

# エリアミーティング(東寺方小学区)

## 第2回 地域を知る



# ワークショップSTART!



まずは  
アイスブレイク



漫画

ドラマの  
登場人物

アイドル

あなたが憧れているのはだれですか？

※両親や家族を除く(個人にとって絶対的存在として映る可能性があるため)

アニメ

歴史上の人物

身近な人

# グループ共有 ⌚ 1人 2分程度

自己紹介も交えてグループで共有してみてください

1 自己紹介(名前)

2 選んだキャラクターまたは人物を紹介

名前は? どんなキャラクター?



# 第1回 自分を知る(振り返り)



自分のために地域を活用する



~~地域のために地域活動する~~

1 VRTカードでの自己分析

2 ケースワーク






# VRTカード

## ① カード振り分け

やりたい?  
どちらでもない?  
やりたくない?



2

古い地層から化石や骨を集め、恐竜や昔の生き物の生活を調べる

1

部品を組み立てて機械を作る

3

家具や照明など、部屋のインテリアのデザインをする

# VRTカード

## ① 結果集計

1

ぶひん く た きかい  
部品を組み立てて機械を  
つく  
作る

① やりたい

カード番号を○で囲む

1	7	13	19	25	31	37	43	49
2	8	14	20	26	32	38	44	50
3	9	15	21	27	33	39	45	51
4	10	16	22	28	34	40	46	52
5	11	17	23	29	35	41	47	53
6	12	18	24	30	36	42	48	54

横一行計

6	枚	.....	R
	枚	.....	I
	枚	.....	A
	枚	.....	S
	枚	.....	E
	枚	.....	C

合計 枚

# RIASEC

- アメリカの心理学者ホランドが、人の基本的な性格を6つのタイプに分けたものがRIASEC
- 「やりたい」の枚数が**多い**領域ほど**興味**があることが想定できる



1  
部品を組み立てて機械をつくる

1  
部品を組み立てて機械をつくる

1  
部品を組み立てて機械をつくる

1  
部品を組み立てて機械をつくる

1  
部品を組み立てて機械をつくる

1  
部品を組み立てて機械をつくる

1  
部品を組み立てて機械をつくる

1  
部品を組み立てて機械をつくる

1  
部品を組み立てて機械をつくる

1  
部品を組み立てて機械をつくる

1  
部品を組み立てて機械をつくる

1  
部品を組み立てて機械をつくる



 やりたい領域  
RIASEC

R >  S >

 獲得したい領域  
RIASEC

R >  >

# ケースワーク



## 「自治会でオンライン併用のお祭りを開催する」



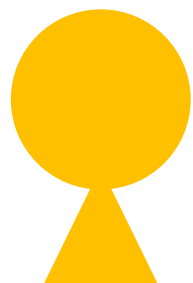
### ～与えられた活動～

やりたい領域や獲得したい領域を意識することで、  
「やらなきゃいけない」から価値のある活動に！

# あなたが憧れている対象はだれですか？



あなたのなりたい姿  
への手がかり



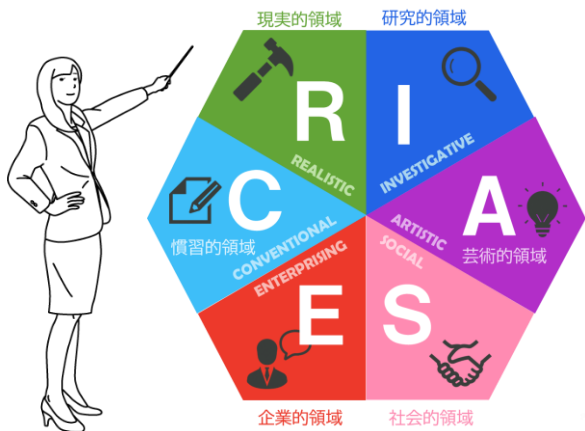
キャリア心理学者  
マーク・L・サビカス



# なりたい姿に近づくために？・・・

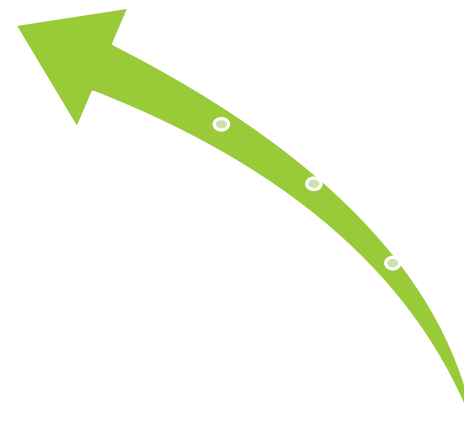
1

好きや興味を知る



2

理想のイメージや方向性を知る



# 憧れている対象について語り合おう

---

## ペアワーク ⌚ 1人 5分程度

1

思い浮かべるイメージ

ポイント

実際の本性は関係なく、あなたの思うイメージがなりたい姿への大ヒント

2

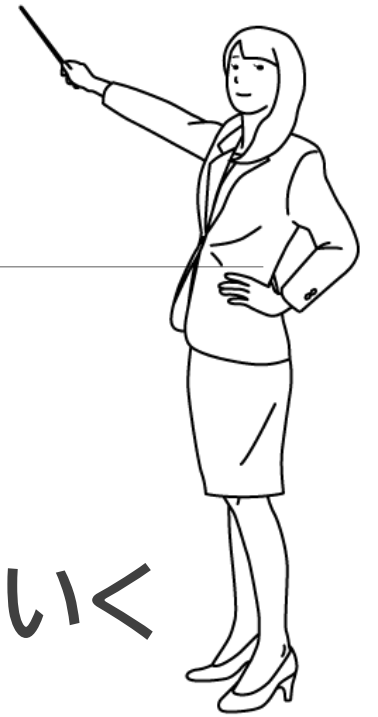
自分とのギャップで取り入れたい点

ポイント

あなたが獲得したい能力や考え方を見つける



# たとえば？・・・あるドラマの主人公



1 思い浮かべるイメージ

何事にも一生懸命、後半につれて急激に成長していく

2 自分とのギャップで取り入れたい点

成長＝素直で、怖がらずに挑戦する姿勢

# 憧れている対象について語り合おう

## ペアワーク ⌚ 1人 5分程度

1

思い浮かべるイメージ

2

自分とのギャップで  
取り入れたい点

### 質問例

Q.生まれ変わったらそのキャラクターになりたいですか？

Q.そのキャラクターのどの部分を真似したいですか？

Q.そのキャラクターの能力が手に入ったら何をしてみたいですか？

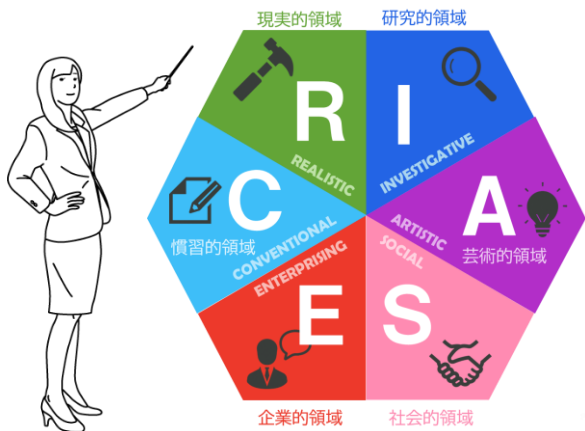
# なりたい姿に近づくために？・・・

2

理想のイメージや方向性を知る

1

好きや興味を知る



3

興味があることや  
獲得したいことを地域で実現



“「楽しい」を地域で実現”にむけて

5W1Hで地域の活用方法を考えよう

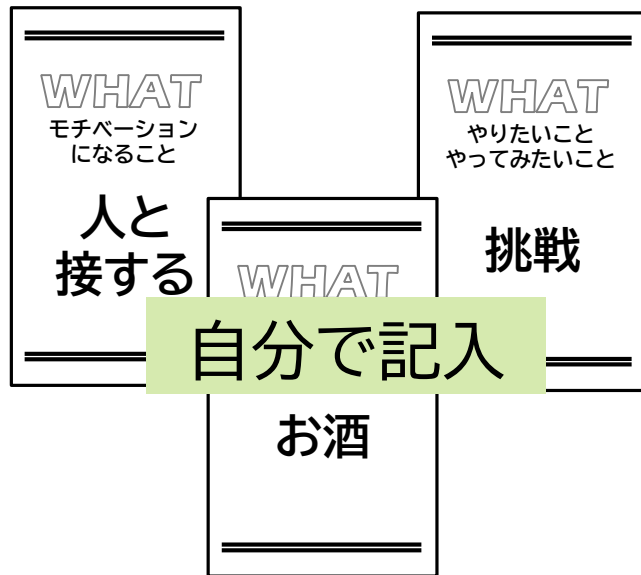


1 WHAT なにを? 自分カードを作成済

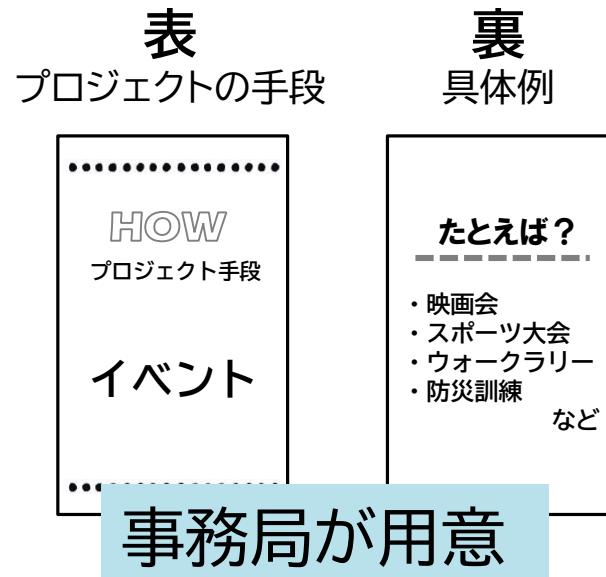
2 HOW どのように? プロジェクトの手段としてこんな方法があります!

3 WHY なぜ? 地域にはどんな課題がある? プロジェクトのヒントに!

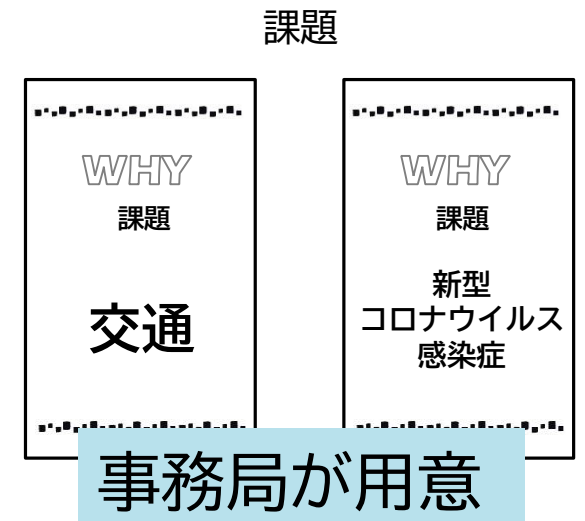
なにを? **WHAT**



どのように? **HOW**



なぜ? **WHY**



4 自分でそれぞれカードを選んで、わくわくする組み合わせをもとに、具体的なプロジェクトを考えよう！

5 グループで発表し合って、より魅力的なプロジェクトになるよう意見を出し合おう！

※ファシリテーターとして各グループに1人大学生参加

みんなで乾杯！ プロジェクトをやりたい！

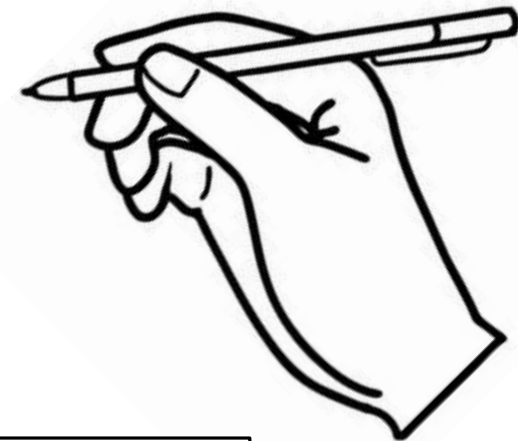
いつ？	どこで？	だれと？								
なにを？ <i>WHAT</i>	どのように？ <i>HOW</i>	なぜ？ <i>WHY</i>								
<table border="1"><tr><td><b>WHAT</b> モチベーション になること</td><td><b>WHAT</b> 好きなこと 興味があること</td></tr><tr><td>人と 接する</td><td>お酒</td></tr></table>	<b>WHAT</b> モチベーション になること	<b>WHAT</b> 好きなこと 興味があること	人と 接する	お酒	<table border="1"><tr><td><b>HOW</b> プロジェクト手段</td></tr><tr><td>イベント</td></tr></table>	<b>HOW</b> プロジェクト手段	イベント	<table border="1"><tr><td><b>WHY</b> 課題</td></tr><tr><td>新型 コロナウイルス 感染症</td></tr></table>	<b>WHY</b> 課題	新型 コロナウイルス 感染症
<b>WHAT</b> モチベーション になること	<b>WHAT</b> 好きなこと 興味があること									
人と 接する	お酒									
<b>HOW</b> プロジェクト手段										
イベント										
<b>WHY</b> 課題										
新型 コロナウイルス 感染症										

否定せず、  
実現に向けた  
アドバイスを！



# 自分カードを作ろう！

～ 私は何をしたい？～



個人ワーク ⌚ 1人 10分程度

WHAT  
モチベーション  
になること

人と接する

WHAT  
やりたいこと  
やってみたいこと

挑戦

WHAT  
ほしい能力

リーダー  
シップ

WHAT  
好きなこと  
興味があること

お酒

**R** 機械や物を対象とする  
具体的な活動への興味

【キーワード】

- ・機械を使う ・ものを扱う ・動物にふれる
- ・身体を動かす ・運転する ・ものをつくる

現実的領域

研究的領域

**I** 研究や調査のような  
活動への興味

【キーワード】

- ・研究する ・調査する
- ・分析する ・情報を集める

**C** 定まった方式や  
規則に従って行うような  
活動への興味

【キーワード】

- ・正確に処理する ・計算する
- ・ものを整理する ・反復作業
- ・定期的な作業をする

慣習的領域

REALISTIC

INVESTIGATIVE

**A** 音楽、美術、文系など  
芸術的な活動への興味

【キーワード】

- ・創作する ・表現する ・デザインする
- ・アイデアを生み出す ・感性を生かす

芸術的領域

ARTISTIC  
SOCIAL

**E** 企画したり、組織を動か  
ような活動への興味

【キーワード】

- ・企画する ・管理する ・リーダーシップ  
を發揮する ・指導する ・運営する

企業的領域

社会的領域

**S** 人に接したり、奉仕をする  
ような活動への興味

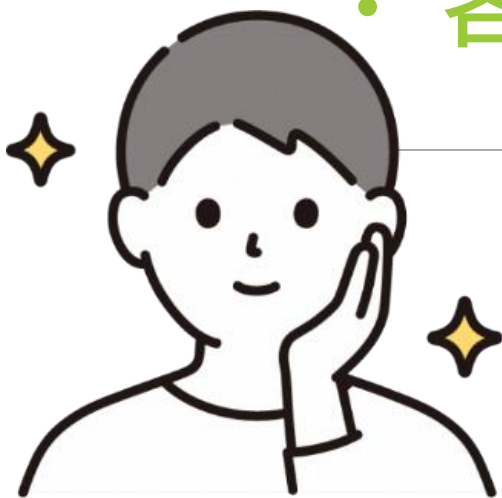
【キーワード】

- ・人と接する ・人に教える
- ・人を援助する ・人を支える



# クイズに挑戦！

- 選択式のクイズ 5問
- 各問シンキングタイム→解説を繰り返します



進行：中村ゼミ



Q1. いろは坂桜公園は、ある映画のモデルになったと  
されています。  
それはどの作品でしょう？

- ① 猫の恩返し    ② コクリコ坂から    ③ 耳をすませば





出典：スタジオジブリ作品一覧 紹介可能素材  
<https://www.ghibli.jp/works>

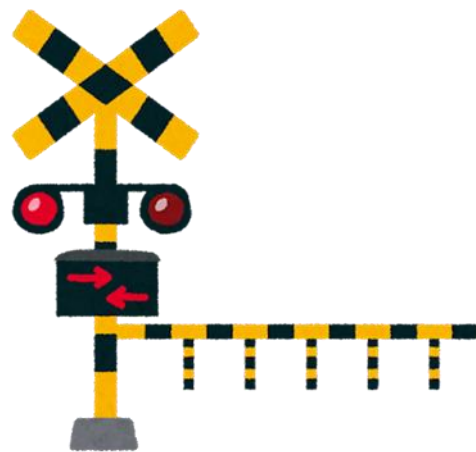


Q2. 一般的に最も交通事故が発生しやすい  
スポットはどこでしょう？

① 交差点



② 踏切



③ カーブ



# Q.3 多摩市の公式災害情報が取得できないツールは 次のうちどれでし

① メール



### 災害関連情報について

#### テレビ

- ・避難情報
- ・開設避難所
- ・河川水位
- ・気象情報
- ・警報・注意報

① NHK(総合) テレビを表示し、dボタンを押す

② 「地域の防災・生活情報」を選択



③ 「開設避難所情報」を選択



④ 「開設避難所情報」を確認できる



#### インターネット

- 多摩市公式ホームページ
- ・避難情報
- ・開設避難所

多摩市公式ホームページ  検索

- 国土交通省 川の防災情報
- 東京都 水防災総合情報システム
- ・河川水位
- ・河川カメラ

▶多摩川・浅川・大栗川

国土交通省 川の防災情報  検索

▶大栗川・乞田川

東京都 水防災総合情報  検索

- 気象庁ホームページ
- ・洪水・土砂災害の危険度分布
- ・雨雲の動き
- ・気象警報・注意報

気象庁 ホームページ  検索

#### メール配信サービス(事前登録制)

事前登録で避難情報がメールで届く!  
(開設避難所や避難地区の案内など)  
※多摩市公式ツイッターでも情報発信!

防災行政無線が聞こえないときは  
(アンサーバック)  
⇒042-338-6910

## 多摩市

# 洪水・土砂災害 ハザードマップ



風水害・土砂災害から  
身を守ろう!  
避難しよう!  
備えよう!

多摩川で洪水が起きたらどうなるの? ..... 多摩川周辺の浸水 ..... 1ページ

洪水・土砂災害はどんなところで起きるの? → 洪水・土砂災害ハザードマップ ..... 5ページ

災害が発生したらどうしたらいいの? ..... 洪水・土砂災害に備えて ..... 25ページ

土砂災害で何が起きるの? ..... 土砂災害について ..... 27ページ

台風や洪水で何が起きるの? ..... 風水害について ..... 28ページ

いつ避難すればいいの? ..... 避難行動について ..... 29ページ

近くの避難所はどこ? ..... 避難所・避難場所一覧 ..... 30ページ

多摩市役所 〒206-8666 東京都多摩市関戸6-12-1 電話: 042-375-8111  
令和2年3月発行 制作(株)中央ジオマッピング

出典: 多摩市公式ホームページ

<https://www.city.tama.lg.jp/cmsfiles/contents/0000010/10855>

/tama\_P00-31.pdf

Q4. 日本全国で「こども110番」という取り組みを行っています。この取り組みは不審者との遭遇などの緊急事態で駆け込んでいい家の募集をしています。

東京都内では、この取り組みに警視庁のキャラクターを用いたステッカーが目印とされていることが多いのですが、このキャラクターの名前は何でしょう？

① ピーガル君

② みーぽ君

③ ピーポ君

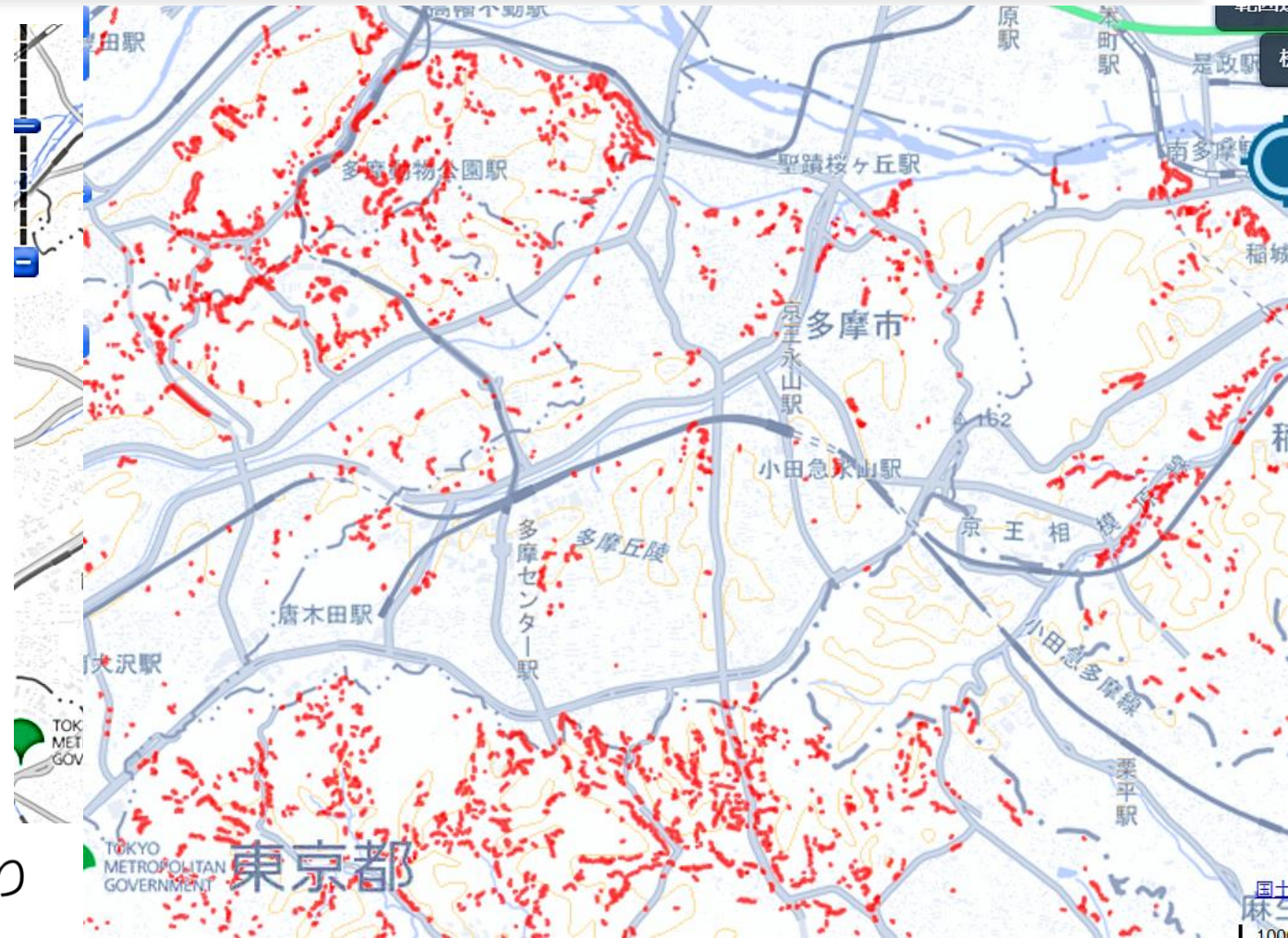
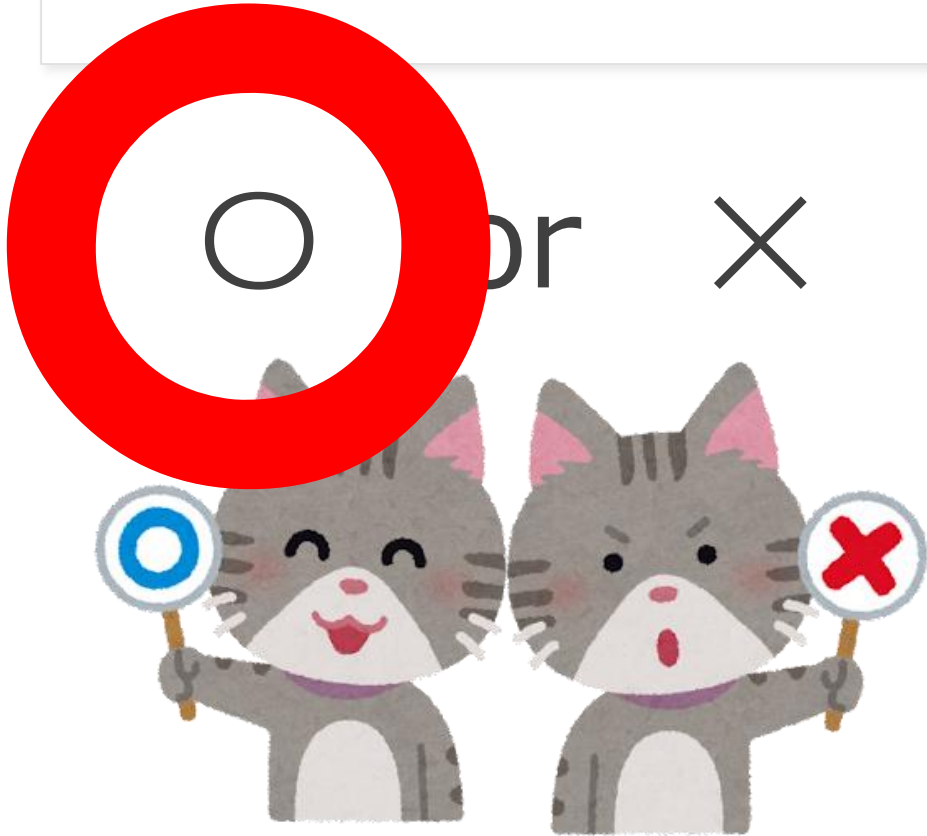


出典:警察庁ウェブサイト

<https://www.npa.go.jp/about/overview/mascot.html>



Q5. 令和3年現在、多摩市は土砂災害特別警戒区域に指定された場所が存在するのでしょうか？



出所：東京都建設局：土砂災害警戒区域等マップより

# クイズを通して

地域について自分の知識をはかる

||

自分と地域の“関係性”を知る

ポイント

“活動は情報を得ることから”





# プロジェクトを考えよう

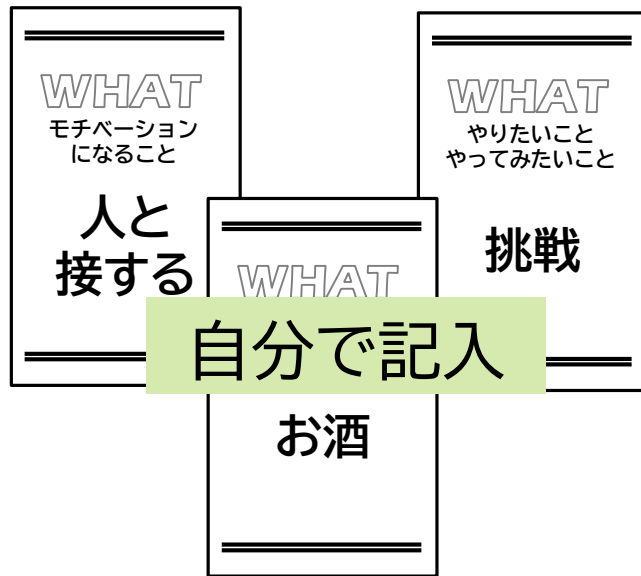


1 WHAT なにを？ 自分カードを作成済

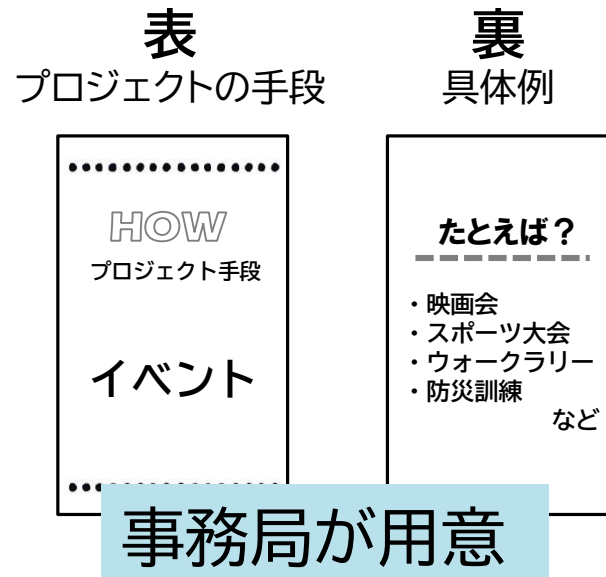
2 HOW どのように？ プロジェクトの手段としてこんな方法があります！

3 WHY なぜ？ 地域にはどんな課題がある？プロジェクトのヒントに！

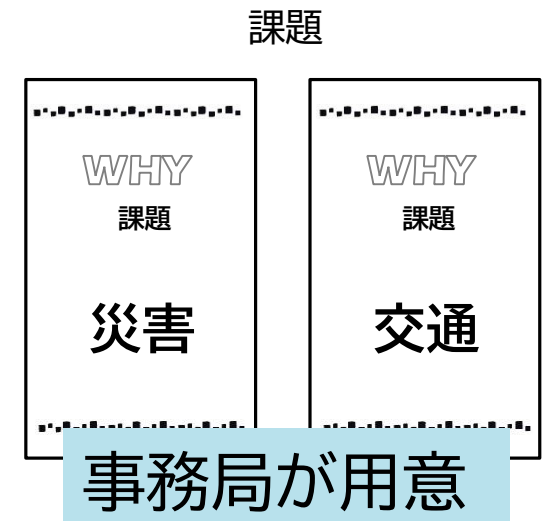
なにを？ **WHAT**



どのように？ **HOW**



なぜ？ **WHY**



4 自分でそれぞれカードを選んで、わくわくする組み合わせをもとに、具体的なプロジェクトを考えよう！

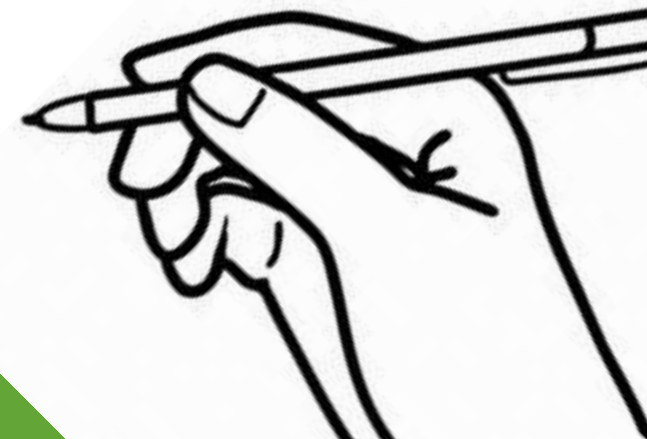
5 グループで発表し合って、より魅力的なプロジェクトになるよう意見を出し合おう！

※ファシリテーターとして各グループに1人大学生参加

みんなで乾杯！ プロジェクトをやりたい！

いつ？	どこで？	だれと？								
なにを？ <i>WHAT</i>	どのように？ <i>HOW</i>	なぜ？ <i>WHY</i>								
<table border="1"><tr><td><b>WHAT</b> モチベーション になること</td><td><b>WHAT</b> 好きなこと 興味があること</td></tr><tr><td>人と 接する</td><td>お酒</td></tr></table>	<b>WHAT</b> モチベーション になること	<b>WHAT</b> 好きなこと 興味があること	人と 接する	お酒	<table border="1"><tr><td><b>HOW</b> プロジェクト手段</td></tr><tr><td>イベント</td></tr></table>	<b>HOW</b> プロジェクト手段	イベント	<table border="1"><tr><td><b>WHY</b> 課題</td></tr><tr><td>新型 コロナウイルス 感染症</td></tr></table>	<b>WHY</b> 課題	新型 コロナウイルス 感染症
<b>WHAT</b> モチベーション になること	<b>WHAT</b> 好きなこと 興味があること									
人と 接する	お酒									
<b>HOW</b> プロジェクト手段										
イベント										
<b>WHY</b> 課題										
新型 コロナウイルス 感染症										

否定せず、  
実現に向けた  
アドバイスを！





# プロジェクトを考えよう



1

カードの組み合わせを考えよう

**個人ワーク** ⌚ 1人 **15** 分程度

2

グループで発表し合おう

**グループワーク** ⌚ **20** 分程度

⌚ 1人 **5** 分程度

(発表 **2** 分 意見交換 **3** 分)

否定せず、  
実現に向けた  
アドバイスを！

# 第2回エリアミーティング まとめ

---

中央大学国際経営学部 中村経済学ゼミ

## 第3回 エリアミーティングについて

---

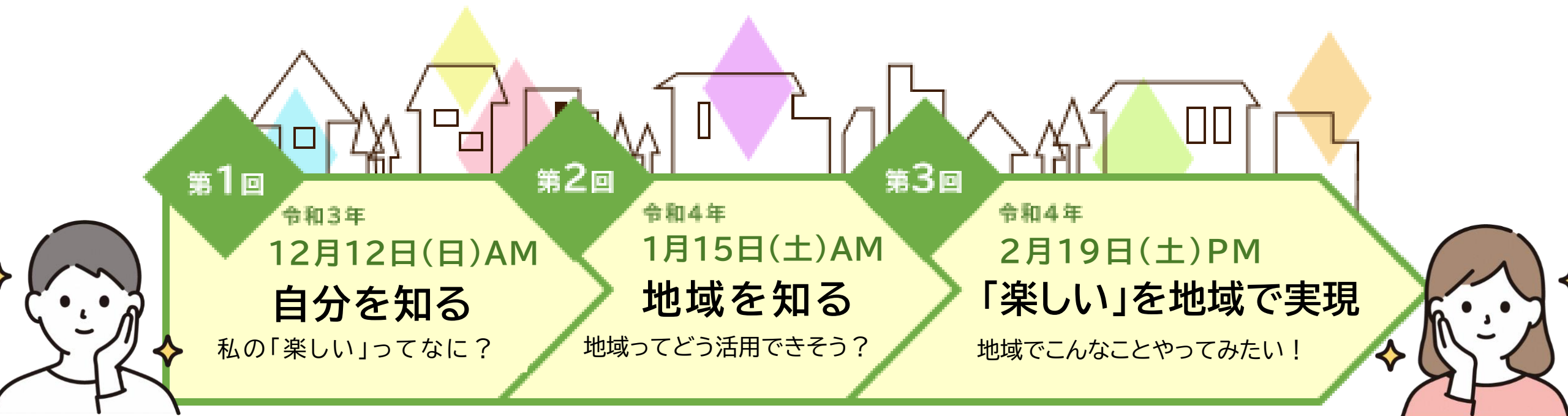
**日時** : 令和4年2月19日(土) 14時~16時

**場所** : 東寺方小学校ランチルーム

**テーマ**

「楽しい」を地域で実現

## 令和3年度



## 令和4年度

- ・ プロジェクトの実現
- ・ つながる場づくり

# ワークショップ FINISH !

## 「地域を知る」

