

クエストエデュケーション 企業探求プログラム

支援団体 株式会社 教育と探求社 授業時間 14 コマ以上



【プログラムのねらい】

- ・ 企業の活動を体験することで、職業観・勤労観について意識する。
- ・ チームで課題解決をすることで、人の役に立つことや課題解決の喜びを知る。

【特徴】

このプログラムでは、生徒は実在する企業におけるインターンシップを教室で体験します。回数が必要となるプログラムですが、実在する企業の課題について当事者意識を持ってじっくりと取り組むことで、生徒たちは企業が社会の中で果たす役割について、経済の仕組みについて、そして働くことについて考え学んでいきます。また、チームで話し合い、プレゼンテーションをつくる中で、発言すること、意見をまとめること、他人へ説明すること、役割を分担して期限までに作り上げることなど、実社会で必要となる様々な力を養うことができます。

プログラムの流れ

1 オリエンテーション

このプログラムの内容説明と、6社を紹介する映像を見て、自分がエントリーする企業を決める。

平成26年度協賛企業 H.I.S.、オムロン、クレディセゾン、スカパーJ-SAT、大和ハウス工業、テーブルマーク

2 同じ企業にエントリーしたメンバーでチームをつくる。



3 新人研修に取り組む。

新人研修の例 『H.I.S.を探せ!』

H.I.S.は、国内280店舗のほか、海外55カ国116都市168拠点を持ち、世界の人々に快適な旅を提供しています。その他にも、航空会社・ホテル・テーマパークなど多角的に事業を展開しています。みなさんの周りには、いろいろな「H.I.S.」を、10種類以上探してきてください。

4 ミッションを受け取る。

ミッションの例：

- 私たちにとっての“減災”とは？人が天変地異と共生する全世界注目のプロジェクトを提案せよ！
〈大和ハウス工業〉
- まだ誰も気づいていない課題を発見しオムロンの技術を駆使した解決策を提案せよ！〈オムロン〉

5 企画会議を開く。

ブレインストーミングの方法を学び、企画案を話し合う。

6 企画案を決定し、中間報告をする。

他のチームの内容を評価し合い、企画案をさらに良いものにするヒントを得る。

7 プランをつくる。

8 プレゼンテーションを作成する。

模造紙、紙芝居、寸劇、プレゼンテーションソフトなど、形式は様々

9 プレゼンテーションを行う。

全国大会

学年全体にクラス代表が最終報告を行って学校代表を決め、クエストカップ全国大会にエントリーする学校もあります。

平成25年度のクエストカップ全国大会には、全国から1254作品の応募がありましたが、事前審査を勝ち抜いた都立高校の2チームも参加しました。



生徒の感想

- ミッションを聞いた時は、何をどうしたら良いかわからなかった。チームでいろいろ調べて相談していく中で、どんどん面白くなってきた。
- 発表はうまくできなかったけれども、自分に足りない力がわかったので、高校生活でできることから頑張ろうと思う。

支援者の声

株式会社 教育と探求社 代表取締役社長 宮地 勤司さん

今、社会はこれまでにないような早さで変わろうとしています。これは、ITの進化とグローバル経済の進展がもたらしたもので、後戻りのできない変化です。このような時代を生きていく子供たちは、単に今ある社会に適合するのではなく、未来を拓き、自ら新たに社会を生み出していく力を身に付ける必要があります。これは、企業人、起業家、エンジニア、公務員、どのような仕事に就くとしても欠くことのできない力です。予め用意された正解を当ててるのではなく、自ら正解を生み出す力。これを育むのが「探求」という学び方です。「探求」の最初にあるのは、生徒自身の関心と意欲。大人の押し付けではなく、彼ら自身が踏み出す一歩。そしてその一歩こそが未来の大きな一歩へとつながるのです。