【参考資料１】

京都府立丹後緑風高等学校 網野学舎 ワークショップ結果概要

0　両ワークショップの概要・主な傾向

（１）両ワークショップの概要

項目	ワークショップ①（探求学習授業）	ワークショップ②（企画経営科）
概要	子どもが楽しめる玩具（スライムづくり）、市内の公園マップの制作、昔遊びの図鑑制作など、「子どもの遊び」や「過ごす場所」に関連したテーマで探求学習の活動をしている２年生を対象に実施しました。探究活動を通じて得た気づきや高校生自身の視点を、子どもや親子の居場所、屋内外の遊び・交流空間など、本事業における日常的なにぎわい空間や利用シーンの検討に活かすため、意見を聞きました。	お化け屋敷イベントの企画から準備、広報、当日の運営までの経験やお土産商品開発・販売に取り組んでいる３年生を対象に実施しました。実践経験から、イベントを実施する際の課題や必要な設備・環境、商品販売を継続するための条件等を聞き、本事業で想定しているチャレンジショップ、貸室、イベント利用等の具体的な利用シーンや運営方法を検討する参考とするため、意見を聞きました。
対象等	子どもの遊び・子育てに関連する探究学習 ２年生　３グループ	お化け屋敷の企画運営・商品開発・販売 ３年生　２グループ
テーマ①	Ｑ１　住み続けたい・将来帰ってきたいってどんなまち？ Ｑ２　ら・ぽーと付近でこんなことができるようになったらいいなと思うことは？	
テーマ②	Q1　探究学習を踏まえて感じたことや活かせそうなアイデア	Ｑ１　これまでのイベント企画（「恐丹後お化け屋敷」等）で大変だったこと、理想の施設や運営について共有 Ｑ２　「自分だったら跡地でこんなことをしてみたい」というアイデア

（２）高校生の意見からみられる、跡地活用に活かせる主な視点

1　日常的に立ち寄り、多様な過ごし方ができる場所

イベント時だけでなく、学校帰りなど日常の中で、友達と話す、食べる、勉強する、遊ぶ、休憩するなど、それぞれが自由に過ごせる場所が求められている。また、カフェ・飲食や遊びだけでなく、勉強・交流、子どもから高齢者までの利用など、複数の使い方が共存できることが期待されている。

2　高校生を含め、誰もが利用しやすい環境・運営

学校帰りにも立ち寄れること、利用しやすい価格帯や営業時間、アクセスしやすさなど、施設の機能だけでなく、日常的に「使いやすい」と感じられる条件も重要である。

3　場所の存在が分かる仕掛け

アミティ丹後やら・ぽーとを知らない高校生もいることから、目的地になるような場所になる必要があり、情報発信など、「行ってみたい」「立ち寄ってみたい」と思える分かりやすさも必要である。

4　校外活動（イベント・お土産販売）がしやすい場所

商品開発やイベント企画の経験から、商品の試し売り・継続販売、販売実習など飽きない仕掛け（様々な店舗が入れ替わっているなど）への意見がみられた。また、イベントや物品販売・集客のしやすさも重要である。（食品保管・搬出入・備品・空調など）

※以下、《　》は跡地活用への意見趣旨が読み取りやすいよう、発言内容をもとに事務局で付した整理見出し。
（　）内は、発言時の文脈を踏まえた事務局補足。

２　ワークショップ①（探求学習授業）

（１）概要

実施場所：京都府立丹後緑風高等学校　網野学舎　２年生　探求学習授業内

実施方法：子育て関連のグループ授業内において、3 グループに分かれてワークショップ形式で実施

実施内容：テーマ①「住み続けたい、将来帰ってきたい地元になるには」

Q１　住み続けたい・将来帰ってきたいってどんなまち？

Q２　ら・ぽーと付近でこんなことができるようになったらいいなと思うことは？

テーマ②「探究学習を踏まえたアイデア【知育玩具、昔の遊び、公園マップ】」

Q 探究学習を踏まえて感じたことや活かせそうなアイデア



（２）テーマ①　住み続けたい、将来帰ってきたい地元になるには

Q 住み続けたい・将来帰ってきたいってどんなまち？　（32 件）

商業施設・お店（9 件）

- （現状の課題感）店が少ない
- お店がいっぱいある、お店がたくさんある町
- イオン、座れる場所があるイオンモール、広いドンキ・ホーテ、本屋、ごはん屋
- TSUTAYA がほしい。本を見て、コーヒーも飲めて、文化に親しみたい

遊び・娯楽施設（14 件）

- いろんな地域に遊べる場所
- 遊園地、映画館、水族館、動物園、スケートリンク、博物館、ラウンドワン（ボーリング場）、ゲームセンター、ライブ会場欲しい！、遊び場
- カフェスペース、マクド、ケンタッキー（KFC）

公園・環境整備（2 件）

- シーサイドパーク以上の大きい公園、きれいなトイレ

まちの様子・暮らし（７件）

・　（現状の課題感）交通手段が少ない、働く場所がない
・　高齢者の割合が少なくなっている（若者の割合が多いまち）。
・　町が明るい、人との交流が多い町、有名スポットあり、塾まで待てる場所

Q ら・ぽーと付近でこんなことができるようになったらいいなと思うことは？（29 件）

飲食関連（11 件）

・　都会にある食べ物を食べれる店、丹後限定の店など
・　カフェ(2)、飲食店スタバ、サーティーワン、ミスド

《高校生が日常的に利用しやすい価格・飲食》

・　友達とお茶会、飲み物など 600 円は高い、コンビニ程度の値段、自販機

遊び・娯楽（10 件）

・　ゲームセンター、プリクラ、カラオケ、ラウンドワン、LOFT、雑貨屋
・　遊具、幼児・子どもの室内あそび場、木でつくった空間（例）加賀にこにこパーク、
・　昭和・平成のアスレチック遊具
・　市内外問わず人が集まる（にっこりあ（宮津市）、WACCUTOYOOKA（豊岡市））

交流・勉強スペース（4 件）

《放課後に滞在・勉強・交流できる居場所》

・　生徒が放課後残れる場所、友達と話しながら勉強、自習室的なもの
　（→学校帰りの日常的な居場所として参考）
・　3 時間居れる（喋る・tiktok・お菓子食べれる）
　（→短時間利用だけでなく、自由に長く滞在できる場へのニーズ）

環境・利便性（4 件）

・　（現状の課題感）mobi の値段が高い
・　駅（がある）、さわいでも迷惑にならない所、きれいなトイレ
　（「さわいでも迷惑にならない所」＝友達同士で会話・交流して過ごせる場所）

（３）テーマ②　探究学習を踏まえたアイデア

Q 探究学習を踏まえて感じたことや活かせそうなアイデア

ア　１グループ（知育玩具関連）

《親子が安心して過ごせる屋内空間》

・　親は全部（ある程度）まかせられるところがいい。よごれや洗濯物の心配がいらないもの

《屋内でも外遊びのように過ごせる空間》

・　屋内だけど外のような空間。木や芝生などかくれんぼができる（があればうれしい）

・ 東京の富士幼稚園のような空間（がいいイメージ）

《その他》

・ Ubar

イ　２グループ（昔の遊び関連）

《世代を越えて交流できる遊びの場》

・ 若者の遊びをお年寄りと交流、お年寄りと昔の遊びについて交流する場

《跡地で実施できそうな遊び・活動》

・ 伝統遊び、タコ上げ大会、缶蹴り大会、おにごっこ、紙飛行機大会、サッカー大会

・ みんなでトランプ大会・カルタ大会

ウ　３グループ（公園マップ関連）

《日常的に使いやすい屋外空間の設備・安全性》

・ 遊具が多い、大きい遊具（がある）、駐車場・トイレ有り、道路側が危なくない、日かげがある

・ ベンチがある（2）、自販機がある、草がない

《自由に遊べる使い方》

・ ボール遊びもできる

《その他》

・ 安い飲食店（例）サイゼリヤ

３　ワークショップ②（企画経営科）

（１）概要

実施場所：京都府立丹後緑風高等学校　網野学舎　企画経営科　３年生

実施方法：企画経営科の授業において、２グループに分かれてワークショップ形式で実施

実施内容：テーマ①「住み続けたい、将来帰ってきたい地元になるには」

Ｑ１　住み続けたい・将来帰ってきたいってどんなまち？

Ｑ２　ら・ぽーと付近でこんなことができるようになったらいいなと思うことは？

テーマ②「イベント企画などを踏まえたアイデア」

Ｑ１　これまでのイベント企画（「恐丹後お化け屋敷」等）で大変だったこと、理想の施設や運営について共有

Ｑ２　「自分だったら跡地でこんなことをしてみたい」というアイデア



（２）　テーマ①　住み続けたい、将来帰ってきたい地元になるには

Q 住み続けたい・将来帰ってきたいってどんなまち？　（37 件）

商業施設・飲食・仕事（１１件）

・（現状の課題）上場企業がない。買い物・あそぶ場所が増えてほしい

・有名なお店がたくさんある、お店がもっと増える、飲食店・スーパーがある（複数）、セブンイレブン

・おいしいご飯がある、ねこカフェ、大型ショッピングモール、働く場所が増えてほしい

遊び・にぎわい・観光（8 件）

・（現状の課題）もう少し遊べる場所がほしい

・なつかしさがある、行きたいと思える場所がある、人がいてにぎやか、遊ぶ・楽しめる場所がある、

・娯楽施設がたくさんある！、観光スポットや施設が多い、遊べたり

・地元のイベントや祭りなどが続いている

交通・移動（9 件）

・（現状の課題）電車・バスの時間を増やして

・交通手段が多い・十分（バスや電車の本数、mobi の乗りおりする場所・本数を増やす）

・電車の本数が多い（乗りおくれても大丈夫に！）、交通アクセスが便利

暮らし・環境（９件）

・街灯ほしい、ねこや犬の保護施設（がある）、

・将来も海がきれい、自然そのまま

・子育てしやすい、安心できる環境が広がっている、隣人（住んでいる人たち）の雰囲気がよい

・笑顔が多い町、町にゴミが多くない

Q ら・ぽーと付近でこんなことができるようになったらいいなと思うことは？（21 件）

飲食・カフェ（8 件）

《一つの用途に限定しない、自由に過ごせる場所》

・飲食できる・遊べる・勉強できる（自由な場所）

・学生価格のカフェ、ねこカフェ（2）、犬カフェ、カフェや喫茶店が欲しい！

・おいしいご飯が食べれる（ラーメン！！）、食べ歩きができる

遊び・娯楽・アクティブ（8 件）

・アクティブ施設（アスレチック、ゴーカート、ジップスライダー、室内プール、バッティングセンター）

・サバゲー（サバイバルゲーム）、ライブ会場

居場所・交流・多世代・買い物（5 件）

・子ども～お年寄りまで自由に利用できる場所、子どもがいる家庭が楽しめる施設

・学校帰り寄れる場所、人が集まれる＋友達と遊べる！、（tiktok ができるオシャレな空間）、服屋（→学校帰りに立ち寄れる日常の居場所として参考）

（３）テーマ②　イベント企画などを踏まえたアイデア

ア　おばけ屋敷チーム

Q これまでのイベント企画（「恐丹後お化け屋敷」等）で大変だったこと理想の施設や運営について

《企画・準備・運営を支える環境》

・食品の出品で物の移動・保管が大変（だったため、保管ができるような場所があれば嬉しい）

・（企画段階の）話し合い（が大変だったため集まれる場所があれば嬉しい）

・どの施設で開催するのか（決めるのが大変だった）、意見のすれ違い（が企画段階で発生した）

・利益を出すための工夫（を考えるのが難しかった）

《集客・周知につながる立地・情報発信》

・アクセス条件のいい場所（があれば、いろんな人にきてもらえて周知もできる）

・町全体に知らせる、広める（工夫が大変だったので、人がいる場所ができれば知らせることができる）

《共用できるイベント備品》

・必要な物を集めるのが難しかった（ため、イベントで利用できる備品があれば利用できて便利）

Q 「自分だったら跡地でこんなことをしてみたい」というアイデア

《若者が日常的に滞在できる機能》

・ゲーム機いっぱいある場所、プリクラ

・フリーWi-Fi（があれば長時間滞在できる）

《小さく商いを試せる場》

・カフェ、ラーメン屋、（１つのお店ではなく複数のお店が入れ替わって）出店できるお店

（→短期・入替型のチャレンジ出店のイメージ）

イ　商品開発チーム

Q これまでのイベント企画（「恐丹後お化け屋敷」等）で大変だったこと理想の施設や運営について

《集客・周知しやすい場所》

・集客や広告・宣伝（が大変だった）

・人がよく来る所でしたい。市内とか。人が来ない、家から遠い（場所での実施は大変）

《販売・搬出入・設営がしやすい環境》

・高校の備品を使ってイベント実施しているため、高校と近い場所でしかできない（備品の貸し出し等があれば高校からの運搬が不要になる・準備が楽になる）

・パネルなど準備・片付け（が大変だったので、準備や片付けがしやすければ嬉しい）

・室外での販売が大変だった（室内で販売できる場所があれば嬉しい）

・荷物の出入（がしやすい導線）

《季節を問わず使いやすい屋内環境・来訪者対応》

・室内や涼める場所が欲しい（季節によっては屋外の物販やイベントは厳しい）

・多言語対応のお客さんの対応が難しかった

Q 「自分だったら跡地でこんなことをしてみたい」というアイデア

《日常の滞在・交流》

・人とゆっくり話したい、地元住民と交流、朝市はやい、楽しく話したり、休憩したりしたい

・学校帰りカフェとかでしゃべりたい（→放課後の交流・滞在の場として参考）

・夏は涼しい、冬は温かい＝室内、飲食可能な勉強場所、勉強したい！

（→飲食しながら勉強・滞在できる居場所のイメージ）

《商品開発後も、試し売り・継続販売・販売実習ができる場》

・お土産販売（長期販売）、販売実習体験（→チャレンジショップ等の利用シーンとして参考）

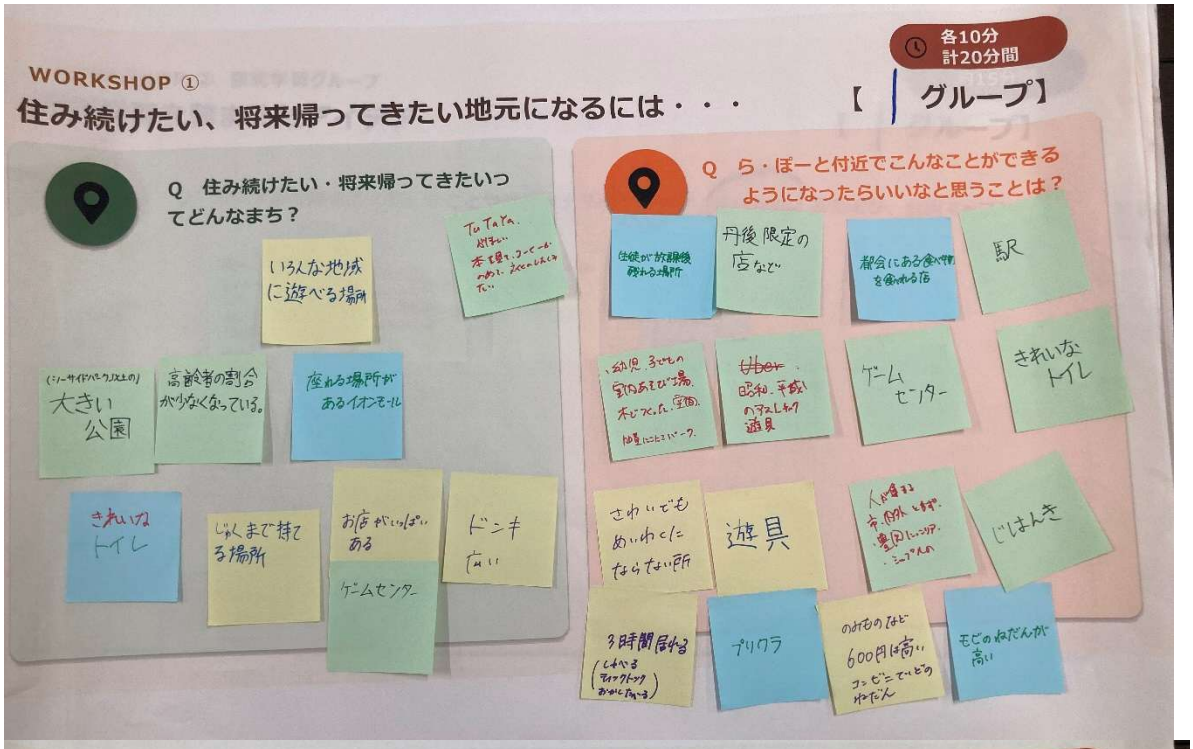
《その他》

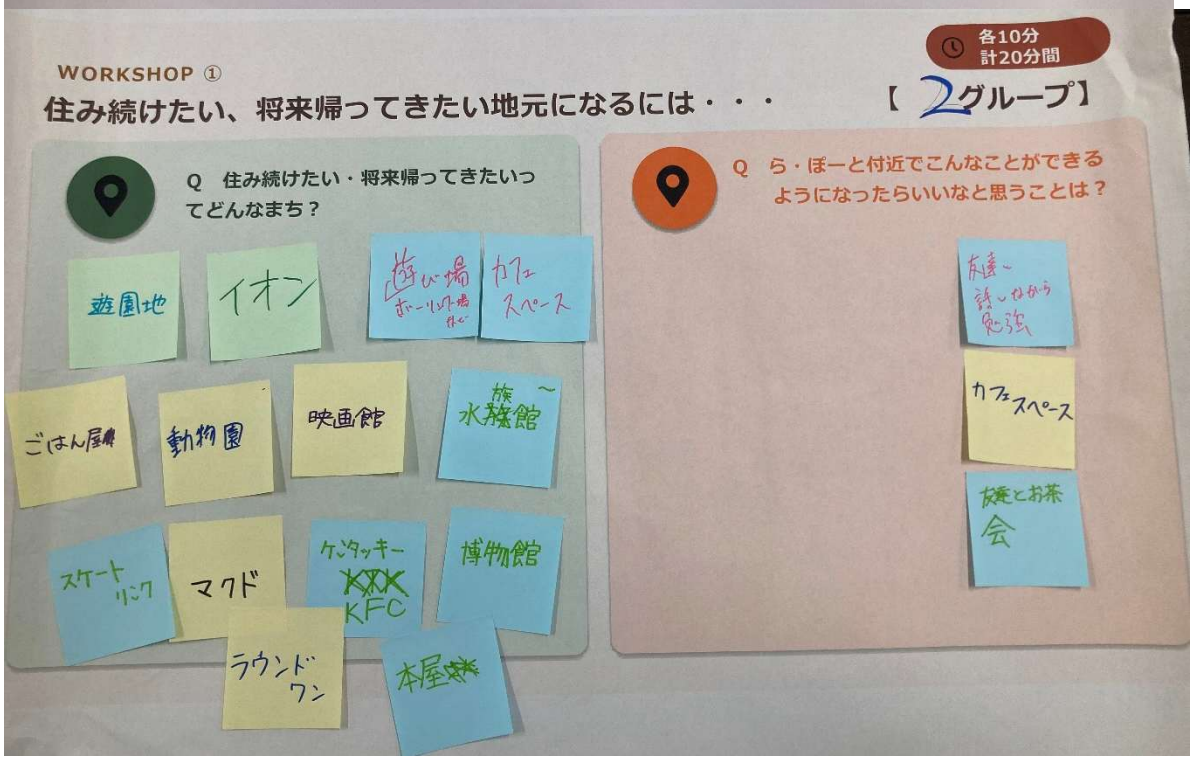
・フェス行きたい、保護猫カフェ

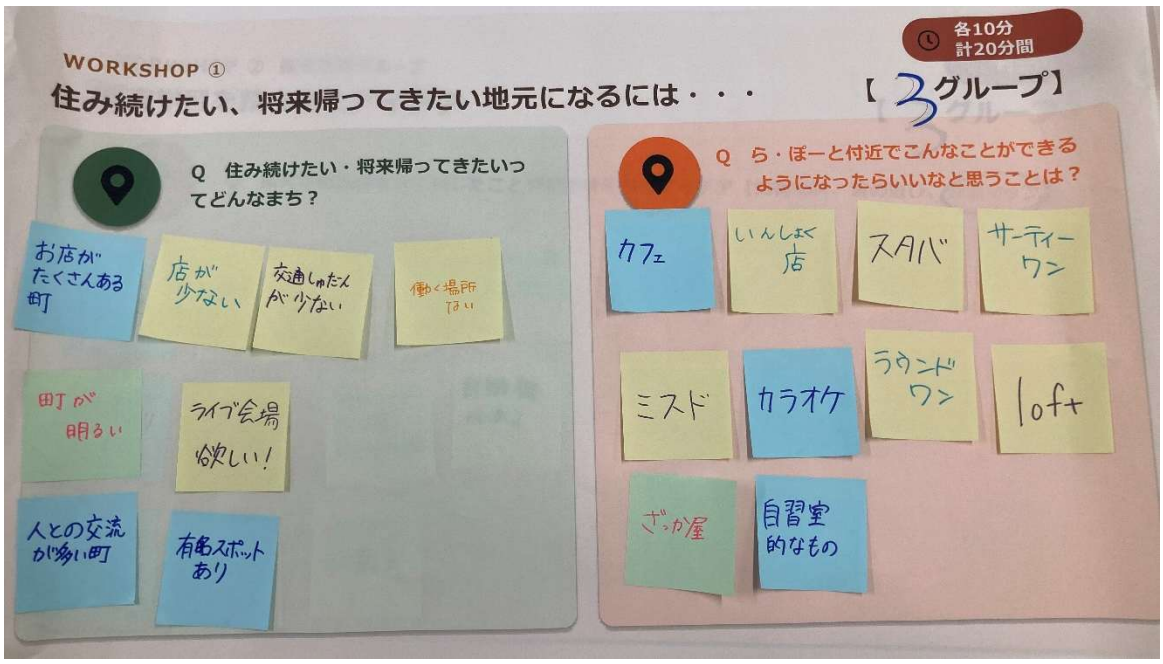
4　参考（各グループのワークシート・会場風景）

（１）ワークショップ①（探求学習授業）

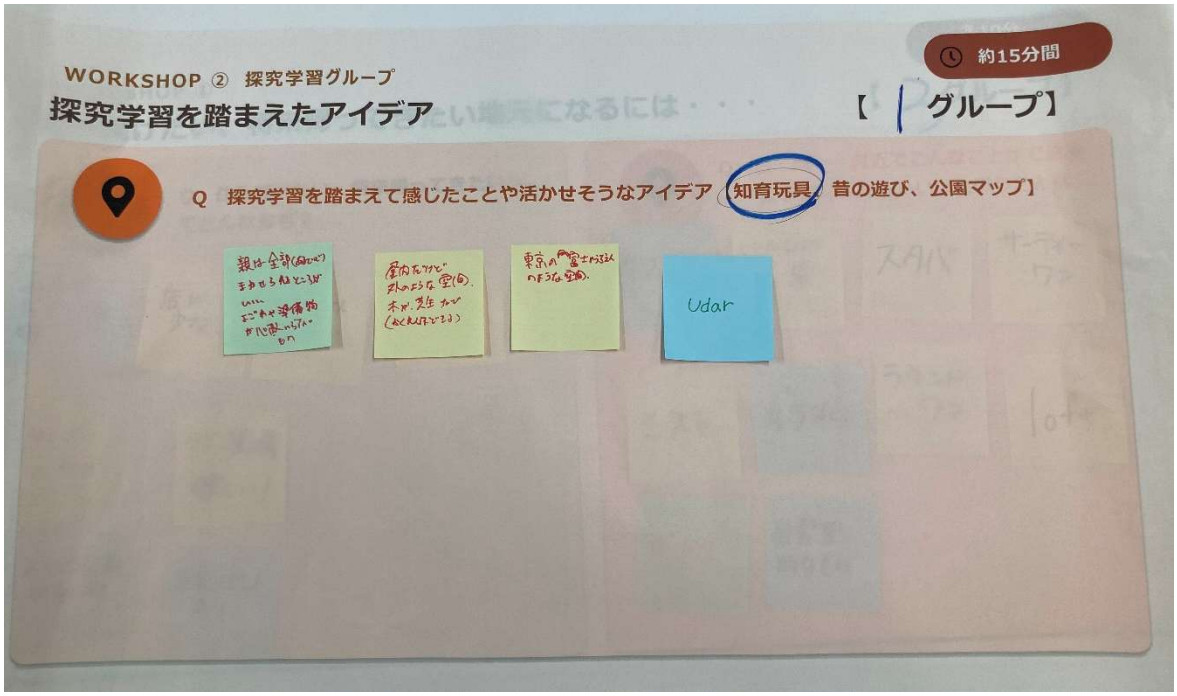
ア　住み続けたい、将来帰ってきたい地元になるには

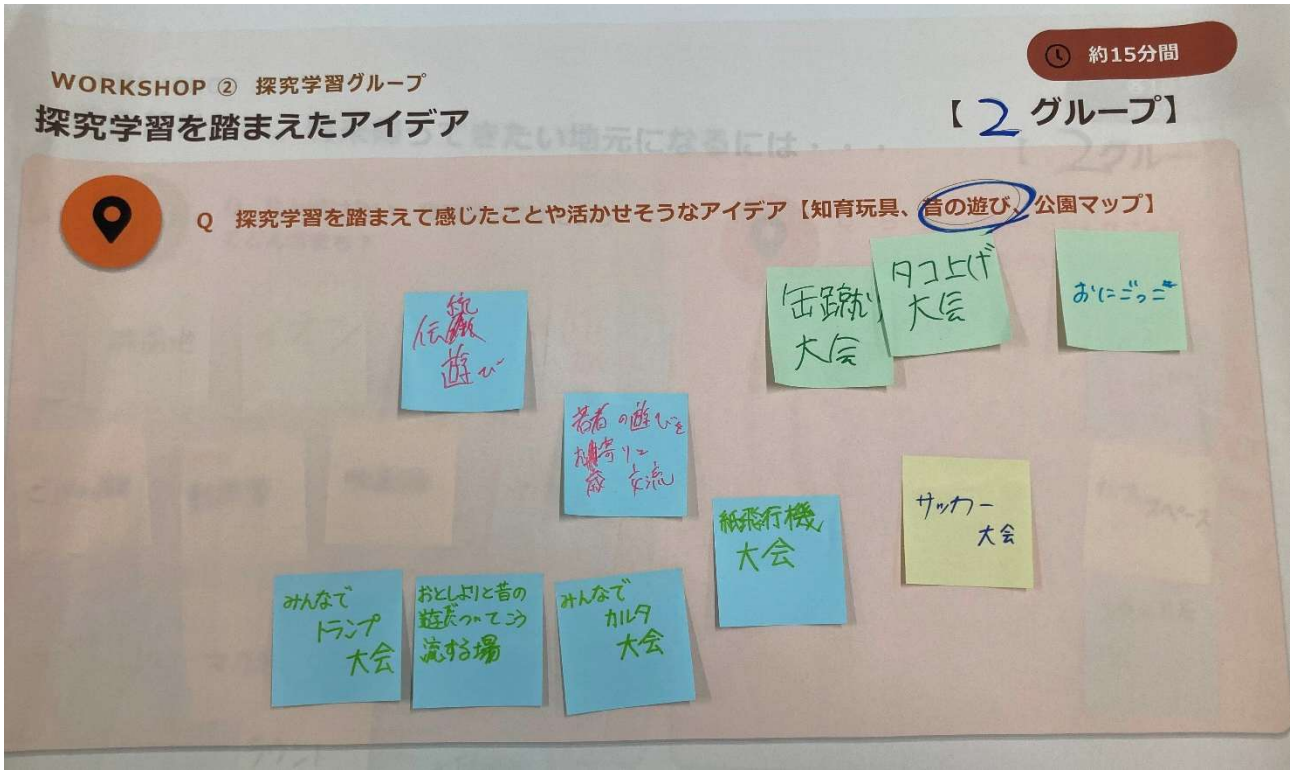


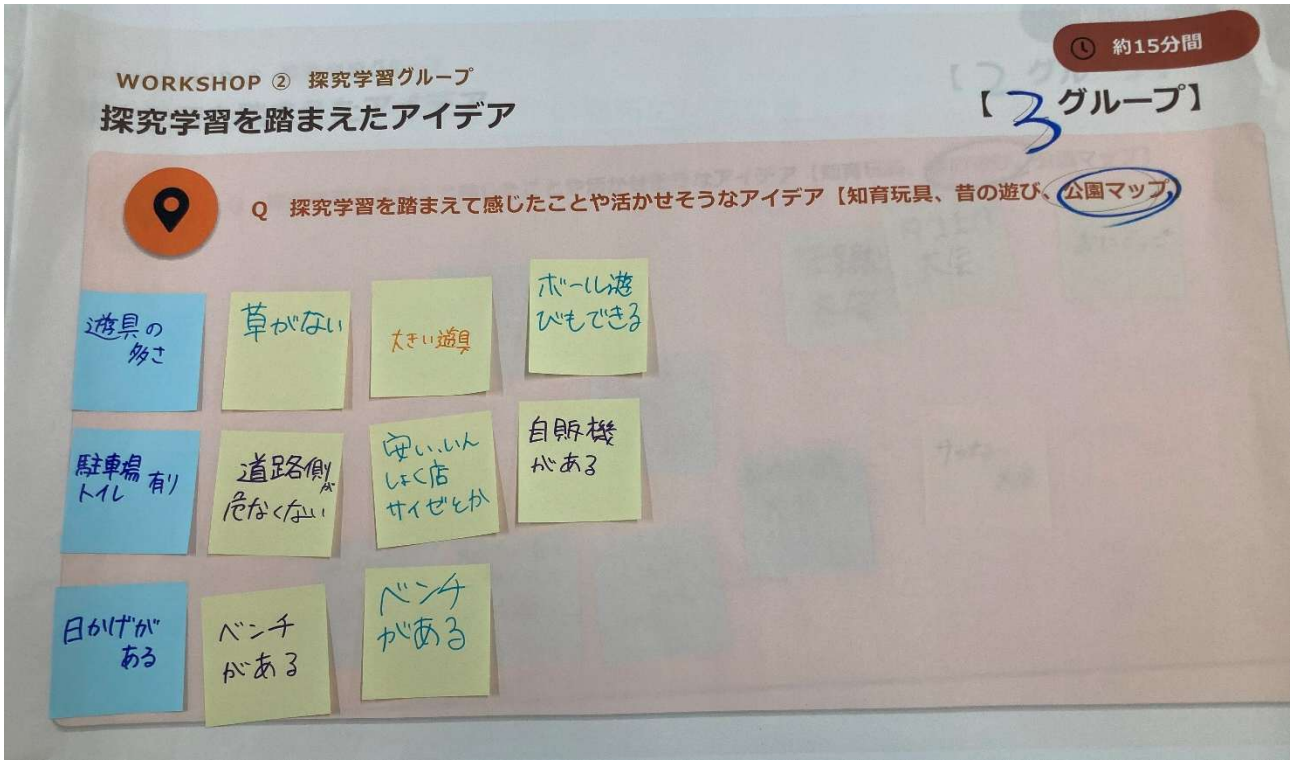




イ　探求学習を踏まえたアイデア

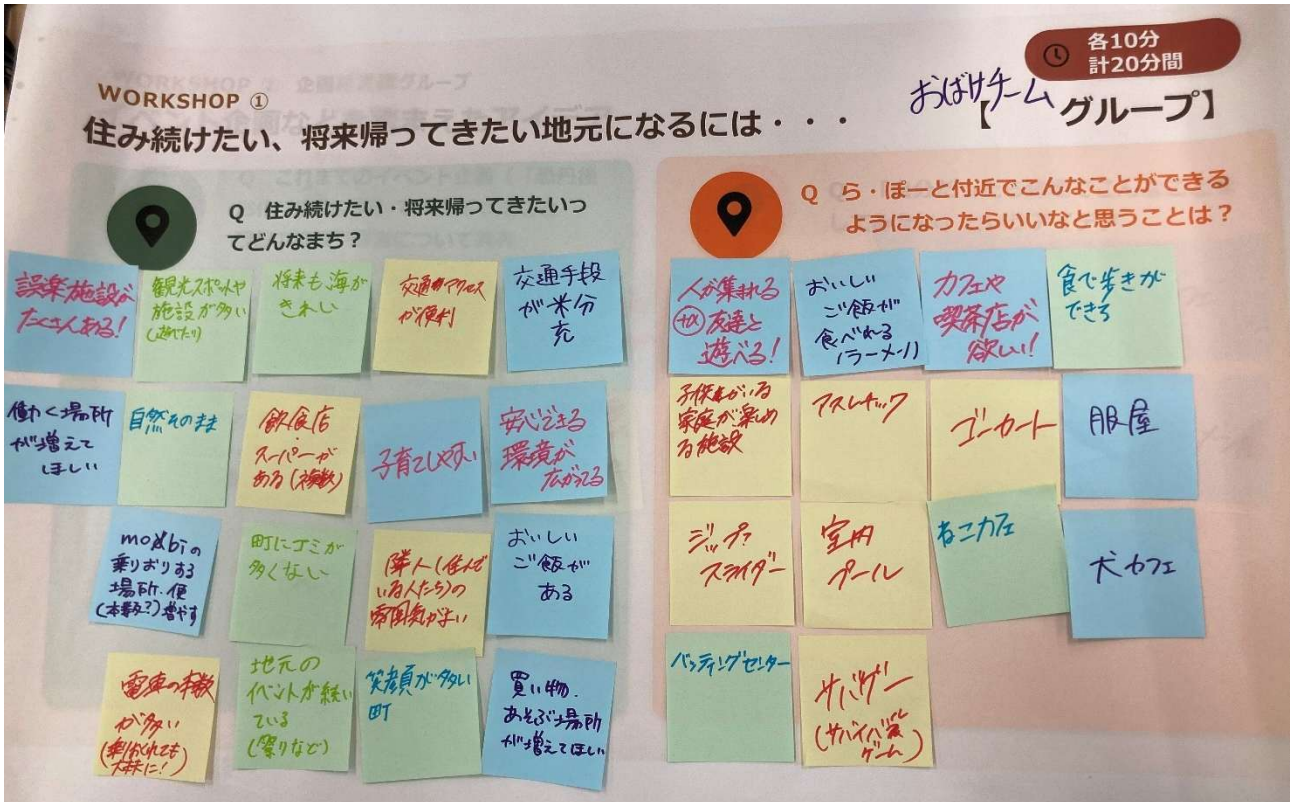


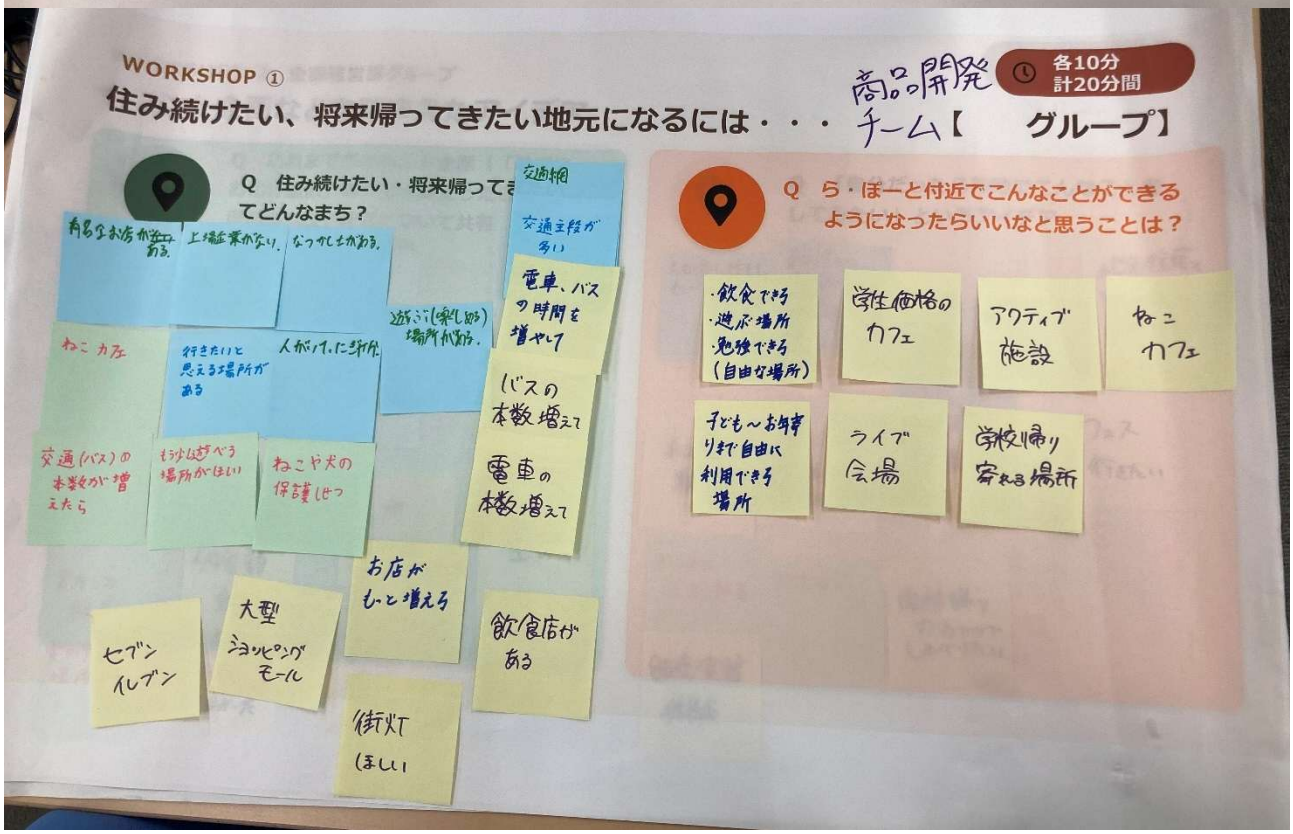

約15分間
WORKSHOP ② 探究学習グループ
探究学習を踏まえたアイデア
【2グループ】
Q 探究学習を踏まえて感じたことや活かせそうなアイデア【知育玩具、昔の遊び、公園マップ】
伝統遊び
缶跳び大会
タコ上げ大会
おにごっこ
若者の遊びを教わりと交流
紙飛行機大会
サッカー大会
みんなでトランプ大会
おとしよりと昔の遊びについて流する場
みんなでカルタ大会


約15分間
WORKSHOP ② 探究学習グループ
探究学習を踏まえたアイデア
【3グループ】
Q 探究学習を踏まえて感じたことや活かせそうなアイデア【知育玩具、昔の遊び、公園マップ】
遊具の多さ
草がない
大きい遊具
ボール遊びもできる
駐車場トイレ有り
道路側が危なくない
安い、いんしょく店サイゼとか
自販機がある
日かげがある
ベンチがある
ベンチがある

（２）ワークショップ②（企画経営科）

ア　住み続けたい、将来帰ってきたい地元になるには





イ　イベント企画などを踏まえたアイデア

