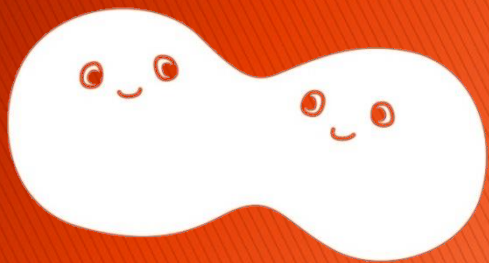


2025年3月16日

クリエイトまち塾2024 成果発表会

クリエイトまち塾の10年とこれから ～商店街を学びの場に 探究学習の先駆け～



あおもり若者プロジェクト クリエイト
理事長 久保田 圭祐



10年間の歩みを振り返り、
クリエイトまち塾の価値を再整理。

先進性

教育
政策

先進性

こども
政策

先進性

**中心
市街地**
政策

**クリエイトまち塾は、
なぜ、どのように時代を先駆けてきたのか？**

クリエイトまち塾事業化に至るまでの経緯



高校生が主体に商店街活性化に取り組む事業として「高校生カフェ」を考案。
2013年度に実施し、コミュニティカフェや商店街活性化の先進事例として、
全国的に大きな反響を呼んだ。

青森 プロ指南 本格コーヒー提供

高校生カフェ 元気発信



大橋さん(中央)からコーヒーの入れ方を学ぶ生徒たち—青森市のおおほし協賛

市内の高校生が主体となり、商店街活性化の取り組みとして「高校生カフェ」を考案し、2013年度に実施した。この取り組みは、高校生が主体となり、地域活性化の取り組みとして、全国的に大きな反響を呼んだ。この取り組みは、高校生が主体となり、地域活性化の取り組みとして、全国的に大きな反響を呼んだ。

来月8日、市内にオープン

仕入れ、調理、接客、売り上げ管理... 起業ノウハウ学ぶ

世代を超え 心つなく場に 高校生カフェオープン 特訓のコーヒー 評判上々



高校生が主体となり、商店街活性化の取り組みとして「高校生カフェ」を考案し、2013年度に実施した。この取り組みは、高校生が主体となり、地域活性化の取り組みとして、全国的に大きな反響を呼んだ。この取り組みは、高校生が主体となり、地域活性化の取り組みとして、全国的に大きな反響を呼んだ。



クリエイトまち塾事業化に至るまでの経緯



先進的である反面、手探りの取組となり、
参加する高校生は疲弊し、協力する商店主の不満はたまる一方に。
「**得られることの可視化**」と「**役割の明確化**」の重要性を痛感した。

ゴールが見えない
叱られてモチベーション下がる



高校生

大変なだけで何も得られない

高校生と関わるのは面白いが...

協力する意義が見えない
いいように使われているだけでは？



協力する商店主ら

クリエイトまち塾の誕生背景



誕生背景

高校生カフェの反省を糧に、**学びの体系化**（得られることの可視化）と、**関係性のしくみ化**（役割の明確化）を実現する取組として、クリエイトまち塾を開始。

2014年の社会背景

教育

- ▶ 脱ゆとり教育となる新学習指導要領が施行。知識量増加。
- ▶ OECD（2012年）による教育政策分析では、日本の高校教育は依然として「詰め込み型」が主流。
- ▶ アクティブラーニング導入の必要性は指摘されるも実践は途上。
→ **アクティブラーニング（探究学習）は黎明期・模索段階。**

地域

- ▶ 郊外型大型ショッピングモールの充実
- ▶ ECの普及
→ **消費者のライフサイクルが大きく変化、商店街の空洞化が進行。**

こども・若者の社会参画

- ▶ 全国の先進自治体ではこども議会などが導入されるも、「言うだけ」「発表するだけ」で終わってしまう状況。
- ▶ こどもの社会参画政策の重要性が本格的に議論されるのは2018年以降。
→ **その社会的意義・重要性の認識は薄く、軽視されていた。**

10年間の歩み



初期 2014年度～2016年度

手探りの時代



- 高校生カフェ事業と共存する形でスタート。高校生はカフェの準備・運営をしながら活動に参画し、まさに**毎週末が活動日**。
- **スタッフ同士で常に議論し、活動を毎回のようにアップデート**。時には**高校生からの指摘**も。
- 参加する高校生は「なんでもやってみよう」という**自発的なタイプが多かった**。

中期 2017年度～2019年度

仕組みの整備と発展



- **トラブルなども減ってきて、(心理的にも)安定した運営に移行**。
- **活動の効率化・負担軽減**を行う中で、**高校生の成長機会減少**という二律背反状況も。
- 「いい子」が多い中で、キャラクターの立った**「面白い参加者」が触媒となり活動が活性化**。

後期 2020年度～2024年度

コロナ禍と変化



- 対面活動が困難になり、まち塾の価値である**「世代や立場を超えた交流」が憚られる状況**に。
- **活動量の減少や議論の減少**が起こり、結果として**「高校生の自発性が育ちにくくなった」**。
- これを踏まえ、在り方を見直し、ステートメント等を制定した**新たなクリエイトまち塾を2023年にリリース**。

「商店街を学びの場に」「三人称の提言より、一人称の実践」など、活動開始時の大きな理念は不変に、時代とともに活動を深化させてきた。

① 教育分野での先進性（探究学習の先駆け）



「アクティブラーニング（探究学習）」が注目される前から、10年に渡り、クリエイトまち塾は「リアルな社会と関わる探究学習」を実践

社会背景の変遷

2014年

アクティブラーニング導入の必要性は指摘されるも実践は途上。
→**アクティブラーニング（探究学習）は黎明期・模索段階。**

その後

2022年に「総合的な探究の時間」必修化され、**探究学習が本格化。**
しかし、教育現場では「探究学習の実践が難しい」という課題も。

クリエイトまち塾での学びの特徴

1. **地域のリアルな課題と直結**
 - ・ 学校内の課題研究ではなく、社会の現場での学びが中心。
 - ・ 「まちづくりの実践」と「探究学習」が融合している。
2. **学びの成果が「社会実装」に**
 - ・ 高校生の企画や提案が、実際の地域の変化につながる可能性がある。
 - ・ 商店街の活性化イベントや地元企業とのコラボなど、「実践型の学び」ができる。
3. **知識の探究ではなく、「行動」を通じた学び**
 - ・ 一般的な探究学習が「調べる・考える」なら、まち塾の探究学習は「動く・試す」学び。
 - ・ 「どうすれば地域が変わるのか？」を考え、実際に行動する経験が得られる。

② こども政策での先進性（こども・若者の社会参画）



こども政策の機運が高まる前から、こどもの社会参画に大きく貢献。「意見表明の場」ではなく、「実際に社会と関わる場」を10年前から提供。

社会背景の変遷

2014年

主に「こどもの貧困対策」「虐待防止」「教育機会の確保」などの支援型政策が中心。

「こども・若者の社会参画」を明確に推進する政策は皆無。

その後

こども・若者の声を社会に反映に関する議論が始まり、2023年にこども大綱・こども基本法制定へ。

「支えてあげる」「施しを与える」立場から、「社会の一員」としての立場に。

クリエイトまち塾の先進性

政策上の目標（政府・自治体の方針）

こども大綱（2023年）

「若者が主体となって活動する団体等の活動を促進する環境整備」

こども基本法（2023年施行）

「こども・若者の社会参画の機会を確保」

クリエイトまち塾の実践

2014年から高校生が主体となって地域で実践。

「高校生がまちづくりに関わる仕組み」を確立。

意見表明だけでなく、リアルな地域活動を通じて社会参画を実現。

コロナ禍がもたらした活動の変化



コロナ禍による制約

- ▶ 対面での交流が制限
- ▶ オンラインでのコアプロが増加
- ▶ フィールドワーク・実践活動の機会減



影響

- ▶ **交流機会の減少**
世代間・立場を超えた議論が難しくなる
- ▶ **活動量の減少**
実践の場が減り、自発性が育ちににくくなる

**自発的な
活動・行動の減少**

コロナ禍を経た新しい社会を見据え、
クリエイトまち塾がめざす社会の姿・カリキュラムを一から考え直すことに。

2023年に、

「ステートメント」

「カリキュラムポリシー」

を制定し、新たなクリエイトまち塾を開始。

ステートメント

ステートメントは、クリエイトまち塾が大切にしている価値観や、社会において果たす役割などを具体化したもので、クリエイトまち塾が守り抜くべき理念です。
すべてのスタッフは、ステートメントのもとに活動に臨むほか、カリキュラムポリシーの前提条件にもなるものです。

- クリエイトまち塾は、高校生が主役となり、地域を巻き込み、学びあいがらまちづくりを体験する活動であり、「第三人称の提言より、一人称の実践」を活動の中心に据える。
- クリエイトまち塾は、個人の能力をいかんなく発揮する地域の未来を担う人材を育成することを使命とする。
- クリエイトまち塾は、主体性をもって多様な人々と協働する態度と地域愛着を涵養する。

2022年12月制定

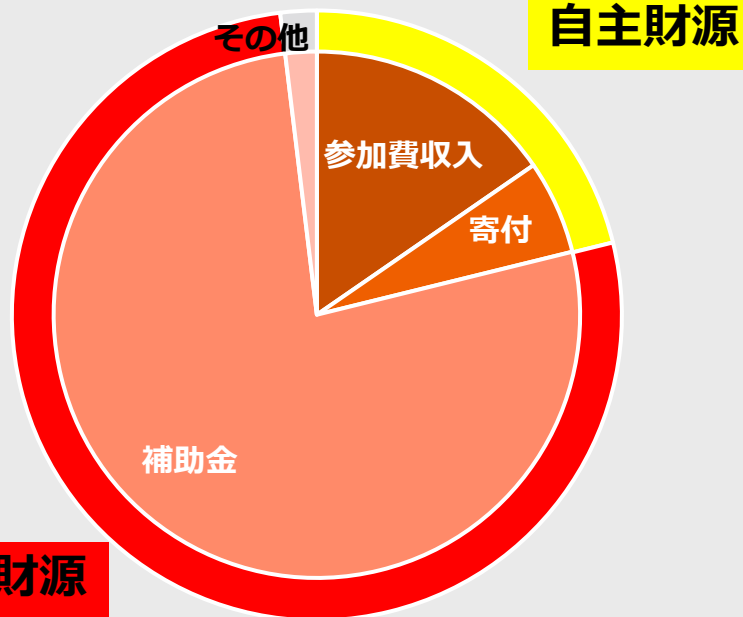
持続可能な運営に向けて



資金構造のアップデートを模索

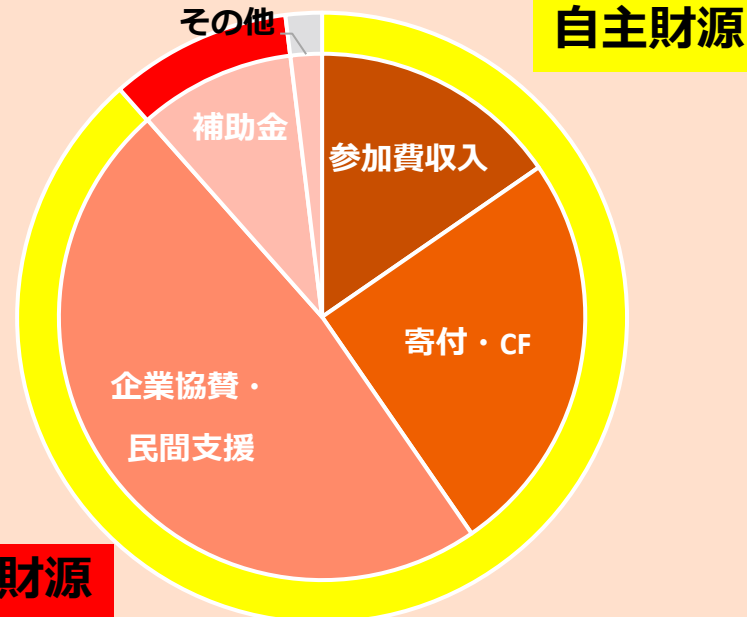
※現在の資金構造は、簡略化したもので、イメージです。

現在の資金構造（イメージ）



「補助金頼みの運営は不安定

目指すべき資金モデル



多様な財源で安定した運営へ

資金面の不安要素を改善することを通じて、
この活動を社会に根付かせるべく尽力

次の10年をつくるのは誰か？



これまでの10年

教育・こども政策・まちづくりの先駆け

これから

**これからの10年をどうするか、考えるのは次の世代
「まち塾の未来を、一緒に作っていきましょう」**