

## 高校生イノベーション選手権 in 徳島

石井 千<sup>1)2)</sup>, 西田 大連<sup>1)3)</sup>, 玉有 朋子<sup>1)4)</sup>, 北岡 和義<sup>1)5)</sup>

1)徳島大学 i.school, 2)徳島大学総合科学部, 3)徳島大学生物資源産業学部,  
4)徳島大学高等教育支援センター, 5)徳島大学教養教育院

### 1. はじめに

高校生社会イノベーション選手権<sup>1)</sup> (以下イノチャン) は、イノベーションを学び実践する場を大学生が高校生に提供することを目的として2018年に開始した。2018年度から2022年度までの5年間、東京大学大学院工学系研究科社会基盤学科及び東京大学社旗基盤学科に所属する学生有志により運営・実施された。その後休止していたが、2025年度に徳島大学 i.school 修了生有志の手によって再開した。主催を徳島大学 i.school<sup>2)</sup>、共催を(一社)日本社会イノベーションセンターが務め、徳島大学 i.school 修了生を中心とする学生有志14名が企画・運営を行った。本稿では、「高校生イノベーション選手権(以下、イノチャン)」の実施概要と成果を整理し、今後の課題を考察する。

### 2. イノチャン

#### 2-1 大会概要

我が国では、後継者不足により祭りの継続が困難になる地域が増えている。そこで本大会では、この課題を踏まえ、テーマを「未来のお祭りデザイン～祭りをアップデート～」とした。

イノチャンは、(1) 情報収集・分析を主とする【問題分析編】と、(2) 創発的なグループワークによって実現しようとする【イノベーション編】の2つのパートから構成される。参加高校生は、問題分析編で運営が提供するテーマに関する課題に取り組む。イノベーション編には問題分析編において優れた結果を得たチームが出場し、テーマに関するアイデア創出ワークショップ(以下WS)を行う。

#### 2-2. 問題分析編

問題分析編の課題は「自分の身近な祭りとは他地域または海外の祭りを比較し、共通点や相違点を通して未来の祭りのあり方を考察する」という内容である。

審査基準は①現状分析・課題発見力、②課題に取り組んだプロセス、③分析結果の論理性と論拠(エビデンス)の明確さ、の3点である。参加チームが提出した成果物に対し、運営が評価を行う。

この問題分析編には、公募により4校(徳島県立脇町高校、徳島県立城南高校、徳島市立高校、徳島県立小松島西高校)11チーム50名が参加した。参加高校生による成果物からは、「競技性を持たせると参加者、非参加者どちらからもより関心を持つかもしれない」「時代の流行や情勢を取り入れて、少しずつ変化させていくことが祭りの継続に必要なでかもしれない」などの示唆が確認できた。高校生が文化的背景や社会的文脈を踏まえて課題を抽出する過程は、参加高校生にとって地域資源を再定義するきっかけになったといえる。

#### 2-3. イノベーション編

イノベーション編は、R7年8月17日に徳島大学フューチャーセンターで開催され、問題分析編審査より優れた評価を得た上位6チームが出場、2校5チーム24人(徳島市立高校、徳島県立脇町高校)が参加をした。

当日は大会運営側が参加高校生に対し大会テーマに関するアイデア創出WSを企画・提供した。

WSは、堀井秀之氏によって開発されたイノベーションワークショップ<sup>3)</sup>に基づき大会運営側が設計した(図1)。イノベーションワークショップとは、イノベーションを実現するアイデアを創出す

るための思考法をワークショッププロセスとして設計したものである。

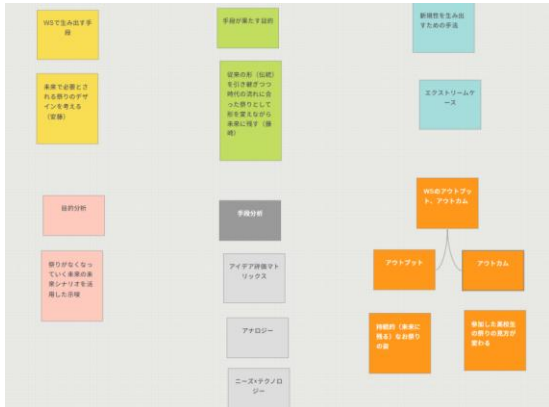


図1 イノベーションワークショップの設計

また、運営大学生は各チーム1人ずつグループに入りWSの補助を行った。WSではi.school流イノベーションワークショップに則り、①「目的分析」、②「手段分析」、③①と②を掛け合わせた「アイデア創出」のパートがある。①目的分析では、運営大学生が用意した大会テーマに関する事例分析を高校生が行った。そして、分析を通して各チームが未来に必要とされるお祭りに関する仮説（ニーズ）を見つけた。②手段分析では、目的分析によって見つけた未来のお祭りの仮説（ニーズ）を実現するため、現在あるテクノロジーの機能を抽出した。③①と②を掛け合わせてアイデアを創出し、最後はアイデアを発表した。

審査により、最優秀賞は脇町高校の「VRで生まれる友情はここにアール」（図2）となった。外国人労働者という新しい参加者に目を向け、祭りに新たな目的を持たせたアイデアであったことが評価された。

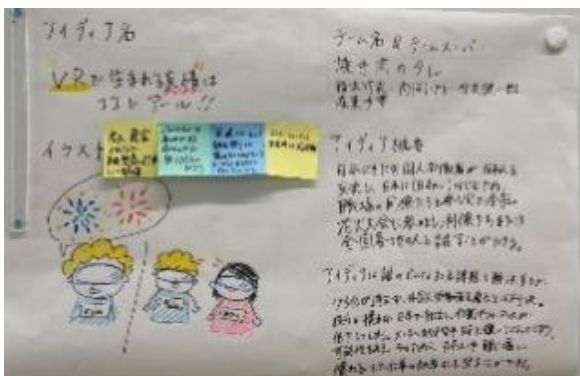


図2 高校生発表アイデア

### 3. アンケート結果

イノベーション編終了後、参加高校生24名に行った事後アンケートでは、参加した高校生全員がワークショップの構成・内容に対して「満足・非常に満足」と回答した。参加高校生アンケート感想記入欄において、「アイデア創出プロセスにおいて、チームメンバーと議論することにより新たな発見を得た」「これからの学習に今回学んだことを活かしたい。将来、地元で起業をする時にこの考え方は、いかせそう」「アイデア創出は難しかったが、分析したものを基にアイデアを絞り出すことで達成感が得られた」などの意見があった。これらのことから、本大会は高校生にイノベーションを学ぶ機会の提供という目的を持つだけでなく、参加者の学びの意欲・実践的姿勢を高めることが出来たと考えられる。

### 4. まとめと今後の課題

問題分析編では、参加高校生にとって地域資源を再定義するきっかけとなった。イノベーション編ではイノベーションを実現するアイデア創出のための思考法を用いて分析することで新たな価値や課題解決の可能性を見出すことを目指した。アンケート結果より、チームでの議論は新たな発見や視点の広がりを生むことが分かった。これらにより、この大会は参加者の地域課題解決のための創造的思考力を育む学びの場となった。今後は高校生の視野の拡大につなげるために、大会規模の拡大に力を入れていきたい。

### 参考文献

- 1) 全国高校生イノベーション選手権ホームページ <https://innochan.jp/> (2025.10.31 参照)
- 2) 徳島大学 i.school <https://www.ischool.inv.tokushima-u.ac.jp/> (2025.10.20 参照)
- 3) 堀井秀之『イノベーションを生む workshop の教科書 i.school 流アイデア創出法』日経デザイン、2021年