

事業のタネシート

活動地域・団体名：瀬戸内市

事業名称：「瀬戸内市オリジナルSDGsカードゲーム」を活用した 社会教育と学校教育の連携及び将来の担い手の		
あらすじ		
子ども達に地域課題や資源への気づきを与え、まちづくりへの当事者意識に繋げるSDGsカードゲームを地域主体で運営することで、この取組を持続可能なものとし、若者の社会参画を促進する。		
ストーリー		
総合計画と直結し、トレードオフを考えるSDGsカードゲームは、子ども達に地域課題や資源への気づきを与え、まちづくりへの当事者意識に繋げる取組である。現在は行政主導で行っているが、地域主体の運営体制を構築することで、この取組を持続可能にするとともに、取組の認知度の向上や、参画していただける企業・団体を増やすことで、この取組が子ども達の自慢となり、若者の社会参画によるまちづくりが推進され、将来の定住・関係人口の増加につながるるとともに、子どもたちを起点とした環境・社会・経済の同時解決を図る事業を創出することで、瀬戸内市版地域循環共生圏を構築する。		
事業の骨子		現時点で想定される 課題・ボトルネック
①ありたい未来	持続可能なまちづくり	<ul style="list-style-type: none"> ・子どもたちの変化の見える化 ・子どもたちの地域課題解決アイデアを実現、実装する仕組み ・本事業を継続するための担い手
②課題	人口減少、少子高齢化、高校の存続 等	
③なぜこの事業をやるのか (Why)	人口減少と少子高齢化が進む中、地域全体でひとづくりを行い、子ども達がまちづくりの一員として活躍する地域をつくとともに、環境・社会・経済の同地解決を図るため。	
④地域資源	企業、市民団体、行政、市民、大学生、カードゲーム、教育	
⑤商品・サービスの具体的な内容 (What)	地域課題の解決策を発想するカードゲームを活用し、地域主体で事業を継続できる仕組みを構築する。	
⑥担い手 (Who)	企業、市民団体、行政、市民、大学生、 等	課題・ボトルネックを乗り越えるために力を借りたい人物・企業像
⑦事業で生じる循環	子ども達のシビックプライドが醸成される → 将来の定住・関係人口の増加につながる → 地域の担い手が確保される → 地域経済の縮小を防ぐ	<ul style="list-style-type: none"> ・教育委員会 ・市民活動団体、市内企業 ・効果の見える化を検討するためのアドバイザー
⑧事業で生じる成果	若者の社会参画の促進 定住・関係人口の増加 新たな事業・産業の創出	