

EdTech 導入補助金2022

令和3年度補正 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

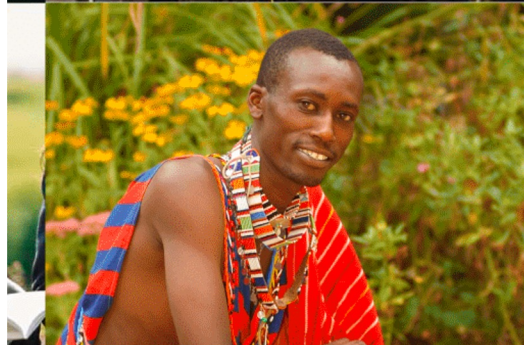
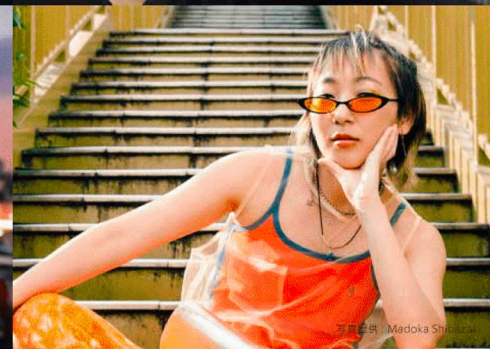
【ツール名】

Inspire High

【ツールの機能分類】

発展的な学び

2023年2月



■ EdTech ツールの概要

Inspire High (インスパイア・ハイ) は、普段出会えない、世界中で活躍するインスパイアリングな大人 (ガイド) から、多様な生き方や価値観、仕事、社会課題に触れる体験を教室に届けます。
「答えのない問い」について、自分自身の考えを表現し、他者と共有する時間も。
自己理解や他者理解の促進、好奇心・創造力・表現力を育みます。



日本E-learning大賞の経済産業大臣賞をはじめ、国内外の教育
アワードでの受賞実績もあります。



経済産業大臣賞



1回の授業の流れ | 聞いて終わりではない、能動的な学び

多様な大人の話ヒントに、各回の問いを自分で考えて表現。さらに同じ問いに対する全国の10代の意見を見て、世界を広げていきます。



多様な授業で利用可能



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であれば、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

令和4年度EdTech導入補助金での提供価格： 生徒1人あたり月650円・サポート費1校あたり600,000円

※令和5年度以降は変動の可能性あり

■ 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っ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)

世界中で活躍しロールモデルとなる大人が登場

Inspire Highでは、起業家、アーティスト、漁師、映画監督など、多様なガイド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。

■ EdTech導入補助金2022における活用事例

学校ごとに、授業の目的・コマ数にあわせて授業の流れを一緒に設計。
 授業では、ロールモデルとなる大人たちからのインスピレーションを元に答えのない問いと向き合い、
 全国の10代との関わりも通して多様な価値観に出会う機会を届けた。

Inspire High活用の流れ

授業計画・教員レクチャー

利用テーマ 世界の今を知って考える！SDGs学習パック
 さまざまな場所で生活しているガイドの話は、遠くに住む私たちにも少なからず何か関係があるものばかりです。

おすすめセッション

- フィンランドの国号と考える 貧しいってなんだろう？
- オーストラリアの消防士の暮らし 気候変動を どう食い止める？
- アフガニスタンの 学校計画と考える 学校の意味って なんだろう？

おすすめポイント

- 暑と水で走るラングを体験した言葉として「ルーラー」を聞き分けられ、全員が理解できないといった理由があげられるなど、ガイドの個性やラングの価値と深く結びついた内容になっています。
- 森林火災で消防活動にあたった消防士。実際の火災時の体験もあり、今地球で起きていることをリアルに感じられると期待しています。もし授業で実践活動のごとく全学年がであれば特におすすめのセッションです。
- 自由に学校に行けないという、全く異なる環境の人について知る等少なからず期待しています。セッション収録日(2021年春)から世界は変わっているので、その変化を調べたり、議論したりとつながる学びを期待します。

オリエンテーション

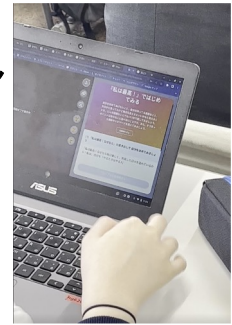


授業の目的、操作方法などを
 教員と生徒と一緒に学べるオリエン

授業



教員のファシリテーション
 負荷を下げた授業。
 児童生徒は自分自身で
 端末から投稿。



振り返り

セッション	参加人数	発表者	アンケート結果	フィードバック結果	リレーション結果	コメント	
2023/01/14	22	14	35.5%	63.0%	16	72.7%	14 4 2
2023/01/13	22	8	35.5%	35.4%	15	68.1%	12 1 1
2022/11/01	21	11	37.5%	52.4%	10	47.6%	15 9 9

レポートページから
 生徒の投稿や
 授業のエンゲージメントの確認。
 定期的にInspire Highスタッフと
 振り返りを実施。

※写真：石川高等学校

■ EdTech導入補助金2022における活用事例

小学校での事例： 熊本市田迎西小学校 ～ 保護者と一緒に将来や社会を考えるきっかけに～

本事例の学年

6年生

特徴

1学期に総合的な学習の時間で3コマ実施後、夏休み中に自主学習及び親子での取り組みとして実施

授業の枠

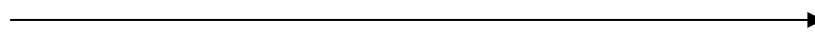
総合的な学習の時間、夏季休暇の宿題

授業の目的

- ・ 1学期総合のテーマ「自分の幸せと笑顔のために（自分を知る）」を深めるために
様々な人の視点から自分らしさやものの見方について考える機会として活用。
- ・ 夏休みは、「自分の興味関心に応じていろいろな人物に出会う」をテーマに、自身の興味に応じて選択して実施。
- ・ さらに、親子での視聴では、親子で同じ時間を共有することで、それぞれの感じ方の違いを知るきっかけを作った。
保護者側にも卒業を目の前にして、子供の成長を感じてもらい、未来を一緒に考える機会と捉えて参加してもらった。

流れ

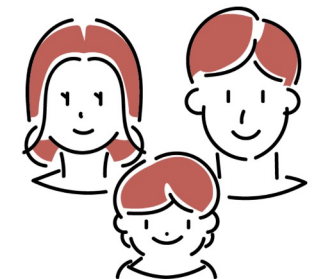
1学期 (授業3コマで実施)



夏休み



約40のセッションから自分が興味があるものを選択
保護者と一緒に体験し、お互いに感想を共有しよう



■ EdTech導入補助金2022における活用事例

小学校での事例： 熊本市田迎西小学校

授業で児童が行った投稿例

テーマ「おいしい以外の言葉で食を表現する」

普段は「おいしい！」で済ませてしまいがちな食べ物の表現を考える内容。他の人に伝えるコピーを考えてもらった。

「体の中を旅するエビ」



甘い物は別腹 @熊本県

(1) キャッチコピーを考えましょう
(2) 解説文を書きましょう

体の中を旅するエビ

これは昔、特別な日に少し高級なお寿司やさんに行った時、凄く新鮮なエビを食べました。それが本当に新鮮でまるで生きているようでした。エビはクジラ(人間)に食べられたともしらずにまだ旅をしていたと思いました。最後に1つ、本当にすごく美味しかったです！

3週間前

ひゅう ♡ ☒
旅するという表現いいですね！
3週間前 いいね！1件 報告する

グッとモーニング娘。
旅するって言う言葉がいいですね！
3週間前 いいね！1件 報告する

「口の中で温泉」



R301カービン @熊本県

(1) キャッチコピーを考えましょう
(2) 解説文を書きましょう

口の中で温泉

ぼくは、お母さんが作った麻婆豆腐が1番好きです。1口食べただけで、ほんのり、まるで口の中にずっといれるようなとる感。

3週間前

唐揚げ兼滅隊副隊長
3週間前 いいね！0件 報告する

朝霧
私もお母さんが作った料理が好きです
3週間前 いいね！0件 報告する

れをらる
面白いですね！

■ EdTech導入補助金2022における活用事例

小学校での事例： 熊本市田迎西小学校

課題に対するInspire Highの提供価値ごとの感想・反応

非認知能力の開発

- ・「自分が考えていることを書けること、他の人から考えていることにコメントをもらえるのがうれしい。」と、他の人からの反応がある点が児童にとって新しい体験となっていた。
- ・問いに答えることで「こんなことを自分が書くなんて...って新しい自分に気づくことができるんだよね。」と自己発見を伝えてくる児童もいた。
- ・授業時間以外でも、自主的に自分で全ての動画を見て進め、自分の興味関心を広げていっている子もいた。
- ・実際に出てきた問いに対する児童の投稿内容を見ると、表現の豊かさが引き出されていた。

多様な大人たちとの出会い

- ・総合の時間のテーマであった「自分らしさ」、子供たちが興味をもつ「ものづくり」、苦手とする子どももいる「言葉での表現」の3つで授業を行い、それぞれを体現している大人と出会い、自分のことも考える機会をつくることができた。
- ・小学生でも参加しやすい内容だった。

教員の負荷なく実施できる探究プログラム

- ・ICT教材ということで最初はハードルが高く感じていたが、始めてみると意外とスムーズに実施することができた。子どもたち自身も自分たちで操作ができるようになっていたため、助かった。
- ・1時間の枠で完結するものなので授業を設定しやすかった。

■ EdTech導入補助金2022における活用事例

中高での事例： 清教学園中学校・高等学校 ～自己理解とキャリアイメージの構築に～

本事例の学年： 中学1～3年生、高校1～2年生

授業の枠：

「グローバルウィーク」という学期ごとに行われる学校独自の時間での実施

授業の目的

①「自己理解」

世界で活躍するたくさんの方に出会い、自分の価値観を探り（どのようなことに心が動くのか、どのような価値基準で選択と決断を行うのか）、自分の可能性に気づかせる

②「キャリアイメージの構築」

同時に将来のなりたい自分像を思い描く

流れ

・1学期は3つのセッションの中から、2学期は学年ごとに選定した3つのセッションの中から、好きなセッションを視聴

・教室に戻り、自分の見たセッションと感じたことの共有、ディスカッションを行った。

1学期



2学期

1年



2年



3年



■ EdTech導入補助金2022における活用事例

中学校での事例： 清教学園中学校・清教学園高等学校

課題に対する提供価値ごとの感想・反応

非認知能力の開発

- ・外部講師による講演よりも、より主体的な学びを提供できるようになった。
- 講師の話聞いた上で「自分はどう感じるか？」を考え、発信する機会を創出することができた。
Passiveからactiveへ学びが転換されたというイメージがある。
- ・「自分に」「世界に」目を向ける機会となった。

多様な大人たちとの出会い

- ・世界中のクリエイティブに生きる大人と出会い、自分の価値観を探ることや自分の可能性に気づくと同時に、キャリアイメージを構築するという目的を達成することができた。

教員の負荷を低減し実施できるプログラム

今までは外部講師を招聘して講演会を実施していたが、Inspire Highには複数人の魅力的なガイドの動画があり、最適なタイミングで最適なガイドを選択できた。

■ 補助事業において実施したサポート内容

円滑な授業進行のための支援を実施。
生徒の投稿に関しても、安心安全なサポート体制をご提供。

(1) 初期導入サポート

アカウント発行、動作確認
実施環境の調査と実施形態の提案
教員向け説明会・研修会の実施
生徒へのオリエンテーション など



レクチャー会のゴール

Inspire Highを使った
授業のイメージをもつ



授業実施の内容
実施計画を立てる



事前準備や
必要な操作を理解する



2

(2) 運用サポート

授業実施時などの遠隔もしくは実地サポート
投稿内容の確認及びレポート
問合せ対応など



※写真：
熊本市立天明中学校（左上）
青山学院高等部（右上）
麗澤中学校・麗澤高等学校（左下）

導入数

学校等設置者：

自治体数 11

学校法人数 34

学校等教育機関数：

合計校数 73 （小学校12／中学校25／高校36）

学校・教員の満足度

- ・ 「Inspire Highを他の先生にも推奨したいと思いませんか？」 →10段階中7以上を選択した教員が全体の75%
- ・ 「サポート体制への満足度を教えてください」 →10段階中7以上が77%

※回答者数：88人

生徒の満足度

- ・ これからもInspire Highを使った授業はあった方がいいと思いませんか？ → 89%が授業継続を望む回答。

※「あった方がいい」「どちらかといえばあった方がいいと思う」の合計

※回答者数：710人

■ EdTechツールによる活用効果① - 生徒の意識変容調査

意識調査の質問と「はい」割合の推移 (N=710)

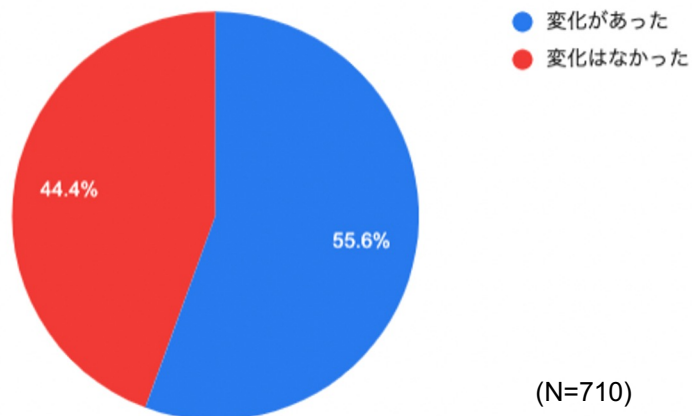
質問	「はい」の割合の推移 (前→後)	変化率	*日本財団『18歳意識調査』調べとの比較
自分を大人だと思う	18.0 % → 22.4 %	124 %	29.1 %
自分は責任がある社会の一員だと思う	58.6 % → 65.2 %	111 %	44.8 %
将来の夢を持っている	62.5 % → 62.5 %	100 %	60.1 %
自分で国や社会を変えられると思う	18.5 % → 22.0 %	119 %	18.3 %
自分の国に解決したい社会課題がある	59.4 % → 61.5 %	104 %	46.4 %
社会課題について、家族や友人など周りの人と積極的に議論している	17.7 % → 23.1 %	130 %	27.2 %

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

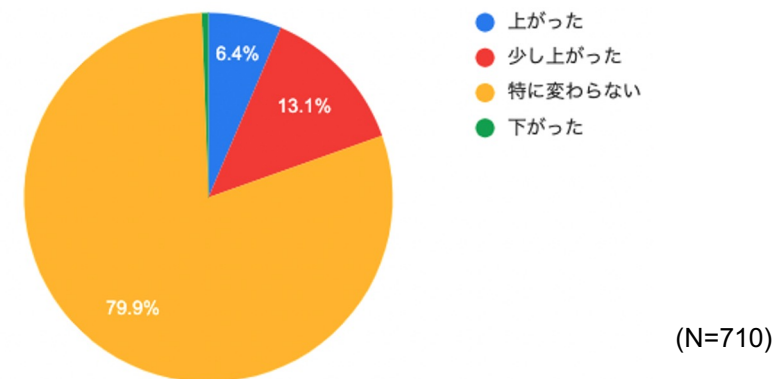
- ・ Inspire Highの実施前後で同じ質問を行い、国や社会に対する意識がどのように変化したかを測定した。
- ・ 引用元の日本財団調査は全国の17～19歳が対象ではあるが、今回のInspire Highでは、小学5年生～高校3年生に対して行った。
- ・ はいの割合の変化率が特に高かった項目は、特に「**自分を大人だと思う**」「**自分で国や社会を変えられると思う**」「**社会課題について周りの人と積極的に議論している**」という項目。
- ・ Inspire Highの授業と並行して実施している他授業との相乗効果もあると思われるが、実際に世界の第一線で社会を動かすロールモデルとの出会いやその中でのメッセージ、周囲と考えたくなるようなテーマであることなどから、変化を起こすことができたと考えられる。

■ EdTechツールによる活用効果②

① Inspire Highをやってみて、自分に何か変化はありましたか？



② Inspire Highを受けて、日頃の勉強に対する意欲は上がりましたか？



変化の内容（抜粋）：

- 自分の夢を叶えるためにどうすればいいか考えて実行することが増えた
- 自分の将来がより楽しみになったことで、それが勉強のモチベーションにつながるようになった。
- 前は仕方がなくやっていたけど、今は自分のために勉強しなくちゃいけないという気持ちになった。

① Inspire Highで「**変化があった**」と回答した生徒が約**56%**程となった。

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。

② 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。この点については、Inspire Highの内容の工夫、問いの投げかけ方などで今後より向上する可能性・チャンスがある点と考えている。

■ EdTechツールによる活用効果③ - 生徒の定性的な変化

Inspire Highの授業の中で見られる変化

Inspire Highの授業を重ねていく中で、自分の考えを投稿するアウトプットとフィードバックでも変化がみられる。
具体的には、**自分の考えを表現する文字数が増えたり、言葉が変わったり、相手に対して送る言葉遣いに変化がみられた。**

※Inspire Highのアウトプット・フィードバックとは：
問いに対して自分の考えを投稿するのが「アウトプット」、他の人の「アウトプット」投稿に対して、自分の感想・考え・アイデアをコメントとして投稿することが「フィードバック」

例) 中学1年生・Aさん

フィードバック投稿数について：
一回の授業でのフィードバック投稿数が増加
1学期： 平均10個
2学期： 平均17個

フィードバックの言葉づかいについて：
「～です!」「～ですね!」とより丁寧な言葉がかけられるようになっていた。

言葉遣いの改善の点では、SNS上でのやりとり・情報リテラシー教育としての表現の練習にもなっていると考えられる。

1学期の実施時

フィードバック：27

- 生徒A
トマトガチャまし
4ヶ月前 このアウトプットを見る
- 生徒A
音楽らぶううううううううううううううううううううう
4ヶ月前 このアウトプットを見る
- 生徒A
歴女で可愛いのは神
4ヶ月前 このアウトプットを見る
- 生徒A
バレー部可愛い子しかおらん
4ヶ月前 このアウトプットを見る
- 生徒A
らぶううううううううううううううううううううう
4ヶ月前 このアウトプットを見る
- 生徒A
私も同じで、男女関係なくみんなでワイワイする方が楽しいと思ってます！
楽しいですねー！
4ヶ月前 このアウトプットを見る

2学期の実施時

フィードバック：27

- 生徒A
素敵です!!
3日前 このアウトプットを見る
- 生徒A
クラブを最高に楽しんでいるところ、素敵です!!
3日前 このアウトプットを見る
- 生徒A
オンリーワン!!素敵です!!!
3日前 このアウトプットを見る
- 生徒A
確かに!たくさんの人と話せるところ凄く素敵ですね!!!
3日前 このアウトプットを見る
- 生徒A
おお!凄いです!!最高です!!!!!!
3日前 このアウトプットを見る
- 生徒A
最後まで諦めない気持ちを持つところ、とっても素敵だなぁって思いました!!
3日前 このアウトプットを見る

■ EdTechツールを活用した教員のコメント感想等

Inspire Highが解決する課題ごとの感想

非認知能力の開発について

- ・ 自分自身をじっくりと振り返り、表現し、他者からコメントを受け取ることができるので、**自己肯定感**につながると思う。
また、**他者の意見に触れることで考えを深めることができる**ので、非常に良い取り組みだと思った。
- ・ 生徒が自己肯定感をもち、自分の意見を整理したり発信したり、他者からの意見で自信を持つことが**容易にできる**。

多様なガイド陣（講師）について

- ・ 多様なガイドたちが、子どもたちの世界を広げてくれた。**学校、地域、国のボーダーを超えた出会いがある**。
- ・ 若者に向けての人生についてのメッセージで、**生徒は話に聞き入っていた**。
- ・ 普段出会えない職業から、見慣れてはいるけどなぜその仕事を選んだのか気になる人、子どもたちが興味を持ちそうなさまざまな人を準備してくださっていると思います。
子どもだけでなく**大人が聞いても「なるほど」と思うようなテーマ**で話をしてくれているので、聞いていて**知的好奇心がわきます**。

教員の負荷軽減について

- ・ 50分で完結できるスタイルで、学校現場にあっていてよいと思います。
特に**こちらが気を遣って回さなくても、ナビゲーターが上手に進行してくれる**ので、負担も少ないです。
- ・ **授業準備がほとんど必要ない**。授業中も生徒が回答時のサポートのみでよい。
- ・ 多様なご提案のおかげでスムーズに授業を展開できており、感謝しております。

■ EdTechツールを活用した児童・生徒のコメント感想等

授業内容



学校

山脇学園高等学校

授業時間

LHR

修学旅行前の事前学習として実施

Inspire High 自体について

- ・話を聞いて自分の考えを書いて他の人の意見見て他の人の意見からまた考えて、という作業を一人で誰とも話さずにやったのが初めてだったけれど、楽しかったです。
- ・他の人の意見を見るとこんな考え方もありかも！と思えるものがたくさんあり、自分で勉強になったものもありとてもいいワークでした。
- ・最初、質問を見た時になんて書いたらいいのかわかりませんでした。ガイドトークを聞いてみると、想像以上に書きやすくイメージも湧きやすく、スラスラと意見を書けた自分に驚きました。

授業の内容について

- ・平和の対義語はこれといったもので決まっていなかったと思います。平和の対義語は戦争というイメージというのが強かったけれど同じ国、地域に住んでいても人によって平和の基準とか感じ方が違うんだと思いました。なので平和な世界でははどう言うことなのかと言う問いの難しさを知った。
- ・平和について考える授業というものは過去に幾つかあった気はしますが、そもそも起こってしまう理由や根本について考えるといったものは初めてでした。
- ・平和について考えることは今までに何度もあったが、毎回平和について考える時は戦争体験を聞いた上で感じた事であった。今回は国連職員という新たな人から平和についての話を聞いて、自分の平和についての視野が広がった。

■ EdTechツールを活用した児童・生徒のコメント感想等

授業内容



学校

関東学院六浦高等学校

授業時間

保健体育

性の授業で活用。

保健体育テストにInspire Highの内容を出題

授業の内容について

・性の授業を受けてみて最初は気まずいから嫌だなあ・・・と思っていましたが性のタブーを知ろうがきっかけで性は恥ずかしい物じゃない、むしろ素敵なことで大事なことなんだとわかった。いつもいやらしい物だと暗黙の了解的な物で中々話出せなかったものだが、やはりこういう話は家族と話すのは大事だと思うようになった。

・性のことで日本ではタブー視されているけれど、これから大人になるにつれ大事なことから、いい機会になったと思った。性について正しい知識を知るとはとても大切なことだと思った。性のことは正しいことを知らないで相手を傷つけたりすることもあるから偏った情報だけを鵜呑みにしないようにしたいと思った。性のことは誰かに相談するのは難しいけれど自分一人で抱え込まずに信頼できる人に相談することが大事だと思った。

・最初の授業は性について自分もタブー視していて男子の前とかだと自分の意見をあまり言えないのが多かったけど、だんだん最後の授業になるに連れて男子も女子も関係なく意見を言うことが性の授業には必要なんだなと思えたので自分としても成長できた二学期だったなと思いました。

また、日本の学生たちが自分のように性についてタブー視してしまうから、性病についての十分な知識を蓄えられずに性病になってしまう人が若者に多いのではないかなとも思いました。この上で、日本はより性教育にみんながフラットに参加できる環境づくりと授業内容を考えていくべきだと思いました。

■ EdTechツールの導入・運用における課題とその改善策

課題 (1)

すでに決まっている計画の中で 活用する時間の捻出が難しい

年度初めには年間年間計画が立っているため、5月以降からInspire Highを活用できることが決まっても、元の計画変更手間取ってしまう学校が多く見られた。

Inspire Highは1コマ単位での活用が可能ではあるが、それでも行事進行やコロナによる休校などでの計画変更もあり、1コマすら捻出が難しい学校もあった。

改善策

- ・ 2月～3月で行われる年間授業計画立案時での活用提案
- ・ その時期にInspire Highの活用事例や事例共有会の実施などを行い検討をスムーズにする支援

課題 (2)

ネットワーク環境の整備

満足度が低かった学校、実施が遠隔に進まなかった学校の多くは、一番最初の授業で、ネットワーク問題により、授業の進行に問題が起こってしまった学校だった。

事前にテストを行っていても、他の学年の別の授業でネットを多く使っていると不安定になる、教室の場所によってネットワークが入りづらいなどの問題が授業時に起きてしまった。

改善策

学校への報告と、環境整備の担当者などと連携し、改善に役立つ情報の提供を行う。

課題 (3)

教員のファシリテーションの違いで 授業の効果が変わる

生徒への声かけや授業の空気づくりなどを行った先生のクラスは、生徒からもポジティブな反応が見てとることができた。一方で、授業の際に動画を流すだけで終わってしまったクラスをみると、生徒の反応率が低くなったり、投稿内容も薄くなるなどの課題が見えた。

ファシリテーション付きの内容で「動画を流して生徒に能動的に操作してもらうだけで探求的な学びができる」点は教員の負荷軽減には貢献しているがバランスの検討が必要。

改善策

- ・ 授業準備の負荷は上げずに、授業中は先生がファシリテーターとして一緒に授業をつくっていく方法を、最初のレクチャー会などで先生に共有を行う。
- ・ 活用が→他の学校の先生との交流会なども実施し、他校の事例に触れられる機会もふやしていく。

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 : 16名（2023年1月時点/正社員のみ）

■ 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：小松）