

とびだせ！！ざぶとん水族館！！

～駅から町へ！出発進行！～



枝川 隼飛(えだかわ はやと)
愛媛県立長浜高等学校 1年

菊地 陽菜(きくち ひな)
愛媛県立長浜高等学校 1年

久保 雅琴(くぼ みこと)
愛媛県立長浜高等学校 1年

河野 瞬(こうの しゅん)
愛媛県立長浜高等学校 1年

水元 美桜(みずもと みお)
愛媛県立長浜高等学校 1年

活動概要

活動の内容

- ①8・9月に生き物の形のフェルトを貼りオリジナルざぶとんをつくるイベント「つくろう！ざぶとん水族館！」開催
- ②10月に①で制作したざぶとんを長浜の店舗・公共施設に設置し、長浜の町を観光しながらざぶとんを探すツアー形式イベント「さがそう！ざぶとん水族館！」開催。
- ③どちら子どもから大人、生き物が好きな人からそうでない人まで幅広い方が楽しめるイベントにした。
- ④班員3名の出身校である長浜小・中学校にゆかりのあるざぶとんを寄贈する「出張！ざぶとん水族館！」
- ④SNSでの広報活動や報道機関へのプレスリリース

活動の特徴(新規性・発展性)

この活動の特徴は以下の4点である。

- ①全国各地の方に活動を周知できるようSNSを用いた広報活動を実施
 - ②多様な年代・地域の方と一緒にざぶとんを制作するイベントの開催
 - ③ただ設置するだけでなく、商店街の店舗と連携したイベントの開催
 - ④恩返ししながら長浜高校のPR活動を行うために長浜小・中学校へざぶとんを寄贈
- このように、高校生だけでなく地域全体で「ざぶとん」をきっかけとしたつながりをつくることを目指した。

活動の成果

- ・Instagramを活用し、過去90日間で15,206回閲覧された。
- ・イベントに「もう一度参加したい」と答えた方は100%、満足度は10段階中8.25と高い評価をいただいた。また、イベント後には「楽しかった」「いい活動ですね」などのありがたい言葉を多数いただいた。
- ・ざぶとんを設置したお店の方に「置いてくれたざぶとんのおかげで、お客様との会話が増えて長浜がより明るくなったように感じる。」という意見をいただいた。

課題の設定と意図

地域住民への聞き取りで、「昔に比べて人の関係が希薄になっているように感じる。様々な人が関わる機会が増えると地域も明るくなるのではない。」という意見が挙げられた。長浜商店街には空き店舗や空き家が増えており、物寂しい雰囲気がある。そこで、昨年先輩方が行っていた「ざぶとん水族館」プロジェクトを活用してこの課題を解決できるのではないかと考えた。昨年の先輩方の活動を見ていると、地域の方との交流が少ないことや活動の発信があまりできていないことが課題だと感じた。実際に活動を開始する前にざぶとん水族館の認知度について長高水族館来館者24名にアンケートを行った結果、「知っている」と回答した方は4名と少なかった。しかし、「活動に興味がある」と答えた方は23名と多かったことから、認知度は低いがこの活動が多くの人々の注目を集める可能性を秘めているのではないかと考えた。そこで今年は、「新たな交流の場を生む」「商店街の活性化」に焦点を当て、SNSを用いて活動をPRしつつ、地域と観光客、子どもとお年寄りなど多様なつながりが生まれるイベントの開催を目指すこととなった。

課題解決のための仮説と計画

JR伊予長浜駅に関しては、ざぶとんを置いたことをきっかけに少しずつ明るい雰囲気となっていた。しかし、長浜商店街は過疎化や高齢化が進み、閉店したお店や空き家が多く見られ暗いイメージになっている。そこで、そのようなイメージを変えるには「ざぶとん水族館」を駅に留めず、長浜の商業施設や公共の場に設置することで長浜商店街全体を明るくすることができるのではないかと考えた。また、小・中学校に作ったざぶとんを置いてもらうことで、9年間通った学校に恩返しができることに加え、長浜高校のアピールにもなるのではないかと仮説を立てた。

イベントは①「つくろう！ざぶとん水族館！」②「さがそう！ざぶとん水族館！」の2種類を企画した。①は、あらかじめ班員が準備した生き物の形をしたフェルトを貼りつけざぶとんをつくっていただくイベント、②は①で作っていただいたざぶとんを長浜商店街に設置し、ざぶとんを探しながら長浜商店街を巡るツアー形式のイベントである。この2つのイベントを行うことで、長浜地域の魅力を発信することができること、コミュニケーションの場を増やすことができると考えている。地域に恩返しする活動では「出張！ざぶとん水族館！」を行うことにした。このチームには、長浜の小・中学校出身のメンバーが3人おり、お世話になった学校にざぶとんを寄贈することで少しでも恩返しすることができるのではないかと考えた。

また、Instagramを活用することで、地域の方々だけでなく全国各地の方にも存在を知ってもらえるのではないかと考えた。そして、作成したざぶとんに興味を持ってくださった方々に長浜に来てもらえる良いきっかけにもなるのではないかと考えた。これらの仮説を立証するため、イベントを実施後に評価を数値化するためのアンケートの実施、インタビュー調査、SNSの閲覧数などを活用し分析を行う。

活動で工夫できたこと

今回の活動で工夫できた点は以下の通りである。

①つくろう！ざぶとん水族館

・小さい子供でも簡単にできるようにボンドで貼るだけの作業にした。あらかじめフェルトで生き物を制作し、細かいパーツとなる目や口なども先に貼っておいた。また、生き物だけでなく石や海藻などの小物も用意し、海や川を再現しやすくした。作ったざぶとんは持ち帰るか寄付して次のイベントで活用するかを参加者が選択できるようにした。

②さがそう！ざぶとん水族館

・寸劇をまじえて小さい子どもにも楽しんでもらえるようにした。ざぶとんを置く場所を長浜銘菓の店舗等に設定し、商品やお店を直接お客様に見てもらえるようにした。

③出張！ざぶとん水族館

・地元の小・中学校にざぶとんを寄贈し、生徒や先生だけでなく、訪れた人に見ていただける場所に置いていただいた。より身近に感じてもらえるよう中学校で飼育しているミシシippアカミミガメの「べっかめ」、メンバーの久保が小学生の時にデザインした小学校のオリジナルキャラクター「はまみい」を作った。

④活動全体を通して

・SNSを活用した広報活動、長浜水族館公開日にあわせてイベントを開催、イベントに参加してくださった方が楽しんでくださるよう積極的にコミュニケーションをとるなどの工夫をした。また、メンバーがそれぞれ持っている個性や能力をこの活動に生かした。裁縫が得意な人は積極的にざぶとんを制作し、あまり裁縫が得意ではない人は、SNSでの広報活動をしたりイベントのアイデアを出したりした。それぞれがその時にできることに一生懸命取り組み、苦手な面を補えることやメンバーの仲の良さがこの班の良い点だと思う。これは、今までの学校生活では深く関わることがなかった5人がオリエンテーション合宿を通してお互いを理解し、長浜の町を明るく、楽しい場所にしたいという共通の目標をもつことができたからこそ出来上がった班の雰囲気だと考えている。



「つくろう！ざぶとん水族館！」の様子



「さがそう！ざぶとん水族館！」の様子

枝川 隼飛

私はこの「ぎぶとん水族館」プロジェクトで班長を務めることになった。海、川の生き物をモチーフにした座布団を一から自分達で作ったりイベントを開催することで、お客様に作ってもらったり、その座布団を商店街に置かせてもらい地域の活性化やいろいろな人に長浜を知ってもらうために活動していく班だ。この活動は去年の先輩方から受け継いだものだ。この活動を始める前は、あまり話したことがない人とも同じ班で、班長として本当にまとめられるのかということや、先輩たちの後を継いでより良い活動にできるのかという不安が多くあったが、それとは裏腹に裁縫という自分の特技を發揮できるというワクワクする気持ちもあった。

この活動を行うにあたって、まずは前年度の課題を見直した。様々な課題があったが、私は特に「商店街への進出」に着目した。そこで、前年度は駅に座布団を置くことが主軸だったが、今回は商店街のお店に協力してもらいお店の中に置いてもらう計画を立てた。そこからはとても大変だった。放課後や休日に班員と集まり座布団を作った。私たちはぎぶとんを作るだけでなく、これらを活用したイベントを開催する予定だったので、座布団作りと並行してイベント準備もした。物を型紙からしっかりと作ったことが無かったことでとても大変だったが、仲間と協力し助け合う大切さを改めて学ぶ良い機会となった。イベントは子供たちがたくさん来てくれた。想定外のハプニングも起きたが、それでもお客様は楽しいと言ってくれた。自分たちが一からイベントを企画して実施してみても喜んでもらえる嬉しさを知ることができた。イベントで作ってもらった座布団は率先してお店に置いてもらった。このぎぶとん作り体験をきっかけに、また長浜に来たときに商店街に寄ってもらえればもっと地域の活性化につながると考えた。実際に、遠方から来られた方から「ぎぶとんを置いてもらったらまた見に来ます。」と声をかけていただき、イベントの効果を感じることができた。

その後、商店街の座布団でウォークラリーイベントを行った。このイベントでは「ぎぶとん水族館」の認知度を上げることに加え、長浜の名物を紹介することも目的として実施した。参加して下さった方は、長浜のお菓子屋さんでお土産を買って帰って下さっていた。私たち高校生の活動が、商店街のお店に良い影響を与えることができていたなら嬉しい。

座布団を作る際には、裁縫が得意な部員もいれば得意ではない部員もいたのでそれぞれの得意なことを活かして制作をした。例えば、SNSの活用が得意な班員は、先生と協力しInstagramを活用して完成した座布団を発信し広報活動に専念してもらった。人それぞれ得意なことを活かすことで全体の力が何倍にもなることがわかり、自分の学びになった。このことは今後、高校生活や社会に出たときに活用できると思った。

この活動を始める前は色々な不安があった。しかし、失敗しても周りの班員が助けてくれたことをきっかけに当初感じていた不安はすぐに解消され、良い雰囲気でも活動することができた。それに加えて、人生で初めて長期的な班活動をしたことによって精神的にも様々なところで成長できたと思う。私は特技である裁縫の実力を發揮でき、更にこれまで気づくことができなかった自分の長所を見つけることができた。そして今回学んだ、チームをまとめる難しさや一緒に協力する楽しさなどを忘れないようにこれから生活していきたい。今後は、もっとこの活動のことを発信していき、よりたくさんの人に魅力ある長浜を知ってもらい訪れてもらえるようにしていきたいと思った。

菊地 陽菜

私は、先生から昨年の「ぎぶとん水族館」の活動内容を聞いて、私も先輩方のように楽しく長浜を盛り上げる活動をしたいと思い、この活動を引き継ぐチームに入りました。しかし、裁縫が苦手なためチームの力になれるのか不安でした。そこで、裁縫以外で私にも何かできることがあるのではないかと考えました。私の特技は、画像を編集して可愛いデザインすることです。そこで、この特技を生かすためにSNS投稿の担当を自ら手を挙げました。SNSを活用すれば、遠くに住んでいる人にもこの活動を知ってもらえると考えたからです。長浜の町を盛り上げるためには、長浜を多くの人に知ってもらい、多くの人に訪れてもらうことが必要だと思いました。

私が活動全体で頑張ったことは2つあります。1つ目はSNSの運営です。去年の先輩方が残した課題の中に、「SNSを使った宣伝」がありました。そこで、私たちの活動を知ってもらうためにも、SNSの運営を始めることになりました。使用したアプリはInstagramです。投稿するための画像を作成する際に工夫したことは、見た人の目を惹くようなユニークなものにしたことです。1つの画像だけでなく、複数の画像を合成して、可愛い仕上げました。イベントの宣伝や、「さがそう！ぎぶとん水族館」イベント開催中に出すミッションの投稿の画像の作成もしました。宣伝だけでなくイベント中にもリアルタイムでSNSを活用することで、より本格的なミッションラリーイベントにできたように思います。

2つ目は「つくろう！ぎぶとん水族館」のイベント内で使用する海や川の生き物をフェルトで作ったことです。私は手先があまり器用ではありません。ですが、生き物の型紙を作ったり、フェルトを切ったりすることに挑戦しました。はじめはあまり上手く作ることが出来ず、形が歪になってしまうことがほとんどでした。たくさん作っていくにつれ、徐々にきれいに作れるようになりました。生き物の目や模様、口などの細かい部分は他の班員に手伝ってもらいながら、完成させることができました。この時に、仲間の存在の大切さや、できないところを互いに補い合うことにより、よりよいものが完成したことから、協力することの大切さを学びました。

私が1番心に残っている活動は、「つくろう！ぎぶとん水族館」のイベントです。私は、子どもが好きですが、実際に子どもと関わる機会はあまりないので、このイベントでは、たくさんの子もたちと触れ合うことができる良い機会となりました。子どもたちと関わっていく際には、目線を合わせて会話をするのと、相手の名前を覚えることを意識しました。この2つを意識することにより、子どもたちとのコミュニケーションがとれ、楽しくイベントをすることができました。

今回の活動を通して、私たちだけでなく周りの方々の協力もあったことにより、長浜の町を更に明るくすることができたのではないかと思います。ここまでの活動期間には、自分たちで一から物を作ったり、より良い町にするにはどうしたらいいのか考えたりと普段なかなかできないことに挑戦していくため、不安なことも沢山ありました。ですが、班のみんなと協力してイベントも無事やり遂げることができ、良い活動になりました。また、私自身もこの活動を通して、地域の方々の温かさを知り、地元である長浜の町をもっと好きになりました。この魅力ある長浜をもっと沢山の人が知ってもらえるように、ここで活動を終わりにせず、私たちにできることを少しずつでも続けていこうと思います。

久保 雅琴

私は活動を始める前、自分が班のためになれるのかとても不安だった。人前に出ることや、未知のことに挑戦するのが苦手で、自信がなかったからだ。しかし、少しワクワクもしていた。高校生になって初めての大きなプロジェクトだったからだと思う。この班で活動していくことで、少しでも自分を様々な面で成長させていくことができるのではないかと考え、活動に専念した。私は長浜生まれ長浜育ちの地元民だ。そのため、直接長浜の町と関わり、長浜に何か今までの恩を返すことができるような活動をしたいとずっと考えていた。それに加え、ものを作ることが好きな私にとって、「ぎぶとん水族館」が一番適当だと思い、昨年度の先輩方の活動を引き継いだ。

活動を始めた頃、「とにかく座布団を作る」ということしか頭になく、開催するイベントの詳細を決めたり、長浜への恩返しの方法を考えたりすることがとても難しかった。一人で考えていると偏った案しか出てこず、体験して下さる方々が楽しめるものにならなかったと思う。だが、班員や先生と一緒に試行錯誤していくことで、全員が納得できる、楽しめるイベントや活動にすることができた。ここで「仲間」の大切さに改めて気づかされた。

私たちの班では、2つのイベント「つくろう！ぎぶとん水族館」「さがそう！ぎぶとん水族館」、1つの企画「出張！ぎぶとん水族館」を行った。その中で私が特に力を入れた活動は「出張！ぎぶとん水族館」だ。母校である長浜小学校と長浜中学校に座布団を贈呈して恩返しをすることに加えて、長浜高校のアピールにもなると思い始めた企画だ。私たち長高生が学校生活や授業を全力で楽しんでいる姿を見せることができれば、後輩たちにも長浜高校に進学したいと思ってもらえるかもしれないと感じた。私は人前に立つと緊張して上手に話せなくなるため、2つのイベントでは班の力になれていないのではないかと感じていたので、必ず力になろうと思い努力した。小学校には公式キャラクターの「はまみい」を、中学校にはミシシッピアカミミガメの「べっかめ」を作った。どちらも大きいサイズのもので一から作りあげるのがとても大変だった。私は絵を描くことが得意なので、ダンボールに大きい型を描いて型紙を作った。座布団を作る際には、ミシンよりも手縫いの方が得意なので最後の仕上げや細部の修正などを請け負った。自分たちで一から作りあげたのは初めてだったので、完成した時の達成感忘れられないものになった。また、この実践活動報告書の表紙も担当させてもらったので、ユニークで印象に残るものになるように

可愛いデザインに仕上げた。一人でも進められる作業は家に持ち帰って、学校と家で作業を分けることによって限られた時間でも効率よく進めることができた。この活動全体を通して、自分に何ができるのか、それをどう活動に生かしているか、それをどう活動に生かしているか、考えるだけでなくそれを実行に移すことが大切だと学んだ。

今回の活動を通して、長浜の町が少しずつ明るくできているように感じた。遠くからいらっしゃった方々に、この「ざぶとん水族館」を通じて長浜の名産物や町の雰囲気など、長浜の良さを知ってもらえたことをとても嬉しく思っている。また、小学校や中学校、町の人たちとも交流できて、長浜のことをもっと好きになれた。そして、苦手だったことが前より少しかつできるようになったのを、このプロジェクト以外の活動の際に実感した。自分自身のことが、成長を感じてとても嬉しかった。今回の活動で培ったことを大切に、今後の学校生活や卒業後の人生に生かしていきたいと思う。

河野 瞬

私は、この活動をする前から、「ざぶとん水族館」という活動が行われていたということは知っていました。しかし、実際に私も「ざぶとん水族館」を引き継ぐことになって、先輩方のようにうまく活動を進められるのか、ざぶとんを上手に作れるのかなど不安なことがたくさんありました。それでも、自分にできることをやっていきたい、もっと地域の方とのつながりを増やしたい、新たなことに挑戦していきたいという思いを胸に活動してきました。

この活動をする中で多くの学びや発見がありました。中でも、イベントでのことが特に印象的です。今回行ったイベントは「つくろう！ざぶとん水族館」と「さがそう！ざぶとん水族館」の2つです。1つ目の「つくろう！ざぶとん水族館」では5月から念入りに計画を立てて準備を進めてきました。しかし、フェルトで生き物を作ることが想像以上に難しかったり、様々な生き物を作ることに時間がかかったり、苦労したりすることが多々ありました。ですが、そのような苦労があったことで、仲間と協力することの大切さをより実感できたように感じます。その結果、イベント開催時には生き物のフェルトを見たお客様から「かわいい」「作るのがうまいですね」など、ありがたい言葉をたくさんいただきました。また、生き物好きだけでなく、あまり生き物が好きでない人やモノづくりに興味がある人、子どもからお年寄りまで、幅広い方々に楽しんでもらえるイベントにすることができました。2つ目のイベントである「さがそうざぶとん水族館」では、時間が足りず話し合いの時間があまりとれないという問題がありました。それでも、イベント当日は県外から来てくださった方もいて、とても楽しい時間となりました。これらのイベントでは、コミュニケーションをとることを大切に活動できました。水族館部での接客や生徒会活動などを通して様々な立場の人と関わる経験が多くあるということを生かして、楽しんでいただけるようにお客様の好きなことの会話を広げることができました。また、長浜の魅力についても話すことができ、町の魅力やお菓子、ご飯のおいしさなど名物についても知ってもらえる活動になったと思います。

私は、この地域探究プログラムに参加するまで、他の人に迷惑をかけたなら申し訳ないという理由でチームでの活動はあまり挑戦してきませんでした。しかし、今回の活動では、仲間と協力し、素晴らしい活動にすることができたと感じています。一人一人が自分の長所をうまく生かして誰かの短所をカバーし、補い合った結果、イベントも成功させることができたように思います。不安なこと、苦しいこともあったイベントでしたが、やってよかったと自信を持って言える活動となりました。地域の方と一体となってイベントを行ったことで、長浜の町を盛り上げ、よさについて知ってもらうことができました。また、僕たちが地域の方のやさしさを改めて実感し、会話が増え、町全体が明るくなったように感じます。今後、相手に楽しんでもらえるコミュニケーションの取り方や不安や苦しいことがあっても、仲間と協力することでより良いものを作りあげることができるという学びを生かして、部活動でのイベントや将来の目標につなげていきたいと思っています。さらに、もっと長浜の魅力を知っていただけるよう今後も活動していきます。

水元 美桜

私は去年の「ざぶとん水族館」がどのような活動だったのか詳しく知りませんでした。なので、活動を始める前は、私が先輩方の活動を発展させることができるのか不安でした。しかし、中学校の時に部活動で裁縫をしていたので、自分の得意なことを生かせたらと思いこのチームで活動したいと思いました。

まず初めに、班のみんなでこれからの活動について話し合いをして頑張ろうと思いました。昨年の先輩方が残した課題を確認して改善していくことももちろんですが、「『私たちが』ざぶとん水族館」にできたらいいなと思い話し合いをしました。話し合いの結果、私たちは「SNSの活用」「商店街とのコラボレーション」「『みんなで』長浜の町を明るくする」をテーマに、座布団をつくるだけでなくイベントを開催することにしました。メンバーには話したことがない人もいましたが、みんながこの活動を本気で楽しんでおり、同じ目標に向かって取り組もうとしていたのですねすぐに打ち解けられました。7月のオリエンテーション合宿での中間発表会では1位になり、更に力を入れ、もっと頑張ろうと思いました。

夏休みに入ってから、班のみんなで集まって1回目の「つくろう！ざぶとん水族館」のイベントの準備をしました。最初のイベントはフェルトを貼るだけの簡単なものですが、準備はとても大変でした。フェルトを海や川の生き物に切るのは意外に難しく、時間がかかりました。見た目以上に時間と手間暇がかかることが分かり、当日までに十分な量を作ることができるのか不安もありましたが、メンバーと楽しく作業することができました。イベント当日には、参加してくれた子どもが細かいパーツまでこだわって一生懸命作った「エイ」をざぶとんに貼ってくれました。自分で作ったものを誰かに手に取ってもらい、喜んでくれたことがとても嬉しく、同時に強いやりがいを感じました。

「さがそう！ざぶとん水族館！」は、「作ろう！ざぶとん水族館」で作ってもらった座布団を長浜商店街内のお店や施設に置き、その中にある「クマノミ」をみんなで探そうというイベントです。私は、積極的にコミュニケーションをとることが苦手なので、得意な班員についてい形で頑張りました。「出張！ざぶとん水族館」ではお世話になった長浜小学校と中学校に座布団を置いてもらいました。私が特に頑張ったことは、ふれあい会館に置かせてもらった「えび」と、中学校に置かせてもらった「べっかめ」です。私の得意な裁縫を生かし、えびの足をミシンで縫いやすいように手縫いで仮止めをしました。足の角度やバランスがうまくいかず、初めからやり直すこともありましたが、ミシンで縫った後に小さく穴が開いているところは、細かく確認して手縫いで閉じました。「べっかめ」はしっぽや爪など細かいところリアルに近づけられるように頑張りました。しっぽは、これから使い続けても綿が出ないように二重にして縫うなどの工夫をしました。一番大きい座布団なのでとても大変でした。ですが、みんなで協力してリアルな「べっかめ」に近づけることができました。


私はこの活動を通して班のみんなで協力してものを作る楽しさを知りました。そして、私たちの活動で長浜の町が明るく変わってきていること、イベントやSNSを通して活動を始める前より長浜の町の良さをより多くの人に知ってもらえたことがとても嬉しいです。また、私は将来、人とかわる仕事に就きたいと思っています。そのため、この活動はこれまで苦手だったコミュニケーションにも挑戦することができる良い経験になりました。この経験を生かし、これからの学校生活も頑張っていきます。



「出張！ざぶとん水族館！」の様子

メディア出演にも積極的に取り組みました。

実践活動時の動画や成果物等

動画URL	二次元コード	添付PDF あり
https://youtu.be/uvaTsKJwTEc?si=0exlkgrTwXsVhFqs		

1. 地域探究アワードエントリー情報

エントリー希望	有	エントリー単位	グループ	ブロック	四国
---------	---	---------	------	------	----

2. オリエンテーション合宿及び実践活動の基本情報

合宿実施先	国立大洲青少年交流の家	修了日	2024/7/26	カリキュラムのタイプ	B
フィールドワークの内容					
実践活動期間	2024/7/27 ~ 2024/11/29				
活動のタイプ	発展的な活動				
これまでの活動について	JR伊予長浜駅に本校家庭クラブが設置していた座布団を海や川の生き物のデザインの可愛いものに変えれば、駅を新たな名所にできるのではないかというアイデアにより「ざぶとん水族館」プロジェクトが始動した。様々な種類の生き物の座布団を作り、駅の利用者や近隣住民からは大変好評であったが、このざぶとん水族館を目的に駅を訪れる人は少ない。今後は商店街等町全体を対象に活動を発展させていきたいと考えていた。				
協力者	主な協力者			協力内容	
	所属				アンケート調査への回答
	氏名	長高水族館来館者			ざぶとんの設置・ウォークラリーイベントへの協力
	所属	長浜商店街			
	氏名	まことや様・米田七宝堂様・稲田菓子舗様			ざぶとんの素材に関して助言をいただいた。
	所属				
氏名	ハギレセンタールビー				
協力者総数	80名		協力団体数	6団体	

3. 実践活動の記録

(1)総活動日数 全 77 日

事前:準備・打合せ	65日	本番:メインの活動	6日	事後:ふりかえり・報告	6日
-----------	-----	-----------	----	-------------	----

(2)活動成果の発信等

媒体	方法	回数	概要・備考
SNS	自ら発信	3回以上	公式インスタグラムを開設。イベントの様子や制作の裏側を4か月間で約200件発信。
テレビ	取材された	3回以上	「なるちか!」、「ワイドニュース西瀬戸」にて活動を取り上げていただいた。
その他	取材された	3回以上	広報おおず・長浜自治会だよりにてイベントの様子を取材・掲載していただいた。

(3)主な活動記録

活動日時	区分	活動場所	活動内容
7/27 ~ 11/15	①事前学習・打合せ等	長浜高校・長浜商店街	地域へのヒアリングや全4回のイベント準備、ざぶとん制作を行った。
8/3 ~ 9/21	②実践活動本番	長浜高校	「つくろう!ざぶとん水族館!」を計2回開催。合計8組の家族連れが参加した。
10/17 ~ 11/16	②実践活動本番	長浜高校・長浜商店街	「さがそう!ざぶとん水族館!」を開催。曇天であったが、3組の家族連れが参加した。
10/17 ~ 11/13	②実践活動本番	長浜小学校・長浜中学校	「出張!ざぶとん水族館!」として、長浜中学校・長浜小学校にざぶとんを寄贈
8/3 ~ 11/29	③事後打合せ・報告会等	長浜高校・各家庭	活動の振り返り・アンケート集計・実践活動報告書作成

【ざぶとん水族館公式Instagram】

https://www.instagram.com/the_btn24nagahama

活動の様子を発信しました！