

家に帰って
ネットでマチづくり？

 堺市
デジタル
帰宅部

with アクセンチュア(株)&(社)ゆるパブリック



活動報告

これまでのワークショップ・フィールドワークの実施状況

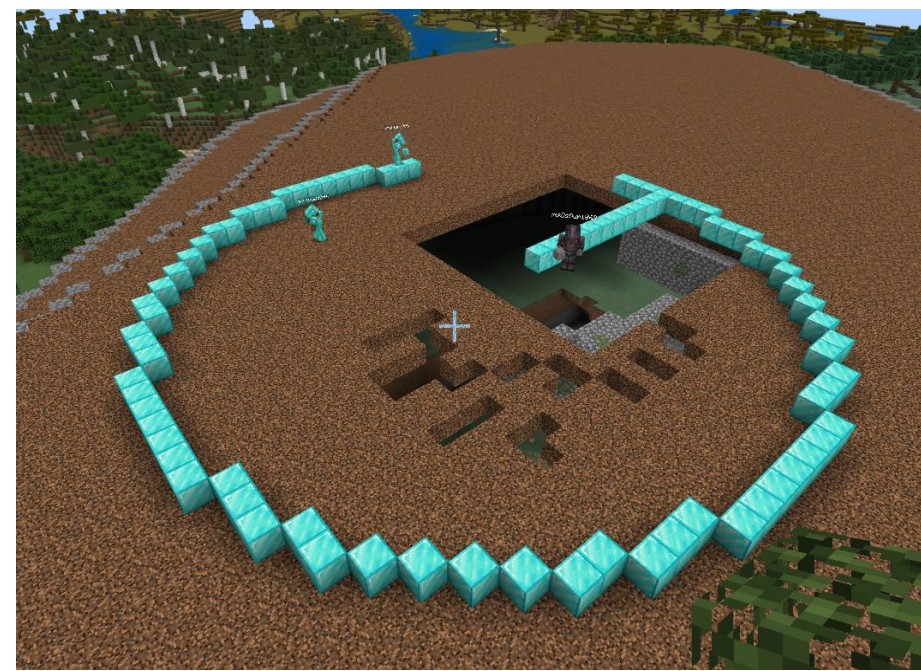
日程	内容
10/24(火)	オリエンテーション
10/31(火)	居心地のいい場所を考える
11/7(火)	マイクラ講義①
11/14(火)	マイクラを触ってみる
11/21(火)	チームでマイクラを触る
12/10(日)	市内フィールドワーク
12/12(火)	チーム分け・アイデア出し
12/19(火)	マイクラ講義②
12/26(火)	マイクラでの構築準備
1/9(火)	観光施策検討
1/16(火)	観光に関するインプット、マイクラ構築
1/23(火)	観光に関するインプット、課題整理

日程	内容
1/30(火)	マイクラ構築
2/6(火)	マイクラ講義③
2/10(土)-11(日)	合宿 (グローバルディスカッション準備)
2/13(火)	グローバルディスカッション リハーサル
2/15(火)	グローバルディスカッション
2/20(火)	最終報告会に向けた情報整理
3/12(火)	坂井市への提案内容を考える
3/19(火)	最終報告会準備
3/26(火)	最終報告会リハーサル
4/2(火)	最終報告会

活動報告

ワークショップの実施概要

実施概要	日 時：毎週火曜日 20:00-21:30 場 所：オンライン (Zoom、Discord、マイクラフトを使用) 参加数：P14を参照
目的	・ 高校生らしいアイデアをベースにした新たな観光施策の検討 ・ オンライン上での高校生コミュニティの創出
活動内容	・ 「居心地のいい場所」を考えるワークショップ ・ マインクラフトの操作講座 (講師：タツナミシュウヘイ氏 3回に分け実施) ・ マインクラフトを使用した構築作業 ・ 坂井市の観光施策に関するレクチャー
効果	・ 坂井市の課題でもあった、旧4市町に住む高校生同士が直接会わなくても交流できる場を創出した。 ・ 制約のない自由な発想を具体的な形に落とし込むことができた。(P15の制作物を参照)
高校生の感想	・ 最初はマイクラを使ってまちづくりをするイメージが湧かなかったけど、作っていくうちに楽しくなってきた。 ・ オンラインだけで会話するのは大変だけど、普段関わることのない高校の人と話すのは楽しいと感じた。



活動報告

フィールドワークの実施概要

実施概要	日 時：2023/12/10(日) 13:00-17:30 場 所：丸岡城・東尋坊・三国湊を視察。 ほか、UDCSにてワークショップを実施 参加数：7名
目的	・ 坂井市内の各エリアにどのような施設があるかを知る ・ 今はない観光資源になりうるもの、またはすでにあるが観光資源としてPRされていないものを考える
当日コンテンツ	・ 3エリアを実際に訪問 ・ どのような施設があるか、どのような人が訪問しているかを記録 ・ 今後観光資源になり得るものをチームごとに整理
効果	・ 運営を含めた参加者が初めて対面で集まったということもあり、オンラインでのコミュニケーションの際に感じていた不安感を取り除くことができた。 ・ 調べるだけではわからなかった情報を確認し、整理することができた。
高校生の感想	・ 小学校の遠足でしか行ったことのない場所も多かったので、改めて訪問して、想像していたよりいい場所だなと思った。 ・ 調べても見えてこない課題を現地で見るすることができた。



活動報告 合宿

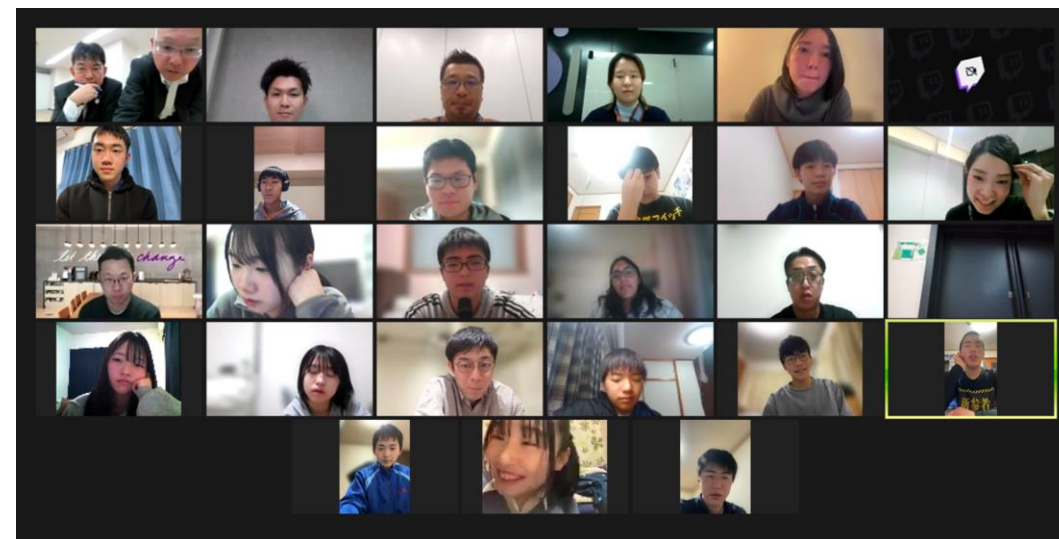
実施概要	日 時：2023/2/10(土) 13:30-18:00 ※19:00まで残って活動した部員も。 2023/2/10(土) 9:00-13:00 場 所：坂井市役所 参加数：1日目 高校生17名 2日目 高校生14名
目的	・グローバルディスカッションの発表資料完成 ・対面での活動を通してのチーム力向上と学校、学年をこえた交流による部活動への愛着形成
当日コンテンツ	・スライド作成講座（アクセンチュア増渕さん） ・グループディスカッション ・スライド作成 ・マイクラ動画の撮影
効果	・発表資料を完成させ、原稿を作ったり発言内容を想定して軽いリハーサルまで行うことができた。 ・学校やチームを越えた交流ができ、また市役所職員などの地域の大人との交流もより密に行うことができた。
高校生の感想	・他校の部員と一緒に活動することで交流ができてよかった。対面で会って話せたのもよかった。 ・プレゼンや資料のまとめ方を教えてもらえた。今まで教わったことがなかったことだったので、貴重だった。



活動報告

グローバルディスカッション

実施概要	日 時：2023/2/15(木) 19:30-21:30 形 式：オンライン(zoom) ゲスト：アクセンチュア在籍の外国籍の方々 参加数：高校生:23名／ゲスト:6名
目的	発表に対するグローバルメンバーからの質問や意見を通して、それ以降の活動のクオリティと、坂井市への理解度をあげることに。
当日コンテンツ	・冒頭プレゼン（坂井市の説明） ・エリア別プレゼン（観光施策提案） ・フィードバック（グローバルメンバーより） ・グループトーク（振り返り）
効果	・ゲーム上での面白さだけでなく、実際に訪れる観光客の視点を制作物に取り入れる姿勢が見られるようになった。 ・当市を知らない他者へ、自分たちの言葉でまちの説明ができるようになった。
高校生の感想	・グローバルメンバーの方にどう魅力を伝えるか苦労したが、伝わってよかった。是非実際に遊びに来てほしい。 ・やはり第三者の目線は大事だと思った。「自分はこれをやりたい」と思っているが、それ以外の視野はあまりもてていないと気づいた。貴重な経験だと思った。



3 イベントや丸岡城に関連するソフト事業

日本一短い手紙の館



主な作品

Japan's Best Short Letters of Love

Honey-you can tell me that story again any old time.

How could I mind knowing it by heart when it belongs to you. (F.33)

あなた、あの話何回でもしてちょうだい。あなたの話ですもの。暗記してしまうくらい聞きたいわ。
(女性：33歳)

Japan's Best Short Letters to Life

No matter how beautiful the sound you play, you can't keep up with the beat in this life. (F.14)

どんなに綺麗な鼓動を奏でても、この命の鼓動には敵わない。(女性：14歳)



活動報告
最終発表

実施概要	日 時：2024/4/2(火) 10:00-14:30 @坂井市役所 ゲスト：池田市長・タツナミさん・カズさん アクセンチュア 市川さん 参加数：高校生:22名
目的	活動を坂井市役所やゲストの方などに伝える。また、コメントをいただくことで、高校生のシビックプライドや達成感の醸成につなげること。
当日コンテンツ	【午前】 ・最終発表：3エリア（10分／エリア） →発表後に、ゲストよりフィードバック ・修了証授与 → 写真撮影 【午後】 ・タツナミさん、坂井市役所職員、運営スタッフとのグループトーク
効果	・発表へのフィードバックを受けて、高校生が提案をよりよくするための学びの機会となった。 ・市長をはじめ市役所の方が、実現可能な形を考えるきっかけとなった。
高校生の感想	・坂井市の良さを知れた反面、課題も見つけられた ・違う意見を持つ仲間と一緒に考えたことはとても楽しく、より坂井市のことが好きになった ・デジタル帰宅部に入って良かった



※福井テレビ ニュースより

活動報告

高校、学年別の入部者数

下記メンバーのうち、3名が申込みはあったものの一度も参加がないため、現状25名での活動となっている。

高校名	学年			総計
	1年	2年	3年	
丸岡高校		3 ※内1名あわら市在住	1	4
坂井高校		1 ※福井市在住		1
三国高校	1	8		9
金津高校	12 ※内3名あわら市在住			12
仁愛女子高校		1		1
高志高校	1			1
計	14	13	1	28

活動報告

マイクラを活用した制作物

メンバーが3つのチーム（丸岡城・三国湊・東尋坊）に分かれ、マイクラ上で構築。毎回の部活動や、合宿、グローバルディスカッションでのフィードバックから都度ブラッシュアップがされていた。

丸岡城



丸岡城を見下ろせるガラスでできたタワー

三国湊



エリアを一望できるジェットコースター

東尋坊



立体のカニのモニュメント



エリアのアイコンとなる巨大恐竜



泊まれる北前船



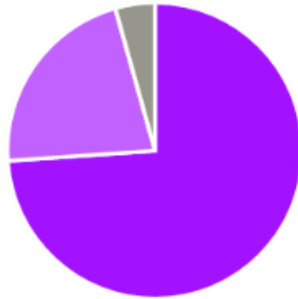
海が見える足湯

成果報告

高校生のアンケート結果

ZoomやMinecraftの
デジタルの活動が、
参加しやすかった*

95.7%



*「そう思う(73.9%)」、「どちらかといえばそう思う
(21.7%)」、「そう思わない(4.3%)」

メタバースの活用による
自由な活動

自分たちだけでは気づかな
いさまざまな視点や
価値観を得られた*

100 %



*「そう思う(95.7%)」、「どちらかといえばそう思う
(4.3%)」

グローバルとの交流による
新たな視点/
民間との連携による
新たな観光施策検討

デジタル帰宅部を通じて
坂井市への愛着が
高まった*

91.3 %



*「そう思う(60.9%)」、「どちらかといえばそう思う
(30.4%)」、「どちらともいえない(8.7%)」

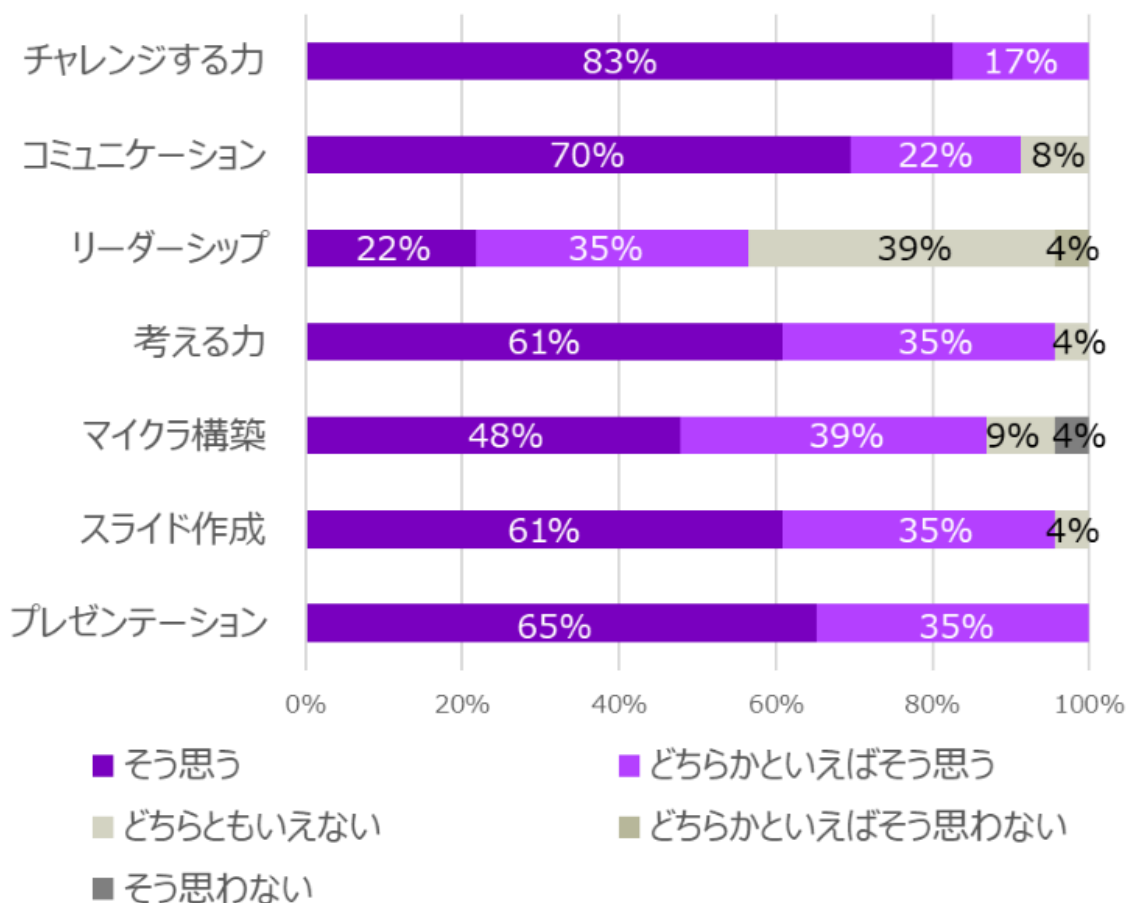
成功体験による
シビックプライドの醸成

成果報告

デジタル帰宅部を通じた高校生の学び

当プロジェクトの特徴に基づく成果の他、**96%以上**の高校生がチャレンジする力やプレゼンテーションなどのスキルが身に着いたと回答。また、進路やなりたい人物像など将来を考えるきっかけともなった。

デジタル帰宅部を通じた 高校生の学び



将来を考えるきっかけにも

今まで知らなかった地元のいい所を知ることができて地元に住み続けるのもいいと思った

地域おこし関係の仕事に興味をもった

課題について考え
自分で解決策を考えられる人になりたい

自分のやりたいことを見つめる機会になった
何かを産み出す人になっていきたい

不可能と思われることでもアイデアを出し続け、
未来を広げることをやめない人物になりたい

人の役に立つ人になりたい