

令和7年度 第33回全国高等学校生徒商業研究発表大会

「思い出」と「学び」の贈り物
～体験格差のない桜井市をめざして～

奈良県 奈良県立商業高等学校

部局 たまつえ

3 年 上田 実弥 松井 亜美 森川 理子

2 年 梅 結良 北島 佐紀 清川 苑夏 梶谷 ほのか

1 年 梅原 雅土 芝田 唯人 森本 乃愛

指導教員 幸田 隆伸 黒木 一隆 村田 勇士

目次

はじめに2 ページ
1. はじめに	
2. これまでの取り組み	
第1章 現状分析3 ページ
1. 体験活動の機会調査	
2. 体験活動の意義	
3. 体験活動の現状	
4. SWOT 分析	
第2章 研究仮説4 ページ
第3章 企画と実践5 ページ
1. 『未完成カフェ+』での取り組み	
2. 子ども食堂『みんなの食堂』での取り組み	
第4章 検証13 ページ
1. 『お仕事体験 in 未完成カフェ+』の検証	
2. 子ども食堂『みんなの食堂』での取り組みの検証	
3. 仮説の検証	
第5章 今後の課題・展望17 ページ
参考・引用文献18 ページ

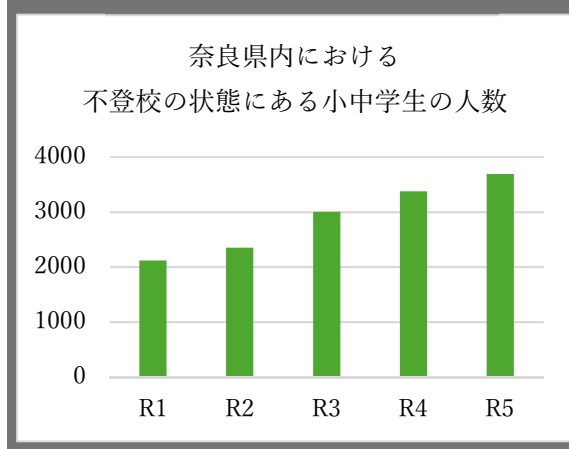
引用文献や参考資料がある記述には「(※1)、(※2)・・・」の印をつけています

はじめに

1 はじめに

奈良県教育委員会の調査によると、令和5年度における不登校の状態にある小中学生の人数は過去最多の3691人を記録した(※1、図表1)。全国、奈良県とも**不登校の状態にある児童生徒は増加の傾向**にある。また、日本の子どもの貧困率は、**最悪の水準**にある。日本財団によると、実に7人に1人の子どもが相対的貧困状態にあるとされている(※2)。なお、相対的貧困とは、国民を可処分所得の順に並べ、その真ん中の人の半分以下しか所得がない状態を呼ぶ。このような相対的貧困状態や、社会から孤立しやすい家庭環境に置かれている子どもたちは、普段の生活では味わうことのできない活動や、家族以外の人々と交流する機会が少ないと言われている。「すべての子どもたちが体験できるような活動を届けたい。」私たちの新たな挑戦がスタートした。

図表1 奈良県の不登校調査



2 これまでの取り組み

桜井市立図書館に地域のサードプレイス機能を持たせるということを研究目標に異世代交流や地域コミュニティ再生の仕組みを作るため、桜井市立図書館で『未完成カフェ+』を開催している。

1年目の取り組み～桜井市立図書館を地域のサードプレイスにする～

- ・桜井市立図書館に打診し、未完成カフェ+の実施が決定
- ・全国高校生物産展の開催
- ・体験型ワークショップの開催
- ・カフェブースの設営
- ・キッチンカーも参入してイベントの拡大

2年目の取り組み～地域コミュニティで高める地域の防災意識～

- ・自助を高めるための取り組み
 - ①それぞれの場面に合わせ、災害時の非常用品を入れた「どこでもストック」の開発
 - ②ペール缶を使ったフェーズフリーな「かまどベンチ」の開発
- ・共助を高めるための取り組み
 - ①かまどベンチでの炊き出し
 - ②市内の自治会と協力した防災訓練の実施
- ・公助とつながるための取り組み
 - ①桜井市危機管理課による災害対策用品の展示
 - ②自衛隊ブースの設置

2年間の 成果

『未完成カフェ+』が地域に浸透した。そして、桜井市立図書館にサードプレイス機能を持たせることで、有事の際に助け合える地域コミュニティの醸成につなげることができた。

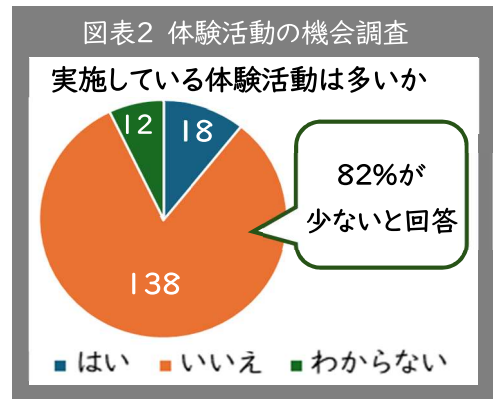
第1章 現状分析

桜井市における体験活動の状況、体験活動の重要性等について調査を行い、『未完成カフェ+』で体験活動を実施するにあたり分析をした。

1 体験活動の機会調査

未完成カフェ+にて、桜井市で実施されている体験活動についてアンケート調査を実施し、有効回答数 267 人のうち、ターゲット層（桜井市内在住）168 人の回答を分析した。その結果、桜井市内に体験活動を行える場所が少ないことが分かった（図表2）。また「桜井市内でどのような体験活動がありますか」への回答では、放課後児童クラブ、ひみこパーク、三輪山体験パーク、和太鼓体験等が挙がった。

また、小学生が遊ぶ場所が少ないという意見も多く寄せられた。学校がない日に、小学生が安全に過ごし体験ができる場所を求める声が多くあった。



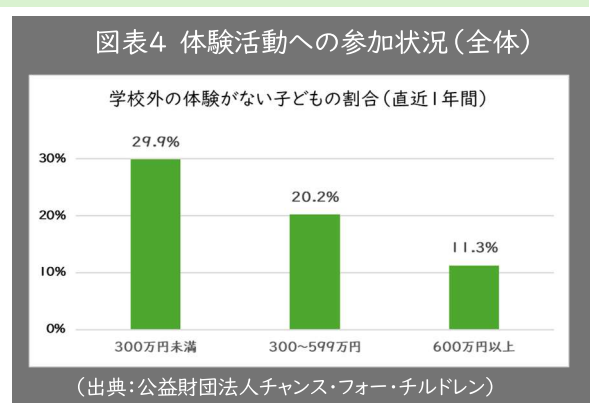
2 体験活動の意義

平成28年度文部科学白書の「第一部 特集 子どもたちの未来を育む豊かな体験活動の充実」では、「体験活動は、幼少期から青年期まで、多くの人と関わりながら体験を積み重ねることにより、『社会を生き抜く力』として必要となる基礎的な能力を養う効果があると考えられています。社会で求められる仲間とのコミュニケーション能力や自立心、主体性、協調性、チャレンジ精神、責任感、創造力、異なる他者と協働する能力等を育むためには、様々な体験活動が不可欠です。」と



3 体験活動の現状

一方で、子どもの体験格差解消プロジェクトによると、「少年自然の家」などが、過去 13 年間で約4割が廃止になっていること、核家族化による家族行事・季節行事の減少、学校現場の多忙化などにより、子どもたちの体験のインフラが崩れつつある現状が述べられている（※4）。国立青少年教育振興機構の調査によると、体験の機会が少なくなっていると回答した保護者は7割以上という結果が報告されている（※5）。実際、公益社団法人チャンス・フォー・チルドレンの調査では、低所得世帯の子ども約3人に1人が、1年を通じて**学校外**



の**体験が何もない「体験格差」**の状態に置かれているとされている（※6）。世帯年収300万円未満と600万円以上の家庭は、学校外の体験活動の頻度に2.6倍の差があることが明らかになっている（図表4）。

調査 結果

「1. 体験活動の機会調査」より、桜井市にはすべての子どもたちが体験活動を受けられる十分な環境がない。体験格差は、生きる力の育成にも大きく影響する課題である。

4 SWOT 分析

『未完成カフェ+』で体験活動を行うにあたって、地域（体験活動の現状）や未完成カフェ+に備わっているもの（強み・機会）や解決したい問題（弱み・脅威）を探るため、地域（体験活動）の現状と『未完成カフェ+』の現状をもとに SWOT 分析を行った。

図表5 SWOT 分析

※ 赤字は『未完成カフェ+』 黒字は地域

<p>S Strength【強み】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・認知度、知名度が高く、地域に浸透している ・多世代が集まれる居場所が形成されている ・地域住民の関係性・居力関係 ・多彩な歴史的資源・伝統産業の存在 	<p>W Weaknesses【弱み】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・図書館内という限られたスペースのため制限がある ・資金不足 ・子どもの遊び場の減少 ・無料でできる体験活動が少ない
<p>O Opportunity【機会】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・地元の団体・行政と連携が可能 ・様々な体験をさせたいと考える親の増加 ・子どもの遊び場が減少中、お金のかからない遊び場を求めている 	<p>T Threats【脅威】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・生徒の入れ替わり ・体験活動を充実させようとする団体の増加 ・子育て世代の流出

分析結果

体験活動を実施するにあたり、『未完成カフェ+』の強みを生かすことで、桜井市の体験格差を解消することができるのではないかと。

第2章 研究仮説

これまでの現状分析と体験活動のポイントから、昨年度までの取り組みで達成した地域の居場所である『未完成カフェ+』に小学生の体験活動を今まで以上に充実させることを目指して研究を進めていく。そこで、

研究目標

「思い出」と「学び」の贈り物

研究目標をこのように設定した。

私たちが研究を通して、地域子どもたちにどのような活動をしてほしいのかを話し合った。やはり、「子どもたちが笑顔になる活動をしたい!!」という原点に戻った。そこで、子どもたちの幸せや心の豊かさ、幸福感を重視することをテーマに、アメリカの心理学者マーティン・セリグマンが提唱したPERMA（※7、図表6、）の考えを参考にした。PERMA 理論は、ウェルビーイングの5つの要素を指す。

図表6 ウェルビーイング5つの要素



これらの要素は、P (Positive Emotion)、E (Engagement)、R (Relationships)、M (Meaning)、A (Achievement)である。この要素を追求することで、人々は本質的な動機づけを得ることができ、ウェルビーイングを高めることができると言われている。この5つの要素を意識して、以下の仮説を設定した(※7)。

研究 仮説	子どもたちに多様な体験活動を提供することで、 彼らの幸福感が向上し、精神的・社会的な健全さが促進される。
P	体験活動を通して、喜び、希望、自己肯定感等のポジティブな感情を持つ。
E	自分が行う活動に集中する。
R	体験の中で、同じ活動をする仲間と良好な関係を築き、社会的なつながりを感じる。
M	活動に意味や意義を見出し、より大きな目的に貢献していると感じる。
A	自分が設定した目標や挑戦を克服した際に得られる満足感。

第3章 企画と実践

I 『未完成カフェ+』での取り組み

①体験活動の決定

体験活動は、スポーツや文化に親しんだり、自然にふれたり、社会の中に入って仕事を体験するなど、様々である。私たちはその中でも社会のニーズにマッチした商業高校生ならではの体験活動を実施したいと考えた。国立青少年教育振興機構の調査によると、「商店や会社などで実際の職業を体験すること」に対する体験活動の現状と保護者のニーズとの間には大きな差があることが分かった(※5)。

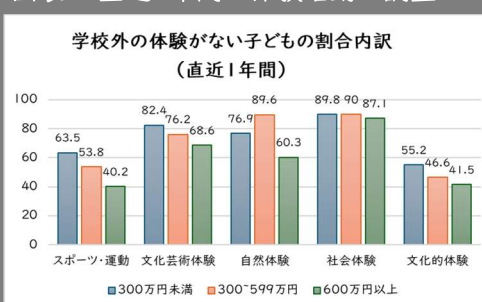


図表7 保護者が求める体験活動の調査

してほしいけど、できないことしてほしい	してほしい	した	差
商店(お店)や会社などで実際の職業を体験する	94.9	13.1	-81.8
農業や林業、魚業での労働や生産を体験する	92.8	16.2	-76.6
外国の人と話したり、遊んだり、一緒に生活したりする	95.1	23.7	-71.4
地域のクラブや行事などに、委員や係として参加する	91.2	25	-66.2
科学の実験や見学を通して、新しい技術などにふれる	96.3	40.3	-56

(出典:国立青少年教育振興機構)

図表8 直近1年間の体験活動の調査



(出典:公益財団法人チャンス・フォー・チルドレン)

そして、私たち商業高校生が「子どもたちに何を伝えることができるか」を話し合う中、様々な視点で意見が出てきた。

- | | |
|--------------------|----------------------|
| ・商業に関する専門知識・技能 | ・販売実習で学んだマーケティングの知識や |
| ・社会で必要なマナーやビジネスの知識 | コミュニケーション能力 |
| ・検定試験の資格取得 | ・商業の楽しさ |

これは、保護者のニーズともマッチし、私たちが普段学校で学ぶビジネススキルやコミュニケーション能力を生かすことができると考え、社会体験である職業体験に決定し、『お仕事体験 in 未完成カフェ+』とした。

②『お仕事体験 in 未完成カフェ+』の目標

小学生に届けたい「学び」を明確にするため、3つの目標を設定した。



目標① 働くことの楽しさ、大切さ、喜びに気づく

働くことは「大変なもの、仕方なくやるもの」というイメージから、実際に働いてみることで、仕事の「面白さ」や「達成感」に気づかせる。将来の仕事を考える機会となる。



目標② 周りの人と協働し、相手を思いやる気持ちを養う

同世代に限らず、異世代の人と交流し、協力したりすることで他者との良好な関係を築き、集団での目標達成や課題解決に取り組む姿勢を養う。



目標③ ビジネスの仕組み、ビジネスに必要な知識・技術を身につける

働くことで、会計の知識やコミュニケーション能力を身につける。そのため、お客さんに喜んでもらうには、声掛けなどの接客をどうするべきかを一緒に考える。

③付加価値

より本格的なお仕事体験にしたいと話し合いを重ねた結果、特注コスチュームと給料袋の作成、修了証書を授与するという意見が出たので、デザイン案(図表9)を作成し費用を調べた。

図表9 デザイン案の作成



その結果、56万円もの大金が必要になることが分かったため、お仕事体験を有料にしないかという声もあり、有料と無料で意見が対立した。そんな時、やまとまほろばロータリークラブ様から「未完成カフェ+の取り組みは素晴らしい!!何か協力できることはないか」というありがたいお声をいただいた。そこで、ロータリー財団地区補助金を申請し、お仕事体験で使用する備品を購入することができた。

図表 10 実際に購入した商品



バンダナ



エプロン



コック衣装



法被

④『お仕事体験 in 未完成カフェ+』の概要

『未完成カフェ+』で出店されるマルシェ（後載）で高校生と一緒に勤務をする。マルシェでは計18店舗を設営し、小学生の安全面・体験のクオリティを考慮して募集人数は60名（各店舗に小学生2名）とした。

今までにもお仕事体験の実施経験はあったが、今回はさらに、前項で掲げたお仕事体験目標を達成するためのプログラムを考え、特に全体説明を工夫して計画した。お仕事体験は最大2回までとする。

全体説明

職業選択

就職

退職

給料・納税

I) 全体説明

※今回特に工夫した箇所に下線を引いている。

参加した小学生と保護者に全体説明を行う。お仕事体験の流れはもちろん、体験活動を通して身につけてほしいことやお金の流れの仕組みを、身近な小売店やレストランを例に挙げながら説明する。

II) 職業選択

求人票から子どもたちが自分で職業を選択する。求人票には仕事内容、仕事場所、給料等を掲載し、自分で決めた仕事を最後まで成し遂げる達成感や仕事の楽しさを感じてほしいと考えた。仕事が決まれば、職業に応じた特注コスチューム（制服）を着用する。

III) 就職

制服に着替えたあと、仕事場所に移動して自分から店長に挨拶をする。そして、求人票に書かれた仕事内容の中からやりたい仕事を店長に伝え、高校生と一緒に仕事を始める。

図表1-1 お仕事体験の様子①



全体説明



職業選択



就職

IV) 退職

勤務時間は1回につき45分とする。45分が経過すると店長にタイムカードを記入してもらって勤務終了となる。

V) 給料・納税

タイムカードを銀行に持参し、時間に応じた給料を受け取る。高校生はそこで子どもたちに税金の仕組みを教え、子どもたちは続いて税務署に行き、決められた給料の一部を納税する。

○すべてのプログラムを終えた小学生には修了証書を授与して体験は終了。

図表1-2 お仕事体験の様子②

さん	
1回目	2回目
場所	場所
時間	タイムカード



給料（金券）



納税



修了証書

⑤企画

これらの内容をもとに、『お仕事体験 in 未完成カフェ+』の企画を考えた。なお、『未完成カフェ+』については、前回までの取り組みを参考に企画した。

企画

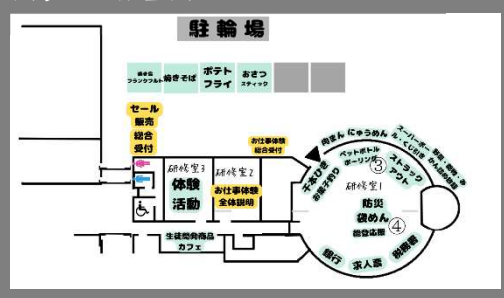
企画名 : お仕事体験 in 未完成カフェ+
 日時 : 令和6年11月16日
 午前の部 11:00~13:00
 午後の部 13:30~15:00
 場所 : 未完成カフェ+ (桜井市立図書館)
 募集人数 : 60名
 体験内容 : マルシェでの勤務(後載)

企画名 : 未完成カフェ+
 日時 : 令和6年11月16日 11:00~16:00
 場所 : 桜井市立図書館
 集客目標 : 1,500名
 〈内容〉
 マルシェ、キッチンカー、お仕事体験、自衛隊ブース、
 そうめん(桜井市の地場産業)ブース

⑥マルシェ(小学生の働く場所)

小学生の勤務場所の確保はもちろん、様々なお客様が楽しんでもらえるように多数の屋台を出店する必要がある。そこで、飲食・縁日・体験・カフェの計18店舗の出店が決定した。そして、お仕事体験を通して桜井市の伝統産業も知ってもらいたいと思い、やまとまほろばロータリークラブ様の協力で桜井市の地場産業である三輪そうめんのブースも出店することができた。保健所に「食品営業類似行為等実施計画報告書」を提出し、さらに火器を扱うため消防にも必要書類を提出した。

図表13 配置図



⑦広告宣伝

i) お仕事体験 in 未完成カフェ+

桜井市教育委員会を訪問して、今回のイベントについて趣旨説明を行い、協力をお願いした。市内の11小学校約2,500名の小学生にお仕事体験のチラシ(申込QRコード付き)を準備して、全校児童に配布していただくようお願いした。チラシは小学生配布分2,500枚、市役所や図書館等に置かせていただく500枚の計3,000枚を準備した。

ii) 未完成カフェ+

お仕事体験の実施には未完成カフェ+への集客が必要不可欠である。前回までの開催で、来場者数が最多の1,500名を更新したのはキッチンカーのイベントを行った時であった。そのため、お仕事体験、キッチンカーを目玉イベントに集客を狙うチラシを作成した。

さらに、防災・減災を考える私たちに賛同いただいている自衛隊にもご協力いただき、自衛隊ブースも設けることにした。お仕事体験と同様に、3,000枚のチラシを配布した。

図表14 チラシ(両面印刷)



図表15 チラシ(両面印刷)

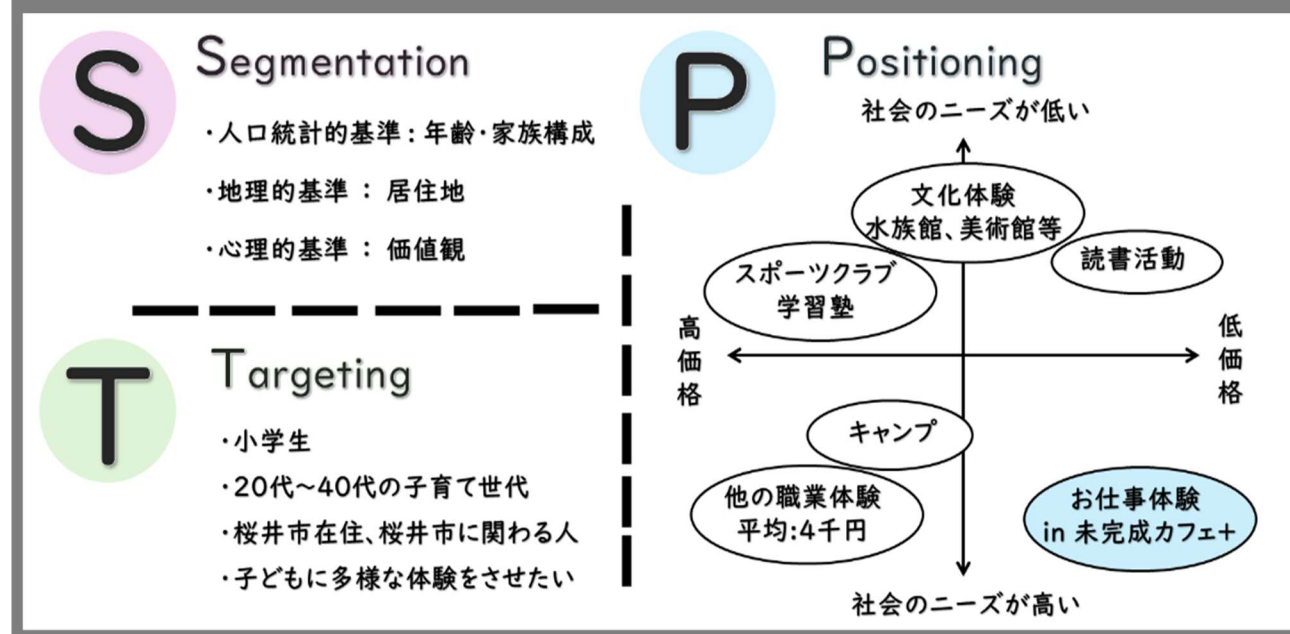


⑧マーケティング分析

STP 分析

実施する体験活動が決まったため、STP 分析によってターゲットを設定した。なお社会のニーズは（図表7）の保護者が求める体験活動の調査、（図表8）の直近1年間の体験活動の調査を参考にしている。

図表16 STP 分析



マーケティングミックス (4C)

今回提供するサービスが体験活動であるため、顧客（小学生、保護者）ファーストなマーケティングが重要と考えて、4C 分析を行い、Customer Value（顧客価値）、Cost（顧客にとっての経費）、Convenience（顧客利便性）、Communication（顧客とのコミュニケーション）を明確化した。

Customer Value	Cost	Convenience	Communication
働くことへの関心と勤労観・就業観、人間関係と社会性の育成や自己肯定感の向上等	金銭：無料 時間：子どもの安全面も考え、原則保護者同伴	市立図書館のため地域での認知度が高く、駐車場も180台まで収容可能	小学生一人につき高校生が一人、コミュニケーションをとりながらお仕事の説明を行い協働する

この取り組みは「すべての子どもたちが体験できるような活動を届けたい」という思いから始まったため、保護者にはできるだけ Cost（顧客コスト）がかからないよう配慮が必要である。

Communication（顧客とのコミュニケーション）を円滑にするためには、緊張する小学生に対して安心感や信頼感を与える声掛けができるよう、目線を合わせた話し方や適切な言葉遣いを意識した。

⑨イベント当日

令和6年11月16日(土)のイベント当日、天候はあいにくの雨ではあったが、集客目標を超える1,600名の来場者が『未完成カフェ+』を訪れた。

図表17 お仕事体験中の様子



焼き鳥の調理中



お会計中



出張販売



焼きそばの調理中



物販コーナー



フライドポテトの袋詰中



お仕事体験衣装

図表18 未完成カフェ+の様子



キッチンカー



自衛隊ブース



カフェの様子

2 子ども食堂『みんなの食堂』での取り組み

①体験活動の決定

未完成カフェ+に駐車場を提供していただいている、子ども食堂「みんなの食堂」においては、月に1度食堂のボランティアスタッフとして参加している。みんなの食堂は子どもたちが多数集まる環境があるにも関わらず、ご飯を食べ、ただ遊ぶだけで、私たちは少し物足りなさを感じていた。そこで、みんなの食堂で小学生の体験活動を実施したいと打診したところ、代表の異様から「ぜひ一緒にやりましょう」と良い返事をいただくことができた。体験内容について話し合いをした結果、桜井市の地場産業に関わる体験活動をしたいという意見が出た。そこで、未完成カフェ+で取り組んでいたレザークラフト体験を子ども食堂で展開することを提案し、実施することとなった。

図表21 未完成カフェ+内の
レザークラフト体験



図表19 ボランティアの様子



図表20 打ち合わせの様子



図表22 桜井市の地場産業

- ・三輪そうめん
- ・木材
- ・出雲人形
- ・野球グローブ など

②レザークラフト体験の良さ

レザークラフト体験は、桜井市の地場産業である野球グローブ(※8)が大きく関係している。桜井市にある野球グローブ製造業会社から、廃棄される革の端切れを提供していただき、その端切れを使用して工作体験をする。グローブの端切れは、良質な革ということもあり手触りが良く、安全な素材であり、小さな子どもから高齢の年代まで誰でも扱うことができる。

この体験は、以前からアップサイクルをテーマとして、未完成カフェ+で実施してきた。今回の研究テーマである「子どもたちの体験活動」においても、レザークラフト体験を活用できると考えた。子どもたちが地場産業について知りながら、安全に楽しみ、家族や友達と話しながらかつ取り組むことができ、彼らのデザインや独創性などが発揮される。そのようなレザークラフト体験を子ども食堂で提供できるのではないかと考えた。

図23 革の提供



いただいた革



株式会社
インハーリット 様

③レザークラフト体験の目標



目標① 桜井市の地場産業を知る



認知度向上を目指しながら、子どもたちが地元の理解と郷土愛を深める。

地場産業を知ることは地域の歴史や暮らしを深く理解する第一歩となる。



目標② アップサイクルを楽しく学ぶ



多世代と交流しながらレザークラフトを行うことで、他者と協力して楽しく学ぶ。

身近なものから新たな価値を見出す機会となり、楽しんで環境に貢献できる方法を学ぶ。

④レザークラフト体験の概要

針を一切使用せず、誰でも安全に作成することができる製品（今回は、小銭入れ・小物入れ・コースター・キーホルダー）を、私たちがコミュニケーションをとりながら一緒に作成する。参加費は、革、ボタン等必要な経費を考え100円とした。また、子どもたちにアップサイクルと地場産業を知ってもらうため、牛革の端切れを使って説明をしたあと、製作を開始することにした。

図表24 試作品



④企画

これらの内容をもとに、野球グローブ革を使ったレザークラフト体験の企画を考えた。

企画

企 画 名 : 野球グローブ革を使ったレザークラフト体験
 日 時 : 令和7年5月17日 13:00~17:00
 場 所 : みんなの食堂
 集客目標 : 60名
 製作作品 : コインケース、小物入れ、キーホルダー
 参 加 費 : 100円

図表25 チラシ(両面印刷)



⑤イベント当日

令和7年5月17日(土)、集客目標を超えることはできなかったものの、50名の子どもたちが参加してくれた。「レザークラフト」という言葉に聞き馴染みがない子どもたちも、私たちと一緒にキーホルダーや小物入れを作成する中で一生懸命に工作に取り組み、完成したものを友達同士で見せ合ったり、笑顔で保護者に見せる光景が多く見られた。

図表26 みんなの食堂でレザークラフト体験



第4章 検証

『未完成カフェ+』とみんなの食堂を中心に小学生向けの体験活動を行うことで、多数の小学生に多様な体験を届けることができた。それらの体験がどのような効果を生んだのかを分析して、仮説の検証をする。

I 『お仕事体験 in 未完成カフェ+』の検証

① アンケート結果

小学生対象アンケート

『お仕事体験 in 未完成カフェ+』に参加した小学生65名に、体験前と体験後の変化を図るアンケートを実施した。幸福感を高めることは、**自己肯定感を高めつつ、自己の成長や他者との良好な関係を築くこと**が一つの要因と言われている。そこで、自己肯定感を図るための質問項目をアンケートの主軸とした。5段階評価で数値が高いほど、その質問項目に「当てはまる」という回答形式とした。

体験前のアンケートの平均値を見てみると、「自分にはいいところがある」という項目では2.9、「自分が好き」という項目では3.0という結果が得られた。これらの平均値からも、子どもたちの自己肯定感の低さを読み取ることができる。これは、今回お仕事体験をした子どもたちに限定されたことではなく、こども家庭庁の調査からも、日本全体の13歳～29歳の若者世代で同じような傾向がみられる(※9)。

そして、お仕事体験を終えた後のアンケートの平均値を見てみると、「自分にはいいところがある」という項目では4.1、「自分が好き」という項目では3.9という結果が得られた。体験前に比べると、**自己肯定感が大幅に上昇していることがわかる**。今回の体験活動で子どもたちが自己の成長を感じ、自分の経験を通して自信を得ることができたといえるだろう。また、小学生からは「他の人と楽しく仕事ができ」「呼び込みをしたお客さんが商品を買ってくれうれしかった」との感想があった。これらのことから、子どもたちがお仕事体験を通して、**多世代と良好な関係を築き、社会(お店)の一員として積極的に活動することができた**と考える。

これは、PERMA理論の5つの要素にもあてはまることから、以下の分析結果とした。

分析 結果①

お仕事体験を通して、子どもたちのウェルビーイングの5要素を幅広く高め、自己肯定感の向上につながった。

図表27 小学生対象アンケート

しごとたいけん
お仕事体験アンケート

※保護者の皆様へ必ずお子様のみでご記入お願いします。

体験前 (小学生用)

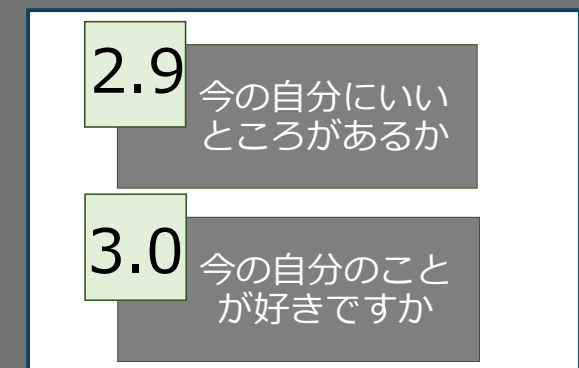
(当てはまる) 5→4→3→2→1 (当てはまらない) に○をつけてください。

(1) あなたは今の自分が好き。	5	4	3	2	1
(2) 今の自分によいところがある。	5	4	3	2	1

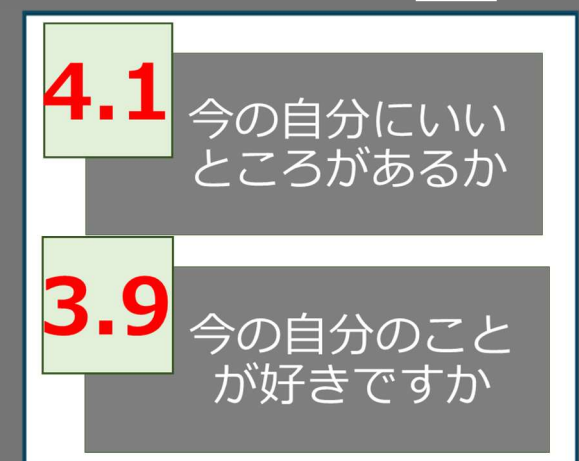
体験後 (小学生用)

(1) あなたは今の自分が好き。	5	4	3	2	1
(2) 今の自分によいところがある。	5	4	3	2	1

図表28 自己肯定感に関する質問(体験前)



図表29 自己肯定感に関する質問(体験後)



小学生・保護者対象アンケート

『お仕事体験 in 未完成カフェ+』に参加した小学生 65 名に加えて、67 名の保護者にも満足度調査を行った(図表31)。「今日は満足でしたか」という質問には、小学生・保護者のそれぞれの対象において、「満足・ほぼ満足」と回答した割合が全体の90%以上を占める結果となった(図表4)。

フィードバックの分析

「お仕事体験に関しての感想・要望等ご自由に記入してください。」という質問には、小学生からは、「他の人と楽しく仕事ができた」「呼び込みをしたお客さんが商品を買ってくれてうれしかった」などの回答があった。保護者からは、「最初は恥ずかしかったが、徐々に同じ仕事をしている子どもやお客様と話せるようになり、最後まで頑張る姿に成長を感じた」「子どもが異世代と交流できてよかった」「仕事→お給料→税を納める→お金を使うという流れがわかりやすく、楽しんでできた。」などの感想が寄せられた。お仕事体験の3つの目標である「働くことの楽しさ、大切さ、喜びに気づく」「周りの人と協働し、相手を思いやる気持ちを養う」「ビジネスの仕組み、ビジネスに必要な知識・技術を身に付ける」の各項目に関する記述もみられた。

保護者からの回答をテキストマイニングしてみると、「楽しい」に加えて「できる」という言葉も高頻出語句であることがわかった。子どもたちが楽しみながら学ぶことに加えて、**子どもたちが仕事や交流を「できる」姿や成功体験の様子を保護者に見てもらえることができた**と考える。

今回のお仕事体験は、3つの目標に沿った活動となり、子どもたちに楽しんでもらえたことはもちろん、保護者にもその姿を見ってもらうことで体験活動の重要性と影響を知ってもらう機会となったと言えるだろう。

これらをまとめて、以下の分析結果とした。

分析 結果②

お仕事体験を通して、子どもたちと保護者間における、楽しい思い出や成功体験の共有につながった。

図表30 小学生・保護者対象アンケート

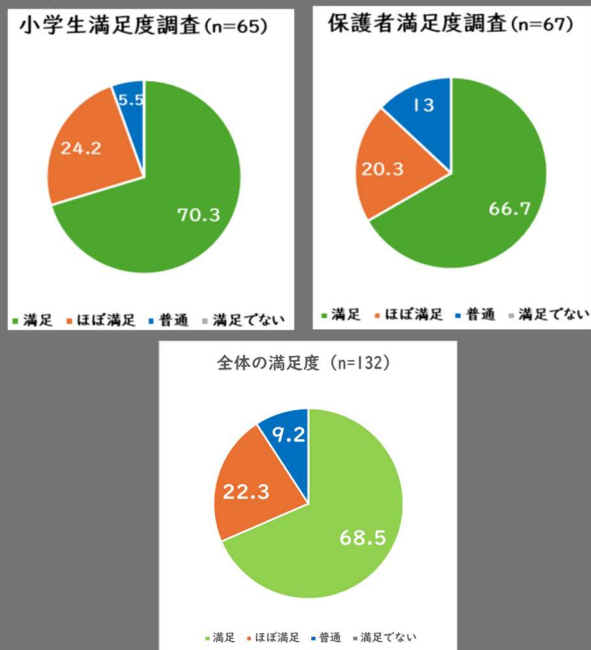
満足度 保護者の方はここからお答えください。
当てはまるものに○をつけてください。

(1) 今日は満足でしたか。
1. 満足 2. ほぼ満足 3. 普通 4. 満足ではない

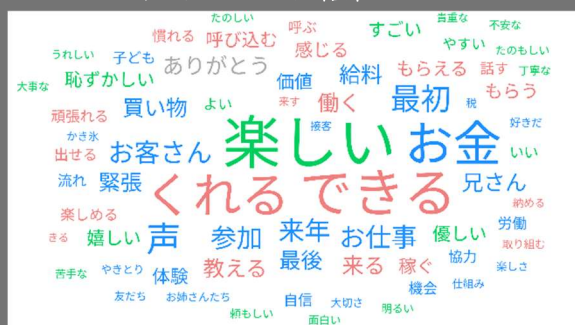
(2) 次回も参加したいと思いますか。 はい いいえ

(3) お仕事体験に関しての感想・要望などご自由に記入してください。

図表31 満足度調査(結果)



図表32 保護者からの記述回答の
テキストマイニング結果



※ユーザーローカル AI テキストマイニングによる分析
(<https://textmining.userlocal.jp/>)

②収益・集客数

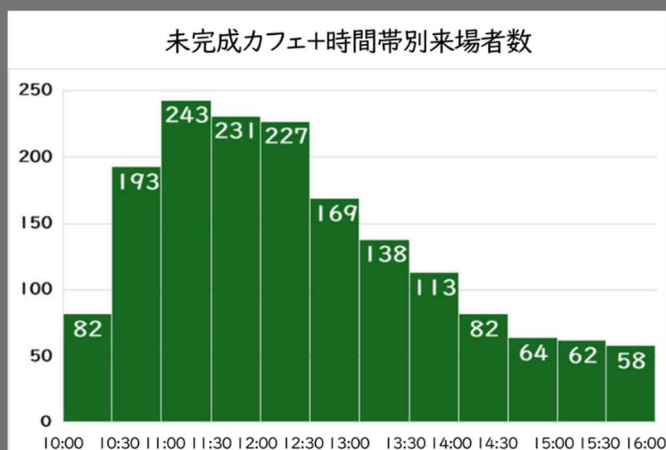
「未完成カフェ+」全体への効果

当日の未完成カフェ+の来場者数はお仕事体験の宣伝効果も相乗して、過去最多の1600名以上となった。来場者数と時間帯のグラフを見てみると、お仕事体験の開始時刻である午前11時直後は最も多くの人々がイベントに参加したことがわかる。

図表33 未完成カフェ+の収益

未完成カフェ+の収益			
品目	収入	支出	差引収支
屋台	¥169,460	¥87,870	¥81,590
縁日	¥85,300	¥44,308	¥40,992
物販	¥146,290	¥113,007	¥33,283
高校生開発商品	¥100,050	¥87,124	¥12,926
ワークショップ	¥6,400	¥2,912	¥3,488
チラシ		¥15,988	¥15,988
保険		¥16,990	¥16,990
図書館使用料		¥3,423	¥3,423
小学生給料		¥48,000	¥48,000
合計	¥507,500	¥419,622	¥87,878

図表34 未完成カフェ+ 時間帯別来場者数



2 子ども食堂『みんなの食堂』での取り組みの検証

参加者や子ども食堂からの声

みんなの食堂で行ったレーザークラフト体験に参加した小学生からは、「高校生のお兄さんが優しく教えてくれた」「友達とお揃いのものが作れてうれしかった」との感想があった。また、みんなの食堂の代表である異様からは、「普段来る子ども以外もたくさん来てくれ、長時間滞在する子どもが多かった。**子ども食堂が抱える『貧困家庭の場』というイメージの改善に繋がるかもしれない**」というありがたいお言葉をいただいた。

外部評価

桜井市で社会福祉を目的とする事業の企画や実施、それに関する活動への参加を支援している、社会福祉法人 桜井市社会福祉協議会 地域福祉係の松浦様に、私たちの取り組みを紹介した際、「高校生が子ども食堂に参画することで、子ども食堂が活気づく。**体験できる場所があることは、子どもたちにとって安心して交流できる居場所の醸成につながり、地域福祉促進の第一歩となるだろう**」とお言葉をいただいた。

『みんなの食堂』での取り組みの効果とは

子ども食堂でのレーザークラフトの体験活動を提供することで、食堂を利用する子どもたち同士の交流につながり、グッズを完成させることで達成感や喜びを感じてもらうことができた。また、子ども食堂が子どもたちの居場所として機能することに寄与し、食堂全体の印象にも影響するという評価から、以下のように分析する。

分析 結果③

子ども食堂での工作体験は、子どもたちの交流を深めて達成感を生み出し、食堂全体を活性化させた。

3 仮説の検証

未完成カフェ+とみんなの食堂を中心に小学生向けに提供してきた体験活動が、どのような効果を生み出したのかを以下のように分析した。

分析 結果①	お仕事体験を通して、子どもたちのウェルビーイングの5要素を幅広く高め、自己肯定感の向上につながった。
-----------	--

分析 結果②	お仕事体験を通して、子どもたちと保護者間における、楽しい思い出や成功体験の共有につながった。
-----------	--

分析 結果③	子ども食堂での工作体験は、子どもたちの交流を深めて達成感を生み出し、食堂全体を活性化させた。
-----------	--

まず、分析結果①は、ウェルビーイングの5要素が網羅的に高められたことで、単なる一時的な楽しさではなく、子どもたちの内面的な豊かさや成長に深く寄与したことを示唆している。お仕事体験や工作体験で得る、達成感や役割を担う経験が、自身の能力を肯定的に捉える「自己肯定感」へと結びついたと言えるだろう。

分析結果②は、家庭内での肯定的なコミュニケーションの促進につながる。保護者からの承認や共感が、子どもの自己肯定感をさらに強固なものにし、ウェルビーイングの社会的側面を豊かにすると考えられる。

また、分析結果③は、活動が個々の内面的な変化だけでなく、コミュニティ全体にも良い影響をもたらしたことを示している。子どもたちが協働し、達成感を分かち合う過程は、社会性の発達を促し、その活気が食堂全体のポジティブな雰囲気を醸成したといえる。

これらの分析を通じて、私たちが設定した研究仮説は多角的に実証できたと考える。

研究 仮説	子どもたちに多様な体験活動を提供することで、 彼らの幸福感が向上し、精神的・社会的な健全さが促進される。
P	体験活動を通して、喜び、希望、自己肯定感等のポジティブな感情を持つ。
E	自分が行う活動に集中する。
R	体験の中で、同じ活動をする仲間と良好な関係を築き、社会的なつながりを感じる。
M	活動に意味や意義を見出し、より大きな目的に貢献していると感じる。
A	自分が設定した目標や挑戦を克服した際に得られる満足感。



第5章 今後の課題・展望

今後の課題

体験活動は、1回で終わるよりも、2回、3回と継続的に取り組むことでさらなる効果を発揮すると考えられている。こども家庭庁ホームページに掲載されている資料によると、子どもの成長を支える環境づくりの視点として、「①どのような体験（体験の内容）をするのか？ ②いつ体験（体験の時期）するのか？ ③どのように体験（体験の質）するのか？ ④体験を通してどのように関わるのか（体験を通じた人との関わり）？」の4つが挙げられており、子どもたちに「体験の場」を提供するとともに、保護者にも「体験活動の重要性」を伝えていくことが必要であると述べられている（※10）。

また、「すべての子どもたちが体験できるような活動を届けたい。」という挑戦開始時のテーマを振り返ると、「すべての子どもたち」に活動を届けることができたとは言えない。このテーマを実現に近づけるには、より幅広い活動、より長期的で多くの機会を提供する体制が必要であり、その持続可能性を高めていくことが課題として考えられる。この取り組みを継続して実施していくためには、そのビジネスモデルの持続可能性を高めること・後継者の育成・他の機関とのパートナーシップの構築が必要不可欠である。私たちや地域の思い、子どもたちがより成長できる環境づくりに共感をしてくださる人にバトンを受け継ぎ、協力し合っていくことが大切である。

また、今回体験活動として採用したのは職業体験や工作体験であったが、その他にも農作業体験や野外活動など、子どもたちに経験してもらいたい体験活動の種類は多くある。私たちの強みを生かしつつ、地域の方にご協力をいただきながら、継続的に実施できるような活動を模索していくことも私たちが取り組む課題だと考える。

今後の展望

社会全体の消費者価値観では「エシカル消費」が広まりつつある現代において、経営する立場にあるものには、持続可能な社会に寄与するビジネスが求められている。

私たちは、これからも地域の社会課題に取り組み、多様な体験活動を子どもたちに提供できるよう、『未完成カフェ+』を中心に活動エリアを拡大し、体験格差のない桜井市を目指していく。私たちにとっては、多くのことを学ぶことができるこの研究こそが、かけがえのない体験活動となっている。地域の子どもたちが生き生きと成長でき、笑顔があふれかえるような社会の実現を目指して、これからも活動を続けていく。

最後に

桜井市立図書館様、みんなの食堂様をはじめ、私たちの研究にご協力をいただいたすべての皆様に感謝を申し上げます。

参考・引用文献

(※1) 奈良県教育委員会.「令和5年度『児童生徒の問題行動・不登校等生徒指導上の諸課題に関する調査』結果の概要」.

https://www.pref.nara.jp/secure/316166/23_monkougaiyou.pdf

(参照 2025-08-04)

(※2) 日本財団ホームページ.”子どもの貧困対策”.

https://www.nippon-foundation.or.jp/what/projects/ending_child_poverty

(参照 2025-08-04)

(※3) 文部科学省.「平成 28 年度 文部科学白書『第一部／特集 子どもたちの未来を育む豊かな体験活動の充実』」.

https://www.mext.go.jp/b_menu/hakusho/html/hpab201701/1389013_007.pdf

(参照 2025-08-04)

(※4) 子どもの体験格差解消プロジェクト ホームページ

<https://experience-gap.studio.site/>

(参照 2025-08-04)

(※5) 国立青少年教育振興機構.「青少年の体験活動等に関する意識調査(令和4年度調査)」.

<https://koueki.net/user/niye/110376019-1zentai.pdf>

(参照 2025-08-04)

(※6) 公益社団法人チャンス・フォー・チルドレン「子どもの「体験格差」実態調査 最終報告書～全国の小学生保護者 2,097 人へのアンケート調査～」

https://cfc.or.jp/wp-content/uploads/2023/07/cfc_taiken_report2307.pdf

(参照 2025-08-04)

(※7) 金沢工業大学 心理科学研究所ホームページ. “PERMA-Profiler の説明”

https://wwwr.kanazawa-it.ac.jp/wwwr/lab/lps/perma_profiler/perma_profiler.html

(参照 2025-08-04)

(※8) 奈良県 ホームページ「奈良県の地場産業について」

<https://www.pref.nara.jp/5211.htm>

(参照 2025-08-04)

(※9) こども家庭庁.「我が国と諸外国のこどもと若者の意識に関する調査(令和5年度)」

https://www.cfa.go.jp/assets/contents/node/basic_page/field_ref_resources/d0d674d3-bf0a-4552-847c-e9af2c596d4e/3b48b9f7/20240620_policies_kodomo-research_02.pdf

(参照 2025-08-04)

(※10) 青木康太郎. “「多様な体験活動の機会づくりと参加促進」について”.

こども家庭庁ホームページ.

https://www.cfa.go.jp/assets/contents/node/basic_page/field_ref_resources/6725c804-07ad-4c59-aed5-6af93ea58ab7/350c9817/20230725_councils_shingikai_kihon_seisaku_6725c804_06.pdf

(参照 2025-08-04)

奈良県立商業高等学校
部局たまつえ