

2020年度 感動体験プログラム 評価報告書（サマリー）

特定非営利活動法人ソーシャルバリュージャパン
代表理事 伊藤健
慶應義塾大学大学院 政策・メディア研究科 特任講師
Contact: : ken.ito@socialvaluejp.org

1. 評価実施の背景と評価設計

1. 実施目的

ソニーグループ株式会社が教育格差の解消を目的に実施している社会貢献事業「感動体験プログラム」について、その社会的インパクト評価を実施し、内部外部のステークホルダーに適切な報告を行うとともに、効果的なプログラム構築のための示唆を得る。

- 内部ステークホルダー：事業がどのような戦略的位置づけで実施され、どのような成果を達成しているのかについてエビデンスを以て評価する
- 外部ステークホルダー：プログラムの社会的インパクト評価に基づいた事業成果を発信することにより、非認知能力の涵養による教育格差の是正の可能性について発信する

2. 評価実施の範囲

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

- 調査期間：2020年～2021年3月までに実施したワークショップの効果
- 手法：ワークショップに参加する児童と学童の担当者に対する事前/事後の質問票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

3. 評価のアプローチ

非認知能力の評価や子どもの貧困調査などの先行研究で得られた知見を参考に、社会的インパクトの検討を行った。これまで実施してきた自己評価でカバーされていない部分への付加価値を明確にするという観点から、本年度の評価項目について、新たに以下の視点を追加した。

- 実施プログラムの「格差解消」への貢献を評価するための、参加児童の生育環境についての情報収集と分析
- インタビューや自由記述に基づく定性的な社会的インパクト評価の分析
- 実施団体(学童等)の実施環境による分析

4. 評価の実施手順



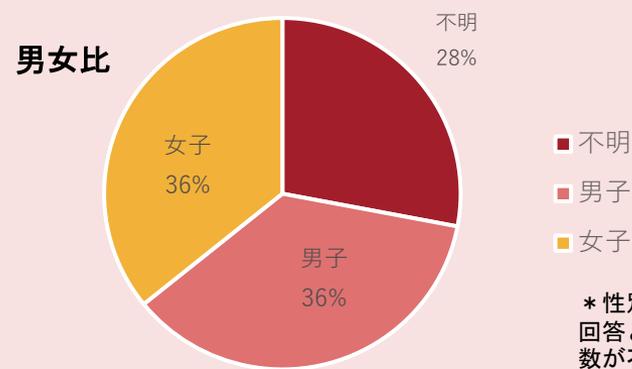
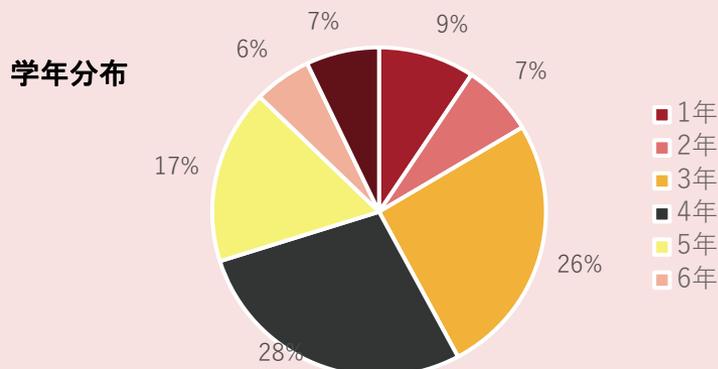
5. 評価対象事業

感動体験プログラムのうち、本評価では以下の5つを分析の対象とした。

1. プログラミングブロック「MESH™」で発明家になろう
2. 「aibo」といっしょにAI+プログラミング体験
3. 歌おう！おどろう！みんなでミュージカル
4. 耳をすまして自然の不思議と音を探そう！
5. リアルに体験！夢に向かって人生シミュレーション

6. 参加児童

- 参加児童数：288名（事前アンケートの数値・結果に基づく）
- アンケート有効回答数：事前アンケート262名、事後アンケート202名（*質問項目ごとに変動あり）
- 実施対象学童が所在する自治体と就学援助率の関係性でみると、26の対象学童のうち、20が都道府県の就学援助率を上回る地域に立地している。



2. 評価結果

1. 事業実施と質問票回収状況（児童への質問票）

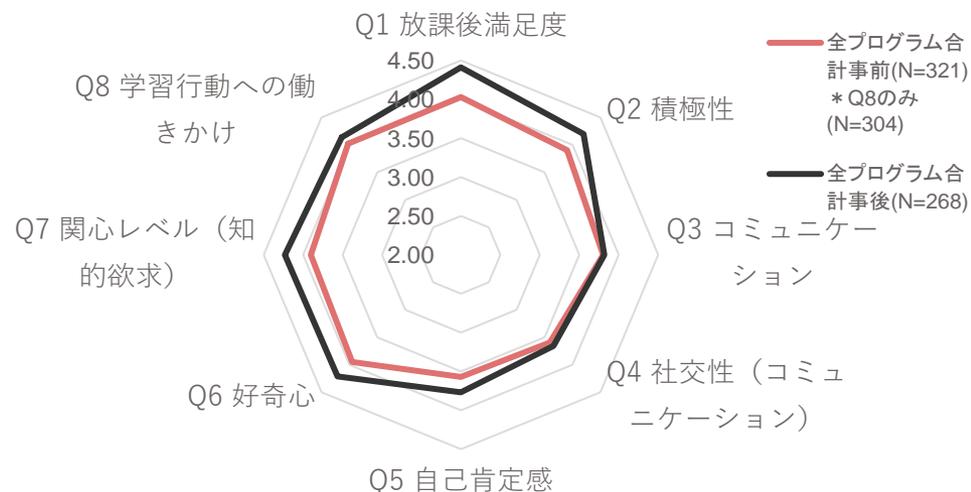
プログラムの参加者数、質問票への回答数、回答率、Q1-Q8の平均変化率は以下の通りである。

| プログラム名 | プログラミングブロック「MESH™」で発明家になろう | 「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。

コンピテンシー指標の変化（全体）

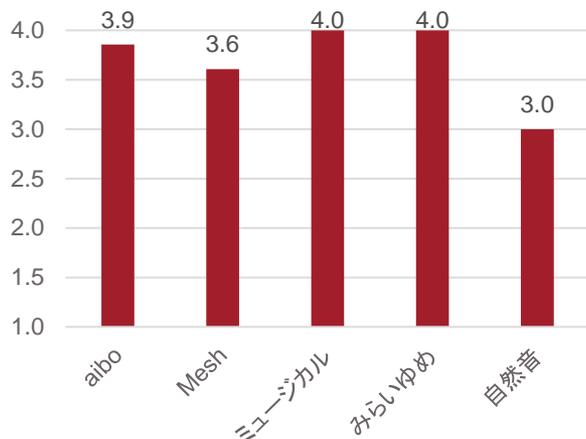


3. プログラム実施による児童の変化（実施団体への質問票）

Q1. 本日のプログラムはいかがでしたか？

(4) 大変満足 (3) まあまあ満足 (2) あまり満足していない (1) 満足していない

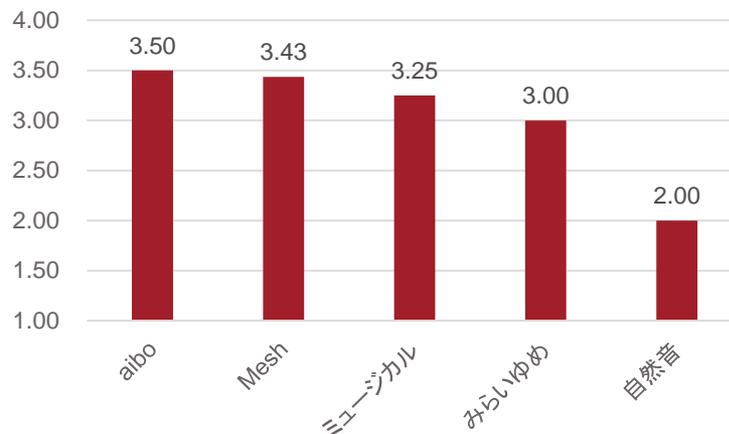
プログラム別の満足度



Q4. プログラムの参加児童に何らかのよい変化がありましたか？

「4:とてもあった」から「1:なかった」までを記入

学童別の平均値のプログラム別集計



- 全体的にプログラムへの満足度は高い。特にaibo、ミュージカル、みらいゆめは満点に近い満足度を示している。
- コメント中には「普段の学童活動では提供できない」「児童が楽しんだ」等、活動の楽しさや新規性への評価、「発想や想像力を豊かにする」能力の伸長への評価、プログラミング等、学習領域の新規性への評価が高い
- 改善点としては、学童スタッフの機材への習熟不足、機材の点数不足、プログラムの時間配分、オフライン開催の希望などが挙げられた

- 児童への変化は、自然音以外の4プログラムについてはよい変化があったとのフィードバック
- 学童からのコメントでは、「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、普段のプログラムではとらえきれない多様な子どものニーズをとらえていることがうかがえる

5.1 総合評価：成果と課題

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

ソニーグループ株式会社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

放課後の数時間の活動である学童保育クラブにおいては、対象となる児童を適切に選定し、プログラムの趣旨に沿った実施を行うことが難しいことがある。例えば、2日間開催のプログラムでは同じ児童が連続して参加すること、1回目と2回目間の課題をグループで一緒に行うことができない、対象外の年齢の児童が参加してしまう等の課題がある。また、学童のスタッフの機材等への習熟も課題である。

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。

対象児童の選定基準とプロセスの検討

今回の検証においては、学童そのものが底辺層の世帯にアクセスがないこと、また就学援助率によって選定された自治体に立地する学童という選定基準では、必ずしも条件不利な児童にリーチできていない可能性が示された。一方、生活満足度という限定された指標ではあるが、条件不利環境にある子どもが新しい経験や学びを手に入れることによって「格差の是正」が実現する可能性も示された。対象児童の選定基準とプロセスを検討することで、本来的なプログラムのインパクトを最大化することが可能である。

5.1 総合評価：各プログラムの評価要旨

各プログラムの評価要点

| | |
|--------|---|
| MESH | 属性ごとに多少の差異は認められるものの、多くの児童に肯定的なインパクトをもたらしている。特に児童の感想から、好奇心・想像意欲の醸成に寄与できている。一方で、対象年齢の再検討、実施団体職員に対するMESH操作のインストラクションの検討があると、プログラム実施の円滑化、参加児童のプログラム内容に対する理解度を高められる可能性がある。 |
| aibo | 「ロボットとの触れ合い」という、新しい体験価値提供が学童からも児童からも高評価である。aiboと触れ合いにより好奇心が醸成され、積極性の向上も見られる。一方、プログラム終了後の行動変容には課題を指摘する声もあり、中長期的なインパクトを創出するためのプログラム提供の検討が可能である。 |
| ミュージカル | 放課後の満足度向上、ミュージカルの関心レベル向上につながった。一方、コミュニケーション力や自己肯定感についてはあまり変化はみられず、プログラム内容の検討が可能である。学年別では、低学年(3年生以下)に適しているプログラムだと考えられ、今後実施の際には低学年を対象としたことを検討できる。 |
| 自然音 | 中学年以上の児童には効果が高く、低学年の児童に関してもプログラムの内容を少し検討することでより満足度の高いプログラムを提供できる可能性がある。その際は中長期アウトカム達成のための計画について詳細に検討することが求められる。 |
| 夢みらい | 放課後満足度、関心レベルの向上がみられ、ワークショップによる効果が最も現れた属性は女子児童であるが、児童同士の関係性やグループ分けによる差でもあったと考えられるため結果男女差があるとは明言できない。 |

5.2 評価設計と実施に対する提言

児童の属性情報の取得

- 「子どもの「教育格差」の縮小」という目的の達成に向けて今回の事業が行われている点を考慮すると、評価の対象となる学童に在籍する児童の属性をより詳細なレベルでのデータ取得を行う必要がある。
- 特に、対象となる児童が条件不利に相当する条件にどの程度合致するのかが重要な情報であり、今後のデータ取得について、学童や行政との連携が望まれる

調査票の配布・回収方法

- オンライン実施により、アンケート実施が全て学童など実施団体に委託する形になったが、学童によって回収率が大きく異なり。また、低学年の児童は設問の意図を理解できていない可能性がある。
- アンケートに回答した児童が事前と事後で一致していない。記名式にする、調査票の記入・回収のプロセスを検討することで、評価の精度を上げることができる。

観察とヒアリング実施と内容

- コロナ禍によって観察やヒアリングがタイムリーに実現できず、録画での視聴となり、現場でのプログラム実施状況が十分に理解できなかった可能性がある、事前・事後のヒアリング実施ができれば、評価の方法にも反映をすることができる。

5.3 総合評価：プログラム実施への提言

1. プログラムのコンテンツ

- プログラムのコンテンツはユニークで効果的に設計され、「創造性」「好奇心」の伸長には有効に機能しているが、中長期的なアウトカムをどのように実現するのかについて、設計や評価を実施することが必要ではないか。
- 実施団体を学童とすると、運営のキャパシティ不足から対象児童の効果的な選定ができないことが多く、多様な属性の子供（得意分野や年齢）が参加した場合にも、何らかの役割があるように、プログラムを設計することが求められる

2. プログラムの実施方法

- 中長期的な成果を目指すのであれば、単発のプログラムではなく、プログラム時間数を増やし、数カ月から1年程度、継続して実施をする必要がある
- 学童には、費用や家庭の意識等の問題から、最も条件不利な層は参加していないため、中長期的に貧困や格差の解消を追求するのであれば、NPOや財団との協働など、学童ではないチャネルの検討が考えられる
- プログラムのアウトカムとして、プログラム数や提供児童数を拡大するのではなく、効果的なコンテンツ、事業実施のモデル形成を行い、継続的な事業評価を実施することで十分なエビデンスを蓄積し、行政への働きかけを行うことが考えられる

3. プログラムの実施体制

- コンテンツ提供者としての放課後NPOアフタースクールは事業の指向性との一致、専門性共に大変優れており、プログラムの成果の実現には乗数効果となっている
- 「教育格差の是正」を実現するアウトカムとするのであれば、条件不利世帯にコンタクトを持っているNPOや行政等との協働により、よりターゲットを絞った、効果的なプログラム実施が可能である

(参考) 児童向け調査票(1)

事前

Q1. 放課後を楽しみにしていますか。

Q2. できるかどうかわからないことでも、やってみようとおもいますか？

Q3. 自分の考えを先生や友だちに言葉でつたえることができますか？

Q4. ふだん遊ばない友だちやほかの学年の友だちと遊びますか？

Q5. 自分には良いところがあるとおもいますか？

Q6. 自分の知らないことや、新しいことに会うのはワクワクしますか？

Q7. 【プログラム名】について興味がありますか？

Q8. 【プログラム学習領域】について、もっと知りたいと思いますか？

放課後満足度

積極性

コミュニケーション

社交性
(コミュニケーション)

自己肯定感

好奇心

関心レベル
(知的欲求)

学習行動への
働きかけ

事後

Q1. 今回のようなプログラムがあれば、もっと放課後は楽しくなるとおもいますか？

Q2. できるかどうかわからないことでも、やってみようとおもいますか？

Q3. 自分の考えを先生や友だちに言葉でつたえることができますか？

Q4. ふだん遊ばない友だちやほかの学年の友だちと遊びますか？

Q5. 自分には良いところがあるとおもいますか？

Q6. 自分の知らないことや、新しいことに会うのはワクワクしますか？

Q7. 【プログラム名】について興味をもちましたか？

Q8. 【プログラム学習領域】について、もっと知りたい/yりたいと思いましたか？

(参考) 児童向け調査票(2)

Q9. 自分の今の生活には満足していますか？

生活満足度

Q10. 困ったときなど、誰に相談することが多いですか？

生活満足度

創造的思考力の醸成

Q9.前の質問で「とても思う」「まあまあ思う」を選んだ人への質問：プログラムに参加して、どんなことを知りたい/やりたいと思いましたか？

創造的思考力の醸成

Q10.プログラムに参加して、質問やクイズの答えを自分なりに考えることができましたか？

Q11.そのほか、プログラムに参加して印象に残ったことや感想