

① 第4回  
全国高校生  
社会イノベーション選手権  
大会終了報告書

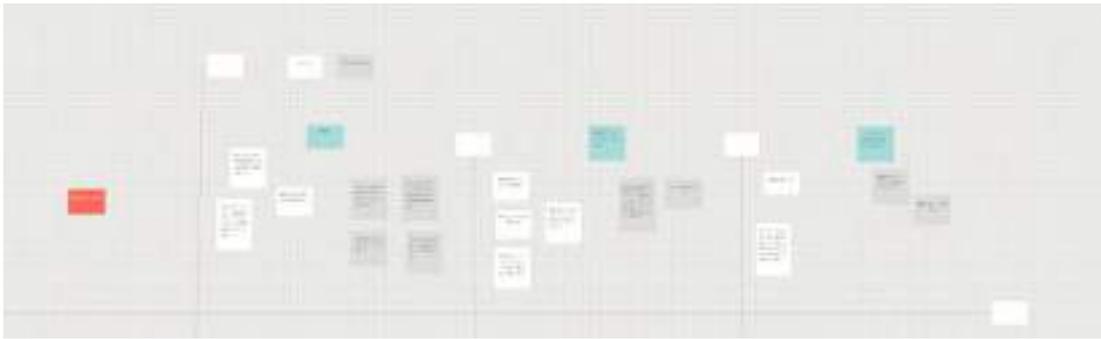
問題分析編：2021年 6月1日(火)～7月12日(月)  
イノベーション編：2021年 8月16日(月)・17日(火)

東京大学大学院工学系研究科  
社会基盤学専攻 主催  
(一社)日本社会イノベーションセンター/ (一社) i.school 共催



# 目次

- 3. 大会概要
- 5. 活動報告
- 9. 問題分析編
- 15. イノベーション編
- 20. 大会広報
- 21. 審査員
- 23. 審査員業務について
- 24. 決算
- 25. 大会影響分析
- 27. 参加した高校生の感想
- 28. 実行委員学生の感想
- 29. 来年度以降に向けて



▲イノベーション編で用いたオンライン付箋ツール“APISNOTE”



▲イノベーション編当日の様子



# 大会概要

## □ イノチャンとは

全国高校生社会イノベーション選手権（以下イノチャンと表記）は、イノベーションを学び実践する場を高校生に提供することを目的として設立された大会です。4回目の開催となる今大会には全国43チームから応募があり、そのうち問題分析編を通過した10チームが8月16日（月）・17日（火）にWeb会議ツールZoom上で行われたイノベーション編に出場しました。イノベーション編では、「高校生をスーパーアクティブにする活動・イベント・仕組みのアイデアを考える」をテーマに主催者が設計したワークショップ（WS）に従ってアイデア発想に取り組みました。普段の授業では扱わない課題に悪戦苦闘する姿も見て取れましたが、どのチームも互いに協力して最終的には優劣のつけ難い素晴らしいアイデアを創出することができました。

## □ 大会日程

6月1日(火) 問題分析編応募開始  
7月12日(月) 問題分析編締め切り  
7月29日(木) 問題分析編結果発表  
8月16日(月) イノベーション編1日目  
8月17日(火) イノベーション編2日目

## □ 運営組織

主催：東京大学大学院工学系研究科社会基盤学専攻  
共催：一般社団法人 日本社会イノベーションセンター  
一般社団法人 i.school  
運営：全国高校生社会イノベーション選手権実行委員会

## □ イノチャンコンセプト

**「みなさんが社会を変える。イノチャンはその第一歩なのです。」**

「みなさんが社会を変える。」この一文を読んで、「高校生の私に社会を変えることなんて果たしてできるだろうか」と思ったかもしれません。確かに社会で様々な経験を積んだ大人は、高校生ひとりひとりよりも社会や科学技術についての知識量、あるいは課題を正確に理解し解決するスピードにおいて勝るかもしれません。では同級生数名で協力して、ならばいかがでしょうか。教室を見渡してみてください。それぞれ異なるバックグラウンドや得意分野・興味関心を持っていますよね。みんなの知識や経験のかけらを集結させると何か新しいイノベーションが生まれそうな気がしませんか？

イノチャンでは様々な分野で学んだ知識はもちろん、自分や周りの人の体験を組み合わせることで“社会イノベーション”を起こす新しいアイデアを作り出してもらいます。社会イノベーションとは社会問題の解決、あるいは新しい価値の実現を目標とした、新たな技術や仕組みの導入により生まれる人々の行動や態度の波及的变化のことです。社会イノベーションによってもたらされる効果は私たちの生活そのものに直結しているため、特定の学問分野に執着する必要はありません。また人々がどう感じるのか、どのような体験が得られるか想像することが極めて重要となります。

私たちは、イノベーションは既存の技術やアイデアの組み合わせによって生まれると考えています。全く新しいと思われるアイデアでも、実は既存の知識や技術の組み合わせによってできているのです。つまり、一人の天才発明家が何もなかったところからアイデアをもたらすことは極めてまれで、高校生の皆さんが今まで学んできたことを生かして新しいアイデアを作り出すことは十分可能なのです。その組み合わせを思いつくために今までの学びの片鱗が役立ちます。常にアンテナを張って多くの情報に接すること、時には他の人の話を聞いて新たな価値観に触れることでたくさんの引き出しを持つことができます。ただし、それだけではアイデア発想には不十分なのです。私たちが地道にアイデアを生み出すためにはある一定の思考プロセスを経ることが極めて重要なのです。決められた思考方法のもといくつかアイデアを出すことで、複数のアイデアを一定の土俵の上で比較検討し磨きをかけることができます。また本当に必要な知識や視点は何だったのか振り返ることでアイデア発想の方法論そのものを改善し以前と全く違うアイデアにたどり着くことができます。このような一連の流れを高校生の皆さんが実践する場としてイノチャンが誕生しました。

イノチャンは社会イノベーションのアイデアとその創出プロセスを競う高校生を対象とした全国大会です。情報収集・分析に基づいた課題の本質を見抜く技能や、唯一無二の正解のない課題に対して互いを尊重しあいながらチームでアイデアを議論する力を養っていただければと思います。中等教育で総合的な学習・探求の時間に力が注がれるなか、その一助としてイノチャンが機能できれば幸いです。高校生の私たちがアイデアを考え抜く、そのアイデアを全国の高校生と共有し新しい視点や価値観を得る。そんな刺激的な体験の場への皆さんの奮ってのご参加を心よりお待ちしております。

# 活動報告

## □ 実行委員会について

当大会は全国高校生社会イノベーション選手権実行委員会によって運営されています。実行委員会は社会基盤学専攻に所属する学生有志を中心として16名（修士課程3名、学部課程13名）により構成されています。2017年の10月に実行委員会が設立され、大会開催に向けた運営が始動しました。プロジェクト全体を統括する「運営部門」、大会の経理を管理する「財務部門」、大会の課題やワークショップを設計する「レギュレーション部門」、高校やメディアへの広報を行う「広報部門」、審査員や協賛企業の方々との連絡をとりもつ「渉外部門」などの部門が設置され、各部門が互いに連携をとりながらイノチヤンの運営を行いました。今年も引き続き新型コロナウイルス感染症の拡大の下でしたが、社会基盤学専攻の教員や共催団体の関係者、その他大学内外様々な方からの助言や支援を得て、第4回大会を開催致しました。昨年のオンライン形式の教訓を活かしながら、遠く離れた中でもイノベーション教育の一端を担うことができたと考えております。

## □ 実行委員会名簿

代表 村田亮（学部4年）

修士1年 稲富翔伍 新美創生 中村理紗

学部4年 河瀬尚(財務) 千遼太(審査員渉外)

学部3年 井置涼花(広報) 佐藤美乃梨(広報) 増永裕太(運営) 松谷春花(レギュレーション) 三宅綾香(協賛企業渉外)

学部2年 系数昌平 加藤小百合 豊嶋駿介 山田智也

学部1年 森岡大智

( ) は担当部門

## □ 運営構造

主催 東京大学大学院工学系研究科 社会基盤学専攻		共催 (一社) i.school (一社) 日本社会イノベーションセンター
実行委員会	理事会	
運営部門 財務部門 レギュレーション部門 広報部門 渉外部門	社会基盤学専攻長 田島芳満 大会プロデューサー 小松崎俊作	i.school エグゼクティブ・ディレクター/ 日本社会イノベーションセンター代表理事 堀井秀之

## □ 各部門の活動内容

### □ 運営

運営部門では、昨年同様運営ミーティングをはじめとして、問題分析編、イノベーション編の当日の運営まで全てオンラインで実施いたしました。特にイノベーション編においては各地域から個別に参加する高校生に対して最大限配慮し、メール等での十分なやり取り・接続試験・オンラインツール解説などの事前準備に加え、大会当日も各チームへ実行委員を配置するなど、不測の事態に迅速に対応できるよう万全の態勢を整えました。審査員講演・オンライン懇親会の実施など、参加いただく高校生や先生方はもちろん、実行委員や審査員・オブザーバーの方を含むすべての方に大会に参加したのだと満足いただけるよう尽力いたしました。

### □ 財務

財務部門では大会資金の管理を行いました。共催団体である(一社)日本社会イノベーションセンター(JSIC)に振り込まれる企業協賛金をJSICの経理の方と共同で管理し、大会予算の作成と、実際にかかった経費の集計をいたしました。そして、大会を適切な予算の範囲内で実行できるよう努めました。

### □ レギュレーション

レギュレーション部門では大会当日の運営方法や高校生に課す課題の検討を行いました。イノチャンを各自で事例を分析する問題分析編とその場でアイデアを考えてもらうイノベーション編に分けて実施しました。

問題分析編では、事例分析や、高校生たちにとって身近な人の例をあげることを通してスーパーアクティブな高校生に必要な要素は何かを各チームで考えていただける設問としました。イノベーション編ではスーパーアクティブな高校生を生み出すための仕組み作りのアイデアを2日間で考えていただきました。Zoomを用いて各高校や各家庭を繋ぎ、Apisnoteというオンライン付箋ツールを活用いたしました。イノチャン委員をディスカッションパートナーとしてそれぞれのグループ用に開設したZoomミーティングに配置して議論のファシリテーションを担いました。このディスカッションパートナーの進行にしたがって高校生はワークショップに参加して議論に臨みました。

今大会全体を振り返ると、オンラインでありながら議論が白熱したチームが多く、実りのある大会になったのではないかと考えております。本年の経験を次年度にも引き継ぎ活かしていきたいと考えております。

## □ 広報

広報部門では教育機関に向けての広報やオブザーバーの募集を担当いたしました。東京大学本部広報課様のご協力の元、東京大学の公式ページに掲載していただいたことに加え、Facebookやイノチャンホームページを通じての広報を行いました。昨年度から導入したオブザーバー制度を今年度も採用し、メールにて各教育機関への参加を募集いたしました。に本大会について掲載していただきました。今後は、さらに多くの高校生や保護者の方、教育関係の方へ新聞やテレビなどの各種メディアを通じてイノチャンの認知を拡大していきたいと思っております。

## □ 渉外

渉外部門では企業協賛による大会資金調達を行いました。本年は8社の企業様から協賛をいただき、各企業様へオンラインにてご挨拶に伺ったり、協賛決定後のやりとりや請求書の作成を行ったりしました。コロナ禍という諸事多難な折に本大会の趣旨にご賛同いただき、協賛していただきました企業様にはここに厚く御礼申し上げます。

また、渉外部門では本大会での高校生のアイデアやWSのプロセス、プレゼンテーションを評価していただく審査員の方々への対応も行いました。審査員の方々の選定から始まり、メールを通しての依頼、そして当日の対応までを行いました。今大会では、テーマである「スーパーアクティブ高校生」およびイノチャンの主目的である「イノベーション教育」をキーワードとして、それぞれの分野の第一線で活躍されている専門家の方々をお招きしました。本報告書に後述いたしますように、小川悠様、福本理恵様、堀井秀之様、馬込麟様の4名に審査員としてご協力いただきました（加えて、本大会プロデューサー小松崎が5人目の審査員を務めました）。厚く御礼申し上げます。

メモ

A large, empty rectangular box with a black border, intended for writing notes. The box is positioned in the center of the page, below the title 'メモ'.

# 問題分析編

## □ 問題分析編・概要

問題分析編では、スーパーアクティブ高校生が持つ特徴と彼らの周りの環境、そして周りへの影響に関する分析を、主催者側が用意した課題に沿って行ってもらいました。

### 1. スーパーアクティブ高校生の持つ特徴の分析と分類

- (1) スーパーアクティブ高校生と考えられる著名な人物を挙げ、特徴を分析してもらいました。
- (2) 各々がスーパーアクティブ高校生と考える人物を挙げ、特徴を分析してもらいました。
- (3) 洗い出したスーパーアクティブ高校生の特徴について分類し、整理してもらいました。

### 2. 身近に存在しうるスーパーアクティブ高校生像と彼らが社会に与えるインパクトについての分析

- (1) スーパーアクティブ高校生が身近な地域や社会から受けると考えられるポジティブとネガティブの影響を人・モノ・制度・文化に着目してまとめてもらいました。
- (2) 実際にスーパーアクティブ高校生が行うと想定される活動を具体的にイメージしてもらいました。
- (3) 考えたスーパーアクティブ高校生が周りの地域やコミュニティといった社会に与えるインパクトを推定してもらいました。

全10校（複数校混成チームは1校とカウント）43チームからの応募があり、イノベーション編出場チームを選出すると共に、問題分析編優勝校・準優勝校を決定しました。

高校名（混成チームはチーム名）	チーム数	高校名（混成チームはチーム名）	チーム数
愛光高等学校	2	広尾学園高等学校	1
学生団体「50cm.」	1	香川県立観音寺第一高等学校	4
高崎健康福祉大学高崎高等学校	11	愛媛県立松山西中等教育学校	1
広島学院高等学校	6	徳島県立城ノ内高等学校	1
広島県立広島高等学校	3	徳島県立脇町高等学校	13

## □ 問題分析編・詳細

### 応募期間

応募開始 2021年6月1日（火）9時00分

エントリー〆切 2021年6月29日（火）18時00分

応募〆切 2021年7月12日（月）18時00分

### 応募資格

- 対象は高等学校・高等専門学校生徒とします。中等教育学校の場合は後期課程の生徒（4～6年生）を対象とします。
- 1チームの構成人数は4～6名とします。
- 複数校による混成チームを認めますが、顧問教員（代表）と各校責任教員、代表学生を必ず決めてください。なおこの場合、優勝または入賞した際には、トロフィーは顧問教員の所属校に授与し、賞状はチーム構成員の所属校すべてに授与いたします。
- イノベーション編進出が決定した学校は、問題分析編の結果を参考に、チームを再編成する等して参加チーム（各校1チーム）を決定していただきます。三密を避けてオンラインで開催するという環境を踏まえて、問題分析編とイノベーション編が異なるチーム編成となっても構いません。

### 応募方法

以下を添付したメールを（[innochan2021@gmail.com](mailto:innochan2021@gmail.com)）まで送付。

#### 課題に対する回答

各自A4等の用紙に手書きで情報を記述して写真を撮ったもの、またはデジタル制作したポスター、スライド等、形式は問いません。個々人で作成した資料を結合する形となるようご配慮ください。

### 審査基準

- 現状分析・課題発見力
- 課題に取り組んだプロセス
- 分析結果の論理性と論拠（エビデンス）の明確さ

## □ 大会プロデューサー総評

東京大学大学院工学系研究科社会基盤学専攻 准教授

小松崎俊作

イノチャンは社会イノベーションによる社会的課題の解決、あるいは新しい価値の創出・提案を目指し、それに寄与する人材（以下、社会イノベーション人材と呼びます）の育成に貢献することを企図しています。ひとりの傑出したイノベーターによって想像以上の社会変革を生み出すことができる一方で、社会的課題や関わる人々の考え方は多様であり、ひとりで解決するのは困難です。また、持続可能な開発目標（SDGs）で謳われる通り、多様性や包摂性（インクルーシブネス）に基づく価値創造は、より幸せな社会をつくる上で重要な視点です。社会イノベーション人材の育成を考える上では、特定の社会的課題（たとえば第3回イノチャンでは気候変動）について取り組むだけでなく、社会イノベーション人材を生み出す「土壌」の形成や、社会イノベーション人材の多様性を向上する（それによって、見過ごされてきたものも含めてより広く多様な社会的課題へ取り組む）ことが大事だと考えました。そこで、第4回イノチャンのテーマとして「スーパーアクティブ高校生」という新しい概念を提起し、その可能性を広げる議論をすることにしました。

問1では、スーパーアクティブ高校生の事例から特徴を抽出し、スーパーアクティブ高校生の多様な定義（類型）を検討していただきました。上記の通り、スーパーアクティブ高校生の多様なあり方を議論するという意図が込められた設問です。「社会」や「大人」が「一般的」に称賛するであろう人物だけがスーパーアクティブ高校生ではなく、見過ごされたり認められなかったりする課題に取り組む人物や、人知れず活動する人物、必ずしも広くは受け入れられないかもしれない価値を追求する人物など、様々な事例を探索する過程を通じて、スーパーアクティブ高校生の特徴（判定基準と言い換えても良い）を提案していただきたいと思っていました。

正直に言って、そもそも定義もない「スーパーアクティブ高校生」について事例を探し、類型化するというのは難しすぎる課題かもしれないと懸念していました。しかし、(1) (2)の設問では出題者の想像を超えるような多様な事例が皆さんから提示され、大変驚きました。また、事例から特徴を抽出して類型化する（スーパーアクティブ高校生を分類して、それぞれのタイプに名前をつける）(3)の設問においても、高度な成果を出してくれたチームがいくつもありました。類型化にまで至らなくても、共通点・相違点を見出すために優れた工夫を見せてくださったチームもありました。第3回イノチャンではサプライチェーンという分析フレームワークを提示しましたが、今回はそれほど具体的な方法を提案していませんでした。分析方法で見られた工夫は各チームの日頃の学習成果であろうと推察します。

ただ、スーパーアクティブ高校生の可能性はまだまだ広げることができると信じています。一定の共通点があることは当然だと思いますが、むしろもっと「違う」事例を探してみてください。(2)の設問に記載したとおり、社会的にはスーパーアクティブ高校生だと認められないかもしれない事例（しかも、単に知られていないだけでなく、たとえ知られたとしても世間一般には評価されないだろう事例）を幅広く検討していただくことが、より多く多様なスーパーアクティブ高校生を生み出すことにつながると考えています。それがひいては、誰もがスーパーアクティブ高校生になる可能性も持っているのだという新たな見方につながることが期待します。

問2では、スーパーアクティブ高校生の存在が社会にどのようなインパクトを与えるか、またスーパーアクティブ高校生自身が社会からどのような影響を受けるかを、特に皆さんの身近な文脈で検討していただきました。冒頭に述べたように、多様なスーパーアクティブ高校生の存在が、社会イノベーションを促進し、持続可能な社会につながると私たちは考えています。この設問では、それがどのように起こるか、具体的な場面を想像しながらメカニズム（因果関係）を推定していただくことを想定していました。

皆さんの提出物からは、設問に沿ってできるだけ丁寧に、スーパーアクティブ高校生と社会の相互作用を検討しようと苦労されたことが感じられました。スーパーアクティブ高校生が容易に生まれるわけではないという理解があるためか、(1)では特にネガティブな影響について詳細な検討が行われていたと思います。(2)(3)においては、スーパーアクティブ高校生の具体的なストーリーを想定したり、影響を及ぼす「社会」の様々なスケール、側面を検討したりする上で工夫を凝らしたチームも見られました。

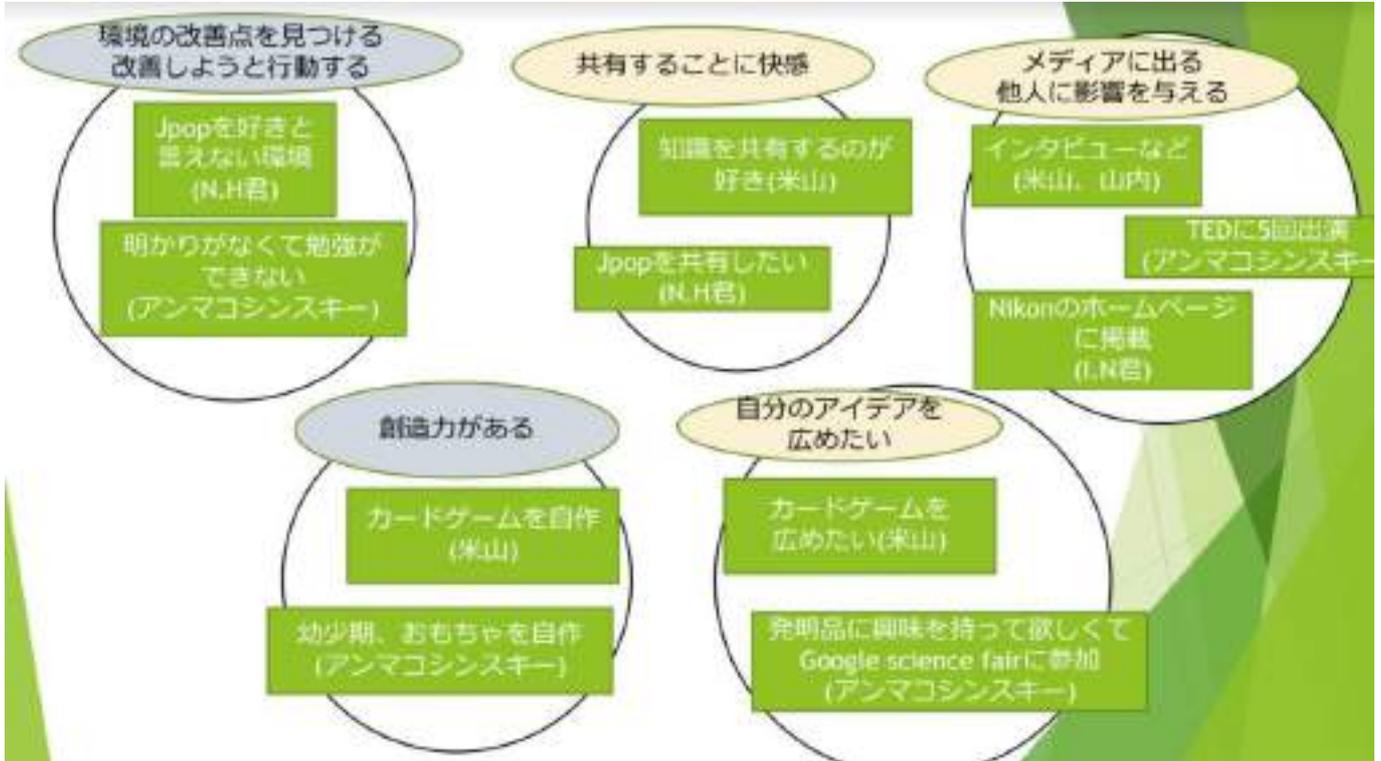
ただ、最初に事例を列挙して具体的情報を足がかりにできた問1に比べて、「皆さんの身近にスーパーアクティブ高校生がいる」という状況を想定すること、その上で周囲の社会に与える影響も想定することは非常に難しかったのだらうと思います。地元地域や特定のオンラインコミュニティなど具体的な「社会」（コンテキスト）を明確に想定した回答がほとんど見られなかったのは残念でした。大学生でも身近な地域についての理解は限定的ですから、設問自体が高校生の皆さんの条件にそぐわないものだったのかもしれません。一方で、問題解決やイノベーションなどの実践的能力を育成することが今後より重要になっていくとすれば、皆さんを取り巻く様々な「社会」についての理解を深め、接点を持つ努力・工夫が必要になるでしょう。（これは我々教育関係者にとっての課題かもしれません。）社会イノベーションは、第三者的な立場から具体的文脈と遊離して実現できるものではないので、社会的課題を「自分ごと」として捉えることが「社会」をより良く知ろう、より深く「社会」と関わろうとすることにつながるのだと思います。

第3回問題分析編の総評でも申し上げましたが、社会的課題について深い洞察を行い、社会に広く受け入れられるイノベーションを生み出すためには、論理的思考とアブダクション（論理的推論）の両方が有益です。問題分析編では主に前者、イノベーション編では後者に重点を置いて、参加者の皆さんに新たな学びを得ていただけるようプロセスや課題を設計しています。しかし、デザインされたイノベーションが有効であるか、意図しない悪影響を及ぼさないかといったことは、問題の論理的分析があつてこそ検討できるものです。論理的思考とアブダクションとは分離したのではなく、イノベーションプロセスの中で相互に関わっていることを、本総評の最後に付言させていただきます。皆さんの今後のイノベーション活動や教育・実践の中で、イノチャンの経験が有益であったと感じていただけることを願っております。第4回イノチャン問題分析編へのご参加、誠にありがとうございました。

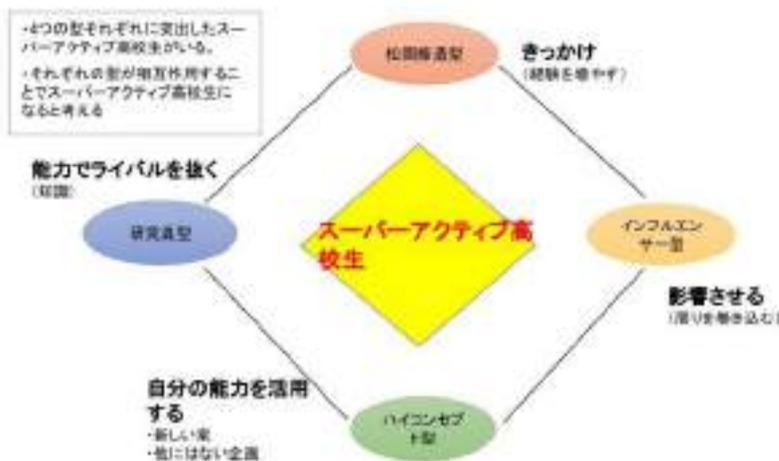
## □ 問題分析編・大会結果

優勝 thump thump sun up (広島学院高等学校)

準優勝 excitingフルシチョフ (観音寺第一高等学校)、アベリア (広島高等学校) (五十音順)



▲thump thump sun up (広島学院高等学校) より

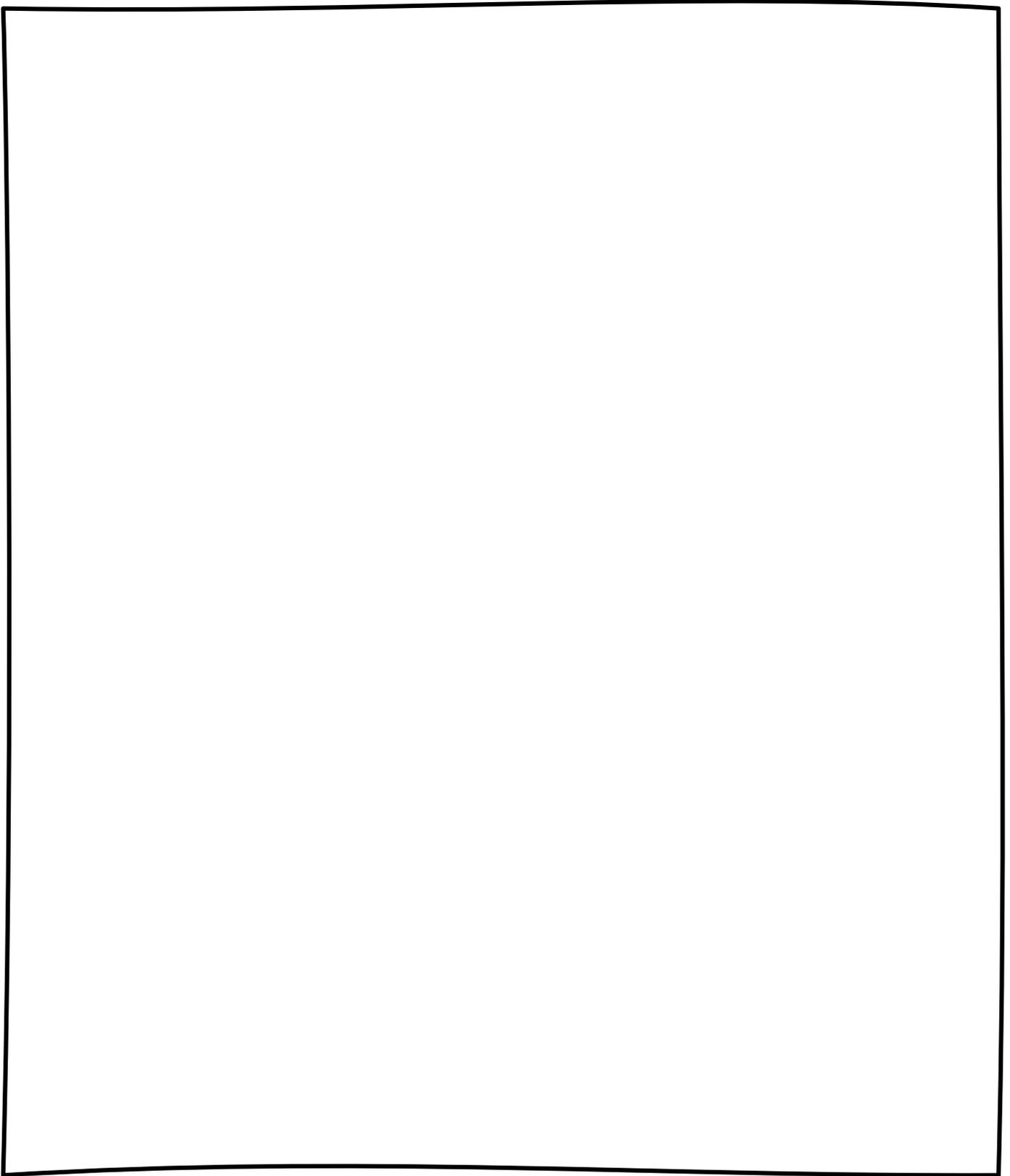


▲excitingフルシチョフ (観音寺第一高等学校) より



▲アベリア (広島高等学校) より

メ 毛



# イノベーション編

## □ イノベーション編・概要

8月16日(月)・17日(火)に開催されたイノベーション編では「高校生をスーパーアクティブにする活動・イベント・仕組みのアイデアを考える」をテーマとして、全国からオンラインで集結した10チームがアイデア発想に取り組みました。当日のWS(=ワークショップ)の設計には、小松崎大会プロデューサーやi.schoolエグゼクティブディレクターの堀井先生をはじめ、過去大会のWS設計経験をお持ちのOBや社会イノベーションを研究している学生など様々な方にご協力いただき、高校生にとって決して容易ではないテーマでありながらも順を追って議論できるように工夫しました。高校生の皆さんには事前課題として、スーパーアクティブだと思う人物を選択し、その人物のスーパーアクティブな行動の原動力となったエピソードや考え方と、エピソードを経てその人物が得た原動力(強い思い)についての解釈を行っていただきました。大会1日目は事前課題をもとに、事例の人物だけでなく高校生自身をスーパーアクティブな行動に至らせるような「強い思いを与えるメカニズム」を考えてもらい、そのメカニズムと高校生の生活シーンをかけ合わせることで高校生をスーパーアクティブにする活動・イベント・仕組みを考えてもらいました。2日目は各チームがWSで考えたアイデアの発表を行い審査員からフィードバックを行いました。

## □ イノベーション編・参加チーム

チーム名	高校名	構成人数	
		男子	女子
thump thump sun up	広島学院高等学校	6	0
ライブラリアン	広島学院高等学校	5	0
アベリア	広島県立広島高等学校	0	5
脇町高校4班	徳島県立脇町高等学校	3	2
やまもも	徳島県立城ノ内高等学校	4	0
excitingフルシチョフ	香川県立観音寺第一高等学校	4	2
52Hzのクジラ	広尾学園高等学校	0	6
ウラシル	愛媛県立松山西中等教育学校	5	0
愛光A	愛光高等学校	0	6
50cm.	学生団体50cm.	0	4

## □ イノベーション編・タイムテーブル

### 1日目

時間	内容
10:10	チームでアイスブレイク
10:25	スーパーアクティブな人物の行動分析
11:25	強い思いを与えるメカニズムの抽出
11:55	高校シーンのリスト化
12:10	お昼休憩
13:10	ご講演・午後の説明
13:35	アイデア創出
13:55	アイデア共有・選択
14:25	フィードバック・ちゃぶ台返し
15:15	再発想
16:00	アイデアの精緻化・プレゼン作成
17:40	懇親会
18:30	1日目終了

### 2日目

時間	内容
9:00	発表準備
10:00	最終発表
12:30	お昼休憩
13:30	フィードバック
14:00	閉会式
15:00	2日目終了



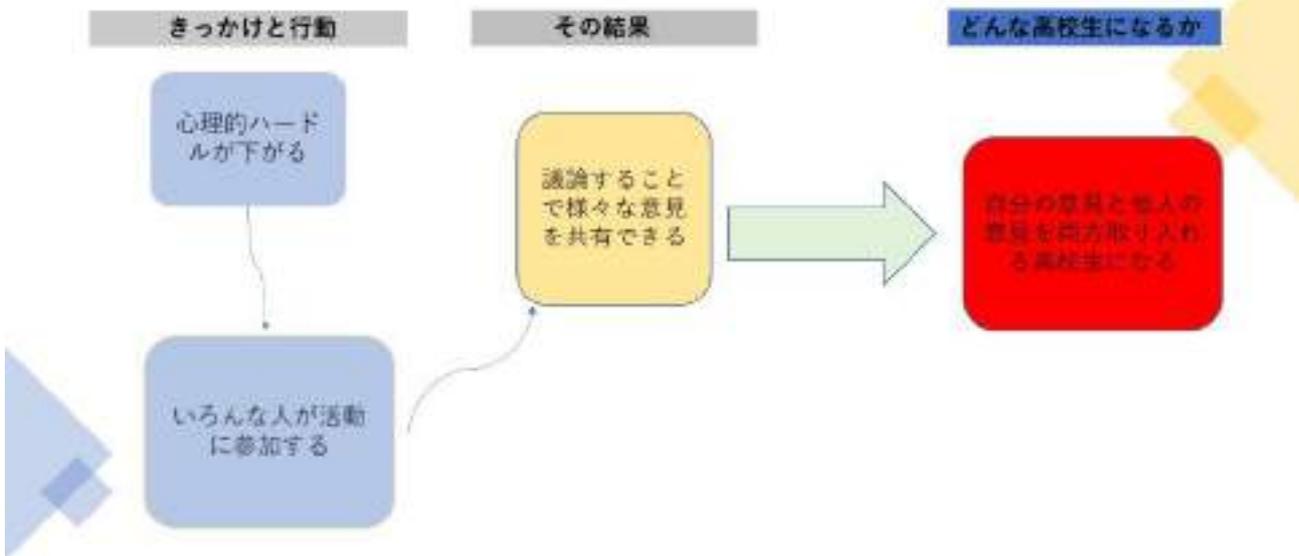
## □ イノベーション編・大会結果

### 優勝 thump thump sun up (広島学院高等学校)

#### 「Sun up シミュレーション」

事例研究より、スーパーアクティブな人物は自身で挑戦のハードルを下げていることに着目していました。「Sun up シミュレーション」では学校の課題として、高校生が各自スーパーアクティブな人物を調べ、規模を小さくして実際に行動に移すことを提案しました。スーパーアクティブな人物のメカニズムが丁寧に整理されていました。

#### ・どんなスーパーアクティブ高校生が生まれそうか



#### 事例からわかる原動力

事例	きっかけ	強い思い	行動
フロイド・シュモー	原爆投下	アメリカ人として日本の復興を手伝う責任がある	家建てる
山口絵里子	当時の援助への不満 バングラデシュでの生活	正しい途上国援助の政策を提案していこう	持続可能な経済基盤を提供する
一般の高校生	社会問題 日常での不便、不満	その問題を改善しよう	問題の解決に繋がる行動 解決そのもの



## 優勝 脇町高校 4 班 (徳島県立脇町高等学校)

### 「産金交代」

希望制で希望した人は自らが企業や他の高校にアポイントメントを取り、交換留学のようなことを高校間、企業-高校間で行うことを提案しました。具体的事例についても網羅的に挙げられており、実際の様子がイメージしやすい発表となりました。

#### スーパーアクティブ高校生を生み出すアイデア 産金交代

アイデアの内容：

全国の高校生が参加 **解決したい課題を自ら解決**

希望制で希望した人は自らが企業や他の高校にアポイントメントを取り、そこへ2週間行く。

行った代わりに、行った先から社員さんや高校生の希望者が高校にやってくる。(交換留学的)

#### まとめ

アナロジー

「好きこそものの上手なれ・行った先で受ける強い刺激・困っている所に支援をする・世間の当たり前を疑うこと・同年代からの刺激」

1 困難に挑戦したい 2 外部からの刺激で激変 3 好きこそものの上手なれ。

函数(手段) = 「産金交代」

**自分がやりたい行きたいところで活躍**

企業や学校に自ら出向いてイノベーションを起こす

副産物 = 受け身の高校生もアクティブになる

スーパーアクティブ高校生





## 準優勝 ウラシル（愛媛県立松山西中等教育学校）

### 「問題を抱える現地に赴く修学旅行のプランを提案」

ウラシルは事例研究より、想像していたものと現実のギャップを感じた時に強い思いを抱くと分析していました。その発見を用いて、高校生に道中で旅先を想像させるアクティビティを組み込んだ修学旅行を提案しました。旅行先や取り組むSDGsも具体的に提案されていました。

#### アイデア名：現地訪問をする修学旅行

##### アイデアの内容：

- ①行きのバスの中で訪問先についてのクイズを出題。答えのないクイズにすることで、各々が訪問先の自分なりの想像をしておくことができる。
- ②訪問先にて、現地の人と交流したり、実際の問題を自分たちの肌で感じる機会を作る。
- ③実際に現地を訪れて感じたものをもとに、行きのバスの中で出された問題について再思考する。

#### 修学旅行である必要性

<修学旅行という場面設定にした理由>

・人は最初の一步を踏み出すのが難しい。

（スタートラインを後退させる狙い）

・参加者はわくわくした気持ちでワークに取り組むことができる。

<修学旅行を通してスーパーアクティブ高校生の要素を満たす理由>

①→高校生自身に秀でた才能、適したスキルがないとしても、修学旅行は彼らの学校が背景にいるため、情報発信の手段や場所・お金の提供が可能になる。

②→今までで説明したように、修学旅行という場で提案したプランを実行することで、問題に対する意識や積極性が高まり、問題に対して活動的になる。

<ギャップが鮮明になるプロセスを満たす理由>

意欲の有無関係なく参加するため、様々な背景を持った生徒が参加するから。

## 青春賞（審査員特別賞） やまもも（徳島県立城ノ内高等学校）

### 「青春スパチャ（青スパ）」

事例研究で、自分の好きなことを周りに紹介したり、未開の課題に挑戦することがスーパーアクティブになる原動力と分析した。その仮定をもとに、高校生専用のウェブ発表会を定期的で開催することを提案した。発表者は全国の高校生に自分の考えを発表できると同時に、大学の研究者からもフィードバックを得られる。

#### アイデア名：青スパ（青春スパチャ）

対象：・自分の好きなことや、興味のあることを多くの人に披露したい高校生

・自分がやっている活動やその活動実績を多くの人にアピールしたり、発表したりしたい高校生

・自分の考えているおもしろいアイデアを多くの人に伝えて、それを実現するための支援をしてほしい高校生

場所：オンライン上のウェブ会議システム

#### 青スパの流れ

1 自分の発表したいことを決めて申し込み



名前、学校、学年、自分の発表したいこと、発表時間だけをカンタン登録



# 大会広報

## □ 大会ホームページ

イノチャンホームページにはイノチャンがどういう大会であるか、大会のコンセプトや社会イノベーションの事例、大会に当たってどのように取り組むべきか、今大会における審査員の方のプロフィール、協賛・後援して下さった企業様・団体様、過去大会についてなどを掲載しております。  
(<http://innochan.x0.com/>)



▲大会ホームページより

## □ Facebook

イノチャンのFacebookでは委員の活動や大会結果といった情報をいち早くお届けしております。

## □ その他

本年度はテレビ局や新聞社に対し、プレスリリースとビラを作成し、メールや問い合わせフォーム、そして電話で問い合わせを行いました。



▲大会Facebookより

# 審査員

(敬称略)



小川 悠

一般社団法人i.club 代表理事  
横浜生まれ。東京大学大学院工学系研究科修士課程修了。  
i.school 2011年度修了生。「だれもが自分の旗をたてられる社会」を目指し、日本全国の地域を舞台に、中学生・高校生にイノベーション教育を開発・提供するi.clubを2012年に創設。これまで3,000名以上の中学生・高校生にプログラムを提供する。全国の学校の探究の授業のプロデュースから、ANAホールディングス株式会社との地域密着型学習プログラム「イノ旅」や、スマホから全国各地の地域とつながり、未来をつくるオンライン探究プログラム「innovationGO」の立ち上げなど、10代へのイノベーション教育を推進する。高校生が考案した「なまり節ラー油」、「酒粕ミルクスイーツ」、「梅こしょう」など、教育プログラムから生まれたアイデアのプロデュースも行う。



福本 理恵

株式会社SPACE 創業者  
代表取締役 最高情熱責任者 (CEO)  
東京大学大学院博士課程にて認知心理学を研究する過程で体調を崩し、博士課程を中退。2012年からは東京大学先端科学技術研究センターに戻り、農と食から教科を学ぶ「Life Seed Labo」を企画。その後、「異才発掘プロジェクトROCKET」のプロジェクトリーダーとして全般を指揮。その間、探究カリキュラムの開発をするとともに、ユニークな子ども達に寄り添って一人ひとりが生かされる環境作りをプロジェクト内で実現する。一人ひとりを生かす個別最適な探究的学びの設計における知見を生かして、2020年8月にSPACEをスタートさせる。国、自治体、企業と協働しながら、学びの再定義をしながら子どもが主体的に探究する仕組みづくりの実装を提案している。



馬込 麟

NPO法人カタリバ  
全国高校生マイプロジェクト全国事務局 職員  
慶應義塾大学文学部教育学専攻卒業。大学では教育哲学を学ぶ傍ら、教職課程も履修し教育の実践に触れる。卒業後、株式会社セルムにて企業向け人材開発・組織開発の営業企画に従事し、最年少・最速でマネージャーに就任。「一人ひとりがイキイキと働くことで、未来を担う子供たちがワクワクする世界」を作ることを目指す。その後、2021年より教育の源に触れられる環境を求めて、NPO法人カタリバに転職。高校生の探究学習の支援や、学校・地域の繋がりづくりなどを実践中。



堀井 秀之

i.schoolエグゼクティブ・ディレクター。JSIC（日本社会イノベーションセンター）代表理事。東京大学名誉教授。1980年東京大学工学部土木工学科卒業、ノースウェスタン大学大学院修士課程・博士課程修了。元東京大学大学院工学系研究科社会基盤学専攻教授。専門は社会技術論、国際プロジェクト論、イノベーション教育論。2009年i.schoolを設立、エグゼクティブ・ディレクターとして、i.school運営を統括する。2016年JSICを設立、代表理事に就任。著書に「イノベーションを生むワークショップの教科書：i.school流アイデア創出法」（日経BP）、「問題解決のための『社会技術』」（中公新書）、「社会技術論：問題解決のデザイン」（東京大学出版会）など。



小松崎 俊作

東京大学大学院工学系研究科社会基盤学専攻准教授・本大会プロデューサー。  
元i.schoolアシスタント・ディレクター（2014~2018）。東京大学工学部土木工学科を卒業後、ラトガース・ニュージャージー州立大学に約4年間留学し、政策科学・公共政策学を学んだ。研究面では分野横断的なバックグラウンドを活かして、特に社会イノベーション創出に貢献する公共政策の形成過程をテーマとしている。問題解決策（政策）の設計・実装という課題意識に基づき、社会基盤学の学生・実務者はもちろん、海外や高校生も含めた幅広い対象にイノベーション教育を実践している。

# 審査員業務について

## □ 事前準備

・当大会のホームページ等に掲載する写真および紹介文の送付  
当大会のホームページ等で公開する、審査員の方の写真と紹介文をお送りいただきました。

・当日の流れのご確認  
本大会の開催に先立ち、審査員の方に資料を送付し、zoomによるオンライン会議にて当日の流れなどについてご確認いただきました。

## □ 当日

### ・ご講演

開会式では堀井様からイノベーションワークショップについて、1日目午後には小川様から高校生にしかできない『冒険』についてのお話をいただきました。また、2日目午後には馬込様から、スーパーアクティブ高校生になるためにできることについてのお話をいただきました。

### ・高校生のワークショップへの助言（1日目）

1日目のワークショップの際に、審査員の方々には各チームを回っていただき、ワークショップで高校生が考えたアイデアについてブラッシュアップのためのフィードバックをしていただきました。

### ・アイデアの評価およびコメントの記入（2日目）

審査員の方には各チームの発表を聞きながら、各チームのアイデアを評価いただきました。また、高校生に向けてのコメントを記入いただきました。

### ・講評（2日目）

最終結果発表の際に、各審査員の方々に1人ずつコメントしていただきました。また、大会全体を総括した講評をいただきました。

### ・写真撮影（2日目）

閉会后、審査員の方や高校生含め、当大会に関わった全員で記念撮影を行いました。

# 決算

## □ 収支計算書

### 令和3年度 収支計算書

自. 令和3年1月1日 至. 令和3年10月10日

全国高校生社会イノベーション選手権実行委員会

収入の部

(単位:円)

科目	摘要	決算金額
前年度繰越金		1,699,295
寄付金	寄付金 企業協賛金	888,000
事業収益	事業収益 広告掲載費	640,000
当期収入合計		(1,528,000)
収入合計		3,227,295

支出の部

(単位:円)

科目	摘要	決算金額
管理費		(169,059)
	支払手数料 各種振込手数料	934
	広告宣伝費 ポロシャツ代、賞状印刷代	105,596
	通信費 切手代、郵送代	2,304
	消耗品 賞状・トロフィー代等	225
	審査員報酬	60,000
当期支出合計		(169,059)
次年度繰越金		3,058,236
支出合計		3,227,295

本年度の予算の余剰分は、大会ホームページの改良や大会動画の拡充、現在検討中の地域版イノチャンの実施等、大切に活用させていただきます。

なお本年度に開催を予定していた新潟での地域版イノチャンが、新型コロナウイルスの感染状況を受け中止になったこともありまして、支出額が当初の想定よりも少なくなっております。

# 大会影響分析

東大発イノベーション教育プログラムi.school（本大会共催）においては、イノベーション人材に必要な要素として、スキルセット（アイデア創出の方法に関する知識）、マインドセット（多様性受容・未来志向などの態度）、モチベーション（社会貢献・課題解決等の動機）の3点を挙げています。

今大会のテーマである「スーパーアクティブ高校生」と社会イノベーション全般それぞれに関して上記の3要素を測定するため、イノベーション編開催前と終了後の2回にわたって、Microsoft Formsを用いたアンケートを実施しました。

参加校の皆様にご協力をお願いして、延べ40人の回答を頂戴することができました。この場をお借りしてご協力賜りました参加校の皆様には厚く御礼申し上げます。その中で、イノベーション編参加者でイノベーション編の前後の両方に回答のあった28人を対象に、以下の設問に対して分析を行いました。

(11)社会イノベーションとあなた自身に関する以下の質問にお答えください。

- (a)あなた自身が社会イノベーションを起こしてみたいと思いますか？
- (b)あなた自身が社会問題解決や新しい価値の創出に貢献する人材になる可能性はあると思いますか？
- (c)あなたがグループワークを行う際、あなたと異なる考えを持つ人が同じグループにいることを歓迎しますか？
- (d)あなたがグループワークを行う際に、自分の考えを他者に伝えることに抵抗がないですか？
- (e)議論を自ら始めたり、積極的に議論に参加したりしようと心がけますか？
- (f)新しい分野や未知の課題に挑戦することは好きですか？
- (g)国際的な社会問題全般に興味関心はありますか？
- (h)国際的な社会問題などの話題について自分の意見を持っていますか？
- (i)【国際社会で】、現在または将来あなた自身が社会イノベーションに取り組んでみたいと思いますか？
- (j)【地元地域で】、現在または将来あなた自身が社会イノベーションに取り組んでみたいと思いますか？
- (k)【行政の立場で】、現在または将来あなた自身が社会イノベーションに取り組んでみたいと思いますか？
- (l)【企業の立場で】、現在または将来あなた自身が社会イノベーションに取り組んでみたいと思いますか？
- (m)【市民の立場で】、現在または将来あなた自身が社会イノベーションに取り組んでみたいと思いますか？

(14)イノベーション教育についての以下の記述について、あなたの考えに最も近い選択肢をそれぞれ選んでください。

- (a)あなたはイノベーションを生み出すためのプロセスを設計できる
- (b)あなたはイノベーションを生み出すための効果的な作法について知っている
- (c)イノベーションを生み出すための作法は学ぶことができる

上記の設問に対しては、「強くそう思う」「ある程度そう思う」「どちらでもない」「あまりそう思わない」「全くそう思わない」の選択肢について、各回答にそれぞれ5から1のスコアを付けました。そして、大会を経て回答が上昇・下降した人数を設問ごとに数え、その人数の差分によって回答の変化を評価しました。

	(a)	(b)	(c)	(d)	(e)	(f)	(g)	(h)	(i)	(j)	(k)	(l)	(m)
上昇	13	13	5	7	8	6	8	8	9	9	16	11	11
変化なし	15	13	21	19	17	16	19	14	13	15	10	17	16
下降	0	2	2	2	2	4	1	6	5	4	2	0	1
上昇-下降	13	11	3	5	6	2	7	2	4	5	14	11	10

▲表1：大会前後における回答変化（設問(11)）

	(a)	(b)	(c)
上昇	14	20	10
変化なし	11	8	13
下降	3	0	5
上昇-下降	11	20	5

◀表2：大会前後における回答変化（設問(14)）

アンケートの結果から、社会イノベーション創出に対する自己効力感の向上が確かめられます。例えば、社会問題解決や新たな価値想像に対する自己効力感（『(11)(b)あなた自身が社会問題解決や新しい価値の創出に貢献する人材になる可能性はありますか？』）を問う設問に対して、大会後には肯定的な回答が増えています。イノチャンという競争的環境において、困難な課題に挑戦した経験、創出したアイデアに対して得た評価、他の参加者との比較等が影響したと推測できます。

また、アイデア創出の方法に関する知識など、スキルセットに関する意見を問う設問（『(14)(a)あなたは社会イノベーションを生み出すためのプロセスを設計できる』）に対しても、大会後の肯定的な回答が増えていることが伺えます。イノベーション編のワークショップや、議論を通して受け取ったフィードバックなどを通じて、アイデア創出の手法を学んだこと等が影響したと考えられます。

また、イノチャンに参加することで社会の課題に自ら取り組みたいと思えるようになる姿勢がつくもうとする動機、あるいは動機につながる自己効力感が醸成されると考えられます。具体的には、「社会イノベーションを起こす」という社会的課題に対する問題意識・自己関連性認知の高まりや、特に地元地域レベルでの取り組みに対する動機づけが推定されます。これは、地域のスケールで課題の実相を理解し、高校生自らが実践するアイデアを創出するというイノチャンの課題設定が寄与している可能性が考えられます。

# 参加した高校生の感想

本大会に参加してくださった高校生の皆様へのアンケート調査を通して、本大会へのご感想・ご意見を多数頂きましたので一部抜粋してご報告いたします。

## □ 問題分析編への感想

今年度の問題分析編では、「スーパーアクティブ高校生」の多様なあり方や、周囲の社会の関係を俯瞰的に分析するという課題を課しました。

課題に取り組んだ高校生からは、「自分たちなりの『スーパーアクティブ高校生』の定義を考えるのが難しかった」「各自の『スーパーアクティブ』のイメージを言語化することが難しかった」などの感想を頂きました。

また、課題のまとめ方については、「抽象的になりすぎないように、言葉を噛み砕いて考える工夫をした」「自分たちが大事だと思っていることを繰り返し書くことを意識した」など、各チームがそれぞれ工夫して課題をまとめていたことがうかがえる感想がいくつも見受けられました。

## □ ワークショップへの感想

イノベーション編では高校生にイノベーションワークショップを行なってもらい、高校生をスーパーアクティブにするためのアイデアを創出しました。「新規性と現実性の両方を兼ね備えたアイデアを創出することが難しかった」などのアイデア創出についての感想や、「議論が行き詰まった際には、立ち止まって異なる視点から考えた」「議論の目的を失わないように、常に目的を明らかにしながら議論を進めた」などの議論の進め方に関する感想が寄せられました。一方、ワークショップを行っていく中で「間違えているかもしれない意見でも発言できるようになった」など、自分自身が成長できたという声も寄せられました。

## □ 大会全体についての感想

「スーパーアクティブ高校生について考えることで、自分自身もアクティブになることができそうだなと思った」「アイデアを生み出すことの楽しさを学んだ」「説得力のあるプレゼンテーションができるようになった」などの感想をいただきました。一方で、「議論に用いたオンラインツールを使いこなせなかった」など、技術的な課題も浮き彫りになったので、次年度以降の運営に反映させていく所存です。

# 実行委員学生の感想

今回私は主に当日のファシリテーターとして参加させていただきました。はじめて今回イノチャンというイベントに関わらせていただきましたが、大会の規模感や熱狂に心を打たれました。そしてその中で高校生たちの大会にかける本気度には特に感動しました。私がファシリテーターとしてさまざまな手法を紹介すると、高校生たちはその手順に沿って活発な意見交換を行い、また逆にその手順に縛られすぎず自由な議論を展開していました。また発表までの短い時間の中で、無駄なく議論を進めることが容易ではない中で、各自がさまざまな角度から意見を出し合い、議論の進め方についても残り時間という制約の中で効率の良い方法を模索し続けていた様子も印象的でした。本気度という面では、私が高校生に夏休み何した？と聞くと、勉強やりましたと答え、これから何か夏休み何か予定は？と聞くと何もないです、このイノチャンが全てですと返ってきたこのやりとりが象徴的に表していると思います。自分の高校時代はせいぜい部活をやっていたくらいで何かにここまで打ち込むという体験はありませんでした。自分が実行委員にならなければ関わることのなかったであろう遠く離れた地方の高校生たちは「スーパーアクティブ高校生」だったのだと確信しています。

今回は前回に引き続いてオンライン開催となり、人と人が直接交わることのできない形態では熱狂を生むということは簡単ではないように思います。その中でもここまでの盛り上がりがあったのは本大会が参加してくださった高校生の皆さん、審査員として関わってくださった方々多くのご協賛、ご後援を賜りました企業様、そして微力ながら我々実行委員とたくさんの方の手によって作られたものだからこそだと思います。御協力いただきましたみなさんには心より感謝申し上げます。そしてその場に関わらせていただけたというのは私自身にとって貴重な体験となりました。

(実行委員2年)

今回は前回に引き続いてオンライン開催となり、新型コロナウイルスが全国で猛威を振るう中での開催となりました。今回も無事に大会を終えることができホッとしております。自分は、審査員の方々との連絡、大会に向けた各資料作成、当日のワークショップ運営などに携わらせていただきました。

イノチャンに関わらなければ、お話をお伺いすることが出来なかった審査員の方々とお会いすることができ、大会にお力添えいただけたことは私自身にとって貴重な体験となりました。そして、当日お会いした高校生の皆さんの活気あふれる議論、そして全身全霊を込めた発表から、私自身もパワーをいただくことができ、大変勉強にもなりました。

今後ともイノチャンがイノベーションを学び実践する場を高校生に提供し、高校生同士、我々実行委員、そして本大会にお力添えいただいている全ての方々にとって良いきっかけを生み出すことができる大会であり続けるよう、尽力していきたいと思っております。

(実行委員4年)

# 来年度以降に向けて

## □ 来年度以降に向けて

本年度のイノチャンは、新型コロナウイルス感染症の感染状況を鑑み、前回に引き続きリモート開催となりました。参加してくださった高校生のみなさんはオンラインツールを活用して活発な議論を行っており、最終発表でのアイデアはどれも独創的で非常に興味深いものばかりでした。オンラインでも質の高いアイデアが生まれるという今大会での体験が、ポストコロナの社会で活躍が期待される高校生のみなさんにとって実りのあるものになったことを切に願うばかりです。

当初は大会の開催自体が危ぶまれておりましたが、ご協賛いただきました企業の皆様、ご参加くださいました各高校の皆様、審査員の皆様をはじめとして、ご協力いただきました大学内外様々な関係者の方々のあたたかいご支援の賜物で本大会を無事終了することができました。来年度以降も継続して、また規模を拡大して大会を開催していければと考えておりますので、今後とも全国高校生社会イノベーション選手権をよろしく願いいたします。

## □ 協賛・後援の紹介

本大会の開催・運営に際しまして、下に掲載する企業様・団体様よりご協賛・ご後援をいただきました。ここに厚く御礼申し上げます。

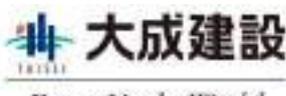
-ご協賛-



ジェットエイト株式会社



清水建設株式会社



大成建設株式会社



大林組

株式会社大林組



鹿島建設株式会社



株式会社建設技術研究所



株式会社パスコ

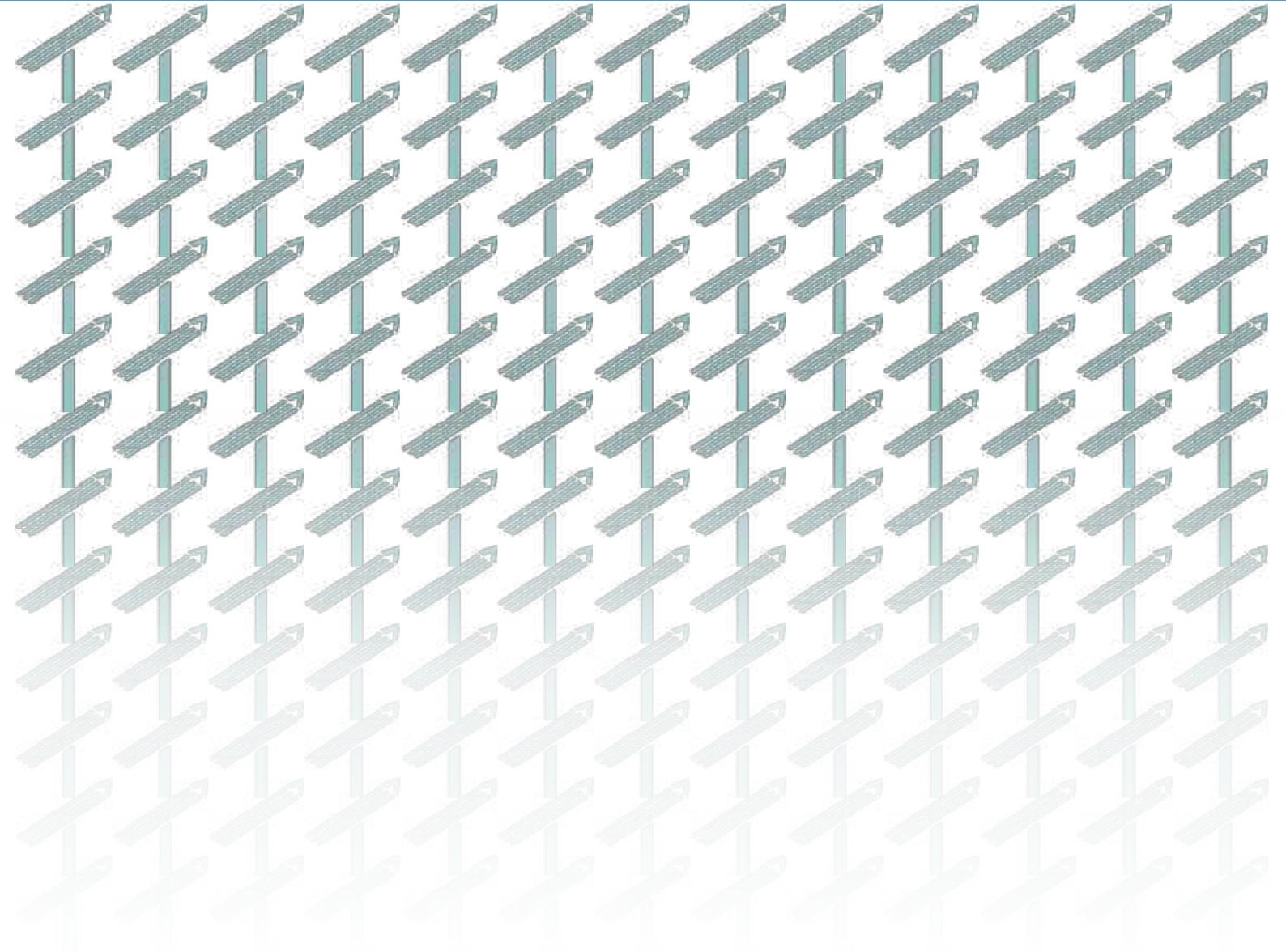


株式会社ウッドプラスチック  
テクノロジー

-ご後援-



公益社団法人土木学会



## 第4回イノチャン 大会終了報告書

編集・発行：全国高校生社会イノベーション選手権実行委員会

