

COTOLLEGE

コーディネーター養成講座
コトレッジ

第4回



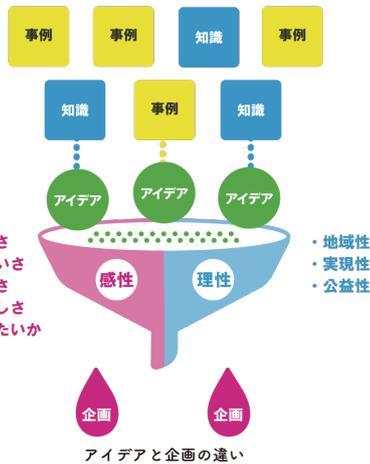
レクチャー：事例と企画の分析

事例収集の大切さ

コーディネーターが企画支援をする際に重要なのは、様々な事例を知っていることです。アイデアを生み出すためには、Webサイトなどから日々の情報を収集し、様々な事例のストックを持っておく必要があります。自分が参加したい、楽しそうと思える事例、自分でもできそうな事例を集めてみましょう。また、アイデアと企画の違いを認識しておくことも大切です。たくさんのアイデアに対して、公益性、地域性という理性と、楽しい、かわいいなどの感性の両面を考慮して絞り出されるのが企画になります。

コーディネーターとプレイヤーの違い

コーディネーターは、活動するプレイヤーの想いや状況を汲み取りながら伴走することで、その活動がより充実するためのサポートを行います。プレイヤーが主体的に活動するためには、魅力的な活動を生み出す場づくり(企画側)、魅力的なプログラムに発展させるためのサポート(企画支援)が必要です。



日時

2022.8.28 (Sun)

14:00~17:00

会場

茨木市役所南館10階大会議室

参加者数

24人

プログラム

- 1 はじめに
- 2 レクチャー：事例と企画の分析
- 3 ワーク①：事例を分析しよう！
- 4 宿題(事例)の共有
- 5 ワーク②：取り組みをブラッシュアップしよう！
- 6 全体共有
- 7 講評(奥河 洋介氏 HITOTOWA INC.)
- 8 ワーク③：COTOLLEGEを振り返ろう
- 9 おわりに

事例の分析と共有

集めた事例の何がおもしろいのか、他にはない新しさは何かなどの視点で分析していくことが必要です。まずは宿題で集めてきた事例(前回の研修でテーブル内で考えたアイデアの参考になりそうな事例)がどの地域で、誰に向けて、どのように行われているのかなどについて分析シートを使って情報を整理しました。その後分析シートをもとに、テーブル内で各自が集めてきた事例を共有しました。



事例をもとにした企画のブラッシュアップ

事例のいいなと思ったポイントを参考に、前回の研修で考えたアイデアを企画に落とし込むワークをしました。企画づくりは本来プレイヤーがコーディネーターの支援を受けながら考え、作成するものですが、コーディネーターとして企画にいたるまでの一連の流れを経験しておくことは大切であることから、テーブルごとに企画を考えました。

各テーブルのテーマ

- 1: 多世代の仲間や参加者を増やすには?
- 2: 市民活動の主体を増やすには?
- 3: 気軽に参加できる活動にするには?
- 4: さらに良い活動をするために、どんなチャレンジができるか?
- 5: 楽しく、かつ公共性がある活動にするには?

テーブル 対象にした団体 テーマを踏まえて今回考えた新たな企画の内容

テーブル	対象にした団体	テーマを踏まえて今回考えた新たな企画の内容
1	食育に関する活動をしている団体	子どもをターゲットに、農業を通じて交流を深める。将来的にはおにクルでコミュニティガーデンをつくって作物をつくる。自宅のコンポストを持ち寄って土づくりから始め、収穫した野菜を調理する。獣害を学んでいる大学生から、害獣の解体を含めて命をいただく授業を子どもたちに向けてしてもらう。
2	DIYの活動をしている女性たちの団体	庭に特化したDIYのプログラムを提供する。材料費などの費用をいただき実施。建築業者から廃材をもらったり、造園業者と連携する。庭のDIYの事例を冊子にして配布、SNSで発信する。DIYした庭のツアーを開催し、参加者同士の交流機会をつくる。
3	不登校児支援の活動をしている団体	不登校児に代わる新たな名前を考える。安心して楽しめる居場所づくりや役割がある場所をつくる。公民館の部屋では入りづらいので、おにクルのようなオープンスペースで開催する。地域の団体やカフェと協力して、各地で開催することで発信力も高まる。様々な目的をつくることで気軽な参加を促せる。
4	子育て支援の活動をしている団体	まちは大家族というコンセプトで、子育て支援と食、農をキーワードに育てた野菜や食材を各団体が持ち寄って、みんなで火を起こして調理して食べる。高齢者にも得意なことで関わってもらう。様々な団体に関わってもらいながら活動の幅を広げる機会にする。
5	エンカルな活動を推進している団体	エンカルに興味がない人、特に乳幼児と妊婦をターゲットにする。産婦人科や子供服店などで、初めての離乳食をエンカル、地産地消をテーマにしてつくる活動を企画する。本来、孤独な離乳食づくりをみんなで一緒に楽しむ。この経験を家に持ち帰ってもらい、家庭菜園づくりなどにつなげてもらう。

講評

1回目のゲスト奥河さんにオンラインで参加いただき、発表への講評と、コーディネーターが心がけるべきこととお話いただきました。



HITOTOWA INC.
奥河さん

問いを投げかける

コーディネーターが考えた企画をすべて伝えてしまうと、言われたからやるになってしまう。プレイヤーが考えられていない問いを投げかけ、コーディネーターに相談したことで新たな発見が得られたと思ってもらうことが大切。

事例を伝える

プレイヤーの活動が始まったら、事例をそのまま伝えることはしない。事例のすべてが素晴らしいわけではない。事例の中から必要な要素、特長を見つけ、その部分のみを伝える。事例の要素を分析してストックすることが大切。

ネットワークをつくる

活動では小さな成功体験が大切。少しずつステップアップできるように支援する。プレイヤーもコーディネーターも一人で頑張るのではなく、外に出て、詳しくの人に相談するなどネットワークをつくる働きかけが大切。

振り返りと今後に向けて

4回の講座を通じて自身のゆるい、かわいい、おもしろいポイントの変化や、学びを振り返りました。その後、これから始まる実践演習について説明をしました。それぞれの現場で研修参加者の実践が始まります。