

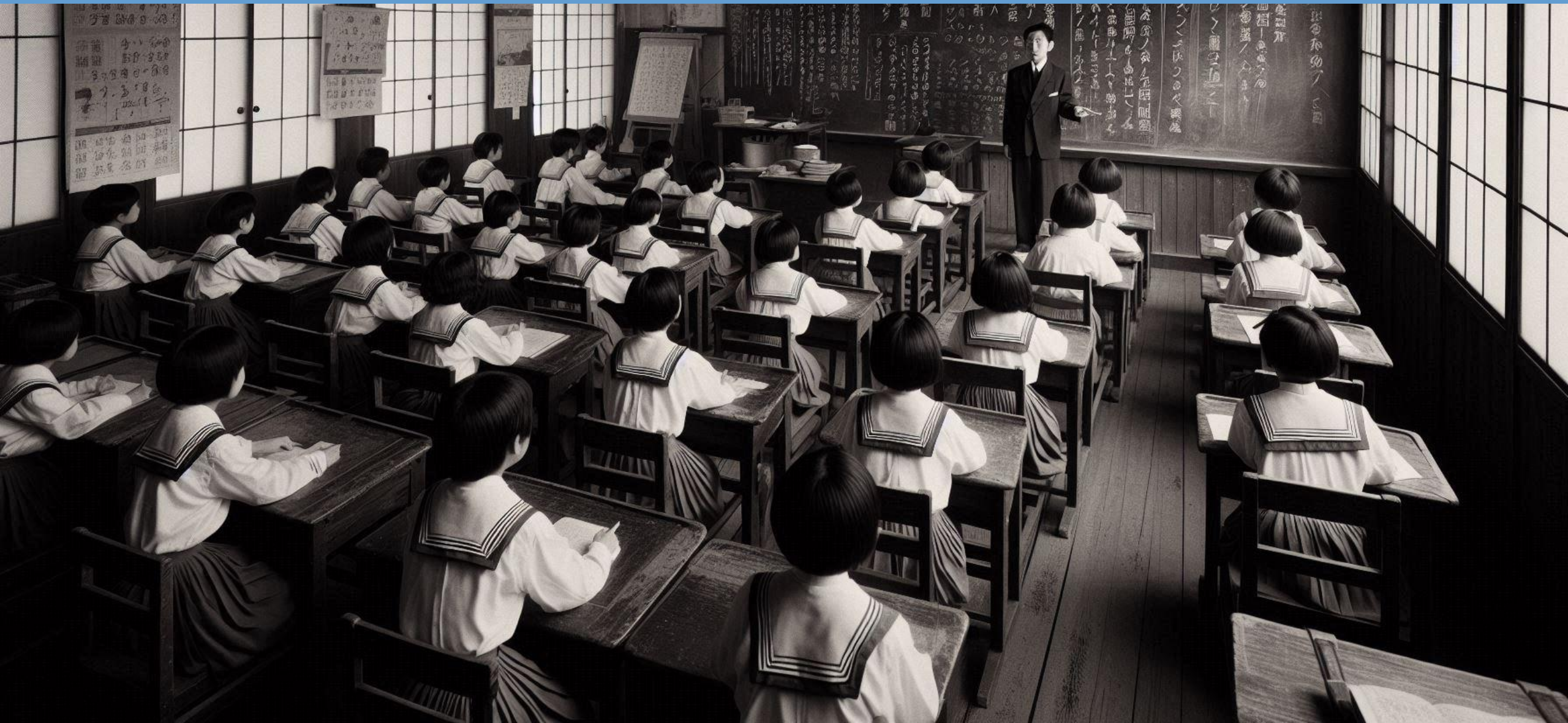
# 現実社会を題材にした探究学習プログラム 「クエストエデュケーション」の学校展開

2024.11.06

教育と探求社

**私たちの仕事は**

# 学校を「知を消費する」場所から



「知を生産する」場所に変えることです。



# そのために必要なことは

- こどもたちを学びの主体にする
- 教室に閉じない、現実社会とつながった学び
- あらかじめ用意された正解ではなく、自分たちで正解をつくる
- 先生が「知の番人」から「知の伴走者」へ立ち位置を変える
- 多様な生徒それぞれの可能性を引き出す

# 探求という名の教育プログラム



**QUEST**

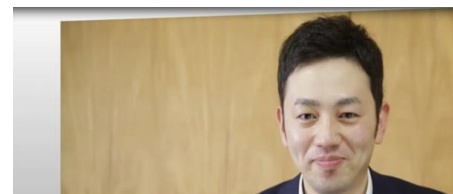
= 探求すること

現実社会と教室をつなぐ  
探究学習プログラム

# 正規の授業の枠で先生が実施



探究学習をガイドする  
ワークブック



クレディセゾ  
戦略人事部 人材開発課  
橋本 祐喜



現実社会とつなぐ  
動画教材



先生には事前研修を行い  
スタッフが授業をサポート

# 現実社会の多様なテーマ

実在する企業

**CORPORATE  
ACCESS**

実在する企業にインターン。企業の仕組みや理念を学び、企業と共に未来をつくる

実在する人物

**ROLEMODEL**

「私の履歴書」の人物や社会で活躍する大人の人生や価値観を追い、自らの人生を展望する

社会課題

**SOCIAL  
CHANGE**

「誰かを笑顔にしたい」という身近な感覚から社会課題に取り組む

スタートアップ

**SMALL  
START**

リーンスタートアップなど先端の起業メソッドを活用し、新商品、新ビジネスを生み出す

地方創生

**engine**

地域の企業のリソースを活用し、地域の未来をよりよくする



**CORPORATE  
ACCESS**

# 生徒のインターンを受け入れる企業



**Daiwa House**®  
大和ハウスグループ



過去20年間で、のべ157社が参加

# 生徒のインターンとして様々な仕事に取り組む

## 【インターン募集資料】

CORPORATE ACCESS COURSE | SECTION 1 活動の準備をする | STEP 3 インターンの募集を見る | 「インターン募集資料」 1

### クレディセゾン



クレディセゾンは、2500万人の顧客基盤を持つ国内最大級のクレジットカード会社です。「サービス先進企業」としてカードビジネスをコアとし、すべての人の「あったらいい」を実現するサービスを提供することで、消費の活性化に貢献しています。

<http://www.saisoncard.co.jp/>

### スカパーJSAT



スカパーJSATは、アジア最大の衛星通信事業者、有料チャンネル放送事業者です。1990年の通信衛星打ち上げによって、日本の有料チャンネルの可能性を大きく広げました。国内で唯一、衛星通信事業と放送事業の両事業を有しています。

<http://www.sptvjsat.com/>

### 大和ハウス



大和ハウス工業は、住居をリードする日本屈指のハウスメーカーです。住宅の建設を中心に多様なフィールドで事業を展開し、人々が心豊かに生きる暮らしと社会の実現を目指しています。

<http://www.daiwahouse.co.jp/>

### VISION

「サービス先進企業」の実現。

- 顧客満足の高め  
お客様の期待値を超える商品・サービス、お客様が一番近い場所で提供する事で顧客満足度を高め続けることに取り組んでいます。
- 最先端の相互利益の創出  
顧客だけでなく、クレディセゾンに関わるすべての企業や人が、より豊かになるために、高い期待を寄せています。
- 社員一人ひとりが仕事を通じて、やりがいや楽しさを体感し、夢をかなえるために成長しているという実感をもち、サービス先進企業を目指しています。

### TOPICS

会社の設立  
1961年に自衛隊「陸幕」創立。西武百貨店と提携し、信用販売を手がける西武クレジットを経て、1969年社名をクレディセゾンに変更。

事業内容	クレジットカード事業、ネット事業、ファイナンス事業、不動産開発事業、エンタテインメント事業、その他事業
------	---

会社概要	会社名 株式会社クレディセゾン
	英文化名 Credit Saison Co., Ltd.
	代表者 代表取締役社長 林野 宣
	設立 1961年5月5日
	本社住所 東京都中央区東銀座3-14-10 1F 西武ビル4F-5F
	資本金 750億29百万円(2012年3月末現在)
	従業員数 1,851名(2012年3月末現在)

## 「街へ出て起業を探せ！」



【アンケート調査】

### VISION

共に創る。共に生きる。We Build Hearts

大和ハウスは、高品質の商品を届ける「建物の工業化」を企業理念とし、快適で安心な家づくりを実現する「総合生活者」として、社会の様々な課題に真の働きを磨きかけてきました。

そして現在、「人・街・暮らしの価値創出グループ」として、あきまこと共に新たな価値を創り、家、暮らし、すべての人の心豊かに生きる暮らしと社会の実現を目指しています。みなさんには「ハウス・カ・ク・ツ・ツ」すなわち、安全・安心・スピード・ストック・福祉・環境・健康・通信・連携・豊華をキーワードに、生活と快適にする技術、商品の開発を通して社会に貢献していきます。

### TOPICS

会社の設立  
1955年、「事業を通じて社会に貢献する」を創業者精神として大塚府で誕生。建物の工業化を掲げた「イハウス」を創業者商品とする。

事業内容	建築事業（住宅系/商業系）、不動産開発事業、海外事業、その他（環境エネルギー事業、ロボット・ウェアの海外代理）など
------	---

会社概要	会社名 大和ハウス工業株式会社
	英文化名 DAIWA HOUSE INDUSTRY CO., LTD
	代表者 代表取締役社長 大野 康司
	設立 1955年4月5日
	本社住所 大阪府北摂田原3-5
	資本金 1,101億2,049万7,961円
	従業員数 13,482名(2011年4月1日)

### TOPICS

会社の設立  
1950年日本無線株式会社（現JCOM）設立。2008年10月、衛星通信事業のJSAT（現JCOM）と合併し、スカパーJSAT（現スカパーJSAT）として、CS/BS/ISD/OTTプラットフォーム事業の（株）スカパーエフェクト・コミュニケーションズとが合併し、新会社を設立。

事業内容	衛星通信事業およびCS/BS/ISD/OTTプラットフォーム事業
------	----------------------------------

会社概要	会社名 スカパーJSAT株式会社
	英文化名 SKY Perfect JSAT Corporation
	代表者 代表取締役社長 渡辺 真由
	設立 1994年11月10日
	本社住所 東京都港区赤坂1-14-14
	資本金 500億円
	従業員数 828名(2012年4月)

# コースの後半、企業からミッション（課題）が出される



## オムロン

**まだ誰も気づいていない課題を  
発見しオムロンの技術を駆使した  
解決策を提案せよ！**

## 大和ハウス

**人が生きる原点を支える  
大和ハウスの世界に広がる  
新商品を提案せよ！**

- 「空気読め」文化のなかで本音を発する勇氣
- 哲学的な問いに向き合うことで育む創造性
- 本気で議論することで深まる仲間との絆



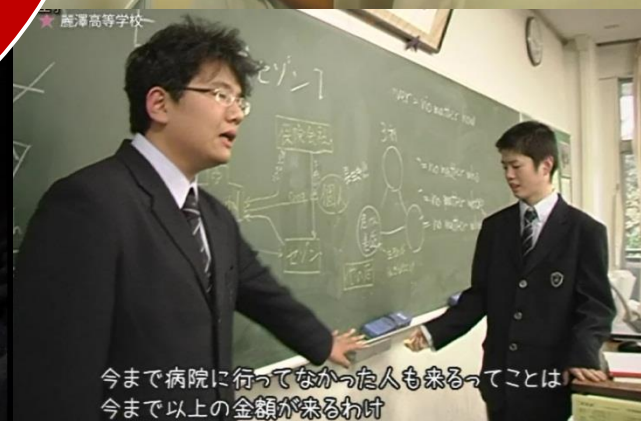
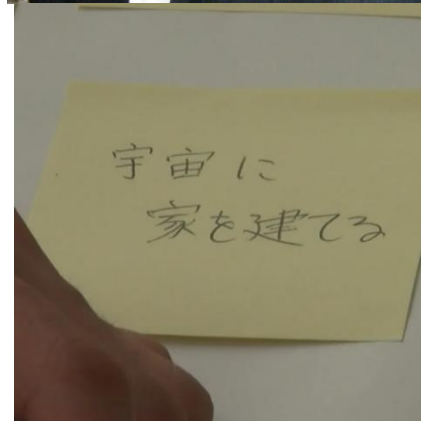
ミッション

調査

探究  
の  
流れ

プレゼン

話し合い

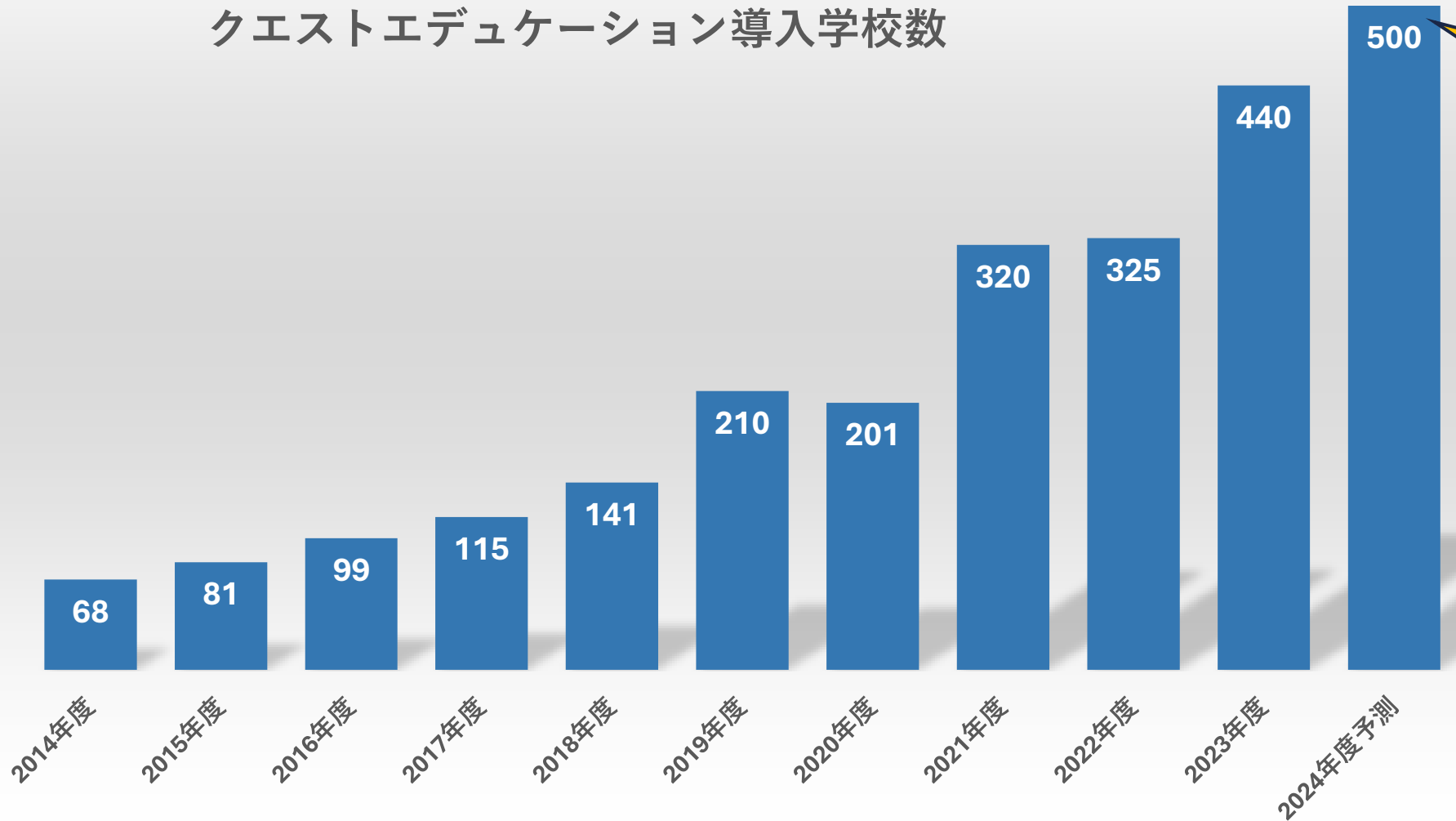


# 正規の授業時間で導入

- 年間、20～70時間かけて実施
- 中学・高校、公立・私立、専門高校など多様な学校で実施
- 生徒の学力も様々

# 全国500校に導入され、年間10万人の中高生が学ぶ

クエストエデュケーション導入学校数



全国41都道府県で実施

# 年度の最後に「クエストカップ全国大会」



クエストカップ2019グランプリ 聖心学園中等教育学校



富士通賞

聖心学園中等教育学校

クエストカップ2019  
グランプリ

本気でやったあとに見えるものは  
やったあとにしかわからない。

すごく深いものをクエストで学んだ  
世界観が変わるといふか。

進路どうしようかまた悩み始めた。

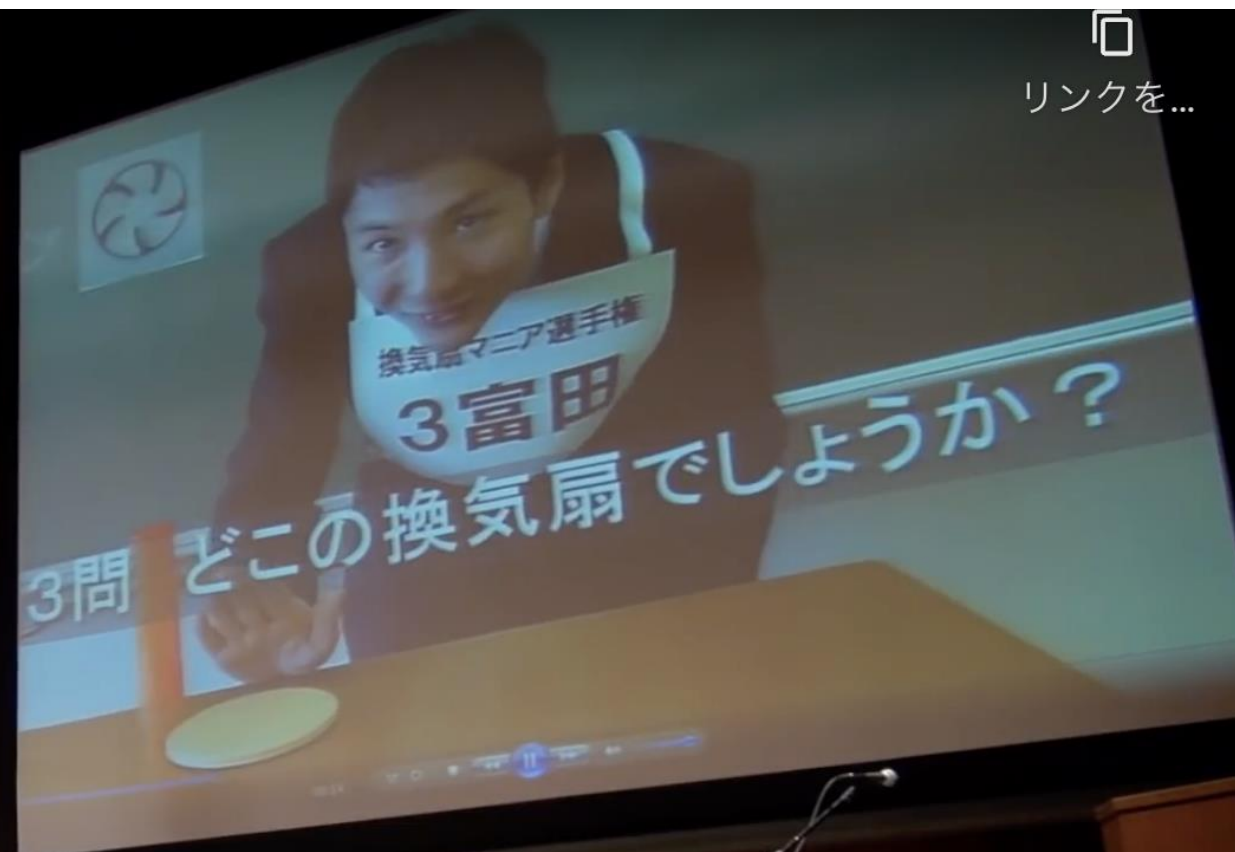
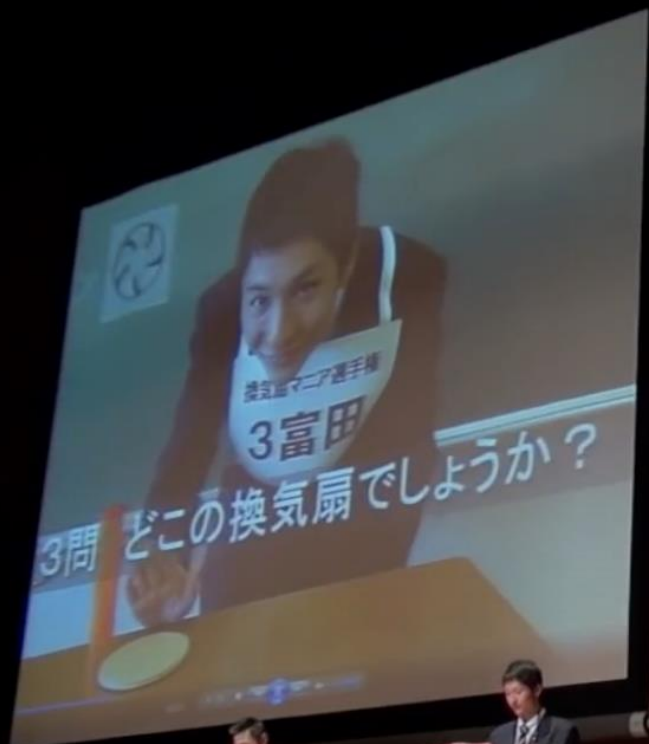
世界観が変わるといふか



# クエストカップ2017グランプリ 千葉県立特別支援学校流山高等学園

QUEST  
クエストカップ2017 グランプリ  
千葉県立特別支援学校流山高等学園

リンクを...



その他の動画

## MISSION

人間の本気を見せようじゃないか!  
メディア新世紀を切り拓け!  
人の心が動くテレビ東らしい

# 流山の特別支援学校生 快挙

番組提案

## 中高生の探究全国V

「差別、偏見ない社会に」

中高生が探究活動の成果を競う「クエストカップ」(教育と探求社など主催)で、企業プレゼンテーション部門の全国大会が18日、東京都内で開かれ、県立特別支援学校流山高等学園(流山市)がグランプリに輝いた。今年で12回目を迎える大会で、特別支援学校の全国大会出場と優勝は初



グランプリに輝いた県立特別支援学校流山高等学園のチーム(18日、東京都内)

めて。

大会は、オムロンやカルビーなど企業6社から出された課題について、新しい商品やサービスなどを提案するもの。全国から1848作品の応募があった。

同校3年生で、いずれも18歳の高市蒼太さん、富田拓海さん、丹藤信至さんのチームは、テレビ東京に対し、約1年間かけてまとめた新番組案を発表した。

番組は、障害者だけでなく、生きづらさを感じる人たちが、自分の特技を披露し合う内容。3人はコミカルに話し、時に会場の笑いを誘いながら、「感動の押し売りや自己満足ではない本気の戦いを見せれば、視聴者の心が動くはず」と締めくくった。

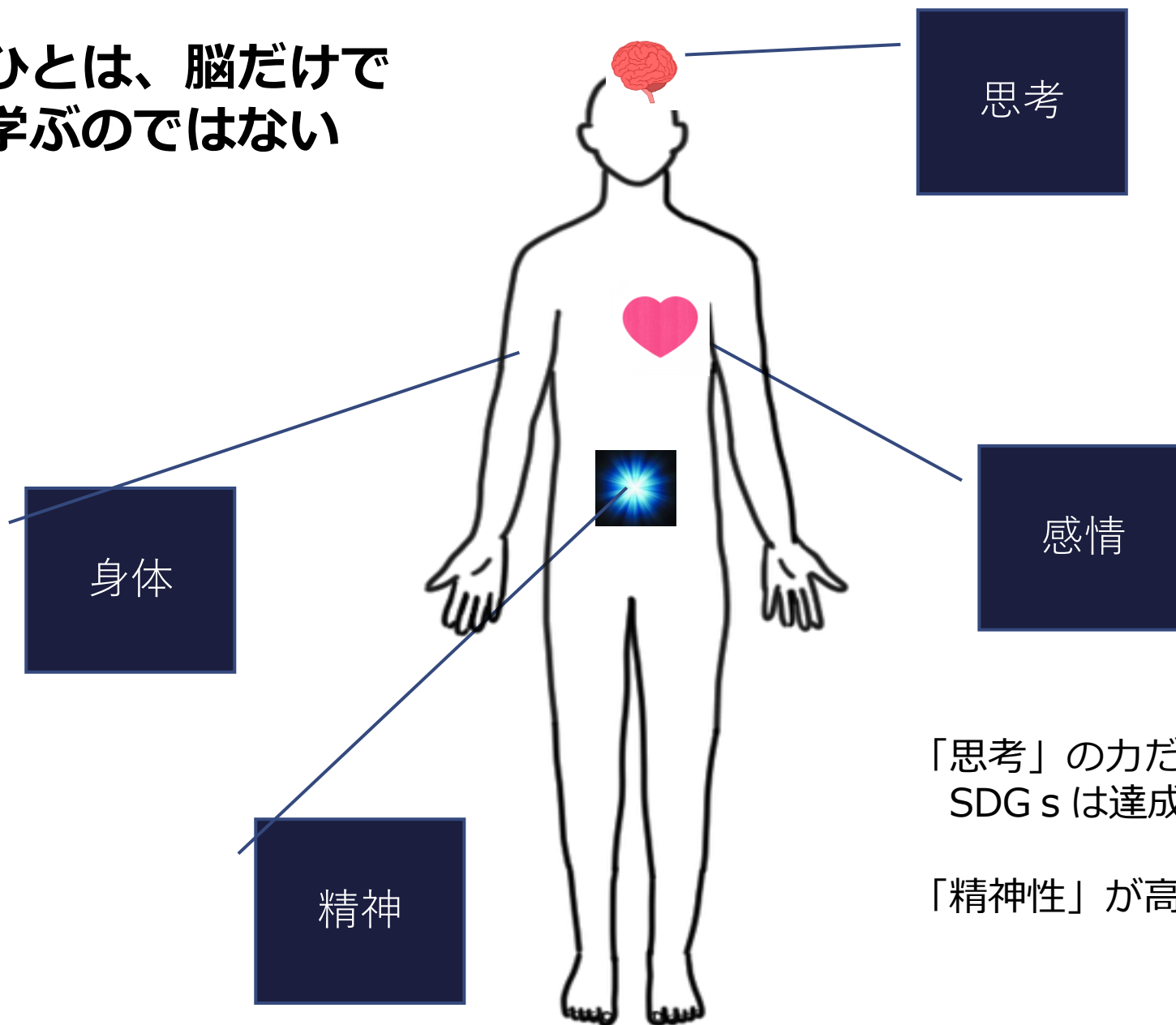
リーダーの高市さんは「まさか優勝できるとは思

わなかった。会場の人たちに、差別や偏見のない社会をつくりたいという自分の思いが伝わったと思う」と笑顔を見せた。

同校は、地域や企業と連携して生徒の自立を目指している。指導した野尻浩幹教諭(55)は、昨年の第25回読売教育賞で、特別支援教育部門の最優秀賞に選ばれた。野尻主任教諭は、「夢のような気持ち。生徒の自己肯定感が高まり、指導者の工夫で生徒は変われた」と話していた

読売新聞  
朝刊掲載

ひとは、脳だけで  
学ぶのではない



「思考」の力だけが高まってても  
SDGsは達成できない

「精神性」が高まることが必要条件

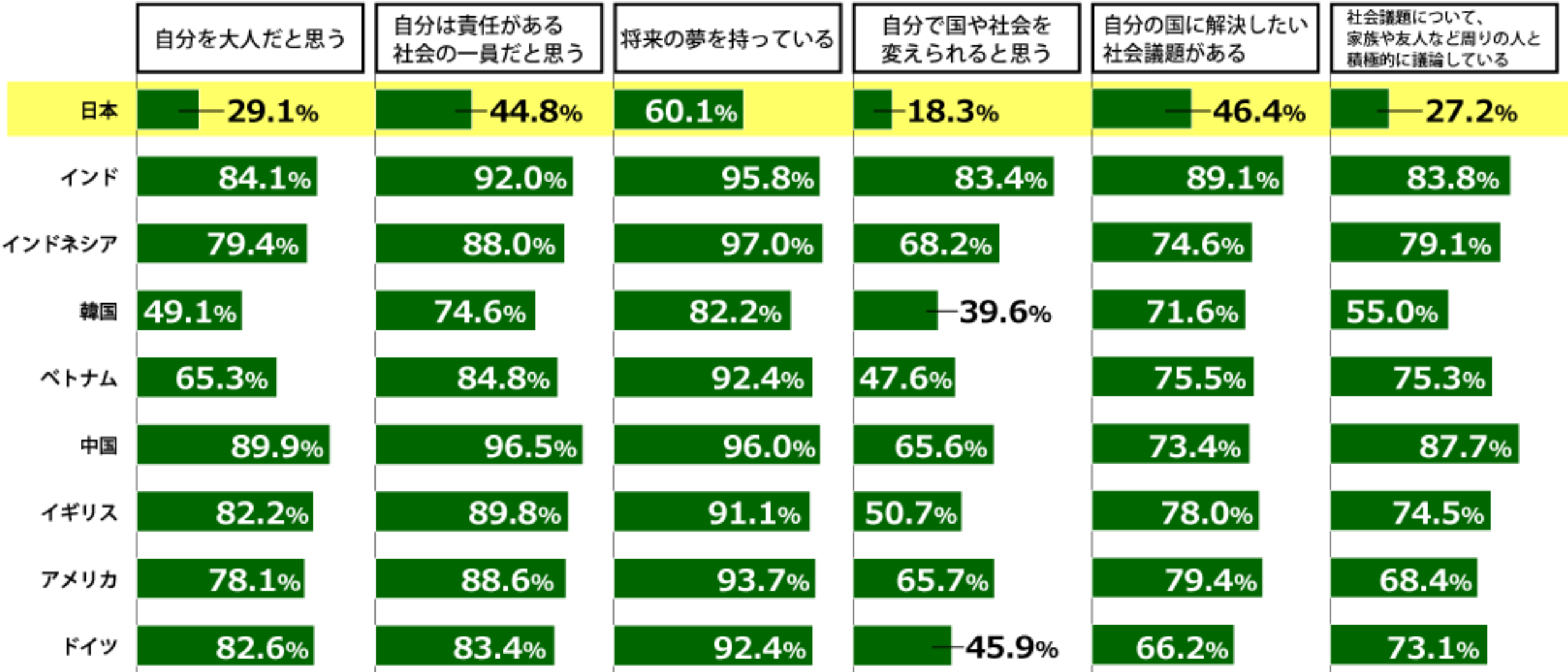
# クエスト受講による生徒の変化

1(とてもあてはまる)の割合が非受講者よりも1pt以上増えている項目	プログラム受講者			プログラム非受講者		
	事前	事後	差分	事前	事後	差分
Q1 (D) グループ学習で、自分の意見を積極的に発言している	37.7%	41.0%	3.3pt	9.9%	10.4%	0.5pt
Q1 (E) グループ学習で、資料を作ったり、メモをとっている	26.2%	27.9%	1.6pt	7.7%	6.6%	-1.1pt
Q1 (F) 新しいアイデアが思いつきやすい	23.0%	27.9%	4.9pt	10.6%	10.4%	-0.2pt
Q1 (I) <u>正しい答えを出すよりも、自分で考える事が大事だ</u>	36.1%	45.9%	9.8pt	22.1%	24.6%	2.5pt
Q4 (B) 身の回りの問題を知ること	77.0%	82.0%	4.9pt	53.3%	48.6%	-4.7pt
Q6 (A) 社会問題に興味がある	39.3%	42.6%	3.3pt	18.8%	18.0%	-0.8pt
Q6 (B) 地元の会社に興味がある	11.5%	14.8%	3.3pt	3.9%	4.9%	1.0pt
Q6 (D) <u>自分に自信がある</u>	4.9%	16.7%	11.7pt	5.0%	6.6%	1.6pt
Q6 (E) 自分の将来や明るく楽しいものであると思う	24.6%	29.5%	4.9pt	16.6%	15.8%	-0.7pt
Q6 (F) 人生の意味や目的について考える	49.2%	54.1%	4.9pt	18.2%	20.8%	2.5pt
Q6 (G) ボランティア活動に興味がある	39.3%	42.6%	3.3pt	12.7%	10.4%	-2.3pt
Q6 (H) 自分なりの生き方を大切にしたい	72.1%	77.0%	4.9pt	40.7%	40.7%	0.0pt
Q6 (J) <u>自分たちの力で社会を変えていけると思う</u>	21.3%	29.5%	8.2pt	8.3%	12.6%	4.3pt
Q6 (K) <u>世の中には実は可能性がたくさんある</u>	54.1%	62.3%	8.2pt	28.7%	31.1%	2.4pt
Q8 (C) その問題について、自分の意見や新聞やインターネットに投稿する	3.4%	4.9%	1.5pt	5.0%	2.8%	-2.2pt
Q10 (A) お金を稼ぐことは大切だがそれが働くことの最大の目的ではない	35.6%	37.7%	2.1pt	20.4%	19.7%	-0.8pt
Q10 (B) <u>社会をよりよくする仕事につきたい</u>	42.4%	55.7%	13.4pt	19.9%	23.0%	3.1pt

2018年経済産業省  
「未来の教室」  
実証事業における調査より

# 18歳意識調査

# 日本財団調査



# 現実社会を題材に学ぶ、関わる大人も学び合う。



# 大人も成長する「クエストエデュケーション」

関わった大人の**80%**以上が「**自分の固定観念**」に気づき、  
「**会社に対する見方**」が変わり、自社に「**新たな提案を行いたい**」と回答

## 「認識」と「関係性」の固定化の病 からの脱却

自分の  
見方が

自分や自社を元々の固定観念によつて、あらたな発見や課題に気付きました。また、自分の考えをアウトプットする大切さやコミュニケーションについても学びました。



MIMIGURI  
安齋勇樹氏

会社の今後あるべき姿・こうあってほしいという希望を持つようになった



# 「クエストエデュケーション」がもたらす効果

- **生徒が変わる** 知識偏重 → 主体性、創造性、レジリエンス
- **先生が変わる** 予定調和の学び → 生成的な学び
- **学校が変わる** 学び手である生徒が主体となる活力ある学校
- **関わる大人が変わる** ものの見方、考え方、生き方が変わる
- **未来の社会が変わる** 誰もが自分らしく生きる喜びにあふれる社会



**私たちの願いは**

**すべての人が生まれてきて  
良かったと思える社会をつくること。**

未来をつくる、自分をつくる

【クエストエデュケーション】

**Q U E S T**  
**E D U C A T I O N**