

報道関係各位
Press Release



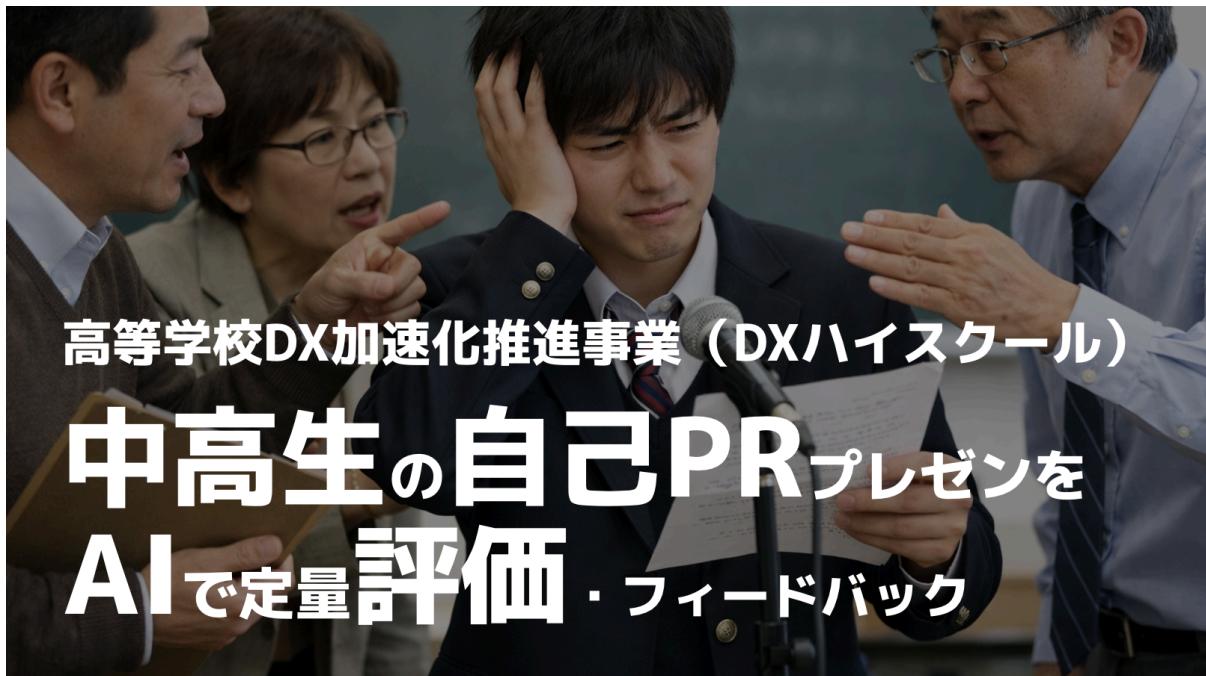
2026年2月16日
コグニティ株式会社

【DXハイスクール講座】高校生の自己PRプレゼンをAIが構造解析

徳島県立城ノ内中等教育学校で“話す力”を定量化する特別講義を実施

知識表現AIを用い、会話・文章情報から組織課題を可視化するコグニティ株式会社（本社：東京都品川区、代表取締役：河野理愛、以下「コグニティ」）は、徳島県立城ノ内中等教育学校（徳島県徳島市）が推進する「高等学校DX加速化推進事業（DXハイスクール）」の一環として、1時間半の特別講義を実施いたしました。

本講義では、「定性情報の定量化」をテーマに、生徒の自己PRトークを実際にAIで分析。既に600社を超える企業で導入されたDX化事例として、これまで感覚的に評価されがちだった“話し方”や“伝え方”を、構造データとして可視化するプロセスを体験していただきました。



■ 背景：DXとは“ツール導入”ではなく“判断基準の変革”

教育現場におけるDX推進は、デジタルツールの活用や生成AIの導入といった表層的な変化にとどまるものではありません。本質は、学びの評価方法そのものを変革することにあります。

自己PRやプレゼンテーションの指導では、「もっと具体的に」「熱量を出して」「わかりやすく」といった抽象的なフィードバックが多く見られます。しかし、それがどの程度足りないのか、どこを改善すべきなのかは明確に示されないことがほとんどです。これは企業の営業指導やマネジメント現場でも同様で、属人的評価が課題となっています。

今回の講義では、この“曖昧さ”をデータで置き換えることをテーマとし、話し方・論理構造・問い合わせ技法などを客観指標として提示しました。

■ 内容：生徒の自己PRを多角的に構造分析

事前に希望者3名の自己PR動画を提供いただき、当社のAI検定サービス「COG-PRESEN」により詳細な分析を実施しました。まず提示したのは、話速を示す比較グラフです。1分あたりの文字数を算出し、一般的なアナウンサー平均と照合することで、情報量が過剰になっているケースがあることを可視化しました。速く話すことが必ずしも伝達力の向上につながらないことを、数値と図で示しました。

次に、フィラー（不要語句）の検出結果をグラフで提示しました。自己PRではフィラーがほとんど検出されず、練習の成果が客観的に裏付けられる結果となりました。一方で、指示語（これ・それ・あれ等）の検出回数を千文字あたりで算出したところ、抽象度の高い表現が一定数存在することが明らかになりました。具体性を高める改善余地が、数値として可視化されました。

さらに、文字種比率（漢字・ひらがな・カタカナ）も提示し、語彙の選択が与える印象の違いについても解説しました。話し方の“雰囲気”ではなく、構成要素として分解することで、改善可能なポイントが明確になることを示しました。

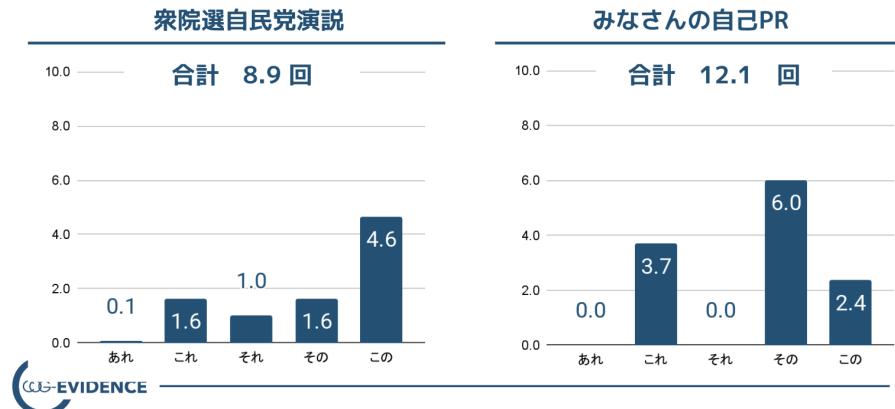


■ 演説データとの比較で見えた“伝わる構造”

講義では衆議院選挙演説データとの比較分析を実施しました。話量・話速・指示語頻度・問い合わせ回数を横並びに示すグラフを提示し、「伝わる構造」の違いを明示しました。

特に問い合わせ技法については、演説では意図的にOPEN質問が挿入され、聴衆に思考の余地を与えていくことが可視化されました。この結果を踏まえ、生徒自身が問い合わせを設計するワークを実施しました。単に「質問を入れましょう」という助言ではなく、構造を理解したうえで設計することの重要性を体験的に学ぶ時間となりました。

分析結果：1000文字あたりの指示語の数



■ ワークショップ：問い合わせを設計し、共有し、発表する実践型プログラム

本講義では、分析結果を提示するだけでなく、生徒自身が構造を“使ってみる”時間を設けました。まず各自が自己PRや自分の強みをテーマに設定し、「最も伝えたい主張は何か」「その主張を聞き手に自分ごととして考えてもらうには、どのような問い合わせを投げかければよいか」を個別に整理する時間を取りました。その後、OPEN質問とCLOSED質問の違いを踏まえ、問い合わせを言い換える演習を実施。さらに、前置きを加えることで思考を促す構造に変換するワークにも取り組みました。続いてペアワークを行い、互いの問い合わせと構造を共有しながらフィードバックを実施。最後には数名が全体の前で発表し、問い合わせの設計意図や工夫点を言語化しました。

AIによる分析結果を“受け取る”だけでなく、自ら問い合わせを設計し、他者の視点を取り入れ、全体に向けて再構築するというプロセスを通じて、構造理解が知識ではなく実践スキルとして定着する設計としました。

【CHECK3】問い合わせの改善



【セルフワーク】メモ

- 印象を残したい話題（箇所）を決めよう
 - 複数あってもよい
- 聴衆を“ジブンゴト”にするために、投げかけられる「問い合わせ」を考えよう
- 考えた「問い合わせ」の「種類」を修正しよう
 - 深く考えさせたい時は5W1HのOPEN質問
 - パッとわかつてほしい時はCLOSED質問
- 「問い合わせ」を考えやすくするために、「前置き」をつけてみよう
 - 部活の仲間の意識がなかなか崩れない、そんな経験がありませんか？
 - 例えば、部活で大事なトーナメントの前なのに、遅刻する人がいたり、作戦の決定で揉めたり、仲間の意識がなかなか崩れない、そんな経験がありませんか？

■ 技術背景：生成AIとは異なる“知識表現AI”

本講義で使用した技術は、知識工学・認知科学を基盤とする独自アルゴリズムによるものです。生成AIのように文章を大量生成するのではなく、文脈の構造を抽出し、話題間の関係

性を数値化することに特化しています。LLMとは異なるレイヤーのAI技術であり、少量データでも個人の思考傾向を分析できる点が特徴です。

企業ではすでに400社以上に導入され、営業トーク分析や管理職指導、採用面接評価などで活用されています。

■ 地元徳島での実施意義と今後の展望

代表の河野は徳島出身であり、地元教育機関においてDX推進に貢献できたことは象徴的な取り組みとなりました。講義内では創業ストーリーや「技術の力で、思考バイアスなき社会を。」というパーカスについても紹介しました。人は限られた視点で判断を行います。だからこそ、思い込みを排し、構造を可視化する技術が必要です。今回の講義は、その思想を教育現場で体験的に共有する機会となりました。

自己PRやプレゼンテーションにとどまらず、探究学習、ディスカッション評価、教員研修などへの応用で、教育現場での活用を拡大も考えられます。定性情報を定量化することで、努力が正当に評価される環境を構築し、データに基づく成長支援を実現してまいります。

■ プrezenを扱うコンテスト運営団体・教育機関・自治体・企業の皆さんへ

コグニティのプレゼン分析技術は、個人のスキル向上にとどまらず、プレゼンコンテストや探究発表会、ピッチイベントを運営する学校・自治体・企業においても活用可能です。特別な機材は不要で、スマートフォンやZoom等で録音した音声データをアップロードするだけで分析が可能です。過去の国内主要ビジネスコンテストのファイナリストや優勝者のプレゼン傾向と比較しながら、参加者一人ひとりの強みや改善点を可視化します。

コンテスト運営側にとっては、審査の補助資料としての活用や、参加者への公平なフィードバック提供、予選・本選前後での成長度合いの可視化など、運営価値を高める用途が想定されます。分析レポートの読み方や活用方法を解説するワークショップの実施、参加者全体のスコア一覧の提供、最終ピッチ前後の比較分析など、PDCAサイクルを前提とした支援も可能です。

地方創生系ビジネスコンテスト、スタートアップ向けピッチ大会、企業内プレゼン研修、日本語・英語双方への対応など、これまで多様な現場で導入実績を重ねてきました。プレゼンの“印象”をデータに置き換えることで、挑戦者の成長を可視化し、イベントそのものの価値向上にも貢献します。

Pitchスキル/改善点は、ありのままの音声でわかる！



2022年度は技術・サービスとして最優秀賞受賞。
2025年は利用企業が企業人事部門で入賞しました。

① Pitch音声をUpload



✓ 特別な機材やシステムは不要
手元のスマフォで録音したものや
ZoomなどのデータでもOK

② 分析結果をご提供

数日～
1ヶ月
(平均による)

過去4年間の主要な国内
ビジネスコンテストから、
ファイナリスト・優勝者の
プレゼンを分析し、
その傾向と比較します



✓あなたのクセ・傾向
✓説明の抜け漏れ振り確認と
改善可能性のチェック
✓伝えたいことを魅力的に伝える
改善ポイントの確認

③ PDCAで改善へ

約1週間



導入実績

① 地方創生系ビジネスコンテスト

- ・品川ビジネス創造コンテスト
- ・とくしまビジネス創生アワード
- ・新潟市新規事業創出プログラムWAVE

② スタートアップ向けビジネスコンテスト

- ・東京都APT Women (日本語・英語)
- ・東京TechCrunch Disrupt Tokyo (日本語)
- ・海外在住スタートアップ向けコンテスト (英語)

③ 企業向け (日本語・英語対応)

コンテスト運営事務局の皆さんへ：活用事例

【参加特典として、サポート強化してお使いいただいています】

- 1) 応募審査時のPitchを分析
- 2) ワークショップ実施し、参加者へ分析フィードバック
- 3) ファイナル前に練習Pitchを分析 → 分析結果返却
- 4) ファイナルPitch分析 → 最終分析結果返却

お問い合わせページ：<https://cognitee.com/cta#inq>

【コグニティ株式会社 会社概要】

- 社名：コグニティ株式会社
- パーパス：技術の力で、思考バイアスなき社会を。
- 事業内容：定性情報の定量化技術を使った組織分析サービス
- 本社：〒140-0015 東京都品川区西大井一丁目1番2-208号
- 設立：2013年3月28日
- Web：<https://cognitee.com/>
- 資本金：6億円（準備金含む）
- 従業員：71名（リモートワーカー含む）
- 代表者：代表取締役 河野 理愛
- 受賞歴他：
 - EY Innovative Startup エンタープライズ部門受賞(2019)
 - 第11回 HRアワード 人材開発・育成部門 最優秀賞(2022)
 - 第22回 一般社団法人日本テレワーク協会 テレワーク推進賞 優秀賞受賞(2022)
 - 第3回 TOKYOテレワークアワード 推進賞(2023)
 - 一般社団法人生生成AI活用普及協会協議員(2023～)

本件に関するお問合せ

コグニティ株式会社 広報担当：奥井

Email: okuinagisa@cognitee.com TEL: 03-4212-8445