

探究・校務改革 支援補助金 2025

令和6年度補正予算
地域未来人材育成支援民間サービス等利活用促進事業費補助金



探究的な学びの高度化/教職員の校務負担軽減を目指して

効果報告レポート

【事業者名】

一般社団法人国際エデュテイメント協会

【サービス名称】

- ①SDGsオンライン探究プログラム「クリティカル」
- ②情報活用能力診断・育成サービス「ジョーカツ」
- ③ソーシャルアントレプレナーシッププログラム「ARISE」

【サービスの支援項目】

カテゴリ-1 探究的な学びの高度化 メインサービス

2026年1月



1. サービスの概要、特徴

<SDGsオンライン探究プログラム「クリティカル」>

- (1) 導入によるメリット、類似サービスとの違い:SDGsの17ゴールを題材に全68レッスンの圧倒的情報量と多角的な視点から「答えのない問い」で思考力を養う。
- (2) 学習に関連する効果又は業務効率化・利便性等に関連する対策:豊富なパッケージ教材により授業準備時間を8割削減し、生徒の深い思考と探究を促す。
- (3) サービスの活用場面:総合的な探究の時間、教科横断的な学習
- (4) 標準販売価格:9,900円/年/1生徒あたり(税込) ※初期費用は含まれておりません。別途お見積もりとなります。



<情報活用能力診断・育成サービス「ジョーカツ」>

- (1) 導入によるメリット、類似サービスとの違い:情報活用能力に関するスキルを可視化でき、診断結果でキャラクターが表示されゲーミフィケーション要素を搭載。
- (2) 学習に関連する効果又は業務効率化・利便性等に関連する対策:コア向上による学習効果と、実態把握時間の約7割削減でデータに基づく指導を実現。
- (3) サービスの活用場面:総合的な学習の時間、学級活動等
- (4) 標準価格:1,800円/年/1生徒あたり(税込) ※初期費用は含まれておりません。別途お見積もりとなります。



<ソーシャルアントレプレナーシッププログラム「ARISE」>

- (1) 導入によるメリット、類似サービスとの違い:スタートアップ流のフレームワークと自己分析を用い、実現可能なビジネスプランを作る。多数のアクティビティから楽しみながら学ぶことができる。
- (2) 学習に関連する効果又は業務効率化・利便性等に関連する対策:起業家の生の声から実践的行動を学び、専門外の教員でも授業準備時間を7割削減可能。
- (3) サービスの活用場面:総合的な探究の時間
- (4) 標準価格:15,000円/年/1生徒あたり(税込) ※初期費用は含まれておりません。別途お見積もりとなります。



2. サポート内容（サービスの利用に際しての自社のサポート体制等）

<SDGsオンライン探究プログラム「クリティカル」&ソーシャルアントレプレナーシッププログラム「ARISE」>

- ・初期設定、セットアップ（アカウント発行やログインサポート、マニュアル配布等）
- ・保守・メンテナンス、問い合わせ等の実施
- ・導入説明会の実施



<情報活用能力診断・育成サービス「ジョーカツ」>

- ・初期設定、セットアップ（アカウント/URL発行やログインサポート、マニュアル配布等）
- ・保守・メンテナンス、問い合わせ等の実施



（「クリティカル」&「ARISE」）生徒個々の興味関心に基づく探究活動の深化と、教員の指導スキル・業務負担の課題に対し、オンライン教材と専門的なサポートを提供することで、質の高い個別最適な学びと教員の働き方改革を両立した。

児童生徒・教職員が抱える課題

生徒: 個別の探究テーマやプロジェクト型の探究に対して、適切な情報の集め方がわからない、社会課題と自分ごとの接続が難しい、アイデアの実現可能性が低い。

教職員: 生徒一人ひとり異なるテーマへの指導・フィードバックが困難。教材準備や個別のフィードバックに膨大な時間がかかり、主体的・対話的・深い学びを実現する探究活動が実現できない。

サービスが果たす役割

「クリティカル」:SDGsゴールの幅広い社会テーマを題材に国内外の多角的な視点から社会の本質的な課題について考えることができる。適切な情報を集めるための”答えのない問い”や「リサーチクエスト」が多数収録。生徒はこれらの題材から順を追って探究できる。

「ARISE」:自分にとって身近な社会課題のビジネスモデルを策定する過程で、収支について考えるため実現可能性を考えながらプランに落とし込める。

「共通」:授業スライド、ワークシートや指導案がオンライン上に収録されており、教師は必要に応じて適切な素材を使うことで準備の時間が軽減される。

（「ジョーカツ」）GIGAスクール構想により整備された端末の活用能力における児童生徒間の格差と、その実態把握にかかる教員の業務負担に対し、スキルの可視化とゲーミフィケーション要素による診断を提供することで、データに基づく効率的な指導を実現した。

児童生徒・教職員が抱える課題

児童生徒: 自身の情報活用能力の強み・弱みがわからず、何を学習すれば良いか不明確。スキル不足により、探究学習などの活動で端末を有効活用できない。

教職員: クラスや学年ごとスキル実態を把握するためにアンケート等を実施・集計する手間がかかる。客観的なデータを取得するためのアンケート作成が大変で時間がかかる。また、これまでは教師の経験等に頼った指導になりがちで適切な指導方針が立てられない。

サービスが果たす役割

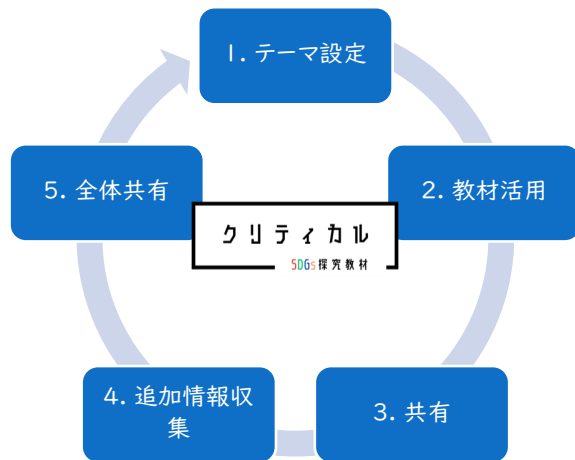
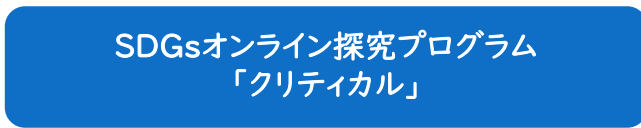
「ジョーカツ」: 診断により児童生徒の情報活用能力のスキルを数値化・可視化し、指導すべき優先順位や方針を明確化する。また、診断結果に応じたキャラクター表示などで生徒の意欲を高めつつ、教員の実態把握にかかる時間を大幅に短縮し、根拠ある指導を可能にする。

さらに京都教育大学の久保紀一朗先生と共に共同研究をしている診断を使うことで学校側は客観的なデータ収集を行うことができ、教職員が一からアンケートを作成する手間が省ける。

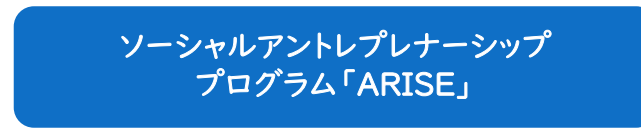
サービスの活用風景・授業の流れ

「クリティカル」&「ARISE」は探究プログラムであるため総合的な探究の時間において「課題の設定」～「まとめ表現」までを体系的に学ぶ。

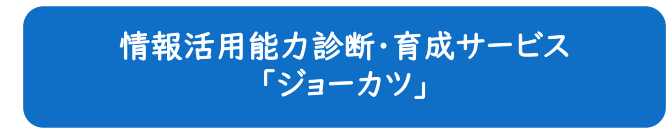
「ジョーカツ」は総合や学活の時間で①児童生徒の実態把握、②分析&次のアクション洗い出し、③研修やドリルでの強化等のプロセスを進める。



1. SDGsのゴールを設定
2. 教材を活用し、情報収集
3. 収集した内容をグループ内で共有
4. 共有時の疑問点をさらに情報収集
5. 全体に共有



1. ビジネスの基礎知識を習得
2. 自分ごとの社会課題を設定
3. 社会課題に対するビジネスを考案
4. 策定したビジネスの実現可能性等を検証
5. ピッチ



1. ジョーカツ診断を児童生徒に実施
2. 診断したデータをもとに分析レポートを作成
3. 学校・教育委員会へ分析レポートをフィードバック
4. 分析されたデータから強化ポイントを育成

■ 探究・校務改革支援補助金における活用場面

サービスの活用風景・授業の流れ

「クリティカル」「ARISE」の活用様子

主な活用場面: 総合的な探究/学習の時間 (課題設定～まとめ・表現)

生徒が問いの設定や自分の興味関心と社会課題を繋げて探究をすることができないという現状に対して、教材やグループワークを通じて深めることができた。また、こうした生徒の課題を解決するために
教員は準備の負担が大きかったが、「クリティカル」や「ARISE」の教材を活用することで負担が軽減された。



グループワークの様子①



外部講師の説明の様子



グループワークの様子②



生徒発表の様子

「ジョーカツ」の活用様子

主な活用場面: 総合的な学習の時間/学級活動

GIGAスクール構想によって1人1台端末が配備されてから一定の年数が経過している中で、活用率だけでなく能力がどう変化したのか可視化できない現状があった。そのため、教員は今後どのように端末を有効活用すべきか悩みがあった。ジョーカツを活用し、児童生徒の情報活用能力を可視化し、診断結果から教員は端末の活用方法を明確にすることができた。また、集計する手間もなく更なる探究的な学びに繋げることができた。



教職員への研修の様子



児童生徒の診断結果



分析レポート

本事業においてサービスを導入した学校設置者数・学校等教育機関数

学校設置者数	9	学校等教育機関数	22 校
--------	---	----------	------

	学校設置者名	学校等教育機関名	所在地	学校種	学年	実施内容
1	学校法人瀬木学園	愛知みずほ大学瑞穂高等学校	愛知県	高等学校	1~2	総合的な探究の時間
2	学校法人智辯学園	智辯学園高等学校	奈良県	高等学校	1~2	総合的な探究の時間
3	北海道教育委員会	北海道札幌稲雲高等学校	北海道	高等学校	1~2	総合的な探究の時間
4	東京農業大学	東京農業大学第二高等学校中等部	群馬県	中学校	1~2	総合的な探究の時間
5	東大阪市教育委員会	東大阪市立石切小学校	大阪府	小学校	5~6	総合的な学習の時間、学級活動
6	東大阪市教育委員会	東大阪市立布施小学校	大阪府	小学校	5~6	総合的な学習の時間、学級活動
7	東大阪市教育委員会	東大阪市立岩田西小学校	大阪府	小学校	5~6	総合的な学習の時間、学級活動
8	東大阪市教育委員会	東大阪市立縄手小学校	大阪府	小学校	5~6	総合的な学習の時間、学級活動
9	東大阪市教育委員会	東大阪市立玉川小学校	大阪府	小学校	5~6	総合的な学習の時間、学級活動
10	東大阪市教育委員会	東大阪市立楠根小学校	大阪府	小学校	5~6	総合的な学習の時間、学級活動
11	東大阪市教育委員会	東大阪市立英田北小学校	大阪府	小学校	5~6	総合的な学習の時間、学級活動

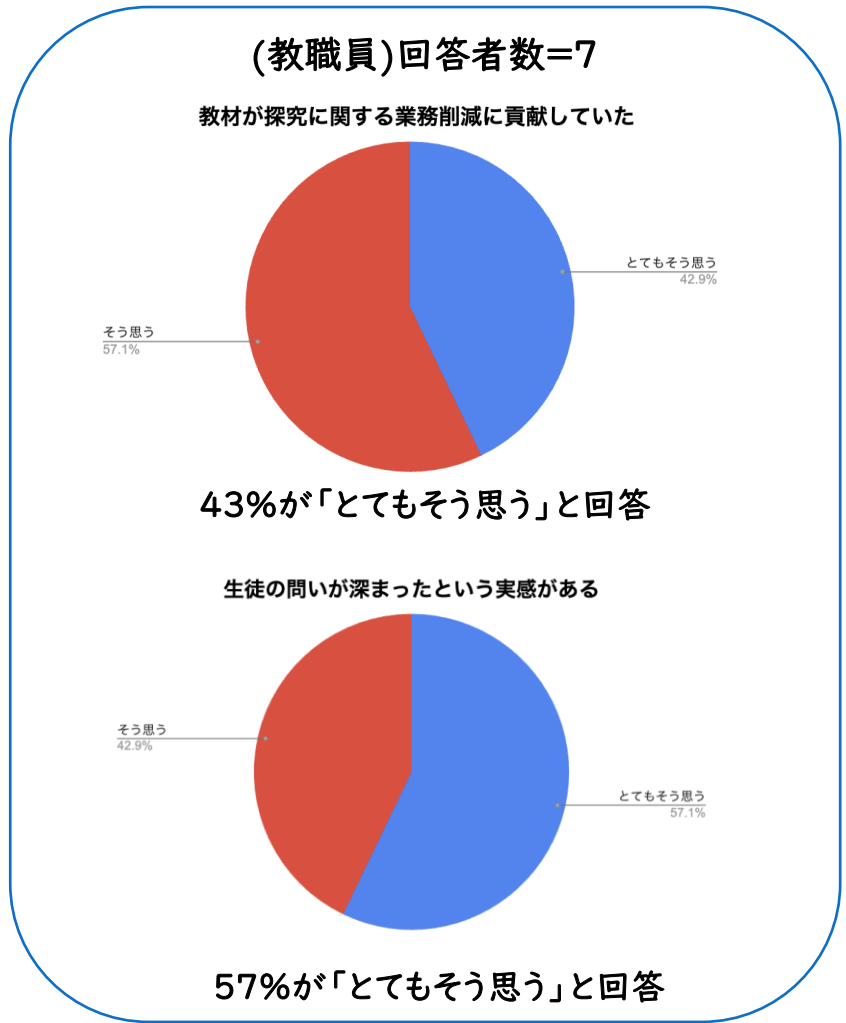
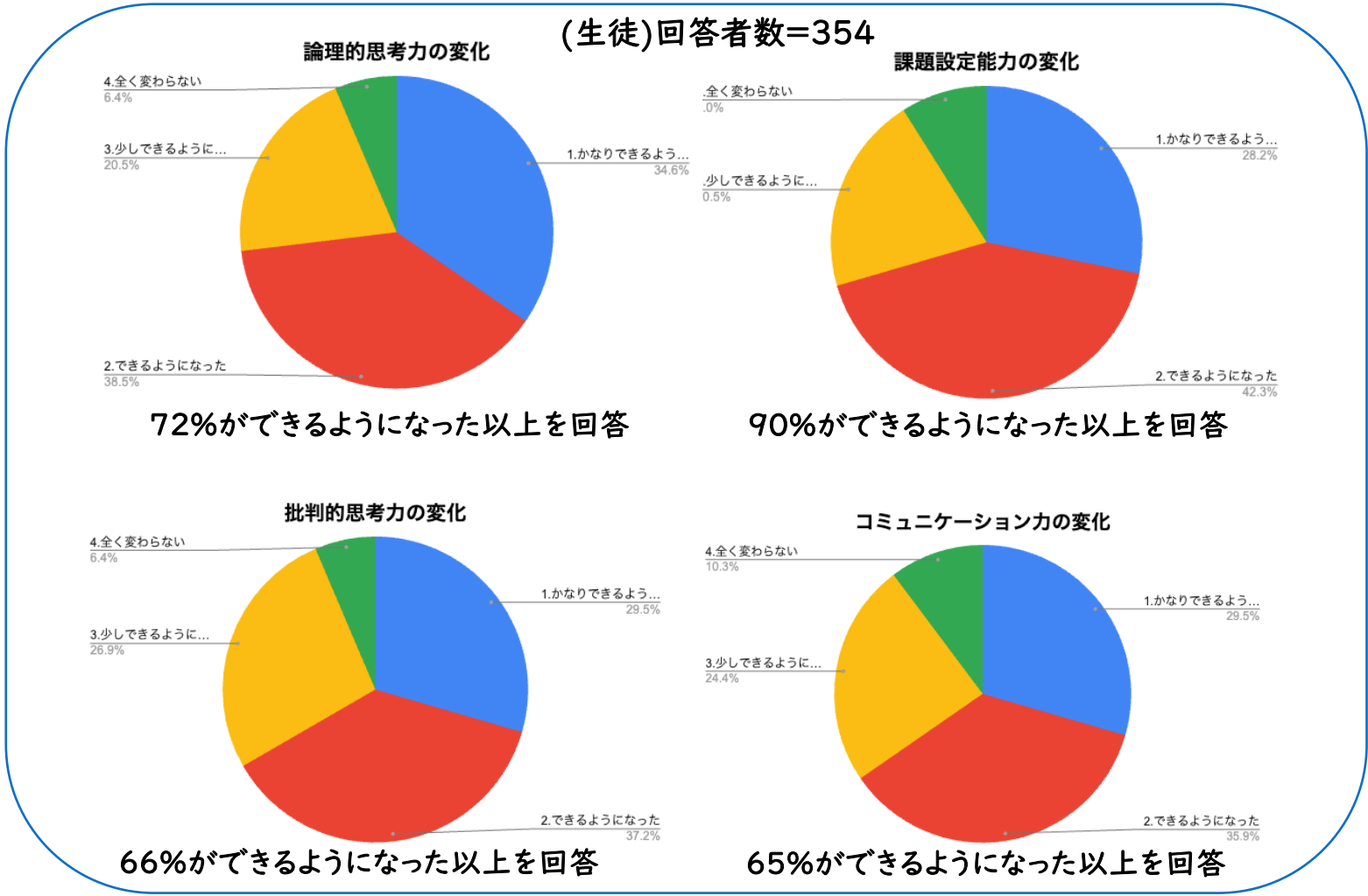
本事業においてサービスを導入した学校設置者数・学校等教育機関数

学校設置者数	9	学校等教育機関数	22 校
--------	---	----------	------

	学校設置者名	学校等教育機関名	所在地	学校種	学年	実施内容
12	学校法人宇都宮海星学園	星の杜高等学校	栃木県	高等学校	1~3	総合的な探究の時間
13	学校法人高松学園	飯田女子高等学校	長野県	高等学校	1~3	総合的な探究の時間
14	学校法人翔英学園	米子北斗中学校	鳥取県	中学校	1~3	総合的な探究の時間
15	学校法人翔英学園	米子北斗高等学校	鳥取県	高等学校	1~3	総合的な探究の時間
16	かすみがうら市教育委員会	かすみがうら市立霞ヶ浦南小学校	茨城県	小学校	1~6	総合的な学習の時間、学級活動
17	かすみがうら市教育委員会	かすみがうら市立霞ヶ浦北小学校	茨城県	小学校	1~6	総合的な学習の時間、学級活動
18	かすみがうら市教育委員会	かすみがうら市立下稲吉小学校	茨城県	小学校	1~6	総合的な学習の時間、学級活動
19	かすみがうら市教育委員会	かすみがうら市立霞ヶ浦中学校	茨城県	中学校	1~6	総合的な学習の時間、学級活動
20	かすみがうら市教育委員会	かすみがうら市立下稲吉東小学校	茨城県	小学校	1~6	総合的な学習の時間、学級活動
21	かすみがうら市教育委員会	かすみがうら市立千代田義務教育学校	茨城県	小中学校	1~9	総合的な学習の時間、学級活動
22	かすみがうら市教育委員会	かすみがうら市立下稲吉小学校	茨城県	小学校	1~6	総合的な学習の時間、学級活動

定量的効果検証

「クリティカル」&「ARISE」は共通のアンケートを生徒向け/教職員向けに実施した。生徒アンケートの項目は一部抜粋ではあるが、当初の想定する効果について概ね肯定的な傾向が見られる。教職員向けは回答数が少ないものの業務削減や生徒の問いの深まりに関して効果を感じていると確認できた。



【児童・生徒の探究学習】【教職員の業務効率化・省力化】等サービス活用による成果

定量的効果検証

「ジョーカツ」を多くの児童生徒が利用し、情報活用能力に関する実態を把握することができ、強み・弱みが明らかになった。
 クラス単位、学年単位、学校単位、自治体単位での数値が明らかになったことで、どのような手立てが必要かを明確にすることができた。



(児童生徒)回答者数=1954

質問別：クラウドに関する知識

質問	小学4年生	小学5年生	小学6年生
Q1	2.96	2.80	2.49
Q2	2.22	2.11	2.05
Q3	2.11	1.84	2.08
Q4	3.48	3.31	3.50
Q5	2.96	3.14	3.32
Q6	2.88	2.51	2.65
Q7	2.35	2.21	2.35
Q8	2.82	2.65	2.82

Q1	クラウド上に保存したファイルを、別の日に開けますか？
Q2	自分のクラウドのフォルダにファイルを整理して入れられますか？
Q3	だれがファイルを編集できるか、自分で設定できますか？
Q4	他の人と共有したファイルを、マナーを守って使えますか？
Q5	ひとりで使う資料と、グループで共有する資料を使い分けられますか？
Q6	クラウドの使い方によって、自分や人にどんな影響があるか考えていますか？
Q7	クラウドに保存したファイルの上書き保存ができますか？
Q8	先生や友だちと一緒に編集したファイルの変更内容を確認できますか？

傾向と強み

- 基礎的なICTスキルの着実な定着
 本市では、小学校の段階で「基本操作」の習熟が着実に進んでおり、特に小学5年生・6年生では、高い習熟度を示しています。また、中学校においても概ね高い水準を維持しており、情報端末を文房具のように日常の学習に取り入れる基盤が確立されていることがうかがえます。これは、これまでの先生方の熱心なご指導の賜物です。
- 高い水準にある情報モラル・セキュリティ意識
 「情報モラル・セキュリティスキル」は、小中学生ともに高いスコア（特に小学4年生以上では約80%～91%台）を示しており、学校全体でこの分野の教育が充実していることが推察されます。この強みは、児童生徒が安心して情報活用能力の応用的なスキルを伸ばしていくための土台となるものです。
- 中学校における問題解決・探究スキルの安定
 中学校においては、「問題解決・探究スキル」のスコアが中学1年生から3年生まで比較的稳定して高い水準（約73%～82%台）を保っています。このことは、教科や総合的な学習の時間を通じて、情報端末を活用しながら自ら課題を設定し、解決へ向かう力を粘り強く育成している成果であると考えられます。

各学校の情報活用能力の実態が把握できるようになり、
 定量データから授業スタイルや端末活用の強化方針が明確になった

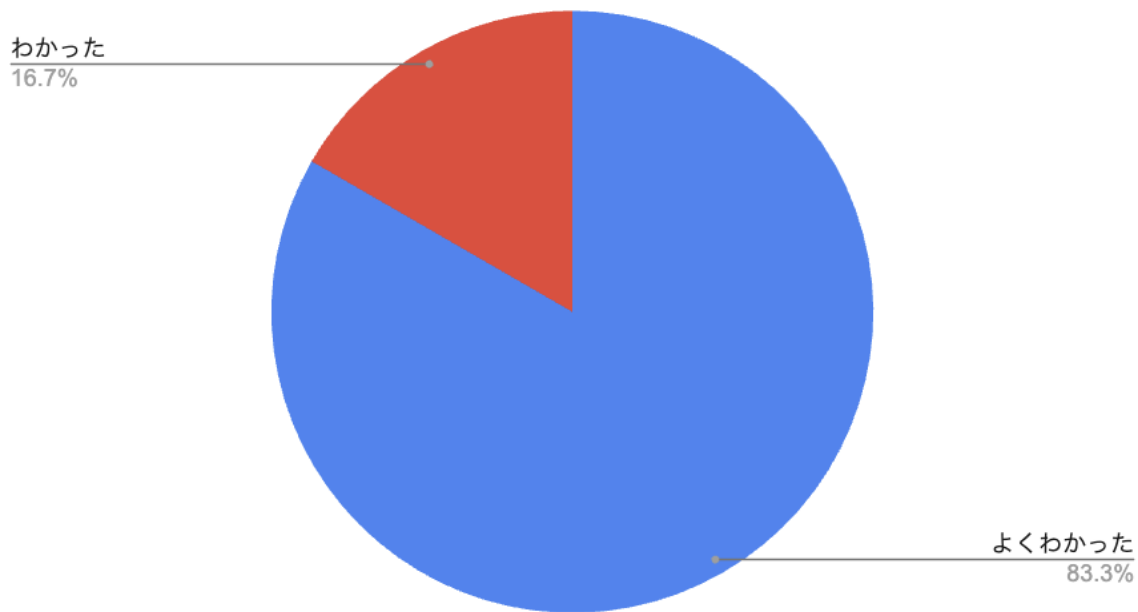
【児童・生徒の探究学習】【教職員の業務効率化・省力化】等サービス活用による成果

定量的効果検証

教職員については、情報活用能力のスキルが可視化できた一方、指導方針が明確になったという質問に対して一定数「変わらない」を選択している教職員がいることから、指導方針を模索している様子も見受けられた。数値の測定だけでなく、どのように数値を上げるための授業を設計すべきかのサポートが必要だとわかった。

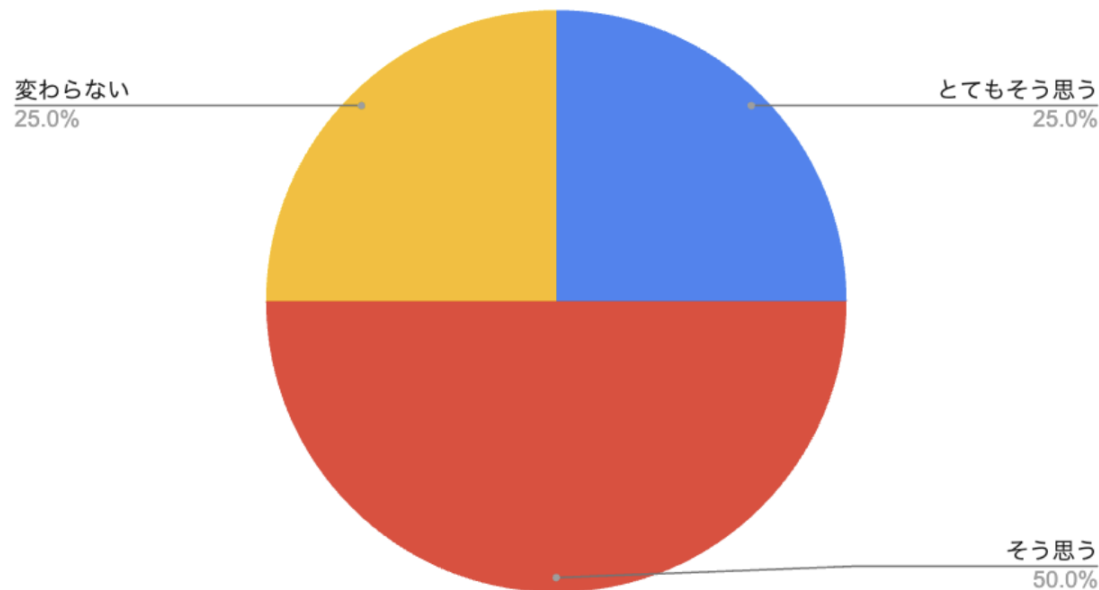
(教職員)回答者数=12

情報活用能力が可視化されて児童生徒の特徴がわかった



83%が「よくわかった」と回答

スキルが可視化されることによって指導方針が明確になった



25%が「とてもそう思う」と回答

定性的効果検証

児童生徒からは、「クリティカル」「ARISE」について、プロジェクトを進めることの困難さを感じる一方で、探究を進める際の道筋への理解やプレゼンテーションのスキル向上について効果を感じたと回答があった。「ジョーカツ」は楽しみながらも端末活用や情報活用能力に関しての意識向上に繋げることができた。

「クリティカル」「ARISE」の児童生徒コメント

※一部抜粋

とっても楽しかったです。今まで企業は程遠いことだと思っていましたが、今回を通して企業は何歳からでもやろうと思えばできる、また企業の楽しさと難しさを一緒にしれました。とてもいい機会になりました。

私は比較的自分から案を出さないほうでしたが、今回のプログラムではたくさん案を出すことができました。

会社を立てるまでの道のりが知れてためになりました。お手本になるプレゼンも個人ではあまり見ないので見る機会をくださり嬉しかったです。

プレゼンがうまくできるか不安だったけど、ちゃんと発表できて良かったです。

今回、課題設定をやりやすいものにして、解決策を具体的に作っていくことまでできて、とてもいい経験になりました。今後の探究でとても活かそうです。

「ジョーカツ」の児童生徒コメント

※一部抜粋

キャラクターが出てくるのが面白かった。

グラフとかが出てきて自分の良いところ、弱いところを見つけることができた。

キャラクターがおもしろくて何度もやってしまった

ふだんこんなことを意識してやっていなかったの、今後は意識しながらタブレットを使いたいと思った

【児童・生徒の探究学習】【教職員の業務効率化・省力化】等サービス活用による成果

定性的効果検証

教職員からは、どのサービスも教職員の業務省力化や深い学びへの寄与に貢献するとコメントしている。「クリティカル」「ARISE」について、“業務効率化”の観点と“生徒の探究成果が期待以上”であったとの印象があること、「ジョーカツ」では“業務効率化”と“指導方針の明確化”が効果として挙げられていた。

「クリティカル」「ARISE」の教職員コメント

※一部抜粋

生徒がこれまで以上に探究に没頭していた姿が印象的でした。このプログラムを通じて二皮くらい剥けたと思います。

教材やワークシートが揃っているのも、かなり準備時間は削減できました。また教材も扱いやすかったです。

教材の作りがよくできていて、特に問いのパートでは生徒が前向きに取り組んでいました。普段はあまりできていなかったのも、やはりこういう活動は生徒は好きなんだと思いました。

生徒の成果物が想像以上に良くてびっくりしました。

これまでは壮大すぎて、非現実的なプランしか出てきませんでしたが、今回のアントレプログラムを通じてかなり地に足ついたプランになりました。

「ジョーカツ」の教職員コメント

※一部抜粋

このスキルが数値化されて、指導すべきポイントが明確になったのがよかったです。意外とクラウドのようなワードとかは使っていなかったなど実感しました。

アンケートの作成や集計にかかる時間がなくなり、業務が楽になりました。

客観的なデータのおかげで、学校全体での指導方針が統一できました。

データに基づいた話し合いができるため、職員会議の時短に繋がりました。

このように市全体の数値が出るのは非常に助かります。指導主事としてどのような学校をサポートすれば良いかわかりました。

(「クリティカル」&「ARISE」)生徒のテーマが分散することによる進捗管理の複雑化や、テキスト教材による生徒の学習意欲を継続させることが困難であることが課題であった。

直面した課題

クリティカル

進行管理の困難さ: 生徒ごとに設定したテーマが異なるため、全体の進捗を揃えることが難しく、発表まで行けない生徒がいた

導入での興味喚起: テキスト情報が多いため、読解が苦手な生徒の興味関心を持続させることが課題だった

ARISE

個人差: 最初からうまくいっていた個人のプランは深まりがあるが、途中で軌道修正をしたプランは深まりきらなかった

チームワーク不全: 行き詰まったグループはモチベーションを低下させてしまうところがあった

解決するための改善策

クリティカル

ワークシート開発: 進捗にあったワークシートを開発し、それぞれの行き詰まりを解消する手立てを実施

動画や画像を活用: テキスト情報以外にもマルチメディアを活用し、より多くの生徒のニーズをカバーできるように工夫する

ARISE

メンタリング体制の強化: 個人やチームの行き詰まりポイントをメンタリングできる体制を強化する

生成AI等の利用: 行き詰まりを可能な限り避けるため、生成AI等のエージェントを開発する

(「ジョーカツ」)学校行事等による診断実施タイミングのズレや学校管理番号の入力ミス等により管理工数の増大を招いたことに加え、単調なテスト形式では診断結果後の具体的な項目を十分に強化しきれないという課題があった。

直面した課題

ジョーカツ

- 運用管理の煩雑さ: 学校を管理する際の学校番号の入力間違いによって分析レポートを作成する際に有効回答数が減ってしまった
- 発達段階に応じた読解力: 発達段階に応じて言語運用能力が異なるため、抽象的な表現に対して理解に苦戦する児童生徒がいた
- 診断結果に基づいた強化方法: 診断結果後にどのように各項目を強化すべきなのかがわからない教員、児童生徒がいた

解決するための改善策

ジョーカツ

- 運用管理の煩雑さ: 学校ごとに診断フォームを分けてエラーが発生しないように実施する
- 発達段階に応じた読解力: 小学校低学年用の診断を開発する
- 診断結果に基づいた強化方法: 新しいオンラインで強化できるドリルの開発と総合的な学習の時間や学級活動の時間で学習できるプログラムの開発を行う

■会社概要

社名	一般社団法人国際エデュテイメント協会
代表	代表理事 森 俊介
設立年月	2018年6月1日
本社	〒101-0065 東京都千代田区西神田3-8-5 ビル西神田301
資本金	—
売上高	非公開
従業員数	7名
事業内容	<p>本協会は、「今、これから生きる力を。」を理念に教育委員会や学校法人を中心に教育事業を展開しています。SDGsを題材にクリティカルシンキング力を養う教材「クリティカル」等の“次世代コンテンツ事業”、GIGAスクール構想で1人1台端末が配備される中、効果的な端末活用を促進するICT研修やコンサルティングを行う“まなびDX事業”、学校の取り組みをブランディングとして醸成していく広報支援の"教育プロデュース事業"の3つの軸で展開しています。</p> <p>VUCA時代において一人ひとりが豊かに力強く生きていくための教育サポートを行います。</p>

■お問い合わせ窓口

担当:大熊 香代子

電話:03-6811-1547

Mail:info@iueo.or.jp