



+Torch

教育者の卵に未来を灯すたいまつを

+Torchは、未来の学校教育を担う教育者の卵に、自己探究や価値創造の体験を届け、コーチングやファシリテーションを行うワークショップの実践機会を設けることで、Torcherと呼ばれる次の教師のロールモデルを育成・輩出する土壌を創っていきます。

目次

1. 背景・目的
2. Torcherプログラムとは
3. 実施体制
4. プログラム概要
 - ✓ コーチングプログラム
 - ✓ ファシリテーションプログラム

OUR VISION

学校に自分の本音や社会と立ち止まり向き合う時間を増やす

学校は、なんのためにあるのでしょうか？

学校に通う子どもたちの人生が幸せで豊かなものになるためであると考えます。

社会は非連続的に成長する時間を迎えています。変化の大きな社会では、これまでの常識がすぐに通用しなくなります。自らの本音・ワクワクと向き合い、自ら問いを立てて自分の人生を探究する時間は、すべての子どもたちに必要だと考えています。

OUR MISSION

教育者の卵に未来を灯せるたいまつを

+Torchは、教育者の卵から学校教育の可能性を開放する提案をします。

子どもたちに最も近い存在として伴走する教師は、子どもたちの価値観に大きな影響を与える存在です。

成長し続ける時代。子どもたちが出ていく社会は私たちも未知な世界です。

そんな中でも自分の軸を持ちトライアンドエラーの精神で自分の人生を生きていくためのたいまつを自ら灯せるように。

私たちは教育者の卵にたいまつを届け、共に学校の子どもたちにたいまつを広げます。

+Torch発起人 延原令奈の「挑戦STORY」



延原令奈

取材記事

～「辞めてみる」という決断からの再出発～



「辞めてみる」という決断からの再出発



<https://iil.la/TmU75bA>

2019年4月 神戸大学国際人間科学部子ども教育学科入学

2019年9月 デンマーク留学教育視察・自己探求で過去の高校の鬱経験を言語化したことで、「立ち止まり自分や社会と向き合う機会を日本の学校教育に増やしたい」という想いが強くなり活動開始

2019年10月 起業家教育の通信制高校立ち上げ途中から運営に参画

2019年11月 様々な環境の中高生150名ほどと会い自己探究対話をする

保護者の価値観により子どもを想うからこそ挑戦を止める場面に違和感を感じ

2020年8月 保護者プラットフォーム「小中高生のママ灯とパパ灯の学校」設立(401名)

学校の中の子どもたちに自分を知る時間を届けるには、教師になる学生がコーチングの対話ができるようになれば可能なのではないかと考え、

2020年9月 教員志望学生対象自己探究イベント「自分を知る授業」開始(20回開催150名参加)

2021年12月 経済産業省STEAMライブラリ 高校生対象”デザイン思考”動画教材開発担当

2022年2月 愛知教育大学にて「自分を知る授業」として授業

教育学部の教育のアップデートの必要性・可能性を強く感じ

2022年4月 株式会社うちゅうの新規事業として次世代教育者共創事業+Torch創設

大阪教育大学教職院の授業にてゲスト登壇

「学校教育に、**自分や社会の選択肢と立ち止まり向き合う時間**を増やしたい」という軸は変わらず、これまでもこれからも手段にとらわれず、学びながら挑戦し続けます。

次世代教育者共創事業 +Torch

誰もが未来にワクワクすることができる学校を目指して、教育者を志す学生にアプローチする組織。教師に求められる力が多様化する現代において、自分らしいあり方と向き合う機会や社会の選択肢を知る機会を提供。



チーフプロデューサー

延原令奈 Nobuhara Reina

- ・神戸大学国際人間科学部子ども教育学科4年
- ・保護者のプラットフォーム「ママ灯とパパ灯の学校」立ち上げ

高校時の鬱の経験やデンマーク留学中でした自己探究の経験から、「自分を知る」時間を学校に作る必要性を発信している。



チーフディレクター/+Torch lab. 研究員

小倉未来 Ogura Miki

- ・神戸大学国際人間科学部子ども教育学科4年
- ・神大子ども教育プラットフォーム立ち上げ

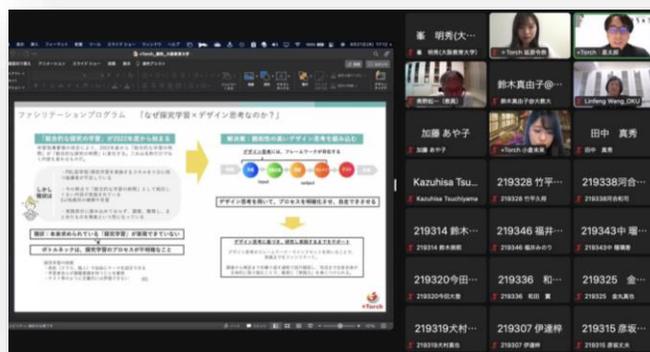
高校の進路相談での違和感や地元島根と関西の機会格差を感じた経験から、教育者の可能性を最大化する仕掛けづくりに興味を持つ。



次々世代を担う教育者 “Torcher”プログラム

～「知る」ためのコーチング力と「創る」ためのファシリテーション力～

本取り組みを、
大阪教育大学の授業内（協働型プロジェクト演習）で
お話させていただきました。（2022/4/21）



教育者の卵育成プログラム

対話型授業
コーチ教育
キャリアデザイン

デザイン思考
ファシリテーター教育
STEAM教育

コーチングプログラム

ファシリテーションプログラム

教育者の卵自身が自分を知り、
子どもたちの自己理解に
伴走できるまでを一貫して育成

教育者の卵自身が課題解決に挑み、
子どもたちの探究学習に
伴走できるまでを一貫して育成

子どもたち一人一人の自分らしさや本音をを引き出して深掘り、
子どもたちの心のエンジンを駆動させることができるようになる
ためのプログラム。コーチングのマインドセットや対話スキルを
得ながら、立ち止まる重要性や自己決定の重要性を体感する。

正解のない問題に対して、子どもたちの主体的・協働的な探究
学習を導くことができるようになるためのプログラム。デザイ
ン思考のフレームワークやSTEAM探究のファシリテーション
スキルを得ながら、価値創造の成功体験を積む。



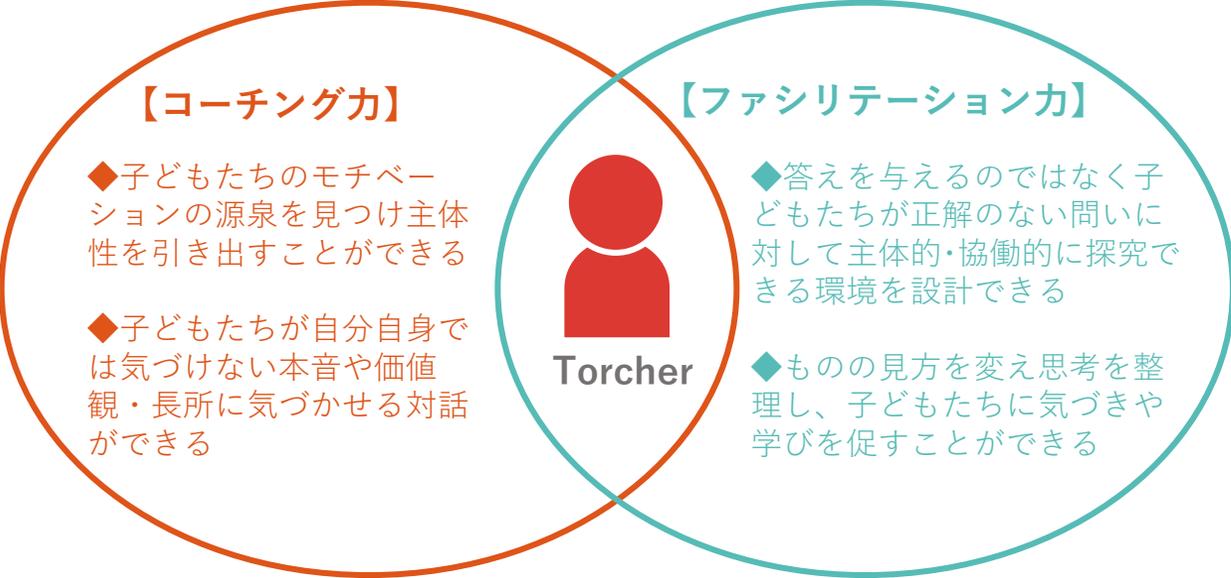
教育者の卵

- 第1部：自分を知る授業
- 第2部：メンター研修

- 第1部：デザイン思考WS
- 第2部：メンター研修

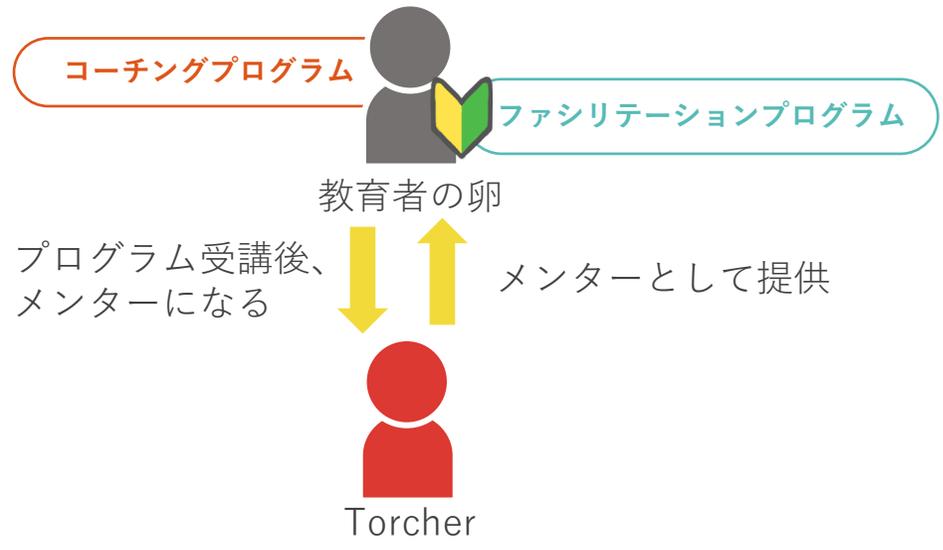
Torcherプログラムとは

Society5.0時代の到来など、変化が激しく予測困難な社会に対応するためには、以下のような高い資質能力を備えた教育者が求められていると考えています。



本プログラムでは、児童生徒が学ぶ過程でコーチングやファシリテーションによって、個別最適な学びや協働的な学びの実現を先導する教育者を**Torcher**（トーチャー）と定義します。

『Torcherモデル』
本プログラムを受講した人が、すぐに提供側（メンターや企画側）に回ることで、繰り返し実践の場を提供し、次世代のTorcherを継続的に育成する仕組みを構築します。私たちが直接影響を与える次世代のみならず、その先の次々世代へも普及させ、未来を担う教育者を教員養成課程から変革していきます。



- ✓すぐに実践できる環境が準備されている
- ✓何度でもメンターにも挑戦できる

WSにおける役割とTorcherレベルとの関連性

WSにおける役割	詳細	昇格条件 Torcherレベル	昇格条件 継続期間	昇格条件 メンター回数
メンター	体験編WSにおいてメンターとして、新規参加者に気づきを与え学びを深める伴走が可能	Torcher Lv.1であること 体験編WSと授業実践編WSを受講しメンターになる意志のある人		
サブディレクター	体験編WSの集客から当日マネジメントなど、企画運営の補佐 参加者へより質高く伴走可能 メンターの育成補佐	Torcher Lv.2であること	3ヶ月以上 メンター4名の マネジメントを継続	半年で3回以上の メンターの実施経験
トップディレクター	体験編WSの集客から当日マネジメントなど、企画運営責任者 参加者へより質高く伴走可能 メンターおよびサブディレクターの育成	Torcher Lv.3であること サブディレクター経験 3ヶ月以上	6ヶ月以上 サブディレクター2名と メンター4名の計6名の マネジメントを継続	半年で5回以上の メンターの実施経験

Torcherプログラムとは

4カ年計画



Torcherプログラムとは 用いる教材について

ゼロからの教材開発ではなく、既に確立した教材を用いて実践することで、仮説検証に基づいた改善に注力することができる。

R2

経済産業省
学びと社会の連携促進事業
「未来の教室」
STEAMライブラリー事業



「宇宙」教材作成

R3

経済産業省
学びと社会の連携促進事業
「未来の教室」
STEAMライブラリー事業



「デザイン思考」教材作成

※他「宇宙」「Vtuber」の教材作成

R4

経済産業省
学びと社会の連携促進事業
「未来の教室」
STEAMライブラリー事業の採択を目指す



実践・調査をもとに
「デザイン思考」の
コンテンツを改善



「自己内省・コーチング」
の新規コンテンツを
新たに開発・作成予定

上記の教材を、「教員養成向け・教員のリカレント教育向け」に必要な力や実践に合わせてとカスタムする。

Torcherプログラムとは 用いる教材について

令和2年度3年度、経済産業省 学びと社会の連携促進事業「未来の教室」STEAMライブラリー事業において独自開発した教材を、教員養成向け・教員のリカレント教育向けに合わせてカスタムし教材開発を行う。

WS用スライド

各プログラムのプロセスに沿って
取り組めるよう作成されたスライド

Torcher向け
補助教材

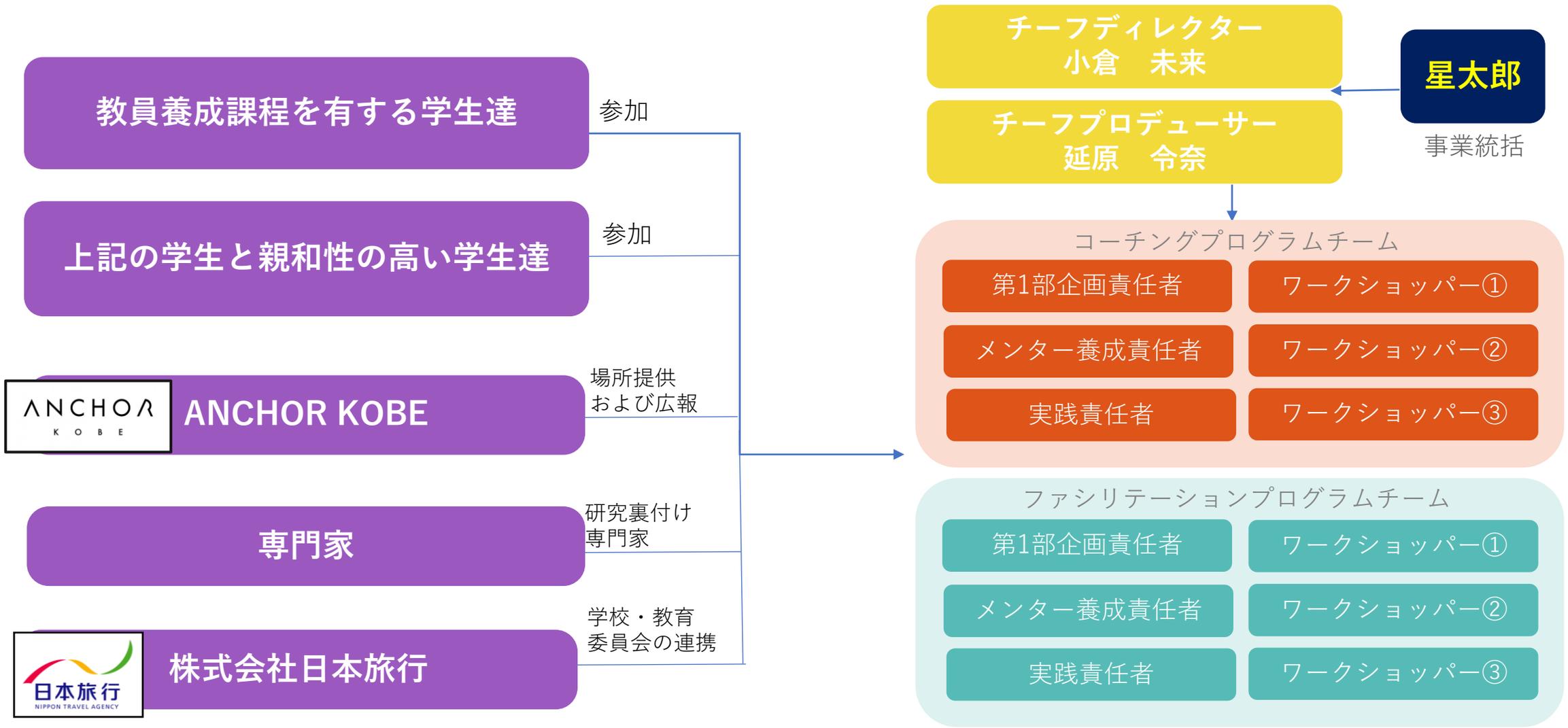
メンターが
コーチングやファシリテーションを
行う際のポイントが
まとめられている教材

ワークシート

探究の思考プロセスや
言語化した内容を記録し
アウトプットを助けるワークシート



実施体制



実施体制 現時点での自走/展開プラン

- ・株式会社日本旅行様との協業で、教員の学び直しとして教員向けリカレント教育のコンテンツを展開
- ・単発コンテンツでの関係を足掛かりに、教員向けのリカレント教育の定期提供を実現



教員への販路拡大、同一顧客への長期間の教材提供

修学旅行だけでなく、リカレント教育としてのコンテンツ提供

強み

- ・STEAMライブラリ事業で培ったコンテンツ蓄積
- ・インサイトを抽出し、新奇性の高い教育プロダクトを作成

弱み

- ・学校とのネットワークの薄さ
- ・教育現場のニーズ・データ取得機会の不足

強み

- ・修学旅行斡旋で蓄積された知見
- ・学校営業で培われたネットワーク
- ・旅行代理店として提供可能なオプションの広さ

弱み

- ・新奇性の高いコンテンツ作成力
- ・教育現場からのニーズ・データ分析の不足

教育者の卵育成プログラム

対話型授業
コーチ教育
キャリアデザイン

デザイン思考
ファシリテーター教育
STEAM教育

コーチングプログラム

ファシリテーションプログラム

教育者の卵自身が自分を知り、
子どもたちの自己理解に
伴走できるまでを一貫して育成

教育者の卵自身が課題解決に挑み、
子どもたちの探究学習に
伴走できるまでを一貫して育成

子どもたち一人一人の自分らしさや本音をを引き出して深掘り、
子どもたちの心のエンジンを駆動させることができるようになる
ためのプログラム。コーチングのマインドセットや対話スキルを
得ながら、立ち止まる重要性や自己決定の重要性を体感する。

正解のない問題に対して、子どもたちの主体的・協働的な探究
学習を導くことができるようになるためのプログラム。デザイ
ン思考のフレームワークやSTEAM探究のファシリテーション
スキルを得ながら、価値創造の成功体験を積む。



教育者の卵

- 第1部：自分を知る授業
- 第2部：メンター研修

- 第1部：デザイン思考WS
- 第2部：メンター研修

コーチングプログラム 「なぜ教員養成課程の学生に自己探究なのか？」



自己と向き合う機会の少なさが原因として起こっていると考えられる、中高生の課題・悩み

- 大学合格がゴールになる受験教育
- 漠然とした将来への不安
- 低い自己肯定感

解決策：「自分を知る時間」を学校につくる

自己理解をしたことによって…

- ✓ 自分なりの目的を持って進路決定できる
- ✓ ありのままの自分を受容できる
- ✓ 自分がワクワクすることを言語化して仮決めで方向性を持つことができる



現状：生徒と話す時間はあっても生徒の本音を引き出せていない

得意な数学の調子が悪いね 医学部はこれでは足りないよ。頑張っ！



ありがとうございます！頑張ります！



実は進路にモヤモヤしてるけど言い出せないな..



教員志望の学生が生徒のキャリア伴走に対して抱える共通した悩み

- 実際にどうやって深掘ったらいいかイメージが湧かない
- 自分自身も教師以外の選択肢を検討したことがないから不安

まずは自分自身が、じっくりと自分に向き合って価値観を言語化し、自己理解・人生設計を徹底的にやりきる

自己探究を行う意義を体感した上で、学生にコーチングを実践し、マインドセットや対話スキルを身につける

生徒が自分では気づけない本音や価値観・長所に気づかせることができる

Aくんは何がきっかけで医者に憧れたの？
 素敵だね！どんなところがカッコいいと思ったの？
 父の影響でカッコいいなと思いました。
 人の役に立つところです
 自分は医療に興味を持ってないけど建築分野に凄く興味があるそれを生かして「人の役に立つ」ことを考えてもいいのか..!

コーチングのマインドセットに基づき、本音で対話し将来の方向性を一緒に探っていくまでをサポート

- ✓ 日常会話や授業の中で問いを投げ、内発的動機を生めるように
- ✓ 本音を話せるコミュニティで、初心に戻ったり自身の成長に気づいたりできる
- ✓ 多様なキャリアの仲間との繋がりや、外部と連携した授業づくりが可能に



第1部：自分を知る授業

1対1の対話によるコーチングを受けて
自分自身の価値観・ビジョンについて言語化する

第2部：メンター研修

コーチ側に必要な
マインドセット・知識を
実践を通して身につける

Day 1 (3時間)

「過去」から自分を知る

講義型(全体)

- ① 自分を知る/立ち止まる大切さ
- ② 対話の重要性
- ③ 相手の本音を引き出すコーチングのマインドセット

対話型 (1:1)

- ④ モチベーショングラフを題材に深掘り
- ⑤ 気づきをシェアし全員の学びにする

Day 2 (3時間)

「未来」から自分を知る

講義型(全体)

- ① 「どう在りたいか」
- ② 自己理念とは

対話型 (1:1)

- ③ やりたいことリストを題材に深掘り
- ④ 自己理念(キーワード)に収束
- ⑤ 30歳なりきり自己紹介

Day3 (3時間)

コーチング
基礎講義

ケーススタディ
対話実践

メンター
確認試験

プログラム後

学生参加者に対して
コーチングメンターと
して実践を重ね
対話スキルを向上する



Torcher

講義

◆ 深掘り側の姿勢

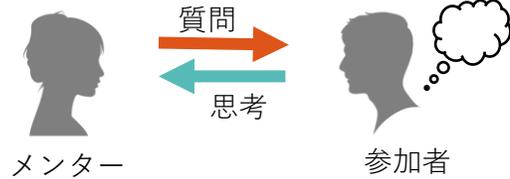
一旦受容した上で質問する(否定から入らない)

「なんで」ばかり問うのではなく、いつから?どんな所が?などの疑問詞で深掘る

表面的な行動だけ聞いて終わりではなく、その裏に隠されている価値観の深さまで引き出す



1対1の対話



講義と対話のハイブリッド型で実施することで、
コーチ側の視点を持ちながら自身の自己探究に臨めるようになる

コーチングプログラム 「自分を知る授業」 タイムスケジュール

Day 1 (3時間)

時間	分	コンテンツ	参加者の動き
9:30~	10	オープニング	概要・背景を知る
9:40~	10	自己紹介タイム	参加者同士交流
9:50~	10	「自分を知る」講義①	自分を知る必要性を考える
10:00~	50	価値観ワーク	目標設定・価値観リスト
10:50~	10	休憩	
11:00~	70	価値観ワーク	1対1対話
12:10~	10	シェアタイム	気づきを全体でシェアする
12:20~	5	まとめ	講義・次回までの課題
12:25~	5	クロージング	アンケート記入

Day 2 (3時間)

時間	分	コンテンツ	参加者の動き
9:30~	3	オープニング	
9:40~	7	Day1と自身の変化振り返り	Day1振り返り・目標設定
9:50~	10	「自分を知る」講義②	自己理念とは
10:00~	70	「やりたいことリスト」ワーク	1対1で言語化ワーク
10:50~	10	休憩	
11:00~	60	自己理念ワーク	1対1で言語化ワーク
12:10~	20	シェアタイム	自己理念発表・30歳自己紹介
12:20~	10	クロージング	アンケート記入・写真撮影

※時間帯は変更する可能性あり

Day 3 (3時間)

「コーチング講座」タイムスケジュール

時間	分	コンテンツ	参加者の動き
14:00~	5	オープニング	
14:05~	15	リフレクション	自己探求について振り返る
14:20~	30	コーチング基礎	コーチングの基礎知識を学ぶ ディスカッション
14:50~	30	ケーススタディ 対話実践	様々なパターンで 本番を想定した対話実践・フィードバック
15:20~	10	休憩	
15:30~	40	授業作りWS	実際に教師として授業する際の計画を 立ててみよう
16:10~	15	メンター試験	自己探求の重要性やマインドセットを 他人に説明してみよう
16:25~	25	交流タイム	感想・気づきを全体でシェア
16:55~	10	クロージング	プラットフォーム案内・アンケート記入

※時間帯は変更する可能性あり

他プログラム詳細

●リフレクション

自己探究の前後での自分自身の変化か振り返る。
また、コーチングを受けたDay1・Day2のコンテンツ
や相手の質問の着眼点等で良かった点・改善点を考える。

●コーチング基礎

プロのコーチング・カウンセラーの監修のもと開発
された「コーチング基礎」のカリキュラム(開発中)を
講義形式で受講し、マインドセットや知識を学ぶ。

●ケーススタディ

様々なパターンで本番を想定した対話実践を行う。
多様な生徒に対して向き合うことができる自信をつける。

●メンター試験

Day 1 ~ 3 の受講を完了し、Day 3 の確認試験の基準を
クリアした人は、次回以降【体験編】である「自分を知る
授業」のメンター側として伴走する。

教員志望学生対象 対話型自己探求WS
「自分を知る授業」実施実績

MISSION
学校に「自分を知る授業」を創ること

VISION
教育者の卵に【自己受容・自己理解】の
体験と方法を広めること



19回開催



新規参加学生 150名以上
複数回参加学生 300名以上

愛知教育大学
キャリア教育専攻学生対象
キャリアデザイン講座



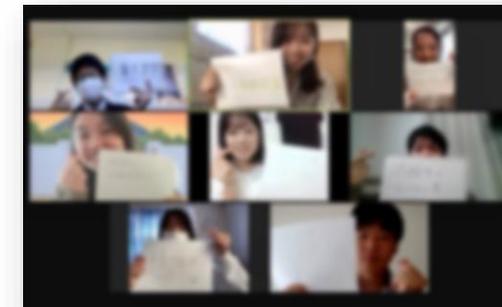
武庫川女子大学経営学部の
単位認定される
実践学習科目に一環にて導入



日本キャリア教育学会
研究推進委員会企画第3回
キャリア教育カフェ登壇



愛知の有志の高校生対象
全2回開催



教員志望学生対象 対話型自己探求イベント「自分を知る授業」複数参加者の声



神戸大学国際人間科学部子ども教育学科2回生
(小学校教員志望学生)

1回目

初めて会った人に自分のこれまでの経験を話すことに最初少し抵抗があったのですが、質問が繰り返されていくうちにどんどん「自分」が引き出されていっている感覚が味わえて、**自分に対する新たな発見ができた喜び**を味わえました。

2回目

参加する前は、「引き出される側」にしかいなかった自分が、このイベントへの参加を通して、教師として生徒のやりたいを「引き出す」ことへの**興味関心**がすごく湧いてきました。

話す相手が変わると気付くことがこんなにも変わるのか、広がるのか、と驚きました。対話をすればするほど、ふわふわしていた自分が少しずつかたまっていく感覚を得ています。また、**対話していた相手が「モヤモヤ少し晴れた！」**と言ってもらえることの**喜びを実感**しています。自分がこんな人でありたい、**こんな教員になりたい**という**新しい像**がまたひとつできた気がします。

3回目
メンター

教育者の卵育成プログラム

対話型授業
コーチ教育
キャリアデザイン

デザイン思考
ファシリテーター教育
STEAM教育

コーチングプログラム

ファシリテーションプログラム

教育者の卵自身が自分を知り、
子どもたちの自己理解に
伴走できるまでを一貫して育成

教育者の卵自身が課題解決に挑み、
子どもたちの探究学習に
伴走できるまでを一貫して育成

子どもたち一人一人の自分らしさや本音をを引き出して深掘り、
子どもたちの心のエンジンを駆動させることができるようになる
ためのプログラム。コーチングのマインドセットや対話スキルを
得ながら、立ち止まる重要性や自己決定の重要性を体感する。

正解のない問題に対して、子どもたちの主体的・協働的な探究
学習を導くことができるようになるためのプログラム。デザイ
ン思考のフレームワークやSTEAM探究のファシリテーション
スキルを得ながら、価値創造の成功体験を積む。



教育者の卵

- 第1部： 自己探究WS
- 第2部： メンター研修

- 第1部： デザイン思考WS
- 第2部： メンター研修

「総合的な探究の学習」が2022年度から始まる

学習指導要領の改定により、2022年度から「総合的な学習の時間」が「総合的な探究の時間」に変化する。これは名称だけでなく内容も変わるものだ。



しかし現状は

- ・ PBL型学習/探究学習を実施するスキルを十分に持つ指導者が不足している
- ・ 今の時点で「総合的な学習の時間」として相応しくない内容が実施されている
Ex)他教科の補修や自習
- ・ 実践部分に踏み込めておらず、調査、整理し、まとめたものを発表という形になっている



解決策：親和性の高いデザイン思考を組み込む

デザイン思考には、フレームワークが存在する



デザイン思考を用いて、プロセスを明確化させ、自走できさせる



現状：本来求められている「探究学習」が実現できていない

ボトルネックは、探究学習のプロセスが不明確なこと

探究学習の特徴

- ・ 各校（クラス、個人）で自由にテーマを設定できる
- ・ 学習者自らが課題意識を持つことを重視
- ・ テスト等のように定量的には評価できない etc

デザイン思考に基づき、研究し実践するまでをサポート

デザイン思考のフレームワーク・マインドセットを用いることで、実践までをファシリテート。

調査から検証までを繰り返す過程で試行錯誤し、完成まで生徒自身が主体的に取り組むことで、確実に「実践力」を身につけられる。

ファシリテーションプログラム 「なぜ教員養成課程の学生に探究学習なのか？」



教員

- 探究学習やSTEAM教育の必要性の高まりに対して、教員は指導の準備をする時間を十分に確保できていない。
- 自分自身が探究学習をそもそも学んでいない。
- 教育現場で**感覚的に**実施してしまっている探究学習指導を、**体系的に**学べる（暗黙知を形式知にする）機会が必要。



教育者の卵

- 教員志望の学生が生徒のキャリア伴走に対して抱える共通した悩み
- 探究学習ってよく聞くけど難しそうだし、イメージが湧かない
 - ファシリテートする時、何に気をつけたらいいのかわからない

フレームワークを使って実践する機会を通して
探究への心理ハードルを下げる必要がある

解決策：デザイン思考を用いて課題解決・価値創造に徹底的に取り組み、授業作りまでを一貫して行う

教員養成課程の学生が取り組むメリット

✓多様性が尊重される環境下で、**価値観の異なる仲間**で協働し**価値を共創**することを体験する。教育現場で実践する準備が必要。

✓時間に余裕があるので、学生自身も何度も壁にあたり**トライアンドエラー**を繰り返す**経験**が得られる。検証・失敗・リカバーしやすい。

探究学習の授業の作り方や指導の際何に気をつけて生徒の学びに伴走をしたらいいのかわからず形式的になっている…



学生時代に自分がデザイン思考のフレームを使って課題解決に取り組んだからファシリテートする時に気をつけるポイントが分かる！授業作りまで経験しているから探究学習を自信を持って授業づくりできる！



デザイン思考の mindset に基づき、
研究し実践した上で探究授業の模擬実践までをサポート



Torch

- ✓探究学習においてつまづきやすいポイントとその改善方法を学生が理解している
- ✓探究学習の曖昧なプロセスを、学生が体系的に理解している
- ✓学習者がワクワクしながら探究に取り組めるようにファシリテーションプログラムの方法・問いかけの技術を身につけている

第1部：デザイン思考WS

デザイン思考を活用しながらチームで探究学習を実践する

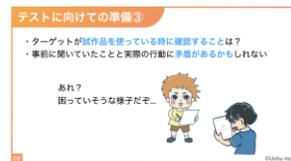
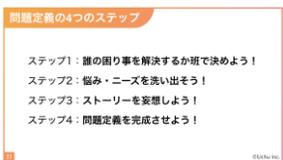
【目的】 探究学習を自ら実践する中で、つまづくポイントに気づき、探究学習の曖昧なプロセスを体系的に学ぶ。
 【内容】 チームごとに、事前に決めたテーマについて課題を定義し、その解決アイデアを創出する。



導入	10分	デザイン思考における共感と問題定義について説明
共感	10分	観察とヒアリングのワークに取り組む。
問題定義	15分	共感マップを用いて、ターゲットのペイン・ゲイン、インサイトを探る。
チーム別ワーク①	15分	各チーム内で、これまで取り組んで得た情報を整理をし、あらためてインサイトを定義してみる。
チーム別ワーク②	15分	各チーム内で、共感・問題定義においてつまづいたポイントと改善点を整理する。
メンタリング	20分	各チームに対して個別のメンタリングをする。



導入	10分	デザイン思考におけるアイデア創出～テストについて説明
アイデア創出	15分	アイデア創出のフレームワークを体験する。
プロトタイプ	25分	アイデアを形にする。紙にスケッチしたり、段ボールや発泡スチロールなど身近にあるものを使って試作品を作る。
テスト	20分	他者にアイデアを伝える、あるいは体験してもらいフィードバックを得る
チーム別ワーク	15分	各チーム内で、つまづいたポイントと改善点を整理する。
メンタリング	20分～	ワークショップ終了後、各チームに対して個別のメンタリングをする。



第2部：メンター研修

ファシリテート側の姿勢やフレームワークを授業づくりを通して身につける



学習者がワクワクしながら探究に取り組めるように、ファシリテーションの方法・問いかけの技術について考え、身につける。

<想定成果物>



①授業スライド

授業の進行	時間	内容	アクティビティ	講師
導入	5分	「魔法が使える魔法の杖」の導入	魔法の杖	全体授業
導入	10分	「魔法が使える魔法の杖」の導入	魔法の杖	個人作業
導入	5分	「魔法が使える魔法の杖」の導入	魔法の杖	全体授業

②指導案

授業の進行	時間	内容	講師
導入	5分	「魔法が使える魔法の杖」の導入	全体授業
導入	10分	「魔法が使える魔法の杖」の導入	個人作業
導入	5分	「魔法が使える魔法の杖」の導入	全体授業



③ワークシート

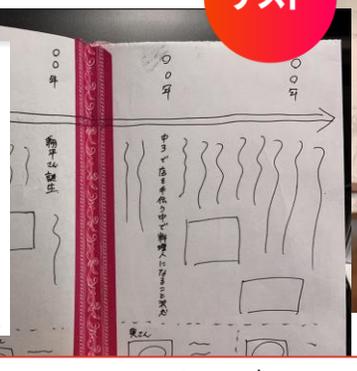
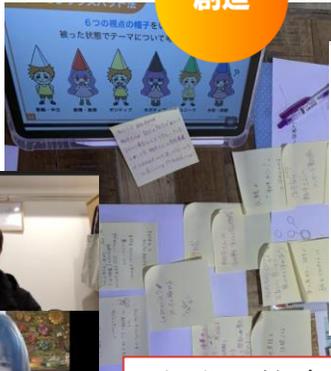
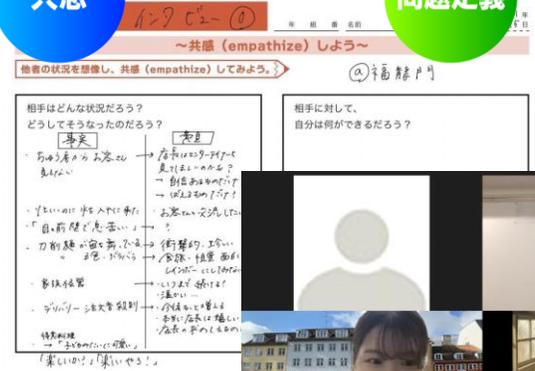
共感

問題定義

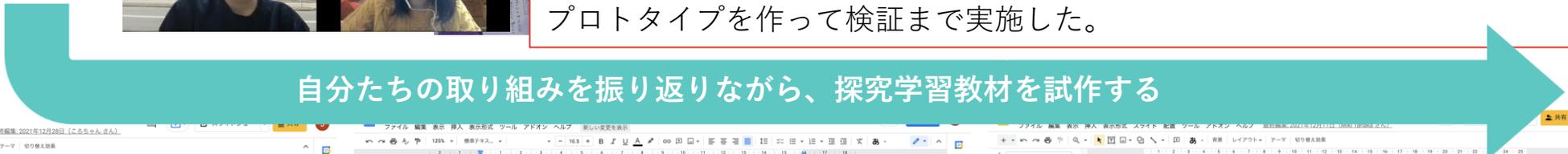
創造

プロトタイプ

テスト

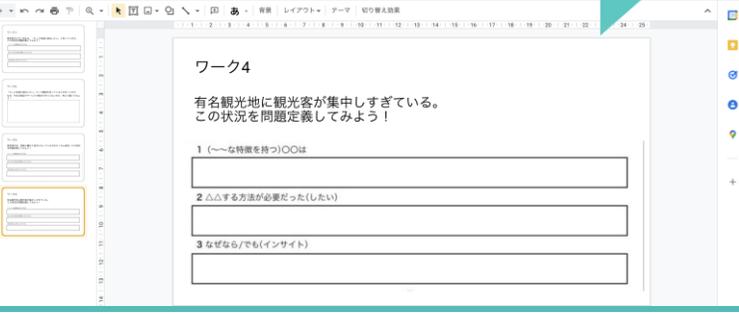


地域の飲食店の課題を解決するために、zoomやお店でヒアリングをしながら、プロトタイプを作って検証まで実施した。



授業の流れ	段階	活動内容	時間	生徒が取り巻く問い	アウトプット	活動形態
導入	問題定義とは		5	問いを立てるため、問いはどうやって立てるのか		全体講義
導入	「海岸にのみが散らしている」状況を問題定義しよう		10	問いを立てるため、問いを立てる状況を探るのか		個人作業
探求	問題定義を比較してみよう		5	どのようにすればアイデアの出やすい問いを立てることができるのか 問題定義はなぜ重要なのか		全体講義

難易度・レベルの調整について	段階	活動内容	対象	具体策
導入	問題定義とは		一般的な問題定義との違いが分からない	一般的な問い「どうしたらよみを減らせるか」とデザイン思考の問い「どうしてのみが散らしているか?」本問に困っている人は誰? の違い



教材（スライドや指導案、ワークシートなど）を、Googleドライブ上で共有しメンバーで試作した。



2020年度・2021年度 経済産業省
学びと社会の連携促進事業

「未来の教室」STEAMライブラリー事業採択



オリエンテーション

共感

問題定義

創造

プロトタイプ

テスト

犬	ハムスター	ヘビ
サル	動物	キツネ
ゾウ	クマ	鳥

独自開発した教材を活用し、仮説検証に基づいて改善

デザイン思考を用いた
企業内研修WS実施
(東京・大阪・名古屋・福岡)



神戸大学新プログラムの講師として
「デザイン思考WS」を導入・実践



武庫川女子大学経営学部経営学科の
単位認定される実践学習科目にて
「デザイン思考WS」を導入・実証

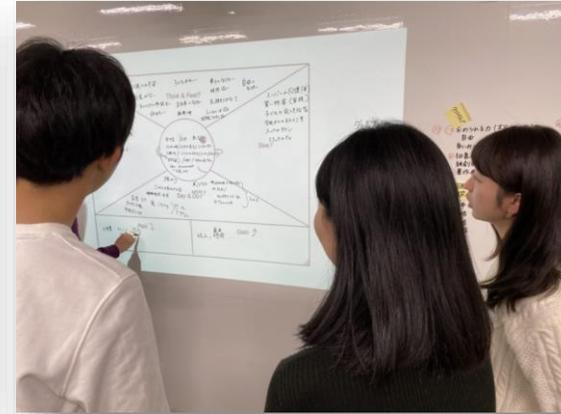


ファシリテーションプログラム 実証実績

2020年度・2021年度 経済産業省「未来の教室」STEAMライブラリー事業採択
コンテンツ開発に用いるデザイン思考のワークショップ実施経験多数



千里国際中等部・高等部でデザイン思考を用いて、SDGsをテーマにしたワークショップをオンラインにて1日オンラインにて2週間に渡り実施



神戸市立外国語大学にてワークショップを開催



神戸大学にて、デザイン思考やアイデア創出論などをワークショップ形式で提供している様々なチームに対して、そのチームに必要な形のメンタリングも実施（3年間で20チーム以上）過去にはメンタリングしたチームのうち2チームはリージョナルのホーチミン大会に出場



今年度も芝浦工業大学附属中等・高等学校において4日間におよびワークショップを実施