

事業計画書

団体名： 子どもマイクラ観光

<p>事業名</p>	<p>マイクラ犬山城、建築中。 —子どもたちがつくる「知ってびっくり、犬山城」—</p>
<p>事業の目的</p>	<p>本事業のきっかけとなった事例を紹介し、その後、本事業の目的を説明する。</p> <p><b>きっかけとなった事例</b></p> <p>犬山市のある小学校での実践事例 海外から犬山へ転校したある小学生の方がいた。その子が「マイクラフトで架空の小学校を作って、海外の友だちに見せたい！小学校のみんなと作りたい」と言い出したことからプロジェクトは始まった。</p> <p>マイクラフトとは、立方体のブロックで構成された仮想空間の中で、建物を組み立てたり、壊したりしながら、自由なものづくりを楽しめるゲームである。</p>  <p>その子は、人生初の企画書を作成する。学校の全員からアンケートを回収し、全員の参加の意向を確認した。授業内で制作、海外の学校と交流することを、当時の教頭先生の賛同を得て、学校端末に「教育版マイクラフト」をインストールした上で学校の授業内で取り組んでいく計画を組む。</p>  <p>人生初の企画書作成</p>  <p>しかし、結果として、学校端末を使用できず、計画を断念する。有志の企画に切り替えたところ、もともとは参加する意向</p>

だった子が、結果的に、参加できないことになった。

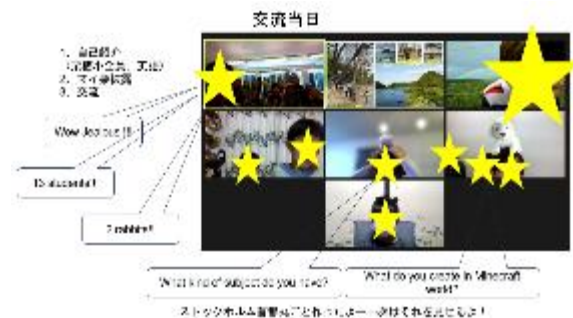
それでもプロジェクトは進み、協働学習の実践、動画の制作、英語によるプレゼンテーションを経て、海外の小学校と有志メンバーとの交流を実現する。

上級生にも、下級生にも参加をよびかけることで、多学年間での交流が生まれた。



また、自分の得意不得意がわかり、相手の得意不得意がわかり、チームで補完しあいながら目的を達成する経験もできた。

何よりも、「海外に残した友だちがさみしくないように」という思いが果たせた。双方に思いのこもった国際交流が実現できた。下記の図は Zoom による国際交流の様子になる。



上述のとおり、充実した学習活動となった。一方で、このプロジェクトにもともと参加する意向だった子どもが、学校端末に教育版マイクラフトを導入できなかったということで、参加することができなくなってしまった。一部の子どもの、同じ学習機会を用意できなかったという申し訳なき、後悔が残った。その思いが、犬山の小学生みんなに、同様の課題解決型の学習の機会を公平に提供できるようにしたいという思いに変わっていった。できれば公教育の場で、課題解決型の学習を公平に受けられる機会を増やしていきたい。その思いで、当該活動を提案している。

## 本事業の目的

以上の本事業のきっかけとなった事例をふまえ、以下では、本事業の目的を説明する。

本事業の目的は下記の2点となる。

### ① 子どもが“主人公”になれる機会をつくる

### ② 子どもが“主人公”になれる機会を地域の大人がつくり、子どもが学んだ成果を地域に還元する

以下、それぞれ、詳細を記述する。

---

### ①子どもが“主人公”になれる機会をつくる

**理想：**犬山市協働のまちづくり基本条例（以下、条例）前文には、「一人ひとりが“主人公”として自発的にまちづくりに参加するとともに、未来を担い、理想のまちを創造することができる人材を育てる」とある。

↓

**課題：**しかし、子どもが”主人公”になる機会、つまり、主体性を発揮して学習する機会は、不足している。具体的には、学校や保護者から一方的に指定された課題、そして、正解が1つしかない課題では、主体性はなかなか発揮されない。

↓

**対策：**自分で課題を設定して、自分なりのゴールを設定し、ゴールから逆算し、プロセスを組んで解決するという、課題解決型の学習を実践する際に、主体性は発揮される。犬山市での実践事例に限らず、マイクラフトを活用して課題解決型の学習が実践された例は多数ある。

たとえば、京都市北区にある立命館小学校6年生4クラスがマイクラフトを活用した課題解決型学習を実践した事例がある。マイクラフトで京都の観光名所を案内し、担当教諭が「教育界のノーベル賞」グローバル・ティーチャー賞トップ10にノミネートされている。

なお、「なぜマイクラフトなのか？」という点も補足したい。それは、10年を超える長期間にわたって、世界的に人気があるものがマイクラフトだからである。

マイクラフトは、発売された2011年から13年経った今

でも、世界的に人気がある。2023年1月現在、マイクラフトは、毎日320万人、毎月1.7億人がその空間でプレイしている。

実際に、犬山市の事例では、マイクラフトが多年齢・多国間でいっしょに遊ぶことができるコミュニケーションツールとして機能した。10年を超える長期にわたり、世界的人気があるマイクラフトだからこそ、実現できた多学年交流、国際交流といえる。

---

## ②子どもが“主人公”になれる機会を地域の大人が作り、子どもが学んだ成果を地域に還元する

マイクラフトで、子どもが“主人公”になれるだけでなく、「犬山城」をテーマにすることによって、“主人公”となった子どもが、学んだ成果を地元犬山に還元することまでを実現することを目的としている。

この目的を設定した、根拠を明らかにするために、まずは犬山市協働のまちづくり基本条例より、子どもと地域の関係性を規定した条文を2条参照する。

(学生の役割)

第7条 学生は、積極的にまちづくりに参加するとともに、犬山市を学びと実践の場として、その成果を地域に還元するよう努めます。

(子どもの参加)

第15条 市民、議会、行政は、子どものまちづくりに参加する権利を保障するため、子どもが年齢に応じてふさわしい形でまちづくりに参加できる機会を設けるとともに、参加しやすい環境を整えるよう努めます。

**理想：**

・第7条からは、「犬山市を学びと実践の場として、その成果を地域に還元する」という部分

・第15条からは、「子どもが年齢に応じてふさわしい形でまちづくりに参加できる機会を設けるとともに、参加しやすい環境を整える」という部分

上記を本事業で実現することを理想としている。

条文の抜粋ではわかりにくいいため、大人、子どもという主体に分けて整理すると、

- ・犬山の大人は、子どもに対して、まちづくりを学び、実践できる機会を設けるとともに、参加しやすい環境を整える。

- ・犬山の子どもは、学びと実践の成果を地域に還元する。ということになる。

大人も子どももそれぞれに役割を果たすことが理想である。ただ、本事業では、”主人公”はあくまで子どもになる。

犬山市協働のまちづくり基本条例第 15 条の解説にも、「子どもの頃からまちづくりに参加する、地域のことを大人と一緒に考えて考えるという経験をするのが、自らのまちに対する愛着を持った市民を育てることにつながるという考えのもと、子どもの参加に関する条文を独立して設けている」とある。

本事業では、大人から子どもへの一方通行のまちづくりではなく、子どもが主人公になれるまちづくりの経験を実現することを理想とする。

**課題：**

しかし、実際は、大人から、子どもに対する、まちづくりの学習と実践の機会提供は、十分とはいえない。特に、子どもの「知りたい、やりたい」からはじまって、大人がサポートする、というまちづくりの学習機会が不足する。多くは、まず、大人がつくりたいまちづくりの理想があって、それを子どもにも、知ってもらおうという、一方通行になりがちである。

また、子どもも、学習成果を地域に還元することを模索することは少ない。たとえば、学校の授業や、地域行事として、半ば強制的に、どうしても受け身で参加することが多い。そのため、学んだことを活かして、地域のために何かしようという気にはなりにくい。先生や地域の大人が言うから、言われた通りにやる、ということになりがちである。

**対策：**

子どもがやりたいことを最初に決めて、子どもが決めたことを大人がサポートするという流れで、まちづくりの学習と実践をする。そして、やりたいことをやらせてもらえる

	<p>子どもは、やりたいことのなかで地域還元を実現する意欲も出る。</p> <p>本事業では、子どもがやりたいこととして、マイクラフトでの制作活動を中心に据えている。</p> <p>ただマイクラフトを利用するだけでは、まちづくりの学習と実践にはならない。そこで、「犬山城」という地域の宝をテーマにして地域との接点をつくった。</p> <p>さらに、「マイクラフト×犬山城」というテーマは限定するものの、どのように地域還元をするのかは、子どもたちの発案に委ねる。詳細は、後述するが、本事業では、企画、調査、建築、広報、分析の全てのプロセスを子どもが主体的に決めていく。そうすることによって、子どもの主体性が発揮されて、地域のためになることを喜んでやる気運をつくる。子どもの決めていくことを、大人は見守る、サポートするというまちづくりの学習機会を実現することが本事業の目的となる。</p>
事業内容	<p>&lt;対象者&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・犬山市内の小学生（1年生～6年生）</li> <li>・子どもの主体性を引き出すことに関心のある地域の大人</li> </ul> <p>&lt;実施場所&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・図書館で調査、犬山城や城とまちミュージアムを見学</li> <li>・オンラインでのミーティング</li> <li>・SNSでの投稿（運営側でアカウントを運用）</li> </ul> <p>&lt;実施方法&gt;</p> <p><b>参加者による活動</b></p> <p>[企画] 市内小学生が図書館に集まり、マイクラフトを活用した犬山城企画案を、資料を調査しつつ、マイクラフトを操作しつつ、みんなで企画する</p> <p>[調査] 企画をもとに、現地見学・取材・設計図作成（犬山城を現地調査しつつ、専門家へのインタビューを実践、その様子を動画にまとめて配信）</p> <p>[建築] マイクラフトで建築</p> <p>[広報] マイクラフトの建築物を利用して、動画配信や複数同時プレイで交流（具体的な内容やアウトプットの方法は、参加者が決めていく）</p> <p>[分析] プロジェクトの成果を確認（適切な重要業績評価指標（KPI）を定めて測定していく）</p>

### 運営側による活動

[周知] 周知に最適な SNS で活動内容の動画配信を実施する。子ども向けには YouTube、大人向けには Instagram で配信する。子どもが主体的に企画して学び、学んだことを地域に還元するというプロセスを周知していくことが、事業目的の達成に必用なため。

[研修] マインクラフトを学習教材として利用する際のリスクを学べる研修を実施する。具体的には、参加者向けに、マインクラフトの実態と、ゲーム依存症のリスク、SNS やインターネットのリスクについての講習を実施し、リスクに対する対策を学ぶワークショップを実施する。

### <実施方法の詳細>

#### 参加者による活動

期間：6月下旬～9月下旬頃

参加人数：30名

参加費：小学生1名あたり1万円  
(補助金や協賛金等によって変動)

参加者：

- ・小学1年生～6年生 (図書館30名)
- ・中高生サポーター (6名ほど：各班1名)
- ・大人サポーター (6名ほど：各班1名)
- ・見学希望者 (保護者や学校関係者の方など)

#### [企画] 子ども企画会議

日時：6月下旬・6時間程度

場所：図書館

周知方法：各小学校へのチラシ配布

内容：5名1組の6班で企画案を作成

手順：

- ・会場へ集合
- ・開会式
- ・マイクラを教材にするメリットとリスクのワークショップ
- ・チームに分かれて企画に着手
- ・図書館やインターネットなどで調査
- ・実現可能性をマインクラフトで簡易に検証
- ・企画案を作成
- ・プレゼンテーション

アウトプット：

- ・プレゼンを SNS で投稿して、フィードバックを受ける
- ・企画をしての感想等の録画、実施風景の SNS 投稿



**[調査] 企画をもとに、現地見学・取材・設計図作成**

日時：7月上旬・6時間程度

会場：犬山城や城とまちミュージアムを見学

内容：企画をもとに、現地見学・取材・設計図作成

手順：

- ・城とまちミュージアムへ集合
- ・開会式
- ・見学
- ・専門家へのインタビュー
- ・犬山城へ移動し、現地見学
- ・取材資料をもとに設計図を作成
- ・設計図についてのプレゼンテーション

アウトプット：

- ・設計図を SNS で投稿して、フィードバックを受ける
- ・調査から設計までの感想等の録画、実施風景の SNS 投稿



**[建築] マインクラフトで建築**

日時：7月下旬～8月上旬・12時間程度

会場：オンライン（会場に見通しがつけば、現地会場）

内容：設計図をもとに、マインクラフトで建築

手順：

- ・オンライン会場（Zoom）へ集合
- ・開会式
- ・設計図からゴールを確認
- ・完成までの計画を立てて、役割分担をする
- ・建築物を SNS で投稿して、フィードバックを受ける
- ・建築の感想等の録画、実施風景の SNS 投稿





**[広報] マインクラフトで広報活動**

日時：8月下旬・6時間程度

会場：オンライン（会場に見通しがつけば、現地会場）

内容：企画をもとに、動画制作や複数名同時プレイで疑似体験

**[分析] プロジェクトのアンケートなどで実践結果を解析**

日時：9月上旬～9月下旬・3時間程度

会場：オンライン（会場に見通しがつけば、現地会場）

内容：

- ・プロジェクトの成果を確認
- ・適切な重要業績評価指標（KPI）を定めて測定していく

事業期間	事業開始予定日      令和6年 6月 20日 事業完了予定日      令和6年 9月 20日	
事業計画	時期	内容
	6月下旬	[企画] 子ども企画会議・マイクラ研修
	7月上旬	[調査] 現地見学・取材・設計図作成
	7月下旬	[建築] マインクラフトで建築
	8月下旬	[広報] マインクラフトで広報活動
	9月上旬 9月下旬	[分析] アンケートなどで実践結果を分析 達成度確認と今後の計画のためのミーティング
事業の効果	<ul style="list-style-type: none"> <li>・参加した子どもは、大好きなマインクラフトで犬山城を制作することで、犬山城の魅力を再認識する。また、その魅力を発信する経験を通じて、学んだことを活用した地域還元を実施する</li> <li>・大人は、犬山城の魅力を、主体的に学ぶ子どもたちへ伝える</li> </ul>	
成果目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・マインクラフト×犬山城をテーマに、主体的に企画する子どもと、それを支える大人とで、犬山を盛り上げる</li> <li>・子どもの参加者：30名 (学校配布のチラシと、SNSの活用で実現)</li> <li>・大人の協力者：5名以上</li> <li>・動画等の閲覧者数：延べ100人以上</li> </ul>	

<p>今後の展望</p>	<p>短期</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 市民活動事業助成金の承認と活動実施 <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 30 人ひとクラス規模のイベントの実現</li> <li>・ 参加者以外の保護者の方、先生方への実践内容の共有</li> </ul> </li> </ul> <p>中期</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 先生方のご協力を得ながら小学校で実践できるカリキュラム（犬山モデル）をつくる</li> <li>・ クラウドファンディングの実施 <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 子ども主体の地域還元を資金調達により加速</li> <li>・ 地域からの理解を客観化</li> </ul> </li> <li>・ 小学校での教育版マイクラフトの実施 <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 1 名以上の先生の参加</li> <li>・ 1 アカウント以上を小学校の端末に導入</li> </ul> </li> </ul> <p>長期</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 市内の小学校の端末に教育版マイクラフトを導入</li> <li>・ マイクラフトによる課題解決型の学習モデルの実現</li> </ul>
--------------	---

※記入欄が不足する場合は、枠を広げて記載してください。

## 別紙2

## 活動費用の内訳書（予算）

(収 入)

団体名 子どもマイクラ観光

科目	予算額 (円)	内訳
助成金	160,000	犬山市市民活動助成金
参加費	300,000	参加費 10,000 円 (1 名あたり) × 30 名
団体会計	248,000	子どもマイクラ観光からの持ち出し
計	708,000	

(支 出)

科目	予算額 (円)	内訳
報償費	171,000	動画撮影/編集 33,000 円 (撮影 1 日) × 3 日 = 99,000 円 16,500 円 (動画編集 1 本) × 3 本 = 49,500 円 22,000 円 (PR 用動画制作 1 本) × 1 本 = 22,000 円
旅費	0	
消耗品費	0	
印刷製本費	20,000	告知用チラシ印刷 (ラクスル印刷 A4 マット紙/少し厚手/両面印刷 6500 部/7 営業日後出荷) 20,000 円
通信運搬費	0	
手数料及び保険料	36,000	イベント保険 (300 円 × 30 人 × 3 日) = 27,000 円  犬山城入場料 子ども : 110 円 × 30 名 = 3,300 円 大人 : 550 円 × 6 名 = 3,300 円  城とまちミュージアム入場料 子ども : 0 円 × 30 名 (中学生以下無料) 大人 : 300 円 × 6 名 = 1,800 円  合計 8,400 円
人件費	419,000	1,200 円 (1 時間あたり) × 349 時間 = 418,800 円  教材作成 20h × 5 回分 = 100h  告知用資料作成 5h  参加者との連絡調整 4h × 5 回 = 20h  運営メンバーへの研修 5h × 5 回 = 25h  各回の事前準備 10h × 2 名 × 5 回 = 100h

		<p>当日の運営  33h × 3名 = 99h  [企画] 子ども企画会議 6h  [調査] 現地見学・取材・設計図作成 6h  [建築] マインクラフトで建築 12h  [広報] マインクラフトで広報活動 6h  [分析] 実践結果を解析 3h</p>
使用料及び 賃借料	62,000	<p>教育版マインクラフト「アカウント」  1,800円（12ドル毎年一括）×30人分  =54,000円</p> <p>動画配信ソフト「ストリームヤード」  3,750円（25ドル毎月）×2か月分  =7,500円</p>
計	708,000	