

高校生の地域活動の取組がもたらす効果について

エリア：栃木県

パートナー：栃木県総合政策部地域振興課

鹿沼市市民部地域活動支援課市民協働係

上三川町企画課総合政策係

5班 コミュニティデザイン学科 角田亮平 増淵 栞

建築都市デザイン学科 寺田啓人 渡辺真央

社会基盤デザイン学科 塩見駿斗 廣瀬尚也

■背景 とちぎ高校生地域定着促進モデル事業

→高校生を中心とする若者が身近な地域を知り、体験として意識にとどめることで、栃木県への愛着を高め、高校卒業後の地域への定着促進や、東京圏進学後における栃木県への帰属（Uターン）へ繋げることを目的としている事業である。

鹿沼班 高校生が地域の魅力を知ることで愛着を高めていくという
検証の方向性である。

上三川班 高校生が地域の課題を解決することで、愛着を高めていくという
検証の方向性である。



■目的

地域の魅力を知る活動、気づいた魅力を対外的に発信する活動への参加によって、高校生にどのような意識変化があるのかを調査し、事業効果を検証する。

■方法

- ①高校生が地域の魅力を知る活動、気づいた魅力を対外的に活動を行う機会を通して、3回にわたって意識の変化を調査する定量的、定性的なアンケートを行う。
- ②活動への参加中に、高校生へのヒアリング調査（何気ない会話など）を行う。

■分析結果（鹿沼班）

①高校生への通年アンケート・ヒアリング調査結果

- ・高校生は地域の魅力を知る・広める活動を通して**鹿沼の魅力を感じる**ことができていた。
- ・地域の人と関わることに**ポジティブな意見が増えた**。
- ・自分から地域のために何が出来るかは考えているが**アクションを起こせる機会がない**という結果も得られた。

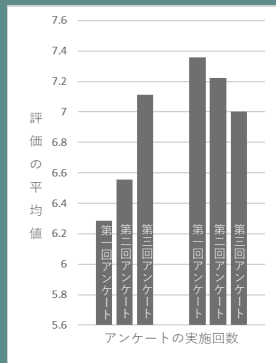
②移住者へのアンケート・ヒアリング調査結果

- ・**鹿沼の魅力が鹿沼に関わり続けている理由**という意見があった。
- ・魅力として、鹿沼の**人や、自然**に関することが挙げられていた。
- ・移住後の生活に関する**支援体制の不足**が挙げられていた。

■考察

移住者の方は鹿沼に魅力を感じて移住してきていることがアンケート・ヒアリング調査で分かり、**かえる組の活動で魅力の種をまくことは、Uターン・Iターンを促進する効果がある**と考えられる。よって、移住者が感じている、鹿沼の**人や自然の良さを感じられる活動**が、より効果的であると考えられる。

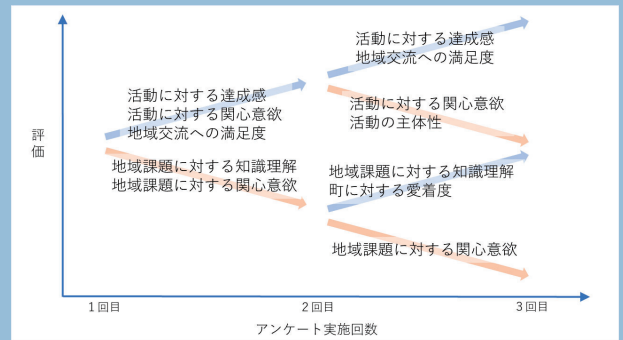
一方アンケート結果(右グラフ)を見ると、高校生は今の段階では**地域がより良くなるために自分に何が出来るか考える機会が増えて**いるが、**アクションを将来起こしたいという気持ちは増えていない**。理由として、実際に地域に関わる活動をしたことで、地域のために活動することの難しさや大変さを痛感したからだと考えられる。そこで、**地域でアクションを起こしている人たちと高校生が関わる機会を設ける**ことで、いずれアクションを起こすきっかけとなるような活動も増やすべきだと考える。



地域がよりよくなるために自分に何が出来るか考えたことがありませんか。
将来、地域のために役立つアクションを起こしたいという気持ちはありますか。

■分析結果（上三川班）

①高校生への通年アンケート結果



②上三川高校生への事後評価アンケート・ヒアリング調査結果

- ・地域貢献活動に興味があるという人が全体の約30%であった。
- ・本事業に参加したいと思った経緯として、「友人からの紹介」が半数を占めた。
- ・実際の活動に参加できなかった理由として、約40%が「日程の不都合」と回答した。
- ・活動頻度や時間の少なさに言及した生徒が多かった。

■考察

通年アンケート結果では、地域課題から活動内容を検討したことで、高校生にとって、この活動がどのような効果をもたらすのかが明確になったと考察できる。関心意欲の低下では、イベント実施後に、高校生に対して運営者からのフィードバックが不十分であったことが原因として挙げられる。新たな課題の発見や提案を行うことで、来年度への活動にも影響すると考えた。

事後評価アンケート及びヒアリング調査結果からは、**地域活性化の取り組みに関心がある**としたうえで、**日程の不都合**により、参加率が伸び悩んでいることが明らかとなった。また、友人が誘うことにより気軽に参加しようと思えるのではないかと考察できる。

参加者へのヒアリング調査結果からは、**プロジェクトに参加している生徒の前向きな姿勢を、どのように高校生主体の活動へと結び付けるか**、という課題が明らかとなった。

■提案

○活動体制

高校生自身が課題や魅力等様々な意見を持っている。行政・大学生は、サポート、ファシリテートを行う。

サポーター(行政・大学生)：学校・地域との連携、スケジュール管理・進捗状況確認を行う。

プレイヤー(高校生)：学校では学べない特別な体験が、町・地域への感謝、愛着につながる。

○活動の進め方

プレーヤーミーティング

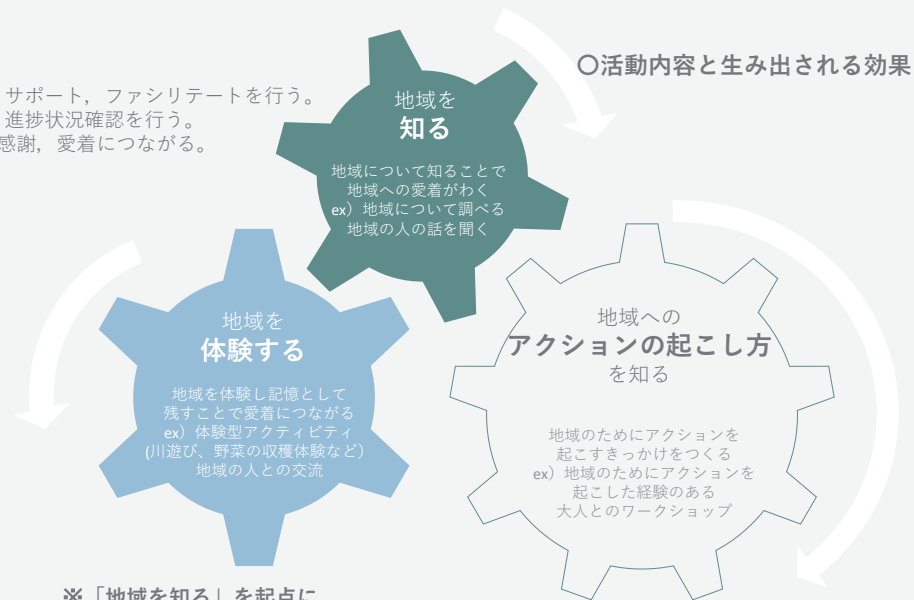
ex) 2週間に1回平日放課後1時間程度
各グループからリーダーを決め、魅力や地域課題、解決方法を考える。

サポーターアシスト

ex) LINEオープンチャットを用いる
リーダー、まち、大学生で情報共有を行う。
進捗状況により、サポーターから手法のアドバイスや課題提案を行う。

ワークショップ

ex) 月に1回 休日2～3時間程度
・大人(まち・大学生)を交えてプレーヤーより進捗報告を受ける。
・サポーターは講評を行い、新たな課題を提案する。



※「地域を知る」を起点に、「地域を体験する」「地域へのアクションの起こし方を知る」が同時多発的に起こる。