

アジェンダ

- 1. テーマ
- 2. 選択したテーマと課題、その理由
- 3. グループで取り組む課題
- 4. ニーズステートメント・ニーズクライテリア
- 5. 朝食プロジェクトとは
- 6. 選択した解決策の説明
- 7. プロトタイプの説明
- 8. 解決策と課題の整合性検証
- 9. 選択した解決策についてのCVCA図
- 10.解決策の検証結果
- 11. 改善した解決策の説明



Powerpoint ストック画像より

1. テーマ

• 広島県の全ての子どもが朝食を食べるにはどうするか

<サブテーマ>

- ・小学生にとって朝食とはどのようなものか
- ・朝食を食べていない小学生の様子はどのような
- ・市町社会福祉協議会が提供する長期保存が可能な食材の量・種類を増やすには

PBL II @ eikei univ

2. 選択したテーマと課題、その理由

■選んだテーマ:

広島県の全ての子どもが朝食を食べるにはどうするか

■選んだサブテーマ:

小学生にとって朝食とはどのようなものか

■特定した課題:

地域とのつながりが希薄になっている

■課題を特定した理由:

- ・子ども食堂は地域との強いつながりを持っていると感じた。
- ・話しかけただけで不審者扱い=地域とのつながりシャットアウト

3. グループで解決に取組む「課題」

地域とのつながりへの介入(解決に必要な変化)

- ✓ 「To be(あるべき姿)」を実現するためには、「レバレッジ・ポイント」を*どのように変化させる*べきか?
- 地域の現状を理解し、小学生と地域の人々がつながれる場を見つける

As is (現状)

- ✓ 現在は、どのような状態か?
- ✓ どのような課題があるか?
- ・小学生の生活習慣の乱れに気付きにくい
- ・両親の生活習慣の乱れ
- ・朝食に楽しみが無い
- ~課題~
- ・地域とのつながりが希薄

To be (あるべき姿)

- ✓ あるべき姿は、どのような状態か?
- ✓ どのような変化の可能性があるか?
- 地域の間で、情報交換やコミュニケーションがとれる
- 地域で子供を育てる
- ~可能性~
- ・地域で小学生の朝食欠食問題に取り組むことが出来る

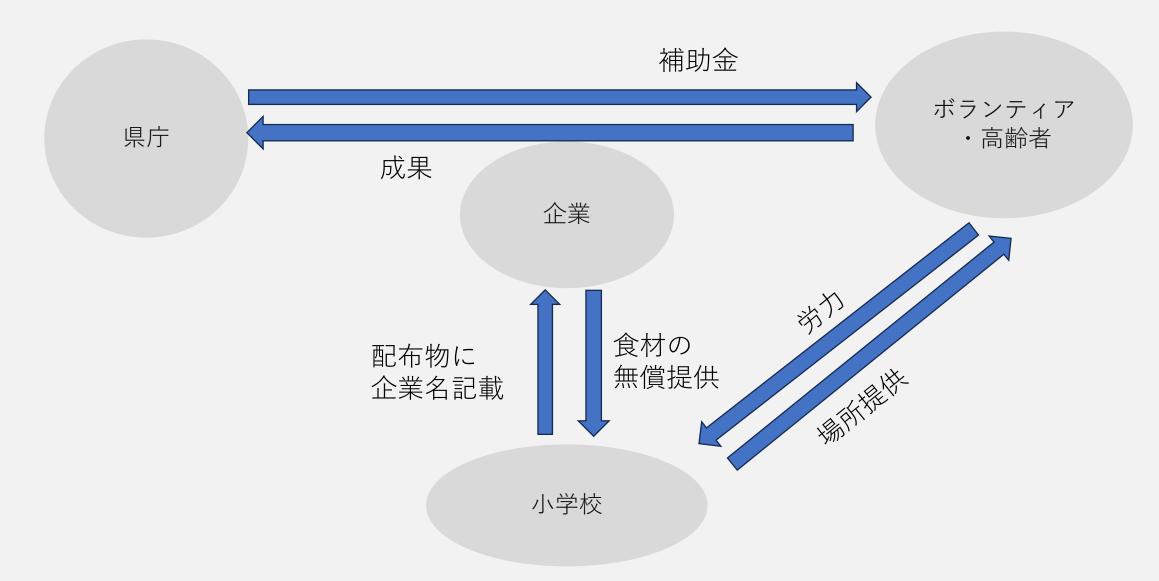
4. ニーズステートメント・ニーズクライテリア

ニーズステートメント (Needs Statement)

県庁が、小学生に食の楽しさを知ってもらい朝食プロジェクトの活性化に導くために、 地域と小学生のつながりを増やす方法。

	Must have ※必ず満たすべき条件 ※満たさなければ、解決策にならない	Nice to have ※満たすことができると、より良い条件 ※満たすと、より魅力的な解決策となる
機能性、性能 (Functionality)	朝食の楽しさを知ってもらう	朝食の大切さを理解してもらう
使い勝手 (Usability)	なし	どの学校でも実施できる
費用 (Cost)	小学生・保護者、学校に負担なし	地域の人々に何らかの得がある
その他 (Others)	なし PBL II @ eikei univ	小学生、地域の人々からフィードバックをもらう

5. 朝食プロジェクト(県庁)とは



6. 選択した解決策の説明

■解決策

米作り体験・野菜作り体験

■特徴

地域交流を通して、楽しい食育を実践することができる

■どんな課題を解決できるか

希薄だった小学生と地域とのつながりを増やすことができる 自分達が作った野菜やお米を食べることによって、朝食プロジェクトの参加率を上げることができる

■詳細

・1年を通して作物を栽培し、朝食プロジェクトで使用する 一地域の人にコツを享受してもらいつつ育てる・収穫する

田舎:米と野菜

都会:野菜

- ・朝食プロジェクトに参加するごとにスタンプをあげる
- ・一定個数たまったらごほうびをあげる(e.g. 宿題なしor お菓子)
 - →スタンプを押すことで参加回数を可視化する

7. プロトタイプの説明



解決策と課題の整合性確認 8

Value Proposition

製品と

サービス

地域の人と作物栽培体験を通し、食に興味を持ってもらい 朝食プロジェクト参加率を上げる。

ゲインクリエーター

- 児童が地域の人と共に 米・野菜作りを行い、収 穫した作物を朝食プロ ジェクトに使用するシス テム
- 朝食プロジェクトに1回 参加したらスタンプが貰 え、一定個数貯まると、 宿題なし券などご褒美と 交換できる制度

ペインリリーバー

- ご褒美制度の導入や自 分たちで育てた作物を 使うことで朝食興味を 持ち、朝食プロジェク トの参加率向上
 - スタンプをつけること で1人ごとの参加回数 の把握
 - 食育体験授業を実施す ることで食に興味を 持ってもらい朝食プロ ジェクト参加率向上

Customer Segment

県庁

ゲイン

・朝食プロジェク の参加率向上

顧客の仕事

- ・毎日朝食をたべ てもらう
- 地域のつながり を増やす
- ・届いてほしい人に 届いていない
- 参加率割合を調べる

ペイン

選択した解決策についてのCVCA図

■解決策の名称:米作り体験・野菜作り体験

■解決策の特徴:地域交流を通して、楽しい食育を実践することができる 新・朝食プロジェクト 補助金 ボランティア 県庁 ・大学生 成果 補助金 👢 🔒 成果 ・高齢者 企業 教育委員会 配布物に 食材の 場所提供・収穫した作物 企業名記載 指示 ↓ ↑成果 連携 地域コーディ 小学校 ネーター 一法の伝授等 (小学生) 連携 地域の人 (農家)

体験

10. 解決策の検証結果

【検証する仮説】

- ・地域の人と協力して、稲刈りや作物栽培ができるか
- ・ごほうびを提供することができるか。(e.g.宿題を無くす)
- ・朝食の大切さを感じることが出来るか

【検証の目的】

本プロジェクトの限界をはっきりさせるため。

【検証対象者】

県庁・農家・小学校・子ども食堂

【検証結果】

できるが、課題アリ

- ・地域コーディネーターが主体となって提携し、収穫した朝食Pを実施すると大切さを感じるとともに、保護者目線としても助かる。
- ・お米はもち米、野菜はサラダや調理しなくても食べられるもの
- ・都市部になるに連れて朝食欠食率が多い
- ・作物栽培をすることはできるが、毎日世話をする人が必ず必要
- ・全体的に実施不可能な計画ではないが、実際にプロジェクトが 行なわれた際に調理を行う人や学校と朝食プロジェクトボラン ティアの連携が必要になってくる

【結果からの学び】

- ・作物栽培をする場合、どの作物が育てやすいのか調べる必要が ある。
- ・調理の手間がないようにする
- ・作物体験を行なうことでなぜ朝食の喫食率が上がるのかを提示 する必要がある。

11. 改善した解決策の説明

■解決策の名称:

米作り体験・野菜作り体験

■解決策の特徴:

地域交流を通して、楽しい食育を実践することができる

■どんな課題が解決されるか?:

希薄だった生徒と地域とのつながりを増やすことができる 自分達が作った野菜やお米を食べることによって、朝食プロジェクトの参加率を上げることができる 自分達が野菜を作る→食べたくなる→朝食Pで食べる→朝食食べる習慣になる→大 切さを理解する→喫食率が上がる

■解決策の詳細:

- ・1年を通して作物を栽培し、朝食プロジェクトで使用する 田舎:米(もち米)と野菜 都会:野菜(トマト・きゅうり・ブロッコリー・キャベツ等)

 - 一地域の人にコツを享受してもらいつつ育てる・収穫する
- ・朝食プロジェクトに参加するごとにスタンプをあげる
- ・一定個数たまったらごほうびをあげる(e.g. 宿題なしor お菓子)
 - →スタンプを押すことで参加回数を可視化する PBL II @ eikei univ

ご清聴ありがとうございました