

## 第二部 『あの子もこの子も、輝ける世界』

新潟県で行われている代表的な取り組みとして…



### 20年度研究テーマ

## 咲かせよう六つの華 ～伝えよう！生産者の思い～

新潟県立高田商業高等学校 商業クラブ  
(平成20年度資料)

私たち、高田商業高校商業クラブは、平成6年度より上越地域の経済が活性化するための方策として、中心商店街の現状、郊外に形成されている商業集積地の現状、地域の特徴的な経済事象(ガソリン価格競争、観光戦略の展望)等について調査・研究を行い、関係機関への提言を行ってきた。

しかし、調査研究を中心とした活動とその提言だけでは、上越地域の経済を活性化させることはできないと感じた。そこで、私たちは単に提言を行うだけではなく、専門高校で学んだことを知識として身に付けた上で、地元本町商店街にチャレンジショップRikka(りっか)を出店することにした。そこで、3年前の平成18年度からは、地域の経済を活性化するために、小学校・中学校・高校・大学の校種間連携の体制を確立し、協力、共同して店舗経営を行ってきた。

今年度も小学校・中学校・高校・大学の校種間連携の体制を維持しながら、店舗経営実習を行った。過去3年間の取り組みは以下の通りである。

年度	研究テーマ	研究内容
17年度	元気、活性化、上越!! ～市町村合併と地域経済化のために 私たちができること～	高田商業オリジナルプリンを開発し、 プリンを目玉商品に店舗経営を行う
18年度	3Cで巻き起こせ☆本町商店街活性化!! ～Communication・Cooperation・ Career Education～	全国的にも珍しい小学校・中学校・高校・大学の 校種間連携に挑戦!
19年度	We are Rikka!! ～私たちと商店街の3年目～	模擬株式会社を設立。チームecoへの 参加など新しい取り組みにチャレンジした

## 柏崎市で行われてるキャリア教育の取組みとして…

現在、柏崎市では子どもたち関する活動が幅広く、幾つかの団体が様々な取組みが行われています。その取組みの一つとして、我々(社)柏崎青年会議所が推進してきました『キャリア教育』にいたるまでの経緯と事例を紹介させていただきます。

### キャリア教育の項目として…

職場体験

職業講話

いきいきゲーム  
(トレーディングゲーム)

### どのような団体が…

☆ 行 政	いきいきゲーム
☆ 柏崎キャリアスタート・ウィーク 実行委員会	五日間の職場体験
☆ 柏 崎 青 年 工 業 ク ラ ブ	いきいきゲーム
☆ (社) 柏 崎 青 年 会 議 所	職業講話授業・いきいきゲーム

### (社)柏崎青年会議所の取組みとして…

#### 第二回 2003年【学力低下問題】

※教職員とJCメンバーで、柏崎地域の教育について語り合いながら、お互いの繋がりを深める会にする事を目的として、パネルディスカッションやグループディスカッションを教育センター・JCの共催イベントとして行われる。

#### 第三回 2004年【地域の人材育成】

※パネルディスカッションを通じ、“地域の子供は、地域で育てる”というコンセプトが示される。

#### 第四回 2005年【地域・学校・家庭連携】

※学校と地域が連携する具体策を見出すことがテーマで行われる。

#### 第五回 2006年【地域の防犯】

※以前までの流れを受け、「連携から協働へ」「語るから行動へ」をサブテーマに掲げ、語るだけでなく行動に移すことを目指し、グループディスカッションが行われた。この年からこの会の変貌となる転換の年となった。

#### 実施された活動内容

- JCメンバーによる『こども110番の家』への登録推進
- 防犯をテーマにした例会の開催
- 『街頭でのあいさつ運動』

#### 第六回 2007年【キャリア教育】

※これまでに見出した“地域のこどもは、地域が育てる”のコンセプトと地域が連携して協働して教育に参加する具体策を目指し、地域・企業・学校の連携が不可欠な【キャリア教育】をテーマにあげ開催された。

#### 実施された活動内容

- 市内の事業所に対し、キャリア教育の認知度・職場体験受け入れに関するアンケート調査し、教育関係者に提示した。
- 2007年度(社)柏崎青年会議所 柏崎のこども育成委員会の事業とし『LOVE! -kashiwaza-KIDS プロジェクト』と題し、キャリア教育の推進支援を年間通して行う予定で進めた。
- 職業講話授業を行う。

#### 第七回 2008年【キャリア教育の充実に向けて】

※語る会の経緯を発表し、昨年から、学校・地域の協働で行われてきたキャリア教育の充実に向けて事例を交え開催された。

#### 実施された活動

- 昨年に引き続き、職業講話授業を行う。
- 行政主導の基、学校・柏崎青年工業クラブ・柏崎青年会議所の連携により一般講師育成が実施された。
- 行政・学校・柏崎青年工業クラブ・(社)柏崎青年会議所の連携により、トレーディングゲームの実施した。

# トレーディング・ゲーム(いきいきゲーム)について…

## プログラム紹介

まずやってみる。夢中になる。  
結果は最後までわからない。

### いきいきゲームとは？

楽しみながら、自然な形で世界経済や社会の仕組みを学べる体験型のシミュレーションゲームです。ゲームには、現実社会をわかりやすく理解できる「仕掛け」がたくさん詰まっています。最小限のルールだけで、ゲームは突然始まります。すべては自分で考え、決断・行動しなければなりません。そこから生まれる子どもの豊かな発想や大胆な行動が、ゲームの行方を大きく左右します。最後まで、結果は誰にもわからない。工夫次第で逆転のチャンスはいくらでもある。まるで山あり谷ありの人生のよう。そんなダイナミズムが子どもを夢中にさせます。

### ゲームの概略

会場を1つの世界とみたと、いくつかの国(チーム)に分かれて行う国対抗ゲームです。進行は、世界を取りまとめる『国連役』が行います。それぞれの国情に合わせて、支給される紙(資源)・道具(技術力)・所持金(資金)が異なります。それらを用いて指定された製品を生産し、『製品取引所・銀行』に持ち込むと換金でき、その他、様々なアイデア・工夫を凝らして、時間内に一番豊かになることができた国が勝ちとなります。ゲーム中は、現実にも起こりうる出来事や変化がおこるため、どの様に対処していけるかも重要な鍵になります。

## 会場レイアウトイメージ



# 起業教育ってなんだろう？

## 起業教育の始まりは？

いつから？  
どこで？

西暦1990年半ば頃～  
アメリカ イギリス 北欧

## 起業教育の現状は？

総合学習において『生きる力』を育む手法として注目され、全国的に起業教育の取り組みが増えてきている。一方、十分に理解されないため、起業教育に対する誤解も存在するのが現状である。

## 起業教育に対する誤解とは？

『起業家を養成するための教育』『金儲け教育』という誤解が存在しており、なかなか普及していない。

## 起業教育の定義として

☆生活の中から社会に自立を図る学び

☆未来を拓く、たくましい人材育成の教育

## これまでの学習と起業教育の違い

これまでの学習

課題を与えられる



消費者側の立場

起業教育

課題を見つけ出す



生産者・経営者側の立場

## 起業教育の目的

- ①自分の身の周りの事象をよく観察する
  - ②その中から障害となりうる課題を見つけ出す
  - ③その課題を知識や技術、経験を用いて 創意工夫しながら解決する
- 以上の能力を高める事が…



『生きる力』を育む総合的な学習の狙い

## 『生きる力』とは？

知識的習得では無い。

『何を体験し』 → 『どう感じ』 → 『どう行動したか』 = 『生きる力』

## 『生きる力』を育むために…

### “こどもチャレンジ事業”の概要

#### ステップ

- ① 社会について知ろう
- ② 調査をしよう
- ③ 会社をつくる
- ④ ミッションをたてる
- ⑤ 各部署ごとに分かれ活動する
- ⑥ 商品の企画・試作品製造
- ⑦ 事業計画書を作成
- ⑧ 宣伝準備
- ⑨ 中間決算を行う
- ⑩ 販売準備
- ⑪ 仕入れを行う
- ⑫ 商品製造
- ⑬ 商品販売
- ⑭ 決算報告書を作成
- ⑮ ミッション達成
- ⑯ 自己評価
- ⑰ 報告

#### ねらい

人の話を聞いて理解する。  
好奇心の喚起・情報処理能力を上げる。  
自分の得意を活かす。  
地域に貢献できる目標を掲げ、社員のベクトルを合わせる。  
一人ではできない事を知り、協力意識の向上を目指す。  
アイデア・発想を磨く。  
論理的思考能力・計算能力の向上  
情報発信能力を高める。  
確認作業を身につける。  
段取りをする能力を高める。  
コスト意識を身につける。  
チームワーク・時間管理能力の重要性を知る。  
商品を最後まで売り切る責任感を養う。  
損利益を理解し、細かい作業の大切さを知る。  
地域貢献から郷土愛を高める。  
振り返りを行うことで、自分の存在意義を知る。  
自分達のしてきたことに自信をもたせる。

こどもチャレンジ事業  
～10代の君たちへ～  
「失敗したっていいじゃないか！」

こどもチャレンジ事業

社会について知ろう  
人の話を聞いて理解する。

調査をしよう  
好奇心の喚起・情報処理能力を上げる。

会社をつくる  
自分の得意を活かす。

ミッションをたてる  
地域に貢献できる目標を掲げ、社員のベクトルを合わせる。

各部署ごとに分かれ活動する  
一人ではできない事を知り、協力意識の向上を目指す。

社長

企画製造部

営業販売部

総務経理部

商品の企画・試作品製造  
アイデア・発想を磨く。

企画製造部

営業販売部

総務経理部

販売準備  
段取りをする能力を高める。

宣伝準備  
情報発信能力を高める。

事業計画書を作成  
論理的思考能力・計算能力の向上

仕入を行う  
コスト意識を身につける。

中間決算を行う  
確認のという作業を身につける。

商品製造  
チームワーク・時間管理能力の重要性を知る。

商品販売  
商品を最後まで売り切る責任を養う。

決算報告書を作成  
損利益を理解する・細かい作業の大切さを知る。

ミッション達成  
地域貢献から郷土愛を高める。

自己評価  
振り返りを行うことで、自分の存在意識を知る。

報告  
11月公開例会にて報告

※現段階での計画であります。今後、変更も考えられます。