



課題発見 DAY

in 丹後緑風高校網野学舎を開催します

～ SDGs の達成へ、社会課題に挑戦する将来世代を育成 ～

令和6年2月1日

京丹後市

京丹後市は、全国の中学生、高校生で構成し SDGs の普及や未成年の社会参画の促進に向けた事業を展開する一般社団法人 Sustainable Game との間で、令和4年3月に SDGs の達成に向けた若者活躍のまちづくりに関する包括連携協定を締結しました。

当該包括連携協定の取組の一環で、この度、一般社団法人 Sustainable Game が中学生・高校生向けの SDGs 学習プログラムとして提供している「課題発見 DAY」を丹後緑風高校網野学舎にて、下記の通り開催することとなりましたのでお知らせします。

記

「課題発見 DAY in 丹後緑風高校網野学舎」の概要

1. 開催日時 令和6年2月5日(月) 13時15分～16時30分
2. 場 所 京都府立丹後緑風高校網野学舎
3. 内 容 フィールドワークを通じて SDGs の視点から解決すべきまちの社会課題を発見します。
4. スケジュール 13:15-13:30 校内で事前インプット・チーム編成
13:30-15:30 まち歩き
15:30-16:10 まち歩きの振り返り
課題に思ったことをグループごとに整理
16:10-16:30 グループごとに見つけた課題を発表
5. 参 加 者 丹後緑風高校網野学舎 企画経営科2年生 21名

※一般社団法人 Sustainable Game、包括連携協定の詳細は別紙参考資料をご覧ください。

(参考) 課題発見 DAY (2022 年の様子)

■フィールドワーク



■グループワーク



【問い合わせ先】
京丹後市市長公室政策企画課
電話：0772-69-0120

1. 団体概要

会社名	一般社団法人Sustainable Game
設立	2020年6月1日
代表理事	川村 賢人
所在地	東京都豊島区
事業内容	全国の中高生をメンバーとして、SDGsの普及や未成年の社会参画の促進を目的とした事業を展開 ・イベントの開催 ・オンラインコミュニティの運営 ・メディアサイトの運営 ・ソーシャルアクション（社会貢献活動）の支援 等

2. 京丹後市との関わり

【京丹後市との関わり】

令和3年11月に開催した「ICT×地方創生甲子園」において、前代表の山口由人氏が未成年と企業との共創により社会課題の解決を促進する事業アイデアを提案し、グランプリを受賞した。

その後、令和4年3月31日に、京丹後市との包括連携協定を締結。

3. 事業内容の詳細

(1) 課題発見DAY（教育プログラムの提供）

フィールドワークを通じて社会課題を発見し、その解決策を考える中高生を対象とした教育プログラム。企業の社員や大学生、起業家とともに、多世代でプランを練り上げアイデアを発表する。これまでに6回開催し、約200人が参加。



(2) 共創プログラム

持続可能な観点から事業課題を再認識し、改善策や事業をより持続可能にするためのアイデアとプランを中高生と企業の社員が共創する研修プログラム。これまで約30社が参加。



(3) SDGs Network U-18（オンラインコミュニティの運営）

18歳以下を対象に、プロジェクトの仲間集めやイベント、企業のESGへの取組の共有を目的に運用しているオンラインコミュニティ（フェイスブックグループ）。SDGsや社会課題に関心のある全国の中高生約500人が登録。



(4) SPINZ（教育コンテンツの配信）

公募を通過したZ世代と同世代の芸能人が社会課題の解決に挑む様子を追うリアリティ番組をYoutubeにて配信。95万人が利用する教育プラットフォーム内にて、教育コンテンツとしても配信を行っている。



未成年のプロジェクト事例



長崎県の高校生から生まれたプロジェクト。規格外のみかんの皮からとれる精油を使いキャンドルを、実からは堆肥を開発。



アレルギー問題の解決に向けて起業を目指す高校1年生のアイデア。卵アレルギー患者の治療を容易にできるようにサポートする「たまご練習ボーロ」。



パナソニック株式会社を発起人として、Sustainable Gameがパートナーとして参画して製作した「さわって学べるSDGsキット」。

1. 現状課題

- ・人口減少、少子高齢化の進行により、地域の活力低下が懸念される中で、若者のまちづくりへの参画、若者に選ばれるまちづくりの推進が求められている。
- ・特に、SDGsの達成に向けては、2030年以降に主役となる将来世代が主体的に取り組むことが必要不可欠。
- ・京丹後市未来チャレンジ交流センターの運営やICT×地方創生甲子園の開催等を通じて、高校生をはじめとする将来世代のまちづくりへの参画を促してきたところであるが、「若者のアイデアを形にして実現する」部分が課題となっている。

2. 目的 (めざす姿)

SDGsの達成、将来世代のニーズを反映した持続可能な社会・経済の実現

3. 連携方策イメージ



1

ESDの推進

(持続可能な開発のための教育)

- 市内中学校、高校における探求学習等と連携し、希望に応じて社会課題の解決に挑むためのマインドセットを育む出前授業を実施。
- 全国の中高生ともつなぎ、中高生が自身のキャリアについても考えることができるプログラムを想定。

2



将来世代と企業・NPO等との共創環境の構築

- 中高生の社会課題の発見から共創までを包括的にサポートするプラットフォーム「Flare」を活用し、中高生と企業やNPO等とのマッチング、共創プロジェクトの伴走支援を実施。

(マッチングの流れ)

- ① 中高生が発案したプロジェクトを投稿
 - ② プロジェクトに対して企業等が共創申請
 - ③ 企業とオンラインで意見交換を行い共創できる部分を探す
 - ④ 共創プロジェクトの実施
- ※Sustainable Gameが中高生と企業双方の伴走支援を実施



Flare
世界を変えた体験を、みんなの手に。

2023年1月
リリース



3

「若者活躍の聖地」として発信 →関係人口の創出・拡大

- 本市における共創プロジェクトの事例を、各種イベント、SNS等を通じて全国、世界へ発信。
- 将来的には、社会問題に関心のある将来世代を本市へ呼び込む企画など、「若者活躍の聖地」を目指した取組を推進し、関係人口の創出・拡大につなげていく。

