

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.	自治体提示の地域課題名	自治体名
		地域課題解決に向けた協働による新たな取り組みへのチャレンジ	那覇市
チームがつけたアイデア名(公開)(注2)	子どもを真ん中に多世代が主体的に関われるプレーパークをつくる！		

(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)	古島あしびなー		
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 →	1.市民	
チームメンバー数(公開)	6名		
代表者(公開)	又吉盛太		

【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を行います。(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**。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。

2. アイデアの説明（公開）

(1) アイデアの内容（公開）

※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>

・社会の変化により、**子どもたちが自由に遊ぶことのできる場所**が少なくなっている。

このことにより、子どもたちの身体的・情操的活動が制限され、健全育成の機会が以前に比べ減少し、子どもたちの健康や創造力、主体性の醸成機会が妨げられている。

・人口減少や地方の過疎化等に伴い、**多くの公園が十分に活用されておらず**、設備も老朽化が進んでいる。地域住民や子どもたちの利用が減少し放置され、本来持つべき公園の機能が低下している。逆に「窓割り理論」に通ずる治安の悪化や環境の劣化につながるリスクすらはらんでいる。

・このことから、地域の憩いの空間且つ地域住民同士の助け合いの拠点であるはずの公園が機能不全に陥っていて、ひいては**地域全体としてのつながりが希薄化**を引き起こしていると考えられる。

・公園が公園として子どもたちが自由に遊び、それを大人たちが見守るといった地域ネットワークが弱まってしまったことにより、地域全体の一体感や連帯感が失われてしまっていると考えている。

※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>

上記の課題を解決するためのポイントは「**子ども**」「**遊び**」「**公園**」「**つながり**」であり、それらを念頭においたアイデアを以下提案する。

その名も、

「**子どもを真ん中に多世代が主体的に関われるプレーパークをつくる!**」

誰が

古島あしびなー(なは市民協働大学院修了生)の企画・運営のもと実施。地域内でのつながりを求める「古島自治会」と両軸でイベントに取り組む。また、すでに近隣の公園でも、プレーパークを 実践されている「繁多川公民館」からの資材やノウハウを借りながら進める。

誰に対して

古島地域、概ね古島自治会の区域内(古島1丁目一部、2丁目全般)の子どもたち

いつ

初回を1月25日(プレイベント的位置付け)、また、第二回目を3月に予定。

どこで

大神公園(那覇市古島2丁目)

どのように

子どもの遊び場とつながりづくり、そして公園のポテンシャルを活かすため、以下のように行う。

プレーパーク企画～探検と発見の基地へようこそ～

■すでに、真和志地区内の公園等でプレーパーク事業に取り組んでいる繁多川公民館と連携し、子どもたちを対象に、大神公園にて**プレーパーク**のプログラムを実施。日常でなかなかできなくなった遊びを通じて、体験機会を創造し、子どもたちの感受性・主体性を育む。

例としてシャボン玉づくり、昔あそび、工作、どろんこあそび、紙芝居…など

併せて、総合的な子どもの体験活動の創出の観点から、以下にも取り組む。

古島地域らしいコト～地域の縁が広がり・集う～

■プレーパークに参加した子どもたちに、イベントの次回予告や参加者募集の**オリジナル看板の作成**を行う。自ずと参加経験者が主体的に次プログラムに関わることで、イベントへの愛着が生まれ、回を重ねるごとに子どもたちの輪が広がっていく。

■伝統文化の継承に関わり、地域に根ざす「松島青年会」の**エイサー・演舞**は圧巻。大神公園での演舞により受け継がれてきた伝統を「地域のかっこいい大人」の姿から体感してもらう。併せてエイサーの体験コーナーを設け、青年

2. アイデアの説明（公開） (1) アイデアの内容（公開）

会のメンバーが子どもに教えることで、次代の人材育成の機会を創出する。

■ 地域住民や団体、事業所が気軽に集い、自由に活用できる**フリースペース**を設ける。参加者同士の情報交換や、「次のイベントでは、自分自身がブース提供に関わりたい！」と、参加の機運を促すことにつながる。

■ 食＝「同じ釜の飯を食べる」ことを促すために、気軽に**一品持ち寄り**、自慢の手料理に舌鼓を打ちながら和気藹々と交流する空間を設ける。持ち寄った住民同士の関わりしろ（出番）があることで、「また参加したい！」を触発させ、参加の継続を促す。

【実施するエリアの特徴】

私たちが今回上記のアイデアを提案する過程で、調査するエリアとして選定したのは、那覇市「松島小学校区」。さらに、その中の「古島地域」。

この地域の特徴としては、子どもの集まれる公民館・児童館・図書館といった**公共施設が設置されていない**一方で、**域内には5つの公園資源**があり「遊ぶ場所については恵まれている」という見立てができる。

しかし、実際に公園を訪れてみると、草が生い茂り手入れがされておらず、ゴミの不法投棄や盗難の末に分解された様子のオートバイ等が散乱しており、子どもの姿を見ることができなかった。「窓割れ理論」に相当する治安の乱れが露見している状態にあった。

松島小学校区

5. 公共の施設や公園等設置状況

(1) 真地志地区の公立の公民館・児童館

小学校区	公民館・児童館	児童館・老人福祉施設	青年会・子ども会
仲井真校区	空へい(空へい)	福地児童館	
真地校区		福地児童館(併設)	
眞名校区	眞名川公民館	眞名老人福祉C 眞名児童館	上原青年会 眞名青年会 眞名老人会、眞名川青年会 眞名子ども会(合併した) 子ども会(独立)等(2016) (眞名大車(パワースタッフ))
上原校区			
眞和志校区	中央公民館	古賀児童館	
学業校区			
古盛校区			
松川校区			
大連校区			
眞原北校区			眞原北青年会
松島校区			松島青年会

作成：ジョー

公共施設がない



また、実際の地域への聞き取りを実施したところ、古島自治会の会長からは、

「コロナ禍もあり、そもそも**住民同士のコミュニケーションが図れていない**」

「子どももこの公園ではあまり見かけることがないので、**今の子どもたちがどういう状況にあるのかもまだつかめていない**」

「自分自身も最近会長になったばかりで、これから**住民のつながりを作っていく**が、どのようにすればいいか悩んでいる」

「(自治会集会所も含有する)この**大神公園**が、地域の子どものための**遊びや集いの拠点**になると、子どもを中心にその周りの大人たちも集い、住民同士のコミュニケーションが生まれ出されるきっかけになると期待できる」と、悩まれている様子であった。

このことから、地域の声として、「子ども」「遊び」「公園」「つながり」の要素が求められていると認識している。

(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』『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)

理由1: 体験活動が子どもの健全育成にとって重要だから

体験活動は、主に以下の二つの観点から、子どもの健全な育成において重要な役割を果たす。

…体験活動とは、子どもが新たな挑戦や経験を通じて自己の能力を試し、学び取る過程を指す。今回でいうと、野外活動でチームを組んで問題解決をする場面や、自分の表現を追求する機会などが当てはまる。

(自尊感情を育む観点)

これらの体験を通じて、子どもは成功体験を積み重ね、自己効力感(自分はやればできるという感覚)や自信を生み出し、自分に対する肯定的な認識、すなわち自尊感情を高める要因となる。自尊感情が高い子どもは、困難に直面しても前向きに挑戦する姿勢を維持し、心理的な安定を保ちやすくなるとされている。

(外向性の向上)

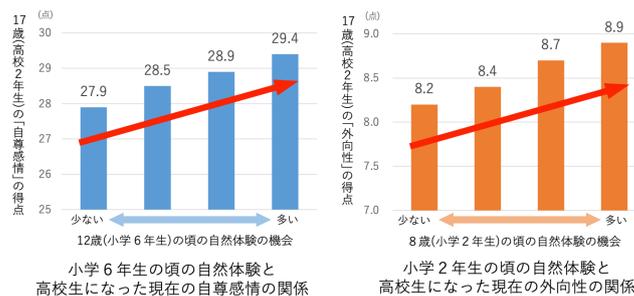
体験活動はしばしば集団での営みであり、他者との協力やコミュニケーションが求められる。これらの場面では、意見の交換や役割分担、問題解決のための協力など、対人関係のスキルが自然に養われていく。こうした経験を通じて、子どもは外向的な性格、つまり他者との交流を積極的に楽しみ、コミュニケーションに対する抵抗感を減少させる性質を育むことにつながる。外向性が高い子どもは、社会的なネットワークを広げやすく、感情的な支援を得る機会も増えるため、社会性の発達や精神的な健全さにも寄与する。

事実、上記の体験活動に関わった子どもたちは、その体験が少ない子どもたちに比べて、自尊感情や外向性が高い傾向にあることが、文部科学省の報告により示されている。

体験活動を通じて自尊感情と外向性が高まることは、将来的に自己肯定感を持ち続け、健全な人間関係を築き、社会の一員として積極的に活動するための基盤となる。従って、子どもの健全育成のためには、多様な体験活動を提供し、それを支える環境を整えることが重要であるということが言えよう。

小学生の頃に“自然体験”をよくしていた子どもは、その後、高校生生の時に自尊感情や外向性が高くなる傾向がみられる

小学生の頃の自然体験と高校生になった時の意識の関係



文部科学省(2021)「令和2年度青少年の体験活動に関する調査研究結果報告」

2. アイデアの説明（公開） (2) アイデアの理由（公開）

理由2: 子どもの体験機会が失われつつあるから

かつて、日本の多くの地域では、自治会と子ども会が、地域の祭りやスポーツイベント、自然体験活動などを主導で行い、子どもたちに豊かな体験の機会を提供してきた背景があるが、近年では全国的に自治会への加入率が低下し、子ども会も減少傾向にある。

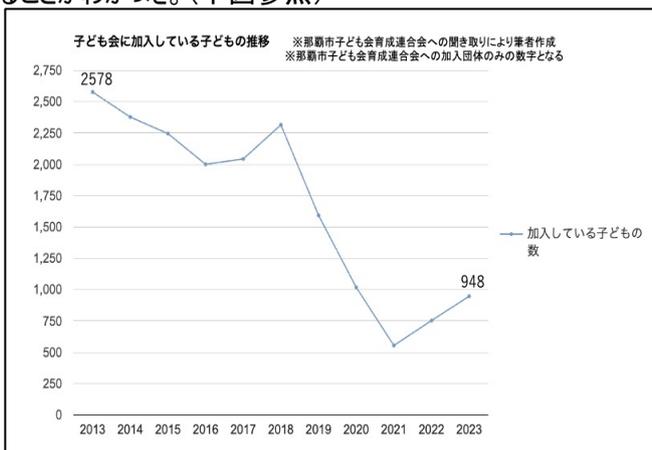
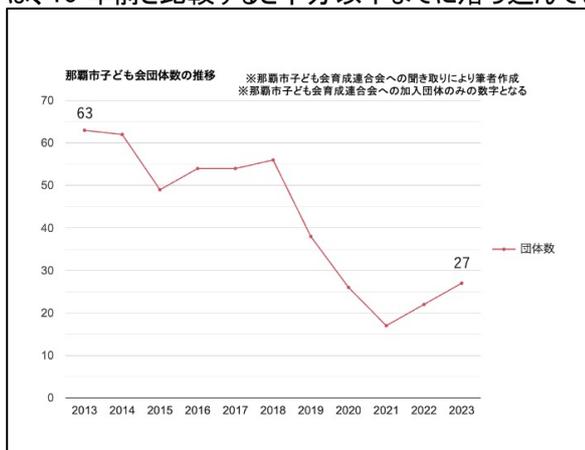
那覇市の自治会加入率についても年々低下しており、10年前の20.4%から現在は14.5%となっている。（右図参照）

自治会の加入については世帯を単位としているため、例えば家庭を持つ世帯主に付随して、その子どもが自治会主導で催される体験活動に参加するというのが一般的な形であった。

しかしながら、現在ではその「親世代が自治会に入らない」というケースもあり、その子どもが地域における体験機会を享受できないといった問題があらうと思われる。



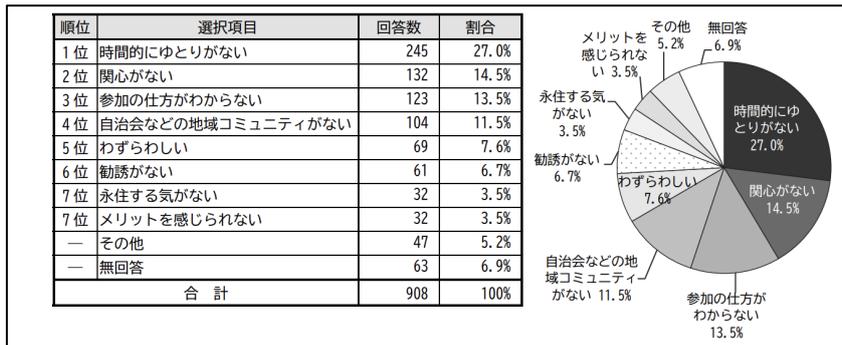
子ども会については、那覇市子ども会育成連合会への聞き取りによると、市内の団体数と加入している子どもの数は、10年前と比較すると半分以下までに落ち込んでいることがわかった。（下図参照）



減少の要因としては、コロナ禍での行動制限によるものであったり、全国的な少子化の影響によるものではないかと同連合会からは意見があった。

これらの自治会や子ども会といった地域のコミュニティへの未参画については、那覇市の市民意識調査（令和5年度）において、自治会（等）の活動に参加していない理由として、「時間的にゆとりがない」ことが最も多く挙げられたとのこと。

「共働き世帯」が多く、そのような地域活動に関わる時間がない、という沖縄県の持つそもそもの特徴が現れているものと思う。



2. アイデアの説明（公開）

(2) アイデアの理由（公開）

親世代が地域における体験活動の機会に関わらないことで、子どもへの影響が出てくる。

国立青少年教育振興機構による「青少年の体験活動等に関する意識調査」(令和元年度調査)等では、「体験活動が苦手」と思っている保護者の子どもは、ボランティアや地域行事への参加、また文化芸術に触れる体験も少ない傾向にあることを示している。

ここから読み取れることは、親世代自身が多くの体験をしていないため、子どもたちにそれを経験させることの重要性を十分に理解していない場合が多く、結果として子どもの体験機会を減らしているのではないかとのことである。

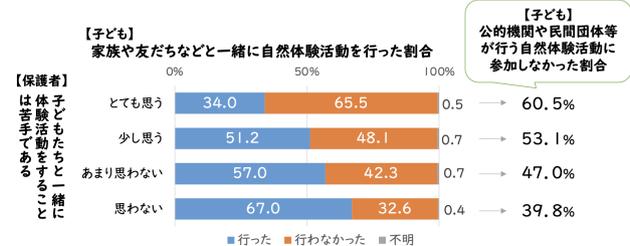
子どもたちが地域行事への参加機会を持つことは、社会性や協調性を養う貴重な場であると同時に、地域コミュニティの絆を深める重要な機会でもある。

しかし、体験機会が少ない保護者の影響により、子どもたちがそうした行事に参加する機会がさらに減少し、地域全体のコミュニティ活動も縮小していくという負の循環が生まれてしまうのではないかと懸念がある。

そのため、子どもを中心に、その周りの大人たちのつながりを生み出すことを含んだイベントの存在は、子どもたちが多様な体験を積む機会を増やすだけでなく、保護者も共に成長し、地域の連帯感を強めることができるという意味で有効。

この連携と活動の広がりが、更なる活動を生むという好循環を生み出すことが期待できる。

「体験活動が苦手」と思っている保護者の子どもほど、体験活動の機会が少ない傾向がみられる



- ✓ 「子どもたちと一緒に体験活動することは苦手」と思っている保護者の子どもは、放課後や休日の運動やスポーツの経験、ボランティア活動や地域行事への参加、文化芸術に触れる体験も少ない傾向にある。
- ✓ 子どもの頃に自然体験が少なかった保護者ほど、「子どもたちと一緒に体験活動することは苦手」と思っている保護者が多い傾向にある。

理由3: 那覇市の公園における行政課題にもコミットするものであるから

那覇市の公園は、施設の老朽化、地域ニーズに合致していないなどで十分に利活用されていないといった課題があることが、「那覇市都市公園ストック再編計画」により示されている。そこで、同計画において、地域ニーズを踏まえた、新たな活用に対応した公園の整備を推進している。

このような地域でのイベント企画には、前提として、地元住民の意見やニーズをしっかりと把握する必要があるが、地域住民との対話を通じて、自然環境や公園を活用したイベントへの期待や関心を探り出すことで、地域全体の満足度を高めることにつながる。

同時に、そのような地域に根差した生の声を行政に届けることで、先述した地域ニーズに合致する、住民が求める公園整備へと発展させることに繋げることができる。と考える。

また、そういったイベントと地域ニーズの吸い上げを行う一連の流れをパッケージ化し、他の地域へも横展開をしていくことも検討している。

それにより、地域間での連携が強化され、イベントのスケールアップや新たな交流の機会が創出されていく。他地域との交流からは、新たなアイデアや改善点が発掘される機会となり、更なる行政との連携と、より魅力的なイベントを生み出していくことにつながると想定している。



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

- ・古島あしびなー(なは市民協働大学院修了生)
 - …スタートは企画と運営に関わり、大学院で学んできたスキルやノウハウを、地域に落としていく。
 - …地域にて企画を進めていく上で必要な視点を持っているということは、自分たちの「強み」であると考えている。
- ・古島自治会
 - …自治会の持つ発信力や波及力の大きさから、イベントの実施やニーズ把握においてパートナーシップを発揮。
- ・地域の子どもたち
 - …最初はイベントへの参加者として、そして今後はイベントの運営や企画に携わることを想定。

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

(ヒト)

- イベントの規模拡大に際して、地域の各種関係団体に声掛けしていきたい。
- ・教育機関…こども園、松島小・中学校、興南高校(ボランティア部)、沖縄大学
 - ・包括支援センター松島
 - ・松島青年会
 - ・地域事業所(いまいパン)
 - ・那覇市役所 まちづくり協働推進課 公園管理課 都市計画課(都市デザイン室) DX 推進室 繁多川公民館

(モノ)

- ・プレーパーク資材については、地域住民や繁多川公民館等より借用
- ・プレーパークの看板、黒板、チョーク、テント2基、ブルーシート、どろんこ遊びに使うお鍋やお皿、おたま、昔遊のツール
- ・その他は、古島自治会の備品等も使用ができるか調整。

(カネ)

- スタート時点においては、資金を調達せずに行ける形で進めていきたい。
 なお、今後資金調達の必要が出てきた場合は、以下の助成金の活用も視野に進めていく。
- ・なは市民活動助成金
 - ・那覇市協働によるまちづくり推進協議会による「スタートアップ」助成

3. 実現に至る時間軸を含むプロセス

○STEP0(今ここ)

- ・12月7日、なは市民協働大学院修了。
- まずは1/25(土)のプレーパークの実行委員会を立ち上げ、実施に向けた運営会議を行っていく。
- ・SNS(Instagram)開設。
- ・告知のため、看板(横断幕)を設置。
- ・また、チラシも作成。
- 広報ができる体制を整えている。

実現に向けて				
	12月	1月	2月	3月
企画・運営	運営会議 予算組み 実行委員会	運営会議 予算組み 実行委員会	運営会議 予算組み 実行委員会	運営会議 予算組み 実行委員会
プログラム	第一回準備 ①公園草刈り、清掃 ②プレーパークの看板作り	第一回開催 1/18(土)開催	第二回準備 ①公園草刈り、清掃 ②看板掲載内容書き込み	第二回開催 ①プレーパーク企画 ②松島地区らしいコート ③フードプログラム
告知	第一回告知 ①告知用チラシ作成 ②チラシ配布 ③古島自治会掲示板 ④SNS掲載		第二回告知 ①告知用チラシ作成 ②チラシ配布 ③古島自治会掲示板 ④SNS掲載	

2. アイデアの説明（公開）

(3) アイデア実現までの流れ（公開）

（企画により目指す未来予想図）

○STEP1 プレ・プレーパーク実施 まずは地域への第一歩を！

1/18(土)に、第一回目のプレーパークイベントを実施。
古島地域の子どもたちが公園でやりたいことなどについて、アンケート収集。
併せて、参加した大人の皆さんにもできる範囲でアンケート実施し、ニーズの把握に努める。

○STEP2 次のプレーパークに向けて もっと地域と仲良くなっていく！

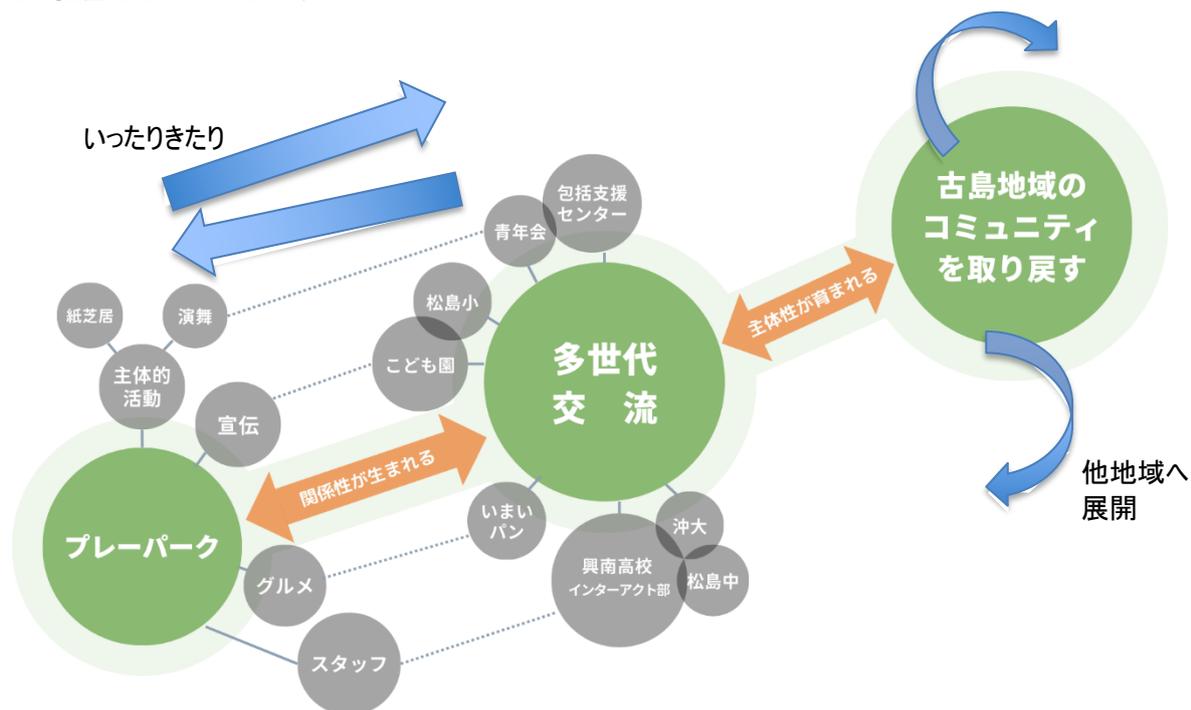
実施後は振り返りの会を実施し、改善に向けた話し合いを行う。
アンケート調査により確認できたニーズをイベントに反映させるための準備期間を概ね2ヶ月程度設ける。
実施後の、各行政機関へのフィードバックも忘れずに。
また、必要に応じて、地域住民や団体の巻き込み、誘い込みを図っていく。
自治会と連携し、公園の清掃活動も重ねながら、地域の皆さんとの顔がつながっていく。

○STEP3 シン・プレーパークを実施 子どもだけでなく、地域の多種多様な大人の皆さんも！

3月を目処に、パワーアップしたプレーパークを実施。そこには子どもを中心に、地域の様々な大人や、地域の事業所団体がなど集い、まさにお祭り状態に。

普段は挨拶を交わす程度だったご近所さんでも、一緒に遊ぶことを通じて、自然と会話が生まれ、絆の深まりが光る。お互いに声かけ合い、笑顔を分かち合うことで、地域全体が一つの大きな家族のような温かさを取り戻していく。

もちろん、一度二度では終わらず、特にSTEP2と3を繰り返し循環することで、子どもの主体性及び、地域のつながりがより強固なものとなっていく。



公園を中心に子どもやその周りの大人たちが集い、コミュニティ本来の姿が実現されているそんな「ワンダフルジマ！」がモデルケースとしてパッケージ化され、他地域にも展開されていく！