

15、子ども科学館

お仕事したひと

23日 18人
24日 21人

売上

23日 310キット
24日 2270キット



23日 午前

ダンボールで空気砲を作り、何を飛ばすか考えた。紙コップを飛ばすことにし、3回10キットにした。ルール「空気砲に紙コップを入れ、どこまで飛ばせるか」。宣伝の方法や体験してもらい流れなどを話し合った。

午後

科学ゲームの内容が変化していく。的を作り、点数をつけ、景品を出すようになる。(景品を出すお客が来るから) 景品は、折り紙で折ったコマ。

24日 午前

発光ダイオードを使って、新たな道具を発明しようとする。2つの色の組み合わせ、1つの色で大きな光を作成、空気砲と発光ダイオードの合体、プラネタリウム、モーターみたいなものなど、店員同士で色々なアイデアを出し合う。「どうしたらお客さんに喜んでもらえるか」を考える。

店長が変わっても、作業のてきばさは変わることなくスムーズに進む。

プラネタリウム完成! アナウンスをかけてもらいお客さんを案内。発光ダイオードで作ったプラネタリウムのきれいさに驚く。アイデアに、保護者ツアーの方も感心していた。

午後

午前の売り上げが少なかったため、午後で巻き返せるように頑張ろうと士気アップ。

お土産屋さんから銅線を購入。新商品開発を始める。

お客さんにクイズを出し始める。お客さんは、回るモーターと光るダイオードにびっくりしている。

店長が夢のモーターカーを開発。発光ダイオードの物販が人気で、買いに来る人が多い。(副業)

他の店と何かコラボできないかと調査に行く。折り紙を折って、景品を作る。他店とどんどんコラボ。

16、シール屋

お仕事したひと

23日 21人
24日 21人

売上

23日 2670キット
24日 1380キット



23日 午前

店長は、初め少し恥ずかしい様子だったが、徐々に皆に声かけをし店長として皆をまとめるように。看板作り、両替、はじめてのお客さん。売れ始めて笑顔が広がる。協力し役割分担し始める。シールだけ売っていたが、袋に入れて売り始める。スーパーからお店にシールを置きたいと依頼あり。

午後

13:20 シールが残り10枚に! 店長から「シールを早く作ってください」と指示。大急ぎで作る。

14:30 生産が間に合わず完売。6人ほどの行列ができる。50キットの高級シール登場。

シールの袋(75枚)を使い切り、買いに行くが、袋はすでに完売。シールのみ販売。

15:20 警察よりそうじのお手伝いが入る。周辺がきれいになる。

24日 午前

店長がいなかったため、居たメンバーでじゃんけん。負けた人が店長になる。

「店長の仕事は皆をまとめる役だよ」と大人スタッフが言うと、店長は意気込みやる気いっぱい。

色紙に絵を描き形を切り抜いたシール、やの幾何学模様にかんころりや綿で装飾したものを制作。

11:05 他の店の店員が「綿ちょうだい」と来る。気前よくあげる。

午後

均一10キット 粘着力が無いもの10キット、両面テープが張ってあるもの20キットに変更。

お客さん「袋無いの?」 袋を作る。

お客さん「スパンコールだけ欲しい」 10枚30キット、5枚20キット、2枚10キットで販売。とても売れる。

14:30 オーダーメイドのシールを作り始める。1枚100キットで販売。

他の子が作ったシールが10キットで売られていたのだが、それを見つけたメンバーが

「こんな出来のいいのは100キットにしようよ!」と評価し、値段を上げる。売れた!

17、ゲーム屋

お仕事したひと

23日 18人
24日 21人

売上

23日 400キット
24日 1000キット以上



23日 午前

店長が皆に指示を出し手際良く作業が進む。(材料を買いに行く人、物を作る人、作戦を練る人など) 看板を作るとき、ペンが無い 折り紙で看板の文字を作る。店員同士でアイデアを出し合い作業する。はじめてのお客さんがピングゲームで来店。楽しそう。お客さんを待っている間は、どうしたらもっと楽しんでもらえるか、店員と店長で作戦を立てる。ボール投げを作る。午前はお客さん1人。

午後

ボール投げのお客さん1人目。成功！ 2人目、3人目と次々やってきて、順番を待つ人気ゲームに。お客さんが来なくなったら皆で改善方法を考え、来たら来たで、もっと楽しんでもらうにはと考えた。片づけ、売上計算も、店員同士協力し合い片づけを行った。

24日 午前

朝から店員6人で、積極的にゲーム屋の宣伝。

11:40 全員が仕事を辞め、店員が1人になる。お客さんも来ない。店員募集をしたいが、区役所に頼って放送で呼びかけてもらうのは嫌な様子。店のお金が残り50キットと気付き、少し焦る。1人で黙々と頑張る。午前終了ぎりぎりに、お客さんが4人来る。

午後

午後から新人が2人入り、作業スピードUP。店のレイアウトが変わり、使いやすくなる。その後すぐ店員が2人増え、ワイワイとしたにぎやかな雰囲気が出てきた。お客さん数UP ゲームの景品に、消しゴムを使う。店員は変わり続けるが、売上はぐんぐん伸びる。来客が減少した時は、制作や装飾を工夫し続け、最終的に1000キットを超える売上を記録する。

18、警察署

お仕事したひと

23日 20人
24日 19人

売上

23日 620キット
24日 990キット



23日 午前

日本の実際の警察は何をしているか話し合う。落し物(お金)を預かる。店のお金と、落し物を入れる箱を分けた。落し物BOX作成。分担して作業する。まちのマップを作り始める。2つ作成して掲示する。落し物を区役所で放送してもらう。パトロールとゴミ拾いをスタート。

午後

自分たちで紙でほうきを作り、掃除をし始める。10キット/10分 で無職の人を雇って仕事をしてもらう、という新規ビジネスがはじまる。告知パンフレット作りスタート。区役所でアナウンスしてもらう。はじめて雇用創出事業(そうじ)に参加者が!(2名) 給与の原資を確保するため、警察グッズの製造、販売の企画が立ちあがる。警察手帳レプリカ100キット。新人研修のため、「警察の仕事ボード」の作成をする スムーズな引き継ぎができるようになる。罰金制度を作る。ぼい捨て50キット、くじ引きずる100キット等

24日 午前

前日にきっちり作った仕組みをひきつぎ、仕事をする。パトロールをしたり、地図を作ったり。パトカーも作成する。

午後

警察手帳が売れる。罰金制度を本格的に実施し、商品販売と罰金の2つで儲ける。

19、カメラマン

お仕事したひと

23日 33人
24日 27人

売上

23日 1440キット
24日 1630キット



23日 午前

10:50 一眼レフの触り方、写真の撮り方を大人に教えてもらい、自分の好きなものや、写真を撮ってほしい、という人を撮影。プリンターで印刷し、お店に掲示する。
記念写真は30キット、自分たちが撮影したものは10キット。宣伝のポスターを作って街を一周しアピール。

午後

お客さんに対応できないときや、印刷に時間がかかってしまうこともありながらも、しっかりと店長を中心にお店をまわす。
1時間に7-8人の店員が来て、カメラを触れない店員がたくさんいたため、ずっと1人の店員が撮影するのではなく、何枚撮ったら交代、というルールを作って、できるだけ皆が使えるようにする。

24日 午前

写真撮影 売る。サンタクロースの顔だしパネルを作る。
写真にペンで落書きできるようにする。

午後

仕事カードの順番がなかなか回ってこず泣いていた子。働きだしても、仕組みが分からず、何もできずにいたが、店長が「カメラ撮る？」と聞き、それをきっかけにスムーズに仕事をするようになる。
最後には、自分が進んで、新しい店員や周りの子に仕事を教えて、店を切り盛りするようになる。

20、ペットショップ

お仕事したひと

23日 16人
24日 20人

売上

23日 270キット
24日 1780キット



23日 午前

店長1名、店員6名でスタート。バルーンで動物を作り始める。
1名が看板作りを始めると、店員6名全員が看板作りの方に流れてしまい、バルーンで動物を作る店員がいなくなってしまう。ひもで「ペットショップ」の文字を作る。

午後

画用紙を使い、ゴミ入れを作る。動物づくりが慣れてきた様子で、作るペースが速い。
お客さんがいっぱい来店する。お客さんの修理要望に対応し、作りなおす。
店長1名と店員1名の2名になり、お客さんに対応しきれなくなる。2名ともいなくなり、お店が機能しなくなる場面が一時ある。
「じゅんぴ中です」など看板を作る。「給料でなくてもいいから手伝う」と言い、店員が2人来る。
閉店後、風船が欲しい子が数人来る。売上報告後にキットが増える。

24日 午前

バルーンの作り方がわからず、混乱する。
空気を入れる、口を結ぶ、ねじるのそれぞれが難しく、なかなか動物をつくるまで行かない。
大人に教えてもらった「ハート」「花」「犬」を作る。折り紙で犬とキツネをつくりはじめる。

午後

店員の1人が、店を外から見ると商品の並べ方がぐちゃぐちゃなこと気付く、きれいに並べる。
自分が作りたいものをつくっているだけでは売れないことに気付いた店員2人が、「ポスター作れば？」
「声かけて回れば？」とアイデアを形にしてお客さんを呼びこむ。

21、ぼうし屋

お仕事したひと

23日 20人
24日 19人

売 上

23日 360キット
24日 150キット



23日 午前

10:50 5人の店員中、2人が看板、3人が材料を買いに行く。
11:10 ねんどで小さいぼうしをつくる。
11:20 かざりつけ。ピン止めの小さいブローチにする。
初めはお互い話さなかった店員たちが、仕事をつうじて仲良くなる。
11:40 はじめて売れる。

午後

あまり売れない。売るために「買ってください」と紙に書く。

24日 午前

11:00 コンパスが欲しかった(大きい円を書きたい)が、スーパーになく、区長に相談に行く。
区長も一緒になって考えてくれて、街にある円いイスをぼうし屋にくれた。
11:05 看板を立てる。
11:10 両面テープを買ったつもりが、普通のテープだった。スーパーに返品しに行く。
11:20 帽子にヒモをつけるために、ヒモとビーズを買う提案が出る。
11:50 区長に、「ゴミが多い」と注意される。
12:00 シールを帽子にはるため、シールやへ

午後

13:40 シールも使っておしゃれな帽子をつくりはじめる。
14:45 特需により、帽子生産が間に合わない。一旦看板を下ろす。
14:55 予約制度をはじめる。作るための費用と売り値が合わず、お店のお金が100キットまで減る。

22、おみやげ屋

お仕事したひと

23日 17人
24日 31人

売 上

23日 1410キット
24日 970キット



23日 午前

11:00 店長は、初めは何をしたらいいかわからない様子だったが、少しずつ役割分担を指示し始める
看板や品物(キーホルダー)を作りだす。
11:30 保護者ツアーのお客さんが来る。店員が対応。はじめて物を売る。とても喜ぶ。
12:00 店員が少なくなったので、宣伝に回る。求人広告もつくる。新しい店員が来る。
12:20 スーパーの店員がおみやげの買い出しに来る。

午後

13:30 新しい店員が入り、黙々と品物を作り続ける。職人の工房のよう。
15:00 職人気質の店員がそろう。話すヒマがあったら黙々と作る 売る。かなりの売り上げに。

24日 午前

10:40 店長が立候補で決定。ビーズでプレスレットやキーホルダーを作り、準備を始める。
11:10 お客さんが来る。商品がまだ出来ていないので待ってもらおう。
11:30 保護者ツアーがはじまる。お客さんの対応をする店員がいない。全員作っている。
机の上に花の折り紙。店員「ひも通したら首からかけられるんちゃう?」メダルをつくる。 売れる
店員が、店に何もつくるものが無いことに気付き、細い糸を買ってくる。「みつあみしよう」と思いつく

午後

みつあみの商品が150キットで売れる。皆、商品をつくることしか見えていないので、大人がまちのスローガン(みんなの夢を大切にキッズシティ天王寺)を確認。
大人「みんなって誰のこと?」 店員1「子どもたち」 店員2「まわりに売りに行く!」
店員1「注文を聞いてつくとみんなのためになる」 大人「そのためには?」 店員1「放送してみよう! カンペ作ってから」区役所をお願いする。商品が売れる。

23、ボール屋

お仕事したひと

23日 22人
24日 21人

売上

23日 520キット
24日 670キット



23日 午前

店長を中心に、ゴルフ、サッカーのゲームを作成する。他の店員も協力しながら作成する。2つのゲームを使ってお客さんと店員の対戦方式で1回10キットに設定。ゲートボールも追加で作る。

午後

野球のゲームを店員7人全員で協力して作成する。しかし完成できず。ゲームの景品を付ける。ラストに向けて、全員で宣伝してさらにお客さんを集める。結局、朝1から最後まで1回辞めてはまた来てと、ずっとボール屋の仕事をしていた店員が4人。閉店までうまくいっていたが、最後はボール屋をまとめていた4年生の店員2人が、お菓子を取った・取っていないでもめてしまった。

24日 午前

店員が7人来たが、何をすれば良いか迷う。先着3名割引券を発行する。保護者ツアーでお客さんが多数来店。保護者のお子さん（未就学児）が、ゴルフが出来たことに喜び、皆笑顔に。店長がお客さんを呼びこみに行く。

午後

客足が減り、ヒマになる。店員が1人になり、店長が募集をかける。店員が増える。1回20キットに値下げをすることで、お客さんの入店を図る。来ない。新店長が、経営戦略を練る。20キット5回の今までの価格設定を、5キット1回に変える。さらにじゃんけんに勝つと景品がもらえるようにする。みんなで知恵をよせあって考えた。しかし、ややこしいという意見があがり、1回目タダで2回目から10キットに変更。全5人の店員が、4人2組で呼び込み、残り2人が店番で店を回す。

24、図書館（本屋）

お仕事したひと

23日 9人
24日 15人

売上

23日 -40キット
24日 230キット



23日 午前

ぼーっとしてる店員と、積極的に働く店員に分かれる。まずは材料あつめをすることに。本を置く箱完成。看板を描く。団結力が出来た。本を書き始める。図書カードも作成。11:10 店長1人になったが、初めて本が売れる。

午後

割引券作成。厚紙を切って、小さな本をつくる。3枚20キット。絵本「シンデレラ」を作成。集客のために、オセロをつくることにする。

24日 午前

店員6名でスタート。最初の店長が決定。看板作り。本作り「迷路」「シンデレラ」1冊5分10キットで貸出する。借りられるのは5冊までにする。11:10 ようやく貸出スタート。なんと「たこやき」つき！ 店長のサービス。

午後

午後は、ただただ、お客さんを待つ。待ちすぎでは？ と大人スタッフがやきもきするが、忍耐強く問いを投げながら、子どもたちの「じゃあこうしよう！」という発言を待つ。13:25 午後初めてのお客さん。本を売る。13:45 リピーター出現。もはや本を売る図書館。14:20 店員がいなくなり、店長1人になる。求人募集を区役所をお願いする。14:50 新店長になり、新しい本を模索する。キッズシティ天王寺の感想本もつくる。15:30 従業員がゼロになったので閉店

23日に
起業

25、レターセット屋

お仕事したひと

23日 2人で起業
24日 6人

売上

23日 -
24日 400キット



23日 午後

- 14:37 区役所に「お店やさんを作りたい!」という希望を出す。
「まちに必要な仕事を判断するため、20名の署名を集めるよう言われる。
- 14:55 20名の署名を集め切る。起業成功! 区役所から土地をもらい、すみに製作所を確保
初日は従業員を雇わず、設立者2人で製作所を切り盛りする。
- 15:40 はじめて商品が売れる。設立者「すごうれしい!」ととても喜ぶ。
お客さんも「すごい!私もお店つくりたい」と話がはずむ。

24日 午前

- 11:30 店員を雇うため、仕事カードをつくって、ハローワークに出しに行く。
誰も自分たちの店を知らないため、区役所の放送で呼び掛けてもらえるよう、
区役所をお願いしに行く。

午後

- 13:05 みんなでレターセットやシールを作り、売る。
- 13:20 いっぱい売れるようになってきたので、店の場所を移動させる。
お客さんが来るように看板やチラシを作り、商品をたくさん作って売り始める。
- 14:30 商品が急に売れて、品物が足りなくなる。急ピッチで製作しながら販売する。
製作したものがすぐ売れていく。予約を取るようになる。
- 15:45 予約が殺到して大変だったが、自分たちで最後まで対応し切る。

24日に
起業

26、売買屋

お仕事したひと

24日 3人で起業
他店

売上

24日 500キット以上



24日 午後

- 13:15 売買や起業。3人ともやる気。店員を雇うために仕事カードをハローワークに提出。
- 13:20 うまいぼうを30キットで駄菓子やより買い取る。
- 13:45 うまいぼうが50キットで売れる。やった! お店の売上になる。
- 14:05 「売れない」「ジュース30キットで売っても、元々20キットで売ってるから意味ない」
- 14:08 「これ良い! ジュースや売り切れたから、20キットで買って60キットで売ってる」
「もっと高く売れるんちゃう?」 ジュースが仕入れた分、全部売り切れる。
- 15:00 店長がお好み焼きを買いに行ってしまう、クビに・・・。
- 15:40 閉店したお好み焼きを、300キットで売り切る。(定価は40キット)
- 15:45 閉店

申請
のみ

マッサージ屋

24日 午前

- 11:43 マッサージ屋の署名開始。
区役所で「マッサージ屋の署名募集してます」のアナウンス
- 12:35 マッサージ屋、あと署名11人!
- 13:52 マッサージ屋は、病院と合体することに。署名18人。



開会式 23日



10:00 受付開始。昨年来た子どもはワクワクした顔で、今年が初めての子は、ちょっと不安そう。受付でお金を払って区民証・お札・名札をもらいます。そしてハローワークへ。1番初めにやるお仕事を決めます。

10:25 昨年のキッズシティ天王寺の映像が流れた後、みんなが集中して場を楽しむための簡単なゲーム。

10:30 開会式開始。企画運営cobon松浦の挨拶のあとに、こども区長の挨拶がありました。こども区長「区長になったからには、みんなでまちを大切に、緑いっぱい、楽しいキッズシティ天王寺になるよう努力します。そのためには、私ができることを精一杯し、まちのみんなをひっぱっていきたいです。お仕事をやる際、困ったことやできなくなってしまったことがあれば、遠慮せず区役所に相談に来てください。相談に乗ります。今日、とても楽しい一日にしましょう。私は区長として、このまちの代表をつとめ、できることをせいっぱいしていきたいと思ひます。以上です」。

その後、司会の明神より、キッズシティ天王寺の遊び方の説明がありました。そして、こども区長の「今からキッズシティ天王寺をスタートします！」でまちがスタートしました。



司会進行： 明神智久 氏

1982年、大阪市生まれ。専門学校で、介護・心理・福祉を学びながら、児童館などでボランティアを経験し、子どもの居場所に興味を持つ。その後、アウトドア団体「ジャパンアウトドアファクトリー」に就職。自然体験を通じて、5000人以上の子ども達と向き合い、子どもの成長に必要な『心』を育てるため8年間勤務。現在は、茨木市の民間の学童保育の指導員の傍ら、NPO法人cobonで司会などを務める。

子ども区長投票 23日



23日 午後

- 13:32 区長選挙の立候補受付を開始する。
「出ようかな。どうしよう」と迷っていた子も、「やる！」と頑張って名乗りを上げる。
- 13:54 区長候補の5人が来て、マニフェストを書く。
- 14:15 演説。まちの仕事を一旦全部止めて、全員が区長候補の演説を聞きました。
「まちをきれいにする」「けんかやげがないまちにする」
「みんなが発表できるまちにする」など、様々な宣言が出ました。
- 14:20 投票 いいな、と思った人の名前を1人、紙に書いて投票箱に入れます。
投票箱には『区長選挙 キッズシティ天王寺』の文字。
- 14:35 開票
- 14:40 区長選挙結果発表。新区長が決まる。次点とは1票差。
- 14:45 大人スタッフと23日区長、24日の新区長がミーティング。区長の仕事や、閉会式で話す言葉など、仕事を引き継ぎ。23日の閉会式で、みんなの前で舞台上で話す内容も考えました。

区長 選挙公約実行 24日



24日 午前

- 10:55 区長、選挙公約「まちをきれいにする」を実行するため動き始める。初めは誰も協力せずワンマン
- 11:00 清掃屋を作るための署名を集めはじめる。放送で署名を呼びかけ。
- 11:10 区長が出張に出る。店舗の問題解決と清掃屋の署名集めを行う。
- 11:18 署名達成。職員が仕事カード作成。その間も放送依頼が来て大変。
- 11:43 区長、職員の何人かを誘ってゴミ拾いに出る。
- 11:53 区長「お店の前のゴミは拾ってください」と放送。
- 12:00 再度「みんな1回全員ゴミ拾ってほしい」と放送。しかし、誰も拾ってくれない。
- 12:03 区役所のメイン業務であった放送を中止し、区役所全員でゴミ拾いをする。放送再開には、みんなでゴミ拾いしなければいけないという条件を放送する。
- 12:15 区役所で放送(宣伝)をしてほしい子が次々来るが、放送できないという対応にムツとして帰る。大人スタッフが「税金使ってもいいよ」とアドバイス。区長が、ゴミ拾いしてくれた人に税金からお金を渡す、という案を思いつく。放送して宣伝。何人かが拾い始める。
- 12:25 職員が、『30分ゴミ拾いで30キット』と書いた紙を持って、街を歩く。
- 12:27 「ゴミを拾ってくれた人、区役所に来てください」20人くらい来る。放送を本格的に再開する

上記の区役所の動きとは無関係に、23日午後に、警察署内で清掃屋さんの社内起業があり、何人が実際に働いていた。区長はその時は別の仕事をしていたので、まちの中で何人かが、実際に同時並行でゴミの多さに気づき、問題を解決しようともわりに働きかけるといふ動きが見られた。

保護者説明会

参加者

23日 26人
24日 33人



来ている方に区民証、お金をみせ、キッズシティで使える100キットを配布。スライドで説明を行った後、まちのツアーへ終了後、23日・24日別々のお題で、保護者の方と話し合いました。その後、2階調理場の見学へ(24日のみ)

23日 キッズシティ天王寺で育まれている力、学べることは?

「前向きさ」「作ることの楽しさ」「友情」「考える力」
「全体を見渡す力」「知らない人に積極的に声をかける」
「お金の仕組み」「流通」「仕事を楽しむ力」「問題解決」
「想定外のことが起きた時どうすればいいか考えられる」
など、2グループでシェアしました。

24日 キッズシティ天王寺のイイネ! は?

「商品説明ができていた」「子どもたちのイキイキした目」
「大人が全く目立っていなかった」「年齢の小さな子への対応を変えていた」「突っ込みどころ満載だったが、黙って見守っていたら改善されていき、子どもの力のすごさを感じた」など



企画・運営： 小竹めぐみ 氏

NPO法人オトナノセナカ代表 / 合同会社こどもみらい探求社共同代表
家族の多様性を学ぶため、世界の家々を単独で巡り 2010年から講演会活動を行う。幼稚園、保育園で勤務した後、こどもがよりよく育つための「環境づくり」を生業にしようと決意し、独立。現在は2つの法人の運営を通して、対話のある暮らしを広げるとともに、こども/教育に関わる企画・開発・研修・コミュニティデザインなど幅広く手がけている。

空間構成・モニュメント



街は、水のあるところから生まれる。キッズシティ天王寺にも、街ができるときに水辺があれば、と、池をデザイン。まちの中心には、パオパブの木。倒れないよう、中に椅子20個を敷き詰め制作。ハローワークの店舗も兼ねる。店舗の中に入ると、月や太陽の模様が壁に広がる。また、楽器屋の太鼓、休憩ベンチも用意。まち全体をカラフルでワクワクする空間に演出する。

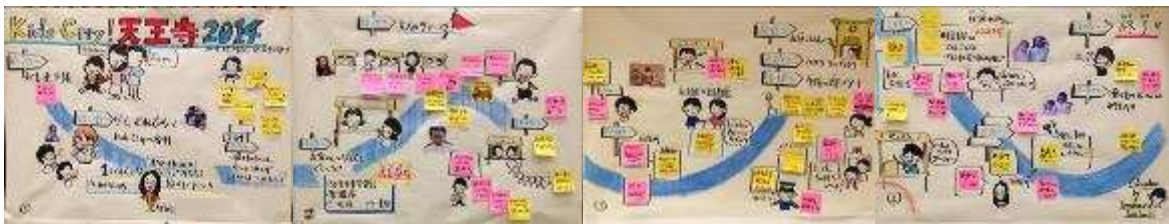


空間構成： 井上信太 氏（美術監督・空間構成・企画）

1967年大阪府生まれ。アートディレクター、美術作家。京都精華大学卒業後、和太鼓奏者として約100箇所のヨーロッパ劇場公演に参加。その後、舞台、照明、美術監督としてブラジルツアーに参加。1998年より羊飼いのプロジェクトを中心に、国内外で多数の展覧会を行う。近年は、多領域のアーティストとのコラボレーション、劇場、茶室、能舞台などで新しい平面構築の可能性を探るほか、全国の小学校などで「ふしぎなワークショップ」を開催する。2010年「MuDA」結成。京都精華大学非常勤講師、京都橘大学非常勤講師。

ファシリテーショングラフィック 24日のみ

ファシリテーショングラフィック イラストなどを用いて、リアルタイムで参加者の発言を可視化する方法



おとなは入れないまちのなかで、子どもたちは、いったいどんなことをやっているの？

当日のできごとを時系列で、子どもたちにインタビューしながら可視化しました。



ファシリテーショングラフィック作成： 石橋智晴 氏

NPO法人EN Lab. 理事

大学生の頃、みんなが気持ちよく学びに参加するにはどうしたらいいのか悩んでいた時にファシリテーションに出会う。それからはファシリテーターのあり方、やり方を模索する日々を送る。現在は、関西を中心に全国各地の企業や団体でファシリテーショングラフィックをする日々。模造紙を見ただけでテンションが上がる24才。

全体集合写真



11月23日 全体集合写真



11月24日 全体集合写真

集合写真



子ども会議から、準備をがんばったリーダーたちと、当日ご参加いただいたスタッフのかたがた

左：子ども会議参加のリーダーたち。
24日最後の振り返り写真

左下：11月23日 スタッフ集合写真
下：11月24日 スタッフ集合写真



