



ほぼいえクエスト(通称:ほぼクエ)
～その「欲しい」を、自らの手で掴み取れ。～

作成者:ほぼいえ高校生運営委員会

〇〇〇〇



1. はじめに(背景・目的)

本プロジェクトは、高校生が自らの学びの場である「ほぼいえ」をより良くするために、自ら企業へアプローチし、価値の交換(ギブ・アンド・テイク)を通じて必要な資源を獲得する挑戦型プロジェクトです。

単に物品や資金の寄付を募るのではなく、「支援をいただく代わりに、自分たちにできることで価値をお返しする」というプロセスを重視しています。この経験を通じて、高校生は以下の力を育むことを目的としています。

- 社会の仕組みの理解: 経済活動や契約の基礎を実体験から学ぶ
- 働くことの意味: 誰かの役に立つことで対価を得る喜びと責任を知る
- 価値創造力: 自分たちのリソースをどう活かせば企業に貢献できるかを考える力

2. 企画のポイント

項目	内容
コンセプト	高校生 × 企業で創り出す、新しい価値交換の形
主な目的	社会進出前のリアルな就業体験、地域企業との接点構築、環境改善
企業へのお願い	物品提供、資金支援、専門スキルの提供など
高校生が提供する対価	イベント運営支援、動画・コンテンツ制作、Z世代のリサーチ協力など
企業のメリット	若年層のリアルな意見獲得、PR効果、将来の採用候補者との接点

3. プロジェクトの仕組み

■ コンセプト「ギブ・アンド・テイク」

本企画では、参加者を以下のように定義し、対等なパートナーシップを目指します。

- 高校生 = 「挑戦者(勇者)」: 自らの課題を解決するために行動する主体
- 企業 = 「支援者(パートナー)」: 次世代の挑戦を支え、共に価値を作る伴走者

「もらうだけ」の関係ではなく、高校生が企業の抱える課題や仕事の一部を担うことで、真の「協働」を実現します。

■ 解決したい3つの課題

1. 環境の課題: 学習環境に不足している設備(PC、備品等)の補完
2. 経験の課題: 対価を得るための努力や責任を学ぶ機会の不足を解消
3. 地域の課題: 地元の企業や仕事について知る機会を創出

4. 企業の方へのご提案内容(例)

※以下は交渉の内容に合わせて調整いたします。

【お願いしたい支援(報酬)】

- 内容: [例: クリエイティブ作業用PC 3台]
- 規模: [例: ○○円相当]
- 用途: [例: 動画編集スキルの習得および、地域紹介動画の制作に使用]

【高校生が提供すること(対価)】

支援の対価として、高校生が以下のリソースを提供します。

1. イベント・運営支援(例: 貴社催事でのスタッフ派遣、受付代行)
2. クリエイティブ制作(例: 高校生目線でのSNS用ショート動画制作)
3. リサーチ・企画協力(例: Z世代向け新商品のアンケート調査、トレンド分析)

【本提案の背景】

貴社の [分野/事業内容] と、私たちの [活動内容/目標] には強い親和性があると考えました。現場での実践を通じて学びたいという強い意志のもと、本提案をさせていただきます。

5. 参画企業のメリット

1. 若年層のリソース活用: 高校生ならではのフットワークと感性を活用できます。
2. 企業のブランディング: 「次世代育成を支援する企業」としての社会的な信頼・イメージの向上に繋がります。
3. 将来の採用候補者との接点: 早い段階から地域に意欲的な若者とのネットワークを構築できます。
4. 広報・PR活動: 公式SNS (Instagram/X等) を通じて、連携の様子をポジティブに発信します。

6. 安全・運営管理体制

高校生の活動にあたっては、以下の体制で安全を確保します。

- スタッフの同行: すべての企業活動には、大人の運営スタッフが必ず同行・指導します。

7. プロジェクトスケジュール(例)

- [○]月: 企業への企画提案・協議
- [○]月: 連携内容の決定・契約締結
- [○]月: 高校生による対価提供活動(イベント支援や制作など)
- [○]月: 企業からの支援受け取り
- [○]月: 完了報告会・フィードバック

8. お問い合わせ先

ほぼいえ運営事務局

- 担当者: [氏名を入力してください]
- メール: [メールアドレスを入力してください]