
株式会社教育と探求社 「『自ら課題を発見・設定する』を テーマにしたPBL」

背景と事業の狙い

背景

教育行政レベルでの旗振りにより「PBL」や「アクティブラーニング」、「探究型の学び」が推進されているが、多くのプログラムが先生や外部の大人が課題を設定し、生徒たちはあらかじめ付与された課題に取り組むというスタイルを抜け出していない。そのため、課題解決力の伸長の可能性はあるが、主体的な課題発見、設定力といった“主体性”や社会に当事者としてかかわり社会をより良くする“社会性”が真に育めるようなプログラムは多くない。

さらに教育リソースの有無によって、地域間格差が広がっているという現状もある。

そこでいずれの地域にも必ず存在する「地元企業」というリソースを用いて、地方の中高生に「真の主体性を育む探究型の学び」を届けることで以下を実現する

- ・中高生に新たな学びの機会を届ける
- ・「探究型の学び」を生徒に届ける体験を先生がすることで教育観のシフトをおこし、教員のその他の授業を変容していく
- ・『「地元企業」というリソースを用いて、地域の中高に探究型の学びを届ける』というフレームが実現できる教材を開発する
- ・「探究型の学び」のコアとなる「学びのテーマ」を企業から提供してもらえ
る基盤、フレームを作る

事業の狙い

対象Ⅰ

- ・地方の中学、高校に通う生徒
（すべての中高生への発展性は踏まえるものの今回は地方中高生を対象とする）
- ・生徒の主体的な課題発見・設定力の発露を通じた主体性の伸長
- ・企業のリソースを用いてイノベーションを起こすという体験と、意識の変容

対象Ⅱ

- ・地方の中学、高校の教員
（プロジェクト開始時には狙いとして設定していなかったが、開始後、可能性が明らかになったため内部にて設定）
- ・探求型の学びの自らの体験と、生徒への実施の経験、自分自身の変化の言語化
- ・探求型の学びの支援者への教育観のシフト

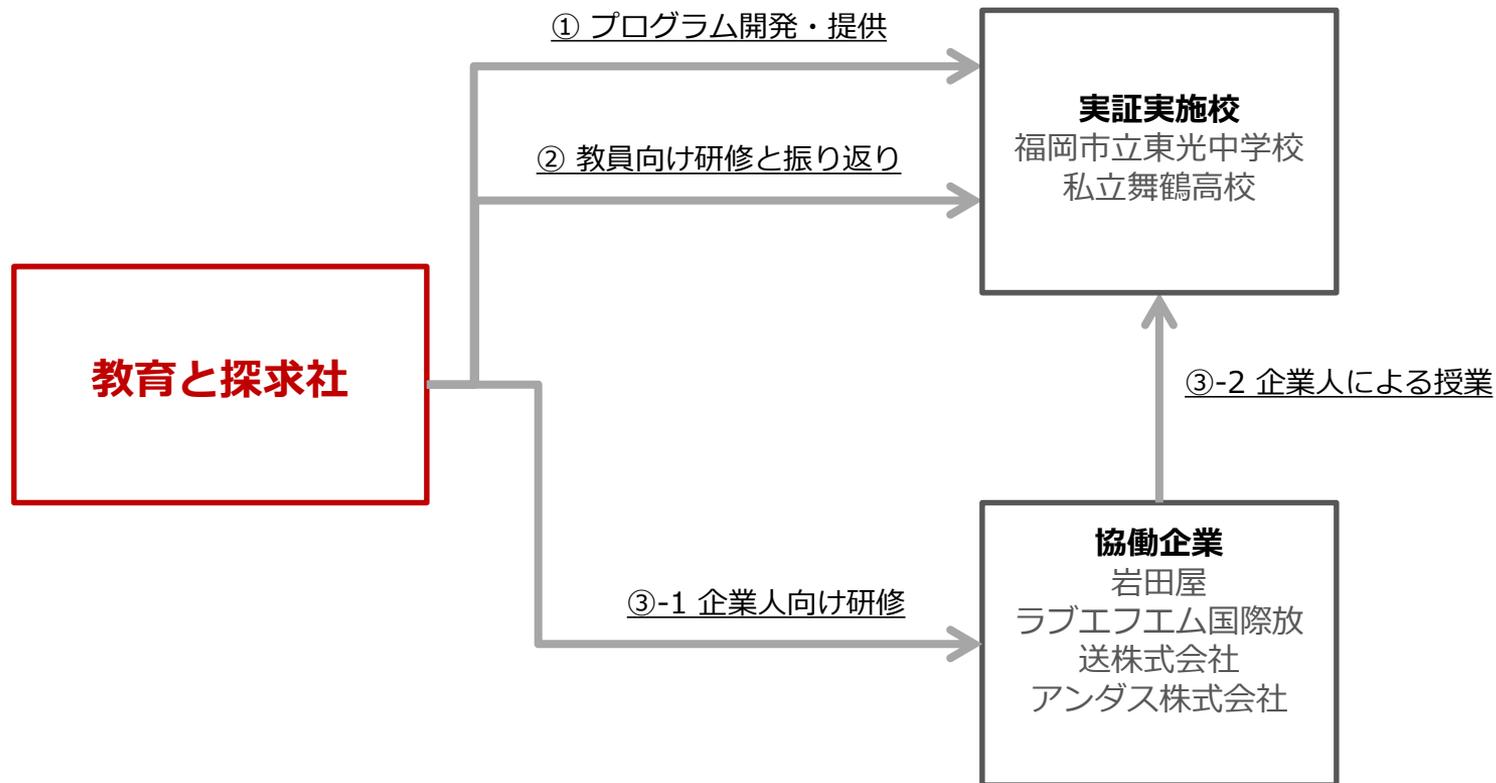
対象Ⅲ

- ・地方の企業
- ・学校教育にかかわることでもいまの中高生の実態を知ってもらうとともに、中高生に関わることによる、自身の仕事や企業の成長に対する本質的な価値を実感してもらう
- ・自分の原点を振り返る体験、中高生に自分自身、事業について話してもらう体験、中高生の可能性と関わったことによる自己の変化を言語化する体験をしてもらう

対象Ⅳ

- ・PBLのSTEAM化
- PBLのSTEAM化に必要な初期仮説の生成

実施内容



実施内容① プログラム開発・提供

中高生が自らの力で地元の企業をイノベーションする探究型の教育プログラム、「ビジネスイノベーション」を開発。STEP1~3では「学校を使ってお金儲けをする」という課題に取り組む中で、馴染みのある状況を日常とは異なる角度で観察してリソースを発見するトレーニングを行う。STEP4~6では地元企業と出会い、インターネットなどの二次情報、企業人の授業・インタビュー、フィールドワークによって得られる一次情報からリソースを獲得する。STEP7~9では獲得してきたリソースを元にリソースが最大化した状況を描き、現状の課題を自ら発見、設定してイノベーションプランを考えます。STEP10~12では中間プレゼンを通して自分たちの企画の課題を特定し、さらに磨きこんでいきます。STEP13~15では実際に企業人に向けてプレゼンを行い、すべての学びを振り返る。

STEP	タイトル	内容
1	学校を使ってビジネスをつくらう！	「リソース」を発見する 目を養う
2	学校の「リソース」をお金に変えよう！	
3	クラスグランプリを決定しよう！	
4	地元企業をイノベーションする	企業と出会い、企業の リソースを発見する
5	企業人インタビュー	
6	フィールドワーク	リソースを活かした イノベーションプラン を考える
7	イノベーションを起こす	
8	イノベーション後の世界を描く	
9	アクションプランを考える	中間共有を経て、プラン を磨きこむ
10	高みへ向かうためにライバルに問う	
11	ブラッシュアップする	
12	「提案書」をつくる	企業にプレゼンし学びを 振り返る
13	プレゼンテーションにまとめる	
14	プレゼンテーション	
15	すべてを振り返る	

STEP 6 フィールドワーク	時間
① 今日の活動内容について	5分
② フィールドワーク	20分
③ ワークルセッション	10分
④ まとめと次回の確認	5分

実際に担当企業を訪問します。現場にこそ答えがあります。まっさらな心と鋭い目を持って、その企業の隠された「リソース」を見つけ出そう。

学習 流れ	学習 環境
学習 教材	普通教室・担当する企業
学習 教材	<ul style="list-style-type: none"> ● 前回作成した構造物 ● 「リソースメモ」(P.20) ● ネットまたはオンライン ● 動画または色紙
学習 目標	【課題認識・理解力】取り組みを理解し行う 【情報収集・活用力】フィールドワークでリソースを収集する

26

左上：学校内でリソース探し (STEP1)
 右上：学校を使った企画作り (STEP2)
 真ん中：企業でのリソースさがし (STEP6)
 下：企業人へのプレゼン (STEP14)



実施内容② 教員向け研修と振り返り

授業を実施する教員、授業をサポート・観察する教員に向けて、①ビジネスイノベーションの目的と内容の理解、②ビジネスイノベーションの体験、③ビジネスイノベーションを実施する際のポイント、やり方の認識と懸念点の解消を目的に事前研修を実施。

コンテンツ	中身
1. 探求学習の目的は？	プログラムを実施する背景となる社会状況や今後の変化を伝えることで、プログラムを実施する目的を理解してもらう
2. プログラムの概要	1の社会状況と紐づけて今回のプログラムの概要を説明し、①なぜやるのか、②何をやるのか、を理解してもらう
3. 体験ワークショップ	STEP1～3を実際に教員に体験してもらうことで、授業の中での生徒たちの「体感」を得てもらい、「やり方」ではなく「構え」「教育観」の内省を引き出す
4. プログラムのポイント	プログラム実施において特に重要な部分を抽出して、開発意図とプロセスのデザイン、どのようにかかわってほしいかをレクチャー
5. 具体的な授業の内容	各ステップの詳細を伝えながら、授業実施の方法と、生徒たちへのサポートのポイントを具体的な声掛けや生徒たちに起こりうる状況も含めてレクチャー
6. 質疑応答	ここまでの質疑をグループで出してもらい、互いに解決策を考えてもらうことで実施する先生とサポートする先生をチームにするとともに、主体的に課題を解決しながら取り組む土壌を作る、そのうえで解決しない課題に対して場全体で考え、開発者側の意図を伝える
7. ファシリテーターについて	授業の中で最も重要なことは「授業のやり方」ではなく「先生のあり方」であることを伝え、ファシリテーションの4つのコツ①信じる、②感じる、③待つ、④一緒にいるについてレクチャーする



教員自ら生徒の気持ちを体験



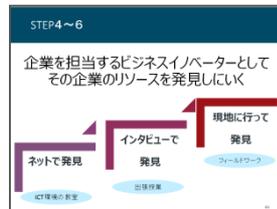
自分たちの課題・懸念をチームで解決



社会の変化



プログラムの概要



プログラムのポイント



ファシリテーターについて

実施内容－③-1 企業人向け研修／③-2 企業人による授業

授業にかかわっていただく可能性のある社員を集め、3ステップで研修を実施。1回目は各社そろって集合研修を行い、事業全体とビジネスイノベーションプログラムの目的や概要を伝えるとともに、授業にかかわるスタンスを整えるため自分史を執筆。2回目は、生徒たちに提供する資料作成と生徒の企画を見る目を養うために自社のSWOT分析研修を実施。3回目は、生徒向けの授業の構築とブラッシュアップ、リハーサルを行った。こうした研修を経て、実際に生徒に授業を行っていただいた。

集合研修

Day1	
内容	目的
チェックイン	自分の今の気持ちを言葉にし、自己紹介と相互理解を深める
私の履歴書感想ディスカッション	深く自己内省するためのフレームをインストールする
自身の仕事について振り返る	業務内容ではなく、仕事に向き合っているときの感情、心の動きに目を向け自分の言葉で語る
写真を使い人生を振り返る	ビジュアルを用いた回顧と参加者同士のディスカッションにより自分の過去に出会い直す
自分史を執筆	2時間かけて自分の人生に向き合い深い内省の後、言語化する
自分史を共有	自分史を朗読し、参加者に聞いてもらい自己一致する
1日を振り返る	改めて気付いた自分の一面や整った在り方を言葉にする

各社研修

Day2	
内容	目的
授業ガイダンス	生徒たちの学びの状況を伝える
SWOT分析研修	企業のリソースを獲得するために企業の内的環境、外的環境を生徒に伝えるための情報を引き出すこと、改めて自社を客観視して、生徒たちの企画にフィードバックする目を養う



自分史共有 (Day1)

授業実施者個人レクチャー

Day3	
内容	目的
授業構築①	ここまでの研修を踏まえて各自で授業を構築する
授業構築②	各自で構築した授業を地域コーディネーターと振り返る
リハーサル	本番をイメージしてリハーサルを行い、地域コーディネーターよりフィードバックを行う



SWOT分析 (Day2)



企業人による授業

成果：概要

達成したい状態

●対象Ⅰ：地方の中学、高校に通う生徒
生徒の主体的な課題発見・設定力の伸長

●対象Ⅱ：地方の中学、高校の教員
探求型の学びの支援者への教育観のシフト

●対象Ⅲ：地方の企業
学校教育にかかわることでのいまの中高生の実態を知ってもらうとともに、関わることの価値を実感してもらう

●対象Ⅳ
PBLのSTEAM化に必要な初期仮説の生成

実際の達成度

●対象Ⅰ：地方の中学、高校に通う生徒
主体性、社会性が醸成された

●対象Ⅱ：地方の中学、高校の教員
探求型の学びの支援者への教育観のシフトが起こったとともに学校全体に変容の兆しが見えた

●対象Ⅲ：地方の企業
中高生に関わることの価値実感、ファシリテーションに関する考え方のシフトが実現できた

●対象Ⅳ
教科教育への学習意欲の向上と、教科接続可能なプロセスが見えてきた

理由・改善/発展の方向性

●対象Ⅰ：地方の中学、高校に通う生徒
「学校の授業への興味・関心」、「自分で興味を持ったことを自分で取り組む」、「その問題に取り組む活動に参加する」という項目の数値が、事前事後で下がっていたので分析が必要。
前田先生との協働により、ICT活用の可能性が大きく見えたので模索したい。また各授業、全授業後の振り返りについてはさらなる検討を加えていきたい。

●対象Ⅱ：地方の中学、高校の教員
弊社他プログラムに加えて特に今回の効果を生み出したのか、もしそうなのであればその要因は何かを特定する。

●対象Ⅲ：地方の企業
振り返った際に「もっと関わったらよかった」という声が聞かれた。実施前段階から価値をより強く理解いただき、授業へのかかわりの頻度を増やす方向を模索したい。
生徒の学びの質の観点からすると業界特性があることがわかったので協働業界を選定する基準を模索したい。
また、拡大に向けては企業の工数を抑えながら質を担保する方法を検討する必要がある

●対象Ⅳ
教科教育への意欲向上の要因の検討と、教科接続可能なプロセスをどのようにPBLの効果を持続しながら開発することができるのかという検討が求められる

対象 I（地方の中学、高校に通う生徒）：成果の詳細

成果

<企画書に記載していた成果>

- ①生徒たちの主体性（自己肯定感、自己有能感、自信など）の伸長が見られた
- ②生徒たちの社会性（社会をよりよくする意識や社会の見方、とらえ方の変容）の醸成が見られた

<企画書に記載していなかった成果>

- ③イノベーションを起こすために重要なことへの気づきがあった
- ④本質的なコミュニケーション力（聞く力、多様性の理解など）の伸長が見られた

測定方法

- a.全プログラム実施前後のアンケートによる定量調査（詳細は別紙エビデンス①～⑤参照）
- b.全プログラム実施後の生徒のレポートによる定性評価
- c.教員のコメントによる定性評価

エビデンス

①「短期間で生徒が成長しました。ここまで生徒の主体性が引き出される授業は、新鮮であり、なおかつ驚きでした。参加生徒の表情が、どんどん明るくなり、生き生きと楽しく授業に参加している様子が見て取れました。」(c)

「こちらが考えていたよりも深く考えて行動できている生徒が多かった。」(c)

②特筆すべきは舞鶴高校アンケートQ9において、無職の方に対する自己責任意識（構造要因への意識）が受講者において下がった（上がった）こと(P.28参照)

③「イノベーション作りでは、ふとした発言から、おもいもよらない方向にリソースを活用することができて、最終的にとてもよい発表になって、達成感を得ることができました。思いきった案を出したり、少しでも思ったことを発言することは、それが意外と活かされたり、重要だったりして、なんでも思ったことを言うことも大切だと思いました。」(b)

④「グループ中の人と自分の意見のほうが良いと自分の意見だけにこじつしていた時があったが、話し合っていくうちに相手の良いところと自分の良いところをあわせ、より良い案を提案することができた。1人でするよりも、他の人と協力することで1番良い案が出てグループ中の団結感も深まった。」(b)

「みんな生まれてきて育ってきた環境も違うし、習ってきたことも違うわけだから、意見は本当に人それぞれで、全く意見が違うこと、片方がそれはないと思ったことを片方はそれが良いと思うことなどたくさんの異なる考えや意見がありました。だから、グループ全員が納得するプレゼンの案を作ることはこれまでにないほどとても難しかった。」(b)

対象 I（地方の中学、高校に通う生徒）：エビデンス①

授業に対する振り返り@舞鶴高校

授業とその取り組み、成果に関する振り返り	1 とても あてはまる	2 まあ あてはまる	3 あまり あてはまらない	4 まったく あてはまらない
Q0 (A) この授業を受講したことで気づきや学びがあった	90.2%	9.8%	0.0%	0.0%
Q0 (B) この授業を受講したことで社会（企業や住んでいる地域、その他社会）のイメージが広がったり深まった	78.7%	21.3%	0.0%	0.0%
Q0 (C) この授業を受講したことで自分自身の考え方や姿勢に前向きな変化があった	54.1%	42.6%	3.3%	0.0%
Q0 (D) 他のチームと比べて、よい企画ができたと思う	49.2%	36.1%	14.8%	0.0%
Q0 (E) 考えた企画に自分としては満足している	63.9%	23.0%	13.1%	0.0%
Q0 (F) この授業に熱心に取り組んだほうだと思う	67.2%	27.9%	4.9%	0.0%
Q0 (G) この授業に対する自分の取り組みに満足している	45.9%	39.3%	11.5%	3.3%

対象 I (地方の中学、高校に通う生徒) : エビデンス②

1(とてもあてはまる) / 2(まああてはまる) の割合が非受講者よりも1pt以上増えている項目@舞鶴高校

2(まああてはまる) / 1(とてもあてはまる) の割合が非受講者よりも1pt以上増えている項目	プログラム受講者			プログラム非受講者			主	社	イノ	コミュ	教
	事前	事後	差分	事前	事後	差分					
Q1(A)学校の授業に興味・関心を持っている	78.7%	80.3%	1.6pt	71.4%	69.9%	-1.5pt					○
Q1 (D) グループ学習で、自分の意見を積極的に発言している	73.8%	82.0%	8.2pt	43.4%	46.4%	3.0pt	○			○	
Q1 (F) 新しいアイデアが思いつきやすい	62.3%	68.9%	6.6pt	45.0%	45.9%	0.9pt			○		
Q2 (A) 進学に向けて必要だと思うから	96.7%	98.4%	1.6pt	99.5%	100.0%	0.5pt					
Q3 (E) 国語の教科書を読んでいて、登場人物や書いてある内容に興味がわいてくる	75.4%	82.0%	6.6pt	52.7%	54.6%	1.9pt					○
Q3 (G) 数学の問題やその解き方を考えたり工夫したりするのに興味がある	60.7%	65.6%	4.9pt	59.0%	58.5%	-0.5pt					○
Q4 (A) 選挙のときに、投票に行くこと	95.1%	96.7%	1.6pt	88.5%	87.2%	-1.2pt	○	○			
Q6 (C) 自分の意見をはっきり相手に伝えることが出来る	60.7%	68.9%	8.2pt	56.4%	60.7%	4.3pt				○	
Q6 (E) 自分の将来や明るく楽しいものであると思う	62.3%	72.1%	9.8pt	63.5%	61.7%	-1.8pt	○	○			
Q6 (J) 自分たちの力で社会を変えていけると思う	67.2%	73.8%	6.6pt	50.3%	51.9%	1.6pt	○	○			
Q8 (C) その問題について、自分の意見や新聞やインターネットに投稿する	20.3%	26.2%	5.9pt	17.1%	11.6%	-5.5pt	○	○			
Q10 (A) お金を稼ぐことは大切だがそれが働くことの最大の目的ではない	66.1%	72.1%	6.0pt	60.2%	63.4%	3.2pt		○			

主 : 主体性の醸成に関する項目

社 : 社会性の醸成に関する項目

イノ : イノベーションを生む能力に関する項目

コミュ : コミュニケーション力に関する項目

教 : 授業や教科教育への意欲、知識欲に関する項目

対象 I (地方の中学、高校に通う生徒) : エビデンス③

1(とてもあてはまる)の割合が非受講者よりも1pt以上増えている項目@舞鶴高校

1(とてもあてはまる)の割合が非受講者よりも1pt以上増えている項目	プログラム受講者			プログラム非受講者			主	社	イ	コミュ	教
	事前	事後	差分	事前	事後	差分					
Q1 (D) グループ学習で、自分の意見を積極的に発言している	37.7%	41.0%	3.3pt	9.9%	10.4%	0.5pt				○	
Q1 (E) グループ学習で、資料を作ったり、メモをとっている	26.2%	27.9%	1.6pt	7.7%	6.6%	-1.1pt	○			○	
Q1 (F) 新しいアイデアが思いつきやすい	23.0%	27.9%	4.9pt	10.6%	10.4%	-0.2pt			○	○	
Q1 (I) 正しい答えを出すよりも、自分で考える事が大事だ	36.1%	45.9%	9.8pt	22.1%	24.6%	2.5pt	○		○		
Q4 (B) 身の回りの問題を知ること	77.0%	82.0%	4.9pt	53.3%	48.6%	-4.7pt		○			○
Q6 (A) 社会問題に興味がある	39.3%	42.6%	3.3pt	18.8%	18.0%	-0.8pt		○			○
Q6 (B) 地元の会社に興味がある	11.5%	14.8%	3.3pt	3.9%	4.9%	1.0pt		○			
Q6 (D) 自分に自信がある	4.9%	16.7%	11.7pt	5.0%	6.6%	1.6pt	○				
Q6 (E) 自分の将来や明るく楽しいものであると思う	24.6%	29.5%	4.9pt	16.6%	15.8%	-0.7pt	○				
Q6 (F) 人生の意味や目的について考える	49.2%	54.1%	4.9pt	18.2%	20.8%	2.5pt	○				
Q6 (G) ボランティア活動に興味がある	39.3%	42.6%	3.3pt	12.7%	10.4%	-2.3pt		○			
Q6 (H) 自分なりの生き方を大切にしたい	72.1%	77.0%	4.9pt	40.7%	40.7%	0.0pt	○				
Q6 (J) 自分たちの力で社会を変えていけると思う	21.3%	29.5%	8.2pt	8.3%	12.6%	4.3pt	○	○			
Q6 (K) 世の中には実は可能性がたくさんある	54.1%	62.3%	8.2pt	28.7%	31.1%	2.4pt		○	○		
Q8 (C) その問題について、自分の意見や新聞やインターネットに投稿する	3.4%	4.9%	1.5pt	5.0%	2.8%	-2.2pt	○	○			
Q10 (A) お金を稼ぐことは大切だがそれが働くことの最大の目的ではない	35.6%	37.7%	2.1pt	20.4%	19.7%	-0.8pt		○			
Q10 (B) 社会をよりよくする仕事につきたい	42.4%	55.7%	13.4pt	19.9%	23.0%	3.1pt		○			10

対象 I（地方の中学、高校に通う生徒）：エビデンス④

授業に対する振り返り@東光中学

※学校希望により、4がとてもあてはまる、1がまったくあてはまらない

授業とその取り組み、成果に関する振り返り	4 とても あてはまる	3 まあ あてはまる	2 あまり あてはまらない	1 まったく あてはまらない
Q0 (A) この授業を受講したことで気づきや学びがあった	34.9%	48.8%	11.6%	4.7%
Q0 (B) この授業を受講したことで社会（企業や住んでいる地域、その他社会）のイメージが広がったり深まった	27.9%	55.8%	14.0%	2.3%
Q0 (C) この授業を受講したことで自分自身の考え方や姿勢に前向きな変化があった	11.6%	60.5%	23.3%	4.7%
Q0 (E) 考えた企画に満足している	37.2%	53.5%	2.3%	7.0%
Q0 (G) この授業に対する自分の取り組みに満足している	27.9%	55.8%	11.6%	4.7%

※成果報告提出締め切りの期日に間に合わないため、STEP13段階でアンケートを実施

学びの集大成を発表し、企業人をはじめ大人から承認を得るSTEP14、すべての学びを振り返り自分の変化を言語化するSTEP15を未実施の段階でのアンケートであることが、舞鶴高校と比べてやや数値が低く出ていることに影響していると考えられる

対象 I (地方の中学、高校に通う生徒) : エビデンス⑤

4(とてもあてはまる) / 3(まああてはまる) の割合が事前事後で10pt以上増えている項目@東光中学

4(とてもあてはまる) / 3(まああてはまる) の割合が 事前事後で10pt以上増えている項目@東光中学校	プログラム受講者			主	社	イノ	コミュ	教
	事前	事後	差分					
Q1(A)学校の授業に興味・関心を持っている	63.6%	79.1%	15.4pt					○
Q1 (I) 正しい答えを出すよりも、自分で考える事が大事だ	70.5%	88.4%	17.9pt	○		○		○
Q2 (E) 学ぶ内容に興味があるから (あなたが学校の勉強をする理由は何ですか?)	50.0%	60.5%	10.5pt					○
Q3 (D) 国語の教科書を読んでいて、登場人物や書いてある内容に興味がわいてくる	40.9%	55.8%	14.9pt					○
Q3 (E) 社会の仕組みや出来事について調べたり考えたりするのに興味がある	38.6%	54.8%	16.1pt					○
Q3 (F) 数学の問題やその解き方を考えたり工夫したりするのに興味がある	50.0%	62.8%	12.8pt					○
Q6 (A) 社会問題に興味がある	54.5%	74.4%	19.9pt		○			○
Q6 (C) 自分の意見をはっきり相手に伝えることができる	56.8%	67.4%	10.6pt	○			○	
Q6 (D) 自分に自信がある	36.4%	50.0%	13.6pt	○				
Q6 (F) 人生の意味や目的について考える	61.4%	72.1%	10.7pt	○				
Q7 (B) 家族、友達など身の周りの人とその問題について話し合う	54.5%	78.6%	24.0pt		○			
Q8 (A) お金を稼ぐことは大切だがそれが働くことの最大の目的ではない	65.9%	79.1%	13.2pt		○			

主 : 主体性の醸成に関する項目

社 : 社会性の醸成に関する項目

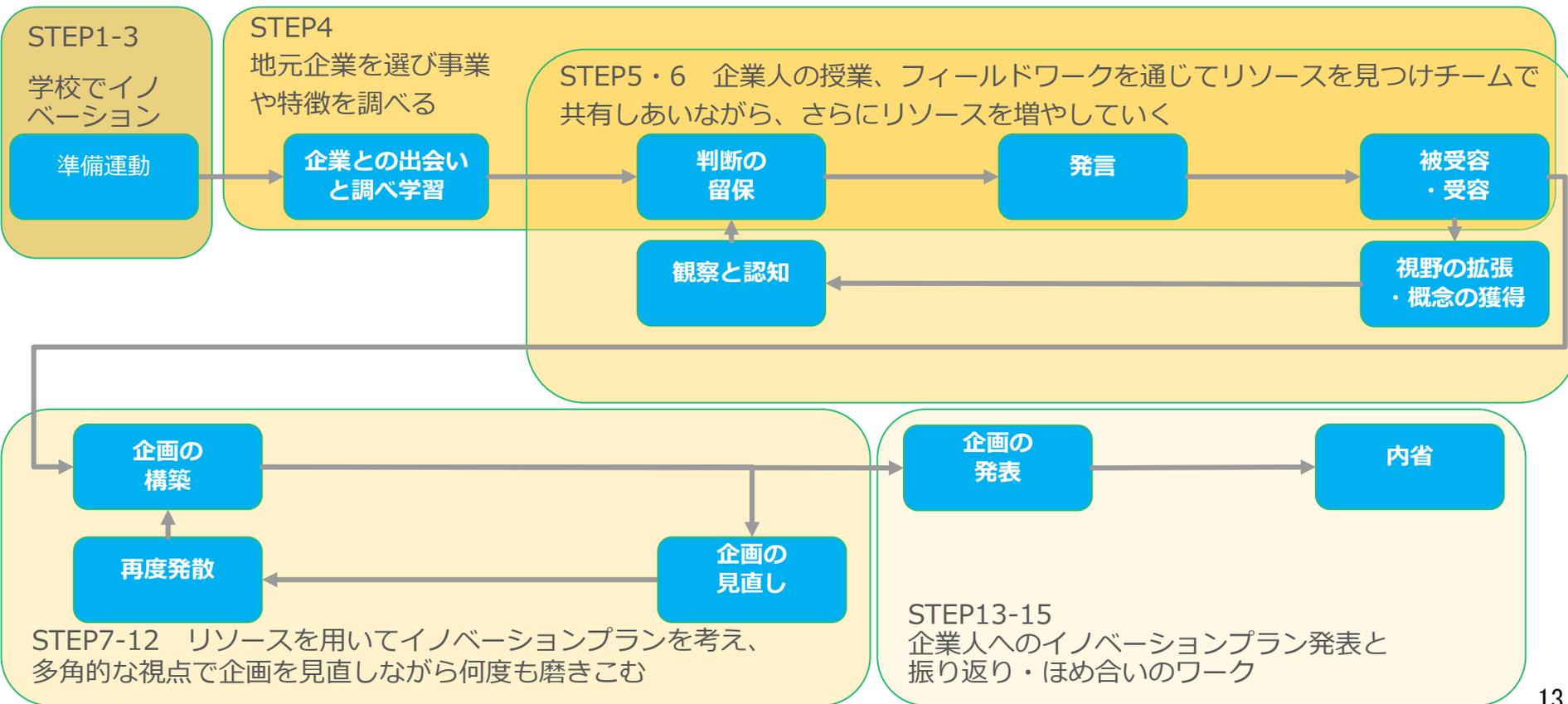
イノ : イノベーションを生む能力に関する項目

コミュ : コミュニケーション力に関する項目

教 : 授業や教科教育への意欲、知識欲に関する項目

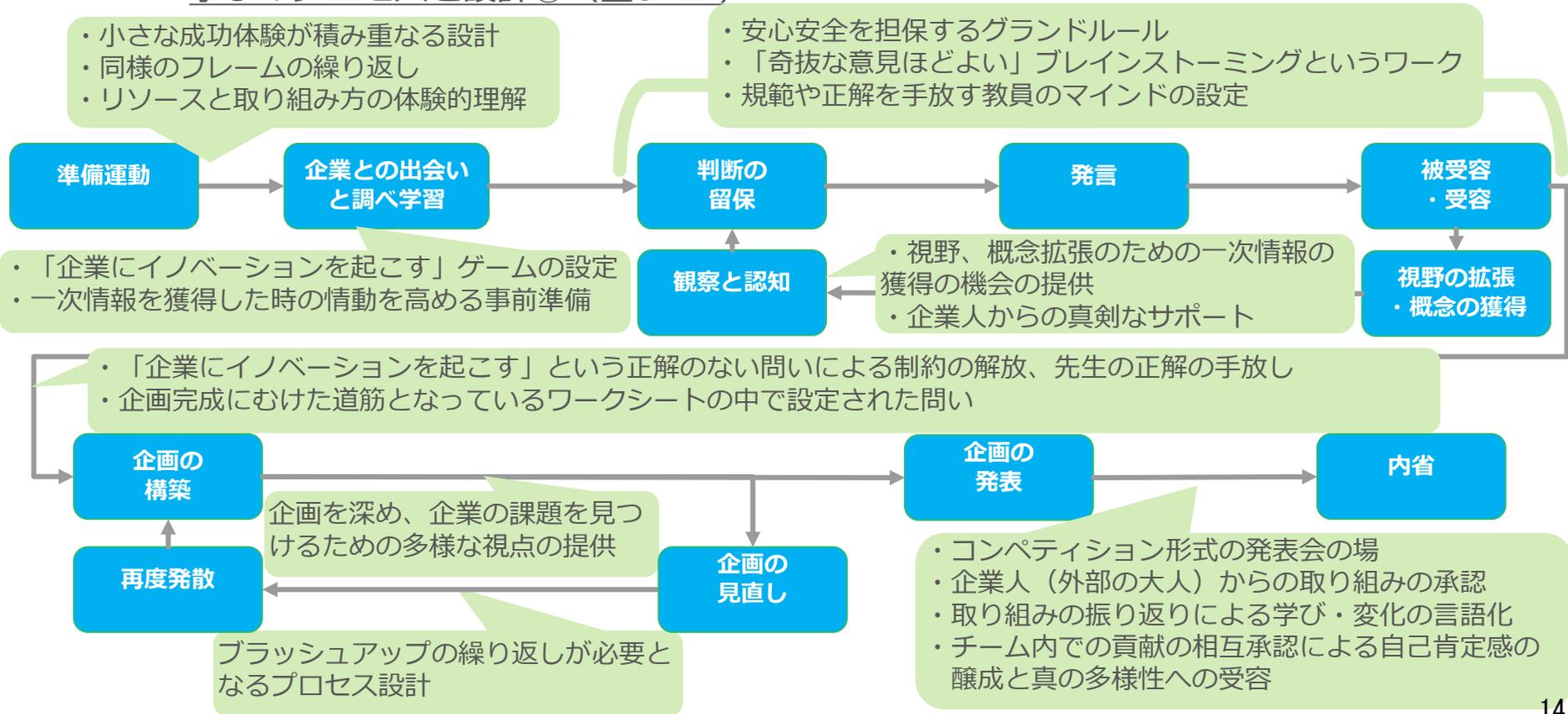
対象 I（地方の中学、高校に通う生徒）：生徒の変容を起こす設計

ステップと学びのプロセス②（全STEP）



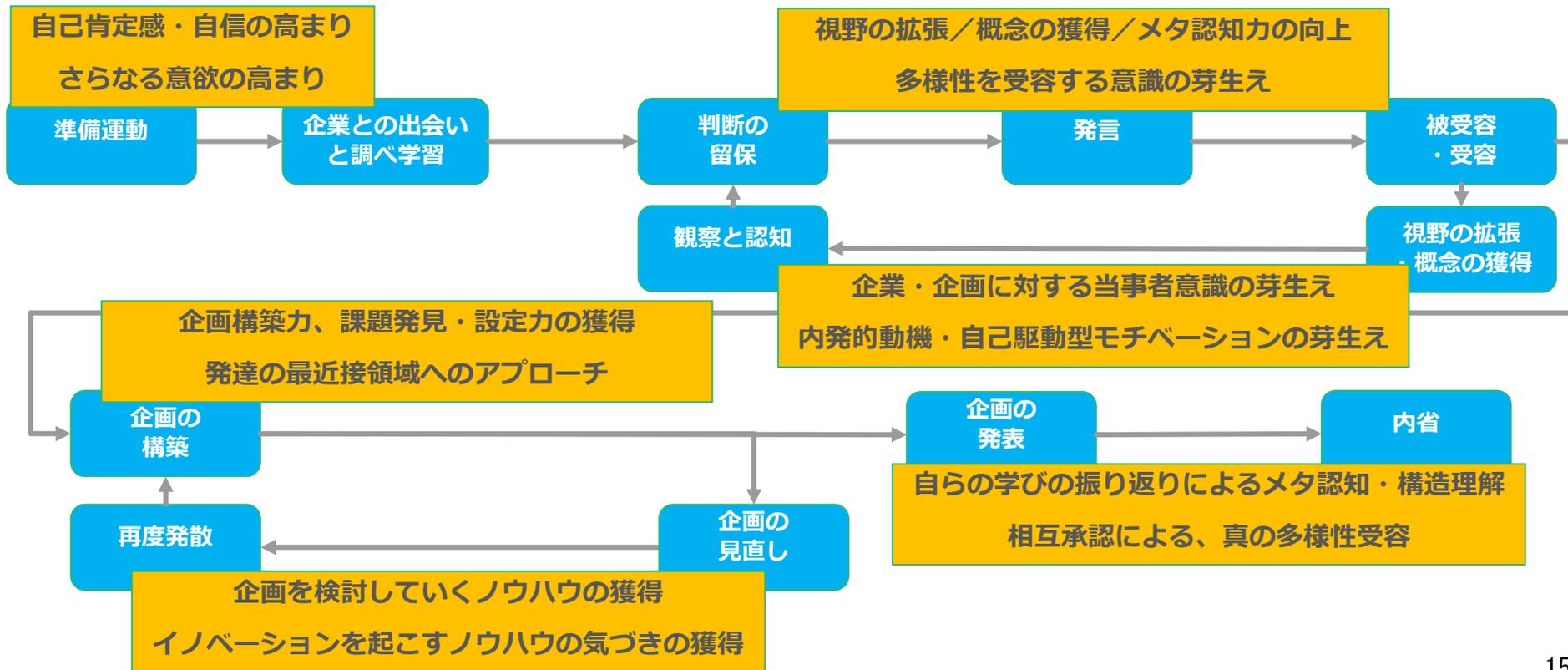
対象 I（地方の中学、高校に通う生徒）：生徒の変容を起こす設計

学びのプロセスと設計②（全STEP）



対象 I（地方の中学、高校に通う生徒）：生徒の変容を起こす設計

学びのプロセスと生徒の成長（成果）（全STEP）



対象Ⅰ（地方の中学、高校に通う生徒）：課題・兆しと発展可能性

テーマ①：公立中学に特化したプログラム検討と、ICT活用で学校を超えた学び合いも行うプログラムの開発と検証

詳細

1. 全校種のなかでも圧倒的なボリュームを占める公立中学校に焦点を絞り発展させる
2. ICTを用いた学校を超えた学び合いを実現する方向で設計する
3. 学校の先生が自律的に実施できるようなツールと動画教材の開発も併せて行う
4. 企業だけではなく自治体にイノベーションを起こす、という方針も検討する

今回起きた現象（課題）

- ① 中学生においては高校生に比べ主体性、コミュニケーションに関する数値の高まりがそこまで高くなく、教科教育に関する数値の高まりが目立った
- ② 中学で生徒がワークブックを読むシーンがほとんどなく、ビジネスイノベーターというロールの設定や、グランドルールの徹底が不十分だった
- ② 高校では、STEP3、STEP14と2回の発表の間に、うまくいっているチームが何度も入れ替わっていたが、中学校では、STEP3でうまくいっていたチームがそのままSTEP14まで順調に進み、うまく話し合いが展開されないチームは改善がむずかしかった

原因の仮説

特に①については、1か月半で実施したことで生徒が必要な情報を自主的に調べたり企画を熟成させる時間や教員が指導ガイドを読み込む時間をもち切れなかったこと、さらにSTEP13終了段階で事後アンケートを実施している影響が非常に大きいと考えられる。舞鶴高校においても発表会で自らの成果を発信すること、企業人を含め様々な人にフィードバックを受けること、そして自分の変化や成長を言語化することで意識変容が起きている側面が非常に強かった。一方根本要因であり検討すべき課題は、公立中学校では、学力のばらつきも多く、また教員の「生徒指導」意識が強いため管理的な体制のなかで授業が実施される傾向が強いことにあると考えられる。そうした状況では非日常性を演出が難しいため、教員研修とプログラムにおけるさらなる設計が求められる。

この発展テーマに取り組むことによる期待効果

- A. ICTを活用して、学校を超えた学び合いを実現する。学校内での取り組みを通して、主体性、社会性、コミュニケーション力の伸長が見られたが、同様のフレーム、同様の企業に取り組む複数校が互いに刺激し合い学校を超えた学び合いを行うことによって、さらにその伸長が高まることを見込まれる。異なるエリア、異なる企業に取り組む生徒同士が学校を超えて学び合いを行うことで、さらにその効果を高められる可能性が見込める
- B. 様々なエリアで同様の取り組みを行い、それを専用サイトなどでPRすることで、「新しい学校」「新しい学びのあり方とその成果」を社会に向けて訴求できる
- C. 圧倒的ボリュームである公立中学校の先生が自律的に探求型の学びを実践できるようになればそのことによる全国の学校への拡大可能性という影響は非常に大きい

対象 I（地方の中学、高校に通う生徒）：課題・兆しと発展可能性

テーマ②：探究型の学びを促進するICTツール、ICT活用を前提としたプログラムの開発と検証

詳細

今回は「探究」にフォーカスしてプログラム設計をしたが、それ自体の効果はある程度検証できたので、ICTを活用することでさらにその効果を高めるプログラムとツールを開発、検証する

今回起きた現象（課題）

- ・リソースを探すというプロセスにおいて、リソースになりうるフレーズが会話では多々でるものの、それが付箋やワークブックにメモされず、情報が抜け落ちていた
- ・東光中学においてはフィールドワークで写真を撮影できるようタブレットをもっていったが有効には活用されきれていないと言えなかった
- ・東光中学においては比較的早い段階でタブレットを活用していたが、「リソースの発見」や「企画の検討」というプログラムのコアの部分の取り組みがままならない状態で、「調べ学習」や「発表資料づくり」が行われてしまっているチームがあった

原因の仮説

今回は、ICTを活用するような設計をそもそも行っていない

この発展テーマに取り組むことによる期待効果

探究型の学びを真に促進するICTツールと、プログラム、プログラム内でのICTの活用の仕方を模索できる。

現在、データの蓄積やコミュニケーションツールとしてしか学校ではICTツールが活用されていないのがほとんどである。さらに問題なのはそのことによって発生するデジタルデメンチアや学びの表層化といった課題が十分に検討されているとは言い難いことである。学びのコアである探究自体がツールによって促進される可能性は大いにあるが、そのためにはプログラムとセットでICTツールを検討していく必要がある。

今回の事業を通して、この領域の専門家である熊本大学の前田先生とつながり、我々の教材への深い理解と教育的思想への強い共感が得られたので、さらに発展していける土壌が整っている。

対象Ⅱ（地方の中学、高校の教員）：成果の詳細

成果

＜企画書に記載していなかった成果＞

- ①授業実施教員、授業サポート実施教員に圧倒的な意識変容（教育観のシフト）が起こった
- ②学校全体に影響が波及し、学校改革の芽が見え始めた

測定方法

- a.各ステップ後の振り返りインタビューによる定性評価
- b.全プログラム実施後のレポートによる定性評価
- c.授業にかかわる教員数の推移

エビデンス

- ①「担任してるクラスのかんりの生徒（25名）が参加しているんですが、参加する前は自分たちの意見を出し合ったり言ったりできなかったけどこの授業を通して、生徒たちが発表しているのを見て、生徒たちもこんなふうになったんだなって思いました。ただそういった場面をこの授業以外で提供できていないのが申し訳ないと思った」(a)
「こんなに目に見えて変化が実感できると思っていなかった。こちらが感じるほどに変化があると思っていなかった。15時間の積み重ねで明らかに生徒が変わっていくと実感できるのが大きかった。そういう指導を心がけていくことが大事だと気づいた」(a)
「こんなにも短期間で発言や考え方表情がかわるもんだなと。これは普通の生徒の姿からは見えない表情」(a)
- ②「ここ（ビジネスイノベーション）で学んだことをどうやって日々の学びにもっていけるのかということが教員には試されている。教員同士で話し合っていきたい」(a)
「生徒が主体的にやるような授業実践ができていないので、この体験を日常の学校生活でどう活かすかを考えていきたい」(a)
「私ひとりで責任もってやります」という一人の先生のコミットでスタートしたが、いざ始まるとレギュラーのTTが2人、それとは別に毎回数人の先生が教室を訪れて巡回され、公判では常に5名以上の教員が見学し、毎回新しい方が入れ替わりサポートにきていた。またSTEP3では校長も参加、STEP14では校長が取り組みを総括。「生徒の態度が普通の授業とはあきらかに違うことに驚きと興味を持たれている」というコメントもが聞かれた(c)

対象Ⅱ（地方の中学、高校の教員）：課題・兆しと発展可能性

テーマ③：教員に対する新しい学びの場の検証と拡散可能性の検討

詳細

非常に大きな効果が見られた教員のシフトに焦点を当て、我々が教員に対して提供している価値とその生成過程を可視化、検証し、再現可能、拡散可能な研修を開発する

今回起きた現象（兆し）

- ・事業開始前に想定していなかったほどの教員の意識のシフトが見られた
- ・意識変容が難しいと言われる、教員歴の長く、かつ就職後一度も異動を経験していない教員がほとんどのなかで大きな効果が見られた（舞鶴高校）

原因の仮説

教員の振り返りからは、自らが体感することを重視した研修、正解を手放せるようなプログラムの設計、生徒に対する接し方に対する「思想」と「やり方」の両方が含まれた指導ガイド（教授活動のサポート）がそろっていたことの影響が大きかったように考えられる。

この発展テーマに取り組むことによる期待効果

全国の自治体が教員向けに行っている研修をアップデートするための要件を特定できる。今回の「未来の教室」実証事業においても、すでに教員養成をテーマにした事業が採択されているが、先のシンポジウムで、「コンテンツはできているがそれを自治体にどう導入してもらうかがこれからの課題」という論点が上がっていた。教育と探求社が事務局機能を担う一般社団法人ティーチャーズ・イニシアティブは3年前から、新しい学びを生徒に届けられるようになるような教員研修を開発実施し、今年度は堺市にて自治体に所属する教員向けに正規研修として実施、さらに来年度は福山市にて特別予算を獲得して持続的に実施する体制を整えた。また上記のとおり、弊社プログラムにおける事前研修を受講し、プログラムを実施することにおける教員の育成効果は絶大である。この2点より、教員研修の新たなスタンダードをつくるという取り組みにおいてもすでに他者を大きく引き離していると考えられる。この取り組みを「検証」することで、教員の育成に何が必要で、どうやって研修をシフトさせていくべきなのか、そしてそれを一部の特別なエリートが受ける、特別な研修ではなく、すべての教員がすべての自治体で実施できるようなフレームを開発するためにはどうすればよいのかということへの検討材料を獲得することの価値は非常に大きい。

対象Ⅲ（地方の企業）：成果の詳細

成果

<企画書に記載していた成果>

- ①企業活動の推進や事業の推進にとって、中高生と関わることの価値を感じていただくことができた
- ②ファシリテーションのやり方や若手社員に対する考え方の変容が見られつつある

<企画書に記載していなかった成果>

- ③企業にとって検討しうる提案が中高生からあがってきた

測定方法

- a. 事業にかかわっていただいた前後のアンケート
- b. 事業にかかわっていただいた後の振り返りレポートによる定性評価
- c. 事業にかかわっていただいた後のインタビューによる定性評価
- d. 弊社コーディネーターによる客観評価

エビデンス

- ①「いま最も気になっている会社の問題や課題は何ですか」という問いに対し、自らの利益から企業利益に対する課題への視座の拡張や課題の具体化が見られた
「給与とやりがいのバランス」→「課題解決型の提案ではなく、枠売りの提案が多くを占めていること」（a 事前事後）
「活気、ふんい気」→「チーム力が発揮できていない」（a 事前事後）
「固定概念にとらわれない発想は、知らないからこそ生まれるというのは改めて気づかされた。常にそういう発想ができるようにする為には、常日頃から多様性を認める文化をつくる仕組みづくりが必要だと思う。社員が学生にかかわることで、失っているもの（素直さ等）に気づくことにつながりよいと思う。」(b)
「自社をあらためて違う角度から見直すことができたのと新たな発見があり良かった」(b)
「そういうふうに岩田屋三越て見られていたんだって思って課題として受け取って真剣に取り組んでいかなないと考えた」(c)
「自分たちが作った（企業紹介の）スライドの資料がひっくり返されるいい機会だった」(c)
- ②「進行や他の方の意見の引き出し方など勉強になりました。」(b)
「2校目の際の企業アテンドにおける企業人のサポートが明確に変わった。学びの支援者として積極的に生徒にかかわっていた。」(d)
- ③「すぐく具体的に、できるようなアイデアをもらったので勉強させていただきたい」(b)
「提案の中身に驚いた。自分達が社内でやるレベル。高校生ならではの斬新なアイデアもあった」(c)

対象Ⅲ（地方の企業）：課題・兆しと発展可能性

テーマ④：企業研修としてのさらなる磨きこみ

詳細

企業人に事業にかかわっていただいたことで様々に実感していただいた価値に焦点を当て、企業人への研修プログラムとして磨きこむ

今回起きた現象（兆し）

- ①企業人から自己内省や固定概念に気づくこと、自社に対する新たな理解など、様々な角度からの価値実感の声が聞かれた
- ②東光中学においては必要最低限のステップ以外でも学校に足を運んでいただき、生徒たちの取り組みをサポートいただけた
- ③特に東光中学を終わったときに企業人に教育観のシフトが大きく見られた

原因の仮説

舞鶴高校は物理的距離の影響も大きく、必要な場面以外企業人が生徒と接する場面が少なかった。しかし舞鶴高校での体験によって、若者と接することによる「自分の仕事」や「会社の事業」への価値を感じていただいたこともあり、東光中学については企画検討のプロセスでも学校に足を運んでいただき、どのように生徒たちが取り組んでいるのか、それをどうプログラムや先生がサポートしているのかを体感していただく機会があった。これにより③が実現されたと考えられる。

この発展テーマに取り組むことによる期待効果

CSRや広報的な価値ではなく、企業活動のど真ん中である人材育成のため、あるいは組織改革のために、学校で若者と関わるということが主流となれば、社会の側が学校教育にかかわることのインセンティブが大きくなり、未来の教室の実現に向けて、企業側にドライブがかかっていく。

対象Ⅳの成果：詳細－PBLのSTEAM化に必要な初期仮説の生成

成果

<企画書に記載していた成果>

- ①教科教育への学習意欲の変化が見られた
- ②企画検討で、教科接続への可能性が見えた

<企画書に記載していなかった成果>

- ③企画検討の中で社会やビジネスなどに関する知識欲の高まりが見られる場面があった

測定方法

- a.全プログラム実施前後の生徒のアンケートによる定量調査（詳細は【対象Ⅰ エビデンス】参照）
- b.全プログラム実施後の生徒のレポートによる定性評価
- c.授業中に取得する生徒の会話データ

エビデンス

- ①【対象Ⅰ エビデンス】参照

②「いつもの何気ない日常から少し視点を変化させるだけでこんなにもリソースが見つかって少し感動を覚えました。そして、それは科学などにも同じなのかもしれません。ニュートンはリンゴが木から落ちるということに目を向けていました。リンゴが木から落ちるというのはふつうにあたり前なんじゃないかと思うけど視点を変化させればあたりのことからすごいことがわかります。」(b)

③「岩田屋三越等の企業が何をしていた、何に困っているのかということは、全く知る由もなく、初めて考える内容だったの始めはあまり意見が出てきませんでした。しかし、調べたりすることによって、始めには出てこなかった意見がでるようになりました。そこで、私は知ることが大事だと改めて思いました。知らないことについては私は何もすることができないので、私はもっと多くのことを知りたいと思いました。今後、進学した後多くのことを学ぶ機会があると思いますが、そこで、本当に私が求めている多くのことを学びたいと思いました。」(b)

「未来の教室を受けるうちに日常で思った疑問を調べて多くの知識を得ることはとても大切だと感じました。これからこれを習慣にしていけば、いろいろな立場からの視点を得られ将来に生かせると思うので頑張っていこうと思います。」(b)

「常に知識を身につけておくことの大切さを実感しました。自分がいいたいことをはっきり正しく伝えることができなかった時はもどかしさを感じ、たくさんの言葉、適切に表現する力も身につけておかなければいけないと思いました。」(b)

対象Ⅳ成果：課題・兆しと発展可能性

テーマ⑤：教科教育への学習意欲向上をさらに促進する「教科との出会い直し」をPBLのなかに設計する

詳細

何らかの教科や単元につなげる形でPBLを設計するというよりも、それぞれの教科の学びの意義を再認識する形でPBLと教科教育の接続を図る。具体的には、企画を「アイデアを実現するためには“なにか”良い情報はないか」と考える企画のブラッシュアップのタイミングで社会や理科の資料集や5教科外の資料などを雑多に並べ、そこから情報を得られるなど、知識欲が高まった状況の中で目的的に情報に出会うのではなく、開いた意識で情報に触れるという形で教科との出会い直しを設計する。

今回起きた現象（兆し・課題）

- ① 特定教科や特定単元につながるような企画検討における会話や、知識欲が高まるようなシーンが見られた。
- ② 特に企画のブラッシュアップのフェーズで企画のアイデアを具体化していく際にそういった会話が多く見られた。
- ③ 一方で、気になっている部分についてはさらに深く調べたり情報にアプローチすれば企画が深まる可能性も大いにあったが、そういったことが十分ではなかった

原因の仮説

①、②については企画の課題や、さらなる具体化のタイミングで情報が必要になったシーンでは情報が必要になる。それまでに企画に対する愛着も生まれており、さらに企画をよくしたいというモチベーションも高まっているので、情報獲得に必要な作業も苦にはならない。しかし何を調べればよいかわからないので実際に調べるには至らず③のようになっていたと考えられる。

この発展テーマに取り組むことによる期待効果

今どきの子どもはインターネットを用いて何かを調べることは得意だがその結果「何を調べればいいのかわからない」ことを根気よく調べたり、様々な情報に触れながら「調べたかったことが何だったのか」を気づいたり、あるいは非目的的な情報収集活動のなかで「知る喜び」を感じる場面や能力が低い。企画作りという取り組みによって知識欲が高まるタイミングで、「雑多な情報が整理されたもの」として教科に触れ、そこから情報を獲得することで企画を磨きこむことができれば、教科教育を学ぶことの意味を理解することにつながる。

Appendix

中高生が企業に提案したイノベーションプランの一部

生徒たちのイノベーションプラン@舞鶴高校

(1/2)

店舗にすでに存在する運送用のトラックとすでに実施されているイベントをリソースとしてとらえ、そのコラボレーションにより、イベントの認知向上と集客を狙う企画。運送用の車に液晶を取り付け、イベント情報やその日の特売品に関する情報を映像にて配信するとともに、QRコードを張り付けてお得な情報へアクセスできるようにする

地域密着の百貨店として、岩田屋三越が移動販売を始める企画
若年層など幅広い客層を獲得できていないという課題を認知拡大により解決し、同時に企業へのロイヤリティ向上を狙った

P R O P O S A L

提案書

2020年12月12日

企業名: 岩田屋三越

チーム名: キーリアウーマン

● 私たちが考えたイノベーションは

私たち考えたイノベーションは、その名の通り「IQ革命」(I: イベント、Q: QRコード)コンセプトは、イベント会場に行かなくても、高層ビルからトラックで、岩田屋三越の運送車と連携して行きます。

● イノベーションのためのアクションプランは

運送車に液晶スクリーンを取り付け、岩田屋三越のイベント情報を流します。イベント開催時に液晶スクリーンに、イベント情報や特売品に関する情報を配信します。また、運送車にイベント情報や特売品に関するQRコードを取り付け、液晶スクリーンに表示させ、イベント会場に行かなくても、高層ビルからトラックで、岩田屋三越の運送車と連携して行きます。

● Before (イノベーション前の企業の状態)

- そのイノベーションによって解決する企業の問題は
- 若い世代の客層が減少している。
- イベント会場が、イベント情報を知る手が少ない。

● After (イノベーション後の企業や地域、社会の姿)

そのイノベーションによって実現する企業や地域、社会の姿は

- 若い世代の客層を増やす。
- イベントの認知向上。

提案書

IQ革命

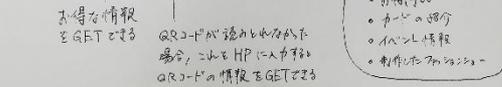
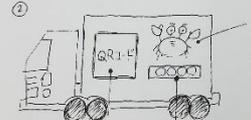
キーリアウーマン
2020.12.12
企業名: 岩田屋三越 さん

コンセプト: ① お家から若い世代を捕まえる!
② イベントも知らない人にも知らせよう!

用いるリソース: 運送用トラック, イベント

イノベーション

IQ革命



実行後期待できる効果: ① 若い世代が岩田屋三越に親近感を覚える
② お家から集客
③ 若い世代の認知向上
④ 課題解決、実行した取り返りがある!

P R O P O S A L

提案書

2020年12月13日

企業名: 岩田屋三越

チーム名: グローバルの神

● 私たちが考えたイノベーションは

私たち考えたイノベーションは、その名の通り「IQ革命」(I: イベント、Q: QRコード)コンセプトは、イベント会場に行かなくても、高層ビルからトラックで、岩田屋三越の運送車と連携して行きます。

● イノベーションのためのアクションプランは

運送車に液晶スクリーンを取り付け、岩田屋三越のイベント情報を流します。イベント開催時に液晶スクリーンに、イベント情報や特売品に関する情報を配信します。また、運送車にイベント情報や特売品に関するQRコードを取り付け、液晶スクリーンに表示させ、イベント会場に行かなくても、高層ビルからトラックで、岩田屋三越の運送車と連携して行きます。

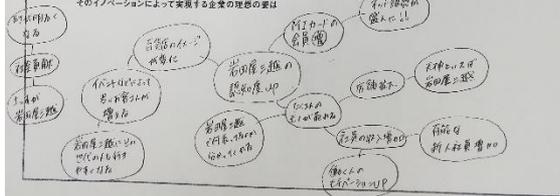
● Before (イノベーション前の企業や地域、社会の状態)

- そのイノベーションによって解決する企業の問題は
- 若い世代の客層が減少している。
- イベント会場が、イベント情報を知る手が少ない。

● After (イノベーション後の企業や地域、社会の姿)

そのイノベーションによって実現する企業や地域、社会の姿は

- 若い世代の客層を増やす。
- イベントの認知向上。



生徒たちのイノベーションプラン@東光中学

学習サポートアプリをアundasに提案

Webによる情報発信スキルやノウハウをリソースとしてとらえ、それによって学校の中でのタブレット活用の中で感じている課題を解決しようとした企画。

回答や解説については塾と連携

まずは私学にタブレットとアプリを購入してもらい、その後公立学校へも展開を狙う

アundasは、アプリ内で解答や解説を見る際に広告を表示してそれによって収益を得る

廃棄食材の情報を発信するアプリをアundasに提案

アundasが行うwebマーケティングというビジネスを知っていく中で、ある日のニュースで恵方巻の廃棄問題を知り、その問題をwebによって解決することを考えてはじまった企画
廃棄食材がどこのスーパーでどれくらいでるかを一覧化できるアプリをつくり、消費者はどの店に行けば安く商品を買えるかわかり、スーパーは食品を廃棄することがなくなるというwin-winのアプリ

従業員のスキルを活かしたビジネスを岩田屋三越に提案

岩田屋三越のリソースを探している中でたまたま見かけた動画で、ものすごいスピードでラッピングを行う岩田屋三越の社員を発見し、接客だけではなく専門スキルを持つ社員がいることに気づき、それをリソースにビジネスを考えた企画

ラッピングはもちろん、食料品売り場で働く社員の盛り付けや化粧品売り場でメイクなど、専門性の高い社員が講習を行い講座受講料を取るとともに、そこで商品を紹介することで商品の販売にもつなげるという企画

屋上での多国籍料理店舗を岩田屋三越に提案

数年前までは遊園地などによって、幅広い層の集客に貢献していたもののいまは何もなくなってしまった店舗の屋上をリソースとしてとらえ、そこで多国籍料理をだす店舗（フードコートのような形態）を実施する企画
SNSなどを絡めたイベントを行い若者への訴求を行うことでこれまで集客していなかった層の岩田屋三越への集客を狙うとともに、店舗で様々な国の文化を反映した内装や食器を用いて、それを店舗にて販売することで商品の売り上げにも貢献する