価値創造という人生（ライフ）の選択肢を身近にするプログラム「BE CREATIVE! JAPAN」

一般社団法人CREATION DRIVE、株式会社デンソー、株式会社ソミックマネージメントホールディングス

令和６年11月から令和７年12月に、愛知県・静岡県の中高生計280名を対象に、ワークショップ型地域課題発見・解決プログラムを通じたライフデザイン支援を計7回実施した。参加者は、デザイン思考を学びアイデア創造・プロトタイピングを行い、成果を発表した。本プログラムを通じて、参加者は創造的な自己効力感（クリエイティブ・コンフィデンス）を育んだ。また、価値創造に取り組むロールモデルとの対話を通じて、価値創造に取り組む生き方への理解を深め、多様な選択肢から納得感をもって将来設計を主体的に行えるようになった。

本事例のポイント

- **中高生の創造的な自己効力感を育むワークショップと、多様な価値創造キャリアに触れるロールモデルとの対話の機会を提供。**
- **参加者は、「価値創造は、人生の選択肢として身近なもので挑戦可能である」と捉え直し、「価値創造」という営みを原動力として自身の人生（ライフ）を主体的にデザインしていくための学びやスキルを得た。**

対象者

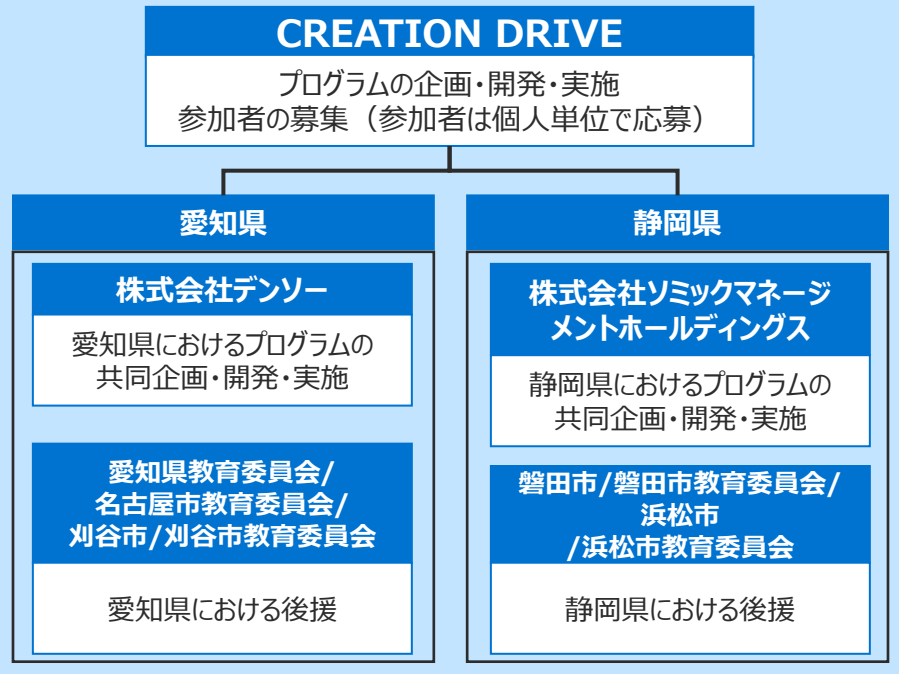
10代：中学生・高校生

- 各教育委員会経由で管下の学校へ広報依頼
- パートナー企業経由で関係する学校や生徒・保護者へ広報展開

提供形態

ワークショップ

実施体制



価値創造という人生（ライフ）の選択肢を身近にするプログラム「BE CREATIVE! JAPAN」

一般社団法人CREATION DRIVE、株式会社デンソー、株式会社ソミックマネージメントホールディングス

具体的な取組

①MONO-COTO CHALLENGE

中高生が学校の枠を超えてチームを組み、デザイン思考を活用したアイデア創造を初歩から学び、実践するワークショップを実施した。
多くの中高生が持つ「新しい価値を生み出しているのは、才能のある人だ」という固定観念を壊し、「手法を学べば、自分でも新しい価値を生み出せる」というマインドを醸成し、主体的なライフデザインに必須である「創造的な自己効力感(クリエイティブ・コンフィデンス)」を育んだ。



②CO-CREATION PROGRAM

中高生が大学生・社会人と世代を超えてチームを組み、地域・企業のリアルな問題の解決に挑戦するワークショップを実施した。
中高生は、社会のリアルな問題に対して、大学生・社会人と対等な立場で意見を出しあう体験を通して、クリエイティブ・コンフィデンスを更に高めた。加えて、社会での価値創造が、ライフの選択肢として身近であり、自身でも挑戦可能なものであると捉え直した。



③CONNECT GATHERING

中高生・大学生・社会人が、世代を超えて集い、「価値創造キャリア」について対話するワークショップを実施した。
中高生は、価値創造に取り組む大学生・社会人と交流することで、キャリアについて学び、視野を広げた。また、価値創造に取り組む生き方を選択肢の1つとし、主体的に自らのライフデザインを描いていくために、①②での学びを振り返り、自分の将来像やライフプランについて検討し、考えを深めた。



価値創造という人生（ライフ）の選択肢を身近にするプログラム「BE CREATIVE! JAPAN」

一般社団法人CREATION DRIVE、株式会社デンソー、株式会社ソミックマネージメントホールディングス

ライフデザイン支援を通じて提供した知識・情報一覧

ライフ	ライフイベント	生き方の多様性
	ライフスタイル・暮らし方	
	私生活の充実	
	ウェルビーイングの向上	
キャリア	働き方の多様性	社外でのキャリアプラン・キャリアパス
ファイナンス		
スキル	自己認知、自己理解、自己肯定、自己決定力、自己効力感	デジタルツール活用スキル、プロジェクト管理スキル
	レジリエンス、課題解決力、情報収集能力、向上心・探求心、ホープ（未来志向で今を考える力）	自律した自身のライフに対する総合的なプランニング・デザインスキル
	アンガーマネジメント、モチベーションマネジメント、継続力・持続力	
	協調性・関係構築力、他者受容性、コミュニケーションスキル	