



(共同リリース)

2022年11月17日  
日本航空株式会社  
株式会社 80&Company

## 全国すべての小学校へ、航空会社の仕事をテーマにした エデュテイメント型授業用教材を無償提供します

～Cross Education Lab.が運営する教員向け教材プラットフォーム「TOUCH+」と開発～

日本航空株式会社(本社:東京都品川区、社長:赤坂 祐二、以下「JAL」と)と株式会社 80&Company(本社:京都府京都市、代表取締役:堀池 広樹)は、教員向けに無償で教材を提供するプラットフォーム「TOUCH+」(\*1)上にて、全国の小学生を対象とした、エデュテイメント型授業(\*2)を実現するアクティブラーニング教材「JALの謎解き×チームビルディング」をリリースしました。

(\*1) 学校教育関係者向けに、無償で子どもたちが楽しみながら主体的に学べる教材を提供するプラットフォーム。

(\*2) エデュテイメントとは、「education(教育)+entertainment(娯楽)」を掛け合わせて作られた造語です。

遊びながら楽しく学ぶことで自発的な学習を促すことを指します。



# JALの仕事

× 謎解きで協力を学ぶ

# チームビルディング の授業

JALの社内ベンチャーチーム「W-PIT」(\*3)は、2021年より日本の活性化を目指すコンソーシアム構想「Japan Vitalization Platform(JVP)」(\*4)を掲げ、「青空留学」(\*5)などを通じてさまざまな社会課題解決に取り組んでいます。このたび、教材プラットフォーム「TOUCH+」のコンセプトである「地域、学校間の教育格差の解消」「等しい社会学習機会の提供」に共感し、共同でプロジェクトを開始しました。

「JALの謎解き×チームビルディング」は、全国の小学生対象として、航空会社の仕事をテーマにしたナゾ解きを通して「チームワーク」について学ぶことができる教材です。現役教員の声をヒアリングし、教材は学校の先生が使いやすい形式を追求しました。授業スライド・ワークシート・指導案・授業台本のすべてを公式サイトから無償ダウンロードいただけます。学校の授業など、さまざまな教育現場でお使いいただけます。



スライド(イメージ)



ワークシート(イメージ)

W-PITと80&Companyは、「子どもたちが社会について触れる機会が少ないこと」や「都市部と地方での地域による教育格差」、「良質な教材が手にはいりにくいこと」などさまざまな課題解決に取り組むことで、今後も次世代の人材育成に取り組んでいきます。



(\*3) 「W-PIT」は、Wakuwaku をキーコンセプトに、異業種共創を通じて新たな価値創造に挑戦する JAL 公認の社内ベンチャーチーム。Wakuwaku-Platform Innovation Team の略。2017 年に設立し、現在、約 220 名の社員が集う。

「W-PIT」公式サイト URL : <https://wpit-official.themedia.jp/>

(\*4) 「都市と地域をかきまぜる」をキーコンセプトに、新たな人流を生み出すことで日本に生気を吹き込む活動の総称。従来は交わることがなかった企業・団体・個人が協働し、都市と地域をかきまぜ、新しい人流を生み出すことで、日本に活力を吹き込むことを目的とする。

(\*5) 2022 年 8 月 23 日付 W-PIT リリース

『大学生と地域の生産者が一丸となり地域の課題解決・魅力発信を行う「青空留学第 2 期」始動』

URL : <https://wpit-official.themedia.jp/posts/36548202?categoryIds=2840143>

## 【「JAL の謎解き×チームビルディング」について】

### ■概要

提供開始日 : 2022 年 11 月 17 日

対象学年 : 小学校 5・6 年生

所要時間 : 45 分または 90 分(指導案を参照の上、いずれかご選択可能)

内容 : 航空会社の仕事をテーマにしたナゾ解きを通して  
「チームワーク」について学べる授業

ダウンロードページ : <http://touch-education.jp/jal/>



ダウンロードページ QR コード

### ■「JAL の謎解き×チームビルディング」教材のポイント

#### ①エデュテイメント型授業

・ナゾ解きを通して、チームの力を体感できる

子どもたちが協力しながらナゾ解きミッションにチャレンジし、それをクリアしていくことでチームワークや協力の重要性に気付くワークショップ形式の授業です。振り返りの時間では、「どうして謎が解けたのか」を考えることで、子どもたちの納得感や理解度が高い状態をつくることができます。

・ストーリーを通して航空会社の仕事について学ぶ

ナゾ解きのストーリーの中で、子どもたちは航空会社の新人となります。よりグローバル化が加速した数年後の社会というリアリティのある設定の中で、授業内での自分に合った航空会社の職種選択を通して、航空業界への興味、関係する職種への関心を引き出します。

・遊びながら学ぶ授業で子どもたちが自分から動き出す

エデュテイメント(エデュケーション×エンターテイメント)型の授業として設計されており、子どもたちが遊びながら学ぶことができる、能動性の高い授業です。工夫や試行錯誤が自然と生まれやすく、また、考える力を育むことも期待できます。

#### ②チームワークの大切さを実感する授業

・グループ活動の導入としても活用できる

係や当番、委員会など、協力やグループ内での役割分担が求められる活動の前に実施していただくことにより、一つのことに複数人で取り組む理由や役割分担をすることのメリットを、子どもたちがより理解した上で、グループ活動を行うことができます。

・1 コマもしくは 2 コマのどちらかを選択できるので、空きコマにも使いやすい

授業内容は、1 コマ(45 分)もしくは 2 コマ(90 分)のどちらで実施するか選択できるので、年度途中からも実施に向けた検討がしやすく、突然の空きコマでも実施が可能です。

・レクや遊びの一つとしても使用が可能

ナゾ解きがベースとなったエンターテイメント性の高い授業なので、生徒間の距離を縮めるためのアイスブレイクや、学年末の思い出づくりなど、子どもたちのコミュニケーション活性化のためにもご活用いただけます。



【「TOUCH+」・「Cross Education Lab.」について】

■「TOUCH+」について

「TOUCH+」の運営は Cross Education Lab.が行い、教材の制作、およびデザインは株式会社 COLEYO(本社: 京都府京都市、社長: 川村 哲也)が行っています。



■Cross Education Lab.について

「教育界のノーベル賞」と呼ばれる「Global Teacher Prize(グローバル・ティーチャー賞)2019」トップ 10 の正頭英和を代表とする専門家ラボ組織です。身の回りにあるものの教育的価値を見出し、従来の教科の枠にとらわれない教育の選択肢を増やすことで、現代教育における多様なニーズに対応する取り組みを行っています。子どもたちの「好き」「楽しい」の気持ちを伸ばすエデュテイメントコンテンツを生み出しています。当該組織は株式会社 80&Company が運営しています。

