

COG2025 応募内容確認書

ID	62-30-4
自治体名	沖縄県那覇市
自治体提示地域課題	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
チーム名	学生まちづくり委員会
アイデア名	OKI-HIGH CONECT
チーム属性	学生：学生（ ）だけで構成されたチーム
チームメンバー数	6
代表者	宮城 穂香
メンバー（公開）	宮城 穂香, 知念 愛佳, 大嶺 紗和, 安部 香里奈, 吉長 慧叶, 赤嶺 小桃

【確認事項】

- < 応募のPDFファイル名と送付先 > 確認しました。
- < 応募内容の公開 > 確認しました。
- < 知的所有権・肖像権 > 確認しました。問題ありません。

アイデア提案書

チーム名：学生まちづくり委員会

アイデア名：OKI-HIGH CONECT

※「CONECT」は、「CONNECT」から“N”をひとつはずした造語です。最初から完成された“つながり(CONNECT)”ではなく、出会いをきっかけに高校生と地域が少しずつ関係を編み直し、広げていく“途中のつながり”を表しています



該当する自治体名：沖縄県那覇市

自治体提示の地域課題：

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

I. アイデアの全体像

〈解決したい課題のポイント〉

高校生同士の繋がりを促進し、地域社会への参加を通じて、地域の活性化や高校生間の関係性向上を目指していく仕組みの構築

- ・高校生に対する情報提供をアプリなどを通して行い、高校生同士でのつながりが持てるようにする
- ・地域における活動・取り組みへの若年層の参加を増やす。

(1) アイデアの概要

私たちは高校生の積極性をもっと活かせる場が必要だと考える。その理由として、私たちが所属するおもしろまち Social Business Project (以下 OSBP) がある。OSBP では、高校生自身が主体となり、地域イベントの企画・運営や、ビジネス的視点を取り入れた活動に取り組んできた。その中で、高校生が単なる参加者としてではなく、関係者と調整しながら企画を形にしていく力を十分に有していることを実感した。この経験から、高校生が主体的に行動できる可能性を前提とした仕組みを、特定の団体や個人に限らず、より多くの高校生に開かれた形で用意する必要性を強く感じた。

小学校区まちづくり協議会(以下「まち協」と)との協力

このような高校生の意欲とまちづくり協議会の若手の人手不足という問題点を紐付けることで両者にメリットを生むことができると考えた。課題を集約し、高校生が知り・参加できる状態にすることで、高校生と大人が協力しより多様で柔軟に解決・改善できると考える。



高校生とまちづくり協議会のつなげ方

そこで私たちは、高校生向けに地域活動・ボランティア・学習会・交流機会等の情報をデジタルで集約・可視化するとともに、高校生同士が継続的につながり、そのつながりを起点として地域と協働できる場と仕組みを一体的に構築する。

高校生が個人で地域に参加するのではなく、同世代のつながりを基盤として集団で地域に関わる導線を設計することで、参加の心理的ハードルを下げ、主体的かつ継続的な地域参画を促す。

本取り組みにより、高校生同士の横のつながりの形成、高校生の地域参加率の向上、主体性や課題解決力の育成、そして若者と地域が協働する持続可能な関係性の構築を実現することを目指す。

(2) プロジェクトの仕組み

デジタルプラットフォーム「高校生つながりマップ」

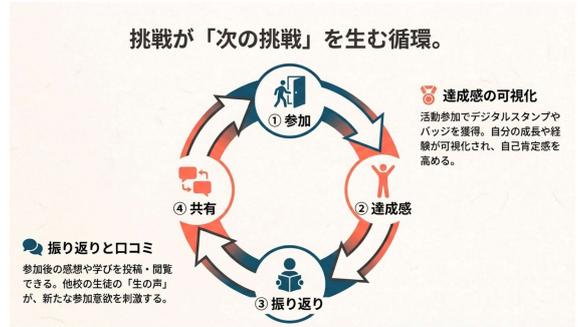
本プロジェクトの中心は、高校生向けデジタルプラットフォーム「高校生つながりマップ」である。このプラットフォームでは、地域で行われるワークショップ、勉強会、ボランティア活動、プロジェクト型学習など、さまざまな高校生向け活動を一覧や地図で確認できる。高校生は、自分の興味に合った活動を自由に選び、「参加希望」ボタンを押すだけで簡単に申し込みが可能である。また、活動の詳細情報や主催者プロフィール、過去の活動の様子も確認でき、初めて地域に関わる生徒でも安心して参加できる設計とする。この仕組みにより、これまで単発的・形式的であった高校間や地域との交流を、デジタルで可視化された形に変換し、参加のハードルを大幅に下げることが可能になる。さらに、参加状況や活動内容が一元管理されることで、高校生が自らの活動履歴を把握しやすくなるだけでなく、運営側も状況を把握し、必要に応じてサポートを提供できる。

参加意欲を高める仕組み

参加動機を喚起するために、プラットフォーム内にはデジタルスタンプやバッジの機能を導入し、活動に参加するたびにスタンプが付与され、一定数のスタンプでレベルアップやバッジ獲得ができるようにする。これにより、自分の活動履歴や経験が可視化され、自己肯定感や達成感を得ることができる。また、バッジやスタンプの獲得情報は、SNS を通じて友人と共有できるため、自然な形で参加経験の発信が行われ、周囲の高校生にも刺激を与える仕組みとなっている。さらに、参加履歴や振り返りのデータをもとに、自分がこれまでどのような活動に関わってきたか、どのようなスキルや知識を獲得したかを確認できる機能も設ける。これにより、高校生は自分の成長や挑戦の軌跡を自覚しやすくなり、次の活動選択への参考にもなる。

振り返りとロコミによる横のつながり形成

プラットフォームには、参加後の振り返り機能を設置し、高校生は自由に感想や学びを投稿でき、他校の生徒も投稿内容を閲覧することができる。これにより、活動を経験した高校生の生の声が共有され、新たな活動への挑戦意欲が高まる。また、振り返りの情報はプラットフォーム上に蓄積され、次の参加者にとってインスピレーションとなり、高校生同士の横のつながりを自然に生み出す循環型の仕組みとなる。このロコミ・振り返り機能は、単なる評価やコメントに留まらず、活動内容の改善や運営側の参考情報としても活用可能である。高校生からのフィードバックをもとに、より多様な活動や柔軟な参加形式を設計することができ、プロジェクト全体の質向上にも寄与すると考える。



高校生主体の自由参加型活動

本プロジェクトの特徴は、高校生が自由に選択し主体的に活動できる点にある。年間の固定スケジュールや義務的な参加は設けず、興味に応じて自由に活動できる柔軟性を確保している。高校生は、自らの関心に基づき活動を選び、場合によっては企画・運営にも関与できる。この主体性の確保により、参加意欲や創造性の最大化が期待できる。

地域協力者はあくまで受け皿として機能し、活動場所の提供や助言、情報提供などを通じて、高校生が安心して挑戦できる環境を整える。まちづくり協議会は、活動実施に必要なリソースや専門知識を提供しつつ、活動の主体性は高校生に委ねることにより、高校生の自主性、実行力を遺憾なく発揮できるようにする。

循環型ネットワークの形成と地域への波及

プラットフォーム上での活動参加、振り返り、スタンプやバッジの活用を通じて、高校生同士のネットワークが自然に形成される。参加者は互いの経験や成果を参考に次の活動を選ぶことができ、ネットワークは徐々に拡大していく。この循環型の仕組みにより、地域との協働機会も増え、地域課題の解決に高校生が主体的に関わる環境が整う。

将来的には、沖縄県全体へ展開可能なモデルとして設計したため、高校生が自由に挑戦できる環境を地域全体で提供することを目指す。デジタルプラットフォームを活用することで、参加履歴や振り返り情報が蓄積され、活動の可視化・分析・改善が可能となり、持続可能な運営体制の確立にもつながる。

(3)期待される効果

1. 高校生の主体性と挑戦意欲の向上

興味関心に応じて活動を自由に選び、場合によっては企画・運営にも関わることで、高校生の主体性や問題解決力が育まれる。特に、活動参加から振り返りまでを一貫して可視化する仕組みにより、自ら考え行動した経験が「記録」として蓄積される点が特徴である。デジタルスタンプやバッジ、活動履歴の可視化を通じて、自分の成長や成果を実感でき、達成感や自己肯定感の向上につながる。これにより、アプリを活用することで高校生の地域参加への心理的ハードルが下がり、次の活動へ積極的に参加できるという好循環が生まれる。



2. 高校生同士のネットワーク形成

振り返り投稿やSNS共有を通じて、活動体験や学びが高校や地域の枠を越えて循環的に広がる。単発の交流にとどまらず、他者の経験を参照しながら次の活動を選択できる点に本仕組みの特徴がある。これにより、他校の生徒との情報共有や交流が自然に促進され、高校生同士のネットワークが継続的に拡大する。個々の活動が横のつながりとして蓄積されることで、主体的な学びや行動の連鎖が生まれる。

3. 地域との接点と協働の拡大

小学校区まちづくり協議会（以下：まち協）が活動の場やリソースを提供し、高校生が主体的に関わることで、地域との自然な接点が生まれる。本プロジェクトでは、高校生が同世代のつながりを基盤として地域活動に参加するため、参加の心理的ハードルが低下し、継続的な関与が期待できる。これにより、担い手不足

や世代間の断絶といった地域課題に対し、高校生の視点や行動力が新たな価値として加わる。高校生の成長と地域課題解決を同時に進める、持続可能な協働モデルの構築につながる。

II. アイデアの理由

理由1：高校生が地域と関わる経験を通して

私たちは、泊小学校区まち協が主催する話し合いに参加し、防災・産業・教育など約6つのテーマ別ブースに分かれて、地域の課題や改善方法、そしてそれをどのように行動へとつなげていくかについて議論した。1つのブースには6～8人が参加し、そこには私たち高校生のほか、泊小学校区域で飲食店を営む70代の女性、地域の高齢者向けの仕事に携わる50代の女性、20代の琉球大学生など、年齢や立場、職業が大きく異なる人々が集まっていた。このように多様な背景を持つ人々と、同じテーブルで地域の課題について意見を交わす経験は、私たちにとって非常に新鮮であり、普段の学校生活では得られない学びであった。特に、高校生として当たり前だと思っていた視点が、大人や高齢者にとっては新しい気づきになる場面もあり、世代や立場が異なるからこそ生まれる価値があることを実感した。一方で、地域の大人たちが長年向き合ってきた課題の重みや、実際に行動へ移す難しさを知ることもできた。

また、このような地域との話し合いの場が存在すること自体、OSBPとして活動していなければ知ることはなく、仮に知っていたとしても「高校生が参加してよいのか分からない」「参加のハードルが高い」と感じ、実際には参加していなかったと思う。つまり、**地域と高校生が出会う機会**は存在していても、その情報や入口が高校生に十分届いておらず、結果として多くの高校生が地域との関わりを持っていないという課題があると感じた。



この経験から、地域と高校生が直接関わることは、双方にとって大きな価値を生む一方で、その関係が個人の偶然や一部の団体への所属に依存している現状では、広がりや継続性に限界があると考えた。このような経験から、高校生同士のつながりを起点に、地域活動や対話の機会を「参加しやすい形」で可視化・集約し、継続的に関われる仕組みを構築する必要があると考えられるようになった。

そこで私達は、まち協の現在の実態について詳しく調査した。すると、多くの課題点が存在していることを知った。



理由2:まちづくり協議会の現状

高校生がまち協の活動に参加した背景には、那覇市が地域コミュニティの希薄化（自治会加入率 14.2% R7.9 那覇市自治会活動の手引きより）という課題に対し、校区単位で人と人をつなぎ直す仕組みとして、まち協を展開してきた経緯がある。那覇市では、市内36小学校区のうち22校区でまち協または準備会が設置されており、最も早い校区では設立から10年以上が経過している。これまで自治会、PTA、学校、民生委員、地域団体などが連携し、地域課題の共有や解決に取り組む基盤として一定の役割を果たしてきた。

しかし現在、多くの校区において、活動の広がりや参画者の固定化といった課題が顕在化している。特に担い手不足は深刻で、運営の中心が高齢層に偏り、役員の固定化や世代交代の見通しが立ちにくい状況が続いている。若者の参画は極めて限られており、高校生が継続的に活動へ関わっている校区は1校区のみであ

る。このままでは、現在は活動が維持されている校区であっても、将来的な継続性に不安が残る。

そのため近年では、まち協の持続可能性を高めるために、高校生や若者世代の参画が不可欠であるとの認識が、多くの校区で共有されつつある。次世代の視点や新しい発想を地域運営に取り入れたいという期待は高まっている一方で、自治会加入率の低さや子ども会がないなどの那覇市の独特の地域特性により、高校生との接点が乏しく、どのように関わりを持てばよいのか分からないという声も多い。若者参画の必要性和現実との間にあるギャップこそが、現在の那覇市のまち協が抱える大きな課題である。

【那覇市の基礎データ】

- ・人口：312,221人 ※1世帯当たり人口 2.1（統計那覇より R7.6）
- ・人口密度：7,531人/K㎡（統計那覇より R7.6）
- ・まちづくり協議会設置数：16/36 校区うち 準備会 6校区（R7.9）
（那覇市まちづくり協働推進課 HP）
- ・自治会数：151（加入率 14.2%）（自治会活動の手引きより R7.8）
- ・自治会空白率*：37%（那覇市まちづくり協働推進課調べ R7）
自治会空白率：市面積に対する自治会のないエリアの率）
- ・子ども会数：28 団体※うち自治会内の子ども会数 3 団体
（那覇市子ども会育成連絡協議会ヒアリング R7.12）
- ・那覇市内の高等学校数：13 校（沖縄県沖縄県教育庁総務課 HP R7.10）

市町村別高校数
（設置数上位 5 市町村）

市町村名	県立	私立	合計
那覇市	10	3	13
名護市	3	3	6
うるま市	5	1	6
沖縄市	5	1	6
浦添市	5	1	6
沖縄県全体	59	12	72

地域づくり活動における小学校区まちづくり協議会の課題 ※まちづくり協働推進課ヒアリングより

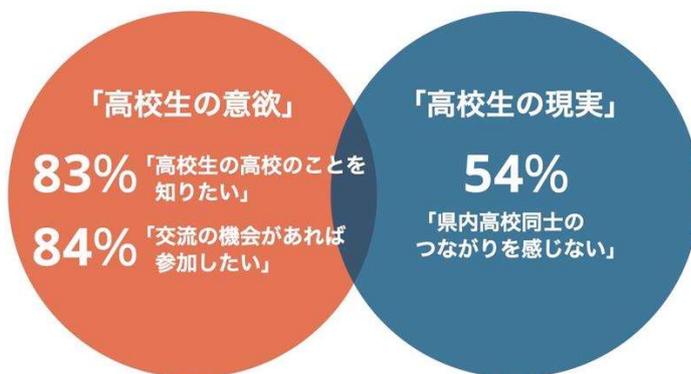
- ・めざす姿、目標が不明瞭で到達度を測るモノサシや評価軸がない
- ・**新たな担い手が増えず、人材不足の中、特定の人ばかりに業務や作業が集中している**
- ・人と人、人と団体、団体と団体などをつなぐコーディネータ
人材の不足や人材育成にまで至れない
- ・協議会の存在と役割の認知度が低いため、地域代表という
自覚が持ちづらい。
- ・情報と権限がないため、社会的な孤立者の把握と支援や
災害時の学校利用が地域主導でできない
- ・活動拠点の有無にばらつきがある
- ・行政や関連団体等の活動する圏域が異なり、課題や資源を共有しづらい



理由 3: 他校との交流を求める高校生と実現できない現状

本チームが実施した沖縄県内高校生を対象とした独自アンケート調査では、高校生の意識と現状との間に大きなギャップが存在することが明らかになった。

調査の結果、「**県内高校同士のつながりを感じない**」と回答した生徒は **54%**と過半数を占めた。しかし同時に、「**他の高校のことを知りたい**」と回答した生徒は **83%**、「**交流の機会があれば参加したい**」と回答した生徒は **84%**にのぼり、他校との交流やつながりに対する関心・参加意欲は非常に高いことが示された。さらに、「**他の高校と関わる機会がある**」と回答した生徒は **56%**にのぼるが、つながりを実感できていないことから、現在の交流は単発的・形式的なものにとどまり、継続的な関係性の構築には至っていないと考えられる。逆に、この課題を解決し、高校生という大きな組織づくりを実現することで、新たな担い手を必要としているまちづくり協議会の活動に大きく貢献することができるのではないかと考えている。



Ⅲ. アイデア実現までの流れ

(1) 実現する主体

本プロジェクトの実現主体は、高校生を中心としつつ、運営チーム、地域団体が役割分担しながら協働する体制とする。プロジェクトの主役はあくまで高校生であり、活動への参加、選択、振り返り、場合によっては企画や運営への参画までを担う。高校生は、デジタルプラットフォーム「高校生つながりマップ」を通じて、自身の興味関心に基づいた活動を主体的に選び、実際に体験することで、地域や他校とのつながりを形成していく。

運営チームは、プラットフォームの企画・開発・運営を担うとともに、高校生が安心して参加できる環境整備を行う。具体的には、活動情報の掲載管理、参加状況の把握、地域団体や学校との調整、個人情報や安全面への配慮などを担い、高校生の主体的な活動を裏側から支える役割を果たす。

支援者（OSBP 発案者）は、プロジェクトへの理解促進と周知、必要に応じた助言や運営チームへの伴走支援を行う立場とする。高校生の自主的な取り組みを尊重しながら、活動でのサポートをする。

地域団体や地域協力者は、活動場所の提供、専門知識や経験の共有、助言などを行うサポート役として関与する。活動の主体は高校生に委ねつつ、必要な場や資源を提供することで、高校生が地域と自然に関わりながら挑戦できる環境を整える。

このように、本プロジェクトは「高校生主体・多主体協働型」の実現体制をとり、それぞれの立場が役割を分担しながら、継続的な運営を目指す。

高校生が主役の「多主体協働モデル」



(2) 実現に必要な資源(ヒト・モノ・カネ)

〈ヒト・人材〉

人的資源として中心となるのは、参加する高校生である。活動への参加者に加え、企画や運営に関心を持つ高校生が段階的に関わることで、プロジェクト全体の主体性と持続性が高まる。また、運営チームとして、プラットフォーム管理や全体調整を行うメンバーが必要となる。IT やデザイン、地域連携に関する知識を持つ人材が関わることで、プロジェクトの質を高めることができる。

さらに、まち協や地域団体が協力者として関与することで、安全性や実行可能性が担保される。これらの人材は主導的役割ではなく、あくまで高校生の活動を支える立場として関与することが重要である。

〈モノ〉

物的資源としては、デジタルプラットフォーム「高校生つながりマップ」が中核となる。活動情報の掲載、参加登録、スタンプ・バッジ付与、振り返り投稿などが可能なシステムが必要である。加えて、活動を行うための地域の施設や公共空間、学校の空き教室、地域団体の拠点なども重要な資源となる。

また、広報用の資料や SNS アカウント、簡易的なマニュアル類なども整備することで、高校生が迷わず参加できる環境を構築する。

〈カネ〉

資金面では、プラットフォームの開発・運営費、広報費、活動実施に伴う最低限の経費が必要となる。初期段階では、助成金、自治体・民間からの協力を活用し、無理のない規模で開始することを想定する。

運営コストを抑えつつ、段階的に機能拡充や活動数を増やすことで、持続可能な運営モデルを構築する。将来的には、協賛や連携事業、地域や企業との共同プロジェクトなどを通じて、安定した資金確保を目指す。

高校生だけでは実現できません！
まち協、市民団体、企業など地域の資源と
一緒に取り組む



運営や企画をサポートして下さる地域の協力者、専門知識を持つメンター。



活動場所となる地域の施設や公共空間。プラットフォームの開発リソース。



プラットフォーム開発・運営費、広報費を支える助成金やご協力。

(3)実現に至る時間軸を含むプロセス

フェーズ 1:企画・設計(0~3 か月)

初期段階では、高校生、運営チーム、地域団体との対話を通じて、本プロジェクトの目的と役割分担を明確化する。特に、高校生自身が「どのような活動なら参加したいか」「どのような点に不安を感じるか」を言語化し、それをもとに「高校生つながりマップ」の機能要件を設計する。

この段階では、参加登録・活動閲覧・振り返り投稿といった最低限必要な機能に絞り、操作の分かりやすさと参加のしやすさを最優先とする。高校生の意見を反映した設計とすることで、「自分たちのための仕組み」という当事者意識を醸成し、主体的な参加の土台を整える。

フェーズ 2:試行運用(4~6 か月)

次に、参加校や地域活動を限定した形でプラットフォームの試行運用を行う。高校生が実際に登録し、活動に参加し、振り返りを投稿する一連の流れを体験することで、主体性の発揮状況や参加の継続性を検証する。

同時に、振り返り投稿や活動履歴の共有が、高校生同士の交流や関心の広がりにつながっているかを確認する。得られたフィードバックをもとに、機能改善や運営方法の調整を行い、「使われ続ける仕組み」へとブラッシュアップを進める。

フェーズ 3:本格運用(7~12 か月)

試行運用の結果を踏まえ、参加校および掲載活動数を拡大し、本格的な運用を開始する。スタンプ・バッジ機能や振り返り投稿を活用し、高校生同士の活動経験が可視化・共有される状態を定着させることで、ネットワーク形成を促進する。

あわせて、まちづくり協議会や地域団体とアプリの連携を強化し、高校生が関われる地域課題型の活動を段階的に増やす。これにより、高校生の視点や行動力が地域活動に組み込まれ、地域との協働が実質的に始まる段階とする。

フェーズ 4:定着・展開(1 年以降)

活動参加と振り返りの循環が安定的に回り始めた段階で、那覇市全域への展開を進める。蓄積された参加履歴や振り返りデータを活用し、高校生の関心分野とまち協の提供した地域課題のマッチング精度を高めることで、より実効性のある協働へと発展させる。私たちは、この活動を通して、高校生がまちづくり協議会へ実際に参加し、担い手となることを目指す。

将来的には、沖縄県内への展開も視野に入れ、高校生が地域課題解決の担い手として継続的に関わるモデルとして定着させる。本プロジェクトを通じて、高校生の成長と地域の持続可能性が相互に支え合う関係の構築を目指す。

