



Ridilover

社会課題を、みんなのものに。

社会課題解決までの道のり

STEP1. 問題の 発見

「社会問題」は、「現実」と「理想」のギャップとして現れる。
この段階では、「誰かのちょっとした困りごと」のようなものからはじまる。

STEP2. 社会化

「社会問題」が生まれる背景にある、文脈、ステークホルダー、力関係を整理して、本質的な「課題」を見定める。
「理想(ビジョン)」と「課題」を掲げて、周囲を巻き込んでいく「社会化」の段階。
「誰かの困りごと」は、「みんなの課題」になる。

STEP3. 資源の 投入

多様なステークホルダーを巻き込んでいながら、社会がもつ全体の資産を投入する、「資源投入」の段階。
たとえば、ヒト・モノ・カネを投入してソーシャルビジネス(事業)を起こし、課題解決に向けてエンジンをかけていく。

課題解決

「社会課題」を解決する。
すべての「社会課題」が世の中から消えることはないけれど、ひとつひとつの社会課題の解決サイクルを早めることはできる。
そしてこの解決へのトライは、未来を創る原動力になる。

熱狂マップ

ひとりの人が、社会問題に触れ、理解し、解決の担い手となるまでの変容を、下の「熱狂マップ」に表しています。この円の中心に向けて社会全体を巻き込んでいくこと。これが「社会の無関心の打破」であり、私たちリディラバの事業目標です。



Liker (ライカー) : 人ベース

社会問題に関わっている人と出会い、解決すべき課題と考えて関心を持っている状態

Acceptor (アクセプター) : イシューベース

特定の課題に対しての知識があり、背景が説明できる状態

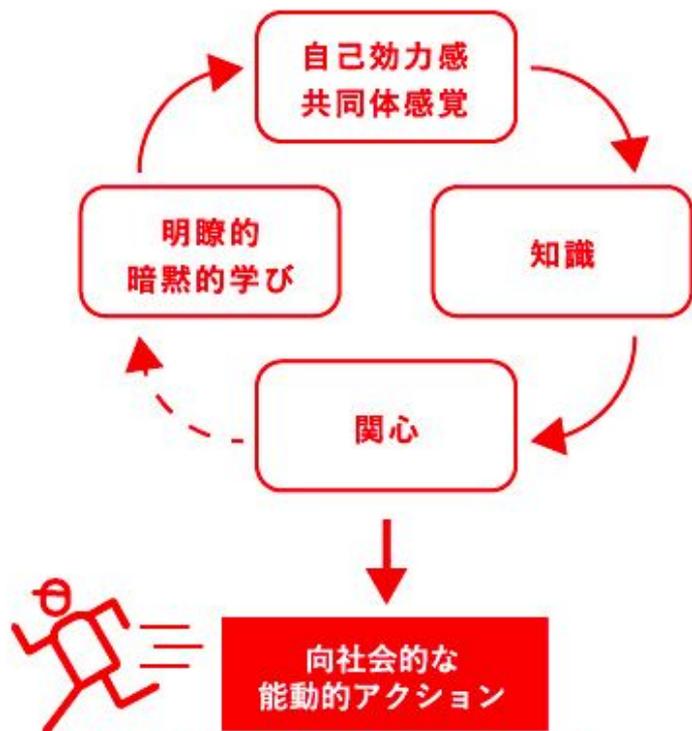
Committer (コミッター) : アクションベース

実際に自分の時間を使って、課題解決に取り組んでいる状態

Impacter (インパクトター) : 成果ベース

課題解決を実際に推進できている状態

無関心を打破する「学びのサイクル」



※学びのサイクル(東京大学共同研究)

関心・意欲が、 その先の行動を生み出す

知識かスキルか、一方だけではなく、その両方に対して一つのプログラムで包括的に学習することで相乗効果が生まれ、主体的な学びのサイクルに繋がることがこれまでの実績から分かっています。

明示的・暗黙的学びの体得が、自己効力感(自信)・共同体感覚(共感)の向上に作用し、それが知識の習得に作用し、さらにそれが関心・意欲を高めます。そして、関心・意欲の高まりがその先の能動的な行動や次なる学びへ進む力になります。

事業サービス:コンテンツの考え方

リディラバが提供するサービスは、事業ごとにコンテンツの作り方を調整している。スタディーツアーや企業研修などの教育コンテンツは、主体性の喚起と構造化の要素をバランスさせる。

参加者の主体性を喚起する

構造化を行いつつ、参加者の主体性を喚起することで研修の質を高める



企業研修



スタディーツアー



事業開発 政策立案

正確に構造化した情報を元に事業を考える

社会問題を構造化し
正しく伝える



オンラインサロン

正確に構造化したメディアコンテンツを元に、オンラインサロンで主体的に学ぶ



メディア

- **生徒の当事者性を呼び起こすには？**
 - 「一歩」踏み出すことの価値～スタディーツアーの事例
 - 越境学習がもたらす主体性、当事者性
- **スタディーツアーの3つの仕掛け**
 - きっかけは学校行事
 - 良い勘違い
 - インセンティブ

「社会問題スタディツアーとは？」

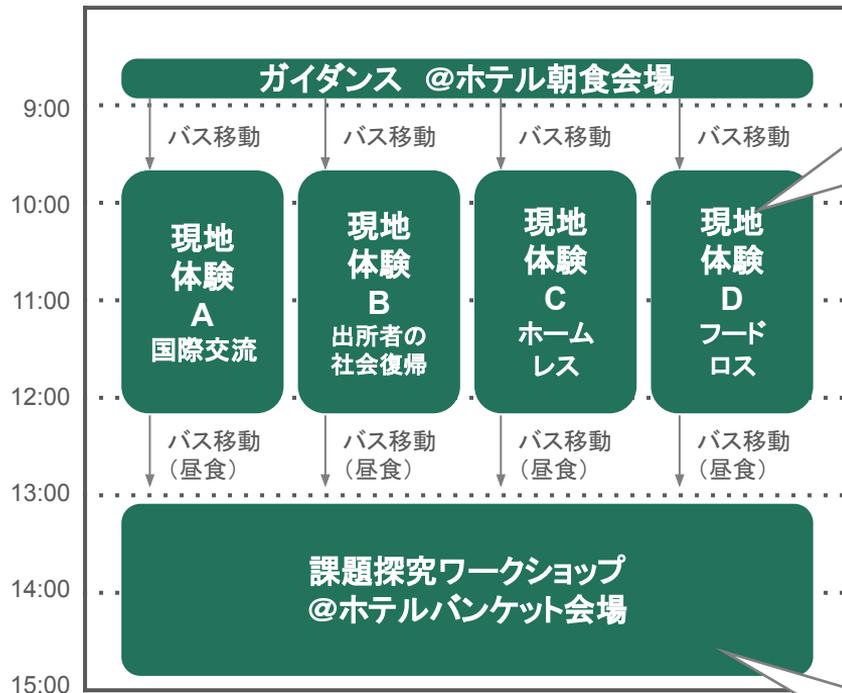
リディラバの「SDGs社会問題スタディツアー」は「社会問題の起こっている現場」に触れる体験を通じて、SDGsへの「体感知」を深める、探求型の体験学習。



目指すこと:「自分は社会を変えられる」という主体性の芽ばえ
特徴:課題解決にチャレンジする大人たちとの出会い

「社会問題スタディツアーとは？」

<生徒さん160名/修学旅行/午前中スタートの場合>



現場体験では、「見る」「聞く」「さわる」などの体験や、社会問題の当事者・関係者へのヒアリング、交流を行います。

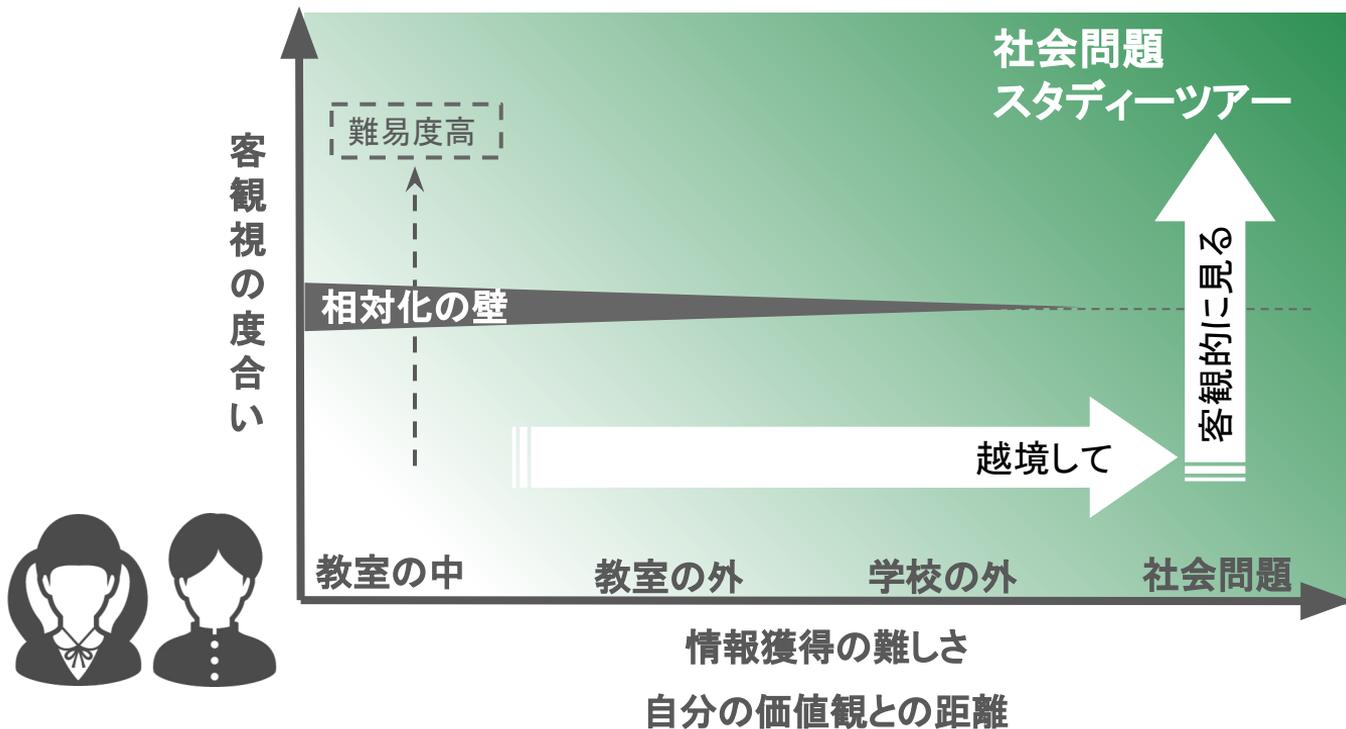
体験活動を通じて、生徒自ら主体的に情報を収集します。



課題探究ワークショップでは、数人のグループに分かれてディスカッションを行います。社会問題を専門とするリディラバならではの「構造化」という手法を用いて、課題の整理・探究に取り組めます。

「社会問題スタディツアー」=「越境学習」

越境することで、問題を客観的に見ることが容易になり、そのあるべき理想状態や、理想状態に近づくために解決すべき課題が考えやすくなる。



● スタディーツアーの3つの仕掛け

- きっかけは学校行事：最初のハードルは低いほうが良い。
- 良い勘違い：生徒が貢献実感を持てる場作り。「私に社会は変えられる！」というある種の良い勘違いを否定せず、大事にする。
- インセンティブ：生徒の「良い勘違い」が勘違いでなくなるまで考え続けるための、ちょっとしたメリット。カッコよさやあこがれなど。