

公募テーマ：E.「多様な個性・才能・創造性を開花させ育むサードプレイス」に関するテーマ

(a)「新たなサードプレイスの創出」に関するテーマ



God-Hands プロジェクト 成果報告書

～道の駅などを活用した手仕事体験による、不登校傾向の児童生徒の探究的キャリア学習、そして地方創生へ～

株式会社Gakken

2023年2月24日



Gakken

目次

■ サマリ	04	■ ⑥GHサイト登録者の母集団の分析	55
■ 事業の背景と目的	05	・ アンケート調査について	56
■ 実証フィールドと実施体制	06	・ 登録者の年齢	57
■ スケジュール	07	・ プログラム応募状況	58
■ ①GHサイトの構築	08	・ プロジェクト認知経路	60
・ 機能1 多様な職業と出会えるプラットフォーム	09	・ GHサイトへの登録理由	61
・ 機能2 オンライン・リアルプログラムへの申し込み	10	・ 学んでいる場所	63
・ 機能3 興味・関心や特性についてのアセスメント実施	11	・ 登校状況	64
■ ②GHプログラムの運営フローの構築	12	・ 生活・学習状況	65
・ 参加者の募集と管理	13	・ 自尊心感情	67
・ GH、教育委員会との連携	15	・ 抑うつ傾向	69
・ 全体の運営フロー図	16	■ ⑦GHプログラムの効果検証（アンケートデータ）	70
■ ③GH学習の枠組み	17	・ プログラム後の興味関心領域の変化	71
■ ④GH学習（オンラインツアー）の実施	20	・ 新しく興味が湧いたことについて	72
・ 実施の概要	21	・ プログラム後の自尊心と学習意欲の変化	73
・ 実施体制	22	・ プログラム後の自己効力感と、自分への自信の程度について	74
・ 実施プログラム	23	・ プログラム後の「学びが楽しいと感じた理由」	75
■ ⑤GH学習（リアルツアー）の実施	37	・ プログラム後の「学びが好きな理由」	76
・ 実施の概要（大田市・雲南市・京都市・大田市リベンジ）	38	・ プログラム後の「学びが好きな理由」の変化	77
・ 実施スケジュール	40	・ プログラム後の教科的視点の変化	78
・ 実施体制	41	・ プログラム後の「守破離」の変化	80
・ 実施プログラム	43	・ プログラムでのチャレンジの有無について	81
		・ GH学習がもたらす変化について	82

目次

■ ⑧GHプログラムの効果検証（アンケートデータ）	83
・ アセスメントデータから傾向把握するAOS	84
・ AOSのデータ分析について	85
・ 母集団の傾向とプログラム後の変化	86
・ オンラインとリアルに参加者の特徴の違い	87
・ プログラム後の興味関心領域の変化	88
・ GH学習を通じた学びの効果の特徴	93
■ ⑨自走・普及プランの検証と課題抽出（アンケートデータ）	94
・ 支援者・登録者への事後アンケート調査について	95
・ プログラム参加への満足度（登録者）	96
・ オンラインツアーの参加頻度・費用（登録者）	97
・ リアルツアーの参加頻度・費用（登録者）	98
・ GHプロジェクトに期待すること（登録者）	99
・ GHプロジェクトに対する今後のニーズ（登録者）	100
・ プロジェクト内容への満足度（支援者）	101
・ プロジェクトへの満足度が高まった理由（支援者）	102
・ プロジェクト協力への負担感（GH）	103
・ プロジェクト実施の課題（教育委員会）	104
■ ⑩自走・普及プランの検証と課題抽出	105
・ プランA 教委・自治体主導での運営による自走	106
・ プランB 企業主体での運営による自走	107
・ プランAの課題と実施可能性	108
・ プランBの課題と実施可能性	109
・ そのほかの課題や示唆	110
■ 本実証にかかわってくださった方々	112

サマリ

実証背景と内容

背景	小中学校における不登校による長期欠席者数は約20万人で過去最多。不登校傾向のある児童・生徒には、体感覚によるインプットを好む傾向や芸術・クラフト分野に造詣が深い傾向がある。不登校・引きこもり状態による学習空白と社会との分断を解消するため、学びと社会に接続する機会の創出が必要とされている。また、地域産業を支える人材不足という恒常的な課題がある。
目的	<ul style="list-style-type: none"> ■ 不登校傾向のある児童生徒の学習空白の解消と、自己肯定感の向上、多様な進路選択の機会の醸成 ■ 「ゴッドハンズ学習（手仕事を題材とした探究学習と手仕事のインターン、以下GH学習）」の方法論と学習プログラムのモデル制作 ■ GH学習の運営実施体制と自走プランの検証
取組内容	<p>1) サードブレイスの創出とその効果測定（①～⑧）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 対象者：全国の小学生～高校3年生 ・ 育成する人材像：自己を肯定的に捉え、自分自身の特性や興味関心を認識して、自分に合った生き方や学び方、自分にしか生み出せない価値を、手仕事を通して探究できる人材 ・ プログラム内容：オンラインツアー、リアルツアー ・ 期間：2022年10月～2023年2月 <p>2) 自走・普及に向けたプラン具体化と示唆出し（⑨、⑩）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ プランA：教委・自治体主導での運営による自走 ・ プランB：企業主体での運営による自走 ・ 実施事項：教委・GH・参加者へのヒアリング・アンケート

取組内容 詳細	<ul style="list-style-type: none"> ① GHサイトの構築 ② GHプログラムの運営フロー構築 ③ GH学習の枠組み ④ GH学習（オンラインツアー）の実施 ⑤ GH学習（リアルツアー）の実施 ⑥ GHサイト登録者の母集団の特徴 ⑦ GHプログラムの効果検証（アンケートデータ） ⑧ GHプログラムの効果検証（アセスメントデータ） ⑨ 自走・普及プランの検証と課題抽出（アンケートデータ） ⑩ 自走・普及プランの検証と課題抽出
------------	---

実証成果

成果	<p>1) サードブレイスの創出とその効果測定（①～⑧）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ GHサイト登録者の母集団の分析 ・ GH学習の方法論および学習プログラムのモデル制作 ・ GH学習運営フロー図の制作 ・ GH学習参加者への支援の実施および効果測定 <p>2) 自走・普及に向けたプラン具体化と示唆出し（⑨、⑩）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ GH学習参加者への実施後アンケートによるニーズおよび、自走・普及の可能性と課題の検証 ・ GH支援者（教委・GH・学校）への実施後ヒアリングおよびアンケートによるニーズおよび、自走・普及の可能性と課題の検証
----	---

事業の背景と目的

背景

小中学校における長期欠席者数は約29万人、このうち不登校によるものは約20万人となり過去最多である。不登校・ひきこもり状態による学習空白と社会との分断を解消するため、学びと社会に接続する機会の創出が欠かせない。不登校の児童生徒の特徴として体感覚による情報のインプットを好む傾向や、芸術・クラフト分野に造詣が深い傾向があることから、手仕事に関わる学びや仕事の作り方を知る機会が、学びと仕事のレディネスを高める可能性がある。

手仕事では、「世界に一つとして同じ形の手がないからこそ、自分にしか生み出せない価値がある」ことを実感し、自己肯定感を育むきっかけを得やすいと考える。またその過程で必要な知識を学び、仕事につながるキャリアを積むことができる。

さらに不登校問題だけでなく、日本の第一次、第二次産業を支える人材の恒常的な不足を、後継者育成という観点からも解消する糸口となる可能性がある。地方創生を義務教育の学びに結びつけ、従来の進学コースだけでなくクラフトマンシップの「就労コース」を創出することで、地方の内需を生んでいく、技術・技能を継承していく担い手「匠」を育成する流れを生み出したい。

目的

最終的な目的

- 最終的に達成したい状態

手仕事体験による学びの構築と、学びから地域産業を創出するサードプレイスの構築

- 不登校傾向のある児童生徒をはじめとしたあらゆる児童生徒が、手仕事を題材とした探究学習とインターンを実践できること
- 第一次、第二次産業の人材不足に対し、地域リソースを活用した教育によって承継への活路を見出せること
- 地域のサードプレイスになり得る場所（道の駅、山の駅等）において、上記を負担なく運営するための標準化されたフローが導入されること

本実証の目的

- 上記に向け、本実証で開発・検証したいこと

不登校傾向のある児童生徒に対する、手仕事体験から学びを構築する方法論と、サードプレイスの運営体制の検証

実証フィールドと実施体制

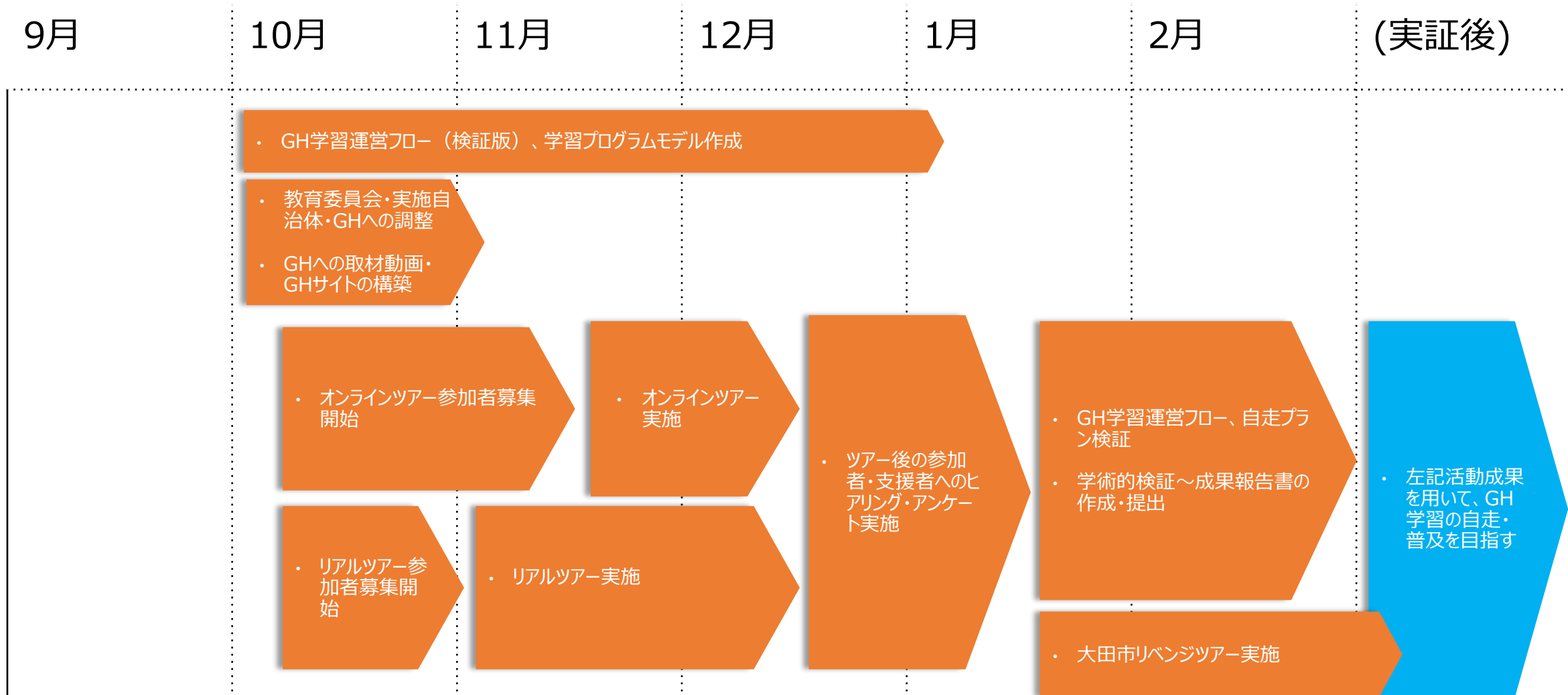
実証フィールド（リアル）

- **島根県大田市**
 - 世界遺産や歴史ある街並み、豊かな自然を有する大田市の、複数のエリアに渡るGHの職場で活動を行う。また、「道の駅ごいせ仁摩」で販売体験を実施。
 - 実施プログラム：そば職人／木工職人／畳職人／農家／魚加工職人／陶芸家／石見神楽面職人
- **島根県雲南市**
 - 木次乳業と奥出雲ワイナリーからなる食産業の生産・加工・販売所である「食の杜」を拠点にして活動を行う。
 - 実施プログラム：ワイン醸造家／コミュニティナース
- **京都府京都市**
 - 歴史と伝統を有する京都市のGHの職場で活動を行う。
 - 実施プログラム：錦織作家／弦楽器製作家

実施体制

- **事業受託者：株式会社Gakken**
 - 統括責任者：代田雪絵(Gakken/K12事業部部長)
 - 執行責任者：松田こずえ(小中教材編集課課長)
 - 渉外責任者：伊藤なつみ(小中教材編集課)
 - 責任者：小泉俊貴(デジタル事業課)
- **再委託先：株式会社SPACE**(GHプロジェクトの企画開発・実施・効果検証を担当)
 - 責任者：福本理恵(CEO/東京大学未来ビジョン研究センター客員研究員)
- **再委託先：秋山美津子**(GHプロジェクトの実施補助・学習プログラム等の制作補助を担当)

スケジュール



①GHサイトの構築

①GHサイトの構築：機能1 多様な職業と出会えるプラットフォーム

- 児童生徒が、計30種の多種多様な職業とGH（ゴッドハンズ）に出会えるプラットフォームとして、特設サイトを構築。
- 各GHの紹介ページから、GHのプロフィールおよび「仕事内容と魅力」「具体的な作業内容」「子どもたちへのメッセージ」を掲載した。
- サイトを見て興味をもった場合は登録を行い、オンラインまたはリアルプログラム（ツアー）に申し込みができる機能を持たせた。（機能2）

①GHサイトの構築：機能2 オンライン・リアルプログラムへの申し込み

■ GH一覧ページ（計30種の職業とGH）

オンラインツアー対応

オンラインツアーの概要を見る ▶

リアルツアー対応
一部ツアーはオンラインツアーも対応
応募の前に、必ず「リアルツアーの概要」をご確認ください。

興味のある
GHのページ
をクリック

■ 各GH紹介ページ

描くことで自由になれた「少年画家」
濱口 瑛士

Profile
濱口 瑛士
(はまぐち・えいし)
画家 / 絵本作家

仕事内容と魅力
昔から絵を描くことは好きで、画家は私にとっての天職だと思っています。文字の読み書きが苦手な「ディスレクシア」の私は、学校になじめず、いじめもあって不登校でした。それでも絵を描いているときだけは、字が書けない苦しさやいじめによって傷ついた心を忘れることができ、しあわせだったんです。絵を描くことで自分の想像の世界を形にできると、絵は言葉の壁を超えるので、多くの人々に絵を通してメッセージを発信することができます。また人間は、文字が生まれる前から手で絵を描き続けてきたという歴史があり、「古代から続く歴史の一端に、自分もつながっているのだ」と感じられました。私にとって「手を使う」意味とは、太古の人間の営みに立ち返るためだともいえます。

こんな作業があります

- アイデアを出す
- それを線画にする
- 色を塗る

最初はただ「好き」という気持ちで絵を描き続けてきましたが、東京大学と日本財団の共同プロジェクト「真才発掘プロジェクト ROCKET」に応募したところカラー候補生に選んでいただき、作品や文章を多くの人に読んでもらう機会に恵まれました。以来、個展や作品集、絵本を出させてもらえるようになり、画家としてお仕事をいただいています。

面白そうと思ったら、紹介ページからプログラムに申し込める。

未来のゴッドハンズたちへ

想像の世界は、自由でとても豊かなものです。決して無駄なことではなく、楽しく価値のあることだと私は思います。みなさんにも、ぜひその楽しさを知ってほしい。そうしたら、ほんのちょっと人生が豊かになる——そんな気がするのです。人は「遊ぶ経験」から、とても多くのことを学ぶことができる存在だからです。

オンラインツアーに応募 ▶

記事一覧ページへ戻る

①GHサイトの構築：機能3 興味・関心や特性についてのアセスメント実施

■マイページ

■ サイト登録者はマイページより、アセスメントツールを活用して右のようなアセスメントを受講できる。

8つのうちのどの領域の力が高いか

- ・ 言語
- ・ 論理・数学
- ・ 音楽
- ・ 身体運動
- ・ 空間
- ・ 対人
- ・ 内省
- ・ 博物

物事を進めるときの頭の使い方

- 【機能】
 - ・ 立案型
 - ・ 順守型
 - ・ 評価型
- 【水準】
 - ・ 巨視型
 - ・ 微視型
- 【形態】
 - ・ 単独型
 - ・ 序列型
 - ・ 並列型
 - ・ 任意型
- 【範囲】
 - ・ 独立型
 - ・ 共同型
- 【傾向】
 - ・ 革新型
 - ・ 保守型

好奇心

- ・ 高い←→低い
- ・ 収束←→発散

STEAM のどの分野に興味向きやすいか

- ・ Science
- ・ Technology
- ・ Engineering
- ・ Arts
- ・ Math

認知特性の優位性

- 【入力】
 - ・ 視覚
 - ・ 聴覚
 - ・ 体感覚
- 【出力】
 - ・ 読む
 - ・ 書く
 - ・ 描く
 - ・ 話す

②GHプログラムの運営フローの構築

②GHプログラムの運営フローの構築：参加者の募集と管理

対象者

日本全国の
小・中・高校生

通信制高校や
中等部の生徒

子ども財団

不登校支援団
体・親の会

リアルツアー
実施自治体の
小・中・高校生

①告知
プレスリリース・メール・
教委経由での告知

**②GHサイトへの登
録**（登録者の詳細デー
タ収集）

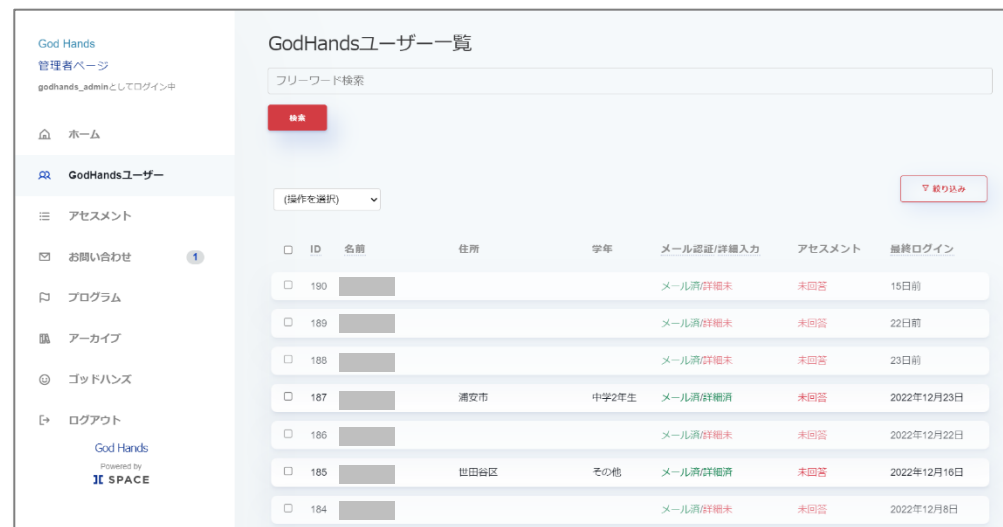
**③GH管理サイトで
登録者を管理**

■ 募集期間：2022年10月～2023年2月24日時点

■ 仮登録者：187名

■ 本登録者：86名

※本登録者は、仮登録段階から詳細データを入力して、実施プログラムへの申し込みが可能となった登録者



GHサイト

GH管理サイト

②GHプログラムの運営フローの構築：参加者の募集と管理

GH
サイト



GH
管理
サイト

ID	名前 ↓	学年	性別	支援方針・緊急性	最終更新
3	██████	0	男	①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩	2022年10月18日
4	██████		未回答	①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩	2022年10月1日
5	██████	0	未回答	①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩	2022年10月14日
6	██████	中学3年生	男	①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩	2022年10月1日
7	██████	小学5年生	男	①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩	2022年10月1日
8	██████	小学5年生	女	①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩	2022年10月1日
9	██████	その他	女	①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩	2022年10月7日
10	██████	中学2年生	男	①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩	2022年10月1日
11	██████		女	①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩	2022年10月7日

④プログラム申込

⑤プログラム参加後の活動記録の記入
(自己の評価)

⑥プログラム参加後の活動記録の記入
(支援者の評価)

参加者

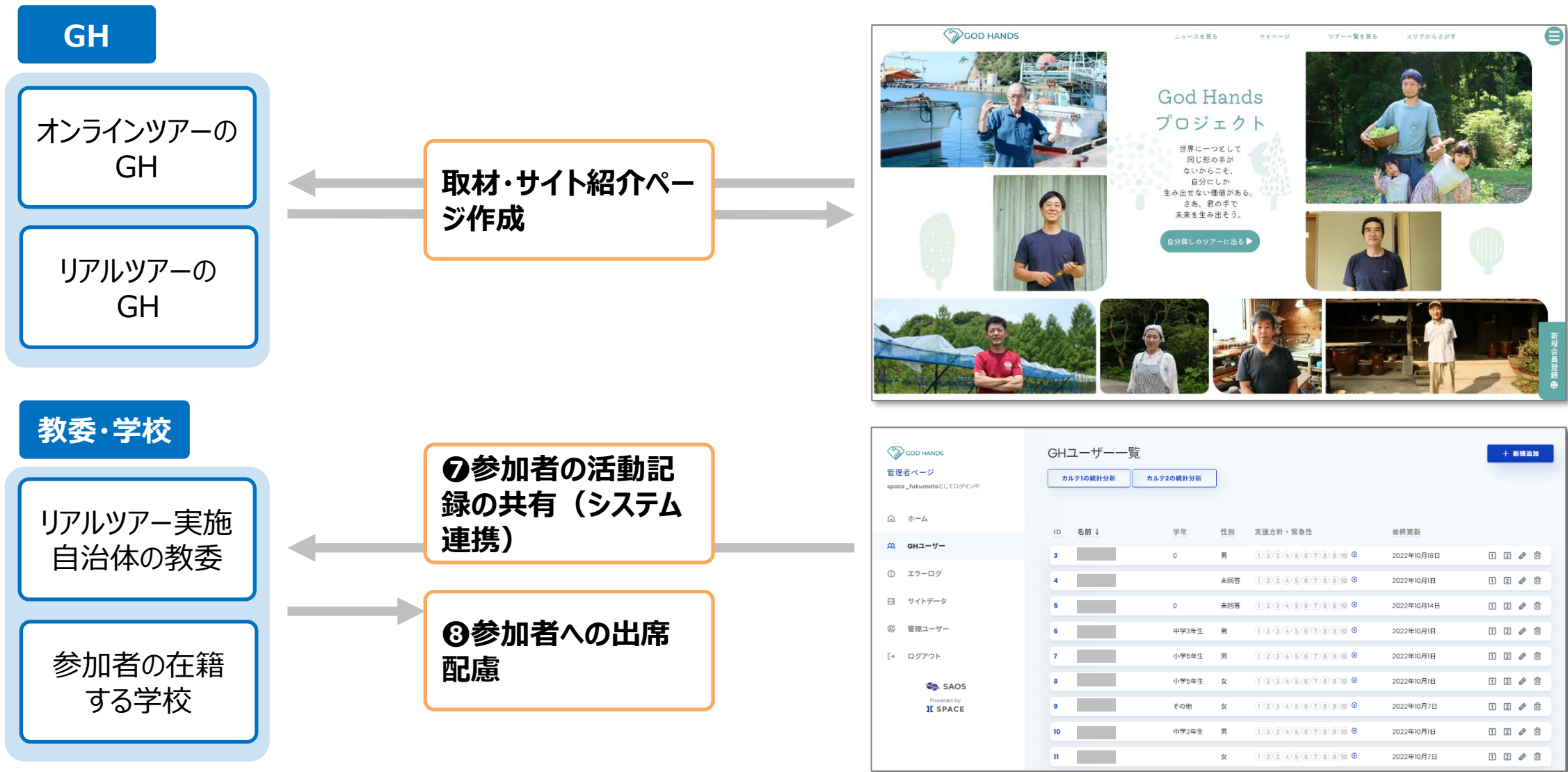
オンラインツアーの参加者

リアルツアーの参加者

支援者

GH運営スタッフ

②GHプログラムの運営フローの構築：GH、教育委員会との連携



ID	名前 ↓	学年	性別	支援方針・緊急性	最終更新			
3	██████	0	男	①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩	2022年10月18日	□	🔍	🗑️
4	██████		未回答	①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩	2022年10月1日	□	🔍	🗑️
5	██████	0	未回答	①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩	2022年10月14日	□	🔍	🗑️
6	██████	中学3年生	男	①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩	2022年10月1日	□	🔍	🗑️
7	██████	小学5年生	男	①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩	2022年10月1日	□	🔍	🗑️
8	██████	小学5年生	女	①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩	2022年10月1日	□	🔍	🗑️
9	██████	その他	女	①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩	2022年10月7日	□	🔍	🗑️
10	██████	中学2年生	男	①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩	2022年10月1日	□	🔍	🗑️
11	██████		女	①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩	2022年10月7日	□	🔍	🗑️

②GHプログラムの運営フローの構築：全体の運営フロー図



③GH学習の枠組み

③GH学習の枠組み

目的

従来の学校教育では評価されにくい、芸術・クラフト分野をはじめとした多様な才能を発掘し、ひとりひとりの子どもに合った生き方・学び方を見つけること。

育成したい人材像

自己を肯定的に捉え、自分自身の特性や興味関心を認識して、自分に合った生き方や学び方、自分にしか生み出せない価値を、手仕事を通して探究できる人材

手段

手仕事を通して唯一無二の価値をつくりだすGHとの出会いを通して、GHの生き方や学び方、仕事への向き合い方から、自分自身の生き方や学び方のヒントとなる知識や技術を習得する。

■オンラインツアー

オンライン上でのGHとの対話を通して学ぶ。

■リアルツアー

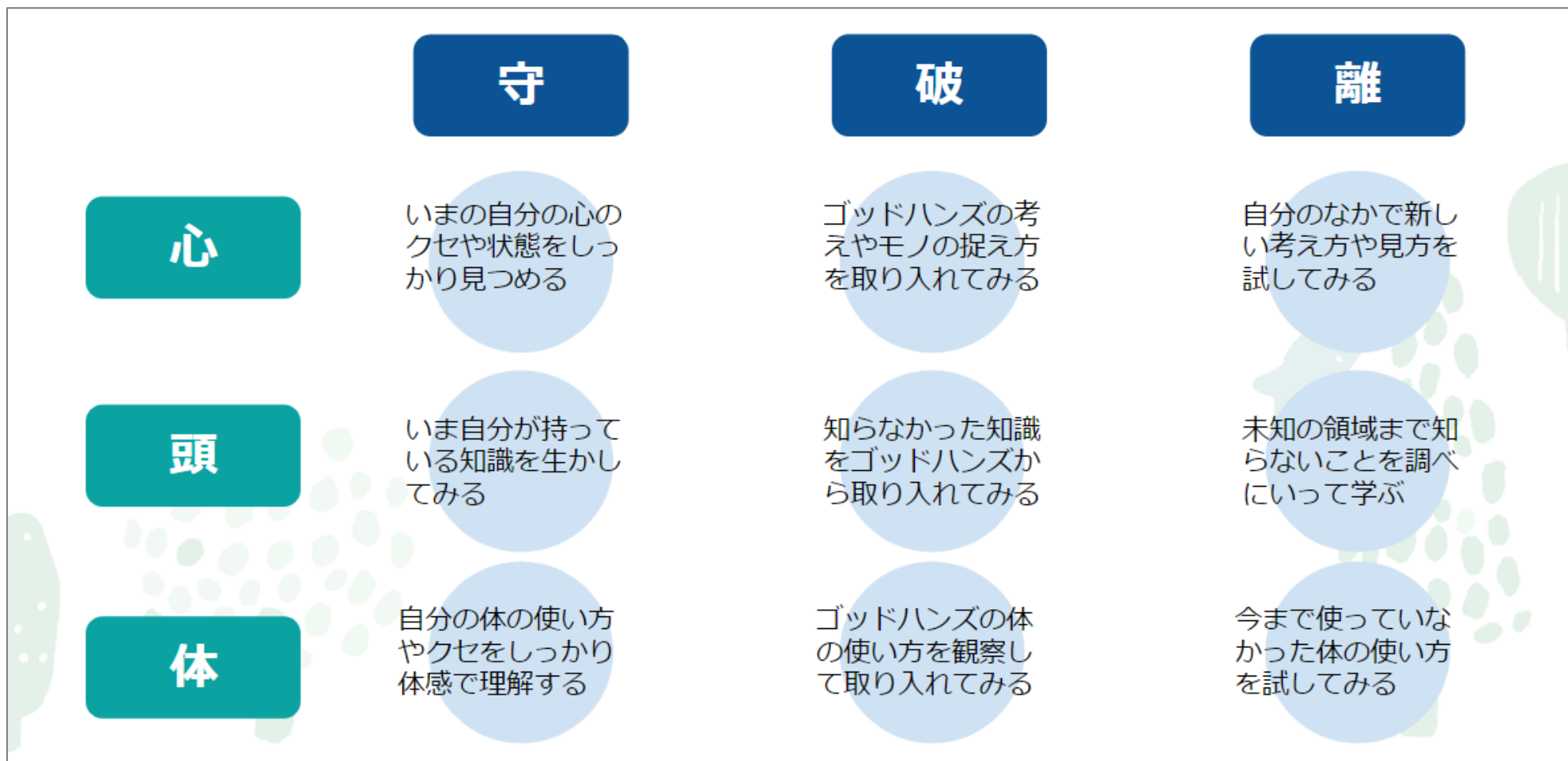
現地へ行き、実際にGHの職場で仕事や暮らしを体験することで学ぶ。



③GH学習の枠組み

学びの 視点

頭だけでなく心や体を使った学び方を意識するために、「心」「頭」「体」×「守」「破」「離」の9つのマトリクスで視点を設定した。GH学習の学びは「守」→「破」→「離」の順に、段階的に発展していくことをねらいとした。



④GH学習（オンラインツアー）の実施

④GH学習（オンラインツアー）の実施：実施の概要

- 期間** 2022年11月16日～2022年12月3日
- 時間** 1回約90分、全14回実施
- 目的** 多様な職業を知り、興味関心を広げる。また、GHの生き方や学び方、仕事への向き合い方から、自分自身の生き方や学び方のヒントを得る。
- 職種** ドローンパイロット／ピアニスト／陶芸家／シェフ／画家／産業医／フィギュア塗装師／華道家／鷹匠／木版画家／細密画家／未来妄想クリエイター／鯉のぼりクリエイター／実業家

参加人数 計77人（複数回参加者の重複あり）

実施形式 zoomミーティング

The grid contains 14 cards, each representing a different profession:

- 鯉のぼりクリエイター** (Koinobori Creator): 山岡 寛泳 (Yamaoka Hirohiko)
- ドローンパイロット** (Drone Pilot): 高梨 智樹 (Takanaori Tomoki)
- 鷹匠** (Touji): 石橋 美里 (Ishihashi Misato)
- 少年画家** (Shounen Eiga): 濱口 瑛士 (Hamakuchi Eisai)
- 華道家** (Kawadoke): 古田 祥子 (Furuta Sachiko)
- 陶芸家** (Kawadoke): SHOWKO
- ピアニスト** (Pianist): 西川 悟平 (Nishikawa Gohpei)
- 細密画家** (Shibubishigaka): 金澤 洋輝 (Kanazawa Yohki)
- 産業医** (Sanjougai): 三宅 琢 (Miyake Taku)
- 一流シェフ** (Ichiu Shefu): 能田 耕太郎 (Noda Koutaro)
- フィギュアに命を吹き込む「塗装師」** (Figura Tosei): 古田 悟郎 (Furuta Goro)
- 木版画家** (Mokubansha): 古田 悠太 (Furuta Yuta)
- ビジネスデザイナー** (Biznesu Desaina): 金子 裕 (Kaneko Yū)
- 未来妄想クリエイター** (Mirai Mousou Kureitaa): 榎 良祐 (Enryo Ryū)

④GH学習（オンラインツアー）の実施：実施の概要・実施体制

■オンラインツアーの流れ（例）

10分 GH学習の説明、GH紹介

50分 GHトークセッション

20分 質疑応答

10分 フォローアップ、アンケート

■GHトークセッションの内容例

①これまでの歩みや仕事に出会ったきっかけ

なぜそれをやろうとしたのか、きっかけとなる出来事やこれまでの変遷。得意なこと・苦手なこと、考え方、嗜好など。

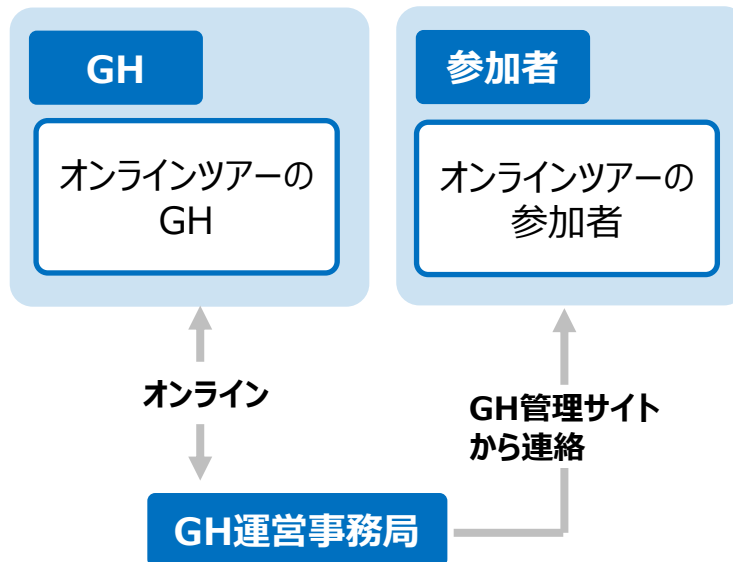
②仕事の内容や暮らしぶり

どんな作業をしているのか。どんなふうにアイデアを考え、どんなプロセスで作っていくのか。仕事を通してどんなことを学んでいるのか。苦悩や悩み、喜び、モチベーションなど。

③自分にしか生み出せない価値を見つけるためのヒント

自分にしか生み出せない価値を見つけるにはどうすればよいか。将来の不安への対処の仕方など。

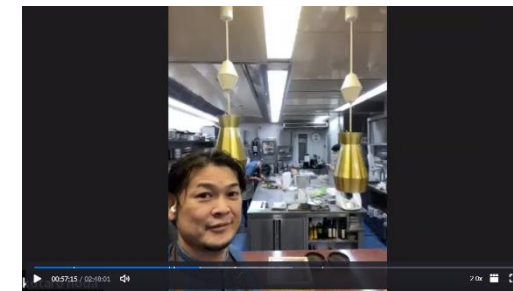
■実施体制



オンラインツアー実施までの準備

- ・GHへのヒアリング、日程調整
- ・GHプロジェクトについての説明
- ・トーク内容についての打ち合わせ
- ・GH、参加者、支援スタッフへの連絡

運営メンバー：4名
ディレクター（1）、事務局スタッフ（3）



GH職場とオンラインでつなぐ



オンラインツアー実施

- ・全体のファシリテート
- ・参加者のフォロー
- ・GHのフォロー

運営メンバー：4～6名
ファシリテーター（1）、事務局スタッフ（1～2）、支援スタッフ（2～3）

④GH学習（オンラインツアー）の実施：実施プログラム

授業①18歳で起業した「ドローンパイロット」

- 実施日時：11月16日（水）13：30～15：00
- 参加人数：5名



ドローンパイロット
高梨 智樹（たかなし・ともき）

中学生時代に「識字障害」と診断されるも、パソコンや電卓を活用して自分に合った学び方を模索し、定時制高校に入学。

18歳で父親とともに、ドローンによる空撮・操縦会社『スカイジョブ』を設立し、高校卒業後はドローンパイロットとして活動する。

その活躍はドキュメンタリー番組『情熱大陸』（TBS系）でも紹介され話題となった。ほか、聞き書きによる著書『文字の読めないパイロット 識字障害の僕がドローンと出会って飛び立つまで』（イースト・プレス）がある。



④GH学習（オンラインツアー）の実施：実施プログラム

授業② 7本の指で“奇跡の音色”を奏でる「ピアニスト」

- 実施日時：11月16日（水）17：30～19：00
- 参加人数：6名



トークセッション内容

- NYで出会ったドロボウの話
- 特別演奏 Happy Birthday
- カーネギーホールでの演奏の話
- 東京2020で演奏した話
- 英語をしゃべると10億人以上の人としゃべれる！
- 小中学校のときの話・進路の話・焦らなくていい
- 自分をほめること・認めてあげることが大切
- 1つでも多く、自分の好きなことを見つけよう



ピアニスト
西川 悟平（にしかわ・ごへい）

1999年、巨匠・故デイヴィッド・ブラッドショー氏とコズモ・ブオーノ氏に認められ、ニューヨークへ招待されたことをきっかけに、プロのピアニストを目指す。

同年、リンカーンセンター・アリスタリーホールにてニューヨークデビューを果たし、翌年より定期的にカーネギーホールにて演奏するようになる。

輝かしいキャリアが始まった矢先にジストニアという難病に冒されるも、懸命なリハビリの末、7本の指で演奏し再起を果たす。

世界を舞台に意欲的に活動を続けるなか、2021年には「東京2020パラリンピック」の閉会式で演奏を披露し、グランドフィナーレを飾った。

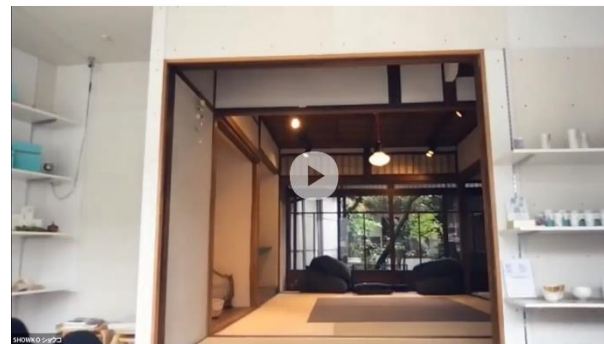
④GH学習（オンラインツアー）の実施：実施プログラム

授業③日本の感性を“かたち”に変える「陶芸家」

- 実施日時：11月22日（火）13：30～15：00
- 参加人数：4名



デザインって何？



陶芸家
SHOWKO（しょうこ）

京都で330年続く茶陶の窯元「真葛焼」に生まれる。
佐賀県武雄市での陶芸を修業したのち、2005年より自身の工房『SpringShow Studio』にて独特の技法での陶板画制作をはじめ。その後、グラフィックデザイナーとして平面の構成などのデザイン、大手メーカーのショッピングサイトの運営などに携わり、他業種の経験をもとに、日本のもてなしの文化における器の可能性を探究。2009年に「読む器」をコンセプトにした、プロダクトブランド『SIONE』を立ち上げる。現在は、京都を拠点に国内外で作品を発表。陶板画家としての活動のみならず、アートプロジェクト、プロダクトデザイン、ブランディングや茶会などを通じて、現代に添ったもてなしの文化を創っている。

④GH学習（オンラインツアー）の実施：実施プログラム

授業④イタリアで二度の星を獲得した「一流シェフ」

- 実施日時：11月22日（火）17：30～19：00
- 参加人数：8名



イタリア料理シェフ
能田 耕太郎（のうだ・こうたろう）

イタリア・ローマのミシュラン一ツ星獲得店『bistrot64』料理長。神戸のビストロ『ガアルティエロ・マルケージ』を経てイタリアに渡り、フィレンツェの三ツ星レストラン『エノテカ・ピンキオーリ』をはじめとした各地の厨房で、修行時代をおくる。

2010年、ヴィテルボのレストラン『エノテカ・ラ・トーレ』にて、ミシュランガイド・イタリア2011より一ツ星を獲得。翌年にはローマの五ツ星ホテル『ジュメイラ・グランデ』が擁する『マニョリア』に、総料理長として就任。その後、コペンハーゲン『ノーマ』『ゲラニウム』など、最高峰の北欧料理店での研修を経て再びイタリアへ。

2016年、ミシュランガイド・イタリア2017より二度目の一ツ星を獲得。イタリア料理のシェフとして、イタリアで二度の評価を得るに至った初の日本人となる。

④GH学習（オンラインツアー）の実施：実施プログラム

授業⑤描くことで自由になれた「少年画家」

- 実施日時：11月25日（金）15：30～17：00
- 参加人数：9名



トークセッション内容

- 全く輝かしくない私の学生時代
- 勉強がしたくなる話...やらされる勉強でないものは面白い
- 本当の学びとは？
- 仕事をする上で大切にしていること
- 絵が上手じゃなくとも画家、絵本作家になれた訳
- 同士の皆さんへ...夢中になれることを探す
- アナログで作品を作る意味

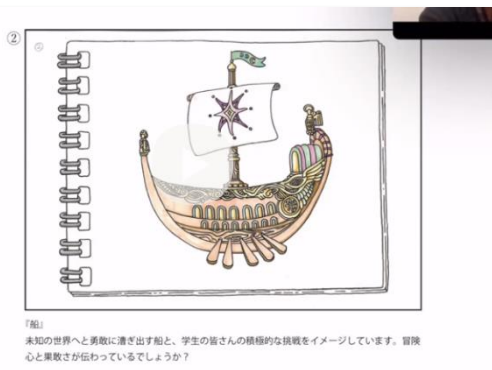


画家／絵本作家
濱口 瑛士（はまぐち・えいし）

3歳頃から絵を描き始める。ディスレクシアという特性を持つ反面、言語による思考力や表現力の知能指数を示す言語性IQは133と高く、物語の創作も得意とする。

世界史(特にローマ史)や民族・宗教問題にも強い関心を持っており、尊敬する人物は、ローマ皇帝アウグストゥスと教皇ヨハネパウロ2世。好きな言葉は「君の覚えた小さな技術をいつくしみ、その中でやすらえ」(マルクス・アウレリウス・アントニヌス)。

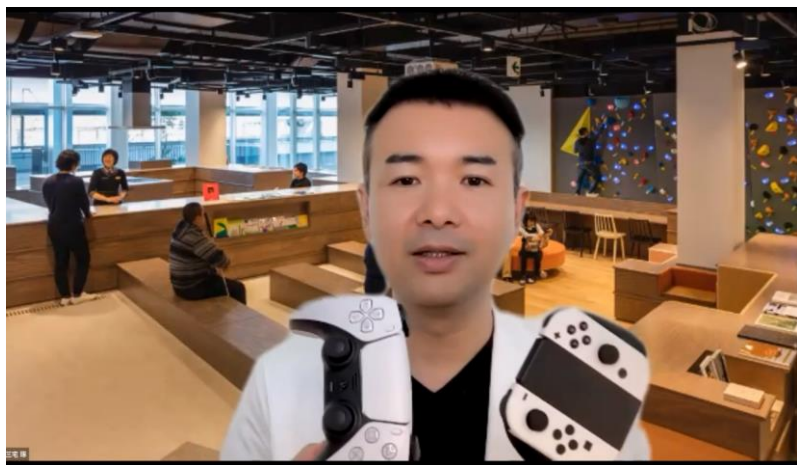
作品集『黒板に描けなかった夢 ～12歳、学校からはみ出した少年画家の内なる世界』『書くことと描くこと』(ともにブックマン社)をはじめ、絵本『ダビッコラと宇宙へ』(白泉社)など著書も多数。



④GH学習（オンラインツアー）の実施：実施プログラム

授業⑥薬ではなく“ハッピー”を処方する「産業医」

- 実施日時：11月27日（日）13：30～15：00
- 参加人数：5名



治らない病気や障害の人を、治らなくても
元気に楽しく生きられるようにする医者
三宅 琢（みやけ・たく）

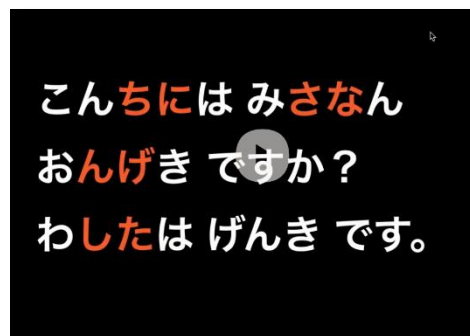
株式会社Studio Gift Hands代表取締役／公益社団法人NEXT VISION理事。働く人々のメンタルヘルスケアから人材育成まで、職場で起こるさまざまな課題の解決や、ヘルスリテラシー向上のための教育・育成を行う産業医。

「iPhone」や「iPad」を活用した、視覚障害者や発達障害者への情報支援をはじめ、病院デザインのコンセプトディレクターを務める。

医療／デザイン／建築の領域を超えた情報障害者への情報処方を行う眼科医。

日テレSocialの体コンデショニング動画の監修や、日本の伝統美の価値を伝える「Edge of Japan」の運営支援など、マルチメディアでの対話を軸として、社会課題を解決するための社会処方を提案する社会医。

「産業医／眼科医／社会医」という3つのスタイルで、人が豊かに生きるためのウェルビーイングに関する哲学教育を行っている。



④GH学習（オンラインツアー）の実施：実施プログラム

授業⑦フィギュアに命を吹き込む「塗装師」

- 実施日時：11月27日（日）17：30～19：00
- 参加人数：6名

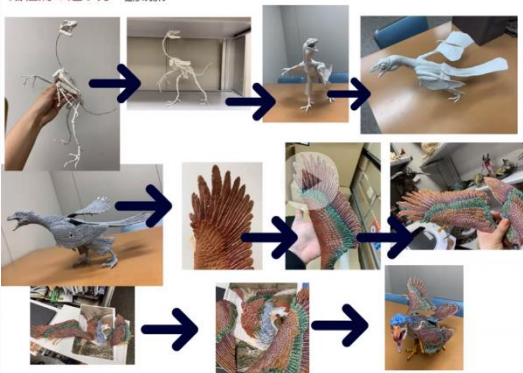
フィギュアの開発工程



塗装師の仕事



始祖鳥の造り方



造形家／塗装師
古田 悟郎（ふるた・ごろう）

日本動植物専門学院に在学中、『海洋堂』でアルバイトをしたことがきっかけで現在に至る。『海洋堂』の動物系の塗装見本のほぼすべてを担当している。

幼少期に特撮テレビ番組『UFO大戦争 戦え！レッドタイガー』（テレビ東京）に出演し、特撮現場で影響を受けた。爬虫類や古生物への造旨も深く、爬虫類専門雑誌での連載「幻想ビバリウム」にて数々の古代生物の製作をはじめ、博物館の展示物モデルの製作など、造形師としても高い評価を得ている。

④GH学習（オンラインツアー）の実施：実施プログラム

授業⑧鷹を愛し、大空へと放つ「鷹匠」

- 実施日時：11月30日（水）13：30～15：00
- 参加人数：7名



トークセッション内容

- 鷹匠になった経緯・鷹匠という仕事について
- 鷹匠の歴史について（2000年近い歴史がある）
- 古文書について
- 鷹匠の試技・鷹のエサ



現代鷹匠
石橋 美里（いしばし・みさと）

幼少期に鷹に出会い、ひと目惚れ。以来、鷹と関わる仕事を目指すなかで、鷹を扱う獣医になりたいと考えるように。

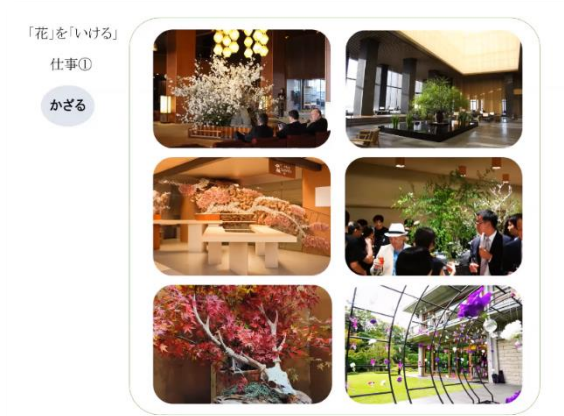
高校生のときに、自分が必要とされる技術に対して真剣に向きあいたいと思い、誰もやったことのない、鷹の未知の分野に挑戦することを決意。

株式会社『ファルコンウイング』、『日本鷹馬文化顕彰会』を設立する。現在は鳥害対策だけでなく、伝統文化の啓蒙やイベント出演、動物を介在した教育支援、講演セミナーなど、幅広いフィールドで活躍中。

④GH学習（オンラインツアー）の実施：実施プログラム

授業⑨和の知恵をみんなの“ツール”にする 「華道家」

- 実施日時：11月30日（水）17：30～19：00
- 参加人数：6名



トークセッション内容

- 日々の暮らしについて
- 華道家の仕事について いかす／みせる／つたえる
- 華道の原形、アニミズム、日本人の心の在り方
- 華道の試技 西洋的なたし算と日本のなひき算
- シカの骨を使った作品の紹介（たし算とひき算）
- 重々帝網（じゅうじゅうたいもう）すべてのものが繋がっていてすべてのものが光っている。どこかのタイミングで誰かが自分光らせてくれる。



華道家
吉田 祥子（よしだ・しょうこ）

慶應義塾大学 総合政策学部を卒業後、日本電気株式会社で新聞社総デジタルシステム化の基礎設計を担当。博報堂生活総合研究所にてフリープランナーとして勤務。ほかLVMHグループでハイエンドマーケティングを担当したのち、日本農業経営大学校非常勤講師を務める。

母が家元を務める流派で学び、ホテルや飲食店の花飾りを手がけるほか、京都の里山で循環型農業に携わる。

華道は戦国武将がマネジメント能力を向上させるツールの役割も担っていたことに注目し、企業研修や講演を行う。草花をインターフェイスとして自分を覗いて放すワークショップを東京・京都・岩手などで開催。

④GH学習（オンラインツアー）の実施：実施プログラム

授業⑩天才に魅了された異才「木版画作家」

- 実施日時：12月1日（木）15：30～17：00
- 参加人数：1名

葛飾北斎に出逢う！

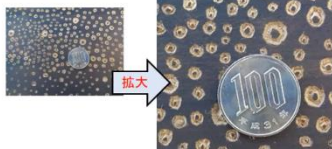
小学5年生の時、葛飾北斎の『神奈川沖浪裏』に出逢い、僕の人生が変わりました！！



制作した北斎の作品（一部）



彫りの修行



円の中に円を残す作業。真ん中に残しているのは富士山の様に傾斜を付けます。これが、鹿の子彫りです。



お経等の筆で書かれている文字を彫り、筆勢を表現する練習です。

鍾馗さんとの出逢い

鍾馗さんは厄除けの神様



2020年5月 コロナの終息・疫病退散を祈願して南丹市の市長に寄贈させて頂きました。地元では『鍾馗さんの子やねえ』と声をかけられる時があります。



今年も疫病退散を祈願して、前年に月岡芳年の浮世絵の鍾馗さんを制作しました。髪の中の細かさに泣きました。

トークセッション内容

- 幼少期のころについて
- 興味を持ったもの 空手、将棋、美術館めぐり
- 葛飾北斎との出会い、木版画を製作する→展示会へ出展



木版画作家
吉田 悠太（よしだ・ゆうた）

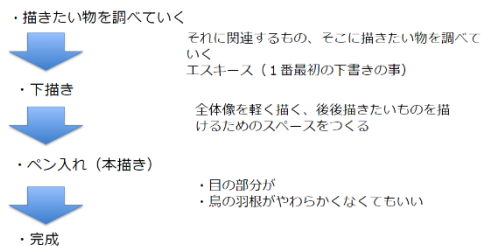
小学5年生のときに、葛飾北斎の『神奈川沖浪裏』に魅了されたのがきっかけで、木版画を始める。以来、独学ながらも技術を磨き、葛飾北斎や歌川広重の浮世絵を再現した作品を多数制作。2019年には、浮世絵の再現作品だけでなくオリジナル版画を含めた初の個展『版画ノイエ』を開催。『異才発掘プロジェクト ROCKET』4期スカラー候補生。

④GH学習（オンラインツアー）の実施：実施プログラム

授業⑪無限の線を編む「細密画家」

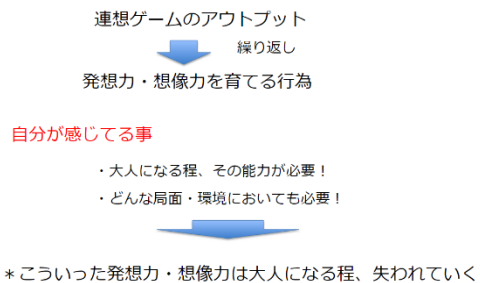
- 実施日時：12月2日（金）13：30～15：00
- 参加人数：1名

作品の作り方（出来るまで）



* 大事なことは連想ゲームとアウトプット

伝えたい事



本日の話

- 1・現在の自分（経歴）について
- 2・これまで手掛けた作品について
- 3・作品ができるまで
- 4・伝えたい事



細密画家／ペン画家
金澤 洋輝（かなざわ・ひろき）

中学生時代に壁画を見て、「自分の世界を絵で表現したい」と思ったのがきっかけとなり、美術予備校に3年間通い、多摩美術大学に進学。

現在は、大学院・日本画研究領域に所属し、細密画のみならず銅版画の制作も精力的に行っている。



④GH学習（オンラインツアー）の実施：実施プログラム

授業⑫ワクワクを可視化！「未来妄想クリエイター」

- 実施日時：12月2日（金）17：30～19：00
- 参加人数：13名

質問

2030年ってどうなると思う？

例えば「寿司屋」



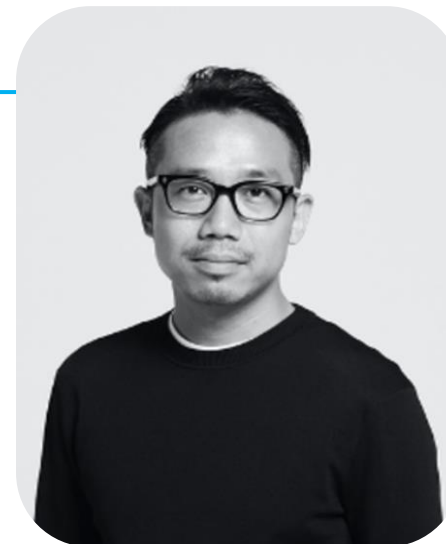
未来妄想クリエイター
榎 良祐（さかき・りょうすけ）

アートディレクターとして電通に所属し、さまざまな企業のブランディングや広告プロジェクトを手掛ける。

2016年に、フードテック・クリエイティブ集団「OPEN MEALS」を立ち上げ、これまでに食とデジタルを融合させた、革新的な7つのプロジェクトを発表。なかでも寿司の味をデータ化・転送し、ロボットアームが食べられる“ピクセル寿司”として再現する「Sushi Teleportation」は、世界に大きなインパクトを与えた。

ほか、おもなプロジェクトに、2023年開業予定の「北海道ボールパーク」開発、東京都が都民に配布した防災ブック「東京防災」、宇宙食市場のコンソーシアム「space food X」などがある。

グッドデザイン金賞をはじめ、D&ADほか多数受賞。



④GH学習（オンラインツアー）の実施：実施プログラム

授業⑬世の中を泳ぐ「鯉のぼりクリエイター」

- 実施日時：12月3日（土）13：30～15：00
- 参加人数：2名



自分が何者なのか問題勃発



鯉のぼりクリエイター
山岡 寛泳（やまおか・かんえい）

幼少期から絵を描くことや「ものづくり」に興味を持つ。
14歳のときに東京大学と日本財団が主催する『異才発掘プロジェクト ROCKET』のスカラー候補生に選出。
N高等学校在学中に、鯉のぼりに特化したブランド『泳泳』を立ち上げる。伝統文化と現代的なデザインを融合させた鯉のぼりの企画・デザイン・製造・販売・ブランディングを行う。
現在は文化服装学院に在学し、学生と経営を両立しながら活動中。



④GH学習（オンラインツアー）の実施：実施プログラム

授業⑭仕組みづくりにワクワク！「ビジネスデザイナー」

- 実施日時：12月3日（土）17：30～19：30
- 参加人数：4名



ビジネスデザイナー
金子 裕（かねこ・ゆう）

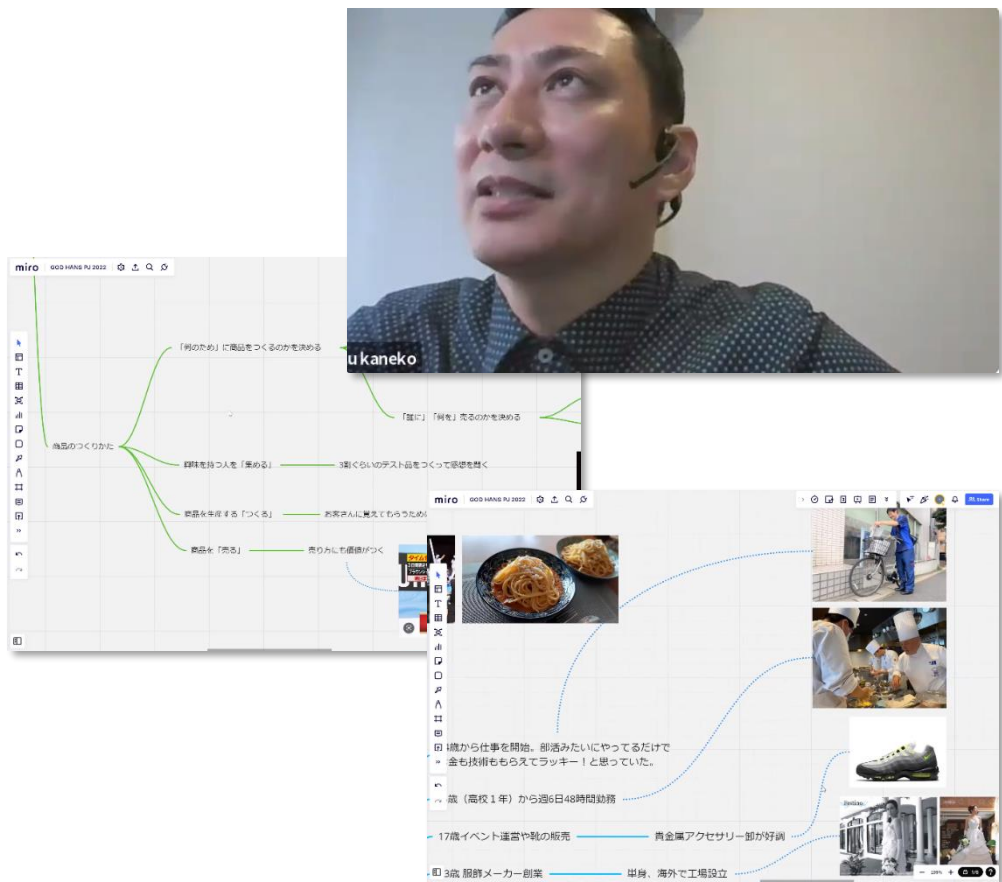
学生起業で服飾・貴金属の製造販売を経て、経営コンサルティング会社を創業。企業の新規事業や指導者育成システムの開発を行い、大規模組織の育成プログラムから行政プロジェクトの設計まで幅広く活動。2018年9月、自らの原体験から個別最適な教育・就業機会の拡大を目指し、東京大学と共催で25歳以下のビジネスコンテスト『MAZERU』を開催。

2020年8月それぞれのフィールドで「学び」に向き合ってきた福本理恵、三宅琢と共に『株式会社SPACE』を創業。個別最適な学びを通して「自分を好きでいい社会」を目指す。

『公益社団法人ネクストビジョン』顧問

『竹芝Marine -Gateway Minato協議会』アドバイザー

2022年6月 紺綬褒章受賞



⑤GH学習（リアルツアー）の実施

⑤GH学習（リアルツアー）の実施：実施の概要（大田市・雲南市）

目的 GHのもとを訪れ手仕事を実際に体験しながら、GHの生き方や学び方、仕事への向き合い方から、学び方・生き方のヒントを得る。

■大田市

期間 2022年10月19日～10月25日（7日間）

参加人数 全国7名+大田市4名

職種 そば職人／木工職人／畳職人／農家／魚加工職人／陶芸家／石見神楽面職人
（自分の興味のある職種を1つ選び、参加する）

■雲南市

期間 2022年10月31日～11月4日（5日間）

参加人数 全国4名

職種 ワイン醸造家／コミュニティナース



ミリ単位で部屋のすき間を埋める「畳職人」

岡田 三史 島根県大田市

畳職人は、い草で巻くだけではなく、実際に巻く敷き替えが仕事です。その間に求められる重要な技術が、「部屋にすき間なく巻く敷き替える」こと。...

リアルツアー 募集終了



天気によって仕事を変える「現代型百姓」

鈴木 良祐 島根県大田市

私が島根県の大田市に移住したのは、約10年前のことです。もともと福島県で代々継ぐ農家に生まれ、野山に囲まれた生活に慣れ親しんでいたのもあり、...

リアルツアー 募集終了



刺身を越えた干物をつくる「魚さばき名人」

岡田 明久 島根県大田市

島根県の近海で育ち、新鮮な魚を使った干物（のどぐろ）の当主として、陶器を製作しています。私が「陶工（とうこう）」という仕事に興味を持つきっかけは、...

リアルツアー 募集終了



師の言葉を胸に、土と向き合う「陶芸家」

森山 雅夫 島根県大田市

島根県の高津津（たつづ）にある窯元「森山窯（かま）」の当主として、陶器を製作しています。私が「陶工（とうこう）」という仕事に興味を持つきっかけは、...

リアルツアー 募集終了



「コミュニティナース」で地域をまるごと健康に！

矢田 明子 島根県雲南市

「コミュニティナース」とは、職業や資格という限定的なものではなく、人との関わり方・あり方（存在）そのものに近いと思っています。地域の人と暮らして、...

リアルツアー 募集終了



自然に逆らわず、共生する「ワイン醸造家」

安部 紀夫 島根県雲南市

私がワイナリーを営んでいる「奥出雲葡萄園」では、山ブドウ系の「小公子」やヨーロッパ系の「シャルドネ」などを中心に、個性豊かなワインを生産し、...

リアルツアー 募集終了



そば粉と手で対話する「そば打ち職人」

小谷 美紀 島根県大田市

島根県大田市にある「さんべ温泉そばカフェ 湯元」で、そば職人として働いています。三輪（さんりん）に慣れすぎてはじめて三島そばに出会い、「そばってこんな」...

リアルツアー 募集終了



木の椅子が人生を変えた「木工職人」

若田 卓朗 島根県大田市

日本海を眺める高台にある工房「鳥ヶ丘製作所」で、木の家具を作っています。椅子やテーブル、棚などのオーダー家具が得意ですが、バッテリーやカー...

リアルツアー 募集終了



いにしえの魂を現世につなぐ「石見神楽面職人」

小林 泰三 島根県大田市

石見神楽（いわみかぐら）とは、島根県の西部・石見地方を中心に受け継がれている、民俗芸能です。神をお迎えし、祈りを捧げる「儀式」で、日本の神、...

リアルツアー 募集終了

⑤GH学習（リアルツアー）の実施：実施の概要（京都市・大田市リベンジ）

■京都市

期間 2022年12月10日～12月14日（5日間）

参加人数 全国5名

職種 錦織作家／弦楽器製作家



糸から光の紋様を生み出す「錦織作家」



龍村 周

京都

錦織（にしきおり）とは、さまざまな色の糸を使って華麗な紋様を表現した、織物の総称です。古来、美しく立派なものを表す「織」...

リアルツアー 募集終了



“作る手”と“守る手”で音楽家を支える「弦楽器製作家」



良野 剛士

京都

「弦楽器製作家」という言葉自体、あまり聞いたことがないかもしれませんが、バイオリンやビオラ、チェロといった弦楽器をハンド...

リアルツアー 募集終了

■大田市リベンジ

※10月の大田市ツアー後半で予定していた販売体験の内容をリベンジツアーとして実施

期間 2023年3月10日～3月12日（3日間）

参加人数 全国5名+大田市1名

オンライン 2023年2月10日、24日（事前実施）

ごいせ仁摩の紹介



SNS告知ミッション

せっかくのミニ畳ワークショップ、
自分たちだけでなく、
お客さんにも体験してもらいたい！

公式SNSで、どんな告知をしたら
たくさんの方が集まってくれるかな？

⑤GH学習（リアルツアー）の実施：実施スケジュール（大田市・雲南市・京都市）

■大田市

1日目 ウェルカムツアー

その土地の歴史や文化を学びながら、「ものづくり」と「人」とのつながりを探っていく。

2日目 GH職場体験

GHの話を聞きながら、実際に作業の仕方や工程を学ぶ。GHからアドバイスをもらいつつ、自分なりに作業を工夫していく。

3日目

4日目

5日目 共通ワーク&講演会

その土地で働く人たちから、「仕事」と「暮らし」の結びつきを学ぶ。

6日目 GH職場体験

自分なりに作業を工夫していく。販売体験に備えて、売るものの準備をしたり、売るための工夫を考えたりする。

7日目

8日目 リトリートツアー

その土地の自然を学びながら、「ものづくり」とのつながりを探っていく。

9日目 販売体験

道の駅で、GHや自分のつくった作品を販売する。道の駅の果たす役割を学ぶ。

10日目 振り返り&発表

GH職場体験の成果や学びを仲間たちに共有する。自分自身の変化を見つめる。

リアル
で実施
ツアー

■雲南市・京都市

1日目 ウェルカムツアー

2日目 GH職場体験

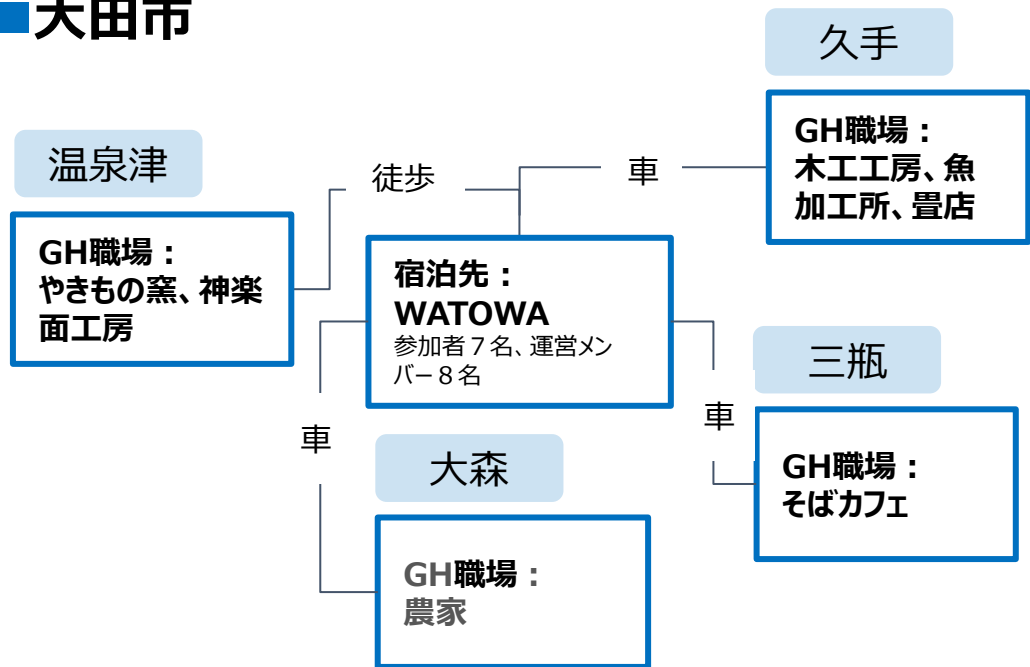
3日目

4日目

5日目 振り返り&発表

⑤GH学習（リアルツアー）の実施：実施体制（大田市・雲南市）

■大田市



リアルツアー実施までの準備

- ・GH・現地コーディネーターへのヒアリング、日程調整
- ・GHプロジェクトについての説明
- ・ツアー内容についての打ち合わせ
- ・GH、参加者、支援スタッフへの連絡

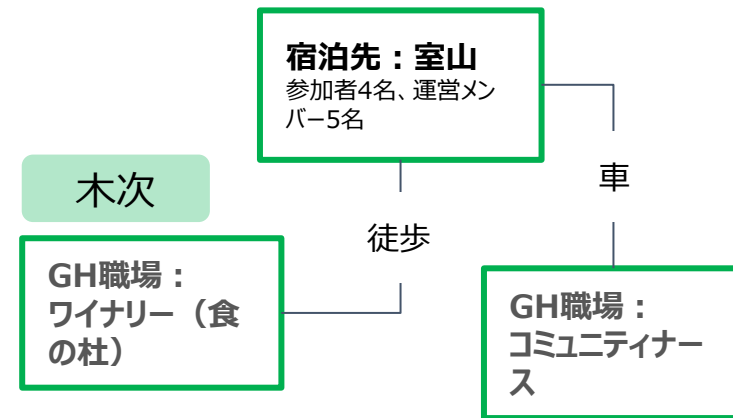
運営メンバー：5名
 ディレクター（1）、事務局スタッフ（3）、現地コーディネーター（1）

リアルツアー実施

- ・GH・現地コーディネーターとのMT
- ・参加者生活支援
- ・参加者学習支援
- ・現地移動補助

運営メンバー：12～13名
 ディレクター（1）、事務局スタッフ（4）、現地コーディネーター（1）、支援スタッフ（3）、現地ボランティアスタッフ（3～4）

■雲南市



リアルツアー実施までの準備

- ・GHへのヒアリング、日程調整
- ・GHプロジェクトについての説明
- ・ツアー内容についての打ち合わせ
- ・GH、参加者、支援スタッフへの連絡

運営メンバー：4名
 ディレクター（1）、事務局スタッフ（3）

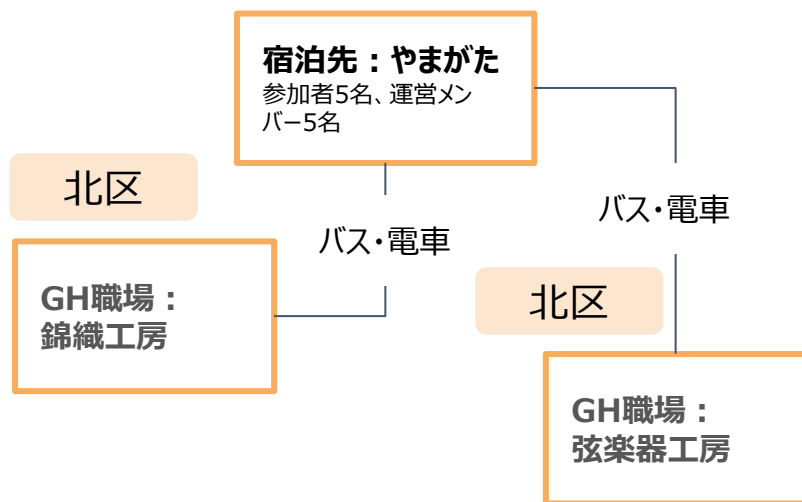
リアルツアー実施

- ・GHとのMT
- ・参加者生活支援
- ・参加者学習支援
- ・現地移動補助

運営メンバー：5名
 ディレクター（1）事務局スタッフ（2）、支援スタッフ（2）

⑤GH学習（リアルツアー）の実施：実施体制（京都市・大田市リベンジ）

■京都市



リアルツアー実施までの準備

- ・GHへのヒアリング、日程調整
- ・GHプロジェクトについての説明
- ・ツアー内容についての打ち合わせ
- ・GH、参加者、支援スタッフへの連絡

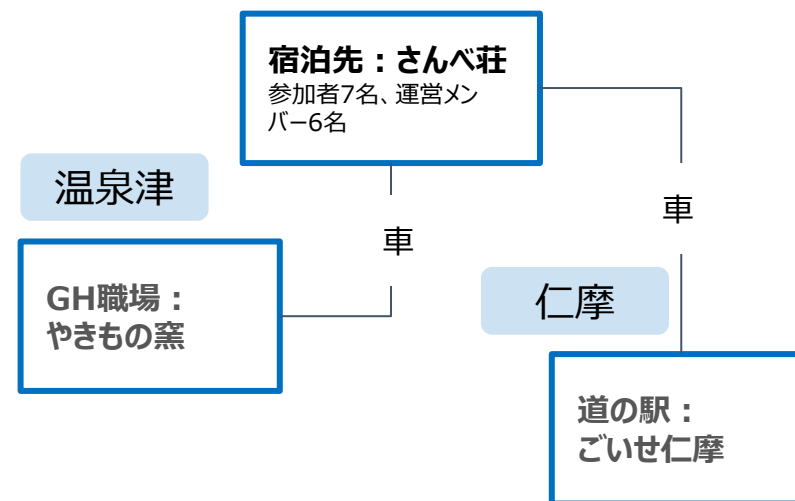
運営メンバー：4名
ディレクター（1）、事務局スタッフ（3）

リアルツアー実施

- ・GHとのMT
- ・参加者生活支援
- ・参加者学習支援
- ・現地移動補助

運営メンバー：5～7名
ディレクター（1）事務局スタッフ（1）、
支援スタッフ（3～5）

■大田市リベンジ



リアルツアー実施までの準備

- ・GHへのヒアリング、日程調整
- ・GHプロジェクトについての説明
- ・ツアー内容についての打ち合わせ
- ・GH、参加者、支援スタッフへの連絡

運営メンバー：6名
ディレクター（1）、事務局スタッフ（3）、
現地コーディネーター（2）

リアルツアー実施

- ・GHとのMT
- ・参加者生活支援
- ・参加者学習支援
- ・現地移動補助

運営メンバー：6名
ディレクター（1）事務局スタッフ（3）、
現地コーディネーター（2）

⑤GH学習（リアルツアー）の実施：実施プログラム（大田市）

授業①そば粉と手で対話する「そば打ち職人」

- 参加人数：1名（小3） ※ 1日のみ参加



小谷 美紀（こたに・みき）
そば打ち職人

『さんべ温泉そばカフェ 湯元』で調理を担当。
手打ちの十割そばをはじめ、そば粉を使ったスイーツなど、三瓶そばの魅力を堪能できるメニューを提供している。
『さんべ在来そばの会』加盟店でもあり、「三瓶在来そば」「米」「三瓶わさび」といった特産のセットをメニューに取り入れることも。
古来、三瓶で育まれてきた大地の恵みを守り続けるとともに、地域の産業活性化にも尽力している。

⑤GH学習（リアルツアー）の実施：実施プログラム（大田市）

授業②木の椅子が人生を変えた「木工職人」

- 参加人数：2名（小6、中3）
- 内容：工房見学、木工作品づくり、など



岩田 卓朗（いわた・たくろう）
木工職人

島根県大田市出身。
京都精華大学芸術学部デザイン学科でプロダクトデザインを専攻。
その後、岐阜県高山市の飛騨国際工芸学園で木工を学ぶ。
高山市の家具工房、地元大田市の鉄工所への勤務を経て、
2012年に『烏ヶ丘製作所』を創業する。
「おじいさんが使っていた椅子を、孫やひ孫が使いたいと思う」
そんな家具づくりを理想としている。

⑤GH学習（リアルツアー）の実施：実施プログラム（大田市）

授業③ミリ単位で部屋のすき間を埋める「畳職人」

- 参加人数：1名（高2）
- 内容：工房見学、畳の表替え、ミニ畳の活用方法を考える、など



岡田 三史（おかだ・みつし）
畳職人

『岡田畳店』店主。
畳屋だった父親の背中を見て育ち、中学生のころには同じ世界を目指したいと考えていた。
個人商店で修業し、自身も畳職人の世界に。父親の畳屋を受け継ぎ、現在に至る。
稲わらを圧縮して作る昔ながらの畳から新素材の畳まで、幅広く対応できる技術を誇り、地元のみならず遠方からも依頼が寄せられている。
手作業で縫い上げ、芸術的な美しさを誇る畳は高く評価され、厚生労働省が選ぶ「現代の名工」にも認定されている。

⑤GH学習（リアルツアー）の実施：実施プログラム（大田市）

授業④天気によって仕事を変える「現代型百姓」

- 参加人数：1名（小5）
- 内容：畑見学、畑の管理のお手伝い、など



鈴木 良拓（すずき・よしひろ）
現代型百姓

東京でテキスタイルを学んだのちに、大森町へ移住。
大森町に本店を置くアパレルブランド『群言堂』やグラフィックデザインの仕事をしつつ、『大森 SUZUKI FARMS』を運営している。
さまざまな作物が混生する「小さな森のような畑」を実現するべく、化学肥料や農薬、プラスチック資源に頼らない自然農を実践。
そこにある自然環境を楽しみながら、ヤギやニワトリたちと共存し、地球環境への負荷の少ない循環型の農業を目指している。

⑤GH学習（リアルツアー）の実施：実施プログラム（大田市）

授業⑤刺身を越えた干物をつくる「魚さばき名人」

- 参加人数：4名（小4、中1、中2、高3）
- 内容：作業場見学、干物づくり（魚をさばく、魚を干す）、など



岡田 明久（おかだ・あきひさ）
魚マイスター

水産物加工製造業『岡富商店』取締役会長。
昭和25年創業『岡富商店』の次男として生まれるが、長男が夭折してしまい、中学生のころから店を継ぐことを意識していた。両親の一生懸命に働く姿を見て育ったため、自然と受け入れていくようになる。
見聞を広めるために通った大学卒業後は、水産関連の間屋に就職。その後帰郷し『岡富商店』を受け継ぐ。
地元で愛される店を守りながらも、オンライン販売といった事業を展開し、全国のファンに干物を届けている。

⑤GH学習（リアルツアー）の実施：実施プログラム（大田市）

授業⑥師の言葉を胸に、土と向き合う「陶芸家」

- 参加人数：1名（中2）
- 内容：工房見学、陶芸作品づくり、など



森山 雅夫（もりやま・まさお）
陶芸家／窯元

1957年に島根県立職業補導所陶磁器科を卒業後、河井寛次郎氏の内弟子となる。その後、倉敷の堤窯・武内晴二郎氏のもとで修業し、1971年に『森山窯』として独立。1979年、「日本陶芸展」に初出品し入選。以降は「日本民芸館展」も含めて連続入選している。工房では、伝統技術の継承をふまえた陶芸家の育成にも注力しており、修業を希望する若い世代の陶芸家の受け入れも行っている。

⑤GH学習（リアルツアー）の実施：実施プログラム（大田市）

授業⑦いにしへの魂を現世につなぐ「石見神楽面職人」

- 参加人数：1名（中3）
- 内容：工房見学、神楽面づくり、など



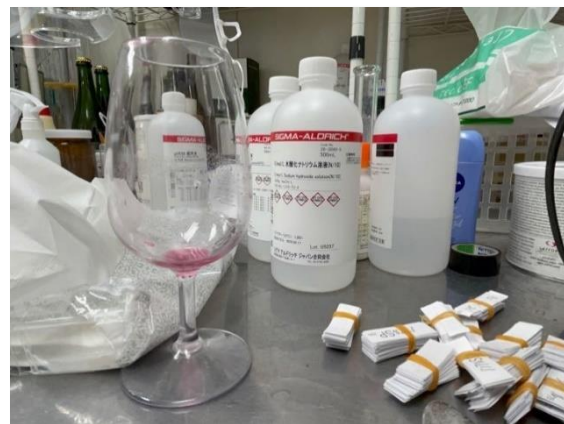
小林 泰三（こばやし・たいぞう）
石見神楽面職人／和紙造形作家

島根県大田市の温泉津町に生まれ、11歳から、島根県伝統工芸品「石見神楽面」の職人に師事し、技法を学ぶ。京都造形芸術大学（現：京都芸術大学）芸術学部芸術学科を卒業後、同大学の事務職員として5年間勤務。2008年に退職して島根県へ戻り（株）小林工房を設立。石見神楽面の製造・販売を手掛けるかたわら、神楽面教室やワークショップを企画・開催し、次世代育成と地域振興、伝統芸能の普及活動にも取り組んでいる。

⑤GH学習（リアルツアー）の実施：実施プログラム（雲南市）

授業①自然に逆らわず、共生する「ワイン醸造家」

- 参加人数：3名（小5、中1、高2）
- 内容：ブドウ畑・ワイナリー見学、ブドウの収穫、畑の管理のお手伝い、など



安部 紀夫（あべ・のりお）
ワイン醸造家

奥出雲葡萄園・ワイナリー長。
有機農法にこだわった乳製品メーカー「木次乳業」に入社後、山梨県のワイナリー「丸藤葡萄酒工業」で研修し、ワインづくりの基礎を学ぶ。
奥出雲葡萄園の立ち上げから携わっており、創業時は土地に合ったブドウの品種を探し、山ブドウの交配種を栽培するところからスタートした。
以降はヨーロッパ系の品種も栽培するようになり、とくにシャルドネは国内のワインコンクールでも高い評価を得て注目されている。創業時から一貫して、低農薬・有機栽培による「自然に逆らわず、安心して飲めるワイン」を追求している。

⑤GH学習（リアルツアー）の実施：実施プログラム（雲南市）

授業②「コミュニティナース」で地域をまるごと健康に！

- 参加人数：1名（高2）
- 内容：地域の人と交流する、地域の人アイデアを膨らませる、など



矢田 明子（やた・あきこ）
コミュニティナース

Community Nurse Company株式会社 代表取締役／一般社団法人Community Nurse Laboratory 代表理事
島根大学医学部看護学科を卒業後、人材育成を中心に事業を運営する『NPO法人おっちラボ』を立ち上げる。雲南市が主催する課題解決人材育成事業『幸雲南塾（こう・うなんじゅく）』で地域に飛び出す医療人材によるコミュニティづくりを提案。
2016年よりスタートした「コミュニティナースプロジェクト」で、人材の育成やコミュニティナース経験のシェアを実践している。2021年には厚生労働省「重層的支援体制整備事業（参加支援事業）」調査事業の有識者委員をつとめる。
著書に『コミュニティナース ―まちを元気にする“おせっかい”焼きの看護師』（木楽舎）がある。

⑤GH学習（リアルツアー）の実施：実施プログラム（京都市）

授業①糸から光の紋様を生み出す「錦織作家」

- 参加人数：4名（小5、小6、中1、中3）
- 内容：工房見学、機織り、糸染め体験、箔作り体験、など



龍村 周（たつむら・あまね）
錦の伝統織物作家

曾祖父・龍村平蔵氏より代々受け継がれてきた、織物の知見と技術の継承を使命とする四代目。伝統織物の研究にも力をそそいでおり、そこから得た学びをもとに、織物の美術作品を数多く生み出している。自身が代表を務める『光峯（こうほう）錦織工房』では、工房見学や機織り体験などを開催し、国内外問わず、さまざまな人たちに日本の伝統文化に触れる機会を提供している。

⑤GH学習（リアルツアー）の実施：実施プログラム（京都市）

授業②“作る手”と“守る手”で音楽家を支える「弦楽器製作家」

- 参加人数：1名（高1）
- 内容：工房見学、弦楽器製作体験、など



奥野 剛士（おくの・たけし）
弦楽器製作家／修復家

幼少期より父・晃久の工房『奥野弦楽器工房』（大阪府松原市）を遊び場として育つ。大学に在学中の20歳のときに、父の指導を乞い最初のバイオリンを作る。以来10年間、父の下で研鑽を積む。

2003年にドイツ・ベルリンへ渡り、Andreas Kägi 氏の下で、さらに複雑な楽器修復についての指導を受ける。その後5年間、日本とドイツを往来しつつ研修を継続的に受講。

2007～2010年、フランス・パリの老舗『Sarl Philippe DUPUY（現・Pierre CARADOT）』にて修復家として勤務。帰国後の2013年に父の工房を継承、現在に至る。

⑤GH学習（リアルツアー）の実施：実施プログラム（大田市リベンジ）

リトリートツアー＆道の駅「ごいせ仁摩」での販売体験

- 参加人数：7名（小5、小6、中1、中2（2）、中3、高2）
- 内容：自然と暮らしのつながりを知る、販売体験、ミニ畳づくり体験など



※SNS告知ミッションとして、「ミニ畳ワークショップ」の告知画像を制作。道の駅のInstagramに実際に投稿して告知を行った。

SNS告知ミッション

せっかくのミニ畳ワークショップ、自分たちだけでなく、お客さんにも体験してもらいたい！

公式SNSで、どんな告知をしたらたくさんの人が集まってくれるかな？



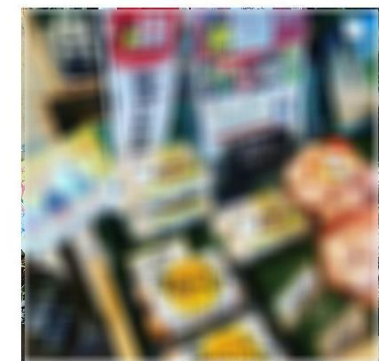
**ごいせ仁摩スペシャルイベント！
手織いミニ畳ワークショップ！**

日時 3月11日（土） 場所 道の駅 ごいせ仁摩
15:00～
（18歳未満は、手回し回しまでです）

費用 1100円（税込）

この中から1つ選んで作っていただけます！
講師 岡田 三史（おかだみつし）さん

「岡田三史」店主、手作りで織り上げる芸術的な畳しさを誇る匠は、高く評価され、国内外で注目を集める「職人」にも認定されている。



畳のよさに
気持ちよく
いらっしやい

ミニ畳ワークショップ

日時：3/11（土）15:00～
場所：道の駅 ごいせ仁摩
参加費用：1100円（税込）

⑥GHサイト登録者の母集団の特徴

⑥GHサイト登録者の母集団の特徴：アンケート調査について

登録者：

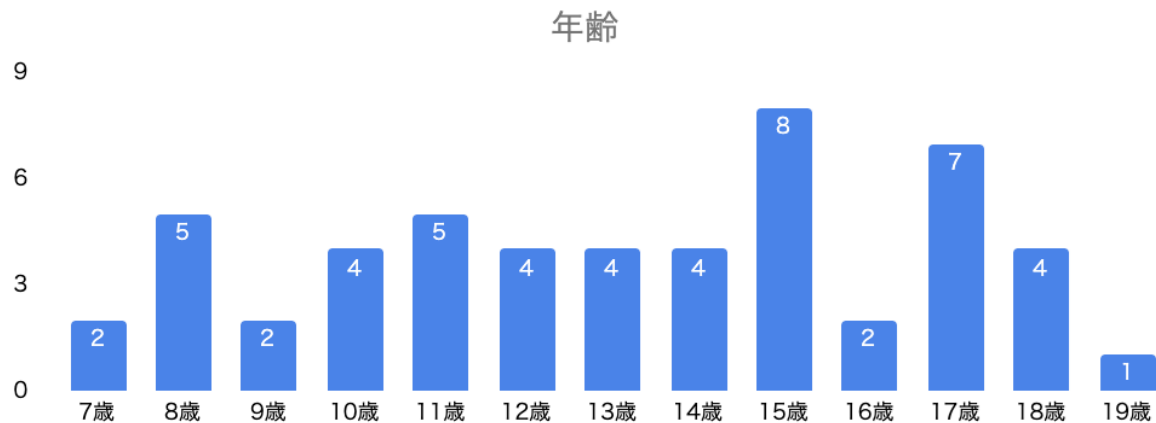
- 総延べエントリー件数：188件
- 有効回答延べ件数：182件
- 有効回答ユニーク件数：52件

※有効回答とは、大学生や幼稚園の登録者を除外した回答者数を指す。本プロジェクトが小学生～高校生を対象にしたものであるため除外にした。

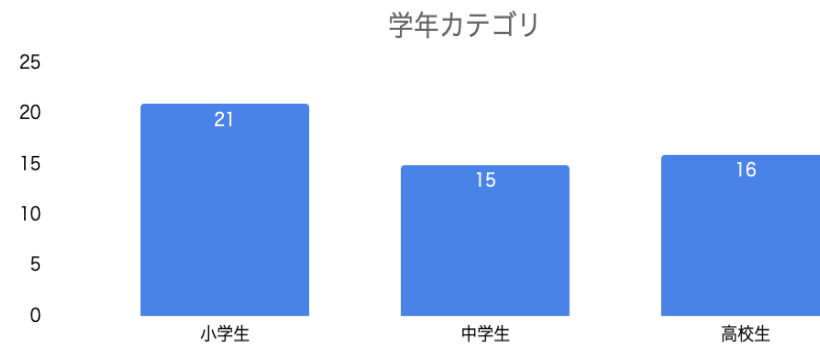
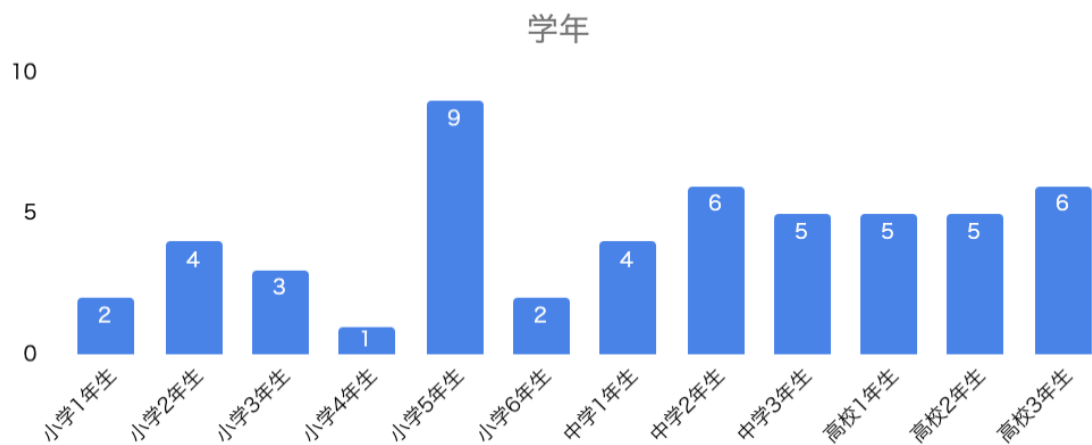
実施プログラム数：

- オンラインツアー：14件
- リアルツアー：11件

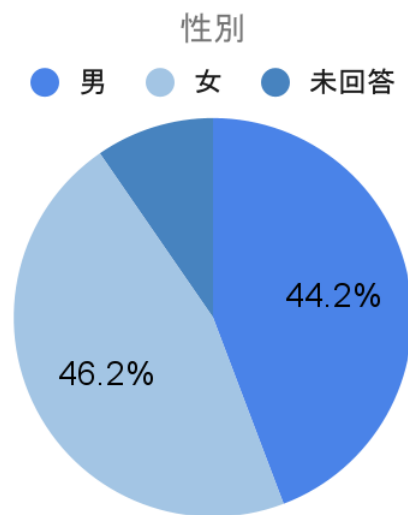
⑥GHサイト登録者の母集団の特徴：登録者の年齢



- 7歳～19歳の子どもがサイトに登録し、平均年齢は13.2歳（±3.4）であった。
- 学年では、小学生の登録者が最も多く21名、そのうち小学5年生の登録者が9名と多かった。



⑥GHサイト登録者の母集団の特徴：プログラム応募状況



応募件数	男	女	未回答	総計	平均年齢
オンラインツアー	61	54	23	138	12.4
リアルツアー	30	13	1	44	14.3
総計	91	67	24	182	12.9

- 性別では、男女はほぼ半々の割合であった。また性別未回答は5名いた。
- 応募件数はオンラインツアーの方が138件と多く、また平均年齢はオンラインツアーの方が12.4歳と若かった。オンラインの方が応募人数が多く、低年齢の層に対してアプローチできた背景として、自宅から保護者同席で参加が可能、宿泊や移動のリスクがない、手軽に参加ができるなどの理由が可能性として考えられる。

⑥GHサイト登録者の母集団の特徴：プログラム応募状況

オンラインツアー応募件数	男	女	未回答	総計	平均年齢
ワクワクを可視化！「未来妄想クリエイター」	9	10	2	21	12.3
フィギュアに命を吹き込む「塗装師」	5	5	3	13	12.6
鷹を愛し、大空へと放つ「鷹匠」	5	6	2	13	12.4
18歳で起業した「ドローンパイロット」	5	2	3	10	11.3
イタリアで二度の星を獲得した「一流シェフ」	4	4	2	10	12.8
描くことで自由になれた「少年画家」	4	5	1	10	12.4
仕組みづくりにワクワク！「ビジネスデザイナー」	5	3	1	9	12.8
7本指で“奇跡の音色”を奏でるピアニスト	4	3	1	8	12.3
世の中を泳ぐ「鯉のぼりクリエイター」	2	4	2	8	12.9
日本の感性を“かたち”に変える「陶芸家」	4	2	2	8	12.5
薬ではなく“ハッピー”を処方する「産業医」	5	2	1	8	11.0
和の知恵をみんなの“ツールにする「華道家」”	3	4	1	8	13.0
木の椅子が人生を変えた「木工職人」	4	2	1	7	15.3
“作る手”と“守る手”で音楽家を支える「弦楽器製作家」	3	3		6	12.5
刺身を越えた干物をつくる「魚さばき名人」	5	1		6	14.2
糸から光の紋様を生み出す「錦織作家」	2	4		6	12.7
天才に魅了された異才「木版画作家」	3	2	1	6	13.3
無限の線を編む「細密画家」	3	2	1	6	12.7
自然に逆らわず、共生する「ワイン醸造家」	4	1		5	14.0
師の言葉を胸に、土と向き合う「陶芸家」	3	1		4	16.3
いにしへの魂を現世につなぐ「石見神楽面職人」	3			3	15.0
そば粉と手で対話する「そば打ち職人」	2			2	14.0
ミリ単位で部屋のすき間を埋める「畳職人」	1	1		2	17.0
天気によって仕事を変える「現代型百姓」	2			2	14.0
「コミュニティナース」で地域をまるごと健康に！	1			1	17.0
総計	91	67	24	182	12.9

リアルツアー応募件数	男	女	未回答	総計	平均年齢
京都府	5	7		12	12.6
島根県雲南市	5	1		6	14.5
島根県大田市	20	5	1	26	15.1
総計	30	13	1	44	14.3

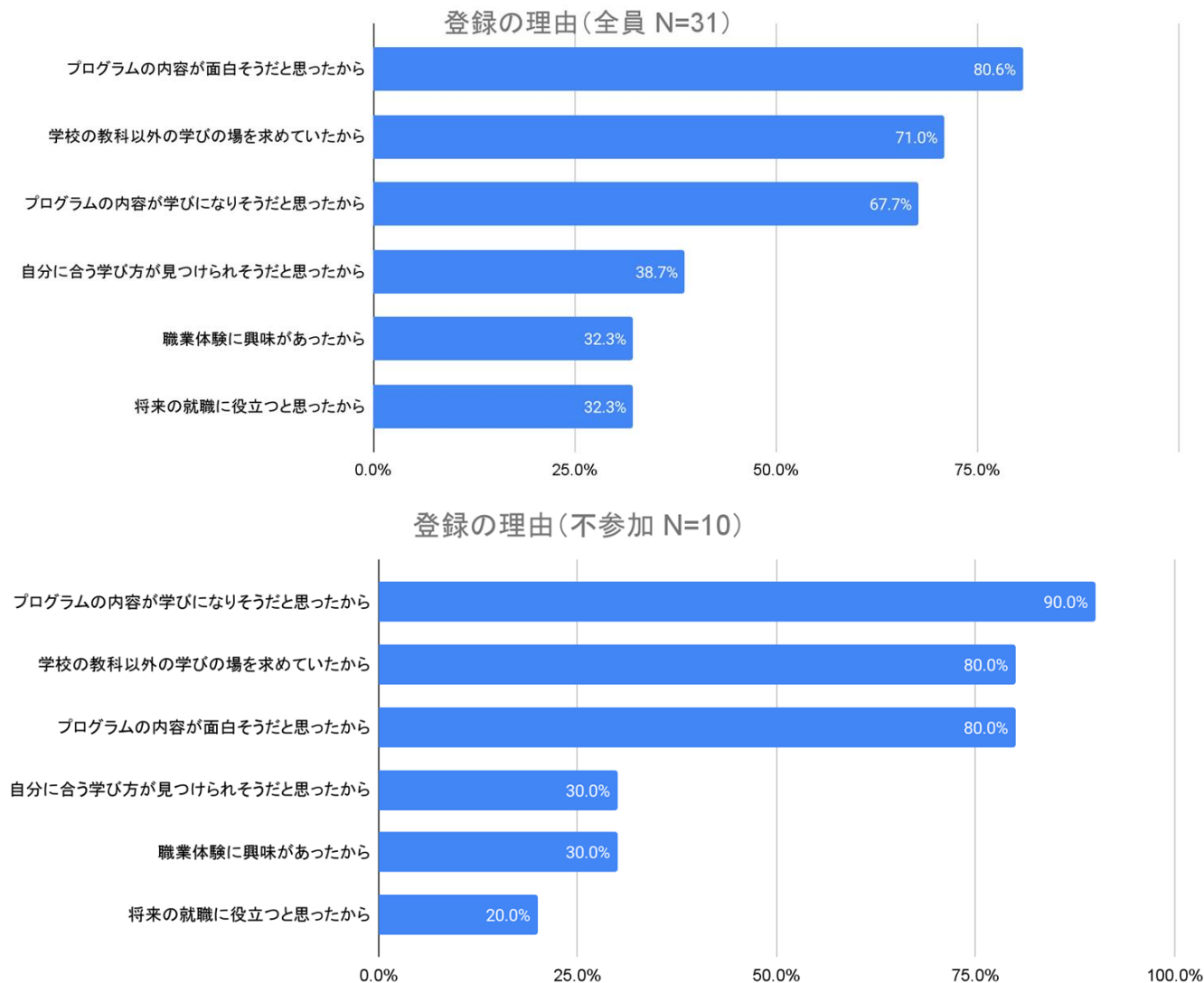
- オンラインツアーの応募件数では『ワクワクを可視化！「未来妄想クリエイター」』が21件と最も多かった。
- リアルツアーの応募件数では、島根県大田市のプログラムが26件と最も多かった。

⑥GHサイト登録者の母集団の特徴：プロジェクト認知経路

何でGod Handsプロジェクトのことを知りましたか？	男	女	未回答	総計
家族が教えてくれた	9	3	1	13
学校（先生）が教えてくれた	3	8	2	13
ロートこどもみらい財団からのお知らせ	3	3		6
東大ギフトッド寄付講座からのお知らせ	2	3		5
支援や相談場所の人が教えてくれた		2	1	3
たまたま見つけた	1	2		3
地域のサポート施設からのお知らせ	1			1
その他	4	3	1	8
総計	23	24	5	52

- God Handsプロジェクトの認知経路として、男子では「家族が教えてくれた」がトップであり、女子では「学校（先生）が教えてくれた」がトップとなっている。
- 家族（13名）、学校（13名）、サポート団体や施設・相談所（15名）が同程度の割合で認知経路として機能していることが示唆される。

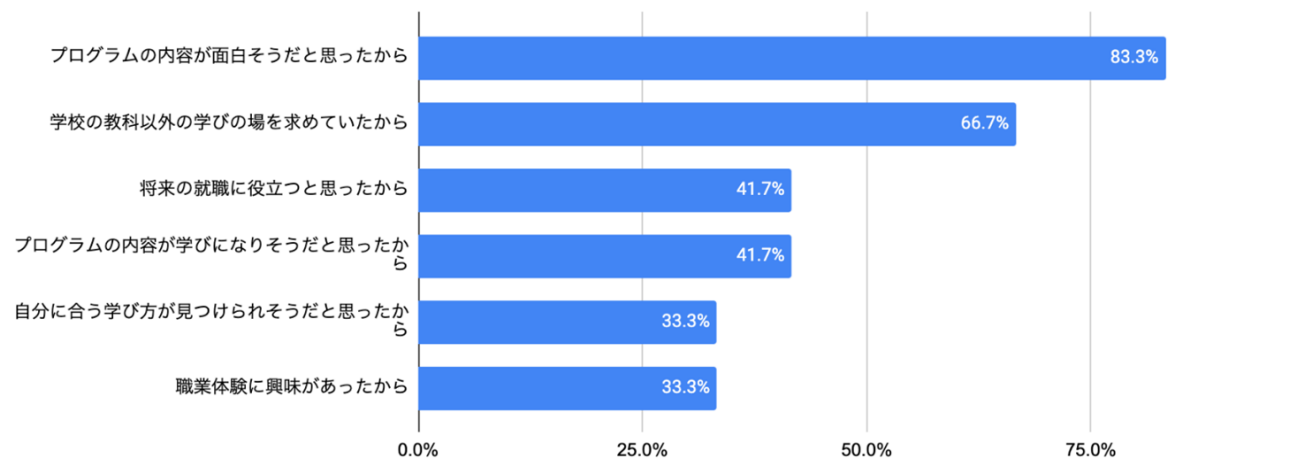
⑥GHサイト登録者の母集団の特徴：GHサイトへの登録理由



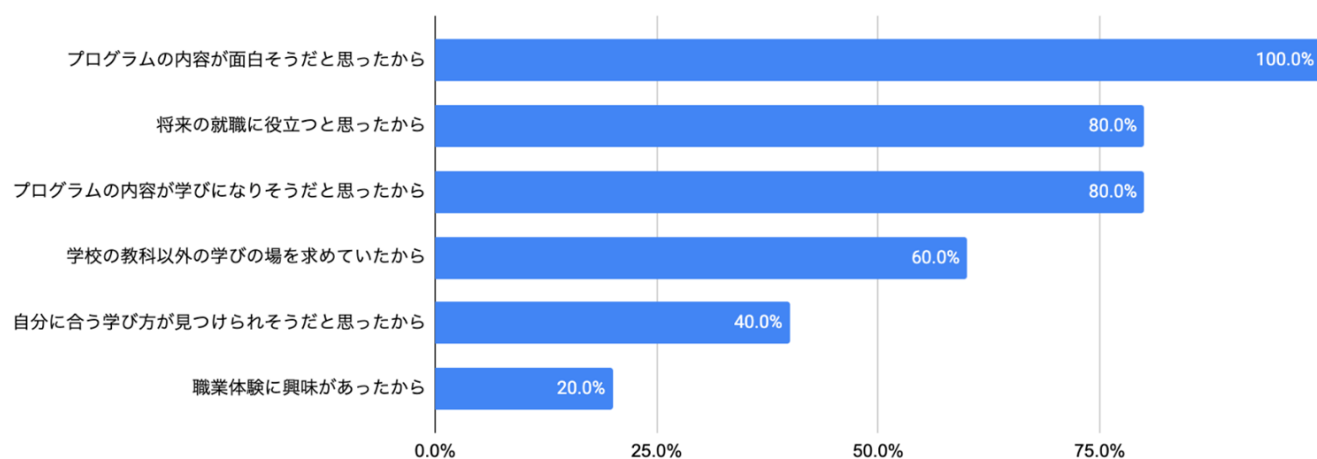
- 回答者全体では、「プログラムの内容が面白そうだったから」との回答が80.6%と最も高かった。
- 一方で不参加の回答者では「プログラムの内容が学びになりそうだったから」が90.0%と最も高く、また次いで「学校の教科以外の学びの場を求めているから」「プログラムの内容が面白そうだったから」が80.0%と高かった。
不参加者はオンライン、リアルの参加者よりも学びの場を求めて登録する傾向が強かった。

⑥GHサイト登録者の母集団の特徴：GHサイトへの登録理由

登録の理由（オンラインプログラムのみ N=12）



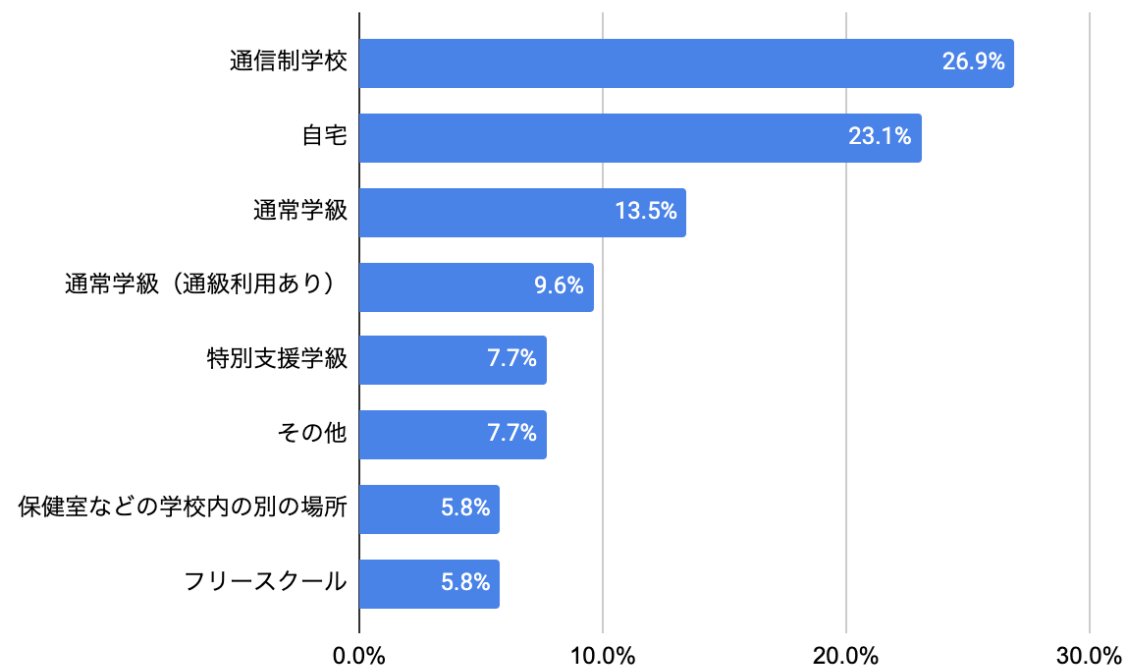
登録の理由（リアルのみ N=5）



- オンラインツアー参加者もリアルツアー参加者も共通して、「プログラムの内容が面白そうだったから」が登録理由として最も高かった。
- オンラインツアー参加者では「学校の教科以外の学びの場を求めているから」という理由が次に高いのに対し、リアルツアー参加者では「将来の就職に役立つと思ったから」という理由が80.0%と高く、**オンラインツアーにはオルタナティブな学びの場を求める傾向、リアルツアーにはキャリア教育的意義を求める傾向の違い**があることが示唆された。

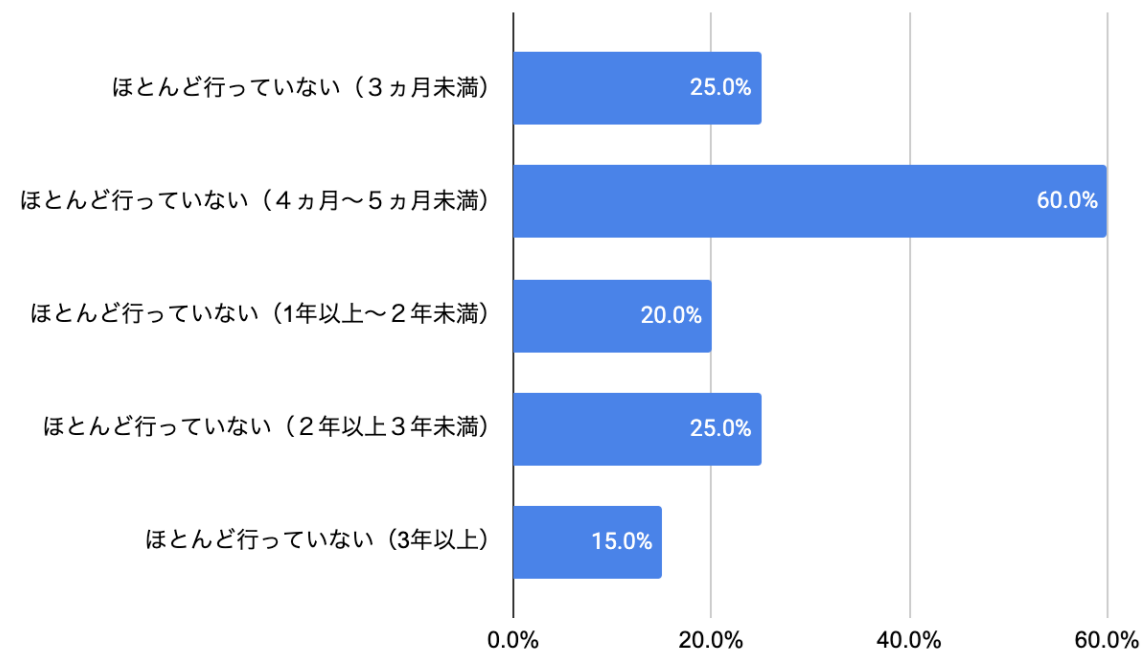
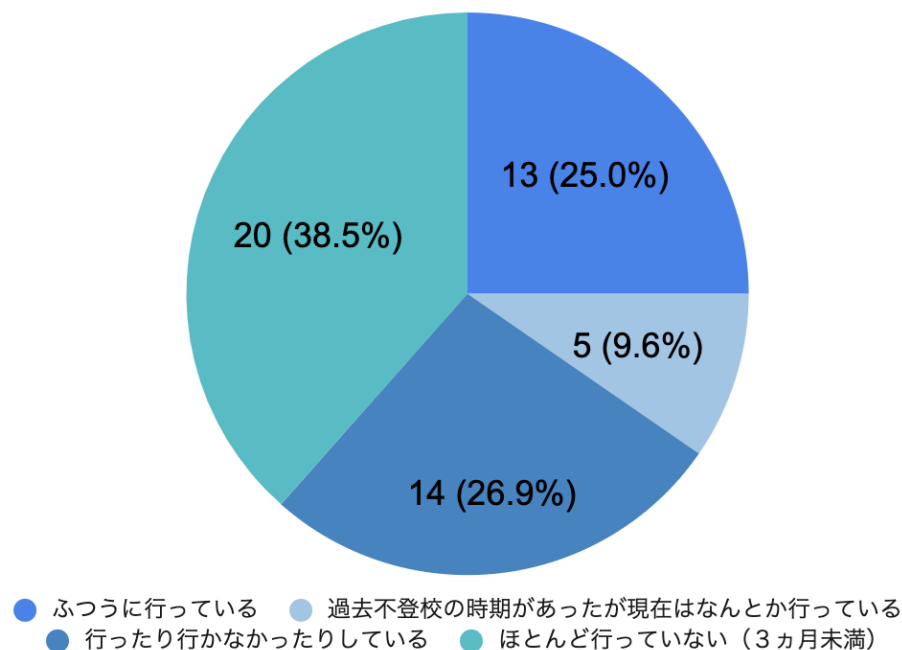
⑥GHサイト登録者の母集団の特徴：学んでいる場所

主に学んでいる場所について教えてください。	小学生	中学生	高校生	総計
通常学級	4	3		7
通常学級（通級利用あり）	3	2		5
保健室などの学校内の別の場所	1	2		3
特別支援学級	3	1		4
通信制学校			14	14
フリースクール	2	1		3
自宅	6	4	2	12
その他	2	2		4
総計	21	15	16	52



- 普段の学習の場は、小学生と中学生は「自宅」が最も多く、高校生はほとんどが「通信制学校」であった。
- 学年を統合した傾向としても「通信制学校」が最も多く、次いで「自宅」であった。

⑥GHサイト登録者の母集団の特徴：登校状況

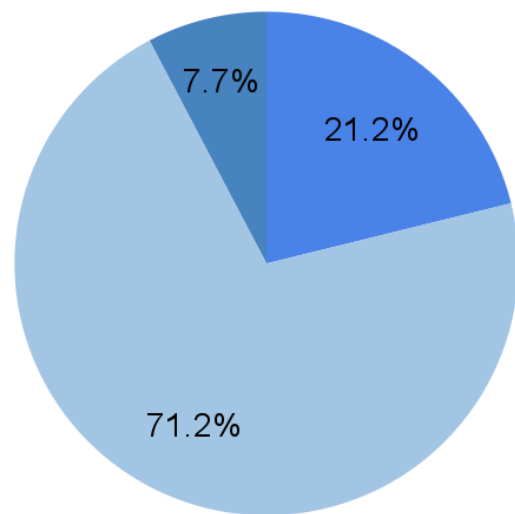


- 登録者の登校状況は、登校している割合が34.6%「行ったり行かなかったりしている」部分不登校が26.9%、「ほとんど行っていない」完全不登校が38.5%となっており、**6割以上が不登校傾向**の状態であった。
- ほとんど行っていない期間で最も多かったのは、「4か月～5か月未満」であった。

⑥GHサイト登録者の母集団の特徴：生活・学習状況

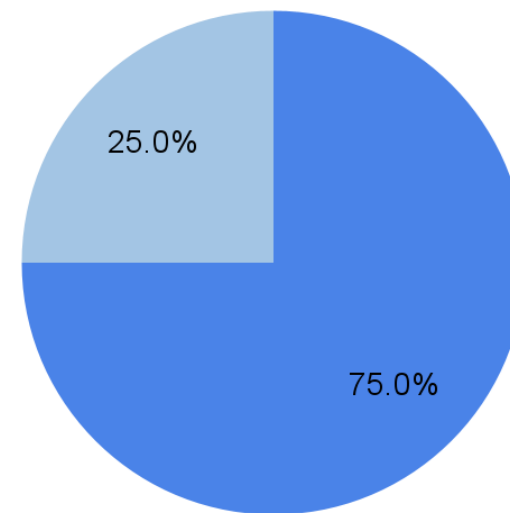
家事を手伝っているか

● している ● たまにしている ● していない



自分らしく学んだり、過ごしているか

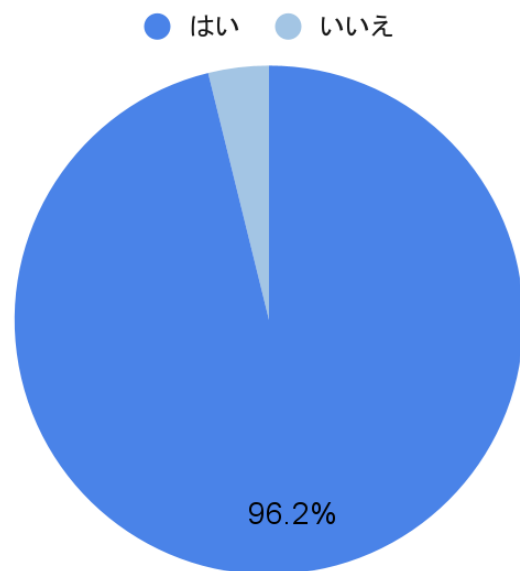
● はい ● いいえ



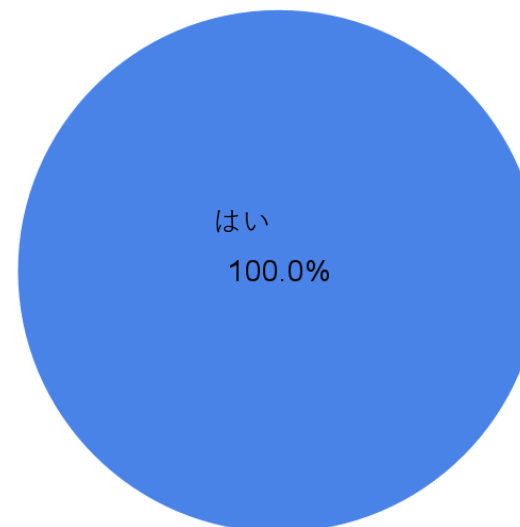
- 家事手伝いは、「している」「たまにしている」を合わせると92.4%が手伝っていると回答した。
- 75%の登録者が「自分らしく学んだり、過ごしたりできている」と回答した。
- 本サイトの登録者は、家庭内での関係性が良好であり、自分の居場所で自己調整できる環境がある割合が高いことが示唆された。

⑥GHサイト登録者の母集団の特徴：生活・学習状況

自分に合った学び方を見つけないか

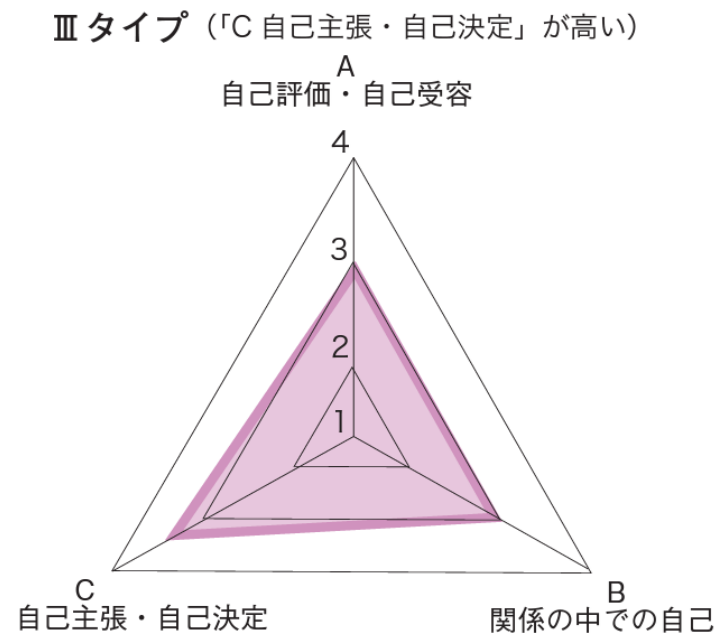
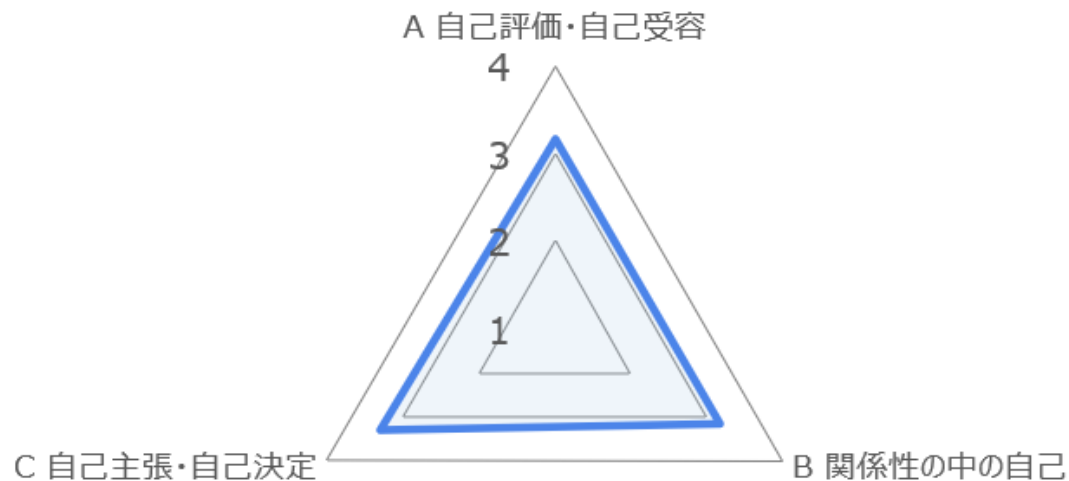


ハマっているものはあるか



- 自分に合った学び方を見つけないかどうかについては、9割以上が自分に合った学び方を見つけないと思っていると回答した。
- また、全員が自分の中でハマっているものがあると回答した。
- 本サイトの登録者は、個別最適な学びを求める傾向が高く、なおかつハマっているものがすでにある状態であることが示唆された。

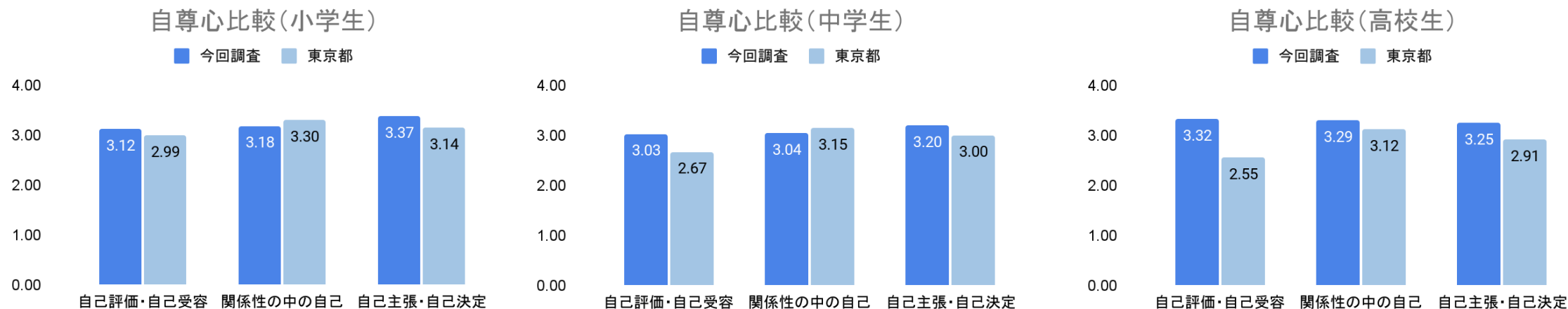
⑥GHサイト登録者の母集団の特徴：自尊心感情



出典：『平成22年度 東京都教職員研修センター紀要 第10号』（平成23年3月）
<https://www.kyoiku-kensyu.metro.tokyo.lg.jp/09seika/reports/bulletin/h22.html>

- 自尊心感情の測定は、東京都教職員研修センターと慶應義塾大学が開発した「自尊感情測定尺度（東京版）」を用いて測定した。尺度は「A 自己評価・自己受容」「B 関係の中での自己」「C 自己主張・自己決定」の3つの因子があり、そのスコアの度合いによって、I～VIのタイプに分かれている。今回のサイト登録者の母集団のタイプは、**Ⅲタイプ（C 自己主張・自己決定が高い）**となった。

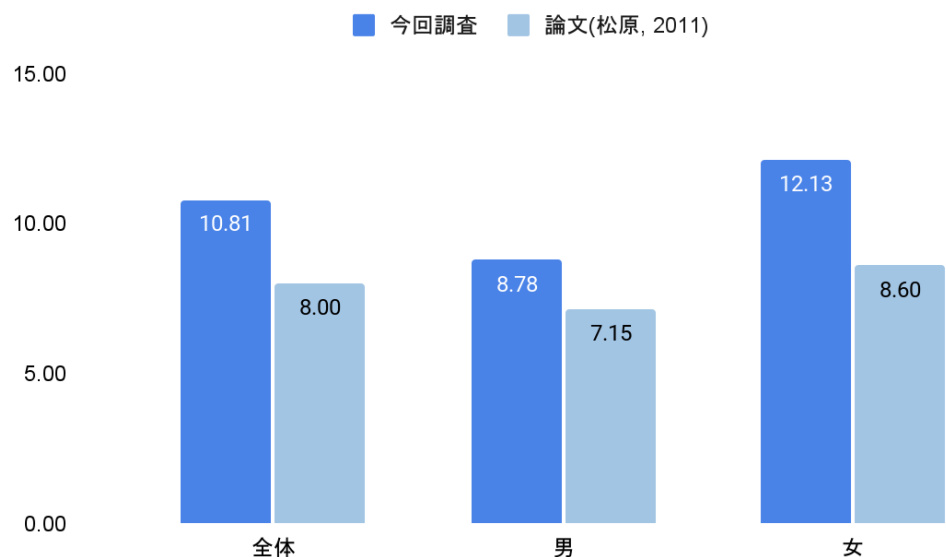
⑥GHサイト登録者の母集団の特徴：自尊心感情



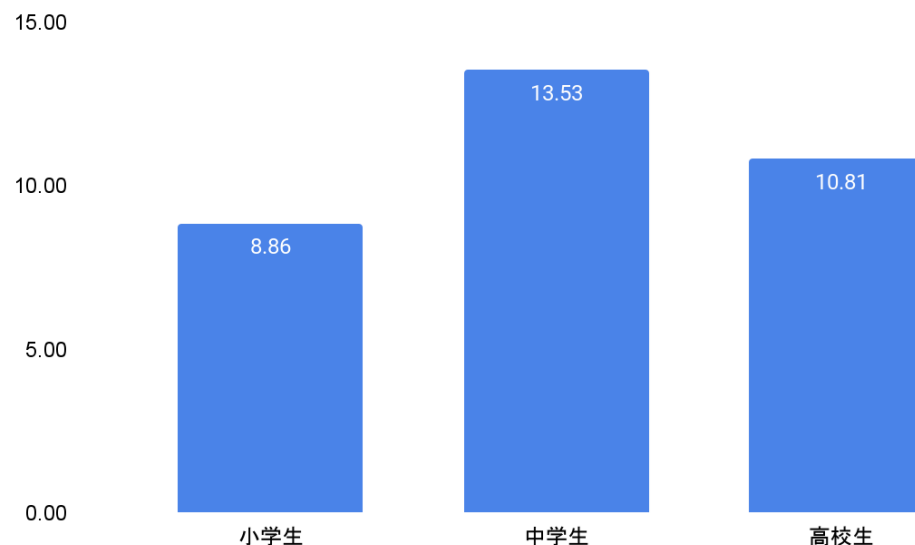
- 東京都教職員研修センターによる東京都の小学生、中学生、高校生の自尊心調査と、本サイト登録者の自尊心を比較した。
- 小学生と中学生については、「自己評価・自己受容」「自己主張・自己決定」が本サイト登録者において高く、「関係性の中の自己」が低いという結果になった。
- 高校生について、すべての自尊心項目が本サイトの登録者において高いという結果になった。
- 本サイト登録者の自尊感情が高い傾向の背景には、前述の「自己調整できる環境が整ってる」、「ハマっているものがある」などの関連があり、「自己主張、自己決定が高い」状態にあるのではないかと推測される。

⑥GHサイト登録者の母集団の特徴：抑うつ傾向

バールソンの抑うつ傾向自己記入式評価尺度 (DSRSC) 比較



DSRSC学年カテゴリー別比較



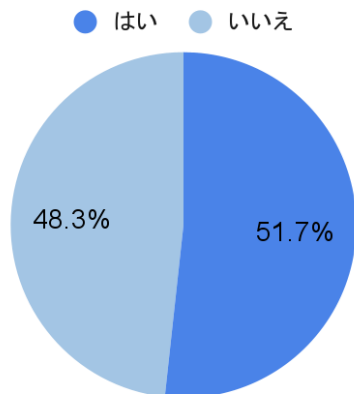
- 抑うつ傾向は、バールソンの抑うつ傾向自己記入式評価尺度 (DSRS) を用いた。
- 比較のため、『[子どもの抑うつの特徴および関連する心理社会的要因についての検討](#)』(松原, 2011年)の小学5・6年生の児童110名に対して行われた調査結果を採用した。
- 本サイト登録者は、松原調査に比べ、男女ともに抑うつ傾向が高い結果となった。
- 性別で見ると、今回調査も松原調査も女子のほうが高い傾向にある。
- 学年カテゴリー別DSRSCの比較では、**中学生が最も高い抑うつ傾向**となった。

⑦ GHプログラムの効果検証（アンケートデータ）

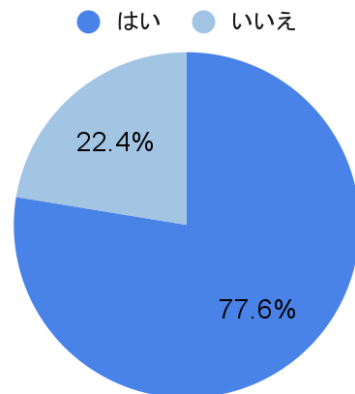
⑦GHプログラムの効果検証：プログラム後の興味関心領域の変化

オンライン

自分に向いていることの気づき

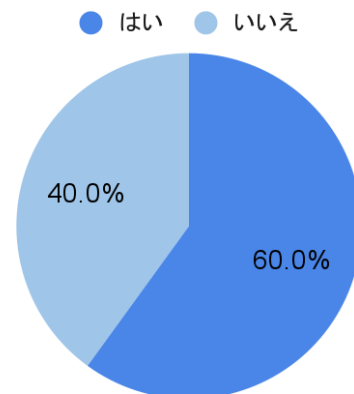


新しく興味がわいたことの有無

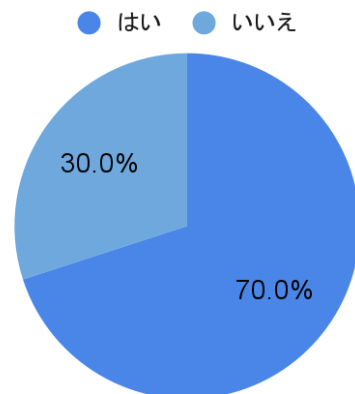


リアル

自分に向いていることの気づき



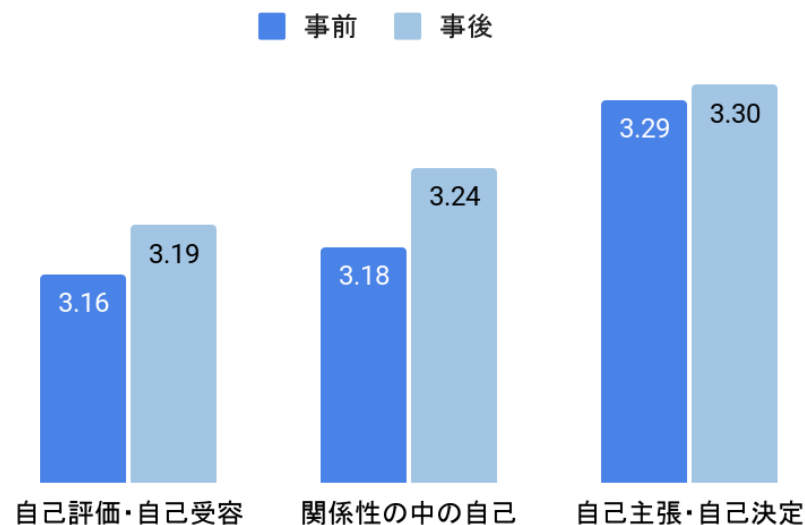
新しく興味がわいたことの有無



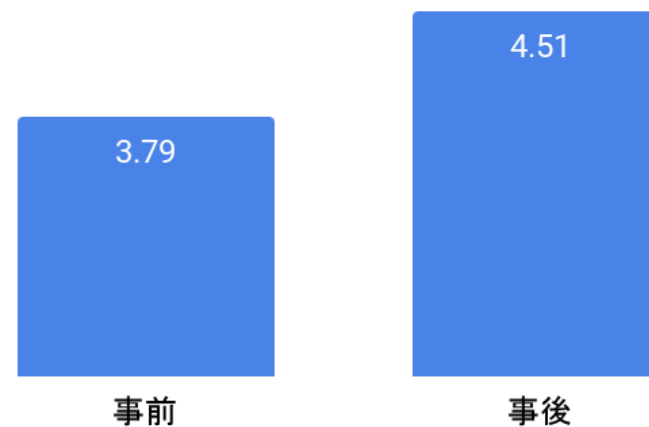
- 自分に向いていること（個才）への気づき：「自分に向いていることに対して気づきがあったか」についての回答では、オンラインツアー後では51.7%、リアルツアー後では60.0%が「はい」と回答した。
- 新たな興味：「新しく興味を持つことがあったか」についての回答では、オンライン、リアルの双方で70.0%を超え、プログラムを通じて興味の広がりを持てたと回答した。

⑦GHプログラムの効果検証：プログラム後の自尊心と学習意欲の変化

自尊心比較(プロジェクト参加前後比較)

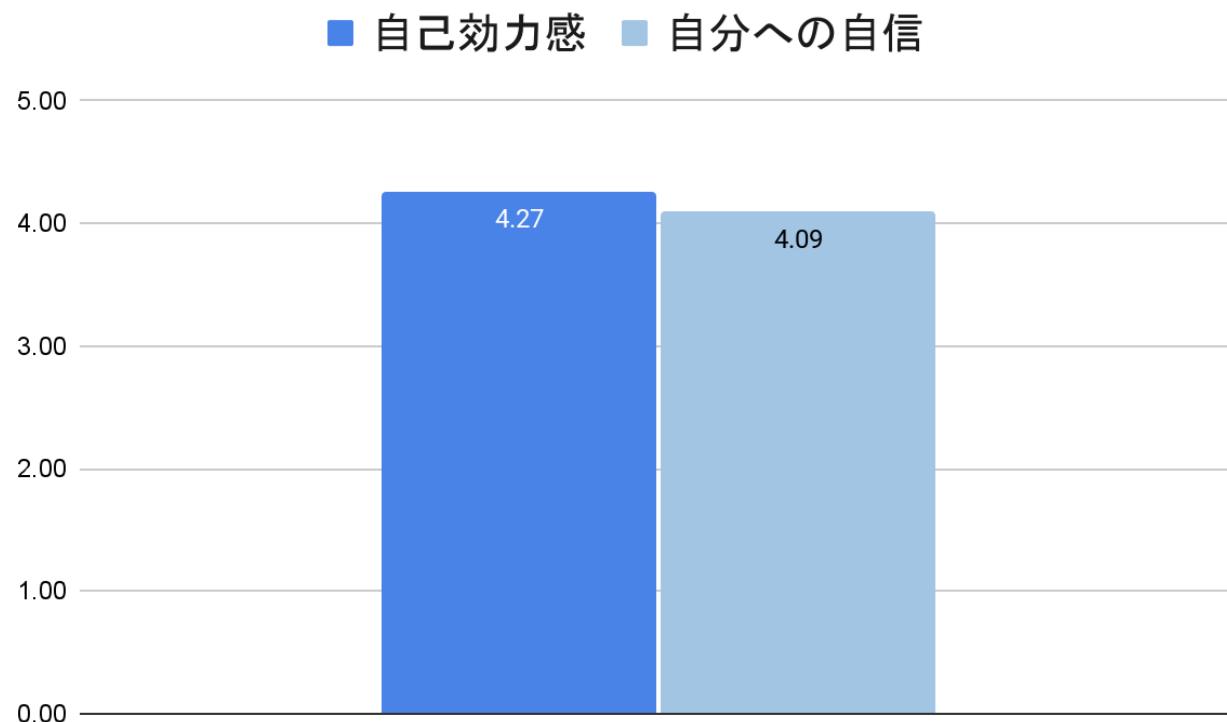


学習意欲の事前事後比較



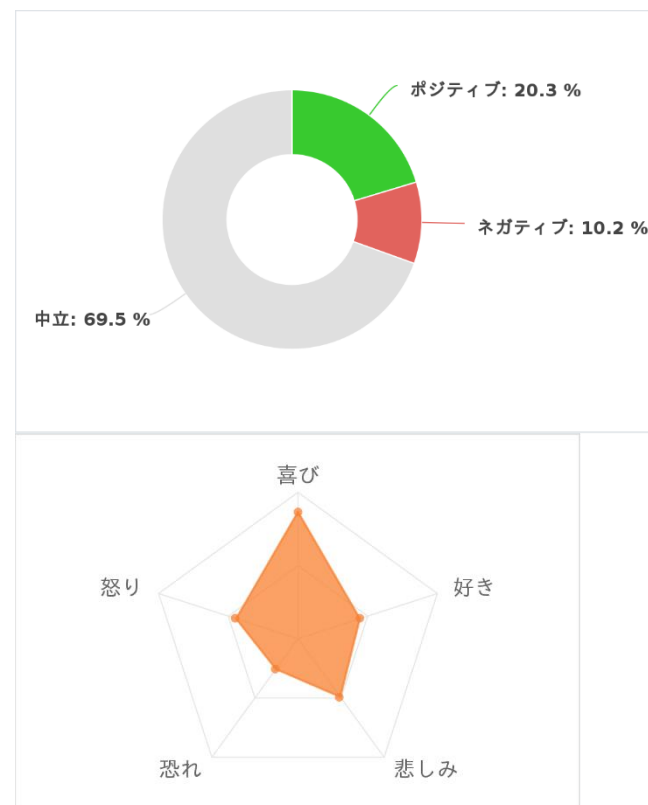
- プログラム参加前と参加後の自尊心を比較した。「自己評価・自己受容」「関係性の中の自己」「自己主張・自己決定」のいずれの項目も参加後に値が向上した。
- プログラム参加前と参加後で学ぶことの好きな度合い（学習意欲）を1（全く好きではない）～5（とても好きだ）の5段階で質問し、平均値を比較した。プログラム参加後は、学習意欲が0.73ポイントアップした。

⑦GHプログラムの効果検証：プログラム後の自己効力感と、自分への自信の程度について



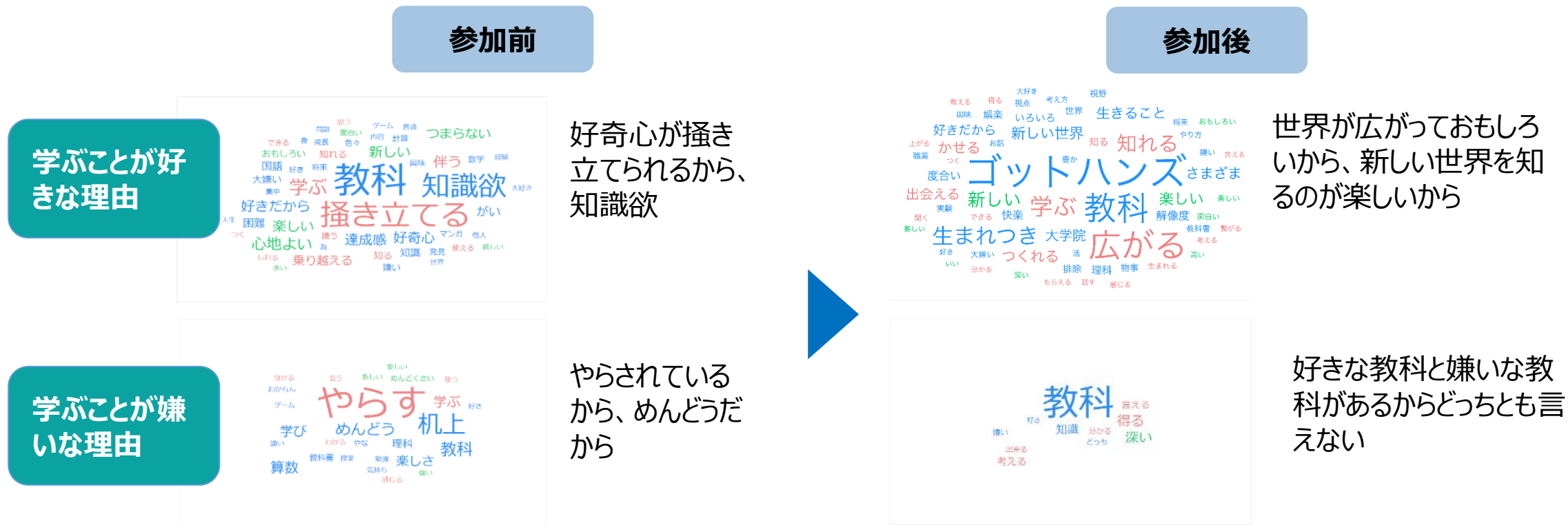
- 自己効力感：「参加する前と比べて、ゴッドハンズのように自分の手で生み出すことができそうだと感じていますか？」に対して、「1:全くそう思わない」～「5:とても思う」までの5件法にて回答を求めたところ4.27と高い数値だった。
- 自分への自信：「自分に自信ができましたか？」に対しても同様に5件法にて回答を求めたところ、4.09ポイントと高い数値だった。
- これらのことから、参加後の自己効力感が高く、また自分への自信を持っている状態だと考えられる。

⑦GHプログラムの効果検証：プログラム後の「学びが楽しいと感じた理由」



- 学びが楽しいと感じたことの内容をテキスト解析した結果、オンラインではゴッドハンズから聞いた話の中で出てきた出来事や関連する言葉が拳がっており、リアルでは「さばく」「織る」「削る」などの実際の活動の行動自体が拳がっていたのが特徴的であった。
- センチメント分析では、ポジティブ率が20.3%と高く、感情分析でも「喜び」の得点が高く、楽しんでツアーに参加して学んでいた様子が見えてくる。

⑦GHプログラムの効果検証：プログラム前後の「学びが好きな理由」の変化



- プログラム参加前後で、学ぶことが好きな理由と、嫌いな理由を回答してもらったものをテキスト解析した。
- 学ぶことが好きな理由は、参加前では「好奇心が掻き立てられる」という回答だったが、参加後ではゴッドハンズとの学びを通して「新しい世界が広がっておもしろいから」と未知なる世界に触れた喜びが学習意欲へとつながっていることが読み取れる。 学ぶことが嫌いな理由は、参加前では「やらされているから」という受動的な態度から、参加後は「教科の好き嫌いがあるから」と受動的な表現が消え、自己決定的な態度が少し読み取れる。

⑦GHプログラムの効果検証：プログラム後の教科的視点の変化

	国語	算数	理科	社会	どれにもあてはまらない
1. わからないことを図書室で調べる	2%	-1%	0%	-2%	1%
2. わからないことをインターネットで調べる	3%	-2%	1%	-2%	-1%
3. 計算ドリルにとりくむ	6%	-1%	-7%	1%	1%
4. 毎朝、植物に水をやる	0%	5%	-6%	1%	0%
5. 散歩をする	7%	4%	4%	-4%	-11%
6. 落ち葉を集める	1%	0%	1%	6%	-8%
7. 花のにおいをかぐ	3%	3%	-7%	6%	-5%
8. 天気予報を見る	6%	4%	-7%	-3%	0%
9. 鳥の写真を撮る	11%	4%	-5%	-3%	-7%
10. 昆虫採集をする	7%	6%	-6%	-1%	-7%
11. お昼ごはんをつくる	9%	5%	-5%	4%	-12%
12. スーパーで買い物をする	4%	2%	4%	-8%	-2%
13. レゴブロックを組み立てる	4%	-5%	11%	0%	-12%
14. こわれたおもちゃを分解する	2%	7%	1%	1%	-11%
15. お年寄りと話をする	3%	0%	-1%	-1%	-1%
16. お皿を洗う	2%	6%	8%	3%	-19%

- プログラム参加前後で、16項目の行動についてイメージされる教科の調査を行った。教科は、「国語」「算数」「理科」「社会」「どれにもあてはまらない」の5つで、複数選択可となっている。1つの行動項目につき、どの教科が選択されたかを比率で算出し、プログラム参加前後での比率の差分の数値を上記の表に記した。プラスの値は、プログラム参加後にその教科の選択率が向上したことを示す。
- 全体的に、**プログラム参加後は、「国語」や「算数」の選択率が向上し、「どれにもあてはまらない」の選択率が下がっている。**

⑦GHプログラムの効果検証：プログラム後の教科的視点の変化

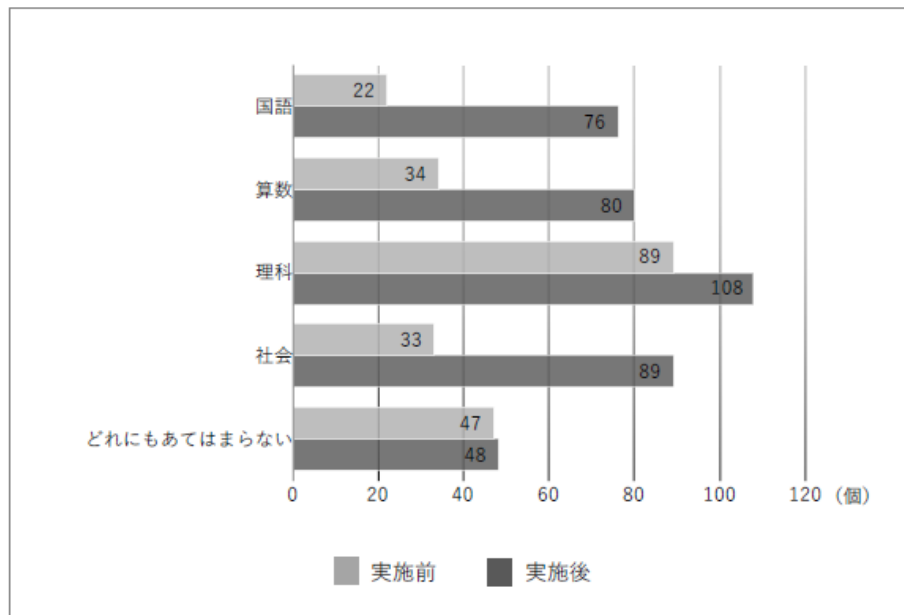
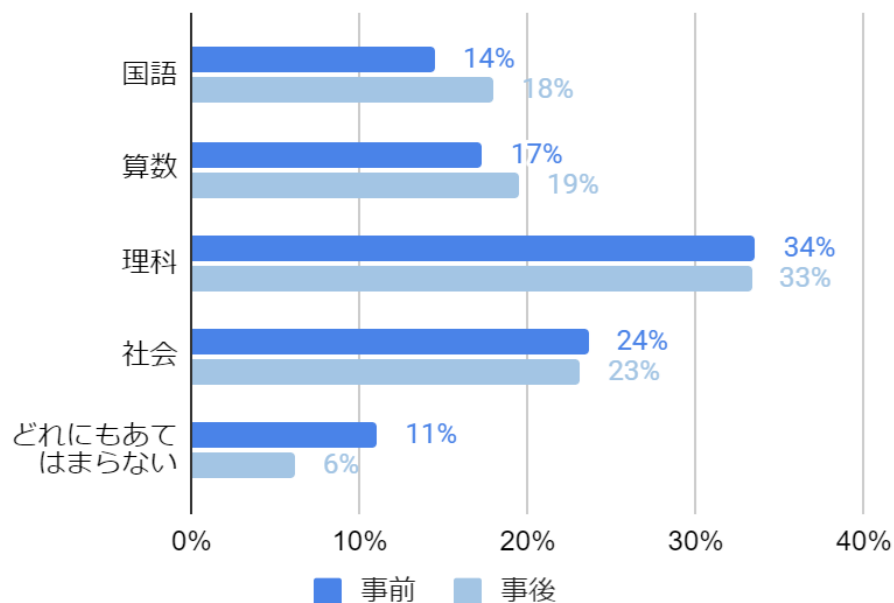
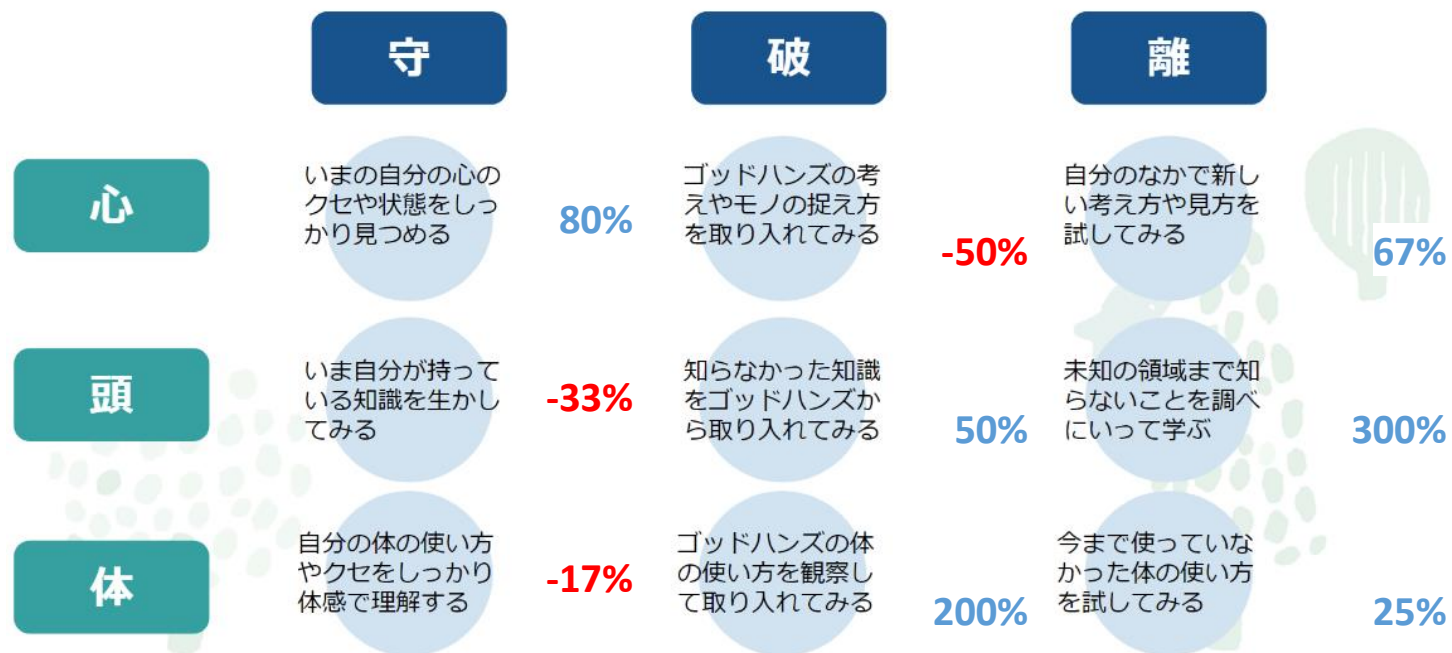


図2 15個の日常的な活動と教科を結びつけた数 (N=13)

- プログラム参加前後での教科的視点の変化について、『活動から教科を学ぶABSL (Activity Based Subject Learning) の提案』(福本, 2018)と比較した。福本調査では、プログラム参加後は、「国語」「算数」「社会」が大きく増えたのに対し、今回調査では「国語」「算数」は増えたが「理科」「社会」の選択は減っていた。ただし、今回調査の特徴としては、「どれにもあてはまらない」への選択が大幅に減っていることがあげられる。このことから、**特に「国語」「算数」の視点への広がりが見られ、具体的な日常の行為に教科との繋がりを感じるようになったことが示唆される。**

⑦GHプログラムの効果検証：プログラム後の「守破離」の変化

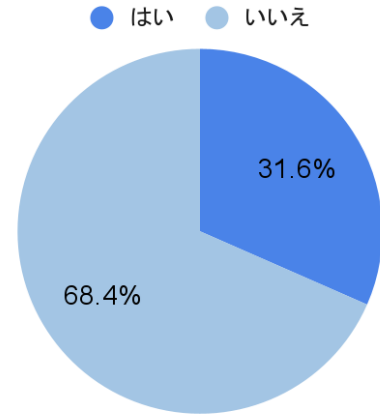


- プログラムがどのように学びの視点に変化を与えたのか、「心」「頭」「体」×「守」「破」「離」の9つのマトリクスで、プログラム参加前後の変化率を計測した。
- 「心」は「破」から今の自分を見つめ直す「守」への変化が起きた。「頭」は「守」から未知の領域にアクセスする「離」へ300%と大きな変化が起きた。「体」は「守」からゴッドハンズの体の使い方を観察し取り入れる「破」へ200%の変化が起きた。
- まずは頭で理解し、体の使い方が慣れてきて、心のありよう自体は変化するのに時間が必要である可能性が示唆された。

⑦GHプログラムの効果検証：プログラムでのチャレンジの有無について

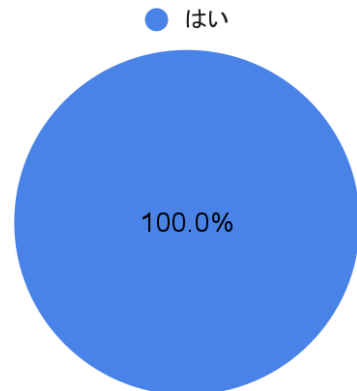
オンライン

新たなチャレンジへの有無



リアル

新たなチャレンジの有無



- 新たなチャレンジ：「新たなチャレンジの場になったかどうか」についての回答では、オンラインツアー参加者は実際の体験がないためチャレンジできたと実感できる層が31.6%と少なかった。一方リアルツアー参加者では全員がチャレンジできたと回答した。

⑦GHプログラムの効果検証：GH学習がもたらす変化について

学校では得られなかった興味関心が生まれる可能性がある。色んな仕事に興味を持ち、進路の幅が広がる。

学びと仕事が直結することで、子どもたちの仕事へのイメージや考え方がはっきりする。地域の新たな素晴らしい面の発見や新たなプレイヤーの発見につながる。

自分のしたいことを深めたり、興味のあることに気付いたりすることができ、幅広い学びを実現する。

学校の教科以外で自分の力を発揮できるフィールドがあるという世界の広さを知り、自己肯定感が向上する。

- GH学習が公教育や自治体へ導入された場合の、学びや仕事の変化の可能性については、下記のような項目が挙げられた。
 - 興味関心の発見、気づき
 - 進路選択の拡張
 - 仕事のイメージの明確化
 - 地域の魅力の再発見
 - 自己肯定感の向上



⑧ GHプログラムの効果検証（アセスメントデータ）

⑧GHプログラムの効果検証：アセスメントデータから傾向把握するAOS

God Hands
管理者ページ
aos_ownerとしてログイン中

GodHandsユーザー

1 登録者のアセスメントデータの取得・蓄積

God Hands	
姓	God
名	Hands
ユーザーID	5
メールアドレス	test-account1@s.godhands.space
WORKSPACE	

NAME RUBY	ごっどはんず
BIRTHDAY	2010-01-01
GRADE	中学1年生
AGE	13
GENDER	未回答
ZIPCODE	123-4567
ADDRESS	東京都

AOSとはAssessment Operational Systemの頭文字をとったもので、登録者のアセスメントを取得し、蓄積するとともに、プログラム参加前後での比較を可視化することによって、変化を読み取ることが可能なシステムである。本実証でもプログラム参加前後にアセスメントを実施し、変化を見た。

SPACE Analysis

全体の中を泳ぐ「壁のぼりクリエイター」 18歳で起業した「ドローンパイロット」 嵐を愛し、大空へと放つ「鷹匠」 描くことで自由になった「少年画家」

2 登録者の蓄積されたデータをもとに、プログラム参加前後のアセスメントを可視化し、変化を読み取ることが可能

全体の中を泳ぐ「壁のぼりクリエイター」 18歳で起業した「ドローンパイロット」 嵐を愛し、大空へと放つ「鷹匠」 描くことで自由になった「少年画家」

業ではなく「ハッピー」を処方する「産業医」 イーゲームで才能を開花させた「一流シェフ」 フィギュアに命を吹き込む「建築師」

天才に魅了された異才「木版画家」 和の美意識を追求する「和楽器奏者」

7本指で「奇跡の音色」を奏でるピアニスト 無敵の「和楽器奏者」

「作る手」と「守る手」で音楽家を支える「弦楽器製作家」 糸の力で世界を変える「糸織り師」

ミリ単位で部屋のすき間を埋める「畳職人」 天気によって変化する「天気予報士」

壁のぼりクリエイター「壁のぼりクリエイター」 壁のぼりクリエイター

いにしへの魂を現世につなぐ「石見神楽職人」 ワクワク

興味関心領域

BEFORE

STEAM領域

⑧GHプログラムの効果検証：AOSのデータ分析について

参加者：

- 総延べエントリー件数：191件
- 有効回答ユニーク件数：56件

※有効回答とは、アセスメントの前後比較が可能な回答者数を指す。

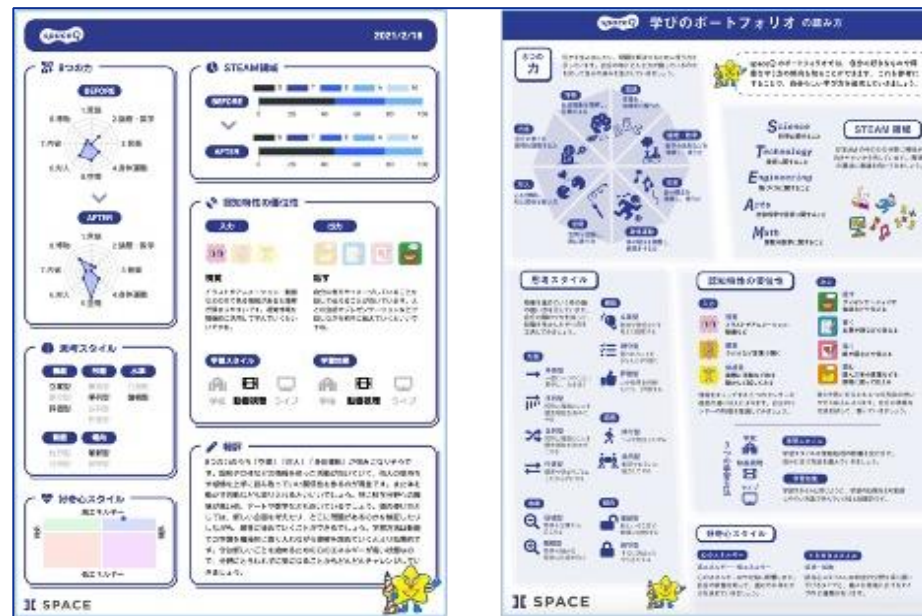
実施方法：

回答者にプログラム前後で右図のような形でフィードバックされるアセスメントを実施し、プログラム内容の効果検証を参加前後の変化から検討した。



アセスメントツール

- 興味関心領域・STEAM領域
- 思考スタイル
- 認知特性などが把握できる

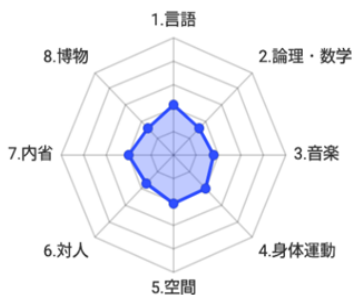


⑧GHプログラムの効果検証：母集団の傾向とプログラム後の変化

プログラム参加前後の興味関心領域と認知特性の優位性についての変化（N=56）

興味関心領域

BEFORE

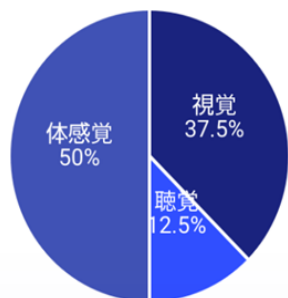


AFTER

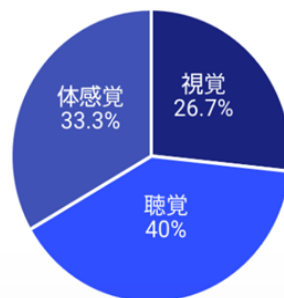


認知特性の優位性

入力・BEFORE



入力・AFTER



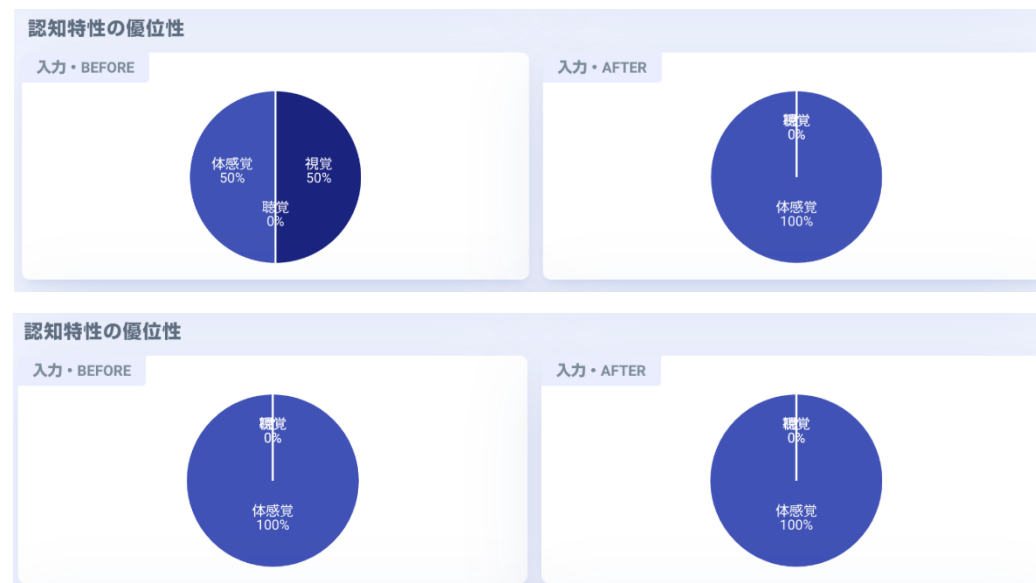
- 全体の傾向としては8つの興味関心領域が満遍なく広がる傾向が、プログラム参加前後ともに見られた。
- 認知特性については事前は「体感覚」が50%と高かったのに対し、事後は「聴覚」が40%へと上昇した。その背景にはオンラインツアーで話を聞く場面が多かったことによる影響が考えられる。

⑧GHプログラムの効果検証：オンラインとリアルの参加者の特徴の違い

オンラインに参加した事例



リアルに参加した事例



- 認知特性の優位性について、プログラム参加前後での変化をオンラインツアーとリアルツアーで比較して検討したところ、オンラインツアーでは「聴覚」が参加後に増える傾向があり、リアルツアーでは「体感覚」が参加後に増える傾向が見られた。**オンラインツアーでの聞いて学ぶというスタイルと、リアルツアーでの実体験を通じた学びという学習スタイルが結果の違いに影響**を及ぼしている可能性が考えられる。

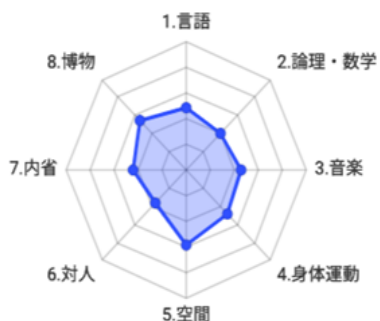
⑧GHプログラムの効果検証：プログラム後の興味関心領域の変化（事例A）

フィギュアに命を吹き込む「塗装師」

オンライン

興味関心領域

BEFORE



AFTER



- オンラインツアーの「塗装師」に参加した参加者（N=14）の変化として、特に「内省」の広がりが見られた。オンラインツアー全体の特徴として、ゴッドハnzの生い立ちや仕事内容、仕事のやりがいなどを聞いて学ぶスタイルであったため、ゴッドハnzの学び方や生き方を通して参加者自身が内省する機会になっているのではないかと考えられる。

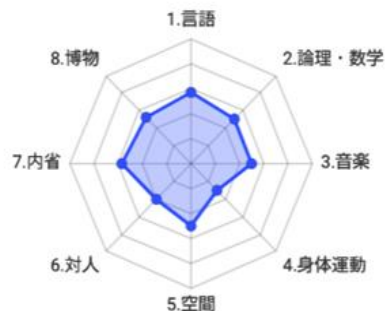
⑧GHプログラムの効果検証：プログラム後の興味関心領域の変化（事例B）

和の知恵をみんなの“ツール”にする「華道家」

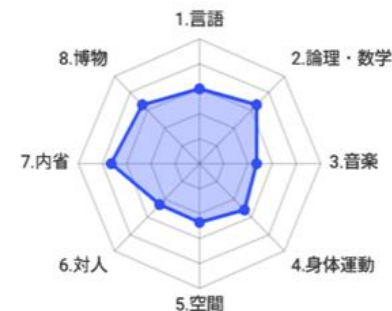
オンライン

興味関心領域

BEFORE



AFTER



- オンラインツアーの「華道家」に参加した参加者（N=9）の変化として、特に「内省」、「博物」の広がりが見られた。華道家の話には花をいけるという日本文化の礎にあるアニミズムの精神性や、武士社会の歴史、会社を経営するときの視点など、多岐にわたる話題が花をいけることに関連づけて話された。この点から、様々な領域の知識を結びつける「博物」と、それを自分自身に照らし合わせて考えていく「内省」への関心の高まりが生じたのではないかと推測される。

⑧GHプログラムの効果検証：プログラム後の興味関心領域の変化（事例C）

糸から光の紋様を生み出す「錦織作家」

リアル

興味関心領域

BEFORE



AFTER



- リアルツアーの「錦織作家」に参加した参加者（N=4）の変化として、「論理・数学」、「音楽」、「空間」が広がる傾向が見られた。錦織の工程を学ぶ際に、コンピューターの原型となった機織り機の構造やジャカードの仕組みについて学び、論理的な思考や、二次元と三次元を想像してものづくりをしていく場面があり、そのことが影響している可能性が示唆された。それとともに、「織る」ということが「音」を聴きながら行うことであるという話から「音」への注目が高まった可能性も考えられる。

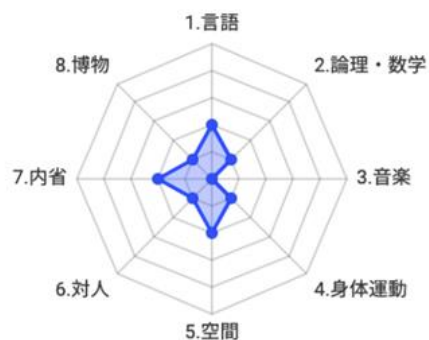
⑧GHプログラムの効果検証：プログラム後の興味関心領域の変化（事例D）

天気によって仕事を変える「現代版百姓」

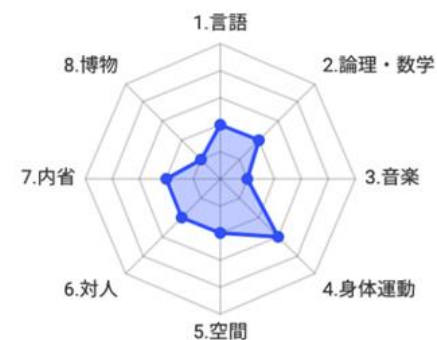
リアル

興味関心領域

BEFORE



AFTER



- リアルツアーの「現代版百姓」に参加した参加者（N=1）の変化として、「論理・数学」、「身体運動」、「対人」が広がる傾向が見られた。畑作業の工程を学ぶ際には、特に体と道具の使い方を学ぶ場面も多く、その影響が結果に反映されている可能性が示唆された。また、作業の順番をどのように段取るのかといった部分では「論理的思考」が必要となり、プログラム全体を通しての異年齢との生活によるコミュニケーションを通じて「対人」の部分が広がった可能性も考えられる。

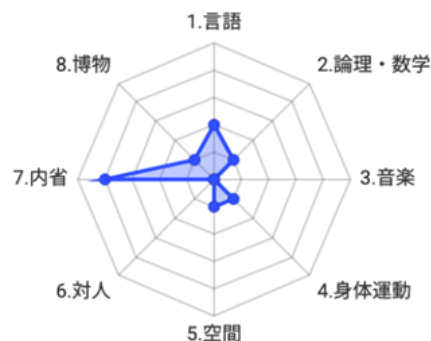
⑧GHプログラムの効果検証：プログラム後の興味関心領域の変化（事例E）

師の言葉を胸に、土と向き合う「陶芸家」

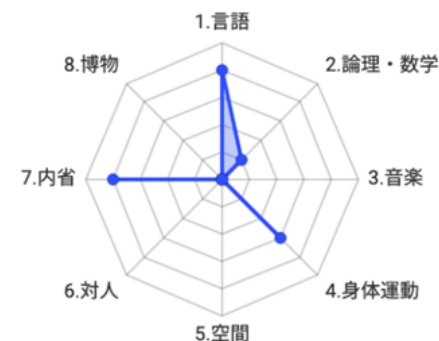
リアル

興味関心領域

BEFORE



AFTER



- リアルツアーの「陶芸家」に参加した参加者（N=1）の変化として、「言語」、「身体運動」に広がりが見られた。陶芸を教わる際に身体感覚だけでなく言語でのコミュニケーションも必要となるため「言語」の伸びが見られた可能性もある。また、ろくろを回したり、捏ねたりする陶芸の工程自体が、「身体運動」の広がりに影響を与えている可能性も考えられる。

⑦⑧GHプログラムの効果検証：GH学習を通じた学びの効果の特徴

オンライン

多様な学び方・キャリアの選択肢を増やし、世界を広げる

- 短期間で複数の職種のリアルな声を聞くことができるため、新たな興味を広げる効果があり、この部分についてはリアルよりもオンラインの方が効果が高い。
- 多様な職業の大人に出会えることで、複数のキャリアイメージをもつことができる。
- 物理的、経済的なハードルを超えて多くの参加者に上記のような学びの機会を提供することが可能。

リアル

仕事からの実学的、体感的な学びの効果が得られる

- 仕事内容に直結する興味関心領域の分野を広げることができる。
- 本物の道具や体験を通じて、体感的な学びを深めることができる。オンラインだけでは十分に効果を発揮できない、仕事に深く精通した知識と身体的な学びをクラフトマンシップ養成の第一歩として得ることができる。
- 心、頭、体の中では頭から理解し、体得することを通じて、心も変容するという学びのプロセスを経る可能性がある。

全体

学校外での社会に通じる学びの世界で、新たなチャレンジができ、自己効力感と自信が高まる

- 新たなチャレンジができる機会を提供できる。
- ゴッドハズスの幼少期の話に共感し、自己効力感と自信を高めることができる。
- ゴッドハズスの学び方、仕事の進め方のヒントを得て、多様な学び方、生き方を知ることができる。
- 日常の場面と教科の視点が結びつき、実学の効果が期待できる。

⑨ 自走・普及プランの検証と課題抽出（アンケートデータ）

⑨自走・普及プランの検証と課題抽出：支援者・登録者への事後アンケート調査について

回答者（登録者）：

- GHサイトに登録した191名のうち、30名が事後アンケートに回答
 - 登録者全体の回答率：15.7%
 - オンラインプログラムのみ参加者の回答率：53%
 - リアルプログラムのみ参加者の回答率：50%

回答者内訳（登録者）：

- 31名の回答者
 - オンラインのみ参加：12名
 - リアルのみ参加：5名
 - 両方参加：4名
 - 登録のみで不参加：10名

回答者（支援者）：

- GHプロジェクトに協力したゴッドハンズ（オンライン：14名、リアル：11名）、教育委員会（2自治体：島根県大田市、島根県雲南市）、協力校のうち20名が事後アンケートに回答
 - ゴッドハンズ（オンライン）回答率：78.6%
 - ゴッドハンズ（リアル）回答率：54.6%

回答者内訳（支援者）：

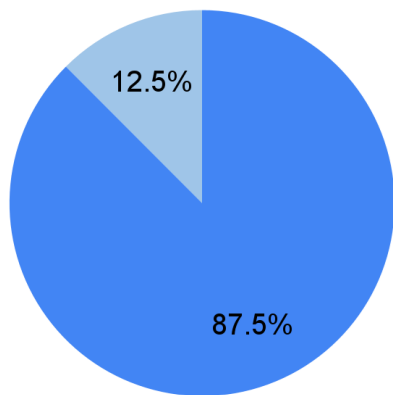
- 20名の回答者
 - ゴッドハンズ（オンライン）：11名
 - ゴッドハンズ（リアル）：6名
 - 協力自治体：2地域各2名
 - 協力校：1校1名

⑨自走・普及プランの検証と課題抽出：プログラム参加への満足度（登録者）

オンライン

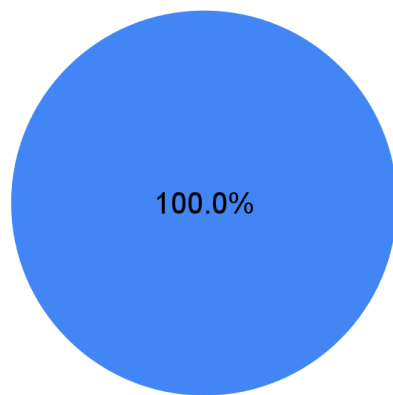
オンラインプログラムの満足度

● 満足 ● どちらかという満足



今後のオンラインツアーへの参加希望

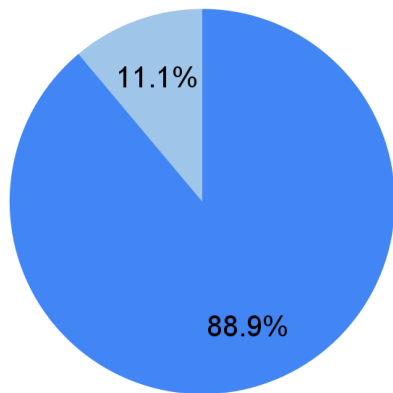
● 参加したい



リアル

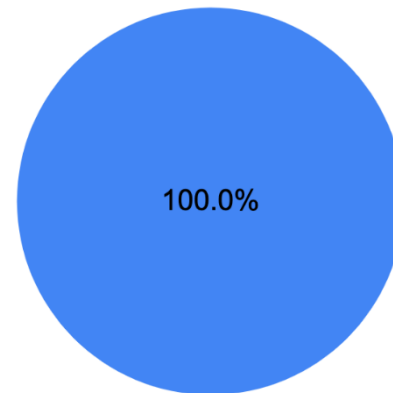
リアルプログラムへの満足度

● 満足 ● どちらかという満足



今後のリアルツアーへの参加希望

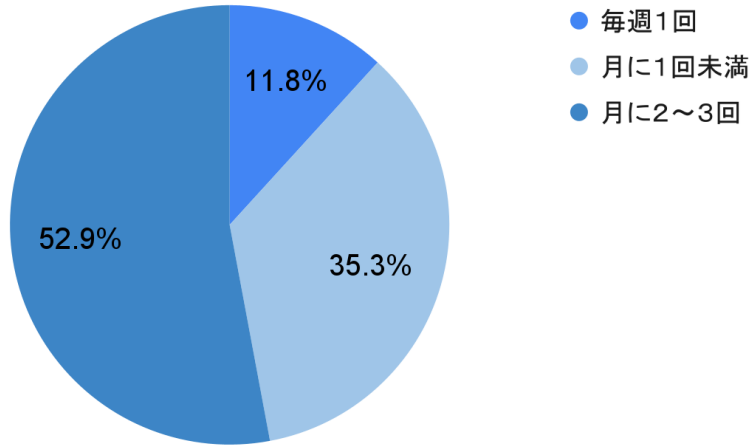
● 参加したい



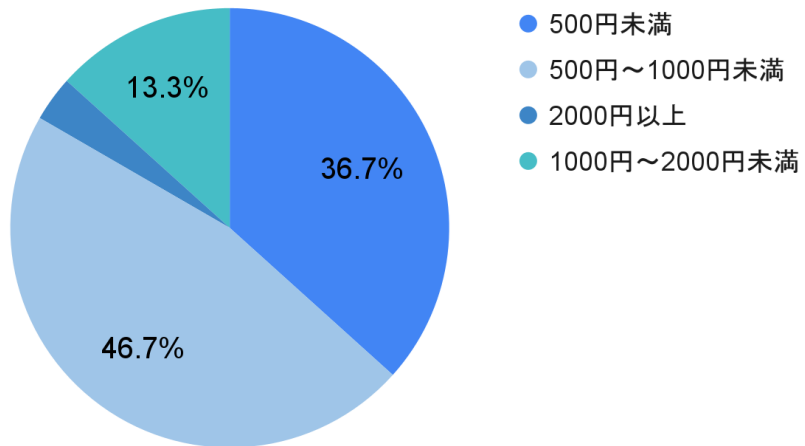
- プログラム参加に「満足」と回答した割合が全体で **88.2%**となり、オンラインツアー参加者で87.5%、リアルツアー参加者で88.9%といずれも高かった。「どちらかという満足」はオンラインツアーで12.5%、リアルツアーで11.1%となっており、**リアルツアーの方が若干ではあるが満足度が高い**結果となった。
- オンラインツアーの良さとしては、「**多様な生き様に触れて世界が広がる**」、「**異年齢の人との交流**」、「**ゴッドハンズとの双方向のコミュニケーションの楽しさ**」といったことが挙げられていた。
- リアルツアーの良さとしては、「**目の前で実際に職人技を見れる**」、「**体験できる**」という体験機会の提供のほか、「**家から離れての自立の機会**」といったことも挙げられていた。
- 今後のツアー参加希望について：オンライン、リアルの双方で、全員が「参加したい」と回答した。

⑨ 自走・普及プランの検証と課題抽出：オンラインツアーの参加頻度・費用（登録者）

オンラインプログラムの開催頻度について



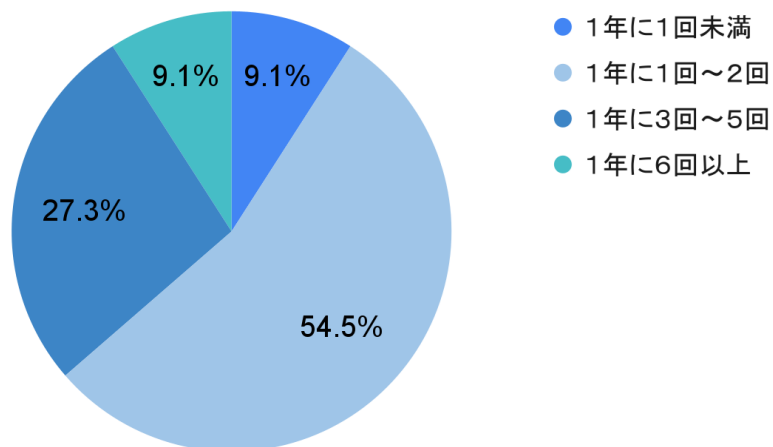
オンラインプログラム(1回90分)にかかる費用について



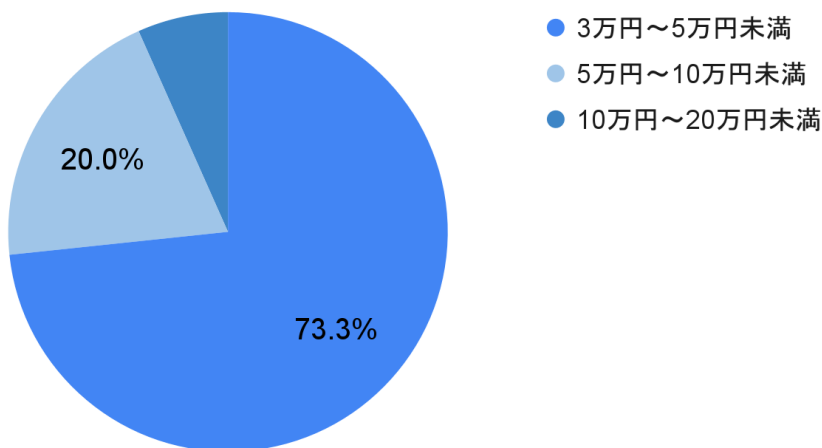
- 参加可能な開催頻度：オンラインツアー（1回90分）では「月に2～3回」程度との回答が52.9%と高く、次いで「月に1回未満」が35.3%であった。「毎週1回」を希望するのは11.8%にとどまった。
- 費用感：オンラインツアー（1回90分）にかけられる費用については、**「1000円未満」と回答したものが83.4%**に及んでおり、本実証のような内容を経済的に無理なく継続してもらえる金額感であることが分かった。

⑨ 自走・普及プランの検証と課題抽出：リアルツアーの参加頻度・費用（登録者）

リアルプログラムの開催頻度について

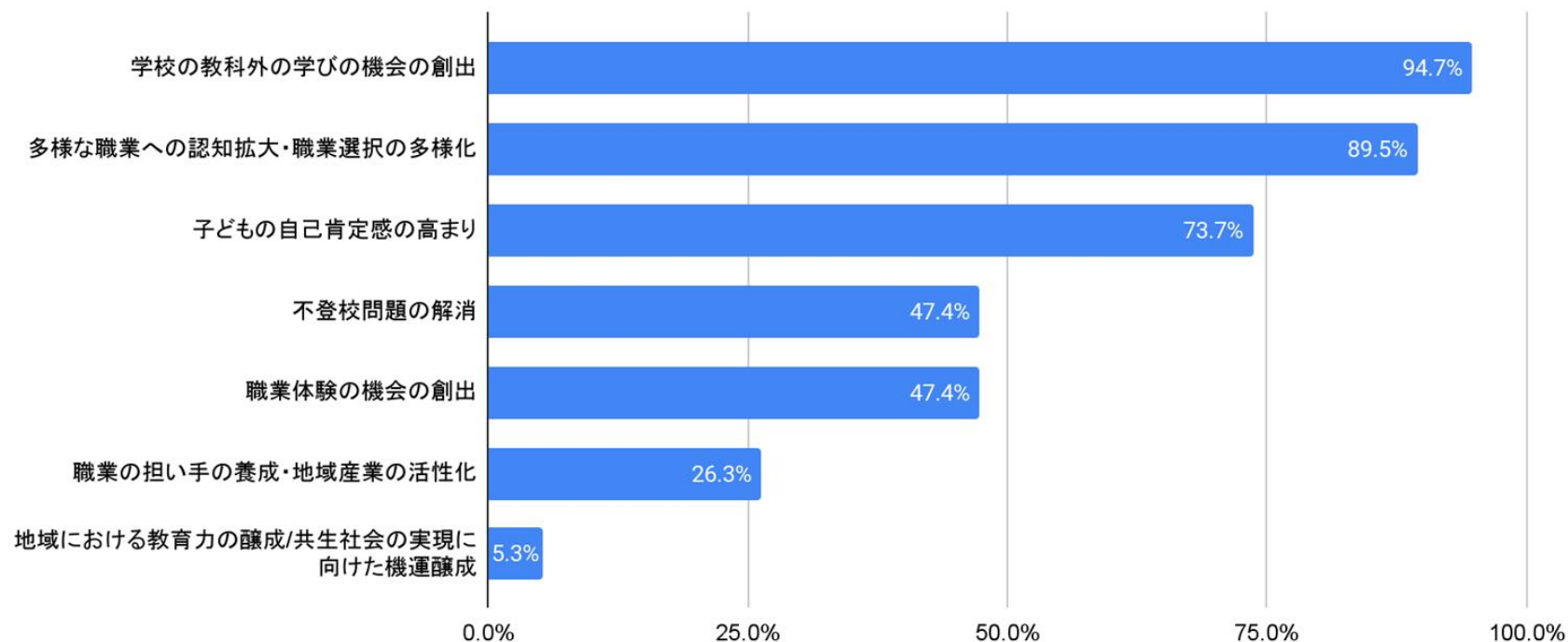


リアルプログラム（4泊5日、諸経費なし）にかかる費用について



- 参加可能な開催頻度：リアルツアー（4泊5日）では「1年に1～2回」との回答が最も多く54.5%であった。次いで「1年に3～5回」との回答が27.3%となった。「1年に1回未満」、「1年に6回以上」はいずれも9.1%にとどまった。
- リアルツアー（4泊5日で交通費等の諸経費を除く）にかかる費用については、**「3万～5万未満」と回答したものが73.3%**と最も割合が多かった。ただし、「5万円～10万未満」との回答が20.0%、「10万円～20万円未満」との回答も6.7%となっており、内容の充実度をあげれば高価格帯であっても参加を希望するニーズがあることも明らかとなった。

⑨自走・普及プランの検証と課題抽出：GHプロジェクトに期待すること（登録者）



- GHプロジェクトに期待することは、「**学校の教科外の学びの機会の創出**」との回答が**94.7%**であり、サードプレイスとしての学び場を求めるニーズが高いことがわかった。また続いて、「**多様な職業への認知拡大・職業選択の多様化**」や「**子どもの自己肯定感の高まり**」を期待するニーズがあることが分かった。

⑨自走・普及プランの検証と課題抽出：GHプロジェクトに対する今後のニーズ（登録者）

宿泊型ではなく一日だけ、月に一、二度の農業リアルツアーがあれば参加したい。野菜や米などを育て収穫する喜びが味わえるようなものだと良い。（参加者）

色々な職を、更に色々な角度で取り上げてほしい。例えば、染め物にしても、染め物職人だけではなく、綿や藍を育て糸として紡ぐ農家や反物に織り上げる職人の手仕事があって完成する。そういった多角的な視点も踏まえて体験をする必要があるのではないか。（保護者）

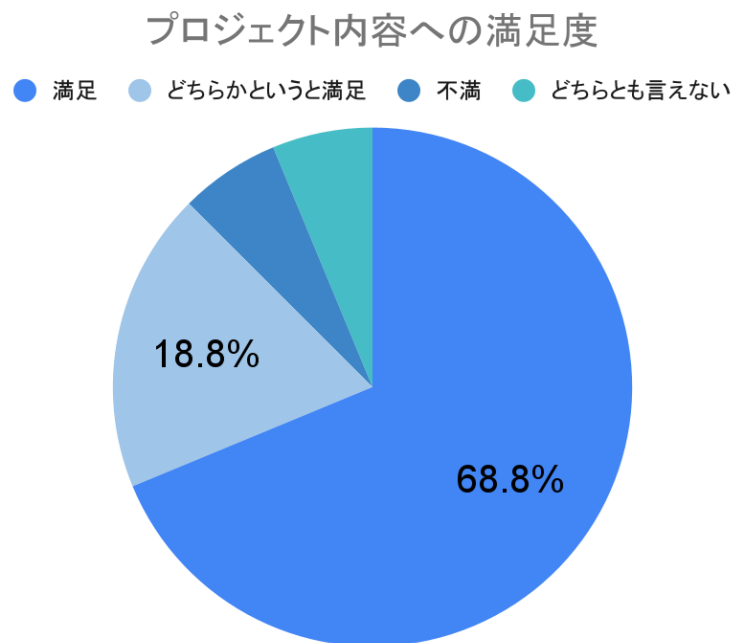
ぜひこれからも定期的に開催して欲しい。（参加者）
参加後の本人に良い変化がはっきりと現れたのにはとても驚いた。また今年も参加したい。（保護者）

資金力のない家庭の子にも開かれる、学びを求め人へ機会的に平等な学びの場となることを期待している。（保護者）

- GHプロジェクトに対する今後のニーズとしては、下記のような項目が挙げられた。
 - 宿泊必須ではない定期開催
 - 職種の多様性
 - 職人における仕事の連続性を感じる機会
 - 経済格差を超えた平等性のある機会創出



⑨ 自走・普及プランの検証と課題抽出：プロジェクト内容への満足度（支援者）



- プロジェクト内容への満足度について、「満足」と回答した割合が68.8%で、「どちらかという満足」を含めると87.6%がプロジェクト内容に対する満足度が高かったことが明らかとなった。
- 一方で、「不満」と回答した割合は6.3%であり、その理由として早めの準備（スケジュールや内容の連絡等）を求める声が挙げられた。実証期間中の短期間でのプロジェクト進行が、GHやその周囲のサポーターに十分に配慮された設計が必要といえる。特に職人の高齢化や季節性といった観点からも、よりスケジュールに余白を持った調整が求められることが示唆された。

⑨ 自走・普及プランの検証と課題抽出：プロジェクトへの満足度が高まった理由（支援者）

参加者が心理的安全性をもてる場が作りあげられており、セッションの前にはすでに好奇心で溢れていた結果、やりとりが闊達だった。

参加者にスタッフがしっかりと付いていた。

現場でのスタッフのサポートが手厚く、ストレスなく進められた。

ユース世代に仕事の体験を提供することで、たくさんの発見があった。

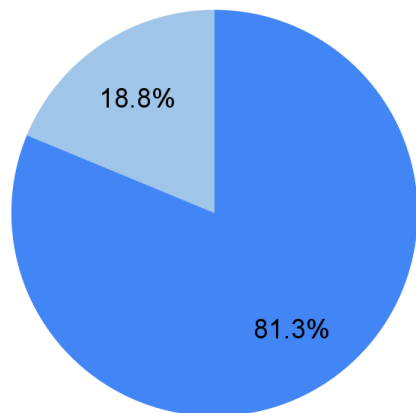
自分の人生の振り返りができ、それを興味を持って人に聞いてもらえた。

- 支援者の満足度が高まった理由としては、下記のこと挙げられた。
 - 心理的安全性のある場づくりの醸成
 - 参加者と支援者への手厚いフォローアップ
 - ユース世代との交流による気づき
 - 自身の人生を振り返る機会の提供

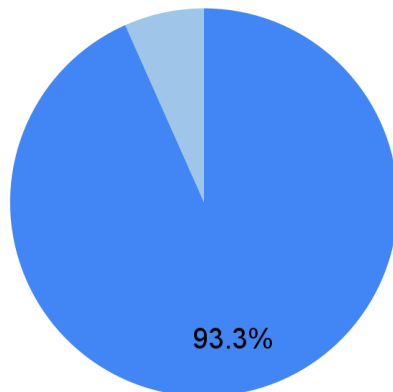


⑨ 自走・普及プランの検証と課題抽出：プロジェクト協力への負担感（GH）

プロジェクト協力への負担感
● それほど負担ではなかった。 ● 負担が大きかった。

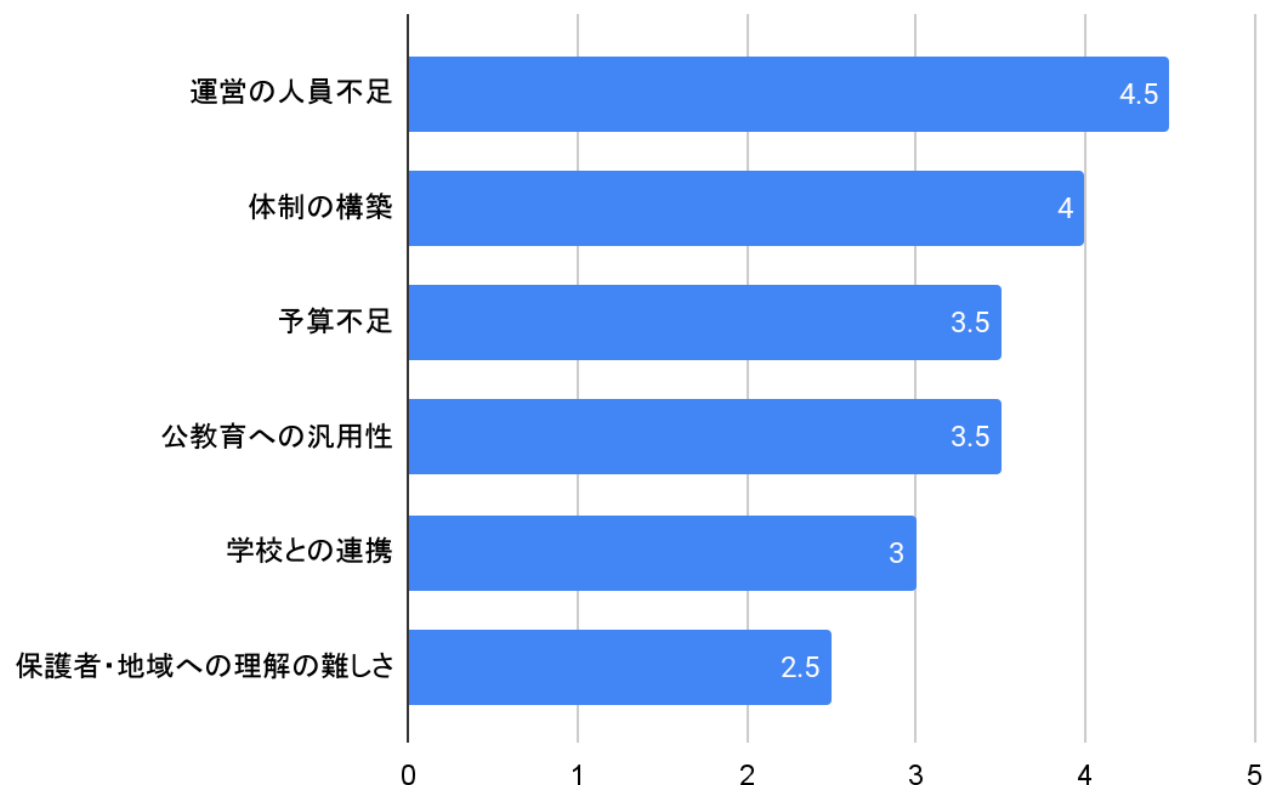


継続的な協力希望について
● 協力したい。 ● どちらとも言えない。



- プロジェクト協力への負担感について、「それほど負担ではなかった」と回答した割合が81.3%、「負担が大きかった」との回答が18.8%であった。「負担が大きかった」と回答した理由としては、天候などの変化の影響を受けやすい、参加者の能力（技術面、精神面）への対応不足が挙げられた。
- 一方で継続的な協力希望は93.3%と高く、「どちらとも言えない」の理由も季節性に言及するものであった。
- このような職場体験の受け入れ側の負担感を調整するための季節性や天候に左右されない代替案、事前の参加者の特性理解の十分な共有が必要であることが再認識された。

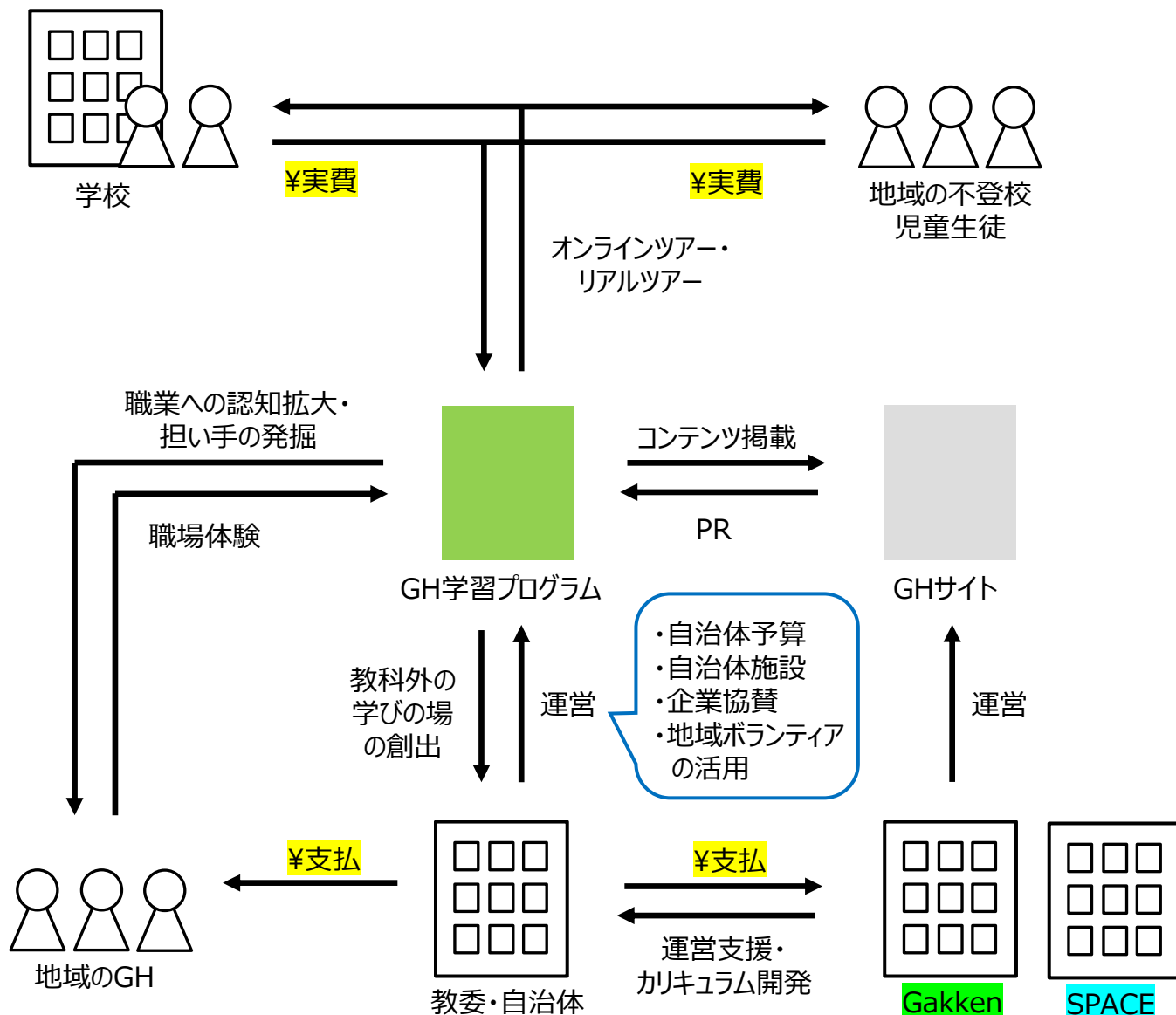
⑨自走・普及プランの検証と課題抽出：プロジェクト実施の課題（教育委員会）



- 課題感について「課題とならない：1点」～「重大な課題である：5点」の5件法で回答してもらったところ、左図のような結果となった。**最も深刻な課題として、「運営の人員不足」**が挙げられており、体制構築の難しさが次いで高かった。
- また最も課題感が低かった「保護者・地域への理解の難しさ」は自治体ごとの差が大きく、信頼関係構築の度合いや地域性の影響を大きく受けることが示唆された。

⑩ 自走・普及プランの検証と課題抽出

⑩自走・普及プランの検証と課題抽出：プランA 教委・自治体主導での運営による自走



運営概要

- 教委・自治体が主導となり、地域の学校や不登校児童生徒向けに運営する。
- 運営支援とカリキュラム開発を民間企業（Gakken・SPACE等）に委託。
- 運営には、自治体予算（国からの助成金・ふるさと納税）や施設、企業協賛金、地域ボランティア等を活用。

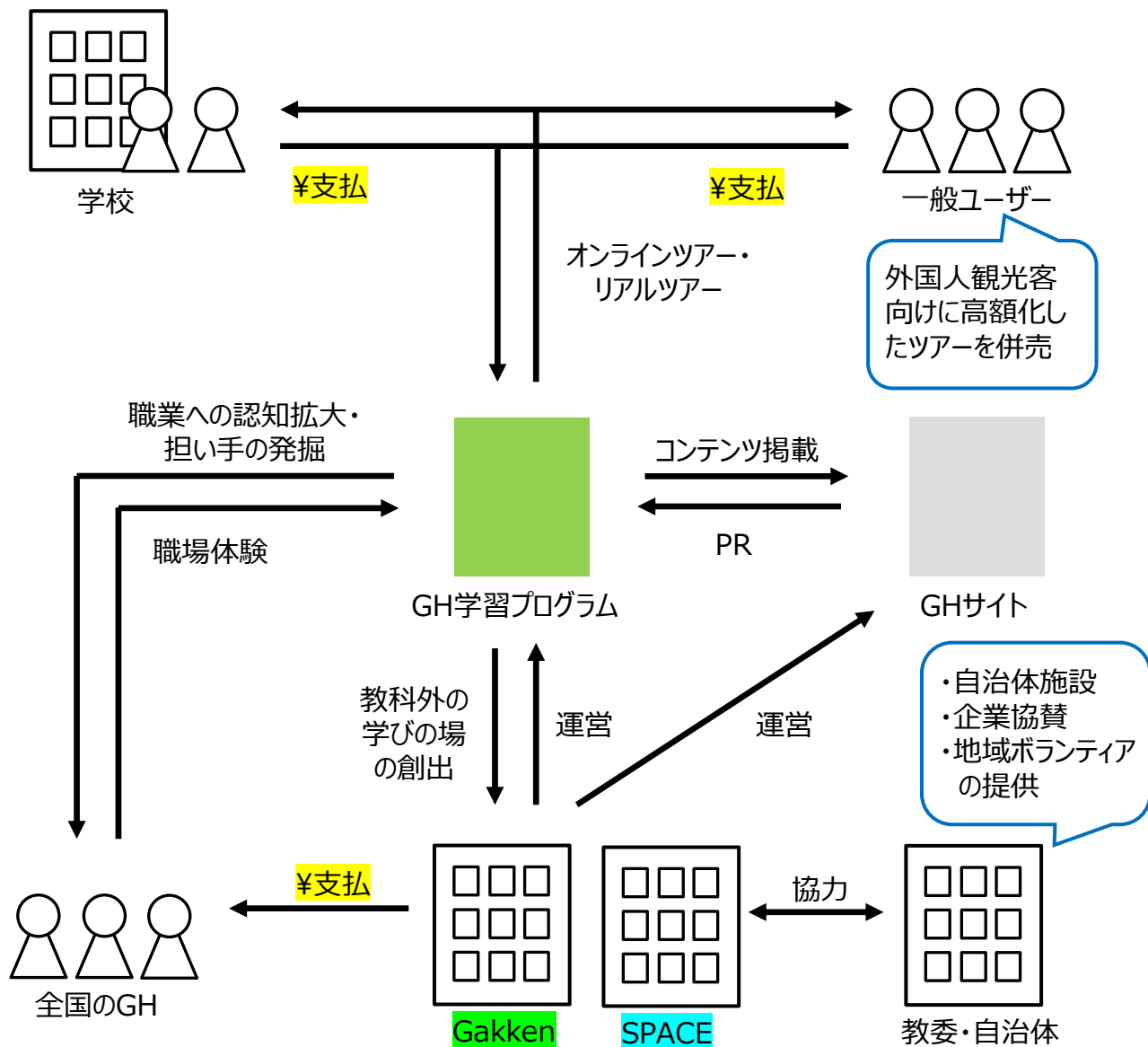
メリット

- 受益者の負担金額を実費程度に抑えることができる。

デメリット

- 運営のための人員、予算を教委・自治体側で確保する必要がある。
- 委託の程度により、実施コストが高くなる。

⑩ 自走・普及プランの検証と課題抽出：プランB 企業主体での運営による自走



運営概要

- 企業が主体となり運営、全国の小・中・高校生や学校向けに販売する。
- 一般ユーザー・学校からの受益者負担を主な収益として運営する。
- 運営には、実施自治体の施設や企業協賛金、地域ボランティア等を活用。

メリット

- ユーザーを全国から募集できる。
- 外国人観光客向けに、高額化したツアーを販売するなどの展開が考えられる。

デメリット

- 全国的な実施となるため、おもに宿泊・移動にかかる運営コストが大きくなる。
- 受益者の負担金額が大きくなる。

⑩ 自走・普及プランの検証と課題抽出：プランAの課題と実施可能性

予算について

- 教委が捻出可能な予算は額は「年間50万円未満」もしくは「年間50～100万未満」との回答。
 - 継続的な実施可能な予算に大幅に届かず。規模を大幅に縮小しての実施、あるいは、他予算からの補填が必須。
 - 補填先の可能性として、「国からの助成」「地元企業からの協賛金」「基礎自治体からの委託（基礎自治体の事業への組み込み）」が挙げられた。

体制について

- 運営の際の最も重大な課題は「運営の人員不足」次いで、「体制の構築」。
- 実施の際は、地域内にある既存の施設を活用することで継続の可能性はある。

ただし、人員不足と体制の課題を解消する予算が必須。

- 青少年自然の家
- 教育センター等の教育委員会管轄の組織
- 民間企業等の外部組織

継続可能性

- 上記、既存の施設の活用や、他予算を補填したうえでの、大幅な規模縮小における継続。
- 地域の既存サービスやコンテンツに、GHプログラムのコンセプトやプロダクトを注入する形での融合を図る。

⑩ 自走・普及プランの検証と課題抽出：プランBの課題と実施可能性

ニーズ・評価

- 参加者のプログラム内容の満足度は88.2%、今後のツアーへの参加希望は100%と、ニーズは非常に高い。
- 宿泊を伴わない定期開催へのニーズもあり。ただし、実施にかかるコストを想定した場合、**安価なパッケージとしての販売は自走するうえで困難と予想される。**
- サイト登録者は「小学生」が最も多く、低年齢層からのニーズが当初の想定よりも高い。

実施頻度・料金について

- オンラインツアーは「週1回」、リアルツアーは「年に1～2回」参加したいとの回答。
- オンラインツアーは「500円～1000円未満」、リアルツアーは「3万円～5万円未満」で参加したいとの回答。
 - ・ リアルツアーは現実的に実施が可能な金額に及ばず。ただし、「5万円～10万円未満」との回答が次いで多く、「10万円～20万円未満」との回答者もいた。自走・普及を目指すうえでは、内容の充実度を高め、高価格帯のプログラムとして販売することが現実的。

継続可能性

- オンラインツアーにおける自走可能な参加者数の確保と、リアルツアーにおける自走可能な価格帯の実現が必須。

⑩ 自走・普及プランの検証と課題抽出：そのほかの課題や示唆

参加児童・生徒へのリーチ

- 不登校傾向のある児童生徒であっても、アクティブな層には、家庭・学校・相談機関を通じてリーチが見込める。
- アクティブでない不登校児童生徒の層へのリーチに課題がある。
 - ・ 不登校傾向のある児童生徒をもつ保護者への、SNS等での連絡手段の整備が求められる。

運営上の課題

- 参加者の年齢や個々の違いによる目的意識のずれ。
 - ・ GHプログラムの普及につれて、各年齢や段階ごとにあったツアーパッケージの実装が理想的であると考えられる。
- リアルツアーにおける、活動場所が複数にわたる場合の現地での移動上の課題。
 - ・ 特に地方などの公共交通機関の整備が進んでいない場所での実施においては、活動場所を制限することが運営上必須。

移動・宿泊にかかるコストの軽減

- 実施自治体で教育バウチャー等を発行することで、参加者の移動や宿泊にかかるコストを軽減できる。
- スクールバスの活用を図ることで、現地での移動手段を確保し、移動にかかるコストを軽減できる。
- 実地自治体にあるサードプレイスとなり得る場所を実証地とすることで、実施や移動にかかるコスト・運営上の負担を軽減できる可能性がある。

⑩ 自走・普及プランの検証と課題抽出：そのほかの課題や示唆

学校への導入について

- 「オンラインツアーのアーカイブ視聴」「オンラインツアー実施」「リアルツアー実施」のいずれも利用可能性があるとの回答。
- 導入場面は「部活動における活用」「長期休みなどに参加希望者を対象とした学校外活動としての活用」が挙げられた。
- ただし、公教育の授業時間内での実施については、下記の点からハードルが高いと予想される。
 - 年度の計画に盛り込む等のスケジュール編成が必要
 - カリキュラム開発と自走していくためのプロセス設計の難易度の高さ

公教育との接続について

- 実施主体者が教委、学校と連携することで、プログラムへの参加を出席扱いとすることや、1人の児童生徒を複数の支援者の目で評価することが可能となる。

プランの展開可能性

- リアルツアーについて、親子で参加できるプランとして展開することで、低年齢層で宿泊に課題がある場合もニーズを満たすことが可能となる。
- 外国人観光客や高齢者向けの高価格帯のプランとして同時展開することで、民間企業が主体で運営する際の利益率の向上が期待できる。

本実証にかかわってくださった方々

大田市教育委員会

- 武田裕子教育長
- 森博之教育部長
- 坂井務学校教育課長

雲南市政策企画部

- 石川凌氏

雲南市教育委員会

- 景山明教育長
- 福島勇樹氏

京都市教育委員会

- 福知賢治氏

ゴッドハンズ

- 小谷美紀氏
- 岩田卓朗氏
- 岡田三史氏
- 鈴木良拓氏
- 岡田明久氏
- 森山雅夫氏
- 荒尾久美氏
- 山下尚香氏
- 富田真央氏

- 小林泰三氏
- 安部紀夫氏
- 矢田明子氏
- 中澤ちひろ氏
- 多々納知鶴氏
- 總山萌氏
- 宮本裕司氏
- 龍村周氏
- 奥野剛士氏
- 高梨智樹氏
- 西川悟平氏
- SHOWKO氏
- 能田耕太郎氏
- 濱口瑛土氏
- 三宅琢氏
- 古田悟郎氏
- 吉田祥子氏
- 石橋美里氏
- 吉田悠太氏
- 金澤洋輝氏
- 榊良祐氏
- 山岡寛泳氏
- 金子裕氏
- 荒尾則和氏
- 長尾純氏

- 近江雅子氏
- 生越知子氏

群言堂

- 松場登美氏

熊谷家住宅

- 宇谷京子氏
- 向田直美氏

いも代官ミュージアム

- 仲野義文館長

三瓶自然館サヒメル

- 中村唯史氏

山の駅さんべ

- 梶谷美由紀氏

道の駅ごいせ仁摩

- 桂智洋氏
- 田中実里氏

Dripword

- 秋山美津子氏

株式会社SPACE

- 福本理恵氏
- 大塚海平氏
- 村田美和氏
- 山村愛氏
- 天崎由人氏
- 市村衣代氏
- 山岡寛泳氏
- 石橋優希氏
- 杉山大樹氏
- 網野香奈江氏
- 小曾根雅彰氏
- 黒川真梨子氏
- 古長蒼氏
- 原田梨世氏
- 中谷はると氏
- 富樫多紀氏
- 大成弘子氏

株式会社Gakken

- 代田雪絵
- 松田こずえ
- 伊藤なつみ
- 小泉俊貴