

## チャレンジ！！オープンガバナンス 2024 市民／学生応募用紙

<b>自治体提示の地域課題名(注1)</b>	No.	自治体提示の地域課題名	自治体名
		地域コミュニティの再生	裾野市
<b>チームがつけたアイデア名(公開)(注2)</b>	裾野市のお助け隊		

(注1) 地域課題名は、COG2024 サイトの中に記載してある応募自治体提示の地域課題名を記入してください。

(注2) アイデア名は各チームで独自にアイデアにふさわしい名前を付けてください。これは自治体提示の地域課題名とは別です。

### 1. 応募者情報 下の欄のうち選択肢項目は右のドロップダウンで選んでください

チーム名(公開)	すやまさん		
チーム属性(公開)	1. 市民、2. 市民／学生混成、3. 学生 <span style="color: red;">ドロップダウン選択→</span>	2. 学生	
チームメンバー数(公開)	4 名		
代表者(公開)	倉智 せあん		
メンバー(公開)	坂田 脩二、川端 みのり、カダカ ガウラブ		

**【注意書き】※ 必ず応募前にお読みください。**

#### ＜応募の際のファイル名と送付先＞

1. 応募の際は、ファイル名を COG2024\_応募用紙\_具体的なチーム名\_該当自治体名にして、COG2024 のウェブサイトにある【応募フォーム】からアップロードしてください。

#### ＜応募内容の公開＞

2. アイデア名、チーム名、チーム属性、チームメンバー数、代表者および公開に同意したメンバー氏名 ([メンバー一覧ページ](#)を参照)、「アイデアの説明」は公開されます。
3. 公開条件について:  
「アイデアの説明」でご記入いただく内容は、クリエイティブ・コモンズの CC BY(表示)4.0 国際ライセンスで、公開します。ただし、申請者からの要請がある場合には、CC BY-NC(表示—非営利)4.0 国際ライセンスで公開しますので、申請の際にその旨をお知らせください。いずれの場合もクレジットの付与対象は応募したチームの名称とします。  
(具体的なライセンスの条件につきましては、<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode.ja> および <https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/legalcode.ja> をご参照ください。また、クリエイティブ・コモンズの解説もあります。 <https://creativecommons.jp/licenses/>)
4. 上記の公開は、内容を確認した上で行います。(例えば公序良俗に違反するもの、剽窃があるものなどは公開しません)
5. この応募内容のうち、「自治体との連携」は、非公開です。ただし、内容に優れ今後の参考になりうると判断したものは、公開審査後アドバイスの段階で相談の上公開することがあります。

#### ＜知的所有権等の取扱い＞

6. 「アイデアの説明」中に、応募したチームで作成・撮影したものではない文章、写真、図画等を使用する場合、その知的所有権を侵害していないことを確認してください。具体的には、法令に従った引用をするか、知的所有権者の許諾を取得し、その旨を注として記載してください。「自治体との連携」中も同様をお願いします。
7. 「アイデアの説明」中に、人が写りこんでいる写真を使用している場合、使用している写真に写りこんでいる人の肖像権またはプライバシーを侵害していないことを確認してください。

アイデアの説明が肖像権・著作権等を侵害していないことを確認してください。OKなら右欄の○を選択 →

OK

#### ＜チームメンバー名簿: [メンバー一覧ページ](#)＞

チームメンバーに関する情報を該当ページに記載して提出してください。(2. の扱いによる代表者氏名を除き、他のメンバーに関する情報は本人の同意があるものを除き COG 事務局からは非公開です。詳細は最終ページをご覧ください。)

アイデアの説明は(1)アイデアの内容(活動)、(2)アイデアの理由(なぜなら)、(3)実現までの流れ、の三項目あります。それぞれ書いてください。必要に応じて図表を入れていただいて結構です。

#### (1) アイデアの内容(公開)

アイデアは、対象とする課題解決のために、どのような社会的活動(サービス)を行うのかを具体的に示してください。

## 2. アイデアの説明（公開）

### (1) アイデアの内容（公開）

将来実現した場合に、新規性があり、実践したくなり、魅力的でワクワクするようなアイデアを求めます。その結果、課題が解決され、社会に良い変化をもたらすことが期待されます。2 ページ以内でご記入ください。

※応募チームとして解決したい課題のポイントを、以下にごく短く書いてください

<解決したい課題のポイント>

こども食堂が少ないこと、子ども食堂を運営するにあたっての人材不足、高校生がこども食堂にボランティアとして活動できるのか、子どもが楽しく生活する場所を高校生がつくれるのか。

※以上の課題解決のために『何』をするアイデアか、それを『だれ』が『だれ』に対して『いつ』『どこで』『どのように』行うのか、受益者自身が主体的に関わる視点も視野に入れてわかりやすく書いてください。アイデアが具体的に実行される場面を想定し、説明をお願いします。

(参考)よいアイデアを生むには関連データの分析に加えてデザイン思考によるアイデアを利用する人への共感(使う人の立場になってみる)が大切です。

<提案するアイデアの内容>

<提案するアイデアの内容>

高校生がこども食堂でボランティア活動をするとき、若い視点や特技を活かした具体的な提案が考えられました。こども食堂は子どもたちに食事を提供するだけでなく、安心して過ごせる居場所を作ることも重要な役割です。その中で、高校生ができることをかきました。

## 高校生学習サポート

高校生は小学生や中学生にとって身近な存在であり、親しみやすさがあると思っています。自分の得意科目を活かして宿題の手伝いや、苦手な問題の解説をすることができます。例えば、自分が以前苦労した経験を共有しながら優しくサポートすることで、子どもたちが勉強に対してポジティブな感情を持つきっかけになるとおもいます。

## レクリエーション

こども食堂は、食事だけでなく楽しい思い出を提供する場所でもあります。高校生は子どもたちと年齢が近いため、ゲームやスポーツ、クラフト活動を通じて自然に交流を深めることができます。例えば、折り紙や塗り絵、簡単な科学実験を提案するのもよいでしょう。また、スポーツが得意な場合は外でのミニ運動会を企画することで、子どもたちが体を動かす機会を提供できます。

以上のように、高校生がこども食堂でボランティア活動を行うことで、地域社会に貢献するとともに、自分自身も多くを学ぶことができます。楽しみながら子どもたちを支え、共に成長できる活動を計画することが重要だと私達は考えました。

## 高校生学習サポート

自分の得意科目を活かして宿題の手伝いや、苦手な問題の解説をすることができます。例えば、自分が以前苦勞した経験を共有しながら優しくサポートすることで、子どもたちが勉強に対してポジティブな感情を持つきっかけになるとおもいます。

### 苦手科目の克服支援

- **内容:** 算数の計算問題、漢字の練習、英語の発音練習など、子どもたちの苦手分野を重点的にサポート。
- **ポイント:** 教科ごとに簡単な教材やプリントを準備し、ゲーム感覚で楽しみながら取り組める方法を取り入れる。

### 楽しい学びの時間を作る

- **内容:** 知識をゲームやクイズ形式で学ぶ機会を提供する。
  - 例: 漢字カルタ、計算競争、英単語ビンゴなど。
- **ポイント:** 遊びを通して学びのハードルを下げ、楽しさを伝える。

## レクリエーション

### クラフトや工作

- **内容例:**
  - 折り紙や塗り絵。
  - 簡単なペーパークラフトや季節の飾り物(クリスマスリース、七夕の短冊作りなど)。
- **ポイント:** 材料は安価で手に入りやすいものを用意し、子どもたちが自由に創作できる環境を作る。

### 3. 体を動かす活動

- **内容例:**
  - 室内運動会(じゃんけん列車、リレー形式のゲーム)。
  - 簡単な体操やダンス(人気の曲を使うと盛り上がる)。
- **ポイント:** 広いスペースが必要な場合は事前に確認し、安全に配慮する。

## 2. アイデアの説明（公開）

## (2) アイデアの理由（公開）

### (2) アイデアの理由（公開）

次にアイデアを提案する理由（なぜ）について、それをサポートするデータを根拠として示しつつ2ページ以内で説明してください。ここではアイデアの必要性、効果を確認します。データとは、統計類などの数値データやアンケート・インタビュー・経験の記述、関連の計画、既存の施策などの定性データも広く含みます。データは出所を明らかにしてください。

※このアイデアを提案する理由（なぜ）を書いていきます。

※先に書いた『何を』『だれが』『だれに対して』『いつ』『どこで』『どのように』というアイデアの内容を支えるために、『なぜ』このアイデアが有効で、実現する意味があるのか』を、上記のデータを使ってわかりやすく説明します。

<参考：以下のように理由を書いていきます>

※根拠：このアイデアがなぜ必要であるか、またはなぜ有効だと考えるのか、その筋道を説明します。

※裏付け：その根拠を支えるために、統計データや報告書、事例などを使って補強します。さらに具体的なアイデアの効果についても、何らかのデータを使うと説得力が増すでしょう。（定性データを含めて歓迎）

根拠：裾野市のホームページでは令和6年8月現在、子育て支援課で把握している団体が平松、茶畑、石脇に2つ、裾野市内、富岡、伊豆島田、計7団体あるが、少ないと思うから。

### なぜアイデアが有効なのか

1つ目は、アイデアが実現しやすいからです。裾野高校生がボランティアをして、人数が足りるようにするからです。

2つ目は、学生ということもあり子どもたちと交流しやすいからです。

### 実現する意味

子どもたちと交流することでコミュニケーション能力を高めたり、孤食や貧困対策にもなるから。

--

### (3) アイデア実現までの流れ(公開)

アイデアを**実現する主体**、アイデアの**実現に必要な資源(ヒト、モノ、カネ)**の大まかな規模とその現実的な調達方法、アイデアの**実現にいたる時間軸を含むプロセス**、実現の制度的制約がある場合にはその解決策を含め、アイデア実現までの大まかな流れについて、**2ページ以内**でご記入ください。ここでは実現可能性を確認します。

※アイデアに即した実現に向けての具体的な活動を上記のポイントに即して工夫して書いていきます

<以下のように分けて書いていきます>

1. **実現する主体**
2. **実現に必要な資源(ヒト、モノ、カネ)**の大まかな規模とその現実的な調達方法
3. **実現にいたる時間軸を含むプロセス**

## 1: 実現する主体

- ・実現する主体は、裾野高生が実際にこども食堂に行き、ボランティア活動を行う。
- ・子どもと遊ぶことで非認知能力を高める。

## 2: 実現に必要な資源

- ・ボランティア活動に協力してくれる人
- ・料理をしてくれる人
- ・こども食堂を運営するにあたっての施設
- ・子どもにあげるご飯
- ・支援金

## 3: 実現にいたる時間軸を含むプロセス

—これまでの時間軸—

- 5月 裾野市の課題の学習
- 6月 課題に対する仮説
- 7月 ヒアリング内容検討
- 9月 富岡支所ヒアリング
- 10月 こども食堂アンケート
- 11月 まとめ

—これからの時間軸—

- 2024年度 子ども食堂をボランティアするための準備
- 2025年度 ボランティア活動実施
- 2026年度 子ども食堂を運営する準備
- 2050年度 こども食堂経営