

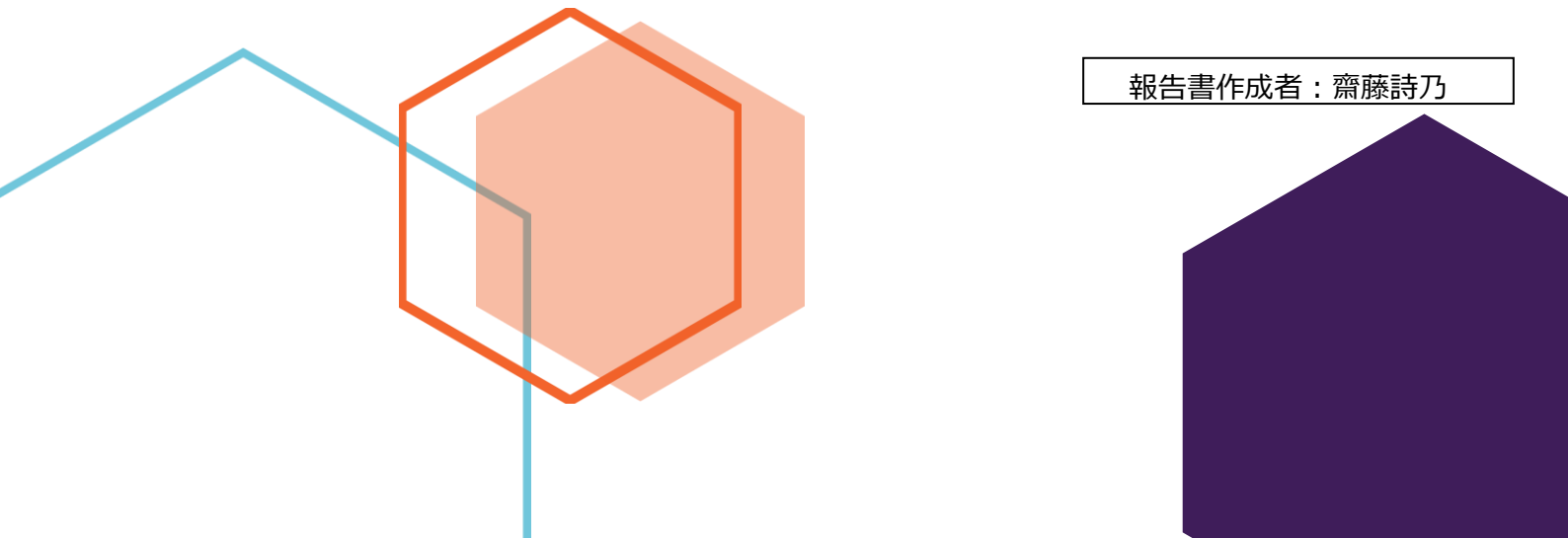


# 870クリエイタープロジェクト活動報告

---

実施期間：2021年10月～2022年2月

高校生へ実践的な学びの場の提供を目指し、放課後の時間で地域探求につながるワークショップを実施した。本プロジェクトでは受け身ではなく参加する学生が主体的にアクションできる環境提供を目指して高校生のチャレンジに伴走することを目指した。



報告書作成者：齋藤詩乃

## 870 クリエイタープロジェクト

### 1.実施背景

現在、少子高齢化や繁華街の衰退、経済縮小など様々な地域課題が全国的な問題となっている。埴町も例外ではなく町内からの人口流出、それに伴う空き家率の増加など町内の大きな課題となっている。本プロジェクトでは埴町の学生に自分のまちについて考える機会を作り、長期的な人口流出の抑制や、高校生の自主的な地域活動への参加を促すとともに学生自身が現在習得している技術の有用性等を再認識する機会の提供を目指す。また、本プロジェクトへの参加により高校生の将来的な選択肢を広げることや、多世代交流の場を作成し多様性のあるコミュニティができることによって新たなアイデアの創出やアクションが生まれることが期待される。本プロジェクトでは多世代の中でも高校生にフォーカスし、埴工業高校生徒の町内課題の認識や、進路及び自身のスキル等について考える機会提供検討していく。

### 2. 目的

埴工生の地域に対する意識の向上を図り、町内課題解決に向けたイベント企画を通じ、進路及び自身のスキルについて考える機会提供を目的とする。

### 3. 開催日時・場所

令和3年11月より 全10回

空き店舗である大竹米店及び町内の空き家

### 4. 参加対象者

福島県立埴工業高校生徒

(活動保険加入、保護者の承諾書受領)

### 5.参加人数

埴工業高校生3年生、2年生 計18名

### 6. プロジェクト内容 ※詳細後述

高校生が自身のスキルを認識して、プロジェクトを通して知った町の課題を自分のスキルを用いて解決できるアイデア検討するとともに、アイデアを形にしていくためのアクションまでを実施する。また、自身が学校で得た技術で町に有益なものを作成していくために企画等行う。上記2つの項目において高校生に並走しサポートを実施する。

### 7.実施結果 ※詳細後述

イベントは中止となったが、企画過程でのアクションを通して、本プロジェクトの目的であった町内課題への意識向上や、自身について考える機会の提供ができたのではないかと考える。参加者アンケートの結果、プロジェクトに満足した割合は100%（5段階評価4以上の割合）、プロジェクト参加後に自身に変化を感じたのは4割強との回答があり、プロジェクト実施の意義を感じる結果となった。

### 8.今後の活動に関して

令和3年度の活動の反省点を活かしながら、より良い高校生の伴走ができるようにプロジェクト内容のブラッシュアップを行う。また、コロナの影響を見越したスケジュールを作成し、実践の機会をより多く確保できるような環境づくりに努める。講師として関わっていただいた方との間でできたプロジェクトの種を来年度以降はイベントベースで実践していけるように引き続きサポートを実施していく。

# 870 クリエイタープロジェクト

## 詳細

### 6.プロジェクト内容

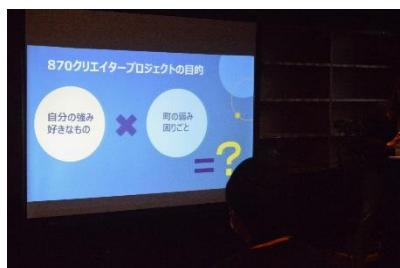
全 10 回のプロジェクト内容を図 1 とし以下に示す。

①	自分とみんなについて知ろう	自分の強み自分の好きなものを探そう
②	まちについて考えてみよう	まちについてのイメージを洗い出そう
③	まちについて詳しくなろう	まちのことよく知っている人に話を聞こう
④	まちの困りごとを知ろう	まちの困りごとをよく知っている人に話を聞こう
⑤	まちの情報を整理しよう	まちの強み弱みについて整理しよう
⑥	アイデア出しをしよう	自分の強みで解決できるアイデアを探そう
⑦	アイデアを具体的にしよう	アイデア実現させるために計画しよう
⑧	プロジェクトを進めよう 1	決めたことに向けて人を巻き込もう
⑨	プロジェクトを進めよう 2	決めたことに向けて人を巻き込もう
⑩	アクションを発表しよう	形にしたこと、自ら動いたことについて共有しよう

図 1 全 10 回プロジェクト内容

#### ① 自分とみんなについて知ろう

顔合わせ、アイスブレイク、自分について考えるワークショップの実施。自分の強みや好きなことについて考える時間や、ゲームを使用して他己分析を行うことにより自分の気づいていない強みを認識することが目的とした。



## 870 クリエイタープロジェクト

### ② まちについて考えてみよう

まちについてのイメージや、まちの良さ、困り事などワークシートを用いて洗い出しを行った。自身のまちに目を向けるきっかけづくりを目的とした。

### ③ まちについて詳しくなろう

講師：塙町商店街で100年以上続く「吉田屋」4代目当主

吉田さんを講師に迎え、塙町の商店街の歴史についてお話を伺った。また、40年前の広報、商店街地図を現在のものと比較し気づいた点の共有や、商店街を歩きフィールドワークを行った。3回目の講座では2回目の自分が思っている町のイメージとの違いなどもワークシートを用いて整理した。



### ④ まちの困りごとを知ろう

講師：社会福祉協議会

町内の困り事や問題を知ることが目的として社会福祉協議会さんを講師に迎え、お話を伺った。まちの高齢者の実際の声や、協議会で取り組んでいる内容をお話いただき、日頃の生活では気づかないまちの課題についても洗い出しを実施した。



### ⑤ まちの情報を整理しよう

第2回から第4回のワークショップを通して学んだまちの強み、弱みについてワークシートを用いて整理した。



## 870 クリエイタープロジェクト

### ⑥ アイデア出しをしよう

第1回のワークショップで見つけた自分の強みや好きなことを活かして、第5回のワークショップで整理したまちの強みをさらに伸ばしたり、まちの課題を解決したりするアイデア出しを実施した。



### ⑦ アイデアを具体的にしよう

企画書、スケジュールの決定や、必要の備品の洗い出し等アイデアの実現に向けて準備を実施した。本活動のロゴ案の検討を実施し、候補を作成した。



### ⑧ プロジェクトを進めよう1

講師：上妻工務店

上妻工務店より廃材を頂き、イベントで使用する看板製作を実施した。DIYで使用する基本的な工具の使い方の説明を頂いた。



## 870 クリエイタープロジェクト

### ⑨ プロジェクトを進めよう2

広報チーム : ポスターの作成、曜日ごとに各種 SNS での広報、チラシポスターの配布、プレスリリースの実施

運営チーム : 3 つイベント内容に分かれて必要な準備を実施

検討したイベント内容は以下の 3 つである。

#### 1) 町内の不用品再利用バザー

(課題 : 不用品を流通させる仕組みが無い) × (like : お店を開く、お客さんとの会話)

##### <募集対象>

・服、靴、コップ、皿、本、フィギュア

※すべて新品未使用品のみ

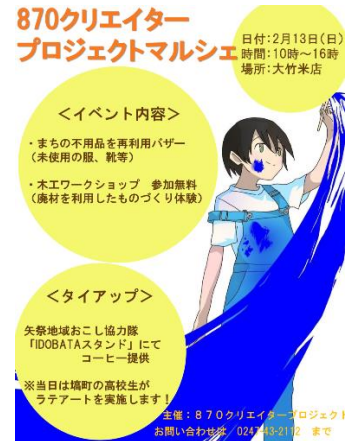
##### <募集要綱>

・小学校のバザー等を参考に作成

##### <募集方法>

・埴工業高校、役場、社協、図書館、道の駅

・説明後回収してもらい、回収BOXの設置



#### 2)木工ワークショップ

(課題 : まちの名産である木工のアピール) × (like : モノづくり)

##### <ワークショップ内容>

廃材を使って自由に作ろう!

小学生低学年は保護者同伴、その他メンバーが同伴

(保険は加入せず、自己責任での実施)

##### <必要な備品>

やすり、ペン、のこぎり、かなづち等

##### <準備について>

見本の作成

デモンストレーションの実施

#### 3) コーヒーの提供

(課題 : みんなで集まれる場所がない) × (like : カフェ、ラテアート、おしゃべり)

##### <内容>

IDOBATAスタンドと無料のラテアートを提供する

##### <必要な備品>

購入 : ラテアートの型、ミルク、コップ、袋

準備 : コンロ、ハンガー、お釣り

##### <準備について>

IDOBATAさんとの打合せ

デモンストレーションの実施

今回企画したイベントは新型コロナウイルス感染拡大防止の観点より中止とした。

## 870 クリエイタープロジェクト

### ⑩ アクションを発表しよう

全 9 回のワークショップやイベント開催に向けたアクションを発表する機会を設定したが、新型コロナウイルス感染拡大防止の観点より中止とした。

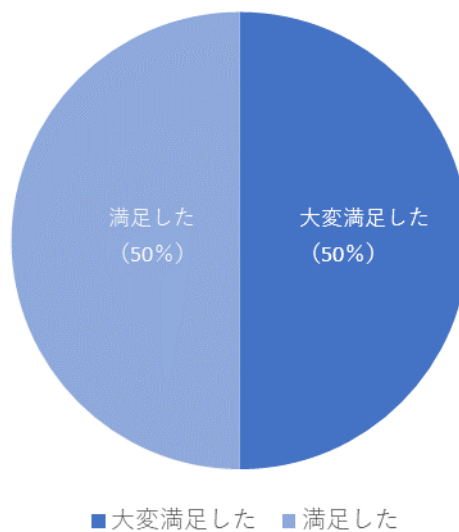
## 7.プロジェクトの実施結果

### 7.1 参加者アンケート結果

全 10 回のプロジェクトを通しての振り返りや感想をアンケートを用いて集約し、本プロジェクトの実施結果とする。

設問 1 のアンケート結果を図 2 とし以下に示す。

設問 1：目的（埴工生の地域に対する意識の向上を図り、町内課題解決に向けたイベント企画を通じ、進路及び自身のスキルについて考える機会提供）のもとに実施した本プロジェクトの満足度はどのくらいでしたか？



回答は図 2 示す通り、大変満足した（50%）満足した（50%）となり、5 段階評価中 4 以上の満足度は 100%となった。

図 2 設問 1 アンケート結果

## 870 クリエイタープロジェクト

設問 2 の回答は以下の通りである。

設問 2：プロジェクトに満足した点（参加してよかった点）はどのような点ですか？

- ・多くの意見を出し合うことができ、みんなでまとめあげることが出来たことや、実際に町を歩いてみて、現状を知ることが出来たこと
- ・地域の問題点を解決するために色々考えた点
- ・色々な人と交流出来たこと
- ・みんなで作業を行うことができ仲が深まった
- ・今までの埴町の印象と変わった
- ・他の人の意見が聞けて共感できた
- ・自分の気持ちの変化
- ・町の課題などをあらためて知ることができたこと

設問 3 のアンケート結果を図 3 として以下に示す。

設問 3：プロジェクト参加前後で自分自身に変化を感じましたか？

回答は図 3 に示す通り、非常に変化を感じた（20%）とても変化を感じた（20%）変化を感じた（50%）変化はあまり感じなかった（10%）といった結果となった。

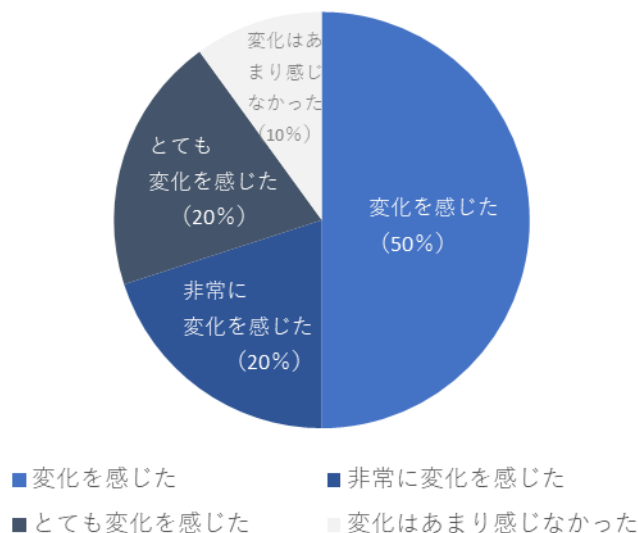


図 3 設問 2 アンケート結果



## 870 クリエイタープロジェクト

設問 4 の回答は以下の通りである。

設問 4：上記でプロジェクトに参加して変化があったと回答した方、あった変化はどのような点ですか？

- ・全てが話し合いになると思っていましたが、実際は見たり聞いたりすることが多く、毎時間が楽しくなったこと
- ・内装を少し変えられた点
- ・町のことを知れた
- ・埴町の歴史やこれから必要な事を知れたところ
- ・もっと地元周辺について知りたいと思った
- ・町おこしをする楽しさ
- ・町のことをもっと知ろうと思うことができた

設問 5 の回答は以下の通りである。

設問 5：全体のプロジェクトを通してよかった点、又は改善した方が良い点があれば教えてください。

<全体でよかった点>

- ・誰が来てもウェルカムなところがすごく良い
- ・意見交換はこれから社会人になっても必要なものでこれからも行っていった方が良い
- ・学年関係なく関わり合うことができたことがよかった
- ・集まった人数が多くても少なくても、充実した話し合いが出来たこと
- ・もっと地元周辺について知りたいと思った

<改善した方が良い点>

- ・最終的な目標と、現時点での進行度がどこまで進めたかをもっと確認できればよかったと思った

## 870 クリエイタープロジェクト

設問 6 の結果は以下の通りである。

設問 6 : プロジェクトに参加しての感想があればお教え下さい。

- ・少ない時間でしたが、活動を楽しみにして取り組むことが出来て、自分の町について考えることが出来たので良かったと思いました。ありがとうございました。
- ・町の事について色々知ることができた所と、その過程で仲間とアイデアなどを共有できたことが良かった。とても楽しく充実した時間になりました
- ・普通では、できない看板づくりなど制作できてよかったです。また、いろいろな方と出会いがあって、とても良い時間でしたありがとうございました。
- ・みんなと協力して作業を行えて楽しかったです
- ・まだまだやりたいと思いました。
- ・自分もプロジェクトの一員みたいでやりがいがありました。
- ・話し合いは大事だと思った
- ・今まで知らなかったことを知ることができたことと、課題をもとにこれからのことを考えることができて、自分のためになったと思う。

### 7.2 アンケート結果の考察

設問 1、設問 2 のアンケート結果より、5 段階評価中 4 以上の評価が 100%とプロジェクトの参加満足度は非常に高いものとなった。満足した理由については、①地域を知る機会が得られたこと②プロジェクトメンバーと課題に取り組めたこと この 2 点の内容が参加者の感想の中で大きかったように思う。①の感想は本プロジェクトの目的の 1 つである地域に対する意識の向上を図ることに繋がるものであり、引き続き機会提供ができるような講義内容を来年度も検討していきたい。設問 3.4 より、参加者の 90%がプロジェクトの参加の前後で自身の変化を感じる結果となった。まちのことを知りたいという意識の変化や、自主的に話したり聞いたりすることの楽しさへの気づきが参加者の中であったことは非常に価値があると考え。設問 5 より、引き続き学年や人数に関わらず話し合いのしやすい環境づくりを目指す。また、改善点として挙げた最終的な目標と進捗度合いの定期的な確認に関しては、引き続き各回での目標の確認や LINE グループでのリマインドの実施を行う。コロナウイルス拡大によりイベント内容の変更が来年度も多くなると予想されるため、都度の目標設定や共有をスムーズに行えるような仕組みづくりを検討する。

### 8.今後の活動に関して

プロジェクト参加後の高校生のアクションに対する気持ちの変化や、地域について知る意識の変化など学校外で地域探求につながる機会の重要性を改めて感じた。本年度はコロナウイルスの感染拡大防止の観点より、学生の実践を発表する場がなくなってしまうなど残念なことも多かったが、イベントの企画を通して地域について学んだり、広報・ポスター作製に取り組んだりすることで参加学生に新たなチャレンジの場を提供する機会となったのではと考える。来年度は引き続き、町内で活躍している方をゲストに地域への知識を深め、地域内での学生のチャレンジに伴走していきたい。