

# 米百俵プレイス 人づくり・学び・交流エリア(仮称) 「子どもラボ・若者ラボ」連携ワークショップ第3回 開催報告

長岡市では、大手通坂之上町地区市街地再開発事業の実施にあたり「米百俵プレイス 人づくり・学び・交流エリア」(仮称)の整備を進めています。令和5年の先行オープンに向けて、特に小学生～大学生を対象とするプログラムを検討するため、市民・学生・4大学1高専・研究者・産業人・任意の支援団体・行政などの代表者が連携の可能性を話し合う、全3回のワークショップを企画しました。第1回は令和3年2月16日(火)に、第2回は17日(水)に開催され活発な議論が行われました。

【第1回・2回の開催報告はこちら】

<https://www.city.nagaoka.niigata.jp/shisei/cate08/place/file/lab-workshop01.pdf>

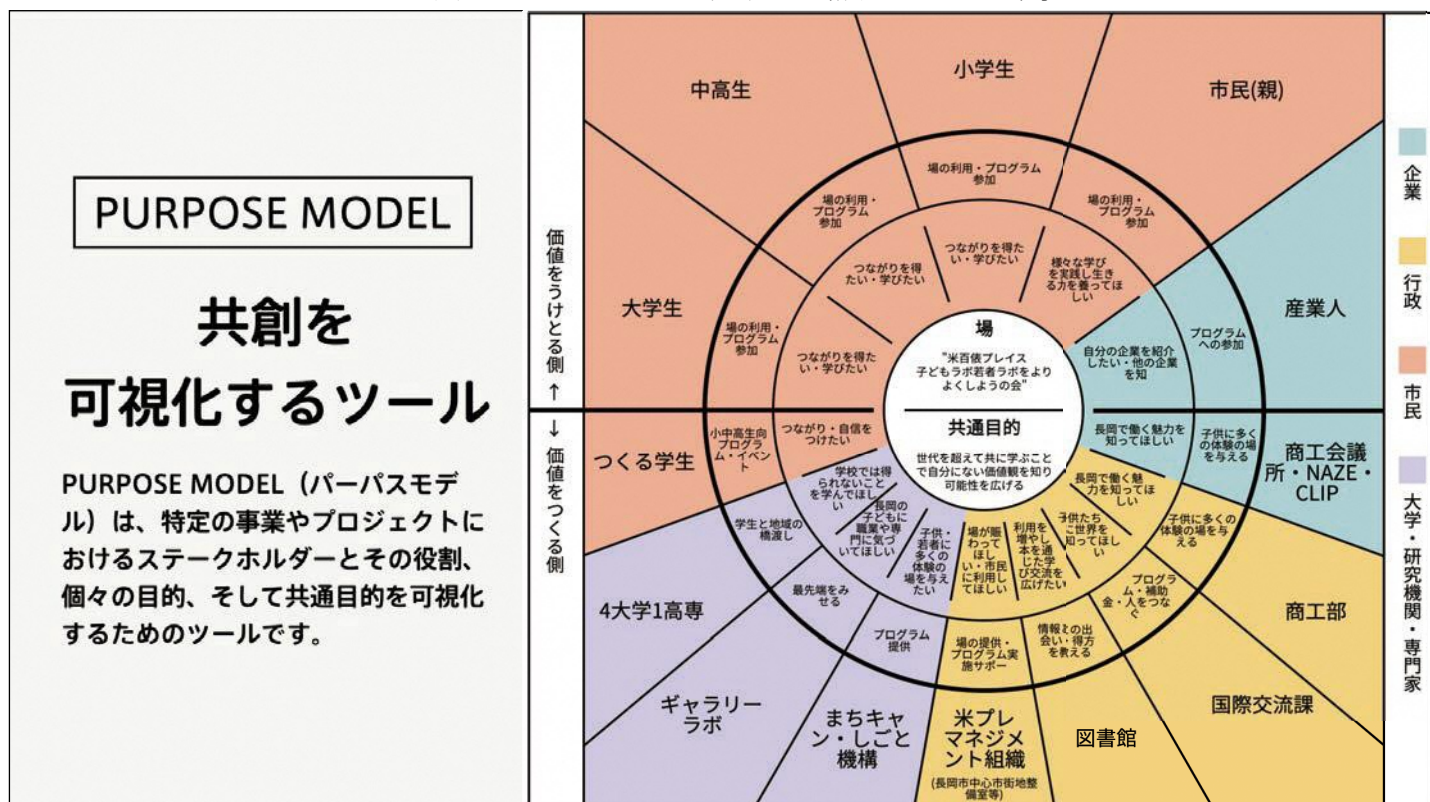
最終回となる第3回は、これまで2回の議論を通してつくられた「パーパスモデルのたたき台」をもとに、米百俵プレイスで具体的にどんな連携ができるのか、所属する組織・団体での具体的なアクションを考えました。

**第3回** 3月23日(火) 13時～15時30分 @NaDeC BASE  
参加者：37名

市内大学の研究者、学生、市民、企業経営者、長岡商工会議所、市民協働センター、CLIPながおか、NAZE、市役所(中心市街地整備室、商工部、国際交流課、図書館、ながおか・若者・しごと機構、まちなかキャンパス長岡)

過去2回のワークショップと参加者へのアンケート結果からつくられたパーパスモデル・第1弾 Ver.2(図1)のステークホルダーごとに「市民(親)」「学生」「4大学1高専」「ギャラリーラボ」「まちなかキャンパス長岡・しごと機構」「米百俵プレイスマネジメント組織(中心市街地整備室等)」「図書館」「国際交流課」「商工部」「商工会議所・NAZE・CLIP」「産業人」の11グループに分かれて着席し、会は和やかに始まりました。冒頭、ファシリテーターを務めるデザイントーク(株)が「ワークショップでの対話を通して、異なる立場や業種の関係者の想いを可視化したい。その結果を、米百俵プレイスマネジメント組織が今後の子どもラボ・若者ラボのプログラム検討と、開館までの先行実施に活用していく」と今回の目的を説明しました。

図1「子どもラボ・若者ラボをテーマにした、私たちのパーパスモデル・第1弾 Ver.2(作成日:2021.03.19)」



## ■子どもラボ・若者ラボがどうなるといいか、どう関わられるか

各グループには図2のようなワークシートが配られました。実際には写真1のように、子どもラボ・若者ラボで「誰が」「何をして」「どんな風になってほしい」のか、パーパスモデルのたたき台から抜き出された言葉があらかじめ付箋に書かれて提示されており、自分たちがそのために「どんなこと」ができるのかの部分为空欄になっているものです。このシートを見ながら、対話が進んでいきました。

すぐに自分たちができることを付箋に書き出すグループもあれば、提示された「誰」や「何をして」の言葉をあらためて考え直すグループもあり、熱心な話し合いが進みました。途中、ファシリテーターから、長岡市の子どもや若者を対象に行われたアンケート結果からニーズをまとめた「ヒントシート」が配られるとさらに具体的な対話が進みます。小学生は夏休みの時間を使ったプログラムを欲しているというヒントをもとに自分たちのグループが提供できそうな新しいイベントを考えたり、中高生は放課後の自習場所を探しているというヒントをもとに学習しやすい環境を想像したり。ファシリテーターも各グループを回って対話を深めるサポートを行い、あっという間に1時間が過ぎました。

すでに各グループのシートは「できること」「やりたいこと」が書かれた付箋でいっぱいです。ここからは参加者が自由に会場を歩いて他のグループのシートを見て回るシェアの時間。いいね！に赤シールを、もっと話を聞いてみたい！に黄色のシールを貼っていくと、参加者の興味や期待が可視化されます。参加者の前向きな雰囲気が会場いっぱいに広がりました。

## ■対話とシェアを繰り返し、連携のタネを発見

再びグループでの対話の時間に入ると、シールをたくさん集めた付箋を見てさらに具体的なアイデアを話し合いました。そして追加で配られた「ヒントシート」から社会全体の学びや人づくりへのニーズを確認。さらにグループでの対話、会場全体でのシェアを繰り返し、最後に質問時間をとって、第3回のワークショップは終了しました。

参加者からは「自分の組織の役割から何ができるかを具体的に考えられた」「他のグループがどんな目的で活動しているか、どんな思いを持っているかが分かった」「米プレ開館を待たず、すぐに取り掛かれることもあると感じた。関係者同士で連携して長岡に魅力的な場を作っていきたい」といった感想がありました。

P.4～8に各グループのワークシートを紹介します。

全3回のワークショップを通してこのように可視化された関係者の思いをしっかりと受け止め、令和3年度以降の子どもラボ・若者ラボのプログラム検討に活用し、先行実施につなげていきます。

図2「第3回のワークシート」



写真1「各グループに用意されたワークシート」

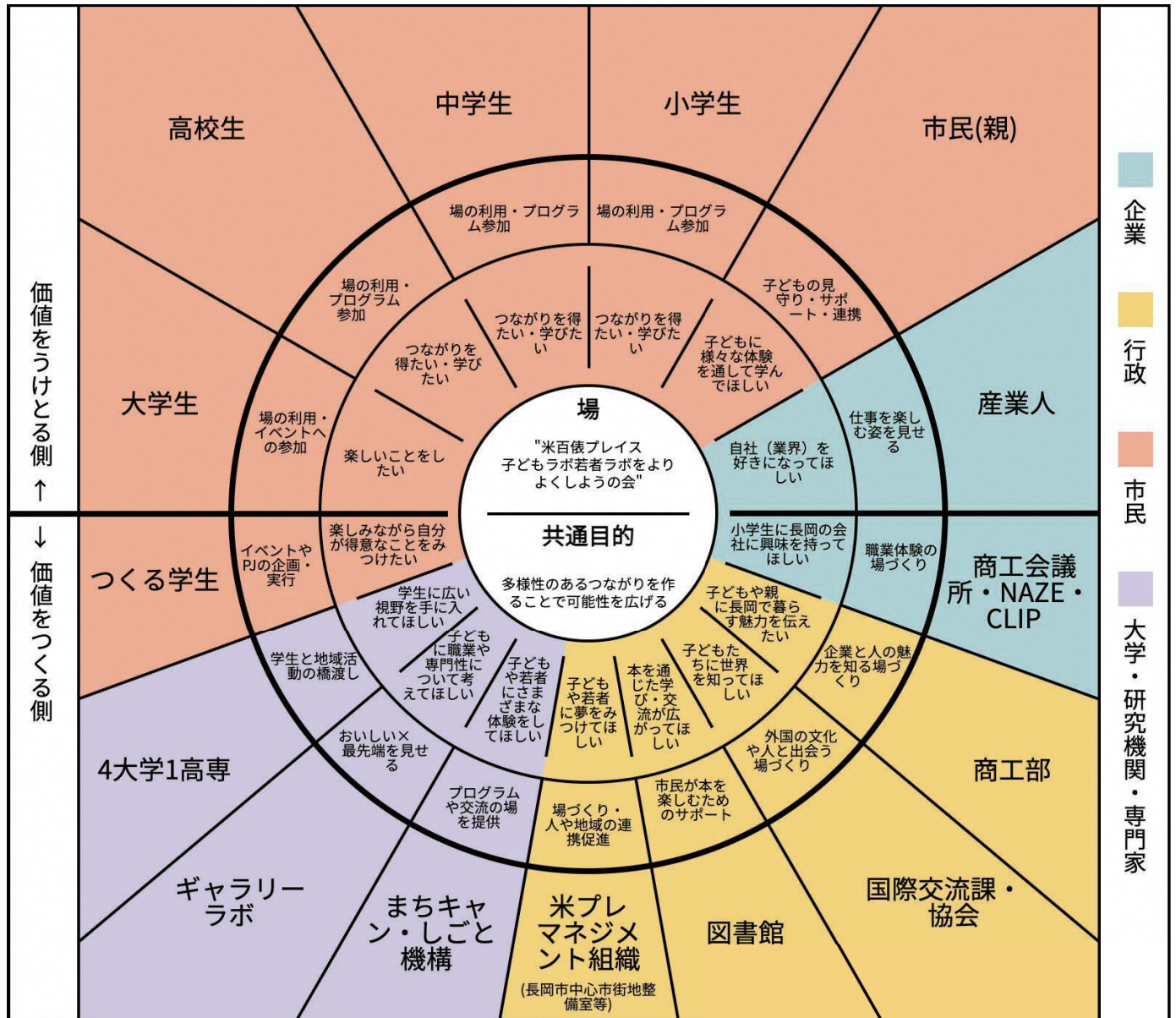


■完成した「私たちのパーパスモデル・第1弾」

全3回のワークショップで関係者の想いを可視化しながら改良を重ねてきたパーパスモデルもいよいよ完成です。ワークショップの中で生まれた対話やアイデアの内容を振り返って「子どもラボ・若者ラボをテーマにした、私たちのパーパスモデル・第1弾 Ver.3 (図3)」を作成しました。バージョンアップを重ねた結果、異なる立場や業種の関係者同士が子どもラボ・若者ラボで新たな価値を創造していくためにどんな連携ができるのか、具体的にイメージしやすいものになってきました。

このパーパスモデルは次年度以降もさらに対話を続けながら、改良していきます。お気づきの点やご意見等がございましたら米百俵プレイスマネジメント組織（窓口：長岡市中心市街地整備室）までお寄せください。

図3「子どもラボ・若者ラボをテーマにした、私たちのパーパスモデル・第1弾 Ver.3 (作成日: 2021.03.26)」※第3回の成果から事務局が作成



## 市民（親）

子どもラボ・若者ラボで

自分の子どもにさまざまな体験を通して学んでほしい

それによって生き抜く力を身につけてほしい

（豊かな心、幸せな人生を獲得、長岡の人の温かさを感じて、自己実現、長岡ISMを育ててほしい）

▼そのために自分たちは〇〇できる▼

- ・大学のサークル的なことをできるといい（何かひとつのテーマの元、多世代で集まって活動を継続する）
- ・自ら先生になれる ・あたたかく見守る ・送迎
- ・ボードゲーム大会 ・親は手をかけすぎない
- ・異年齢交流 ・おもしろい人を紹介できる など



▼自分の子どもに〇〇してほしい▼

- ・子どもなりの責任感を育む ・高校生が小学生を教える ・大人と一緒に楽しみ、学ぶ ・五感をフル稼働させる
- ・ワクワク、ドキドキする（毎日が修学旅行、毎日が遠足、長岡おもしろ大学） ・自由な社会実験
- ・自分たちが考えて作り売る→親は買う→できた資金で別のプロジェクトを立ち上げる
- ・高卒社長を集めた講演会 ・自分たちでテーマを決めて実験的なことをする ・自分で企画を立てる
- ・学年を超えて共に学ぶ ・非日常の体験 ・家や学校では学べないことを学ぶ など

## つくる学生

子どもラボ・若者ラボで

自分たちがイベントやプログラムを企画・運営したい

それによって楽しみながら自分が得意なことをみつきたい

▼そのために自分たちは〇〇できる▼

- ・専門知識の共有（ワークショップを開く）
- ・トークイベント（外から面白い人を呼ぶ）
- ・アートプロジェクトの提案
- ・学生カフェ運営→中高生の放課後向け
- ・学生同士をつなげる ・外国人の友達をつくる
- ・Save Time/Save Money→学生同士の教え合いで、英語などが学べるようになる。高額なお金、無駄な時間が必要なくなる
- ・大学の活動を中高生に近くすること など



## 学生

子どもラボ・若者ラボで

自分たちが楽しいことをしたい

そのために自分たちは〇〇を求めている▶

- ・大人の立場、子どもの立場に分かれていない場所
- ・一緒にデザインで何かをつくる（ポートフォリオ制作）
- ・みんなでごはん食べたい ・学校以外の友達が欲しい
- ・勉強を教えてくれる先輩が欲しかった
- ・教えられるだけでなく実際に自分がやってみること
- ・教える側、受け取る側が分断されすぎでない
- ・芸術、アートのことを学べる場所
- ・珍しい道に進んだOB、OGの話を知りたい など

## 4大学1高専

子どもラボ・若者ラボで

自校の学生に学校で得られないことを学んでほしい

それによって広い視野を手に入れてほしい

▼そのために自分たちは〇〇できる▼

- ・余裕のあるカリキュラム ・創造性のある活動
  - ・アルバイトに明け暮れない金銭補償
- NaDeC内の仮想通貨ができないか（学生がプログラムを提案すると単位と仮想通貨がもらえる。仮想通貨はサービスと交換、貯金もできる。学びとアルバイトが同時にできる）
- ・キッズニア体験→子どもを4大学1高専に混ぜる→子どもたちに早めに仕事のイメージを持ってもらう



## ギャラリーラボ

子どもラボ・若者ラボで

子どもに最先端を発見、体験してほしい

それによって職業や専門性について考えるようになってほしい

▼そのために自分たちは〇〇できる▼

- ・もじゃ子育てキット（ぶりの子どもを養殖してもらう）
- 小学生がもじゃ子を取りに行き、育成する。育った魚は売れる。
- ・農業の危機 ロボット農法を導入！！危機感をもってもらう体験
  - ・防災復帰がしやすいブレイカー教材、キットをつくれる
  - ・バイオマスきのこ育て
  - ・生きた土からオーガニックフードづくり
  - ・おいしい×最先端



## まちなかキャンパス長岡・ながおか・若者・しごと機構

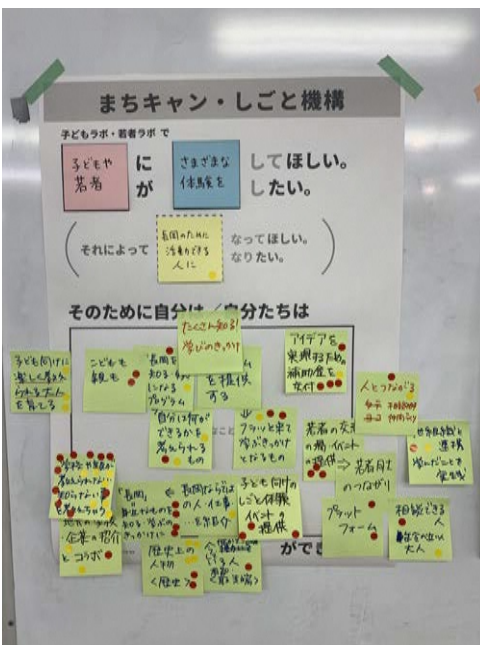
子どもラボ・若者ラボで

子どもや若者にさまざまな体験をしてほしい

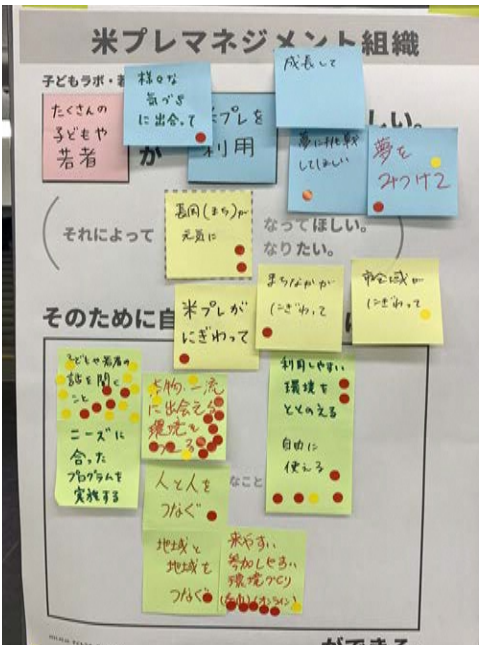
それによって長岡のために活動できる人になってほしい

▼そのために自分たちは〇〇できる▼

- ・学校や親が教えられない、知らないことを教えちゃう
- ・アイデアを実現するための補助金を交付
- ・「長岡」=身近なものを知る、学ぶきっかけに（長岡ならではの人物、仕事、歴史上の人物、今何かで活躍している人、有名人）
- ・若者の交流の場、イベントの提供→若者同士のつながり（プラットフォーム）
- ・フラッと来て学ぶきっかけとなるもの
- ・子ども向けのしごと体験イベントの提供
- ・子ども向けに楽しく教えられる大人を育てる



# 米百俵プレイスマネジメント組織



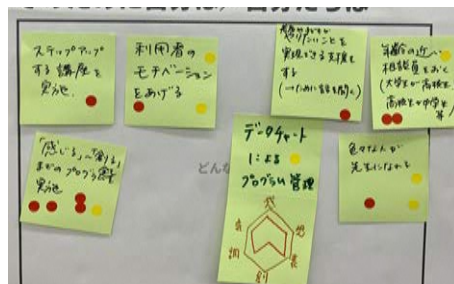
子どもラボ・若者ラボで  
 (たくさんの子どもや若者に夢をみつけてほしい  
 (成長して、夢に挑戦して、様々な気づきに出会って))

大人に子どもや若者に関わってほしい  
 (自分たちの経験・知識を教えて)

それによって長岡(まち)が元気になってほしい  
 (米プレがにぎわって、まちなかがにぎわって、市全域がにぎわって)

## ▼そのために自分たちは〇〇できる▼

- ・子どもや若者の話を聞くこと
- ・本物、一流に出会える環境をつくる
- ・来やすい、参加しやすい環境づくり(交通、オンライン)
- ・利用しやすい環境、自由に使える環境を整える
- ・人と人をつなぐ
- ・地域と地域をつなぐ
- ・気軽に交流できる環境づくり
- ・大人の話聞く
- ・活動資金を集める支援(クラウドファンディングなど)
- ・情熱を伝えること
- ・学校と地域の連携
- ・ネットワークづくり(人材バンク等)
- ・年齢の近い相談員を置く
- ・ステップアップする講座の実施 など



## 図書館



子どもラボ・若者ラボで

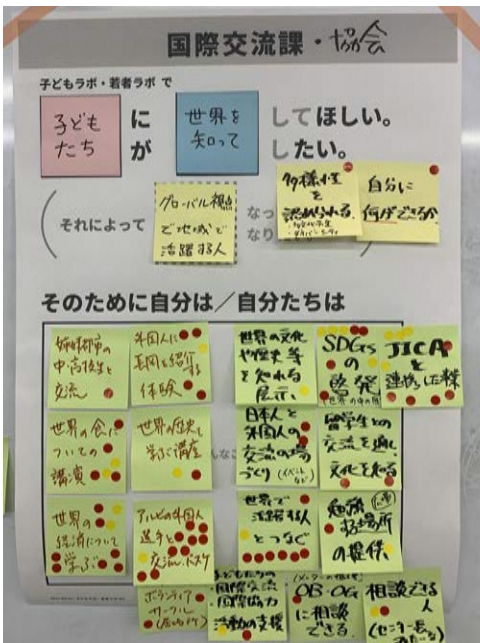
子どもや若者にもっと図書館を利用してほしい

それによって本を通じた学び・交流が広がってほしい

▼そのために自分たちは○○できる▼

- ・日本中の図書館とつながる ・ダラダラ過ごす場所を提供
- ・本好きな友達をつくる ・趣味のオフ会で集う場の提供
- ・大学の研究室代わりとなる場（調査・居場所）の提供
- ・本を使った行事の開催 ・ファンクラブ（ex. 図書委員）をつくる
- ・本を読んで得た情報を共有する機会 ・実験場、工作場の提供
- ・レファレンスサービス ・遊び場の提供
- ・勉強する（自習する）ところの提供 ・本を提供
- ・本を使った調べ方を教える ・人と交流する場の提供 など

## 国際交流課・協会



子どもラボ・若者ラボで

子どもたちに世界を知ってほしい

それによってグローバル視点で地域で活躍する人になってほしい

（多様性を認められる、自分に何ができるか考えられる）

▼そのために自分たちは○○できる▼

- ・世界で活躍する人とつなぐ ・SDGsの啓発 ・JICAと連携した事業
- ・アルビレックス新潟の外国人選手と交流バスケ
- ・世界の経済について学ぶ ・外国人に長岡を紹介する体験
- ・世界の食についての講演 ・留学生との交流を通し文化を知る
- ・世界の歴史を学ぶ講座 ・子どもたちの国際交流、国際協力活動の支援
- ・日本人と外国人の交流の場づくり ・相談できる人の育成
- ・姉妹都市の中高中生と交流 ・勉強する場所の提供

## 商工部



子どもラボ・若者ラボで

子どもや若者や親に長岡で働く魅力を知ってほしい

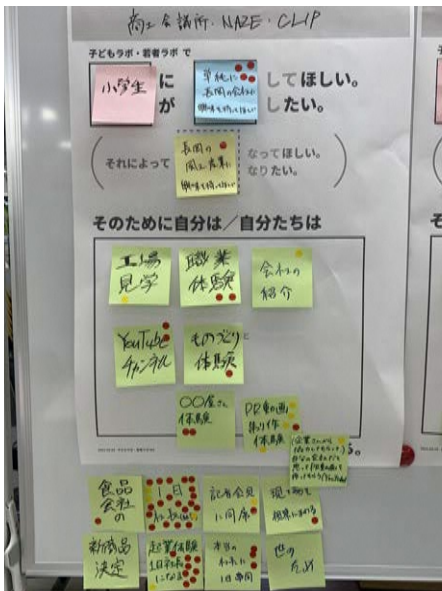
それによって長岡の就職・起業、1ターン・Uターンが増えてほしい

（自分で仕事をつくれる感覚をえる、起業したい気持ちを育てる、長岡ファン）

▼そのために自分たちは○○できる▼

- ・ロボコン ・オープンファクトリー ・工作教室
- ・ものづくりフェア ・仕事体験
- ・世界と戦う企業のPR ・長岡の製品PR
- ・市役所でファーストベンギンをやってみる（副業）
- ・米百俵の精神の発信 など

## 商工会議所・NAZE・CLIP



子どもラボ・若者ラボで

小学生に単純に長岡の会社に興味を持ってほしい  
それによって長岡の風土産業に興味をもってほしい

▼そのために自分たちは〇〇できる▼

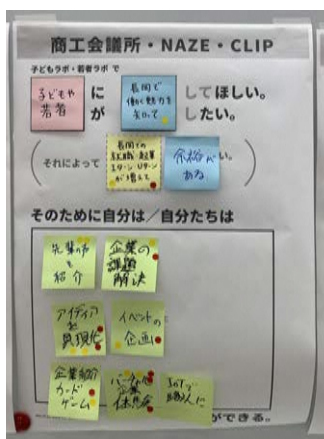
- ・職業体験 ・工場見学 ・YouTubeチャンネル ・ものづくり体験
- ・会社の紹介 ・〇〇屋さん体験 ・PR動画制作体験
- ・1日社長（記者会見に同席、現場視察、本当の社長に1日帯同、新商品の決定）

子どもラボ・若者ラボで

子どもや若者に長岡でゆったり働く魅力を知ってほしい  
それによって長岡の就職・起業、Iターン・Uターンが増えてほしい

▼そのために自分たちは〇〇できる▼

- ・先輩の声を紹介 ・企業の課題解決 ・アイデアを具現化
- ・イベント企画 ・企業紹介カードゲーム
- ・バーチャル仕事体験（IoTで職人に）



## 産業人



子どもラボ・若者ラボで

子どもや若者に自社（業界）を知ってほしい  
それによって自社を好きになってほしい

▼そのために自分たちは〇〇できる▼

- ・自分が楽しむ ・まずは親を巻き込む
- ・学生のインターン生を増やす ・有給インターン（バイト代わり）
- ・春と夏にイベントを開く（秋冬、理系の学生は忙しい）

子どもラボ・若者ラボで

子どもや若者が家族以外の大人と話してほしい  
それによって人を知ることによってその人の所属している  
組織に興味を持つようになってほしい

▼そのために自分たちは〇〇できる▼

- ・大人と子どもで一緒になにかやる ・ワークショップを行う

