(13) (株)アルファ・コーポレーション「キッズスクウェア」における「起業家養成塾」

◆教育の対象者
○幼稚園～小学校4年生
◆教育の実施者
○(株)アルファ・コーポレーション
※京都に本社を持ち、キッズルームの運営やベビーシッター(アルファ・ナニー)の育成・派遣、育児支援に関するコンサルティング業務、創造体験学習教室、起業家養成塾、児童・幼児向けパソコンスクールなど子供向け教室の運営、出版・教材販売を行っている。
◆教育プログラムの企画者
○(株)アルファ・コーポレーション

◆教育プログラム企画の背景・経緯
○キッズスクウェアは、1991 年に、産婦人科病院との業務提携により、産褥ケア、院内保育、産褥シッターの派遣を実施することから開始され、その後、1996 年３月に帝国ホテル大阪内に「キッズスクウェア　帝国ホテル大阪」をオープンさせ、ホテルや百貨店内でベビーシッティングサービスやイベントの実施を行うようになった。
◆教育プログラムの目標
○起業家を育成するというだけでなく、分野を問わず、「自分で自らの夢や志を立て、その実現に向かってあくなき探求と努力をおしまない人間」の育成が目標。
◆教育プログラムの目的
○キッズスクウェアでの教育プログラムは全て、学習塾とは異なり、写真集を作ったり、フリーマーケットを開催したり、「体験」を重ねることで「自分で考え行動する」能力を身につけることを目指している。
○広く多角的な視点、柔軟な思考、独創的な発想、そして自分の未来を自らの足でしっかりと歩んでいける人材の育成を目指している。

◆教育プログラムの内容
○実施期間・回数・頻度・延べ時間
・１年間を、第１ターム（４月～７月）、第２ターム（９月～12 月）、第３ターム（１月～３月）と大きく３つに分け、各タームごとのねらいのもとにカリキュラムを設定。
○実施場所
・ホテルまたは百貨店内の「キッズスクウェア」スペース内
・2001 年現在「キッズスクウェア」は全国８ヶ所（「キッズスクウェア 京都ホテル」、「キッズスクウェア 帝国ホテル大阪」、「キッズスクウェアハービスＯＳＡＫＡ」、「キッズスクウェアパンパシフィックホテル横浜」、「キッズスクウェア　東京ドームホテル」、「キッズスクウェア　キッコ　自由が丘」、「キッズスクウェア　クエスト　モザイクモール港北」、「キッズスクウェア　クエスト　さいたまスーパーアリーナ」）に開設。そのうち、起業家養成塾は、2001 年度は「キッズスクウェア　キッコ自由が丘」にて開催。
○対象者の人数規模
・最大でも１クラスに 15 人。
・クラスは、園児クラス、小学校低学年クラス、小学校高学年クラスに分かれる。
○プログラムの内容
・起業家養成プログラムは１年間の３タームを単位として、以下のようなカリキュラ

ムを設定している。

※第１ターム　自由な発想の触発

４月“見えないものが見えてくる”自分のことを他人のように見る。自分を対象に視点の転換。

５月“カメラマンになろう”「写真を撮ること」、「とった写真を使ってオリジナル作品を作ること」などの創作活動を通して、自己表現の技術の習得と多角的視野の開発。まず、被写体をいろいろなアングルから捉え、多角的視野を「理論よりも実体験」で説明し、戸外で撮影する。その後教室に戻り、写真を撮ったときの気持ちを忘れないよう注意しながら、写真を貼り付けたり、それぞれの工夫によってコルクボードのカンバスにひとつひとつのストーリー性のある作品を作り上げる。最後に、自分の作品についてプレゼンテーションする。

６月“外国人さんいらっしゃい”自分たちで調べた情報をもとに、いろんな国の人とディスカッション。

７月“はてな探偵団”「なぜ？」と感じたテーマをもとに、納得するまで自分で調査。

※第２ターム　アイデアのラップアップ

第１タームで触発された自分の意見や考えを、自分以外の人たちに伝えるために必要となってくる構成力や表現力を身につける。

９月“お話の続きを考えよう”お話のイントロや１枚の絵をもとに、その後のお話の続きを作成。

10 月“旅行計画”行き先を決めて旅行の計画。計画できたらインターネットでバーチャル体験。

11 月“広告をつくろう”大事にしている宝物、広告を作って紹介する。

12 月“パソコンでおめでとう”年賀状の作成。

※第３ターム　ディスカッション、グループワーク、社会への発信

一つのプロジェクトを何人かのグループに分かれて実施することによって、１人１人の意見や発想をもとに討論をして、より良いものを作り出すことを体験。

１～３月“お店をつくろう”

フリーマーケットへの出店のために、扱う商品の仕入れから価格の設定、実際にお客さんに対しての販売。その後の収支計算から報告書の作成までと、一つのイベントに始めから終わりまで通して体験する。企画、演出、それを実行に移す。１人では困難なことでも、グループワークを通して実現できる。個々人の特性や、人と人とのつながりの大切さにも気づく機会になる。

・「遊びの姿をした学び」遊びのように楽しく、時を忘れて取り組めるテーマ設定に留意している。

・自身の考え方や意見、疑問などを発信するための場としてインターネットを活用する。ネット上に自分専用のホームページをつくり、そこに塾のカリキュラムで学んだこと、身につけた力を使って情報を発信させる。

○講師

・ナビゲーター（専任講師）：子ども達が自らの考えのもとになにかを生み出そうとしている過程でアドバイスをし、発想に刺激を与える役割を担う。

・１クラスにナビゲーターが２人というクラス形式をとる。

◆教育プログラム実施にかかる事業費

○入会金：３万円
○授業料：15,000 円/月
○教材費：5,000 円/月

◆照会先

○(株)アルファ・コーポレーション
・〒604-8151 京都市中京区蛸薬師通烏丸西入橋弁慶町 227　第１２長谷ビル６Ｆ
・TEL：075-212-7555　FAX：075-212-7722

東北経済産業局
「アントレプレナーシップ教育プログラムの普及に関する東北的モデル検討調査報告書」
（H13 年度）

(資料)アルファ・コーポレーション(株)ホームページ　http://alpha-co.com/
「イブニングニュース　ＴＯＫＹＯ発　立派なオトナ育てます　花盛り」『中日新聞』（2000 年 5 月 30 日夕刊）