

エンリッチメントプログラムのご案内



サステナビリティ学習プログラム
Enrichment Program

「私たちLbEグループにとってサステナビリティとは、単なる時代の象徴ではなく、食べたり、寝たり、呼吸したりするように自然な営みである。」

株式会社LbE Japan 代表取締役 北 浩一郎

LbE (Learn by Experience) グループのミッションは、**「世界の人々との協働を通じて、明るい未来を実現する」**ことです。日本、アメリカ、台湾のパートナー会社とともに、年間平均23,000人名の参加者に教育プログラムを提供しています。教育こそがたちの事業の根幹です。世界を舞台により良い学びの機会の創出を目指して、明日の社会を支える基盤構築において、微力ながらもその一翼を担っていると自負しています。

最近では「SDGs (持続可能な開発目標)」への注目の高まりとともに、「サステナビリティ (持続可能性)」という言葉がメディアでも多く取り上げられるようになりました。私たちは提供するプログラムやサービスのすべてにサステナビリティ (持続可能性) の視点を取り入れ、LbEグループ全体でサステナビリティを核とした取り組みを進めてきました。私たちは**「持続可能な開発のための教育」における世界的なリーダー**となることを目指しています。**LbEはLearn by Experience であると同時に、Leading by Example**でもあるのです。

新型コロナウイルス感染症拡大により、子どもたちの学ぶ環境は激変しましたが、「学校以外の多様な学びのあり方に気付く好機である」という前向きな意見もあります。**社会の変化や学習者の多様なニーズに対応し、豊かな学びを実現する場**として、私たちは新たに**オンライン・プラットフォーム**を立ち上げました。ここでは様々な方に役立つ情報や学習教材、オンライン授業、ネットワーク作りの機会を提供を行い、ご家庭でも簡単にサステナビリティに関する学びを体験することができます。

私たちは、持続可能性とリーダーシップに関する学びにおいて、あらゆる学習者を対象に、総合的な教育サービスを提供すると共に、社会の発展に貢献すべくたゆまぬ努力を続けてまいります。

1

サステナビリティを
子どもたちが学ぶ意義

2

エンリッチメントプログラムの概要

3

システム思考を導入することの効果①

4

システム思考を導入することの効果②

5

エンリッチメントプログラムの導入イメージ

6

顧客価値

7

開発専門チームとウェブサイト

8

プログラム・モデル
シリーズ

9

サンプルスケジュール
(初級編)

10

社会・世界に通用する力を身につける

11

学習者の深い学びを支援するツール

12

料金概要

「教師になることは預言者になるということです。教師は子どもたちにこれまでどおりの世界で生きていく準備をさせるのではなく、大人には想像もつかないような未来で生きていく準備をさせているのです。」

ゴードン・ブラウン（元MIT工学部長）

今の子どもたちが大人になる頃、私たちには想像もつかない未来になっていることでしょう。2020年現在、コロナ禍のさなかに豪雨被害などの気候災害が発生し、北極圏では気温38度を観測など、私たちは誰もが経験したことのない不測の事態を生きています。子どもたちはこれから、予測出来ない社会の中で自らの人生と未来を拓いていかねばなりません。



LbEのミッション「世界の人々との協働を通じて明るい未来を実現する」

私たちは、明るい未来とは**持続可能（サステナブル）な未来**であると考えています。

複雑な社会問題を「誰かの問題」ではなく「自分にも関わる問題」と捉え、解決に挑む意欲と力を育む。

そんな**サステナビリティ実現**のための教育事業活動を通じて、グローバル教育を専門とするLbEグループは、**明るい未来づくり**に寄与します。



サステナビリティ (SDGs) をテーマとした学校での学習プログラム

教科にとらわれない
横断的・総合的な学び

「総合的な探究（学習）の時間」など学校での授業に導入が可能。

手法：デジタル&英語イマージョンプログラム

- 社会課題を「自分ゴト化」する。
- 世界的な目標であるSDGsを理解し、地域が抱える課題とのつながりを見出す。
- **システム思考**を使って社会課題の構造と本質的な問題を捉える。



実施形態

お気軽にご相談ください。



通年実施可



10~200名



2時間程度



学校



カスタマイズ可



学びを深めるオプション：

- 修学旅行や研修旅行をはじめとする**校外研修と掛け合わせる**ことができる！
- 1回だけの実施から、段階的かつ発展的な**シリーズでの実施**も可能。

幅広い知識の獲得から応用できる技能へ

- サステナビリティに関する「文化・経済・環境・社会」**全ての領域**をカバー
- **デジタルコンテンツ**（ビデオ・スライド・テキスト）を活用し、テーマや海外事情について学習
- **オンライン**で留学生やサステナビリティの実践者 とつないだ活動も実施可能
- **英語**で学べる学習コンテンツを提供
- **専門のファシリテーター**が授業運営と学習者の学びをサポート
- **学習者主体**、グループでの**協働学習**

「現代の複雑系の課題に対する解決に、システム思考を活用する有効性」

システム思考の「システム」とは、「お互いに影響を与え合う要素の集まり」を意味します。例えば人の体も、骨・筋肉・血液などの要素から構成されるシステムです。経済や組織、生態系などあらゆるものについても同じように考えることができます。システム思考とは、**解決したい課題を様々な要素の相互作用であると捉えて、真の問題や課題を明確にすること**で解決策を探る手法です。

現代社会では「システム」を構成する要素はますます増え、既存の知識や経験・手法だけでは対処しきれないほど複雑になってきています。そこで、複数の要素が互いに及ぼし合っている**影響・作用を俯瞰して見つめ、課題解決を図る**システム思考が重要視されています。

論理的思考とシステム思考の違い

論理的思考では、課題を要素に分解し、その一つ一つを解析するのに対し、システム思考では、要素が互いにどのように影響し合っているかという作用（相互作用）に注目します。

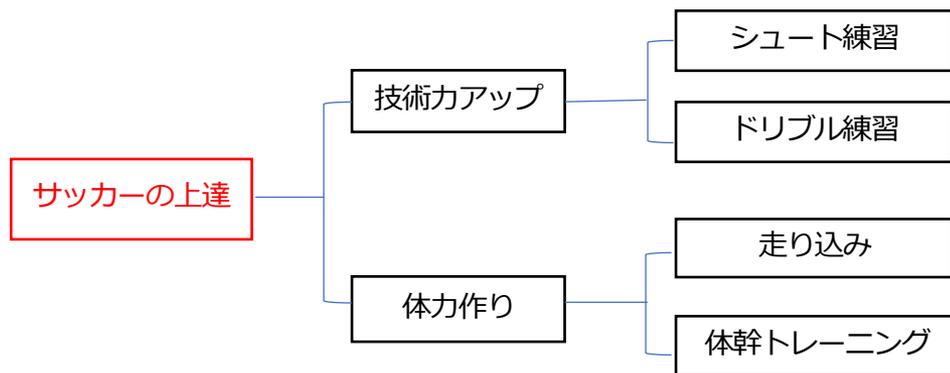
システム思考はとくに複雑な問題の現状を見極め、問題解決を図ることに有効な手法です。

エンリッチメントプログラムでは、学習者がシステム思考を課題解決のツールとして学び、**サステナビリティに関連する自分たちのプロジェクトアイデアを表現できるようになる**ことをゴールとしています。その経験を通じて学習者たちは、以下の技能の獲得を目指します。

- 問題の一時的な解決法でなく、**解決した状態を維持できる**抜本的な解決法を導き出す事ができるようになる。
- **自身の行動が社会に与える影響**について相関的に考える事ができるようになる。

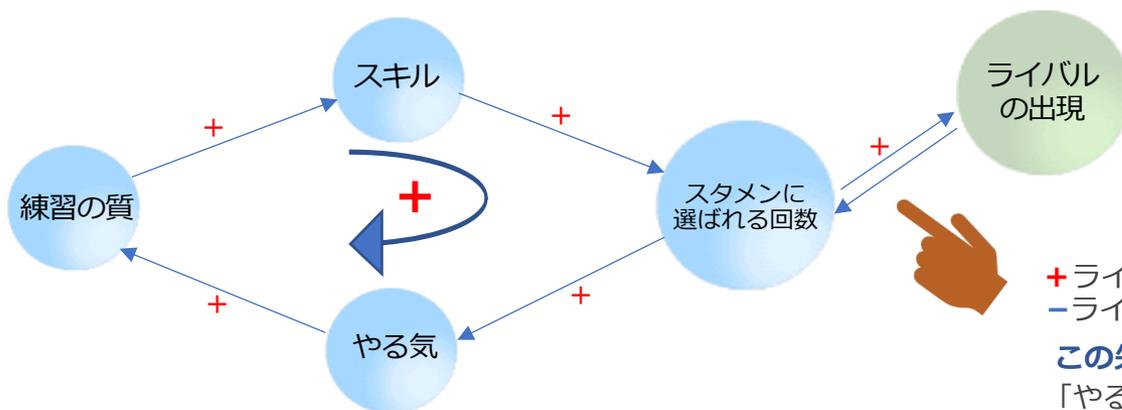
論理的思考：「〇〇だから△△になる」といった直線的な考え方。

因果関係を整理し順序立てて考えることやわかりやすく説明することに有効。



システム思考：循環するループ状で、循環を繰り返しながら変化していくことを捉えていく考え方。

システム思考マップを書くことで、課題の構造がひと目でわかり、本質的な問題を見つけることに有効。



私たちの社会は小さなシステムから構成されており、単に現象が一本の直線で繋がっているのではなく、必ず循環するループになっています。そのループは自己完結する機能を持っており、ループの繰り返しの結果に応じて原因が調整されるようになっています。

Donella Meadows (Thinking in Systems著者)

- + ライバルと切磋琢磨しお互い上達する場合
- ライバルにレギュラーを奪われる場合

この矢印が-(マイナス)になると・・・

「やる気がなくなり練習に身が入らない。」といったマイナスのループに変わることが考えられます。

<参考> マインドマップとの違い

マインドマップとは、思考プロセスを反映したノート法。頭の中の連想を見える化したもので、そのつながりは「関連づけ」=頭の中で行われている連想のつながりを表したもので、基本的には中央から外へと放射状に広がっていきます。

<単独での導入>

- 総合的な探究（学習）の時間や、教科学習の一環として
 - 地域学習を異なる視点で
 - クラスや学年単位で行う国際理解活動に
 - SDGsを入り口にしたキャリア教育に
 - 課題研究の一環として
 - 部活動（英語部・国際理解部など）として
- ・ SDGsを活用した授業の活動を作る
 - ・ カリキュラムマネジメントの視点から取り組む
 - ・ サステナビリティをテーマに学び、社会とリアルにつながる
 - ・ 世界の問題に目を向け、国際感覚を養う



<学校行事と連動させて>

- 国内、海外研修の事前・事後学習に
 - 修学旅行、校外学習の一部として
 - オリエンテーション合宿の一部として
- ・ 学習の効果を上げるための事前学習
 - ・ 行事や研修で得た知識や経験を一過性で終わらせないための事後学習
 - ・ 知識と実体験の融合により深い学びを実現
 - ・ 行事や研修での体験を楽しみ、関心の幅を広げる



経験をチカラに。成長につながる学び

学習者にとっての価値

- 世界的な目標であるSDGsを理解し、地域社会や世界とつながる学びを体験する。
- 持続可能な社会の担い手として、多様な価値観を尊重しながら社会に貢献するための3つのスキル（課題解決・協働・対話）を磨く。
- 地域の発展・活性化の担い手としての生き方や職業から、進路を現実的に考える。

学習者の好奇心・探究心を最大限に引き出す。

学校にとっての価値

- 持続可能な社会の創り手の育成という視点を踏まえた主体的対話的で深い学びの実践。
（アクティブラーニング・課題解決型学習・探究活動）
- 教科横断型の学びにより学習者の自主性・協働性・社会性を育む。
（カリキュラムマネジメント・教科横断型学習）
- ESD活動の実践から、学校の教育理念や地域性を生かした「特色ある学校づくり」に取り組む。

教科と実社会の繋がりを生かして、学習者の資質や能力を開発する。

「持続可能な開発のための教育」における世界的なリーダーを目指して

エンリッチメントプログラムは、「サステナビリティ学習の宝島」ハワイを拠点に活動するグループ会社 LbE Hawaiiの開発専門チームがカリキュラムの作成、専用ウェブサイトの開発運用を行います。



Master of Arts
Global Leadership and
Sustainable Development

Mark Etscheit



Master of Arts
Global Leadership and
Sustainable Development

Yuko Maruo



Doctor of Philosophy

Joseph Quarshie



LbE Sustainability Resource Hub lbesustainability.com

社会の変化や学習者の多様なニーズに対応し、豊かな学びを実現する場として LbEグループが運営するサステナビリティ学習のオンライン・プラットフォーム

サステナビリティ学習に役立つ情報や学習教材、オンライン授業、ネットワーク作りの機会を提供します。

エンリッチメントプログラムご利用者特典

永久会員として、ウェブサイト上での継続的なコラボレーションが可能。

- メンバーズラウンジ内で動画やコメントの投稿・視聴・閲覧
- 質疑応答やフィードバックの投稿により、情報・意見交換、学び合いの場に
- LbE LIVE！内でビデオセッションへの参加

RECEIVE（利用可能なコンテンツの視聴）とCONTRIBUTE（コンテンツの制作・投稿）双方の活動により、サステナビリティの学びを未来の世代へつなげます。

1回目
Beginner
Level

何を学ぶ？	SDGs導入・システム思考入門
どう学ぶ？	<ul style="list-style-type: none"> •Sustainable Development Report（データの読み取り） データが示す傾向について、読み方（解釈の仕方）を理解する •COVID-19 & SDGs Role play（ロールプレイ） 現実に近い状況設定の中で、指示された役割（ロール）になりきり疑似体験する •ミニシステム思考マップ（システム思考） 直近の事象をシステム思考を使って理解する
成果・評価	<ul style="list-style-type: none"> •自分の思う理想的なシステムを図にして説明することが出来る •システムの中のどこに問題があり、どこに手を加えれば持続可能なシステムになるのかを理解することが出来る

2回目
Intermediate
Level

何を学ぶ？	サステナビリティの3つの柱・地域の中のSDGs
どう学ぶ？	<ul style="list-style-type: none"> •COVID-19 & SDGs Ranking（データの読み取り） データが示す傾向について、その要因や背景を考察する •システム思考マップ（システム思考） 直近の事象についてシステム思考マップを描く
成果・評価	<ul style="list-style-type: none"> •世界的な目標であるSDGsを理解し、地域が抱える課題との繋がりを見出すことが出来る •地域の課題解決に向けて既存のシステムを分析し、どこを改善すれば持続可能なシステムになるのかを図にして説明することが出来る

3回目
Advance
Level

何を学ぶ？	サステナビリティの4つ目の柱・世界の中のSDGs
どう学ぶ？	<ul style="list-style-type: none"> •Sustainability Index Ranking・LbE Sustainability Resource Hub（データの読み取り） データが示す傾向について、分析し表現する •システム思考マップ（システム思考） 事象の要因と解決策をシステム思考マップを用いて説明する
成果・評価	<ul style="list-style-type: none"> •サステナビリティの定義についてSDGs以外にどのような指標があるのかを知り、最適な指標について考える •実際にあるデータを用いて、世界レベルのシステム思考マップに自分を主体者として含んで描き、説明することが出来る •世界と地域の課題をふまえて課題解決の糸口を自分の言葉で発信することが出来る

SDGsの視座から社会課題に対する知識を理解に深める。

時間	学習活動	指導上の留意点	評価方法
導入 (15分)	<ul style="list-style-type: none"> ・ フォトランゲージ（5分） 現在日本が抱えている問題（SDGs）について確認する ・ SDGsレポートの読み取り（10分） 英語資料の読み取りを通して、日本が抱える課題について知る 	<ul style="list-style-type: none"> ・ グループ内で2枚の写真を確認させる 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 話し合いへの積極的な参加 ・ ワークシートへの書き込み ・ 英語文献の内容理解、データの読み取り
展開 (90分)	<ul style="list-style-type: none"> ・ ロールプレイ（40分） 持続可能な状態とはどんな状態なのかを考える ・ Q&Aセッション・休憩（10分） ・ ミニシステム思考マッピング（40分） SDGsをテーマに、ある事象の既存要因の相互作用と繋がりについてループ図を用いて理解する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ グループ内で意見交換をさせる 	<ul style="list-style-type: none"> ・ ワークシートへの書き込み ・ ミニシステム思考マップ
まとめ (15分)	<ul style="list-style-type: none"> ・ リフレクション 本時の振り返り 	<ul style="list-style-type: none"> ・ グループ内で意見交換をさせる 	<ul style="list-style-type: none"> ・ リフレクションシート

- 成果物により生徒の取り組み状況を確認し、評価する。
- 振り返りにより单元ごとの理解度を把握する。

英語イマージョンとファシリテーターの役割

- ・ 実用的なテーマや課題に取り組むことで**タスクベースの実践的英語力を育成**します。
- ・ **英語話者のファシリテーター**による、英語を使った授業運営も可能です。ファシリテーターによる海外事情の説明や、活動中の学習者の発言に対するフィードバックなど英語コミュニケーション体験が可能になります。
- ・ **グループ数に応じた英語話者（留学生）を派遣**することで、ディスカッション、システム思考マップを使ったプレゼンテーションなど、グループ活動を英語で支援、実施することも可能です。



■ ロールプレイで育む「共感力と異文化受容力」

ロールプレイでは日常におこる課題場面について、参加者がそれぞれに与えられた役割を演じ、意見交換を行います。そこでは**立場や考え方が違う人たちの気持ちを想像する共感力**が求められます。自分自身を知り、相手との相互理解を深めながら、課題解決の手がかりや気づきを得ます。

■ 視野を広げた包括的なものの見方で育む「課題解決力」

システム思考マップを描くことは、1つの現象をきっかけに**包括的なものの見方、社会全体を俯瞰する機会**になると考えられています。システム思考によって新たな視点と気づきが得られ、視野が広がります。さらに**システム思考マップ**を描けるようになると、システムのどこに問題があり、その真の原因はどこからきているのかといった**問題の本質を理解し、説明することができる**ようになります。

■ ツールが育む「コミュニケーション力」

複雑に多様化した現代においては、同じ言葉を聞いても人によっては解釈が異なることが簡単に起こります。そんな状況で円滑なコミュニケーションの鍵となるのは、**相手と共通の認識を得るための創造的な思考力を育てること**だと考えます。エンリッチメントプログラムでは、システム思考マップを使って視覚的に情報を共有することで、**価値観や知識経験のレベルが違う他者とも、共通の認識・解釈を持ってコミュニケーションが図れる**よう促します。

システム思考マップを描くために必要な情報は、題材に関する自分の気づきから課題を見つけるフォトランゲージ、課題場面を疑似体験するロールプレイ、SDGs達成度ランキング（データ）による現状把握などの活動を通じて、段階的にインプットします。



サステナビリティ教育支援・授業用教材パッケージ

サステナビリティの授業運営に必要な教材を、授業実践パッケージとしてお届けします。

● Teachers Manual

授業を運営する教員向けのマニュアル。学習指導要領に沿った形式で学習活動や指導上の注意点、評価方法などを紹介。

● Worksheet

学びや気づきを記録するワークシートは、自身の考えをまとめ、議論した内容を整理し、学びを振り返るのに役立ちます。

● Sustainability Vocabulary List

難解なイメージを持つサステナビリティに関する用語（英語）と詳しい解説をまとめた用語集。

● COVID-19 & SDGs Role Play Kit

ロールプレイの円滑な進行のためのルール（心得）や役割の解説（シナリオ）と、ファシリテーションの手引き。

● Systems Thinking Diagram

社会や組織、日々の生活などに見られるさまざまな問題の構造の事例をループ図化したもの。

● Photo Language Kit（初級のみ）

テーマに関して興味や関心を持ち、気づきを得るために用いるイラストや写真などの視覚教材。

● COVID-19 & SDGs Ranking Kit（中級のみ）

コロナ対策とSDGs達成度ランキング。英語の文献の読み取りとデータの考察・分析に活用。

● Sustainability Indicator Ranking Kit（上級のみ）

SDGsグローバル指標ランキング。英語の文献の読み取りとデータの考察・分析に活用。

● ボキャブラリーリストの活用により、**英語に苦手意識を持つ学習者にも取り組みやすい。**

● 英語の参考文献を使ったデータ読み取りなど、**英語をツールとした探究が可能。**

● 動画や写真など視覚教材の活用により、**感性的な理解を促す。**



プログラム費用（税別） ①のみ・①+②・①+②+③のいずれかの組み合わせでの販売となります。
①は実施回数毎のご請求となります。<例：2回実施する場合は ¥200,000>

クラス数 実施回数	①デジタル教材費 (@実施回数)	②ファシリテーター (1クラスにつき1名)	③班数に応じた留学生 (参加者8名につき1名)
1	¥100,000	¥90,000	¥150,000
2	¥100,000	¥130,000	¥300,000
3	¥100,000	¥160,000	¥450,000
4	¥100,000	¥190,000	¥600,000
5	¥100,000	¥220,000	¥750,000
6	¥100,000	¥250,000	¥900,000

例1) 1クラスが3回（初級・中級・上級）実施

①のみ：10万×3回=30万円
①+②：30万+16万=46万円
①+②+③：30万+16万+45万=91万円

例2) 6クラスが1回（初級）のみ実施

①のみ：10万×1回=10万円
①+②：10万+25万=35万円
①+②+③：10万+25万+90万=125万円

概要

- ◆ ファシリテーターを派遣する場合は、1クラス（参加者40名程度）につき1名派遣。
- ◆ 留学生とのグループ活動を実施する場合は、留学生は各グループに1名配置。（比率は、参加者：留学生=8名：1名）
- ◆ 留学生とのグループ活動を実施する場合は、サポーターも1クラス（参加者40名程度）につき1名配置
- ◆ 運営は、ファシリテーター1名につき最大40名まで

料金に含まれるもの

- ◆ プログラム運営管理費
- ◆ 教材費パッケージ
- ◆ 派遣スタッフの人件費
- ◆ 派遣スタッフの市内交通費

※東京近郊（東京・埼玉・千葉・神奈川）・大阪・京都・福岡以外の学校へ運営スタッフを派遣する場合は、交通費実費を追加でご請求させて頂く場合がございます。

弊社の他のプログラムとセットでエンリッチメントプログラムをご採用いただく場合

- ◆ 単体実施の場合の料金より、10%お値引きいたします。

教材について

- ◆ 環境保全や環境教育の観点と取り組みにより、教材パッケージは全てデジタルコンテンツでのご提供を基本としております。紙媒体での提供をご希望の場合は、参加者1名につき300円（税別）にてご対応させて頂きます。

プログラムの運営環境

- ◆ 初級・中級の活動については、オフラインでの運営が可能です。上級の活動につきましては、オンラインで実施する活動を一部含んでおりますので、環境設備上困難な場合は事前にお知らせください。