「アントレプレナーシップ教育プログラムの普及に関する東北的モデル検討調査報告書」 (H13 年度)

(12) フューチャーインスティテュート(株)「フューチャーキッズ」

教育の対象者

4歳~15歳(幼児~中学生)

教育の実施者

フューチャーインスティテュート(株)

デジタルハリウッド(株)やセコム(株)などから出資を受け、1999 年 9 月 13 日に設立。 資本金 1 億 2,000 万円。出資者であるセコム(株)とデジタルハリウッド(株)は、いず れも鶴谷社長の元勤務先である。

「フューチャーキッズ(FUTUREKIDS)」は、米フューチャーキッズ社が世界 70 ヵ国以上で展開するマルチメディアスクールで、フューチャーインスティテュート(株)は、日本国内で事業展開を行う。

社員数10人。子会社の札幌ラーニングセンターは5人。

教育プログラムの企画者

フューチャーインスティテュート(株)(社長および企画スタッフ)

教育プログラム企画の背景・経緯

「フューチャーキッズ(FUTUREKIDS)」は、アメリカで誕生したマルチメディアの教育カリキュラムである。単なるコンピューターの技術や知識だけではなく、問題解決能力やコミュニケーション能力を育てることを目的にしている。ケーススタディメソッドという独自の方法を用い、ストーリー仕立てのテーマに沿って課題を解決していく中で自然にコンピューターを使いこなすよう工夫されている。

既に世界70カ国以上で100万人以上の子ども達にコンピューターを使ったトレーニングを実施し、世界中で高い評価を受けている、体系として確立された世界標準の教育カリキュラムである。世界を舞台に活躍する子ども達に必要な能力を確実に身につけさせるため、コンピューターのスキルだけでなく、科学、言語、アート、社会科学、数学など、さまざまな分野から バランス良く知識を吸収できるよう工夫されている。

フューチャーインスティテュート(株)の代表取締役社長である鶴谷氏は 1965 年生まれ。大学卒業後、(株)セコムに入社。29 歳で広域募金システムを運営する公益事業を起業するがとん挫。その後、マルチメディアコンテンツ制作者養成のデジタルハリウッドに参画。その後、アメリカのハリウッドでメディアリテラシーを教える教育機関がないことから、私設の学校を設立して、3年間経営した。同学校ではSGI等を導入し、最先端の技術を教えており、卒業生は、現在ディズニー等でアニメーターなどとして活躍している。

現在の「フューチャーキッズ」のプログラムにも、この時のノウハウが活かされている。鶴谷社長は、特に教育学の教育を受けたわけではないが、デジタルハリウッド(株)のプログラム立案に関与した経験や、企業研修プログラムの仕組みなどをベースに開発した。例えば、教育現場以外の業界では当たり前のことである、インストラクターに対する評価を導入していることなどは、ビジネスのノウハウを教育に応用したものである。

米フューチャーキッズ社は、本社がロサンジェルスにあり、知人に紹介されて出会い賛同して、日本での普及を引き受けた。

1999 年秋、デジタルハリウッド(株)とセコム(株)のサポートにより本格始動した。 教育プログラムの目標

21 世紀を舞台に活躍する子ども達が必要な能力を身につけること

子ども達1人1人が目的・ゴールを持ち、それを実現する力を持つこと

教育プログラムの目的

「アントレプレナーシップ教育プログラムの普及に関する東北的モデル検討調査報告書」 (H13 年度)

夢を実現するためには、マルティメディアリテラシー(情報収集/思考整理/プレゼンテーション)、アントレプレナーシップ(問題発見能力/問題解決能力/実行力)、グローバルコミュニケーション(英語力/異文化理解/他者理解)という3つの普遍的なスキルが必要であり、これらのスキルを身につけるための教育を実施している。

マルティメディアリテラシーは情報を整理したり表現したりする際に必要となるツール (スキル)である。当プログラムでは、情報の選択の方法と発信の方法を教える。後は、生の情報を置いておき、選択したり、発信したりする情報の内容は、子ども達の自由に任せている。

アントレプレナーシップは、 問題発見能力、 問題解決能力、 実行力、の3つから構成される。例えば、世の中こうなればいいのにと問題を発見するだけであれば、多勢の人が同時に行っているものである。しかし、その問題を解決する方法を見つけ、さらにそれを実行する人となると、多くはなく、そういう人がアントレプレナーシップを持っていると言える。これらの能力を身につけた人は、起業しようがサラリーマンでいようが、起業家と呼べると考えている。当プログラムの目的は、店を出すノウハウやBS/PLを読めるようになることではなく、上述のアントレプレナーシップマインドを身につけさせることにある。

教育プログラムの内容

a) マルチメディアスクール「フューチャーキッズ」

実施期間・回数・頻度・延べ時間

・対象年齢別に以下のようなコースに分かれている。

コース名	対象年齢	概要
シルバー	4歳~8歳 (幼稚園~小学校2年生)	コンピュータに親しむことに重点が置かれ、アメリカの ソフトも利用してレッスンが行われる。
ゴールド	9歳~12歳 (小学校3年生~小学校6年生)	主にMicrosoft Officeを使ってレッスンが行われる。 ワードプロセッシング、表計算など、ゴールドのレッス ンで身につけたスキルを使って、グリーティングカード や学校への提出課題を作成をする生徒もいる。
プラチナ	13歳~15歳 (中学生)	ゴールドと同様にMicrosoft Officeを主に使う。カリキュラムの中に設定されている学習目標の数は、ゴールドよりも多く、より応用的にコンピュータを使いこなすためのコースとなっている。

- ・各コースとも1回の実施時間は、1時間10分。週1回のペースで実施されている。
- ・4~15歳まで、年齢別に9年間のコースとなっている。

実施場所

- ・ラーニングセンター教室内
- ・「フューチャーキッズ」は各地のパートナー(以下、ライセンシングパートナー) に教育プログラムをライセンス供与して教室を開講してもらう形態で全国展開して おり、渋谷ラーニングセンター以外は直営していない。現在、ラーニングセンター は札幌、名古屋、岐阜、福岡、吉祥寺(開講予定)にある。(ただし、札幌は子会社 である。)

ライセンシングパートナーによる他地域展開を図っている理由は、教育は地域性が重要と考えており、各地で地域に根ざした独自の方法で実施してもらうためである。中央で行った方が効率的な部分(例えば、CG制作などは、デジタルハリウッド(株)の生徒・卒業生を活用することで最も早く、低コストできるため中央で実施する)は中央で行い、その上で行う様々な工夫は各地で実施してもらう。冷凍スープを全国に配布して、各地域で解凍して、地域にあわせて味付けしてもらうようなイメージである。

各地でのライセンシングパートナーは、私塾等の民間企業の他、学校法人やNPOな

「アントレプレナーシップ教育プログラムの普及に関する東北的モデル検討調査報告書」 (H13 年度)

どである。具体的には、名古屋の千種ラーニングセンターは学校法人河合塾が、岐阜ラーニングセンターは(株)ティエラコムが、福岡の西新ラーニングセンターは(株)全教研が運営している。

ライセンシングパートナーが「フューチャーキッズ」を導入する際に支払う費用は、 加盟金 40 万円 + 保証金 10 万円 + 研修費 30 万円である。

対象者の人数規模

- ・グループ単位での実施が対象となっている。(インタビュー時に実施されていたクラスの生徒数は5人)
- ・渋谷校 (「渋谷ラーニングセンター」) の生徒数は 100 名弱である。シルバーコースが約4割、ゴールドコースが約3割、プラチナコースが約2割を占めており、その他単発で実施しているものなどが1割となっている。

プログラムの内容

- ・「フューチャーキッズ」のプログラムは、ストーリー立てられたテーマの中で課題 をこなしながら学んでいく「ケーススタディメソッド」という方法を採用しており、 違うテーマの中で同じスキルを繰り返しトレーニングしながら確実に身に付ける。
- ・学習目標を縦軸に、学習テーマを横軸に設定した教育プログラムとなっている。縦軸に設定された学習目標は326項目に分かれており、各テーマとも、そのうちいくつかを学べるように設計されている。各学習目標は、異なった学習テーマの中で繰り返し学習する中で身につけられるようになっている。各学習目標については、登場回数が管理され、習熟度が分かるようになっている。(I=Introduction1回目、P=Practice2回目、M=Master3回目、A=Advanced4回目)
- ・プログラムの特徴は、学習目標を順番に教えるわけではない、という点にある。たとえば、環境問題というテーマの中で、電気消費量とゴミ排出量の両方の側面から、環境に優しいのはどちらかを比較したいという場面になって、両者の平均を取って総合点を出し、比較するという方法を紹介することで、「平均」の概念を学ぶ。また、イベントプロデューサーとして広告を手がけるテーマでは、言いたいことを簡潔に強調して伝達するという目的達成のために、「文字の拡大」というスキルを学ぶ。
- ・マルチメディア分野のスキルを以下のように分類し、習得するカリキュラムとなっている。

ワープロ、マルチメディア (デジタルを組み合わせる)、データベース、技術応用、DTP (編集)、グラフィックス、プログラミング、OS環境(コンピュータのルールを知る)、表計算、通信

- ・テーマは、子どもが関心を持てるようなものや、それ自体が思考訓練になるような ものを設定している。
- ・例えば、1999 年の「みんなでイベントプロデューサーになってみよう」というテーマでは以下のようなカリキュラムで進められた。ここでは、子ども達自身がスポーツ大会をプロデュースし、CM・ポスター・記念品・賞品などを考えて用意し、みんなに楽しんでもらえる大会を企画する。

大会概要企画:競技内容、客数の予想、準備内容の検討

広告: CMやポスターの作成

記念品・賞品:参加者想定、参加人数の予想

当日のスケジュール作成:参加してくれる競技者の人数、客数、種目数、会場の場所 と広さなどいろいろなことを考えながら、当日の流れを決める。

記録:カメラやマイクの配置を考えながら、当日の会場の様子を記録する。

参加者にアンケートを実施

反省: 当日の記録やアンケート調査を参考にしながら、良かったと思う点、悪かったと思う点など、気が付いたことをすべて挙げ、今後の参考とする。

発表:インターネット上で世界に向けて発表する。

・毎回の終了時には、その日のプログラム内容と学習目標を親に報告し、その日に子

「アントレプレナーシップ教育プログラムの普及に関する東北的モデル検討調査報告書」 (H13 年度)

どもが何を学んだかを報告する。また、一定期間ごとにペーパーでも報告する。ここに示す習熟度は(学習目標を学んだ回数) 以前は全生徒を同じにしていたが、現在は、1人1人異なって報告されている。

- ・プログラムには、米フューチャーキッズ社のプログラムを(一部日本の文化的社会 的環境に合わせて変更したものの)ほぼそのまま利用しているものと、フューチャ ーインスティテュート(株)が独自に開発したものとがある。
- ・2001 年夏には、4歳~15歳を対象に子どもによるIT視察団を結成し、IT先進国シンガポールに研修員として派遣する。保護者同伴で計20組程度の参加を予定しており、4泊5日の行程である。IT先進国シンガポールの教育関連施設の視察やコンピュータを利用した授業の体験などを通して、日本との違いを認識する。
- ・視察テーマは「Get the difference」。見学やレッスンは英語で行われるが、フューチャーキッズのインストラクターが同行しサポートにあたる。
- ・また、出発前には事前課題の提示を行い、帰国後は現地での研修成果の発表などを 行う予定である。

シンガポールは人口 100 人あたりのインターネット利用者・パソコンの所有台数がアジアで最も多い国であり、1980 年より経済発展の要として政府の主導により情報化の推進とIT人材の育成に力を注いできた。1997 年の教育ITマスタープランでは、これからの時代に求められる能力を、考える能力、学ぶ能力、コミュニケーション能力であるとし、これらの能力をITを利用した教育によって子ども達に身に付けさせることを重要な計画の1つとしている。

- ・また、将来リストラされないための「子どものための就職セミナー」(2000年5月) や「インターネット革命15歳CEOが語るこども・未来・ビジネス」(2000年3月) 等セミナーやシンポジウムを開催。
- ・春休み、夏休み、冬休みを利用して、宿泊型の短期集中プログラム「デイキャンプ」 を実施している。 3 ~ 4日間連続で集中してマルチメディアリテラシーなどの能力 を身につけられる。

講師

- ・専任講師
- b)小中学校の総合的な学習の時間向けマルチメディア教材「フューチャーキッズ@スクール」

実施期間・回数・頻度・延べ時間

・「総合的な学習の時間」のうち 15 時間を当プログラムに当てることを想定し、1 時間×15 回で完了するようになっている。

実施場所

・学校内

プログラムの内容

・来年度より開始される「総合的な学習の時間」に対応して、学校現場で利用できる 教育プログラム「フューチャーキッズ@スクール」を開発した。

講師

・教師

使用教材

- ・教師用のインストラクターマニュアルと生徒用の教科書で構成される。
- ・教師用のインストラクターマニュアルには、授業前の準備やセリフ、時間配分などが全て書かれている。各時間の最後には、チェックシートがついており、教師が何を教えたかをチェックできるようになっている。チェックシートは、また、子ども自身が自分を評価することにも使えるよう、名前記載欄付きのシートとなっており、教師が子どもに配布できるようにもなっている。

「アントレプレナーシップ教育プログラムの普及に関する東北的モデル検討調査報告書」 (H13 年度)

・教師に対しては研修も実施する。

教育プログラム実施にかかる事業費

a)マルチメディアスクール「フューチャーキッズ」

入会金:5万円

授業料:12万円(6ヶ月分)

b) 小中学校の総合的な学習の時間向けマルチメディア教材「フューチャーキッズ@スクール」

学校単位で販売し、マニュアルや教科書、CD-Rom等はコピーして活用してもらうしくみとして、小学校で約20~30万円、中学校以上で約40万円という価格で販売している。販売価格は、校長の裁量で出せる金額などを考慮した上で、決定した。販売にあたっては、私立学校に直接営業しているが、公立学校は、コンピュータを利用した教育(Computer Aided Instruction)教材でトップシェアを有するセコムラインズ(セコム(株)の関連会社)に委託している。公立の教育機関へのコンピューター教育教材販売は4社の寡占状態にあり、そこへの参入は難しいためである。

教材の導入実績を見ると、小さな市町村の教育委員会などの方が、都市よりも手続が早く導入しやすいようである。

行政・企業・地域社会による支援の状況

教員養成カリキュラムとしても英ケンブリッジ大学、米カリフォルニア大学等、世界 数十の大学・大学院で単位として認定されている。

今後、フューチャーインスティテュート(株)では、学校での情報教育カリキュラムの開発、提供、教師の研修などのサポートを行う予定である。

その他

「フューチャーキッズ」以外の事業として、様々な教育関連事業を約2年前から日本 経済新聞社と連携して企画・実施している。

従来、日本経済新聞社は教育に対してあまり熱心に取り組んではいなかったが、2年前に初めて教育シンポジウムを行った。その後も連携して企画を進め、平成13年10月14日に開催された日本経済新聞社主催「日経エデュケーションフォーラム」の企画を行った。フォーラムは、公募した高校生を対象に実施するもので、企業人が講師となって、講義形式で授業を行い、授業後は高校生にレポートを課す、というものである。レポートの成績優秀者は、中国視察旅行に招待される。

各講義の内容については、事前に各企業の社長、役員、開発担当者などにヒアリングし、核となる強み(コンピテンス)を発見して、そのことについて話をしてもらうように企画した。

来年度からは「エデュケーションフォーラム」で「ストックリーグ」を実施すること で両者を合体させ、「経済教育」を推進することを考えている。

教育は、何を教えるかという「学習目標」と、どうやって教えるかという「手法」で構成されている。従来から、日本の学校教育は、学習目標を国が設定し、「手法」は教師という個人に委ねられてきた。大学の教育学部にも、learning instruction の専攻はなく、「学習目標」をただ順番に教えるという、工夫のない「手法」が採られているケースが多い。一方、文部科学省が「テーマ学習」を唱えたことから、これを重視しているとする学校も登場している。しかし、「テーマ学習」は、「ケーススタディ」同様、1つの「手法」であり、その手法で何を教えるかという「学習目標」とセットになっていなければ意味はない。今の日本の学校教育現場では、この点が十分理解されていない。

知人であった 15 歳のアメリカネット企業 СЕОのキャメロン・ジョンソンを社外重役

「アントレプレナーシップ教育プログラムの普及に関する東北的モデル検討調査報告書」 (H13 年度)

に迎えている。これは、PHP研究所から『15歳のCEO』という書籍を出版して有名になったため、若い母親をターゲットにPRすることを目指したものであり、比較的成功した。

保護者向けのインターネット体験レッスンを実施。(参加費用:週1回2時間×2週間で8.400円)

I T技術と教育の関係には、「I T教育」と「教育のI T化」の2種類がある。前者は、I T技術を教えるものであり、後者は教育の中にI Tを取り入れるものである。フューチャーインスティテュート(株)はこれら両方を推進している。

以前はハードについてもソフトについても最先端の技術が学校にあったが、今では家庭の設備の方が充実しており、それが、学校に行くモチベーションを下げている要因ではないかと思う。

今後、教育プログラムのビジュアライゼーション化はどんどん進めるべきである。例えば、CGを使えば、小学校の理科で難しい分野である「月食」のしくみや、算数の「立体図形」についても簡単に理解できるようになるのではないか。

照会先

フューチャーインスティテュート(株) 代表取締役社長 鶴谷武親 氏

- ・〒150-0002 東京都渋谷区渋谷 1-14-14 TK渋谷東口ビル 9 階
- TEL:03-5466-9311 FAX:03-5466-9312

(資料)フューチャーインスティテュート(株)ヒアリング

フューチャーインスティテュート(株)ホームページ http://www.futurekids.co.jp/、フューチャーインスティテュート(株)資料