

効果報告レポート

【事業者名】

Institution for a Global Society株式会社

【ツール名】

GROW Academy

【ツールの機能分類】

発展的な学び

2022年2月



■ EdTech ツールの概要



豊かな探究を実現し、生徒の“生きるための力”を育む

コンピテンシー・ベースの教育を実現する動画学習コンテンツ。STEAM教育を実現するためのシミュレータ型コンテンツも搭載。Society5.0時代に生きる人材を育成する学校教育の実現に貢献します。

コンピテンシーを伸ばすためのフレームワーク（思考法）に特化

表現力や創造性、批判的思考力などのコンピテンシーを「社会のニーズに即した形で」高めるために有用なフレームワークを多数習得できます。

カリキュラムや生徒の習熟度などに応じて柔軟に利用可能

1コマの授業にも数回にわたる指導にも対応。対面・オンライン問わず授業用素材としてはもちろん、自学習用素材としての利用も可能です。

充実した指導用素材によってさまざまなシーンですぐに活用可能

各動画には指導マニュアルとワークシートを完備。コンピテンシー・ベースの教育を実現するための教材研究にも活用することが可能です。

探究活動に関わるさまざまな課題の解決＝フレームワークの習得

探究を通して身に付けさせるべき資質・能力を育むだけでなく、探究やPBL（課題解決型学習）に関わる課題に応じたフレームワークを身に付けさせることで、各活動の効果と価値を高めることが可能です。

GROW Academy
動画ラインナップ



コンピテンシー	動画タイトル				
思考力	ゲーム理論	ベイズ統計	フェルミ推定	抽象化・具体化	
表現力	五感表現	レトリック	交渉力	プロトタイプ	
判断力	期待値	ディジジョンツリー	相関・因果	情報収集力	

▲育成・能力別動画タイトル（一部抜粋）

探究における主な課題	解決方法	動画タイトル
社会・対象のニーズやインサイトなどを深掘りすることができない。	質問方法、ニーズ理解の本質を学ぶ	デザインシンキング
情報を収集するための方法が分からず、必要とする情報にたどり着けない。	情報リテラシーの育成	情報収集力
グループワークなどでの議論が深化せず、表面的なやり取りにとどまってしまう。	心理的安全性の確保、多様な知識の習得	バイアス、ヴィジョン、ゲーム理論
効果的なプレゼンができず、写真を貼るだけのプレゼン資料になってしまう。	表現手法、ステークホルダーのニーズ理解	五感表現、レトリック、交渉力
情報の信頼性を判断できず、探したデータをそのままエビデンスにしてしまう。	情報判断の基準を習得	フェルミ推定、ディジジョンツリー
そもそも問いを一から立てることができず、課題を設定することができない。	物事を俯瞰して見る	疑う力、相関・因果、システム思考

■ EdTech ツールの概要

各動画には学習指導案とワークシートに加えて授業用スライドも用意

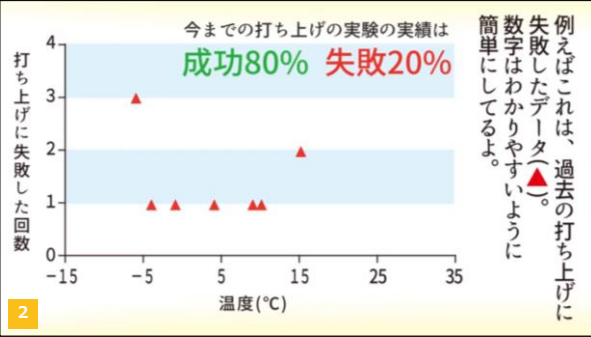
各種付属品により負担なく授業ですぐに活用可能。また、指導案は資質・能力を育む授業の設計など、教材研究にもお役立ていただけます。

■ 批判的思考力を育む「ディシジョンツリー」を使った授業の一例



1980年代アメリカ
スペースシャトルの
早期打ち上げが
期待されるなか
NASAは何度も打ち上げを
延期していた

NASAの長官



例えればこれは、過去の打ち上げに
失敗したデータ(▲)。
数字はわかりやすいように
簡単にしているよ。

今までの打ち上げの実験の実績は
成功80% 失敗20%

打ち上げに失敗した回数

温度(°C)



3

スペースシャトルを
打ち上げる？

利益

成功 80%
5億ドル

成功しない 20%
-10億ドル

合理的

打ち上げない

損失

成功しない 100%
-1億ドル

成功しない 100%
-1億ドル

このデータを元にディシジョン
ツリーにしてみると…



4

さっきのグラフや
周りからの
プレッシャーを考えると
発射するのが
合理的な判断だね！

これだけ見たらそうだね
でもこのデータ、何が
足りないと思わない？

動画視聴後の活動例



- ① シャトルを打ち上げるための意思決定に不足しているデータはないか考えさせる。
- ② データや前提条件によって取るべき意思決定が変わることを理解させる。
- ③ 意思決定を科学的に行えるようにするため日常の題材を使って実際にディシジョンツリーを作らせる。

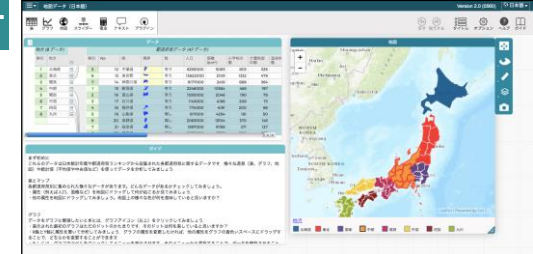
「理数探究」に準拠したSTEAM教育コンテンツも利用可能

地域に貢献する会社を起業するSTEAMシミュレーションゲーム・コンテンツも利用可能。起業家に必要な知識をワークを通して学べ、答えのない問いを解決するために必要な資質・能力を習得することができます。

起業家を目指すSTEAMコンテンツの基本設計

1. 会社や会社の価値について考える
社会課題から地域に貢献するサービスを考える
2. CASE※について学ぶ
モビリティ×〇〇で起業するサービスを考える
3. PESTについて学ぶ
マクロ環境に関する考察を行う
4. 地域経済分析システムについて学ぶ
サービスの提供エリアを選定する
5. マーケティング調査や市場などについて学ぶ
サービス価格と売上・経費の根拠をまとめる
6. 事業を拡大するための戦略論について学ぶ
企業の差別化戦略などについて考える

※Connected、Autonomous、Shared & Services、Electricの頭文字をとった造語



▲分析ツール(CODAP)を駆使したデータ分析にも挑戦



■ 年間利用料 (ご採用校は学校内に限り人数に上限なく自由にお使いいただけます)

スタンダードプラン	フレームワーク動画24タイトル+STEAMコンテンツ+STEAMシミュレータ	2,500,000円 (税別)
思考力養成パッケージ	フレームワーク動画14タイトル+STEAMコンテンツ+STEAMシミュレータ	1,650,000円 (税別)
キャリア教育パッケージ	フレームワーク動画10タイトル+STEAMコンテンツ+STEAMシミュレータ	1,200,000円 (税別)
探究ミニパッケージ	フレームワーク動画 5タイトル+STEAMコンテンツ	650,000円 (税別)

■ 学校等教育機関の抱える課題

多くの学校・先生方が抱える以下の悩み・課題を「GROW Academy」によって解消する。



探究が「調べ学習」や表面的な活動になってしまっている。

GROW Academy グローアカデミー

探究のテーマや思考のきっかけではなく、生徒の思考を深め、豊かな発表活動を実現するために必要なフレームワークを多数提供。

目指す課題解決

課題を一から設定し、他者と協働しながら解決に導く有用な「型」を与え、課題解決の過程で必要となる資質・能力も同時に高める。



コンピテンシー教育実現のために必要な研修時間が確保できない。

GROW Academy グローアカデミー

伸ばしたいコンピテンシーから扱う動画の選定も可能。動画には付属の指導案に加え授業用スライドとTips付きワークシートも完備。

目指す課題解決

教材研究の時間を最小現にとどめコンピテンシー・ベースの教育と新学習指導要領の要請に対応した指導を負担なく実現させる。



COVID - 19 の影響で貴重な協働の機会が不足してしまっている。

GROW Academy グローアカデミー

新学習指導要領にも対応し、探究以外の教科指導でも活用可能。先生の介入なくオンラインでSTEAM教育を実現するコンテンツも実装。

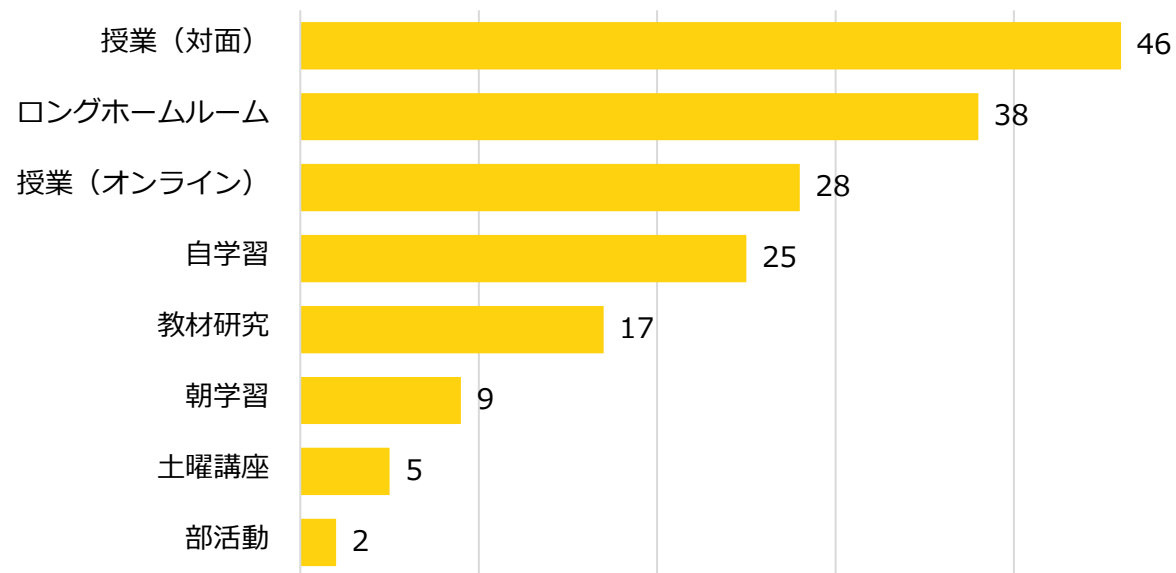
目指す課題解決

不足する協働の機会を補填・充足させたうえで、オンライン授業でもコンピテンシーが成長することを先生・生徒双方に実感させる。

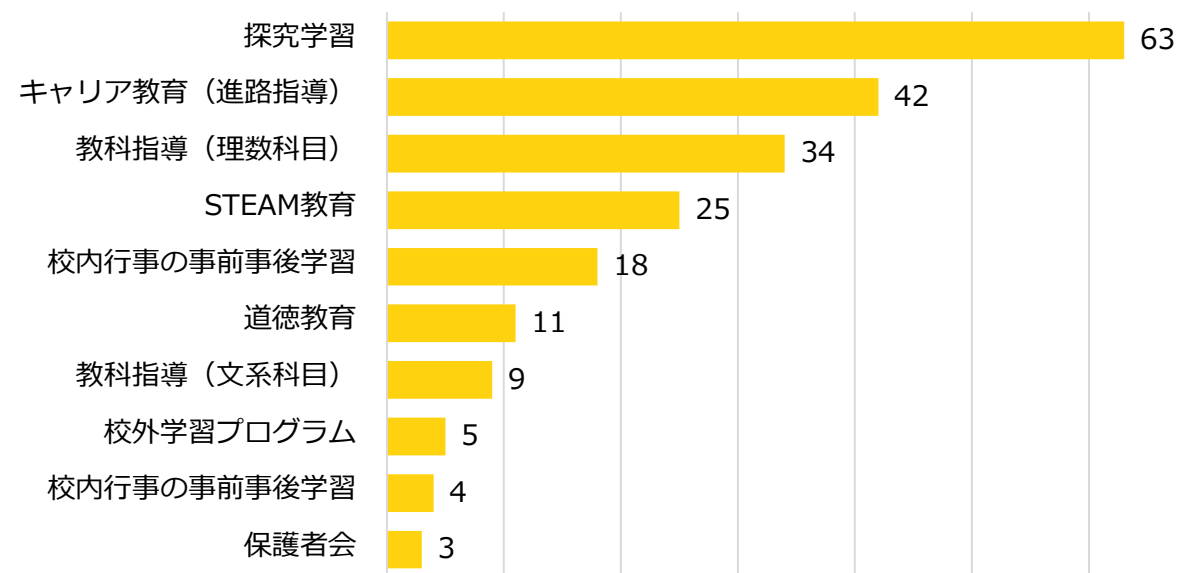
■ EdTech導入補助金2021における活用事例

申請校の先生方にご協力いただいた「GROW Academy」活用に関するアンケートの結果

■ 主な活用シーン（複数回答可）



■ 主な活用目的（複数回答可）



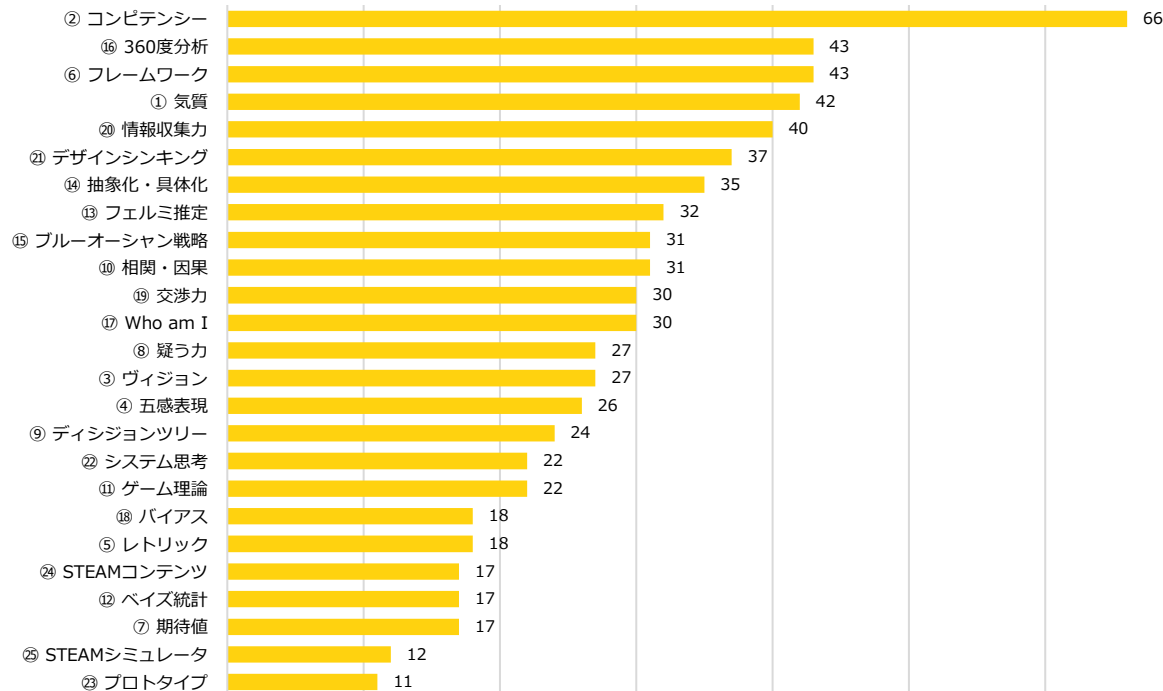
- 昨年度と同様、対面授業の他、ロングホームルームでの活用が多い（今年度は全体の49.4%。昨年度は全体の51.6%）。
- オンライン授業と自学での活用が増加（秋以降、オンラインに切り替える学校や自宅学習期間が増えたことが主な要因）。
- オンライン授業での活用理由の多くは「画面を見続けるレクチャー形式には限界があり、活動を取り入れたかった」。
- 探究での活用の多さは昨年度と同様。今年度は探究に加え、昨年度は無かった教科指導やキャリア教育での活用も多数。
- 学習指導要領の影響から教科指導の他、キャリア教育や道德教育もコンピテンシー・ベースで行いたいというニーズが増加。

出典：「EdTech導入補助金2021」に関するアンケート（① 対象：「GROW Academy」申請校の先生 ② 有効回答数：102件（回答率 85.0%） ③ 実施時期：2022年1月28日～2022年2月4日 ④ 実施方法：Google Foam）

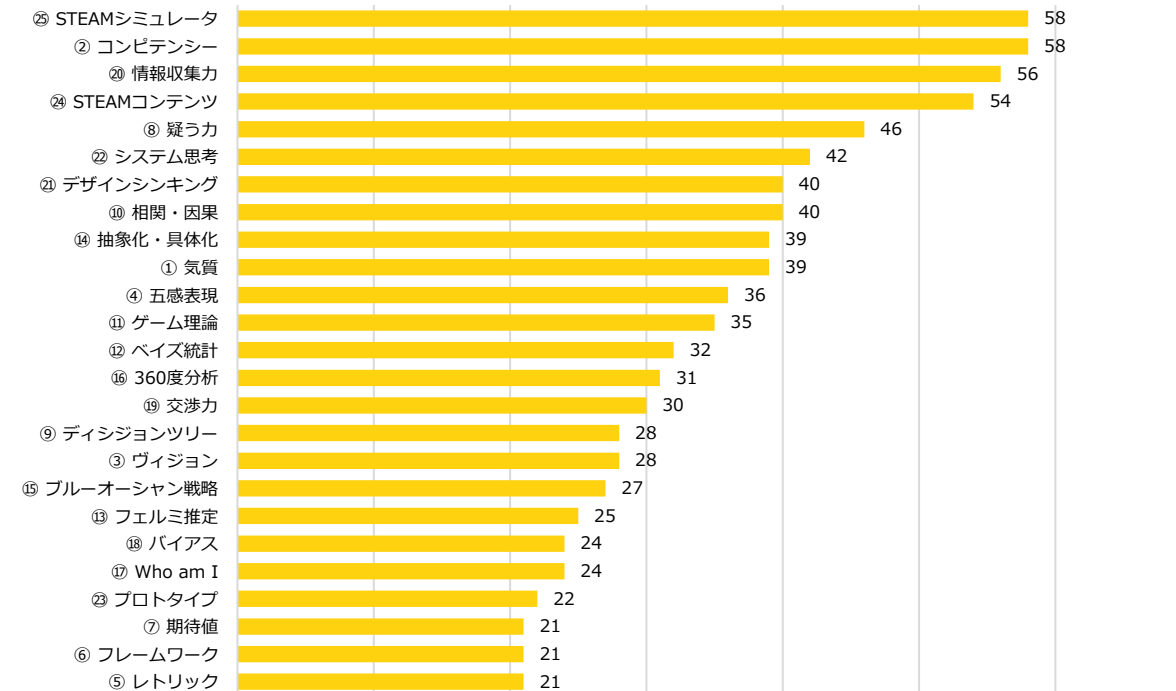
■ EdTech導入補助金2021における活用事例

申請校の先生方にご協力いただいた「GROW Academy」活用に関するアンケートの結果

■ 活用した動画（複数回答可）



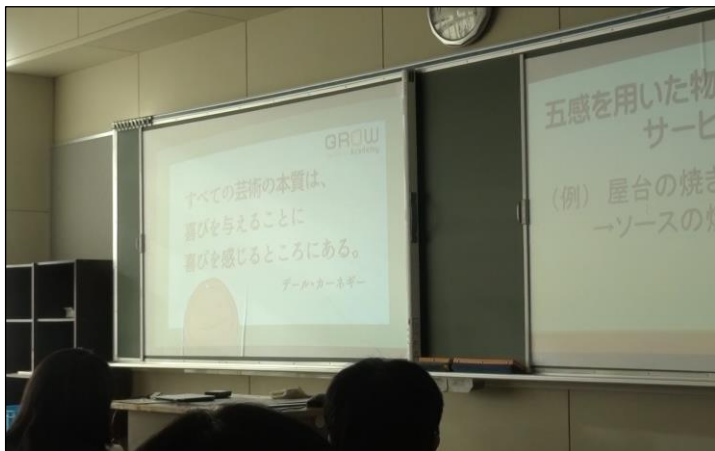
■ 今後活用したい動画（複数回答可）



- 特に課題設定力、論理的思考力、創造性を伸ばしたい学校が多い（全体の33.3%）。
- 半数の学校が「コンピテンシー」を活用。コンピテンシーへの意識が高まる一方、その指導に苦慮されている学校が多い。
- 特に指導が難しいシステム思考、デザイン思考の育成とSTEAM教育の推進にコンテンツの可能性を求める学校が多い。

出典：「EdTech導入補助金2021」に関するアンケート（① 対象：「GROW Academy」申請校の先生 ② 有効回答数：102件（回答率 85.0%） ③ 実施時期：2022年1月28日～2022年2月4日 ④ 実施方法：Google Foam）

CASE 1 北海道紋別高等学校の活用事例：コンピテンシー・ベースの道德教育を実現



- 道德教育の一環として「自他の尊重」を意識させる。
- 思い込みを捨て他者が何を求めているのかを探ったうえで表現を工夫するなど、他者に寄り添った表現の重要性を明示。

学習指導案			
教科・科目	ホームルーム	単元	GROW Academy「交渉力」
日 時	令和3年10月28日(木) 6校時	場 所	各クラスルーム
対 象 生 徒	第1学年	授 業 者	1学年担任
単 元 名	(思い込みをなくして、相手の状況を把握し、交渉を成立させる)		
単元の目標	(交渉するために相手の状況を把握し、交渉を成立させる方法を身に付ける)		
本時の内容	テレビCMの交渉を成立させよう		
本時の目標	- 自分が持っている情報から相手の状況を把握し、交渉を成立させる方法を身に付ける。 - 相手の状況を把握し、交渉を成立させる方法を身に付ける。		
学習活動	① 相手の状況を把握し、交渉を成立させる方法を身に付ける。 ② 相手の状況を把握し、交渉を成立させる方法を身に付ける。		
評価・能力	- 交渉力 - 表現力 - 論理的思考力		
評価	- 交渉力 - 表現力 - 論理的思考力		
導入	・本時の内容と目標の確認 ・動画を見る (STEP 1) ・ワークシートを配布する		
展開1	・相手の状況を把握し、交渉を成立させる方法を身に付ける。 ・相手の状況を把握し、交渉を成立させる方法を身に付ける。		
展開2	・相手の状況を把握し、交渉を成立させる方法を身に付ける。 ・相手の状況を把握し、交渉を成立させる方法を身に付ける。		
まとめ	・相手の状況を把握し、交渉を成立させる方法を身に付ける。 ・相手の状況を把握し、交渉を成立させる方法を身に付ける。		

- 「GROW Academy」の動画で表現力を高めるフレームワークを学び、「文化祭に有名人を呼ぶ」設定で交渉ゲームを実施。
- ペアワークで戦略を考え、買い手（文化祭実行委員）と売り手（有名人のマネージャー）に分かれて交渉。相手の状況を考慮したコミュニケーションを体感。

活用事例の概要

- 活用シーン
ホームルーム
- 対象生徒
1年生
- 育成目的
表現力、創造性 他
- 使用動画



CASE 2 多摩大学目黒高等学校の活用事例：学年一斉に探究的な学びを実現



- 志望理由書の志望理由を例に論理の飛躍や根拠が弱いポイントに気付かせる。
- 思考力を高めるためのポイントとして、「複雑な物事でも整理・分析してその因果関係を解きほぐして思考する重要性を明示。
- 「GROW Academy」の動画で因果関係と相関関係の違いを学び、定着させるためのワークを実施。
- 過去の大学入試問題を題材にグループワーク。発表の際は答えにいたった根拠を具体的に示させる。他のクラスの生徒の発表から気付きを得る効果も。

活用事例の概要

●活用シーン

学年集会

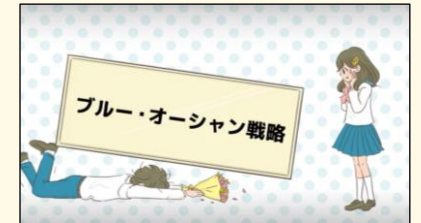
●対象生徒

3年生 全クラス

●育成目的

論理的思考力

●使用動画



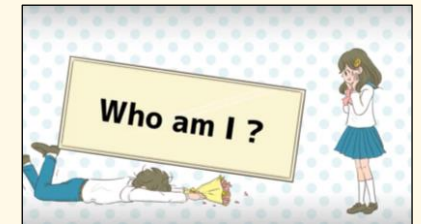
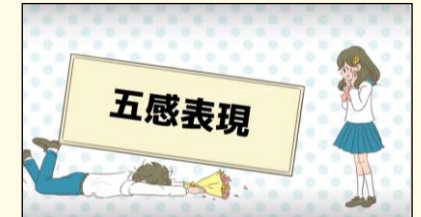
CASE 3 和洋国府台女子中学校の活用事例：コンピテンシー・ベースのキャリア教育を実現



- キャリア教育の一環として「自分を知って未来を考える」特別授業を実施。
- 事前に受検した「Ai GROW」の結果を振り返り、自身の強みを客観的に把握。今後伸ばしていきたいコンピテンシーを明確にして目標設定。
- 「Ai GROW」の結果から学年の課題として抽出された表現力を伸ばすために「GROW Academy」を使ったワークショップを実施。
- 「GROW Academy」の別の動画からコンピテンシーの重要性を学ぶ。

活用事例の概要

- **活用シーン**
土曜講座
- **対象生徒**
1年生 全クラス
- **育成目的**
表現力、実行力
- **使用動画**



CASE 4 福岡県立嘉穂高等学校の活用事例：自学とオンラインで探究型キャリア教育を実現

フレームワークを学ぶコンテンツ 07

なぜ、フレームワークを学んでおいたほうがいいのか？

- ・ 1つのフレームを使って議論を進めることで、より思考が深まり、議論が活発になる
- ・ フレームワークを知ること、他グループの発表内容の見方が変わる
- ・ これから社会で活躍するために、守破離の「守」を早いうちに身に付ける

コンピテンシー分析シート

「コンピテンシーリスト」を参考に、「自分がもっとも得意なコンピテンシー」「友達からよく評価されるコンピテンシー」とその理由をまとめてみましょう。

A. 現在自分がもっとも得意なコンピテンシー

課題設定

B. その理由（なぜそのコンピテンシーが他のコンピテンシーと比べて得意なのか、それを伸ばすのに貢献した経験などを思い出しながら書いてみよう）

好きな科目は英語です。英語の授業で、先生から褒められました。英語の勉強は、自分の将来のために頑張りたいです。

C. 将来やりたいコンピテンシー

リーダー

D. その理由（なぜそのコンピテンシーを伸ばしたいのか、そのために目標設定や努力をしようと思う理由を思い出しながら書いてみよう）

将来の目標は、リーダーになることです。リーダーになるには、コミュニケーション能力を高める必要があります。そのために、積極的に発言し、チームを引っ張りたいです。

コンピテンシー分析シート

「コンピテンシーリスト」を参考に、「自分がもっとも得意なコンピテンシー」「友達からよく評価されるコンピテンシー」とその理由をまとめてみましょう。

A. 現在自分がもっとも得意なコンピテンシー

英語・読書

B. その理由（なぜそのコンピテンシーが他のコンピテンシーと比べて得意なのか、それを伸ばすのに貢献した経験などを思い出しながら書いてみよう）

英語の勉強は、自分の将来のために頑張りたいです。読書は、自分の知識を広げるのに役立ちます。

C. 将来やりたいコンピテンシー

リーダー

D. その理由（なぜそのコンピテンシーを伸ばしたいのか、そのために目標設定や努力をしようと思う理由を思い出しながら書いてみよう）

将来の目標は、リーダーになることです。リーダーになるには、コミュニケーション能力を高める必要があります。そのために、積極的に発言し、チームを引っ張りたいです。

- キャリア教育の観点から、生徒に自己分析の大切さとその手法を理解させる。1年生は自学習で、2年生はオンラインで実施。
- 「Ai GROW」受検後、「GROW Academy」で関連する動画を視聴。付属のワークシートに強みとなっているコンピテンシーと学校生活を通して伸ばしていきたいコンピテンシーをまとめさせる。
- コンピテンシーの重要性とともに行事や部活動がコンピテンシーを伸ばす機会になることも理解。相互評価を通して生徒同士の理解も深まった。
- 大学進学までの意識が強かったが、社会に出た後のことまで意識が向くように。

活用事例の概要

- 活用シーン
□ ングホームルーム
- 対象生徒
1・2年生 全クラス
- 育成目的
自己・他者理解
- 使用動画



CASE 5 三重県教育委員会の活用事例：事前準備や先生の介入なくSTEAM教育を実現



- 次世代で活躍するために必要な能力（ターゲット・コンピテンシー）を伸ばすための「文理融合型プログラム」を実施。

- グループごとに社会課題を解決するために必要なサービスを考えながら、コンテンツを基に会社とは何か？やマーケティングやデータ分析について学習。

- 生徒同士での意見交換の時間が増え、自信を持ってコミュニケーションできる生徒が増えた。

- 必要な知識はコンテンツで学ぶことができるため、先生の介入なく生徒主体で授業が展開。県内の複数校で同じクオリティのSTEAM教育を実現。



活用事例の概要

●活用シーン

課題研究、選択科目

●対象生徒

3年生

●育成目的

科学的な思考・意思決定力、探究心 他

●使用動画

STEAMシミュレーション・コンテンツ



■ EdTech導入補助金2021における導入実績

全国125校から申請を受け本補助事業を実施。48303名の児童・生徒、3389名の先生が弊社のEdTechツールを活用。

地域区分	学校名	区分	利用学年	利用生徒数	利用先生数	学校名	区分	利用学年	利用生徒数	利用先生数
北海道地方	北海道紋別高等学校	公立	1・2	275	50	北海道教育大学附属函館中学校	国立	1～3	313	15
	北海道興部高等学校	公立	1～3	40	12	クラーク記念国際高等学校	私立	1～3	709	26
	北海道訓子府高等学校	公立	1～3	44	11	北海道文教大学附属高等学校	私立	1～3	437	30
	北海道富良野高等学校	公立	1～3	401	33	北星学園女子中学校	私立	1～3	250	15
	北海道大空高等学校 東藻琴校舎	公立	1～3	65	6	北星学園女子高等学校	私立	1～3	600	30
	札幌市立札幌小学校	公立	6	60	5	白樺学園高等学校	私立	1～3	420	30
東北地方	岩手県立釜石高等学校	公立	1～3	467	43	聖光学院高等学校	私立	1	69	3
	フリースクール花鶏学苑	その他	1～3	9	1					
関東地方	宇都宮短期大学附属中学校	私立	1～3	159	10	昭和学院中学校	私立	1～3	460	30
	宇都宮短期大学附属高等学校	私立	1	356	84	昭和学院高等学校	私立	1～3	953	70
	智学館中等教育学校（中学部）	私立	1～3	56	21	東京都立国分寺高等学校	公立	2	40	10
	智学館中等教育学校（高等部）	私立	1・2	49	16	東京都立科学技術高等学校	公立	1～3	624	63
	筑波大学附属坂戸高等学校	国立	1・2	318	20	新宿区立柏木小学校	公立	5・6	110	4
	埼玉県立和光国際高等学校	公立	1	79	2	岩倉高等学校	私立	1～3	1,257	80
	さいたま市立植竹小学校	公立	5・6	271	8	上野学園中学校	私立	1～3	148	5
	さいたま市立本太中学校	公立	1～3	704	50	上野学園高等学校	私立	1～3	500	25
	さいたま市立浦和中学校	公立	3	80	16	安田学園中学校	私立	1～3	581	30
	さいたま市立内谷中学校	公立	1・2	622	41	安田学園高等学校	私立	1～3	1269	46
	さいたま市立春野中学校	公立	1～3	591	50	蒲田女子高等学校	私立	1～3	238	30
	さいたま市立大砂土中学校	公立	1～3	586	29	多摩大学目黒中学校	私立	3	145	20
	さいたま市立岩槻中学校	公立	1～3	509	29	多摩大学目黒高等学校	私立	3	331	12
	さいたま市立大宮国際中等教育学校	公立	1～3	479	39	工学院大学附属中学校	私立	1～3	284	21
	さいたま市立大宮北高等学校	公立	1～3	946	70	工学院大学附属高等学校	私立	1～3	758	42
	さいたま市立浦和高等学校	公立	1	327	63	聖徳学園中学校	私立	1～3	265	30
	さいたま市立浦和南高等学校	公立	1～3	954	79	聖徳学園高等学校	私立	1～3	557	60
	戸田市立戸田東小学校	公立	5・6	346	14	創価中学校	私立	3	216	15
	戸田市立戸田東中学校	公立	1	162	5	創価高等学校	私立	1～3	134	12
	戸田市立喜沢小学校	公立	5・6	130	23	翔和学園	その他	小・中・高	23	23
	戸田市立戸田第二小学校	公立	5・6	340	12	和洋国府台女子中学校	私立	1	112	21
	戸田市立芦原小学校	公立	6	112	29	和洋国府台女子高等学校	私立	1・2	378	44
	戸田市立新曽小学校	公立	5・6	203	6	神奈川県立鎌倉高等学校	公立	1～3	960	10
	戸田市立美女木小学校	公立	5・6	225	20	横浜市立横浜サイエンスフロンティア高等学校・附属中学校	公立	1～3	240	18
	戸田市立笹目小学校	公立	5・6	99	20	横浜市立横浜サイエンスフロンティア高等学校	公立	1・2	472	60

■ EdTech導入補助金2021における導入実績

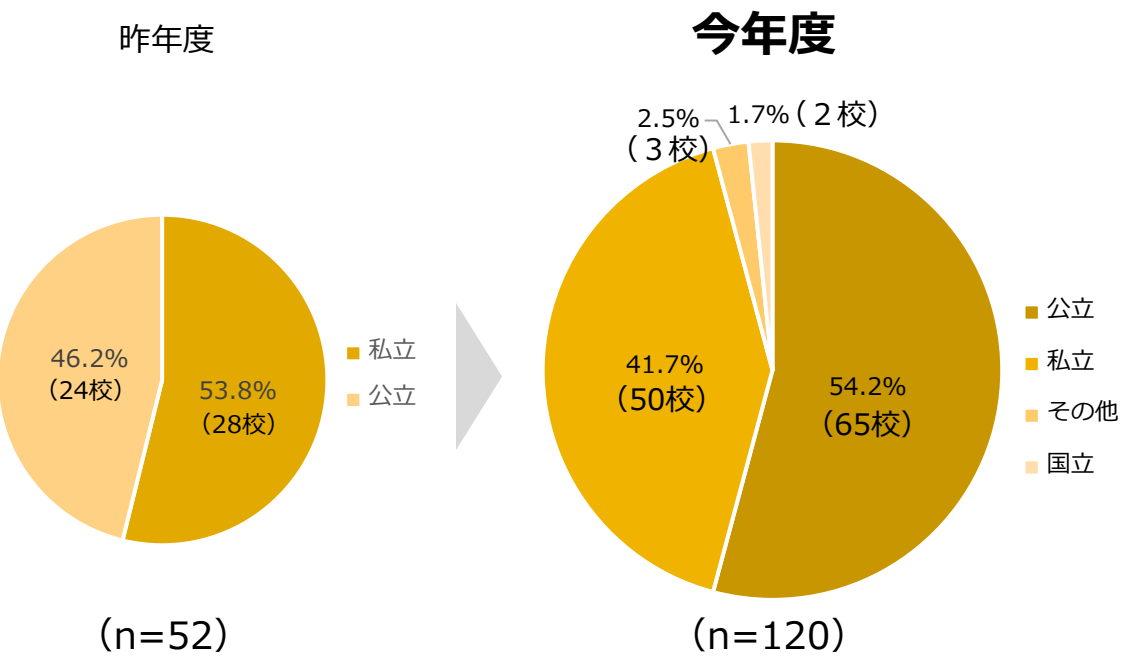
全国125校から申請を受け本補助事業を実施。48303名の児童・生徒、3389名の先生が弊社のEdTechツールを活用。

地域区分	学校名	区分	利用学年	利用生徒数	利用先生数	学校名	区分	利用学年	利用生徒数	利用先生数
関東地方	関東学院中学校	私立	1～3	811	34	横浜女学院中学校	私立	2・3	128	2
	関東学院高等学校	私立	1～3	721	34	横浜女学院高等学校	私立	1	70	1
中部地方	小浜市立小浜中学校	公立	1～3	329	27	愛知県立刈谷高等学校	公立	1～3	1200	75
	静岡県立磐田北高等学校	公立	1～3	790	65	愛知県立惟信高等学校	公立	1・2	555	53
	静岡聖光学院中学校	私立	1	101	12					
関西地方	三重県立白子高等学校	公立	1・2	540	30	大阪高等学校	私立	1～3	1244	50
	三重県立四日市南高等学校	公立	1	320	4	早稲田摂陵中学校	私立	2・3	23	5
	三重県立津高等学校	公立	1・2	640	57	早稲田摂陵高等学校	私立	1・2	588	30
	三重県立久居農林高等学校	公立	1	80	4	向陽台高等学校	私立	1・2	385	30
	三重県立伊勢高等学校	公立	1・2	560	20	清風南海高等学校	私立	1・2	166	16
	三重県立上野高等学校	公立	1～3	119	6	追手門学院大手前中学校	私立	1～3	321	25
	滋賀学園中学校	私立	1～3	48	13	追手門学院大手前高等学校	私立	1・2	510	40
	京都府立桃山高等学校	公立	1・2	380	10	高砂市立高砂中学校	公立	1～3	186	23
	京都先端科学大学附属中学校	私立	1～3	163	11	神港学園高等学校	私立	1～3	851	50
	京都先端科学大学附属高等学校	私立	1・2	933	42					
中国地方	青翔開智中学校	私立	3	44	15	ステップ	その他	中1～高3	200	20
	青翔開智高等学校	私立	1～3	131	15	尾道市立栗原中学校	公立	1	138	15
	島根県立松江南高等学校	公立	1・2	524	70	廿日市市立七尾中学校	公立	1～3	344	30
	島根県立出雲高等学校	公立	1・2	620	30	福山市立山南小学校	公立	4～6	55	14
	島根県立益田高等学校	公立	2	133	10	修道中学校	私立	1～3	862	50
	岡山県立高梁高等学校	公立	1	124	4	修道高等学校	私立	1～3	849	50
四国地方	徳島県立脇町高等学校	公立	1～3	523	6	愛媛県立川之江高等学校	公立	1・2	600	52
九州・ 沖縄地方	福岡県立嘉穂高等学校附属中学校	公立	1～3	233	40	大分県立日田高等学校定時制	公立	1～3	39	16
	福岡県立嘉穂高等学校	公立	1～3	894	50	大分県立日田林工高等学校	公立	1～3	421	60
	福岡市立福岡西陵高等学校	公立	1・2	640	10	大分県立宇佐高等学校	公立	1・2	288	18
	宗像市立河東西小学校	公立	5・6	204	6	大分県立別府翔青高等学校	公立	1～3	750	55
	熊本県立宇土高等学校	公立	2	59	5	岩田高等学校	公立	3	33	3
	東明館中学校	私立	2・3	112	8	沖縄県立嘉手納高等学校	公立	1～3	445	24
	大分県立大分舞鶴高等学校	公立	1・2	640	40	沖縄県立沖縄水産高等学校	公立	1・2	102	5
	大分県立由布高等学校	公立	1～3	278	35	沖縄県立北部農林高等学校	公立	1～3	114	4
	大分県立佐伯豊南高等学校	公立	総合学科	215	46	興南高等学校	私立	1	200	5

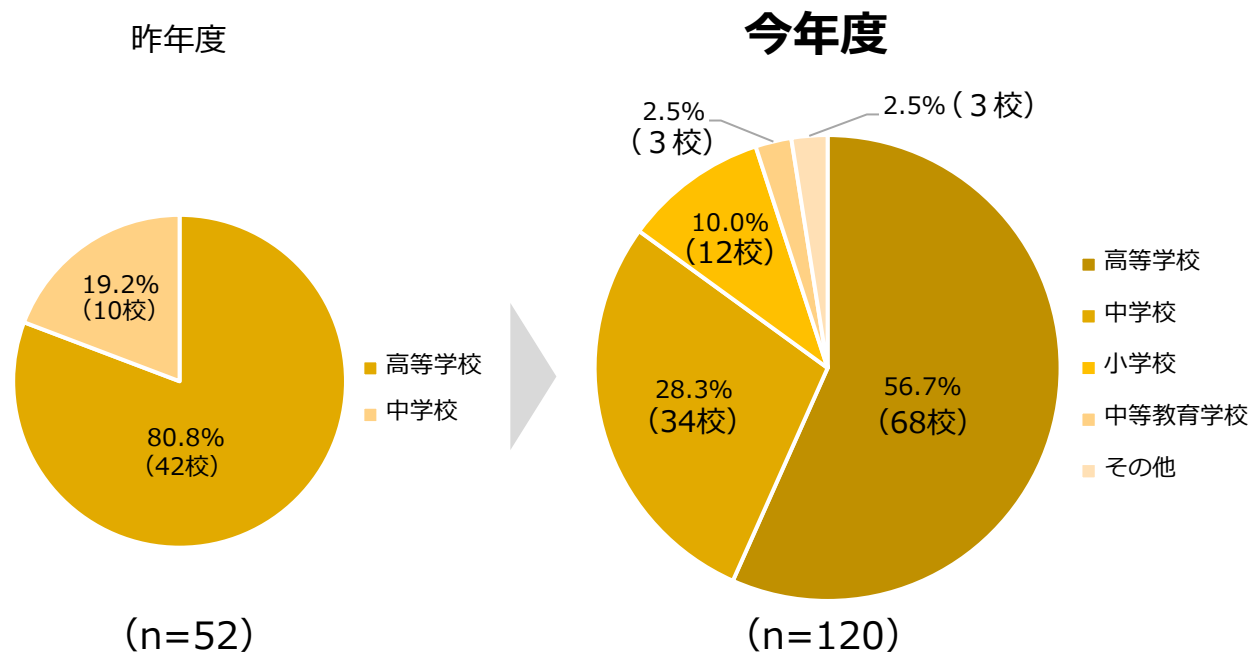
■ EdTech導入補助金2021における導入実績

「GROW Academy」の申請校（120校）の区分は以下の通り。

■ 申請校区分別 1



■ 申請校区分別 2



- 申請校は昨年度比較で約2.3倍。
- 昨年度比較で公立（国立含む）の学校からの申請が増加。小・中学校からの申請も昨年度比較で4.6倍と大幅増。
- コンピテンシー・ベースの教育を求める新学習指導要領への対応に苦慮されている学校が多い。

■ EdTechツールの活用効果にかかる分析と考察

本補助事業における「GROW Academy」の成果サマリー

フレームワークの有用性の立証

資質・能力の成長データが取れた申請校のうち79%の学年で資質・能力がポジティブに成長。逆にフレームワークを扱った授業を行わない場合、資質・能力は下がるケースが多くこの点からも有用性を示唆できる。

教員研修・教材研究への貢献

教材研究で活用された17校全ての申請校が有用性を実感。「必要な研修を探し参加することなく授業準備をしながら研修できる」「数分の動画の視聴で非認知能力を伸ばすための共通認識を高められる」点が評価がされた。

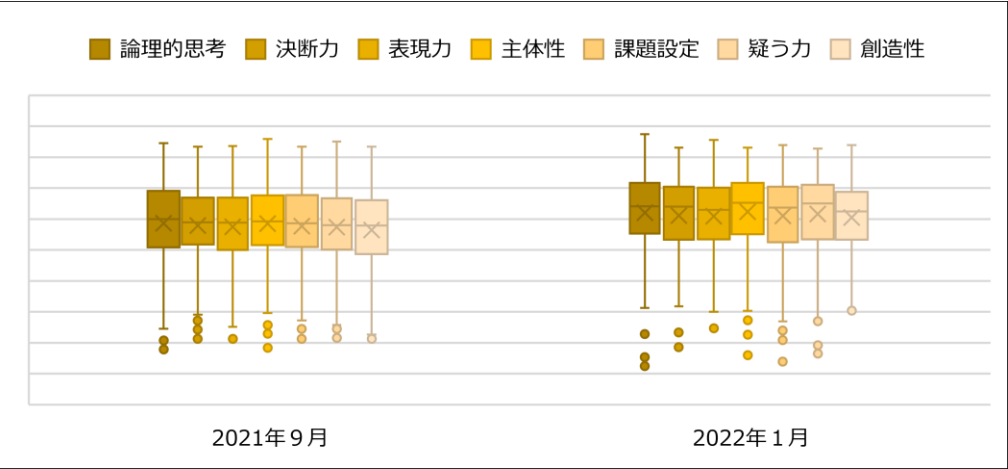
自学習とオンライン授業の活性化

オンライン授業でのみの活用でも非認知能力が成長。自学習とオンライン授業で活用された53校の先生の83%が活性化につながったと回答。遠隔で生徒の思考を深められる点、急な自宅学習に対応できた点も評価された。

■ EdTechツールの活用効果にかかる分析と考察

フレームワークの有用性の立証 コンピテンシー（「学力の3要素」と探究活動に親和性が特に高い資質・能力）の成長

■ 申請校A：フレームワーク動画を継続的に12タイトルを活用された申請校の高校2年生（n=217）

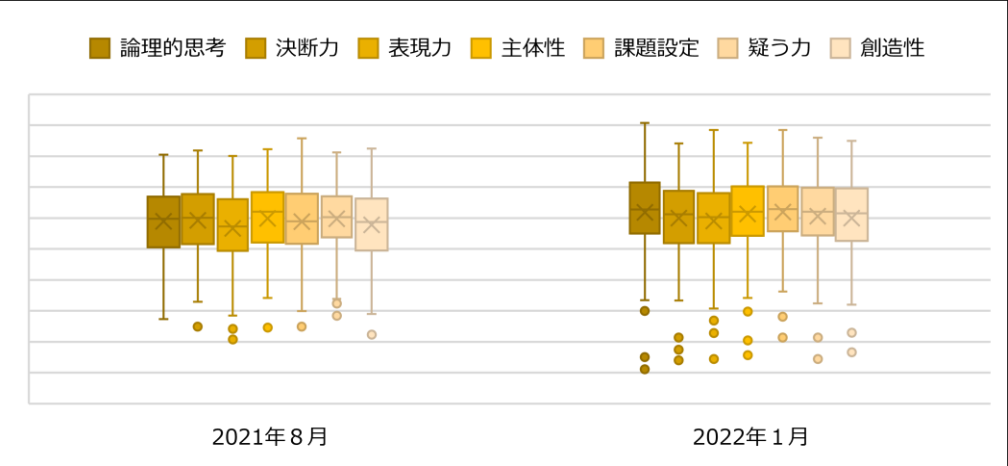


	論理的思考		決断力		表現力		主体性		課題設定		疑う力		創造性	
計測時期	21年9月	22年1月	21年9月	22年1月	21年9月	22年1月	21年9月	22年1月	21年9月	22年1月	21年9月	22年1月	21年9月	22年1月
平均値	0.587	0.621	0.579	0.611	0.575	0.609	0.585	0.624	0.577	0.610	0.574	0.616	0.565	0.605
標準偏差	0.136	0.132	0.124	0.125	0.128	0.124	0.129	0.129	0.131	0.131	0.131	0.126	0.129	0.122
中央値	0.600	0.641	0.589	0.640	0.589	0.629	0.592	0.653	0.586	0.637	0.580	0.650	0.579	0.624

▼成長に有意性が認められるか t 検定を実施（網掛けが成長に有意性が認められたコンピテンシー）

コンピテンシー	21年9月	22年1月	差	有意確率（両側）
論理的思考	0.587	0.621	0.03	0.003
決断力	0.579	0.611	0.03	0.003
表現力	0.575	0.609	0.03	0.003
主体性	0.585	0.624	0.04	0.001
課題設定	0.577	0.610	0.03	0.006
疑う力	0.574	0.616	0.04	0.000
創造性	0.565	0.605	0.04	0.000

■ 申請校B：思考力と創造性と表現力を伸ばすフレームワーク動画8タイトルを活用された申請校の高校1年生（n=190）



	論理的思考		決断力		表現力		主体性		課題設定		疑う力		創造性	
計測時期	21年8月	22年1月	21年8月	22年1月	21年8月	22年1月	21年8月	22年1月	21年8月	22年1月	21年8月	22年1月	21年8月	22年1月
平均値	0.590	0.619	0.592	0.600	0.566	0.590	0.599	0.613	0.588	0.620	0.598	0.606	0.578	0.600
標準偏差	0.109	0.130	0.116	0.125	0.119	0.129	0.111	0.128	0.115	0.122	0.105	0.123	0.122	0.133
中央値	0.598	0.628	0.600	0.612	0.572	0.603	0.621	0.620	0.590	0.629	0.603	0.621	0.588	0.615

▼成長に有意性が認められるか t 検定を実施（網掛けが成長に有意性が認められたコンピテンシー）

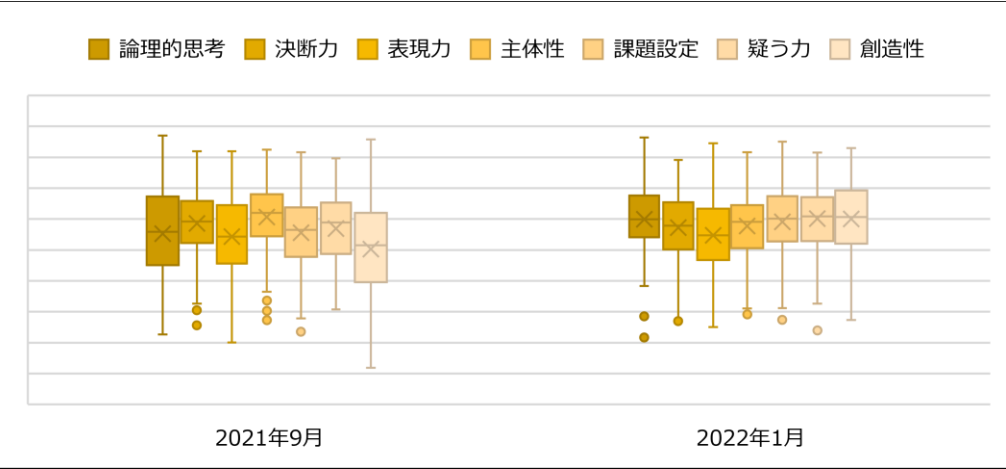
コンピテンシー	21年8月	22年1月	差	有意確率（両側）
論理的思考	0.590	0.619	0.03	0.004
決断力	0.592	0.600	0.01	0.499
表現力	0.566	0.590	0.02	0.025
主体性	0.599	0.613	0.01	0.181
課題設定	0.588	0.620	0.03	0.003
疑う力	0.598	0.606	0.01	0.425
創造性	0.578	0.600	0.02	0.033

分析方法：資質・能力を定量化する自社のアセスメント・ツール「Ai GROW」を使用。「GROW Academy」の活用前後で2度計測し、その間の生徒の資質・能力の変化を定量化した。t検定などその後のデータ分析は社内実施。

■ EdTechツールの活用効果にかかる分析と考察

フレームワークの有用性の立証 コンピテンシー（「学力の3要素」と探究活動に親和性が特に高い資質・能力）の成長

■ 申請校C：STEAMシミュレーションゲーム型コンテンツを活用された申請校の高校1年生（n=172）

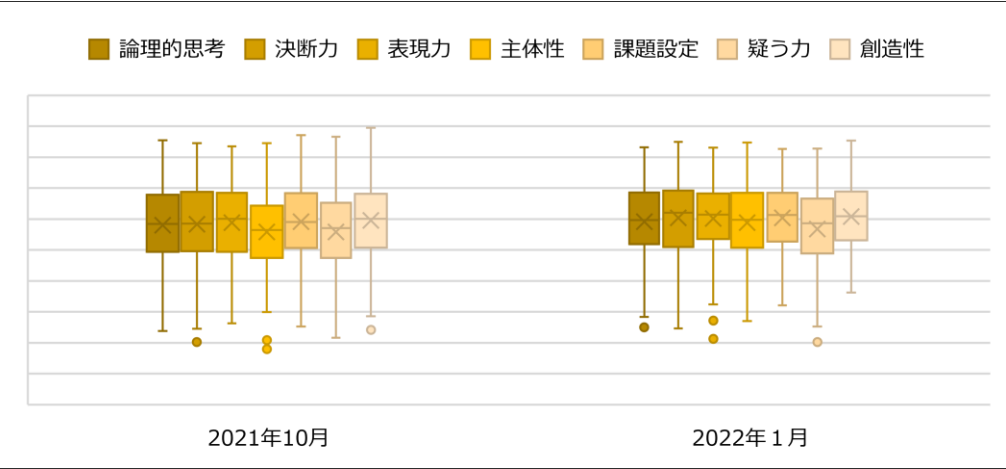


	論理的思考		決断力		表現力		主体性		課題設定		疑う力		創造性	
計測時期	21年9月	22年1月	21年9月	22年1月	21年9月	22年1月	21年9月	22年1月	21年9月	22年1月	21年9月	22年1月	21年9月	22年1月
平均値	0.556	0.591	0.552	0.600	0.585	0.572	0.543	0.547	0.606	0.577	0.556	0.591	0.569	0.601
標準偏差	0.115	0.114	0.139	0.113	0.112	0.116	0.128	0.118	0.113	0.113	0.115	0.114	0.106	0.110
中央値	0.564	0.602	0.559	0.599	0.592	0.579	0.543	0.547	0.620	0.591	0.564	0.602	0.589	0.608

▼成長に有意性が認められるか t 検定を実施（網掛けが成長に有意性が認められたコンピテンシー）

コンピテンシー	21年9月	22年1月	差	有意確率（両側）
論理的思考	0.553	0.600	0.05	0.12
決断力	0.586	0.573	-0.01	0.00
表現力	0.544	0.548	0.00	0.01
主体性	0.607	0.578	-0.03	0.00
課題設定	0.556	0.591	0.03	0.06
疑う力	0.570	0.602	0.03	0.00
創造性	0.503	0.600	0.10	0.00

■ 申請校D：創造性を伸ばすフレームワーク動画4タイトルを活用された申請校の高校1年生（n=277）



	論理的思考		決断力		表現力		主体性		課題設定		疑う力		創造性	
計測時期	21年10月	22年1月	21年10月	22年1月	21年10月	22年1月	21年10月	22年1月	21年10月	22年1月	21年10月	22年1月	21年10月	22年1月
平均値	0.580	0.592	0.583	0.604	0.588	0.601	0.558	0.588	0.591	0.604	0.559	0.567	0.595	0.608
標準偏差	0.128	0.117	0.131	0.119	0.123	0.107	0.120	0.120	0.120	0.108	0.130	0.122	0.116	0.105
中央値	0.584	0.597	0.585	0.620	0.601	0.615	0.564	0.598	0.591	0.613	0.571	0.587	0.601	0.609

▼成長に有意性が認められるか t 検定を実施（網掛けが成長に有意性が認められたコンピテンシー）

コンピテンシー	21年10月	22年1月	差	有意確率（両側）
論理的思考	0.58	0.60	0.02	0.084
決断力	0.59	0.60	0.01	0.263
表現力	0.56	0.57	0.01	0.575
主体性	0.59	0.61	0.02	0.119
課題設定	0.58	0.59	0.01	0.331
疑う力	0.59	0.60	0.01	0.221
創造性	0.56	0.59	0.03	0.007

分析方法：資質・能力を定量化する自社のアセスメント・ツール「Ai GROW」を使用。「GROW Academy」の活用前後で2度計測し、その間の生徒の資質・能力の変化を定量化した。t検定などその後のデータ分析は社内実施。

■ EdTechツールの活用効果にかかる分析と考察

教員研修と教材研究への貢献 アンケートの「主な活用シーン」に「教材研究」と回答された17校の先生方の声

■ フレームワークについて学ぶことの意義



- ・ これからの社会で必要となる資質・能力について、まず、教員自身が理解するために有効だった。また、それをどう生徒に説明すれば良いかを学ぶのにととても適している。
- ・ 例えば「プロトタイプ」の動画を通じて最初から完璧な完成品を求めるのではなく、トライ＆エラーを繰り返しながら最終的に良いものを完成させるというマインドセットを学べたのは大きい。
- ・ コンピテンシーを成長させることの重要性和コンピテンシーを成長させるうえでフレームワークが有用なことを知り、それを教員間の共通理解にまで引き上げることができた。

■ 教員研修と教材研究の負担軽減

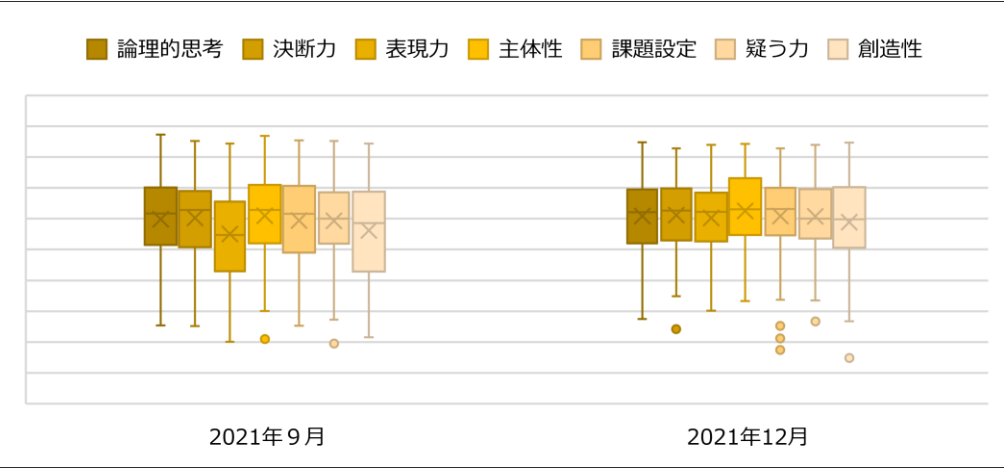
- ・ 外部で研修を受けるには物理的にも心理的にもハードルがあるが、数分の動画を授業準備を兼ねて視聴するだけで思考力や表現力を高めるアプローチを学ぶことができた。
- ・ 新学習指導要領への対応や探究の再構築を進める中、必要な研修を探していたが、動画とその指導案からヒントを見出すことができ、研修を探し参加する手間がなくなった。
- ・ 職員会議の場で全教職員で視聴。教員全員でコンピテンシーに対する理解を深めることができた。



■ EdTechツールの活用効果にかかる分析と考察

■ 自学習とオンライン授業の活性化 コンピテンシー（「学力の3要素」と探究活動に親和性が特に高い資質・能力）の成長

■ 申請校E：オンライン授業で表現力を伸ばすフレームワーク動画3タイトルを活用された申請校の中学3年生（n=121）



	論理的思考		決断力		表現力		主体性		課題設定		疑う力		創造性	
計測時期	21年9月	21年12月	21年9月	21年12月	21年9月	21年12月	21年9月	21年12月	21年9月	21年12月	21年9月	21年12月	21年9月	21年12月
平均値	0.598	0.608	0.602	0.612	0.551	0.603	0.610	0.625	0.594	0.608	0.593	0.608	0.562	0.589
標準偏差	0.140	0.124	0.134	0.117	0.152	0.119	0.139	0.122	0.142	0.127	0.130	0.116	0.156	0.137
中央値	0.617	0.621	0.628	0.626	0.547	0.622	0.629	0.630	0.616	0.631	0.601	0.600	0.585	0.598

▼成長に有意性が認められるか t 検定を実施（網掛けが成長に有意性が認められたコンピテンシー）

コンピテンシー	21年9月	21年12月	差	有意確率（両側）
論理的思考	0.598	0.608	0.01	0.462
決断力	0.602	0.612	0.01	0.432
表現力	0.551	0.603	0.05	0.000
主体性	0.610	0.625	0.01	0.238
課題設定	0.594	0.608	0.01	0.342
疑う力	0.593	0.608	0.01	0.251
創造性	0.562	0.589	0.03	0.081

■ 自学習で活用された申請校25校の先生方の主な声

- ・ 事前に指示した以外のフレームワーク動画も学びたいと自発的な生徒が多くいた。今後も「GROW Academy」で非認知能力を自発的に伸ばしていける機会をつくっていきたい。
- ・ 純粋に思考が好きな生徒の反応が特に良い。普段の教科指導では見い出せない生徒の強みを引き出すことができると感じた。
- ・ 生徒の非認知能力を伸ばすには実際に体感させることはもちろん、事前の意識づくりが重要となる。この意識づくりにも「GROW Academy」の動画とワークシートは最適。



分析方法：資質・能力を定量化する自社のアセスメント・ツール「Ai GROW」を使用。「GROW Academy」の活用前後で2度計測し、その間の生徒の資質・能力の変化を定量化した。t検定などその後のデータ分析は社内実施。

■ EdTechツールを活用した児童生徒・教員のコメント感想等

申請校の先生方にご協力いただいた「GROW Academy」活用に関するアンケートの結果

■ 「GROW Academy」の活用による先生の変化

先生の变化



- ・ 生徒の変化を多面的に見取れるようになった他、探究指導で生徒を見る視点が明確になった。
- ・ STEAM教育や教科をまたいだ教科横断授業に対する理解が深まった。
- ・ 生徒の非認知能力の成長に興味があった。コンピテンシーを意識した指導をするようになった。
- ・ 使いやすい題材で探究の授業準備の時間が短縮された。タブレットの活用場面が増えた。
- ・ 授業準備だけでなく進路指導の際にもフレームワークを意識するようになった。
- ・ 児童のさまざまな反応をうまく受容できる場面が増えた。
- ・ 探究やLHRの他、教科指導でも生徒に身に付けさせたい資質・能力について意識する教員が増えた。
- ・ これまでは感覚で行っていたが、非認知能力の育成を意識して生徒の活動を考えるようになった。
- ・ 生徒が社会に出たときに求められる力を改めて学ぶことができ、キャリア教育に深みが生まれた。
- ・ 表現力や思考力を伸ばす方法について悩んでいたが、自信を持って生徒に伝えられるようになった。
- ・ それぞれの教科の「視点」を取り入れることで、各教科のつながりを意識するようになった。

■ EdTechツールを活用した児童生徒・教員のコメント感想等

申請校の先生方にご協力いただいた「GROW Academy」活用に関するアンケートの結果

■ 「GROW Academy」の活用による先生の変化

先生の变化



- ・ 生徒たちのフレームワークやコンピテンシーに対する興味・関心が事前の想定よりも高く、生徒の新たな一面を知ることができた。
- ・ 探究学習を進める中で生徒たちがどのような段階で何を求めるのかを動画閲覧履歴から確認することができ、探究の再構築を進めるうえで参考になった。
- ・ 各教科担当者が担当教科に関係する動画を見たことで、教科で身に付けさせるべき知識を介しながらコンピテンシーをどう伸ばせるのか各自で研究し議論するようになった。
- ・ 探究活動だけでなく、数学の授業の中で活動の場面をつくるきっかけになった。
- ・ 付属の指導案を参考にコンピテンシーを意識した教科の授業案を考えるようになった。
- ・ 探究学習の中で本校教員や外部教員との対話、生徒同士でのコミュニケーションにおいても生徒の思考の広がりを実感する機会が増えた。
- ・ 日常の生徒同士の対話でもフレームワークの内容（科学的な意思決定）が共通言語になった。
- ・ キャリア教育などの特別活動で、協働的な学びを実現することができた。

■ EdTechツールを活用した児童生徒・教員のコメント感想等

申請校の先生方にご協力いただいた「GROW Academy」活用に関するアンケートの結果

■ 「GROW Academy」の活用による生徒の変化

\\ 生徒の変化 //



- ・ 以前よりさまざまな問題を自分自身で解決しようとする意欲が増えたように感じる。
- ・ 生徒から探究に対する興味や関心が引き出され、探究活動の活性化につながった。
- ・ 自らの進路について自分の考えを深めながら積極的に向き合えるようになった。
- ・ ものごとを深く考えるようになった。その結果、意見や発表に深みを感じられるようになった。
- ・ グループ学習などを通して他者と協働しながらコミュニケーションを行う力が向上した。
- ・ 「自分なりの考えでよい」「正解は一つではない」という意識が高まり、意見交流が活発になった。
- ・ コンピテンシーへの関心が高まったため、「もっと知りたい」という生徒が増えた。
- ・ 探究活動の質の変容や探究による成長を感じる場面が増え、フレームワークを意識する場面も随所に見られるようになった。
- ・ 探究学習の場面で児童が構造的に物事を考えるなど、パフォーマンスの向上を実感している。
- ・ 教科ごとの視点と学んだフレームワークを組み合わせ、物事を俯瞰して考えられる生徒が増えた。

■ EdTechツールを活用した児童生徒・教員のコメント感想等

申請校の先生方にご協力いただいた「GROW Academy」活用に関するアンケートの結果

■ 「GROW Academy」に期待する機能の改善

\\ 今後の要望 //



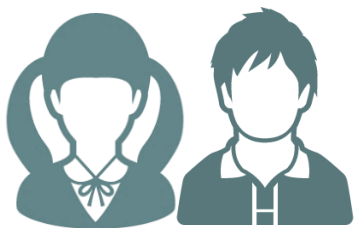
- ・ 動画で学習した後、用意されている活動に加えて簡単な確認テストのようなものがあると学習の振り返りがしやすくなる。
- ・ 生徒が自らの動画視聴履歴を確認できるような個人ページがあると良い。学習に応じてポイントがたまったり、学習進捗に応じて称号が付与されたり、その証明書をPDFで発行できたりする機能があると生徒の学習モチベーションをより高められると思う。
- ・ 複数の動画を1コマで扱う指導案もあると指導や活用の幅が広がる。
- ・ 個々の学習ログに加えて理解度や到達度を確認できる（LMS）拠点があると教材を生かす場面が増えると思った。
- ・ 探究活動の中での悩みや課題を問う簡単なアンケートに答えると、その解決に必要な動画やワークに接続されるような導線があれば学習者が一人でも自ら活用ができるようになる。
- ・ 学習が苦手な生徒でもスムーズに取り組める課題、逆に早くこなしてしまう生徒への発展的な課題など、レベル別の課題があると良い。
- ・ 動画（フレームワーク）に関連する資料やWebサイトの一覧があるとさらに使いやすくなると思う。

■ EdTechツールを活用した児童生徒・教員のコメント感想等

申請校の先生方からご提供いただいた「GROW Academy」を活用した授業に関する生徒アンケートの結果

■ 「GROW Academy」による授業の感想

\\ 生徒の感想 //

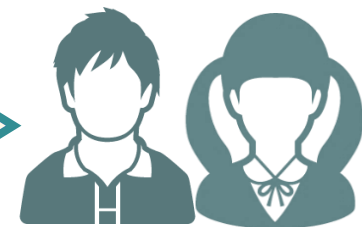


フレームワーク全般

- ・ フレームワークという発想は今までなかったのでとても新鮮でした。また、動画は社会勉強にもなる内容で興味を持って学習を進めることができました。
- ・ 普段からフレームワークを意識して生活しなければいざというときに力を発揮できないと感じた。生活するうえで目的や意味など先のことを考えて行動していきたいと思います。
- ・ その場ですぐにどうにかなる力ではないため、日常的に育てていかなければならないと感じた。また、普段から社会に目を向けて問題を見つけていくことが必要だと思いました。
- ・ 普段とは違った頭を使う感じで新鮮だった。伝え方の工夫や考え方の方法が分かったので、学校生活の中だけでなくいろいろな場面で意識していきたいです。

- ・ 自分一人で考えるには限界があると改めて感じた。グループで話し合うとさまざまな角度から意見が聞けてとても楽しく、思いつかなかった発想やアイデアに巡り合えることを実感した。
- ・ 人によってものの見方や感じ方が違うので意見や考えをお互い共有することで、より良い考えが生まれると感じた。これからは自分のクラスだけでなく、他のクラスの意見を聞いてみようと思う。
- ・ 考えが同じ人、似ているけれど違う人、まったく違う人がいるので、みんなの考えを深く聞かないと分からないことがたくさんあることを学んだ。また、それを受け入れる必要があると学んだ。

\\ 生徒の感想 //



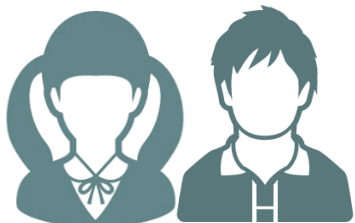
協働的思考力

■ EdTechツールを活用した児童生徒・教員のコメント感想等

申請校の先生方からご提供いただいた「GROW Academy」を活用した授業に関する生徒アンケートの結果

■ 「GROW Academy」による授業の感想

\\ 生徒の感想 //



創造的思考力

- ・一つの視点だけでなく複数の視点から見ることで違ったものが見えてくると改めて感じました。
- ・固定概念とらわれるとそれに縛られて創造できなくなってしまうため、常に角度を変え別の角度から見てみるのが重要だと感じました。
- ・複雑に見える問題でも要素を捉えて一つ一つ考えていこうと思った。既存の発想にとらわれず新たな価値を生み出す力が大切だと思いました。
- ・今後の社会で特に必要とされる力だと思うので、指示されたことをやるだけではなく、自分で考えることができるように普段から意識していきたいです。
- ・何となく考えた案も問題の解決につながるかもしれないということが分かりました。柔軟な考えができるようにいろいろな人の立場からものを捉えられるようになりたいです。
- ・さまざまな場面で役立つ内容だと思いました。創造力を鍛えて新しい価値を生み出したいです。
- ・普段の勉強だけではなかなか身に付かないものだと感じました。いろいろなことをじっくりと考えたり友達と意見を出し合うことが大切だと思いました。
- ・コンセプトを決め、それに何が必要かを考え、具体的な案を想像する。論理的な思考と創造力はそれぞれが密接に関係し合っていると感じました。

■ 会社概要

人を幸せにする評価と教育で、幸せを作る人、をつくる。



社 名	Institution for a Global Society 株式会社	売 上 高	514,426千円
資 本 金 等	388百万円	売 上 原 価	142,551千円
株 主	東京大学エッジキャピタル、東京理科大学 投資ファンド、慶應イノベーションイニシ アチブ、ウィザス、みやこキャピタル、河 合塾、KEIアドバンス、三菱総合研究所 他	売上総利益	371,874千円
代 表	福原正大（代表取締役社長）	経 常 利 益	9,123千円
オ フ ィ ス	東京都渋谷区恵比寿南1-11-2 4階		
従 業 員 数	53名（役員含む）		



代表取締役 福原 正大
Masahiro FUKUHARA



Services



慶應義塾大学卒業後、東京銀行（現：三菱UFJ銀行）に入行。フランスのビジネススクールINSEAD（欧州経営大学院）でMBA、グランゼコールHEC（パリ）で国際金融の修士号を最優秀賞で取得。筑波大学で博士号取得。2000年世界最大の資産運用会社パークレイズ・グローバル・インベスターズ入社。35歳にして最年少マネージングダイレクター、日本法人取締役に就任。2010年に、「人を幸せにする評価で、幸せをつくる人を、つくる」ことをビジョンにIGSを設立。慶應義塾大学経済学部 特任教授、至善館大学院 特任教授、一橋大学 特任教授、東京理科大学 客員教授（いずれも非常勤）、産業構造審議会「教育イノベーション小委員会」委員、「創造性を発揮する組織のあり方に関する研究会」委員（いずれも経済産業省）、米日財団 Scott M. Johnson Fellowなどを兼任。

お問い合わせ・資料請求、各EdTechサービスの詳細

☎ 03-6447-7151（平日 10:00～18:00）

✉ edtech@i-globalsociety.com

GROW Academy



e-Spire



AiGROW

