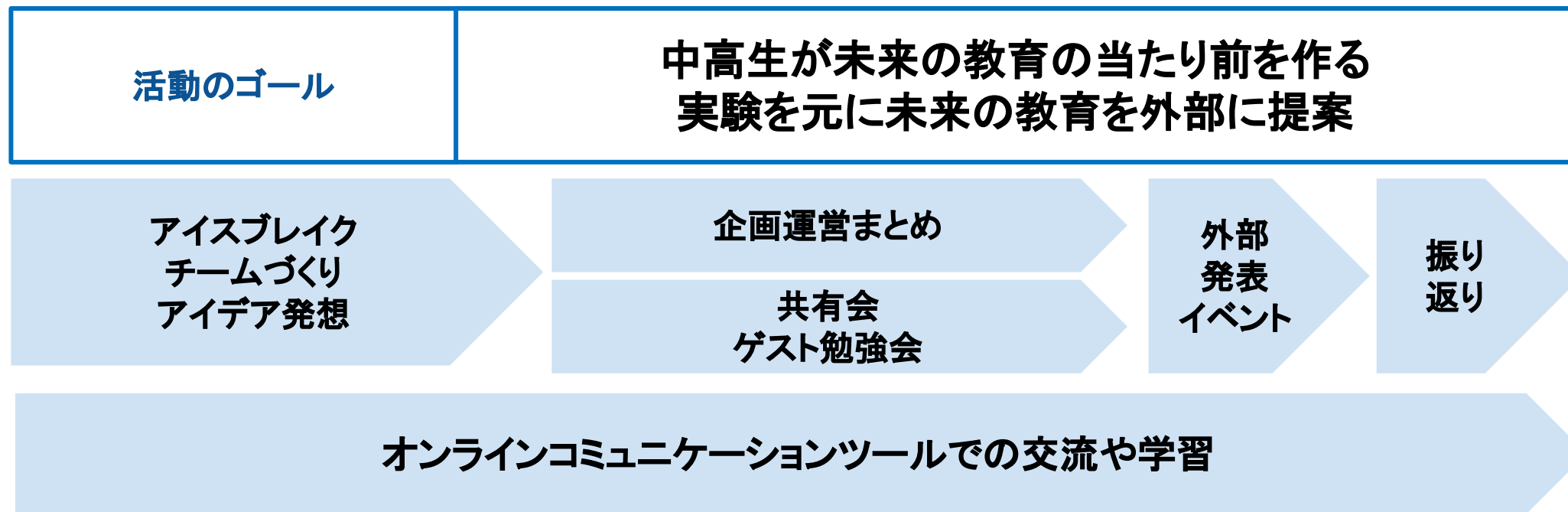
対象者：
教育に興味関心のある全国の中高生

募集・選抜方法：
学内告知, 関係のある地方自治体や
教育機関の運営者に告知を依頼

期間：
約2ヶ月間(2022/11/30~2023/2/10)

ツール：
Zoom、Slack、Google Slide

<実施内容1> 中高生が未来の教育を作るための アイデア・チームづくりのワークショップ/コミュニティ活動



ワークショップ

11月
後半

12月
前半

班活動

1月
前半

1月
後半

2月
初旬

<実施内容1> 中高生が未来の教育を作るための アイデア・チームづくりのワークショップ/コミュニティ活動

目的	教育についてのモヤモヤやアイデアを語る活動やルール作りを通して チームで取り組むことを決め、安心して生徒主体で活動できる基盤を形成
-----------	--

	ワークショップ内容	対応するワーク
11/30 17:00-19:00 @オンライン	オリエン・アイスブレイク 不安をなくす/ルール・活動の理解メンバーの理解/興味関心の認識	<ul style="list-style-type: none"> ● Slack/Zoom使い方 ● 4マス自己紹介 (教育へのモヤモヤ・理想/関心、私の教育履歴書) ● 目標共有
12/02 17:00-19:00 @オンライン	チームづくり 共通認識ができる/ 役割分担ができる	<ul style="list-style-type: none"> ● テーマ別グループ形成 ● 役割分担 (リーダーシップ/オーセンティックリーダーシップ) ● グラドルール決め
12/05 17:00-19:00 @オンライン	アイデアづくり① 教育に対するアイデアの発想とコンセプトを決める	<ul style="list-style-type: none"> ● 当たり前を問い直す(9点破壊) ● 活動のコンセプトを決める(ワークショップデザイン)
12/07 17:00-19:00 @オンライン	アイデアづくり② ターゲット決め/イベント内容具体化する	<ul style="list-style-type: none"> ● ターゲットを決める (ペルソナ設定) ● 活動の流れを決める (イベント設計)
12/09 17:00-19:00 @オンライン	実行計画 プロセスの明確化する	<ul style="list-style-type: none"> ● 実施までのプロセスを考える

<実施内容2> 外部を巻き込んだ生徒主体のイベント企画, 運営

テーマ	提案したい 未来の教育の当たり前	実施内容	参加/外部協力者数
1. インタビューや学校訪問を通じた教育の課題リサーチ	「主体的」に自分たちで教育・学校にまつわることを解決	アンケート調査現地リサーチ (早稲田大学教育学部 b-lab/SHIMOKITA COLLEGEなど) 2023年2月3日-2023年2月4日	150人
2. 生徒と教職員の平等な人権を考える	生徒と教職員が 平等に語り合う場	学びに関するオンラインでの哲学対話 2023年1月23日	2人
3. やりたいことを探している人と得意がある人のマッチングコミュニティ	学びたいことを自分で選択して自由に学べる	マッチングコミュニティをDiscordにて運営 2023年1月10日-現在	67人
4. 生徒がITを教える授業づくり	ITを生徒が生徒に教える	IT活用に関わるワークショップ実施	7人
5. 楽しい授業を考える授業	学生が授業を作り学生に教える	N中等部にて4回の授業実施 2023年1月23日,1月25日,1月30日,2月1日	32人
6. 教育を再定義する対話の場づくり	教育を考える場を身近に作る	世界の授業を体験するワークショップ実施 2023年1月26日	4人
7. 夢を語り合える対話の場づくり	立場関係なく、夢を語り合う場	夢を語り合うワークショップ 2023年1月27日	9人
8. 中高生が作るキャリア教育	学生が実施するキャリア教育	キャリアを考えるワークショップ実施 2023年1月19日-1月25日	15人

<実施内容3> サードプレイス効果実証

<活動データ>

コミュニティ活動者数

33人

(うち外部生2人,中学生1人)

自主企画数

8企画

生徒イベント参加者/関係者数

286人

発表イベント/勉強会参加者数

140人

Slack内チャット数

11,810数件

(1日当たり**151件**)

(2022/11/30~2023/2/16)

生徒主催 Zoomミーティング数

97回以上(2022/11/30~2023/2/16)

<コミュニティ参加者の評価>

満足度が高く、**教育への認識の変化**や
人脈の深まりや広がりを顕著に確認

満足度 **97%**

教育への認識の変化を感じた **89%**

人脈の深まりや広がりを感じた **95%**

<生徒イベント参加者の評価>

中高生が企画運営した事による

満足度の高さや教育への認識の変化を確認

生徒イベント参加者

満足度 **98%**

教育への認識の変化を感じた **77%**

発表イベント参加者

満足度 **100%**

教育への認識の変化を感じた **70%**

<生徒の能力開発調査>

個人調査

以下の観点で特に有意な向上がみられた

- ・**社会を変えられる意識**
- ・**有能感への欲求充実**
- ・**やりたいことの認識**

グループ調査(心理的安全性)

チーム結成時から数値が非常に高く
活動を経て「話しやすさ」がさらに向上

<特徴的なコメント>

教育という大きな問題について考えて実際に
周りを巻き込んで活動をすることができた。

教育について同じ熱量で語れる仲間や、
サポートしてくれるメンターと出会えた。

<実施内容4>コミュニティ活動の自走と普及検討

非同期/同期的な学び・交流・プロジェクトを継続的に運営する
ITを活用したオンラインサードプレイスの運営者・参加者を拡大する

	1年目(2022年度)	2年目(2023年度)	3年目(2024年度)
本部機能 運営の段階	達成 学園主体で運営を実施	生徒に一部運営を任せて 共催の形で外部団体が運営する コミュニティサポート体制構築	生徒が主催、運営する状態へ 主催の形で外部団体が運営
構築	達成 プログラム内容/事例 運営マニュアル 連携先拡大	外部用運営マニュアル サポートコミュニティ(学内)	外部サポート体制 サポートコミュニティ(学外)

<実施内容4>コミュニティ活動の自走と普及検討

1年目

学園主体で運営を実施

<課題>

- 社会的なオンラインコミュニティ活動の認知の不足
- メンターごとのコミュニティ運営スキルのばらつき
- キックオフ部分の同期的活動の生徒への負担が大きい
- コミュニティ拡大の導線の不足

2年目

生徒に一部運営を任せて運営共催の形で外部団体が運営するコミュニティサポート体制構築

<課題への取り組み>

- 地域において、複数の事例作り
- コミュニティ運営の観点を元に研修資料やルーブリックを改善
- 動画、研修資料等を活用し、キックオフを非同期でも可能に
- コミュニティサポート委員会を発足し、トライアル

補足: 代表的な成果物: ワークショップスライド/運営向け資料



表紙

プログラムタイトル	オリエンテーション
所要時間目安	90分~120分
対象学年	中学生から
必要物	オフラインで実施する場合 ・アサインシート(生徒数分印刷) ・各生徒にコンピュータにエクセルを送付(アセスメントをとる場合) ・アセスメント無しでも進めることができます オンラインで実施する場合 ・オンラインシート(1人1枚送付)・エクセル(1人1枚送付)
学習プログラム全体の目的	教育における課題に対して、中高校生の自前で解決策を議論し実行できる、人やプロジェクトやリソースが集まる、持続可能なコミュニティを形成する
プログラムの学習目標	安心して活動できるチームづくりを形成する
学習目標達成の評価基準	・グラントルールを踏まえて、ワークに参加できている。
活動目標	ワーク2「4マス自己紹介」、ワーク3「私の教育ライフマップ」を通して、お互いの教育価値観を共有することができる
プログラムの進行について	・スライドの「スピーカーノート」に進行の例を記載しております。参考までにご利用ください。 ・ワークシートは、全て埋められなくても、書けなくても大丈夫です。自分のペースで進めるようにしてください。 ・自分のことを共有することが楽しい生徒もいます。ワーク冒頭にあるグラントルールを活用し、安心して学び合えるよう意識してください。 ・ワーク時間は参考時間の目安です。適宜短くしたり、長くしたりしてください。

マニュアル

私の教育ライフマップを作成しましょう

1 感情が+の時は赤、-の時は青のテキストを使用します

ワーク指示

私の教育ライフマップを作成しましょう

1 感情が+の時は赤、-の時は青のテキストを使用します

1 感情が+の時は赤、-の時は青のテキストを使用します
こちらは、自分の知られたくないことを記入する必要はありません。
この後のグループで共有しても良い内容をご記入ください。

運営用台本
(スピーカーノート)

2週目 教育ライフマップをグループで共有しましょう

私の教育ライフマップは...

みんなでグループを回してください!

運用スライド

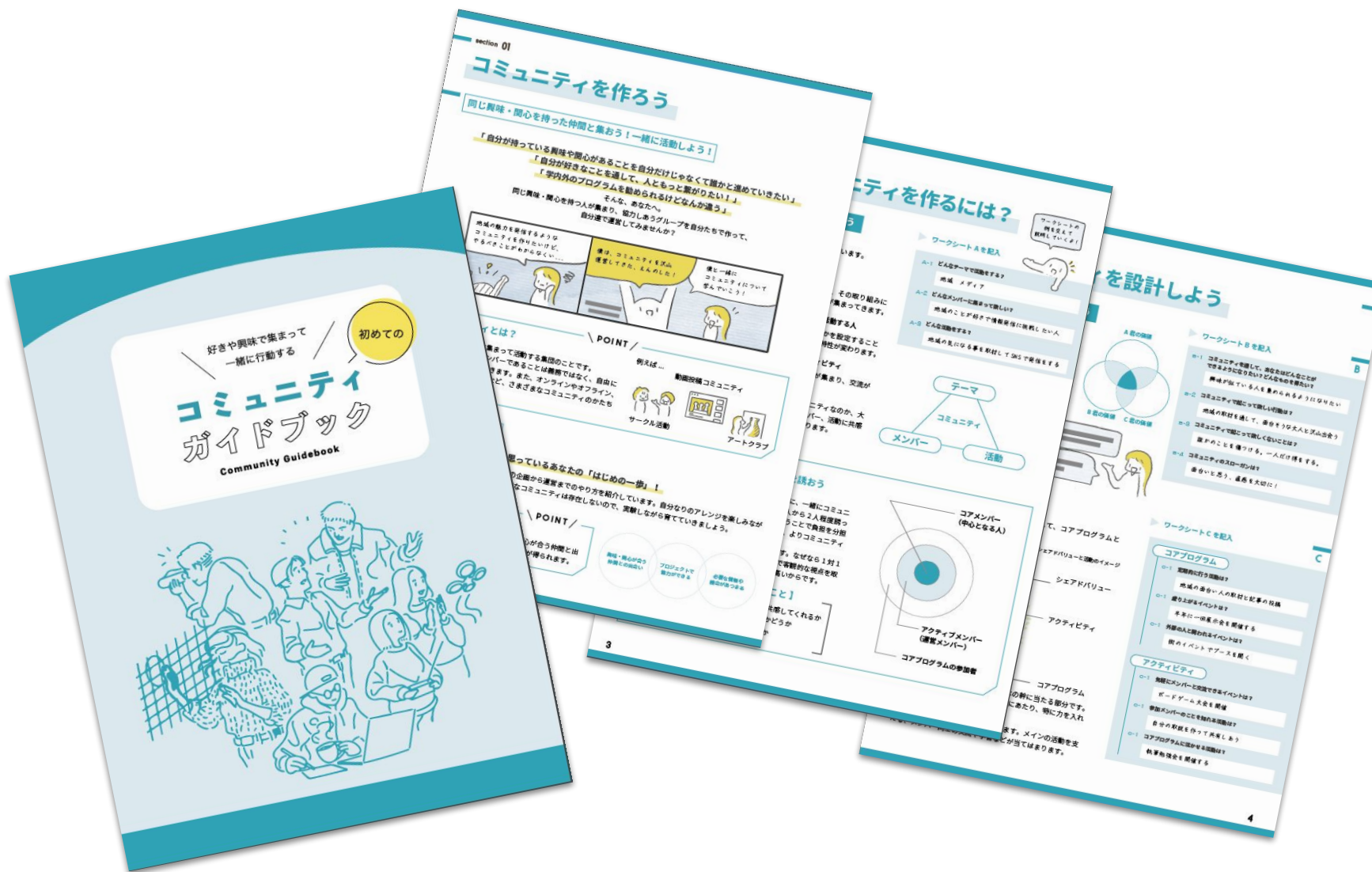
記入したワークシートをSlackで共有しましょう

「4マス自己紹介」「ライフマップ4マス」の2点を「05-ワークショップ共有」で共有してください

運用スライド

補足:コミュニティガイドブック

生徒がコミュニティをゼロから企画し、運営するためのガイドブックを作成



補足:実施体制

【事業受託者:学校法人角川ドワンゴ学園】

- 事業責任者:園利一郎 (N/S高担当副校長/経験学習部部长)
- 顧問:林田暢明
- プロジェクトマネージャー:
森田 和彦、山内皓貴、出雲路敬行(経験学習部)

【監修】

- 松隈 信一郎 (アセスメント作成・分析)
医学博士、公認心理師
フィリピン大学ディリマン校心理学部講師
- 加藤 翼
(株)qutori CEO、コミュマネの学校BUFF代表
(株)ロフトワーク コミュニティデザイナー
- 今村 亮
株式会社Discovery Studio 代表取締役
桜美林大学 教育探究科学群

【外注先】

- 株式会社MIMIGURI(中高生向け研修設計、プログラム監修)
責任者:臼井隆志、夏川真里奈
- 株式会社ZENTech
チームの心理的安全性の測定・分析
心理的安全性の向上に関するアドバイザー

【協力/ゲスト登壇(謝礼支払先)】

- 教育イノベーションに取り組む事業者、有識者、学校

国際教養大学 学長 モンテ カセム

株式会社Inspire High

大阪夕陽丘学園高等学校

安田女子中学高等学校

尼崎市立ユースセンター

GOD HANDS 福本理恵

株式会社エイチラボ COO 高田修太

一般社団法人ウィルドア 竹田和広

特定非営利活動法人かえる舎

2.企画詳細

1.背景と目的

背景

1. **国際的な「新しい学習の必要性」の提唱**
(society5.0、well-being2030、Education2030)
 - ・ 不確実な社会を生きるための学習の必要性
 - ・ 変革の主体になるための学習の必要性
2. **既存の“学校”の枠組が抱える課題**
 - ・ 教員、ファシリティの不足
 - ・ STEAM等の探究の不足
 - ・ DXの進みづらさ
 - ・ なかなか減らない不登校
3. **大人主体の未来の教育づくりの限界**
 - ・ 発想の限界⇨当事者である10代の中高生が「教育の未来」を考える重要性と必要性
 - ・ 持続可能性の限界⇨費用や工数、場所に制約されづらい事業モデルの必要性

目的

1. **中高生自身が未来の教育の担い手、教育DXの推進の主体に巻き込む**
2. **教員不足、予算不足など既存の枠組み/課題に足を引っ張られない事業モデルの創出&DXの推進**
3. **プロジェクト学習による中高生の能力開発**
4. **生徒を当事者としたインクルーシブな教育改革プロセスの構築**

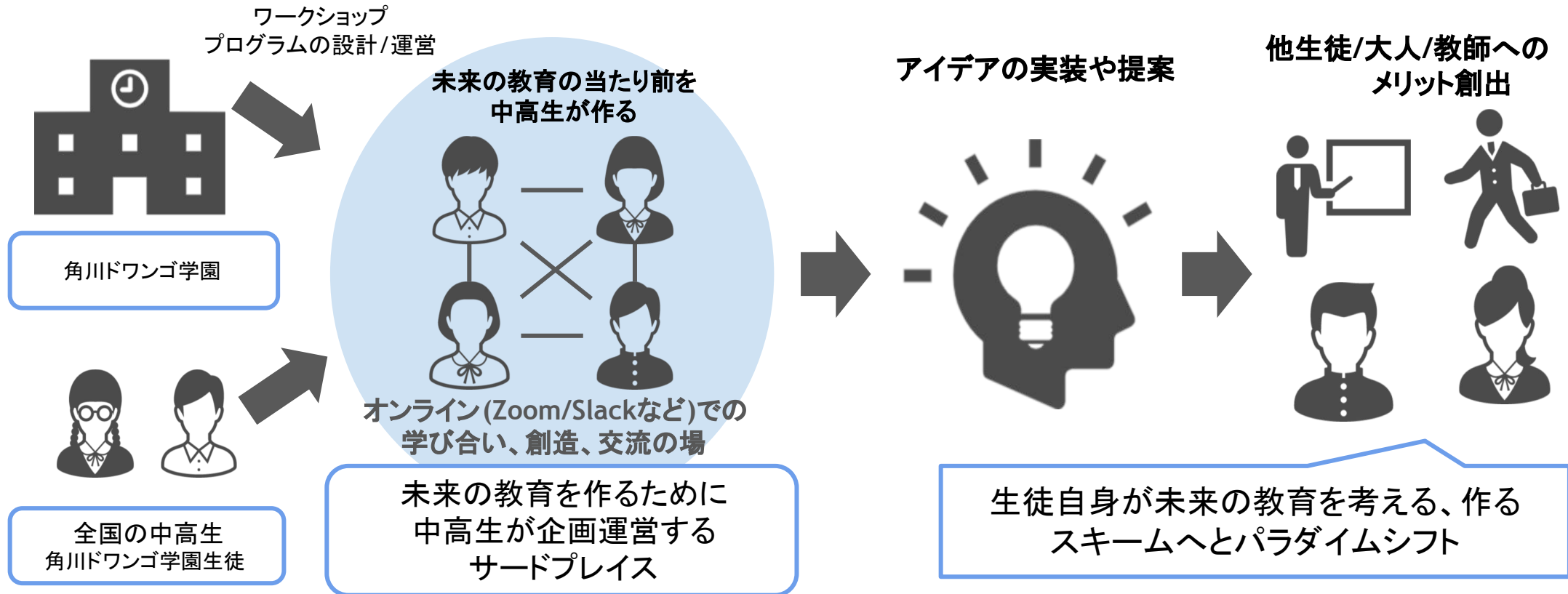


中高生が教育DXや改革の主体になっていくためのPBLとコミュニティを構築、生徒会や委員会などの特別活動やその延長線上の地域活動としてスケールしていくサードプレイス

サードプレイス概要: 本サードプレイスのイメージ

<目的>

1. 中高生自身が未来の教育の担い手、教育DXの推進の主体に巻き込む
2. 教員不足、予算不足など既存の枠組み/課題に足を引っ張られない事業モデルの創出 & DXの推進
3. プロジェクト学習による中高生の能力開発(エージェンシー/コエージェンシー)
4. 生徒を当事者としたインクルーシブな教育改革プロセスの構築



サードプレイス概要

内容

1. 中高生が未来の教育を作るための
アイデア・チームづくりのワークショップ
コミュニティ活動
2. 外部を巻き込んだ
生徒主体のイベント企画・運営
3. 効果測定
4. コミュニティ活動の自走と普及検討

対象者：
教育に興味関心のある全国の中高生

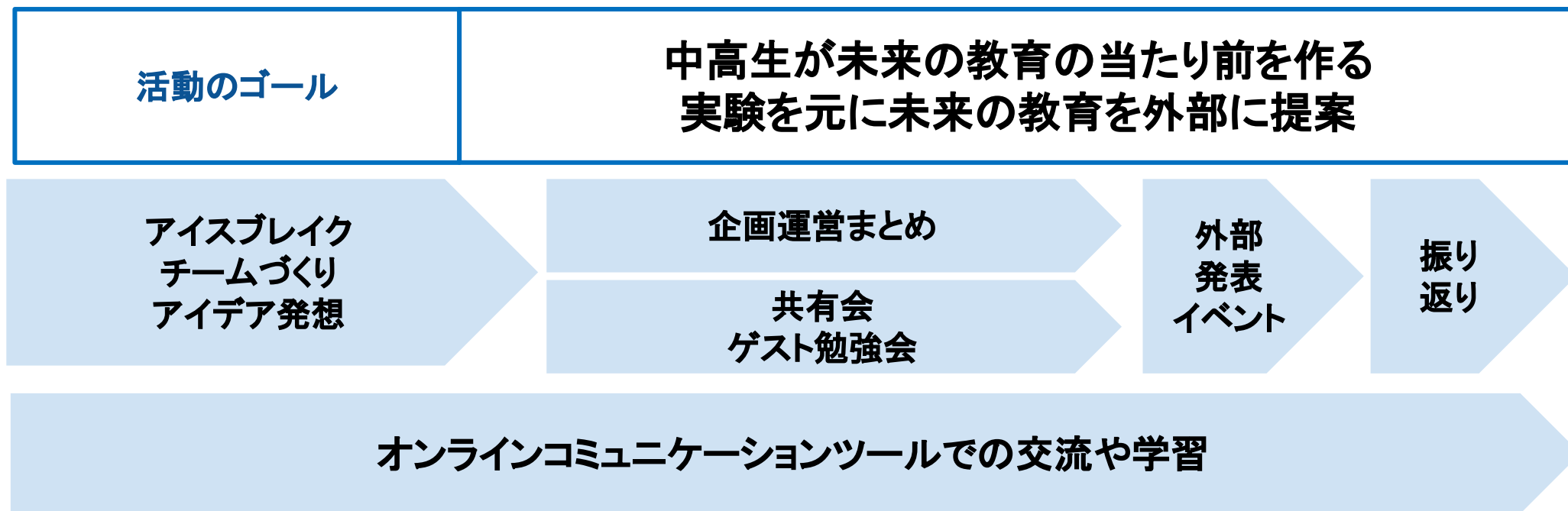
募集・選抜方法：
学内告知, 関係のある地方自治体や
教育機関の運営者に告知を依頼

期間：
約2ヶ月間(2022/11/30~2023/2/10)

ツール：
Zoom、Slack、Google Slide

3. サードプレイス運営実施詳細

サードプレイス概要: サードプレイス運営スケジュール



ワークショップ

11月
後半

12月
前半

班活動

1月
前半

1月
後半

2月
初旬

<内容1> 中高生が未来の教育を作るための アイデア・チームづくりのワークショップ/コミュニティ活動

目的	教育についてのモヤモヤやアイデアを語る活動やルール作りを通して チームで取り組むことを決め、安心して生徒主体で活動できる基盤を形成
-----------	--

	ワークショップ内容	対応するワーク
11/30 17:00-19:00 @オンライン	オリエン・アイスブレイク 不安をなくす/ルール・活動の理解メンバーの理解/興味関心の認識	<ul style="list-style-type: none"> ● Slack/Zoom使い方 ● 4マス自己紹介 (教育へのモヤモヤ・理想/関心、私の教育履歴書) ● 目標共有
12/02 17:00-19:00 @オンライン	チームづくり 共通認識ができる/ 役割分担ができる	<ul style="list-style-type: none"> ● テーマ別グループ形成 ● 役割分担 (リーダーシップ/オーセンティックリーダーシップ) ● グラドルール決め
12/05 17:00-19:00 @オンライン	アイデアづくり① 教育に対するアイデアの発想とコンセプトを決める	<ul style="list-style-type: none"> ● 当たり前を問い直す(9点破壊) ● 活動のコンセプトを決める(ワークショップデザイン)
12/07 17:00-19:00 @オンライン	アイデアづくり② ターゲット決め/イベント内容具体化する	<ul style="list-style-type: none"> ● ターゲットを決める (ペルソナ設定) ● 活動の流れを決める (イベント設計)
12/09 17:00-19:00 @オンライン	実行計画 プロセスの明確化する	<ul style="list-style-type: none"> ● 実施までのプロセスを考える

<内容1> 中高生が未来の教育を作るための アイデア・チームづくりのワークショップ/コミュニティ活動

slackの使い方

スレッドに書き込む(=返信する)

- 1 返信したい投稿の右上にカーソルを合わせる
- 2 「スレッドで返信する」をクリック

ITツールの説明

1 / 私の教育ライフマップ

教育をテーマに
アイスブレイク

1-1 / ビジョンメイキング

この活動を通してどのような
みらいの教育の当たり前を作りたいですか？

生徒同士で教え合う

どのような人のどのような困り
ごとを解決したいですか？

この活動を通して、
誰がどのようになっていると
みなさんはワクワクしますか？

ITツールの使い方がわからない
生徒と教員

各校が様々な場面で
ITツールが使えるようになる

チームづくり

3 / コンセプトを考える

チームNo.4 SITP

活動目標

- ・ITについての理解を深める
- ・教わったことを実践する

学習目標

- ・学生のITリテラシーを上げる
- ・教わった学生が今度は教える側になる

コンセプト

ITの知識を深め、学生のうちから高いITリテラシーを身につける
生徒が生徒に教えられる輪を広げていく

アイデアづくり

準備プラン①

実験に必要な準備の詳細を記入(ものの準備やmtg、リハーサルの日時など)

アクション	いつ	どこで	だれと	どうやって (リソース)
<input type="checkbox"/> ディスコードのサーバー名決める	~12/14 13:00	zoom	記入	記入
<input type="checkbox"/> 告知資料	~12/15 15:00	Slack	みんな	スラックのスレッド
<input type="checkbox"/> 定例MTG (ディスコードに在れる・研究する会アンケートについて)	12/15 18:00~	好きな場所で	ゆきの じあ	記入
<input type="checkbox"/> メンター共有会①	12/16 16:00~17:00	ZOOM	みんな	記入
<input type="checkbox"/> ディスコードの形作り ログ	~12/20	記入	みんな じあ	記入

実施計画

2 / ビジョンメイキングをグループで考える

この活動を通してどのようなみらいの教育の当たり前を作りたいですか？

自分のやりたいことを自由に選択できる

中高生だからこそ、みなさんだからこそ活かせる強みには
どのようなものがありますか？

・オンラインに慣れている ・ここにこ
・当事者の意見が出せる ・体験談 ・相手が高校生なら同世代の立場

みなさんが思うみらいの教育の当たり前は
どのような方法で実現することが出来ると思いますか？

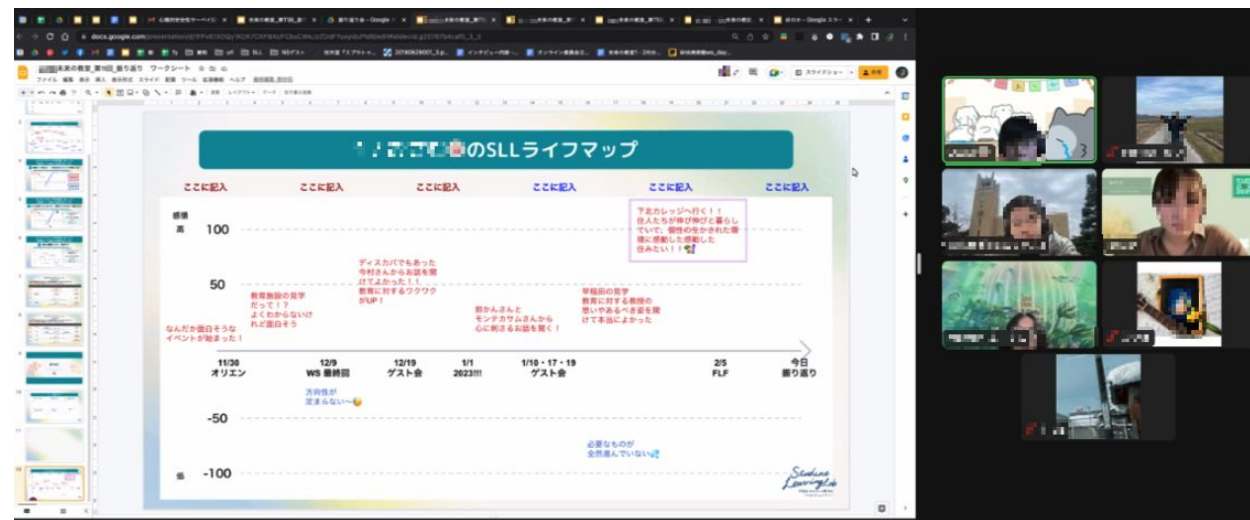
環境、コミュニティ作り

活動の様子

<内容1> 中高生が未来の教育を作るための アイデア・チームづくりのワークショップ/コミュニティ活動

ゲストとの勉強会で
考えたアイデアをゲストに共有

グループ同士の進捗共有/ブラッシュアップ会/
振り返り会を隔週程度で開催



ゲスト会リスト

- 12/19 株式会社ディスカバ 今村亮 様
- 1/9 株式会社Inspire High 杉本 太一様
- 1/17 慶應義塾大学/東京大学大学院 鈴木寛 様
- 1/19 国際教養大学 学長 モンテカセム 様

<内容1> 中高生が未来の教育を作るための アイデア・チームづくりのワークショップ/コミュニティ活動

プロジェクトに関するコミュニケーション

The screenshot shows a Discord chat channel for a project. The channel name is "#07-3-たけのこ". The date is 2022年12月26日. The chat contains several messages:

- A message at 12:22: "お疲れ様です!! ちょっとまとめて色々!!" followed by a link to a document titled "SLL内での告知について". The text says: "金曜日中には告知しようみたいな話だったけどどうしましょう?? 資料など大丈夫そうであれば告知しちゃった方がいいのでは?! と思ってますがどうですか??"
- A message at 12:34: "SLL内の告知は大丈夫そうだったら前!... が作ってくれた文で告知しちゃうかと思うんだけど大丈夫そうですか??"
- A message at 12:36: "告知日付23日のまま?"
- A message at 12:37: "その予定だったしそのままでもいいのかなって思ったけど直した方が良さげかな??"
- A message at 12:38: "んえ、どだる、治してもいいかも"
- A message at 12:38: "りょかい〜!! 早くもてきにはそこくらい??"
- A message at 12:39: "んとね、まなびすくえあととはのところ変えるべきか悩んでる (今更)"
- A message at 12:41: "告知文には書いてあるけど、「他に頑張っている人と関わりがない」「今勉強で困っていることがある」「他の活動をしている方や様々な話を聞いて刺激を受けたい」この辺の記載してないなど。

教育に関する学びの共有

The screenshot shows a Discord chat channel for general discussion. The channel name is "#02-雑談". The date is 2022年12月14日. The chat contains several messages:

- A message at 14:43: "いい記事を見つけたのでシェア! 特に教育が好きみなさんは読んだ後語彙力を失うと思います!" followed by a link to an article.
- A message at 15:01: "納得できる部分と新たに学ぶ部分があったなあ"
- A message at 20:58: "1on1入れる場所が... 12月ってなせに忙しい..."
- A message at 21:20: "それね〜w"

<内容2> 外部を巻き込んだ生徒主体のイベント企画, 運営

テーマ	提案したい 未来の教育の当たり前	実施内容	参加/外部協力者数
1. インタビューや学校訪問を通じた教育の課題リサーチ	「主体的」に自分たちで教育・学校にまつわることを解決	アンケート調査現地リサーチ (早稲田大学教育学部 b-lab/SHIMOKITA COLLEGEなど) 2023年2月3日-2023年2月4日	150人
2. 生徒と教職員の平等な人権を考える	生徒と教職員が平等に語り合う場	学びに関するオンラインでの哲学対話 2023年1月23日	2人
3. やりたいことを探している人と得意がある人のマッチングコミュニティ	学びたいことを自分で選択して自由に学べる	マッチングコミュニティをDiscordにて運営 2023年1月10日-現在	67人
4. 生徒がITを教える授業づくり	ITを生徒が生徒に教える	IT活用に関わるワークショップ実施	7人
5. 楽しい授業を考える授業	学生が授業を作り学生に教える	N中等部にて4回の授業実施 2023年1月23日, 1月25日, 1月30日, 2月1日	32人
6. 教育を再定義する対話の場づくり	教育を考える場を身近に作る	世界の授業を体験するワークショップ実施 2023年1月26日	4人
7. 夢を語り合える対話の場づくり	立場関係なく、夢を語り合う場	夢を語り合うワークショップ 2023年1月27日	9人
8. 中高生が作るキャリア教育	学生が実施するキャリア教育	キャリアを考えるワークショップ実施 2023年1月19日-1月25日	15人

<内容2> 外部を巻き込んだ生徒主体のイベント企画, 運営

5. 中学生を対象にした 楽しい授業を考える授業づくり

<生徒が実現したい未来の当たり前>

生徒が主体的に学校を作り、学校がどんな生徒にとっても楽しい居場所になる

<企画背景>

現在の「学校現場での教育」では、先生が授業や学校を運営していて、生徒主体ではない。特に学校の授業では先生の話を一方向的に聞くだけの「つまらない授業」になりがち。そこで、実際に生徒自身が授業を考えることで授業を作る難しさや教育について考えるきっかけになったり、中学生の新しい視点で勉強できるのではないかと考えた。

<内容>

場所:N中等部大宮キャンパスにて4回の授業実施 対象:生徒2人

- DAY1(2023年1月23日(月)14:00~16:30)

・教科・単元を学ぶ意味・授業の軸制作+プロセスの組み立て

- DAY2(1月25日(水)14:00~16:30)

・オリジナリティあふれる授業を作るコツ

・生徒を巻き込むコツ ・生徒の立場になって授業を行うコツ

- DAY3(1月30日(月)14:00~16:30)

・授業制作 ・各チーム授業概要発表

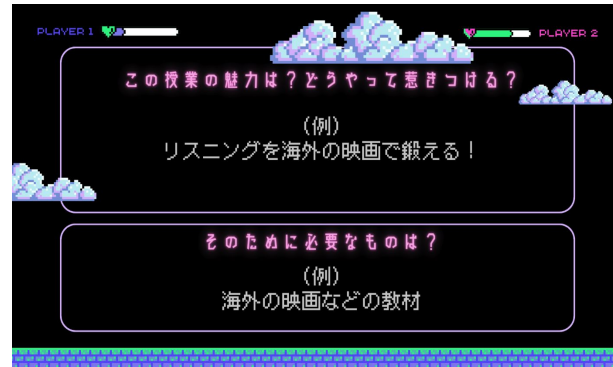
- DAY4(2月1日(水)14:00~16:30)

・国語チームの授業(最優秀の授業)

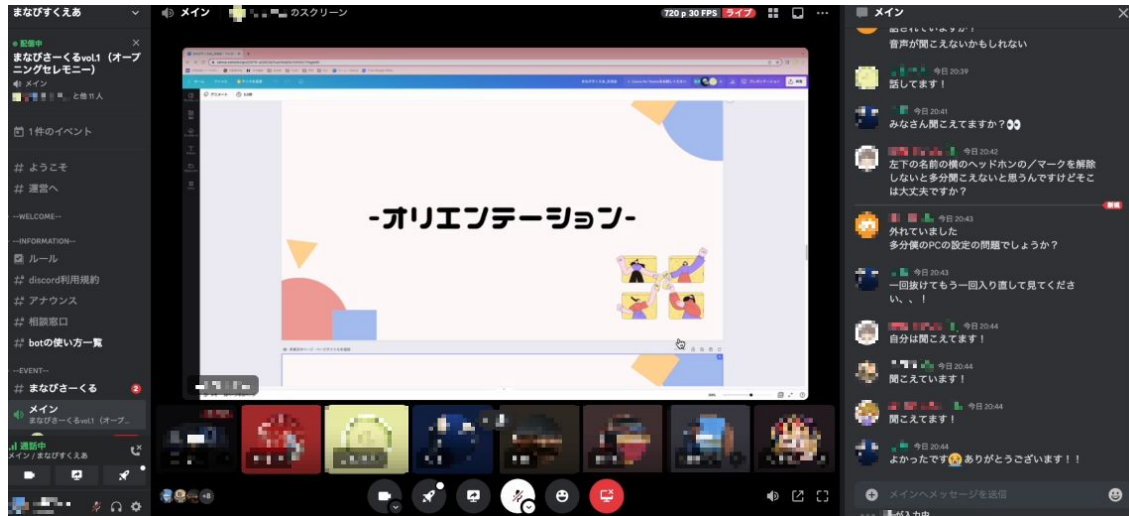
<参加したN中等部の生徒のコメント>

・先生たちの取り組みの大変さがわかった。

・授業はただただ正解のあることを学ぶだけじゃなくて、楽しい授業を考えればいろんな考えとかが生まれるんだな、と思った。



<内容2> 外部を巻き込んだ生徒主体のイベント企画, 運営



<生徒が実現したい未来の当たり前>
学びたいことを自分で選択して自由に学べる

<企画背景>

高校生って教わる立場になることは多いけど
教える立場になれることが少ない...もっと教えたい!!
学校って学ぶことが決まってて、
本当に学びたいことが学べていない気がする

<内容>

まなびさーくる (まなびすくえあ内での交流イベント)

まなびさーくる vol.1

・オリエンテーション・交流会

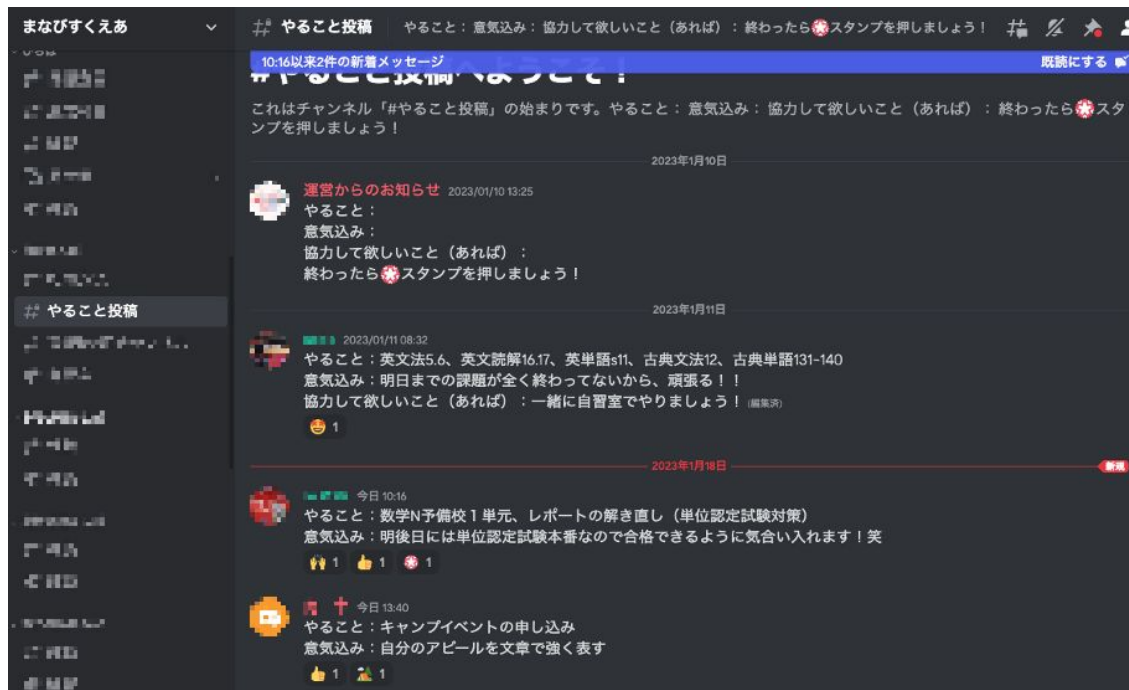
まなびさーくる vol.2

・プログラミング、言語について

その他、非同期でのナレッジシェアや目標サポートなど
(2023年1月10日~現在)

<参加者のコメント>

- ・学校科目だけでなく、自分の趣味や興味のあることなど自由なことも強みや学びになると気づけた。
- ・主体的に動くことで学びを得られることもあると思えた。
- ・先生や先輩が年下の人に教えるだけでなく、同じ年代や、また年齢関係なく教え合い、学び合うこともあるのだと気づけた。



<内容2> 外部を巻き込んだ生徒主体のイベント企画, 運営

1. インタビューや学校訪問を通じた教育の課題リサーチ



<生徒が実現したい未来の当たり前>
「主体的」に自分たちで教育・学校にまつわることを解決

<企画背景>

「なぜ今教育が変わらないのか」の答えが分からない活動を通していろいろな人の話を聞きたい、新しい視点を見つけたい教職員や大学の職員、大学生でなどの話を聞く機会がない

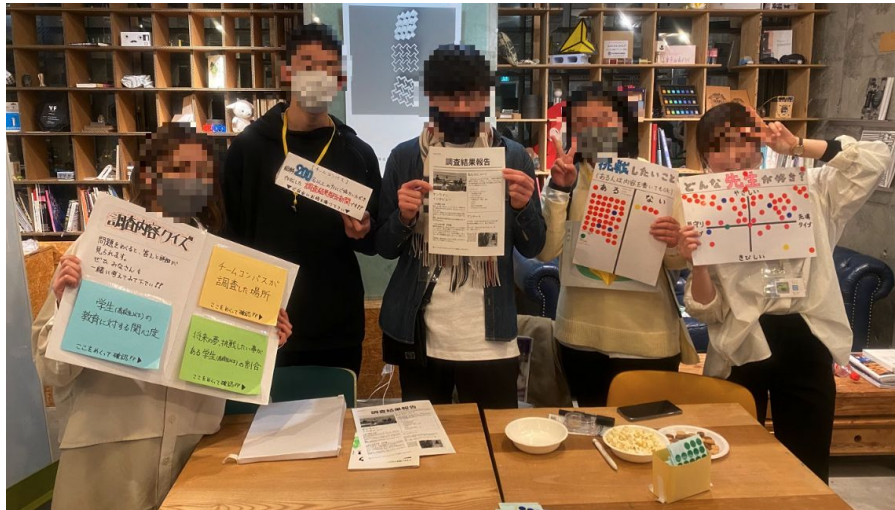
<内容>

- ・教育の課題を探る Google formsを使ったアンケート
- ・現地訪問を通じた教育課題のリサーチ (2023年2月3日-2023年2月4日)
 - 早稲田大学教育学部
 - SHIMOKITA COLLEGE
 - b-lab
- ・インタビュー
小中学生 / 教員 など

<活動生徒の声>

- ・意外にも自分の欲しい未来の教育はもう始まりつつあるんだと知りました。(サードプレイスなど)そのため地元でも広めたいしこのような場をもっと作りたい

<内容2> 外部を巻き込んだ生徒主体のイベント企画, 運営



開催日: 2023年2月5日(日) 14:00-18:30

開催地: FabCafe Tokyo(東京都渋谷区道玄坂 1-22-7 道玄坂ピア1F・2F)

イベント名: Future Learning Festival

<イベント内容>

「未来の教育の当たり前」に関する生徒の実践と提案&外部ゲストからのフィードバック

■ゲスト: 経産省教育産業室室長 五十棲 浩二様
桜美林大学教育探求科学群 今村 亮様

◎中高生とゲストが「未来の教育を語る」テーマ別トーク

■ゲスト: 尼崎市立ユース交流センター様
大阪夕陽丘学園高等学校様
特定非営利活動法人かえる舎様
HLAB 高田 修太 様
株式会社 SPACE 福本 理恵 様
一般社団法人ウィルドア 竹田 和宏様

◎生徒の活動展示、プチ体験ブース(リアル会場のみ)

Student Learning Lab 8グループの展示
学園の実行委員会(N/S高新聞実行委員,バーチャルイベント実行委員)
大阪夕陽丘学園高等学校 安田女子中学高等学校様(ルールメイキング)

<対象> 教育や若者を主軸にした地域の関係/交流人口の増加や教育の魅力化にご関心のある地方自治体、生徒主体の教育に興味のある学校・企業・NPO団体等のご担当者様

4.効果検証 詳細

<実施内容3> サードプレイス効果実証概要

<活動データ>

コミュニティ活動者数

33人

(うち外部生2人,中学生1人)

自主企画数

9企画

生徒イベント参加者/関係者数

286人

発表イベント/勉強会参加者数

140人

Slack内チャット数

11,810数件

(1日当たり151件)

(2022/11/30~2023/2/16)

生徒主催 Zoomミーティング数

97回以上(2022/11/30~2023/2/16)

<コミュニティ参加者の評価>

満足度が高く、教育への考え方の変化や人脈の深まりを顕著に確認

満足度 **97%**

教育への認識の変化を感じた **89%**

人脈の深まりや広がりを感じた **95%**

<生徒イベント参加者の評価>

中高生が企画運営した事による

満足度の高さや教育への認識の変化を確認

生徒イベント参加者

満足度 **98%**

教育への認識の変化を感じた **77%**

発表イベント参加者

満足度 **100%**

教育への認識の変化を感じた **70%**

<生徒の能力開発調査>

個人調査

以下の観点で特に有意な向上がみられた

- ・社会を変えられる意識
- ・有能感への欲求充実
- ・やりたいことの認識

グループ調査(心理的安全性)

チーム結成時から数値が非常に高く活動を経て「話しやすさ」がさらに向上

<特徴的なコメント>

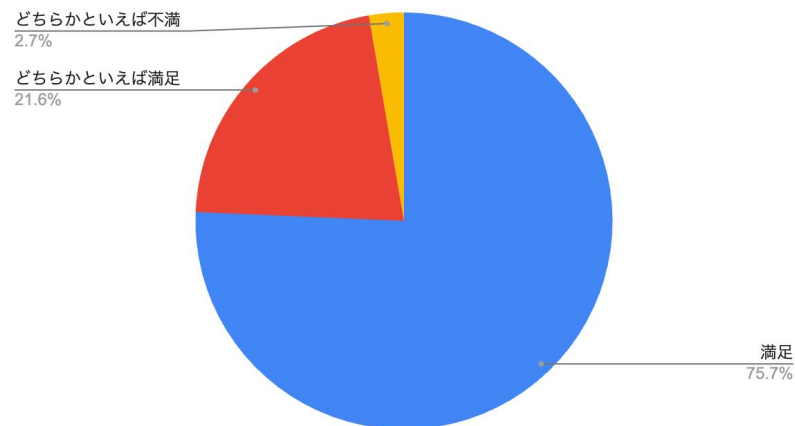
教育という大きな問題について考えて実際に周りを巻き込んで活動をすることができた。

教育について同じ熱量で語れる仲間や、サポートしてくれるメンターと出会えた。

コミュニティ参加者の活動への評価

満足度は97%と非常に高かった
また、能力開発や心理的安全性向上に加え
「教育への認識の変化」「人脈作り」で効果がみられた

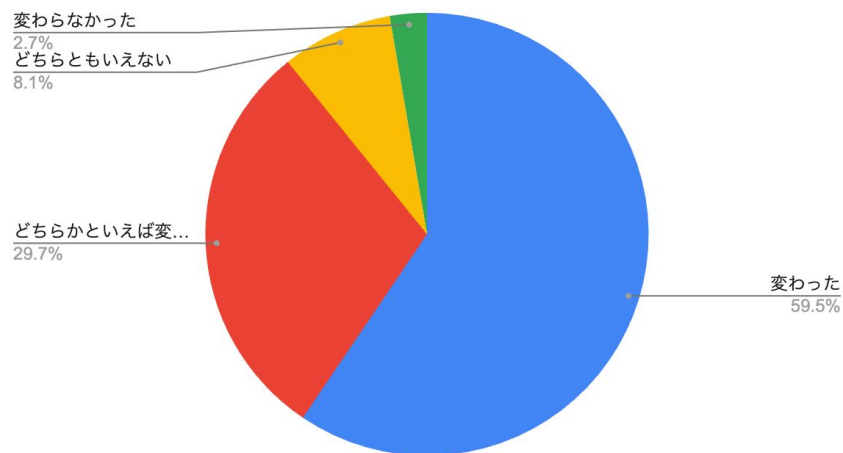
今回のプログラムの満足度を教えてください



ポジティブ
教育という大きな問題について、考えて実際に周りを巻き込んで活動することができた

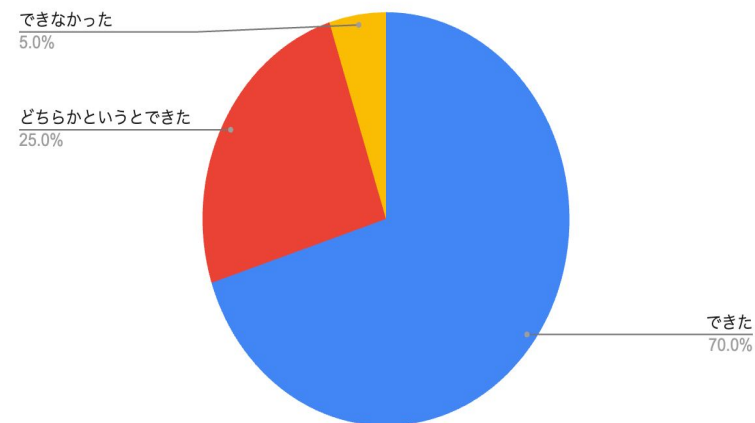
ネガティブ
活動期間が短かった

教育や学びについての認識は変わりましたか？



(教育について)
「僕らができるわけ」
とっていましたが
「僕らがやるべき」に変わった

このコミュニティを通して、新たに人脈を作ったり深めたりすることができましたか？



自分の興味のあることに対して
共感してくれる仲間と
出会うことができた

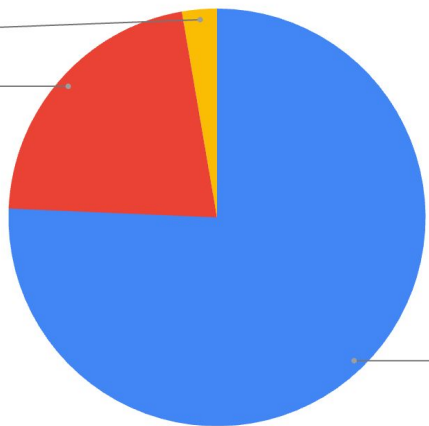
満足度と参加生徒の声(その理由)

97%の参加者が満足またはどちらかという満足と回答
活動時間の短さが課題に上がった

今回のプログラムの満足度を教えてください

どちらかといえば不満
2.7%

どちらかといえば満足
21.6%



満足
75.7%

2ヶ月間充実しており、楽しくプログラムに参加することができたから。
教育という大きな問題について考えて実際に周りを巻き込んで活動することができたし、たくさんの方に取り組みを評価していただけたから。
教育について考えるいい時間になったから。

任意の活動に参加するのが初めてだったので不安もあったけれど本当に参加して良かったなと思いました！
初めての経験ばかりでとても貴重な時間でした。
第二期も参加したいなと思っています。

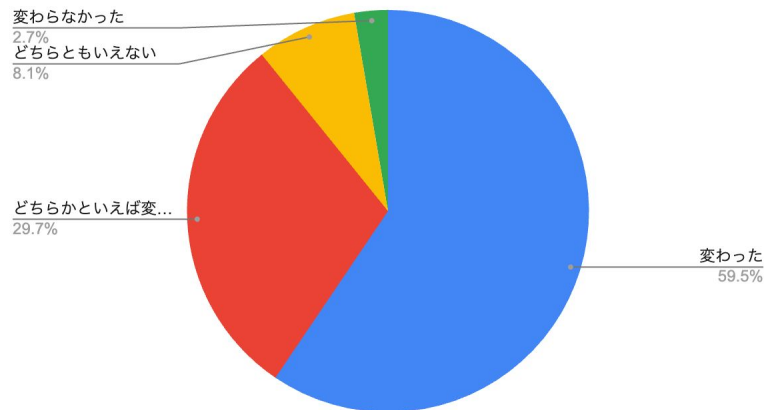
不安とドキドキを持って参加しましたが、チームで一つのものを目指して協力しながら作り上げていくことが好きな私にとってすごく楽しかったし、自分をより成長させられるワークショップでした。
そして日本の教育の課題について考えられたので自分の考えや意見を再確認できるとても有意義な時間になりました。

ネガティブな声
(発表までの)活動期間が短かったから。
時間的に余裕が無かった

教育への認識の変化と参加生徒の声(その理由)

87%の参加者が教育や学びについての認識に変化があったと回答

教育や学びについての認識は変わりましたか？



教育について社会は消極的な印象を持っていたが、今回たくさんのゲストの話を聞いたり、教育系の活動に取り組む学生団体などについて調べる中で消極的な人だけではないということを実感することができた。

今回の活動を通して面白い授業を作る難しさや、授業以外にもお仕事がたくさんある「先生」の大変さを学び体感したので学校の授業を先生だけが作るのは違うし、学習者側も授業を楽しんで受ける工夫や楽しんで授業に参加しようという心持ちを持って授業に参加すべきなんだなと考えが変わりました。

教育はあまり変わらないなと思っていたけれど、変えるために動いている方もたくさんいらっしゃって思っていたより少しずつ良い方向に変わっていているのかなと思った。

教育に関しては、もう変わることはない諦めかけていた部分があったけど、同じような思いを持った人などと行動することで、少しずつ変えることができるという変化が起きた。

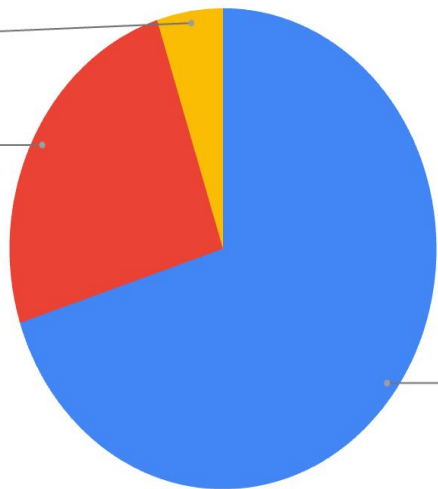
人脈の変化と参加生徒の声(その理由)

95%の参加者がコミュニティを通して、人脈を作ることや深めることができたと回答

このコミュニティを通して、新たに人脈を作ったり深めたりすることができましたか？

できなかった
5.0%

どちらかというとき
25.0%



できた
70.0%

何もかもが、良い経験と刺激になり
同じ思いを持つ人と
活動できたからです。

メンターさんや会場の方々との出会いが
やはり大きかったと思う。
普段関わりのない大人の方々と
関わる良いキッカケになった。

自分の興味のあることに対して
共感してくれる仲間と出会うことが
でき、アイデアを出し合いながら実践で
きたことが純粋に嬉しかったです。

特に最終発表会では
学内外の色々なプロジェクトに
参加している人と話したりする時間が
あって良かったです。

任意回答) 中高生が教育に取り組む意義は？

教育を受ける側として、課題に気づきやすく問題の解決につながることや自分の教育環境やその活かし方を捉え直す機会になり、学習にも効果があるなどあるなどの回答がありました。

「教育」という存在は就学時からあって当たり前で、どうしても受動的になりがち。だからこそ、プロジェクトを通して能動的に活動し、自分の「教育」を見つめることは、中高生たちに「教育」へ意欲を持たせるうえでとても大きな効力を発揮するはず。

同世代へかなり刺激を与えられる。
また、若い人が動くことにより受けている人たちがより有意義な教育を受けられるようになったりすると思います。

自分たちの今いる環境をさらに活かすことができると思う。
また、少子化や時代の変化に伴い教育が変化していく中で、教育について深く考え直す場を提供出来ることは素晴らしいと思う。

現在の学校で学んでいる立場であるからこそ、リアルタイムでメリットデメリットを見ることができていると感じています。
学んでいるときに感じた課題に対して、思い立ったらすぐに行動することができれば、悲しい思いをしたりする人は減るのではないかと思います。

今回の活動を通し、現役中高生だからこそ
の視点/気づきがあると強く感じたので、
教育を受ける側である中高生が教育について考えることで、教育をする側からは見えないものが見えてくるという側面があると思います。

中高生が教育の現場の最前線にいると
思っているのもので、その中高生自身が
参画して行くことで、よりリアルな意見を
反映できると思います。

外部参加生 / 中等部生の声

今まで部活以外の学内外での自主的な活動をしたことがなかったが
大学受験が終わっており、大学関係者から告知があり、時間的余裕があったのでやってみたいと思った。

学外からきたが、学内のメンバーの関係がすでに出来上がっていた関係性があったわけでもないので、
フラットに入ることもできたとし、お互いに所属を気にすることもなかった。
N/S高内の知り合い同士が会話を繋げてくれたりしたので、スムーズに会話にも入ることができた

他の生徒のITツールの活用スキルの高さに戸惑うことがあったが、
役割分担をすることでグループで補完し合うことができた。
また、学外の生徒と関わり合うことで学校間の特徴の違いがあることを知ることができた。



【学外参加者 Aさん】



中等部からの参加者
Bさん

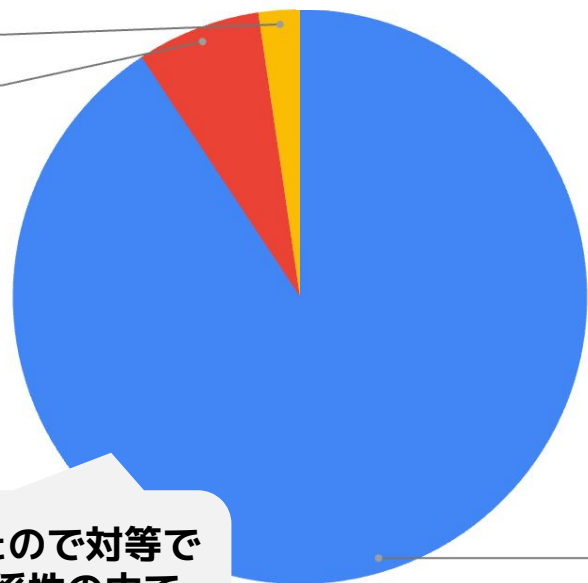
今まで高校生の先輩と話をする機会がなかった。これから活動ができることがわかった。
素敵な先輩方がいてよかったと思う。先輩たちがいっぱいいることがわかった
普段は弟を見ているので、年上の人が多い環境に入ることがなかった
最初は、先輩ばかりの環境が不安ではあった、ただ、みんな優しくよかったことや、
学年が一つしか変わらないメンバーもいたことで安心して活動できるようになった

生徒主催イベントの効果

生徒主催イベントは、参加者からの満足度が**98%**と非常に高かった。
また、**77%**の参加者が**教育や学びに関する認識の変化**があった。

プログラムの満足度を教えてください N=44

どちらともいえない
2.3%
どちらかといえば満足
7.0%



生徒主体だったので対等でフラットな関係性の中でプログラムに取り組めた

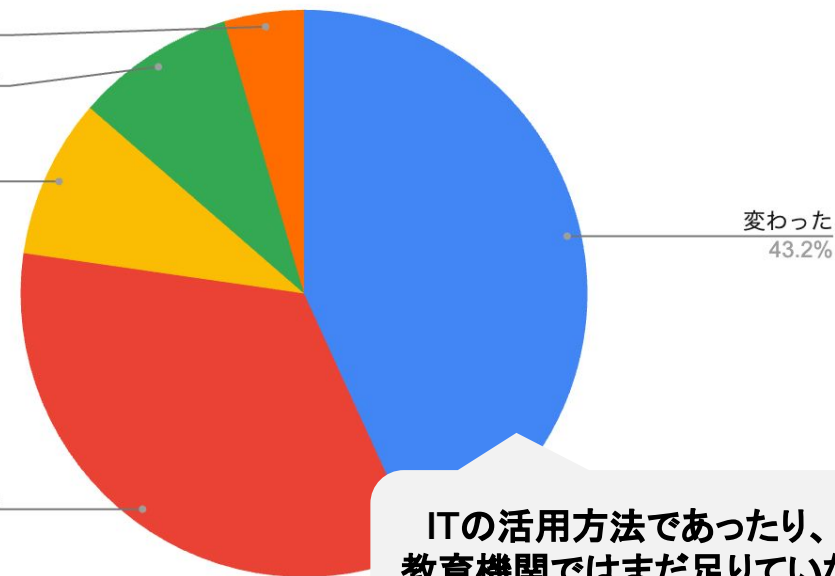
満足
90.7%

教育や学びについての認識は変わりましたか？ N=44

変わらなかった
4.5%
どちらかといえば変...
9.1%

どちらともいえない
9.1%

どちらかといえば変...
34.1%



ITの活用方法であったり、教育機関ではまだ足りていない部分だったり知れた

生徒主催イベントの効果

生徒主催イベントでは、企画運営が**中高生だからこそ参加しやすかった、気づきがあった**との声や**教育は自分の工夫次第で変えられるかも知れない**という回答が多かった。

学生のためのキャリア
カレッジ参加者

俺と同じ高校生がこんなにもレベルの高い企画を立てて、それをこんなに楽しく進行することができたとは思わなかった。自らのキャリアについてみんなより一歩進んだことを誇りに思う。

ITディスカッション
参加者

いろんな目線からの意見を得られたのは良かったです、生徒主体にやっていたのでやらせ感がなく聞きやすかったですし、話の構成もとても良かったので有意義な時間になったので満足を選びました。

楽しい授業を考える見学
中等部教職員

同世代が授業をするからこそその共感があり、いつもと違ったツールや面白いアイデアがプロジェクトに反映されていました。

楽しい授業を考える
授業参加者(中学生)

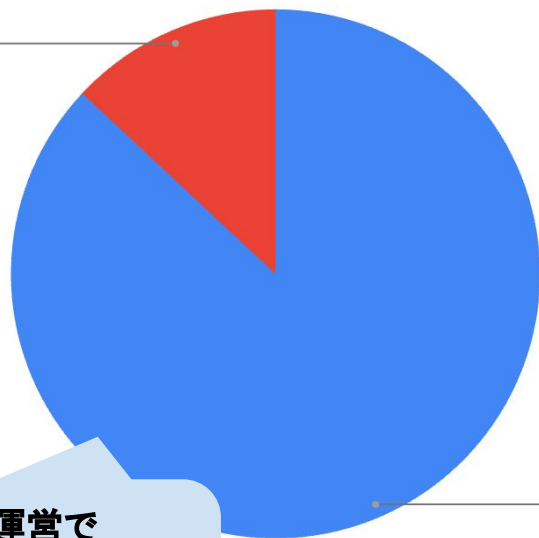
公立中学校や小学校の仕組みを変えるのは無理って思っていたが、そこを自分なりに、変えていこうって思った。

外部発表イベントの効果

外部発表イベントは、参加者からの満足度が**100%**と**非常に高かった**。
また、約**70%**の参加者が**教育や学びに関する認識の変化があった**。

今回のプログラムの満足度を教えてください N=23

どちらかといえば満足
13.0%



満足
87.0%

生徒主導の運営で
プログラム自体が学びの場
になっていることが
よかったです

教育や学びについての認識は変わりましたか？

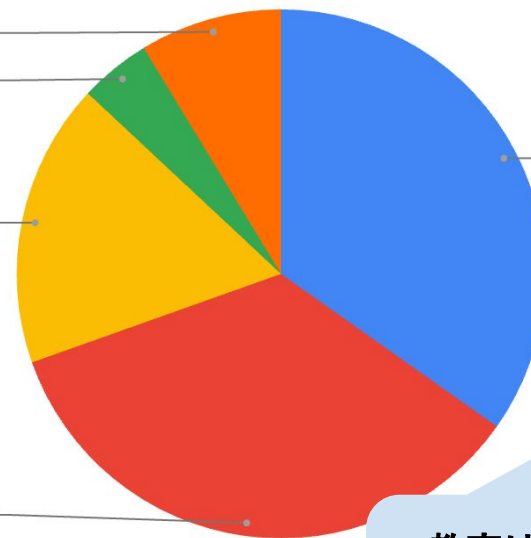
変わらなかった

8.7%
どちらかといえば変...

4.3%

どちらともいえない
17.4%

どちらかといえば変...
34.8%



N=23

変わった
34.8%

教育は大人がつくるものという
イメージがあったが、受ける側
が意見してもいいということ

外部発表イベント観覧者の声

外部発表イベントでは、**生徒の主体的な取り組みに関して気づきがあった**との声やイベントを経て、**生徒・児童主体の取り組みを推進したい**という回答が多かった。

キャリア教育
コーディネーター

生徒主導の運営でプログラム自体が学びの場になっていることがよかったと思います。
教育プログラムにおける余白の重要性(バランス)を学びました。
もっと生徒に委ねる方向性を検討していきたい

公立高校教員

当日お話されていた高校生は誰もが非常に前向きに活動報告をしており、聞いていて大変参考になりました。
社会課題の解決に今まで以上に生徒とともに邁進していきたいです。

大学教員

中高生とゲストの皆さんの熱気に、たくさんの刺激を受けました。
児童生徒に、自分らしい生き方を掴んでもらう場を提供したいと思います。

参加高校生

自分と年が近い人達でも様々な活動を行っていて私もやってみたいと思いました！
教育は大人がつくるものというイメージがあったが、受ける側が意見してもいいということに気づきました。

教育関係者の声 外部団体からのイベント登壇者

校則改革(ルールメイキング)の取り組み紹介でブース出展させていただきました。生徒は当初説明用の原稿を用意していましたが、途中からは来場者の方と対話をしながら説明する形となり、むしろ自分たちの活動意義を振り返る機会となったようでした。発表や説明に留まらず、生徒同士が意見交換をしながら学びを深めていく、こうした場が全国に広がっていくことを期待しています。

安田馨 様(安田女子中学高等学校 副校長)

プレゼンしてみてとても楽しかったし、ポジティブな感想をたくさんもらえました。また自分たち自身も活動を整理できたのでとても良かったです。予想外の質問をもらった時にうまく答えられなかったりしたのが悔しかったですが、その場で仲間と話し合っって説明の修正をしたりできたのは良かったです。他地域の人と交流する機会が初めてだったので、最初はとても緊張しましたが、みなさんとてもポジティブフィードバックをくれるし、同世代でいろんなことにチャレンジしている人たちと話すことでとても刺激を受けました。素敵な機会をいただきありがとうございました。

最終イベント参加者 大阪夕陽丘学園高等学校 1年生

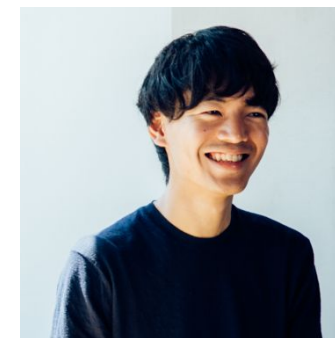
教育関係者 監修者コメント



(株)ディスカバ
今村 亮さん

まだ対面したことのない高校生たちが、SlackとZoomを活用しながら、有機的にプロジェクトを実現していくプロセスには新しい学び方の目覚めを感じました。強い期待感にワクワクしました。
一方、この学び方を拡大するには、生徒を見守り・引き出し・リスク管理する手腕が求められるため、教育者/教育環境は在り方やスキルを更新していくことが欠かせないでしょう。

先進的な取り組みを経産省さん主導で実施し、多くの生徒たちが主体的に取り組んだ事がまず素晴らしいです。教育リソースが限られてくる中で、いかに多様なステークホルダーを巻き込み、自律的な教育環境を構築するかの解の1つにコミュニティがあると考えています。コミュニティマネジメントのノウハウを先生また生徒たちに普及し、現場での主体的なルールメイキングを支援する事で、新しい教室の可能性は開けると思っています。



(株)qutori CEO
コミュマネの学校BUFF代表
(株)ロフトワーク
コミュニティデザイナー
加藤 翼さん

プログラムを通じた生徒の能力開発効果測定

測定項目

エージェンシー

「変革を起こすために、自分で目標を設定し、振り返り、責任を持って行動する力」(OECD,2019)

コーエージェンシー

「変革を起こすために、**他者と対等に協力しながら**自分で目標を設定し、振り返り、責任を持って行動する力」
※OECD(2019)を参考に定義

利用したアセスメント

- ・日本財団(2019)18歳意識調査
(第20回 テーマ:「国や社会に対する意識」)
回答方法を5件法に改変
- ・自律性、関係性、有能感
Basic Psychological Need Satisfaction and Frustration Scale
- ・ローゼンバーグ自尊感情尺度
- ・人格特性的自己効力感尺度

上記調査に加え

・SAFETY ZONE | 心理的安全性を計測するために生まれたサーベイシステム(株)ZENTECHを活用

①エージェンシーに関する効果検証方法の概要*

・エージェンシー「変革を起こすために、自分で目標を設定し、振り返り、責任を持って行動する力」(OECD,2019)」の変化の参考値として、プログラム受講前後における生徒の変化を計測するために、以下の『質問紙調査』を評価方法として活用した。

*資料は、松隈信一郎様(医学博士、公認心理師 / フィリピン大学ディリマン校心理学部講師)と作成

<評価方法>

- ・質問紙調査

<評価尺度>

- ・日本財団(2019)18歳意識調査 (第20回 テーマ:「国や社会に対する意識」) 回答方法を5件法に改変 一部設問文を結合
- ・The Japanese Version of Basic Psychological Need Satisfaction and Frustration Scale、
- ・ローゼンバーグ自尊感情尺度
- ・人格特性的自己効力感尺度

<評価の全体像>

- ・質問紙調査をプログラム初回と最終回に実施

生徒のエージェンシーに関する質問紙調査の内容

以下合計48項目について生徒が自己評価

<p>日本財団(2019)18歳意識調査(第20回 テーマ: 「国や社会に対する意識」) 回答方法を5件法に改変 一部設問文を統合 1「全くそう思わない」～5「とてもそう思う」の5件法</p>	<p>自分を大人だと思う 自分は責任がある社会の一員だと思う 将来の夢を持っている 自分で国や社会を変えられると思う</p>
	<p>自分の国に解決したい社会課題がある 私は、やりたいことを自由に選んでいると感じている。 私がしているほとんどのことは、やらされているものだと感じている。 私が気に掛けている人は、私のことも気にかけてくれていると感じている。 私は、自分が受け入れてほしいと思っているグループから、拒否されていると感じている 私は、たいいていのことを、うまく行う自信があると感じている。 私は、物事をうまく成し遂げられるか自分の能力を疑っている 私の決定は、自分が本当にしたいことと一致している 私は、自分が選んでもいないことを、多くさせられていると感じている 私は、互いに気にかけている人と、絆を感じている 私は、大切な人から、冷たくされ、距離を置かれていると感じている 私は、自分がしていることに対して、有能さを感じている 私は、自分がこれまでやってきた成果について失望している 私の選択は、本来の自分らしさを良く表していると感じている 私は、あまりに多くのことをしなければならぬと、プレッシャーをかけられていると感じている 私は、自分にとって大切な人と、親密な関係を築いていると感じている 私は、自分とよく一緒にいる人が、自分のことを嫌っていると感じている 私は、自分の目標を達成することができるかと確信している 私は、自分の能力に対して自信がない 私は、自分が本当に関心のあることを行っていると感じている 私は、日々、義務的な活動に追われ続けていると感じている 私は、いつも一緒にいる人が自分のそばにいと、暖かい気持ちになる 私は、深い人間関係を築こうとするが、表面的な関係にしかならない 私は、たいいていは難しい課題でも、成し遂げることができると思っている 私は、これまで重ねてきた失敗のせいで、今やっていることでも、うまくいかないように感じる</p>
<p>自律性、関係性、有能さへの欲求充足、欲求不満 (The Japanese Version of Basic Psychological Need Satisfaction and Frustration Scale) 1「全くそう思わない」～5「とてもそう思う」の5件法</p>	<p>47</p>

生徒のエージェンシーに関する質問紙調査の内容

以下合計48項目について生徒が自己評価

<p>あなたは、自分がやりたいことが何かをどれくらい認識していますか。 0～10の11件法</p>	<p>あなたは、自分がやりたいことが何をどれくらい認識していますか。0～10で教えてください その理由を教えてください</p>
<p>あなたは、自分がやりたいことをどれくらい実践していますか。 0～10の11件法</p>	<p>あなたは、自分がやりたいことをどれくらい実践していますか。0～10で教えてください その理由を教えてください</p>
<p style="text-align: center;">自尊感情 (ローゼンバーグ自尊感情尺度) 「はい」「どちらかといえばはい」 「どちらかといえばいいえ」「いいえ」の4件法</p>	<p>私は自分に満足している 私は自分には見所があると思う 私は、たいていの人がやれる程度には物事ができる 私には得意に思うことがない 私は自分が役立たずだと感じる 私は自分が、少なくとも他人と同じくらいの価値がある人間だと思う もう少し自分を尊敬できたらと思う 自分を失敗者と思いがちである 私は自分に対して、前向きな態度をとっている</p>
<p style="text-align: center;">自己効力感 (人格特性的自己効力感尺度) 1「全く当てはまらない」～5「非常によく当てはまる」の5件法</p>	<p>大して努力しなくても、私はたいていのことならできるような気がする どんな状況に直面しても、私ならそれに対処することができるような感じがする 私にとって、最終的にはできないことが多いと思う 私が頑張りさえすれば、どんな困難なことでもある程度のことはできるような気がする 熱心に取組めば、私にできないことはないように思う やりたいと思っても、私にはできないことばかりだと感じる 非常に困難な状況の中でも、私ならそこから抜け出すことができると思う</p>

生徒のエージェンシーに関する評価結果分析概要

結果概要は以下の通りだが、本プログラムで身につけたいエージェンシーに関して、**将来の夢を持ち、自分で国や社会を変えられるという意識、有能さへの欲求充足、自分がやりたいことの認識において向上**が見られた。他項目に関して、統計上の向上は確認されなかったが、継続的なプログラムの実施とフォローアップにより、向上の可能性はあり得る。

<質問紙調査の結果>

参加者は、本プログラムを通じてエージェンシーの指標である「社会や自分に対する意識」のうち、**将来の夢を持ち、自分で国や社会を変えられるという意識**、また、自己決定理論に基づく「心理的欲求」のうち、**有能さへの欲求充足**、また、**自分がやりたいことの認識**を高めた。統計上、他項目の得点に有意差は確認されなかったが、全体的に実施後の得点の方が実施前よりも高くなっていた。そのため、継続的なプログラムの実施やフォローアップにより、向上の可能性があるかもしれない。

エージェンシーに関する評価結果分析概要

<質問紙調査>

基礎統計量と対応のあるt検定 (N =29)の結果は以下の通りである (詳細次ページ以降)

変数	実施前		実施後		t値 (df = 28)	p値	Hedges' g
	平均値	標準偏差	平均値	標準偏差			
社会や自分に対する意識							
自分を大人だと思う (1-5)	2.93	1.13	3.07	1.22	0.72	0.47	0.13
自分は責任がある社会の一員だと思う (1-5)	3.41	1.18	3.66	1.32	1.19	0.24	0.22
将来の夢を持っている 自分で国や社会を変えられると思う (1-5)	3.28	1.33	3.76	1.30	2.98	0.01	0.54
自分の国に解決したい社会課題がある (1-5)	4.03	1.02	4.38	0.98	1.67	0.11	0.30
自律性、関係性、有能さへの欲求充足、欲求不満							
自律性への欲求充足 (4-20)	15.62	2.66	16.31	2.89	1.46	0.15	0.26
自律性への欲求不満 (4-20)	9.83	2.67	9.28	3.14	-1.00	0.32	-0.18
関係性への欲求充足 (4-20)	15.10	3.39	15.34	3.78	0.34	0.74	0.06
関係性への欲求不満 (4-20)	8.21	3.43	8.83	3.54	0.85	0.40	0.15
有能さへの欲求充足 (4-20)	12.72	4.29	14.28	4.53	3.27	< 0.001	0.59
有能さへの欲求不満 (4-20)	11.69	3.74	11.72	4.32	0.05	0.96	0.01
自分がやりたいことの認識、実践							
あなたは、自分がやりたいことが何かをどれくらい認識していますか (0-10)	7.21	1.93	8.07	1.78	3.01	0.01	0.55
あなたは、自分がやりたいことをどれくらい実践していますか (0-10)	7.14	1.51	6.86	2.34	-0.66	0.51	-0.12
自尊感情 (1-4)	2.43	0.73	2.54	0.78	1.15	0.26	0.21
自己効力感 (1-5)	3.25	0.87	3.44	0.97	1.48	0.15	0.27

注1) 分析対象者はプログラム実施前後に行われた質問紙調査に参加協力した者のうち、事後質問紙調査に不参加であった 2名を除く者 (N = 29) とした。

注2) 日本財団 (2019) 18歳意識調査 (第20回 テーマ:「国や社会に対する意識」) 回答方法を5件法に改変、一部設問文を統合

自律性、関係性、有能さへの欲求充足、欲求不満 = Japanese version of Basic Psychological Need Satisfaction and Frustration Scale (Nishimura, 2016) 自尊感情 = ローゼンバーグ自尊感情尺度日本語版 (桜井, 2000)、自己効力感 = 人格特性的自己効力感尺度 (三好, 2003)

注3) 統計解析には SPSS version 29 for Windows (SPSS Inc., Chicago, IL, USA) を使用した。

注4) 対応のある t 検定を実施し、有意水準を 0.05 に設定した。有意水準 0.05 を p 値が下回った項目をオレンジ色で示した。

エージェンシーに関する評価結果分析(社会や自分に対する意識)

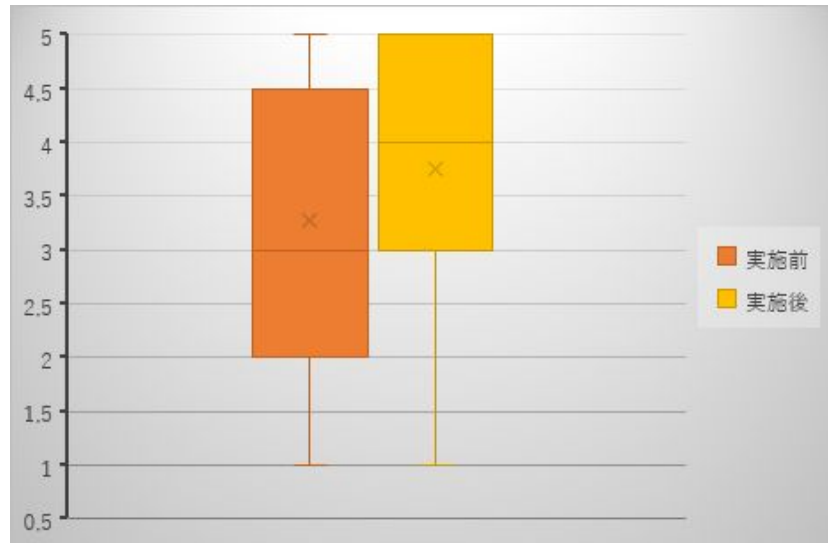
<質問紙調査>

日本財団(2019)18歳意識調査(第20回 テーマ:「国や社会に対する意識」回答方法を5件法に改変、一部設問文を統合)のうち、「将来の夢を持っている 自分で国や社会を変えられると思う」の項目が

プログラム実施前よりも実施後の方が有意に得点が高く、中程度の効果量が確認された。他項目も統計上は有意差が確認されなかったが、全体的に実施後の得点の方が実施前と比べて高くなっているため、継続的なプログラムの実施とフォローアップにより高まる可能性がありうる。

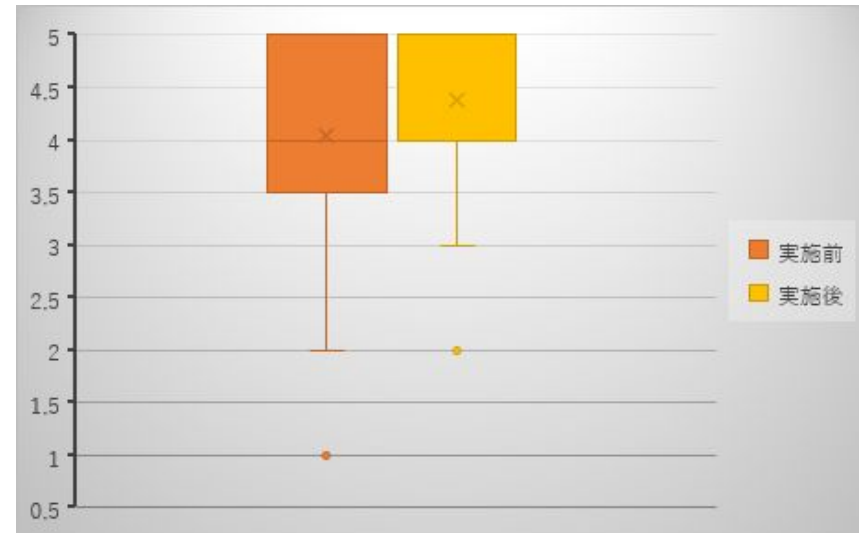
$p = 0.01$ Hedges' $g = 0.54$

**将来の夢を持っている
自分で国や社会を変えられると思う**



$p = 0.47$ Hedges' $g = 0.30$

自分の国に解決したい社会課題がある



エージェンシーに関する評価結果分析(社会や自分に対する意識)

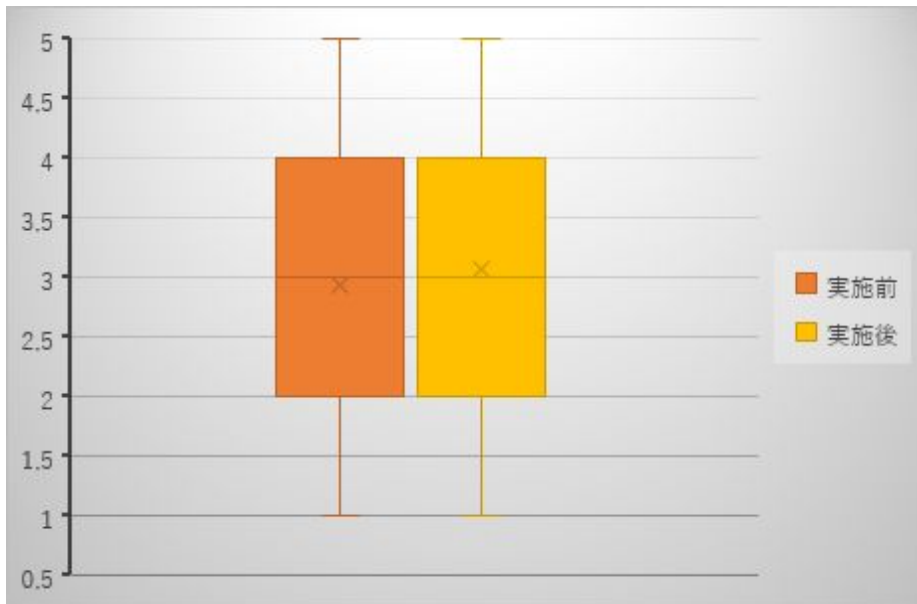
<質問紙調査>

日本財団(2019)18歳意識調査(第20回 テーマ:「国や社会に対する意識」回答方法を5件法に改変、一部設問文を統合)のうち、「将来の夢を持っている 自分で国や社会を変えられると思う」の項目が

プログラム実施前よりも実施後の方が有意に得点が高く、中程度の効果量が確認された。他項目も統計上は有意差が確認されなかったが、全体的に実施後の得点の方が実施前と比べて高くなっているため、継続的なプログラムの実施とフォローアップにより高まる可能性がありうる。

$p = 0.47$ Hedges' $g = 0.13$

自分を大人だと思う



$p = 0.24$ Hedges' $g = 0.22$

自分は責任がある社会の一員だと思う



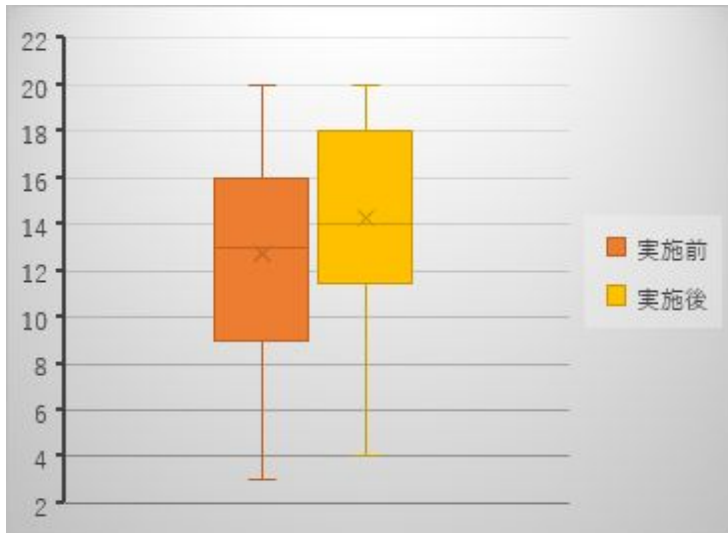
エージェンシーに関する評価結果分析(自律性、関係性、有能さへの欲求充足)

<質問紙調査>

自律性、関係性、有能さの欲求充足について、「有能さへの欲求充足」が、プログラム実施前よりも**実施後の方が有意に得点が高く、中程度の効果量が確認された**。他項目も統計上は有意差が確認されなかったが、全体的に実施後の得点の方が実施前と比べて高くなっているため、継続的なプログラムの実施とフォローアップにより高まる可能性はありうる。

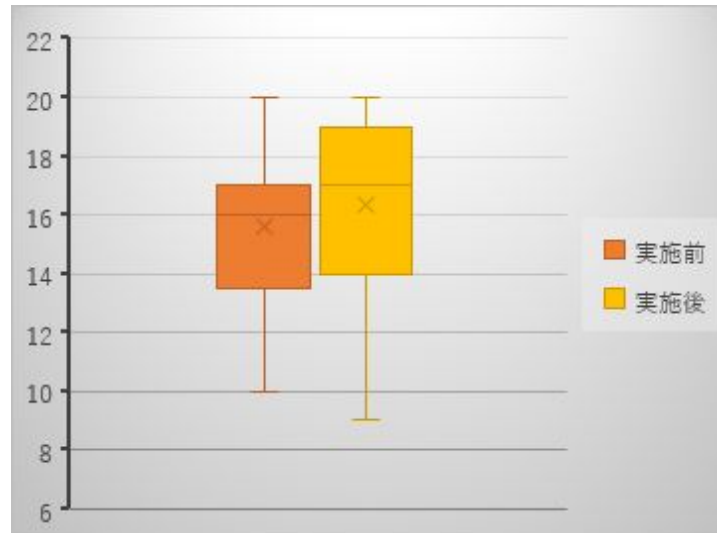
$p < 0.001$ Hedges' $g = 0.59$

有能さへの欲求充足



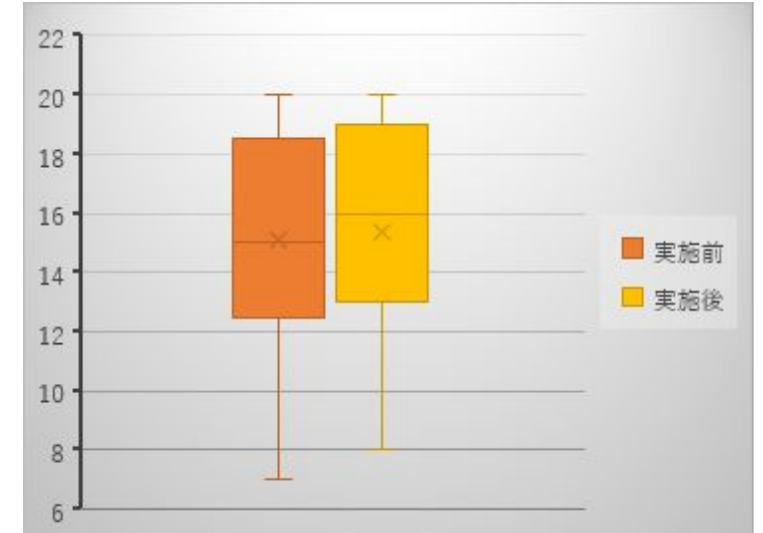
$p = 0.15$ Hedges' $g = 0.26$

自律性への欲求充足



$p = 0.74$ Hedges' $g = 0.06$

関係性への欲求充足



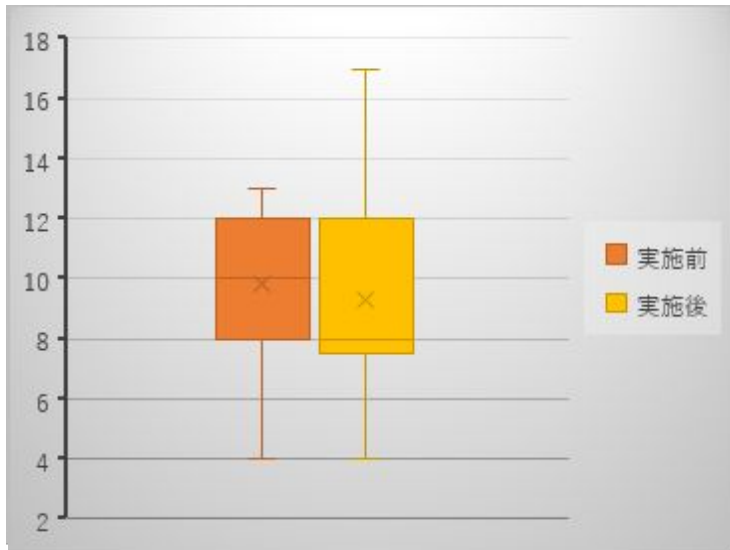
エージェンシー評価結果分析(自律性、関係性、有能さへの欲求不満)

＜質問紙調査＞

自律性、関係性、有能さの欲求不満について、プログラム実施前後による有意差は確認されなかった。

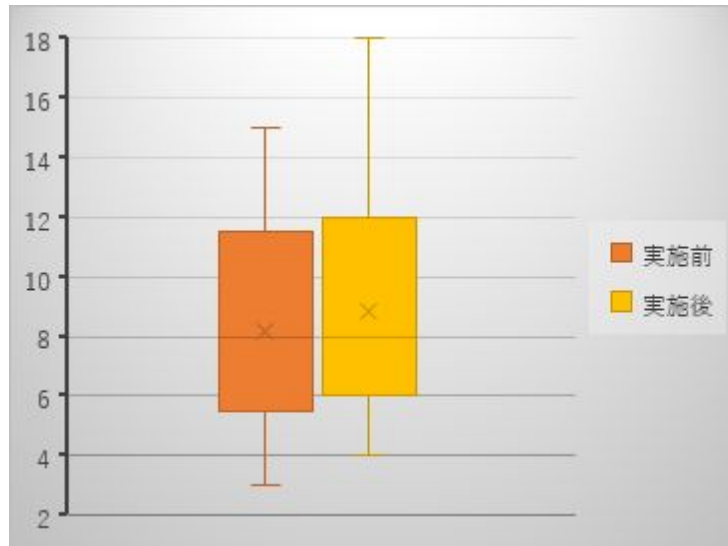
$p = 0.32$ Hedges' $g = -0.18$

自律性への欲求不満



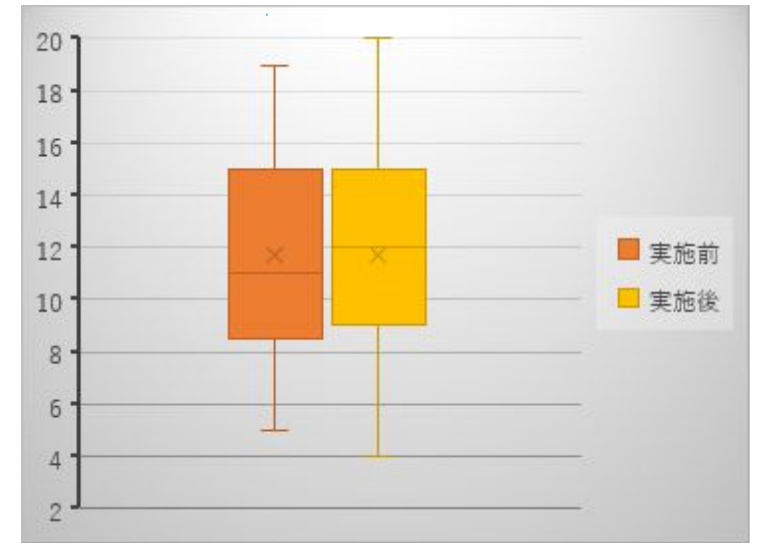
$p = 0.40$ Hedges' $g = 0.15$

関係性への欲求不満



$p = 0.96$ Hedges' $g = 0.01$

有能さへの欲求不満



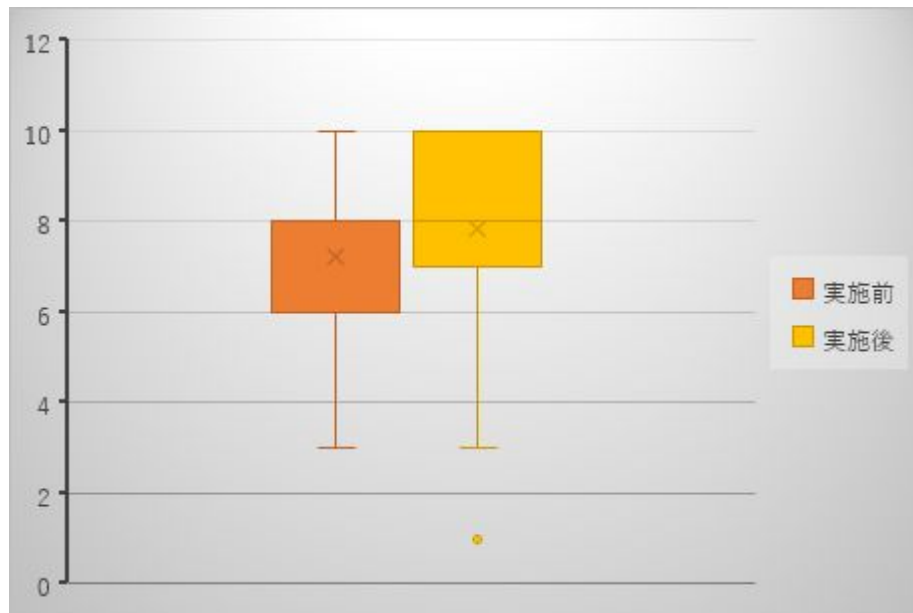
エージェンシー評価結果分析(自分がやりたいことの認識)

<質問紙調査>

自分がやりたいことの認識について、プログラム実施前よりも実施後の方が有意に得点が高く、中程度の効果量が確認された。その理由として、生徒より以下のコメントがあがった。

$p = 0.01$ Hedges' $g = 0.55$

あなたは、自分がやりたいことが何かをどれくらい認識していますか



- 言語化し、それを実行できているから。
- 少しずつ自分のやりたいことを探す方法を知ったが、探すことができていないから。
- 最近になってやっとみえてきたようなきがしているため。
- 自己分析を定期的に行っているから(WSなどで)そこで自分がやりたいことを見つけられている。
- なんとなくは言語化できているが、これでいいのかと疑問に思うことがかなりあるから。
- 前は曖昧な部分があったけどこのプロジェクトに参加したことも含め徐々に自分が何をやりたいのか見えてきたから。
- 自己分析を最近頑張ってるのでようやく自分の気になることが理解出来てきました。
- 定期的に自己分析をやっているから。

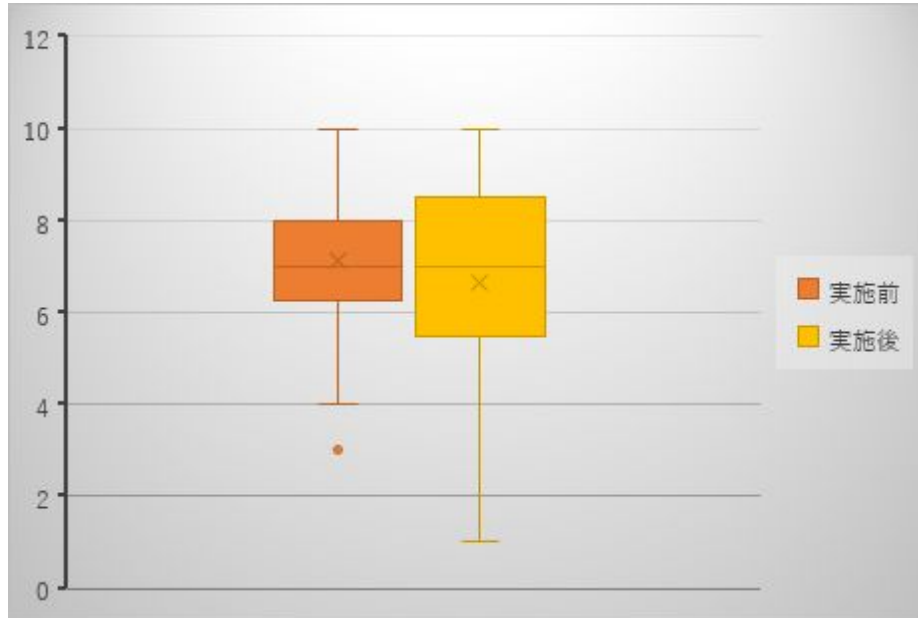
エージェンシー評価結果分析(自分がやりたいことの実践)

<質問紙調査>

自分がやりたいことの実践について、プログラム実施前後の有意差は確認されなかったが、生徒の感想より、本プログラムがやりたいことを実践に移すきっかけとなっている様子が伺えた。

$p = 0.51$ Hedges' $g = -0.12$

あなたは、自分がやりたいことを
どれくらい実践していますか



- イベントを企画運営するなどの方法で実践できているから。
- とりあえずやってみようの精神で何事も挑戦しているから。失敗がそこまで怖くない。失敗しても経験だと思える環境にいるから。
- 前よりも実践できるようにはなったけれど全てができているわけではないから。
- やりたいことをできるようにしているけど、時間が足りず、やりたいことをやりきれていないから。
- 自分からチャレンジしに行けていると思うからです。
- 全く実践していないという訳ではないけど、結果が形に残っているわけでもないから。
- SLLはやりたいことをやるきっかけ作りになってくれたが、フルエンジンはかけられていないと感じるから。

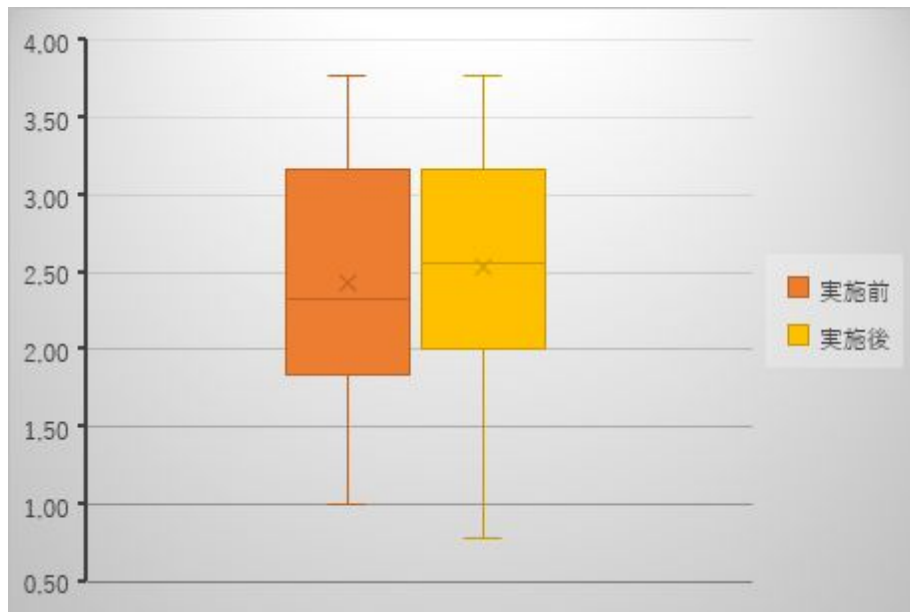
エージェンシー評価結果分析(自尊感情・自己効力感)

<質問紙調査>

自尊感情、自己効力感ともにプログラム実施前後の有意差は確認されなかったが、**全体的に実施後の得点の方が実施前と比べて高くなっている**ため、継続的なプログラムの実施とフォローアップにより高まる可能性はありうる。

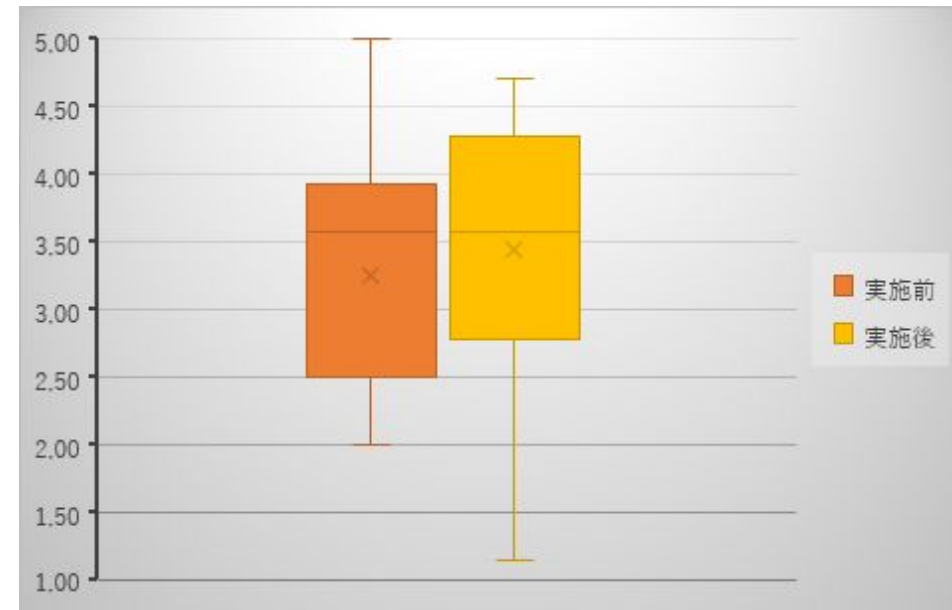
$p = 0.26$ Hedges' $g = 0.21$

自尊感情



$p = 0.15$ Hedges' $g = 0.27$

自己効力感



②コーエージェンシー(心理的安全性)に関する効果検証方法の概要

コーエージェンシー「変革を起こすために、他者と対等に協力しながら自分で目標を設定し、振り返り、責任を持って行動する力」※OECD(2019)を参考に定義 の変化の参考値として、プログラム受講前後における生徒の変化を計測するために、以下の『質問紙調査』を評価方法として活用した。

<評価方法>

- ・質問紙調査

<評価尺度>

(株)ZENTech「組織診断サーベイ SAFETY ZONE®」を活用し心理的安全性(地位や経験に関わらず誰もが率直な意見・素朴な疑問を、お互いに言い合うことができる 組織・チーム状態)を測定

<評価の全体像>

- ・ワークショップ第5回チーム結成時(12/09)と振り返り会時(02/03)に実施

②コーエージェンシー(心理的安全性)に関する効果検証方法の概要

結果概要は以下の通りだが、本プログラムに関して、向上したいコーエージェンシーの参考値となりうる心理的安全性(地位や経験に関わらず誰もが率直な意見・素朴な疑問を、お互いに言い合うことができる 組織・チーム状態)において、初回から平均を上回る高い数値を記録し、2ヶ月後にかけて、さらに向上した。

<質問紙調査の結果>

初回解答時点では、3点が全国平均値、標準偏差が1であるアセスメントにおいて、**チーム形成後の参加者の平均値は4点と比較的高い得点帯にあった。**

約1.5ヶ月の活動後、全体を平均すると0.02の向上と、有意差は見られなかったものの、「話しやすさ」に関しては短いスパンであったものの、約0.15と向上が見られる。

心理的安全性はチームごとの特徴でもあるため、チーム単位で見ると大きな向上を見せたチームや逆に低下を見せたチームが存在し、次ページ以降で詳細な検討を行う。

総じて、質問項目において、**心理的安全性は仕事、(プロジェクト)の基準の高さ、低さによって比較的左右されていることがわかる。**心理的安全性の高いチームに関しては、グループが求めている基準が高い傾向にあり、心理的安全性の低いチームに関しては、挑戦の基準が低いことが考えられる。

②コーエージェンシー(心理的安全性)に関する効果検証方法の概要

<様子と結果の関連考察>

心理的安全性がプロジェクト組成前から、高かった理由としては、本学園で通常実施している
アイスブレイク(学年を意識しない)ややりたいことを基にしたチームづくりが寄与していると考えられる

心理的安全性がもともと高かったグループや向上を見せたグループ(グループCなど)では
スタッフからみた活動の様子において、**役割分担ができているチームや活動の目標の共有ができている**印象を受けた。
その結果として出席率が高かった。最も心理的安全性が上がったグループに関しては**TAが生徒の活動を積極的に奨励をする様子**が見られた。

心理的安全性がもともと低いグループや、下がったグループ(グループIなど)は
スタッフからみた活動の様子において、**1人が活動をリードするような役割分担が十分でないチームや
最後まで目標そのものが漠然としてるグループが多い**印象を受けた

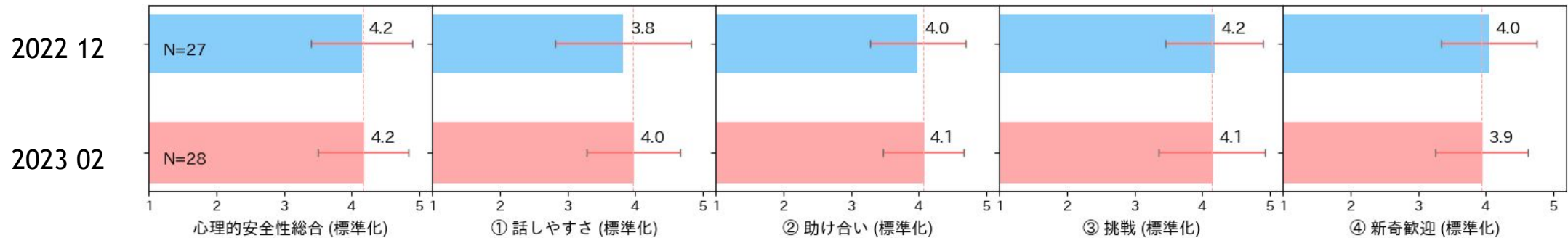
<継続/改善に向けた施策>

- ・アイスブレイク /学年を意識しない関わり
- ・役割分担の明確化
- ・目標の共有の際のサポート
- ・メンターが生徒の挑戦を積極的に奨励する
- ・仕事(プロジェクト)の基準を上げる
義務感ではなくやりたいや得意を強化するような働きかけを増やすことにより向上していけるのではないかと考える

②コーエージェンシー(心理的安全性)に関する効果検証方法の概要

初回解答時点では、3点が全国平均値であるアセスメントにおいて、
チーム形成後の参加者の平均値は4点と比較的高い得点帯にあった。
約1.5ヶ月の活動後、全体を平均すると0.02の向上と、有意差は見られなかったものの、
「話しやすさ」に関しては短いスパンであったものの、約0.15と向上が見られる。

心理的安全性 調査サマリー(平均・全社比較)

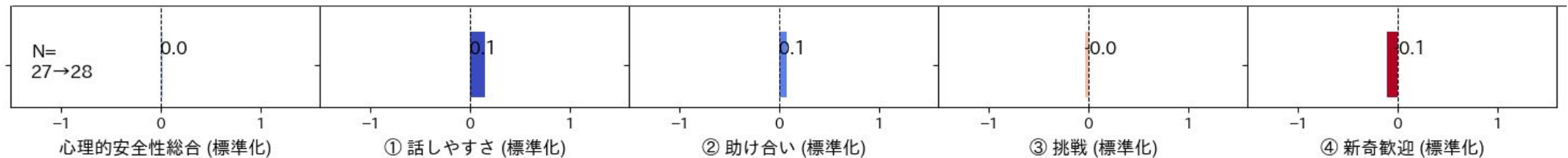


*相対的に高いとは、z-scoreを用いた標準化による。z-score = (当該スコア - 全国平均値) / 全国平均値の標準偏差で計算する。
個人情報観点から、N数が少ない回答数のチームは回答を表示しないが、上位グループの平均値には含まれる。

②コーエージェンシー(心理的安全性)に関する効果検証方法の概要

約1.5ヶ月の活動後、全体を平均すると0.02の向上と、有意差は見られなかったものの、「話しやすさ」に関しては短いスパンであったものの、約0.15と向上が見られる。

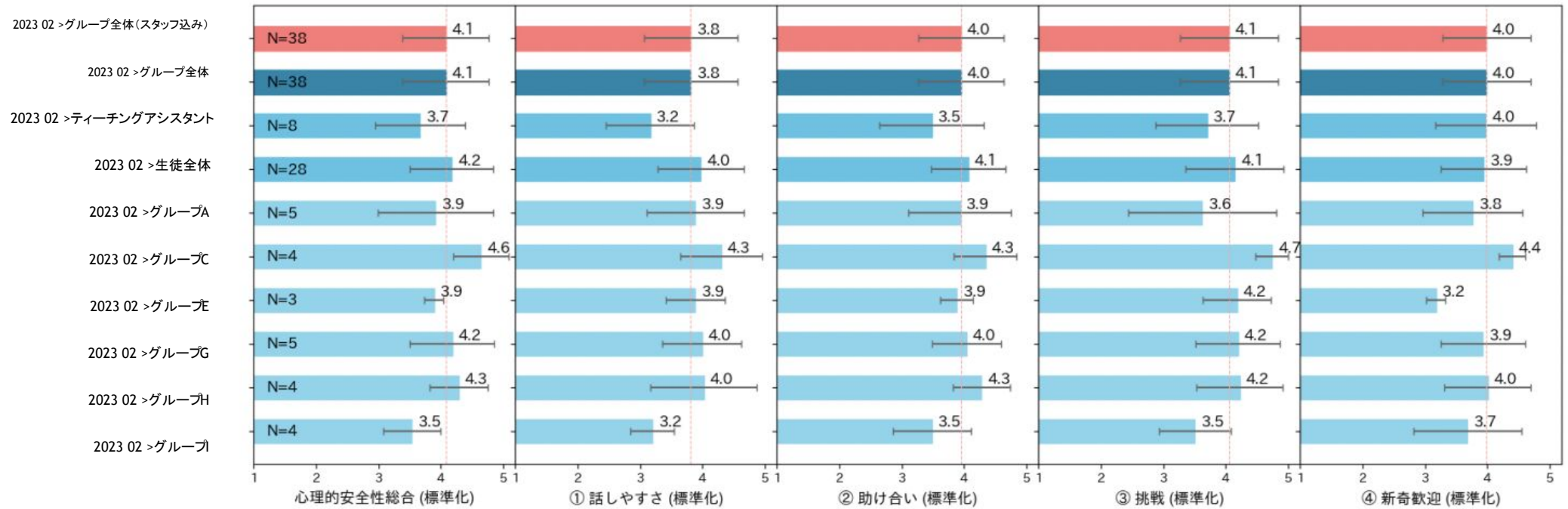
第1階層のみ差分(組織図順)(標準化)



引用: (株)ZENTech SAFETY ZONE®

②コーエージェンシー(心理的安全性)に関する効果検証方法の概要

スコア(組織図順)(標準化)



引用: (株)ZENTech SAFETY ZONE®

②コーエージェンシー(心理的安全性)に関する効果検証方法の概要

心理的安全性は、仕事(プロジェクト)の基準の高さ、低さによって比較的左右されていることがわかる。
 心理的安全性の高いチームに関しては、グループが求めている基準が高い、すなわち質の高い結果を目指す傾向にあり、心理的安全性の低いチームに関しては、挑戦の基準が低いと考えている。

グループC



グループI



グループE



引用: (株)ZENTech SAFETY ZONE®

5.自走 / 普及プラン 詳細

<実施内容4>コミュニティ活動の自走と普及検討

非同期/同期的な学び・交流・プロジェクトを継続的に運営する
ITを活用したオンラインサードプレイスの運営者・参加者を拡大する

	1年目(2022年度)	2年目(2023年度)	3年目(2024年度)
本部機能 運営の段階	達成 学園主体で運営を実施	生徒に一部運営を任せて 共催の形で外部団体が運営する コミュニティサポート体制構築	生徒が主催、運営する状態へ 主催の形で外部団体が運営
構築	達成 プログラム内容/事例 運営マニュアル 連携先拡大	外部用運営マニュアル サポートコミュニティ(学内)	外部サポート体制 サポートコミュニティ(学外)

課題と来年度の取り組み

1年目

学園主体で運営を実施

<課題>

- 社会的なオンラインコミュニティ活動の認知の不足
- メンターごとのコミュニティ運営スキルのばらつき
- キックオフ部分の同期的活動の生徒への負担が大きい
- コミュニティ拡大の導線の不足

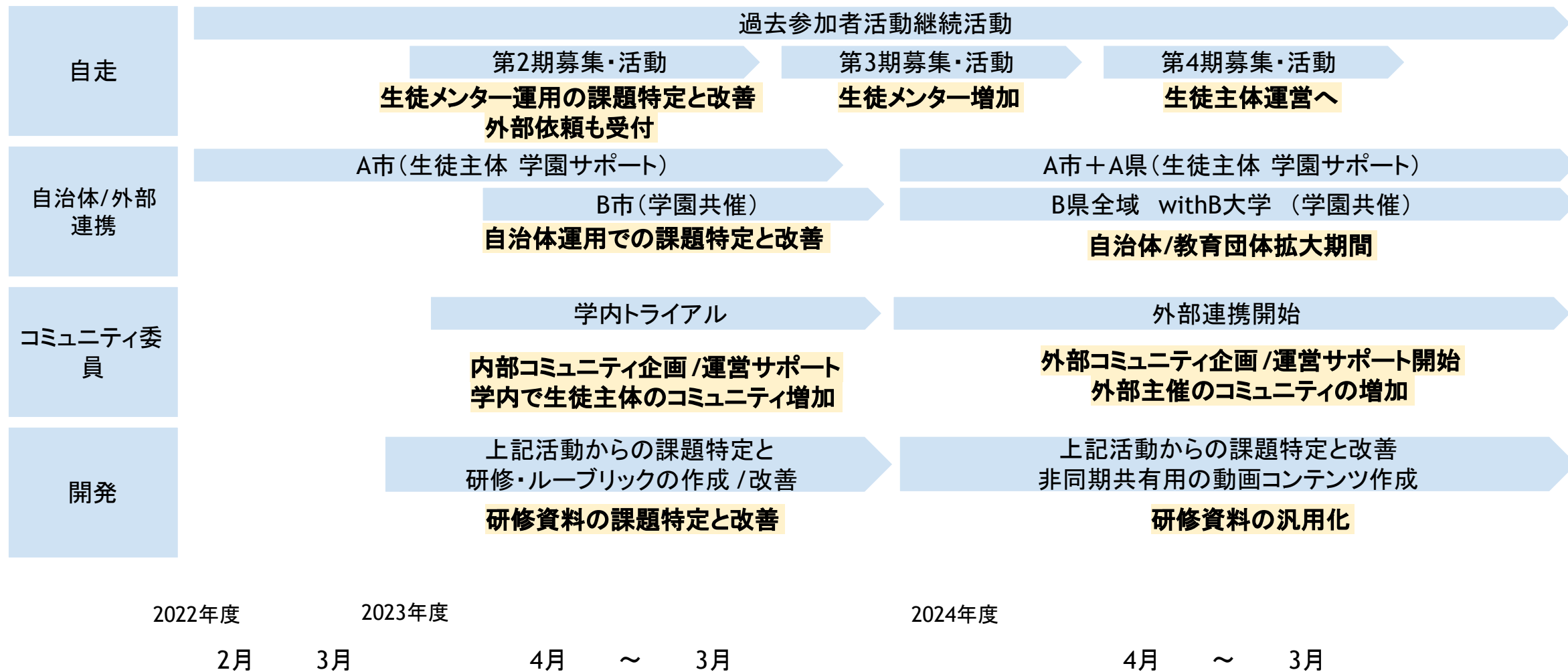
2年目

生徒に一部運営を任せて運営共催の形で外部団体が運営するコミュニティサポート体制構築

<課題への取り組み>

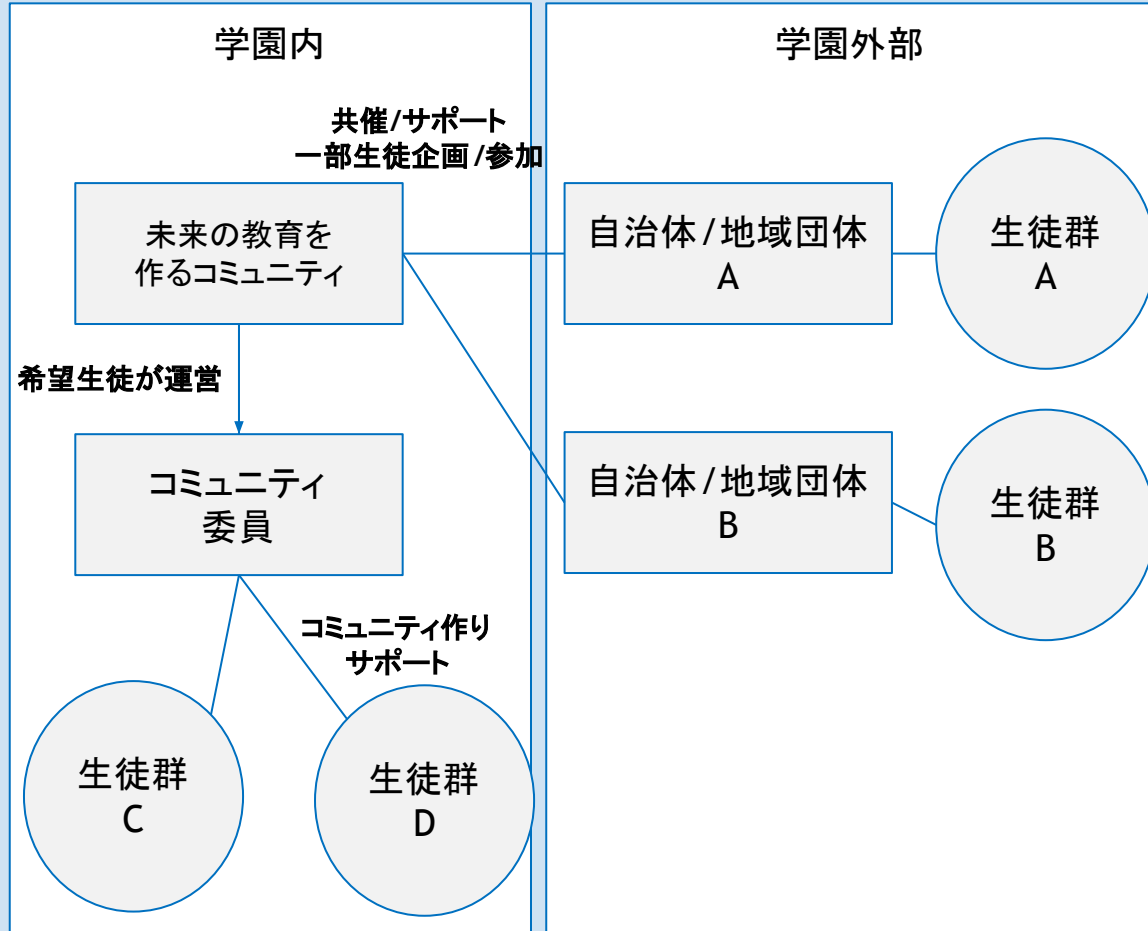
- 地域において、複数の事例作り
- コミュニティ運営の観点を元に研修資料やルーブリックを改善
- 動画、研修資料等を活用し、キックオフを非同期でも可能に
- コミュニティサポート委員会を発足し、トライアル

来季・自走普及のスケジュール

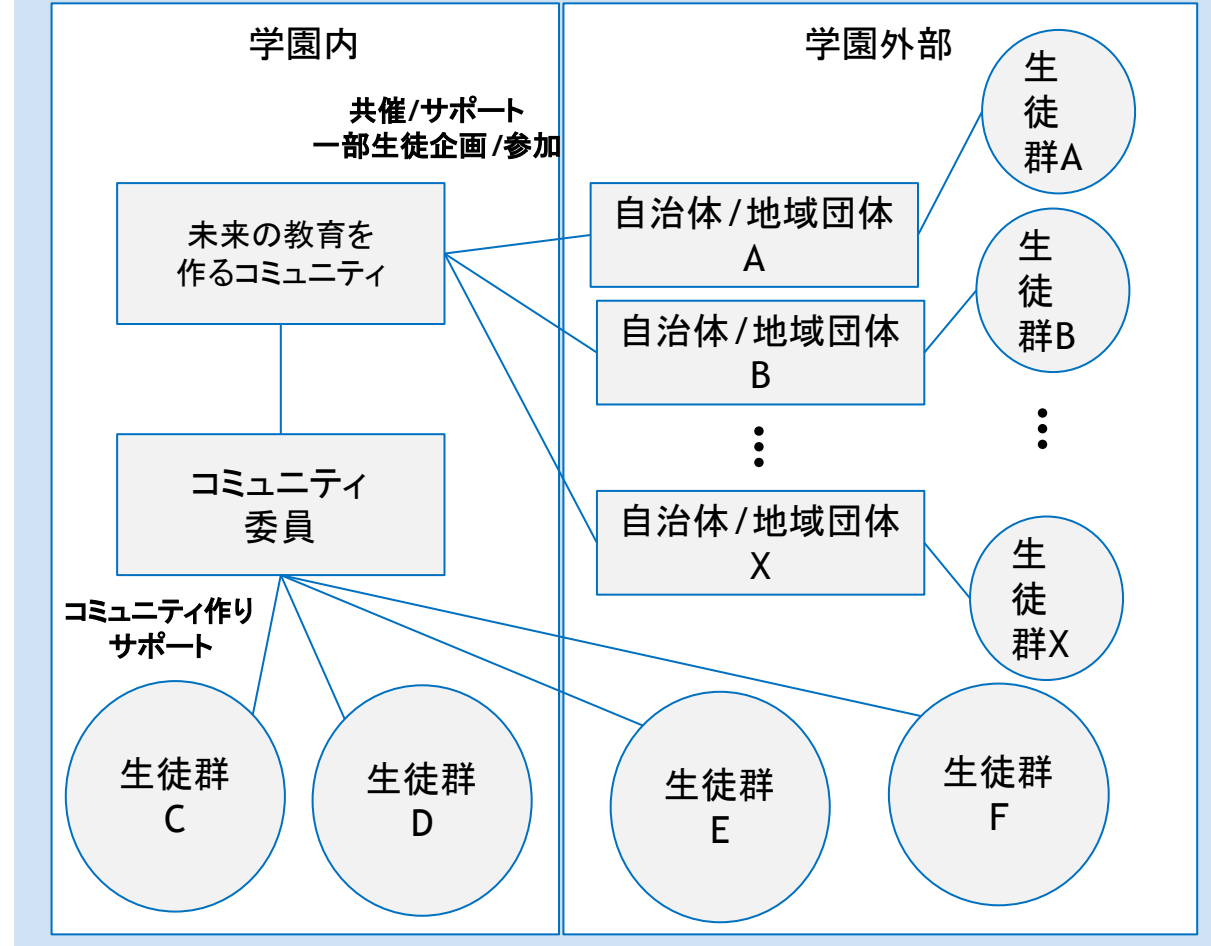


普及のイメージ

オンラインサードプレイス(2023年度)



オンラインサードプレイス(2024年度)



自走プラン詳細

【2023年度新規参加者に対して】

- 自走する際のプログラム対象者・内容・期間
 - 対象者:教育に興味がある全国の中高生
 - 内容:中高生が未来の教育作りに挑戦するコミュニティ
 - チーム作り,アイデア作りワークショップ
 - 生徒企画運営のイベントを実施外部団体からの依頼も受け、対応も予定
 - 期間:最低3ヶ月程度の活動(2023/05~2023/08)
- 運営体制
 - コミュニティマネージャー:学園スタッフ(アルバイト)
 - メンター/ティーチング・アシスタント:学園スタッフまたは、2022年度参加者の希望者
- 必要な資金とその確保方法
 - 主に人件費とコミュニケーションツールで3ヶ月100万円~150万円程度
 - 学園内の課外活動予算や人員の中で実施
 - 活動依頼があった際は実費を依頼主に提供していただく

【2022年度参加者に対して】

希望者はグループの活動を継続予定。上記記枠組みのコミュニティ運営体制の下、並行して活動を行う

【上記に至る過程で得られた示唆】

- コミュニティ活動のサポートスキルに関して、スタッフ間でもばらつきがあり、生徒対応スキルだけでなくコミュニティの活動の理解とコミュニティマネージャーとしてのスキルが必要である(研修を実施・作成中)
- 連続して生徒企画が動く場合に職員の安全管理等で工数がかかる
ルールの策定や工数削減案を作成中(同時期、同会場で企画などで調整可能)

自走プラン詳細

【生徒がTA/メンターを行う際の計画】

- **活動前**
 - 2022年度参加者から希望者を募集
 - 研修の実施(各2時間程度)
 - ファシリテーション研修
 - ワークショップデザイン研修
 - コミュニティマネジメント研修
 - 上記を履修し、適正ありと判断できた場合にメンターとして登用(ループリックを活用)
- **活動中**
 - 生徒参加のワークショップや、企画運営に伴走
 - スタッフが適宜フォロー
 - 活動週次で振り返りミーティングを実施
 - ティーチング・アシスタント/メンターリーダーがフィードバックを行う

普及プラン 前半

①複数地域で共催の形でプロトタイプを行い、課題の特定や対策を通じた普及基盤の構築、連携先の拡大を目指す

- **A市での活動:A市まちづくりセンターとA市での取り組み**
 - ・運営体制:角川ドワンゴ学園(生徒が企画運営,職員がサポート),(株)A市のまちづくりセンター
 - ・対象:地域に興味がある角川ドワンゴ学園の生徒(20人程度),A市在住の中高生(10人程度)
 - ・内容:「A市の関係交流人口増加」のための中高生コミュニティの運営や街での企画の実施
 - ・期間:半年間以上(2023/02~2023/08)
 - ・普及のための検討事項:①取り組みを元に、大学や県との連携先 ②課題の発見 ③必要なツールの洗い出し
- **B市/ B大学**
 - ・運営体制:角川ドワンゴ学園, B県の関係者
 - ・対象:B市の中学生20人、年度後半はB県の中高生40人を対象予定
 - ・内容:B市では「放課後のITを使った活動」の中でコミュニティ活動を実施
B大学との連携に関しては、B県を中心に「未来の教育作り」をテーマに実施
 - ・期間:通年(2023/04~2024/03)
 - ・普及のための検討事項:①取り組みを元に、大学や県との連携先 ②課題の発見 ③必要なツールの洗い出し

②オンラインコミュニティ運営サポート体制の構築のための学内トライアル

- ・運営体制:角川ドワンゴ学園(職員が運営し、次第に生徒メンターを登用),監修をコミュニティ運営の専門家に依頼
- ・対象:角川ドワンゴ学園のコミュニティに興味がある生徒40人
- ・内容:コミュニティを作りたい生徒を生徒がサポートする
 - 運営 → コミュニティマネージャー育成のための講座の作成と実施
 - 生徒 → コミュニティを作りたい人への相談窓口運営、コミュニティアシスタント活動実施
- ・期間:通年(2023/04~2024/03)
- ・普及のための検討事項:①コミュニティサポートの効果 ②課題の発見 ③必要なツールの洗い出し

普及プラン 後半

①運営団体の拡大 (県や大学レベルの運営)

- B県やB大学, A大学やA県などが地域の繋がりやリソースを使いながら角川ドワンゴ学園のサポートのもと県内複数中高に向けて、オンラインサードプレイスの活動を実施する
 - ・運営体制: 外部団体が主催、または、角川ドワンゴ学園と共催
 - ・対象: 地域に興味がある角川ドワンゴ学園の生徒20人程度), それぞれの地域に在住している中高生20人程度)
 - ・内容: 「関係交流人口増加」や「教育魅力化」のための中高生コミュニティの運営や街での企画の実施
 - ・期間: 通念(2024/03~2025/03)

②オンラインコミュニティ委員会の外部化

- コミュニティを運営したい外部の方を対象にコミュニティ運営に必要なサポートを実施
必要なもの: ガイドブックや動画 監修: 加藤翼さん(コミュニティデザイナー)
 - ・運営体制: 角川ドワンゴ学園(職員が運営し、次第に生徒メンターを登用) 監修をコミュニティ運営の専門家に依頼
 - ・対象: 角川ドワンゴ学園のコミュニティに興味がある生徒0人
 - ・内容: コミュニティを作りたい生徒を生徒がサポートする
運営 → コミュニティマネージャー育成のための講座の作成と実施
生徒 → コミュニティを作りたい人への相談窓口運営、コミュニティアシスタント活動実施
 - ・期間: 通年(2024/03~2025/03)

5. 成果物一覽

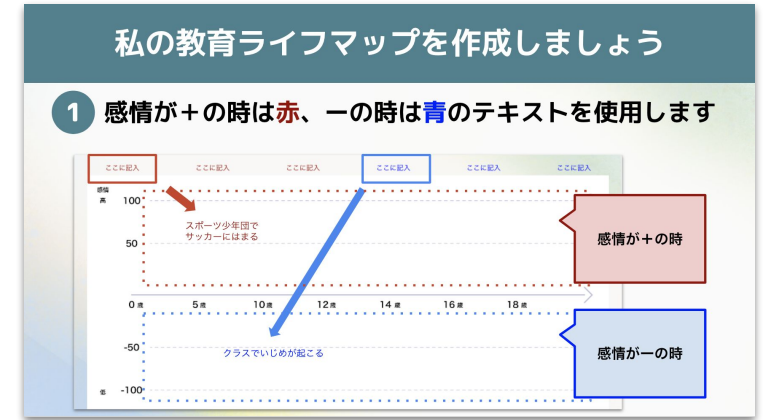
補足: ワークショップスライド/運営向け資料



表紙

プログラムタイトル	オリエンテーション
所要時間目安	90分~120分
対象学年	中高生から
必要物	オフラインで実施する場合 ・アンケート（任意参加印刷） ・各生徒にコンピュータにアクセスを送付（アセスメントをとる場合） ・アセスメント無しでも実施することができます オンラインで実施する場合 ・アンケート（1人1枚送付）・エビセル（1人1枚送付）
学習プログラム全体の目的	教育における課題に対して、中高校生の目標で解決策を議論し実行できる、人やプロジェクトやリソースが集まる、持続可能なコミュニティを形成する
プログラムの学習目標	安心して活動できるチームづくりを形成する
学習目標達成の評価基準	・グランルールを議定して、ワークに参加できている。
活動目標	ワーク2「4マス自己紹介」、ワーク3「私の教育ライフマップ」を通して、お互いの教育観を共有することができる
プログラムの進行について	・スライドの「スピーカーノート」に進行の例を記載しております。参考までにご利用ください。 ・ワークシートは、全て埋められなくても、抜けなくても大丈夫です。自分のペースで進めるようにしてください。 ・自分のことを共有することが楽しいはずです。ワークシートにあるグランルールを活用し、安心して学び合えるよう意識してください。 ・ワーク時間は参考程度の時間です。適宜短くしたり、長くしたりしてください。

マニュアル

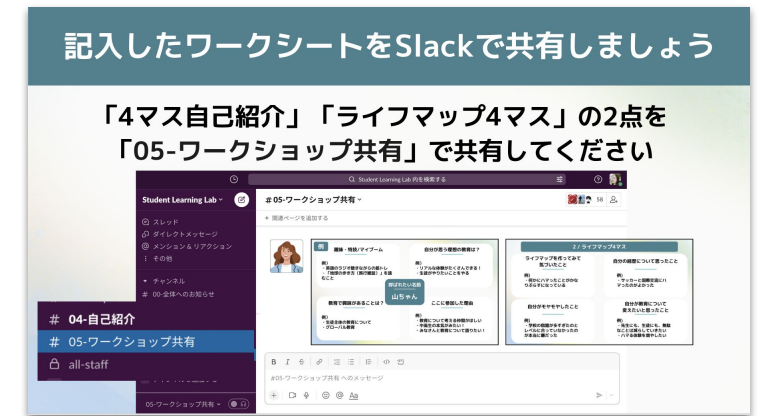


ワーク指示

運営用台本
(スピーカーノート)

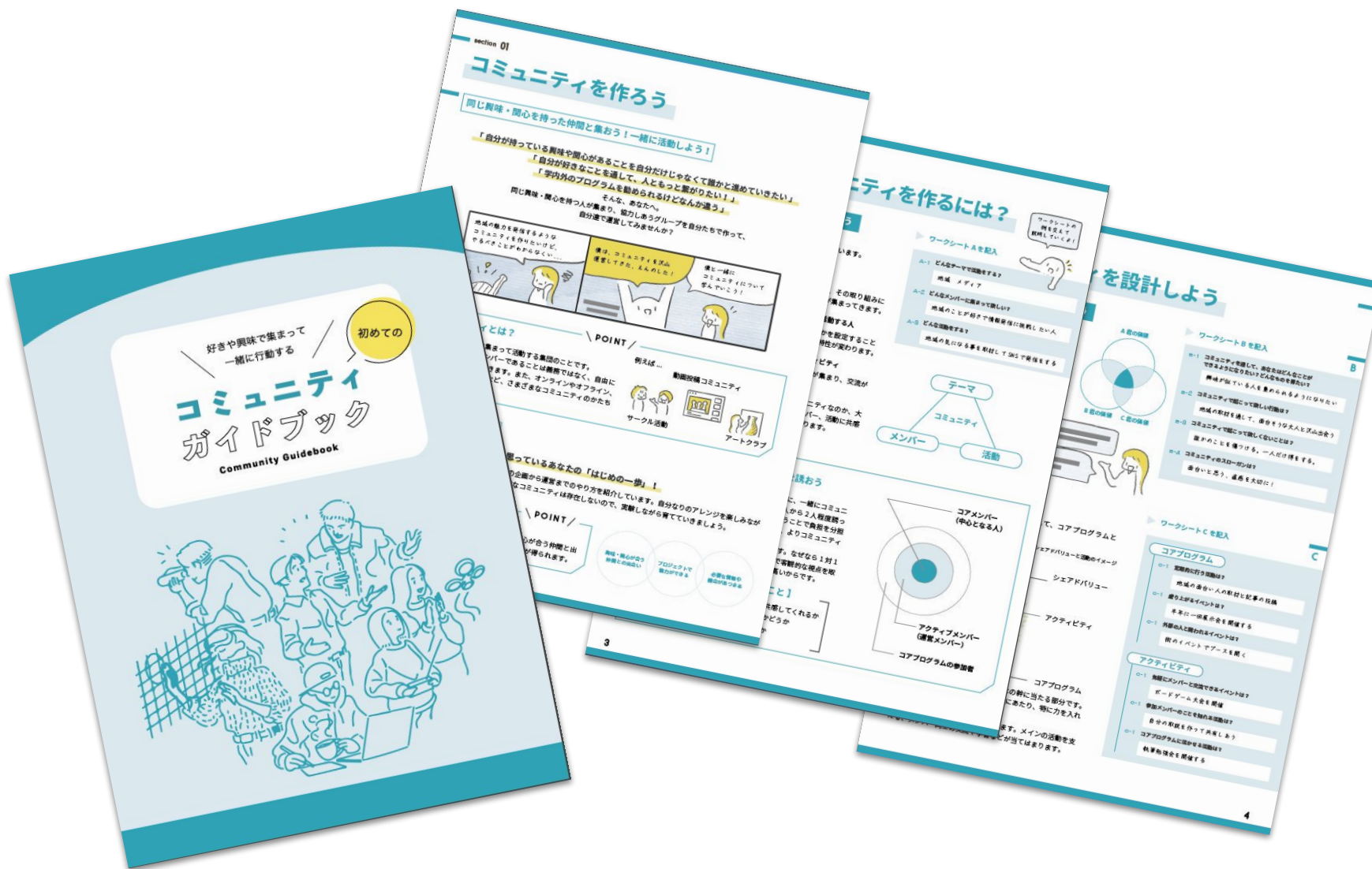


運用スライド



運用スライド

補足:コミュニティガイドブック 生徒がコミュニティをゼロから企画し、運営するためのガイドブックを作成



補足:ファシリテーション研修

ファシリテーションの必要性

ファシリテーションが必要な場面はワークショップだけに留まりません。



ファシリテーションの必要性

ファシリテーションを学ぶ意味

時代背景

- 不透明で変化の激しい時代の到来(VUCA)
- 従来型の強固なリーダーの示すゴールの限界
- コラボレーションの重要性の高まり

組織や上下関係を越え、異なる価値観を持つ人々のコミュニケーション・コラボレーションを促進し彼らの力を引き出すことが重要

ファシリテーションを学ぶ意味

コンセプト

「コンセプト」は2つの目標に分けることができます！

活動目標 **学習目標**

コンセプトについて

自分のファシリテーションを分析してみよう

<p>1 説明力 参加者にとって必要な情報をわかりやすく伝える力</p> <p>2 場の観察力 参加者から発せられる情報を集め場が今どのような状況にあるのかを把握し、見立てる力</p> <p>3 即興力 台本にとらわれずに、その場の状況に応じて柔軟に振る舞う力</p>	<p>4 情報編集力 複数の情報を組み合わせて、新しい意味を持った情報へまとめ上げる力</p> <p>5 リフレーミング力 認識の枠を捉え直してもう一度意味づけを変える力</p> <p>6 場のホールド力 参加者が安心して活動できる状態を生み出し安定したプロセスを支える力</p>
---	---

コアスキル

【ワークシート】自分の今の「ファシリテーション」を評価する

6つのコアスキルを軸に、現在の自分の「ファシリテーション」を5段階で評価。
 ・ 5段階の評価軸は自分なりに設定してみてください。
 ・ 深く考えず、直感で評価してみましょう。

6つのコアスキル	1 bad	2	3 soso	4	5 good
① 説明力					
② 場の観察力					
③ 即興力					
④ 情報編集力					
⑤ リフレーミング力					
⑥ 場のホールド力					


ファシリテーションの自己分析

ファシリテーションワーク

5min
ファシリテーターと参加者役の人は、自己紹介を行ってください。
・参加者役の人は第一声を自分から発さないようにしてください！

観察者は、ワークの様子を観察して気づいたこと(最初の声のかけ方や参加者が答えやすそうだった質問やそのときの環境)などをメモします。

5min
最後に観察者から気づいたことの共有をしてください！



ファシリテーション実践ワーク

本事業:参考文献リスト

種類	著者・年	出版社	名前
本	Peterson, C. and Seligman, M. E. P. (2004)	oxford university press	Character strengths and virtues: A handbook and classification. American Psychological Association.
本	安齋 勇樹・塩瀬 隆之(2020)	学芸出版社	問いのデザイン：創造的対話のファシリテーション
本	石井遼介(2020)	日本能率協会マネジメントセンター	心理的安全性のつくりかた
本	エティエンヌ・ウェンガー, リチャード・マクダーモット, ウィリアム・M・スナイダー, 櫻井 祐子, 野中 郁次郎, 野村 恭彦 (2002)	翔泳社	コミュニティ・オブ・プラクティス—ナレッジ社会の新たな知識形態の実践
本	舘野 泰一, 堀尾 志保(2020)	日本能率協会マネジメントセンター	これからのリーダーシップ 基本・最新理論から実践事例まで
論文	Amy C. Edmondson(1999)		Psychological Safety and Learning Behavior in Work Teams
論文	Amy C. Edmondson(2008)		The Competitive Imperative of Learnings
本	Charles Vogl(2016)	Berrett-Koehler Publishers	The art of community
本	山内 祐平・森 玲奈・安齋 勇樹(2021)	慶應義塾大学出版会	ワークショップデザイン論
本	堀 公俊(2004)	日本経済新聞出版	ファシリテーション入門
本	西村 徳行・柄本健太郎	明治図書出版	2030年の学校教育—新しい資質・能力を育成する授業モデル

6. 实施体制

6.実施体制

【事業受託者:学校法人角川ドワンゴ学園】

- 事業責任者:園利一郎 (N/S高担当副校長/経験学習部部長)
- 顧問:林田暢明
- プロジェクトマネージャー:
森田 和彦、山内皓貴、出雲路敬行(経験学習部)

【監修】

- 松隈 信一郎 (アセスメント作成・分析)
医学博士、公認心理師
フィリピン大学ディリマン校心理学部講師
- 加藤 翼
(株)qutori CEO、コミュニティマネージャーの学校BUFF代表
(株)ロフトワーク コミュニティデザイナー
- 今村 亮
株式会社Discovery Studio 代表取締役
桜美林大学 教育探究科学群

【外注先】

- 株式会社MIMIGURI(中高生向け研修設計、プログラム監修)
責任者:臼井隆志、夏川真里奈
- 株式会社ZENTech
チームの心理的安全性の測定・分析
心理的安全性の向上に関するアドバイザー

【協力/ゲスト登壇(謝礼支払先)】

- 教育イノベーションに取り組む事業者、有識者、学校

国際教養大学 学長 モンテ カセム

株式会社Inspire High

大阪夕陽丘学園高等学校

安田女子中学高等学校

尼崎市立交流ユースセンター

GOD HANDS 福本理恵

株式会社エイチラボ COO 高田修太

一般社団法人ウィルドア 竹田和広

特定非営利活動法人かえる舎