



FUTURE DESIGN

フューチャー・デザイン宇治

京都・宇治での市民団体の取り組み

フューチャー・デザイン宇治世話人 瀬戸真由美

2024 / 9 / 15 @第7回 FUTURE DESIGN 2024

宇治市

人口約18万人(2024.9月時点 17万9923人)

京都府南部に位置し、府下で京都市に次ぐ人口の都市

面積は67.5km²

JRや京阪、近鉄沿線の都市部と笠取・炭山地区をはじめとした山間部を擁する

宇治茶ゆかりの土地

市内ほとんどの小学校ではお茶が出てくる蛇口がある今

大河ドラマ「光る君へ」

源氏物語の最終章「宇治十帖」の舞台

世界遺産

平等院、宇治上神社



フューチャー・デザイン宇治とは

2019年の宇治市主催のフューチャー・デザインのワークショップの参加者が「フューチャー・デザイン」の可能性を感じ、同年3月に、有志で立ち上げた市民団体（任意団体）です。

2019年～2023年度まで、京都文教大学の協力のもと「地域志向教育研究 ともいき研究」として、大学や市と協働しながら、ワークショップを開催していました。

現在、世話人は宇治市在住の5名で活動しています。

その活動は市内でも注目され、2021年4月の市政だよりに掲載されました。



フューチャー・デザイン宇治が主催するワークショップは・・・

- ・年代 10代～80代まで幅広い年代の方の参加実績があります
- ・中立性 職業や立場などにとらわれず、一市民として参加できる場づくりに努めています
- ・目的 宇治市の中に、フューチャー・デザインを使ったまちづくりが広がることを目指しています（営利目的ではありません）

コミュニティの課題解決にフューチャー・デザインをとりいれ将来世代に誇れるまちづくりを

主催：フューチャー・デザイン宇治
協力：宇治市生涯学習センター

FUTURE DESIGN
フューチャー・デザイン宇治

参加無料

30年後の未来に旅立ち、
まだ生まれていない将来世代になったら

年齢・立場・性別を超えて
対話できるワークショップです

将来世代の視点になってみる

将来世代の視点になってみませんか？

過去の経験が
未来へ羽ばたく創造力に！！

フューチャー・デザインワークショップ
テーマ：だれもがいきいきと学べる30年後の宇治

フューチャー・デザインとは・・・
現代が「将来可能性」を最も発揮できるような社会の仕組みをデザインする対話型ワークショップです。

宇治市民の有志による任意団体「フューチャー・デザイン宇治」では、これまで5年間にわたり、フューチャー・デザインの手法を活用したワークショップを市民向けに実施してきました。「働き方と暮らし」な
これまで、取り組んだテーマは、「地球温暖化」「子どもの貧困」「ひきこもり」「多様な学び・暮らし」など。今回は、「学び」に焦点をあて、宇治市生涯学習センターで1日ワークショップを実施します。

【日時】2024年7月6日(土) 10:00~17:00 ※昼食休憩等含む(受付開始 9:30)

【会場】宇治市生涯学習センター(京都府宇治市宇治琵琶45-14) 第2ホールほか

【参加費】無料 ※ご昼食はご持参ください。お申込み時に弁当の注文も可能です(詳細下記)

【対象】宇治市民、フューチャー・デザインにご関心のある方であれば、どなたでも

【参加人数】30名(申し込み多数の場合は抽選) 【会場案内図】

お申込みメーグ: 6/25(火) 必着 / 抽選結果お知らせ: 6/28(金)

【お申込みフォーム】  <https://forms.gle/kEzUh85CKQnsZqnZ7>

【メールでお申込み】裏面の内容を archfield5525@gmail.comへ送信

【FAXでお申込み】裏面をFAX(0774-24-1417)で送信



これまで、様々なテーマでワークショップを開催してきました

2019年 「環境」「健康長寿」「商業振興」

2020年 「子供と地域コミュニティ」「少子化」「学び」

2020年 「情報化と地域コミュニティ」「宇治の魅力」
「多様な学び・暮らし」

2021年 「子供の貧困とひきこもり」

2022年 「働き方と暮らし」

2023年 「地球温暖化」

2024年 「だれもがいきいきと学べる30年後の宇治」

ワークショップの手法

フューチャー・デザインワークショップ テーマ:だれもがいきいきと学べる30年後の宇治

【日時】 2024年7月6日（土） 10：00～17：00

【会場】 宇治市生涯学習センター

【参加費】 無料

【対象】 宇治市民、フューチャー・デザインにご関心のある方であれば、どなたでも

全体の流れ

- ① 主旨説明・全体の流れの説明（15分）
- ② グループごとのアイスブレイク（30分）
- ③ 【グループワーク①】 プレゼントデザイン（30分）
- ④ 【報告】 各班からプレゼントデザインの報告（15分）
- ⑤ パストデザインの導入と説明（25分）
<昼休憩>
- ⑥ 【グループワーク②】 パストデザイン（20分）
- ⑦ 【報告】 各班からパストデザインの報告（10分）
- ⑧ 【グループワーク③】 フューチャーデザイン（60分）
- ⑨ 【報告】 フューチャーデザインの報告（20分）
- ⑩ 【グループワーク④】 未来ビジョンの検証（30分）
- ⑪ 【報告】 未来ビジョンの検証について報告（10分）
- ⑫ 全体での意見交換会（45分）

参加人数：
18人（男性：13人、女性：5人）

参加者年齢：
30代～70代



(参考1) パストデザインの導入

パストデザインの説明で用いたもの

①過去30年の比較データ (宇治市)

	1993年 (A)	2003年	2013年	2023年 (B)	増減 (B) - (A)
宇治市の人口	18万人	18万9千人	18万7千人	17万5千人	▲5千人
宇治市の小学生	12624人		10775人	8857人	▲3767人
宇治市の高齢者	18185人	26202人	46681人	54766人	36581人
平均給与	30万円			31万8300円	1万8千円
地価 (宇治市宇治半白)	23万円/m ²			13万4千円/m ²	▲9万6千円
金利 (郵便定期貯金利息)	1990年6.08%			0.2% (現在)	
日本の自動車販売1位	カローラ22万8千台			N-BOX23万台	
最新テレビ	1995年液晶テレビ			薄さ4ミリ4k有機EL	
パソコン	1995年ウィンドウズ95			Windows11	
小学生月平均読書量	小学生9.1冊			小学生3.1冊	
新聞発行部数	約5300万部	5287万部	4700万部	2859万部	▲2440万部

グループ1

プレゼントデザイン

【多様な学びの場】

- **生涯学習** → キャリアアップ、趣味の延長 異なるパターンの学びがある
- **自ら学びたいと思うプログラム**
→ 青少年科学センター・生き方探求・アクトパル
→ 学校では教えていないプログラム
→ ボランティアで実験など

【子どもの体験の学びが増える】

- 学びの幅や選択肢が多く、迷ってしまう、絞れない

【学びにかかる時間の捻出が難しい】

- 年代が上がるほど学びにかかる時間、パワーが少なくなる

【高齢者用のプログラムのミスマッチ】

- 高齢者用の学びが年寄り用になっている

【WSによる学びが少ない、参加も少ない】

- WSなど自分の意見を述べる場所への参加を促す
→ 覚えるだけの学びと思っている
→ 反発する大学生少ない
→ 指示待ちの人間になってしまう

2パターンの学びがある

- ・ やらなくちゃいけない学び
- ・ やらんでもいい学び

パストデザイン

【ゆとり教育のはじまり】

- 土曜日半ドンなくなった
→ 土曜のPMは自分のための時間
- ゆとり時間を有効に使えていなかった
- **スポーツ芸術に力を入れ始めた**

【デジタル化】

- 会社では、**1人1台PC配布**が始まり
→ マウスを使い始めた
- 大容量記憶装置、デジカメ、動画
↓
インターネット・スマホへと移り変わる
↓
リテラシーは？ → 高めなくてはデジタルデバイスないと生活できない



フューチャー・デザインのグループワークで出たキーワード

グループ1

【学校へは通学しています】

- コミュニケーションを学んでいます
- 残念ながら、子ども一人一人の個性に対応できていない教育

【教員】

- 財政が確保され、2044年頃から給料が飛躍的にUP
- 定年なし
- 教員不足の解消

【給料UP】

- 婚姻率アップ
- 出生率2人以上
- 子育てのしやすい環境、一時保育充実
- 不満が少ない

【医療高度化】

- 難病がなくなった

【労働力確保】

- 外国人を多く受け入れた
- 難民なくなった

【金】

- 現金つかわない
- 年金で生活できる

【地域】

- つながりが強くなった

【企業】

- 利益で社会貢献している
↓
評価されている、サステナビリティ
- 環境問題対応
- 給料アップも社会貢献
- 海外からの撤退、国内に目を向ける

【再生エネルギー】

- 2030～2040年に60%になる
- 核融合発電開始
↓
核のゴミは出ない、国内へ普及のために設備投資

【学び】

- 年金を上手に活用できている
↓
投資・金融の教育が充実
- ↓
社会貢献する企業が増加
- 政治・社会を地域の人が教育
↓
現実社会への積極的な参加

【学校の授業】

- オンライン・動画を活用
- 教えることが上手な先生の動画を活用
- 教員の空いたじかんを子どもの個別対応へ

【大学】

- 年齢に関係なく、大学に安価で入学
↑
過去の学びの施策が醸成した

【高齢者】

- デジタルをフル活用できる



グループ2

プレゼントデザイン

【学びの受け取り方】

- 今の若い子は教えを待っている
- 大学：みんなちゃんと単位を取る、**内発的な動機ではなく、義務感**。自分で来ているけど、行きたいと思っていない。

【なんでも決めないといけない】

- 朝「おはよう」と言う
- 自分で判断してよ！
- 教えてもらっていない→出来なくて当然

【いきいき】内発的；社会に出た後、成長できる
養老先生は学校で勉強しなかった

【学ぶ内容の変化】

- IT機器の導入 ●将来に必要な能力をつける
- コミュニケーションは生まれているか
「そんなんわかってるわ」自分の中に答えがある

【コミュニケーションの仕方】

- 30年前しばかれてナンボ、週末にはフロに
- 自分がやっていない学び方

【関西・関東】言葉は学びに影響する？

【教え方】制限増えた パワハラ

何をするにもルール化し過ぎ：偏差値、ランク、数値化
自由を制限されることで良かったこともある（パワハラなどなくなった）



パストデザイン

【P C 導入（低価格化）】

- コミュニケーションが無くなった**
 - ・情報のインプットの仕方、人との関わり方変わる
 - ・コミュニケーションが取れない子、下手な子が増えた
 - ・タブレット、アプリがなくてはならないものになり、人に質問する前にネットの情報を確認する

【ハラスメント】

- 10～15年前くらいから教え方の変化
- 30年前はやりたい放題（喫煙も自由だった）
- 教えてもらっていない→出来なくて当然

【今は、みんな平等に学べる時代】

- ・YouTubeになんでもある（2014年頃から）

【大学】

- ・昔は、単位を放ったらかしでも卒業できた
- ・1990年ごろから男子学生の弱体化
- ・内発的な動機（大学は単位を取らねばと思っていたけど、大学院では自発的に学んでいた）

フューチャー・デザインのグループワークで出たキーワード

グループ2

【P C・学びの平等化】

- 学校がなくなって、P Cで学ぶ（どの先生に学ぶか選べる）
- 実技、実験はあつまってやる

【ものづくりは失敗が面白い】

- 今はシュミレーションが発達しているので失敗がない
- 失敗から学んで成功する喜び
- 面白味がない、楽しくない
- 実験の質は上がるがコスト減→失敗は悪？
- 化学でも同じことが起きている

【A Iは確立している】

- A Iが相談相手に
- 2024年のA Iは内容にブレがあったが改善した

【人間の行動がルール化されていく】

- 2024年 多様化
- 2054年 混沌化
- 個性の格差
- お金をかけて学べる（オルタナティブスクール）格差

【学び続ける】

- 学び続けるためには感じることを、体験への投資

【人間は自然の元に回帰していく】

- 100年前（1954年頃）の教育の考え方に戻る
- 環境の学び
- コミュニケーションの大切さも重要とされる

【小学校は2054年もある】

- 不登校は別の方法で通える・学べる
- 友達をつくる、生きた学び
- いきいきとした学び、義務的ではない
- 人生で必要なことは砂場で覚える
- 画一的に集める学びではなく、フィールドワーク学習

【いじめはなくなる】なくなる仕掛け

- 人との関わり方を学ぶ
- コミュニケーションが学びには不可欠
- コミュニケーションが授業になる

【成功とは】

- 2024年頃は、野球をやりたいとなったら
 - ・子どもは野球が好き！という気持ち
 - ・親は、大谷翔平になって成功して欲しい
- 幸福の意識変化
- 家族と過ごすこと、趣味に時間を使えること
- お金ではなく、時間が自由に使えることが大事
- 自由な時間は、新たな学びにつながる

【大学】

- 大学無償化による新たな格差
- 大学の数が減る
- 全員ではなく成績上位者がよい大学へ

【自由な時間のために】

- 自由な時間=いきいきとした学び
- 経済的な豊かさをどう手放すか？シェアするか？
- 生きた学びの成果→成功→新たな学び→成果
- 親から子へ
- やってみたらめっちゃ面白かったという体験



グループ3

プレゼントデザイン

【高齢者の学び】

- **高齢者アカデミー** (12年目) 65歳以上
素晴らしい制度、学び直し

【学校と地域の関係性】

- 学校ー地域の関わり
- 職場研修ー学びは自分から行く
- 学びの場ー趣味も
- コミュニティスクール (地域の人)
- **学校ー閉鎖的空間**→宿直の時泊りに行く

【先生の立場・保護者の考え】

- **先生ー保護者に気を使いすぎ**
- YouTube等でも学べる

【親と子】

- 学校はいけなくてもいいという考え方
→ **周囲に学びの場がある、選択肢がある**
- 親行かなくていいという思い

【学校の文化性】

- 小学校: 同学年だけでなく、学年問わず交流あり
- 男女問わない交流⇄逆の生徒もいる



パストデザイン

【携帯】 詐欺横行↓狙われる人が多い

【車】 ミッション→オートマへ

【団塊の世代ジュニア】

- **不登校増**
- 子どもの数減っているのに不登校は増えている

【**同調の圧力大**】 男なら～、女なら～

- 多様性認める方向へ
- 皆と違うところで認め合う
↑
社会が変化 教育が変わってきている

【いじめ】

- みんなと一緒に出来ないからいじめに合う
- 学校にいけない=問題児
学校に行けない=今はとがめない方向に

【**多様性**】 認めるも→その中での争い→いじめ

【学びの場】

- 昔フリースクールなかった (少ない)
- 自分の居場所 (逃げ場)

【非正規雇用】

- 福利厚生のがれ

フューチャー・デザインのグループワークで出たキーワード

グループ3

【生活】

- ガンは、薬で治せる
- 子どもの数は減少
 - ・学校は統廃合
 - ・教室あまり、多目的に使用

【老人】

- 高齢者増加
- 学校の空き教室利用
- 子どもと一緒に高齢者が学ぶ
- 地域のあちこちで学びの場ができている

【高等教育】

- いつからでも学べる

【医療の発達】

- 高齢でも出産
- 子ども数を確保

【ドローン】

- ドローンタクシーが飛んでいる
- 茶畑は作付け面積を維持できている
 - 空き家が集約されている
- 技術の学びで、実用的でなくても、子どもたちが学ぶ

【芸術・アート】

- 成長期に充実されている
- 想像力・表現力が身につく環境

【茶の体験】

- 学びをする人が増える
- 「茶づな」は存在している

【歴史】

- 歴史を学ぶ人が増える

【観光】

- 任天堂ミュージアムでゲーム観光盛んに

【医療産業】

- 検査産業
- 30年前の医療ツーリズム
- 宇治での雇用がふえる

【生きるとは?】

- 心のよりどころツーリズム
- 寺社仏閣

【学びー観光】

- 学びが観光になっている



未来ビジョンの検証のワークで出たキーワード

グループ1

【学校・授業スタイルを変える！】

- 小学校
 - ・学級づくりもしつつ専門の先生が授業する
 - ・オンライン、動画を充実する
 - ・地域の人々の授業を増やす

↓

空き教室の活用
柔軟な授業・学校のスタイル、柔軟な指導要綱
業務上の知識を会社人が授業（投資、金融、政治）
- 民間への委託
 - 地域の人々と色々な体験と一緒に
 - ・教室の掃除
 - ・子育て
 - ・一緒に給食を食べる

↑

教員に負担をかけない（先生の同席不要）
トライ＆エラーをOKする

グループ2

【生きた学びの小学校】

- 2024年頃に合った問題
 - ・いじめ
 - ・不登校
 - ・コミュ障（ITによるコミュニケーション減少）
 - ・個性の格差（多様化→混沌化）

↓

 - ・学びとしてのコミュニケーション
 - ・内発的な学び
 - ・授業の選択制（自由化）IT活用
 - ・生涯内発的な学びの出来る人材が育つ
 - ・試験での評価が少なくなる
 - ・自発的自習課題

2024年「今からできること、やらなきゃいけないこと」

- 教科より大事なレクリエーション型（遊び）を増やす
- ↓
- フィールドワーク型・発散
- 何を学ぶか再考（教科書の縛りゆるくなる）
 - 宿題ない
 - 地域のリタイヤした人が教える（有償ボランティア）
 - 休み増える→親も休める社会
 - アクティビティにあてる
 - ・上司より先にかえれない問題
 - ・生産性向上
 - ・リーダー教育（目立つと責任をとられる問題）
 - 年金を教育へ投資

グループ3

【学びは観光】

- 地域に小さな学びの場がある
- 多様な学びの場
- こどもたち+高齢者
- 「まち」が学校

【学校制度の改革】

- 高齢者増加+子ども減少→価値観の変化
- 学校という器がない

【企業が学びの場を提供】

- 空き家の活用
- コーディネーター

【手軽なところから】

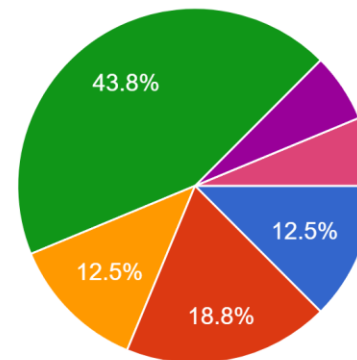
- 茶体験
- 歴史

終了後のアンケートより①

日本文理大学
法学博士 大西貴之先生に分析を
御協力頂きました

最も平均値の低かった質問項目

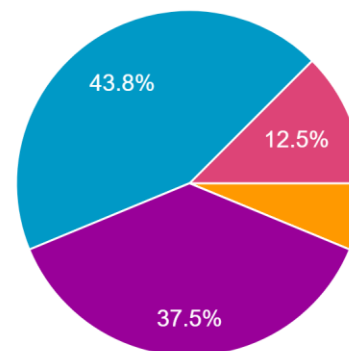
私は、次の世代を育てるために、自分の日々の生活の快適さの一部を犠牲にしている。
16件の回答



- まったく当てはまらない
- ほとんど当てはまらない
- どちらかと言えば当てはまらない
- どちらとも言えない
- どちらかと言えば当てはまる
- かなり当てはまる
- とてもよく当てはまる

最も平均値の高かった質問項目

私は、将来世代が幸せでいられることを確かなものにする責任を負っていると思う。
16件の回答

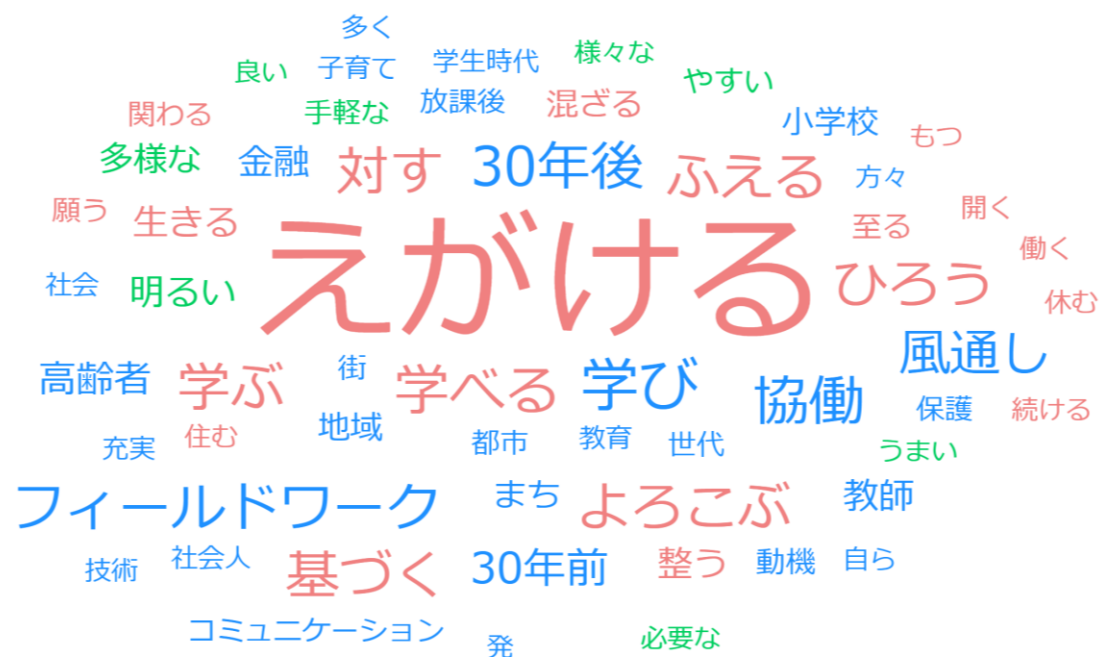


- まったく当てはまらない
- ほとんど当てはまらない
- どちらかと言えば当てはまらない
- どちらとも言えない
- どちらかと言えば当てはまる
- かなり当てはまる
- とてもよく当てはまる

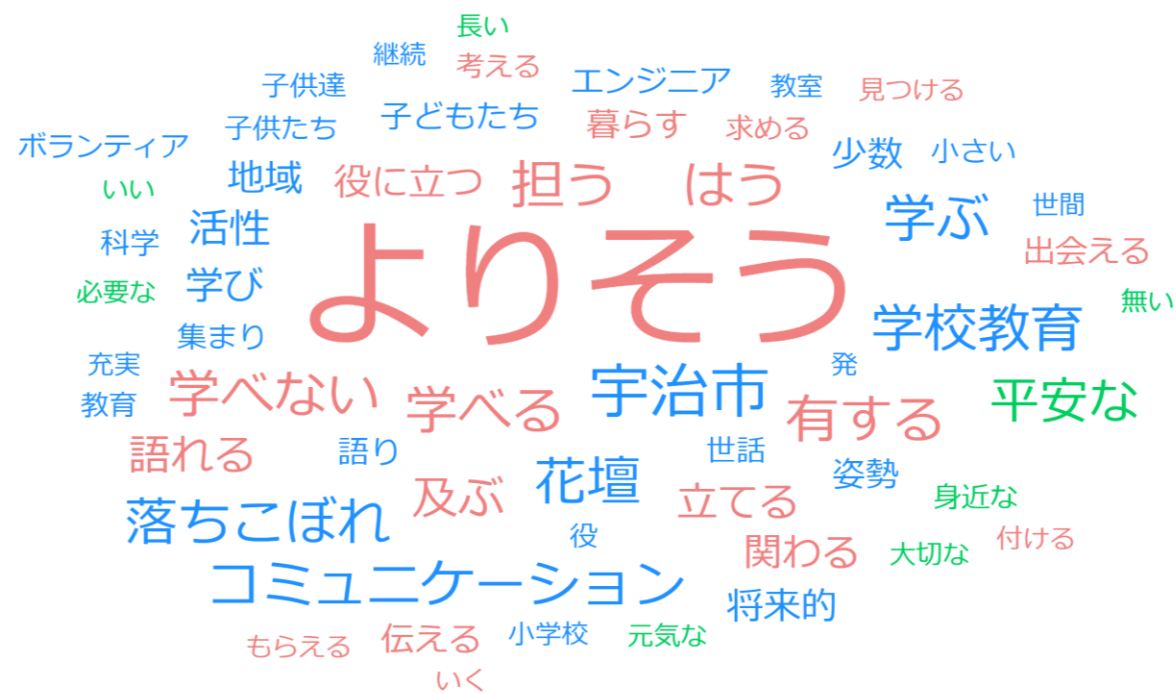
終了後のアンケートより②

WS 終了後のアンケート結果より（自由記述）

2054年の宇治市の姿はどうなっていましたか。



2054年の宇治市のために、あなた自身はどのように行動したいと思いますか。



終了後のアンケートより③

①未来ビジョン

2054年の宇治市の姿

- 多世代の多くの方々が自らを充実させるために、協働して学び続けられる街になっている。
- コミュニケーション、金融、子育て等、いま生きるために必要な知識と技術を、学生時代には学校にて、社会に出てからは地域で学ぶことができる姿。
学生と社会人が混ざり合い、共に学べる環境が整っている姿。"
- 子供も大人も内発的動機に基づいて学んでいる。教師や保護者だけでなく、地域の人も子供の教育に関わっている（フィールドワーク、放課後など）
- 小学校の变革⇒生きた学びの小学校 →親も子もよろこび、楽しさをもった場所
- 誰もが年齢に関係なく手軽に学べる場所が提供されている
- “小学校がより地域に開かれている。教師として様々な分野の専門家が活躍している。オンライン授業がより活用されている“

②未来に向けての個々の行動

2054年の宇治市のためにあなた自身が行動したいこと

- 何か役に立てることはないかと、いろんな宇治市のイベントにボランティアとして参加しています。
- 出会える（たとえ少数の）人たちが明日も平安に暮らしていけるようによりそいたい。
- 身近な所では、将来的に自分の子供達に、学校教育だけでは学べない、エンジニアの自分だからこそ有する知識を伝え、社会の一部を小さい内から学べるように行動したい。
- 子供の教育（科学教室のような？）に関わる機会があれば、協力できればいいなと思います。
- 今は、活動している語りで、子供たちや聞いて下さる方に楽しんでもらえるお話を語るその事が何かの役に立てたらと、又、自分が長く元気でいたいと考えます。

終了後 全体での意見交換会

フューチャー・デザインワークショップ テーマ:だれもがいきいきと学べる30年後の宇治

(グループ1 30代男性) FD経験者です。面白いですね。それぞれのグループの話聞きながら「そういう未来なら面白いな」って思いながら聞いてました。

(グループ1 40代女性) 初めてFDを経験しました。過去の歴史を学ぶってことも、学校教育でも受けてきたが、未来のことを考えるっていう、しかもたくさんの人とするのはなかった。今は、頭が沸騰しているけど、ありがとうございます。

(グループ1 60代男性) FDに関しては、高齢者アカデミーで大西先生から講義を受けたけど、WSをしたことはないの、疲れた。FDは未来への選択。30年後の人たちに対して、どういう利益にならなきゃいけないのか、近視眼的な思考じゃなくて未来への思考を持たないといけない。

(グループ1 30代男性) 初めてFDに参加した。学びとして一番大きかったのは、問題点の捉え方が、今と30年前と、30年後で変わる。コミュニケーションの取れない若者が増えている、現代人は、対人のコミュニケーションが取れないことが問題。でも、30年後には、チャット・メールでコミュニケーションが取れないことが問題になる。年代によって、内容が異なることを気を付けないといけないと思った。

(グループ1 70代男性) 長い時間なので、どうなるのかと思って参加したけど、あっという間だった。個人的には「将来、こうなったら困る」ってことを思っただけで、自分が気が付いた。全く逆のことをやってみる、でも、そこにどうやって辿り着いたらいいのかが非常に難しいので、考えたり悩んだりしないといけないと思った。

(グループ2 50代男性) ありがとうございます。30年後の未来、どうなってるか、それに対してこれからどうやっていくか、今までほとんど考えてことがなかった。2年前に大きな病気をし、脳梗塞をして、左側が足も手も動きづらい、未来の30年後には、死ぬか、リハビリによって、この手足が動いているかって思いながら、明るい未来を考えながら、それを実現させるために、どうしていくかを考えるいい機会になった。

(グループ2 70代男性) 大学卒業したあと、高度経済成長で「イケイケドンドン」を経験していたから、今は、日本が崩落したと感じていて、悲観的になってしまうので、皆さんに申し訳ない、ネガティブな意見ばかり出てしまった。でも、こういうのは頭のリフレッシュになって、いい時間をすごせた。

(グループ2 60代男性) 来的时候にはじめ「学びの定義って何か」考えていた。個人的には、小学校、中学校は先生が竹刀持って厳しく教えてもらっていた。今の若い子は、学びってどう考えているのか、多様性っていうのも、その辺、自分なりにかみ砕けたらいいなって思ってきた、色んな意見をきいて、人生のひとつの学びになった

(グループ2 30代女性) 昼から参加しました。普段、企業で働いているから、「この課題、どうやって利益あげるの?」「来月までどうするの?」と暗い話題が多いけど、このWSは30年後の未来を見据えて、どう、より良い学びをするかをみんな考えて、ネガティブなこともあるけど、どうしたら良くなるかってことを考えていることを、今回知ることができた。日々の生活だと、明日どうしよう、来月どうしようと考えてしまうけど、広い視点で考える良いきっかけになった

(グループ3 60代男性) 未来は自分たちの手でつくるものだって、当たり前なことだけど、普段はあまり実感できない。こういうWSで明日・明後日は、自分でつくっていきんだって実感できる。よく相談を受けることがあるんだけど、相談を受けるときに、近未来的な話をするところがある、でも、そうするとご負担に感じる方もいる、「なんか、急かされている気がする。今日生きるのも大変なのに」って。明日のことも考えられない人もいる、そんな人にも未来が必要なんだけど、今日生きることが大変だという人がいるのを忘れてはいけないなって思いながらWSに参加していました。

(グループ3 60代女性) あまり意見は言えなかったけど、30年後と言われた時に、否定的な意見じゃなくて、「もしかしたらできるんじゃないか」って、人事じゃなくて、できるんじゃないかなって気持ちにすごくなっていて、今、明日を考えるのもつらいつつ話もあつたけど、今、週に何回かしか病院にいかないんですけど「あなたに会えてうれしい」って寝たきりの人が言ってくれていて、すごく明るい表情で言っていて、暗いことを考えるとそうなんですけど、考え方で、少しでも明るくなるので、明るい世の中になればいいなって思った。

(グループ3 70代女性) 初めての経験で、何を言ったらいいかわからないけど、色々な意見聞いて楽しく過ごさせてもらいました。

(グループ3 30代男性) ビックリしたのが、30年後の学びを考えた中で、どのグループも、自分たちが今している学び、自分たちの趣味とか、そういう個人的なことではなくて、皆さん小学校のこととかを議論していて、やっぱり、子どもたちって未来なんだなって思いました。



FUTURE DESIGN

フューチャー・デザイン宇治

ご清聴ありがとうございました