



高校・大学連携地域活性化 Project

「ぼくらの力が地域を変える」

第8回「熱血！高校生販売甲子園」 企画概要書

主催予定

高崎商工会議所、高崎えびす講市実行委員会

(高崎実業組合連合会、高崎商店街連盟、高崎市青年事業者研究会、高崎女性経営者研究会)

企画・運営

高崎経済大学 第8回「熱血！高校生販売甲子園」実行委員会

後援予定

群馬県、群馬県教育委員会、高崎市、高崎市教育委員会、
株式会社 上毛新聞社、群馬テレビ株式会社、NHK 前橋放送局、
株式会社 エフエム群馬、株式会社ラジオ高崎

《連絡先》 実行委員長 柿沼 俊佑

Tel : 080-6595-2211

Fax : 027-382-6225

Mail : hanbaikoshien@gmail.com

HP : <http://www.hanbaikoshien.jp>

1. 企画概要

① 開催予定日

平成 27 年 11 月 21 日(土)、22 日(日)

② 開催予定場所

高崎市連雀町大手前通り～慈光通り

③ 前回大会出場高校（18校 18チーム）

安中総合学園高校、伊勢崎興陽高校、伊勢崎商業高校、尾瀬高校、桐生第一高校、下仁田高校、樹徳高校、勢多農林高校、第一学院高校 高崎キャンパス、高崎経済大学附属高校、高崎東高校、利根実業高校、富岡実業高校、新田暁高校、前橋南高校、松井田高校、吉井高校、KTC 中央高等学院 大宮キャンパス

④ 大会概要

各チームに資金 6 万円を実行委員会から貸与する。各チームは資金の範囲内で市場を意識しながら商品を考え、仕入れ、販売価格、販売方法などを創意工夫し、大会当日に会場にて販売活動を行い優勝を競う。各チームの評価は、各評価部門（P2 参照）の合計得点で判定する。

⑤ 趣旨・目的

本大会を通じて、大学生と高校生、企業と学生、地域と学生といった世代を越えた様々な交流から、参加者のコミュニケーション能力や行動力などの普段の学校生活では補えないことを身につけてもらう。また、参加者自身の自己啓発や地域ブランドの発見、及び創出に繋げていくことを目的とする。

⑥ コンセプト

「多様な交流により人との輪をつくり出し、絆を深める」

「高崎を軸とした各地域の活性化」

⑦ 参加者・高校への影響

- ・実践的な学びの場の創出（コミュニケーション能力、行動力、積極性、団結力等の獲得）
- ・視野の拡大（大学、他高校、地域を知る機会）
- ・大学、地域とのつながりの構築
- ・高校の知名度アップ

2. 大会要項

① 大会ルール（詳細はルールブックに記載）

1) 大会参加選手は1チーム5～9人とし、原則1校2チームまでの参加を認める。

※原則として、事前にエントリーされていない者の参加は認めない。

2) 全ての支出は実行委員会から貸与される資金6万円以内に収める。

3) 備品以外の物資援助は受けてはならない。

4) メディア宣伝は資金の範囲内で自由に行ってよい。但し、宣伝を行う場合は事前に実行委員会に連絡すること。

5) 大会終了後、貸与された資金6万円を実行委員会へ返金すること。但し、利益は各チームのものとする。

② 評価部門（項目）

1) 売上高

2) 利益

3) 接客（元気、身だしなみ、商品説明、おもてなし、チームワーク）など

4) アイディア（商品の独自性、お店の装飾、売り方の工夫、テーマ性、地域性）など

※各部門での得点のほかに、一般投票得点を加味した上で判定する。

③ 表彰

優勝、準優勝、第3位

※審査員は、大学教員、議員、税理士、大手百貨店職員、地域商店街の方など、多数の方々に依頼する。

3. 大会スケジュール

① 大会当日までのスケジュール

5月	出場校募集開始
7月	出場校決定
8月	高校サポート開始
9月	販売商品決定
10月	事前説明会、中間発表会
11月	大会当日

② 大会当日スケジュール^{※1}

11/21 (1日目)

8:00～9:20	搬入、受付
9:30～10:00	大会説明
10:00～11:00	レクリエーション ^{※2}
11:00～11:50	昼食、販売準備
12:00～12:30	開会式
13:00	販売開始
16:30	販売終了
16:30～17:30	片付け
17:30	解散

11/22 (2日目)

8:00～8:50	搬入、集合
9:00～9:30	大会説明
9:30～11:00	レクリエーション ^{※2}
11:00～12:30	昼食、集合写真撮影、販売準備
12:30	中間発表
13:00	販売開始
15:30	販売終了
15:30～16:20	片付け
16:30～17:00	表彰式・閉会式
17:00	解散

※1) 大会当日スケジュールは場合により変更する可能性あり。

※2) レクリエーションは参加高校生と大学生、地域との交流を目的としている。

4. 関係図

