

仕事のスキルを地域に生かす、働く世代のまちづくり

大阪 **ええまち**
アカデミー



シニアと学生をつなぐ助け合いコミュニティ “結LABO”

三寫智史/西村陽子/三谷房子/中野誠



① 実践プランの背景・課題 (応募した時のこと)

茨木市中心部における推定課題

- 1) シニア層の市中心部への移動に伴う孤立化
- 2) 学生の社会参加の機会不足
- 3) 新たな公共施設を活用するコト提案の必要性

② やってみようと思ったこと・着眼点 (チームになって考えたこと)

3つの推定課題を仕組み・仕掛けでつなぎ、街を活性化したい。

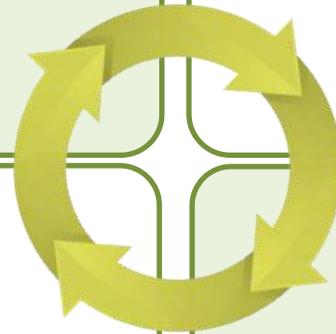
- ・シニアと学生が交流する場を学生が企画・運営
- ・それを支える社会人メンバー

④ 現場見学・トライアル (チームでやってみたこと)

- ・学生主体の認知症カフェイベントへの参加

③ 事例調査・文献調査 (チームで調べてみたこと)

- ・学生へのアプローチ (SNS調査)
- ・北摂地域の学生団体、活動事例
- ・学生・シニアへのヒアリング、アンケート



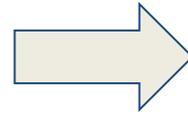
【仕掛け】 イベントを企画する流れ

青字部分が特徴と考えており、試行を繰り返してバージョンアップしていく

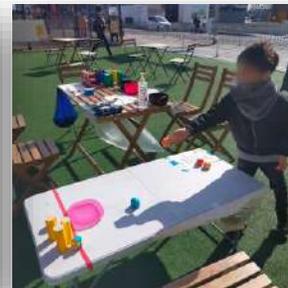
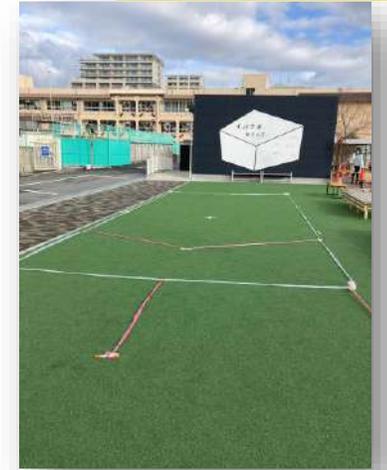
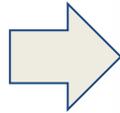
	結LABO	学生・シニア	具体的な取り組み		チェックポイント
普段の活動 (1→3を繰り返す)	1) 学生やシニアと関係性を作る		↓ 他のイベントに出向き 学生やシニアと接点増やす		<ul style="list-style-type: none"> ・関係性が築けたか？ ・コラボできそうな団体あるか
		2) ニーズ記入	↓ <ul style="list-style-type: none"> ・やってみたいこと ・困っていること ・役に立ちたいこと を記入	例)  ニーズ探し	
		2) シーズ記入	↓ <ul style="list-style-type: none"> ・ワクワクする動詞 ・ワクワクする形容詞・副詞 ・ワクワクする名詞 を選択		<ul style="list-style-type: none"> ・面白そうか？
イベント企画時 (不定期)	3) ニーズとシーズをデータベース化		↓		
	4) 学生・シニアのマッチング		↓ データベース使い、学生とシニアを、ニーズ・シーズの共通点でマッチング		<ul style="list-style-type: none"> ・やりたいことがあるか？ ・ここでしかできないことか？ ・ハブとなる人はいるか？
	5) イベント企画		↓ 次のテーマ性を盛り込む エンタメ/ゲーム/スポーツ /同窓/音楽/食/社会貢献	例)  アイディアシート	<ul style="list-style-type: none"> ・参加者同士が対等か？ ・ワクワクできるか？ ・時間忘れて夢中になる要素あるか？ ・コラボできそうな団体があるか？

設立趣意より抜粋

「・・・「コミュニティを創り育てる」ための仕掛けを作り、**結果的に多世代が交流している状態**を目指していく。・・・」



2/11
学生企画のイベント開催
IBALAB@広場（茨木市）



学生：イベント企画
社会人：コピー&
チラシデザイン

⑤ 実践プランの再設定

(③④を経てチームで検討し直したこと・やってみたからこそ分かったこと)

- ・ 実践メンバーがやってみたいことでなく、学生がやってみたいことに変更したこと
- ・ 実践リーダーの思いを冷静かつ熱心に応援してくれるメンバーの重要性
- ・ 関われる範囲で、多くの方が参加や助言してくれたこと

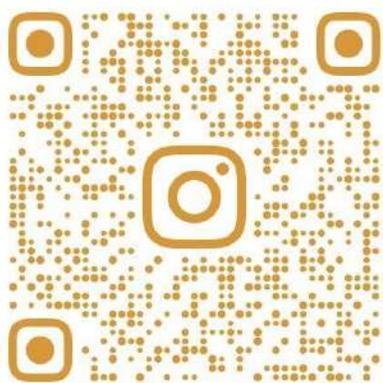
⑥ 今後の活動プラン（今後1～2年の活動イメージ）

- ・ 未定
 - ・ 似た団体（ゼミ、学生団体、学生応援プロジェクト）との差別化を明確にする
 - ・ 学生が毎年入れ替わっていく中での継続課題

⑦ 実践編で作った広報物、ツール等

Instagram

yuilabo.ibaraki



YUILABO.IBARAKI

Twitter

@yuilabo_ibaraki



Logo

結LABO



実践リーダー

三嶋 智史

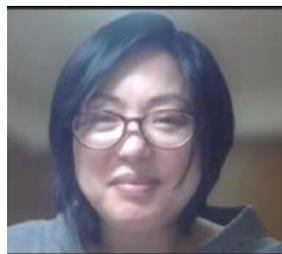
賛同者があり、人との繋がりの連鎖でここまでのイベントに繋がりました。ここまで協力してくれた社会人、大学生の実践メンバーの皆さんに感謝します。



実践メンバー

西村 陽子

ゼロからのスタート。メンバーで色々模索していく中で、学生さんが入って大きく動き出しました。この種が芽を出し育ちますように！



実践メンバー

三谷 房子

なんとかイベントを開催することができ、動き出せたなど実感しました。今後、この取り組みが形や方法を変え、さらなる進化を遂げることを楽しみにしています。



実践メンバー

中野 誠

シニアと学生との交流という挑戦的なテーマに人脈の活用面から協力できたことを大変嬉しく思っています



天岸 花音 ポッチャ担当

シンプルなゲームだからこそ沢山の方に体験して頂き楽しんでもらうことが出来たことが嬉しかったです。普段関わることがない方とも結ラボを通して関わることができ、参加して良かったと思いました。



半田 奈都美 ゲーム担当

幅広い世代の方に楽しんでいただける企画を提案するのは難しかったですが企画をしたりゲームで使うものを作ったりと楽しめました。短い間でしたがありがとうございました！



稲嶺 美祈 ポッチャ担当

子供からシニアまで、様々な人にポッチャを楽しんでいただけて良かったです！
今回の企画に関わってくれた皆さま、ありがとうございました！



林 由唯 ゲーム担当

老若男女問わず、楽しめるように工夫するのが難しかった反面、楽しんで活動させていただきました。貴重な経験をさせていただき、ありがとうございました。



宮本 沙綾 足湯カフェ担当

足湯をするのは、初めての経験で、バタバタしながらも、多くの人に楽しんでいただけて良かったです。様々な方とお話できて、とても良かったです。ありがとうございました。



井田 怜那 足湯カフェ担当

多世代の方に楽しんでもらえるものは何か？を考え、今回は足湯をさせていただきました。やってみる中で色々なことを発見できて良かったです。今後もこのような取り組みを続けていきたいと思っています。

Special Thanks

アドバイス、ご協力、インスピレーションをいただいた方々

- 茨木市市民活動センター長 入交さん
- 茨木市社会福祉協議会ボランティアセンター 安藤さん
- 追手門学院大学 社会福祉部 ボランティアメンバー
- 立命館大学 総合心理学部 川野教授
- 追手門学院大学 地域創造学部 岩淵准教授
- 茨木市 市民会館跡地活用推進課
- 追手門学院大学 社会学部 松井教授
- 茨木シニアカレッジ