遭遇設計

和光市＋㈱遭遇設計

お仕事ボードゲームで
非認知スキルの可視化と育成&キャリア教育

&

2021/02/14

https://so-guu.com

http://www.city.wako.lg.jp/

目次

遭遇設計

- 前提（課題とソリューション）
- リプランニング
- 実施時の様子
  - ゲームの説明
  - 写真
  - アンケート&エスノグラフ
  - まとめ
- 今後

前提

和光市(教育委員会)の課題感

遭遇設計

- 【和光市】小中学校に配布するタブレットを活用したキャリア教育に関するコンテンツ
  - **課題の背景**
    - 本市では、GIGA スクール構想の実現のため、市内の小学校、中学校に対して 1 人 1 台タブレット 整備を行い、児童生徒・学生や学校関係者に対して切れ目ない学習環境を提供する。今後新たな学びの環境の確立に向けて、ICT 教育に加えて、キャリア教育に資する付加価値(児童 生徒・学生の得意・不得意分野の把握や進路等)が把握できる機能の装備なども重要。 本市では、現在市内の全ての中学校に購入したタブレット端末を、1人1台配布し、また、市内の 全小学校に対してもリースの**タブレット端末**を **1 人 1 台配布**することを想定。なお、授業でのタブレット使用は、7月から開始。
  - **課題のゴール**
    - **タブレット端末を活用**して、あらゆる角度から**キャリア教育**について検討し、個々の児童生徒・学 生の現在、将来を見据えた**客観的なデータを把握**することで、生徒個々にあった指導に役立てる。
  - **求められる要件(機能要求・関連基準等)**
    - 上記の課題のゴールに至るものであれば、分野・取組方法は問わない。なお、キャリア教育につ いては、進路指導やライフプラン、VR 体験等幅広い教育を想定。
    - 新技術/新サービスを導入してこそできる実証内容を希望。
    - (サービス例)
      - ICT を活用し、生徒個々人のタブレットの活用状況、データを踏まえた適性職業診断
      - VR での社会科見学、修学旅行、疑似体験学習 ※厳しい財政状況の中であるため、少なくとも実証実験については、市の財政的な負担が生じないことが前提。また、実証実験期間後に市の財政負担がある場合には継続実施は保証できない

開発＆取扱いのビジネスボードゲーム（一部）

遭遇設計

コミュニケーション力

ヒーローインタビュー

チームビルディング力

ウツ会議

交渉力

ザ・タイヤころがし

新規事業開発

Let's Play Innovation

営業・販売力

あなたに売れないものはない

発想力

地方想生

1on1

カウンセリングの極意

生産性向上

わくわく・ジョブクラフティング

採用力

アイドルマッチング

メタ認知力

パシリの流儀

取引先と実績

遭遇設計

- 研修実績
  - 三井不動産
  - コニカミノルタ
  - ホンダテクノフォート
  - 文祥堂
  - 日本経済団体連合会
  - 茨城県 下妻市
  - 滋賀県 長浜市
  - 東京都 豊島区
  - 文京区 社会福祉協議会
- 購入者
  - 就労移行支援施設 多数
  - 大学　多数

- 講演実績
  - 東京大学
  - 慶応大学
  - 法政大学
  - 東京都 大田区
  - アサヒグループHD
  - デンソー

NHKおはよう日本 紹介

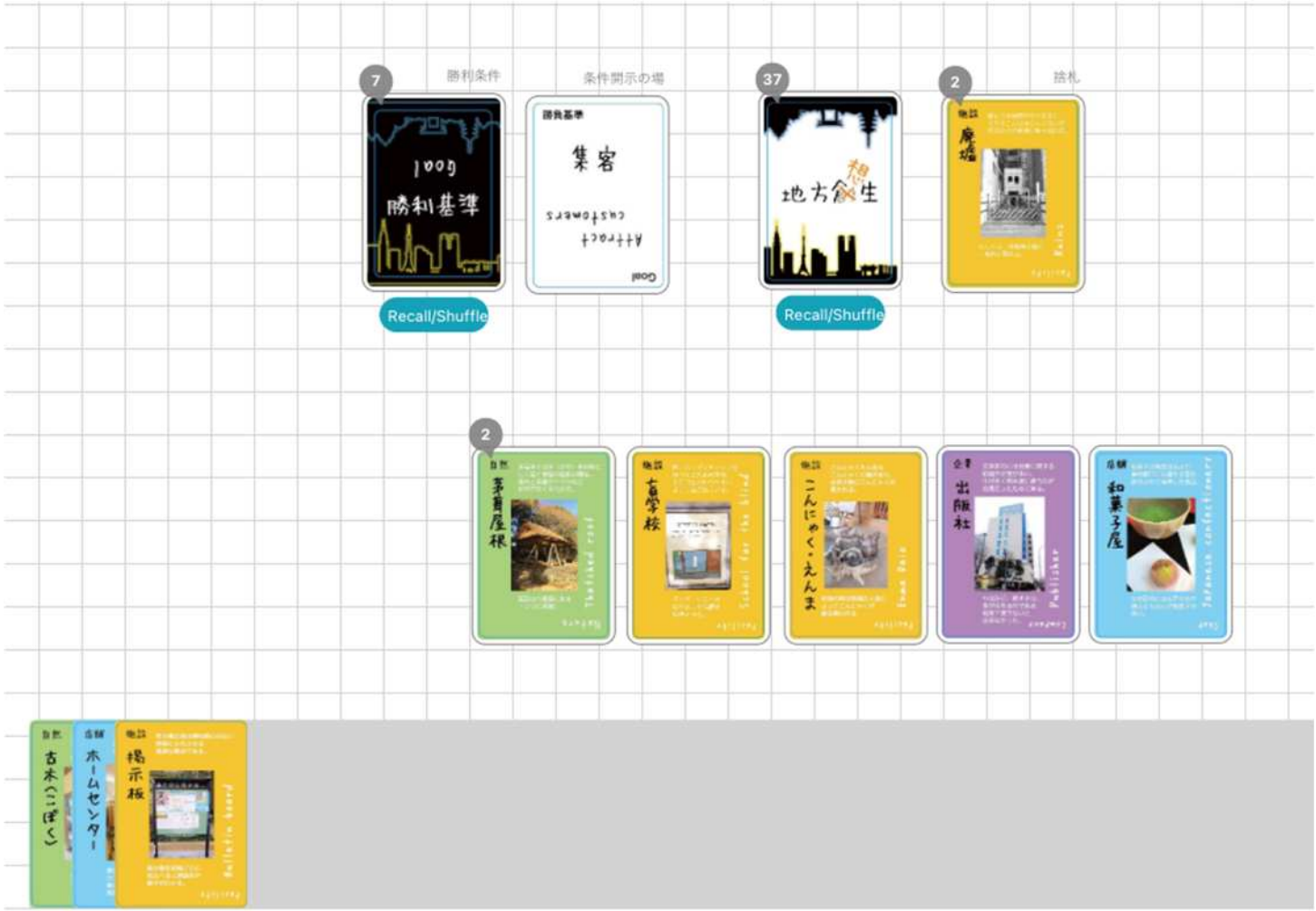
- メディア掲載
  - NHK　おはよう日本
  - 日経ムック
  - 産経新聞

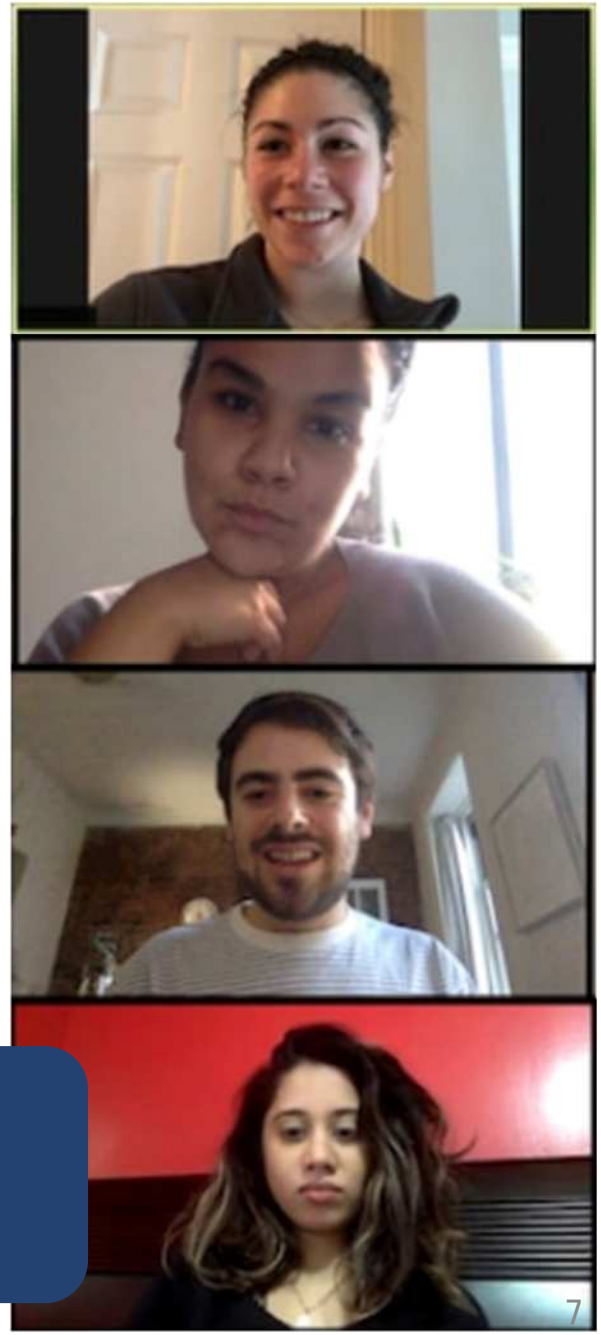
日経ムック 掲載

- 共同開発/共同研究実績
  - 東京大学　川上研究室
  - アドバンテッジリスクマネジメント株式会社(一部上場)
  - 東京都アートステーション構想

オンラインサービスのイメージ画面

遭遇設計





このサービスは既に存在する多くのビジネスゲームを
オンライン上で再現。

1　公募テーマに対するアイデアを基に提案する新技術・新サービスの概要

遭遇設計

- 弊社が開発した企業研修用の**ビジネスボードゲーム（＝お仕事ボードゲーム）**は、**非認知スキルの可視化と育成**を行う。
- 既に企業研修に利用されておりますが、漢字さえサポートすれば**９歳から実施可能**。
- 「**大企業の社会人が実際にこれで学んでいる**」点が、教育熱心な親御さんから好評。

- 学生・生徒同士だけで実施が可能で、記録も自動的に保存。そのため、**先生の手間暇を削減**することが出来る。
- **複数のお仕事ボードゲームをインストール出来る**ので、順次新作が手に入り、参加者の飽きを回避することが出来る。

オープンイノベーションチャレンジGoal設計シート

- プログラムのGoalを設定し、そのために必要な情報を見える化する

遭遇設計

取組名称	**オンラインお仕事ボードゲームで非認知スキルの可視化と育成**		
取組社名	**（株）遭遇設計**	課題元	**和光市教育委員会**

課題背景

新学習指導要領が全面実施となり、今後、新たな学びの環境の確立に向けて、ICT教育に加えて、キャリア教育に資する付加価値（児童生徒の得意・不得意分野の把握や進路等）の育成が必要とされ、今後社会の在り方が変わるSociety5.0時代を生き抜く力の育成が図れる仕事の疑似体験や非認知スキルの向上を図ることが不可欠である。

課題解決に向けた技術概要、解決方法

- 社会人向けに開発されたビジネスボードゲームを生徒に定期実施し、非認知スキルの育成＆可視化を行う。

本取組のGoal＝2月Demoday時点の姿

児童生徒のコミュニケーション能力等や非認知能力が育成され、自己のよさを生かし、他者と協働して目標を達成目指す等、現在や将来に希望や目標をもっていくことができる。

中長期ビジョン・解決すべき課題

コミュニケーション能力や非認知能力が発揮される具体的な場を設定して、進路・キャリア教　育に生かしていく。

実証の必要がある事項の洗い出し（What）

分野		詳細
ユーザー検証		■ 非認知スキルの可視化にニーズはあるか？ ■ より必要とする年代、属性は誰か？（小学校5年？、他の授業と連動？、先生？など）
プロダクト検証	サービス・プロセス	■ 学校のタブレットで利用することが出来るのか？ ■ 学校向けに必須なUIは何か？
	技術	■ 非認知スキルの可視化に関する統計的な妥当性 ■ 非認知スキル育成に関する妥当性
現時点で想定される課題		■ 既存の人間関係の中での実施により、バイアスがかからないか？ ■ 使い続ける上で飽きの発生があるのではないか？

PoC設計＝誰とどうやって検証するのか（How & Who）

具体的な検証方法	■ 実際に学校内にて定期的にビジネスボードゲームを実施。 ■ その結果を分析し、統計的に検証する。
協業パートナー・得たいリソース	■ ご協力頂ける学校や先生、生徒 ■ 統計処理や心理学に詳しい専門家（鏡元臨床心理士）

※本シートは三菱UFJリサーチ＆コンサルティング株式会社　LEAP OVER「Goal設計シート」を参考にOIC事務局において作成しています。

ですが、、

とてもじゃないが計画通りにはいかないと判明

遭遇設計

- 新型コロナ
  - 感染拡大で中止していた行事を、落ち着いた秋に全部することに。
  - 受験の時期でもあり、もともと忙しい。
  - 先生達と話し合いは、２ヶ月先じゃないと空きがない

- ⇨全ての計画を、一旦白紙に。
  - 先生や生徒の負担になっては元も子もない。
  - 2カ月間の実施を、小中校各1回に縮小。
  - タブレット版は×、紙版に。

実施内容

実施概要

遭遇設計

- 北原小学校
  - ２クラス　約60人
  - ２コマ　90分
  - 講師：遭遇設計の広瀬(ベテラン)

- 第三中学校
  - ５クラス　約160人
  - ２コマ　100分
  - 講師：各担任の先生方(初回)

世界観とルール（2/4）

遭遇設計

プレイヤーは、
ヒーロー役（1人）と
記者役（1～3人）に
役割を**振り分け**ます。

記者役はヒーロー役に対して
実際に**インタビュー**を
6分間行います。

遭遇設計

世界観とルール(3/4)

遭遇設計

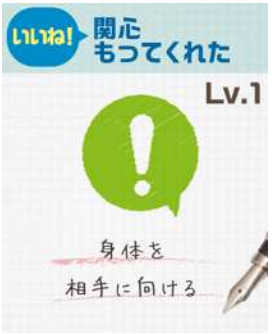
インタビューが終わったら、
ヒーロー役が
一番良いインタビューした
と思う**記者一人**に
独占(どくせん)**取材**の
【オファー(お願い)**】**を
出します。

これを取った
記者が**勝ち**です。

遭遇設計

ヒントカードとは？

遭遇設計

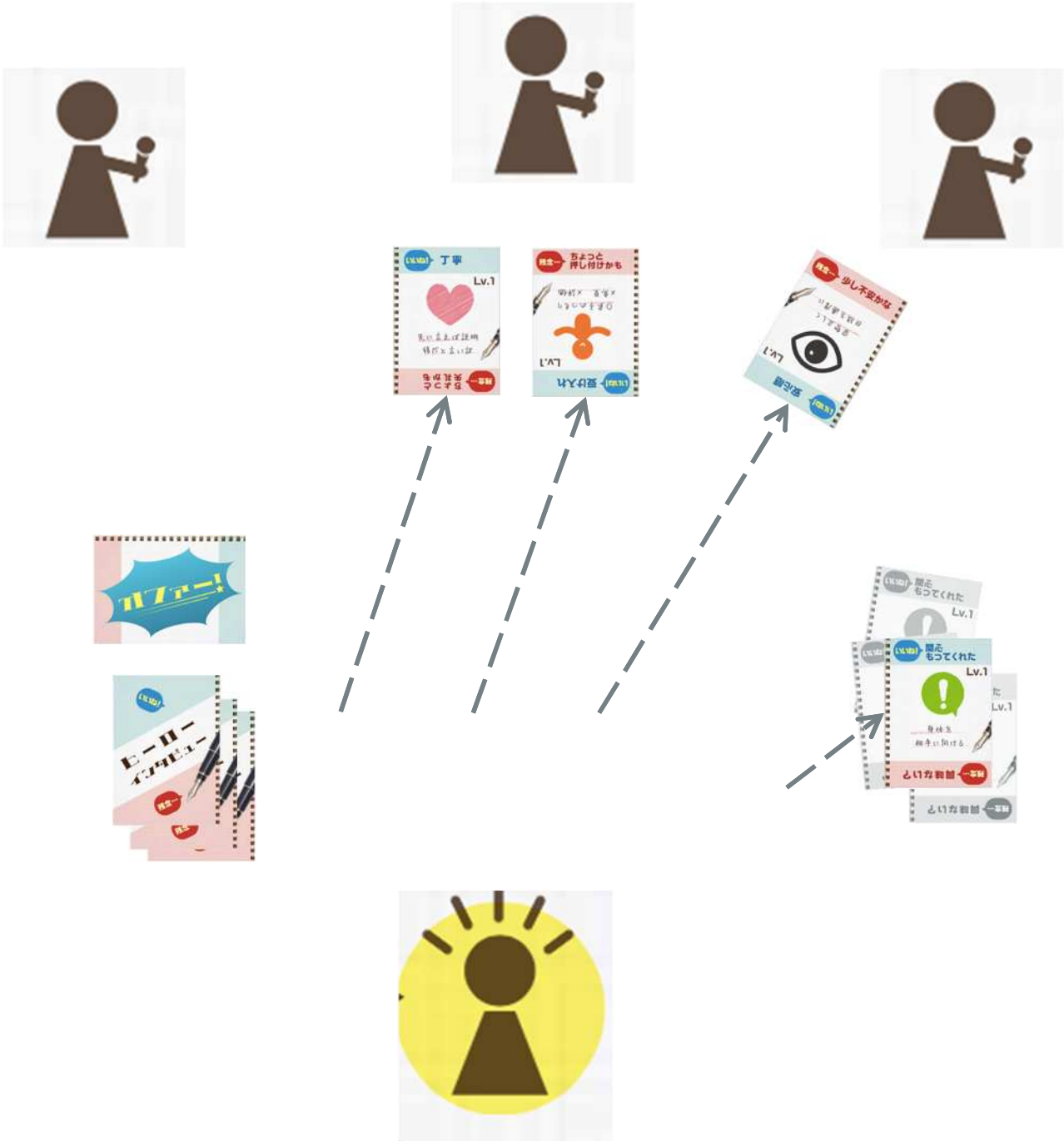


ヒーロー役が質問をどう受け取ったか示す。

（Lv1～Lv3まで4枚ずつ）

ヒントカードの提示

遭遇設計



このゲームは、

遭遇設計

普段は出来ない

「コミュニケーションが

どう受け止められているか」の可視化を

もとに

相手に合わせて話を聴(き)く訓練

記録から非認知スキルの可視化を行う

遭遇設計

ヒーローインタビュー　記録表

日付　20　/　/　　名前　へのへのもへじ　　No.

取得カード			例 2/28	3/1	3/1	3/7	3/14	3/14	3/16	3/18	3/28	3/29	4/1	4/2	点数	合計
ヒントカード（○：いいね　×：残念）	Lv1	丁寧		○					○			○				3
		安心感	○	○	○		○	○	○		○	○		○	±1 点	8
		関心											○			1
		受け入れ	○				○			○				○		3
	Lv2	話が続く					○				○				±2 点	2
		テンポ	×		○				○		×					1
		気持ち				○				○			○	○		4
		わかって	○		○	○			○			○				4
	Lv3	深掘り														0
		聞いてほしい事	○		○					○			○		±3 点	3
		じっくり							○							1
		新しい発見						×								-3
	ヒント合計		+5													
																3 点
ヒーローのお名前			ん	ん	さん	ん		さん	さん	ー	ん	ん		さん		

青い部分に特徴が強く出ている。

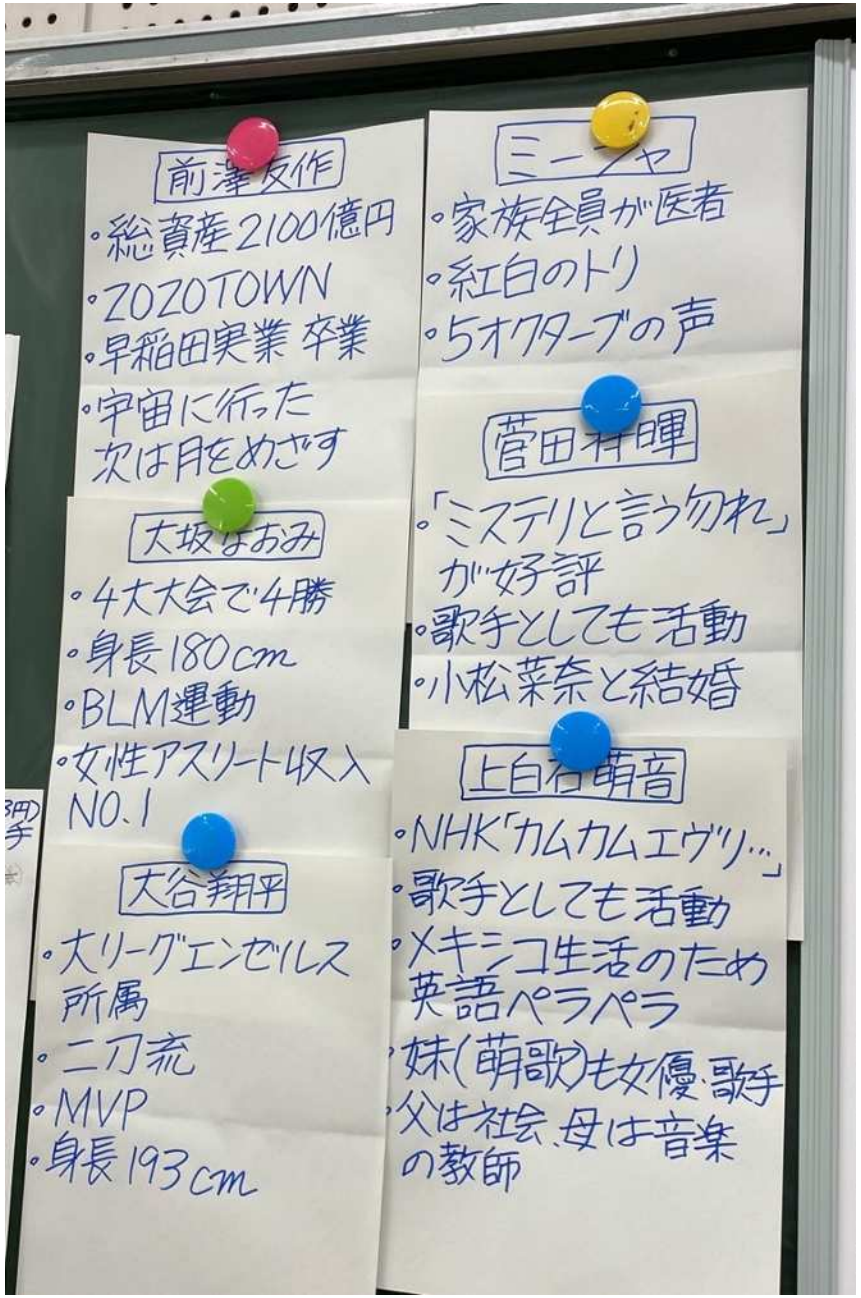
強い部分を活かしましょう。

写真

遭遇設計

内容をカスタマイズ

遭遇設計



- 「中学3年生は、**恥**の気持ちが強く、**発言も控えめ**なので、自身のことを自己開示するのは難しいのではないか？」
- あるクラスでは、【自身のことではなく、**著名人になりきって**インタビューする。】とルール改変して実施した。