

2022年1月17日

ソニーグループ株式会社
特定非営利活動法人放課後 NPO アフタースクール

子どもの教育格差縮小に向けた取り組み「感動体験プログラム」
2020年度の社会的インパクト評価の実施報告

～ソニーグループの技術やコンテンツを活用したプログラムが子どもたちの創造性・好奇心の成長に寄与～

ソニーグループ株式会社（以下、ソニー）および特定非営利活動法人放課後 NPO アフタースクール（以下、放課後 NPO アフタースクール）は、国内の教育格差縮小に向けた取り組みとして連携して行っている「感動体験プログラム」において、第三者組織による 2020 年度の社会的インパクト評価を実施しましたので、評価結果をお知らせいたします。



2021

感動体験プログラムとは

ソニーが国内における教育格差縮小に向けた取り組みとして 2018 年に開始したプログラム。放課後の児童、地方や離島の小学校、子ども食堂などにおいて、ソニーの技術やコンテンツを活用した STEAM^{※1}分野の多様なワークショップを実施し、子どもたちに感動体験を届け、創造性や好奇心の向上を目指す。

※1：Science（科学）、Technology（技術）、Engineering（工学）、Art（芸術）、Mathematics（数学）の略

ソニーと放課後 NPO アフタースクールは、今回、「感動体験プログラム」において特定非営利法人 ソーシャルバリュージャパンによる第三者評価を実施しました。本プログラムの社会的インパクト評価を継続的に行うことで、より効果的なプログラム構築を目指すとともに、その事業成果を発信することにより、子どもの創造性や好奇心などの非認知能力の養成による教育格差是正の可能性について社会全体での検討につなげるこ

を目指しています。第三者評価の結果、「感動体験プログラム」の満足度は児童、学童担当者を含め全体的に高く、子どもの創造性や好奇心の向上に寄与しているという成果等が認められました。

■プログラムを体験した子どもたちの心理および行動変化の結果

(特定非営利活動法人ソーシャルバリュージャパン「2020年度感動体験 評価報告書」より一部抜粋)

■プログラム企画時に想定したロジックモデル

初期、中期、長期の時間軸で子どもたちにどのようなよい影響を与えうかを考慮し、プログラムの内容などを設計。今回の結果はロジックモデルの「初期」アウトカムの評価報告。

感動体験プログラム 社会的インパクト評価ロジックモデル



■評価実施概要

教育格差縮小の取り組みの一環で実施している「感動体験プログラム」の社会的インパクトについての評価を実施した。

- ・評価テーマ：プログラムを体験した子どもたちの心理および行動変化に関する調査
- ・評価方法：ワークショップに参加した児童と学童の担当者に対する事前/事後の質問表調査とそのデータの統計的分析、学童団体へのアンケートやインタビューによる定性分析
- ・評価対象者：プログラム参加児童288名、実施した学童20箇所の職員
- ・評価実施日：2020年7月~2021年3月
- ・評価主体：第三者評価(特定非営利活動法人 ソーシャルバリュージャパン)

■評価結果

- ・参加児童：全般的にプログラム参加によって指標改善がみられる。特に放課後満足度、積極性、好奇心、関心レベルは変化が大きく、統計的有意差(5%水準)が認められた。

・学童スタッフ：「普段のプログラムでは積極性を発揮しない児童が、積極的に取り組んでいる」とのコメントが多く、テクノロジーを活用し、創造性を発揮するプログラムの特性が、通常のプログラムでは捉えきれない多様な子どものニーズを捉えていることが伺える。

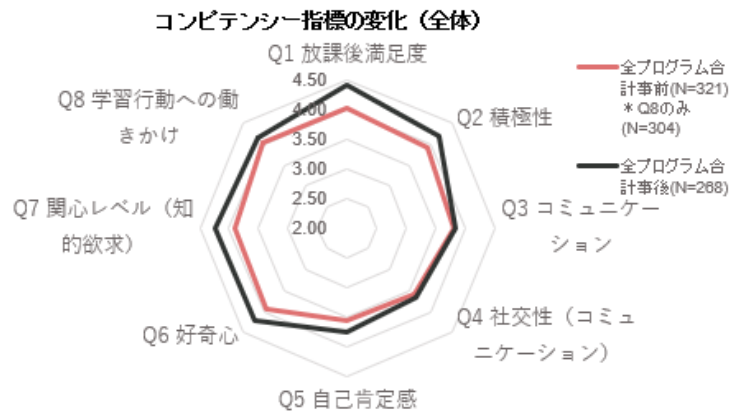
1. 事業実施と質問票回収状況（児童への質問票）

プログラムの参加者数、質問票への回答数、回答率、Q1-Q8の平均変化率は以下の通りである。

プログラム名	プログラミングブロック「MESH™」で発明家になるう	「aibo」といっしょにAI+プログラミング体験	歌おう！おどろう！みんなでミュージカル	耳をすまして自然の不思議と音を探そう！	リアルに体験！夢に向かって人生シミュレーション
実施団体数(件)/参加者数(人)	12(*19)/159	5/68	2/35	1/10	1/17
有効回答数(件)(事前/事後)	140/98	63/50	34/27	10/10	17/17
回答率	88%	93%	97%	100%	100%
Q1~Q8の平均変化率(%)	3.28	9.87	10.48	1.35	5.35

2. プログラム参加前後のコンピテンシー指標の変化（全プログラム平均）（児童への質問票）

- ・全プログラムの事前、事後アンケート結果を合計し、それぞれ設問ごとに平均値を算出。
- ・全般的にプログラム参加によって指標の改善が見られる。特にQ1(放課後満足度)、Q2(積極性)、Q6(好奇心)、Q7(関心レベル)は変化が大きく、統計的有意差が認められた。



<総合評価>

【プログラムの成果：普段体験できない「感動体験」の提供価値】

ソニーの社会貢献プログラムとして、テクノロジーやエンタテインメントの専門性を十分に活用した、ユニークなプログラムであり、児童の創造性、好奇心の成長に寄与している。「家でも学校でも経験できないことを提供したい」という学童のニーズにもマッチし、学童や学校でのプログラムや教育課程に、その創造性・好奇心が活用されることで、中長期的な児童の成長へのきっかけとなる可能性がある。コロナ禍のリモート環境にもよく対応し、与えられた条件下で効果的なプログラム提供を行っており、コンピテンシー指標にも明確な向上がみられる。

【プログラムの課題：「教育格差の解消」に向けた中長期的な取り組みの検討】

・学童運営との整合性

対象児童の連続参加の難しさや学童のスタッフの機材等への習熟等に課題。

・プログラム効果の持続性

短期間のプログラムを提供するという性質上、プログラムが謳う創造性、好奇心の向上、また最終的には貧困格差の解消といった課題に対応するためには、中長期的な取り組みが求められる。

■今後に向けて

本プログラムは、2020年7月～2021年3月に関東地方を中心に全国26ヵ所でワークショップを実施し、延べ467名の子どもたちが参加しました。参加者アンケートでは、ワークショップを通じて発想力や創造力の向上、活動の楽しさや新規性への高評価などの結果を得ています。一方で「学童運営との整合性」や「プログラムの効果の持続性」といった課題もあらためて見えてきました。今回の評価結果を踏まえ、ソニーおよび放課後NPOアフタースクールは、子どもたちの能力向上や教育格差解消に向け、今年度より約半年にわたる中・長期のプログラムの実施を展開しています。これからも子どもたちに「感動」を届け、創造性や好奇心を育む機会を提供するとともに、教育格差縮小に向けた効果的なプログラム開発を展開し、その有効性評価の効果測定と発信に取り組んでまいります。

■ソニーが取り組む教育支援活動

ソニーは社会貢献活動のスローガンとして「For the Next Generation」を掲げ、次世代を担う子どもたちの教育プログラム「CurioStep with Sony」を国内外で展開しています。2018年には新たな取り組みとして、国内における社会問題の一つである子どもの「教育格差」縮小に向けた「感動体験プログラム」を開始。NPOなどの外部団体とのパートナーシップのもと、小学生の放課後の学童、地方や離島の小学校、子ども食堂などにおいて、ソニーの技術やコンテンツを活かした多様なワークショップを実施しています。

■放課後NPOアフタースクールが「放課後拠点の充実+企業連携」で目指すソーシャルイノベーション

「放課後をゴールデンタイムに！」をスローガンに小学校の放課後改革に挑戦し、安全・安心な場と本物・多様な体験が両立するアフタースクールを展開している放課後NPOアフタースクールは、放課後拠点の運営・サポートに加え、企業や行政等と連携して子育て・教育プロジェクトを推進する専門チームを設置。社会的に大きな影響力を持つ多様な組織団体と共に、社会全体で子どもたちを守り育む活動を加速させ、子どもたちのためのより豊かな放課後の実現に向けたチャレンジを続けてまいります。