アンケート

アンケート内容

遭遇設計

キャリア講座 アンケート

1．自分のコミュニケーション能力を１０点満点で点数つけて下さい。
（それぞれ、最も近いものに１つ○をつけて下さい。）

	低得点 ⇦									⇨ 高得点
受講前	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
受講後	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

2．今回の講座を 10 点満点で点数つけて下さい。（それぞれ、最も近いものに１つ○をつけて下さい。）

	低得点 ⇦									⇨ 高得点
全体	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ゲーム	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
講師	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

3．良かった点

4．悪かった点・改善点

5.他の「お仕事ボードゲーム」も今後やりたいですか？
10 点満点で点数つけてください。（最も近いものに１つ○をつけて下さい。）

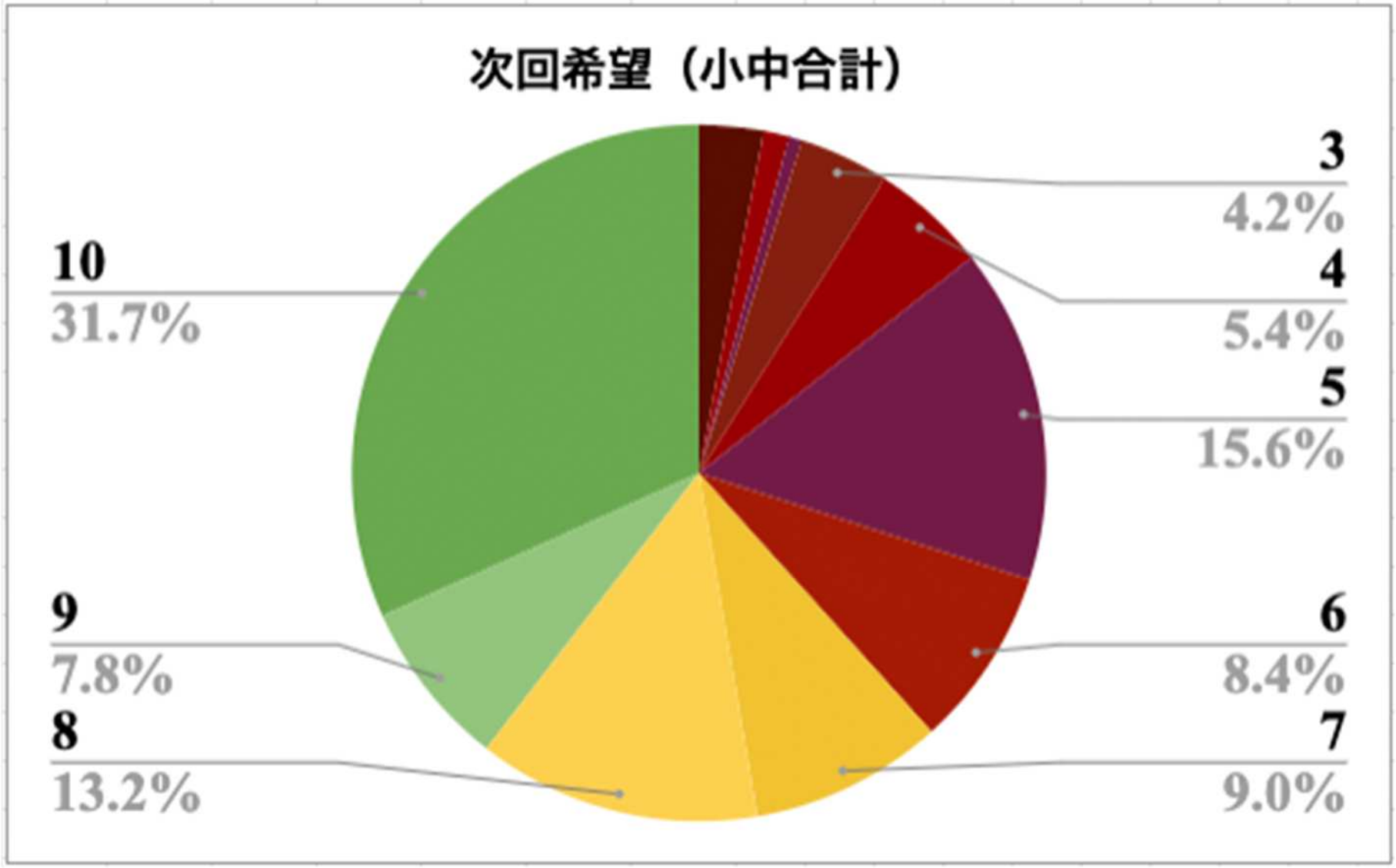
	低得点 ⇦									⇨ 高得点
受けたい	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

6. ゲームは「紙製カード」と「タブレット」どちらが良いですか？（一番当てはまるものに１つ○をつけて下さい。）
1.紙製カード　2.タブレット　3.両方使いたい　4.どちらでも良い　5.わからない

- **10点満点で数値評価**
  - **自身のコミュニケーション能力（授業前／授業後）**
  - **今回の講座（全体／ゲーム／講師）**
  - **他の「お仕事ボードゲーム」も今後やりたいか？**
- **自由回答**
  - **良い点**
  - **悪い点／改善点**
- **「紙製カード」と「タブレット」どちらが良いですか？**

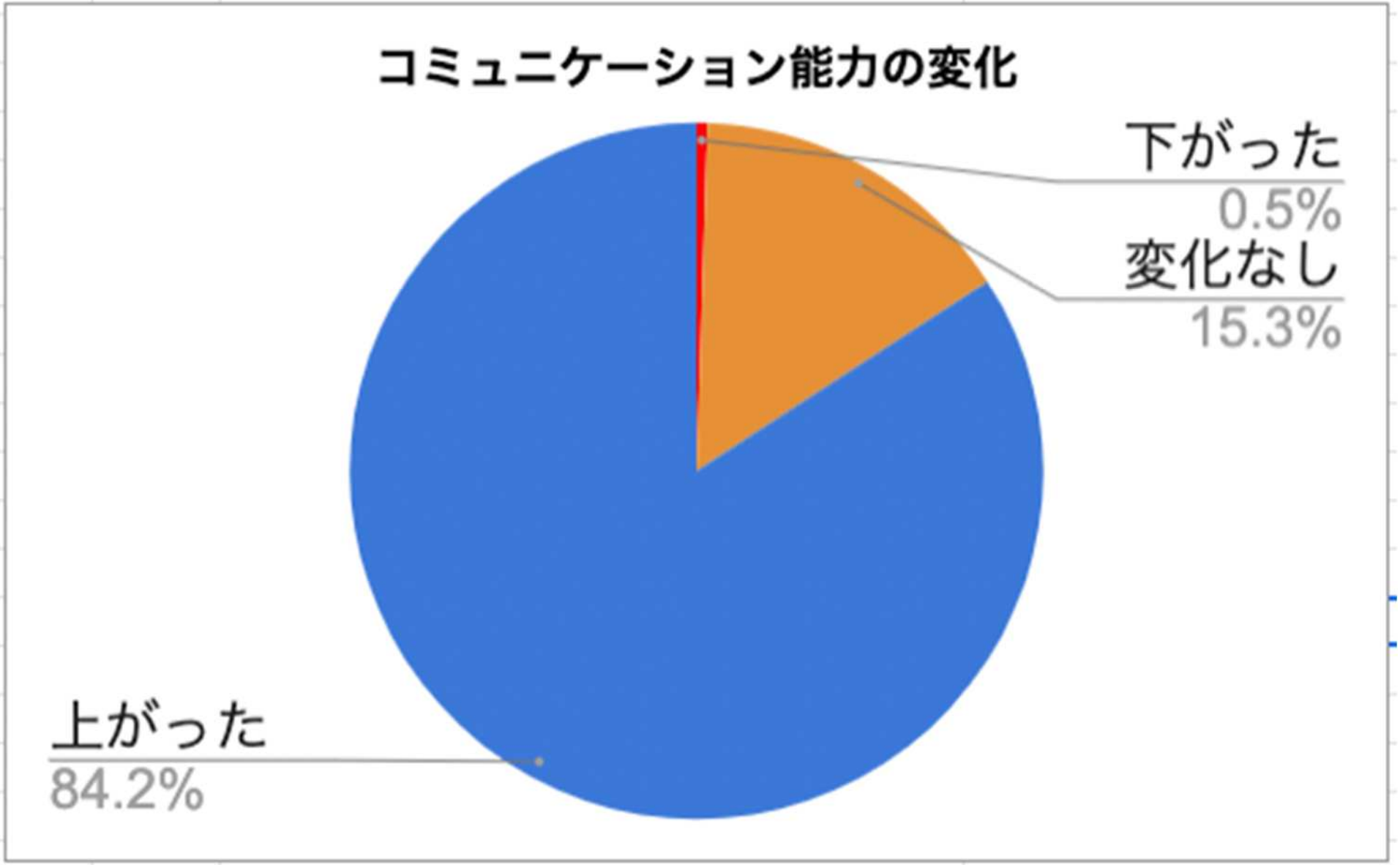
満足度（７点以上が60％を超える）

遭遇設計

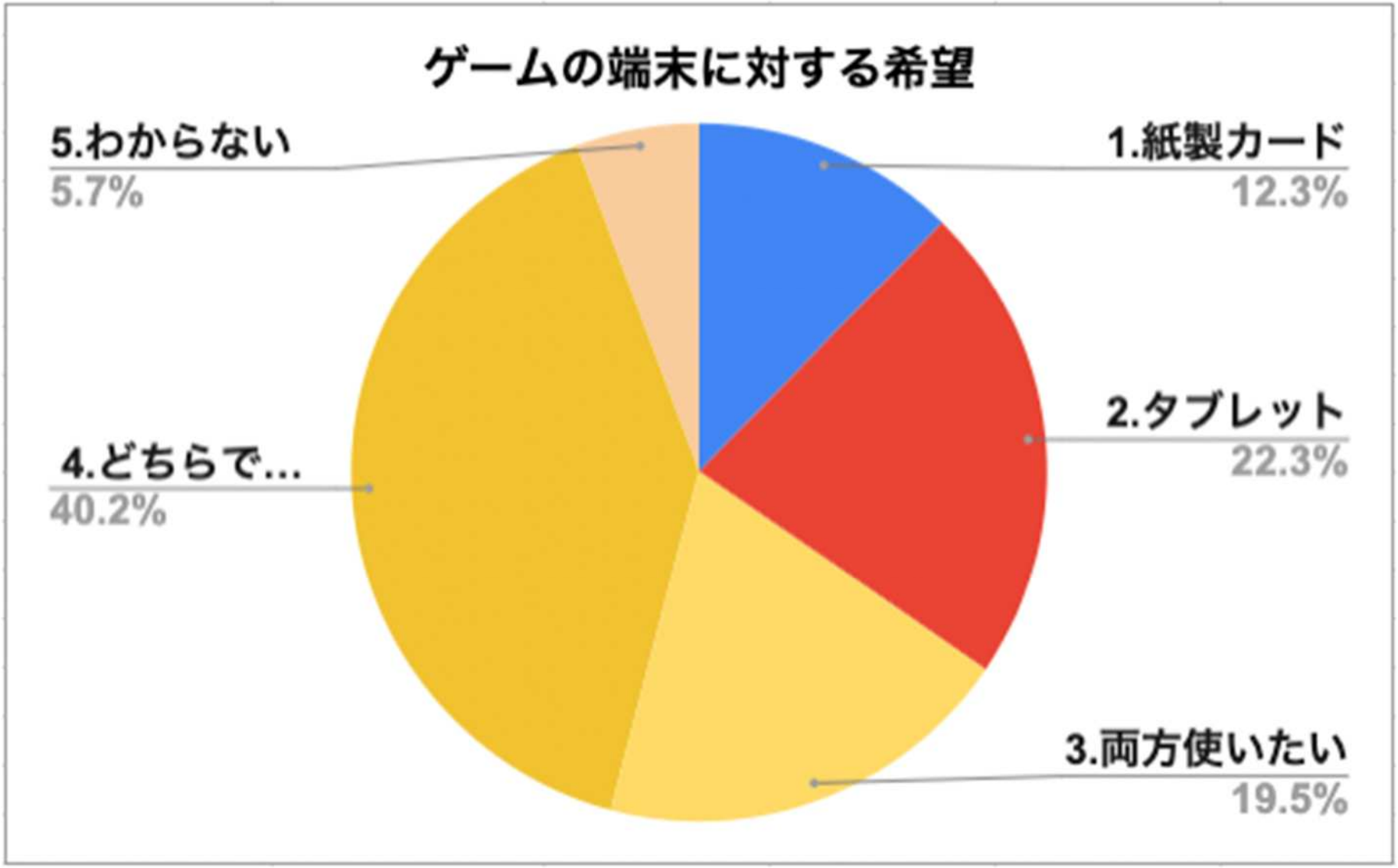


能力の向上（84%が上がったと回答）

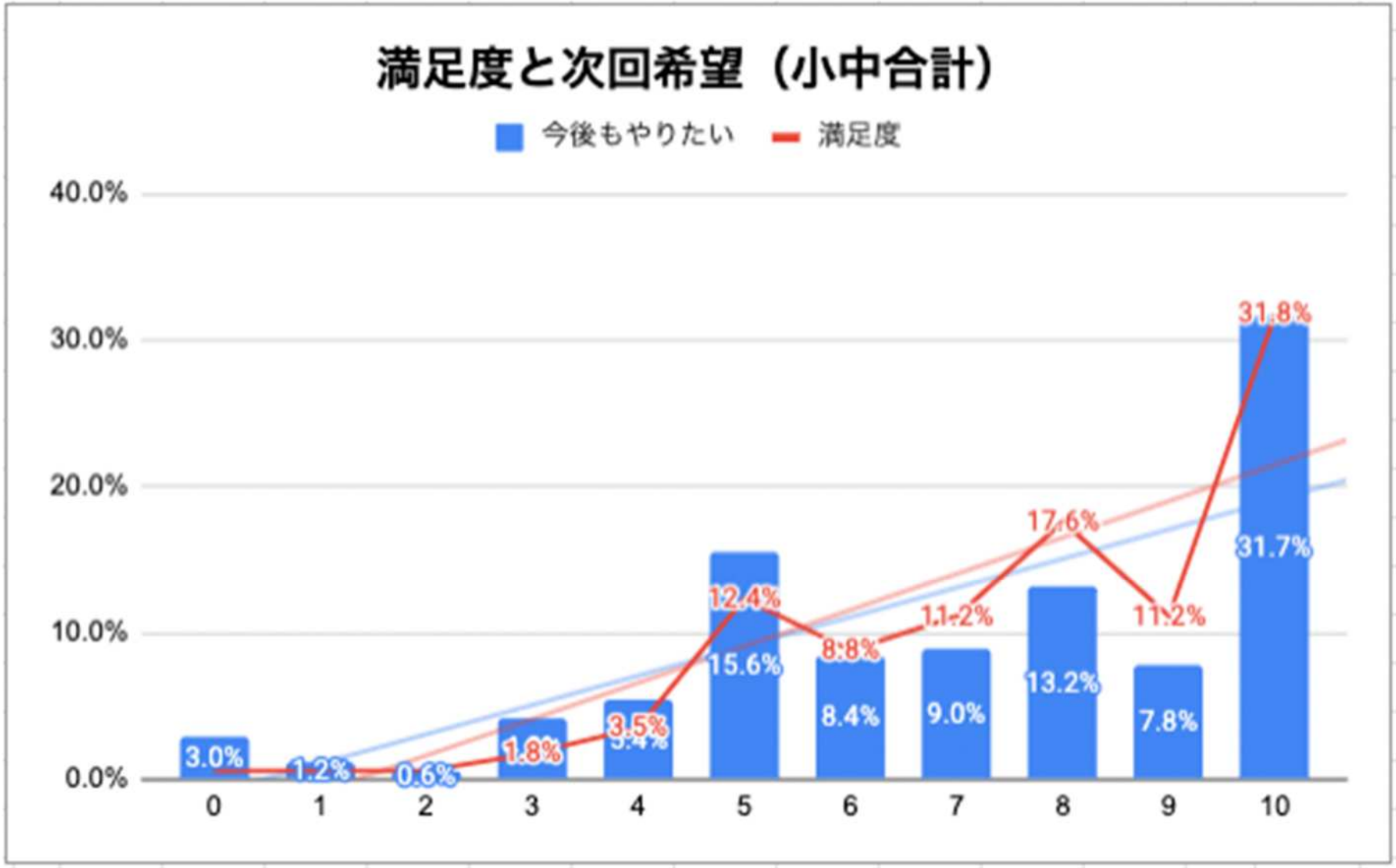
遭遇設計



タブレット端末でも可能か？（65%はどちらでも。タブレット希望は紙の2倍）



全体の満足度と次回希望（およそ相関）



テキストマイニング

遭遇設計

良かった点

改善点

テキストマイニング（良かった点、悪かった点）

遭遇設計

- 楽しかった　40人
- 説明など、わかりやすかった　14人
- 出来た／学べた　42人
- 難しかった　13人
- ルールなど、わかりづらい　13人
- 質問が上手く出来なかった　27人

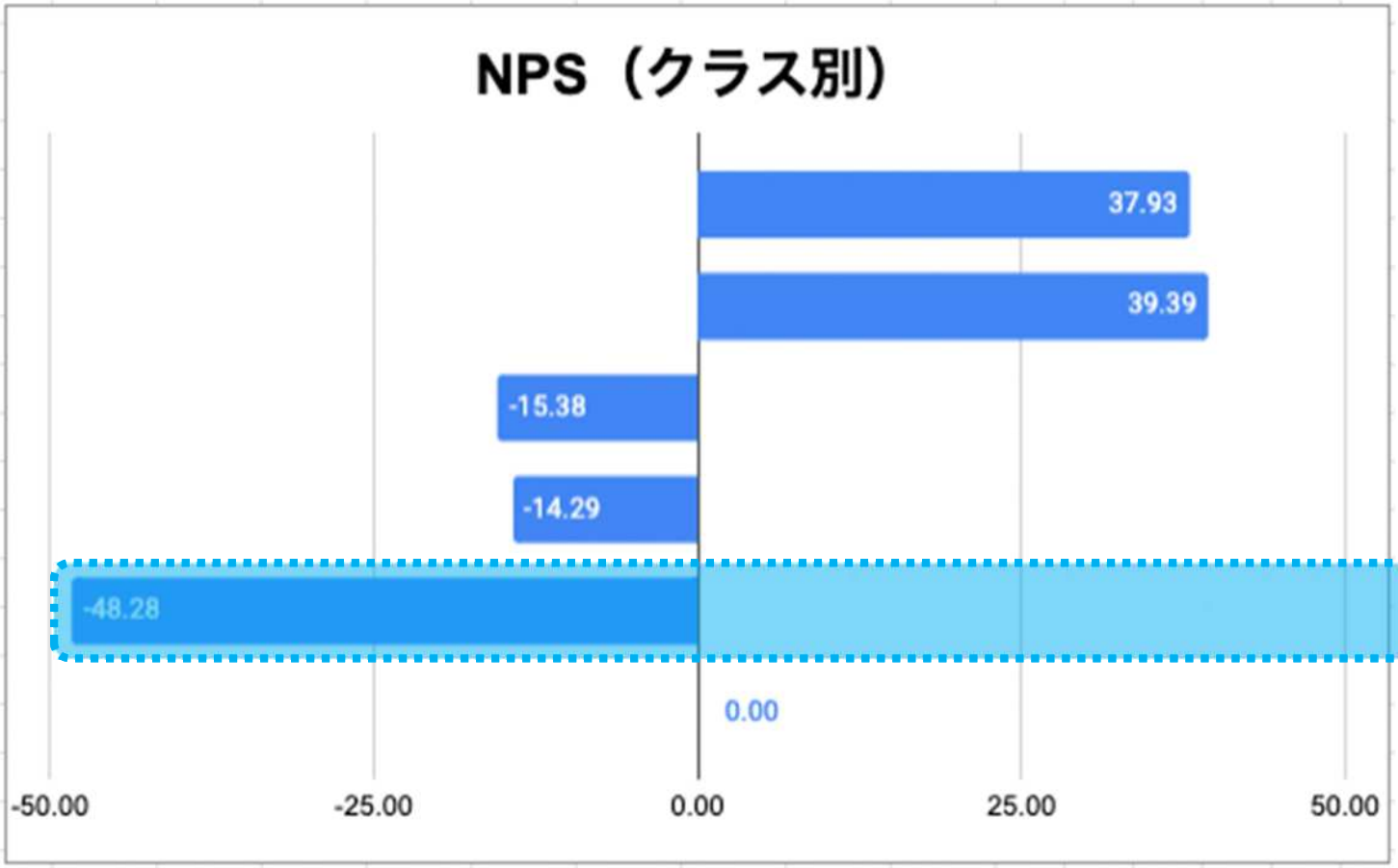
クラス別にNPSとして分析（次回希望について）

遭遇設計

②回答結果を元に、NPS® スコアを算出

推奨者の割合 － 批判者の割合 ＝ NPS®スコア

※Net Promoter Score®およびNPS®は、
ベイン・アンド・カンパニー、フレッド・ライクヘルド、及びサトメトリックス・システムズの商標登録です。



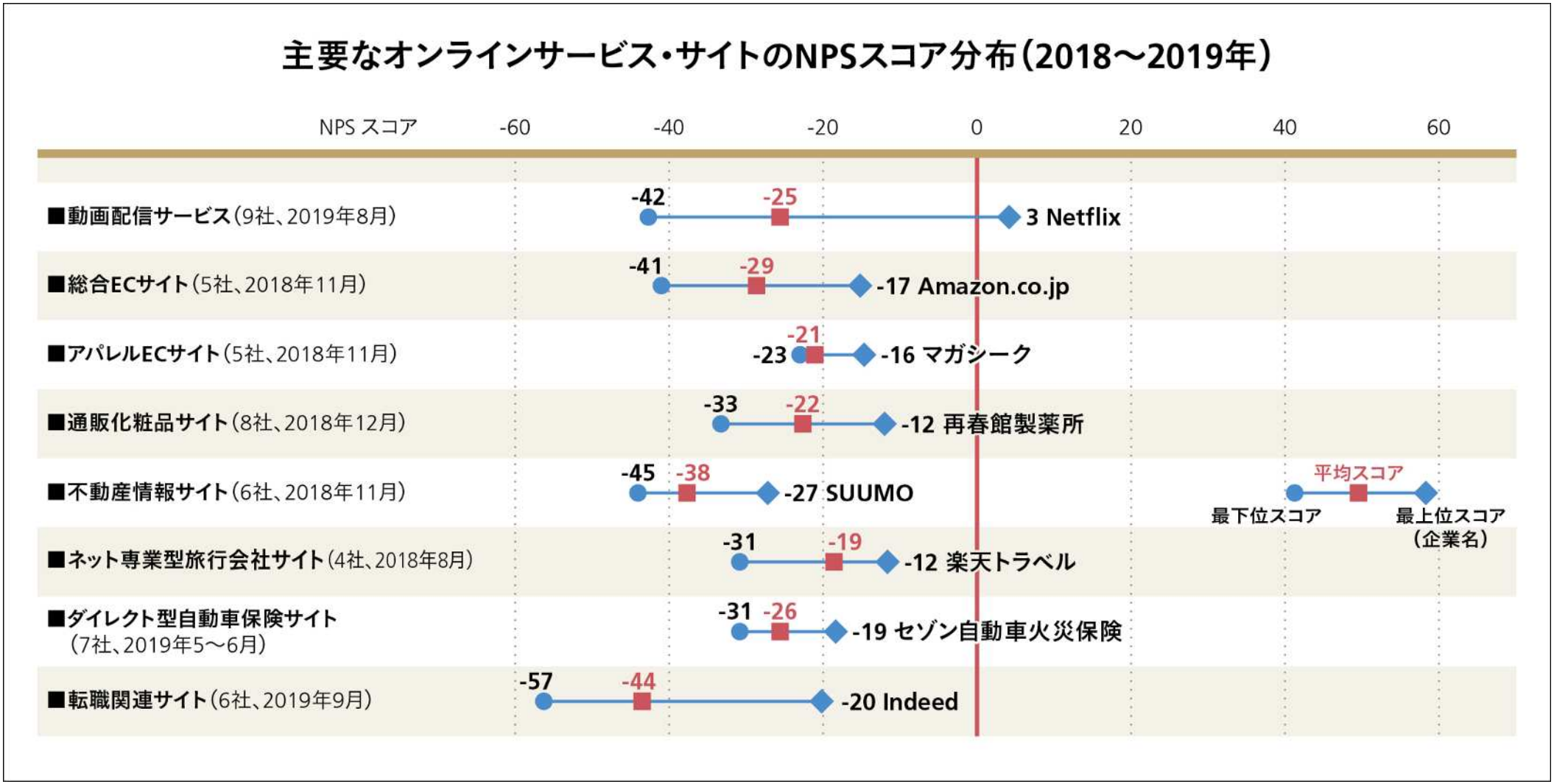
コミュニケーション能力上がった人(クラス別)

小A	100.0%
小B	100.0%
中A	75.0%
中B	71.4%
中C	53.6%
中D	88.0%

引用：アデコ「「NPS®」の取り組みについて」 https://www.adecco.co.jp/about/customer/nps

NPSとは？（マイナスだからといって×ではない）

遭遇設計



引用：Web Designing 2019年12月号「NPSがマイナスであることを気にする必要はない」
https://book.mynavi.jp/wdonline/detail_summary/id=110473

まとめ

学習のまとめと改善点

遭遇設計

- 研修ゲームは学校現場に通用する。（少なくとも弊社製は）
  - 最高点が多く、NPSもかなり高いスコア。
  - 研修のシニアの方が難しく学生の方が向いている可能性すらある。
  - やってしまえば、かなり盛り上がる。

- 授業内容とその評価を可視化できる。改善できる。
  - 可視化しにくい非認知スキルの授業にも関わらず標準化されている。
  - 今回の結果のように、良し悪しの程度が数値ではっきりわかる。
  - 改善点が見出しやすい。

- キャリアにどう活きるか、生徒はイメージつかない。
  - 経験がないのでピンとこない。
  - 先生や教育委員会の方からは高評価。

学習のまとめと改善点

遭遇設計

- 事前確認／連携が大事。
  - 緘黙症の方がいるか？など、普段はどうしているか？
  - 受験や大会の時期など、不安が高い時期ではないか？
  - タブレットを普段どう使っているか？メールアドレスは？

- 先生の準備を、出来るだけ少なく。
  - 先生や学校に、時間も余裕もない。
  - ゲーム説明部分はわかりにくく、動画などにしておく。

- カスタム性は大事。求められている。実際に出来た。
  - クラス、生徒、先生、学年ごとの特色が全く違う。
  - 実際にクラスに合わせて、内容やルールを改変した先生がいらっしゃった
  - 中学３年生は、恥と無邪気が半々に。
  - また他の授業でも展開可能、お手軽ALに（英語、社会など）

今後

今後:和光市

遭遇設計

- **コロナ対応**が優先。
- 前期は、様子見。
  - 動けそうなところがあれば。
- 後期は、**実施(？)**。
  - 可能なら一定期間の連続実施をする。

今後：埼玉県とのデータと連携

遭遇設計

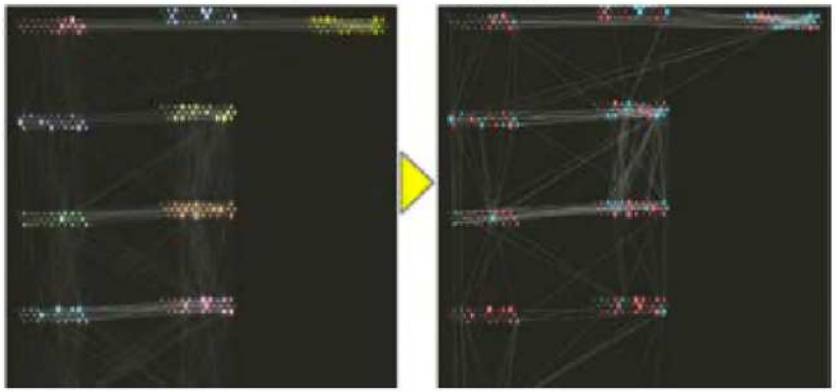
文科省提供資料

教育データをきめ細かな指導に活用する取組（埼玉県：個別アドバイスシート）

- 県に蓄積された埼玉県学力・学習状況調査（※）に関するデータと学校が保有するデータをAIで分析し、つまづきのポイント等をもとに様々なアドバイスを掲載した「個別アドバイスシート」を提供。
- 教員は分析結果を、授業づくりや学級経営において、一人一人に応じたよりきめ細かな指導に活用することができる。

（※）埼玉県学力・学習状況調査（県学調）は、パネルデータ・IRTを活用し、一人一人の学力の伸び（変化）を継続して把握することが可能

つまずき分析モデルビューワーシステム画面



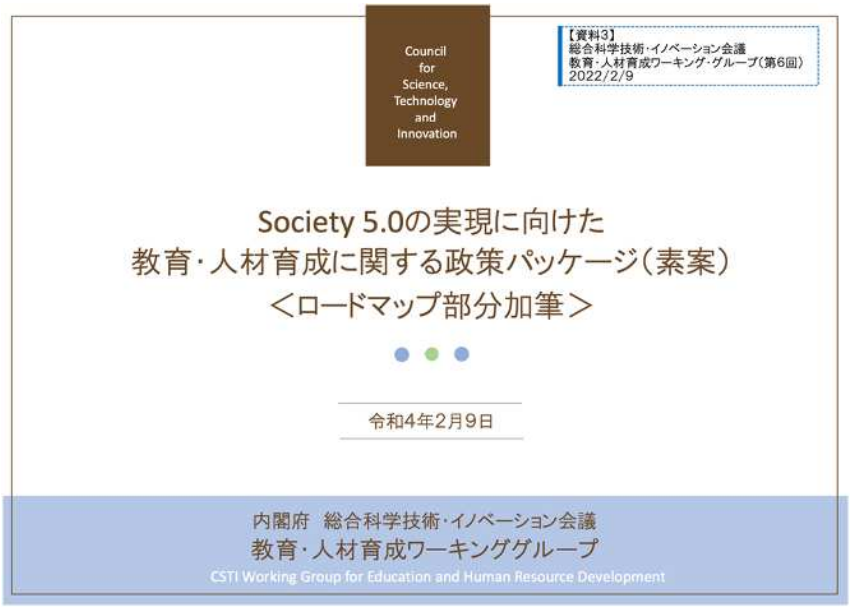
個別アドバイスシート画面

過去の学習状況を俯瞰できるように、県学力・学習状況調査や通知表、単元テスト等のデータにより児童生徒の学習状況を可視化するとともに、生活習慣改善のアドバイス等も統合した上で提供

- つまずき箇所について、一定の納得感を得られた
- 過去学年の学習に取り組む際にも、保護者の理解が得やすくなる

今後：内閣府との取り組みと連携

遭遇設計



- 子供**主体**の学び。
  - 子供の理解度や認知の特性に応じて自分のペースで学ぶ
- 学年に**関係なく**。
  - 学年・学校種を超える学びや学年を遡った学びも
- **教室以外**の選択肢。
  - 教室になじめない子供が教室以外の空間でも
- Coaching 。
  - 子供の主体的な学びの**伴走者**へ
- **協働的**な学び
  - 家庭や経済力、認知の特性や興味などが異なる 子供たちが「協働」で学ぶ機会の確保が公教育の肝　※協働的な学びの重要ツールが情報端末であり、そのためには情報モラルが重要
- 探究的な学びの成果などを測るための**新たな評価手法の開発**

御礼

遭遇設計

- ご覧いただきありがとうございました。
  ご興味ある人はぜひお気軽にご連絡下さい。
  ご連絡はお気軽にどうぞ。
- 此度の機会とご協力を頂けた内閣府、和光市、先生、生徒、事務局の方々に厚く御礼申し上げます。

- 株式会社遭遇設計
  代表取締役　広瀬眞之介
  03-3868-2454
  info@so-guu.com
  https://so-guu.com/

参考

アンケート　良かった点（自由記述）

遭遇設計

- **実践的**
  - **実践的**にコミュニケーショントレーニングをするのが**よかった**
  - ゲームを通じておぼえていくという方法はとても**分かりやすかった**です
  - ニュアンスだけの説明じゃなく、**ピンポイントなコツが分かって**良かったです
- **キャリア教育**
  - **社会人になった時に役立ちそう**だと思いました
- **自己理解**
  - 自分の特徴がわかって**自分がどんなタイプなのかもわかった**
  - **自分**について**考え直せた**
- **他者理解**
  - 自分が**ふだん話さないような相手でも**、コミュニケーションを取ることができた
  - **友達の知らない一面**を自分の**質問から引き出す**ことができた
  - その人について**よく知れた**
  - ヒーローの**気持ちを考えることができた**。話をつづけることができた。とても楽しくできた。
- **心理的安全性**
  - **普段話さないこと**など話せた
  - 自分の意見を**尊重してもらえる**
- **主体的**
  - **積極的に**話そうと思える

アンケート　悪かった点（自由記述）

遭遇設計

- **ゲーム進行の難しさ**
  - ゲームがしていくなかで、全員つまずくことがあったから、**進まない**ことがある
  - ゲームの**ルールが覚えずらかった**
  - ルールがいまいち**理解できない**
- **問うの難しさ、盛り上がらない**
  - **質問が出ない**時があり、シンッとした
  - **質問**を考えるのが**難しかった**
  - 自分の**話題のなさに気付けた**。班を変えて普段話さない人と話すことができた。
- **盛り上がり過ぎる**
  - 話が**盛り上がりすぎた**
  - **質問の質が悪かった**。カードを渡す際、スムーズに行かなかった。**熱が入りすぎて**、**礼を欠いている**なと思う場面がいくつもあった
- **プライバシー**
- **受験や大会との兼ね合い**
  - ちょっと**今の時期にするのは**、ちょっと怖いかなと思う
- **相性や異文化コミュニケーションの難しさ**
  - **全く会話の合わない人**と喋り続けたり笑い続けたのが**つかれた**。コミュニケーションはむずかしい
- **更なる希望**
  - **もっと、色々な種類**のゲームを**やりたかった**
  - **他のゲームも**かりたかった