

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STEAM Sports Laboratory

【サービス名称】

チームクエスト

【サービスの機能分類】

区分A-1 メインサービス

2024年1月



サービス概要

名 称	チームクエスト（クラスビルディング）
目 的	ゲームを通じて強いチームを要素分析。それらを活かして理想のクラスづくりを探究する
対象学年	中学生～高校生
教 科	総合的な探究の時間、保健体育
利用場所	協働学習、プロジェクト学習
教材内容	探究教材
サポート	教員研修、オンラインサポート
料金体系	教材費（指導案、ワークブック、仮想体験ゲーム） 導入支援費（教員研修、オンラインサポート）
動作環境	プロジェクター



サービスの特徴

現代社会で求められる複雑な問題に対応するためには、チームを結成し、チーム力を育み、その力を発揮することが期待されます。クラスをチームに見立て、チームビルディングの重要性とその観点を理解すると同時に、実践的な方法を模索しながら、クラス力を高めることを探究する教材です。現代社会で求められる柔軟性や適応力、協調性を身につけることを目指します。

■ 仮想体験ゲームを活用した探究教材

強いチームの要素分析するために、チームビルディングを仮想体験できるカードゲームを活用します。ゲームを通じて、チームづくりのプロセスを体験し、メンバーの多様性の重要性を理解すると同時に、それぞれ違いをどのようにクラスの強みにしていけるかを探究します。

■ デザイン思考に則ったプログラム

VUCA時代の問題解決や「0→1」を創り出す考え方である「デザイン思考」をもとに探究を進めていけるようにプログラム設計されています。「ペルソナ」や「共感マップ」、「ジャーニーマップ」等のフレームワークを活用しながら探究する能力も育成されます。



学校現場における課題と対策

1. 質を担保するためにどのように授業をすべきか

👉 「デザイン思考」に則ったプログラム

2. どのようなテーマが生徒のやる気を引き出すか

👉 身近なスポーツを起点にした教材

3. どのように評価をすれば良いのか

👉 生徒の自己評価をもとに評価する仕組み



1. 『学びの質を担保すること』に対する活用事例

デジタル思考に則ったプログラム

学習指導案による質の担保

ジャーニーマップシート

- 学校行事 (クラスペルソナシート)
- 感情曲線 (クラスの雰囲気分かるエピソード | 行事に取り組んだときの | 卒業後のクラスの)
- 行動 (生徒ペルソナシート)
- 思考 (Will Can Must シート)
- 感情 (クラス情報)
- 課題 (生徒情報)

Will Can Must シート

Will

フィッシュボーンシート

Copyright © 2023 STEAM Sports Laboratory Inc. All Rights Reserved.

個々の違いが変革を生む!

クラスビルディング

～多様性を活かしたクラスづくりを探究する～

「クラスビルディング」は、クラスメイトそれぞれの強みや個性といった個性・潜在能力を活かしながら、一つのチームとして最高のパフォーマンスを発揮できるクラスづくりを探究していきます。

教員用指導ガイド

Copyright © 2023 STEAM Sports Laboratory Inc. All Rights Reserved.

クラス情報	クラスの推しの楽曲	クラス委員長の顔 (アバター)
クラスの人数・男女比 定期試験の平均点 学校行事の結果 部活動の参加率 クラスの平均スマホ時間 クラスの平均学習時間 それでも不足しているもの等	理想のクラスに似合う「推し曲」を教えてください。その曲を選んだ理由も説明してください	

20

完成したクラスペルソナシートを写真に撮るなどして、保存しておきましょう。

0分間です。残り:伝えてください。等の使用が制限合は、完成したナシートをなくしてください。

2. 『生徒のやる気を引き出すテーマ選定』に対する活用事例

身近なスポーツを起点にした教材

チームビルディング仮想体験ゲームを活用



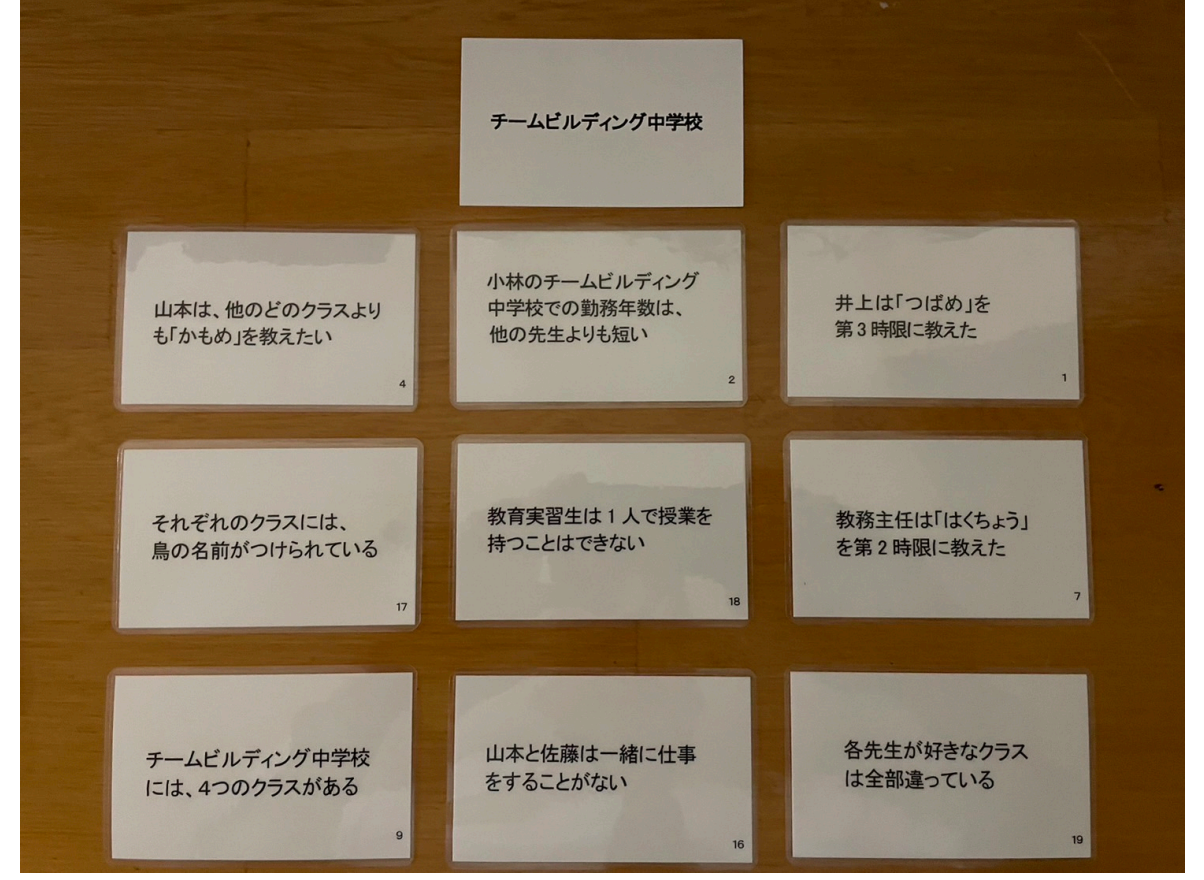
個々の違いが変革を生む！

クラスビルディング

～多様性を活かしたクラスづくりを探究する～

「クラスビルディング」は、クラスメイトそれぞれの強みや特性といった個性・潜在能力を活かしながら、一つのチームとして最高のパフォーマンスを発揮できるクラスづくりを探究していきます。

Copyright © 2023 STEAM Sports Laboratory Inc. All Rights Reserved.



チームビルディング中学校

- 山本は、他のどのクラスよりも「かもめ」を教えたい (4)
- 小林のチームビルディング中学校での勤務年数は、他の先生よりも短い (2)
- 井上は「つばめ」を第3時限に教えた (1)
- それぞれのクラスには、鳥の名前がつけられている (17)
- 教育実習生は1人で授業を持つことはできない (18)
- 教務主任は「はくちょう」を第2時限に教えた (7)
- チームビルディング中学校には、4つのクラスがある (9)
- 山本と佐藤は一緒に仕事をすることがない (16)
- 各先生が好きなクラスは全部違っている (19)

3. 『評価方法』に対する活用事例

「気づきシート（自己評価）」の変化をプログラム前後で比較

STEP 1. 気づきシート（ゲームを振り返る）

1. 以下の4つの観点を意識しながら、ゲームを振り返りましょう。
- 観点_1. はじめのうち、ゲームがうまく進まなかったのはなぜですか。
- 観点_2. ゲームが進みはじめたきっかけは何ですか。きっかけとなった誰かの行動や発言をできるだけ具体的に思い出してください。
- 観点_3. うまくいくためには、何が大事だと思いましたか。
- 観点_4. あなたのチームの課題は何だったと思いますか。
- (1) あなたは自分の強みや長所を十分発揮し、積極的に行動できましたか?
できた 1 2 3 4 5 6 できなかった
- (2) あなたは他のメンバーの強みや長所、弱みや短所を意識しながら行動できましたか?
できた 1 2 3 4 5 6 できなかった
- (3) チーム内での自分の役割を意識しながら、解決に向けての行動をしましたか?
できた 1 2 3 4 5 6 できなかった
- (4) チーム内での他のメンバーの役割を意識しながら、解決に向けての行動をしましたか?
できた 1 2 3 4 5 6 できなかった
- (5) あなたはどれくらい自分の意見や考えを述べることができましたか?
できた 1 2 3 4 5 6 できなかった
- (6) あなたはどれくらい他のメンバーの意見や考えを聴くことができましたか?
できた 1 2 3 4 5 6 できなかった
- (7) チームはどれくらい協働できたと思いますか?
できた 1 2 3 4 5 6 できなかった
- (合計点数) _____ 点

STEP 7. 気づきシート（ゲームを振り返る）

1. ゲームを振り返り、以下の項目について、自己評価しましょう。
- (1) あなたは自分の強みや長所を十分発揮し、積極的に行動できましたか?
できた 1 2 3 4 5 6 できなかった
- (2) あなたは他のメンバーの強みや長所、弱みや短所を意識しながら行動できましたか?
できた 1 2 3 4 5 6 できなかった
- (3) チーム内での自分の役割を意識しながら、解決に向けての行動をしましたか?
できた 1 2 3 4 5 6 できなかった
- (4) チーム内での他のメンバーの役割を意識しながら、解決に向けての行動をしましたか?
できた 1 2 3 4 5 6 できなかった
- (5) あなたはどれくらい自分の意見や考えを述べることができましたか?
できた 1 2 3 4 5 6 できなかった
- (6) あなたはどれくらい他のメンバーの意見や考えを聴くことができましたか?
できた 1 2 3 4 5 6 できなかった
- (7) チームはどれくらい協働できたと思いますか?
できた 1 2 3 4 5 6 できなかった
- (合計点数) _____ 点

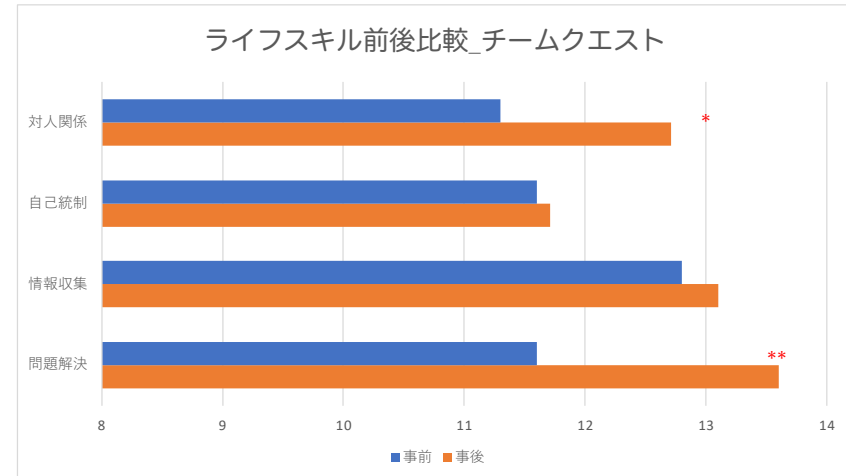
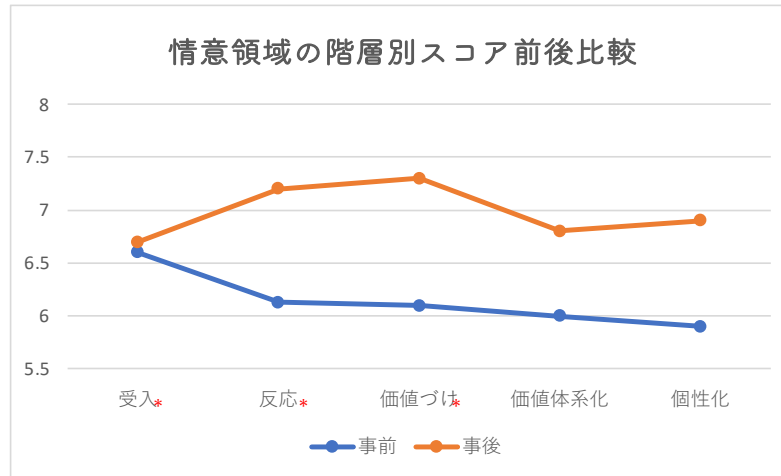
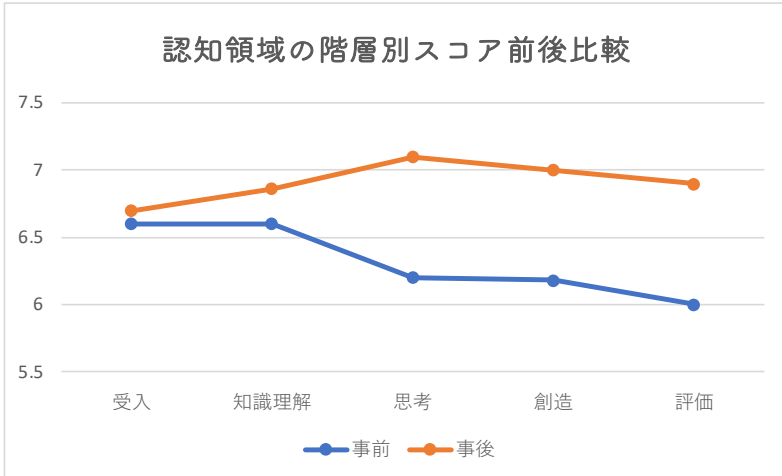
前後比較

認知・情意領域の評価（有効回答数N=182）

授業が児童生徒の認知領域及び情意領域の形成に効果的であったか否かを評価。従来の体育の授業効果をPre-測定、本教材授業の効果をPost-測定として、従来体育との比較を行った。認知領域は「受け入れ、知識・理解、思考力、創造力、評価」、情意領域は「受け入れ、反応、価値付け、価値の体系化、個性化」の5段階から構成され、右に行くほど高次で行動変容に結びつきやすいと言われる（各項目8点満点）。従来の体育と比較すると、いずれの領域においても、総じて上昇したことが確認された。

ライフスキルの評価（有効回答数N=182）

問題解決能力をはじめ、それに求められる情報収集能力や対人関係能力等、WHOの提唱するライフスキルの形成に効果的であったか否かを評価するために、Life Skills測定尺度（山田, 2016）を用いて、授業前後の結果を比較することにより、介入の効果を検証した（各項目15点満点）。問題解決能力、対人関係能力において、それぞれ1%と5%水準で有意に上昇した。



導入・運用に向けた課題と対策

1. 導入予算・費用の問題をクリアできない

学校へのアプローチ・説得不可避

- 導入事例・実績をプロモーション
- 企業努力による導入価格低減
(研修オンライン化等)



導入・運用に向けた課題と対策

2. 一部教員の指導に対する不安を解消できない

分からない・自信がないを解消

- 教員自身がプログラムを体験
(教員研修にて実践)
- 「一緒に学ぶ」指導案の作成
(教えない授業の進め方を普及)



生徒のコメント

- 普段あまり話さない友達がこんなことや、あんなことを考えていたんだとわかって良かった。
- 最初は小学校や中学校のクラス目標づくりをやるのかと思っていたけど、プログラムを通じて目標にするクラスのイメージがだんだんと形になっていくことが実感できた。
- チームビルディングゲームをやって、最初はうまくいかなかったけど、2回目には正解できてよかったです。プログラムに参加して学んだことをこれからの生活でも生かしていきたいと思いました。
- クラスもスポーツのチームと同様、良いクラスには「多様なメンバー」や「共通のクラスイメージ」、「友達とのコミュニケーション」が必要だということを実感できた。



教員のコメント

- 思いのほか生徒たちが楽しんでいる様子が印象的だった。とくにクラスの曲を考えるときは議論が白熱していた。理想のクラスを曲で表現するのは良かった。
- チームビルディングのゲームを導入にしていることで、生徒たちは取り組みやすかったと思う。気づいたことを記録していくことで評価しやすい。
- 今はやりのデザイン思考の手法が取り入れられていると感じた。これからの探究学習に必要な要素だと思うので教員としても勉強になった。
- チームビルディングゲームの振り返りツールの一つとして実施した「効き脳」診断で、それぞれの生徒の思考特性（多様性）を知ることができたのは、「違うことが当たり前」や「違いを尊重する」ことに繋がると思った。



企業PROFILE

企業名	株式会社STEAM Sports Laboratory
所在地	東京都世田谷区上用賀1-1-1-102
設立	2018年11月19日
資本金	19,500千円
代表者	山羽 教文
事業内容	スポーツ教育サービスの開発・運営 スポーツ教育キャンプ・スクールの企画・運営
売上高	81,000千円 (2023/9月期)
経常利益	17,000千円 (2023/9月期)
問合せ	info@steams-jp.com

