



Life is Tech!®

デジタルは中高生の可能性を拡張する

～身近な課題をテーマにした

Creative Project Based Learning～

ライフイズテック株式会社
取締役（最高教育戦略責任者）

讚井 康智

ライフイズテックについて



- 2010年創業。中高生向けIT教育講座、参加者5.5万人（世界2位）
- 2018年からディズニーとオンライン教材を提供
- 2019年より本格提供開始の中学・高校向け教材
「ライフイズテックレッスン」は30万人利用
- 2021年には企業向けDX研修事業も本格開始



2011~



2014~



2018~



2019~



2021~





身近な課題や関心をテーマに 中高生が累計1400名以上、作品をリリース



CPBLとは？

(Creative Project Based Learning)



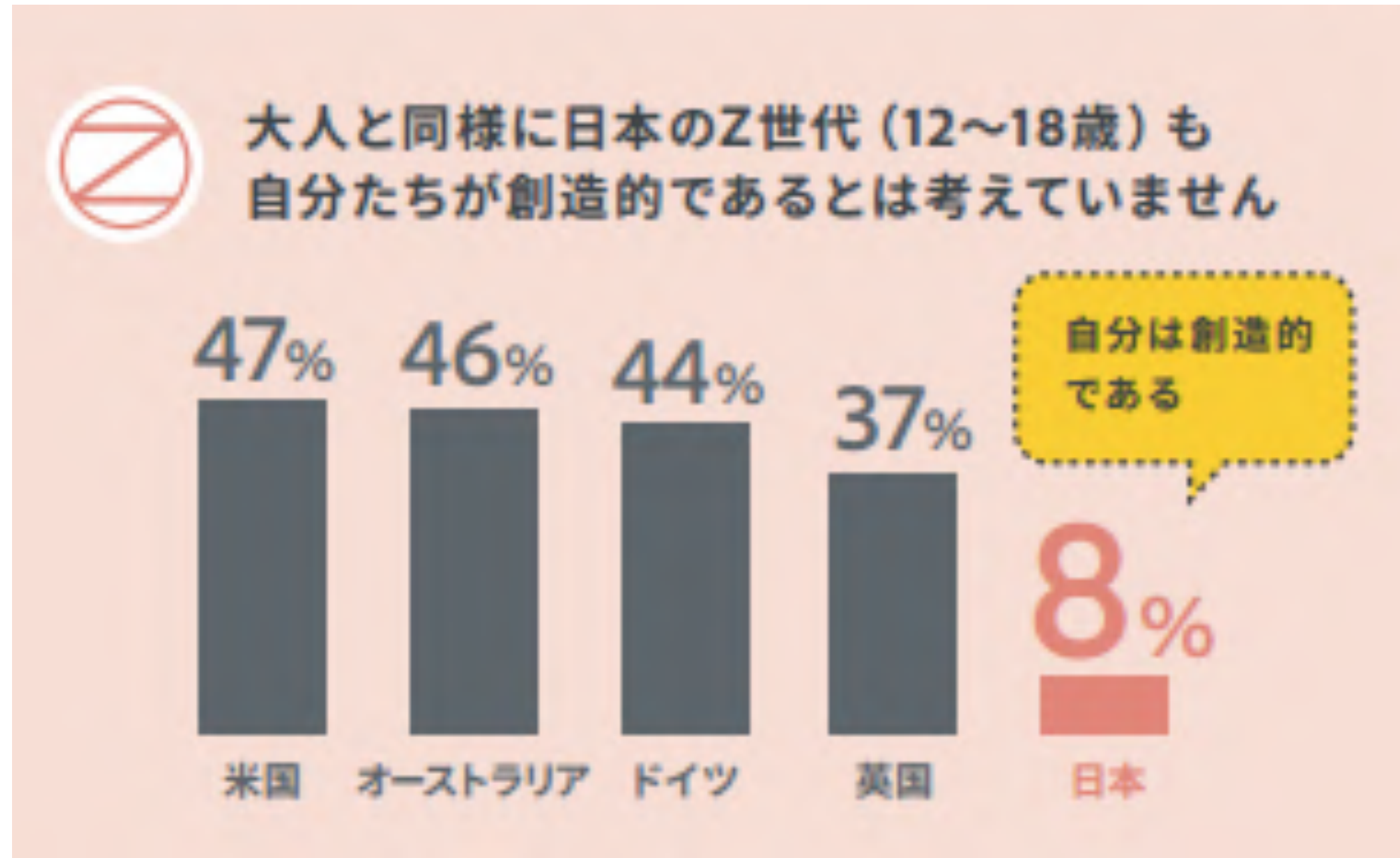
CPBL

Creative Project Based Learning

通常のPBL（Project Based Learning）と比較すると、
実社会の課題に基づき、
実際にwebサイト等の解決策を「**創る**」点が特徴。
これまでのPBLよりも、創造的かつ
オーセンティック（真正）な課題解決体験を目指す。



クリエイティブなチェンジメイカーが必要な時代に日本の中高生は「自分が創造的だという実感」も「作品を創れるという実感」も低い。



12~18歳の調査 (Adobe,2017)

表 20 マルチメディア作品を作ることに関する回答別で見た生徒の割合

国名	マルチメディア作品を作ることができると思う生徒の割合							
	自分で上手にできる		誰かに手伝ってもらえばできる		意味はわかるができない		意味がわからない	
	割合	標準誤差	割合	標準誤差	割合	標準誤差	割合	標準誤差
オーストラリア	61.3	(0.5)	28.2	(0.4)	8.7	(0.3)	1.8	(0.1)

マルチメディア作品を作ることができると思っている生徒の割合がOECDで最下位

ハンガリー	51.7	(1.1)	30.9	(0.8)	12.5	(0.5)	5.0	(0.5)
アイスランド	45.8	(0.9)	29.9	(0.8)	19.2	(0.7)	5.1	(0.4)
アイルランド	47.8	(1.1)	28.8	(0.8)	18.8	(0.8)	5.8	(0.4)
日本	17.6	(0.6)	32.0	(0.7)	41.2	(0.8)	9.3	(0.4)
韓国	38.9	(0.9)	38.9	(0.7)	18.7	(0.6)	6.1	(0.3)
ニュージーランド	48.6	(0.9)	33.8	(0.8)	14.2	(0.6)	3.5	(0.3)
ノルウェー	58.7	(0.9)	27.1	(0.7)	11.7	(0.6)	2.5	(0.2)
ポーランド	56.0	(0.9)	31.4	(0.8)	10.5	(0.5)	2.0	(0.2)
スペイン	58.1	(0.7)	25.8	(0.5)	12.3	(0.4)	3.7	(0.3)
スウェーデン	50.9	(0.8)	29.3	(0.8)	16.0	(0.6)	3.8	(0.3)
OECD平均(29か国)	53.6	(0.2)	29.1	(0.1)	13.7	(0.1)	3.6	(0.1)
香港	57.3	(0.9)	34.7	(0.9)	6.6	(0.4)	1.4	(0.2)
マカオ	46.9	(0.7)	36.6	(0.6)	14.0	(0.4)	2.4	(0.2)

PISA2009調査結果レポート (2009)

CPBLの特徴①



課題解決を企画して終わるのではなく、
ITを使って実際に解決策を形にする学び。

【これまで】

机上の構想で終わってしまいがち
実社会の課題解決にはつながらない

【今回】

実社会の課題に対して
クリエイティブに課題解決をする



CPBLの特徴②



課題解決の目的に応じて子どもたちがネット・パソコン・ソフトを自由に選択しながら活用できることが大前提。

【教具的利用】

教師起点で教具として利用されている。
学習者が自由に利用を選択する余地はない。



【文具的利用】

学習者視点で文具として利用されている。
学習者が必要に応じ、自由に利用を選択できる。



これまでのCPBL実証事業

Confidential
© Life is Tech



2018年



2019年



2020年



テーマ

地域の課題解決×IT

学校の課題解決×ゲーム

地域企業の課題解決×web

実証
フィールド

福岡県飯塚市・
嘉麻市・桂川町

武蔵野大学中学校

長野県坂城高校
北海道美深高等養護学校

参加者

地域の中学生
(任意応募)

学校の生徒 (中1)

学校の生徒 (高2)
(美深は高校の部活)

【事例紹介】

2018年 未来の教室実証事業

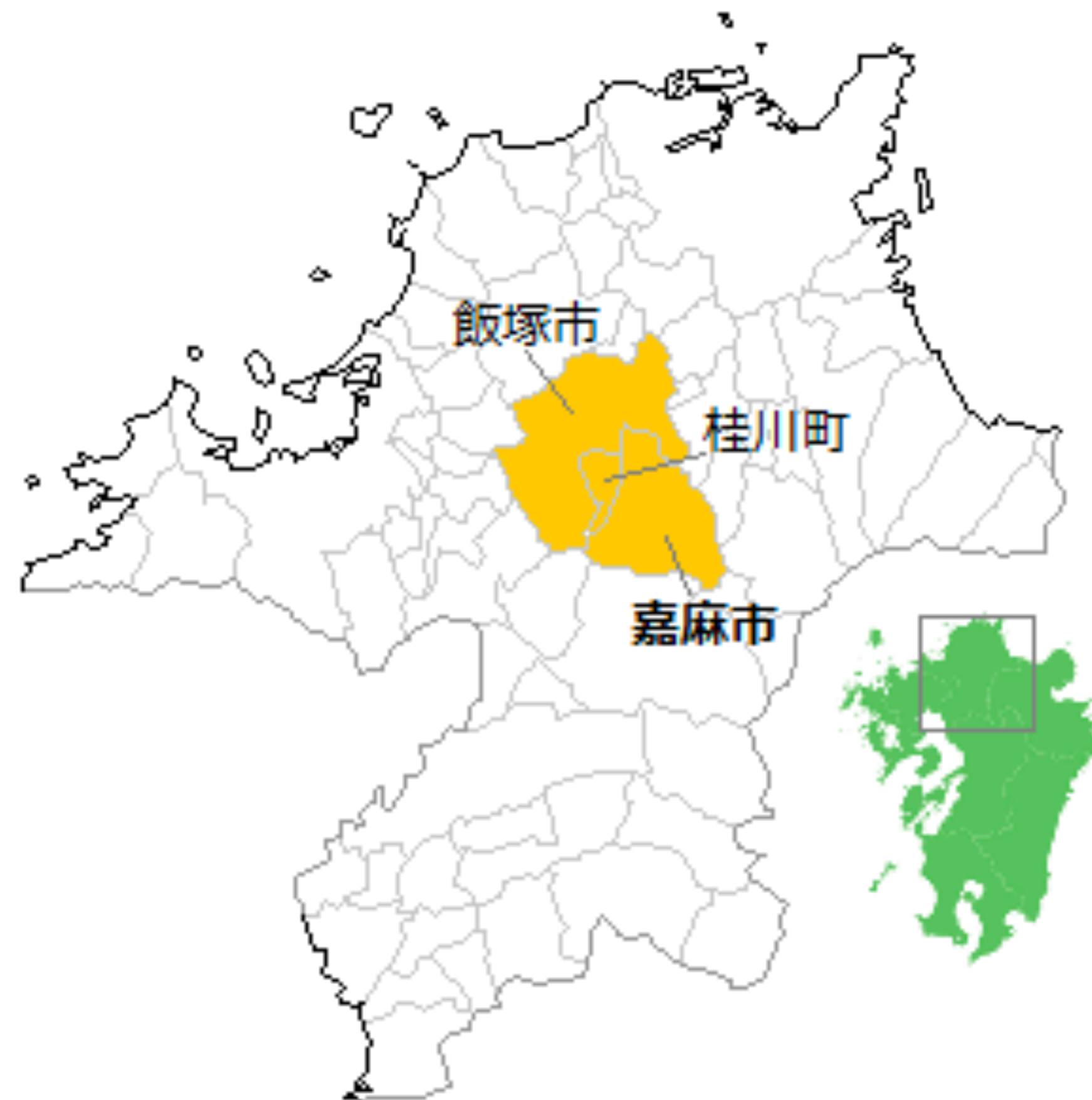
飯塚市・嘉麻市・桂川町でのCPBL

飯塚市・嘉麻市・桂川町について



福岡県の中央部（筑豊地域）にある3市町。

以前は炭鉱で栄えた地域だが、近年はITを活用した地方創生にも注力。



CPBLのプロセス (2018年飯塚市・嘉麻市・桂川町での事例)

Confidential
© Life is Tech



#1 ITスキルの 獲得!



12/1(土)・2(日)

- ・ITキャンプ実施 (4コース)
- iPhoneアプリ
- Webデザイン
- グラフィックデザイン
- 映像制作

#2 街を知ろう! 企画を練ろう!



12/8(土)・9(日)

- ・新チーム結成
- ・フィールドワーク
- ・インタビュー
- ・企画立案

#3 開発・実装!



1/12(土)・13(日)

- ・モックアップ (設計図) 作成
- ・開発/実装

#4 最終発表!



1/19(土)・20(日)

- ・プロダクト完成
- ・最終発表会

CPBLのプロセス（2018年飯塚市・嘉麻市・桂川町での事例）



段階に応じて適切なフィードバックを入れる



CPBLの様子 (2018年飯塚市・嘉麻市・桂川町での事例)



CPBLの様子 (2018年飯塚市・嘉麻市・桂川町での事例)

Confidential
© Life is Tech



CPBLの様子 (2018年飯塚市・嘉麻市・桂川町での事例)



CPBLの様子 (2018年飯塚市・嘉麻市・桂川町での事例)

Confidential
© Life is Tech



CPBLの様子 (2018年飯塚市・嘉麻市・桂川町での事例)

Confidential
© Life is Tech



CPBLの様子 (2018年飯塚市・嘉麻市・桂川町での事例)



最終アウトプット



嘉麻市のゆるキャラ
かまししちゃんが YouTuber に!?

嘉麻市をもっと元気にするためシシ奮闘

かまししちゃんねる

Instagram-like course X
History course X
History course X

1 2
4 3
5 6
7

いいづか
スタンプラリー

ざらくり野
高橋劇場
日伊橋
伝馬門
小倉山

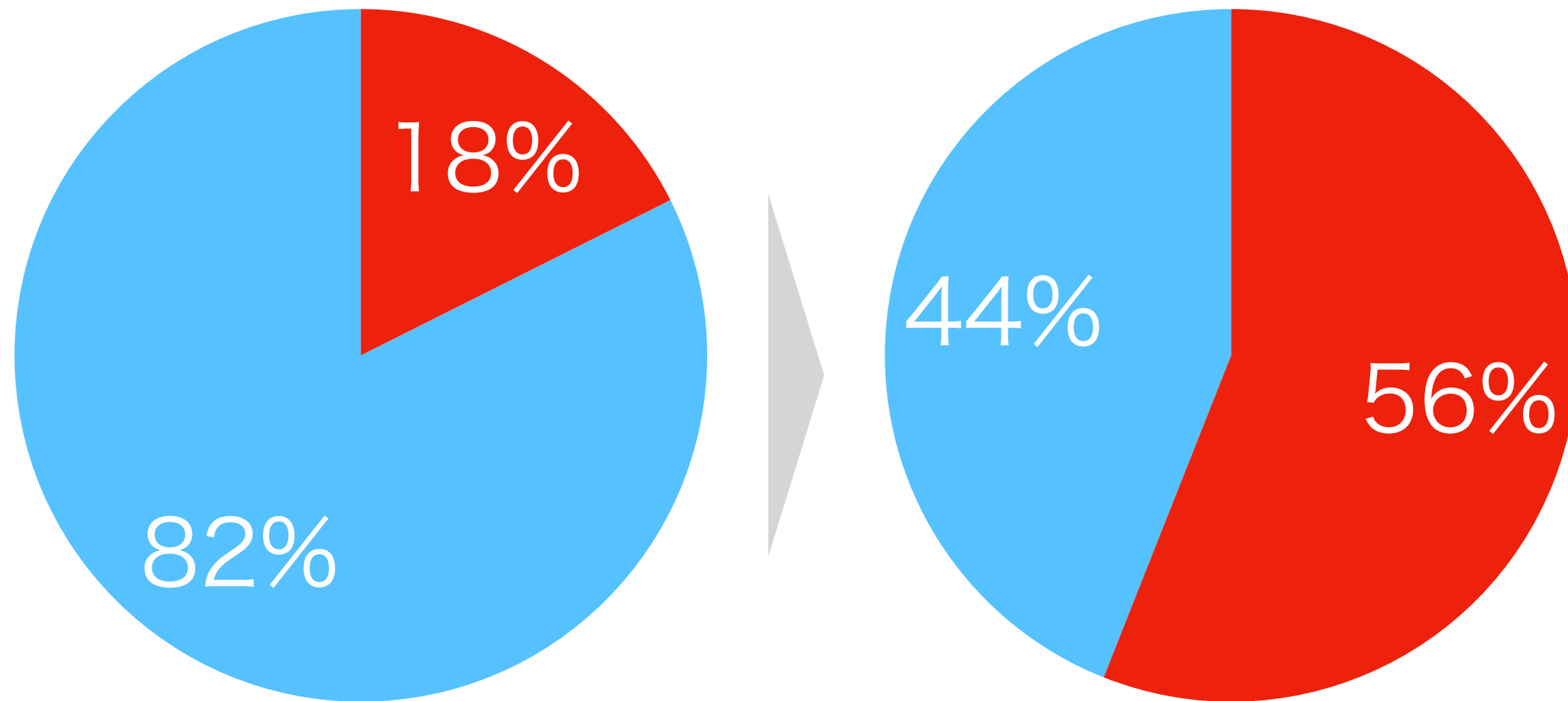
最終アウトプット



学習効果について

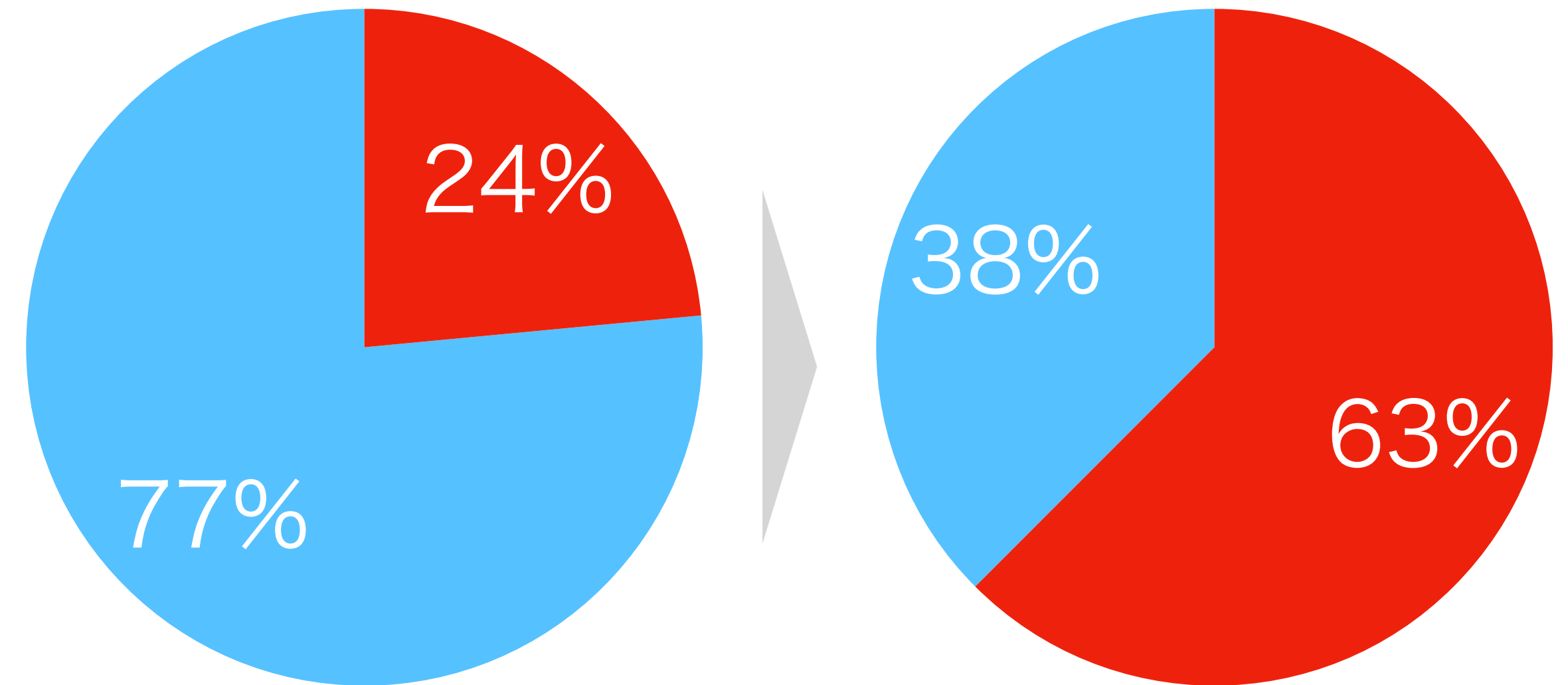


地域課題解決への強い意識変化



「自分に関わりのある地域の課題を自分の力で解決したいと思う」という問いに対し「とても思う」が56%に。残り44%も「少しそう思う」。

学習への自己効力感



「この講座で課される問題や課題において、私はとてもよい成果をあげる」という問いに対し「そう思う」側の回答が62.5%に。思わない側は0%に。

デジタルに関するスキルや意識の変化だけでなく、
「地域課題解決に対する意識」や「学習への自己効力感」もポジティブに変化。

飯塚市・嘉麻市・桂川町事例での大人の声



みんなが夢中になって取り組んでいた。
正直ここまですごいものが出来上がってくるとは
思ってなかった。大人よりすごい。实用できる。
(飯塚市の職員の方)

発表を見て、自分たちも誇らしい気持ちになった。
すぐにでも使わせてもらいたいものがいくつもあった。
(嘉麻市の職員の方)

全チーム素晴らしかった。本当にすごい。
他のチームにも桂川町の課題で各サービスを作ってもらいたいぐらいです。
(桂川町の職員の方)

勤務校から参加していた不登校傾向の生徒が
学校では見せない生き生きとした表情で参加しており驚いた。
笑顔でがんばっている姿を見て、とても嬉しく思った。
(ご見学にこられた地域内の校長先生のお話)

CPBLのその後



学外講座型



学校出張型



学校自走型



実施枠

学校外の社会教育

実施主体

ライフイズテック

弊社の
役割

課題提示以外
ほぼ全部

学校の正課授業

ライフイズテック

カリキュラム作成
講師・メンター派遣

学校の正課授業

学校の先生

教材 (Edtech) 提供
一部メンター派遣

学校におけるCPBL

学校の授業内で、プログラミングによって身の回りの問題を解決する学習体験を
学校向け教材「ライフイズテックレッスン」により全国の学校で実現。



中学：技術,総合,自宅学習



福岡市立高取中学校 2年 上田さん

高校：情報,総合,自宅学習



長野県立坂城高等学校 2年 柳澤さん

学校向け教材「ライフイズテックレッスン」を活用し、
学校の授業内で課題解決のアウトプットを制作

「開かれた生徒会をつくる」
自分の掲げた公約を果たしたい

コロナに苦しむ
地元の飲食店を救いたい！

※作品が学校で話題となって校長先生の目にもとまり
学校の公式Webサイトに掲載

CPBL実現のポイント



- ①オーセンティック（真正）な課題を子どもたちが設定
- ②文具的なPC・ネット・ソフトウェア（EdTech）が学びの礎
- ③ファシリテートとフィードバック（ティーチングと評価ではない）
- ④低い天井を大人が勝手ににつけないこと



学習者中心に真正な学びを作っていけば、
デジタルの環境を活用して、子どもたちの可能性が花開く

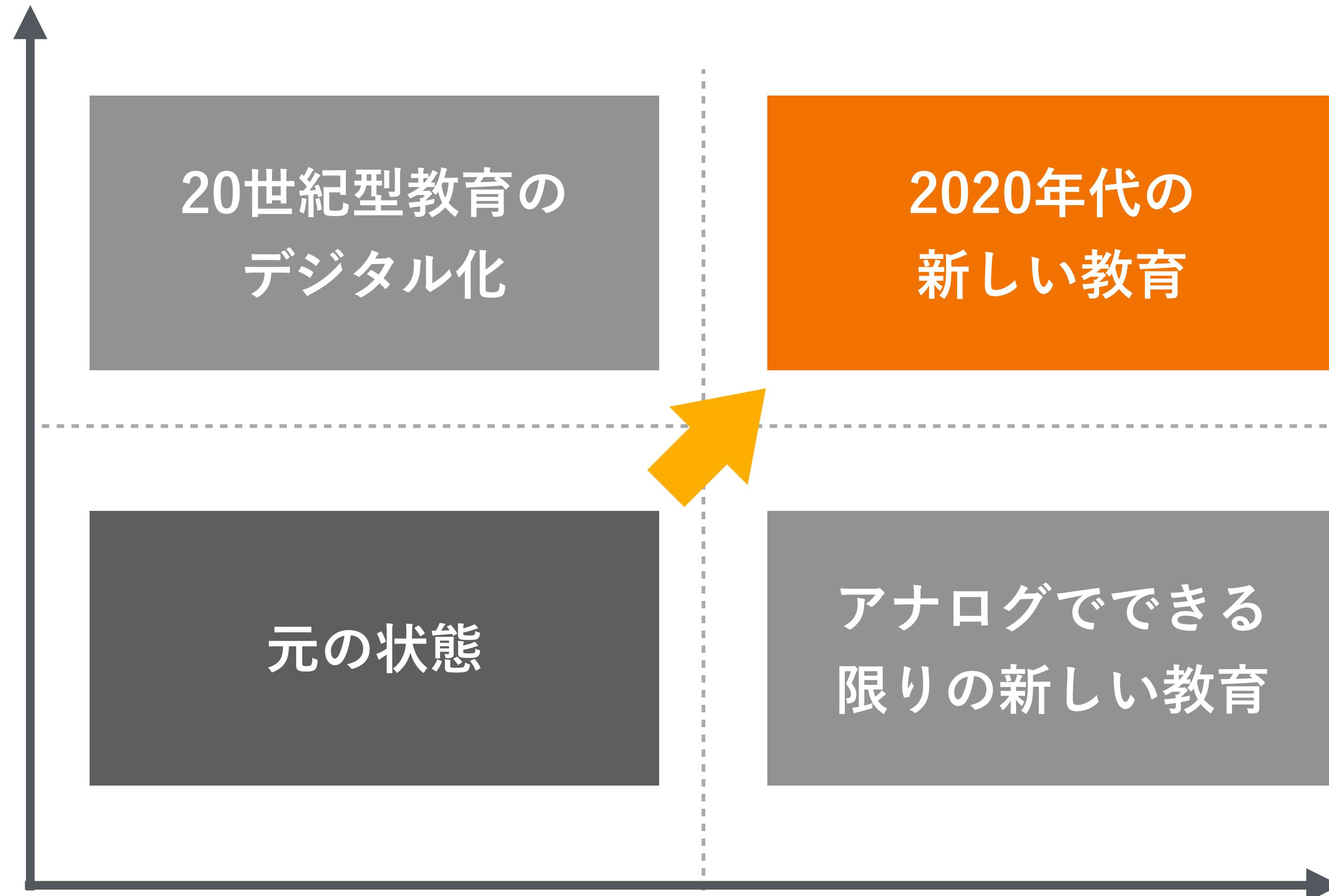


**デジタルによって中高生の学習体験を
アップデートすることが教育DX**

最後に



デジタルの変化



20世紀型教育の
デジタル化

2020年代の
新しい教育

元の状態

アナログでできる
限りの新しい教育

学習体験
(学びの質) の変化



Life is Tech!®

デジタルは中高生の可能性を拡張する

～身近な課題をテーマにした

Creative Project Based Learning～

ライフイズテック株式会社
取締役 (最高教育戦略責任者)

讚井 康智