

令和6年度
「未来の教室」実証事業

最終報告書



資金運用モデルを用いたコレクティブな
教育事業創出スキームの実証

～持続可能な学びと共創の場の実践～

一般社団法人 Arc & Beyond

2025年2月28日

担当者：萩原文博、村田華蓮

問い合わせ先：<https://arc-beyond.org/contact/>

はじめに

想像する 創り出す 伝える
明日をちょっと豊かにするために

デジタルなクリエイションは これからの教養

子どもたちの変化は やがて大人たちへ
応援する 一緒にやってみる 夢中になる
子どもたちには負けていけないから



イラスト制作：瀬古奈美

はじめに

コロナ禍の沈静化と入れ替わるように、昨年は能登半島地震や土砂災害など、各地で自然災害が起き、そして世界に目を向けると終わりの見えない紛争が今も続いています。昨日までの当たり前が明日も続くとは限らず、遠くの出来事がある日、自分の暮らしに直接影響するといった、不確実性が高まる社会情勢の中で、今、私たちは生きています。

そのような時代を生きていくためには、デジタルテクノロジーに触れながら主体性と創造性を育むことのできる環境が必要不可欠です。

本誌は、2024年度に一般社団法人 Arc & Beyondが地域の方や共創パートナーとともに取り組んだ、令和6年度「未来の教室」実証事業における「資金運用モデルを用いたコレクションな教育事業創出スキームの実証」の実証報告書です。

デジタルテクノロジーを活用して新しい価値を創出する力を育む「学びと共創の場」づくりの実践やプログラムの内容をぜひご覧ください。

スキーム



実施体制



一般社団法人 Arc & Beyond
全体統括・プロジェクト推進



特定非営利活動法人Waffle
地域連携（気仙沼）・ベースプログラムの作成



合同会社G-experience
地域連携（秋田）



ソニーマーケティング株式会社 MESHプロジェクト
ベースプログラム・教育手法の監修



株式会社ロフトワーク
ロジックモデルの構築支援

一般社団法人 Arc & Beyondについて



挑もう。みんなで。新しい方法で。

みんなの力とテクノロジーで、人の可能性を広げていく

「みんなの力とテクノロジーで、人の可能性を広げていく」というパーパスの下、Arc & Beyondでは、経済的合理性を理由に企業が取り組むことが難しかった課題に挑みます。これまで何らかの社会的な障壁により、感動することや創造性を育む機会を得ることが難しかったあらゆる人々に向けて、機会を創出し、社会への参画・活躍を促すことで、価値創造の連鎖を生むことを目指します。「Arc & Beyond」という名前には、共創の架け橋(Arc)となり、社会に新たなインパクトを生み出しながら、社会課題を超えていく(Beyond)という想いを込めています。

団体名：一般社団法人 Arc & Beyond (アーク アンド ビヨンド)

設立日：2024年4月1日

所在地：〒108-0075 東京都港区港南1丁目7番1号



実証サマリ



概要

小学生を対象にした、子どもも大人も一緒に関わる 持続可能な「学びと共創の場」づくり

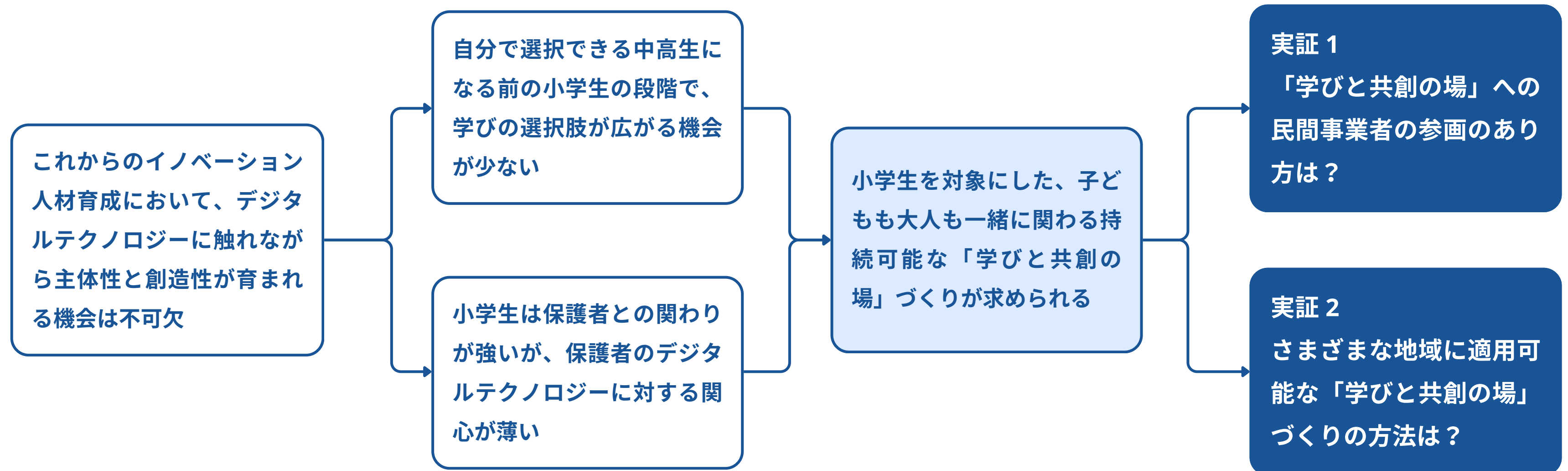
本実証の取り組む内容について、以下の背景から課題と仮説を抽出し、実証内容を定義した。

背景

課題

仮説

実証



実施内容サマリ

実証 1

「学びと共創の場」への
民間事業者の参画のあり方は？

4つのステップで地域の方と
コミュニケーションを実施（気仙沼＆秋田）



実証 2

さまざまな地域に適用可能な
「学びと共創の場」づくりの方法は？

8つのポイントを意識した
ベースプログラムの開発

内容	実施
1. テーマ	5. ワークの形態
2. プログラム構成	6. 作業空間
3. ファシリテーション	7. 開催場所
4. 導入	8. 集客方法

実証地域および実証成果サマリ

ケース：宮城県気仙沼市 女性の強みを掛け合わせた「学びと共創の場」

気仙沼
行政・学校・教育委員会
民間事業者

↓

学びと共創の場づくり

↑ ↑

Arc & Beyond Waffle



IMPACT

	アプローチ人数		面会した事業者
ワークショップ	子ども	大人	
2回	約65名	約50名	約20社

ケース：秋田県 児童養護施設での「学びと共創の場」

秋田
行政・学校・教育委員会
民間事業者

↓

学びと共創の場づくり

↑ ↑

Arc & Beyond C experience



IMPACT

	アプローチ人数		面会した事業者
ワークショップ	子ども	大人	
2回	約50名	約45名	約35社

実証成果サマリ

適切なツールとプログラムがあることで、教育事業者でなくても、デジタルテクノロジーを活用した創造性を育む学びの機会をつくることができる

地域内の教育事業者の有無にかかわらず場をつくることができ、経済的にも継続の可能性を高めることができる

公的資金や寄付なども活用しながら、結果や実利が見えてくれば民間事業者の関与度合いも高まっていくことが期待される



実施内容



概要

小学生を対象にした、子どもも大人も一緒に関わる 持続可能な「学びと共創の場」づくり

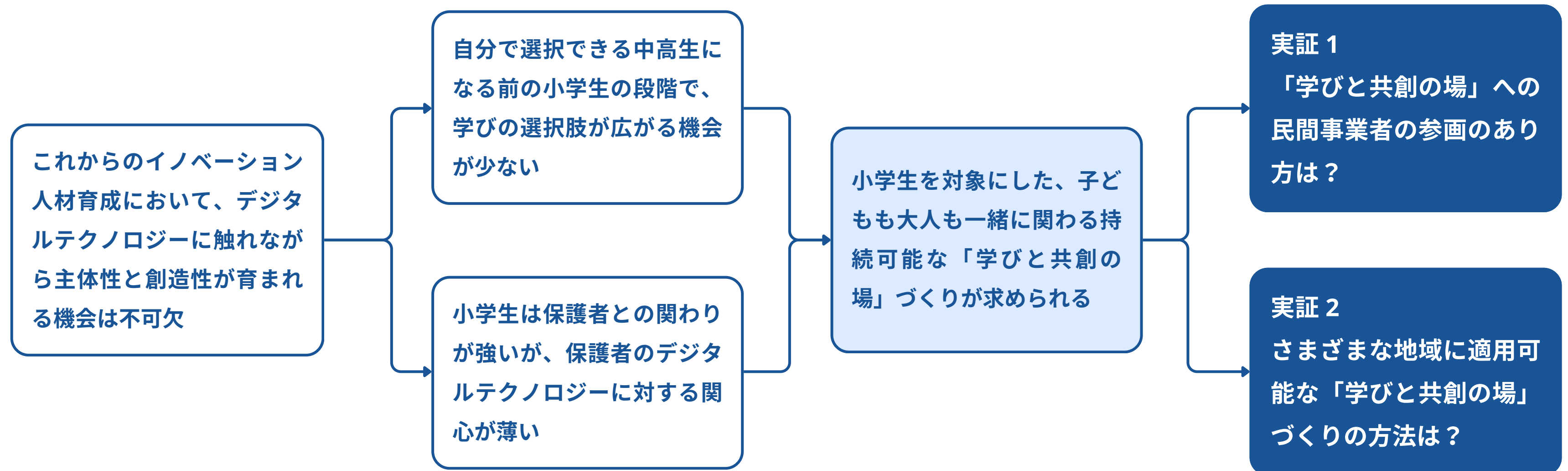
本実証の取り組む内容について、以下の背景から課題と仮説を抽出し、実証内容を定義した。

背景

課題

仮説

実証



実施内容サマリ

実証 1

「学びと共創の場」への
民間事業者の参画のあり方は？

4つのステップで地域の方と
コミュニケーションを実施（気仙沼＆秋田）



実証 2

さまざまな地域に適用可能な
「学びと共創の場」づくりの方法は？

8つのポイントを意識した
ベースプログラムの開発

内容	実施
1. テーマ	5. ワークの形態
2. プログラム構成	6. 作業空間
3. ファシリテーション	7. 開催場所
4. 導入	8. 集客方法

実証1. 「学びと共創の場」への民間事業者の参画のあり方は？

実証1では、秋田県と気仙沼市を対象地域として取り組んだ。以下のステップで進めた。

4つのステップで地域の方とコミュニケーション

つながる

STEP1-1

ハブとなる地域コーディネーターや団体とつながる

STEP1-2

地域の方に「学びと共創の場」を実際に体験してもらう



対話する

STEP2-1

興味を持った地域の方とオープンにディスカッションする

STEP2-2

実施事業者の課題感と「学びと共創の場」をすり合わせる



トライする

STEP3-1

実施に向けたヒト・モノ（場所）を確保する

STEP3-2

実施に向けた講師向けワークショップを行う

STEP3-3

トライアルを実施し、振り返りを行う



継続する

STEP4-1

継続のために、ヒト・モノ・カネの落としどころを議論する

STEP4-2

自走を開始する



実証1. 「学びと共創の場」への民間事業者の参画のあり方は？

実証1では、秋田県と気仙沼市を対象地域として取り組んだ。以下のスキームで進めた。

地域の方と共創した実施スキーム

気仙沼

行政・学校・教育委員会
民間事業者



学びと共創の場づくり



Arc & Beyond Waffle



秋田

行政・学校・教育委員会
民間事業者



学びと共創の場づくり



Arc & Beyond experience



実証2. さまざまな地域に適用可能な「学びと共創の場」づくりの方法は？

デジタルクリエイションツールの検討

デジタルテクノロジーになじみがない大人でも関わることができ、地域で自走する学びと共創の場づくりのために、小学校の教育現場でも使われているツールなども参考にしながら、プログラムを構成するデジタルクリエイションツールの検討を以下の観点で進めた。

小学校などで使われている
デジタルクリエイションツールの例

Scratch	micro:bit	Canva
MESH	VISCUIT	Tinkercad

観点1. 生活や仕事の中の身近な問題解決への活用

- 比較的短期間で具体的な成果物を得やすく、生活の中の課題解決や日々の業務の効率化・改善に直結しやすいこと。
- 画面の中だけでなく、モノづくりの要素があることで、地域内産業との親和性が高いこと。

観点2. 専門的な知識を必要としない扱いやすさ

- 直感的な操作性や視覚的なインターフェースを持ち、デジタルテクノロジーに不慣れな人でも比較的容易に扱えること。
- シンプルな内容から始めることができ、徐々にステップアップしていくことで、自由な発想がしやすいこと。

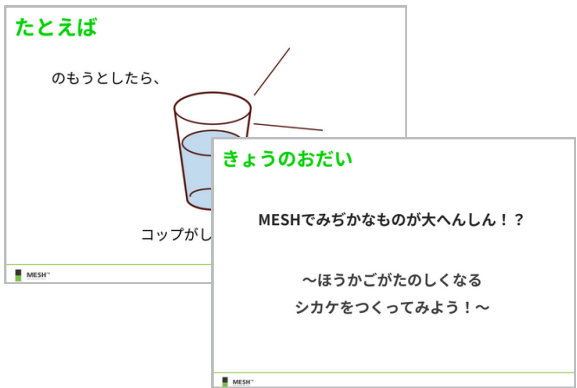
実証2. さまざまな地域に適用可能な「学びと共創の場」づくりの方法は？

デジタルクリエイションツールの検討

前頁の観点を踏まえ、ツールを以下の通りAとBのグループに分けた。本実証では、Aのツール群を想定した取り組みを進めた。

A：身近な課題解決や表現への活用が主体	B：プログラミングの学習が主体
MESH, Canva, Tinkercadなど	Scratch、micro:bit、VISCUITなど
デジタルスキル習得を主な目的とせず、比較的短時間でアウトプットをつくれる。デザインや身近な問題解決に焦点を当て、デジタルテクノロジーを活用した問題解決力や創造力の育成につながりやすい。	プログラミングの基礎を学び、論理的思考の育成や創造的な表現を行うことを主眼とする。子ども向けのプログラミング教育で広く利用されている。スキル習得に重点を置く。

本実証では、Aのツール群の中でプログラミングと問題解決を組み合わせられる「MESH」を活用してベースプログラムを構築。



実証2. さまざまな地域に適用可能な「学びと共創の場」づくりの方法は？

ベースプログラムを実施する上での8つのポイント

プログラムを実施する上で、特に地域で自走するために重要なポイントを8つ抽出した。

内容について

1. テーマ

2. プログラム構成

3. ファシリテーション

4. 導入

実施について

5. ワークの形態

6. 作業空間

7. 開催場所

8. 集客方法

ベースプログラムとは？

プログラミングと問題解決を組み合わせられるツールを活用して
生活に身近な問題解決や工夫のアイデアが活性化する体験を得る

ツールに触りながら、
アイデアを話し合う



日用品などと組み合わせ、
試行錯誤しながらつくる



実演形式で発表する



ベースプログラムについて

ベースプログラムの流れ

ねらい：プログラミングによって生活に身近な問題解決や工夫のアイデアが活性化する体験を得る。

1. MESHを触りながら、アイデアを話し合う



まず、MESHを触りながら体験し、MESHで実現できることや、仕組みなどを理解する。MESHを自由に使いながら、アイデアの種になりそうな要素を話し合う。

2. 日用品などと組み合わせ、手を動かし、試行錯誤しながらつくる



テーマに沿ってアイデアを形にする。日用品と組み合わせながらアイデアを練っていく。制作しながら、思った通りに動くか確認する。

3. 実演形式で発表する



制作したものをグループごとに実演形式で発表する。作品のタイトル、仕組み、テーマ課題に対する解決策や工夫したポイントなどを説明する。

例：テーマ課題「生活が楽しくなる仕組みをつくろう」であれば、「どう楽しくなるか」や「楽しくするために工夫したところ」



実証成果



実証1. 「学びと共創の場」への民間事業者の参画のあり方は？

地域の方と共創する4つのステップとそのポイント

つ
な
が
る

STEP1-1

ハブとなる地域コーディネーター、
団体とつながる



STEP1-2

地域の方に「学びと共創の場」を
実際に体験してもらう



STEP2-1

興味を持った地域の方とオープンに
ディスカッションする



STEP2-2

実施事業者の課題感と
「学びと共創の場」をすり合わせる

対
話
す
る

テーマやビジョンに共感し、地域のさまざまな事業者のハブとなる存在（地域コーディネーター）とつながる。地域コーディネーターから地域の慣習や文化などを聞くことで、地域の理解もスムーズに進む。今回は、地域における教育事業者、ビジネスサポートセンターの方などが地域コーディネーターとなった。紹介を受けた地域の方と直接会い、「学びと共創の場」の構想イメージを伝えることが肝心となる。

地域コーディネーターが紹介する事業者のうち、興味を持った方を招き、子ども向けのワークショップを開催。あわせて意見交換会を実施することで、事業者の考えを聞くことが可能となる。この際、「学びと共創の場」の構想イメージ、ビジョンや実現に向けた仮説をある程度共有可能な状態にしておくことが必要となる。意見交換会でのディスカッションや地域コーディネーターとの連携により、事業者の課題感を明確化したり、共感度の高い事業者と追加のディスカッションをしたりすることで、「学びと共創の場」をすり合わせ、仮説のアップデートを行う。

実証1. 「学びと共創の場」への民間事業者の参画のあり方は？

地域の方と共創する4つのステップとそのポイント

トライする

STEP3-1

実施に向けたヒト・モノ（場所）を確保する



STEP3-2

実施に向けた講師向けワークショップを行う



STEP3-3

トライアルを実施し、振り返りを行う



STEP4-1

継続のために、ヒト・モノ・カネの落としどころを議論する



STEP4-2

自走を開始する

継続する

「学びと共創の場」を実施するヒト・モノを実際に確保する。

ヒト：「学びと共創の場」のイメージに共感する事業者にトライアル（＝地域の方にとってのファシリテーション実践の場）を提案。日時や場所は、ある程度準備した状態で提案することで、スピード感のある話し合いを実現することができる。

モノ：ベースプログラムを実施する場所の選定がメインとなる。地域の交流施設や、地域事業者の持っているスペースを無償で借りることができた。

トライアル実施の準備と並行して、地域のファシリテーター候補の方に向けて、オンラインでは約3時間、対面では約2時間の講師向けワークショップを実施。参加者の半数以上が、自分自身のデジタルテクノロジースキルに対して自信がなかったと回答していたが、講師向けワークショップ後には、7割以上の参加者が、「子どもたちの反応」をモチベーションに、持続的な「学びと共創の場」運営の意欲・自信が向上したと回答。また、講師向けワークショップ後も、実際のワークショップまでチャットでフォローアップを実施。

地域の方や地域コーディネーターを含む事業者と、継続自走するための金銭面に関する話し合いを行う。

企業を巻き込むためには、金額の規模感のすり合わせ・テーマへの共感・共有財産に対する理解度を向上させることがポイントとなる。実利や結果が見え始めてから、検討可能となる企業が多い。

実証2. さまざまな地域に適用可能な「学びと共創の場」づくりの方法は？

ベースプログラムを実施する上での8つのポイント：内容について

1. テーマ

プログラミングやテクノロジーに対する子どもや保護者の興味・関心が薄い。



1. 生活に身近なテーマ

子どもも大人も楽しみながら参加意欲を高められるよう、日常に即した題材を選び、自分ごととして捉えやすくなるような工夫が重要。
例：放課後を楽しくするシカケをつくろう

2. プログラム構成

デジタルテクノロジーに詳しい人の確保が難しい。または、詳しい人に負担が集中してしまう。



2. 専門知識を必要としないプログラム

直感的に使えるツールなど、デジタルテクノロジーになじみがなくても参加・運営しやすい環境を整える。多様な人々を受け入れ、創造性を引き出す。

3. ファシリテーション

大人が主導しすぎると、子どもの自主性や創造性が損なわれ、子どもが受け身の姿勢になってしまう。



3. 子どもの主体性を大事にした伴走支援

失敗しても何度でも試行錯誤できる環境で、見守りながら伴走する。大人があらかじめ正解を知らなくても成り立つファシリテーション方法が有効。

4. 導入

一度に複雑な手順を説明してしまうと、参加者が混乱し、モチベーションを失ってしまう。



4. 適切なステップに分解された導入

ゴールに向かうための必要最低限のステップとして、簡単なデモや例題を提示し、初心者がつまづかないようにする。自発的なアイデアを引き出し、参加者自身が成功体験を重ねられるようにする。

実証2. さまざまな地域に適用可能な「学びと共創の場」づくりの方法は？

ベースプログラムを実施する上での8つのポイント：実施について

5. ワークの形態

個人作業だけだとコミュニケーションが少なく、学びが広がりにくい。孤立感や意欲低下にもつながる。



5. グループワーク

複数名でグループをつくり、助け合いやアイデアの共有を促す仕組みを用意する。お互いに刺激を与え合い、視点を増やすことで学習効果や達成感も高まる。ファシリテーションの負担も軽減される。

6. 作業空間

柔軟に道具や配置を変えられない場所だと、発想や行動も制限されてしまう可能性が高い。



6. 自由度の高い スペース

机や椅子の配置を変えやすいなど、参加者が自由に動き回れるようなスペースを用意する。また、道具や材料を取りに行きやすいレイアウトにし、子どもが自由に発想できる雰囲気をつくることが重要。

7. 開催場所

会場が遠かったり、交通の便が悪かったり、周辺環境が馴染みのない場所だと参加を躊躇してしまう。



7. 行きやすい場所

自治体や民間事業者と連携し、地域に開かれた人が集まりやすい拠点を利用する。誰もがアクセスしやすい場所を確保して地域連携を促進する。

8. 集客方法

検索などで積極的に情報を取りに行かない場合も多く、周知不足や情報が届かず参加者が集まらない。



8. 告知・広報連携

自治体や民間事業者と連携し、LINEなどのSNSや広報紙など多様な媒体で発信し、幅広い年齢層へ周知することで参加を促し、関心を高める。

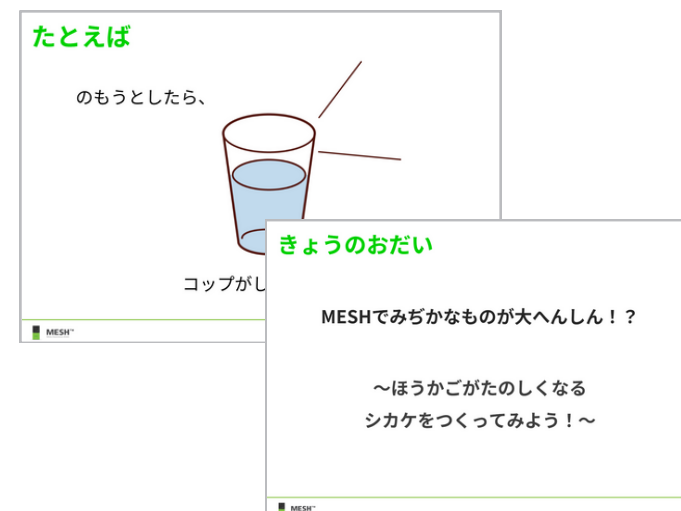
ベースプログラムについて

ベースプログラムの内容

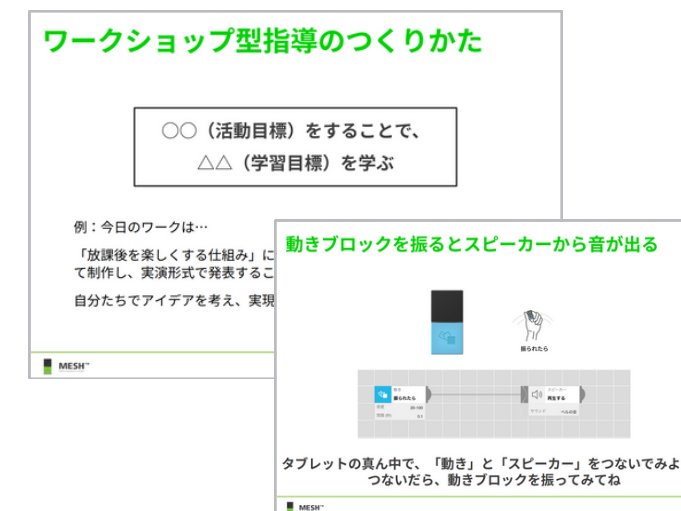
ベースプログラムを実践するための資料をWebサイトで公開しています。ぜひご覧ください。



MESH

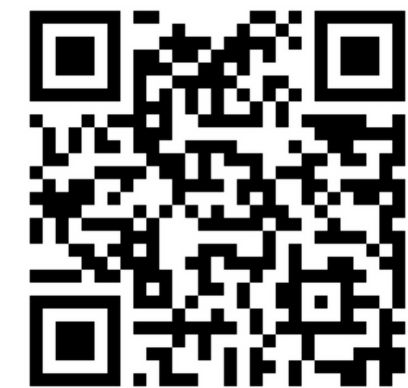


投影スライド



ファシリテーションガイド

ベースプログラムはこちら



bit.ly/dc-base-program

実証成果サマリ

適切なツールとプログラムがあることで、教育事業者でなくても、デジタルテクノロジーを活用した創造性を育む学びの機会をつくることができる

地域内の教育事業者の有無にかかわらず場をつくることができ、経済的にも継続の可能性を高めることができる

公的資金や寄付なども活用しながら、結果や実利が見えてくれば民間事業者の関与度合いも高まっていくことが期待される

実証地域および実証成果サマリ

ケース：宮城県気仙沼市 女性の強みを掛け合わせた「学びと共創の場」

気仙沼
行政・学校・教育委員会
民間事業者

↓

学びと共創の場づくり

↑ ↑

Arc & Beyond Waffle



IMPACT

	アプローチ人数		面会した事業者
ワークショップ	子ども	大人	
2回	約65名	約50名	約20社

ケース：秋田県 児童養護施設での「学びと共創の場」

秋田
行政・学校・教育委員会
民間事業者

↓

学びと共創の場づくり

↑ ↑

Arc & Beyond C experience



IMPACT

	アプローチ人数		面会した事業者
ワークショップ	子ども	大人	
2回	約50名	約45名	約35社

ケース：宮城県気仙沼市

人口約5万7千人、海と山に囲まれた町。水産業を中心に各産業が発展してきた。新規事業や起業をサポートする気仙沼ビジネスサポートセンター（気仙沼ビズ）がハブとなり、さまざまな事業者をサポート。教育の面では、震災後、中高生を対象とした学習支援や探究学習が活発に行われ、地域全体で学びを支える動きが広がっている。

漁具の商社であるアサヤ株式会社がプログラミング教室「tectek」を2023年にスタートし、学びや交流が生まれる場所「□ Ship（スクエアシップ）」で開催している。同年、教育×まちづくりで事業を展開する一般社団法人まるオフィスは、好奇心のタネを育てる小学生向けの放課後プログラム「放課後たんけん」を始めた。

また、株式会社女性が働きやすい会社では、女性の働く選択肢を増やすためにIT分野にも力を入れている。一方でデジタルテクノロジーに関心を持つ層は限られており、子どもたちの学習機会が不足していること、また周りの大人もその学習機会を提供する方法がわからないことがみえてきた。

IMPACT

ワークショップ

2回

アプローチ人数

子ども 約 65 名 大人 約 50 名

面会した事業者

約 20 社

ケース：宮城県気仙沼市

つながる

市営のビジネスサポートセンターから広がる輪

POINT

「学びと共創の場」の構想に強く共感した気仙沼ビズが、地域コーディネーターとなった。水産業の町気仙沼は、産業の特性上、新しい提案を比較的オープンに受け入れる地域であることを教えてもらい、さまざまな事業者の経営者層を紹介いただいた。比較的若手の経営者を中心に、さらに他の経営者や事業者の紹介を受けることも多く、スピード感のある関係性構築ができた。

ケース：宮城県気仙沼市

対話する

市営の施設での体験と対話を通して、「学びと共創の場」の共通認識を持つ

地域の事業者、教育関係者を招待したワークショップ

2024/10/27(日)@ スクエアシップ

参加者

子ども（小学4～5年生）と保護者3組6名

行政、事業者、教育関係者などの関係者11名

ファシリテーター

一般社団法人 Arc & Beyond、特定非営利活動法人Waffle



5. グループワーク

子どもと保護者2人1組で実施

6. 自由度の高いスペース

入りやすい開放的な空間

7. 行きやすい場所

気仙沼市運営の スクエアシップ

8. 告知・広報連携

気仙沼市のLINE、口コミなど

10:00

ワークショップ

子どもだけでなく大人も一緒に体験。
当日は計8つのアイデアが発表された。

12:00

意見交換会

「学びと共創の場」の共通認識を持つ
ことを目的として、ワークショップ後
に、関係者との意見交換会を設けた。

14:00

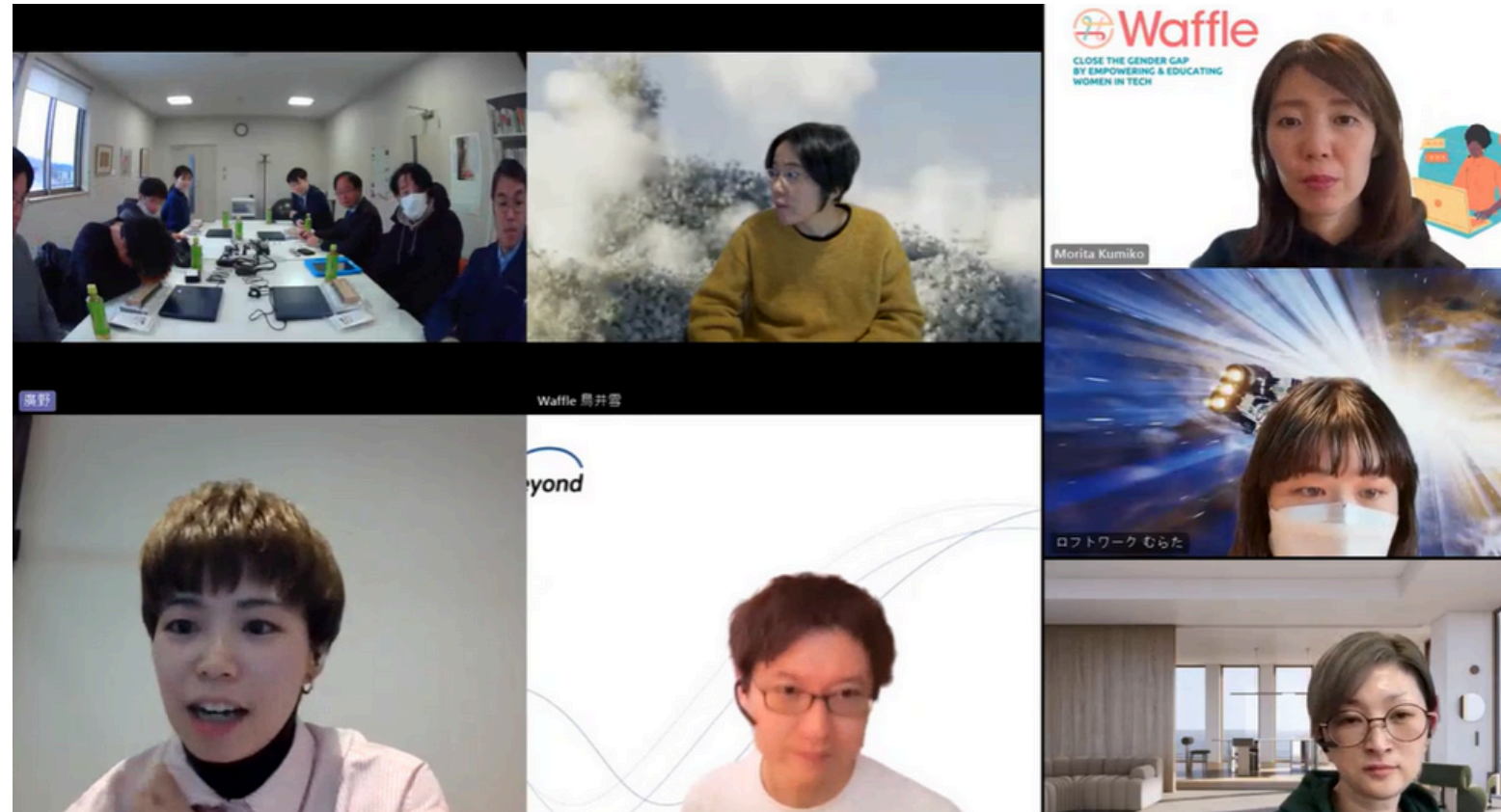
POINT

イベント当日は、気仙沼市産業まつりや選挙と重なり、予想を下回る参加者数となった。地域内でのイベントとの連携も実施の際に検討できると良い。意見交換会では、当時提案した「学びと共創の場」に関する構想が抽象的であったことや、教育の大切さと継続性によるマネタイズについても同時に議論してしまい、ビジョンを伝えきれなかったことで、時間内に現地の方々との共通認識をつくりあげることができなかった。その経験から、地域の実情やニーズに基づいた具体的なすり合わせが重要だと学び、地域コーディネーターに相談し、地域の事業者の課題感を明確化したり、特に共感度が高かった方へ個別に相談を行ったりする中で、地域の方との共通認識を形成していった。

ケース：宮城県気仙沼市

トライする

地域の女性たちによるトライアル - 講師向けワークショップ



講師向けワークショップ

2024/12/26(木)@オンライン&アサヤ株式会社オフィス

2025/1/11(土)@ スクエアシップ

参加者 地域の事業者5社12名

ファシリテーター 一般社団法人 Arc & Beyond



POINT

1回目はオンライン、2回目は対面でそれぞれ2時間の講師向けワークショップを実施した。デジタルテクノロジースキルに自信がなくても講師として育成する仕組みさえあれば、講師の役割に関心のある層がいることが分かった。

ケース：宮城県気仙沼市

トライする

地域の女性たちによるトライアル-ワークショップ本番



地域の女性たちによるワークショップ

2025/1/11(土)@ スクエアシップ

参加者 子ども（小学校1～6年生）21名、保護者20名

市関係者、地域企業、教育関係者など5名

ファシリテーター 株式会社女性が働きやすい会社 2名+地域の方々

5. グループワーク

子ども同士2人1組で実施

6. 自由度の高いスペース

入しやすい開放的な空間

7. 行きやすい場所

気仙沼市運営の スクエアシップ

8. 告知・広報連携

市のLINE、tectek、口コミなど

POINT

ファシリテーターは、株式会社女性が働きやすい会社の女性2名。プログラミングに関するワークショップの実施は初めての体験だったが、失敗を許容し、試行錯誤しやすい雰囲気をつくるベースプログラムにより、ファシリテーションの負担を軽減させることができた。また、参加者は、告知チラシに書かれていた「プログラミング」だけではなく、「創造性」や「ものづくり」といったキーワードにも関心を持つ層が参加した。ワークショップの前後で取得した参加者アンケートの結果からは、プログラミングを使ったものづくり意欲の向上や、自分のアイデアや考えを人に伝えられる自信の向上が見られた。見学者も、「今回のワークショップを継続することでデジタルテクノロジースキルを身に着ける機会になりえることを実感した」と評価しており、継続実施に向けて大きな一歩となった。

地域の女性たちが持つ強み×デジタルテクノロジーの可能性

POINT

本年度の実証事業を通して、来年度以降における「気仙沼市内での自立的な運営モデル」の実現可能性が見えてきた。ヒト（地域の人材）およびモノ（必要な教育コンテンツや場所）は確保できる可能性が見え、カネ（運営費）は、民間事業者からの支援は困難であるものの、初期は助成金などを活用することができるだろう。また教育委員会から、授業でのベースプログラム実施に関する要望が寄せられるなど、大きな反響があったことは確かである。

気仙沼の場合は、デジタルテクノロジースキルを活かした仕事（副業含む）を得たいと思っているものの、なかなか仕事にならない、そもそもレベルにあった仕事がない、という課題に直面している女性が多い。一方で、気仙沼ではパソコンインストラクターの経験や、子どもの対応スキルなどを持つ女性もいる。これらの地域の女性たちが持つ強みとデジタルテクノロジーを掛け合わせることで、子どもと大人が混ざりあう「学びと共創の場」の実現を目指す。

ケース：秋田県

人口約91万6千人。竿燈まつりやナマハゲなど国指定重要無形民俗文化財の数は全国1位。発酵文化も有名だ。全国学力・学習状況調査においては常に上位。株式会社魁新報社がプログラミングコンテストを主催するなど地域全体で教育に積極的である。

本実証では、五城目町に始まり、秋田市、にかほ市や由利本荘市の地域の方と交流を行った。五城目町には、合同会社G-experienceが運営するデジタルテクノロジーで遊べる拠点「ハイラボ」が2024年にオープンし、3Dプリンタやプログラミングなどに触れられる場がある。一方で、そうした場所の認知度は限定的になっている。

にかほ市では、ワーケーションプログラムにより積極的に新たな交流が生まれるような取り組みがある。また、社会福祉法人みそのが運営する児童家庭支援センター「こねくと」が2022年に秋田県内ではじめて開設され、子どもや家族に関するさまざまな相談を受け付けている。日頃から子どもたちと接する機会がある方も、デジタルテクノロジーの学習機会を望んでいることが見えてきた。

IMPACT

ワークショップ

2回

アプローチ人数

子ども 約50名 大人 約45名

面会した事業者

約35社

ケース：秋田県

つな
がる

町、市を超えてつながる共感の連鎖

POINT

「学びと共創の場」の構想に強く共感した合同会社G-experienceを地域コーディネーターとして、五城目町にとどまらず、秋田県内の事業者や教育関係者、行政を巻き込んだヒアリングを進めた。初期の段階から議論を重ね、仮説のアップデートを行った。また、地域コーディネーターに限らず、共感いただいた地域の方からのつながりの連鎖により、スピード感と長期視点の両方で議論を進めることができた。最終的には、にかほ市や由利本荘市を中心とする事業者ともつながり、具体的な協働の方向性が見え始めた。

ケース：秋田県

対話する

地域の高専での体験と対話を通し、「学びと共創の場」のアイデアを議論

地域の事業者、教育関係者を招待したワークショップ

2024/9/23(月) 秋田工業高専 アントレプレナー工房

参加者

地域の高専、大学関係者、教育関係者、地域事業者、大企業の社員など8名

ファシリテーター

一般社団法人 Arc & Beyond、合同会社G-experience



5. グループワーク

参加者同士2人1組で実施

6. 自由度の高いスペース

工作や創作が行える空間

7. 行きやすい場所

地域にある高専内施設

8. 告知・広報連携

地域コーディネーターからの声掛け

タイムライン

13:00 ワークショップ

子どもだけでなく大人も一緒に体験。当日は計5つのアイデアが発表された。

15:00 意見交換会

「学びと共創の場」の共通認識を持つことを目的として、ワークショップ後に、関係者との意見交換会を設けた。

16:00

POINT

ワークショップ体験後に「(地域の方と)一緒に構想を考えたい」と相談。教育関係者と事業者の混合で2チームに分かれ議論をし、スポーツチームや高校、大学との連携案など、複数のアイデアが出た。これらのアイデアをもとに、地域コーディネーターとの議論を行い、スポーツチームとの連携、地域の高齢者人材活用といった文脈での連携検討を進めた。

ケース：秋田県

トライする

地域の児童家庭支援センター職員によるトライアル - 講師向けワークショップ



講師向けワークショップ

2025/1/6(月)@児童家庭支援センター こねくと

参加者 社会福祉法人みその職員4名

ファシリテーター 合同会社G-experience



POINT

地域コーディネーターが主体となり、対面で計2時間の講師向けワークショップを実施した。実施前は自分自身のデジタルテクノロジースキルに自信がないと感じていた参加者も、実施後に自信がつくなどの成果も見られた。

ケース：秋田県

トライする

地域の児童家庭支援センター職員によるトライアル - ワークショップ本番



地域の方によるワークショップ

2025/1/19(日)@ZiNOBA

参加者 子ども（小学校2年生～高校3年生）17名

地域企業、教育関係者など6名

ファシリテーター 社会福祉法人みその職員4名

5. グループワーク

子ども同士の2人1組で実施

6. 自由度の高いスペース

入りやすい開放的な空間

7. 行きやすい場所

TDK株式会社社員寮（ZiNOBA）

8. 告知・広報連携

こねくとのLINE、口コミなど

POINT

ファシリテーターを務めた社会福祉法人みその職員のつながりから、TDK株式会社の社員寮ZiNOBA（由利本荘市）でワークショップ開催した。多くの子どもたちはデジタルテクノロジーやプログラミングに苦手意識を持っていたものの、ツールを用いて自分の考えを表現・発表することができ、見学者にとっても子どもの新たな一面を発見する機会となった。

ワークショップ実施後、ファシリテーターからは「大人と子どもが対等になれる点がよかった」と感想があった。普段大人が使わないものを子どもと一緒に扱うことで対等な関係が生まれ、「学びと共創の場」を実現することができた。また、本ワークショップをきっかけに、その後地域内の他のワークショップに参加するなど、子どもたちの学びの機会が広がる事例が生まれた。このことから、地域での「学びと共創の場」の継続が、子どもたちにポジティブな影響を与える可能性があることがわかった。

ケース：秋田県

継続する

児童養護施設×デジタルテクノロジーの可能性

POINT

本年度の実証事業を通して、来年度以降における「児童養護施設での自立的な運営モデル」の実現可能性が見えてきた。ヒト（地域の人材）は児童養護施設の職員、モノ（必要な教育コンテンツや場所）は児童養護施設自体や、取り組みに共感する地域事業者から確保できる可能性が見えた。カネ（運営費）は民間事業者からの支援は困難であるものの、初期は助成金などを活用することができる可能性がある。秋田県においては、トライアルで手ごたえを感じたこともあり、来年度以降も地域コーディネーターを中心に、児童養護施設という切り口と、デジタルテクノロジー教育のかけ合わせで「学びと共創の場」の実現を目指していく。社会福祉法人みそのは全国に拠点を持っていることから、今後の全国展開も目指していく。



今後の展望



今後の「学びと共創の場」の展開

本年度の成果として、ヒト・モノに関する地域のリソースと、ベースプログラムの掛け合わせによって、多様な地域で展開可能な事業をつくり得る可能性が見えた。来年度は、助成金や行政資金などを活用して、気仙沼と秋田での地域内自走を目指す。

地域間交流

気仙沼では、株式会社女性が働きやすい会社を、秋田では社会福祉法人みそのを中心として、各地域コーディネーターとともに検討を進める。それぞれ全国に社員や拠点を持つ事業者であるため、他地域への展開に関しても可能性がある。そのため、本年度の取り組みについても、各地域内で閉じるのではなく、Slackを活用して地域ごとの取り組みを共有し、事業者間交流ができる場を設け、地域間の「学びと共創の場」がつながる形を模索する。

ベースプログラムの 内容拡充

地域の方や子どもたちと、どのような学びにしていきたいかについて議論する。地域の方の強みやデジタルテクノロジーを活用しながら、ベースプログラムの内容を拡充していく。テーマの拡充や身近な課題解決を実現できるツールを検討し、MESH以外のデジタルテクノロジーの活用を進めていく。また、本実証では小学生を対象としてプログラム展開をしたが、今後、中学生や高校生、大学生などにも広げていくことで企業参画の実利を示していく。

企業参画に向けた ニーズ調査・開発

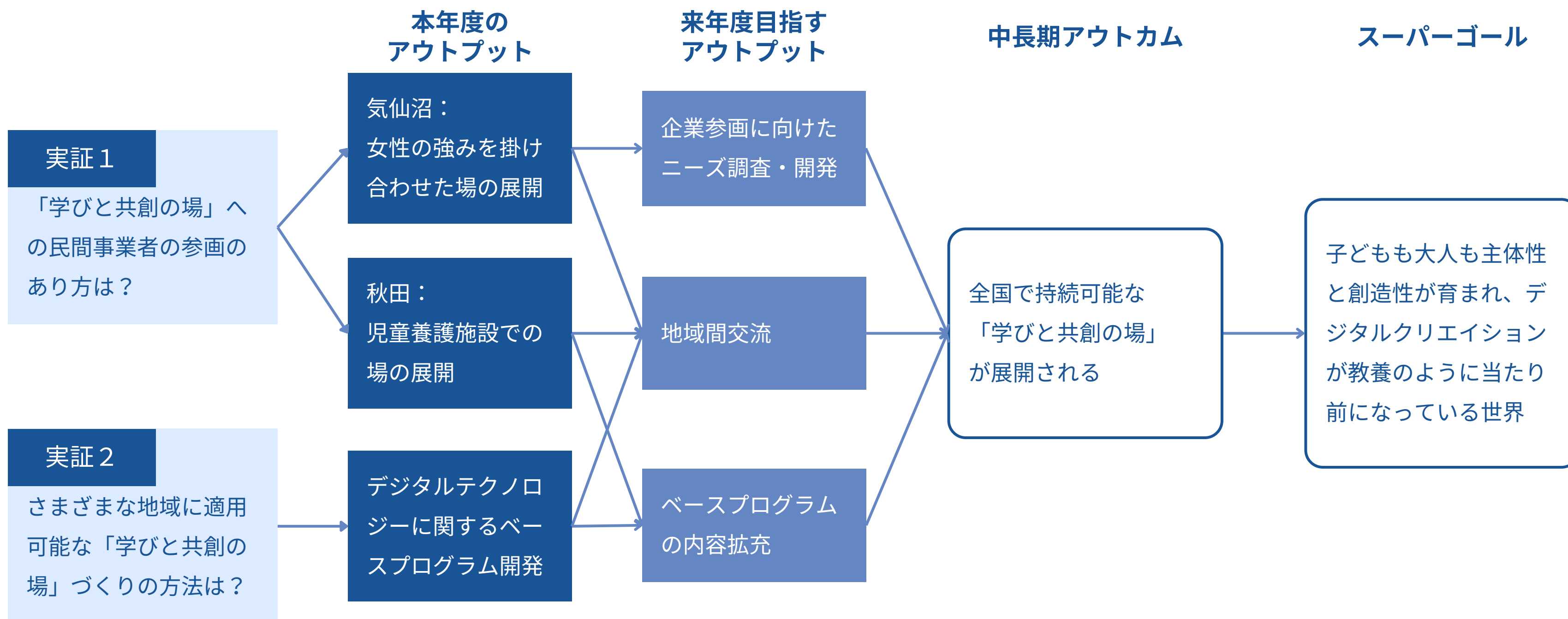
資金面としても持続可能な「学びと共創の場」づくりに向けて、公的資金に頼らない資金運用方法を検討をしていくために、企業が参画することは重要である。テーマへの共感を得ることができれば、少額の寄付に対して積極的な地域企業がいることがヒアリングにより分かった。一方で、企業が「学びと共創の場」に参画するための実利を示し続ける必要があり、持続性が担保されづらい。金額の規模感、テーマへの共感、共有財産への理解度の3つのポイントがそろった場合には、基金への拠出など複数事業者で共創していく可能性もある。来年度は企業参画に向け、以下の3点に取り組む。

- PR市場調査研修（大企業CSR部署へのヒアリング・企画提案）
- 知財活用、地域貢献（地方に本社やルーツを置くメーカー系企業へのヒアリング・企画提案）
- 官民連携、市民共創（地方自治体・市町村の地域振興施策部署へのヒアリング・企画提案）

また、企業にとってメリットとなる、知的財産活用や課題探索、企業が抱える課題や社会課題解決の一助となるアイデア創出の場となることを目指し、企業とともにプログラムの立案、実施を行うことを試みる。

今後の「学びと共創の場」の展開

今後、「学びと共創の場」を全国で展開し、デジタルテクノロジーへの理解や学びを深めることで、日本の子どもと大人の主体性や創造性の向上を実現できると考えている。



おわりに

本報告書では、本年度の「未来の教室」実証事業において、持続可能な「学びと共創の場」づくりに関する多くの意見交換や議論の軌跡をまとめました。新しい地域で新しいプロジェクトを展開するにあたり、私たち自身も多くのことを学びました。地域の人々と**つながり**、文化や産業を知る。学んだことをもとに、それぞれの地域にあった提案を行い、**対話する**。対話から生まれたアイデアをもとに、**トライする**。「学びと共創の場」を**継続**することで、デジタルテクノロジーを誰にとっても身近な手段に変え、地域の子どもたちや大人たちの可能性を広げることに繋がると信じています。共創のプロセスを共に歩んでくださった皆さまに心より御礼申し上げます。ありがとうございました。

一般社団法人 Arc & Beyondは、「みんなの力とテクノロジーで、人の可能性を広げる」ことをPurposeとして掲げています。これからも共創のかけ橋（Arc）となり、立場と制約を超え（Beyond）、社会にインパクトを生み出していきます。誰もが感動を享受できる社会の実現に向け、ぜひ私たちと一緒に取り組んでみませんか？



本実証の関連リンク

ベースプログラムや地域における実証内容など、以下のページで公開しています。



note マガジン

実証地域での活動学びと共創の場に関する情報をまとめています。

<https://bit.ly/dc-note>



ベースプログラム

今回実証に用いたベースプログラムや開催に使えるチャレンジ集や素材を掲載しています。

<https://bit.ly/dc-base-program>



実証事業にご協力いただいた皆さま (順不同)

- 特定非営利活動法人Waffle
- 合同会社G-experience
- ソニーマーケティング株式会社 MESHプロジェクト
- 株式会社ロフトワーク

気仙沼

- アサヤ株式会社
 - 一般社団法人まるオフィス
 - 株式会社女性が働きやすい会社
 - 気仙沼市役所
 - 気仙沼ビジネスサポートセンター
- ほか

秋田

- 秋田工業高等専門学校
 - 社会福祉法人みその
 - TDK株式会社
 - 株式会社秋田魁新報社
- ほか

本実証にあたり、本報告書にお名前を挙げるのでできなかった多くの皆さまからも、ご支援・ご協力を賜りました。
ここに改めて深く感謝申し上げます。



Appendix



Appendix：地域の事業者、教育関係者を招待したワークショップ in 気仙沼 アンケート結果



地域の事業者、教育関係者を招待したワークショップ

2024/10/27(日)@ スクエアシップ

参加者

子ども（小学4～5年生）と保護者3組6名

行政、事業者、教育関係者などの関係者11名

ファシリテーター

一般社団法人 Arc & Beyond、特定非営利活動法人Waffle

コメント（面白かった点）

- 子どもたちがいろいろなアイデアを実現しようとする様子が見られて良かったです。
- 音などが出て面白い、感覚的にできるので、やってみたいと思えた。
- ビールの飲んだ量を測れるのが良いと思った。
- 普段やっているプログラミングと違い各センサーが分離しているのが楽しかった。
- センサーを容易に設置できるので、普段使っている物に取り付けるなど、取り入れやすくアイデアを形にしやすい。

コメント（やりづらかった点）

- プログラミングの画面がスクラッチみたいに拡大縮小できないところがやりづらかった
- 参加する子どもが少なかったですね。もっと大勢の子ども達がグループになって大発明を競うようなWSも楽しそう。

その他のコメント

- 新鮮なWSでした。今後も回数を重ねて素敵な発明家が生まれると良いですね。
- 楽しかったのでまたやりたいです。
- 楽しかったです。また機会があれば参加したいです。
- とても楽しかったので、また実施していただけたらと思います。
- 高校生向けのワークショップなどもやっているのか気になります。



レポート記事をnoteに掲載中！

<https://bit.ly/dc-note>



Appendix：講師向けワークショップin 気仙沼 アンケート結果



講師向けワークショップ

2024/12/26(木)@オンライン&アサヤ株式会社オフィス

2025/1/11(土)@ スクエアシップ

参加者

地域の事業者5社12名

ファシリテーター

一般社団法人 Arc & Beyond

参加者情報

- 参加者の7割が月1回以上子どもたちと関わる機会があり（家業の習い事教室や放課後プログラム等）、複数回のワークショップファシリテーション経験者。ただし、MESHを用いたものは初。
- 自身のデジタルスキルについては、「ある」と「なし」の認識が半々。
- 全員が、デジタルテクノロジーに対して肯定的な意見を持っていた。
- 地域の子どもたちに対しては、参加者全員がデジタルスキルを身に付けてほしいと思っており、半数が子どもたちにその機会がないと認識している。

講師向けワークショップ後の変化

- 講師向けワークショップ後、MESHを使ったワークショップでのファシリテーションをすることや、ワークショップの持続的な運営に自信を持つ方が増加。
- MESHを使ったワークショップでの子どもたちの反応を楽しみにするコメントが多く、ワークショップを実施することにポジティブな印象を持ってもらえた。
- 講師向けワークショップ後全員が、「このワークショップを展開することで、地域の子どもたちがデジタルスキルを身につける機会になる」と回答。

実際に子どもたち向けにワークショップを行った後のコメント

- 子どもたちの様子を見て、自分の意見を出しながらアイデアを出していくという体験が、プログラミングだけでなく良い体験になったと感じた。
- 子どもたちが年齢関係なく協力し合っており、他の子の発表を見てこういうのをやってみたいといった発展的な会話をしているところが、良いと感じられた。
- 講師向けワークショップで学んだことを生かして、子どもたちのワークショップの進行をすることができた。その体験が自信につながった。

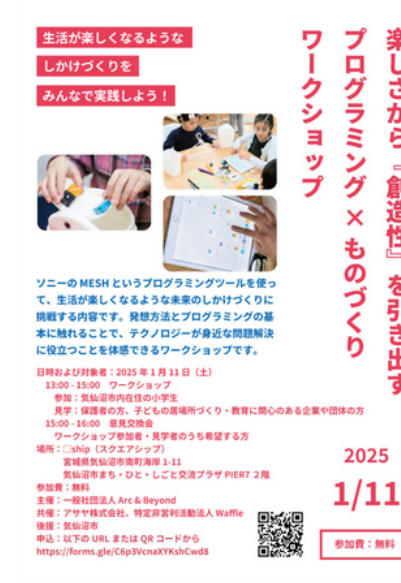
Appendix：地域の女性たちによるワークショップ in 気仙沼

アンケート結果 参加動機・参加者属性



参加のきっかけ

- ・ 知人・友人からの紹介
- ・ プログラミング教室からの紹介
- ・ 学校
- ・ 気仙沼市のLINE
- ・ 口コミ
- など



興味を持ったワード



地域の女性たちによるワークショップ

2025/1/11(土)@ スクエアシップ

参加者 子ども（小学校1～6年生）21名、保護者20名

市関係者、地域企業、教育関係者など5名

ファシリテーター

株式会社女性が働きやすい会社 2名＋地域の方々

参加者属性

- ・ 小学校低学年が多く、男女比も大きな偏りはなかった。
- ・ 半分以上の子どもはプログラミング経験があり、学校、tectek、家での経験があった。
 - 多くはScratchなどでゲームを作ったり、キャラクターを動かしたりするプログラミングを経験

見学者属性

- ・ 年齢層では30～39歳が、職業としては公務員の方が多かった。
- ・ 「デジタルテクノロジーの進化により、世の中はどちらかといえば良い方向に向かうと思う」と考える方が大半である一方、「自分にはあまりデジタルスキルがない」と感じる方が半数以上だった。

Appendix：地域の女性たちによるワークショップ in 気仙沼

アンケート結果 ワークショップ前後の変化

ワークショップ後の参加者のアンケート結果

- 全員が「楽しかった」と回答（9割が「とても楽しかった」、1割が「すこし楽しかった」）
 - 具体的には「工夫する・できること」、「作ること」、「友達の意見を聞くこと」などが楽しかった、と回答
- MESHについても全員が「また使いたい」と回答（8割が「とてもそう思う」、2割が「すこしそう思う」）

ワークショップ後の見学者のアンケート結果

- ワークショップ実施前、デジタルテクノロジースキルを身に着ける機会が「あまりない」と6割が回答していた。そのような中、実施後のアンケートでは全員が「このワークショップがデジタルテクノロジースキルを身に着ける機会になると思う」と回答。（2割が「非常になると思う」、8割が「比較的なると思う」）
- 「子どもの集中力が心配だったが、2時間近く集中できたのは嬉しい誤算であった」といったコメントもあがった。



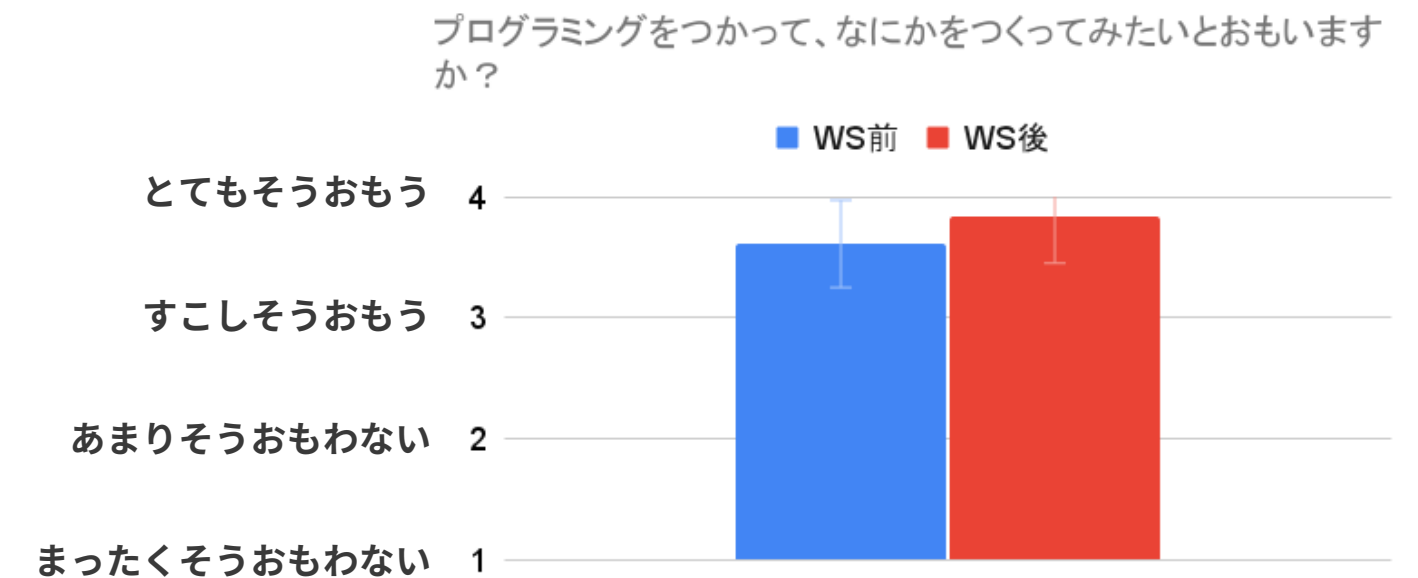
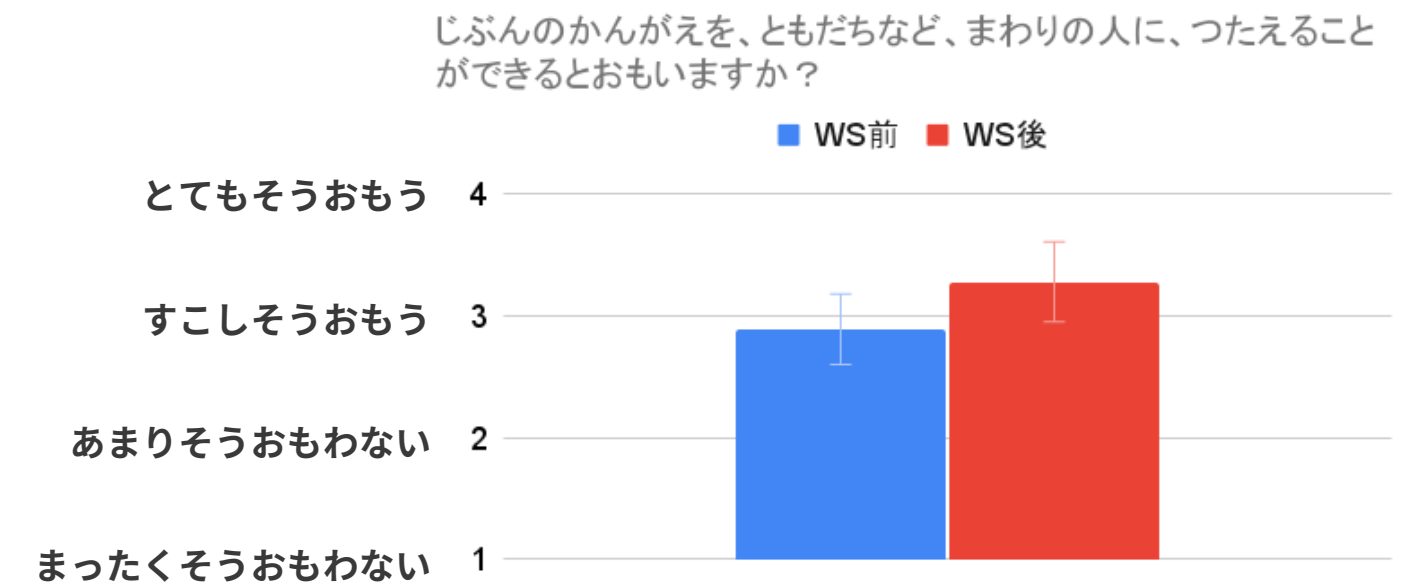
レポート記事をnoteに掲載中！

<https://bit.ly/dc-note>



参加者の前後変化

- 以下は参加者の回答平均値をプロットした図である。「自分の考えを周りの人に伝えることができる」「プログラミングを使って何か作ってみたいと思う」という2つの項目で特に変化が見られた。



Appendix：講師向けワークショップ in 秋田 アンケート結果



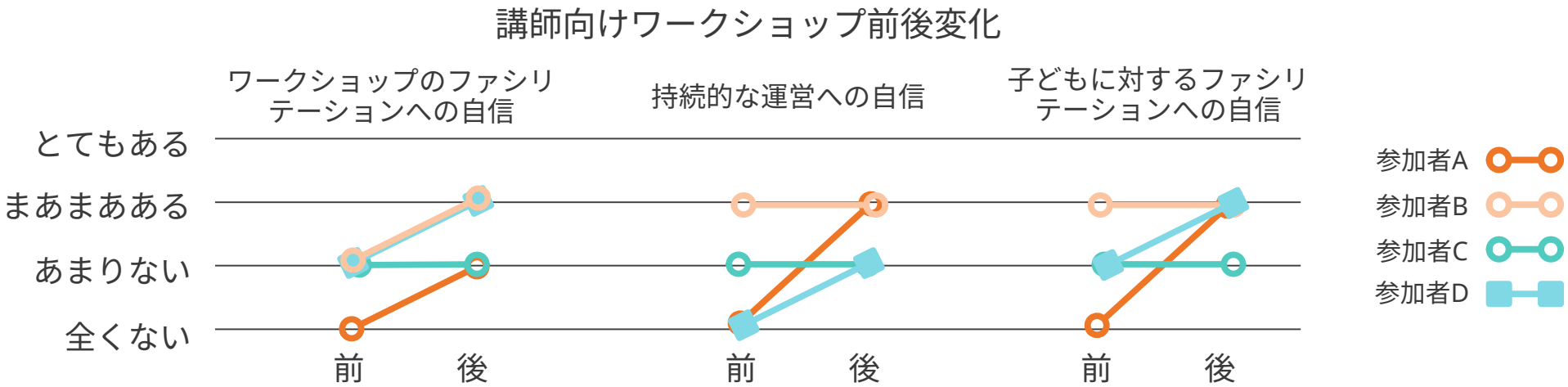
講師向けワークショップ
2025/1/6(月)@児童家庭支援センター こねくと
参加者 社会福祉法人みその職員4名
ファシリテーター 合同会社G-experience

参加者情報

- 参加者の7割が週3日以上子どもたちと関わる機会があるが、ワークショップファシリテーション経験者は半数。
- 全員が自身のデジタルスキルについては、「あまりない」と回答。
- 全員がデジタルテクノロジーに対して肯定的な意見を持っていた。
- 地域の子どもたちに対しては、参加者全員がデジタルスキルを身に付けてほしいと思っており、7割が子どもたちにその機会は「すでにある」と認識している。

講師向けワークショップ後の変化

- 参加者の半数が、MESHを使ったワークショップファシリテーションや、ワークショップの持続的な運営について、自信を高める結果になった。
- 子どもたちの発想力を楽しみにすると同時に、自身にも引き出しが増える感じがする。といった、講師自身へのポジティブな影響を示すコメントが見られた。



参加者の感想

- 子ども向けにワークショップをすることで、子どもの主体性をのばし、今のあなたがいいよという気持ちになれると感じました。

Appendix：地域の方によるワークショップ in 秋田

アンケート結果 参加動機・参加者属性



参加のきっかけ

- ・ 口コミ
- ・ 児童家庭支援センター「こねくと」からの紹介
- ・ 「ハイラボ」からの紹介など



興味を持ったワード

ものづくり
しかけづくり
プログラミング
創造性
問題解決

地域の方によるワークショップ

2025/1/19(日)@ZINOBA

参加者 子ども（小学校2年生～高校3年生）17名

地域企業、教育関係者など6名

ファシリテーター 社会福祉法人みその職員4名

参加者属性

- ・ 小学校高学年が多く、男女比も大きな偏りはなかった。
- ・ 半分以上の子どもはプログラミング経験があり、学校で経験したことがある子どもが多かった。
 - 多くはScratchなどでゲームを作るようなプログラミングを経験

見学者属性

- ・ 年齢層では30～49歳が多く、職業としては企業の会社員が多かった。
- ・ 全員が「デジタルテクノロジーの進化によって、世の中はどちらかといえば良い方向に向かうと思う」と考える一方、ほとんどが「自分にはあまりデジタルスキルがない」と感じていた（7割が「あまりない」、3割が「まったくない」）。

Appendix：地域の方によるワークショップ in 秋田

アンケート結果 ワークショップ前後の変化

ワークショップ後の参加者のアンケート結果

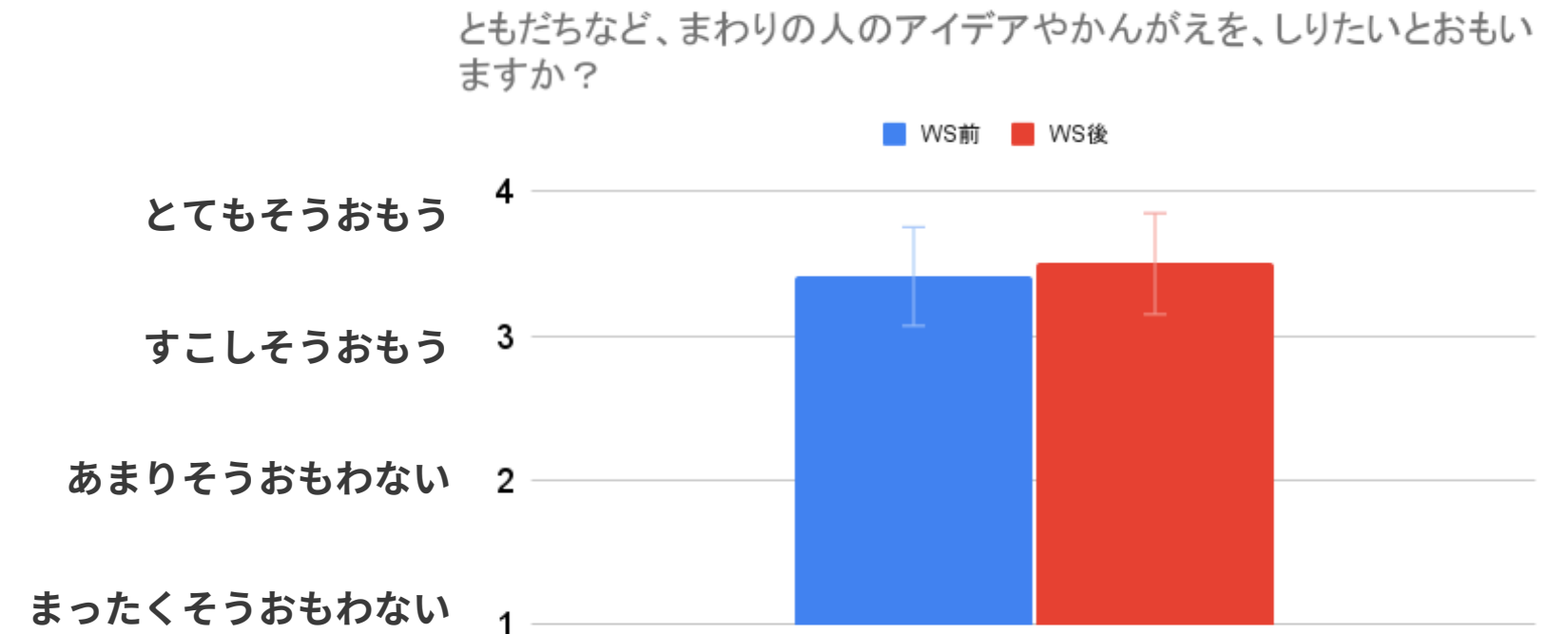
- 9割の参加者が「楽しかった」と回答（8割が「とても楽しかった」、0.5割が「すこし楽しかった」）
 - 具体的には「工夫すること」、「驚かせること」、「からかうこと」などが楽しかった、と回答
- MESHについても全員が「また使いたい」と回答（8割が「とてもそう思う」、2割が「すこしそう思う」）

ワークショップ後の見学者のアンケート結果

- ワークショップ実施前、デジタルテクノロジースキルを身に着ける機会がない、と回答する方が7.5割（5割が「あまりないと思う」、2.5割が「全くないと思う」）だった。そのような中、実施後のアンケートでは全員が「このワークショップでデジタルテクノロジースキルを身に着ける機会になると思う」と回答。（4割が「非常にあると思う」、6割が「比較的あると思う」）
- 「自分の子どもの場合、アイデアを考えることが苦手な子と、アイデアが大きすぎて時間内に完成が難しい子で、ワークショップで形にするのが難しかった。」といったコメントもあがった

参加者の前後変化

- 「友達など、周りの人のアイデアや考えを、知りたいと思う」の項目で特に変化が見られた。



- 本ワークショップを通して、普段見ない子どもの様子や特技を見つけることができるなど、周りの大人が見ていて気が付く子どもの前後変化があった。例えば、普段なかなか発表をしない子どもが積極的に手を挙げていたり、積極的な会話を好まない子どもがプログラミングを通して会話をはじめたりなどといった変化が見られた。

Appendix：民間事業者への拠出に関するヒアリング結果

わかったこと

実証当初は、学びの場を持続可能にしていくために、教育事業への民間企業からの拠出金を集めていくことを目指していたが、実際には難しいことが判明。ヒアリングの結果、「金額の規模感」「テーマの共感」「共有財産への理解度」の3つの条件がそろった場合には拠出いただける可能性があるが、実際には3つがそろう場合は難しいことがわかった。

一方で、寄付やその他の方法であれば一定していただける可能性があったため、拠出以外の方法で持続的な学びの場をつくるためのスキームを検討した。拠出以外の方法については次頁で触れる。

拠出していただくためのポイント

1．金額の規模感

金額の規模感とは、基金運用のための拠出額の大きさである。基金運用のための拠出額は目指す運用益の数十倍必要であることが一般的である。例えば年間100万円の運用益を目指す場合、必要な拠出額は数千万円となる。しかしながら、今回の実証で対象とした地域の民間企業の売り上げ規模感からすると、10～30万円（年）程度が限度であった。

また、拠出金よりも寄付のほうが出しやすいとの声もあった。その他、「行政との取り組みがあれば可能」といったように別のつながりに実利を求めている回答もみられた。一方で、お金は出せなくても、ヒト・モノ（場所）なら提供可能と打診してくださる事業者もみられた。

2．テーマへの共感

テーマへの共感とは、教育内容への共感度のことである。実証の初期仮説としては、「デジタルテクノロジー」「サードプレイス」への共感があると狙っていたが、なかなか共感が得られなかった。

一方で、ヒアリングするなかで「アントレ教育」や「民間企業の新規事業への貢献」にも可能性がある等、地域の民間企業の興味関心には多様性があるため、丁寧にヒアリングしながらテーマへの共感性を上げていく必要がある。

3．共有財産への理解度

共有財産への理解度とは、複数企業が拠出金を持ち寄って形成する基金という「共有財産」という仕組みへの理解、および、その運用益を活用し継続的に教育や学びの場を支える考え方に主体的に参加・活用しようとする度合いを指している。実際の声としては、寄付はできるが拠出はできないといった声や、寄付と拠出を混同している事業者、財産を共有するという価値観に対して積極的ではない事業者が多くみられた。今回の場合は、新規事業開発のような位置づけで、検討段階から積極的に参加して、ともに開拓していくことに共感いただける事業者を探していたため、「金額の規模感」や「テーマの共感」がそろっていても、本観点がそろわない民間事業者も複数みられた。

Appendix：民間事業者を巻き込んでいくスキーム仮説

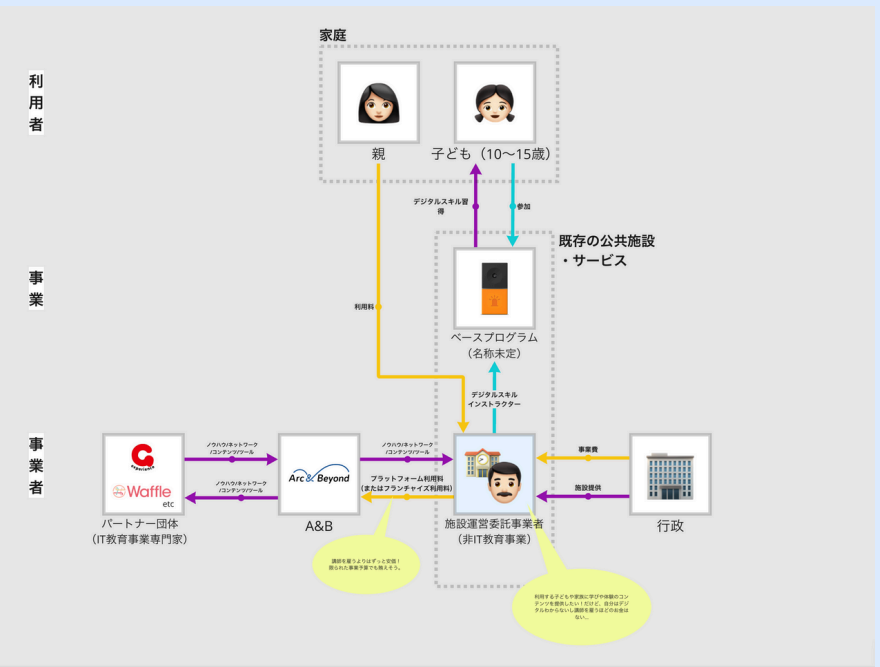
検討したこと

前頁で示した通り、拠出金による「学びの共創の場」の立ち上げや運営は難しいため、それ以外のヒト・モノから地域に関わったり、拠出以外の方法でカネが巡る方法がないかを検討した。その結果、「行政資金モデル」「おまつりモデル」「企業研修型モデル」の3つのスキーム仮説が生まれた。

スキーム仮説の概要

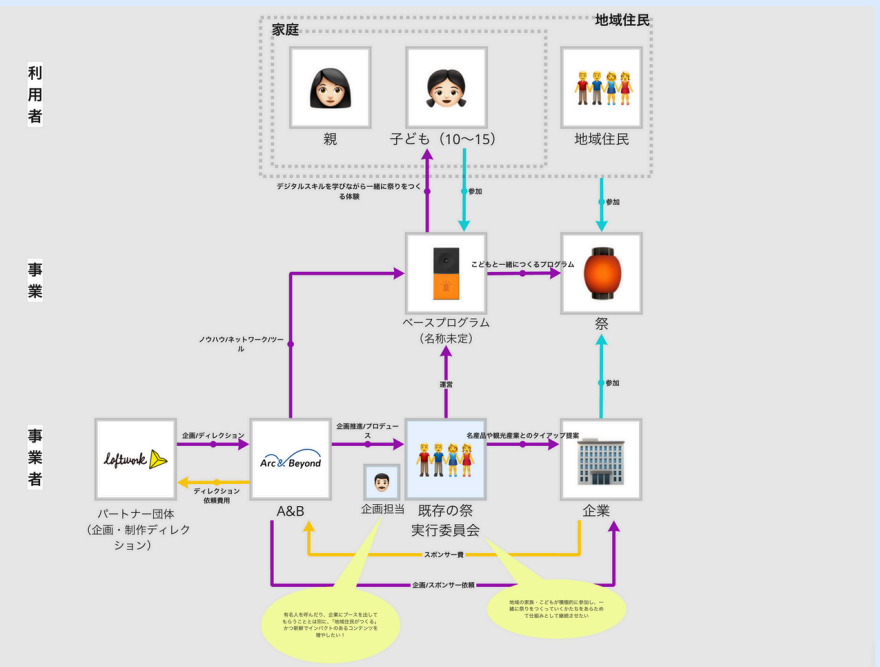
1. 行政資金モデル

- 条件：自治体に潤沢な資金がある場合
- 仮説：自治体の潤沢な行政資金を活用して、教育や女性活躍推進といったテーマを切り口に、受託事業として展開をしていく。



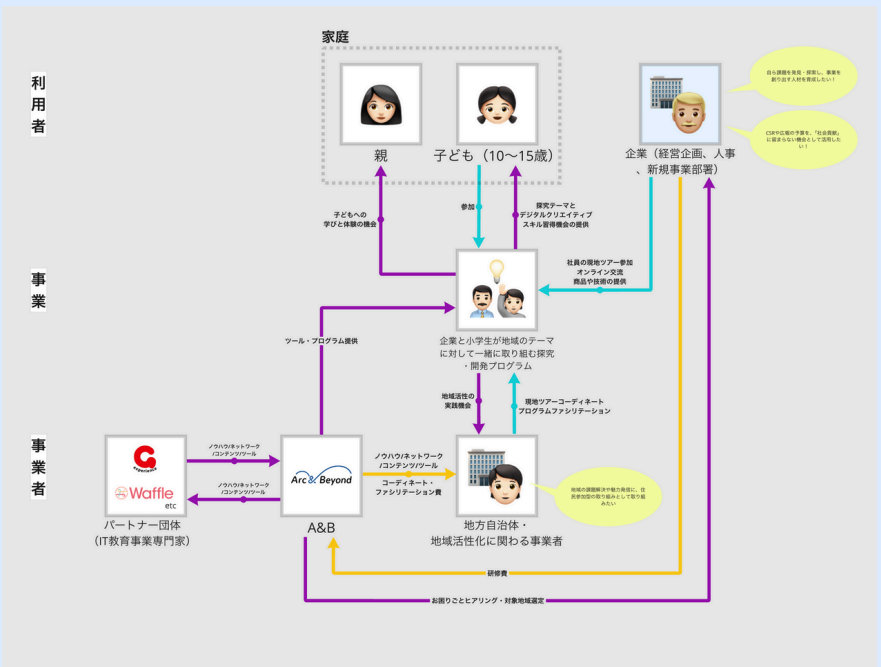
2. おまつりモデル

- 条件：地域のお祭りが盛ん、あるいはお祭りを楽しむ文化がある場合
- 仮説：地域になじんでいるお祭りの場に、「学びと共創の場」をコンテンツとして出すことで、祭り全体で民間事業者への参画を促す。



3. 企業研修型モデル

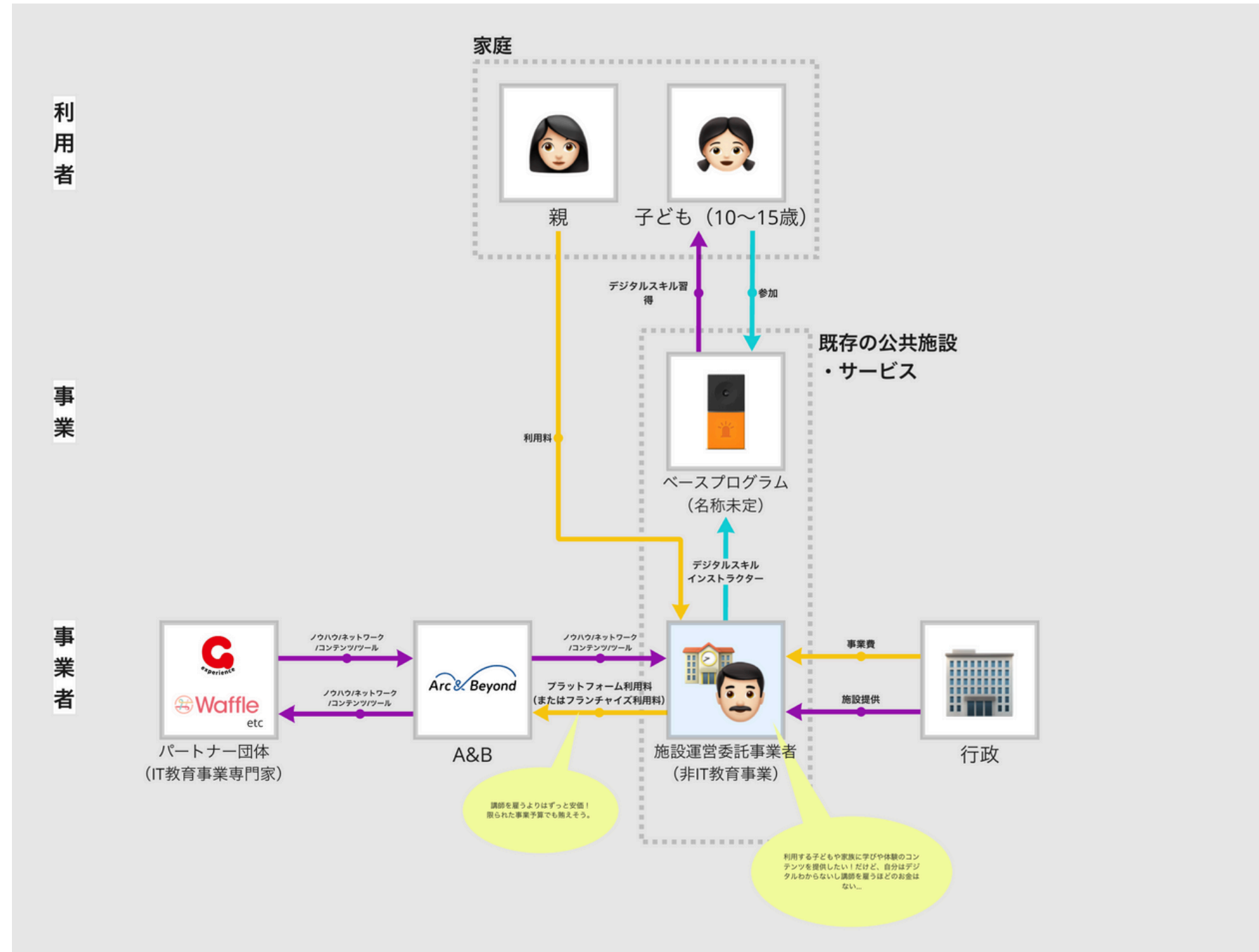
- 条件：地域側のコンテンツ制作力が強い場合
- 仮説：地域活性や地域の魅力発見の文脈で、都市部の企業が地域に学びに来たくなるようなコンテンツ制作を行い、そこに子どもも大人も一緒に becoming involved.



Appendix：民間事業者を巻き込んでいくスキーム仮説1

行政資金モデル

スキーム

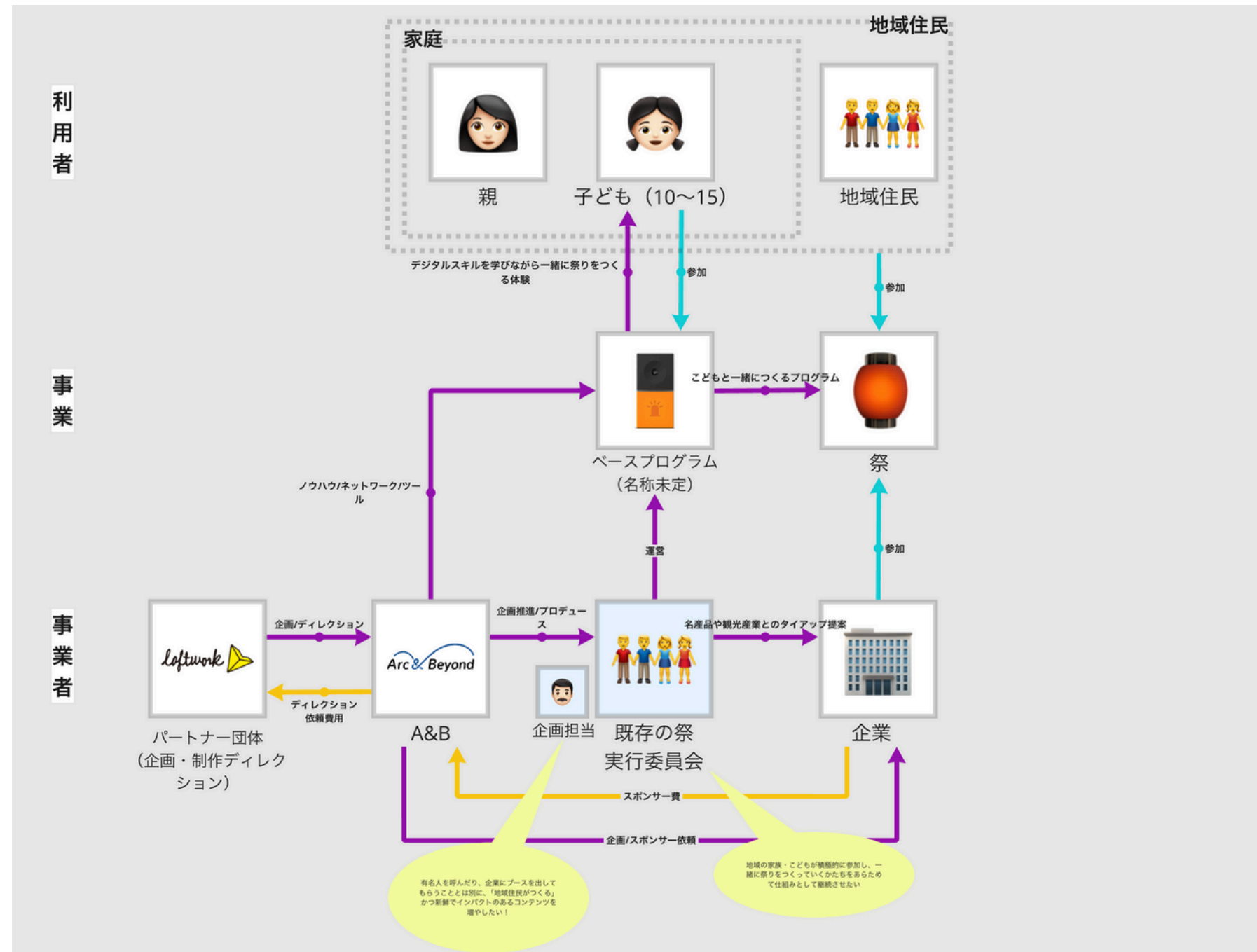


特徴

定義	自治体の潤沢な行政資金を活用して、教育や女性活躍推進といったテーマを切り口に、受託事業として展開をしていくモデル。
条件	- 自治体に潤沢な財源があり、教育や地域活性化への投資に積極的であること - 自治体の政策目標と、事業内容が合致していること - 事業の効果測定や評価が明確にできること
企業が得られるインセンティブ	- 行政との連携による信頼性や実績の向上 - 行政資金を活用した事業の受託ができること - 新たな事業展開やノウハウ獲得の機会 - 地域貢献による企業イメージの向上
向いている地域	- ふるさと納税などで財源が豊富な自治体 - 教育や地域活性化に重点を置く政策を推進している自治体 - 地域課題解決に向けた先進的な取り組みを推進している自治体
学びと共創の場にもたらされる効果	- 行政の支援による安定的な事業運営と持続可能性の確保 - 公教育との連携を行える可能性が高いこと - 安定的な予算確保により民間事業が関わりやすく質が担保される
補足	- 持続性を担保するには、発展的な効果が得られる必要がある - 予算に対して適切な効果がでているかの効果測定が求められるため、事業内容に加えて効果測定のための取り組みも必要となる

Appendix：民間事業者を巻き込んでいくスキーム仮説2 おまつりモデル

スキーム

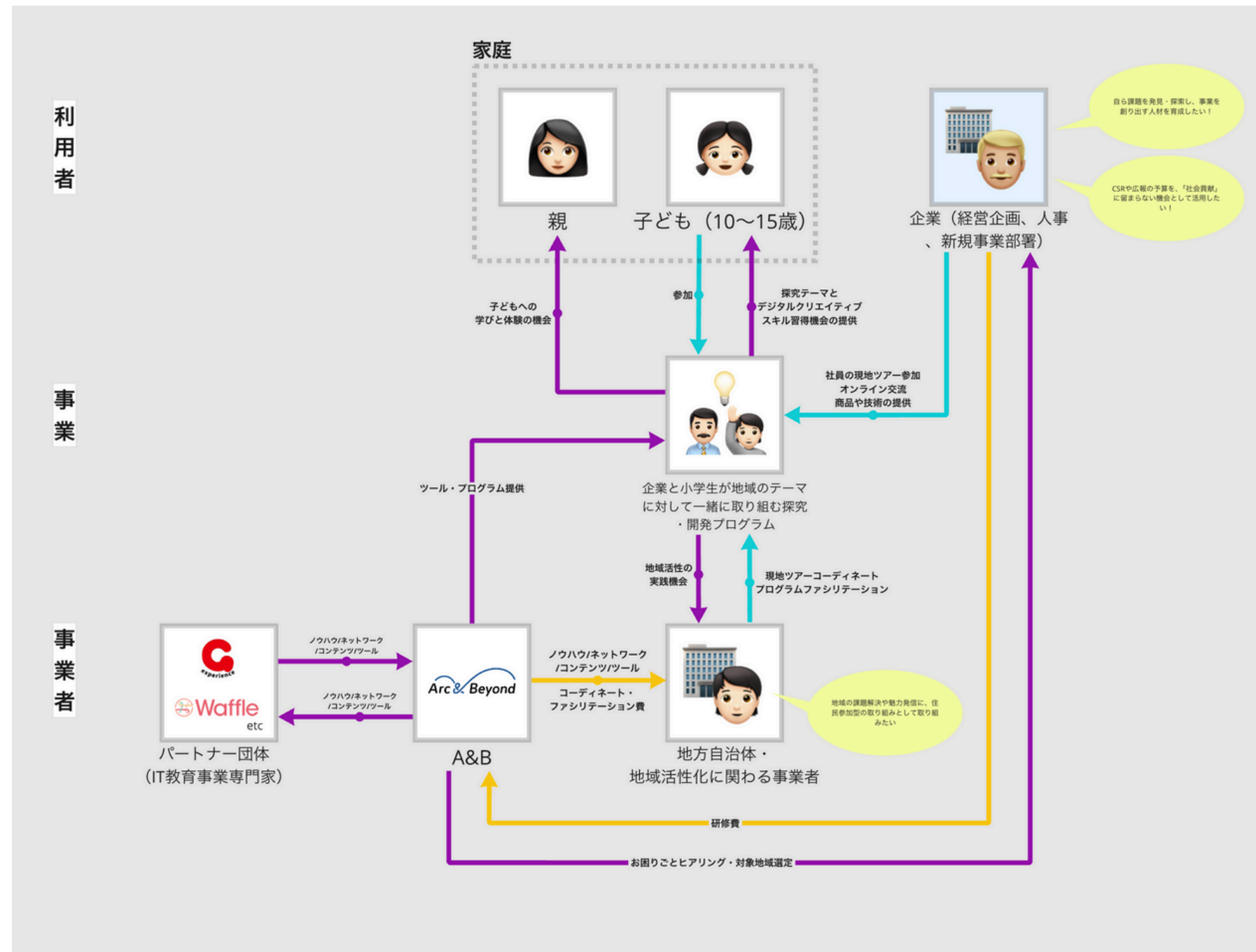


特徴

定義	地域で親しまれているお祭りの場を、教育的な学びと地域住民・企業との共創の場として活用するモデル。既存のお祭りの集客力や地域とのつながりを活かし、教育活動への参加や支援を促進する。
条件	- 自治体が地域のお祭りの運営に積極的であること - 地域に活発なお祭り文化があり、住民の参加意欲が高いこと - 地域の企業が地域貢献活動への意欲が高いこと
企業が得られるインセンティブ	- 地域貢献活動への参加による企業イメージの向上 - 地域住民との関係性構築による顧客獲得や人材確保 - イベントを通じた自社製品やサービスのPR機会 - 地域貢献によるブランディング効果
向いている地域	- 伝統的なお祭りが盛んな地域 - 地域コミュニティのつながりが強い地域 - 地域活性化に意欲的な企業が多い地域
学びと共創の場にもたらされる効果	- 地域住民や企業との連携による教育活動の持続可能性の向上 - 地域資源を活用した実践的な学びの機会の提供 - 子どもたちの活動成果を地域に発信する機会の創出 - 地域全体での教育への関心と理解の深化
補足	- お祭りのコンテンツとして、ワークショップ、発表会、作品展示など、多様な「学びと共創の場」を設計可能 - 地域外からの参加者も呼び込むことで、地域間交流や新たな連携創出にもつながる

Appendix：民間事業者を巻き込んでいくスキーム仮説3 企業研修型モデル

スキーム



特徴

定義

地域の魅力や課題を題材とした企業研修プログラムを開発し、都市部の企業を誘致するモデル。企業研修に子どもたちや地域住民も参加することで、交流や共創を生み出し、地域全体の活性化を目指す。

条件

- 企業にとって魅力的な題材や課題発見の機会が地域にあること
- 都市部の企業が地域課題の解決に関心を持っていること
- 地域住民が外部との交流に積極的であること

企業が得られるインセンティブ

- 新規事業開発やイノベーション創出のためのアイデア獲得
- 地域住民との交流による新たなビジネスチャンスの発見
- 従業員のモチベーションの向上、チームビルディングなど

向いている地域

- 独自の文化や産業、自然などの魅力的な地域資源を持つ地域
- 地域課題解決や地域活性化に積極的に取り組む地域
- 地域課題が他の地域よりも進んでいる地域（課題先進地域）

学びと共創の場にもたらされる効果

- 都市部と地域との交流促進による新たな人の流れの創出
- 地域資源を活用した実践的な学びの機会の提供
- 企業と地域住民との連携による地域課題解決の加速化
- 子どもたちの主体性や創造性を育む機会の提供

補足

- 課題解決の取り組みとして、企業や地域から学びの場のファシリテーターとしての巻き込みが可能
- 企業や地域の大人から子どもたちへの知識やノウハウの伝達だけでなく、課題解決をともに取り組むことが可能



挑もう。みんなで。新しい方法で。



arc-beyond.org

2025年2月28日 第 1.1 版

発行：一般社団法人 Arc & Beyond

問い合わせ先：<https://arc-beyond.org/contact/>