

令和4年度第2次補正
探究的学習関連サービス等利活用促進事業費補助金

探究的な学び支援 補助金2023

効果報告レポート

【事業者名】

株式会社教育と探求社

【サービス名称】

クエストエデュケーション

【サービスの機能分類】

区分A-1 メインサービス

2024年1月



QUEST EDUCATION

クエストエデュケーションとは・・・

教育と探求社が2005年にスタートした現実社会と連動しながら「生きる力」を育むための、探究学習プログラムの総称です。

実在している企業からのミッションや社会課題、ゼロからの商品開発など、**教室の中**にしながら、現実社会につながるテーマに取り組みます。

テーマに取り組む中で、社会や企業に対する興味・関心が生まれ、自ら感じ、考え、表現し、生徒自身でも驚くような力を発揮していきます。

- **全国37都道府県で420校が導入**

全国37都道府県420校、8万5,000人の中高生が受講しており、探究学習プログラムでは日本最大規模です。

- **生徒の心が動くカリキュラム設計**

各プログラムには、生徒の知的好奇心を刺激するワークブックや動画教材などに加え、先生向けの指導ガイドや担当コーディネーターのサポートもあり、初めての先生でも授業を進めることができます。

- **クエストカップ全国大会から社会へ発信** ※一部プログラムを除く

毎年2月に開催されるクエストカップ全国大会。全国から選ばれた代表チームが、企業人や有識者に向けて個性あふれるプレゼンテーションを繰り広げ、1年間の学びの成果を社会に向けて発信します。

CORPORATE ACCESS

コーポレートアクセス（企業探究コース）

実在する企業へのインターンを教室で体験し、働くことの意義や経済活動について学びます。企業という仕組みを活用して、自分たちの手で未来をつくることを学ぶプログラムです。

SOCIAL CHANGE

ソーシャルチェンジ（社会課題探究コース）

自ら課題を発見し、その解決を探求するプログラムです。社会の一員としての自分の役割を認識し、主体性や創造性、協働する力を育みます。

INTERN

インターン（進路探究コース）

企業が社会に生み出す価値を探求することを通して「働くこと」について考えるプログラムです。企業活動や働き方を学び、その企業が社会に生み出す価値を考えていきます。

Question X

クエスチョン・エックス（問い探究コース）

企業が社会に生み出す価値を探求することを通して「働くこと」について考えるプログラムです。企業活動や働き方を学び、その企業が社会に生み出す価値を考えていきます。

SMALL START

最先端の手法で商品開発を体験し、起業家精神とスキルを学ぶ。

ROLE MODEL

先人の生きた軌跡から学び、自己の価値観を探求。

Job Trial

仕事の多様な魅力を発見し、「私が働くこと」の意味を探求。

MY STORY

自分自身の過去を振り返り、日本経済新聞『私の履歴書』のフォーマットで自分史を執筆。

CORPORATE ACCESS

探究学習に取り組む学校や教職員の抱える課題や悩み

- 担当教員や学校によって授業内容や質に差がある
- 調べ学習で終わってしまう
- 職場体験が実施しづらい
- ゴールが曖昧で生徒が楽しんで取り組めない



サポート



学校コーディネーター

担当コーディネーターが1名付き、いつでも相談できる体制を整えています。



教員向け導入研修

授業開始前に、実際に生徒たちが行うワークを体験する時間を設け先生たちの不安や疑問を解消します。



学校を越えた学び合いの場

1年間の学びの成果を社会に向けて発信する場として、クエストカップ全国大会を開催しています。



充実の教材

ワークブックをはじめ先生用指導ガイドや授業用スライドを用意しております。

実在する企業を題材に

企業理念や事業内容、社会の中で企業の持つ役割を学びます。企業人へ質問をしたり、授業を訪問する企業人と直に対話を行うことができ、生徒が前向きに取り組みやすくなります。



■探究的な学び支援補助金における活用場面



授業の様子①
ワークブックの中身を興味津々で見る



授業の様子②
グループメンバーと意見を交わしより深く探究



校内発表の様子
スライドを使ったプレゼン発表



授業の様子③
オンラインでインターン先の実在企業人が訪問
発表へのアドバイスや意見を直接聞くことができる

導入によって

生徒

- 実在する企業について探求活動を行うことで、キャリアや進路について考えるきっかけを得ます。
- 企業で働く大人との交流を通じて、社会や企業活動への興味関心が芽生えます。
- チームで物事を推進する力がつきます。

教員

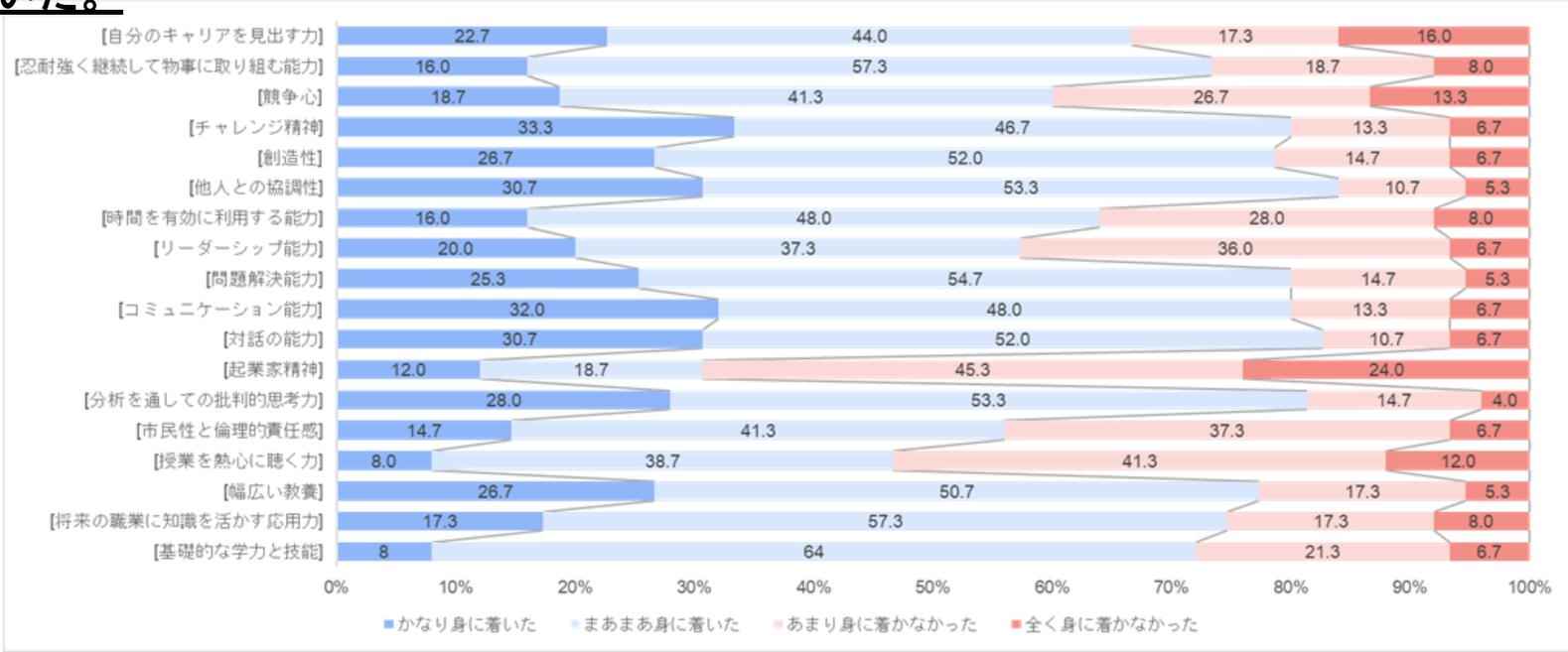
- 企業人の学校訪問や、オンラインツールを通じて、社会で活躍する複数の大人と交流する機会を作ることができます。
- 1年の成果を発信するクエストカップ全国大会へのエントリーで、企業人からのフィードバックと外部評価を得られます。
- 大学の総合型選抜に取り組みを活かす事例もあります。

	学校機関数	具体例	設置者数	具体例
小学校	2	箕面自由学園小学校、 渋谷区立笹塚小学校	2	学校法人箕面自由学園、 渋谷区教育委員会
中学校	44	富士市立富士南中学校、 新潟明訓中学校など	43	富士市立教育委員会、 学校法人新潟明訓など
中等教育	1	茨城県立並木中等 教育学校	1	茨城県教育委員会
高等学校	45	三重県立松阪 商業高等学校など	31	三重県教育委員会など
専門学校	1	函館工業高等専門学校	1	独立行政法人 国立高等専門学校機構
その他	1	ナイロビ日本人学校	1	ケニア日本人会

■探究学習等サービス活用による成果

■調査人数：75名（うち男性：48名、女性：29名）

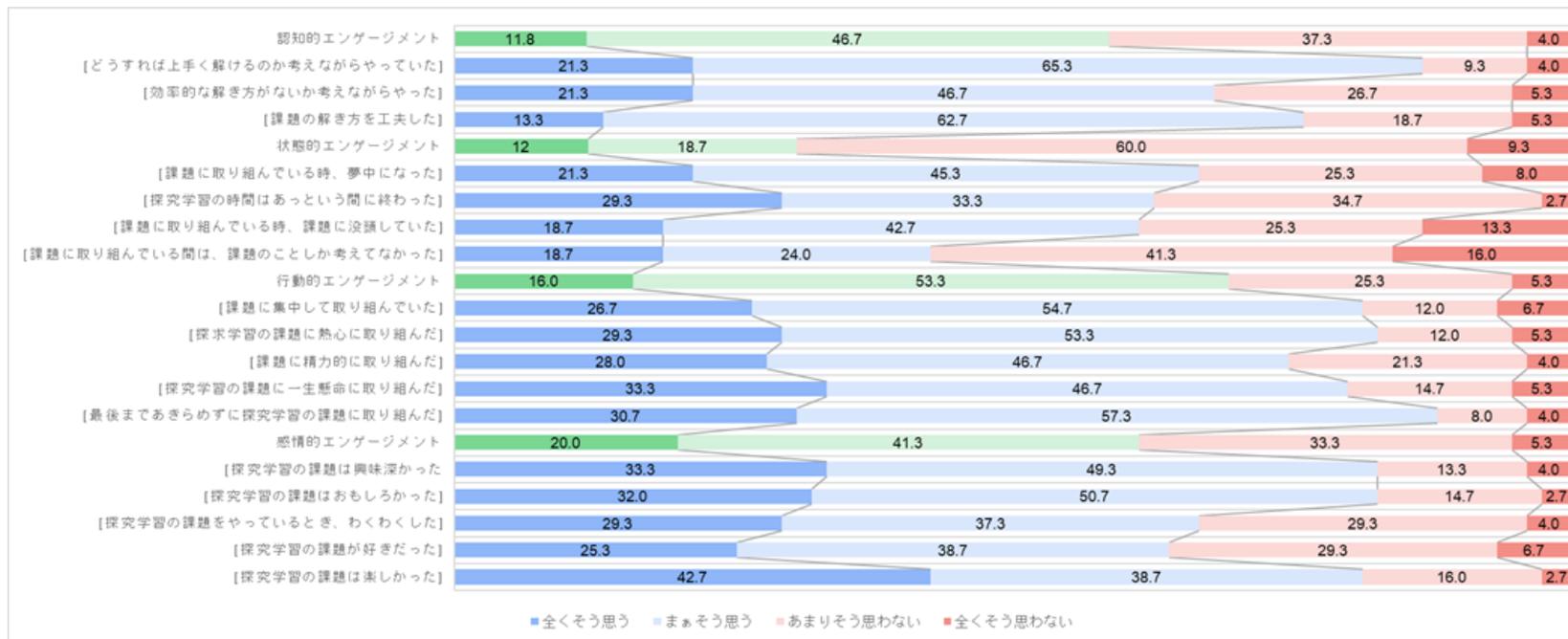
探究学習を通して、他人との協調性・対話の能力・コミュニケーション能力といった共に学び、成長してゆく「協働的なあり方」が身に着いていた。



探究学習を通して身に着いたと感じることが多かったのは、他人との協調性(かなりとまあまあ身に着いたを併せて 84%)、対話の能力(82.7%)、批判的思考力(81.3%)、コミュニケーション能力/チャレンジ精神(共に 80%)であった。グループでの話し合いを通して、協働的な学びの価値をより大きく感じている傾向が浮き彫りとなった。

このことは、文科省が「総合的な探究の時間においては、目標にも明示されているように、特に、異なる多様な他者と協働して主体的に課題を解決しようとする学習活動を重視する必要がある。それは、多様な考え方をもち他者と適切に関わり合ったり、社会に積極的に参画したり貢献したりする資質・能力の育成につながるからである。また、協働的に学ぶことにより、探究活動として、生徒の学習の質を高めることにつながるからである。」重要性を述べるような対話的な学びを経験できていたことを示すものでもある。

探究学習では、おもしろい課題と出会うことで思考が刺激され、最後まであきらめずに取り組み続けることができていた。



最後まであきらめずに探究学習の課題に取り組んだ(全く・まあそう思うを併せて 88%)、どうすれば上手く解けるのか考えながらやっていた(86.7%)、探究学習の課題はおもしろかった(82.7%)という結果となった。

生徒たちはおもしろい課題に出会うことで、どのように自分なりの答えをつくり出すのか思考を巡らせ始め、妥協案に落とし込むのではなく納得いくまで課題に取り組んでいたことが明らかになった。

質問項目を認知的・状態的・行動的・感情的なエンゲージメント(愛着的な関わり)の4つに分類すると、行動的・感情的なスコアが高くでる傾向にあった。これは、探究学習に対してポジティブな感情をもち、熱心に最後まで取り組む傾向が強かったことを意味している。

① 教員による探究型授業の質の向上

導入校教員へのヒアリングやアンケートの結果で、難易度が高いこととして挙げられるのが「探究学習に取り組む生徒に多様な考え方を身につけさせ、主体的かつ意欲的に取り組ませる授業を担当の全教員が実現すること」である。教科学習のようにあらかじめ決められた正解がないため、教員は正解を教えるのではなく、生徒の学びに伴走し、適切なファシリテート力が必要になる。

教育と探求社では、クエストエデュケーション導入前の学校に対して教員研修を実施している。参加対象者、人数、内容を学校別にアレンジし、その学校オリジナルの研修を実施することで、課題を解決に導いている。また、定期的に教員向けのイベントを開催し、授業の手法や導入事例の共有など、学校を超えた学び合いの場を提供することでこの問題を解決している。

② GIGAスクール構想に対応したデジタル化の推進

生徒1人1台の学習用端末やクラウド活用環境が整い、従来の枠組みを超えた学びが提供できる可能性が広がっている。そこで、教育と探求社では、すでに提供している学びの価値をさらに拡大させるためのDX開発に着手している。「熱狂をそのままに」をコンセプトに身体性や情動にも意識を向けたプログラムを開発している。

すでに提供している問い探究プログラム「クエスト・エックス」をアプリ化し、生徒の興味・関心がどのように変化しているかなど、学びのプロセスを可視化する。また、教員の準備工数削減にも寄与する。また、テクマトリックス社（東証プライム上場）と資本業務提携し、全く新しい学びのデジタル化事業を推進している。

【生徒感想①】

「私は、体験の中で主に集計を手伝うことを頑張りました。最初はチームメイトにどう声をかけたらいいか迷ういましたが、社会に出ると自分から声をかけることも必要だと思い、自分から声をかけて集計を手伝ったおかげで早く終わらせることが出来たので良かったです。私は、働くというのはポジティブにとらえると、人と関わる機会が増えることだと思いました。」

【生徒感想②】

「仕事をする人の意見が聞けて、その人々の思いが伝わり仕事への熱意がわかった。」
「みんなが知らないような仕事をして、裏で活やくしている人もいる。」

【生徒感想③】

授業の後、帰り道や学校内、家などがいつもより華やかに、色とりどりに見えた。ろう下を歩いただけでもいくつもの問いを発見したから、世界に行ったらもっと多く、深い問いがあるんじゃないかと思った。いつか、周りに何も無いような所に行って、そこから問いを見つけてみたいと思った。

【先生感想①：東京都中学教員】

生徒にとって問いとは、いつも「与えられるもの」であり、「与えられるのを待っている」。でも、Question Xに取り組むうちに生徒たちは「自分で問いを立てる面白さ」や「答えがない世界に飛び込んでみる楽しさ」に気づき始めていきました。そんな彼らの挑戦はすごくイキイキとしていて、私たち教員も一緒に楽しんで取り組むことができました。

【先生感想②：福岡県中学教員】

探究的な学習を始めるにあたり、何から手をつけていいかわからず不安があったためクエストを導入した。授業の様子を見に行くと、生徒も教員もそれは楽しそうに笑いながら授業をしていることに驚き、同時にとても幸せな気持ちになった。課題を自ら設定し、何度も失敗する中で、生徒も教員もこれからの世の中を生きる基盤となる挑戦心が養われている。クエストを通じて、学ぶことは本来楽しいことなのだと再確認した。

会社概要

会社名：株式会社 教育と探求社

所在地：〒102-0081 東京都千代田区四番町4-9 東越伯鷹ビル 6F

資本金：6,300万円

事業内容：教材の企画開発・制作販売、教育支援業

役員：代表取締役社長 宮地 勘司

取締役 米倉 誠一郎

設立：平成16年11月26日

問い合わせ先：TEL 03-6674-1234 FAX 03-6674-1596

URL：http://www.eduq.jp

採択・受賞歴

「キャリア教育アワード」優秀賞を受賞（2012）

金融教育プログラム「株の力」が文部科学省主催「青少年の体験活動推進企業表彰」「審査委員会奨励賞」を受賞（2016）

グッドデザイン賞 受賞（2017）

第18回テレワーク推進賞（主催：一般社団法人日本テレワーク協会）【テレワーク実践部門】奨励賞（2018）

経済産業省「『未来の教室』実証事業」採択（2018/2019） など