

第2回理事会 議事録

一般社団法人 尾道青年会議所
2022年度 第2回 理事会議事録

日時：2022年 2月 7日 (月) 19:00～

場所：オンライン (ZOOM)

(出席者)

今岡正英・島田元太・吉田雄太・歌一行・高橋建太・加藤雅崇・村上康・村橋聡・大池慎三・平岡良之・内海洋平・村上直弘・加藤雄大・半田祐喜・小西琢真・沼尾一・島田昌広・大西貴明・中島裕一郎・高垣悟・安保大輔

(欠席者)

安楽城大作・高升純

(遅刻) なし

(早退) なし

1. 開会：(大西貴明)
 2. 点鐘
 3. JCI クリード唱和
 4. JCI ミッション並びに JCI ビジョン唱和
 5. JCI 宣言文朗読並びに綱領唱和
- 2～5 はオンライン開催のため割愛
6. 出席者の確認：(中島裕一郎)
 7. 配布資料の確認：(大西貴明)
 8. 議事録署名人並びに議事録作成者の氏名：(今岡正英)
 9. 議題の確認：(大西貴明)
 10. 理事長挨拶：(今岡正英)

皆さんこんばんは。本日も第2回理事会にお集まりいただきましてありがとうございます。今回も WEB 開催とさせていただきます。まずはじめに質疑の対応についてお伝えしておきます。今回 ZOOM での開催ということで、WEB 開催だとなかなか質問しづらいということがありましたので、今回は事前質問を頂いております。事前質問の読み上げ自体は行いませんので、順次頂いた質問に対する回答を委員長の皆さんはしていく形でお願い致します。

本日は2月例会審議が上がってきております。協議の段階では WEB 開催とリアル開催どちらも可能性がある状況で上程を頂きましたが、まんえん防止が2月20日まで延長となりましたので、WEB 開催に切り替えての上程をしていただくこととなりますので平岡委員長宜

第2回理事会 議事録

しく申し上げます。

3月例会については現状通常開催で考えてはいますがまだこの状況がどうなるか不透明なところもありますのでどうなるか全く読めない状況です。ブロックの運営団が来場予定となっております。会長の公式訪問ということですので、リアル開催であってもWEB開催であってもブロック運営団に対する設営というところも注意していただくようお願い致します。

家族会についての協議もございませぬ。家族に喜んでいただくところが主体となってくると思っていますので、そのあたりも踏まえて皆さんで意見・質問等を交わして頂ければと思います。2月に入りましたので、今後は事業の上程が上がってくることと思います。

事業を行う上での教を今日は一つご紹介しておこうと思います。

中国の故事に由来する言葉なんです、「隗より始めよ」という言葉があります。知っている方もいるかもしれませんが、隗というのは人の名前ですが、中国の政治家です。

元々の意味は優秀な人を招きたければ、平凡な私、つまり隗という方ですが、を重宝しなさい。そうすれば自然に優秀な人材は集まってくる、という意味でした。ここから転じて、「大きな事業を行うには、まず身近なところから大事にしていましょう」という意味で使われるようになってきました。理想を求めて突き進むのは良いことですが、身近な人や些細なことが見えないという状況になるというのはよくあることです。

事業の進行ばかりに気を取られて、委員会メンバーへの配慮だったり、細やかな準備がおろそかになるということがもしかしたら起こるかもしれません。ほとんどの方はできていると思いますが、そういった配慮・準備を忘れないようにして頂きたいと思います。

特に忙しい時にこそ起こりがちですのでこの教を思い出してほしいと思います。

以上で理事長挨拶とさせていただきます。

本日も宜しくお願い致します。

1 1. 直前理事長挨拶：(安楽城大作)

欠席のため割愛。

1 2. 理事長報告：(今岡正英)

資料にて確認。

1 3. 委員会報告：

【65周年特別室】(吉田雄太)

「65周年実行特別委員会」(加藤雅崇)

・1月28日に新年例会の中止を受けまして理事長のご挨拶とその他やりたかったことを配信させていただきました。村橋委員長率いる総務広報委員会と共同でやらせていただきました。

第2回理事会 議事録

した。約90%の現役メンバーに見ていただきまして、これは各委員長がフロアメンバーの皆さんに見てほしいというのを熱心に行っていたからだと思います。ご協力ありがとうございました。何より今岡理事長の素晴らしい挨拶を皆さんに届けることができよかったです。

- ・委員会報告は記載のとおりです。

「総務広報委員会」(村橋聡)

・1月24日に前年度の表彰とバッチ授与式の模様を撮影し、28日に理事長挨拶と合わせて配信を行いました。急な時間設定に関わらずご協力頂きありがとうございました。

・委員会報告は記載のもの他に1月28日と2月2日の合同委員会後の委員会がございません。

- ・本日審議案件が1件ございます。

【地域創造室】(歌一行)

「共創まちづくり委員会」(平岡良之)

・委員会報告は記載の通りです。

- ・本日審議事項1件ございます。

「まちの未来創造委員会」(村上直弘)

・委員会報告は記載の物に加えて一部連絡漏れがございまして、1月28日事務局、2月2日、3日、5日もオンラインにて3月例会とブロックアカデミーに関して議論しております。

- ・本日協議上程が1件ございます。

【人財育成室】(高橋建太)

「青少年育成委員会」(半田祐喜)

・委員会報告は記載の通りとなります。

- ・本日協議事項が1件ございます。

「会員拡大委員会」(沼尾一)

・委員会報告としましては4月例会に関して3回行いました。

・拡大活動が2月合同委員会より始まりご協力いただきありがとうございます。

14. 審議事項：(今岡正英)

第1号議案 2021年度 一般社団法人尾道青年会議所 収支補正予算(案)に関する件

第2号議案 2021年度 一般社団法人尾道青年会議所 事業報告(案)

並びに収支決算(案)に関する件

第2回理事会 議事録

(歌一行)

【資料説明】(資料 1-1~2)

鑑の部分に関しましては割愛させていただきます。

昨年2月の総会のタイピングで2021年度の予算をご承認頂きましたが、それ以降新入会員の入会金や事業を行ったため予算が変更となっております。

【資料説明】(資料 1-3)

当初予算につきまして補正予算として明細を載せさせていただきます。

まず補正予算を見ていただければと思います。当初予算との間に3,751,514円と多くの差異が発生しておりますが、新入会員の入会金、事業収入の登録料収入、また一番大きなところですが寄付金収入が昨年11月に行いましたおのみち2525プロジェクトに対しOBの方々から多くの寄付金を頂いたことにより発生し、当初予算との大きな差異を起しております。

支出の説明に移ります。事業費支出に関してですが差異としましては1,458,454円となっておりますこちらに関しましては収入でお話したとおり2525プロジェクトによって収入が2,900,000円増えておりますのでそれによる企画演出費等が大幅に増えている形となっております。

その一方で会場設営費支出等がコロナによって例会が中止もしくは事業等が中止延期等になっており、これによって会場費用が大きく減っております。

管理費支出につきましては補正予算と当初予算の差異はマイナス513,886円となっております。

こちらに付きましても同様に理事回等の会場費がハイブリッドやオンラインとなり会場費支出が減少、及びそれ以外の費用に関しましてはコロナによって発生しないという形となりマイナスが発生しております。

負担金支出につきましては当初予算を組んでいるところより出向の人数が増えており費用が30,300円増えております。

以上となりまして下段の方ですが事業活動収支差額という形になります。補正予算上では525,952円が収支でのプラスとなります。

その下、投資活動支出という形で周年積立を収支で525,000円程度益となりましたので例年通り500,000円を周年への積立という形で支出してございまして、当期収支差額で言いますと25,952円が最終益という形になっております。

その下が前記からの繰越でございますが、合計で9,642,809円でしたので25,952円を足しまして2022年への次期繰越収支額が9,668,761円となっております。

こちらが当初の予算からの変更点を説明させていただきました。

【資料説明】(資料 2-1~2)

鑑に関しましては割愛させていただきます。

【資料説明】(資料 2-3~17)

第2回理事会 議事録

資料2-3以降につきましては事業報告という形で2021年度の事業を時系列で並べております。中止等になる事業もありましたが一年間こうした形で開催させていただくことができました。

資料2-8につきましては先程の修正予算案の方で説明しましたとおりこちらが正しい予算の形となりますので決算との差異は0円となっております。

資料2-10につきましては2021年度の正味財産増減計算書という形になっております。こちらに関しましては昨年度との決算額の差異を載せておりますので、こちらにつきましてはやっている事業、やらなかった事業等ありますので差異が出ております。こちらの資料で言いますと一番下を見ていただければと思います。こちらについては正味財産という形になりまして周年への積立金額を入れた形での総額となります。2021年度で言いますと525,952円が収入益という形になっております。ですので一般正味財産の形になりますと昨年まで2,500,000円周年積立をしておりましたので期首が12,668,761円という形になっております。昨年は先程申し上げたとおり500,000円さらに積み立てておりますので最終的な積立金額は3,000,000円となっております。そちらについてはその次のページ以降でご確認いただければと思います。資料2-11の財産目録という形になっておりますが周年積立が3,000,000円と記載されております。

2-12には貸借対照表をつけさせていただいております。2-13は昨年度の2月の定時総会での議事録をつけさせていただいております。

最後になりますが2-17という形で2021年度の決算につきまして1月18日事務局に於いて2021年度の監事、2022年度の監事4方にご出席いただきまして財産、通帳等のご確認を頂きまして差異がないことを確認させていただいております。以上となります。

(今岡正英)

こちらの議案につきましては事前質問はありませんでしたが両議案に付きまして質問等ある方は挙手をよろしくお願いいたします。

無いようですので採決に移ります。

※全会一致で審議可決。

第3号議案 2022年度 一般社団法人 尾道青年会議所 一般収支修正予算(案)に関する件」

(大西貴明)

【資料説明】(資料3-1~4)

3-3、4にそれぞれ一般収支予算書内訳表と正味財産増減計算書の内訳としまして添付させていただきます。

第2回理事会 議事録

こちら先程2021年度の決算が終わったことで前記繰越収支差額というところに金額を入れることで、予算金額が明確になったということになります。こちら予定者の段階で予算書をつけさせていただいておりましたが、それから変更はございませんので中身に関しましてはご一読いただければと思います。

(今岡正英)

こちらの議案につきましても事前質問はありませんでしたが本議案に付きまして質問等ある方は挙手をよろしく願いいたします。

無いようですので採決に移ります。

※全会一致で審議可決

第 4号議案 例会・総会の設営及び運営【定時総会の開催】事業計画(案)に関する件
(村橋聡)

【資料説明】(資料 4-1～2)

前回の理事会では意見等はありませんでしたが ZOOM 開催確定により例会開始時刻が 19 時に変更となっております。しかし例会セレモニー等が省略となりますので総会終了時刻は当初の予定通り 19 時 20 分とさせていただきます。

明日より 14 日まで委任状提出期間となっておりますのでメンバー全員委任状をご提出頂ますようよろしくお願いいたします。

(今岡正英)

こちらの議案につきましても事前質問はありませんでしたが本議案に付きまして質問等ある方は挙手をよろしく願いいたします。

無いようですので採決に移ります。

※全会一致で審議可決。

第 5号議案 2月例会 事業計画(案) 予算(案)に関する件
(平岡良之)

【資料説明】(資料 5-1～4)

ZOOM での開催に変更となりましたため事業収支予算も変更となっております。

【資料説明】(資料 5-5～8)

第2回理事会 議事録

(今岡正英)

それでは事前に質問頂いておりますので順番にご回答いただければと思います。

(加藤雅崇)

ZOOM 開催では質問タイムはないのでしょうか？

(平岡良之)

今回 ZOOM 対応で委員会運営を進めて行く上で、オミクロン株は従来の感染力の比ではないように感じており、なるべく感染リスクを避けるべく、少ない人数での ZOOM 対応とさせていただきますいただければと思っておりますので、講師の先生との対談も事前撮影という形で作成したいと思っております。故に質疑応答の時間を設けることは難しいです。

(加藤雅崇)

OB のインタビュー動画が2回に別れていますが、理由があるのでしょうか？

(平岡良之)

タイムスケジュール上は20分ほどインタビュー動画があるのですがそれをずっと流してしまおうと見る方に飽きが来るのではないかと思いましたが一度10分で区切り、そこに対談を挟むことでより興味を持っていただけるのではないかと思いました。

(加藤雅崇)

先生にお話しいただく内容として、OB へのインタビューに対しての討論に長い時間を取られています。「OB のインタビュー」と「先生の話」は全く別だと思っておりましたが、融合させることは面白いと思いました。委員長の意図を教えてくださいたいです。

(平岡良之)

OB の先輩方のインタビューを見た上で講師の先生との対談をさせていただくわけですが、そういった形を取ることで我々だけではない OB、特別会員の先輩方の思い・気持ちも含めて先生との話ができるのではないかという狙いでこういった設えにしております。

(加藤雅崇)

最初私は別々なのかと思っていたので一緒にするのは面白いと思います。OB の方は4名だと思いますがこれは各5分ずつで2人流して10分ということでしょうか。

(平岡良之)

当初はその予定でしたが打ち合わせの中で4名の先輩を合わせてインタビューをすることで一人ひとりの意見だけではないもっと深まった、良い意見が出るのではないかというご意見を頂きましたので4名まとめてインタビューをさせていただきました。

(村橋聡)

5-12 のタイムスケジュールですが、20:00 から10分と15分の動画があるということは

20:25 例会行事終了ではないのか？

(平岡良之)

大変失礼しました。20時からの動画をご覧いただいた後の討論動画(10分)となっておりますが、当初計上10分としていましたが10分を削除いただき正しくは下段の15分のみとさせていただきますたく思います。なので例会終了時刻は変わりなく20時15分とさせていただきます。

(半田祐喜)

オンライン開催になった場合は理事長挨拶と、委員長趣旨説明以外は事前に撮影・編集をしたものを流す感じですか？ライブでディスカッションなどもやるのでしょうか？

(平岡良之)

理事長あいさつと委員長趣旨説明、司会は当日現場にて行わせていただき、それ以外は事前に撮影したものを放送する予定です。

(今岡正英)

頂いた質問に関しましては以上となります。その他ご意見・ご質問等ありましたら挙手をお願いいたします。

無いようですので採決に移ります。

※全会一致で承認

15. 協議事項：(今岡正英)

第1号議案 3月例会 事業計画(案) 予算(案) について

(村上直弘)

【資料説明】(資料6-1~6)

【資料説明】(資料6-13)

本例会に至った自分の思いをご説明させていただきます。本例会は尾道青年会議所をSDGsの型に当てはめる目的があるわけではないですが、皆さんも私と同じだと思いますが、私自身昨年の予定者段階からこの尾道の街をどのような未来に向けていくのかを考えるにあたり、尾道の街が抱える課題を見つけるために動いてきました。その中の一つにSDGsの体験会がありました。この体験会に参加し、SDGsの切り口を自分の中に新たに取り入れることで視野が広がり、この視線からまちづくりの課題について探していった結果一つの方向性らしきものが見えてきたのかなと思います。私自身新しい目線を得て物事を見ることや、視野を広げることにつながったのでこのような例会を企画しました。

以上となります。

(加藤雅崇)

「視野を広げる物」はたくさんあると思いますが、SDG s を選んだ理由を教えてください。

(村上直弘)

SDG s 自体が持続するより良い未来を目指すための目標として掲げられたものであるという点。今後尾道をより良いものにするためには知っているの良いと思ったため選定させて頂きました。

(加藤雅崇)

SDG s が視野を広げるものであるというのは間違いないと思うんですが視野を広げるものってというのは色々あると思っています。多分村上委員長が SDG s の体験をされた際にそこでの経験でこれがいいなと思うようなきっかけがあったのではないかと思うのですがそのきっかけの部分をお伺いできればと思うのですがいかがでしょうか？

(村上直弘)

SDG s というのは17の大項目で別れていまして、その下に169のターゲットに別れております。このターゲットまで落とし込むことで自分の課題が明確になったのでそこから発生する課題にも目を向けることになったのでSDG s を選定しました。

(加藤雅崇)

細分化されたターゲットが169と多岐に渡るため現役メンバー一人一人の役に立つもの、当てはまるものはあるだろうという考えということで良いでしょうか？

(村上直弘)

はい、その考え方で大丈夫です。

(加藤雅崇)

視野を広げて、それが街に影響を与えるまでは時間がかかると思いますが、「具体的にこういう影響がきたいのではないか」というものがあれば教えてください。

(村上直弘)

街に直接影響を与えるかどうかよりもまず皆さんの視野を広げていただければ今まで気が付かなかったこと気がつくこともあり、思いつかなかったアイデアも浮かんでくると思います。その結果で青年経済人としての活動の中に変化が出てくると思いますので、それが街にとって良い影響を与えることになると思います。具体的なものとしては自社のものになってくるんですが普段私は尾道の方々の健康に関して意識して取り組んでおります。今回SDG s の目線から見た場合に健康だけでなくそういった体作りなどの教育の面でも自分は活動しているとつながってきましたのでそれによって色々な視野で見れるようになったため街に対して影響を与えることができるようになったのではないかと思います。

(加藤雅崇)

後半の部分についてお伺いしたいんですが村上委員長がお仕事でやられていることが別の

第2回理事会 議事録

視点からも見れるようになったということですね？そういったことがそれぞれの会員の
人にも起こるのではないかという理解で正しいでしょうか？

(村上直弘)

その理解で正しいです。

(加藤雅崇)

ルール説明の動画を事前配信とありますが、どのぐらいの時間なのでしょう？見てもら
えない可能性もある気がしますが、当日でもフォローできますでしょうか？

(村上直弘)

基本的に今回ベーシック版とアドバンス版をやるのですがベーシック版が6分、アドバン
ス版が12分ですが両方ともルール自体は簡単な物となっておりますので当日の説明で時間
は十分足りると考えます。

(加藤雅崇)

当日のフォローがあるのであれば大丈夫です。

(加藤雅崇)

予算がかなり余っていますが、高山先生は講演料を受け取らなかったのでしょうか？

(村上直弘)

本来SDGsの公式の資格を持っている方が講演を行う場合その講師資格の品位を損なわな
いようにするという考えのもと参加人数×1,000円というのが相場となるのですがそれ
では予算を大幅に超えてしまうもあり、OBであり、また今回の例会の趣旨に賛同して
いただきました高山先輩のご厚意に甘える形となりましたが計上している形で落ち着くこと
になりました。

(加藤雅崇)

講師選定理由の「SDGs目線を取り入れるとポジティブなことがたくさんある」というと
ころを、具体的に何かあれば教えていただければ参考になります。

(村上直弘)

学生さんが自主的にみなと館に訪れ社員の型にSDGsのインタビューに来られたとのこと
で、従業員もそういう会社で働いていることに対して自信を持つことになり、みなと館で働
くことに対する意識の向上があったと聞いております。その他につきましても高山さんか
らもらっている資料の中で、町ごととホテルプロジェクトなり色々な街に対することを用意
しているとのことですので、自分よりも高山氏に話していただいたほうが実りがあるかと
思いますのでそういった部分にも触れていただけるようにしていこうと思っております。

(加藤雅崇)

それは地元の学生がインターネットでSDGsを調べた際にみなと館が出てきて、インタビ

第2回理事会 議事録

ューに来るとのことだと思っておりますが、高山先輩だけでなく従業員の方もその勉強をされてインタビューにお答えしているということでしょうか？

(村上直弘)

その様に聞いております。また学生が学級新聞等で発表しているとも聞いております。

(加藤雅崇)

ポジティブなことが色々あるというのが地元尾道の高山先生をお呼びするメリットであると思いますので是非たくさん具体的なお話を入れて講演していただけるように打ち合わせをしていただければと思います。

(村上康)

まちの未来創造委員会のみでカードゲームのファシリテーターは足りませんか？大原君はスリープですし、ブロック役員団もカードするなら足りないのでは。

(村上直弘)

ファシリテーターの人数に関しましてはブロック役員団を除けば委員会メンバーのみで可能です。ただ役員団の人数によっては順次ファシリテーターが1人で複数のテーブルを見て動きながらという形になるかと思っております。ゲームのルール自体はそこまで難しいものではありませんのでそういった形でゲームの運営をしていきたいと思っております。

(村上康)

アドバンス版に関しましてはルールとして進行役、ファシリテーターが1人いてそれと別に2グループに別れて戦うような形になっているので1テーブルに必ず常時1人ファシリテーターがいなければ成立しないように思ったのですが、実際に例えば委員会内で1人のファシリテーターで複数のテーブルを進行してみても試したということはあるでしょうか？

(村上直弘)

委員会内でまだ試してはいないのですが今後人数等につきましては実際にやってみて検証してみたいと思っておりますので現在出せる情報は以上となっております。

(村上康)

外部のブロック役員団も来るとのことです。いざゲームが始まって進行がうまく行かないということがないように、簡単だから大丈夫だろうとかではなく委員会内で実際に検証してやってみてから設えるようにしていただくようお願いいたします。

(村上康)

SDGS クロスの通常のワークショップは120分になっているが、30分でどれくらいの理解と効果がありそうですか？

(村上直弘)

このワークショップ自体がオリジナルのカードを作成するというパートも含まれていますのでその部分は今回のワークショップでは割愛させていただいております。ですのでこの

時間設定でも基本的なゲームは実施可能ですので一つの課題に対して柔軟な発想で課題解決に取り組むというゲームの本質には触れていただけたらと思います。

(村上康)

ゲームと鑑を見させていただいて、今後の尾道の課題に取り組んだり新しいアイデアを出したりというお話が書いてあったので、実際のワークショップにて尾道の実際の課題を出すところまで取り上げてみんなで話をするところまで持っていくのが一番効果があるのではないかと思います。30分ただみんなでゲームをやっただけで終わりそうな気がして効果が薄いように思ったのですがそのあたりに関して意見をいただければと思います。

(村上直弘)

尾道の問題をトレードオフとして落とし込むということは当初計画しておりました。当委員会内でも尾道独自の問題をトレードオフとして考えて作成しようと思っていたのですが我々の委員会だけで作成したトレードオフカードではしっかりしたものが作れないのではないかと判断しました。作成団体である金沢工業大学に監修を要請するという意見もありましたが費用は100万円かかるということで今回は利用しないことにしました。

(村上康)

客観的にどうかという検証をしようとしたのですが、先程のお話だと検証できなかったのが実際どっちがいいかわからないけど尾道の課題を取り上げるのはやめましたという風に聞こえてしまって説得力に欠けるように思います。やはり尾道の問題を捨てるほうが自分たちのことであると考えられるので良いのではないかと思いますでしょうか。

(村上直弘)

この度のカードゲームの目的自体は一つの課題に対して柔軟な発想で解決を見出すというのが本質となっておりますのでその練習としましてはこのカードゲームに触れていただいても十分対応できると考えます。

(村上康)

人間はそう簡単には考え方は変わらないので30分のカードゲームでは難しいところもあるのではないかと思いますがこのカードゲームをして、その後も今後1年間青年会議所全体が動く中でこういった勉強をしたことをみんなが意識できるような形になっていけばいいなと思います。

(村上康)

人数の多い委員会は11人ですが、11人の場合どのようなチーム分けになりますか？人数が多くなってもゲームへの影響（理解度や進行）に問題はありますか？

(村上直弘)

ベーシック版の対応人数が3~4人ですので11人であれば3チームに分ける形になると思います。人数自体がゲームの本質自体に影響を及ぼすことはないと思いますがルールの説明等に関して時間効率も考え事前にルール説明の動画を配信し予め勉強してこれるよ

うにしようと思います。

(村上康)

人数が多少多くても影響がないということですので問題ありません。

(村上康)

例会構築にあたり、SDGS クロスゲームをはじめ色々なSDGS に触れてこられたと思います。SDGS に触れることで視野が広がり、さまざまな気づきや学び、今まで思いつかなかったアイデアを得られるとありますが、村上委員長がこれまでSDGS を学び、具体的にこのような変化があった。今までとは違った気づきやアイデアが生まれた。というのがあれば教えて下さい。

(村上直弘)

自社の話にはなってしまいますが、先程も加藤副実行委員長の質問でお話したように普段自分の社業自体が健康に関して意識的に取り組んでいたのですが先程述べたとおり健康に就いての意識向上を図ることで地域の皆様への健康に対する教育、これはSDGs 4番に繋がり、健康が増進されればゴール8の住み続けられる街につながると考えており、こういった形で自分のやっていることが違った見方をすれば街の役に立っているということが判るとというのが自分としての気づきでした。

(村上康)

今の話ですと村上委員長が健康に対して地域への活動をされているということだったと思うのですが、SDGs を学ぶ前から地域のための活動をしてこられて、それがSDGs を学び、自分の活動がSDGs の一環であったとわかったということでしょうか、それともSDGs を学んだことで新しく活動を始められたということでしょうか。

(村上直弘)

どちらかといえば後者かと思います。今回SDGs を学んだことによって色々な視野が増え、今後は往診も考えておりますので今回SDGs の目線から見て街にたいして自分からアプローチをかけようかという視点を新たに得られましたのでそういった意味で気づきがあったというふうに思っております。

(村上康)

添付資料のワークショップ実施手順には、ビギナー版1回15分とあるが、事業概要の時間配分ではビギナー版の時間が5分しかないが問題ありませんか？

(村上直弘)

ある程度委員会内で実際にプレイしてみた結果として代替プレイ時間が5分以内に実施できましたのでプレイ中のルール確認等を最小限にしようと思い5分という時間設定にしました。

(村上康)

第2回理事会 議事録

委員会+他の方が試されて5分でできるという検証がなされているということであれば大丈夫です。

(村橋聡委員長)

なぜWEB開催になったらSDGsアクションカードゲームがアドバンス版のみの実施になるのか？ここは省略せずベーシック版も行うことはできないのか？また、どのようにして行うのか？

(村上直弘)

この度アドバンス版とベーシック版の2種類をやってもらうということでベーシック版は4人程度で行うことを考えると仮に100人参加する場合ZOOMのブレイクアウトルームで25部屋必要と言うこととなります。そうなりますとファシリテーターの人数が当委員会のみでは足りないということでWEBの際にはアドバンス版のみとさせていただきます。具体的な手法に関しましては半田委員長の質問と同じような内容ですのでこちらで説明させていただきます。

WEB開催の場合ZOOMのブレイクアウトルーム機能を使用させていただきます。

まず全委員会共通のトレードオフカードを表示し、委員会単位でブレイクアウトルームに切り替え、ファシリテーターよりリソースカードを5枚提示します。その5枚のうち2枚以上の組み合わせで各委員会にてトレードオフを解決するアイデアを考えて頂きます。その意見をまとめて頂きブレイクアウトルーム解散後各委員会の代表者に委員会ごとに出た意見を発表していただくという設えを予定しております。

(村橋聡)

逆にリアル開催の場合はファシリテーターの人数は足りるという理解で正しいでしょうか？

(村上直弘)

はい、委員会の数であれば十分に対応は可能です。

(村橋聡)

人数的な制約があるというのは分かったのですが、折角村上委員長が良いと思ってカードゲームをするわけですし、オンライン例会だから何でもかんでも省略するというのは私は良くないと思いますので、実際にオンラインになるかどうかと言うのはわかりませんが持続可能なものとなる例会の計画をしていただければと思います。

(村橋聡)

ZOOMアプリのバージョンによってはブレイクアウトルームが使えない場合があるのでPCで参加するようにアナウンスが必要ではないか？

(村上直弘)

案内文にそのように記載いたします。

(半田祐喜)

web開催の場合にカードゲームはどのように実施するのですか？

※村橋委員長への回答参照

(小西琢真)

背景に新しい視点の必要性を述べていますが、SGDsを学ぶことでどのような新しい視点を得られると考えていますか？

(村上直弘)

先程加藤副実行委員長への回答で述べたとおりSDGs自体はより良い世界や街を目指すための目標となります。街を良くする活動のアイデアが広がるということが新しい視点になると考えております。例えば教育というテーマで考えたときに、先程述べたとおり色々な切り口でゴールを見定めることもできその結果よりよりまちづくりにつながっていくと思いますので、広い視野を持つ物が得られると考えてもよいのではないかと思います。

(沼尾一)

青年会議所会員また青年経済人として広い視野や新たな視点や発想を持って様々な活動に取り組む必要がありますとありますが、カードゲームによって本当に獲得できるのでしょうか。

(村上直弘)

可能であると思っております。理由としましては今回のゲームにつきましてはベーシック版では相手の意見を否定せずにアイデアを連結して行って課題解決を図るとというのが一つのテーマになっております。相手の意見を聞くことによって新たなアイデアが生まれますし自分や他人の関連したアイデアを新たな発想として生み出すことができるゲームとなっておりますのでそこから獲得できるのではないかと思います。

アドバンス版に関しましては複数のアイテムを使って課題解決を図るという目的があります。複数の人間の視点から複数のリソースを組み合わせることで議論をして問題の解決を図っていくゲームとなっておりますので、先程述べたベーシック版の利点プラス同様の課題に対して別のリソースを組み合わせることでアイデアを考えていくことにつながっていきますのでこのような特徴を持つゲームを短い時間ですが体験していただくことで自分の視野を広げる経験になると思っております。

(沼尾一)

カードゲームで視野を広げるということで面白い試みだなと思っているのですが、一つ気になるのがもらったリソースカードによって想像できる解決方法を考えることで対応力や解決方法を探るといったゲームであるとは思いますが、カードを貰ったありきの話、現実的

にそれでは解決できないよねという組み合わせのカードが配布される可能性もあるように思いました。その場合は正しい解決方法が出来上がっているのか、果たして本当に視野が広がっているのかどうかという部分が気になりました。

(村上直弘)

リソースカードの種類によっては確かに難しいところはあると思いますが、このゲーム自体が相手の意見を聞きながら柔軟に発想することに重きを於いておりますので、そういった柔軟さを生み出すきっかけとなればと思います紹介させていただいておりますのでその様に使っていただければと思います。

(沼尾一)

リソースカードの問題提起がかなり大きな視野すぎて解決方法も、事例を見ましたがとてもふわっとした回答になっている気がします。このゲームをもっと成立するようにするならば、尾道にある問題にスポットをあてて解決方法を模索するとかの方が議論しても街にとっても意味があるヒントが出てくる気がします。

(村上直弘)

村上副実行委員長に対する回答と同様になります。

(沼尾一)

私が率直に思ったのはせっかくやるのであればやはり尾道の問題に焦点を充てた形でやったほうが良いと思うのですが、そういう尾道の街にという形で落とし込むのはやはり難しいのでしょうか。

(村上直弘)

色々と委員会内でも議論をさせていただきましたがトレードオフ自体が良い行動をした結果別で問題が起きたというものになりますのでトレードオフカードのクオリティを上げるという目線で考えるとやはりプロによる監修が必要であると考えましたのでお金の面で難しいという結論に至りました。

(沼尾一)

今回お金の面で尾道にフォーカスするのは難しいということでしたがなるべくしっかりゲームとして成立するような形で準備していただければと思います。

(島田昌広)

尾道で生活している中で、SDGsの必要性を感じている課題があれば、教えてください。そして、SDGsを取り入れることで尾道の課題が具体的に良い方向に向かっていくイメージがあれば、教えて下さい。

(村上直弘)

尾道に限らずSDGs自体が全世界で取り組むべき目標となっております。課題解決の手法の一つでSDGsの視点という切り口でやっていただくと今後もよりよい方向に進むと思っ

ております。

具体的なことですが今回自分の方で尾道の健康推進課に調査に行った結果、尾道の健康寿命が広島県内で最下位であるということがわかりました。今現在その改善に取り組んでいるという情報を得ました。高齢者は意識的に活動してもらえるようになったとのことですが我々の年齢層の取り組みが少ないという課題を見つけました。これはSDGsの切り口で言えばゴール3になるわけですが、こういった課題に対して自分のような職業の人間が健康に対する教育を行う、ゴール4に当てはまりますが、ことやこういったことを尾道はやっているんだという広報活動、これはゴール8, 11に当てはまります、をすることによって若い世代から健康に対する意識付けができるようになり、尾道全体の健康寿命底上げにつながるように思います。このように些細で一見関係ないように思えるところでも自分たちの視点を少し変えたことによってSDGsと関連付けができるというのが具体的なものとなっております。以上です。

(島田昌広)

多くの方から尾道の課題に関わったもののほうが良いという意見もありますので既存のカードを使いつつより身近な課題に焦点を当てられるようなことも考えていただけるとありがたいです。

(今岡正英)

事前に頂いた質問は以上となります。その他ご意見・ご質問等あるでしょうか？

(加藤雅崇)

尾道はSDGsの側面から見て進んでいる街なのでしょうか？

(村上直弘)

その点につきましては尾道商工会に話を聞きに行った際に商工会の副会長からお話を伺ったのですが、その際にそういったことは若い人が推進してほしい、我々年寄りにはよくわからないと言われたことが印象に残っており、尾道の街はまだまだSDGsの目線で見た際には遅れているのではないかと感じております。

(加藤雅崇)

SDGsは2030年がゴールなので未来のことなので想像しづらいなと思っております。また17のゴールも国にとって解決しなければならないもので規模が大きくなっているの自分ごととして捉えにくいというふうに感じました。そんな中でこちらのカードで色々より身近な例が書いてあるわけですが、これらは尾道にすべてがすべて当てはまるわけではないと考えています。

そこで高山先生という尾道に住んでいる方を講師として呼ぶことが我々にとって1番身近な話を聞けるチャンスであると考えているのですが、この講演資料を見ていると尾道の例は載っていないです。パタゴニアだとかいびてん株式会社というのも載っているのですが、

第2回理事会 議事録

こういうだけでなく小さい町の事例であったり、できれば尾道で実際にやられている事例などを話していただいたほうが良いと思います。

でないと知ることは大事だと思いますが、折角尾道の高山先生が来てくださいますので、これでは話題が大きすぎて、かつカードゲームでも自分に身近な話題がないままで終わるよりは一つでも具体例を入れてほしいと思いました。

(村上直弘)

そういった視点も含めて高山先生と話をしていこうと思います。

ただ一点 SDG s の基本理念は誰一人取り残さないですので全世界規模ではなく、我々自信が活動を続けていかないといけないというものですので、そういった視点をもって活動していけば尾道の街自体にも良い影響がありますのでそういうふうに思っただけであればと思います。

(島田昌広)

鑑の事業目的を読ませていただくと視野を広げ街の課題解決の一助という記載がありますがお話を伺っていますとどちらかと言うと SDG s を推進したいという思いのほうが強いように感じました。そういった点について思いを教えてくださいなればと思います。

(村上直弘)

確かに推進することに寄った内容になっていることは否めませんが、私自身がこの度尾道のまちの課題を解決するという切り口の一つに SDG s という考えがあるというのがありましたのでこういったことを皆さんに知っていただければと思い今回の例会を企画したというのもあります。ですので視野を広げる一助として活用していただければと思っております。

(沼尾一)

率直な質問なのですが、このカードゲームは実際に委員会の中でやられているのでしょうか？感想があれば教えてください。

(村上直弘)

まず最初に自分がベシック版を最初にやらせてもらいまして、だいぶ簡単に行えたというのが率直な感想です。色々なメンバーにもやってもらった感じだと楽しく皆さんやられていました。色々な意見を聞くことができるというのが良いという意見も伺っております。

(沼尾一)

金沢工業大学の実際にやっている動画を見させていただいたのですが、リソースカードが狙われた配布をされていたのではないかと感じてしまったので実際にやって楽しかったということであれば大丈夫かと思いました。ありがとうございます。

(半田)

高山先輩の講演資料ですがかなりボリュームが大きくなっているように思います。これは40分に収まる内容なのでしょうか？また同じ資料で講演をやられたことがあるのか教えてください。

(村上直弘)

それに関しましては高山先輩と話をしており、だいぶ端折ったりしてここは解説する、ここには重きを置いてほしいということもお伝えしており、講演の実績もだいぶありますので問題ないと考えております。

(今岡正英)

その他ご意見・ご質問あるでしょうか。

無いようですのでこちらの議案は閉じさせていただきます。

たくさんご意見出ましたので次回審議までにブラッシュアップしていただければと思います。ここで10分間の休憩を入れさせていただきます。

第2号議案 家族会 事業計画(案) 予算(案)について

(半田祐喜)

【資料説明】(資料7-1~2)

背景に関しまして我が家の事例をだしますと子どもたちがYoutubeやゲームばかりしていると、自分で遊び方を考えろと伝えています。ゲームをやるのが悪いとは思いませんが今の世の中は色々な物が簡単に手に入り、自分たちで工夫しなくてもなんでも手に入ってしまうというのが現状であると考えています。

目的のポイントはトライ&エラーと2つの「そうぞう力」です。トライ&エラーはチャレンジして、失敗して、次に失敗しないために工夫してもらうということです。「そうぞう力」につきましては後ほど説明させていただきます。

【資料説明】(資料7-3~4)

例年メンバーと配偶者から費用を頂いており子供は無料でしたが今年は子供の人数も家族によって様々ということもあり平等をきすため子供からも費用を取ることにしました。また2019年からの引き継ぎで配偶者の方が参加せずメンバーとお子様だけというパターンが多く費用が回収しにくかったというのがありますのでこのような形をとっております。

【資料説明】(7-5~12)

【資料説明】(7-18)

案内の文字だけではわかりにくいということでこういった資料をメールに添付して送付予定です。

以上となります。

(加藤雅崇副実行委員長)

実施に至る背景に「想像力が低下していると感じる」とありますが、どういうところで感じるのか教えて欲しいです。また、電子メディアやテレビゲームに私が明るくないのであまり言えませんが、テレビゲームなどは、「想像力の賜物」ではないかと思います。ポケモンやゼルダなど、自分が子ども時代に経験したゲームは、作り手が想像力を駆使して別世界を作り上げていると感じていました。

それらが想像力の低下の大きな原因になっているのか、疑問に思うところがあります。

一方、この時代に想像力が必要なのは間違いないので、内容もとても良い企画だと思います。

(半田祐喜)

まず想像力が低下しているという例は自分自身のことになってしまうのですが、子供が長時間タブレットを見ていると親としてはやめなさいというわけですが、その後子どもたちはすぐに「暇だ」と言って自分たちで何かをするということがありません。友達の家にあそびに言っても必ず1人1台ゲームを持って行くというのもあり危機感を感じています。

ここで言う「そうぞう力」の低下というのは0から1を生み出す創造力のことで、ゲームなども創造力を与えることはできていると思っていますがそれはあくまでも与えられた創造力であると思います。ただゲームからの影響がその子供の中で0から1を作り出す助けになっているのであればそれは創造力を作っているということであると考えています。

(加藤雅崇)

私が娘が今2歳でそれより上の子供と接する機会が無いのでどうなのかなと思ったのですがスマホやタブレットを取り上げた際に自分でやることを見つけられないという問題に対して良い事業であると感じます。

(加藤雅崇)

7-10の「人間が担ってきた仕事がどんどんシステム化される現代において、想像力と創造力はどちらも必要な能力」というのはすごくわかるので、それが背景でもいいくらいなのかなと感じました。

(半田祐喜)

子供がメインのターゲットなので背景も子供目線のもので考えました。ですのでこの背景でやらせてもらいたいと思います。

(加藤雅崇)

状況に応じて延期するとありますが、具体的にいつくらいを想定されていますか。

(半田祐喜)

正確な日時は決まっていますが年間スケジュールを確認したところ7月が良いのかなと思っています。その場合真夏で体育館がサウナ状態になってしまうと危険なので場所も考える必要があると思っています。

(加藤雅崇)

審議までには延期の日程と会場まで決めるのでしょうか。

(半田祐喜)

私の独断では決められないというのがありますので協議の段階ではこの形で行かせていただければと思います。

(今岡正英)

こちらに関しましては審議までに揉んでいただければと思います。

(加藤雅崇)

7-9の博報堂のデータに関してですが2つ疑問がありました。

①このデータだけで、想像力が低下していると言えるかな、と思いました。仮に近年「遊びが大事」と思う子どもが多くいたとしても、遊びの内容が「電子メディアやテレビゲーム(が想像力に欠如に繋がっているとすれば)」に移り変わっているので、あまり意味ないのではないかと

②小学4年生～中学2年生は家族会のターゲットですか？もうすこし年齢が低い子どもは、また違う結果があるのでは無いかと思いました。家族会のターゲット層に近いほうがいいのではないかなと思いました。

(半田祐喜)

こちらのデータはあくまでも参考資料ということですが確かにご指摘に関してはそう思います。ですがこのページでは想像力が低下しているという話をしたいのではなくあくまでも遊びが重要であるということが言いたくて作成しております。

(加藤雅崇)

私自身の最初の質問に戻りますが電子メディア=想像力の低下に直結というつながりに疑問があったのですが最初の回答で腑に落ちたので大丈夫です。もし実際のターゲット、参加する子どもたちに当てはまるデータがあれば説得力があるかなと思います。

(加藤雅崇)

何歳から参加できますか？娘が2歳ですが、年齢制限などあれば教えて下さい。

(半田祐喜)

こちらはカラクリ装置づくりのようなおもちゃを調べて見ると対象年齢は3歳からとなっておりました。ですが個人差もありますし、2歳ぐらいの子供でもテープ貼りや物を積むことはできるのではないかと思います。それより小さな子だと難しい可能性もあるかもしれませんがそういう場合はお父さんが夢中になって作っている姿を見せることも良いのではないかと思います。

(村上康)

第2回理事会 議事録

からくり装置を子どもたちが、どのような材料をどれくらい使うか（当日参加する子どもたちの育った環境や年齢で使う材料や量も様々だと思うので）判断が難しいと思うのですが、どのような判断にてダイソーで調達する予定ですか？ 足りなさすぎては、取り合いになってもいけないし、余り過ぎたら材料の無駄になってしまうと思いますし。

（半田祐喜）

トイレットペーパーの芯やダンボールなど身の回りにある不要な物を利用しようと思っています。足りないとか取り合いになると困ると思っていますのでグループごとに材料を配布し、またレアなアイテムはあまり用意しないようにしようと思っています。

装置で使えたり、余ってもゴミにならないような、後々使えるもの物を用意したいと思っています。

（村上康）

極力お金をかけずにということでみんなで持ち寄って余ったものをということでしたのでゴミにもならずにもったいないことにはならないかなと思ったので良いと思います。

（大池慎三）

アンケートは大人用と子ども用に分けたほうが、より良い検証ができると思います。

（半田祐喜）

確かにその意見は先日の合同委員会後の委員会でも出ましたので取り入れさせていただきます。

（平岡良之）

とても素晴らしい内容だと思います。子供たちも当然楽しめる内容かと思いますが、大人も楽しめる事業になると考えます。ぜひ頑張ってください。ただ、当日行う飯盒炊飯も子供たちにとっては素晴らしい事だと思いますので、アンケートにも何らかの形で触れてはいいかでしょうか？

（半田祐喜）

良いアドバイスだと思いましたので取り入れさせていただこうと思います。

（内海洋平）

昼食づくり・カラクリづくりを説明する時間がありますが、作り方だけでなく今回の目的にある「トライ&エラー」や2つの「そうぞう力」について意識してもらいたい要素なども説明することで、感じてもらえる部分が変わるかと思うので、盛り込んでみてはいいかでしょうか？

（半田祐喜）

そのように考えております。最初の委員会趣旨説明でもそうですがどういう思いがあってこの家族会を行い、どういうものを得てほしいかという部分を随所にて説明させていただ

こうと思っております。

(内海洋平)

趣旨説明ではされるんだろうなと思ったんですが、それぞれの作るものや、それぞれ具体的にエラーの仕方や口を出しすぎないというところまで含めて意識して構築してもらえればと思い意見を出させていただきました。楽しみにしております。

(村上直弘)

一家族が作るからくりの大きさはどれぐらいの物を想定しているのでしょうか？

(半田祐喜)

参加人数に寄っても変わるとは思いますが下敷き代わりにベニヤ板（36板）を4等分にして1グループ90cm×45cmの広さを使ってもらうように考えております。

(村上直弘)

体育館はどのぐらい埋まるという想定でしょうか。

(半田祐喜)

横のグループに接触して崩さないようにというのも考えて、ある程度距離を作って配置しようと考えています。

(村上直弘)

家族が参加しない場合、一人参加になるのですが、どの様にかからくり作りに参加するのか教えてください。

(半田祐喜)

お一人で参加されている方同士でグループになっていただいたり、当日参加されるメンバーで変わってくるかとは思いますがその様に考えております。

(村上直弘)

昨年家族会に運営として回ったのですが、その際には調理などで一人参加の人間が活躍していましたのでそういった配置もご検討いただければと思います。

(半田祐喜)

確かに委員会メンバーだけでは運営が難しいというのもありますのでそういった場合にはお声がけさせていただきます。

(村上直弘)

各家庭で作成したからくりを繋げてゴールを目指すのなら、ある程度指示書みたいなものを準備しておいた方が、次につなげることも想像してからくり作成を行うことができ、ゴールまでのイメージがしやすいのではないかと思います。

(半田祐喜)

つなぎ目が一番の課題だと思っております。先程お話しした下敷きの板に最後はここにビー

玉を転がしてください等の指示は出そうと思っています。

(加藤雄大)

会員の参加費が一律 4,000 円となっておりますが、ご家族の同伴が無い場合も同じ金額でしょうか？

(半田祐喜)

そうなります。過去の家族会に比べると会員の参加費が少し高くなっていると思いますがお一人で参加されたとしても楽しんでいただけるように準備を進めようと思っています。

(加藤雄大)

先程もお話されてましたが委員会メンバーだけでは運営に置いて人手が足りないかもしれないという話がありましたので、楽しんでもらうということプラス運営サイドの人員としても人数が多いほうが良いのではないかと思うのですが、そうなった際にご家族と来られる方と1人で来られる方の値段が一律であると参加率にも影響してくるのではないかなと思うのですがそのあたりを考慮しても 4,000 円一律ということでしょうか？

(半田祐喜)

確かにその様に思います。逆に質問させていただきたいのですが加藤副委員長が家族会をされた際にはどのようにされたのでしょうか？

(加藤雄大)

私の際には金額設定がそこまで高くなかったというのもあるので同じテーブルで話をするのが難しいのですが、来てほしいという願いをして色々な人に来てもらったというのが実情です。今回値段の設定を変更し、会員を上げて配偶者と子供に関して下げたということでご家族がいらっしゃる方に関しては理解を得られるかと思うのですが、お一人で参加される方、特に今回初めてではなく過去にも参加されたことがある方にはインパクトが有るのではないかと思いますので、そのあたりは何故こうなったのかということも含めて、特にお一人で来られるような方については丁寧な対応をされたほうが良いのではないかなと思います。

(半田祐喜)

貴重な意見ありがとうございます。こちら一度持ち帰り委員会の方でも話をさせていただければと思います。

(加藤雄大)

持参物について、特に子ども同士で持参物に差が出ないように、必ず必要なものは【持参必須】という形で明記してあげた方が各家庭迷いが少なく良いかと思います。各自プラスアルファで必要そうなものに対しては、『各自必要に応じて』という幅を持たせた案内にしてあげると良いと思います。

(半田祐喜)

第2回理事会 議事録

こちらわかりやすく記載し直したいと思います。

(加藤雄大)

私が委員長のときに家族会をした際に同じような案内を出して必要だった物を持ってこられていなかったお子さんがおり、スタッフが当日対応に当たるということもありましたので事前にお伝えしたほうが準備の際にも参加者が迷うことはないですし、当日スタッフの負担が少なくなり良いと思います。

(島田昌広)

竹を使っての炊き込みご飯は、仕込みが終わるとすぐにカラクリ装置の説明でしょうか？完成したご飯がすぐ目の前に出てくるのではなく、途中でも子ども達に炊きあがる様子を見せてあげるような時間はありますか？

(半田祐喜)

委員会で装置づくりを行った際に思った以上に時間がかかってしまったために装置づくりに多めに時間を取るという形にしたため竹飯盒の方に割いている時間が短く、経験が薄くなってしまっているのは否めないと思います。今日ご意見を聞いていますと竹飯盒にも重きを置くべきである様に感じましたのでタイムスケジュールを少し見直してそちらにも重点を置けるようにできるかどうか考えてみます。

(今岡正英)

事前に頂いた質問は以上となります。その他ご意見・ご質問等あるでしょうか？

(村上康)

コロナの感染者が増えた場合は延期するとのことでしたが、コロナがある程度落ち着いて4月に開催できるという状況になったとして感染対策は必要であると思いますが、そのあたりの対応を教えていただけるでしょうか？

(半田祐喜)

メールの案内文に対応のことは書いておりますが参加される方のマスクの着用や症状のある方は参加を控えてもらうなどの記載を付け加えようと思います。

(加藤雅崇)

案内に食べ物のアレルギーの有無がありますがもしアレルギーがある場合はどうする予定ですか。

(半田祐喜)

その場合は中に入れる具材に関して宮徳さんと話をし、アレルギーに対応したような形にしようと考えております。

第2回理事会 議事録

(加藤雄大)

コロナの件ですが感染状況がひどかった場合には延期がファーストチョイスになっていたかと思いますが、昨年の事業で言えば夏期講習が延期の後中止ということになりましたが、延期した先でまた実施ができないようなコロナの状況だった場合、実施ができないという可能性があると思いますが、実際に集まっての実施ができない場合の半田委員長の目的を達成する設えの可能性を考慮したのかどうかを教えてください。

(半田祐喜)

キットを送って各家庭でそれぞれ作成するというのも目的を完全に達成することは難しいと思いましたが、動画配信にしても目的達成はできないと思いましたが延期をしてでも集まったほうが良いのではないかと考えこの設えとしております。

(加藤雄大)

やり方次第では、仲間と一緒にやるのはできないかもしれないですが、家族と一緒に一つのことに取り組むという形で非対面でも目的を達成することは可能ではないかと思ったのですが、延期延期となっていくとメンバーのモチベーションやご家族のスケジュール含めて調整が難しくなってくるのではないかと思いますので決めたその日にやりきるというパターンも考えてみたほうが良いのではないかと思います。

(半田祐喜)

ご意見ありがとうございます。考えてみようと思います。

(村上直弘)

費用を見させていただきまして、その多くが昼食代に充てられているように見えます。想像力を掻き立てるという意味では今回昼食が炊き込みご飯なので色々な食材を使いながら想像力を掻き立てるというのも可能かと思いますが、食事の面での想像力の掻き立てというのは考えられていらっしゃるでしょうか

(半田祐喜)

食事に関しましては委員会内でも話あったのですが、普段炊飯器を使ってスイッチ一つでお米を炊くというのが普通なのですが竹の飯盒をつかうことでこういった形でもご飯を炊けるというのを見てもらい、探究心を持って物事を見るという楽しさを実感してもらいたいと思っています。固定概念にとらわれずに当たり前の影に隠れていることを発見するには柔軟な発想や想像力が必要と言うことでそのあたりから学んでもらいたいと思っています。

(村上直弘)

大体はわかりましたが、予算を見るとカラクリ装置の値段と昼食費用の差がだいぶ大きいのではないかなと感じています。想像力に関して重点を置くのも食事に目的の重きを置くことで解決できるのではないかなと思いました。

(半田祐喜)

第2回理事会 議事録

確かに昼食材料一人あたり 1,500 円というふうに書かせていただいております、高いという意見もあります。こちら材料ですが季節のものを使いたいというのもあり、これがマックスということで見積もりを出していただいております。

(村上直弘)

施設を借りて昼食を作るということですが資料を見ると炭で竹飯盒を炊くということになっていますが施設内部で炭を使うことに関して問題は無いのでしょうか？

(半田祐喜)

施設のレイアウト図にも記載しておりますが屋外にコンロを設置予定です。

(加藤雅崇)

最後にすべてのカラクリ装置をつなげるということですが、本当につなげてうまくいくのでしょうか？トライ&エラーが大事というのはよくわかりますし失敗した経験も良いものだと思うのですが、もしも全てが失敗するようなものならやる必要はないのではないかなと思いました。委員会で作成した際にはつなぐことを試されたのでしょうか？

(半田祐喜)

今の所委員会で試しにやった際には2グループで制作しました。その時もつなぐのがほぼ失敗しましたがそれもそれで楽しかったというのがあります。つなぎ目は大きな課題であると考えていますので今後も詰めていこうと思っています。当日委員会からのアドバイスもできるようにしていこうと思っています。

(村上直弘)

電子メディアやゲームの進化に伴ってということですが、半田委員長の実体験をもとに子供たちが Youtube などを取り上げると暇であるというふうにいるという話ですが、自分の知っている鍼灸院の先生などはプログラム自体を子供と一緒に作って遊ぶことによって想像力を掻き立て成長を仕向けるということも可能かと思うのですがそういった発想を取り入れる予定はあるのでしょうか。

(半田祐喜)

確かに暇と子供に言わせてしまっているのは大人の責任もあると思います。ですのでこの家族会では大人も子供も一緒になって想像力を高めてほしいなと思っています。

(島田昌広)

ご存知かと思いますがやまそらは体育館からキッズルームまで距離があります。ですのでそちらに移動してしまうと交流という意味では少しもったいないというふうに感じます。ですので体育館は広いので端の方にゴム製のマットを敷くなどして同じ場で対応できるようにしてあげたほうが良いのではないかと思います。

(半田祐喜)

第2回理事会 議事録

体育館の同じ空間で小さい子も過ごせるように工夫を考えてみたいと思います。

(島田昌広)

キッズルームの滑り台などを持ってくるほどの必要もないと思いますのでよければうちの園の小さなおもちゃなどもお貸しします所以说っていただければと思います。

(加藤雅崇)

火を使うので少し危ないかなと思ったので担当をつけるなり、朝注意をうながすなどをしたほうが良いのではないかと思います。

(半田祐喜)

そのようにします。

16. 報告依頼事項：(大西貴明)

特になし

17. 連絡事項：(大西貴明)

(中島裕一郎)

- ① 春季ゴルフ大会の出欠確認の提出をお願いします。
- ② 2月例会はZOOM開催に確定しましたのでよろしく願いいたします。
- ③ 定時総会がありますので委員会メンバーに委任状の提出を周知し2月8日～14日までに提出してもらうようご協力お願い致します。
- ④ 次回上程締切は2月18日17時までとなります。

18. 監事講評

(島田元太)

3時間ほど、長時間の第2回理事会お疲れさまでした。審議事項に関してはあまり意見が飛ばなかったですが協議事項に関しは活発な意見が出たかなと感じます。皆さんもZOOMに慣れてきてオンラインの理事会もなれてきたのでやり方も色々分かってきたのかなと思うのですが、一つ気になったのがJCバッチであるとか、そういったものを数名つけておられない方もいらっしゃるようですので、公式の場ですし、理事が集まる大事な会議ですので、これから総会の方も2月はオンラインというのが決定しておりますので忘れがちではありますがそのへんも正して行ければ良いものになるのではないかなと、なあなあにだけはならないようにしていければと思います。

簡単ではございますが以上で監事講評とさせていただきます。お疲れさまでした。

19. 次回開催日の確認：(大西貴明)

3月 7日(月) 19:00より。尾道国際ホテルにて。

第2回理事会 議事録

20. 閉会：(大西貴明)

21. 点鐘：(今岡正英)

第2回理事会 議事録

議 長 今 岡 正 英 印

署名人 島 田 元 太 印

作成者 安 保 大 輔