

EdTech 導入補助金2021

令和2年度3次補正 学びと社会の連携促進事業
(先端的教育用ソフトウェア導入実証事業) 費補助金

効果報告レポート

【事業者名】

株式会社Inspire High

【ツール名】

Inspire High

【ツールの機能分類】

デジタル教材

2022年2月



■ EdTech ツールの概要

世界中の創造力と教室をつなぐ探究型 EdTechプログラム

InspireHigh
Expand Your Horizons.

世界中のクリエイティブな大人たちの仕事や人生に触れる動画教材です。
自分の生き方・キャリアを考える機会になるだけでなく、
彼らから出題される答えのない問いに挑戦することで
自分の中に眠るクリエイティビティを発見していきます。

台湾デジタル大臣
オードリー・タンと考える
**社会は
どう変えられる？**

詩人 谷川俊太郎と考える
**言葉って
なんだろう？**

マサイ族長老と考える
**アイデンティティって
なんだろう？**

今まで登場したガイド例

科学者 / 宇宙飛行士 / 国連職員 / 建築家 / 資生堂アートディレクター / 社会起業家 / 声優 / 失敗研究者 / 料理人 / テレビディレクター / 漁師
/ ファッションデザイナー / 内科医 / クリエイティブディレクター / ホテルプロデューサー / 映画監督 / イスラエル元兵士 /
アフガニスタン女性学校設立者 / ナショナルジオグラフィック写真家 他

■ EdTech ツールの概要

授業の流れ - 40分間ファシリテーション付きの授業用動画で3ステップが進行

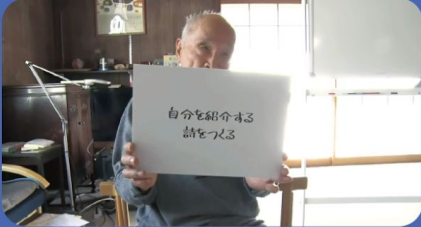
1. ガイドトーク

インタビュー動画を通して、ガイドの人生や仕事を知る時間。(20分程度)



2. アウトプット

ガイドからのお題に対して、生徒自身が挑戦する時間。(12分程度)



3. フィードバック

アウトプットを生徒同士でシェアし、コメントしあう時間。(8分程度)



活用シーン



探究学習

探究学習の「課題発見」フェーズのためにセッションを体験いただくこともできれば、合間にモチベーションや参加度を高めるための機会としても活用可能。



キャリア教育・進路学習

Inspire High の先生は世界中の多様なガイド。様々な思想や仕事観にふれあうことができます。



英語学習

世界中のガイドが話す「活きた英語」を、日本語・英語字幕、再生スピードなどを設定しながら学習可能。



教科学習の動機付け

教科学習の動機付け（学びの内発的な動機の醸成）のために各教科に近いセッションを選んでいただき、授業で活用いただくことも可能。
例）国語＝詩人・谷川俊太郎さん、社会＝社会起業家・安部敏樹さん など

■ 学校等教育機関の抱える課題

課題 (1)

非認知能力の開発方法が限定的

特に、学校や教員のサポートが手薄になる「登校できない児童・生徒」「家庭学習」「オンライン授業」等については、既存の教材により教科学力の開発は行えても非認知能力の開発は困難であることが多い。



課題を解決できる強み (1)

完全オンラインのプログラムで非認知能力を開発

対面・オフラインでの育成が重視される好奇心・創造力・協働能力などの非認知能力を、Inspire Highでは完全オンラインで開発することができることが強みである。場所や時間の制約を受けない形で実施可能なため、教室での学習と家庭学習がシームレスに接続する。オンライン授業や自宅学習にも対応している。

課題 (2)

生徒が多様な大人に触れる機会が不足

教員主導だと、どうしてもある個人の思想やキャリア観が色濃く反映されたプログラムになりがちで、児童・生徒に対して幅広い社会のあり様や生き方の多様性を提示することが困難であることが多い。



課題を解決できる強み (2)

多様な講師陣

Inspire Highでは、起業家、アーティスト、漁師、映画監督など、多様な講師陣のプログラムを用意。オンラインツールだからこそ可能な世界中のクリエイティブに生きる大人たちと触れ合う体験を生徒に提供することができる。また、リアルタイムで双方向のやりとりを全ての生徒がフラットに行うことができる仕組みにより、生徒の主体性を引き出すプログラムを実現。

課題 (3)

多忙で探究的な学びをデザインできない

多忙な教員が、探究学習やPBL・キャリア教育のカリキュラム設計や実施のファシリテーション、生徒個々へのフィードバックや評価をしていくことは困難であるケースも多い。



課題を解決できる強み (3)

教員の負担を最小限に抑えたプログラム

教員が極力手をかけずに実施できるプログラムから、学習価値を最大限に高めるために教員がファシリテーションを手厚く実施するプログラムまで、学習の目的や学校のリソースに応じた多様な実施が可能。教員のニーズや要望に応じた多様な実施が可能である。

1

兵庫教育大学附属中学校

理科・道徳など様々な教科で横断的に活用

2

長野県軽井沢高等学校

国語の授業で活用

30校の小・中・高校で活用例があるが、代表して2校での活用事例を取り上げながら、Inspire Highがどのように学校の課題を解決したかを紹介する。

1

兵庫教育大学附属中学校

理科・道徳など様々な教科で横断的に活用

概要

- 対象 : 兵庫教育大学附属中学校1～3年生
- 期間 : 2021年9月1日～2022年3月31日
- 活用教科 : 理科・国語・道徳・HRなど
- 利用端末 : Chromebook

活用されたセッション



→【理科】で活用



→【道徳】で活用



→【国語】で活用

理科や国語、道徳等を筆頭に、教科の時間での探究的な学びや授業で扱うテーマの題材として活用。
次項で、代表して理科での探究的な学びを目的とした実践例を詳細に紹介する。

理科での活用事例 ～探究学習～

授業案（※先生作成の授業案をもとに一部抜粋して再現）

- ねらい : 動物写真家フランス・ランティン氏と「自然と人間」について考える。
- 伸ばしたいコンピテンシー(資質・能力) : 社会的責任感、表現力
- SDGs : (15) 陸の豊かさを守ろう・(14) 海の豊かさを守ろう・(13) 気候変動に具体的な対策を

予定時間	生徒	教員	補足
13:30~13:40	Chromebookの準備 クラスルームから Inspire High に接続	パソコンとテレビを接続 パソコンを Inspire High に接続	1人1アカウント
13:40~13:50	注意(禁止)事項と今日のガイド(フランスさん)の確認 自然の生物数に占める人間の数の割合を予想	注意(禁止)事項とガイド(フランスさん)の確認 イントロダクション:Inspire High動画を再生	再生時間 0:00~7:08
13:50~14:15	ガイドに関連する動画を視聴	ガイドに関連する動画を再生	
14:15~14:25	アウトプット(表現活動) "自然とのつながりを感じた瞬間を思い出す"	アウトプット動画を再生	10分以内で取り組む
14:25~14:30	フィードバック	フィードバック動画を再生	

活用されたセッション



ガイド紹介

■フランス・ランティン

写真家、自然写真の第一人者。自然への情熱や生命感溢れる地球への驚きを表現する彼の写真は、数々の国際的な賞を受賞し、現代の偉大な写真家の一人と評されている。

アウトプットテーマ

"自然とのつながりを感じた瞬間を思い出す"

自身の経験や思い出から、自然の美しさや不思議さに触れた瞬間を思い出し、書き出してみよう。

Inspire Highがセッションに紐づけている「伸ばしたいコンピテンシー」「SDGsの該当項目」を元に、授業におけるねらいを設定。

セッションに関連する動画も視聴しながら、「自然と人間」についての考えを深める授業を50分1回で設計。

実際の授業の様子



先生が作成した実際の授業案

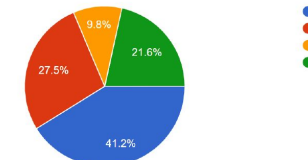
9月7日(火) 5時間目 総合(理科)

インスパイア ハイ ゲスト紹介（理科関連）



1番良いと思ったゲストの番号を選んで下さい。

51 件の回答



1 番 動物写真家 フランス・ランティング氏 「自然をどう愛する？」

ねらい : 動物写真家フランス・ランティン氏と『自然と人間』について考える。
 伸ばしたいコンピテンシー（資質・能力） : 社会的責任感、表現力
 SDGs : ⑬陸の豊かさを守ろう ⑭海の豊かさを守ろう ⑮気候変動に具体的な対策を

授業の流れ

予定時間	生徒	教員	補足
13:30～13:40	クロムブックの準備 クラスルームから Inspire Highに接続	パソコンとテレビを接続 パソコンをInspire Highに接続 1. 以下のURL にアクセス https://service.inspirehigh.com/sessions 2. アカウント名とパスワード でログインする	1人1人ア カウ ントです。
13:40～13:50	注意(禁止)事項とグ ストの確認 自然の生物数に占め る人間の数の割合を 予想	注意(禁止)事項とグストの確認 イントロダクション: 動画を再生	再生時間 0:00～7:08
13:50～13:55	「動物の王国に声を 与える写真」を視聴	TED Talk を再生 <u>「動物の王国に声を与える写真」</u>	3分08秒
13:55～14:15	「自然の写真と詩」 を視聴	TED Talk を再生 <u>「自然の写真と詩」</u>	16分04秒 ×1.25(加速)
14:15～14:25	アウトプット “自然とのつながりを 感じた瞬間を思い出 す” (表現活動)	アウトプット動画 セッションより動画を再生(42:45～ 44:18)	10分以内
14:25～14:30	フィードバック (ふりかえり)	フィードバック動画 セッションより動画を再生(1:03:24～ 1:03:53)	

実施の様子・資料

実際に投稿されたアウトプット・フィードバック一例



hyouj213103 @兵庫県



1, 道端の雑草。
とてもりんと立っており、踏まれても踏まれても決して折れず、
なおも成長している姿

2, こういう何気ないところでも自分にあったら、自分もこれくらいの
精神がほしい。
雑草は立場が悪い。反撃などできないにも関わらず諦めないその姿がと
ても美しく見えた

4ヶ月前



Turtle734



踏まれても折れないとか、雑草の気持ちになったことはあまりな
いけど考えると共感できた。

4ヶ月前 いいね！0件 報告する



マカダミアナッツの行列



何気ないものに目を向けるのはいいですね

まとめ

先生のコメント

- アウトプット・フィードバックという生徒間のコミュニケーションがあることで、**通常の理科の授業より生徒が主体的に取り組めていた。**
- Inspire Highは初めてだったので不慣れな生徒もいたが、ログインの流れ等も生徒同士で共有できていた。**生徒同士が協力して進める様子など、セッション自体の恩恵だけでなく、副次的な恩恵があったこともよかった。**
- 生徒はフランスさんの美しい写真に生徒は魅了されていた。アウトプットの際に、手作りでイメージ画像を作成する生徒もいて、**豊かな表現力ややわらかな感性に感動した。**
- 今後は、**道徳の22項目とInspire Highのセッションをリンクさせたい**と思っている。どんな教材を取り扱ったとしても生徒の心の変容が大切。そのため、特に道徳の時間を通してその変化を得ていくことが適切だと感じている。

総括

元々、理科の時間で活用するにあたって、理科で利用できそうなセッション3つの中からアンケートで生徒たちが選んだのが今回のフランスさんのものだった。**生徒が主体となって自らが体験したいセッションを選択することができる**ことも、Inspire Highの利点の一つである。

Inspire Highの各セッションには「どのような教科で利用できるか」「どのようなねらいで利用できるか」等の情報が紐づいているが、今回も先生が授業案を作成する際にそうした情報を存分に活用いただくことができた。

探究学習を実施するにあたっては、題材の用意やファシリテーションの準備が大変であるが、その**負荷を軽減しながらも生徒が普段よりも主体的に取り組むことのできる授業を実現できた**活用事例である。

2

長野県軽井沢高等学校

国語の授業で活用

概要

- 対象 : 長野県軽井沢高等学校1年生
- 期間 : 2021年9月1日～2022年3月31日
- 活用教科 : 国語
- 利用端末 : iPad

活用されたセッション



1回の授業はInspire Highの通常の授業の流れ(40分での3step:ガイドトーク>アウトプット>フィードバック)に沿って実施したが、各セッションを各単元において効果的に活用した例として紹介する。

国語での活用事例 ～単元の文脈づくりに～

単元計画：随想（※先生提供の資料とヒアリングを元に作成）

時間	内容	補足
01	角田光代『待つということ』①（随想）	エッセイに触れる
02	角田光代『待つということ』②（随想）	エッセイに触れる
03	Inspire High 平野さんのセッション実施	本物のエッセイストに触れ、アウトプットにチャレンジする
04	すらら（修飾語）	各自の課題を認識しながら文法知識（修飾語）の習得を行う
05	随想を書こう「一番美味しかった経験」①	実際にエッセイを書いてみる
06	随想を書こう「一番美味しかった経験」②	実際にエッセイを書いてみる

活用されたセッション



ガイド紹介

■平野紗季子

1991年福岡県生まれ。小学生から食日記をつけ続け、大学生時代に日常の食にまつわる発見と感動を綴ったブログが話題になり文筆活動をスタート。雑誌「Hanako」「POPEYE」などで多数連載を持つほか、イベントの企画運営・商品開発など、食を中心とした活動は多岐にわたる。著書『生まれた時からアルデンテ』（平凡社）。

アウトプットテーマ

""おいしい""以外の言葉で食を表現する

自分の印象深い食体験を""おいしい""以外の言葉で表現してみましょう

「随想」を扱う単元において、Inspire Highのエッセイストのセッションを活用いただいた。Inspire Highを起点にしながら単元にストーリー性を与え、**各学習に必然性を持たせることで生徒の学習意欲を喚起**することがねらいであった。平野さんのセッション同様、谷川俊太郎さん、枝優花さんのセッションも各単元にストーリー性を持たせていく上での起点として活用いただいている。 ※ 報告書作成時点で実施途中

実施の様子・資料

実際に投稿されたアウトプット・フィードバック一例



P Papaya715 @長野県

(1)お寿司

→「価値が方向音痴な食べ物」

(2)何をした後に誰と食べたかでお寿司の価値が上がる

3ヶ月前

F Ferret800

面白い。値段が高い食べ物でも、誰と食事するかによって、値段が高くても、人それぞれ価値が変わってくる。

2日前 いいね！0件 報告する

まとめ

先生のコメント

- 教科書やツールなど各コンテンツを有機的に接続しながら単元にストーリー性を持たせることを実践したい
- **Inspire Highのコンテンツは国語と親和性が高く、展開はイメージしやすかった**(もはや谷川俊太郎さんは教科書に詩が載っている)
- **学びを加速させるような意味合いでInspire Highを使えていくイメージがある**
- 今回実践したような展開については、その**授業上の構造を定義できればどんな先生でも同様に実践できる**ものではないと思う。もちろん、生徒のを導くのは各先生の力量だが、汎用性も高い取り組みになれると良い。
- Inspire Highを実施することで授業にストーリー性を持たせることができている感触はあるが、その実感を生徒の側からどのように引き出していくか(生徒自身も分かっているのでは)は今後の課題である。

総括

Inspire Highのアウトプットが基本的には全て言語表現であり、ガイドにアーティストが豊富であることから、国語との相性が良いことはかねてより示唆があった。本実践は、国語という教科に限定されてはいるものの、単元への取り込み方など、Inspire Highを利用した新しい授業展開にチャレンジしたものであり、他の教科・学校・先生が参考にすることができるものである。

多くの先生が苦勞する学習意欲の喚起において、Inspire Highが起点となることができる可能性を示唆した活用事例である。

先生の指摘にもある通り、Inspire Highが果たしている役割がどれほどのものなのか、生徒から引き出していくためにどうすれば良いかが今後の課題となってくる。

■ 補助事業において実施したサポート内容

(1) 初期導入サポート

① 実施環境の調査と実施形態の提案

利用には、タブレットやPC等のデバイス及びWiFi等の通信環境が必要である。
各学校によりその環境は千差万別であるため、その環境を1校ずつ調査し、実現可能な実施形態を提案した。

② 授業計画立案・カリキュラムコーディネート

当初決めた授業計画をベースにしながら、各学校の他のプログラムとの接続や関連も踏まえ、カリキュラムの構成や各授業内容のコーディネートを行った。

③ 授業を円滑に行うための各種資料整備

各教員がその利用において困難が生じないよう、各種マニュアルや動画資料等を用意した。

④ 教員研修

新たなツール及び教材の利用においては、担当教員だけでなく校内の他の教員がその存在や効能及び意義を理解していることは重要である。
また、実際にそのツールの利用方法を理解し、実際の授業において困難なく使用できることが必要である。
各学校において、本ツールの概要や意義、具体的な利用方法の周知を目的に、教員研修を実施した。

⑤ 生徒へのオリエンテーション

本事業のように、特に短期の導入においては、新たなツールを利用する児童・生徒へのオリエンテーションが重要である。
教員と協働し、生徒が円滑にInspire Highの利用及び学習目的の理解を行えるよう、生徒へのオリエンテーションを実施した。

(2) 運用サポート

① 授業実施中のサポート

授業実施期間中は、各授業の実施内容についての教員との事前相談、実施結果を踏まえて以後の授業実施の改善を図っていくための振り返り、児童・生徒がツールの利用において躓いた時のテクニカルサポート等、手厚くサポートを行った。

② アウトプットやフィードバックコメント内容のチェック及びレポート

Inspire Highにおいては、オンライン上で児童・生徒が自らの考えを表現して投稿することができる。
教員もその内容を確認することができる仕組みになっているが、その内容の全てを把握すること難しいこともあるため、
内容の確認や教員へのレポートを行うことで、教員が授業実施の結果や児童・生徒の活動状況を把握するためのサポートを行った。



■ EdTech導入補助金2021における導入実績

区分	学校等設置者	導入学校等教育機関数			
			小学校	中学校	高等学校
公立	長野県教育委員会	7			7
公立	広島県教育委員会	6			6
公立	戸田市教育委員会	8	7	1	
公立	茨木市教育委員会	2		2	
公立	熊本市教育委員会	2		1	1
国立	国立大学法人兵庫教育大学	1		1	
公立	福山市教育委員会	1		1	
私立	※ 3 法人	3		3	
合計		30	7	9	14

10の学校等設置者から申請を受け、合計で30の学校に対してInspire Highの導入を実施。

■ EdTechツールの活用効果にかかる分析と考察

効果測定の種類

概要

実施全体を通じての効果を追うもの

調査 (1)

非認知能力調査

OECDの「Education 2030」のフレームワークにもとづき開発したアセスメントで、生徒一人ひとりの非認知スキルの変化を計測。個人と社会のウェルビーイング構築のために必要な力である1.新たな価値を創造する力 2.対立やジレンマに対処する力 3.責任ある行動をとる力 を培うのに必要な「好奇心、適応性、創造性、協働性」という4つのスキルを実施前後で計測し、その差分を成長度として評価。

調査 (2)

意識調査

Inspire Highの実施を通じて、**国や社会に対する意識**がどのように変化したかを計測。
日本財団 (<https://www.nippon-foundation.or.jp/>) が実施した「18歳意識調査」の結果と比較することで、本調査にとどまらない客観的な評価が可能。

調査 (3)

Inspire Highについての調査

Inspire Highの実施を通じて、生徒の考え方や行動に変化が起こったか、起こったとすればどのような変化が起こったかを調査。
「**Inspire Highを受けてみての変化、日頃の勉強に対する意欲の変化、Inspire Highへの満足度**」等を評価。

日々の活用を通じての効果を追うもの

調査 (4)

各セッションのアンケート調査

Inspire Highは40分1セッションであり、各セッションを様々なシーンで実施していくスタイルが通例である。
複数回実施することでの効果は調査(1)~(3)で評価をしていくが、各セッションで生徒が得た気づきや変化については、各セッションごとに実施しているアンケート調査で評価する。
「**セッションを通じての気づき、満足度**」等を評価。

本事業では、Inspire Highの活用効果を検証する上で上記による効果検証を行った。以降、各調査の結果及び分析・考察を行う。

■ EdTechツールの活用効果にかかる分析と考察

調査 (1)

非認知能力調査

表1-1: ポジティブな変容が起こった非認知能力の項目 (N=1483)

非認知能力	項目数	ポジティブな変容が起こった項目数(と割合)
【好奇心】	5	3 (60%)
【創造性】	7	4 (57%)
【適応性】	5	2 (40%)
【協働性】	5	2 (40%)
合計	22	11 (50%)

表1-2: ポジティブな変容が起こった代表4項目

非認知能力	項目
【好奇心】	知らないことや聞いたことがない言葉を見聞きすると、すぐに検索したり調べる方だ
【創造性】	いくつかのアイデアを組み合わせ、新しいアイデアを生み出すことができる
【適応性】	異なる文化や価値観の人とはあまり話したくない(反転質問)
【協働性】	友人知人の成長に、自分は関与できると思う

分析・考察

【好奇心】【創造性】【適応性】【協働性、コミュニケーションスキル】の4つの非認知能力について、それぞれの能力に対して5-7項目で質問調査を実施。回答をスコア化し、その平均値の推移を比較することで、Inspire Highの実施前後で非認知能力の変化を評価した。各項目での平均値の推移を確認し、ポジティブな変容を確認できた項目について表1-1にまとめている。

今回の調査では、4つの非認知能力について、各項目の変化割合は総じて小さかったものの、**全体で見ると半分(50%)の項目でポジティブな変容を確認することができた**。ポジティブではなかった変容についても、ネガティブというより変化なしの項目が大半であった。本事業のような短期の利用であっても、Inspire Highが生徒の好奇心や創造性といった非認知能力にポジティブな影響を及ぼすことができたと評価できる。

■ EdTechツールの活用効果にかかる分析と考察

調査 (2)

意識調査

表2-1: 意識調査の質問と「はい」割合の推移 (N=1483)			
質問	「はい」の割合の推移 (前→後)	変化率	*日本財団『18歳意識調査』調べ
自分を大人だと思う	16.3 % → 18.0 %	111 %	29.1 %
自分は責任がある社会の一員だと思う	52.1 % → 57.5 %	110 %	44.8 %
将来の夢を持っている	63.9 % → 64.5 %	101 %	60.1 %
自分で国や社会を変えられると思う	18.8 % → 23.7 %	126 %	18.3 %
自分の国に解決したい社会課題がある	52.2 % → 60.4 %	116 %	46.4 %
社会課題について、家族や友人など周りの人と積極的に議論している	28.8 % → 30.1 %	105 %	27.2 %

* 日本財団『18歳意識調査』調べ 日本財団(<https://www.nippon-foundation.or.jp/>)

分析・考察

Inspire Highの実施を通じて、国や社会に対する意識がどのように変化したかを、はい/いいえで回答できる6項目の質問調査で測定した。

全ての項目でははいの割合の変化率が100%を超えており、特に「自分で国や社会を変えられると思う」という項目では変化率が126%と最も高かった。
この項目では、実施前は日本財団による調査結果とほぼ変わらない水準であったものが、Inspire Highの実施後では5%も「はい」の割合が上昇している。

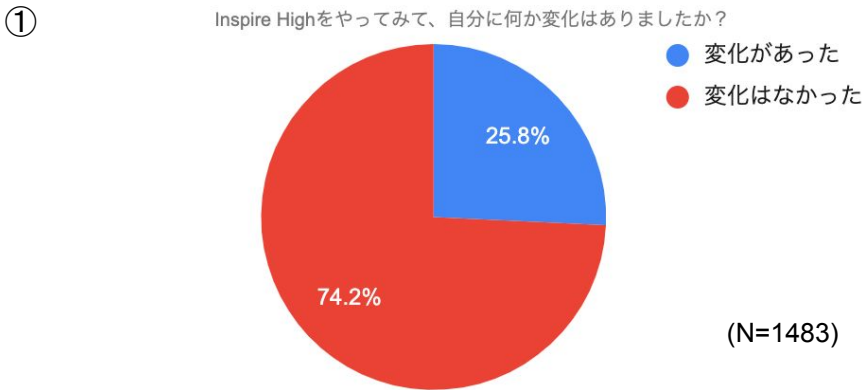
本事業のような短期間の活用であっても、Inspire Highが国や社会に対する意識の変化をもたらし、**特に自己効力感(=「自分で国や社会を変えられると思う」)に関する項目で最も良い影響を及ぼす**ことができたものと評価できる。

■ EdTechツールの活用効果にかかる分析と考察

調査 (3)

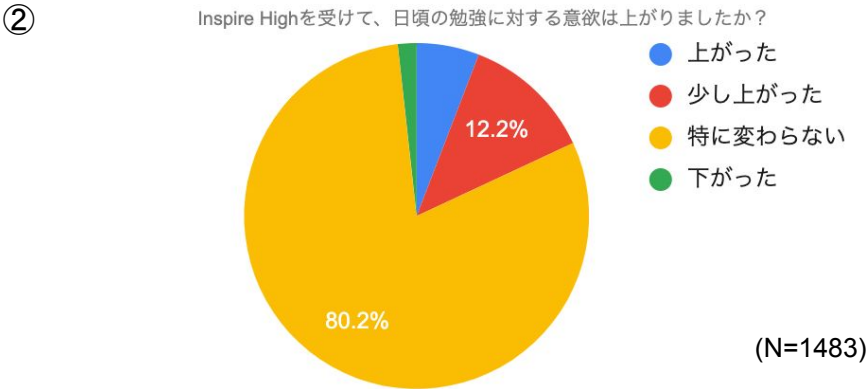
Inspire Highについての調査

図3-1: Inspire Highをやってみての変化



変化の内容(抜粋):

- さまざまな考え方やいろいろな価値観に触れられ、自分の中の根本的な考え方が変わった
- フィードバックでいろいろな人の作品や考えを知れたり自分の作品へのコメントを見ることによって少し自分の答えや考えに自信が持てるようになった
- まわりの人と考え方や価値観が違っていても、それは自分だけのものだからいいのかなって思うようになった



変化の内容(抜粋):

- 「何かを変えたい」と思う気持ちから、沢山学んで沢山吸収したいと思えるようになった
- Inspire Highを聞いてもっと先を見越した考え方、勉強をしなくてはいけないと思い勉強をもっとしなくてはとおもった。
- 色々なことが色々なことに繋がっていて、大きな力となり、社会を変えていっている人がいると知れたことがモチベーションになっています。無駄なことは何もないと思えるようになりました。

分析・考察

Inspire Highの実施後に、Inspire Highをやってみて変化があったかどうかをアンケートで調査した。変化については、①何らかの変化 ②日頃の勉強に対する意欲の変化の結果を図3-1に結果をまとめている。また、それぞれ「具体的にどのような変化があったか？」について、生徒の自由記述を抜粋している。

①で「変化があった」と回答した生徒は25%程であったが、Inspire Highの実施回数が多い学校ほどこの割合が高くなる傾向があり、活用頻度に依存する部分も大きいことが伺えた。事業実施期間が短いことを考慮すると、**3割に近い生徒が変化を実感することができた**結果はポジティブである。

また、Inspire Highは、直接的に教科学力を伸ばすことを意図した教材ではないものの、**日頃の勉強に対する意欲が上がった/少し上がったと回答した生徒が2割近くも見受けられた**。前項までの非認知能力や意識の変容が、翻って普段の学習意欲の向上にも一定程度寄与したものと推測できる。

■ EdTechツールの活用効果にかかる分析と考察

調査 (4)

各セッションのアンケート調査



セッション名:
フードエッセイスト
平野紗季子と考える
「言葉でどう伝える？」

満足度: 7.86 (10段階評価)

得た気づきや感想の抜粋: (右記)

人のアウトプットについて

- ・みんなからのアウトプットを見て、1人1人の食の表現が面白いことに気づいた。
- ・アウトプットを共有することで自分とは違ういろいろな視点に気づけた。

食の表現について

- ・普段食事をする時から美味しい以外の言葉で表現するようにしてみたいと思いました。
- ・美味しいという言葉だけでなく他にも表現の仕方があるんだなと感じた。
- ・食べ物を食べても美味しい！としか言えないので他の言葉で表現したいと思った。
- ・美味しいという言葉が普段からよく使うがなにが美味しいのかというその先のことを考えたことがなかったので面白かった。

表現を学んだことについて

- ・言葉、キャッチコピーを作る時は人がみたい！と思えるものを選んだ方がいいこと、そして何かを表現するときは身近なものを使うと分からやすいことがわかりました。
- ・言語化するのとはとても難しいけど色々な個性が見られていいと思いました
- ・人に何かを伝えるのに、より具体的に相手に伝わるように砕いて自分の感情を伝えるのは難しいけれど、例えたり工夫をすることでもっと楽しい会話ができると考えさせられました。

平野さんについて

「悩んだら緊張するほうを選べ」という言葉が印象的でした
「迷ったら緊張する方を選べ」がとても印象に残りました。
美味しさを表現するのに自分をゴジラだと思って建物を壊してるみたいな感じとおっしゃっていて面白いと思った。

自分について

自分の感情は無限にあることがわかった
自分が好きなことを見つけて、そのために何をしなければならぬのかを、これから明確に考えていこうと思いました。

分析・考察

Inspire Highでは1回40分で様々なガイドのセッションを体験することができるが、各セッションごとに振り返りのアンケート調査も行った。
この調査では、各セッションで生徒が得た気づきやそのセッションの満足度を10段階で評価した結果を得ることができた。

結果の全てを掲載することはできないが、特に満足度の高かった授業での結果を抜粋して上記に掲載している。
1つのセッションから、生徒は様々な切り口で気づきやインスピレーションを得ていることが分かる。

熊本市立北部中学校(生徒Aさん)

活用した生徒のコメント

- **Inspire Highを使ってみての感想**

ゲストの話を聞いたり他県の中学生と意見交換することで、自分に新しい考えができたり、知らない世界を知ることができた。

- **セッションで印象に残っているもの**

高橋尚子さんのセッションで「通り魔に会った」という話があった。自分は「もし通り魔に会っても、その相手のことを考えたりは絶対しない」と思ったけれど、高橋さんは「通り魔に会ったとき、その相手のことを考えた」と言っていて、そういう考え方もあるんだなと思った。自分も、実際に自分の身に起きたことではなくても、そういった事件やニュースをみたら、その相手のことを少しは考えてみようかなと思えた。

- **またInspire Highの授業を受けたいか？**

ゲストの話を聞くことで自分の知らない世界のことを知ることができる部分に魅力を感じたので、またInspire Highの授業を受けたいと思っている。

熊本市立北部中学校(生徒Bさん)

活用した生徒のコメント

- セッションで印象に残っているもの

谷川俊太郎さんのセッションを受けた。アウトプットで「自分に関する詩」を作ったが、その際、他の県の人からフィードバックでコメントをもらった。もらったコメントから「こういう考え方もあるんだな」と知ることができたので、それが面白いと思った。

- またInspire Highの授業を受けたいか？

セッションは動画だけど、アウトプット・フィードバックがあるおかげで自分の考えがより深まるし、動画外の他の人の考えも知ることによってガイドの考えもより深く理解できる。アウトプット・フィードバックを大切にしながらまた受けたいと思った。

熊本市立北部中学校(生徒Cさん)

活用した生徒のコメント

- **Inspire Highを使ってみての感想**

Inspire Highでは、他校の生徒などいろんな人の意見を知ることができ、それによってさまざまな視点から考えることができた点が面白かった。

- **セッションで印象に残っているもの**

高橋尚子さんのセッションで「国際的な視点で物事を考える」という話を聞き、その視点を大切にしたいと思った。

- **またInspire Highの授業を受けたいか？**

ガイドの人生や活動の経験談を聞くことでさまざまな学びがあり、その経験を自分の人生に生かしていけると思ったのでまた受けてみたい。

熊本市立北部中学校(教員)

活用した教員のコメント

● 利用目的

教育目標に「人と繋がる、社会と繋がる、未来とつながる SDGs」を掲げており、生徒に多種多様な人との繋がりを通して知識や経験を深めさせたいと考えている。 Inspire High の授業は、世界中のさまざまなインフルエンサーの話を聞くことができるいい機会になると思ったので、キャリア教育の一環として、有効な教材の一つとして考え、利用している。

● 生徒の様子

田村淳さんと高橋尚子さんのセッションは、どちらもなかなか学校で話ができるような内容ではなかったので、生徒も食い入るように見ていた。その後にはアウトプットやフィードバックの時間があるが、**学校で行う講話はインプットで終わってしまうところがある一方で、Inspire Highには自分たちの考えをアウトプットして、周りの友達からフィードバックをもらえる仕組みがある**。生徒もそういった活動がすごく楽しいし、勉強になると言っている。

● 実施した感想

本校の生徒だけでなく他校の生徒ともアウトプット・フィードバックが共有できるので、個人情報や誹謗中傷といったネットトラブル・インターネットリテラシーの指導を各学級で行っている。

総合や学活の時間にキャリア教育の一環として利用しているが、それだけでなく委員会活動や英語部などの部活動でも Inspire Highの動画を使って学びを深める機会ができたらと考えている。

ライブ配信に前回2年生が10名程度参加していた。ライブにはライブの良さがあると思うのでライブに参加する生徒を増やしたい。

兵庫教育大学附属中学校(教員)

活用した教員のコメント

● 生徒の様子

アウトプット・フィードバックという生徒間のコミュニケーションがあることで、通常の理科の授業より生徒が主体的に取り組んでいた。

ログインの流れも生徒同士で共有できていた。

生徒同士が協力して進める様子など、セッション自体の恩恵だけでなく、副次的な恩恵があったこともよかった。

● 実施しての苦労

実施には先生同士の連携が重要と感じた。特に最初は操作面での苦労があった。例えば別教室の 3クラスに画面共有を行い、同時に実施してみたが、映像が見つらなかったりタイムラグが発生したりして失敗に終わった。そのためその回以降は1つの教室に3クラスを集めて実施し、改善した。

また、3年間通じたまなびを実現するうえで、生徒ひとりひとりの視聴するセッションが重複しないよう、予定表を用意して進捗状況を可視化するなど工夫を行った。

最終的には生徒だけでなく教員たちにとっても良いきっかけとなったと感じている。

● 実施した感想

実施における環境・流れなどの改善の余地はあるが、生徒全員が Inspire Highを体験することができたことがよかった。

今後は**道徳の22項目とInspire Highのセッションをリンクさせたい**と思っている。どんな教材を取り扱ったとしても生徒の心の変容が大切。そのため、特に道徳の時間を通してその変化を得ていくことが適切だと感じている。

広島県の高等学校（教員）

活用した教員のコメント

● 生徒の様子

授業中の生徒の様子を見ているとタイピングがあまりできないことがよくわかった。どんなことを書いているかと思って覗くと手が止まるので、見られたくないのだと思う。授業中はデバイスをずっと触っているため、対話は少ない印象。またマスクをしているため表情がわからず、生徒自身の変化は見えづらい部分もあった。

● 実施しての苦労

正直なところ、教員は多忙で授業前に Inspire Highの動画を事前に「見られない(＝準備できない)」状態。授業の際も PCの操作や生徒が参加できているかなどに意識が向いてしまい、内容の組み立てまでは中々取り組むことができていないのが現状。

最近ではデバイスが使えるようになったからか、Inspire Highも含め新しい教材を利用することも多いが、導入時に教職員は「今度は何をしなきゃいけないんだろう」と 1番に考えてしまう。ただ、InspireHighはやってみたら簡単だった。プリントアウトすべきものやパスワードなどを「このファイルを開けば全てが入っている」という状態にしてもらえれば、さらに業務負担が減ると思った。

● 実施した感想

「問いの質」が教員に問われるなと思った。考えを深めるにはどんな問いかけをすればいいのかという部分が Inspire Highは考えられていると思った。

ガイドトークは私も他の教職員も興味深く見たが、生徒には難易度が高かったかもしれない。

最近の学生は自分の好きなものばかりに触れているように感じるが、生徒の中に蓄積されている情報が乏しい中でいい話を聞いても中々入っていかないのではないかなと思ってもらう。感想を書かせても「面白かった」や「全国の 10代からフィードバックをもらえて新鮮だった」といったものばかりで、それはそれで良いが目的はそこだけではないと感じた。もっともつと深い学びが本当はあったのに、それを言語化できていないだけかもしれないが。

単発で終わらせたくない、学びに繋がりが欲しいと感じた。今回は実験的に実施したため単発に近い形になってしまったが、本当にいい教材だと思うので、きちんと使うのであればカリキュラムの中に位置付けないともったいない。

■ EdTechツールの導入・運用における課題とその改善策

課題 (1)

Inspire Highを実施しての 生徒の反応が見えづらい

Inspire Highの授業は、教員が動画をプロジェクタで再生し、生徒がそれを視聴しながら各自のデバイスでアウトプットやフィードバックを行っていくスタイルだが、そうなるとどうしても授業をしている教員にとって生徒の反応が見えづらくなってしまふ。生徒の発言や対話の時間も少ないため、教員が授業を実施していて「これは上手くいっているのだろうか？」となってしまう、授業運営の改善を考えることが難しいとの声も上がった。

改善策

1. **生徒がデバイス上で行うアクションを増やす**
 - アウトプットやフィードバックだけでなく、これまでは動画を視聴するだけだったガイドトークの時間にも、自分の考えを表現して共有できる仕組みを考案中
 - これにより、教員が生徒の反応をリアルタイムでみてとれるようになる
2. **生徒が授業終了時に振り返りを行う機能を追加**
 - 生徒が授業終了時に毎回共通のフォーマットで振り返りを行い、それを教員が一括して確認できる
 - これにより、生徒がどのような学びを得ていたかを明確化できる

課題 (2)

校内での共有が難しい

Inspire Highは通常の教科教材と異なるため、教員間で教材に対する理解の浸透や、その利用方法に関する共有が難しいという声が聞かれた。Inspire Highとしては、教員研修会を開くなどして教員へのレクチャーを実施していたが、限られた時間では網羅しきれないこともあった。

改善策

教員にもヒアリングを重ねた結果、教員間の情報共有で最も一般的なのは分量の少ない文書資料による方法であった。したがって、

- **教員へのサポート資料(Inspire Highの使い方や説明資料等)を改善(スリム化、資料へのアクセスをわかりやすくする)**

を有効な改善策として捉えている。

また、研修会で伝えきれない内容等は、説明用の動画を用意する等することも視野に入れている。

課題 (3)

教員が授業を組み立てることが難しい

Inspire Highは、教員が動画を再生すれば50分の授業を流れに沿って一通り実施することができるようになっているが、それに慣れてきた教員からは、より目的や文脈を持たせた授業、他の授業や活動との繋がりのある授業を実施したいという声が聞かれた。Inspire Highのコンテンツ理解に費やせる時間も多忙な教員には限られているため、独力ではInspire Highを利用した授業展開を考えていくことが難しいケースが散見された。

改善策

改善の方向性としては、

- **Inspire Highのコンテンツを短時間で理解するための資料の充実**
 - **Inspire Highから提案する授業案の詳細化**
 - **Inspire Highの活用事例の蓄積と活用校への共有**
- を考えている。

Inspire Highの授業案のフォーマットを作成し、それを元に活用事例を蓄積して活用校に共有していく方法が効果的であると見込んでいる。

株式会社Inspire High(インスパイアハイ)



■ 所在地 : 〒155-0031 東京都世田谷区北沢2丁目27番9号

■ 設立年月日 : 2019年11月

■ 代表取締役 : 杉浦太一

■ 従業員 : 9名(2022年2月時点)

■ 会社概要 :

Inspire High, Inc. (<https://www.inspirehigh.com/>)

世界中の創造力と10代をつなぐライブ配信セッションのハイライト動画を活用した中学・高校・大学向けの双方向学習プログラムを提供。

Inspire Highは自治体や公立私立の中学校、高校と連携し、総合的な探究の時間、キャリア教育やクリエイティブ教育の教材として数多く活用されている。

共同運営 CINRA, Inc. (<https://www.cinra.co.jp/>)

■ 問合せ窓口 :

・問合せ <https://www.inspirehigh.com/contact/>

・資料DL https://www.inspirehigh.com/school_contact

・E-MAIL info@inspirehigh.com(担当: 松原・宮脇)