

---

# 所沢リビングラボ 「高齢化したニュータウン（リビングラボ）を 学びの場とした人材育成プログラム」

# 背景と事業の狙い

## 背景

人生100年時代にあって、超高齢社会を様々な高齢化リスクを抱える暗鬱な社会としてではなく、年輪の重なりとともに人の多面的な魅力が熟成され、多様な自己実現に満ち溢れた社会（=ビンテージソサエティ）として捉え直していくことが重要。そのような社会を地域レベルで共創・具現化していく鍵として、リビングラボの手法に注目が集まっている。

このような中、多くの地域・自治体や企業が、住民の健康づくりやエイジフレンドリーな都市づくり、ヘルスケア関連事業などに力を注いでいる。しかし、リビングラボの手法を取り入れている事例はまだ少なく、具体的な手法やビジネスモデルは確立されていない。

以上の認識のもと、所沢ビンテージソサエティ研究会では、昨年度に実施した経済産業省／ビンテージソサエティプラットフォーム構築事業を通じて、所沢リビングラボの活動テーマを「健幸まちづくり」と定め、「多世代交流型の学び、遊び、仕事づくり」が地域住民と地域社会の双方の「健幸」を高めるとの仮説のもと、地域と関わる多様なステイクホルダーが楽しみながら共に社会課題解決に取り組むプログラムを開発することとした。

## 事業の狙い

SEEDx地域未来大学院の名称のもと、標準化された一体的な枠組みにより地域社会課題の解決に向けた複数のプログラムを試行することで、その学びの場としての効果を明らかにすること。また、その過程を通じて以下の課題の解決に向けた道筋を検討することで、リビングラボを学びの場とするノウハウを形成すること。

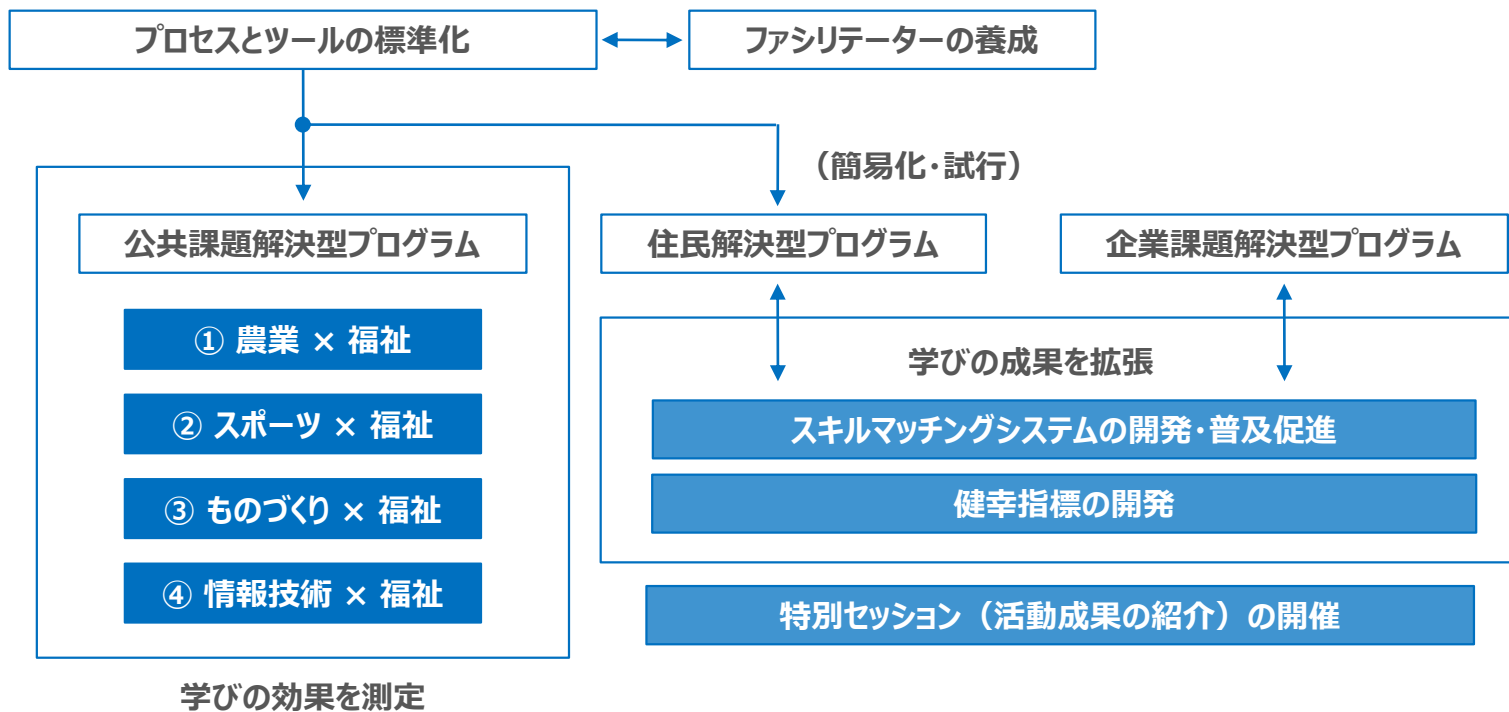
プログラムの対象者と対象者に与えたい影響：

地域住民、行政職員、地域と関わる企業の従業員などを対象に、参加者各々が「50cm革命」の担い手としての自覚やチェンジメーカーとしての能力を高め、課題解決に向けた活動の実践を通じて自身と社会の双方の健幸を増進させられるようになること。

課題：

- ラボのプロセス／手法の標準化とファシリテーターの養成
- ラボの活動を事業化する上でのサービス提供モデルの構築
- ラボの活動に参加する個々人と地域社会の健幸指標・計測方法の確立と多様な能力発揮の機会の発掘・提供

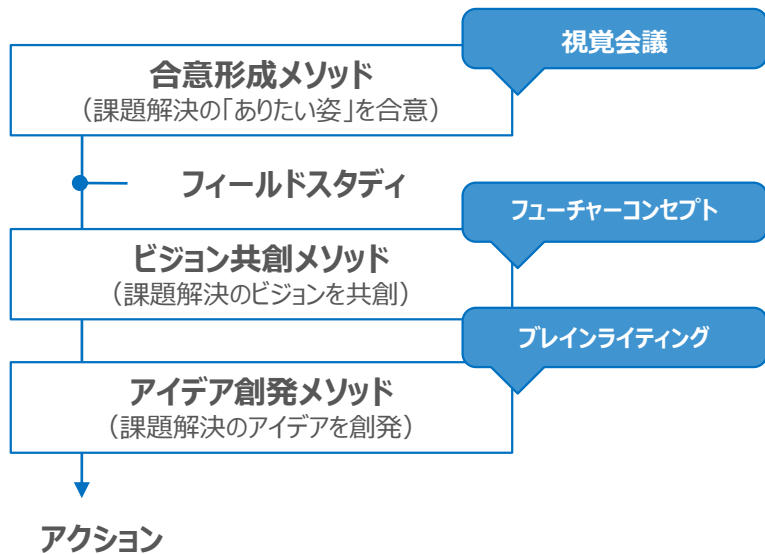
# 実施内容（全体概要）



# 実施内容① プロセス／手法の標準化とファシリテーターの養成

## プロセス／手法の標準化

所沢リビングラボに於けるワークショップのプロセスと各々のプロセスに於いて使用する手法・ツールを下図のように標準化した。また、本取り組みによる成果物として「ワークショップ運営マニュアル」を作成した。



## ファシリテーターの養成

標準化したプロセス／ツールによりワークショップを運営できるファシリテーターを養成するため、以下の通り講座を開催し、10名のファシリテーターを養成した。また、養成したファシリテーターに各々後述するプログラムのファシリテーションを担当・補助していただくことで、実践を通じて学習内容が定着することを企図した。

[実施日] 第1回 08/18 (土) 10:00~18:00 於：所沢ノード  
第2回 09/01 (土) 10:00~18:00 於：所沢ノード  
[参加者] 10名(事務局および実施協力団体スタッフ)  
[実施内容] フィールドスタディを除く一連のワークショップのプロセスを、実施する際の留意点などを確認しながら実習。  
[実施結果]  
・回答者の75%が講座の内容に「大変満足」(満足度は100%)  
・ファシリテーターの能力により左右される属人的な手法ではなく、再現性が高い手法であること、一般的な会議・意見交換と比べて「他の人の考えを共有できる」「全員が平等に発言できる」「テーマに集中できる」などの点が高く評価された。

## 実施内容② 公共課題解決型プログラムの試行

	日時・場所	実施内容	目的
DAY-1	2018年10月14日 10:00 ~12:00 所沢市子どもと福祉の未来館	<ul style="list-style-type: none"><li>●プログラム全体の趣旨説明</li><li>●事前アンケートの記入</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>●参加にあたり、チェンジメイカーとしての資質に関する自己認識と自身の能力/スキルの活用に関する仮説を確認</li></ul>
DAY-2	2018年10月14日 10:00 ~12:00 所沢市子どもと福祉の未来館	<ul style="list-style-type: none"><li>●フィールドスタディ実施先の活動紹介</li><li>●質問づくり / QFTワークショップ</li><li>●合意形成メソッド（視覚会議）</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>●選択テーマごとにグループ単位で課題解決のあるべき姿についての合意を形成し、フィールドスタディを行う上での視点・論点を明確化</li></ul>
DAY-3		<ul style="list-style-type: none"><li>●フィールドスタディ（所沢市内4ヶ所）</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>●整理した視点・論点に基づく現場体験</li></ul>
DAY-4	2018年10月14日 10:00 ~12:00 所沢市子どもと福祉の未来館	<ul style="list-style-type: none"><li>●フィールドスタディの振り返り</li><li>●ビジョン共創メソッド</li><li>●アイデア創発メソッド</li><li>●事後アンケートの記入</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>●課題解決のあるべき姿について、短時間で合意を形成し、フィールドスタディを行う上での視点・論点を明確化する</li></ul>

## 実施内容②-1/4 公共課題解決型プログラム① 農業×福祉（8名）

2011年に基金訓練の制度を活用し、引きこもりの若者や障がいのある人、長期失業者など生きづらさをかかえた人たちと共に開所。とうふ、湯葉、油揚げなどを製造し、引き売り、所沢や三芳などの6か所のJA直売所、産直市場「食の駅」などで販売。手づくり菓子工房（上新井／就労継続支援B型事業所）と直営店舗（小手指）を運営。

農福連携の現場では、農業の側からは「障害者の特性に合わせた作業が分からない」「教え方や接し方が分からない」などの課題が、また福祉の側には「農業の技術や経験、知識がない」などの課題が上がっている。ここでは、各々の側での人材育成だけでなく、地域の高齢者や学生など、農福連携を支える新たな担い手づくりが求められている。

このような課題に向き合うため、日本農業遺産となった「武蔵野の落ち葉堆肥農法」を受け継ぐ三富新田の農業法人/三富ライフファームが、ワーカーズコープ/森のとうふ工房と連携して農福連携に取り組んでいる現場にて障害者と共に農作業（堆肥のもととなる雑木林の整備）を体験。



[期日] 2018年11月3日(日) 09:30 ~12:30

[会場] 三富新田・山宇農園

[概要] 日本農業遺産となった「武蔵野の落ち葉堆肥農法」を継承する農園にて障害者とともに農作業を体験。

[連携先] ワーカーズコープ「森の102工房」+ 三富ライフファーム

## 実施内容②-2/4 公共課題解決型プログラム② スポーツ× 福祉（5名）

ユニバーサルスポーツ応援団では、障害の有無、年齢・性別に関わらず共通のルールのもとで手軽に楽しむことができるスポーツをユニバーサルスポーツと定義。体験会などを通じて、ユニバーサルスポーツの普及促進とコミュニティづくりに取り組んでいる。

障がい者や高齢者と共にユニバーサルスポーツを楽しむこととて、ハンディ（障害）に対する理解を深め、心の壁を取り払う。このことにより、アクティブシニア／プレシニアのマインドチェンジをはかり、既存の仕事では発揮されていない自己能力を発見することで、リタイア後の生活の選択肢を広げる。

このようなテーマに取り組むため、障がい者・高齢者とチームをつくり、共にシャッフルボード競技を体験。



[期日] 2018年11月25日(日) 09:30 ~12:30

[会場] 子どもと福祉の未来館 体育館

[概要] 障害者、高齢者とペアになり、ユニバーサルスポーツを体験。

[連携先] ピースコミュニケーション「ユニバーサルスポーツ応援団」

## 実施内容②-2/4 公共課題解決型プログラム② スポーツ× 福祉（5名）

SENIMOは、統合失調症の当事者でもある設立者がデザインしたオリジナル・テキスタイルを使ったバッグやシャツ、医療用パジャマ、手縫いのメッセージ・ヘアなどの製品開発・製造・販売を通じて、統合失調症を患った人や高齢者が、働ける場を作ることで、独居や引きこもりによる孤立化の防止を図る活動を展開。

今回のプログラムでは市内の総合スポーツクラブ（わらわら）の店頭にてポップアップショップを展開し、統合失調症を患った人とともに販売活動を行いながら、活動の課題とその解決に向けたアイデアなどを検討した。



[期日] 2018年11月11日(日) 10:00 ~16:00

[会場] 総合スポーツクラブわらわら 受付前

[概要] 障害者とともにオリジナル・テキスタイルを使った商品の販売活動を体験。

[連携先] SENIMO（オリジナルテキスタイルを中心とした製造・企画販売を行う障害者のクリエイティブグループ）



## 実施内容②-2/4 公共課題解決型プログラム④ 情報技術×福祉（7名）

CoderDojoは7～17歳の子どもの対象にしたプログラミング道場。2011年にアイルランドで始まり、世界では110カ国・1,900の道場、日本では全国に162以上の道場が存在している。道場ごとに内容も規模も異なるが、どの道場でも子供たちが主体的に学ぶ姿勢を大切にしており、道場の運営の仕組みやルールが標準化されている。

教育や子ども・子育て支援の現場では、プログラム言語やアプリケーション操作の習得ではなく、主にプログラミング的思考の涵養を目的としており、AIなどによって容易に代替可能な専門的な技術知識よりも、むしろ子供たち一人ひとりの興味・関心に寄り添い、各々の特性を伸ばすサポートが行える人材が求められている。

このような課題に向き合うため、スクラッチやボードゲームなどを使って、子どもたちが自主的に、遊びながら論理的・数理的思考や他者と協力し合う能力、プレゼンテーション技術などを自然に身につけられる環境を提供している  
CoderDojo所沢の活動にメンターとして参加。



[期日] 2018年11月4日(日) 10:00～13:00

[会場] 所沢ノード

[概要] 活動の現場にメンターとして参加し、子供達がアイデアを形にしているプロセスをサポート。

[連携先] Coder Dojo 所沢（子供対象の国際的プログラミング道場ネットの地域組織）

## 実施内容③ その他のプログラムの実施概要

### ⑤ 住民課題解決型プログラム

[期日] 2018年12月9日(日) 10:00  
~14:00

[会場] 所沢パークタウン集会所

[参加者] 所沢パークタウン居住者 10名

#### [目的]

- ①プログラムの実施時間を短縮した場合の効果・成立可能性の検証
- ②特定の事業主体がプログラムの運営費用を負担する場合のサービス提供モデルの可能性の検証

#### [概要]

所沢市ならびに所沢パークタウン自治会との連携のもと、標準化したプロセス／手法の主要部分のみを用いて「健幸に暮らし続けられる団地のあるべき姿」の合意を形成し、その実現に向けたアイデアとアクションプランを立案。

### ⑥ 企業課題解決型プログラム

[期日] 2018年12月25日(火) 13:00  
~15:30

[会場] 所沢ノード

[参加者] 行政職員、地域活動団体代表者、地域メディア関係者など 13名

#### [目的]

- ①本事業の一環として開発したスキルマッチングシステムの普及促進策の立案と試験サービスの実施・協力体制づくり
- ②特定の事業主体がプログラムの運営費用を負担する場合のサービス提供の可能性の検証

#### [概要]

スキルマッチングシステムの開発目的や概要を説明・共有し、意見交換をしながら普及促進策のアイデアを検討・立案。

### ⑦ 連携プログラム

[期日] 2018年12月12日(日) 19:00  
~21:00

[会場] 株式会社URリンケージ 大会議室

[参加者] STEP2.5コンソーシアム構成企業を中心とする大手企業の従業員など 33名

#### [目的]

所沢リビングラボの活動を紹介し、来年度以降の拡張展開の可能性を模索

#### [概要]

地域デビューの概説、所沢リビングラボの活動紹介を行った上で、所沢の地域課題を自分ごととして考えていただく簡単なワークを実施。

# 実施内容④ 健幸指標の開発と多様な能力発揮の機会の発掘・提供

## 健幸指標の開発

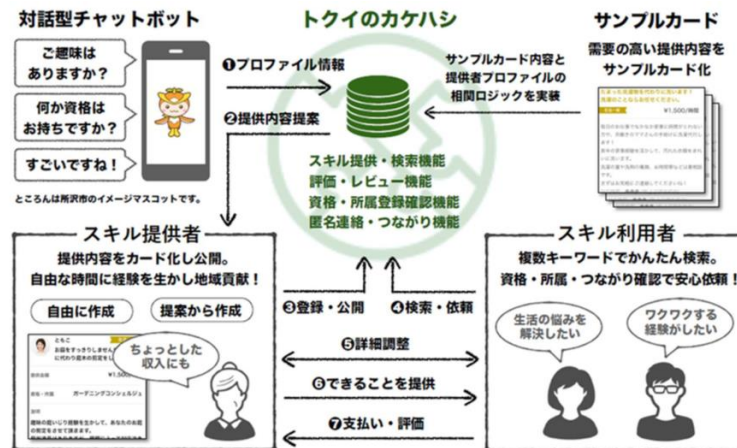
WHO憲章に於ける健康の定義に基づき、地域の住民個々人の「健幸」を「身体的健康」「精神的健康」「社会的健康」の3つの要素の複合とし、社会の「健幸」をこれら個々人の「健幸」を総合したものと定義した。また、これらの健幸状況を96項目によりスコア化することで健幸指標の算出方法を明確化した。

健幸指標の算出方法を明確化したことにより、今後ラボが提供するプログラムが、どのような項目にどの程度の作用を及ぼすかを計測することで、参加者個々人の健幸の増進効果を算定することができる。

また、各項目間の相互関係を分析することで、当該地域に於いて、どのようなプログラムを実施すれば、社会のどのようなリスク要因を効果的に抑制しうるかを統計的に予測できることができ、高齢化リスクの軽減によって将来の行政コストを抑制するための予防政策的なアプローチによってラボの運営費用を確保する可能性を示せるようになることが期待できる。

## 多様な能力発揮の機会の発掘・提供

地域の様々な課題解決に向けて、ラボの活動に参加する個々人の多様な能力発揮の場を発掘・提供するため、個々人の能力/スキルを登録し、需要者とマッチングするシステムのプロトタイプを開発した。このことにより、データ解析による効果測定やAIとの対話による新たな気づき、きっかけづくりなどへの応用が期待できる。



# 成果：概要

## 達成したい状態

●リビングラボが提供する様々なプログラムを通じて、地域と関わる多様なステイクホルダーが楽しみながら共に課題解決の活動に取り組むことで、住民と社会の双方の「健幸」を高めることができるとの仮説が検証される。

●また、そのようなプログラムが参加者の「50cm革命」の担い手としての自覚やチェンジメイカーとしての能力を高め、継続的な学びと実践活動への意欲を向上させるなどの効果が検証されると共に、スキルマッチングシステムを通じて多様な能力発揮の機会が提供できることの可能性が示される。

## 実際の達成度

●プログラムを通じて、チェンジメイカーとしての資質・能力、継続的な学びと実践への意欲が高まるなどの効果が確認された。但し、学びの効果には個人差が見られる。

●参加者個々人が費用を負担する場合の受容性・受容価格が確認されたことで、ボランティアが担っている地域課題解決の現場を新たな学びの場としてデザインする可能性が見出された。

●なお、健幸指標ならびにスキルマッチングシステムについては当初予定の通り、本年度においては指開発のみを実施。→ 来年度以降に活用の効果を検証

## 理由・改善/発展の方向性

●プログラムの効果・成果を具体的に検証する上では実施期間が短いなどの声が多く、継続的なフィールド提供を希望する声が多く聞かれたことから、中長期にわたるプログラムの開発・提供を検討。

●参加者個々人の費用負担には限界があるため、地域課題解決の取り組みの上位概念としてSDGsを導入し、マルチステイクホルダー方式による人材研修を受託するなど、企業の費用負担に基づくプログラム提供の可能性を検討・検証。

## 成果：詳細①-1/2 チェンジメイカーとしての資質・能力の変化

### (全体像)

○ チェンジメイカーとしての資質・能力に関する自己認識には、全体平均で 2.5ポイント（8.2%）の向上効果が見られる。

○ 最も向上したのは ①当事者意識（18.1%）で、次いで ③課題解決力（15.9%）、②課題設定力（14.3%）の順となっている。

○ プログラムの参加者は、資質・能力の自己認識に平均以上の向上効果が見られたグループ（7名）と、自己認識に変化が無いか、向上の効果が平均以下のグループ（10名）ならびに自己認識が低下したグループ（4名）が存在している。

○ 自己認識が平均以上に向上したグループでは、平均 7.1ポイント（23.7%）の向上効果が見られる一方、自己認識が低下したグループでは、平均 -2.3ポイント（-6.9%）となっている。

○ 但し、自己認識の低下は必ずしもネガティブな効果を意味するのではなく、大半の場合は、他の参加者との交流・意見交換を通じて自身の能力不足を認識した結果としての前向きな変化であることが確認できる。

資質・能力	自己認識の変化			
	事前	事後	増減	割合
①当事者意識	3.4	4.0	0.6	18.1%
②課題設定力	3.0	3.4	0.4	14.3%
③課題解決力	3.0	3.5	0.5	15.9%
④創造力	3.0	3.2	0.2	7.9%
⑤基礎スキル	2.9	3.0	0.1	4.9%
⑥自己肯定感	3.1	3.3	0.2	6.2%
⑦遊び心	3.0	3.3	0.2	7.8%
⑧共創力	3.2	3.2	0.0	0.0%
⑨リーダーシップ	3.2	3.2	0.0	0.0%
⑩レジリエンス	3.0	3.1	0.2	6.5%
合計	30.8	33.3	2.5	8.2%

# 成果：詳細①-2/2 チェンジメイカーとしての資質・能力の変化

調査項目とグループ化による比較分析との相関関係

(資質・能力に関する自己認識の変化と調査項目との相関関係)

○ チェンジメイカーとしての資質・能力に関する自己認識の変化には、年齢、性別による差異が見られる。また、自己認識の変化には、自身のスキル・能力とその活用等に関する仮説の変化、プログラムに対する評価や受容できる費用の負担価格、学びの継続意欲などとの間に相関関係が認められる。

全体的な自己認識の変化		事前	事後	増減	
①	平均以上に増加したグループ	30.1	37.3	7.1	23.7%
②	変わらないか、増加が平均以下のグループ	30.6	31.8	1.2	3.9%
③	低下したグループ	32.5	30.3	-2.3	-6.9%
全体(平均)		30.8	33.3	2.5	8.2%

調査項目	視点① <sub>SEP</sub> 選択 テーマ	視点② <sub>SEP</sub> 事前 の自己認識	視点③ <sub>SEP</sub> 自己認 識の変化	視点④ <sub>SEP</sub> 仮説 の変化
1 年齢	○	○	○	○
2 性別	○	○	○	×
3 全体評価	○	×	○	○
4 個別評価	○	○	○	○
5 資質・能力の変化	資質・能力別に整理・報告書に記載			
6 仮説1の変化	○	○	○	-
7 仮説2の変化	○	○	○	
8 仮説3の変化	○	○	○	
9 継続意向	○	△	○	○
10 新規意向	○	×	×	○
11 費用負担の受容性	○	△	△	×
12 受容価格	○	○	○	△

# 成果：詳細② 自身の能力とその活用に関する気づき・認識の変化

学びの効果分析シート(個人) 1-3									
属性	年齢	性別	テーマ	区分A	区分B	区分C	事前	事後	増減
	24	女性	①	2	1	1	26	36	10
全体評価	a	継続意向	a	新発意向	a	実用意向	b		
備考	DAY-2以外の場でも昇進することのない職業・世代の方とお話できたことで多くの価値観に触れることができた。職業を出しやすい手段・評価実地作りをしていただき、こんな意見はおもしろい」と考えず、どんな価値観的なものができた。								
資質	自己認識の変化			事前			事後		
①当事者意識	2	5	3	事前			事後		
②課題解決力	3	4	1	事前			事後		
③創造力	3	4	1	事前			事後		
④基礎スキル	3	3	0	事前			事後		
⑤自己肯定感	2	4	2	事前			事後		
⑥学び心	4	4	0	事前			事後		
⑦共創力	3	4	1	事前			事後		
⑧リーダーシップ	2	2	0	事前			事後		
⑨レジリエンス	2	3	1	事前			事後		
認識変化	・当事者意識が著しく向上 ・基礎スキル、学び心、リーダーシップを除く、その他の全ての項目が向上								
資与度	DAY-1	DAY-2	DAY-3	DAY-4	仮説の変化度合い				
	イントロ	活動紹介	WS-①	WS-②	WS-③	WS-④	仮説1	仮説2	仮説3
	4	4	5	5	4	5	3	3	3
仮説1の変化	自身の経験や資源、能力やスキルがどのようなことに別して、どのように役立つか								
事前	大学時代のアルバイト(ディズニーのキャスト)、高校教員の経験からスキル、教える際に知識の押し付けではなく主体性を引き出す教養力を養いました。「どのように教えたり指導すればいいかわからない」という認識の弊に少し、いま現在どうなってるかわかりませんが、どこか自分の目を向けて「一人一人に合わせた教え方で教えること」が大切であることが重要という姿勢で臨みましたと考えます。								
事後	「どのように誰がいて誰に指導すればいいか、一瞬考える必要はない」ということが分りました。重要な一言からコミュニケーションは相手の心を掴むこと、作業、いい中で、大きな人には声をかける、それだけで負荷する。が、先ずは一歩に作業してみる、この一歩が難しいけれど、構えてマニュアル化しなくてもいいのではないかと感じました。								
仮説2の変化	自身の経験や資源、能力やスキルを活かすことで組織や地域社会に与える影響・変化								
事前	働く一人ひとりが主役、自主的に工夫する。日々働く人以外の人(生徒、学生、地域の方)と共に学びの場となる。福祉・職業が習得した人として将来の担い手の教育、支援、学び、地域の方にとってはアクティブラーニング、生涯学習のチャンスとして学びを担うことが理想です。								
事後	職業だけ、福祉だけ、ではなく、学校や企業、協働性との連携が不可欠だと知りました。行政の面から協力しければいい、と聞いています。								
仮説3の変化	自身の経験や資源、能力やスキルが役立つことで自分や自身の生活に与える影響・変化								
事前	自信がつく、組織や社会の現場のように働けることが理想です。現在どのように自立できるか考えているんですが、業年度からの職員となるに当たり現場の声に耳を傾け人と人、社会をつなぐ社会全体を活性化させられる人間を目指します。								
事後	「道義」が色々な事業の発展につながるのではと気づきました。またさそ発信する立場にはないですが、人と人を繋げられる存在になりたいです。								
備考									

## (全体像)

- 3割～4割の参加者が、自身の能力/スキルとその活用に関して「大きな気づきや変化があった」としている。
- また、5割の参加者が「やや気づきや変化があった」としており、参加者の大半が、自身の能力/スキルとその活用に関して何らかの気づき・認識の変化を感じている。
- プログラムの参加者は、自身の能力/スキルとその活用に関する仮説の変化の度合いが平均以上のグループ(9名)と、平均以下のグループ(12名)に分類できる。
- 前者では、平均 3ポイント近くの度合いで仮説の変化が生じたのに対し、後者では 仮説の変化が 2ポイント以下にとどまっている。

○ 自身の能力/スキルとその活用に関する仮説の変化の度合いには、年齢による差異が見られる。また、仮説の変化には、チェンジメーカーとしての資質・能力に関する自己認識の変化、プログラムに対する評価、学びの継続意欲などの間に相関関係が認められる。

認識変化の内容は千差万別だが、変化のきっかけとなったポイントについては、ワークショップを通じて、日頃接することがない多様なバックグラウンドを持った他の参加者との意見交換、現場体験での気づきを上げる参加者が大半となっている。

## 成果：詳細③ 継続的な学びに対する意思・主体性の形成

### (全体像)

- 6割の参加者が選択テーマの活動を継続して「ぜひ取り組んでいきたい」としている。また、8割が選択テーマ以外の活動にも「ぜひ取り組んでいきたい」と回答しており、大半の参加者が継続的な学びに対する強い意欲を示している。
- プログラムへの参加にあたり、「有料でも検討したい」とする参加者が7割、「無料ならば検討したい」とする参加者が3割となっている。
- 但し「有料でも検討したい」とした参加者のうち、6割が「1,000円～3,000円未満」を受容価格としており、「3,000円～5,000円未満」の価格を受容する参加者は3割（全参加者の2割程度）にとどまっている。なお「5,000円以上」の価格を受容する参加者は見られない。
- 選択テーマにより活動の継続意欲には差異が見られる。（但し、その差異がフィールドワークの実施内容に起因したのか、参加者の個性によるものかは判別できない。）
- [テーマ① 農業] [テーマ④ 情報技術] は「ぜひ取り組んでいきたい」と活動の継続に高い意欲を示している参加者が8割以上となっている。
- [テーマ② スポーツ] [テーマ③ ものづくり] は「ぜひ取り組んでいきたい」と活動の継続に高い意欲を示している参加者が半数以下にとどまり、相対的に継続意欲が低い。
- チェンジメーカーとしての資質・能力に関する自己認識が平均以上に向上したグループは、相対的に最も学びの継続意欲が高く、低下したグループが最も低い。また、平均以上の参加者は、平均以下の参加者と比較して相対的に受容価格が高い。  
→ このことから、チェンジメーカーとしての資質・能力に関する自己認識の変化・向上の効果が、学びの継続意欲に影響していることがうかがえる。



## 成果：詳細④ 参加者の声（一部抜粋）

24歳・女性・市民

普段接することのない職業・世代の方とお話できたことで多くの価値観に触れることができた。意見を出しやすい手法・雰囲気作りをしていただき、「こんな意見はおかしいかも」と考えず、どんどん積極的になることができた。

31歳・男性・企業（インストラクター）

合意形成ができてベクトルが同じ方向に向き、ディスカッションも濃くできたと思います。チームでの課題発見・抽出から課題の特定・解決へ向けて取り組めたので、そこに至るまでのプロセスなどはとても腹落ちしています。つい自身の仕事や考えやすいことに思考が行きやすくなる時がありましたが、チームの皆様の柔らかい発想に色々気づかされました。様々な業種の方々と交流することができ、視座、視野、視点が広まったと思います。

28歳・男性・企業（スクール運営）

チームにおいて、課題をイメージして仮説を立て、（ありたい姿と）現実との差分を計り、その差分を埋めるためのアクションを考えるというプログラム編成の意図に納得しました。地域に貢献することで、自分自身のやりがいや存在価値をより感じる事ができると考えていましたが、今回のCoderDojoの取り組みに触れて、物を見る価値観が変わるのではないかと感じました。

37歳・男性・企業（SE・プログラマー）

自分が住んでいる地域でのプログラムだったので自分事にできた。また、福祉という普段は見えない、見ていないことに対して意識が高くなったと思う。地域の活動を知り、そして、その活動をどのように魅力的で、持続可能なものにするために、自分ごととして参加できたことは楽しかった。

51歳・女性・市民

ワークを進めていくうちに確実にイメージが具体化していった。（初めに、ありたい姿の合意形成ができたことで）必要なこと、不必要なことの判断がしやすく、優先順位をつけることが簡単にできたと思う。他の方の発想などから新たな自分の発見が生まれた時に、改めてスタート地点に立てた気がした。

「個」としての活動を中心に考えていたが、出会った方々とお話ししていく中で、考えの広がりを持たた。大げさなことではなく、自分はもう少し役にたつというか、喜びを持って活動できる人間だと感じました。50歳を過ぎた今、若い頃とは違う意味で残りの人生をどのように過ごしていけるか、何ができるかを考える、そのスタートとして今回のワークショップに参加した。今後はプラス方向に進んでいけると思う。

## 成果：詳細④ 参加者の声（一部抜粋）

59歳・男性・企業（企画・設計）

プログラムの流れにより、自分の能力について改めて問い直す良いきっかけとなった。フィールドスタディが販売活動のみの一断面であり、全体像が掴めなかったのが少し残念で、1日の日程で午前/午後で両方取り組めるとよかったと思う。実際の作り手の人たちとリアルに交流できて取り組みの価値が高いと確信したので、できれば次年度も継続してこうした場を作り、さらに一歩前に向けて進んでいけるようにしてほしい。

43歳・男性・行政（産業振興部門）

視覚会議等の手法が効果的で、活用できるよう機会を見つけて試していきたいと思いました。また、農作業はあらゆる立場のかたが参加しやすいフィールドであるため、多様性に触れる良い機会であると改めて感じることができました。職場と家庭の往復で脳が活性化しない日々において、今回のような非日常体験は、自身に気づきを与え、心身をリフレッシュする効果を実感しました。

75歳・女性・市民

このような形のプログラムは初めての体験でした。ついていけるか心配でしたが助けていただいて楽しく最後まで受講できました。独学と独自の考えで進めてきたことを覆された気がします。初めは反発を感じましたが、これまで感覚的にしか行っていなかった物事が、カリキュラムに則って進めていくことで、より効果があるということが分かり、充実した四日間になりました。特に農業体験は素晴らしかったです。ぜひ活動を続けていければと思います。貴重な体験をありがとうございました。

47歳・男性・行政（生活福祉部門）

このプログラムの最大の効果は、話題提供者との雑談も含めた対話や行動観察を通じてチェンジメイカーが持つ熱量に触れる（影響を受けた）ことではないだろうか。テレビやネットで見聞きする「素晴らしい人・活動」というものより、身近で見聞きした（体験した）者の腹落ち感は別物である。そのような機会（人と人が交わって影響を与え合うこと）を提供するのがこの事業の重要な機能だと感じた。