

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】

株式会社STEAM Sports Laboratory

【サービス名称】

コーチクエスト、Pre-Post (プレポス)

【サービスの支援項目】

カテゴリ1-1 探究的な学びの高度化 メインサービス

カテゴリ2-1 教職員の業務効率化・省力化 メインサービス

2026年1月



■ 探究・校務改革支援サービスの概要

1. サービスの概要、特徴(カテゴリ-1:Pre-Post)

体育の授業や部活動において、運動能力の向上や動作習慣をサポートするために開発された動作解析アプリです。自身の動作映像とお手本や過去の自分との映像を「2画面」で比較再生することで、視覚的・客観的に動作を分析できる点が最大の特徴です。専門家向けではなく、児童・生徒が主体的に探究学習を行えるよう、操作がシンプルに設計されています。

(1)導入によるメリット、類似サービスとの違い等

- 2画面比較による可視化
- シンプルで簡単な操作性
- 教育現場特化のコンテンツ
- クラウド機能とユーザー管理

(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効果

- 学習効果:主体的学びの促進、個別最適化、協働学習
- 業務効率化:評価の効率化、指導のサポート

(3)サービスの活用場面

- 体育授業
- 部活動
- 探究学習・総合的な学習
- 自宅学習

(4)1サービスあたりの標準販売価格

- 年間300,000円(税別)/校(月額25,000円(税別)/校)～ ※導入支援費・サポート費別途

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)

導入から運用定着まで、以下の4つの主要サポートを提供します。

- (1)カリキュラム設計:教育目標やニーズに基づき、学習カリキュラムを設計
- (2)教員向け導入研修:サービスの理念共有、操作方法、授業の進行方法、指導方法などに関する研修
- (3)オンライン支援:チャットやメール、ZOOM等を通じたリアルタイムでの継続的サポート
- (4)導入評価とフィードバック:導入効果の定量的・定性的評価を支援

■ 探究・校務改革支援サービスの概要

1. サービスの概要、特徴(カテゴリ2-1:コーチクエスト)

部活動における「管理業務・指導業務・進路指導業務」を一貫してサポートし、教職員の業務負担軽減と生徒の主体的・探究的な学びを両立させるためのWeb及びアプリサービスです。

(1) 導入によるメリット、類似サービスとの違い等

- 導入メリット: AIコーチによるコーチング支援を通じて、教員の負担軽減及び生徒の主体性向上を実現
- 類似サービスとの違い: 部活動経験を進路指導に活用、AIコーチによる探究学習支援

(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効果

- 業務効率化: AIによる個別対応支援、スケジュール管理や日報作成などの管理業務をデジタル化
- 学習効果: AIコーチとの対話を通じて、非認知能力(ライフスキル)が向上

(3) サービスの活用場面

- 部活動における管理業務
- 部活動における競技・体づくり指導
- 部活動経験を起点としたキャリア教育

(4) 1サービスあたりの標準販売価格

- ベーシックプラン;月額2,000円(税別)/人、ライトプラン;月額500円(税別)/人 ※導入支援費・サポート費別途

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)

導入から運用定着まで、以下の4つの主要サポートを提供します。

- (1) セットアップ・研修: 登録代行、教員向け導入研修
- (2) オンラインサポート: 日々の運用サポート、部活動方針に応じた活用方法の提案
- (3) 勉強会・相談会: AIコーチを活用した定期的な勉強会及び相談会の実施
- (4) オンライン説明会: 顧問や保護者を対象としたオンライン説明会を定期開催

■ 学校等教育機関の課題と解決策

児童・生徒の「受動的な学習姿勢」や「技能・意欲の個人差」、教員の「長時間労働」や「専門外指導の負担」が深刻な課題です。これに対して、映像分析ツール「Pre-Post」とAIコーチングを実装する部活支援アプリ「コーチクエスト」はICTとデータを活用して支援します。生徒には動作の可視化やAI伴奏による「探究的な学び」と「主体性」を育成し、教員にはモデル動画やAIによる一次対応で「指導の質の平準化」と「業務効率化」を実現します。これらは単なるツールにとどまらず、教育の質向上と働き方改革の両立を支援する役割を果たしています。

児童生徒・教職員が抱える課題

【児童生徒が抱える課題】

- **受動的な学習姿勢と探究力の不足**：「教え込み」型指導に慣れ、自ら課題を発見・解決する力が育っていない。
- **認識のズレと意欲格差**：自分の動きとイメージのギャップ（ズレ）に気づけない。技能差により苦手な生徒が意欲を失いやすい。
- **キャリア接続の欠如**：部活動の経験が言語化されず、大学入試や進路形成に直結していない。

【教員が抱える課題】

- **多忙と専門外指導の負担**：長時間労働に加え、専門外の競技技術や栄養・メンタル等の指導準備が重荷になっている。
- **個別対応の限界**：探究学習における生徒一人ひとりへの評価やフィードバックに十分な時間が割けない。
- **指導の質のバラツキ**：教員の経験不足やICT活用の形骸化により、指導品質や機会に差が生じている。

サービスが果たす役割

【児童生徒の課題に対して】

- **Pre-Post（可視化とPDCA）**：映像比較で「感覚のズレ」を修正し、自ら考え改善するPDCAサイクルを定着させる。
- **コーチクエスト（AI伴走と進路接続）**：AIコーチが思考整理を助け、ライフスキルを育成する。また活動記録をポートフォリオ化し、進路活動へつなげる。

【教員の課題に対して】

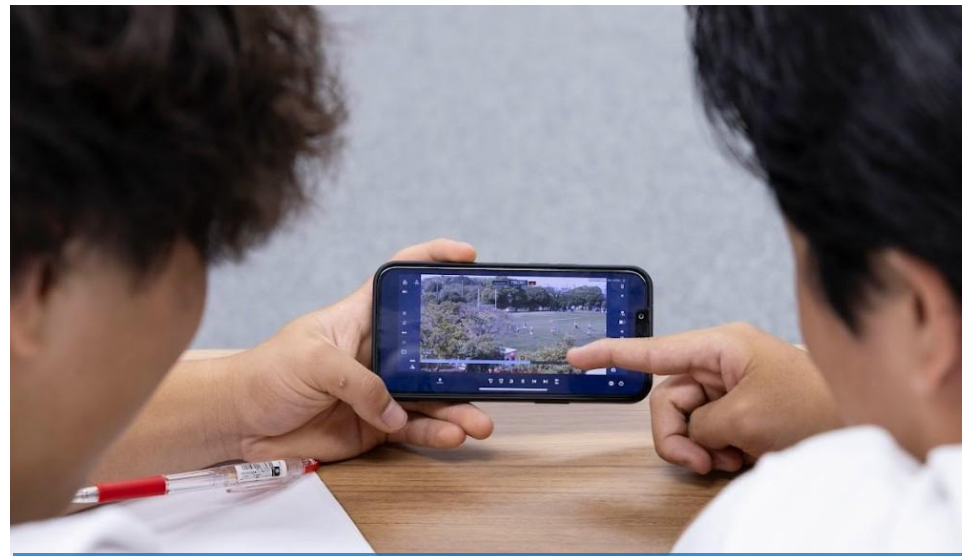
- **Pre-Post（質の平準化）**：お手本動画の活用で専門外指導をサポートし、映像根拠に基づく効率的な評価を実現する。
- **コーチクエスト（工数削減とDX）**：AIが生徒対応を一次代行し、個別指導時間を大幅に削減（年間50～100時間）。専門指導のアウトソースや事務作業のDXで負担を軽減する。

サービスの活用風景・授業の流れ

生徒一人ひとりにAIコーチが伴走し、目標設定・リフレクション・探究記録の作成支援を通じて、教員の個別対応業務を軽減（授業は総合的な探究の時間、部活動等）。



オンラインコーチング
(目標設定/マンダラチャート)



Pre-Post
(ゲーム分析/2画面動作解析)



AIコーチ
(目標設定/探究支援)



活動記録
(振り返り/リフレクション)



スケジュール管理
(管理業務支援)

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	20	学校等教育機関数	26 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	横浜市教育委員会	横浜市立宮田中学校	神奈川県	中学校	1~3年	保健体育、総合的な探究の時間、部活動
2	北海道教育委員会	北海道千歳北陽高等学校 他3校	北海道	高校	1~3年	保健体育、総合的な探究の時間、部活動
3	新潟県教育委員会	新潟県立新発田高等学校 他3校	新潟県	高校	1~3年	保健体育、総合的な探究の時間、部活動
4	長崎県教育委員会	長崎県立長崎北陽台高等学校	長崎県	高校	1~3年	保健体育、総合的な探究の時間、部活動
5	鳥取県教育委員会	鳥取県立米子工業高等学校	鳥取県	高校	1~3年	保健体育、総合的な探究の時間、部活動
6	大分県教育委員会	大分県立玖珠美山高等学校	大分県	高校	1~3年	保健体育、総合的な探究の時間、部活動
7	兵庫県教育委員会	兵庫県立赤穂高等学校	兵庫県	高校	1~3年	保健体育、総合的な探究の時間、部活動
8	学校法人西岡学園	札幌山の手高等学校	北海道	高校	1~3年	保健体育、総合的な探究の時間、部活動
9	学校法人明德学園	京都成章高等学校	京都府	高校	1~3年	保健体育、総合的な探究の時間、部活動
10	学校法人早鞆学園	早鞆学園高等学校	山口県	高校	1~3年	保健体育、総合的な探究の時間、部活動
11	学校法人興國学園	興國高等学校	大阪府	高校	1~3年	保健体育、総合的な探究の時間、部活動

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	20	学校等教育機関数	26 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	学校法人東福岡学園	東福岡高等学校	福岡県	高校	1~3年	保健体育、総合的な探究の時間、部活動
13	学校法人尾道学園	尾道高等学校	広島県	高校	1~3年	保健体育、総合的な探究の時間、部活動
14	学校法人山口高川学園	高川学園高等学校	山口県	高校	1~3年	保健体育、総合的な探究の時間、部活動
15	学校法人駒沢大学	駒沢高等学校	東京都	高校	1~3年	保健体育、総合的な探究の時間、部活動
16	学校法人桐光学園	桐光学園高等学校	神奈川県	高校	1~3年	保健体育、総合的な探究の時間、部活動
17	学校法人平方学園	明和県央高等学校	群馬県	高校	1~3年	保健体育、総合的な探究の時間、部活動
18	学校法人川島学園	鹿児島実業高等学校	鹿児島県	高校	1~3年	保健体育、総合的な探究の時間、部活動
19	学校法人聖母女学院	香里ヌヴェール学院高等学校	大阪府	高校	1~3年	保健体育、総合的な探究の時間、部活動
20	学校法人山口松陰学園	松陰高等学校	山口県	高校	1~3年	保健体育、総合的な探究の時間、部活動

【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

Pre-Post

WHO（世界保健機関）が提唱する「ライフスキル」や、教育目標における「認知領域」「情意領域」の指標を用いた測定において、統計的に有意な向上が見られました。（N=673）

■ ライフスキルの向上（汎用的な問題解決能力）

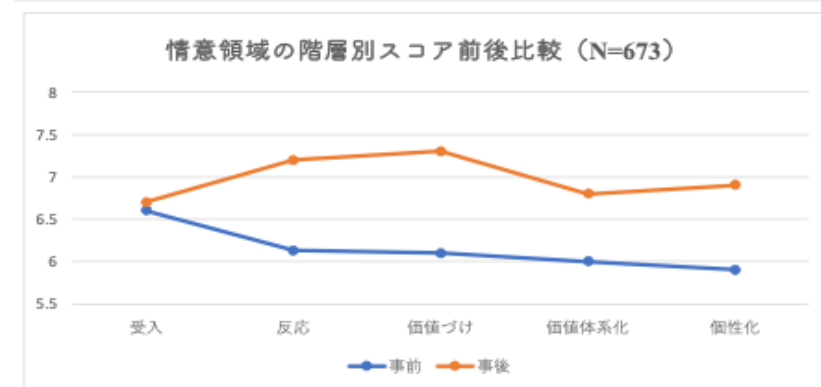
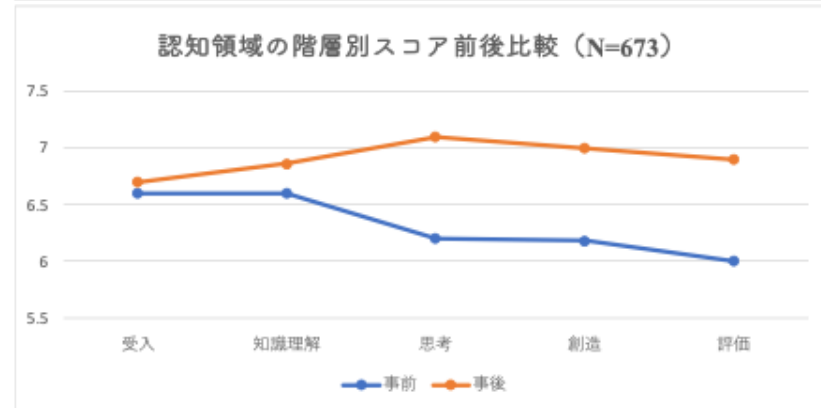
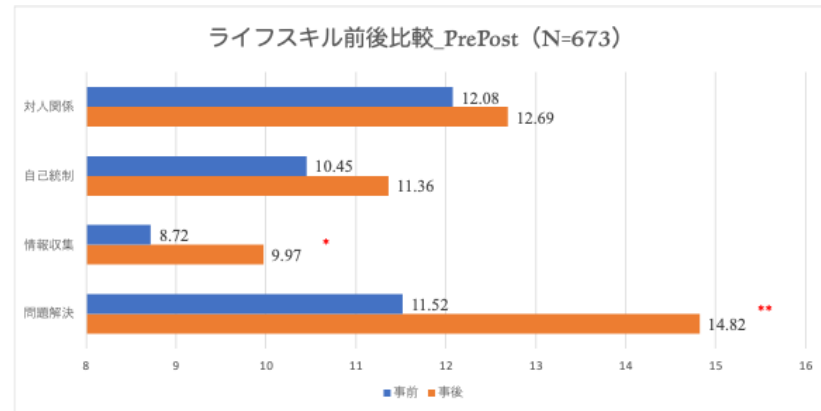
- 「Life Skills測定尺度」を用いた調査において、導入前後の合計スコアが統計的に1%水準で有意に上昇しました。
- 特に、探究学習の中核となる「問題解決スキル(1%水準)」「情報収集能力(5%水準)」において有意な向上が見られました。
- また、協働学習に関連する「対人関係スキル」についても上昇が確認されています。

■ 認知領域の変容（思考の深化）

- 学習の段階を示す認知領域（受入・知識理解・思考・創造・評価）のスコアにおいて、従来の導入前後で比較して全体的な向上が見られました。
- 特に、高次の学習段階である「思考」「創造・企画（創造力）」や「評価」の項目で大幅な上昇が確認されており、学んだ知識を活用しながら思考重ねたり、新たな解決策を考えたりする力が育まれていることが示唆されました。

■ 情意領域の向上（意欲・態度の変容）

- 情意領域（受入・反応・価値づけ・価値体系化・個性化）においても、従来と比較してスコアの上昇が確認されました。これは、自身の課題解決に向けた主体的・意欲的な取り組みの表れと考えられます。



■【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

Pre-Post

■ 児童・生徒の変化（探究プロセスの実践）

-課題の明確化と分析:「自分の動きとお手本を比較することで、良い点と悪い点を見つけやすかった」「何がおかしいか、どう直すべきかが具体的に分かった」といった声が多く、映像による可視化が現状分析力を高めています。

-PDCAサイクルの実践:「練習計画を立てて実際に実行できた」「改善前後の変化を確認できた」など、自ら計画(Plan)し、実行(Do)、評価(Check)するサイクルを回す姿が見られました。

-苦手意識の克服と意欲:「走るのが苦手だったが、タイムが縮まり自信がついた」「運動が得意でなくても、分析で活躍できた」など、技能のみに依存しない多様な関わり方が、学習意欲(モチベーション)の向上につながっています。

-協働的な学び:「友達とお互いの動画を見てアドバイスし合うのが楽しかった」「チームで作戦を考え、成功した時が嬉しかった」といった、対話を通じた協働学習が促進されました。

■ 教員から見た成果（指導と学習の質の変化）

-主体的な学びへの転換:「生徒が自分の課題を自ら考え行動する姿が見られるようになった」「教員が教え込むのではなく、生徒と一緒に学ぶ授業になった」と、受動的な学習から能動的な探究学習へのシフトが報告されています。

-個別最適な指導の実現:映像データを用いることで、個々の生徒に合わせた具体的なフィードバックが可能になり、生徒の納得感や理解度が深まったと評価されています。

-準備負担と教育効果のバランス:機器の準備や操作指導により「業務時間の削減」には直結しなかったという意見がある一方で、それ以上に「授業の充実度」や「生徒の成長(教育効果)」に対する満足度が高いことが報告されています。

結論

Pre-Postの活用は、単にスポーツのスキルを向上させるだけでなく、「自ら問いを立て、データを収集・分析し、解決策を実行・評価する」という探究学習のプロセスを体育の中で実現しています。その結果、問題解決能力や創造的思考といったライフスキルの向上に寄与していることが、定量的・定性的データの両面から実証されています。

■【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（生徒）

コーチクエスト

サービスの活用頻度が高い生徒ほど、探究学習に不可欠な「ライフスキル（非認知能力）」が向上する傾向が定量的に実証されました。

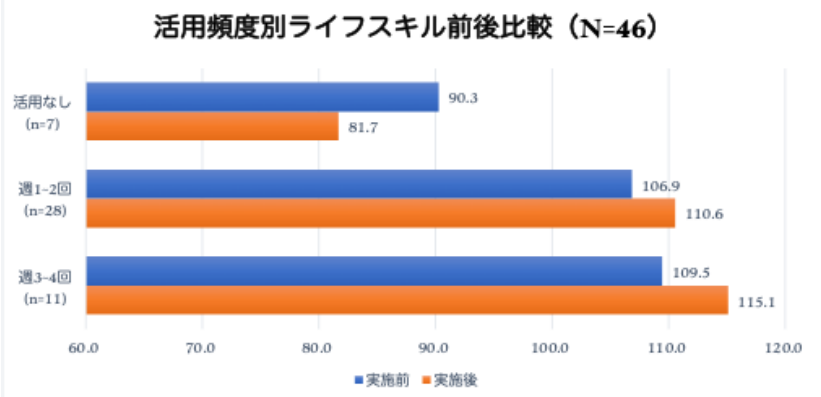
■ **ライフスキル（非認知能力）の有意な向上**:WHOが提唱するライフスキル測定尺度を用いた検証の結果、サービスの活用頻度が高い（週3～4回）生徒において、以下の能力が統計的有意（5%水準）に上昇しました。

- 批判的思考スキル: 物事を多角的に捉え、分析する力。
- 創造的思考スキル: 新しいアイデアや解決策を生み出す力。
- 意思決定スキル: 自分で考え、判断し、決める力。

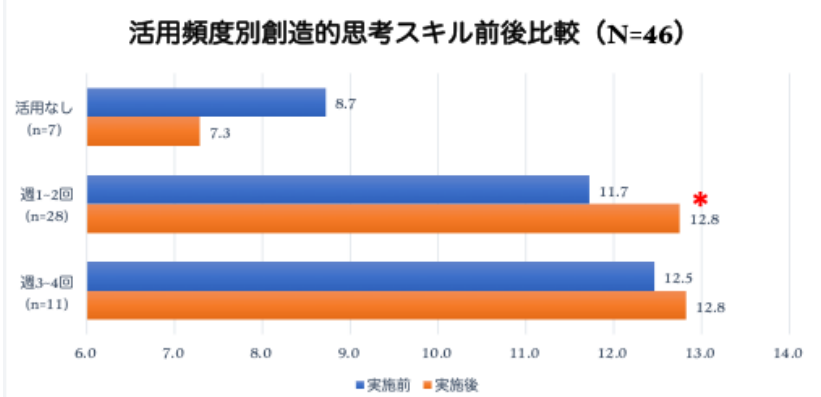
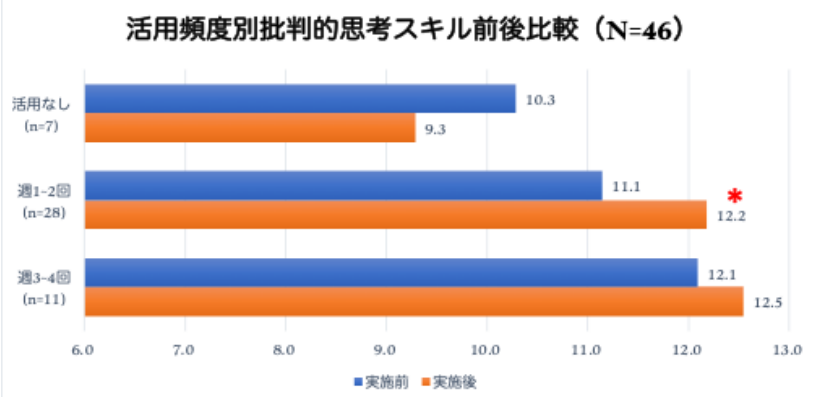
■ **認知・情意領域への影響**:

-認知領域（思考力・評価など）: 全体的には変化が少ないものの、活用頻度が高い層では上昇傾向が見られ、特に「評価（自他の活動を評価する力）」の項目で有意な上昇が確認されました。

-情意領域（意欲・態度など）: 「活用なし」の生徒群では数値が顕著に低下したのに対し、継続的に活用した生徒群では数値が維持されており、部活動に対するモチベーション維持に寄与したことが示唆されています。



グラフが不
めないため
すでしょう



■【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（教員）

コーチクエスト

定性的効果検証（教員）

- **個別対応時間の削減:** AIコーチが生徒一人ひとりの目標設定や振り返り（リフレクション）、探究記録の作成を支援することで、教員による個別対応業務が1セッションあたり平均15分削減され、年間で50時間、部活動以外の課外活動も含めると100時間以上の業務時間削減が見込まれるという試算が出ています。
- **業務負担度の変化（スコア評価）:** 実証校の教員に対するアンケート（10段階評価）では、以下のような負担軽減傾向が確認されました。
 - チームづくり:** 多くの教員で負担度が大幅に低下しました（例：負担度 5→1、7→5、8→1）。※インタビュー結果参照
 - 技術指導・練習計画:** 「技術指導」や「練習計画」においても、負担度が低下した事例（例：技術指導 4→2、練習計画 5→1）が見られました。
 - 例外:** 一部の教員では、新しい知識を得るための時間や、生徒が期待通りに動かないことへの対応により、逆に負担感が増加したケース（例：技術指導 1→5、5→8）も報告されています。

- **専門外指導の負担ゼロ化:** トレーニング、栄養管理、メンタルケアなど、教員にとって専門外の領域を動画教材や外部プロコーチに委ねることで、「自分で勉強し、準備して指導する」という時間的・精神的負担から解放されたとの声が上がっています。
- **指導の質の向上と効率化:** 動画解析アプリやデータ分析ツールを活用することで、感覚的な指導ではなくデータに基づいたフィードバックが可能になり、指導ポイントの抽出が容易になったと評価されています。
- **生徒の自律による負担減:** 生徒がアプリを通じて主体的に練習メニューや課題解決に取り組むようになった結果、「一斉指導によるやらされ感がなくなり、一人ひとりが自分と向き合う時間が増えた」ことで、結果的に教員の指導負担が軽減されたという報告があります。

結論

検証の結果、コーチクエストは活用頻度が高まるほど、生徒の「ライフスキル（批判的・創造的思考、意思決定）」を向上させる効果があり、探究学習のツールとして有効であることが示されました。また、教職員にとっては、専門外指導のアウトソーシングや生徒の自律化を通じて、実質的な業務負担を軽減する効果が確認されていますが、導入初期には運用定着に向けた一定の関与が必要であることも明らかになっています。

【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

インタビュー結果(教員)

コーチクエスト

役職	競技 専門性	関与度		業務負担				その他	
		事前	事後	業務内容	負担度_前	負担度_後	状態_前		状態_後
野球部 監督	*1 3	*2 4	4	技術指導	4	2	ポジションごとの指導が行き届かない	一人ひとりが自分に向き合う時間が増えて、一斉指導によるやらされ感がなくなり主体的になった	これから多くのコンテンツが増えていき、各学年で対応できるような内容が増えることを期待します。
				チームづくり	5	1	基本的な計画が成り立っていない	全体的に主体的取り組みが増えた	
				練習計画	5	1	練習内容が固定化している	基本計画をもとに、状況に応じた練習ができるようになった	
				その他	4	5	どうしても時間が長くなる	オンライン講座も練習と捉えれば、その分の時間は減った	
野球部 監督	3	4	4	技術指導	1	5	新しい知識を得ようと思うと時間がかかり、時間が確保できない	個別ニーズに応えるためには一人では時間が足りないため、その点においてはかなり負担が軽減された	今回の実証事業では至らない点が多々あったかと思いますが、今後も改善を続けてまいりたいと思います。今後ともよろしく願っています
				チームづくり	5	1	練習量との兼ね合いを考えると、定期的に行えないので日々の指導になる	外部の指導が関与することにより、生徒の本音の意見が出たのではないかと思います	
				練習計画	3	4	その他業務との兼ね合いを考えると、計画を立てるのが難しい		
				その他	3	4		練習を休んでオンライン指導に切り替えたことにより、負担が軽減された	
バスケ部 監督	4	4	4	技術指導	5	8	教えてもやらないことも多く、できることしかしないため時間がかかる	2年生部員の総意で「自走する部活」に参加すると決めたが、全く参加する様子がなく、やはり向上心は口だけだったとわかった	このような消極的なチームもあるのだということもサンプルかと思っています。ただ、こちらは部員任せでやると決めていたので殆どノータッチでした。
				チームづくり	7	5	チーム内の人間関係やものの言い方など	能動的に動くチームであれば、プロの助言も刺激になると思う	
				時間的拘束	10	10	試合の遠征の日は1日がかりとなり、時間的な拘束はかなりある	引率は必要なので、そこが改善しないと負担は軽減しない	
ラグビー部 監督	4	4	4	技術指導	3	3	特になし	動作解析ツールを活用することにより、指導ポイントの抽出や負担が減った	非常に可能性を感じる取り組みに参加させていただいて、ありがとうございました。地域格差をも解消する、非常に価値あるものだと思います。大変お世話になりました。
				チームづくり	8	1	長期的な計画に基づいて行えていないような気がする	オンラインコーチングにより、負担がなくなった	
				練習計画	3	3	特になし	トレーニングポイントが明確になり、計画見直し became 楽になった	
				その他	3	4	体づくりがうまくいっていない	プレーイメージの共有に要する時間と労力が大幅に減少した	

*1...競技の専門性を4分類 (1:競技について全く詳しくない, 2:競技についてあまり詳しくない, 3:競技経験がある, 4:当該競技の指導者資格を持っている)

*2...部活動関与度を4分類 (1:ほとんど関与していない, 2:一部だけ関与している, 3:必要に応じて関与している, 4:全てに関与している)

*3...部活動業務における負担度を10段階で主観的に評価 (1:負担最小~10:負担最大)

■ 探究・校務改革支援サービスを活用した児童・生徒・教職員等のコメント感想等

児童生徒のコメント・感想

1. 「感覚」から「データ・映像」へ：自分を客観視できた衝撃と納得 これまでの指導では曖昧だった部分が可視化され、具体的な改善アクションに繋がったという声。

- 「自分の苦手なところをデータとして捉えられ、具体的な解決方法がクリアに見え、自分で解決できるようになった」
- 「映像で見て理解しているから、納得感が違う。ラプソード(弾道測定器)などは1球ずつ確かめながらできるので、考えるきっかけになった」
- 「お手本と自分の動きを比べられるので、自分の改善点などを分析しやすかった」
- 「電子スコアを試して、自分や相手チームの分析ができた。足りない部分が明らかになり、練習の目的が明確になった」

2. 「やらされる」から「自ら考える」へのマインドセット変革 ツールをきっかけに、練習や学習への向き合い方が能動的に変わったというインパクトの大きい意見。

- 「これまでの野球の見方が変わり、練習への取り組み方が変わった。どうやったら上手になれるか、勝てるようになるかをしっかりと考えるきっかけになった」
- 「練習や試合の場面場面で、自分で振り返ったり考えたりする機会が増え、判断がしやすくなった」
- 「自分たちで何かを成し遂げることを深く感じさせられた。コーチから教わった技術習得の方法を、自分たちで深めていくことが大切だと実感した」

3. 協働の楽しさと行動変容 孤独なトレーニングではなく、仲間との対話が生まれたり、私生活(食事・準備)への意識が変わったりした事例。

- 「友達とお互いの動画を見てアドバイスし合うのが楽しかった。協力しながら成長できる感じがした」
- 「トレーニングは自分たちで工夫してやるようになってからは、マイボトルを持ってきたりして行動が変わった」
- 「食育オンラインコーチングを受けて、食をスポーツにどう活用すべきかを学び、とても良い学びになった」

教職員のコメント・感想

1. 指導の「質」の向上と専門外分野の補完 経験のない競技や専門分野(栄養・動作解析)において、ツールが指導者の役割を代替・補完してくれる点が高く評価。

- 「食事やトレーニングなどの専門分野に関して、自分で学習して指導するレベルまでの準備時間がいらぬため、時間が有効に活用できる」
- 「普段指導することがない分野(目標設定、動作解析)だったので、生徒たちの力になったと思う。教員にとっても貴重な機会となった」
- 「抽象的だった動作指導が、具体的かつ視覚的に行えるようになり、生徒の学びが深まった」
- 「専門コーチの方が生徒も話を聞くのではないかと思う」

2. 生徒の「自律」による指導スタイルの変化 一斉指導の限界を超え、生徒同士が教え合う環境が生まれたという報告。

- 「一人ひとりが自分に向き合う時間が増えて、一斉指導によるやらされ感がなくなり、主体的になった」
- 「生徒たちが、次はこうしようと議論している回数が増えた」
- 「ただ何となく参加している選手に対し、他の部員が注意するなど、生徒間での自浄作用が見られた」
- 「運動が苦手な児童も意欲的に参加することができてとても良かった」

3. 業務負担と運用上の課題(リアルな現場の声) 成果は感じつつも、機器の準備や生徒の意識差によって、必ずしも「楽」になるばかりではないという意見。

- 「授業準備に新しい作業が加わり、業務時間の削減には至らなかったが、生徒の学びの成果を実感しやりがいを感じている」
- 「ツールの準備や操作に時間がかかるため、業務時間の削減には繋がらなかった」
- 「教えてもやらないことも多く、できることしかしないため時間がかかる(生徒の自主性に任せると進まないケース)」
- 「アプリの動作速度を向上させ、同時に多くのユーザーが利用してもストレスなく使用できるようにしてほしい」

本サービスの導入・運用では、生徒の自発的利用の低迷や教員の多忙、予算不足が壁となりました。これに対し、サービス設計の重心を「教員の管理業務（日程調整等）の支援」へ移し、実務負担を直接削減する方針へ転換します。同時に、詳細なモデル動画等のコンテンツ拡充により生徒の自律的な学習を促し、技術指導の負担も軽減します。さらに、活動成果を「総合型選抜」に直結させて価値を高め、自治体・企業連携による持続可能なモデル構築を進めていきます。

直面した課題

1. 導入の壁（心理・環境）

動機づけと意識の壁: 生徒の自発的利用は難しく、教員にも「業務増」への懸念や、従来の指導法からの意識改革（パラダイムシフト）に抵抗感がありました。

環境とコスト: 予算不足、端末・Wi-Fi環境の不備、および限られた部活動時間内での実施枠確保が障壁となりました。

2. 運用の壁（負担・スキル）

業務削減のジレンマ: 授業の質は上がるものの、機器準備や計画作成に時間を要し、結果として教員の業務負担が増加するケースが多発しました。

主体性とシステムの課題: 生徒の基礎技能不足により探究が深まらない、利用頻度による効果の二極化、多人数接続時のシステム不具合等が顕在化しました。

解決するための改善策

1. 教員支援と進路接続（価値の転換）

管理業務の削減: 「校務支援機能」を強化し、教員の実務負担を直接減らす方向へサービスを再構築します。

総合型選抜への直結: 活動記録をポートフォリオ化して入試対策に活用するプログラムを開発し、部活動に「進路」という新たな価値を付与します。

2. 自走支援と最適化（負担の軽減）

コンテンツによる自走化: 詳細なモデル動画や指導案を拡充して生徒の自律学習を促し、教員が「教える」負担を軽減します。また、発達段階に応じた難易度調整やシステム改善も進めます。

3. 持続可能な体制（地域・予算）

外部連携モデル: 外部人材による「オンライン指導」で地域・スキル格差を解消し、自治体・企業（スポンサー）連携による費用負担モデルを構築します。

社名	株式会社STEAM Sports Laboratory
代表	山羽教文
設立年月	2018年11月
本社	東京都港区芝4丁目3番5号ファースト岡田ビル4階
資本金等	74百万円
売上高等	58百万円
従業員数	4人
事業内容	<ul style="list-style-type: none"> ■ スポーツ教育サービス開発・運営 ■ スポーツ教育キャンプ・スクール企画・運営 ■ スポーツを起点とする探究教材開発 ■ スポーツマネジメント ■ 部活動支援 ■ 総合型選抜入試対策 ■ 上記に関わるコンサルティング

■お問い合わせ窓口

担当:原口

電話:03-6206-0333

Mail:t.haraguchi@steams-jp.com