

創るプロジェクト

~自分創り 地域創り 未来創り~

DAY2 報告書

目次

1.概要

- 1-1 内容と目標
- 1-2 開催の概要
- 1-3 当日のタイムスケジュール

2.当日の様子

- 2-1 オープニング
- 2-2 自己紹介&アイスブレイク
- 2-3 ワークショップ 「アクションに向けてスケジュールを組もう」
- 2-4 下見
- 2-5 振返り

3.まとめ

- 3-1 各プロジェクトについて
- 3-2 総評

資料

- ①マイウィルマイペインリスト
- ②アクションプラン
- ③振返りシート

1.概要

1-1 内容と目標

内容：伴走者や中学生同士で対話を行いながら

- ①2月27日(DAY1)で取り組んだアクションプランを完成に近づける。
- ②アクションに向けた具体的なスケジュールを組んでいく。
- ③会場の候補となる場所へ下見に行く。

目標：4.5月にアクションが起こせるようにスケジュールが組めること

1-2 開催の概要

日時：3月27日(日) 10:00～17:00 (12:00～13:00 昼休み)

会場：アミューズメント佐渡 展示室

参加中学生(5名)、各プロジェクト

プロジェクト(PJ)
放課後の居場所創りPJ
佐渡でスポーツできる場所を創るPJ
PGIS PJ (PLAYING GAME IN SADO)

1-3 当日のタイムスケジュール


時間	内容
9:40～	受付・点呼
10:00～	オープニング
10:20～	自己紹介&アイスブレイク
11:00～	ワークショップ「アクションに向けてスケジュールを組もう」
12:00～	昼休み ※黙食
14:10～	下見
16:00～	振り返り
16:45～	クロージング
～17:00	終了

2.当日の様子



2-1 オープニング

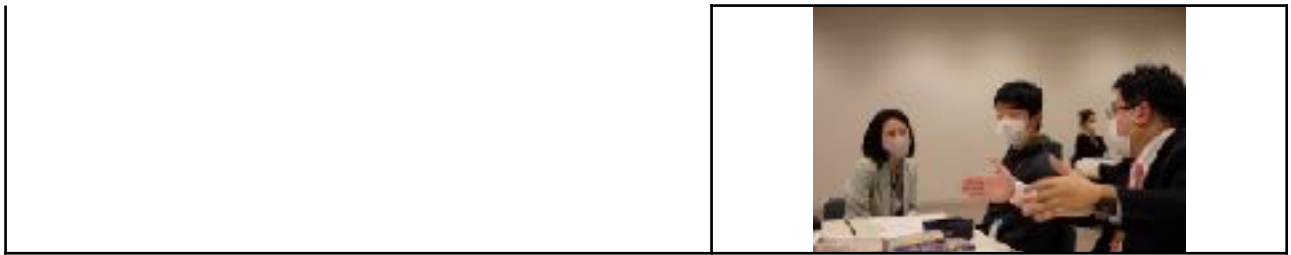
<p>・オープニングでは、1日目の振返りや2日目に取り組むことや目的を説明した。中学生はリラックスした様子で聞いていた。</p>		
--	---	---

2-2 自己紹介&アイスブレイク

<p>・2日目から参加した方もいたため1日目同様に中学生、地域おこし協力隊、社会教育課、見学者の全員で車座になり自己紹介を行った。①名前②所属③2021年度1番印象に残っていることを順番に話していった。中学生は2回目ということもありスムーズに自己紹介を行うことができていた。</p>		
<p>・アイスブレイクは、2種類行った。「共通点を探せ」では中学生とスタッフ、見学者同士が自分のことを紹介しながら相手のことを知ることができた。思いがけない共通点が見つかり盛り上がる場面が見られた。「ジェスチャーゲーム」では身体を動かすことで全員の緊張感がほぐれた。アイスブレイク後はコミュニケーションの量が増えていた。</p>	<p>アイスブレイク1 共通点を探せ</p> <p>各人1紙のペーパーになります 【可憐な顔、笑顔をおびらなさい！】 自分のと相手の共通点をなるべく多く見つけましょう！ ※制限時間は5分です。 ④では、よーいスタート</p>  	<p>アイスブレイク2 ジェスチャーゲーム 私は誰/何だるな？</p> <p>※4人は各グループの回まで</p> <p>①ジェスチャーの合図が出ます。 ②1人目は名前を言葉で出し、ジェスチャーで表現します。 ③他のメンバーは実際に何なのかを推します。 ④正確に推したら2人目、3人目と一緒に推します。 ⑤全員が推した人により多くの人数を推してもいいゲームです。 ※制限時間は5分です。</p>  
		

2-3 ワークショップ「アクションに向けてスケジュールを組もう」

<p>・ワークショップを始める前に、中学生同士でそれぞれのプロジェクトについてアクションプランを元に紹介があった。中学生同士で意見交換もあり全体でも前回取り組んだことを振り返りすることができた。</p> <p>・ワークショップでは、まずアクションプランの練り直しや修正を行うことから始めた。その後ワークシート(資料欄①)を使用し各プロジェクトごとに伴走者となるスタッフと共に作業を始めた。</p> <p>・各プロジェクトごとに目指すゴールを再確認をしながらワークシートに記入していった。時折伴走者と意見交換しながら作業を進めていった。</p>	
	



2-4 下見

・午後からは2つのグループに分かれて会場候補の下見や実際に活動されている方のところへ行きアクションプランを説明した。

1枚目：地域おこし協力隊のみなとオアシス担当の棚村さんの案内のもと、両津の商店街の空き家やフリースペースを見学、地域の方に話を聞いた。

2枚目：HOSTEL Perchの代表伊藤さんにアクションプランを説明、施設内を見学した。

3枚目：金井コミュニティーセンターの施設内を見学、施設の担当者の方から使い方の説明を受けた。

・話し合いだけでなく地域に出て活動することで新たなアイデアが生まれたり、アクションプランやスケジュールをより具体的にすることができた。



2-5 振返り

・下見から帰ってきた後は、全体で「どこにいったのか?」「どんな発見があったのか?」などを共有した。

・アクションプランやスケジュールを再調整しながら4.5月に起こすアクションを決めた。

・振返りシートでは、質問5の「明日やらないといけなことが明確になりましたか?」に対して全員が「かなりできている」「大体できている」と回答した。





3. まとめ

3-1 各プロジェクトについて

放課後の居場所創りPJ

佐渡中等教育学校の3年生4名(2022年度は4年生、1名は佐渡高校へ編入)の子たちが取り組んでいるPJ。この4名は課題型職場体験として五百川の活動先の小学校へ来てくれた。放課後の時間や居場所について考えていく中から「放課後に友達と過ごす場所や気軽に立ち寄れる場所がない。」といった悩みを解決するためにスタートした。今回は、目指すゴールを再確認することから始めた。中心となるメンバーが参加できず話し合いは平行線だったが、伴走者やサポーターの方と対話を重ねていく中で4.5月に起こすアクションや方向性については固めることができた。下見では両津の商店街や街中を見学して空き家やフリースペースを見てまわった。このグループは、アクションに向けて詳しい日程やスケジュールはまだ組めていませんが、最初のステップとしてアンケートを実施する予定です。

佐渡でスポーツできる場所を創るPJ

両津中学校の生徒1名が取り組んでいるPJ。彼は「スポーツや身体を動かす機会が少ない」ことをマイテーマとしてスタートした。公園などはあるけど、中高生が外に出て遊ぶ姿を見ることはほとんどなく...スポーツを楽しめるイベントがあれば外に出て遊ぶきっかけに繋がると考えた。下見では、両津総合体育館や金井運動公園を見学した。下見後は、単なるスポーツだけでなくウォークラリーなどもできるのでは？とアイデアの幅が広がった。5月の前半に小さなイベントを開催するために、現在は同年代への聞き込み調査に取り組んでいる。

②PGIS(PLAYING GAME IN SADO)PJ

金井中学校の生徒1人が取り組んでいるPJ。「共通の趣味を持つ人が欲しい」という想いからスタートした。彼の趣味は「ゲーム」です。多くの人と大画面でゲームをしたり、同じ趣味について話せる空間を作りたいと考えている。ゲームは、オンライン主流となり個人でできるものが増えているが、彼の場合は同じ空間で一緒に盛り上がることを目的としている。下見では、ホステルパーチ、金井コミュニティセンターを見てきた。まずはプレ開催として同じ金井中学校の生徒を対象に金井コミュニティセンターで5月下旬に開催する予定です。現在、彼が行なっているアクションは運営メンバーの仲間募集です。

3-2 総評
