

E 子どもや若者が主役になれるコト/場所

企画タイトル

子どもの居場所づくりプロジェクト

イイネ!!

ターゲット

小中高校生

地域の人

いいね

目的と得られる効果（なんのために？どんな効果が得られるのか？）

いろいろな人に知ってもらう

販売している日が分かる

交流が増える

良い気の人たちと交流ができる

世代を超えた関わりが生まれる

居場所ができる

子どもたちが盛り上がることで町も盛り上がる

（居場所があることが）保護者にとっても安心できる

思い出ができる

加茂の名物を使えばアピールになる

思い出はいいですね

場所（どんな場所を活用して行うか？）

駅前

庭つきの空き家

メリア 3階

西小（廃校）

いいね

いいね

いいね

いい場所でーす!

場所はいいいね

また別のカタチで使われるのはよいですね

古民家巣立ちを利用してください

具体的な内容とプロセス（どんなことを行うか？どのようにすすめるか？）

遊

子どもたちが遊べる物

ボードゲームで交流

昔のゲームで遊ぶ

ボードゲーム

ひろさんに協力してもらって

加茂ばるた

勉

本を置く

Good!!

小中高生が勉強を教え合うことも可能

すぐにやれる事があってイイです

上級生による家庭教師

食

おやつ、農産物の販売所

駄菓子を売る

考

掲示板

今回のような話し合い

楽

子どもたちが楽しめるイベント

魅力を発見する探検

イイネ

くだもの加工作業

だかしがとてもイ
イと思います

すてき！

実施主体（だれが行うのか？）

農林高校生

まさひろさん

しゅうなさん

ほりうちさん+加茂中生

いいぞー
応援してます

ひろ

やりたい

協力者（どんな人が関わってくれたらできそうか？）

ひろさん（ボードゲーム提供してください）

農林高校の校長先生、生徒会の先生（売ったり作ったりを許可してください）

市長（西小をタダでかしてください）

商工会

西小の管理の人

皆川製作所（イベントのお願い提供）

学童ボランティア

教職の学生

企画タイトル：

ターゲット
(誰に対して行うか?)

小中高生
地域の人

目的と得られる効果 (なんのために? どんな効果が得られるか?)

いろいろな人を知ってもらう

交流が増える

居場所ができる

思い出ができる

思い出が思い出になる

仲間を増やす

世代を超えた関わりが生まれる

子どもたちが盛り上がることで町も盛り上がる

保護者にとっても安心できる

場所 (どんな場所を活用して行うか?)

駅前
庭つきの空き家

駅前
3階

場所はいいね!!
(学校)

また別の利用も考えてみる

具体的な内容とプロセス
(どんなことを行うか? どのようにすすめるか?)

ポスター作り

おもてなしの準備

昔のゲームで遊ぶ

ボードゲーム

みんなで協力して遊ぶ

小中高生が勉強もおもしろいと思えること

上級生による家庭教師

Good!!

Good!!

Good!!

Good!!

Good!!

Good!!

Good!!

Good!!

Good!!

Good!!

Good!!

Good!!

Good!!

おもてなしの準備

おもてなしの準備

おもてなしの準備

おもてなしの準備

おもてなしの準備

おもてなしの準備

おもてなしの準備

おもてなしの準備

おもてなしの準備

おもてなしの準備

おもてなしの準備

おもてなしの準備

おもてなしの準備

おもてなしの準備

おもてなしの準備

おもてなしの準備

おもてなしの準備

おもてなしの準備

おもてなしの準備

おもてなしの準備

おもてなしの準備

おもてなしの準備

おもてなしの準備

おもてなしの準備

おもてなしの準備

おもてなしの準備

おもてなしの準備

おもてなしの準備

実施主体 (だれが行うのか?)

農林高校生

まさひろさん

しゅうなさん

しほりうちさん + カロ中学生

協力者 (どんな人が関わってくれたらいい?)

いっしょ

やりました

皆川せいじく所長

農林高校の校長先生

商工会

西小の管理の人

学童ボランティア

その他 (他の項目に当てはまらないけど書いておきたいこと)