

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a.school

【サービス名称】

探究学習100 for SCHOOL

【サービスの機能分類】

区分A-1 メインサービス

2024年1月



探究学習100 for SCHOOL 「探究×表現」シリーズ

- 概要：「職業」をテーマに「アウトプット」する力の育成に重きを置いた実践型の探究学習コンテンツ
- 特徴：これまで学校では本格的に扱われてこなかった5種類の表現方法を学ぶことができる
 - 【編集者】冊子の編集（文章構成とビジュアル面でのレイアウト構成）
 - 【プロダクトデザイナー】モノの企画・制作（コンセプト発想とプロトタイピング）
 - 【Youtuber】動画の制作（映像撮影と動画編集）
 - 【広告クリエイター】ポスター等広告の作成（広告分析とコピーライティング）
 - 【体験デザイナー】イベントの企画・運営（体験者分析と感情曲線）
- 活用場面：大きく2つの場面を想定
 - 本格的な探究学習に入る前の基礎的なスキル習得
 - 本格的な探究学習の中で、最終的なまとめ・発表に活用できるアウトプット方法の学習
- サポート内容：教材及び研修の提供
 - 各学校に対して窓口となる担当者を配置し、個別フォローを実施

■学校現場における探究学習等サービス活用結果まとめ

学校が抱えていた課題

①アウトプットする力の育成 (様々な表現手法の習得)

探究活動における生徒のアウトプット方法が、プレゼンテーション・ポスター・レポート等に偏りがち(=言語への偏重)。

アウトプット方法の幅の狭さにより、探究活動自体の充実度も低迷してしまう傾向(特に、言語アウトプットが苦手な層で顕著)。

教員にそういった課題認識があっても、教員自身に表現するスキル・経験が不足しているため、指導が難しい現状があった。

また、生徒のアウトプット(表現作品)の評価・フィードバックも難しい。

②職業観の育成 (様々な現代的な職業に対する理解・体験)

現代社会では、生徒が職業にリアルに触れる体験が少ない。また、保護者が会社員であることも多く、触れる職業の幅も限定的。

職業・キャリアについて探究的に学ぶための教材やノウハウが学校にない。

社会人経験を持っている教員は少なく、学校自体も様々な職業の人とのネットワークを持っていないことが多い。

本プログラムの活用方法

1. 本格的な探究学習に入る前に、様々なアウトプット方法を習得する目的で、単発講座として実施する
2. 既に学校で行われている本格的な探究学習カリキュラムの途中で、最終的なまとめ・発表に活用できるアウトプット方法を習得する目的で活用する

様々な職業・キャリアに触れる目的で、単発講座として実施する(既に学校で行われている職業・キャリア探究のカリキュラムと接続させることも可能)

本プログラム導入による成果

生徒たちのアウトプットへの取り組み方・捉え方に大きな変化が見られた。

- アウトプットに対する姿勢が前向きになり、ただまとめるのではなく、他者に伝えるにはどうしたらいいかと考えるようになった
- アウトプットする際に何をどのように考えればよいか分かり、制作する作業やチームでの議論がスムーズに進むようになった。
- 自分にあったアウトプット方法を考えられるようになった。

実際に、生徒たちの探究活動のアウトプット方法の幅も広がり、生徒自身の気づき・発見が質・量の両面でよくなった。

従来の調べもの中心の職業・キャリア学習と異なり、各職業のアウトプットに実際に挑戦することができたことで、職業の業務内容や実際の業務におけるステップを体感しながら学習することができた。職業の裏側を立体的に想像することができるようになっていた。

多様な職業を深掘りして学ぶ授業を実施しようとする、従来は、教員に多大な準備負荷がかかってしまっていた。その負荷を大幅に削減することができた。

本事業で導入実証を行った探究学習等サービスの強みによって解決・改善したい導入先学校等教育機関の児童・生徒・教職員が抱える課題、およびその解決のために探究学習等サービスが果たす役割

①アウトプットする力の育成（様々な表現手法の習得）

開智望中学校のケース

- 探究活動などにおける生徒それぞれの考えをアウトプットし、相手に伝える時の方法が、どうしてもプレゼンテーションやポスター、レポートに偏りがちという課題があった。また、その他のアウトプット方法（動画作成や企画立案等）を生徒に提示まではすることがあっても、教員自身もそれらの方法で何かを表現した経験が豊富なわけではないこともあり、それらの役割の違いや効果など、丁寧に指導するためのリソースが圧倒的に足りていないという課題もあった。
- 当サービスを利用することで、それぞれの表現方法の有意性やそれを使用するときを考えるべきことなど、生徒たちが自分の探究したことや考えを相手に伝えるための方法を新たに学び、表現の幅を広げることができると考えた。また、教員自身もサービス内の授業を対生徒に行うことで、教員自身のアウトプットに対する考えを深めるだけでなく、生徒に対してより丁寧かつスキャフォールディングに注力しながら活動を進めることができると期待された。

英心高等学校のケース

- これまでも様々な探究を通じて、具体化したり、抽象化したり、概念化したりとそれぞれの階層で物事を考察したり発見したりしてきたが、それを「見えるカタチ」の成果物としてアウトプットする力が弱く、せっかくの探究活動も最終的に充実度が低いものとなっていた。それを指導する側の教員も表現方法の論理を知り得ておらず、生徒への共通した指導が不可能であった。また、生徒が優れた表現作品を完成させても、それを正しく評価する尺度を持ち合わせていなかった。
- これまで実施していた探究活動においてのアウトプットとしては、画像での表現、動画での表現、言葉での表現が必要であった。当サービスを活用することで、それらの表現方法を学ぶことができると考えた。

本事業で導入実証を行った探究学習等サービスの強みによって解決・改善したい導入先学校等教育機関の児童・生徒・教職員が抱える課題、およびその解決のために探究学習等サービスが果たす役割

②職業観の育成（様々な現代的な職業に対する理解・体験）

名古屋国際中学校のケース

- 職業観の育成について、時代に即した職業を、探究学習を通じて学習できる方法を探していた。本校は私立学校で、県内でも若い学校のため、例えば公立中学校が地域のネットワークの中で有している、地域住民を講師とした職業観育成講座や職場体験の繋がりをあまり持っていない。この点でも、職業観の育成に有益な教材を探していた。
- 職業観を育成するにあたり重視していたことは、①現在の中学生にとって魅力的な職業を題材とした教材、②単純な資料としての教材ではなく、探究的な学びを通じて当該の職業の魅力を理解できる教材、③実社会での実例を踏まえた、社会と繋がりのある指導課程を有した教材、の3点。

安田女子高等学校のケース

- 現代の社会ではほとんどの家庭の保護者が会社員であり、身近に職業を見聞きする体験の機会が非常に限られている。その職業体験の少なさを、生徒の時間的負担や教職員の準備の負担をできる限り少ない形で、補う必要があった。
- 職業・キャリア形成についての知見を具体的な事例をもとに考えたりワークシートでアウトプットしたりする場面が多く含まれているため、当サービスを実施することで、生徒が効果的に職業体験と同様の学びをすることができると考えた。また、スライドやワークシートも指導案と一緒に提供されていることで、教職員の準備の負担も軽減できると考えた。

■ 探究的な学び支援補助金における活用場面

探究学習等サービスを活用して学校等教育機関の課題をどのように解決したか、本事業における具体的な活用場面

開智望中学校のケース（実施プログラム数：5プログラム）

- 毎年各学年で実施するフィールドワーク（宿泊学習）で得た学びを、他者（自分たちで設定した、この学びを知ってほしい人たち）に共有する（＝アウトプットする）方法を検討する際の材料として当サービスを活用した。

英心高等学校のケース（実施プログラム数：5プログラム）

- 「総合的な学習の時間」を中心に、様々な文脈で多面的に当プログラムを活用した（主に、自己探究・地域探究・文化祭企画運営の3つに接続）。
 - 【編集者】卒業後の進路発見のための「自分のパンフレット」の制作
 - 【広告クリエイター】文化祭の告知ポスター制作、遠足訪問地の魅力を伝えるポスター制作
 - 【ユーチューバー】文化祭でのクラスの出し物を告知するCMの制作、地元の魅力を探究した動画の制作
 - 【体験デザイナー】文化祭における模擬店企画・運営
 - 【プロダクトデザイナー】文化祭での制作物の準備

名古屋国際中学校のケース（実施プログラム数：3プログラム）

- 「総合的な学習の時間」（各クラス14コマ）のなかで、「探究×表現」教材の「プロダクトデザイナー」「Youtuber」「体験デザイナー」の3つの職業に関する教材を活用した（各2コマ）。1学期にデジタルポスターを用いた調査内容のアウトプットは経験しているため、それ以外の表現方法を選択した。

安田女子高等学校のケース（実施プログラム数：4プログラム）

- 「PBL（プロジェクト型学習、総合探究+学校設定科目）」の中で、プロジェクト型学習（探究活動）の基礎スキルの習得を目的に当プログラムを実施した（各2コマ）。



私立中学校・高等学校4校に導入

- 開智望中等教育学校（学校法人開智学園）
- 英心高等学校（学校法人八木学園）
- 名古屋国際中学校（学校法人栗本学園）
- 安田女子高等学校（学校法人安田学園）

探究学習等サービス活用による成果（児童・生徒の学び方や教職員の働き方に及ぼした変化）

①アウトプットする力の育成（様々な表現手法の習得）

開智望中学校のケース

- 当サービスを活用することで、ただポスターを作ったり、発表をしたりするのではなく、生徒たちが自らが現地で得た体験や経験、またそこから深めた学びを、どうしたら相手に伝えることができるのか、生徒自身が熟考する機会をつくることができた。
- 当サービスを利用したことで、生徒たちのアウトプットへの取り組み方、捉え方が変化したように思う。毎年、フィールドワークのアウトプットとなると、子どもたちが何をしたら良いのか、かなり頭を抱えている印象が強かったが、今回当サービスを利用したことによって、子どもたちの班ごとの話し合いもスムーズに進んでいた。また、子どもたちから自分たちが学んだことを表現するということに対して、ネガティブな発言はほとんどなく、「（友達に対して）何のアウトプット方法使うの？」「ああその方法も魅力的だね」といった、前向きかつアウトプットすることを楽しめているような様子を伺うことができた。さらに、そのような発言が出るということは、子どもたちが新たなアウトプット方法を学び、私たちの課題でもあるアウトプット方法の偏りが解消され始め、子ども自身の表現方法の幅を広げることにつながったと考えられる。

英心高等学校のケース

- 【編集者】自己の思考をメタ認知することができ、相手に対してより分かりやすい表現を論理的にアウトプットすることができた。論理的に編集する力（考え方）が身についたことで汎用的に他のビジュアルでもアウトプットできる手応えを掴んだ。
- 【広告クリエイター】キャッチコピーを考える際に「伝えたいもの（こと）の価値」=ON MY SIDEと「読む人の心理」=ON YOUR SIDE両面のパラダイムを獲得することができ、汎用的に視野が広がった。
- 【ユーチューバー】トランジションなどの編集技術について関しては、生徒たちは日頃から多種多様なYouTubeコンテンツを視聴しており、誰しも一度は目にしたことがあるようである。しかし、それを改めて「クロスカット」など名前と共に学ぶことで整理してインプットされ、意図して使うことができるようになったと感じる。教員については、動画作成を経験していない先生にとっては初めての動画の学びとなった。
- 【体験デザイナー】体験者の期待を明確にし、どんな仕掛けでどんな感情を喚起するかといった心理的な側面で物事を考えられるようになった。
- 【プロダクトデザイナー】カタチ重視ではなく、特徴を意識してコンセプトを表現できているかの思考と作業を往復しながら進めることができていた。

探究学習等サービス活用による成果（児童・生徒の学び方や教職員の働き方に及ぼした変化）

②職業観の育成（様々な現代的な職業に対する理解・体験）

名古屋国際中学校のケース

- 【生徒】従来のやり方では、キャリア教育で職業調べをする際には、インターネット、書籍、雑誌等の媒体を中心とした調べ学習から始まるが多かった。中学生がイメージする職業は、保護者や親戚の職業と教員くらいのもので、なかなか幅広い職業に触れる機会は少ない。本教材では、調べ学習よりも、「表現」というアウトプットが明確に示されており、動画編集、プロダクトの制作、イベントの企画という、成果物を作っていく過程で、そこに関わる職業の業務内容や、実際の業務におけるステップを体感しながら学習することができたことが一番のメリットであったと感じる。実際に成果物を作る行為は一次情報に近く、生徒の取り組みが積極的であったことと、例えば「Youtuber」という職業に対して、「自分たちがYoutubeで実際に視聴している動画ができるまでには、このような工程を経ていたのか」や「人気Youtuberが公開している動画の質の高さがわかった」など、日常では視聴者としてYoutubeと関わっている生徒たちが、その裏側を想像することができていた。
- 【教職員】導入の職業クイズからアウトプットの流れまでを教材化してあるので、主に教員はスケジュール管理を中心とした役割を担った。仮に教員が3つの職業についての教材を分担して作成したとしても、1つの職業を深掘りするところから始まるので、膨大な時間を要するし、スライドの構成やレイアウトを統一するのも煩雑になる。この点で当該14コマの運営に際しては非常に役立った。

安田女子高等学校のケース

- 【生徒】実践的な事例が多く、職業体験に近い経験につながっていた。また、クイズ形式を取り入れるなど、生徒が本気になって考える工夫がされていて、授業に積極的に取り組む姿勢が見られた。さらに、グループ学習が多く設定されており、生徒同士のコミュニケーション能力の向上につながった。ワークシートを使っての情報共有・情報整理のスキル向上にもつながり、その後の全体共有においても、活発な意見交換が見られた。
- 【教職員】授業で使うスライドやワークシート・指導案が用意されており、教職員の教材準備の負担軽減にとっても役立った。教材自体が非常に良くできていて、教職員もさまざまな職業で使われているスキルや考え方について触れることで、多くの学びを得ることができた。

探究学習等サービスの導入・運用について、実際に直面した課題と今後それを解決するための改善策

①時間の確保

- 当サービスを活用するための時間を十分に確保することが、一番の課題だった。年度の途中にこのサービスのことを知り参加したため、もっと時間をかけながら余裕を持って取り組みたいところを、予定を詰め込む形での実施となってしまった。来年度以降、活用する際には、年度の初めからこのサービスの利用を念頭においてスケジュールを組むことで、さらなる有効活用ができるのではないかなと思う。 [開智望中学校]

②活用方法のデザイン

- 導入するコンテンツをどの教科（単元）や活動で用いるか？その目的（学ばせたいこと、期待する効果）は何なのか？さらには、学校独自の教育方針にいかにか合致させるか？などのデザイン力が必要だと感じた。 [英心高等学校]

③レベル感の調整

- 今回提供いただいた「探究×表現」教材については、冒頭の職業クイズの難易度が本校の中学1年生にはやや難しいものもあり、実施する学年や校種によって、一部授業者が補助教材や資料を間にはさんでの実施が必要になるかもしれない。 [名古屋国際中学校]

探究学習等サービス使用後の生徒のコメント

- 表現コースといわれて、何をやるんだろうって思っていたけれど、やってみたら面白かった。クイズ等があることで、より内容が理解しやすかった。
- インターネットで調べても実際のところは良くわからないこともあるので、今回のように時間をかけて職業を知れたことは良かった。できれば3つの職業についている実際の人からの話も聞きたい。
- 動画を作ることには興味はあったけれど、どうやってやるとうまくいくのかは知らなかったなので、そのコツのようなものを実際に自分で活動しながら学ぶことができたのでよかった。
- 他の高校では動画の作り方の授業はない。遊びのような感覚の授業で楽しかったし、その分真剣に授業を受けることができた。学校の勉強は普段の生活で活用できないことがないと思っていたが、動画作成は生活に身近で親しみがあつたし、理屈を学んだことで、他の形で表現する場合にも使えると思った。
- 普段Youtubeをよく見ているので、Youtuberを職業としてとらえることができて新鮮だった。
- 広告のキャッチコピーなどを考えてよりその商品を詳しく調べることで、ものもたくさんしれるし、みんなの違う感性を共有し合い意見を聞く中で様々な学びと発見があつてとても良い体験になった。
- キャッチコピーの意味をみんなで考えたり、キャッチコピーを作ったりするのが楽しかった。それぞれの班の特徴や考えが表れていて面白かった。キャッチコピーを今まで気にして見たことがなかったけど、これからは何気ないものに注目して探していきたいと思う。
- 私は心理学に興味があるので、キャッチコピーを作るとき、それを見る人の気持ちを考えるのが楽しかった。将来、心理学を学んで心理士になるのではなく、企業に入ってこんな心理学の活かし方もあるのだと気づいた。
- 工作はもともと好きだが、「商品の試作を作る」という経験は初めてだったので楽しかった。
- 体験活動を考えるときに人の気持ちを第一に考えるので、人の気持ちを考え行動する力がつくと思った。
- 自分の感情の浮き沈みを可視化する（ストーリーにする）というのが面白かった。あらためて考えると「なぜこんな気持ちになったのか」「どういうときに感情が動きやすいのか」が分かりやすくなって楽しかった。

探究学習等サービス使用後の教職員のコメント

- 最初は、3つの職業限定での学習であったので、生徒の興味関心がどう動くか不安な点もあったが、最終的に「成果物を作る」という共通ゴールがあったので、うまくまとまっていった。
- 私は絵を描いたり、デザインのようなセンスを必要とするものは苦手で、生徒にどう教えたらいいいのか分からなかった。生徒会やクラスでのポスター作りや探究学習での成果物を作るなどの指導は億劫だったが、こういったロジカルに説明できるコンテンツなら、私も自信を持って指導できると分かった。
- 「体験デザイナー」という私自身もどのような職業であるのか詳しくないものを生徒に指導することは不安だったが、資料も充実しており、子どもたちとともに私自身も学びながら活動を進めることができた。また、企画をデザインするという意味では、本校の行事は基本的に全て児童生徒が企画運営し、文化祭の際には企画書を子どもたちが作成する必要があるため、その際の指導にもかなり役立つ内容であったと思う。
- 「プロダクトデザイナー」の教材では、途中で身近な物品で試作品を作る活動があるのだが、普段であれば教員は材料を選定するところから始めなければならない。今回はその点も教材化されていたので、指定された物品を事前にそろえておくだけで良かったので、授業の準備時間は大幅に削減された。
- 本校では中学1年生3クラスのうち、1クラスは英語力の高い生徒＋外国人主担任、というクラスがあり、日本人教員とは異なる視点で職業観の導入（海外事例や担任自身の経験などを用いて）をしていた。これは良い意味で授業に幅を持たせることができた、ということになるので、各職業の教材の最後に、各校・生徒の特性に合わせて授業を拡張できるような参考資料や参考ウェブサイトなどがまとまっているとよりユニークさが出ると感じた。
- 生徒には取り組みにくい・わかりにくい内容かとも思ってやらせた部分があったが、意外と生徒たちは前向きに取り組みそこまで取り組みに抵抗を感じていないことがあった。また、逆にここは普通にできるかとも思った部分で生徒が知らなかったり取り組みにくそうにしている場面もあった。やってみて、生徒の様子を見たり、感想を聞いてみたりする中で、もう少しサービスの向上にも繋がるかとも思った。

■ 基本情報

2013年9月設立 / 資本金1,000万円 / 売上高約1億円 / 代表者：岩田拓真



- 1985年生まれ、二児の父
- 京都大学総合人間学部卒業（専門：応用生理学）
- 東京大学工学系研究科修了（専門：技術経営学）
- Boston Consulting Groupにて経営コンサルタントとして勤務

■ 事業概要

① 探究学習塾“エイスクール”の運営（直営校）

① 「しごと」を軸にした
独自の探究学習カリキュラム



② 「個別最適化」を実現する
少人数の学び場



▼メディア掲載実績



③ 新しい学び（探究学習・STEAM教育等）を 軸にした企業・行政・学校連携

● 新しい学びコンテンツの企画開発

（リクルート、河合塾、明光義塾、日本経済新聞、土屋鞆製造所、Jミルク、大手通信会社、人事コンサル企業、社会人研修会社等）



● 公教育における新しい学びの普及支援

（経産省「未来の教室」事業、資源・エネルギー庁、東京都、神奈川県、博報堂教育財団、三菱みらい育成財団、各種学校等）



● 学び溢れるまち・地域づくり支援

（大手電鉄、大手不動産ディベロッパー、設計事務所等）

② “探究学習100”プラットフォームの運営



ベネッセと提携し、
オンライン探究学習
サービスを全国で提供



探究学習関連の
教材・書籍の販売

学習塾・学童・保育園など、
全国50を超える校舎に
プログラムを提供



小学生探究
グランプリ
の運営

問い合わせ窓口
info@achool.co.jp
050-6877-6298