

かながわ人生100歳時代ネットワーク

「この指とまれプロジェクト」

「楽しく自分を探るカードゲーム」

「CanVas」

①全体像(再掲)

寄りどころ×試しどころ CanVas

「自分を知る・他者を知る」⇒「自分を探る・出会う・言葉にする」⇒「自分を耕す・試す」
自分を知り、深めながら、他者を知り、ともにひとつのものをつくる体験を通して、将来を描いていく

【入口イベント】

対話イベント「等身大の私」

大学生や社会人との対話を通して、考えていることやもやもやをひとつひとつ紐解いていく

【じっくり自己探求】

3ヶ月間プログラム

「女子キャリアデザインプロジェクト」など

3ヶ月間、ワークやメンター会を通してじっくりと自分と向き合う

【試してみる】

企画伴走

「高校生企画伴走事業」など

テーマを持って探究したり、イベントを企画・運営したりするなど、興味関心から挑戦をしてみる

【継続伴走】

メンター会（3ヶ月or 6ヶ月）・**オンライン対話会**（テーマ別対話・よろづ相談）・**進路などニーズ別伴走**
1対1で長期的に自分と向き合う時間、対話の機会をつくる。
他の人の考えや価値観に触れながら考えたい場合は、少人数のオンライン対話会へ。

①課題（再掲）

【課題】

①考える機会・相談できる人がいない（不登校・通信制高校に通っている高校生の声）

- ・スクーリングのタイミングだけでは先生に十分に相談できない。**進路のことなどを考えたり相談したりする時間がない。**
- ・自分でいろいろ考えたり、調べたりしているけれど、よくわからなくなってしまった。
- ・いろいろな人と話したい、経験したいと思うけれど**不安が大きくてなかなか一歩踏み出せない。**

②家族・親戚・先生の見えている世界しか知らない

- ・自分に**どのような選択肢があるのかあまりイメージできていない。**
- ・普段あまり進路や将来の話をしない。なかなか相談できない。
- ・友だち同士で話したいが、なんとなくためらってしまい、自分の中で行き詰ってしまう。

③進路面談だけでは深い部分を引き出す・考えることが難しい（教員の声）

- ・進路面談で方向性を考えたり、考える要素を出していくことはできているが、その生徒自身のことを深く聞いて、**将来や人生などと紐づけながら進路選択の選択肢を提示できていない**感覚がある。

①ターゲット・理想像（再掲）

【ターゲット/ニーズ】

①自分を知りたい・好きややりたいことを探したい・将来を考えたい

- ・自分を知りたい、いろいろな人と話して深めたいと思っている中高生

②変わりたい・一歩踏み出したい

- ・今の自分を変えたい、違う環境に飛び込みたい、何かやってみたいと思っている中高生

③不登校・通信制高校に通っている

- ・相談したい、何かやってみたいと思っている、何かないか調べている中高生

⇒一歩踏み出せている、自分で何かに取り組んだり参加したりできている中高生や、まだ一歩踏み出したいと思ったり、その準備にまだ時間がかかる中高生に対しては、今は活動していません。

【理想像】

- ・ **自分を耕す土壌**（自分のことを言語化する・試してみて考えてまた試すができるようになっていく）ができる状態
- ・ **自分と向き合う方法、言葉にする方法を掴めており、それらを相談できる人がいる状態**

【解決策】

- ・ **いつでも気軽に自分と向き合える、考えられるきっかけを届ける**
- ・ **メンター育成を行うことによって、相談できる人を増やしていく**

②プロジェクト概要

「楽しく自分を探るカードゲーム」

＊自分の可能性と出会う体験を全国の中高校生へ＊

①自己理解を深めるカードゲーム&教材の開発と普及

⇒「自分の強み」や「価値観」を可視化できるコンテンツを開発し、ワークショップの開催・3ヶ月間のプログラム開催など、さまざまな形で届けます。

②教育現場への無償提供・導入支援

⇒全国の中学・高校・教育施設100校に、コンテンツを無償提供します。
オリジナルカードゲーム2種類（ルール・解説付き）

③ファシリテーターの養成と全国展開

⇒ワークを進行・伴走できるファシリテーターを育成し、全国に届ける体制の構築と仲間づくりを行います。

②プロジェクト概要

「気軽に自分の価値観を探り、他者の価値観に触れるカードゲーム」

The CanVas logo is positioned in the top right corner of the slide content area.

Value Connect



安定



成長



?

...





Q

A

2枚または3枚組になっているカードをランダムに選びます。カードを見たら自分にとってどれが一番大切かを考え、優先順位を決めます。

まず、カードに対応する質問にエピソードを交えて、答えます。
その後5分間、他のプレイヤーはみんなで追加質問を考えます。

回答をもとに、プレイヤーひとりひとりが順番を考えて理由と一緒に答えます。
最後に答え合わせをし、ポイントを付与します。

②プロジェクト概要

「ミッションを通して自分の選択軸を探るカードゲーム」

【カードゲーム名募集中！！】：メインコンテンツ



ランダムに「価値観」「知識スキル」カードを3枚ずつ配ります。
場には、ミッションカードを5枚並べます。

個別ミッションと共通ミッションがあり、それぞれ持っているカードを使って解決策を考え提示します。
共通ミッションの場合は提示された中から、ミッション選択者が一緒に解決するメンバーを指名します。

提示した解決策が承認されたら使用したカードとミッションカードを経験値として獲得できます。
カードを使用する際、コストとして1枚カードを捨てます。
これを繰り返し、最後にカードを振り返ります。

②プロジェクト概要

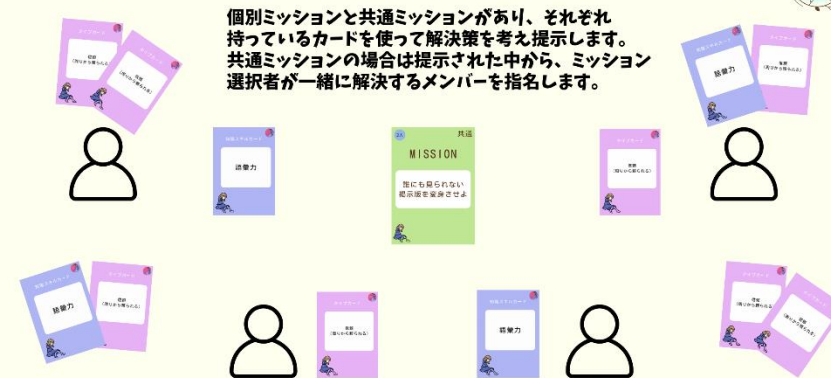


【カードゲーム名募集中!!】：メインコンテンツ



ランダムに「価値観」「知識スキル」カードを3枚ずつ配ります。
場には、ミッションカードを5枚並べます。

【カードゲーム名募集中!!】：メインコンテンツ



個別ミッションと共通ミッションがあり、それぞれ持っているカードを使って解決策を考え提示します。
共通ミッションの場合は提示された中から、ミッション選択者が一緒に解決するメンバーを指名します。

【カードゲーム名募集中!!】：メインコンテンツ



提示した解決策が承認されたら使用したカードとミッションカードを経験値として獲得できます！
使用する際にコストとしてカードを1枚捨てます。
山札から引いてカードを補充します。

捨てるカード

【カードゲーム名募集中!!】：メインコンテンツ



最後、手元に残ったカードや獲得したカードを見たり、これまでのミッションで何を使い、何を捨てたかを見たりして、選択軸・価値観を深掘りしていきます。

②実施場所

<実施場所>

- ・テストプレイ/完成版体験会実施場所
- ーさくらリビング
- ー市民協働推進センター スペース
- ー霧が丘ぷらっとほーむ kiricafe
- ー青少年活動支援センター
- ー教育団体、フリースクール等

⇒横浜市内の団体・施設にて開催予定

◎なぜ学校への展開からスタートするのか

自分で調べたり、踏み出そうとしている中高生には届くが、このような場があることにたどり着けていない、もやもやを抱えたままの中高生に届けていくためには、さまざまな層のいる学校で実施していくことが必要と考えている。

カードゲーム寄贈先

- ①通信高校・フリースクール・教育団体
- ②学校独自の特色のある取り組みを行っている中学・高校
- ③探求学習や進路を補完するコンテンツの導入を希望する中学・高校



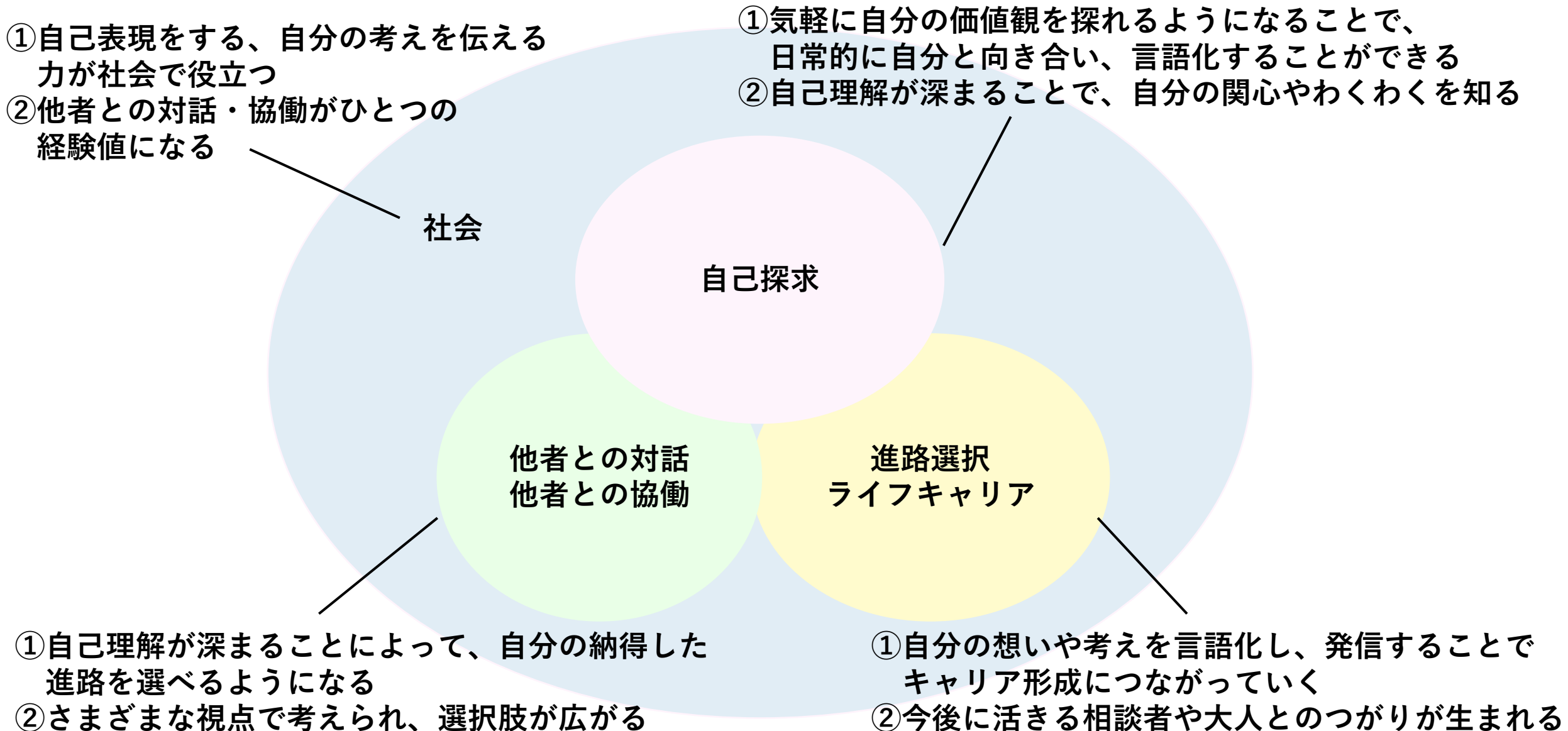
②経費

< 経費 > 計3,600,000円

カード印刷・制作費	: 1,000,000円 (240枚×500セット)
テストプレイ・開発費	: 300,000円 (プロトタイプ印刷・会場費・謝礼・改訂版制作)
広報・プロモーション費	: 400,000円 (SNS・動画・パンフレット制作・プレゼン)
寄贈・教育導入支援費	: 400,000円 (全国中高・大学向け寄贈100セット+送料・資料)
出張・講師派遣費	: 400,000円 (導入研修(交通費・宿泊費・講師謝礼))
継続開発・研究費	: 300,000円 (フィードバック収集・第2版制作・教材化)
予備・管理・雑費	: 100,000円 (梱包・発送資材・試作品制作・管理費)

★クラファン：11月10日～1月28日 目標100万

③事業の期待する効果



⑤連携を期待するリソース

【コンテンツ品質・教育効果の担保】

- 教育・心理の専門家による監修
- 中高生の発達段階に合った問い・テーマ設計
- 効果検証データ
(アンケート、行動変容の指標)
- 探究学習との接続可能性
- システム化・総評方法に関するフィードバック

【実証の協働・パートナーシップ】

- テストプレイの受け入れ
- 大学・NPOとの共同研究
- 企業との共同研究やCSR連携
- 印刷・製造会社とのパートナー契約
- プロモーション・発信の場

⑥事業のスケジュール

クラファン

開発

募集

寄贈・提案

モデル校導入

<11月>

- ・広報
- ・テストプレイ
- ・クラファン開始

<10月～12月>

- ・テスト版作成
- ・テストプレイ
- ・ブラッシュアップ

<12月～1月>

- ・学校/教育施設へ広報
- ・寄贈先の中高の募集

<2月～3月>

- ・順次寄贈開始
- ・中高への導入提案

<4月以降>

- ・導入校へのプログラム開始

<12月～1月>

- ・クラファン期間
- ・各地で広報/プレゼン
- ・テストプレイ

<1月～2月>

- ・テストプレイを基に
完成版の制作

<1月～2月>

- ・寄贈先のリスト化
- ・寄贈準備

<3月～4月>

- ・導入先の確定
- ・導入に向けた打合せ
- ・学校のニーズや課題に
合わせてプログラム作成

<2月>

- ・カードゲーム完成

★クラファン：11月10日～1月28日 目標100万

⑦ネットワーク団体へのメッセージ

自分と向き合い、自分を探る一歩目を

家でも、学校でも、地域でも、友だち同士でも、いつでもどこでも気軽に楽しく、自分と向き合い、自分の内側にあるものを探り、言葉にしていく・発信していけるのが当たり前になる環境を皆様とつくっていくことができましたらうれしいです！！

クラファンサイト▶

