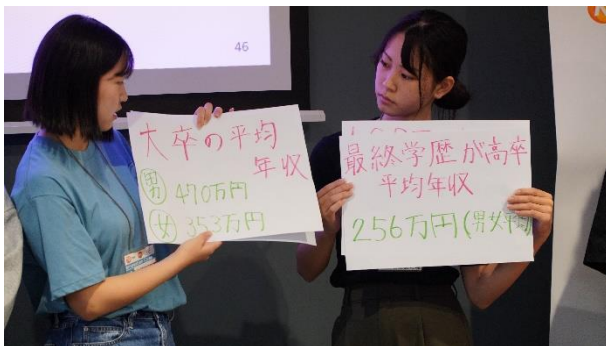


## 身の回りの社会課題をイノベーションで解決！？



### 【概要】

自宅や学校周辺に潜む社会課題を自ら発見し、それらを解決するためのイノベティブなビジネスアイデアを立案して発表します。『キャンプ』には短期集中的に実施するブートキャンプのような意味合いが込められていますが、宿泊を伴うものではありません。審査を伴うコンテストではなく、学校の授業や部活動、課外活動等に導入する探究学習・アクティブラーニングのプログラムです。



### 【ねらい】

昨今 SDGs が浸透し様々なグローバル課題についての認識が広がっていますが、実は身近なところに様々な社会課題が潜んでいることを発見し、社会課題に対して当事者意識を持つこと、課題発見力を養うことをねらいとしています。また、それらの社会課題をイノベティブなビジネスの力で解決する方法を立案することで、課題解決力や起業家精神を育成します。

### 【学習の流れなど】

#### ● 実施方法（例）

学校および支援企業のスケジュールや実施体制等に応じて実施方法を決定します。

下記の事例のように様々なパターンが想定されます。

#### 1) 最短 2 日間で実施（週末等の 5-6 時間×2 日間）

- 1 日目：課題発見と原因分析、解決方法のブレインストーミング
- 2 日目：解決方法の立案、発表資料作成、発表

#### 2) 約 3 週間～1 か月間で実施（夏休み等の長期休暇時期等、2-3 時間×4-5 回）

- 1 回目：課題発見と原因分析
- 2 回目：解決方法のブレインストーミング
- 3 回目：解決方法の立案
- 4 回目：発表資料作成（宿題での実施も可）
- 5 回目：発表

#### 3) 学期を通じての活動として実施（1-2 時間×8-10 回）

毎週一定の活動日に実施、学期の最後に発表会を実施

※選択授業（希望者）、クラス単位、学年単位（人数が多い場合には複数回に分けて実施）で実施するプログラムで、生徒は小グループに分かれて活動を行います。随時導入校を募集しているプログラムではなく、支援企業に応じて各学校へご案内するものです。

## 【続き】

### ● 学校準備物

使用教室、ボランティア控室、ボランティア用椅子、モニター又はスクリーン、プロジェクター、ワークシート（こちらからご提供するデータをもとに学校にて印刷）、模造紙、ポストイット、マーカーペン、等

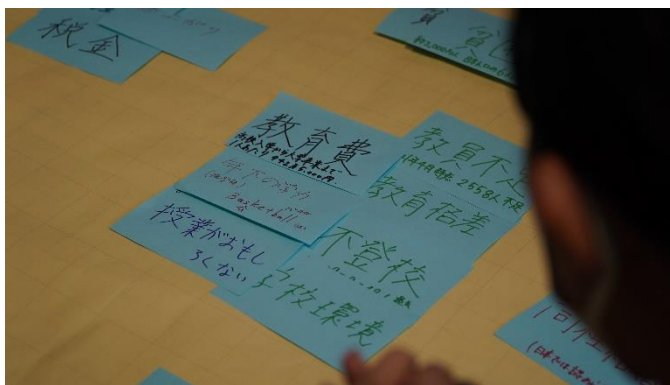
### ● 当日の講師

ジュニア・アチーブメント日本のスタッフおよび支援企業の社員

※生徒たちは、すべてのプログラムを無償で体験することができます(諸条件あり)。

※ビジネスアイデアの発表だけにとどまらず、地域での実践活動等を含めることもあります。

※プログラムの実施資料のみのご提供は受け付けておりません。



## 【支援企業の役割】

### ● グループアドバイザー

アドバイザーとして生徒の各グループに 1-2 名ずつ付いて活動をサポートします。例えば、課題発見と原因分析の活動では、ポストイット等を使用して整理しながらディスカッションを進めるサポートを行います。また、解決方法のブレインストーミングや解決方法の立案の際には、生徒達に様々な確度から質問を投げかけ、生徒のアイデアが深まるように働きかけます。いずれの方法もジュニア・アチーブメント日本のスタッフより事前のプリーフィングを行うとともにスタッフが随時サポートを行いますので、企業社員はビジネス立案や起業等の経験を問いません。また、必ずしも全行程のサポートを必要とするわけではなく、マイルストーンに応じて活動時間を限定することが可能です。

### ● 発表時のコメンテーター

企業社員は、生徒のビジネスアイデアの発表を聞き、質問、講評を行います。グループアドバイザーと同じ方がコメンテーターを担うことも可能です。

すべてのプログラム、コンテスト等に関する諸権利は、「Junior Achievement Worldwide」および「公益社団法人ジュニア・アチーブメント日本（JA Japan）」に帰属します。