

チャレンジ！！オープンガバナンス 2024 市民／学生応募用紙

自治体提示の地域課題名(注1)	No.8	自治体提示の地域課題名	自治体名
		デジタル活用推進と市民の通信技術の格差提示の情報	裾野市
チームがつけたアイデア名(公開)(注2)	裾野校生でスマホ教室		

(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)	三十番		
チーム属性(公開)	1. 市民、2. 市民／学生混成、3. 学生 ドロップダウン選択→		2.学生
チームメンバー数(公開)	5 名		
代表者(公開)	渡邊春陽		
メンバー(公開)	若命幸來、宮内優依、渡辺愛織、横谷勇仁		

【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得ます。

＜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、魅力的でわくわく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＞

高齢者がスマホを使う上で困らないようにすること

※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＞

アイデア

高校生が主体となって高齢者をターゲットとしたスマホ教室を運営する

誰が誰に対して

裾野高校の生徒が、スマホの使い方について少しでも困っている高齢者に向けて

いつ

金曜日の 5・6 限のキャリアチャレンジの時間

どこで

裾野高校の保育室（空いている教室）

裾野高校の周りは比較的平地なため高齢者でも足を運びやすい

どのように

参加者 ポスターやチラシ・回覧板などを利用して集める

スマホ ソフトバンクの方に協力してもらい貸し出してもらう

開き方 相談会形式(1 対 1)or 授業形式(1 対複数)

内容 あらかじめ決めておくが、参加者のわからない部分を聞いて教える時間も設ける

その他 受講料の設定は無く、1 時間程度

--

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）

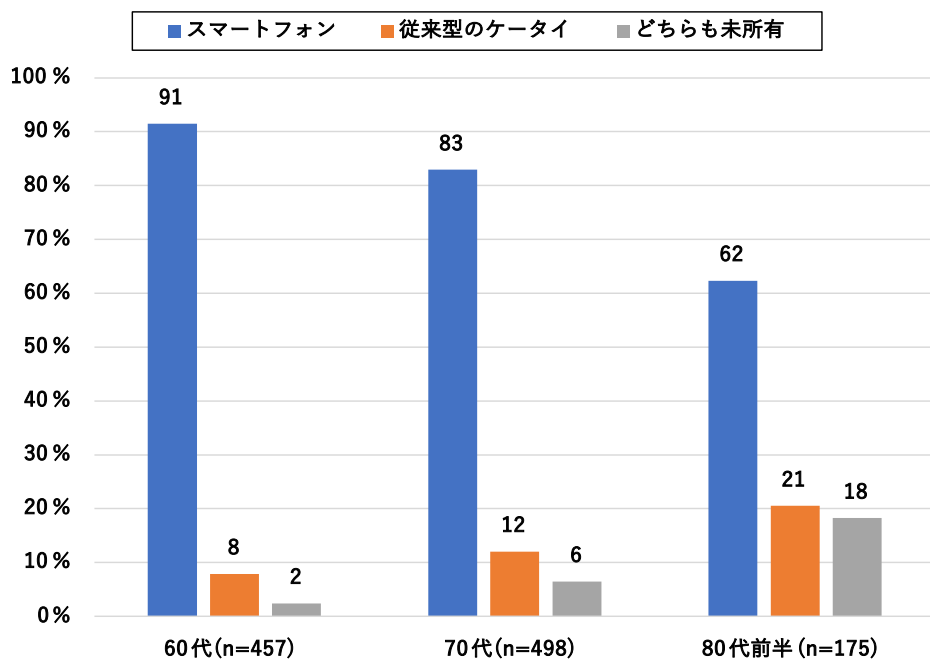
スマートフォンの普及

現代社会においてデジタル化が進んでいて、私たちの生活やコミュニケーションの形を劇的に変化させている。その一方で、この進展によって生まれる課題は多くある。私たちは高齢者が直面している課題について調べた。

高齢者のスマホ所有率

まず高齢者のスマートフォン所有率は年々増加している

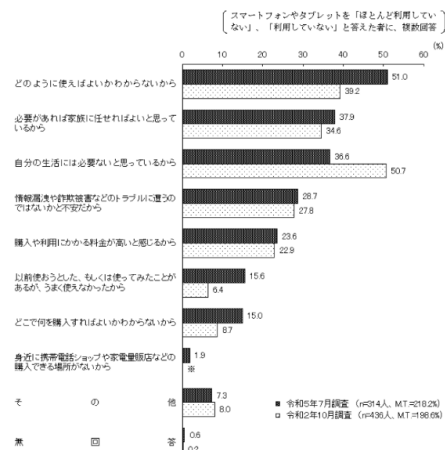
NTT ドコモ モバイル研究所の調べた結果では 60 代が 9 割・70 代が 8 割・80 代が 6 割を超えていた(2024 年) ↓



高齢者がスマホをもっと使えるようになれば、家族とのコミュニケーションツールにもなり、生活もより便利になる。そのため高齢者が気軽にスマホの操作について聞ける場を作れば少しでも助けになると考えた。そこで、スマホに触れる機会が多い私たち高校生なら、その強みを活かしてスマホ教室を開くことができると考えた。

2. アイデアの説明（公開）

(2) アイデアの理由（公開）



(図2 内閣府の世論調査より)

高齢者のスマホ普及率が増加している一方で、使い方がわからないという理由や使ってみても難しかったという理由でスマホを使用していないひともいる。

やはり、今まで従来型のケータイを使用していた高齢者にとってスマートフォンの操作は難しく、困ってしまう場合は多いのではないかと考えた。

高齢者がスマホをもっと使えるようになれば、家族とのコミュニケーションツールにもなり、生活もより便利になる。そのため高齢者が気軽にスマホの操作について聞ける場を作れば少しでも助けになると考えた。そこで、スマホに触れる機会が多い私たち高校生なら、その強みを活かしてスマホ教室を開くことができると考えた。

2. アイデアの説明（公開）

(3) アイデア実現までの流れ（公開）

(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）**の大き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きな流れ**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）**の大き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**

すでにスマホ教室を行っている場所はあったため、その担当をしている方にいろいろな話を聞いた。（年齢、受講者が困っていること、やっていること など）

話を聞いてわかったことはたくさんあったが、スマホ教室を実際に開くにはイメージが湧きづかったため、スマホ教室を見学させてもらった。

学んだこと

・高齢者の方がわかりやすい言葉を使う方が良い

（横文字はわからないことが多い）

・教えるときは自分もスマホを持って見せながら一緒に操作をしたほうが良い

よくわからないボタンを押すのは高齢者にとって簡単なことではないからまず自分がやって見せる

・授業形式

メリット 一度にたくさんの方が受講できる

デメリット 遅れてしまうと置いていかれてしまう

→補助担当のようなひとがいれば安心

・相談会形式

メリット 受講者一人ひとりのペースに合わせて進められる

デメリット 受講者一人に対して教えるひとが一人必要なため、多くの参加者を集めるには教える

ひとも多く必要になる

・参加者が持っている機種はそれぞれ違うため、その人にあった機種について教えられるのが一番好ましい。→授業形式でやる際は参加者にもスマホを配って機種を統一する

相談会形式では教える側が参加者と同じ機種のスマホを持って一緒に操作する

そうすればよりスムーズになりそう

実際に参加しているひとにインタビューをしてわかったこと

・スマホの用途

だいたい家族とのコミュニケーションに使う

・キャッシュレス決済

難しそうだからいらない

使いたいやり方がわからない

・困っていること

マークの意味がわからない

（例 v はもっと見るという記号だがなんのマークかわからず怖くて押せない=探したいものを見 つけられない・たどり着けない）

同意など押して良いかわからない など

・身近にスマホの使い方を教えてくれるひとがいるか

家族に聞くとおこられる（わからなすぎる）

全部やってくれるから結局わからない

周りも同じ状況のひと（高齢者）ばかりだから聞いてもわからないことがある

⇒スマホ教室の需要はある・高校生が開くスマホ教室も参加したいと言ってもらえた

また、スマホ教室を開くうえでのポイントを実際にスマホ教室を開いている方に教えてもらった

これらをふまえて実際にスマホ教室を開いた。

2. アイデアの説明（公開）

(3) アイデア実現までの流れ（公開）

(実際にスマホ教室を開いたとき)

必要な資源

ヒト 教える高校生・・・キャリアチャレンジの班員 5 人

参加者・・・地域の高齢者の方 5 人

市役所の方に募集をかけてもらい集めた

本来はチラシなどで集めたい

モノ スマホ・・・ソフトバンクの方に協力してもらい必要な台数分お借りした

(아이폰・アンドロイド)

場所・・・裾野高校の保育室

椅子や机も保育室のものを使用した

カネ 特になし

開いての感想

自分が使っている機種と参加者の使っている機種が違くと少し難しい

思っていたよりもスマホに対して警戒心がある(わからないマークを押してみる勇気が出ないなど)

ある程度使い慣れているひとはもっと進んだことを知りたい

→写真のきれいな取り方じゃなくて、加工の仕方が知りたいという声があった

だから、スマホをどれくらい使えるかで対象者を絞ると良さそうだと感じた

参加者の感想

高校生は孫みたいな感覚で親近感があり安心できる

スマホを教える専門の人だと難しい言葉などをわかっている前提で話を進められてしまうこともあるため、高校生だからこそ聞きやすかった

わかりやすかった

他のことも知りたい