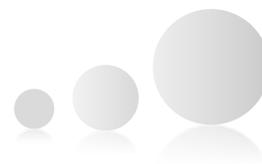




**事例紹介
企業編**

「阪急阪神 未来のゆめ・まちプロジェクト」 を通じた小学生向けキャリア教育プログラム



阪急阪神ホールディングス株式会社
人事総務室 総務部 社会貢献担当 課長
さがら ゆきこ
相良 有希子 氏

阪急阪神 未来のゆめ・まちプロジェクト

2009年度から『阪急阪神 未来のゆめ・まちプロジェクト』という社会貢献プロジェクトを行っています。阪急阪神沿線を中心に私たち一人ひとりが関わる地域において、未来にわたり住みたいまちを作ることを目指す社会貢献プロジェクトです。重点領域として、一つは、地域の環境をいものにしていこうということ、もう一つは、未来のまちを担う次世代の育成です。企業としても、次世代の育成が非常に重要であると考えています。体験からの学びを重視し、失敗を恐れないチャレンジの大切さを伝え、社会課題を起点に取り組むべきことを考えるということにつながってほしいと思っています。

社会体験型キャリア教育プログラム

「阪急阪神 ゆめ・まちチャレンジ隊」

プロジェクトのフラッグシップとなる活動の一つが、社会体験型のキャリア教育プログラム『阪急阪神 ゆめ・まちチャレンジ隊』です。2010年度にグループ横断の社会貢献活動としてスタートし、都市交通、不動産開発、ホテル、エンタテイメントなど、多岐にわたるグループの実際の事業

現場で、夏休みに小学生がさまざまな仕事にチャレンジする体験学習プログラムです。本物の事業現場で、本物にチャレンジをしてもらうということを重視しています。

活動には、親子一緒に参加してもらい、沿線の教育委員会に後援をいただいて、全小学校にチラシを配布しています。

出張授業型キャリア教育プログラム

「ゆめ・まち わくわく WORK プログラム」

一方で、ゆめ・まちチャレンジ隊は普段事業をしている本物の現場で受け入れており、受け入れ人数には限界があります。このため、少しでも多くの子どもたちが仕事について学ぶ機会を提供したいと、学校教育現場で活用いただける新たなプログラムを企画しました。創業者の小林一三が、どのような苦勞と工夫を重ねてまちの発展に尽力してきたかを学び、身近なまちを支えるさまざまな仕事と、児童自身の興味とのつながりに気付く、小学校高学年向けのキャリア教育プログラムです。実施形態は、阪急電鉄の課長職が講師として学校に出向く出張授業の形式を取っています。教材を用いながら、グループワークやペアで活動する機

会をふんだんに取り入れており、自他理解能力をきちんと育てたいという狙いがあります。また、実際の事業現場で事業を行なう課長職が学校に出向いているので、当社の創業者や、課長職のメンバーの勤労観、就労観を生声として伝えていきます。

授業を通して伝えたいこと

阪急電鉄を設立した小林一三という創業者は、たくさんの日本初のアイデアを実現した人で、その事業経営は「私鉄経営モデル」とも呼ばれています。約 100 年前、小林一三が引いた宝塚線周辺は農村地域で、土地は非常に安かった一方、列車に乗る人も非常に少ない状況で、経営は赤字でした。この時、小林一三がどうやって沿線の住民の方々とまちを作っていたかということ、子どもたちと一緒に考えるというのが 1 限目の授業です。阪急電車に乗る人を増やすために、沿線にどんな場所を作ったら人が集まるだろうかということ、小林一三とアイデア勝負をするという流れで進めます。

個人ワークとグループワークを組み合わせ、個人でどんな場所を作ったら人が集まるかというアイデアを出した上で、グループで話し合い、一つにまとめて前で発表します。発表の時には理由もきちんと言語化してもらいます。その後、小林一三はどのようなことをしたのかということについて、クイズなどを交えながら子どもたちに紹介し、子どもたちのアイデアとの相違点を踏まえ、我が事として学んでいただくプログラム構成です。

もう一つ、子どもたちに伝えたいことは、アイデアには失敗もあったことです。例えば、日本初の室内プールを作った時には、プールの水が冷たくて大失敗したということがありました。しか

し、諦めるのではなく、プールの施設を使って劇場にし、これが宝塚歌劇の誕生につながっているのです。見方を変えることによって失敗を成功に変え、諦めないことが大事であるということを伝えていきます。

2 限目は、子どもたち自身の興味と仕事のつながりを知ることを目指した授業になっています。小林一三は最初から企業経営を目指していた訳ではなく、文化的なことに関心が高かったのですが、事業のアイデア考える中でこの関心は生かされ、電車の乗客や住宅販売に向けた宣伝のキャッチコピーを考えたり、宝塚歌劇を作ったりといったアイデアにつながったそうです。このことから、子どもたちも自分の仕事を考える前に、まず自分の興味があることを考えよう、自分自身がどんな人なんだろうということを考えてもらっています。

事前に自分の「好き」を考えるチェックシートをやっていただき、その好きにつながるのはどんな仕事なのかということを探ります。

適性検査とは異なり、「得意」ではなく「好き」から考えてもらうことがポイントです。過去現在未来、興味は移り変わるけれども、自分の興味のあることを増やすと自分の夢や可能性が広がるということを伝えていきます。

また、学校の先生も主体的に関わってもらうことを重視しており、教員ガイドを用意して、授業の前には必ず学校を訪問し、当日の授業に入ってもらったり、出張授業後の教材の活用をお勧めするようにしています。

事例発表～*～*～*～*～*～*～*～*～*～*

2018 年 1 月 25 日大阪セミナー

2018 年 2 月 10 日福岡セミナー

社会体験型キャリア教育プログラム
「阪急阪神 ゆめ・まちチャレンジ隊」



阪急阪神ホールディングスグループが擁する多様な事業現場において、夏休みに小学生がリアルな仕事にチャレンジする、体験学習プログラム。40 種を超えるプログラムの中から、子どもが興味を持ったものに親子一緒に参加することができ、身近な仕事を知り、将来について考えるきっかけを提供している。

1 時間数

1 プログラムあたり 2 時間前後

2 プログラムを提供する対象（学年/エリア等）

- 小学生
- 保護者同伴必須

3 プログラムの流れ

応募時に申し込みをした各事業現場での体験活動。2 時間程度。

4 実績

- 2017 年度：45 プログラムに 2,628 名の小学生が参加
- 2010 年度以降累計：265 プログラムに約 1 万 2,000 名の小学生が参加

5 必要な備品など

特になし

6

費用

- 無料

7

効果

保護者対象のアンケート

Q1「本日のプログラムは、普段はできない体験や学びにつながった」

「該当する」86%「やや該当する」13%「やや該当しない」1%「該当しない」0%

Q2「本日のプログラムは子どものチャレンジの機会になった」

「該当する」68%「やや該当する」26%「やや該当しない」5%「該当しない」1%

Q3「本日のプログラムは子どもが身近な仕事を知り、考える機会となった」

「該当する」55%「やや該当する」32%「やや該当しない」8%「該当しない」3%「無回答」2%。

参加者の声

〈児童〉

- ・「線路の補修楽しかったです。将来阪神電車の保線師になりたいです」
- ・「テーブルマナーやナフキンの折り方など、日常生活でできることをできる時にチャレンジして忘れないようにしたいです。今日一番楽しかったことはお母さんや妹に『失礼します』などと声をかけ、食事をしたことです。私は将来の夢はペットショップとかだったけど、ホテルの人になってみるのもいいかなと思いました」

〈保護者〉

- ・「今回のような『本物』の体験ができるプログラムを企画いただき、ありがとうございました」
- ・「子どもたちが社会にあるお仕事のことを知ることができる貴重な機会だと思います」
- ・「子どもたちが色々なチャレンジを体験することによって、色々な事に興味を持てるようになるような内容でした」
- ・「(子どもは) 将来、飼育の仕事をするのが夢です。動物に関わる方法は色々あると学べる機会になり、良かったです」

●プログラムの申込方法

同社ホームページより申込

- ①ホームページより、44の体験プログラムから一つ、参加したいものを親子で選ぶ。
- ②『ゆめ・まちフェスティバル』への参加・不参加を選択し応募。
- ③当選者に案内状が自宅に届く。

出張授業型キャリア教育プログラム
「阪急阪神 ゆめ・まちわくわく WORK プログラム」



自分を見つめ直すきっかけとなると共に、一つの興味がさまざまな仕事につながることに気づかせ、児童の将来の夢や可能性を広げるプログラム。チェックシートを用いて自分の興味を分析し、ワークブックに掲載された 100 種以上の仕事の中から、自分の興味とつながる仕事を探す。

1 時間数

2 時間 (45 分授業×2 時限)

2 プログラムを提供する対象 (学年/エリア等)

- 小学校 5.6 年生/阪急阪神沿線
- 児童によるグループワークや個人ワークの時間が多いため、実施はクラス単位

3 教育課程、教科との関連

- 総合的な学習の時間
- 道徳 (単元: 「郷土を大切にする」「先人を知る」)

4 プログラムの流れ

(1) 事前準備 (教員実施) 事前チェックシート『自分の興味があることはどんなことだろう』学活時間や宿題での実施を想定。

(2) 出張授業

導入 …講師自己紹介、授業の狙いを伝える。

1 限目 …『小林一三は阪急電鉄のまちづくりに、どんな工夫をしてきたのだろう?』

(グループワーク)

2 限目 …『「まち」にはどんな仕事があるのだろうか?』

自分について考える、「興味」と「仕事」のつながりを探ろう、
興味をもった仕事について考えよう(個人ワーク、グループワーク)
まとめ

【教材】100種ほどのお仕事を紹介する冊子およびチェックシート

5 実績

- 2017年度：50校4,013名の小学生が受講
- 2015年度以降累計：79校約6,500名の小学生が受講

6 必要な備品など

- プロジェクター、スクリーンもしくは50インチモニター、
ノートパソコン(パワーポイントを使用できるもの)
- 準備・片付けのために授業実施の前後1時間程度、使用可能な場所(多目的室・理科室など)

7 費用

無料

8 効果

〈児童〉

- ・「昔の人のアイデア工夫によりまちが作られてきたことがわかった」
- ・「自分の興味のあることがたくさん仕事につながっていくことがわかった」
- ・「これまで自分になりたかった仕事と授業で興味を持った仕事は違ったけれど、両方生かして将来仕事に就きたい」

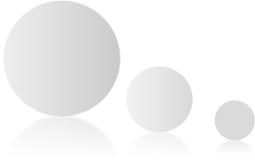
〈教員〉

- ・「児童が自分の興味と関係する仕事がたくさんあることを知り、仕事の選択肢の幅を広げるために有効であった」

●プログラムの申込方法

毎月4月に公開されるホームページから申込書をダウンロードし、FAXで申し込む。(先着順)

企業が地域と共に生きることを目指す 次世代育成支援



大和ハウス工業株式会社

CSR部 社会責任グループ長

こばやし まさと
小林 征人 氏



「世の中の役に立つから事業を行なう」

大和ハウス工業の創業は1955年、本社は大阪市梅田にあります。事業としては、住宅事業を中心に、戸建住宅、賃貸住宅、マンション、リフォーム事業、商業施設の店舗建設などを行なっています。その他、スポーツクラブ経営、ロボット事業、ホテル事業、カード会社、車のリース会社など、事業領域は非常に幅広くなっております。この広い事業領域によって「大和ハウスは何屋さんなの？」ということをよく言われます。

創業者石橋信夫は「世の中の役に立つからその事業を行なう」ということを言っていました。この考えがあって事業を幅広く展開することになったという歴史があります。

全国に事業所が82カ所あり、社会貢献活動に取り組んでいく上では、事業所での活動が一つのポイントになっています。

大和ハウスの教育支援活動

社会貢献活動の始まりは、梅田に日本初の歩道橋を1963年に寄贈したことです。自動車が普及し、子どもを巻き込んだ交通事故が増えている状況を知った石橋信夫が、川に橋をかけるイメージ

で歩道橋を考え出したと言われていました。これを起点として、大和ハウスグループはさまざまな社会貢献活動をしてきました。1990年にフィランソロピー元年、1995年に阪神・淡路大震災とボランティア元年、2003年のCSR元年といった社会の流れの中で、2005年に社会貢献活動理念を制定。2014年には事業所と地域社会の密着を重視し、地域レベルで行なう活動を「地域共生活動」と位置づけ、理念を改定しています。

全国に事業所があるため、各事業所で地域共生活動を推進する社員を任命し、全国の事業所で活動できる制度を作りました。初年度は活動実績が200件程度でしたが、2016年度には全国で2,300件近くの地域共生活動を行なうほど各事業所での積極的な活動が見受けられるようになりました。

2,300件のうち、およそ300件が教育支援の取り組みを行なっていますが、地域共生推進委員は「どんな活動をしたらいいの？」という悩みを常に抱えており、その中で、「自社らしさ」を求める意見が社員からたくさん出るようになりました。

そこで考えたのが「桜プロジェクト」です。創

業者石橋信夫が奈良県吉野出身ということもあり、社名が「大和」となりました。これを「ダイワ」と呼ばせたのは、「大いなる和をもって経営にあたりたい」という思いからです。そういったことをふまえて、地域共生活動も大いなる和をもった活動が大和ハウスらしさであり、その点をもっと追求していこうという流れになりました。

「桜プロジェクト」

当社では 2008 年から創業者ゆかりの地である吉野山の桜保全活動を行ってきましたが、活動を通じて「吉野山の桜だけでなく、日本全国で寿命を迎え衰退している桜が増えてきている」という話を耳にしました。

「ソメイヨシノ」という品種の桜は、一説によると寿命が 50 年～60 年といわれており、全国的にその樹勢が弱くなっている現象が起きているそうです。このような話を耳にする中で、CD の売上の一部を吉野の桜保全活動に充当する支援をしていた和楽器演奏者 AUN（アウン）と出会いました。AUN は、子どもたちに和楽器の演奏と体験を伝える活動をしていました。そこで、AUN の協力のもと日本全国の小学校・幼稚園・保育園を中心に、未来を担う子どもたちに桜と和楽器を通じて「和の素晴らしさ」をつないでいく活動として桜プロジェクトをスタートしました。

子どもたちに大和の和である和の心を五感で感じてもらうことが、日本のアイデンティティにもつながると考え、推進しています。

主に小学校を対象に、年間 30～50 カ所で行なっています。ホームページを通じて公募もしており、事業所からエリアの小学校に声をかけて実施していくといった形になります。

実施する際は、管理職層の社員に、挨拶をして

もらうようにしており、その時になぜ大和ハウスが桜プロジェクトを行なうのかという説明をしています。併せて、創業者や会社の歴史などについても話してもらいますが、会社の中でも、亡くなった創業者と直接お会いしたことのない社員が増えてきており、創業者がどういう人でどういう思いで事業を行なってきたのかを、私たち社員にしっかりと伝える機会にもなっています。世の中の役に立ち、社内の人たちにも役立つような活動です。

最初は、子どもたちも何が始まるのかといった様子ですが、終わる頃には笑顔になって喜んでくれて、感謝もされます。そして、実際参加した社員も喜んでくれて、こうした活動をしている大和ハウスは素晴らしいと言ってくれる社員もたくさんいます。アンケート取ると、また実施したいという回答が大体 100%返ってきますし、小学校からもまたやってほしいという声や、大変満足しましたという声もほぼ 100%に近い形で返ってきてます。こうした子どもが喜ぶような活動をすることで大人も喜んでくれる、そしてその姿を見た社員にも非常に喜んでもらえるという好循環が生まれています。



事例発表～*～*～*～*～*～*～*～*～*～

2018 年 1 月 25 日大阪セミナー

和楽器演奏と桜の植樹で"和の心"を感じる
「桜プロジェクト」



毎年4月下旬～6月、9月下旬～3月上旬の期間に実施。小学校で必修項目となった「和楽器」の生の音色にふれる機会と、桜の植樹体験をセットにしたプログラム。子どもたちに和の心の素晴らしさを五感で感じてもらうことを目指している。

1 時間数

45～90分（実施1時間前からスタッフが準備）

2 プログラムを提供する対象（学年/エリア等）

幼稚園、保育園、小学校

3 教育課程、教科との関連

和楽器

4 プログラムの流れ

- (1) 和楽器演奏者 AUN による和楽器演奏（和楽器・三味線・篠笛など）
- (2) 子どもたちの和楽器体験
- (3) 桜の植樹、記念写真の撮影など
- (4) 記念品プレゼント（植樹証明書、桜の定規など）

5

実績

- 実施力所：261カ所
- 参加人数：76,618名（和楽器体験）、28,306名（植樹式）
- 本数：640本

6

必要な備品など

- マイク：2本
- スタンド：1本
- パイプ椅子：10～15脚
- ステージに横断幕をかける際のバトン

7

費用

無料

8

効果

<教員>

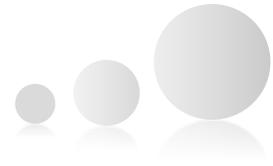
- ・和楽器の響きを全身で感じることができ、子どもたちにとり貴重な時間となりました。
- ・参加型のイベントは子どもへの提供としては最適のものでした。受動的でなく主体的、能動的な姿勢を育むことにもつながりました。
- ・木を「生きているもの」と考えない子が多くなっています。本校でも昨年度木を枯らしてしまいました。自分で植え、自分で管理し、自分で成長を感じていくことが大切だと思います。

●プログラムの申込方法

大和ハウス工業株式会社ホームページよりお申込み。

生きる力を伸ばす

パナソニックが取り組む教育支援活動



パナソニック株式会社
CSR社会文化部 CSR企画推進課 課長
いぬい としこ
乾 とし子 氏

パナソニックにおけるCSR、 社会貢献活動の考え方

当社は1918年創業で今年100周年になります。創業者松下幸之助は1929年、綱領として経営理念の骨格となる考え方を表しています。「産業人たるの本分に徹し、社会生活の改善と向上を図り、世界文化の進展に寄与せんことを期す」ということで、事業を通じて社会の発展に貢献することが当社の大きなミッションとなっています。そして、企業は社会の公器であると話しています。

また松下幸之助は、特に「貧困がこの世に存在するということは、これは一つの罪悪であって、これをなんとしてもなくしていかなくてはならないでしょう」と言っています。SDGsでも一番目の課題にあがっていますが、現在のCSRや社会貢献活動は、特に貧困を解消することに重きを置くことに舵を切りました。「誰もが喜びを分かち合い地域と暮らす共生社会」という目標を掲げ、国内外に存在する貧困、格差という課題解決を目指し、人材育成、機会創出、相互理解という旗柱の下、活動を進めています。最終的には、一人ひとりが自立した、サステナブルな社会づくりに貢献したいと考えています。

子どもたちに必要な能力を育てるために

子どもたちが将来社会人として働くために必要な、基盤となる能力を育てることは、我々自身にとって、ひいては社会にとっても、非常に重要であると感じています。また、子どもの健全な育成は、学校と社会が共に取り組まなければならないものと認識しています。子どもたちが、社会の大きな波に対応するだけでなく、自ら波を作っていくためには、今、波の中で頑張っている大人たちが教育に関わっていくことが重要であり、社会と学校が一緒になって子どもたちを育成することが重要であると考えています。大人も波の中で解決に至っていない場合もありますが、その大変さを子どもたちにも知ってもらいたいですし、解決には学校の教科学習が役に立つんだということも意識しながら人材育成支援、教育支援活動を続けています。

教育支援・人材育成のプログラム

プログラムは、年間を通して大小さまざま、一過性のもものもありますが、近年はキャリア教育に目を向けて、社会を生き抜く力、自分の人生をデザインできる力に重点を置くような出前授業、学校への教材提供を行なっています。具体的に二つ

のプログラムをご紹介します。一つはオリンピック・パラリンピックを題材にした教育プログラムです。これは中高生を対象に、17年度は教材提供の形をとり、300校を目標に展開をしました。もう一つがKWN（キッド・ウィットネス・ニュース・プログラム）で、小学生から高校生までを対象に、17年度は79校の参加を得ました。当社が撮影機材を貸し出し、子どもたちが5分の映像を作るものです。



オリンピックとパラリンピックをテーマとした教育プログラムについては、テーマは4つあります。(1)「大会の意義とそれを支える人々」、(2)「多様性と国際理解」、(3)「テクノロジー&イノベーション」、(4)「多様性と共生社会」で、現在5つ目のプログラムの開発を検討しています。プログラム(4)は、去年から教材提供を始めています。当社には障がいのある方が働いている工場がありますので、その紹介や、本人の声も入れたビデオなどを作成して教材にしています。

教材の提供と平行し、教材の活用方法を紹介したり、学校の先生方と共に研究をする場として「ティーチャーズセミナー」を行なっています。私たちも先生方のご意見を教材開発に活かすなど重要な場となっています。

KWN（キッド・ウィットネス・ニュース・プログラム）は、アメリカで発祥したプログラムを取れ入れたものです。発端は、アメリカの都市部の公立学校は、校内の荒廃が進んでいたことから、当社の米国現地法人が、子どもたちが活躍できる場の提供が、改善につながると考えて、ビデオ作品作りの機材とマニュアルを提供したことです。今や全世界29の国で展開するものに育ちました。日本では、小学生部門、中学生高校生部門の2部門で審査し、コンテストを実施しています。17年度は聾学校や特別支援学校、定時制課程の学校にも参加頂きました。グローバルでもコンテストをして、世界で一番いい映像作品を競い合っています。5分間の映像を制作するためにはさまざまな力が求められます。自分の意見と他者の意見を組み合わせながら、一つの言葉、一つのカットを作り上げていくことで、自主性や役割分担を自然と身につけていくことができます。海外の参加校ともうまく調整し、ビデオでやり取りをしたり、交流を図ることもしています。

「普段の学習」と「働く」をつなげる

学びの効果についてはアンケートを取っています。今後は、こうした声をより多くの学校で集めたり、数値化するなどして、子どもの成長を測れるような仕組みを作りたいと考えています。現状でも良いリアクションはいただいています。企業の独りよがりでは困りますし、我々も自己満足では終わらないよう取り組んでいこうと考えています。

事例発表～*～*～*～*～*～*～*～*～

2018年1月25日 大阪セミナー

「オリンピック・パラリンピックを題材にした教育プログラム」



将来にわたって活用できる能力の育成をめざしたキャリア教育プログラム。生徒が興味をもつオリンピックとパラリンピックを題材に、映像やワークシート等の教材を提供する。社会課題について学び、その解決方法を考えることで 21 世紀型能力の習得につなげる。

1

概要

テーマ（1）「大会の意義とそれを支える人々」

東京 2020 大会を例に、世界的スポーツの祭典であるオリンピックやパラリンピックがどのような人たちによって支えられているかを考える。

- ・対象学年 : 中学生／高校生（学校単位）
- ・時間数 : 50 分
- ・教育課程、教科との関連：総合的な学習の時間、特別活動
- ・内容：イメージマップでアイデアを広げて、キーワードを集め、競技大会に関わるさまざまな役割をとらえる。（教材：ワークシートおよび映像教材）

テーマ（2）「多様性と国際理解－おもてなしを考える－」

- ・対象学年 : 中学生／高校生（学校単位）
- ・時間数 : 50 分
- ・教育課程、教科との関連：総合的な学習の時間、道徳、特別活動
- ・内容：イメージマップでアイデアを広げ、それをもとにして、2020 年にむけて自分ができる“おもてなし”を考える。（教材：ワークシートおよび映像教材）

テーマ（3）「テクノロジー&イノベーション－技術革新が社会に与える影響を学ぶ－」

- ・対象学年 : 中学生／高校生（学校単位）
- ・時間数 : 50分×2時間～
- ・教育課程、教科との関連：総合的な学習の時間、技術・家庭、特別活動
- ・内容：考えを出し合い、十字チャートで整理した後、5W1Hの視点で企画書を作成する。
（教材：ワークシートおよび映像教材）

テーマ（４）「多様性と共生社会－インクルーシブな社会を考える－」

- ・対象学年 : 中学生／高校生（学校単位）
- ・時間数 : 50分×2時間～
- ・教育課程、教科との関連：総合的な学習の時間、道徳、特別活動
- ・内容：グループでさまざまなケーススタディに取り組み、物事を多面的にとらえる思考力を養う。

2 実績

2015年度 71校、2016年度 115校、2017年度 309校が実施。

3 必要な備品など

パナソニックから提供する教材（パワーポイント、ワークシート、映像DVD）

4 費用

無料

5 効果

<教員>

- ・アンケート項目「大会に関わる人の情報を集め、整理する活動を通じて、思考力を育成するのに有効だったか」……80%以上の教員が同意

<生徒>

- ・アンケート項目「大会には『支える』という形でさまざまな人が関わっていることが理解できたか」……98%の生徒が同意

●プログラムの申込方法

実施年度の4～5月に同社「オリンピック・パラリンピックを題材にした教育プログラム」のホームページより申し込み。



小学生・中学生・高校生の子どもたちを対象とした映像制作支援プログラム。映像制作活動を通じて、創造性やコミュニケーション能力を高め、チームワークを養う。18 の国と地域で展開しており、年一回グローバルコンテストを開催。

1 時間数

6月～12月の約半年（映像制作活動期間）

2 プログラムを提供する対象（学年/エリア等）

《小学生部門》

4年～6年生で、学校内のクラブ、有志、クラス、学童クラブ、団体等で5人以上のメンバーを有するグループ

《中学生・高校生部門》

中学生1年～高校3年生で、学校内のクラブ、有志、クラス等で5人以上のメンバーを有するグループ

いずれも、

- ・指導できる先生または担当者があること
- ・学校長・代表者の承認を得ていること
- ・作品が提出できること

3 教育課程、教科との関連

- 総合的な学習、国語、社会、理科、道徳、生活科など
- クラブ活動

4

プログラムの流れ

- 6月 映像制作活動（6月～12月）
 - 参加校指導者向け研修会（7月下旬～8月初旬）
 - 新規参加校向け出前ワークショップ（7月～11月）
- 1月 作品提出
- 2月～3月 KWN 日本コンテスト表彰式
- 翌夏 KWN グローバルコンテスト表彰式

5

実績

- 2017年度：日本では79校約1,462人の児童・生徒が参加
- 2003年度～日本での開始以降累計：1,051校 23,854人の児童・生徒が参加

6

必要な備品など

なし ※撮影機材はパナソニックより貸与

〈提出物〉

1. 作品

テーマ：環境・コミュニケーション（地域の魅力・友情・家族など）・スポーツ・SDGsのいずれかを選択

時間：5分以内、メディア種類：DVDまたはブルーレイディスク

2. 取り組みに関する報告書および承諾書（A4サイズ3～4枚程度）

7

費用

無料

8

効果

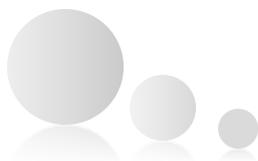
〈小学校教諭のコメント〉

- ・「物事の優先順位をつけ、自立した行動ができるようになった」
- ・「テーマに対して考えや意見を明確にし、共有することができた」
- ・「普段は消極的な子どもが大きな声で合図を出したりすることができた」

●プログラムの申込方法

実施年度の4～5月にKWN日本のホームページより申し込み。

金融リテラシー教育 オリジナル教材 「お金の学校 / School of Money」



株式会社西日本シティ銀行

広報文化部 部長

こみなと まみ
小湊 真美 氏



金融リテラシー教育の機会を提供する

西日本シティ銀行は、福岡県を中心とした西日本で事業を展開しており、現在約 180 の店舗を持っています。私は、広報文化部に所属する前は、二つの店舗で支店長をしておりました。その時に、地域（支店所在地）の方からいくつかご要望をいただきました。一つは中学校から「生徒たちに職場体験をさせてほしい」という話でした。理由をお尋ねしますと、「子どもたちに社会というものを教えたい、お金のことを教えたいと考えた時に、生きた現場を見せることが一番良いのではないか」ということでした。生徒たちが、我々行員と一緒に銀行業務を体験することで、先生や生徒たちに「いい経験ができた」と喜んでもらった、ということがありました。

またもう一つの話として、小学校から「キャリア教育 – 地域のさまざまな職業の方を呼んで子どもたちがお話を聞くという場 – に講師として呼ばれました。こうしたことを通じて、地域で働く人と子どもたちが触れ合う機会は非常に有意義なことだと思いました。そういった経験から、地域貢献活動の一環として金融リテラシー教育に力を注いでいます。

金融リテラシー教育は、文部科学省だけでなく、

金融庁や日本銀行も積極的に推進しており、地域の金融機関も、子どもたちに経済や社会に関する教育の場を提供するようになってきています。子どもたちが金融に関する正しい知識を習得し、活用できる大人になってほしいというのが狙いです。しかし、ある調査の結果では、金融教育を実際に受けている子どもは少ないという状況です。このような状況に対し、我々は「子どもが楽しく将来に役立つ金融知識を身につけ、社会性及び主体性を育むこと」を目的に金融リテラシー教育を行なっています。

オリジナル教材

「お金の学校 / School of Money」

等教材の制作

まず、我々は、オリジナル教材を作ることに取り組みました。その一つが小学生向けの「お金の学校」という小冊子です。「お金って何だろう」ということを、漫画なども交えてわかりやすく解説する内容です。中高生には「School of Money」というタイトルで、少しレベルも高めた小冊子を作りました。教科書を作っている会社の方からも知見を頂き、社会科で学ぶ項目なども入れ込んでいます。またライフプランを設計してみるこ

で、自分の人生とお金がどういった形で関わってくるか学ぶことができるように工夫しています。

そのほかの教材として、企業キャラクター「ワーク」をあしらった模擬紙幣や金融かるた、金融クイズなども制作しました。それは、我々が子どもたちに一方的に話すより、何かをさせたり、考えさせたりする方が興味を持ち、今後に残るものがあるのではないかと考えるからです。

「お金のがっこう」の開催

これらの教材を使いながら「お金のがっこう」というイベントを開催しています。お金や経済に関する授業のほか、銀行員の制服を着てお金の出し入れを体験することや、1億円の重さ体験、札勘体験などを取り入れています。保護者の方から、「子どもが制服を着て窓口の体験ができて非常に良かった」など多数の声を頂いています。「お金のがっこう」は、百貨店などのイベントスペースでの開催のほか、各地のイベントにブースを構えて開催しています。また、最近では、営業店が自店の会議室などで自主的に開催する事例も多くなりました。

学校とのコミュニケーションと今後

先述した職場体験は、学校からさまざまな要請があり、それに応える形で行なっています。例えば、行員が仕事の内容を詳細に説明するのではなく、「子どもたちに、ひたすら行員の横につかせて仕事を見せたい」という要望がありました。「何か意味があるのかな」と最初は思ったのですが、後日、先生方から、「子どもたちは見ているだけで、『仕事っていうのは大変なんだ』『一人でやる仕事なんか一つもないんだ』『仕事というのはいろいろな係の人と連携をしながらやっていく

んだ』など働くこと自体への理解が深まった」という声を頂きました。また、「営業店の中を見せて欲しい」という要請もあり、子どもたちを店舗に招くこともあります。この場合は、実際のお金を見て、お金の重み、大切さを知ってもらっています。逆に、我々が学校の要請に基づき出向く場合もあり、学校の要望を聴きながら授業の内容やカリキュラムを決めています。

3月には、ものづくりのワークショップを盛り込んだ「お金のがっこう」の開催を予定しています。今後も、子どもたちに、こちらから一方的に伝えるのではなく、やってもらう、考えてもらうといったことに主軸を置き、そのためのカリキュラムや教材を追加していきたいと考えていますし、ホームページやSNSなどの媒体を効果的に活用した金融リテラシー教育を展開していきたいと考えています。



事例発表～*～*～*～*～*～*～*～

2018年2月10日福岡セミナー

金融リテラシー教材「お金の学校 / School of Money」



子どもが、楽しく将来に役立つ金融知識を身につけ、社会性及び主体性を育むための金融リテラシー教材。

1

プログラム概要

(1) 「お金の学校」(対象学年：小学4・5・6年生) 全19ページ
 親子で一緒に取り組めるすごろくゲームを掲載するなど、お金や銀行について楽しく学べる内容。

<主な内容>

- ・「お金」ってなんだろう？
- ・「銀行」ってなんだろう？
- ・西日本シティ銀行ってどんな銀行？
- ・自分の将来を考えよう

【付録】すごろくゲーム



(2) 「School of Money」(対象学年：中学生、高校生) 全25ページ
 金融知識を分かりやすく伝えるとともに、中高生自身がライフプランを考えるきっかけとなる内容。

<主な内容>

- ・私たちの生活とお金
- ・社会と銀行
- ・ライフプランを設計してみよう
- ・西日本フィナンシャルホールディングスについて

【付録】あなたの金銭感覚チャート診断



2

教材の活用方法

■授業

■西日本シティ銀行が主催するセミナーやイベント（本店／支店）

※教材を使った講義と体験活動を組み合わせて実施

（体験例：入出金などの窓口体験、制服を着て写真撮影、1億円の重さ体験、札勘 等）

3

費用

無料

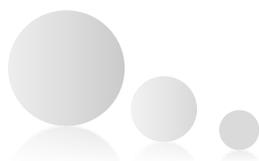
4

入手方法

■各営業店へ申込

■西日本シティ銀行ホームページからもダウンロード可能

子ども向け金融経済教育 「りそなキッズマネーアカデミー」



株式会社りそなホールディングス
コーポレートコミュニケーション部 SDGs推進室
たかた あやか
高田 彩香 氏



りそなグループについて

今日は、弊社で取り組んでいる小学生向けの金融経済教育「りそなキッズマネーアカデミー（以下、キッズマネーアカデミー）」を中心にお話したいと思います。

私どもは特定の金融グループには属さず、個人や中小企業のお客様を中心としているリテール金融グループです。

社名の「りそな」というのはラテン語の造語です。「りそな (Resona)」には「共鳴する、響きわたる」という意味があります。

「りそなキッズマネーアカデミー」 について

キッズマネーアカデミーは、今年で14年目を迎える活動です。2003年の公的資金注入後、2004年度の黒字化を機に、「社会に恩返しをしたい」という従業員の声をきっかけにスタートしました。目指しているのは、「地域社会とともに、子どもたちがたくましく生きる力を育む」ということです。理念として、

・基礎的人間力を持った次世代を担う子どもたちの育成

- ・地域社会が一体となった子どもの育成機会創出への貢献
- ・企業の持続的成長につながるボトムアップ型活動として発展

の三つを掲げています。現在、日本の学校では、金融についてほとんど教育されていないという社会的背景があります。お金の話は、あまり公に話してはいけない、または卑しい話というイメージがあるので、このような現状になっているのだと思います。

とはいえ、お金について学ぶことは、これから社会に出ていく子どもたちにとって必要不可欠ですから、子どもたちにお金の知識やリテラシーをしっかりと身につけてもらい、日本の金融資産が有効に活用される基礎をつくることができると考えています。

キッズマネーアカデミーは各支店で開催しており、2017年は230回、200以上の支店で開催し、約4,100名の子どもたちが参加しました。これまでの累計参加人数は約33,000人となりました。重視しているのは、知識の学習だけではなく、子どもたちが自ら考えることができます。プログラムでは、

- ・お金はどこから来てどこへ行くのか（労働の対価であること）
- ・保護者への感謝（一生懸命働いて得たお金で生活していること）
- ・銀行の役割（預金、為替、貸出）の認識
ということを伝えています。

キッズマネーアカデミーのカリキュラムの特徴は、オリジナルカリキュラム・教材を使用すること、若手従業員が主体となっていくこと、地域社会との関わりを大切にすること、ということです。

自治体や警察署、地元企業等とのコラボレーション企画もあり、金融だけではなく複合的なカリキュラムを多数展開しています。

例えば、ガス会社とコラボレーションして「カレー作り体験」を行なっています。最初に条件を設定し、限られたお金の中でカレーの材料を決めるゲームを行ない、その後、ガス会社のキッチンを使って実際に調理をするので、実生活に結びつけて考えることができます。

地域社会とのかかわりについて

2003年に90名の参加でスタートした本取り組みですが、年々申込者数が増加し、社会の関心の高さを感じています。保護者のアンケートでも、「金融経済について学ばせたいから」という回答を多くいただくようになり、幼いときに金融知識や金銭感覚を身につけてほしいと考える保護者が増えているといえます。しかしながら金融広報中央委員会が行った「金融リテラシー調査」によると、金融教育が必要だと考えている人が約60パーセントいるのに対して、実際に金融教育を受けた人は約8パーセントにとどまっています。金融教育は家計資産の管理や生活設計に密接に関わっているため、私どもの取り組みが、子ども

たちがお金について考えるきっかけになればと思います。

学校教育との連携

キッズマネーアカデミーは小学生が対象ですが、中学生向けとしては、各支店で職場体験の受け入れを実施しています。

また、小・中学校の先生を対象とした教職員研修を実施しています。この研修では、銀行業務を学んでいただくほか、ホスピタリティについての学習やキッズマネーアカデミーの授業を体験し、ご自身の学校で実践する授業内容を考えていただいています。

高校生に対しては、キャリアセミナーや大学での寄付講義を開催し、意見を聞いたり、一緒にディスカッションしたりすることもあります。また、NPO 法人金融知力普及協会が開催している「全国高校生金融経済クイズ選手権大会（エコノミクス甲子園）」の埼玉、東京、大阪大会を主催しています。

今後について

次世代向け教育の内容をより一層充実させていきます。りそなグループのブランドスローガン「想いをつなぐ、未来を形に。」のもと、人々の想いをつないであらゆるステイクホルダーの幸せな未来を形にするというコンセプトで事業を展開していますので、さまざまな連携をしながら、子どもたちの幸せな未来をつくっていきたく願っています。

事例発表～*～*～*～*～*～*～*～*～*

2018年3月25日東京セミナー

株式会社りそなホールディングス

りそなキッズマネーアカデミー



りそなグループの従業員が講師となり、「お金の流れ」や「お金の役割」「働くことの大切さ」などを学習する子ども向け金融経済教育。低学年・高学年コース、子どものみ・親子コースなど対象に応じたオリジナルカリキュラムを実施。

1 開催時期／場所

7～8月

小学校の夏休み期間中、各銀行の本・支店のほか、地域企業・団体などの全国の会場にて開催。

2 時間数

3時間～半日程度

3 プログラムを提供する対象

小学生

4 プログラムの流れ

(例)

- 1 時間目：クイズで学ぼう！ お金の役割
- 2 時間目：授業で学ぼう！ 銀行の仕事
- 3 時間目：銀行探検（たんけん）！

4 時間目：ゲームで体験！お金の大切さ（社長体験ゲーム、人生やりくりゲームなど）

5 時間目：修了式

5 実績

■2017 年度：230 回開催 4,136 名の小学生が参加

■2004 年度以降：3 万 3,000 名の小学生が参加

6 必要な備品など

特になし

7 費用

無料

8 効果

<保護者の声>

- ・お小遣い制を希望し、お小遣い帳を記入するようになった。
- ・お小遣いをあげても理解できない事（お金を稼ぐ事、お金の価値など）の話をしやすくなった。
- ・“お金”やそれを扱う“銀行”に関心を示すようになった。
- ・銀行という場所や大人が仕事をしている場面を実際に体験して、視野が広がった。

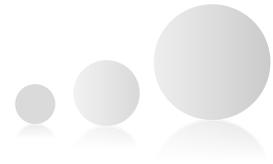
<児童>

- ・お金の大切さがわかった。（1 年生）
- ・おこづかい帳のつけ方がわかった。（2 年生）
- ・いつもお家の人を考えてお金を使っているということがわかった。（3 年生）
- ・お金は、計画を立てて使うことが大切なんだと思った。（4 年生）
- ・お金をかせぐのは大変だということがわかった。（5 年生）
- ・お金にはどのような役割があるのかがわかった。（6 年生）

●プログラムの申込方法

開催概要、申込方法、受付開始日等は、6 月に、りそなキッズマネーアカデミーホームページにて案内予定。

プログラミング的思考を育む教育の支援



インテル株式会社
インダストリー事業本部 教育事業開発推進担当部長
たけもと けんじ
竹元 賢治 氏

インテルの教育への取り組み

今日は、インテルで行なっている教育支援についてご紹介しながら、「プログラミング的思考」についてかいつまんでお話しし、今なぜプログラミング教育が必要とされているのか、なぜ企業と連携したプログラミング教育が求められているのかについて、お伝えしたいと思います。

インテルでは、ICT 教育を推進するとともに、「21 世紀型スキル」（端末を道具として活用するための資質・能力）育成のための教員研修を行なっています。

また最近では、プログラミング/STEM（ステム）教育を推進しています。STEM というのは、Science, Technology, Engineering and Mathematics の略で、科学、技術、工学、数学の教育分野を総称しています。少子高齢化で人手不足が深刻となる中、この部分を強化することによって、IT 業界に女性の雇用を増やしていくというねらいもあります。

さらに、大学や高等教育機関と連携して、高度な IT 技術を活用できる人材の育成を目指しています。これらの取り組みは、我々のテクノロジーや製品と連携するところとなるので、結果的に利益を得られるようにということで行なっています。

「プログラミング的思考」育成のための連携

新学習指導要領では「社会に開かれた教育課程」の実現が目指され、新しい時代に必要となる資質・能力を踏まえた教科・科目等の新設や見直しが行なわれています。そして 2020 年には、プログラミング教育が必修となります。

こうした流れから、情報教育や ICT を活用した学習活動の充実が求められており、言語能力と同様に、「情報活用能力」が「学習の基盤となる資質・能力」に位置づけられています。2020 年に小学校で学ぶ子どもたちが社会人になる 2030 年代には、AI と共生していかななくてはなりません。また、少子高齢化のため一人当たりの生産性を今より上げていかななくてはなりません。そのためには、情報活用能力を身に付ける必要があるのです。

小学校学習指導要領総則には、プログラミングを体験しながら「コンピュータに意図した処理を行なわせるために必要な論理的思考力を身に付ける」と書かれており、これが「プログラミング的思考」です。AI と共生していくためには、シンプルに論理的に AI に指示を伝える、もしくは指示する手順を構造化するスキルが必要となります。

学校側は、プログラム言語を教えるための授業やロボットを動かすだけの授業ではなく、プログラミング教育を通して、「プログラミング的思考」を育成することを目指しています。そのために算数、国語、理科、社会、音楽、図工、体育など、あらゆる教科の中に、プログラミング教育を導入することが求められています。実際にプログラミングを動かすための体験として、演習を行なうことも必要です。

こうした教育を実現させるために、学校側には社会や企業と連携しながら新しい教育環境を構築することが求められ、社会や企業側には一過性ではない、教育目標を達成するための学校とのかわりが求められているのです。

教育情報推進校での実践事例

東京都教育委員会は 2017 年度、企業等との連携によるプログラミング教育推進のために公募を行ない、教育情報化推進校として 7 校と、7 つの企業等を選考しマッチングしました。我々もパートナー企業とともに、そのなかの 1 校である大田区立矢口西小学校を支援させていただきました。

同校からの要望は、「プログラミング的思考を採り入れて授業改善をしたい」ということでしたので、ICT 教育の専門家である柏市立研究所の西田光昭先生にアドバイザーとして加わっていただき、「プログラミング的思考」を導入した普通教科の指導案作成・指導・助言をすることになりました。

2017 年の 7～8 月に学校と打ち合わせをして年間スケジュールを決め、教員向け研修（プログラミング研修と 21 世紀型スキル育成研修）を行

ないながら先生方と共に指導案を作成し、9 月から 5 カ月間、実践しました。このとき実践した授業を、一つご紹介いたします。

5 年生の算数科で、台形や平行四辺形などの四角形の面積を求める授業では、四角形が三角形から成り立っていることを理解することが必要です。そこで最初にタブレットの学習ソフトで四角形を対角線などで半分に切って回転させるなど、一つの大きな三角形をつくることで、三角形の面積が「底辺×高さ÷2」で求められることの意味も分かります。一方、単に ICT を使って分かった気になるのではなく、ホワイトボードに面積を求める手順を書かせ、既習の三角形の方程式で解が求められるまでを子どもたち自身で証明させます。このような流れを繰り返していくうちに、子どもたちは算数科の目的でもある算数用語をきちんと使えるようになり、また文章力自体も上がりました。これら活動により先生は授業改善の手応えを感じ、「プログラミング的思考」を授業に採り入れ、発展的に実践するようになっていきました。

我々が目指しているのは、学校単独でプログラミング的思考など、これからの子どもたちに必要となる資質・能力育成を授業に組み入れた指導研究が進むことです。そのために現在、今回の支援をもとにまとめた教員向けのプログラミングの指導テキストを制作中です。これを全国の学校や教育委員会に無償で配布し、プログラミング教育について多くの先生にご理解いただけるよう、活動していきたいと思っています。

事例発表～*～*～*～*～*～*～*～*～*

2018 年 3 月 25 日東京セミナー

教員向けオンライン学習コース
「Intel® Teach Elements プロジェクト型アプローチ」



<https://www.edu21cs.com/itp-instruction>

21 世紀型スキルを育成するための学びをテーマに、プロジェクト型学習の授業設計や評価、授業指導・運営方法、思考支援ツールとしての ICT 活用や事例分析などを学ぶ。教員が教室における学習支援者として、効果的なプロジェクト型学習を計画・実施するための視点を獲得する。

1 プログラムを提供する対象

教員養成課程の学生および学校教職員

2 プログラムの構成

5つのモジュールで構成。各モジュールのオンライン学習で概念や手法を学習した後、アクションプランの作成を通して、学習内容を実践につなげる。

モジュール1：プロジェクト型学習の特徴とメリットを学ぶ

モジュール2：プロジェクト型学習の設計の手順を学ぶ

モジュール3：プロジェクト型学習の評価を学ぶ

モジュール4：プロジェクト型学習の授業運営を学ぶ

モジュール5：プロジェクト型学習の多様な指導手法を学ぶ

アクションプラン

3

プログラムの活用方法

- 自学自習 (e-Learning)
- 校内研修等での活用 (集合研修と e-Learning の組み合わせ)

4

実績

2017 年度 : 40 名(インテル主催は年 1 回のみ)

その他は自治体での教員研修として導入

(導入実績 : 世田谷区教育委員会、戸田市教育委員会など多数)

5

必要な環境 / 備品など

- ・ インターネットアクセス
- ・ 受講者 1 人 1 台のタブレットもしくはノート PC
(MS-Office、Adobe Reader、Flash 閲覧可能なもの)

6

費用

教材等は無償で提供。

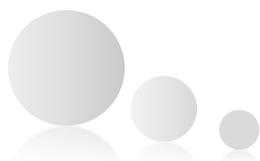
研修を実施する際のトレーナー費用 (人件費、旅費等) 等はこちらでご負担いただいております。

●プログラムの受講方法

下記の提携パートナーにお問い合わせください。

- ・ 株式会社内田洋行
- ・ ダイワボウ情報システム株式会社

学校におけるプロジェクト学習の 可能性を広げるクラウドファンディング



READYFOR株式会社

ファンドレイジング アドバイザリー事業部

キュレーター

にわ まなみ
丹羽 真奈美 氏



「クラウドファンディング」とは？

クラウドファンディングとは、クラウド（不特定多数の群衆）とファンディング（資金調達）を掛け合わせた造語です。私たちはクラウドファンディングを「インターネット上で、自分の活動や夢を発信することで、共感した人や応援したいと思ってくれる人を募り、お金を集める仕組み」と定義しています。例えば、学校で年賀状をまとめて買う場合を想定します。年賀状を買うのに10万円が必要であったとすると、学校が「実行者」となり、「学校で年賀状を購入し、子どもたちから地域のお年寄りに向けて年賀状を送ろうと思っているので、お金が10万円必要です」ということを私たちに相談していただきます。そうすると、私たちがお話を聞いて、プロジェクトに必要なので10万円集めましょうと、プロジェクトページを作成しサイトに掲載します。そうすると、インターネットを通してたくさんの方が見てくださいます。見てくださった方の中に「ああ、なんていいプロジェクトなんだ」と思う方がいらっしゃいますと、この方々が「支援者」としてお金を出資していただきます。これが何人か集まって、目標金額であ

った10万円が集まると、「プロジェクト成立」となります。

「実行者」は、支援してくださった人にギフトやリターンと呼ばれるものをお返しすることになります。ここが街頭募金などと違うところです。すごく高価なものをお返しするのではなく、例えば、支援してくださった方にも年賀状をお届けしたり、ちょっとしたもののお返しをします。

学校のクラウドファンディング活用事例

学校の支援事例をご紹介します。学校がプロジェクトを行なう際には、大きく3種類の母体があります。一つ目が、PTAや保護者会。二つ目が、高校や教員の方。三つ目が、生徒自身です。

「マーチングバンド世界大会最高賞を目指す、沖縄の高校生にエールを」というプロジェクトがありました。実行者の西原高校は、マーチングバンドで日本で一番になり、オランダで開かれる世界音楽コンクールに参加したいということになりましたが、楽器の輸送費が高額で、高校や保護者だけで負担するのはあまりにも大変だということ

でプロジェクトを立ち上げました。目標金額を 200 万円とし、見事 300 万円以上を集め、オランダの世界大会で金賞を受賞しました。

「銚電メイクアッププロジェクト、銚子電鉄の駅舎をきれいに！」というプロジェクトは、高校の生徒が実行者となった例です。地元の重要な交通機関でありながら、経営状況が厳しい銚子電鉄を応援しようと、本社のある「仲ノ町駅」の修繕費を集めようということになりました。目標金額 100 万円に対して 130 万円以上を集めています。

「高校生の挑戦。ブータンのためにお土産を作りたい」は、中央大学杉並高校有志のお土産開発部が実行したプロジェクトです。この高校では、グローバル人材育成コースで、グローバルシティズンシップ講座というのがあって、高校生がブータンを訪れました。生徒は、ブータンでは若者の失業率が高いこと、お土産は民芸品が中心で、食べられるものがないことを学びました。そこで、雇用を生み出すためにお土産品を作ることを構想しました。有効性を検証するために再度ブータンに渡航したいという話になり 160 万円の目標に対して、170 万円以上を集めました。

クラウドファンディングを通して 得られる学び

学校のクラウドファンディングをサポートして行く中で、どのような学びが得られるかご紹介します。まず、情報発信の仕方や支援されるために何が必要かを考えることがあげられます。銚子電鉄の例では、どういった経緯で、なぜ駅舎が壊れてしまったのか、といったことをどんどん表現して、共感が呼べるように工夫しています。この事例では、銚子電鉄の存在感をアピールするために、地元の人に愛されていることが伝わる見出しや文

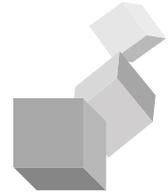
章を書き、写真も撮りながらプロジェクトページを作っています。二つ目は、イベント開催や企業への説明などを通して、プレゼンテーション力の向上や周囲の大人と接していくきっかけとなります。ブータンお土産開発部の生徒たちも、ブータンに関係がある企業の方に説明に行くなど積極的に取り組みました。三つ目として、進捗に関する情報を日々発信することで、思考の整理や伝える力が身につけて行くと考えています。四つ目は、応援してくれる方とつながりを持つことで、自己肯定感を高めて行くことができます。当社では支援者から必ずコメントをいただくようにしています。例えば、「面白いプロジェクトですね、今しかできない経験、楽しみながら思い切り学んでくださいね」といったコメントが来ると、自分たちの挑戦が応援してもらえることを実感できます。

クラウドファンディングを活用することで通常の学校生活で使える予算を超えて、不足している資金を調達できるというメリットがあります。また、生徒自身で資金を集める過程にはさまざまな学びがあり、資金だけをゴールとはしない、達成感や充実感をもたらすことができます。今回は高校の事例を多く紹介させていただきましたが、小学校の教員の方からも、こうした取り組みをやりたいという声を頂いていますし、中学校、高校、大学といろいろなところで可能性は広がっていると感じています。

事例発表～*～*～*～*～*～*～*～*～*～*
2018年2月10日福岡セミナー

クラウドファンディングの活用事例

～「青少年フィランソロピスト賞」受賞者の取り組みから～



2015 年度 奨励賞 千葉県立銚子商業高等学校

同校では生徒が中心となって、クラウドファンディングを活用した地域活性化プロジェクトに取り組んでいます。

第一弾の活動は 2014 年。課題研究の授業を履修した 3 年生 10 名を中心に、経営難が続く地元路線・銚子電鉄の応援プロジェクトを立ち上げ、脱線事故で故障した車両をもう一度走らせるためにクラウドファンディングを活用。全国の鉄道ファン、地域住民や卒業生、同級生等から寄付が集まり、名産品の販売収益も含めた約 500 万円を銚子電鉄に寄付。車両の修理につながりました。



第二弾は、銚子電鉄本社のある築 100 年超の「仲ノ町駅」の修繕に取り組むため、修繕費 100 万円を集めるクラウドファンディングに挑戦。目標を超える約 200 万円が集まり、駅舎の壁、屋根、



待合室、エントランスなどを改修、生徒たちもペンキ塗りなどの作業を行ない、2017 年 1 月に新しい駅舎が完成しました。

2017 年度 奨励賞 榮島四郎さん

榮島四郎さんは、3 歳の時に小児がんを発症。治療を経て、現在は小学校に通っています。四郎さんは仲間と一緒に「レモネードスタンド」を開催し、疾患啓発や治療研究のための寄付を行ってきました。

より多くの人たちに、「小児がんという病気を知ってほしい!」という願いを込め、絵本『しろさんのレモネードやさん』を出版し、多くの人に届けるためのクラウドファンディングに挑戦。目標金額の 80 万円を超える 193 万 9,000 円の寄付が集まりました。



※「青少年フィランソロピスト賞」（主催：公益社団法人日本フィランソロピー協会／後援：文部科学省）
 青少年の募金・寄付活動事例を全国から公募し、優れた取り組みを顕彰。寄付文化の醸成を目的に 2005 年より実施。