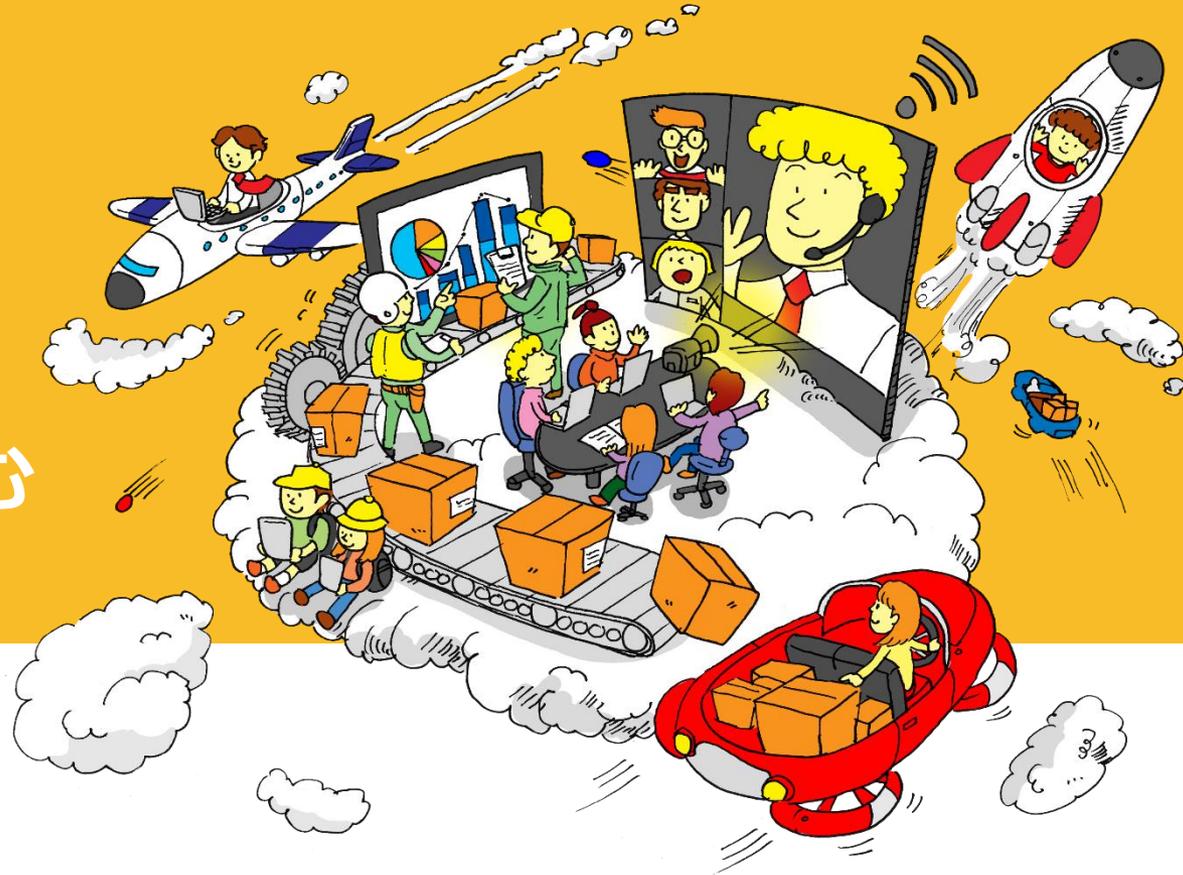


変化の時代を
生き抜く力を育む



社会実装
シミュレーション型
プログラム

シミュレーション型教材である本探究プログラムは「地域活性化×最先端テクノロジー」をテーマに、グループで会社を起業。自動で課せられるインプットとアウトプットのサイクルを回す各種ワークによって、実社会で求められる視点と自ら課題を発見し、学び、考え、判断し、他者と協働して課題を解決するための資質・能力を負担なく高めます。

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
 資本金等 97百万円（2024年3月末日現在）
 代 表 福原正大（代表取締役）
 オ フ ィ ス 東京都渋谷区恵比寿南1-11-2 4階



代表取締役 福原 正大
 Masahiro FUKUHARA

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。主な著書に『ハーバード、オックスフォード…世界のトップスクールが実践する考える力の磨き方』（大和書房）、『AI×ビッグデータが「人事」を変える』（朝日新聞出版社）など著書多数。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。

Services | NEW **社会実装 シミュレーション型プログラム**
 変化の時代を生き抜く力を育む

教育

豊かな探究を実現し“生きるための力”を育む
 グローアカデミー
GROW Academy

eSpire | **DxGROW**

NEW **探究Navigator**

評価

AiGROW | **GROW360**

数理探究アセスメント | 探究力測定

子どもから大人まで教育と評価をサポート



社会実装 シミュレーション型プログラム

「地域活性化」×「先端テクノロジー」

インプット
・動画など



アウトプット
・ワークシート
・事業計画書
・プレゼン

知識のインプットと
事業計画書作成などを通じたアウトプットの
サイクルによって資質・能力を育み定着させる。

状況に応じてサブリメントとしてスポットで活用

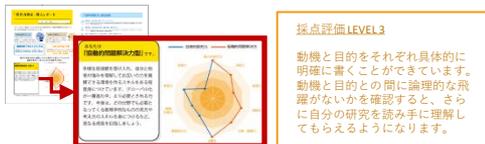
探究の課題を補う **GROW Academy** グローアカデミー



▲「思考や議論が深まらない」「情報の真偽を判断できない」などの課題を解決する思考法を授業1コマから学べる「コンピテンシー育成動画コンテンツ」

探究活動を深め教育効果を最大化する

アセスメント「探究アドバンス」



▲探究で育む資質・能力とその成長を定量評価する「探究力測定」

▲研究レポートの作成を通して探究を高度化する「探究Navigator」

プログラム

実施前：特に注力すべき資質・能力と指導ポイントを明確化

実施後：生徒の成長を確認し探究の教育効果を定量的に把握

育成する視点

実社会でこれから求められる

- 0→1を生み出す
- アイデアを形に実装するための視点を養う

育成する能力

- 課題設定
- 批判的思考
- 論理的思考
- 表現力
- 創造力
- 協働性
- ITツールを使いこなす能力
- メタ認知

さらに……

先生の負担なく
実施可能なプログラム



コマ数に応じて提案されるプログラムを順番に進めるだけ。教材研究を含む授業準備の必要はありません。

進行の仕掛けで
ワクワクを生むプログラム



事業計画書を提出すると自動的に企業価値を再計算。チームのランキングが発表されるなど、ゲーミフィケーション効果により、学習のモチベーションを高めます。



社会の変化に対応し、先端テクノロジーを「活用する」力を育むことが必要とされています。本プログラムでは、社会実装シミュレーションを通してワクワクしながら、将来に必要な力（アイデアを創造する力、実行していく力、チームで協働する力）を育成します。

社会実装シミュレーションゲーム



目標

地域を活性化させるサービスを考案・起業し、
会社の価値を上げていこう



ルール

1. 2025～2029年の企業価値の最大化を目指す
2. **先端テクノロジー**×**業界** 観光、小売り、医療・介護から選択
3. スタート時の所持金は5,000万円



考案した事業計画に対して、独自のシミュレータで「価値」を算出

繰り返し事業計画を練る中で
課題解決に必要な教科等の知識・技能と資質・能力を育成。

教科横断の知識

育成される能力

起業に必要な学習

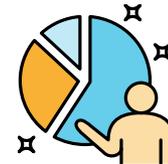


- ・ 動画学習
- ・ 確認ミニテスト
- ・ グループワーク

- | | |
|---|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> 公共 | <input checked="" type="checkbox"/> PEST分析 |
| <input checked="" type="checkbox"/> 技術 | <input checked="" type="checkbox"/> フェルミ推定 |
| <input checked="" type="checkbox"/> データ分析 | <input checked="" type="checkbox"/> マーケティング調査 |
| <input checked="" type="checkbox"/> データ活用 | <input checked="" type="checkbox"/> 数学的表現 |
| <input checked="" type="checkbox"/> 確率 | |



事業計画書作成



プレゼン発表

- | | |
|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> 課題設定 | <input checked="" type="checkbox"/> 表現力 |
| <input checked="" type="checkbox"/> 批判的思考 | <input checked="" type="checkbox"/> 創造性 |
| <input checked="" type="checkbox"/> 論理的思考 | <input checked="" type="checkbox"/> 協働性 |
| <input checked="" type="checkbox"/> ITツールを
使いこなす能力 | <input checked="" type="checkbox"/> メタ認知 |

シミュレータ上でコンテンツを順に実施するだけ。
 コマ数に応じたプログラム編成も相談でき、すぐに学習を開始できます。



「マクロ環境をPEST分析しよう」では動画、ミニテスト、ワークの流れで進行。

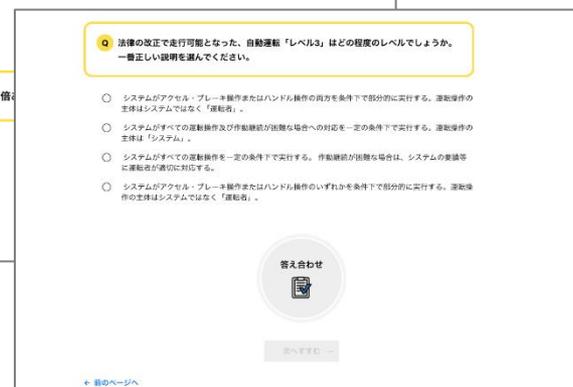
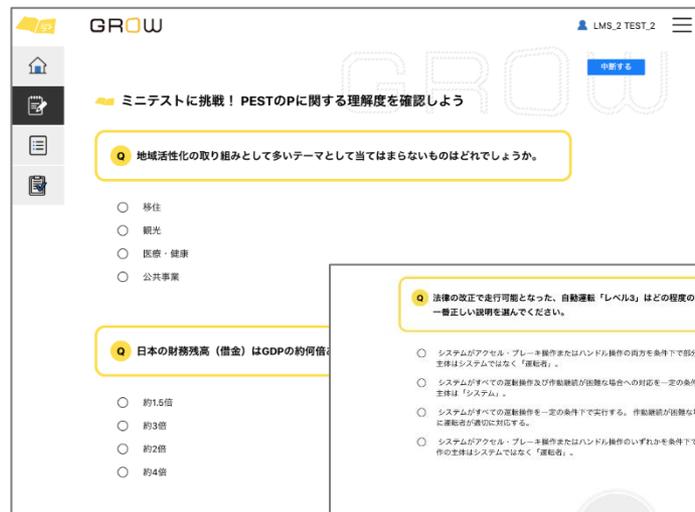
1 テーマに関する動画を視聴



2 テーマに関する4択のミニテストに挑戦



(※正解するまでに次に進めない)



3 テーマに関するワークを実施



「先端テクノロジー調査」では、個人ワークの後、グループでまとめの協働作業を実施。



日本のMaaSの現状

名前 山田太郎 日付5月25

交通とMaaSの関連性
 ヒント：MaaSとは何かについてまず調べてみよう。

Mobility as a Service(モビリティ・アズ・ア・サービス)
 サービスとしての移動を省略したもの
 ICTを活用し、バスや電車、タクシー、飛行機など、自家用車以外のすべての交通手段による移動をひとつのサービスで完結させること。

具体的には、スマートフォンなどのデバイスを使いすべての交通機関のルートや乗り換え情報の検索、チケットの予約や支払い、決済までをワンストップで可能にすること。

MaaSに関連するビジネスについて
 日本におけるMaaSの取り組みで注目されている企業のひとつがJapan Taxiだ。2011年に、表示した地図上にピンを立てることでタクシーを呼べる配車アプリを開発してサービス提供を開始した。今では、多くのタクシー会社が乗り入れ、全国のタクシーの三分の一の車両をカバーするオープンプラットフォームに成長している。

日本の都市部の交通における現状と課題	日本の地方部の交通における現状と課題
<ul style="list-style-type: none"> ・移動ニーズの多様化への対応 ・潜在需要の掘り起こし ・日常的な決済や混雑 ・ファースト/ラストマイル 交通手段の不足 ・イベントや天候等による 局所的な混雑 ・交通サービスの決済 	<ul style="list-style-type: none"> ・自家用車への依存 ・公共交通の利便性 ・事業 採算性の低下 ・運転免許返納後の高齢者、自家用車非保有者の移動手段不足 ・自家用車への依存 ・地域交通の衰退・交通空白地帯の拡大 ・運転免許返納後の高齢者、自家用車非保有者の移動手段不足の深刻化 ・サービスの維持



MaaSについて

Subtitle etc. will be entered here

1 MaaSとは

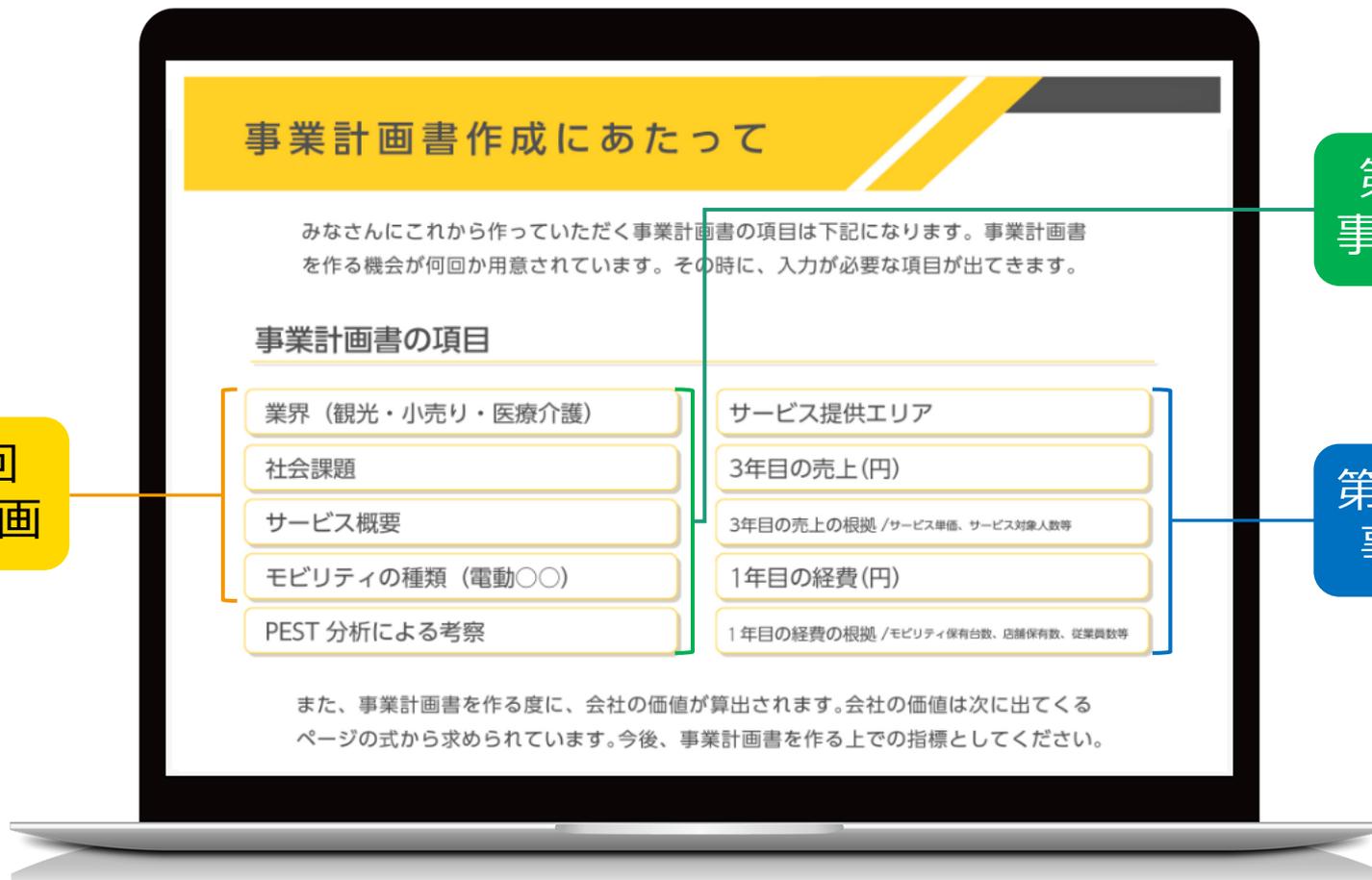
都市と地方の新たなモビリティサービス懇談会

MaaS(Mobility as a Service)とは、公共交通機関や自家用車以外のすべての交通手段による移動をひとつのサービスで完結させること。具体的には、スマートフォンなどのデバイスを使いすべての交通機関のルートや乗り換え情報の検索、チケットの予約や支払い、決済までをワンストップで可能にすること。

都市と地方の新たなモビリティサービス懇談会

- ① MaaSのモデル先行
- ② 日本版MaaS推進・支援事業
- ③ 新たなニーズに対応したMaaS

事業計画では、回数を重ねるごとに学習内容に応じた項目が追加され、ワークと実践が接続できるように仕組み化されています。



第1回
事業計画

第2回
事業計画

第3・4回
事業計画

事業計画は、参入業界の未来予測パラメータと、シミュレータ上での先生の評価を合わせた「企業価値」を算出してフィードバック。



生徒



先生

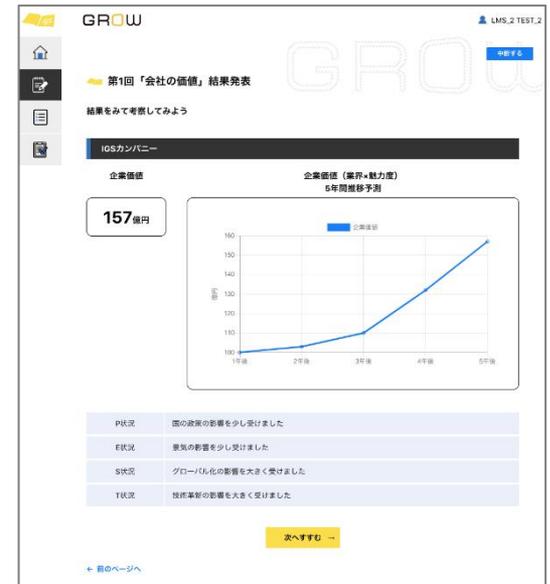
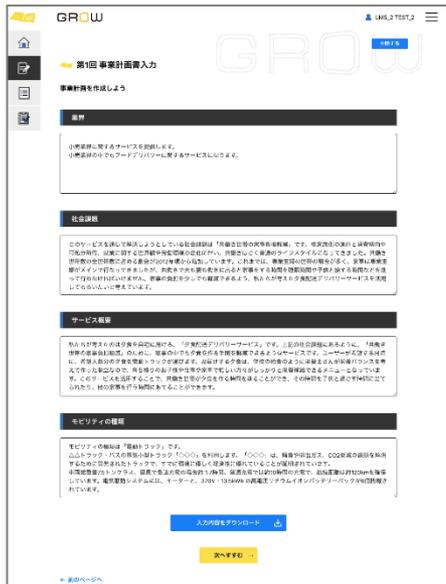


生徒

計画を入力

事業計画の評価

企業価値の確認

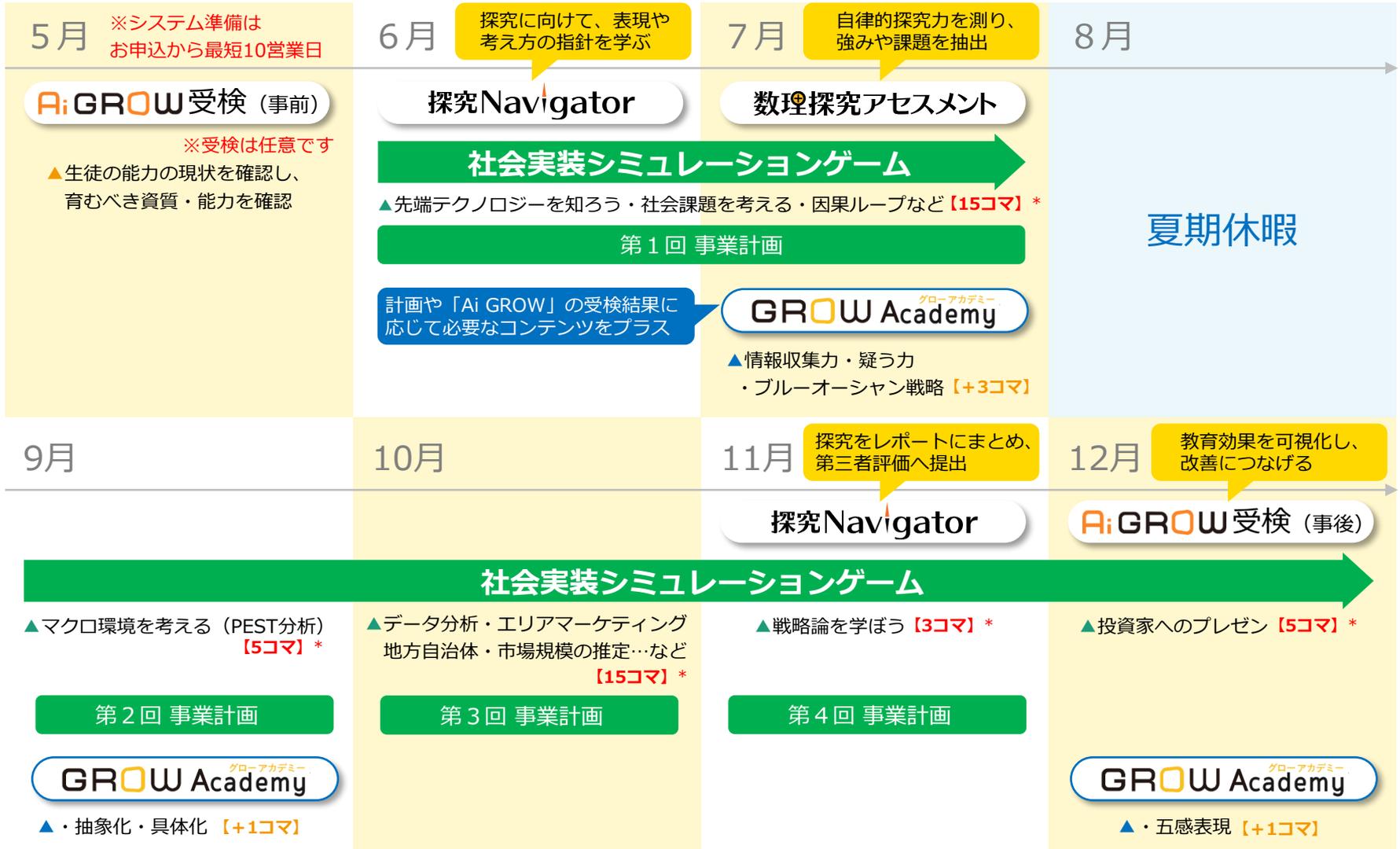


▲自分たちが考えたサービスの事業計画書を作成

▲以下の指標で企業価値を自動算出

- ・先生による「妥当性」と「魅力度」の評価
- ・マクロ環境を考慮した内部パラメータ

▲企業価値の算出と、コース内のランキング発表でゲーム性があり、次回の事業計画の作成に向けた挑戦心を醸成



* コマ数に応じてプログラム編成

お申し込み

社会実装 シミュレーション型 事前情報のご提供 プログラム

- スケジュール (コマ数)
- 生徒・先生リスト
- グループ設定 (1グループ当たり 4名以上)

ここまで目安4営業日

社会実装 シミュレーション型 編成ご提案 プログラム

- 事前ミーティング (内容のすり合わせ)

最短10営業日

プログラム開始

- シミュレータID・パス発行

AiGROW 設定MTG

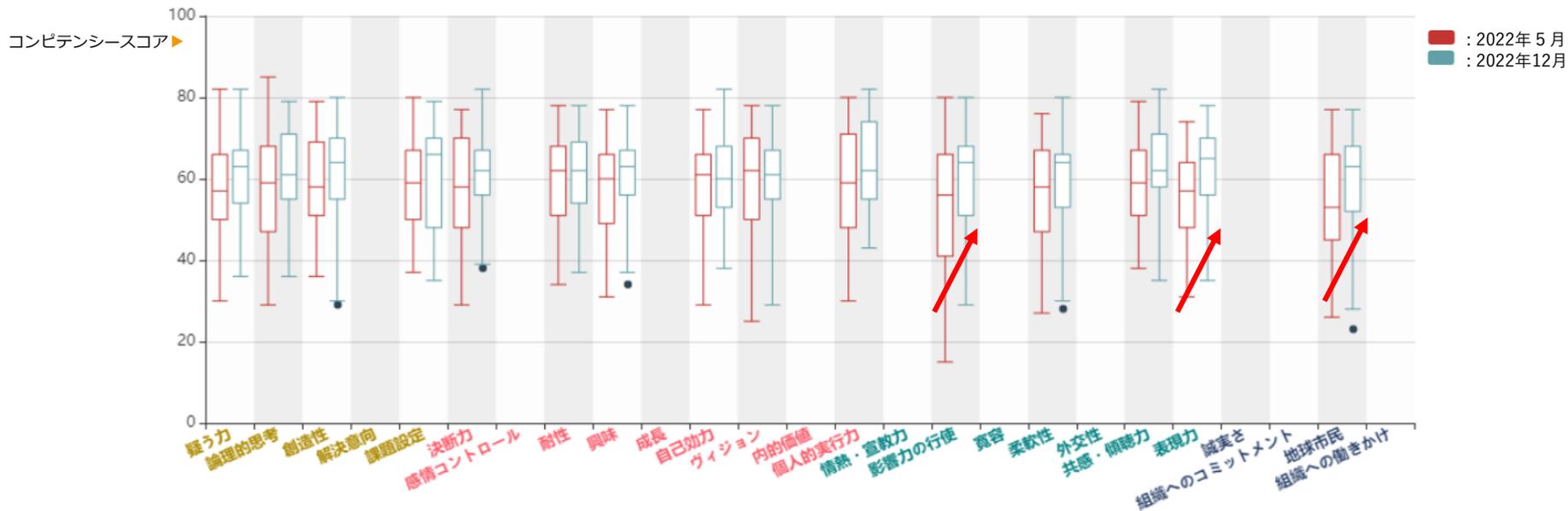
- 計測コンピテンシーの決定
- 受検設定ミーティングの実施
- 生徒・先生リスト (学校で準備)

ここまで目安10営業日

AiGROW 受検開始

- 受検者のID・PW発行
- 受検案内 (手順書) 配布
- 管理画面ID・PW発行

※「数理探究アセスメント」「探究 Navigator」も同様に、
受検者リストのご用意から実施まで最短10営業日となります。

先生・生徒の実感値を裏付けた **AiGROW** での効果測定

導入校におけるプログラム前後での効果測定の結果。「影響力の行使」「表現力」「地球市民」にて、スコア分布が大きく伸長。生徒の感想で多かった、グループワークでの意見交換、役割分担の協力関係、地域問題やSDGsへの興味の高まりがスコアからも見て取れる。



ご採用校の先生の声

- 活動中の生徒をじっくりと観察しながらやり取りできるようになり、一人ひとりの成長が以前よりもよく見えるようになった。
- 生徒が自ら考え進める内容で、自己肯定感が向上していると感じる。
- 生徒が社会に出たときに求められる力を学ぶことができ、キャリア教育に深みが生まれた。



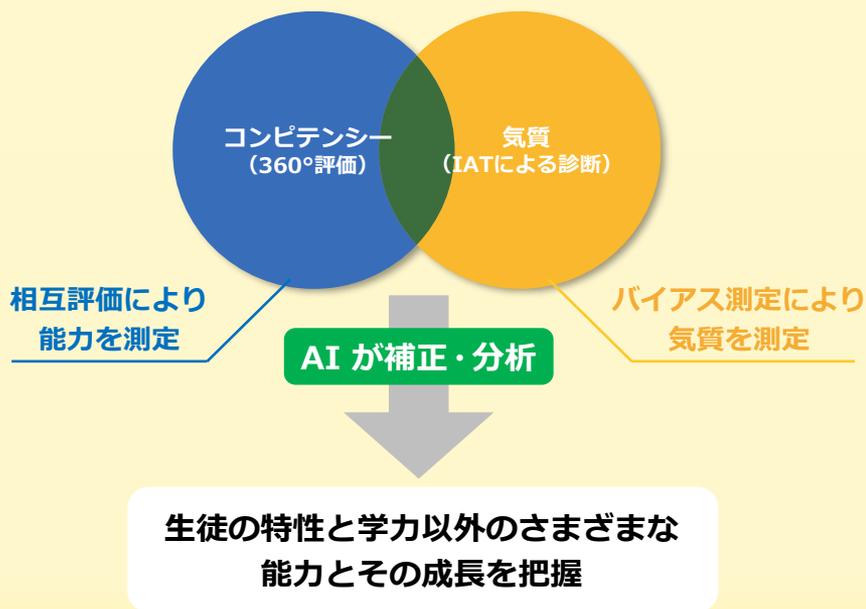
ご採用校の生徒の声

- 普段の勉強だけでは身に付かない力だと感じた。
- 意見や考え方を人と共有することで、より良い考えが生まれると実感した。
- この授業で積んだ、人前で話し、コミュニケーションを取ってプロジェクトを進めた経験を、今後も活用していきたい。

新学習指導要領で求められる一方、従来の方法では難しい

思考・判断・表現力や主体性といった

資質・能力の適切かつ公平な評価を負担なく実現



生徒の特性把握や観点別評価、要録・調査書・推薦書作成の負担軽減にも貢献します



測定時間
30分
程度

AiGROWで定量化できる資質・能力

評価が困難な生徒のコンピテンシーを定量化

計測可能コンピテンシーは

25項目

思考力/判断力/表現力/創造性/課題設定力/疑う力/主体性/協働性/実行力/批判的思考力/自己効力/感情コントロール/地球市民 など

気質（潜在的な性格）

学習モチベーションや学習動機を5つの根拠的特性の測定・可視化により明らかにします。



AiGROW主な用途と活用シーン

生徒・教科・進路指導などさまざまな場面で活用可能

- 生徒の特性把握
- 面談
- クラス編成
- クラス・マネジメント
- 各教育活動の効果検証
- 入試広報
- 総合型・学校推薦型選抜入試準備
- 進路指導・キャリア教育
- 部活・行事の効果検証
- スクール・ポリシーの定量評価
- 「探究」の設計・評価・効果検証
- 保護者会・学校説明会

AiGROW 受検結果のフィードバック

受検結果は先生も生徒もすぐに確認可能

受検結果は受検完了後、管理画面からすぐに確認可能。
従来のペーパー・ベースのテストでは困難な即時フィードバックにより、可視化されたデータを翌日からのご指導にお役立ていただけます。



フィードバック内容

受検後、即時フィードバック

個人レポート

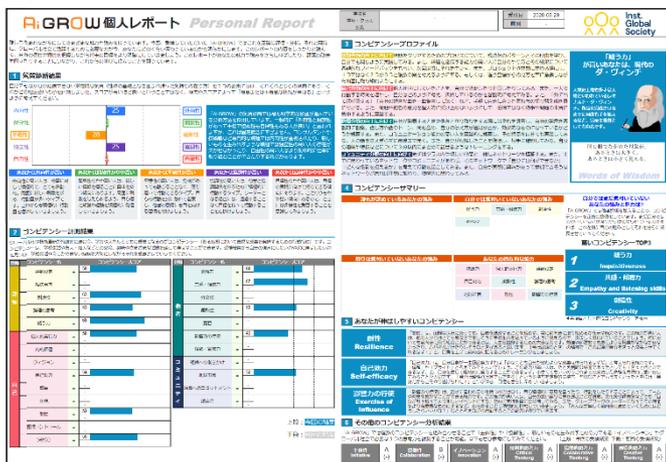
生徒向け

- 受検結果（スコアなど）
- 今後のアドバイス
- 業界別コンピテンシーモデル など

先生向け

管理画面

- 生徒個人カルテ
- 育成目的に応じた最適なグループ作成
- 資質・能力に関する所見提案（下図）
- 学習動機分析、学びスタイル提案
- クラス・学年の傾向分析 など



▲ 生徒向け個人レポート（自己成長促進版）

■特に高いコンピテンシー				
順位	コンピテンシー	所見提案1	所見提案2	所見提案3
1	課題設定	難度の高い問題であってもその問題の原因を理解することで、課題をしっかりと設定することができます。	状況を把握した上で物事をできる限り多角的に分析しながら、問題と原因を突き止めることができます。	情報収集の方法を理解しており、適切な方法で情報収集しながらそれを課題設定に生かすことができます。
2	個人的実行力	例え困難に直面したとしても諦めずに継続性を持って最後までやり遂げ、問題を解決することができます。	建設的な意見を述べるだけでなく自ら主体的に行動を起こすことで、問題の解決に貢献することができます。	たとえ困難なことであっても失敗するリスクを想定・対策しながら、失敗を恐れずに挑戦することができます。
3	表現力	効果的な表現方法を理解しそれを実践しているため、自分の意見を相手にしっかりと伝えることができます。	図表や数値なども効果的に用いながら、複雑なことでも相手に分かりやすく説明することができます。	相手の知性と感情の両方に訴えかけられるため、友人など周囲の人たちの感情を動かすことができます。
■特に成長したコンピテンシー				
順位	コンピテンシー	所見提案1	所見提案2	所見提案3
1	個人的実行力	例え困難に直面したとしても諦めずに継続性を持って最後までやり遂げ、問題を解決することができます。	建設的な意見を述べるだけでなく自ら主体的に行動を起こすことで、問題の解決に貢献することができます。	たとえ困難なことであっても失敗するリスクを想定・対策しながら、失敗を恐れずに挑戦することができます。
2	課題設定	難度の高い問題であってもその問題の原因を理解することで、課題をしっかりと設定することができます。	状況を把握した上で物事をできる限り多角的に分析しながら、問題と原因を突き止めることができます。	情報収集の方法を理解しており、適切な方法で情報収集しながらそれを課題設定に生かすことができます。
3	創造性	日ごろから多くのアイデアを出すことができるだけでなく、自分ならではの独自性も示すことができます。	グループワークなどで周囲に多くのアイデアを提供し、それを相手に分かりやすく示すことができます。	複数の意見や主張を参考に新たなアイデアを発見し、それをグループに分かりやすく提案することができます。

(注)：主体性に関するコンピテンシー（協）：協働性に関するコンピテンシー

▲ 受検結果を基に管理画面上で提案される資質・能力に関する所見。コピーして調査書などに貼り付けることも可能。

数理科学的ものの見方や考え方が
できているかどうかを
シミュレータによるテストで評価



測定時間
50分
程度

特長

1. 動画による問題が入っている
(印象やプレゼン内容で左右されないか)
2. 記述式の問題による創造力の評価
3. 実社会、実生活からの出題

問題形式

- ・ 選択式
- ・ 点数配分式
- ・ 記述式

評価

各設問：LEVEL 1～4で評価
各項目：LEVEL 1～4で評価

絶対評価

【絶対評価をおこなう理由】

数理科学的なもの見方や考え方は
観察・実験・調査等の基本的な技能に
ついての評価が確立できていないと
評価者のリテラシーが問われる

項目（4項目）



1. 課題設定力（3問）

検証可能な仮説を立てることができる力



2. 実験計画力（4問）

実験を計画する際に、
変数を抽出・制御できる力



3. 考察力（3問）

結論や提案、データ等を批判的に
多視点から考察できる力



4. 創造力（2問）

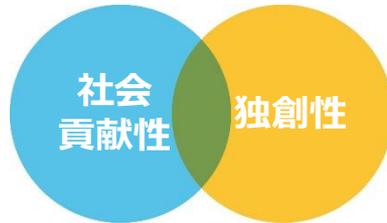
独創的なアイデアを創造できる力

問題例：記述で求められる創造力

問題例

30分たつと水に溶ける固体を発見しました。
この発見をあなたなら、何に役立てますか？

Point



LEVEL 1

30分タイマーに使う

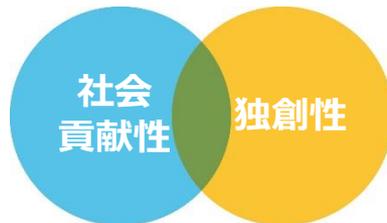
LEVEL 4

災害で一時的に水をせき止めたいときにこの固体を使えば
水がひいたときに後処理する必要がなく楽

問題例

他の虫が嫌うニオイを出す虫を発見しました。
あなたならこの発見を社会のために、どのように役立てますか？

Point



LEVEL 1

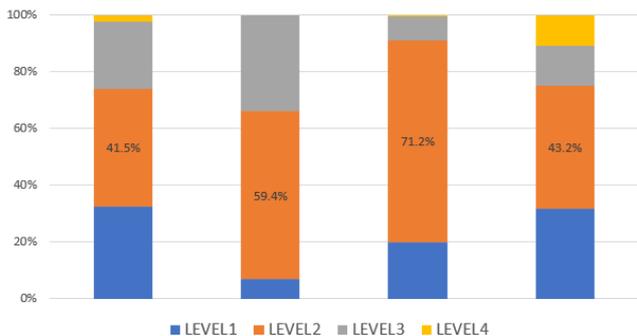
その虫をつるしてゴキブリを近寄らせない

LEVEL 4

ほかの虫が嫌うニオイを出す虫のにおいがするアクセサリーをつくり、
そのアクセサリーをアフリカなど虫が媒介する病気が流行っている地域の
人々がつけることで虫が媒介する病気の流行を抑える

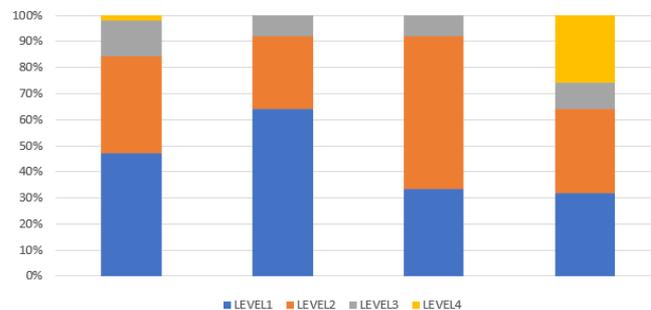
全国の受検者全体の集計結果と学校単位での結果を比較することで、学校の強みや課題が明らかになり、育成の方針検討が可能となります。

全国の受検者の結果



	課題設定力	実験計画力	考察力	創造力
LEVEL4	2.1%	0.0%	0.4%	10.7%
LEVEL3	23.9%	33.8%	8.6%	14.3%
LEVEL2	41.5%	59.4%	71.2%	43.2%
LEVEL1	32.4%	6.7%	19.8%	31.8%

自校の結果



	課題設定力	実験計画力	考察力	創造力
LEVEL4	2.0%	0.0%	0.0%	25.6%
LEVEL3	13.7%	8.0%	7.8%	9.8%
LEVEL2	37.3%	28.0%	58.8%	32.3%
LEVEL1	47.1%	64.0%	33.3%	31.4%

強みは
「創造力」

+

課題は
「実験計画力」

→

カリキュラムの改善

付属の指導マニュアルとルーブリックで、探究のあらゆる場面をナビゲート。探究の成果をレポートにまとめることで、具体的な汎用能力として可視化します。

☑ 探究レポート作成の指導動画



☑ 探究レポート評価のルーブリック



☑ 探究指導マニュアル



探究場面	探究レポート
課題設定	<ul style="list-style-type: none"> ・タイトル ・動機と目的 ・先行研究・先行事例
計画実行	<ul style="list-style-type: none"> ・方法
考察	<ul style="list-style-type: none"> ・結果 ・考察・結論
振り返り	<ul style="list-style-type: none"> ・今後の課題

作成した探究レポートは第三者評価者が項目ごとにLEVELを判定することで、
探究の評価の標準化を実現。

探究の成果を校内の相対評価にとどめることなく、**他校との比較も可能になります。**

令和4年度「未来の教室」
研究レポート 評価

2年 4組 藤崎 知香

グループ化が一層進むこれからの社会では、「多角的・複合的に事象をとらえ、さまざまな資料の質や信頼性のほかながら新たな知や解を創造する力」が必要となってきます。

今回は「研究レポート」の作成と「AI GROW」の受検の結果からあえてきた、現在の「ご自身の力」についてレポートをまとめています。

「研究レポート」で確認した力

問題を発見し、自ら課題に向き合い、多角的・複合的に知り深く考えながら解決し、論理的に説明する力

「AI GROW」で確認した力

多様な人々と議論し、お互いの能力を発揮しながら、問題解決に向かう力

現在のご自身のLEVELを確認し、
今までの探究・研究活動の振り返りと今後どのような視点で力を身につけていくことが必要かを考え、書くきっかけとしてお役に立てます。

レポート総合力 レーダーチャート

PCR、電算機活動を行い、電算機活動が得意な様子を目撃できただけですが、トランスクリプターを使用した議出子の移動が確認することができなかった。



ご採用校の生徒の声

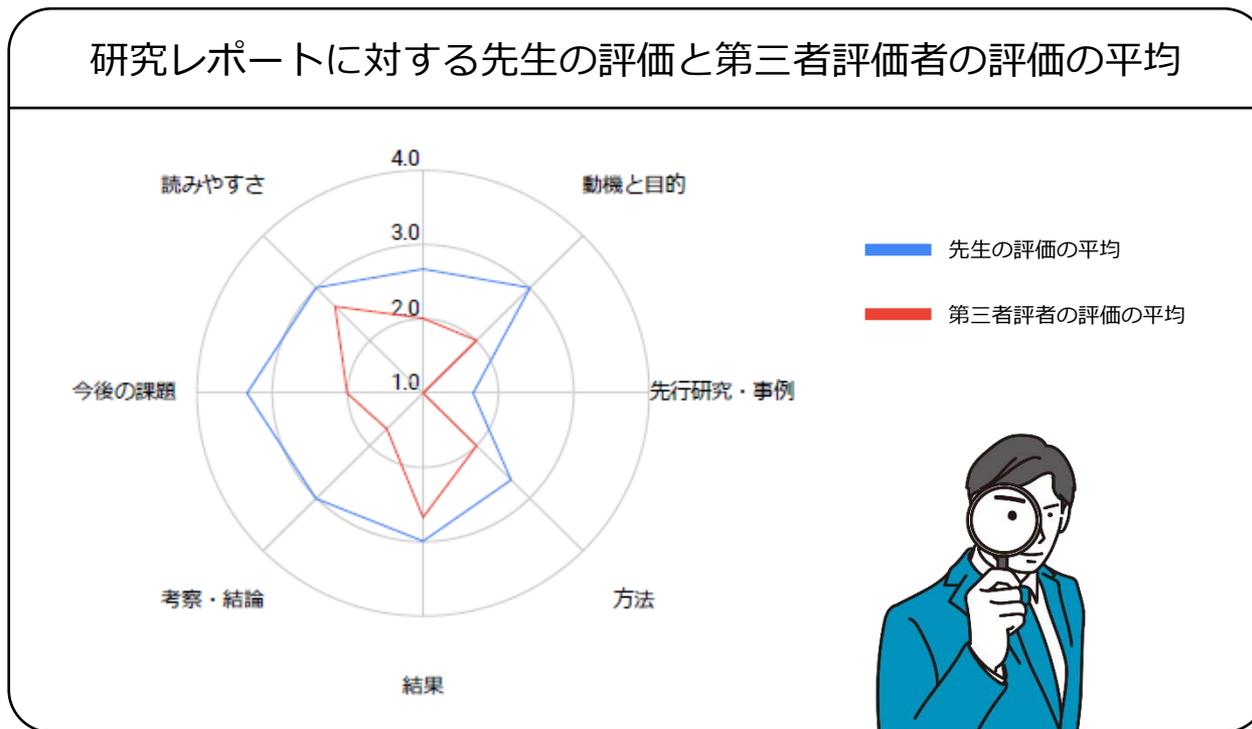
今までもらっていたレポートのマニュアルより、事前学習用の動画やループリックで評価の基準が明確になったので、探究を進めるうえで何を求められているかよく理解できた。



ご採用校の先生の声

事前学習用の動画やループリックを見てレポートを作成したグループはそうでないグループに比べ、レポートの質が明らかに良かった。探究やレポート作成に関する理解が深まっているのだと感じた。

【参考】 探究型学習の評価でどうしても起きてしまう評価のバイアス



感情移入ギャップ

対象に怒りや好意など何らかの感情を持っていると、その感情を持たない視点から考えることが難しくなってしまうこと。



ハロー効果

どこか優れている点（劣っている点）を見つけると、その他においても優れている（劣っている）と考えがちになる現象。

探究に関わる課題の解決 = フレームワーク (思考法) 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) に関す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。

探究指導 (活動) 上の主な課題	解決方法	動画タイトル
社会や対象のニーズやインサイト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
情報の信頼性を判断できず、見つけ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	疑う力、フェルミ推定、ディシジョンツリー
そもそも問いを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
ありがちなアイデアになってしまい、グループや生徒の独自性が出ない。	思考と試行のサイクルを習得する	デザインシンキング、プロトタイプ

各動画タイトルには50分授業を想定した学習指導案に加えてワークシートも用意

先生専用画面から学習指導案の他、ワークシートのダウンロードも可能。負担なく授業でご活用いただけます。また、資質・能力を育むための授業設計など、教材研究の素材としてもお役に立ていただけます。

「ディシジョンツリー」を使った批判的思考力を育む授業の一例

(付属の学習指導案に準拠)

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。

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

さっきのグラフや周りのプレッシャーを考えると合理的な判断だね！

でもこのデータ、何が足りないと思わない？

これだけ見たらそうだね

3 このデータを元にディシジョンツリーしてみると...

合理的

打ち上げる 利益

- 成功80% 5億ドル
- 2億ドル
- 9億ドル×80% = 7.2億ドル
- ×20% = 1.8億ドル
- 成功しない20% -10億ドル

打ち上げない 損失

- 成功しない100% -1億ドル
- 1億ドル×100% = 1億ドル

スペースシャトルを打ち上げる？

NASAの長官

温度(°C)

成功80% 失敗20%

今までの打ち上げの実験の実績は

打ち上げに失敗した回数

温度(°C)

動画視聴後の活動例

- 1 スペースシャトルを打ち上げに関わる意思決定に不足しているデータを考えさせる。
- 2 過去の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に実際にディシジョンツリーを作らせる。

「ディシジョンツリー」の動画をご覧ください。



三重県教育委員会／三重県立宇治山田商業高等学校

自走型探究プログラムと適切な評価がもたらす学びの最大化

福井竜一郎先生（三重県教育委員会 教育政策課 主幹）

事例の全文▶



三重県では、実社会で求められる視点と、答えのない問いに立ち向かう力を育む「社会実装シミュレーション型プログラム」を多くの県立高等学校で導入し、実社会とつながる探究的な学びを全県的に推進しています。私は昨年度まで導入校の一つである三重県立宇治山田商業高等学校で本プログラム実施を担当していました。

プログラム開始当初は従来の授業との違いに戸惑いました。**生徒自身がシステム内で動画を視聴したりワークに取り組んだりしながら進める「自走型探究学習」の本プログラムでは、教員に決まった役割はありません。**最初は教材を予習し、生徒をリードしていこうとしていましたが、起業の目的の一つをとっても、会社のもたらす「利益」を金銭的な面でばかり考える大人の視点と違い、生徒からは「人の幸せも利益に含まれるのではないか」など、想定していなかったような意見ばかり出てきました。そのような姿を目にする中で、**教えるのではなく、一緒に考え、多様な考えを面白がることで生徒たちは私たちの想定を超えて成長できるのではないか。**「伴走」という形がこのプログラムにおける教員の最適な関わり方なのではないかと思うようになりました。

教えることを手放し、生徒の伴走に注力すると、準備や指導にかけていた時間を生徒の観察や生徒とのコミュニケーションに費やすことができます。生徒一人ひとりをしっかり見て、その成長を把握し、立ち止まっている生徒がいれば一緒に悩む。それが自分の役割と考えるようになってからは、戸惑いは消え、自分の中に答えを持たず、生徒たちと一緒に見つけることをモットーに、伴走者としてこのプログラムに取り組んできました。

生徒にとっても、グループで話し合いながら何度も事業計画書を練り直し、起業を目指すというシミュレーション型プログラムがもたらす「リアルな学び」は、大きな刺激となったようです。生き生きと取り組む表情からだ

けでなく、「データ分析など、新しい方法を知ることによって世界が広がった」「起業することの難しさを知った」といった声から生徒の充実度は十分に感じられましたが、「自分たちの考えたサービスなら三重県をもっと良くすることができると感じた」という感想には、生徒たちの成長と大きな可能性を感じ、本当に嬉しく思いました。普段はあまり自分から発言することのない生徒が周囲が驚くようなアイデアを提案することもあり、夢中になって取り組める本プログラムがもたらす効果を感じました。

探究型学習で、その取り組み内容とともに悩みの種となるのが「評価」。探究型学習で多く目にする今まで見たことがない生徒たちの一面をどう評価するか、アウトプットだけではなくプロセスをどう評価するか、しっかりと考えて臨む必要があります。しかし、**正解がなく、テストの点数のような明確な基準もない探究型学習の評価はどうしても負担が大きく、経験値と感覚に頼ったものになりがち。**この「社会実装シミュレーション型プログラム」には、理数科学的なものの見方・考え方を定量化する「数理探究アセスメント」と、他者と協働して問題解決に向かう力を可視化する「Ai GROW」から成る「探究力測定」がアセスメントとして含まれており、**探究の教育効果を負担なく可視化・検証することができます。**

アセスメントの一つである「Ai GROW」の昨年度の本プログラム前後の結果では特に「創造性」の伸びと「地球市民」の底上げが特徴的で、生徒たちにとってこのプログラムが社会の一員として何ができるか考える良い機会になったことがうかがえます。実感としても「Ai GROW」のスコアの伸びと探究型学習での頑張りには相関があるように思います。また、コンピテンシーのスコアが数値で可視化されることにより、生徒も教員もエビデンスを基に一段深い振り返りを行い、個々に合わせた明確な目標設定を行うことができるようになりました。

社会実装シミュレーション型プログラム 年間利用料 生徒 1 名 19,500円 (税別)

社会実装 シミュレーション型プログラム

GROW Academy グローアカデミー

実施準備サポート・プログラム編成ご相談

3 アセスメントをパッケージ

Ai GROW ※複数回受検可能



数理探究アセスメント

探究 Navigator

アセスメント付属なしの場合 年間利用料 生徒 1 名 15,000円 (税別)

動作環境

【社会実装シミュレーション型プログラム／数理探究アセスメント】

- 端末：パソコン、iPad ● ブラウザ：GoogleChromeの最新バージョン

【Ai GROW】

- 端末：スマートフォンまたはタブレット ● 端末OSバージョン：iOSバージョン 10.0以上 またはAndroid 7.0以上
- ブラウザ：Safari または GoogleChrome の最新バージョン

【探究 Navigator】

- 端末：パソコン ● ブラウザ：Safari または GoogleChrome の最新バージョン

お問い合わせ・お申し込みは

Institution for a Global Society (IGS) 株式会社

03-6447-7151 (平日 10:00~18:00)

edtech@i-globalsociety.com

「社会実装シミュレーション型プログラム」
サービスページ

<https://www.aigrow.jp/shakaijissou>

QRコードから簡単アクセス▶

