



あびら教育プラン4Q報告

2023 / 3 / 31

Update "Freedom"



遊育

Update "Freedom"

- 4 Qの活動報告
- 4 QのGOOD
- 事業評価アンケート
- 3年間を振り返って



- 4 Qの活動報告
- 4 QのGOOD
- 事業評価アンケート
- 3年間を振り返って



- ①1/15 逃歩中 @旧早来小
- ②2/23 スノーパークフェス @ときわ公園
- ③3/25 ゆういくマルシェ @追分公民館

(毎週水・金曜日 ENTRANCEふれいば)





ハンターをしてきている
中学生以上の協力者



- 無くなってしまいう母校で思い出を作りたい！
- 校内放送でミッションを出している発案した児童

- ハンターやアイテム係など協力者も楽しめる役割づくり
- 子どものやりたいを支えるまちづくり (CFCI)



- ・ 幼児から楽しめる多世代イベント
- ・ 参加者/協力者は100人以上！（遊育史上初）



大人もこの笑顔です😊



- ・ しばらくさんによるキッチンカー
- ・ アビースポーツクラブと共催

- ・ 季節、まちらしさを生かしたコンテンツ
- ・ ブース式イベントで大規模人数にも対応



18店舗、20名の出店者
(うち3名高校生以上)



- ・自分の好きなことで「稼ぐ」経験
- ・実際に出店者に利益が出る仕組み



ミライ店舗

自分ならどんな店を出したいかを
お客さんが付箋で貼り付け

- ・遊びの延長から、自分の可能性を開く
- ・次なる挑戦の連鎖を生む施策

- 4 Qの活動報告
- 4 QのGOOD
- 事業評価アンケート
- 3年間を振り返って



キラーコンテンツ



大規模人数のイベント



- ・ 早来地区で大規模イベント、教育プランの裾野が広がった。（4Qの新規参加者 **84名**）

参加/協力者満足度を上げる 連絡フォロー

4 QでのGOOD



2023/03/25_ゆういくマルシェ

3月25日



<ゆういくマルシェ>
・協力者に対しての事前説明会を
zoomで開催

グーグルフォトによる、
当日の写真の共有

18:20

3/25(土曜)

村口さん

お世話になっております、遊育の鈴木です。
本日は出店ありがとうございました！

たつひこ君のガチャガチャやゲーム、なぞなぞなど
パワーアップしていましたね！
他の子もガチャガチャ屋楽しかったという声が続
構聞こえました！

また、他のお店に遊びに行った時に、しっかり自
分のお店を宣伝していて商売上手なところもあり
ました！
ロビーでも大きな声を出して、集客していたのが
印象的です。

ガンケ山なども遊びにきてくれてありがとうございます！
いました！😊

イベント終了後、スタッフから見え
た子どもの様子をLINEで共有

- ・ 協力へのハードルを下げる役割の開示
- ・ また参加したくなる、スタッフからのフォロー

- 4 Qの活動報告
- 4 QのGOOD
- 事業評価アンケート
- 3年間を振り返って

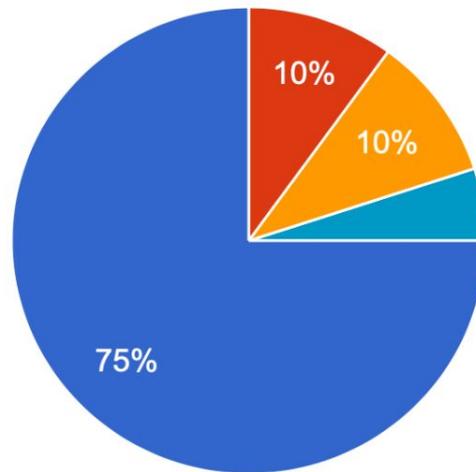


【保護者満足度】

9.45点（10点満点）

（大人が教えてください） 遊育全体の満足度を教えてください。

20件の回答



- 10点 (大変良い)
- 9点
- 8点
- 7点
- 6点
- 5点
- 4点
- 3点

▲ 1/2 ▼



- ・ こうしなくてはの制約があまりないのに、安心して送り出せる場で、子はいつも嬉しそうに走ってゆくし、親にとってもありがたかったです。
- ・ 「子ども達のやりたいという気持ちを尊重してくれる場所」が地域にあるのが大変よいと思います。
- ・ 「子どもから大人まで本気になって遊びをとことん追求していく機会」は小学生の時期にはとても貴重」だと思っています。
- ・ いつも楽しかった～と帰ってくるので
- ・ 子どもが生きがいにしてるから。

「子どもたちに寄り添い、遊びを追及できる場所」



- ・ふれいばでは上級生と遊んだり、知らない大人とお話したり、新しい遊びに出会ったりと楽しく過ごす事ができました。
- ・たくさんの人と楽しめたから（子ども回答）
- ・異年齢の友達と関わって遊べたこと。
- ・他地域の友達が増えたこと。
- ・町外なので、知らない子達と交わって楽しめたのがよかったです
- ・大人も子どもも楽しめる、地域に根差した活動だと思います。

「多様な関係性を育む、誰もが来れる場所」



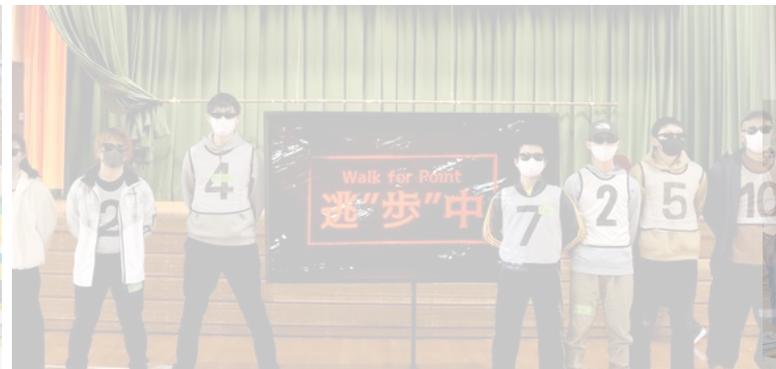
- ・他の地域ではない教育だから
- ・家にも、携帯、ゲームばかり。外で遊ぶ楽しさを、子どもに教えてくれたので、すごく助かりました！
- ・これだけのバリエーションに富んだイベントを開催してくださりありがとうございます！参加頻度に差はあれど、きっと子どもたち一人ひとり楽しかったポイントがあったと思います。安平町の子どもたちは幸せだと思います。
- ・幼少期の貴重な時期に、こんなにも沢山の遊びに参加できたことを感謝します。イベントがあればそれだけで外出することにも繋がるし、家庭だけでは与えることのできない時間を過ごすことができたことが何よりです。
- ・子ども達がお店を出す為に色々な工程をふみ、自分で商品を作り、売ってお金を稼ぐという事を経験するというのは、とても素晴らしい事だと思いました。大人のサポートももちろんあったと思いますが、自分の子どもと同級生の子達が立派にお店に立ち、商品を買ってくれた事に感動しました。
- ・イベントがありきたりでなく面白い。

「家では体験できない、非日常なイベント」



- 4 Qの活動報告
- 4 QのGOOD
- 事業評価アンケート
- 3年間を振り返って





総イベント数 64回

参加延べ人数 3088人



遊具づくり



虫取り



水鉄砲合戦



巨大ブランコ



子ども園遠足



逃走中



まちづくりとは、
人との関係性ありき。



改めて、3年間ありがとうございました！
安平町で働けてとても幸せでした。





あびらぼ

Update "Freedom"



- 4 Qの活動報告とKPI進捗
- 活動紹介
- 事業評価アンケート
- R5年度について





1月

- ・ イベント編
- ・ 町民オンライン 「言葉編」
- ・ あびらぼ生面談

2月

- ・ イベント編
- ・ 町民オンライン 「仕事編」

3月

- ・ イベント編本番
- ・ ラストあびらぼ
- ・ 町民オンライン 「教育編」



KPI

計画通り完了

- ・ 通常授業 113 / 110 回
- ・ あびらぼ生面談 2 / 2 回
- ・ 保護者面談 1 / 1 回
- ・ イベント 3 / 3 回
- ・ 町民オンライン 6 / 6 回



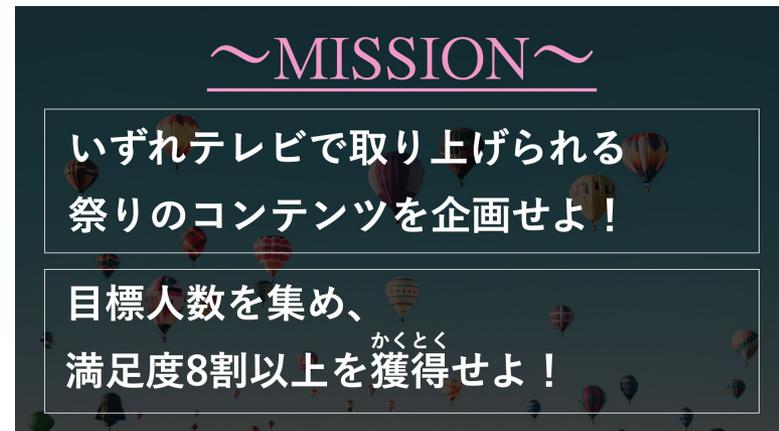
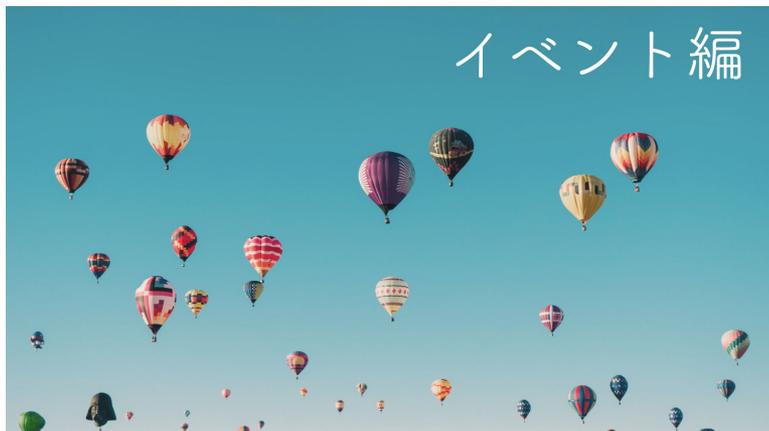
イベント編

【狙い】

「作り手になるやりがい」を授業の体験を通して伝える

【内容】

小学部はアサヒメロン、中学部は馬をテーマにした遊びコンテンツを企画、実施する



イベント編



イベントとは？



企画・決定

メロン・馬のテーマ反映や
ゲーム設計に注力



コンテンツ試行



中間発表



イベント準備



本番・振り返り

イベント編

<メロンの部> 10時00分～12時30分



①メロン折りボクシング ②メロン運び ③メロンを守れ!

あびらぼ生が企画!
メロンと馬をテーマにした遊びイベント

あびら ご当地遊び紅白戦!

3月5日(日)早来学園大アリーナ

<メロンの部> 10時00分～12時30分

対象小学4年生以上～
お申込みはこちら!

<馬の部> 14時00分～16時30分

※優勝チームには景品プレゼント!



<馬の部> 14時00分～16時30分



①馬術リレー ②馬カルタ ③フットウマ



主催
株式会社FoundingBase (電話: 株)
連絡先: 080-6540-4056

後援
安平市教育委員会事務局/学校教育グループ
地域おこし協力隊 (電話: 主田)
連絡先: 080-9654-7854

※お申込みめ切3/2(木)まで

【本番】

メロンの部・馬の部合わせて48名
が参加。

(あびらぼ生の家族や大学生が参加)



あびらぼ生面談

【目的】

あびらぼ生との信頼関係構築

あびらぼに対して感じていることを知る

【結果】

初のオフライン型で実施。

チーム内での人間関係での悩み、家族のことなどオンラインでは聞けなかった深い部分まで聞くことができた。

今後もオフライン型で行っていききたい。



町民オンライン

4Qは「言葉編」「仕事編」「教育編」を実施。

1年間で計6回実施し、延べ**77**名に参加いただいた。

来年度は通常授業の一部を開放し、オフラインで実施する。



ABILAB
あびらぼキャンパス!

言葉編

あびらぼ

1/21 (土) @zoom
19:00~20:30

仕事編

2/18 (土) @zoom
19:00~20:30

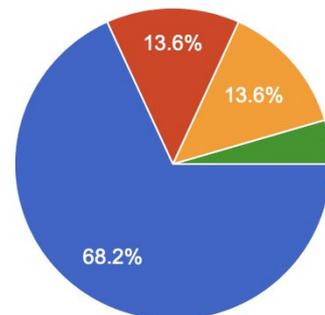
教育編

3/18 (土) @zoom
19:00~20:30



【保護者満足度】
9.5点（10点満点）

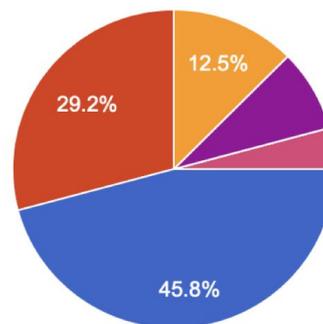
22 件の回答



- 10点 とてもよかった
 - 9点
 - 8点
 - 7点
 - 6点
 - 5点 どちらでもない
 - 4点
 - 3点
- ▲ 1/2 ▼

【あびらぼ生満足度】
9.3点（10点満点）

24 件の回答



- 10点 とてもよかった
 - 9点
 - 8点
 - 7点
 - 6点
 - 5点 どちらでもない
 - 4点
 - 3点
- ▲ 1/2 ▼



保護者

【あびらぼに入って変わったこと】

- ・ 自分なりに役割を考えて動けるようになった
- ・ 間違えることを怖がらなくなった
- ・ 社会学習に前向きに馴れたこと
- ・ 家でゴロゴロしていることが多かったので、少し活動的になり、明るくなった
- ・ チームで考えるのができるようになった気がします
- ・ 堂々と人前で意見を言えるようになった





あびらぼ生

【あびらぼに入って変わったこと・学んだこと】

- ・ けじめがつけられるようになった
- ・ 考えることが得意になった
- ・ 発言が多くなった
- ・ 自分の良いところがわかった
- ・ 「えっこれ出来るの?!」ということでも、仲間と協力して実践すればできることを学んだ
- ・ チームワークを学んだ
- ・ 何事もやってみなくちゃわからないこと

他者との関わりの中でのポジティブな変化



あびらぼ生

【あびらぼに参加してみて「新しく知れた安平町のこと」】

- ・ビジネス編でお客さんが貼ってくれた感想がどれも嬉しく、優しい人がいっぱいいるな～と思った！
- ・ビラ配りでお店の人が優しいなと思った
- ・いいところが意外とあった
- ・町内の人たちが町のことを深く知っているということ
- ・案外知らなかったアサヒメロンや馬のことを知れた
- ・D51は思っていたよりも有名だった

安平町の様々なコト・応援してくれるヒトとの出会いの創出



【あびらぼの役割】 視野を拡げる・挑戦の方法を知る

②他者との協働

①自分をつくる 表現する

R4年度は①を育てていないまま、②のみ実施していた。②の効果をもっと高めるには①は必要不可欠。よって、R5年度は①②どちらも意識したカリキュラムを設計する。

①自分をつくる・表現する
自分の考えを作ったり、多様な価値観を知る。できることを増やす。

②他者との協働
仲間と協力をしながら、目標に向かってコトを進めていく。



【あびらぼの役割】 視野を拡げる・挑戦の方法を知る

時期	授業項目	目的	内容
5月～ 11月	テーマ授業	様々な知識や価値観に触れ 好奇心を拡げる (思考力)	候補例)医療編、建築編、言葉編
	スキル授業	挑戦する方法を知る (表現力)	候補例)チラシデザイン、動画編集
12月～ 3月	チーム 協働型授業	仲間と協働をしながら、挑戦をする	候補例)ビジネス編



ワクワク研究所

Update "Freedom"



- 1) 4Q実施概要
- 2) 4Qのチャレンジ
- 3) R4年度総括
- 4) R5年度について





1) 4Q実施概要

2) 4Qのチャレンジ

3) R4年度総括

4) R5年度について





- 4期（12～03月）授業実施
- 4期報告会実施（3月19日）



- 1) 4Q実施概要
- 2) 4Qのチャレンジ**
- 3) R4年度総括
- 4) R5年度について





① 町民師匠制度の実施

② 発表会の形式を変更



① 町民師匠制度の実施

② 発表会の形式を変更



①町民師匠制度の実施

町民のスキルや経験を子どもたちのプロジェクトに還元する取組み。

町内の料理人に料理のフィードバックを貰うプロジェクトが実行された。





- ① 町民師匠制度の実施
- ② 発表会の形式を変更





②発表会の形式を変更

プレゼン形式（～3期）

：1人当たり10分でプレゼン

◆GOOD

- ・「発表」の緊張感が醸成される
- ・ストーリーが綺麗に伝わる

◆MORE

- ・プロジェクトの多様性に耐えられない
- ・プロセスの深みを共有しにくい
- ・時間効率が悪い



②発表会の形式を変更

プレゼン形式（～3期）

：1人当たり10分でプレゼン

◆GOOD

- ・「発表」の緊張感が醸成される
- ・ストーリーが綺麗に伝わる

◆MORE

- ・プロジェクトの多様性に耐えられない
- ・プロセスの深みを共有しにくい
- ・時間効率が悪い



ブース形式（4期）

- ・各自が自分のブースを持つ
- ・同時多発的に発表が起こる
- ・参加者も自由に行き来する





村山 心亮

鉄道の魅力を伝え隊

安平の鉄道系Youtuber！



猪瀬 豊

誰も知らない
チャーハンづくり

改良に改良を重ねた味、必食！



三橋 若菜

古着リメイクう

色の組み合わせに注目！

3/19 (日)
10:00~11:50

ワクワク研究所 4期 発表会

～みんなで深める、学びが深まる～



西本 悠那

これは現代版タイムカプセル！

マイクラで早小ツアー

なんでやろうと
思ったの??

やり方教えて!

何が
難しかった??

次は
何してみたい??

何に
ワクワクした??

見えない部分への作り込み！
ミニチュアで
世界の歴史的な服づくり



八田 甲子郎



江戸 翔太

とあるアニメの
オリジナル脚本づくり

オチにこだわった力作！



松田 空大

魔法と映像の偏愛が止まらない！

トリックムービー
魔法使い



江戸 凜太郎

完成しなかった
折り紙ドラゴン

作業の細かさに脱帽です！



俣野 楓太

フランス対アルゼンチン
解説

初心者にもわかる試合解説！

◆今回の発表会のコンセプト◆

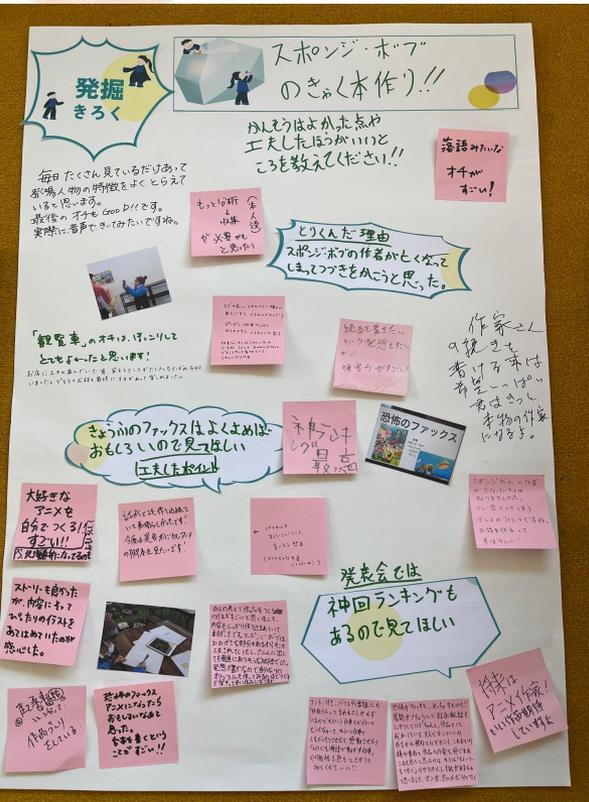
みんなで深める、学びが深まる

この場でのワクワク生と参加者の
「会話」から生まれる学びを大事にしたい。

◆発掘きろく◆

各ブースに

「発掘きろく」(模造紙と付せん)を設置





- ・それぞれがポリシーをしっかりと持っていて好きな事に一生懸命なのが伝わり、楽しかった。
- ・発表する子どもたちとのやりとりがしやすかった。
- ・饒舌ではなかったけれど、アウトプットに至るまでの過程が分厚くて、その部分のお話をゆっくり聞かせて欲しくなりました。
- ・近くで実際に作品を見たり、触ったりできて良かった。



- 1) 4Q実施概要
- 2) 4Qのチャレンジ
- 3) R4年度総括**
- 4) R5年度について





◆参加人数：16名（延べ28名）

2期（5月～7月）：8名（新規3名）

3期（8月～11月）：9名（新規3名）

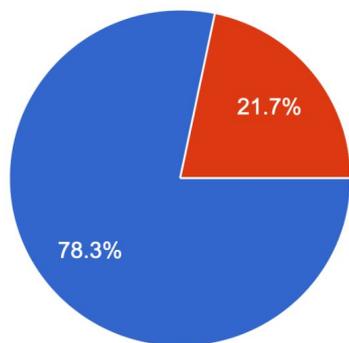
4期（12月～3月）：11名（新規4名）

◆保護者アンケート

通わせて良かった：100%

お子様をワクワク研究所に通わせて良かったですか？

23 件の回答



- とてもそう思う
- そう思う
- あまりそう思わない
- 全くそう思わない



◆保護者アンケート（理由抜粋）

- ・やりたい事を実践できる環境を作ってくれるから。家でやらせてあげようと思っても、難しいので。何よりも、本人が楽しんでいるのが一番です！
- ・自分が何をしたいのか見つけられる。自分を見つめ直すことができるのではと思う。
- ・中学校の行事や部活でなかなか時間なく取り組めない事がありましたが、限られた中でも夢中で取り組んでいたなぁと思いました。
- ・自分の好きなことを、仲間と一緒に、いろんなアドバイスをもらいながら作り上げていく、というのは、本当に貴重な体験になっていると思うから。



◆ ワクワク研究所の価値

・ 『遊育』や『あびらぼ』で生まれた好奇心の受け皿の担保

ペットボトルロケット / チャーハン / ガンケ山

・ 子どもたちの才能が社会に認められる経験の創出

「褒めてもらえて嬉しい」

・ 子どもたちが自分を知る機会の創出

「キラキラしているものが好きなのかも」「何でも完璧にやりたがる人かも」

・ 地域資源の活用

場所（ガンケ山 / 旧早来小学校）や人（町民師匠制度）



- 1) 4Q実施概要
- 2) 4Qのチャレンジ
- 3) R4年度総括
- 4) R5年度について**



◆スケジュール（予定）

- ・ 1学期：2学期以降のための種まき期間
- ・ 2～3学期：5期 / 6期開催

◆注力事項

- ・ 伴走マニュアルの作成と運用
- ・ 町民師匠制度の運用

ABIRA Talks

Update "Freedom"



◆ 4Q実施内容

- ・スマイルチャフルから相談を受け、複数回のミーティングを実施。



◆ R5年度について

- ・最低限、年1回の開催。
- ・イベント本番前後でのコミュニティ醸成。



教育課程支援事業

Update "Freedom"



今年度実施予定のプログラム

- | | |
|--------|----------|
| ①早小3年生 | まち探検 |
| ②早小4年生 | アサヒメロン学習 |
| ③早小4年生 | 炭鉄港学習 |
| ④早小5年生 | 仕事探究 |
| ⑤早小6年生 | 馬学習 |
| ⑥早小6年生 | ウポポイ見学学習 |
| ⑦早小6年生 | SDGS学習 |
| ⑧追分小学校 | なし |
| ⑨追分中学校 | なし |
| ⑩早来中学校 | 壁新聞取材 |

104時間実施済み/計106時間

- | |
|------------------|
| 30/30時間(終了済み) |
| 17/17時間(終了済み) |
| 17/17時間(終了済み) |
| 13/13時間(終了済み) |
| 13/13時間(終了済み) |
| 6/6時間(終了済み) |
| 7/7時間(終了済み) |
| 0/1時間(教頭先生と相談実施) |
| 0/1時間(教頭先生と相談実施) |
| 1/1時間(終了済み) |

6年生SDGs学習

7時間 / 7時間

インプット



SDGsの基礎知識を
北海道電力から学ぶ

思考



ゴール11「住み続けら
れるまちづくりを」に
焦点をあて、安平町ア
イデアを考える

発表



授業参観で発表

ほくでんSDGs出張授業

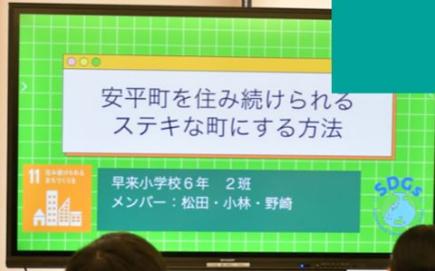




課題解決アイデア作成

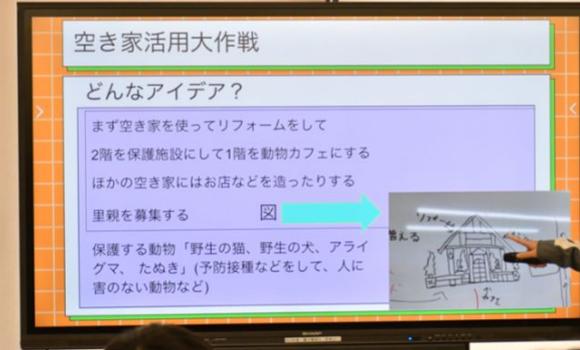


発表会(保護者参観)



安平町を住み続けられる
ステキな町にする方法

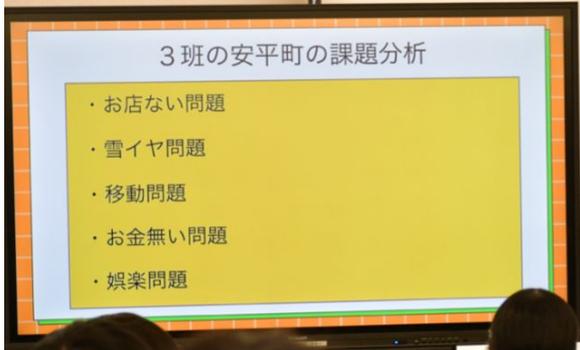
早来小学校 6年 2班
メンバー：松田・小林・野崎



空き家活用大作戦

どんなアイデア？

まず空き家を使ってリフォームをして
2階を保護施設にして1階を動物カフェにする
ほかの空き家にはお店などを造ったりする
里親を募集する →
保護する動物「野生の猫、野生の犬、アライ
グマ、たぬき」(予防接種などをして、人に
害のない動物など)



3班の安平町の課題分析

- ・お店ない問題
- ・雪イヤ問題
- ・移動問題
- ・お金無い問題
- ・娯楽問題



感想タイム





空き家活用大作戦

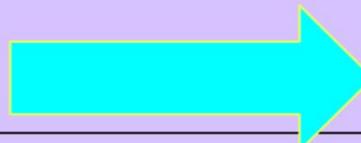
どんなアイデア？

まず空き家を使ってリフォームをして

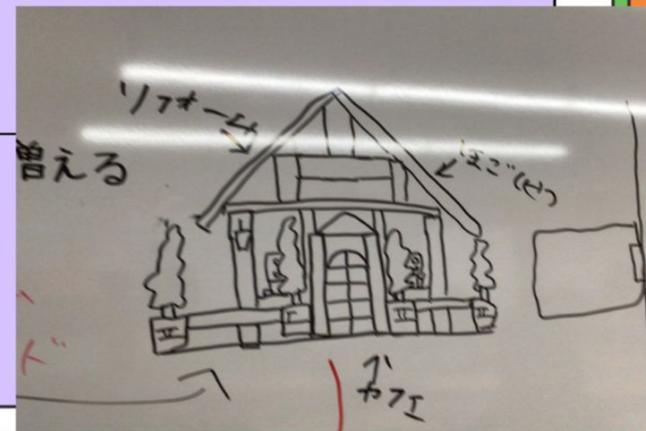
2階を保護施設にして1階を動物カフェにする

ほかの空き家にはお店などを造ったりする

里親を募集する



保護する動物「野生の猫、野生の犬、アライグマ、たぬき」(予防接種などをして、人に害のない動物など)





安平ゆきまつりを開催❄️

どんなアイデア？

安平町ならではの様々な雪に関する企画をやる祭りを開く！

企画例

- ・かき氷爆食い大会
- ・巨大そりすべり
- ・冬キャンプ
- ・スケート
- ・かまくら
- ・埋まる
- ・雪像
- ・YouTuber呼ぶ

↑これらを通して、「雪楽しい！」を感じてもらう。



5 班発表の感想は？

Mentimeter

たぬき飼いたい

鹿カフェ的なのができるってことかな？笑笑

カフェに行きたいと思いました。
日田真唯

動物カフェめっちゃ行きたい！！あと予防接種は助かる人が多いと思う！土屋綾夏

動物カフェ 🐱

動物大切にする案は、素晴らしい↓
澤田 翔

保護した猫で猫カフェ作って欲しい！！！！ 世界

空き家がたくさんあるのでめっちゃええやんと思った。動物を大切にす
る町いいね！松田空大

色々な問題を一気に解決するアイデアが素晴らしいと思う。リアリティがある町全体で動物に優しいイメージも好印象

24





5 班発表の感想は？



一気にいくつかの問題が解決できて凄いなと思った。ちゃんと予防接種とかのことも考えていたし、動物を大切に作る町っていいなと思いました。野崎実心

動物を保護してカフェを作るというのが素晴らしいと思った。太一

野生の動物のカフェを作るのが斬新でおもしろい。 雅矢

いろんな動物を集めて、もはや動物園みたいになりそう

動物カフェのアイデア&キャッチコピーが面白いと感じました。ぜひ猫カフェに行きたいです！スライドを短い言葉にして、スライドにない言葉で説明するようにするともっと良いと思いました。本村先生

たしかにいままでになかった施設！斬新で全国的にも注目度が上がり、

店が少ない問題と野生動物が多い問題が繋がるとは、びっくりしました。いい発想だと思います。安平町ならではの〇〇カフェ楽しみです。

空き家活用の動物カフェ素晴らしいです。アライグマと狸は見た目の割には狂暴なので気を付けて！



まちづくりをテーマとした7年間の総合学習モデル(地域学習部分)の構築

前期(3～6年)

地域(町)と出会い、つながり、
体験・見学を通して**学び**を深める

「出会う・知る・経験する」を重視

早来学園の例(実施済み)

- ・まち探検(3年生)
- ・メロン学習(4年生)
- ・炭鉄港学習(4年生)
- ・仕事探究(5年生)
- ・米学習(5年生)
- ・馬学習(6年生)
- ・SDGsまちづくり(6年生)

後期(7～9年)

自らミッションを設定し、学校や
町をフィールドに**アクション**する

「調べる・アクションする・考える」を重視。

早来学園の例(未実施)

- ・まちの防災(7年生)
- ・まちの仕事(8年生)
- ・まちの未来～まちづくりを考えて実践～(9年生)

総合学習を「まちづくり」というテーマで一貫し、
「シビックプライド(安平町に対する愛や誇り)」「主体性(町や社会を自分でつくるという感覚)」を育む



コンシェルジュ事業

- ・ KPI：町民の利用促進イベントの開催 1回
→あびらぼ「イベント編」の発表会開催にて達成。
- ・ 4月からの地域開放に向けて教育委員会、NPO法人アビースポーツクラブ、学校と協働し、体制づくりが完了。



その他_①地域おこし協力隊インターン制度

Update “Freedom”

地域おこし協力隊インターン

○ 令和6年度に隊員数8,000人という目標に向け「応募者数の増加」が急務であるなか、令和元年度から「おためし地域おこし協力隊」を実施しているが、隊員としての実際の活動や生活が具体的にイメージしにくいという意見も。そこで、「おためし」と「本体」との間に、新たなメニューとして「地域おこし協力隊インターン」を創設し、応募者の裾野を拡大。

地域おこし協力隊インターン←NEW!

- ★期間
 - ・2週間～3か月
 - ★移住要件
 - ・なし
 - ★活動内容
 - ・地域おこし協力隊と同様の地域協力活動に従事
 - ★財政措置（特別交付税措置）
 - ・インターンのプログラム作成等に要する経費：
1団体あたり100万円上限
 - ・協力隊インターン参加者の活動に要する経費：
1人・1日あたり1.2万円上限
- ⇒地方への移住に淡い関心を寄せる方や地域おこし協力隊をあまり知らない方へアピール！
- ⇒地域おこし協力隊への参加を具体的なイメージをもって検討することが可能に！

おためし地域おこし協力隊

- ★期間
 - ・主に2泊3日
- ★移住要件
 - ・なし
- ★活動内容（例）
 - ・行政、受入地域等関係者との顔合わせ
 - ・地域の案内、交流会
 - ・地域協力活動の実地体験 等
- ★財政措置（特別交付税措置）
 - ・実施経費：1団体あたり100万円上限

地域おこし協力隊

- ★期間
 - ・1年～3年
- ★移住要件
 - ・原則、都市地域から条件不利地域への移住が必要
- ★活動内容（例）
 - ・地場産品の開発・販売等地域おこし支援
 - ・農林水産業への従事
 - ・住民の生活支援 等
- ★財政措置（特別交付税措置）
 - ・募集経費：1団体あたり200万円上限
 - ・活動経費等：1人あたり470万円上限

参考事例

- ・新潟県においては、「いいがたイナカレッジ」として、1か月（短期）～1年（長期）の「地域インターン」を実施。短期（主に大学生）113名、長期（主に社会人）35名が参加（2012～2019年度、延べ数）
- ・「集落の若い人たちが集まりに出やすくなったと思います」、「なかなか腰が重くて取り掛かれなかったことが、学生達が私たちの背中を後押ししてくれました」といった地域の声あり。



■業務内容

- ・あびら教育プランのサポート
- ・あびら教育プラン記事作成
- ・子ども向けイベント企画
- ・インターン期間の学び報告会
- ・安平町を活性化するその他業務のサポート

※例 プロモーション：あびらch撮影
関係人口創出：ENTRANCE運営、他

■期間（随時）

- ・2週間~3ヶ月（要相談）※1ヶ月以上が望ましい
- ・週4~5日（1日7時間45分 / フレックスOK）

■報酬

- ・ ¥12,000/日（宿泊 / 食費 / 交通費込み）

※報酬は終了後にまとめて支払い予定

■備考

- ・シェアハウス（男女別）に滞在可能（¥3,000/日）
- ・車の貸与は無し

■週間業務一例（週5の場合）

曜日	時間	午前	午後
月	12:30~21:15 (7:45)	休暇	【あびらぼ】追分
火	12:30~21:15 (7:45)	休暇	【あびらぼ】早来
水	10:00~18:45 (7:45)	休暇	【遊育】ふれいば
木	10:00~18:45 (7:45)	休暇	【遊育】ふれいば
金	08:30~12:30 (4:00)	各種MTG	休暇
土	-	休暇	休暇
日	09:00~12:45 (3:45)	【ワクワク】PJ伴走	休暇

※毎週TODOを確認しながら進めます。

●業務時間	●休憩時間	●気づいたこと / 学び	●翌勤務日のトライ	●次の同業務時のトライ	●コメント
業務時間合計 通常は7:45。	1日勤務時に1時間。	自分で動いてみての気づきや、スタッフの動きを観察 / ヒアリングしての学びなどをここにアーカイブする。	翌勤務日の予定を見ながら、何にトライするのかを明記する。具体的なアクションに落としているかどうかをチェックしよう！	仮に次、同じ業務に取り組み時どうするかを考えて記入する。こちらもアクションレベルまで具体的に！	翌業務日までにフィードバックを書くので、適宜見てください！
7:45	1:00	初日で緊張していたこともあり、こどもたちやスタッフの人とどう関わりを持っていたのかわからなかった。人見知りや緊張があるにしても消極的すぎると感じた。もっと主体性を持って動かないかと思ったし、疑問に思ったことやわからないことは積極的に聞くことが大事だと感じた。特に子どもたちとどのように接していいのかわからず戸惑った。あびらばに行き子どもたちが自分の意見や考えをきちんと整理して言語化して伝えることがとても上手で驚いた。	スタッフの方や子どもたちに対して、もう少し積極的にコミュニケーションを取るよう心がける。挨拶はしっかりする。	小春さんに子どもたち全員に同じ質問をしてみると子どもたちの性格や個性が反応でわかるとアドバイスいただいたので、次のあびらばの時に実践してみたいと思った。	お疲れ様でした！ 1日目でも右も左もわからないことが多い中、いきなりの現場は普通に戸惑うよね...とりあえず今日の自分を褒めてあげてください！ 書いてくれている通り、子供と接するときはずは自分から心を開くことを意識して積極的に関わってみて～！時間も限られているので、授業の前後を特に活用すると生徒理解のスピードが上がると思いますっ また明日からよろしくね😊
7:45	1:00	今日安平町を巡って色々な大人と出会った。皆さんとても優しくて気さくで温かい人だった。色々な大人の人にインターンでどんなことしたいかや自分の将来について聞かれて困った。自分がこのインターンシップでどんなことを学んでいきたいのかを具体的に考えていく必要があると思った。	自分がこのインターンシップを通して何を学びたいか具体的に考える	どんなことを学びたいかきちんと答えられるようになりたい。あと、自分の将来についてももしっかり考えて、答えられたらいいと思う。	【早川】 コメント遅れてごめん！大事ね～～！アウェイな環境に身を置くことを意識して積極的に問いが出てくる。このインターンに来てくれたことのトリガー的な価値はそこにあると思う。だからこそ、書いてくれている通り、精一杯そこに向き合う1ヶ月にして欲しいなと思います！そして、こういうのは、何か大それたことを言わなきゃいけないわけでも、今言ったことを一生追い続けなきゃいけないわけでもなくて、「イマココ」を意識して「えいっやっ！」って仮決めしてみるのが大事なので、ぜひ気負いすぎず向き合ってみてね～！
7:45	1:00	ふれいばでの今日は、初対面の人には自己紹介してもらおう。そして、仲良くなるとう目標にしていた。ひかりちゃんが初めて話した時からよくしてくれて、ひかりちゃんの優しさや明るさに助けられてみんなと仲良くなることのできたと思う。ももちゃんが「かなっち」というニックネームをつけてくれて、とても嬉しかった。折り紙やビリヤード、クッキー作りなど自分の知らないことを子供たちに教えられつつ、楽しむことができた。ふれいばは小中高大学生、さまざまな年代の若者が集う一種の多世代交流の場になっていると感じた。多世代交流を行うことでお互いに学び合う場になっているのかな、と思った。遊育の記事を読んだ後のふれいばだったので、ふれいばが子どもが作る遊び場という感じがしてとても素敵な場だと思いました。	自分が思っている以上に積極的にコミュニケーションをとって上手にできたので、次の時も消極的になりすぎず状況を読んでコミュニケーションをとっていきたい。	高校生とはあまり話すことができなかったのが、高校生と話してみたい。子供たちとの距離感が難しいと感じたので、みんなとの距離感をどうしていきたいか考えていきたい。	【志田】 お疲れ様でした。 仲良くなられたようによかった！今日のふれいばでは、どんな意図を持ってどんな声かけができたかな？ 仲良くなられた次のステップは、子供たちを観察して意図を持って関わること。子供に乘っかりながらも、次はかなちゃんの場を作り、乗っかってもらうシーンも作ってみてね😊 そして、コミュニティを作るには、まずは全員の心理的安全性を担保してあげないといけないので、その時に大切な動きが、1番その場で弱い人をケアしてあげること。今日は保護者の人が来てくれたと思うのだけど、その時に話しかけてあげる動きを取れたらよりGOODだったと思います。次回意識してみてね！
		・撮影全体を通して感じたこと みんなのサポートをしつつ自分のみんなと関わりを持ち心を開いてもらえるよう積極的にコミュニケーションをとることを今日の目標にしていたが、達成できなかったと思う。さまざまな特性を持った人たちがいる中で、積極的にいくべきかどうか、話し	・周りがどのようにコミュニケーションをとっているかをみて、コミュニケーションの取り方を学ぶ。	・視察の人やENTRANCEの人、昨日出会った安平の大人たちと話していて、自分の知らない言葉の多さを実感	お疲れ様！ ・「計画を詰めているからこそ、スムーズに時間的に余裕を持って撮影ができていたのではないかと、思う。」 →良い気づき！(^^)子供を相手にしているので計画

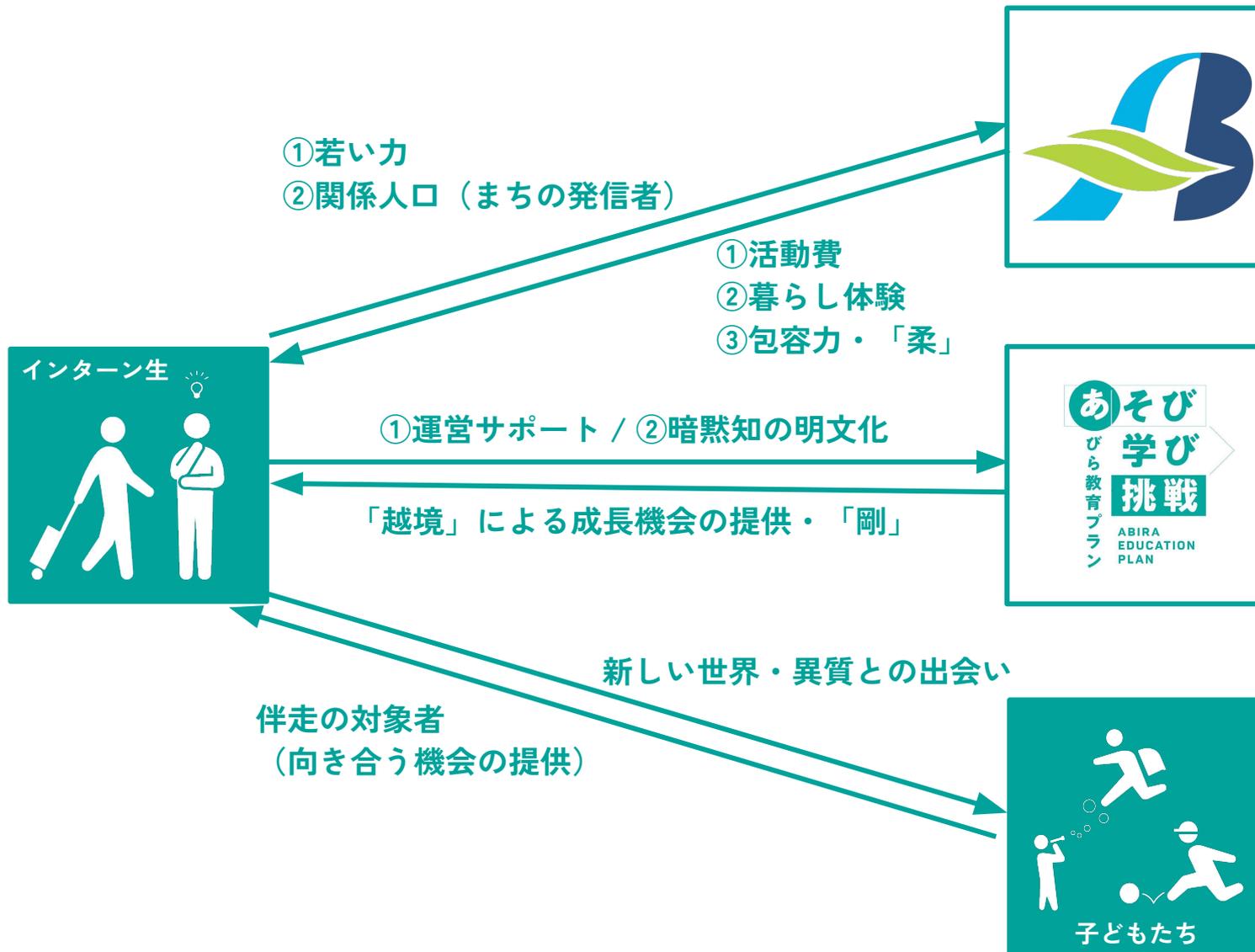


◆修了生：8名

三輪 千恵 / 田中 亮輔 / 佐藤 亜美佳

谷口 佳奈 / 小島 裕成 / 本宮 万記子

金田 陽莉 / 藤田 雄輝





その他_②あびら教育プラン来年度について

Update “Freedom”

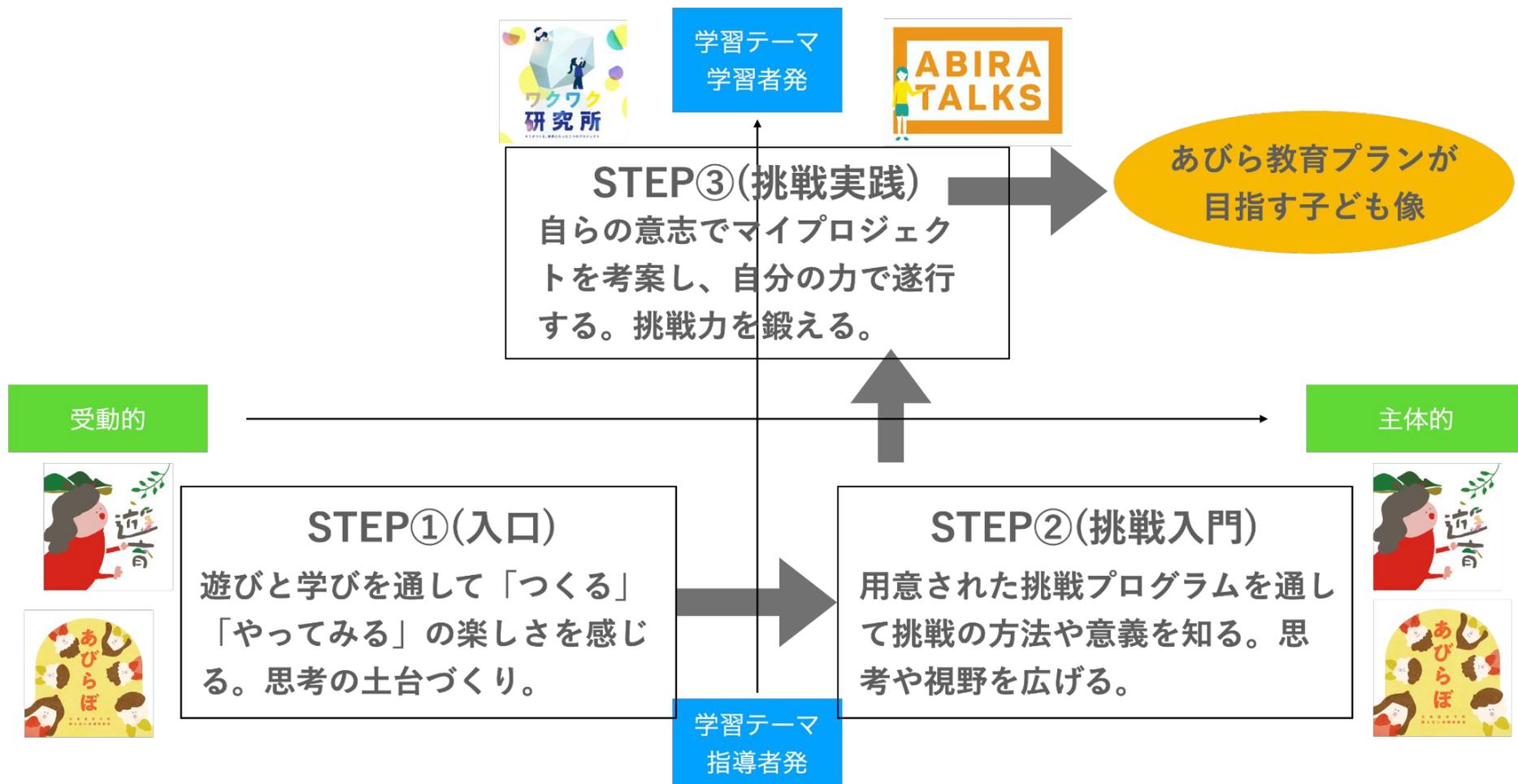
■ 私たちが目指すこと

自らをアップデートし続け、
豊かな人生を送ることのできる子どもを育む



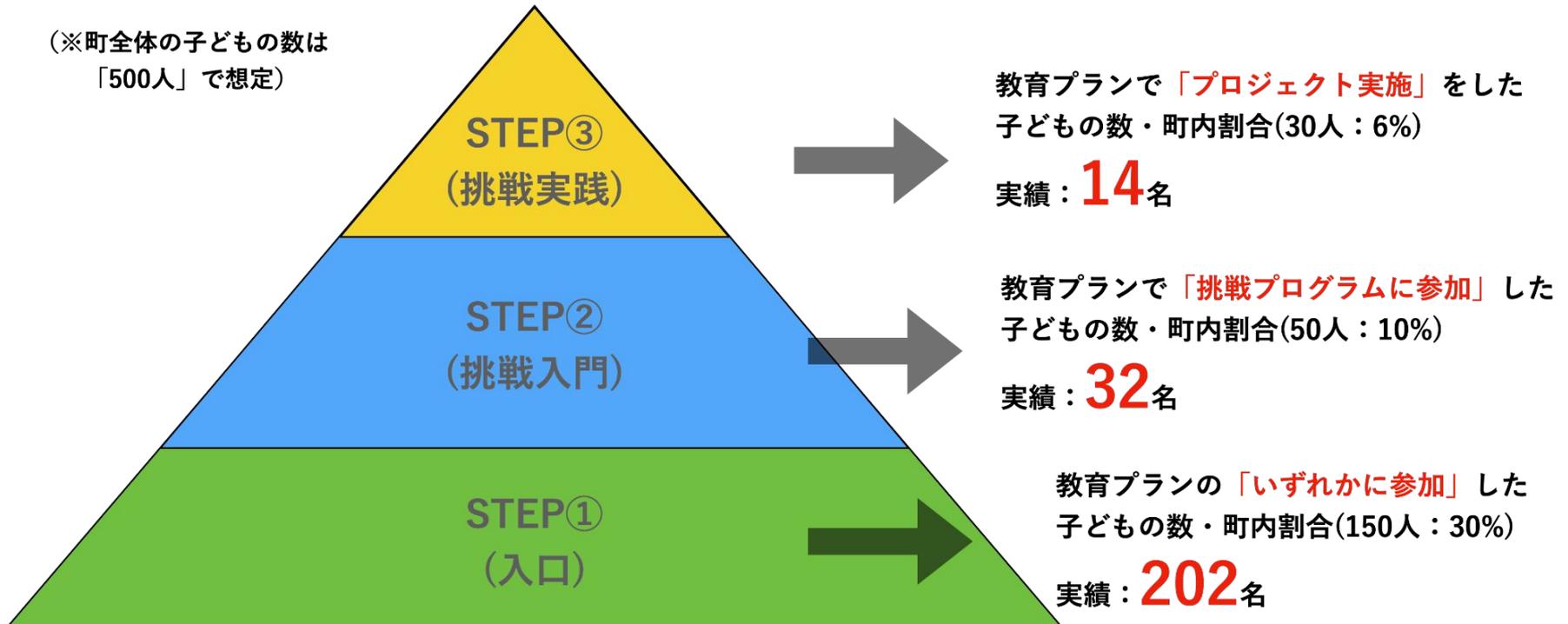


挑戦学習の深化



3歳～中学生の町民のうち **33.5%** の子どもたちが
あびら教育プランに関わった。

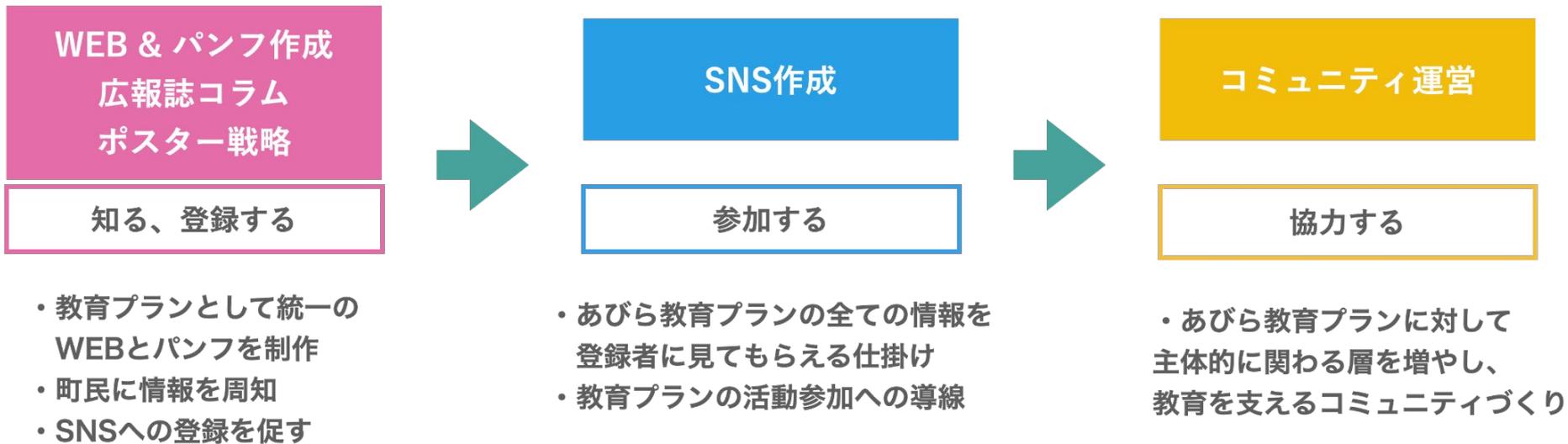
(※町全体の子ども数は
「500人」で想定)



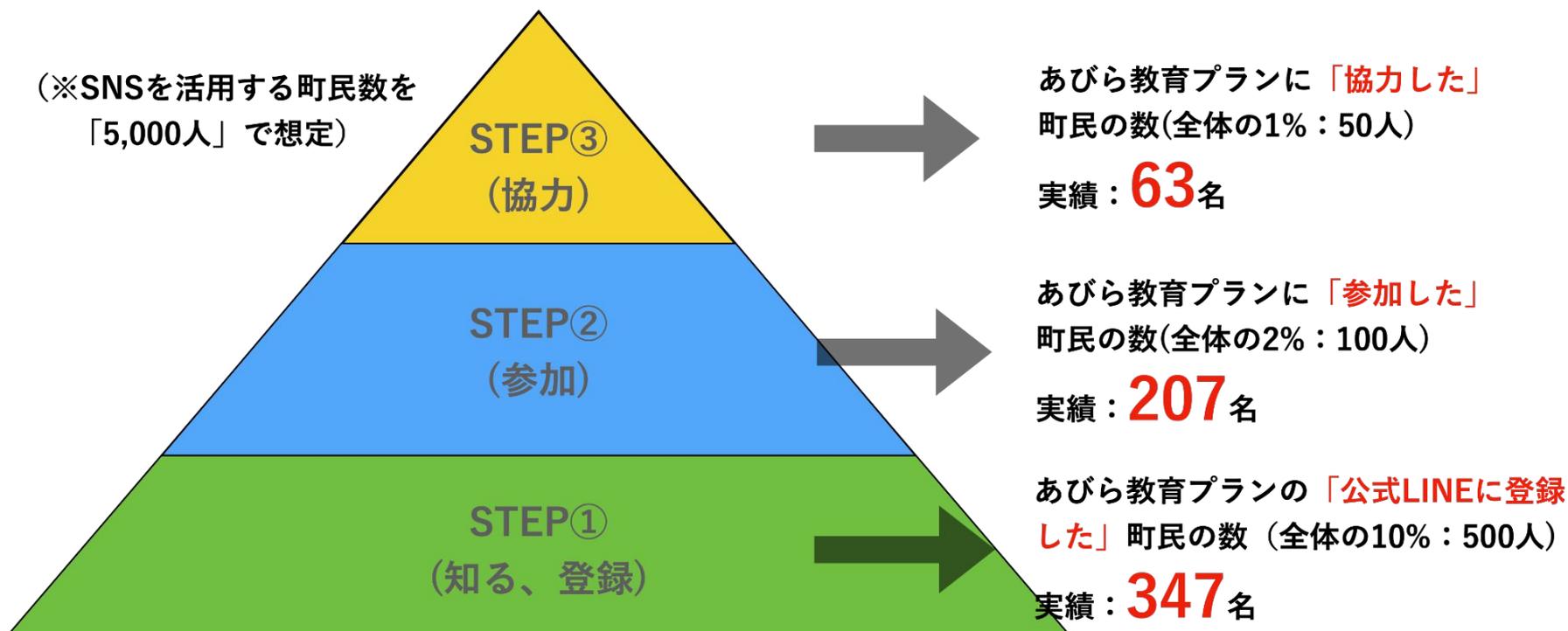


地域に開く

余白と発信を戦略的に設計し、教育コミュニティづくり



子ども（3歳～中学生）まで含めると、**5.8%**の町民が
あびら教育プランに関わった。







挑戦学習の深化

挑戦学習の再現性の追求

再現性高く伴走やプログラム設計ができるよう、生徒の挑戦学習到達度の評価指標（ルーブリック）や伴走マニュアルの作成などを行い、再現性を追求していく。

観点	レベル5	レベル4	レベル3 (教育プラン生標準装備ライン)	レベル2	レベル1
①新たな価値を想像する力 (ワクワクを生み出す力)(センス) 物事に対して自分なりの見方や好奇心をもち、興味関心に基づくアイデアを適切な形で表現し、社会に新たな価値を創造するための課題設定をすることができる。	好きなこと、得意なこと、社会が求めていることの3つが重なるポイントを自ら見出し、社会に新たな価値を生み出すための取り組むべき課題を設定してアイデアを考えることができる。	社会に対して自分なりの見方や好奇心をもち、自分自身の興味関心、これまでに得た知識や技術を社会と結びつけるアイデアを考える努力をすることができる。	比較的身近な世界の物事や与えられた課題に対して自分なりの見方や考え方に基づいた観察や思考ができ、そこから生まれたアイデアを社会的に価値があるものとして他者に伝わる形で適切に表現することができる。	比較的身近な世界の物事や与えられた課題に対して自分なりの見方や考え方に基づいた観察や思考ができ、そこから生まれたアイデアを他者に伝わる形で適切に表現することができる。	自分自身の内面に目を向けること、自分なりの見方や考え方に基づいた観察や思考にトライすることができる。
②他者と協働する力 (他者をワクワクさせる力)(スキル) 集団や社会における対立やジレンマを俯瞰して分析・理解し、それを誰一人取り残さない形でポジティブに乗り越えるための方法を考えて、対話を通して合意形成することができる。	集団や社会における対立やジレンマを俯瞰して分析し、明確に言語化することができる。その上でそれらをポジティブに乗り越えるためのロジックや方法を常に考え続け、対話を通して集団の合意を作ることができる。(これによって人が集まり、集まった人がみんな幸せな組織や社会を作ることができる。)	集団や社会における対立やジレンマを俯瞰して分析でき、特に関係者の特性や利害関係を考慮しながらwin-winの道筋やロジックを組み立てることができる。その上で合意形成をしていくための対話を試みることができる。	集団における対立やジレンマを俯瞰して分析し、それを解決する方法を考える試み(対話や思考)を上手くできるかどうかは別として実践することができる。	集団における対立やジレンマを俯瞰して分析することができる。	集団や他者の中で、決められたことや指示されたことに一緒に取り組むことができる。
③情熱をもってやり抜く力 (ワクワクを実現する力)(スタンス) 自分を意味ある存在として捉え自信を持ち、勇気をもって一歩踏み出し、計画性をもって最後まで粘り強く遂行できる。	自分の思想や取り組みに対するブレない情熱を持ち、戦略的かつ計画的なプランをもって実行することができる。また、困難にぶつかっても逃げずに粘り強く解決策を考え続けることができる。	自分のアイデアや行動力に自信をもち、失敗や困難を恐れずに自分の世界を広げる意欲を持つことができる。また、自分の考えをもって自律的に取り組みを進めることができる。	自分の考えるアイデアに自信を持つことができ、小さな取り組みを自分で実行できる。	自分の考えるアイデアにある程度の自信をもつことができ、背中を大きく押ししてもらったり、サポートを受けることによって小さな取り組みを実行できる。	自分を意味ある存在として考え、物事がある程度ポジティブに捉えることができる。

地域に開く

町民（大人）の躍動機会の拡充

町民がやりがいを持ってあびら教育プラン及び子どもたちの挑戦に協力する余白をつくる





教育のまなざしを変え、子どもが育つまちへ。

4月から新チームで頑張ります！