
学校法人角川ドワンゴ学園
「21世紀型ライフスキルプログラムの開発
と効果実証『LIFE lab 事業』」

1.背景と事業の狙い

背景

▼21世紀は正解がなくなる時代。AIやIoTなどの第四次産業革命で「**人間が行う仕事の約半分が機械に奪われる**」（オックスフォード大学マイケル・A・オズボーン准教授）、「**子供たちが大人になる頃、その65%はまだ存在していない職業に就く**」（デューク大学キャシー・デビッドソン）と言われてる。

▼**日本の若者の自己肯定感は低い**。小学校から高校に進学するにつれ徐々に低下していく傾向にあり、他先進国の若者と比較しても著しく低い。一方で、実践的なアクティブ・ラーニングやプロジェクト学習に**適応できる中高生は超優秀層に偏り、課題層と二極化している**。

▼現在の中高で実施されているキャリア教育の大半は体験自体を目的としており、個人の資質や能力に大きく依存するものとなっている。**社会に接続、活躍していくための資質や能力の開発やその評価方法等が体系化されていない**。

▼地方の課題に向き合う地域のNPOや自治体行政、教育委員会の多くは上記の地域課題と教育を接続したいと考えているが、どうすればいいかわからない。もしくは教育サービスが乏しく接続先がない。**域学連携等で大学と連携できる地域は少ない**日本に大学は779校。うち500校が都市部に存在。1740自治体のうち433の自治体に高校がない。

事業の狙い

◎中高生に向けて21世紀をよりよく生きるためのライフスキルトレーニングを開発、N高生で効果を実証。幅広い層の中高生に提供する。

└ 不確定な21世紀の社会を生きていくために、「他者と協同して答えのない課題に取り組んでいく資質と能力」を育む21世紀型ライフスキルトレーニングを開発。

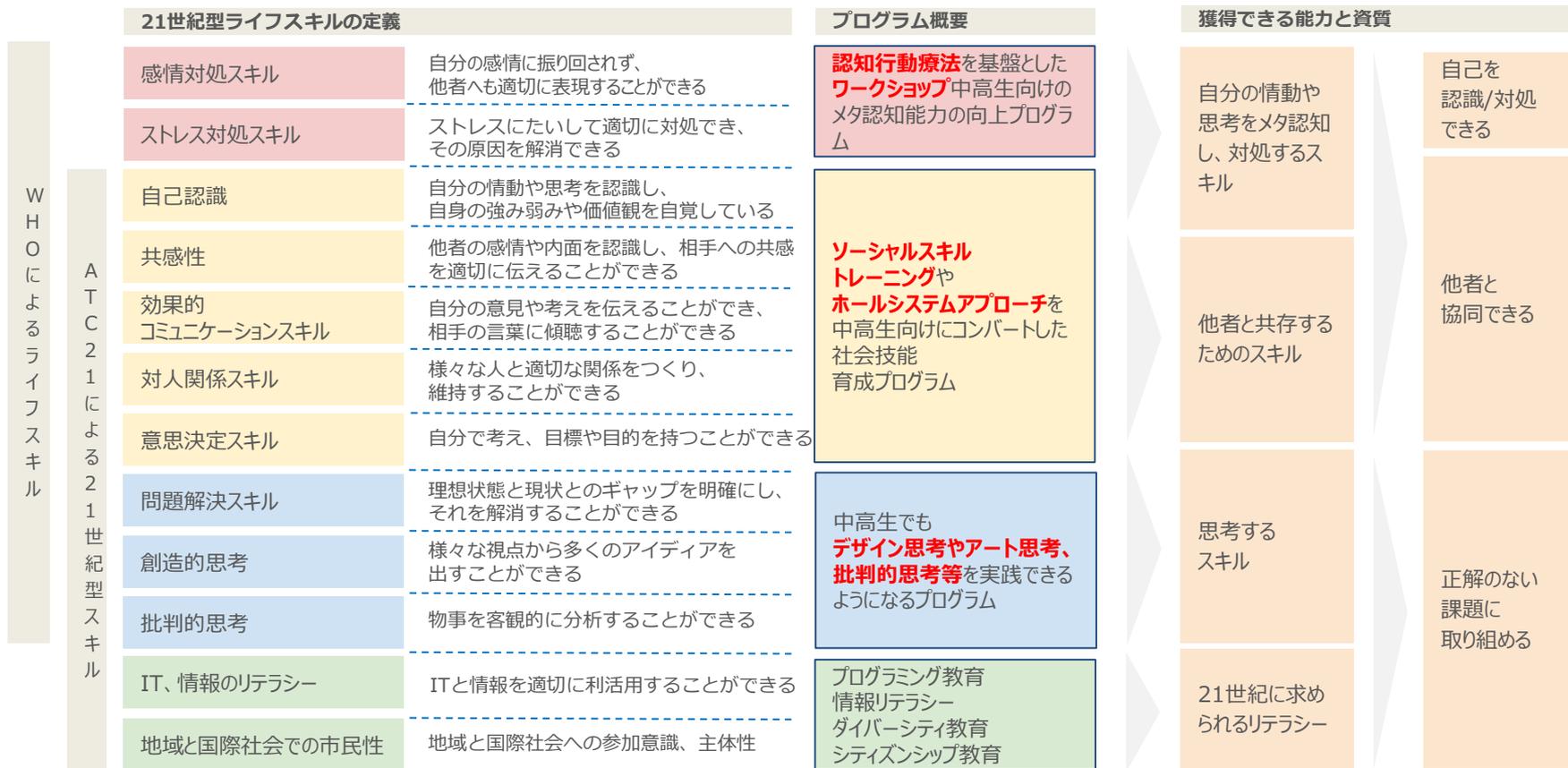
└ N高の様々な生徒層からなる**（中）高校生（8000人）に実施し、効果を実証**。社会に接続していくための資質と能力、自己肯定感の向上効果を学術的に保証できるプログラムを開発する。

◎教育サービスが乏しい地域でも導入でき、日本の地方が抱える諸課題の解決を加速する。

└ 優秀層だけではなく一般の中高生徒層が参加できるプロジェクト学習のための練習プログラムも構築する。

└ スケーラブルなフォーマットと教材を開発、教育サービスが乏しい地域でも導入しやすく、実施しやすいものにする。様々な地域の中高や大学と広く連携し、多くの若者に提供していく。

2.実施内容 ～21世紀型ライフスキルプログラム全体構成～



2.実施内容 ～21世紀型ライフスキルプログラム全体構成～

学習目標の要素

<p>◎精神/神経医学</p>	<p>★脳神経科学</p>	
<p>◎SST</p>		
<p>★デザイン思考</p>	<p>★批判的思考</p>	<p>★アート思考</p>

×

×

×

<p>★ワークショップ</p>
<p>◎ダイアローグ</p>
<p>★冒険教育、協同学習</p>

活動目標の要素

2.実施内容 ～21世紀型ライフスキルプログラム共同開発者～

21世紀型ライフスキルアセスメント開発

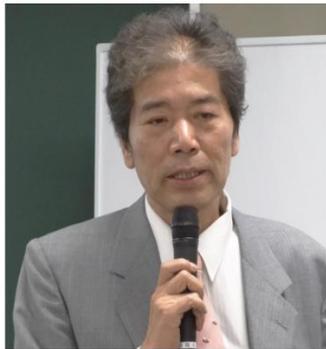


相川充 教授
社会心理学/筑波大学大学院

社会心理学における尺度を開発し、第一線で活躍している。

宮崎大学助教授、東京学芸大学教授を経て、現在、筑波大学人間系教授。日本心理学会理事など学会の要職を務める。対人ポジティブ心理学、ソーシャルスキルの理論と実践を研究テーマにして、多くの論文や著書を発表し、業績をあげている。

ソーシャルスキル、心理教育



小林正幸教授
心理教育/東京学芸大教職大学院

東京学芸大学教授。専門は教育臨床心理学。東京学芸大学教職大学初代院長。学校教育現場で心理教育の一環として導入するソーシャルスキル教育に関する研究を専門とする。不登校などの学校不適応に関してだけでなく、学校や教員や支援者に対するコンサルテーションなど、幅広く活躍している。

精神医学、認知行動療法



大野裕 医学博士
慶応大学元教授/精神科医

認知療法の日本における第一人者。慶應義塾大学医学部卒業と同時に、同大学の精神神経学教室に入室。その後、コーネル大学医学部、ペンシルバニア大学医学部への留学を経て、慶應義塾大学教授を務めた後、2011年6月より、独立行政法人国立精神・神経医療研究センター認知行動療法センターセンター長に就任、現在顧問。一般社団法人認知行動療法研修開発センター理事長。

ワークショップデザイン、デザイン思考、アート思考



安齋勇樹 特任助教
東京大学大学院情報学環
ミミクリデザイン代表取締役

ワークショップデザイン研究の第一線で活躍。東京大学大学院情報学環特任助教を務めながら、株式会社ミミクリデザインの代表取締役として、商品開発、人材育成、地域活性化などの産学連携プロジェクトに多数取り組みながら、多様なメンバーのコラボレーションを促進し、創造性を引き出すワークショップデザインとファシリテーションの方法論について研究している。

2.実施内容 ～21世紀型ライフスキルプログラム全体構成～

基礎プログラム
スキルの習得

MINDNAUT ▶

認知行動療法を基盤にした自己認識、情動対処の
トレーニングワークショップ

mind + naut

collaboratory ▶

SSTとホールシステムアプローチを基盤にした
他者協同トレーニングワークショップ

collaboration + laboratory

everything ▶

デザイン思考、アート思考による
思考スキルトレーニングワークショップ

every+ think + question

演習プログラム
スキルの活用

QAIKETSU ▶

課題解決の練習ワークショップ
デザイン思考を活用した課題解決

quest + 解決

SOWZO ▶

価値創造の練習ワークショップ
アート思考を活用した価値創造

sow + 創造

応用プログラム
社会接続する練習

Hacken ▶

冒険教育/協同学習をベースにした
内発的な動機の発見と、活動の具体化
(プロトタイピング)の練習

hack + 発見

日常生活での汎化
社会接続の実践

名称未定 ▶

個々人の内発的な動機による主体的な
社会接続の活動と学習を促進する
プログラムとカウンセリング+コーチング
ex)部活動、実行委員、プロジェクト学習

2.実施内容 プログラム実施スケジュール

21世紀型 ライフスキルの 習得

#01	11/06(火) 14:00-18:00	mindnaut workshop	テーマ：メタ認知、セルフアウェアネス（認知行動療法）
#02	11/07(水) 14:00-18:00	mindnaut workshop	テーマ：不安や悩みへの対処（認知行動療法）
#03	11/08(木) 14:00-18:00	mindnaut workshop	テーマ：怒りの裏にあるもの（アンガーマネジメント）
#04	11/09(金) 14:00-18:00	mindnaut workshop	テーマ：幸福について（ポジティブ心理学）
#05	11/13(火) 14:00-18:00	collaboratory workshop	テーマ：人生はクエストだ（SST/観る）
#06	11/14(水) 14:00-18:00	collaboratory workshop	テーマ：自分なりのスキル（SST/聴く、話す）
#07	11/15(木) 14:00-20:00	workshop everythinQ	テーマ：誰かの視点から考える（デザイン思考）
#08	11/20(火) 14:00-18:00	workshop everythinQ	テーマ：自分の視点から考える（アート思考）

スキルを活用した アウトプットの練習

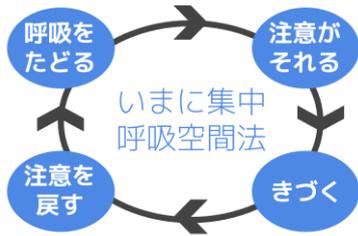
#09	11/21(水) 14:00-18:00	Qaiketsu(カイケツ)	テーマ：課題の発見と解決
#10	11/22(木) 14:00-18:00	Qaiketsu(カイケツ)	テーマ：課題の発見と解決
#11	11/27(火) 14:00-18:00	SOWzo(ソウゾウ)	：魅力の発見と価値の創造
#12	12/07(金) 14:00-20:00	SOWzo(ソウゾウ)	：魅力の発見と価値の創造

内発的な動機で 社会接続する練習

#13	1/14(月)～1/18(金)	HACKEN@nanmoku	：群馬県南牧村での内発的動機を探すフィールドワーク
#14	2/4(月)～2/8(金)	HACKEN@nagato	：山口県長門市での内発的動機を探すフィールドワーク

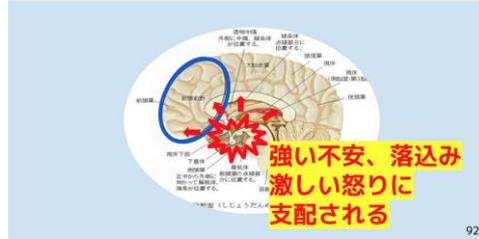
全プログラム合計時間：約100時間

参考 / mindnaut (認知行動療法と脳神経科学をベースにしたWS)



89

扁桃体によるハイジャック



92

理性と感情

不安が強すぎ、感情に支配される



感情の強さに
どう対処？

- ▽How Question
- ▽CBTで認知修正
- ▽マインドフルネス

94



引用:簡易型認知行動療法実践マニュアルP12

96

ケース:テスト前

テストで赤点を取ってしまうかも . . .

5min



97



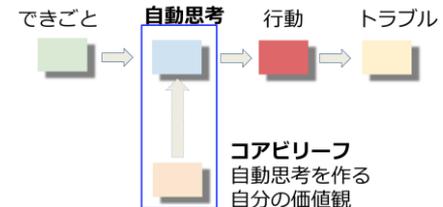
100



115



113



117

参考 / everything① (アート思考をベースにしたWS)



なぜ自分にとって「面白い」アイデアが重要なのか

- アイデアを「他の人の意見」だけから探してしまうと、どうしてもそれを実行する「やる気」があらがない
- やる気が起こらないアイデアは、実現可能性が低くなる
- もし実現できたとしても、作り手である自分の「こだわり」が少ないため、良いものが生まれにくい



アートとデザインの違い

アート	デザイン
問題提起 表現と創造	問題解決
自己が中心	他者が中心
アーティスト	デザイナー
<ul style="list-style-type: none"> 自分や他者の感情や体験、もしくは日常や歴史的な事例をアートに昇華 	<ul style="list-style-type: none"> 問題解決能力に長けた人物 問題を解決する際立てた仮説を補助や検証するために写真やスケッチなどの視覚的センスを必要とする
<ul style="list-style-type: none"> オーディエンスがいる必要はない 最終的なアート作品に作り上げるのに決まった工程が無い ルールがない 	<ul style="list-style-type: none"> ある程度決まった工程を迫らなければならない
0から1を創り出す	1から100に設計する

作品を見ながら個人でワークシートに記入

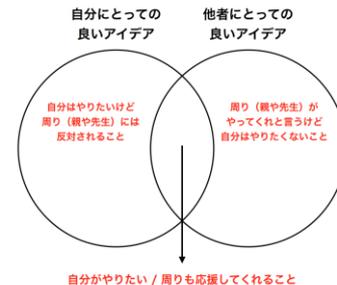
ワークシート

自分の視点	他者の視点



アートを“鑑賞する”ということ

自分の主観や感覚を大切にする
↓
自分の主観や感覚と向き合う



どんな印象を受けますか？



お題

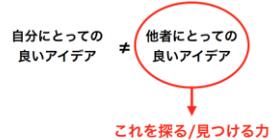
もしくは雨の日
“傘”に関するアート作品を考える
(実用的でも、実用的じゃなくてもOK)

Point

傘や雨の日に対する自分のこだわり
(妄想/好き/面白い/怒り/悲しみ)
を出発点にする

参考 / everything② (デザイン思考をベースにしたWS)

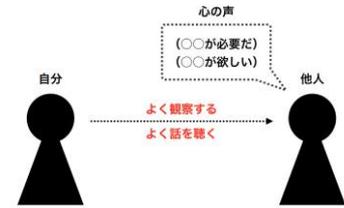
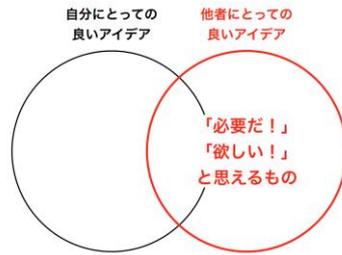
2日目のプログラムでは
他人にとっての良いアイデア
について考えていきます



ニーズとは

現状 ←————→ 理想

生活を送る上での「理想の状態」と「現状」を比較したときのギャップから生まれるさまざまな「不満」「困っていること」「どうしても必要なもの」のこと



相手をよく観察する/話を聴くことで
相手が欲しいもの/好きなものを見つめます!

駅のホームの自動販売機の売り上げを上げるには?



他人の発言や行動を観察しながら



電車が到着する前の数分間、人びとはホームに立ったまま肩越しに後方の自動販売機を振り返り、**腕時計をちらっと見やり**、それからホームの先に視線を送って**電車が入ってこないかどうかを確認**していた。

観察から導かれた解決策



お題

雨/雪の日の
困りごとを解決する傘をデザインする

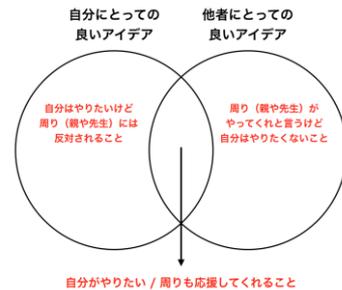


3分
個人ワーク

「傘」の思い込みを破壊する

“傘”の思い込み (9点) とは?

細長い	片手で持てる	置き忘れる



参考 / QAIKETSU (課題解決WS)



今日のテーマは
コンビニ



2日間のスケジュール

DAY 1 ターゲットの課題を発見しよう!

イントロダクション
冒険「コンビニを観察する」
ターゲットの設定
冒険&ワーク「ターゲットを作り込む」
まとめ

DAY 2 ターゲットの課題を解決するコンビニをデザインする

イントロダクション
ワーク「アイデアを考える」
ワーク「コンビニをデザインする」
アイデア発表
まとめ・ふりかえり

個人ワーク (冒険中に書けなかったことの追加記入)

ペルソナはコンビニでどんな体験をする?



例) 期間限定のお菓子をを見つける
帰り際にコーヒーをつい買ってしまおう

5分

世界初のコンビニ



初期のサウスランド・アイス社の店舗

各家庭に電気冷蔵庫が普及していなかった1927年
アメリカ・テキサス州の町の小さな氷小売販売店が発祥

日本のコンビニの歴史

1973年 ファミリーマート実験第1号店が埼玉県狭山市にオープン
1974年 セブンイレブン第一号店が豊洲にオープン
1975年 セブンイレブン福島県郡山市虎丸店が24時間営業に
1981年 宅配便の取次サービス開始
1982年 セブンイレブンが全店にPOSシステムを導入
1987年 公共料金収納代行サービス開始
1990年 コンサートチケット、ゲームソフト、商品の宅配サービス開始
1998年 音楽CD販売開始、雑誌定期購読予約サービス開始
1999年 銀行ATM設置
2001年 高速道路内初のコンビニ設置 / 電子マネー使用開始
2003年 郵便ポスト設置
2009年 生鮮コンビニSHOP99 (現ローソンストア100) 誕生
2013年 コンビニコーヒー販売開始
2018年 生ビール販売開始

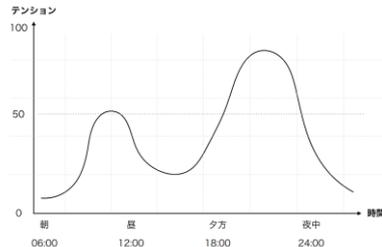
参考: 年代流行 <https://memori-ryuukou.com/history/004.html>

Quaiketsu プログラム 目標

基礎プログラムで身につけたスキルを用いて
コンビニを利用する人が抱える課題を
解決するアイデアを考え、カタチにする



STEP1: ペルソナの1日をグラフで描いてみる



コンビニで見かけた人をもとに
ペルソナをつくってみよう!

個人ワーク

ペルソナがコンビニに対して
持っていそうな課題を最大3つ出す



3分

フィードバックについて

- 1 ペルソナの視点でフィードバックしよう
- 2 フィードバックに「合っている・間違っている」はないので
断せずにとんどん意見を言おう
- 3 アイデアに対するフィードバックであること

参考 / SOWZO (価値創造WS)

SOWzo プログラム 目標

基礎プログラムで身につけたスキルを用いて
モノやコトが持つ「意味」を問い直し、
新たなアイデアを創造する



2日間のスケジュール

DAY 1 グループで“便利”の意味を問い直し、実現したい未来を描く
イントロダクション
わたしにとっての“便利”を紹介し合う
“便利”を色々な角度から問い直ししてみる
便利がいきすぎた未来のシナリオを考えてみる

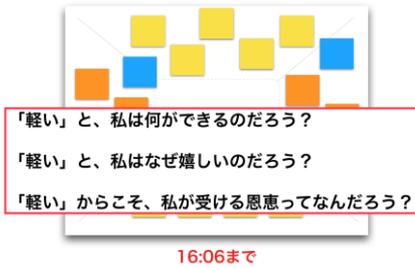
DAY 2 自分たちにとっての便利をカタチにしてNOWSONに提案する
イントロダクション
自分の“便利の定義”と“望む未来”を共有し合う
自分たちの“便利”をカタチにし、提案してみる
まとめ



便利な店
Convenience Store

私にとって「便利」ってなんだろう？
私は何を「便利」と思うだろう？

深掘りした“便利さ”をテーブルで共有する



“便利”とは何かを考えてみる

“便利”であるとは、
[] が [] (を) []
ことである



ポイント

アイデアのクオリティは問わない。

問うのは
「あなたにとってそのアイデアは、本気で実現させたいアイデアですか？」
「そのアイデアは、あなたが届けたい相手(社会)にとって、本当に価値があると思えますか？」

の2点のみ

アイデアを形にする (~17:15まで)

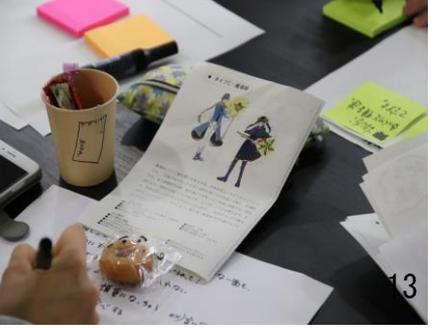
お題 世の中に便利を届ける新たなアイデアを考えて NOWSON 社長に提案する



& 作品
レゴ・紙粘土・紙芝居など

「あなたにとってそのアイデアは、本気で実現させたいアイデアですか？」
「そのアイデアは、あなたが届けたい相手(社会)にとって、本当に価値があると思えますか？」

2.21世紀型ライフスキルプログラムの様子



3.成果：概要

達成したい状態

1. 評価尺度とアセスメント

- ・ライフスキルについての項目の評価尺度とアセスメントを開発
- ・ウェブツール化し、プログラム前後で実施より多くの検証データを収集。

2. 21世紀型ライフスキルプログラムの開発

- ・上記評価尺度とアセスメントにより効果が実証されたもの)

3. 学力との連携に向けたリフレクションとコーチングのマニュアル（プロトタイプ）

- ・プログラム前後のリフレクションとカウンセリング/コーチングにおいて他学力や進路への連携を図る。
- ・リフレクションのフォーマット化、それを基にしたコーチングや学習指導のベースになる項目リストを作成し、将来的にはマニュアルを整備。

実際の達成度

1.の達成度：90%

- ・21世紀型ライフスキルアセスメントに加えて、パフォーマンス評価にて参加者のアイデアの質の変化を、ルーブリック評価にて学習到達度の変化を確認
- ・情報リテラシー、市民意識についての心理尺度を次年度以降で実装予定。

2.の達成度：70%~100%

- ・今回開発した21世紀ライフスキルプログラムのプロトタイプでは効果が確認できた。

3.の達成度：60%

- ・リフレクション、カウンセリングとコーチングの融合プログラムのプロトタイプを開発

理由・改善/発展の方向性

◎評価尺度および論文を学会に発表。

◎N中高生向けにプログラムを実施、数千人規模の検証を実施しプログラムをブラッシュアップ

└ 授業として提供

50分授業にコンバートし、N中/N高にて2019年4月より通年で実施。

└ 部活動、実行委員などの課外活動として提供

e-sports部やニコニコ超会議実行委員などの部活動/実行委員での活動を21世紀型ライフスキルプログラムと融合し、PBL化。

└ サマープログラムなどのイベントとして提供

全国5大都市ツアーを実施。

◎追加プログラムの開発

└ コーチング、カウンセリングの融合面談法のブラッシュアップ

└ 映像教材化

└ 社会接続を促進させていくためのAI活用や社会課題をテーマにしたPBLの開発

└ IT/情報のリテラシーや市民意識のプログラムの開発

4.成果 ～アセスメント概要～

1.自己評価

- ・WHOライフスキル10項目についてのアセスメントを実装。
- ・ライフスキルプログラム開始前と各テーマ終了時、生徒にアセスメントを依頼（6段階の自己評価）。 → 結果は15ページ参照。
- ・「基礎力をつける」、「練習する」プログラム有用性を実証するために、「実践/挑戦する」の参加者をそれぞれの受講群、非受講群に分けて、効果測定結果を比較検証。 → HACKEN長門（2/4-8）終了後に実施予定。

2.ルーブリック評価

課題発見と解決（Qaiketsu）、魅力発見と価値創造（Sowzo）プログラム実施時、各グループから2名程度を任意で抜粋し、それぞれの学習様子を4段階評価（状態目標）で記録、その変化を調査。

3.パフォーマンス評価

課題発見と解決（Qaiketsu）プログラム前・後、魅力発見と価値創造（Sowzo）プログラム後の計3回実施。生徒のアイデアを図る課題を出し、プログラム達成度を5段階で評価。 → 結果は19ページ以降参照。

（パフォーマンステスト内容）

N高生のためのスクールバックを考えてください。スクールバック（第2回目：財布、第3回目：カフェ）そのもののアイデアだけではなく、そのアウトプットを作るまでの過程（具体的なターゲット、なぜそのスクールバックが必要だと思ったか、どういうニーズや課題に対応しているか、アウトプットの制作者としてどういう思いを込めているか、こだわっているポイントなど）もできるだけ詳しく記述してください。

4.成果 ～自己評価の結果～

- ・11/6-12/7のライフスキルプログラムにおいて、参加生徒に6段階の自己評価を依頼。1回目～3日目全て回答した生徒数は20名。

N o	ライフスキル項目	1回目 (n=20) 11/6実施	2回目 (n=20) 11/9実施	3回目 (n=20) 11/20実施	1回目と 3回目の 比較率
1	意思決定	4.10	4.07	4.23	3.3%
2	問題解決	3.82	3.86	3.99	4.5%
3	創造的思考	3.66	3.97	3.94	7.7%
4	批判的思考	4.03	4.04	4.28	6.4%
5	効果的コミュニケーション	3.51	4.11	4.20	19.6%
6	対人関係	3.79	4.68	4.40	16.2%
7	自己認識	3.25	3.42	3.45	6.2%
8	共感性	4.17	4.28	4.36	4.6%
9	情動対処	3.22	3.71	3.73	15.8%
10	ストレス対処	3.13	3.61	3.68	17.6%
	10項目平均	3.76	3.97	4.03	10.2%

●「効果的コミュニケーション」、「対人関係」、「情動対処」、「ストレス対処」の4項目において、アセスメント1回目と比較して、2回目及び3回目の伸びが顕著。

(影響していると考えられるプログラム)
 ・マインドフルネス、リフレーミング、
 アンガーマネジメント (mindnaut)

→効果的コミュニケーション、対人関係、
 情動対処、ストレス対処

・傾聴・アサーション (collaboratory)
 →効果的コミュニケーション、
 共感性、ストレス対処

・デザイン思考 (everything)
 →問題解決、批判的思考

・アート思考 (everything) →創造的思考

4.成果 自己評価の結果（21世紀型ライフスキルアセスメント）

【応募時】

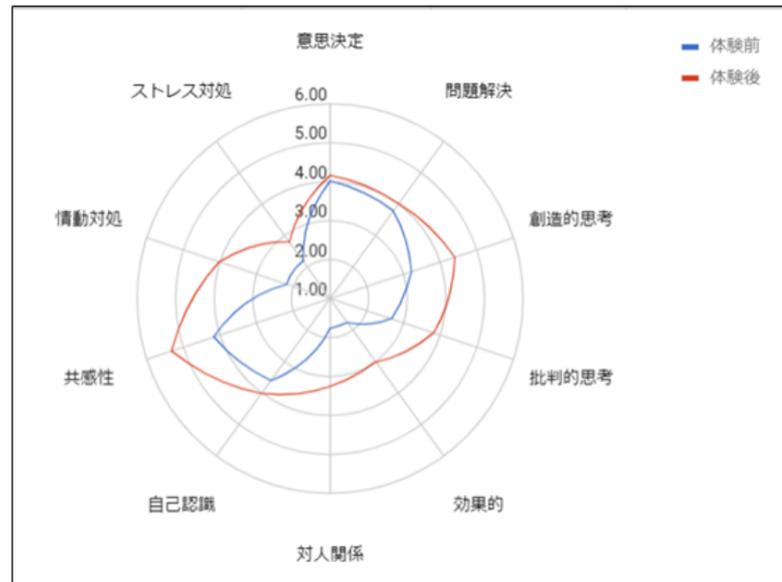
私は根っからの恥ずかしがり屋で表に出ること、コミュニケーションを取ることが苦手としています。まずはこの企画で少しでもその性格を変えたいと思っています。

【中間FB】

初めてこのようなワークショップに参加して、とても緊張してました。自分はコミュ障で友達もいません。このようなワークショップに参加するような人はみんな明るくて、自分とは正反対の人ばかりだと思っていました。ですが実際に参加してみてとても面白かったし、自分と同じような人もいて少し安心しました。Nライフラボ全体については疲れますが楽しくできていますし、少しは自分を相手のことを考えられるようになっている気がします。

【リフレクション】

最初は母のすすめで参加したが、ワークの中で人と話すことの意味を感じられた。今後は思っているだけでなく自分から動いていきたい。



4.成果 自己評価の結果（21世紀型ライフスキルアセスメント）

【応募時】

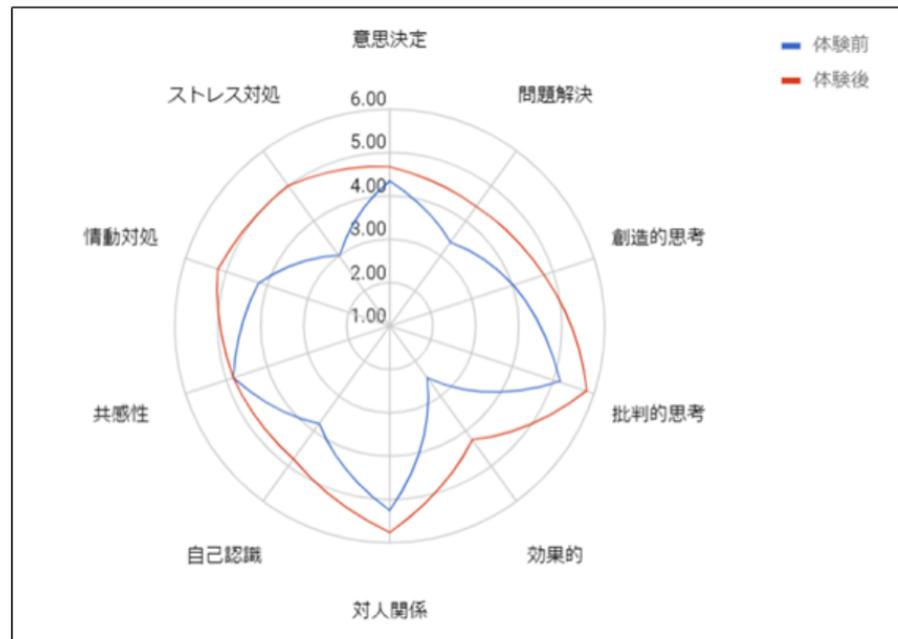
さまざまな体験の中で、「伝えたいという気持ち・伝えたい事の本質を、速やかに表現できる能力を身につけたい」と強く思うようになりました。そのためには、思考を言語化し、アウトプットをする経験をもっと積んでいかなければならないと思います。

【中間FB】

グランドルールにより安心できる場づくりが徹底されているため、ありのままの自分であることができている。自分と向き合い、他者と関わり、未知なる世界に出会うことができ、1日1日がとても刺激的です。

【リフレクション】

スタンフォード大のキャンパスプログラムで課題感があった他者との協同や、他者への傾聴、ファシリテーションを身につけることができたのではないかと考えている。ひとりで引っ張っていくリーダーシップではなく、チームと協調しながらのリーダーシップのほうが自分に向いていることがわかった。



4.成果 (パフォーマンス評価の結果)

プログラムの成果

全参加者42名のうち、課題発見と解決（Qaiketsu）プログラム、魅力発見と価値創造（Sowzo）プログラムの計4日間に参加し、パフォーマンス課題全3回到回答した生徒を選定した結果、20名の有効回答数を得た。

パフォーマンス評価の結果から、点数の推移を人数別にみると、プログラム開始前にはペルソナ設定及びペルソナ設定に基づく課題抽出・課題解決案まで提示できる生徒が15%だったのに対し、プログラム終了後には60%の生徒ができるようになった（図1参照）。

生徒の学習到達度

パフォーマンス評価の結果から、平均点の推移を見てみると、全体傾向として、1回目から2回目までは全体平均が2.65から2.55へパフォーマンスの低下がみられる（図2参照）。しかし、ウィルコクソンの順位和検定の結果、第1回目から第2回目にかけては有意差が認められなかった。一方、2回目から3回目では2.55から3.65へとパフォーマンスが上昇（図2参照）。こちらについても、ウィルコクソンの順位和検定をかけたところ、平均値が有意に向上していることが認められた。また、全体としては、パフォーマンスが1.00上がる傾向がみられた。

本プログラムでは、ターゲットを明確化し、アイデアを提示することに重要性がおかれており、パフォーマンス評価においては評価点が「3」を超えることに重きがおかれる。3回目においては、全体平均が「3」を超えていることから、本プログラムの学習目標は到達できたと考えられる。

	1回目	2回目	3回目
1の生徒数	3	0	0
2の生徒数	7	13	5
3の生徒数	7	4	3
4の生徒数	0	2	6
5の生徒数	3	1	6
有効回答数	20	20	20

図1) パフォーマンス評価: 評価点1~5における生徒の分布

評価点の推移(有効回答数: 20人)		課題①	課題②	課題③
全体平均点		2.65	2.55	3.65
1)	全体平均値の推移①⇒②		-0.1	
2)	全体平均値の推移②⇒③			1.1
3)	全体平均値の推移①⇒③			1

図2) パフォーマンス評価: 課題1~3回目における全体平均点の推移

4.成果 (パフォーマンス評価：段階を踏んで変化が起きている生徒)

1回目：評価点1

課題① QAIKETSU

N高生のためのスクールバッグを考えてください。
 スクールバッグそのもののアイデアだけでなく、そのアウトプットをつくるまでの過程（具体的なターゲット・なぜそのスクールバッグが必要だと思ったか・どういうニーズや課題に対応しているか・アウトプットの制作者としてどういう思いを込めているか、こだわっているポイント等）もできるだけ詳しく記述してください。【真面目に使うこと】

イラストは「
 需要

課題
 質問に答えられていない

2回目：評価点2

課題② QAIKETSU

N高生のための財布を考えてください。
 財布そのもののアイデアだけでなく、そのアウトプットをつくるまでの過程（具体的なターゲット・なぜそのスクールバッグが必要だと思ったか・どういうニーズや課題に対応しているか・アウトプットの制作者としてどういう思いを込めているか、こだわっているポイント等）も、これまでのプログラムで学んだことを活かしながらできるだけ詳しく記述してください。

N高専用の財布 普通の財布との違い...
 中身は... 割と便利...
 N高の生徒手帳 予定表にN高のイベントやスクーリングなど、N高の知識
 Xモ長 (xはx) 生徒手帳は忘れる時がわり。
 現金 Xモ長は今日 (x) まで使えれば、あとで使えなくも。
 予定表 など... デザインはxとxの組み合わせ...

アイデアは
 たくさん書かれています

課題
 Lv.3の評価基準であるターゲットが明確になっていない。

3回目：評価点3

課題③ SOWZO

N高生のためのカフェを考えてください。カフェそのもののアイデアだけでなく、そのカフェを考えるまでの過程（具体的なターゲット・なぜそのカフェが必要だと思ったか・どういうニーズや課題に対応しているか・アウトプットの制作者としてどういう思いを込めているか、こだわっているポイント等）も、これまでのプログラムで学んだことを活かしながらできるだけ詳しく記述してください

入店させるのは、N高生、N高関係者の
 利点は... 豊

明記はされていないが具体的な
 ターゲット像がイメージできる記載

写真などには
 相違なしホームワークでは食費以外にもコストが掛かる (x) (x) (x)
 まで行かなくてもいい程度で考えてみる (N高に限定)
 (x) (x) (x)
 来ているけれど... 多量で...
 球その数値をxとxのxが...
 xとxのxのxのx...

課題
 Lv.4の評価基準であるペルソナのニーズや課題が明確になっていない。ジャストアイデアにとどまる

4.成果 (パフォーマンス評価：評価点推移が大きい生徒)

1回目：評価点3

課題① QAIKETSU

目標達成のためのゴール設定ができていない。スタートアップそのもののデザインができておらず、そのスタートアップをつくるまでの過程（具体的なターゲット、自社のスクールバッグの強みと競合品との違いなど）が明確に記述されていない。スタートアップの製作としてどういった思いが込められているか、これらについてデザインシートに表現することができていない。（課題点：20%）

ターゲット設定

ターゲット N高生
外側
・別個の扉を添えて
・高級感のある外見
・小口の、丈夫の素材で作る
（PC入れ込み時の
100%防水性）
・PC入れ込み時の
防水性

ターゲットに対してのアイデア生成

内側（機能）
PCを入れるポケットが
付いている。

課題
Lv.4の評価基準であるペルソナのニーズや課題が明確になっていない

2回目：評価点3

課題② QAIKETSU

目標達成のためのゴール設定ができていない。スタートアップそのもののデザインができておらず、そのスタートアップをつくるまでの過程（具体的なターゲット、自社のスクールバッグの強みと競合品との違いなど）が明確に記述されていない。スタートアップの製作としてどういった思いが込められているか、これらについてデザインシートに表現することができていない。（課題点：20%）

ターゲット設定

制限
N高生
多様性

ターゲットに対してのアイデア生成

財布
N高の制服も
小エ化したような
財布

女子向け

プレジャーのC3とB3とD3

<パフォーマンス課題の詳細>

N高生
多様性
財布
N高の制服も
小エ化したような
財布

課題
Lv.4の評価基準であるペルソナのニーズや課題が明確になっていない

3回目：評価点5

**具体的なN高生像
ペルソナのニーズ特定**

ペルソナのニーズ、課題に対応する
アイデアの生成

・カウンターと何かが付かない。
・靴も付くようにする。
・下は付くだけじゃなく。
・機能
作業（PC）がはいり。
・コミュニケーションが取りやすいようにする
→ 厚手袋がほしい。
・防水性
・PC入れ込み時の
防水性

意味の捉え直し

① N高生が制服も小エ化したような財布は、これに意味がある。② 財布は、靴も付くようにする。
① オシャレいする。② 靴も付くようにする。

4.成果（アンケート調査）

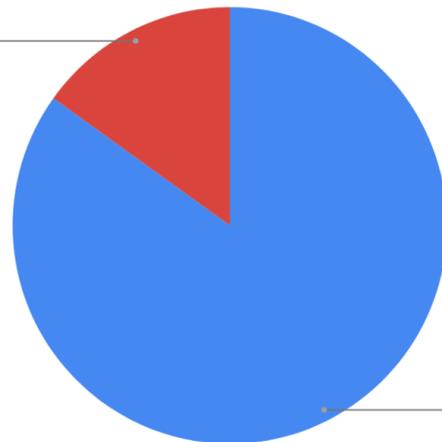
全体満足度は100%

└ とても良かった 85%

└ 良かった 15%

満足度評価

良かった
15.1%



とても良かった
84.9%

SMMRくん

日常生活をしている上でいろいろな**自分の怒りの感情が現れた時に客観視して自分を見ることで落ち着いて行動するようになった**と思う。しかし、まだ自分1人の時などにおいては客観視ができず、感情的になっていることも多い。そのため、怒りの感情の時だけでなく喜びを感じた時や嬉しい時などにも自分はなぜこの感情が出現しているのかを気にかけて考えることによって、怒りや悲しみといった自分的に負の感情を受け止めたい。

HNWさん

自分はグループワークの時など、まとめなければと力んでしまう。それゆえに、必要以上に頑張りすぎていると感じていた。しかしそれは、自分は完璧でいなければならない、そうしなければ誰かも認められないという、現実離れしたコアビリーフがあったからだと学ぶことができた。これはつまり、自分は相手の目がとても気になる性格だということの発見でもあった。そういった自分の特性を自覚できたことで、**今まで闇雲に感じていたストレスが、実は自分のこうしなければいけないという強迫観念でしかなかったと思えるようになり、とても楽になった。また、完璧を求めていたがゆえに人に頼ることができなかったが、今では少しずつ助けを求められるようになった。**

MNMさん

- ・毎回、「ああ楽しかったな」で終わらない。**新しい発見や新しい挑戦したいことが絶対というほどある。**
- ・休み時間に自由に過ごしていい雰囲気があったから、居やすかった。
- ・同年代と思えないような、いろんなN高生に出会えた。
- ・事実→自動思考→感情 の流れは、以前に読んだ本で知ってはいたが、アダムとかの一つの同じ例を使ってみんなで考えたことで、より自分の認知の歪みははっきりした。
- ・mindnaut以外の場面でも、フィードバックを色んな人に手伝ってもらい、そこでも自分の価値観に気付かされた。（～しなきゃ、が全体的に多い）
- ・自信がついたこと...自由気ままに過ごして居ても、話しかけてくれる人は話しかけてくれる！案外親しみやすいのかな...？
- ・反対に、自信がなくなったこと...**話の聞き方が下手なんじゃないかなと思う時がある。結構できていると思っていたが、話を掘り下げて、相手本人が気づいていない「こだわり」とか「原体験」とかに近づいていける質問ができるようになりたい。（そのワークに出れてなかったのも、どんなことをして居たのか気になります！）**
- ・**新しいアイデアを出して行く時のコツ、9点の枠の話が結構印象に残ってる。当たり前だと思っていた部分を崩して行く感じ→観察と傾聴**
- ・できないことと、できるようになりたいこと、どのくらい本気でできるようになりたいのかがはっきりしてきた。