隠岐の高校生による地域プロジェクトサークル

# WAIRA ACT



# 遊び(探究的な学び)で社会を沸かせ

社会のために動くのに「早すぎる」はない!

大学はなくても高校はこれだけある!互いの強みを持ちよって 社会に一石を投じるプロジェクトを進めていこう。

アイディアで終わるのではなく、継続した販売等の目に見える成果をつくっていく。社会を沸かすプロジェクトは1年では終わらない。メンバーが変わっても、様々なプロジェクトをWAIRAを軸に推進していく。変わらずある、チャレンジの場が本サークルです。

# ジオパーク推進機構であるメリット

学校では突き抜け切らない面を授業外でサポートできる。 (例:アイディアで終わる、お金の扱い等) ジオパークのネットワークを使い、専門家や企業人とダイレクトにつながれる。隠岐ジオゲートウェイをはじめとした施設や先端技術・資料を活用し、活動の幅が広がる。

サークル活動の流れ 活動年度2期目以降はPPM分析で戦略をたてながら実施

1期目(2023年)体制・テーマ設定 、 2期目(2024年)試作・検証 、 3期目(2025年)改良・周知

高校卒業以上の 若者サークルへ接続

説明会の実施

説明会の実施

説明会の実施

#### Project 1

#### 拠点づくり

チームの一体感と高校生が主体的に活動を 進められる環境を自分たちでアレンジして いく。

- ・島前・島後の拠点充実
- ・ユニフォーム
- ・連絡手段etc.

## Project 2

アクションプランから テーマ・プロジェクト決め

UGGpのコンセプトと隠岐ジオパークのビジョンを理解する。

アクションプランをPPM分析しグループ分けしておく。 トラブルメーカーか花形に該当するモノから テーマを設定。

# 導入

#### オリエンテーション

希望者のアイスブレイクと サークルの方針の理解。 サークルをサポートしてく れる大人たちと知り合う。

#### 視察

#### 島後・島前研修

高校生が実際に見に行って アイデアをみつける。 全体が集まる活動の内1回 は現地調査の機会を設ける。

#### 発表

#### 成果発表会

数年計画のプロジェクトだが、1年ごとに成果発表会を実施。または、ジオパーク全国大会等に参加し周知していく。

#### 2期目以降の追加事項

#### 視察

#### 島外研修 (希望者)

長期休み等を活用し、 プロジェクトの練り上げ、 具体化のために島外の企業 や団体への視察・意見交換 等の実施。

#### 視察

#### 活動資金獲得とPR

プロジェクトの実現に向けて、クラウドファンディング等の実施。成果物、サークルのPR(販売・流通・プレスリリースetc.)。

### <mark>−時</mark>的な企画ではなく、コミュニティを

イメージはジオパーク推進機構が顧問のサークル。

地域の青年会のように同じ年代が集まり、目標のため活動 していく集団を学校外でつくる。そうすることで隠岐の高 校生のチャレンジの場を担保する。

学校の部活動に所属しながら地域のサークルにも所属する ようなかたち。

#### これまでの交流事業



これからの地域サークル



#### 地域サークルが求められる背景

# 人が成長するラーニングゾーンを増やす 高校教育での「探究的な学び」の高まりは年々増している。 そのための学習環境を働き方改革と両立しながらどう整える かが課題。探究的な学びのために生徒が飛び込んでいく場 (ラーニングゾーン)の選択肢を増やしていく。

■ ラーニングゾーンを広げて成長していく



コンフォートゾーンを飛び出してラーニングゾーンにいる機会を増やし、さら にはラーニングゾーンを広げていくと、人や組織は成長できる(回は著者作成)

ラーニングゾーンに飛び込み、自分を知り、経験を積んでいく。その先に自分の意思で社会に関わっていくことにシフトしていく。



#### 地域コミュニティの接続と連帯

学校以外でのコミュニティを創出し、島を離れる10代後半~ 20代の関係性を持続させる。 **Project1** 

拠点づくり

チームのとしての一体オリジナルグッズの作成など...サークルメンバー用の

体

感を

色んな オリジナルグッズを 考案中!!

例)Mont-bellとの連携 オリジナルロゴ入りウィンドブレーカーや、オリジナルタオルなど

活動をスムーズにする活動場所のアレンジ、メンバー間

間の連絡

環境

高校生の活動サポート体制 ジオ推のスタッフと生徒が気軽に話せる環境を整える



# Project2

# アクションプランからのテーマ決め

理解・ビジョンの共有ジオパークコンセプトのイメージボードの作成



プロジェクト決め

高 花形 Star

トラブルメーカー Troublemaker

金のなる木 Cash Cow

脱落者 Dropout

低 構築: 集めて

サークル顧問・サポーターネットワークの構築: 島内外の企業・団体・個人、専門性のある人たちを集めて 生徒のプロジェクトの伴走を行う。

市場占有率

例)隠岐高校でのオンラインメンター(病院マーケティングサミットJAPAN)







公式YouTubeは こちら



チャレンジしたい分野を夬めて、グループ分け。アクションプランをPPM分析し、

プロジェクトを決めていく。ンジしたい分野を決めて、